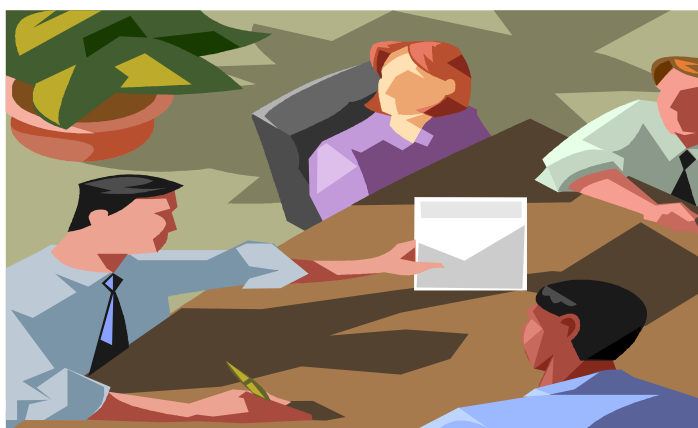


**BỘ NÔNG NGHIỆP VÀ PHÁT TRIỂN NÔNG THÔN
TRƯỜNG CAO ĐẲNG CƠ ĐIỆN XÂY DỰNG VIỆT XÔ
KHOA: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ NGOẠI NGỮ**

GIÁO TRÌNH
MÔ ĐUN: ĐỒ HOẠ HÌNH ĐỘNG
NGHỀ: THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ
TRÌNH ĐỘ CAO ĐẲNG



TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN:

Tài liệu này thuộc loại sách giáo trình nên các nguồn thông tin có thể được phép dùng nguyên bản hoặc trích dùng cho các mục đích về đào tạo và tham khảo.

Mọi mục đích khác mang tính lệch lạc hoặc sử dụng với mục đích kinh doanh thiếu lành mạnh sẽ bị nghiêm cấm.

MÃ TÀI LIỆU : MĐ25

TaiLieu.vn

LỜI GIỚI THIỆU

Trong những năm qua, dạy nghề đã có những bước tiến vượt bậc cả về số lượng và chất lượng, nhằm thực hiện nhiệm vụ đào tạo nguồn nhân lực kỹ thuật trực tiếp đáp ứng nhu cầu xã hội. Cùng với sự phát triển của khoa học công nghệ trên thế giới, lĩnh vực Công nghệ thông tin nói chung và ngành Thiết kế đồ họa ở Việt Nam nói riêng đã có những bước phát triển đáng kể.

Chương trình khung quốc gia nghề Thiết kế đồ họa đã được xây dựng trên cơ sở phân tích nghề, phân kỹ thuật nghề được kết cấu theo các mô đun. Để tạo điều kiện thuận lợi cho các cơ sở dạy nghề trong quá trình thực hiện, việc biên soạn giáo trình kỹ thuật nghề theo các mô đun đào tạo nghề là cấp thiết hiện nay.

Mô đun 25: Đồ họa hình động là mô đun đào tạo nghề được biên soạn theo hình thức tích hợp lý thuyết và thực hành. Trong quá trình thực hiện, nhóm biên soạn đã tham khảo nhiều tài liệu trong và ngoài nước, kết hợp với kinh nghiệm trong thực tế.

Mặc dù có rất nhiều cố gắng, nhưng không tránh khỏi những sai sót, rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến của độc giả để giáo trình được hoàn thiện hơn.

Xin chân thành cảm ơn!

Ninh Bình, ngày 20 tháng 10 năm 2019

Biên soạn

Phạm Thị Quỳnh Hương

MỤC LỤC

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN:	2
LỜI GIỚI THIỆU	3
MỤC LỤC	4
CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN	6
BÀI 1	8
GIỚI THIỆU VỀ HÌNH ĐỘNG	8
1. Một số định nghĩa cơ bản	8
a. Khái niệm đồ họa chuyển động	8
b. Lịch sử của đồ họa chuyển động	8
c. Phân loại ảnh động	9
2. Các kỹ thuật tạo hình động	10
3. Một số minh họa	11
4. Xu hướng phát triển của hình động đồ họa	15
a. Pha trộn giữa đồ họa 2D và 3D	16
b. Chuyển tiếp liền mạch (Seamless Transition)	16
c. Lettering và Typography (Nghệ thuật thư pháp và sắp đặt các con chữ)	16
d. Liquid Motion (chuyển động dạng lỏng)	17
e. Grain và Noise (Hiện tượng nhiễu hạt)	17
f. Quality Animation (Animation chất lượng)	18
BÀI 2	19
PHƯƠNG PHÁP TẠO ẢNH ĐỘNG	19
1. Kỹ thuật tạo ký tự	19
2. Các mô hình chuyển động	22
BÀI 3	23
CÁC THIẾT BỊ VÀ PHẦN MỀM TẠO HÌNH ĐỘNG	23
1. Các chuẩn đồ họa	23
a. Chuẩn đồ họa về màu sắc	23
b. Chuẩn đồ họa về độ phân giải: DPI và PPI	25
2. Các thiết bị đồ họa ngoại vi	26
3. Một số phần mềm tạo hình động	26
a. Tạo ảnh động trên Photoshop	26
b. Tạo ảnh động trên Beneton Movie GIF	26
c. Easy GIF Animator tạo ảnh gif	27
d. Instagiffer làm ảnh gif trên PC	28
e. Làm ảnh động trên Plotagraph	29
f. GIF Animator tạo ảnh gif	30
g. GifCam tạo ảnh gif từ ảnh màn hình	31
h. Paint Shop PRO	32
i. MacroMedia DIRECTOR	34
BÀI 4	36
TRÍCH LỘC VÀ TÍCH HỢP CÁC ĐOẠN PHIM HOẠT HÌNH	36

