

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
KHOA NGHỆ THUẬT VÀ TRUYỀN THÔNG

----- o0o -----

TRẦN THỊ THU HÀ

XÂY DỰNG PHIM HOẠT HÌNH 2D
“ĐỪNG ĂN VÀO BAN ĐÊM”

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

THÁI NGUYÊN, NĂM 2024

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
KHOA NGHỆ THUẬT VÀ TRUYỀN THÔNG

----- o0o -----



KHÓA LUẬN
TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC

NGÀNH TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN

Đề tài:

XÂY DỰNG PHIM HOẠT HÌNH 2D “ĐỪNG ĂN VÀO BAN ĐÊM”

Sinh viên thực hiện: Trần Thị Thu Hà

Lớp: TTĐPT K19A Hệ chính quy

Giảng viên hướng dẫn: ThS. Hà Mỹ Trinh

Thái Nguyên, tháng 6 năm 2024

LỜI CẢM ƠN

Trên thực tế không có sự thành công nào mà không gắn liền với những sự hỗ trợ, giúp đỡ dù ít hay nhiều, dù trực tiếp hay gián tiếp của người khác. Trong suốt thời gian bắt đầu học tập tại trường cho đến nay, em đã nhận được rất nhiều sự quan tâm của quý thầy cô, gia đình và bạn bè. Với lòng biết ơn sâu sắc nhất, em xin gửi lời cảm ơn sâu sắc tới các giảng viên trong bộ môn, đặc biệt là giảng viên hướng dẫn – Th.S Hà Mỹ Trinh 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 thời gian làm khóa luận, em đã mắc 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!

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

CAM ĐOAN

1. Thông tin chung:

- Tên đề tài: Xây dựng phim hoạt hình 2D “Đừng ăn vào ban đêm”.
- Sinh viên thực hiện: Trần Thị Thu Hà - Giảng viên hướng dẫn: ThS. Hà Mỹ Trinh - Lớp: TTĐPT K19A.
- Bộ môn: Truyền thông đa phương tiện.
- Khoa: Nghệ thuật và Truyền thông
- Thời gian thực hiện: Từ tháng 04 năm 2024 đến tháng 06 năm 2024.
- Sản phẩm đăng ký: Video hoạt hình 2D “Đừng ăn vào ban đêm”.

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

Tôi – Trần Thị Thu Hà 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 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 – Trần Thị Thu Hà xin cam đoan:

Sản phẩm của khóa luận là video hoạt hình 2D “Đừng ăn vào ban đêm” được thực hiện khi tôi là sinh viên bộ môn Truyền thông đa phương tiện – khoa Nghệ thuật và Truyền thông – 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 06 năm 2024

Sinh viên thực hiện

Trần Thị Thu Hà

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	i
CAM ĐOAN	ii
MỤC LỤC	iv
DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	vi
DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT	ix
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 lý hoạt động của phim hoạt hình 2D.....	12
1.1.4. Quy trình làm phim hoạt hình	17
1.2. Các công cụ hỗ trợ làm phim hoạt hình.....	24
1.2.1. Phần mềm Moho 14.....	25
1.2.2. Phần mềm Adobe Illustrator	26
1.2.3 Phần mềm Adobe Audition.....	27
1.2.4. Phần mềm Adobe Premiere	28
CHƯƠNG 2. XÂY DỰNG PHIM HOẠT HÌNH 2D “ĐỪNG ĂN VÀO BAN ĐÊM”	31
2.1. Lý do, mục tiêu, đối tượng, mục đích đề tài.....	31
2.1.1. Lý do chọn đề tài	31
2.1.2. Mục tiêu đề tài	31
2.1.3. Đối tượng hướng đến của đề tài.....	32
2.1.4. Mục đích đề tài	32
2.2.1. Hệ thống nhân vật	33
2.2.2 Ý tưởng kịch bản.....	33
2.2.3 Kịch bản phân cảnh.....	34

2.3. Xây dựng phim.....	40
2.3.1. Thiết kế nhân vật, khung cảnh	40
2.3.2. Tạo chuyển động	44
2.3.3. Tạo biểu cảm cho nhân vật.....	46
2.3.4. Âm thanh.....	50
CHƯƠNG 3. KẾT QUẢ THỰC HIỆN KHÓA LUẬN “XÂY DỰNG PHIM	55
3.1. Một số hình ảnh, kết quả đạt được	55
3.2. Đánh giá Kịch bản	60
3.3. Đánh giá về hình ảnh, tạo hình nhân vật.....	64
3.4. Đánh giá sản phẩm về phần âm thanh:	65
3.5. Đánh giá sản phẩm về diễn hoạt và render:.....	66
3.6. Hướng phát triển	67
KẾT LUẬN	68
TÀI LIỆU THAM KHẢO	69

