

# MÔ HÌNH ĐỊNH DANH CỦA THUẬT NGỮ THIẾT KẾ ĐỒ HỌA TIẾNG ANH

*Nguyễn Thị Thu Hiền<sup>1</sup>, Vũ Hoàng Ngân<sup>1</sup>, Lê Phương Thảo<sup>1</sup>*  
*Email: hienntt78@hou.edu.vn*

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 26/05/2025

Ngày phản biện đánh giá: 15/08/2025

Ngày bài báo được duyệt đăng: 29/08/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.634

**Tóm tắt:** Bài báo nghiên cứu mô hình định danh của 292 thuật ngữ thiết kế đồ họa tiếng Anh, từ đó rút ra các đặc điểm ngôn ngữ giúp chuẩn hóa hệ thuật ngữ tiếng Việt trong lĩnh vực này. Bài viết phân tích quá trình định danh trong thiết kế đồ họa thông qua các yếu tố ngôn ngữ và cấu trúc thuật ngữ, tập trung vào năm nhóm chính: loại hình thiết kế, màu sắc, bố cục, thiết kế chữ và in ấn. Nghiên cứu sử dụng thủ pháp thống kê, phương pháp phân tích thành tố cấu tạo, phương pháp mô hình hóa để xác định các đặc trưng định danh, từ đó đề xuất các mô hình ngôn ngữ giúp hệ thống hóa thuật ngữ thiết kế đồ họa. Kết quả nghiên cứu cung cấp cơ sở khoa học cho việc dịch thuật và xây dựng thuật ngữ chuyên ngành trong tiếng Việt, đồng thời góp phần nâng cao nhận thức về bản chất ngôn ngữ của lĩnh vực thiết kế đồ họa.

**Từ khóa:** Thuật ngữ, thuật ngữ thiết kế đồ họa tiếng Anh, định danh thuật ngữ, mô hình định danh

## I. Đặt vấn đề

Mỗi ngành khoa học và công nghệ đều có một hệ thống thuật ngữ riêng để biểu đạt các khái niệm và đối tượng chuyên môn, trong đó, thiết kế đồ họa (graphic design) là một lĩnh vực có sự giao thoa mạnh mẽ giữa ngôn ngữ và tư duy thẩm mỹ. Hệ thống thuật ngữ thiết kế đồ họa trong tiếng Anh đã phát triển mạnh mẽ và được chuẩn hóa từ lâu. Sự thống nhất giữa hình thái từ vựng và nội hàm chuyên môn

tao nên hệ quy chiếu ngôn ngữ không thể thay thế cho cộng đồng thiết kế quốc tế.

Hiện nay, xu hướng hội nhập quốc tế đặt ra yêu cầu hoàn thiện và phát triển hệ thống thuật ngữ tiếng Việt trong nhiều lĩnh vực, nhằm đảm bảo tính thống nhất và phù hợp với chuẩn mực chung của thế giới. Việc nghiên cứu mô hình định danh thuật ngữ thiết kế đồ họa trong tiếng Anh có ý nghĩa đối chiếu trực tiếp với quá trình hình thành thuật ngữ trong tiếng Việt.

<sup>1</sup> Trường Đại học Mở Hà Nội

Đặc điểm định danh có mối quan hệ mật thiết với ngữ nghĩa của thuật ngữ, ảnh hưởng đến khả năng truyền đạt chính xác nội dung chuyên môn và ứng dụng trong thực tiễn. Do vậy, việc nghiên cứu cơ sở định danh của thuật ngữ thiết kế đồ họa trong tiếng Anh không chỉ giúp hiểu rõ phạm vi ngữ nghĩa, giúp giải mã logic nội tại của khái niệm, mà còn làm cơ sở cho quyết định dịch thuật/vay mượn hợp lý, góp phần chuẩn hóa và phát triển hệ thuật ngữ tiếng Việt trong lĩnh vực này.

## II. Cơ sở lý thuyết

### 2.1. Khái niệm về định danh

Trong lĩnh vực ngôn ngữ học, hoạt động hình thành tên gọi được giới học thuật gọi tên là quá trình “định danh” (Tăng & Phạm, 2024). Theo cách tiếp cận của Kolshansky quá trình này được hiểu là việc gắn một đơn vị hay kí hiệu ngôn ngữ với một khái niệm hay phần nghĩa (Significat) vốn phản ánh những đặc trưng nhất định của một biểu vật (denotat) (Đỗ, 2005). Định danh cũng được hiểu là quá trình tạo lập các đơn vị ngôn ngữ có chức năng gọi tên và phân loại các hiện tượng trong thế giới khách quan, từ đó hình thành các khái niệm tương ứng dưới dạng từ, cụm từ hoặc câu (Nguyễn, 1998). Khi đặt tên cho một đối tượng, con người thường lựa chọn những đặc điểm nổi bật nhất làm cơ sở định danh. Tuy nhiên, trong trường hợp nhiều đối tượng có chung các thuộc tính cơ bản, các đặc điểm phụ nhưng có tính phân biệt sẽ được sử dụng để đặt tên (Nguyễn, 2004). Do đó, định danh bao gồm hai bước quan trọng: xác định phạm trù khái niệm và lựa chọn đặc trưng phân biệt.

