



Đồ họa động - xu hướng thiết kế của Kỹ nguyên số

Lê Văn Thân¹, Chu Thị Kim Định²

¹Khoa Công nghệ thông tin- ĐH Công nghệ Đông Á

²Khoa Truyền thông và Thiết kế ĐH Hòa Bình

Email: thanlv@eaut.edu.vn

TÓM TẮT

Đồ họa động (motion graphics) là loại hình nghệ thuật ứng dụng, là ngành học kết hợp giữa ý tưởng sáng tạo và khả năng cảm nhận thẩm mỹ, thông qua các công cụ đồ họa để truyền tải thông điệp bằng những hình ảnh chuyển động đẹp, ấn tượng đi vào lòng người. Khác với phim hoạt hình truyền thống, đồ họa động tập trung vào yếu tố thị giác và cách chuyển động của các thành phần đồ họa nhằm truyền đạt ý tưởng một cách trực tiếp, hiệu quả. Những chuyển động này có thể bao gồm hiệu ứng chuyển cảnh, chữ động (kinetic typography), biểu tượng xoay, hiệu ứng mô phỏng vật lý như độ rung, bật nảy hoặc biến dạng trong quảng bá sản phẩm thương mại hay sự kiện văn hóa và biểu tượng cho những sự kiện.

Đồ họa chuyển động được tạo ra bằng cách sử dụng các công cụ công nghệ phần mềm và kỹ thuật để thiết kế ra các sản phẩm, hình ảnh có khả năng chuyển động. Các hình ảnh này có thể được sử dụng trong các sản phẩm như phim hoạt hình, trò chơi điện tử, quảng cáo, video clip hay các ứng dụng trên điện thoại di động. Đồ họa chuyển động giúp cho các sản phẩm này trở nên sinh động, thu hút, gây ấn tượng và lôi cuốn mạnh mẽ đến người xem. Đây là ngành học đang rất phát triển, có ảnh hưởng rất lớn đến cuộc sống đương đại, đồng thời là xu hướng mới trong kỹ nguyên số.

Từ khóa: Xu hướng thiết kế, đồ họa động, kỹ nguyên số.

ABSTRACT

Motion graphics is a form of applied arts with integrates creative ideation and graphic elements with aesthetically pleasing perception to communicate compelling messages through dynamic and visual imagery. Distinct from traditional animation, motion graphics explore visual components and their movement to effectively convey conceptual content. These motions might encompass transition effects, kinetic typography, rotated symbols, and simulated physical effects such as vibrations, elasticity, or deformation. Such techniques are frequently employed in the promotion of commercial products, cultural events, and symbolic visual storytelling.

The creation of motion graphics involves the application of digital tools and software technologies, and is widely applied across various media platforms, including animated films, video games, advertisements, video content, and mobile applications. By enhancing visual engagement and emotional resonance, motion graphics contribute significantly to the communicative power and aesthetic quality of multimedia products. As a rapidly evolving field,

<https://doi.org/10.65153/j2s3nq16>



motion graphics play an influential role in contemporary visual culture and represent a significant development within the broader context of digital transformation.

Keywords: *Design trends, motion graphics, digital media, visual communication, digital transformation.*

1-ĐẶT VẤN ĐỀ:

Khi công nghệ ngày càng phát triển, nhu cầu về thiết kế đồ họa chuyển động cũng tăng lên đáng kể. Công ty, doanh nghiệp, cũng như các tổ chức trong nhiều lĩnh vực đều đang tập trung vào việc tạo ra nội dung sống động và hấp dẫn để thu hút khách hàng. Điều này tạo ra nhiều cơ hội cho các nhà thiết kế các công việc liên quan đến ngành Thiết kế đồ họa chuyển động.

Với sự phổ biến của các nền tảng trực tuyến và ứng dụng di động, ngành thiết kế đồ họa chuyển động mở ra một loạt các cơ hội nghề nghiệp. Công việc trong lĩnh vực này không chỉ bao gồm việc tạo ra hoạt ảnh và hiệu ứng chuyển động cho video, mà còn mở ra các cơ hội khác như thiết kế trò chơi điện tử, tạo hình 3D, tạo ra các biểu tượng động cho ứng dụng di động và cả việc tham gia vào lĩnh vực truyền thông quảng cáo.

Do sự phát triển mạnh mẽ của ngành Thiết kế đồ họa chuyển động, nên các cơ sở đào tạo cũng ngày càng chú trọng đào tạo những người có kỹ năng chuyên sâu trong lĩnh vực này. Nhiều trường đại học trong đó có Trường đại học công nghệ Đông Á đã đưa nội dung thiết kế đồ họa chuyển động vào chương trình đào tạo nhằm đáp ứng nhu cầu thực tế của xã hội. Với xu hướng số hóa ngày càng phổ biến, người học ngành này sẽ có cơ hội tiếp cận với nhiều vị trí việc làm hấp dẫn trong các công ty sản xuất phim, truyền thông và marketing.

