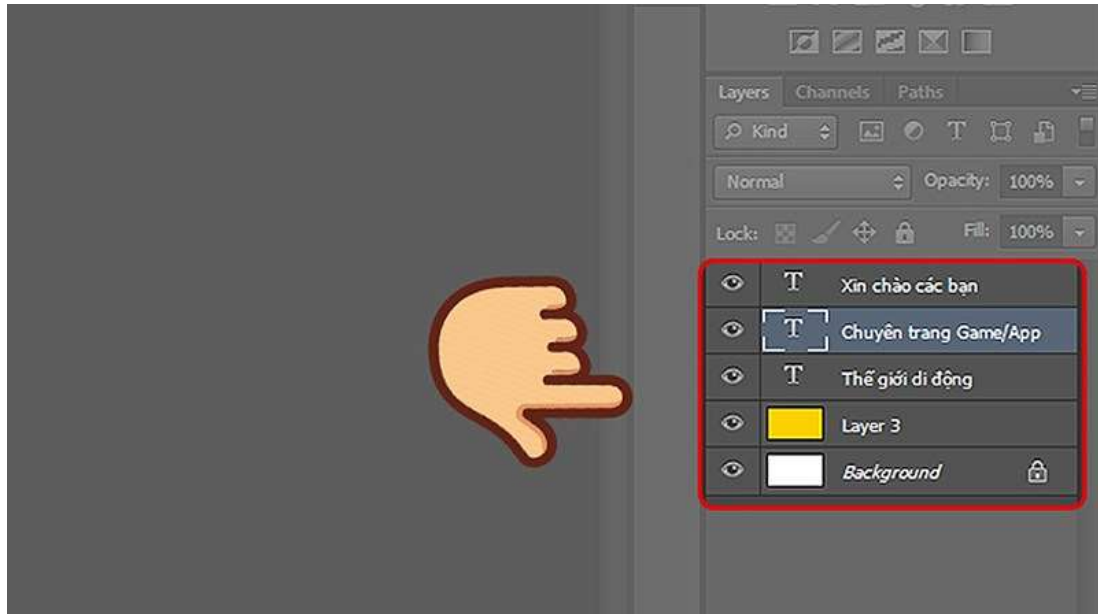


Phần 1. Làm ảnh động bằng Photoshop

Bài 1. Tạo ảnh động bằng các layer trên Photoshop

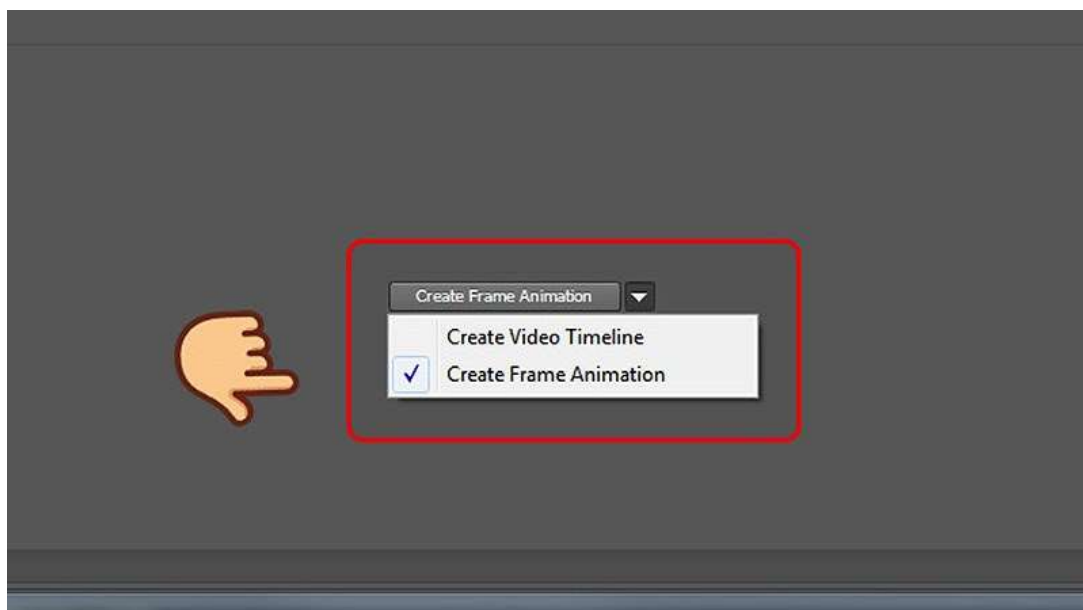
1.1.1 Bước 1: Tạo Layer

Chuẩn bị sẵn các hình layer ảnh để tạo ảnh động, lưu ý là mỗi layer là mỗi hình ảnh khác nhau.

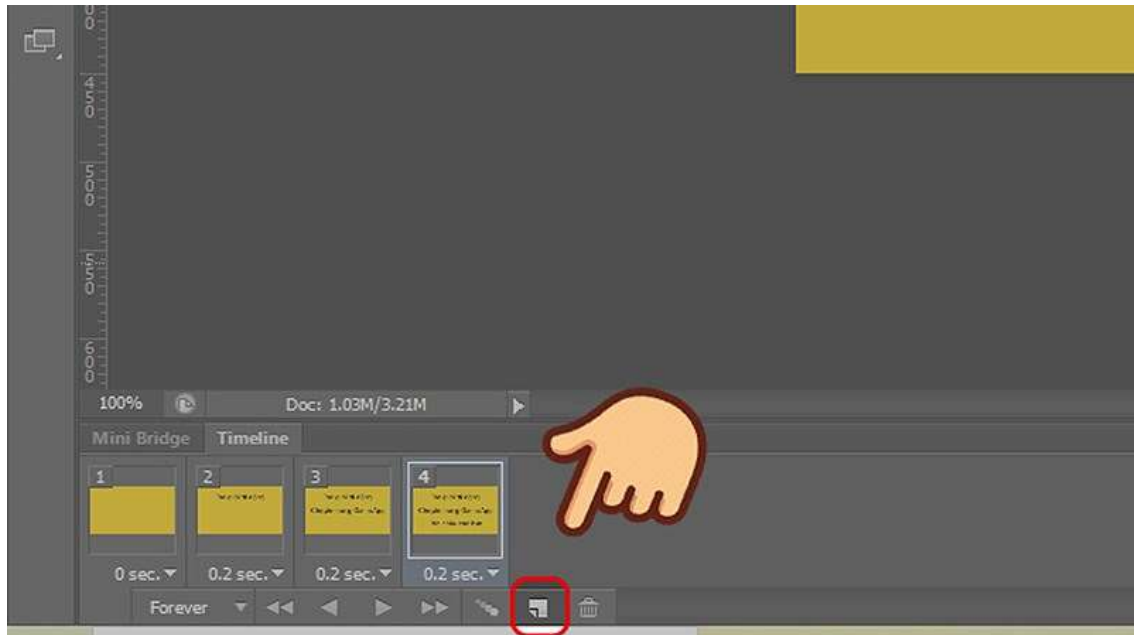


1.1.2 Bước 2: Tạo Frame (khung) cho ảnh động

Chọn Window trên thanh công cụ trên cùng > Chọn Timeline > Chọn Create Frame Animation.

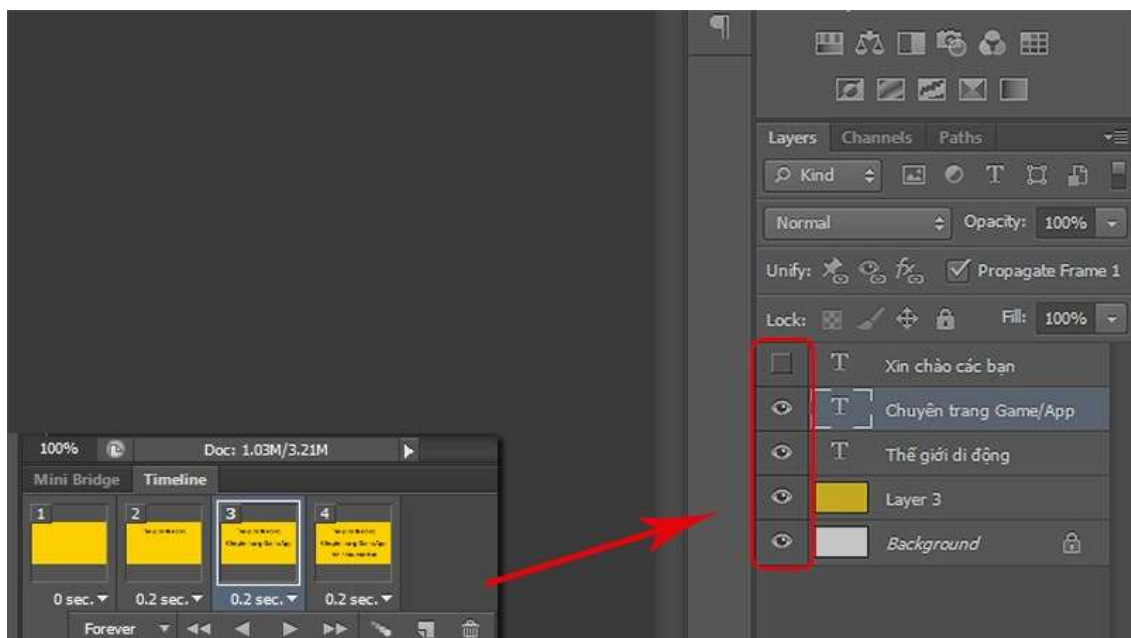


Ban đầu mặc định số khung frame sẽ là 1. Ta sẽ phải tạo thêm số frame bằng với số layer hiện đang có để làm ảnh động bằng cách click vào mục Duplicates selected frames.



