

# MINH HỌA KỸ THUẬT SỐ TRONG LĨNH VỰC THIẾT KẾ ĐA PHƯƠNG TIỆN HIỆN NAY

! KIẾN THỊ HUỆ

Email: huekt@vwa.edu.vn

Học viện Phụ nữ Việt Nam

## DIGITAL ILLUSTRATION IN THE FIELD OF MULTI-MEDIA DESIGN TODAY

### TÓM TẮT

Ngày nay, minh họa với tư cách là một thể loại của mỹ thuật kết hợp với các kỹ thuật thể hiện của nhiều chất liệu khác nhau, từ chất liệu truyền thống đến chất liệu kỹ thuật số hiện đại, đã phát triển một cách sống động và phù hợp với nhiều lĩnh vực và sản phẩm thiết kế đa phương tiện. Bài viết này tập trung đi sâu vào tìm hiểu và đánh giá tình hình thực tiễn của minh họa kỹ thuật số (viết tắt là MHKTS) trong lĩnh vực thiết kế đa phương tiện hiện nay (hay còn gọi là đồ họa đa phương tiện). Cụ thể là bài nghiên cứu đã tổng hợp từ những công việc ứng dụng thực tế của MHKTS, cho đến những tác động của MHKTS đối với nghệ thuật thiết kế đa phương tiện và tác động của công nghệ và thiết bị số đối với lĩnh vực MHKTS. Đồng thời, bài viết cũng chỉ ra những ưu điểm và giá trị của MHKTS trong lĩnh vực thiết kế đa phương tiện.

**Từ khóa:** Minh họa kỹ thuật số; thiết kế đa phương tiện; minh họa

### 1. Mở đầu

Hiện nay, công nghệ 4.0 ngày càng phát triển, các công cụ kỹ thuật số, máy tính điện tử liên tục được cải tiến, phương tiện thông tin truyền thông phát triển trên toàn thế giới. Chính sự bùng nổ công nghệ, kỹ thuật số, truyền thông đa phương tiện đã ảnh hưởng lớn đến sự phát triển chung của văn hóa - xã hội, của mỹ thuật và thiết kế đồ họa nói riêng. Cụ thể, trên nền tảng công nghệ đa phương tiện, lĩnh vực thiết kế đa phương tiện đã ra đời với sự tích hợp của vấn đề thẩm mỹ nghệ thuật và công nghệ kỹ thuật số. Trong lĩnh vực mỹ thuật/thiết kế đồ họa, ngày càng có nhiều những nhà thiết kế, họa sĩ áp dụng công nghệ và phương tiện kỹ thuật số vào trong các sản phẩm nghệ thuật của mình. Qua đó, hình thành nên các lĩnh vực nghề nghiệp khá mới mẻ như thiết kế đa phương tiện, MHKTS và một lượng đông đảo đội ngũ thiết kế, họa sĩ làm việc trong lĩnh vực này.

### 2. Khái niệm minh họa kỹ thuật số và thiết kế đa phương tiện

Minh họa là một loại hình nghệ thuật thị giác nhằm diễn đạt hoặc giải thích trực quan một nội dung văn

### ABSTRACT

Nowadays, illustration as a genre of fine art combined with the expression techniques of many different materials, from traditional materials to modern digital materials, has developed a way of life. Dynamic and suitable for many fields and multimedia design products. This article focuses on understanding and evaluating the practical situation of digital illustration in the field of multimedia design today (also known as multimedia graphics). Specifically, the research has synthesized from the practical applications of digital illustration, to the impacts of digital illustration on the art of multimedia design and the impact of technology and digital equipment for digital illustration. At the same time, the article also points out the advantages and values of digital illustration in the field of multimedia design.

**Keywords:** digital illustration; multi-media design; illustration

bản, thông tin, thông điệp, nhằm làm sáng tỏ hơn ý nghĩa, nội dung của văn bản/thông tin đó, giúp sản phẩm đó dễ hiểu, hấp dẫn, tăng giá trị thẩm mỹ hơn. Sản phẩm minh họa có thể là các dạng hình vẽ, hoa văn, họa tiết, dạng chữ viết hoặc hình ảnh...

