

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

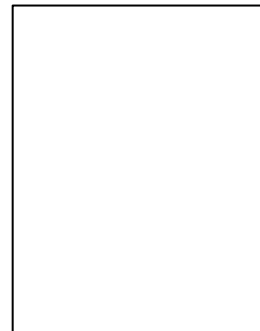
PHẠM THU TRANG

**XÂY DỰNG PHIM HOẠT HÌNH 2D
“NGƯỜI CON HIẾU THẢO”**

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC

Thái Nguyên – Tháng 06 năm 2024

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 PHIM HOẠT HÌNH 2D
“NGƯỜI CON HIẾU THẢO”

Giảng viên hướng dẫn: Th.S Hà Mỹ Trinh

Sinh viên thực hiện: Phạm Thu Trang

Lớp: TTĐPT K19B

Thái Nguyên - Tháng 06 n m 2024

LỜI CẢM ƠN

Người ta thường nói sự thành công thường đi đôi với sự giúp đỡ và theo đó, sản phẩm khóa luận này ngoài việc do chính bản thân em hoàn thiện thì còn có sự diu dắt và giúp đỡ của các thầy cô ngành Truyền thông đa phương tiện nói riêng và khoa Truyền thông đa phương tiện nói chung.

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

Trong thời gian hoàn thành sản phẩm, 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 trau dồi hơn cho những sản phẩm tiếp theo.

Em xin trân thành cảm ơn!

CAM ĐOAN

1. Thông tin chung:

- Tên đề tài: Xây dựng phim hoạt hình 2D “ Người con hiếu thảo “
- Sinh viên thực hiện: Phạm Thu Trang
- Giảng viên hướng dẫn: ThS. Hà Mỹ Trinh
- Lớp: TTĐPT K19B
- Khoa: Truyền thông đa phương tiện.
- Thời gian thực hiện: Từ tháng 03 năm 2024 đến tháng 06 năm 2024
- Sản phẩm đăng ký: Phim hoạt hình 2D “ Người con hiếu thảo “

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

Tôi – Phạm Thu Trang 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. 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 khóa luận 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 – Phạm Thu Trang xin cam đoan:

Sản phẩm của khóa luận là phim hoạt hình 2D “Người con hiếu thảo” 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 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	i
CAM ĐOAN	ii
MỤC LỤC	iv
DANH MỤC HÌNH ẢNH	vi
MỞ ĐẦU	1
CHƯƠNG I : CƠ SỞ LÝ THUYẾT	2
1.1 Tổng quan về phim hoạt hình (2D Animation)	2
1.1.1. Lịch sử xuất hiện và quá trình phát triển của hoạt hình trên thế giới	2
1.1.2. Quá trình phát triển của sản xuất phim hoạt hình ở Việt Nam	4
1.1.3.	10
1.1.4. Quy trình làm phim hoạt hình	12
1.1.5. Các bước xây dựng motion graphic	18
1.3. Các công cụ hỗ trợ	22
1.3.1. Adobe Photoshop	22
1.3.2. Phần mềm Toon Boom	23
1.3.3. Phần mềm Capcut	26
CHƯƠNG II : XÂY DỰNG PHIM HOẠT HÌNH 2D “ NGƯỜI CON HIẾU THẢO “	28
2.1 Lý do, mục tiêu, đối tượng, mục đích đề tài	28
2.1.1 Lý do chọn đề tài	28
2.1.2 Mục tiêu đề tài	28
2.1.3 Đối tượng hướng đến của đề tài	28
2.1.4 Mục đích đề tài	28
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 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	41
3.1. Hình ảnh sản phẩm	41
3.2. Tự đánh giá	44
3.2.1. Đánh giá kịch bản.	44
3.2.4. Đánh giá chuyển động & render	46
3.3. Kết luận	46
KẾT LUẬN	47

