

ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

KHOA TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN

NGUYỄN ĐÌNH ĐẠT

XÂY DỰNG PHIM HOẠT HÌNH 2D

“GẶP MẸ TRONG MƠ”

KHOÁ LUẬN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC

NGÀNH TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN

THÁI NGUYÊN NĂM 2023

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



KHÓA LUẬN
TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC

NGÀNH TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN

ĐỀ TÀI:

XÂY DỰNG PHIM HOẠT HÌNH 2D
“GẶP MẸ TRONG MƠ”

Sinh viên thực hiện: NGUYỄN ĐÌNH ĐẠT

Lớp: TTĐPT K18A Hệ: Chính quy

Giảng viên hướng dẫn: ThS. LÊ SƠN THÁI

THÁI NGUYÊN, NĂM 2023

LỜI CẢM ƠN

Để hoàn thành khóa luận tốt nghiệp này, trước hết em xin chân thành cảm ơn quý thầy, cô trong khoa Truyền Thông Đa Phương Tiện, Trường Đại Học Công nghệ thông tin và Truyền thông – Đại học Thái Nguyên đã tận tình truyền đạt kiến thức trong những năm em học tập. Với vốn kiến thức được tiếp thu trong quá trình học không chỉ là nền tảng mà còn là hành trang quý báu để em bước vào đời một cách vững chắc và tự tin.

Đặc biệt, em xin gửi đến ThS.Lê Sơn Thái – người thầy đã tận tình hướng dẫn, đưa ra những lời nhận xét, những kinh nghiệm quý báu; đã giúp đỡ em trong việc tìm hiểu, học hỏi thêm các kiến thức nâng cao, củng cố các kiến thức cơ bản trong các lĩnh vực tiêu biểu của ngành.

Trong quá trình làm bài khóa luận tốt nghiệp, em còn nhiều sai sót, rất mong các thầy, cô bỏ qua. Đồng thời do trình độ lý luận cũng như kinh nghiệm thực tiễn còn hạn chế nên bài khóa luận không thể tránh khỏi những thiếu sót, em rất mong nhận được ý kiến đóng góp thầy, cô để em học thêm được nhiều kinh nghiệm và làm bài hoàn thiện hơn.

Cuối cùng em xin chúc toàn thể thầy cô thật nhiều sức khỏe và phát triển hơn nữa trong công việc, trong cuộc sống.

Một lần nữa em xin chân thành cảm ơn!

Thái nguyên ngày tháng năm 2023

Sinh viên thực hiện

Nguyễn Đình Đạt

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CNTT & TT
KHOA TRUYỀN THÔNG ĐPT

CAM ĐOAN

1. Thông tin chung:

- Tên đề tài: Xây dựng phim hoạt hình 2D “Gặp Mẹ Trong Mơ”.
- Sinh viên thực hiện: Nguyễn Đình Đạt.
- Giảng viên hướng dẫn: ThS. Lê Sơn Thái.
- Lớp: TTĐPT K18A.
- Bộ môn: Truyền thông đa phương tiện.
- Khoa: Truyền thông đa phương tiện.
- Thời gian thực hiện: Từ tháng 04 năm 2023 đến tháng 07 năm 2023.
- Sản phẩm đăng ký: Video hoạt hình 2D “Gặp Mẹ Trong Mơ”.

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

Tôi – Nguyễn Đình Đạt xin cam đoan:

Nội dung trình bày trong khóa luận tốt nghiệp này là kết quả tìm hiểu, nghiên cứu của bản thân dưới sự hướng dẫn của ThS. Lê Sơn Thái. Nội dung tham khảo, kế thừa, phát triển đã được công bố, được trích dẫn và ghi rõ nguồn gốc. Kết quả hình ảnh, âm thanh có trong khóa luận 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 – Nguyễn Đình Đạt xin cam đoan:

Sản phẩm của khóa luận là video hoạt hình 2D “Gặp Mẹ Trong Mơ” 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 khóa luận 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 khóa luận 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

khóa luận 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.

