

GIÁO TRÌNH ADOBE ANIMATION

GV: VŨ THỊ THANH THÚY

MỤC LỤC

1. THIẾT LẬP MÀN HÌNH THIẾT KẾ
2. SHAPE TWEEN
3. LIBRARY- symbol GRAPHIC – MOVIE CLIP
4. CLASSIC TWEEN
5. PATH GUIDE
6. MOTION TWEEN
7. MASK
8. symbol BUTTON
9. CODE HTML5 Canvas

1. XÁC LẬP MÀN HÌNH THIẾT KẾ

- ▶ Thao tác: Chọn Modify > Document
- ▶ Banner quảng cáo:
 - ▶ Width, heigh: Tùy thuộc vào kích thước của Banner
 - ▶ Frame Rate: chọn 12fps hay 15fps hay 25fps
- ▶ Ứng dụng đa truyền thông:
 - ▶ Width, heigh: 800 x 600 px hay 1024 x 768 px
 - ▶ Frame Rate: chọn 30fps
- ▶ Website:
 - ▶ Width, heigh: 780 x 600 px hay 1000 x 600 px hay 1024 x 768 px
 - ▶ Frame Rate: chọn 25fps hay 30fps

1. XÁC LẬP MÀN HÌNH THIẾT KẾ

▶ Chuẩn DV:

- ▶ Hệ màu PAL (Truyền hình): 720 x 576, 25fps
hay 704 x 576, 25fps
- ▶ Băng, đĩa dân dụng: 720 x 540, 30fps

▶ Chuẩn VCD:

- ▶ Hệ màu PAL (Truyền hình): 352 x 240, 25fps
- ▶ Băng, đĩa dân dụng: 352 x 288, 30fps

2. LÀM VIỆC VỚI LIBRARY (Ctrl- L)

▶ Đưa đối tượng vào Lib:

- ▶ Kéo thả vào Lib hay nhấn F8
- ▶ Đặt tên vào chọn Type là Graphic hoặc Movie Clip
- ▶ Chọn vị trí tâm của đối tượng

▶ Import các ảnh từ bên ngoài: JPEG, PNG-24, SWF, AI, EPS, PSD ...

- ▶ Chọn File > Import > Import to Stage hay nhấn Ctrl-R
- ▶ Kéo thả vào Lib hay nhấn F8
- ▶ Đặt tên vào chọn Type là Movie Clip
- ▶ Chọn vị trí tâm của đối tượng

2. LÀM VIỆC VỚI LIBRARY (Ctrl- L)

► Chỉnh sửa nội dung trong Lib:

