

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG  
KHOA TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN

ĐẶNG VĂN HOÀNG

THIẾT KẾ MINH HOẠ TRUYỆN NƯỚC NGOÀI  
“ĐẬP THÌNH THỊCH”

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC  
NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

Thái Nguyên, năm 2023

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG  
KHOA TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN**



**ĐỒ ÁN  
TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC**

**NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**

**Đề tài:**

**THIẾT KẾ MINH HOẠ TRUYỆN NƯỚC NGOÀI  
“ ĐẠP THÌNH THỊCH”**

**Sinh viên thực hiện : Đặng Văn Hoàng  
Lớp : TKĐH K18C  
Mã Sinh viên : DTC19H2104030002  
Giáo viên hướng dẫn : Th.S Dương Thu Trang**

**Thái Nguyên - 2023**

## LỜI CẢM ƠN

Xin chào thầy cô và các bạn, em tên là Đặng Văn Hoàng, sinh viên ngành Thiết kế đồ họa, Khoa Truyền thông Đa phương tiện của trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông.

Hiện tại em cùng các bạn đã hoàn thành quá trình học tập, tiếp thu kinh nghiệm tại trường sau 4 năm học và tiến tới quá trình xây dựng đồ án bảo vệ của bản thân. Để có thể có đầy đủ những kiến thức, kỹ năng xây dựng ý tưởng và thiết kế là cả một quá trình được các thầy cô trong Khoa chỉ dạy, tận tâm giúp đỡ em cùng các bạn sinh viên khác. Em xin chân thành cảm ơn các thầy, các cô thuộc Khoa Truyền thông Đa phương tiện, trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông vì những công sức, sự tận tâm mà thầy cô đem lại cho em và các bạn sinh viên, để em cùng các bạn được trang bị đầy đủ kỹ năng, tiến tiếp tới những môi trường mới.

Trong quá trình xây dựng đồ án, em cũng như các bạn cùng nhóm đã được giáo viên hướng dẫn là Th.s Dương Thu Trang, người đã tận tình hướng dẫn, chỉ bảo em trong suốt thời gian thực hiện đề tài. Em cảm ơn cô vì từ những lúc em đang gặp khó khăn, hay sai sót khi thực hiện, cô đã luôn theo dõi cách làm, cách xử lý của em để đưa ra những ý kiến phát triển và giúp em hoàn thiện được đề tài của bản thân.

Em cũng xin gửi lời cảm ơn sâu sắc đến quý Thầy cô trong Khoa, các thầy cô cán bộ đã tổ chức, hỗ trợ sinh viên thực hiện bài luận án để đánh giá năng lực, giúp sinh viên tổng hợp toàn bộ các kiến thức, kỹ năng đã được học trong suốt 4 năm theo học tại trường.

Mặc dù em đã cố gắng hoàn thành luận văn trong phạm vi và khả năng cho phép, nhưng chắc chắn sẽ không tránh khỏi những sai sót, kính mong sự cảm thông và tận tình chỉ bảo của quý thầy cô và các bạn.

Em xin chân thành cảm ơn!

## LỜI CAM ĐOAN

Em xin cam đoan những nội dung trong báo cáo là do em tự thực hiện với sự hướng dẫn trực tiếp của giảng viên hướng dẫn Th.s Dương Thu Trang. Đây là phần nghiên cứu và thực hiện đề án tốt nghiệp của riêng em, không sao chép của các đề án khác. Nếu sai em xin chịu hoàn toàn trách nhiệm.

*Thái Nguyên, ngày 23 tháng 7 năm 2023*

**Người cam đoan**



**Đặng Văn Hoàng**

## MỤC LỤC

**LỜI CẢM ƠN**

**LỜI CAM ĐOAN**

**MỤC LỤC**

**DANH MỤC HÌNH ẢNH**

**PHẦN MỞ ĐẦU**

1. Lý do chọn đề tài
2. Mục tiêu của đề tài
3. Tình hình nghiên cứu đề tài
4. Phương pháp nghiên cứu
5. Kết cấu của báo cáo

**PHẦN NỘI DUNG**

<b>CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ MINH HOẠ TRUYỆN TRANH.....</b>	<b>1</b>
1.1. Một số khái niệm cơ bản.....	1
1.1.1 Khái niệm về thiết kế.....	1
1.1.2 Khái niệm về thiết kế đồ họa.....	2
1.1.3. Khái niệm về minh họa.....	3
1.1.4. Truyện Tranh.....	5
1.1.5. Minh họa truyện tranh.....	7
1.2. Vai trò của minh họa.....	9
1.2.1. Vai trò của minh họa đối với nghệ thuật đồ họa:.....	9
1.2.2. Vai trò của minh họa đối với đời sống xã hội.....	10
1.3. Ứng dụng minh họa trong đời sống xã hội.....	12
1.3.1. Concept Art.....	12
1.3.2. Minh họa sách cho trẻ em.....	12
1.3.3. Truyện tranh/ Tiểu thuyết đồ họa.....	13
1.3.4. Sách/ Ấn phẩm/ Bài báo.....	14
1.3.5. Bao bì/ Quảng cáo.....	15
1.3.6. Xây dựng thương hiệu / Logo.....	16
1.4. Xu hướng minh họa.....	17

1.4.1. Minh họa hình học.....	17
1.4.2. 3D .....	18
1.4.3. Minh họa hoạt ảnh.....	19
1.4.4. Minh họa tối giản Minimalism .....	20
1.4.5. Lettering .....	21
1.4.6. Hình minh họa với cơ thể không cân đối.....	21
1.4.7. Sử dụng màu sáng và màu đậm.....	22
1.4.8. Line Art.....	23
1.5. Phần mềm thiết kế minh họa và ứng dụng thẩm mỹ.....	24
1.5.1. Adobe Illustrator.....	24
1.5.2. Adobe Photoshop .....	26
1.5.3. Bing AI.....	27
1.5.4. Midjourney.....	27
<b>TIÊU KẾT CHƯƠNG 1.....</b>	<b>29</b>
<b>CHƯƠNG 2: NHỮNG YẾU TỐ QUAN TRỌNG ĐỂ VẼ MINH HOẠ TRUYỆN TRANH.....</b>	<b>31</b>
2.1. Các yếu tố cần thiết để tạo ra một bộ minh họa truyện tranh.....	31
2.1.1. Nội dung câu chuyện.....	31
2.1.2. Lựa chọn màu sắc .....	32
2.1.3. Hình ảnh .....	33
2.1.4. Tông điệu và cảm xúc .....	34
2.1.5. Sáng tạo và sự độc đáo.....	35
2.1.6. Yếu tố bìa sách.....	37
2.2. Các yếu tố về thẩm mỹ trong minh họa truyện tranh .....	39
2.2.1. Màu sắc .....	39
2.2.2. Đường nét.....	42
2.2.3. Mảng hình .....	43
2.2.4. Bố cục.....	44
2.3. Chọn phong cách minh họa truyện.....	46
2.3.1. Phong cách chân thực (Realism) .....	46

2.3.2. Phong cách hoạt hình (Cartoony).....	47
2.3.3. Phong cách tối giản (Minimalism).....	48
2.3.4. Phong cách màu nước (Watercolor).....	49
2.3.5. Phong cách vẽ nét (line art) .....	50
2.3.6. Phong cách cổ điển (Retro).....	51
2.4. Quy trình minh họa truyện tranh .....	52
2.4.1. Thu thập ý tưởng và nghiên cứu.....	52
2.4.2. Tạo ra bản phác thảo .....	53
2.4.3. Vẽ bút và chi tiết hóa:.....	54
2.4.4. Đánh màu:.....	54
2.4.5. Thiết kế và thêm văn bản:.....	55
<b>TIÊU KẾT CHƯƠNG 2.....</b>	<b>56</b>
<b>CHƯƠNG 3: KẾT QUẢ THỰC HIỆN MINH HOẠ TRUYỆN “ĐẬP THÌNH THỊCH” CỦA TÁC GIẢ LEE CHUL SUNG.....</b>	<b>58</b>
3.1. Tổng quan về nội dung truyện tranh “Đập thình thịch” .....	58
3.1.1 Cốt truyện.....	58
3.1.2. Phong cách minh họa truyện.....	58
3.1.3. Phương pháp .....	59
3.2. Thiết kế.....	60
3.2.1. Phác thảo .....	60
3.2.2. Sản phẩm hoàn thiện .....	67
3.3. Đánh giá chung.....	81
3.3.1. Điểm mạnh.....	81
3.3.2. Điểm yếu.....	81
3.3.3. Bài học kinh nghiệm .....	81
3.3.4. Về phương pháp .....	82
<b>TIÊU KẾT CHƯƠNG 3.....</b>	<b>83</b>
<b>KẾT LUẬN .....</b>	<b>84</b>
<b>TÀI LIỆU THAM KHẢO.....</b>	<b>85</b>

## DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1. Tranh dân gian Đông Hồ “ Đám cưới chuột” .....	4
Hình 1.2. Bộ truyện tranh Doraemon.....	5
Hình 1.3. Minh họa truyện cổ tích “Cây tre trăm đốt”.....	8
Hình 1.4. Minh họa phong cách Isometric.....	10
Hình 1.5. Ứng dụng minh họa trong bao bì sản phẩm.....	11
Hình 1.6. “King’s Gambit” Minh họa bởi Lê Vương .....	12
Hình 1.7. Bộ sách tranh dạy trẻ “Ai làm giường ướt” .....	13
Hình 1.8. Minh họa bởi Ngô Minh Trang .....	14
Hình 1.9. Cuốn sách “Việt Nam dọc miền du ký” của họa sỹ Lê Rin.....	15
Hình 1.10. Mẫu túi, vỏ hộp bánh trung thu Tràng An .....	16
Hình 1.11. Logo kỉ niệm 50 năm Disney World.....	17
Hình 1.12. Mobility.....	18
Hình 1.13. Minh họa phong cách Isometric.....	19
Hình 1.14. Happy Break Up GIF .....	20
Hình 1.15. Vector people doing different actions .....	21
Hình 1.16. Campo Teatrale .....	22
Hình 1.17. Khái niệm màu tương phản.....	23
Hình 1.18. The Desert .....	24
Hình 1.19. Phần mềm Adobe Illustrator .....	25
Hình 1.20. Phần mềm Adobe Photoshop .....	26
Hình 1.21. Giao diện Bing AI.....	27
Hình 1.22. Sản phẩm từ Midjourney AI .....	28
Hình 2.1. “Around-the-World” – Minh họa Alyssa De Asis.....	32
Hình 2.2. Ảnh minh họa về màu sắc - Nguồn sưu tập internet.....	33
Hình 2.3. Xây dựng hình tượng nhân vật trong truyện “You have a voice” .....	34
Hình 2.4. Thể hiện cảm xúc nhân vật qua minh họa - Truyện “Era Uma Vez O Meu Quarto” .....	35
Hình 2.5. Minh họa quảng cáo sản phẩm cho Lenovo.....	36
Hình 2.6. Bìa sách minh họa thơ của Trần Đăng Khoa .....	37



Hình 2.7. Sắc độ màu sắc trong thiết kế.....	40
Hình 2.8. Ý nghĩa tượng trưng của các màu sắc .....	41
Hình 2.9. Bộ cụ trong truyện “Cheat Sheet” .....	44
Hình 2.10. Bộ cụ trong poster “ Hãy bảo vệ rừng” .....	45
Hình 2.11. Đỗ Quang Em (1942-2021) – Tĩnh vật, 2016, Sơn dầu.....	47
Hình 2.12. Bữa tiệc của Vua Mèo – Phạm Quang Phúc .....	48
Hình 2.13. Tranh tối giản của họa sỹ Lê Thiết Cương .....	49
Hình 2.14. Tranh của Bùi Thanh Hoa – Chú chim nhỏ .....	50
Hình 2.15. Tác phẩm nổi tiếng của họa sỹ Picasso.....	51
Hình 2.16. Tranh tường trên quán cafe mang phong cách Retro .....	52
Hình 2.17. Thu thập ý tưởng và lên bộ cụ.....	53
Hình 2.18. Lên phác thảo .....	53
Hình 2.19. Chi tiết hoá cho trang truyện.....	54
Hình 2.20. Lựa chọn màu sắc tổng quan.....	54
Hình 2.21. Lên màu chi tiết.....	55
Hình 3.1. Sử dụng Adobe Photoshop minh họa trang truyện .....	59
Hình 3.2. Sử dụng Adobe Illustrator xử lý phân chữ.....	59
Hình 3.3. Kích thước truyện.....	60
Hình 3.4. Hình ảnh phác thảo.....	61
Hình 3.5. Hình ảnh phác thảo.....	61
Hình 3.6. Hình ảnh phác thảo.....	62
Hình 3.7. Hình ảnh phác thảo.....	62
Hình 3.8. Hình ảnh phác thảo.....	63
Hình 3.9. Hình ảnh phác thảo.....	63
Hình 3.10. Hình ảnh phác thảo.....	64
Hình 3.11. Hình ảnh phác thảo.....	64
Hình 3.12. Hình ảnh phác thảo.....	65
Hình 3.13. Hình ảnh phác thảo.....	65
Hình 3.14. Hình ảnh phác thảo.....	66
Hình 3.15. Hình ảnh phác thảo.....	66

Hình 3.16. Bìa truyện .....	67
Hình 3.17. Đánh dấu trang .....	67
Hình 3.18. Trang 1 .....	68
Hình 3.19. Trang 2 .....	68
Hình 3.20. Trang 3 .....	69
Hình 3.21. Trang 4 .....	69
Hình 3.22. Trang 5 .....	70
Hình 3.23. Trang 6 .....	70
Hình 3.24. Trang 7 .....	71
Hình 3.25. Trang 8 .....	71
Hình 3.26. Trang 9 .....	72
Hình 3.27. Trang 10 .....	72
Hình 3.28. Trang 11 .....	73
Hình 3.29. Trang 12 .....	73
Hình 3.30. Mockup bìa.....	74
Hình 3.31. Mockup trang truyện.....	74
Hình 3.32. Mockup hộp đựng .....	75
Hình 3.33. Mockup túi giấy .....	75
Hình 3.34. Standee .....	76
Hình 3.35. Poster.....	77
Hình 3.36. Mockup cốc.....	78
Hình 3.37. Mockup sổ tay .....	78
Hình 3.38. Mockup áo thun.....	79
Hình 3.39. Bộ nhãn dán.....	79
Hình 3.40. Huy hiệu .....	79
Hình 3.41. Ảnh tổng quan .....	80