

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

TRỊNH THỊ YẾN

THIẾT KẾ MINH HOẠ TRUYỆN TRANH  
“CÔNG CHÚA TÓC MÂY”

ĐỒ ÁN 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**



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

**Đề tài:**

**THIẾT KẾ MINH HOẠ TRUYỆN TRANH**  
**“CÔNG CHÚA TÓC MÂY”**

**Sinh viên thực hiện : Trịnh Thị Yến**

**Lớp : TKĐH K19C**

**Mã Sinh viên : DTC2052104031048**

**Giáo viên hướng dẫn : T.S Đỗ Thị Bắc**

**Thái Nguyên - 2024**

## LỜI CẢM ƠN

Trên con đường chinh phục tri thức của mỗi sinh viên đều in dấu những mốc son đáng nhớ, và hành trình thực hiện đề án tốt nghiệp chính là một trong số đó. Với sự biết ơn sâu sắc, em xin gửi lời cảm ơn đến những tập thể và cá nhân đã đồng hành cùng em trong suốt quãng thời gian đầy thử thách nhưng cũng vô cùng ý nghĩa này.

Trước tiên, em xin gửi lời cảm ơn chân thành đến Khoa Nghệ thuật và Truyền thông - mái nhà thứ hai đã che chở và nuôi dưỡng em trong suốt những năm tháng học tập. Kính chúc Ban chủ nhiệm Khoa cùng toàn thể quý thầy cô sức khỏe dồi dào, thành công trong sự nghiệp cao quý và tiếp tục truyền lửa cho thế hệ trẻ.

Em cũng muốn gửi lời cảm ơn đặc biệt dành cho giảng viên Đỗ Thị Bắc - người đã dìu dắt và truyền cho em những kiến thức, kinh nghiệm quý báu trong suốt quá trình thực hiện đề án. Sự tận tâm, nhiệt tình và những lời khuyên bổ ích của cô đã giúp em định hướng, hoàn thiện đề tài và vững bước trên con đường nghiên cứu. Em biết ơn cô vì đã luôn tin tưởng và tạo động lực cho em.

Bên cạnh đó, em cũng xin gửi lời cảm ơn chân thành đến các bạn bè và anh chị đã luôn đồng hành, động viên và hỗ trợ em trong suốt quá trình thực hiện đề án. Nhờ những chia sẻ, góp ý quý báu từ mọi người, em đã có thêm động lực và niềm tin để vượt qua những khó khăn và hoàn thành tốt nhiệm vụ được giao.

Tuy nhiên, em ý thức được rằng đề án của mình vẫn còn nhiều thiếu sót do kinh nghiệm và kiến thức thực tiễn còn hạn chế. Do đó, em mong muốn nhận được những nhận xét, đánh giá và góp ý mang tính xây dựng từ quý thầy cô và các bạn sinh viên để có thể hoàn thiện và cải thiện đề án trong tương lai.

Một lần nữa, em xin bày tỏ lòng biết ơn chân thành đến Ban chủ nhiệm Khoa, các giảng viên và tất cả mọi người đã đồng lòng đóng góp và hỗ trợ em trong quá trình làm đề án. Em tự hào và biết ơn vì đã có cơ hội học hỏi và trưởng thành dưới sự hướng

Kính chúc quý thầy cô sức khỏe, hạnh phúc và thành công trong sự nghiệp trồng người cao quý. Chúc các bạn sinh viên học tập tốt và gặt hái được nhiều thành công trong tương lai.

Em xin trân 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 T.S Đỗ Thị Bắc. 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      tháng      năm 2024*