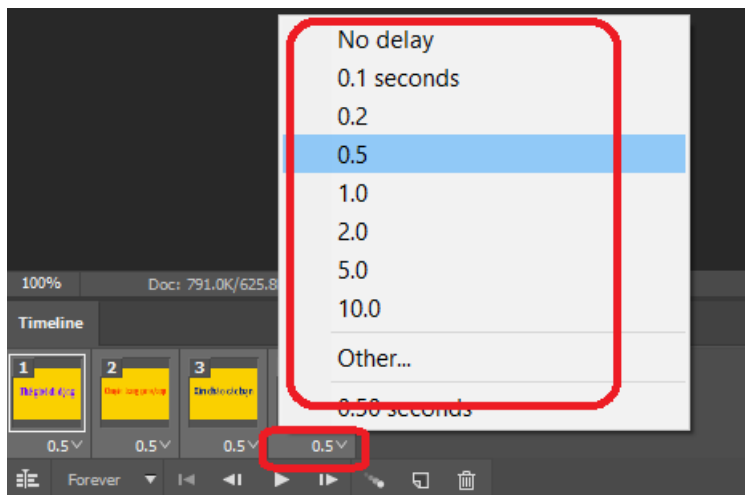
1.1.3 Bước 3: Sắp xếp layer đúng vị trí ở frame vừa tạo.

Sau khi có số lượng frame phù hợp, ta tiến hành điều chỉnh sự xuất hiện của các frame bằng cách điều chỉnh các con mắt bật/tắt các layer ở từng frame xuất hiện.



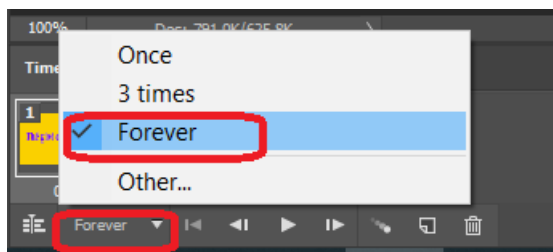
1.1.4 Bước 4: Thiết lập thời gian mỗi frame

Kích frame đầu tiên, ấn phím Shift và kích vào frame cuối cùng để chọn tất cả các Frame. Thiết lập thời gian cho các frame như nhau là 0.5 giây.



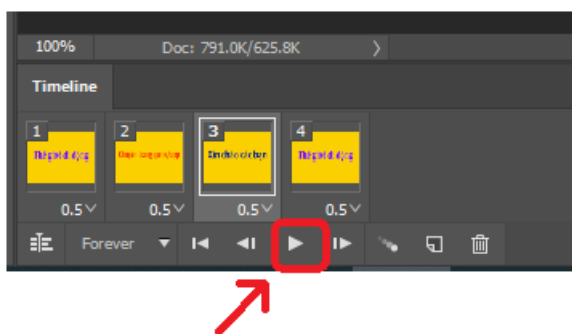
1.1.5 Bước 5: Thiết lập số lần lặp

Chọn Forever để lặp liên tục không ngừng.



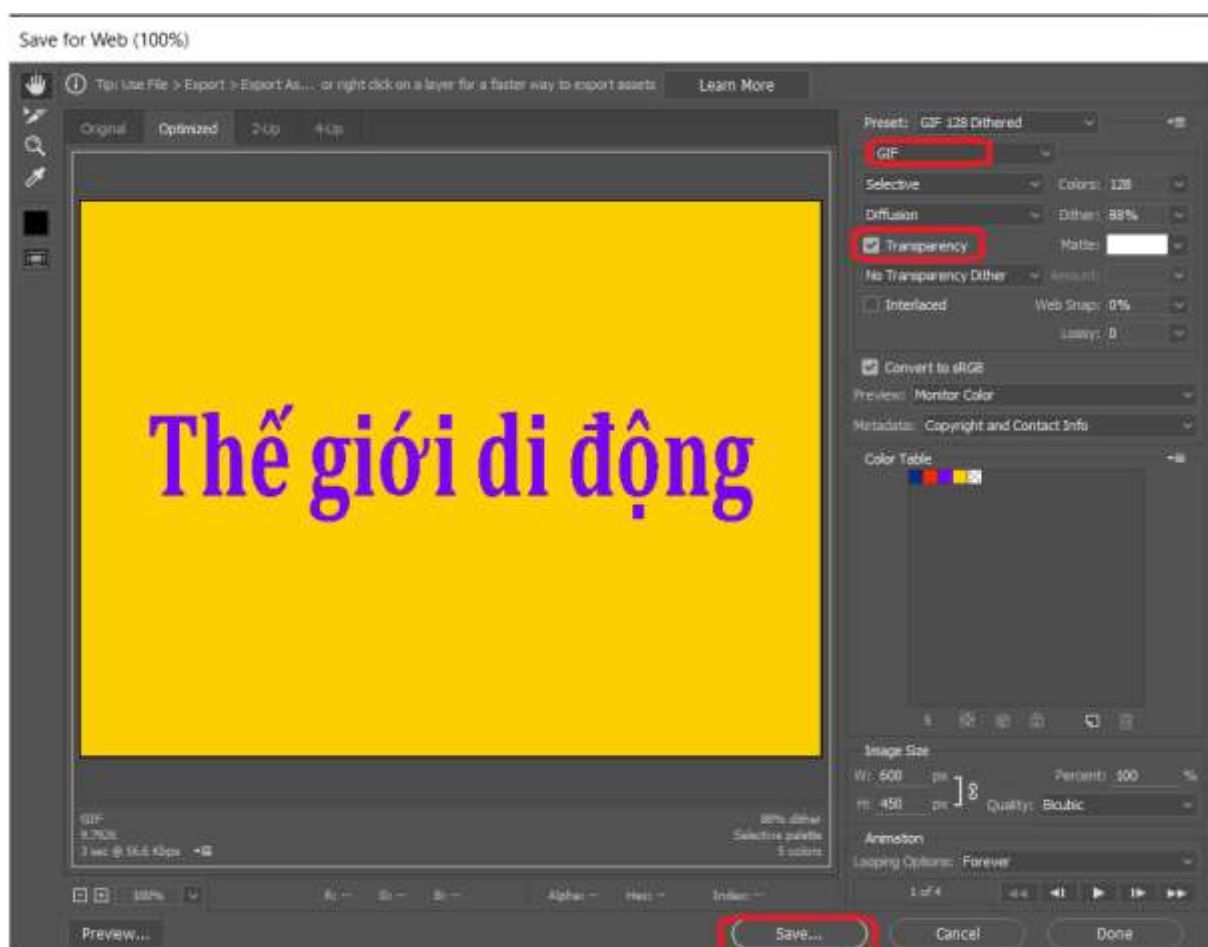
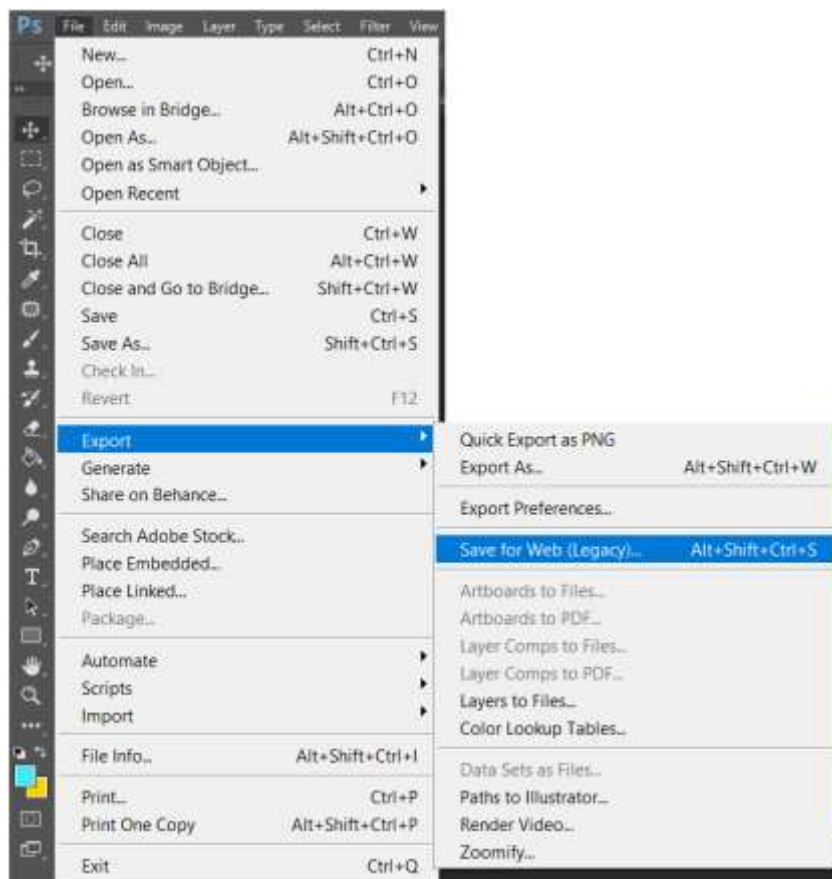
1.1.6 Bước 6: Chạy thử

