

**TÒA GIÁM MỤC XUÂN LỘC**  
**TRƯỜNG CAO ĐẲNG HÒA BÌNH XUÂN LỘC**

---



**GIÁO TRÌNH**  
**MÔN HỌC: LUẬT XA GẦN VÀ BỐ CỤC TRONG**  
**THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**  
**NGÀNH: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA**  
**TRÌNH ĐỘ: CAO ĐẲNG**

*(Ban hành kèm theo Quyết định số: /QĐ-CDHBL ngày ..... tháng ..... năm .....  
của Hiệu trưởng Trường Cao đẳng Hòa Bình Xuân Lộc)*

**Đồng Nai, năm 2021**

*(Lưu hành nội bộ)*

## **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

## LỜI GIỚI THIỆU

Nhằm thực hiện mục tiêu đào tạo trong chiến lược phát triển Trường Cao đẳng Hòa Bình Xuân Lộc, Bộ môn đã biên soạn giáo trình "Luật xa gần và bố cục trong thiết kế đồ họa" được biên soạn với mục đích cung cấp cho người học những kiến thức căn bản và nâng cao về cách sắp xếp, tổ chức các yếu tố thị giác nhằm tạo nên sự hài hòa và thu hút trong các tác phẩm thiết kế.

Giáo trình này được chia thành nhiều chương rõ ràng, bắt đầu từ việc giới thiệu về lịch sử và phát triển của các nguyên tắc bố cục trong nghệ thuật và thiết kế. Chúng tôi sẽ đi sâu vào phân tích các yếu tố cơ bản như điểm, đường, hình, khối, màu sắc và không gian, cũng như cách chúng tương tác với nhau để tạo ra cảm giác chiều sâu và sự cân bằng trong tác phẩm.

Một phần quan trọng của giáo trình là việc áp dụng các nguyên lý xa gần và bố cục vào thực tiễn thiết kế đồ họa. Thông qua các bài tập thực hành, ví dụ minh họa và các dự án nhỏ, hy vọng sẽ giúp người học phát triển kỹ năng tư duy sáng tạo và khả năng ứng dụng lý thuyết vào thực tế một cách hiệu quả.

Xin chân thành cảm ơn các chuyên gia, giảng viên và các nhà thiết kế đã đóng góp ý kiến và tài liệu quý báu trong quá trình biên soạn giáo trình này. Hy vọng rằng, giáo trình sẽ là nguồn tài liệu hữu ích và truyền cảm hứng cho những sự thích và muốn khám phá sâu hơn về lĩnh vực thiết kế đồ họa.

Nội dung của giáo trình bao gồm các chương sau:

**Chương 1: Làm quen với công việc thiết kế**

**Chương 2: Nhấn mạnh và tương phản**

**Chương 3: Cân bằng và căn chỉnh**

**Chương 4: Sự lặp lại và dòng chảy thị giác**

**Chương 5: Hình ảnh và màu sắc**

**Chương 6: Quy luật thiết kế với Typoraphy**

**Chương 7: Typoraphy - những kỹ thuật cơ bản**

**Chương 8: Project và Resource**

**Chương 9: Hoạt động mở**

Trong quá trình biên soạn, chúng tôi đã tham khảo và trích dẫn từ nhiều tài liệu được liệt kê tại mục Danh mục tài liệu tham khảo. Chúng tôi chân thành cảm ơn các tác giả của các tài liệu mà chúng tôi đã tham khảo.

Bên cạnh đó, giáo trình cũng không thể tránh khỏi những sai sót nhất định. Nhóm tác giả rất mong nhận được những ý kiến đóng góp, phản hồi từ quý đồng nghiệp, các bạn người học và bạn đọc.

Trân trọng cảm ơn./.

*Đồng Nai, ngày      tháng      năm 2021*

Tham gia biên soạn

1. KS Đặng Hoàng Xinh
2. ThS Trần Thị Thuận
3. KS Lê Đình Nhật Lam
4. KS Hà Huy Tuấn
5. KS Bùi Bảo Thùy

## MỤC LỤC

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| LỜI GIỚI THIỆU .....                            | 2  |
| MỤC LỤC .....                                   | 4  |
| GIÁO TRÌNH MÔN HỌC .....                        | 5  |
| CHƯƠNG 1. Làm quen với công việc thiết kế ..... | 11 |
| CHƯƠNG 2. Nhấn mạnh và tương phản.....          | 16 |
| CHƯƠNG 3: Cân bằng và căn chỉnh.....            | 21 |
| CHƯƠNG 4. Sự lặp lại và dòng chảy thị giác..... | 26 |
| CHƯƠNG 5. Hình ảnh và màu sắc.....              | 30 |
| CHƯƠNG 6. Quy luật thiết kế với Typoraphy.....  | 34 |
| CHƯƠNG 7. Typoraphy-những kỹ thuật cơ bản ..... | 38 |
| CHƯƠNG 8. PROJECT & RESOURCE .....              | 42 |
| CHƯƠNG 9. Hoạt động mở .....                    | 46 |

