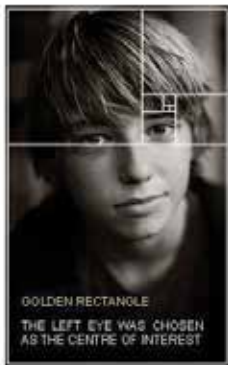


52+ THUẬT NGỮ DÙNG TRONG THIẾT KẾ LAYOUT QUẢNG CÁO

LAYOUT

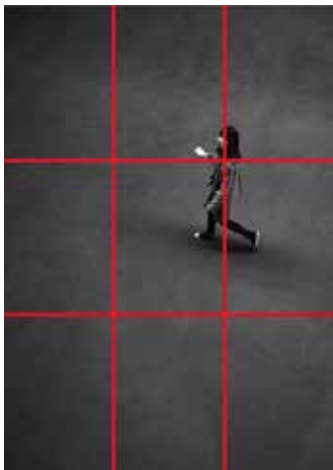


01. Golden Ratio: Tỷ lệ vàng

Tỷ lệ vàng hay số ϕ xuất hiện rất nhiều trong các hình thái tự nhiên, có tỷ lệ xấp xỉ là 1,618. Tỷ lệ này xuất phát từ dãy Fibonacci, một chuỗi số tự nhiên có thể tìm thấy ở mọi nơi như số lượng lá trên cây, xoắn ốc vỏ sò, tâm bão...

Chuỗi Fibonacci là định luật về 'tổng của hai con số đứng trước', nó bắt đầu từ: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21...

Mục đích chính của tỷ lệ vàng là đảm bảo cho các tính toán, các thiết kế có được sự tự nhiên, chuẩn xác và cân đối cho từng sản phẩm.



02. Rule of thirds: Quy tắc lưới 1/3

Chia bố cục làm 3 phần, chú ý sao cho những phần quan trọng của bức ảnh nằm dọc theo đường kẻ với hai chiều dọc và ngang.

Đối tượng nằm tại vùng giao nhau của các đường kẻ chính là những phần quan trọng nhất của bức ảnh.



03. 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.

TYPOGRAPHY



04. Typography: Nghệ thuật sắp đặt và kỹ thuật ghép chữ

Typography là nghệ thuật sắp xếp các chữ cái, hay cụ thể hơn là việc trình bày, hiển thị màu sắc, tạo phong cách cho chữ. Typography chính là sự kết hợp khéo léo của các yếu tố gồm: typefaces, font size, line length, leading (line spacing), letter-spacing (tracking)...

Khi ứng dụng kỹ thuật sắp đặt typo này vào thiết kế quảng cáo thì thường với mục đích làm nổi bật, gửi gắm thông điệp, ý nghĩa ẩn trong chữ về sản phẩm và gây sự chú ý, tạo ấn tượng cho người đọc hoặc người tiêu dùng.



Baskerville

i love Typography, a
fine sample text, 123

AaBbCcDdEeFfGgHhIijjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

05. Serif: Kiểu chữ có chân

Serif hay còn gọi là font chữ “có chân”, do có một nét được thêm vào phần bắt đầu hoặc phần cuối trong nét chính của chữ.

Trong thiết kế logo, font có chân thường dùng để tôn lên vẻ cổ điển, phong cách sang trọng, giàu có, hoặc quý phái, hoặc vẻ nghiêm trọng của vấn đề.

Dạng chữ Serif có lịch sử lâu đời, thay đổi nhiều qua thời gian gồm có: Old Style Serif, Transitional Serif, Modern Serif, Latin Serif, Slab Serif...



Helvetica

06. Sans-Serif: Kiểu chữ không chân

Trong tiếng Pháp, sans có nghĩa phủ định, do đó "sans-serif – không có chân", trái ngược với kiểu chữ Serif.

Kiểu chữ Sans-serif là kiểu chữ không có phần nét nổi dài thêm, tạo cảm giác gọn gàng cho chữ.

Trong thiết kế logo, font không chân thường được các thương hiệu như bệnh viện, trường học, ngân hàng chọn vì tính thân thiện, dễ gần của nét chữ.

Clarendon
Geometric
Rockwell



07. Slab Serif

Slab serifs là kiểu chữ serif có nét dày và đậm hơn. Độ dày của phần serif biến đổi đa dạng giữa các typeface, từ hình thái dày dặn đồng đều cho tới lúc nặng, lúc thanh. Do đó, chúng thường chỉ được sử dụng để trang trí và làm tiêu đề hoặc làm tên công ty trong thiết kế logo.

Logo của ngân hàng Wells Fargo nổi tiếng với font Clarendon.

Script

08. Script: Chữ viết tay

Script có hình dạng dựa theo các kiểu chữ viết tay nên có nhiều nét hoa mỹ, các nét thường nối liền nhau và dáng ký tự thường hơi nghiêng.

Font chữ Script gợi lên sự thanh lịch, tự do.

Proportional

Monospace



09. Monospace: Chữ đơn cách

Monospace là một kiểu chữ cũ ban đầu được tạo ra để tuân thủ các yêu cầu kỹ thuật của máy đánh chữ. Đây là loại chữ mà độ rộng của các con chữ bằng nhau. Monospace thường tạo cảm giác tròn, đều, đầy đặn và cho phép căn cột, lề dễ dàng.

Before kerning

Example

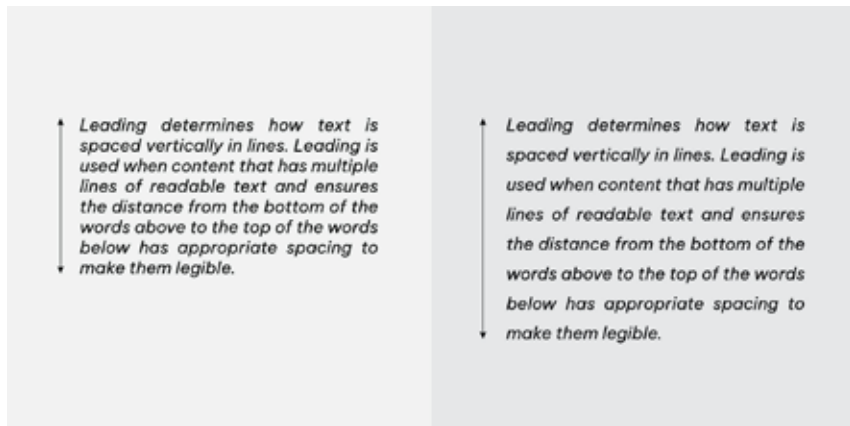
After kerning

Example

10. Kerning: Khoảng cách giữa hai ký tự cụ thể

Kerning là thuật ngữ được sử dụng để chỉ khoảng cách giữa các ký tự với nhau trong cùng một font chữ nhằm đảm bảo tỷ lệ phù hợp giữa các con chữ với nhau.