Kích vào mũi tên để chạy thử



1.1.7 Bước 9: Lưu thành file gif

Khi bạn đã hài lòng với ảnh động vừa làm, bạn hãy lưu ảnh động này lại. Nhấp vào File > Export > Save for Web, chọn định dạng cần lưu là GIF, thay đổi các tùy chọn khác của ảnh nếu cần và chọn Save để lưu ảnh.



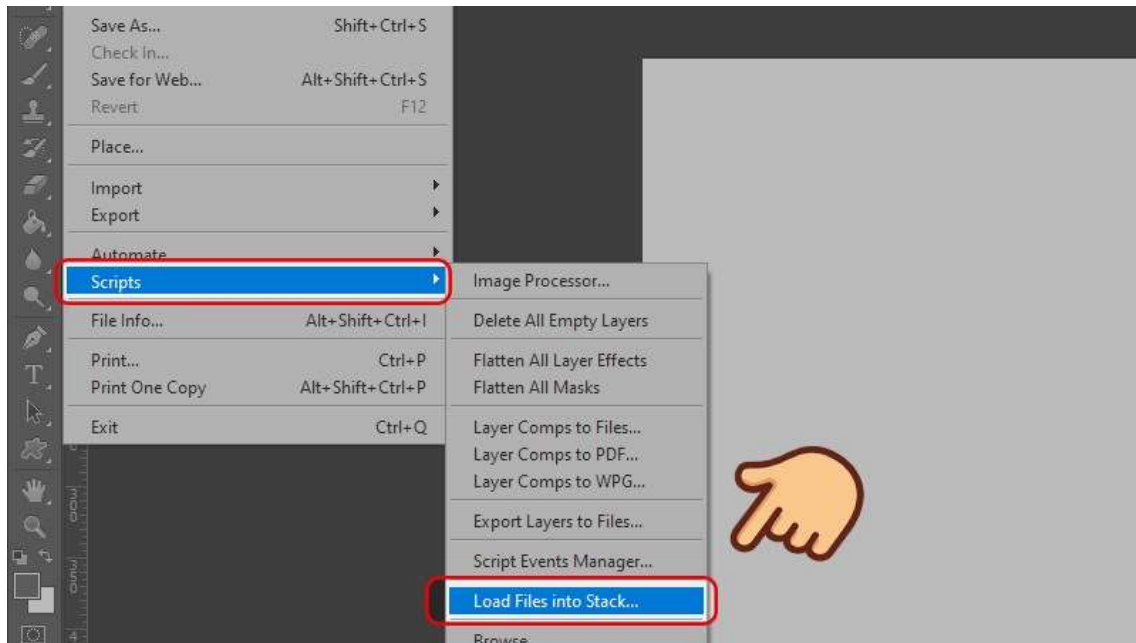
Bài 2. Tạo ảnh động từ folder ảnh có sẵn

1.1.8 Bước 1:

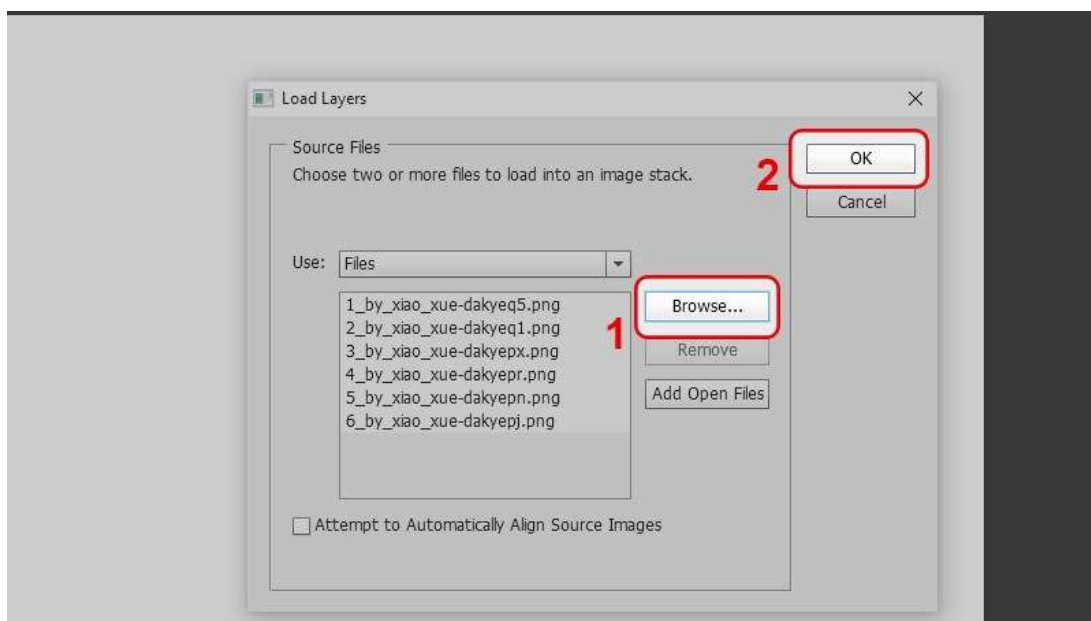
Sử dụng thư mục EmBe được cung cấp.

1.1.9 Bước 2:

Chọn File > Scripts > Load Files into Stack.

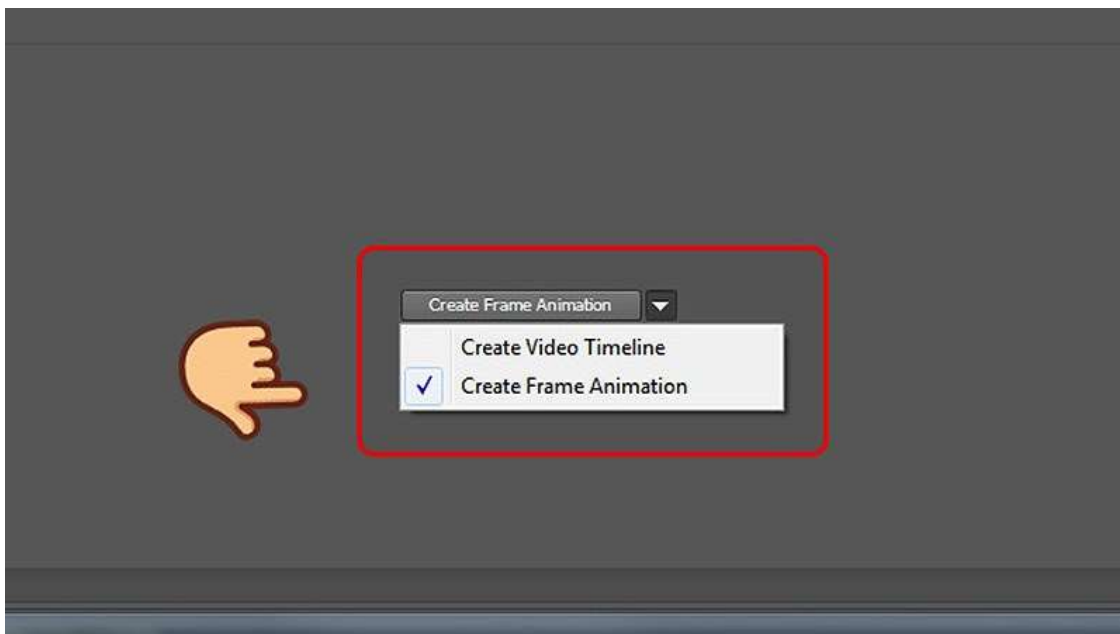


Khi cửa sổ Load Layers hiện ra, chọn Browse để chọn và mở những file ảnh của Bước 1, rồi click OK. Thao tác này sẽ nhập các file ảnh bạn đã chọn vào từng lớp riêng lẻ.



