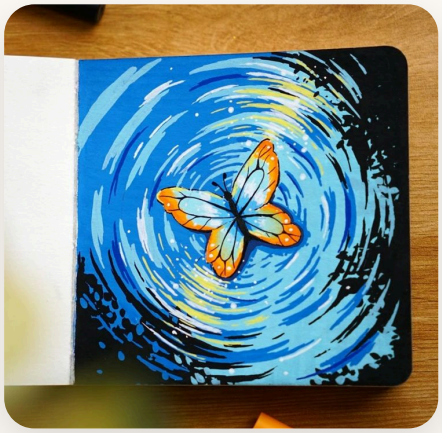
Lê Công Duy Tính
lecongduytinh-khoahoc.com

TÀI LIỆU NHẬP MÔN · MIỄN PHÍ

Màu sắc & Bố cục

Bản tóm tắt cho người mới vẽ marker acrylic


Nội dung

12 mục và bảng tự kiểm tra · rút gọn từ 2 chuyên đề độc quyền

1. Ba thuộc tính của một màu
2. Vòng 12 màu
3. Độ sáng: khung xương của tranh
4. Nhiệt độ màu nóng lạnh
5. Sáu kiểu phối màu
6. Hai nguyên tắc màu của LCDT
7. Bố cục là gì
8. Khung hình và điểm nhấn
9. Quy tắc 1/3
10. Đường chân trời cao, giữa, thấp
11. Dẫn mắt, khoảng trống, cân bằng
12. Năm lỗi bố cục thường gặp

PHẦN A

Màu sắc

Trước khi phối màu cho đẹp, cần hiểu một màu được tạo nên từ những gì và gọi đúng tên từng màu.

Sau phần này, bạn sẽ

- Mô tả bất kỳ màu nào bằng ba thuộc tính: sắc màu, độ sáng, độ tươi.
- Đọc vòng 12 màu và gọi tên màu thống nhất.
- Gom tranh thành mảng sáng tối, hiểu màu nóng lạnh và sáu kiểu phối màu cơ bản.
- Nắm hai nguyên tắc màu mình luôn dạy học viên: tối bằng tương phản, hạn chế màu đen.

Một bức tranh, ít sắc màu hơn bạn nghĩ



Tranh minh họa: núi tuyết bên hồ.



Ô được dùng: Vàng, Vàng xanh lá, Xanh dương

- **Bầu trời** → Xanh dương
- **Mặt hồ** → Xanh dương, đậm hơn
- **Rừng thông** → Vàng xanh lá
- **Đồng cỏ** → Vàng, rất sáng
- **Bóng trên tuyết** → Xanh dương rất nhạt

Điều rút ra: tranh trông rất nhiều màu, nhưng các sắc màu chỉ gom quanh ba ô trên vòng 12 màu. Sự phong phú đến từ **độ sáng** và **độ tươi**: cùng là xanh dương mà trời, mặt hồ và bóng trên tuyết khác nhau rõ.

1 Ba thuộc tính của một màu

Mọi màu đều được mô tả bằng ba thuộc tính độc lập: **sắc màu** (màu gì trên vòng tròn màu), **độ sáng** (sáng hay tối, so với thang từ đen đến trắng) và **độ tươi** (rực rỡ hay đục, gần xám).



Mỗi sắc màu có độ sáng riêng

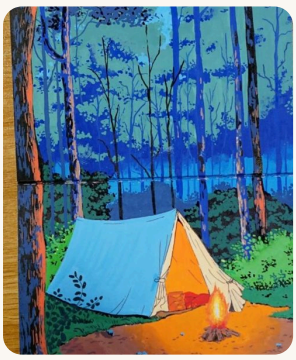


Ô xám là độ sáng của màu khi bỏ màu đi. Vàng tươi gần sát trắng, xanh dương tươi tối như thân cây. Muốn có điểm sáng nhất trong tranh, vàng dễ làm hơn xanh dương hay tím.

Kiểm tra độ sáng đúng cách

Chụp tranh bằng chế độ đen trắng (Mono) của điện thoại, hoặc nheo mắt nhìn tranh từ xa. Đừng kéo thanh Saturation (độ bão hòa) về 0 trong app chỉnh ảnh: nhiều app tính sai khiến vàng và xanh dương tươi đều thành cùng một mức xám.

Ví dụ trên tranh thật: lều cắm trại trong rừng



Màu gốc



Chỉ còn độ sáng



Gom thành 3 mảng

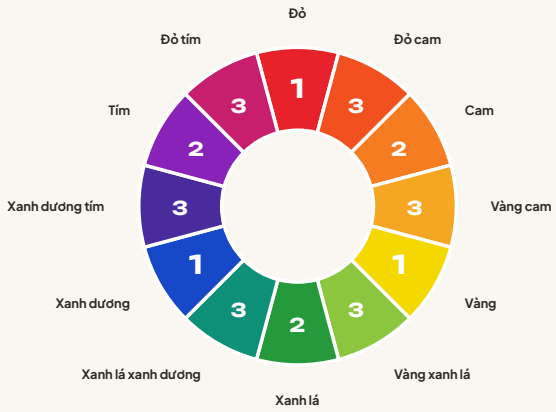
Điều rút ra: ánh lửa không nổi bật nhờ sáng hơn. Nó nổi bật vì là mảng **cam nóng, tươi** nằm giữa cả khu rừng **xanh lạnh**. Độ sáng dựng khối và chiều sâu, sắc màu và độ tươi tạo điểm nhấn.

