

BÀI 1: GIỚI THIỆU ANIMATE

I. Giới thiệu

1. Giới thiệu

Adobe Animate - tiền thân là Adobe Flash - cung cấp cho người sử dụng các chức năng để sáng tạo phim hoạt hình 2D và làm hoạt hình động bằng cách vẽ các nhân vật. Adobe Animate là một phiên bản được nâng cấp, cải tiến, tích hợp liên kết với toàn bộ các phần mềm đến từ Adobe.

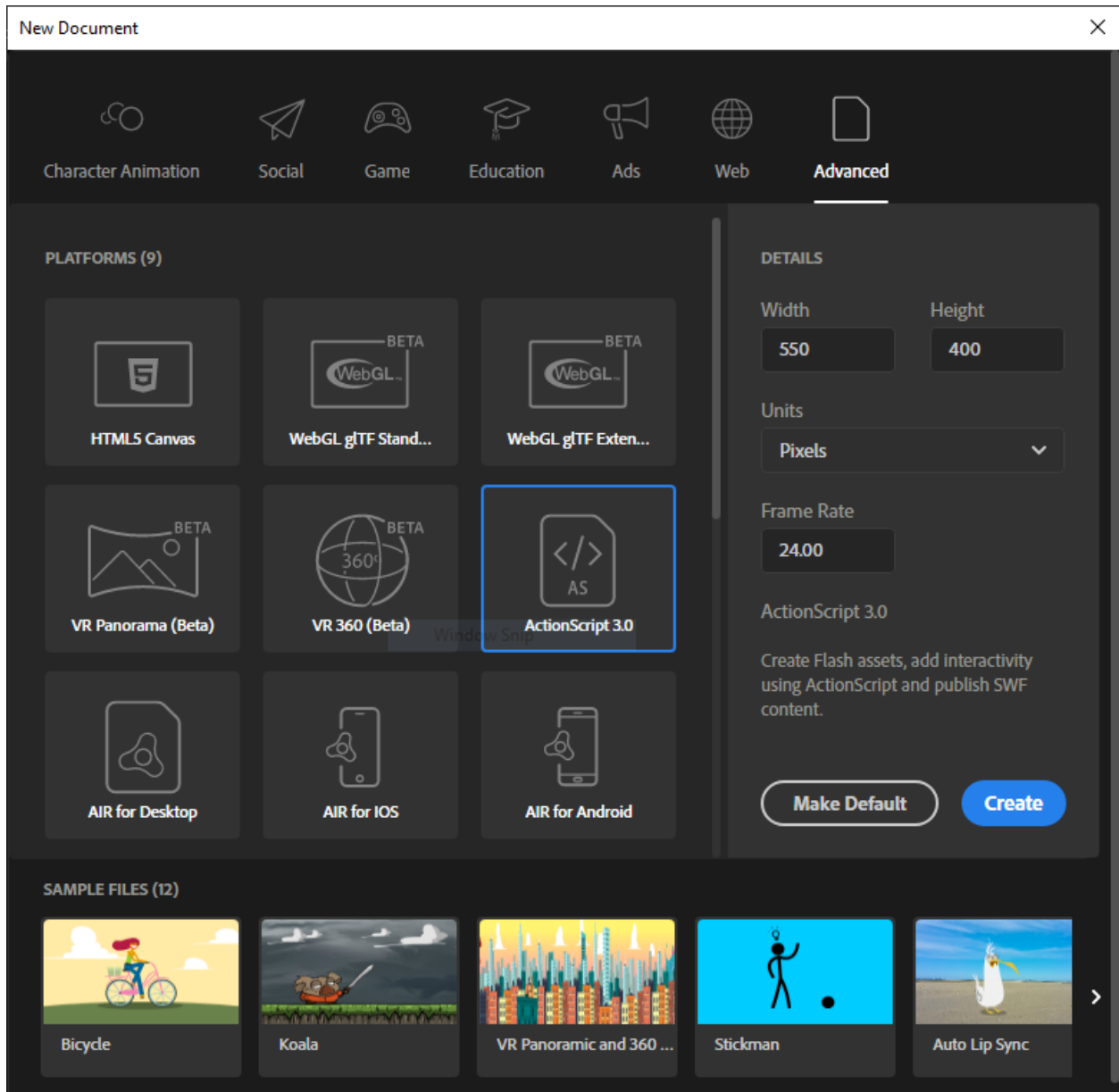
2. Các đặc điểm nổi bật

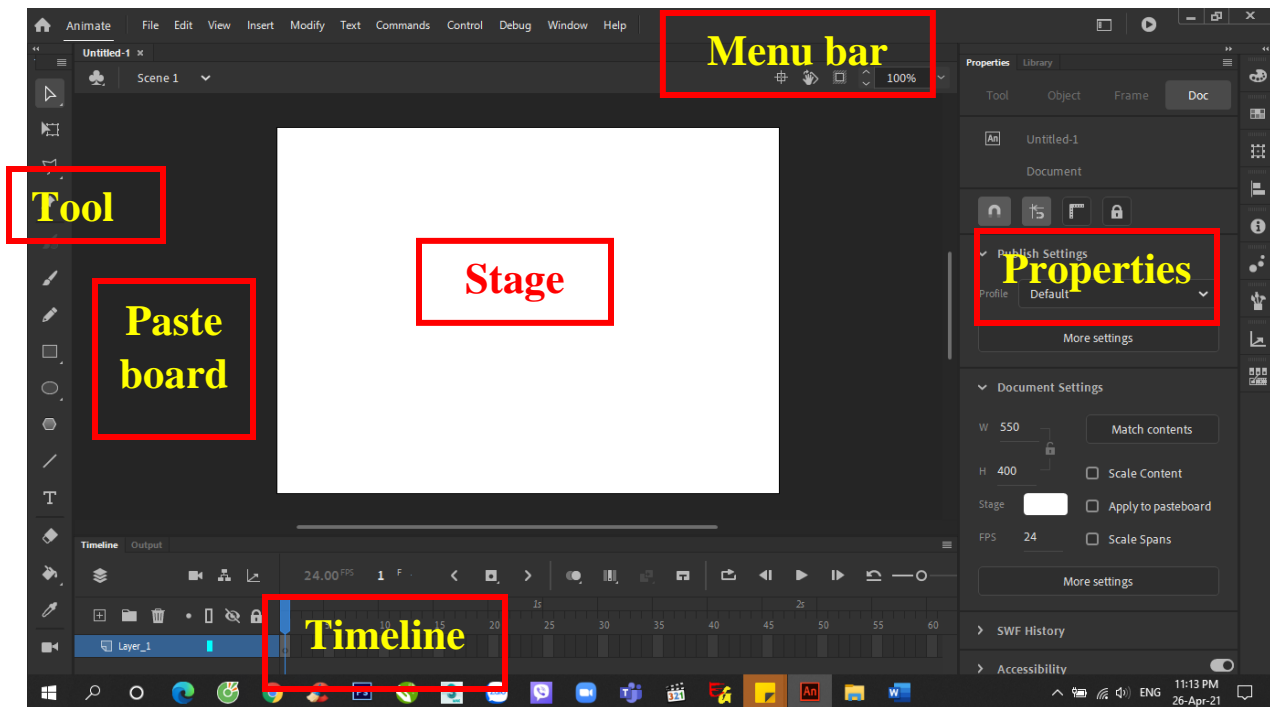
- Hỗ trợ người sử dụng vẽ, sáng tạo nhân vật trực tiếp trên phần mềm và phần mềm có thể liên kết được với các bảng vẽ điện tử như Wacom, Huion... để người sử dụng vẽ các nhân vật một cách nhanh chóng. Ngoài ra, có thể thêm nhân vật vào phần mềm trực tiếp bằng các bản vẽ trong Photoshop và Illustrator.
- Hoạt động thông qua dạng Layer Timeline, giúp người sử dụng có thể làm việc được với nhiều đối tượng mà không bị nhầm lẫn. Trên Timeline, có thể thêm các điểm Keyframe để đánh dấu di chuyển, hành động của các nhân vật hay đối tượng.
- Có Camera không khóa góc, có thể di chuyển Camera tự do để tạo được những góc quay mới lạ và không bị nhầm chán.
- Cho phép gắn xương vào các đối tượng để tạo được chuyển động mượt mà hơn và chân thực hơn. Việc tạo chuyển động với gắn xương sẽ tương tự như những phần mềm 3D tạo chuyển động chuyên nghiệp.
- Hỗ trợ Lip Syncing, đây là công cụ giúp tự động tạo chuyển động cho miệng khi các nhân vật nói.
- Hỗ trợ tạo chuyển động nhờ việc vẽ đè các lớp hình ảnh lên với nhau.
- Hỗ trợ lưu trữ dưới nhiều định dạng khác nhau: HTML5, WebGL, Vector (*.svg), Flash Player (*.swf), Video (*.mp4) và định dạng độc quyền AdobeAIR