## GIÁO TRÌNH MÔN HỌC

**1. Tên môn học:** Luật xa gần và bố cục trong thiết kế đồ họa

**2. Mã môn học:** MH 23

**3. Vị trí, tính chất, ý nghĩa và vai trò của môn học:**

**3.1. Vị trí:** Môn học được bố trí vào đầu học kỳ 1 năm thứ 1.

**3.2. Tính chất:** Làm quen với bố cục trong thiết kế.

**3.3. Ý nghĩa và vai trò của môn học:** môn học này dành cho đối tượng là người học thuộc chuyên ngành Thiết kế đồ họa. Môn học này đã được đưa vào giảng dạy tại trường Cao đẳng Hòa Bình Xuân Lộc từ năm 2021 đến nay. Nội dung chủ yếu của môn học này nhằm cung cấp các kiến thức thuộc lĩnh vực **Luật xa gần và bố cục trong thiết kế đồ họa**: Làm quen với công việc thiết kế, Nhấn mạnh và tương phản, Cân bằng và căn chỉnh, Sự lặp lại và dòng chảy thị giác, Hình ảnh và màu sắc, Quy luật thiết kế với Typoraphy, Typoraphy - những kỹ thuật cơ bản, Project và Resource.

**4. Mục tiêu của môn học:**

**4.1. Về kiến thức:**

- A1. Có kỹ năng học tập và làm việc theo nhóm
- A2. Biết cách giải quyết những mâu thuẫn trong nhóm
- A3. Nâng cao khả năng ứng xử, giao tiếp
- A4. Hiểu biết về môi trường làm việc của doanh nghiệp.

**4.2. Về kỹ năng:**

- B 1. Ứng dụng kiến thức chung về phát triển cá nhân vào cuộc sống và nghề nghiệp.

**4.3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- C 1. Hình thành ý thức lao động là phải khẩn trương có kỷ luật, có trách nhiệm và sáng tạo.

**5. Nội dung của môn học**

**5.1. Chương trình khung**

| Mã<br>MH/<br>MD | Tên môn học/mô đun | Số<br>tín<br>chỉ | Thời gian học tập ( giờ) |              |                                          |             |
|-----------------|--------------------|------------------|--------------------------|--------------|------------------------------------------|-------------|
|                 |                    |                  | Tổng<br>số               | Trong đó     |                                          |             |
|                 |                    |                  |                          | Lý<br>thuyết | Thực hành/<br>Thực tập/Thí<br>nghiệm/Bài | Kiểm<br>tra |

|             |                                              |           |             |            | <b>tập/Thảo<br/>luận</b> |            |
|-------------|----------------------------------------------|-----------|-------------|------------|--------------------------|------------|
| <b>I</b>    | <b>Các môn học chung</b>                     | <b>21</b> | <b>435</b>  | <b>172</b> | <b>240</b>               | <b>23</b>  |
| MH 01       | Giáo dục Chính trị                           | 4         | 75          | 41         | 29                       | 5          |
| MH 02       | Pháp luật                                    | 2         | 30          | 18         | 10                       | 2          |
| MH 03       | Giáo dục thể chất                            | 2         | 60          | 5          | 51                       | 4          |
| MH 04       | Giáo dục quốc phòng - An ninh                | 4         | 75          | 36         | 35                       | 4          |
| MH 05       | Tin học                                      | 3         | 75          | 15         | 58                       | 2          |
| MH 06       | Tiếng Anh                                    | 6         | 120         | 57         | 57                       | 6          |
| <b>II</b>   | <b><i>Các môn học, mô đun chuyên môn</i></b> | <b>92</b> | <b>2280</b> | <b>621</b> | <b>1559</b>              | <b>100</b> |
| <b>II.1</b> | <b>Môn học, mô đun cơ sở</b>                 | <b>35</b> | <b>780</b>  | <b>272</b> | <b>474</b>               | <b>34</b>  |
| MH 07       | Phát triển kỹ năng cá nhân                   | 2         | 30          | 23         | 6                        | 1          |
| MH 08       | An toàn vệ sinh công nghiệp                  | 2         | 30          | 23         | 6                        | 1          |
| MH 09       | Tiếng Anh chuyên ngành                       | 3         | 60          | 30         | 26                       | 4          |
| MĐ 10       | Mạng máy tính và Internet                    | 2         | 45          | 20         | 23                       | 2          |
| MĐ 11       | Tin học văn phòng                            | 2         | 45          | 16         | 27                       | 2          |
| MĐ 12       | Lắp ráp cài đặt máy tính                     | 3         | 60          | 20         | 36                       | 4          |
| MH 13       | Màu sắc                                      | 3         | 60          | 20         | 36                       | 4          |
| MĐ 14       | Kỹ thuật chụp ảnh                            | 2         | 45          | 16         | 27                       | 2          |
| MĐ 15       | Thiết kế hình ảnh với Photoshop              | 4         | 90          | 26         | 60                       | 4          |
| MĐ 16       | Thiết kế minh họa với CorelDRAW              | 2         | 45          | 16         | 27                       | 2          |
| MĐ 17       | Thiết kế minh họa với Illustrator            | 2         | 45          | 16         | 27                       | 2          |

