

SỬ DỤNG MÔ HÌNH GEMINI AI VÀ CANVA THIẾT KẾ TRUYỆN TRANH GIÁO DỤC CHO TRẺ

Nguyễn Thị Kim Nhung, Nguyễn Văn Dũng
Trường Cao đẳng Sư phạm Nghệ An

Tóm tắt: Truyện tranh đóng vai trò quan trọng trong giáo dục trẻ em, góp phần phát triển ngôn ngữ, đạo đức và kỹ năng sống. Trong kỷ nguyên số, trí tuệ nhân tạo (AI) hỗ trợ hiệu quả quá trình sáng tạo truyện tranh, từ nội dung đến hình ảnh. Các mô hình AI khác nhau như ChatGPT, Gemini, ... (để tạo nội dung, hình ảnh) hay Midjourney và Leonardo AI, Google AI Studio, ... (tạo hình ảnh) có thể được sử dụng trong thiết kế truyện tranh. Bài viết này lựa chọn mô hình Gemini AI để hỗ trợ cả nội dung và hình ảnh nhằm đơn giản hóa quy trình đồng thời đảm bảo chất lượng.

Từ khóa: Mô hình AI, Gemini, Canva, thiết kế truyện tranh.

APPLICATION OF THE GEMINI AI MODEL AND CANVA IN DESIGNING EDUCATIONAL COMICS FOR CHILDREN

Nguyen Thi Kim Nhung, Nguyen Van Dung
Nghe An College of Education

Abstract: Comic books play an important role in children's education, helping to develop language, ethics, and life skills. In the digital age, AI effectively supports comic book creation, from content to images. Various models, such as ChatGPT and Gemini (for content) and Midjourney and Leonardo AI (for images), can be used. This article selects Gemini AI for both content and image design to simplify the process while ensuring quality.

Keywords: AI models, Gemini, Canva, comic design

Nhận bài: 15/04/2025

Phản biện: 10/05/2025

Duyệt đăng: 14/05/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Truyện tranh là một công cụ giáo dục hấp dẫn, giúp trẻ em tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên thông qua hình ảnh sinh động và nội dung gần gũi. Nhờ vào sự kết hợp giữa ngôn ngữ và hình ảnh, truyện tranh hỗ trợ phát triển tư duy logic, khả năng đọc hiểu và khơi gợi sự sáng tạo ở trẻ. Đặc biệt, trong giáo dục mầm non và tiểu học, truyện tranh có thể giúp truyền tải các khái niệm khoa học, đạo đức và kỹ năng sống một cách dễ hiểu, kích thích hứng thú học tập.

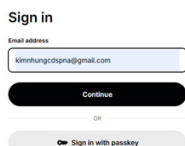
Tuy nhiên, việc thiết kế truyện tranh giáo dục đòi hỏi nhiều công sức từ giáo viên, từ xây dựng nội dung đến minh họa. Trí tuệ nhân tạo (AI) đang trở thành công cụ hỗ trợ hiệu quả trong quá trình này, giúp tự động hóa việc tạo hình ảnh, đề xuất kịch bản và cá nhân hóa nội dung theo độ tuổi và trình độ học sinh. Bài báo này sẽ đề xuất cách ứng dụng mô hình AI trong việc hỗ trợ giáo viên thiết kế truyện tranh một cách hiệu quả.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Thiết kế cốt truyện với Gemini

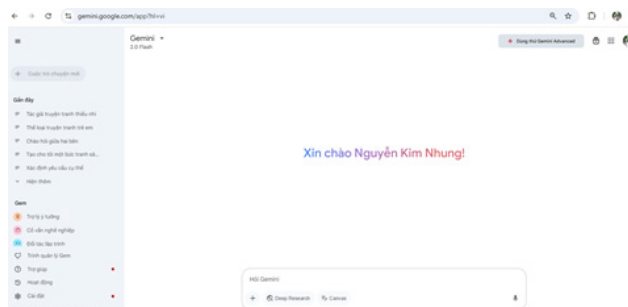
2.1.1. Truy cập trang <https://gemini.google.com>

Đăng nhập (sign in) bằng tài khoản google



Bấm Continue, nhập password. Tích vào Tôi không phải là người máy và nhấn Sign in

2.1.2. Thiết kế cốt truyện với Gemini



Cũng giống như làm việc với ChatGPT hay các công cụ AI khác, chúng ta nhập các yêu cầu (prompt) vào ô Hỏi Gemini và nhấn enter.

