

BÀI 6

LÀM PHIM HOẠT HÌNH

Học xong bài này, em sẽ:

- ✓ Bước đầu biết cách làm phim hoạt hình đơn giản bằng phần mềm làm video.
- ✓ Tạo được phim hoạt hình từ ảnh, có hội thoại giữa các nhân vật và có phụ đề.



Em hãy quan sát một đoạn phim hoạt hình trên máy tính và cho biết nội dung cùng những đối tượng có trong đoạn phim hoạt hình đó.

1 ➤ Giới thiệu phim hoạt hình



Với phần mềm Animiz, em hãy dự đoán những bước nào trong làm phim hoạt hình sẽ được hỗ trợ bởi phần mềm.

Hoạt hình cho phép kể câu chuyện theo những cách độc đáo. Thế giới tưởng tượng trong các phim hoạt hình có thể tạo ra nguồn cảm hứng và sự kỉ diệu của những câu chuyện dù ở thời đại nào. Mỗi câu chuyện được kể khác nhau thông qua các nhân vật, đối tượng và bối cảnh được xây dựng. Các đối tượng trong phim hoạt hình là các nhân vật được vẽ và có các hoạt động (như di chuyển, hành động), bối cảnh là cảnh vật xung quanh.

Việc mô phỏng chuyển động bằng cách chụp ảnh các bản vẽ, mô hình liên tiếp để tạo ra ảo giác chuyển động theo một trình tự được gọi là hoạt hình. Trong hoạt hình truyền thống, hình ảnh được vẽ trên các tấm giấy celluloid trong suốt để chụp ảnh. Ngày nay, hầu hết các phim hoạt hình được làm bằng hình ảnh do máy tính tạo ra.

Việc tạo phim hoạt hình bằng sử dụng phần mềm cũng tương tự như tạo video đã được trình bày ở các bài trước. Điểm khác ở phim hoạt hình là các nhân vật và bối cảnh trong phim hoạt hình không có thật, mà được tưởng tượng và vẽ ra. Diễn biến phim hoạt hình được thể hiện qua các cảnh phim, mỗi cảnh gồm các phân cảnh.

Animiz cũng là phần mềm làm phim hoạt hình 2D, hỗ trợ tạo dự án phim hoạt hình và các cảnh phim. Ngoài ra, Animiz còn có sẵn các công cụ để thiết kế và vẽ nhân vật, cảnh nền, cung cấp các mẫu video và mẫu đối tượng theo nhiều chủ đề gợi ý về ý tưởng và kịch bản cho phim hoạt hình.

2 ➤ Thực hành tạo phim hoạt hình

Yêu cầu:

Sử dụng phần mềm Animiz tạo đoạn phim hoạt hình kể về một buổi lễ khai giảng năm học của trường em.

Hướng dẫn thực hiện:

Bước 1. Xây dựng kịch bản phim hoạt hình

Thời lượng: 30s. Kịch bản gồm các phân cảnh sau:

Phân cảnh 1: Hình ảnh học sinh và giáo viên chào đón năm học mới.

Phân cảnh 2: Phát biểu khai mạc của thầy Hiệu trưởng.

Phân cảnh 3: Chương trình văn nghệ chào mừng.

Phân cảnh 4: Kết thúc lễ khai giảng.

Bước 2. Chuẩn bị tư liệu cho phim hoạt hình

Nhiều đối tượng trong phim hoạt hình được lấy trong video mẫu **Opening Ceremony** thuộc chủ đề **Education**.

Phân cảnh 1 (Hình 1):

– Nhân vật các giáo viên và học sinh cầm bóng bay và khẩu hiệu chào mừng: Tại giao diện bắt đầu của Animiz, chọn chủ đề video mẫu **Education**, chọn video mẫu **Opening Ceremony**. Tại cảnh 2, chọn ảnh học sinh và giáo viên (tệp SVG như ở *Hình 1*), nháy chuột phải và chọn **Add to My Library**, điền tiêu đề và mô tả thông tin cho ảnh (nếu muốn) và chọn **OK**.

– Nhân vật thầy chủ nhiệm lớp: Chọn mẫu nhân vật trong **Roles**.

– Cảnh nền: Vẽ hình nền và dòng văn bản “Chào mừng năm học mới” trên Animiz.

Phân cảnh 2 (Hình 2):

– Nhân vật thầy Hiệu trưởng được chọn là tệp ảnh SVG trong cảnh 3 của video mẫu **Opening Ceremony**, được lưu vào thư viện tương tự như trên.

– Cảnh nền: Hình nền cảnh hội trường là tệp ảnh chọn trong cảnh 3 của video mẫu **Opening Ceremony**, được lưu vào thư viện tương tự như trên.

– Phụ đề lời phát biểu là văn bản được tạo trong Animiz.

Phân cảnh 3 (Hình 3):

– Nhân vật các diễn viên được chọn là các tệp ảnh động dạng SWF trong cảnh 4 của video mẫu.

– Cảnh nền sân khấu được chọn là tệp ảnh ở cảnh 4 của video mẫu.



Hình 1. Phân cảnh 1



Hình 2. Phân cảnh 2



Hình 3. Phân cảnh 3

Phân cảnh 4 (Hình 4):

- Nhân vật học sinh, giáo viên được lấy ở video mẫu, người dẫn chương trình là một mẫu nhân vật trong **Roles**.
- Cảnh nền là cảnh nền của phân cảnh 3.

Phim hoạt hình có thể chia thành hai cảnh. Cảnh 1 gồm phân cảnh 1 và 2, cảnh 2 gồm phân cảnh 3 và 4.



Hình 4. Phân cảnh 4

Bước 3. Tạo dự án phim hoạt hình và đưa các đối tượng vào phim hoạt hình

- **Tạo dự án phim hoạt hình:** Tại giao diện bắt đầu của Animiz, chọn **New Empty Project** để tạo dự án phim hoạt hình mới.

- **Đưa các đối tượng vào phim hoạt hình**

a) Tạo cảnh 1

- **Đặt thời gian:** Điều chỉnh khung thời gian cho cảnh 1 là 20s.
- **Tạo phân cảnh 1:** Khung thời gian 0s – 10s.
 - + **Tạo hình nền:** Tại khung Timeline chọn nút **Background**, tại dòng **Background** chọn +, chọn **BG Color**, chọn màu nền vàng như ở *Hình 1*.
 - + **Tạo văn bản:** Chọn **Text** trên thanh đối tượng, chọn vị trí văn bản trên khung Canvas, nhập văn bản và căn chỉnh cỡ chữ, phông chữ, màu chữ như ở *Hình 1*.
 - + **Tạo nhân vật:** Trên thanh đối tượng chọn **My Library**, chọn ảnh nhân vật và căn chỉnh vị trí và kích thước ảnh như ở *Hình 1*.
 - + **Tạo nhân vật thầy chủ nhiệm lớp:** Trên thanh đối tượng chọn **Roles**, chọn **Male Teacher**, chọn hiệu ứng hành động **Welcome**, căn chỉnh vị trí và kích thước đối tượng trên khung Canvas như ở *Hình 1*.

- + Điều chỉnh khung thời gian cho các đối tượng trong khoảng thời gian 0s – 10s
- *Tạo phân cảnh 2:* Khung thời gian 10s – 20s.
- + Đặt con trỏ Timeline tại vị trí điểm thời gian 10s.
- + Tạo hình nền: Trên thanh đối tượng, chọn **My Library**, chọn ảnh hội trường như ở *Hình 2*.
 - + Tạo dòng văn bản “LỄ KHAI GIẢNG NĂM HỌC 2023 – 2024” trên hình nền tương tự như ở phân cảnh 1.
 - + Tạo nhân vật thầy hiệu trưởng: Chọn hình ảnh thầy hiệu trưởng là tệp SVG trong **My Library** như trên, căn chỉnh vị trí và kích thước như ở *Hình 2*.
 - + Tạo phụ đề: Trên thanh đối tượng, chọn **Text**, nhập lần lượt nội dung các câu phát biểu. Mỗi câu phát biểu là một đối tượng trên khung Timeline.
 - + Điều chỉnh khung thời gian cho các đối tượng trong khoảng thời gian 10s – 20s.

b) *Tạo cảnh 2*

- *Thêm cảnh:* Tại vùng thiết đặt cảnh, chọn **New Scene**, chọn **Blank Scene**.
- *Đặt thời gian:* Điều chỉnh khung thời gian cho cảnh 2 là 20s.
- *Tạo phân cảnh 3:* Thực hiện tương tự như với phân cảnh 1 ở trên.
- *Tạo phân cảnh 4:* Thực hiện tương tự như với phân cảnh 2 ở trên.

Bước 4. Căn chỉnh thời gian xuất hiện của các nhân vật và đối tượng

Tại khung Timeline, điều chỉnh thứ tự và khung thời gian xuất hiện cho từng nhân vật, đối tượng trong mỗi phân cảnh.

Ví dụ ở *Hình 4*, điều chỉnh hình ảnh nhóm học sinh và giáo viên (tệp SVG1 ở khung Timeline) xuất hiện từ giây thứ 12.

Bước 5. Thêm hiệu ứng

- Tại khung Timeline, chọn hiệu ứng xuất hiện và biến mất cho từng đối tượng.
- Thêm hiệu ứng chuyển cảnh cho các cảnh.

Bước 6. Tạo hành động và di chuyển cho các nhân vật

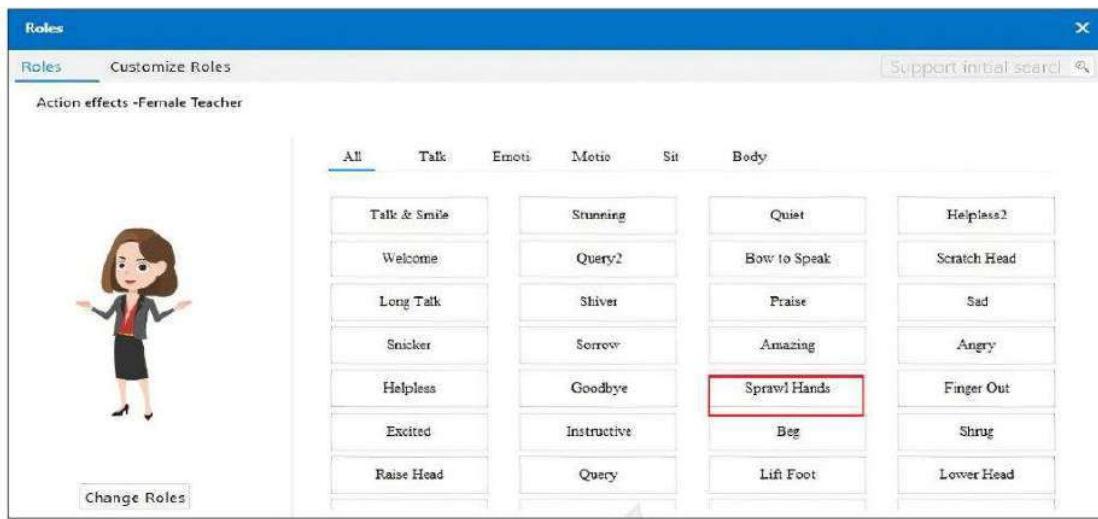
- Animiz hỗ trợ cách tạo hành động cho các nhân vật như sau:

+ Dựa vào các tệp ảnh động, video dạng SWF, GIF,...

+ Cung cấp các mẫu nhân vật **Roles** (*Hình 5*) với nhiều hiệu ứng hành động (nói, cười, lắc đầu,...) như ở *Hình 6*. Ví dụ ở phân cảnh 4, nhân vật ở giữa chính là một **Roles** với tên **Female Teacher** và hiệu ứng **Spawl Hands** (thực hiện chọn như ở *Hình 6*).

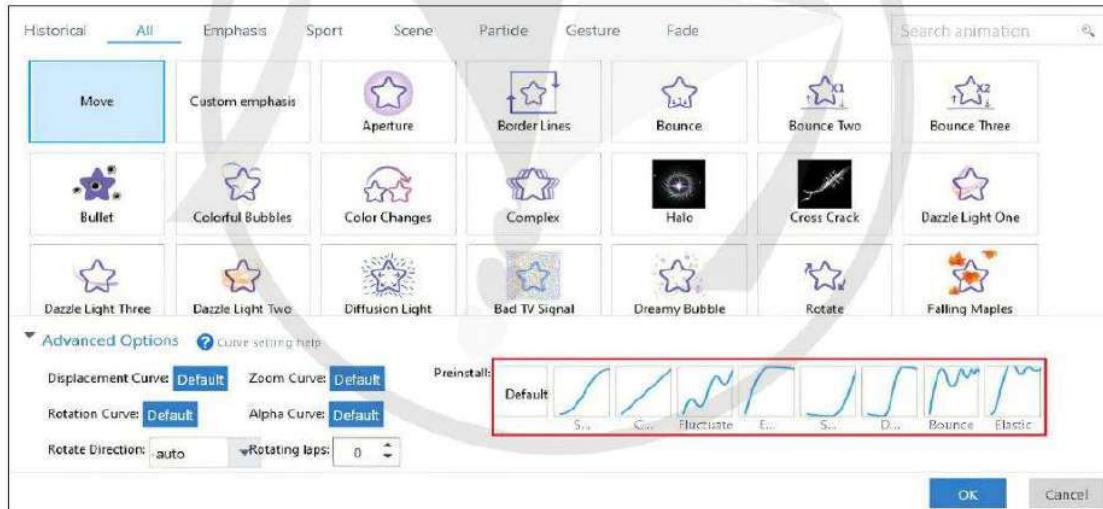


Hình 5. Các mẫu Roles trong phần mềm Animiz



Hình 6. Hiệu ứng cho các Roles

– Animiz cũng cung cấp hiệu ứng di chuyển cho các đối tượng: Chọn đối tượng cần di chuyển, nháy chuột phải và chọn **Add emphasis effect**, chọn **Move** (Hình 7), chọn dạng đường di chuyển, chọn **OK**. Trên khung Canvas, chọn vị trí xuất phát của đối tượng và hướng di chuyển theo chiều mũi tên và kéo đến vị trí đích.

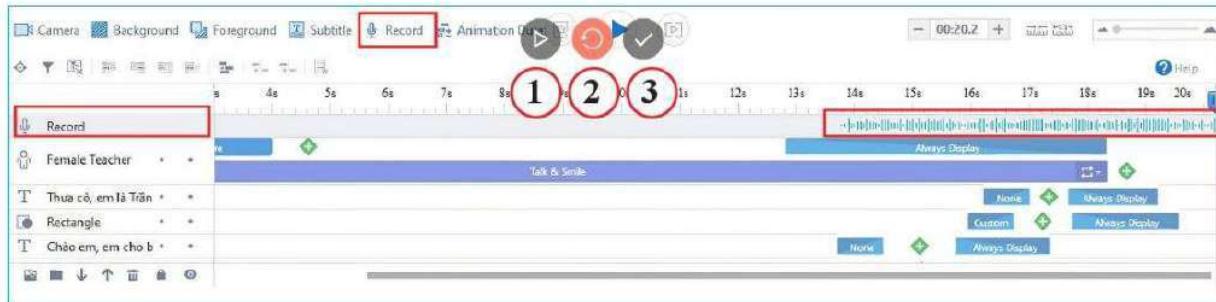


Hình 7. Hiệu ứng cho các đối tượng

Bước 7. Thêm hội thoại và phụ đề

Thêm hội thoại cho các nhân vật bằng cách ghi âm trực tiếp trên Animiz.

- Chọn phân cảnh 4, đưa con trỏ Timeline về vị trí bắt đầu hội thoại.
- Chọn nút **Record**, chọn **Start Record** (1) và bắt đầu ghi âm, chọn **Stop Record** để kết thúc ghi âm.
- Chọn nút **Play** (2) để nghe thử, có thể chọn **Re-record** (3) để ghi âm lại, sau khi hoàn tất chọn **Apply** (3) để lưu thành tệp âm thanh (Hình 8).



Hình 8. Ghi âm lời thoại

Thêm phụ đề: Thực hiện như hướng dẫn ở Bài 5.

Bước 8. Lưu và xuất bản dự án phim hoạt hình

- Chọn **Save** trên thanh công cụ, đặt tên tệp trong thư mục mong muốn, chọn **Save**.
 - Chọn **Publish** trên thanh công cụ để xuất bản phim hoạt hình và lựa chọn một trong các phương án sau:
 - + **Publish to cloud:** Xuất bản video và lưu trên đám mây.
 - + **Video:** Xuất bản video và lưu trên máy tính.
 - + **Gif:** Lưu dự án phim hoạt hình với định dạng ảnh động GIF.
- Nếu chọn **Video**, tiếp tục chọn nơi lưu trữ tệp, chọn định dạng tệp, chọn **Publish**.



Em hãy bổ sung thêm một cảnh giới thiệu về lớp học của em vào dự án phim hoạt hình trong bài thực hành. Tạo hiệu ứng chuyển cảnh cho các cảnh trong phim hoạt hình.



Trong các câu sau, những câu nào đúng?

- Nên sắp xếp các phân cảnh trong phim hoạt hình theo thứ tự tuỳ ý.
- Để tạo hành động cho các nhân vật hoạt hình trong Animiz, có thể sử dụng các hiệu ứng và các ảnh động.
- Animiz hỗ trợ đưa ra ý tưởng kịch bản phim hoạt hình từ các video mẫu có sẵn.
- Thiết kế các nhân vật, đổi tượng cho phim hoạt hình là bước cuối cùng trong quy trình làm phim hoạt hình.

Tóm tắt bài học

- ✓ Animiz Animation Maker là phần mềm hỗ trợ làm phim hoạt hình 2D đơn giản và hấp dẫn dựa vào các mẫu video với nội dung phong phú, các mẫu nhân vật và ảnh động đa dạng.
- ✓ Animiz cũng cung cấp nhiều loại đối tượng như các dạng hình học, văn bản, hình ảnh, video, ảnh động, ảnh vector, roles,... và các hiệu ứng sinh động.