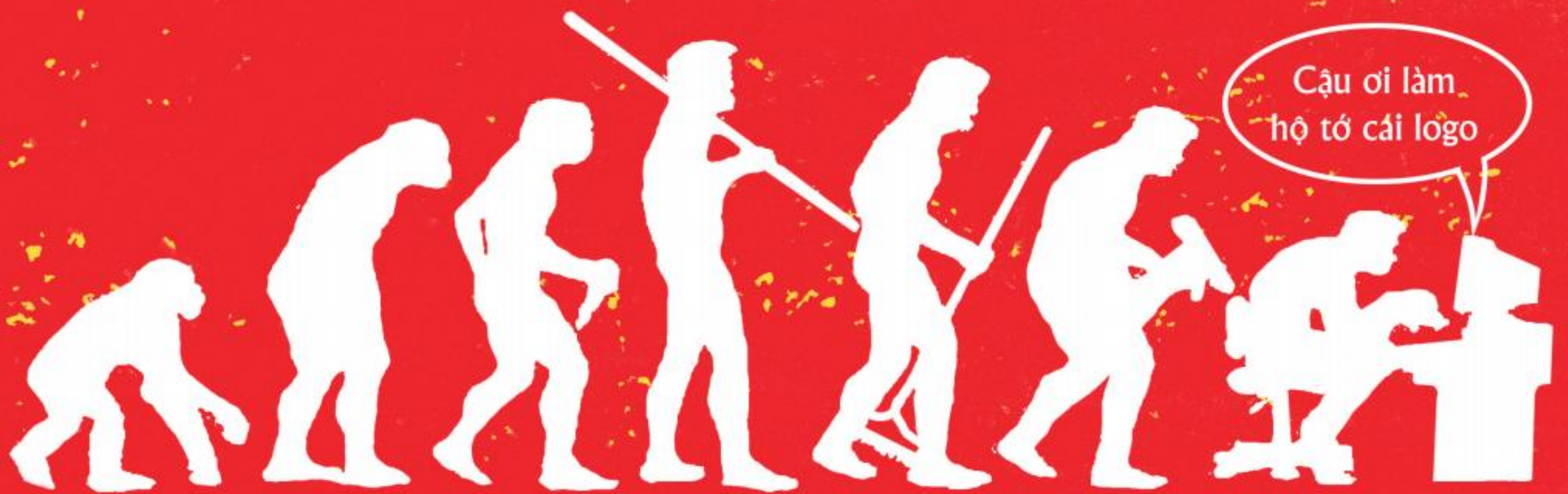


LỊCH SỬ GRAPHIC DESIGN







Lời nói đầu

Gửi tới những designer, những người yêu thích thiết kế đồ họa. Dù các bạn đã có kinh nghiệm làm thiết kế lâu năm hay mới chỉ tìm tòi học các tut thiết kế cơ bản trên mạng. Các bạn có bao giờ thắc mắc thiết kế đồ họa bắt nguồn từ đâu, và phát triển như thế nào chưa? Chắc là chưa rồi, mấy ai thích học lịch sử chứ!

Tôi đã nhận thấy rất nhiều bạn tưởng rằng thiết kế đồ họa chỉ dừng lại ở việc thiết kế logo, poster, hay những thứ được vẽ ra bởi các công cụ thiết kế như Photoshop hay Illustrator. Thực sự thì thiết kế đồ họa là một lĩnh vực cực kì rộng lớn và cuốn sách này sẽ thay đổi hoàn toàn cách nhìn của bạn về lĩnh vực này.

Để trở nên giỏi về một lĩnh vực nào đấy, bạn sẽ phải hiểu thật sâu về nó, và một khi đã hiểu rõ, bạn sẽ yêu thích lĩnh vực đó vô cùng, khi ấy chắc chắn sản phẩm thuộc lĩnh vực đó của bạn sẽ khác hoàn toàn so với trước đây.

Và trên tâm thế đó, cuốn sách này vì thế cũng là sự lựa chọn tuyệt vời cho những bạn đang muốn tìm hiểu về thiết kế đồ họa. Hiểu được lịch sử của nó biết đâu sẽ giúp bạn khẳng định thêm về đam mê của mình, hoặc có khi là cái nhìn tổng quan hơn về quá khứ nguồn gốc ngành nghề mình muốn theo đuổi. Hoặc cả với những bạn trẻ chưa có định hướng gì về đam mê sở thích của bản thân, đây cũng là một tài liệu đáng xem qua.

Nội dung của cuốn sách này đã được nghiên cứu, chọn lọc và phân tích. Mọi kiến thức dưới đây đều được lấy từ các nguồn thông tin đáng tin từ Internet và được dịch lại cũng như sửa đổi nhằm tôn trọng lịch sử và sự chính xác cũng như giá trị thực tế mà các thông tin này mang lại.

“Thiết kế đồ họa là cụm từ để chỉ một chuyên ngành thuộc về mỹ thuật. Trong đó danh từ “đồ họa” để chỉ những bản vẽ được hiển thị trên một mặt phẳng (đa chất liệu), và động từ “thiết kế” bao hàm ý nghĩa kiến thiết, sáng tạo. Từ đó có thể hiểu, “thiết kế đồ họa” là kiến tạo một hình ảnh, một tác phẩm lên một bề mặt chất liệu nào đó, mang ý nghĩa nghệ thuật nhằm mục đích trang trí, làm đẹp, phục vụ nhu cầu con người.”

- Wikipedia tiếng Việt

Dictionary

graphic design



graph·ic de·sign

/ˈɡrafɪk dəˈzīn, dēˈzīn/

noun

the art or skill of combining text and pictures in advertisements, magazines, or books.

Translate graphic design to

Vietnamese



1. thiết kế đồ họa

More definitions and word origin

- Google Dictionary

“Một nhà thiết kế đồ họa là một người chuyên làm việc về ngành thiết kế đồ họa và công nghiệp nghệ thuật, là người sắp xếp các hình ảnh, chữ viết hoặc đồ họa chuyển động để tạo ra một tác phẩm. Nhà thiết kế đồ họa tạo ra các tác phẩm đồ họa nhằm xuất bản, in ấn hoặc trên các phương tiện truyền thông điện tử như là tờ rơi (thi thoảng) và các ấn phẩm quảng cáo.”

Wikipedia tiếng Anh

Dictionary

designer



de·sign·er

/dəˈzɪnər/

noun

a person who plans the form, look, or workings of something before its being made or built, typically by drawing it in detail.

"he's one of the world's leading car designers"

synonyms: [creator](#), [planner](#), [deviser](#), [inventor](#), [originator](#); [More](#)

- made by or having the expensive sophistication of a famous and prestigious fashion designer.

modifier noun: designer

"a designer label"

- upscale and fashionable.

"designer food"

- *Google Dictionary*

(vì không có từ *graphic*

designer nên đành phải lấy từ này)

Chương I

Sự khởi đầu (38000 - 100 năm TCN)

1. Thời kì đồ đá (38000 năm TCN)

Từ thời Đồ đá, ý thức về thiết kế đồ họa đã hình thành, nhưng tất nhiên còn rất sơ khai. Con người lúc này đã biết vẽ hoặc khắc hình lên đá, ban đầu nhằm mục đích truyền tin, đánh dấu hoặc ghi nhớ. Về sau này, thiết kế đồ họa mới phát triển với ý nghĩa trang trí nghệ thuật, và dần trở thành một thành phần không thể thiếu trong đời sống tinh thần của con người.

Tranh hang động là những bức vẽ trên tường và trần của hang động, hầu hết từ thời tiền sử, có niên đại từ 40,000 năm trước (khoảng 38,000 TCN) ở lục địa Á-Âu. Mục đích chính xác của những bức vẽ hang động vẫn chưa được tìm ra. Các khám phá cho thấy rằng đó không hẳn là để trang trí khu vực sống của người tiền sử trong hang động vì họ không có dấu hiệu của việc liên tục cư trú.





Lascaux Paintings. Đây là quần thể hang động ở phía Tây Nam nước Pháp với một số bức tranh khắc đá nổi tiếng thế giới xuất hiện cách đây 17.300 năm. Các bức *Lascaux* chủ yếu là hình vẽ tả thực về các loài động vật lớn, gồm ngựa, bò và nai. Nổi tiếng nhất phải kể đến bức “*The Great Hall of the Bulls*”.



*Tranh vẽ bò rừng trong hang ở
Altamira, Tây Ban Nha*

Đây được cho là những sản phẩm đầu tiên của các tác phẩm đồ họa trên thế giới. Người Tiên sử có một cuộc sống ngày càng phát triển với sự tiến hóa không ngừng và đương nhiên, văn hóa của họ cũng vậy. Khi trí thông minh của người tiền sử dần phát triển, trước khi chữ viết được phát minh thì họ đã biết cách ghi lại cuộc sống và những thú quanh họ bằng những hình vẽ đơn giản được vẽ bằng tay trên các hang động.



Trong lịch sử nghệ thuật, mỹ thuật, thời kỳ Đồ Đá Cũ thượng kỳ (khoảng 40 ngàn tới 10 ngàn năm trước Công nguyên) là thời kỳ đầu tiên mà một số sản phẩm của con người được xét vào loại nghệ thuật chứ không phải chỉ là công cụ hay là những vật thể hiện tình cảm thông thường. Trong đó, đặc biệt quan trọng và có giá trị nghệ thuật cao là những tranh hang động. Những tranh này chủ yếu mô tả các loài động vật, hoạt động săn bắn và các sinh hoạt cộng đồng của con người. Sự sinh động,

*Tranh trong hang Dã thú,
(Gilf Kebir, Tây Nam sa mạc
Ai Cập-Libya)*

tính thẩm mỹ của chúng khiến cho cả thế giới ngày nay phải khâm phục và đã trở thành nguồn cảm hứng cho rất nhiều nghệ sỹ cận đại, hiện đại. Cái gì thực sự làm nên đặc điểm nghệ thuật và sự hấp dẫn của các tranh hang động, và bằng cách nào người thượng cổ lại có những kỹ năng cần có để thực hiện điều này?



*Tranh trong hang
Altamira, gần Santander, Tây Ban
Nha (Ảnh trên)*

*Tranh hang động tại di sản thế giới
Tassili n'Ajjer, Algeria (Ảnh bên)*





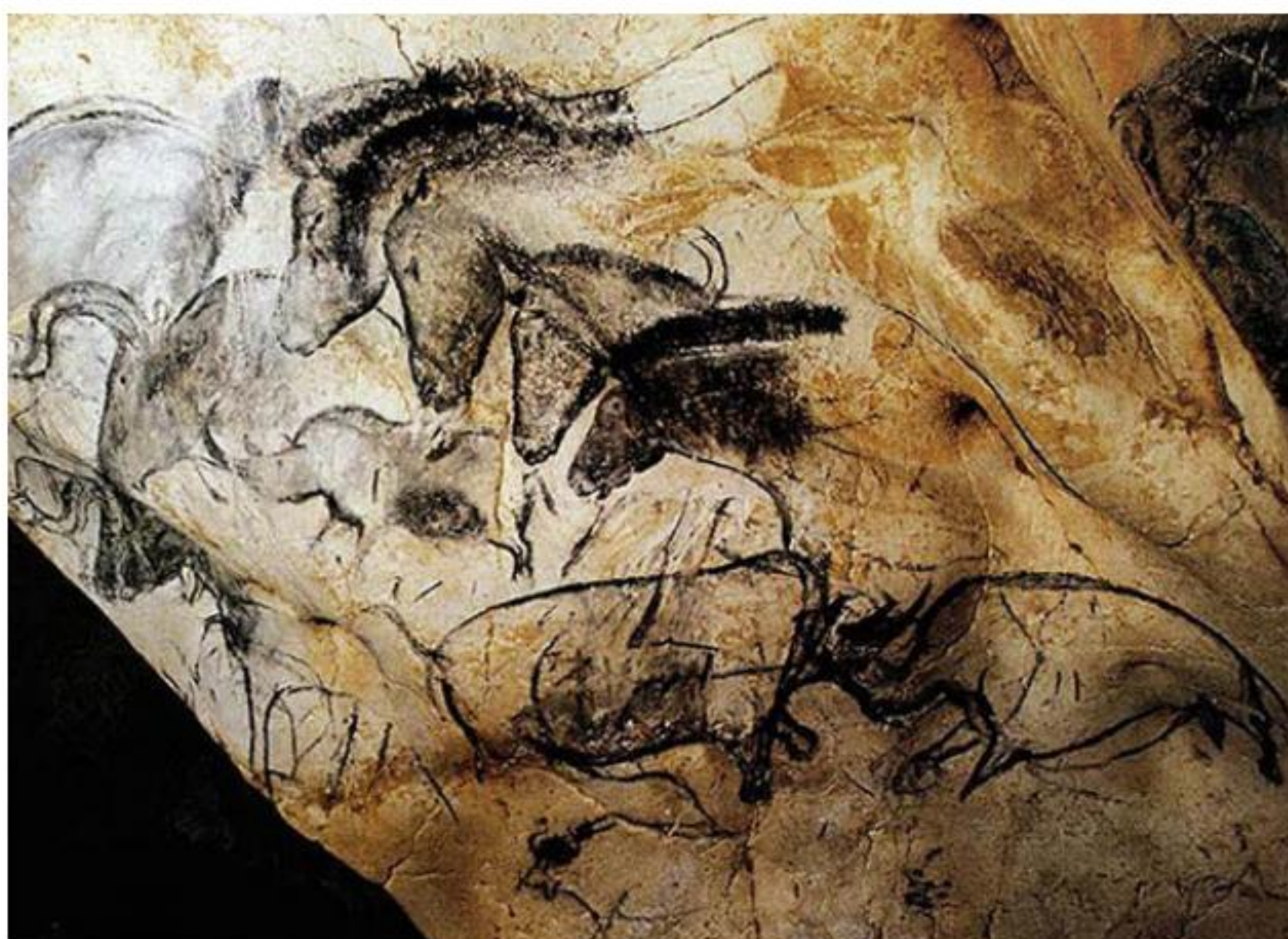
Đặc điểm của tranh hang động là chất liệu của chúng được định sẵn là bề mặt đá của hang động, có thể là tường hoặc trần. Cuộc sống con người thời kỳ đồ đá cũng như tranh hang động luôn là đề tài được khai thác mạnh mẽ và sử dụng trong phim ảnh, video games...vv.. và cách mà người ta tái hiện lại những hình ảnh đó luôn với một không khí đầy cảm xúc và hoành tráng hay thậm chí có những cảm xúc nhẹ nhàng rất riêng. Chính tổ tiên của chúng ta là những người đã chốt lọc nội dung, kể về cuộc sống

Tranh tại hang Lascaux

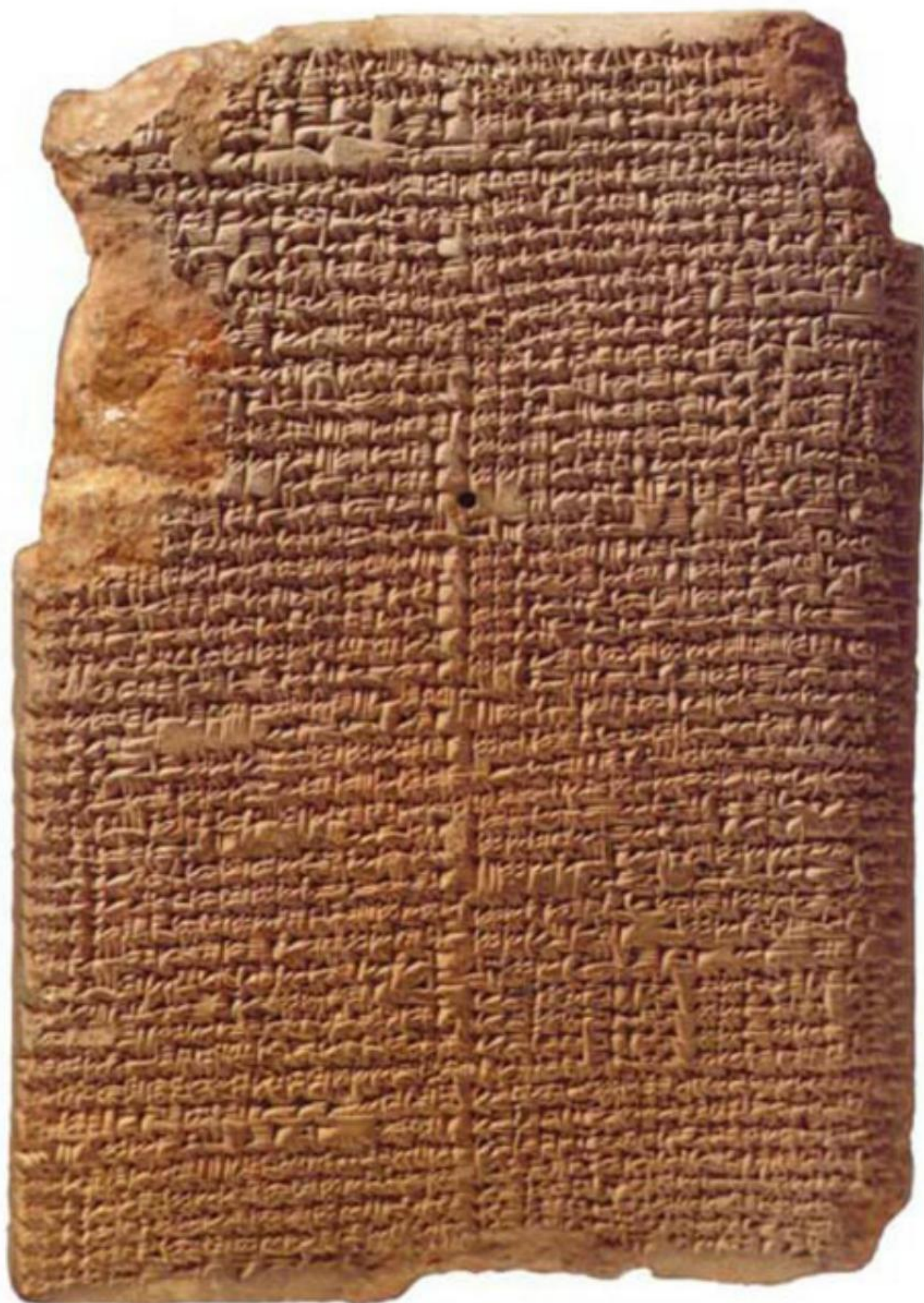
của họ và để chúng ta thực sự cảm nhận được thế giới mà họ từng tồn tại, nơi chúng ta sẽ không thể cảm nhận được chân thực nhưng bằng cách nào đó họ đã tài tình tái hiện lại lên trên những bức tường đá có ở khắp nơi trên thế giới, để chúng ta phần nào sống được trong không khí đó và thưởng thức được tính nghệ thuật trong từng đường nét được vẽ bằng tay kia.



Tại hang Lascaux, được 4 thiếu niên người Pháp phát hiện năm 1940 trong lúc đi tìm chó lạc. Có khoảng 1.500 bức khắc và 600 bức tranh, từ 15,000 – 9,000 năm trước



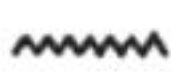
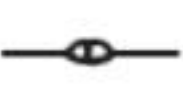
Tranh hang động tại Chauvet, Ardeche, Pháp



2. Những chữ cái đầu tiên (1200 năm TCN)

Chữ cái chính là bước tiếp theo đưa loài người đến với nền văn minh thượng đẳng. Dù ban đầu, bảng chữ cái đầu tiên vô cùng sơ sài và khó đọc nhưng đó chính là cơ sở ngôn ngữ sau này và là thủy tổ của môn typography.

Trước khi bảng chữ cái ra đời, những hệ thống chữ viết sơ khai thường được tạo nên từ các ký tượng ghi hình gọi là chữ tượng hình, hoặc các loại chữ hình nêm được viết bằng cách ấn đầu bút trầm lên mặt đất sét mềm. Do những phương pháp này đòi hỏi phải có rất nhiều biểu tượng tượng trưng cho từng chữ viết một, nên việc viết chữ rất phức tạp và chỉ có một số nhỏ những kinh sư được đào tạo kỹ lưỡng mới làm được.

A 	H 	N 	U 
B 	I 	O 	V 
C  or 	J 	P 	W 
D 	K 	Q 	X 
E  or  or 		R 	Y  or 
F 	L 	S 	Z 
G 	M 	T 	SH 

Bảng chữ cái Ai Cập cổ đại

Trong thiên niên kỷ thứ hai (ước tính vào khoảng năm 1850 – 1700) trước Công nguyên, một nhóm người nói tiếng Semit đã sử dụng một phần trong bộ chữ tượng hình Ai Cập để biểu đạt âm thanh của thứ tiếng họ nói. Loại chữ viết nguyên thủy xuất hiện ở vùng Sinai này thường được coi là bảng chữ viết có hệ thống đầu tiên, trong đó những biểu tượng riêng biệt tượng trưng cho các phụ âm đơn (không có biểu tượng cho các nguyên âm).

Bảng chữ cái phụ âm này – còn gọi là abjad – được viết từ phải qua trái và được các thương nhân Phoenicia (ngày nay thuộc lãnh thổ Li-băng, Syria, và Israel) truyền bá qua đường biển. Bảng chữ cái này gồm 22 biểu tượng đủ đơn giản để các thương nhân bình thường cũng có thể học và viết, vì vậy nó dễ học hơn và phổ biến hơn rất nhiều.

Theo wikipedia

	'aleph	[ʾ]		lamedh	[l]
	beth	[b]		mem	[m]
	gimmel	[g]		nun	[n]
	daleth	[d]		samekh	[s]
	he	[h]		ayin	[ʕ]
	waw	[w]		pe	[p]
	zayin	[z]		tsade	[s]
	heth	[h]		qoph	[q]
	teth	[t]		reš	[r]
	yodh	[y]		šin	[š]
	kaph	[k]		taw	[t]

Bảng chữ cái Phoenician

Đến thế kỷ 8 TCN, bảng chữ cái Phoenicia được truyền sang Hy Lạp, tại đây nó đã được trau chuốt và phát triển để ghi lại tiếng Hy Lạp. Một số ký tự Phoenicia đã được giữ lại, một số khác bị bỏ đi, song tiến bộ vượt bậc nhất là việc sử dụng chữ cái để ghi lại nguyên âm. Nhiều học giả tin rằng chính sự bổ sung này – thứ đã giúp ta đọc và phát âm chữ viết một cách chính xác – đã đánh dấu sự ra đời của bảng chữ cái “thực sự” đầu tiên.

Tiếng Hy Lạp ban đầu được viết từ phải sang trái, nhưng cuối cùng được chuyển thành xen kẽ các dòng từ phải qua trái và từ trái qua phải. Đến thế kỷ 5 TCN, hướng viết chữ đã cố định theo chiều từ trái sang phải và giữ nguyên như vậy cho đến ngày nay. Dần dần, bảng chữ cái Hy Lạp đã sản sinh ra nhiều bảng chữ cái khác, trong đó có bảng chữ cái Latin, sau này đã được truyền bá khắp châu Âu, và bảng chữ cái Cyrillic (Ki-rin), tiền thân của bảng chữ cái tiếng Nga hiện đại.

