

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG  
KHOA TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN**

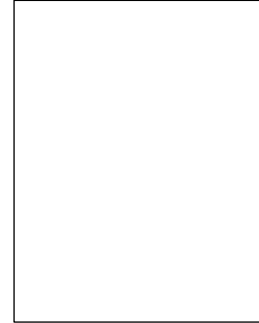
**ĐINH ĐỨC TIẾN**

**XÂY DỰNG VIDEO 2D  
“TÂY DU KÝ ĐƯỜNG TẶNG ĐI LẠC”**

**KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC**

*Thái Nguyên – Tháng 07 năm 2023*

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG  
KHOA TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN



# **KHÓA LUẬN**

## **TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC**

Đề tài:

**XÂY DỰNG VIDEO 2D “TÂY DU KÝ ĐƯỜNG TẶNG ĐI LẠC”**

**Giảng viên hướng dẫn: Th.S Hà Mỹ Trinh**

**Sinh viên thực hiện: Đinh Đức Tiến**

**Lớp: TTĐPT K18A**

*Thái Nguyên – Tháng 07 năm 2023*

## LỜI CẢM ƠN

Sau hơn 4 năm học tại trường Đại học Công nghệ thông tin và truyền thông thái nguyên, Đồ án tốt nghiệp là môn học cuối cùng đánh dấu sự kết thúc quá trình học tập và rèn luyện cơ bản, đồng thời mở ra con đường thực tế đi vào cuộc sống tương lai. Sản phẩm đồ án này ngoài việc do chính bản thân em hoàn thiện thì còn có sự dìu dắt và giúp đỡ của các thầy cô ngành Truyền thông đa phương tiện nói riêng và ngành Truyền thông đa phương tiện nói chung.

Trong suốt quá trình học tập và rèn luyện tại trường Đại học Công nghệ thông tin và truyền thông thái nguyên em đã được các thầy cô giảng giải và chỉ dẫn, vậy nên em mới có thể phát triển kỹ năng cũng như có thể tham gia lần bảo vệ đồ án này. Với lòng biết ơn, em muốn gửi lời cảm ơn sâu sắc nhất tới các quý thầy cô và đặc biệt là người trực tiếp hướng dẫn em trong quá trình hoàn thành đồ án tốt nghiệp – Ths. Hà Mỹ Trinh.

Trong thời gian hoàn thành sản phẩm, bài của em vẫn còn rất nhiều khuyết điểm, mong rằng thầy cô, mong các bạn có thể đưa ra cho em những góp ý để em có thể hoàn thành tốt hơn cho những sản phẩm tiếp theo.

Em xin trân thành cảm ơn!

## CAM ĐOAN

### 1. Thông tin chung:

- Tên đề tài: Xây dựng video 2D “ Tây du ký đường tăng đi lạc “
- Sinh viên thực hiện: Đinh Đức Tiên
- Giảng viên hướng dẫn: ThS. Hà Mỹ Trinh
- Lớp: TTĐPT K18A
- Khoa: Truyền thông đa phương tiện.
- Thời gian thực hiện: Từ tháng 05 năm 2023 đến tháng 07 năm 2023
- Sản phẩm đăng ký: Video 2D “Tây du ký đường tăng đi lạc “

### 2. Cam đoan về nội dung trình bày trong báo cáo và sản phẩm:

Tôi – Đinh Đức Tiên xin cam đoan:

Nội dung trình bày trong đồ án tốt nghiệp này là kết quả tìm hiểu, nghiên cứu của bản thân dưới sự hướng dẫn của ThS. Hà Mỹ Trinh. Nội dung tham khảo, kế thừa, phát triển từ các công trình đã được công bố được trích dẫn, ghi rõ nguồn gốc. Kết quả hình ảnh, âm thanh có trong đồ án là sản phẩm của bản thân hoặc đã được tác giả cho phép sử dụng.

Nếu có gì sai phạm tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm.

### 3. Cam đoan về bản quyền sản phẩm:

Tôi – Đinh Đức Tiên xin cam đoan:

Sản phẩm của đồ án là video 2D “ Tây du ký đường tăng đi lạc ” được thực hiện khi tôi là sinh viên bộ môn Truyền thông đa phương tiện – khoa Truyền thông đa phương tiện – Trường Đại học Công nghệ thông tin và truyền thông.

Bản quyền sản phẩm thuộc về bộ môn Truyền thông đa phương tiện – Trường Đại học Công nghệ thông tin và truyền thông. Bộ môn có quyền sử dụng sản phẩm trong báo cáo này cho các hoạt động truyền thông, quảng bá hình ảnh và các hoạt động khác.