ÁP DỤNG VỚI MARKER ACRYLIC

Mỗi cây bút là một màu có sẵn, nên chọn đúng cây theo độ sáng quan trọng không kém chọn đúng màu. Tô một ô nhỏ cho từng cây, chụp ảnh đen trắng rồi xếp từ sáng đến tối: bạn sẽ biết ngay cây nào cho vùng sáng, vùng trung gian và vùng tối.

2 Vòng 12 màu: màu bậc 1, 2, 3

Vòng 12 màu xếp các sắc màu tươi theo thứ tự cầu vồng rồi khép lại thành vòng tròn, đỏ ở đỉnh. Họa sĩ dùng ba màu gốc **Đỏ, Vàng, Xanh dương** (hệ RYB). Số trên mỗi ô là bậc của màu.



Bậc 1 (primary): Đỏ, Vàng, Xanh dương. Ba màu gốc.

Bậc 2 (secondary): pha hai màu bậc 1. Đỏ + Vàng = Cam; Vàng + Xanh dương = Xanh lá; Xanh dương + Đỏ = Tím.

Bậc 3 (tertiary): sáu màu tên ghép nằm giữa, như Đỏ cam, Vàng xanh lá, Xanh dương tím.

Kề nhau
Các ô cạnh nhau dễ hòa hợp, gọi là tương đồng.

Đối diện
Tương phản mạnh nhất về sắc màu, làm nổi nhau.

Nóng, lạnh
Nửa đỏ, cam, vàng thường được xem là nóng.

Ví dụ trên tranh thật: bảng màu bút của tranh quả hồng



Hàng chấm tròn dưới tranh là các cây bút đã dùng.

- **Vàng** → ô Vàng (bậc 1)
- **Cam** → ô Cam (bậc 2)
- **Đỏ** → ô Đỏ (bậc 1)
- **Hồng nhạt** → đỏ pha trắng, gần như không còn tươi
- **Nâu nhạt** → cam đã giảm độ tươi
- **Xanh nền** → ô Xanh dương, đối diện cam

Quả được tô bằng dải màu kề nhau: chỗ sáng ngả vàng cam, chỗ tối ngả đỏ cam. Nền chọn **xanh dương**, nằm đối diện **cam** trên vòng màu, nên quả nổi hẳn lên.

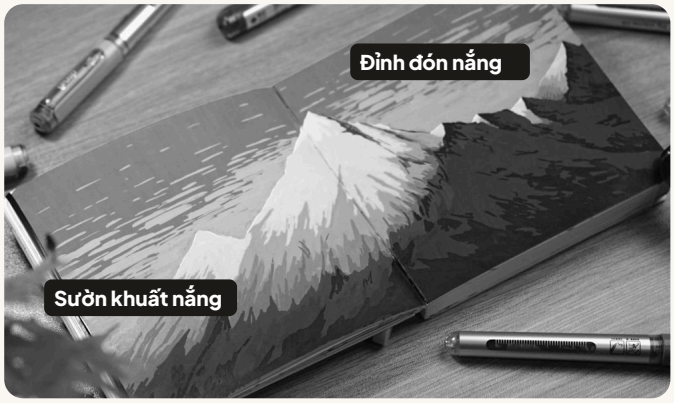
Hồng, nâu, be, xám, ô liu không có ô riêng trên vòng: chúng là các sắc màu đã đổi độ sáng và độ tươi. Gặp màu bất kỳ, hãy hỏi: nó thuộc ô nào, sáng hay tối, tươi hay đục. Khi ghi chú màu, đừng chỉ viết "xanh", hãy viết rõ "xanh lá" hay "xanh dương".

3 Độ sáng: khung xương của tranh

Màu đẹp đến đâu mà sai độ sáng thì tranh vẫn phẳng và rối. **Độ sáng là khung xương**; sắc màu và độ tươi chỉ khoác lên khung xương ấy. Bỏ hết màu, một bức tranh tốt vẫn đứng vững.



Tranh núi lúc hoàng hôn.



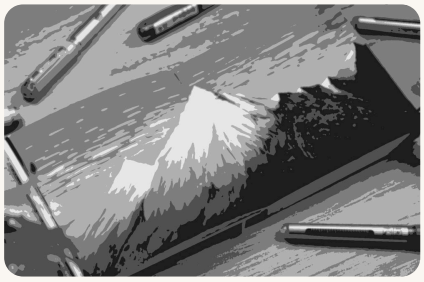
Cùng tranh, chỉ còn độ sáng: vẫn thấy rõ hướng nắng.