Minh họa kỹ thuật số (MHKTS) là việc tạo ra các bản vẽ/tranh vẽ nhằm mục đích làm rõ nghĩa, giải thích, hỗ trợ diễn giải nội dung, làm đẹp hơn cho thông điệp hoặc nội dung thông tin nào đó nhưng bằng các phương tiện kỹ thuật số hiện đại như là máy tính, bảng vẽ điện tử, bút vẽ điện tử, máy tính bảng và phần mềm công nghệ dùng trong thiết kế/minh họa. Minh họa kỹ thuật số cũng có giá trị thẩm mỹ và nghệ thuật tương đương các sản phẩm minh họa truyền thống bằng chất liệu hội họa khác.

Bên cạnh đó, thiết kế đa phương tiện là sự tích hợp của các công cụ đa phương tiện hiện đại như máy tính, máy tính bảng, phần mềm công nghệ, phần mềm thiết kế đồ họa và các phương tiện điện tử vào trong quá trình sáng tạo, thiết kế sản phẩm đồ họa truyền thông. Thiết kế đa phương tiện không chỉ sử dụng ngôn ngữ

## ARTS

đồ họa về mặt tạo hình (hình ảnh, màu sắc, đường nét, hình khối, bố cục, không gian...) mà còn sử dụng các vấn đề kỹ thuật, công nghệ, kỹ xảo đa phương tiện để thực hiện sản phẩm, nhằm đảm bảo tính thẩm mỹ, hấp dẫn, đặc biệt là tích hợp nhiều tính năng truyền tải thông điệp hơn như hình ảnh tĩnh/động, hiệu ứng, âm thanh... phù hợp với xu thế của thời đại công nghệ số. Nếu như thiết kế đồ họa là chỉ nói về mặt thiết kế thẩm mỹ cho giao diện thị giác, thì thiết kế đa phương tiện mang nghĩa rộng hơn, bao gồm cả thẩm mỹ thị giác, thính giác và thậm chí là cả tương tác (nhìn – nghe – chạm).

Trong lĩnh vực thiết kế đa phương tiện, minh họa kỹ thuật số là một mảng nghề nghiệp/lĩnh vực nghệ thuật rất phát triển trong vài thập kỷ gần đây và có tính ứng dụng cao trong sản xuất sản phẩm truyền thông, quảng cáo, giải trí, giáo dục... thiết kế đa phương tiện mở ra phạm vi sáng tạo vô cùng rộng lớn dành cho những người vừa đam mê nghệ thuật thiết kế và cả công nghệ.

### 3. Thực tiễn về minh họa kỹ thuật số trong lĩnh vực thiết kế đa phương tiện

#### 3.1. Những ứng dụng thực tế

Minh họa nói chung và MHKTS nói riêng đã được ứng dụng và phát triển trong nhiều lĩnh vực nghề nghiệp, chuyên ngành sâu; hay nói cách khác, MHKTS được ứng dụng trong nhiều sản phẩm như: Minh họa sách và xuất bản (sách, sách tranh, truyện tranh, báo, tạp chí): Hầu hết, các họa sĩ minh họa sách hiện nay thường sử dụng phương pháp vẽ/ MHKTS trong minh họa sách/sách tranh. Có rất nhiều cách vẽ, có những phong cách tạo hình vẽ 3D chi tiết hoặc phong cách tạo hình 2D theo lối diện phẳng, diễn tả khái quát, hoặc lối tạo hình cách điệu/cường điệu hóa nhân vật... đôi khi minh họa chỉ là các tín hiệu (nét, mảng), hoặc hình vẽ rất đơn giản, quan trọng là thể hiện được nội dung trong văn bản. Hiện nay, sản phẩm xuất bản không chỉ dừng lại ở dạng in ấn mà còn xuất bản dưới hình thức số hóa có cả tranh minh họa với âm thanh, giọng đọc, hiệu ứng lật trang, giúp nâng cao trải nghiệm đọc, tạo sự ấn tượng mạnh mẽ hơn, độc giả dễ dàng cảm nhận nội dung thông điệp một cách trực quan, sinh động hơn (ví dụ như là sách MHKTS, báo chí dữ liệu e-magazine...).



Hình 1. Hank Hoeven (2017). Trích đoạn trong sách MHKTS “Fair of everyone”.  
Nguồn: <https://www.uniteforliteracy.com/unite/friends/book?BookId=1467>.

