

ĐẠI HỌC THÁI NGUYÊN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

----- o0o -----

PHẠM THỊ LUYẾN

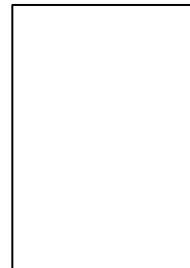
**XÂY DỰNG PHIM HOẠT HÌNH 2D
“BẢO VỆ HỆ TIÊU HÓA CHO TRẺ”**

**KHOA LUẬN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN**

THÁI NGUYÊN, NĂM 2024

ĐẠI HỌC THÁI NGUYÊN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

----- o0o -----



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

Đề tài:

XÂY DỰNG PHIM HOẠT HÌNH 2D
“BẢO VỆ HỆ TIÊU HOÁ CHO TRẺ”

Sinh viên thực hiện : Phạm Thị Luyện
Lớp : TTĐPT-K19B
Mã Sinh viên : DTC2053201040075
Giáo viên hướng dẫn : Th.S TẠ THỊ THẢO

Thái Nguyên, tháng 6 năm 2024

LỜI CẢM ƠN

Trước tiên, em xin gửi lời cảm ơn chân thành và sâu sắc nhất đến các thầy cô trong Khoa Truyền Thông Đa Phương Tiện của Trường Công Nghệ Thông Tin và Truyền Thông. Chính sự tận tình giảng dạy và truyền đạt những kiến thức quý báu của thầy cô đã trang bị cho em nền tảng vững chắc trong suốt quá trình học tập tại trường. Những bài học và kỹ năng mà em tích lũy được đều nhờ vào sự hướng dẫn nhiệt huyết và tâm huyết của các thầy cô.

Đặc biệt, em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến cô Tạ Thị Thảo, người đã trực tiếp hướng dẫn và hỗ trợ em trong suốt quá trình thực hiện khóa luận này. Cô không chỉ truyền đạt kiến thức mà còn là người giao viên tận tụy luôn sẵn lòng lắng nghe và giúp đỡ em vượt qua những khó khăn. Từ những buổi thảo luận sôi nổi, những lời khuyên chân thành, em đã nhận được sự quan tâm và giúp đỡ vô cùng quý báu. Sự kiên nhẫn, tận tâm và động viên không ngừng của cô đã trở thành nguồn động lực lớn, giúp em tự tin hơn và kiên định hơn trên con đường chinh phục tri thức.

Em xin kính chúc các thầy cô luôn dồi dào sức khỏe, hạnh phúc và thành công trong sự nghiệp giảng dạy. Sự nhiệt huyết, tận tâm và đam mê của thầy cô là nguồn cảm hứng lớn đối với chúng em. Em sẽ luôn trân trọng và ghi nhớ những bài học không chỉ về kiến thức mà còn về cách sống, cách làm người mà thầy cô đã truyền dạy.

Em hy vọng rằng những kiến thức và kinh nghiệm tích lũy được từ quá trình học tập và thực hiện khóa luận này sẽ là hành trang quý giá cho em trong con đường sự nghiệp tương lai. Em tin rằng, những bài học và giá trị mà em nhận được sẽ không chỉ giúp em vững vàng trong công việc, mà còn là nền tảng để em tiếp tục học hỏi và phát triển. Em sẽ không ngừng nỗ lực, phấn đấu để xứng đáng với những gì mà các thầy cô đã kỳ vọng và truyền dạy.

Cuối cùng, em xin chân thành cảm ơn các thầy cô vì tất cả những gì thầy cô đã dành cho em. Những kỷ niệm và bài học từ thầy cô sẽ mãi là nguồn động lực và niềm tin giúp em tiến bước vững vàng trên con đường phía trước

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CNTT & TT
KHOA NGHỆ THUẬT VÀ TRUYỀN THÔNG

CAM ĐOAN

1. Thông tin chung:

- Tên đề tài: Xây dựng video 2D “Bảo vệ hệ tiêu hoá cho trẻ”.
- Sinh viên thực hiện: Phạm Thị Luyến.
- Giảng viên hướng dẫn: ThS. Tạ Thị Thảo.
- Lớp: TTĐPT K19B.
- Bộ môn: Truyền thông đa phương tiện.
- Khoa: Truyền thông đa phương tiện.
- Thời gian thực hiện: Từ tháng 03 năm 2024 đến tháng 06 năm 2024.
- Sản phẩm đăng ký: Video 2D “Bảo vệ hệ tiêu hoá cho trẻ”.

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

Tôi –Phạm Thị Luyến xin cam đoan:

Nội dung trình bày trong đề án tốt nghiệp này là kết quả tìm hiểu, nghiên cứu của bản thân dưới sự hướng dẫn của ThS.Tạ Thị Thảo. 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 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 –Phạm Thị Luyến xin cam đoan:

Sản phẩm của khóa luận là video 2D “Bảo vệ hệ tiêu hoá cho trẻ” 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 Tốt nghiệp 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.

Thái Nguyên, ngày tháng năm 2024

Giảng viên hướng dẫn

Sinh viên thực hiện

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	1
CAM ĐOAN	2
MỤC LỤC	4
DANH MỤC HÌNH ẢNH	6
DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT	7
MỞ ĐẦU	8
CHƯƠNG 1. CƠ SỞ LÝ THUYẾT	11
1.1. Tổng quan về phim hoạt hình	11
1.1.1. Lịch sử xuất hiện và quá trình phát triển của hoạt hình trên thế giới	11
1.1.2. Quá trình phát triển của sản xuất phim hoạt hình ở Việt Nam	15
1.1.3. Nguyên lý hoạt động của phim hoạt hình 2D	17
1.1.4. Quy trình làm phim hoạt hình	23
1.2. Các công cụ hỗ trợ làm phim hoạt hình	26
1.2.1. Adobe Photoshop	26
1.2.2. Phần mềm Adobe Illustrator	27
1.2.3. Phần mềm Adobe After Effects	29
1.2.4. Phần mềm Adobe Premiere	30
CHƯƠNG 2. XÂY DỰNG VIDEO 2D “BẢO VỆ HỆ TIÊU HOÁ CHO TRẺ”	32
2.1. Lý do, mục tiêu, đối tượng, mục đích đề tài	32
2.1.1. Lý do chọn đề tài	32
2.1.2. Mục tiêu đề tài	32
2.1.3. Đối tượng hướng đến của đề tài	33
2.1.4. Mục đích đề tài	33
2.2. Xây dựng kịch bản	34
2.2.1. Ý tưởng kịch bản	34
2.2.2. Kịch bản phân cảnh	34
2.3. Hệ thống nhân vật	44
2.4. Xây dựng phim	44
2.4.1. Thiết kế nhân vật, khung cảnh:	44

2.4.2. Tạo chuyên động	45
2.4.3. Tạo biểu cảm cho nhân vật	47
CHƯƠNG 3. KẾT QUẢ THỰC HIỆN KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP “XÂY DỰNG VIDEO 2D “BẢO VỆ HỆ TIÊU HOÁ CHO TRẺ””	48
3.1. Một số hình ảnh, kết quả đạt được	48
3.2. Đánh giá sản phẩm	49
3.2.1. Đánh giá Kịch bản:	49
3.2.2. Đánh giá về hình ảnh, tạo hình nhân vật.	53
3.2.3. Đánh giá sản phẩm về phần âm thanh:	55
3.2.4. Đánh giá sản phẩm về diễn hoạt, ánh sáng và render:	56
KẾT LUẬN	59
tÀI LIỆU THAM KHẢO	60
NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN	61

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1. Humorous phases of funny faces/Vitagraph	12
Hình 1.2. Gertie, the trained dinosaur	13
Hình 1.3. steamboat willie	15
Hình 1.4. Phim hoạt hình Việt Nam	16
Hình 1.5. Sự co và giãn của chuyển động	17
Hình 1.6. Sự lấy đà	17
Hình 1.7. Chuyển đổi tư thế-điều bộ	18
Hình 1.8. Follow through	18
Hình 1.9. Ease- In and Ease- Out	19
Hình 1.10. Arcs	20
Hình 1.11. Secondary Action	20
Hình 1.12. Timing and Spacing	21
Hình 1.13. Exaggeration	21
Hình 1.14. Solid Drawing	22
Hình 1.15. Appeal	22
Hình 1.16. Một bản Storyboard (nguồn internet)	24
Hình 1.17. Phần mềm Adobe Photoshop	26
Hình 1.18. Phần mềm Adobe Illustrator	27
Hình 1.19. Giao diện làm việc phần mềm Adobe Illustrator	28
Hình 1.20. Phần mềm Adobe After Effect	29
Hình 1.21. Phần mềm dựng phim Adobe Premiere	30
Hình 1.22. Giao diện phần mềm Adobe Premiere	31
Hình 2.1. Hệ thống nhân vật	45
Hình 2.2. Rotasion	46
Hình 2.3. Position	46
Hình 2.4. Dùng Puppet Position In Too để làm chuyển động	46
Hình 2.5. Tập hợp các hình dáng miệng	47
Hình 3.1. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 1	48
Hình 3.2. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 2	48

DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT

CSDL	Cơ sở dữ liệu
LOD	Level of detail
3D	3-Dimension

MỞ ĐẦU

Trong thời đại của sự bùng nổ công nghệ thông tin, lĩnh vực Truyền thông Đa phương tiện đã trở thành một trụ cột không thể thiếu trong xã hội hiện đại. Điều này không chỉ đòi hỏi sự sáng tạo mà còn nắm giữ tiềm năng phát triển vô hạn, thu hút sự quan tâm đặc biệt từ giới trẻ. Sự tiến bộ không ngừng của công nghệ thông tin đã mở ra những cơ hội đầy hứa hẹn cho lĩnh vực này, tạo ra những thay đổi đáng kể trong cách chúng ta tiếp cận và truyền tải thông tin. Ý nghĩa của chúng không chỉ nằm ở việc truyền tải thông tin, mà còn ở khả năng tạo ra sự kết nối, tương tác và tiếp cận thông tin một cách nhanh chóng và rộng rãi.

Thời đại công nghệ số, các ngành, lĩnh vực đều có sự chuyển mình vượt bậc. Trong đó chúng ta không thể không nhắc đến lĩnh vực Truyền thông đa phương tiện. Trước kia, những năm trước 2005, chúng ta thường biết đến những mô hình truyền thông truyền thống như các bài viết in ấn trên báo, giấy, truyền hình hay qua radio. Giờ đây trong thời đại thông tin mở cửa, công nghệ số phát triển chúng ta có Internet và các trang mạng xã hội làm cho lĩnh vực truyền thông ngày càng đa dạng, dễ dàng tiếp cận mọi người hơn.

Một phần quan trọng để làm nên sự phát triển mạnh mẽ trong lĩnh vực này là việc sử dụng các kỹ thuật thiết kế và lập trình đồ họa 2D, 3D để tạo ra các sản phẩm như thiết kế đồ họa, phim hoạt hình, trò chơi điện tử, thiết kế website, biên tập âm thanh, video, xử lý các kỹ xảo hình ảnh truyền hình và mô phỏng thực tế. Những kỹ thuật này không chỉ giúp tạo ra các sản phẩm mỹ thuật chất lượng cao mà còn mở ra nhiều cơ hội sáng tạo và ứng dụng trong nhiều lĩnh vực khác nhau. Trong đó, phim hoạt hình 2D là một thể loại được ưa chuộng trong các chiến dịch quảng cáo, giảng dạy, hay sản xuất những bộ phim dài tập mang lại nội dung giải trí cho trẻ em, đáp ứng nhu cầu giải trí hàng ngày của họ. Việc lựa chọn dịch vụ làm phim hoạt hình 2D chuyên nghiệp sẽ là một giải pháp lý tưởng để tạo ra những sản phẩm chất lượng cao.

Trong ngành công nghiệp giải trí, phim hoạt hình, đặc biệt là thể loại 2D, đang giữ vững vị thế quan trọng. Mặc dù không phải là một đề tài mới, nhưng sức hút của phim hoạt hình vẫn luôn đặc biệt, đặc biệt là với phim hoạt hình 2D. Trong những năm gần đây, phim hoạt hình 2D đã trải qua một giai đoạn phát triển đáng kể tại Việt Nam, mở ra nhiều cơ hội cũng như thách thức cho những người muốn theo đuổi lĩnh vực này.