

FUNDAMENTAL *of* GRAPHIC DESIGN

NỀN TẢNG THIẾT KẾ ĐỒ HỌA



GIỚI THIỆU TỔNG QUAN

1. Ngành thiết kế đồ họa là gì?
2. Nghệ thuật truyền thông thị giác (Visual Communication)
3. Nghệ thuật giải quyết vấn đề (Problem Solver)

CÁC YẾU TỐ CƠ BẢN CỦA ĐỒ HỌA

1. Đường nét
2. Hình khối
3. Không gian

CÁC NGUYÊN LÝ THIẾT KẾ

1. Cân bằng (Balance)
2. Tỷ lệ (Proportion)
3. Tương phản (Contrast)
4. Chính phụ (Hierarchy)
5. Điểm nhấn (Emphasis)
6. Nhịp điệu (Rhythm)
7. Lặp lại (Repetition)

MÀU SẮC

1. Những khái niệm cơ bản của màu sắc
2. Bối cảnh văn hoá & tâm lý học màu sắc
3. Một số đặc tính của màu sắc trong thiết kế đồ họa



GIỚI THIỆU TỔNG QUAN

DESIGN IS ABOUT PRINCIPLES

Art is about Feelings

Ngành thiết kế đồ họa là gì?



ART

Mỹ thuật là những cái đẹp từ nghệ thuật, có thể là do con người hoặc từ tự nhiên tạo nên và có thể nhìn thấy được. Vì thế mà ta còn gọi là “nghệ thuật thị giác”
– hay còn có tên tiếng anh là “visual art”.



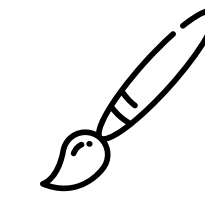
DESIGN

Thiết kế là liên kết sự sáng tạo và đổi mới nhằm xây dựng các ý tưởng trở thành những giải pháp hiệu quả và hấp dẫn người dùng hoặc khách hàng.
Thiết kế phải có một mục đích cụ thể nào đó.

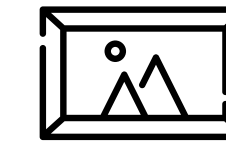
**Design
is where
science &
art break
even.**

- Robin Mathew

Để tạo ra một sản phẩm thiết kế hiệu quả, nhà thiết kế không chỉ vận dụng các kiến thức nền tảng về mỹ thuật mà còn phải vận dụng các kiến thức khoa học khác như tâm lý học, thần kinh, nhân trắc học, công thái học, cũng như hiểu biết về thị trường, chiến lược...



TƯ DUY MỸ THUẬT



GIẢI PHÁP HÌNH ẢNH



HIỆU QUẢ GIAO TIẾP

GRAPHIC DESIGN

Thiết kế đồ họa là một ngành công nghiệp sáng tạo, vận dụng tư duy mỹ thuật để tạo ra những giải pháp hình ảnh trên mặt phẳng hai chiều 2D (mở rộng ra lĩnh vực ba chiều 3D) nhằm đạt được hiệu quả trong giao tiếp

1 CÁC YẾU TỐ CƠ BẢN CỦA ĐỒ HOẠ

- Đường nét
- Hình khối
- Không gian

GRAPHIC DESIGN

2 NHỮNG NGUYÊN LÝ THIẾT KẾ

- Sự tương phản
- Cân bằng
- Nhịp điệu
- Thống nhất
- Chính phụ
- Điểm nhấn

MỘT THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ TỐT PHẢI CÓ SỰ KẾT HỢP HÀI HOÀ
VÀ CHIA SẺ LẤN NHAU GIỮA CÁC NGUYÊN LÝ THIẾT KẾ



**Bạn quan tâm gì nhất khi nhìn một cái poster. Thông tin?
khách hàng: tôi quan tâm cái nào tăng sales**

Ngành thiết kế đồ họa là gì?

Thiết kế đồ họa tập trung giải quyết một vấn đề cụ thể, truyền tải một lượng nội dung thông tin một cách chính xác, không làm sai lệch thông điệp mà sản phẩm muốn truyền tải.