Gợi ý một trình tự sử dụng Gemini AI hỗ trợ thiết kế truyện tranh như sau:

Bước 1: Hỏi Gemini có những thể loại truyện tranh cho trẻ nào nổi bật, chúng ta sẽ chọn một thể loại trong số đó.

Bước 2: Hỏi tiếp trong thể loại chúng ta chọn thì có những tác giả nào nổi bật, chúng ta sẽ chọn một tác giả trong số các tác giả được nêu tên.

Bước 3: Hỏi Gemini điểm mạnh của tác giả chúng ta chọn là gì? Cách kể chuyện như thế nào, thể hiện nhân vật ra sao?

Tiếp theo, yêu cầu Gemini tóm tắt các đặc điểm của tác giả một cách ngắn gọn

Bước 4: Nhờ Gemini đóng vai tác giả đó để sáng tác cho chúng ta một câu truyện cho trẻ em

bao nhiêu tuổi, có nhân vật gì, truyện khoảng bao nhiêu phân cảnh và đảm bảo các yếu tố như đặc điểm của tác giả chúng ta chọn trên.

Kết quả là chúng ta có cốt truyện với các phân cảnh cụ thể. Chúng ta rà soát nội dung truyện, có thể yêu cầu Gemini điều chỉnh cho phù hợp hoặc chúng ta sẽ tự điều chỉnh theo mục tiêu của chúng ta.

Bước 5: Bây giờ chúng ta sẽ hỏi về đặc điểm tranh vẽ trong truyện của tác giả đã chọn, yêu cầu Gemini tóm tắt ngắn gọn các đặc điểm đó.

Bước 6: Chúng ta sẽ nhờ Gemini viết các yêu cầu (prompt) để vẽ tranh cho các phân cảnh, yêu cầu prompt viết bằng tiếng Anh và phải đảm bảo các đặc điểm ở bước 5. (Các bạn yêu cầu viết prompt bằng Tiếng Việt cũng được nhưng nếu bằng Tiếng Anh thì kết quả theo kinh nghiệm thường tốt hơn nhé.)

Sau khi có prompt để yêu cầu vẽ tranh cho các phân cảnh, chúng ta sử dụng từng prompt một tiến hành yêu cầu Gemini vẽ tranh.

Khi sử dụng các công cụ AI, cùng một yêu cầu trong các thời điểm khác nhau thì kết quả trả về sẽ có thể khác nhau, các bạn không nên lo lắng, điểm nào chưa rõ, chưa được như ý thì chúng ta yêu cầu Gemini thiết kế lại nhé!

Một gợi ý cụ thể các prompt sử dụng theo trình tự trên:

Prompt 1: Tôi cần làm truyện tranh dành cho trẻ con từ 3 đến 6 tuổi, theo bạn đâu là những thể loại tôi nên tham khảo, liệt kê top 5 cho tôi nhé!

Prompt 2: Với thể loại truyện tranh giáo dục về các loài động vật được nhân cách hóa thì tác giả nào đang nổi tiếng nhất hiện nay? liệt kê top 3 cho tôi nhé!

Prompt 3: Điểm mạnh của Eric Carle như thế nào? cách kể chuyện ra sao, thể hiện nhân vật như thế nào?

Prompt 4: Nếu muốn mượn tri thức của Eric Carle để viết truyện thì tôi cần nhớ những keyword nào? hãy viết không quá 200 ký tự

Prompt 5: Hãy đóng vai thành Eric Carle, giúp tôi viết một câu chuyện dành cho trẻ em 3 đến 6 tuổi chủ thể là chú sóc nâu nhỏ tốt bụng, thích giúp đỡ người khác. Độ dài khoảng 6 phân cảnh. Trong cách viết truyện, bạn phải thể hiện được các yếu tố sau: cốt truyện dễ hiểu, lồng ghép thông điệp giáo dục nhẹ nhàng.

Prompt 6: Hãy kể lại câu chuyện theo ngôi kể thứ 3 là với danh xưng là bà và xưng với các cháu, kể về một mẫu chuyện mà bà sưu tầm được

Sau khi có cốt truyện, chúng ta cần nghiên cứu kỹ để chỉnh sửa hoặc viết lại cho phù hợp với mục

đích giáo dục và đối tượng trẻ em mà chúng ta hướng tới.