Giảng viên hướng dẫn

Thái Nguyên, ngày tháng 07 năm 2023

Sinh viên thực hiện

Nguyễn Đình Đạt

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN.....	i
CAM ĐOAN.....	ii
MỤC LỤC	iv
DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	vi
LỜI MỞ ĐẦU	1
CHƯƠNG 1. CƠ SỞ LÝ THUYẾT.....	3
1.1. Tổng quan về phim hoạt hình	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	7
1.1.3. Nguyên tắc diễn hoạt trong phim hoạt hình.....	11
1.1.4. Quy trình làm phim hoạt hình.....	13
1.2. Các công cụ hỗ trợ làm phim hoạt hình.....	18
1.2.1. Phần mềm Moho	19
1.2.2. Phần mềm Adobe Illustrator	20
1.2.3 Phần mềm Adobe Audition	21
1.2.4. Phần mềm Adobe Premiere	22
CHƯƠNG 2. XÂY DỰNG PHIM HOẠT HÌNH 2D “GẶP MẸ TRONG MƠ”.....	24
2.1. Lý do, mục tiêu, đối tượng, mục đích đề tài.....	24
2.1.1. Lý do chọn đề tài.....	24
2.1.2. Mục tiêu đề tài.....	24
2.1.3. Đối tượng hướng đến của đề tài	24
2.1.4. Mục đích đề tài.....	25
2.2 Xây dựng kịch bản.....	25
2.2.1 Hệ thống nhân vật	25
2.2.2 Ý tưởng kịch bản	25
2.2.3 Kịch bản phân cảnh.....	26
2.3 Xây dựng phim	36
2.3.1. Thiết kế nhân vật, khung cảnh:	36
2.3.2. Tạo chuyển động.....	43

2.3.3. Tạo biểu cảm cho nhân vật	47
2.3.4. Âm thanh.....	51
2.3.5. Biên tập Video	53
CHƯƠNG 3: KẾT QUẢ THỰC HIỆN KHÓA LUẬN “XÂY DỰNG PHIM HOẠT HÌNH 2D “GẶP MẸ TRONG MƠ”	55
3.1. Một số hình ảnh, kết quả đạt được.....	55
3.2. Đánh giá kịch bản:	60
3.2.1. Đánh giá về hình ảnh, tạo hình nhân vật.	62
3.2.2. Đánh giá sản phẩm về phần âm thanh:	63
3.2.3. Đánh giá sản phẩm về diễn hoạt	63
3.2.4. Hướng phát triển	64
KẾT LUẬN	66
TÀI LIỆU THAM KHẢO	67
NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN	68

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1. Humorous phases of funny faces/Vitagraph	3
Hình 1.2. Phim hoạt hình Gertie, the trained dinosaur (1914)	4
Hình 1.3. Phim hoạt hình Felix the Cat (1919)	4
Hình 1.4. Phim hoạt hình Steamboat willie (1923)	5
Hình 1.5. Phim hoạt hình Pinocchio (1940)	5
Hình 1.6. Phim hoạt hình Tom and Herry (1940)	6
Hình 1.7. Phim hoạt hình Duck Tales (1986 - Walt Disney)	6
Hình 1.8. Phim hoạt hình Đáng đời thằng Cáo (1959).....	7
Hình 1.9. Phim hoạt hình Thạch Sanh (1976)	8
Hình 1.10. Phim hoạt hình Thỏ và Rùa (2009)	9
Hình 1.11. Phim hoạt hình Biệt đội iON Bạc (2018)	10
Hình 1.12. Cuốn sách hoạt hình “Xứ Sở Animation” (2019)	11
Hình 1.13. Hình ảnh 12 nguyên lý diễn hoạt.....	13
Hình 1.14. Hình ảnh viết kịch bản (nguồn internet).....	13
Hình 1.15. Một bản viết phân cảnh (nguồn internet)	14
Hình 1.16. Bối cảnh của một cảnh phim (nguồn internet)	15
Hình 1.17. Hình ảnh làm diễn hoạt (nguồn internet).....	16
Hình 1.18. Ảnh minh họa hậu kỳ (nguồn internet)	17
Hình 1.19. Ảnh minh họa âm thanh (nguồn internet)	18
Hình 1.20. Phần mềm Moho.....	19
Hình 1.21.. Giao diện làm việc phần mềm Moho.	19
Hình 1.22. Phần mềm Illustrator	20
Hình 1.23. Giao diện làm việc phần mềm Illustrator	20
Hình 1.24. Phần mềm Audition	21
Hình 1.25. Phần mềm Adobe Premiere	22
Hình 1.26. Giao diện phần mềm Adobe Premiere	23
Hình 2.1.. Hệ thống nhân vật.....	36
Hình 2.2. Bối cảnh sử dụng trong phim “Gặp Mẹ Trong Mơ”.	37
Hình 2.3. Vẽ hai Robot và khủng long.....	37

