

Các nguyên lý thiết kế

Trong cuộc sống chúng ta gặp phải và chịu ảnh hưởng của rất nhiều điều luật. Luật lệ là do con người chúng ta đặt ra nhằm mục đích tạo 1 xã hội công bằng và văn minh. Trong thiết kế cũng vậy, cũng có những điều luật cơ bản chi phối diện mạo của 1 Layout. Chúng có thể không tương tác qua lại lẫn nhau và cũng có thể trùng lặp với nhau trong 1 số trường hợp.



1.Sự đồng nhất

Đây là nguyên lý đầu tiên trong thiết kế, sự đồng nhất cho thấy bản thiết kế có tính nhất quán, không có yếu tố thừa. Tất cả các yếu tố đều bổ sung để làm rõ thông điệp của bản thiết kế.

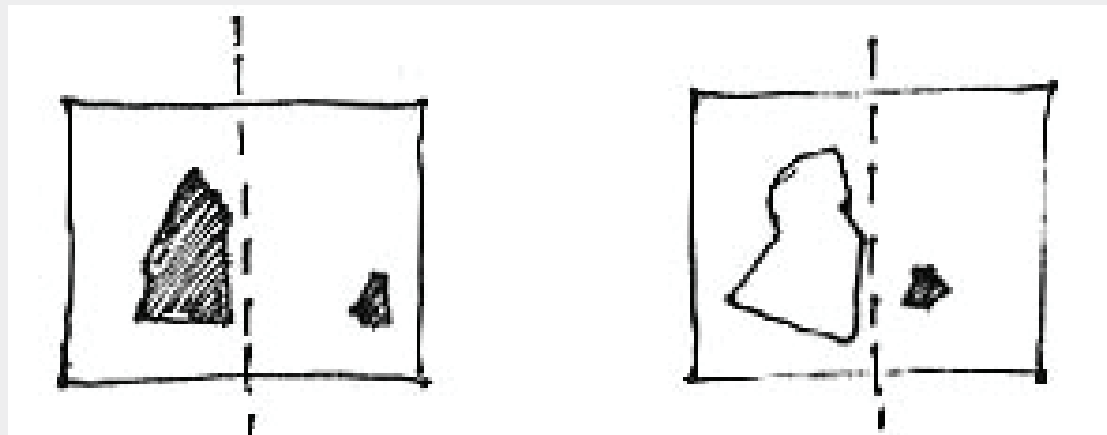
2.Sự thăng bằng

Chia làm hai loại:

- Thăng bằng vật lý.
- Thăng bằng thị giác.

Thăng bằng là sự ổn định khối lượng vật chất trong một không gian ổn định.

- Thăng bằng thị giác là sự hoán đổi vị trí của nóng lạnh, sự phân bố > Tạo nên thăng bằng.
- Các nguyên lý thăng bằng được xuất hiện từ trong vũ trụ, thiên nhiên được con người áp dụng trong nghệ thuật.

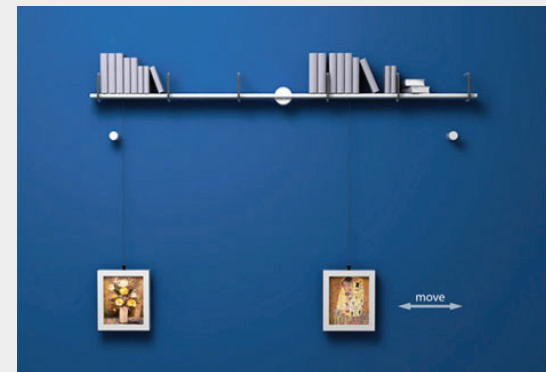
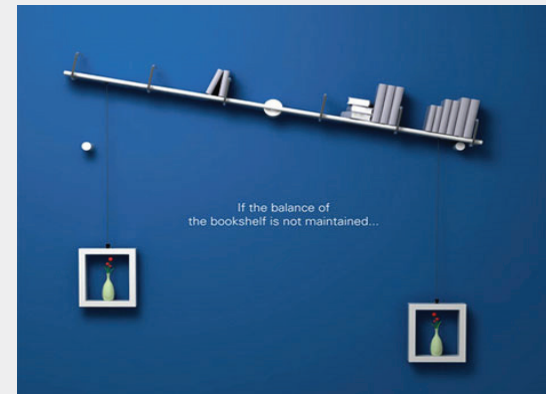
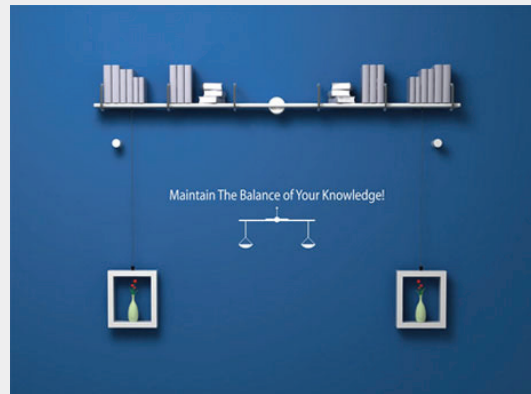


Sự cân bằng phù hợp của các yếu tố là sự cần thiết đối với 1 mẫu design. Luật cân bằng có 2 loại đó là cân bằng đối xứng và cân bằng bất đối xứng.

