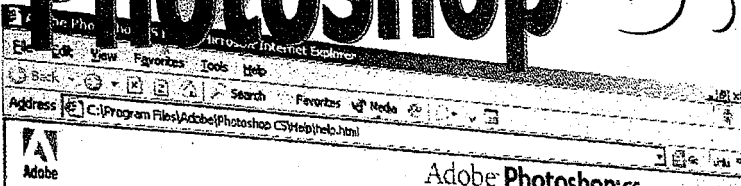


KỸ SƯ. MINH TRUNG

CÁC TÍNH NĂNG CỰC MẠNH
TRONG XỬ LÝ ẢNH CỦA

Adobe Photoshop

3, 0



Using Help | Contents | Index |
Site Map | Search

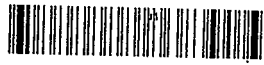
- [How To Tip](#)
- [Learning Photoshop CS](#)
- [What's New in Photoshop CS](#)
- [Looking at the Work Area](#)
- [Getting Images into Photoshop and ImageReady](#)
- [Producing Consistent Color \(Photoshop\)](#)
- [Working with Color](#)
- [Making Color and Tonal Adjustments](#)
- [Selection](#)

Adobe Photoshop CS
with Adobe ImageReady CS



Làm Việc
với Đồ Hoạ

WEB



D000001719

NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ



LỜI GIỚI THIỆU

Giáo trình này được lựa chọn để giảng dạy và học tập cho môn học Xử lý ảnh với thời lượng đào tạo là 60 giờ thuộc chương trình đào tạo ngành/nghề Quản trị mạng máy tính, Thiết kế trang web trình độ đào tạo Cao đẳng, Trung cấp.

Giáo trình được Hội đồng thẩm định chất lượng giáo trình của Trường Cao đẳng Kỹ thuật Nguyễn Trường Tộ lựa chọn và ban hành theo Quyết định số 160/QĐ-CĐKTNTT, ngày 10 tháng 12 năm 2019 của Hiệu trưởng và Quyết định số 197/QĐ-CĐKTNTT, ngày 31 tháng 12 năm 2019 của Hiệu trưởng.

Nội dung giáo trình phù hợp với nội dung môn học trong chương trình đào tạo, đồng thời mở rộng kiến thức nhằm giúp người học có thể tự mình nghiên cứu dưới sự hướng dẫn của giảng viên.

Khoa CNTT

006.680

M - T

Lê Trọng Khinh

MINH TRUNG

TRƯỜNG CAO ĐẲNG KỸ THUẬT

Các tính năng cực mạnh

trong xử lý ảnh của

Photoshop 8.0

Tập 5

Làm việc

với

ĐỒ HỌA WEB

NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ

THE UNIVERSITY OF CHICAGO
LIBRARY
NEW UNIT

Làm việc với đồ họa Web

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

PHYSICS DEPARTMENT

5300 S. DICKINSON DRIVE

CHICAGO, ILLINOIS 60637

TEL: 773-936-3700

FAX: 773-936-3700

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

WWW: WWW.PHYSICS.UCHICAGO.EDU

Lời nói đầu

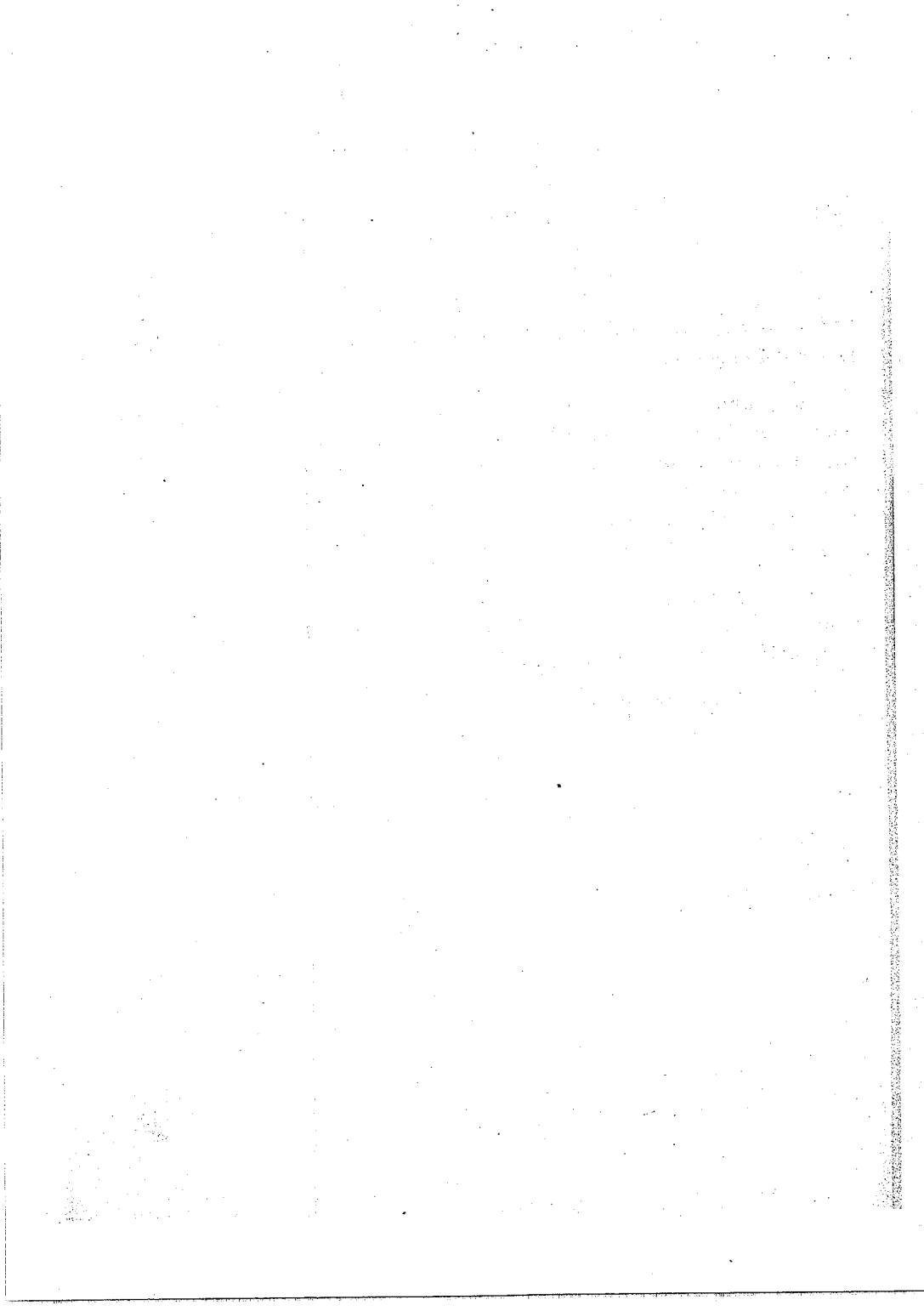
Photoshop 8.0 là một chương trình xử lý đồ họa cao cấp với nhiều tính năng mạnh mẽ và độc đáo. Nhằm giúp các bạn tận dụng tối đa những tính năng ưu việt của chương trình đồ họa này trong công việc xử lý và phục hồi ảnh, chúng tôi biên soạn và giới thiệu đến các bạn bộ sách "Các tính năng cực mạnh trong xử lý ảnh của Photoshop 8.0", với tập 5 "Làm việc với đồ họa Web".

Sách được bố cục thành 3 chương, trình bày các vấn đề cơ bản theo phương thức thực hành từng bước một như thiết kế trang Web, tạo, xem, chọn và hiệu chỉnh các slice; làm việc với các bản đồ ảnh; tạo và hiệu chỉnh các hiệu ứng rollover, ảnh hoạt hình; tối ưu hóa ảnh bằng palette Optimize (ImageReady) hoặc Save for Web (Photoshop); tối ưu hóa các màu trong các ảnh GIF và PNG-8; cài đặt các tùy chọn xuất...

Với nội dung nêu trên cùng với ảnh minh họa rõ ràng, chúng tôi hy vọng sách này sẽ là nguồn tham khảo hữu ích cho các bạn đang học và đang sử dụng chương trình Photoshop 8.

Chúc các bạn thành công

Tác giả



CHƯƠNG 1

Thiết kế trang Web

Bàn về việc thiết kế trang Web với Photoshop và ImageReady

Khi thiết kế trang Web bằng cách sử dụng Photoshop và ImageReady, hãy ghi nhớ các công cụ và các tính năng có sẵn cho mỗi trình ứng dụng.

- Photoshop cung cấp các công cụ để tạo và xử lý các ảnh tĩnh để sử dụng trên Web. Bạn có thể chia một ảnh thành các slice, đưa vào các liên kết và các dạng text HTML, tối ưu hóa các slice và lưu ảnh dưới dạng một trang Web.
- ImageReady được thiết kế cho cách trình bày các trang Web. Bạn có thể dễ dàng làm việc với các lớp như thể là các đối tượng độc lập: chọn lựa, gom nhóm, canh chỉnh và sắp xếp chúng. Ngoài ra, ImageReady còn có các công cụ và các palette dành cho việc xử lý Web cao cấp và tạo ra các ảnh Web động như các hoạt hình và các hiệu ứng rollover.

Các công cụ và tính năng đồ họa trong Photoshop và ImageReady đơn giản hóa hầu hết các tác vụ thiết kế Web.

Thiết kế trang

Trong ImageReady, các kích cỡ tài liệu xác lập sẵn cho trang và các biểu ngữ, các lưới, các đường hướng dẫn, và các smart guides đơn giản hóa việc trình bày trang. Cả Photoshop và ImageReady cho phép bạn đưa nội dung vào trong các kiểu trình bày bằng cách sử dụng text, công cụ vẽ và công cụ tô. Trong ImageReady, bạn có thể sắp xếp và canh chỉnh nội dung bằng cách sử dụng các lớp, các tập hợp layer

và các lớp được gom nhóm. Để thử nghiệm với các kiểu trình bày trang khác nhau hoặc xuất các phần biến đổi của trang, sử dụng palette Layer Comps.

Slices

Khi bố cục trang của bạn đã sẵn sàng để xuất sang Web, cả Photoshop lẫn ImageReady đều cung cấp công cụ Slice để cho phép bạn phân chia kiểu trình bày trang hoặc các ảnh phức tạp thành các vùng và xác định các xác lập nén độc lập (và kích cỡ file nhỏ hơn).

Rollovers

Palette Web Content trong ImageReady cho phép bạn theo dõi các slice và những trạng thái hiệu ứng rollover của chúng. Ví dụ, bạn có thể tạo ra một nút cho một trang Web mà khi bạn rê chuột vào thì nó sáng lên, và bạn có thể quản lý được trạng thái của nút cùng những hoạt động tương ứng của nó.

Animations (các hình ảnh hoạt hình)

Để tạo ra các hình ảnh hoạt hình Web đơn giản, ImageReady cung cấp palette Animation, cho bạn khả năng để xác định rõ theo từng khung, diện mạo của ảnh hoạt hình được xuất ra dưới dạng file GIF hoặc SWF động. Bạn cũng có thể tạo ảnh hoạt hình cùng với tập hợp của slice, các table xếp lồng, các table có độ rộng tỷ lệ và hiệu ứng rollover từ xa, nơi bạn rê chuột lên trên một ảnh và một ảnh khác thay đổi.

Xuất và tối ưu hóa ảnh

Khi trang hoặc ảnh của bạn cuối cùng đã sẵn sàng chuẩn bị xuất, hộp thoại Save For Web trong Photoshop và palette Optimization trong ImageReady cho phép bạn xác định một cách chính xác cách trang hoặc ảnh sẽ được xuất. Ngoài ra, bạn có thể xuất một file HTML với các ảnh hiện có. File text này chỉ ra cho một trình duyệt biết cách hiển thị các ảnh được xuất và các hiệu ứng rollover.

Ghi chú: Bạn có thể xem trước hầu hết các hiệu ứng Web một cách trực tiếp trong Photoshop hoặc ImageReady. Tuy nhiên diện mạo của một hình ảnh trên Web tùy thuộc vào hệ điều hành, hệ thống hiển thị màu và bộ trình duyệt được dùng để hiển thị ảnh. Hãy nhớ xem trước các trang và các ảnh trong các bộ trình duyệt khác nhau, trên các hệ điều hành khác nhau, và với các độ sâu bit màu khác nhau. Các hiệu ứng rollovers từ xa tốt nhất là được xem trước trong bộ trình duyệt.

Chuẩn bị trong Adobe GoLive

Ngoài ra, các file Photoshop và ImageReady có thể được mở trực tiếp trong Adobe GoLive. Các slice, URL, và các tính năng Web khác trong các file Photoshop có thể được truy cập trong GoLive để quản lý và soạn thảo.

Tự động hóa dòng làm việc

Photoshop và ImageReady có một hệ thống mạnh mẽ cho phép bạn tự động hóa các tác vụ lặp lại. Chẳng hạn như ImageReady droplets cho phép nhà thiết kế chuyển đổi nhanh chóng một lô ảnh sang dạng Web.

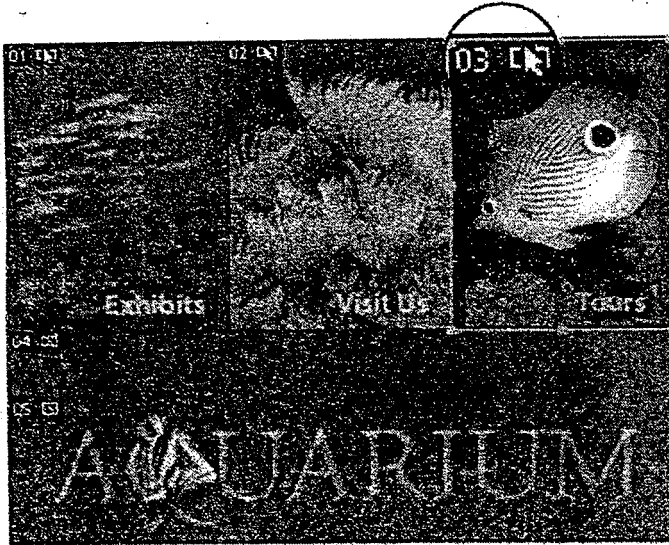
Tạo và xem các slice

Một slice là một vùng hình chữ nhật của một ảnh mà bạn có thể sử dụng để tạo ra các liên kết, các hiệu ứng rollover, và các hoạt hình trong một trang Web. Việc phân chia một ảnh thành các slice sẽ cho phép bạn điều khiển và tối ưu hóa kích cỡ file của ảnh.