2- CƠ SỞ LÝ THUYẾT:

Đồ họa động bắt đầu được biết đến từ những năm 1940 trong lĩnh vực điện ảnh, với các tiêu đề mở đầu phim được thiết kế chuyển động. Từ thập niên 1950-1970, các nghệ sĩ như Saul Bass đã đặt nền móng cho ngành này với những thiết kế tiêu đề phim sáng tạo. Sự phát triển vượt bậc của công nghệ vi tính vào những năm 1990, đặc biệt là sự xuất hiện của phần mềm Adobe After Effects, đã giúp democratize (phổ cập hóa) việc sản xuất đồ họa động.[1]

Từ năm 2000 trở đi, đồ họa động trở thành xu hướng chính trong thiết kế nhờ sự phát triển của internet tốc độ cao, nền tảng video trực tuyến và các ứng dụng mạng xã hội. Đến nay, đồ họa động không chỉ xuất hiện trong video quảng cáo, truyền hình mà còn tích hợp vào giao diện người dùng (UI), website, e-learning, sản phẩm công nghệ AR/VR...

Ngày nay, trong bối cảnh công nghệ kỹ thuật số phát triển mạnh mẽ và nền kinh tế sáng tạo ngày càng chiếm vị trí quan trọng, đồ họa động (motion graphics) đã và đang trở thành một trong những xu hướng thiết kế nổi bật và có sức lan tỏa, phát triển rộng rãi và lôi cuốn rất mạnh mẽ.

<https://doi.org/10.65153/j2s3nq16>



3-PHÂN TÍCH VÀ BÀN LUẬN

3.1- Lợi ích của việc ứng dụng đồ họa động:

Khác với đồ họa 2D, Motion graphics có khả năng giúp người xem tiếp thu thông tin nhanh hơn so với hình ảnh tĩnh hoặc văn bản đơn thuần. Chuyển động có thể nhấn mạnh các yếu tố quan trọng, hướng sự nhìn của người xem đến trọng tâm và những chi tiết cụ thể. Ngoài ra, khi kết hợp với âm thanh, màu sắc và hiệu ứng thị giác, đồ họa động còn giúp tăng cường cảm xúc, hấp dẫn, sự ghi nhớ và ấn tượng mạnh mẽ đối với khán giả.

Theo nghiên cứu của Mayer (2009), khi thông tin được trình bày dưới dạng hoạt hình, người học tiếp thu nhanh hơn 89% so với phương pháp truyền thống. Điều này rất quan trọng và mang lại hiệu ứng và hiệu quả rất cao trong đào tạo, giáo dục và đặc biệt với quảng bá sản phẩm.[4]

Ví dụ, một video motion graphic có thể giải thích quy trình hoạt động của công nghệ blockchain trong vòng 1 phút, điều mà một đoạn văn dài vài trang khó có thể đạt được.

Thực tế cho thấy trong cùng một nội dung quảng cáo sản phẩm, nếu thiết kế bằng đồ họa động thì mang lại hiệu quả gấp 3 lần so với một quảng cáo tĩnh. Bởi ở cùng một thời gian quảng cáo hay quảng bá nó tác động và đánh thức liền 3 giác quan của khách hàng gồm: Thị giác, thính giác và xúc giác thậm trí cả khứu giác, hơn thế nữa nếu sản phẩm là khối thì quan sát được cả không gian 3,4 chiều. Chính vì vậy, đồ họa động là phương tiện truyền thông của thời đại số mang lại hiệu quả sinh động nhanh nhất, kỹ lưỡng và chính xác nhất cho khách hàng về những tín hiệu và nhận biết về hình ảnh quảng cáo sản phẩm. Còn với quảng cáo tĩnh tác động tới khách hàng chỉ có 1 giác quan đó là thị giác.

3.2. Tăng tính chuyên nghiệp và thẩm mỹ cho sản phẩm thiết kế

Việc tích hợp đồ họa động vào thiết kế giúp sản phẩm trở nên sinh động, hiện đại và thu hút khách hàng hơn. Không chỉ dừng lại ở việc "làm đẹp", motion graphics còn giúp truyền tải bản sắc thương hiệu rõ ràng hơn qua phong cách chuyển động, nhịp điệu và cách kể chuyện bằng hình ảnh. Đây là yếu tố quan trọng để các doanh nghiệp xây dựng hình ảnh thương hiệu của mình mang tính chuyên nghiệp hơn, đồng thời gây ấn tượng mạnh về thẩm mỹ sản phẩm trong tâm trí khách hàng và trong xã hội.

Ví dụ: Trong thiết kế UI/UX, các hiệu ứng động giúp người dùng cảm thấy “được hướng dẫn” một cách tự nhiên như khi bấm nút, chuyển cảnh, cuộn nội dung... Mọi chuyển động đều được tính toán để tạo cảm giác mượt mà và dễ chịu.