Hình 2.4. Vẽ khung cảnh thành phố	38
Hình 2.5. Vẽ các đồ vật sử dụng trong bộ phim.....	38
Hình 2.6. Vẽ nhân vật Yuna với các layer riêng biệt	39
Hình 2.7. Vẽ nhân vật Leto với các layer riêng biệt.....	39
Hình 2.8. Vẽ nhân vật Yuna Ác Quỷ với các layer riêng biệt.....	39
Hình 2.9. Vẽ nhân vật Yuna Thiên Thần với các layer riêng biệt.....	40
Hình 2.10. Vẽ nhân vật Leto với các biểu cảm	40
Hình 2.11. Vẽ nhân vật Yuna với các biểu cảm	41
Hình 2.12. Vẽ nhân vật Yuna Thiên Thần với các biểu cảm	41
Hình 2.13. Vẽ nhân vật Yuna Ác Quỷ với các biểu cảm	42
Hình 2.14. Vẽ Váy cho nhân vật Yuna.....	42
Hình 2.15. Gộp các bộ phận nhân vật thành một nhóm	43
Hình 2.16. Convert To Bone – công cụ gắn xương trên Moho.....	44
Hình 2.17. Gắn xương cho nhân vật.....	44
Hình 2.18. Mở bảng Action trong Moho.....	45
Hình 2.19. Hoàn thiện nhân vật gắn xương và sửa lỗi	46
Hình 2.20. Tạo bước đi bộ, bước chạy cho nhân vật.....	46
Hình 2.21. Tập hợp các hình dáng miệng, mắt, lông mày	47
Hình 2.22. Các layer miệng sắp xếp theo thứ tự	48
Hình 2.23. Thay đổi miệng.....	48
Hình 2.24. Diễn hoạt cảnh Leto đang chơi cùng Robot xanh.	49
Hình 2.25. Diễn hoạt cảnh Robot mới trên tivi.	49
Hình 2.26. Diễn hoạt cảnh Robot mới.....	50
Hình 2.27. Diễn hoạt cảnh Robot xanh đánh bại Robot đỏ.....	50
Hình 2.28. Diễn hoạt cảnh Yuna Ác Quỷ tức giận.....	51
Hình 2.29. Phần mềmVbee AI Voice Studio	51
Hình 2.30. Giao diện phần mềm có kèm hướng dẫn (Nguồn internet).....	52
Hình 2.31. Ứng dụng Evato Elements.....	52
Hình 2.32. Giao diện ứng dụng Evato Elements	53
Hình 2.33. Biên tập Video trong Premiere Pro	53
Hình 2.34. Làm âm thanh trong Premiere Pro	54

Hình 2.35. Điều chỉnh âm thanh và tốc độ video bằng speed/Duration.....	54
Hình 3.1. Hình ảnh Robot sử dụng sức mạnh	55
Hình 3.2. Hình ảnh Khủng Long xuất hiện	56
Hình 3.3.. Hình ảnh Robot và Khủng Long đối đầu nhau.....	56
Hình 3.4.. Hình ảnh Leto thấy đĩa kem được đặt trên bàn	57
Hình 3.5.. Hình ảnh Leto thấy đĩa kem được đặt trên bàn	57
Hình 3.6.. Hình ảnh mẹ Yuna đưa đĩa súp lơ xanh.	58
Hình 3.7. Hình ảnh Yuna Ác Quỷ cười nham hiểm.	58
Hình 3.8. Hình ảnh Yuna Thiên Thần tức giận.	59
Hình 3.9. Hình ảnh Robot xanh và Robot Đỏ.	59
Hình 3.10. Hình ảnh bối cảnh phòng bếp góc chính diện	62