Điều rút ra: phía đón nắng tô bằng **vàng và cam**, hai sắc màu sáng tự nhiên; phía khuất nắng dùng **xanh dương ngả tím**, sắc màu tối tự nhiên. Hai phía chênh nhau rất xa về độ sáng nên ảnh đen trắng vẫn rõ khối.

Gom tranh thành 3 và 5 mảng trước khi tô màu



5 mảng sáng tối



3 mảng: sáng, trung gian, tối

Nheo mắt cho chi tiết nhòe đi, chỉ còn vài mảng lớn. Ba mảng rõ ràng là nền của một bức tranh vững. Năm mảng cho thêm chuyển tiếp mềm hơn. Phác các mảng này trước, màu tô sau.

Tranh tông cao, tông thấp



Tông cao (high key): chủ yếu là mảng sáng, mảng tối chỉ vài chỗ nhỏ. Cảm giác trong trẻo, nhẹ.



Tông thấp (low key): chủ yếu là mảng tối, chỉ vài vệt sáng. Cảm giác sâu, huyền bí.

ÁP DỤNG VỚI MARKER ACRYLIC

Giấy trắng là điểm sáng nhất bạn có. Hãy quyết định tông của tranh ngay từ đầu: tranh tông cao để dành vài mảng tối nhỏ làm điểm nhấn; tranh tông thấp để dành vài mảng sáng nhỏ, như vệt nắng trên sàn.

4 Nhiệt độ màu: nóng và lạnh

Nửa đỏ, cam, vàng thường được xem là **nóng**; nửa xanh lá, xanh dương, tím là **lạnh**. Nhưng nóng lạnh là **tương đối**: cùng một màu tím, đặt cạnh xanh dương thì thấy ấm, đặt cạnh đỏ thì thấy lạnh.



Ánh sáng ấm thì bóng lạnh, và ngược lại



Lửa trại ấm: vùng được chiếu ngả cam vàng, quanh đó rừng ngả xanh lạnh.



Đêm lạnh: cả tranh là xanh dương, mặt trăng vàng ấm thành điểm nhấn.

Điều rút ra: khi nguồn sáng **ấm** (nắng chiều, đèn, lửa) thì vùng bóng ngả **lạnh**, thường là xanh dương ngả tím. Ngày âm u ánh sáng lạnh thì vùng được chiếu lại hơi ấm. Cặp nóng lạnh này giúp vật có khối và có không khí.

Nhiệt độ tạo chiều sâu. Màu ấm, tươi có xu hướng tiến lên trước; màu lạnh, dịu lùi ra xa. Cảnh gần tô ấm và rõ hơn, cảnh xa ngả lạnh và nhạt dần.

ÁP DỤNG VỚI MARKER ACRYLIC

Chọn sẵn từng cặp bút nóng lạnh cho một vật: một cây ấm cho mặt sáng, một cây lạnh cho mặt tối, thay vì chỉ dùng một màu đậm nhạt.

5 Sáu kiểu phối màu cơ bản

Phối màu là chọn những màu có quan hệ rõ ràng trên vòng màu, rồi chia cho mỗi màu một vai trò và một phần diện tích. Vòng có 12 ô, đếm số ô giữa các màu là biết chúng thuộc kiểu phối nào.



Đơn sắc

Monochromatic

Một sắc màu, đổi độ sáng và độ tươi.



Tương đồng

Analogous

3 đến 5 màu kề nhau trên vòng.



Tương phản

Complementary · bổ túc

Hai màu đối diện, cách nhau 6 ô.



Tương phản xẻ

Split complementary

Một màu và hai màu kề màu đối diện của nó.



Bộ ba

Triadic

Ba màu cách đều nhau 4 ô.

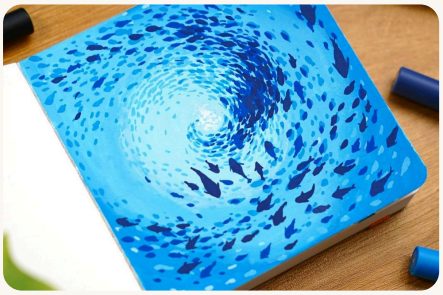


Bộ bốn

Tetradic

Hai cặp tương phản, cách đều 3 ô.

Ba kiểu phối trên tranh thật



Đơn sắc. Chỉ một sắc xanh dương, đổi sáng tối. Tâm xoáy sáng nhất nên mắt bị hút vào đó.



Tương đồng. Bầu trời đi một vòng cung kề nhau: tím, đỏ tím, đỏ, cam, vàng.



Tương phản. Bướm cam trên nền xanh dương, hai màu đối diện nên nổi bật mạnh.

Chia vai: chủ đạo, phụ, nhấn

Điểm xuất phát dễ nhớ là tỷ lệ **60 · 30 · 10**: một màu chiếm phần lớn diện tích, một màu phụ, và một màu nhỏ làm điểm nhấn. Đây là gợi ý để bắt đầu, không phải định luật.