3.3. Hiệu quả trong tiếp thị và quảng cáo

Đồ họa động đóng một vai trò quan trọng trong tiếp thị và quảng cáo bằng cách tăng cường sự tương tác, thu hút sự chú ý và truyền tải thông điệp một cách hiệu quả hơn so với đồ



họa tĩnh. Những yếu tố động này giúp quảng cáo trở nên nổi bật, tăng khả năng ghi nhớ và nâng cao hiệu quả của chiến dịch tiếp thị.[2]

Nội dung có ứng dụng hình ảnh chuyển động thường có tỷ lệ tương tác cao hơn trên nền tảng kỹ thuật số. Các nghiên cứu chỉ ra rằng người dùng có xu hướng xem hết video ngắn có motion hơn là đọc nội dung văn bản. Chính vì vậy, đồ họa động trở thành công cụ đắc lực trong các chiến dịch quảng cáo, đặc biệt là các dạng quảng cáo ngắn, quảng cáo mạng xã hội, giới thiệu sản phẩm mới, và các sự kiện....

Theo Wyzowl (2023), 90% doanh nghiệp sử dụng motion graphics để quảng bá thương hiệu, tăng mức độ ghi nhớ và mức độ chia sẻ nội dung. Các video hoạt hình ngắn với nội dung sáng tạo giúp doanh nghiệp truyền tải thông điệp một cách súc tích, dễ hiểu, và dễ nổi tiếng.[3]

Ví dụ, các đoạn phim quảng cáo hoạt hình như của Coca-Cola đã gợi mở những cảm xúc tích cực, khiến người xem không chỉ nhớ thương hiệu mà còn đồng cảm với giá trị mà thương hiệu truyền tải. Hay các thương hiệu lớn như Apple, Google hay Adobe đều ứng dụng motion graphics để xây dựng hình ảnh hiện đại, sáng tạo và dễ gần trong các chiến dịch tiếp thị và quảng bá sản phẩm.

3.4. Ứng dụng trong đào tạo, giáo dục và trình bày ý tưởng

Trong giáo dục- đào tạo, motion graphics giúp minh họa trực quan cho những khái niệm trừu tượng, khó hiểu. khó xem. Chúng thường được dùng trong các video bài giảng trực tuyến (Online), mô phỏng quá trình học tập, đào tạo nhân sự, trình bày kế hoạch kinh doanh, hoặc báo cáo dự án. Nhờ tính trực quan và sinh động, hấp dẫn người học hoặc người nghe dễ dàng tiếp thu và ghi nhớ kiến thức hơn.

Đồ họa động trong bài giảng điện tử giúp minh họa các khái niệm trừu tượng như toán học, vật lý, sinh học một cách sinh động. Đặc biệt ứng dụng trong bài giảng về đào tạo các ngành về thiết kế sản phẩm mỹ thuật ứng dụng. Clark & Lyons (2010) khẳng định rằng sự kết hợp giữa hình ảnh, chữ viết và hoạt hình giúp người học phát triển tư duy trực quan, khả năng sáng tạo và giải quyết vấn đề và tư duy logic. Điển hình là các khoá học trên nền tảng như Coursera, Khan Academy, hay TED-Ed đều ứng dụng motion graphics để làm rõ khái niệm và duy trì sự chú ý của người học.

Giúp cho sinh viên, học viên học các ngành và chuyên ngành thuộc lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng khi trình bày ý tưởng thiết kế các đồ án sản phẩm của mình cho giảng viên và hội đồng thẩm định rõ nét và hiệu quả cao nhất.

4. ỨNG DỤNG ĐỒ HỌA ĐỘNG TRONG GIẢNG DẠY VÀ THIẾT KẾ SẢN PHẨM:

Đồ họa động đang ngày càng trở thành một yếu tố quan trọng trong giảng dạy và trong thiết kế sản phẩm đồ họa tại các trường đại học, học viện mỹ thuật, các nhà thiết kế và trung tâm đào tạo thiết kế sản xuất các chương trình quảng cáo, sự kiện và giải trí trong xã hội.

<https://doi.org/10.65153/j2s3nq16>



Việc bổ sung nội dung tích hợp motion graphics vào chương trình đào tạo là sự cần thiết nâng cao kiến thức cho người học nhằm đáp ứng nhu cầu thực tế của xã hội về lĩnh vực truyền thông đương đại. Ngoài ra, còn là công cụ, phương tiện đắc lực cho các nhà thiết kế (Designer), các trung tâm thiết kế quảng cáo mở rộng khả năng sáng tạo, ứng dụng và tư duy thẩm mỹ thị giác bám sát với nhu cầu thực tiễn và xu thế của xã hội số.

4.1. Chuyển hóa đồ họa động trong học phần Thiết kế website và giao diện người dùng (UI/UX)

Trong thời đại số hóa, giao diện người dùng (UI) không chỉ yêu cầu tính thẩm mỹ mà còn cần có khả năng giao tiếp hiệu quả với người dùng. Việc ứng dụng đồ họa động (motion graphics) trong thiết kế UI/UX đã mở ra nhiều cách tiếp cận mới, giúp tăng tính tương tác, định hướng hành vi người dùng, và cải thiện trải nghiệm tổng thể.