Kerning thường được sử dụng khi thiết kế logo dạng chữ, khi cần làm nổi bật tiêu đề văn bản,...



11. Leading: Khoảng cách dòng

Leading là khoảng cách giữa các dòng trong một đoạn văn bản theo chiều dọc. Như vậy, trong trường hợp nội dung có nhiều dòng văn bản thì Leading sẽ đảm bảo khoảng cách giữa các dòng chữ, sao cho tạo được một khoảng trống thích hợp. Điều này sẽ giúp cho văn bản được rõ ràng và khoa học hơn.

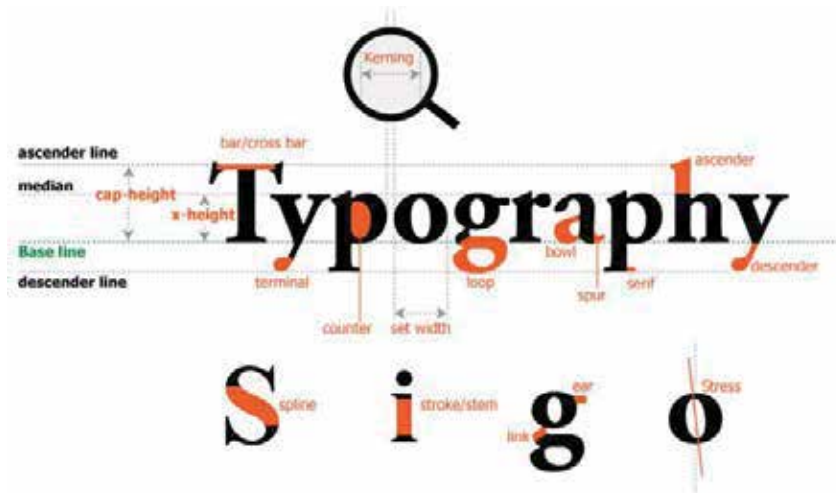


12. Tracking: Khoảng cách toàn bộ chữ

Tracking điều chỉnh khoảng cách của toàn bộ các ký tự trong đoạn văn bản theo chiều ngang.

Tracking thường được sử dụng để lấp đầy một không gian lớn hơn hoặc nhỏ hơn hiện tại sao cho phù hợp layout hoặc để làm cho một từ đơn lẻ có vẻ thoáng và ấn tượng.

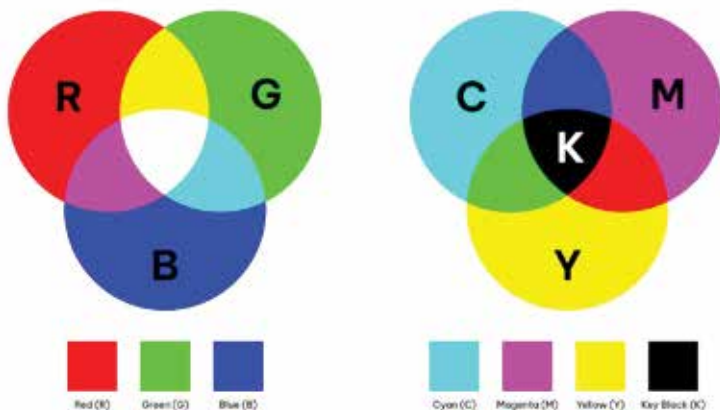
Ứng dụng của tracking cũng thường gặp ở các câu slogan dưới các logo...



13. Type anatomy: Giải phẫu con chữ

- **Base-line:** Đường kẻ cơ sở ngang chân các ký tự
- **Mean line:** Đường kẻ trên của các ký tự thường
- **Ascender line:** Đường kẻ trên của các ký tự có chiều cao trên như f, h, t...
- **Descender line:** Đường kẻ dưới của các ký tự có phần dưới như g, y...
- **X-height:** Chiều cao của ký tự thường (từ Base-line đến Mean line)
- **Cap height:** Chiều cao của ký tự hoa (từ Base-line đến Ascender line)
- **Point size:** Kích thước của ký tự (từ Descender line đến Ascender line)
- **Serif:** Phần chân của ký tự
- **Counter:** vùng rỗng (đóng kín) bên trong ký tự
- **Set width:** chiều rộng của ký tự

COLORS

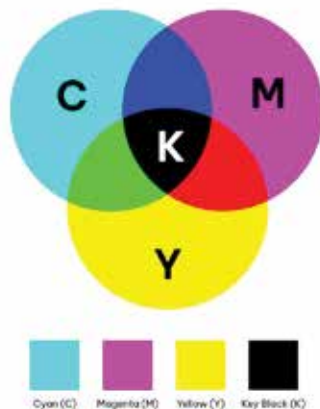
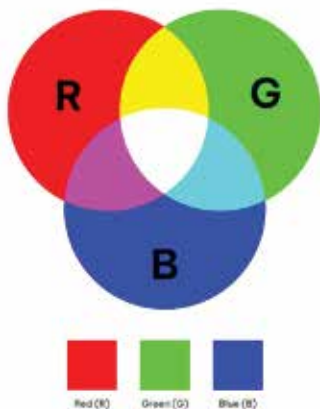


14. RGB: Hệ màu cộng

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.



15. 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.

