

Nội dung của trang này thuộc bản quyền của © **Bá tước Monte Cristo - Final Fantasy** và www.vietphotoshop.com. Những bài viết trong này có thể được in ra để dùng với mục đích cá nhân và phi thương mại. Nếu bạn muốn phát hành lại trong trang web của bạn làm ơn liên lạc với tôi hoặc ít nhất phải trích dẫn lại nguồn là: **Bá tước Monte Cristo - Final Fantasy** và www.vietphotoshop.com



Để cho nội dung trang web của bạn được sinh động hơn, bạn có thể dùng ImageReady để tạo những hình Gif động từ một hình đơn. Với kích thước tệp tin được nén, hình Gif động có thể hiển thị trên hầu hết các trình duyệt web. ImageReady cho phép bạn tạo những hình động rất sáng tạo với những công cụ dễ sử dụng và tiện lợi.

Trong bài học này bạn sẽ học được những điều sau:

- Mở một hình gồm nhiều layer để sử dụng làm hình cơ bản cho hiệu ứng động
- Sử dụng cùng một lúc Layer Palette và Animation Palette để tạo ra những chuỗi động.
- Thay đổi một frame đơn, nhiều frame hoặc toàn bộ các frame của hình.
- Sử dụng lệnh Tween để tạo ra những bước chuyển hình mịn màng với thông số của Layer Opacity và vị trí của nó.
- Xem trước một tấm hình động trong ImageReady và trong trình duyệt web.
- Lưu lại hình động bằng cách sử dụng Optimize Palette.

Tạo hình động trong ImageReady

Trong Adobe ImageReady, bạn tạo hình động từ một tấm hình đơn bằng cách sử dụng file động có định dạng GIF. Một hình GIF động là một chuỗi hình ảnh hoặc các Frame. Mỗi frame hơi khác với

frame trước nó một chút vì vậy tạo ra một ảo giác của chuyển động cho mắt khi những frame được xem với một tốc độ di chuyển nhanh. Bạn có thể tạo ra hình động bằng những cách sau:

- Sử dụng nút Duplicate Current Frame trong Animation Palette để tạo ra frame, sau đó sử dụng Layer Palette để xác định những hình nào sẽ hiện ra trên những Frame tương ứng.
- Bằng cách sử dụng lệnh Tween để tự tạo ra những chuỗi hình của nhiều layer có độ Opacity, vị trí hoặc những hiệu ứng khác nhau. Bằng cách này ImageReady sẽ giúp bạn tạo những "giai đoạn" ở giữa quá trình từ lúc đầu đến lúc cuối. Những giai đoạn này chính là phần sẽ tạo ra ảo giác chuyển động của mắt trong một frame hoặc tạo ra cảm giác hình đó đang mờ dần hoặc rõ dần.
- Bằng cách mở một hình gồm nhiều layer trong Photoshop hoặc ImageReady để tạo hình động với mỗi layer sẽ thành một Frame.

Khi tạo một chuỗi các hình động, bạn nên chọn thẻ Original trong cửa sổ hình ảnh bởi vì hình này không yêu cầu ImageReady phải tái tối ưu hoá tấm hình khi bạn chỉnh sửa nội dung của frame. Một file hình động phải có phần mở rộng bắt buộc là .GIF hoặc Quicktime. Bạn không thể tạo hình động có phần mở rộng là .JPEG hoặc .PNG

Thông tin thêm khi làm việc với layer trong hình động

Làm việc với layer là một phần rất quan trọng trong việc tạo hình động trong ImageReady. Bởi vì khi bạn đặt mỗi thành phần trên một layer riêng biệt cho phép bạn thay đổi vị trí cũng như hình thức của mỗi một thành phần thông qua một chuỗi các frames.

Thay đổi ở một frame riêng được định nghĩa là "Những thay đổi bạn tạo ra cho layer sẽ chỉ tác động đến frame đang được chọn. Bởi mặc định, thay đổi bạn tạo ra cho layer sử dụng lệnh trên Layer Palette và tùy chọn, bao gồm cả mức Opacity của layer, chế độ hoà trộn, tính ẩn hiện, vị trí và layer style được gọi chung là frame riêng. Tuy nhiên bạn có thể áp dụng những thay đổi của layer cho tất cả các frame trong một hình động bằng cách sử dụng những nút có trên Layer Palette.

Thay đổi toàn cục: Những thay đổi tác động đến tất cả các frame mà trong đó bao gồm cả layer. Những thao tác gây ra những thay đổi cho các đơn vị pixel của một tấm hình như tô vẽ, lệnh chỉnh sửa tông màu và độ sáng tối, bộ lọc, gõ chữ và các lệnh chỉnh sửa ảnh khác được gọi là thay đổi toàn cục.

Mỗi một frame mới khi được tạo ra là một bản copy của frame trước nó, bạn có thể chỉnh sửa frame này bằng cách chỉnh sửa layer của nó. Bạn có thể áp dụng những thay đổi trên từng frame một, trên một nhóm các frame và trên toàn bộ hình động.

Bắt đầu

Trong bài học này bạn sẽ làm việc với một tập hợp các hình ảnh được thiết kế để xuất hiện trên trang web của một công ty nước giải khát.

1. Tìm đến thư mục Lesson18 và nhấp đúp vào thư mục 18End.html để mở nó ra trong trình duyệt web.

Trang web bao gồm 4 vùng có hình động: Chữ "Making Waves", đuôi con cá voi hiện lên và chui xuống biển, công thức hoá học của nước di chuyển vào trong tấm hình và một con cá heo đang bơi đồng thời nhả bong bóng ra phía trước. Chữ và nút trên trang web chỉ đề "làm cảnh" thôi.

2. Khi bạn đã xem xong, đóng trình duyệt lại để làm việc trong Photoshop.

3. Khởi động Adobe ImageReady bạn không cần dùng Photoshop trong bài học này.

Thiết lập môi trường làm việc cho bài học

Trước khi bạn bắt đầu với bài học này, bạn sẽ thiết lập vùng làm việc mới đặc biệt cho những công việc liên quan đến hình động. Nếu bạn có một vùng làm việc phù hợp với công việc của bạn, bạn sẽ thấy thoải mái hơn và tiết kiệm được nhiều thời gian hơn.

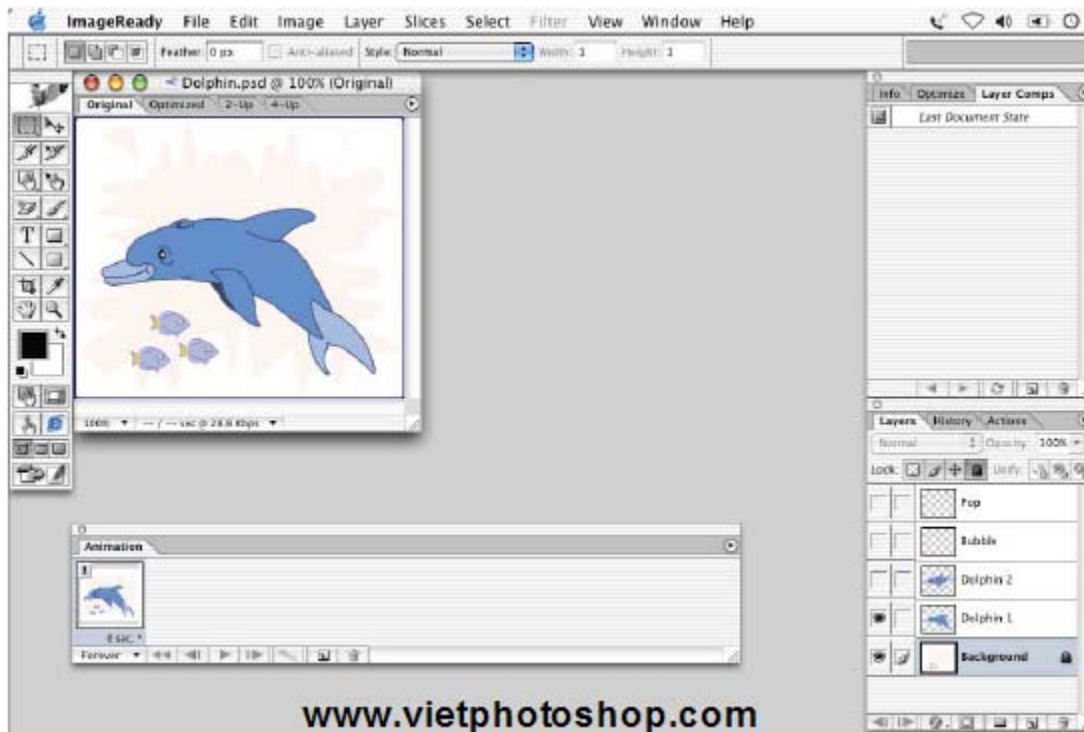
ImageReady có môi trường làm việc được thiết lập sẵn là Interactivity Palette Locations, chắc hẳn bạn đã biết về tính năng này nếu bạn đã học những chương trước có liên quan đến ImageReady. Bởi vì giao diện trong bài học này chỉ trong phạm vi hình động, cho nên bạn có thể giảm số lượng những Palette được mở ra bởi mặc định của ImageReady.

1. Chọn File > Open và chọn DoLayer Palettehin.psd trong thư mục Lesson18. (Mọi thứ hầu như đã được chuẩn bị cho bạn, cho nên bạn không cần phải phóng to hoặc mở rộng cửa sổ làm việc trong bài này).

2. Chọn Color, Web Content và Slice Palette.

4. Chọn Window > Animation để mở Animation Palette. Kéo góc phía dưới bên phải của Animation Palette để mở rộng nó cho nên bạn có thể tận dụng được khoảng trống trong vùng làm việc đó.

(Tùy chọn) Bạn cũng có thể di chuyển Animation Palette vào gần hơn cửa sổ hình ảnh để giữ những cửa sổ bạn phải làm việc gần nhau hơn thì thao tác của bạn sẽ nhanh hơn.



5. Chọn Window > Workspace > Save Workspace.

6. Gõ chữ 18_Animation trong hộp thoại Save Workspace và nhấn OK.

Bây giờ bạn có thể nhanh chóng quay lại kích thước ban đầu và vị trí của các Palette bất cứ lúc nào bằng cách chọn Window > Workspace > 18_Animation.

Tạo hình động bằng cách ẩn hoặc hiện layer

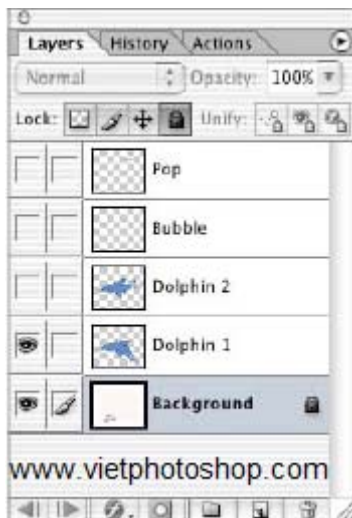
Có lẽ cách thức đơn giản nhất để tạo hình động trong 2 bước là cho lần lượt ẩn hoặc hiện biểu tượng con mắt của 2 layer trong Layer Palette. Ví dụ, bạn có thể tạo ra một hình động của đối tượng thay đổi tư thế hoặc cho đối tượng đó di chuyển lên phía trước và quay lại.


