**CHỦ ĐỀ EICT: ỨNG DỤNG TIN HỌC**

**PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO**

**BÀI 3: TẠO ẢNH ĐỘNG**

**1) Ảnh động, kịch bản và hiệu ứng của ảnh động**

* Ảnh động được thiết kế từ các ảnh tĩnh. Các ảnh tĩnh này được gọi là các khung hình của ảnh động.
* Khi ảnh động được kích hoạt, các khung hình xuất hiện trong khoảng thời gian xác định, làm cho nội dung trong ảnh thay đổi liên tục tạo ra ảnh động.
* Nếu sự thay đổi sai khác quá nhiều thì chuyển động của ảnh sẽ bị giật
* Nếu càng nhiều khung hình thì chuyển động càng mềm mại.

**2) Tạo ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế trong Gimp**

* Bước 1: Chuẩn bị các ảnh tĩnh cho ảnh động
* Bước 2: Xây dựng kịch bản cho hiệu ứng của ảnh động
* Mở các ảnh tĩnh bằng lệnh File\Open As Layers
* Bước 3: Xuất ảnh động
* Thực hiện lệnh File\Export As để mở hộp thoại Export Image
* Nhập tên ảnh động cần lưu với đuôi tệp là “.gif” và nhấn Enter
* Nhấp chọn As animation rồi nhấn Enter hoặc lệnh Export để xuất dãy khung hình ra một tệp ảnh động “.gif”
* Xem trước ảnh động bằng lệnh Filters\Animation\Playback

**3) Tạo ảnh động từ hiệu ứng có sẵn trong Gimp**

* Bước 1: Chuẩn bị các ảnh tĩnh để tạo ảnh động.
* Tạo tệp ảnh mới và thực hiện lệnh
* Bước 2: Thiết kế ảnh động
* Tạo dãy khung hình (các layer) cho ảnh động
* Sắp xếp lại trật tự của các layer theo trật tự hiển thị ảnh động
* Xây dựng hiệu ứng cho ảnh động: Filters\Animation\Chọn hiệu ứng Blend
* Muốn thiết lập thời gian: Optimize (for GIF)
* Bước 3: Xuất ảnh động
* Xem trước ảnh động bằng lệnh Filters\Animation\Playback và thực hiện lệnh File\ Export As để xuất ảnh động sang định dạng GIF

**4)Thực hành tạo hiệu ứng cho ảnh động**

* Bước 1: Chuẩn bị 5 ảnh tĩnh để tạo ảnh động
* Bước 2: Thiết kế ảnh động
* Mở 5 ảnh: File\Open As Layers
* Thực hiện nhân đôi layer cho 5 ảnh
* Sắp xếp lại trật tự của các layer theo thứ tự: Con lắc a-b-c-d-e-e-d-c-b-a
* Xem trước ảnh động: Filters\Animation\Playback
* Bước 3: Xuất ảnh động

- Chọn tệp ảnh với dãy 10 khung hình rồi thực hiện lệnh File\Export As để xuất ảnh động với định dạng GIF.

**CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM**

**Câu 1:** Ảnh động là gì?

A. Các khung hình trong ảnh tĩnh.

**B. Các hình ảnh chuyển động.**

C. Các hình ảnh tĩnh.

D. Các hình ảnh động vật.

**Câu 2:** Các khung hình trong ảnh động được gọi là gì?

A. Ảnh tĩnh.

**B. Khung hình tĩnh.**

C. Đối tượng trong ảnh.

D. Hiệu ứng tự thiết kế.

**Câu 3:** Lệnh nào được sử dụng để xuất ảnh động trong GIMP?

A. File\Open As Layers.

B. Filters Animation\Playback.

**C. File\Export As.**

D. Filters Animation\Export Image.

**Câu 4:** Đuôi tệp của tệp ảnh động khi xuất là gì?

A. .jpg.

B. .png.

**C. .gif.**

D. .bmp.

**Câu 5:** Khi nào nội dung trong ảnh động thay đổi liên tục và tạo ra cảm giác đối tượng chuyển động?

A. Khi các khung hình xuất hiện trong khoảng thời gian xác định.

B. Khi các khung hình được chuẩn bị độc lập.

**C. Khi kịch bản hoạt động của đối tượng được thể hiện qua các khung hình.**

D. Khi ảnh động được tạo bằng GIMP.