|             |                                             |           |            |            |            |           |
|-------------|---------------------------------------------|-----------|------------|------------|------------|-----------|
| MĐ 18       | Chế bản điện tử với Indesign                | 2         | 45         | 16         | 27         | 2         |
| MĐ 19       | Thiết kế và triển khai website              | 4         | 90         | 30         | 56         | 4         |
| MĐ 20       | Thực nghiệp tại Doanh nghiệp 1              | 2         | 90         |            | 90         |           |
| <b>II.2</b> | <b>Môn học, mô đun chuyên môn</b>           | <b>24</b> | <b>570</b> | <b>164</b> | <b>382</b> | <b>24</b> |
| MH 21       | Nghệ thuật chữ                              | 2         | 45         | 15         | 27         | 3         |
| MH 22       | Nguyên lý thị giác                          | 2         | 45         | 15         | 27         | 3         |
| MH 23       | Luật xa gần và bố cục trong thiết kế đồ họa | 2         | 45         | 16         | 27         | 2         |
| MH 24       | Thiết kế bao bì                             | 4         | 90         | 30         | 56         | 4         |
| MH 25       | Thiết kế Catalogue                          | 2         | 45         | 16         | 27         | 2         |
| MH 26       | Thiết kế thương hiệu                        | 2         | 45         | 16         | 27         | 2         |
| MH 27       | Thiết kế Layout                             | 4         | 75         | 26         | 45         | 4         |
| MH 28       | Dự án - Thiết kế bộ nhận diện thương hiệu.  | 4         | 90         | 30         | 56         | 4         |
| MĐ 29       | Thực nghiệp tại Doanh nghiệp 2              | 2         | 90         |            | 90         |           |
| <b>II.3</b> | <b>Môn học, mô đun tự chọn</b>              | <b>33</b> | <b>930</b> | <b>185</b> | <b>703</b> | <b>42</b> |
| MĐ 30       | Thương Mại Điện tử                          | 3         | 60         | 20         | 36         | 4         |
| MĐ 31       | Vẽ kỹ thuật với Autocad                     | 3         | 60         | 20         | 36         | 4         |
| MĐ 32       | Đồ họa 3D Studio Max                        | 3         | 60         | 20         | 36         | 4         |
| MĐ 33       | Biên tập ảnh Nghệ thuật                     | 2         | 45         | 16         | 27         | 2         |
| MĐ 34       | Thiết kế tạo hình nhân vật Maya 3D          | 4         | 90         | 30         | 56         | 4         |
| MĐ 35       | Xử lý hậu kỳ với Premiere                   | 3         | 60         | 20         | 36         | 4         |
| MĐ 36       | Xử lý kỹ xảo với After Effect               | 3         | 60         | 20         | 36         | 4         |

|                  |                     |            |             |            |             |            |
|------------------|---------------------|------------|-------------|------------|-------------|------------|
| MĐ 37            | Kỹ năng nghề nghiệp | 1          | 30          | 14         | 10          | 6          |
| MĐ 38            | Thực tập tốt nghiệp | 7          | 300         | 15         | 280         | 5          |
| MĐ 39            | Đồ án tốt nghiệp    | 4          | 165         | 10         | 150         | 5          |
| <b>Tổng cộng</b> |                     | <b>113</b> | <b>2715</b> | <b>793</b> | <b>1799</b> | <b>123</b> |

## 6. Điều kiện thực hiện môn học:

**6.1. Phòng học Lý thuyết/Thực hành:** Đáp ứng phòng học chuẩn

**6.2. Trang thiết bị dạy học:** Projector, máy vi tính, bảng, phấn

**6.3. Học liệu, dụng cụ, mô hình, phương tiện:** Giáo trình, mô hình học tập,...

**6.4. Các điều kiện khác:** Người học tìm hiểu thực tế về công tác xây dựng phương án khắc phục và phòng ngừa rủi ro tại doanh nghiệp.