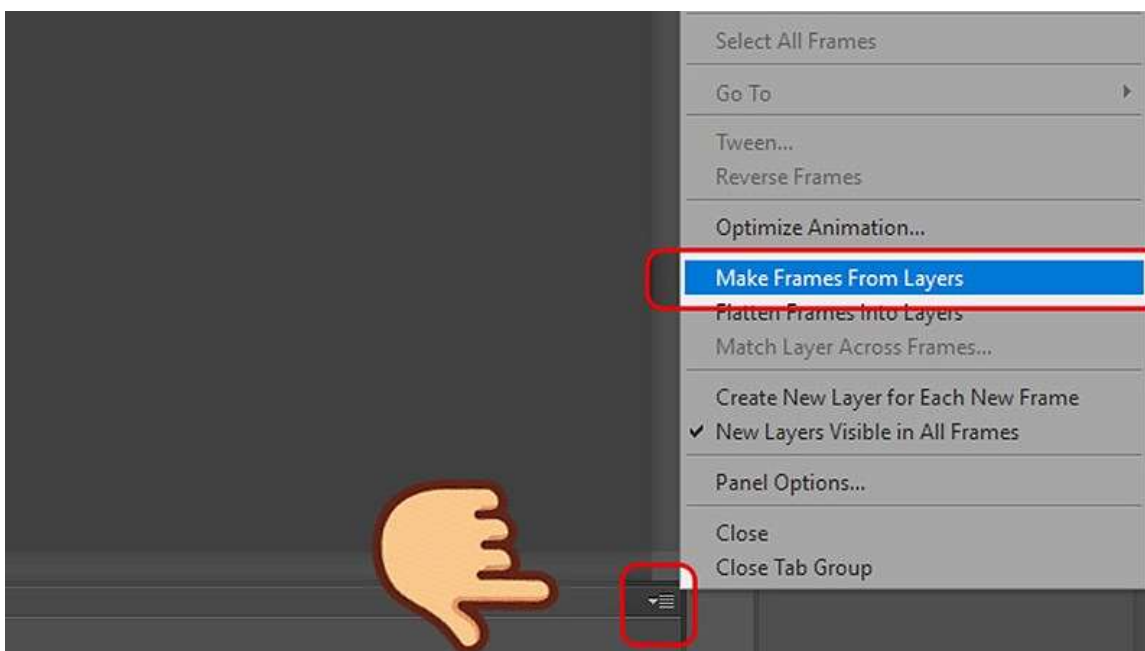
1.1.10 Bước 3:

Mở bảng điều khiển Timeline bằng cách chọn Window > Chọn Timeline > Chọn Create Frame Animation.



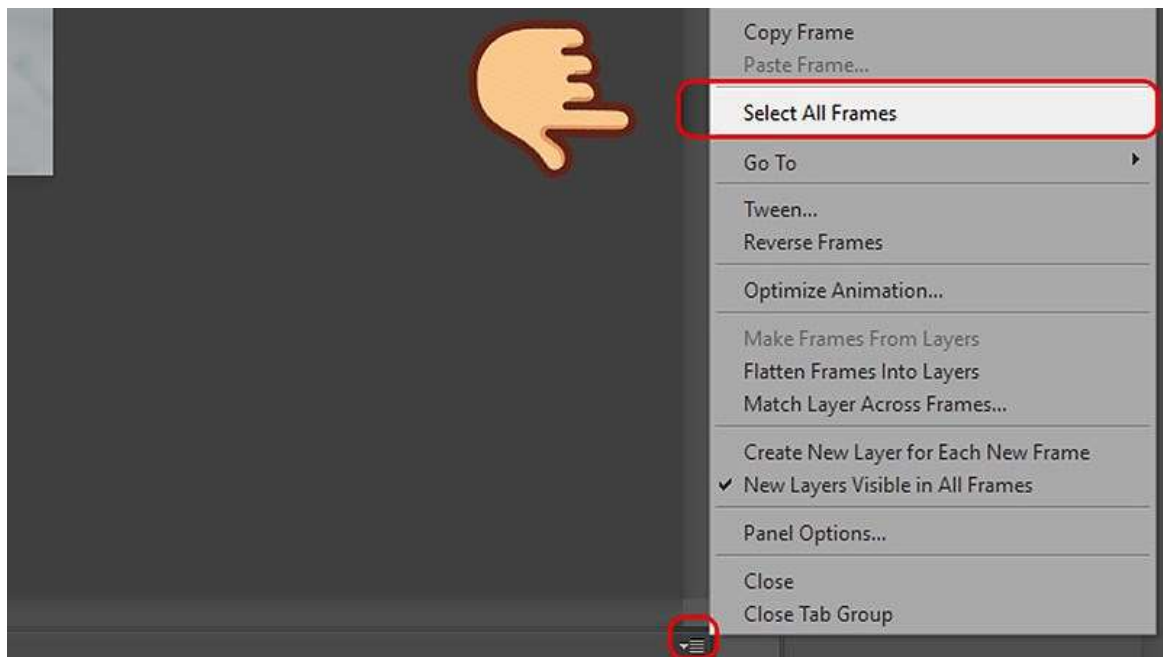
1.1.11 Bước 4:

Chọn menu Timeline (biểu tượng mũi tên xổ xuống ở góc trên bên phải khung Timeline), nhấp vào Make Frames From Layers.



1.1.12 Bước 5:

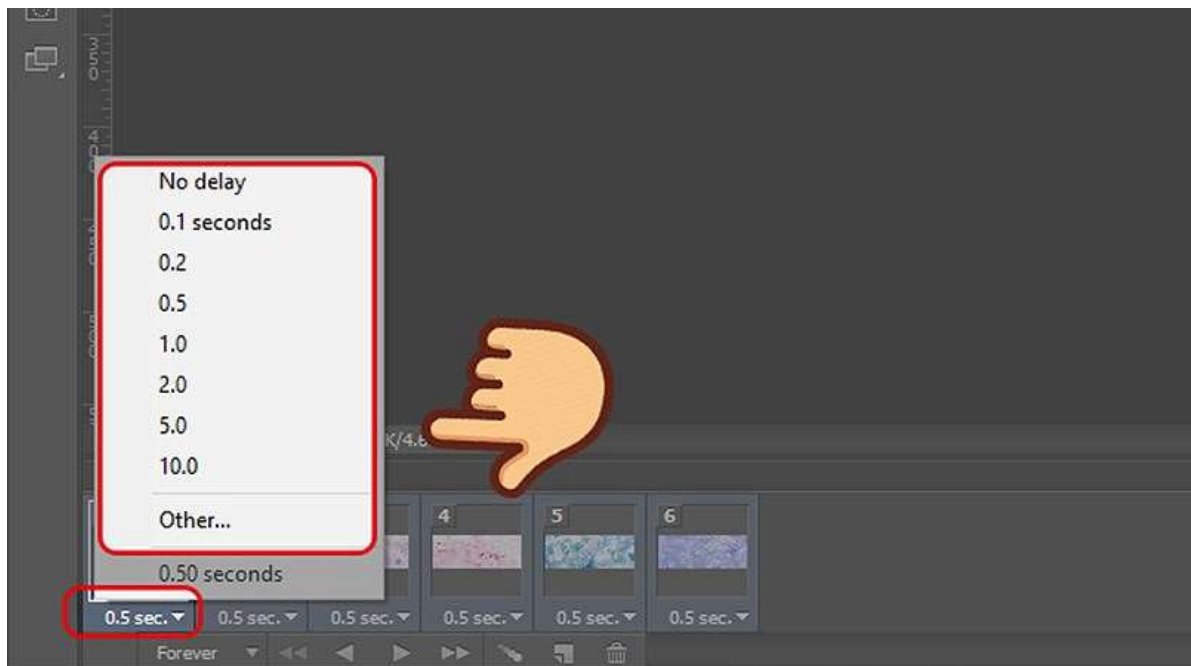
Để thay đổi khoảng thời gian cho từng khung hình, trước tiên vào menu Animation/Timeline và chọn Select All Frames.