4.1.1-Vai trò của đồ họa động trong thiết kế website và giao diện người dùng:

- Motion graphics có vai trò như một “ngôn ngữ thị giác thứ hai” trong thiết kế giao diện website.
- Tạo điểm nhấn tương tác:* Các hiệu ứng hover, chuyển trang mượt mà, hay hoạt cảnh khi nhấn nút giúp điều hướng rõ ràng và hấp dẫn hơn.
- Hướng dẫn người dùng:* Một đoạn motion nhỏ có thể thay thế cho cả đoạn văn bản hướng dẫn dài dòng (onboarding).
- Tạo trải nghiệm cảm xúc:* Chuyển động mượt mà và hợp lý tạo cảm giác “sống động” và dễ chịu khi thao tác.

4.1.2-Các dạng thức ứng dụng cụ thể:

- Microinteractions (Tương tác vi mô):* Như hoạt động thả like, kéo slider có hiệu ứng chuyển động giúp phản hồi người dùng rõ ràng.
- Animated Navigation (Điều hướng động):* Giao diện cuộn theo parallax, hoặc menu hiện ra bằng hiệu ứng easing.
- Loading Animation:* Hình ảnh động trong khi chờ xử lý tạo cảm giác ít nhàm chán.
- UX Transitions:* Giúp chuyển đổi giữa các màn hình, nội dung một cách mượt mà, có định hướng.[5]

4.1.3-Các nội dung học phần thiết kế UI/UX tích hợp đồ họa động

Trong nội dung chương trình đào tạo cử nhân thiết kế đồ họa số, học phần “Thiết kế website và giao diện người dùng” đang ngày càng đề cao và được thể hiện trong việc lồng ghép tích hợp đồ họa động để giúp sinh viên tạo nên sản phẩm sống động và thực tế hơn. Sinh viên được học cách kết hợp giữa thiết kế giao diện (UI) tĩnh với yếu tố động nhằm nâng cao trải nghiệm. Cụ thể:

<https://doi.org/10.65153/j2s3nq16>



-*Khái niệm cơ bản về UI motion*: Sinh viên sẽ được học và thực hành các dạng chuyển động cơ bản như easing, delay, bounce... và nguyên lý chuyển động trong thiết kế.

-*Nguyên lý thiết kế chuyển động*: Áp dụng quy luật vật lý vào chuyển động UI như tính phản hồi, quán tính, độ mượt...

-*Wireframe động (interactive wireframe)*: Thay vì chỉ là layout tĩnh, sinh viên xây dựng prototype có hiệu ứng chuyển trang, chuyển tab, dropdown, carousel...

-*Thực hành công cụ tạo UI động*: Sinh viên sử dụng Figma (plugin Figmotion), Adobe XD, hoặc chuyển sang After Effects để thể hiện hiệu ứng phức tạp hơn.

-*Thiết kế UI động thích ứng (responsive motion design)*: Sinh viên phải sử lý Motion không chỉ đẹp mà còn phải tối ưu hiệu năng, tương thích trên nhiều thiết bị.[5]

4.1.4 - Lợi ích sự phạm khi tích hợp đồ họa động vào học phần UI/UX

-*Tăng tính trực quan và thực tế*: Sinh viên hiểu rõ hơn về mối liên hệ giữa thiết kế – lập trình – trải nghiệm thực tế.

Nâng cao kỹ năng mềm: Gồm storytelling bằng chuyển động, quản lý thời gian trong diễn hoạt, teamwork qua thiết kế tương tác.

-*Chuẩn bị kỹ năng cho thị trường việc làm*: Doanh nghiệp rất ưa chuộng designer UI có khả năng prototyping chuyển động.

-*Ý nghĩa của việc đưa đồ họa động vào môn học*: Việc ứng dụng đồ họa động trong học phần thiết kế UI/UX không chỉ là xu hướng mà là yêu cầu thiết yếu. Sinh viên khi được rèn luyện từ sớm trong tư duy chuyển động sẽ phát triển khả năng thiết kế toàn diện, đáp ứng yêu cầu thực tế của ngành công nghiệp công nghệ sáng tạo.

5. Chuyển hóa đồ họa động trong học phần thiết kế logo và nhận diện thương hiệu

Thiết kế logo là bước đầu tiên và quan trọng nhất trong quá trình xây dựng thương hiệu. Logo không chỉ là biểu tượng đại diện cho doanh nghiệp mà còn truyền tải giá trị cốt lõi, tầm nhìn, và phong cách của thương hiệu. Trong kỷ nguyên kỹ thuật số, các thương hiệu không chỉ hiện diện trên giấy tờ, biển hiệu mà còn trên các nền tảng số như website, app, mạng xã hội, video... Do đó, logo động (animated logo) – là phiên bản logo có hiệu ứng chuyển động – ngày càng trở nên phổ biến nhằm tăng tính linh hoạt, hấp dẫn và nhận diện. Việc đưa đồ họa động vào thiết kế logo và hệ thống nhận diện thương hiệu là xu hướng mang tính chuyển hóa sáng tạo trong kỷ nguyên số.

5.1-Vai trò của đồ họa động trong thiết kế logo

-*Tăng tính nhận diện*: Logo động có khả năng ghi nhớ tốt hơn trong tâm trí người xem thông qua các chuyển động tinh tế hoặc bất ngờ.