## 7. Nội dung và phương pháp đánh giá:

### 7.1. Nội dung:

- Kiến thức: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức
- Kỹ năng: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Trong quá trình học tập, người học cần:
  - + Nghiên cứu bài trước khi đến lớp.
  - + Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.
  - + Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.
  - + Nghiêm túc trong quá trình học tập.

### 7.2. Phương pháp:

Người học được đánh giá tích lũy môn học như sau:

#### 7.2.1. Cách đánh giá

- Áp dụng quy chế đào tạo Trung cấp hệ chính quy ban hành kèm theo Thông tư số 09/2017/TT-LĐTBXH, ngày 13/3/2017 của Bộ trưởng Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội.

- Hướng dẫn thực hiện quy chế đào tạo áp dụng tại Trường Cao đẳng Hòa Bình Xuân Lộc như sau:

| Điểm đánh giá | Trọng số |
|---------------|----------|
|---------------|----------|

|                                        |     |
|----------------------------------------|-----|
| + Điểm kiểm tra thường xuyên (Hệ số 1) | 40% |
| + Điểm kiểm tra định kỳ (Hệ số 2)      |     |
| + Điểm thi kết thúc môn học            | 60% |

### 7.2.2. Phương pháp đánh giá

| Phương pháp đánh giá | Phương pháp tổ chức   | Hình thức kiểm tra                  | Chuẩn đầu ra đánh giá        | Số cột | Thời điểm kiểm tra |
|----------------------|-----------------------|-------------------------------------|------------------------------|--------|--------------------|
| Thường xuyên         | Viết/<br>Thuyết trình | Tự luận/<br>Trắc nghiệm/<br>Báo cáo | A1, A2, A3, A4<br>B1,<br>C1, | 1      | Sau 4 giờ.         |
| Định kỳ              | Viết/<br>Thuyết trình | Tự luận/<br>Trắc nghiệm/<br>Báo cáo | A4, B1, C1                   | 2      | Sau 8 giờ          |
| Kết thúc môn học     | Viết                  | Tự luận và trắc nghiệm              | A1, A2, A3, A4<br>B1,<br>C1, | 1      | Sau 41 giờ         |

### 7.2.3. Cách tính điểm

- Điểm đánh giá thành phần và điểm thi kết thúc môn học được chấm theo thang điểm 10 (từ 0 đến 10), làm tròn đến một chữ số thập phân.

- Điểm môn học là tổng điểm của tất cả điểm đánh giá thành phần của môn học nhân với trọng số tương ứng. Điểm môn học theo thang điểm 10 làm tròn đến một chữ số thập phân, sau đó được quy đổi sang điểm chữ và điểm số theo thang điểm 4 theo quy định của Bộ Lao động Thương binh và Xã hội về đào tạo theo tín chỉ.

## 8. Hướng dẫn thực hiện môn học

**8.1. Phạm vi, đối tượng áp dụng:** Đối tượng Cao đẳng Thiết kế đồ họa.

### 8.2. Phương pháp giảng dạy, học tập môn học

#### 8.2.1. Đối với người dạy

\* **Lý thuyết:** Áp dụng phương pháp dạy học tích cực bao gồm: thuyết trình ngắn, nêu vấn đề, hướng dẫn đọc tài liệu, bài tập tình huống, câu hỏi thảo luận....

\* **Bài tập:** Phân chia nhóm nhỏ thực hiện bài tập theo nội dung đề ra.

\* **Thảo luận:** Phân chia nhóm nhỏ thảo luận theo nội dung đề ra.

\* **Hướng dẫn tự học theo nhóm:** Nhóm trưởng phân công các thành viên trong nhóm tìm hiểu, nghiên cứu theo yêu cầu nội dung trong bài học, cả nhóm thảo luận, trình bày nội dung, ghi chép và viết báo cáo nhóm.