Prompt 7: Dựa vào những yếu tố trên hãy chi tiết hóa hình ảnh cho các nhân vật 1 lần trước khi chúng ta tạo thành bộ truyện hoàn thiện cùng nhau nhé Eric Carle

Prompt 8: Nếu chỉ có 200 ký tự để mô tả về điểm mạnh của Eric Carle khi vẽ truyện thì bạn sẽ dùng các keyword nào?

Kết quả:

Chắc chắn rồi! Nếu chỉ có 200 ký tự, đây là những từ khóa thể hiện điểm mạnh của Eric Carle:

Cắt giấy: Tạo hình 3D độc đáo. Màu sắc: Tươi sáng, thu hút trẻ. Đơn giản: Hình ảnh, cốt truyện dễ hiểu. Tương tác: Kích thích sự tham gia. Giáo dục: Lồng ghép thông điệp nhẹ nhàng.

Prompt 9: Dựa trên câu chuyện hãy giúp tôi viết chi tiết từng câu prompt để vẽ hình ảnh theo công thức 5W1H (2 yếu tố phụ là style và How much) Prompt viết bằng tiếng anh, tối đa 400 ký tự, không được trình bày các thành phần trong 5W1H. Yêu cầu phải có các yếu tố sau trong prompt: Tạo hình 3D cắt giấy độc đáo. Màu sắc: Tươi sáng, thu hút trẻ. Đơn giản: Hình ảnh, cốt truyện dễ hiểu. Tương tác: Kích thích sự tham gia. Giáo dục: Lồng ghép thông điệp nhẹ nhàng.

Tóm tắt kết quả:

Phân cảnh 1: Sammy đi nhặt hạt dẻ

• “A cheerful brown squirrel, Sammy, gathers acorns in a lush green forest, paper-cut style, 3D effect, bright colors, simple shapes, interactive elements, teaches about nature.”

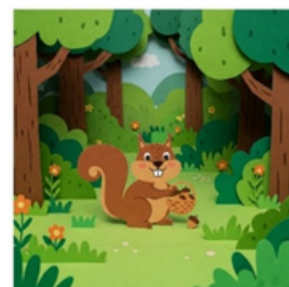
Phân cảnh 2...

2.1.3. Yêu cầu Gemini vẽ tranh cho truyện

Viết prompt để Gemini vẽ tranh cho từng phân cảnh, mỗi lần vẽ được tranh vừa ý của từng phân cảnh, chúng ta nhấn nút mũi tên trên bức tranh để tải về máy tính. Ví dụ:

Prompt 10: Hãy vẽ giúp tôi tranh cho phân cảnh 1 theo yêu cầu sau: “A cheerful brown squirrel, Sammy, gathers acorns in a lush green forest, paper-cut style, 3D effect, bright colors, simple shapes, interactive elements, teaches about nature.”

Kết quả:

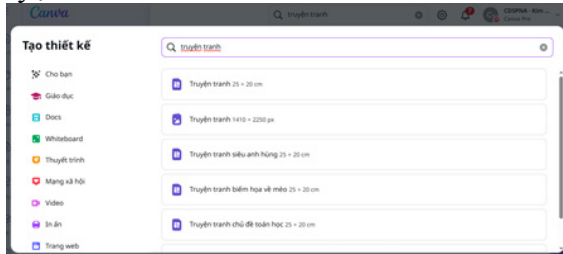


Tương tự, yêu cầu vẽ tranh cho các phân cảnh khác của truyện.

2.2. Hoàn thiện thiết kế truyện tranh trên Canva

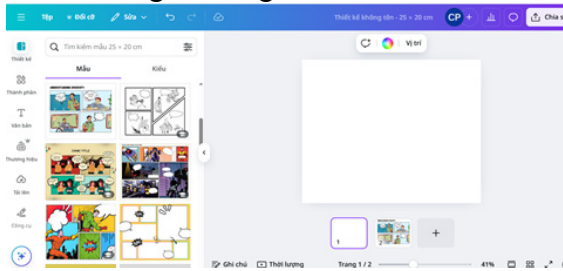
Truy cập trang <https://www.canva.com>, ai chưa có tài khoản thì nhấn chọn Đăng nhập/ sign in bằng tài khoản gmail nhé!