Đồ họa game (game art) bao gồm thiết kế đồ họa game và minh họa game hiện đang phát triển mạnh mẽ ở Việt Nam với nhiều sản phẩm được thương mại hóa cho các đơn vị/doanh nghiệp nước ngoài. Trong đồ họa Game có hai công việc cần sự tham gia của các họa sĩ MHKTS đó chính là sáng tạo và phác họa ý tưởng, tạo hình (concept art) trong game (tức là thiết kế đồ họa game) và minh họa cho game (chuyên vẽ và minh họa các poster game, thẻ game...). Hiện nay, hầu hết các họa sĩ vẽ cho game đều sử dụng các phương tiện kỹ thuật số, phần mềm vẽ trên máy tính để hỗ trợ cho công việc vẽ và minh họa sản phẩm của họ. Để trở thành họa sĩ game, ngoài lòng đam mê, nhiệt huyết, các họa sĩ game cần có nền tảng là nghệ thuật thẩm mỹ, thiết kế, khả năng thiết kế minh họa, khả năng phối màu, sắp xếp bố cục, tỷ lệ, ánh sáng... đặc biệt là kỹ thuật sử dụng các phương tiện số để thực hiện sản phẩm.



Hình 2. Scrollcat Studio (2021). Game Hoa.

Nguồn: <https://idesign.vn/graphic-design/hoa-tua-game-thuan-viet-theo-phong-cach-ghibli-se-khien-con-tim-ban-xon-xang-462818.html>

Sản xuất phim hoạt hình (animation): Với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ thông tin hiện nay, lĩnh vực hoạt họa cũng được phát triển, kéo theo phần lớn các thể loại hoạt hình đều có sử dụng phương tiện kỹ thuật số (máy tính) tham gia vào khâu sản xuất. Còn phần lớn, các sản phẩm hoạt hình đều được vẽ và tạo hình bằng phương pháp kỹ thuật số, trước hết là phần phác thảo concept art, storyboard cho bộ phim, sau đó là hình ảnh được vẽ/xây dựng trên phần mềm đồ họa máy tính có thể là 2D hoặc 3D, có thể là phần mềm đồ họa vector hoặc phần mềm vẽ kỹ thuật số (kết hợp thêm bảng vẽ điện tử, hoặc trực tiếp trên màn hình cảm ứng), hoặc phần mềm mô phỏng không gian ảo ba chiều như là 3D studio max, Maya, Zbrush... sau đó được gắn chuyển động, lựa chọn góc quay để xuất thành các cảnh trong phim.



Hình 3. Leo Dinh và Red Cat Motion (2022).

Một cảnh trong phim hoạt hình U linh tích kỳ.

Nguồn: <https://www.youtube.com/watch?v=qs5EECLU9o>

## ARTS

Minh họa quảng cáo - truyền thông: Minh họa sản phẩm truyền thông và quảng cáo giúp các cơ quan/tổ chức và các thương hiệu truyền tải thông điệp, content (nội dung) câu chuyện, tới công chúng và khách hàng một cách sinh động, nhanh chóng. Đây cũng là xu hướng trên mạng xã hội được các nhãn hàng sử dụng rộng rãi, đạt kết quả truyền bá cho sản phẩm quảng cáo ngày càng phát triển. Trong đó có các dạng sản phẩm như là truyện tranh visual, poster, tranh cổ động, video quảng cáo đồ họa chuyển động (motion graphic).



Hình 1.26. Red Cat Motion (2023). Trích hình ảnh trong Clip quảng cáo cho Amazon – do Red Cat Motion sản xuất. Nguồn: <https://www.facebook.com/RedCatMotion/videos/622207646684554>



Hình 5. IDP.VN (2016). Ví dụ về linh vật dạng người của thương hiệu sữa Kun – Gia đình nông dân siêu phẩm và bò Momo. [Ảnh]. Nguồn: <https://idp.vn/kun/vi/cau-chuyen-kun/>



Hình 6. Duolingo (2012). Linh vật là con chim cú của ứng dụng học tiếng Anh Duolingo trên điện thoại/máy tính bảng. Nguồn: <https://tinhte.vn/thread/cau-chuyen-thu-vi-dang-sau-5-mascot-noi-tieng.3574460/>



Hình 7. Planters (1916). Linh vật Quý ông đậu phộng của thương hiệu Planters. Nguồn: <https://binbrand.vn/tin-tuc/14-logo-mascot-noi-tieng-the-gioi-523>

Truyền thông thương hiệu: trong lĩnh vực này có nhiều sản phẩm ứng dụng minh họa kỹ thuật số như linh vật thương hiệu (brand mascot - nhân vật đại diện cho một thương hiệu nhằm quảng bá, truyền thông, giúp người xem, công chúng dễ ghi nhớ và ấn tượng hơn với thương hiệu). Bên cạnh đó, MHKTS rất hữu dụng với thiết kế bao bì, các ấn phẩm truyền thông trên cả phương diện in ấn và trực tuyến như áp phích (poster), băng rôn (banner), standee, ảnh bìa facebook, tờ rơi, catalog....

