

PHƯƠNG PHÁP SÁNG TẠO

CREATIVE

METHOD

SÁNG TẠO LÀ HÀNH ĐỘNG
KẾT NỐI MỌI THỨ BẰNG
NHỮNG CÁCH BẤT NGỜ

ACTION
do




JUST DO IT

CỨ LÀM ĐI

Tạo ra một cái gì đó
mà không bao giờ tồn tại.

CONNECTION
glue



FIND MEANING

TÌM NGHĨA

Chúng tôi phù hợp với
văn hóa và nhân loại

DEVIATION
skew



THINK DIFFERENT

NGHĨ KHÁC

Từ đường dẫn mặc định
bằng cách tạo ra cái mới.

DEVIATION

skew



OBSERVATION

QUAN SÁT

Luôn để ý những gì xảy ra xung quanh chúng ta. Những công việc người khác làm

CONNECTION

glue



HYPOTHESIS

GIẢ THUYẾT

Hãy biết cách phân tích lý do tồn tại của những thứ đó.

ACTION

do



EXPERIMENTATION

THÍ NGHIỆM

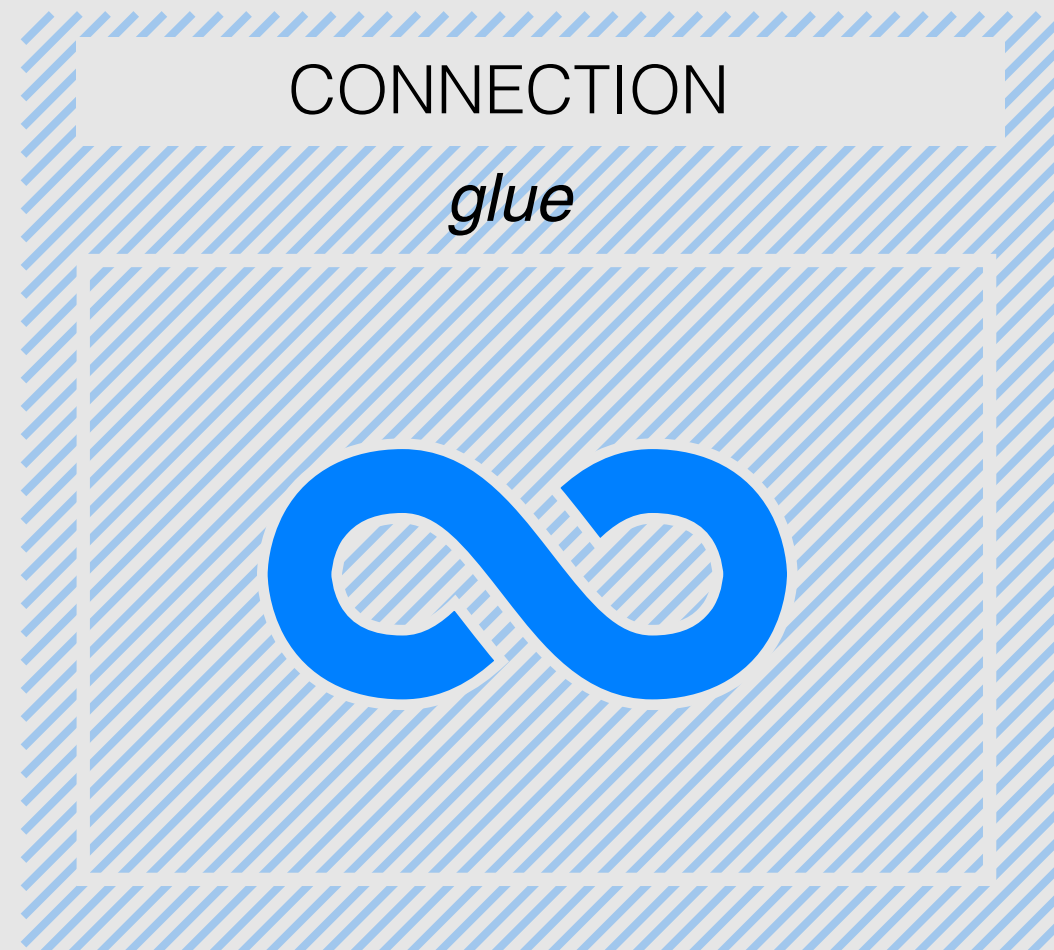
Luôn thử áp dụng chúng cho những công việc của mình bằng nhiều cách khác nhau.



CAPTURE

CHÉP LẠI

Luôn mang theo một số thứ có thể ghi chép, chụp để ngay lập tức ghi chép được tư liệu



CATALOGUE

XẮP XẾP

Xắp xếp phân loại các ý tưởng để dễ dàng tìm thấy và sử dụng



REVIEW

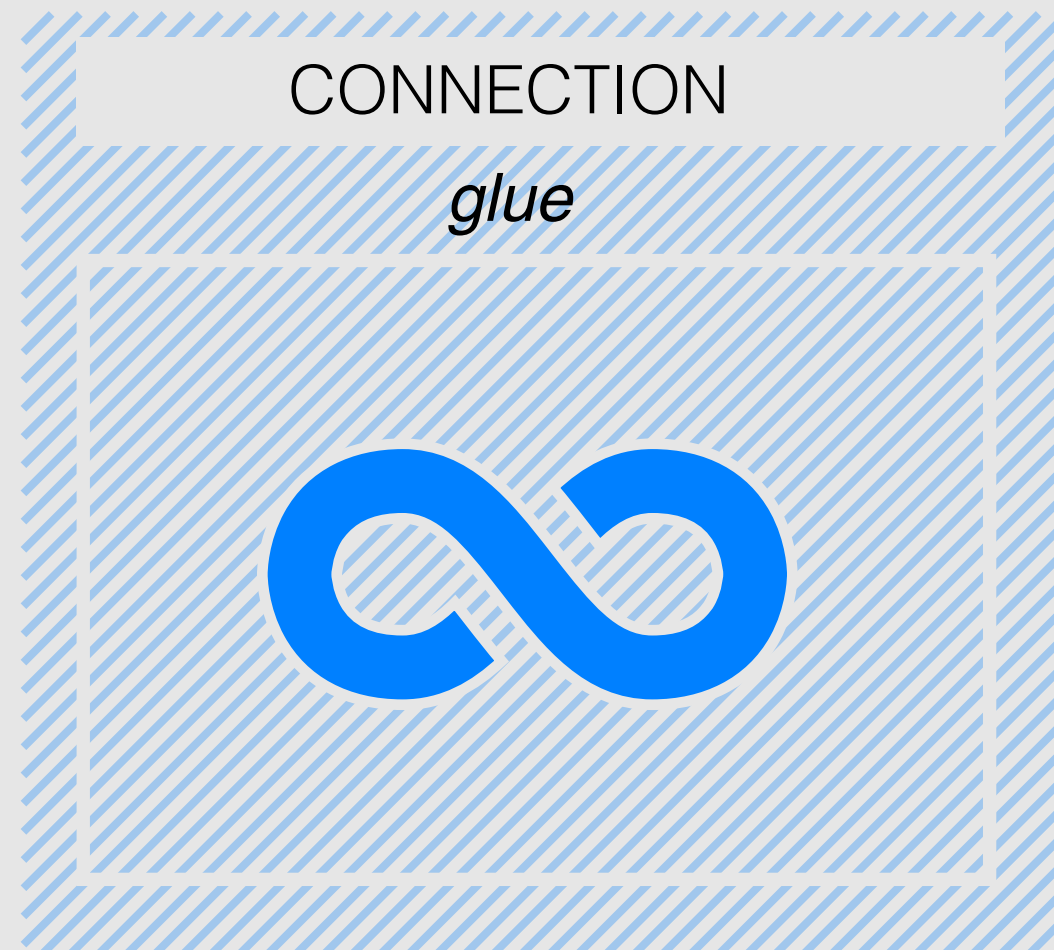
XEM LẠI

Thường xuyên xem lại các ý tưởng của chính mình. (Bởi nó có tuổi thọ)



ACTION

do



CONNECTION

glue



DEVIATION

skew



BARIERS

RÀO CẢN

Thiếu sự kiên trì

SUPPERFICIALITY

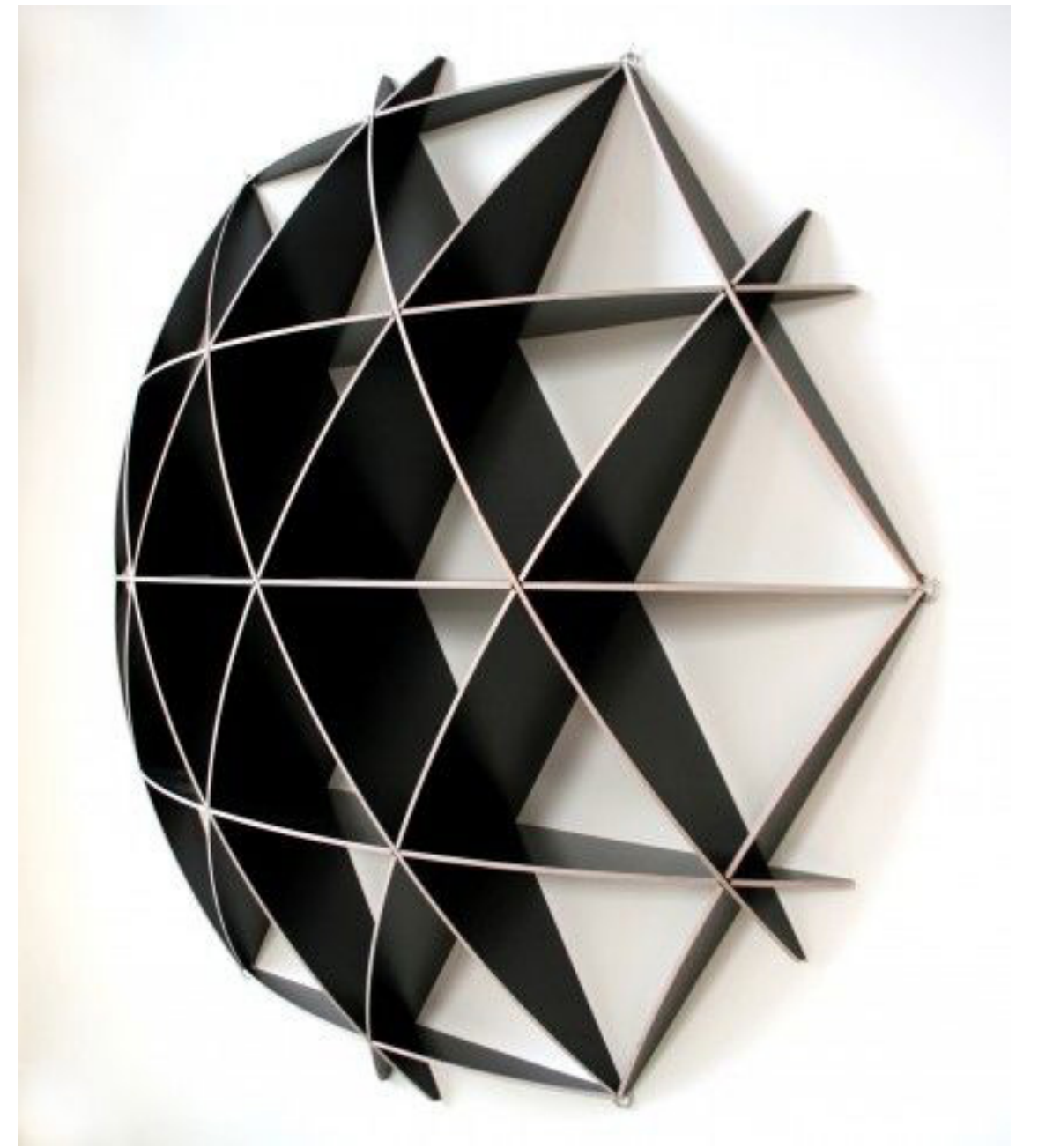
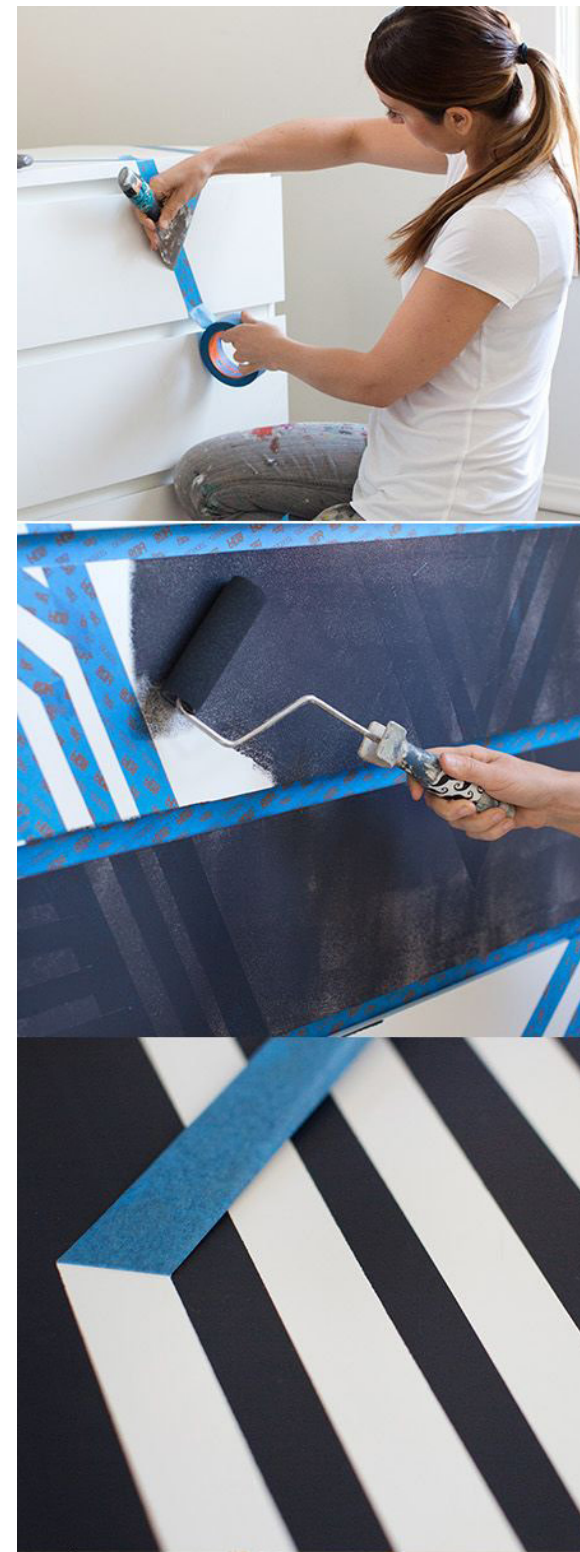
NÔNG CẠN

Bị tập trung vào những thứ hiển thị ở mặt trên thay vì cơ bản, thiếu sự kết nối với người xem.

DEFAULT

MẶC ĐỊNH

Cảm thấy khó khăn với công việc và bắt đầu công việc bằng cách mặc định theo lối mòn thiếu sáng tạo



1. Khi bạn thấy một thứ rất sáng tạo và thú vị bạn sẽ làm gì?

- a) Coi đó là nguồn cảm hứng và ngay lập tức bắt đầu làm một cái gì đó.
- b) Tìm hiểu về nó, nhưng không làm gì cả.
- c) Suy ngẫm ý nghĩa của nó.
- d) Tưởng tượng làm thế nào bạn sẽ thực hiện nó một cách sáng tạo hơn.

2. Điều quan trọng nhất trong việc hàng ngày của bạn?

- a) Bất cứ thứ gì mà tôi đang làm đều quan trọng.
- b) Không có gì là quan trọng, bởi nó cũng chỉ là công việc thôi.
- c) Là thứ tôi tạ gia mang lại sự thích thú cho người khác hay nó là hữu ích cho tôi và mọi người
- d) Tôi muốn tạo ra một thứ mà chưa ai đã từng làm nó, hoặc nó phải thật sự khác biệt mang phong cách của tôi.

3. Bắt đầu một dự án mới?

- a) Nó là một thách thức nhưng tôi làm được.
- b) Thực sự tôi chưa biết làm gì với nó.
- c) Tìm nhiều tư liệu liên quan để hiểu rõ về nó (Wikipedia - Google)
- d) Thử nghiệm với nhiều cách khác nhau.

4. Cái gì kích thích sự sáng tạo của bạn?

- a) Tôi thích sáng tạo, tôi luôn có cảm hứng với bất cứ thứ gì.
- b) Tôi thích thư giãn bằng cách xem TV, Youtube, Facebook tôi có thể ngồi cả ngày để làm điều ấy
- c) Động lực kích thích sự sáng tạo của tôi là sự đồng cảm của mọi người về nó. Thật sự không vui khi nó không đạt được điều đó.
- d) Tôi muốn cái tôi làm ra nó phải khiến người khác phải thán phục, và họ thấy nó mới mẻ.

5. Cảm nhận về bản thân:

- a) Tôi thường hoàn thành những việc được giao.
- b) Tôi không phải là một người rất sáng tạo
- c) Tôi rất quan tâm đến rất hay đọc sách xem tài liệu, luôn muốn tìm hiểu về văn hóa tôn giáo và lối sống của nhiều nơi trên thế giới. Tôi đi du lịch mọi nơi để tìm hiểu chúng.
- d) Tôi không muốn những thứ mà tầm thường, tôi muốn tạo ra cái gì mà chưa từng có trước đó, ngay trong cách ăn mặc tôi cũng muốn cái gì đó khác có dấu ấn của mình.

6. Những gì bạn muốn làm

- a) Tôi sẽ không dừng lại khi chưa hoàn thành công việc đó.
- b) Cái tôi muốn làm là những cái gì nó phải lớn nhiều tiền, nổi tiếng...
- c) Tôi sẽ phải tính toán đến những phương án rủi ro để khi đưa ra nó sẽ là một thứ có gì đó có tính hiệu quả nhất có thể.
- d) Tôi sẽ không làm theo lối mòn, tôi muốn làm nhưng công việc mới mẻ và sáng tạo.