3. Hệ chữ Latinh (100 năm TCN)

Hệ chữ cái Roman hay còn gọi là chữ Latin là hệ chữ được sử dụng cho rất nhiều ngôn ngữ ngày nay. Đây là hệ chữ và là hệ thống chữ viết được sử dụng nhiều nhất trên thế giới ngày nay. Chữ Latin là hệ chữ chính thức cho ngôn ngữ của gần như tất cả các quốc gia Tây Âu, và một vài ngôn ngữ Đông Âu. Nó còn được sử dụng cho một vài ngôn ngữ của các quốc gia nằm ngoài lãnh thổ Châu Âu như tiếng Thổ Nhĩ Kỳ, Việt Nam, ngôn ngữ Malay, Somali, Swahili, và Tagalog. Đây còn là hệ chữ viết thay thế cho tiếng Hindi và Urdu

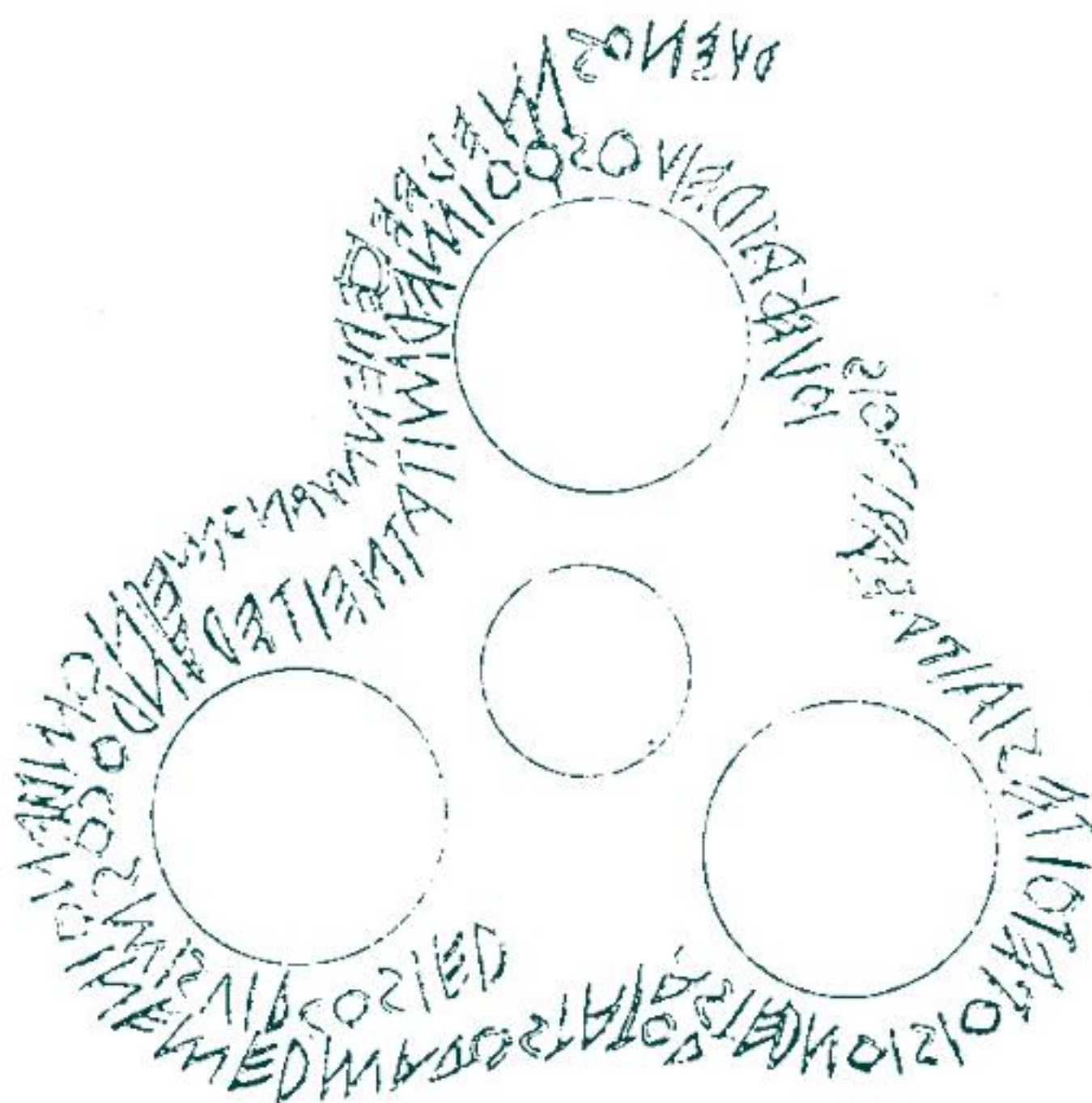
Đây là bảng chữ cái đã định hình lại ngôn ngữ của con người và được sử dụng cho tới thời điểm hiện tại. Bảng chữ cái Latin gần như đã được công nhận là bảng chữ cái toàn cầu khi được áp dụng vào trong nhiều ngôn ngữ hơn bất cứ bảng chữ cái nào. Việc phát triển và phát minh ra bộ chữ này của người Roman là tiền đề cho cụm từ *Typography* khi rất lâu sau này thuật ngữ này mới chính thức được sử dụng.

ED DE FOSSVRIS QVO
RPTVM SVPERIOR
ERIOR SIC INTELLEC
S SVPERIORE EST PAR
NVCVVS AQVA RECO
ERIOR QVA EMITTO
AS AD SIGNARVT SCIR
ES QVE MMODVM SV
REFORATIONIS HA
RTAMEN OPERISI

Cùng với sự bành trướng của Đế quốc La Mã, bảng chữ cái Latinh cùng tiếng Latinh cũng mở rộng từ bán đảo Ý sang các vùng lân cận bên bờ Địa Trung Hải. Cho đến cuối thế kỷ 15, bảng chữ cái Latinh đã phổ biến khắp Tây, Bắc và Trung Âu, chỉ có Đông và Nam Âu vẫn tiếp tục sử dụng bảng chữ cái Cyril. Ở giai đoạn sau, cùng với quá trình thực dân hóa của các quốc gia châu Âu, bảng chữ cái Latinh bắt đầu xuất hiện trên khắp thế giới, từ châu Mỹ, châu Đại Dương, châu Phi và một phần châu Á.

Vào khoảng thập niên 1960, các ngành công nghiệp máy vi tính và viễn thông ở các quốc gia phát triển đòi hỏi một phương pháp mã hóa ký tự được sử dụng tự do. Tổ chức tiêu chuẩn hóa quốc tế (ISO) đã tóm lược bảng chữ cái Latinh vào tiêu chuẩn ISO/IEC 646 và dựa trên cách sử dụng phổ biến nhằm mục đích phổ biến rộng rãi tiêu chuẩn này. Do Hoa Kỳ chiếm vị trí thượng tôn trong cả hai ngành công nghiệp trên nên tiêu chuẩn ISO này được xây dựng dựa được những chữ cái trong các ngôn ngữ khác.

Theo wikipedia



Bộ chữ khắc Duenos từ thế kỷ thứ 6 TCN. Bảng chữ cái Latin cổ nhất từng được biết đến

Hệ chữ Latin một lần nữa thể hiện mình là một hệ chữ toàn cầu khi được sử dụng làm giao thức máy tính trên Chuẩn mã trao đổi thông tin Hoa Kỳ (tức ASCII), bộ ký tự dùng cho 26×2 chữ cái của bảng chữ cái tiếng Anh). Về sau, các tiêu chuẩn như ISO/IEC 10646 (Unicode Latinh) vẫn tiếp tục dùng bộ 26×2 chữ cái của bảng chữ cái tiếng Anh làm bảng chữ ký Latinh căn bản, đồng thời có mở rộng để xử lý được những chữ cái trong các ngôn ngữ khác. Phát minh này

cùng với máy tính và mạng Internet trở thành những phát minh quan trọng nhất của con người, đồng thời nhờ có chữ Latin thì máy tính và rất nhiều những phát minh khác như máy đánh khắc chữ mới được phát minh. Hệ chữ Latin đóng một vai trò quan trọng trong dòng thời gian phát triển và hình thành của Thiết Kế Đồ Họa khi hệ chữ này có thể được đọc và xuất hiện song song cũng mọi loại ngôn ngữ. Thậm chí nhiều loại ngôn ngữ còn lấy tiêu chuẩn của chữ Latin để phát triển.



Trích dẫn tiếng Latin bằng chữ viết hoa Roman. thiết kế và khắc bởi John Howard Benson

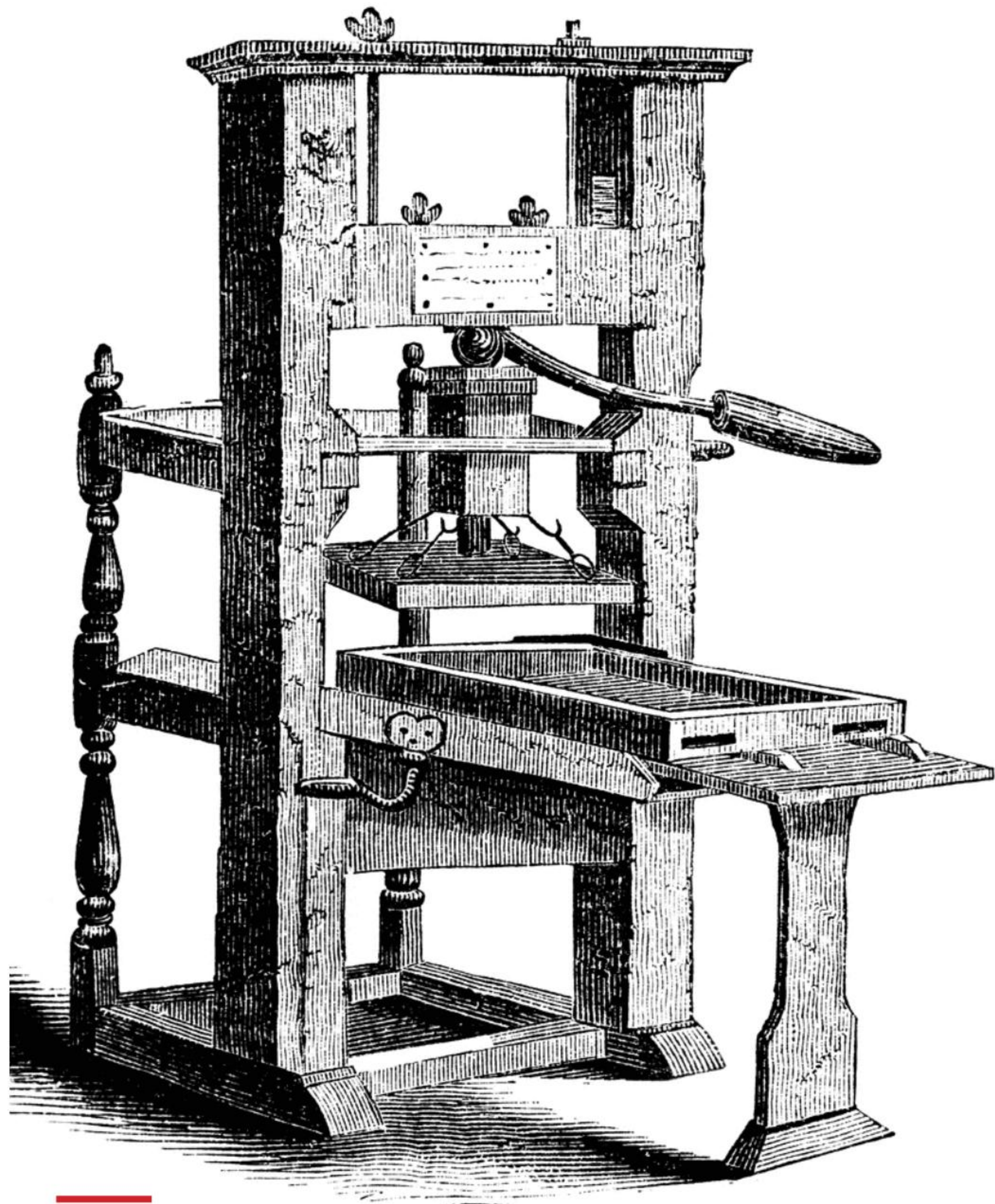
Chương II

Sự phát triển (1454 - 1942)

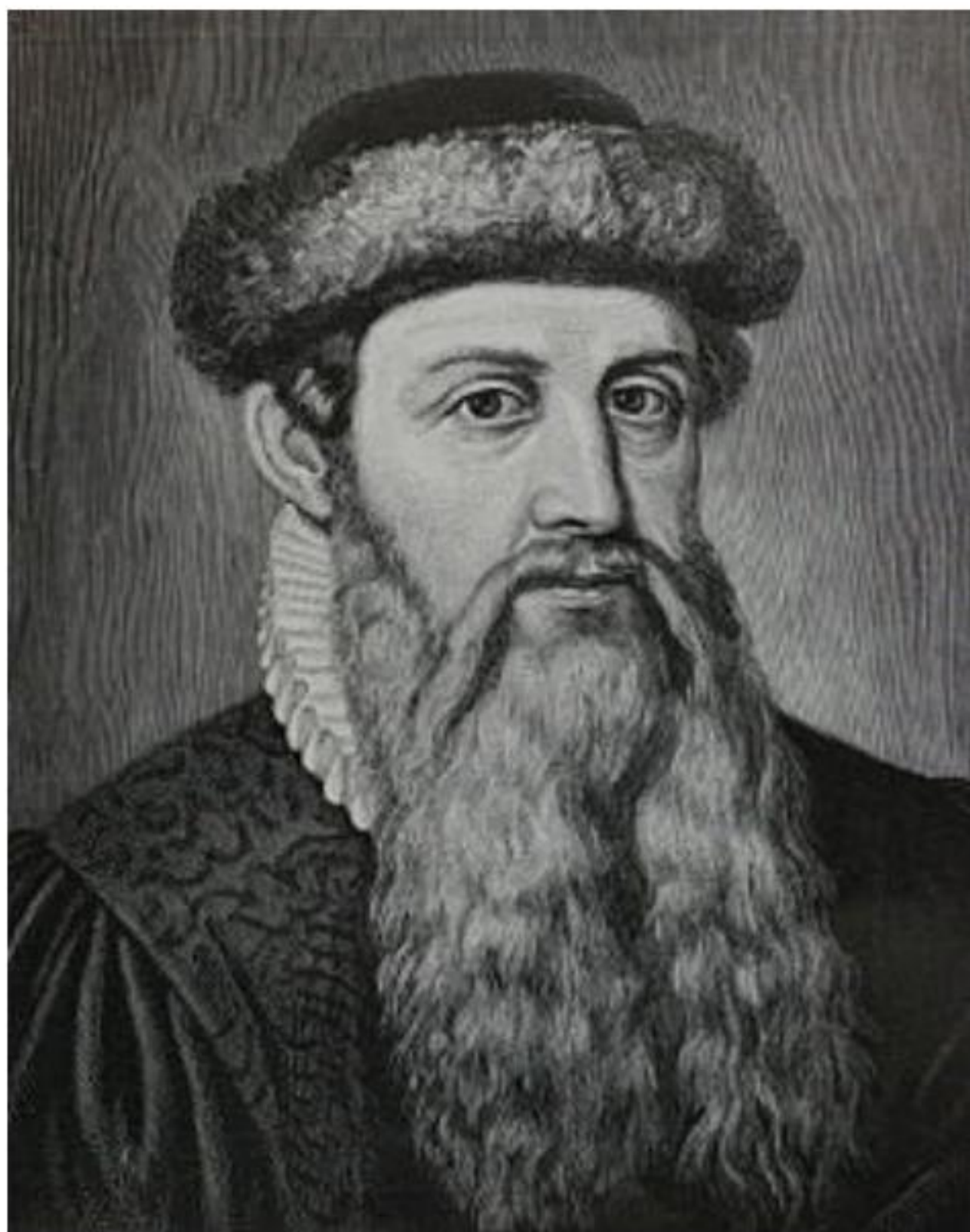
1. Công nghệ in ấn (1454)

Trước khi phát minh ra các công nghệ in ấn để lưu lại chữ viết trên các chất liệu dễ sử dụng như giấy, con người chỉ có thể khắc chữ lên các phiến đá hoặc gỗ. Cho đến khi người Trung Quốc phát minh ra giấy vào năm 105 Sau Công Nguyên cũng không có nhiều công nghệ in ấn hiệu quả.

Phải cho tới năm 1440 với sự ra đời của máy in cơ học đầu tiên, ngành công nghiệp in ấn mới thực sự được phát triển. Nhờ có phát minh này, những cuốn sách khổ lớn mới có thể được in bằng các dụng cụ in dầu hàng loạt tại châu Âu.



Máy in dầu Guttenberg



Johannes Gutenberg (khoảng năm 1389– 3 tháng 2 năm 1468)

Johannes Gutenberg (khoảng năm 1389– 3 tháng 2 năm 1468), là một công nhân đồng thời là một nhà phát minh người Đức. Ông trở nên nổi tiếng vì phát minh ra phương pháp in dấu vào năm những năm 1450.

Gutenberg sinh ở Mainz, nước Đức. Ông là con trai của một thương gia tên là Friele Gensfleisch zur Laden. Người cha của Gutenberg đã lấy "zum Gutenberg" là nơi họ đã sống lúc đó để đặt tên cho ông.

Trước khi kiểu mẫu trượt ra đời người ta dùng phương pháp in khối, các thợ in đã in cả trang từ một bản bằng kim loại hoặc gỗ. Với loại in trượt, người thợ in làm các chữ (A, B, C...) từ một miếng kim loại hoặc gỗ có thể sử dụng lại nhiều lần trong các từ khác nhau. Việc kết hợp chúng với nhau trong các phát minh của Gutenberg làm việc in được thực hiện nhanh chóng. Trong thời kỳ Phục Hưng ở Châu Âu, đã có sự bùng nổ thông tin trong một khoảng thời gian ngắn. Người ta đã in ra rất nhiều những quyển sách mới.

Theo wikipedia



Kinh thánh Guttenberg

Kinh thánh Gutenberg (còn được biết đến với tên Kinh thánh 42 dòng, kinh thánh Mazarin) là cuốn sách lớn đầu tiên được in bằng công cụ in dấu kim loại với khả năng sản xuất hàng loạt tại Châu Âu. Nó đánh dấu sự bắt đầu của “Cuộc cách mạng Gutenberg” và kỉ nguyên của sách in phương Tây. Được ca tụng với vẻ đẹp và tính nghệ thuật cao, cuốn sách là một biểu tượng nổi tiếng cho một sản phẩm của in ấn.

Công nghệ in hiện đại ngày nay có được là nhờ công không nhỏ của Guttenberg. Phát minh của ông là một cột mốc quan trọng trong lịch sử ngành in. Thuật ngữ Typography dù được phát minh và xuất hiện từ rất lâu trước đó nhưng máy in chữ Gutenberg cùng cuốn kinh thánh của ông đã làm thay đổi cục diện và định nghĩa lại cụm từ này.

2. In thạch bản (1796)

In thạch bản là phương pháp in dựa trên lực đẩy của dầu và nước. Bản in được đặt trên phiến đá hoặc một bản kim loại với bề mặt nhẵn. Phương pháp in này được phát minh vào năm 1796 bởi nhà văn, diễn viên - Alois Senefelder như một phương pháp xuất bản các bản thảo của nhà hát kịch. In thạch bản có thể dùng để in chữ hoặc các tác phẩm nghệ thuật lên giấy hoặc các chất liệu phù hợp.

In thạch bản là công nghệ in mới đầu tiên sau in khắc nổi của thế kỷ 15. Trong các phiên bản đầu tiên của kỹ thuật in này người ta hay dùng bề mặt của đá vôi để vẽ dầu lên. Do đó mới có tên gọi in đá. Sau khi có hình dầu trên đá, axit được đổ lên để dầu thẩm thấu sâu vào trong đá. Khi dầu đã ngấm vào trong đá, keo Ả Rập, một dung dịch nước, được đổ lên sau đó, bám vào những chỗ chưa có dầu, để dầu không thẩm loang ra những chỗ này. Khi in, nước dính vào chỗ có keo Ả Rập, còn mực dầu dính vào những chỗ còn lại.

PAPIER A CIGARETTES

JOB



Hors Concours

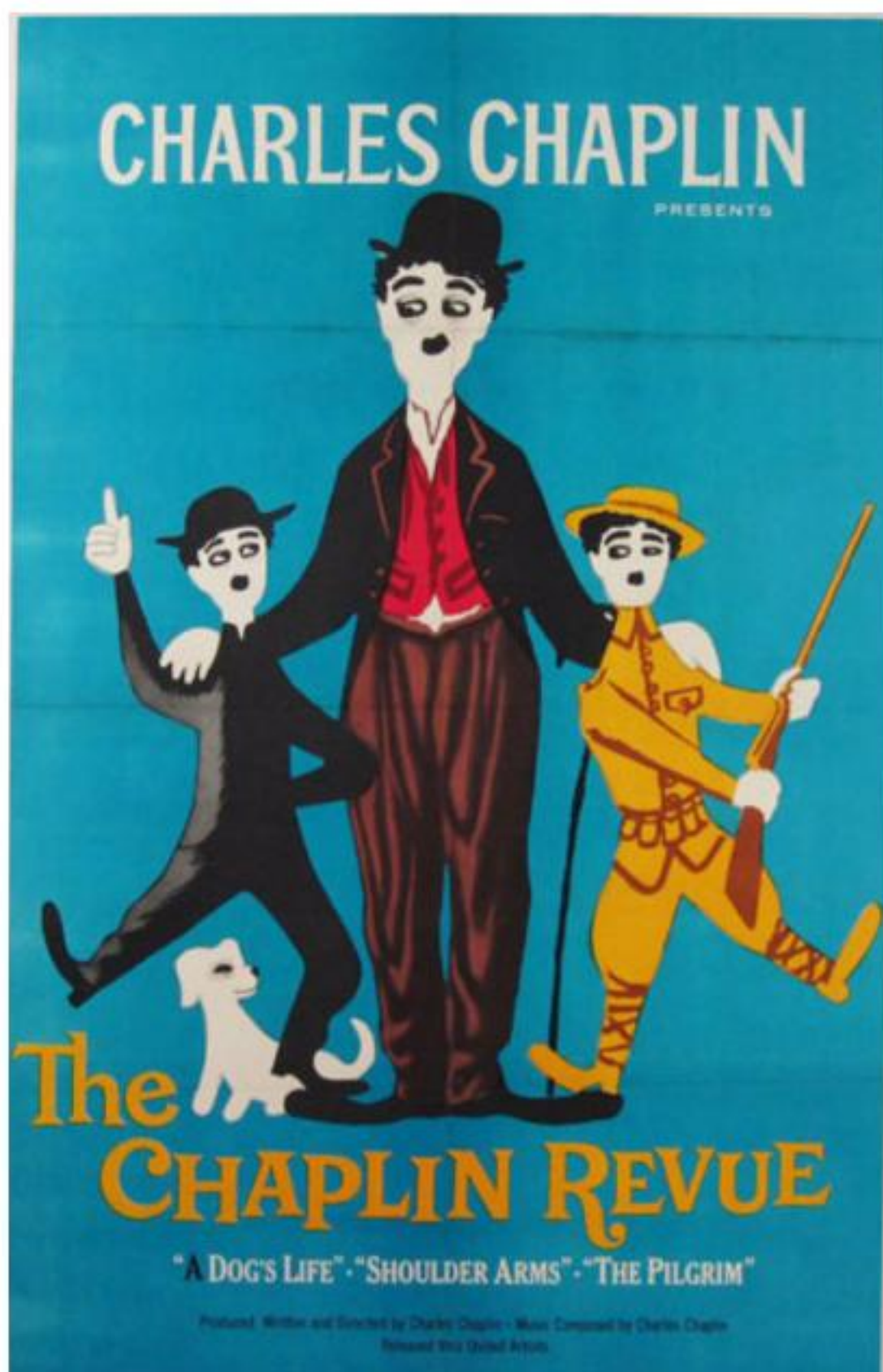
PARIS 1889



Poster cho Rare Avant-Garde triển lãm nghệ thuật Karlsruhe

Vài năm sau khi được sáng chế, kỹ thuật này đã được dùng để in màu. Các họa sĩ thích phương pháp này vì họ có thể dùng sáp dầu vẽ ngược trực tiếp trên đá, hoặc vẽ sáp dầu xuôi trên giấy rồi áp lên đá. Phương pháp in màu bằng công nghệ này được hoàn thiện vào thế kỷ 19 với tên gọi in thạch bản màu. Nhiều tác phẩm in màu đẹp đã ra đời tại châu Mỹ và châu Âu thời kỳ này. Với kỹ thuật in màu, các phiến đá khác nhau được dùng cho mỗi màu, và bản in sẽ được in lần lượt qua các phiến đá. Khó khăn nhất là phải căn chính xác vị trí các hình màu sao cho không bị lệch nhau.