Đặc biệt trong thiết kế linh vật chính là sử dụng nghệ thuật thiết kế/minh họa nhân vật nói riêng và MHKTS nói chung. Cụ thể, linh vật thương hiệu có ba dạng: (1) Thứ nhất, nhân vật con người, ví như những siêu anh hùng, người thật hoặc nhân vật hư cấu... (2) Thứ hai là nhân vật động vật được nhân cách hóa, ví dụ như hổ, bò, thỏ, báo đốm... Mỗi loài động vật thường đại diện và biểu trưng cho tính cách thương hiệu. (3). Thứ ba là dạng linh vật cách điệu từ đồ vật, hình tượng, đối tượng vô tri, ký tự, trái cây... được nhân cách hóa. Với dạng thức này, các doanh nghiệp có thể áp dụng bất kỳ đặc điểm nào của con người cho đối tượng linh vật của mình. Ngày nay, trong thời đại 4.0, linh vật thương hiệu càng phát triển ở nhiều thể dạng, vận dụng phương thức MHKTS và ứng dụng trên các nền tảng kỹ thuật số.

Đó là một số ví dụ tiêu biểu về các lĩnh vực ứng dụng của MHKTS. Chúng hứa hẹn nhiều sự mới mẻ, tuy nhiên tính cạnh tranh cũng rất cao. Những họa sĩ không chỉ cần phải phát triển kỹ năng vẽ trên máy (digital painting) để thực hiện các sản phẩm MHKTS điều này sẽ giúp quá trình vẽ thuận lợi hơn, nhanh hơn, hiệu quả hơn, mà còn rất cần sự năng động luôn cập nhật các xu hướng mới của thời đại.

### 3.2. Tác động của minh họa kỹ thuật số đối với nghệ thuật thiết kế đa phương tiện

Ngày nay, công nghệ phức tạp đã thay đổi hầu hết cuộc sống của con người trên toàn thế giới. Trong lĩnh vực thhội và thách thức thú vị cho lĩnh vực này.

Theo Shenghong Huang (2020), thiết kế ngày nay không chỉ thay đổi về phạm vi mà còn mở rộng từ mặt phẳng hai chiều sang mặt phẳng ba chiều, thay đổi từ các thiết kế đồ họa tĩnh sang thiết kế đồ họa động, cho phép tích hợp thêm âm thanh, hiệu ứng..., cho phép truyền thông bằng các hình ảnh minh họa ảo. Qua đó có thể thấy, dưới sự thúc đẩy của nghệ thuật kỹ thuật số nói chung và MHKTS nói riêng, thì thiết kế đa phương tiện đã có một bước chuyển đổi cơ bản. Sự xuất hiện của minh họa kỹ thuật số đã thay đổi ý tưởng và quan niệm nghệ thuật của mọi người, cho khả năng sáng tạo nghệ thuật thêm nhiều cách thức diễn đạt mới, sinh động hơn, hấp dẫn hơn.

Bản chất, các sản phẩm ứng dụng của MHKTS cũng chính là những sản phẩm thuộc lĩnh vực thiết kế đa phương tiện, từ đó nghệ thuật đa phương tiện hiện đại được biểu hiện qua nhiều hình thức khác nhau. Theo Yanqi Wang (2022), minh họa là một loại hình nghệ thuật có một vị trí trong thiết kế hiện đại. Minh họa mang lại cho sản phẩm thiết kế một diện mạo mới. MHKTS ngày càng được nhiều họa sĩ, nhà thiết kế công nhận và chấp nhận như là một loại hình nghệ thuật độc lập, có giá trị thẩm mỹ cao. Sự xuất hiện của nó bổ trợ, song song và làm phong phú thêm cho nghệ thuật thiết kế đa phương tiện, thúc đẩy lĩnh vực này phát triển. Như vậy, vai trò của MHKTS trong lĩnh vực thiết kế đa phương tiện là giúp các họa sĩ chủ động trong tạo hình, làm sinh động cho sản phẩm. Các cách thức thể hiện và hiệu ứng trong MHKTS đã làm tăng hiệu quả truyền tải thông tin/thông điệp cho các sản phẩm thiết kế quảng bá/truyền thông.