CÁC YẾU TỐ CƠ BẢN CỦA ĐỒ HỌA

 Đường thẳng (straight line)

 Nét đứt đoạn (dash line)

 Đường zích zắc (zigzag line)

 Đường cong (curved line)

Line: Đường/ dòng

Line – Đường, đường kẻ, dòng, nét,... là yếu tố cơ bản nhất của thiết kế, với nhiều hình dạng, kích cỡ và màu sắc khác nhau.

Line thường được sử dụng để nhấn mạnh, làm phối cảnh, phân cấp không gian cho các yếu tố đồ họa khác và tạo các đường dẫn giúp hướng mắt người nhìn vào nội dung chính trong thiết kế.

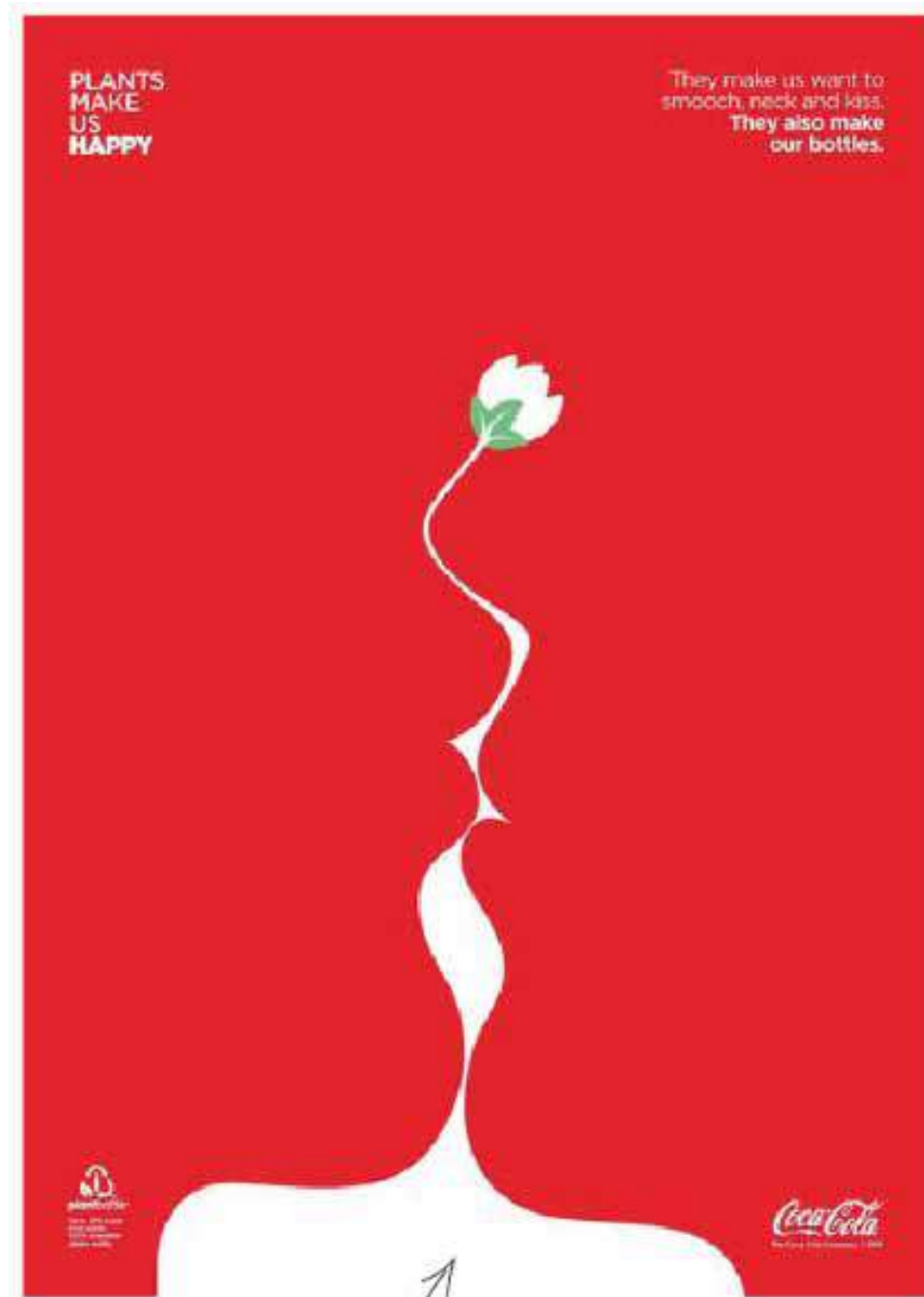


Shape: Hình khối

Shapes – hình khối, được xác định bởi ranh giới giữa các đường line và thường có hình dạng 2D. Shapes được sử dụng trong thiết kế để tổ chức, kết nối hoặc phân cấp thông tin.

- Hình vuông mang lại cảm giác an toàn, thoải mái và cân bằng.
- Hình tròn thường đại diện cho sự hoàn hảo, trọn vẹn, mang lại một cảm giác bình yên.
- Hình tam giác thì đại diện cho sự năng động, sự phát triển thịnh vượng,....

Hiểu rõ được bản chất và ý nghĩa của từng hình khối sẽ giúp bạn lựa chọn hình phù hợp cho thiết kế của mình.



Negative space
(không gian âm)



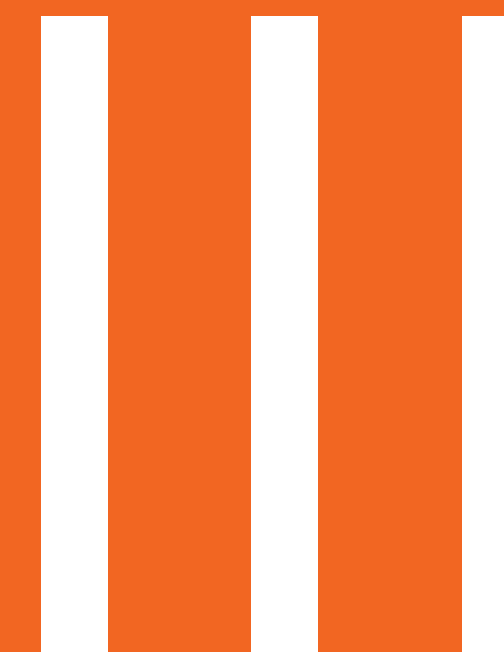
White space
(không gian trống)

Space: Không gian

Không gian chính là khu vực không chứa bất kỳ đối tượng nào, bao gồm: text, hình ảnh, hay các yếu tố đồ họa khác. Có 2 loại không gian trong thiết kế đó là:

Negative space (không gian âm) – khoảng không gian trống mà bạn chủ động thiết lập để tạo nên một hình ảnh có ý nghĩa.

White space (khoảng trắng) – khoảng không gian trống xuất hiện tự nhiên trong thiết kế, ví dụ như khoảng không xung quanh một đối tượng, khoảng cách giữa các chữ cái hoặc các dòng,...



CÁC NGUYÊN LÝ THIẾT KẾ



Balance: Cân bằng

Một thiết kế được coi là cân bằng khi các đối tượng có sự sắp xếp, phân bố đồng đều về số lượng và thường được tạo nên bởi màu sắc, kích thước, đường line, sự cân chỉnh,...

Có 3 loại cân bằng chính: cân bằng đối xứng, cân bằng bất đối xứng và cân bằng hướng tâm.



Scale: Tỷ lệ, kích cỡ

Scale trong thiết kế đồ họa là kích cỡ, kích thước của các đối tượng đồ họa, hay đơn giản hơn là kích thước của các yếu tố trong bản thiết kế.

Không chỉ có nhiệm vụ là phân cấp thông tin, chúng còn làm rõ sự tương phản về kích thước của các yếu tố trong một bản thiết kế, tạo ra sự phân cấp thị giác, giúp người xem tập trung hơn vào một vài chi tiết cụ thể nào đó.

Ngoài ra, scale còn có tác dụng tạo sự thống nhất, logic cho bố cục.



Contrast: Tương Phản

Tương phản được hiểu là sự khác biệt giữa 2 yếu tố trong một trang thiết kế. Một số hình thức phổ biến của tương phản là sáng-tối, đậm-nhạt, dày-mỏng, lớn-bé,... hoặc khi sử dụng tương phản trong màu sắc (nóng - lạnh), hình dạng (vuông - tròn), chất liệu (mịn - thô ráp).