1.1.13 Bước 6:

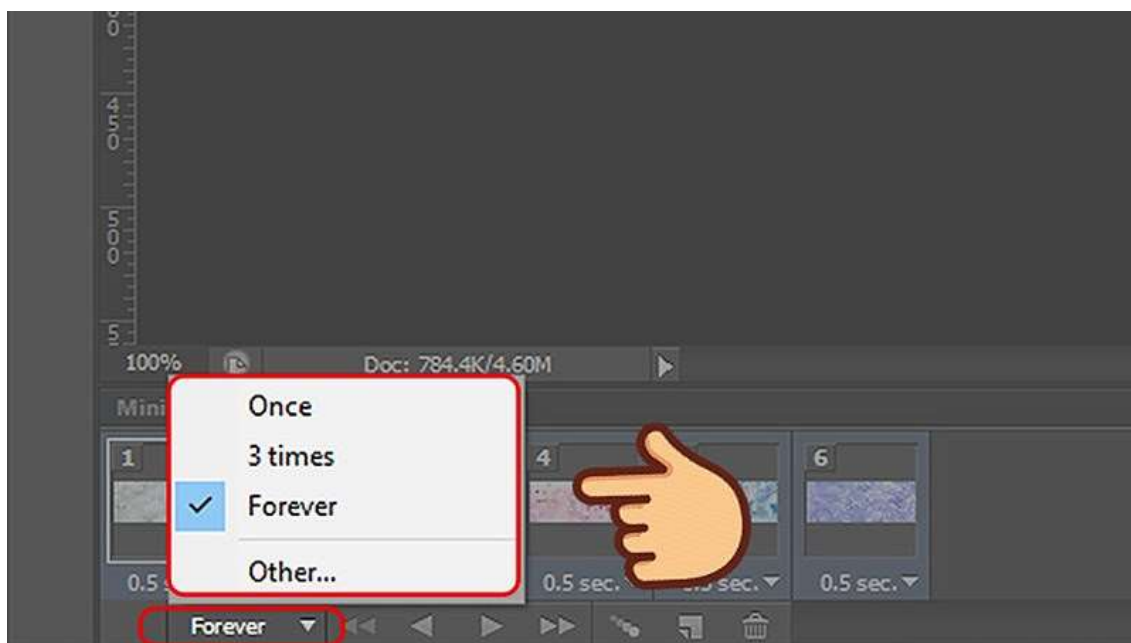
Nhấp vào mũi tên bên dưới mỗi khung ảnh để thiết lập khoảng thời gian cho từng khung. Ở bước trên ta đã chọn tất cả các khung nên chúng sẽ được thiết lập khoảng thời gian giống nhau.

Nếu bạn muốn đặt thời gian cho từng khung, bạn bỏ chọn tất cả và bắt đầu đặt thời gian cho từng khung. Ngoài mốc thời gian cho sẵn, bạn cũng có thể chọn Other để đặt khoảng thời gian thích hợp.



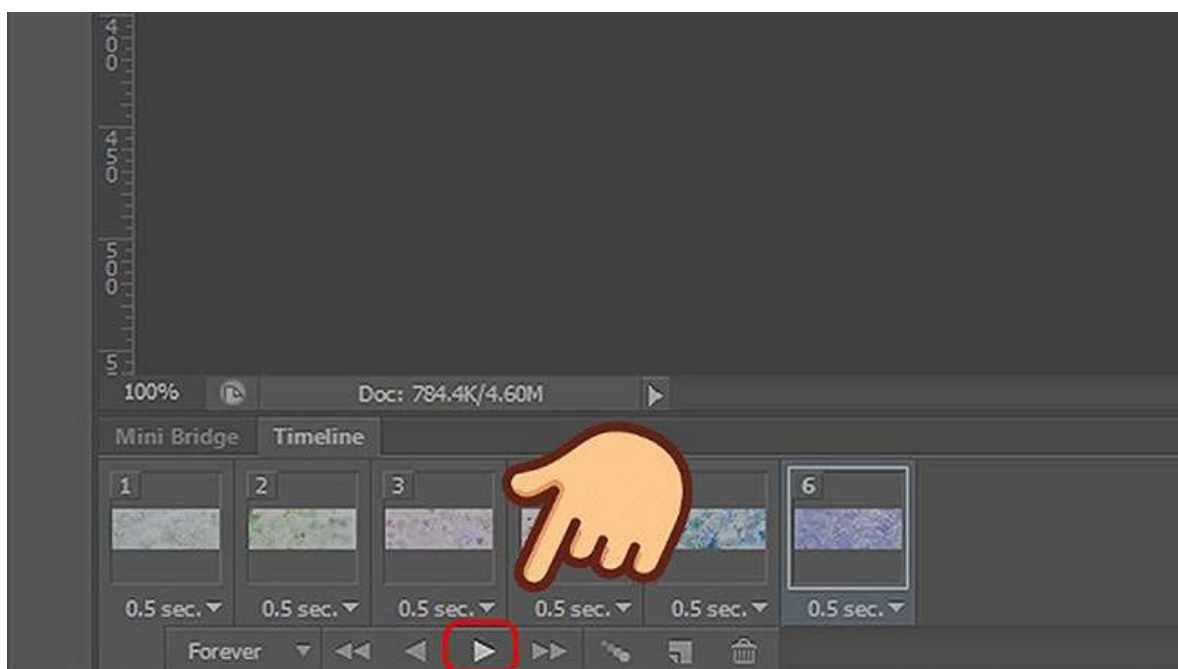
1.1.14 Bước 7:

Bạn chọn mũi tên được khoanh trong đường vẽ màu đỏ để chọn số lần ảnh động lặp lại. Để ảnh lặp lại mãi không ngừng bạn chọn Forever. Để ảnh lặp lại theo số lần bạn muốn, bạn chọn số lần ảnh sẽ lặp lại. Ngoài số lần mặc định, bạn chọn Other để điều chỉnh số lần theo ý muốn.



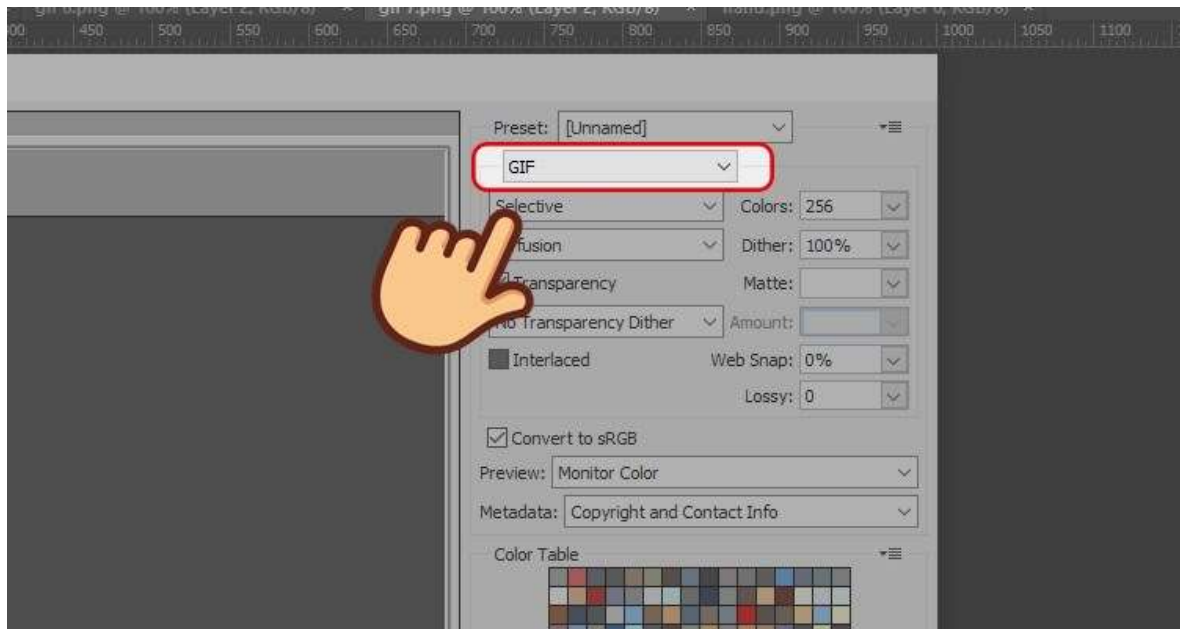
1.1.15 Bước 8:

Chọn nút mũi tên để xem thử ảnh động vừa làm.