### 3.3. Tác động của công nghệ và thiết bị số đối với lĩnh vực minh họa kỹ thuật số

Theo Lin Yang. (2022), nghệ thuật MHKTS đã trưởng thành với sự phát triển tốc độ nhanh chóng và vượt bậc của công nghệ kỹ thuật số trong vài thập kỷ gần đây. Được thúc đẩy bởi công nghệ kỹ thuật số và truyền thông đa phương tiện mà nghệ thuật MHKTS trở thành một trong những phương tiện hữu dụng nhất để phác họa cuộc sống của con người. Công nghệ và thiết bị số đã thay đổi sâu sắc cách mọi người tiếp nhận thông tin. Đồng thời hệ thống phần mềm máy tính mạnh mẽ đã tạo nên cuộc cách mạng công nghiệp cho chính những họa sĩ minh họa. Công nghệ mới cung cấp sự hỗ trợ mạnh mẽ cho người họa sĩ, từ đó cũng tác động mạnh đến quan niệm nghệ thuật và tư duy của người sáng tạo cũng trở nên sâu và rộng hơn. Nghệ thuật MHKTS đã trở thành một phần quan trọng của nghệ thuật thị giác thời đại mới. Do công nghệ kỹ thuật số và truyền thông đa phương tiện cũng tác động lớn đến mọi lĩnh vực của đời sống xã hội, nên nghệ thuật MHKTS cũng là một sản phẩm quan trọng của ngôn ngữ hình ảnh, có ưu điểm là trực quan, sinh động, linh hoạt và dễ lan tỏa, dễ được yêu thích bởi công chúng.

Trong bối cảnh xã hội hiện nay, MHKTS có một “cơ sở người dùng lớn”, giá trị tiềm năng về thương mại đã được khai thác, dẫn đến việc nghệ thuật MHKTS có giá trị kinh tế mạnh mẽ. Đồng thời, nó làm cho thị trường công việc về MHKTS trở nên sôi động, mạnh mẽ, phổ rộng và kích thích ngược lại với chính sự phát triển của nó. Công nghệ kỹ thuật số đã can thiệp đầy đủ vào các ngành khác nhau của nghệ thuật thương mại, trưng bày triển lãm, quảng cáo, bao bì, thiết kế công nghiệp, thiết kế kiến trúc và cảnh quan... Công nghệ giúp họa sĩ mô phỏng nhiều chất liệu khác nhau, giúp sản phẩm minh họa cho cảm xúc đa chất liệu; Giúp họa sỹ/nhà thiết kế đẩy nhanh tốc độ, thuận tiện trong sử dụng và đa dạng trong cách thể hiện. Tác động của số hóa với nghệ thuật minh họa là nhiều mặt, như là nó làm thay đổi phương thức thể hiện, phương tiện truyền tải ý tưởng, làm cho nghệ thuật minh họa trở nên đa dạng hơn, hấp dẫn hơn với khán giả. Với sự ra đời của phương tiện kỹ thuật số, sự lan truyền nhanh chóng của thiết kế mỹ thuật hiện đại sang nền tảng ảo hóa, dẫn đến các hình thức thiết kế mới như hoạt hình, trò chơi trực tuyến, công nghệ video tương tác... Những thay đổi của phương tiện truyền thông đại chúng đã mở rộng lĩnh vực thiết kế truyền thông trực quan (trong đó có MHKTS) để truyền tải thông tin từ sản phẩm in sang phương tiện kỹ thuật số, qua đó cũng phản ánh sự phát triển của môi trường xã hội và quan niệm thẩm mỹ.

Nhìn chung, ảnh hưởng công nghệ thiết bị số đến từ cả hai phía. Người sản xuất thì được hỗ trợ ngày một mạnh mẽ: cấu hình máy tính, dòng bảng vẽ với công nghệ cảm ứng ngày càng tiên tiến, các thiết bị sáng tác khác, góp phần chi phối các tiêu chuẩn kỹ thuật trong sáng tác. Người tiêu dùng thì được nâng cao trải nghiệm với màn hình phân giải lớn, màu sắc đẹp, hưởng các sản phẩm kỹ thuật số hiện đại, chất lượng. Các họa sỹ, nhà thiết kế trong lĩnh vực đa phương tiện thì được đổi mới và hiện đại hóa quá trình sáng tác nghệ thuật.

