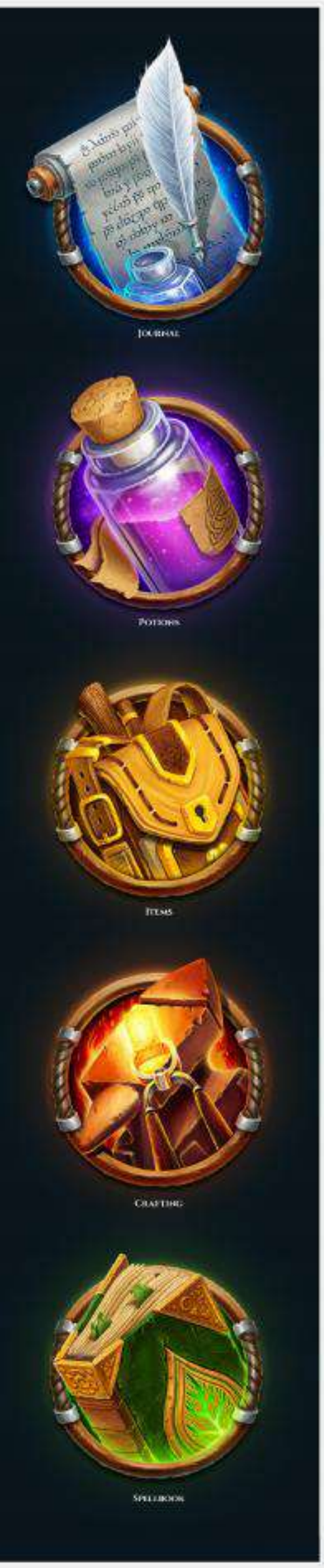
5 PHONG CÁCH THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

CHO NGƯỜI MỚI BẮT ĐẦU



NGUYỄN KHÁNH LINH

MỤC LỤC

THIẾT KẾ MÔ PHỎNG

Thiết kế Mô phỏng là gì?
Điểm mạnh
Điểm yếu

THIẾT KẾ PHẲNG

Thiết kế Phẳng là gì?
Điểm mạnh
Điểm yếu

THIẾT KẾ TỐI GIẢN

Đồ họa Tối giản là gì?
Đặc điểm

THIẾT KẾ LOW-POLY

Low-Poly là gì?
Sự ra đời của Low-Poly illustration

THIẾT KẾ MEMPHIS

Xu hướng Memphis là gì?
Làm thế nào để bắt đầu với Memphis?

4

5
7
10

17

18
22
37

49

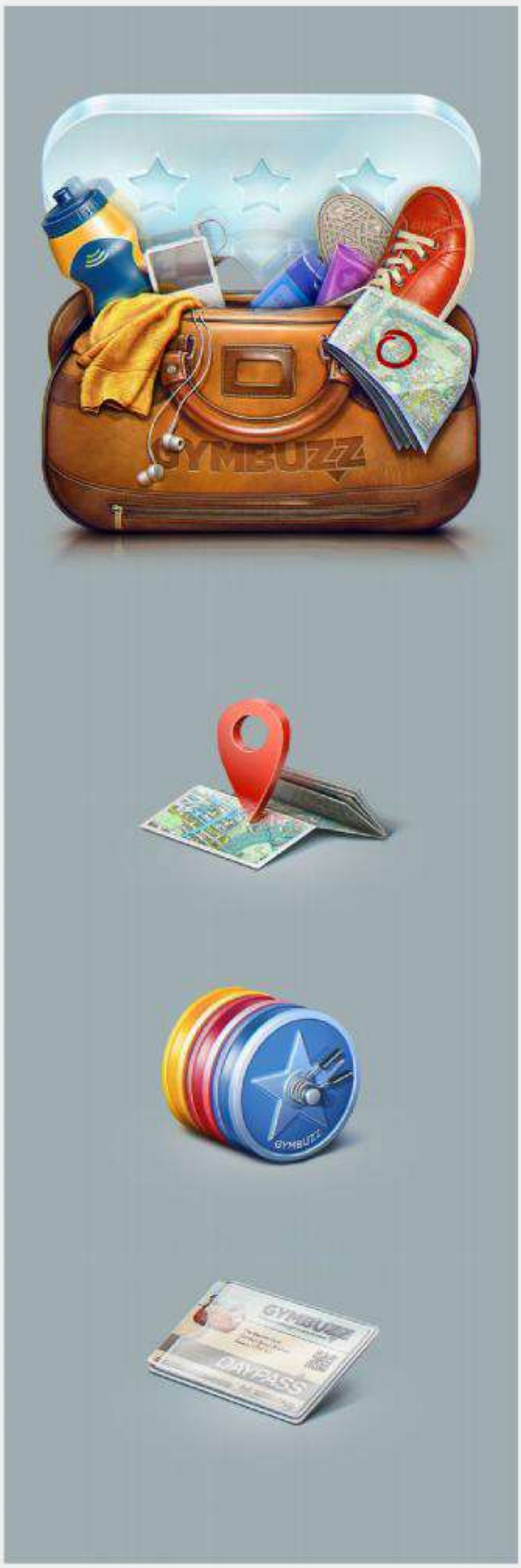
50
52

69

71
75

89

90
93



THIẾT KẾ MÔ PHỎNG

skeuomorphism

THIẾT KẾ MÔ PHỎNG LÀ GÌ?

Skeuomorphism (thiết kế mô phỏng) **tạo nên các vật thể giống như đời thực với hình ảnh 3 chiều với chiều dài, chiều rộng và chiều sâu. Với phong cách thiết kế, đòi hỏi người thiết kế phải thiết kế các yếu tố vật lí như hướng bóng, độ dày, mô phỏng chất liệu….**

Đây là chính là phong cách mà Apple đã sử dụng trong suốt một thời gian dài, nhưng gần đâyviệc này đang ngày càng đẩy các thiết kế vào sự hỗn loạn. Đặc biệt trên iPad, các ứng dụng giống như một nồi lẩu thập cẩm “A veritable smorgasbord” của skeuomorphism.

Cho đến nay, thiết kế mô phỏng vẫn còn được nhiều hãng game sử dụng vì nó thể hiện được nét sống động và thu hút mà họ cần để lôi kéo người chơi.

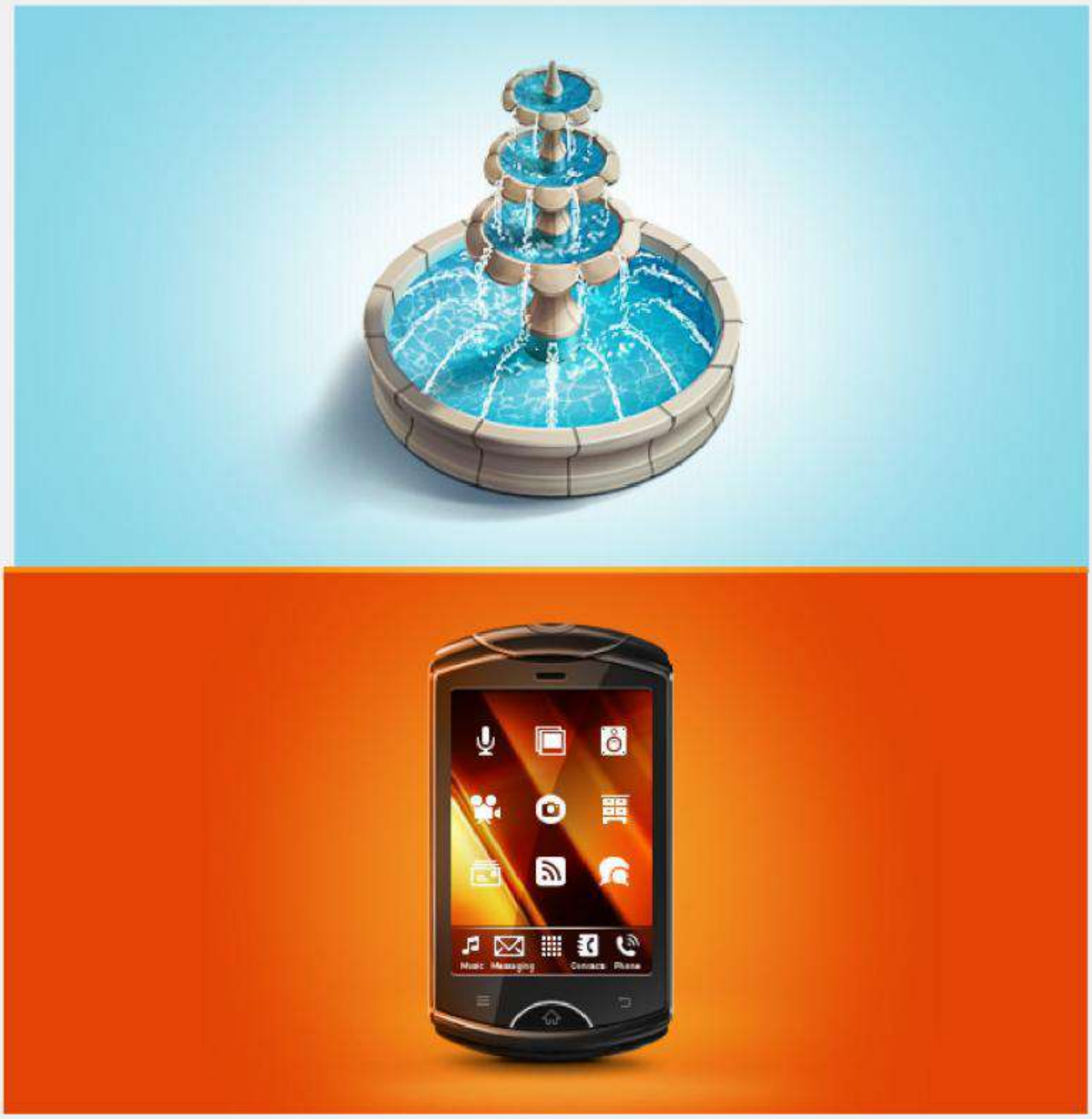
ĐIỂM MẠNH //

Skeuomorphic mang lại cảm giác thân thuộc cho người dùng

Người dùng cảm thấy thân thuộc ngay từ cái nhìn đầu tiên. Hãy tưởng tượng, đây là lần đầu tiên bạn ngồi trong buồng lái của máy bay, và cố gắng để lái. Có thể bạn sẽ không có nhiều may mắn, nhưng với những phi công được đào tạo thì có thể lái các loại máy bay khác nhau vì họ đã quen thuộc với các điều khiển.

Trực quan, phong phú và hấp dẫn

Khi so sách về kiểu thiết kế Tối giản, rõ ràng các thiết kế Skeuomorphic đem lại sự thích thú cho mắt, và sự thú vị khi sử dụng.



Chú ý đến từng chi tiết

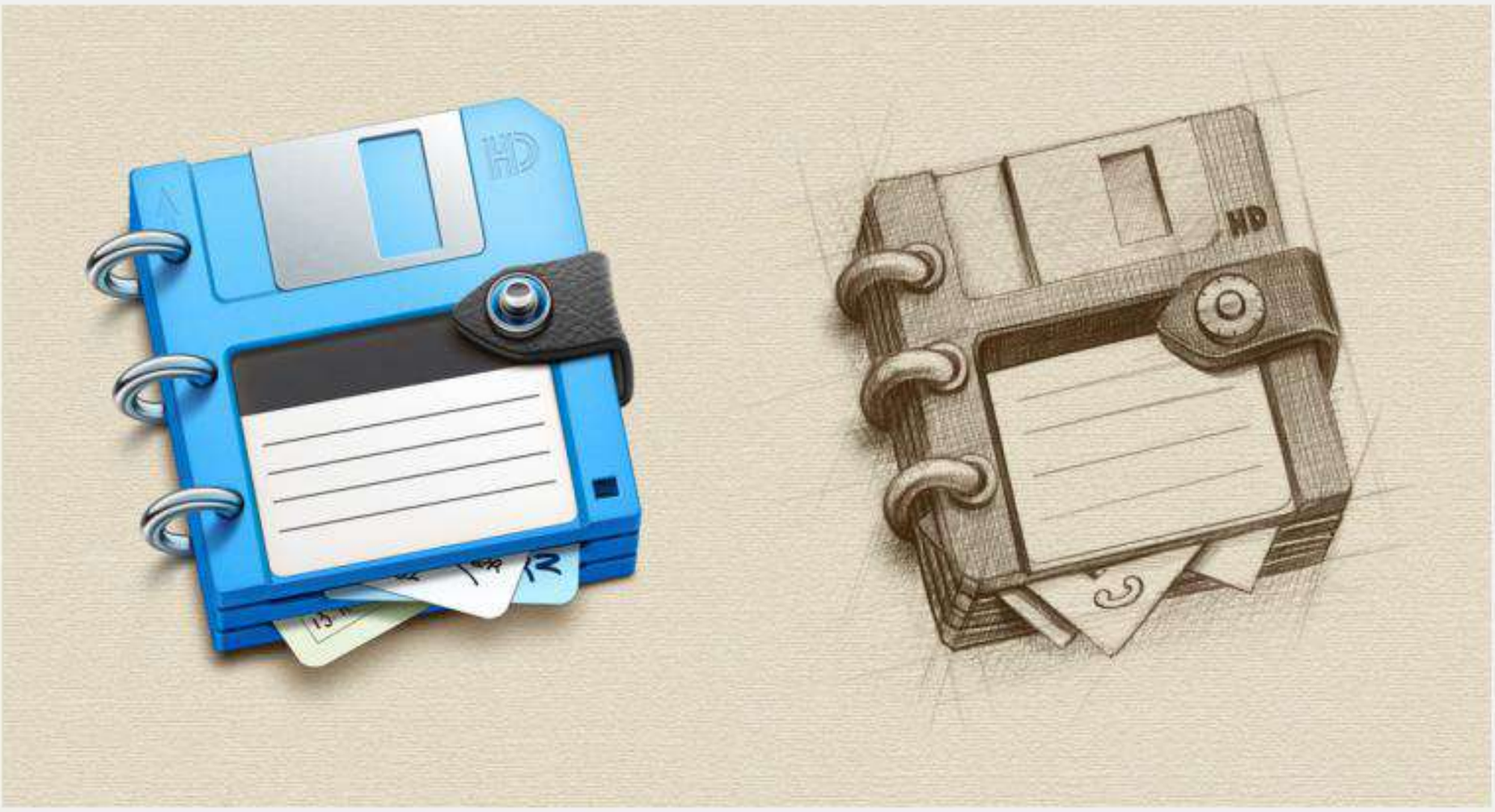
Một thiết kế theo phong cách Skeuomorphic thường rất mất thời gian và nỗ lực. Chỉ có thể hoàn hảo khi làm tới từng chi tiết nhỏ nhất của ứng dụng để khiến nó thật nhất có thể.

ĐIỂM YẾU

Để công bằng tất cả, đây là một số mặt trái của phong cách Skeuomorphic. Những vấn đề phát sinh khi sử dụng sai hoặc không phù hợp, và những tác động tiêu cực tới kinh nghiệm của người dùng (user experience).