1.1.16 Bước 9:

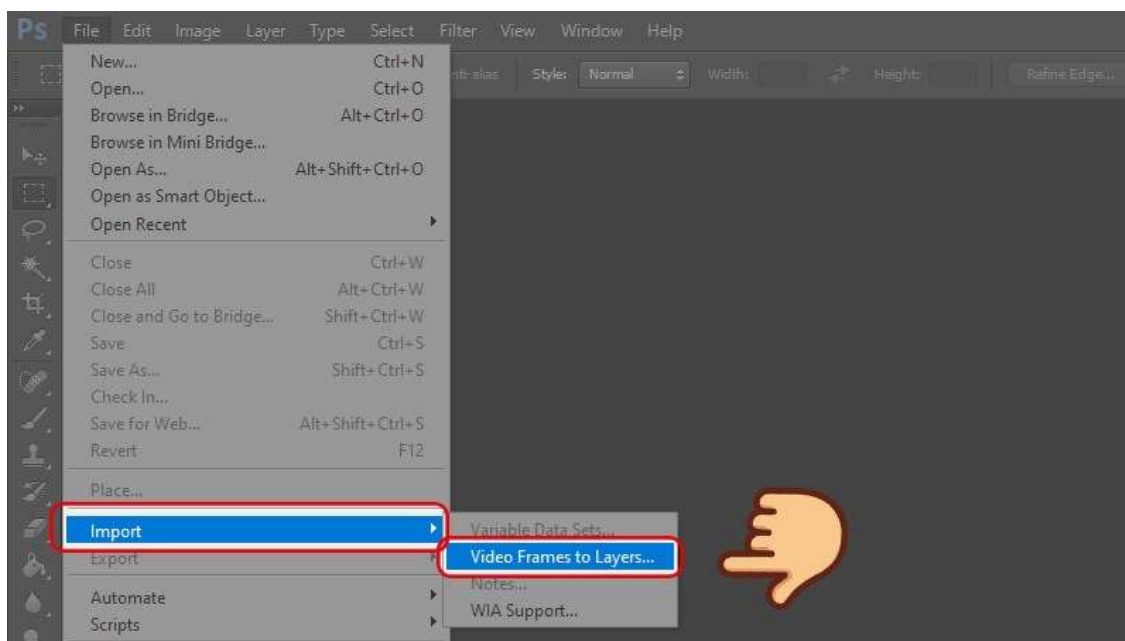
Khi bạn đã hài lòng với ảnh động vừa làm, bạn hãy lưu ảnh động này lại. Nhấp vào File > Export > Save for Web, chọn định dạng cần lưu là GIF, thay đổi các tùy chọn khác của ảnh nếu cần và chọn Save để lưu ảnh.



Bài 3. Tạo ảnh GIF từ video

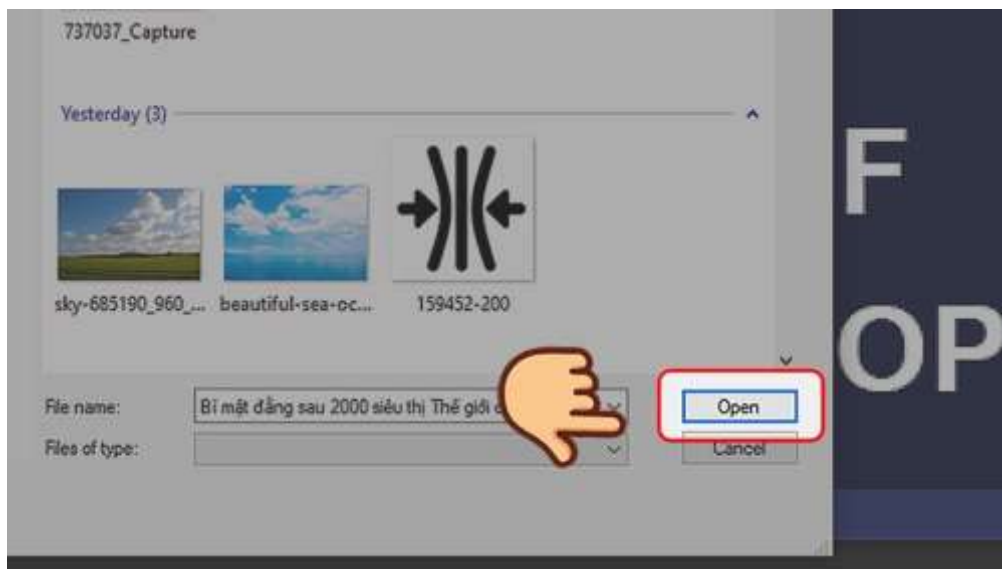
1.1.17 Bước 1:

Mở Photoshop và nhấp vào File > Chọn Import > Chọn Video Frames to Layers.



1.1.18 Bước 2:

Chọn file video của bạn (Hoa nở.mp4) và nhấp vào Open.

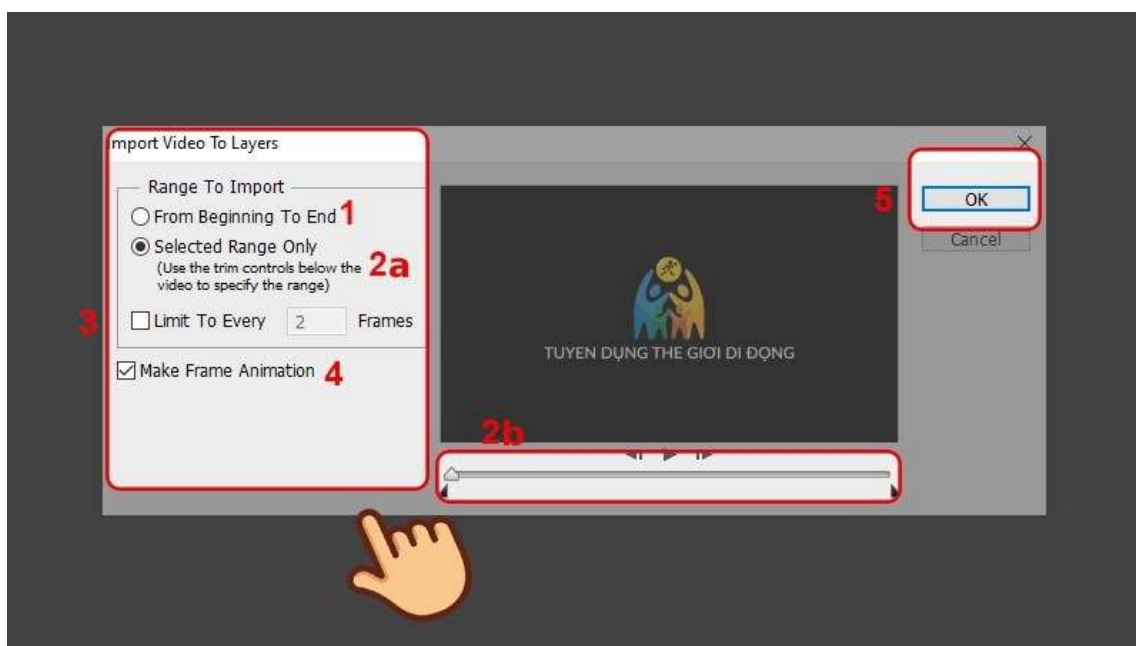


1.1.19 Bước 3: Thiết lập các tùy chỉnh.

Nếu muốn chọn cả video để chuyển thành GIF, chọn From Beginning to End.

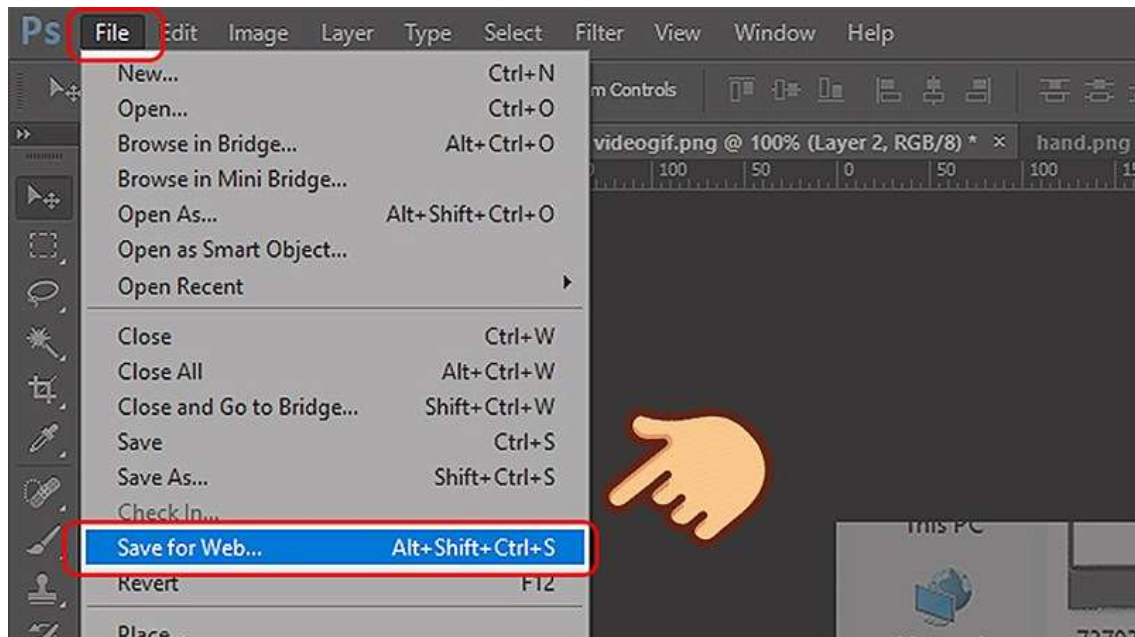
Nếu muốn chọn một phần trong Video để chuyển thành GIF, chọn Selected Range Only và sử dụng bảng điều khiển để chọn phạm vi.