### 3.4. Ưu điểm của minh họa kỹ thuật số

MHKTS tham gia vào tất cả các kênh truyền thông trong mạng lưới các phương tiện truyền thông tác động vào công chúng, xã hội để phục vụ mục đích truyền tải thông tin, chia sẻ thông điệp, thuyết phục, giáo dục mọi người với nhiều hình ảnh và phong cách tạo hình sinh động, hấp dẫn, đặc biệt khả năng tích hợp các phương tiện truyền tải thông điệp đa dạng là âm nhạc, âm thanh, hiệu ứng... ở cấp độ đa phương tiện giúp công chúng dễ ghi nhớ nội dung/thông điệp hiệu quả hơn nhiều so với văn bản thông thường.

MHKTS có thể đăng tải và xem trên các thiết bị điện tử, lan truyền trên mạng internet, cho phép thông điệp đến với người xem một cách nhanh hơn, tốc độ hơn, vượt mọi rào cản về thời gian, không gian và địa lý,

## ARTS

phù hợp với xu thế truyền thông số hiện đại.

MHKTS cho phép khả năng sáng tạo đột phá, có thể vượt ra ngoài giới hạn của thực tế và tạo ra những hình ảnh không có thực, tùy theo trí tưởng tượng và sáng tạo của người nghệ sĩ/nhà sản xuất.

Trong quá trình sáng tạo và MHKTS, các yếu tố truyền thống như màu sắc, hoa văn, họa tiết, đặc trưng văn hóa bản địa/dân tộc được đưa vào trong hình ảnh của sản phẩm MHKTS và theo thời gian nó đã mang một chiều hướng văn hóa và giá trị tinh thần sâu sắc.

Về hình thức thể hiện, với thể loại MHKTS định dạng raster (hay cũng có thể gọi là minh họa pixel) hầu như mô phỏng lại các chất liệu truyền thống với cách thức diễn đạt sáng tối, hình khối trong tự nhiên như minh họa truyền thống, thì riêng phong cách tạo hình theo thể loại đồ họa vector lại là phong cách nghệ thuật độc đáo mà các loại hình minh họa khác không có được. Với đồ họa vector, hình ảnh được mở rộng kích thước một cách vô hạn mà không bị biến dạng, giảm chất lượng, các đường nét mượt mà, có độ chính xác cao. Đặc biệt, độ trong suốt và các hiệu ứng hòa trộn trong phần mềm giúp tạo ra nhiều phong cách và hiệu quả thẩm mỹ cao.

Với MHKTS bằng các phần mềm đồ họa máy tính, bản vẽ và vật liệu được xử lý và thao tác rất dễ dàng, có thể chỉnh sửa một cách tiện lợi, cải thiện đáng kể hiệu quả thực hiện sản phẩm minh họa.

### 3.5. Giá trị của minh họa kỹ thuật số trong lĩnh vực thiết kế đa phương tiện

Từ những ưu điểm trên, MHKTS đã để lại những giá trị nhất định:

**Giá trị nghệ thuật – thẩm mỹ**

Mỗi hình ảnh MHKTS đều được tạo nên bởi các yếu tố tạo hình trong nghệ thuật, từ việc vẽ các hình mảng, đường nét, tạo hình, lựa chọn phong cách, sắp xếp bố cục nhân vật, bối cảnh, không gian, xử lý màu sắc đậm nhạt, lựa chọn cách phối màu, diễn tả hình khối hay mảng phẳng, gọi tả chất liệu... để tạo nên hiệu quả ấn tượng về thị giác, diễn đạt nội dung, tinh thần của tác phẩm. MHKTS là một phần của digital art (nghệ thuật kỹ thuật số), với xu hướng sáng tác với chất liệu digital là mang tính thời đại. Hay nói theo cách của Nguyễn Lan Hương (2019) “trên mỗi sản phẩm design tính thời đại được biểu hiện ở nhiều phương diện như: tri thức trí tuệ, nhu cầu thị hiếu, kỹ thuật khoa học, công nghệ và thông tin...”. Đồng thời dựa trên vai trò của MHKTS, chúng góp phần tạo dựng nền văn hóa thẩm mỹ trong cộng đồng. Cho nên, mỗi sản phẩm MHKTS hòa chung với các sản phẩm khác trong cùng thời kỳ, sẽ đánh dấu một cột mốc vào sự phát triển nghệ thuật của thời đại và

chúng sẽ để lại những giá trị thẩm mỹ, để sau này thế hệ sau nhìn lại và ghi nhận.