Tương phản tạo ra sự phân cấp thị giác, giúp điều hướng thị giác người xem hiệu quả hơn, khiến thông điệp truyền đi mạnh mẽ hơn.



Hierarchy: Hệ thống phân cấp

Trong thiết kế, nội dung được chia rõ ràng từng phần thì dễ truyền đạt thông tin cần thiết đến người đọc, và cũng nhấn mạnh thông tin nào là quan trọng. Để phân cấp nội dung: chính - phụ, trước - sau, nhằm dẫn dắt và thứ tự nội dung, thông tin truyền thông. Người làm Typography có thể sử dụng font chữ, màu sắc hoặc kích thước để nhấn mạnh thông tin.



Emphasis: Điểm nhấn

Một thiết kế có điểm nhấn ấn tượng sẽ thu hút sự chú ý của người xem, giúp họ nắm bắt được phần nội dung quan trọng chỉ trong vài giây.

Để nhấn mạnh một đối tượng trong thiết kế, bạn có thể sử dụng sự tương phản giữa các yếu tố chính và phụ thông qua: màu sắc, kích thước, hình dạng, kết cấu, đường nét,...



Rhythm: Nhịp điệu

Nhịp điệu là sự lặp đi lặp lại trong thiên nhiên một cách có tổ chức; ngày - đêm, sáng - tối, bốn mùa trong năm... Tạo cho con người cảm giác vừa thay đổi vừa có tính ổn định.

Nhịp điệu trong nghệ thuật thị giác là các thể loại hình thức tạo ra thụ cảm chuyển động lặp lại nhiều lần của một đơn vị hình thể (kể cả những chuyển động vật lý).



Repetition: Sự lặp lại

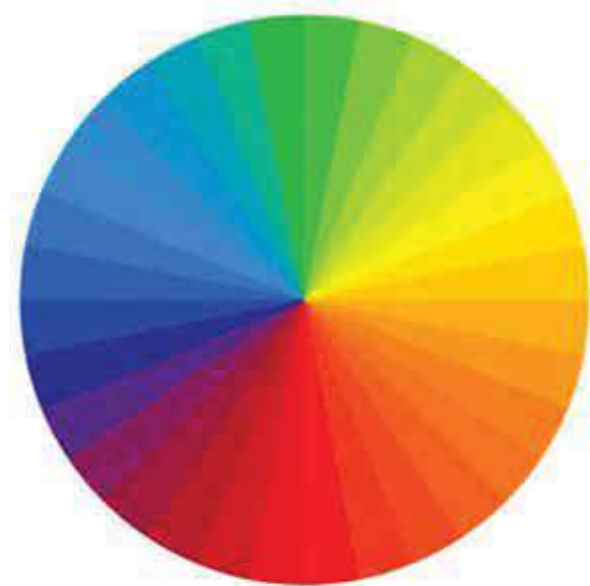
Sự lặp lại trong thiết kế không những không hề nhàm chán mà lại còn mang lại hiệu quả tuyệt vời.

Trong thiết kế, với cùng một bức ảnh, chỉ cần ở vị trí khác, xoay góc độ khác,.. thì bức ảnh đã mang lại một hiệu ứng khác.

Nguyên tắc này sẽ khiến mẫu thiết kế của bạn vừa lạ vừa quen, giúp khách hàng dễ dàng ghi nhớ hình ảnh của bạn.

IV

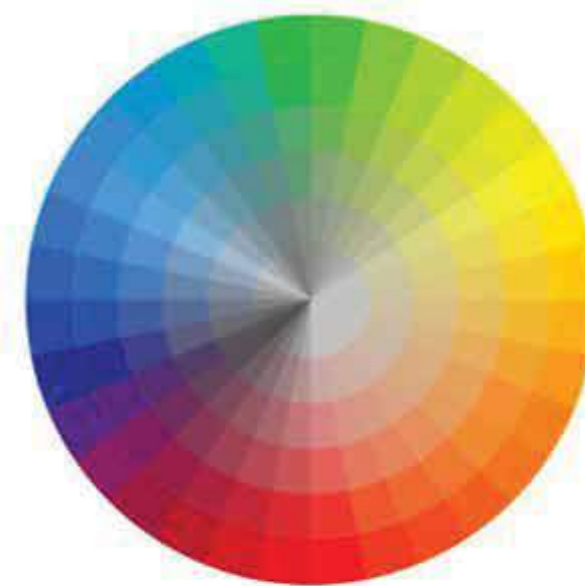
MÀU SẮC



HUE



VALUE
(BRIGHTNESS)



SATURATION

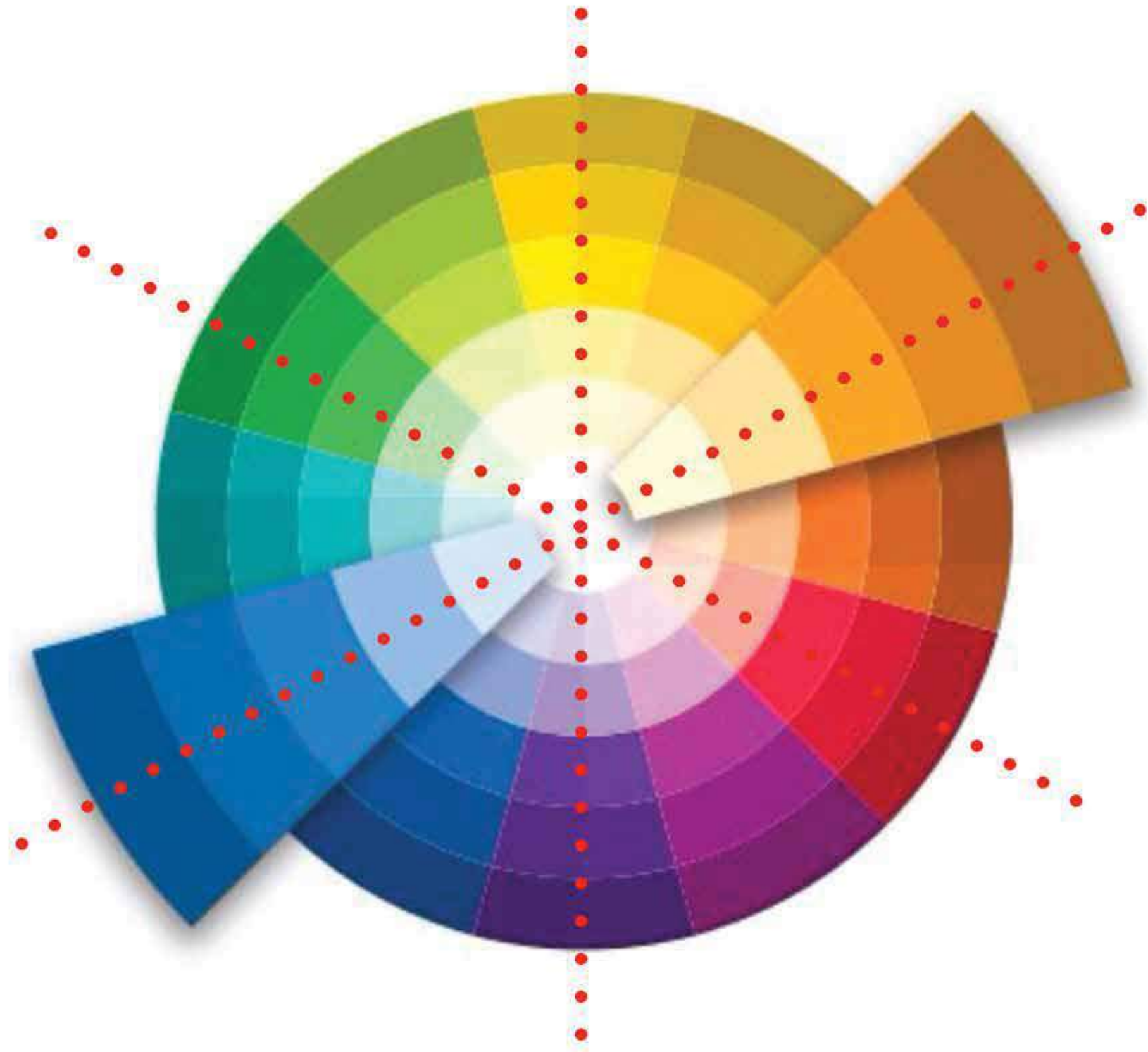
Những khái niệm cơ bản của màu sắc

Màu sắc là ánh sáng.