Tôi xin cam đoan không tải sản phẩm lên các kênh truyền thông, mạng xã hội hay sử dụng sản phẩm từ đồ án cho các mục đích khác khi không được sự cho phép của bộ môn Truyền thông đa phương tiện. Mọi thông tin quảng bá về sản phẩm của đồ án được trích dẫn từ kênh truyền thông của bộ môn Truyền thông đa phương tiện.

Nếu có gì sai phạm tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm.

*Thái Nguyên, ngày tháng năm 20*

**Giảng viên hướng dẫn**

**Sinh viên thực hiện**

## MỤC LỤC

LỜI CẢM ON .....	i
CAM ĐOAN .....	ii
MỤC LỤC .....	iv
DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	vi
MỞ ĐẦU .....	1
CHƯƠNG I : CƠ SỞ LÝ THUYẾT .....	3
1.1 Tổng quan về phim hoạt hình ( 2D Animation ).....	3
1.1.1. Lịch sử xuất hiện và quá trình phát triển của hoạt hình trên thế giới.....	3
1.1.2. Quá trình phát triển của sản xuất phim hoạt hình ở Việt Nam.....	5
1.1.3. Nguyên lý hoạt động của phim hoạt hình 2D.....	8
1.1.4. Quy trình làm phim hoạt hình .....	13
1.2. Tổng quan về motion graphic - 8 bước xây dựng motion graphic.....	16
1.2.1. Lịch sử về motion graphic .....	16
1.2.2. Các bước xây dựng motion graphic .....	19
1.3. Các công cụ hỗ trợ .....	23
1.3.1. Adobe Photoshop .....	23
1.3.2. Phần mềm Adobe Illustrator.....	24
1.3.3. Phần mềm Adobe After Effects .....	26
1.3.4. Phần mềm Adobe Premiere .....	27
1.3.5. Phần mềm Adobe Audition .....	28
CHƯƠNG II : XÂY DỰNG VIDEO 2D “ Tây du ký đường tăng đi lạc “ .....	30
2.1 Lý do, mục tiêu, đối tượng, mục đích đề tài.....	30
2.1.1 Lý do chọn đề tài .....	30
2.1.2 Mục tiêu đề tài .....	30
2.1.3 Đối tượng hướng đến của đề tài .....	30
2.1.4 Mục đích đề tài .....	30
2.2 Xây dựng kịch bản.....	30
2.2.1 Ý tưởng kịch bản.....	30
2.2.2 Kịch bản phân cảnh.....	30
2.3 Xây dựng video .....	31

2.3.1 Thiết kế nhân vật, khung cảnh: .....	31
2.3.2 Tạo chuyển động .....	35
2.3.3 Thu âm và chỉnh sửa âm thanh.....	37
2.3.4 Cắt nối biên tập video .....	39
CHƯƠNG III : SẢN PHẨM VÀ ĐÁNH GIÁ.....	40
3.1. Hình ảnh sản phẩm .....	40
3.2. Tự đánh giá.....	43
3.2.1. Đánh giá kịch bản.....	43
3.2.2. Đánh giá thiết kế.....	44
3.2.3. Đánh giá về âm thanh .....	44
3.2.4. Đánh giá chuyển động & render .....	45
3.3. Kết luận.....	45
KẾT LUẬN .....	46

## DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1 Humorous phases of funny faces/Vitagraph .....	3
Hình 1.2 Gertie, the trained dinosaur .....	4
Hình 1.3 steamboat willie.....	4
Hình 1.4 Phim hoạt hình Việt Nam .....	7
Hình 1.5 Sự co và giãn của chuyển động .....	8
Hình 1.6 Sự lấy đà .....	8
Hình 1.7 Chuyển đổi tư thế-điều bộ .....	9
Hình 1.8 Follow through .....	9
Hình 1.9 Ease- In and Ease- Out .....	10
Hình 1.10. Arcs.....	10
Hình 1.11 Secondary Action .....	11
Hình 1.12. Timing and Spacing.....	11
Hình 1.13 Exaggeration.....	12
Hình 1.14. Solid Drawing.....	12
Hình 1.15 Appeal.....	12
Hình 1.16 Một bản Storyboard (nguồn internet).....	14
Hình 1.17: Motion graphic .....	17
Hình 1.18: Một trong những tác phẩm đầu tiên .....	18
Hình 1.19: Tác phẩm của Saul Bass.....	19
Hình 1.20: Lên ý tưởng, kịch bản.....	20
Hình 1.21 Storyboard .....	21
Hình 1.22 Chuyển động.....	22
Hình 1.23 Phần mềm Adobe Photoshop.....	23
Hình 1.24. Phần mềm Adobe Illustrator.....	24
Hình 1.25 Giao diện làm việc phần mềm Adobe Illustrator .....	25
Hình 1.26 Phần mềm Adobe After Effect .....	26
Hình 1.27 Phần mềm dựng phim Adobe Premiere.....	27
Hình 1.28 Giao diện phần mềm Adobe Premiere .....	27
Hình 1.29 Phần mềm dựng phim Adobe Audition.....	29