Bàn về các slice

Bạn có thể sử dụng các slice để chia một ảnh nguồn thành các vùng hoạt động. Khi bạn đồng thời lưu ảnh và một file HTML, mỗi slice được lưu dưới dạng một file độc lập cùng với các xác lập riêng và bảng màu, và các liên kết thích hợp, các hiệu ứng rollover, và các hiệu ứng động được duy trì.

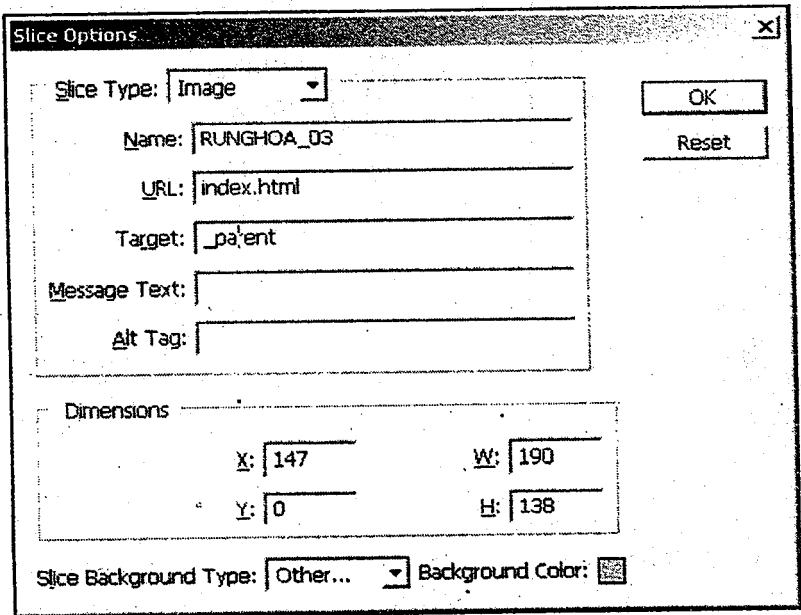
Các slice cũng rất có ích trong khi làm việc với các ảnh vốn chứa các loại dữ liệu khác nhau. Chẳng hạn như một vùng của một ảnh cần được tối ưu hóa ở dạng GIF để hỗ trợ ảnh động, nhưng phần còn lại của bức ảnh được tối ưu hóa tốt hơn ở dạng JPEG, bạn có thể tách một ảnh động bằng việc sử dụng một slice.



Trang Web được chia thành các slice với một slice rollover được bật sáng lên

Để làm việc với các slice

- Tạo một slice. Sau khi bạn tạo một slice, bạn có thể chọn nó bằng cách sử dụng công cụ Slice Select và sau đó di chuyển hoặc thay đổi kích thước cho nó.
- Xác lập các tùy chọn cho mỗi slice - chẳng hạn như các loại nội dung, tên, và URL - trong hộp thoại Slice Options (Photoshop) hoặc palette Slice (ImageReady).



- Canh chỉnh các slice trong ImageReady. Bạn cũng có thể xác lập các giá trị trong hộp thoại Output Settings vốn tạo ra các mã HTML để canh chỉnh các slice của bạn. Các giá trị này sử dụng các table hoặc cascading style sheets.

Các loại slice

Slice được phân loại dựa trên loại nội dung của nó (tự động, ảnh, không ảnh, table) và cách mà chúng được tạo ra (user, layer-based).

Các slice mà bạn tạo bằng cách sử dụng công cụ Slice được gọi là user slice; các slice mà bạn tạo dựa trên nội dung của một layer được gọi là các layer-based slice (slice dựa vào lớp). Khi bạn tạo một user slice hoặc layer-based slice mới, còn có thêm các slice tự động (autoslice) được tạo ra để bao phủ các vùng còn lại của ảnh. Nói cách khác, các auto slice sẽ lấp đầy khoảng trống trong ảnh mà chưa được chỉ định bởi các user slice hay các layer-based slice. Bạn có thể chuyển đổi auto

slice thành user slice. Table slices chứa các table được xếp lồng vào nhau.

Các user slice, layer-based slice, và auto slice có diện mạo khác nhau -- user slice và layer based slice được xác định bởi đường liền nét, trong khi auto slice thì được xác định bởi một đường nét đứt. Ngoài ra, mỗi loại slice hiển thị một biểu tượng riêng biệt. Bạn có thể lựa chọn hiển thị hoặc che giấu auto slice để có thể giúp cho công việc của bạn với các user slice và layer based slice dễ dàng nhìn thấy hơn.

Một slice con (subslice) là một loại của auto slice mà được tạo ra khi bạn tạo các slice phủ chồng lên nhau. Các slice con chỉ định cách mà bức ảnh được phân chia khi bạn lưu file được tối ưu hóa. Mặc dù, các slice con được đánh số và hiển thị một biểu tượng slice, bạn không thể chọn hoặc hiệu chỉnh chúng một cách riêng biệt từ các slice nền tảng. Các slice con được tạo lại mỗi khi bạn sắp xếp thứ tự xếp tầng của các slice.

Các slice được tạo ra bằng cách sử dụng các phương thức khác nhau:

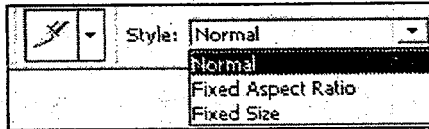
- **Auto slice** được tạo ra một cách tự động bởi ImageReady.
- **User slice** được tạo ra bằng công cụ Slice.
- **Layer-based slice** được tạo ra bằng palette Layers.
- **Table slice** được tạo ra bằng palette Web Content

Tạo user slice

Bạn có thể tạo user slice bằng công cụ Slice hoặc từ các đường hướng dẫn (guides).

Để tạo một slice bằng công cụ Slice

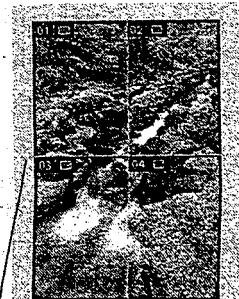
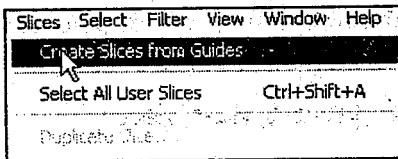
1. Chọn công cụ Slice. Bất kỳ các slices có sẵn tự động hiển thị trong cửa sổ tài liệu.
2. Chọn một xác lập style trong thanh options:
 - **Normal** để xác định tỷ lệ tương xứng của slice bằng cách rê.



- **Fixed Aspect Ratio** để xác lập tỷ lệ chiều cao và chiều rộng. Nhập số nguyên hoặc số thập phân cho tỷ lệ tương xứng. Ví dụ, để tạo ra một slice có chiều rộng gấp đôi chiều cao, nhập 2 cho chiều rộng và 1 cho chiều cao.
 - **Fixed Size** để xác định chiều cao và chiều rộng của slice. Nhập các giá trị pixel.
3. rê lên trên vùng, nơi mà bạn muốn tạo một slice. Nhấn giữ Shift và rê để ép slice thành một hình vuông. Nhấn giữ Alt - rê (Windows) hoặc Option-rê (Mac OS) để vẽ từ tâm. Sử dụng View > Snap To để canh chỉnh một slice mới với đường hướng dẫn hoặc một slice khác trong ảnh.

Để tạo slice từ đường hướng dẫn

1. Thêm các đường hướng dẫn vào một ảnh.
2. Thực hiện một trong những điều sau:
 - (Photoshop) Chọn công cụ Slice, và nhấp Slices From Guides trong thanh options.
 - (ImageReady) Chọn Slices > Create Slices from Guides.

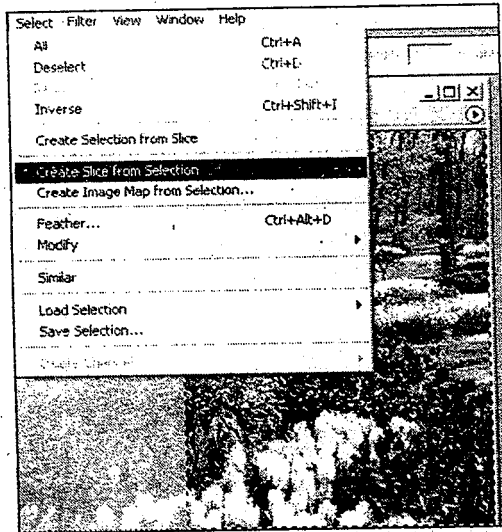


các đường hướng dẫn

Lúc bạn tạo các slice từ đường hướng dẫn, thì bất kỳ các slice có sẵn sẽ bị xóa.

Để tạo một slice từ một vùng chọn (ImageReady)

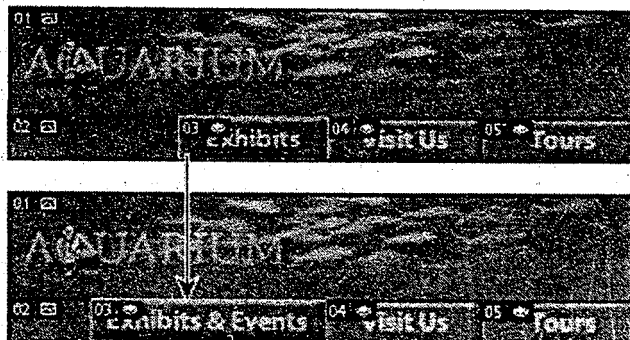
1. Chọn một phần của ảnh.
2. Chọn Select > Creat Slice from Selection.



ImageReady tạo một user slice dựa vào một vùng chọn marquee. Nếu vùng chọn được làm mịn (feather), thì slice sẽ bao phủ toàn bộ vùng chọn (kể cả các đường mép được làm mịn). Nếu vùng chọn không có dạng hình chữ nhật, thì slice bao phủ lên một vùng hình chữ nhật đủ lớn để bao quanh toàn bộ vùng chọn.

Tạo các slice từ lớp (layer-based slice)

Khi bạn tạo một slice từ một layer, thì vùng slice bao bọc tất cả dữ liệu pixel trong layer. Nếu bạn di chuyển layer hoặc hiệu chỉnh nội dung của layer thì vùng slice tự động điều chỉnh để bao quanh các pixel mới.



Một layer-based slice được cập nhật khi layer nguồn được chỉnh sửa.

Các layer-based slice đặc biệt hữu ích khi làm việc với các hiệu ứng rollover. Nếu bạn áp dụng một hiệu ứng vào layer - chẳng hạn như bóng đổ hoặc hiệu ứng sáng rực lên - để tạo ra một trạng thái hiệu ứng rollovers, slice tự động điều chỉnh để chứa các pixel mới. Tuy nhiên, không sử dụng một layer - based slice khi bạn dự định di chuyển layer lên trên một vùng lớn của ảnh trong quá trình tạo ra một ảnh động, bởi vì kích thước của slice có thể vượt quá một kích cỡ hữu ích.

Để tạo một slice từ một lớp

1. Chọn một layer trong palette Layers.
2. Chọn Layer > New Layer Based Slice.

Chuyển đổi auto slice thành user slice

Bạn có thể di chuyển, sao chép, kết hợp, phân chia, định lại kích cỡ, xóa, sắp xếp, canh chỉnh và phân loại các user slice. Bạn cũng có thể áp dụng các xác lập tối ưu hóa khác nhau cho các user slice. Ngược lại, toàn bộ auto slice trong một ảnh được liên kết với nhau và chia sẻ cùng các xác lập tối ưu hóa. Điều này là do bởi các autoslice được tạo ra lại mỗi lần bạn tạo hoặc hiệu chỉnh một user slice hoặc layer - based slice.

Nếu bạn chọn một auto slice và liên kết nó với một user slice, thì user slice sẽ thay đổi các xác lập tối ưu hóa từ auto slice. Tuy nhiên, nếu trước tiên bạn chọn user slice, thì auto slice sẽ được chuyển đổi thành một user slice. Việc hủy liên kết sẽ chuyển đổi các auto slice thành các trạng thái user slice.

Để chuyển đổi một auto slice thành một user slice

1. Chọn một auto slice. Trong ImageReady, bạn có thể chọn nhiều slice.
2. Thực hiện một trong những điều sau:
 - (Photoshop) Với công cụ Slice Select được chọn, nhấp Promote to User Slice trong thanh options.
 - (ImageReady) Chọn Slices > Promote to User-slices.

Chuyển đổi layer-based slice thành user slice

Bởi vì một layer-based slice được liên kết với nội dung pixel của một layer, cho nên chỉ có một cách để di chuyển, kết hợp phân chia, định lại kích cỡ và canh chỉnh nó là hiệu chỉnh layer. Bạn có thể chuyển đổi một layer - based slice sang một user slice để hủy liên kết nó với layer.

Để chuyển đổi một layer - based slice sang một user slice

1. Chọn một layer-based slice. Trong ImageReady, bạn có thể chọn nhiều slice.
2. Thực hiện một trong những điều sau đây:
 - (Photoshop) Nhấp Promote to User Slice trong thanh options
 - (ImageReady) Chọn Slices > Promote to User-slices.

Xem các slice

Bạn có thể xem các slice trong Photoshop, hộp thoại Photoshop Save for Web, và ImageReady. Các đặc điểm sau đây có thể giúp bạn nhận biết và phân biệt sự khác nhau giữa các slice

Các dòng slice

Xác định đường biên của slice. Các đường liền nét biểu thị rằng slice là một user slice hoặc layer-based slice; các đường nét đứt biểu thị rằng slice là một auto slice.

Các màu slice

Phân biệt sự khác nhau giữa user slices và layer-based slices từ auto slice. Theo mặc định, thì user slice và layer-based slice có biểu tượng màu xanh dương, autoslice thì có biểu tượng màu xám.







Ngoài ra, ImageReady và hộp thoại Photoshop Save for Web sử dụng sự điều chỉnh màu để làm mờ các slice không được chọn. Sự điều chỉnh màu đó chỉ với mục đích để hiển thị và không ảnh hưởng đến màu của bức ảnh sau cùng. Theo mặc định, sự điều chỉnh màu cho autoslice gấp đôi lượng điều chỉnh màu cho user-slice.

Các số slice

Các slice được đánh số từ trái sang phải và từ trên xuống dưới, bắt đầu từ góc trái ở phía trên của ảnh. Nếu bạn thay đổi sự sắp xếp hoặc tổng số slice, các số slice cũng được cập nhật để phản ánh thứ tự mới.