1. Phim video.....	36
2. Tạo các hoạt hình	36
3. Trích chọn các đoạn hoạt hình	38
4. Tích hợp các đoạn hoạt hình	40
BÀI 5	41
XÂY DỰNG KỊCH BẢN HOẠT HÌNH.....	41
1. Xây dựng kịch bản	41
2. Tích hợp dữ liệu hoạt hình theo kịch bản.....	42
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	55

Tailieu.vn

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: Đồ họa hình động

Mã mô đun: MD25

Thời gian thực hiện mô đun: 60 Giờ; (Lý thuyết: 20 giờ; Thực hành, 38 giờ;

Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất mô đun:

- Vị trí của mô đun: Mô đun được bố trí sau khi người học học xong các môn học, mô đun chung, các môn học và mô đun cơ sở về đồ họa và về cơ sở mỹ thuật.
- Tính chất của mô đun: Là mô đun cung cấp kiến thức cơ bản về kỹ thuật tạo hình động, làm cơ sở cho sáng tạo.

II. Mục tiêu mô đun:

- Về kiến thức: Trang bị cho người học các thành phần cơ bản của đồ họa hình động,
- Về kỹ năng: Tạo kịch bản hình động, các kỹ thuật hình động trên máy tính, tích hợp dữ liệu đa phương tiện trong sản phẩm hình động.
- Về năng lực tự chủ trách nhiệm: Rèn luyện kỹ năng về sáng tạo đồ họa hình động.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian:

Số TT	Tên chương mục	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thử nghiệm, thảo luận, Bài tập	Kiểm tra
1	Bài 1: Giới thiệu về hình động	5	3	2	
	1. Một số định nghĩa cơ bản	2	1	1	
	2. Các kỹ thuật tạo hình động	1	1	0	
	3. Một số minh họa	1	1	0	
	4. Xu hướng phát triển	1	0	1	
2	Bài 2: Phương pháp tạo chữ động	10	2	8	
	1. Kỹ thuật tạo ký tự	5	1	4	
	2. Các mô hình chuyển động	5	1	4	
3	Bài 3: Các thiết bị và phần mềm tạo hình	5	4	1	
	1. Các chuẩn đồ họa	1	1		
	2. Các thiết bị đồ họa ngoại vi	1	1		
	3. Các thiết bị thu nhận	1	1		
	4. Phần mềm tạo hình động	2	1	1	
4	Bài 4: Xử lý phim hoạt hình	20	5	14	1
	1. Tạo các hoạt hình	8	2	6	
	2. Trích chọn hoạt hình	8	2	6	
	3. Tích hợp các đoạn hoạt hình	4	1	2	1

5	Bài 5: Xây dựng kịch bản hoạt hình	20	5	14	1
	1. Xây dựng kịch bản	10	2	8	
	2. Tích hợp dữ liệu hoạt hình	10	3	6	1
	Cộng	60	20	38	2

TaiLieu.vn

BÀI 1

GIỚI THIỆU VỀ HÌNH ĐỘNG

Mã bài: MD25-01

Giới thiệu:

Đồ họa là một lĩnh vực rộng lớn trong cuộc sống, sự xuất hiện của đồ họa ở khắp mọi nơi, và kể từ khi có công nghệ truyền hình thì đồ họa tiếp tục góp mặt với cái tên Motion Graphic – Đồ họa chuyển động.

Mục tiêu:

- Trình bày được các khái niệm tạo hình động và xu thế phát triển của hình động
- Thực hiện các thao tác an toàn với máy tính.