Bấm vào mục “Tạo thiết kế”, sau đó tìm kiếm “truyện tranh”



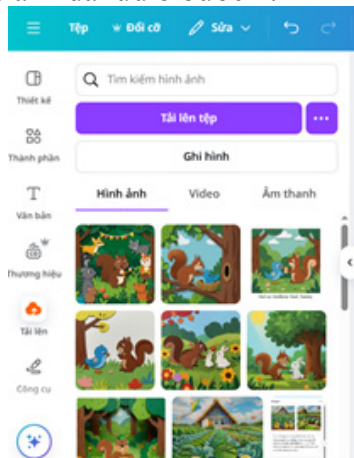
Chọn một kích thước truyện theo mong muốn của mình, ví dụ này mình chọn 25 x 20 cm, các bạn có thể chọn kích thước lớn hơn.

Ở mục “Thiết kế” có rất nhiều mẫu thiết kế sẵn các bạn có thể sử dụng hoặc mình có thể thiết kế theo ý thích. Ở ví dụ này, mình chỉ thiết kế đơn giản nên không sử dụng mẫu.



- Tải tranh từ máy tính lên canva:

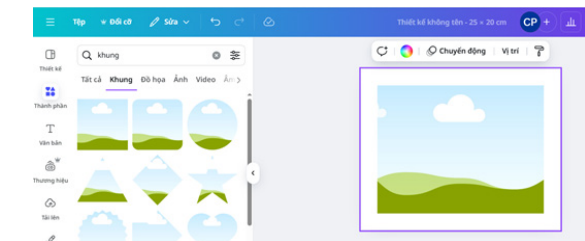
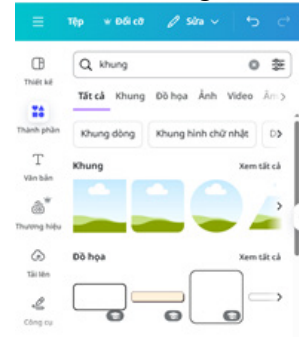
Bây giờ chúng ta chọn mục “Tải lên” để tải từ máy tính những tranh đã vẽ bằng Gemini cho từng phân cảnh. Bạn bấm chọn “Tải tệp lên” và chọn đến các bức tranh đã lưu ở bước 2.



- Thiết kế trang:

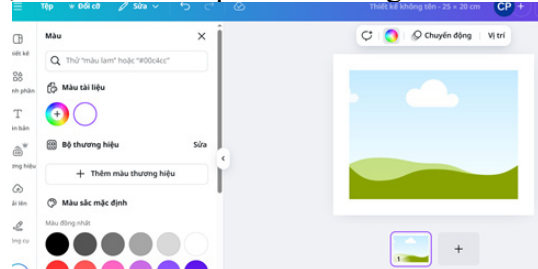
+ Chọn mục “Thành phần”, gõ tìm Khung, chúng ta sẽ chèn 1 khung vào trang sách và sau đó nhân bản các trang để tranh ở các trang có kích thước giống nhau. Bấm chọn 1 khung và kéo kích

thước khung to/ nhỏ trên trang cho vừa ý.

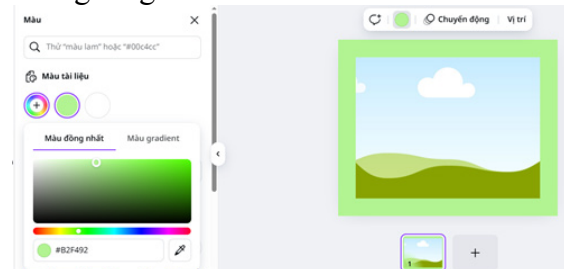


+ Chọn màu nền cho trang:

Các bạn bấm chọn vào nền trang, sau đó bấm chọn bánh xe màu phía trên trang.

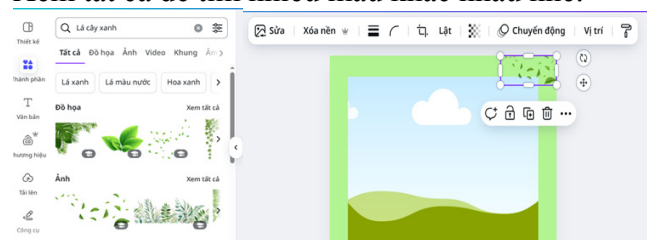


Bấm chọn màu có sẵn phía bên trái hoặc bấm dấu hình tròn có dấu + để chọn các màu khác. Ở ví dụ này, các bức tranh được tạo chủ yếu có màu xanh lá đậm, nên mình chọn nền màu xanh lá nhạt cho cùng tông.