Các biểu tượng slice

Palette Web Content sử dụng một số biểu tượng, để nhận biết các điều kiện thật sự và những biểu tượng đó cũng xuất hiện trong chính tài liệu:

-  User slice có nội dung ảnh
-  User slice không có nội dung ảnh
-  Slice là một layer-based slice
-  Slice được liên kết
-  Slice chứa một hiệu ứng rollover
-  Slice chứa trạng thái hiệu ứng rollover hoặc động

TRƯỜNG CAO ĐẲNG KỸ THUẬT
NGUYỄN TRƯỜNG TỘ

THƯ VIỆN


-  Slice là một table được xếp lồng
-  Slice là một trigger từ xa
-  Slice là một đích từ xa

Để hiển thị hoặc che giấu các biểu tượng slice

1. Trong palette Web.Content, mở menu palette và chọn các tùy chọn palette.
2. Chọn hộp Show Slice Badges.

Để hiển thị hoặc che giấu các đường biên slice

Thực hiện một trong những điều sau:

- Chọn View > Show > Slices. Để che giấu hoặc hiển thị cùng với các thành phần khác, sử dụng lệnh Extras.
- (ImageReady) Nhấp biểu tượng Visibility , được đặt bên trái của slice trong palette Web Content.

Ghi chú: Nếu bạn tắt chế độ hiển thị của một slice bằng biểu tượng Slices Visibility, ImageReady không xuất slice đó khi bạn chọn Save Optimized. Điều này cũng tương tự như chức năng hiển thị layer.

Để hiển thị hoặc che giấu auto slices

Thực hiện một trong những thao tác sau:

- Chọn công cụ Slice Select, và nhấp Show Auto Slices hoặc Hide Auto Slices trong thanh options.
- Chọn View > Show > Slices. Auto slice xuất hiện với các slices còn lại.
- (ImageReady) Chọn View > Show > Auto Slices

Để hiển thị hoặc che giấu các số slice (Photoshop)

1. Thực hiện một trong những điều sau:

- Trong Windows, chọn Edit > Preference > Guides, Grid, & Slices.
 - Trong Mac OS, chọn Photoshop > Preference > Guides, Grid, & Slices.
2. Bên dưới Slices, nhấp Show Slice Numbers

Để hiển thị hoặc che giấu các số slice hoặc các biểu tượng slice (ImageReady)

1. Thực hiện một trong những điều sau:
 - Trong Windows, chọn Edit > Preference > Slices.
 - Trong Mac OS, chọn ImageReady > Preference > Slices.
2. Bên dưới Numbers and Symbol, chọn một kích cỡ cho các biểu tượng hiển thị.
 - **None** để không hiển thị các biểu tượng và các số
 - **Small icon** để hiển thị các biểu tượng và các số nhỏ
 - **Large icon** để hiển thị các biểu tượng và các số lớn.
3. Đối với Opacity, nhập vào một giá trị, hoặc chọn một giá trị từ thanh trượt bật lên để thay đổi độ mờ đục (cấp độ trong suốt) của các biểu tượng và các số.

Để chỉ hiển thị các đường slice (ImageReady)

1. Thực hiện một trong những điều sau:
 - Trong Windows, chọn Edit > Preference > Slices.
 - Trong Mac OS, chọn ImageReady > Preference > Slices.
2. Bên dưới Slice Lines, chọn Show Lines Only.

Để thay đổi màu của các đường slice

1. Thực hiện một trong các điều sau:
 - (Photoshop) Trong Windows, chọn Edit > Preference > Guides, Grid, & Slices; trong Mac OS, chọn Photoshop > Preference > Slices; trong Mac OS, chọn ImageReady > Preference > Slices.

2. Bên dưới Slice Lines, chọn một màu từ menu Line Color bật lên.

Việc thay đổi màu của các đường slice sẽ tự động thay đổi màu của các đường slice đã được chọn sang một màu tương phản.

Để thay đổi việc điều chỉnh màu slice (ImageReady)

1. Thực hiện một trong các điều sau:

- Trong Windows, chọn Edit > Preference > Slices.
- Trong Mac OS, chọn ImageReady > Preference > Slices.

2. Nhập vào một giá trị, hoặc chọn một giá trị từ thanh trượt bật lên Color Adjustments cho User slices, Auto slices, hoặc cả hai. (Tùy chọn User slices điều khiển việc điều chỉnh màu cho cả user slices và layer-based slices).

Giá trị này xác định lượng độ sáng và độ tương phản của các slice không được chọn được làm mờ.

Chọn và hiệu chỉnh các slice

Bạn có thể di chuyển, sao chép, kết hợp, phân chia, định lại kích cỡ, xóa, sắp xếp, canh chỉnh, và phân phối các user slice. Có một vài tùy chọn cho việc hiệu chỉnh layer-based slices và auto slices; tuy nhiên, bạn có thể thay đổi một layer-based slice hoặc một auto slice sang một user slice bất kỳ lúc nào.

Trong Photoshop, bạn không thể kết hợp, canh chỉnh, hoặc phân phối các slice. Hiệu chỉnh tài liệu của bạn trong ImageReady để truy cập những tính năng hiệu chỉnh slice này.

Chọn các slice

Bạn chọn một slice hoặc nhiều slice bằng công cụ Slice Select. Sau đó, bạn có thể hiệu chỉnh các slice đã được chọn.

Trong ImageReady, bạn có thể lưu, tải, và xóa các vùng chọn slice. Việc cách sử dụng các vùng chọn slice sẽ cho phép bạn chọn lại các slice một cách nhanh chóng và chính xác.

Để chọn một slice

Thực hiện một trong những điều sau đây:

- Chọn công cụ Slice Select và nhấp slice trong ảnh. Lúc làm việc với các slice phủ chồng lên nhau, hãy nhấp vào phần hiển thị của một slice nền tảng để chọn nó.
- (Photoshop) Chọn File > Save For Web. Trong hộp thoại, sử dụng công cụ Slice để chọn một slice.

💡 Khi sử dụng hoặc công cụ Slice hoặc công cụ Slice Select, chuyển đổi giữa chúng bằng cách nhấn giữ phím Ctrl (Windows) hoặc Command (Mac OS).

- (ImageReady) Chọn một slice trong palette Web Content.

Để chọn nhiều slice (ImageReady)

Với công cụ Slice Select, thực hiện một trong những điều sau:

- Nhấn giữ phím Shift - nhấp để thêm các slice vào vùng chọn.
- Nhấp vào một auto slice hoặc bên ngoài vùng của ảnh, và rê sang các slice mà bạn muốn chọn. (Nhấp vào một user slice và rê để di chuyển slice.)
- Trong palette Web Content, nhấn giữ phím Shift - chọn nhiều slice.

Để chọn tất cả user slice trong một tài liệu (ImageReady)

Chọn Slice > Select All User Slices. Điều này thật sự chọn tất cả slice không phải là auto slice, và bao gồm cả layer-based slices trong vùng chọn.

Để lưu một vùng chọn slice (ImageReady)

1. Chọn một hoặc nhiều slice.
2. Chọn Slices > Save Slice Selection.

3. Nhập vào một tên trong hộp text Sélection Name, và nhấp OK.

Để tải một vùng chọn slice (ImageReady)

Chọn Slices > Load Slice Selection, và chọn tên của vùng chọn slice mà bạn muốn tải từ menu con.

Ghi chú: Bạn phải lưu một vùng chọn slice trước khi bạn tải nó.

Để xóa một vùng chọn slice (ImageReady)

Chọn Slices > Delete Slice Selection, và chọn tên của vùng chọn slice mà bạn muốn xóa từ menu con. Việc xóa một vùng chọn slice sẽ không phải xóa chính các slice.

Sử dụng các tập hợp slice (ImageReady)

Trong ImageReady, bạn có thể kết hợp các slice thành các tập hợp, và chuyển đổi qua lại chế độ hiển thị của các tập hợp đó. Điều này cho phép bạn tạo ra các cấu hình khác nhau cho trang Web của bạn, vốn đặc biệt mạnh mẽ khi bạn kết hợp tính năng này với các bố cục layer. Bạn có thể tạo ra các tập hợp slice duy nhất để phù hợp với các bố cục layer khác nhau của bạn.

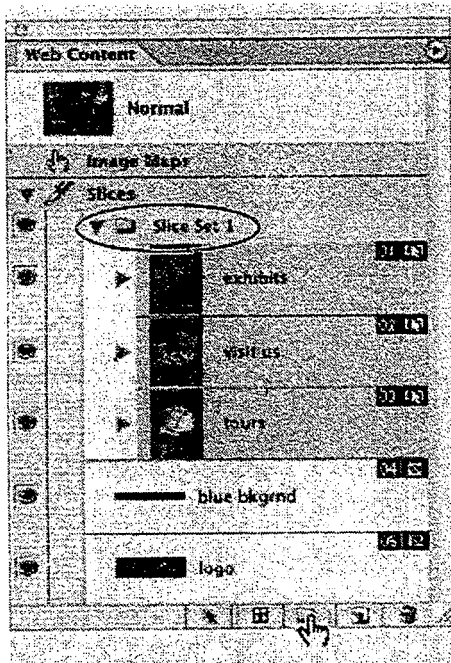
Ghi chú: Bạn chỉ có thể đặt mỗi lần một slice vào trong một tập hợp slice.

Bạn làm việc với tập hợp slice trong palette Web Content.

Để tạo một tập hợp slice


1. Chọn một hoặc nhiều slice.
2. Thực hiện một trong những điều sau đây:
 - Chọn Slices > New Slice Set.

- Nhấp nút New Slice Set trong palette Web Content.



Palette Web Content của ImageReady với tập hợp slice


Để chuyển đổi sự hiển thị của một tập hợp slice

Trong palette Content, nhấp biểu tượng Visibility  để hiển thị hoặc che giấu tập hợp slice.

Để xóa một tập hợp slice

1. Trong palette Web Content, chọn tập hợp slice mà bạn muốn xóa.

Ghi chú: Nếu tập hợp slice không hiển thị trong palette, mở rộng phần Slices của palette bằng cách nhấp mũi tên kế bên tiêu đề của phần Slices.

2. Nhấp nút Delete Slice  để xóa tập hợp slice.
3. Chọn một trong những tùy chọn sau:
 - **Set Only** chỉ xóa chính tập hợp đó.
 - **Set and Contents** xóa tập hợp và tất cả slice của nó.

Di chuyển và định lại kích cỡ user slices

Bạn có thể di chuyển và định lại kích cỡ user slices trong Photoshop và ImageReady, nhưng không phải là trong hộp thoại Photoshop Save for Web. Bạn cũng có thể di chuyển và định lại kích cỡ các slice bằng cách sử dụng các tọa độ số.

Để di chuyển hoặc định lại kích cỡ một user slice

1. Chọn một user slice. Trong ImageReady, bạn có thể chọn và di chuyển nhiều slice.
2. Thực hiện một trong những điều sau đây:
 - Để di chuyển một slice, di chuyển con trỏ bên trong đường biên chọn slice, và rê slice sang một vị trí mới. Nhấn giữ Shift để giới hạn việc di chuyển sang một đường thẳng đứng, đường nằm ngang hoặc một đường chéo góc 45°.
 - Để định lại kích cỡ một slice, giữ một cạnh hoặc một nùm góc của slice, và rê để định lại kích cỡ slice. Nếu bạn chọn và định lại kích cỡ slice kề nhau, các đường mép chung được chia sẻ bởi các slice được định lại kích cỡ.

Để truy chụp các slice sang một đường dẫn, user slice, hoặc đối tượng khác

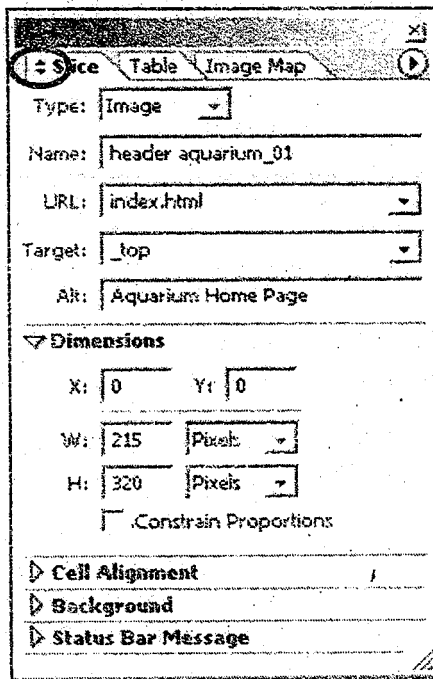
1. Chọn các tùy chọn mà bạn muốn từ menu con View > Snap To, và chọn truy chụp sang lưới, các đường hướng dẫn, các lớp, và slices (ImageReady), các bản đồ ảnh, các đường biên tài liệu (ImageReady), tất cả hoặc không có gì cả.
2. Chọn View > Snap. Một dấu kiểm chỉ ra rằng một tùy chọn được mở.

- Di chuyển các slice được chọn. Các slice truy chụp đến bất kỳ các đối tượng được chọn trong 4 pixel.

Ghi chú: Để biết thêm thông tin việc di chuyển các đối tượng bằng các đường dẫn thông minh, xem Using guides and the grid.

Định lại kích cỡ và di chuyển các slice bằng cách sử dụng các tọa độ số

Bạn có thể xác lập chính xác vị trí và kích thước cho một user slice bằng cách sử dụng các tùy chọn Dimensions của palette Slice. Trong ImageReady, bạn cũng có thể xác lập chính xác vị trí và kích thước cho một layer-based slice bằng cách sử dụng các tùy chọn Layer Based Dimensions Pad.



Slice palette của ImageReady cùng với các tùy chọn Dimension được hiển thị

Trong ImageReady, nếu các tùy chọn Dimensions hoặc Layer Dimensions Pad không hiển thị, thì hãy chọn Show Options từ menu palette Slice, hoặc nhấp vào nút Show Options trên tab palette để mở chúng, và nhấp vào hình tam giác nằm bên trái của các tùy chọn mà bạn muốn hiển thị (chẳng hạn như Layer Based Dimensions).

Để định lại kích cỡ hoặc di chuyển một user slice bằng cách sử dụng các tọa độ số (Photoshop)

1. Nhấp đôi slice trong ảnh bằng công cụ Slice Select, và chọn Slice Options từ thanh menu.
2. Trong vùng Dimensions của hộp thoại Options (Photoshop) hoặc palette Slice (ImageReady), hãy thay đổi một hoặc nhiều tùy chọn dưới đây:
 - **X** để xác định khoảng cách bằng các pixel giữa mép trái của slice và điểm gốc của thước trong cửa sổ tài liệu.
 - **Y** để xác định khoảng cách bằng các pixel giữa mép đỉnh của slice và điểm gốc của thước trong cửa sổ tài liệu.

Ghi chú: Điểm gốc mặc định của thước là góc trái phía trên của ảnh.

- **W** để xác định chiều rộng của slice
- **H** để xác định chiều cao của slice
- **Constrain Proportions** để giữ lại tỷ lệ hiện hành của slice.