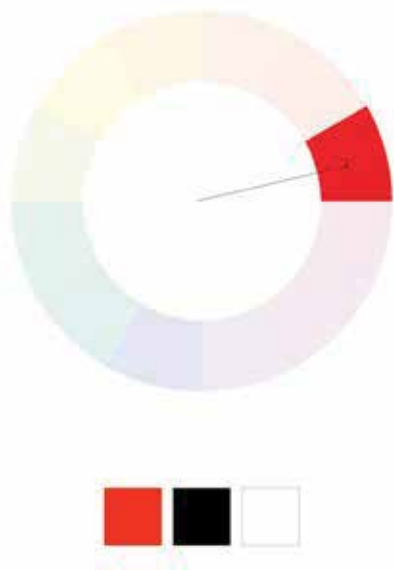


16. HEX: Màu hệ thập lục phân

Hex là từ viết tắt của từ tiếng Anh “Hexadecimal”. Bảng màu Hex là mã màu bao gồm dấu # kết hợp cùng dãy ký tự Latin, bao gồm chữ cái hoặc con số (theo hệ thập lục phân).

Chữ cái của HEX không phân biệt chữ in hoa hay thường còn ký tự Latin sẽ bao gồm (, b, c, d, e, f cũng như A, B, C, D, E, F).

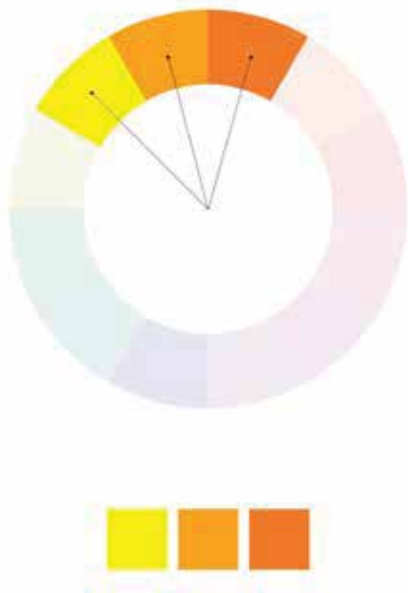
Ví dụ: #000000 (màu trắng), #FFFFFF (màu đen)...



17. Monochromatic: Phối màu đơn sắc

Phối màu đơn sắc sử dụng các tông màu khác nhau của một màu chính để tạo ra sự tương phản và sâu sắc trong thiết kế. Các tông màu trong phối màu đơn sắc đều có cùng nguồn gốc màu sắc gốc, chẳng hạn như màu xanh lá cây với các tông màu nhạt hoặc đậm khác của màu xanh lá cây.

Kỹ thuật phối màu đơn sắc thường được sử dụng để tạo ra sự thống nhất và cân đối trong thiết kế mang phong cách tối giản. Sự đơn giản của chúng giúp người xem tập trung hoàn toàn vào các yếu tố quan trọng được nhấn mạnh trong đó. Ngoài ra, cách phối màu này còn được sử dụng làm thành các Typeface đơn giản, giúp chúng trở nên sắc nét và thu hút hơn.

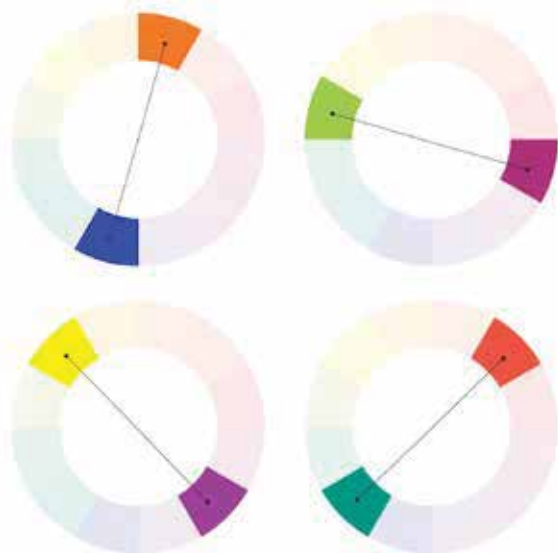


18. Analogous: Phối màu tương đồng

Phối màu tương đồng sử dụng các màu gần kề nhau trên vòng tròn màu để tạo ra sự hài hòa và cân đối trong thiết kế.

Phối màu tương đồng có tính chất đa dạng về màu sắc hơn nhiều so với phối màu đơn sắc. Chính vì vậy, khi sử dụng chúng, khách hàng có thể dễ dàng phân biệt các nội dung khác nhau trên sản phẩm.

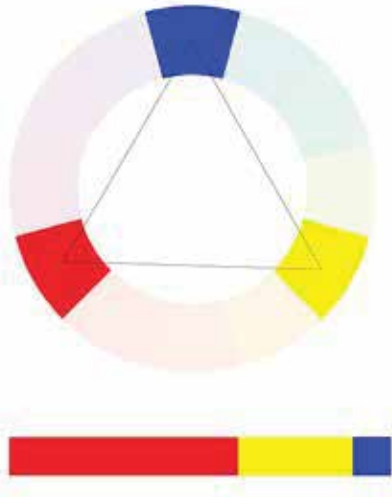
Tuy nhiên, để tạo ra một phối màu tương đồng đẹp và hiệu quả, cần phải chú ý đến sự cân bằng giữa các màu, tránh sự lặp lại quá nhiều vào một màu và sử dụng các màu khác nhau để tạo ra sự độc đáo và sâu sắc cho thiết kế.



19. Complementary: Phối màu bổ túc

Phối màu bổ túc là sự kết hợp giữa hai màu đối lập trên vòng tròn màu sắc. Các màu đối lập khi được đặt cạnh nhau sẽ tạo ra sự tương phản và mang đến một sức hút mạnh mẽ trong thiết kế. Hai màu đối lập thường là màu nằm ở hai cực đối diện nhau trên vòng tròn màu (ví dụ như xanh dương và cam, đỏ và xanh lá cây, tím và vàng).

Khi chọn màu cho phối màu bổ túc trực tiếp, các nhà thiết kế và họa sĩ sẽ thường chọn một màu sắc chủ đạo, sau đó sẽ kiếm màu đối xứng với nó làm màu bổ sung. Có thể sử dụng tỉ lệ phối màu 7:3



20. Triadic: Phối màu bộ ba

Nguyên tắc phối màu bộ ba là phương pháp sử dụng ba màu sắc cách đều nhau trên vòng tròn màu. Trong phương pháp này, chúng ta chọn một màu chủ đạo trên vòng tròn màu, sau đó chọn hai màu cách đều khoảng cách với màu chủ đạo, tạo thành một tam giác trên vòng tròn màu.