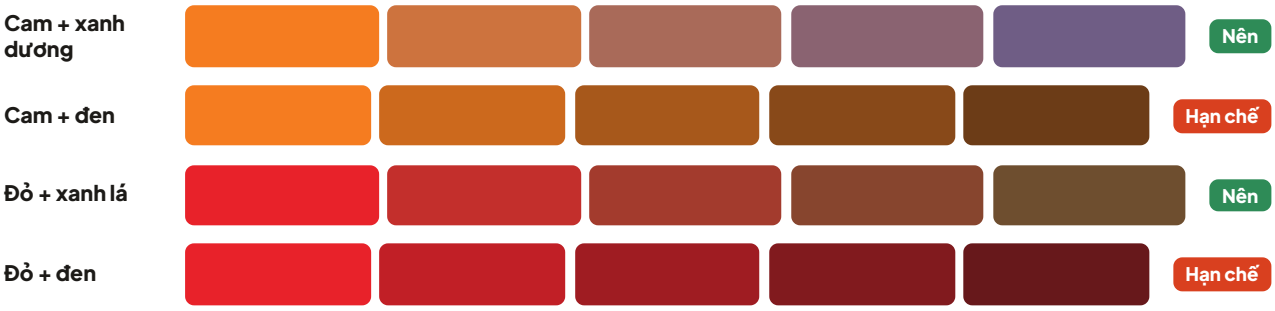
Lưu ý: với người mới, mình gọi kiểu "bổ túc" là **tương phản** cho dễ hiểu, và "bổ túc xẻ" là **tương phản xẻ** (một màu đi với hai màu nằm hai bên màu đối diện của nó). Các kiểu phối là công cụ gợi ý, không phải luật bắt buộc.

6 Hai nguyên tắc màu của LCDT

Đây là hai điều mình nhắc đi nhắc lại với học viên, vì nó tạo nên khác biệt giữa một bức tranh trong trẻo và một bức tranh bị "chết màu".

1. Làm tối bằng màu tương phản, đừng vội pha đen

Muốn một vùng tối đi, phản xạ đầu tiên của nhiều người là thêm đen. Nhưng đen làm màu đục và mất sắc. Cách của mình: làm trầm một màu bằng **màu tương phản** của nó, tức màu đối diện trên vòng màu. Vùng tối vẫn giữ được sắc màu và chiều sâu.



2. Hạn chế tối đa màu đen

Chỉ dùng đen khi một mảng thật sự quá tối và gần như không có ánh sáng lọt vào. Còn lại, mọi vùng tối nên dựng bằng màu tương phản hoặc một màu tối có sắc như xanh dương đậm, tím đậm, nâu.

Nhìn trên tranh thật



Bầu trời đêm tối nhưng không dùng đen: toàn bộ là các lớp xanh dương đậm nhạt.



Phần tối của quả cam ngả đỏ cam, bóng đổ là xanh dương, không phải xám đen.

Điều rút ra: vùng tối là nơi giữ màu, không phải nơi bỏ màu. Dùng tương phản để làm tối thì tranh vẫn **sống** ở cả những chỗ ít ánh sáng nhất. Giấy trắng là điểm sáng nhất, hãy giữ nó sạch; đen là điểm tối nhất, hãy để dành cho đúng chỗ.

ÁP DỤNG VỚI MARKER ACRYLIC

Với marker, "pha" chủ yếu là chồng lớp. Muốn trầm một mảng cam, phủ mỏng hoặc đan nét một cây xanh dương lên khi lớp dưới đã khô, thay vì với tay lấy cây đen.

PHẦN B

Bố cục

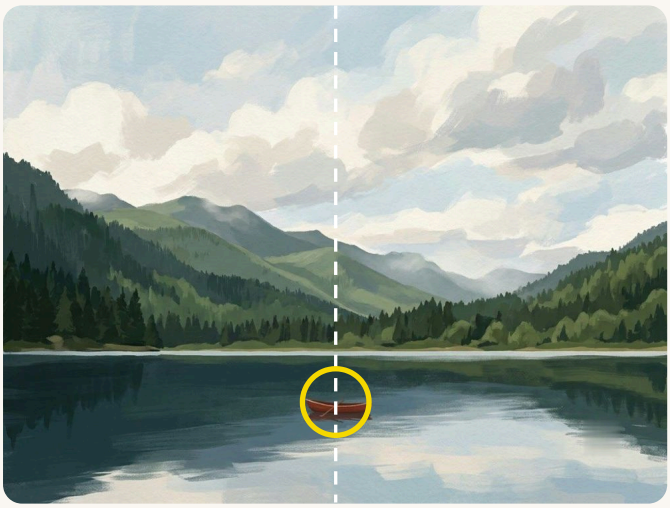
Trước nét vẽ đầu tiên, bạn đã phải quyết định: vẽ cái gì, đặt ở đâu, lớn bao nhiêu. Những quyết định ấy là bố cục.