Để định lại kích cỡ một layer-based slice bằng cách sử dụng kích thước số (ImageReady)

1. Chọn một layer - based slice.
2. Trong palette Slice, trong vùng các tùy chọn Layer Based Dimensions, thay đổi một hoặc nhiều tùy chọn Pad như sau:
 - **L** để xác định khoảng cách bằng các pixel giữa mép trái của slice và mép trái của nội dung layer.

- **T** để xác định khoảng cách bằng các pixel giữa mép đỉnh của slice và mép đỉnh của nội dung layer.
- **R** để xác định khoảng cách trong các pixel giữa mép phải của slice và mép phải của nội dung layer.
- **B** để xác định khoảng cách bằng pixel giữa mép dưới cùng của slice và mép dưới cùng của nội dung layer.

Phân chia user slices và auto slices

Hộp thoại Divide Slice cho phép bạn phân chia các slice theo chiều ngang, chiều dọc hoặc cả hai. Trong Photoshop, bạn chỉ có thể phân chia một slice; trong ImageReady, bạn có thể phân chia nhiều slice cùng một lúc. Các slide được phân chia thường là user slices, bất kể các slide ban đầu là một user slice hoặc auto slice.

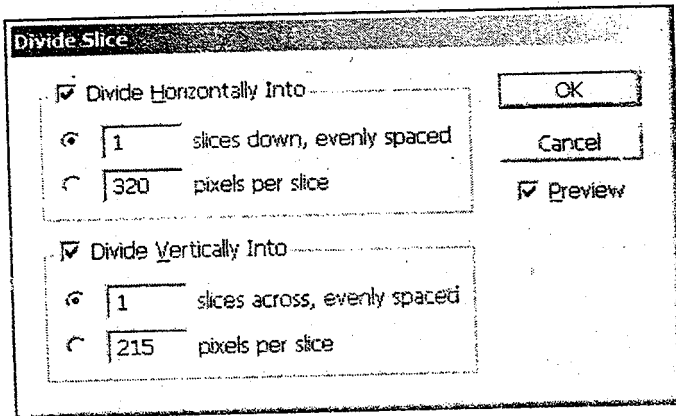
Ghi chú: Bạn không thể phân chia layer based-slice hoặc các slice table xếp lồng.

Để phân chia các slice

1. Chọn một slice. Trong ImageReady, bạn có thể chọn nhiều slice.
2. Thực hiện một trong các điều sau:
 - (Photoshop) Với công cụ Slice được chọn, nhấp Divide Slice trong thanh options.
 - (ImageReady) Chọn Divide Slice từ menu palette Slice.
3. Chọn Preview trong hộp thoại Divide Slice để xem trước các thay đổi.
4. Trong hộp thoại Divide Slice, chọn một hoặc cả hai tùy chọn sau:
 - **Divide Horizontally Into** để chia slice theo chiều dài.
 - **Divide Vertical Into** để chia slice theo chiều rộng.

5. Xác định cách mà bạn muốn chia mỗi slice được chọn:

- Chọn và nhập một giá trị cho slice theo chiều dọc hoặc slice theo chiều ngang để chia đều mỗi slice thành số slice được xác định.
- Chọn và nhập một giá trị cho các pixel trên mỗi slice để phân chia mỗi slice dựa vào số pixel được xác định. Bất kỳ phần nào của một slice còn lại, thì được tạo thành một slice khác. Ví dụ, nếu bạn chia một slice có độ rộng là 100 pixel thành ba slice mới mỗi slice rộng 30 pixel, như vậy vùng rộng 10 pixel còn lại trở thành một slice mới.



6. Nhấp OK.

Nhân đôi các slice

Bạn có thể nhân đôi một slice với cùng kích cỡ và các xác lập tối ưu hóa giống với bản gốc. Nếu slice gốc là một user slice được liên kết, thì bản sao cũng được liên kết với cùng một tập hợp các slice liên kết. Các slice bản sao luôn luôn là các user slice, bất kể slice gốc là một user slices, một layer-based slice, hoặc một auto slice.

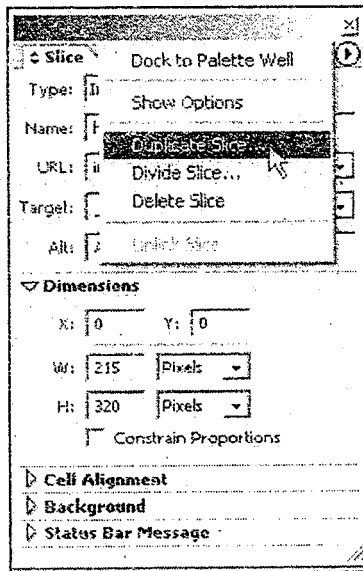
Trong ImageReady, bạn cũng có thể sao chép và dán slice ngay bên trong hoặc giữa các tài liệu.

Để nhân đôi một slice

1. Chọn một slice. (ImageReady, bạn có thể chọn nhiều slice.)
2. Nhấn giữ Alt - rê (Windows) hoặc Options - rê (Mac OS) từ bên trong vùng chọn.

Để nhân đôi một slice bằng cách sử dụng palette Web Content (ImageReady)

1. Chọn một slice trong palette Web Content.
2. Chọn Slices > Duplicate Slice hoặc Duplicate Slice từ menu palette.



3. Trong hộp thoại Duplicate Slice, chọn các tùy chọn sau đây:
 - **Duplicate Rollover States** để duy trì bất kỳ trạng thái hiệu ứng rollover nào được kết hợp với slice gốc.
 - **Duplicate Layers for Layer Based Slices** để nhân đôi một layer được kết hợp với một layer based slice.

4. Từ menu position, chọn một tùy chọn cho vị trí của slice bản sao. Slice bản sao sẽ tiếp giáp với slice gốc trong vị trí được chỉ định. Nếu slice bản sao mở rộng ra khỏi mép của tài liệu, nó sẽ bị xén.
5. Nhấp OK.

Để sao chép và dán một slice (ImageReady)

1. Chọn một hoặc nhiều slice bằng một công cụ Slice Select.
2. Chọn Copy Slice từ menu Edit.
3. Nếu bạn muốn dán vào một ảnh khác, hãy mở và hiển thị ảnh đó.
4. Chọn Paste Slice từ menu Edit. Nếu bạn dán slice vào cùng một ảnh, như bạn đã sao chép nó từ đó, slice được dán sẽ xuất hiện trên slice gốc.

💡 Các lệnh Copy Slice và Paste Slice có các phím tắt giống nhau như các lệnh Copy và Paste thông thường.

Kết hợp các slice (ImageReady)

Trong ImageReady, bạn có thể kết hợp hai hoặc nhiều slice thành một slice đơn. Slice vừa tạo ra mang kích thước và vị trí từ hình chữ nhật được tạo bằng việc nối kết các mép bên ngoài của các slice kết hợp. Nếu các slice kết hợp không nằm kề nhau hoặc có tỷ lệ hoặc kiểu canh chỉnh khác nhau thì slice mới được kết hợp này có thể phủ chồng lên các slice khác.

Các xác lập tối ưu hóa cho slice được kết hợp là các slice được chọn đầu tiên trước khi thực hiện thao tác Combine Slice. Một slice được kết hợp luôn luôn là một user slice bất kể các slice ban đầu có chứa các auto slice hay không.

Ghi chú: Bạn không thể kết hợp các layer-based slice.

Để kết hợp các slice





1. Chọn hai hoặc nhiều slice
2. Chọn Slices > Combine Slices.

Sắp xếp các user slice và layer-based slice

Khi các slice phủ chồng lên nhau, thì slice sau cùng mà bạn tạo ra nằm ở trên cùng theo thứ tự xếp tầng. Bạn có thể thay đổi thứ tự xếp tầng này để truy cập các slice nằm bên dưới. Bạn có thể xác định slice nào nằm trên và dưới của ngăn xếp và di chuyển các slice lên hoặc xuống theo thứ tự xếp tầng.

Ghi chú: Bạn không thể sắp xếp thứ tự xếp tầng của các auto slice.

Để thay đổi thứ tự xếp tầng của các slice







1. Chọn một slice. Trong ImageReady, bạn có thể chọn nhiều slice.
2. Thực hiện một trong những điều sau đây:
 - Với công cụ Slice Select hoạt động, nhấp một tùy chọn trong thanh options: Bring to Front , Bring Forward , Send Backward , hoặc Send to Back .
 - (ImageReady) Chọn Edit > Arrange Slices và chọn một lệnh từ menu con.
 - (ImageReady) Rê slice lên hoặc xuống trong palette Web Content.

Canh chỉnh các user slice (ImageReady)

Trong ImageReady, bạn có thể canh chỉnh các user slice với các mép trên cùng, dưới cùng, bên trái, bên phải hoặc ở giữa.. Việc canh chỉnh các user slice có thể loại bỏ ra các auto slice không cần thiết và tạo ra một file HTML nhỏ hơn và hiệu quả hơn.

Ghi chú: Để canh chỉnh layer-based slice, canh chỉnh nội dung của các layer.

Để canh chỉnh các user slice







1. Chọn các user slice mà bạn muốn canh chỉnh.
2. Thực hiện một trong những điều sau:
 - Với công cụ Slice Select hoạt động, nhấp một tùy chọn canh chỉnh trong thanh options: Align Top Edges , Align Vertical Centers , Align Bottom Edges , Align Left Edges , Align Horizontal Centers , hoặc Align Right Edges .
 - Chọn Edit > Align Slices, và chọn một lệnh từ menu con.

Phân bố các user slices (ImageReady)

Trong ImageReady, bạn có thể phân bố các user slices một cách đều đặn dọc theo trục tung hoặc trục hoành. Việc phân bố các user slice có thể loại bỏ auto slices không cần thiết và tạo một file HTML nhỏ hơn và hiệu quả hơn.

Ghi chú: Để phân bố các layer-based slice, phân bố nội dung của các layer.

Để phân bố các user slice

1. Chọn ba hoặc nhiều user slices mà bạn muốn phân bố.
2. Thực hiện một trong những điều sau:
 - Với công cụ Slice Select hoạt động, hãy nhấp một tùy chọn trong thanh options: Distribute Top Edges , Distribute Vertical Centers , Distribute Bottom Centers , Distribute Left Edges , Distribute Horizontal Centers , hoặc Distribute Right Edges .
 - Chọn Edit > Distribute Slices, và chọn một lệnh từ menu con.

Xóa các user slice và layer-based slice

Khi bạn xóa một user slice hoặc layer-based slice, các auto slice được tạo lại để lấp đầy vùng tài liệu.

Việc xóa một layer-based slice sẽ không xóa layer được liên kết; tuy nhiên, việc xóa layer được liên kết với một layer-based slice sẽ không xóa layer-based slice này.

Ghi chú: Bạn không thể xóa auto slices. Nếu bạn xóa tất cả user slices và layer-based slices trong một ảnh, thì một lớp auto slice vẫn được giữ lại.

Để xóa một slice

1. Chọn một slice. Trong ImageReady, bạn có thể chọn nhiều slice.
2. Thực hiện một trong những điều sau:
 - Chọn công cụ Slice hoặc Slice Select và nhấn phím Backspace hoặc phím Delete.
 - (ImageReady) Chọn Slices > Delete Slice, hoặc chọn Delete Slices từ menu palette Slice.
 - (ImageReady) Chọn Delete Slice từ menu palette Web Content hoặc nhấp nút Delete Slice trong palette Web Content.

Để xóa tất cả user slices và layer-based slices

Thực hiện một trong những điều sau:

- (Photoshop) Chọn View > Clear Slices.
- (ImageReady) Chọn Slices > Delete All.

Khóa các slice (Photoshop)

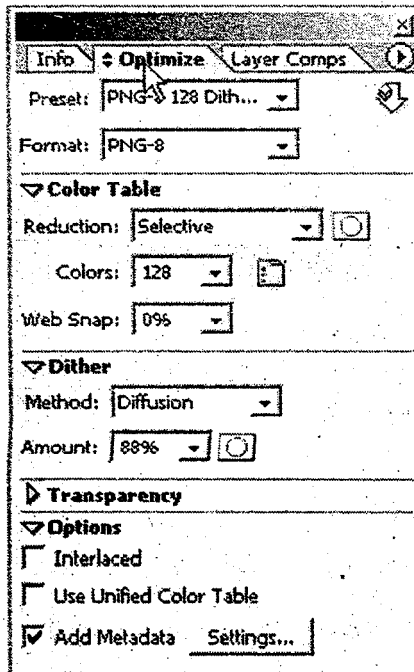
Việc khóa các slice sẽ ngăn bạn vô ý thực hiện các thay đổi chẳng hạn như định lại kích cỡ hoặc di chuyển các slice.

Để khóa tất cả slice

Chọn View > Lock Slice

Tối ưu hóa các slice

Bạn có thể tối ưu hóa các slice bằng cách sử dụng hộp thoại Save for Web (Photoshop) hoặc palette Optimize (ImageReady).

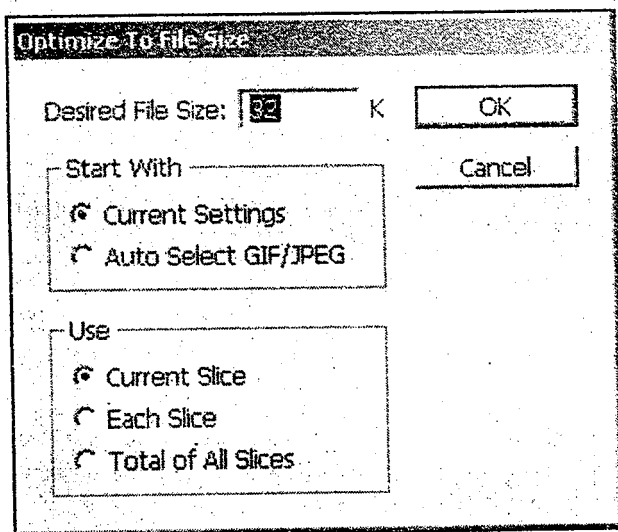


Tất cả slice ảnh đều dùng các xác lập tối ưu hóa của toàn bộ ảnh cho đến khi bạn áp dụng các xác lập mới. Nếu bạn chọn nhiều slice với các xác lập tối ưu hóa khác nhau thì chỉ các control có liên quan đến tất các slice được chọn đều hiển thị. Nếu các xác lập cho một control khác nhau giữa các slice, thì control này trống. Bất kỳ các xác lập nào mà bạn chọn đều áp dụng cho tất cả slice được chọn.

Trong ImageReady, bạn cũng có thể sao chép các xác lập tối ưu hóa từ một slice sang một slice khác trong một tài liệu hoặc từ một slice trong khung xem sang một slice trong khung xem khác trong chế độ xem 2-Up hoặc 4-Up.