**Người cam đoan**

**Trịnh Thị Yến**

## MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN .....	3
LỜI CAM ĐOAN .....	4
MỤC LỤC .....	5
DANH MỤC HÌNH ẢNH .....	7
PHẦN MỞ ĐẦU .....	9
CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ MINH HOẠ TRUYỆN TRANH .....	1
1.1. Tổng quan về thiết kế đồ họa .....	1
1.1.1 Khái niệm về thiết kế .....	1
1.1.2 Khái niệm về thiết kế đồ họa .....	2
1.1.3 Các hình thức phân loại của thiết kế đồ họa .....	3
1.2 Tổng quan về minh họa truyện tranh .....	3
1.2.1 Khái niệm truyện tranh .....	3
1.2.2 Khái niệm về truyện cổ tích .....	4
1.3 Giới thiệu khái quát về truyện cổ tích “Công chúa Tóc Mây” .....	11
1.4. Các phần mềm thiết kế .....	12
TIÊU KẾT CHƯƠNG 1 .....	16
CHƯƠNG 2 NHỮNG YẾU TỐ QUAN TRỌNG ĐỂ VẼ MINH HOẠ TRUYỆN TRANH .....	18
2.1.Những yếu tố quan trọng trong minh họa truyện tranh: .....	18
2.1.1. Các yếu tố cần thiết để tạo ra một bộ minh họa truyện tranh .....	18
2.1.2. Tên truyện .....	19
2.1.2. Phong cách minh họa( bố cục, màu sắc, hình ảnh) .....	20
2.1.3 Đường nét .....	33
2.1.4 Mảng khối .....	36
2.2. Vai trò của họa sĩ minh họa truyện tranh .....	37
2.2.1. Tạo hình nhân vật và cảnh vật: .....	37
2.2.2. Thiết kế trang trí và layout: .....	19
2.2.3. Diễn đạt cảm xúc và tình huống: .....	38
2.2.4. Tạo hiệu ứng đặc biệt: .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3. Thiết kế minh họa truyện cổ tích .....	38

2.3.1 Yếu tố làm nên bìa sách .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4. Vai trò của minh họa truyện tranh .....	39
TIÊU KẾT CHƯƠNG 2 .....	41
Chương 3. BÁO CÁO SẢN PHẨM THIẾT KẾ .....	42
3.1 Ý tưởng thực hiện và phác thảo .....	42
3.1.1 Ý tưởng đề tài .....	42
3.1.2 Hướng thực hiện .....	42
3.1.3 Phác thảo .....	43
3.2. Thiết kế .....	48
3.2.1. Nhân vật chính – Công chúa Tóc Mây .....	48
3.2.2. Các trang minh họa .....	49
3.2.3. Mockup các trang minh họa .....	54
3.3. Các phụ kiện đi kèm .....	60
3.3.1. Banner .....	60
3.3.2. Dấu trang (Bookmark) .....	61
3.3.3. Thiệp mời .....	62
3.3.3. Túi đựng .....	63
3.3.4. Sticker .....	64
3.3.5. Notebook .....	65
3.3.6. Sticky note .....	66
TIÊU KẾT CHƯƠNG 3 .....	70
KẾT LUẬN .....	71
TÀI LIỆU THAM KHẢO .....	72

## DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1. Truyện cổ tích cây tre trăm đốt.....	5
Hình 1.2. Truyện cổ tích Cô bé bán diêm.....	6
Hình 1.3. Truyện cổ tích Thánh Gióng.....	7
Hình 1.4. Phần mềm Adobe Photoshop CC 2022.....	13
Hình 1.5. Giao diện Adobe Photoshop CC 2022.....	14
Hình 1.6. Phần mềm Adobe Illustrator CC 2022.....	15
Hình 1.6. Giao diện Adobe Illustrator CC 2022.....	15
Hình 2.1. Bảng tuần hoàn màu sắc.....	22
Hình 2.3. Tác phẩm “Xem bói” của họa sĩ Nguyễn Phan Chánh.....	27
Hình 2.4. Tác phẩm “Bình dân học vụ”.....	28
Hình 2.5. Tác phẩm “Thiếu nữ bên hoa huệ” của họa sĩ Tô Ngọc Vân.....	29
Hình 2.6. Tác phẩm “Thuyền trên sông Hương” – tranh sơn dầu của Tô Ngọc Vân...	30
Hình 2.7. Tác phẩm “Thác Nước Trong Phòng Riêng” của Pat Steir.....	34
Hình 3.1 Phác thảo trang 1,2.....	43
Hình 3.2. Phác thảo trang 3,4.....	43
Hình 3.3. Phác thảo trang 5,6.....	44
Hình 3.4. Phác thảo trang 7,8.....	44
Hình 3.5. Phác thảo trang 9,10.....	45
Hình 3.6. Phác thảo trang 11,12.....	45
Hình 3.7. Phác thảo trang 13,14.....	46
Hình 3.8. Phác thảo trang 15,16.....	46
Hình 3.9. Phác thảo trang 17,18.....	47
Hình 3.10. Phác thảo trang 19,20.....	47
Hình 3.11. Nhân vật chính Công chúa Tóc Mây.....	48
Hình 3.12. Minh họa truyện trang 1,2.....	49
Hình 3.13. Minh họa truyện trang 3,4.....	49
Hình 3.14. Minh họa truyện trang 5,6.....	50
Hình 3.15. Minh họa truyện trang 7,8.....	50
Hình 3.16. Minh họa truyện trang 9,10.....	51
Hình 3.17. Minh họa truyện trang 11,12.....	51