Chú ý đến từng chi tiết

Đôi khi, thiết kế kiểu này không phải cách tốt nhất, giả dụ như một ứng dụng cần tới 3-4 ngón tương tác trong khi chỉ đơn giản 1 lần.



Chỉ ra việc không sẵn sàng để thay đổi

Nếu cứ theo một cách sử dụng cũ thì không khuyến khích sự đổi mới, giảm sáng tạo. Nhớ rằng khẩu hiệu của Apple là “Nghĩ khác” (Think different).

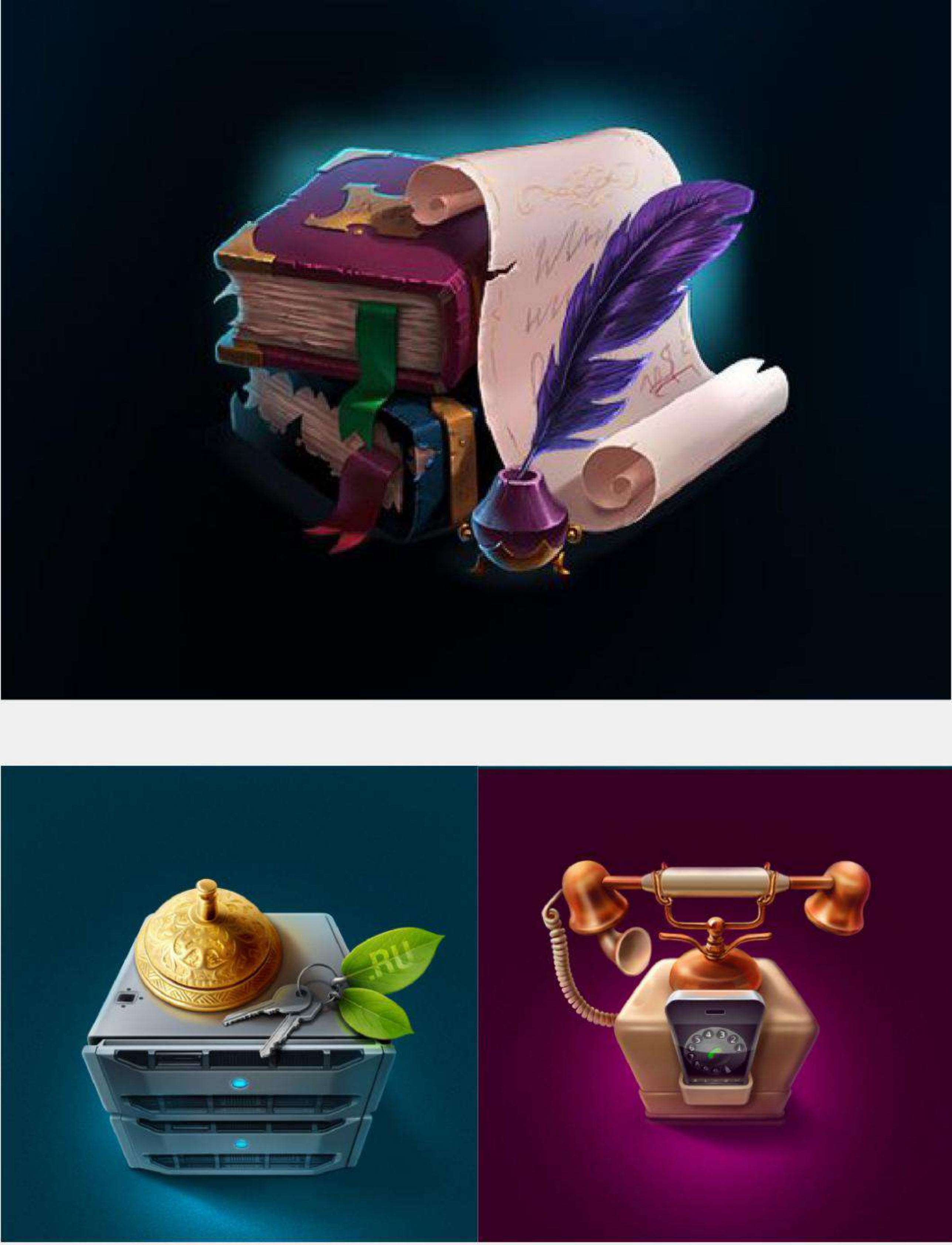
Thiết kế Skeuomorphic vốn lấy hình mẫu là những vật ngoài thực tế. Vì vậy các nhà thiết kế không cần phải tưởng tượng nhiều về thứ mà mình định thể hiện mà chỉ nghĩ cách làm sao cho giống vật thật nhất có thể. Do đó, sẽ có thể xuất hiện nhiều ý tưởng trùng lặp.

Là kết quả dẫn tới bó buộc về không gian

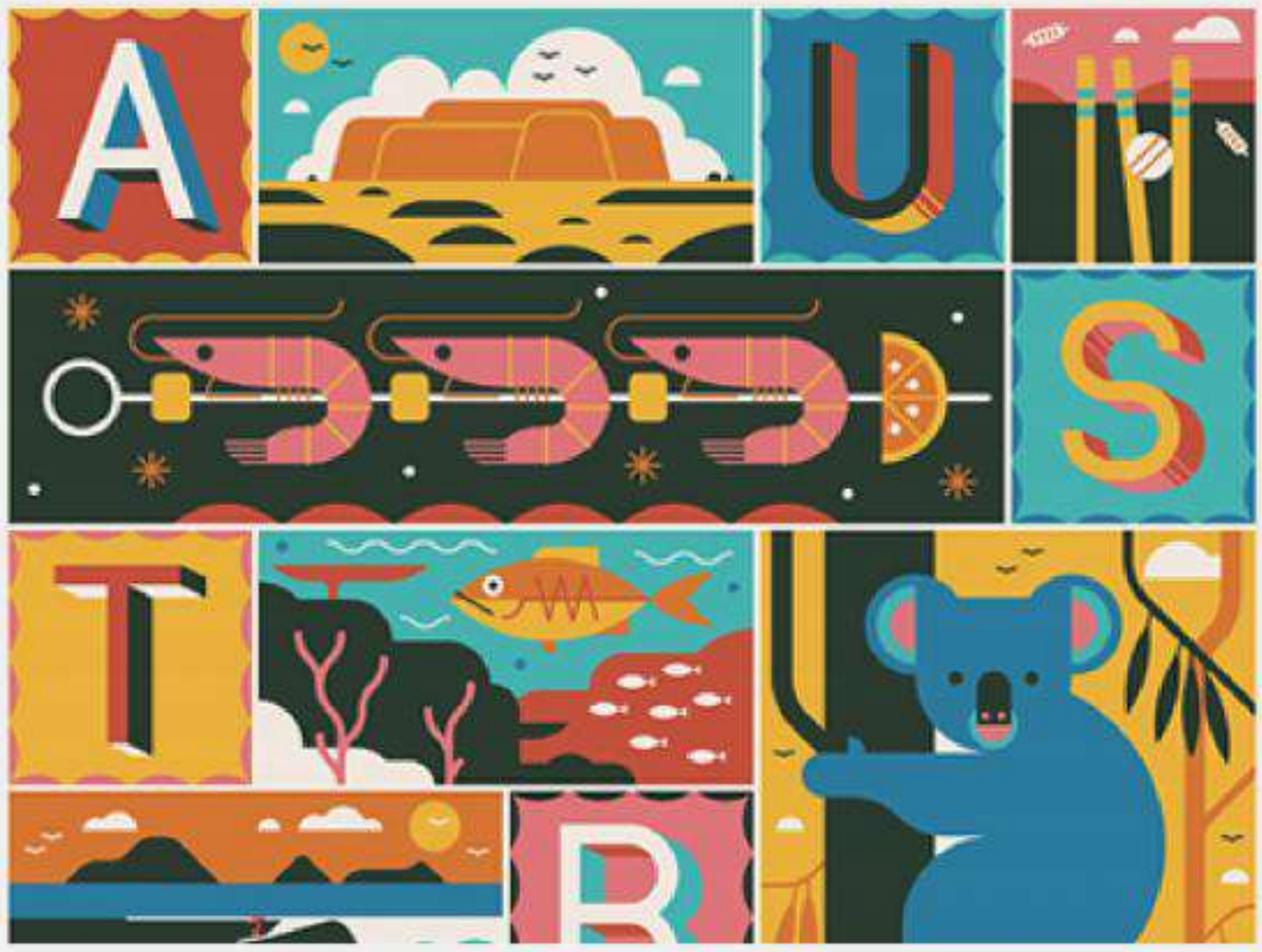
Kiểu thiết kế Skeuomorphic thường có những thiết kế trang trí giống như thật, vì thế tốn không gian để bố trí, trong khi môi trường điện thoại cần sự gọn gàng, tối giản.

Chuẩn bị lui vào quá khứ

Giống như thời trang, giao diện người dụng cũng có sự quay vòng, một khi các thiết kế Skueomorphic quá quen thuộc, người dùng lại chuyển sang những thiết kế “lạ” hơn như là kiểu tối giản chẳng hạn.

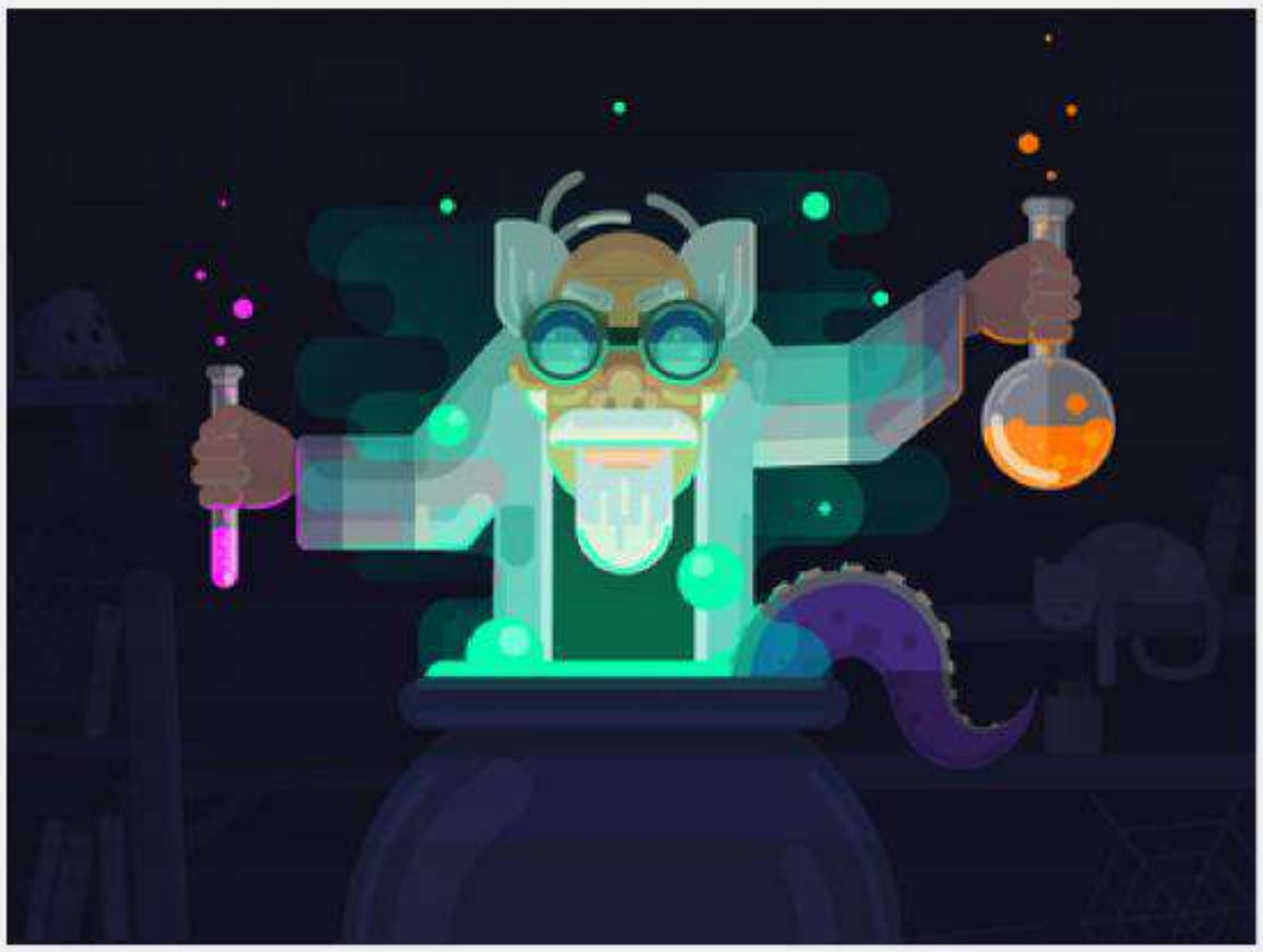

.RU

NEW



THIẾT KẾ PHẲNG

flat design



THIẾT KẾ PHẲNG LÀ GÌ ?

1

Thiết kế phẳng (Flat Design) **được coi là một triết lý thiết kế theo chủ nghĩa tối giản, tức mọi thành phần đồ họa được làm cho đơn giản nhất với những đặc tính như màu sắc rõ ràng, góc cạnh, không gian mở và tất cả được thể hiện dạng hai chiều. Bản thân cái tên "phẳng" của kiểu thiết kế này cũng đã bao hàm ý nghĩa không chứa những yếu tố 3D.**

2

Một ví dụ điển hình về giao diện phẳng mà bạn có thể thấy rõ nhất là Metro UI trên hệ điều hành Windows 8 của Microsoft hoặc giao diện trên hệ điều hành Windows Phone. Ở màn hình chính, bạn sẽ thấy một giao diện với những mảng màu tách biệt nhau hoàn toàn, chúng không được thiết kế dạng ba chiều hay dạng mô phỏng (skeuomorphic) mà ở đó sự đơn giản được đặt lên hàng đầu.

Triết lý thiết kế này ra đời gắn liền với phong cách tối giản (Minimalist) tuy nhiên sự đơn giản không có nghĩa thiết kế phẳng gây nhàm chán cho người dùng. Trong triết lý thiết kế phẳng, những thành phần đồ họa đẹp mắt và chi tiết được xem như là không cần thiết. Nếu một yếu tố nào đó coi như không có tác dụng thì nó sẽ gây rắc rối cho trải nghiệm người dùng. Đây chính là lý do mà sự tối giản được đề cao trong thiết kế phẳng. Hơn thế nữa, các màu sắc có độ tương phản cao sẽ gây sự chú ý tốt hơn và hướng mắt người dùng tới vị trí đó.

Start
Đinh
Kết nối
Chính
Phụ
Mới
skype

PRADA
TESLA

DXING

ĐIỂM MẠNH

Không hiệu ứng

Thiết kế phẳng giống như cái tên của nó, mọi thứ đều ở dạng 2 chiều - nằm trên một mặt phẳng. Thiết kế phẳng không có trang trí hay thêm thắt những hiệu ứng như đổ bóng, dập nổi, góc xiên, độ dốc hay bất kỳ yếu tố nào để tạo độ sâu... Mọi yếu tố từ hộp, khung ảnh cho đến nút chọn... đều mạnh mẽ, rõ ràng.

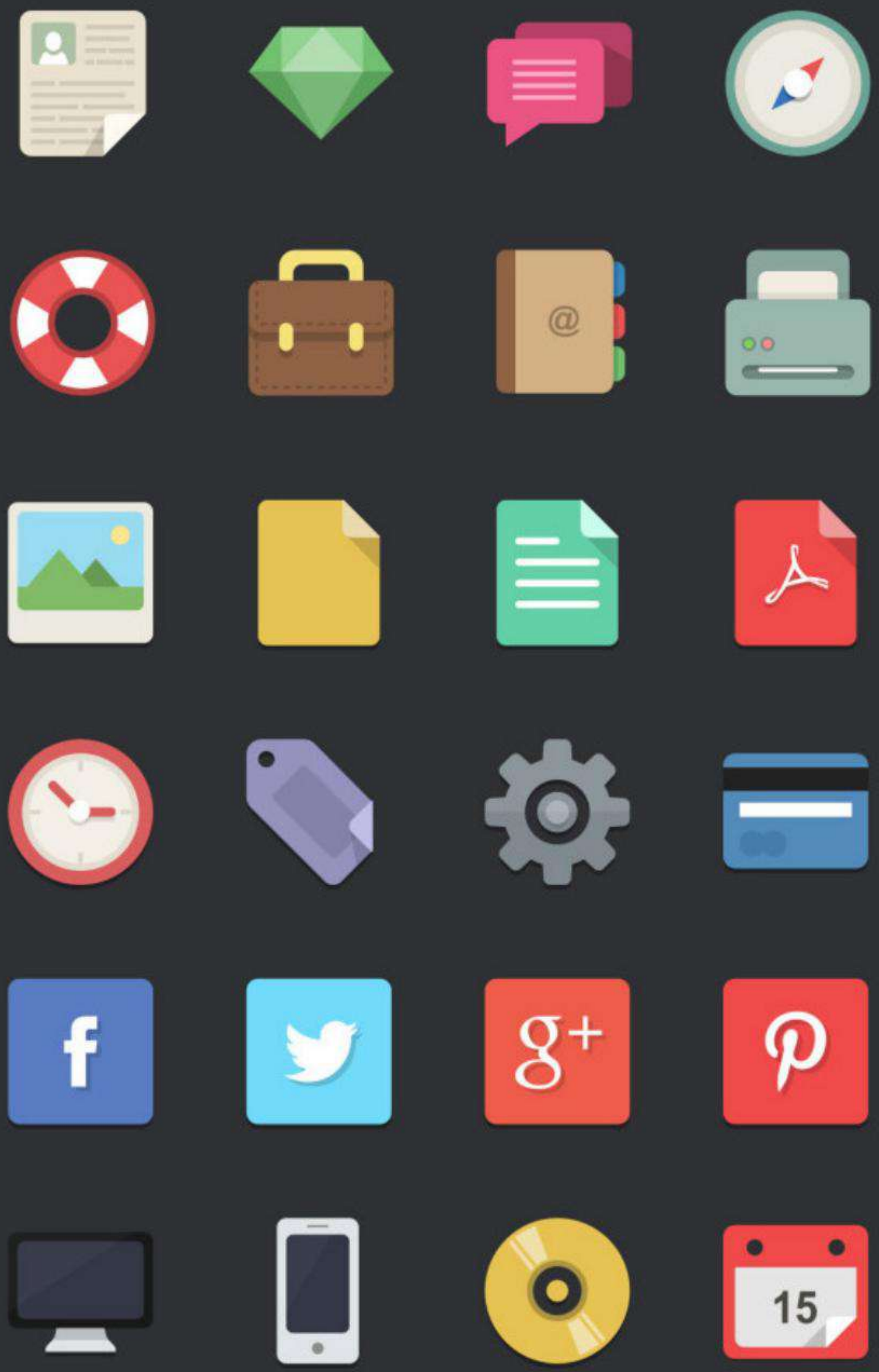
Không có gì được thêm vào để làm cho các chi tiết trông thật hơn, sống động hơn. Sơ đồ thiết kế trong Flat designcũng giống như các phong cách khác, nhưng mặt bằng không chồng chéo lên nhau mà có sự phân chia rõ ràng.

Nếu không sử dụng hiệu ứng như vậy thì điều gì khiến thiết kế phẳng trở nên hấp dẫn? Thiết kế phẳng mang đến một cái nhìn và cảm giác riêng biệt. Nó dựa trên trật tự, sắp xếp các chi tiết thiết kế để người đọc dễ hiểu, dễ đọc và tương tác tốt hơn.

Chi tiết đơn giản

Thiết kế phẳng sử dụng nhiều yếu tố giao diện đơn giản, chẳng hạn như các nút và icon. Nhà thiết kế thường dùng những hình dạng đơn giản, chẳng hạn như hình chữ nhật, hình tròn hoặc hình vuông... đứng một mình. Các đường bao quanh những hình dạng này có thể góc cạnh hoặc có độ cong.

Những thiết kế phẳng chủ yếu dung các dạng hình phổ biến gồm hình chữ nhật, hình tròn hoặc hình vuông, điều này chúng có thể đứng riêng biệt với nhau, điều này cho phép nhà thiết kế sắp xếp sao cho phù hợp và thể hiện nội dung một cách hiệu quả nhất thay vì phải dồn nội dung vào layout nhiều giới hạn đã được định sẵn.


15

Tập trung vào Typography

Ngoài màu sắc, thiết kế phẳng cũng có khả năng tạo ấn tượng với người dùng thông qua yếu tố khác đó là Typography. Có rất nhiều định nghĩa về Typography trong thiết kế, tuy nhiên, để bạn đọc dễ hình dung chúng ta hãy tạm hiểu Typography là các sắp xếp các phông chữ cách điệu theo một trật tự hoặc quy luật riêng để khiến người khác phải chú ý.

Những chi tiết trong thiết kế phẳng đơn giản nên Typography (nghệ thuật font chữ) rất quan trọng. Font chữ cần phải phù hợp với toàn thiết kế, chẳng hạn như một font chữ dập nổi trông sẽ rất lạc lõng với một thiết kế đơn giản. Kiểu chữ nên đậm, không quá cầu kỳ. Bạn có thể chọn kiểu chữ là các phiên bản biến tấu từ kiểu chữ sans serif rất quen thuộc. Nội dung của câu chữ thường đi thẳng vào vấn đề. Những ai đã từng sử dụng qua giao diện của Windows Phone hoặc Windows 8 có thể dễ dàng nhận thấy điều này. Việc có thể xem trực tiếp thông tin ứng dụng mà không cần phải mở ứng dụng đó lên thực sự là trải nghiệm mới lạ và tiện dụng.

WELCOME TO RADIUM

We're an inbound marketing agency obsessed with a data-driven approach to your marketing ROI. Invest with us and you'll receive a radiant return on investment.

WHO WE WORK WITH

Zerto

GOALØ TAKE CHARGE

MERCK SERONO

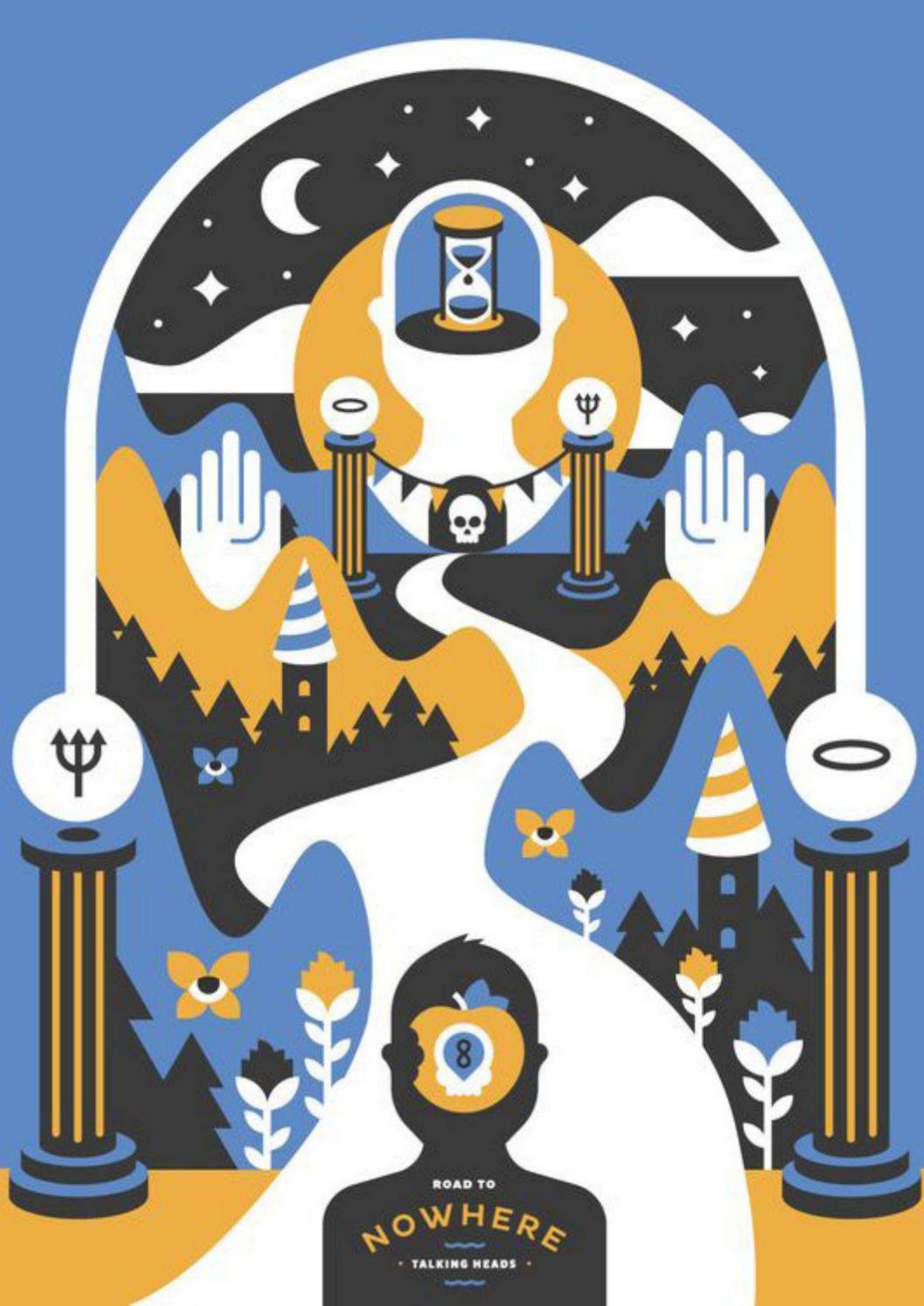
NAVTEQ

Pitney Bowes

TERADATA

Welch's

WELLS FARGO


8
ROAD TO
NOWHERE
TALKING HEADS

Tập trung vào màu sắc

Trong khi các thiết kế khác thường chỉ tập trung vào 2 đến 3 màu thì thiết kế phẳng có thể sử dụng từ 6 đến 8 màu. Sắc độ của màu trong thiết kế phẳng cũng rất sống động, Những màu của xu hướng retro như tím, xanh lá cây, xanh dương, màu hồng cam rất phổ biến.

FERN	MOUNTAIN MEADOW	PICTON BLUE	MARINER	WISTERIA	CHAMBRAY
#41A85F	PERSIAN GREEN	CURIOUS BLUE	DENIM	BLUE GEM	BLUE WHALE

CARROT	NEON CARROT	TERRA COTTA	CINNABAR	ALMOND FROST	WHITE SMOKE
TURBO	SUN	VALENCIA	WELL READ	IRON GRAY	IRON

VIETCINE.COM

Stash

THE ICONS

THE CRAFTSMANSHIP

THE HOOK UP

THE PURCHASE

Khắc phục điểm yếu của thiết kế Skeuomorphic

Skeuomorphic bộc lộ một số khuyết điểm như sau.

• Giao diện đôi khi khó quan sát: Rõ ràng khi xem hình ảnh chiếc đồng hồ của Apple ở trên, chúng ta sẽ mất thời gian hơn so với loại đồng hồ số chỉ hiển thị số giờ và phút.

• Tốn nhiều không gian màn hình thiết bị di động cho các trang trí không cần thiết: Thiết kế Skeuomorphic vốn đặt nằng tính hình ảnh với các trang trí bắt mắt. Hơn nữa việc xây dựng thiết kế cho phong cách này cũng gây nhiều khó khăn cho nhà thiết kế.

• Hạn chế sự sáng tạo: Thiết kế Skeuomorphic vốn lấy hình mẫu là những vật ngoài thực tế. Vì vậy các nhà thiết kế không cần phải tưởng tượng nhiều về thứ mà mình định thể hiện mà chỉ nghĩ cách làm sao cho giống vật thật nhất có thể. Do đó, sẽ có thể xuất hiện nhiều ý tưởng trùng lặp.

• Việc áp dụng nhiều hiệu ứng trong thiết kế Skeuomorphic sẽ khiến các thiết di động chưa mạnh phần cứng, thời lượng pin hạn chế càng tốn nhiều tài nguyên hơn để thể hiện Skeuomorphic trên màn hình.

Với sự đơn giản, thực tế và tương tác của mình, thiết kế phẳng hoàn toàn có thể khắc phục những yếu điểm của thiết kế mô phỏng.

ĐIỂM YẾU

Tập đoàn Nielsen Norman đã có một phân tích chỉ ra phong cách thiết kế Flat có thể cản trở khả năng sử dụng vì chính những người dùng khó nhận ra những gì có thể click chuột vào, hoặc sử dụng typography cở chữ lớn làm người dùng chú ý đến nhưng khi click vào không có thông tin cần biết. Hơn nữa, nhiều dự án thiết kế Flat có xu hướng giảm thiểu mật độ thông tin vì để đảm bảo được phong cách thiết kế đơn giản.