Nội dung chính:

1. Một số định nghĩa cơ bản

– Sự rộng lớn của thiết kế đồ họa có thể bao gồm; Identity Design (nhận diện), Branding (nhãn hiệu), Collateral Design (những phần thiết kế khác như, namecard, leaflet, brochure...), Environmental Design (môi trường), iconography (biểu tượng), information design (thông tin), Editorial Design (ấn bản), Poster Design, Packaging (bao bì), Interactive Design (tương tác) và Motion Graphic (đồ họa chuyển động).

– Trong những lĩnh vực mà thiết kế đồ họa có thể tham gia, thì Interactive Design và Motion Graphic đứng ra một nhóm về việc sử dụng công nghệ để áp dụng, khi chúng đều cần công nghệ vô tuyến để tới với người xem.

– Có lẽ sự khác biệt duy nhất của Đồ họa tương tác và Đồ họa chuyển động chỉ là sự giao tiếp với người dùng của Đồ họa tương tác (website, phần mềm...)

a. Khái niệm đồ họa chuyển động

– Đồ họa chuyển động là những hình ảnh đồ họa sử dụng cảnh quay video/ animation để tạo ra ảo giác về chuyển động hoặc xuất hiện động.

– Đồ họa chuyển động thường kết hợp với âm thanh sử dụng trong các dự án đa phương tiện (multimedia). Đồ họa chuyển động được hiển thị qua các phương tiện truyền thông điện tử, tuy nhiên cũng có thể hiển thị qua các công nghệ khác như thaumatrope, phenakistoscope, stroboscope, zoetrope, praxinoscope, flip book).

– Thuật ngữ Đồ họa chuyển động – Motion Graphic rất hữu ích để phân biệt với kiểu đồ họa mà hình thức không biến đổi theo thời gian quy định.

– Motion Graphic mở rộng phương pháp sử dụng khi dùng rất nhiều hình thức để tạo ra chuyển động đồ họa. Với khả năng tính toán của máy vi tính, và sự thay đổi hình ảnh để tạo cảm giác chuyển động.

– Computer Animation có thể sử dụng ít bộ nhớ bằng các Tween tự động, là một quá trình render hình ảnh tại một thời gian quy định hoặc theo tính toán. Ví dụ như Adobe Flash sử dụng kỹ thuật Tween máy tính cũng như kỹ thuật chuyển động frame by frame và video.

b. Lịch sử của đồ họa chuyển động

– Kể từ khi khái niệm Đồ họa chuyển động thì hình thức này vẫn chưa được phân loại rõ ràng trong các hình thức nghệ thuật. Vào những năm 1800 mới bắt đầu có những bài thuyết trình đề nghị phân loại riêng Đồ họa chuyển động.

– Có lẽ một trong những ứng dụng đầu tiên của "đồ họa chuyển động" là của nhà thiết kế chuyển động John Whitney, người thành lập một công ty có tên là Motion Graphic vào năm 1960.

– Saul Bass là người tiên phong quan trọng nhất trong Đồ họa chuyển động, với công việc khởi đầu thực sự là những gì thường được gọi là chuyển động đồ họa.

– Các tác phẩm của ông bao gồm các trình tự tiêu đề cho bộ phim nổi tiếng như *Man With The Golden Arm* (1955), *Vertogp* (1958), *Anatomy of Murder* (1959), *North by Northwest* (1959).. những thiết kế của ông đơn giản, nhưng truyền đạt đúng chủ đề của phim.

c. Phân loại ảnh động

Đối với hình ảnh động được phân chia ra thành 2 loại cơ bản như sau:

**** Ảnh động truyền thống***

Ảnh. gif truyền thống đa phần là những bức hình được tạo nên từ những chuyển động liên tục bởi nhiều hình ảnh ghép lại bằng những phần mềm chuyên dụng như: Photoscape, Easy GIF animator hay có thể thực hiện từ quá trình cắt; xử lý từ một đoạn video.



**** Ảnh động Cinemagraph***

Điểm khác biệt lớn nhất của ảnh động Cinemagraph chính là về khả năng tùy biến trong vùng chuyển động và vùng không chuyển động. Nhờ có những ứng dụng này mà sáng tạo ra được nhiều hình ảnh đẹp, độc đáo và lạ mắt. Theo đó, năm 2012 được đánh dấu là mốc thời gian đánh dấu trong quá trình phát triển những ứng dụng chụp hình ảnh, đặc biệt là ứng dụng chụp hình động Cinemagraph dựa trên nền tảng Windows Phone lần đầu ra mắt. Ứng dụng này ra đời nhằm giúp mọi người lưu lại được những hình đẹp, lạ mắt. Tuy nhiên, để có thể tạo nên được những bức hình ảnh động đẹp lạ mắt, mỗi một người chụp cần có những kỹ thuật chụp hình riêng, cũng như cách lấy góc chụp.