**8.2.2. Đối với người học:** Người học phải thực hiện các nhiệm vụ như sau:

- Nghiên cứu kỹ bài học tại nhà trước khi đến lớp. Các tài liệu tham khảo sẽ được cung cấp nguồn trước khi người học vào học môn học này (trang web, thư viện, tài liệu...)

- Tham dự tối thiểu 70% các buổi giảng lý thuyết. Nếu người học vắng >30% số tiết lý thuyết phải học lại môn học mới được tham dự kì thi lần sau.

- Tự học và thảo luận nhóm: là một phương pháp học tập kết hợp giữa làm việc theo nhóm và làm việc cá nhân. Một nhóm gồm 8-10 người học sẽ được cung cấp chủ đề thảo luận trước khi học lý thuyết, thực hành. Mỗi người học sẽ chịu trách nhiệm về 1 hoặc một số nội dung trong chủ đề mà nhóm đã phân công để phát triển và hoàn thiện tốt nhất toàn bộ chủ đề thảo luận của nhóm.

- Tham dự đủ các bài kiểm tra thường xuyên, định kỳ.

- Tham dự thi kết thúc môn học.

- Chủ động tổ chức thực hiện giờ tự học.

## **9. Tài liệu tham khảo:**

1. Luật Xa Gần và Bố Cục Trong Thiết Kế Đồ Họa Hiện Đại, Tác giả: Phan Thanh Bình, Nhà xuất bản: NXB Bưu Điện, Năm xuất bản: 2019
2. Bố Cục và Luật Xa Gần: Hướng Dẫn Chi Tiết, Tác giả: Trương Minh Quân, Nhà xuất bản: NXB Văn Hóa Thông Tin, Năm xuất bản: 2020
3. Bố Cục và Luật Xa Gần Trong Thiết Kế Đồ Họa, Tác giả: Nguyễn Thị Thúy, Nhà xuất bản: NXB Thanh Niên, Năm xuất bản: 2021

## CHƯƠNG 1. Làm quen với công việc thiết kế

### ❖ GIỚI THIỆU CHƯƠNG 1

Chương này giới thiệu về Làm quen với công việc thiết kế

### ❖ MỤC TIÊU CHƯƠNG 1

*Sau khi học xong chương này, người học có khả năng:*

#### ➤ Về kiến thức:

- Xác định dự án thiết kế
- Tầm quan trọng của việc xác định đối tượng khách hàng
- Tầm quan trọng của dự án tới đối tượng
- Nhận thức cơ bản về copywriting và việc sử dụng trong thiết kế trang

#### ➤ Về kỹ năng:

- Khảo sát nguyên tắc thiết kế
- Quá trình thiết kế

#### ➤ Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Làm quen và xử lý các yếu tố thiết kế cơ bản

### ❖ PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY VÀ HỌC TẬP CHƯƠNG 1

- Đối với người dạy: sử dụng phương pháp giảng dạy tích cực (diễn giảng, vấn đáp, dạy học theo vấn đề); yêu cầu người học thực hiện câu hỏi thảo luận và bài tập chương 1 (cá nhân hoặc nhóm).

- Đối với người học: chủ động đọc trước giáo trình (chương 1) trước buổi học; hoàn thành đầy đủ câu hỏi thảo luận và bài tập tình huống chương 1 theo cá nhân hoặc nhóm và nộp lại cho người dạy đúng thời gian quy định..

### ❖ ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN CHƯƠNG 1

- **Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng:** Không
- **Trang thiết bị máy móc:** Máy chiếu và các thiết bị dạy học khác
- **Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:** Chương trình môn học, giáo trình, tài liệu tham khảo, giáo án, phim ảnh, và các tài liệu liên quan.
- **Các điều kiện khác:** Không có

### ❖ KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ CHƯƠNG 1

#### - Nội dung:

- ✓ Kiến thức: Kiểm tra và đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức

- ✓ *Kỹ năng: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.*
- ✓ *Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Trong quá trình học tập, người học cần:*
  - + *Nghiên cứu bài trước khi đến lớp*
  - + *Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.*
  - + *Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.*
  - + *Nghiêm túc trong quá trình học tập.*
- **Phương pháp:**
- ✓ ***Điểm kiểm tra thường xuyên: 1 điểm kiểm tra (hình thức: hỏi miệng/ thuyết trình)***
- ✓ ***Kiểm tra định kỳ lý thuyết: không có***

## ❖ NỘI DUNG CHƯƠNG 1

Nội dung:

- Những chú ý trước khi thiết kế
- Quyết định những gì bạn nói
- Xác định đối tượng của bạn
- Chọn định dạng thiết kế
- Copy & Copywriting
- Ưu điểm, nhược điểm của bản in
- Tổng quan về nguyên tắc thiết kế

### Những Chú Ý Trước Khi Thiết Kế

#### 1. Xác Định Mục Tiêu:

- o **Mục Đích Thiết Kế:** Xác định mục đích của thiết kế, chẳng hạn như quảng cáo, truyền thông, giáo dục, hoặc giải trí.
- o **Kết Quả Mong Muốn:** Xác định những kết quả bạn mong muốn đạt được, như tăng cường nhận thức về thương hiệu, thúc đẩy doanh số, hoặc tạo ấn tượng mạnh mẽ.

#### 2. Quyết Định Những Gì Bạn Nói:

- o **Thông Điệp Chính:** Xác định thông điệp chính bạn muốn truyền tải. Thông điệp này cần phải rõ ràng, dễ hiểu và phù hợp với mục tiêu thiết kế.
- o **Lời Kêu Gọi Hành Động:** Nếu có, xác định lời kêu gọi hành động (call-to-action) rõ ràng và hiệu quả, như "Mua ngay", "Đăng ký", hoặc "Tìm hiểu thêm".

#### 3. Xác Định Đối Tượng Của Bạn:

- o **Nhóm Mục Tiêu:** Xác định đối tượng mục tiêu của thiết kế, bao gồm độ tuổi, giới tính, sở thích, và nhu cầu của họ.
- o **Phân Tích Người Xem:** Hiểu thói quen, mong đợi và vấn đề của đối tượng để thiết kế có thể thu hút và đáp ứng nhu cầu của họ.

#### 4. Chọn Định Dạng Thiết Kế:

- o **Kênh Phát Hành:** Quyết định nơi thiết kế sẽ được sử dụng, như in ấn, truyền thông số, quảng cáo trên mạng xã hội, hay website.

- **Kích Thước và Định Dạng:** Chọn kích thước và định dạng thiết kế phù hợp với kênh phát hành và yêu cầu kỹ thuật. Ví dụ: brochure, poster, banner, hoặc infographic.

## 5. Copy & Copywriting:

- **Nội Dung Copy:** Xác định nội dung cần có trong thiết kế, bao gồm tiêu đề, phụ đề, mô tả, và các yếu tố khác.
- **Viết Copy:** Viết nội dung sao cho hấp dẫn, dễ hiểu và phù hợp với thông điệp. Copywriting nên cân nhắc các yếu tố như phong cách, ngữ điệu, và sự thu hút.

## 6. Ưu Điểm và Nhược Điểm Của Bản In:

- **Ưu Điểm:**
  - **Chất Lượng Hình Ảnh:** Bản in có thể cung cấp hình ảnh chất lượng cao và màu sắc chính xác.
  - **Cảm Giác Vật Lý:** Đem lại trải nghiệm vật lý cho người dùng và có thể tạo sự chú ý lâu hơn.
  - **Độ Tin Cậy:** Có thể dễ dàng phân phát đến tay người tiêu dùng và không bị ảnh hưởng bởi công nghệ.
- **Nhược Điểm:**
  - **Chi Phí Cao:** Chi phí sản xuất và phân phối bản in có thể cao hơn so với các phương tiện kỹ thuật số.
  - **Khả Năng Cập Nhật:** Khó khăn trong việc cập nhật hoặc thay đổi nội dung sau khi đã in.
  - **Tác Động Môi Trường:** Bản in có thể ảnh hưởng đến môi trường nếu không được xử lý hoặc tái chế đúng cách.

## 7. Tổng Quan Về Nguyên Tắc Thiết Kế:

- **Nguyên Tắc Cân Bằng:** Đảm bảo rằng các yếu tố trong thiết kế được phân phối đều và không gây cảm giác bị mất cân bằng.
- **Tương Phản:** Sử dụng tương phản để làm nổi bật các yếu tố quan trọng và giúp dễ dàng phân biệt giữa các phần.
- **Nhấn Mạnh và Định Hình:** Sử dụng các yếu tố như kích thước, màu sắc, và vị trí để làm nổi bật các yếu tố quan trọng và tạo điểm nhấn.
- **Sự Hòa Hòa:** Đảm bảo rằng tất cả các yếu tố thiết kế làm việc cùng nhau để tạo ra một tổng thể thống nhất và dễ nhìn.
- **Đơn Giản Hóa:** Giữ cho thiết kế đơn giản và không bị rối rắm, tập trung vào thông điệp chính và các yếu tố quan trọng.

