

NGUYÊN LÝ THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

Ý Tưởng Sáng Tạo
Các phương pháp thể hiện nội dung

Nội dung

■ Phần 1: Ý TƯỞNG SÁNG TẠO

- » Làm thế nào có được ý tưởng
- » Sáng tạo và 7 kỹ thuật sáng tạo

■ Phần 2: PHƯƠNG PHÁP THỂ HIỆN NỘI DUNG

- » Quy tắc phác thảo
- » Giải pháp thiết kế

■ Phần 3: PHÊ BÌNH VÀ PHÂN TÍCH

PHẦN 1: Ý TƯỞNG SÁNG TẠO

Q: What is an idea anyway?

**A: I have no idea...Let's think
about this!**

- *Ý tưởng là một điều gì đó mới mẻ không thể nhận thấy từ những điều đã nói trước*
- *Ý tưởng là một cái gì đó quá rõ ràng đến nỗi sau khi có người nào đó nói với bạn về nó, bạn sẽ thắc mắc rằng tại sao bạn không nghĩ ra được điều đó.*
- *Một ý tưởng kết hợp những điều phức tạp thành một điều đơn giản gây ngạc nhiên.*
- **Một ý tưởng không có gì khác hơn là một sự kết hợp mới của những nhân tố cũ lại với nhau.**

James Webb Young

Trắc nghiệm

- Một nửa của 8 là gì?
- Dựa vào quy luật ngũ hành, triển khai 1 ý niệm về hành thủy.
- Trời tối sầm, sầm chớp âm âm. Có 3 người: 1 người mù, 1 người câm và một người điếc cùng che dù đi trên đường. Vậy người nào sẽ bị ướt?



How do you get **new** ideas?

SÁNG TẠO

Sáng tạo là gì?

Sáng tạo là mang đến cái gì trước nay chưa từng có: sản phẩm, quy trình, ý tưởng, tư tưởng...

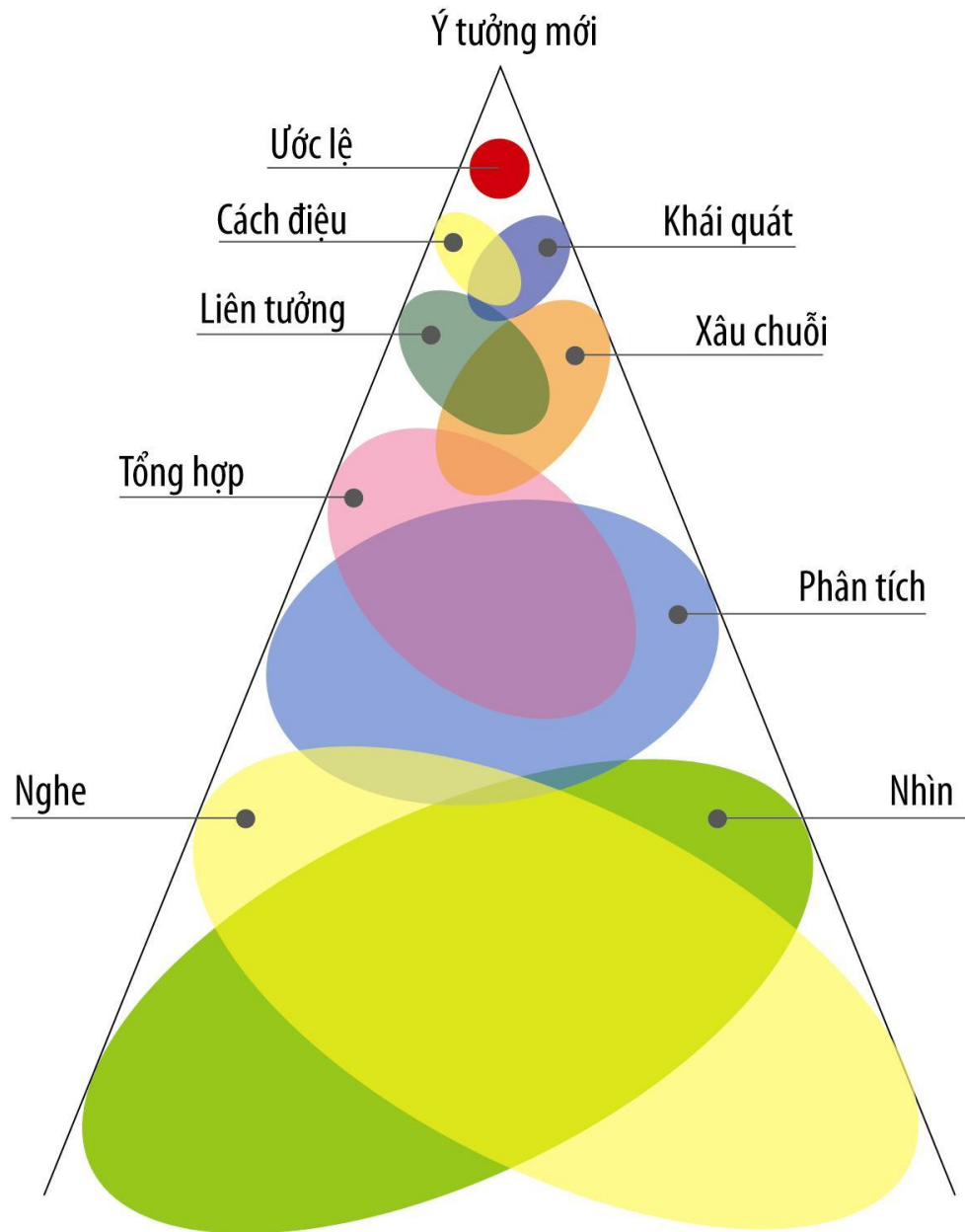
Suy nghĩ sáng tạo là gì?