Có khá nhiều các phát minh được vô tình tạo ra một cách tình cờ và chúng ta nên cảm ơn ông Alois nhờ sự may mắn của mình khi kỹ thuật in thạch bản này cũng là một sự vô tình, khi ông nhận ra mình có thể sao bản các tờ kịch bản của mình bằng cách viết chúng lên mặt đá vôi bằng sáp màu rồi sau đó in chúng lên mực cuộn. Bởi vì đá vôi địa phương nơi ông sinh sống vẫn giữ được dấu vết bút sáp trên bề mặt của nó, ngay cả sau khi mực in được in lặp lại, các bản in có thể được in với số lượng gần như không giới hạn.

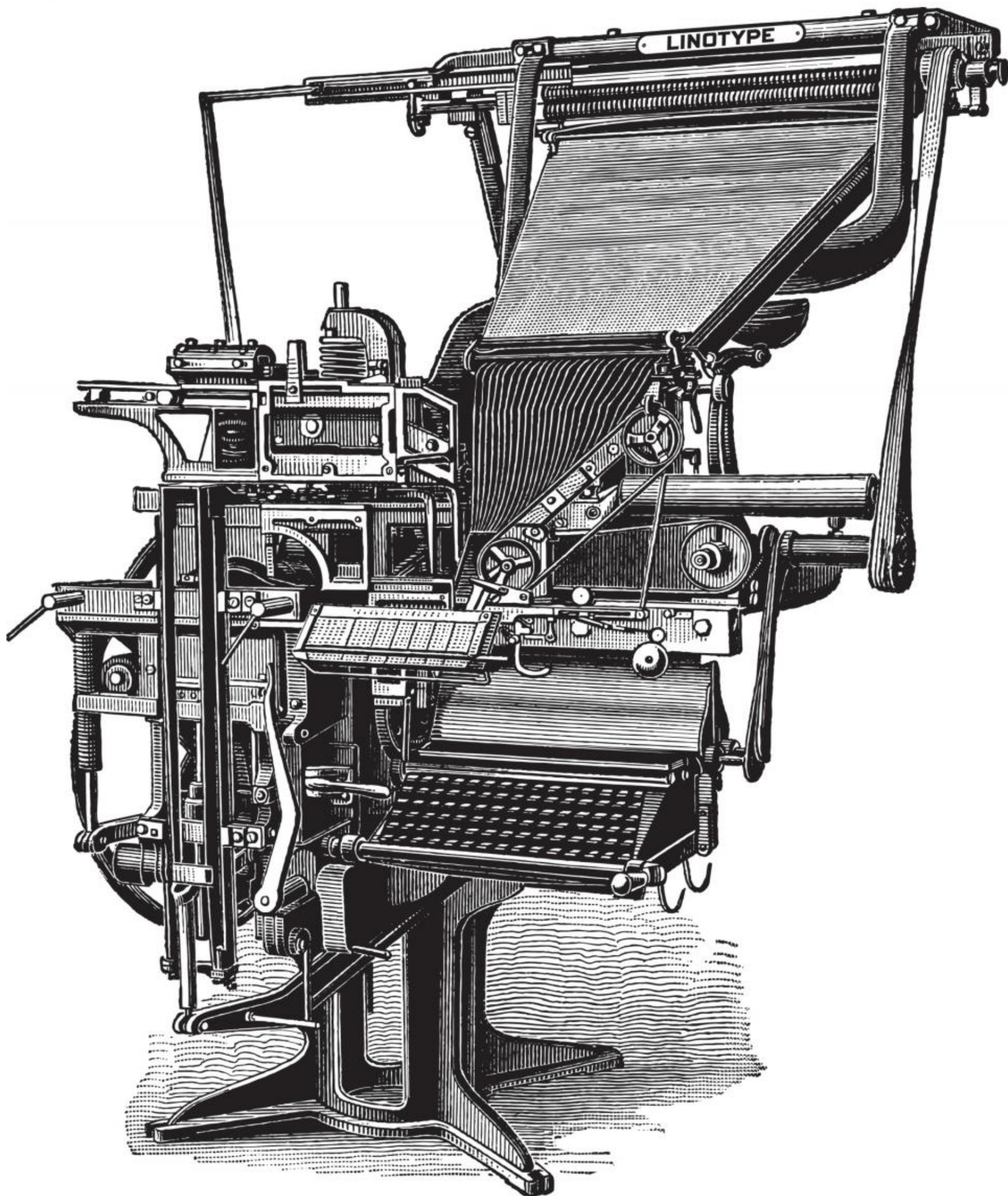


Poster in thạch bản chính thức cho vở *The Chaplin Revue* của Leo Kauper năm 1959 Mỹ



Poster quảng cáo cho thuốc lá Pelican bởi Yray năm 1930 Pháp.

In thạch bản là một trong những kỹ thuật in lâu đời được sử dụng cho tới ngày nay dù phần lớn để tạo ra các tác phẩm nghệ thuật thay vì poster quảng cáo như 2 thế kỷ trước. Mặc dù đây không phải là phương thức in màu đầu tiên nhưng sự hiệu quả và tính nghệ thuật trong màu sắc và sự cầu kì khi tạo ra các bản khắc in đã đem lại những giá trị nhất định trong quá trình in cũng như khi các tác phẩm được ra đời. Ngày nay, khi giá trị thưởng thức và sử dụng lại những phong cách retro được tăng lên rộng rãi, màu sắc và cách hiển thị của poster in thạch bản lại được ưa chuộng bởi những người thích thú với sự hoài cổ.



3. Máy in Lino (1880)

Máy đánh chữ Lino (Linotype) là máy (đánh chữ theo dòng) được sử dụng trong ngành in ấn được bán bởi công ti Mergenthaler Linotype và các công ti liên quan. Đây là một hệ thống đánh chữ sử dụng các khuôn chữ cái kim loại nóng riêng lẻ. Máy in Lino trở thành một trong những phương pháp đánh chữ chính thức, đặc biệt dành cho các khổ chữ nhỏ, báo, tạp chí và poster từ cuối thế kỷ 19 đến những năm 1970 - 1980.

Phát minh này được xem như là thiết bị đầu tiên có thể dễ dàng in cả một dòng chữ nhanh chóng lên chất liệu giấy, là một bước đột phá trong công nghệ in ấn dù các máy đánh chữ thời đó luôn cồng kềnh và rất phức tạp nhưng đã giảm thiểu được tối đa số người cần để vận hành một cỗ máy in đồ sộ vào thời gian trước khi những cỗ máy này được ra đời.

*Ottmar Mergenthaler (11/5/1854 –
28/10/1899)*

*Nhà phát minh người Đức. Ông được coi là
Guttenberg thứ hai khi phát minh ra máy
đánh chữ Lino.*



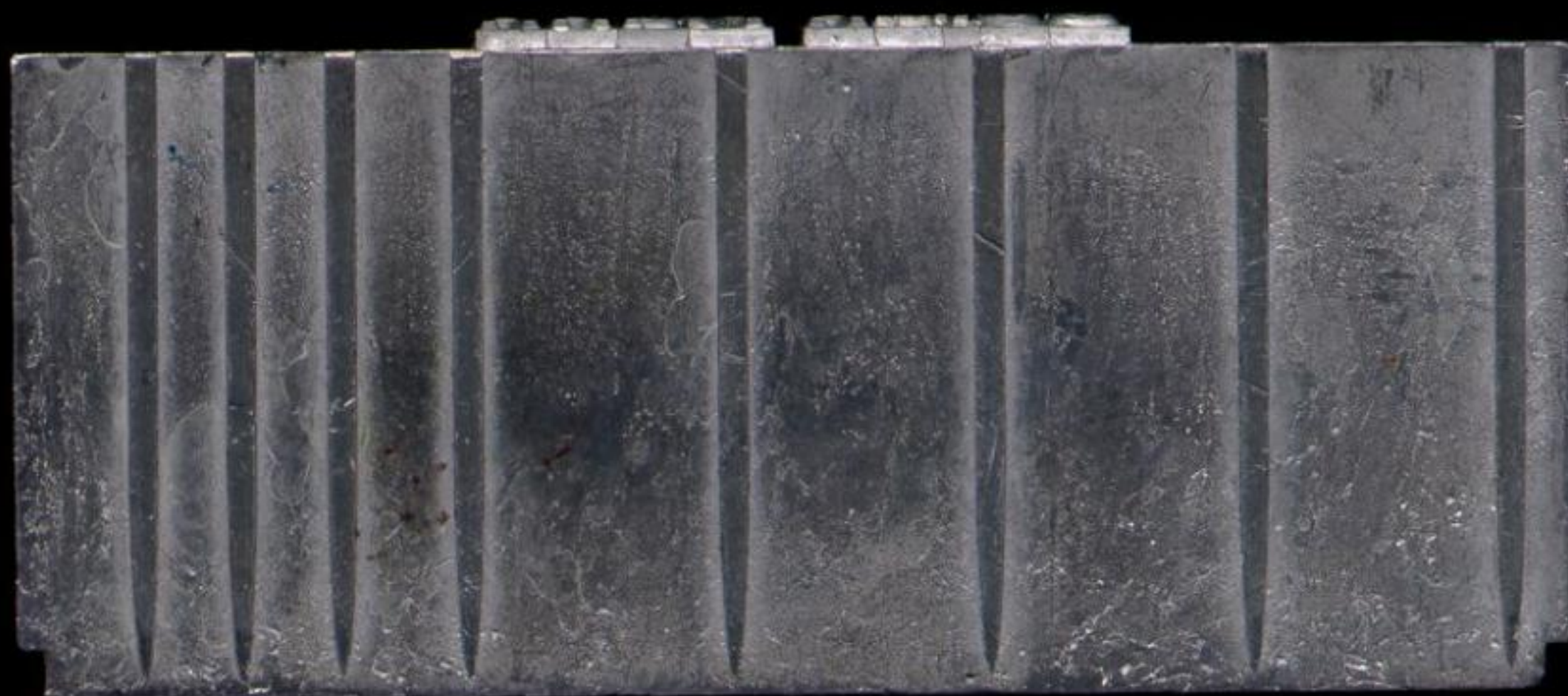
Người vận hành cỗ máy này điền chữ trên một bàn phím có 90 kí tự. Cỗ máy này sẽ sắp xếp các khuôn chữ trên một hàng ngang. Hàng được xếp sẽ ấn từng miếng khuôn trong một quá trình gọi là ấn khuôn kim loại nóng. Miếng khuôn sau đó sẽ quay trở lại chỗ cũ bên trong máy để có thể sử dụng lại lần sau. Việc này khiến cho việc đánh chữ và sắp xếp nhanh hơn nhiều so với việc sử dụng khuôn bằng tay và ấn từng chiếc khuôn được làm sẵn một xuống giấy

Cỗ máy này đã cách mạng hóa ngành đánh chữ, đặc biệt với

ngành báo chí và xuất bản, với yêu cầu cần ít người vận hành hơn và sản xuất được nhiều trang hơn cho công việc thường ngày. Trước khi máy đánh chữ Lino được phát minh bởi Ottmar Mergenthaler vào năm 1884, các tờ tuần báo bị giới hạn chỉ 8 trang giấy. Điều này có nghĩa là các tờ báo sẽ in ra được với số lượng gấp 4-5 lần và doanh thu chắc chắn sẽ tăng. Việc các loại máy móc công nghiệp làm tăng sản lượng của các doanh nghiệp dù ít hay nhiều đã luôn làm cho kinh tế thế giới trở nên phát triển.



Khuôn chữ - Mặt in



Khuôn chữ - Mặt ngang



Bàn phím máy Lino

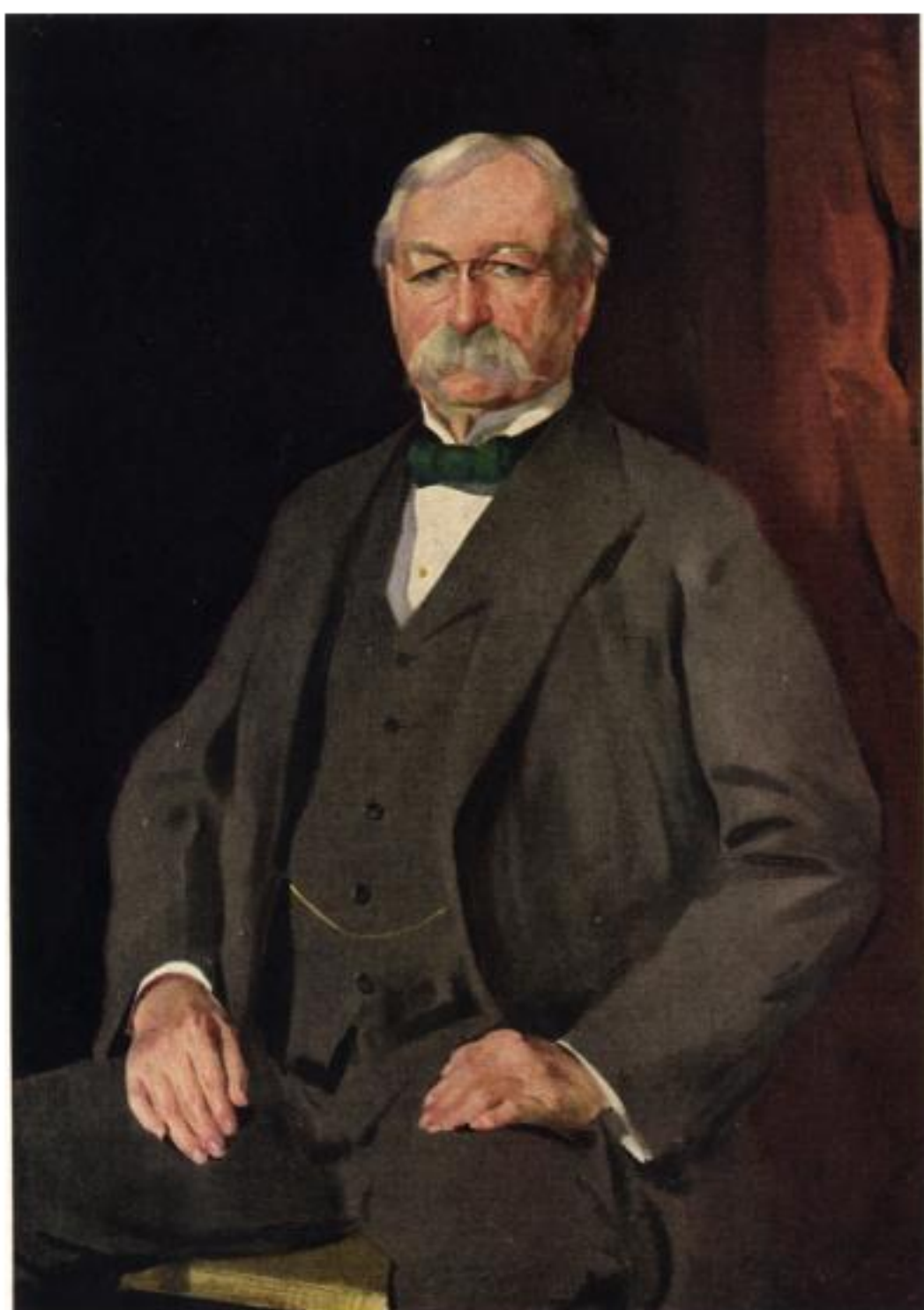
4. Công ti quảng cáo đầu tiên (1869)

N. W. Ayer & Son là một công ti quảng cáo được thành lập tại Philadelphia, Pennsylvania vào năm 1869. Đây là công ti quảng cáo cổ nhất ở Mỹ. Đặt tên theo cha của Francis Ayer, ông N. W. Ayer, gia nhập ngành quảng cáo năm 1884. Đơn vị này đã tạo ra nhiều câu khẩu hiệu đáng nhớ cho hãng De Beers, AT&T và quân đội Mỹ. Công ti bắt đầu xuống dốc những năm 60, sau nhiều lần bị xác nhập, đã đóng cửa vào năm 2002 và bị bán cổ phần cho Publicis Group.

Dù không được thành lập như là một công ti truyền thông quảng cáo ngay từ đầu nhưng N. W. Ayer & Son là công ti tiên phong trong lĩnh vực này và góp phần khẳng định sự quan trọng của lĩnh vực này trong cuộc sống nói chung và lĩnh vực đa phương tiện nói riêng cả từ những thế kỷ trước và thế kỷ 21

HABS NO FM-1390-1





Chân dung N.W. Ayer



Chân dung Francis Wayland Ayer

N. W. Ayer & Son được thành lập tại Philadelphia năm 1869 bởi Francis Wayland Ayer khi ông 21 tuổi, người đã đặt tên công ti theo cha ông, Công ti bắt đầu gia nhập thị trường bằng việc xuất bản tuần san Tôn Giáo. Năm 1877, t& Son trở nên thành công, đủ để mua lại công ti Volney Palmer Agency. Năm 1884, Ayer mở rộng vào lĩnh vực quảng cáo. Ayer tự nhận công ti của ông là công ti thuộc lĩnh vực quảng cáo cổ nhất tại Mỹ. Năm 1892, các họa sĩ và nhà văn bắt của công ti bắt đầu hình thành một nhóm hoạt động sáng tạo. Điều này làm cho Ayer chịu trách nhiệm cho một vài khẩu hiệu quảng cáo nổi bật của lịch sử. Gerold M. Lauck là giám đốc cho Ayer vào những năm 1930.

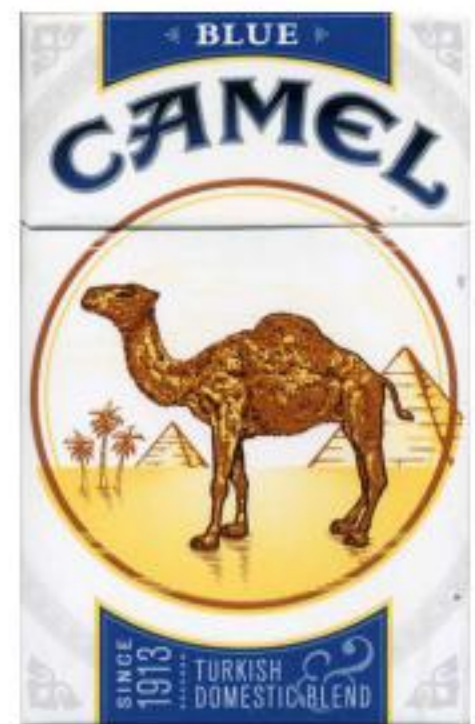
Theo wikipedia

Các câu khẩu hiệu nổi bật



When it rains it pours (quảng cáo muối cho Morton Salt, năm 1912)

I'd walk a mile for a Camel (Quảng cáo Xi gà Camel cho hãng thuốc lá R.J.Reynolds năm 1921)



A diamond is forever (Quảng cáo kim cương cho De Beers năm 1947 bởi Mary Frances Gerety)

Không có ghi chép nào về câu slogan đầu tiên nhưng câu slogan lâu đời nhất được ghi nhận là Ivory Soap - 9944/100% Pure của hãng Ivory Soap vào năm 1882. Từ đó tất cả các hãng sản xuất đều có những câu khẩu hiệu của riêng mình nhằm khẳng định sự đáng tin cậy cũng như đảm bảo chất lượng của các sản phẩm họ làm ra, thậm chí mỗi sản phẩm bán ra lại có một câu khẩu hiệu riêng. Vào thời điểm hiện tại, slogan là điều không thể thiếu trong các chiến dịch quảng cáo của bất kì hãng kinh doanh lớn nhỏ nào và luôn được chăm chút một cách cẩn thận cả về mặt nội dung lẫn hình thức bên ngoài như việc xuất hiện trên các poster hay phim quảng cáo

5. Dada (1916)

Dada là gì? Dada không là gì cả. Chính tác giả của nó đã nói vậy.

Nhưng thực chất Dada chính là khởi nguồn cho nghệ thuật đương đại.

Dada là một xu hướng nghệ thuật của những avant-garde (tiên phong), những nghệ sĩ đi đầu các xu hướng của châu Âu vào những năm đầu của thế kỷ 20. được hình thành tại Zürich, Thụy Sĩ ở hộp đêm Cabaret Voltaire khoảng năm 1916 và Dada New York khoảng năm 1915, sau năm 1920 Dada khởi sắc tại Paris. Được hình thành như một sự phản ứng dành cho thế chiến thứ nhất, xu hướng Dada là cách người nghệ sĩ phá bỏ tính logic, lí do, và tính thẩm mỹ của chủ nghĩa tư bản, thay vào đó là thể hiện sự vô nghĩa, tính vô lý và bài trừ tư sản vào trong những tác phẩm của họ. Xu hướng này được bày tỏ qua các tác phẩm thị giác, văn chương, phương tiện truyền thanh, bao gồm tranh cắt dán, thơ ca, chữ cắt và các bức tượng. Những nghệ sĩ Dada bộc lộ sự bất mãn với bạo lực, chiến tranh và chủ nghĩa quốc gia, và duy trì các mối quan hệ chính trị cùng sự ra đi trái quyên.

Direktion r. hausmann

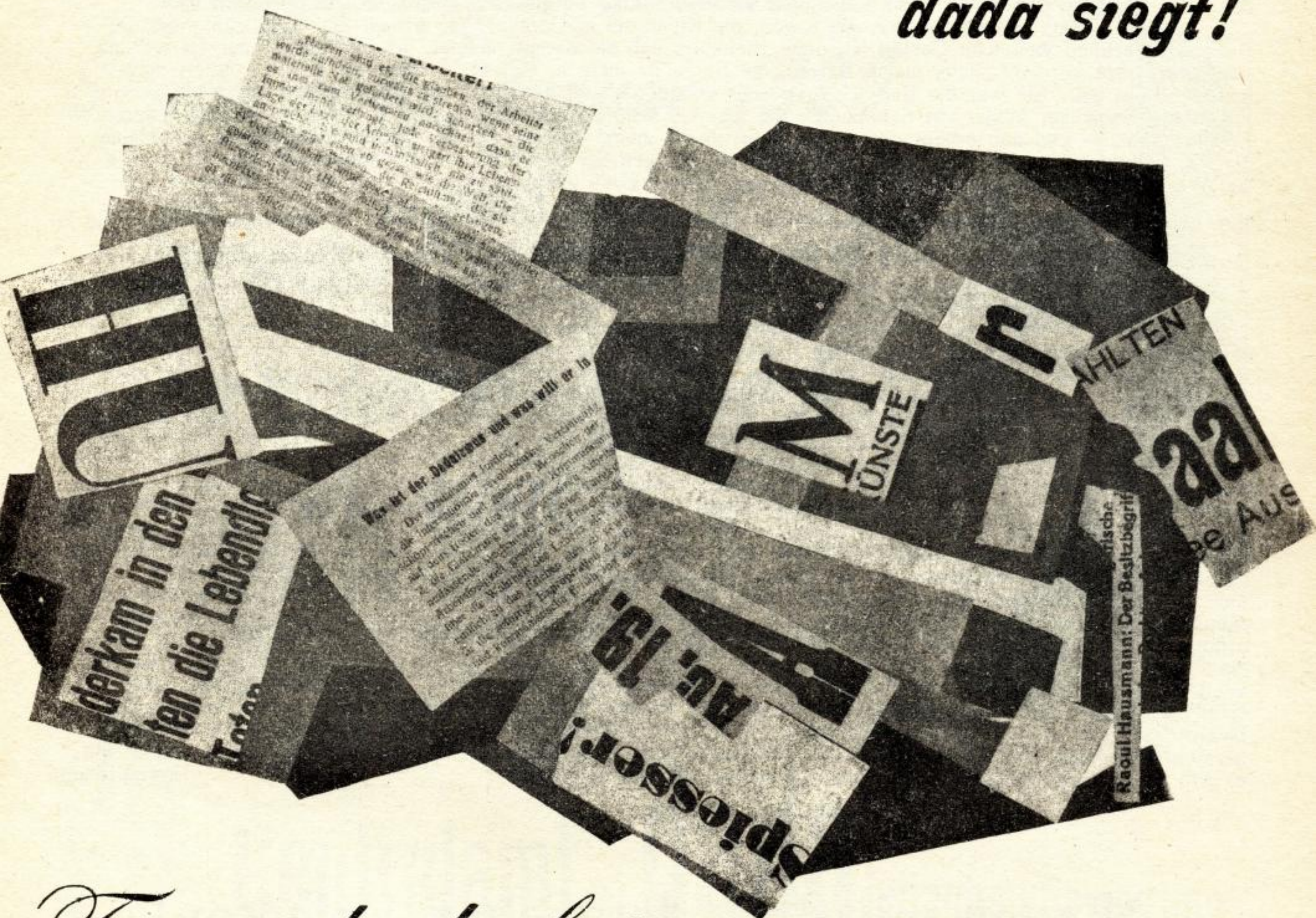
№ 2

DER

Preis 1 Mark

DADA

dada siegt!