Để giảm kích thước của GIF càng nhiều càng tốt, bạn cũng có thể giới hạn số lượng frame. Ví dụ, nếu bạn chọn Limit to every và để nó ở 2 frame, điều đó có nghĩa là Photoshop sẽ xóa mọi frame khác khỏi video. (Hãy chọn Limit to every và để 12 frame). Chọn hộp Make Frame Animation. Nhấp OK.



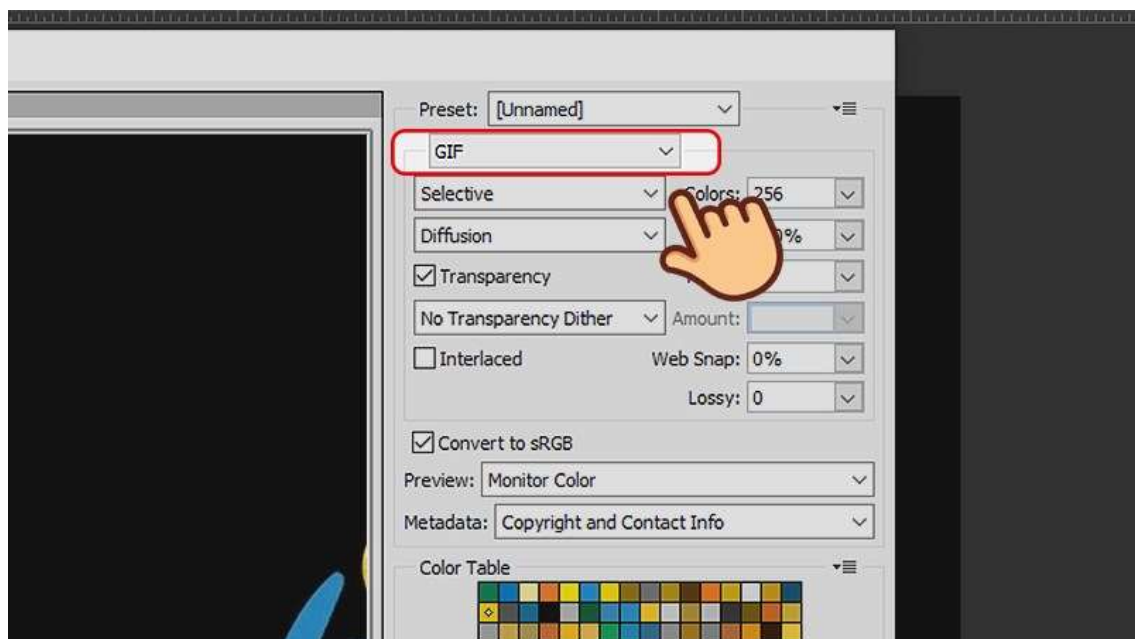
1.1.20 Bước 4:

Lưu file GIF vừa tạo. Chọn File > Chọn Save for Web.



1.1.21 Bước 5:

Đặt định dạng lưu là GIF và thiết lập các tùy chỉnh khác. Nhấn Save để lưu GIF.



Phần 2. Tạo nhân vật chuyển động mắt và miệng

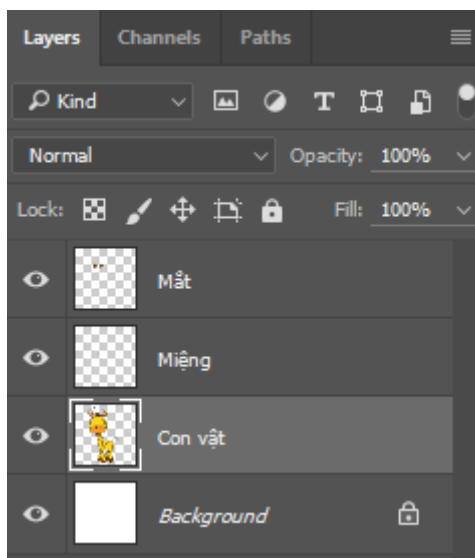
1.2 Bài 4. Tạo con Hươu chuyển động mắt miệng

Chọn nhân vật có thể là người, động vật, thực vật, đồ vật (**Có thể search trên mạng nhân vật hoạt hình**)



1.1 Chuẩn bị hình ảnh

Bước 1: Mở file trong Photoshop. Tách mắt và miệng khỏi hình ảnh con vật

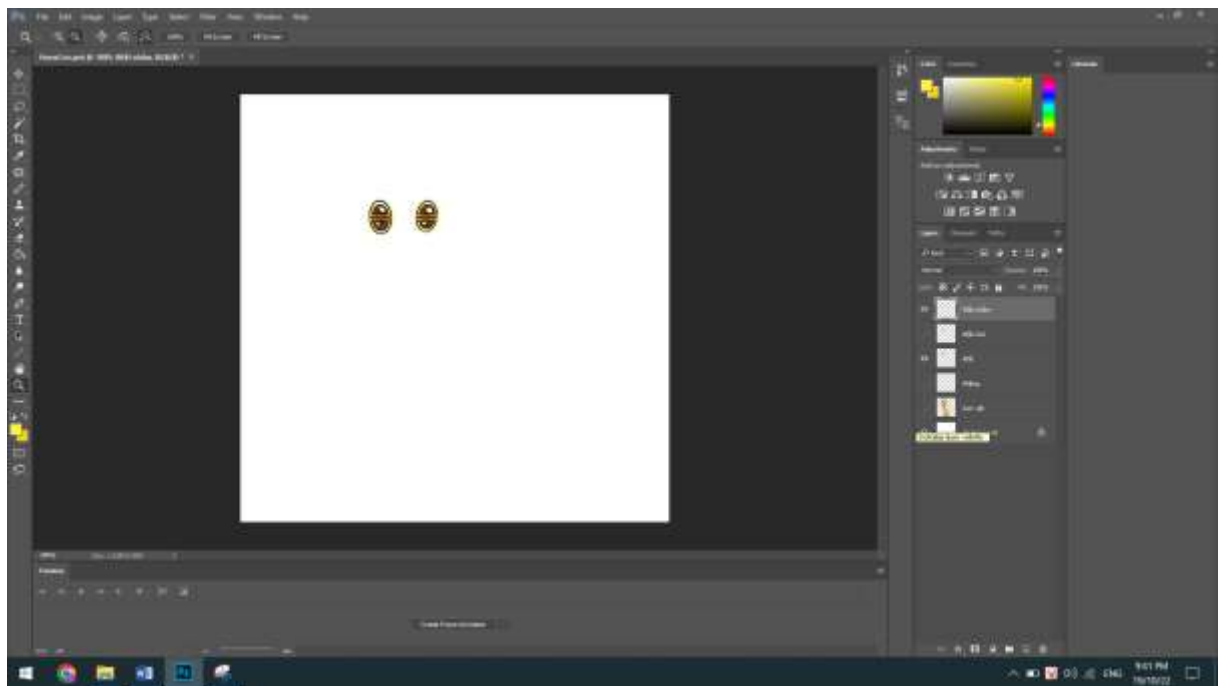
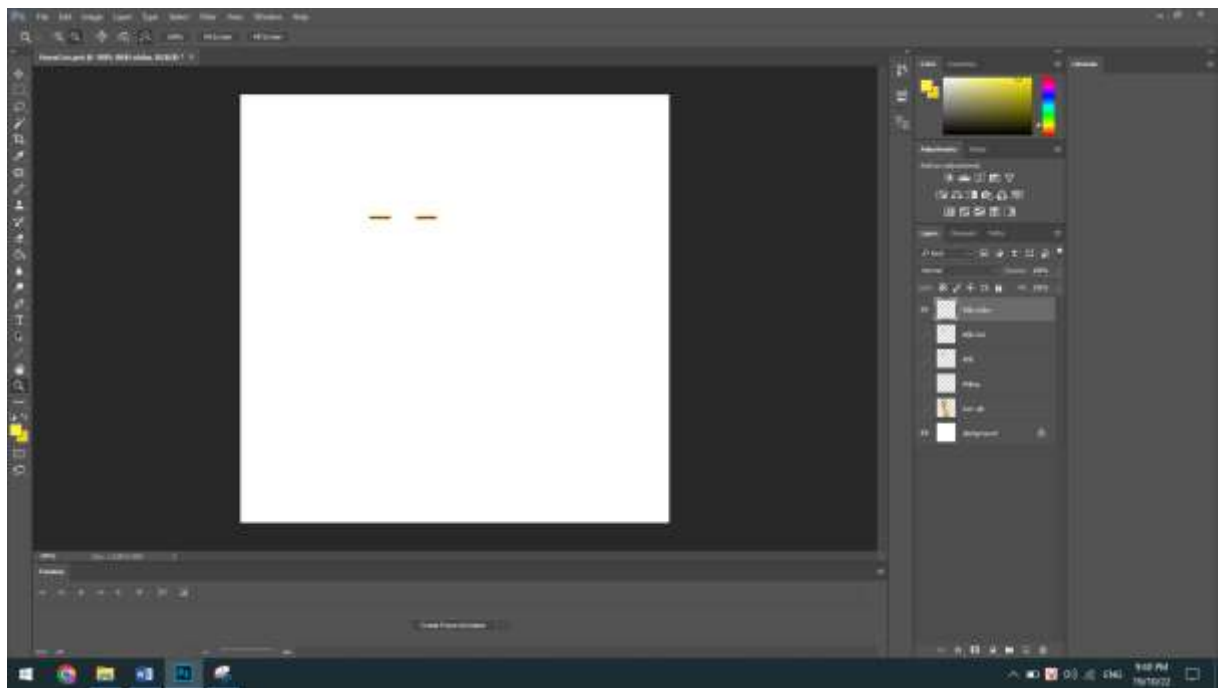