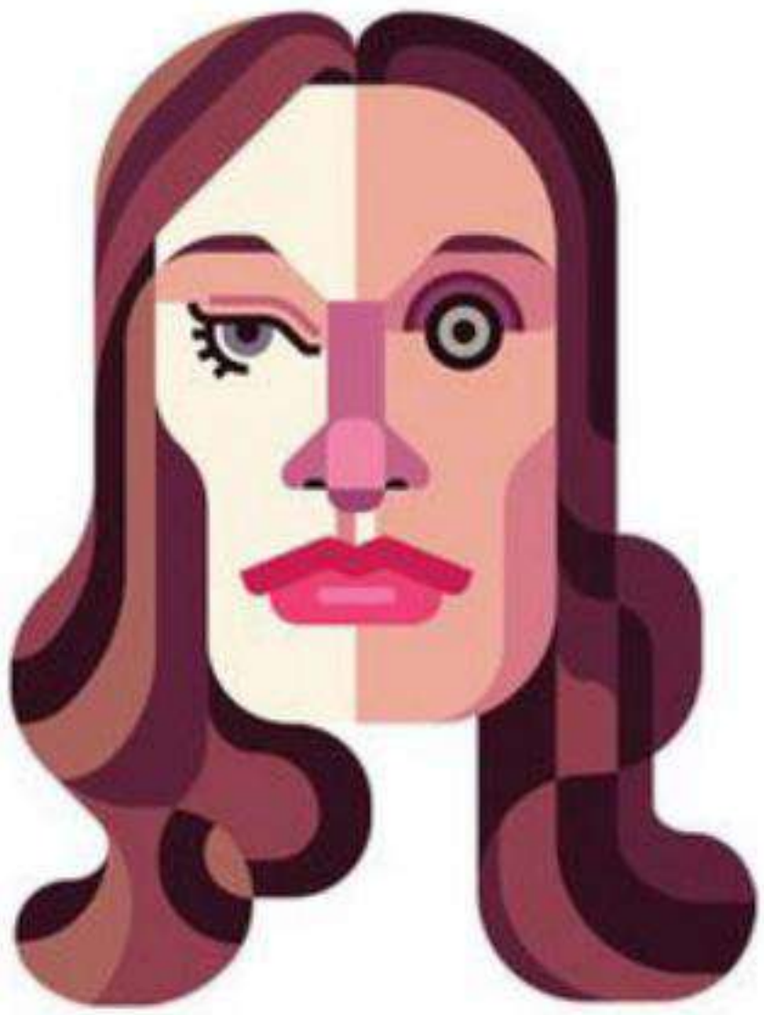
Lưu ý, bạn sử dụng càng nhiều màu sắc trong một bản thiết kế thì bạn càng gặp nhiều khó khăn hơn để phối hợp đúng cách chúng sao cho hiệu quả tối ưu.

Tạo dựng bảng màu hài hòa là một thách thức không hề nhỏ và thậm chí còn trở thành những khó khăn lớn khi bạn bổ sung thêm bốn, năm, sáu và nhiều

Thách thức về bảng màu sắc

màu sắc. Thiết kế nên những bảng màu thành công và hiệu quả, các nhà thiết kế có xu hướng thống nhất quan điểm về sự hài hòa và độ sáng để lựa chọn màu sắc thể hiện được ý tưởng theo quan điểm của khách hàng và của cả nhà thiết kế.

COEX
MOTEL
MOTEL
SOJU & PUB
CLUB
BAR
NIGHT OF
SEOUL



Nhìn quá đơn giản và sơ sài

Phụ thuộc vào nhu cầu sử dụng, một số người quan tâm đến thiết kế theo phong cách Flat quan điểm "quá đơn giản"

Thiết kế quá đơn giản có thể là nguyên nhân gây ra sự khó khăn lớn để truyền tải những thông điệp hình ảnh phức tạp.

Tuy nhiên, một số người lại có những quan điểm trái chiều với phong cách thiết kế Flat, họ đưa ra luận điểm thiết kế dạng Flat là công cụ giao diện đơn giản dành cho người sử dụng. Nhưng nhiều người khác lại ủng hộ phong cách thiết kế Skeuomorphic trang trí giao diện thông qua những công cụ thực tiễn thuận lợi cho việc người dùng trải nghiệm. Nói một cách thẳng thắn thì, phong cách thiết kê Flat phụ thuộc vào những hoàn cạnh cụ thể.

Sun

Mercury

Venus

Earth

Mars

Jupiter

Saturn

Uranus

Neptune

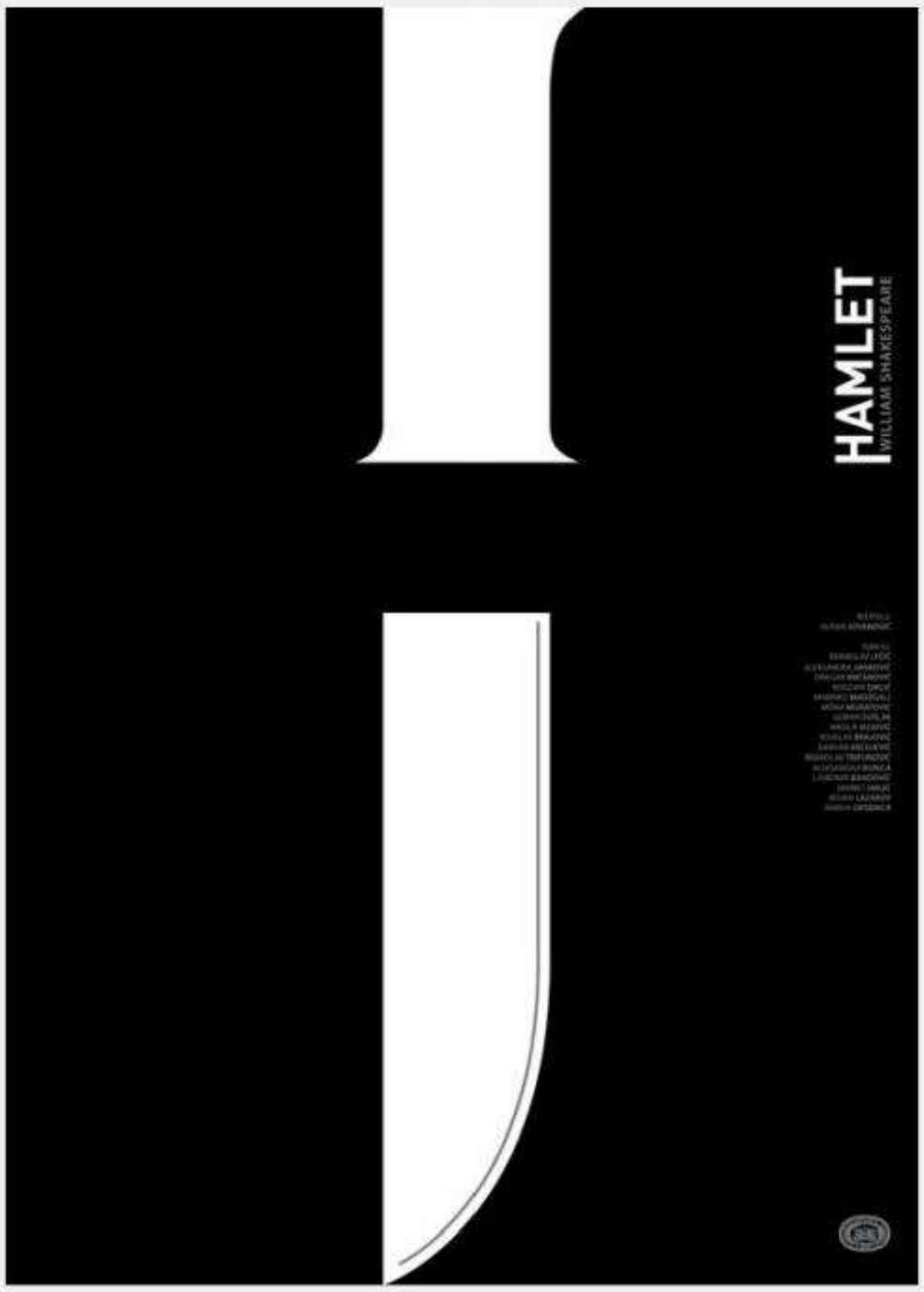
Pluto

Comet

Stars

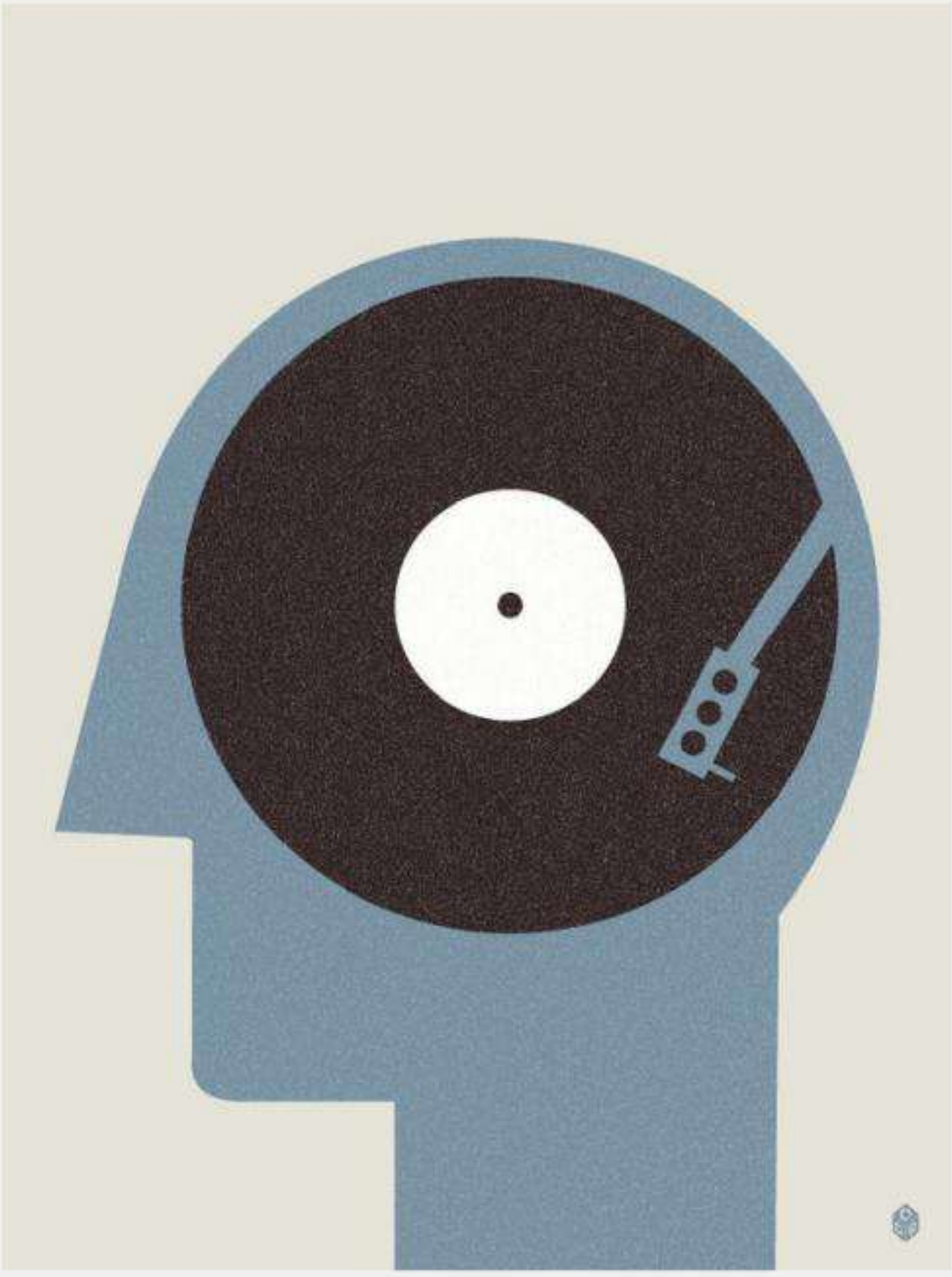
Asteroid

Meteorite



THIẾT KẾ TỐI GIẢN

minimalist graphic



THIẾT KẾ TỐI GIẢN LÀ GÌ ?

1

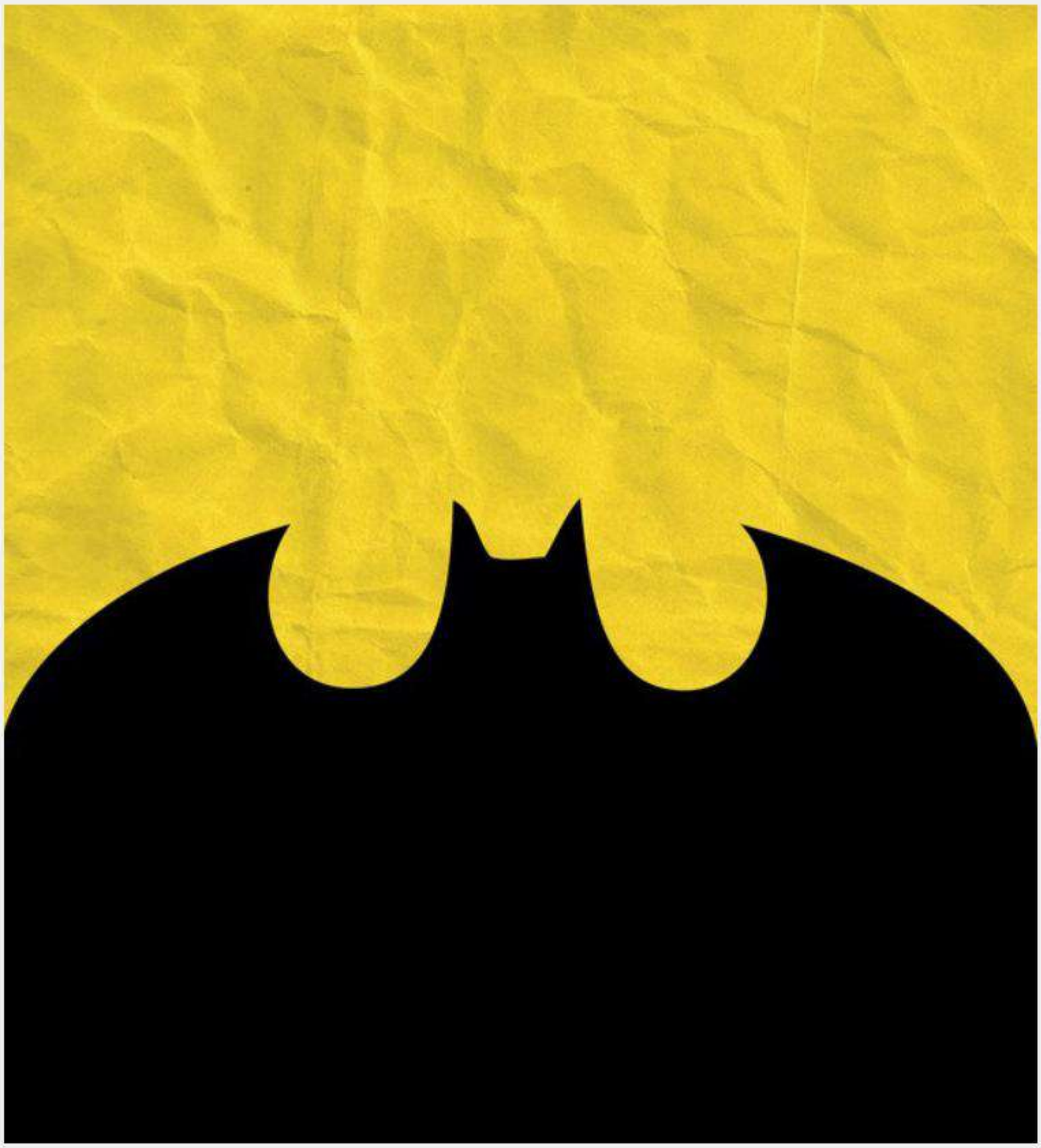
Tối Giản – Minimalism

là một phong trào nghệ thuật phát triển mạnh mẽ nhất ở Mỹ trong thập niên 60 và 70. Tối Giản nhanh chóng phát triển thành xu hướng thiết kế thời đại, với phong cách nhấn mạnh việc giảm thiểu đến tối đa các chi tiết thừa, chỉ giữ lại thành phần thật sự cần thiết và đáp ứng được yêu cầu về công năng lẫn thẩm mỹ. Sự sử dụng hạn chế về màu sắc trong trang trí là đặc trưng dễ nhận diện nhất của xu hướng thiết kế này.

