

Các nguyên tắc cơ bản để tạo thành một tác phẩm hoàn hảo.

Balance – Cân bằng

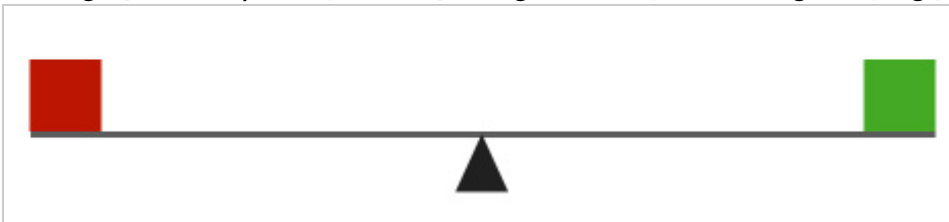
Một trong số các nguyên tắc cần có nhất, quan trọng nhất là Nguyên tắc Cân bằng. Bất kỳ một thiết kế đồ họa, hay một tác phẩm nghệ thuật đều phải thực hiện tốt yếu tố cân bằng. Nó là gì và làm thế nào là nó đạt được trên một bề mặt phẳng? Để trả lời câu hỏi này, chúng ta phải nghĩ về một tác phẩm ba chiều của nghệ thuật. Nếu các phần không thể cân bằng hoặc được giữ, chúng sẽ đổ.

Đối với hình ảnh tạo ra trên một bề mặt bằng phẳng như một thiết kế hay một bức tranh sơn dầu cùng một nguyên tắc cân bằng được áp dụng. Tuy nhiên, thay vì có thể chất cân bằng thực tế, các nghệ sĩ cần phải tạo ra một ảo giác về sự cân bằng, được gọi là cân bằng thị giác.

Một trong số các nguyên tắc cần có nhất, quan trọng nhất là Nguyên tắc Cân bằng. Bất kỳ một thiết kế đồ họa, hay một tác phẩm nghệ thuật đều phải thực hiện tốt yếu tố cân bằng.

Nó là gì và làm thế nào là nó đạt được trên một bề mặt phẳng? Để trả lời câu hỏi này, chúng ta phải nghĩ về một tác phẩm ba chiều của nghệ thuật. Nếu các phần không thể cân bằng hoặc được giữ, chúng sẽ đổ.

Đối với hình ảnh tạo ra trên một bề mặt bằng phẳng như một thiết kế hay một bức tranh sơn dầu cùng một nguyên tắc cân bằng được áp dụng. Tuy nhiên, thay vì có thể chất cân bằng thực tế, các nghệ sĩ cần phải tạo ra một ảo giác về sự cân bằng, được gọi là cân bằng thị giác.



Trong cân bằng thị giác, mỗi khu vực của bức tranh cho thấy một trọng lượng hình ảnh nhất định, một mức độ nhất định nhẹ hoặc nặng. Ví dụ, màu sắc ánh sáng xuất hiện nhẹ hơn trọng lượng hơn so với màu tối. Màu rực rỡ ảnh hưởng thị giác nặng hơn màu sắc trung tính trong cùng khu vực.

Màu sắc ấm như màu vàng có xu hướng mở rộng diện tích về kích thước, trong khi màu lạnh như màu xanh có xu hướng giữ diện tích. Và trong suốt ảnh hưởng thị giác ít nặng hơn các khu vực mờ đục.

Trong nguyên tắc cân bằng có hai dạng: Cân bằng đối xứng và Cân bằng bất đối xứng.

Cân bằng đối xứng:

Đây là dạng cân bằng phổ biến trong tự nhiên. Chia ra bởi một trục giữa và không có sự khác biệt trong hai bên.

Cân bằng bất đối xứng

Cân bằng bất đối xứng được sử dụng hầu hết trong các thiết kế và các tác phẩm nghệ thuật. Bất đối xứng cân bằng là khi cả hai bên trục trung tâm là không giống nhau, nhưng vẫn xuất hiện để lại cùng trọng lượng thị giác. Nó là một sự "cảm thấy" cân bằng hoặc cân bằng giữa các bộ phận của một thành phần hơn là thực tế. Nếu các nghệ sĩ có thể cảm nhận, đánh giá và ước tính các yếu tố khác nhau và trọng lượng thị giác, điều này sẽ cho phép anh ta / cô ấy tạo

sự cân bằng tổng thể.



Chúng ta có thể sử dụng các yếu tố, màu sắc, kích thước, hình dáng, không gian, số lượng, sắc độ để tạo nên Cân bằng bất đối xứng.



Trong thiết kế đồ họa bắt buộc phải có sự cân bằng.



