

## BÀI 14. THIẾT KẾ PHIM BẰNG PHẦN MỀM MOVIE MAKER

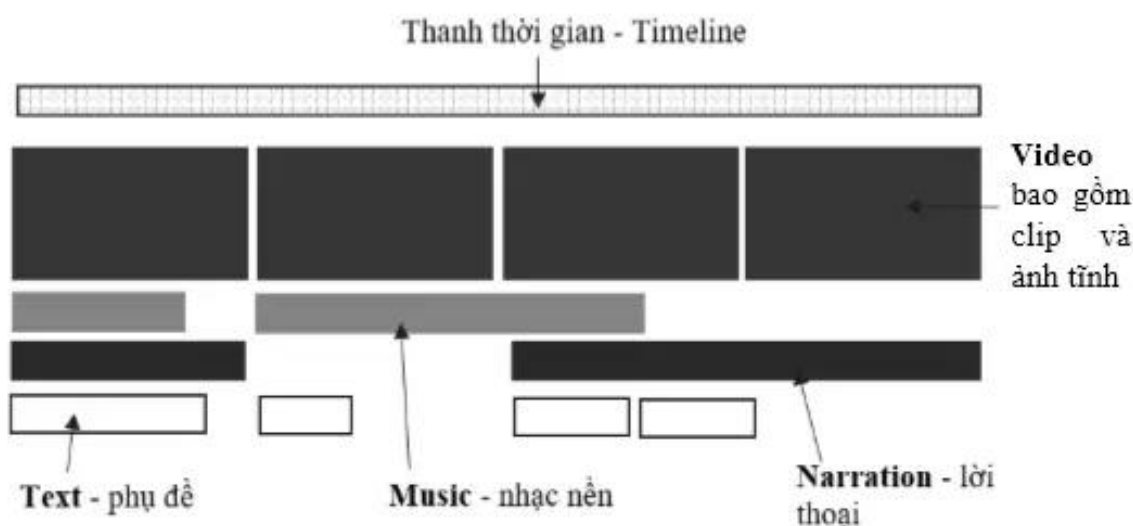
(Thời lượng: 4 tiết)

### A - Mục đích, yêu cầu

- Biết nguyên tắc và cấu trúc một tệp video (phim) hoàn chỉnh.
- Biết sử dụng phần mềm để kiến tạo một dự án phim hoàn chỉnh.

### B - Những điểm cần lưu ý và gợi ý dạy học

- a) Phim (video, movie) là dạng dữ liệu đa phương tiện phổ biến nhất hiện nay trên thế giới. Nhu cầu thiết kế video sẽ ngày càng lớn. Do vậy việc phổ biến, hướng dẫn cho HS biết được các công cụ, phần mềm thiết kế và xử lý video là rất có ý nghĩa trong thời đại số hiện nay. GV cần nói rõ ý này cho HS hiểu.
- b) Hiện có khá nhiều phần mềm có cùng chức năng là thiết kế và xử lý video tương tự như Movie Maker. Tuy nhiên đa số các phần mềm này đều có bản quyền nên chúng tôi chọn Movie Maker vì phần mềm này miễn phí nhưng lại khá chuyên nghiệp. GV hoàn toàn có thể thay thế Movie Maker bằng các phần mềm khác tương đương.
- c) Kiến thức quan trọng nhất của bài học này là mô hình tệp dự án phim 4 lớp của phần mềm.



- d) Phân bổ các tiết dạy của bài học này như sau:

Tiết 1: Mô hình bốn lớp dữ liệu của dự án phim trong phần mềm. Giao diện phần mềm, các thành phần chính của giao diện. Bổ sung đối tượng vào lớp video của dự án. Các thao tác đơn giản với ảnh tĩnh và clip (trong lớp video).

Tiết 2: Các thao tác nâng cao với lớp video.

Tiết 3: Các chức năng làm việc với lớp nhạc nền và lời thoại của phim. Thu âm trực tiếp lời thoại cho phim.

Tiết 4: Các chức năng nâng cao với nhạc nền và lời thoại. Bổ sung phụ đề. Hoàn thiện và xuất bản video đích của dự án phim.