Hình DoLayer Palettihin.psd bao gồm 5 layer, bạn có thể bỏ ít giây để xem qua Layer Palette. Bạn sẽ tiến hành với hiệu ứng động đơn giản với hai layer của DoLayer Palettihin

Chuẩn bị Layer Comp

Bạn đã làm việc với Layer Comp ở phần trước của cuốn sách này rồi. ImageReady cũng có tính năng tương tự và làm cho công việc tạo hình động trở nên rất dễ dàng.

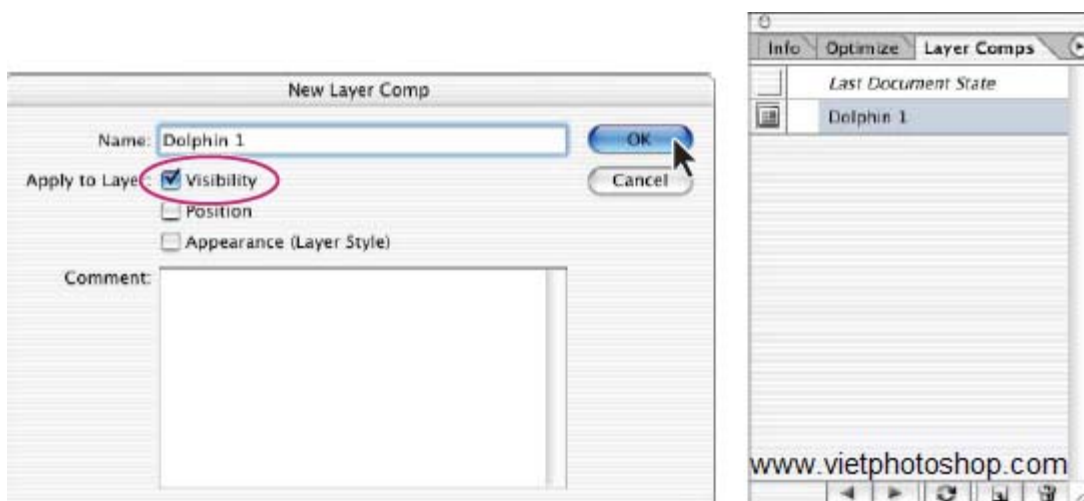
1. Trong Layer Palette, kiểm tra xem biểu tượng con mắt có xuất hiện ở gần layer Background và DoLayer Palettihin 1 không và những ô vuông còn lại không có con mắt.



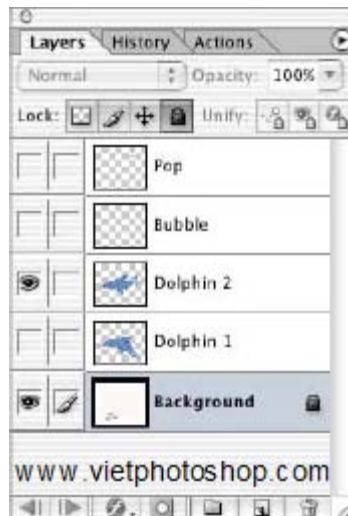
2. Trong Layer Comps Palette, nhấp chuột chọn nút Create New Layer Comp .

3. Trong hộp thoại New Layer Comp gỡ DoLayer Palettihin 1 và sau đó kiểm tra xem lựa chọn Visibility có đang được chọn không trước khi bạn nhấn OK.


Một Layer Comp mới, DoLayer Palettihin 1, xuất hiện trong Layer Comps Palette.

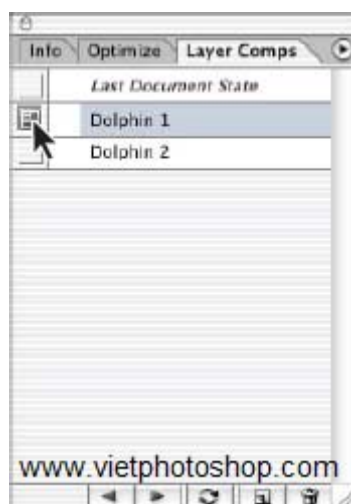


4. Trong Layer Palette, nhấp vào biểu tượng con mắt của layer DoLayer Palettihin 1 để ẩn nó đi và sau đó cho hiện con mắt của layer DoLayer Palettihin 2



5. Tạo một Layer Comp mới, DoLayer Palettahin 2, sử dụng cách được chỉ ra ở bước 2 và 3.

6. Nhấp vào ô vuông bên cạnh Layer Comp DoLayer Palettahin 1 để áp dụng tình trạng hiện tại trên Layer Palette. Một thẻ tên  xuất hiện trong ô vuông cho bạn biết rằng đây là Layer Comp đang được chọn.

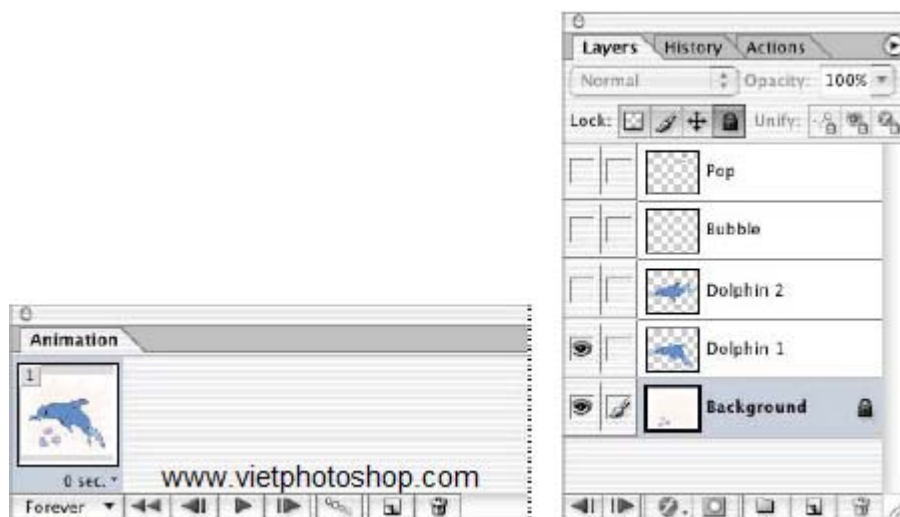


Bây giờ bạn có 2 Layer Comps mà bạn có thể sử dụng để làm điểm bắt đầu cho những frame bạn sẽ tạo trong hiệu ứng động này.

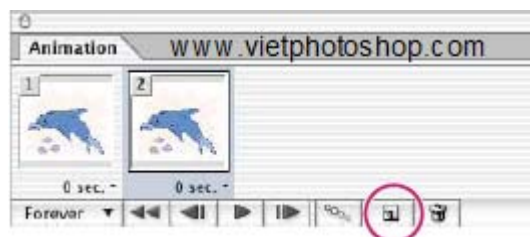
Bắt đầu quá trình tạo hình động


Khi bạn bắt đầu, chỉ một frame mặc định xuất hiện trong Animation Palette. Frame này hiển thị những thiết lập ẩn hiện của các layer trên Layer Palette, ở trường hợp này bạn sẽ thấy chỉ có 2 layer được hiển thị là DoLayer Palettahin 1 và Background. Frame được chọn, biểu hiện bằng đường viền màu

xanh bao xung quanh, cho bạn biết rằng bạn có thể chỉnh sửa nội dung của nó bằng cách chỉnh sửa hình ảnh.



1. Trong Animation Palette, nhấp vào nút Duplicate Current Frame để tạo frame 2 



2. Trong LCP, nhấp vào ô vuông để cho hiển thị thẻ tên Animation Paletteply This Layer Comp  cho Layer Comp DoLayer Palettetehin 2. Bạn hãy chú ý đến Layer Palette và bạn sẽ thấy layer DoLayer Palettetehin 1 bị ẩn đi và layer DoLayer Palettetehine 2 đang được hiển thị.



3. Trong Animation Palette, chọn frame 1. Trong cửa sổ hình ảnh, con cá heo quay lại tình trạng ban đầu khi chỉ có Layer 1 được hiển thị.

4. Chọn Frame 2 và sau đó frame 1 để tự bạn xem trước hiệu ứng động trên hình ảnh.

Tìm đến frame và xem trước hiệu ứng động

Bạn có thể sử dụng rất nhiều cách để xem trước và kéo qua các frame của hiệu ứng động. Hiểu được những chức năng điều khiển trên Animation và Layer Palette là điều rất quan trọng để nắm bắt được quá trình tạo ảnh động.

Bạn đã thử xem hiệu ứng động bằng cách tự chọn lần lượt frame 1 và frame 2. Trong phần này, bạn sẽ thử vài cách khác để xem trước hiệu ứng hình động trong ImageReady. Bạn cũng có thể xem trước hiệu ứng động trong trình duyệt web.



A: Looping Menu

B: Chọn frame đầu tiên

C: Chọn frame trước đó.

D: Xem/ Dừng hiệu ứng động.

E: Chọn frame kế tiếp.

F: Nút Tween.

G: Tạo một frame mới.

H: Xoá frame

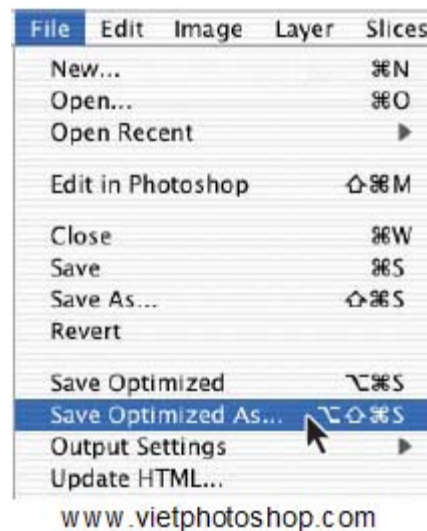
1. Trong Animation Palette, bạn hãy chọn tùy chọn Forever trong menu xổ ra Looping ở phía bên trái của palette.
2. Nhấn vào nút Select Previous Frame để di chuyển sang frame khác. (Bạn hãy thử lặp lại nhiều lần thao tác này thật nhanh để xem hiệu ứng động xuất hiện trên cửa sổ hình ảnh)
3. Trong Layer Palette, nhấp vào nút Backward hoặc Forward ở góc phía dưới bên trái của palette, và bạn cũng có kết quả tương tự như ở bước trên.