2. Các kỹ thuật tạo hình động

- Đồ họa chuyển động phát triển bắt nguồn từ việc sử dụng máy tính để chỉnh sửa những đoạn phim, có lẽ để bắt kịp với công nghệ máy tính lúc bấy giờ.
- Trước khi máy tính là một phần không thể thiếu, thì đồ họa chuyển động đòi hỏi rất nhiều thời gian và công sức, và cả hạn chế về ngân sách sản xuất.
- Cho đến khi có sự xuất hiện của các chương trình dành cho máy tính để bàn như Adobe After Effects, Discreet Combustion, và Apple Motion thì Đồ họa chuyển động trở nên ngày càng dễ tiếp cận.
- "Motion Graphic" được phổ biến rộng rãi hơn nhờ cuốn sách của Trish và Chris Meyer về việc sử dụng Adobe After Effect, có tiêu đề "Creating Motion

Graphics". Đây là sự khởi đầu cho việc sử dụng máy tính để bàn cho việc sản xuất video, nhưng không phải để chỉnh sửa hay các trường trình 3D.

– Một trong những chuyển động phổ biến nhất của công cụ đồ họa là hệ thống hạt – Particle Systems, một công nghệ chuyển động đồ họa được sử dụng để tạo ra nhiều yếu tố hoạt hình.

– Đây là một loại phim chuyển động được gọi là hoạt hình thủ tục (procedural animation). Một hệ thống hạt được sử dụng như là một Plug-in, như một ứng dụng độc lập, hoặc như là một phần tích hợp trong một gói phần mềm đồ họa.

– Particle là những điểm ở không gian 3D hoặc 2D, được đại diện bởi một loạt các điểm trung chuyển và các đối tượng hoạt hình ví như quả cầu ánh sáng, video clip, hoặc văn bản... Các hạt được phát ra bởi một hệ phát hạt (particle emitter), và có thể được phát ra ít hay hàng triệu tùy theo dự án.

– Các hạt được phát có thể tạo ra các hình thức duy nhất, một đường kẻ, một đối tượng, mặt phẳng, hay một đối tượng hình cầu. Mặc dù nó cũng có thể sử dụng một đối tượng tùy chỉnh để phục vụ cho việc phát hạt, như phát nổ, tan chảy, hay thổi thành cát ...

– Hệ thống Particle phổ biến cho Chuyển động đồ họa đặc biệt là của Trapcode.

Một số phần mềm dành cho Motion Graphic

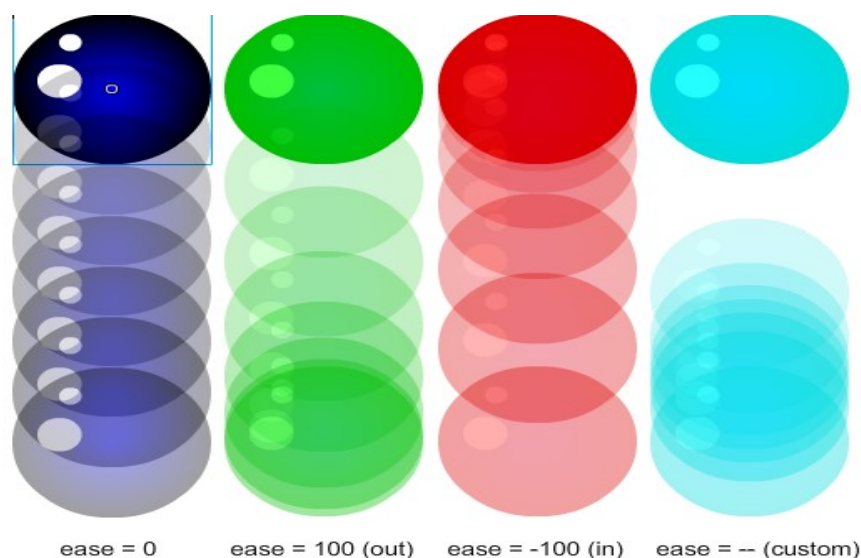
Adobe After Effects

- Autodesk Combustion
- Apple Motion / Shake
- Max/MSP
- Apple Quartz Composer
- Various VJ Programs
- Smith Micro Software Anime Studio
- Adobe Flash

Các chương trình 3D sử dụng Motion Graphic gồm;

- Softimage XSI
- Autodesk 3d studio max
- Autodesk Maya
- NewTek Lightwave
- e-on Vue Infinite
- The Blender Foundation Blender software
- EI Technology Group Electric Image Animation System
- Maxon Cinema 4D