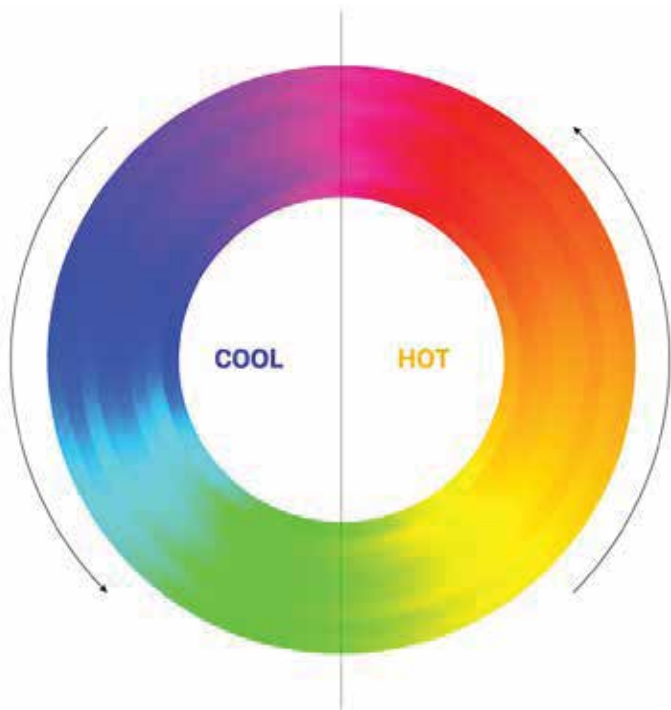
Ví dụ, nếu chọn màu chủ đạo là màu xanh, hai màu sắc phụ sẽ là màu đỏ và màu vàng.



21. Pantone: Màu pha

Pantone này hiểu đơn giản là một không gian màu có đăng ký bản quyền được sử dụng phổ biến trong nhiều ngành công nghiệp khác nhau, phần lớn là in ấn và các ngành sản xuất sơn màu, nhựa và dệt may.

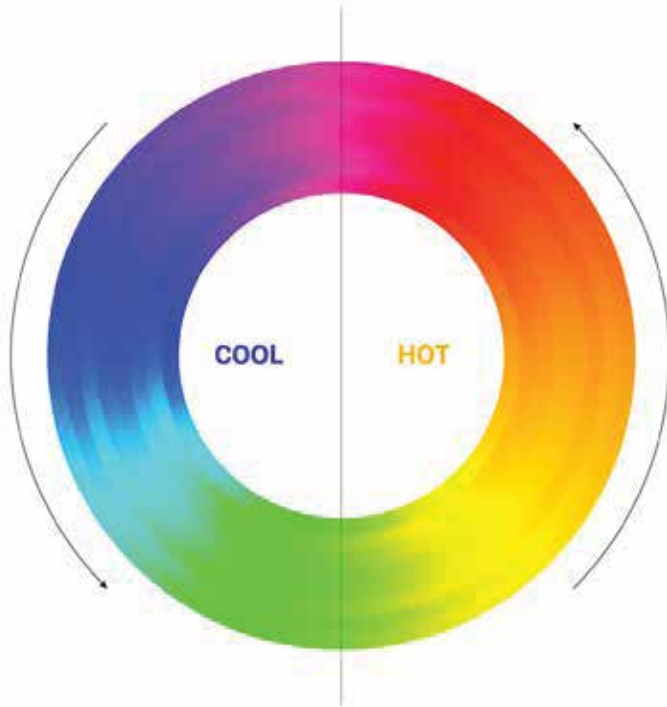
Mục đích của PMS là hỗ trợ các designer “đối chiếu màu sao cho chuẩn” với những màu nhất định khi bản thiết kế được đưa vào công đoạn sản xuất. Với PMS, designer có thể bảo đảm rằng màu khi in ra sẽ giống và sát nhất với màu trên bản thiết kế mà không bị tác động bởi bất kỳ loại máy sản xuất màu nào.



22. Warm colors: màu nóng

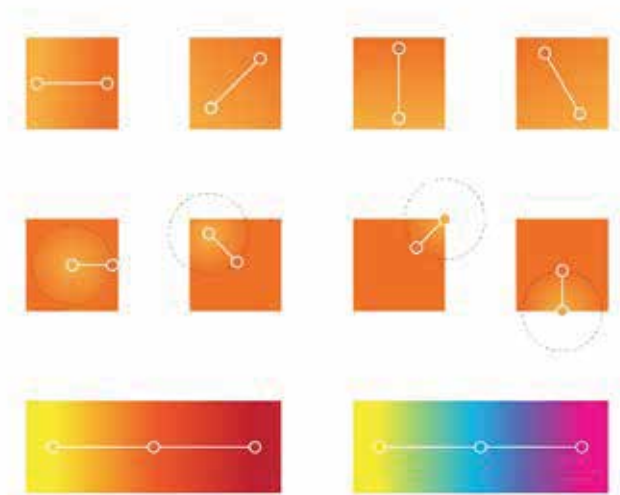
Màu nóng gồm các màu như: cam, đỏ, vàng, đỏ tía, đỏ ăm, nâu cam, vàng nâu, vàng cam... chúng gợi lên sự liên tưởng nhiệt độ.

Các màu nóng thường đồng hành với năng lượng, sự tươi sáng, và năng động. Gây cảm giác ấm áp, gần, kích thích thị giác



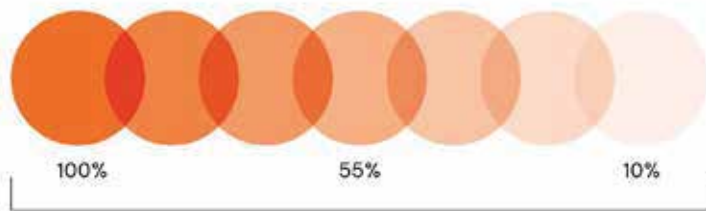
23. Cool colors: màu lạnh

Bảng màu lạnh gồm những gam màu như xanh lá, xanh lam, màu tím. các màu sắc này thường mang lại cảm giác mát mẻ của thiên nhiên, thư giãn, bình yên và nhẹ nhàng.



