

**CHỦ ĐỀ E^{ICT}: ỨNG DỤNG TIN HỌC
PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH LÀM VIDEO**

BÀI 6: LÀM PHIM HOẠT HÌNH

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. Mục tiêu.

1. Về kiến thức:

- 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.

2. Về năng lực:

- Năng lực chung:
 - Tự chủ và tự học: Tự nhận ra và điều chỉnh được những sai sót, hạn chế của bản thân trong quá trình học tập, rút kinh nghiệm để có thể vận dụng vào các tình huống khác
 - Giao tiếp và hợp tác: Biết lựa chọn hình thức làm việc nhóm với quy mô phù hợp với yêu cầu và nhiệm vụ.
 - Giải quyết vấn đề và sáng tạo: Phân tích được tình huống, đề xuất và lựa chọn giải pháp để giải quyết các vấn đề do giáo viên đặt ra. Phân tích được tình huống, đề xuất và lựa chọn giải pháp để chọn được phương án nhằm trả lời các câu hỏi trắc nghiệm.
- Năng lực tin học:
 - NLc (Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông): HS được rèn luyện, bồi dưỡng năng lực giải quyết vấn đề thông qua việc học.

3. Về phẩm chất:

- Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.
- Có ý thức hoàn thành công việc mà bản thân được phân công, phối hợp với thành viên trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.

II. Thiết bị dạy học và học liệu.

- Thiết bị dạy học:
 - Máy tính hoặc Laptop;
 - Học liệu, kế hoạch bài dạy, phiếu học tập, bài giảng điện tử.
- Học liệu:
 - Sách giáo khoa, Sách giáo viên;
 - Các video hướng dẫn trên You Tube, bút dạ, bảng phụ.

III. Tiến trình dạy học.

1. Hoạt động 1: Khởi động

a. Mục tiêu: Tạo hứng thú học tập cho học sinh tìm hiểu cách làm phim hoạt hình.

b. Nội dung hoạt động: Cho học sinh xem phim hoạt hình 2D, 3D được tạo ra từ phần mềm làm video

- HS dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi.
- Nội dung câu hỏi:
 - Xem đoạn video em hãy cho biết nội dung cùng những đối tượng trong bộ phim hoạt hình đó?

c. Sản phẩm:

- Từ yêu cầu Hs vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra
 - + Xây dựng kịch bản phim hoạt hình
 - + Chuẩn bị tư liệu cho phim hoạt hình
 - + Tạo dự án phim hoạt hình và đưa các đối tượng vào phim hoạt hình.
 - + Căn chỉnh thời gian xuất hiện của các nhân vật và đối tượng.
 - + Thêm hiệu ứng
 - + Tạo hành động và di chuyển cho các nhân vật.
 - + Thêm hội thoại và phụ đề
 - + Lưu và xuất bản dự án phim hoạt hình

d. Tổ chức thực hiện:

NHIỆM VỤ	CÁCH THỨC TỔ CHỨC
Chuyển giao nhiệm vụ	GV nêu câu hỏi và yêu cầu HS trao đổi với bạn bên cạnh để tìm câu trả lời.
Thực hiện nhiệm vụ	HS tiếp nhận nhiệm vụ, trao đổi với bạn cùng bàn. GV quan sát học sinh tự học, thảo luận, trợ giúp kịp thời khi các em cần hỗ trợ; GV có thể gợi ý cho các em các ứng dụng vào thực tế của các ảnh động trên các trang web hay các trình chiếu trên Powerpoint, làm phim...
Báo cáo, thảo luận	GV: Gọi đại diện 2 học sinh trình bày câu trả lời tương ứng. HS báo cáo kết quả GV: Yêu cầu các bạn khác nhận xét, bổ sung (nếu có). HS: Nhận xét, góp ý bổ sung bài của bạn (nếu có).
Kết luận, nhận định	- GV nhận xét, chuẩn hóa kiến thức cho học sinh.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức

2.1. Giới thiệu phim hoạt hình

- a. Mục tiêu:** Học sinh biết được cách kể câu chuyện theo những cách độc đáo.
- b. Nội dung:** Cho học sinh xem phim hoạt hình 2D, 3D được tạo ra từ phần mềm làm video
 - HS dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi
 - + Câu chuyện của phim hoạt hình muốn truyền tải là gì?
 - + Trong phim có những đối tượng nào?
 - + Các đối tượng có thay đổi gì trong xuyên suốt bộ phim?
 - + Phần mềm nào thực hiện được bộ phim này?

c. Sản phẩm: Từ yêu cầu Hs vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra

d. Tổ chức thực hiện:

NHIỆM VỤ	CÁCH THỨC TỔ CHỨC
Chuyển giao nhiệm vụ	GV nêu vấn đề, yêu cầu HS thảo luận nhóm để tìm ra câu trả lời.
Thực hiện nhiệm vụ	HS tiếp nhận nhiệm vụ, kết hợp sgk và thảo luận nhóm hoàn thành câu trả lời. GV quan sát học sinh tự học, thảo luận, trợ giúp kịp thời khi các em cần hỗ trợ.
Báo cáo, thảo luận	GV: Gọi đại diện 1 nhóm trình bày câu trả lời. HS báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ đã thống nhất trong nhóm . GV yêu cầu các nhóm khác nhận xét, bổ sung. HS nhận xét, góp ý bổ sung bài của bạn.
Kết luận, nhận định	- GV nhận xét, chuẩn hóa kiến thức cho học sinh, cho điểm những nhóm học sinh hoàn thành nhanh và chính xác.

3. Hoạt động 3: Thực hành tạo phim hoạt hình

a. Mục tiêu:

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

b. Nội dung: HS đọc yêu cầu và hướng dẫn thực hiện trong SGK trang 119 để hoàn thiện bộ phim hoạt hình

c. Sản phẩm: Phim hoạt hình kể về buổi lễ khai giảng năm học của trường em.

d. Tổ chức thực hiện

- GV hướng dẫn cho hs cách tạo phim hoạt hình

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):



Hình 1. Phân cảnh 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), nhấn 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):



Hình 2. Phân cảnh 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.
- Phụ đề lời phát biểu là văn bản được tạo trong Animiz.

Phân cảnh 3 (Hình 3)



Hình 3. Phân cảnh 3

- Nhân vật các diễn viên được chọn là các tệp ảnh động dạng SWF trong cảnh 4 của video mẫu.
- Cảnh trên sân khấu được chọn là tệp ảnh ở cảnh 4 của video mẫu.

Phân cảnh 4 (Hình 4)



Hình 4. Phân cảnh 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.

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 trong 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, phong 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

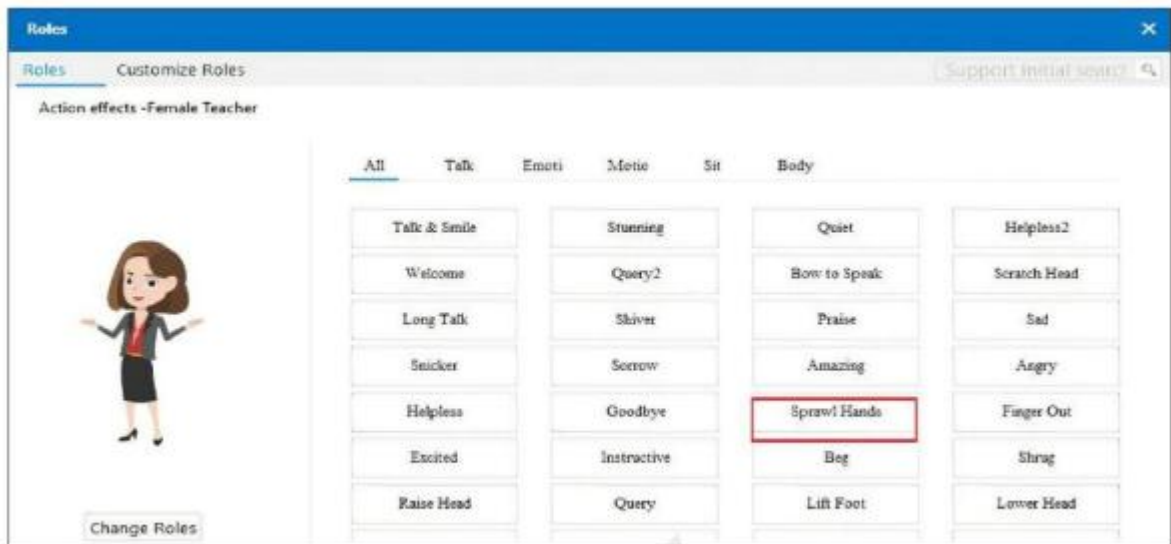
- Tại khung Timeline, chọn hiệu ứng xuất hiện và biến mất cho từng đối tượng.
- Thêm hiệu ứng chuyển cảnh cho các cảnh.

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:
 - + Đưa vào các tệp ảnh động, video dạng SWF, GIF, ...
 - + Cung cấp các mẫu nhân vật **Roles** (*Hình 5*) với nhiều hiệu ứng ảnh 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, nhấn 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**  và bắt đầu ghi âm, chọn **Stop Record** để kết thúc ghi âm.
- Chọn nút **Play**  để nghe thử, có thể chọn **Re-record**  để ghi âm lại, sau khi hoàn tất chọn **Apply**  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**.

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a. Mục tiêu: Vận dụng các kiến thức vừa học để tạo đoạn phim hoạt hình kể về một câu chuyện.

b. Nội dung: Em hãy tạo đoạn phim hoạt hình kể về một buổi lễ khai giảng năm học của trường em.

c. Sản phẩm: Video buổi lễ khai giảng năm học

d. Tổ chức thực hiện:

- GV quan sát và hướng dẫn học sinh thực hiện.
- HS: Làm thực hành trên máy tính

5. Hoạt động 5: Củng cố

- Học sinh trả lời câu hỏi trong sgk trang 123
- Học sinh trả lời câu hỏi trong sbt