<https://doi.org/10.65153/j2s3nq16>

-*Truyền đạt giá trị thương hiệu:* Một chuyển động có thể phản ánh tốc độ, sự đổi mới, tính thân thiện hoặc năng động của thương hiệu.

-*Ứng dụng linh hoạt trên nền tảng số:* Logo động phát huy hiệu quả vượt trội trên các nền tảng video, website, mạng xã hội hay màn hình LED.

5.2- Các dạng thức ứng dụng cụ thể

-*Hiệu ứng chuyển cảnh:* Logo xuất hiện hoặc biến mất với hiệu ứng fade in, zoom, lật, xoay...

-*Chuyển động nội tại:* Các thành phần trong logo (biểu tượng, chữ cái) có thể chuyển động để thể hiện tính năng, lĩnh vực hoạt động hoặc cá tính thương hiệu.

-*Chuyển hóa hình học:* Logo thay đổi hình khối, mở rộng – co rút để minh họa các giai đoạn phát triển hoặc mô tả sản phẩm, dịch vụ.

-*Logo động tương tác:* Trong giao diện website hoặc ứng dụng, logo phản ứng với hành động người dùng (di chuột, nhấp, cuộn).



Hình 1. Phiên bản logo động (animated logo) của Google với các hiệu ứng xuất hiện của các ký tự và chuyển động của các dải màu. *Nguồn:* <https://www.youtube.com/watch?>

5.3- Ứng dụng trong học phần thiết kế logo và hệ thống nhận diện thương hiệu

Trong chương trình đào tạo thiết kế đồ họa, học phần "Thiết kế logo và hệ thống nhận diện thương hiệu" có thể tích hợp đồ họa động như sau:

Phân tích chuyển động của thương hiệu: Từ giá trị cốt lõi của thương hiệu, xây dựng kịch bản chuyển động cho logo. Tạo kịch bản motion logo: Viết storyboard mô tả cách logo xuất hiện, biến đổi, kết hợp với hiệu ứng âm thanh nếu có. Thực hành thiết kế logo động: Sử dụng phần mềm như Adobe After Effects để chuyển thể logo từ dạng vector tĩnh sang phiên bản chuyển động. Ứng dụng logo động trên nền tảng thực tế: Gắn logo động vào mở đầu video giới thiệu doanh nghiệp, màn hình chờ của app, banner động trên mạng xã hội... Phát triển hệ thống nhận diện động: Ngoài logo, các thành phần nhận diện như typography, pattern, bảng màu... cũng được chuyển hóa động theo phong cách thương hiệu.

<https://doi.org/10.65153/j2s3nq16>

5.4- Chuyển hóa đồ họa động trong học phần Thiết kế Poster

Poster là một hình thức thiết kế thị giác mạnh mẽ dùng để truyền đạt thông tin nhanh chóng và trực tiếp đến người xem. Trong bối cảnh hiện đại, poster không còn dừng lại ở bản in tĩnh mà đang được chuyển hóa thành poster động (animated posters) – sự kết hợp giữa yếu tố thiết kế đồ họa truyền thống với các hiệu ứng chuyển động.

Poster kỹ thuật số ngày nay xuất hiện trên màn hình LED, LCD tại các trung tâm thương mại, nhà ga, thang máy, và trên nền tảng số như mạng xã hội, website. Sự chuyển động trong poster giúp nội dung trở nên sinh động, dễ gây chú ý và tăng cường khả năng ghi nhớ.

5.5- Hình thức ứng dụng đồ họa động trong thiết kế poster

-Poster động dạng GIF hoặc video ngắn: Tạo hiệu ứng chuyển động đơn giản như nhấp nháy, chạy chữ, chuyển cảnh hình ảnh.

-Poster tương tác trên nền tảng số: Cho phép người dùng thao tác (chạm, vuốt, click) để hiển thị các lớp thông tin.

-Poster AR: Khi quét mã QR trên poster in, người xem có thể kích hoạt một phiên bản poster động hoặc video minh họa.

-Poster trình chiếu sân khấu / sự kiện: Tạo phong nền chuyển động hỗ trợ truyền thông sự kiện qua hiệu ứng ánh sáng, hoạt họa.



Hình 2. Poster quảng cáo nước trái cây BOXED WATER/Chuyển động chữ và hình ảnh giúp nội dung sinh động (motion Poster) Nguồn: <https://www.pinterest.com>

5.6-Ứng dụng trong học phần thiết kế Poster

Trong học phần “Thiết kế poster”, sinh viên được định hướng phát triển tư duy thiết kế tích hợp yếu tố động học vào sản phẩm đồ họa. Việc tích hợp yếu tố chuyển động vào poster không chỉ làm mới phương pháp truyền thông mà còn mở rộng năng lực thiết kế của sinh viên. Các nội dung cần triển khai: *Kiến thức nền tảng*: Người học được cung cấp nền tảng lý thuyết về đồ



họa động, ngôn ngữ chuyển động thị giác và cách truyền tải cảm xúc bằng hoạt ảnh. *Tư duy động học trong bố cục poster*: Phân tích luồng chuyển động của mắt người khi nhìn vào poster, từ đó sắp xếp thành phần thiết kế theo trình tự chuyển động thị giác. *Tạo hiệu ứng nhấn mạnh thông điệp*: Áp dụng motion để tăng cường các yếu tố tiêu đề, hình ảnh chính, call-to-action. Thực hành tạo poster động bằng After Effects: Thiết kế poster 2D trong Illustrator hoặc Photoshop, sau đó đưa vào After Effects để thêm chuyển động, ánh sáng, particle.[6]. *Thiết kế poster cho nền tảng số*: Sinh viên học cách thiết kế poster động đăng trên Instagram, Facebook Ads hoặc Digital Billboard.