2

Đồ họa Tối Giản (Minimalist Graphic) loại bỏ các yếu tố không quan trọng và tập trung vào sự đơn giản, đồng thời đặt ra thách thức cho các nhà thiết kế là cần phải tìm được một yếu tố vừa xúc tích vừa ngắn gọn nhưng vẫn truyền tải được đầy đủ chủ đề, thông điệp của tác phẩm đồ họa một cách chính xác và dễ hiểu.

Less is more: càng tối giản là càng thể hiện nhiều. Loại bỏ tất cả chi tiết không cần thiết.



Poster phim Batman

ĐẶC ĐIỂM

Poster phim Hulk

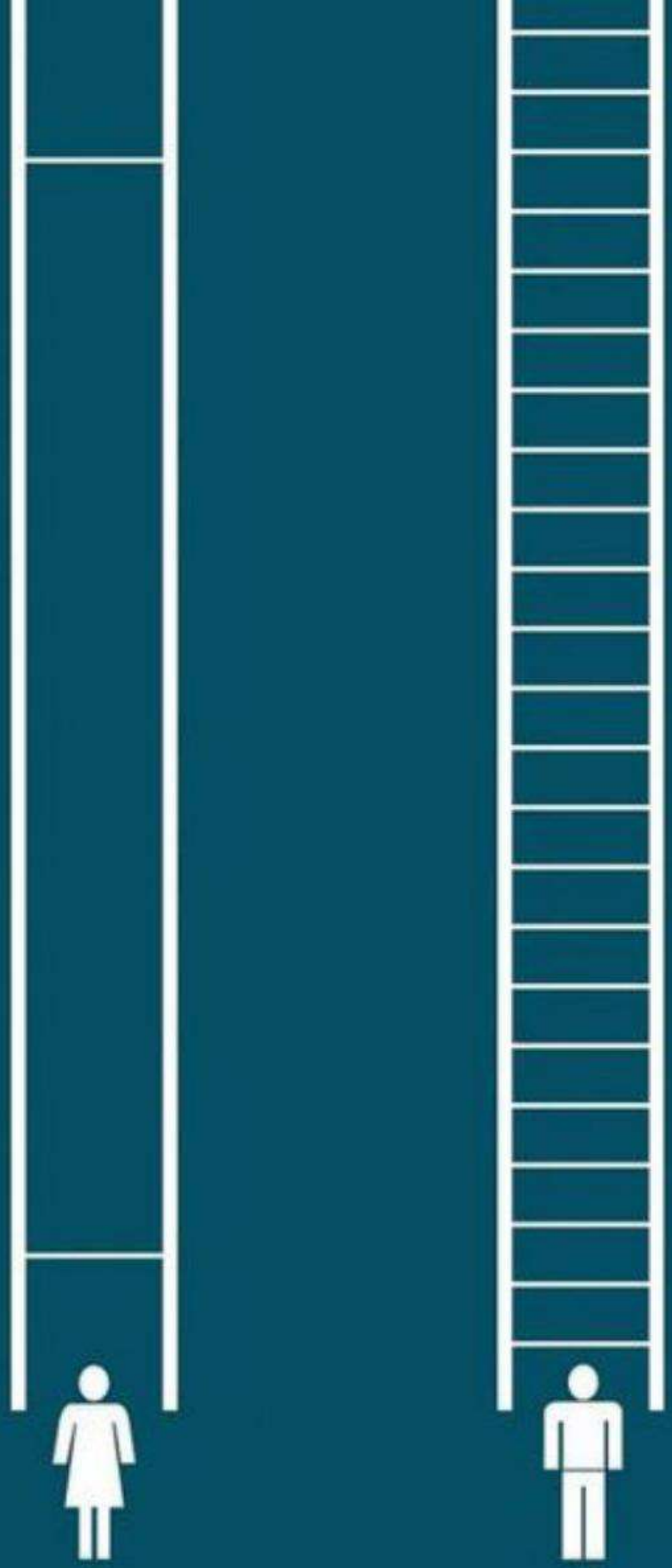
Poster phimFlash

Poster phim
Back to the Future

STOP CHILD RECRUITMENT

Màu sắc tối thiểu, chỉ sử dụng những màu sắc tương tác tốt với nhau và nằm trong chủ đích của nhà thiết kế.

LESS IS MORE



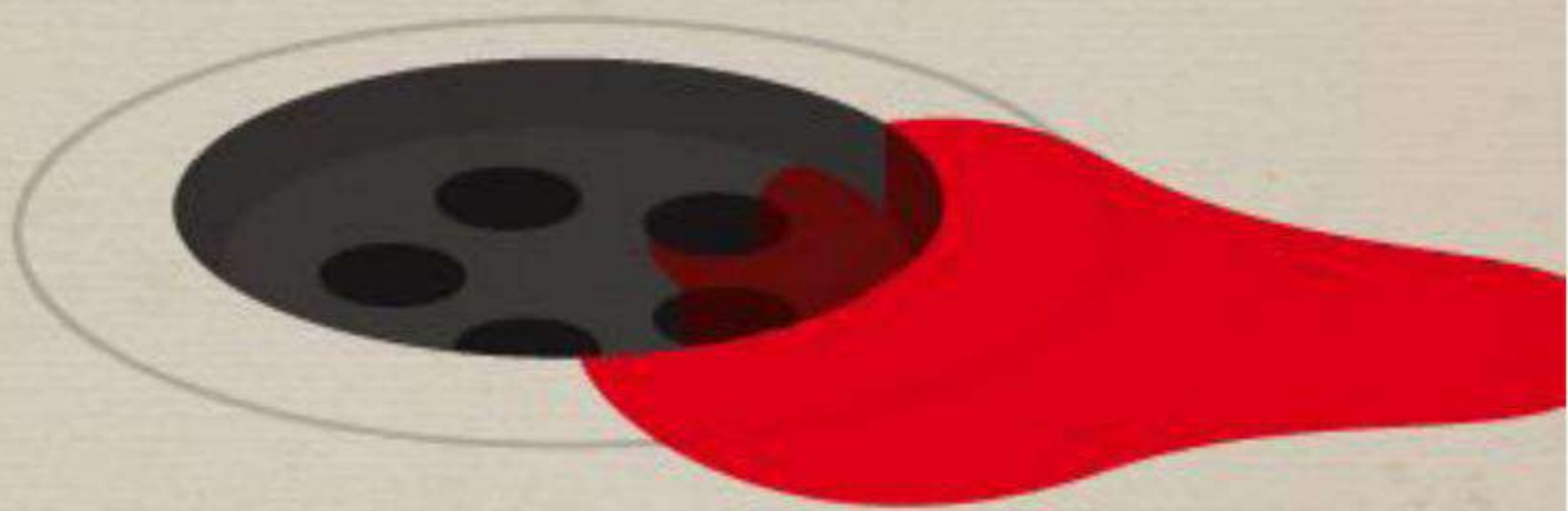
SOMEONE HAS TO WORK HARDER.

SAME RIGHTS, SAME OPPORTUNITIES.

Nghệ thuật chữ (Typography) rõ ràng, đơn giản và phải thật dễ nhận biết, dễ đọc.

GOT MORE?

Anthony Perkins / Vera Miles / John Gavin / Martin Balsam



Psycho

A Film by Alfred Hitchcock

Hệ thống lưới chắc chắn hay mô hình lưới đơn giản đã quen thuộc với mắt sẽ đảm bảo tỉ lệ, sự cân đối của hình ảnh nội dung.

FREEDOM OF SPEECH

" I disapprove of what you say,but I will defend to the death your right to say it." ----Voltaire (1694-1778)

PLANTS
MAKE
US
HAPPY

They make us want to
smooch, neck and kiss.
**They also make
our bottles.**

plantbottle™

Up to 30% made from plants.
100% recyclable plastic bottle.

Coca-Cola

The Coca-Cola Company © 2014

UP

A Film By Disney - Pixar

Tăng độ tương phản để tăng khả năng nhận diện của thiết kế, dễ đọc và dễ gây ấn tượng.

Who's Next? **Stop the waste** :
no more nuclear power, no more chernobyls and fukusimas

WWF

7 06064 600399

THE
Black & Blaze
coffee roasting company
est. 2010

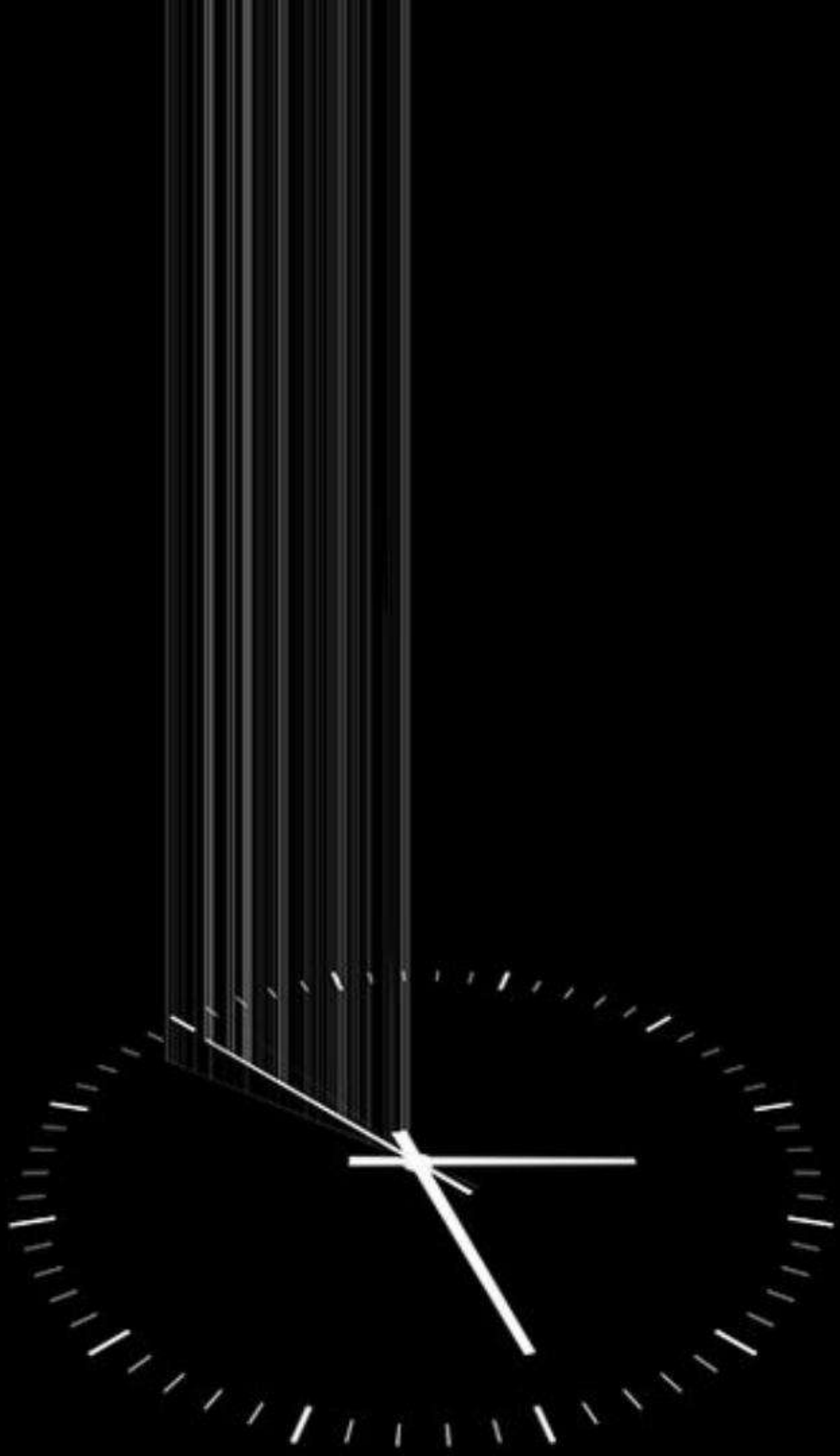
Càng đơn giản càng không đơn giản!

"Make things as simple as possible but no simpler." – "Thực hiện những điều càng đơn giản thì càng không đơn giản" - Albert Einstein.

Trong khi "sự đơn giản" được sử dụng để xác lập nên Xu hướng Thiết kế Tối giản, lại không đơn giản để có thể tạo nên một Thiết kế Tối giản tốt. Thiết kế nhỏ gọn có nghĩa là nhà thiết kế phải làm chủ thiết kế và sẽ rất khó để tối giản. Nhà thiết kế cần cân nhắc những thành phần phải lược bỏ, tìm ra ứng dụng hoặc công năng thực tiễn và gắn nó một cách trông đơn giản nhất vào thiết kế.

Tối giản không có nghĩa là lấy đi mọi thứ. Nó có nghĩa là bản thiết kế giao tiếp với người sử dụng qua càng nhiều yếu tố thiết kế càng tốt. Các Phong cách thiết kế khác nhau sẽ tạo ra những "cảm xúc" khác nhau trong sản phẩm thiết kế, mà ở Tối Giản chính là sự sạch sẽ, rõ ràng, dễ tiếp cận, thân thiện mà không kém phần tinh tế.

GREENPEACE



CHRISTOPHER NOLAN

INTERSTELLAR

MAN KIND WAS BORN ON EARTH
IT WAS NEVER MEANT TO DIE HERE

IMAX 3D

Awareness can save the earth.

WWF

THIẾT KẾ LOW-POLY

low-poly

IRON MAN

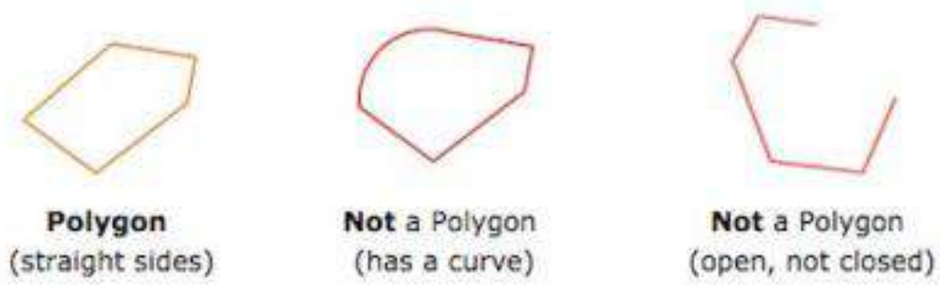
LOW-POLY LÀ GÌ ?