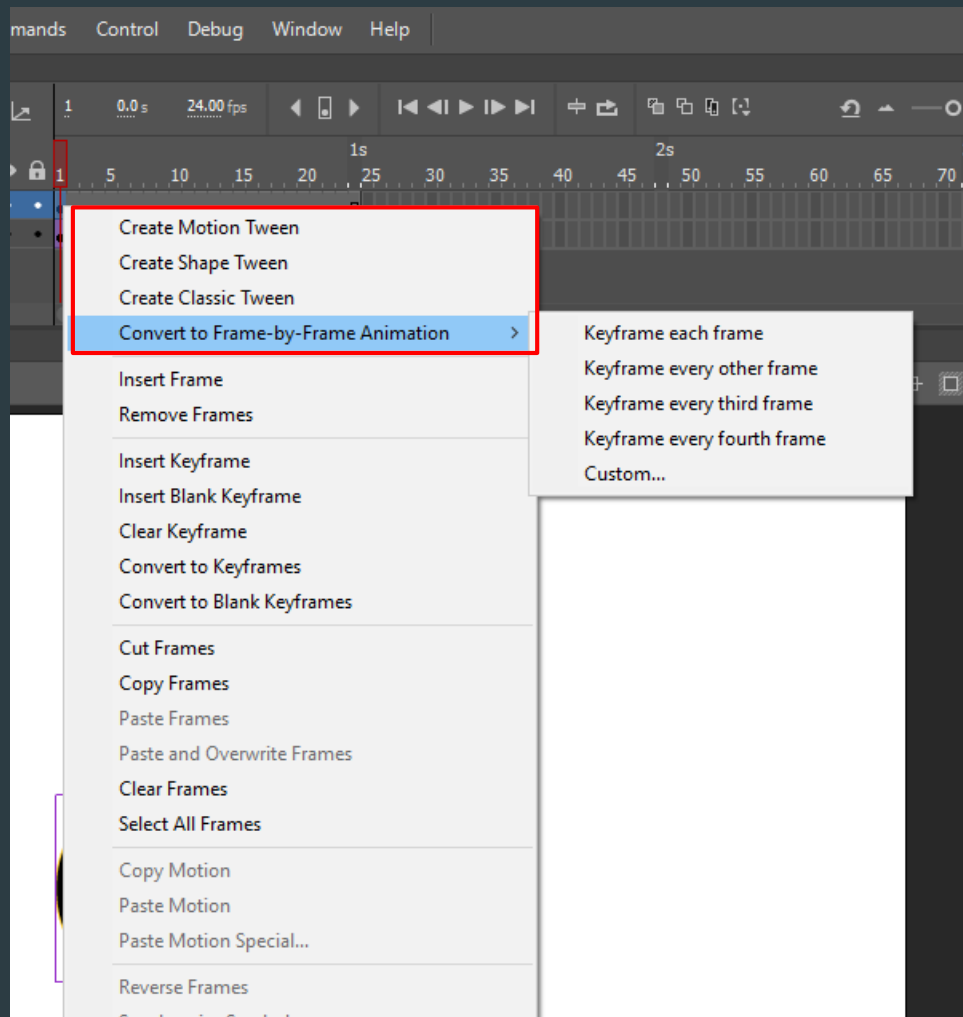
- Nhấp Double vào đối tượng trên màn hình Scence hay trong Lib
- Chỉnh sửa nội dung: Để thay đổi màu sắc nhập double để vào chế độ Drawing Object
- Nhấn lại nhãn Scence 1

► Sao chép Lib thành đối tượng khác:

- Click phải vào Lib và chọn Duplicate
- Đặt tên khác
- Chỉnh sửa nội dung Lib

► Tạo Folder, xóa, đổi tên Library

CÁC LOẠI CHUYỂN ĐỘNG



gv: thanh thúy

- ▶ 1- VẼ HOẶC IMPORT 1 ĐỐI TƯỢNG
- ▶ 2. Kích phải vào keyframe đang chứa đối tượng, sẽ thấy bảng lệnh bên