3. Một số minh họa



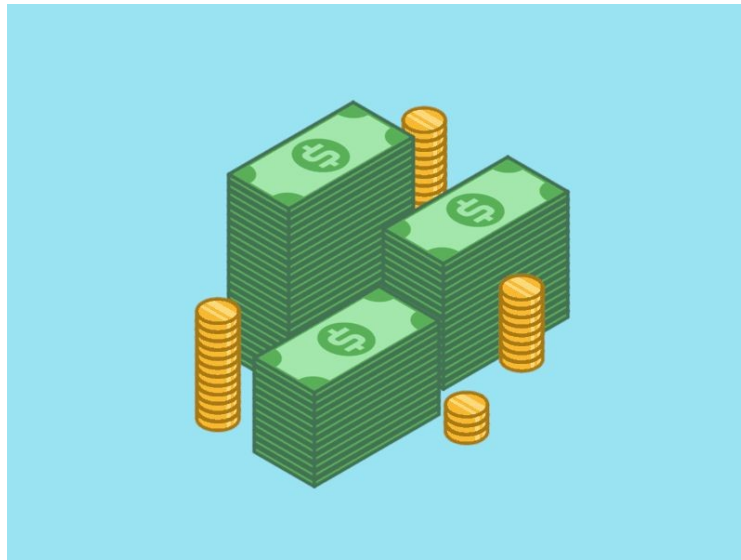
Những hình **ảnh động** đồng hồ được nhiều người tìm kiếm nhằm lưu về để làm hình nền cho điện thoại/ Ipad/ máy tính cá nhân,... Hiện nay, có nhiều mẫu đồng hồ được thiết kế theo những phong cách khác nhau mọi người có thể lựa chọn, bao gồm:



Gif đồng hồ

Hình **ảnh đồng tiền**/ hình ảnh động về tiền theo từng mệnh giá khác nhau được nhiều người tìm kiếm và lưu về, một số khác sử dụng với mục đích đăng lên các trang mạng xã hội để sống ảo,...

Hình ảnh đồng tiền tệ theo các quốc gia trên Thế giới



Gif money

Hình ảnh đồng tiền theo từng mệnh giá ở Việt Nam



Ảnh động đếm tiền

Hình ảnh động đồng lúa

Hình ảnh những cánh đồng lúa quá quen thuộc với người dân Việt Nam. Nhờ cây lương thực này người nông dân không chỉ đủ ăn, mà còn dư thừa để xuất khẩu gạo sang những quốc gia khác trên Thế giới. Đặc biệt, từ những hạt gạo; hạt nếp người nông dân còn chế biến ra thành nhiều loại bánh khác nhau như: bánh chưng, bánh giò, bánh giầy, bánh cốm,... tạo được bản sắc văn hóa cũng như phong tục tập quán riêng của người Việt.

Những **hình ảnh đẹp** cánh đồng lúa bát ngát, chính vàng cũng đã đi vào trong những bài thơ, bài ca của những tác giả nổi tiếng. Hình **ảnh đồng lúa** cũng được triển lãm tại những Hội nghị, những cuộc thi tranh ảnh lớn,... tạo nên được những bản sắc riêng của người dân Việt Nam. Các **hình ảnh động đồng lúa** đẹp mọi người cùng ngắm nhìn:



Ảnh gif đồng lúa chín



Ảnh gif con bò và đồng lúa

Hình ảnh động dòng sông

Hình **ảnh dòng sông** cũng là một trong những nguồn cảm hứng giúp mọi người có thể sáng tác những bài hát, bài thơ hay đi vào lòng người. Bên cạnh đó, một số nhiếp ảnh gia còn lưu lại được những hình ảnh đẹp, chân thực từ dòng sông cũng được lưu lại qua ống kính.

Dưới đây là một loại **hình ảnh động dòng sông** ghi lại những thời khắc đẹp nhất, các bạn hãy cùng ngắm nhìn để yêu cuộc sông, xua tan đi muộn những muộn phiền và mệt mỏi:



Gif dòng sông thanh bình



Dòng sông chảy mãi

Hình ảnh động đồng hoa hướng dương

Hình ảnh hoa hướng dương cũng được nhiều người yêu thích và ngắm nhìn nó. Hoa hướng dương hay còn được ví là loài hoa mặt trời với màu vàng rực rỡ, rạng ngời luôn luôn hướng về phía mặt trời mọc. Đặc biệt, loài hoa này biểu hiện cho sự trung thành, lòng thành kính, kiên định trong cuộc sống.

Tổng hợp hình ảnh **đồng hoa hướng dương** động đẹp nhất mọi người người chiêm ngưỡng:



Ảnh động đồng hoa hướng dương

4. Xu hướng phát triển của hình động đồ họa

Xu hướng phát triển của đồ họa hình động rất đa dạng và phong phú. Thể hiện ở chỗ ngày càng nhiều người theo đuổi nghề này.