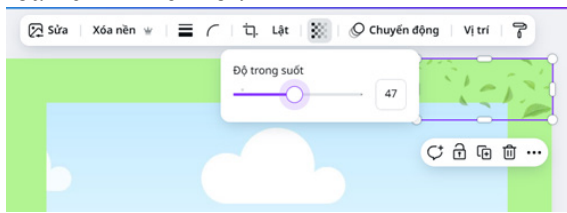
+ Thêm các họa tiết trang trí:

Các bạn chọn mục “Thành phần”, gõ vào tên họa tiết mình muốn tìm, ví dụ “lá cây xanh”, bấm Xem tất cả để tìm nhiều mẫu khác nhau nhé.



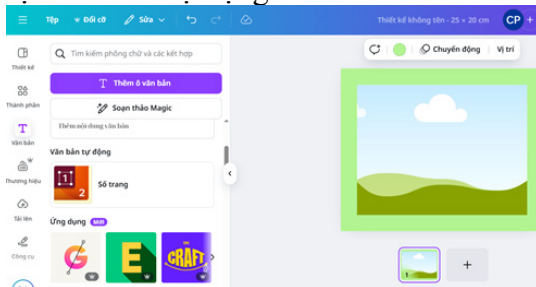
Chọn một họa tiết ưng ý, chỉnh kích thước và đưa vào góc trang trí, các bạn có thể làm mờ họa

tiết (giảm độ trong suốt) để làm nền ko mất đi sự nổi bật của tranh chính. Thêm một số họa tiết nữa là hoàn chỉnh nền rồi.

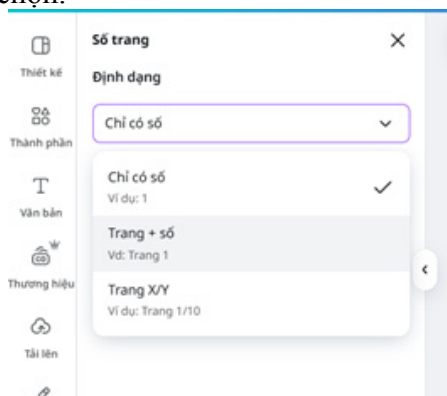


+ Đánh số trang cho truyện:

Bạn chọn “Văn bản”, kéo xuống chọn Số trang ở mục Văn bản tự động



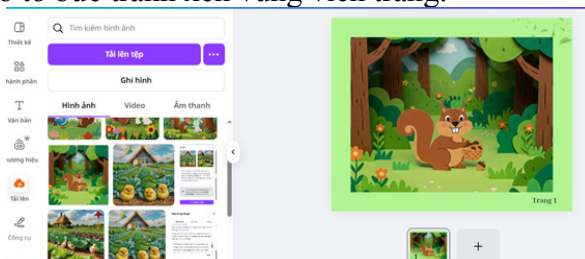
Chọn định dạng mong muốn, có 3 định dạng để bạn lựa chọn.



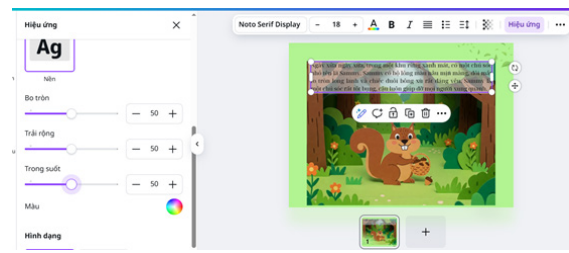
+ Đưa tranh và văn bản vào từng trang sách:

Chúng ta sẽ làm hoàn chỉnh trang 1, sau đó tạo bản sao trang 1 và chỉnh lại cho nhanh nhé!

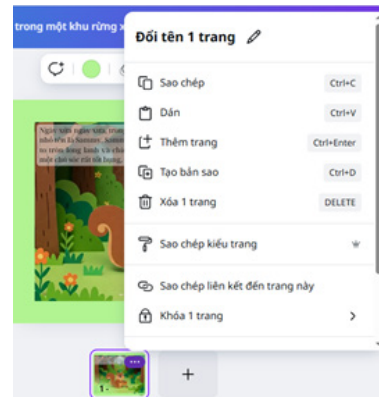
Mở mục “Tải lên” và kéo tranh vẽ cho phân cảnh 1 vào khung ảnh trên trang. Nếu thừa viền trắng thì chúng ta dùng chức năng xén phía trên để kéo to bức tranh xén vùng viền trắng.