Trong các lĩnh vực chuyên ngành, quá trình định danh đòi hỏi việc xác định rõ các đặc điểm cơ bản của đối tượng (Nguyễn, 2021), điều này cũng được áp dụng đối với thuật ngữ thiết kế đồ họa. Chẳng hạn, các yếu tố trực quan trong thiết kế được đặt tên dựa trên chức năng hoặc đặc điểm của chúng, như “typeface” (kiểu chữ). Khi cần mô tả chi tiết hơn, các thuật ngữ này có thể được mở rộng dựa vào đặc tính riêng, chẳng hạn “serif typeface” (kiểu chữ có chân) và “sans-serif typeface” (kiểu chữ không chân).

Như vậy, quá trình định danh trong thiết kế đồ họa vẫn tuân theo nguyên tắc chung của ngôn ngữ học, trong đó các thuật ngữ được xây dựng dựa trên việc xác định những đặc điểm nổi bật cũng như cách phân biệt giữa các yếu tố trong lĩnh vực này.

### 2.2. Khái niệm thuật ngữ thiết kế đồ họa

#### 2.2.1. Khái niệm thuật ngữ

Trong các thập kỷ qua, nhiều nghiên cứu về thuật ngữ trên thế giới đã góp phần định hình lĩnh vực này, đặc biệt trong bối cảnh giao tiếp chuyên môn và quốc tế hóa. Nghiên cứu về thuật ngữ có hai khía cạnh: (1) tập hợp các thuật ngữ trong một lĩnh vực nhất định và (2) lĩnh vực nghiên cứu về các thuật ngữ chuyên ngành. Một trong những định nghĩa được chấp nhận rộng rãi đến từ Sager (1990), người cho rằng thuật ngữ là việc thu thập, mô tả, xử lý và trình bày các thuật ngữ liên quan đến các lĩnh vực chuyên môn trong một hoặc nhiều ngôn ngữ. Mục tiêu của nó tương đồng với từ điển học, tuy nhiên có sự khác biệt quan trọng về phương pháp và đối tượng nghiên cứu. Trong khi từ điển học tập trung vào

toàn bộ vốn từ vựng của ngôn ngữ, nghiên cứu thuật ngữ chỉ giới hạn ở những khái niệm cụ thể trong các ngôn ngữ chuyên môn (Sager, 1990; Bowker, 2019).

Các lý thuyết hiện đại đã mở rộng phạm vi thuật ngữ học, tích hợp yếu tố giao tiếp, văn hóa và nhận thức. Lý thuyết Giao tiếp về Thuật ngữ (Communicative Theory of Terminology - CTT) của Cabré (1999) nhấn mạnh nghiên cứu thuật ngữ trong ngữ cảnh văn bản, phân tích vai trò truyền tải thông tin và tính linh hoạt của thuật ngữ theo ngữ cảnh. Thuật ngữ dựa trên Khung (Frame-Based Terminology) của Faber và López Rodríguez (2012) mô hình hóa khái niệm qua sự kiện và ngữ cảnh, tổ chức tri thức theo cấu trúc phân cấp, hỗ trợ dịch thuật, quản lý tri thức và giao tiếp liên ngành. Các lý thuyết này phản ánh xu hướng hiện đại, nhấn mạnh ngữ cảnh, tính linh hoạt và yếu tố xã hội-văn hóa, làm phong phú lý thuyết thuật ngữ học và mở ra ứng dụng thực tiễn trong công nghệ, y tế và giao tiếp liên văn hóa.

Nhìn chung, các nghiên cứu về thuật ngữ trên thế giới đã phát triển từ những lý thuyết truyền thống tập trung vào việc chuẩn hóa và tính chính xác của ngôn ngữ chuyên môn, đến những lý thuyết hiện đại tích hợp các yếu tố xã hội, văn hóa và nhận thức. Những lý thuyết này đã mở rộng phạm vi nghiên cứu và ứng dụng của thuật ngữ học, đồng thời tạo ra những mô hình mới trong việc phát triển và sử dụng thuật ngữ trong bối cảnh toàn cầu hóa và giao tiếp liên ngành.