- Theo xu thế của người xem, thị hiếu của xã hội: Quảng cáo, giải trí, kinh doanh,....
- Theo xu thế của công nghệ: Sự phát triển và ra đời của CNTT và ứng dụng
- Theo xu thế của giới trẻ: Thể hiện ở sự năng động và ý tưởng phong phú
- Quan trọng nhất theo xu thế của công việc yêu cầu Đồ họa hình động ngày càng đi và cuộc sống, giảm bớt khoảng cách giữa hình ảnh và phim video.

Việc thực hiện tạo ra các sản phẩm đồ họa hình động rất đa dạng và ngày càng thân thiện với người dùng.

Animation (diễn hoạt hình ảnh) là thứ làm cho mọi câu chuyện trở nên thú vị và cuốn hút hơn, thổi hồn vào những ý niệm đơn giản và tăng gấp đôi tác động của chúng. **Motion Graphic** không tốn nhiều thời gian để thiết kế và cực kỳ cuốn hút, đó chính là thứ mà những nhà thiết kế sáng tạo, cũng như những khách hàng am hiểu đang cần. Liệu chúng ta có đủ may mắn để tạo ra được sự kết hợp đầy thử thách này? Không ai có thể nói trước được. Bất kỳ xu thế thiết kế nào cũng chịu ảnh hưởng không nhỏ từ nhiều khía cạnh khác nhau, như công nghệ, tính khả dụng, và dư luận.

Hãy xem những xu hướng và những dự đoán cần-phải-biết để có thể xác định và định hình sự phát triển của Motion Graphic trong năm 2018 sau đây:

a. Pha trộn giữa đồ họa 2D và 3D

Với sự pha trộn phong cách liên tục giữa các *Motion Graphic*, không dễ chút nào để tìm ra sự khác biệt giữa đồ họa 2D và 3D. Phần lớn chúng ta chỉ thấy minh họa 2D đơn giản nhưng thực chất lại được dựng bằng 3D.

Cả animation 2D và 3D đều có thể mạnh riêng của mình. Hãy tưởng tượng ra cách animation 2D lẫn 3D có thể nâng cao việc kể chuyện của bạn và được kết hợp trong một video thật hấp dẫn!

Việc ứng dụng sự pha trộn này thay đổi đa dạng qua các bộ phim, từ mô hình và animation cho logo các thương hiệu đến animation kỹ thuật và trình bày mang tính kiến trúc. Tại sao như vậy? Câu trả lời quá rõ ràng: Animation cho phép trình bày một cách dễ dàng những ý tưởng khác nhau hay những concept phức tạp với nhiều hình ảnh thực tế, và còn có thể được xem từ mọi góc độ nữa.

b. Chuyển tiếp liền mạch (Seamless Transition)

Xu hướng này không mới, nhưng nó vẫn liên tục phát triển phổ biến và nên được xem xét để ứng dụng hoàn toàn vào **Motion Graphic** trong năm sau.

Một số người tin rằng việc chuyển tiếp liền mạch làm cho quá trình tạo animation phức tạp và rắc rối hơn, họ đã đứng ở mức độ nào đó. Thế nhưng không thể phủ nhận hay đánh giá thấp sự tao nhã cũng như giá trị của các *Motion Graphic* chuyển động một cách mượt mà, uyển chuyển.

Trở lại vấn đề cơ bản, việc chuyển tiếp liền mạch sẽ giúp loại bỏ những đoạn cắt cảnh hoặc sự gián đoạn giữa các phân đoạn liền kề nhau. Khách hàng mục tiêu sẽ bị cuốn hút bởi một câu chuyện đầy mê hoặc về ý tưởng, sản phẩm hay dịch vụ của bạn. Điều gì đó thu hút và bắt mắt là thứ doanh nghiệp cần cho việc thúc đẩy kinh doanh hiệu quả.

c. Lettering và Typography (Nghệ thuật thư pháp và sắp đặt các con chữ)

Chúng ta sử dụng từ ngữ để giao tiếp, truyền đạt ý tưởng, đôi khi chỉ để minh họa cảm xúc. Cho dù bạn nói ra hay gõ chữ trên bàn phím, hiệu quả là như nhau. Hình ảnh và âm thanh là trung tâm tạo nên animation, nhưng **typography** chất lượng mới là thứ tác động đến người xem, biến đổi ý tưởng và dẫn dắt khán giả suốt đoạn video một cách rõ ràng nhằm gửi gắm thông điệp. Nếu bạn chưa từng

tập trung vào khía cạnh này, đã đến lúc thay cách suy nghĩ. Hãy xem xét những cách khả thi để tạo hình kiểu chữ, sử dụng *lettering*, và thử nghiệm các cách ứng dụng *typography* để nâng tầm thiết kế đồ họa.