07-Jul-19

SHAPE TWEEN

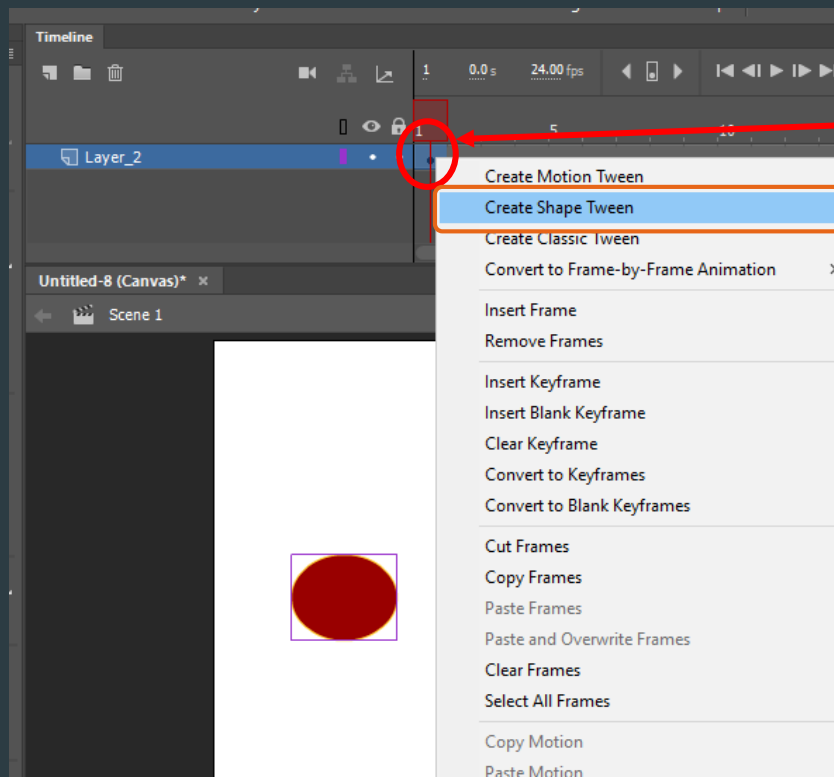
GV: THUY VU

I. SHAPE TWEEN

- Kỹ thuật “Diễn hoạt biến đổi hình dạng”
- Đối tượng diễn hoạt:
SHAPE (HÌNH HỌA) HOẶC PRIMITIVE OBJECT.
- Nguyên lý:
 - Dựa vào sự thay hình dạng của đối tượng diễn hoạt tại 2 keyframe liên tiếp nhau (vị trí, co dãn, xoay, lật hình...)
và di chuyển các node trên hình họa từ vị trí này (hình họa 1) sang vị trí khác (hình họa 2).

II. THAO TÁC – GỒM 4 BƯỚC

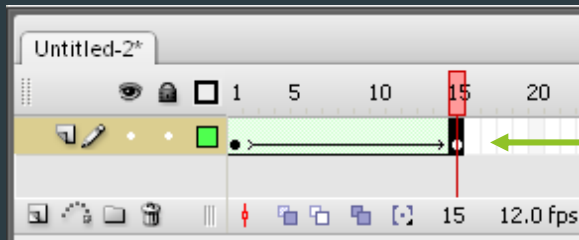
- ▶ Vẽ/chọn shape thứ nhất.
- ▶ Áp đặt Shape Tween cho *keyframe* chứa đối tượng. (click phải vào key> chọn Create shape tween)



Click chọn Keyframe
chứa đối tượng

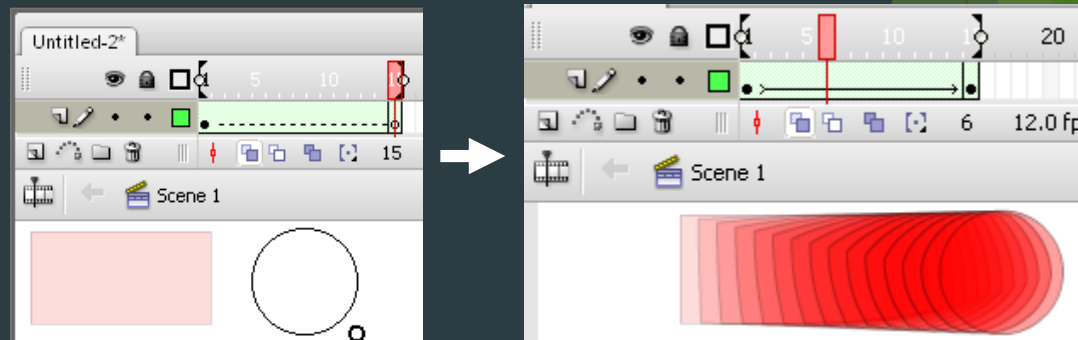
II. THAO TÁC (tt)

- Chèn keyframe tiếp theo (khoảng cách giữa 2 keyframes chính là thời lượng diễn).



Chèn keyframe [F6]

- Thay đổi hình dạng của các đối tượng tại các keyframes (hoặc vẽ mới tùy kịch bản) để tạo diễn hoạt.