Cân bằng đối xứng biểu thị tất cả các yếu tố như chiều cao, chiều rộng ... được sắp đặt 1 cách đối xứng trong trang. Cân bằng đối xứng đề cập đến tất cả những gì được sắp xếp trong 1 bố cục. Cân bằng đối xứng được chia ra làm nhiều loại như cân bằng đảo ngược, cân bằng 2 trục, cân bằng xuyên tâm...

Cân bằng bất đối xứng đạt được khi không có sự đối xứng. Khi tất cả các yếu tố được xếp đặt không có sự đối xứng với nhau, cân bằng bất đối xứng được thiết lập.

Luật cân bằng được áp dụng trong rất nhiều thiết kế mà tiêu biểu là thiết kế logo



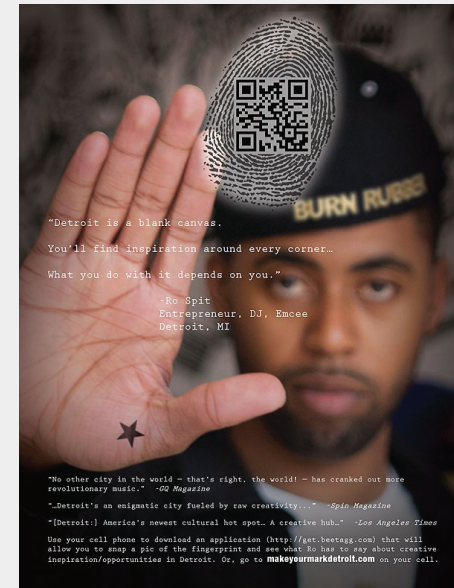
3. Điểm nhấn, các nhóm chính phụ

Bất cứ tác phẩm thiết kế nào cũng theo 2 yêu cầu:

Ý tưởng - Chính
- Phụ

Hình thức - Chính
- Phụ

Thiết kế là sự dẫn dắt thị giác đi từ đâu tới đâu và phải dừng đúng chỗ mà nhà thiết kế muốn.



4. Hướng dẫn mắt, lực dẫn mắt

Đường dẫn không phải là hiện nguyên một đường mà các yếu tố trong bản thiết kế dẫn mắt người xem đi theo hướng mà nhà thiết kế muốn.



5. Mâu thuẫn

- Không có sự mâu thuẫn sẽ không có vận động.
- Trong thiết kế là sự bố trí các yếu tố tạo nên ý tưởng của nhà thiết kế.

6. Sự lặp đi lặp lại và nhịp điệu

- Lặp đi lặp lại là bố trí các yếu tố giống nhau để tạo nên nhịp điệu.
- Các nguyên lý lặp đi, lặp lại, xen kẽ, đảo ngược, chồng hình làm cho bố cục thêm chặt chẽ.

Nhịp điệu dùng để tạo nên sự dịch chuyển và điều hướng của tầm nhìn. Nó xảy ra khi các yếu tố trong 1 bố cục được lặp lại. Nhịp điệu được tạo ra bằng cách tạo nên 1 dòng chảy êm đềm của tầm nhìn. Nhịp điệu được dùng như 1 đường dẫn mà do đó mắt chúng ta có thể đọc được những phần quan trọng của 1 thông tin. Nó còn được gọi là 1 mẫu thức của nghệ thuật. Nhịp điệu rất quan trọng vì nó đóng 1 vai trò sống còn trong cuộc sống vật chất của chúng ta. Nhịp điệu giúp chúng ta nhìn nhận ra trật tự của thế giới chung quanh.

Nhịp điệu có thể tạo nên bằng 3 cách đó là: sự lặp lại, dùng chuỗi và dùng sự liên tục. Người nghệ sĩ, thông thường sử dụng tất cả các hình thức của nhịp điệu trong 1 bố cục. Họ phát triển thành 1 sự liên kết của nhịp điệu trong xây dựng, vẽ, các sản phẩm thủ công... 1 cách nhuần nhuyễn và khéo léo để tạo nên 1 tổng thể tuyệt vời.



7. Tỷ lệ và sự cân đối

- Cân đối bao hàm tương quan khối lượng, đậm nhạt, tươi tái...
- Sự tương quan giữa nhân tố và môi trường xung quanh.

Các yếu tố

thị giác

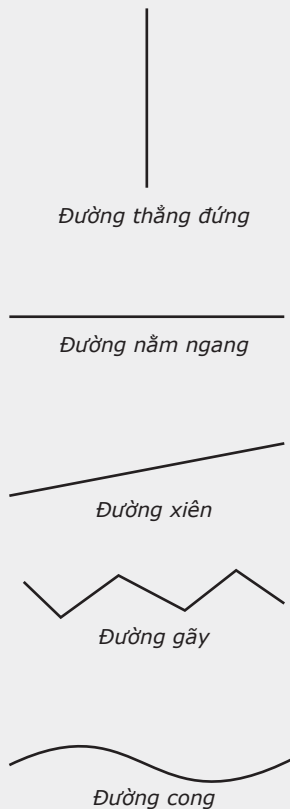
1. Đường nét (lines)

Đường nét, màu sắc chính là cửa sổ tâm hồn, mỗi người có rung động, cảm xúc khác nhau --> đường nét và màu sắc khác nhau.
3 yếu tố cực kỳ quan trọng của mỹ thuật: Bố cục, hình, màu sắc:

- + *Bố cục: Phối hợp các tổ hợp, ý tưởng và hình thức --> nhằm diễn tả một chủ đề hoặc một tu tưởng nào đó.*
- + *Yếu tố khác nhau, bố trí khác nhau --> Ý tưởng khác nhau. Trong đó bố trí các yếu tố hình thức dựa trên cơ sở :Đường nét, hình, mảng...*

_ Đường nét là sự tiếp nối giữa hai điểm.

_ Nét vẽ là phương tiện để diễn tả cảm xúc của người và hình là sự phối hợp diễn đạt của nhiều nét vẽ khác nhau, mỗi nét vẽ thể hiện, gây ra những cảm xúc khác nhau.



Có 5 loại đường nét:

- + *Đường thẳng nằm ngang: Gây cảm giác tĩnh lặng, trải rộng ra, mênh mang.*
- + *Đường thẳng thẳng đứng: Tạo cảm giác tĩnh lặng và uy nghi, sợ hãi, vững chãi.*
- + *Đường xiên: Gây cảm giác nhẹ, mạnh, rối loạn (hỗn loạn) chuyển động.*
- + *Đường gãy: Sự chuyển động bất ngờ, gây sự đột biến, chuyển động mạnh.*
- + *Đường cong: Gây cảm giác chuyển động có nhịp điệu, ghê rợn, ma quái.*

(Bất kỳ tác phẩm nào cũng đều phải có đường nét chủ đạo)
 Khi nghiên cứu đường nét phải nghĩ ngay đến đường nét chủ đạo, từ những nét đó --> nghệ thuật chuyển động (art du mouvement).

2. Hình (Shapes)

Có 3 loại hình:

- _ Shape: Hình
- _ Silhouette: Hình bóng.
- _ Form: Hình thể (trọng lượng).

Hình vẽ là sự diễn tả một đối tượng trong không gian 3 chiều trên mặt phẳng 2 chiều.

Hình trong toán học là một diện tích được giới hạn bởi một số đường nét nào đó.



Hình tam giác



Hình tròn



Hình vuông



Hình chữ nhật



Hình oval



Hình lục giác

Các tính chất của hình vẽ:

Hình vẽ có tính bản năng.

Hình vẽ có tính kỹ thuật.

Hình vẽ có tính khoa học.

Hình vẽ có tính nghệ thuật.

Các mức độ hình vẽ:

Hình vẽ đúng.

Hình vẽ thông minh.

- + *Hình trong mỹ thuật thể hiện dáng dấp con người, đối tượng nào đó theo góc nhìn, tầm nhìn, khoảng cách cụ thể (Vật lý).*
- + *Hình bóng cho thấy cân đối giữa chiều cao và chiều ngang, hoặc cân đối giữa các bộ phận.*
- + *Hình thể gắn liền với tả khối.*

Hình và nền trong không gian là sự tương quan và diện tích, còn trong design thì cần phải có sự liên kết giữa hình và nền (âm bản – dương bản).

--> Bố trí sao cho hình của âm bản bổ sung cho hình của dương bản. Nghệ thuật là vẽ như thật chứ không phải giống thật.

3. Mảng (Masses)

Khối lượng (Mass), thể tích (Volume).