A. Nút quay lại trên Layer Palette.

B. Nút tiến tới trên Layer Palette.

4. Nhấn vào nút Play ► trong Animation Palette để xem trước hiệu ứng động. Nút Play sẽ biến thành nút Stop ■ mà bạn có thể nhấn vào để dừng lại.
5. Chọn File > Preview In > và chọn trình duyệt web trong menu phụ Preview In. Khi bạn xem xong, thoát khỏi trình duyệt và quay lại ImageReady.
- Mẹo nhỏ: bạn cũng có thể dùng phím tắt Ctrl-Alt-P để mở nhanh trình duyệt hoặc nhấn vào nút trình duyệt trong hộp công cụ.
6. Chọn file > Save Optimized As.
7. Trong hộp thoại Save As, mở thư mục Lesson 18 và nhấn vào biểu tượng Create New Folder. Gõ My_gifs cho tên của thư mục, sau đó mở nó ra. Vẫn trong hộp thoại Save As, gõ chữ DoLayer Palettehin.gif để đặt tên cho file và nhấn Save.



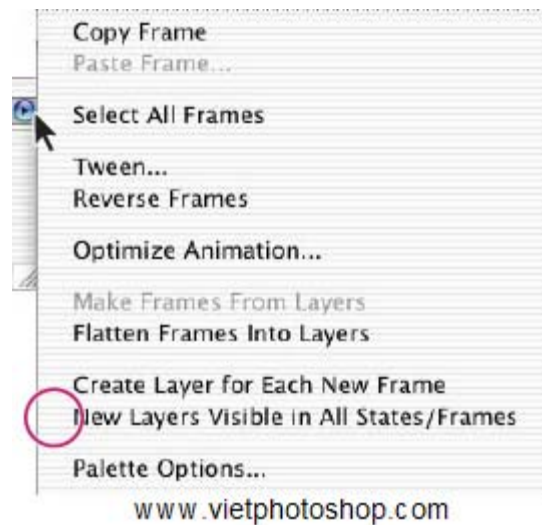
Chuẩn bị những bản copy của layer cho hiệu ứng động

Bây giờ bạn sẽ làm động một thành phần khác của tấm hình con cá heo, và thêm vào hiệu ứng động đang có. Trong phần này, bạn sẽ sử dụng cùng kỹ năng cơ bản là ẩn và hiện layer cho những frame khác nhau để tạo ra hiệu ứng động, nhưng lần này bạn cũng sẽ tạo những layer khác nhau bằng cách copy và biến chuyển một layer.

Trước khi thêm một layer vào tấm hình đã có chứa hiệu ứng động, thì bạn nên tạo một frame mới.

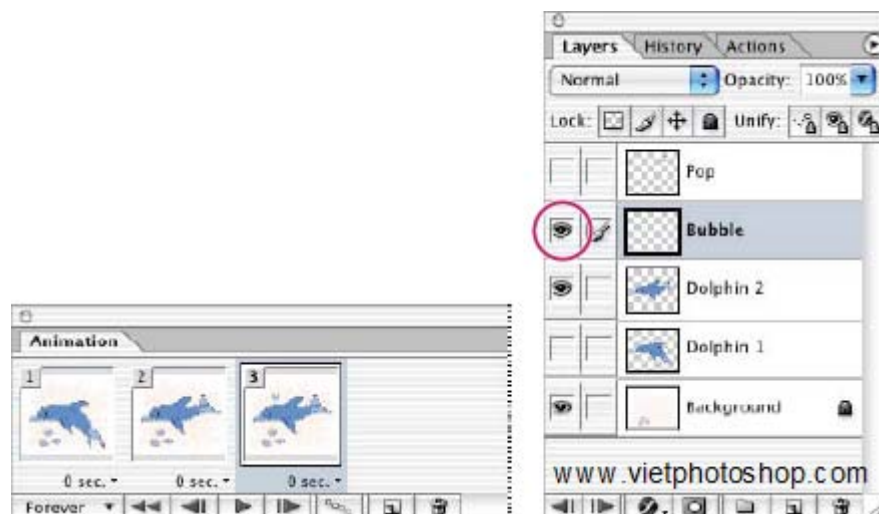
Bước này giúp bạn bảo vệ những frame đã có khỏi bị ảnh hưởng bởi những thay đổi không như mong đợi.

1. Trong Animation Palette, chọn frame 2 và nhấp vào nút Duplicate Current Frame để tạo một frame mới (Frame 3) nằm kế ngay sau frame 2. Vẫn để chọn frame 3
2. Mở menu của Animation Palette và chọn lệnh New Layer Visible in All States/Frame để bỏ chọn nó (bỏ dấu kiểm).



3. Trong Layer Palette, chọn layer Bubble và nhấn vào biểu tượng con mắt để hiển thị layer đó. Vẫn để chọn layer Bubble.

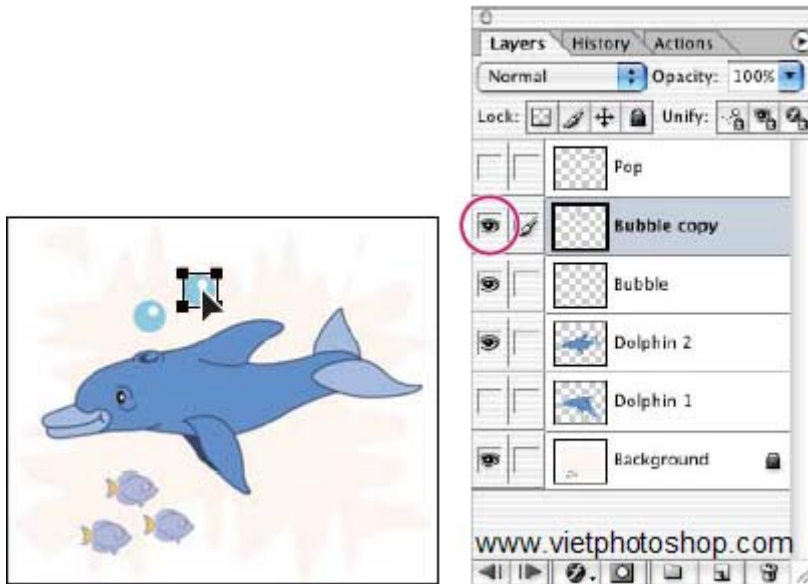
Trong cửa sổ hình ảnh và trong biểu tượng thu nhỏ của frame 3, bạn sẽ thấy xuất hiện một quả bong bóng ở gần "mũi" của con cá heo.



4. Chọn View > SnAnimation Palette và đánh vào dấu kiểm để bỏ chọn lệnh này.

5. Chọn công cụ Move trong hộp công cụ

6. Giữ phím Alt và kéo quả bong bóng lên phía trên bên phải của tấm hình, và một layer mới chính là layer copy của layer Bubble xuất hiện trong Layer Palette.



7. Giữ phím Alt xuống lần nữa và kéo để tạo ra quả bong bóng thứ 3 xa hơn một chút về phía trên bên phải của quả bong bóng thứ nhất.

Bây giờ bạn đã có 3 layer bong bóng trong cửa sổ hình ảnh và trong Layer Palette bạn có: Bubble, Bubble copy và Bubble copy 2.

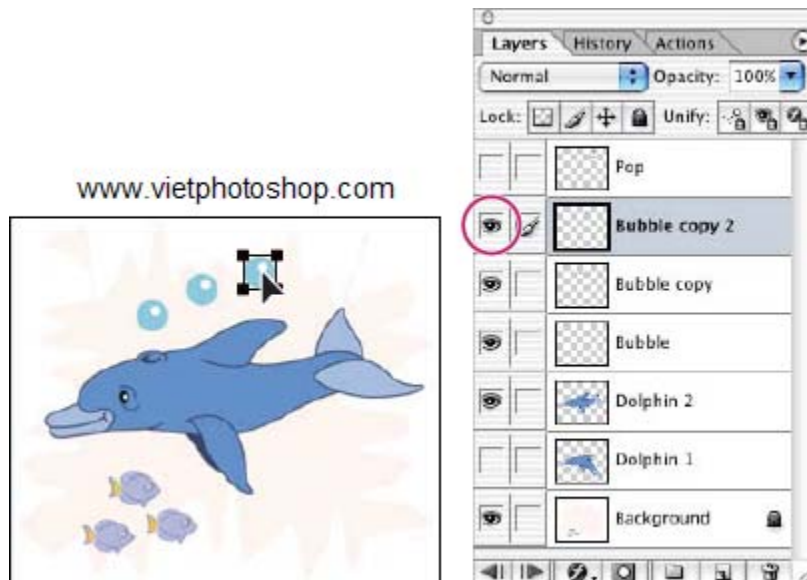
Chú ý: Tất cả những layer vừa được nhân đôi có thể được hiển thị trên các frame của Animation Palette nếu New

Layers Visible in All States/Frames vẫn được chọn trong menu Animation Palette.

Bây giờ bạn đã chuẩn bị xong các bước copy layer trong file DoLayer Palettahin.psd, bây giờ bạn sẽ áp dụng lệnh Transform để làm cho quả bong bóng lớn dần và bay về phía sau con cá heo.

1. Chọn công cụ Move và công cụ Layer Select được chọn trên thanh tùy biến công cụ.

2. Trong cửa sổ hình ảnh, chọn quả bong bóng ở giữa là layer Bubble copy trên Layer Palette.



3. Chọn Edit > Transform > Scale.

Trong cửa sổ hình ảnh, một đường viền màu đen có các điểm điều khiển xuất hiện bao quanh layer Bubble copy.

4. Trong thanh tùy biến công cụ, chọn biểu tượng Constrain Aspect Ration và gõ giá trị là 24 Px vào ô Width (W). Nhấp vào một vùng bất kỳ ở bên ngoài hộp văn bản Width và bạn sẽ thấy quả bong bóng sẽ to lên nhưng đường biên màu đen vẫn xuất hiện xung quanh layer Bubble copy.

5. Nhấn Enter để chấp nhận lệnh Transform.

6. Chọn quả bong bóng thứ 3 và lặp lại bước 3-5, nhưng lần này gõ vào là 26 Px ở cả hai ô Width và Height.

7. Vẫn sử dụng công cụ Move và lựa chọn Layer Select trên thanh tùy biến, chỉnh sửa vị trí của 3 quả bong bóng bằng cách kéo nó trong cửa sổ hình ảnh nếu bạn thấy cần phải chỉnh sửa.

Bạn không nên để quả bóng thứ 3 đằng sau đuôi của con cá heo và khoảng cách giữa 3 quả bóng nên được chia đều nhau. Xem hình sau để bạn dễ hình dung ra vị trí của chúng.