Hình 3.18. Minh họa truyện trang 13,14 .....	52
Hình 3.19. Minh họa truyện trang 15,16 .....	52
Hình 3.20. Minh họa truyện trang 17,18 .....	53
Hình 3.21. Minh họa truyện trang 19,20 .....	53
Hình 3.22. Minh họa bìa truyện .....	54
Hình 3.23. Mockup bìa truyện .....	54
Hình 3.24. Mockup trang minh họa 1,2 .....	55
Hình 3.25. Mockup trang minh họa 3,4 .....	55
Hình 3.26. Mockup trang minh họa 5,6 .....	56
Hình 3.27. Mockup trang minh họa 7,8 .....	56
Hình 3.28. Mockup trang minh họa 9,10 .....	57
Hình 3.29. Mockup trang minh họa 11,12 .....	57
Hình 3.30. Mockup trang minh họa 13,14 .....	58
Hình 3.31. Mockup trang minh họa 15,16 .....	58
Hình 3.32. Mockup trang minh họa 17,18 .....	59
Hình 3.33. Mockup trang minh họa 19,20 .....	59
Hình 3.34. Banner truyện tranh “ Công chúa Tóc Mây” .....	60
Hình 3.35. Bộ Bookmark .....	61
Hình 3.36. Thiệp mời .....	62
Hình 3.37. Túi đựng truyện .....	63
Hình 3.38. Sticker (1) .....	64
Hình 3.39. Sticker (2) .....	64
Hình 3.40. Notebook .....	65
Hình 3.41. Stickey note .....	66
Hình 3.42. Dàn trang các ấn phẩm .....	69



## PHẦN MỞ ĐẦU

### 1. Lý do chọn đề tài

Những câu chuyện cổ tích luôn là một phần không thể thiếu của tuổi thơ. Trẻ thơ với tâm hồn tò mò và đầy ắp trí tưởng tượng, truyện cổ tích giúp chúng biết về những bài học đạo đức và biết phân biệt được cái đúng cái sai, nhờ vào nhân vật trong truyện cổ tích. Với các nhân vật và tình tiết hư cấu, vốn không thể bắt gặp ở đời thực như công chúa, hoàng tử, bà tiên, mục phù thủy, ... được mô tả bằng câu từ lôi cuốn, dễ hiểu, mạng đậm tính miêu tả giúp não trẻ được kích thích để tưởng tượng ra hình ảnh nhân vật và bối cảnh. Nhờ vậy, một thế giới trong cổ tích khác với thế giới thực sẽ khiến trẻ thích thú và tự do sáng tạo với trí tưởng tượng của bản thân.

Thông qua những nhân vật có tính cách chân thật, tốt bụng, truyện mang theo ước mơ hướng về cái đẹp, cái thiện luôn chiến thắng cái ác, người tốt sẽ luôn gặp may, kẻ xấu sẽ bị trừng trị, hay cách mà các nhân vật vượt qua khó khăn, tha thứ cho người khác... trẻ sẽ tự cảm nhận và rút ra được nhiều bài học sâu sắc về các giá trị đạo đức trong cuộc sống, cũng như có cái nhìn bao dung hơn, biết quan tâm hơn đến những người xung quanh mình, biết sống đẹp với đời, biết ứng xử tốt với những người xung quanh và nhiều khi còn giúp trẻ cảm nhận một cách nhạy bén đối với đạo đức, tình cảm con người cao cả.

