

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
KHOA NGHỆ THUẬT VÀ TRUYỀN THÔNG

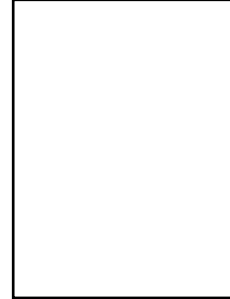
NGUYỄN THỊ BÍCH THUY

MINH HỌA TRUYỆN VĂN HỌC
“HAI ĐỨA TRẺ”

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

Thái Nguyên, năm 2024

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
KHOA NGHỆ THUẬT VÀ TRUYỀN THÔNG**



**KHÓA LUẬN
TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**

Đề tài:

**MINH HỌA TRUYỆN VĂN HỌC
“HAI ĐỨA TRẺ”**

Sinh viên thực hiện : Nguyễn Thị Bích Thủy

Lớp : TKĐH K19C

Mã Sinh viên : DTC2052104030011

Giảng viên hướng dẫn : Th.S Dương Thu Trang

Thái Nguyên - 2024

LỜI CẢM ƠN

Trong quá trình học tập tại khoa Truyền Thông Đa Phương Tiện trường Công Nghệ Thông Tin & Truyền Thông Thái Nguyên, em đã được các thầy cô giáo giảng dạy tận tình cũng như truyền đạt những kiến thức bổ ích và rất quan trọng đối với quá trình đi làm của em sau này. Em xin chân thành gửi lời cảm ơn đến ban giám hiệu nhà trường cùng quý thầy cô khoa Truyền Thông Đa Phương Tiện.

Thời gian trôi nhanh quá mới trải qua vài mùa hè ở trường mà nay cũng đã là năm cuối rồi! Bây giờ em cũng đã hoàn thành xong quá trình học tập, được tiếp nhận nhiều kinh nghiệm tại trường sau 4 năm học và tiến tới quá trình bảo vệ đồ án. 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 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.

Em xin gửi lời cảm ơn chân thành nhất đến giảng viên hướng dẫn Ths. Dương Thu Trang vì đã tận tình hỗ trợ, hướng dẫn, chỉ bảo em suốt quá trình làm đồ án, giúp em vượt qua những khó khăn trong quá trình tìm kiếm tài liệu cũng như trình bày khóa luận. Từ khi lên ý tưởng đến khi triển khai đề tài, em đã nhận được nhiều sự góp ý của cô để bổ sung, sửa chữa và phát triển hoàn thiện đồ án một cách tốt nhất.

Bản thân em là một người yêu thích các tác phẩm văn học Việt Nam nên đã lựa chọn đề tài này, em đã tìm hiểu và nghiên cứu thực tế cũng như minh họa lại một cách khách quan, sát với nội dung nhất có thể. Tuy nhiên, cũng không thể tránh khỏi những thiếu sót vì bản thân em còn thiếu nhiều kinh nghiệm, trải nghiệm thực tiễn, em rất mong nhận được những ý kiến đánh giá, góp ý từ phía giảng viên và các bạn sinh viên khác để em có thể làm tốt hơn.

Em xin chân thành cảm ơn!

Thái Nguyên, ngày tháng năm 2024

Sinh viên thực hiện

Nguyễn Thị Bích Thủy

LỜI CAM ĐOAN

Em xin cam đoan đề tài: “*Hai đứa trẻ*” là quá trình làm độc lập phát triển dưới sự hướng dẫn của giáo viên hướng dẫn Dương Thu Trang. Đây là phần nghiên cứu và thực hiện khóa luận tốt nghiệp của riêng em. Kết quả trình bày trong báo cáo là hoàn toàn trung thực, em xin chịu hoàn toàn trách nhiệm, kỷ luật của bộ môn và nhà trường đề ra nếu như có vấn đề xảy ra.

Thái Nguyên, ngày tháng năm 2024

Người cam đoan

Nguyễn Thị Bích Thủy

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN

LỜI CAM ĐOAN

MỤC LỤC

DANH MỤC HÌNH ẢNH

PHẦN MỞ ĐẦU	1
CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN VỀ MINH HOẠ TRUYỆN TRANH	1
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	2
1.1.4. Truyện Tranh	3
1.1.5. Minh họa truyện tranh	4
1.2. Vai trò của minh họa	6
1.2.1. Vai trò của minh họa đối với nghệ thuật đồ họa:	6
1.2.2. Vai trò của minh họa đối với đời sống xã hội	7
1.3 Các phong cách minh họa	9
1.3.1. Concept Art.....	9
1.3.2 Minh họa sách cho trẻ em	10
1.3.3. Truyện tranh/ Tiểu thuyết đồ họa	11
1.3.4. Sách/ Ấn phẩm/ Bài báo	12
1.3.5. Quảng cáo	13
1.3.6. Bao bì.....	13
1.3.7. Xây dựng thương hiệu / Logo.....	15
1.4. Phần mềm thiết kế minh họa và ứng dụng thẩm mỹ.....	15
1.4.1. Adobe Illustrator	15
1.4.2. Adobe Photoshop.....	16
1.4.3. Midjourney.....	17
1.5. Xu hướng minh họa.....	18
1.5.1. Minh họa hình học	18
1.5.2 Minh họa sản phẩm 3D.....	19
1.5.3. Minh họa hoạt ảnh	20