**Giá trị kinh tế**

Theo nghiên cứu của Vivian Wang & Dali Wang (2021), trong ngành công nghiệp sáng tạo của thời đại mới, giá trị của tác phẩm nghệ thuật kỹ thuật số có thể được xác định bằng cách giao dịch hoặc đấu giá trên thị trường qua các trang thương mại điện tử, giao dịch trực tuyến... Thực tế, ngày nay nhiều sản phẩm/hình ảnh MHKTS được tạo ra sẵn với một mục đích truyền thông, truyền tải thông điệp hoặc chủ đề nào đó, rồi đăng bán trên các trang thương mại điện tử chuyên về nghệ thuật như Freepick, Deviantart, Artstation... với các mức giá khác nhau. Thành quả lao động nghệ thuật của các họa sĩ minh họa được tính bằng kinh phí họ được trả khi làm hợp đồng sản phẩm – đó là giá trị kinh tế của sản phẩm MHKTS.

Bên cạnh đó, MHKTS sau khi được ứng dụng vào các sản phẩm, làm đẹp cho sản phẩm, quảng bá/truyền thông cho sản phẩm, truyền tải thông tin tới khách hàng (trừ những sản phẩm minh họa cho dự án cộng đồng hoặc các sản phẩm truyền thông mục đích cộng đồng), thì chúng đều trở thành hàng hóa, tham gia vào quy trình và sự vận hành kinh tế: tiền – hàng – lợi nhuận và chúng mang lại hiệu quả về mặt kinh tế khi những sản phẩm ấy đạt được các tiêu chí, chỉ số về chất lượng và giá thành của sản phẩm. Sản phẩm MHKTS được áp dụng trong truyền thông, quảng cáo, xuất bản... mang lại lợi nhuận cho nhà sản xuất và lợi ích cho người tiêu dùng.

**Giá trị công nghệ:**

Mỗi sản phẩm MHKTS đều được thực hiện bằng các kỹ thuật - phương tiện công nghệ, phương pháp cụ thể. Những kỹ thuật đó có thể là kỹ thuật vẽ trên máy, sử dụng các hiệu ứng hòa trộn màu sắc trên phần mềm thiết kế... Những Phương tiện công nghệ như là máy tính bảng, phần mềm đồ họa, bút và bảng vẽ điện tử... Chính vì vậy, bản thân chúng đã đánh dấu sự ứng dụng công nghệ trong quy trình thực hiện bằng những khoảng thời gian thực và thể hiện những giá trị công nghệ nhất định.

**Giá trị văn hóa**

MHKTS là một loại hình của thiết kế đa phương tiện, nằm trong nghệ thuật kỹ thuật số và truyền thông đa phương tiện nói chung, là một sản phẩm nghệ thuật phục vụ truyền thông mà nghệ thuật là một yếu tố của văn hóa, giải quyết vấn đề văn hóa, vấn đề thẩm mỹ. Không những thế, hình ảnh, nội dung và thông tin mà chúng truyền tải cũng hàm chứa giá trị văn hóa tinh thần, trí tuệ, tình cảm của một con người, của một tập thể nào đó, thậm chí là thuộc về một dân tộc (bằng ngôn ngữ, âm nhạc, thông tin, cách tạo hình, nét truyền thống, hoa văn họa tiết đặc trưng của dân tộc,

## ARTS

hình ảnh/trang phục đặc trưng của một dân tộc nào đó...). Chính vì vậy, MHKTS mang trong mình giá trị văn hóa.

### Giá trị truyền thông

Vấn đề truyền bá, truyền đạt thông tin, thông điệp của sản phẩm MHKTS trong truyền thông đa phương tiện là điều tất yếu và hiển nhiên. Bởi sản phẩm minh họa phục vụ mục đích chính là truyền tải thông điệp/thông tin/truyền thông. MHKTS, một hình thức nghệ thuật kỹ thuật số chiếm ưu thế, là một phương tiện biểu đạt phổ biến và dễ tiếp cận, nay đã trở thành một công cụ quan trọng để tuyên truyền ý tưởng nhờ tính phổ biến và tính dễ hiểu của nó. Bản chất trực quan của các sản phẩm MHKTS khiến chúng vừa mang tính thông tin lại vừa hấp dẫn.