Sau phần này, bạn sẽ

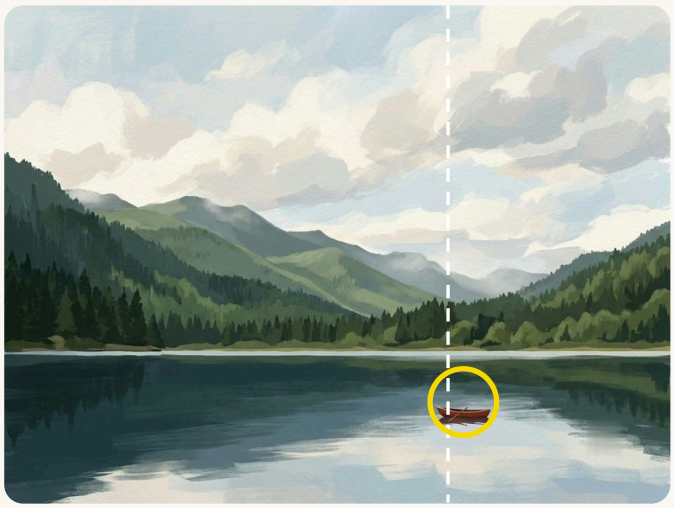
- Hiểu bố cục là sự sắp xếp để dẫn mắt người xem và kể điều bạn muốn kể.
- Chọn khung ngang, dọc hay vuông; xác định điểm nhấn và thứ bậc chính, phụ, nền.
- Dùng quy tắc 1/3, chọn đường chân trời, dẫn mắt và cân bằng tranh.
- Nhận ra năm lỗi bố cục hay gặp và biết cách sửa.

7 Bố cục là gì

Bố cục (composition) là cách sắp xếp mọi thứ trong khung tranh: hình, mảng sáng tối, màu và đường nét. Bố cục tốt làm được hai việc: **dẫn mắt** người xem theo lộ trình bạn chọn, và cho họ **hiểu ngay** bức tranh kể điều gì.



A Thuyền đúng trục giữa: cân nhưng tĩnh, hai bên như nhau. Ảnh minh họa.



B Cùng cảnh, dời thuyền sang đường 1/3: mặt nước bên trái thành khoảng để mắt đi tới.

1 Chọn
Cái gì có mặt, cái gì bỏ đi. Bỏ bớt cũng là bố cục.

2 Đặt
Mỗi thứ nằm ở đâu trong khung, cách mép bao xa.

3 Nhấn
Cái gì lớn nhất, rõ nhất, tương phản nhất.

Hai câu hỏi trước khi vẽ: bạn muốn người xem nhìn vào đâu đầu tiên? Sau đó bạn muốn dẫn mắt họ đi tới đâu? Trả lời được hai câu này, mọi lựa chọn bố cục sẽ có lý do.

8 Khung hình và điểm nhấn

Khung tranh là ranh giới đầu tiên của bố cục. Cùng một cảnh, đổi tỉ lệ khung là đổi cảm giác: **ngang** mở rộng sang hai bên, **dọc** kéo mắt lên xuống, **vuông** giữ mắt ở giữa.



Dọc: cây và lá cờ vươn lên.



Ngang: dãy núi trải dài trên hai trang sổ. Hợp phong cảnh, sông nước.



Vuông: vòng xoáy giữ mắt quanh con bướm ở tâm.

Điểm nhấn: chỗ mắt dừng lại đầu tiên



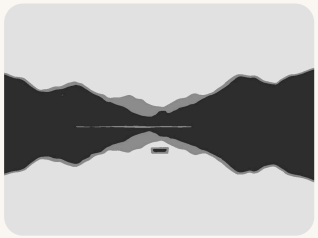
Điểm nhấn không tự nhiên mà có: bạn tạo nó bằng cách dồn những thứ hút mắt nhất về một chỗ. Ở tranh vịt:

1. **Tương phản sáng tối mạnh nhất:** lông trắng nằm sát mảng nước xanh đậm.
2. **Màu ấm duy nhất:** cái mỏ cam giữa cả một vùng xanh.
3. **Chi tiết, cạnh sắc:** mắt, mỏ, viền đầu vẽ kỹ nhất.
4. **Đường dẫn:** vòng sóng gom tầm mắt về con vịt.

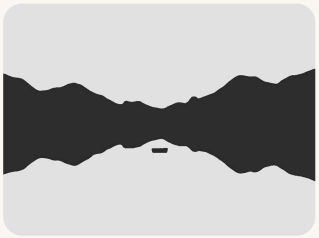
Đơn giản hóa thành vài mảng lớn



Cảnh đầy đủ



Gom thành mảng lớn



Chỉ còn 2 mảng

Trước khi vẽ, phác vài bản nhỏ (thumbnail) chỉ gồm 2 đến 4 mảng lớn. Bố cục đứng được ở dạng mảng thì mới đáng vẽ chi tiết.

