

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG CAO ĐẲNG KINH TẾ - KỸ THUẬT
THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH



ISO 9001 - 2008

GIÁO TRÌNH
THIẾT KẾ ĐỒ HỌA
NGÀNH: THIẾT KẾ TRANG WEB
TRÌNH ĐỘ: CAO ĐẲNG

THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH THÁNG 08 NĂM 2020

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG CAO ĐẲNG KINH TẾ KỸ THUẬT
THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH



GIÁO TRÌNH
THIẾT KẾ ĐỒ HỌA
NGÀNH THIẾT KẾ TRANG WEBSITE
TRÌNH ĐỘ CAO ĐẲNG

THÔNG TIN CHỦ NHIỆM ĐỀ TÀI

Họ tên: NGUYỄN THỊ THANH GIANG
Học vị: THẠC KỸ KHOA HỌC MÁY TÍNH
Đơn vị: KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Email: nguyenthithanhgiang@hotec.edu.vn

TRƯỞNG KHOA

TỔ TRƯỞNG
BỘ MÔN

CHỦ NHIỆM
ĐỀ TÀI

HIỆU TRƯỞNG
DUYỆT

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN

Tài liệu này thuộc loại sách giáo trình nên các nguồn thông tin có thể được phép dùng nguyên bản hoặc trích dùng cho các mục đích về đào tạo và tham khảo.

Mọi mục đích khác mang tính lệch lạc hoặc sử dụng với mục đích kinh doanh thiếu lành mạnh sẽ bị nghiêm cấm.

TaiLieu.vn

GIỚI THIỆU

Giáo trình Thiết kế đồ họa dùng cho học sinh cao đẳng ngành Thiết kế trang web nhằm đáp ứng yêu cầu học tập, giảng dạy, tham khảo của sinh viên và giáo viên trường Cao đẳng Kinh Tế Kỹ thuật TP HCM. Giáo trình được biên soạn có sự lựa chọn trên những kiến thức cơ bản hiện đại, có tham khảo, chỉnh lý và bổ sung cho phù hợp với đối tượng và nhiệm vụ đào tạo của nhà trường và của ngành Thiết kế trang web trong giai đoạn hiện nay.

Để phục vụ cho ngành học, sách được trình bày theo chương trình chi tiết học phần môn Thiết kế đồ họa trong chương trình đào tạo cao đẳng ngành Thiết kế trang web đã được ban hành của nhà trường

Trong quá trình biên soạn giáo trình không tránh khỏi những hạn chế, rất mong nhận được ý kiến đóng góp của các đồng nghiệp, nhà khoa học, doanh nghiệp để giáo trình ngày càng hoàn thiện hơn.

Biên soạn

Nguyễn Thị Thanh Giang

MỤC LỤC

ĐỀ MỤC	Trang
TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN	1
GIỚI THIỆU.....	2
CHƯƠNG 1 TỔNG QUAN VÀ NHỮNG THAO TÁC CƠ BẢN	6
1.1. Giới thiệu.....	24
1.2. Các khái niệm cơ bản trong Photoshop	24
1.3. Khởi động chương trình	25
1.4. Giao diện Photoshop	26
1.5. Các thao tác điều khiển giao diện	29
1.6. Thao tác với File	31
1.7. Chọn màu hiện hành	33
1.8. Một số thao tác với hình ảnh	35
CHƯƠNG 2 TẠO VÀ HIỆU CHỈNH VÙNG CHỌN	39
2.1. Tạo vùng chọn.....	39
2.2. Hiệu chỉnh vùng chọn	53
2.3. Thao tác trên vùng chọn	59
2.4. Trích hình ảnh	62
2.5. Xén hình ảnh dùng Crop Tool	64
2.6. Các lệnh về khung làm việc	68
2.7. Biến ảnh bằng lệnh Transform	70
2.8. Biến ảnh bằng lệnh Liquify	74
CHƯƠNG 3 LỚP VÀ CÁC CHẾ ĐỘ HÒA TRỘN	80
3.1. Tìm hiểu về Lớp.....	80
3.2. Thao tác với lớp	82
3.3. Một số tính năng đặc biệt	92
3.4. Các dạng lớp khác	95
3.5. Hiệu ứng lớp	96
3.6. Copy và Paste hiệu ứng.....	107
3.7. Các chế độ hòa trộn.....	107