- e) Trong số lớp thông tin, lớp video (lớp đầu tiên) là quan trọng nhất. Lớp thông tin này bao gồm các ảnh tĩnh và các clip. GV cần hướng dẫn tỉ mỉ, cẩn thận các thao tác với lớp thông tin này. Sau đây là một vài thông tin bổ sung và gợi ý khi giảng dạy phần kiến thức này.

Dãy các hình ảnh (tĩnh) và clip động phải liên tục trong lớp dữ liệu đầu tiên này. Có thể hiểu mỗi đối tượng (hình ảnh tĩnh, clip động) là một cảnh, sân khấu của nội dung phim cần thiết lập. Người thiết kế phim chính là đạo diễn cho các cảnh/sân khấu đó. Lưu ý rằng ngầm định mỗi ảnh tĩnh khi được đưa vào dự án phim sẽ thể hiện thành một video tĩnh có độ dài 7 giây.

Các lệnh, thao tác đơn giản trên dãy các đối tượng (ảnh tĩnh, clip động) bao gồm:

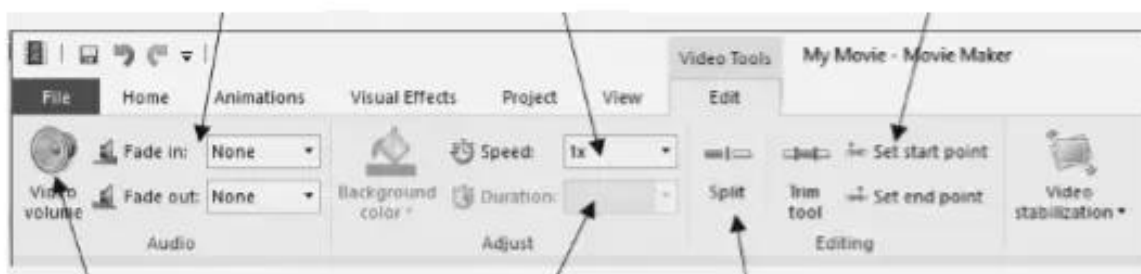
- Xoá, bổ sung mới.
- Thay đổi thứ tự, vị trí.

Các thao tác nâng cao hơn sẽ được thực hiện thông qua thanh công cụ **Video Tools** như hình sau.

Thiết lập hiệu ứng âm thanh khi vào/ra

Thay đổi tốc độ của clip

Set start point: cắt phần đầu của clip  
Set end point: cắt phần đuôi của clip



Thay đổi âm lượng của clip

Thay đổi độ dài video ảnh tĩnh

Tách thành hai clip tại vị trí hiện thời

Cụ thể là:

- Thay đổi âm lượng đối với clip động.
- Thay đổi độ dài thời gian đối với ảnh tĩnh.
- Thay đổi tốc độ thể hiện đối với clip động.
- Tách đôi một đối tượng thành hai đối tượng (tại một vị trí trên timeline).
- Cắt đầu, cắt đuôi.

Các chức năng nâng cao khác:

- Bổ sung lời thoại, nhạc nền và phụ đề chữ.

f) Lớp thông tin thứ hai, thứ ba là nhạc nền, lời thoại có các chức năng và thao tác tương tự nhau mặc dù ý nghĩa của chúng khác nhau. GV cần chú ý các điều sau:

Hai lớp thông tin nhạc nền và lời thoại đều bao gồm một dãy (không cần liên tục) các tệp âm thanh hoặc thu âm trực tiếp. Các lệnh trên các lớp thông tin này được thực hiện thông qua thanh công cụ cho nhạc nền (**music tools**) và lời thoại (**narration tools**).

Thanh công cụ nhạc nền như sau:

Thay đổi âm lượng nhạc nền      Lệnh tách nhạc nền      Công cụ **Music**

Thay đổi thời gian bắt đầu của nhạc nền trong phim

Thay đổi thời gian bắt đầu và kết thúc tương đối của nhạc nền

Các lệnh hiệu ứng âm thanh vào/ra

**Set start point:** Thiết lập thời gian bắt đầu tương đối của đối tượng nhạc nền  
**Set end point:** Thiết lập thời gian kết thúc tương đối của đối tượng nhạc nền

Thanh công cụ lời thoại như sau:

Thay đổi âm lượng lời thoại      Lệnh tách lời thoại      Công cụ **Narration**

Thay đổi thời gian bắt đầu của lời thoại trong phim

Thay đổi thời gian bắt đầu và kết thúc tương đối của lời thoại

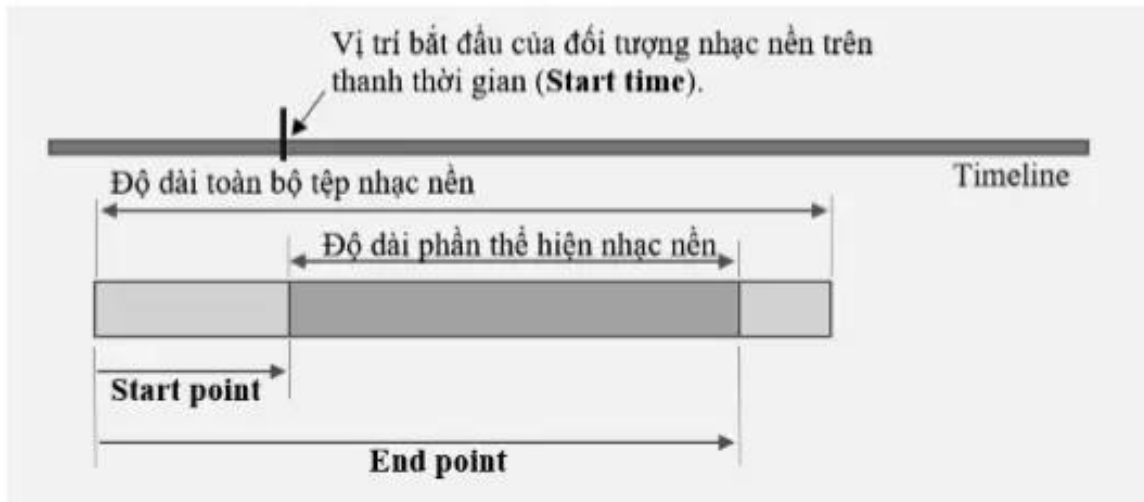
Các lệnh hiệu ứng âm thanh vào/ra

**Set start point:** Thiết lập thời gian bắt đầu tương đối của đối tượng lời thoại  
**Set end point:** Thiết lập thời gian kết thúc tương đối của đối tượng lời thoại

Các lệnh chung với lời thoại và nhạc nền bao gồm:

- Thay đổi âm lượng.
- Thay đổi vị trí bắt đầu trên timeline, thao tác này tương đương dùng chuột kéo thả trên timeline hoặc thay đổi giá trị **Set start time**.

- Tách đôi tại một vị trí trên timeline.
- Thiết lập vị trí bắt đầu và kết thúc của âm thanh bên trong đối tượng âm thanh này. Chú ý các lệnh này không phải là cắt đầu, cắt đuôi như đối với video, mà chỉ thay đổi vị trí bắt đầu, kết thúc như hình ảnh sơ đồ sau chỉ ra.



g) Lớp thông tin cuối cùng là phụ đề, thực chất là các text box được đưa lên màn hình.

Phụ đề chính là các văn bản thuyết minh nằm phía dưới của màn hình, dùng để hỗ trợ cho phim nếu phim không có âm thanh tiếng Việt. Phụ đề cũng có thể là phần giới thiệu phim, tên phim, tác giả phim,... Dãy các phụ đề không cần liên tục.

Các thao tác, lệnh với phụ đề được thực hiện từ thanh công cụ **Text Tools**.



Nhóm các lệnh với phong chữ, màu chữ, căn lề

Thời gian bắt đầu thể hiện phụ đề.  
Độ dài thời gian của phụ đề

Hiệu ứng thể hiện phụ đề

Các lệnh với phụ đề bao gồm:

- Tạo thêm phụ đề, thay đổi vị trí bắt đầu của phụ đề (start time).
- Thay đổi độ dài thời gian thể hiện của phụ đề.
- Thông tin khuôn dạng của chữ, phông chữ, màu chữ, màu nền, căn hàng của chữ.
- Hiệu ứng thể hiện chữ trên phim.