Bức bữa tiệc cuối cùng của Davinci là ví dụ mẫu mực về yếu tố Cân Bằng trong nghệ thuật

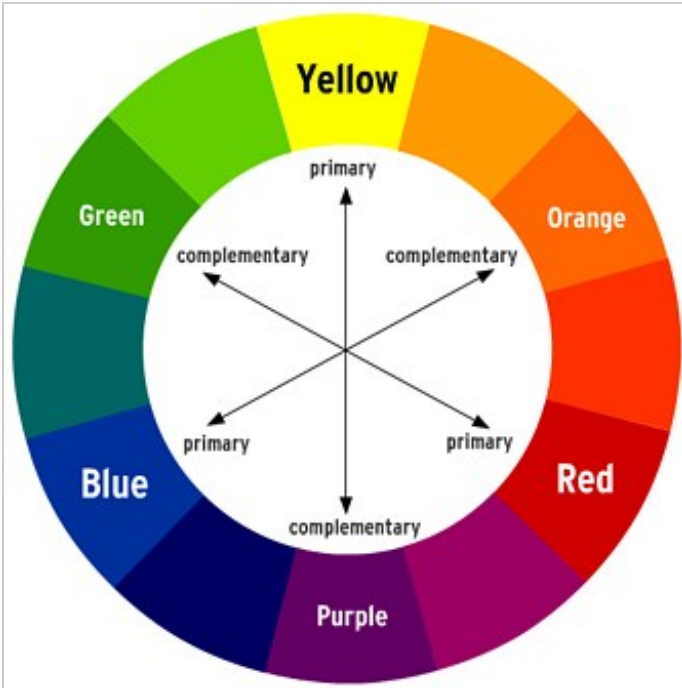
Tương phản – Contrast

Sau nguyên tắc Cân bằng thì nguyên tắc Tương phản cũng là một nguyên tắc cần chú ý cho thiết kế của bạn.

Tương phản trong nghệ thuật và thiết kế xảy ra khi hai yếu tố liên quan là khác nhau. Quá nhiều điểm giống nhau của các thành phần trong thiết kế sẽ trở thành đơn điệu. Nói cách khác việc sử dụng tương phản quá ít có thể gây ra một thiết kế nhạt nhẽo và nhàm chán. Mặt khác quá nhiều tương phản có thể là khó hiểu.

Tương phản xảy ra ra khi bạn sử dụng cùng lúc Màu sắc (Nóng – Lạnh), Đường nét (Thẳng – cong, ngang- đứng v.v.), Hình khối (Đặc – rỗng, Lớn – nhỏ), Hình dạng (Vuông – Tròn), Chất liệu (Mịn – thô ráp) Nhịp điệu (Nhanh – Chậm), Không gian (rộng – hẹp), Đồng nhất – Khác biệt, Hướng v.v.

Để có sự tương phản màu sắc bạn cần hiểu vòng tròn màu. Trong vòng tròn màu, hai màu nằm đối diện nhau tạo nên tương phản mạnh nhất. Hiểu và sử dụng tốt màu sắc không hề đơn giản. Để giúp các bạn nắm rõ hơn, chúng tôi sẽ chuẩn bị bài về lý thuyết và các cách sử dụng màu sắc và đăng trong tuần tới.



Tương phản về hình khối – người thiếu nữ và bóng của người này.



Tương phản về chất liệu được sử dụng khá phổ biến trong nhiếp ảnh



Tác phẩm này hiện diện tương phản về sắc độ và đường nét (cột chống và sợi xích)

Và còn rất nhiều ví dụ bạn có thể thấy khắp nơi ở các thiết kế, các tác phẩm nghệ thuật. Có thể nói nguyên tắc tương phản là nguyên tắc phổ biến nhất của các nhà thiết kế và các họa sĩ. Tương phản và Cân bằng cần sự phối hợp chặt chẽ. Bạn có thể sử dụng tương phản theo một số quy luật kinh điển như Golden Ratio với các tỉ lệ: 1:414, 1:618.

Chuyển động – Movement

Movement là con đường đôi mắt của chúng ta theo khi chúng ta nhìn vào một tác phẩm nghệ thuật.. Mục đích của Movement là tạo ra sự thống nhất trong các tác phẩm nghệ thuật khi dùng mắt để theo dõi.

Nó có thể đạt được bằng cách sử dụng sự nhịp điệu, sắp xếp, nét bút v.v. Chuyển động – Movement quan hệ công tác với nhau bằng liên kết các thành phần khác nhau của một tác phẩm với nhau.