1

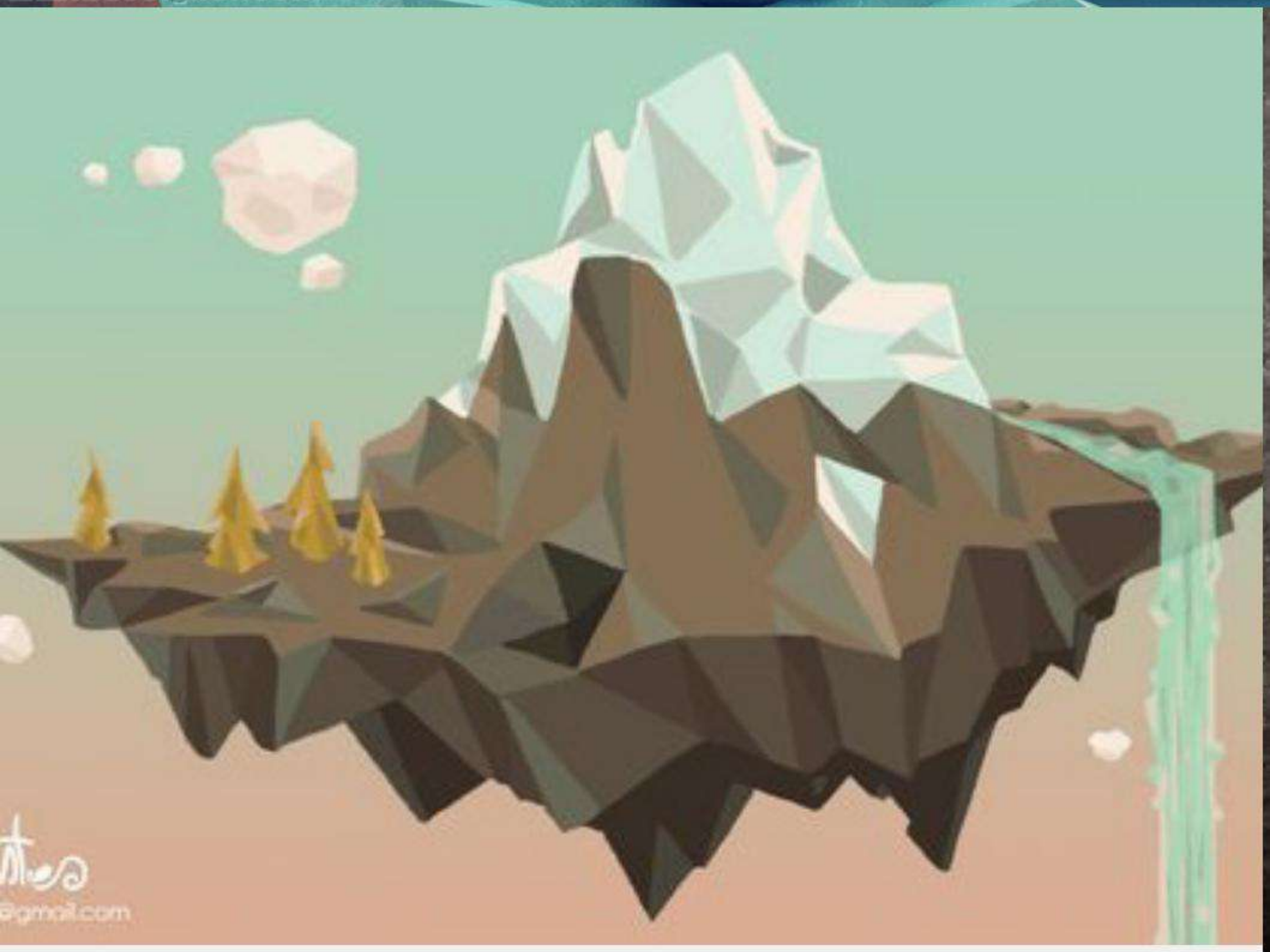
Low-Poly là một xu hướng đồ họa "hot" trong vài năm trở lại đây, mà chúng ta có thể thấy chúng gần như ở khắp mọi nơi: từ những cuốn sách, quảng cáo website, thiết kế chữ đến mọi ứng dụng....Tuy bạn không quen thuộc với thuật ngữ Low poly inllustration, nhưng chắc hẳn bạn đã nhìn thấy phong cách này ở đâu đó. Những hình dạng hình học đơn giản đặt cạnh nhau để tạo ra tác phẩm có góc cạnh, thường tối giản, Low poly xuất phát từ từ "polygon" (đa giác) chỉ đơn thuần là một hình dạng 2 chiều làm bằng các đường thẳng và góc.

2

Low-poly (tạm dịch: đa giác thấp) là thuật ngữ thường thấy chỉ một kĩ thuật xây dựng mô hình trong đồ họa 3D (phổ biến với việc thiết kế game hay dàn cảnh phim hoạt hình 3D...). Về cơ bản, đây là một lưới các đa giác, đặc biệt là hình tam giác, cấu tạo nên đối tượng 3D (đơn vị này có chức năng tương tự như lưới pixel trên một bức ảnh raster). Số lượng các đa giác càng nhiều và chi tiết (high-poly), hiệu ứng trên mô hình 3D càng mượt và giống thật hơn. Tuy nhiên, việc này đồng nghĩa thời gian render cũng tăng lên gấp nhiều lần. Vì thế, để tăng tốc độ quá trình, các chi tiết cần phải được giảm về số lượng đa giác cấu thành....và như vậy, chúng ta có một Low-poly.



izdesigner.com


@gmail.com

THE INCREDIBLE HULK

Để tạo nên loại minh họa này, bạn có thể sử dụng bất kỳ phần mềm 3D cơ bản nào, nhưng Cinema 4D được sử dụng rộng rãi vì tính linh hoạt và đơn giản của nó khi nói đến mô hình, ánh sáng và các hiệu ứng hình ảnh, trong khi các công cụ khác như Maya hay 3ds Max sẽ mất nhiều công sức và thời gian hơn.

SỰ RA ĐỜI CỦA LOW POLY ILLUSTRATION

Việc sử dụng nghệ thuật Low poly xuất phát từ những ngày đầu của phim hoạt hình 3D. Người ta lên cảnh 3D bằng cách sử dụng một độ phân giải đa giác thấp giúp giảm thời gian render, nó đã làm tăng tốc quá trình phát triển của các video trò chơi và phim hoạt hình.

Low poly được đưa vào sử dụng lần đầu tiên được cho là bởi nhà minh họa, nhà thiết kế tại Wisconsin, Hoa Kì Timothy J. Reynolds cùng dự án cá nhân của anh mang tên "Low - Poly, Isometric Worlds" và "Low - Poly, Non-Isometric Worlds". Thuật ngữ "low-poly" còn được biết đến như phong cách "polygon" - phương pháp minh họa bằng các hình đa giác.

Những tác phẩm của Reynolds được truyền cảm hứng bởi phương pháp đồ họa tạo hình bằng những khối đa giác có giới hạn về số lượng, và điều này khiến chúng trở nên đặc biệt mới lạ với bề mặt sắc nét qua thiết kế dạng hình học đơn giản, kết cấu thú vị mà các nhà thiết kế mới chỉ khai thác trên khía cạnh 3D. Không thể phủ nhận rằng, sáng tạo của Timothy J. Reynolds đã định hình nên phong cách độc đáo Low-poly.

bee inc
dollen
honeyi
waggle dance

BEEPPELIN
wiggle dance
by
MIKE NUDD
MS
MATEUSZ SZULIK

H
N
CH3
CH3

Công nghệ đã phát triển rất mạnh mẽ, nhưng cho tới ngày nay Low poly vẫn được sử dụng để giảm thời gian render. Trong thực tế, Low poly dường như đã trở thành một xu hướng thiết kế. Trong các video trò chơi, các tác phẩm

của những họa sĩ 3D và thậm chí trong vẽ tranh minh họa, Low poly cũng được sử dụng để kết nối cấu trúc với chiều sâu mà không bị mất đi nét đẹp của sự tối giản.

POLYA

FREE FONT

WORLD PADEL TOUR

ESTRELLA DAMM
CÓRDOBA
OPEN
23-29 Junio 2014
WORLD PADEL TOUR
Trofeo Cajasur
PHILIPS
HEAD
MYSTICA
Estrella

CERVEZAS VICTORIA
MÁLAGA
OPEN
21-27 Julio 2014
WORLD PADEL TOUR
VICTORIA
PHILIPS
HEAD
MYSTICA

ESTRELLA DAMM
ALCOBENDAS
OPEN
1-7 Septiembre 2014
WORLD PADEL TOUR
PHILIPS
HEAD
MYSTICA
Estrella

ESTRELLA DAMM
MARBELLA
OPEN
Internacional
de Puente Romano
28 Julio - 3 Agosto 2014
WORLD PADEL TOUR
PHILIPS
HEAD
MYSTICA
Estrella

ESTRELLA DAMM
DUBAI
OPEN
8-12 Diciembre 2014
WORLD PADEL TOUR

ESTRELLA DAMM
LA NUCIA
OPEN
18-24 Agosto 2014
WORLD PADEL TOUR
Trofeo La Nucía
Ciudad del Deporte
LA NUCIA
Estrella

ESTRELLA DAMM
CASTELLÓN
OPEN
7-13 Julio 2014
WORLD PADEL TOUR
PHILIPS
HEAD
MYSTICA
Estrella

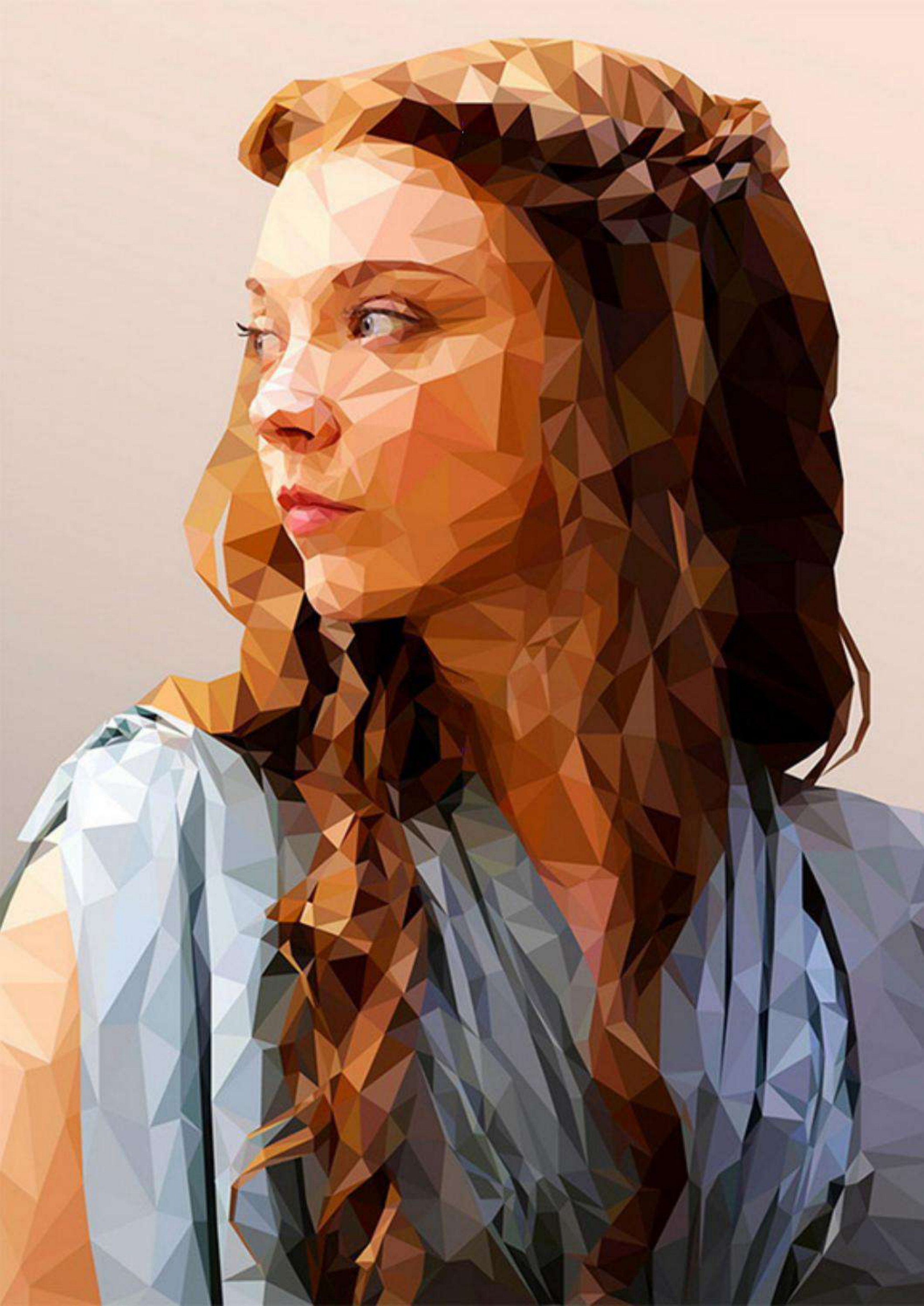
ESTRELLA DAMM
LISBOA
OPEN
30 Setembro a 5 Outubro 2014
WORLD PADEL TOUR
PHILIPS
HEAD
MYSTICA
Estrella

ESTRELLA DAMM
BADAJOZ
OPEN
9-15 Junio 2014
WORLD PADEL TOUR
Trofeo Milenio
Reino de Badajoz
PHILIPS
Estrella