Để tối ưu hóa một slice

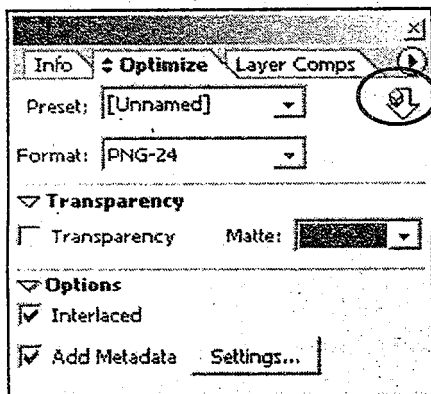
- Chọn một hoặc nhiều slice của ảnh. Thực hiện một trong những điều sau đây:
- Xác định các tùy chọn trong palette Optimize.
 - Từ menu bật lên palette Optimize, chọn Optimize to File Size. Nhập một kích cỡ file mà bạn muốn, và chọn Slice to Start With (Current Settings hoặc Auto Select GIF/JPEG), và Slice to Use (Current, Each, hoặc Total of All).



Để sao chép các xác lập tối ưu hóa giữa các slice (ImageReady)

1. Chọn slice vốn dùng các xác lập tối ưu hóa mà bạn muốn sao chép.

2. Rê biểu tượng Droplet từ palette Optimize lên trên các slice mà bạn muốn áp dụng các xác lập tối ưu hóa.



Liên kết các slice (ImageReady)

Việc liên kết các slice cho phép bạn chia sẻ các xác lập tối ưu hóa giữa các slice. Khi bạn áp dụng các xác lập tối ưu hóa vào một slice liên kết thì tất cả các slice trong tập hợp được cập nhật.

Các slice được liên kết ở dạng GIF và PNG-8 chia sẻ một palette màu và mẫu rung (dither pattern). Mẫu rung được áp dụng qua các đường biên slice nằm kề nhau để ngăn sự xuất hiện của các đường nối giữa các slice.

Ghi chú: Bạn cũng có thể liên kết các slice trong hộp thoại Save for Web (Photoshop).

Để liên kết các slice

1. Chọn hai hay nhiều slice hoặc tập hợp slice mà bạn muốn liên kết.

Ghi chú: Nếu slice đầu tiên mà bạn chọn là một user slice, bất kỳ auto slice mà bạn liên kết với slice đầu tiên đều trở thành user slices. Nếu slice đầu tiên mà bạn chọn là auto slice, bất kỳ user slices nào mà bạn chọn được liên kết với một nhóm user slice.

2. Chọn Slices > Link Slices for Optimization.

Mỗi tập hợp user slice được liên kết được gán một màu khác nhau cho ảnh hiển thị slice ở góc trên bên trái slice. Điều này hỗ trợ cho việc xác định slice nào đã được liên kết.

Để hủy liên kết các user slice

Thực hiện một trong những điều sau đây:

- Để hủy liên kết một user slice, chọn slice và chọn Slices > Unlink Slices.
- Để hủy liên kết tất cả slice đã được liên kết sang một slice đặc biệt, chọn một trong các slice trong palette Web Content và chọn Slices > Unlink Shared Links.
- Để hủy liên kết tất cả user slice trong một ảnh, chọn Slices > Unlink All.

Làm việc với các table (ImageReady)

Khi bạn chuyển đổi một tài liệu có chứa các slide sang HTML, nó được xuất dưới dạng một table; mỗi slice riêng lẻ được đặt trong các ô table riêng lẻ. Các slice thật sự là các ô của table.

Bạn có thể chọn gom nhóm các slice thành chính các table mà sau đó nó có thể được xếp lồng bên trong table chính. Tuy nhiên, bạn chỉ có thể xếp lồng xuống dưới một cấp; các slice được nhóm vào các table không thể được xếp lồng lại bên trong các table nhóm slice khác.

Một slice loại Table Slice là một slice có chứa một table mà bạn đã tạo, hoặc một table được xếp lồng.

Bạn có thể định lại kích cỡ các table để phù hợp với các thành phần của lớp.

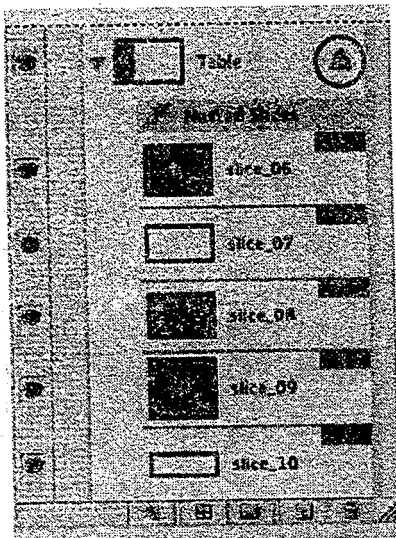
Tạo các table

Bạn có thể chọn và gom nhóm các slice để xuất dưới dạng các table được xếp lồng riêng lẻ khi chuyển đổi một tài liệu sang HTML.

Để tạo một table:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Chọn nhiều slice và sau đó nhấp vào nút Group Slice Into Table trong palette Web Content.
- Chọn nhiều các table và sau đó chọn Slice > Group Slices Into Table.
- Chọn một slice, và thay đổi loại slice từ dạng "Image" sang "Table" trong palette Slice. Chuyển sang palette Table để xác lập các thuộc tính của nó. ImageReady tự động tạo ra một user slice để lấp đầy table.

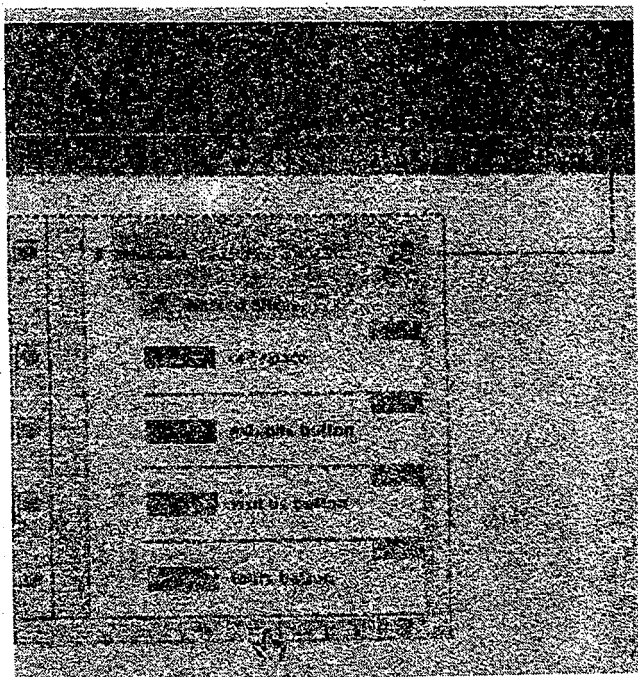


Một table hiển thị cảnh báo về các ô trống

Ghi chú: Các kiểu trình bày slice nhất định phải yêu cầu ImageReady tạo ra các ô trống (các ảnh spacer.gif) để mô phỏng ảnh một cách phù hợp trong các bộ trình duyệt. Nếu điều này xảy ra với table của bạn, một biểu tượng cảnh báo màu vàng sẽ xuất hiện trong phần tiêu đề của table trong palette Web Content.

Xem các table

Trong palette Web Content, các slice được gom nhóm dưới dạng các table xếp lồng được biểu thị với biểu tượng table. Biểu tượng này cũng xuất hiện trong cửa sổ tài liệu của bạn, với các đường biên màu của table slice.



Bạn có thể thấy các table trong palette Web Content của ImageReady hoặc trong ảnh trong tài liệu của bạn.

Bạn cũng có thể thấy table trong palette Table. Nó có các vùng tùy chọn cho các kích thước của table (Dimensions), các phương pháp Auto Slicing, và các tùy chọn Cell Options.


Ghi chú: Để hiệu chỉnh table, bạn cần phải chọn table hoặc một trong số các slice của nó.

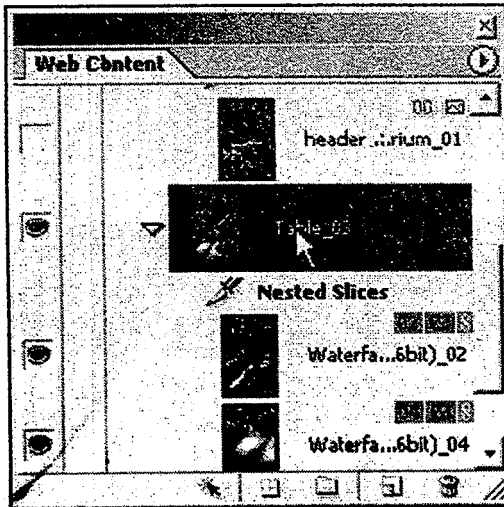
Chọn các table

Bạn có thể chọn các table qua cửa sổ tài liệu hoặc là qua palette Web Content.

Để chọn một table:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Trong một tài liệu, chọn biểu tượng table  trong một slice với công cụ Slice Select.
- Trong palette Web Content, chọn trực tiếp table bằng cách nhấp vào tên của nó.



- Trong một tài liệu, chọn một slice với công cụ Slice Select.

Ghi chú: Để chọn table ở phía ngoài cùng trong một tài liệu, bạn phải sử dụng công cụ Slice Select.

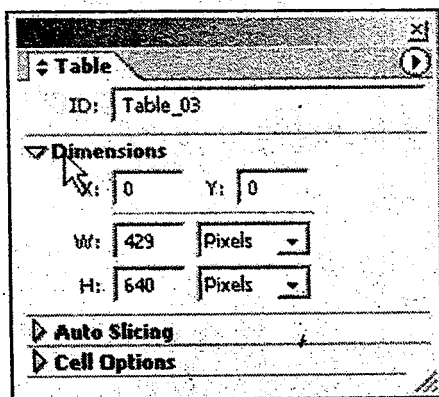
Định lại kích cỡ các table

Bạn có thể định lại kích cỡ cho một table bằng cách giữ một cạnh hoặc một nút góc hoặc điều chỉnh các kích thước của chúng (bằng pixel hoặc bằng tỷ lệ phần trăm).

Để định lại kích cỡ một table:

Chọn một table. Thực hiện một trong những thao tác sau:

- Trong cửa sổ tài liệu, giữ một cạnh hoặc một nút góc và rê để định lại kích cỡ table.
- Trong palette Table, trong vùng tùy chọn kích cỡ Dimensions, nhập vào các giá trị pixel cho kích thước (phương pháp mặc định). Nhấn Enter (Windows) hoặc Return (mac OS) để thực hiện thay đổi. Nếu bạn nhập vào kích thước chiều rộng, thì kích thước chiều cao cũng thay đổi theo một cách tự động, và ngược lại.



- Trong palette Table, trong vùng tùy chọn kích cỡ Dimensions, thay đổi phương pháp Pixels thành Percentage và thêm một

giá trị cho bất kỳ kích thước. Nhấn Enter (Windows) hoặc Return (Mac OS) để thực hiện thay đổi.

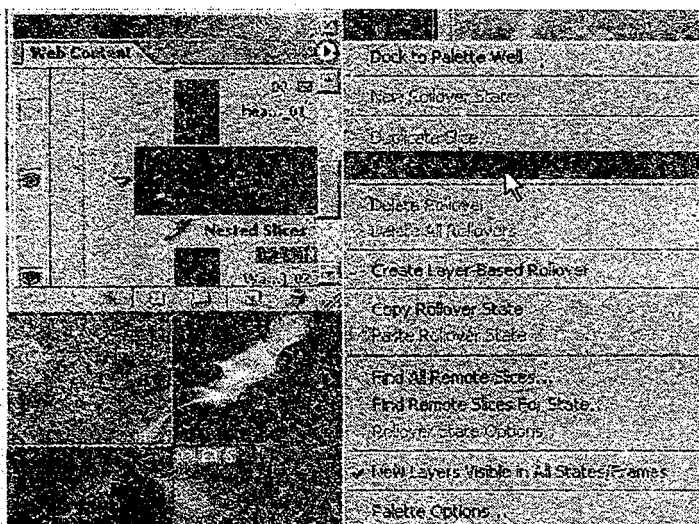
- Chọn Slices > Resize Table to Slice. Nếu table của bạn lớn hơn các slice, lệnh này sẽ làm co lại table để làm cho vừa vặn với các slice. Nếu vùng slice vượt quá vùng của table, nó sẽ giãn rộng table ra để lộ ra hết tất cả slice con.

Xóa các slice Table xếp lồng

Bạn có thể xóa các table mà bạn đã xếp lồng nhau bên trong các slice đồng thời xóa hoặc không xóa các slice chứa chúng hay không. Nói cách khác, bạn có thể rã nhóm các slice để chúng không còn là một table.

Để xóa một table được xếp lồng:

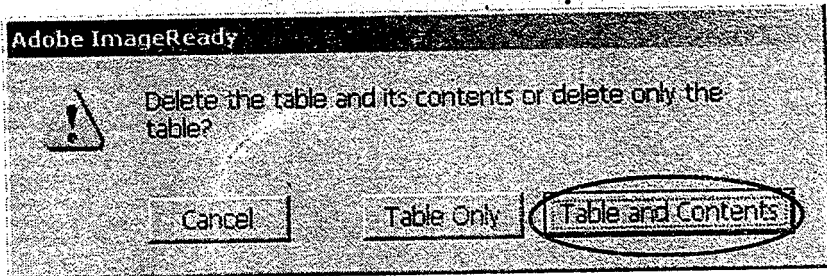
1. Trong palette Web Content, chọn table slice được xếp lồng.
2. Thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Chọn Delete Slice từ menu palette.



- Chọn Slice > Delete Slice.

3. Chọn một trong các thao tác sau:

- Chọn Table only để xóa chỉ mỗi table và giữ lại các slice nguyên vẹn.
- Chọn Table and Content để xóa cả table lẫn các slice của nó.



Xác lập các tùy chọn xuất HTML

Photoshop và ImageReady cho phép bạn điều khiển việc chuẩn bị các ảnh cho Web và cách trình bày các ảnh trên một trang Web một cách chính xác. Slice và cấu trúc table slice có thể được xác định trong cả hai trình ứng dụng để đảm bảo chức năng thích hợp trong một file HTML hoặc XHTML được xuất ra.

Xác lập và xem các tùy chọn slice

Việc xác lập các tùy chọn slice sẽ cho phép bạn xác định cách mà các dữ liệu slice sẽ xuất hiện trong bộ trình duyệt Windows khi được xuất với một file HTML. Các loại tùy chọn có sẵn thay đổi tùy theo ứng dụng và loại slice mà bạn chọn. Mỗi lần bạn chỉ có thể xác lập các thuộc tính cho mỗi một slice.