Là quy trình để có ý tưởng mới, sự kết hợp hay hợp nhất những ý tưởng riêng biệt nhau, có thể là của người khác, có thể là của riêng mình

Sáng tạo thể hiện ở:

- Tạo ra cái trước nay chưa từng có
- Làm ra cái đã có nhưng chưa ai biết
- Tạo ra quy trình để làm cái gì đó
- Tái ứng dụng 1 quy trình hay sản phẩm vào môi trường mới
- Mang đến một cách nhìn mới
- Thay đổi cách nhìn của người khác về một sự việc.

SƠ ĐỒ SÁNG TẠO



7 KỸ THUẬT SUY NGHĨ SÁNG TẠO

- Kỹ thuật thách thức sự việc
- Kỹ thuật thoát ly thực tế
- Kỹ thuật liên tưởng tương đồng
- Đóng kịch, đổi vai
- Giải pháp lý tưởng. Kỹ thuật từ khoá
- Kỹ thuật sắp xếp ý tưởng
- Kỹ thuật “dải ngân hà”

KỸ THUẬT THÁCH THỨC SỰ VIỆC

- Sự khác biệt văn hóa, tầng lớp ảnh hưởng đến cách nhìn nhận sự việc.
- Cái được xem là hiển nhiên trong quá khứ sẽ không còn thích hợp với hiện tại
- Luôn có thể cải tiến hay thay đổi 1 sản phẩm theo sự thay đổi giá trị sống hay phong cách sống

Phương pháp

- Liệt kê dữ liệu
- Viết suy nghĩ về dữ kiện bị lật ngược
- Sử dụng phép đảo nghịch để phát triển ý tưởng mới

Bài tập thảo luận sáng tạo (nhóm):

Sử dụng kỹ thuật thách thức sự việc

- **Dữ kiện: tàu lửa luôn rời ga vào giờ cố định**

Thách thức?

Ý tưởng mới?