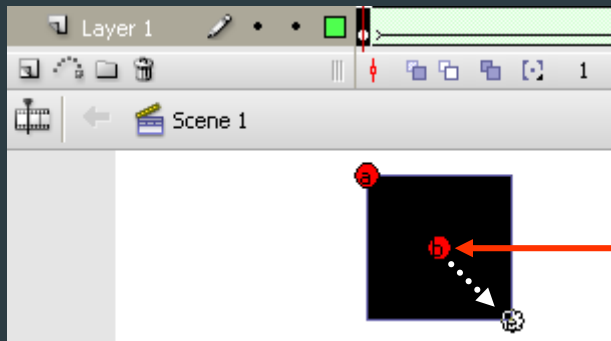


III. LƯU Ý

- Mỗi keyframes có thể chứa nhiều hình họa.
- Đối với Text, Group, Symbol phải *Break Apart* (chuyển thành shape) khi tạo diễn hoạt.
- Không thể diễn hoạt xoay, không diễn hoạt filters.
- Có thể biến đổi được màu chuyển sắc: phối hợp công cụ *Gradient Trasform Tool*.
- Sử dụng *Panel Color* (bảng màu - [Shift F9]) để hiệu chỉnh màu tô.

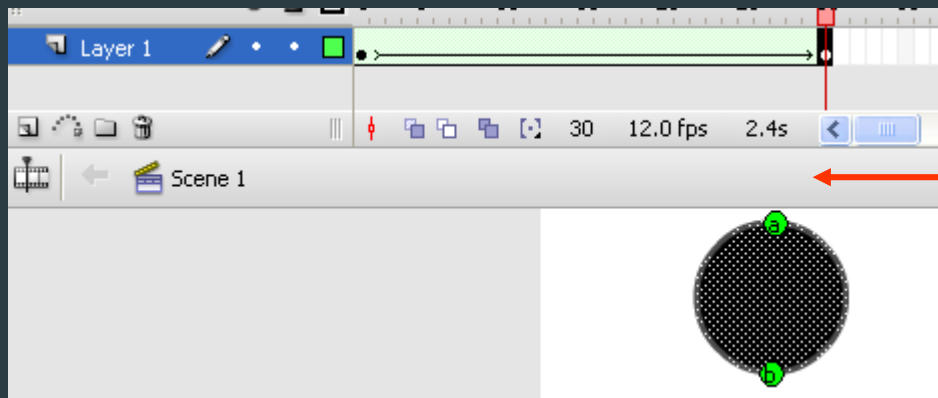
IV. CÁC CHỨC NĂNG HỖ TRỢ (tt)

- Chèn Shape Hint tại hình họa bắt đầu:



Menu Modify\Shape\Add Shape Hint [Ctrl + Shift + H], di chuyển các điểm điều khiển đến đỉnh của hình họa.

- Di chuyển và bố trí lại Shape Hint tại hình họa cuối:



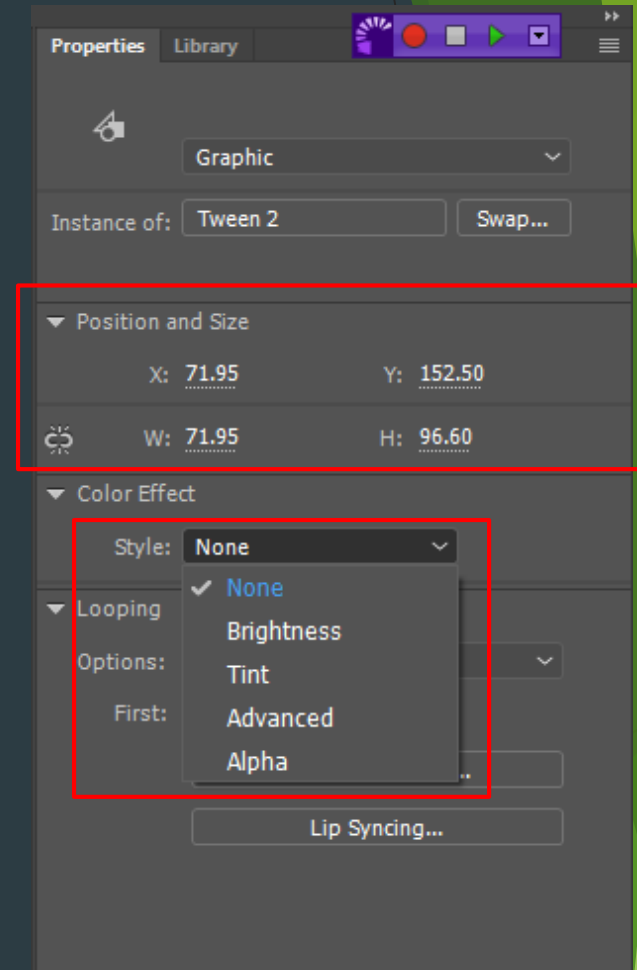
Sắp đặt vị trí các Shape Hint tại hình họa cuối.