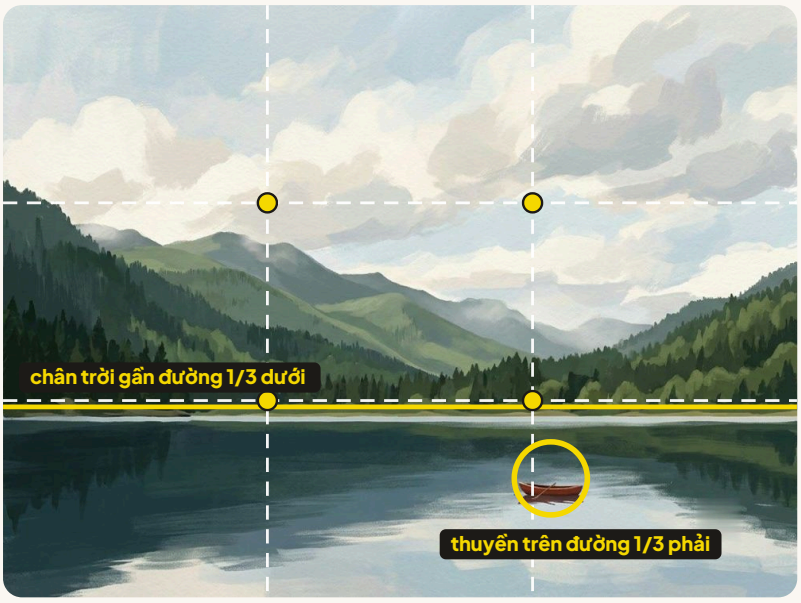
Thứ bậc thị giác: chính, phụ, nền

Không phải mọi thứ trong tranh đều quan trọng như nhau. Hãy xếp rõ vai trò và cho chúng kích thước khác nhau: **lớn, vừa, nhỏ**. Một tranh nên có một điểm nhấn chính, các chỗ khác là phụ, phần còn lại làm nền.



Chính Phụ Nền

9 Quy tắc 1/3



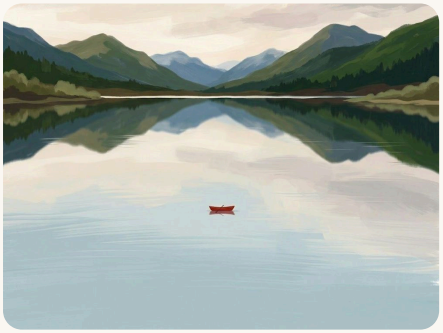
Chia khung bằng 2 đường dọc và 2 đường ngang cách đều, được 9 ô. Đặt **đường chân trời** hoặc các mảng lớn dọc theo một đường 1/3, và đặt **điểm nhấn** gần một trong 4 giao điểm.

> **Vì sao 1/3 dễ hơn chia đôi?** Đặt mọi thứ ở giữa thì hai nửa tranh bằng nhau, tranh chấp nhau, chủ thể nằm im. Lệch về 1/3 tạo ngay một mảng lớn và một mảng nhỏ, có khoảng cho mắt di chuyển.

Điều rút ra: lưới 1/3 là cách nhanh nhất để thoát lỗi đặt mọi thứ ở giữa. Điểm nhấn không cần trúng giao điểm từng milimét, chỉ cần ở gần.

10 Đường chân trời cao, giữa, thấp

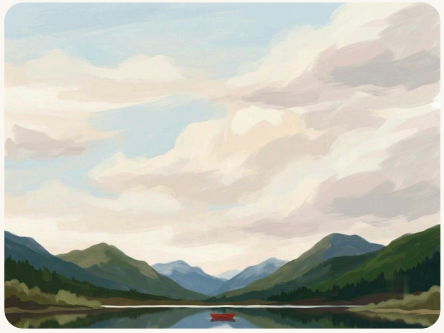
Vị trí chân trời quyết định **phần nào là nhân vật chính**: trời hay đất, nước. Cùng một cảnh hồ núi, chỉ đổi chân trời:



Cao. Nước chiếm phần lớn: nhấn mặt hồ, cảm giác gần gũi. Ảnh minh họa.



Giữa. Trời và nước bằng nhau, hai nửa tranh chấp. Nên tránh khi mới tập.



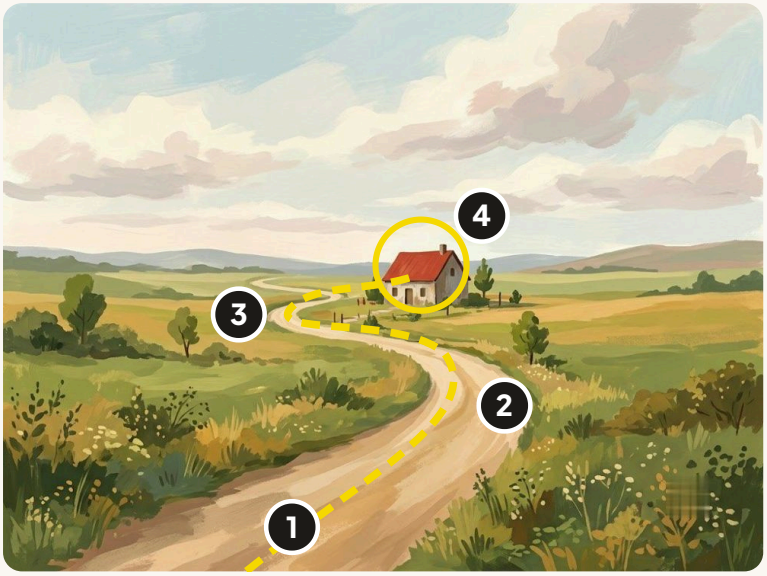
Thấp. Trời chiếm phần lớn: thoáng, rộng, bầu trời là nhân vật chính.