ĐỐI CHIẾU

a c d
TAKER

A c d
MIMIC

a C d
EMPATH

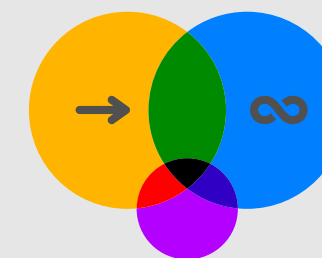
a c D
CRAZY

a C D
DREAMER

A c D
OUTSIDER

A C d
PRODUCER

A C D
MAKER

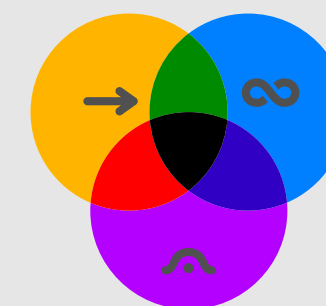


PRODUCER

(Thánh bán hàng)

Bạn là người rất năng động dám nghĩ dám làm. Có kiến thức nhưng lại hơi yếu về mặt sáng tạo đưa ra sự đột phá. Bạn có thể là một người bán hàng hiệu quả, tiếp thị hay làm về những công việc tương tự rất tốt.

Bạn là người có tư duy logic bạn nên mạnh dạn hơn thử một lần làm khác đi bạn sẽ trở nên rất hoàn hảo :)

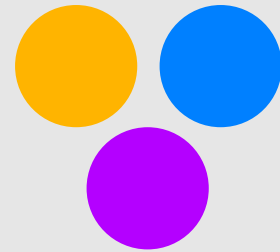


MAKER

(Thánh sáng tạo)

Bạn là một người hiếm gặp. **Vâng! Bạn là 1 thiên tài! :v**

BẠN LÀ?



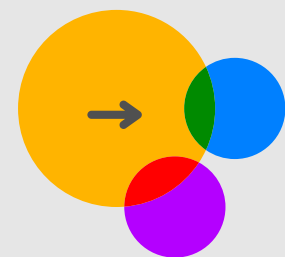
TAKER

(Thánh ăn sẵn)

Hiếm khi tạo ra bất cứ điều gì. Đặc trưng của những người chưa xác định được mục tiêu

hoặc mục tiêu của bạn mới chỉ nằm trong đầu.

Bạn phải thay đổi ngay từ trong suy nghĩ!



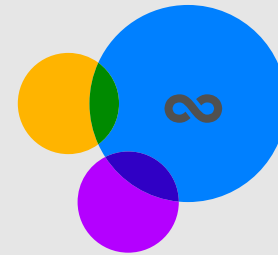
MIMIC

(Thánh sao chép)

Bạn rất giỏi làm lại những cái gì có sẵn hoặc tương tự nó. Nhưng bạn chưa hiểu được

bản chất về công việc mình đang làm. Bạn luôn gặp khó khăn đối với những ý tưởng của riêng mình.

Hãy học hỏi thêm để có thể giải thích được những thứ người khác tạo ra thì bạn mới có thể tạo ra cái của riêng mình.

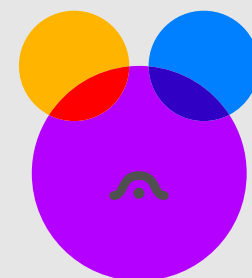


EMPATH (Thánh nổ)

Bạn là người có kiến thức về xã hội, cũng có nhiều sự quan tâm đến mục tiêu của mình. Nhưng bạn là người khá lười

trong việc đặt ra những công việc cho riêng mình nên bạn chẳng tạo ra được cái gì hữu ích.

Bạn nên mạnh dạn tự tin đặt ra mục đích và hoàn thành được nó sau đó mới nghĩ đến sáng tạo. Vì từ việc nghĩ đến việc làm nó rất khác nhau

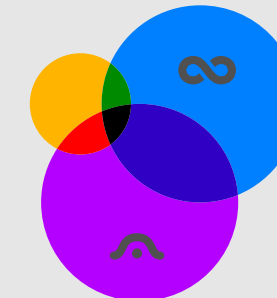


CRAZY (Thánh ảo)

Bạn là người sáng tạo người có thể tạo ra những thứ mà người khác chưa từng nhìn thấy và thậm trí còn chẳng

biết nó là cái gì. Nó sẽ không giúp ích gì cho họ. Bởi bạn làm theo hứng thú của bản thân và thực sự không quan tâm đến người khác nghĩ gì về cái đó.

Bạn nên hiểu họ là ai và họ đang cần gì!

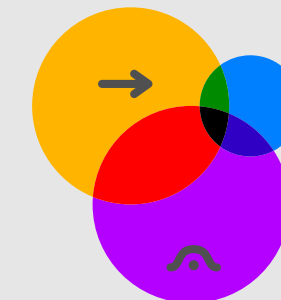


DREAMER (Thánh tự kỷ)

Bạn là người rất để ý đến người khác và cũng rất sáng tạo. Nhưng lại luôn gặp khó khăn khi tạo ra nó và bạn

luôn đặt ra những lý do chỉ để an ủi bản thân mình. “Nếu mà Giá như...”

Mạnh mẽ lên, nếu làm được bạn sẽ là một thiên tài :)



OUTSIDER (Thánh vượt rào)

Bạn là người năng động, luôn luôn muốn tìm hiểu và làm những cái mới lạ. Nhưng bạn gặp khó khăn khi giải thích về những cái bạn tạo

ra. Bởi vì thực sự bạn chưa hiểu lắm về nó.

Bạn nên xem thêm nhiều và giải thích được nhưng ưu nhược điểm của bạn. Bởi bạn đang bị thiếu sự kết nối với hiện tại.

KHÁI NIỆM VỀ MÀU SẮC

COLOR

CONCEPT OF COLOR

MÀU SẮC LÀ YẾU TỐ ĐẦU
TIÊN TIẾP CẬN THỊ GIÁC
CON NGƯỜI NÓ LÀ YẾU
TỐ TẤT YẾU CỦA THIẾT KẾ

3.1 YẾU TỐ HSB



Hue (dải màu): Đối với người làm thiết kế điều này rất quen thuộc nó nằm trong các bảng màu (Panel Color), nơi mà chúng ta có thể lựa chọn màu một cách dễ dàng. Hue trong HSB / HSL mã hóa của RGB

Là một trong những thuộc tính chính (gọi là các tham số xuất hiện màu sắc) của một màu sắc như màu đỏ, cam, vàng, xanh lá cây, xanh dương, tím.

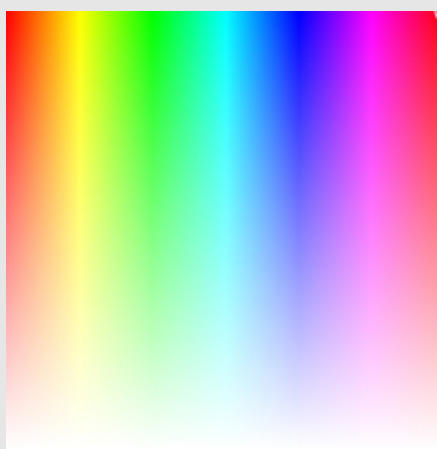
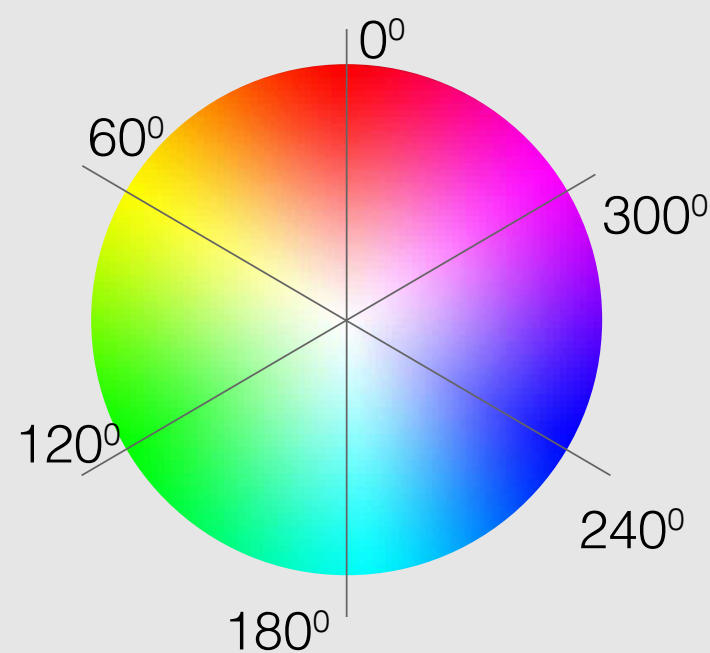


Saturation (độ bão hòa): Độ màu được đo bởi sắc thái cảm nhận về màu, tăng giảm mức độ cảm nhận sắc thái về màu và sắc.

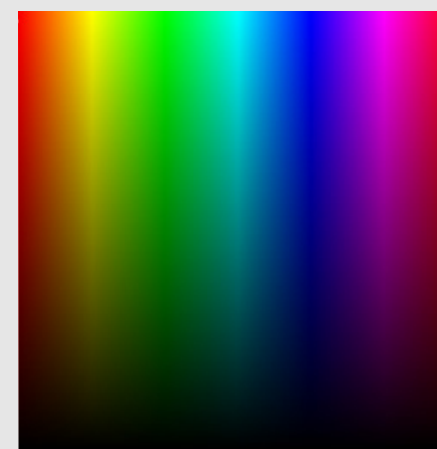


Brightness (sắc độ): Là mức độ sáng tối của màu sắc được hòa trộn thêm đen hoặc trắng.

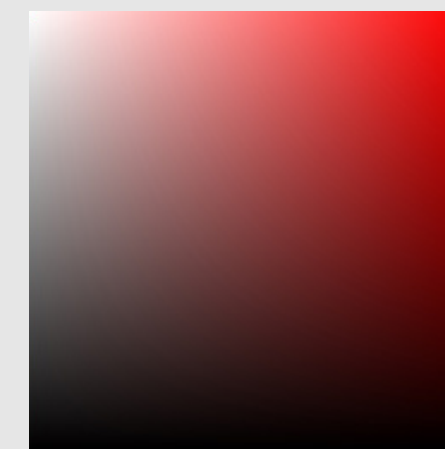
SỬ DỤNG GÓC ĐỘ MÀU



H + S

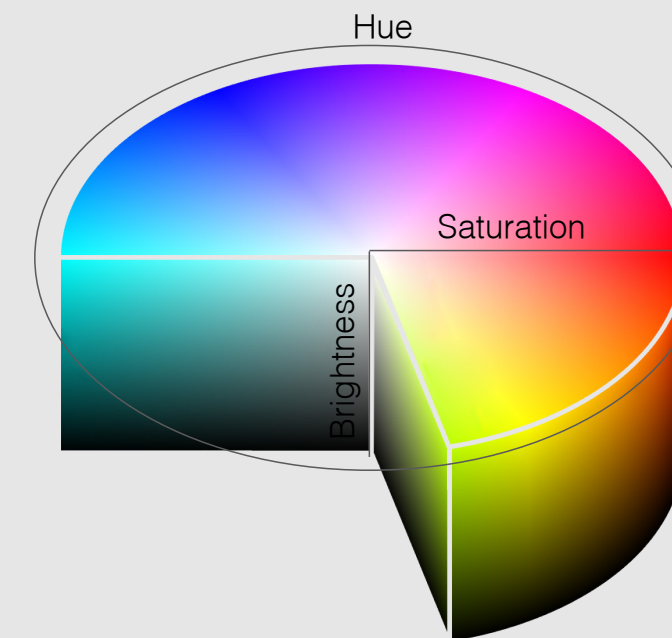


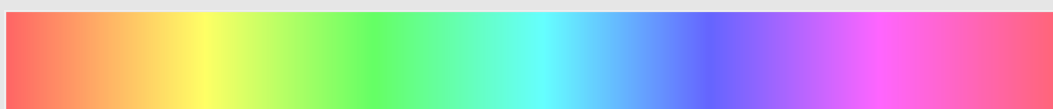
H + B



S + B

BIỂU ĐỒ MÀU





Tint: Vòng tròn màu sắc bên cạnh Hue đại diện cho các sắc thái của từng màu sắc. Tint là dải màu trộn với màu trắng là màu sắc là rất mờ nhạt.

Hay là cách sử dụng màu thuần khiết Hue và giảm Saturation



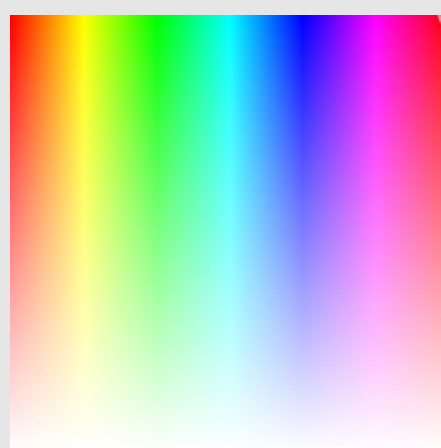
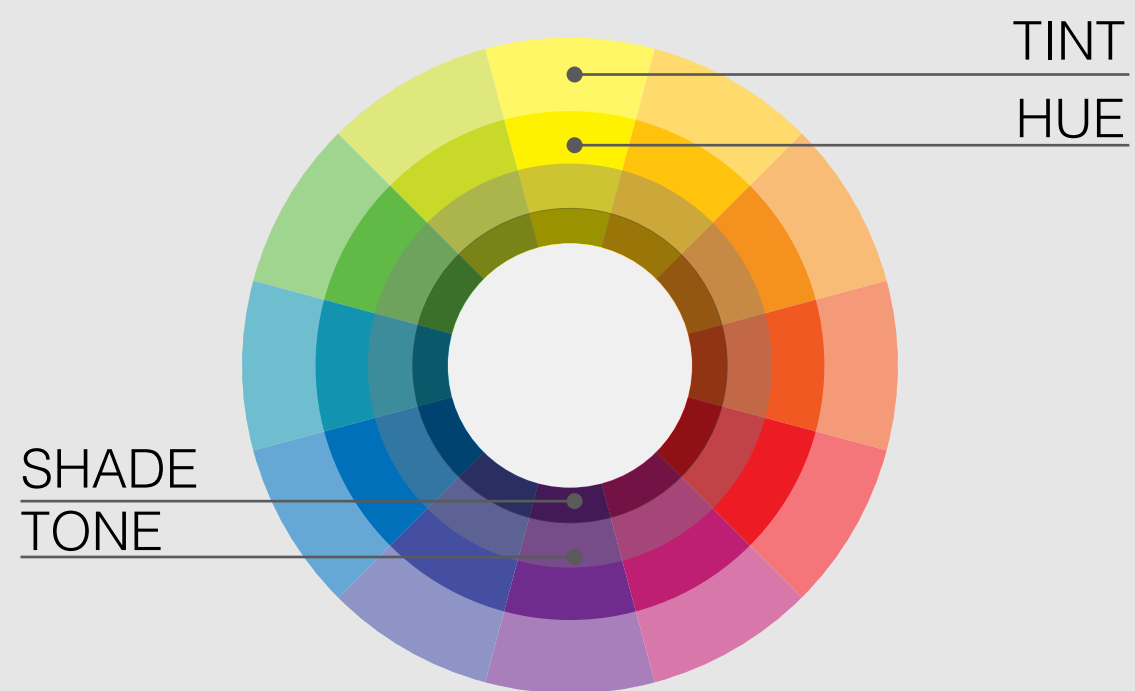
Tone: Vòng tròn màu sắc tiếp theo pha trộn với đúng màu xám. làm màu giảm độ màu và tối hơn.

Hay cách sử dụng màu thuần khiết Hue và giảm cùng lúc Brightness và Saturation

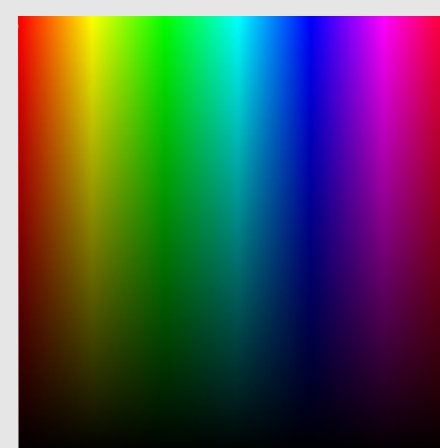


Shade: Là cách trộn màu thuần khiết Hue với màu đen làm cho màu sắc tối hơn.

Hay là cách trộn Hue với Brightness.