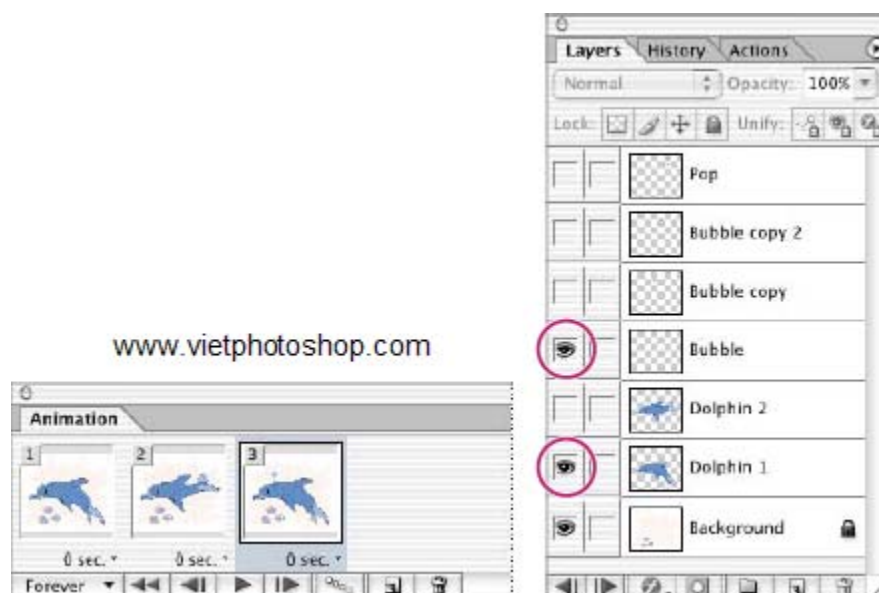
8. Chọn File > Save.

Tạo ra những hiệu ứng động cùng một lúc

Bây giờ bạn sẽ tạo ra hiệu ứng quả bóng đi từ dưới lên trên bằng cách lần lượt ẩn và hiện các layer của tài liệu DoLayer Palettihin.psd. Bạn sẽ kết hợp hai hiệu ứng động là sự di chuyển của con cá heo với sự lớn dần của những quả bong bóng bằng cách nhân đôi frame kết hợp với những thiết lập trên Layer và Animation Palette.

1. Trong Animation Palette, chọn frame 3.

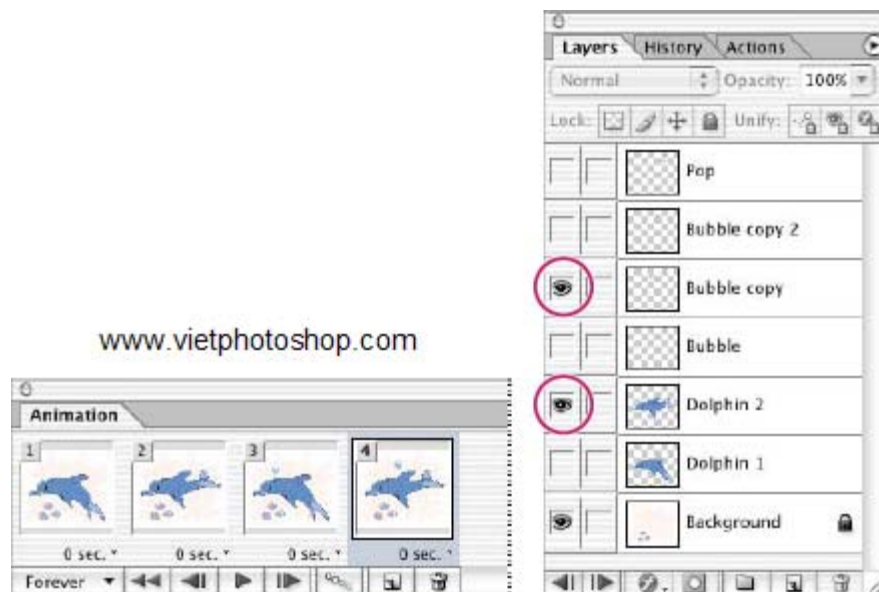
2. Trong Layer Palette, nhấn vào biểu tượng con mắt để ẩn nó đi, do vậy trên Layer Palette của bạn sẽ còn layer Background, DoLayer Palettihin 1 và layer Bubble vẫn được hiển thị và những layer khác được ẩn



Chú ý: khi bạn ẩn hoặc hiện một layer trong một frame thì sự thay đổi đó chỉ tác động đến frame đó mà thôi.

3. Trong Animation Palette, nhấn vào nút Duplicate Current Frame để tạo frame 4. Vẫn để chọn frame 4

4. Trong Layer Comps Palette, chọn DoLayer Palettethin 2. Sau đó ở Layer Palette cho hiển thị con mắt ở layer Bubble Copy.



5. Nhấn vào nút Duplicate Current Frame 2 lần nữa và sau đó sử dụng Layer Comps và Layer Palette như sau:

- Cho frame 5, chọn DoLayer Palettethin 1 layer comp và cho hiển thị layer Bubble Copy 2.
- Cho frame 6, chọn DoLayer Palettethin 2 layer comp và cho hiển thị layer Pop.

6. Chọn nút Play trên Animation Palette để xem trước kết quả. Khi xem xong bạn nhấn nút Stop để dừng lại.

Khi hiệu ứng động di chuyển từ frame này sang frame khác, thì đuôi của con cá heo di chuyển lên xuống. Nếu bạn xem cả một vòng thì quả bong bóng hiện ra từ con cá, to lên dần và cuối cùng nổ ra ở bước thứ 4.

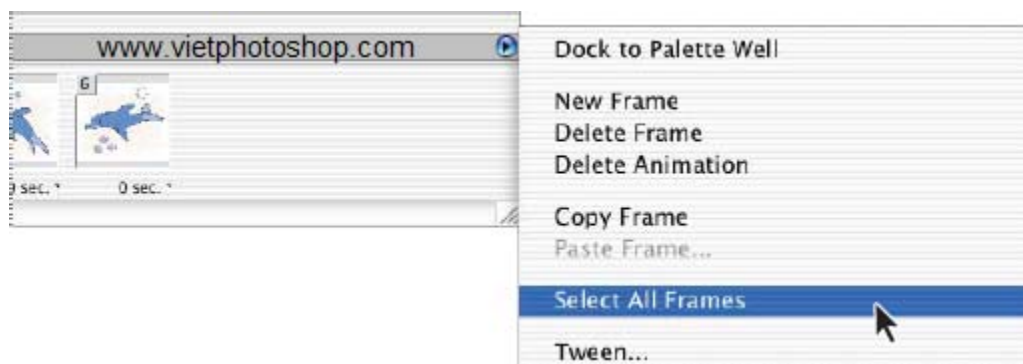
Nếu kết quả của bạn khác với của chúng tôi, hãy xem lại những thiết lập layer trên Layer Palette ẩn và hiện có đúng không cho từng frame một và chỉnh sửa nếu cần.

Thiết lập và xem trước thời gian của hình động

Ở phần trên, khi bạn xem trước hình động của bạn trong trình duyệt, có thể bạn nhận ra rằng đuôi con cá heo di chuyển lên xuống "như điên". Bạn có thể làm chậm lại bằng cách đặt thời gian giữa mỗi frame trong hiệu ứng động. Sau đó bạn sẽ xem lại hình động lần nữa để xem tốc độ của nó.

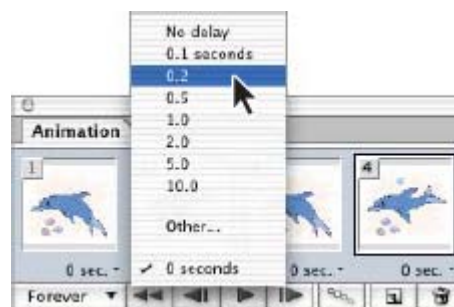
Trong những dự án của bạn, bạn có thể đặt những khoảng dừng cho tất cả các frame hoặc những khoảng dừng có thời gian dài ngắn khác nhau cho từng frame một. Trong hình này, bạn có thể áp dụng thời gian giống nhau cho từng frame cho cả tấm hình.

1. Từ menu Animation Palette, chọn Select All Frames.



2. Nhấn vào nút thời gian (0 seconds, là mặc định) nằm dưới mỗi frame để mở menu hiện ra Frame Delay, sau đó chọn 0.2 Seconds.

Giá trị mới xuất hiện dưới mỗi frame, chỉ cho bạn biết rằng thời gian đã được áp dụng cho tất cả các frame trong Palette.



3. Nhấn vào nút Play trong Animation Palette để xem hiệu ứng động và sau đó nhấn vào nút Stop để dừng lại.

4. Chọn File > Preview In và chọn trình duyệt để xem hiệu ứng động với thời gian bạn vừa thiết lập.

5. Chọn File > Save Optimize As.

6. Trong hộp thoại Save As, đặt tên cho hình là DoLayer Palettetin.gif và đặt trong thư mục My_Gif. Nhấn Save và chọn Replace để thay thế file cũ.

Trong lệnh Save Optimized As có thể lưu file dưới các định dạng là Gif, JPEG hoặc PNG để sử dụng cho web. Nhưng chỉ có định dạng Gif là hỗ trợ hình động, cho nên đó là định dạng bạn sẽ dùng trong chương này.

7. Chọn File > Close để đóng hình gốc lại mà không cần lưu lại thay đổi.

Bạn đã hoàn thành hình động cho con cá heo. Ở phần tới, bạn sẽ tiếp tục làm việc với một loại hình động khác.

Tạo hình động với độ trong suốt và vị trí của layer

Bạn sẽ sử dụng một phương pháp khác để tạo hình động trong phần tiếp theo của bài học. Trong phần này, bạn sẽ tạo hình động cho một đoạn chữ bay vào, sử dụng hình nhiều layer của Photoshop. Nhưng bạn sẽ không phải tự tạo ra nhiều layer cho mỗi một thay đổi về vị trí và bạn cũng không phải điều chỉnh cho từng frame một. Một khi bạn đã tạo được frame đầu và frame kết thúc cho mỗi hình, bạn có thể để ImageReady tự tạo tất cả những frame còn lại.

Mở một hình và bắt đầu quá trình tạo hình động

Để bắt đầu, bạn sẽ mở một tài liệu mới và xem những thiết lập hiện tại của nó.

1. Trong ImageReady, chọn File > Open và chọn H2O.psd từ thư mục Lesson18.

Logo bao gồm 4 thành phần khác nhau được đặt ở những layer riêng biệt. Bạn sẽ tạo ra hình động của các frame sao cho chữ đó xuất hiện và di chuyển vào vị trí trung tâm từ những vùng khác nhau. Trạng thái ban đầu của tám hình sẽ là hình bạn muốn hiển thị ở cuối quá trình.