CHƯƠNG 4 BIÊN TẬP ẢNH.....	119
4.1. Tô đầy bằng lệnh Fill	119
4.2. Vẽ bằng lệnh Stroke	120
4.3. Lệnh tô màu Foreground.....	121
4.4. Lệnh tô màu Background.....	121
4.5. Sử dụng các công cụ tô vẽ.....	122
4.6. Các vấn đề khác.....	145
CHƯƠNG 5 TẠO ĐỐI TƯỢNG ĐỒ HỌA.....	153
5.1. Nhóm công cụ Pen	153
5.2. Vẽ bằng nhóm công cụ Shape	158
5.3. Nhóm công cụ Path Selection.....	162
5.4. Sử dụng Palette Path.....	166
5.5. Tạo các hình dạng tương tác	169
5.6. Nhóm các công cụ nhập văn bản	169
CHƯƠNG 6 BIÊN TẬP THEO KÊNH	179
6.1. Làm việc với kênh	179
6.2. Thao tác với kênh màu vết	185
6.3. Thao tác với kênh Alpha.....	189
CHƯƠNG 7 HIỆU CHỈNH MÀU	193
7.1. Các mô hình màu cơ bản	193
7.2. Các chế độ màu trong Photoshop	197
7.3. Gam màu.....	200
7.4. Chuyển đổi chế độ màu.....	201
7.5. Nhóm cân chỉnh màu tự động.....	202
7.6. Nhóm cân chỉnh sáng tối.....	204
7.7. Nhóm cân chỉnh trắng đen	212
7.8. Nhóm cân chỉnh cân bằng	213
7.9. Nhóm cân chỉnh thay thế.....	218
7.10. Nhóm cân chỉnh nhuộm màu	221
CHƯƠNG 8 Sử dụng bộ lọc	229

8.1. Nhóm bộ lọc Artistic	230
8.2. Nhóm Blur.....	233
8.3. Nhóm bộ lọc Brush Strokes	235
8.4. Nhóm bộ lọc Distort	237
8.5. Nhóm bộ lọc Noise	241
8.6. Nhóm bộ lọc Pixelate.....	243
8.7. Nhóm Render.....	246
8.8. Nhóm bộ lọc Sharpen.....	249
8.9. Nhóm bộ lọc Sketch.....	250
8.10. Nhóm bộ lọc Stylize	253
8.11. Nhóm bộ lọc Texture.....	259
8.12. Nhóm bộ lọc Video	261
8.13. Nhóm bộ lọc Other	261
CHƯƠNG 9 Các dạng thức lưu tập tin và in ấn	266
9.1. Chuẩn hóa màn hình.....	266
9.2. Chọn không gian màu RGB	271
9.3. Tái tạo màu	272
9.4. Các dạng thức lưu tập tin.....	275
9.5. Xuất ảnh	278
9.6. In ấn.....	279
CÁC THUẬT NGỮ CHUYÊN MÔN, TỪ VIẾT TẮT.....	285
TÀI LIỆU THAM KHẢO	286

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

Mã môn học:

Thời gian thực hiện môn học: 75 giờ; (Lý thuyết: 45 giờ; Thực hành, thảo luận, bài tập: 28 giờ; Kiểm tra 2 giờ)

Đơn vị quản lý môn học: Khoa Công nghệ thông tin

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Môn học được bố trí sau khi sinh viên học xong các môn học chung và môn kiến thức kỹ thuật cơ sở và trước các môn học, mô đun đào tạo nghề chuyên sâu khác.

- Tính chất: Là môn học chuyên môn nghề bắt buộc.