TINT

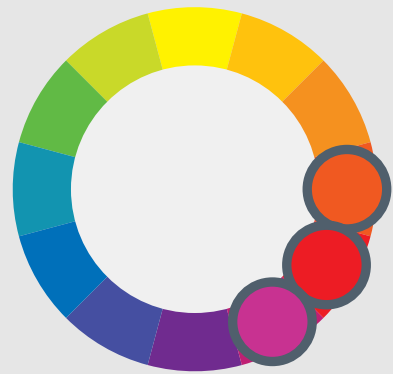


SHADE

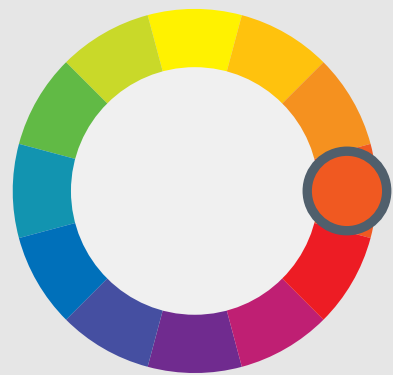
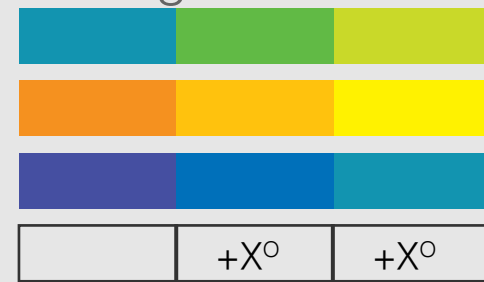


TONE

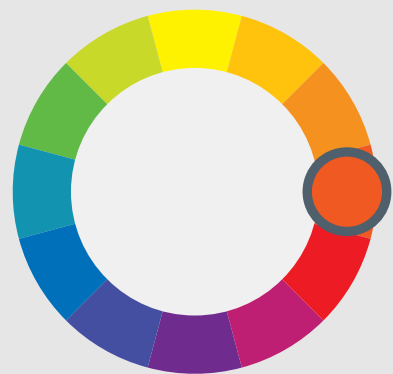
MÀU TƯƠNG ĐỒNG



MÀU TƯƠNG TỰ
Analogous



MÀU ĐƠN SẮC
Monochromatic



MÀU BÓNG
Shade



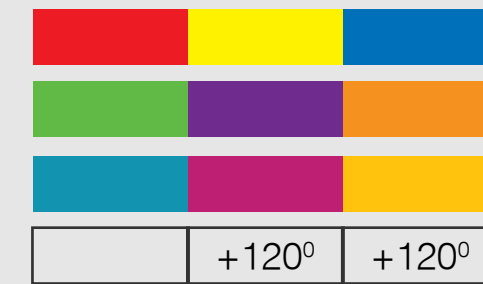
MÀU TƯƠNG PHẢN



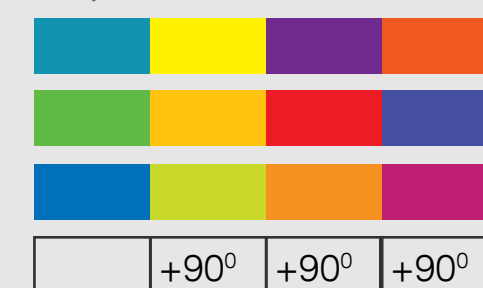
MÀU BỔ TÚC
Complementary



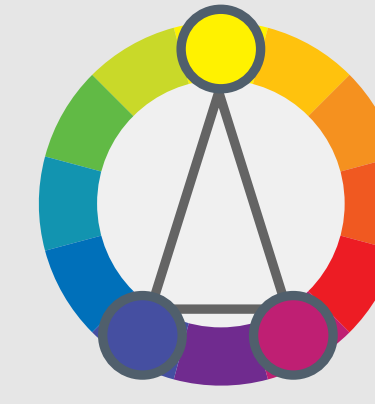
MÀU BỘ 3 (1)
Triad



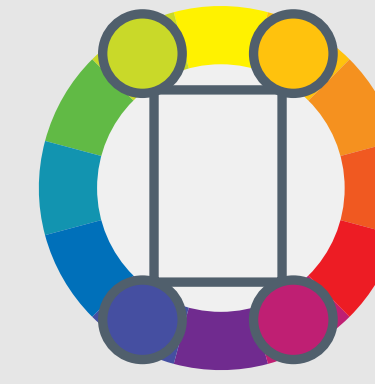
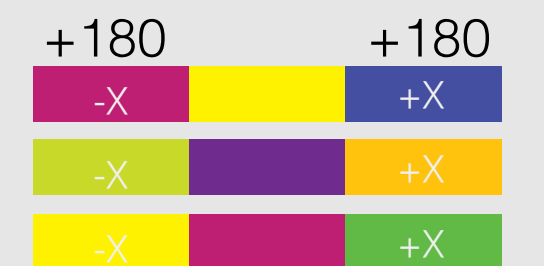
MÀU BỘ 4 (1)
Square



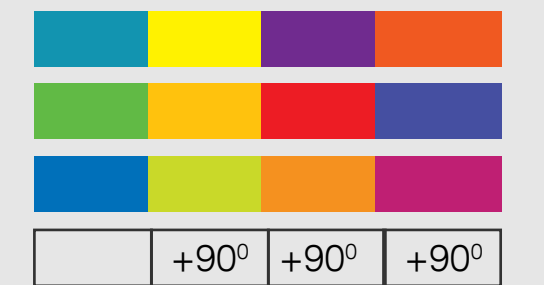
MÀU NGÔI SAO
Pentagram



MÀU BỘ 3 (2)
Split Complementary



MÀU BỘ 4 (2)
Tetrad

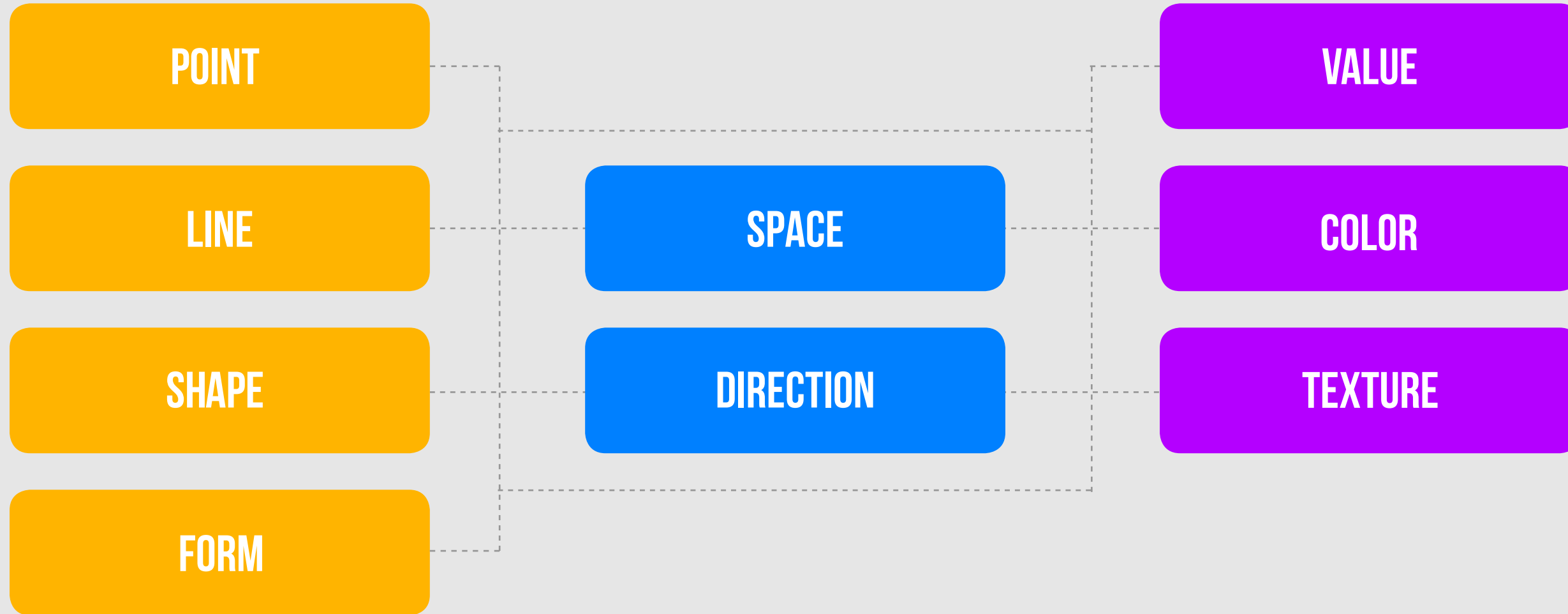


NGUYÊN TẮC TRỰC QUAN CƠ BẢN

DESIGN

VISUALIZATION FUNDAMENTALS

THIẾT KẾ LÀ CÁCH TẠO
RA NHỮNG GIÁ TRỊ TÁC
ĐỘNG LÊN GIÁC QUAN
CỦA CON NGƯỜI



Là các yếu tố được sắp xếp và hình thức của nó được cảm nhận bằng thị giác.

