

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

NGUYỄN VĂN NAM

MINH HOẠ TRUYỆN TRANH
“THẨM TỬ CÁ MẬP”

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 HOẠ TRUYỆN TRANH
“THÁM TỬ CÁ MẬP”

Sinh viên thực hiện: **NGUYỄN VĂN NAM**

Lớp: **TKĐH K19A (Hệ chính quy)**

Giảng viên hướng dẫn: **ThS TRỊNH NGỌC HÀ**

Thái Nguyên - 2024

LỜI CẢM ƠN

Em tên là Nguyễn Văn Nam, sinh viên khoa Nghệ Thuật và Truyền Thông, ngành Thiết Kế Đồ Họa, lớp K19A, đề án tốt nghiệp của em là truyện tranh minh họa “Thám Tử Cá Mập” của tác giả Arthur Conan Doyle. Không có sự tiến bộ nào mà không gắn liền với sự trợ giúp, giúp đỡ dẫu ít hay nhiều, trực tiếp hay gián tiếp của người khác. Trong suốt thời gian thực hiện đề án, em đã nhận được rất nhiều sự hỗ trợ, hướng dẫn tận tình của các thầy cô, nhờ những sự giúp đỡ ấy mà em mới có thể hoàn thành đề án một cách thuận lợi, tốt đẹp.

Em xin gửi đến các thầy cô giáo Khoa Nghệ Thuật và Truyền Thông, ngành Thiết Kế Đồ Họa, trường ĐH Công Nghệ Thông Tin và Truyền Thông, những người đã hướng dẫn, dạy dỗ em trong suốt 4 năm đại học. Họ là những người đã truyền đạt cho em những kinh nghiệm, bài học quý giá về nghề nghiệp cũng như cuộc sống, giúp em học được những kiến thức và kỹ năng cần thiết cho tương lai.

Em cũng đặc biệt muốn gửi lời cảm ơn đến thầy Trịnh Ngọc Hà, giáo viên hướng dẫn trong đề án này của em. Trong khoảng thời gian 3 tháng, nhận được sự chỉ bảo nhiệt tình của thầy, em đã học được nhiều kiến thức bổ ích, đạt được sự tiến bộ không ngờ trong khoảng thời gian ngắn ngủi, quả thực sự giúp đỡ của thầy vô cùng lớn lao đối với sự thành công của đề án này.

Đồng thời em cũng gửi lời cảm ơn đến tất cả các thầy cô trong hội đồng, những người đã lắng nghe và đưa ra những lời góp ý giúp cho việc hoàn thiện đề án của em.

Do năng lực còn hạn chế, trong thời gian làm đề án không tránh khỏi sai sót. Vì vậy em mong được nhận góp ý từ các thầy, cô để hoàn thiện hơn.

LỜI CAM ĐOAN

Em xin cam đoan đề tài “Minh họa truyện tranh Thám Tử Cá Mập” là sản phẩm của riêng em và được hướng dẫn của thầy Trịnh Ngọc Hà. Ngoài ra không có sự sao chép từ người khác hay một bài báo cáo trên mạng nào. Đây là sản phẩm do chính em làm và kinh nghiệm tại trường học và tích lũy từ thầy cô, từ các công ty thực tập. Kết quả trong báo cáo hoàn toàn trung thực, em xin chịu hoàn toàn trách nhiệm, kỷ luật của bộ môn nhà trường nếu như có vấn đề xảy ra.