2. Cho hiển thị hai Animation Palette và Layer Palette bằng cách chọn Window > Workspace > 8_Animation.

3. Trong Animation Palette, chọn nút Duplicate Current Frame để tạo một frame mới.

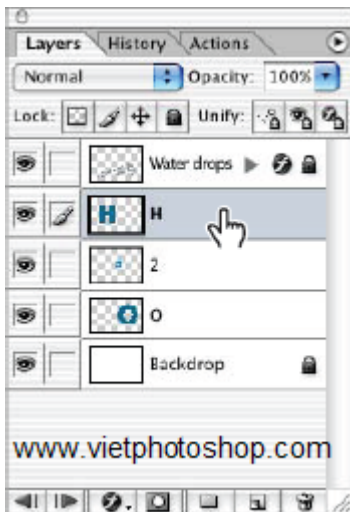
Bây giờ bạn sẽ có hai frame và bạn đã tạo đường đi cho hiệu ứng hình động. Nhiệm vụ tới của bạn sẽ là thay đổi tình trạng của nhiều layer cho những frame khác nhau.



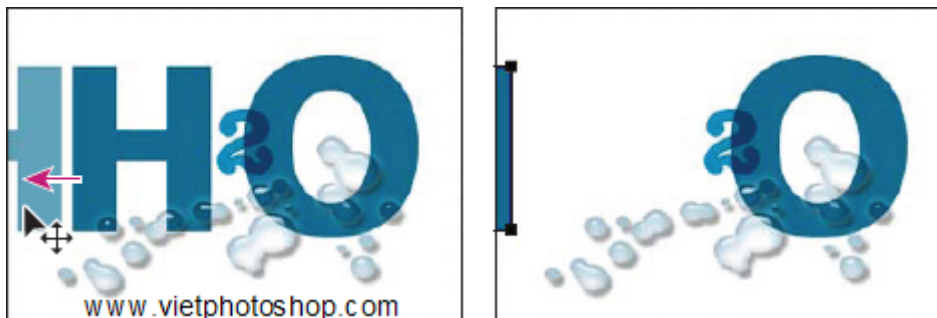
Thiết lập vị trí của layer và độ trong suốt

Trong phần này của bài học, bạn sẽ điều chỉnh vị trí và độ trong suốt của layer trong một tấm hình để tạo ra frame đầu và frame kết thúc cho hình của bạn. Để thay đổi thứ tự của các frame cũng rất đơn giản, bạn chỉ cần kéo frame đó trong Animation Palette.

1. Trong Animation Palette, chọn frame 2 sau đó trong Layer Palette chọn layer H.

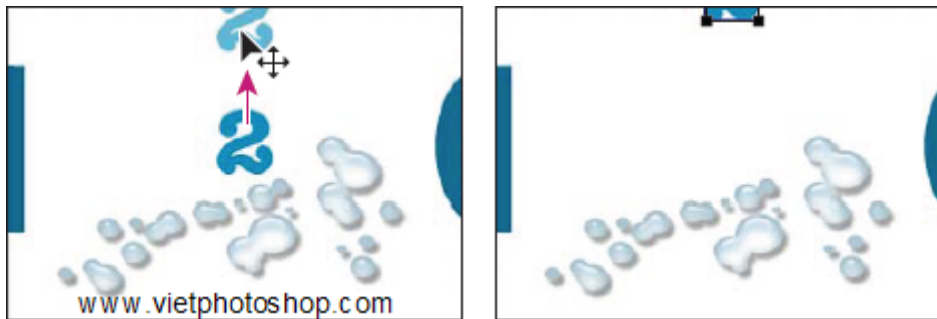


2. Chọn công cụ Move, giữ phím Shift để ép di chuyển, và kéo chữ "H" về phía bên trái của tấm hình sao cho chỉ một phần của nó được nhìn thấy.

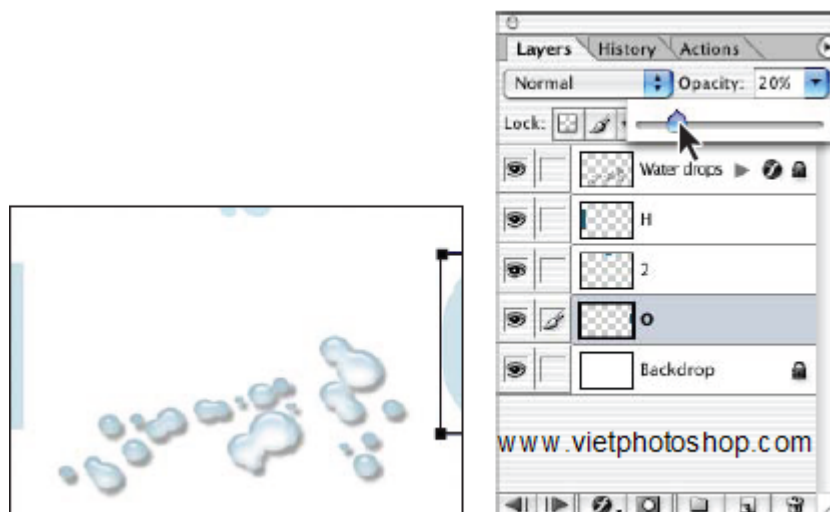


3. Trong Layer Palette, chọn layer chữ "O", sau đó giữ phím shift và kéo về cùng vị trí bên tay phải của cửa sổ hình ảnh.

4. Lặp lại bước 3, nhưng lần này chọn layer số "2" và kéo nó lên đường biên phía trên của cửa sổ hình ảnh. 3 layer của bạn sẽ có vị trí giống như hình sau.

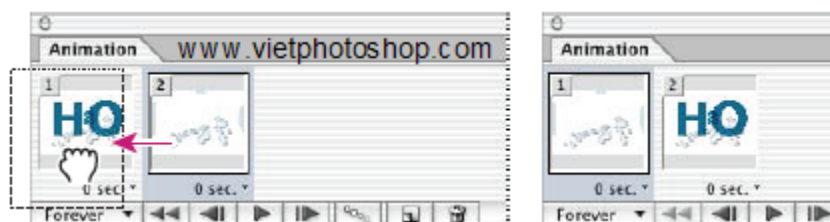


5. Trong Layer Palette, chọn layer chữ "H" và kéo thanh trượt Opacity xuống còn 20%. Lặp lại quá trình này để đặt giá trị Opacity của layer chữ "O" và số "2" cũng là 20%.



Trong Animation Palette, bạn sẽ thấy frame 2 đã được cập nhật với thay đổi của các vị trí mới mà bạn vừa tạo. Để cho frame 2 là trạng thái bắt đầu của hình động, bạn sẽ thay đổi lại thứ tự của hai frame.

6. Trong Animation Palette, kéo frame 2 sang bên trái, nhả chuột khi một đường viền màu đen xuất hiện ở bên trái của frame 1.

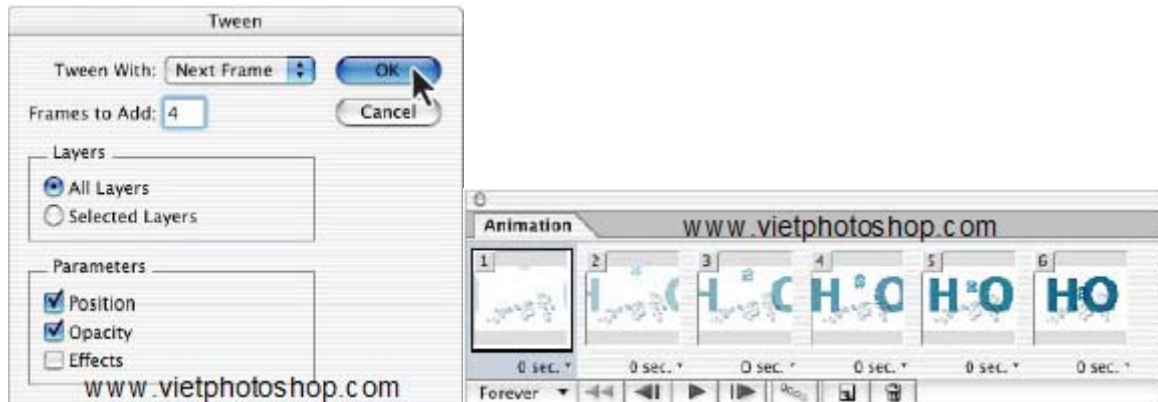


Tweening vị trí và mức Opacity của các layer

Tiếp theo, bạn sẽ thêm những frame nằm giữa hai frame vừa tạo, những frame đó sẽ chính là những frame tạo ra sự biến đổi giữa frame 1 và frame 2. Khi bạn thay đổi vị trí, mức Opacity hoặc hiệu ứng của bất cứ layer nào nằm trong hai frame của hình động, bạn có thể hướng dẫn ImageReady Tween nó, và lệnh này sẽ tự động tạo ra những frame trung gian với số lượng do bạn quyết định.

1. Trong Animation Palette, chọn frame 1 và sau đó chọn Tween trên menu Animation Palette.
2. Trong hộp thoại Tween, đặt những thông số sau:
 - Ở trong menu xổ ra Tween With chọn Next Frame.
 - Ở ô Frames to Add, gõ 4.
 - Ở dưới Layers, chọn All Layers.
 - Dưới Parameters, chọn Position và Opacity bằng cách đánh dấu kiểm vào ô trống nằm cạnh nó. (bạn cũng có thể chọn Effects nếu bạn muốn thay đổi những thông số của layer để tác động đến tất cả những frame nằm giữa hai frame đầu và frame cuối. Nhưng trong phần này, bạn sẽ không chọn lựa chọn này, vì bạn chưa áp dụng Layer Style cho frame nào cả)
 - Nhấn OK để đóng hộp thoại lại

ImageReady tạo ra 4 frame biến đổi, dựa trên thông số độ trong suốt và vị trí của layer trong hai frame gốc ban đầu.



3. Ở menu xổ ra Looping, chọn Once.

Chú ý: Ở ví dụ trong tài liệu End của bài học này, thông số của nó hơi khác với những gì bạn được yêu cầu trong phần trên. Ở tài liệu End, lựa chọn Forever được chọn cho Looping nhưng ở giữa hai hiệu ứng động là một khoảng thời gian dừng rất dài mà bạn chưa tạo được cho tới thời điểm này.

4. Trong Animation Palette, nhấn vào nút Play để xem trước hiệu ứng động trong ImageReady.

Tweening frames

Bạn sử dụng lệnh Tween để tự động thêm vào hoặc sửa đổi một loạt các frame nằm giữa hai frame có sẵn - thay đổi thuộc tính (vị trí, độ trong suốt hoặc hiệu ứng) - để tạo ra hiệu ứng di chuyển cho đối tượng. Ví dụ, nếu bạn muốn làm mờ một layer, đặt mức Opacity của layer đó tại frame đầu là 100%, sau đó đặt mức Opacity cho cùng một layer nhưng ở frame thứ 2 - frame cuối - là 0%. Khi bạn Tween giữa 2 frame, mức Opacity của layer sẽ giảm đều qua các frame mới.

Thuật ngữ Tweening được lấy từ chữ "In Betweening" (ở giữa), một thuật ngữ cổ điển dùng để miêu tả quá trình này. Tweening giúp bạn tiết kiệm rất nhiều thời gian khi phải tạo ra hiệu ứng động dạng như mờ đi, nhạt dần hoặc di chuyển một đối tượng nào đó. Bạn có thể chỉnh sửa những frame được tạo ra bởi lệnh Tween sau khi chúng được tạo.