> **Ba câu hỏi chọn chân trời:** cái gì đẹp nhất hôm nay, trời hay đất? Mây có hình dáng gì đáng kể không? Tiền cảnh có gì để kể không? Phần nào đáng kể hơn thì cho nó khoảng 2/3 khung.

11 Dẫn mắt, khoảng trống và cân bằng

Bố cục tốt không để mắt người xem lang thang. Nó mời mắt vào tranh, đưa tới điểm nhấn, rồi giữ mắt ở lại trong khung.

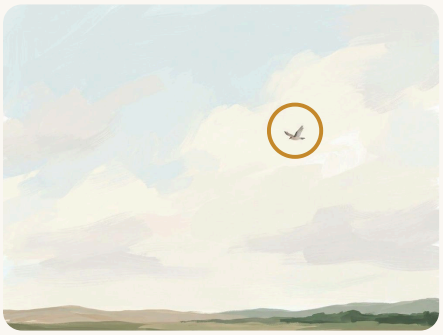
Đường dẫn mắt



1. **Cửa vào:** đường rộng nhất ở mép dưới, mắt bắt đầu đọc từ đây.
2. **Uốn và thu hẹp:** đường uốn chữ S, nhỏ dần khi lùi xa.
3. **Đổi hướng trước điểm nhấn:** khúc cuối hướng thẳng vào ngôi nhà.
4. **Điểm đến:** mái đỏ là chỗ tươi và tương phản nhất cảnh.

Con đường, dòng sông, hàng rào, bờ biển, tia sáng đều có thể là đường dẫn mắt. Ảnh minh họa.

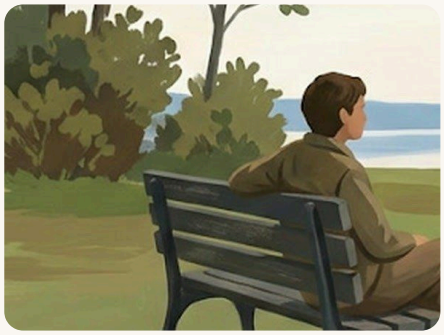
Khoảng trống và hướng nhìn



Một chấm chim nhỏ trên khoảng trời lớn vẫn đủ làm chủ thể. Khoảng trống cho chủ thể chỗ thở.



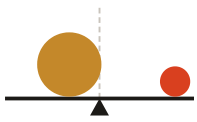
Có chỗ phía trước Người nhìn sang phải, phía trước còn mặt hồ rộng. Cảnh thoáng, yên.



Hết chỗ phía trước Khung cắt sát trước mặt: mắt người xem đâm vào mép, thấy bí.

Cân bằng bất đối xứng

Không cần hai bên giống hệt nhau. Một vật lớn gần tâm có thể cân với một vật nhỏ nhưng tươi, đặt xa tâm hơn, như cái cân đòn.



Điều rút ra: đường dẫn mắt mạnh nhất khi nó **kết thúc ở điểm nhấn**. Một đường chạy thẳng tới góc tranh hoặc ra khỏi khung sẽ kéo mắt ra theo. Hãy để chủ thể nhìn hay đi **vào** trong tranh.

12 Năm lỗi bố cục thường gặp

Phần lớn bố cục hỏng không vì thiếu ý tưởng mà vì vài lỗi lặp đi lặp lại. Nhận ra sớm, ngay trên bản phác nhỏ, thì sửa gần như không tốn gì.

1. Quá nhiều điểm nhấn



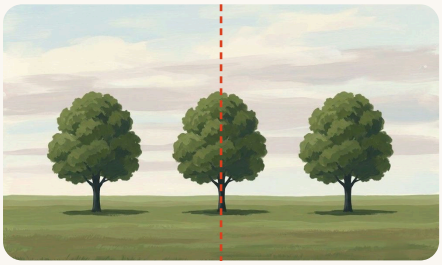
Lỗi Mặt trời, cối xay, cầu vồng, khí cầu, nhà, thuyền cùng tươi nhất.



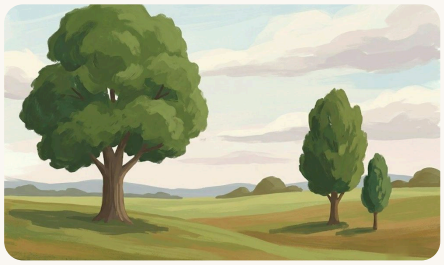
Đã sửa Bỏ bớt, hạ độ tươi: còn ngôi nhà đỏ là điểm nhấn.

Nhiều chỗ mạnh ngang nhau thì tranh giành sự chú ý, người xem không biết dừng ở đâu. Giữ **một điểm nhấn chính**, hạ các chỗ còn lại xuống làm phụ.

2. Khoảng cách và kích thước đều nhau



Lỗi Ba cây cùng cỡ, cách đều, cây giữa nằm đúng trục giữa.