Ngày nay, nhiều ưu điểm và giá trị của MHKTS được bộc lộ rõ rệt, đặc biệt trong lĩnh vực thiết kế đa phương tiện thì minh họa kỹ thuật số như là một loại hình nghệ thuật có tính thẩm mỹ cao, mang nhiều tiềm năng và xu hướng phát triển trong công cuộc chuyển đổi số. Sản phẩm MHKTS đã và đang để lại nhiều giá trị nghệ thuật – thẩm mỹ, giá trị kinh tế, giá trị công nghệ và giá trị văn hóa – truyền thông cho thế hệ ngày nay và mai sau.

### 4. Kết luận

Qua tình hình thực tiễn của MHKTS trong các lĩnh vực thiết kế đa phương tiện cho ta thấy khả năng ứng dụng đa dạng, linh hoạt và vô cùng hữu ích trong loại hình của truyền thông đại chúng. Ảnh hưởng của MHKTS nước ngoài với sản phẩm MHKTS ở Việt Nam mang lại nhiều sự kế thừa về mặt kiến thức, sự phong phú về tạo hình, phong cách đa dạng và tư duy sáng tác và kỹ thuật có nhiều đột phá mới, sinh động hấp dẫn hơn. Đồng thời, nhờ sự phát triển của công nghệ và nghệ thuật kỹ thuật số mà minh họa đã có nhiều chuyển biến tích cực, giúp thay đổi ý tưởng, quan niệm nghệ thuật của mọi người, giúp các sản phẩm truyền thông đa phương tiện có thêm nhiều phương thức truyền tải mới.

MHKTS ngày nay đã trở thành một trong những phương tiện hình ảnh hữu dụng nhất để làm rõ và truyền tải nội dung trong thời đại số hóa toàn cầu. Chúng là hiện thân tiêu biểu cho sự kết hợp hài hòa giữa công nghệ - mỹ thuật – truyền thông, là tiêu biểu cho sự tích hợp đa dạng của thời đại đa phương tiện và là biểu hiện của tính hữu dụng, tính thiết thực, tính đa năng nhằm phục vụ cuộc sống và nhu cầu thẩm mỹ của con người.

MHKTS đã thể hiện vai trò tích cực trong việc góp phần nâng cao chất lượng thẩm mỹ và khoa học của các sản phẩm, vô cùng ích dụng trong việc truyền tải thông điệp/thông tin, góp phần làm thúc đẩy tăng

trường nền kinh tế, góp phần truyền tải những nét đẹp văn hóa, truyền thông nâng cao nhận thức cộng đồng - xã hội; góp phần tạo nên nền văn hóa thẩm mỹ đại chúng.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Liyuan Zhang. (2017). *Design and research on visual communication under the influence of digital media, Advances in Social Science, Education and humanities research, volume 185, 257-260, lấy từ liên kết <https://www.atlantispress.com/proceedings/ssehr-17/25891611>.*
2. Lin Yang. (2022). *Online Simulation Quality Assessment of Illustration Patterns Based on Digital Art Design in Neural Network Perspective. Hindawi mobile information systems. <https://doi.org/10.1155/2022/7152454>.*
3. Nguyễn Lan Hương. (2019). *Vai trò của design trong đời sống xã hội. Trong Nguyễn Lan Hương, "Nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ thông tin trong đào tạo mỹ thuật ứng dụng": Hội thảo khoa học, (tr.15-28). Hà Nội: Nhà xuất bản Thế giới.*
4. Shenghong Huang. (2020). *The influence of digital multimedia communication forms on graphic design. International journal of Computer systems science & engineering, 35, 215-222. DOI:10.32604/csse.2020.35.215.*
5. Vivian Wang & Dali Wang. (2021). *The Impact of the Increasing Popularity of Digital Art on the Current Job Market for Artists. Art and Design Review, 9(3), 242-253. DOI: 10.4236/adr.2021.93019.*
6. WeWin Team. (2022). *Brand Mascot là gì? Brand Mascot và tính cách thương hiệu. Lấy từ: <https://wewin.com.vn/blog/brand-mascot-la-gi-brand-mascot-va-tinh-cach-thuong-hieu/>*
- Yanqi Wang. (2022). *Illustration Art Based on Visual Communication in Digital Context, Hindawi Mobile Information Systems, Volume 2022, Article ID 7364003, <https://doi.org/10.1155/2022/7364003>.*