- 1. Point
- 2. Line
- 3. Shape
- 4. Form

- 5. Space
- 6. Direction

- 7. Value
- 8. Color
- 9. Texture

IMAGE

HÌNH ẢNH

TEXT

CHỮ

GRAPHIC

ĐỒ HỌA

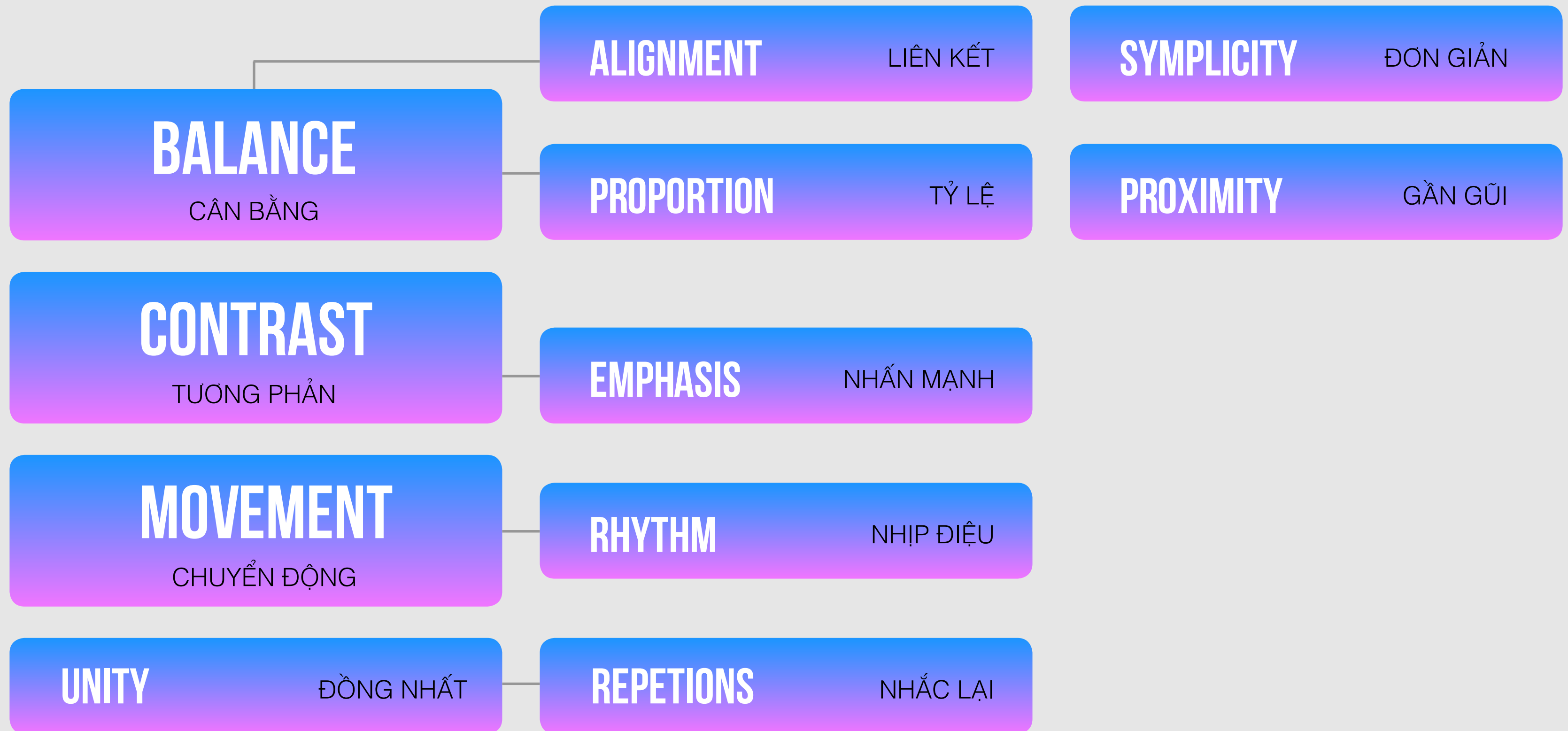
ANIMATION

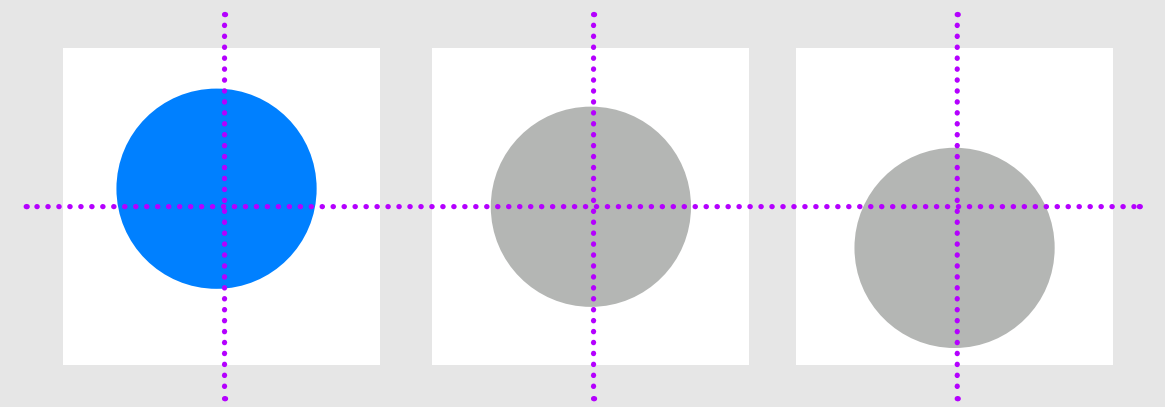
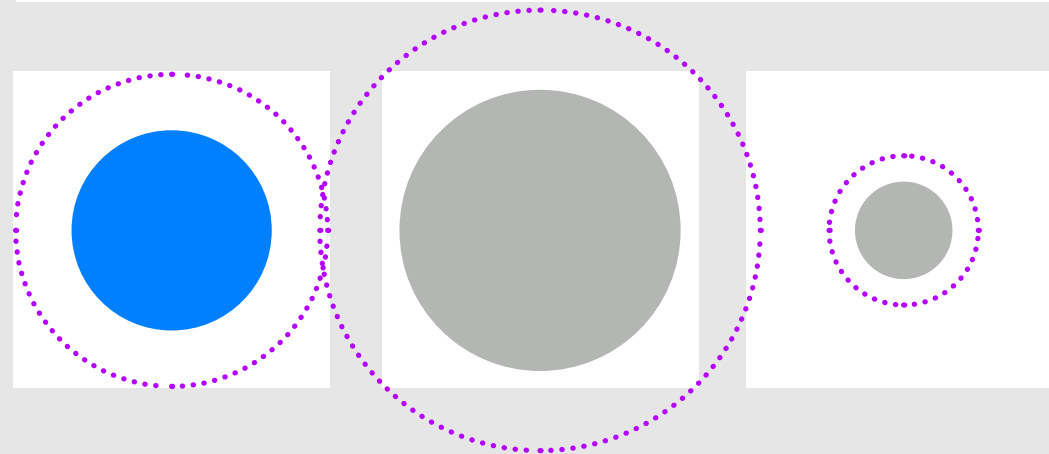
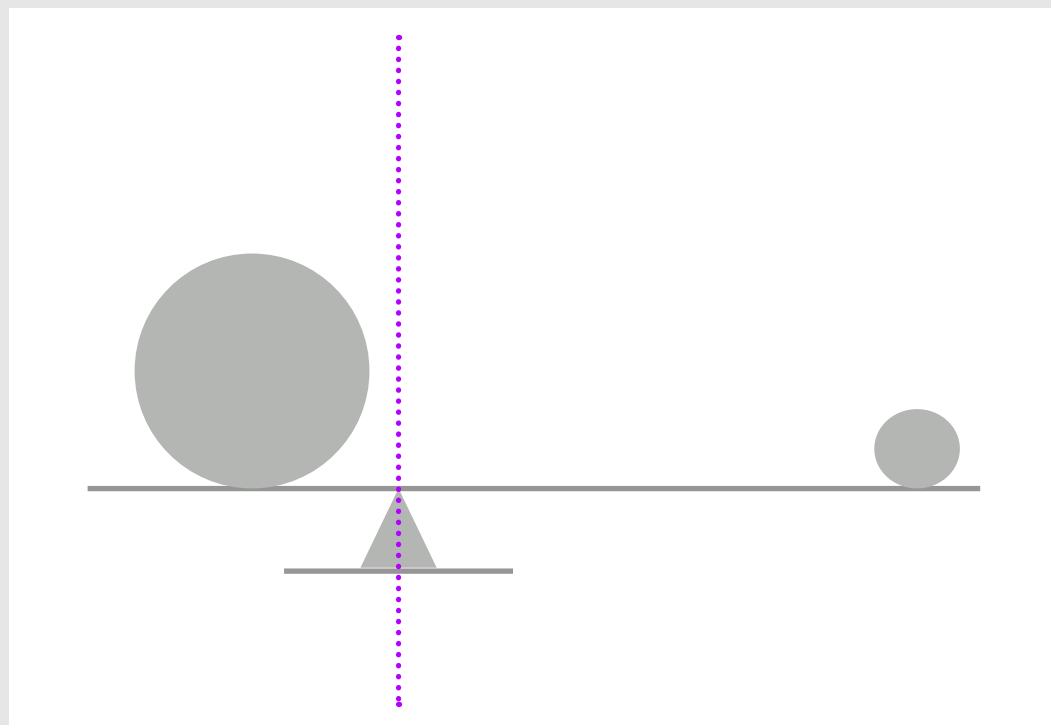
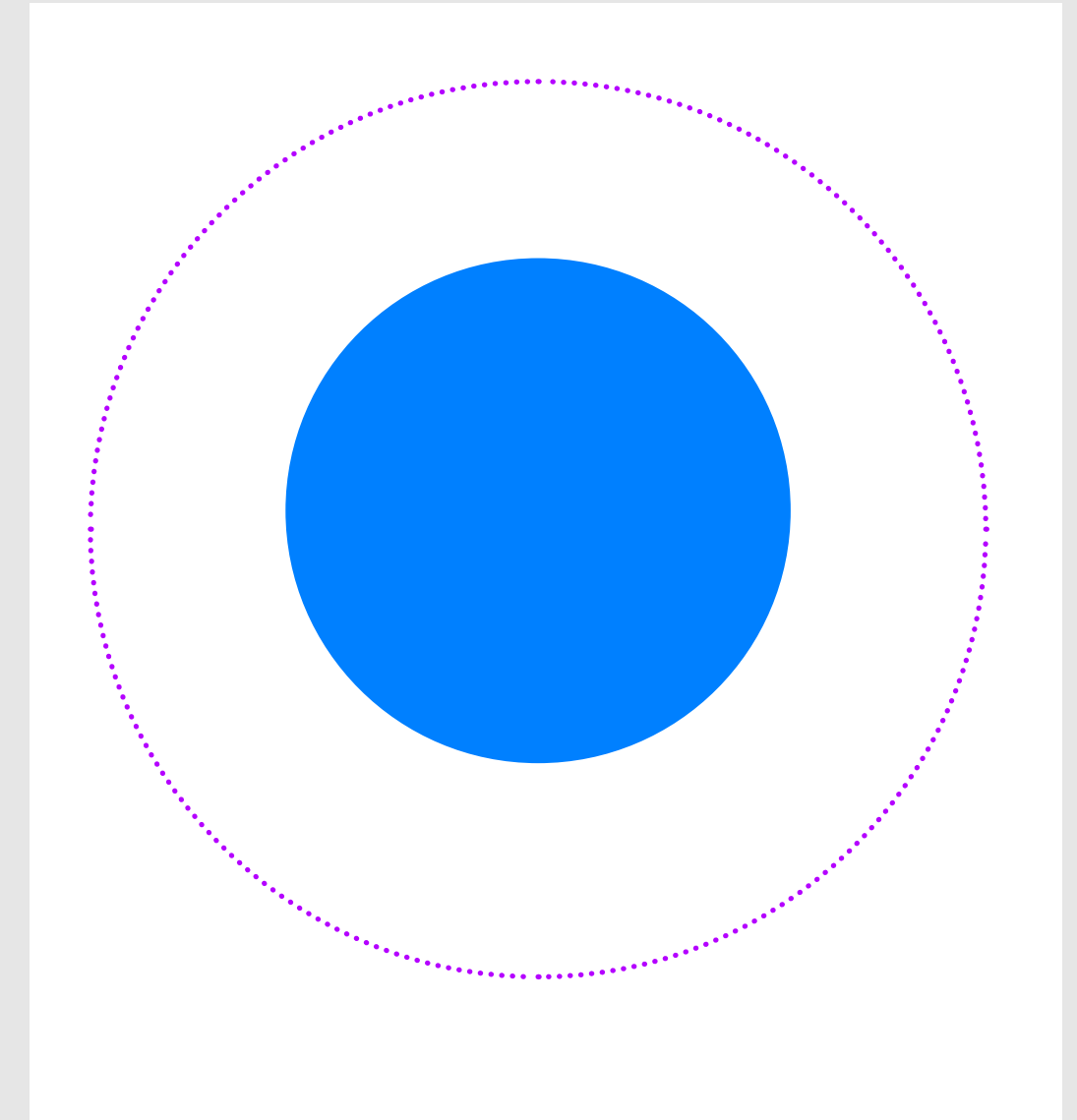
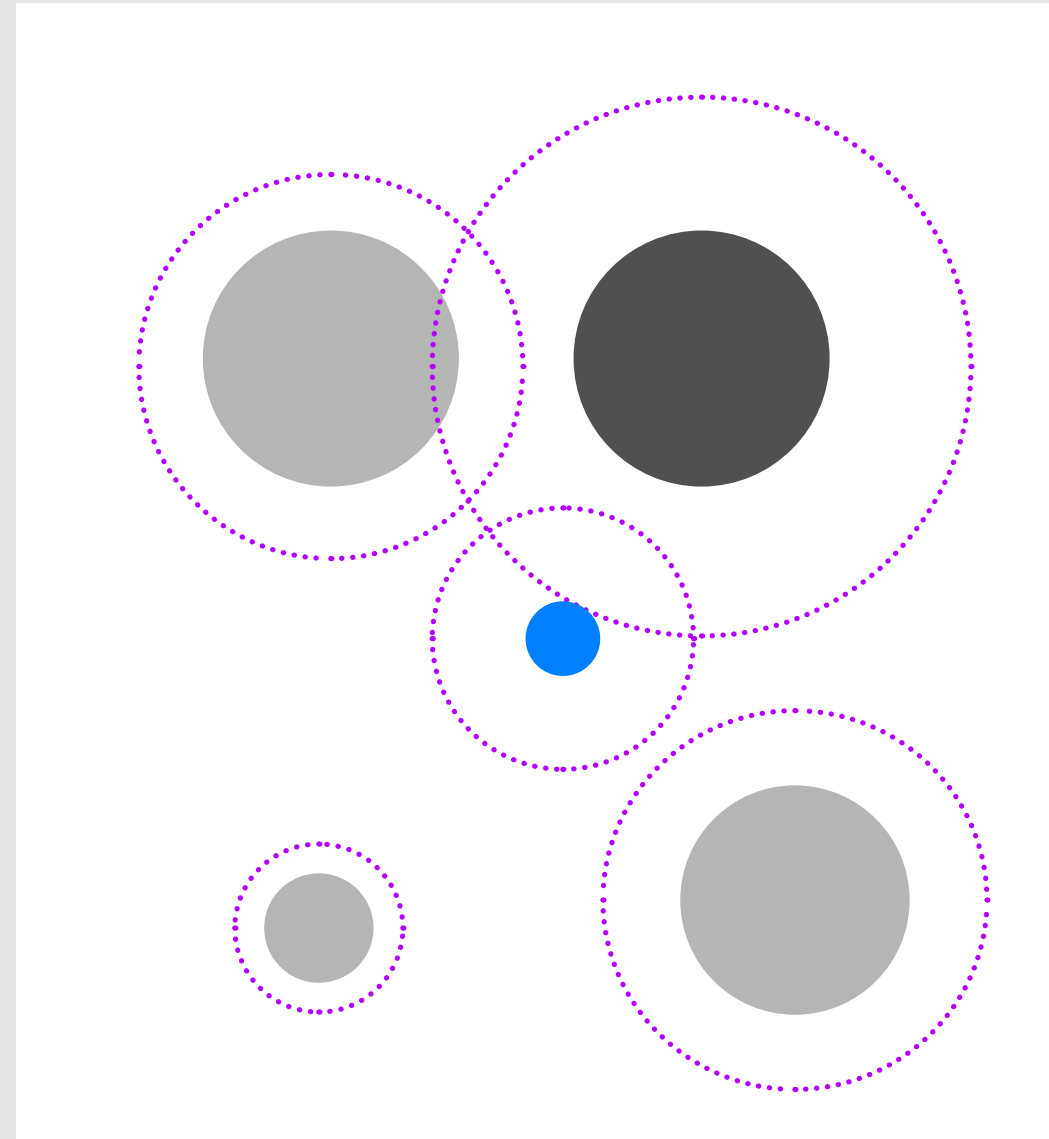
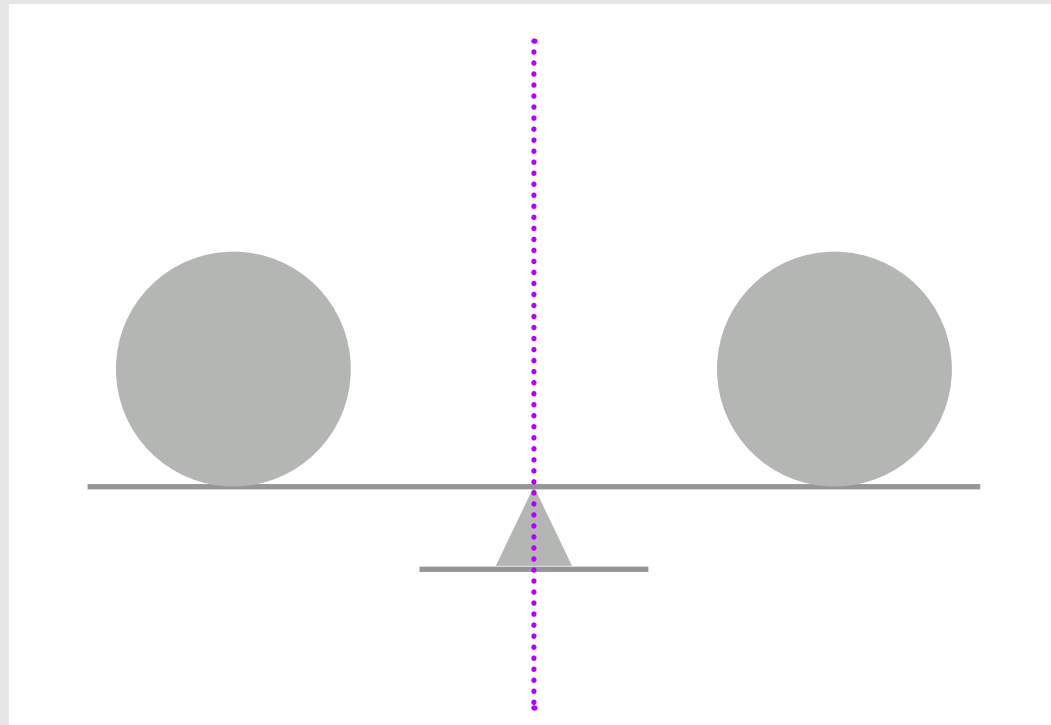
CHUYỂN ĐỘNG

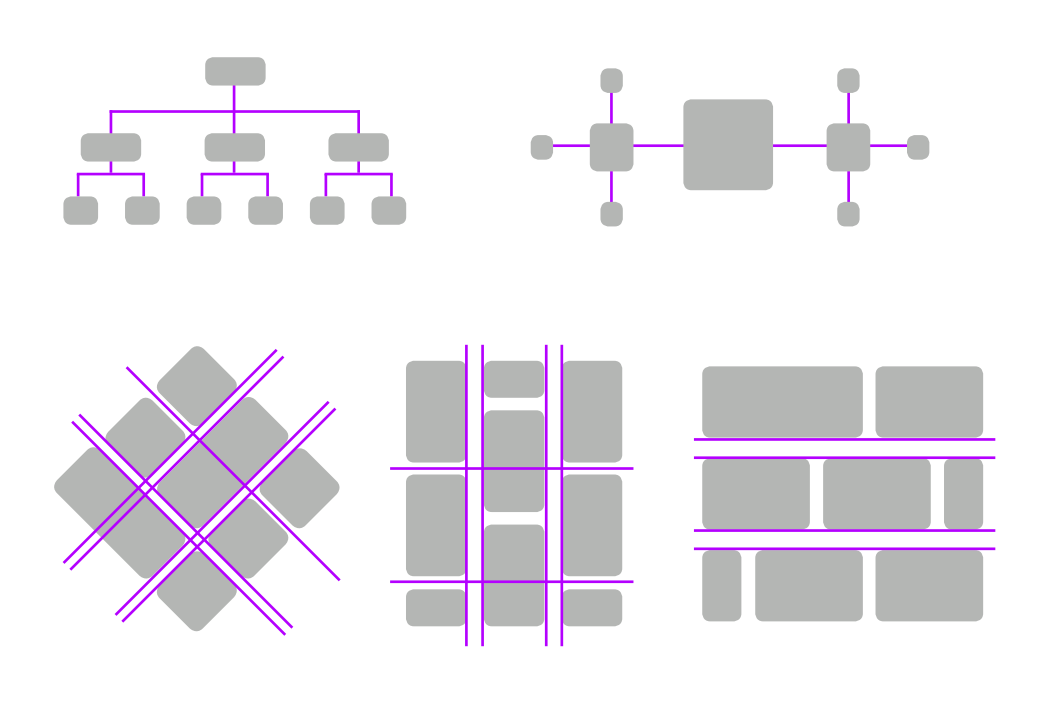
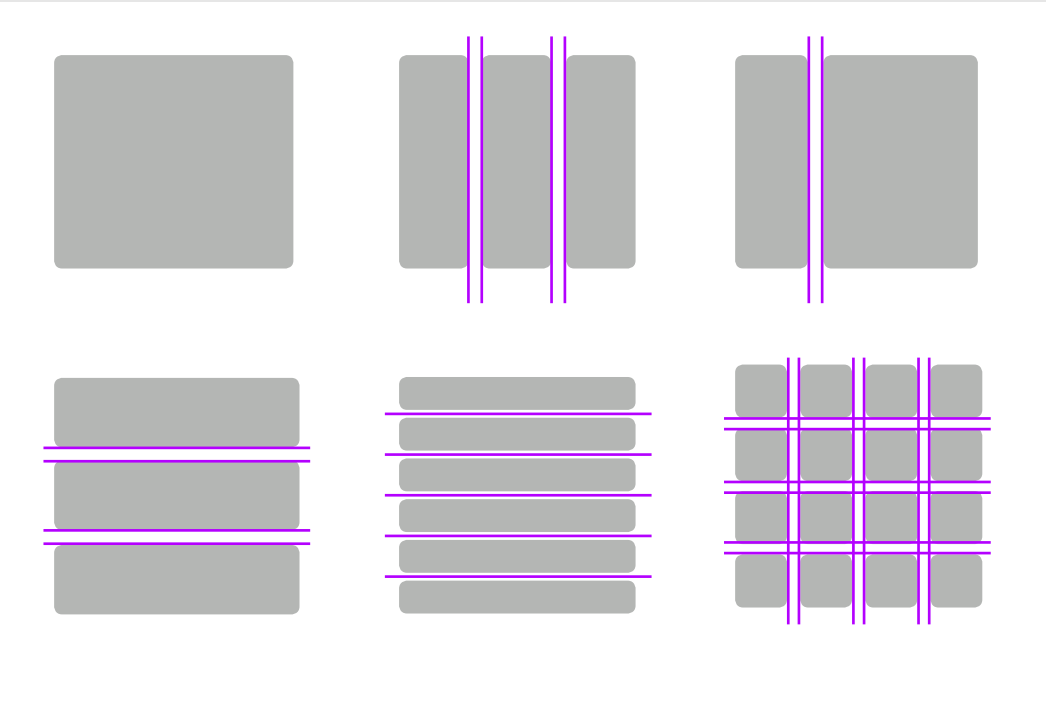
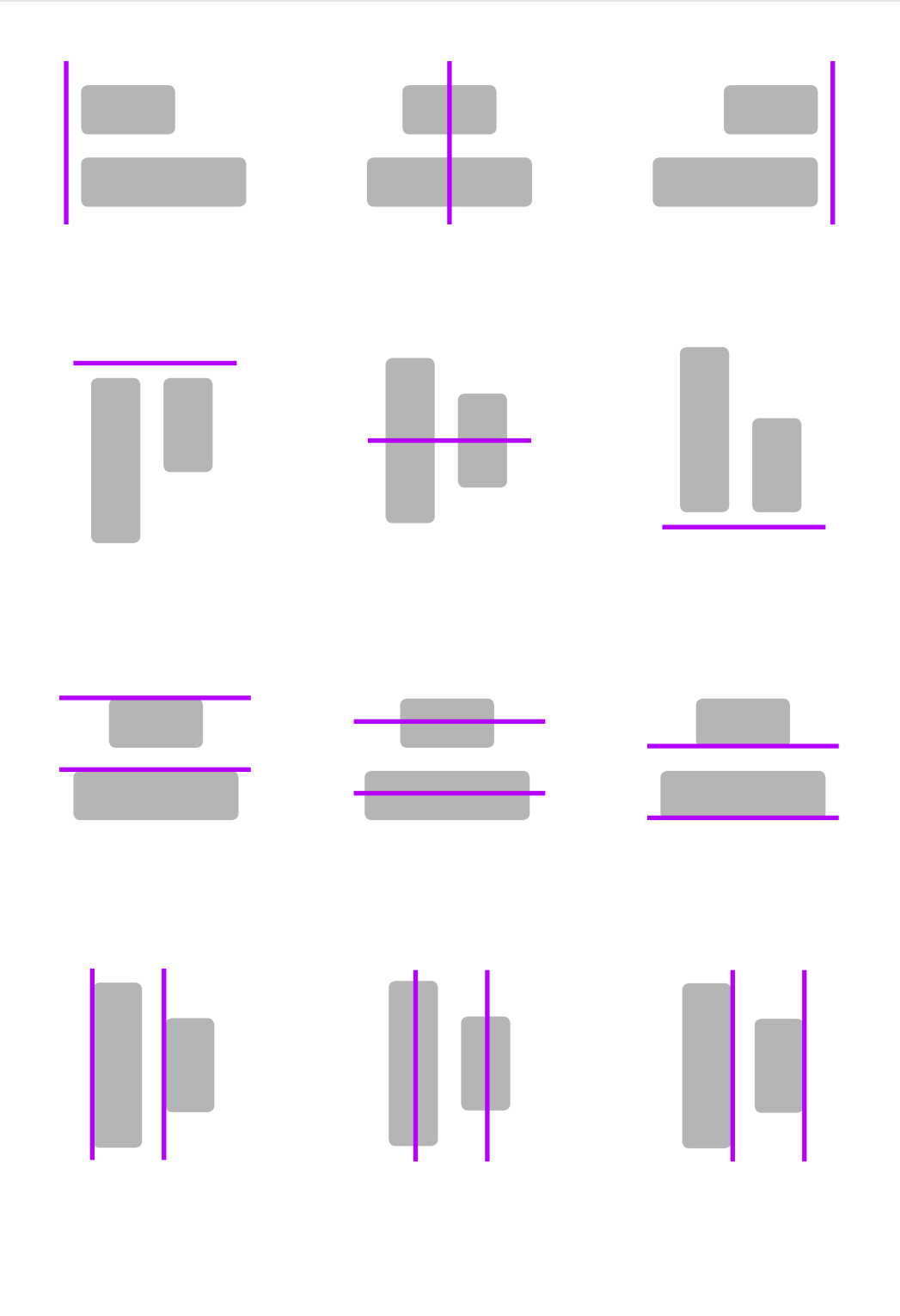
VOICE