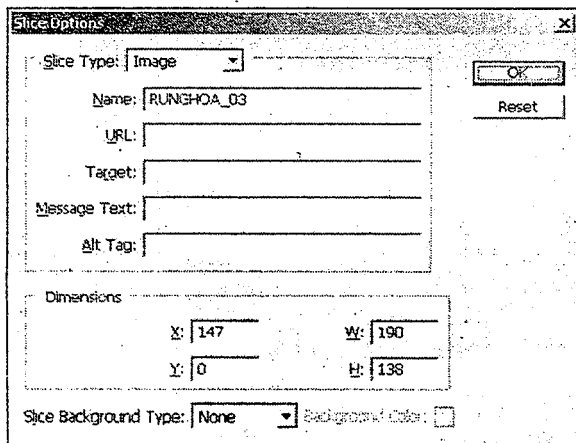
Ghi chú: Việc xác lập tùy chọn cho một auto slice sẽ nâng slice lên thành một user slice.

Bạn xác định các tùy chọn slice trong hộp thoại Slice Options (Photoshop) và palette Slice (ImageReady).

Để hiển thị hộp thoại Slice Options (Photoshop):

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

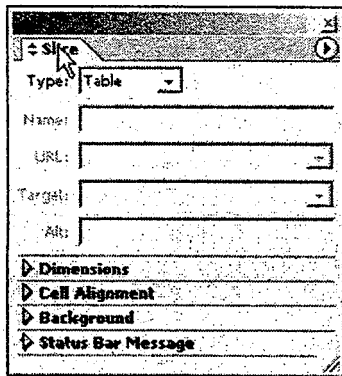
- Nhấp đôi vào một slice với công cụ Slice Select.



- Với công cụ Slice Select đang hoạt động, nhấp vào nút Slice Options trong thanh tùy chọn. Phương pháp này chỉ có sẵn trong trình ứng dụng Photoshop chính, chứ không phải trong hộp thoại Photoshop Save for Web.

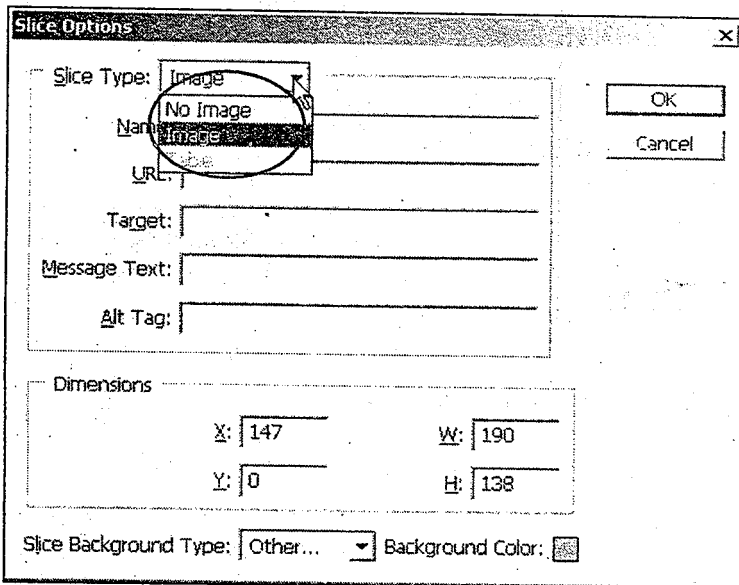
Để hiển thị palette Slice (ImageReady):

Chọn Window > Slice, hoặc chọn công cụ Slice Select và nhấp vào nút palette trong thanh tùy chọn.



Chọn một loại nội dung

Các tùy chọn định dạng và hiển thị cho một slice thay đổi tùy thuộc vào loại nội dung của chính nó. Có ba loại nội dung slice:



- Các image slice chứa các dữ liệu ảnh, bao gồm các trạng thái hiệu ứng rollover. Đây là loại nội dung mặc định.
- Các loại No Image slices cho phép bạn tạo ra các ô table rỗng mà có thể được tập hợp với văn bản hoặc một màu đồng nhất. Bạn có thể nhập text HTML trong một No Image slice, và nếu bạn có xác lập cờ "Text is HTML", nó sẽ được diễn dịch thành HTML khi được xem trong bộ trình duyệt. Các No Image slice không được xuất ra dưới dạng các ảnh, và có thể được xem trước trong một bộ trình duyệt.
- (ImageReady) Các Table Slice làm việc như là các đối tượng chứa cho một tập hợp con của các slice mà sau khi xuất, sẽ được ghi vào file văn bản HTML dưới dạng một table được xếp lồng.

Để xác định một loại nội dung:

1. Chọn một slice. Nếu bạn làm việc trong Photoshop, nhấp đôi vào slice với công cụ Slice Select để hiển thị hộp thoại Slice Options.
2. Trong hộp thoại Slice Options (Photoshop) hoặc palette Slice (ImageReady), chọn một loại slice từ trong menu Type bật lên.

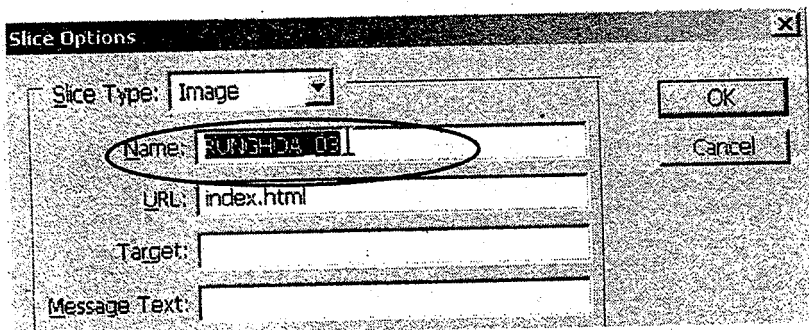
Xác định các tên slice

Khi bạn đưa các slice vào trong một ảnh, bạn sẽ thấy rằng việc đặt lại tên cho các slice dựa vào nội dung của chúng thì thật là hữu ích. Mặc định, các user slice được đặt tên dựa trên các xác lập trong hộp thoại Output Options. Các Layer-based slice được cung cấp tên của layer nơi chúng được tạo ra từ đó.

Để thay đổi tên của một slice:

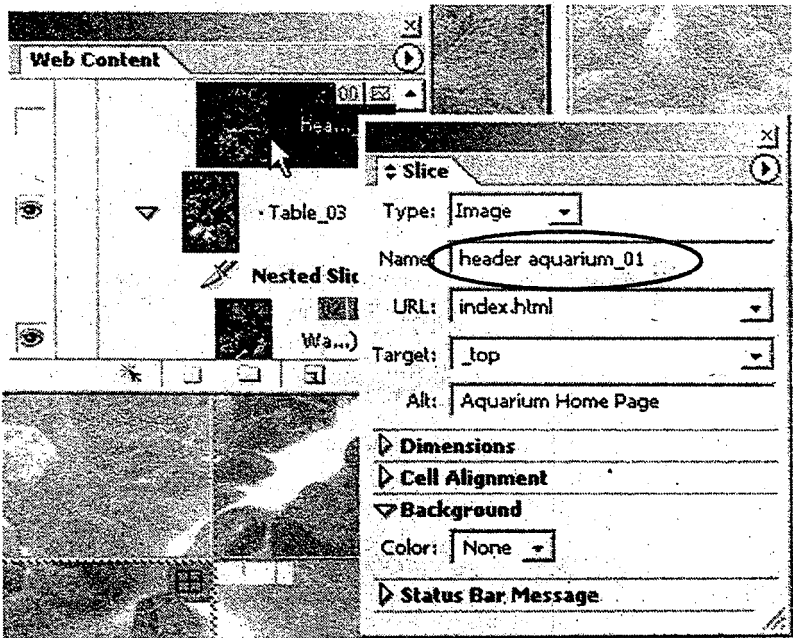
Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Chọn một slice. Nếu bạn làm việc trong Photoshop, nhấp đôi vào slice bằng công cụ Slice Select để hiển thị hộp thoại Slice Options. Trong hộp thoại Slice Options (Photoshop) hoặc palette Slice (ImageReady), gõ nhập vào một tên mới trong hộp văn bản Name.



Ghi chú: Hộp văn bản Name không có sẵn đối với nội dung No Image slice.

- Nhấp đôi vào tên slice trong palette Web Content (ImageReady), và nhập vào một tên mới.



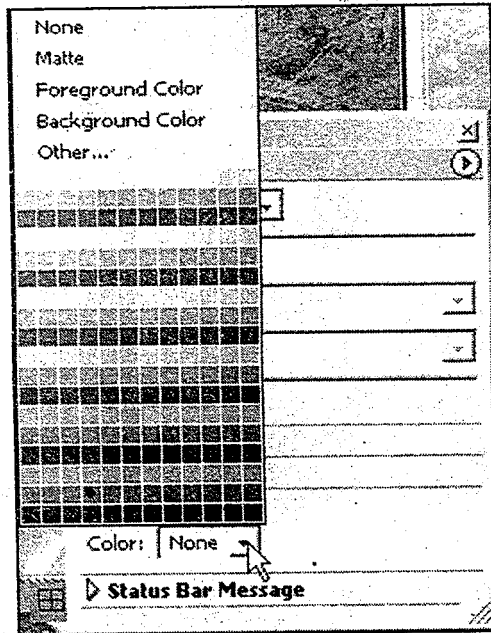
Xác định các màu nền slice

Tùy chọn màu nền cho phép bạn lựa chọn một màu để tô vùng trong suốt (đối với Image slices) hoặc toàn bộ vùng toàn bộ (đối với No Image slice) của slice.

Photoshop và ImageReady không hiển thị màu nền được chọn - bạn phải xem trước bức ảnh trong một bộ trình duyệt để xem hiệu ứng của việc lựa chọn một màu nền.

Để chọn một màu nền:

1. Chọn một slice. Nếu bạn làm việc trong Photoshop Save for Web, nhấp đôi vào slice với công cụ Slice Select để hiển thị hộp thoại Slice Options.
2. Trong hộp thoại Slice Options (Photoshop) hoặc palette Slice (ImageReady), chọn một màu nền từ menu bật lên Background / BG:



- (Photoshop) Chọn None, Matte, Eyedroper (để sử dụng màu trong hộp eyedropper mẫu), White, Black hoặc Other (sử dụng color picker).
- (ImageReady) Chọn None, Matte, Foreground Color, Background Color, hoặc Other (để sử dụng color picker), hoặc chọn một màu từ trong palette bật lên.

Gán một URL vào một Image slice

Việc gán một URL vào một slice tạo ra cho toàn bộ vùng slice một liên kết trong trang Web vừa được tạo ra. Khi người dùng nhấp vào liên kết, bộ trình duyệt Web định hướng sang URL và các khung đích được xác định. Tùy chọn này chỉ có thể sử dụng được đối với các Image slice.

Để gán thông tin liên kết cho một Image slice:

1. Chọn một slice. Nếu bạn làm việc trong Photoshop, nhấp đôi vào slice bằng công cụ Slice Select để hiển thị hộp thoại Slice Options.
2. Trong hộp thoại Slice Options (Photoshop) hoặc palette Slice (ImageReady), nhập vào một URL trong hộp văn bản URL hoặc chọn một URL được tạo ra trước trong menu bật lên. Bạn có thể nhập vào một URL tương đối hoặc URL tuyệt đối. Nếu bạn nhập vào một URL tuyệt đối, hãy đảm bảo rằng nó bao gồm giao thức thích hợp (ví dụ, nhập <http://www.adobe.com>, chứ không phải là www.adobe.com cho một liên kết HTML). Để biết thêm thông tin về việc sử dụng các URL tương đối và URL tuyệt đối, xem tài liệu tham khảo HTML.
3. Nếu muốn, nhập vào tên của một khung đích trong hộp văn bản Target, hoặc chọn một tùy chọn từ menu bật lên. Một tên khung phải phù hợp với một khung được xác định trước trong file HTML cho tài liệu. Khi một người sử dụng nhấp vào liên kết, file được xác định hiển thị trong một khung mới:
 - **_blank** để hiển thị file được liên kết trong một cửa sổ mới, để mở cửa sổ trình duyệt ban đầu.
 - **_self** để mở file được liên kết trong cùng khung với file ban đầu.
 - **_parent** để hiển thị file được liên kết ngay trong tập hợp khung cha ban đầu của nó. Sử dụng tùy chọn này nếu tài liệu HTML chứa nhiều khung và khung hiện hành là một khung con. File được liên kết hiển thị trong khung cha hiện thời.

- `_top` để thay thế toàn bộ cửa sổ trình duyệt bằng file được liên kết, xóa tất cả các khung hiện hành.

Xác định các thông báo trình duyệt

Bạn có thể xác định thông báo gì xuất hiện trong bộ trình duyệt. Trong Photoshop, sử dụng các vùng Message Text và Alt Tag của hộp thoại Slice Options. Trong ImageReady, sử dụng các tùy chọn Status Bar Message and các tùy chọn Alt của palette Slice. (Nếu các tùy chọn Message và Alt không xuất hiện lên trong ImageReady, chọn Show Options từ menu palette Slice, hoặc nhấp vào nút Show Options trên tab palette).

Những tùy chọn trên chỉ có thể sử dụng được đối với các Image slices, và chỉ xuất hiện trong các file HTML được xuất ra.

Message Text / Status Bar Message

Cho phép bạn thay đổi những thông báo mặc định trong vùng trạng thái của bộ trình duyệt cho một slice được lựa chọn hoặc nhiều slice. Theo mặc định, URL liên kết của slice nếu có, được hiển thị.

Alt Tag / Alt

Cho phép bạn xác định một tag Alt cho một slice hoặc nhiều slice được lựa chọn. Text Alt xuất hiện thay cho ảnh slice trong các bộ trình duyệt không sử dụng đồ họa. Nó cũng xuất hiện thay cho ảnh trong khi ảnh được tải xuống và dưới dạng một tool tip trong một số trình duyệt. Việc xác định các tag Alt là một mặt quan trọng trong việc đảm bảo khả năng truy cập trang của bạn cho các khách tham quan có các bộ trình duyệt không hiển thị các ảnh.

Để xác định một thông báo trình duyệt:

1. Chọn một slice. Nếu bạn làm việc trong Photoshop, nhấp đôi vào slice với công cụ Slice Select để hiển thị hộp thoại Slice Options.

2. Trong hộp thoại Slice Options (Photoshop) hoặc palette Slice (ImageReady), gõ nhập vào dòng văn bản mong muốn trong hộp văn bản Message, hộp văn bản Alt, hoặc cả hai.