II. Mục tiêu môn học:

Sau khi học xong học phần này học sinh sẽ có khả năng:

+ Về kiến thức:

- Trình bày hình vẽ, màu sắc trong hội họa.
- Ứng dụng hình vẽ, màu sắc, chất liệu trong thực tế đời sống
- Trình bày nguyên lý thị giác
- Trang bị cho học sinh các kiến thức cơ bản về cách sử dụng các công cụ minh họa và xử lý ảnh trong thiết kế đồ họa bằng chương trình Adobe Photoshop.
- Trang bị kiến thức về các nguyên tắc thiết kế để tạo ra những hình ảnh đồ họa và ảnh kỹ thuật số ấn tượng công cụ vẽ và xử lý ảnh kỹ thuật số trong thiết kế đồ họa
- Vận dụng các kiến thức về yếu tố thẩm mỹ để thiết kế các sản phẩm quảng cáo như Poster, ...

+ Về kỹ năng:

- Trình bày các kiến thức cơ bản về chụp ảnh kỹ thuật số
- Trình bày các nguyên tắc thiết kế trong đồ họa
- Sử dụng các công cụ vẽ và xử lý ảnh kỹ thuật số trong thiết kế đồ họa
- Vận dụng các kiến thức về yếu tố thẩm mỹ và sử dụng các phần mềm để thiết kế các sản phẩm quảng cáo như Poster, ...

+ Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Làm việc một cách tỉ mỉ, cẩn thận.
- Rèn luyện khả năng tự học, tư duy sáng tạo.

- Tinh thần cởi mở, hợp tác làm việc theo nhóm.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
1	CHƯƠNG 1: MÀU SẮC 1.1. Các hệ màu 1.1.1. Khái niệm màu 1.1.2. Các loại màu 1.2. Màu tương phản, màu tương đồng 1.2.1. Các cặp tương phản thao tác được trong design 1.2.2. Các loại tương phản 1.2.3. Cảm thụ tương đồng 1.2.4. Ứng dụng 1.3. Sắc độ, hòa sắc 1.3.1. Bảy màu quang phổ 1.3.2. Sắc độ tự thân của màu 1.3.3. Màu tương phản bổ túc 1.4. Màu nền, màu nhấn, màu chủ đạo 1.4.1. Các loại cân bằng 1.4.2. Cân bằng điều chỉnh lực hút và sức căng thị giác 1.5 MÀU SẮC TRONG THIẾT KẾ ỨNG DỤNG 1.5.1. Nguyên tắc	20	13	5	

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
	1.5.2. Phân tích các thiết kế thực tế 1.5.3. Sử dụng các công cụ vẽ trong CorelDraw				
2	CHƯƠNG 2: BỐ CỤC 2.1. BỐ CỤC 2.1.1. Tâm lí thị giác và không gian ước lệ 2.1.2. Chín cách tạo không gian trên diện phẳng 2.2. Hình khối 2.2.1. Đối xứng trong không gian 2D 2.2.2. Design chữ đối xứng 2.3. Các trường phái hội họa 2.3.1. Thị giác luôn cảm thụ nền lớn hơn hình 2.3.2. Các quan hệ hình và nền 2.4. Những hình thức thể hiện hình vẽ 2.4.1. Cái nhìn ban đầu 2.4.2. Lực hút chính tâm với thị giác trên giao diện phẳng 2.4.3. Những vùng có lực hút thị giác mạnh sau vùng chính tâm 2.4.4. Sức căng thị giác 2.4.5. Một số hình ảnh design tạo ra sức căng thị giác	25	15	10	
3	CHƯƠNG 3: PHOTOSHOP 3.1. Tạo vùng chọn và đường Path 3.1.1. Các thao tác cơ bản				

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
	3.1.2.Sử dụng công cụ tạo vùng chọn Ellipses, Rectangular 3.2. Chuyển đổi các chế độ màu 3.2.1. Tô màu cho đối tượng 3.2.2.Tạo màu chuyển sắc 3.3. Thao tác trên layer và layer 3.3.1. Tạo mặt nạ lớp (Layer Mask) trên Layer một đối tượng là bông hoa hồng 3.3.2. Tạo mặt nạ lớp (Layer Mask) trên Layer một đối tượng là bông hoa sen 3.3.3. Tạo mặt nạ lớp (Layer Mask) trên Layer là một đối tượng ruộng nước 3.4. Sử dụng các công cụ vẽ 3.4.1. Sử dụng công cụ Brush vẽ hình ảnh 3.4.2. Sử dụng công cụ Gradient tô màu cho hình ảnh 3.5. SỬ DỤNG MỘT SỐ BỘ LỌC 3.5.1. Sử dụng bộ lọc Radial Blur, Noise 3.5.2. Sử dụng bộ lọc Render, Distort	30	15	15	2
	Cộng	75	43	30	2

