

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

MÃ THỊ NGỌC

**XÂY DỰNG VIDEO 2D TRUYỀN THÔNG ĐỊNH HƯỚNG
NGHỀ NGHIỆP CHO SINH VIÊN KHOA TRUYỀN
THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN**

KHOÁ LUẬN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN

THÁI NGUYÊN NĂM 2023

ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

KHOA TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN



KHOÁ LUẬN
TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC

Ngành Truyền Thông Đa Phương Tiện

ĐỀ TÀI:

**XÂY DỰNG VIDEO 2D TRUYỀN THÔNG ĐỊNH
HƯỚNG NGHỀ NGHIỆP CHO SINH VIÊN KHOA
TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN**

Sinh viên thực hiện: MÃ THỊ NGỌC

Lớp: TTĐPT_K18A

Giảng viên hướng dẫn: TS. ĐINH XUÂN LÂM

Thái Nguyên - tháng 07 năm 2023

LỜI CAM ĐOAN

1. Thông tin chung:

- Tên đề tài: “Xây dựng video 2D truyền thông định hướng nghề nghiệp cho sinh viên khoa truyền thông đa phương tiện”.
- Sinh viên thực hiện: Mã Thị Ngọc.
- Giảng viên hướng dẫn: TS. Đinh Xuân Lâm.
- Lớp: TTĐPT K18A.
- Bộ môn: Truyền thông đa phương tiện.
- Khoa: Truyền thông đa phương tiện.
- Thời gian thực hiện: Từ tháng 03 năm 2023 đến tháng 07 năm 23
- Sản phẩm đăng ký: Video 2D truyền thông định hướng nghề nghiệp cho sinh viên khoa truyền thông đa phương tiện”

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

Tôi – Mã Thị Ngọc xin cam đoan:

Nội dung trình bày trong khoá luận tốt nghiệp này là kết quả tìm hiểu, nghiên cứu của bản thân dưới sự hướng dẫn của TS. Đinh Xuân Lâm. 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 sự đồng ý sử dụng của nhà sản xuất.

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

3. Cam đoan về bản quyền sản phẩm:

Tôi – Mã Thị Ngọc xin cam đoan:

Sản phẩm của khoá luận tốt nghiệp là video 2D truyền thông định hướng nghề nghiệp cho sinh viên khoa truyền thông đa phương tiện 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 đồ án 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 đề 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 đề 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

LỜI CẢM ƠN

Người ta thường nói: Thành công không phải chỉ một cá nhân tạo nên, kết quả đó còn gắn liền với sự giúp đỡ và hỗ trợ của mọi người xung quanh. Trong suốt 4 năm đại học của mình, em luôn nhận được sự quan tâm, giúp đỡ, khích lệ, động viên từ quý cô thầy cô, gia đình và bạn bè của mình.

Vì vậy, em muốn được gửi lời cảm ơn chân thành nhất đến thầy cô khoa Truyền thông đa phương tiện trường Đại học Công nghệ thông tin và truyền thông, bộ môn Truyền thông đa phương tiện đã luôn nhiệt huyết trong công tác giảng dạy để truyền đạt đến sinh viên những kiến thức quý báu nhất.

Đặc biệt, em xin cảm ơn TS. Đinh Xuân Lâm – người đã luôn tận tâm chỉ dạy em trong từng cách tư duy và hướng đi của đề tài. Nhờ có thầy mà khoá luận tốt nghiệp của em được hoàn thiện một cách tốt nhất. Cảm ơn thầy rất nhiều!

Xin được chúc tất cả quý cô thầy cô có thật nhiều sức khỏe, niềm tin để vững bước đi dẫu chúng em trưởng thành. Trong thời gian làm khoá luận tốt nghiệp, em đã vấp phải một số sai sót, mong thầy cô và các bạn đưa ra ý kiến đóng góp để có thể giúp em có được kinh nghiệm và làm bài hoàn thiện hơn.

Em xin chân thành cảm ơn!

MỤC LỤC

LỜI CAM ĐOAN	i
LỜI CẢM ƠN.....	iii
MỞ ĐẦU	1
CHƯƠNG 1. CƠ SỞ LÝ THUYẾT	3
1.1. Tổng quan về video 2D	3
1.1.1. Khái niệm video 2D.....	3
1.1.2. Lịch sử xuất hiện và quá trình phát triển của video 2D trên thế giới và tại Việt Nam.....	3
1.1.3. Quy trình làm video 2D	6
1.2. Các công cụ hỗ trợ làm phim hoạt hình	12
1.2.1. Adobe Photoshop.....	12
1.2.2. Phần mềm Adobe Illustrator	13
1.2.4. Phần mềm Adobe Premiere	15
1.2.2. Cơ hội việc làm ngành Thiết kế đồ họa	18
1.2.3. Cơ hội việc làm ngành Công nghệ truyền thông	20
1.3. Tổng quan về khảo sát.....	21
1.3.1. Khái niệm về khảo sát.....	21
1.3.2. Mục đích của khảo sát	22
1.3.3. Phương pháp làm khảo sát.....	23
CHƯƠNG 2. XÂY DỰNG VIDEO 2D TRUYỀN THÔNG ĐỊNH HƯỚNG NGHỀ NGHIỆP CHO SINH VIÊN KHOA TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN	25
2.1. Lý do, mục tiêu, đối tượng, mục đích đề tài.....	25
2.1.1. Lý do chọn đề tài	25
2.1.2. Mục tiêu đề tài	25
2.1.3. Đối tượng hướng đến của đề tài.....	25
2.1.4. Phạm vi nghiên cứu	25
2.1.5. Phương pháp nghiên cứu	26
2.2. Xây dựng kịch bản.....	28
2.2.1. Ý tưởng kịch bản	28
2.2.2. Kịch bản phân cảnh.....	29