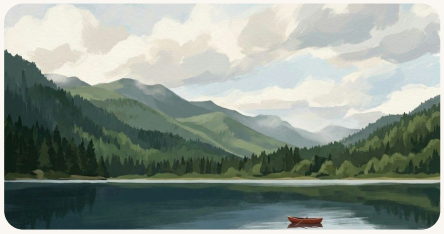
Đã sửa Lớn, vừa, nhỏ; khoảng cách khác hẳn nhau; cây nhỏ gom thành nhóm.

Vật cùng cỡ, cách đều như hàng rào thì mắt đọc một lần là hết. Biến hóa **lớn, vừa, nhỏ** và cho các khoảng cách khác nhau.

3. Đường chân trời chia đôi tranh



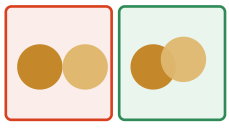
Lỗi Chân trời đúng giữa, hai nửa bằng nhau.



Đã sửa Chân trời hạ gần đường 1/3 dưới.

Đặt chân trời **cao hoặc thấp hẳn** để một mảng làm chính.

4. Tiếp tuyến (tangent)



Hai hình chạm hờ nhau, hoặc vật chạm đúng mép khung. Mắt không biết hình nào ở trước. **Sửa:** chồng hẳn lên hoặc tách hẳn ra.

5. Vật dính mép khung



Ngôi nhà bị đẩy sát mép, như sắp rơi khỏi tranh. **Sửa:** kéo vật vào trong, hoặc để mép khung cắt hẳn qua vật có chủ đích.

THỰC HÀNH

Bảng tự kiểm tra trước khi vẽ

Chạy nhanh trên bản phác nhỏ trước khi vẽ bản thật, hoặc chạy cùng công cụ phân tích tranh để tập nhìn.

Màu sắc

- [ ] Đã gom tranh thành 3 mảng sáng, trung gian, tối chưa?
- [ ] Điểm sáng nhất và tối nhất nằm ở đâu?
- [ ] Mình chọn kiểu phối màu nào?
- [ ] Có cả vùng tươi và vùng dịu cho mắt nghỉ chưa?
- [ ] Vùng tối tô bằng tương phản hay lỡ dùng đen?
- [ ] Ánh sáng ấm thì bóng đã ngả lạnh chưa?

Bố cục

- [ ] Điểm nhấn chính của tranh là gì?
- [ ] Nó có nằm gần một giao điểm 1/3 không?
- [ ] Chân trời có lỡ chia đôi tranh không?
- [ ] Có đường nào dẫn mắt vào điểm nhấn chưa?
- [ ] Có tiếp tuyến hay vật dính mép không?
- [ ] Các mảng có biến hóa lớn, vừa, nhỏ chưa?

Chạy bảng trên một tranh thật



Đạt **Mảng sáng tối:** tán cây xanh tối nổi trên nền trời xanh sáng, đọc được ngay cả khi nheo mắt.

Đạt **Phối màu:** tương đồng xanh lá, xanh dương, vài chấm vàng làm điểm sáng.

Đạt **Điểm nhấn:** một cây duy nhất, lớn, chi tiết nhất tranh.

Cân nhắc **Vị trí:** cây đặt gần trục giữa, kiểu bố cục trung tâm. Đây là lựa chọn có chủ đích cho tranh một chủ thể, không phải lỗi.

Dùng cùng công cụ Bài Tập Marker Acrylic

Trên web khóa học có công cụ miễn phí: tải một tấm ảnh lên, công cụ tách notan (bản đồ sáng tối), gom mảng màu, chia lưới và gợi ý bảng màu. Hãy tự trả lời bảng này trước, rồi mới bấm xem kết quả để so cách nhìn của bạn.

lecongduytinh-khoahoc.com

ĐI XA HƠN

Đây mới là phần nền. Phần sâu nằm ở khóa học.

Vẽ Marker Acrylic Theo Cách Của Bạn






Trong bản đầy đủ của khóa học

2 chuyên đề độc quyền · hơn 120 trang

- Đo và đọc màu trên tranh thật
- Bốn cách làm giảm độ tươi, xám ấm và xám lạnh
- Ánh sáng và bóng: dựng khối từng bước
- Quy trình lên màu từng bước với marker
- 9 dạng bố cục kinh điển: chữ S, tam giác, chữ L...
- Lập bảng độ sáng cho chính bộ bút của bạn
- Bảy kiểu tương phản và thí nghiệm Albers
- Màu theo thời điểm, không khí và cảm xúc
- Phối cảnh 1 điểm, 2 điểm và chiều sâu
- Bộ phiếu thực hành và bảng tra cứu

6 chương

29 bài, đi từ nền tảng đến tư duy để tự vẽ thứ mình thích.

Sửa bài

Nhóm học viên riêng, nộp bài và được góp ý trực tiếp.

Livestream

Mỗi tháng mình live trong nhóm, giải đáp và vẽ cùng.

XEM CÁC GÓI HỌC

lecongduytinh-khoahoc.com

Cần tư vấn chọn gói? Nhắn Fanpage **Lê Công Duy Tính**, mình trả lời trực tiếp.