Thái Nguyên, ngày tháng năm 2024

Người cam đoan

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN

LỜI CAM ĐOAN

MỤC LỤC

DANH MỤC HÌNH ẢNH

PHẦN MỞ ĐẦU

PHẦN NỘI DUNG..... 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 đồ hoạ 2

1.1.3. Khái niệm về thiết kế đồ hoạ 2

1.1.4. Khái niệm về minh hoạ 2

1.1.5. Khái niệm về truyện tranh..... 3

1.1.6. Khái niệm về minh hoạ truyện tranh..... 4

1.1.7. Khái niệm về truyện trình thám 5

1.2. Vai trò của minh hoạ truyện tranh 6

1.2.1. Vai trò của minh hoạ truyện tranh với ngành thiết kế đồ hoạ..... 6

1.2.2. Vai trò của minh hoạ truyện tranh với xã hội và giáo dục..... 7

1.2.3. Vai trò của minh hoạ truyện tranh với đời sống con người 8

1.3. Minh hoạ truyện tranh ở Việt Nam và trên thế giới 8

1.3.1. Minh hoạ truyện tranh ở Việt Nam 8

1.3.2. Minh hoạ truyện tranh ở các nước phương đông 9

1.3.3. Minh hoạ truyện tranh ở các nước phương tây 10

1.4. Các phần mềm sử dụng 10

1.4.1. Phần mềm Adobe Photoshop CC 2020 10

1.4.2. Phần mềm Adobe Illustrator CC 2020 12

TIÊU KẾT CHƯƠNG 1	13
CHƯƠNG 2.....	14
NHỮNG YẾU TỐ QUAN TRỌNG ĐỂ VẼ MINH HOẠ TRUYỆN TRANH	14
2.1. Yếu tố cần thiết để vẽ minh họa truyện tranh.....	14
2.1.1. Tên truyện	14
2.1.2. Ý nghĩa màu sắc	14
2.1.3. Hình ảnh	14
2.1.4. Kỹ năng	15
2.1.5. Chủ đề	15
2.1.6. Yếu tố thuyết phục được người xem.....	15
2.1.7. Cảm xúc	15
2.2. Quy tắc thiết kế minh họa truyện tranh	16
2.2.1. Màu sắc	16
2.2.2. Đường nét.....	18
2.2.3. Mảng hình	20
2.2.4. Bố cục.....	20
2.2.5. Yếu tố bìu sách	25
2.3. Phong cách minh họa.....	28
2.3.1. Phong cách chân thực (Realism).....	28
2.3.3. Phong cách tối giản (Minimalism).....	31
2.3.4. Phong cách màu nước (Watercolor)	32
2.3.5. Phong cách vẽ nét (line art).....	33
2.3.6. Phong cách cổ điển (Retro)	34
TIÊU KẾT CHƯƠNG 2.....	37
CHƯƠNG 3: BÁO CÁO KẾT QUẢ SẢN PHẨM THIẾT KẾ.....	38
3.1. Đề tài minh họa truyện tranh “ Thám tử cá mập”	38
3.1.1. Vài nét về tác giả Arthur Conan Doyle.....	38

3.1.2. Vài nét về nhân vật Sherlock Holmes	38
3.1.3. Cốt truyện.....	38
3.1.4. Ý tưởng minh họa	38
3.2. Thiết kế.....	39
3.2.1. Phác thảo	39
3.2.2. Hoàn thành sản phẩm.....	59
3.2.3. Một vài sản phẩm phụ.....	61
TIỂU KẾT CHƯƠNG 3	67
PHẦN KẾT LUẬN	68
TÀI LIỆU THAM KHẢO	69
NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN	70