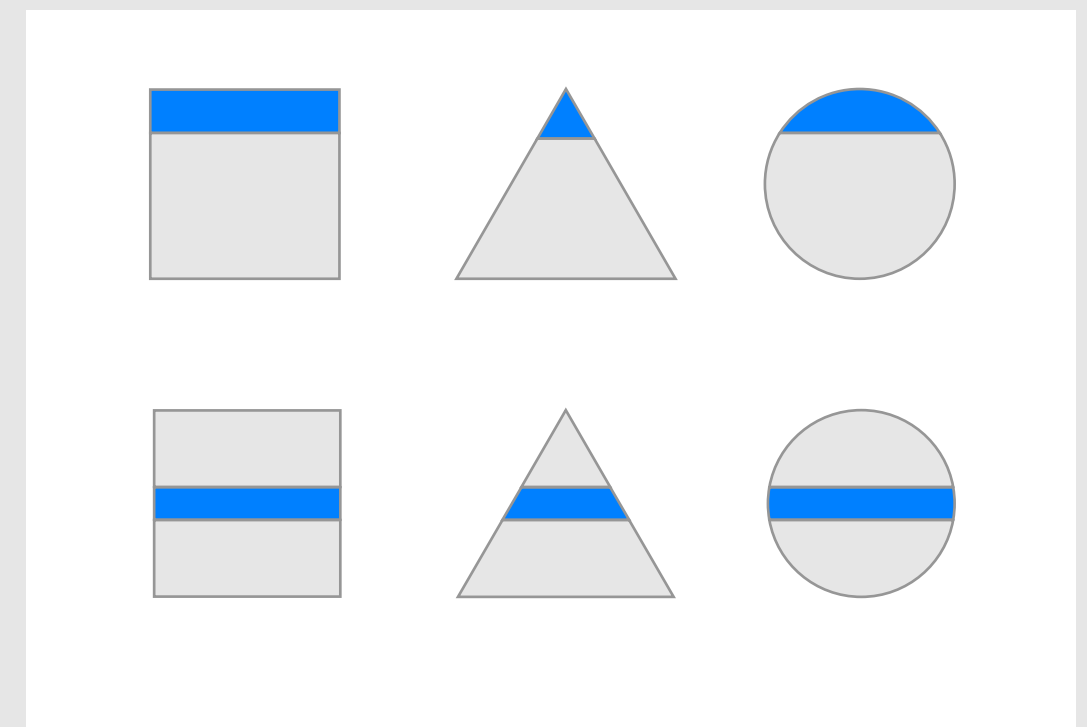
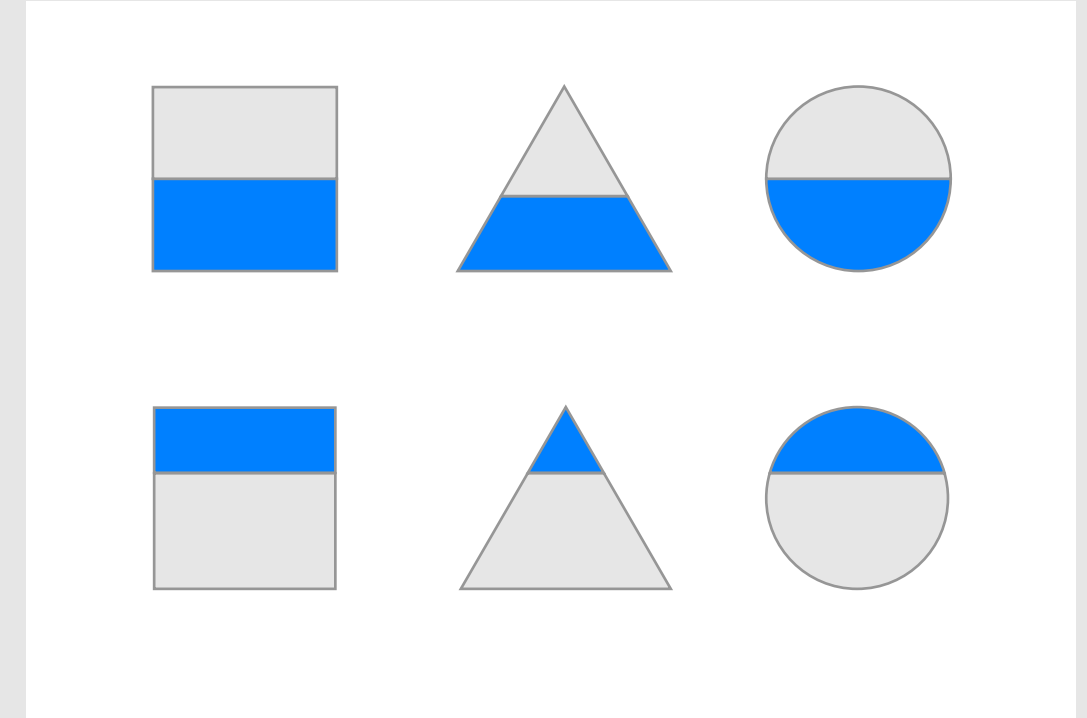
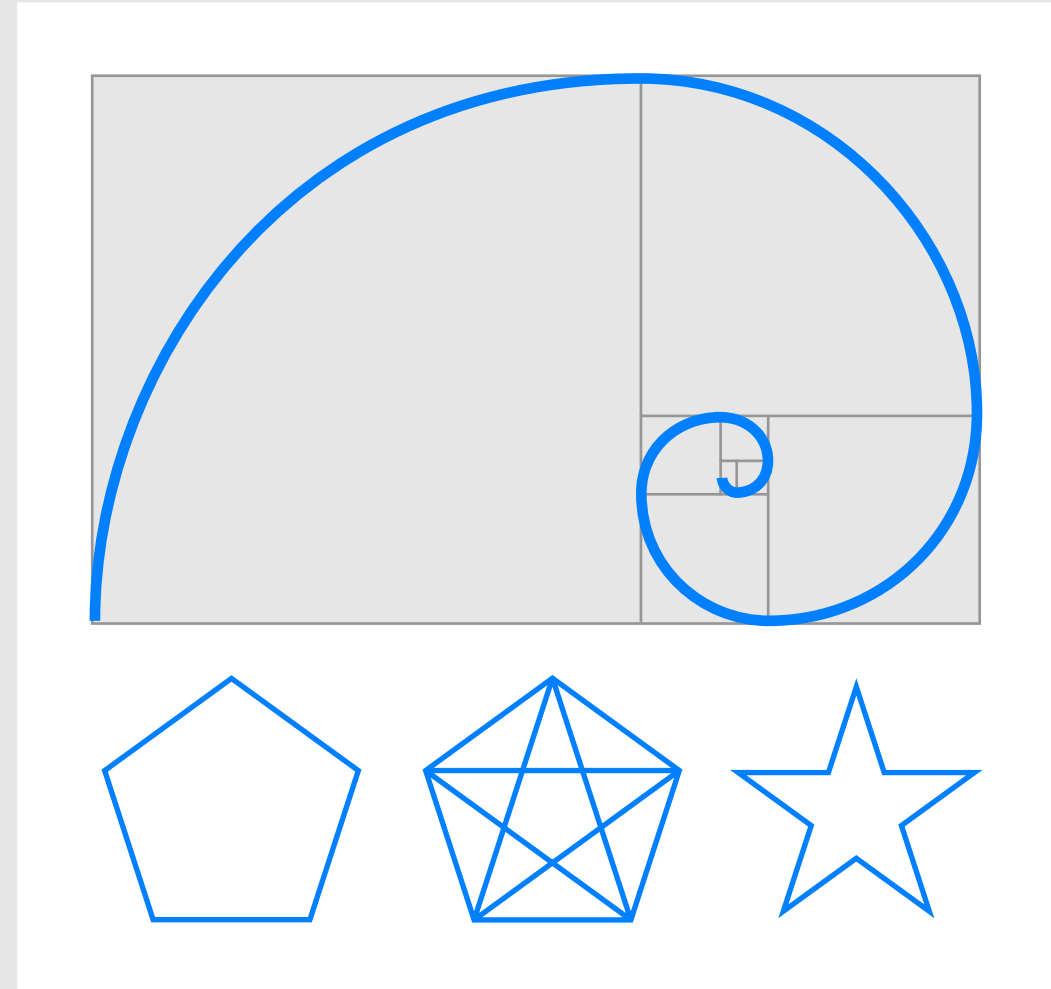
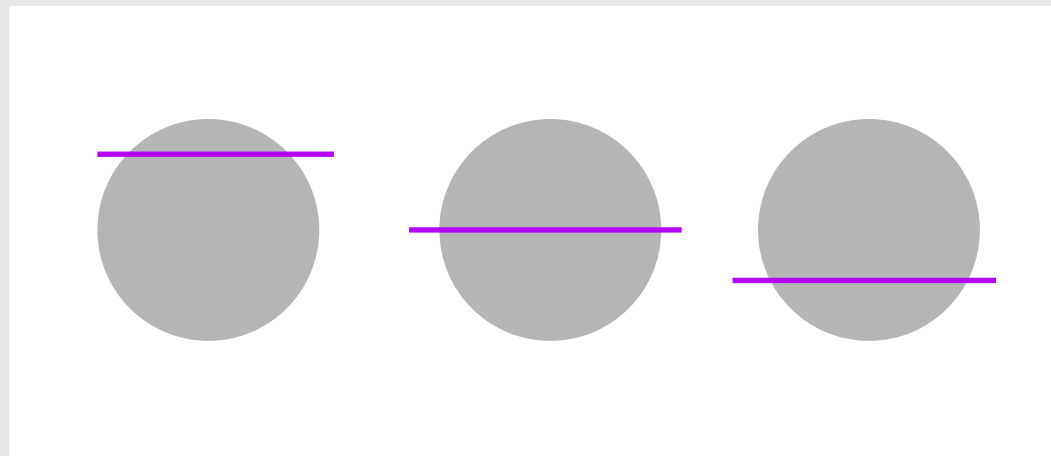
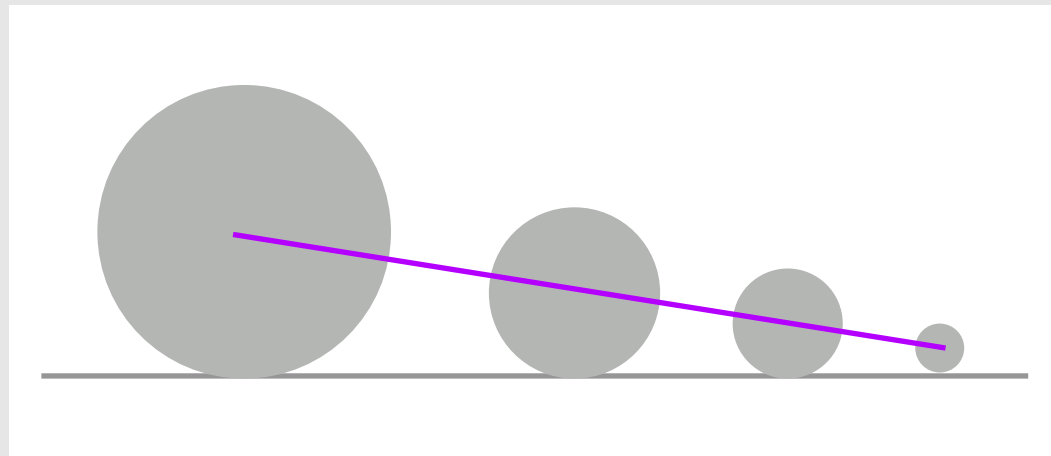
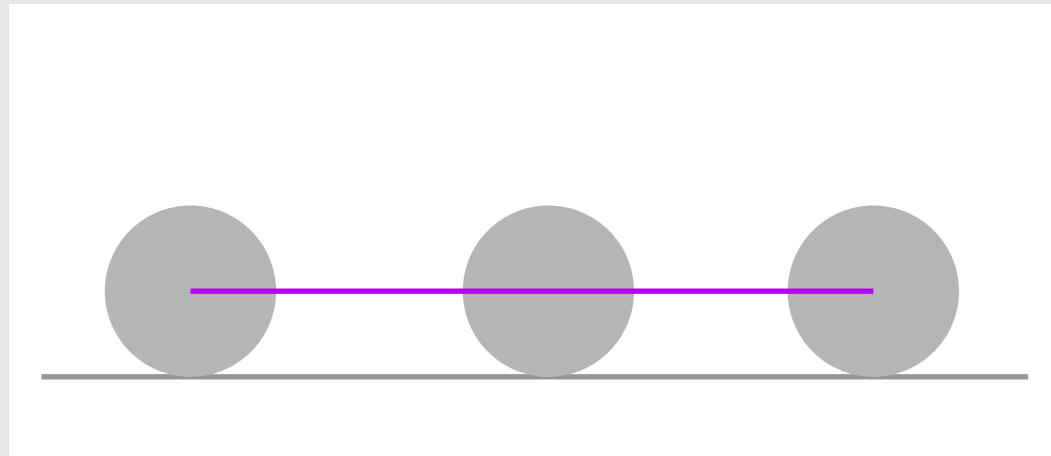
ÂM THANH

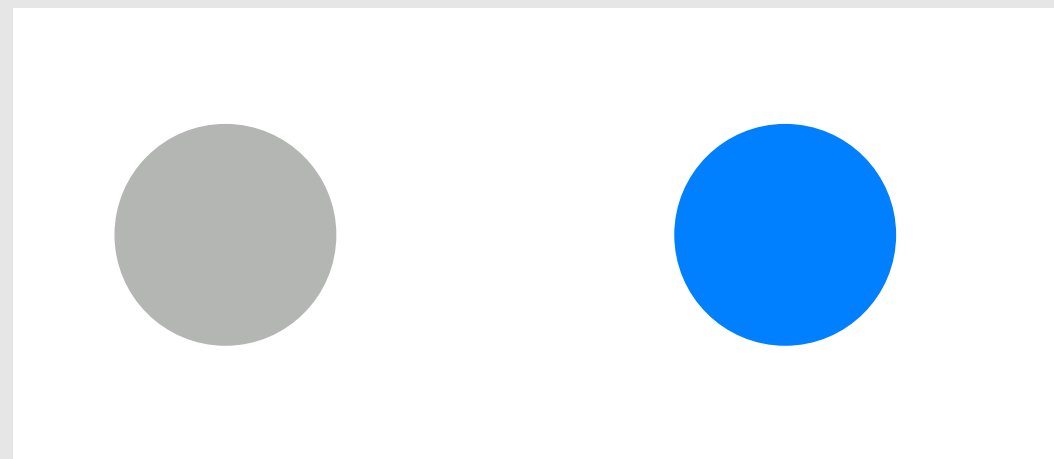
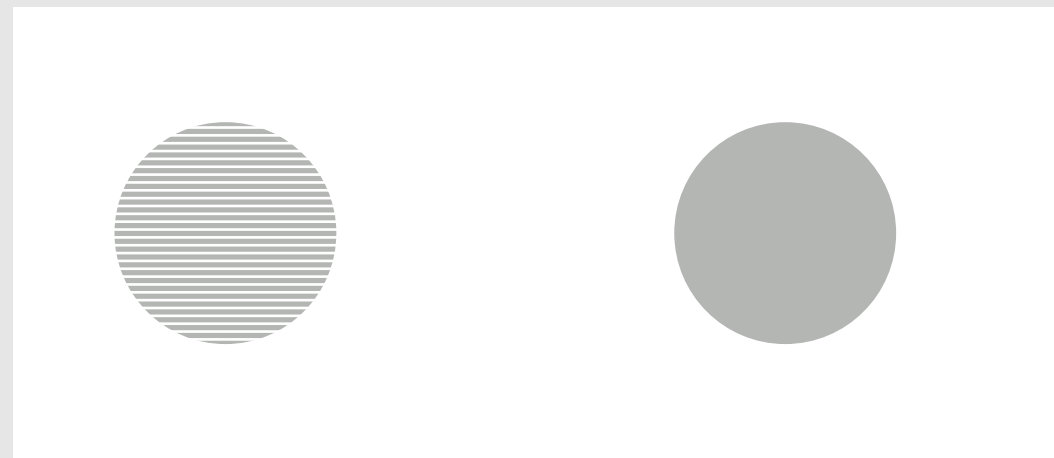
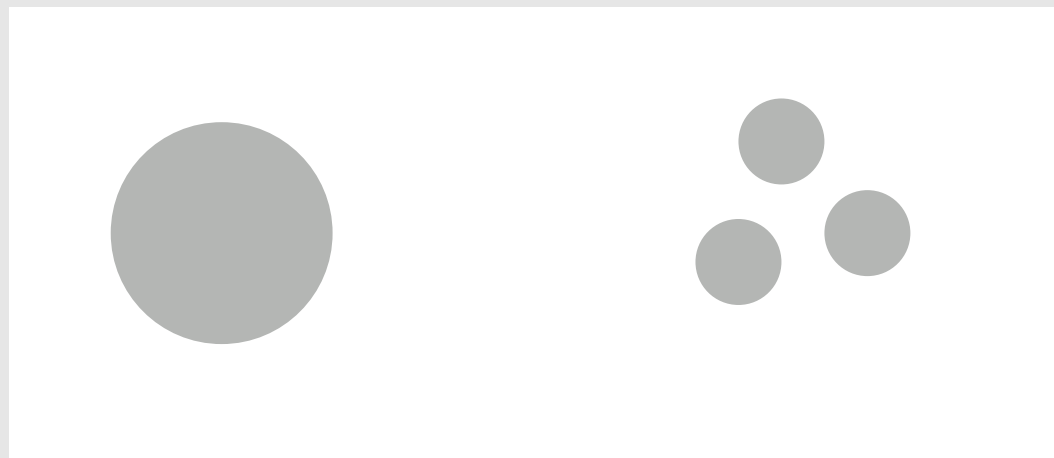
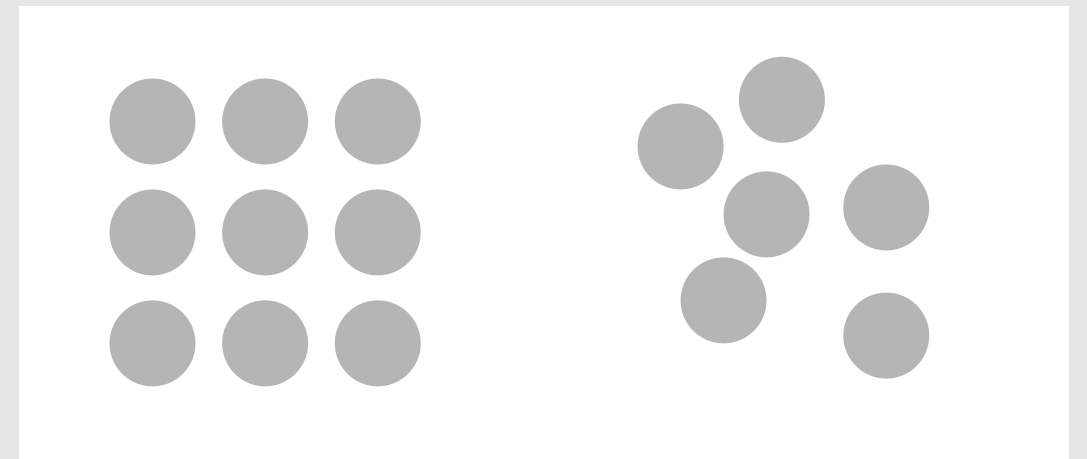
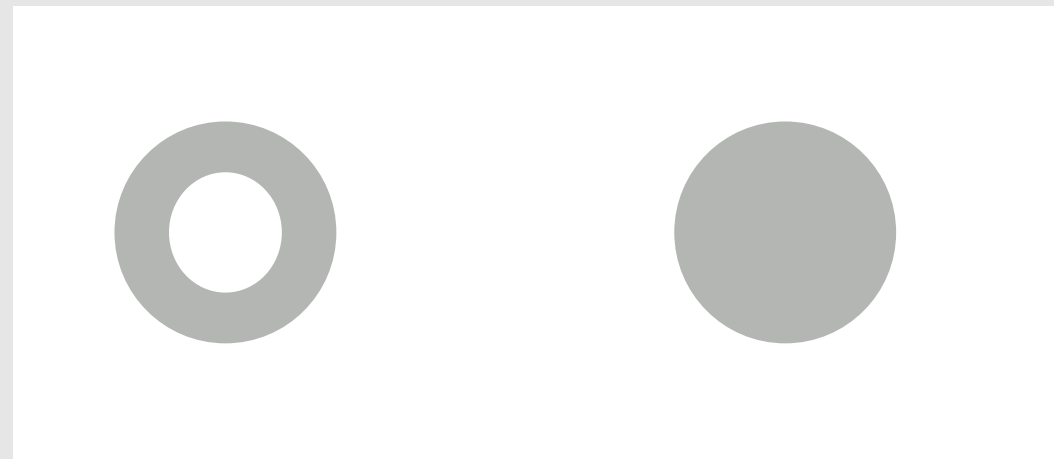
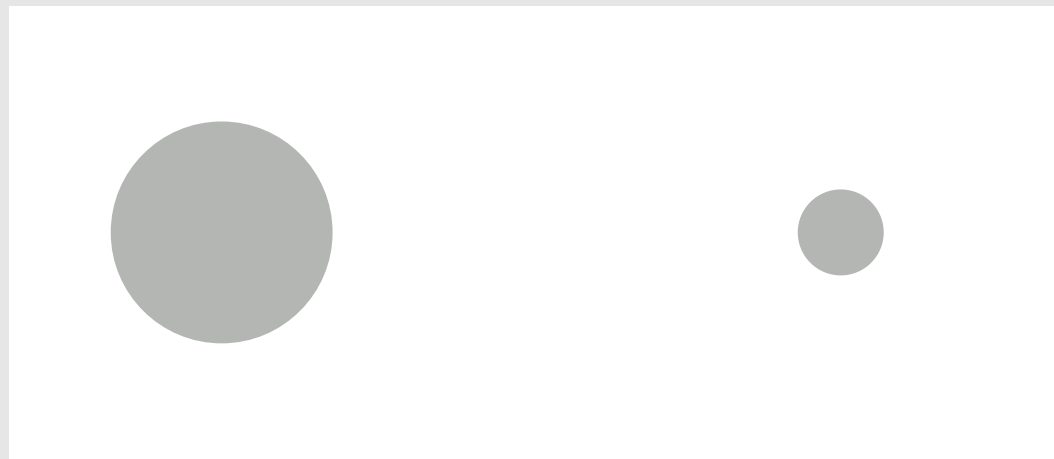
PRINCIPLES OF DESIGN