24. Gradient: Màu chuyển sắc

Gradient là một sự pha trộn giữa hai hoặc nhiều màu sắc lại với nhau. Các màu sắc được tạo ra bởi gradient khác nhau liên tục với vị trí, tạo ra sự chuyển tiếp màu.



25. Opacity: Độ mờ

Opacity là độ mờ của vật thể. Khi giảm Opacity, đối tượng sẽ hiển thị mờ đi, màu nhạt, trong suốt hay biến mất. Nếu tăng Opacity, đối tượng sẽ trở nên đậm nét và rõ ràng hơn.



26. Hue: Tông màu

Hue chính là thuộc tính giúp ta trả lời được câu hỏi "Màu đó là màu gì vậy?". Về cơ bản Hue là tổ hợp 12 màu đậm nhạt khác nhau trên bánh xe màu sắc (Vòng thuần sắc).

Hue đóng vai trò như một yếu tố căn bản trong màu sắc. Nó có thể được chuyển hoá thành ba dạng khác nhau: Tint (Sắc thái màu), Shade (Đổ bóng), Tone (Tông màu).



Neutral : Màu trung tính

Neutral color là một màu trung tính. Nó bao gồm một số màu trong đó như kem, xám, nâu, beige, ghi, hồng pastel...

Màu trung tính thường được sử dụng làm màu nền trong thiết kế. Vì vậy, các màu sắc kết hợp với màu trung tính sẽ có sắc độ đậm hoặc sáng hơn. Nếu đứng một mình, màu trung tính vẫn có thể tạo ra một nét độc đáo riêng.

기존 Grayscale Color

SS Black #222222 SS Dark-gray #666666 SS Medium-gray #999999 SS Light-gray #CCCCCC SS Border #E0E0E0 BG gray #F0F0F0

**NEW Cool Grayscale Color**

gray000 #1B1D1F gray002 #282828 gray600 #545C53 gray500 #72747F gray400 #9EAAA4 gray200 #C9CDD2 gray100 #E0E0E0 gray50 #F7F8F9

Grayscale: Thang đo độ xám

Grayscale hay còn gọi là thang đo độ xám là một bảng màu đơn sắc sử dụng các sắc thái khác nhau của màu xám. Là một hệ thống màu có mô hình màu đơn giản nhất với 256 cấp độ xám biến thiên từ đen đến trắng.

Được sử dụng cả trong công nghiệp in lẫn dùng trong việc thể hiện ảnh lên các thiết bị số. Sản phẩm được xuất ra sẽ có màu trắng đen.



Saturation: Độ bão hòa

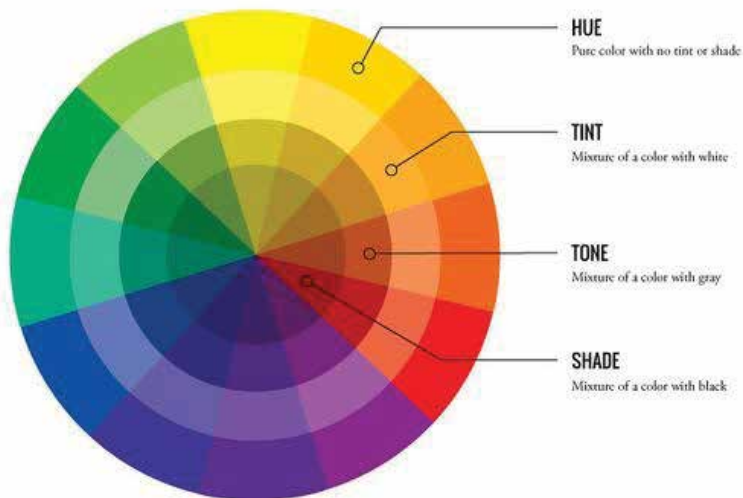
Độ bão hòa đề cập đến cường độ của một màu. Bạn sẽ nhận thấy hình ảnh bão hòa sẽ sáng hơn và màu sắc đậm hơn. Hình ảnh không bão hòa sẽ trông mờ nhạt và có thể không chứa màu sắc.



Lightness: Độ sáng

Lightness (Độ sáng) cho bạn biết màu tối hay sáng ra sao. Độ sáng 0% có nghĩa là màu sẽ là màu đen, bất kể cài đặt Hue hay Saturation bao nhiêu và độ sáng 100% sẽ giúp bạn có màu trắng. Độ sáng 50% cho bạn màu chính xác nhất.

HUE • TINT • TONE • SHADE



Tint: Sắc thái màu

Tint thường được tạo ra bằng cách hoà trộn Hue với màu trắng

Tone: Tông màu

Tone thường được tạo ra bằng cách hoà trộn Hue với màu trắng và đen theo tỉ lệ nhất định giúp màu tạo ra trông tự nhiên hơn

Shade: Đổ bóng

Shade được tạo ra bằng cách hòa trộn Hue với màu đen.

BRANDING & LOGOS



Vietnam Television



Financing and Promoting Technology.



National Aeronautics and
Space Administration

27. Lettermark

Lettermark là từ kết hợp giữa “letter” (chữ cái) và “mark” (điểm nhấn). Lettermark (hay còn gọi là monogram logo) là kiểu logo thiết kế nhằm tạo điểm nhấn từ các chữ cái.

Đây thường là chữ viết tắt của tên công ty hay một tổ chức nào đó.

The logo for BAEMIN, featuring the word "BAEMIN" in a bold, teal, sans-serif font.The logo for Grab, featuring the word "Grab" in a green, rounded, sans-serif font with a stylized dot on the 'b'.The classic Coca-Cola logo, featuring the word "Coca-Cola" in a red, cursive script font.The logo for Vinamilk, featuring the word "Vinamilk" in a bold, blue, sans-serif font, with "EST" and "1976" in smaller text below it.

28. Wordmark/Logotype

Wordmark là từ kết hợp giữa “word” (từ) và “mark” (điểm nhấn). Wordmark logo là cách thiết kế nhằm tạo điểm nhấn cho một từ nào đó dùng làm thương hiệu.