Thêm text HTML vào một slice

Việc chọn loại No Image cho một slice sẽ cho phép bạn nhập vào text mà sẽ xuất hiện trong vùng slice của trang Web vừa được tạo ra. Dòng text này là dạng text HTML - bạn có thể định dạng nó bằng việc sử dụng các thẻ HTML chuẩn. Bạn cũng có thể chọn các tùy chọn canh chỉnh theo chiều thẳng đứng hoặc theo chiều ngang.

Photoshop và ImageReady không hiển thị text HTML trong cửa sổ tài liệu; bạn phải sử dụng bộ trình duyệt Web để xem trước các text. Hãy nhớ rằng diện mạo của text bị ảnh hưởng bởi các xác lập trình duyệt và hệ điều hành mà nó được xem trên đó. Xem trước text HTML trong các trình duyệt khác nhau với các xác lập trình duyệt khác nhau, và trên các hệ điều hành khác nhau xem text sẽ xuất hiện trên Web như thế nào.

Ghi chú: Lượng các trong một No Image slice có thể tác động đến kiểu trình bày của một trang được xuất ra. Hãy nhớ thử nghiệm kiểu thiết kế của bạn trong một vài trình duyệt để đảm bảo tính nhất quán.

Để thêm text HTML vào một slice:

1. Chọn một slice. Nếu bạn làm việc trong Photoshop, nhấp đúp vào slice với công cụ Slice Select để hiển thị hộp thoại Slice Options.
2. Trong hộp thoại Slice Options (Photoshop) hoặc palette slice (ImageReady), chọn No Image từ trong menu Type bật lên.
3. Nhập vào text mong muốn trong hộp text.

4. (Hộp thoại Photoshop Save for Web và ImageReady) Nếu các text bao gồm cả những thẻ định dạng HTML, chọn tùy chọn Text is HTML. Khi tùy chọn này không được chọn, tất cả text mà bạn nhập vào (kể cả các thẻ định dạng) sẽ hiển thị trong trang Web vừa tạo ra.
5. (Hộp thoại Photoshop Save for Web và ImageReady) Nếu muốn, chọn các tùy chọn trong phần Cell Alignment của hộp thoại.

Các tùy chọn về sự canh chỉnh theo chiều ngang:

- **Default** để sử dụng xác lập mặc định của bộ trình duyệt cho sự canh chỉnh theo chiều ngang.
- **Left** để canh chỉnh text về phía bên trái của vùng slice.
- **Center** để canh chỉnh các text với tâm của vùng slice.
- **Right** để canh chỉnh text về phía bên phải của vùng slice.

Các tùy chọn về sự canh chỉnh theo chiều dọc:

- **Default** để sử dụng xác lập mặc định của bộ trình duyệt về sự canh chỉnh theo chiều dọc.
- **Top** để canh chỉnh text với phần trên cùng của vùng slice.
- **Baseline** để xác lập một dòng cơ sở chung cho dòng text đầu tiên trong các ô trong cùng một hàng (của bảng HTML vừa được tạo ra). Mỗi ô trong hàng phải sử dụng tùy chọn Baseline.
- **Middle** để canh giữa text theo chiều dọc trong vùng slice.
- **Bottom** để canh chỉnh text với phần dưới cùng của vùng slice.

Xác lập các tùy chọn xuất slice table (ImageReady)

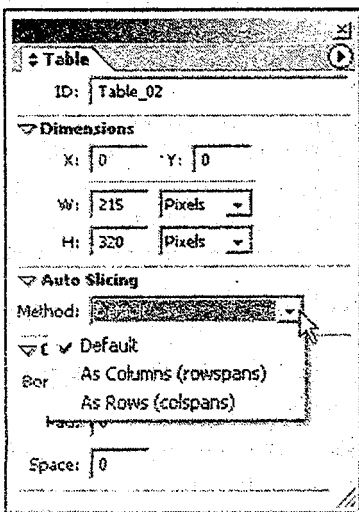
Khi xuất ra các slice để sử dụng cho Web, Photoshop và ImageReady có thể tùy ý xuất ra một file HTML cung cấp các chỉ dẫn cho một bộ trình duyệt trong cách để hiển thị các slice trong kiểu trình bày thích hợp. Mặc định, HTML được xuất ra này sử dụng các table để đảm bảo diện mạo nhất quán với lại bố cục slice ban đầu. Palette Table trong ImageReady cung cấp

một mức độ điều khiển bổ sung đối với cách xuất table định dạng này.

Ghi chú: Những thay đổi mà bạn tạo ra đối với cấu trúc của một file HTML được xuất ra sẽ không tác động đến diện mạo của ảnh trong vùng làm việc, chúng chỉ thay đổi diện mạo của ảnh trong một bộ trình duyệt.

Để xác lập các tùy chọn xuất table với palette Table:

1. Chọn Windows > Table.
2. Chọn table mà bạn muốn xác lập các tùy chọn cho table. Theo mặc định table được chọn là table có mức độ cao nhất chứa được toàn bộ vùng bố cục.
3. Nhập vào một tên cho table trong hộp nhập ID của palette Table. Việc xác định một tên cho table được xuất cho phép ngày càng tương thích với các tiêu chuẩn dành cho khả năng truy cập Web.
4. Chọn một định dạng ưu tiên cho việc xuất table từ menu Auto Slicing bật lên:



Ghi chú: Việc thay đổi tùy chọn ưu tiên này có thể ảnh hưởng đến cách auto slice được tạo ra.

- **Default** duy trì các định dạng table mặc định.
- **As Columns (rowspan)** tạo các cột dọc trong một table HTML được xuất ra.
- **As Rows (colspan)** tạo các hàng ngang trong một table HTML được xuất ra.

Để xác lập kích cỡ table:

1. Chọn table mà bạn muốn xác lập các tùy chọn cho table bằng cách sử dụng công cụ Slice Select. Theo mặc định, table được chọn là table ở mức trên cùng chứa toàn bộ vùng bố cục.
2. Nếu nó không hiển thị, mở phần Dimensions options của palette Table bằng việc nhấp vào mũi tên Dimensions.
3. Xác định độ rộng và độ cao của table xuất ra bằng việc chọn các giá trị Pixel hoặc Percent từ trong menu bật lên thích hợp. Việc xác định độ rộng hoặc độ cao dưới dạng giá trị Percent sẽ cho phép table được xuất ra tự động điều chỉnh kích thước, dựa vào kích thước của cửa sổ trình duyệt của khách viếng thăm trang Web.

Ghi chú: Các tọa độ X và Y hiện hành của góc trái trên của table, được hiển thị trong phần này dành cho việc tham khảo. Chúng không thể thay đổi được.

Để xác lập các thuộc tính HTML table:

Tốt nhất là xác lập các thuộc tính HTML table cho các table chỉ chứa các No Image slices. Việc thay đổi những xác lập đối với Image slice có thể tách table của bạn theo các cách không như mong muốn.

1. Chọn table mà bạn muốn xác lập các tùy chọn cho table đó. Theo mặc định, table được chọn là table có mức trên cùng chứa toàn bộ vùng bố cục.
2. Nếu nó chưa xuất hiện, hiển thị các tùy chọn Cell của palette Table bằng cách nhấp vào mũi tên Cell.
3. Chọn một giá trị cho mỗi thuộc tính tùy chọn:
 - Border xác định độ rộng bằng pixel của đường viền xung quanh table khi xuất ra.
 - Pad xác định lượng đệm tính bằng pixel cho mỗi ô table. Padding là lượng đệm giữa mép của table với nội dung của nó.
 - Space xác định lượng khoảng cách tính bằng pixel giữa các ô bảng. Spacing là khoảng cách giữa các mép của bất kỳ hai ô table.

Làm việc với các bản đồ ảnh (ImageReady)

Bản đồ ảnh liên kết một vùng của ảnh với một URL. Bạn có thể xác lập được nhiều vùng được liên kết - được gọi là các vùng bản đồ ảnh - trong một ảnh, với các liên kết đến những trang Web khác hoặc các file đa phương tiện.

Khi chọn giữa việc sử dụng các slice hoặc sử dụng các bản đồ ảnh để tạo ra các siêu liên kết (hyperlink), xem xét các vấn đề sau:

- Việc sử dụng các bản đồ ảnh (image map) giữ cho ảnh được xuất ra vẫn nguyên vẹn như là một file đơn, trong khi việc sử dụng các user slice thì làm cho ảnh được xuất ra dưới dạng các file riêng lẻ (mỗi file trên một slice).
- Các bản đồ ảnh cho phép bạn liên kết các vùng có dạng hình tròn, hình đa giác, hoặc hình chữ nhật trong một ảnh, trong khi các slice cho phép bạn liên kết chỉ các vùng dạng hình chữ nhật.
- Các bản đồ ảnh không mang lại sự linh hoạt trong việc tối ưu hóa như ở các slice.

Ghi chú: Để tránh các kết quả không mong muốn, không tạo ra các vùng bản đồ ảnh trong các slice chứa các liên kết URL - các liên kết bản đồ ảnh hoặc các liên kết slice có thể bị bỏ qua trong một số bộ trình duyệt.

Tạo các bản đồ ảnh

Bạn có thể tạo các vùng bản đồ ảnh bằng cách sử dụng một công cụ Image Map hoặc một layer, và sau đó xác lập các tùy chọn cho các phần bản đồ ảnh trong palette Image Map.

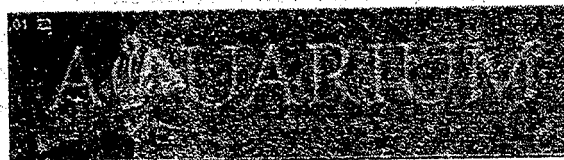
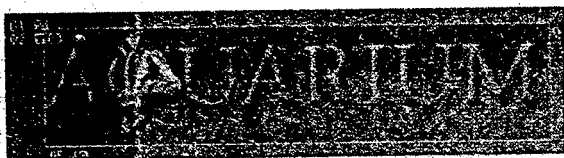
Tạo các vùng bản đồ ảnh bằng công cụ

Tạo các vùng này bằng cách sử dụng công cụ Image Map; rê trong ảnh để tạo ra vùng bản đồ ảnh.

Tạo các vùng bản đồ ảnh từ layer

Tạo những vùng này từ một layer; nội dung layer xác định hình thù của vùng bản đồ ảnh. Nếu bạn hiệu chỉnh nội dung layer, vùng bản đồ ảnh sẽ tự động điều chỉnh để chứa các pixel mới.





Ghi chú: Việc thêm một hiệu ứng rollover vào trong một vùng bản đồ ảnh sẽ làm cho vùng này trở thành một slice mới.



Bản đồ ảnh hình chữ nhật được tạo từ layer với bản đồ ảnh dạng hình đa giác.

Ghi chú: Nếu bạn xếp chồng các vùng bản đồ ảnh lên nhau, thì vùng trên cùng nhất là vùng hoạt động.

Để tạo một vùng bản đồ ảnh bằng cách sử dụng công cụ Image Map:


1. Chọn công cụ Rectangle Image Map , nhấp vào công cụ Circle Image Map , hoặc công cụ Polygon Image Map  trong hộp công cụ.
 2. Nếu bạn tạo một bản đồ ảnh từ một layer, khi sử dụng các công cụ Rectangle hoặc Circle Image Map, chọn Fixed Size để xác định các giá trị xác lập cho kích thước của các vùng bản đồ ảnh. Nhập vào giá trị pixel (được biểu diễn bằng các số nguyên). Đối với Polygon, nhập một giá trị hoặc chọn một giá trị từ thanh trượt bật lên Quality để xác lập số đoạn trong hình đa giác.
 3. Thực hiện một trong những thao tác sau để xác định vùng bản đồ ảnh:
 - Với công cụ Rectangle or Circle Image Map, rê vào vùng mà bạn muốn xác định. Nhấn giữ Shift-rê để ép buộc vùng thành một hình vuông hoặc một hình tròn. Nhấn giữ Alt-rê (Windows) hoặc Option-rê (Mac OS) để rê một vùng bản đồ ảnh từ tâm của nó.
 - Với công cụ Polygon Image Map, nhấp vào trong ảnh để xác lập điểm bắt đầu. Định vị con trỏ tại nơi mà bạn muốn đoạn thẳng đầu tiên kết thúc, và nhấp. Tiếp tục nhấp để xác lập điểm kết thúc cho các đoạn kế tiếp. Ấn giữ phím Shift xuống để duy trì đoạn theo gia số 45° . Giữ Shift + Option + rê (Mac OS) để ép buộc và vẽ từ tâm. Để đóng đường biên lại, nhấp đôi, hoặc định vị con trỏ tại điểm bắt đầu (một vòng tròn được khép kín sẽ xuất hiện bên con trỏ) và nhấp.
-  Để thêm các điểm vào vùng bản đồ ảnh dạng đa giác, chọn công cụ Image Map Select, và nhấn giữ Shift-nhấp tại nơi mà

bạn muốn đưa vào một điểm. Để xóa các điểm từ một vùng bản đồ ảnh đa giác, chọn công cụ Image Map Select hoặc Polygon, và nhấn Alt-nhấp (Windows) hoặc Options-nhấp (Mac OS) các điểm mà bạn muốn xóa.


Để tạo một vùng bản đồ ảnh từ một layer:

1. Trong palette Layers, chọn một lớp để tạo một vùng bản đồ ảnh từ lớp đó. (Để sử dụng nhiều các layer trong một vùng bản đồ ảnh, trước tiên trộn các layer).
2. Chọn Layer > New Layer Based Image Map Area hoặc chọn Promote Layer Based Image Map Area từ menu palette Image Map.

Để thay đổi hình dạng của một vùng bản đồ ảnh được tạo ra từ một layer:

1. Chọn vùng bản đồ ảnh được tạo ra từ layer bằng cách nhấp vào nó trong palette Web Content hoặc sử dụng công cụ Image Map Select .
2. Trong phần Layer Based Settings của palette Image Map, chọn một tùy chọn từ danh sách shape bật lên: Rectangle, Circle, hoặc Polygon. Nếu bạn chọn Polygon, nhập một giá trị hoặc chọn một giá trị từ thanh trượt bật lên Quality để xác lập số đoạn trong đa giác (polygon).

Để chuyển đổi một vùng bản đồ ảnh được tạo ra từ một layer sang một bản đồ ảnh tạo ra bằng công cụ:

1. Chọn một vùng bản đồ ảnh được tạo ra từ layer bằng cách nhấp vào nó trong palette Web Content hoặc sử dụng công cụ Image Map Select .
2. Chọn Promote Layer Based Image Map Area từ trong menu palette Image Map. Nếu layer chứa nhiều vùng nội dung pixel không phủ chồng nhiều vùng bản đồ ảnh được tạo ra bằng công cụ sẽ được tạo ra.