Truyện cổ tích “ Công chúa Tóc Mây ” dựa trên câu chuyện “Rapunzel của Anh em nhà Grimm”, là một câu chuyện có nội dung hấp dẫn, với nhiều chi tiết hư cấu, giúp phát huy được hết khả năng sáng tạo của người thiết kế. Truyện kể về tình yêu thuần khiết và quyết tâm vững vàng để vượt qua những trở ngại và đoàn kết trong tình yêu đánh để chiến thắng cái ác của công chúa và hoàng tử.

Là một sinh viên của ngành Thiết kế đồ họa, em mong muốn được đóng góp vào kho tàng truyện cổ tích không chỉ một, mà nhiều bộ sách hơn nữa để học hỏi, truyền tải văn hóa, truyền thống của nhiều dân tộc với sự sáng tạo không ngừng nghỉ trong các tác phẩm minh họa truyện cổ tích.

Do vậy mà em chọn đề tài minh họa truyện tranh “Công chúa Tóc Mây”

## **2. Mục tiêu của đề tài**

Đề tài này như một nền tảng, giúp em củng cố kiến thức chuyên ngành mỹ thuật, bao gồm bố cục màu sắc, phối cảnh, xây dựng nhân vật và phát triển tư duy thiết kế. Qua quá trình sáng tác và minh họa truyện tranh "Công chúa Tóc Mây", em mong muốn trau dồi khả năng sáng tạo, thành thạo các phần mềm thiết kế, đồng thời tạo ra một ấn phẩm đẹp mắt, đầy ấn tượng và dễ dàng tiếp cận với trẻ em.

Mục tiêu của đề tài này không chỉ dừng lại ở việc hoàn thành một sản phẩm truyện tranh. Xa hơn, em hy vọng sẽ tạo dựng cho bản thân nền tảng hiểu biết phong phú và cụ thể hơn, từ đó phục vụ cho công việc thiết kế trong tương lai. Niềm đam mê nghệ thuật và mong muốn mang đến những câu chuyện đẹp để cho trẻ em chính là động lực thôi thúc em theo đuổi đề tài này.

Với sự nỗ lực và tâm huyết, em tin tưởng rằng "Công chúa Tóc Mây" sẽ không chỉ là một truyện tranh giải trí đơn thuần mà còn là một tác phẩm nghệ thuật giàu giá trị giáo dục và thẩm mỹ.

## **3. Tình hình nghiên cứu đề tài**

Nhiều tác phẩm minh họa truyện hiện nay ở Việt Nam đã phát triển những nét vẽ hiện đại vào thiết kế, nhiều đầu truyện đã và đang rất được yêu thích trên thị trường.

## **4. Phương pháp nghiên cứu**

Truyện "Công chúa Tóc Mây" là một câu chuyện vô cùng quen thuộc, được nhiều họa sĩ khai thác, truyện cũng có một dị bản được chuyển thể thành phim hoạt hình 3D vô cùng nổi tiếng với tên gọi dịch theo tiếng Việt "Người đẹp tóc mây" thuộc thể loại nhạc kịch và phiêu lưu của Mỹ năm 2010 do xưởng phim Walt Disney Animation Studios sản xuất và hãng Walt Disney Pictures chịu trách nhiệm phát hành. Ngoài ra truyện còn vô số minh họa và hoạt hình nổi tiếng khác.

Chính vì điều đó, bản thân em đã phải tự nghiên cứu và tìm hiểu rất kỹ, nắm rõ nội dung của truyện, chất chiu, sàng lọc những thông tin chính xác nhất từ các nguồn tư liệu. Mày mò tìm kiếm các tư liệu liên quan, từ trang phục, ý tưởng xây dựng nhân vật, bối cảnh xuất hiện trong truyện... Tham khảo các đồ án, các truyện đã phát hành liên quan đến đề tài cũng như khác đề tài.

Trong quá trình sáng tác đồ án phải nghiên cứu kỹ về thị hiếu và tâm lý của độ tuổi thiếu nhi để nhằm được nó, cùng với đó là tìm hiểu các hình thức thiết kế hiện nay để tham khảo đóng góp ý tưởng cho cách thực hiện đồ án, cố gắng chọn lọc phát huy những phương pháp phù hợp với bản thân và đồ án nhằm mang lại hiệu quả cao nhất có thể.