### 2.2.2. Khái niệm thuật ngữ thiết kế đồ họa

Theo Sager (1990), các thuật ngữ được thu thập và hệ thống hóa để truyền tải chính xác các khái niệm chuyên môn,

hỗ trợ giao tiếp hiệu quả trong ngành. Lý thuyết Giao tiếp về Thuật ngữ (CTT) của Cabré (1999) bổ sung rằng chúng không chỉ là nhãn hiệu mà còn mang chức năng truyền tải thông tin trong các ngữ cảnh cụ thể. Từ các lý thuyết trên, chúng tôi cho rằng thuật ngữ thiết kế đồ họa là tập hợp các từ ngữ và cụm từ chuyên ngành dùng để mô tả các khái niệm, kỹ thuật, công cụ, và quy trình trong lĩnh vực thiết kế đồ họa, như “typography”, “layout”, “vector” hay “complementary colour”.

Ngoài ra, theo Armstrong (2009), thiết kế đồ họa mở rộng từ nghệ thuật ứng dụng truyền thống sang các lĩnh vực hiện đại như thiết kế trải nghiệm, ứng dụng, và website, phản ánh sự phát triển của công nghệ số và nhu cầu giao tiếp đa dạng. Thuật ngữ thiết kế đồ họa, do đó, phải linh hoạt để đáp ứng các ngữ cảnh mới, đồng thời phản ánh tính thẩm mỹ, chức năng, và cấu trúc tổ chức của lĩnh vực. Các thuật ngữ này không chỉ hỗ trợ giao tiếp giữa các nhà thiết kế mà còn kết nối với các ngành liên quan như truyền thông, công nghệ, và khoa học xã hội, phù hợp với xu hướng toàn cầu hóa và liên ngành.

### III. Phương pháp nghiên cứu

Bài báo sử dụng phương pháp thu thập dữ liệu và phương pháp nghiên cứu tài liệu để kế thừa có chọn lọc những thông tin trong các tài liệu đã được xuất bản. Kết quả, có 292 thuật ngữ chuyên ngành thiết kế đồ họa được thu thập từ sách *Graphic design* của Pettersson (2015), sách *Graphic Design, Translated: A Visual Directory Of Terms For Global Design* của Wolf (2010), bài báo *What is a Press Proof?* của Hook (2018) trên tạp chí online PrintSouth, bài báo *Paper and board*

*grades and their properties* của tác giả Tillmann (2006) trong cuốn *Handbook of paper and board*. Đồng thời, bài báo cũng vận dụng một số phương pháp nghiên cứu khác như phương pháp phân tích thành tố cấu tạo, phương pháp mô hình hóa, thủ pháp pháp thống kê. Những phương pháp này được vận dụng nhằm xác định các mô hình định danh. Kết quả thống kê sẽ được thể hiện thành các bảng biểu với số lượng và tỷ lệ phần trăm tương ứng.

#### **IV. Kết quả và thảo luận**

##### **4.1. Các mô hình định danh của thuật ngữ Thiết kế đồ họa**

Trong ba cách thức phân chia đơn vị định danh theo nghiên cứu của V.G.Gak gồm: theo dấu hiệu đặc trưng được sử dụng làm cơ sở cho sự định danh; theo tính có lí do của tên gọi; và theo tính chất hòa kết thành một khối hay có thể tách biệt ra được các thành phần trong tên gọi (dẫn theo Nguyễn, 2000), bài viết này chỉ khảo sát các thuật ngữ thiết kế đồ họa tiếng Anh theo dấu hiệu đặc trưng được sử dụng làm cơ sở định danh để xác lập ra một số mô hình cấu tạo thuật ngữ từ một số lượng lớn thuật ngữ.

Vì quá trình định danh sự vật, hiện tượng thực chất là việc phân loại khái niệm và lựa chọn các đặc trưng khu biệt để đặt tên, nên thuật ngữ chỉ thực sự thể hiện đầy đủ quá trình này khi có ít nhất hai thành tố. Thông thường, một thuật ngữ bao gồm một yếu tố chỉ loại và một hoặc nhiều yếu tố bổ sung để thể hiện đặc trưng riêng. Quá trình này chủ yếu diễn ra ở các thuật ngữ được tạo thành theo cấu trúc ghép chính phụ. Do đó, chỉ những thuật ngữ thiết kế đồ họa thuộc dạng từ ghép

chính phụ hoặc ngữ chính phụ mới được đưa vào khảo sát về mô hình định danh thuật ngữ thiết kế đồ họa tiếng Anh, nhằm xác định một tập hợp các đặc trưng khu biệt làm cơ sở đặt tên thuật ngữ.