5.7-Thực hành sáng tạo:

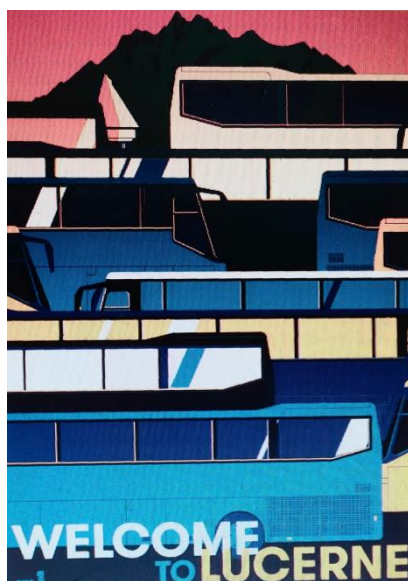
-*Bài tập cá nhân*: Thiết kế poster sự kiện nghệ thuật với hiệu ứng hoạt họa nhấn mạnh nội dung và cảm xúc chủ đạo; Thiết kế poster sự kiện âm nhạc với hiệu ứng đèn nhấp nháy, sóng âm chuyển động; Poster phim hoạt hình có chuyển động nhân vật chính trên nền mây trôi...

-*Dự án nhóm*: Xây dựng bộ poster động cho một chiến dịch truyền thông xã hội bao gồm video ngắn, poster GIF, và banner động.

-*Bài tập phân tích*: So sánh giữa một poster tĩnh và một poster động về cùng chủ đề, đánh giá hiệu quả truyền thông theo tiêu chí thị giác và mức độ tương tác.

5.8 -Ý nghĩa của việc đưa đồ họa động vào học phần thiết kế chuyên ngành:

Việc đưa đồ họa động vào học phần thiết kế logo hay poster không chỉ giúp sinh viên nâng cao kỹ năng ứng dụng công nghệ, mà còn phát triển tư duy kể chuyện bằng hình ảnh động, tạo ra sản phẩm thiết kế sống động”. Sự kết hợp này không chỉ gia tăng hiệu quả truyền tải thông điệp mà còn là bước đệm cho sinh viên tiếp cận ngành công nghiệp thiết kế đa phương tiện chuyên nghiệp. Đây là tiền đề thế hệ nhà thiết kế trẻ có thể thích ứng với môi trường truyền thông số, nơi mà sự tương tác và trải nghiệm thị giác trở thành trung tâm.



H3



H4

<https://doi.org/10.65153/j2s3nq16>



H1: Poster chuyển động của Josh Schaub + Erich Brechbuhl. H2: Kickin-Kinetic Typography Poster chuyển động(motion Poster)

6. Chuyển hóa đồ họa động trong học phần thiết kế phim hoạt hình

Trong chương trình đào tạo thiết kế đồ họa, học phần Thiết kế phim hoạt hình đóng vai trò quan trọng trong việc phát triển tư duy chuyển động, khả năng kể chuyện bằng hình ảnh và kỹ năng xử lý chuỗi hình ảnh liên tục. Phim hoạt hình không chỉ là sản phẩm giải trí, mà còn là hình thức truyền thông trực quan giàu cảm xúc và dễ tiếp cận, được ứng dụng rộng rãi trong quảng cáo, giáo dục, truyền thông xã hội và các sản phẩm thương hiệu.

Đồ họa động (motion graphics) chính là cầu nối giữa thiết kế tĩnh và điện ảnh hoạt hình. Trong học phần này, việc chuyển hóa đồ họa tĩnh thành chuyển động không chỉ đơn thuần là làm hình ảnh "chuyển động", mà là xây dựng ngữ nghĩa động học nhằm thể hiện câu chuyện, cảm xúc, thông điệp một cách tinh tế.

6.1-Các hình thức ứng dụng cụ thể:

-*Chuyển động hình học*: Các hình khối, biểu tượng, nhân vật đơn giản được gắn chuyển động để tạo cảm giác sống động, làm nền tảng cho tư duy hoạt hình phức tạp.

-*Infographic động*: Truyền tải kiến thức, dữ liệu bằng đồ họa minh họa kèm chuyển động – phù hợp với các phim hoạt hình giáo dục.

-*Motion storytelling*: Thiết kế hoạt hình có cốt truyện ngắn, sử dụng hiệu ứng chuyển cảnh, âm thanh và tương tác để làm nổi bật thông điệp.