Tretet dada bei.

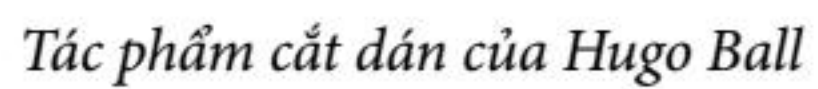


Poster được thiết kế bởi Marcel Janco công bố về buổi triển lãm đầu tiên của Dada tại phòng tranh Galerie Corray (1917)

Không ai biết chính xác cái tên của xu hướng này bắt nguồn từ đâu. Chỉ có một câu chuyện thường được kể lại rằng nghệ sĩ Richard Huelsenbeck ném một chiếc dao vào một cuốn từ điển vào nó cắm vào từ “dada”, một từ thông tục tiếng Pháp cho cụm từ hobby horse (cưỡi ngựa). Một nghĩa khác được biết tới là từ này là những từ đầu tiên của một đứa trẻ, đánh thức trính trẻ con và sự ngây ngô của nhóm hoạt động này. Ở các góc nhìn khác từ này có thể có nghĩa tương đồng ở những ngôn ngữ khác (hoặc chẳng có nghĩa gì cả), phản ánh chủ nghĩa quốc tế của xu hướng này.

Gốc rễ của Dada nằm ở những avant-garde (những người tiên phong) trước khi cuộc chiến tranh thế giới thứ nhất xảy ra. Cụm từ phản nghệ thuật, tiền thân của Dada, được tạo ra bởi Marcel Duchamp khoảng năm 1913 để mô tả các tác phẩm thách thức các định nghĩa về nghệ thuật. Sự phát triển của nghệ thuật cắt dán và trầu tượng sẽ cho thấy sự tách rời của các phong trào nghệ thuật khỏi những ràng buộc của thực tế. Tác phẩm của các nhà thơ Pháp, những người theo chủ nghĩa tương lai người Ý và những người biểu hiện ngôn ngữ người Đức đã ảnh hưởng đến sự từ chối của Dada về tương quan chặt chẽ giữa các từ ngữ và ý nghĩa của chúng.. Nguyên tắc của phong trào Dada lần đầu tiên được thu thập trong Dada Manifesto của Hugo Ball vào năm 1916.

Theo wikipedia



Schwitters đã buộc phải trốn khỏi Đức khi tác phẩm của ông bị chính phủ Đức phát giác là "thoái hoá" và chương trình này đã theo dõi ảnh hưởng của lưu vong đối với công việc của ông



Phong trào Dada được thể hiện qua nhiều phương tiện, từ các cuộc biểu tình đến các loại hình nghệ thuật và xuất hiện trên tạp chí. Sự đam mê nghệ thuật, chính trị và văn hoá là những chủ đề thường được thảo luận trong nhiều phương tiện truyền thông khác nhau. Phong trào Dada được dẫn dắt và phát triển bởi rất nhiều người, tiêu biểu nhất là Hugo Ball và Tristan Tzara. Sau này vì một số bất đồng đã dẫn tới việc hai nghệ sĩ lớn nhất của phong trào này có lời qua tiếng lại và khiến Hugo Ball rời khỏi Zurich, thành phố đã khai sinh ra phong trào này.

Dada được biết đến như một phong trào nghệ thuật đầy phá cách hay “phá vỡ” mọi quy luật của nghệ thuật. Ở các tác phẩm của các nghệ sĩ Dada, người ta thấy được sự hỗn loạn, lộn xộn nhưng mang đầy tính triết lý và nội dung sâu sắc dù chính người sáng lập ra phong trào này khẳng định Dada phá vỡ mọi sự logic, và bác bỏ các ý thức hệ. Thực chất phong trào này nói lên nỗi bức xúc của những người nghệ sĩ trước cuộc chiến để “kết thúc mọi cuộc chiến” đang cận kề. Ví dụ, George Grosz sau đó nhớ lại rằng nghệ thuật Dadaist của ông đã được dự định như là một cuộc phản kháng “chống lại thế giới bị huỷ hoại lẫn nhau”.

*"Friedrichstrass" bởi George
Grosz*



*Mechanical Head by Raoul
Hausman*



6. Bauhaus (1919)

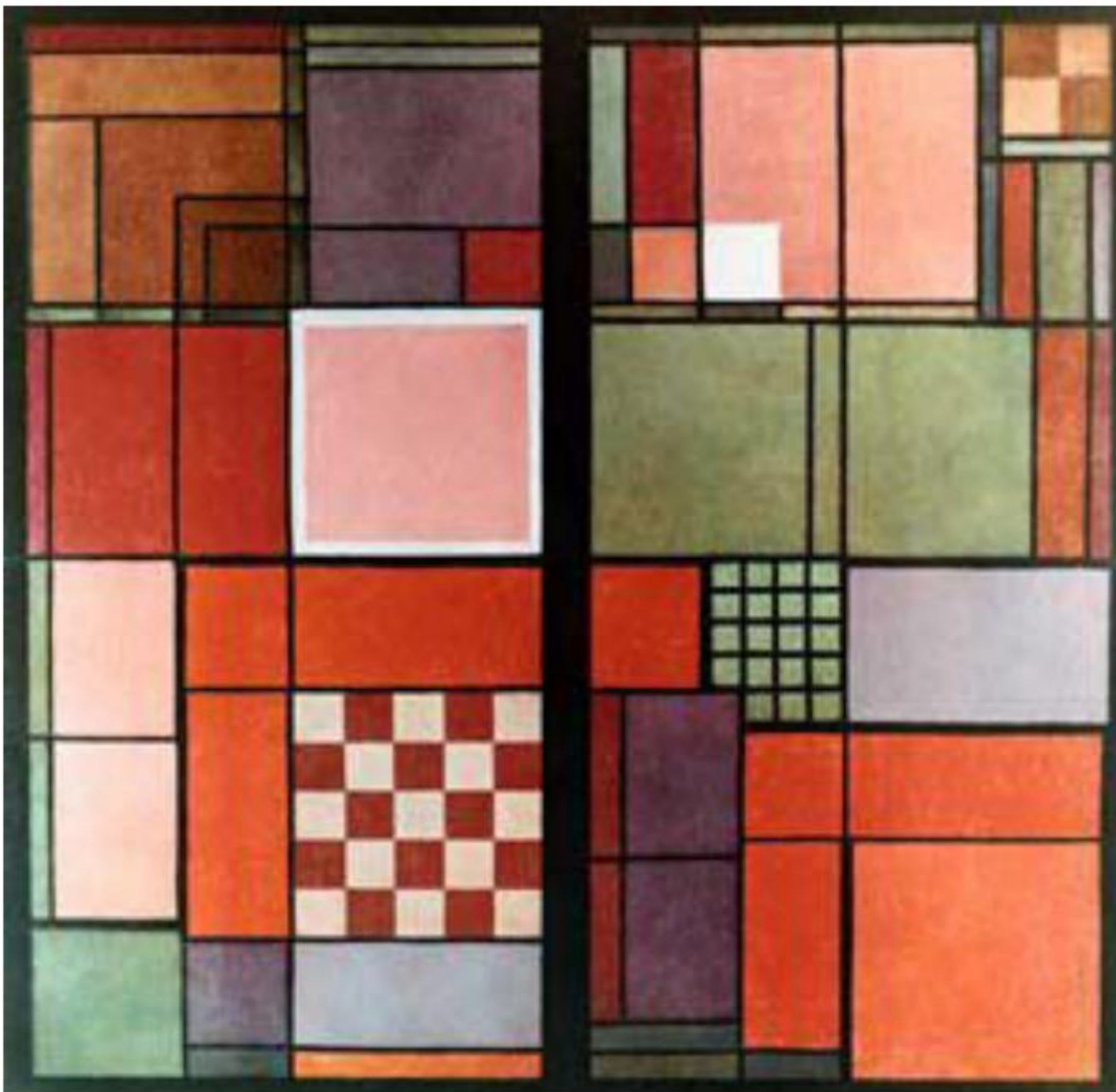
Staatliches Bauhaus , thường được biết đến với cái tên Bauhaus, là một trường nghệ thuật Đức hoạt động từ năm 1919 đến 1933 kết hợp các nghề thủ công và mỹ thuật, và nổi tiếng với cách tiếp cận thiết kế được công bố và giảng dạy.

Trường có tại ba thành phố ở Đức: Weimar từ 1919 đến 1925, Dessau từ 1925 đến 1932 và Berlin từ 1932 đến 1933, dưới sự lãnh đạo của ba kiến trúc sư: Walter Gropius từ 1919 đến 1928, Hannes Meyer từ 1928 đến 1930 và Ludwig Mies van der Rohe từ năm 1930 đến năm 1933, khi nhà trường bị đóng dưới áp lực của chế độ Đức quốc xã, bị coi như là một trung tâm của chủ nghĩa duy tuông cộng sản. Mặc dù trường học đã bị đóng cửa, các nhân viên vẫn tiếp tục truyền bá giáo lý lý tưởng của họ khi họ rời Đức và di cư khắp nơi trên thế giới.

Theo wikipedia

Có thể nói rằng ngành thiết kế đồ họa hiện đại mang ơn lớn với phong cách Bauhaus. Với bản chất thiết kế hiện đại như một sự kết hợp của nghệ thuật và công nghiệp, chúng ta phải gửi lời cảm ơn đến trường thiết kế của Đức nhờ sự kiên trì trong suốt một khoảng thời gian khó khăn của sự thay đổi xã hội và biến động chính trị và để lại dấu ấn lớn nhất cho ngành nghệ thuật, kiến trúc và thiết kế trong thế kỷ 20.

Trường Bauhaus (nghĩa là “xây nhà” bằng tiếng Đức) được thành lập vào năm 1919 bởi Walter Gropius ở Weimar, sau đó là thủ đô của Thế chiến thứ I sau Đức. Trong thời kỳ đầy biến cố và rất khó khăn ấy, phong trào Bauhaus nổi lên như một sự cứu cánh cho các phong trào nghệ thuật, nắm bắt được xu thế với sự phát triển của máy móc, phong trào tập trung và phát triển vào các lĩnh vực nội thất, kiến trúc, trang trí và nghệ thuật ứng dụng.



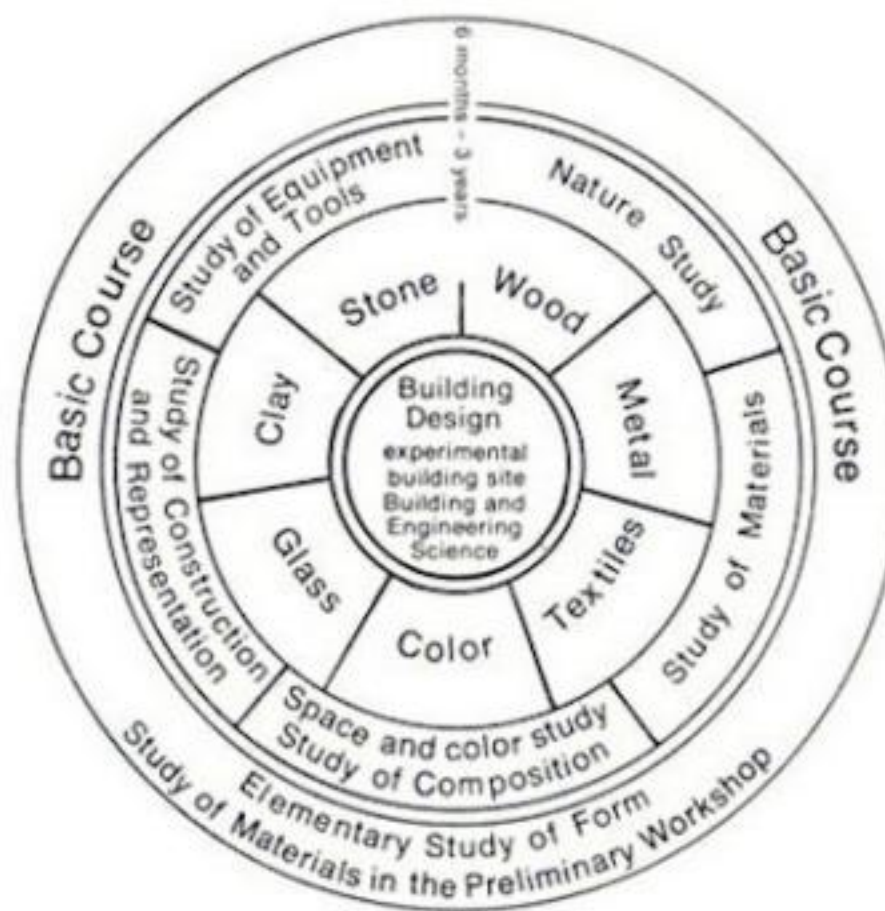
Cửa kính theo phong cách Bauhaus



*Bowie Bauhaus HAI, chân dung
Smith*

David Bowie, Unique Monoprint 1/1 Collage by Jack

Đề cương của Weimar Bauhaus, 1923 (thông qua Rune Madsen)



Syllabus of the Weimar Bauhaus, 1923

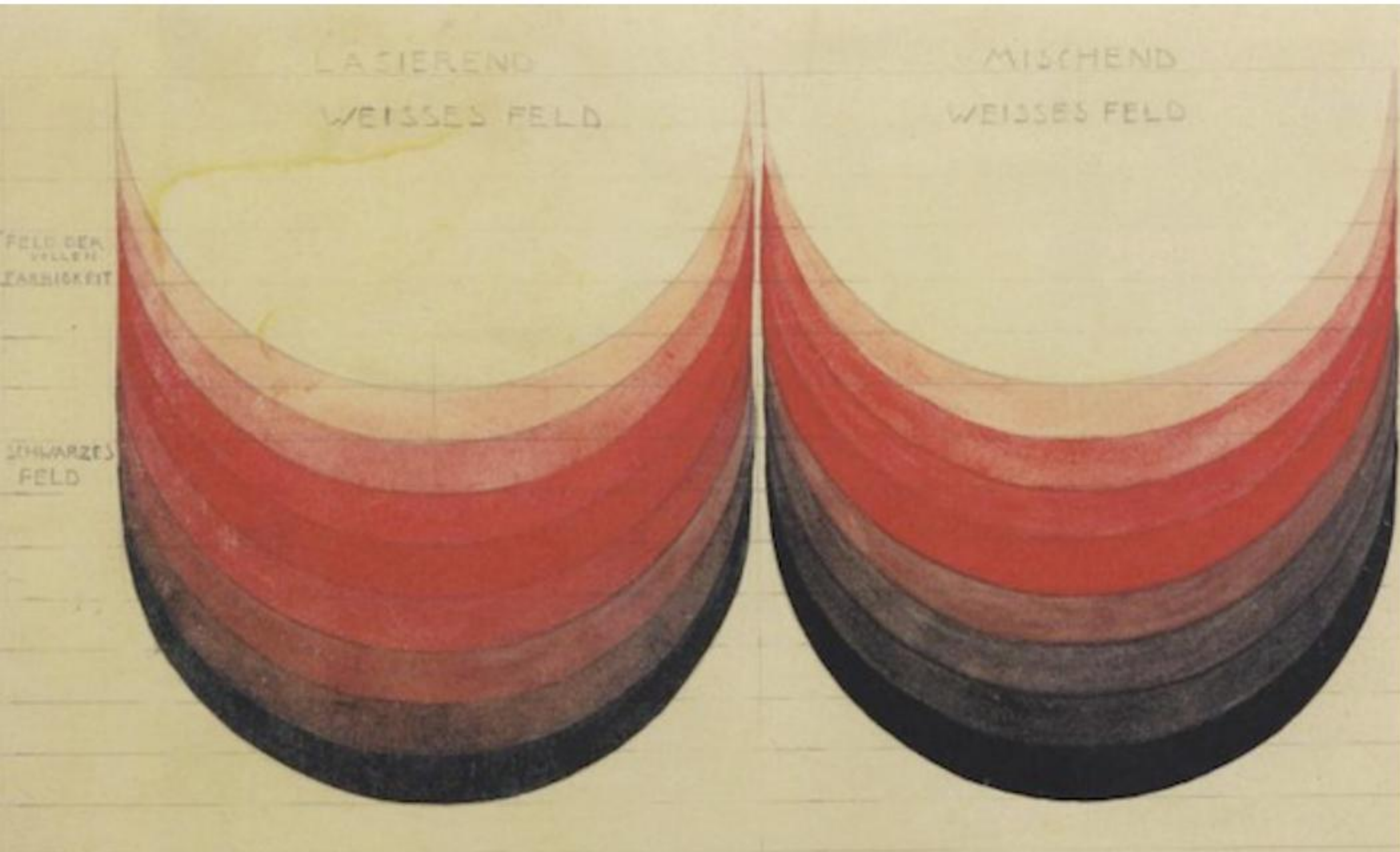
The Preliminary (Foundation) Course by Johannes Itten

Trong một xã hội đang ngày càng trở nên hiện đại, nhà trường luôn khuyến khích sinh viên của mình áp dụng các công nghệ hiện đại vào các tác phẩm. Nguyên lý cơ bản nhất của Bauhaus là hình thức sau chức năng, trong khi Bauhaus tin rằng kiến trúc của tòa nhà chính là đỉnh cao của tất cả các thiết kế, họ lại khiến học sinh của mình tập trung vào sáng tạo các thiết kế của mình bằng phương pháp thủ công. Trường Bauhaus xây dựng một hệ thống giáo khoa mà ở đó sinh viên có thể áp dụng song song lý thuyết và thực hành, quan trọng hơn cả vẫn là thực hành trực tiếp.

Với lý thuyết về hình thức theo chức năng, nhà trường đã nhấn mạnh sự hiểu biết sâu sắc về các thiết kế cơ bản, đặc biệt là các nguyên tắc về thành phần, lý thuyết màu sắc, và sự khéo léo trong phạm vi rộng lớn về lĩnh vực nghệ thuật. Ở Bauhaus, tư tưởng cá nhân được loại bỏ, các sinh viên được tiếp thu

về sự tối ưu hiệu năng và chuyên sâu thiết kế. Các sinh viên chuyên ngành mỹ thuật hay thiết kế vốn đều có cái tôi rất cao và họ thể hiện điều đó trên các sản phẩm của mình. Nhưng nhờ sự dẫn dắt của các giáo viên, cái tôi này dần biến mất và cho ra đời những nghệ sĩ Bauhaus thành công. Những người tham gia giảng dạy ở Bauhaus đều sử dụng giáo trình được xây dựng chi tiết và tỉ mỉ, và với tài năng sẵn có, họ được coi là “bậc thầy” thiết kế.

Những “bậc thầy” này đều có trình độ và kỹ năng cao nhất trong các thể loại nghệ thuật và các loại hình nghệ thuật thủ công mà họ theo đuổi và mỗi người đều có cơ sở và cách giải thích riêng về ý nghĩa và giá trị của chúng. Mặc dù phong trào Bauhaus đã không còn được phát triển từ năm 1933, bằng cách học những bài học của một số giáo viên hàng đầu của họ, bạn cũng có thể học được sự khôn ngoan của họ.



Hình ảnh từ khóa học màu của Klee, trong đó nhấn mạnh làm thế nào thay đổi các giá trị và độ bão hòa của một màu sắc có thể thay đổi cảm giác mà nó truyền đạt.



Sự tôn kính Quảng trường,
năm 1951 (thông qua Bộ sưu
tập Tinh thần)

'Foto Qualität' 1931 bởi László Moholy
Nagy (qua museumpublicity.com)



7. Triển Lãm Quốc Tế về Nghệ Thuật Trang Trí Nội Thất và Công Nghệ (1925)

Triển lãm quốc tế về nghệ thuật trang trí và công nghiệp hiện đại là một hội chợ thế giới được tổ chức tại Paris, Pháp từ tháng 4 đến tháng 10 năm 1925. Được tổ chức bởi chính phủ Pháp nhằm làm nổi bật phong cách mới kiến trúc, trang trí nội thất, đồ gỗ, kính, đồ trang sức và các nghệ thuật trang trí khác ở châu Âu và trên toàn thế giới. Nhiều ý tưởng về phong cách tiên phong quốc tế trong lĩnh vực kiến trúc và nghệ thuật ứng dụng đã được trình bày lần đầu tiên tại triển lãm. Sự kiện diễn ra giữa Esplanade của Les Invalides và lối vào của Grand Palais và Petit Palais, và trên cả hai bờ sông Seine. Có 15.000 nhà triển lãm đến từ 20 quốc gia khác nhau; và nó đã được viếng thăm bởi mười sáu triệu người trong thời gian chạy bảy tháng của mình. Phong cách Moderne trình bày tại triển lãm sau này được gọi là “Art Deco”, sau tên của Triển lãm.

Theo wikipedia

MINISTÈRE DU COMMERCE ET DE L'INDUSTRIE

PARIS-1925



Robert Delpy

EXPOSITION
INTERNATIONALE
DES ARTS DÉCORATIFS
ET INDUSTRIELS
MODERNES ===
AVRIL-OCTOBRE



Thiệp mời của triển lãm Internationale
des Arts decoratifs et industriels modernes
(1925)

Ý tưởng về một cuộc triển lãm hoàn toàn dành cho nghệ thuật trang trí ban đầu xuất phát từ Société des Artistes Décorateurs, một nhóm được thành lập vào năm 1901 bao gồm cả các nghệ sĩ Eugene Grasset và Hector Guimard, Francis Jourdain, Maurice Dufrêne, Paul Fallot và Pierre Chareau. Các nghệ sĩ trang trí đã được phép tham gia hai Salons được tổ chức tại Paris trước đó, nhưng họ bị đặt dưới quyền quản lý của các họa sĩ, những người có tiếng nói hơn trong nghệ, và họ muốn có một triển lãm dành cho nghệ thuật trang trí cho riêng mình. Các Salons đầu tiên của nhóm các nghệ sĩ được tổ chức tại Bảo tàng Nghệ thuật trang trí mới

mở ở Pavillon de Marson của Louvre. Salon d'Automne, một Salon mới được thành lập vào năm 1903, với sự góp mặt của các họa sĩ, nhà điêu khắc, nghệ sĩ đồ họa và kiến trúc sư, nhưng một lần nữa nghệ thuật trang trí lại bị bỏ qua. Frantz Jourdain đã thông báo ý tưởng tổ chức một triển lãm nghệ thuật trang trí riêng biệt càng sớm càng tốt. anh giải thích lý do của mình trong một bài luận viết sau đó, năm 1928: "Vì vậy chúng tôi quyết định quay trở lại làm trang trí Decorative, chấp nhận bị coi như một nàng Lọ Lem với thân phận nghèo hèn, và cho đến khi đạt được vị trí quan trọng và gần như chiếm ưu thế hơn so với trong quá khứ."