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1 Humorous phases of funny faces/Vitagraph	2
Hình 1.2 Gertie, the trained dinosaur	3
Hình 1.3 steamboat willie	3
Hình 1.4 Phim hoạt hình Việt Nam	6
Hình 1.5 Sự co và giãn của chuyển động	7
Hình 1.6 Sự lấy đà	7
Hình 1.7 Chuyển đổi tư thế-điều bộ	8
Hình 1.8 Follow through	8
Hình 1.9 Ease- In and Ease- Out	9
Hình 1.10. Arcs	9
Hình 1.11 Secondary Action	10
Hình 1.12. Timing and Spacing	10
Hình 1.13 Exaggeration	11
Hình 1.14. Solid Drawing	11
Hình 1.15 Appeal	11
Hình 1.16 Một bản Storyboard (nguồn internet)	13
Hình 1.17: Motion graphic	16
Hình 1.18: Một trong những tác phẩm đầu tiên	17
Hình 1.19: Tác phẩm của Saul Bass	18
Hình 1.20: Lên ý tưởng, kịch bản	19
Hình 1.21 Storyboard	20
Hình 1.22 Chuyển động	21
Hình 1.24. Phần mềm Adobe Illustrator	23
Hình 1.25 Giao diện làm việc phần mềm Adobe Illustrator	24
Hình 1.26 Phần mềm Adobe After Effect	25
Hình 1.27 Phần mềm dựng phim Adobe Premiere	26
Hình 1.28 Giao diện phần mềm Adobe Premiere	26
Hình 2.1 Storyboard được phác thảo	31
Hình 2.2 Nhân vật người con	
Hình 2.3 Nhân vật thần rừng	32

Hình 2.4 Backgough 1	32
Hình 2.5 Hình vẽ giường mẹ nằm	33
Hình 2.6 Backgough 4	33
Hình 2.7 Hình vẽ núi	34
Hình 2.8 Hình vẽ vườn cây trên ngọn núi	34
Hình 2.9 Các file thiết kế được chuẩn bị	35
Hình 2.10 Transform	35
Hình 2.11 Transform	36
Hình 2.12 Tạo chuyển động nhân vật con	36
Hình 2.13 Tạo chuyển động nhân vật mẹ	37
Hình 2.14 Chỉnh sửa âm thanh bằng Adobe Audition	38
Hình 2.15 Tiến hành lọc tạp âm 1	38
Hình 2.16 Tiến hành lọc tạp âm 2	39
Hình 2.17 Các video đã render từ Toon Boom	39
Hình 2.18 Biên tập video trong Capcut	40
Hình 2.19 Biên tập video trong Capcut	40
Hình 3.1 Hình minh họa 1	41
Hình 3.2 Hình minh họa 2	41
Hình 3.3 Hình minh họa 3	42
Hình 3.4 Hình minh họa 4	42
Hình 3.5 Hình minh họa 5	43
Hình 3.6 Hình minh họa 6	43
Hình 3.7 Hình minh họa 7	44
Hình 3.8 Hình minh họa 8	44

MỞ ĐẦU

Với sự phát triển của xã hội về công nghệ và nhu cầu giải trí thì ngành nghề về Truyền thông vươn lên, trở thành nghề nghiệp được săn đón nhất hiện nay.

Vì vậy, các ngành học về Truyền thông cũng trở thành một trong những chuyên ngành được các sinh viên chọn lựa nhiều nhất. Trong đó phải kể tới Truyền thông đa phương tiện – một chuyên ngành có mặt rất nhiều trong các lĩnh vực. Nó được 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. Truyền thông đa phương tiện khiến cho những thông tin người ta muốn truyền đạt trở nên tinh tế hơn, mang yếu tố thẩm mỹ hơn.

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. Đây không phải là một đề tài mới nhưng chưa bao giờ là một đề tài lỗi thời.

Từ đó, em đã lựa chọn đề tài xây dựng phim hoạt hình 2D “ Người con hiếu thảo “, 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 phim hoạt hình 2D “ Người con hiếu thảo “ còn gặp nhiều khó khăn do khả năng bản thân em còn non 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 báo cáo cũng như hoàn thiện về sản phẩm “Người con hiếu thảo “

Bài báo cáo chia làm 3 chương:

Chương 1. Cơ sở lý thuyết

Chương 2. Xây dựng phim hoạt hình 2D “ Người con hiếu thảo “

Chương 3. Kết quả thực hiện đồ án “Xây dựng phim hoạt hình 2D “ Người con hiếu thảo “”