Tiếp theo, bài viết sẽ mô hình hóa các mô hình định danh thuật ngữ thiết kế đồ họa Tiếng Anh theo năm phạm trù nội dung được xác định dựa vào các chức năng, hoạt động cụ thể của thiết kế đồ họa, gồm:

- Thuật ngữ chỉ loại hình thiết kế đồ họa
- Thuật ngữ chỉ màu sắc
- Thuật ngữ chỉ bố cục
- Thuật ngữ chỉ việc thiết kế chữ
- Thuật ngữ in ấn

Trong mô hình cấu tạo của các thuật ngữ thiết kế đồ họa tiếng Anh, các yếu tố thuật ngữ chủ yếu có trật tự quan hệ là phụ trước, chính sau, trong khi đó các đặc trưng định danh của thuật ngữ thường là yếu tố phụ được thêm vào. Do vậy, mô hình định danh khái quát điển hình của các thuật ngữ thiết kế đồ họa tiếng Anh là:

##### **F (yếu tố chỉ đặc trưng) + yếu tố chỉ khái niệm/đối tượng đứng sau**

Theo đó, F được quy ước là kí hiệu đặc trưng định danh chung, và từ F1 đến Fn là các đặc trưng khu biệt cụ thể được chọn làm cơ sở định danh khi đặt tên các thuật ngữ.

##### **4.1.1. Mô hình định danh thuật ngữ chỉ loại hình thiết kế đồ họa**

Sau đây là mô hình định danh khái quát của các thuật ngữ thuộc phạm trù loại hình thiết kế đồ họa:

##### **F + thiết kế**

Dưới đây là các đặc trưng khu biệt được lựa chọn làm cơ sở định danh, tương đương với các loại hình thiết kế:

- F1: Thương hiệu và nhận diện thương hiệu, có 06 thuật ngữ có định danh này. Ví dụ: *branding design* (thiết kế thương hiệu), *visual identity design* (thiết kế nhận diện thương hiệu), *stationery design* (thiết kế văn phòng phẩm), v.v...

- F2: Kỹ thuật số, có 08 thuật ngữ có đặc trưng định dạng này, ví dụ: *digital design* (thiết kế kỹ thuật số), *web design* (thiết kế trang web), *mobile app design* (thiết kế ứng dụng di động), v.v...

- F3: Giải trí, có 13 thuật ngữ có định dạng này, ví dụ: *game design* (thiết

*kế trò chơi*), *album cover design* (thiết kế bìa album nhạc), *theatre set design* (thiết kế bối cảnh sân khấu), v.v...

- F4: Quảng cáo và truyền thông, có 06 thuật ngữ có đặc trưng định dạng này, ví dụ: *advertising and marketing design* (thiết kế quảng cáo và truyền thông), *social media design/graphics* (thiết kế đồ họa mạng xã hội), *advertisement design* (thiết kế quảng cáo), v.v...

- F5: Ấn phẩm, có 12 thuật ngữ có đặc trưng định danh liên quan đến thiết kế ấn phẩm, ví dụ: *poster design* (thiết kế áp phích), *book cover design* (thiết kế bìa sách), *menu design* (thiết kế menu), v.v...

*Bảng 1. Mô hình định danh của thuật ngữ chỉ các loại hình thiết kế đồ họa*

Phạm trù	Mô hình	Đặc điểm định danh	Số thuật ngữ	Tỷ lệ (%)
Loại hình thiết kế đồ họa	F1 + thiết kế	Thương hiệu và nhận diện thương hiệu	6	13.3
	F2 + thiết kế	Kỹ thuật số	8	17.8
	F3 + thiết kế	Giải trí	13	28.9
	F4 + thiết kế	Quảng cáo và truyền thông	6	13.3
	F5 + thiết kế	Ấn phẩm	12	26.7
		Tổng		45

#### 4.1.2. Mô hình định danh thuật ngữ chỉ màu sắc

Trong số 292 thuật ngữ tiếng Anh về thiết kế đồ họa trong khuôn khổ bài viết khảo sát, có 43 thuật ngữ chỉ màu sắc.

Mô hình định danh chung cho các thuật ngữ chỉ màu sắc là:

#### **F + Màu/Hệ (màu)/Mô hình (màu) hoặc Màu + F.**

Việc mô hình đảo trật tự trong vài trường hợp này dựa trên cách sử dụng thông dụng trong ngôn ngữ. Một số thuật ngữ đã trở thành những danh từ ghép cố định, trong đó yếu tố chính xuất hiện trước. Ví dụ, *color wheel* (bánh xe màu

sắc), trong đó “color” xác định đối tượng chính, còn “wheel” là yếu tố phụ và là đặc trưng định danh của thuật ngữ.

Tùy vào từng phạm trù nhỏ hơn trong màu sắc, ta sẽ có từ F1 đến F5 là các đặc trưng khu biệt được lựa chọn làm cơ sở định danh, tương đương với các hệ màu, lý thuyết, đặc điểm, cách thức phối và cách thức quản lý màu sắc:

- F1 - Hệ màu và mô hình màu sắc gồm 08 thuật ngữ. Ví dụ: *CMYK system* (hệ màu CMYK), *RGB system* (hệ màu RGB), *Hexadecimal color system* (hệ màu thập lục phân), v.v...

- F2 - Lý thuyết về màu sắc gồm 09 thuật ngữ. Ví dụ: *color wheel* (bánh xe

màu), *color contrast* (độ tương phản màu sắc), *color scheme* (bảng phối màu), v.v...