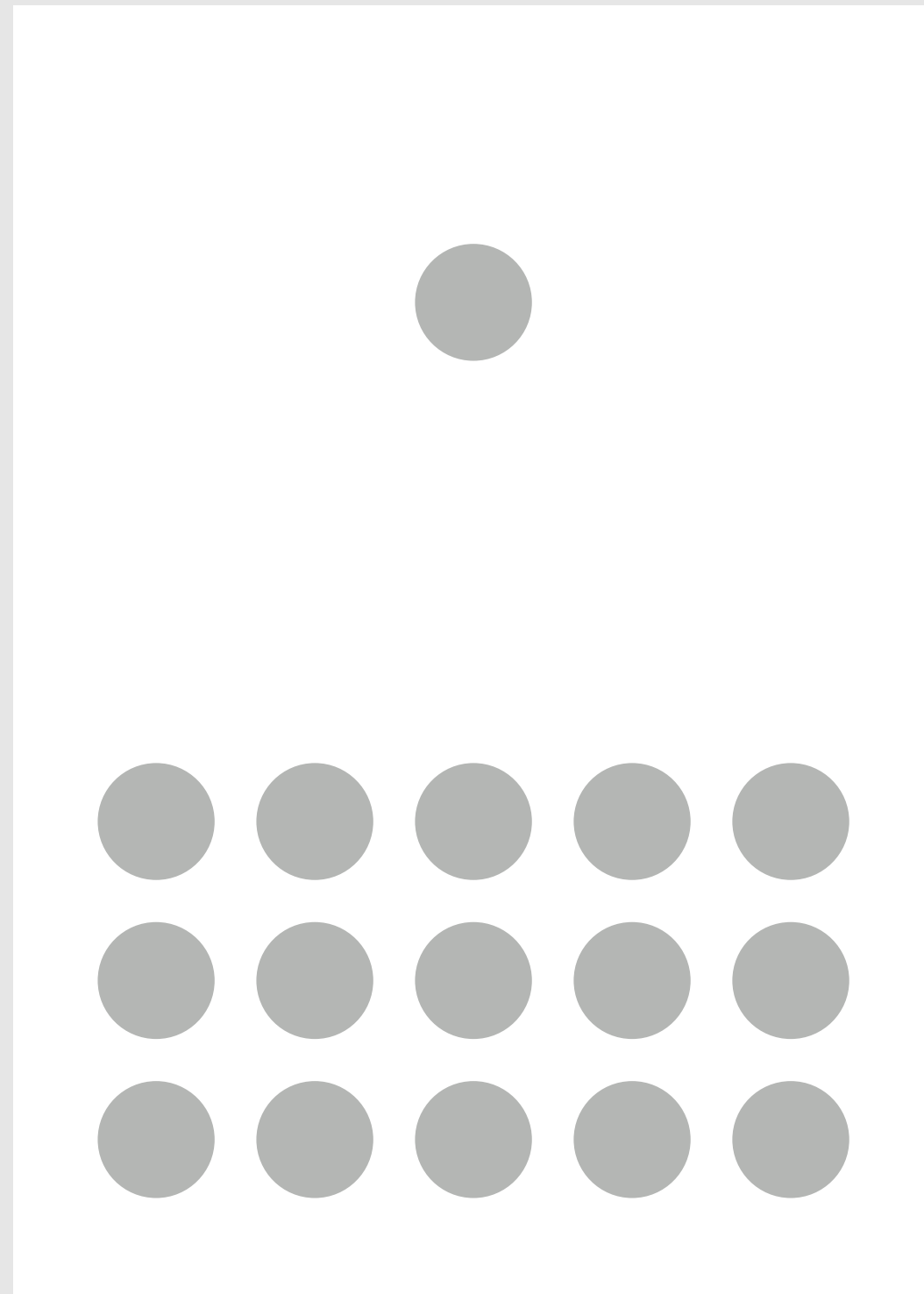
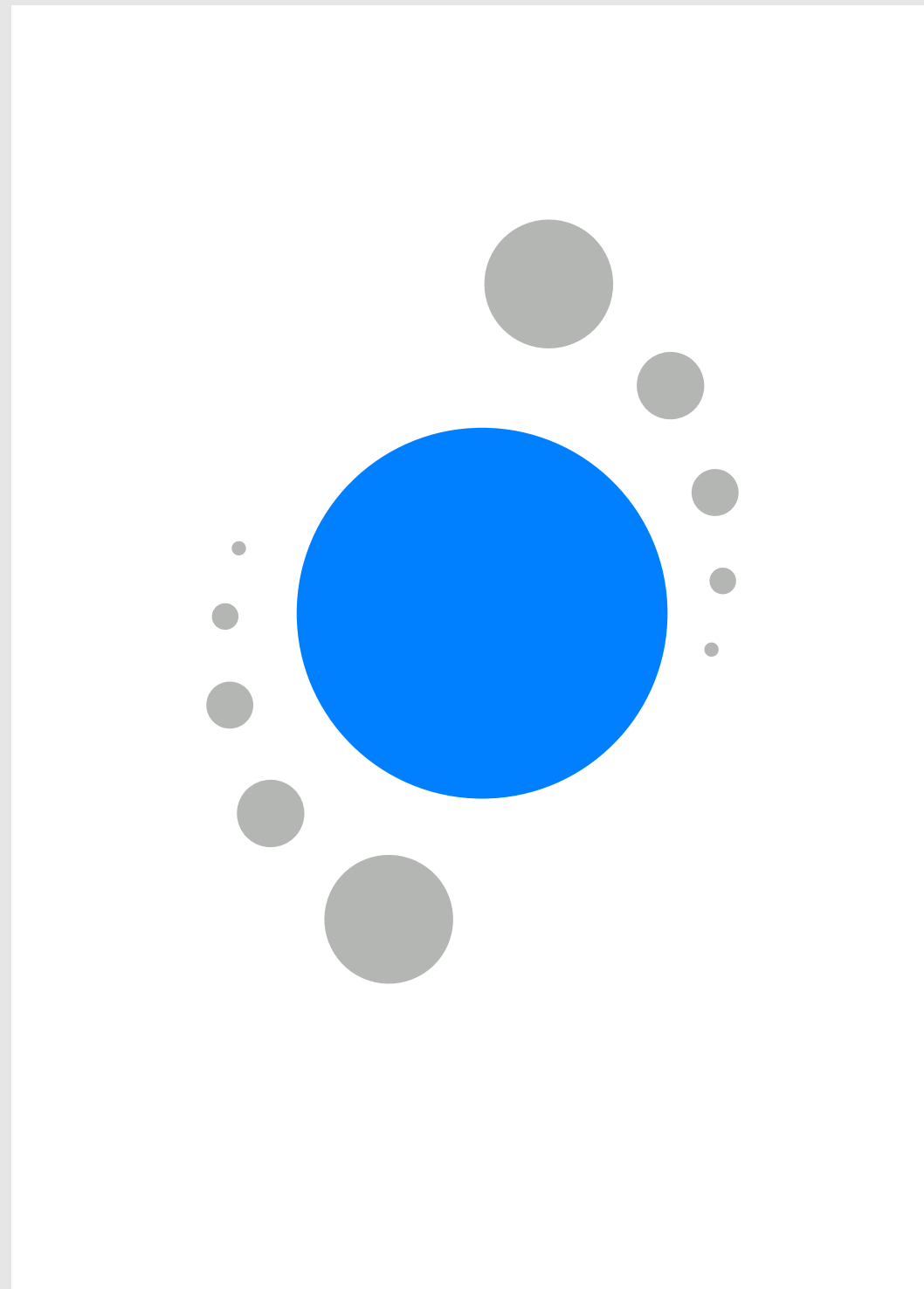
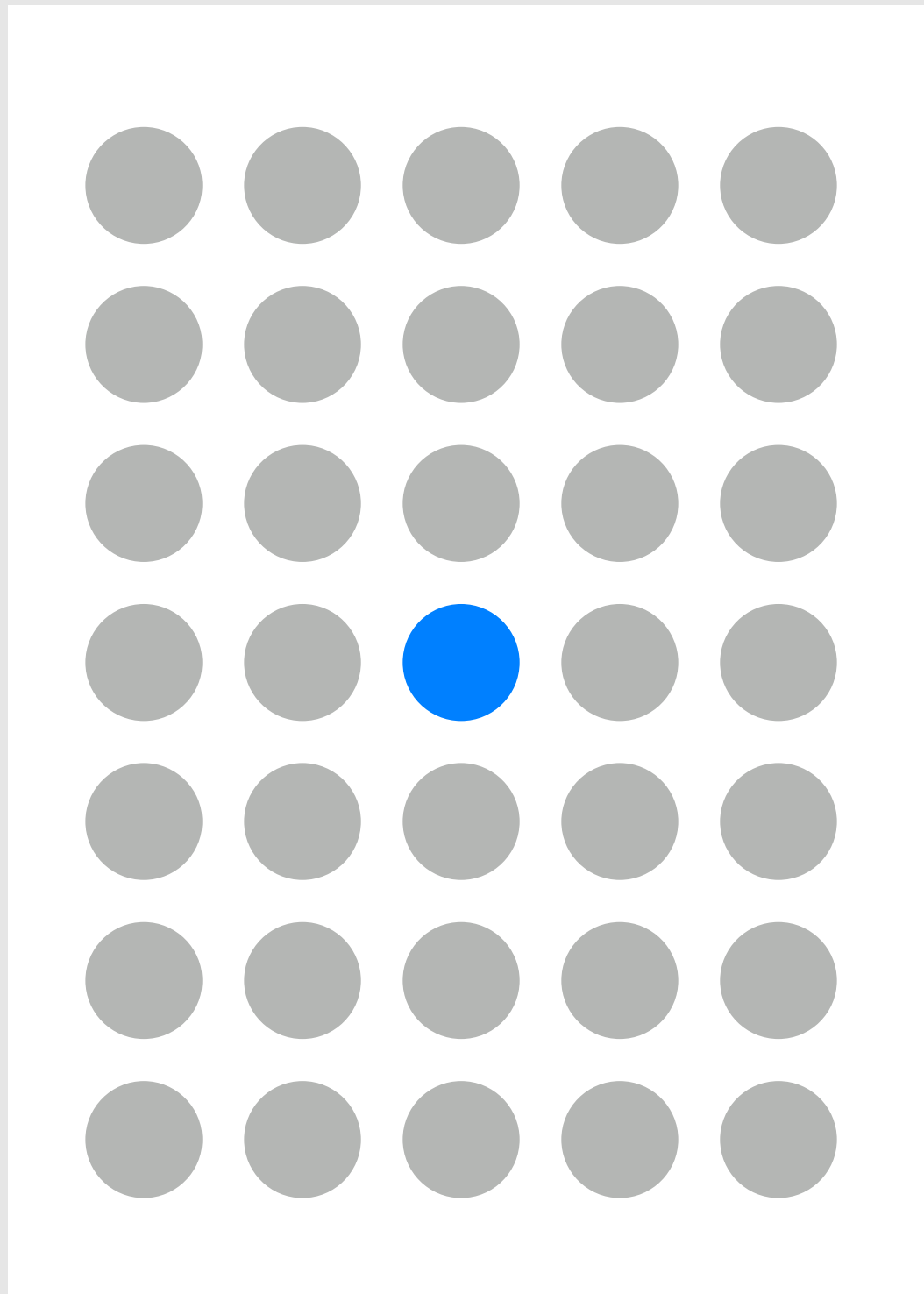