Bằng cách sắp xếp các yếu tố thành phần theo một cách nào đó, một nghệ sĩ/ nhà thiết kế kiểm soát sự chuyển động của mắt của người xem trong và xung quanh các thành phần với các bước

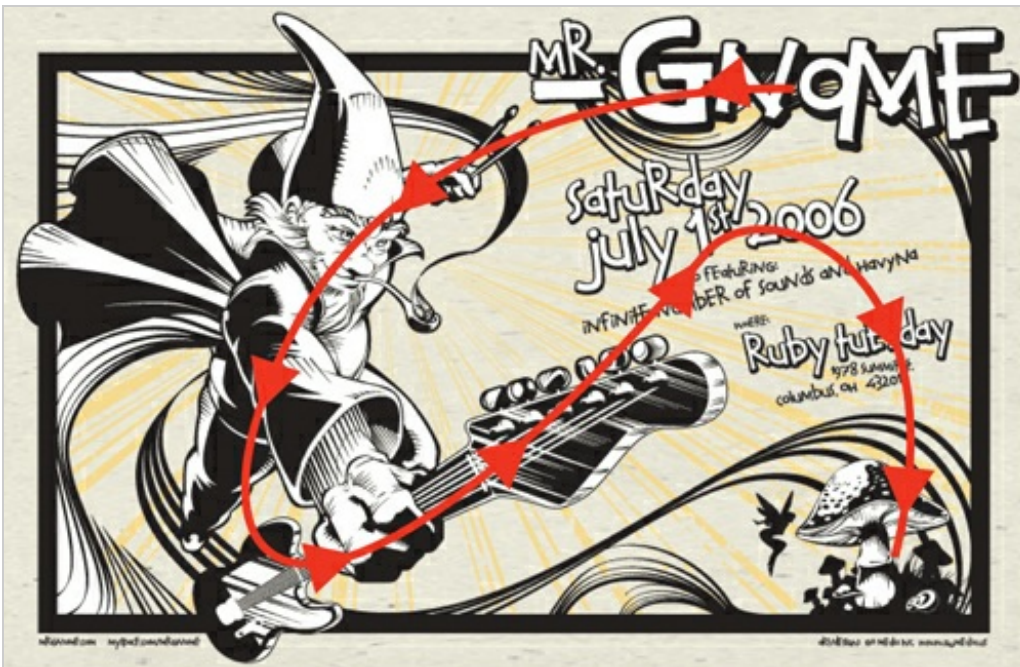
tranh/ thiết kế.



Yếu tố chuyển động trong nhiếp ảnh.



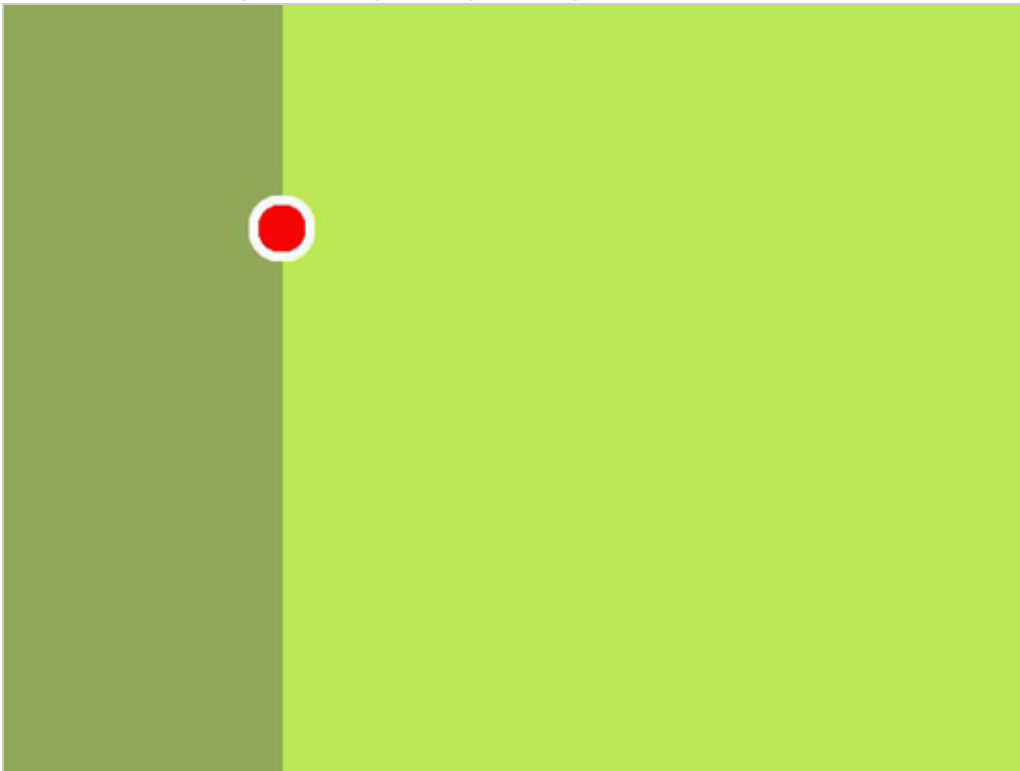
Vangogh là một trong những họa sĩ bậc thầy về sử dụng nét bút tạo sự chuyển động trong các tác phẩm.