Classic Tween

Gv: THUY VU

CLASSIC TWEEN

- ▶ Kỹ thuật tạo chuyển động qua các keyframe cách xa nhau.. Tại mỗi keyframe đối tượng có thể thay đổi thuộc tính đối tượng..
- ▶ Tại 2 khung chốt.. Key đầu và key cuối.. Có các giá trị thuộc tính khác nhau như
 - ▶ toạ độ x/y;
 - ▶ kích thước width/ height;
 - ▶ Color effect: Sáng tối (brightness)/ Màu(Tint)/ Trong suốt (Alpha)/ Advance (vừa đổi màu vừa trong suốt)



CLASSIC TWEEN

- ▶ Đối tượng tại keyframes trong classic tween phải là 1 Symbol (graphic hoặc movie clip)
- ▶ Graphic: chỉ có đối tượng tĩnh
- ▶ Movie Clip: có thể diễn hoạt bên trong clip.. Khi đưa ra keyframe tại timeline .. Đối tượng sẽ chuyển động lặp đi lặp lại..(nếu không gắn stop..)
- ▶ 1 đối tượng mới tạo tại keyframe sau khi được chọn Create Classic Tween từ Time line sẽ được hỏi để chuyển thành 1 symbol Graphic..

CLASSIC TWEEN- thao tác

- ▶ B1: Chọn vào thời điểm đầu tiên trên Timeline và chèn Keyframe: Nhấn F6 (Nếu chưa có)
- ▶ B2: Kéo đối tượng từ Library hoặc vẽ tạo đối tượng vào vị trí đầu tiên trên màn hình Scene, click phải vào keyframe chọn Create Classic Tween
- ▶ B3: Chọn vào thời điểm khác trên Timeline và chèn Keyframe: Nhấn F6
- ▶ B4: Thay đổi trạng thái đối tượng (kích thước, màu sắc, trạng thái, hiệu ứng, độ trong suốt ...)
- ▶ Nhấn Ctrl-Enter hay Enter để biên dịch

4. CÁC THAO TÁC TRÊN TIMELINE

- ▶ Tạo mới Keyframe: Nhấn F6
- ▶ Xóa Keyframe: Shift + F6
- ▶ Chèn Frame: F5
- ▶ Xóa Frame hay đoạn timeline: Shift + F5
- ▶ Sao chép: Nhấn giữ Alt và chọn vào keyframe hay dòng Timeline cần sao chép
- ▶ Di chuyển Keyframe: Nhấn chọn vào Keyframe và dời sang thời điểm khác

Chuyển động Motion Tween

Gv: THUY VU

MOTION TWEEN- thao tác

- ▶ B1: Chọn vào thời điểm đầu tiên trên Timeline và chèn Keyframe: Nhấn F6 (Nếu chưa có)
- ▶ B2: Kéo đối tượng từ Library hoặc vẽ tạo đối tượng vào vị trí đầu tiên trên màn hình Scene, click phải vào keyframe chọn **Create MOTION Tween**
- ▶ B3: Chọn vào thời điểm khác trên Timeline và chèn Keyframe: Nhấn F6– Kéo dt tới vị trí mới.. sẽ thấy 1 dây xanh ..nối giữa 2 key. Công cụ move tool có thể chỉnh cong đường dây này để dt chuyển động cong theo
- ▶ B4: Thay đổi trạng thái đối tượng (kích thước, màu sắc, trạng thái, hiệu ứng, độ trong suốt...)