_ Khối là một khoảng không gian bị chiếm bởi một vật thể nào đó.

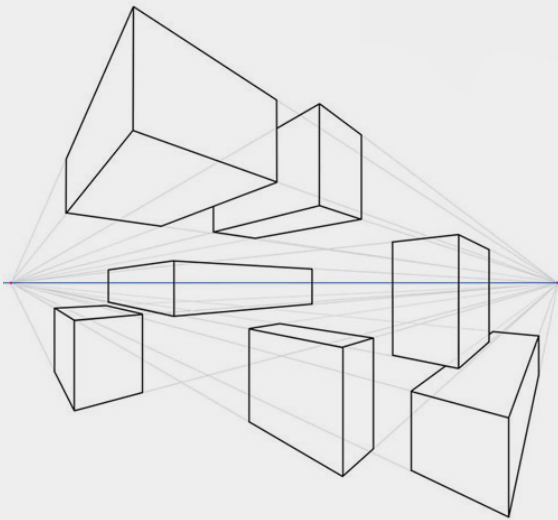
_ Mảng là một diện tích mà hình của nó không rõ ràng. (là diện tích của một khối nào đó mà chịu ảnh hưởng của ánh sáng cực mạnh, làm mất đi khối mà chỉ còn mảng sáng và tối của khối đó, mảng có khi là hình kỷ hà, có khi là những hình không nhất định).

Do đó ta phải đơn giản hoá màu để làm nổi bật mảng. Trong design cũng nên nghiên cứu mảng sáng tối sao cho mảng chạy đẹp

--> Mảng làm đơn giản hình khối gây ra hiệu quả cảm xúc nào đó...trong đó nếu màu nhiều quá --> màu phá mảng.

4. Không gian (Space)

Là một khoảng không bị chiếm bởi một vật thể nào đó.
Không gian trong tác phẩm gắn liền với không gian của tác giả, tâm trạng của tác giả.



- _ Không gian tâm lý và không gian vật lý.
- _ Độ nở của khối (vật thể).
- _ Không khí.
- _ Phép phối cảnh.
 - + *Phối cảnh thuận.*
 - + *Phối cảnh nghịch.*
 - + *Phối cảnh ước lệ.*
 - + *Phối cảnh không gian.*

Phối cảnh thuận: Cách nhìn vật lý (Góc nhìn, tầm nhìn, khoảng cách).

Phối cảnh nghịch: Có 2 tầm nhìn (không gian ảo).

Phối cảnh ước lệ: Trong tranh thủy mặc.

Phối cảnh không gian: Thuật ngữ này xuất hiện --> khi tàu vũ trụ xuất hiện khi tàu vũ trụ càng đi xa thì càng thấy vũ trụ lớn ra.

**5. Thời gian
và sự
chuyển động
(Time and
motion)**

Thời gian và sự chuyển động được nhiếp ảnh giữ lại (giữ lại một khoảnh khắc điển hình, nhất định của khoảng thời gian và sự chuyển động nhất định).

Áp dụng nghệ thuật điện ảnh 24 hình/1s.

Trong ngành nghệ thuật có nghệ thuật chuyển động (Op.Arts)
Khi nghiên cứu design ta không tách rời khái niệm thời gian và không gian.

**6. Ánh sáng
(Light)**

Ánh sáng thiên nhiên (Natural light).

Ánh sáng nhân tạo (Artificial light).

Ánh sáng nhìn thấy được (seeing light).

Ánh sáng ẩn tàng (implicit light)

+ *Ảo giác về ánh sáng*

+ *Sự tỏa sáng của màu sắc.*

Ánh sáng như là phương tiện diễn tả nghệ thuật (light as a medium).

7. Màu sắc (Color)

Nghiên cứu tại bài lý thuyết về màu sắc.

8. Chất liệu và mẫu vẽ (Texture and Pattern)

Các yếu tố hình thức và nội dung

+ Ý tưởng (nội dung).

+ Hình thức: Hình ảnh, màu sắc, đường nét, chất liệu, kích thước, kỹ thuật thể hiện, phong cách diễn tả, phong cách.

Chất chủ đạo trong thời trang, các nhóm chất liệu, chính phụ, điểm nhấn --> Cảm giác về chất.

Credits & Description:

Company: BBDO GERMANY, GERMANY
 Executive Creative Director: Toygar Bazarkaya
 Creative Director: Stefan Vonderstein
 Copywriter: Ingo Hoentschke
 Art Director: Lidia Pranjic/Ronald Liedmeier
 Account Supervisor: Jacqueline Standt/Silke Joosen
 Advertiser's Supervisor: Jose Carlos Gonzalez Hurtado
 Photographer: Klaus Merz



The end