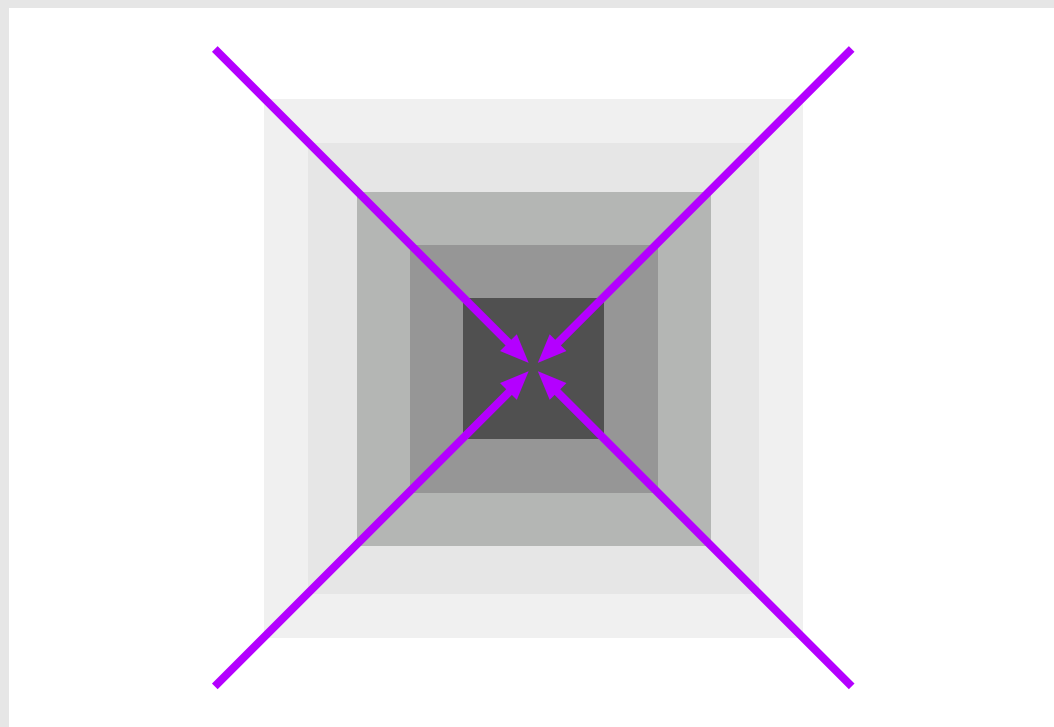
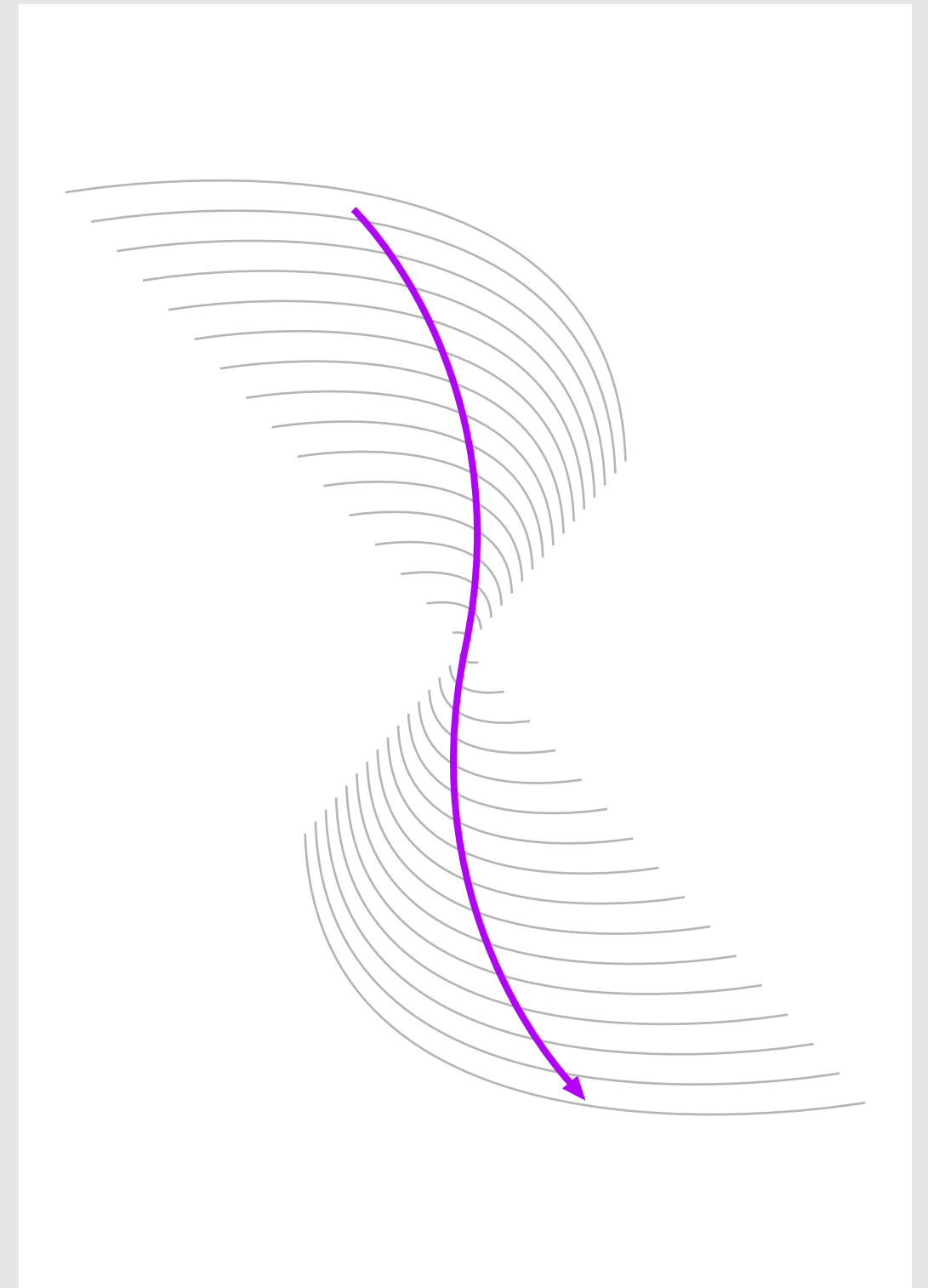
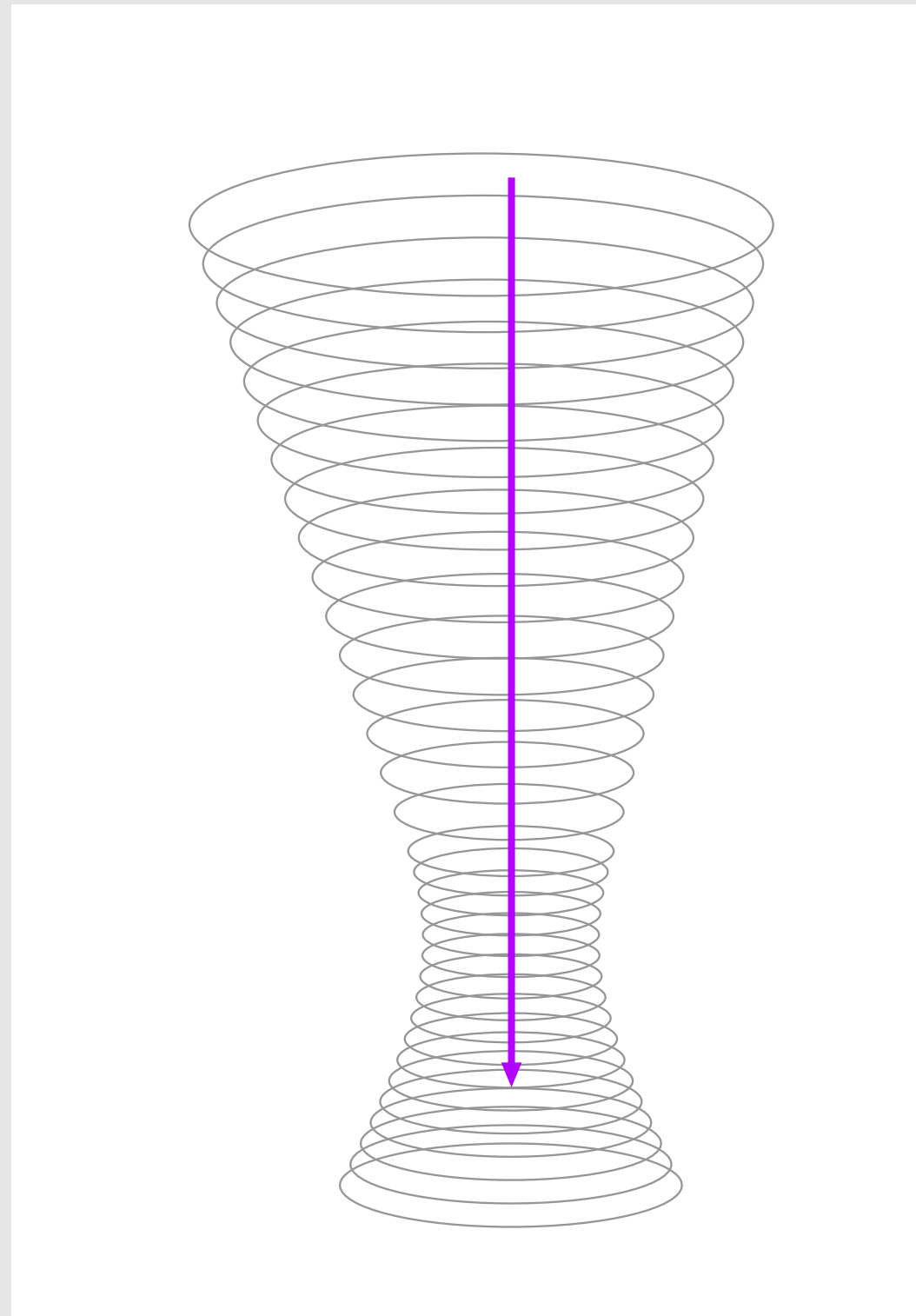
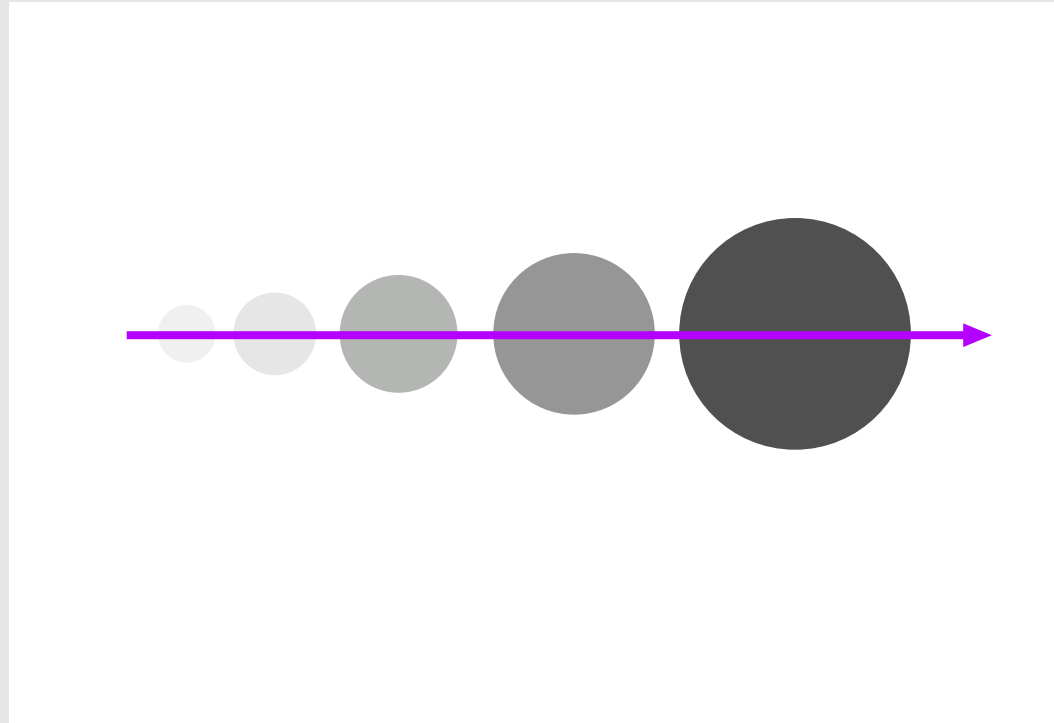


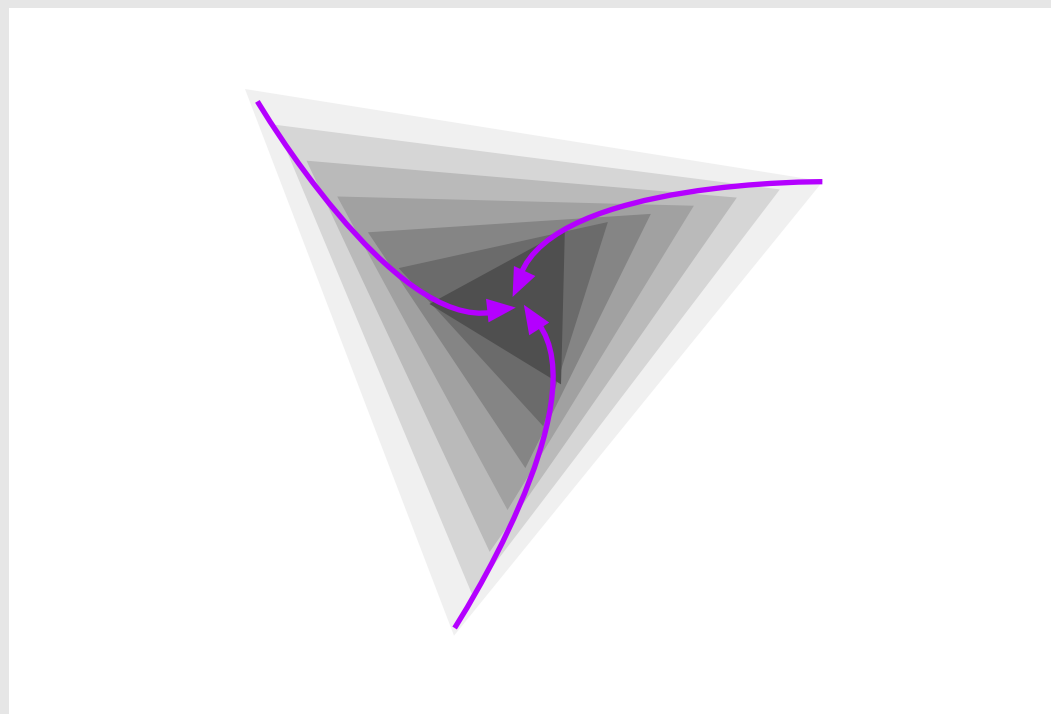
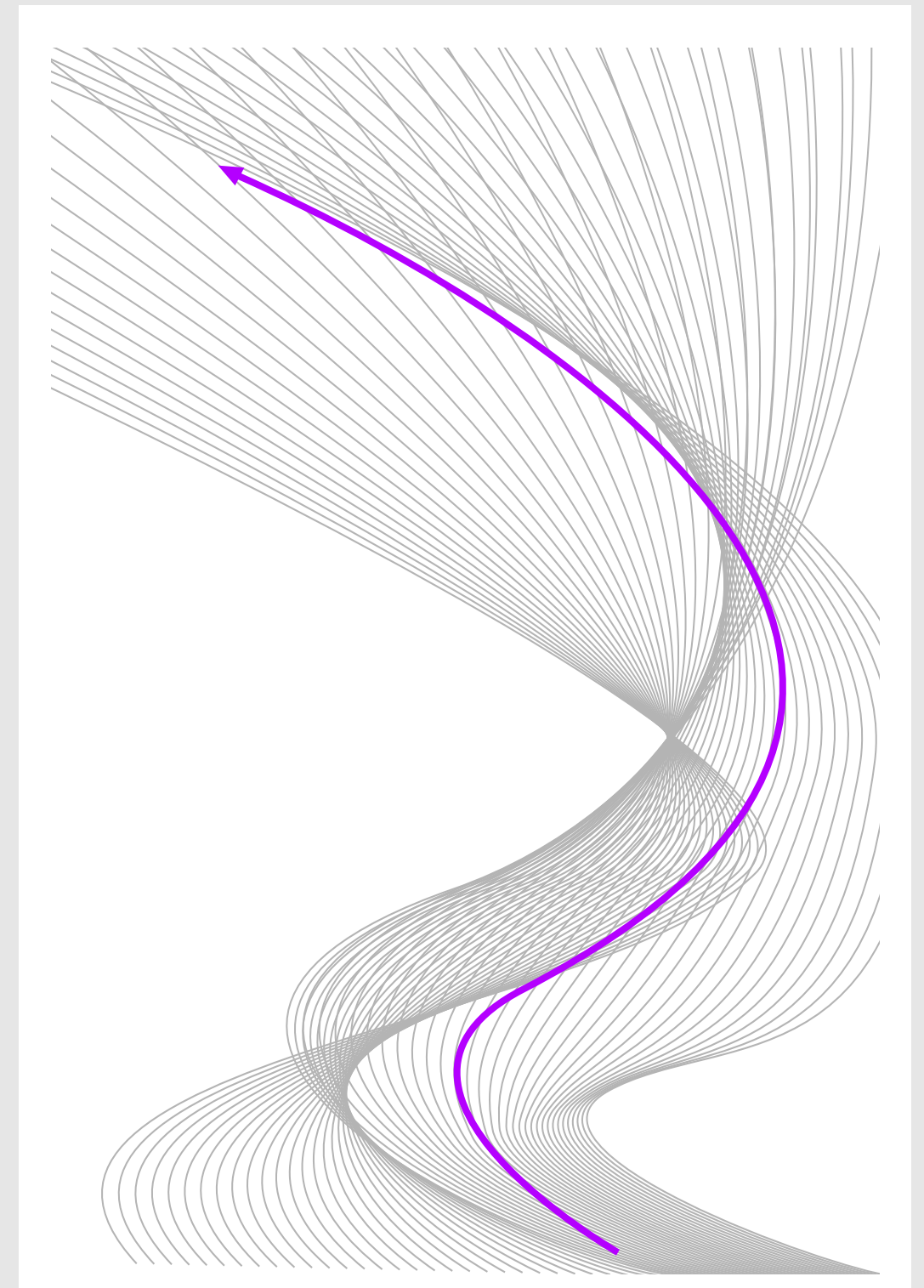
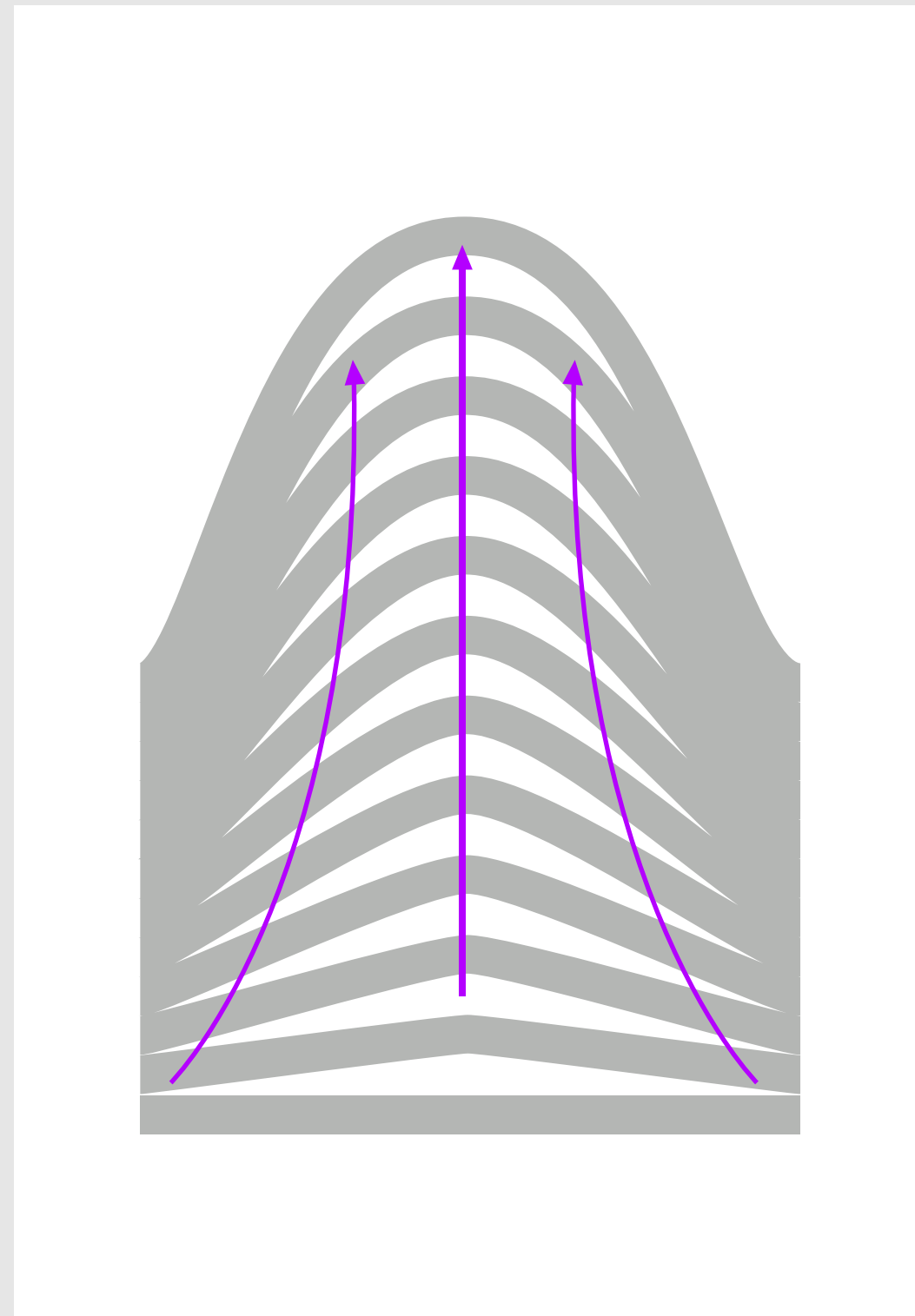
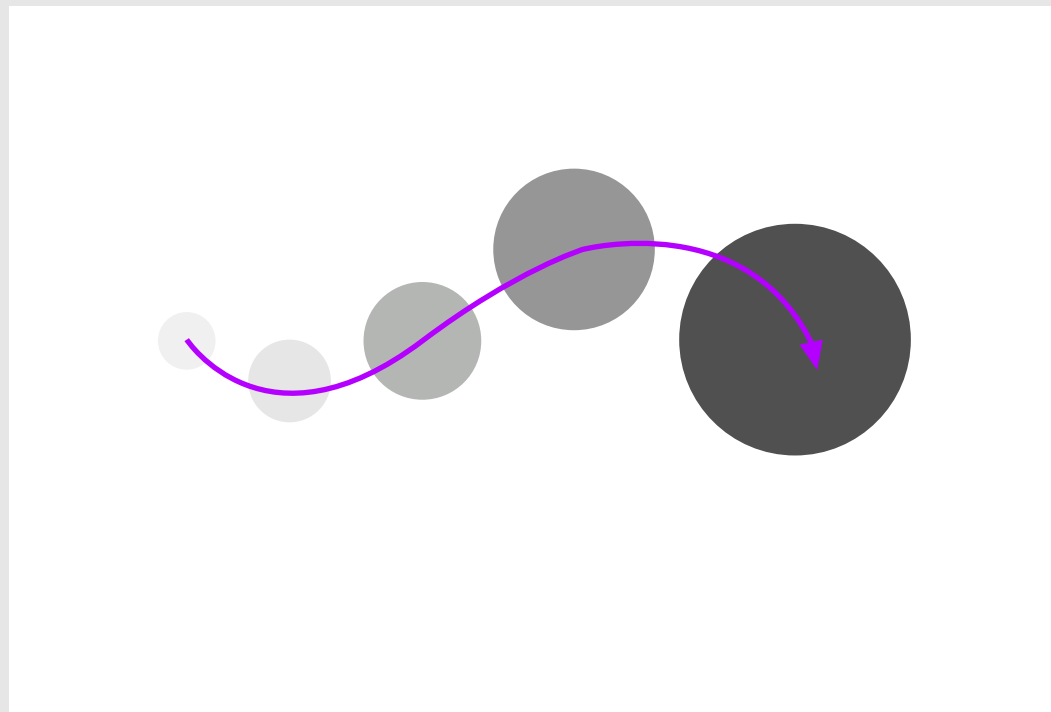