Màu của vật thể mà ta cảm nhận được là sự cộng hưởng của màu ánh sáng với màu của bản thân vật thể đó, màu của các sự vật lân cận tác động vào, màu của bầu khí quyển đang bao bọc xung quanh,...

Những đặc tính phổ biến của màu sắc:

- +Sắc độ
- +Quang độ
- +Cường độ



Màu tương phản

Là hai màu đặt cạnh nhau mang ý nghĩa khác nhau rõ rệt (đến mức đối chọi) về màu sắc nhưng lại tôn nhau, làm màu nổi bật lên.



Vàng - Tím



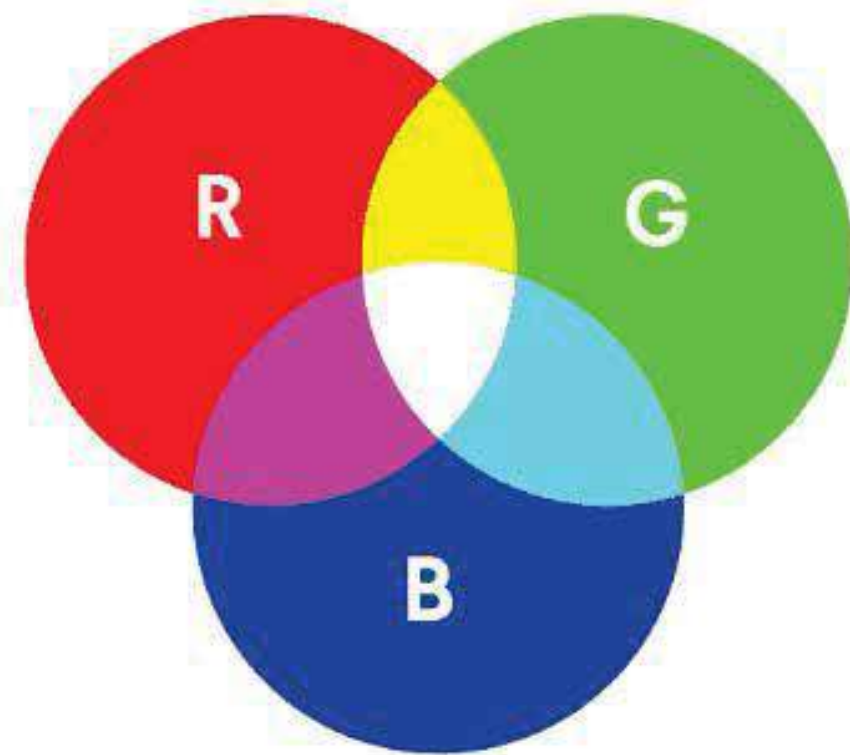
Đỏ - Lục



Lam - Cam

RGB

Subtractive Color



Red



Green



Blue

RGB: Hệ màu cộng

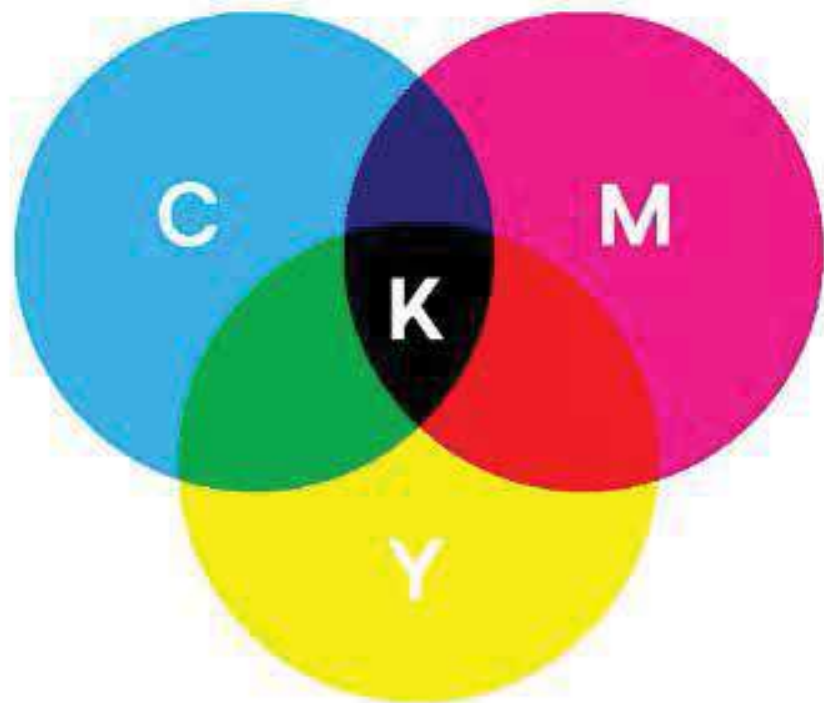
RGB là tên viết tắt của Red – Green – Blue thuộc hệ màu cộng. Đây là hệ thống màu sắc được tạo lên bởi ba màu đơn lẻ tương ứng. Từ những năm 1953, hệ màu này đã được chuyên dùng cho tivi, máy tính và màn hình.

- Mô hình: Thuộc mô hình màu cộng
- Số màu cơ bản: 3 màu
- Cơ chế: Dựa vào sự phát xạ ánh sáng
- Mục đích sử dụng: Thường sử dụng trong thiết kế, trình chiếu trên tivi, các bảng điện tử,...

Hiện nay có 255 mã màu RGB được sử dụng trong thiết kế website.

CMYK

Additive Color



Cyan



Magenta



Yellow



Black

CMYK: Hệ màu trừ (Màu in ấn)

CMYK là tên viết của Cyan (xanh) – Magenta (hồng) – Yellow (vàng) – Black (Key). CMYK thuộc vào hệ màu trừ, dựa vào sự hấp thụ ánh sáng để hiển thị màu.

- Mô hình: Thuộc mô hình màu trừ
 - Số màu cơ bản: 4 màu