Theo wikipedia

Art Deco, đôi khi được gọi là Deco, là một phong cách nghệ thuật thị giác, kiến trúc và thiết kế xuất hiện lần đầu tiên ở Pháp ngay trước Thế chiến I. Art Deco ảnh hưởng đến việc thiết kế các tòa nhà, đồ gỗ, đồ trang sức, thời trang, ô tô, rạp chiếu phim, tàu hỏa, tàu biển, và các vật dụng hàng ngày như radio và máy hút bụi. Phong cách này có được cái tên Art Deco là từ viết tắt của Arts Décoratifs, bắt nguồn từ Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes

(Triển lãm Quốc tế về Nghệ thuật trang trí và Công nghiệp hiện đại) tổ chức tại Paris năm 1925. Nó kết hợp phong cách hiện đại với thủ công mỹ nghệ và vật liệu phong phú. Trong thời hoàng kim, Art Deco đại diện cho sự sang trọng, quyến rũ, sung mãn và niềm tin vào tiến bộ xã hội và công nghệ. Vào những năm 1930, trong thời kỳ Đại suy thoái, phong cách Art Deco trở nên nhạt nhòa bởi sự xuất hiện của các chất liệu cũng như các phong trào thiết kế mới nổi bật và hiện đại hơn.



Poster Art Deco

*Lễ kỷ niệm 20 năm Liên
hoan Jules Verne tại Grand
Rex ở Paris.*



*Người Nhạc Sĩ
bởi Tamara de
Lempicka (1929)*



*trang trí "Victoire"
của René Lalique*



Art Deco, được coi như là một xu hướng thiết kế đầy lôi cuốn và phổ biến nhất trong vòng 100 năm kể từ lần xuất hiện của xu hướng nghệ thuật trước đó. Kết hợp các mẫu thiết kế của quá khứ để tạo ra tầm nhìn về tương lai, Art Deco có một sức cuốn hút lạ kỳ. Từ những tòa nhà chọc trời ở New York, đến các quán cà phê jazz khói ở Paris, từ các tòa nhà căn hộ ở Bombay đến các đồ gốm, đồ kim loại và đồ họa ở Nhật Bản, Art Deco đã đi cùng những tàu biển sang trọng trên khắp các quốc gia, mang lại cái nhìn mới về thẩm mỹ và tầm nhìn về tương lai. Vừa mang dáng vóc hoài cổ, lại

có hơi hướng tương lai rất tinh tế. Với sự say mê, màu sắc, vui tươi và quyến rũ như vậy, các thiết kế Art Deco đã làm say đắm mọi người ở khắp mọi nơi. Bất chấp một cuộc chiến đang tới gần, thời kì đen tối lại một lần nữa phủ đen thế giới, nhưng trong làn khói mịt mờ ấy lại điểm sáng những vẻ đẹp đỉnh cao của Art Deco, Thời kỳ Art Deco hấp dẫn đã để lại dấu ấn không thể xóa nhòa trên khắp thế giới, với một số di sản lớn nhất vẫn còn đứng cao ngày hôm nay, phải kể đến tòa nhà Empire State của Mỹ. Thực sự không có thứ gì như Art Deco.



*Sảnh của Hội đồng
Thương mại Chicago*

8. Times New Roman (1932)

Times New Roman lấy tên từ Times of London, tờ báo Anh. Năm 1929, tờ Times đã thuê người đánh máy Stanley Morison để tạo một phong chữ mới. Morison dẫn đầu dự án, giám sát Victor Lardent, một nghệ sỹ quảng cáo cho tờ Times, người đã vẽ các mẫu chữ.

Bởi được sử dụng trong một tờ báo hàng ngày, phong chữ mới nhanh chóng trở nên phổ biến giữa các máy in được sử dụng thường xuyên. Trong những thập kỷ kể từ đó, các thiết bị đánh chữ đã phát triển, nhưng Times New Roman luôn là một trong những phong chữ đầu tiên có sẵn cho mỗi thiết bị mới (kể cả máy tính cá nhân). Điều này chỉ luôn làm tăng sự nổi tiếng của phong chữ này.

Times NEW ROMAN

A new revision of
Times Old Roman,
thus the name, Times New Roman.

1932

Originally for printing of newspapers
with stereotype-plates.

This font was based on *Plantin* typeface.

Drawn by Victor Lardent,
under Stanley Morison's direction.

Stanley Morison

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

opqrstuvwxyz

01234567890123456789

90123456789012345678

89012345678901234567

78901234567890123456

!@#\$%^&*()-+=|{}~

!@#\$%^&*()-+=|{}~

Victor Lardent

Serif
Typeface
which is
suitable for
headline
& body text
Easy to read
Most appropriate
for newspaper
printing

Times New Roman là một kiểu chữ serif được tờ báo The Times của Anh công bố năm 1931 và được thiết kế bởi Stanley Morison, một cố vấn cho chi nhánh British của công ty thiết bị in Monotype, phối hợp với Victor Lardent, một nghệ sĩ trong bộ phận quảng cáo của Times. Mặc dù không còn được sử dụng bởi The Times, Times New Roman vẫn còn rất phổ biến trong việc in ấn sách và in ấn nói chung. Thông qua phân phối như một phong chữ máy tính chuẩn, nó đã trở thành một trong những kiểu chữ được sử dụng rộng rãi nhất trong lịch sử.

Stanley Morison là giám đốc nghệ thuật của Monotype thời bấy giờ, đồng thời còn là một nhà sử học về in ấn và cố vấn không chính thức của tờ The Times, người đã đề nghị họ thay đổi kiểu chữ từ font Didone vào đầu thế kỷ 19 và kết hợp với một phần của các font chữ trước đó để sáng tạo ra một thiết kế chắc chắn, vững chãi hơn, trở lại với truyền thống in ấn từ thế kỷ thứ 18. Ông được biết đến như là một người có sức ảnh hưởng lớn trong giới cũng như đối với Monotype, và đương nhiên ông cũng dễ dàng được phê duyệt với dự án sáng tạo font Times New Roman.

Theo wikipedia

[illegible]

“Times New Roman, phong chữ dễ nhận biết nhất thế giới

Times New Roman được sử dụng cho rất nhiều đầu báo và tạp chí nổi tiếng như The New Yorker, National Geographic, Today's Post-modern, Time, Elle....nó còn rất được ưa chuộng để sử dụng trong logo của các ngân hàng như HSBC, ING, DBS...

Nhiều doanh nghiệp sử dụng font Times New Roman vì nó khá cổ điển và truyền thống, điều này sẽ thu hút các khách hàng trung tuổi. Những người ở độ tuổi này cũng thích sử dụng Times New Roman trong công việc vì bản chất của font này thể hiện sự tinh vi trong từng đường nét, khiến cho các văn bản cảm giác chuyên nghiệp và lịch sự. Cũng vì vậy mà Microsoft đã sử dụng font này làm font mặc định

cho MS Word, đồng thời cũng khiến cho việc in ấn trở nên tiện hơn khi vào thời phần mềm này mới được ra mắt, các văn bản được in ra bởi cá nhân người dùng cũng sẽ giống với các tạp chí và tờ báo cũng đang sử dụng Times New Roman và những người dùng của Microsoft thích điều này dù hiện tại font này không còn là font mặc định cho Word.

Thật trùng hợp, cả hãng Adobe và Apple đều sử dụng Times Roman, nhìn bằng mắt thường thì giống hệt Times New Roman, nhưng có một vài điểm khác biệt, chủ yếu là do font này được sở hữu bởi các tổ chức khác. Thời báo Luân Đôn, nơi hai font này được tạo ra, cũng không còn sử dụng cả hai.

Woodham Mortimer
Perpetua

Woodham Mortimer
Baskerville

Woodham Mortimer
Plantin

Woodham Mortimer
Times New Roman

Bản số hóa của Times New Roman bên dưới ba kiểu chữ ban đầu được coi là cơ sở cho dự án Times: Perpetua, Baskerville và Plantin. Times được dựa trên Plantin, nhưng với các chữ cái cao hơn và sự xuất hiện của nó được "hiện đại hóa" bằng cách thêm vào các ảnh hưởng thế kỷ 18 và thế kỷ 19, đặc biệt tăng cường sự tương phản của viền. So với Baskerville và Perpetua, chiều cao trục x cao hơn và chữ cái hẹp hơn.

Thoughts on Design Paul Rand

9. Thought On Design (1947)

Đây có thể là cuốn sách về Thiết kế Đồ họa được mong muốn nhất từng xuất bản. Sau một thập niên tự thiết lập mình như là một thiên tài của lĩnh vực thiết kế đồ họa mới nổi, Paul Rand đã ngồi xuống soạn thảo những niềm tin và phương pháp làm việc của mình vào một thể loại duy nhất. “Thought On Design” chính là kết quả.

Được viết bởi một trong những nhà thiết kế đồ họa vĩ đại nhất thế kỷ XX, “Thought On Design” mặt khác, như một cuốn sách trẻ em, rất dễ đọc, câu từ đơn giản, sống động, kèm theo các hình minh họa sinh động và chỉ có 96 trang.



Paul Rand (Khai sinh Peretz Rosenbaum, 15/8/1914 - 26/11/1996) là giám đốc nghệ thuật và thiết kế đồ họa người Mỹ, nổi tiếng với các thiết kế logo của công ty, bao gồm các logo cho IBM, UPS, Enron, Morningstar, Inc., Westinghouse, ABC, và NeXT. Ông là một trong những nghệ sĩ thương mại đầu tiên của Mỹ nắm bắt và thực hành Thiết kế Swiss Style.

Rand là giáo sư danh dự thiết kế đồ họa tại Đại học Yale ở New Haven, Connecticut từ năm 1956 đến năm 1969, và từ năm 1974 đến năm 1985. Ông được giới thiệu vào Hội trường Giám đốc Nghệ thuật New York năm 1972.

Ông đã bắt đầu nhận các công việc thiết kế từ khi còn rất nhỏ, vẽ lên bảng hiệu cho cửa hàng tạp hóa của cha mình cũng như cho các sự kiện của trường tại P.S. 109. Cha của Rand không tin rằng nghệ thuật có thể cung cấp cho con trai của ông một cuộc sống đầy đủ, và do đó ông yêu cầu Paul để tham dự Haaren High School của Manhattan trong khi tham gia các lớp học ban đêm tại Học viện Pratt. Ông chủ yếu “tự học” như một nhà thiết kế, học về các tác phẩm của Cassandre và Moholy-Nagy từ các tạp chí châu Âu như *Gebrauchsgraphik*. Rand cũng từng theo học Parsons New School of Design và Art Students League of New York.

Theo wikipedia

Những đóng góp nổi tiếng nhất của Rand về thiết kế cũng chính là những di sản lớn nhất ông để lại và là bản sắc cho thương hiệu của chính bản thân, nhiều trong số đó vẫn đang được sử dụng. Các logo ông từng thực hiện gồm có logo của hãng máy tính IBM, kênh truyền hình ABC, công ty Cummins Engine, hãng chuyển phát nhanh UPS, và công ty năng lượng Enron. Rất nhiều nhà thiết kế phải phải cảm ơn Rand rất nhiều nhờ di sản của ông để lại đã ảnh hưởng một phần không nhỏ cho phong cách thiết kế

riêng của họ. Một trong những điểm mạnh của ông, như Moholy-Nagy (một nhiếp ảnh gia thời kì Bauhaus) đã nói :”Ông là một người lý tưởng và hiện thực, sử dụng ngôn ngữ của nhà thơ và người kinh doanh. Ông ấy có thể phân tích các vấn đề của mình nhưng tưởng tượng của anh ấy là vô biên”

Paul Rand là một trong những nhà thiết kế nổi tiếng nhất của thế kỷ 20. Ý tưởng, triết lý và phương pháp tiếp cận của ông tiếp tục đóng góp phần lớn các nguyên tắc cơ bản của thiết kế được giảng dạy trong các chương trình giáo dục trên toàn thế giới.



Logo của đài truyền hình abc thiết kế bởi Rand năm 1962

Logo của Đại học Yale thiết kế bởi Rand được sử dụng từ năm 1985 đến năm 2009.





Logo chính thức của IBM



Poster Eye Bee M được thiết kế bởi Rand vào năm 1981 cho IBM.

Sản phẩm đã xác định rõ ràng thương hiệu của Rand là logo IBM của ông vào năm 1956. Logo đã được Rand sửa đổi vào năm 1960. Logo được tạo ra bởi các sọc ngang ra mắt vào năm 1972. Logo này được ra mắt với kỹ thuật half toning để làm cho nhãn hiệu IBM ít nặng và năng động hơn. Có hai biến thể của logo "sọc" được thiết kế; một với 8 sọc, một với 13 sọc. Logo với 8 sọc được dùng làm logo mặc định của công ty, còn phiên bản 13 sọc tinh tế hơn được sử dụng cho những tình huống đòi hỏi phải có cái nhìn tinh tế hơn, như văn phòng phẩm và danh thiếp của IBM. Rand cũng thiết kế bao bì, tài liệu tiếp thị và các loại truyền thông khác cho IBM từ cuối những năm 1950 cho đến cuối những năm 1990, bao gồm cả poster nổi tiếng của Eye-Bee-M. Ford bổ nhiệm Rand vào những

năm 1960 để thiết kế lại logo công ty của họ, nhưng sau đó họ đã không sử dụng thiết kế hiện đại hóa của ông. Có thể thấy logo hiện tại của Ford khác rất nhiều so với logo của Rand thiết kế. Henry Ford đệ nghị, người đứng đầu hãng ô tô Ford khi ấy nói rằng "Nói về tên của dòng họ, nếu nó đẹp với ông nội của tôi, thì nó cũng đẹp với tôi" khi nói về logo hình oval cũ của Ford.



Logo do Paul Rand thiết kế (bên trên) và Logo gốc của Ford năm 1960 (dưới)

Steve Jobs nhớ lại về việc làm việc với giám đốc nghệ thuật huyền thoại và nhà thiết kế đồ họa Paul Rand và nói thêm: "Anh ấy đã hoàn thiện nó ở những tầm cao mới". Rand, một trong những nhà truyền đạt thị giác có ảnh hưởng nhất thế giới và được hầu hết những nghệ sĩ thiết kế thời kì ấy coi như là một vị tướng luôn đi đầu xu thế với cách nhìn nhận và sáng tạo độc đáo. Ít ai biết rằng ông từng xuất bản sách dành cho thiếu nhi nhưng không được tiêu thụ nhiều vì nó chứa nhiều tính triết lý, đúng như đầu óc của vị tác giả, rất tỉ mỉ và đầy những điều bất ngờ. Tuy nhiên, họ đã nói với Jobs về Rand trong cuộc phỏng vấn năm 1993: "Anh ấy là một người rất sâu sắc, chu đáo, người đã cố gắng thể hiện trong mọi khía cạnh của cuộc đời mình những nguyên tắc của anh ấy. Và bạn không gặp nhiều người như thế bây giờ. "

Ở tuổi 33, Rand đã thu thập và xây dựng những nguyên tắc kiên quyết này của chính bản thân và trở thành thương hiệu duy nhất của ông về chủ nghĩa lý tưởng được in trong cuốn sách *Thought On Design* (Những suy nghĩ về Thiết kế). Cuốn sách này trở nên quý hiếm vì bị bỏ hoang trong một khoảng thời gian dài nhưng sau đó được xuất bản



Logo NeXT thiết kế bởi Rand. NeXT là công ty máy tính được thành lập bởi nhà đồng sáng lập Apple - Steve Jobs

lại trong thư viện của “những bản in quý giá bị lãng quên”. Sự xuất hiện của cuốn sách này đã đánh dấu một mốc quan trọng dòng thời gian của thiết kế đồ họa nhờ sự ảnh hưởng của nó đến với rất nhiều phong cách cũng như cách tư duy của những nhà thiết kế đồ họa những năm 60 của thế kỷ trước cũng như đem lại cảm hứng vô tận cho thiết kế đồ họa đương đại. Không thể phủ nhận tài năng của người Mỹ về khả năng tư duy của họ và đây là nơi những xu hướng thiết kế nổi bật lần lượt được phát minh và đem lại vô vàn sự sáng tạo cũng như màu sắc cho thế giới vô tận của thiết kế đồ họa.

10. Neue Haa Grotesk (1957)

Có cả một bộ phim tài liệu và một vài cuốn sách về nó nhưng tại sao Helvetica lại phổ biến đến thế? Có điều gì về phong chữ mà tưởng như không hề được chú ý tới này lại khiến cho nó trở thành một phần của văn hóa và cuộc sống hàng ngày của chúng ta?

ABCDEFGH
 IJKLMNO
 PQRSTU
 VWXYZ
 Regular Bold Oblique Bold-Oblique
 1957
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 Helvetica
 Eduard Hoffmann
 Max Miedinger

Helvetica was developed in 1957 by Max Miedinger with Eduard Hoffmann at the Haas'sche Schriftgiesserei (Haas set out to design a new sans-serif typeface that could compete with the successful Akzidenz-Grotesk in the Swiss market. Originally called Neue Haas Grotesk, its design was based on Scheiter-Grotesk and Haas' Normal Grotesk. The aim of the new design was to create a neutral typeface that had great clarity, no intrinsic meaning in its form, and could be used on a wide variety of signage

When Linotype adopted Neue Haas Grotesk (which was never planned to be a full range of mechanical and hot-metal types) its design was reworked. After the success of Univers, Arthur Ritzel of Stempel redesigned Neue Haas Grotesk into a larger family.

<http://tieulun.hopto.org>

Helvetica was developed in 1957 by Max Miedinger with Eduard Hoffmann at the Haas'sche Schrift-gießerei (Haas type foundry) of Münchenstein, Switzerland. Haas set out to design a new sans-serif typeface that could compete with the successful Akzidenz-Grotesk in the Swiss market. Originally called Neue Haas Grotesk, its design was based on Scheiter-Grotesk and Haas' Normal Grotesk. The aim of the new design was to create a neutral typeface that had great clarity, no intrinsic meaning in its form, and could be used on a wide variety of signage.

When Linotype adopted
Neue Haas Grotesk
(which was never
planned to be a full
range of mechanical
and hot-metal typeset-
tes) its design was re-
worked. After the suc-
cess of Univers, Arthur
Ritzel of Stempel re-
signed Neue Haas
Grotesk into a larger
family.



Helvetica hoặc Neue Haas Grotesk là một kiểu chữ sans-serif được sử dụng rộng rãi và phát triển vào năm 1957 bởi nhà thiết kế kiểu người Thụy Sĩ Max Miedinger với đầu vào từ Eduard Hoffmann.

Helvetica là một thiết kế tân kỳ, được ảnh hưởng bởi kiểu chữ nổi tiếng thế kỷ 19 Akzidenz-Grotesk. Việc sử dụng nó đã trở thành một dấu ấn của Phong cách Khái ngữ Kiểu Quốc tế (International Typographic Style) việc xuất hiện trong tác phẩm của các nhà thiết kế Thụy Sĩ trong những năm 1950 và 60 đã khiến nó trở thành một trong những kiểu chữ phổ biến nhất của thế kỷ 20 và giờ trở thành phong chữ phổ biến nhất thế giới.

Theo wikipedia

Helvetica

Aa Ee Rr

Aa Ee Rr

a

Kunstgewerbeschule

abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789

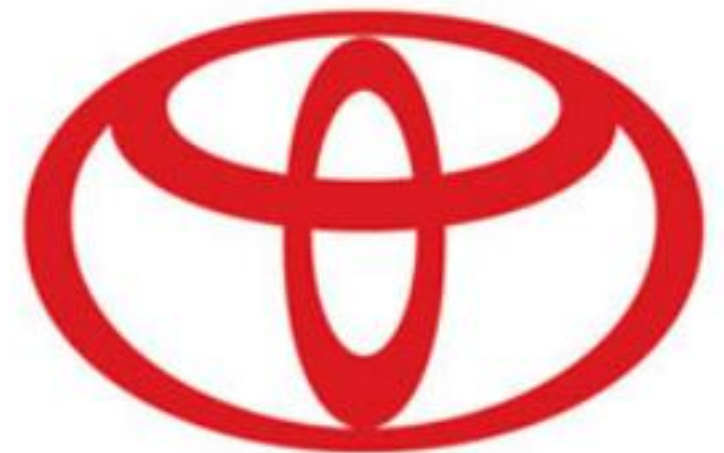
Helvetica typeface



TARGET®



Crate&Barrel



TOYOTA



Lufthansa

Jeep®

that was easy.®



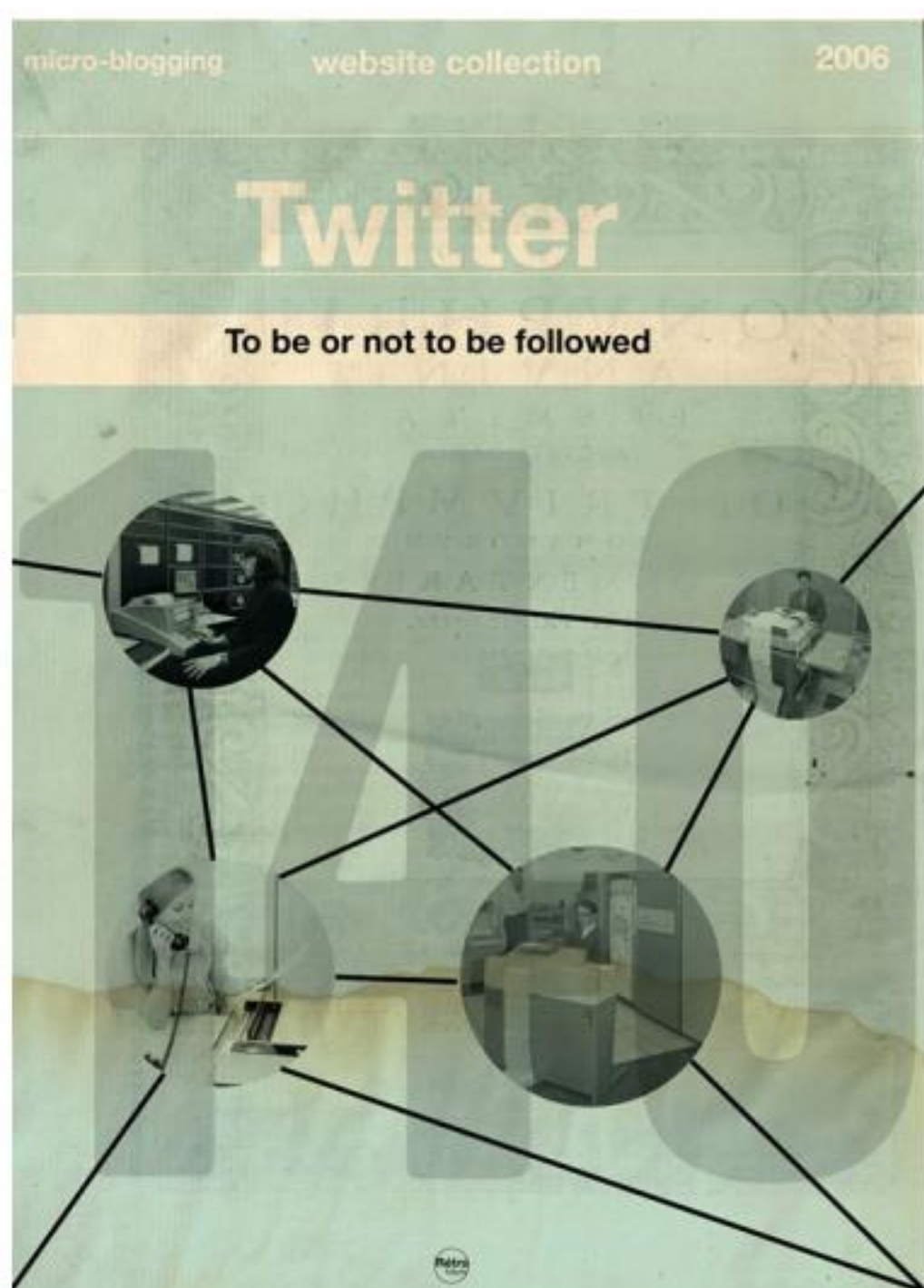
3M

American Apparel®

Logo của các hãng nổi tiếng sử dụng font Helvetica

Về những điểm tốt nhất của Helvetica là tính trung lập của nó. Nó được thiết kế đặc biệt để không gây ấn tượng hoặc có ý nghĩa cố hữu. Và vì điều này, nó rất dễ để sử dụng cho các dự án thiết kế khác nhau. Vào thời điểm Internet bùng nổ cũng là khi máy tính Macintosh của Apple được ưa chuộng, Helvetica được xuất hiện trên mạng rất nhiều vì đây là một font an toàn trên hệ điều hành Mac Os.