2. Nội dung chi tiết:

CHƯƠNG 1: MÀU SẮC

* Mục tiêu:

- Trình bày hình vẽ, màu sắc trong hội họa.
- Ứng dụng hình vẽ, màu sắc, chất liệu trong thực tế đời sống
- Vẽ tay một số hình ảnh Bitmap

1.1. Các hệ màu

Thời gian: 04 giờ

- 1.1.1. Khái niệm nét
- 1.1.2. Các loại đường nét

1.2. Màu tương phản, màu tương đồng

Thời gian: 04 giờ

- 1.2.1. Các cặp tương phản thao tác được trong design
- 1.2.2. Các loại tương phản
- 1.2.3. Cảm thụ tương đồng
- 1.2.4. Ứng dụng

1.3. Sắc độ, hòa sắc

Thời gian: 04 giờ

- 1.3.1. Bảy màu quang phổ
- 1.3.2. Sắc độ tự thân của màu
- 1.3.3. Màu tương phản bổ túc

1.4. Màu nền, màu nhấn, màu chủ đạo

Thời gian: 04

giờ

- 1.4.1. Các loại cân bằng
- 1.4.2. Cân bằng điều chỉnh lực hút và sức căng thị giác

1.5 MÀU SẮC TRONG THIẾT KẾ ỨNG DỤNG

Thời

gian: 04 giờ

- 1.5.1. Nguyên tắc
- 1.5.2. Phân tích các thiết kế thực tế
- 1.5.3. Sử dụng các công cụ vẽ trong CorelDraw

CHƯƠNG 2: BỐ CỤC

Thời gian: 25 giờ

* Mục tiêu:

- Thực hiện vẽ, thiết kế các hình ảnh theo các loại bố cục chuẩn
- Vận dụng các kiến thức về yếu tố thẩm mỹ và sử dụng phần mềm Photoshop để thiết kế các sản phẩm theo các loại bố cục

2.1. BỐ CỤC

Thời gian: 05 giờ

2.1.1. Tâm lí thị giác và không gian ước lệ

2.1.2. Chín cách tạo không gian trên diện phẳng

2.2. Hình khối

Thời gian: 05 giờ

2.2.1. Đối xứng trong không gian 2D

2.2.2. Design chữ đối xứng

2.3. Các trường phái hội họa

Thời gian: 05 giờ

2.3.1. Thị giác luôn cảm thụ nền lớn hơn hình

2.3.2. Các quan hệ hình và nền

2.4. Những hình thức thể hiện hình vẽ

Thời gian: 10 giờ

2.4.1. Cái nhìn ban đầu

2.4.2. Lực hút chính tâm với thị giác trên giao diện phẳng

2.4.3. Những vùng có lực hút thị giác mạnh sau vùng chính tâm

2.4.4. Sức căng thị giác

2.4.5. Một số hình ảnh design tạo ra sức căng thị giác

CHƯƠNG 3: PHOTOSHOP

Thời gian: 30 giờ

* Mục tiêu:

- Liệt kê một số khái niệm cơ bản về độ phân giải, ảnh bitmap, ảnh Vector.
- Sử dụng các công cụ chọn để xử lý đối tượng hình ảnh.
- Thực hiện tạo vùng chọn cho đối tượng hình ảnh với công cụ Ellipses, Rectangular.
- Trình bày một số khái niệm cơ bản về lớp (Layer).
- Liệt kê các chế độ màu được sử dụng trong phần mềm Photoshop CS6 và cách chuyển đổi các chế độ màu.
- Trình bày các chế độ màu để tô màu cho đối tượng hình ảnh và trong việc in ấn
- Mô tả cách hiệu chỉnh đối tượng bằng các công cụ Brush, Gradient trên đối tượng.
- Liệt kê các công cụ chọn để xử lý đối tượng hình ảnh.
- Liệt kê một số chức năng của các bộ lọc có sẵn và cách sử dụng các bộ lọc có sẵn để tạo cho hình ảnh sinh động hơn.