Nếu bạn chọn một frame đơn, bạn có thể chọn Tween nó với frame nằm trước hay nằm sau nó. Nếu bạn chọn hai frame kề nhau, những frame mới sẽ được thêm vào giữa hai frame đó. Nếu bạn chọn hơn hai frame, những frame đã có nằm giữa frame đầu và frame cuối sẽ bị thay đổi bởi lệnh Tween. Nếu bạn chọn frame đầu và frame cuối (chỉ đầu và cuối, không bao gồm những frame nằm giữa chúng) thì hai frame này được coi như hai frame nằm kề nhau và những frame được tạo ra bởi lệnh Tween sẽ được thêm vào sau frame cuối cùng. (cách này rất hữu ích khi hình động của bạn có nhiều đoạn Loop khác nhau)

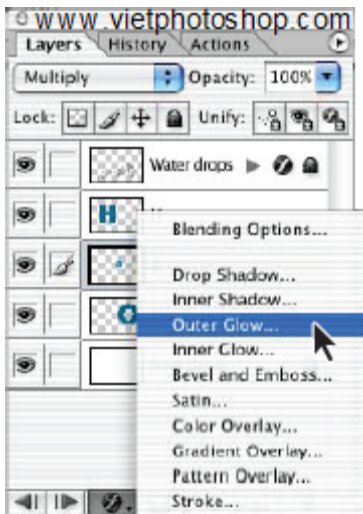
Chú ý: Bạn không thể chọn hai frame không kề nhau để Tween.

Tạo hình động cho một Layer Style

Khi bạn Tween để tạo ra 4 frame mới trong phần trên, bạn đã không đánh dấu vào hộp kiểm Effect trong hộp thoại Tween. Trong phần này, bạn sẽ tạo hiệu ứng động cho một hiệu ứng Layer hoặc một Layer Style.

Kết quả cuối cùng sẽ là một hiệu ứng loé sáng xuất hiện và biến mất đằng sau số "2".

1. Trong Animation Palette, chọn frame 6, và sau đó nhấp chuột vào nút Duplicate Current Frame để tạo một frame mới với thông số của frame thứ 6.
2. Trong Layer Palette, chọn layer số "2" và sau đó chọn Outer Glow từ menu Layer Style ở dưới cuối của Layer Palette.



Bạn hãy chú ý đến đường viền màu sáng bao quanh layer số "2".

3. Khi hộp thoại Layer Style mở ra, nhấn OK để chấp nhận giá trị mặc định.

4. Nhân đôi layer 7 bằng cách nhấn vào nút Duplicate Current Frame

5. Trong Layer Palette, nhấp đúp vào hiệu ứng Outer Glow cho layer số "2" để mở hộp thoại Layer Style. Đánh dấu vào hộp kiểm Preview sau đó thiết lập những tùy chọn sau:

- Ở Spread, kéo thanh trượt đến giá trị là 20%
- Ở Size, kéo thanh trượt xuống còn 49 Pixel

6. Nhấn OK và sau đó chọn File > Save.

Tweening frame cho những thay đổi về Layer Style

Như bạn đã thấy ở trong bài học này, tính năng Tween có thể giúp bạn tiết kiệm rất nhiều thời gian bạn có thể phải dùng để làm những công việc buồn tẻ và yêu cầu độ chính xác cao. Lần này bạn sẽ sử dụng lại lệnh Tween để tạo hiệu ứng động cho những thay đổi ở Layer Style.

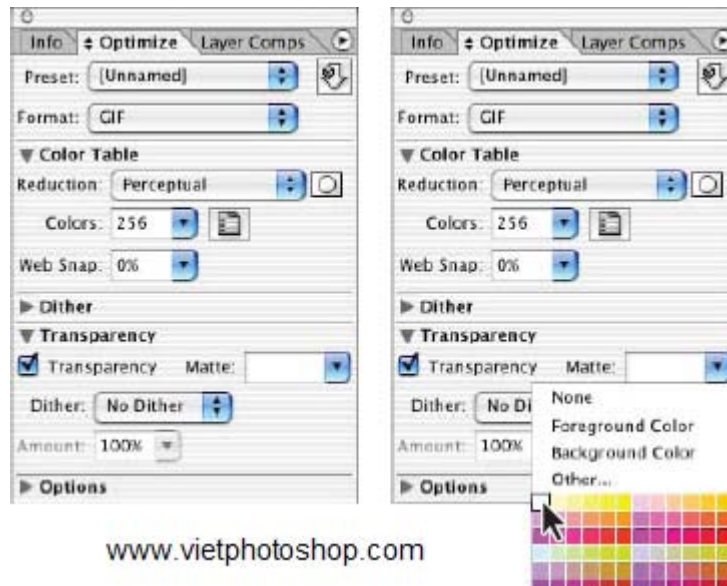
Bạn cũng sẽ hoàn thiện hiệu ứng vòng sáng bằng cách nhân đôi thêm một frame nữa và di chuyển nó đến phía cuối của hình động. Kết quả của hình động sẽ cho cảm giác một vòng sáng hiện ra đằng sau hình số "2".

1. Trong Animation Palette, chọn frame 7.

2. Chọn Tween từ menu Animation Palette.

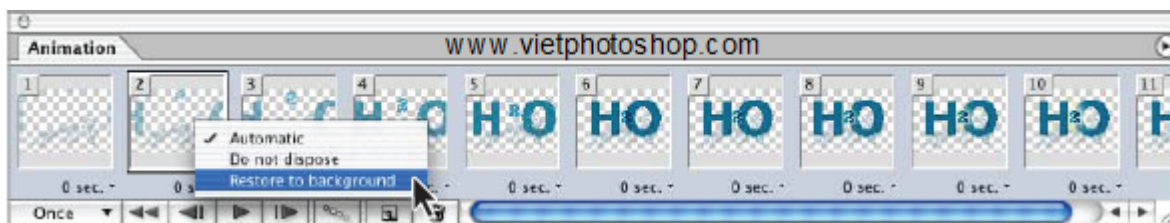
3. Trong hộp thoại Tween, thiết lập những thông số sau:

- Cho lựa chọn Tween With, chọn Next Frame
- Ở Frame to Add, gõ vào là 2
- Dưới Layer, chọn All Layers
- Dưới Parameters, chọn Effects.



www.vietphotoshop.com

4. Nhấn OK để đóng hộp thoại lại.



5. Trong Animation Palette, chọn frame 6, sau đó chọn nút Duplicate Current Frame để tạo frame 7.

6. Kéo frame 7 về phía cuối của Animation Palette sao cho nó ở phía bên phải của Frame 11.

7. Chọn File > Save

Giữ vùng trong suốt và chuẩn bị để tối ưu hoá

Tiếp theo bạn sẽ tối ưu hoá hình H2O ở định dạng Gif với hình nền là trong suốt và xem trước hiệu ứng động trên trình duyệt web. Bạn nên nhớ là chỉ có định dạng Gif mới hỗ trợ hình động.

Chúng tôi đã thêm một layer Backdrop trong hình H2O.psd để cho bạn quan sát kết quả dễ dàng hơn.

Layer đó không cần thiết cho trang web bởi vì bạn sẽ tối ưu hoá hình này với nền trong suốt. Do vậy việc đầu tiên mà bạn phải làm là ẩn layer Backdrop đi.

1. Trong menu Animation Palette, chọn Select All Frames.
2. Trong Layer Palette, nhấp vào biểu tượng con mắt của layer Backdrop để ẩn nó đi trong tất cả các frame.
3. Trong Optimize Palette, thiết lập thông số sau:
 - Ở ô định dạng file chọn Gif.
 - Dưới Color Table, chọn Perceptual cho Reduction và 256 cho Colors.
 - Dưới Transparency, đánh dấu hộp kiểm Transparency (để giữ vùng trong suốt cho hình gốc)
 - Cho ô Matte, chọn màu trắng từ palette hiện ra.
4. Với tất cả các frame vẫn được chọn trong Animation Palette, nhấp chuột phải vào một trong các frame trong Animation Palette để mở menu chữ Disposal Method và chọn Restore to Background.
5. Với tất cả các frame được chọn, sử dụng menu hiện ra ở phía dưới của bất cứ frame nào và chọn 0.1 Sec.
6. Ở Menu của Animation Palette, chọn Optimize Animation.
7. Trong hộp thoại Optimize Animation, đánh dấu hai hộp kiểm Bounding Box và Redundant Pixel Removal và nhấn OK.

Lựa chọn Disposal - Restore to Background và Automatic - sẽ xoá frame được chọn trước khi frame thứ 2 được hiển thị. Vì như vậy sẽ loại bỏ khả năng sẽ hiển thị những "tàn dư của chế độ cũ" ở frame mới. Lựa chọn Do Not Dispose giữ lại các frame. Lựa chọn Automatic phù hợp với hầu hết các hình động. Tùy biến này sẽ lựa chọn phương pháp loại bỏ dựa trên sự có hoặc vắng mặt độ trong suốt của frame kế tiếp và loại bỏ frame được chọn nếu frame kế tiếp có chứa layer trong suốt.

Thiết lập phương pháp frame disposal (loại bỏ frame)

Phương pháp Frame Disposal sẽ xem xét có nên xoá frame hiện tại hay không trước khi cho hiển thị frame kế tiếp. Bạn chọn một phương pháp loại bỏ khi bạn làm việc với hình động bao gồm cả nền trong suốt để xác định có nên cho hiển thị layer hiện tại thông qua vùng trong suốt của frame kế tiếp hay không.

Biểu tượng Disposal Method chỉ ra cho bạn biết là frame đó được chọn phương pháp Do Not Dispose hoặc Restore to Background. (Không có biểu tượng xuất hiện khi phương pháp loại bỏ được đặt là Automatic).

- Chọn lựa chọn Automatic để xác định một phương pháp loại trừ tự động cho frame hiện tại, loại bỏ frame hiện tại nếu frame kế tiếp có chứa layer trong suốt. Hầu hết các hình động, lựa chọn Automatic đều phù hợp với kết quả và do vậy nó là thiết lập mặc định.
- Chọn Do not Dispose để bảo vệ frame hiện tại vì frame tiếp theo sẽ được thêm vào và cùng hiển thị một lúc. Frame hiện tại (và frame trước đó) có thể được hiển thị xuyên qua vùng trong suốt của layer kế tiếp.
- Chọn Restore to Background để loại bỏ frame hiện tại từ hình đang được hiển thị trước khi cho hiện frame tiếp theo. Chỉ có từng frame được hiển thị lần lượt (và frame hiện tại sẽ không được hiển thị xuyên qua vùng trong suốt của frame kế tiếp)

Ngoài những cách tối ưu hoá được áp dụng cho những hình Gif chuẩn, một vài những cách khác có thể được dùng cho hình Gif động. Nếu bạn tối ưu hoá một hình Gif động sử dụng Palette AdAnimation Palettetive (thích hợp), Perceptual (Cảm ứng) và Selective (Lựa chọn), ImageReady sẽ tạo ra một palette cho hình đó dựa trên tất cả nhưng frame trong hình động. Một kỹ năng phối màu đặc biệt được áp dụng để đảm bảo rằng những mẫu phối màu được đồng nhất trong tất cả các frame, để tránh trường hợp nhảy "như cào cào" khi xem kết quả. Hơn nữa, frame được tối ưu hoá để chỉ những vùng mà thay đổi từ frame này sang frame khác mới được bao gồm, bằng cách đó có thể giảm dung lượng của hình Gif động rất nhiều. Do vậy, ImageReady phải mất nhiều thời gian hơn để tối ưu hoá một hình Gif động hơn là một hình Gif tiêu chuẩn.