3. Ứng dụng của Adobe Animate trong thực tế

- Sáng tạo quảng cáo
- Sáng tạo Game 2D
- Tạo Banner cho Web
- Làm phim hoạt hình
-

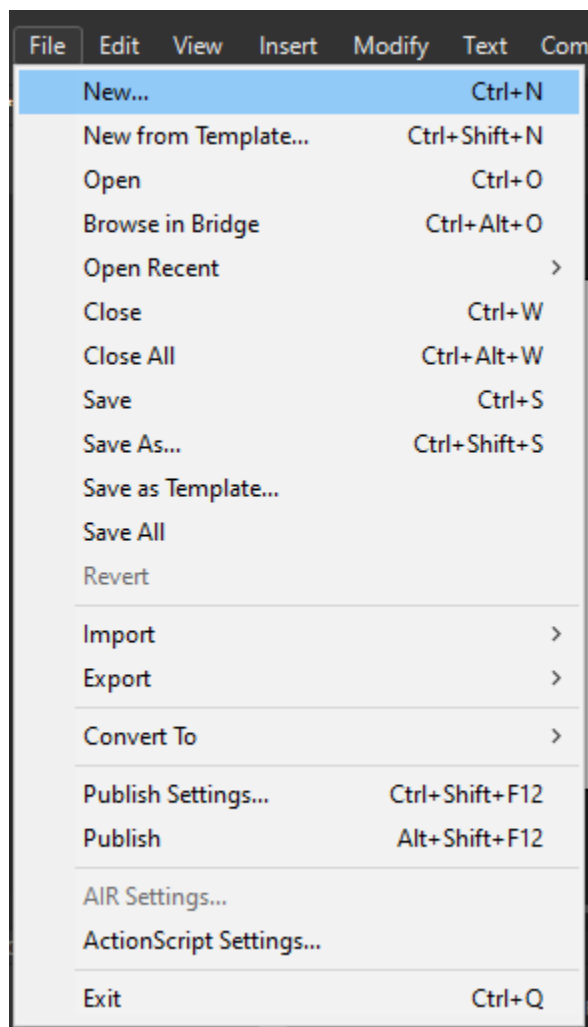
II. Màn hình chính





- Menu bar: thanh menu lệnh
- Stage: chứa các thành phần tạo ra một đoạn phim (văn bản, hình ảnh, hình vẽ, video, âm thanh). Stage cho thấy sự tương tác giữa các yếu tố.
- Pasteboard: chứa các đối tượng chưa xuất hiện trong đoạn phim
- Timeline: tổ chức và điều khiển đoạn phim thông qua các lớp (layer) và khung hình (frame)
- Tool: các công cụ
- Properties: các thuộc tính
 - Tùy đối tượng đang được chọn sẽ có các thuộc tính khác nhau
 - Thuộc tính của Stage:
 - FPS: Frame Per Second: Số khung hình trên giây
 - Stage: màu của Stage
 - Size: kích thước Stage

III. Các thao tác cơ bản



1. *New*

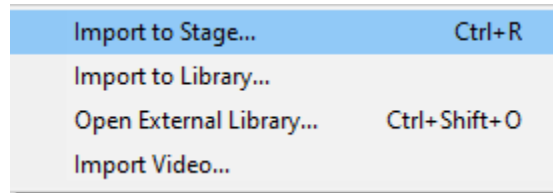
- New: tạo file mới
- New from Template: tạo file mới từ mẫu có sẵn

2. *Save*

- Save: lưu file
- Save As: lưu với tên mới
- Save as Template: lưu thành mẫu mới

3. *Import*

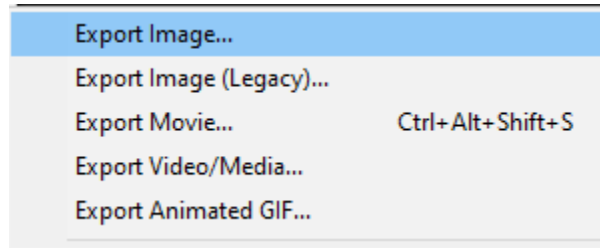
- Nhập dữ liệu (hình ảnh, âm thanh,...) vào file hiện hành