- F3 - Cách thức phối màu gồm 07 thuật ngữ. Ví dụ: *complementary color* (màu bổ túc), *analogous color* (màu tương đồng), *monochromatic color* (màu đơn sắc), v.v...

- F4 - Đặc điểm màu gồm 13 thuật ngữ. Ví dụ: *warm color* (màu ấm), *cool color* (màu lạnh), *neutral color* (màu trung tính), v.v...

- F5 - Quản lý màu gồm 06 thuật ngữ. Ví dụ: *color management* (quản lý màu sắc), *color correction* (hiệu chỉnh màu sắc), *color profile* (hồ sơ màu sắc), v.v...

Bảng 2. Mô hình định danh của thuật ngữ chỉ màu sắc trong thiết kế đồ họa

Phạm trù	Mô hình	Đặc điểm định danh	Số thuật ngữ	Tỷ lệ (%)
Màu sắc	F1 + mô hình màu/hệ màu	Hệ màu, mô hình màu	8	18.6
	Màu + F2	Lý thuyết màu sắc	9	20.9
	F3 + màu	Cách thức phối màu	7	16.3
	F4 + màu	Đặc điểm màu	13	30.2
	Màu + F5	Quản lý màu	6	14
	Tổng		43	100

4.1.3. Mô hình định danh thuật ngữ chỉ bố cục

Mô hình định danh chung:

**F + yếu tố bố cục.**

Với F1 đến F5 là đặc trưng khu biệt được lựa chọn làm cơ sở định danh, và yếu tố trong bố cục là quy tắc bố cục, hình thức bố cục, lưới, không gian, và các yếu tố không gian.

-F1 - Các quy tắc bố cục gồm 11 thuật ngữ. Ví dụ: *rule of thirds principle* (quy tắc một phần ba), *golden ratio principle* (quy tắc tỷ lệ vàng), *contrast principle* (quy tắc độ tương phản), v.v..

-F2 - Hình thức bố cục, gồm 15 thuật ngữ. Ví dụ: *grid layout* (bố cục lưới), *responsive layout* (bố cục đáp ứng), *fixed*

*layout* (bố cục cố định), v.v...

-F3 - Các loại lưới trong bố cục gồm 10 thuật ngữ. Ví dụ: *baseline grid* (lưới đường cơ sở), *modular grid* (lưới mô-đun), *column grid* (lưới cột), v.v...

-F4 - Các loại hình không gian trong bố cục gồm 7 thuật ngữ. Ví dụ: *negative space* (khoảng trống âm), *positive space* (không gian dương), *white space* (khoảng trắng), v.v...

-F5 - Các yếu tố về không gian trong bố cục gồm 8 thuật ngữ, ở nội dung này ta thấy nó là các dạng lẻ tẻ không mang tính khái quát nhưng đều là các thuật ngữ quan trọng. Ví dụ: *visual element* (yếu tố thị giác), *overlapping elements* (các yếu tố chồng lên nhau), v.v...

Bảng 3. Mô hình định danh của thuật ngữ chỉ bố cục trong thiết kế đồ họa

Phạm trù	Mô hình	Đặc điểm định danh	Số thuật ngữ	Tỷ lệ (%)
Bố cục trong thiết kế đồ họa	F1 + yếu tố bố cục (quy tắc)	Quy tắc bố cục	11	21.6
	F2 + yếu tố bố cục (hình thức)	Hình thức bố cục	15	29.4
	F3 + yếu tố bố cục (lưới)	Các loại lưới trong bố cục	10	19.6
	F4 + yếu tố bố cục (loại hình không gian)	Loại hình không gian trong bố cục	7	13.7
	F5 + yếu tố bố cục (yếu tố)	Yếu tố về không gian	8	15.7
	Tổng		51	100

#### 4.1.4. Mô hình định danh thuật ngữ chỉ thiết kế chữ

Trong số các thuật ngữ tiếng Anh về thiết kế đồ họa, một nhóm thuật ngữ liên quan đến thiết kế chữ (typography) có thể được mô hình hóa theo các cấu trúc sau:

##### F + thiết kế chữ

–F1 - phong chữ và kiểu chữ, gồm 18 thuật ngữ. Ví dụ: *angular type* (kiểu chữ góc cạnh), *condensed type* (kiểu chữ nén, hẹp hơn bình thường), *cursive type* (kiểu chữ viết tay, nghiêng, mềm mại), v.v...

–F2 - cấu trúc và thành phần chữ, gồm 16 thuật ngữ. Ví dụ: *cap height* (chiều cao chữ hoa), *character width*

(độ rộng của ký tự), *lower case* (chữ thường), v.v...

–F3 - căn chỉnh chữ, gồm 9 thuật ngữ. Ví dụ: *justified text* (căn đều hai bên), *left-aligned text* (căn trái), *right-aligned text* (căn phải), v.v...