2.3. Hệ thống nhân vật.....	36
2.4. Xây dựng phim	36
2.4.1. Thiết kế nhân vật, khung cảnh:.....	36
2.4.2. Tạo chuyển động.....	40
2.4.3. Thu âm và chỉnh sửa âm thanh	47
2.4.4. Biên tập Video	48
CHƯƠNG 3. KẾT QUẢ THỰC HIỆN KHOÁ LUẬN TỐT NGHIỆP “ XÂY DỰNG VIDEO 3D TRUYỀN THÔNG ĐỊNH HƯỚNG NGHỀ NGHIỆP CHO SINH VIÊN KHOA TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN”	50
3.1. Kết quả khảo sát thực hiện đề tài.....	50
3.2. Một số hình ảnh, kết quả đạt được	52
3.2. Đánh giá sản phẩm	55
3.2.1. Đánh giá Kịch bản:	55
3.2.2. Đánh giá về hình ảnh, tạo hình nhân vật.	56
3.2.3. Đánh giá sản phẩm về phần âm thanh:	57
3.2.4. Đánh giá sản phẩm về chuyển động, ánh sáng và render:.....	58
3.3. Hướng phát triển.....	59
KẾT LUẬN	60
TÀI LIỆU THAM KHẢO	61

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1. Khái niệm video 2D animation.....	3
Hình 1.2. Lịch sử video 2D	4
Hình 1.3. Lịch sử video 2D	5
Hình 1.4. Thu thập ý tưởng và lên kế hoạch	6
Hình 1.5. Thiết kế hình ảnh	7
Hình 1.6. Một bản Storyboard (nguồn internet).....	8
Hình 1.7. Thu âm.....	9
Hình 1.8. Chuẩn bị các tài nguyên	10
Hình 1.9. Chỉnh sửa và hoàn thiện	11
Hình 1.10. Phần mềm Adobe Photoshop.....	12
Hình 1.11. Phần mềm Adobe Illustrator.....	13
Hình 1.12. Giao diện làm việc phần mềm Adobe Illustrator	14
Hình 1.13. Phần mềm Adobe After Effect	14
Hình 1.14. Phần mềm dựng phim Adobe Premiere.....	16
Hình 1.15. Giao diện phần mềm Adobe Premiere	16
Hình 1.16. Cơ hội nghề nghiệp.....	17
Hình 1.17. Cơ hội việc làm ngành thiết kế đồ hoạ	19
Hình 1.18. Cơ hội việc làm ngành Công nghệ truyền thông.....	20
Hình 1.19. Khảo sát.....	22
Hình 1.20. Mục đích khảo sát.....	23
Hình 2.21. Kết quả phiếu khảo sát	26
Hình 2.22. Chất lượng thành viên tham gia	26
Hình 2.23. Kết quả khảo sát học sinh đăng kí nguyện vọng (thi đại học)	27
Hình 2.24. Kết quả khảo sát sinh viên trong quá trình học đại học	27
Hình 2.25. Kết quả phiếu khảo sát	28
Hình 2.26. Kết quả phiếu khảo sát	28
Hình 2.27 Nhân vật nữ sinh viên.....	35
Hình 2.28. Nhân vật nam sinh viên	36
Hình 2.29. Nhân vật sinh viên nữ MMC	36
Hình 2.30. Nhân vật sinh viên nữ MMC	37
Hình 2.31. Background.....	37
Hình 2.32. Background.....	38

Hình 2.33. Background.....	38
Hình 2.34. Background.....	39
Hình 2.35. Background.....	40
Hình 2.36. Key Frames.....	41
Hình 2.37. Linear Keyframes	41
Hình 2.38. Hình trái đất vừa keyframe	43
Hình 2.39. Các điểm keyframe.....	43
Hình 2.40. Điểm key lần lượt trong các cảnh.....	43
Hình 2.41. Quá trình làm và áp dụng các tính năng trong phần mềm Ae	44
Hình 2.42. Quá trình làm và áp dụng các tính năng trong phần mềm Pr	44
Hình 2.43. Quá trình làm và áp dụng các tính năng trong phần mềm Pr	45
Hình 2.44. Quá trình làm và áp dụng các tính năng trong phần mềm Pr	45
Hình 2.45. Quá trình làm và áp dụng các tính năng trong phần mềm Pr	46
Hình 2.46. Chỉnh sửa âm thanh bằng Adobe Audition	47
Hình 2.47. Tiến hành lọc tạp âm 1	47
Hình 2.48. Tiến hành lọc tạp âm 2	48
Hình 2.49. Biên tập video trong Premiere.....	48
Hình 2.50. Điều chỉnh âm thanh và tốc độ video bằng speed/Duration.....	49
Hình 2.51. Điều chỉnh âm thanh và tốc độ video bằng speed/Duration.....	49
Hình 2.52. Kết quả phiếu khảo sát	50
Hình 2.53. Chất lượng thành viên tham gia	50
Hình 2.54. Kết quả khảo sát học sinh đăng kí nguyện vọng (thi đại học)	51
Hình 2.55. Kết quả khảo sát sinh viên trong quá trình học đại học	51
Hình 2.56. Kết quả phiếu khảo sát	52
Hình 2.57. Kết quả phiếu khảo sát	52
Hình 3.58. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 1	53
Hình 3.59. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 2	53
Hình 3.60. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 3	54
Hình 3.61. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 4	54
Hình 3.62. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 5	55
Hình 3.63. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 6	55
Hình 3.64. Hình ảnh thiết kế trong sản phẩm.....	57

DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT

TTĐPT	Truyền thông đa phương tiện
2D	2-Dimension
3D	3-Dimension
PS	Photoshop
TVC	Television commercial
UI	User Interface
PR	Public Relations