3.1. Tạo vùng chọn và đường Path

Thời gian: 05 giờ

3.1.1. Các thao tác cơ bản

3.1.2.Sử dụng công cụ tạo vùng chọn Ellipses, Rectangular

3.2. Chuyển đổi các chế độ màu

Thời gian: 05 giờ

3.2.1. Tô màu cho đối tượng

3.2.2.Tạo màu chuyển sắc

3.3. Thao tác trên layer và layer

Thời gian: 05 giờ

3.3.1. Tạo mặt nạ lớp (Layer Mask) trên Layer một đối tượng là bông hoa hồng

3.3.2. Tạo mặt nạ lớp (Layer Mask) trên Layer một đối tượng là bông hoa sen

3.3.3. Tạo mặt nạ lớp (Layer Mask) trên Layer là một đối tượng ruộng nước

3.4. Sử dụng các công cụ vẽ

Thời gian: 05 giờ

3.4.1. Sử dụng công cụ Brush vẽ hình ảnh

3.4.2. Sử dụng công cụ Gradient tô màu cho hình ảnh

3.5. SỬ DỤNG MỘT SỐ BỘ LỌC

THỜI GIAN: 10 GIỜ

3.5.1. Sử dụng bộ lọc Radial Blur, Noise

3.5.2. Sử dụng bộ lọc Render, Distort

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng: Phấn, bảng đen

2. Trang thiết bị máy móc: Máy chiếu Projector, máy tính

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

- + Các Slide bài giảng.
- + Phần mềm cài đặt: Adobe Photoshop
- + Bài tập thực hành Thiết kế đồ họa.
- + Giáo trình Thiết kế đồ họa.

4. Các điều kiện khác:

- + Phòng học lý thuyết đủ điều kiện để thực hiện môn học

V. Nội dung và phương pháp, đánh giá:

1. Nội dung:

+Về kiến thức:

- Trình bày hình vẽ, màu sắc trong hội họa.
- Ứng dụng hình vẽ, màu sắc, chất liệu trong thực tế đời sống
- Trình bày nguyên lý thị giác

- Trang bị cho học sinh các kiến thức cơ bản về cách sử dụng các công cụ minh họa và xử lý ảnh trong thiết kế đồ họa bằng chương trình Adobe Photoshop.
 - Trang bị kiến thức về các nguyên tắc thiết kế để tạo ra những hình ảnh đồ họa ấn tượng bằng công cụ vẽ trong thiết kế đồ họa
 - Vận dụng các kiến thức về yếu tố thẩm mỹ để thiết kế các sản phẩm quảng cáo như Poster, ...
- + Về kỹ năng:
- Trình bày các kiến thức cơ bản về chụp ảnh kỹ thuật số
 - Trình bày các nguyên tắc thiết kế trong đồ họa
 - Sử dụng các công cụ vẽ và xử lý ảnh kỹ thuật số trong thiết kế đồ họa
 - Vận dụng các kiến thức về yếu tố thẩm mỹ và sử dụng các phần mềm để thiết kế các sản phẩm quảng cáo như Poster, ...
- + Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
- Làm việc một cách tỉ mỉ, cẩn thận.
 - Rèn luyện khả năng tự học, tư duy sáng tạo.
 - Tinh thần cởi mở, hợp tác làm việc theo nhóm.

2. Phương pháp:

TT	Phương pháp	Hình thức	Số cột kiểm tra
01	Kiểm tra thường xuyên	Thực hành	1
02	Kiểm tra định kỳ	Thực hành	1
03	Thi kết thúc môn học	Thực hành trên máy tính	

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:
 - Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Cao đẳng nghề.
 - Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.
2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:
 - Đối với giáo viên, giảng viên: Sử dụng phương pháp thuyết trình, phát vấn, làm mẫu,
 - Đối với người học: Thảo luận nhóm, thực hành trên máy
3. Những trọng tâm cần chú ý:
 - Sử dụng một số bố cục cân đối, đối xứng,...

- Sử dụng một số hệ màu trong việc tô vẽ cho đối tượng
- Sử dụng một số công cụ của Adobe Photoshop thiết kế các đối tượng

4. Tài liệu tham khảo:

[I]. Nguyễn Hồng Hưng – Nguyên lí Design thị giác – NXB ĐHQG TP.HCM – 2012

[II]. Lê Huy Văn, Trần Từ Thành – Cơ sở tạo hình –NXB Mỹ Thuật – 2010

[III]. Dương Trung Hiếu - Adobe Photoshop CS6 - NXB Giáo dục-2012

[IV]. Võ Đức Khánh - Giáo trình xử lý ảnh - NXB ĐHQG TP.HCM - 2009

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

HIỆU TRƯỞNG

TRƯỞNG KHOA

TỔ TRƯỞNG BỘ MÔN

TS. Phạm Đức Khiêm

Lê Như Dzi

Nguyễn Thị Thanh Giang

CHƯƠNG 1

MÀU SẮC

* Mục tiêu:

- Trình bày hình vẽ, màu sắc trong hội họa.
- Ứng dụng hình vẽ, màu sắc, chất liệu trong thực tế đời sống
- Vẽ tay một số hình ảnh Bitmap

* Nội dung:

1.1. Các hệ màu

1.1.1. Khái niệm màu:

- Màu sắc là con đẻ của ánh sáng. Màu sắc là ánh sáng.
- Màu sắc mà chúng ta phân biệt từ ánh sáng là những cảm giác.
 - + Sự phản chiếu của ánh sáng trên những vật thể màu sắc ánh sáng.
 - + Màu của vật thể mà ta cảm nhận được là sự cộng hưởng của màu ánh sáng với màu của bản thân vật thể đó, màu của các sự vật lân cận tác động vào, màu của bầu khí quyển đang bao bọc chung quanh đó nữa.
- Theo quang học: Khi luồng ánh sáng trắng đi qua lăng kính mặt trời thì tách ra 7 sắc gồm: Vàng, cam, đỏ, lục, lam, chàm, tím.
- Trong hội họa thì màu là những chất liệu cụ thể do những sắc tố được chiết ra từ khoáng chất, hoá chất, thảo mộc --> màu sắc tố

1.1.2. Các hệ màu:

- Ba màu cơ bản là màu: vàng chanh, đỏ và xanh lam (xanh da trời).



- Về mặt lý thuyết cơ bản về màu sắc. Chúng ta gọi chúng là ba màu gốc, màu căn bản vì từ ba màu này mà chúng ta pha ra các màu khác, và không có màu nào pha ra được nó.

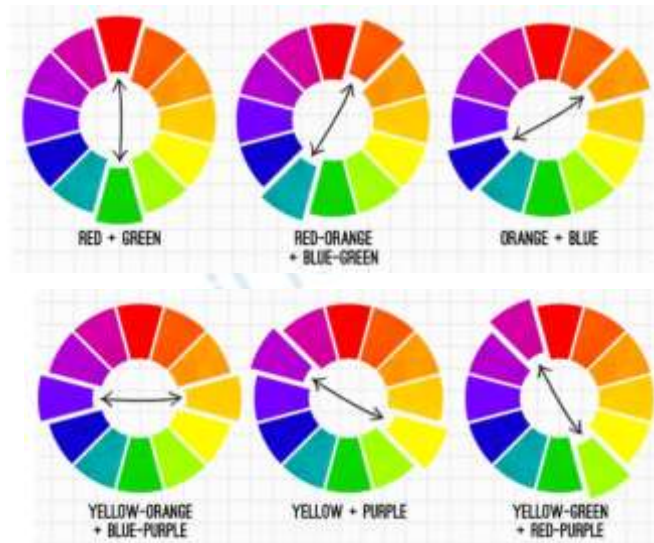


1.2. Màu tương phản, màu tương đồng:

1.2.1. Các cặp tương phản thao tác được trong design

1.2.1.1. Màu sắc tương phẩm

Đây là loại tương phản thường gặp nhất trong thiết kế. Tuy nhiên, khá khó khăn để làm chủ kỹ thuật màu sắc tương phản này. Nếu bạn chọn kết hợp màu sắc sai, thiết kế của bạn sẽ rất "khó coi". Điều quan trọng ở đây là việc lựa chọn màu sắc bổ sung (Adobe Kuler có thể giúp bạn với điều đó) và đảm bảo rằng họ sẽ không làm cho người xem cảm thấy khó chịu



1.2.1.2. Kích thước tương phản:

Kích thước tương phản là một trong những loại tương phản dễ hiểu và dễ thực hiện nhất. Khi bạn muốn tập trung sự chú ý vào một điểm nhấn định, chỉ cần tăng kích cỡ của chúng để làm chúng thật nổi bật (có thể là văn bản, hình ảnh...).