6.2-Nội dung học phần gắn với đồ họa động

Nội dung học	Ứng dụng đồ họa động
Vẽ storyboard hoạt hình	Dựng bảng phân cảnh có chỉ định chuyển động cho từng khung hình
Thiết kế nhân vật	Tạo chuyển động cơ bản: đi, chạy, nhảy, biểu cảm gương mặt
Diễn hoạt 2D	Sử dụng công cụ như Adobe After Effects, Toon Boom Harmony để tạo chuyển động mềm mại
Dựng trailer phim	Ứng dụng typography chuyển động, hiệu ứng mở màn, giới thiệu nhân vật bằng motion graphics

6.3-Nội dung học ứng dụng đồ họa động:

Thông qua các bài tập và các đồ án của sinh viên về ứng dụng đồ họa động trong phim hoạt hình đã mang lại những hiệu quả ấn tượng như: Đồ án “Sự tích Cô Bơ” – phim hoạt hình ngắn của sinh viên Nguyễn Thị Mai Anh Trường Đại học Hòa Bình thực hiện, kết hợp kỹ thuật Painting digital và After Effects để tạo các phân cảnh mơ mộng bay lượn, chuyển động hình và màu sắc liên tục. (Hình 3)

<https://doi.org/10.65153/j2s3nq16>

Trailer Game “Thạch Sanh” nằm trong bộ đồ án tốt nghiệp của sinh viên Hoàng Văn Nhân – trường Đại học Hòa Bình, sử dụng kỹ thuật Painting digital và After Effects để tạo chuyển động hướng dẫn người chơi cách vào game và sử dụng các nút điều khiển, vũ khí, màn chơi... trong game. (Hình 4)



Hình 3 Đồ án Phim hoạt hình “Sự tích Cô Bơ”(hoạt hình 2D động)



Hình 4. Trailer Game “Thạch Sanh” (hoạt hình 2D động)

Ngày nay, sự phát triển của công nghệ cho ra đời nhiều phần mềm công cụ thiết kế sáng tạo hỗ trợ tối đa cho các designer. Những phần mềm phổ biến nhất được sử dụng trong ngành Thiết kế đồ họa hoạt hình như:

-**Maya** là một trong những ứng dụng phần mềm thiết kế hoạt hình 3D hàng đầu được hỗ trợ với bộ công cụ đặc biệt mô phỏng, mô hình hóa và kết xuất đồ họa. Các designer có thể sử dụng phần mềm để tạo hoạt ảnh, đồ họa chuyển động, không gian 3D, nhân vật 3D, cũng như thực tế ảo AR & VR.

- **Adobe Animate** là một công cụ tạo hoạt ảnh xuất sắc với nguyên lý phát triển đồ họa vector tương tác.

-**Moho** là một công cụ hoạt hình hoàn hảo dành riêng cho các nghệ sĩ và chuyên gia thiết kế đồ họa hoạt hình.

-**Autodesk motionbuilder** là một chương trình tạo hoạt hình tuyệt vời cho phép các nghệ sĩ tạo hình nhân vật 3D.

-**GoAnimate** cho phép các designer linh hoạt tùy chỉnh các nhân vật hoạt hình với nhiều màu sắc khác nhau

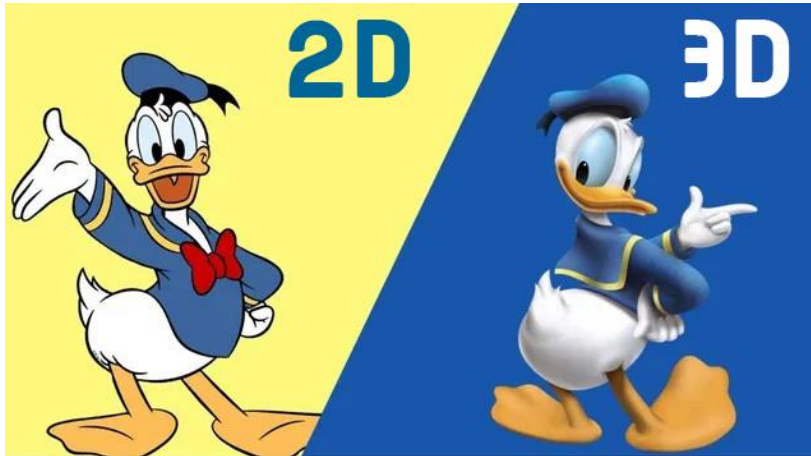
Để hoàn thiện một sản phẩm thiết kế đồ họa hoạt hình cần sự triển khai của nhiều vị trí thiết kế khác nhau tạo nên một dòng chảy làm việc trơn tru, có thể kể đến các công việc như:

-Chuyên gia dựng hình 2D & 3D (2D & 3D Modeller);

-Chuyên gia điêu khắc và làm vật liệu game 2D & 3D (2D & 3D sculpture and texture);

<https://doi.org/10.65153/j2s3nq16>

- Chuyên gia tạo mô hình nhân vật 2D & 3D (2D & 3D Model Artist);
- Hoạ sĩ bố cục (Layout Artist);
- Chuyên gia diễn xuất nhân vật (Animator);...