Lựa chọn Bounding Box hướng dẫn ImageReady cắt từng frame để chỉ bảo vệ những vùng được thay đổi từ frame trước đó. Những hình động được tạo ra sử dụng lựa chọn này thì có dung lượng nhỏ hơn nhưng lại không tương thích với những trình chỉnh sửa hình Gif động nào không hỗ trợ lựa chọn này.

Lựa chọn Optimize bởi Redundant Pixel Removal sẽ làm cho tất cả những đơn vị pixel ở frame mà có không thay đổi gì so với frame trước đó trở thành trong suốt. Khi bạn chọn lựa chọn Redundant Pixel Removal thì Disposal Method phải được đặt là Automatic.

Xem hình Gif được tối ưu hoá

Bạn đã gần hoàn thiện tài liệu H2O.psd rồi và bây giờ bạn sẽ sử dụng lệnh Save As để lưu nó lại thành một hình Gif động.

1. Trong cửa sổ hình ảnh, nhấp vào thẻ Optimized.



ImageReady sẽ xây dựng lại tấm hình dựa trên những tùy chọn mà bạn đã chọn.

2. Trong cửa sổ hình ảnh, nhấp vào thẻ 2-up và so sánh thông tin của 2 phiên bản gốc và phiên bản được tối ưu hoá.

3. Chọn File > Save Optimized As, đặt tên cho nó là H2O.gif, chọn thư mục My_gif và lưu vào đó. Nếu bạn muốn xem trước hình động của mình trong trình duyệt, bạn có thể nhấn vào nút Preview In Default Browser trong hộp công cụ.

4. Trong ImageReady, chọn File > Close để đóng hình gốc lại.

Bạn đã hoàn thiện với logo chữ H2O.

Sử dụng Vector Mask để tạo hình động

Phần còn lại của bài học sẽ làm việc với mặt nạ khi mà nó được áp dụng cho hình động. Bạn sẽ làm việc với hai bài tập riêng biệt với 2 kiểu mặt nạ khác nhau, đầu tiên là Vector Mask sau đó sẽ là Layer Mask. Đầu tiên, bạn sẽ tạo một hiệu ứng của mặt biển nổi sóng lên xuống hiện ra trong chữ Waves. Bạn sẽ tiến hành bằng cách tạo ra Vector Mask để che đi một phần layer Wave sao cho hình mặt biển chỉ xuất hiện bên trong chữ và sau đó sẽ thay đổi vị trí để tạo ra hình động.

1. Chọn File > Open và mở hình Waves.psd từ thư mục Lesson18.

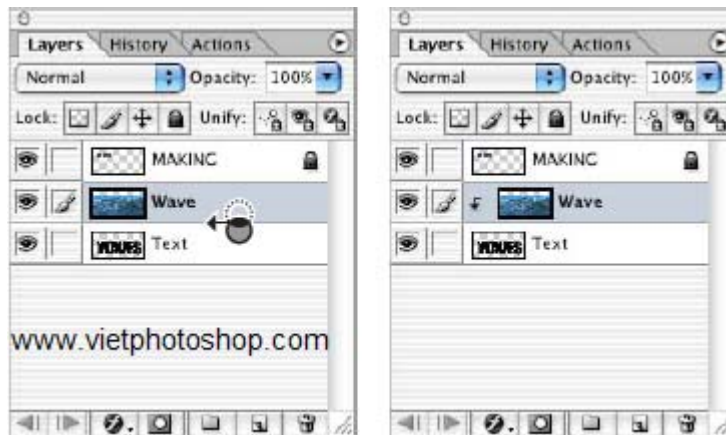
2. Trong Layer Palette, kiểm tra xem tất cả các layer có được hiển thị không. Nếu không nhấn vào biểu tượng con mắt để hiển thị nó.



3. Trong Layer Palette, chọn layer Wave

4. Giữ phím Alt và di chuyển con trỏ (không nhấp chuột) qua đường thẳng chia cắt hai layer Wave và Text trong Layer Palette cho đến khi con trỏ biến thành hai vòng tròn đè lên nhau. Sau đó nhấn vào đường chia cắt giữa hai layer để liên kết hai layer lại với nhau.

Hoặc bạn có thể có kết quả tương tự bằng cách chọn Layer > Group With Previous.



Bạn sẽ nhận thấy rằng hình sóng bây giờ được che phủ bởi layer chữ. Một mũi tên chỉ xuống xuất hiện bên cạnh layer Wave và biểu tượng thu nhỏ của nó trong Layer Palette chỉ ra cho bạn biết rằng layer này được nhóm với layer ở dưới.

Tạo hiệu ứng động bằng cách thay đổi vị trí trong một layer vector mask

Mặc dù hai layer Wave và Text được liên kết, bạn vẫn có thể thay đổi vị trí cho từng layer một.

1. Trong Animation Palette, nhấp vào nút Duplicate Current Frame để tạo frame mới.
2. Nếu cần, chọn frame 2 trong Animation Palette. Trong Layer Palette, bỏ chọn layer Text và chỉ để chọn layer Wave.
3. Chọn công cụ Move trong hộp công cụ.
4. Giữ phím Shift (để ép di chuyển) và kéo layer Wave trong cửa sổ hình ảnh, di chuyển nó xuống dưới cho đến khi đỉnh của hình con sóng nằm ngay trên đỉnh của chữ Text. (Khi bạn kéo, toàn bộ layer Wave được hiện ra cho nên bạn có thể thấy được vị trí của con sóng khi bạn di chuyển nó).



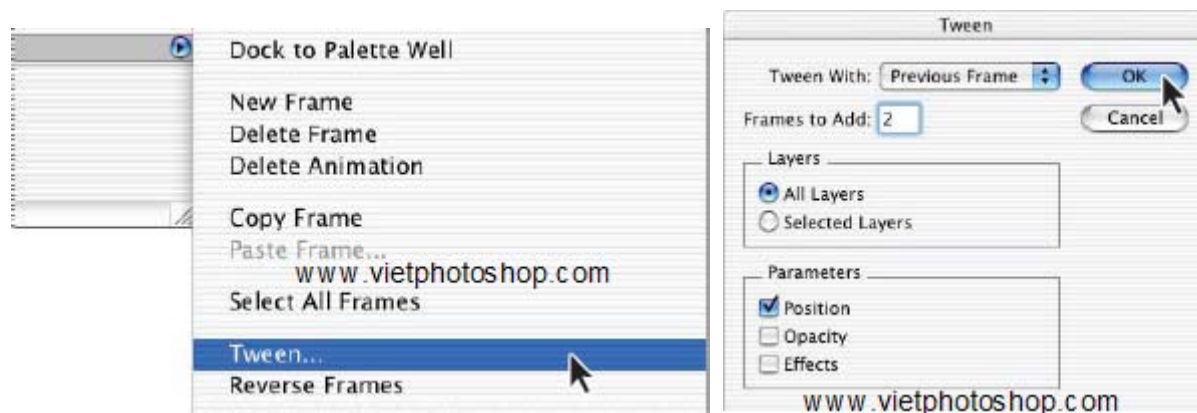
5. Nhấn vào nút Play để xem hiệu ứng động. Con sóng di chuyển lên trên và xuống dưới bên trong Logo. Nhấn vào Stop để dừng lại.

Làm mềm sự di chuyển của con sóng

Để tạo cho sự chuyển động của con sóng được tự nhiên hơn, bạn sẽ sử dụng tính năng đã khá quen thuộc là Tweening để tạo thêm frame cho hình động.

Trước khi bạn bắt đầu, hãy chọn frame thứ 2 trong Animation Palette.

1. Trong menu của Animation Palette, chọn Tween để mở hộp thoại Tween và sau đó thiết lập thông số như hình sau:



2. Trong Animation Palette, chọn Forever trong menu xổ xuống.



3. Chọn Select > Deselect Layers, và sau đó nhấn vào nút Play trong Animation Palette để xem trước hiệu ứng động.

Hình động vẫn hơi "cà tưng" một chút, cho nên bạn sẽ sửa chữa nó với những kỹ năng bạn đã học ở phần trên của bài học này.

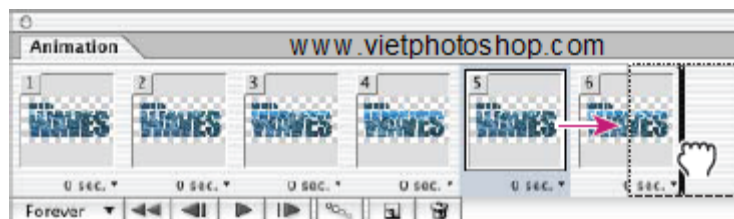
4. Chọn frame 2 và sau đó Shift-click frame 3 để chọn cả hai frame mới. Sau đó chọn Copy Frames từ menu Animation Palette.



5. Chọn frame 4 và chọn Paste Frames trong menu Animation Palette để mở hộp thoại Paste Frame và chọn Paste After Selection. Sau đó nhấn OK



6. Nhấn chuột vào frame 5, để nó là frame duy nhất được chọn, kéo nó sang phía tay phải để cho nó thành frame cuối cùng.



7. Với frame 6 được chọn, giữ phím Shift và nhấp vào frame 1 để chọn tất cả các frame và sau đó chọn 0.2 để đặt giờ cho hình. Chọn File > Save



Xem trước và lưu lại hình động Vector Mask

Nếu bạn muốn xem trước hình động hãy dùng những cách như học ở các phần trên như là dùng nút Play, Preview in Browser.

Để lưu lại hình động bạn phải vào File > Save Optimized As và chọn định dạng là Gif.

Tạo hình động với Layer Mask

Trong phần cuối cùng của bài học này, bạn sẽ tạo ra hình đuôi con cá heo nhô lên hụp xuống biển. Hình mà bạn sẽ làm việc trong phần này chỉ có 3 layer: một layer mặt biển như là hình nền trong cảnh, một cái đuôi con cá voi và một layer gradient chúng tôi tạo cho bạn trong Photoshop.

Tạo và áp dụng Layer Mask

Trong bài học này, bạn sẽ tạo một layer mask dựa trên sự khác nhau về tính trong suốt của gradient và sau đó áp dụng mặt nạ vào hình đuôi con cá voi. Bản thân Gradient không có chức năng gì trong kết quả cuối cùng, nhưng bạn sẽ sử dụng mặt nạ mà nó tạo ra để áp dụng cho một layer khác.

Trước khi bắt đầu, hãy quan sát thật kỹ hình đuôi con cá voi trong cửa sổ hình ảnh để sau này bạn có thể so sánh kết quả và hình gốc.

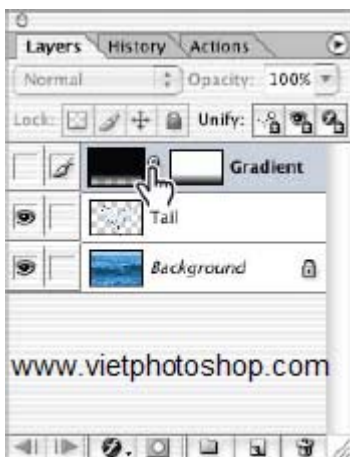
1. Chọn File > Open và mở tài liệu Whale.psd trong thư mục Lesson18
2. Trong Layer Palette, nhấp chuột vào biểu tượng con mắt cho layer Gradient để hiển thị nó.

3. Chọn layer Gradient và chọn Layer > Add Layer Mask > From Transparency.

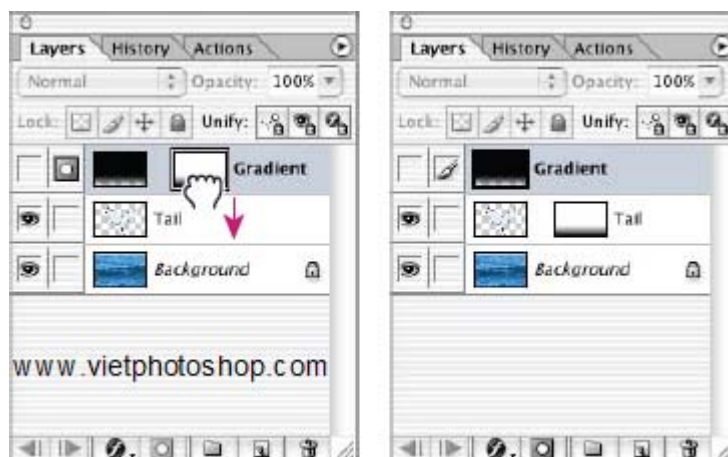
Bạn hãy chú ý đến biểu tượng thu nhỏ của layer mới vừa được tạo trên Layer Palette - Layer Gradient, cho bạn thấy vùng trong suốt được thể hiện bằng màu trắng, và vùng được che bởi mặt nạ là vùng màu đen.

4. Nhấp vào con mắt lần nữa để ẩn Layer Gradient

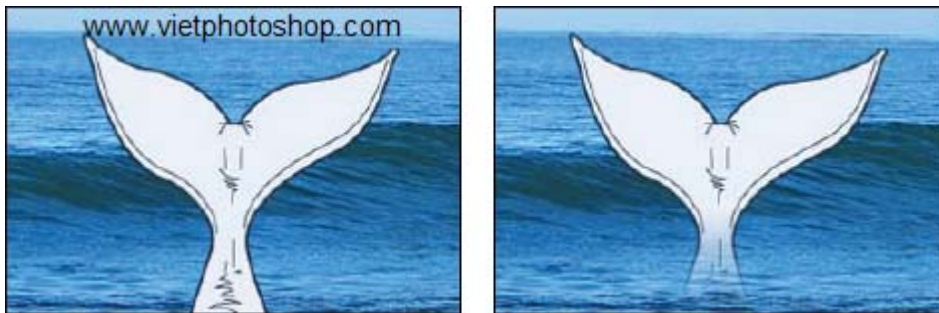
5. Nhấp vào biểu tượng mắt xích giữa hình biểu tượng của layer Gradient và mặt nạ, do vậy bạn có thể sử dụng mặt nạ riêng rẽ với layer Gradient.



6. Chọn biểu tượng thu nhỏ của mặt nạ (bên tay phải) và kéo nó đến layer Tail .




Nếu bạn vẫn còn nhớ đuôi con cá voi khi ở hình gốc như thế nào trước khi bạn áp dụng mặt nạ, bây giờ bạn có thể nhận ra sự khác biệt trên cửa sổ hình ảnh. Phần dưới của chiếc đuôi mà dần như là nó chìm vào trong nước.



Tạo hình động của một tấm hình trong Layer Mask

Cái hay của cách này là cho dù bạn có thay đổi vị trí của đối tượng thì mặt nạ vẫn nằm ở chỗ cũ. Ở phần này, bạn sẽ bắt đầu một giai đoạn mới của quá trình tạo hình động bằng cách di chuyển hình chiếc đuôi con cá voi. Khi bạn di chuyển, mặt nạ Gradient sẽ không thay đổi, cho nên nó sẽ có hiệu ứng tương tự cho toàn bộ đuôi con cá heo ngay cả khi nó trôi lên hoặc chìm xuống nước.

1. Trong Animation Palette, nhấp vào nút Duplicate Current Frame.
2. Chọn công cụ Move và trên thanh tùy biến chọn Layer Selection .
4. Trong cửa sổ hình ảnh, kéo hình chiếc đuôi xuống dưới sao cho nó gần như biến mất khỏi mặt nước.



4. Trong Animation Palette, kéo frame thứ 2 sang bên trái để nó trở thành frame 1

Điều chỉnh hiệu ứng động của Layer Mask

Tất cả những gì bạn còn phải làm là làm cho chuyển động của nó mịn hơn bằng cách thêm những frame trung gian và thời gian giữa các frame. Chắc bây giờ bạn đã khá quen thuộc với quá trình này rồi, do vậy bạn có thể tự làm được. Nhưng chúng tôi thêm một chút thay đổi mới mẻ trong phần này, do vậy bạn cũng nên xem qua để biết thêm.

1. Trong Animation Palette, chọn frame 1 và sau đó chọn Tween trong menu của Animation Palette. Hoặc chọn nút Tween ở phía dưới của Palette.
 2. Trong hộp thoại Tween, chọn Next Frame và gõ 3 cho ô Frame To Add. Đánh dấu vào hộp kiểm All Layers và Position và sau đó nhấn OK.
 3. Trong Animation Palette, Shift-click vào frame 2, 3, và 4.
 4. Trong menu Animation Palette, chọn Copy Frames.
 5. Chọn frame 5 sau đó chọn Paste Frames trong menu Animation Palette.
 6. Trong hộp thoại Paste Frame, chọn Paste After Selection và nhấn OK.
 7. Trong menu Animation Palette, chọn Reverse Frames.
Bây giờ tất cả các frame cho bạn thấy chuyển động của chiếc đuôi khá là mịn màng.
 8. Chọn tổng cộng 8 frame và chọn 0.2 trong menu hện giờ để đặt thời gian cho tất cả các frame.
- Bạn đã kết thúc bài học về tạo hình động trong ImageReady.

Câu hỏi ôn tập

1. Miêu tả một cách đơn giản để tạo hình động?
2. Trong hoàn cảnh nào bạn có thể Tween và không thể Tween frame?
3. Bạn làm thế nào để tối ưu hoá một tấm hình động?
4. Tối ưu hoá hình động bao gồm những gì?
5. Frame Disposal là gì? phương pháp loại bỏ frame nào bạn thường hay dùng nhất?
6. Bạn làm cách gì để chỉnh sửa một frame hình động đang có?
7. Định dạng file nào bạn có thể dùng cho hình động?

Đáp án

1. Một cách đơn giản để tạo hình động là bắt đầu với một hình có nhiều layer trong Photoshop. Sử dụng nút Duplicate Current Frame trong Animation Palette để tạo một frame mới, sau đó sử dụng Layer Palette để thay đổi vị trí, mức Opacity hoặc hiệu ứng của một trong những frame được chọn. Sau đó, tạo ra những frame trung gian nằm giữa hai frame đầu và cuối bằng cách sử dụng nút Duplicate Current Frame hoặc sử dụng lệnh Tween để làm tự động.
2. Bạn có thể hướng dẫn ImageReady Tween những frame trung gian nằm giữa hai layer kề nhau. Tweening có thể thay đổi mức Opacity của Layer hoặc vị trí giữa hai frame, hoặc thêm layer mới vào chuỗi các frame. Bạn không thể Tween hai frame không nằm kề nhau.
3. Nhấp vào nút Show Option trong Optimize Palette, và sau đó chọn File > Save Optimized để tối ưu hoá hình động. Chọn Optimized Animation từ menu Animation Palette để tiến hành tối ưu hoá cho những hình động cụ thể bao gồm loại bỏ những Pixel dư và cắt frame dựa trên Bounding Box.
4. Khi bạn tối ưu hoá hình Gif, ImageReady cũng tạo ra các Palette là AdAnimation Palettative, Perceptual và Selective cho tấm hình, dựa trên tất cả các frame của nó. ImageReady áp dụng một kỹ thuật hoà sắc đặc biệt để đảm bảo rằng những mẫu màu hoà sắc có tính nhất quán trong tất cả các frame để tránh tình trạng bị "cà giựt" khi xem hình. ImageReady cũng tối ưu hoá frame do vậy chỉ những vùng thay đổi từ frame này sang frame khác được bao gồm, nó sẽ giúp giảm dung lượng của tấm hình động rất nhiều.

5. Phương pháp loại bỏ frame quyết định khi nào thì loại bỏ một frame được chọn trước khi cho hiển thị frame kế tiếp khi tấm hình động có nền trong suốt. Lựa chọn này xác định khi nào frame được chọn xuất hiện xuyên qua những vùng trong suốt của frame kế tiếp. Nói chung, lựa chọn Automatic phù hợp với hầu hết các hình động. Tùy chọn này lựa chọn phương pháp loại bỏ frame dựa trên sự có hoặc vắng mặt tính trong suốt của frame kế tiếp, và loại bỏ frame hiện tại nếu frame kế tiếp có chứa layer trong suốt.

6. Để chỉnh sửa một frame động đang có, bạn đầu tiên phải chọn frame đó bằng cách nhấp chuột vào biểu tượng của frame trong Animation Palette hoặc tìm đến frame đó bằng cách sử dụng những nút FImageReadyst Frame, Select Previous Frame, hoặc Select Next Frame trong Animation Palette hoặc Layer Palette. Sau đó chỉnh sửa layer trong tấm hình để cập nhật nội dung cho frame được chọn.

7. Hình động phải được lưu lại dưới định dạng Gif hoặc QuickTime movie. Bạn không thể tạo hình động có định dạng là JPEG hoặc PNG.

© www.vietphotoshop.com - Dịch bởi Bá tước Monte Cristo

[\[Trang chủ\]](#) | [Photoshop CS](#) | [Chương 19](#)