Sắp xếp các yếu tố có chủ ý nhằm tạo sự liên lạc, chuyển động gắn kết trong một tác phẩm.

Nhấn mạnh – Emphasis

Nhấn mạnh là sự nhấn mạnh của một khu vực cụ thể tập trung hơn là trình bày một mê cung của các chi tiết quan trọng tương đương.



Trong nghệ thuật và đặc biệt trong thiết kế Nhấn mạnh là một nguyên tắc không thể thiếu của mỗi thiết kế, mỗi tác phẩm.

Chúng ta có thể dùng các nguyên tắc Cân Bằng bất đối xứng, Tương phản, Chuyển động, để tạo nên nhấn mạnh nổi bật cho một đối tượng, cho một thông điệp mà bạn muốn truyền tải từ sáng tạo của mình.



Ví dụ đơn giản về Nguyên tắc nổi bật với việc sử dụng màu nóng (mặt trời), màu lạnh (khung cảnh). Đồng thời dòng sông tạo thành đường dẫn hướng mắt người xem vào yếu tố nổi bật nhất.

Một cách để đạt được nhấn mạnh là tạo ra trung tâm của sự quan tâm, hay còn gọi là một tâm điểm. Một khu vực trung tâm là khu vực mà mắt có xu hướng tập trung vào đó. Nó là trọng tâm của sự chú ý của người xem.



Thiếu nữ bên hoa huệ của Tô Ngọc Vân. Trong tác phẩm này xuất hiện Chuyển động – Movement từ tay thiếu nữ, tới bông hoa, tới gương mặt, rồi tới bờ vai, rồi lại chạy tới tay, tạo thành một vòng khép kín. Khiến gương mặt ghé vào bông hoa thành trung tâm nổi bật của tác phẩm. Cách thứ hai để tạo ra sự nhấn mạnh là bằng cách tương phản yếu tố chính với các vật khác, hoặc nhấn mạnh có thể được tạo ra bởi một thay đổi đột ngột về hướng, kích thước, hình dạng, kết cấu, giai điệu, màu sắc hoặc đường nét.

Unity – Đồng nhất

Đồng nhất là nguyên tắc phổ biến trong thiết kế hiện đại. Nguyên tắc này đề nghị người thiết kế sử dụng những yếu tố, đối tượng, màu sắc giống nhau xuyên suốt trong các tác phẩm của mình. Bạn biết Unity đã đạt được khi tất cả các khía cạnh của thiết kế bổ sung cho nhau chứ không phải là cạnh tranh cho sự chú ý. Nó phục vụ để tăng cường mối quan hệ giữa các yếu tố thiết kế và liên quan đến các chủ đề chính được thể hiện trong tác phẩm.

Ví dụ bạn nên sử dụng tối đa 2-3 loại font , 2-3 màu sắc, không quá 2-3 layout cho một thiết kế của mình. Đồng nhất cũng là 1 nguyên tắc của việc thiết kế những Bộ nhận diện thương hiệu (BIS)



Unity là mối liên kết giữa các yếu tố khác nhau trong nghệ thuật và thiết kế.

Đồng nhất hoàn thành khi tạo ra: Đồng nhất tạo cảm giác riêng tư – Đồng nhất cung cấp cho các yếu tố xuất hiện một cảm giác chúng thuộc về nhau.

Một số cách để tạo sự đồng nhất cho tác phẩm của bạn là: Làm chúng giống nhau. Tạo sự liên tục. Sắp xếp có liên kết và Đặt gần nhau.

Nhịp điệu Rhythm

Nhịp điệu xuất hiện rất phổ biến trong đời sống chúng ta. Bạn có thể gặp nó trong những bài hát, những hàng gạch, những hoa văn lặp đi lặp lại, những hàng cây bên đường, những dãy nhà bạn đi qua v.v.

Nhịp điệu chính là sự nhắc lại (đều, nhanh- chậm, dày đặc – thưa thớt) một cách có chủ đích các hình dạng, hình khối, màu sắc.