1.5.4. Minh họa tối giản Minimalist	21
1.5.5. Hình minh họa với cơ thể không cân đối.....	22
TIÊU KẾT CHƯƠNG 1	23
CHƯƠNG 2 NHỮNG YẾU TỐ QUAN TRỌNG ĐỂ VẼ MINH HOẠ TRUYỆN TRANH	24
2.1. Các yếu tố cần thiết để tạo ra một bộ minh họa truyện tranh	24
2.1.1. Tên truyện	24
2.1.2. Màu sắc	24
2.1.3. Thuyết phục được người xem.....	24
2.1.4. Hình ảnh.....	25
2.1.5. Cảm xúc	25
2.2. Các yếu tố về thẩm mỹ trong minh họa truyện tranh.....	25
2.2.1. Màu sắc	25
2.2.2. Đường nét	28
2.2.3. Mảng hình	30
2.2.4. Bố cục	31
2.2.5. Quá trình sáng tác truyện tranh.....	42
2.2.6. Yếu tố bìa sách.....	43
TIÊU KẾT CHƯƠNG 2	53
CHƯƠNG 3: BÁO CÁO KẾT QUẢ SẢN PHẨM THIẾT KẾ.....	55
3.1. Tổng quan về nội dung truyện cổ tích “Goldilocks và gia đình nhà Gấu”	55
3.1.1. Cốt truyện. [11].....	55
3.1.2. Bài học từ câu chuyện.....	55
3.1.3. Phương pháp	55
3.2. Thiết kế.....	56
3.2.1. Phác thảo.....	56
3.2.2. Hoàn thành vẽ minh họa	61
3.3 Các ấn phẩm phụ đi kèm	66
TIÊU KẾT CHƯƠNG 3	78
KẾT LUẬN	80
TÀI LIỆU THAM KHẢO	82
NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN	84

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1. Minh họa truyện “Trên đời mở mắt và mơ” của Văn Thành Lê	5
Hình 1.2. Sử dụng yếu tố minh họa trong đồ họa.....	7
Hình 1.3. Ứng dụng minh họa trong bao bì sản phẩm	9
Hình 1.4. Concept nhân vật	10
Hình 1.5. Truyện cổ tích “Nàng tiên cá” minh họa	10
Hình 1.6. Truyện tranh ‘ Tí và Tèo’	11
Hình 1.7. Bìa sách “Phải long cô đơn”	12
Hình 1.8. Quảng cáo Cơm Tấm Miuu	13
Hình 1.9. Bao bì minh họa.....	14
Hình 1.10. Logo thương hiệu Jelly Cat	15
Hình 1.11. Phần mềm Adobe Illustrator.....	15
Hình 1.12. Phần mềm Adobe Photoshop.....	16
Hình 1.13. Sản phẩm từ Midjourney AI.....	17
Hình 1.14 Minh họa hình học nhân vật	18
Hình 1.15. Ấn phẩm 3d	19
Hình 1.16. Minh họa hoạt ảnh cô gái	20
Hình 1.17. Nghệ thuật thiết kế tối giản	21
Hình 1.18. Minh họa cơ thể không cân đối	22
Hình 2.1. Bảng hình tròn màu sắc	26
Hình 2.2. Bảng phân tích gam màu	27
Hình 2.3. Bảng gam màu sử dụng trong truyện “ Hai đứa trẻ”	28
Hình 2.4. Tranh “ Đức Mẹ quả lựu”	33
Hình 2.5. Tranh Chúa Jesus và đức mẹ	34
Hình 2.6. Tác phẩm “Xem bói” của họa sĩ Nguyễn Phan Chánh với bố cục tam giác .	35
Hình 2.7. Tranh vẽ Mona Lisa.....	37
Hình 2.8. Tranh Nhịp điệu mùa – Tranh phong cảnh đồng quê.....	38
Hình 2.9. Tác phẩm “Thiếu nữ bên hoa huệ” của họa sĩ Tô Ngọc Vân với bố cục nhịp điệu	39
Hình 2.10. Tranh “Phong cảnh mưa” của họa sĩ Nguyễn Thụ với bố cục đối lập	40

Hình 2.11. Tranh vẽ bối cảnh đề tài xây dựng	41
Hình 2.12. Tranh vẽ bối cảnh chợ quê	41
Hình 2.13. Bìa sách minh họa thơ của Trần Đăng Khoa.....	43
Hình 2.14. Phong cách chân thực	46
Hình 2.15. Story Book.....	47
Hình 2.16. Phong cách tối giản	48
Hình 2.17. Tranh chân dung họa sỹ Tạ Hùng Việt.....	49
Hình 2.18. Pablo Picasso. Chân dung của Igor Stravinsky. 1920.	50
Hình 2.19. Thẻ loại Art Nouveau trong phong cách retro.....	51
Hình 3.1. Sử dụng Adobe Photoshop minh họa trang truyện.....	56
Hình 3.2. Phác thảo bìa truyện	56
Hình 3.3. Phác thảo trang 1-2.....	57
Hình 3.4. Phác thảo trang 3-4	57
Hình 3.5. Phác thảo trang 5-6.....	58
Hình 3.6. Phác thảo trang 7-8.....	58
Hình 3.7. Phác thảo trang 9-10.....	59
Hình 3.8. Phác thảo trang 11-12.....	59
Hình 3.9. Phác thảo trang 13-14.....	60
Hình 3.10. Phác thảo trang 15-16.....	60
Hình 3.11. Bìa truyện	61
Hình 3.12. Trang lót đầu.....	61
Hình 3.13. Trang 1-2	62
Hình 3.14. Trang 3-4	62
Hình 3.15. Trang 5-6	62
Hình 3.16. Trang 7-8	63
Hình 3.17. Trang 9-10	63
Hình 3.18. Trang 11-12	63
Hình 3.19. Trang 13-14	64
Hình 3.20. Trang 15-16	64
Hình 3.21. Trang lót cuối	64
Hình 3.22. Mockup truyện.....	65

Hình 3.23. Đánh dấu trang (Bookmark).....	65
Hình 3.24. Poster	66
Hình 3.25. Stande	67
Hình 3.26. Mockup quạt cầm tay	68
Hình 3.27. Kết cấu túi giấy.....	69
Hình 3.28. Mockup túi giấy.....	70
Hình 3.29. Mockup cốc	71
Hình 3.30. Mockup thiệp mời	72
Hình 3.31. Mockup áo	73
Hình 3.32. Kết cấu Notebook.....	74
Hình 3.33. Kết cấu túi sticker	75
Hình 3.34. Sticker nhân vật	76
Hình 3.35. Giấy gói	77
Hình 3.36. Kết cấu hộp đựng sách	77

PHẦN MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Sự ra đời của kỹ thuật in ấn ở thế kỷ 15 là điều kiện thúc đẩy vẽ minh họa đi kèm nội dung viết, việc bổ sung hình minh họa vào các bài viết được in trên sách báo giúp con người dễ tiếp nhận thông tin. Đến thế kỷ 19, sự cải tiến trong kỹ thuật in và sản xuất giấy đã giúp cho việc in dễ dàng hơn, các nhà xuất bản đã thêm nhiều hình ảnh minh họa vào sách, báo. Đến thế kỷ 20, nhiếp ảnh màu phát triển, thay thế nhiều vị trí của tranh minh họa trong hàng loạt tạp chí, sách báo, nhưng nghệ thuật minh họa vẫn giữ một vị trí nhất định và vẫn còn giá trị đến ngày nay. Tại Việt Nam hiện nay, phát triển các ngành công nghiệp văn hóa đang là xu thế tất yếu. Mở ra cơ hội phát triển của ngành thiết kế, mỹ thuật nói chung và của nghệ thuật minh họa nói riêng. Có thể nói “đất diễn” của nghệ thuật minh họa chưa bao giờ có nhiều cơ hội phát triển đa dạng như hiện nay. Hiện nay chính là thời điểm vàng để các nghệ sĩ thăng hoa sáng tạo, khẳng định tên tuổi cá nhân, đóng góp cho văn hóa, văn nghệ của đất nước.

Bản thân em là một người yêu thích các tác phẩm văn học Việt Nam, yêu những cái mộc mạc nơi quê hương. Xưa lúc nhỏ em đã được nghe ông bà kể về thời xưa cái ngày cuộc sống còn đói kém không có gạo ăn cái gì cũng thiếu thốn nhưng trong đấy đã toát lên vẻ đẹp của người lao động và dù có khó khăn cũng không bỏ cuộc, một sức sống mạnh mẽ tiềm ẩn trong mỗi con người thời ấy. Những điều đó đã khơi dậy trong em tình yêu quê hương mãnh liệt, nên em đã lựa chọn tác phẩm “Hai đứa trẻ” để lột tả cái nghèo nơi phố huyện và ánh sáng hi vọng khi đoàn tàu đi ngang qua phố huyện nhỏ bé.

Em chọn đề tài minh họa truyện “Hai đứa trẻ” bởi đây là tác phẩm được dạy trong sách giáo khoa lớp 11, Thạch Lam là một trong những nhà văn tiêu biểu của làng văn học Việt Nam. Những sáng tác của ông không quá phô trương lòe loẹt mà thường miêu tả một cách chân thực đời sống của người nông dân, qua đó, lột tả nội tâm sâu sắc của nhân vật. Trong truyện Hai đứa trẻ, qua việc miêu tả cảnh phố huyện nghèo qua con mắt cảm nhận của Liên, tác giả đã thể hiện nỗi xót thương của mình trước những số phận nghèo khổ đang tàn lụi dần. Phong cách minh họa mà em muốn thể hiện có chút thực tế, chi tiết và nét vẽ có phần giản dị.