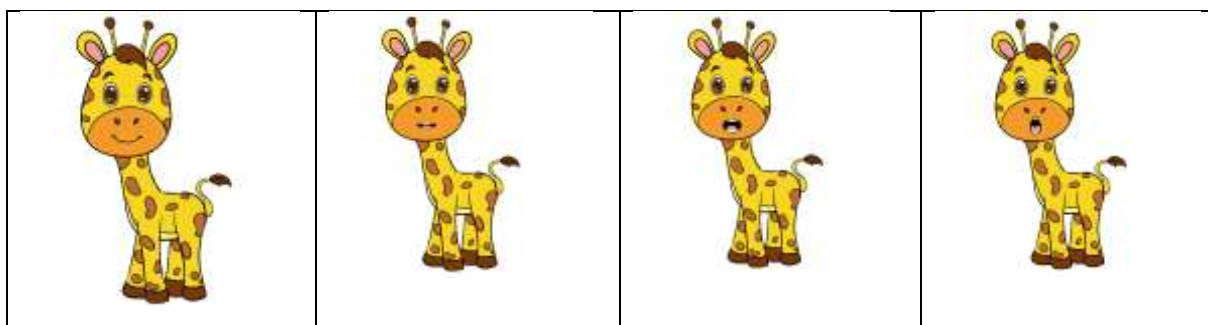
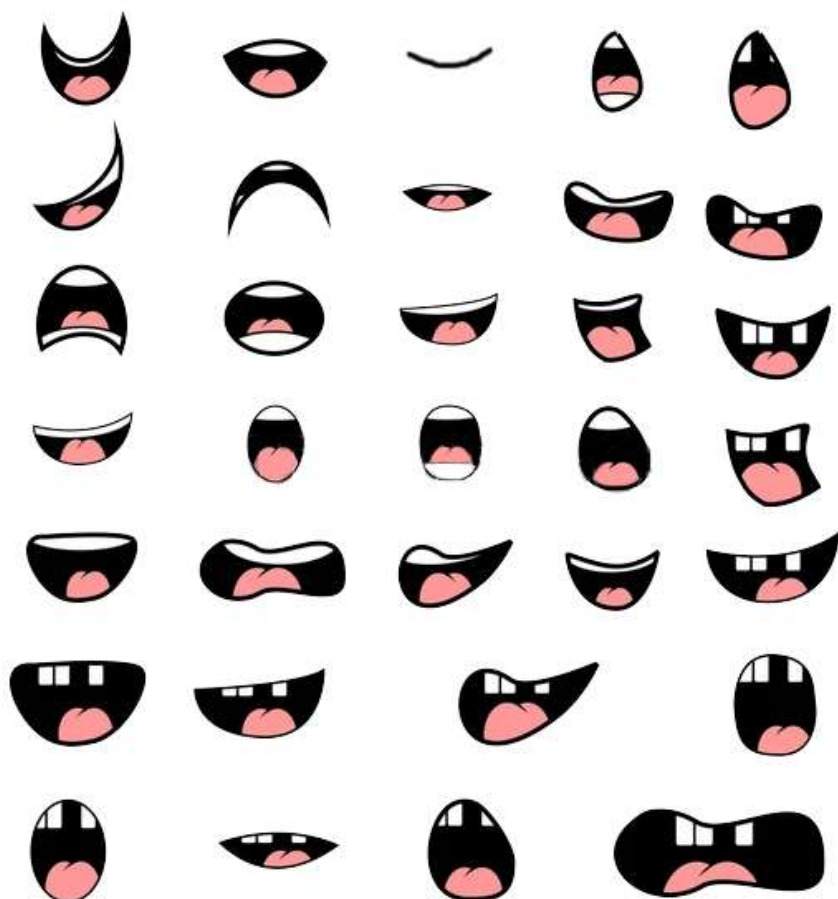
Bước 2: Nhân đôi layer Mắt. Chọn layer mắt copy, ấn Ctrl + T và giảm kích thước đôi mắt đi 1 nửa



Bước 3: Tạo một layer mới. Vẽ một đường kẻ biểu diễn đôi mắt nhắm.



Bước 4: Tạo thêm một số layer cho một số miệng. Có thể chọn trong hình (**Các mẫu mồm và mắt có thể search trên mạng**)



Bước 5: Lưu file photoshop.





1.2 Tạo ảnh động

1.2.1 Tạo nhân vật cử động mồm

Tạo 4 frame mỗi frame ứng với 1 kiểu mồm. Chọn thời gian 0.4s, Forever và Export ra file gif.

1.2.2 Tạo nhân vật chớp mắt

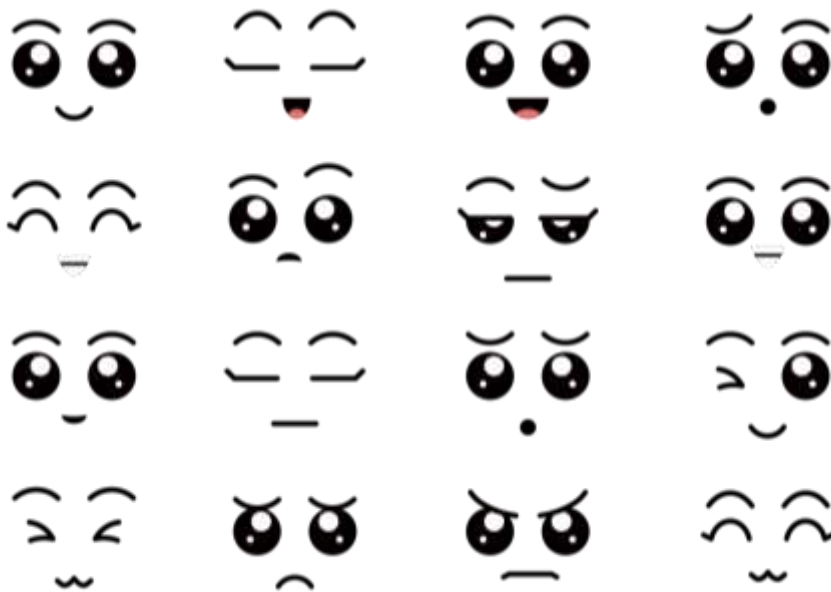
Tạo 4 frame mỗi frame ứng với 1 kiểu mắt như sau

			
Mắt to (1s)	Mắt nhỏ (0.2s)	Mắt nhắm (0.5s)	Mắt nhỏ (0.2s)

Forever và Export ra file gif.

***** Có thể phối hợp chuyển động mắt miệng.**

1.3 Bài 5. Tạo quả táo chuyển động mắt miệng



Sử dụng hình ảnh quả táo và chọn trong số các hình mắt miệng như trên hoặc tự vẽ ra để tạo quả táo chuyển động mắt miệng.

*** Nộp file .psd và các file gif.

1.4 Bài 6. Tạo người chuyển động mắt miệng

Tạo các ảnh động chuyển động mắt và miệng của hình ảnh cô bé và cậu bé sau đây



*** Nộp file .psd và các file gif.