Animation 2D (hoạt hình 2D) Animation 3D(hoạt hình 3D)

6.3 - Những kết quả mang lại cho người học

-*Phát triển tư duy hình ảnh chuyển động*: những quy tắc vật lý ảo (ảo giác chuyển động, nhịp độ hình ảnh, tiếp nối hành động).

-*Kết hợp đa kỹ năng*: Tích hợp vẽ kỹ thuật số, dựng hình, âm thanh và kể chuyện trong một sản phẩm và nâng cao khả năng sáng tạo

Việc tích hợp đồ họa động vào học phần thiết kế phim hoạt hình giúp sinh viên làm chủ ngôn ngữ chuyển động, mở rộng năng lực thể hiện và tiếp cận thị trường thiết kế hiện đại. Trong thời đại kỹ thuật số, hoạt hình không còn là đặc quyền của các studio lớn mà đã trở thành công cụ giao tiếp phổ thông – nơi mà mỗi nhà thiết kế đồ họa đều có thể kể chuyện bằng hình ảnh sống động.

5-KẾT LUẬN:

Trong bối cảnh ngành công nghiệp sáng tạo không ngừng chuyển mình mạnh mẽ, nhất là trong một xã hội số và trí tuệ nhân tạo (AI), đồ họa động đã trở thành một trong những yếu tố then chốt định hình xu hướng thiết kế đương đại. Việc tích hợp đồ họa động vào các học phần đào tạo thiết kế đồ họa ngày nay không chỉ là một lựa chọn sáng tạo mà đã trở thành một yêu cầu thiết yếu. Thông qua nghiên cứu, có thể nhận thấy rằng đồ họa động mang lại sự thay đổi sâu sắc trong cách thức xây dựng giao diện, truyền tải thông tin và tạo dựng trải nghiệm người dùng.

Trong thiết kế website và giao diện người dùng, sự chuyển động trực quan, các hiệu ứng tương tác để tăng tính sinh động và tối ưu hóa trải nghiệm truy cập. Đồ họa động trong lĩnh vực này

<https://doi.org/10.65153/j2s3nq16>



đóng vai trò như một cây cầu nối giữa hình ảnh tĩnh và hoạt động thực tiễn của người dùng, giúp chúng ta nhận thức và mang lại những giá trị rõ hơn về nghệ thuật thiết kế. Đồ họa động không chỉ làm tăng tính thẩm mỹ mà còn giúp thương hiệu nổi bật hơn trong bối cảnh số hóa ngày càng mạnh mẽ. Những hiệu ứng tương tác 3D không chỉ giúp ý tưởng thiết kế trở nên hấp dẫn, lôi cuốn và ấn tượng mạnh mẽ thị giác hơn cho quảng cáo sản phẩm. Sử dụng hiệu ứng đồ họa động trong thiết kế bài giảng sẽ sinh động hơn và người học sẽ dễ tiếp thu hơn, đồng thời cũng giúp cho sinh viên thấy được giá trị to lớn của công nghệ mang lại hiệu quả trong học tập và thiết kế của thời đại số.

Có thể khẳng định rằng việc ứng dụng đồ họa động vào các học phần thiết kế đồ họa trong đào tạo không chỉ mở rộng phạm vi tiếp cận cho người dạy và người học với xu hướng công nghệ mới, mà còn phát triển tư duy đa chiều, kỹ năng kể chuyện bằng hình ảnh và năng lực thiết kế. Đồng thời trang bị cho nguồn nhân lực tương lai một hành trang toàn diện để tự tin bước vào thị trường sáng tạo toàn cầu, nơi mà khả năng kết hợp nhuần nhuyễn giữa hình ảnh tĩnh và động đang ngày càng trở thành tiêu chuẩn quan trọng của các nhà thiết kế chuyên nghiệp.

Đồ họa động, với sức mạnh khuếch đại khả năng biểu đạt và tạo dựng trải nghiệm thị giác sống động, chắc chắn sẽ là một yếu tố cốt lõi trong chương trình đào tạo của chuyên ngành thiết kế đồ họa số - Khoa Công Nghệ Thông tin Trường Đại học Công nghệ Đông Á và thúc đẩy sự phát triển toàn diện của thế hệ nhà thiết kế trẻ trong tương lai. Đây là xu hướng thực tiễn của nghệ thuật thiết kế ứng dụng trong kỷ nguyên số.

Tài liệu tham khảo

- [1]- <https://mowe.studio/what-is-motion-graphics>
- [2] <https://www.google.com/search?>
- [3] Wyzowl.com.
- [4] Nguồn Internet.
- [5] Trần Thị Minh Hoàn, 2022. *Cơ sở đồ họa máy tính*. NXB Khoa học tự nhiên và công nghệ.
- [6] *Xử lý kỹ xảo cơ bản với Adobe After Effects*, 2020. NXB Bách khoa Hà Nội.

<https://doi.org/10.65153/j2s3nq16>