Loại logo này giúp người dùng ghi nhớ tên thương hiệu dễ dàng vì sẽ xuất hiện trên tất cả tài liệu marketing. Logotype/ wordmark phù hợp với những thương hiệu có tên gọi thú vị, khác biệt. Điểm độc đáo của loại logo này là khó bị lỗi thời.



29. Pictorial mark

Pictorial mark là phong cách thiết kế logo sử dụng một hình ảnh hữu hình ngoài tự nhiên nhằm đại diện cho tính chất, đặc điểm, lĩnh vực hoặc lịch sử hình thành của thương hiệu. được chuyển đổi theo ngôn ngữ đồ họa, sử dụng thành logo đại diện cho thương hiệu.

Logo dạng này khá dễ nhớ vì dễ liên tưởng đến 1 hình ảnh cụ thể. Pictorial mark sẽ khá thích hợp với những doanh nghiệp kinh doanh trên quy mô toàn cầu, có nhiều loại sản phẩm, dịch vụ.



30. Abstract mark

Đây là thiết kế logo dạng trừu tượng – kết hợp các dạng hình học để tạo nên một biểu trưng.

Logo sử dụng các yếu tố đơn giản về đường nét giúp việc truyền tải nhiều tầng nghĩa khác nhau. tạo sự ấn tượng, độc đáo, tò mò.

Abstract mark phù hợp cho các thương hiệu mang tính quốc tế, đại chúng, thể hiện qua nhiều ngôn ngữ khác nhau.



31. Mascot Logo

Logo Mascots là dạng logo lấy hình ảnh của nhân vật nào đó làm biểu tượng. Nhân vật này có thể là người thực, nhân vật hư cấu, thần linh hoặc các nhân vật vui nhộn trong phim hoạt hình và truyện cổ tích.

Logo Mascots khá phù hợp với doanh nghiệp muốn tạo không khí vui vẻ, lành mạnh để thu hút gia đình và trẻ em. Hoặc trong các CLB bóng đá, bóng rổ, các linh vật đó tạo ra để thu hút khán giả.



32. Emblem Logo

Logo Emblem (biểu trưng) mô phỏng đến hình ảnh huy hiệu, biểu trưng, phù điêu, mang tính trang trí, mô tả chi tiết hoặc kế thừa một hình ảnh có nền tảng lịch sử và truyền thống riêng.

Logo dạng biểu hiệu thường chủ yếu được sử dụng trong các cơ quan, trường học, tổ chức, quốc gia.



33. Combination Logo

Combination (sự phối hợp, sự kết hợp) – mark (điểm nhấn) là dạng logo phối hợp các loại hình thiết kế với nhau.

Một logo dạng này có thể là sự kết hợp giữa hình ảnh với các chữ cái; một biểu tượng với một tên gọi; hoặc một biểu tượng, một nhân vật với một tên gọi với nhau.

DESIGN TERMS & TECHNIQUES



Đường thẳng (straight line)



Nét đứt đoạn (dash line)



Đường zig zắc (zigzag line)



Đường cong (curved line)

34. 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.



35. 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)

36. 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,...



37. 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.

A LONG LASTING AFFAIR



The Knoll V&P chair made a big name for itself in the 1950s. It has a simple, clean design that has stood the test of time. It's a classic that's still going strong. Knoll is a great company to work for. They make some of the best furniture in the world. If you're looking for a long-lasting chair, the Knoll V&P is a great choice. For more information, visit www.knoll.com.

© 2014 Knoll Group, Inc.

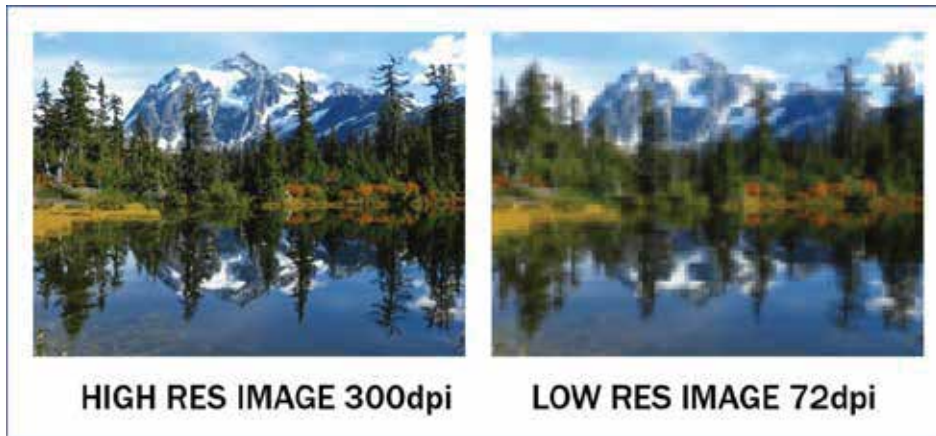


Engelbrechts

38. Knolling: Góc nhìn trên cao

Knolling là một phong cách chụp ảnh Flat-lay, đề cập đến kỹ thuật chụp khi luôn sắp xếp và đặt góc chụp 90° từ phía trên.

Với cách thức trình bày đẹp mắt, sạch sẽ, phong cách này giúp cho các đối tượng vật mẫu nổi bật hơn khi background được tối giản và hạn chế các vật phụ họa khác đáng kể.



39. Resolution: Độ phân giải

Resolution được hiểu là độ phân giải hay cụ thể hơn là chỉ số điểm ảnh được hiển thị trên màn hình.

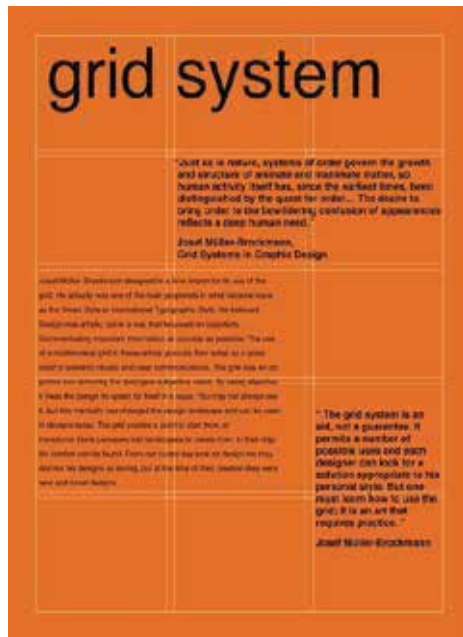
Theo nguyên tắc chung, độ phân giải càng cao thì chất lượng càng cao. Hình ảnh có độ phân giải cao sẽ rõ ràng và sắc nét trong khi hình ảnh có độ phân giải thấp sẽ có cảm giác hơi mờ và mờ.