–F4 - phong cách chữ, gồm 14 thuật ngữ. Ví dụ: *outline font* (phông chữ viền), *stylistic variation of type* (biến thể phong cách), *experimental typography* (kiểu chữ thử nghiệm), v.v...

–F5 - hiệu ứng chữ, gồm 5 thuật ngữ. Ví dụ: *drop shadow* (hiệu ứng bóng đổ), *emboss effect* (hiệu ứng nổi), *bevel effect* (hiệu ứng vát cạnh), v.v...

Bảng 4. Mô hình định danh của thuật ngữ chỉ thiết kế chữ trong thiết kế đồ họa

Phạm trù	Mô hình	Đặc điểm định danh	Số thuật ngữ	Tỷ lệ (%)
Thiết kế chữ	F1 + thiết kế chữ (phông chữ và kiểu chữ)	Phông chữ và kiểu chữ	18	28.1%
	F2 + thiết kế chữ (cấu trúc và thành phần chữ)	Cấu trúc và thành phần chữ	16	25%
	F3 + thiết kế chữ (căn chỉnh chữ)	Căn chỉnh chữ	9	14.1%
	F4 + thiết kế chữ (phong cách chữ)	Phong cách chữ	14	21.9%
	F5 + thiết kế chữ (hiệu ứng chữ)	Hiệu ứng chữ	5	7.8%
		Tổng	62	100%

#### 4.1.5. Mô hình định danh thuật ngữ chỉ in ấn

Có 91 thuật ngữ thuộc phạm trù chỉ in ấn trong thiết kế đồ họa được khảo sát trong bài. Mô hình định danh chung của thuật ngữ thuộc phạm trù này là:

##### F + yếu tố in ấn

Trong đó, từ F1 đến F9 là các đặc trưng khu biệt và phương diện in ấn gồm phương pháp in (*printing*), bề mặt in (*surface*), giấy in (*paper*), mực in (*ink*), màng hoặc nhũ ép (*film/foil*), cách gấp giấy (*fold*), bản in thử (*proof*), hiệu ứng in (*effect*), và cắt giấy sau in (*cutting*).

–F1 - phương pháp in, gồm 11 thuật ngữ. Ví dụ: *digital printing* (in kỹ thuật số), *screen printing* (in lụa, in lưới), *gravure printing* (in ống đồng), v.v...

–F2 - bề mặt in, gồm 17 thuật ngữ. Ví dụ: *flat surface* (bề mặt phẳng), *cylindrical surface* (bề mặt trụ), *concave surface* (bề mặt lõm), v.v...

–F3 - giấy in, gồm 15 thuật ngữ. Ví dụ: *coated paper* (giấy có tráng phủ), *uncoated paper* (giấy không tráng phủ), *glossy paper* (giấy bóng), v.v...

–F4 - mực in, gồm 9 thuật ngữ. Ví dụ: *metallic ink* (mực kim loại), *neon ink*

(mực phát quang), *fluorescent ink* (mực dạ quang), v.v...

–F5 - màng ép/nhũ ép, gồm 3 thuật ngữ. Ví dụ: *laminating film* (màng ép), *overlamine film* (màng phủ bảo vệ), *holographic foil* (nhũ hologram).

–F6 - cách gấp giấy, gồm 8 thuật ngữ. Ví dụ: *roll fold* (gấp cuộn), *half fold* (gấp đôi), *Z fold* (gấp hình chữ Z), v.v...

–F7 - bản in thử, gồm 8 thuật ngữ. Ví dụ: *soft proof* (bản thử nghiệm màu

trên màn hình), *hard proof* (bản in thử trên giấy), *digital proof* (bản thử nghiệm kỹ thuật số), v.v...

–F8 - hiệu ứng in, gồm 12 thuật ngữ. Ví dụ: *bevel effect* (hiệu ứng vát cạnh), *stroke effect* (hiệu ứng viền), *gradient effect* (hiệu ứng chuyển sắc), v.v...

–F9 - cắt giấy sau in, gồm 8 thuật ngữ. Ví dụ: *kiss cutting* (cắt nửa lớp), *laser cutting* (cắt laser), *perforation cutting* (cắt răng cưa), v.v...