- Import to Stage: nhập vào Stage
- Import to Library: nhập vào thư viện

4. *Export*

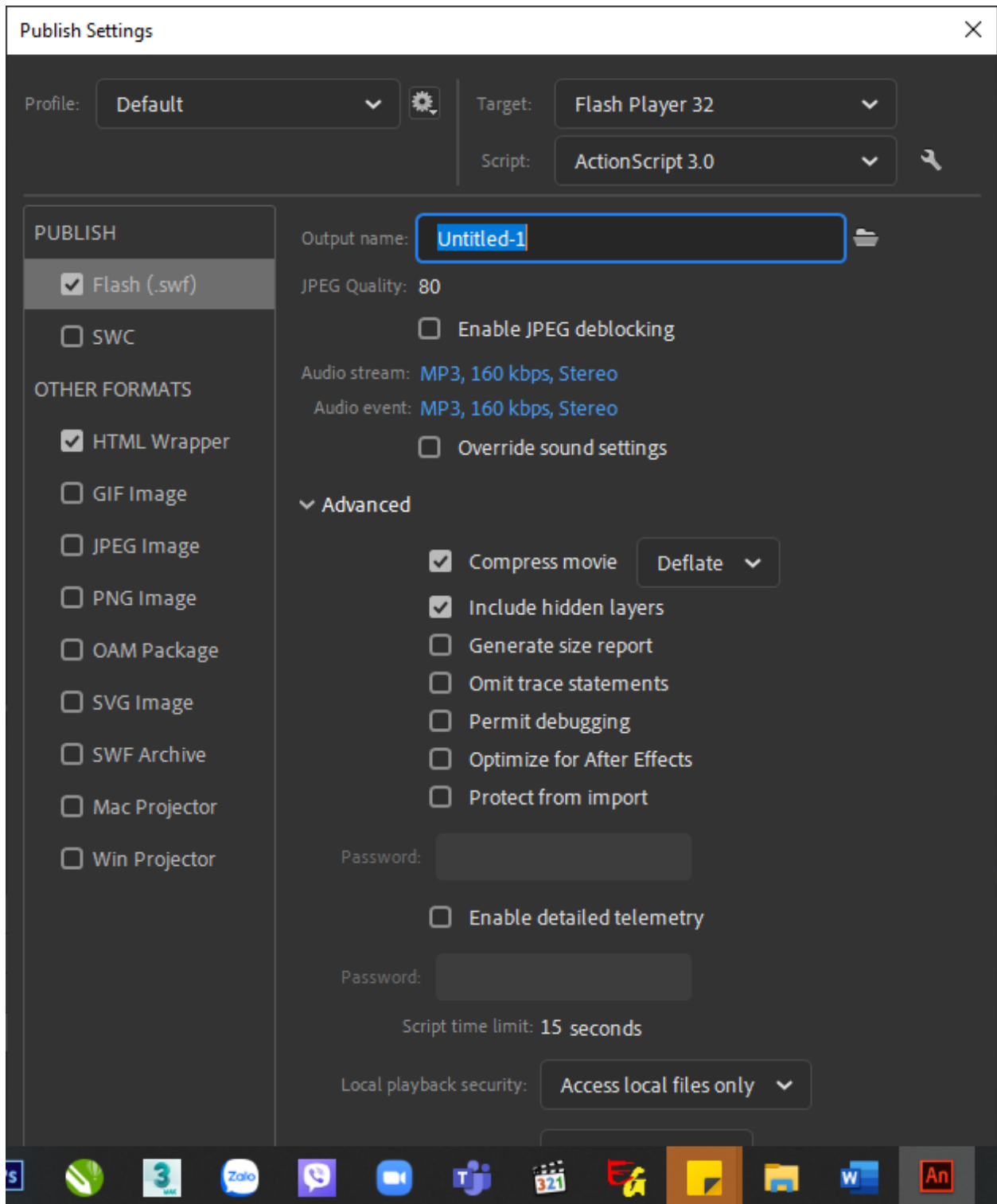
- Xuất hoạt ảnh



- Export Image: ảnh
- Export Movie: phim
- Export Video: phim
- Export Animated Gif: ảnh động

5. *Publish*

- Publish Setting: chọn loại định dạng khi xuất file



- Publish: xuất file theo setting đã chọn