Nếu bạn đang tìm kiếm một phong chữ mà có gì đó vừa cổ điển vừa hiện đại, bảo thủ và sắc nét, hoặc thanh lịch và thoải mái, Helvetica chỉ có thể chính là câu trả lời của bạn.



Helvetica có thể thỏa mãn hầu hết hoặc bất cứ yêu cầu về yếu tố thiết kế của bạn nhờ nó là một font rất “duyên dáng” và có thể sử dụng ở hầu hết các trường hợp.

Helvetica đặc biệt phù hợp với bảng hiệu và các thiết kế khác mà yêu cầu sự rõ ràng. Điều này được khẳng định bởi nhiều công ty đã sử dụng font chữ này cho biểu trưng hoặc các tài liệu nhận dạng doanh nghiệp của họ như American Apparel, American Airlines, Target, tàu điện ngầm NYC ...).

Một trong những ưu điểm chính của Helvetica là nó là một phong chữ rất “an toàn”. Nếu bạn không chắc chắn về cách các kiểu chữ ảnh hưởng đến thiết kế, Helvetica có thể là một lựa chọn tốt khi sẽ có ít tác động đến sản phẩm của bạn. Điều này có thể hữu ích cho những người mới bắt đầu làm thiết kế hoặc cho những người đang nghiên cứu về thiết kế.





Bộ khuôn chữ Helvetica dành cho máy đánh chữ



Helvetica được sử dụng cho lối đi xuống tàu điện ngầm của thành phố New York.

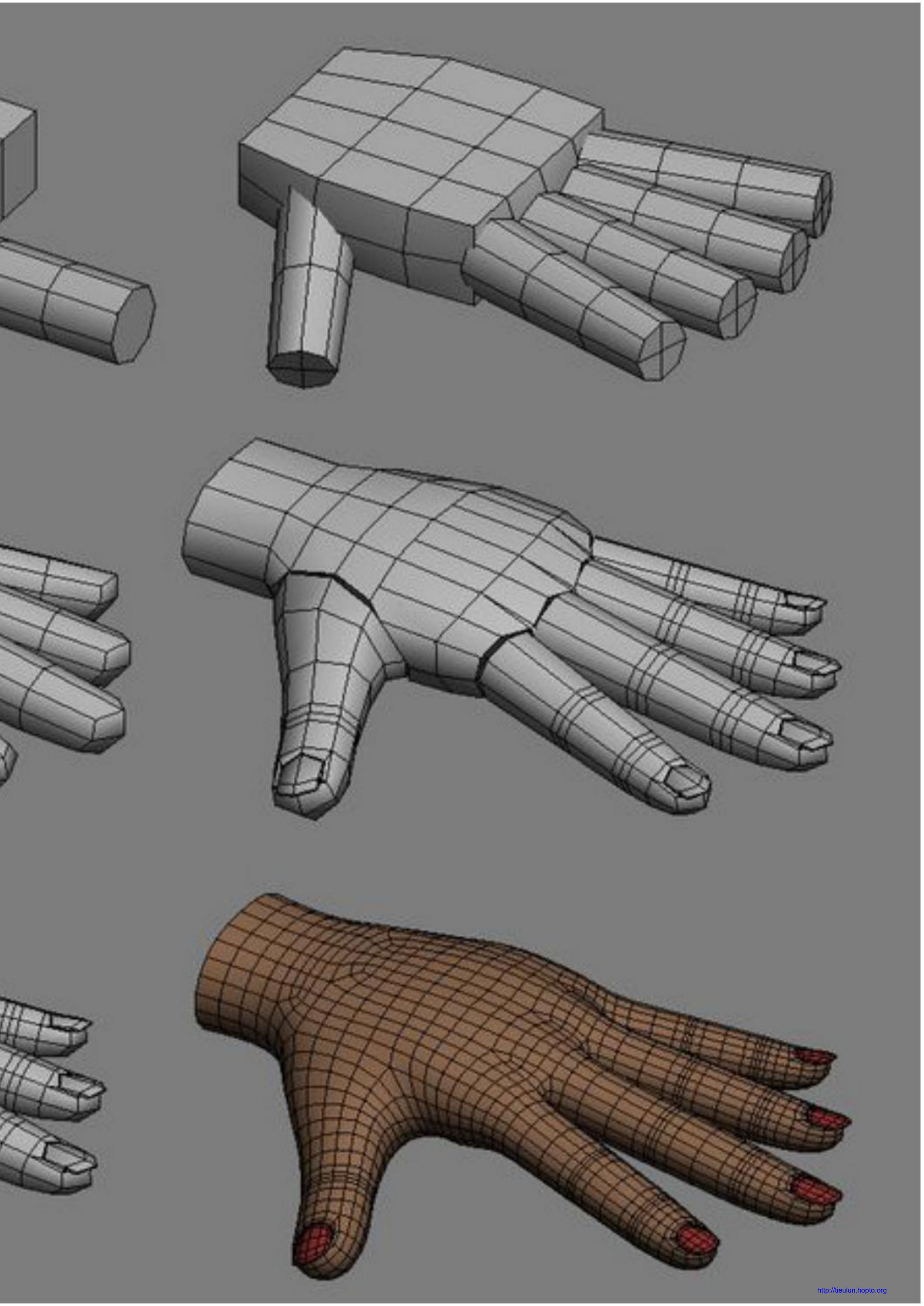
Chương III

Thời đại công nghệ (1980- nay)

1. 3D (1972)

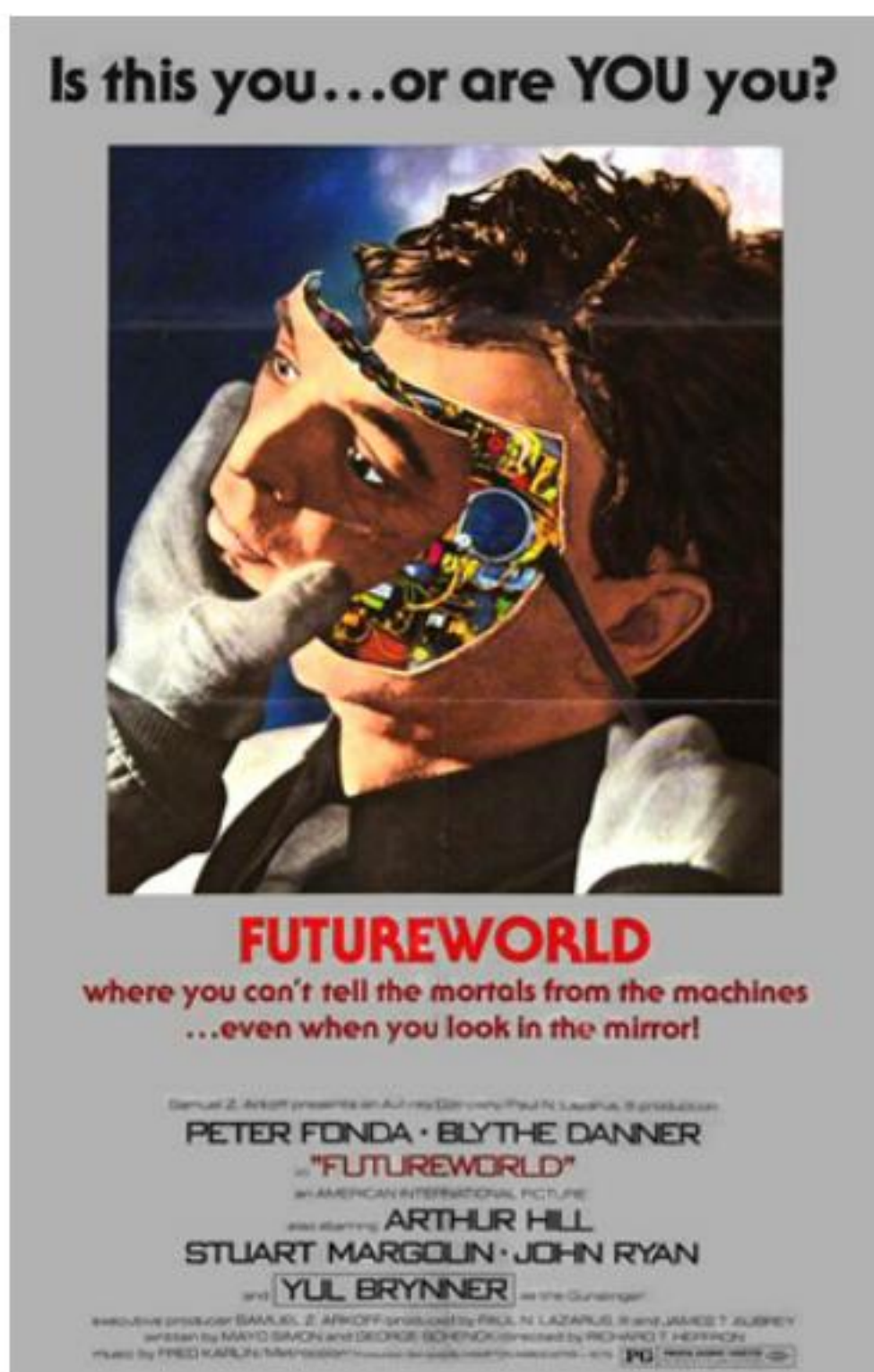
Đồ hoạ 3D hoặc đồ họa máy tính ba chiều (Trái ngược với đồ họa máy tính 2D) là đồ họa sử dụng hình ảnh ba chiều của dữ liệu hình học được lưu trữ trong máy tính để thực hiện tính toán và render các hình ảnh 2D. Những hình ảnh như vậy có thể được lưu trữ để xem sau hoặc hiển thị trong thời gian thực.

Máy tính sử dụng các thuật toán để phân tích và sử dụng các phần mềm cần thiết để tạo dựng một vật thể “nổi” về mặt thị giác trên màn hình, vật thể ấy có thể được quan sát bằng 3 trục x-y-z, vì vậy chúng được gọi là 3D hay 3 Dimensions (3 chiều). Về cơ bản, các trường chinh máy tính này mô phỏng lại khả năng nhìn các vật thể ngoài đời của mắt bạn và hiển thị chúng trên máy tính.



Công nghệ máy tính của những năm 70 vẫn còn vô cùng thô sơ và 3D là một bước đột phá. Để đạt được đến thành tựu này phải kể đến những bước tiến đầu của Đồ họa máy tính. Lịch sử hoạt hình máy tính bắt đầu vào đầu những năm 1940 và 1950, khi các thí nghiệm về đồ họa máy tính bắt đầu, nổi bật nhất là bởi John Whitney khi ông thiết kế và tạo ra những hiệu ứng làm làm chuyển động các dòng chữ và những hình ảnh tĩnh một cách sáng tạo. Nhưng chỉ đến đầu những năm 1960, khi các máy tính kỹ thuật số đã trở nên phổ biến rộng rãi, sự sáng tạo dành cho hoạt họa sử dụng đồ họa máy tính mới bắt đầu khởi

sắc. Ban đầu đồ họa máy tính được sử dụng chủ yếu cho mục đích nghiên cứu khoa học, kỹ thuật và các nghiên cứu khác, nhưng những thử nghiệm nghệ thuật chỉ bắt đầu xuất hiện vào giữa những năm 1960. Vào giữa những năm 1970, nhiều nỗ lực đưa đồ họa chuyển động lên các phương tiện truyền thông điện tử. Thời điểm này hoạt họa 2D vẫn còn khá phổ thông và chỉ khi các máy tính có phần cứng càng ngày càng mạnh mẽ thì các nghiên cứu về đồ họa 3D mới thực sự được chú tâm, chưa kể đến việc hình ảnh trong không gian 3 chiều rất khó nắm bắt và thực sự là một rào cản với cả thiết bị truyền hình ảnh. Vào cuối những năm 1980, hình ảnh 3D thực tế đã bắt đầu xuất hiện trong các bộ phim điện ảnh và vào giữa những năm 1990 đã phát triển đến mức mà hoạt hình 3D có thể được sử dụng cho toàn bộ quá trình sản xuất phim truyện.



Poster phim *Future World*, với sự xuất hiện của đoạn phim 3D đầu tiên trên thế giới



Hình ảnh được cắt ra trong đoạn phim *A Computer Animated Hand*



Hình ảnh được cắt ra trong đoạn phim *A Computer Animated Hand*

William Fetter được cho là đã tạo ra thuật ngữ “đồ họa máy tính” vào năm 1961 để mô tả công việc của ông tại Boeing. Một trong những màn trình diễn đầu tiên của hoạt hình máy tính là trong phim *Futureworld* (1976), bao gồm một hình ảnh động của khuôn mặt người và một bàn tay. *Futureworld* là bộ phim lớn đầu tiên sử dụng hình ảnh 3D do máy tính tạo ra (CGI). Bàn tay nói trên là một phiên bản số hóa của bàn tay trái của Edwin Catmull xuất hiện lần đầu tiên vào năm 1972

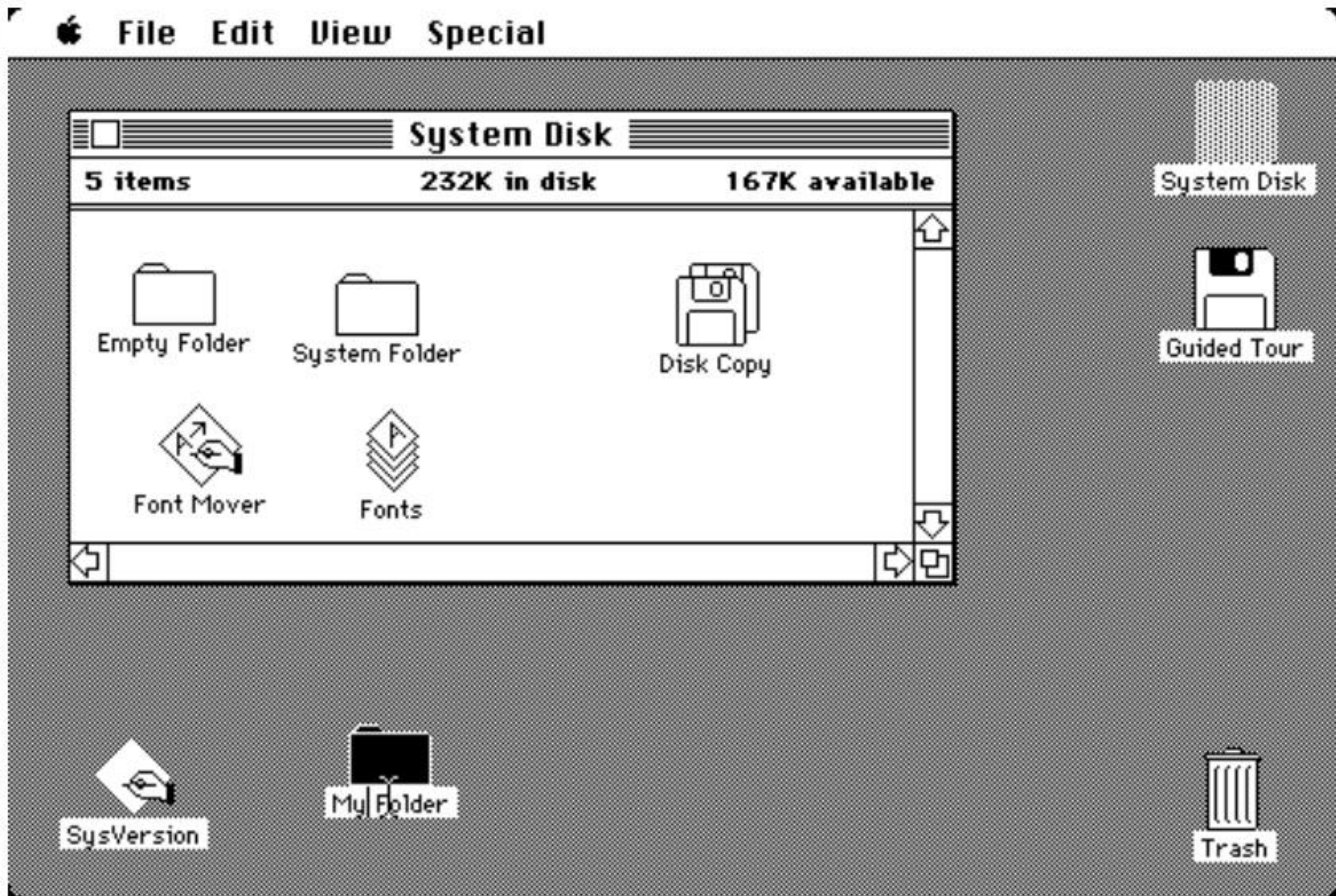
trong đoạn phim hoạt họa ngắn *A Computer Animated Hand*, được tạo ra bởi các sinh viên Đại học Utah là Edwin Catmull và Fred Parke.

Phần mềm đồ họa 3D bắt đầu xuất hiện cho các máy tính gia đình vào cuối những năm 1970. Ví dụ sớm nhất được biết đến là 3D Art Graphics, một bộ các hiệu ứng 3D cho đồ họa máy tính, được viết bởi Kazumasa Mitazawa và được phát hành vào tháng 6 năm 1978 cho máy tính Apple II.

2. Macintosh (1984)

Steve Jobs đã giới thiệu máy tính Macintosh đầu tiên vào ngày 24 tháng 1 năm 1984. Đây là chiếc máy tính cá nhân đầu tiên của công ty được thiết kế, phát triển và tiếp thị bởi Apple. máy tính có một giao diện người dùng đồ họa và con chuột. Mô hình đầu tiên này sau đó đã được đổi tên thành “Macintosh 128k” để khiến nó độc đáo so với các sản phẩm được cập nhật mới dành cho gia đình cũng dựa trên kiến trúc độc quyền của Apple. Từ năm 1998, Apple đã loại bỏ tên Macintosh thành “Mac”, và gia đình sản phẩm này đã được đặt biệt danh là “Mac” hay “The Mac” kể từ khi phát triển mô hình đầu tiên.





Desktop của Hệ điều hành Mac OS năm 1984 có một giao diện người dùng đồ họa (GUI) hoàn toàn mới. Người dùng giao tiếp với máy tính, sử dụng một giao diện desktop ẩn dụ với các biểu tượng của các vật thể thực tế, thay vì các lệnh văn bản trừu tượng.

Năm 1978, Apple bắt đầu tổ chức dự án Apple Lisa, nhằm mục đích lắp ráp một máy tính thế hệ mới tương tự như dòng máy hiện đại Apple III hay chiếc máy tính sắp được ra mắt của IBM. Vào năm 1979, Steve Jobs đã học được công nghệ tiên tiến về giao diện người dùng đồ họa (GUI) diễn ra tại Xerox PARC. Ông đã sắp xếp cho các kỹ sư của Apple được phép đến thăm PARC để xem các hệ thống đang hoạt động. Dự án Apple Lisa đã được chuyển hướng ngay lập tức để sử dụng một GUI, mà tại thời điểm đó đã vượt xa khả năng của bộ vi xử

lý; Xerox Alto yêu cầu một bộ xử lý tùy chỉnh kéo dài một số bo mạch mà trong trường hợp này có kích thước của một tủ lạnh nhỏ. Mọi thứ đã thay đổi đáng kể khi chiếc Motorola 68000 32-bit được giới thiệu vào năm 1979, mang lại hiệu suất hoạt động tốt hơn các thiết kế hiện tại và đã làm cho một chiếc máy có phần mềm GUI trở nên thực tiễn. Cách bố trí cơ bản của Lisa phần lớn hoàn thành vào năm 1982, khi đó Jobs liên tục đề xuất các cải tiến đã dẫn đến việc ông bị đuổi khỏi dự án.

Theo wikipedia

Các nghệ sĩ và nhà thiết kế đồ họa bắt đầu thấy máy tính cá nhân, đặc biệt là Commodore Amiga và Macintosh, như một công cụ thiết kế nghiêm túc, có thể tiết kiệm thời gian và vẽ chính xác hơn các phương pháp khác. Macintosh trở thành một công cụ đáng tin cậy cho việc thiết kế đồ họa của các doanh nghiệp khoảng những năm 1980. Vào thời điểm này, sự phát triển của giao diện người dùng GUI được ưa chuộng và khiến cho việc sử dụng máy tính cũng như phần mềm thiết kế trở nên dễ dàng hơn bao giờ hết. Và giao diện của các trình thiết kế đồ họa cũng được thiết kế thân thiện nhằm tối ưu công việc của người dùng

MacPaint là một trình biên tập đồ họa được phát triển bởi Apple Computer và được phát hành cùng với máy Macintosh gốc vào ngày 24 tháng 1 năm 1984. Nó được bán riêng với giá 195 USD với trình xử lý văn bản MacWrite . MacPaint đã rất gây chú ý bởi nó có thể tạo ra đồ họa có thể được cho các phần mềm khác. So với các chương trình biên tập đồ họa được ra mắt trước đó, MacPaint tỏ ra là một phần mềm tối ưu và dễ sử dụng hơn. Nhiều nghệ sĩ và nhà thiết kế có thể tạo ra những tác phẩm đồ họa mang tính thẩm mỹ cao bằng máy tính, trở thành tiền đề cho thuật ngữ Digital Painting sau này.



