

## BÀI 4

## GIỚI THIỆU PHẦN MỀM LÀM VIDEO

**Học xong bài này, em sẽ:**

- Bước đầu biết sử dụng một số chức năng chính của phần mềm làm video.
- Tạo được một số đoạn video từ ảnh và video có sẵn.



Em đã từng sử dụng các video để hỗ trợ trong quá trình học tập và giải trí chưa? Em hãy kể những lợi ích khi sử dụng các video này. Em có biết cách tạo ra các video đó không?

### 1 Video phục vụ học tập và giải trí

Các video có khả năng truyền tải thông điệp rất mạnh mẽ, do sự kết hợp giữa âm thanh và hình ảnh làm cho não bộ con người tiếp nhận thông tin tốt hơn. Em có thể chủ động học bài qua các video bài giảng của thầy, cô giáo. Video từ các phương tiện truyền thông khác nhau như tivi, Internet, phim ở rạp, giúp em không chỉ trong học tập mà còn giải trí cũng như mở rộng hiểu biết về thế giới. Ví dụ, qua đoạn video giới thiệu những điểm du lịch ở Hà Giang, em biết được nơi đây có ruộng bậc thang Hoàng Su Phì tuyệt đẹp (Hình 1). Để làm những đoạn video chuyên nghiệp này đòi hỏi phải có đội ngũ làm video, quay video và các thiết bị chuyên dụng. Chủ đề này giới thiệu cách làm video đơn giản, sử dụng máy chụp ảnh kỹ thuật số và phần mềm làm video.



Hình 1. Một ảnh trong video giới thiệu về du lịch Hà Giang trên VTV1

Các bước làm video được hỗ trợ bởi phần mềm gồm:

*Bước 1. Gợi ý cho ý tưởng chủ đề video và kịch bản video.*

*Bước 2. Chuẩn bị tư liệu cho video:* bao gồm các đối tượng (hình ảnh, âm thanh, video) được đưa vào video.

*Bước 3. Tạo dự án video và đưa tư liệu vào dự án video.*

*Bước 4. Chỉnh sửa video:* chỉnh sửa các đối tượng trong video, cắt và ghép các đoạn video, tách hoặc thay đổi âm thanh, thêm hiệu ứng, hội thoại, làm tiêu đề, phụ đề, lời thuyết minh.

*Bước 5. Lưu trữ và xuất video* (với nhiều định dạng tệp, chia sẻ video qua Internet).

## 2 Khám phá phần mềm Animiz Animation Maker

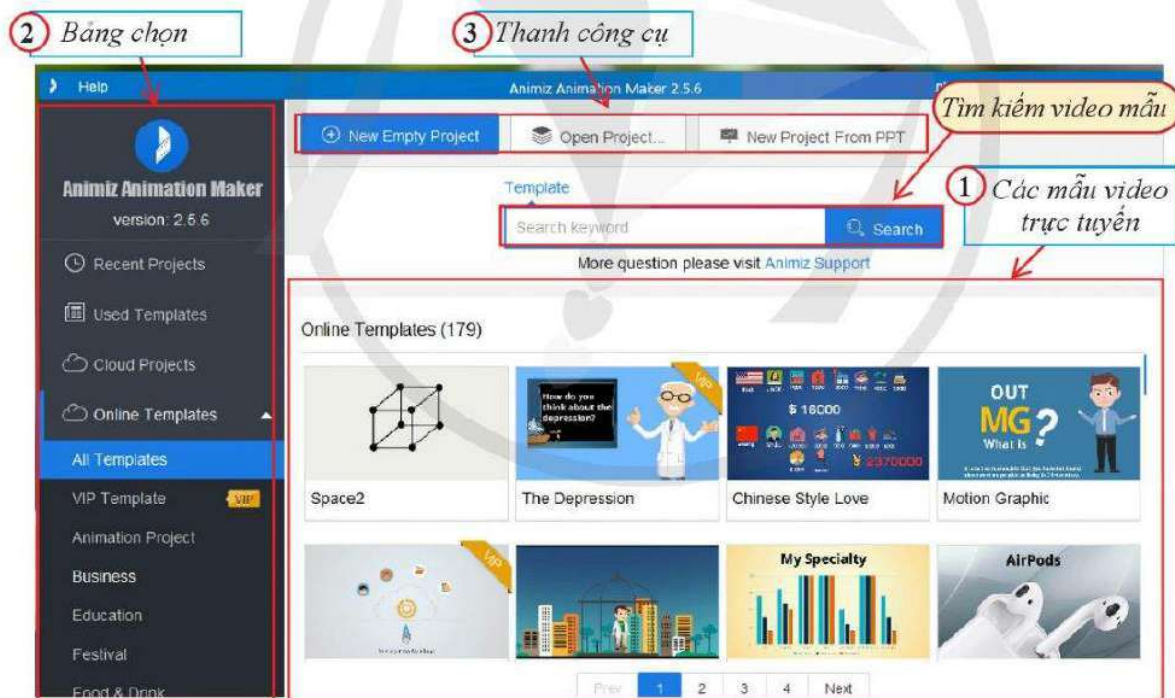
Phần mềm Animiz (tên đầy đủ là Animiz Animation Maker) cung cấp các tính năng như: tạo đoạn video, chỉnh sửa video, tạo ảnh động. Animiz cung cấp nhiều mẫu đối tượng với nhiều chủ đề phong phú sẽ tạo thuận lợi cho việc làm video vừa đơn giản nhưng cũng rất hấp dẫn. Bản miễn phí sẽ chỉ hạn chế một số mẫu đối tượng, muốn sử dụng nhiều mẫu hơn sẽ phải trả phí. Để sử dụng Animiz cần cài đặt phần mềm trên máy tính, đăng kí tài khoản sử dụng qua một tài khoản email. Chủ đề này sử dụng phần mềm Animiz Animation Maker phiên bản 2.5.6 miễn phí.