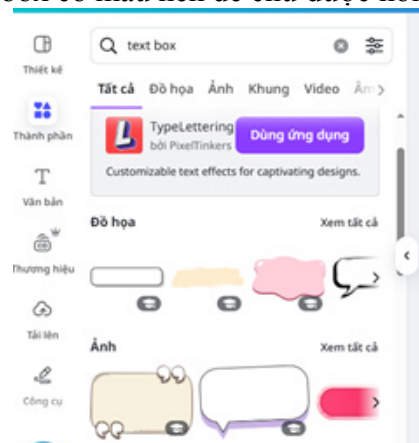
Tiếp theo, chúng ta mở kịch bản truyện, copy phần văn bản dán vào trang. Nếu các bạn đặt văn bản lên tranh, thì để dễ đọc các bạn có thể chọn “Hiệu ứng” dùng nền chữ trắng giảm độ trong suốt của nền xuống cho đẹp.



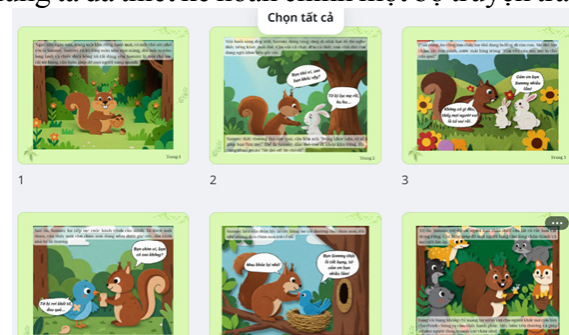
Hoàn thiện trang 1 về màu chữ, cỡ chữ, cỡ chữ của số trang, màu nền, họa tiết. Chúng ta tạo bản sao cho các trang sau bằng cách bấm vào nút ba chấm, chọn tạo bản sao hoặc nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + D.



Chỉnh sửa các văn bản, thay hình ảnh ở các phân cảnh cho phù hợp. Những trang có hội thoại giữa các nhân vật, các bạn chọn mục “Thành phần” gõ tìm text box. Lưu ý, chúng ta nên chọn mẫu text box có màu nền để chữ được nổi bật.

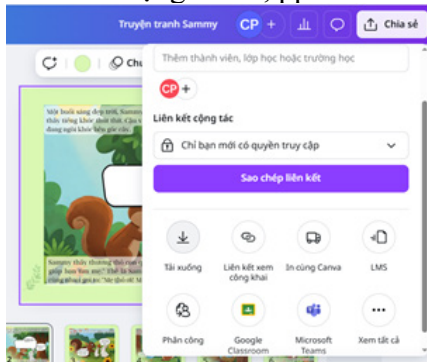


Copy lời thoại của các nhân vật dán vào trang, điều chỉnh cho vừa khung text box. Như vậy là chúng ta đã thiết kế hoàn chỉnh một bộ truyện tranh.



+ Tải truyện về máy tính:

Chúng ta có thể tải về dưới dạng ảnh từng trang hoặc có thể xuất ra dạng video, pptx



Bấm vào mục “Chia sẻ”, chọn “Tải xuống”, chọn định dạng mình muốn tải: ảnh (JPG, PNG),

PDF, video hay powerpoint. Bấm chọn Tải xuống, tìm đến thư mục lưu trữ tệp trong máy tính. Vậy là chúng ta đã hoàn thành thiết kế bộ truyện tranh giáo dục cho trẻ.

III. KẾT LUẬN

Việc kết hợp các công cụ AI với Canva tạo thành bộ công cụ mạnh mẽ hỗ trợ thiết kế truyện tranh giáo dục cho trẻ em. Các công cụ này trợ giúp chúng ta về lên ý tưởng, xây dựng cốt truyện, tạo lời thoại sinh động, tạo hình ảnh minh họa độc đáo theo yêu cầu. Tuy nhiên, chúng ta cần trang bị kỹ năng biên tập để hoàn thiện tác phẩm, cần kiểm tra kỹ lưỡng nội dung do các công cụ AI tạo ra, đảm bảo phù hợp với thuần phong mỹ tục và mục tiêu giáo dục của chúng ta.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Khúc, H. M., & Bùi, K. N. (2024). Thiết kế và khai thác truyện tranh minh họa tính đến trí tuệ cảm xúc trong giao tiếp cho học sinh tiểu học. Tạp Chí Giáo dục, 24(đặc biệt 5), 34–39.
- [2]. https://www.toolify.ai/vi/ai-news-vn/to-truyen-tranh-cho-tr-em-ch-trong-10-pht-vi-s-tr-gip-ca-ai-878217?utm_source=chatgpt.com