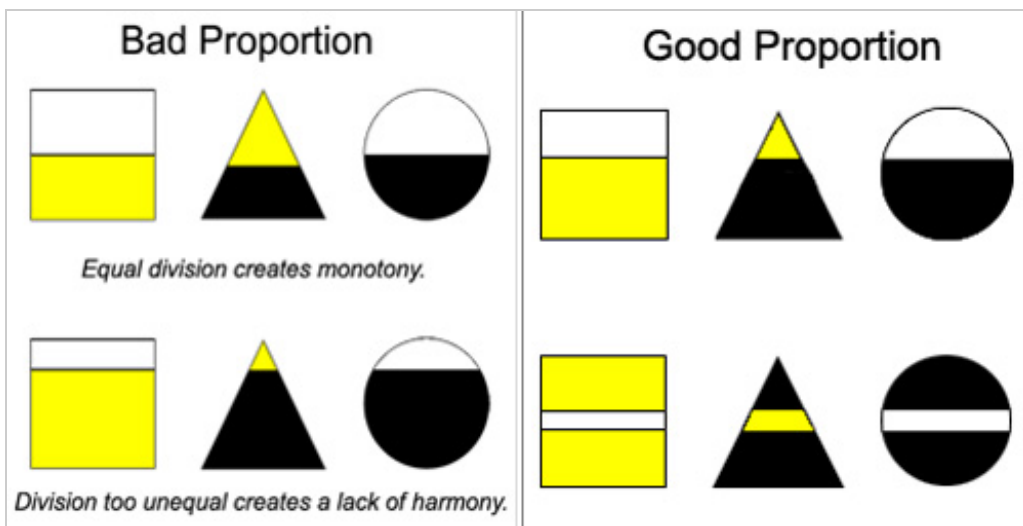
Sử dụng Nhịp Điệu tốt giúp bạn truyền tải cảm xúc của mỗi thiết kế, mỗi tác phẩm.

Ví dụ: Bạn sử dụng 1-2 màu liên tục khiến tác phẩm có sự yên bình, ổn định nhưng cũng có thể nhàm chán (nếu không thành công), sử dụng vài gam màu sinh động liên tục khiến tác phẩm có sự vui tươi hoặc lộn xộn (nếu không thành công)



Propotion – Tỷ lệ

Tỷ lệ trong nghệ thuật là mối quan hệ hài hòa, so sánh giữa hai hay nhiều yếu tố trong một thành phần liên quan đến kích thước, màu sắc, số lượng, sắp xếp, sắc độ, vv, nghĩa là tỷ lệ. Một mối quan hệ được tạo ra khi hai hay nhiều yếu tố được đặt chung trong một bức tranh. Mối quan hệ này được cho là hài hòa khi một tỷ lệ mong muốn tồn tại giữa các yếu tố.



Dùng Tỷ lệ tốt là cách sử dụng các yếu tố, các nguyên tắc nghệ thuật một cách phù hợp để tạo sự Cân Bằng. Tỷ lệ chuẩn chúng ta được nghe tới không gì khác ngoài các Golden Ratio quen thuộc.

Trong nghệ thuật Tỷ lệ nằm trong mắt các họa sĩ, có có một cảm quan nghệ thuật siêu việt để nhận ra các tỷ lệ thích hợp về màu sắc, hình khối, không gian... để sử dụng phù hợp

Trong thiết kế Tỷ lệ được thông qua Golden Ratio, thông qua Hệ thống lưới. Sử dụng tỷ lệ theo những nguyên tắc đã có khiến bạn có sự chuyên nghiệp, chuẩn mực trong mỗi thiết kế đồ họa của mình.

Symplicity – Đơn giản

Đơn giản trong nghệ thuật, còn được gọi là nền kinh tế thị giác hoặc thiết kế tối thiểu. Là bỏ qua tất cả các cần thiết hoặc bỏ các yếu tố quan trọng không, và chi tiết mà không thực sự đóng góp vào bản chất của các thành phần tổng thể nhằm nhấn mạnh những gì là quan trọng.

Rất nhiều vẻ đẹp và kỹ năng trong thiết kế tốt tập trung vào việc vớt bỏ những gì ra ngoài, thay vì cố gắng bao gồm tất cả mọi thứ bạn có thể. Đỉnh cao của nguyên tắc này là khi bạn chuẩn bị thiết kế, hoặc vẽ thêm cái gì đó mới cho tác phẩm của bạn, bạn dừng lại và nói "OK thế là đủ".

VinaDoc.net - [Tải miễn phí tài liệu, mẫu hợp đồng, luận văn học tập](#)