KỸ THUẬT THOÁT LY THỰC TẾ



Bất cứ ý tưởng nào có thể giúp giải quyết vấn đề, hãy tưởng tượng hết khả năng của chúng



Đừng quan tâm đến các quy ước hay luật lệ,
đừng quan tâm đến tính logic hay thực tế.

Phương pháp:

- Đưa ra vấn đề thực tế
- Tưởng tượng đến một tác nhân kích thích (có thể là kỳ quặc hoặc điên rồ)
- Tìm ý liên kết giữa tác nhân kích thích với vấn đề cần giải quyết
- Đưa ra giải pháp có thể (ý tưởng mới)

Bài tập thảo luận sáng tạo (nhóm)

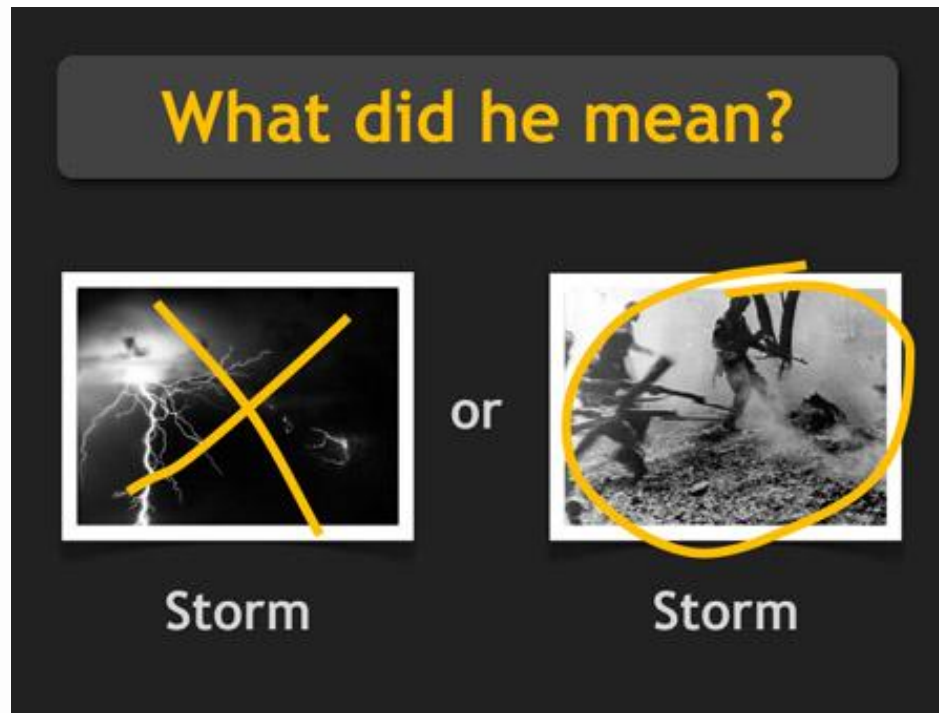
Vấn đề: Báo thức

Tác nhân kích thích?

Ý liên kết?

Giải pháp có thể?

KỸ THUẬT LIÊN TƯỞNG TƯƠNG ĐỒNG



Sử dụng phép so sánh tương đồng làm tác nhân kích thích, thu hoạch ý tưởng bắt đầu từ đó.

Phương pháp

- Tìm hiểu xem có vấn đề nào tương tự như vấn đề ta đang xem xét hay không?
- Tìm hiểu xem những vấn đề tương tự được giải quyết ra sao?
- Thiết lập mối tương quan và tự đặt câu hỏi
 - » Tình huống hay yêu cầu nhắc ta nhớ đến điều gì?
 - » Có những lĩnh vực nào tương tự như tình huống ta đang xem xét?
 - » Xem xét các mệnh đề “giống như cái gì?”

Ví dụ

Việc thay lốp xe hơi giống như xỏ giày vào

- Cột lại dây giày khi nó lỏng hay bị sút ra
 - Ý tưởng mới: Chế tạo bộ cảm ứng cho biết khi nào lốp xe bị mềm
-
- Người bệnh kiêng tắm giống con mèo
 - Việc phụ nữ sinh con giống như tháo chiếc nhẫn ra khỏi tay giống như...
 - Hôn nhân như một cái toilet...