ВЕЛИЧЕСТВЕННАЯ ГОРА
МАТТЕРХОРН
ШВЕЙЦАРИЯ
360

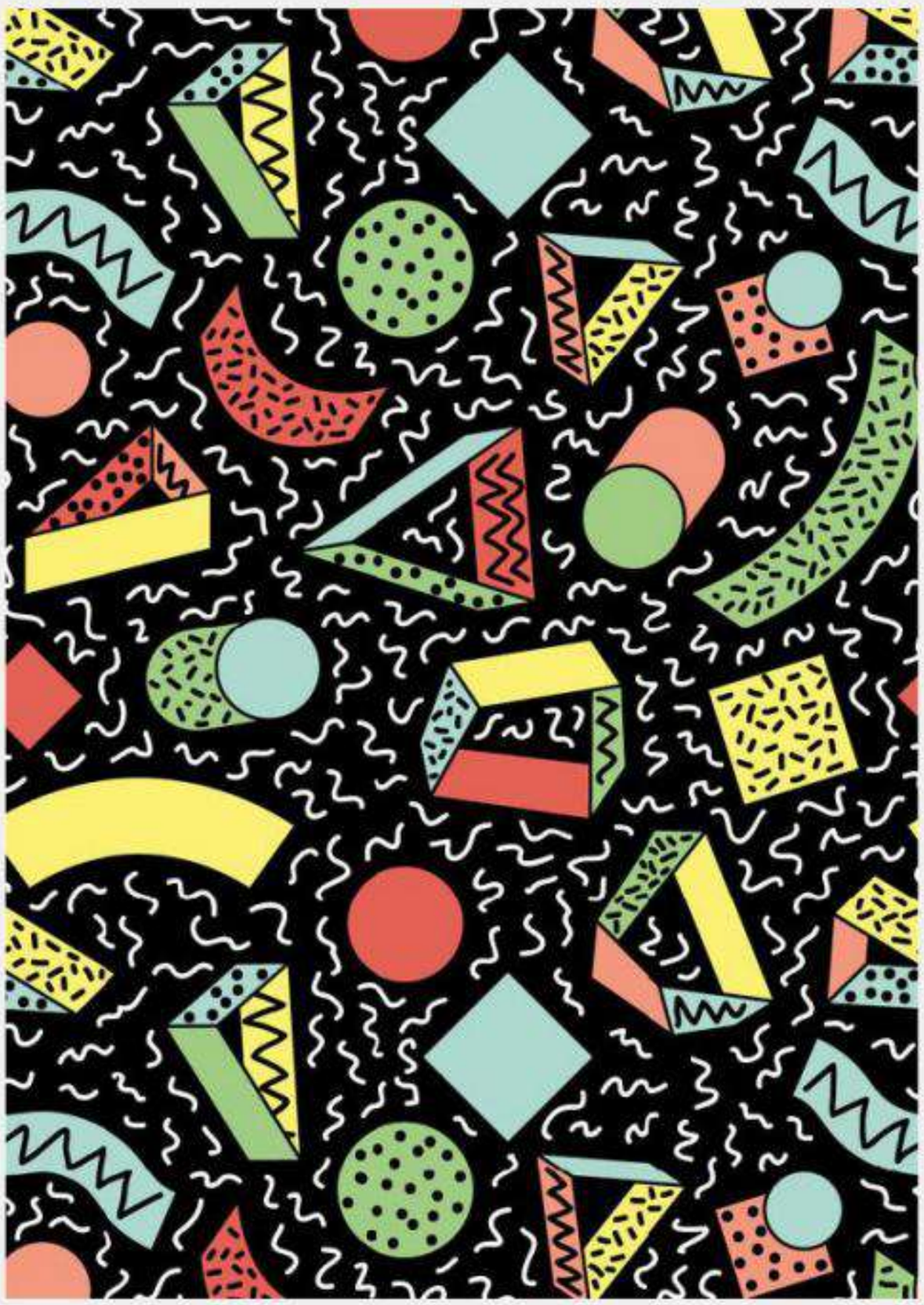
ESTRELLA DAMM BARCELONA OPEN
XVI Torneo Internacional de padel de Catalunya
19-25 de mayo de 2014
REAL CLUB DE POLO DE BARCELONA
Real Club de Polo de Barcelona
WORLD PADEL TOUR
Compra las entradas en: www.worldpadeltour.com
PHILIPS
HEAD
MYSTICA
MÚSSLI
SEAT
Estrella Damm
ESTRELLA DAMM TENERIFE OPEN
15-19 Octubre 2014
PABELLÓN INSULAR SANTIAGO MARTÍN
ENTRADAS: WORLDPADELTOUR.COM
12-15 Octubre 2014
CLUB WURKO PÁDEL
WORLD PADEL TOUR
PHILIPS
HEAD
MYSTICA
MARCA
MÚSSLI
Estrella Damm

THE
SKULL

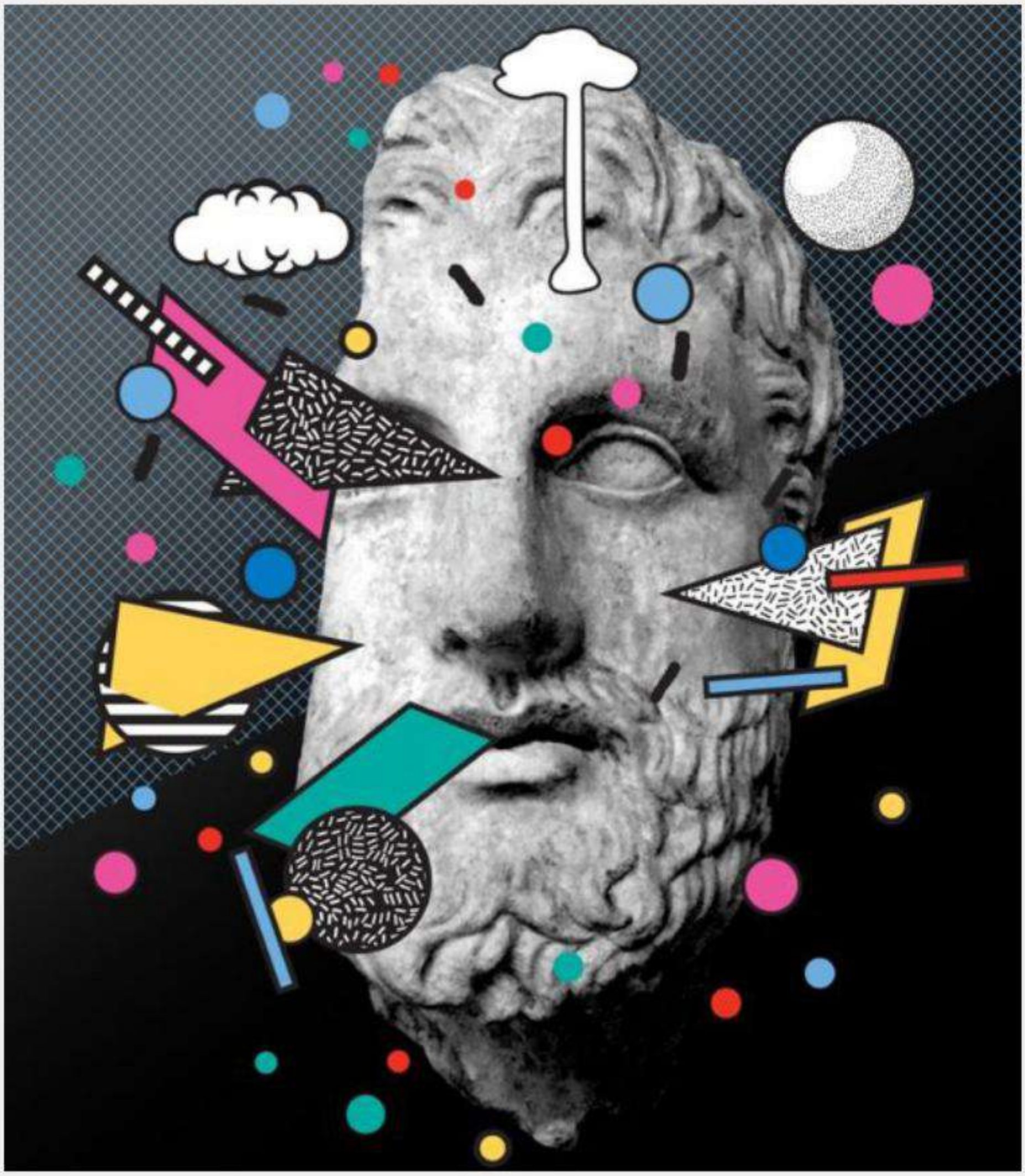


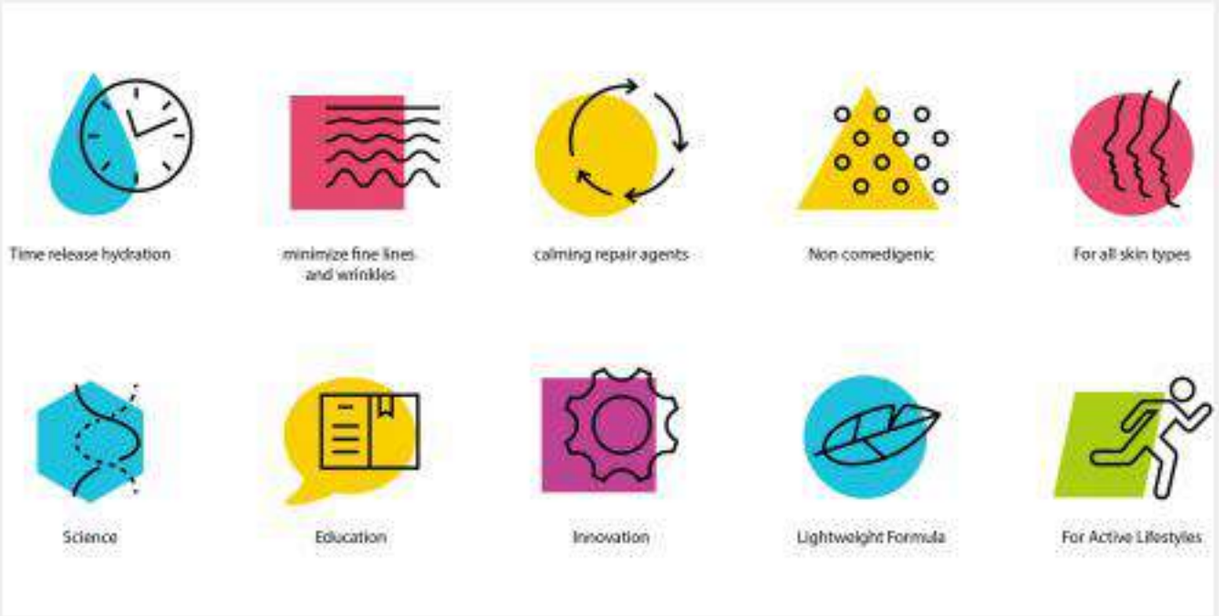
THIẾT KẾ MEMPHIS

Memphis



XU HƯỚNG MEMPHIS LÀ GÌ?





Tháng 12/1980 một nhà thiết kế/ kiến trúc sư tên là Ettore Sottsass tập hợp đám bạn sáng tạo của ông lại để họp. Cuộc họp diễn ra trên bản nhạc nền Stuck inside of mobile with the Memphis blue again của Bob Dylan.

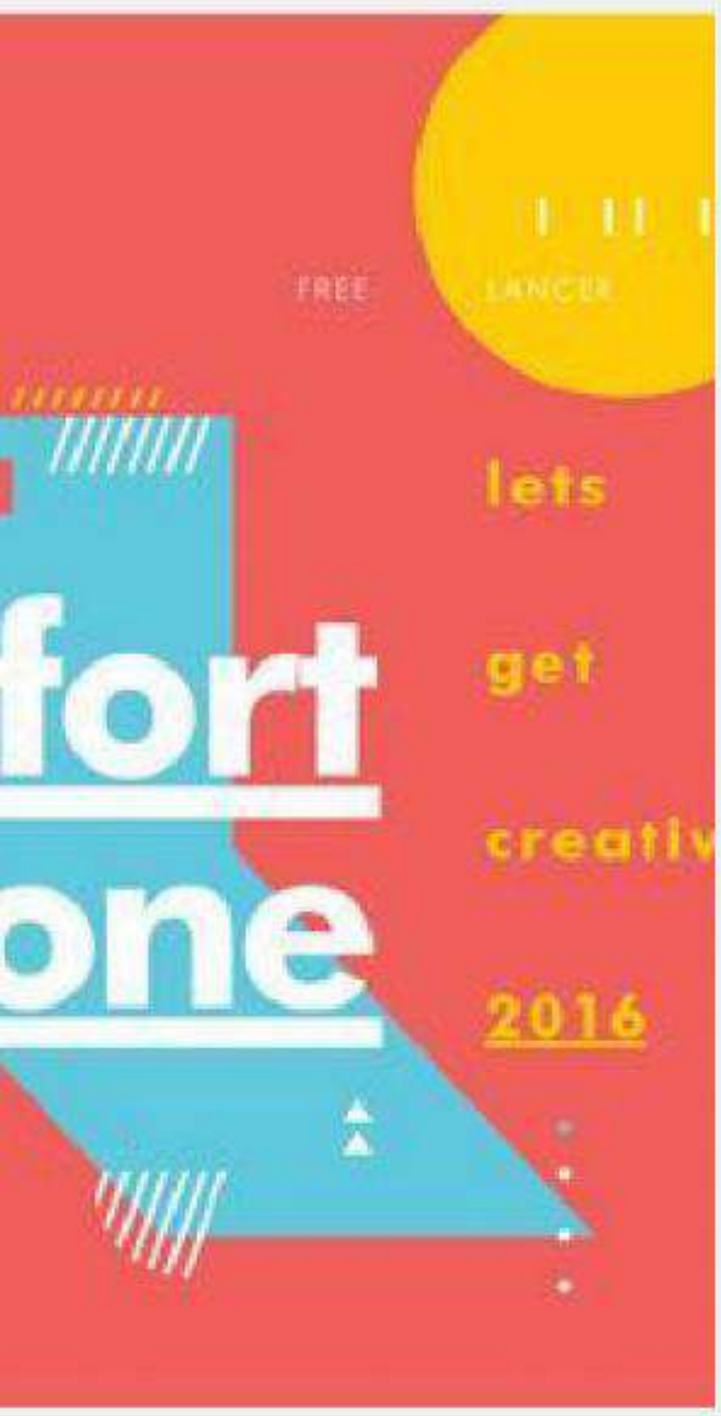
Đúng thế, chúng ta đang ở Milan. Nhưng không, đây không phải là xu hướng có "chất" của người Ý gì hết. Hãy tưởng tượng bạn tập hợp tất cả những cái gì người ta cho là "thảm họa" thiết kế lại và boom! Một xu hướng thiết kế bứt phá ra khỏi mọi định luật thiết kế. Nào ta cùng đá bay cái xu hướng đơn giản, đồng bộ của những năm 70 và ủng hộ một thứ cực đoan hơn. Memphis và nhóm Sottsass Associati ra đời.