- **Khả Năng Đọc:** Đảm bảo rằng văn bản và thông điệp dễ đọc và dễ hiểu, với kích thước và kiểu chữ phù hợp.

### ❖ TÓM TẮT CHƯƠNG 1

Trong chương này, một số nội dung chính được giới thiệu:

- Ưu điểm, nhược điểm của bản in
- Tổng quan về nguyên tắc thiết kế

### ❖ CÂU HỎI VÀ TÌNH HUỐNG THẢO LUẬN CHƯƠNG 1

**Câu 1.** Nêu Ưu điểm, nhược điểm của bản in?

**Câu 2.** Nêu tổng quan về nguyên tắc thiết kế?

## CHƯƠNG 2. Nhấn mạnh và tương phản

### ❖ GIỚI THIỆU CHƯƠNG 2

Chương này giới thiệu về Nhấn mạnh và tương phản

### ❖ MỤC TIÊU CHƯƠNG 2

*Sau khi học xong chương này, người học có khả năng:*

#### ➤ Về kiến thức:

- Tầm quan trọng của nguyên tắc tập trung.
- Ảnh hưởng của sự nhấn mạnh trong thiết kế.
- Hệ thống phân cấp hình ảnh là gì và tại sao sử dụng để cải thiện thiết kế.
- Tầm quan trọng của nguyên tắc tương phản.
- Tác dụng tương phản trong thiết kế.

#### ➤ Về kỹ năng:

- Kỹ thuật nhấn mạnh chính.
- Kỹ thuật tương phản chính.

#### ➤ Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Tự chủ trong việc áp dụng các kỹ thuật nhấn mạnh và tương phản vào thiết kế, đảm bảo rằng các yếu tố quan trọng được làm nổi bật và truyền đạt thông điệp một cách hiệu quả.

### ❖ PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY VÀ HỌC TẬP CHƯƠNG 2

- Đối với người dạy: sử dụng phương pháp giảng dạy tích cực (diễn giảng, vấn đáp, dạy học theo vấn đề); yêu cầu người học thực hiện câu hỏi thảo luận và bài tập chương 2 (cá nhân hoặc nhóm).

- Đối với người học: chủ động đọc trước giáo trình (chương 2) trước buổi học; hoàn thành đầy đủ câu hỏi thảo luận và bài tập tình huống chương 2 theo cá nhân hoặc nhóm và nộp lại cho người dạy đúng thời gian quy định.

### ❖ ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN CHƯƠNG 2

- **Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng:** Không
- **Trang thiết bị máy móc:** Máy chiếu và các thiết bị dạy học khác
- **Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:** Chương trình môn học, giáo trình, tài liệu tham khảo, giáo án, phim ảnh, và các tài liệu liên quan.
- **Các điều kiện khác:** Không có

### ❖ PHƯƠNG PHÁP KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ CHƯƠNG 2

- **Nội dung:**

- ✓ Kiến thức: Kiểm tra và đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức
- ✓ Kỹ năng: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.
- ✓ Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Trong quá trình học tập, người học cần:
  - + Nghiên cứu bài trước khi đến lớp
  - + Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.
  - + Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.
  - + Nghiêm túc trong quá trình học tập.

- **Phương pháp:**

- ✓ Điểm kiểm tra thường xuyên: 1 điểm kiểm tra (hình thức: hỏi miệng/ thuyết trình)
- ✓ Kiểm tra định kỳ lý thuyết: không có

## ❖ NỘI DUNG CHƯƠNG 2

Nội dung:

- Nhấn mạnh là gì? Tạo sao phải sử dụng tương phản?
- Sử dụng nhấn mạnh một cách hiệu quả
- Hệ thống phân cấp trực quan
- Tiêu điểm và điểm nhấn
- Các kỹ thuật nhấn mạnh

### **Nhấn Mạnh và Tương Phản Trong Thiết Kế**

#### • **Nhấn Mạnh Là Gì?**

Nhấn mạnh là một kỹ thuật thiết kế được sử dụng để làm nổi bật các yếu tố quan trọng trong một bố cục nhằm thu hút sự chú ý của người xem. Nó giúp tạo ra điểm nhấn và hướng sự chú ý đến những phần chính của thiết kế. Các yếu tố có thể được nhấn mạnh bao gồm tiêu đề, hình ảnh chính, lời kêu gọi hành động, hoặc thông tin quan trọng.