Hình 2.1 Nhân vật Đường Tăng .....	32
Hình 2.2 Nhân vật Tôn Ngộ Không .....	32
Hình 2.3 Nhân vật Trư Bát Giới.....	33
Hình 2.4 Nhân vật Sa Tăng .....	33
Hình 2.5 Background cảnh đường băng bị lạc .....	34
Hình 2.6 Background đường đi thành kinh.....	34
Hình 2.7 Key chuyển động.....	35
Hình 2.8 Plugin Position.....	36
Hình 2.9 Key Frame Position & Scale cho .....	36
Hình 2.10 Key Frame Position & Rotate.....	37
Hình 2.11 Sử dụng phần mềm Adobe Audition để lọc tạp âm. ....	37
Hình 2.12 Chỉnh sửa âm thanh bằng Adobe Audition .....	37
Hình 2.13 Tiến hành lọc tạp âm 1 .....	38
Hình 2.14 Tiến hành lọc tạp âm 2 .....	38
Hình 2.15 Các video đã render từ After Effect .....	39
Hình 2.16 Biên tập video trong Premiere.....	39
Hình 3.1 Hình minh họa 1 .....	40
Hình 3.2 Hình minh họa 2 .....	40
Hình 3.3 Hình minh họa 3 .....	41
Hình 3.4 Hình minh họa 4 .....	41
Hình 3.5 Hình minh họa 5 .....	42
Hình 3.6 Hình minh họa 6 .....	42
Hình 3.7 Hình minh họa 7 .....	43
Hình 3.8 Hình minh họa 8 .....	43

## MỞ ĐẦU

Sự phát triển và ảnh hưởng ngày càng lớn của công nghệ thông tin kéo theo sự đổi mới và thích ứng của nhiều lĩnh vực. Trong đó, truyền thông đa phương tiện nổi lên như một nhu cầu tất yếu của xã hội hiện đại với những ưu điểm nổi bật và cơ hội nghề nghiệp rộng mở. Ngành học này trở thành xu hướng mới được sự lựa chọn của nhiều bạn trẻ trở thành nghề nghiệp được săn đón nhất hiện nay.

Truyền thông đa phương tiện là việc ứng dụng công nghệ thông tin trong sáng tạo, thiết kế những sản phẩm mỹ thuật mang tính ứng dụng trong các lĩnh vực truyền thông (quảng cáo, truyền hình, bản tin,...), giải trí (game, điện ảnh, hoạt hình...), y học (mô phỏng, tư vấn khám chữa bệnh từ xa...), giáo dục (hướng nghiệp, minh họa trực quan...) và nhiều lĩnh vực khác trong cuộc sống. Tốt nghiệp ngành Truyền thông đa phương tiện, sinh viên có thể ứng cử và làm việc ở nhiều vị trí khác nhau như quản lý, xây dựng, biên tập những nội dung thuộc lĩnh vực báo chí, ấn phẩm, truyền thông, báo điện tử, nhà xuất bản,... tại các công ty truyền thông, đài truyền hình, công ty quảng cáo,... Hoặc các bạn cũng có thể làm các công việc liên quan đến viết kịch bản phim truyền hình, game trong các công ty tương ứng. Một trong những ngành nghề ứng dụng Truyền thông đa phương tiện nổi bật nhất phải kể tới các ngành nghề trong lĩnh vực 2D, 3D, thiết kế mô phỏng, ...

**Phim hoạt hình 2D và video 2D** là sự lựa chọn phù hợp để ứng dụng trong các công việc liên quan đến truyền thông. Ví dụ như các bộ phim hoạt hình mang yếu tố nhân văn, các ấn phẩm video của các nhãn hàng, thương hiệu có mục đích quảng cáo hoặc sự kiện, góp mặt trong các sản phẩm ca nhạc, phim ảnh. Phim hoạt hình vẫn luôn là một đề tài luôn được săn đón

Từ đó, em đã lựa chọn đề tài xây dựng video 2D “ Tây du ký đường tăng đi lạc “, nhằm mục đích có thể tìm hiểu thêm về thể loại này, cũng như có thể thử sức trong lĩnh vực này.

Trong quá trình xây dựng video 2D “ Tây du ký đường tăng đi lạc” còn gặp nhiều khó khăn do khả năng bản thân em còn kém , nhưng được sự quan tâm giúp đỡ của các thầy cô trong khoa và đặc biệt là Th.S Hà Mỹ Trinh đã giúp em hoàn thiện được bài báo cáo cũng như hoàn thiện về sản phẩm “ Tây du ký đường tăng đi lạc “  
Bài báo cáo chia làm 3 chương: