

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

----- o0o -----

QUAN VĂN VI

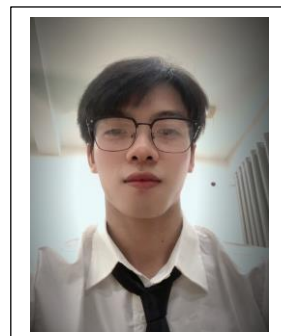
**XÂY DỰNG VIDEO 2D
“BẢO VỆ RỪNG”**

**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 VIDEO 2D
“BẢO VỆ RỪNG”

Sinh viên thực hiện: **QUAN VĂN VI**

Lớp: Truyền thông đa phương tiện K19A

Giảng viên hướng dẫn: **ThS PHAN THỊ CÚC**

Thái Nguyên, tháng 5 năm 2024

LỜI CẢM ƠN

Trong quá trình thực hiện đề tài khóa luận tốt nghiệp này, tôi đã nhận được sự giúp đỡ và động viên từ rất nhiều cá nhân và tổ chức. Lời đầu tiên, tôi xin gửi lời cảm ơn chân thành đến các thầy cô trong Khoa Nghệ thuật và truyền thông của Trường Đại học Công nghệ thông tin và truyền thông, đã tạo điều kiện và môi trường học tập thuận lợi cho tôi trong suốt thời gian học tập tại trường. Sự tận tình giảng dạy và truyền đạt kiến thức của Quý Thầy Cô đã giúp tôi tích lũy được những kiến thức cơ bản và chuyên sâu, là nền tảng cho sự phát triển học thuật và sự nghiệp sau này và cũng là điều kiện tiên quyết giúp tôi có thể hoàn thành khóa luận tốt nghiệp này.

Đặc biệt, tôi xin gửi lời cảm ơn sâu sắc đến Cô Ths. Phan Thị Cúc - người đã trực tiếp hướng dẫn tôi trong suốt quá trình nghiên cứu. cô không chỉ cung cấp cho tôi những kiến thức chuyên môn quý giá mà còn truyền cảm hứng, động viên và hỗ trợ tận tình giúp tôi có thể vượt qua những khó khăn, thử thách để hoàn thiện khóa luận một cách tốt nhất.

Cuối cùng, tôi xin gửi lời cảm ơn đến gia đình và bạn bè đã luôn ở bên, động viên và khích lệ tinh thần, giúp tôi có thêm nghị lực để hoàn thành tốt khóa luận tốt nghiệp này.

Tôi hy vọng rằng với sự nỗ lực và cố gắng của bản thân cùng sự giúp đỡ quý báu từ mọi người, kết quả của khóa luận sẽ đáp ứng được kỳ vọng và đóng góp một phần nhỏ vào kho tàng tri thức của ngành Truyền thông đa phương tiện.

Mặc dù, đã cố gắng hết sức nhưng tôi ý thức được rằng khóa luận này vẫn sẽ chắc chắn không tránh khỏi những thiếu sót, tôi mong nhận được ý kiến đóng góp từ quý thầy cô và các bạn để trở nên hoàn thiện hơn.

Xin chân thành cảm ơn!

LỜI CAM ĐOAN

1. Thông tin chung

- Tên đề tài: Xây dựng video 2D “BẢO VỆ RỪNG”
- Sinh viên thực hiện: Quan Văn Vi
- Giảng viên hướng dẫn: Th.s Phan Thị Cúc
- Lớp: Truyền thông đa phương tiện K19A
- Khoa: Nghệ thuật và Truyền thông
- Thời gian thực hiện: Từ tháng 3 năm 2024 đến tháng 6 năm 2024
- Sản phẩm đăng kí: Video 2D “BẢO VỆ RỪNG”

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

Tôi – Quan Văn Vi xin cam đoan:

Sản phẩm khóa luận thực hiện video 2D “Bảo vệ rừng” được thực hiện hoàn bởi tôi khi là sinh viên Khoa Nghệ thuật và truyền thông tại Trường Đại học Công nghệ thông tin và truyền thông.

Bản quyền 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 này trong các hoạt động truyền thông, quảng bá hình ảnh và hoạt động khác.

Nếu có bất kỳ sai sót nào liên quan đến tính trung thực của thông tin và dữ liệu trong khóa luận này, em xin hoàn toàn chịu trách nhiệm và chấp nhận mọi hình thức xử lý theo quy định của Trường Đại học Công nghệ.

Thái Nguyên, ngày tháng năm 2024

Giảng viên hướng dẫn

Sinh viên thực hiện

MỤC LỤC

MỤC LỤC	1
DANH MỤC HÌNH VẼ.....	5
DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT.....	Error! Bookmark not defined.
CAM ĐOẠN	Error! Bookmark not defined.
MỞ ĐẦU	7
CHƯƠNG 1. CƠ SỞ LÝ THUYẾT	8
1.1. Tổng quan về Motion Graphic	8
1.1.1. Lịch sử xuất hiện và quá trình phát triển của Motion Graphic	8
1.1.2. Nguyên lý hoạt động của Motion graphic	10
1.1.3. Quy trình làm video Motion graphic	16
1.2. Các công cụ hỗ trợ làm video	20
1.2.1. Adobe Photoshop	20
1.2.2. Phần mềm Adobe Illustrator	21
1.2.3. Phần mềm Adobe After Effects	22
1.2.4. Phần mềm Adobe Premiere	23
CHƯƠNG 2. XÂY DỰNG VIDEO 2D BẢO VỆ RỪNG.....	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. Mục đích đề tài	25
2.2. Xây dựng kịch bản	25
2.2.1. Ý tưởng kịch bản	25
2.2.2. Kịch bản phân cảnh.....	26
2.3. Xây dựng phim	30
2.3.1. Thiết kế nhân vật, khung cảnh.....	30
2.3.2. Tạo chuyển động.....	33
2.3.3. Thu âm và chỉnh sửa âm thanh	38

2.4. Biên tập Video	40
CHƯƠNG 3. KẾT QUẢ THỰC HIỆN XÂY DỰNG VIDEO 2D BẢO VỆ RỪNG	
3.1. Một số hình ảnh, kết quả đạt được	43
3.2. Đánh giá sản phẩm	46
3.2.1. Đánh giá kịch bản	46
3.2.2. Đánh giá về hình ảnh, tạo hình nhân vật	47
3.2.3. Đánh giá sản phẩm về phần âm thanh	47
3.2.4. Đánh giá sản phẩm về diễn hoạt, ánh sáng và render	48
3.3. Hướng phát triển.....	48
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ.....	50
TÀI LIỆU THAM KHẢO	51

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 1.1. A Motion Graphic by RSM India.....	Error! Bookmark not defined.
Hình 1.2. Lịch sử Motion graphic	Error! Bookmark not defined.
Hình 1.3. Triplet 3D	Error! Bookmark not defined.
Hình 1.4. Sự co và giãn của chuyển động	10
Hình 1.5. Sự lầy đà	10
Hình 1.6. Chuyển đổi tư thế-điều bộ	12
Hình 1.7. Follow through	12
Hình 1.8. Ease- In and Ease- Out	13
Hình 1.9. Arcs.....	13
Hình 1.10. Secondary Action	14
Hình 1.11. Timing and Spacing.....	14
Hình 1.12. Exaggeration.....	15
Hình 1.13. Solid Drawing.....	15
Hình 1.14. Appeal.....	16
Hình 1.15. Lên ý tưởng concept (nguồn internet)	Error! Bookmark not defined.
Hình 1.16. Tạo Storyboard	Error! Bookmark not defined.
Hình 1.17. Tạo chuyển động	Error! Bookmark not defined.
Hình 1.18. Chèn âm thanh	Error! Bookmark not defined.
Hình 1.19. Hoàn thiện video sản phẩm	Error! Bookmark not defined.
Hình 1.20. Phần mềm Adobe Photoshop.....	20
Hình 1.21. Phần mềm Adobe Illustrator.....	21
Hình 1.22. Giao diện làm việc phần mềm Adobe Illustrator	22
Hình 1.23. Phần mềm Adobe After Effect	22
Hình 2.1. Hình vẽ trái đất ở phần mềm Adobe Illustrator.....	31
Hình 2.2. Hình vẽ người nhân vật thợ săn ở phần mềm Adobe Illustrator	31
<i>Hình 2.3. Hình vẽ xe chở gỗ ở phần mềm Adobe Illustrator</i>	32
Hình 2.4. Hình vẽ con hải cẩu ở phần mềm Adobe Illustrator.....	32
Hình 2.5. Hình vẽ nhân vật thợ xẻ gỗ ở phần mềm Adobe Illustrator	33
Hình 2.6. Key Frames.....	34
Hình 2.7. Linear Keyframes	34