40. 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).

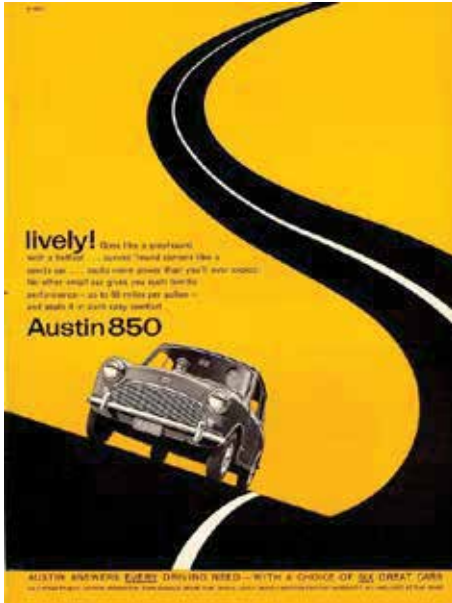
Tương phản tạo ra sự phân cấp thị giác, giúp điều hướng thị giác người xem hiệu quả hơn, khiến thông điệp truyền đi mạnh mẽ hơn.



41. Grid system: Hệ thống lưới

Grid system là một công cụ giúp các graphic designer có thể căn lề, kích thước, phân chia ranh giới trong bố cục thiết kế nhằm tạo ra một tổng thể ngăn nắp, chỉn chu, có quy luật.

Grid system được coi là xương sống, là bộ khung trong hầu hết các ấn phẩm poster, infographic,...



42. Direction: Sự Điều Hướng

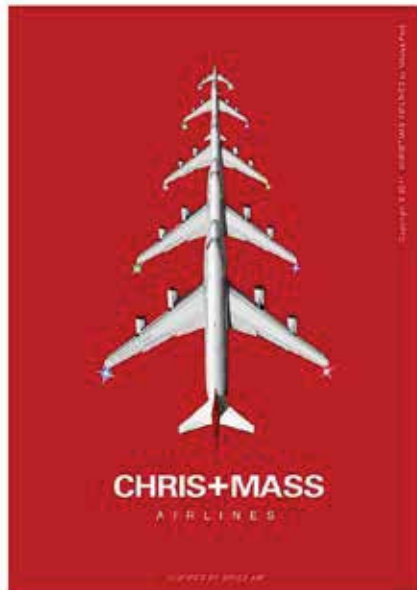
Cũng giống như khi bạn muốn người khác chú ý vào thứ gì đó, bạn thường có xu hướng chỉ tay hay hướng mắt nhìn về phía vào đối tượng đó hay hướng mắt nhìn về phía chúng. Từ thói quen này, chúng ta hoàn toàn có thể áp dụng để làm nổi bật đối tượng trong thiết kế.



43. Movement: Sự Chuyển Động

Chuyển động là cách sử dụng các hình khối, đường nét, màu sắc... tạo thành một đường tưởng tượng hướng mắt người xem đi từ điểm này tới điểm khác, hoặc khiến người xem có cảm giác đối tượng đang chuyển động. Chúng giúp thiết kế sinh động, có sức sống hơn, tránh cảm giác tĩnh thường thấy trong thiết kế phẳng.

Bạn có thể tạo sự chuyển động cho thiết kế của mình bằng hiệu ứng làm mờ, đường chuyển động hoặc hiệu ứng lượn sóng.

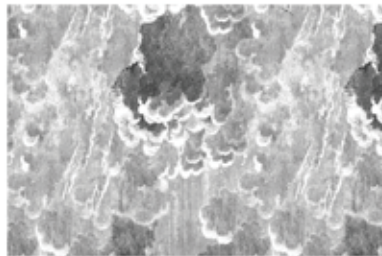


44. Repetition: Sự lặp lại

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.

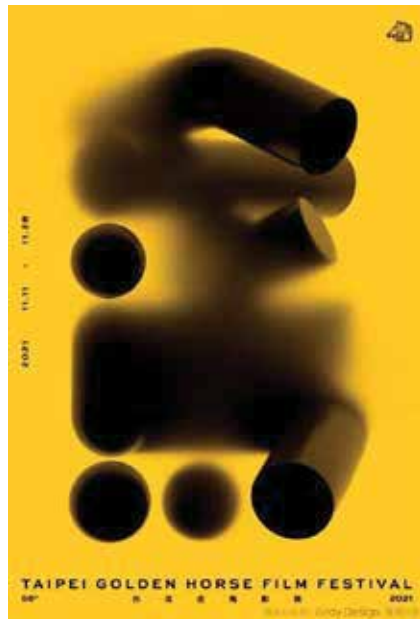
**Tactile texture****Tactile texture**

45. Texture: Bề mặt kết cấu

Texture có liên quan đến các đặc điểm bề mặt của một vật thể và có kích thước, hình dáng, mật độ, sự sắp xếp, tỷ lệ các thành phần cơ bản của vật thể. Một texture thường được miêu tả là mịn hay gồ ghề, mềm hay cứng, thô hay bóng... Texture có thể được chia làm 2 loại là **tactile texture** và **visual texture**.

Tactile texture thực cần được cảm nhận, chạm vào hay nhìn thấy bằng cách để ánh sáng chiếu trên bề mặt.