Bài tập sáng tạo (cá nhân)

Tìm 10 ví dụ theo phép liên tưởng tương đồng, từ đó đưa ra ý tưởng mới.

KỸ THUẬT ĐỔI VAI

- Đóng vai người khác để nhìn nhận vấn đề và xem họ tiếp cận vấn đề như thế nào.
- Trong vai trò mới cố gắng tiếp cận theo hướng người làm nghề đó sẽ làm

- Phương pháp: đứng ở góc độ nhiều ngành nghề khác nhau và đặt câu hỏi?
 - Họ sẽ nghĩ gì?
 - Họ đang dùng phương tiện gì?
 - Họ dùng những vật gì?
 - Họ làm nó ở đâu? Làm như thế nào?
 - Họ nhìn nhận vấn đề ra sao? Các mục tiêu của họ là gì?
 - Họ giải thích vấn đề như thế nào?
 - Họ giải quyết vấn đề như thế nào?
 -

Bài tập thảo luận sáng tạo (nhóm)

Chọn 1 vai, phân tích dữ kiện và nói chuyện với nhau bằng ngôn ngữ ngành nghề của mình

- Nhân viên nhà thuốc tây
- Chủ đại lý bia, nước ngọt
- Thư ký giám đốc
- Diễn viên múa
- Tổ trưởng tổ dân phố
- Nhân viên giao dịch nhà tang lễ
- Nhà thơ

KỸ THUẬT TỪ KHOÁ

- Đừng dừng lại tra chuốt hay hoàn thiện ý tưởng, viết ra những suy nghĩ của mình bằng những từ ngữ cô đọng và súc tích


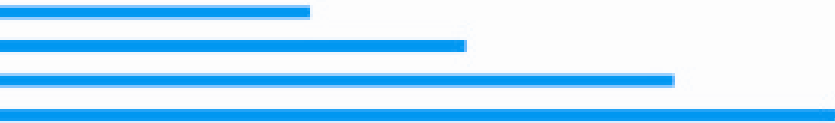
Bài tập thảo luận sáng tạo (cá nhân)

- **Bài 5: Lựa chọn 1 vấn đề gần nhất và quan tâm nhất liên quan đến sự học design**

KỸ THUẬT SẮP XẾP Ý TƯỞNG



- Là kỹ thuật thể hiện ý tưởng liên quan trên giấy ghi chú và dán dưới chủ đề chính

- 
- Áp dụng đối với các chuyên đề lớn
 - Ưu điểm: dễ dàng thay đổi trật tự và cấu trúc của hệ thống ý tưởng để tìm và phát hiện ra các khả năng khác
- 

- Phương pháp: Tập trung chia tách vấn đề ra từng khía cạnh liên quan sau đó áp dụng kỹ thuật từ khoá cho từng khía cạnh

Bài tập thảo luận sáng tạo (nhóm)

- **Bài 6: Giới thiệu văn hóa VN vào dịp tết nguyên đán với 6 chuyên đề trong 10 ngày cho 1 đoàn du khách nước ngoài**

KỸ THUẬT DẢI NGÂN HÀ

- Đặt chủ điểm vào trung tâm trang, phát triển những ý tưởng liên quan xung quanh nó và ngày càng mở rộng ra.
- Vạch ra những đường kẻ, những mũi tên cho thấy sự nối kết liên quan giữa chúng.