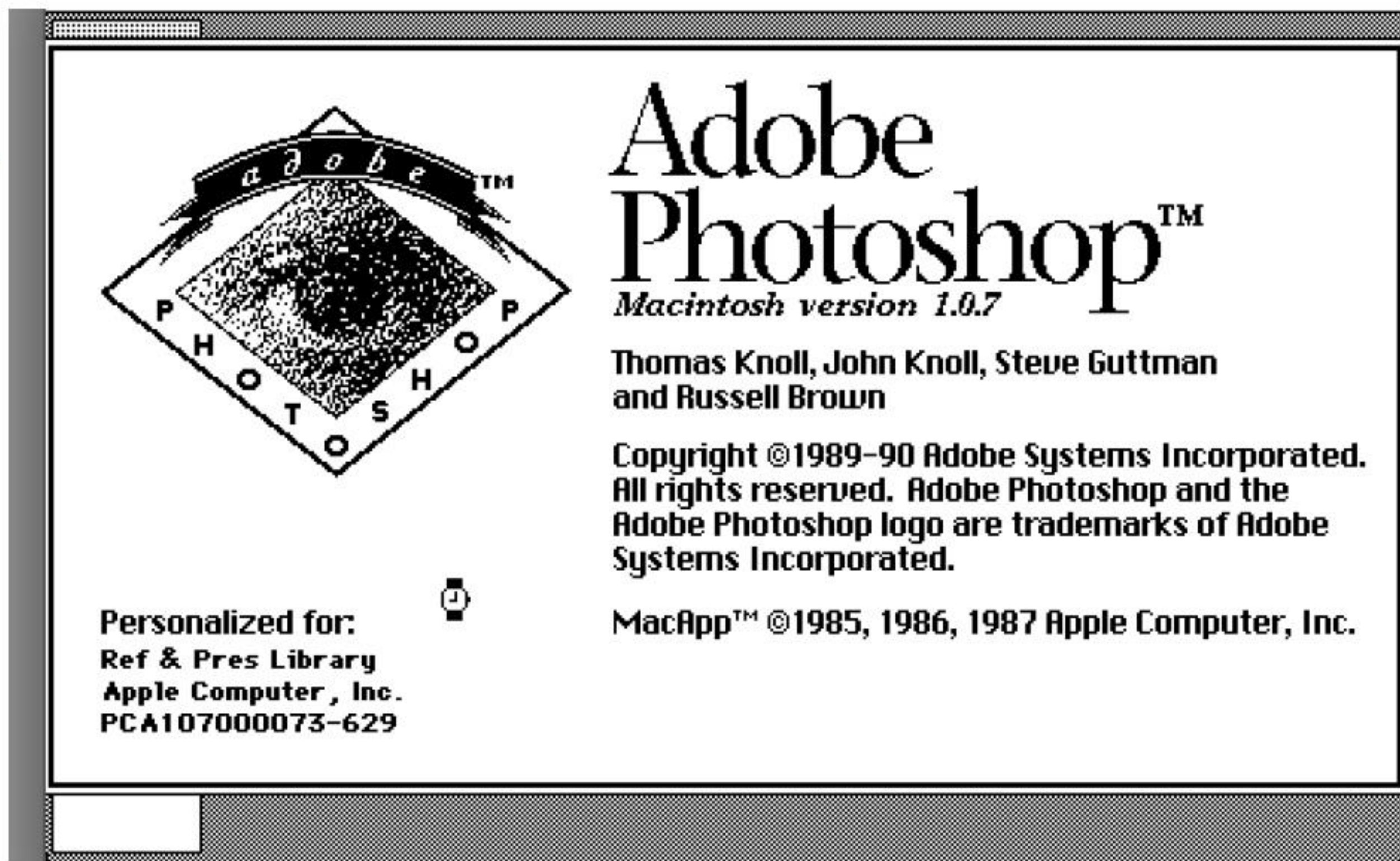
Một bức tranh vẽ bằng MacPaint 1.0 của Susan Kare

3. Photoshop (1988)

Adobe Photoshop là một phần mềm đồ họa và chỉnh sửa ảnh sử dụng thuật toán quét bề mặt điểm ảnh (raster) được phát triển và xuất bản bởi Adobe Systems cho hệ điều hành macOS và Windows.

Photoshop được tạo ra vào năm 1988 bởi Thomas và John Knoll. Dù không phải là phần mềm chỉnh sửa đồ họa đầu tiên nhưng Photoshop là phần mềm nổi tiếng và phổ biến nhất nhờ bộ công cụ tiện dụng và dễ dùng cùng với khả năng xử lý tác vụ nặng.





Giao diện Adobe Photoshop 1.0 của Mac Os

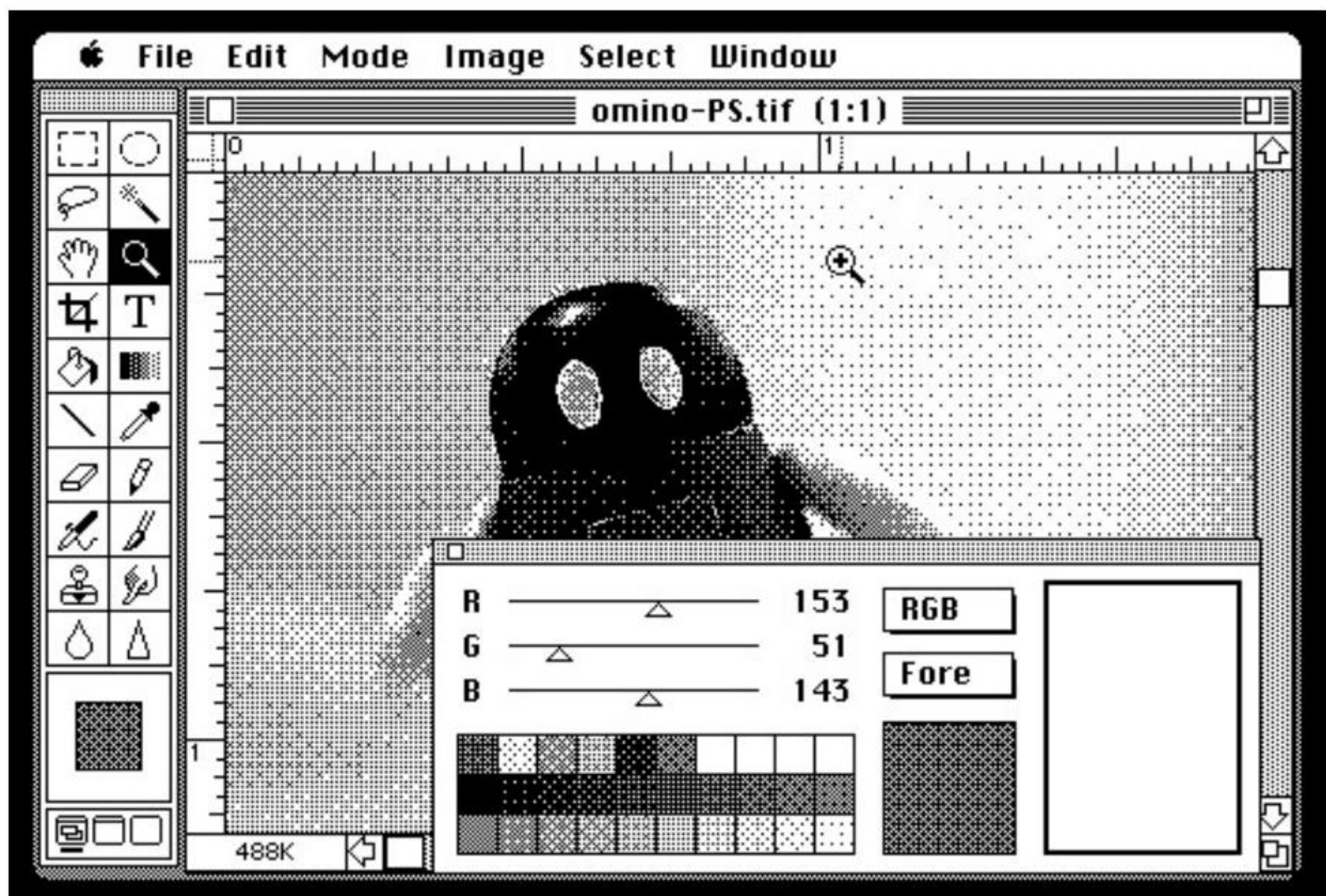
Photoshop đã được phát triển vào năm 1987 bởi các anh em người Mỹ Thomas và John Knoll, những người bán bản quyền phân phối cho Adobe Systems Incorporated năm 1988. Thomas Knoll, một nghiên cứu sinh tiến sĩ tại Đại học Michigan, đã bắt đầu viết một chương trình trên máy Macintosh Plus của mình để hiển thị hình ảnh màu xám trên một màn hình đơn sắc. Chương trình này, được gọi là Display, đã thu hút sự chú ý của anh trai John Knoll, một nhân viên công nghiệp Light & Magic, người đã khuyên Thomas biến nó thành

một chương trình chỉnh sửa ảnh đầy đủ. Thomas đã nghỉ học 6 tháng từ năm 1988 để hợp tác với anh trai trong chương trình. Thomas đổi tên cho chương trình thành ImagePro, nhưng tên này đã được sử dụng. Cuối năm đó, Thomas đổi tên cho chương trình của mình thành Photoshop và đưa ra một thoả thuận ngắn hạn với nhà sản xuất máy quét Barneyscan để phân phối các bản sao của chương trình bằng một máy quét hình; một "tổng số khoảng 200 bản sao của Photoshop đã được vận chuyển" theo cách này.

Theo wikipedia

Các phiên bản đầu tiên của Photoshop có các công cụ hạn chế hơn so với các phiên bản cc hiện tại vì sự hạn chế của phần cứng máy tính thời bấy giờ, cộng thêm việc các phần cứng hiển thị của máy tính cũng không hiển thị được sắc nét và không hiển thị được nhiều màu sắc. Phiên bản đầu tiên được phát triển và chỉ có thể hiển thị được trên hệ màu Grayscale. Sau này phiên bản đặc biệt Barneyscan mới cho thêm công cụ chỉnh sửa màu sắc đã bị loại bỏ khỏi phiên bản đầu tiên được phát hành. Khả năng làm việc với

màu sắc của Photoshop được hoàn thiện tốt hơn qua từng phiên bản được Adobe phát triển và dần dần phần mềm này trở thành tiêu chuẩn công nghiệp cho chỉnh sửa màu kỹ thuật số. Vào thời điểm Photoshop 1.0 được ra mắt, một giờ chỉnh sửa ảnh kỹ thuật số trên các loại máy tính tối tân như Scitex có giá khoảng 300\$ với chỉ những tác vụ cơ bản. Sự xuất hiện của Photoshop đã thay đổi hoàn toàn sự tiếp cận của người dùng đến với các công cụ chỉnh sửa với giá cả phải chăng, dễ sử dụng và tối ưu hơn rất nhiều.



Giao diện Adobe Photoshop 1.0 của Mac Os

4. Web Design (1989)

Mặc dù thiết kế web có một lịch sử khá gần đây vì Internet mới chỉ được phát minh cách đây gần 30 năm nhưng nó có thể được liên hệ với các lĩnh vực khác như thiết kế đồ họa. Tuy nhiên thiết kế web cũng được nhìn nhận về mặt công nghệ khi lĩnh vực này bao gồm cả việc lập trình và các thuật toán liên quan.

Thiết kế web bao gồm rất nhiều kỹ năng và hiểu biết của các ngành khác nhau như thiết kế đồ họa web, thiết kế giao diện, đánh dấu quyền tác giả, bao gồm các mã nguồn chuẩn và phần mềm độc quyền, trong quá trình phát triển còn kể đến như giao diện người dùng và tối ưu hóa các công cụ tìm kiếm.

#<<<>>>

Lynx (web browser)

#copyright

Your continued donations keep Wikipedia running!

Lynx (web browser)

From Wikipedia, the free encyclopedia

Jump to: [navigation](#), [search](#)

CAPTION: Lynx

Wikipedia Main Page displayed in Lynx

Wikipedia Main Page displayed in Lynx

Maintainer: Thomas Dickey

Stable release: 2.8.5 (February 4, 2004) [[+/-]]

Preview release: 2.8.6 (?) [[+/-]]

OS: Cross-platform

Use: web browser

License: GPL

Website: lynx.isc.org

Lynx is a text-only Web browser and Internet Gopher client **terminals**.

Browsing in Lynx consists of highlighting the chosen link, pressing the spacebar, a page numbered and entering the chosen link's number. Lynx also has many other features. Tables are linearized (scrunched together), while frames are identified by name and structure).

Lynx is a product of the Distributed Computing Group at the University of Kansas, and was initially developed by Lou Montulli, Michael Grobe and Charles Rezac) as a campus information system as part of a Campus-Wide Information System interface and released a new version (2.0) of the browser.

more- http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Lynx_X28web_browser.png

Năm 1989, trong khi làm việc tại CERN, Tim Berners-Lee đề xuất tạo ra một dự án văn bản siêu văn bản toàn cầu, sau này trở thành World Wide Web. Trong thời gian 1991-1993 World Wide Web ra đời, các trang văn bản chỉ có thể được xem bằng cách sử dụng một trình duyệt chế độ dòng đơn giản. Trang web đầu tiên được tạo ra cũng bởi Tim Berners chỉ bao gồm chữ và một phong nền đơn giản với các đường dẫn link có màu khác với màu chữ thường. Thời gian này, thiết kế web được coi là “Dark Age”, một kỷ nguyên tăm tối khi màn hình duyệt web chỉ có một màu đen thẫm

thảm và chữ chỉ hiện ra với vài điểm ảnh. Năm 1995, các website được thiết kế với bố cục bảng và nhanh chóng trở thành bố cục cơ bản của thiết kế web ở khắp nơi trên mạng. Thiết kế web chỉ thực sự được coi là “thiết kế” khi các trình duyệt có khả năng hiển thị hình ảnh đầu tiên được ra đời, và lựa chọn duy nhất để lập trình nên cấu trúc đó là sử dụng cấu trúc table (bảng) có sẵn trong HTML. Năm 1995-1996 đánh dấu sự chuyển mình của thiết kế web khi Flash và Javascript giới thiệu các hình ảnh động và hiệu ứng đặc biệt nhằm tăng sự tương tác đối với Internet. Công cụ sử dụng của Flash

World Wide Web

The WorldWideWeb (W3) is a wide-area [hypermedia](#) information retrieval initiative aiming to give universal access to a large universe of documents.

Everything there is online about W3 is linked directly or indirectly to this document, including an [executive summary](#) of the project, [Mailing lists](#) , [Policy](#) , November's [W3 news](#) , [Frequently Asked Questions](#) .

[What's out there?](#)

Pointers to the world's online information, [subjects](#) , [W3 servers](#), etc.

[Help](#)

on the browser you are using

[Software Products](#)

A list of W3 project components and their current state. (e.g. [Line Mode](#) ,[X11 Viola](#) , [NeXTStep](#) , [Servers](#) , [Tools](#) , [Mail robot](#) , [Library](#))

[Technical](#)

Details of protocols, formats, program internals etc

[Bibliography](#)

Paper documentation on W3 and references.

[People](#)

A list of some people involved in the project.

[History](#)

A summary of the history of the project.

[How can I help ?](#)

If you would like to support the web..

[Getting code](#)

Getting the code by [anonymous FTP](#) , etc.

Website đầu tiên trên thế giới



Website toàn cầu của Lego vào năm 1996, với sự xuất hiện của hình ảnh và Gifs (ảnh động).

được cho là khá dễ sử dụng so với các phần mềm hiện tại nhưng đã có thể khiến cho người thiết kế web làm được nhiều hơn những gì HTML có thể làm được như cho ảnh động vào các website. Dù Flash cần sử dụng plugins (trình cài đặt thêm) và nhiều khi không tương thích vẫn tới việc thị trường của của những Web designer bị giới hạn, Flash vẫn có thể dùng cho nhiều trình duyệt và đủ mạnh để có thể lập trình lên cả một trang web. Đây được coi như là “Kỷ nguyên vàng của sự tự do” cho thiết kế web và nhờ có Flash mà nhiều trang web được thiết kế rất độc đáo và là tiền đề để sau này có những website cho phép người dùng tương tác trực tiếp với giao diện dù Flash đã bắt đầu chết dần trước sự ra mắt của iPhone khi Apple hợp tác với Adobe (công ty sáng tạo ra Flash). Ngôn ngữ lập trình CSS được giới thiệu vào năm 1998 với khả năng tách rời giữa phần trình bày và phần nội dung của trang web bao gồm layout (cách bố trí), màu chữ, màu nền và các font chữ. Sự tách biệt này có thể cải thiện khả năng truy cập nội dung, cung cấp tính linh hoạt và kiểm soát tính đặc tả trong trình bày.



ORIGINAL
GAME
GAME

DONKEY KONG COUNTRY

FINAL FANTASY VII

SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

all!

Station

DER
WORL



5. Video games (1990-1999)

Nói đến đồ họa thì không thể không nói đến video games, ngành công nghiệp thu về hàng tỷ đô la mỗi năm. Video games luôn được coi là ví dụ điển hình cho sự phát triển của công nghệ khi đồ họa máy tính được sử dụng cho các trò chơi điện tử ngày càng trở nên giống thật và tối tân. Từ những trò chơi đầu tiên chỉ bao gồm vài điểm ảnh trên màn hình TV cho đến những tựa game đỉnh cao có hình ảnh gần như thật và được đưa vào công nghệ VR (thực tế ảo).

Những năm 1990 là một thập niên đánh dấu sự đổi mới rõ rệt trong ngành video games. Đó là một thập kỷ chuyển đổi từ đồ họa 2 chiều bitmap sang đồ họa 3D hoàn chỉnh và nó đã khai sinh một vài thể loại games khác nhau, game bắn súng góc nhìn người thứ nhất, chiến thuật thời gian thực, và MMO (nhập vai). Máy chơi game cầm tay bắt đầu trở nên phổ biến hơn trong suốt thập kỷ đó, một phần nhờ vào việc phát hành Game Boy (máy chơi game cầm tay của Nintendo). Máy chơi game thùng, mặc dù vẫn tương đối phổ biến vào đầu những năm 1990, bắt đầu giảm khi các máy chơi game tại gia trở nên phổ biến hơn.

Thế hệ máy chơi game thứ 4

Bắt đầu từ năm 1987 và kết thúc vào năm 1995, là thời điểm mà công nghệ 16 bit đang là tiên phong và hầu hết các máy console đều sử dụng hệ thống này. Thế hệ thứ tư cũng là lần đầu tiên đĩa compact được coi là một sự chuyển đổi khả thi nhằm tăng doanh số bán lẻ các trò chơi điện tử thay cho đĩa CD-i. Một số hệ thống đáng chú ý nhất được phát hành trong thế hệ này là Mega Drive / Genesis (1988), Super NES (1990) và Neo Geo (1990). Máy Game Boy của Nintendo được

phát hành vào năm 1990 cũng thuộc thế hệ này và trở thành một trong những máy điện tử cầm tay phổ biến nhất thời đấy nhờ sự tiện lợi và kho game khổng lồ. Vào thời điểm này, các games 3D phổ biến hơn trên máy tính, mặc dù chưa hẳn là 3D, các game này sử dụng thuật toán để dựng hình ảnh 2D lên một khung 3D khiến nó có thể di chuyển và xoay xung quanh gần giống như trong môi trường 3 chiều. Các máy console bắt đầu thử nghiệm công nghệ 3D nhưng games 2D vẫn là chủ yếu.



Máy chơi game Snes của Nintendo (1990)



Máy chơi game Playstaytion của Sony (1994)

Thế hệ máy chơi game thứ 5

Bắt đầu từ năm 1994 và kết thúc vào năm 2000, thế hệ thứ năm của máy chơi game console được biết đến rộng rãi nhất là thời đại 32/64 bit và là giai đoạn nở rộ của games không gian 3 chiều. Nintendo 64(1996), PlayStation (1994) và Sega Saturn (1994) được coi là những hệ thống chơi game lớn của thế hệ này.

Với sự ra đời của PlayStation và Saturn, đĩa CD đã bắt đầu thay thế băng chơi game. Sử dụng đĩa CD tức là có thể đưa nhiều thông tin vào hơn và các games được lập trình một cách tối ưu. Đồng nghĩa với việc các games 3D có đồ họa đẹp hơn và được chạy trên chip 32 bit.



Máy chơi Nintendo 64 (1996)

Thế hệ máy chơi game thứ 5

Thế hệ thứ sáu được bắt đầu bằng việc phát hành Dreamcast vào năm 1999. Hệ thống này được giới thiệu với khả năng chơi game và duyệt web thông qua modem bên trong cùng với khả năng luôn hiển thị độ phân giải SD. Hệ thống này được đón nhận tích cực cũng như doanh thu bán hàng khả quan cho đến khi máy chơi games huyền thoại Playstation 2 được ra mắt làm lu mờ sự hiện diện của Dreamcast.

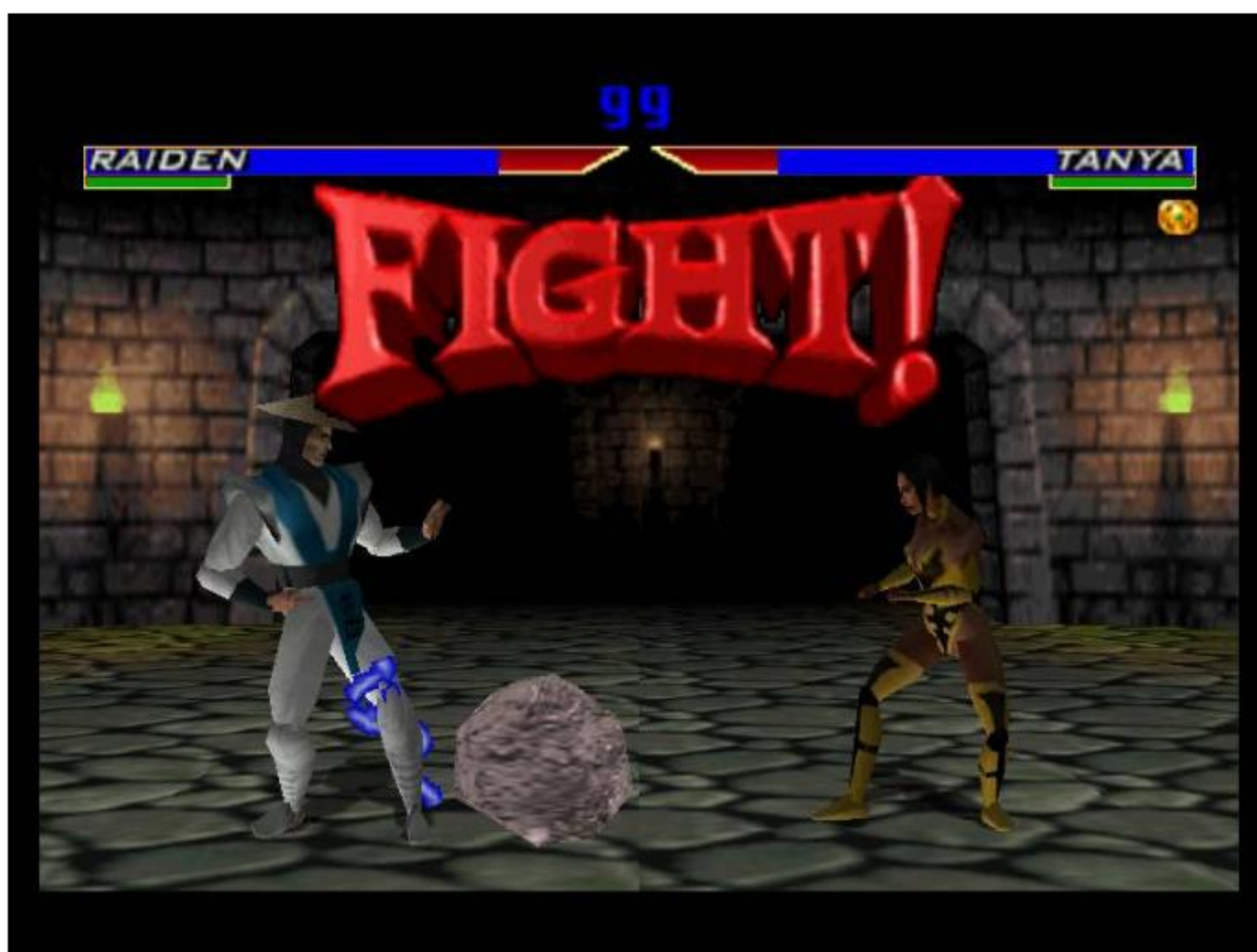


Máy chơi game Dreamcast của Sega (1999)



The legend of Zelda: A link to the past cho hệ máy Super Snes của Nintendo (1991)

*Đồ họa 3D của
Mortal Kombat
4 dành cho hệ
máy Playstation
(1997)*



*Shenmue dành
cho hệ máy
Dream Cast
(1999)*

5. Thế kỉ XXI (2000 - Hiện tại)

Với sự bùng nổ của Internet và các thiết bị điện tử cùng với công nghệ tiên tiến ngày càng phát triển đã ảnh hưởng lớn tới ngành Thiết kế đồ họa của Thế kỉ 20. Chất lượng cuộc sống đi lên đồng nghĩa với việc nhu cầu về giải trí tăng theo và Thiết kế đồ họa chuyển sang một chương mới. Truyền thông đa phương tiện dần chuyển sang một thế thống trị trong thời đại đỉnh cao của công nghệ.