Chẳng hạn, có một cách khá mới lạ về độ tương phản là để font chữ to hẳn hoặc bé hẳn. Hình ảnh chữ to quá khổ có thể rất thu hút và đó là một cách nổi bật để lôi kéo người dùng tiếp tục xem trang web hoặc bản thiết kế của bạn. Mặc dù font chữ nhỏ hay to đều có hiệu quả như nhau, nhưng việc sử dụng chữ cái nhỏ sẽ khó hơn chữ cái lớn trong thiết kế đồ họa.

1.2.1.3. Hình ảnh tương phản: Sử dụng hình dạng đối lập nhau để tạo sự tương phản

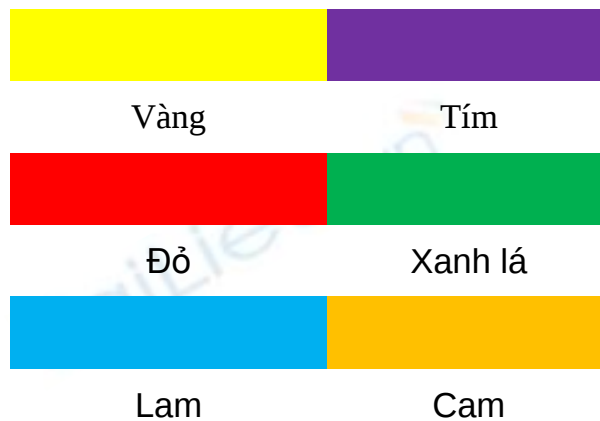


1.2.1.4. Vị trí tương phản:

Đây là một cách tốt để thu hút sự chú ý của người khác vào ấn phẩm thiết kế của bạn. Hơn nữa, nó còn giúp cho việc tổ chức các yếu tố trên một trang tốt hơn, để làm cho hệ thống cấp bậc thứ vị và thuận tiện hơn.

1.2.2. Các loại tương phản

* Màu tương phản: Màu đối kháng nhau, khi đứng cạnh nhau màu này làm nổi bật màu kia hay ngược lại.



1.2.3. Cảm thụ tương đồng

* Khái niệm

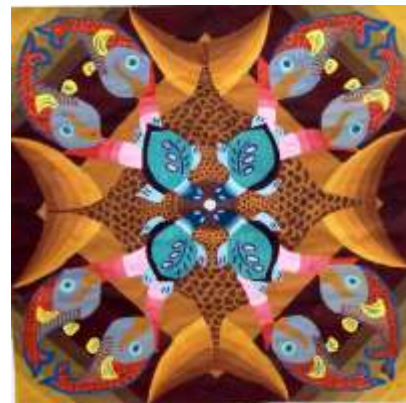
Màu tương tự là những màu nằm cạnh nhau trong phổ màu. Trong tự nhiên bạn có thể dễ dàng thấy những thứ có kết hợp màu theo kiểu này, như trên 1 cái cây có lá đậm, lá nhạt, lá non, lá già... nhưng đều mang màu sắc tương cận nhau. Kiểu kết hợp này sẽ tạo cảm giác dễ chịu cho mắt khi nhìn vào.

* Đặc điểm

Một bất lợi đó là bạn phải chọn màu sao cho chúng có mức độ tương phản nhất định với nhau. Lời khuyên đặt ra, bạn nên chọn 1 màu làm chủ đạo trước đã, chọn 1 màu nữa làm màu phụ và màu thứ 3 (cùng với đen, trắng, xám) chỉ như một chất phụ gia thêm vào thôi.



1.2.4. Ứng dụng



1.3. Sắc độ, hòa sắc

1.3.1. Bầy màu quang phổ

Là một dải màu liên tục, không ngắt quãng, bắt đầu từ màu đỏ.