Bài tập thảo luận sáng tạo (nhóm)

- Bài 7: Tìm ý tưởng cho 1 poster về tuyên truyền chống nạn bạo hành trẻ em. (sử dụng kỹ thuật dải ngân hà)



PHẦN 2: PHƯƠNG PHÁP THỂ HIỆN NỘI DUNG

A/ QUY TẮC PHÁC THẢO (SKETCHING)



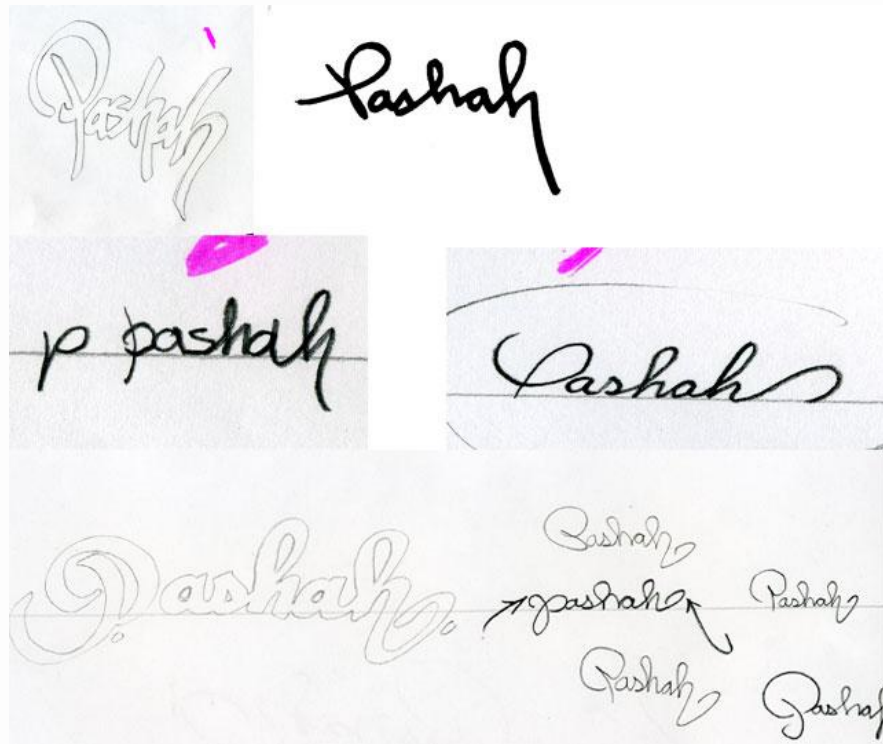
- Dùng bút chì thật mềm với lõi chì dày để phác thảo ý tưởng
- Đừng cố khuôn ý tưởng của bạn vào những ô vuông vẽ sẵn





- Thay đổi các trình tự thông thường khi phác thảo các thành phần của thiết kế. Thay đổi vị trí, kích thước các yếu tố trên trang vẽ

- Ít nhất là trong một vài phác thảo, đừng sử dụng một yếu tố mà bạn cứ đinh ninh nó phải là một phần của thiết kế



- Chia quá trình phác thảo thành nhiều đợt



MEMO



B/ GIẢI PHÁP THIẾT KẾ 8 BƯỚC

QUY TRÌNH CHUNG

- Bước 1: họa thảo – thiết kế nhanh (sketch)
- Bước 2: Sơ phác – First layout
- Bước 3: Sơ phác – second layout
- Bước 4: phác thảo hoàn chỉnh – Final layout
- Bước 5: thiết kế khai triển 1 – First Art work
- Bước 6: thiết kế khai triển 2 – Second Art work
- Bước 7: thiết kế kỹ thuật – Repress Design
- Bước 8: thiết kế hoàn thiện – Final Art work