HIỆU ỨNG THỊ GIÁC TRONG THIẾT KẾ

EFFECTS

VISUAL EFFECTS DESIGN

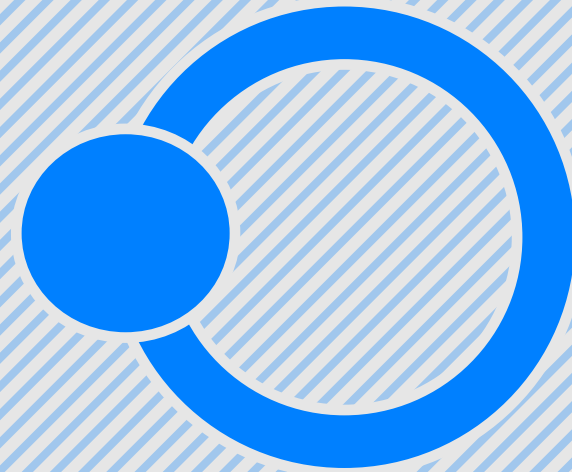
NHỮNG **YẾU TỐ** ẢNH
HƯỞNG TỚI **THỊ GIÁC** MỘT
CÁCH LIÊN TỤC NÓ SẼ
TẠO RA **THÓI QUEN**



VISUAL

TRỰC QUAN

Hình ảnh trực quan đưa lại cho người xem ý nghĩa hay cảm giác về nó một cách rõ ràng hơn



COMPARE

SO SÁNH

Là phương pháp cơ bản nhất đem lại ngôn ngữ cho hình ảnh mà chúng ta mang đến cho người xem



CONVERGENT

TẬP TRUNG

Làm nổi bật ngôn ngữ của hình ảnh đem đến sự thu hút với người xem

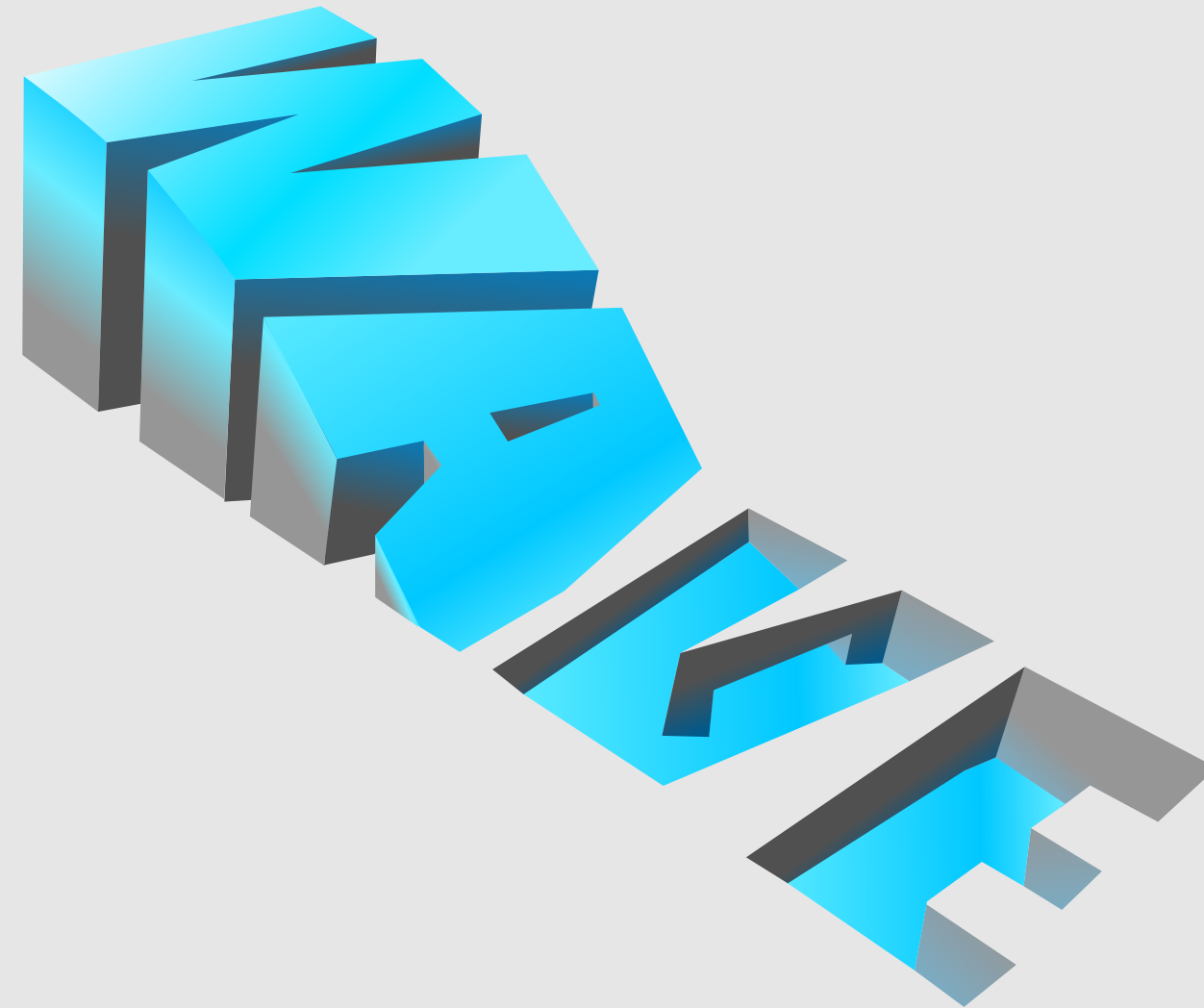
HÌNH ẢNH TRỰC QUAN

Để diễn tả hoặc làm tăng cường ngôn ngữ về hình ảnh người thiết kế cần đưa lại cho nó cảm giác sinh động và trực quan hơn.

Ví dụ:

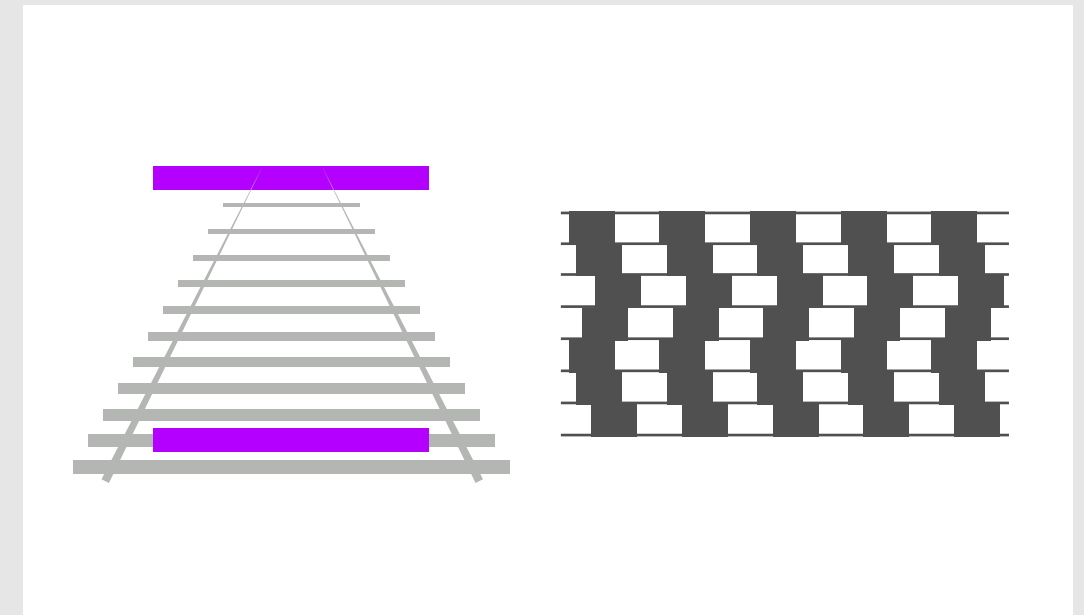
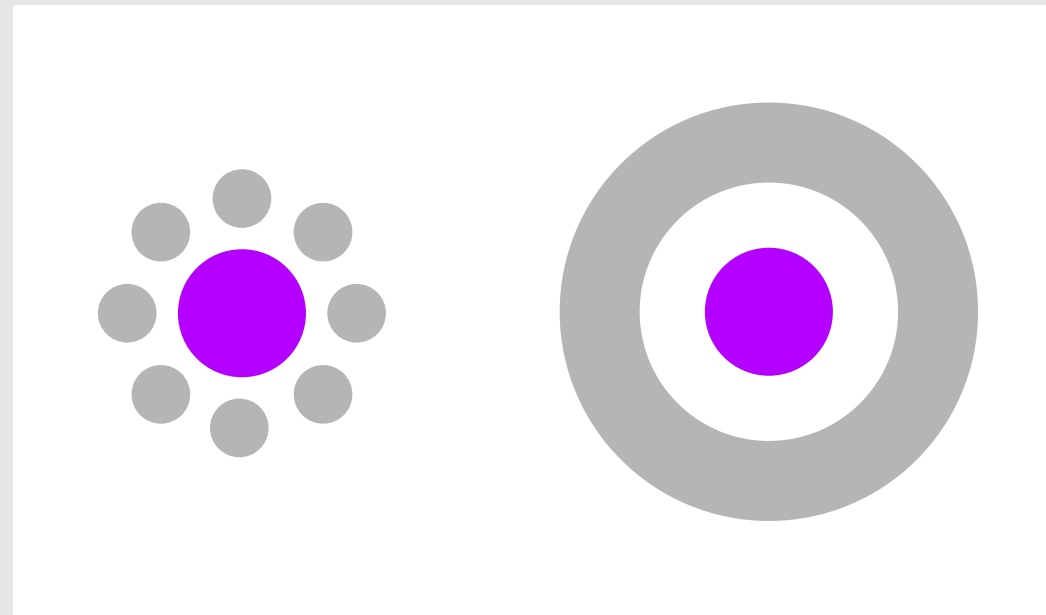
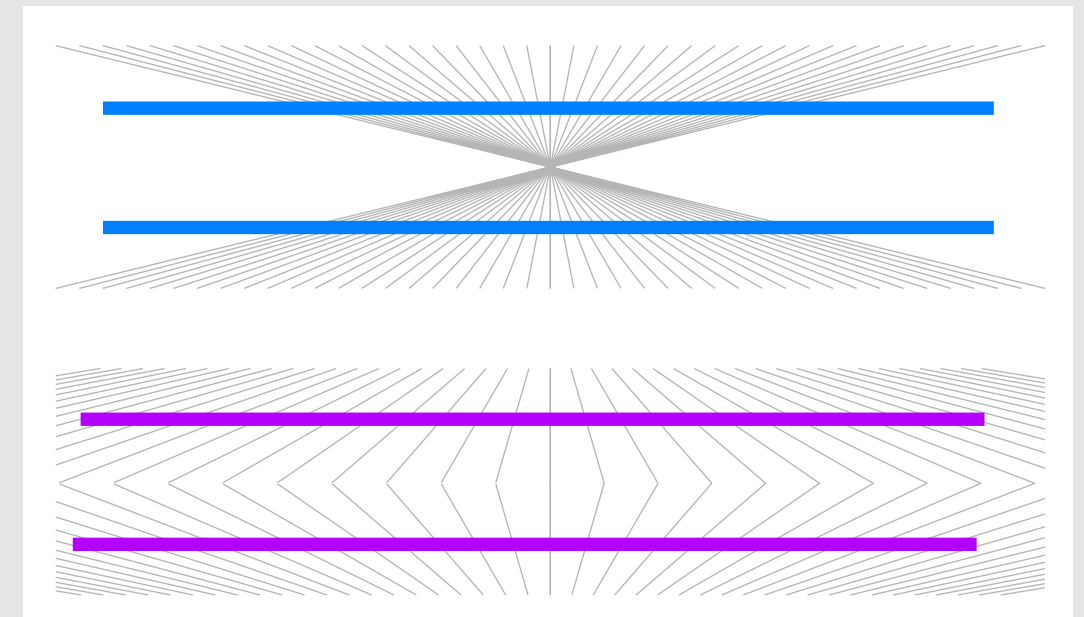
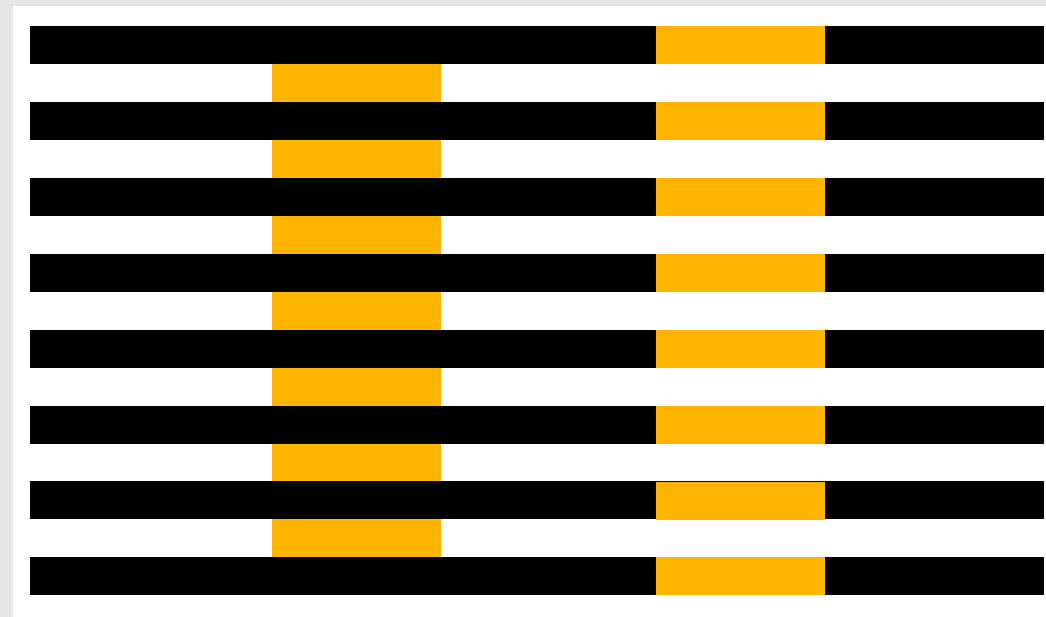
- Tạo hiệu ứng về không gian lớp.
- Tạo hiệu ứng về chất liệu.
- Tạo hiệu ứng về ánh sáng.
- Tạo hiệu ứng về hình khối.
- Tạo hiệu ứng về mặt ranh giới...
- Cùng một lúc sử dụng nhiều hiệu ứng.

Sử dụng hiệu ứng trong thiết kế luôn mang lại kết quả tốt, ngay lập tức nó mang thông điệp đến cho người đọc, chí ít thì cũng tăng cường sự hấp dẫn và tạo ra tính khác biệt và chính là sự sáng tạo trong thiết kế.



SO SÁNH THỊ GIÁC LÂN CẬN

Là một cách khác sử dụng để nói lên ngôn ngữ cho một yếu tố nào đó trong tác phẩm của bạn. Trong thực tế thị giác con người là nơi tiếp nhận thông tin về hình ảnh sau đó hình ảnh được chuyển về não bộ xử lý.



TẬP TRUNG THỊ GIÁC

KHÁI NIỆM TRONG THIẾT KẾ

CONCEPT OF DESIGN

XÂY DỰNG NHỮNG KHÁI
NIỆM CƠ BẢN KHI BẮT
ĐẦU MỘT DỰ ÁN MỘT
CÁCH CÓ HỆ THỐNG

IMAGE

HÌNH ẢNH

TEXT

CHỮ

GRAPHIC

ĐỒ HỌA

LAYOUT

BỐ CỤC