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1. Minh họa truyện “Truyện Kiều” Bởi Hoạ Sĩ Phạm Đức Hạnh.....	5
Hình 1.2. Một sản phẩm minh họa truyện tranh tại trường CNTT và TT.....	6
Hình 1.3 Ứng dụng minh họa vào các tác phẩm văn học Việt Nam.....	7
Hình 1.4 Giao diện Adobe Photoshop CC 2020	11
Hình 1.5 Giao diện mở Adobe Photoshop.....	11
Hình 1.6 Giao diện phần mềm Adobe Illustrator CC 2020.....	12
Hình 2.1 Ý nghĩa màu sắc	17
Hình 2.2. Tác phẩm “Madonna della seggiola” của Raffaello.....	22
Hình 2.3. Tác phẩm “Madonna Sistine” của Raphael.....	23
Hình 2.4. Tranh “Những cô nàng ở Avignon” của Pablo Picasso	24
Hình 2.5. Tác phẩm “Sóng lừng ngoài khơi Kanagawa” của Hokusai	24
Hình 2.6. Tác phẩm “Thuyền trên sông Hương” – tranh sơn dầu của Tô Ngọc Vân ...	25
Hình 2.7. Bìa sách minh họa thơ của Trần Đăng Khoa.....	26
Hình 2.8. “Tiêu tượng chi tương – Tiểu Khương” của họa sỹ Lãnh Quân	29
Hình 2.9. Your Forest Dream của Kapitolina Dyachkova	30
Hình 2.10. Die Fahne Hoch! - Frank Stella.....	31
Hình 2.11. Tranh của Bui Duy Khanh – Cảnh yên bình	32
Hình 2.12. Tác phẩm nổi tiếng của họa sỹ Picasso	33
Hình 2.13. Mẫu tranh tường cổ điển với hình ảnh góc phố xưa	34
Hình 2.14. Mẫu truyện phong cách retro.....	35
Hình 2.15. Mẫu truyện phong cách retro 2.....	35
Hình 2.16. Mẫu truyện phong cách retro 3.....	36
Hình 3.1 phác thảo nhân vật.....	39
Hình 3.2 phác thảo nhân vật	40
Hình 3.3 phác thảo trang 1	40
Hình 3.4 Phác thảo trang 2	41

Hình 3.5 Phác thảo nhân vật.....	41
Hình 3.6 Phác thảo trang 3	42
Hình 3.7 Phác thảo trang 4	42
Hình 3.8 Phác thảo trang 5	43
Hình 3.9 Phác thảo trang 6	43
Hình 3.10 Phác thảo trang 7	44
Hình 3.11 Phác thảo trang 8	44
Hình 3.12 Phác thảo trang 9	45
Hình 3.13 Phác thảo trang 10	45
Hình 3.14 Phác trang bìa	46
Hình 3.15 Phác nhân vật thú nuôi của người tình bà Barclay	47
Hình 3.16 Phác nhân vật cô Morrison	48
Hình 3.17 Phác nhân vật quân địch cá ngựa	49
Hình 3.18 Phác nhân vật ông Barclay phương án 1	50
Hình 3.19 Phác nhân vật ông Barclay phương án 2	51
Hình 3.20 Phác trang 1 phương án 2	52
Hình 3.21 Phác trang 2 phương án 2	53
Hình 3.22 Phác trang 5 phương án 2	54
Hình 3.23 Phác thảo bà Barclay	55
Hình 3.24 Phác thảo nhân vật người tình thứ 2 của bà Barclay	56
Hình 3.25 Phác thảo nhân vật bác đánh xe.....	57
Hình 3.26 Phác thảo 2 nhân vật bà giúp việc	58
Hình 3.27 Trang bìa.....	59
Hình 3.28 Trang bìa lót	59
Hình 3.29 Trang một và trang hai	59
Hình 3.30 Trang chín và trang mười	60
Hình 3.31 Trang năm và trang sáu	60

Hình 3.32 Trang bảy và trang tám.....	60
Hình 3.33 Trang ba và trang bốn.....	61
Hình 3.34 Trang bìa lót cuối.....	61
Hình 3.35 Túi đựng truyện	61
Hình 3.36 poster truyện	62
Hình 3.37 đánh dấu truyện	63
Hình 3.38 postcard truyện	63
Hình 3.39 sổ tay	64
Hình 3.40 Hộp đựng truyện.....	64
Hình 3.41 Sticker nhân vật thám tử, Watson và bà Barclay.....	65
Hình 3.42 Sticker nhân vật hầu gái và thú nuôi	65
Hình 3.43 Sticker nhân vật ông Barclay, bác đánh xe và người tình bà Barclay.....	66
Hình 3.44 Sticker nhân vật cô Morrison và quân địch cá ngựa	66