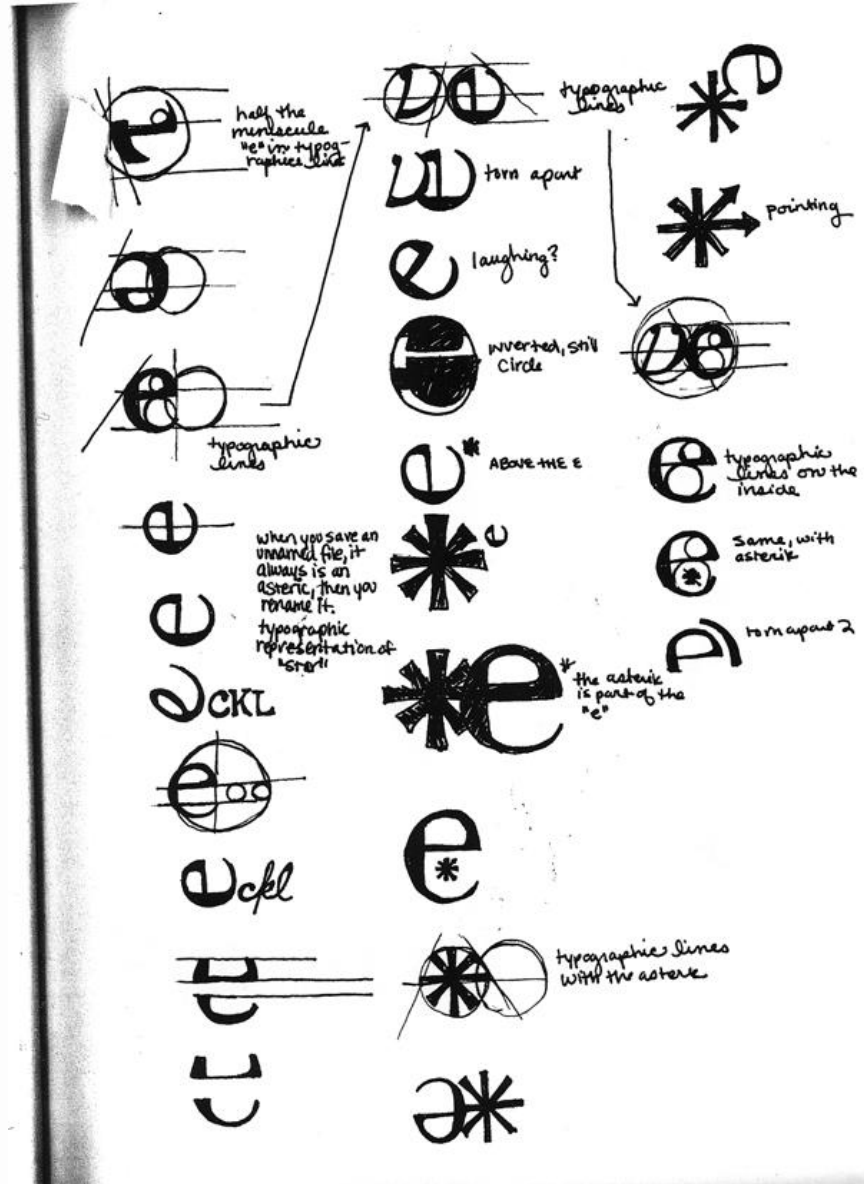
NGUYÊN TẮC

- Sáng tạo là niềm vui.
- Suy nghĩ mãnh liệt, thể hiện tỉ mỉ.
- Biên tập nội dung chất lượng
- Kiểm soát định dạng tổng thể liên tục

BƯỚC 1 : HỌA CẢO (thiết kế nhanh)

- Ý nghĩa: Giúp phản ứng nhanh và linh hoạt trong sáng tạo
- Phương châm: Tập trung cao, tổng hợp nhanh, khái quát chính xác, ý tưởng cô đúc

- Kỹ thuật trình bày: Làm việc với tập phác thảo, giấy calque, bút chì, bút lông kim. Diễn họa dạng đồ thức, dựng khái quát phối cảnh xa gần.