Hình 2.8. Hình trái đất vừa keyframe	35
Hình 2.9. Các điểm keyframe	35
Hình 2.10. Điểm key lần lượt trong các cảnh.....	36
Hình 2.11. Quá trình làm và áp dụng các tính năng trong phần mềm Adobe After	36
Hình 2.12. Quá trình làm và áp dụng các tính năng trong phần mềm Adobe After	37
Hình 2.15. Quá trình làm và áp dụng các tính năng trong phần mềm Adobe After	38
Hình 2.16. Quá trình làm và áp dụng các tính năng trong phần mềm Adobe After	38
Hình 2.17. Chỉnh sửa âm thanh bằng Adobe Audition	39
Hình 2.18. Tiến hành lọc tạp âm 1	40
Hình 2.20. Biên tập video trong Premiere	41
Hình 2.21. Điều chỉnh âm thanh và tốc độ video bằng speed/Duration.....	41
Hình 3.1. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 1	43
Hình 3.2. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 2	43
Hình 3.3. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 3	44
Hình 3.4. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 4	44
Hình 3.5. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 5	45
Hình 3.6. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 6	45
Hình 3.7. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 7	46
Hình 3.8. Hình ảnh sản phẩm hoàn thiện 8	46

LỜI NÓI ĐẦU

Video 2D đã trải qua một hành trình phát triển dài, từ những thước phim cứng cáp, đơn giản đến những đoạn video mang kỹ xảo phức tạp, chuyển động mượt mà bắt mắt. Xuất phát từ nhu cầu giải trí, Video 2D nhanh chóng khẳng định vị trí của mình không chỉ trong nghệ thuật kể chuyện mà còn trong nền văn hóa đại chúng, trở thành một trong những phương tiện truyền thông phổ biến và mạnh mẽ nhất. Video 2D không chỉ mang lại niềm vui, sự giải trí mà còn khơi dậy trí tưởng tượng và sáng tạo, mở ra những chân trời mới trong nghệ thuật và công nghệ.

Rừng là tài sản vô giá của nhân loại, đóng vai trò quan trọng trong việc duy trì sự cân bằng sinh thái, điều hòa khí hậu và bảo vệ đất đai khỏi xói mòn. Rừng không chỉ là nơi sinh sống của nhiều loài động thực vật mà còn là nguồn cung cấp nhiều tài nguyên thiên nhiên, góp phần phát triển kinh tế và nâng cao chất lượng cuộc sống của con người. Tuy nhiên, tình trạng phá rừng và suy thoái rừng đang diễn ra ở nhiều nơi trên thế giới, đe dọa nghiêm trọng đến môi trường và cuộc sống của con người.

Nhận thức được tầm quan trọng của việc bảo vệ rừng, việc giáo dục và nâng cao nhận thức cộng đồng về vấn đề này trở nên cấp thiết hơn bao giờ hết. Trong bối cảnh công nghệ thông tin và truyền thông phát triển mạnh mẽ, việc sử dụng video 2D như một công cụ truyền thông hiệu quả để truyền tải thông điệp bảo vệ rừng là một lựa chọn hợp lý. Video 2D không chỉ thu hút sự chú ý của người xem mà còn có khả năng truyền tải thông tin một cách sinh động, dễ hiểu và ấn tượng.

Từ lý do đó mà em chọn đề tài khóa luận tốt nghiệp là “Xây dựng video 2D “Bảo vệ rừng”. Nhằm mục đích tìm hiểu về phim hoạt hình 2D, các công cụ và cách xây dựng một bộ phim hoạt hình 2D đồng thời học tập, nâng cao trình độ, kỹ năng của bản thân.

Bài báo cáo chia làm 3 chương:

Chương 1. Cơ sở lý thuyết

Chương 2. Xây dựng video 2D “bảo vệ rừng”

Chương 3. Kết quả thực hiện xây dựng video 2D “bảo vệ rừng”

CHƯƠNG 1. CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1.1. Tổng quan về Motion Graphic

1.1.1. Lịch sử xuất hiện và quá trình phát triển của Motion Graphic

Ngay từ trước công nguyên Motion Graphics đã hot rồi. Vậy mới có chuyện “tổ tiên” chúng ta khắc lại chuỗi hình ảnh chú dê đang chuyển động trên một chiếc bát đồng vào thời điểm 3000 năm trước công nguyên. Tuy đơn giản nhưng chứng tỏ ngay từ thuở sơ khai con người đã có ý thức trong việc tạo ra hình ảnh động.



Hình 1.1. Chiếc bát đồng với chuỗi hình ảnh mô tả chú dê đang bật nhảy lên cao

Năm 1868, Flip Book ra đời, là một trong những hình thức Motion Graphics đầu tiên. Bạn lật cuốn sách càng nhanh, các hình chuyển động trong sách càng mượt. Đây cũng là cảm hứng để các nhà làm phim sản xuất ra phim hoạt hình đầy.