Bảng 5. Mô hình định danh của thuật ngữ chỉ in ấn trong thiết kế đồ họa

Phạm trù	Mô hình	Đặc điểm định danh	Số thuật ngữ	Tỷ lệ (%)
In ấn trong thiết kế đồ họa	F1 + yếu tố in ấn (in)	Phương pháp in ấn	11	12.5
	F2 + yếu tố in ấn (bề mặt)	Các loại bề mặt in	17	19.3
	F3 + yếu tố in ấn (giấy)	Các loại giấy in	15	17
	F4 + yếu tố in ấn (mực)	Các loại mực in	9	10.2
	F5 + yếu tố in ấn (màng ép)	Các loại màng ép/nhũ ép	3	3.4
	F6 + yếu tố in ấn (gấp)	Các loại gấp giấy	8	9.1
	F7 + yếu tố in ấn (bản in thử)	Các loại bản in thử	8	9.1
	F8 + yếu tố in ấn (hiệu ứng)	Các hiệu ứng in	12	13.6
	F9 + yếu tố in ấn (cắt giấy)	Phương pháp cắt giấy sau in	8	9.1
		Tổng		91

Từ các nội dung phân tích ở trên, ta có bảng tổng hợp các mô hình định danh như sau:

Bảng 6. Bảng tổng hợp mô hình định danh của thuật ngữ thiết kế đồ họa

STT	Phạm trù nội dung	Số mô hình định danh	Số thuật ngữ	Tỷ lệ trên tổng (292)
1	Loại hình thiết kế đồ họa	5	45	15.4%
2	Màu sắc	5	43	14.7%
3	Bố cục	5	51	17.5%
4	Thiết kế chữ	5	62	21.2%
5	In ấn	9	91	31.2%
	Tổng cộng	29	292	100%

Từ bảng trên ta có thể thấy các đặc trưng định danh trong thuật ngữ thiết kế đồ họa tiếng Anh phản ánh những đặc điểm bản chất và khác biệt của các loại hình thiết kế đồ họa, màu sắc, bố cục, thiết kế chữ và in ấn. Qua nghiên cứu, năm nét

đặc trưng chính đã được xác định làm cơ sở định danh với 29 mô hình quan hệ ngữ nghĩa, bao gồm: (1) các loại hình thiết kế đồ họa (5 mô hình); (2) màu sắc trong thiết kế đồ họa (5 mô hình); (3) bố cục trong thiết kế đồ họa (5 mô hình); (4) nghệ



thuật thiết kế chữ (5 mô hình); (5) in ấn trong thiết kế đồ họa (9 mô hình). Trong đó, nhóm thuật ngữ liên quan đến in ấn có số lượng áp đảo, cho thấy vai trò quan trọng của công nghệ in trong việc phát triển ngành thiết kế đồ họa.

Thứ hai, có sự tương ứng một - một giữa cấu tạo của thuật ngữ và quá trình định danh. Nghĩa là số lượng thuộc tính hay đặc điểm cần định danh sẽ quyết định số yếu tố cấu thành thuật ngữ. Mỗi đặc điểm cần định danh sẽ có một yếu tố hình thức thể hiện nó. Ví dụ, thuật ngữ “*thermal printing*” (in nhiệt) gồm hai yếu tố, mỗi yếu tố tương ứng với một đặc điểm cụ thể: “*printing*” là in, “*thermal*” thể hiện công nghệ in dựa trên nhiệt. Điều này cho thấy tính hệ thống cao trong cách đặt tên thuật ngữ, giúp dễ dàng mở rộng hoặc sáng tạo các thuật ngữ mới dựa trên nguyên tắc tương tự.

Thứ ba, đối với những thuật ngữ có nhiều thuộc tính, nếu các thuộc tính khái quát trùng nhau, cần sử dụng những thuộc tính cụ thể hơn để phân biệt. Như ví dụ của hai thuật ngữ “*digital proof*” (bản thử nghiệm kỹ thuật số), “*press proof*” (bản in thử trên máy in). Để phân biệt hai thuật ngữ này, cần dựa vào các thuộc tính cụ thể hơn như “*digital*” (kỹ thuật số) và “*press*” (trên máy in).

Từ kết quả nghiên cứu về đặc điểm định danh thuật ngữ trong thiết kế đồ họa, có thể thấy rằng sự hình thành thuật ngữ không chỉ đơn thuần là một quá trình đặt tên mà còn phản ánh cách con người nhận thức và tổ chức thông tin trong lĩnh vực này.

Cuối cùng, mô hình định danh của thuật ngữ in ấn là một ví dụ điển hình về cách thuật ngữ hình thành từ các đặc trưng

khu biệt. Các thuật ngữ có thể được nhóm theo phương pháp in (*digital printing, screen printing*), bề mặt in (*fabric printing, wood printing*), hoặc hiệu ứng in (*gradient effect, transparency effect*)... Điều này không chỉ giúp chuẩn hóa thuật ngữ trong ngành mà còn hỗ trợ người dùng trong việc hiểu và áp dụng đúng các thuật ngữ theo từng bối cảnh cụ thể.

Tóm lại, nghiên cứu này đã làm sáng tỏ cách thức hình thành và tổ chức thuật ngữ trong thiết kế đồ họa. Những kết quả này không chỉ có ý nghĩa lý thuyết mà còn có thể ứng dụng trong thực tiễn, giúp cải thiện sự thống nhất trong việc sử dụng thuật ngữ và nâng cao hiệu quả truyền đạt thông tin trong ngành thiết kế đồ họa.