Về cơ bản, Memphis được lấy cảm hứng từ một số xu hướng thiết kế như:

- Art Deco: dựa vào những hình vẽ cơ bản trong hình học
- Pop Art: sử dụng những màu sắc lòe loẹt
- 1950's Kitsch: rời xa xu hướng đơn giản của những năm 70

Vậy làm sao để tập hợp chúng lại thành một thiết kế nghịch ngợm, không theo khuôn khổ nào? Bạn nên chú ý vào 3 yếu tố sau:

LÀM THẾ NÀO ĐỂ BẮT ĐẦU VỚI MEMPHIS



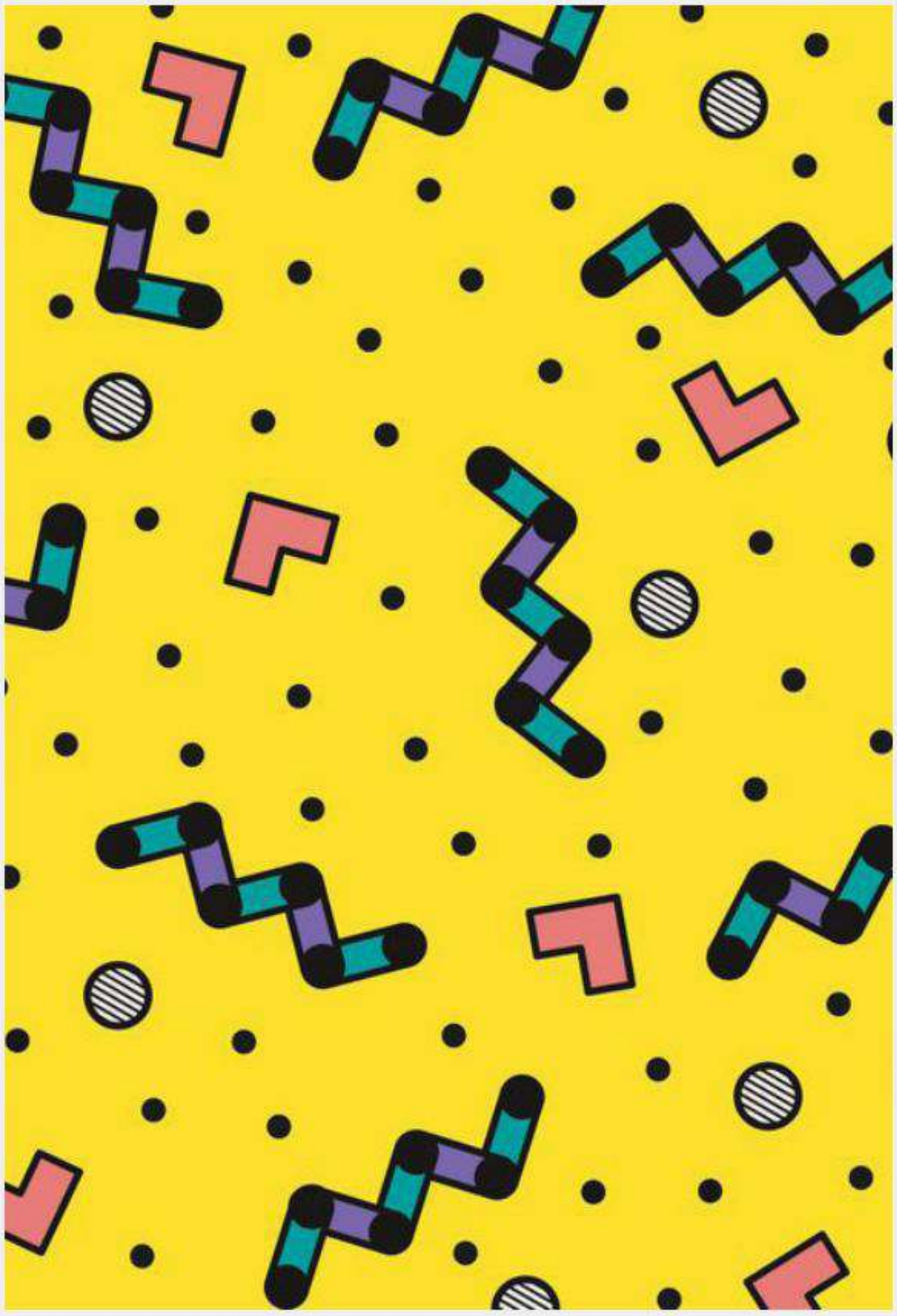
Typography

Bạn nên chọn những font bổ sung tốt cho không khí hình học của xu hướng này. Art Deco fonts là hoàn hảo nhất, vì nó vừa có nét sắc và những đường cong mô tả hình học. Nó cũng cho bạn nhớ về thời mà cảm hứng cho Memphis được tạo ra.

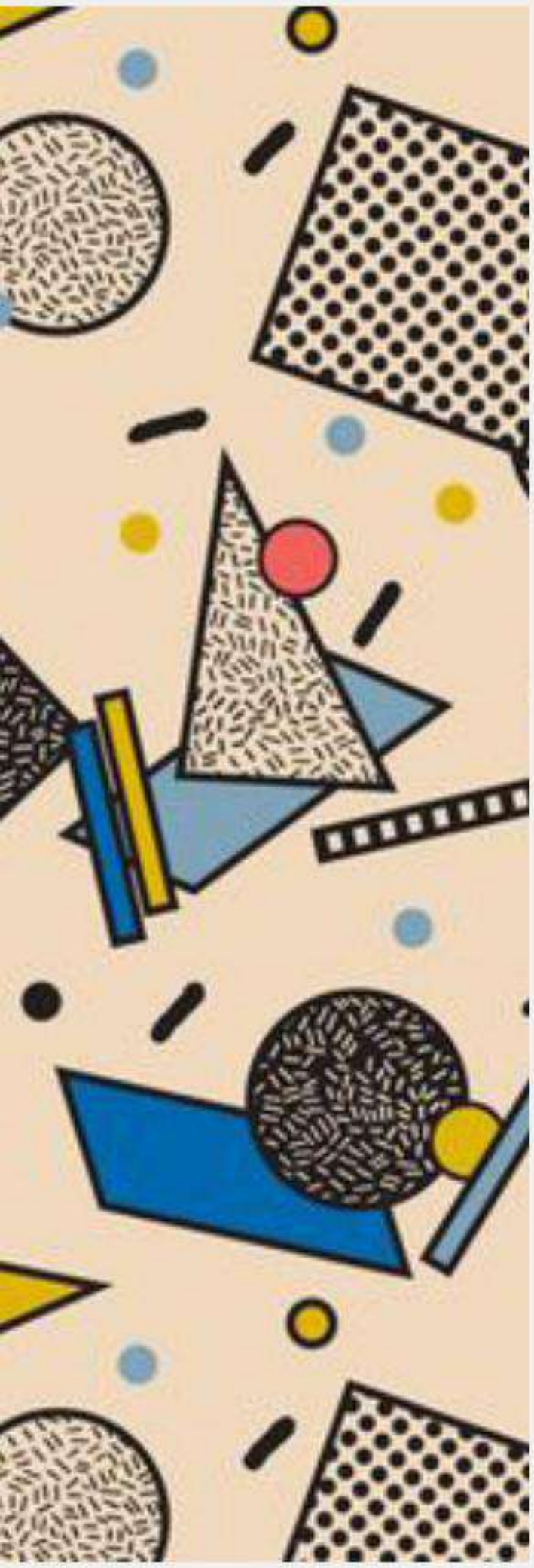
With Extra Pack
Thunderstorm
HAND PAINTED
TYPEFACE BY AIYARI
LIVE
EVERYDAY
LIKE IT'S
YOUR LAST

LIFE FINDS A WAY.

Patterns



Đây mới là khó đây. Không giống như những xu hướng thiết kế khác, Memphis lại đi theo trường phái có nền lung tung, lộn xộn. Chúng ta có thể bắt gặp một mớ đường thẳng mỏng dính, kết hợp với một đống chấm hay những hình cơ bản 3D. Các bạn có thể bới tung thiết kế của mình như một đứa bé chơi với đống đồ chơi vậy, như vậy tốt hơn.



LOST IN THOUGHT

lets

Daydream

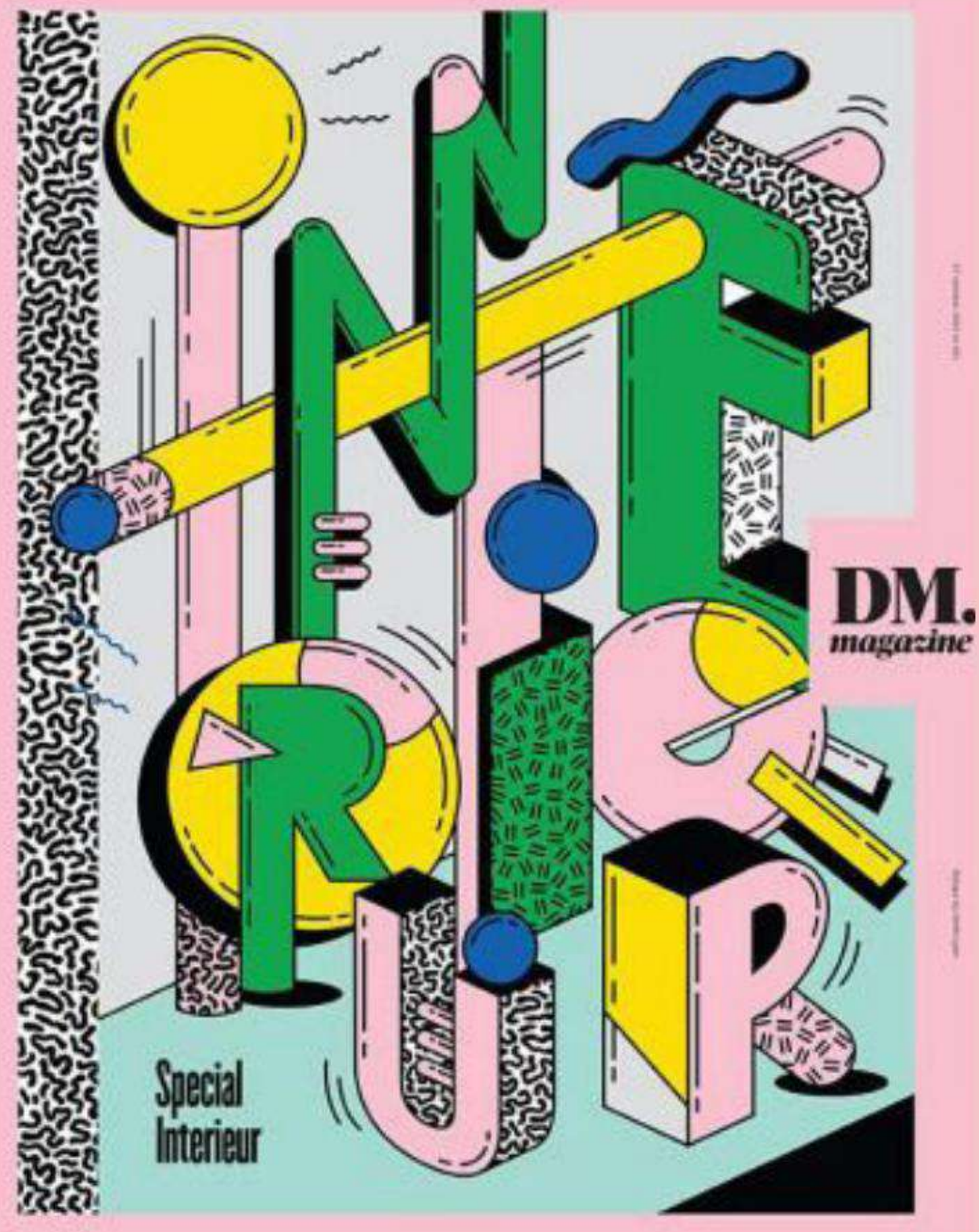
get

creative

2016

Màu sắc

Bạn không nên dùng màu xỉn quá. Hãy sử dụng những màu sắc thật năng động và vui tươi, không cần nghĩ đến lý thuyết màu sắc làm gì cả. Mấy người sáng tạo ra Memphis cũng chẳng quan tâm.



S &
CO

22
•
10
•
16
•

ROB LE NAN
SAT 22ND OCT
MUSIC FROM 9PM
ADM €10

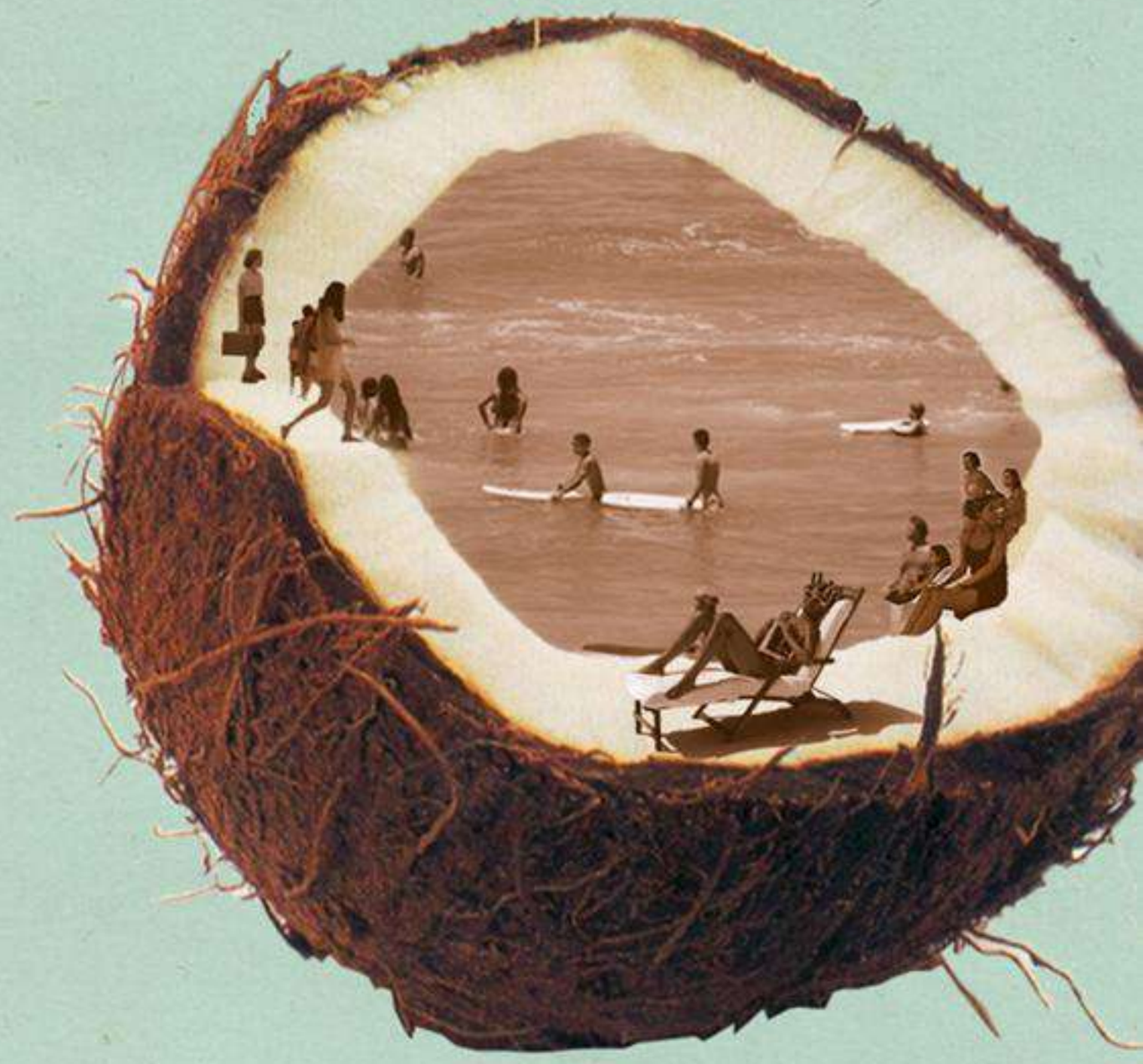
SECRET SOCIETY

S &
CO

29
•
10
•
16
•

AOIFE NI CANNA
SAT 29TH SEP
MUSIC FROM 9PM
ADM €10

SECRET SOCIETY



Tất cả ảnh được lấy từ Pinterest.com, Behance.net và Dribbble.com
Bài viết được tổng hợp từ Design.vn, webwewant.com,
izdesigner.blogspot.com và forum.iciel.net