

THÔNG TIN KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

1. Thông tin chung

- Tên đề tài: Nghiên cứu ba hình khối cơ bản tròn – vuông – tam giác áp dụng vào trong thiết kế vẽ nhân vật truyện tranh
- Mã số: MHN2024-01.05
- Chủ nhiệm đề tài: TS Trần Quốc Bình
- Thời gian thực hiện: 23 tháng (từ tháng 02/2024 đến tháng 12/2025)

2. Mục tiêu

2.1. Mục tiêu tổng quát

Đề tài làm rõ vai trò và giá trị biểu đạt của ba hình khối tròn – vuông – tam giác trong thiết kế nhân vật truyện tranh, từ đó đề xuất cơ sở lý luận và hướng ứng dụng vào thực hành sáng tác nhằm tăng hiệu quả biểu đạt, thẩm mỹ và tính sáng tạo.

2.2. Mục tiêu cụ thể

Làm rõ khái niệm, đặc điểm hình thức và giá trị thẩm mỹ của ba hình khối cơ bản tròn – vuông – tam giác trong nghệ thuật thị giác và thiết kế.

Phân tích ý nghĩa tâm lý, khả năng biểu đạt cảm xúc và tính cách của ba hình khối cơ bản trong tạo hình nhân vật truyện tranh.

Khảo sát và phân tích một số tác phẩm truyện tranh tiêu biểu trong và ngoài nước nhằm làm rõ vai trò của các hình khối cơ bản trong xây dựng ngôn ngữ tạo hình, bố cục và phong cách thiết kế nhân vật.

Đề xuất các nguyên tắc và định hướng ứng dụng ba hình khối tròn – vuông – tam giác trong thiết kế nhân vật truyện tranh, đồng thời góp phần bổ sung nguồn tài liệu phục vụ giảng dạy, học tập và nghiên cứu trong lĩnh vực mỹ thuật và thiết kế.

3. Tính mới và sáng tạo

a. Về lý luận

Đề tài góp phần hệ thống hóa cơ sở lý luận về vai trò của ba hình khối cơ bản tròn – vuông –tam giác trong nghệ thuật thị giác và thiết kế nhân vật truyện tranh. Qua đó làm rõ mối liên hệ giữa hình khối với ý nghĩa tâm lý, khả năng biểu đạt cảm xúc và xây dựng tính cách nhân vật, góp phần bổ sung hướng tiếp cận nghiên cứu về ngôn ngữ tạo hình trong truyện tranh.

b. Về thực tiễn

Đề tài đề xuất một số nguyên tắc và định hướng ứng dụng ba hình khối cơ bản tròn – vuông –tam giác trong thiết kế nhân vật truyện tranh. Kết quả nghiên cứu có thể được vận dụng trong quá trình sáng tác, giảng dạy và học tập trong lĩnh vực mỹ thuật và thiết kế, góp phần nâng cao hiệu quả biểu đạt và giá trị thẩm mỹ của nhân vật truyện tranh

4. Kết quả sản phẩm

STT	Sản phẩm	Số lượng theo thuyết minh	Số lượng thực tế	Ghi chú
I	Sản phẩm khoa học	02	02	
1.1	<i>Bài báo trong nước được tính điểm của HDGSNN</i>			
1	Sự hỗ trợ của AI trong sáng tác truyện tranh: Kỹ yếu khoa học chỉ số ISBN			
2	Màu sắc và hình khối trong thiết kế đồ họa ảnh hưởng đến tâm lý của con người Tạp chí văn hóa nghệ thuật chỉ số ISSN			
1.2	<i>01 bộ truyện tranh</i>			
	Ai mua hành tôi. Được nghiệm thu bởi khoa Tạo dáng Công nghiệp			

1.3	Sách chuyên khảo			
	Ba hình vuông tròn tam giác trong thiết kế truyện tranh: Đã nghiệm thu và có giấy phép xuất bản			
II	Sản phẩm đào tạo	01	02	
2.1.	Hướng dẫn 02 nhóm sinh viên nghiên cứu khoa học năm 2024 đạt giải 3 cấp trường. Năm 2025 hướng dẫn được giải khuyến khích			

5. Phương thức chuyển giao, địa chỉ ứng dụng, tác động và lợi ích mang lại của kết quả nghiên cứu

5.1. Phương thức chuyển giao

Các kết quả nghiên cứu được bàn giao cho Trường Đại học Mở Hà Nội và thuộc quyền sở hữu của Trường.

5.2. Địa chỉ ứng dụng

Phục vụ đào tạo cho học phần chuyên ngành đồ họa, nội thất, thời trang
Ứng dụng cho các doanh nghiệp liên quan đến ngành nghề thiết kế tại Việt Nam.

Ngày 20 tháng 12 năm 2025

Lãnh đạo đơn vị



TS Lê Trọng Nga

Chủ nhiệm đề tài



TS Trần Quốc Bình