## V. Kết luận

Nghiên cứu này đã phân tích đặc điểm ngữ nghĩa của 292 thuật ngữ thiết kế đồ họa tiếng Anh được thu thập từ sách, tạp chí về thiết kế đồ họa. Việc nghiên cứu đặc điểm ngữ nghĩa dựa trên lý thuyết định danh cho thấy toàn bộ thuật ngữ thiết kế đồ họa tiếng Anh là các đơn vị định danh trực tiếp. Ngoài ra, nghiên cứu đã rút ra 29 kiểu quan hệ ngữ nghĩa làm cơ sở cho sự hình thành các thuật ngữ mới trong lĩnh vực này, điều này cũng chứng tỏ nội hàm của thuật ngữ thiết kế đồ họa tiếng Anh rất phong phú, phản ánh tính chất đặc thù của chuyên ngành. Cuối cùng, những nhận xét và đánh giá trong nghiên cứu hy vọng sẽ góp phần định hướng khoa học cho việc định danh các thuật ngữ thiết kế đồ họa tiếng Anh trong tương lai.

**Lời cảm ơn:** Nghiên cứu này được tài trợ bởi đề tài cấp Trường Đại học Mở Hà Nội, mã số MHN2025-03.38.

**Tài liệu tham khảo**

- [1]. Armstrong, H. (2009). *Graphic Design Theory Readings from the field*. New York: Princeton Architectural Press.
- [2]. Bowker, L. (2019). Terminological work and applied terminology. *Handbook of Terminology*, 2, 580-585.
- [3]. Đỗ, H. C. (2005). *Tuyển tập Từ vựng - Ngữ nghĩa*. Nhà xuất bản Giáo dục, Hà Nội.
- [4]. Hook, W. (2018). *What is a Press Proof?*. PrintSouth. <https://www.myprintsouth.com/>.
- [5]. Hollis, R. (1994). *Graphic Design: A Concise History*. Thames and Hudson, New York.
- [6]. Nguyễn, N. Ý. (Ed.). (1998). *Đại từ điển tiếng Việt*. Nxb Văn hóa Thông tin, Hà Nội.
- [7]. Nguyễn, T. B. H. (2000). *So sánh cách cấu tạo thuật ngữ kinh tế thương mại trong tiếng Nhật và tiếng Việt hiện đại*, Luận án tiến sĩ Ngữ văn, Đại học KHXH&NV, ĐHQGHN, Hà Nội.
- [8]. Nguyễn, T. B. H. (2004). *Đặc điểm cấu tạo thuật ngữ thương mại Nhật - Việt*. Nxb Khoa học Xã hội, Hà Nội.
- [9]. Nguyễn, T. T. H. (2021). Đặc điểm định danh thuật ngữ chỉ dịch vụ thông tin - thư viện trong tiếng Anh và tiếng Việt, *Ngôn ngữ*, số 8 (370), 45-54.
- [10]. Pettersson, R. (2015). *Graphic design*. Tullinge: International Institute for Information Design.
- [11]. Sager, J. C. (1990). *A practical course in terminology processing*. John Benjamins publishing company Amsterdam/Philadelphia.
- [12]. Tãng, M. C., & Phạm, H. V. (2024). *Địa danh lịch sử, văn hóa Việt Nam*. Nhà xuất bản Dân Trí.
- [13]. Tillmann, O. (2006). Paper and board grades and their properties. *Handbook of paper and board*, 446-466.
- [14]. Vũ, T. T. H. (2013). *Thuật ngữ Khoa học kỹ thuật xây dựng trong tiếng Việt*, Luận án Tiến sĩ Ngôn ngữ học, Học viện Khoa học xã hội
- [15]. Wolf, P. J. (2010). *Graphic Design, Translated: A Visual Directory Of Terms For Global Design*. Rockport Publishers.

## THE NOMINATION MODEL FOR ENGLISH GRAPHIC DESIGN TERMINOLOGY

*Nguyen Thi Thu Hien<sup>2</sup>, Vu Hoang Ngan<sup>2</sup>, Le Phuong Thao<sup>2</sup>*

**Abstract:** *This paper examines the nomination model of 292 English graphic design terms, thereby identifying linguistic characteristics to standardize the Vietnamese terminology system in this field. The study analyzes the nomination process in graphic design through linguistic elements and terminological structures, focusing on five main groups: design types, color, layout, typography, and printing. The research employs statistical techniques, component analysis, and modeling methods to determine nomination characteristics, proposing linguistic models to systematize graphic design terminology. The findings provide a scientific foundation for translation and the development of specialized terminology in Vietnamese, while also contributing to raising awareness of the linguistic nature of the graphic design field.*

**Keywords:** *Terminology, English graphic design terminology, term nomination, nomination model*

---

<sup>2</sup> Hanoi Open University