 - Cơ chế: Dựa vào sự hấp thụ ánh sáng
 - Mục đích sử dụng: Thường sử dụng trong in ấn.
- Các máy in màu hiện nay đều trang bị 4 khay mực tương ứng với 4 màu của CMYK. Để in ra các màu khác phải trộn mực theo tỉ lệ nhất định.



Bối cảnh văn hoá & tâm lý học màu sắc **Màu đỏ:**

Từ thời xa xưa, con người đã có những cảm xúc mãnh liệt cháy trong người và họ sợ hãi với màu đỏ khi nó gắn liền với lửa và máu, chiến tranh và sự hi sinh. Màu đỏ tượng trưng cho sức mạnh và quyền lực. Theo quan niệm của người phương Đông thì đây là màu tượng trưng cho hạnh phúc và đầy đủ. Màu đỏ còn ẩn chứa sự nồng cháy, sự cuồng nhiệt.



Bối cảnh văn hoá & tâm lý học màu sắc Màu xanh da trời:

Có thể được xem như màu của niềm tin, sự tin cậy và an toàn, được đảm bảo về tài chính. Đây là màu của bầu trời và biển cả nên nó rất được nhiều người ưa chuộng vì sự trong sáng và mát mẻ. Màu xanh da trời còn thể hiện cho tinh thần hoà bình, sự thanh thản, thanh cao, hoặc là sự trẻ trung, tươi mới.



Bối cảnh văn hoá & tâm lý học màu sắc **Màu xanh lá cây:**

Được coi là màu của tự nhiên, sức khỏe, xanh lá cây mang lại những cảm giác yên ả và thanh bình. Tuy nhiên, ý nghĩa của nó thay đổi nếu như có một chút biến đổi về sắc thái trong màu xanh lá cây. Màu xanh lá cây đậm thường liên quan đến của cải và sự giàu có, thanh danh và uy tín. Trong khi đó, màu xanh lá cây nhạt thể hiện sự điềm tĩnh, êm đềm.