#### • **Tại Sao Phải Sử Dụng Tương Phản?**

Tương phản là sự khác biệt rõ rệt giữa các yếu tố trong thiết kế, như màu sắc, kích thước, hình dạng, hoặc độ sáng. Sử dụng tương phản có vai trò quan trọng trong thiết kế vì:

- **Tạo Điểm Nhấn:** Tương phản giúp làm nổi bật các yếu tố quan trọng và tạo điểm nhấn cho các phần của thiết kế.
- **Cải Thiện Đọc Hiểu:** Tương phản giúp nâng cao khả năng đọc hiểu và nhận diện các yếu tố văn bản, làm cho nội dung dễ tiếp cận hơn.
- **Tăng Cường Tính Thẩm Mỹ:** Tương phản tạo ra sự hấp dẫn thị giác và giúp thiết kế trở nên thú vị hơn.
- **Hướng Dẫn Nhìn:** Giúp dẫn dắt ánh nhìn của người xem từ các phần ít quan trọng đến các phần quan trọng hơn trong thiết kế.

### **Sử Dụng Nhấn Mạnh Một Cách Hiệu Quả**

Để sử dụng nhấn mạnh hiệu quả, bạn cần:

- **Xác Định Điểm Nhấn Chính:** Xác định những yếu tố quan trọng nhất trong thiết kế mà bạn muốn người xem chú ý đến.
- **Chọn Kỹ Thuật Nhấn Mạnh Phù Hợp:** Sử dụng các kỹ thuật nhấn mạnh phù hợp như màu sắc nổi bật, kích thước lớn, hoặc vị trí chiến lược để làm nổi bật các yếu tố này.

- **Cân Nhắc Sự Cân Bằng:** Đảm bảo rằng sự nhấn mạnh không làm mất cân bằng bố cục tổng thể, và không làm người xem bị phân tâm.

## Hệ Thống Phân Cấp Trực Quan

Hệ thống phân cấp trực quan là cách sắp xếp các yếu tố thiết kế theo thứ tự quan trọng hoặc sự chú ý. Điều này giúp người xem dễ dàng nhận biết và hiểu thông tin. Các yếu tố trong hệ thống phân cấp có thể bao gồm:

- **Tiêu Đề:** Thường là yếu tố quan trọng nhất và cần được làm nổi bật nhất.
- **Phụ Đề:** Cung cấp thông tin bổ sung hoặc hỗ trợ tiêu đề chính.
- **Nội Dung Chính:** Thông tin chính được trình bày trong thiết kế.
- **Chi Tiết Phụ:** Các thông tin bổ sung hoặc chi tiết nhỏ hơn.
- **Tiêu Điểm và Điểm Nhấn**
- **Tiêu Điểm (Focal Point):** Là khu vực của thiết kế mà người xem nhìn vào đầu tiên. Tiêu điểm giúp thu hút sự chú ý và định hướng người xem đến phần quan trọng nhất của thiết kế.
- **Điểm Nhấn (Accent):** Là các yếu tố nhỏ hơn nhưng vẫn quan trọng, được sử dụng để làm nổi bật một phần cụ thể hoặc bổ sung thêm thông tin cho tiêu điểm.

## Các Kỹ Thuật Nhấn Mạnh

### 1. Màu Sắc:

- **Màu Sắc Nổi Bật:** Sử dụng màu sắc nổi bật để làm nổi bật các yếu tố quan trọng, tạo sự tương phản với màu nền hoặc các yếu tố khác.

### 2. Kích Thước:

- **Kích Thước Lớn:** Các yếu tố lớn hơn thu hút sự chú ý hơn. Sử dụng kích thước lớn cho các yếu tố chính như tiêu đề hoặc hình ảnh quan trọng.

### 3. Độ Sáng và Tối:

- **Ánh Sáng và Bóng Đổ:** Sử dụng ánh sáng và bóng đổ để tạo ra chiều sâu và làm nổi bật các yếu tố trong thiết kế.

### 4. Hình Dạng và Đường Viền:

- **Hình Dạng Đặc Biệt:** Sử dụng hình dạng hoặc đường viền đặc biệt để làm nổi bật các yếu tố hoặc tạo điểm nhấn.

### 5. Vị Trí:

- **Vị Trí Chiến Lược:** Đặt các yếu tố quan trọng ở vị trí dễ nhìn và dễ tiếp cận, như trung tâm hoặc các điểm mạnh trong thiết kế.

### 6. Tương Phản: