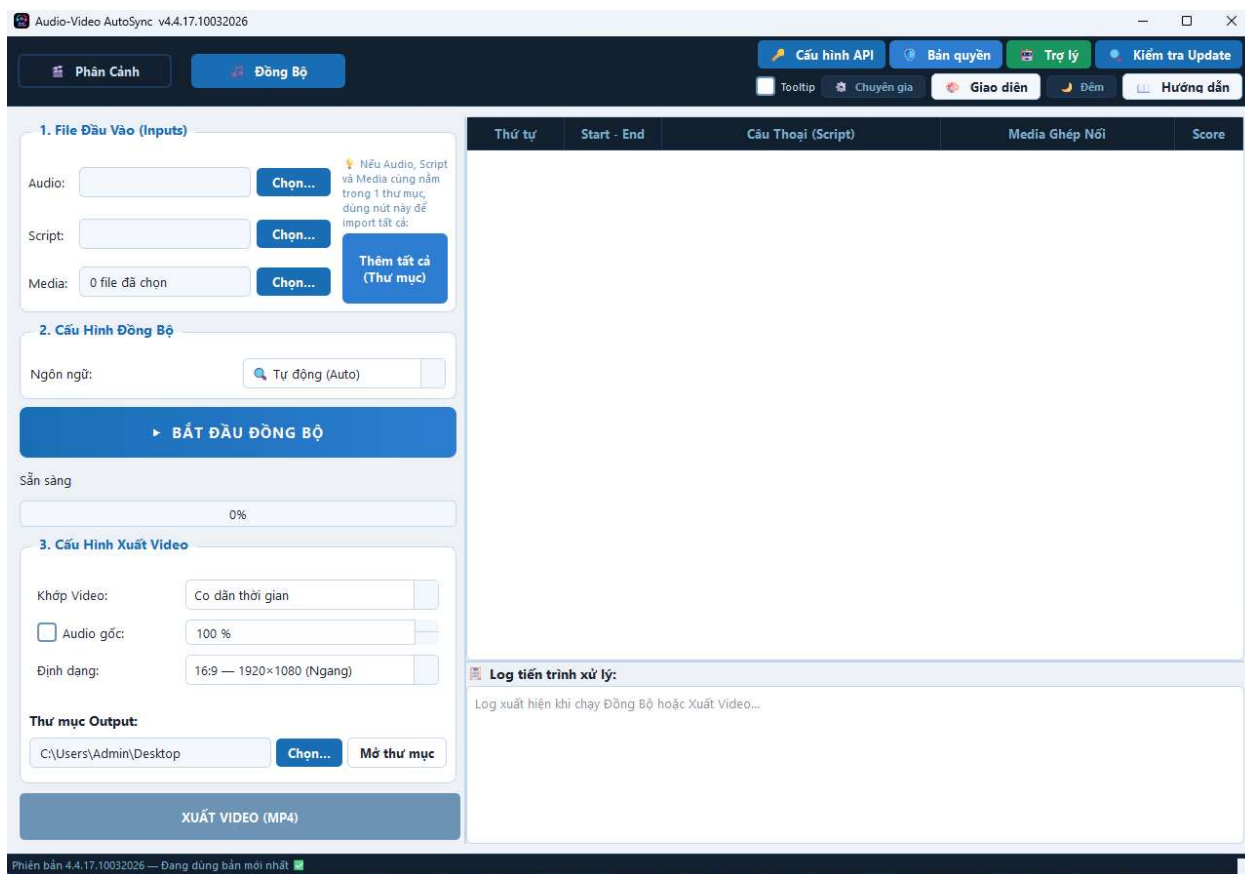


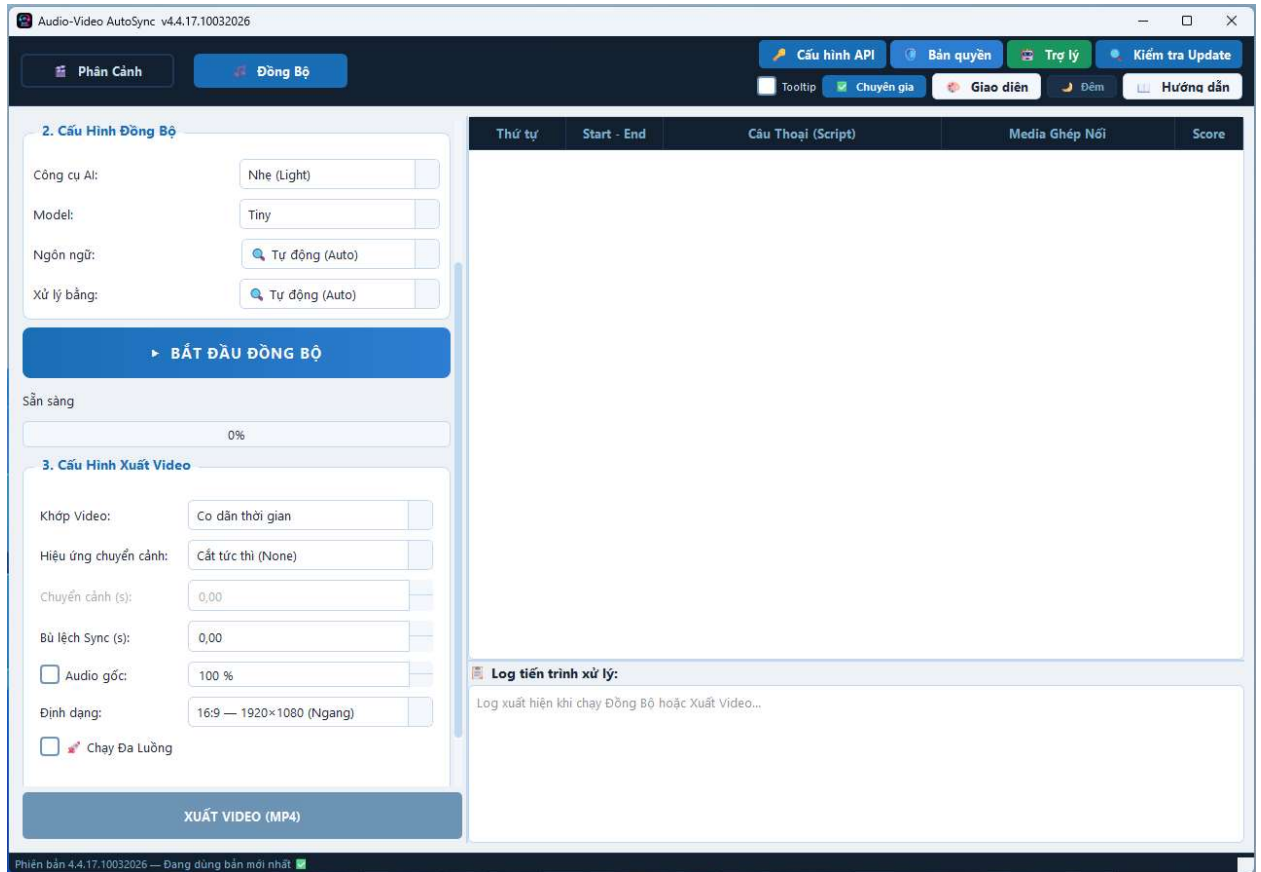
Xin chào anh em, hôm nay mình trở lại với cập nhật mới nhất trên App Đồng bộ của chúng ta!



App đã được cấu trúc giao diện hoàn toàn mới, linh động hơn và thân thiện hơn, thể hiện được nhiều thông tin hơn mà vẫn gọn gàng. Khi vào App chúng ta ở chế độ Đơn giản, mod Chuyên gia chưa bật, khi bật Mod Chuyên gia chúng ta có nhiều tùy chỉnh hơn, nhưng nó cũng ko quá cần thiết với đa số user, nên mình cất nó vào đó cho gọn.

App có Tooltip để giải thích cho khách hàng mới chưa biết về tính năng các nút và có cả Trợ lý để kiểm tra phần mềm đã có đủ môi trường hoạt động chưa. Trong thư mục App cũng có tool Fixupdate và tool CheckSystem để hỗ trợ sửa lỗi thông dụng do nhiều máy thiếu các phần cài đặt môi trường cho app hoạt động.

Đây là hình ảnh Mod Chuyên gia:

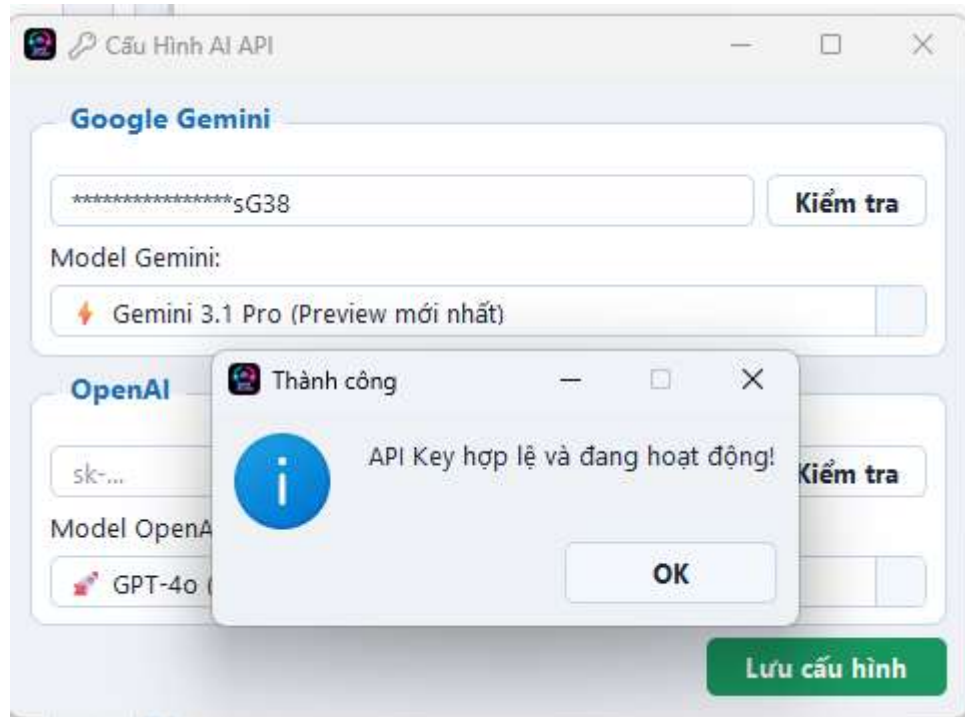


Mình sẽ trình bày chi tiết cách sử dụng App trong tài liệu này.

I. App Phân cảnh: Anh em lưu ý giúp mình, do App hoạt động dựa vào các model của Gemini, OpenAI nên có lúc bị ảnh hưởng bởi nhà cung cấp như là quá tải, hoặc thay đổi gì đó không báo trước, mình sẽ tích cực fix ngay khi nhận được thông báo lỗi. Ngay khi các bạn không thể sử dụng tab Phân cảnh, hãy sử dụng công cụ gốc của nó tại:

<https://fx.studyai86.online/>

1. Cấu hình API: đây là tính năng AI để phân tách kịch bản. Bấm vào Cấu hình API sau đó nhập key, bấm Kiểm tra, rồi bấm Lưu cấu hình là xong.



2. Phân cảnh: Tại đây các bạn chọn lần lượt Phong cách, Tỷ lệ khung hình (để prompt tạo ra đúng nhất ý của bạn). Sau đó upload kịch bản sạch dạng txt, đây chính là kịch bản mà các bạn đem đi đọc voice (TTS). Các bạn lưu ý phải chính xác kịch bản mang đi đọc voice thì App mới làm việc được, ko phải kịch bản mà có phần hướng dẫn phân cảnh như là: Góc quay, chỉ dẫn tạo hình...

1. Cấu Hình Đầu Vào

Phong cách (Style):

 Hoạt hình 3D (Pixar)

 Tải lên Ảnh tham chiếu (Tối đa 3)

(Chưa có ảnh)

Tỷ lệ khung hình:

16:9

2. Cung Cấp Dữ Liệu

 Tải lên file Kịch Bản (.txt)

Kịch bản phân cảnh:

Ngày xưa, khi con người còn sống trong những bộ lạc nhỏ giữa rừng và thảo nguyên, mọi thứ họ cần đều phải tự mang bằng tay. Khi săn được một con thú lớn, họ phải kéo lê nó trên mặt đất. Khi tìm được những khúc gỗ để dựng nhà, họ phải khiêng từng đoạn nặng nề.
Một ngày nọ, một nhóm người trong bộ lạc đã ra cố

3. Tùy chọn cắt cảnh: Có 3 lựa chọn là AI tự quyết định, Chia theo dấu câu, Chia theo số cảnh cố định (AI sẽ quyết định cắt từ đâu đến đâu là 1 cảnh). Mình thường chọn số cảnh cố định để kiểm soát tốt nhất đầu ra.

3. Tùy Chọn Cắt Cảnh

Chế độ cắt:

Chia cố định số lượng

Số cảnh: 10

 **Bắt đầu Phân Cảnh (AI)** 

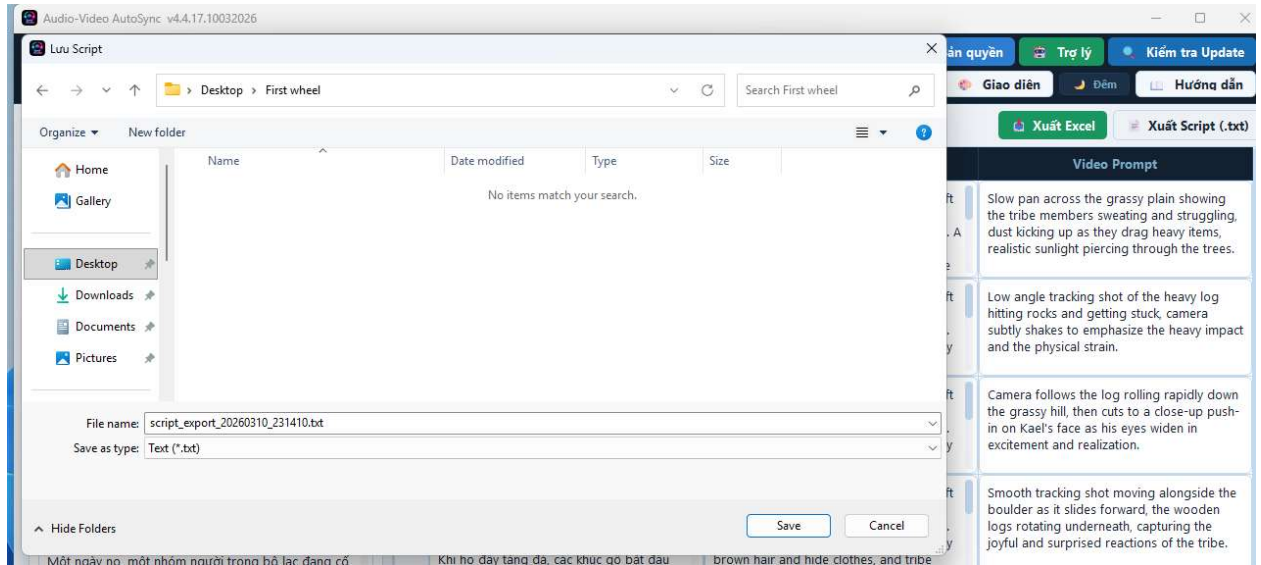
Sau khi cấu hình đầy đủ thì bấm nút Bắt đầu phân cảnh và chờ AI làm việc.

Cấu hình API Bản quyền Trợ lý Kiểm tra Update Tooltip Chuyên gia Giao diện Đêm Hướng dẫn				
Đã tạo (10 cảnh) Xuất Excel Xuất Script (.txt)		Cảnh & Kịch Bản	Image Prompt	Video Prompt
1	CẢNH 1 - Mở đầu "Ngày xưa, khi con người còn sống trong những bộ lạc nhỏ giữa rừng và thảo nguyên, mọi thứ họ cần đều phải tự mang"	3D Disney/Pixar style, cute characters, soft lighting, 3d render, high fidelity, octane render, smooth textures, expressive eyes. A young prehistoric male named Kael with messy brown hair and simple animal hide	Slow pan across the grassy plain showing the tribe members sweating and struggling, dust kicking up as they drag heavy items, realistic sunlight piercing through the trees.	
2	CẢNH 2 - Thử thách "Một ngày nọ, một nhóm người trong bộ lạc đang cố kéo một khúc gỗ lớn về làng. Mặt đất gồ ghề khiến khúc gỗ liên tục mắc"	3D Disney/Pixar style, cute characters, soft lighting, 3d render, high fidelity, octane render, smooth textures, expressive eyes. Kael, a young prehistoric male with messy brown hair and hide clothes, and three	Low angle tracking shot of the heavy log hitting rocks and getting stuck, camera subtly shakes to emphasize the heavy impact and the physical strain.	
3	CẢNH 3 - Khám phá "Bất chợt, một người trong nhóm nhận ra điều thú vị. Khi khúc gỗ tròn lăn xuống dốc, nó di chuyển rất nhanh mà không cần nhiều"	3D Disney/Pixar style, cute characters, soft lighting, 3d render, high fidelity, octane render, smooth textures, expressive eyes. Kael, a young prehistoric male with messy brown hair and hide clothes, with wide,	Camera follows the log rolling rapidly down the grassy hill, then cuts to a close-up push-in on Kael's face as his eyes widen in excitement and realization.	
4	CẢNH 4 - Thử nghiệm "Ngày hôm sau, họ thử đặt một tảng đá lớn lên nhiều khúc gỗ tròn nằm dưới đất. Khi họ đẩy tảng đá, các khúc gỗ bắt đầu"	3D Disney/Pixar style, cute characters, soft lighting, 3d render, high fidelity, octane render, smooth textures, expressive eyes. Kael, a young prehistoric male with messy brown hair and hide clothes, and tribe	Smooth tracking shot moving alongside the boulder as it slides forward, the wooden logs rotating underneath, capturing the joyful and surprised reactions of the tribe.	
5	CẢNH 5 - Vấn đề phát sinh "Từ đó, họ bắt đầu dùng các khúc gỗ tròn như những con lăn để di chuyển những vật nặng. Nhưng cách này vẫn có một vấn đề."	3D Disney/Pixar style, cute characters, soft lighting, 3d render, high fidelity, octane render, smooth textures, expressive eyes. Kael, a young prehistoric male with messy brown hair and hide clothes, looking	Fast motion of logs rolling out from under a heavy object, camera tilts down to show Kael frantically picking them up and running to move them to the front.	
6	CẢNH 6 - Sáng chế "Một người thợ khéo tay trong bộ lạc bắt đầu suy nghĩ. Nếu chỉ lấy một phần tròn của khúc gỗ và gắn nó vào một thanh gỗ"	3D Disney/Pixar style, cute characters, soft lighting, 3d render, high fidelity, octane render, smooth textures, expressive eyes. Kael, a young prehistoric male with messy brown hair and hide clothes, sitting on the	Close-up macro shot of the stone tool chipping away wood, wood shavings flying in slow motion, followed by a smooth pan showing the wooden stick being inserted into the hole.	
7	CẢNH 7 - Thành tựu "Khi ông đặt hai miếng gỗ tròn vào hai bên của một chiếc khung gỗ, rồi đẩy thử, điều"	3D Disney/Pixar style, cute characters, soft lighting, 3d render, high fidelity, octane render, smooth textures, expressive eyes. Kael, a young prehistoric male with messy	Low angle tracking shot parallel to the wooden wheels turning smoothly over dirt and pebbles, slight camera vibration, glowing warm light hitting the wheels.	

4. Tải về file Excel và file Txt:

- File txt chính là kịch bản đã phân cảnh mà bạn sẽ nạp vào app đồng bộ sau này, hãy giữ nó cẩn thận.

- File excel sẽ có prompt ảnh để bạn mang đi Text-to-Image



II. App Đồng bộ:

Bạn có thể tạo Video hoặc chỉ tạo SRT bằng cách như sau:

1. Chỉ tạo SRT: chỉ nạp vào Audio và kịch bản sạch -> Bấm Bắt đầu đồng bộ thì sau khi phân tích xong nó sẽ đẩy ra file SRT là kết hợp giữa file Audio và Kịch bản chuẩn bạn nhập vào. File Sub này bạn mang add vào Capcut thì sub của bạn sẽ chuẩn hơn là Sub tự tạo của Capcut do nó STT. Khi tạo video xong App cũng tạo ra file SRT này.

2. Tạo Video đồng bộ hình tiếng.

Sau khi có đầy đủ nguyên liệu bao gồm

- Ảnh hoặc video: App Đồng bộ cho phép bạn nhập vào số lượng file hình bất kỳ, nếu hình ít hơn số cảnh đã phân thì sẽ lập file cuối, và bạn sẽ sắp xếp lại nếu cần, còn ngược lại thì App sẽ lấy từ đầu đến đủ hình thì thôi.

- Kịch bản đã tải ở tool phân cảnh.

- Bản TTS (voice) của kịch bản sạch.

Hãy đặt chúng trong cùng 1 thư mục và dùng nút Thêm tất cả để nhập vào !

3. Cấu hình đồng bộ:

Mọi thứ mình đã setup sẵn, bạn chỉ cần chọn đúng ngôn ngữ để App hoạt động chính xác nhất, đặc biệt là nhóm Trung, Nhật, Hàn. Với file TTS sạch thì để cấu hình hiện tại, nếu là các file Audio có độ khó cao như đọc nhanh, nhịu, ko khớp hoàn toàn với kịch bản, có nhạc nền, có nhiều, tiếng ồn... thì chọn các mode cao hơn.


4. Cấu hình xuất Video.

- Khớp video: để video gốc khớp với đoạn audio mà nó ghép, bạn có 2 lựa chọn là tăng/giảm tốc độ của đoạn clip đó hoặc cắt bớt/lấp lại để độ dài phân hình bằng với đoạn Audio.



Sau Phase 1, App sẽ hiển thị từng đoạn hình và kịch bản khớp nhau dựa theo phân tích Audio, lúc này bạn có thể sắp xếp lại nếu cần.

Segments: 10 ✔ Tốt: 10 (100%) ⚠ Xem lại: 0 (0%) ✘ Cảnh báo: 0 (0%)

	Thứ tự	Start - End	Câu Thoại (Script)	Media Gép Nối	Score
1	Cảnh 1	0.00s - 18.20s	Ngày xưa, khi con người còn sống trong những bộ lạc nhỏ giữa rừng và thảo nguyên, mọi thứ họ cần đều phải tự mang bằng tay. Khi săn được một con ...	 10.png	86
2	Cảnh 2	18.20s - 30.60s	Một ngày nọ, một nhóm người trong bộ lạc đang cố kéo một khúc gỗ lớn về làng. Mặt đất gồ ghề khiến khúc gỗ liên tục mắc lại. Họ kéo mãi, mệt mỏi và ...	 2.png	88
3	Cảnh 3	30.60s - 46.00s	Bất chợt, một người trong nhóm nhận ra điều thú vị. Khi khúc gỗ tròn lăn xuống dốc, nó di chuyển rất nhanh mà không cần nhiều sức lực. Người đó nghĩ: nếu ...	 3.png	91
4	Cảnh 4	46.00s - 63.70s	Ngày hôm sau, họ thử đặt một tảng đá lớn lên nhiều khúc gỗ tròn nằm dưới đất. Khi họ đẩy tảng đá, các khúc gỗ bắt đầu lăn, và tảng đá di chuyển dễ dàng...	 4.png	88
5	Cảnh 5	63.70s - 77.60s	Từ đó, họ bắt đầu dùng các khúc gỗ tròn như những con lăn để di chuyển những vật nặng. Nhưng cách này vẫn có một vấn đề. Các khúc gỗ luôn lăn ra ...	 5.png	96
6	Cảnh 6	77.60s - 102.20s	Một người thợ khéo tay trong bộ lạc bắt đầu suy nghĩ. Nếu chỉ lấy một phần tròn của khúc gỗ và gắn nó vào một thanh gỗ cố định, thì vật đó có thể qu...	 6.png	91

Log tiến trình xử lý:

```

[00:46:59] [Đồng Bộ 70%] Tối ưu biên local...
[00:46:59] [Đồng Bộ 82%] Xuất metadata...
[00:46:59] [Đồng Bộ 85%] Light Pipeline xong
[00:46:59] ✔ 00:46:59 - [PHASE 1] Light Pipeline xong — 10 đoạn · 🕒 00:53
[00:46:59] ⚠ 00:46:59 - [PHASE 1] Gợi ý: 0 cần review | 7 drift hotspot (70%) | 0 segment độ tin thấp. → Thử pipeline 'FAST' để cải thiện kết quả.
[00:46:59] [Đồng Bộ 75%] Đang gán Media vào Cảnh...
[00:46:59] ✔ 00:46:59 - [PHASE 1] Hoàn tất — 10 cảnh · 🕒 Tổng: 00:58

```

- Hiệu ứng chuyển cảnh: chọn hiệu ứng các bạn muốn và thời gian chuyển cảnh.
- Bù lệch: dùng khi các bạn muốn đẩy Audio đi trước hay sau hình.
- Audio gốc: tick vào và điều chỉnh âm lượng để giữ lại Audio gốc theo ý bạn.
- Định dạng: chọn khung hình ngang, dọc, vuông... theo ý bạn.

Sau đó bấm Xuất video và chờ !