Bối cảnh văn hoá & tâm lý học màu sắc

Màu vàng:

Màu vàng thường được liên tưởng đến ánh nắng chói chang của mặt trời. Vì vậy, mà nó thể hiện chủ nghĩa lạc quan, tích cực, là ánh sáng và sự ấm áp. Mọi sắc thái khác nhau của màu vàng đều kích thích óc sáng tạo của con người. Sắc vàng thường đem lại sự quý phái, sang trọng trong thiết kế truyền thống và nó cũng là màu biểu trưng của Phật giáo





Bối cảnh văn hoá & tâm lý học màu sắc

Màu tím:

Với sự pha trộn giữa sự đam mê của màu đỏ và sự êm ả của màu xanh da trời, ý nghĩa biểu đạt của nó mang một chút gì đó vừa huyền bí, vừa tinh tế, lãng mạn vừa có tính chất tâm linh, đồng thời lại thể hiện sự trung thành. Trong thiết kế màu tím thường được sử dụng cho các thương hiệu về sản phẩm rượu, làm đẹp,...





Bối cảnh văn hoá & tâm lý học màu sắc

Màu hồng:

Màu Hồng là một hỗn hợp giữa màu đỏ và trắng, có nghĩa là nó có nguồn gốc từ cả hai màu sắc đó. Từ màu đỏ, nó gợi đến tình yêu và sự lãng mạn. Trong khi đó, nguồn gốc từ màu trắng khiến cho Màu Hồng mang lại cảm giác sáng hơn, sự thanh khiết, ngây thơ, hy vọng và cởi mở. Màu hồng đậm thể hiện năng lượng, sự trẻ trung, hóm hỉnh và kích động.





Bối cảnh văn hoá & tâm lý học màu sắc

Màu cam:

Đây là màu của sự vui vẻ, cởi mở, hài hước và tràn đầy sinh lực. Màu đỏ pha trộn với sự trẻ trung và sức sống của màu vàng, màu cam được xem như màu của tính tập thể và rất hợp với thế giới trẻ thơ. Là màu gắn liền với vẻ đẹp mùa thu, với sự ngon, ngọt của cam và quýt...





Bối cảnh văn hoá & tâm lý học màu sắc Màu nâu:

Không ngẫu nhiên mà màu nâu được coi là màu của thành công. Đây là màu của đất, vì vậy những thông điệp mà nó truyền tải đến khách hàng và tính đơn giản, lâu bền và sự ổn định. Và là màu biểu thị cho sự tươi mát, cô đặc của Coffee, Cacao...





Bối cảnh văn hoá & tâm lý học màu sắc Màu Đen:

Màu đen thường gợi ra sự tăm tối, nhưng mạnh mẽ và bí ẩn. Màu đen thường đại diện cho sự tăm tối, xui xẻo, xấu xa, thậm chí nó còn là màu báo hiệu sự tang thương, mất mát. Màu đen cũng thể hiện sự bí ẩn, mạnh mẽ và sang trọng. Nó còn thể hiện quyền lực và sức mạnh của người đàn ông. Nó khá đơn giản nhưng cực kỳ cá tính và phong cách.





Bối cảnh văn hoá & tâm lý học màu sắc **Màu Trắng:**

Đây là màu gợi nên sự đơn giản và tinh khiết. Màu trắng như là màu va đập vào mắt người mạnh, do sự chói sáng của nó. Và là màu mang tính biểu tượng của tuyết, hoa, mây...



Một số đặc tính của màu sắc trong thiết kế đồ họa



TÍNH HƯNG PHẤN / TRẦM LẶNG TRONG MÀU SẮC

Một số đặc tính của màu sắc trong thiết kế đồ họa



TÍNH NÓNG / LẠNH TRONG MÀU SẮC

Một số đặc tính của màu sắc trong thiết kế đồ họa



CẢM GIÁC NẶNG / NHẸ TRONG MÀU SẮC

Một số đặc tính của màu sắc trong thiết kế đồ họa



CẢM GIÁC CỨNG / MỀM TRONG MÀU SẮC