Một xu hướng khác đang lên là **typography động lực** (kinetic typography) hay còn gọi là **chữ chuyển động**. Nếu được sử dụng làm ảnh bìa cho một bài hát hoặc một bộ phim, trong quảng cáo, các video cung cấp thông tin hoặc để thảo luận các vấn đề nhạy cảm, nó chắc chắn có khả năng trở thành một tác phẩm nghệ thuật và chinh phục thế giới *Motion graphic* vào năm 2018.

d. Liquid Motion (chuyển động dạng lỏng)

Dường như khẩu hiệu cho xu hướng Motion Graphic đang hot hiện nay là “**Càng nhiều liquid motion càng tốt**”. Sử dụng *After Effect* cho quá trình chuyển đổi nhịp nhàng giữa các cảnh quay hoặc hình ảnh sẽ đưa *liquid motion* lên một tầm cao hoàn toàn mới và đảm bảo sự phổ biến của nó trong thế giới quảng cáo. Sự thay thế mới mẻ này có thể trở thành một giải pháp thay đổi cuộc chơi cho những người muốn thử trải nghiệm các hiệu ứng chuyển tiếp tân tiến nhất.

Xoắn (Twist), uốn cong (Bend) và bắn tung tóe (Splash), vết ố (Smear) và giọt (Drop), duỗi (Stretch) và xoáy (Swirl). Tất cả các hiệu ứng này không chỉ đảm bảo tính liên mạch của **liquid motion** mà còn thúc đẩy tâm trí của chúng ta phân tích các thông tin được trình bày trong thiết kế.

e. Grain và Noise (Hiện tượng nhiễu hạt)

Noise là thuật ngữ trong nhiếp ảnh số; là hiện tượng chụp ảnh trong môi trường thiếu sáng với ISO cao, làm ảnh xuất hiện các hạt lấm chấm, theo 3 kênh màu: đỏ (red), xanh lá cây (green), xanh dương (blue). Những hạt lấm chấm này được phân bố trên các bề mặt mịn, đặc biệt là ở các vùng tối và sẫm màu.

Grain thì lại là thuật ngữ trong nhiếp ảnh phim, là cái hồn cho ảnh film - đây là một trong những yếu tố chính tạo ra sự khác biệt giữa ảnh film và ảnh số. Grain là những hạt li ti trên ảnh film, xuất hiện ở bất kỳ vùng tối hay vùng sáng, và tùy theo loại film mà hạt xuất hiện mịn hoặc to nhỏ khác nhau.
- thông tin tham khảo, người dịch -

Thêm một xu hướng nữa trong danh sách sẽ có lượng fan riêng vào năm 2018. Hầu hết các nhà thiết kế đều quen hai hiệu ứng này. Trong *Motion graphic*, **grain** thường được ứng dụng để phong cách hóa các hiệu ứng mô phỏng **noise** từ máy quay. Về phần **noise**, **noise** thường được thêm vào và được trình bày như một biến dạng thị giác của animation. Cả hai đều hỗ trợ thiết lập tâm trạng phù hợp hoặc kết hợp các yếu tố đồ họa giúp kể một câu chuyện sinh động hơn về bạn, thương hiệu và mục đích của bạn.

Chỉ có cách thể hiện mới mẻ và độc đáo mới có thể thu hút sự chú ý và giữ chân khách hàng. Một cách tiếp cận mới lạ tham khảo từ ngành công nghiệp video có thể trở thành vũ khí bí mật giúp bạn bứt phá trong năm nay.

f. Quality Animation (Animation chất lượng)

Chất lượng là yếu tố cực kỳ quan trọng đối với các dự án, thái độ và kết quả cuối cùng. Chỉ có **quality animation** mới có thể thu hút khán giả.

Một nhà thiết kế có thể kết hợp sự sáng tạo, trí tưởng tượng, màu sắc, và ý nghĩa để tạo ra một kiệt tác, kể một câu chuyện thông qua các hiệu ứng được chăm chút cẩn thận. Gần như không có giới hạn nào mà animation chưa tiếp cận. Nó cho phép *truyền tải cảm xúc, thể hiện cá tính, diễn đạt kiến thức* một cách đơn giản, mang tính giải trí, ảnh hưởng đến quyết định mua sắm và gia tăng thứ hạng - nó làm được tất cả mọi thứ. Tất cả những yếu tố này nhằm nhấn mạnh tầm quan trọng của đồ họa chất lượng khi được phân phối tới đối tượng mục tiêu.