MOTION TWEEN- thao tác

- ▶ CÓ THỂ TẠO CÁC KEY TRUNG GIAN ĐỂ HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG chuyển động mềm mại hơn trên 1 quỹ đạo.. Bạn có thể chỉnh đường này bằng các công cụ hiệu chỉnh shape thông thường
- ▶ Nhấn Ctrl-Enter hay Enter để biên dịch

Chuyển động theo đường dẫn PATH GUIDE

Gv: THUY VU

8. CHUYỂN ĐỘNG PATH GUIDE

- ▶ Thiết lập chuyển động
- ▶ Chọn vào Layer chứa đối tượng cần chuyển động theo đường Path:
 - ▶ Click Phải vào tên layer của dt cần chạy trên guide > chọn Add Classic Motion Guide
 - ▶ Dùng công cụ Pen vẽ đường Path
 - ▶ Chọn vào từng Keyframe của Layer chứa đối tượng và Snap vào đường Path

Lưu ý:

- Đường Path không hiển thị khi chạy ứng dụng
- Đường Path là đối tượng UnGroup
- Chọn Orient to Path: để hướng đối tượng theo đường path

Kỹ thuật mặt nạ - mask

Gv: thuy vu

9. LAYER MASK

- ▶ Có tác dụng dùng để làm ẩn đi một số thành phần hình ảnh của Layer bên dưới

Thao tác:

- Tạo mới Layer nằm bên trên layer chứa đối tượng cần làm ẩn
- Tạo mới Layer
- Thiết kế hình ảnh hay chuyển động và click phải mouse chọn Mask

Symbol - Button

Gv: THUY VU

Symbol: button

- Là đối tượng, khi tác động vào, nó cho phép điều khiển một đối tượng khác hay chính nó.

TẠO BUTTON ĐƠN GIẢN:

- Chọn vào đối tượng và nhấn F8
- Đặt tên và chọn Type là Button

CÁC TRẠNG THÁI CỦA BUTTON:

- **UP**: Là trạng thái mặc nhiên ban đầu, nội dung sẽ được hiển thị, chương trình sẽ thi hành lập tức khi chạy ứng dụng.
- **OVER**: Là trạng thái xử lý khi đụng mouse vào bên trong đối tượng
- **DOWN**: Là trạng thái xử lý khi nhấn và giữ mouse vào bên trong đối tượng
- **HIT**: Là trạng thái giống như trạng thái UP nhưng hình ảnh sẽ bị ẩn
-

Gán lệnh html5 canvas

- ▶ Chọn vào keyframe và nhấn F9
- ▶ chọn html5 canvas : Nhập mã lệnh, Action script –
- ▶ ví dụ: `stop();`

Chuyển động chạy 1 lần:

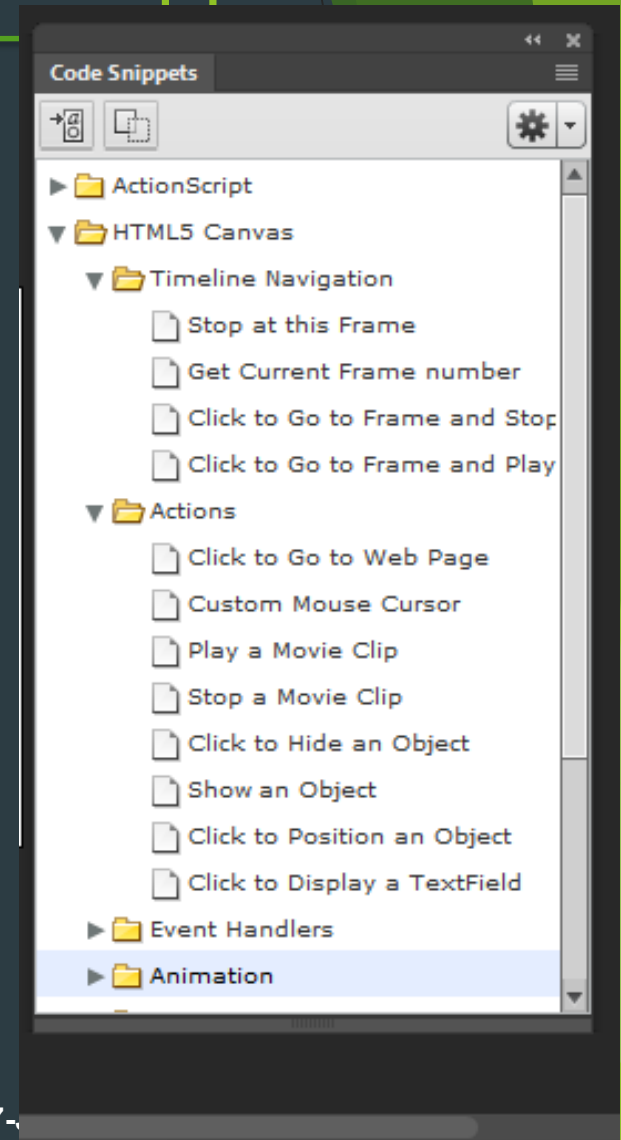
- ▶ Tại keyframe cuối quá trình chuyển động: gán lệnh **`stop();`**

Đặt tên cho đối tượng:

- ▶ Chọn vào đối tượng
- ▶ Gán tên trong mục Instance Name trong bảng Properties
- ▶ Ví dụ: `btn_replay`

Gán lệnh html5 canvas= code Snippets

- ▶ Menu Window> code Snippets
- ▶ Mở nhóm html5 Canvas
- ▶ Timeline Navigation:
Bao gồm các lệnh điều khiển timeline
- ▶ Action:
Click to Go to Web Page..
- ▶ Sau khi chọn lệnh bảng action sẽ mở cho thấy lệnh v à bạn sửa tên file link trong code .



Gán lệnh html5 canvas= code Snippets

The screenshot shows the Adobe Animate interface with the following components:

- Actions Panel:** Displays the following code:

```
1  
2  
3  /* Click to Go to Web Page  
4  Clicking on the specified symbol instance loads the URL in a new browser window.  
5  
6  Instructions:  
7  1. Replace http://www.adobe.com with the desired URL address.  
8  Keep the quotation marks ("").  
9  */  
10  
11  this.btngoWeb.addEventListener("click", fl_ClickToGoToWebPage);  
12  
13  function fl_ClickToGoToWebPage() {  
14      window.open("index.html", "_blank");  
15  }  
16
```

Line 14 of 16, Col 28
- Code Snippets Panel:** Shows a list of snippets under the 'Actions' category. The snippet 'Click to Go to Web Page' is highlighted with a red box. A red arrow points from this snippet to the function definition in the Actions panel.
- Properties Panel:** Shows the 'HTML5 Canvas Document' settings, including 'Profile: Default', 'Publish Settings...', 'Target:', 'Scale Frame Spans', 'Scale Content', and 'Apply to pasteboard'.
- Warnings Panel:** Displays the following message:

```
WARNINGS:  
** 2 Bitmaps packed successfully into 1 spritesheet(s).  
Frame numbers in EaselJS start at 0 instead of 1. For example, this affects gotoAndStop and gotoAndPlay.  
Content with both Bitmaps and Buttons may generate local security errors in some browsers if run from a file.
```

Action – các lệnh điều khiển timeline

- ▶ `stop();` : Dừng đầu đọc
- ▶ `play();` : đầu đọc chạy
- ▶ `gotoAndStop(n/"label");` : nhảy tới số hoặc tên frame (xác định) và dừng tại đó
- ▶ `gotoAndPlay(n/"label");` : nhảy tới số hoặc tên frame (xác định) và chạy từ đó

Finish.