BƯỚC 2: TK sơ bộ 1 (First layout)

- Làm việc độc lập
 - Triết lý của vấn đề là gì? Lý thuyết hoá quá trình làm việc
 - Đây là chìa khoá của vấn đề? Mục đích nhắm đến? Tổng thể ở đâu?
 - Quan điểm thiết kế phân minh
 - Thay đổi liên tục đặc tính nghề nghiệp, nhưng phải bám sát quan điểm đã xác định

BƯỚC 3: TK sơ bộ 2 (second layout)

- Làm việc với giáo viên hướng dẫn
 - Ít nhất 3 phương án
 - Lập luận về quan điểm thiết kế
 - Tiếp thu phân tích của GVHD
 - Phản biện về phương án chọn
 - Ghi chép suy nghĩ hay ý tưởng nảy sinh
 - Xem phương án ý tưởng của đồng môn, tham gia phản biện, rút kinh nghiệm từ các tình huống tương đồng

BƯỚC 4: TK sơ bộ 3 (Final layout)

- Là phác thảo hoàn chỉnh một ý tưởng
- Phương châm:
 - Thuộc bản chất vấn đề cần giải quyết
 - Suy nghĩ kỹ ý tưởng quyết định
 - Tìm nhiều biến thể từ phương án chọn
 - Thể hiện hoàn thiện ở mức độ ý tưởng

BƯỚC 5: TK khai triển 1 (First artwork)

- Có vai trò định dạng cho TK đồng bộ
- Chính thức triển khai sâu tác phẩm TK
- Phương châm:
 - Xác quyết lần cuối phương án chọn và biến thể của nó
 - Không thay đổi ý tưởng từ bước này
 - Nhấn mạnh sự khác biệt độc đáo, ưu việt của phương án TK này
 - Nghiên cứu kỹ thuật thể hiện và trình bày

BƯỚC 6: TK khai triển 2 (Second artwork)

- Huy động cao nhất kỹ năng TK
- Tổ chức đồng bộ và hoàn thiện ý tưởng, định dạng giải pháp TK kỹ thuật
- Phương châm:
 - Đầy đủ quy luật, chặt chẽ ý nghĩa, phong phú ngôn ngữ
 - Nghiên cứu, tìm và lựa chọn từ nhiều phương án kỹ thuật thể hiện cho ý tưởng

BƯỚC 7: TK Kỹ thuật (Repress Design)

- Là bước TK chi tiết kỹ thuật
- Hiệu chỉnh tổng thể ngôn ngữ đồ họa
- Phương châm:
 - Làm chủ kỹ thuật computer
 - Hiệu chỉnh và xử lý kỹ thuật: hình, chữ, các cặp yếu tố tương phản

BƯỚC 8: TK Hoàn thiện (Final artwork)

- Là bước hoàn thiện tác phẩm TK
- Phương châm:
 - Làm chủ kỹ thuật computer
 - Sẵn sàng và linh hoạt hiệu chỉnh khi có thay đổi đột xuất
 - Chỉ thay đổi ý tưởng cũng như kỹ thuật ở mức cục bộ

CÁC CẢM XÚC ẢNH HƯỞNG ĐẾN THIẾT KẾ

Tích cực

Hăng hái

Nhiệt tình

Vui vẻ & hào hứng

Tự tin

Tập trung

Tiêu cực

Không tập trung

Lười biếng

Chán nản

Tuyệt vọng

Sợ hãi

Căng thẳng

Ù lỳ

Hẹn gặp lại các bạn vào buổi học sau,
với tiêu đề:


“CÁC YẾU TỐ CƠ BẢN TRONG DESIGN”

CÁC Ý KIẾN CỘNG TÁC VUI LÒNG LIÊN HỆ:

Th.S Đinh Thị Thanh Trúc

Mobile: 0908.133115

Email: greenfield.design@yahoo.com

A decorative paper craft featuring a sheep and a lamb surrounded by yellow and purple flowers, with a central text box. The scene is set against a light blue background with a white rectangular box in the center containing orange text. The paper craft includes a large yellow daffodil-like flower on the left, a sheep and a lamb in the center, and several purple and yellow tulip-like flowers on the right. Green leaves and stems are interspersed throughout the arrangement.

**Cảm ơn các bạn
đã tham gia hoạt động lớp**