2000-2009 đã có đầy đủ 10 năm của sự đổi mới trong xu hướng thiết kế đồ họa và. Ngày càng có nhiều thiết kế bước ra từ world wide web, và các tác phẩm đã được tạo ra không chỉ trên máy tính mà trên iPhone và các thiết bị cầm tay khác. Đột nhiên, bạn phải đảm bảo rằng kiểu chữ của bạn trông sẽ đẹp trên màn hình rộng hết như nó đẹp trên điện thoại thông minh.



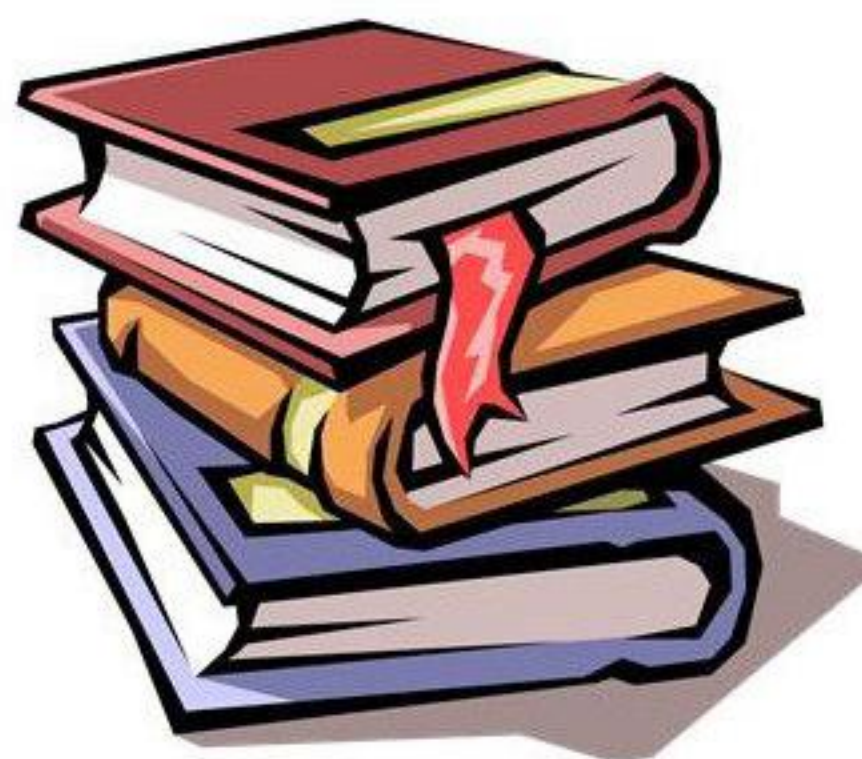
Clip Art



Microsoft Office
Clip Art

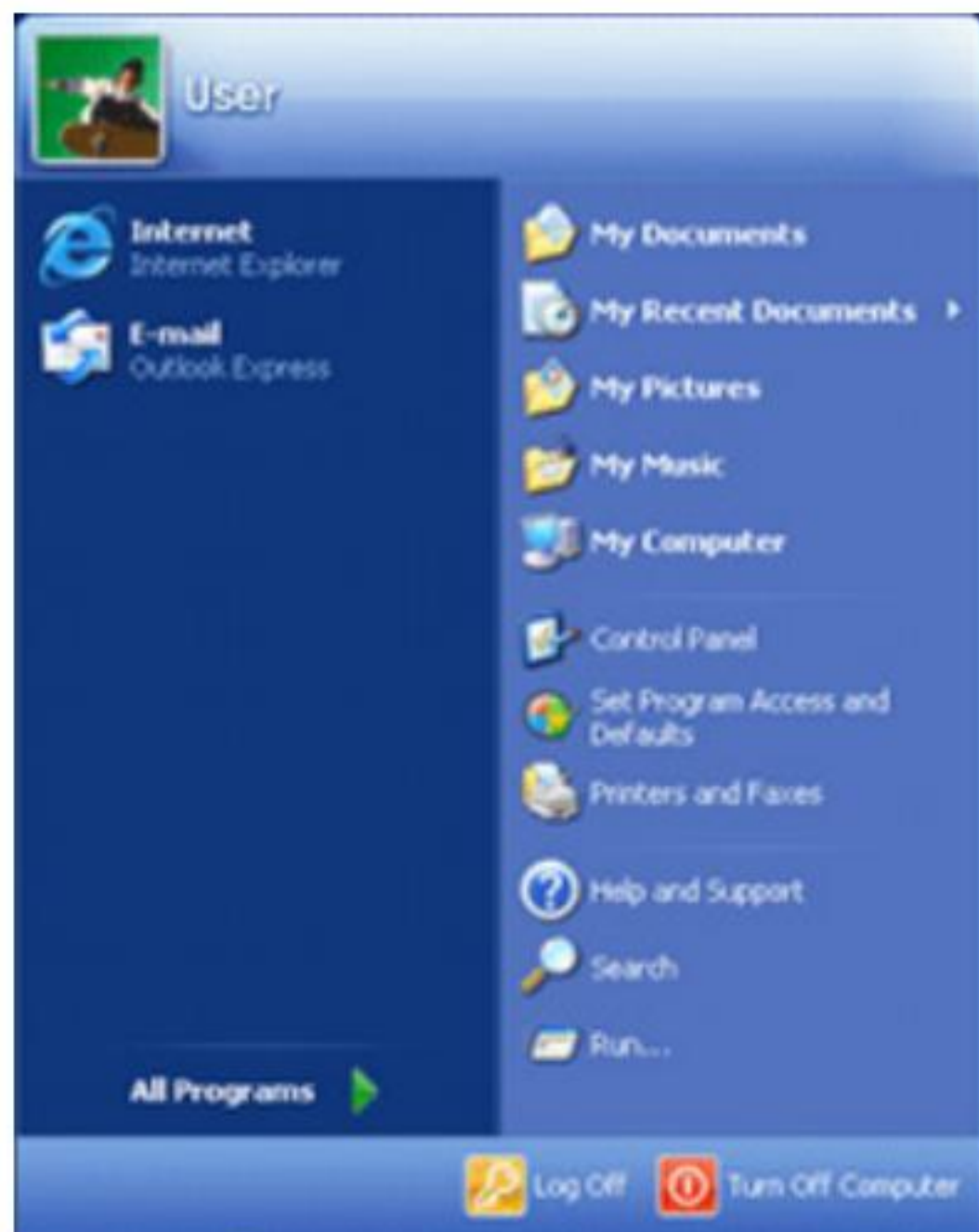
Hẳn ai cũng từng nhớ chèn những hình ảnh minh họa như thế này vào các bài nghiên cứu được viết bằng Words hay slide trình chiếu Power Point hồi mình còn là học sinh. Cũng không khó để bắt gặp các giáo viên sử dụng hiệu ứng và thêm những hình ảnh Clip Art tràn lan vào bài giảng của mình. Clip Art được giới thiệu từ năm 1983 nhưng phải cho đến những năm 2000, khi Internet phủ sóng khắp thế giới thì những hình vẽ mang phong cách rất độc đáo này mới thực sự được sử dụng rộng rãi. Clip Art là các hình ảnh minh họa lại bất cứ thứ gì hiện diện (gần như là vậy). Clip Art được thể hiện dưới rất nhiều phong cách và sử dụng với

nhiều mục đích. Chợ mua bán các hình ảnh minh họa Clip Art cũng đã rất nhộn nhịp cho đến khi Microsoft ngừng hỗ trợ Clip Art cho các sản phẩm của họ và thay vào đó hướng người dùng tới việc sử dụng công cụ tìm hình ảnh của Bing vào năm 2014



Phong cách điển hình của Clip Art

Giao diện người dùng



Giao diện của hệ điều hành Window XP

Xu hướng thiết kế giao diện của những năm 2000 là rất thú vị. Các nhà phát triển lớn thiết kế giao diện của các sản phẩm của mình sử dụng hiệu ứng đổ bóng, chuyển màu thành phần và hiệu ứng bóng kính. Hai hệ điều hành phổ biến nhất thời điểm đó là Microsoft Window Xp và Apple Mac Os X. Trong khi Window có giao diện người dùng có thể tùy chỉnh màu sắc và sử dụng các hiệu ứng chuyển màu cũng như đổ bóng là chủ yếu, thì Mac Os lại ưa chuộng giao diện bóng bẩy nổi

bật hơn. Đây là trend được nhiều hãng phát triển ứng dụng cho sản phẩm của mình nhằm mô phỏng lại độ sâu hay độ nổi của nút bấm vật lý khiến người hiểu được đó là các nút bấm có thể tương tác được trên giao diện. Apple một lần nữa áp dụng thiết kế này vào các icon của chiếc Iphone lần đầu tiên được ra mắt trên thế giới. Các icon hay nút bấm được sử dụng hiệu ứng bóng đặc biệt tỏ ra hiệu quả trên các thiết bị có màn hình cảm ứng. Phong cách này dần biến mất khi trào lưu phỏng xuất hiện.



Giao diện của hệ điều hành Mac Os X

Flat design



Flat design

Flat design (thiết kế phẳng), là phong cách thiết kế sử dụng tối thiểu các yếu tố đồ họa cùng các hiệu ứng tạo cảm giác nổi như đổ bóng, gradient hay texture nhưng vẫn nhấn mạnh vào sự đơn giản bằng việc sử dụng ít các yếu tố đồ họa đơn giản. Microsoft luôn đi đầu các xu hướng thiết kế và Flat design cũng được giới thiệu lần đầu bởi hãng này. Dù ban đầu sự xuất hiện của flat design chỉ bao gồm một số yếu tố phụ trong tổng thể của các thiết kế khi Microsoft sử dụng chúng trong giao diện của Windows

Media Center năm 2002 hay máy chơi nhạc Mp3 Zune năm 2006. Sau đó vào năm 2010 Microsoft ra mắt giao diện của Windows Phone 7 dựa trên thiết kế của máy chơi nhạc Zune và đã đạt thành công lớn. Nhờ sự thành công này mà Microsoft tiếp tục dựa vào phong cách thiết kế Metro cũng do hãng này phát triển để xây dựng giao diện cho hệ điều hành Windows 8. Theo sau đó là Google và Apple cũng áp dụng phong cách này lên sản phẩm của họ

Flat design ngày càng trở nên phổ biến nhưng cũng có nhiều bất cập. Khi phong cách này hoàn toàn trái ngược với phong cách nổi của những năm 2000 khi làm phẳng giao diện khiến cho các nút tương tác với phần mềm trở nên không rõ ràng, khiến người dùng đã quen thuộc với giao diện cũ, những người luôn phân biệt được nút bấm nào có thể bấm được nhờ hiệu ứng nổi trở nên bối rối. Flat design được lòng người dùng trẻ tuổi hơn khi họ dễ làm quen với sự hiện đại. Thiết kế phẳng trở thành trend thiết kế nổi



Giao diện phẳng của Ios 7 cho Iphone

bật nhất của thập kỷ này khi xuất hiện ở khắp mọi nơi, từ logo cho tới các giao diện người dùng, poster, art work hay thậm chí là motion graphic... nhờ sự đơn giản, trẻ trung, đầy màu sắc và hơn cả là dễ sử dụng.



Virtual reality



Virtual reality (thực tế ảo) là một trong những đột phá công nghệ lớn nhất của thế kỷ 21. Thực tế ảo là công nghệ tăng cường thực tế cho các hình ảnh định dạng 3D sử dụng một cặp kính với màn hình bên trong giúp người dùng tương tác trực tiếp các hình ảnh đó. Công nghệ này được sự quan tâm và đầu tư của rất nhiều các hãng công nghệ lớn vì tính ứng dụng cao cũng như tiềm năng trong tương lai. Công nghệ này được sử dụng nhiều cho ngành giải trí và khoa học công nghệ. Đối với ngành thiết kế, VR được sử dụng như một công cụ sáng tác mạnh mẽ đối với các nhà thiết kế

game khi họ có thể “điều khắc” các hình mẫu 3D trực tiếp dùng những thiết bị chuyên dụng bằng cách vẽ lên không trung. Dù mới trong giai đoạn phát triển nhưng VR đang chứng tỏ mình là một trong những bước tiến lớn của công nghệ tương lai.



Phụ lục

105

Logo được đánh dấu thương hiệu đầu tiên



Logo hình tam giác màu đỏ là logo được đánh dấu thương hiệu đầu tiên của thế giới thuộc về hãng bia Bass của Anh Quốc. Công ty được thành lập vào năm 1777 còn logo lần đầu tiên được sử dụng vào năm 1876.

Máy đánh chữ đầu tiên



Rasmus Malling-Hansen, nhà phát minh người Đan Mạch đã phát minh ra “Máy đánh chữ hình quả bóng” vào năm 1865 và chính thức được thương mại hóa vào năm 1870. Rasmus sử dụng một van điện từ để gửi lại phản hồi cho các phím đánh chữ làm ông mang thêm danh hiệu người phát minh ra máy đánh chữ điện tử đầu tiên.

Tờ báo đầu tiên

Tờ tuần báo đầu tiên được xuất bản ở Antwerp, Bỉ được gọi là Relation. Johann Carolus (1575-1634) là nhà xuất bản của Relation aller Furnemmen und gedenck-wurdigen Historien (Bộ sưu tập của tất cả các Tin nổi bật và Đáng kể). Tờ Relation được xuất bản vào năm 1605.



Công cụ in đầu tiên



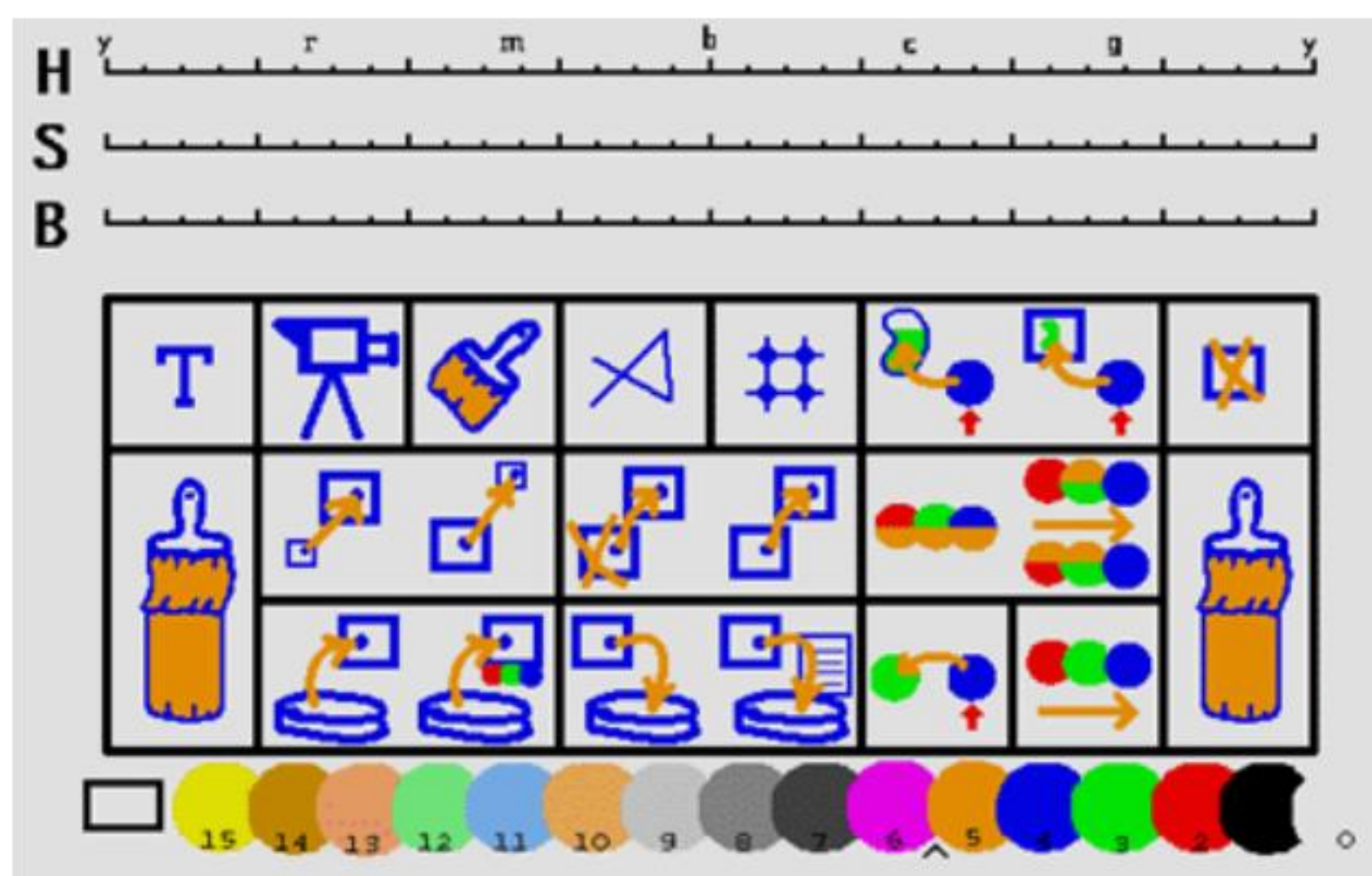
Những công cụ in đầu tiên là những bản in bằng gỗ. Các mảng gỗ được khắc lên chữ, hình ảnh hay các họa tiết rồi được in lên mặt vải và giấy. Phương pháp in này được sử dụng rộng rãi ở Trung Quốc và các nước khu vực Đông Nam Á khoảng những năm 220 sau Công Nguyên

Phong trào thiết kế đầu tiên



Art And Craft là xu hướng nghệ thuật về trang trí và mỹ thuật đầu tiên. Được bắt đầu ở Anh Quốc và bắt đầu nở rộ tại Châu Âu và Nam Mỹ khoảng những năm 1880 - 1920

Phần mềm chỉnh sửa đồ họa đầu tiên



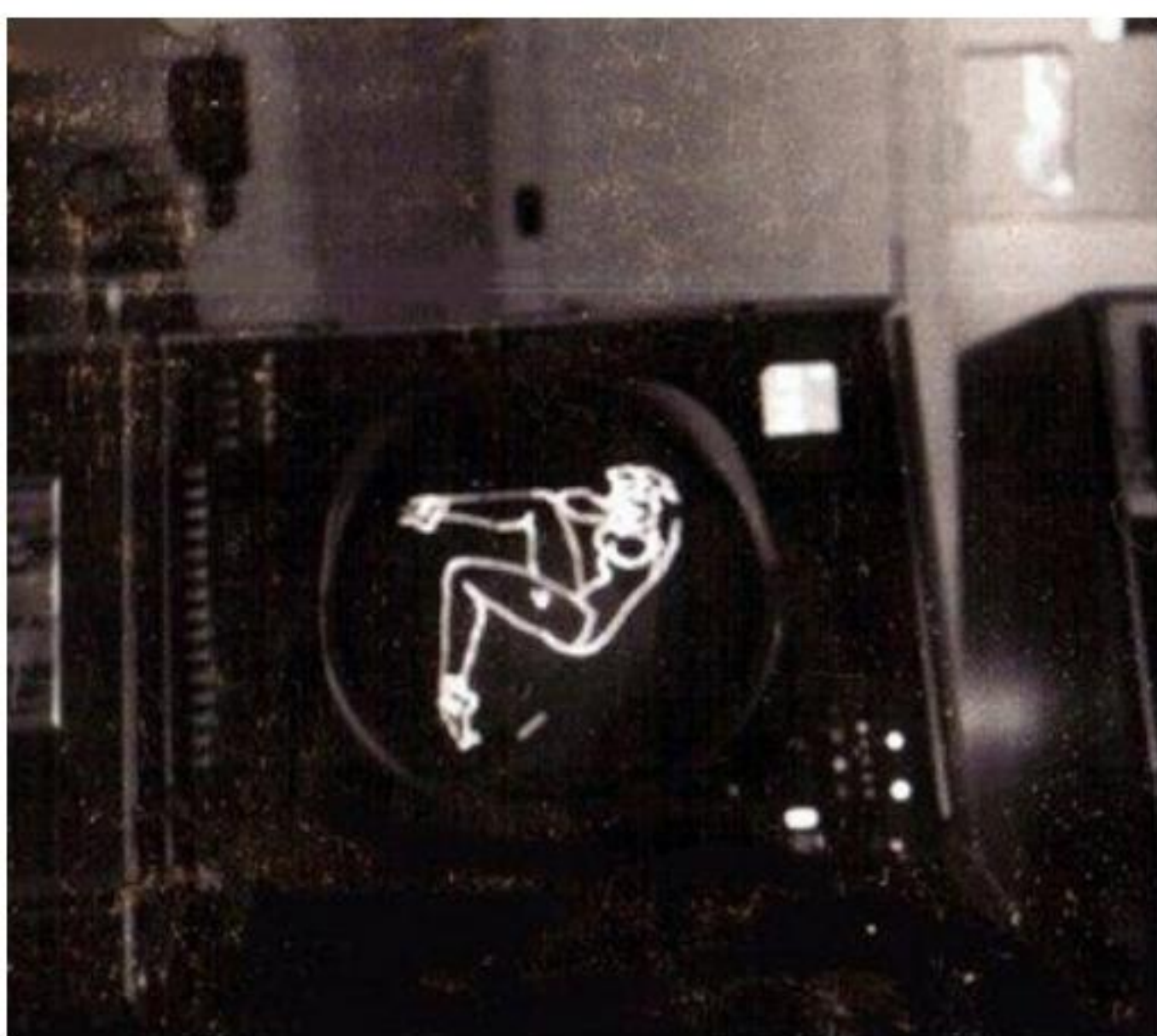
SuperPaint là chương trình vẽ đồ họa đầu tiên được thiết kế để chụp và chỉnh sửa video. Phát triển tại Xerox PARC vào đầu những năm 1970 bởi Richard Shoup

Tấm ảnh được Photoshop đầu tiên



“Jennifer in Paradise” tấm ảnh mà John Knoll chụp bạn gái đang khóa thân của mình vào năm 1987 là tấm ảnh được sử dụng bởi Photoshop đầu tiên. John và Thomas, hai người sáng lập ra Photoshop, thường dùng tấm ảnh bạn gái của John để thuyết trình về phần mềm của mình.

Tác phẩm đồ họa máy tính đầu tiên xuất hiện hình ảnh con người



Tiền thân của nghệ thuật đồ họa máy tính bắt đầu từ năm 1956 đến năm 1958, với hình ảnh đầu tiên của con người trên màn hình máy tính, một cô gái pin-up tại đặc khu phòng không SAGE. Hình ảnh này được hiển thị trên màn hình của chiếc máy báo động tên lửa của Mỹ, được chế tạo nhằm cảnh báo các tên lửa được bắn từ Nga vào thời chiến tranh lạnh. Thật kì lạ khi lần đầu tiên hình ảnh con người được xuất hiện trên màn hình máy tính lại là từ một cỗ máy cảnh báo tên lửa có giá 238 triệu USD.