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 Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn (1937)	6
Hình 1.6. Phim hoạt hình Tom and Herry (1940)	6
Hình 1.7. Phim hoạt hình Đáng đời thằng Cáo (1959).....	7
Hình 1.8. Phim hoạt hình Thạch Sanh (1976).....	8
Hình 1.9. Phim hoạt hình Tít và Mít (2005).....	10
Hình 1.10. Phim hoạt hình Biệt đội iON Bạc (2018).....	11
Hình 1.11. Phim hoạt hình Con Rồng Cháu Tiên (2017).....	11
Hình 1.12. Phim hoạt hình Tàn Thê (2019).....	12
Hình 1.13. Sự co và giãn của chuyển động	12
Hình 1.14. Sự lấy đà	13
Hình 1.15. Chuyển đổi tư thế-điều bộ	13
Hình 1.16. Follow through	14
Hình 1.17. Ease- In and Ease- Out	14
Hình 1.18. Arcs.....	15
Hình 1.19. Secondary Action	15
Hình 1.20. Timing and Spacing.....	16
Hình 1.21. Exaggeration.....	16
Hình 1.22. Solid Drawing.....	16
Hình 1.23. Appeal.....	17
Hình 1.24. Hình ảnh kịch bản (nguồn internet).....	18
Hình 1.25. Hình ảnh Nhân vật Phim hoạt hình “Bát Nàn” (nguồn internet)	19
Hình 1.26. Một bản Storyboard (nguồn internet).....	20

Hình 1.27. Background của một cảnh phim (nguồn internet)	21
Hình 1.28. Quy trình vẽ background (nguồn internet)	22
Hình 1.29. Hình ảnh làm animation (nguồn internet)	22
Hình 1.30. Hình ảnh Hand-drawn animation (nguồn internet)	23
Hình 1.32. Hình ảnh cut-out animation (nguồn internet)	24
Hình 1.33. Phần mềm Moho 14.....	25
Hình 1.34. Giao diện làm việc phần mềm Moho 14	26
Hình 1.35. Phần mềm Illustrator	26
Hình 1.36. Giao diện làm việc phần mềm Illustrator	27
Hình 1.37. Phần mềm Audition.....	28
Hình 1.38. Phần mềm Adobe Premiere	29
Hình 1.39. Giao diện phần mềm Adobe Premiere	30
Hình 2.1. Hệ thống nhân vật chính.....	40
Hình 2.2. Hệ thống nhân vật phụ.....	40
Hình 2.3. Background sử dụng trong phim	41
Hình 2.4. Vẽ các nhân vật Rau củ và đồ ăn nhanh	42
Hình 2.5 Vẽ nhân vật Hà với các layer riêng biệt	42
Hình 2.6 Vẽ nhân vật Mẹ Hà với các layer riêng biệt.....	43
Hình 2.7. Thiết kế biểu cảm cho nhân vật.....	43
Hình 2.7. Convert to Bone.....	44
Hình 2.8. Kích hoạt Convert to Bone	45
Hình 2.9. Tạo bone cho nhân vật.....	45
Hình 2.10. Gắn xương cho nhân vật.....	46
Hình 2.11. Tập hợp các action xương biểu cảm	47
Hình 2.12. Các layer miệng sắp xếp theo thứ tự	47
Hình 2.13. Tạo actions.....	48
Hình 2.14. Animation cảnh Hà đang ngồi ăn trên giường	48

Hình 2.15. Animation cảnh cười	49
Hình 2.16 Animation cảnh Hà nói chuyện với mẹ	49
Hình 2.17. Phần mềmVbee AI Voice Studio	50
Hình 2.18. Giao diện phần mềm.....	50
Hình 2.19. Các giọng đọc của AI	51
Hình 2.20. Tải bản mp3 về máy và sử dụng.....	51
Hình 2.21. Giao diện ứng dụng Epidemic Sound.....	52
Hình 2.26. Điều chỉnh âm thanh và tốc độ video bằng speed/Duration.....	54
Hình 3.1. Hình ảnh Hà ngồi trên giuwòng ăn bimbim	56
Hình 3.2. Hình cậu Hà bị đau bụng	56
Hình 3.9. Hà đã hiểu tác hại của việc ăn đêm	60
Hình 3.10. Hình ảnh Mẹ Hà cho tiền Hà.....	64