Cho dù bạn là một nhà thiết kế, người săn lùng các dự án tốt, hoặc một khách hàng, người cần tạo animation cho ý tưởng của mình và các dịch vụ thị trường, **hãy nhớ rằng chất lượng luôn xếp đầu tiên**. Thêm một vài xu hướng vào video của bạn và bạn sẽ nhận được một kết quả tuyệt vời có thể thúc đẩy việc quảng bá sản phẩm hoặc dịch vụ.

Sự đa dạng về những dự đoán và xu hướng chỉ chứng minh sự hoàn hảo không giới hạn của Motion Graphic.

BÀI 2

PHƯƠNG PHÁP TẠO ẢNH ĐỘNG

MD25 – 02

Giới thiệu

Việc hiển thị các ký tự đồ họa đã được ứng dụng trong nhiều lĩnh vực như kỹ thuật truyền hình, trò chơi điện tử, công nghệ thông tin,...

Mục tiêu:

- Trình bày được kỹ thuật tạo chữ động;
- Sử dụng được kỹ năng tạo các mô hình chuyển động.
- Thực hiện các thao tác an toàn với máy tính.

Nội dung chính:

1. Kỹ thuật tạo ký tự

- Thao tác tạo chữ động được thực hiện khá nhiều trong các yêu cầu thực tế. Việc tạo các chuyển động cho chữ nhằm tạo ra những hiệu ứng hình ảnh bắt mắt cho người xem, thu hút được cái nhìn và giúp cho đối tượng chuyển động có sức thu hút.
- Kỹ thuật tạo ký tự có 2 hình thức:
 - + Tự viết chữ: Được thực hiện trên các phần mềm đơn giản như **Easy GIF Animator, Photoshop, Gifcam**... Như đã nêu ở trên hoặc có thể tạo bằng các web tạo ảnh động trực tuyến
 - + Nhập chữ vào từ các chương trình khác: Được thực hiện trên các phần mềm chuyên nghiệp hơn, tuy nhiên trên những phần mềm này vẫn có thể viết được chữ nhưng có thể không đẹp bằng việc xử lý trên các phần mềm chuyên dụng như Corel hoặc Illustration.... Sau đó quá trình tạo chuyển động cho chữ sẽ được thực hiện.

VD: Tạo chữ chuyển động

+ Word:

Bạn vào tab Insert trên thanh Ribbon, chọn Word Art -> Bạn điền chữ bạn cần tạo vào -> OK.

Bây giờ, click vào chữ nghệ thuật bạn vừa tạo đó, nhìn lên thanh Ribbon, bạn sẽ thấy thêm 1 tab mới là WordArt Tools/Format -> Bạn click vào đó -> Chọn Change Shape (Chịu khó tìm hết rồi hãy thử nhé) -> Chọn hình tròn như bạn muốn. Việc còn lại là tìm tòi và khám phá tiếp những điều thú vị của nó.

+ Web online:

Bloggif cung cấp cho bạn rất nhiều công cụ để khiến một bức ảnh tĩnh trở nên sinh động hơn rất nhiều. Cùng ghé thăm trang web và khám phá kho công cụ của chúng. Bài viết dưới đây Taimienphi.vn sẽ hướng dẫn bạn cách tạo ảnh động GIF trực tuyến với trang Bloggif, cùng theo dõi để biết cách làm nhé.

TẠO ẢNH ĐỘNG BẰNG BLOGGIF.COM

Trên giao diện của trang Web: Bloggif.com xuất hiện khá nhiều các công cụ cho phép bạn tạo ảnh động:

- **Animated text:** Tạo chữ động.
- **GIF Slideshow:** Tạo một slide hình ảnh với những hiệu ứng chuyển cảnh.
- **GIF effect:** Tạo hiệu ứng động cho ảnh tĩnh.
- **3D Cube:** Tạo một khối hộp gồm năm bức ảnh có thể xoay tròn trong không gian 3D.
- **Glitter:** Tạo nền (background) động cho ảnh.
- **Glitter Frame:** Tạo khung hình động cho ảnh.
- **GIF video:** Chuyển video thành ảnh động (gif).
- **Animated smiley:** Chèn biểu tượng động vào ảnh.

Bài viết dưới đây sẽ hướng dẫn bạn sử dụng **Animated text** để tạo ảnh động.

Bước 1: Trên giao diện trang web click chuột chọn **Animated text**. Khi đó hiện ra trang mới:

- **Your text:** Điền dòng chữ bạn muốn làm động vào
- **Choose an effect:** Chọn hiệu ứng động cho chữ
- **Font:** Chọn font chữ

Bước 2: Bạn có thể thiết lập thêm các thông số nâng cao trong mục **More options...** gồm:

- **Text Size:** Cỡ chữ, **Background color:** Màu nền, **Text alignment:** Căn chỉnh (center, right, left), ...

Sau khi thiết lập xong nhấn **Create my text GIF** để thực hiện tạo ảnh

động GIF.