Hãy khởi động Animiz bằng cách nhấp đúp chuột vào biểu tượng phần mềm như ở hình bên. Tại *giao diện bắt đầu* như ở Hình 2, em hãy quan sát và tìm hiểu các thành phần trên cửa sổ giao diện này.



### a) Giao diện bắt đầu



Hình 2. Cửa sổ giao diện bắt đầu phần mềm Animiz

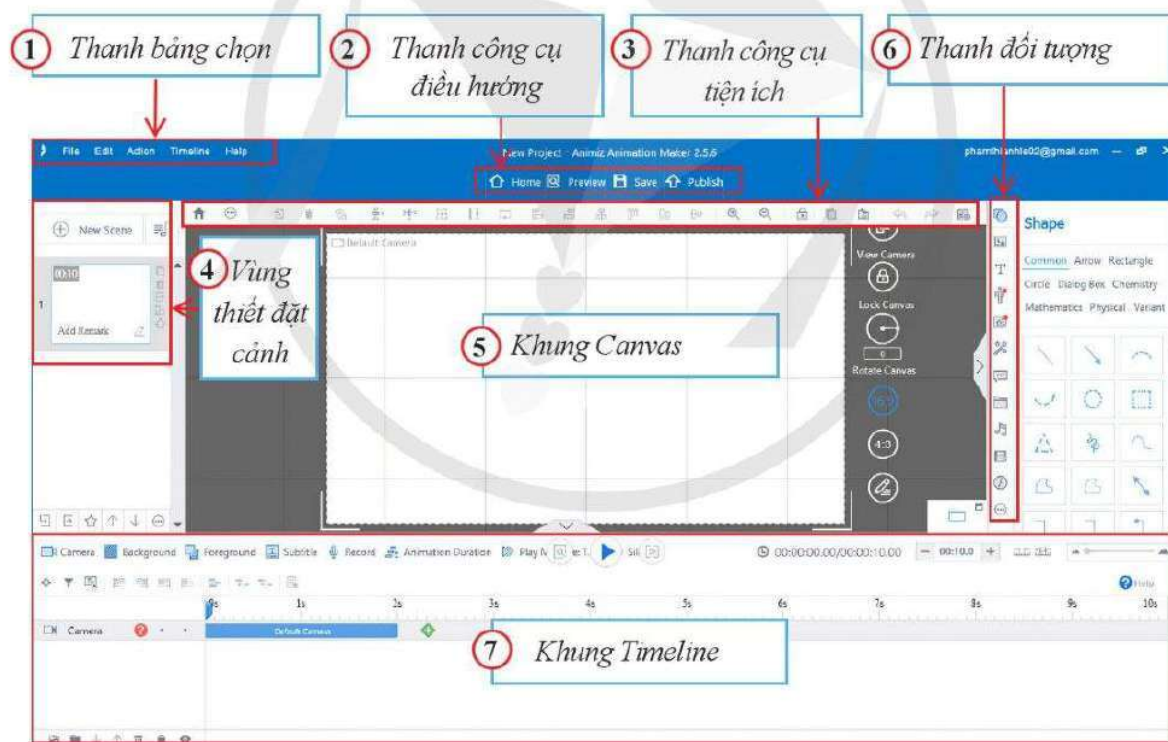
Giao diện bắt đầu (Hình 2) gồm ba thành phần chính: ① Các mẫu video trực tuyến; ② Bảng chọn (cho biết thông tin phiên bản phần mềm, những dự án gần đây, các mẫu video đã sử dụng, các dự án đám mây và danh mục các chủ đề video mẫu); ③ Thanh công cụ (gồm các lệnh làm việc với tệp dự án như mở tệp mới, mở tệp đã có).



## b) Giao diện chỉnh sửa video

Khi tạo mới hoặc mở một dự án, giao diện chỉnh sửa video xuất hiện như ở Hình 3, gồm các thành phần chính sau:

- ① *Thanh bảng chọn*: gồm các dải lệnh **File**, **Edit**, **Action**, **Timeline**, **Help**.
- ② *Thanh công cụ điều hướng*: gồm các lệnh thông dụng như **Home** (trở về giao diện bắt đầu của Animiz), **Preview** (xem trước dự án video), **Save** (lưu dự án video), **Publish** (xuất bản dự án video).
- ③ *Thanh công cụ tiện ích*: gồm các lệnh căn chỉnh đối tượng (sao chép, xoá, ...).
- ④ *Vùng thiết đặt cảnh*: gồm các lệnh thêm, xoá, di chuyển các cảnh.
- ⑤ *Khung Canvas*: là nơi xem trước toàn bộ những gì diễn ra trong video. Đây cũng là nơi đưa các đối tượng vào dự án video và thực hiện căn chỉnh.
- ⑥ *Thanh đối tượng*: gồm các lệnh chọn đối tượng như hình (Shape), ảnh (Image), văn bản (Text), mẫu nhân vật (Roles), hoạt hình mẫu (Animation Widget), hiệu ứng (Effect), âm thanh (Sound), video.
- ⑦ *Khung Timeline*: là nơi biểu thị khung thời gian xuất hiện của các đối tượng trong video, mỗi đối tượng xuất hiện trên một dòng và có thể tùy chỉnh.



Hình 3. Màn hình làm việc chính của Animiz

## ③ Thực hành tạo video

### *Yêu cầu:*

Ở lớp 10, em đã học sử dụng GIMP để thiết kế một số sản phẩm đồ hoạ. Em hãy tạo một đoạn video hướng dẫn thiết kế logo đơn giản cho lớp em. Đoạn video gồm khoảng

10 ảnh (xuất hiện lần lượt). Đây là các ảnh chụp các bước hướng dẫn thiết kế logo bằng GIMP và có nhạc nền.

### *Hướng dẫn thực hiện:*

#### *Bước 1. Gợi ý cho ý tưởng chủ đề video và kịch bản video*

- Chủ đề: Giới thiệu cách tạo logo của lớp bằng GIMP.
- Kịch bản: Hình ảnh các bước tạo logo trong GIMP xuất hiện liên tiếp với thời lượng 30 giây.

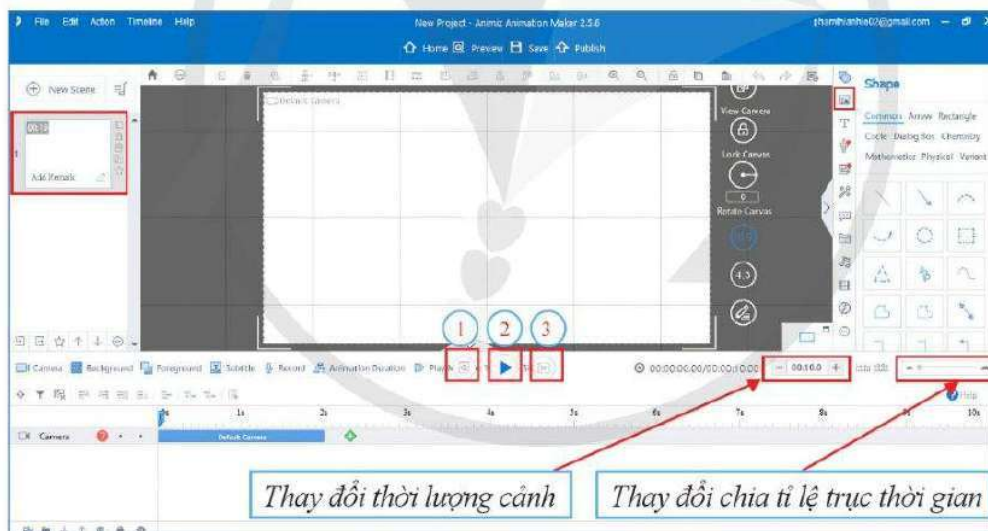
#### *Bước 2. Chuẩn bị tư liệu cho video*

- Chụp ảnh các bước thực hiện: Mở GIMP, vẽ logo, xuất file.
- Lựa chọn và lưu về máy tệp nhạc yêu thích từ Internet.

*Chú ý:* Nên lưu các tệp ảnh và nhạc vào một thư mục để dễ tìm kiếm.

#### *Bước 3. Tạo dự án video và đưa tư liệu vào dự án video*

- Khởi động Animiz: Chọn **New Empty Project** để tạo dự án trống mới.
- Đặt thời lượng: Tại ô thời gian trong khung Timeline (*Hình 4*) tăng thời gian thành 30 giây.
- Nhập hình ảnh: Chọn đối tượng **Image**  trên thanh đối tượng, chọn **Add local image**. Mở thư mục ảnh đã tạo ở Bước 2, chọn các ảnh đưa vào video, chọn **Open**.



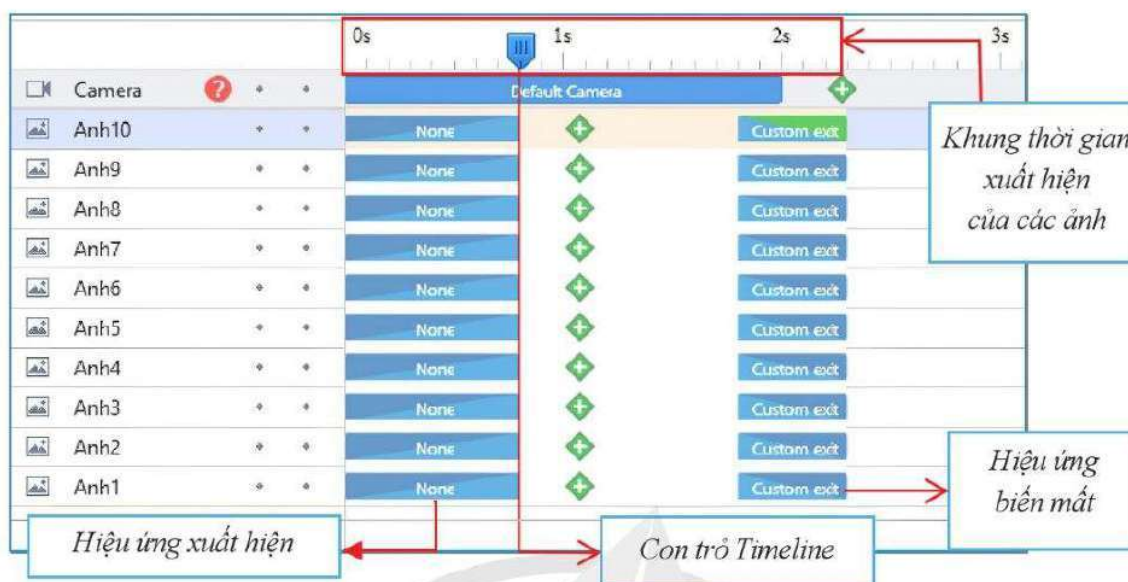
Hình 4. Màn hình nhập ảnh vào video

Animiz hỗ trợ mở được nhiều loại tệp ảnh như: gif, png, jpg, jpeg, svg, psd,...

Các ảnh được nhập sẽ xuất hiện ở khung Timeline, mỗi ảnh trên một dòng và mặc định xuất hiện cùng khung thời gian (*Hình 5*).

Mỗi đối tượng trên khung Timeline gồm tên đối tượng (Anh1, Anh2,...), hiệu ứng xuất hiện và hiệu ứng biến mất (*Hình 5*). Thời gian xuất hiện của đối tượng được tính từ điểm thời gian bắt đầu của hiệu ứng xuất hiện đến điểm thời gian kết thúc của hiệu ứng biến mất.





Hình 5. Khung Timeline cho các đối tượng trong video


#### Bước 4. Chỉnh sửa video

Muốn các đối tượng xuất hiện lần lượt thì cần thay đổi khung thời gian của mỗi đối tượng bằng cách nhấp chuột vào hiệu ứng xuất hiện và biến mất tương ứng, kéo và thả đến vị trí khung thời gian mong muốn (Hình 6).



Hình 6. Khung Timeline cho các đối tượng đã sắp xếp

Thay đổi vị trí, kích thước ảnh: chọn ảnh trên khung Canvas, xuất hiện khung chữ nhật bao quanh (Hình 4), kéo thả ảnh đến vị trí và kích thước mong muốn.

– Nhập âm thanh: Chọn **Sound**  trên thanh đối tượng, chọn **Add Sound**. Mở thư mục chứa tệp nhạc (ở Bước 2) và chọn tệp nhạc. Tệp âm thanh sẽ xuất hiện ở khung Timeline như ở Hình 7. Animiz hỗ trợ các loại tệp âm thanh như: mp3, wav, wma, flac, ape, acc.

Ngoài ra ở thanh đối tượng còn rất nhiều loại đối tượng có thể đưa vào video như video, văn bản, hình vẽ,... Cách nhập các đối tượng này tương tự như nhập ảnh.

Các đối tượng được nhập sẽ cùng xuất hiện trong một cảnh video (scene). Nếu muốn tạo cảnh khác, chọn **New Scene** tại vùng thiết đặt cảnh và nhập các đối tượng cho cảnh video mới. Một video có thể có một hoặc nhiều cảnh. Với phiên bản miễn phí, Animiz cho phép tạo tối đa 5 cảnh video.



Hình 7. Khung Timeline cho tập âm thanh (Audio)

### Bước 5. Xem và lưu dự án video

Để xem trước video, sử dụng các nút như ở Hình 4:

- Chọn **Preview** (nút ①) hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Shift + Space** để xem toàn bộ video (tất cả các cảnh video).
- Chọn **Play the current scene** (nút ②) hoặc phím **Space**: xem cảnh video đang được chọn từ vị trí con trỏ trên khung Timeline.
- Chọn **Play the current scene from start** (nút ③) hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + Space**: xem cảnh video đang được chọn từ đầu.

Lưu dự án video với tệp có đuôi “.am”: chọn **Save** ở thanh công cụ điều hướng, nhập tên tệp là “tao\_logo”. Xuất video: chọn **Publish**, chọn định dạng tệp muốn lưu và đặt tên tệp.



Em hãy tạo video giới thiệu một lễ hội ở quê em hoặc em biết.



Trong các câu sau, những câu nào đúng?

- 1) Các đối tượng trong video chỉ có ảnh và âm thanh.
- 2) Tất cả các ảnh trong video nên xuất hiện trong cùng một khung thời gian.
- 3) Các ảnh trong video nên xuất hiện trong các khung thời gian liên tiếp nhau.
- 4) Các đối tượng khi đưa vào video sẽ có trong cùng một cảnh nếu không tạo cảnh mới.

### Tóm tắt bài học

- ✓ Các phần mềm làm video đều có chức năng dựng video, gồm tạo dự án video mới và nhập các đối tượng cho video.
- ✓ Animiz Animation Maker cung cấp các chức năng dựng video cơ bản và hỗ trợ nhiều mẫu video, mẫu đối tượng trực tuyến.