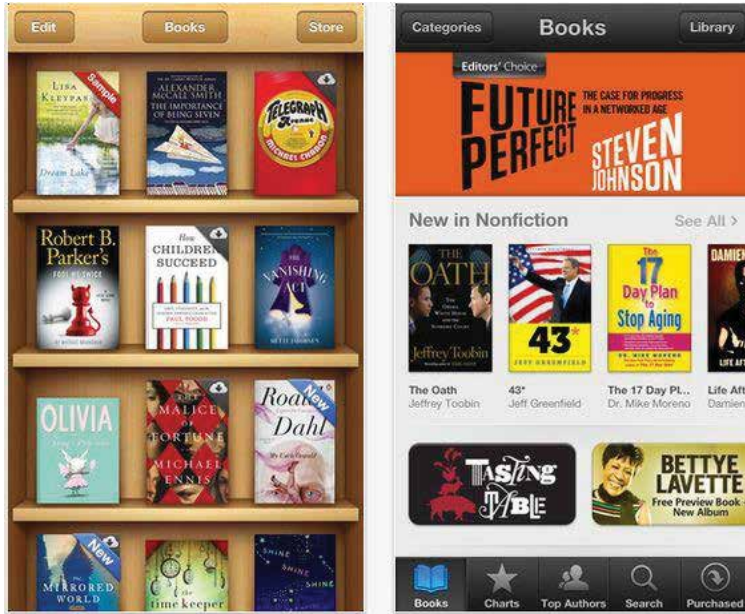
Visual texture liên quan đến những ảo ảnh của kết cấu bề mặt. Thể hiện thông qua nét vẽ, hiệu ứng bề mặt...



46. Depth: Chiều Sâu

Độ sâu là một nguyên tắc quan trọng và thú vị trong giới thiết kế, mang lại một ý nghĩa có chiều sâu, và thậm chí bạn có thể tạo ra một ảo ảnh, đánh lừa thị giác rằng thiết kế của bạn vươn xa đến chiều không gian thứ 3.

Cách để thiết kế layout của bạn có chiều sâu hơn như: đổ bóng cho vật thể, tạo phối cảnh, kích thước lớn, nhỏ, độ xa gần, sáng tối của thiết kế...



47. Skeuomorphism: Mô phỏng thực tế

Theo Wikipedia, “Skeuomorph” nghĩa là một đối tượng được tạo mới nhưng vẫn giữ cấu trúc, đặc điểm thiết kế cần thiết của bản gốc, ngay cả những chức năng không cần thiết lắm. Các nhà thiết kế thường ứng dụng của phong cách này trong thiết kế để giao diện sản phẩm có các yếu tố nhìn giống hoặc mô phỏng hành động ngoài đời thật.

Ví dụ: Ibooks, Ứng dụng bật đèn Flash, ứng dụng máy tính,...

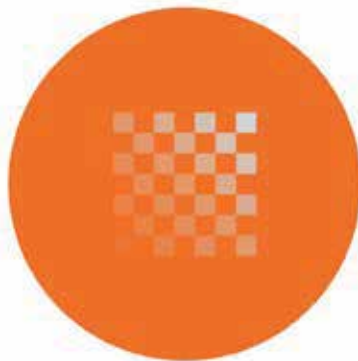


48. Flat design: Thiết kế phẳng

Có nghĩa là phong cách thiết kế này không ứng dụng các yếu tố hiệu ứng 3D mà chỉ sử dụng các chi tiết đơn giản, được thể hiện trên một mặt phẳng cũng như chú trọng vào sự kết hợp màu sắc để tạo nên sản phẩm thiết kế hoàn chỉnh.

Ưu điểm:

- Thiết kế tối giản, không sử dụng hiệu ứng phức tạp.
- Tiện dụng tối đa trong mọi hoàn cảnh.
- Sử dụng các đối tượng và hình ảnh đơn giản.
- Phong cách văn bản dễ đọc, phù hợp với mọi người.
- Cấu trúc đơn giản, giới hạn để tập trung vào thiết kế.
- Đa dạng màu sắc trong thiết kế với các sắc độ khác nhau.

**Vector****Raster**

49. Raster: Điểm ảnh

Raster Là hình ảnh được tạo bởi những điểm ảnh. Nó được thể hiện bằng những chấm vuông trên ảnh. Mỗi chấm vuông mang một sắc độ màu sắc khác nhau.

Chất lượng của một bức ảnh Raster phụ thuộc rất lớn vào số Pixel chứa đựng một Inch đó - còn được gọi là Pixel-per-inch hoặc ppi.

Số lượng Pixel càng cao thì chất lượng (độ phân giải) của hình ảnh thiết kế đồ họa càng nét và ngược lại.

Chính vì vậy mà thường khi đi in ảnh Raster, chất lượng hình ảnh của bạn nên có độ phân giải ít nhất là 300ppi.

**Vector****Raster**

50. Vector: Đồ họa kỹ thuật số

Hình ảnh Vector là yếu tố đồ họa kỹ thuật số được tạo ra bởi các điểm dựa trên công thức toán học. Nói cách khác đồ họa Vector là các dạng hình học có thể đổi dáng hoặc kích thước tùy ý.

Đồ họa Vector sẽ được tạo nên bởi vô số điểm neo (**Point**), Đường (**Path**) là đường dẫn kết nối giữa các điểm.

Đồ họa Vector có thể thay đổi kích thước và hình dáng đến vô hạn mà không bị giảm chất lượng hình ảnh.



51. Mock-up: Giả lập

Mockup nghĩa là mô hình thu nhỏ, là hình ảnh mô phỏng mẫu thiết kế của Designer xuất hiện thật ngoài đời - được tạo ra dưới dạng file vector hoặc PSD được thiết kế sẵn, theo tỉ lệ hoặc kích thước cụ thể.

Mẫu Mockup được sử dụng để mô phỏng cho các sản phẩm đa dạng, từ logo, namecard, banner, standee... cho đến giường, tủ, quạt, đèn, kiến trúc nhà cửa... tạo cảm giác như thật cho bản thiết kế.

52. Stock photo/art: Kho ảnh

Ảnh stock và tác phẩm nghệ thuật là những hình ảnh được cấp phép do bên thứ ba tạo ra. Sử dụng hình ảnh có sẵn giúp tiết kiệm chi phí cho một buổi chụp ảnh chuyên nghiệp.

Hãy xem một số địa điểm yêu thích của chúng tôi để có được hình ảnh đẹp, miễn phí.

Một số trang web cung cấp ảnh stock:

- <https://stock.adobe.com>
- <https://unsplash.com>
- <https://www.pexels.com>
- <https://pixabay.com>
- <https://www.shutterstock.com>