Xem các bản đồ ảnh

Khi bạn chọn công cụ Image Map Select, các vùng bản đồ ảnh hiển thị một cách tự động. Bạn cũng có thể hiển thị hoặc làm ẩn các vùng hiển thị ảnh bằng cách sử dụng nút Image Map Visibility.

Các tùy chọn Image map quyết định diện mạo của các vùng bản đồ ảnh trong cửa sổ tài liệu. Bạn có thể xác lập các tùy chọn cho các đường bản đồ ảnh, màu đường, và các sự điều chỉnh màu.

Để hiển thị hoặc làm ẩn các vùng bản đồ ảnh:

Thực hiện một trong các thao tác dưới đây:

- Nhấp vào nút Image Map Visibility  trong hộp công cụ.
- Chọn View > Show > Image Maps.
- Chọn View > Extras. Lệnh này cũng làm xuất hiện hoặc làm ẩn đi các mép chọn, dòng cơ sở text, các đường biên text, các đường cơ sở text, các vùng chọn text.

Để xác lập các tùy chọn hiển thị bản đồ ảnh:

1. Thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Trong Windows, chọn Edit > Preferences > Image Maps.
 - Trong Mac OS, chọn ImageReady > Preferences > Image Maps.
2. Để chỉ hiển thị các đường bản đồ ảnh và hủy chọn chế độ hiển thị sự điều chỉnh màu, chọn Show Lines Only.
3. Để hiển thị một hộp biên cho các vùng bản đồ ảnh hình tròn, chọn Show Bounding Box.
4. Để thay đổi màu của các đường bản đồ ảnh, chọn một màu từ trong menu Line Color bật lên. Việc thay đổi màu của các đường bản đồ ảnh cũng sẽ làm thay đổi màu đường của các vùng bản đồ ảnh đã chọn sang một màu tương phản.

5. Để thay đổi cường độ của các phần điều chỉnh màu bản đồ ảnh, nhập vào một giá trị, hoặc chọn một giá trị từ thanh trượt Image Map Overlay bật lên. Giá trị quyết định mức độ của các phần điều chỉnh màu vốn làm mờ độ sáng hoặc độ tương phản của các vùng bản đồ ảnh được hủy chọn.

Xác định các tùy chọn bản đồ ảnh

Bạn có thể xác định một tên, một URL, một khung đích, và text Alt cho một vùng bản đồ ảnh trong palette Image Map.

Để hiển thị palette Image Map:

Chọn Window > Image Map, hoặc nhấp vào nút palette nằm bên phải thanh tùy chọn của công cụ Image Map Select.

Để thay đổi tên của một vùng bản đồ ảnh:

1. Chọn một vùng bản đồ ảnh.
2. Trong palette Image Map, nhấp vào một tên mới trong hộp text Name.

Để xác định các tùy chọn liên kết cho một vùng bản đồ ảnh:

1. Chọn một vùng bản đồ ảnh.
2. Trong palette Image Map, nhập vào một URL cho liên kết hoặc chọn một URL được tạo ra trước đó trong menu URL bật lên. Bạn có thể nhập vào một URL tương đối hoặc một URL tuyệt đối. Nếu bạn nhập vào một URL tương đối, hãy nhớ đưa vào giao thức chuẩn (ví dụ, nhập vào <http://www.adobe.com>, chứ không phải <www.adobe.com> cho một liên kết HTML).
3. Trong palette Image Map, nhập vào tên của một khung đích trong hộp text Target, hoặc chọn một tùy chọn từ menu bật lên. Một tên khung phải phù hợp với một tên đã được xác định từ trước trong file HTML cho tài liệu. Khi người dùng nhấp vào liên kết thì file được xác định hiển thị trong một khung mới:

- **_blank** để hiển thị file được liên kết trong một cửa sổ mới, để mở cửa sổ trình duyệt ban đầu.
 - **_self** để mở file được liên kết trong cùng một khung với file ban đầu.
 - **_parent** để hiển thị file được liên kết ngay trong tập hợp khung cha ban đầu của nó. Sử dụng tùy chọn này nếu tài liệu HTML chứa nhiều khung và khung hiện hành là một khung con. File được liên kết hiển thị trong khung cha hiện hành.
 - **_top** để thay thế toàn bộ cửa sổ trình duyệt bằng file được liên kết, xóa tất cả các khung hiện hành.
4. Trong palette Image Map, nhập vào text cho tag Alt trong hộp text Alt. Text Alt xuất hiện thay cho vùng bản đồ ảnh trong các bộ trình duyệt không sử dụng đồ họa. Trong nhiều bộ trình duyệt, nó cũng xuất hiện nếu người dùng định vị con trỏ lên trên vùng bản đồ ảnh.

Chọn các bản đồ ảnh

Bạn chọn các vùng bản đồ ảnh với công cụ Image Map Select hoặc bằng cách sử dụng palette Web Content.

Để chọn một vùng bản đồ ảnh:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Trong palette Web Content, nhấp vào tên bản đồ ảnh. Nhấn Shift-nhấp để chọn nhiều ảnh.
- Với công cụ Image Map Select, nhấp một vùng bản đồ ảnh trong ảnh. Nhấn giữ Shift-nhấp để thêm các vùng vào vùng chọn. Bạn cũng có thể chọn được nhiều các vùng bản đồ ảnh bằng cách nhấp chuột vào phía ngoài của vùng bản đồ ảnh và qua ngang các vùng bản đồ ảnh mà bạn muốn chọn.

Di chuyển và định lại kích cỡ cho các bản đồ ảnh được tạo ra bằng công cụ

Bạn có thể dịch chuyển và định lại kích cỡ cho các vùng bản đồ ảnh được tạo ra bằng công cụ bằng cách rê chuột. Bạn cũng có thể di chuyển và định lại kích cỡ cho các vùng bản đồ ảnh có dạng hình vuông hoặc hình tròn bằng cách sử dụng các tọa độ số.

Ghi chú: Để di chuyển và định lại kích cỡ cho một vùng bản đồ ảnh được tạo ra từ layer, di chuyển hoặc hiệu chỉnh layer.

Để di chuyển một vùng bản đồ ảnh được tạo bằng công cụ:

1. Chọn một hoặc nhiều vùng bản đồ ảnh mà bạn muốn di chuyển.
2. Định vị con trỏ bên trong vùng bản đồ ảnh, và rê nó đến một vị trí mới. Ấn phím Shift để ép sự chuyển động sang một đường thẳng đứng, một đường nằm ngang hay một đường chéo góc 45 độ.

Để định lại kích cỡ cho vùng bản đồ ảnh được tạo bằng công cụ:

1. Chọn một bản đồ ảnh với công cụ Image Map Select hoặc trong palette Web Content.

Ghi chú: Nếu bạn chọn một bản đồ ảnh có dạng hình đa giác, cursor thay đổi sang hình mũi tên màu trắng để chỉ cho bạn nơi trỏ chuột vào nút. Các công cụ khác sử dụng cursor định lại kích cỡ chuẩn.

2. Giữ một nút của hộp biên bằng việc ấn giữ chuột trên nó.
3. Rê một nút trên đường biên bản đồ ảnh để định lại kích cỡ cho vùng bản đồ ảnh.

Để định lại kích cỡ và di chuyển một vùng bản đồ ảnh được tạo bằng công cụ bằng cách sử dụng các tọa độ số:

1. Chọn một vùng bản đồ ảnh có dạng hình chữ nhật hoặc hình tròn.
2. Trong vùng Dimensions của palette Image Map, thay đổi một hoặc nhiều tùy chọn sau đây:
 - **X** để xác định khoảng cách bằng pixel giữa đường viền trái của một vùng bản đồ ảnh có dạng hình chữ nhật hay điểm giữa của một vùng ảnh có dạng hình tròn và điểm gốc của thước trong cửa sổ tài liệu.
 - **Y** để xác định khoảng cách bằng pixel giữa đường viền trên cùng của một vùng bản đồ ảnh dạng hình chữ nhật hay điểm giữa của một vùng ảnh dạng hình tròn và điểm gốc của thước trong cửa sổ tài liệu.

Ghi chú: Điểm gốc mặc định của thước là góc trái trên cùng của bức ảnh.

- **W** để xác định độ rộng của một vùng bản đồ ảnh dạng hình chữ nhật.
- **H** để xác định độ cao của một vùng bản đồ ảnh dạng hình chữ nhật.
- **R** để xác định bán kính của một vùng bản đồ ảnh dạng hình tròn.

Việc tạo bản sao các bản đồ ảnh

Bạn có thể tạo một bản sao vùng bản đồ ảnh có cùng kích thước và các xác lập giống như vùng bản đồ ảnh gốc.

Để tạo bản sao một vùng bản đồ ảnh:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Chọn một hoặc nhiều vùng bản đồ ảnh, và chọn Duplicate Image Map Areas từ menu palette Image Map.

- Chọn một hoặc nhiều các vùng bản đồ ảnh, và nhấn Alt-rê (Windows) hoặc Option-rê (Mac OS) từ bên trong vùng bản đồ ảnh.
- Chọn một bản đồ ảnh trong palette Web Content, và chọn Duplicate Image Map từ trong menu palette.
- Chọn một số bản đồ ảnh công cụ Image Map Select.





Nhấp phải hoặc nhấn Control-nhấp với con trỏ chuột nằm ở tại một trong số bản đồ ảnh. Điều này sẽ mở ra một menu ngữ cảnh cho các bản đồ ảnh. Chọn Duplicate Image Map Areas.

Vùng bản đồ ảnh bản sao xuất hiện chồng lên trên bản gốc (dịch chuyển xuống 10 pixel và sang phải), và trở thành vùng chọn hiện hành. Bạn có thể di chuyển, định lại kích cỡ, hay chỉnh sửa nó.

Sắp xếp các bản đồ ảnh

Palette Web Content hiển thị thứ tự xếp tầng của các bản đồ ảnh. Bản đồ ảnh nằm ở trên cùng trong ngăn xếp của bạn sẽ giành được quyền ưu tiên, do vậy thật hữu ích khi sắp xếp chúng. Bạn có thể xác định vùng bản đồ ảnh nào nằm ở trên cùng và dưới cùng của ngăn xếp và có thể di chuyển các vùng bản đồ ảnh lên hoặc xuống trong thứ tự ngăn xếp. Để thay đổi thứ tự ngăn xếp của các vùng bản đồ ảnh:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Chọn một hoặc nhiều các vùng bản đồ ảnh mà bạn muốn sắp xếp. Bạn có thể chọn kết hợp giữa các vùng bản đồ ảnh được tạo bằng công cụ và các vùng bản đồ ảnh được tạo ra từ layer. Sau đó với công cụ Image Map Select hoạt động, nhấp vào một tùy chọn thứ tự ngăn xếp ở trong thanh tùy chọn: Bring to Front , Bring Forward , Send Backward , Send to Back . Hoặc, chọn một lệnh từ menu palette Image Map.
- rê một bản đồ ảnh lên hoặc xuống trong palette Web Content.

- Chọn một số bản đồ ảnh với công cụ Image Map Select.

Nhấp chuột phải hoặc nhấn Control-nhấp với con trỏ chuột nằm trên một số bản đồ ảnh. Điều này sẽ mở ra menu ngữ cảnh cho các bản đồ ảnh.













Chọn từ các lựa chọn Align: Top Edges, Vertical Centers, Bottom Edges, Left Edges, Horizontal Centers, Right Edges.

Canh chỉnh và phân bố các bản đồ ảnh được tạo bằng công cụ

Bạn có thể canh chỉnh và phân bố các vùng ảnh được tạo với mép đỉnh, đáy, trái, phải và giữa.

Ghi chú: Để canh chỉnh các vùng bản đồ ảnh được tạo ra từ layer, trước tiên chọn các layer và sau đó chọn một tùy chọn canh chỉnh từ menu con Align Linked trong Edit.

Để canh chỉnh các vùng bản đồ ảnh được tạo ra bằng công cụ:

1. Chọn các vùng bản đồ ảnh bạn mà muốn canh chỉnh hay phân bố.
2. Với công cụ Image Map Select hoạt động, nhấp vào tùy chọn sắp xếp trong thanh options: Align Image Map Top Edges , Align Image Map Vertical Centers , Align Image Map Bottom Edges , Align Image Map Left Edges , Align Image Map Horizontal Centers , hoặc Align Image Map Right Edges .
3. Với công cụ Image Map Select hoạt động, nhấp vào tùy chọn phân bố trong thanh tùy chọn: Distribute Image Map Top Edges , Distribute Image Map Vertical Centers , Distribute Image Map Bottom Edges , Distribute Image Map Left Edges , Distribute Image Map Horizontal Centers , Distribute Image Map Right Edges .

Xóa các bản đồ ảnh

Bạn có thể xóa các vùng bản đồ ảnh bằng cách thực hiện một trong các thao tác dưới đây:

- Nhấn vào phím Backspace hoặc Delete.
- Chọn Delete Image Map Areas từ menu palette Image Map.
- Chọn bản đồ ảnh trong palette Web Content và rê nó vào biểu tượng thùng rác.
- Chọn một số bản đồ ảnh với công cụ Image Map Select. Nhấp chuột phải, hoặc nhấp giữ Control với con trỏ chuột nằm tại một trong số bản đồ ảnh. Điều này sẽ mở ra một menu ngữ cảnh cho các bản đồ ảnh. Chọn Delete Image Map Areas.

Chọn một loại bản đồ ảnh

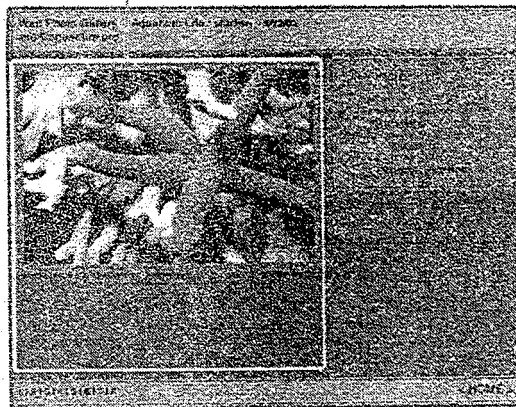
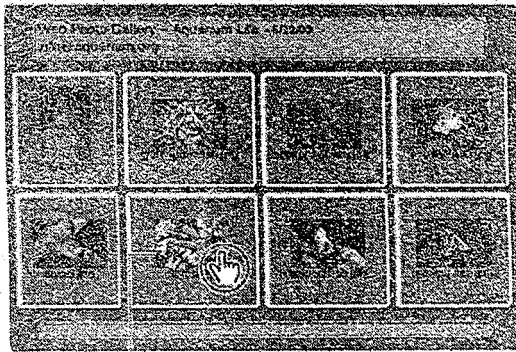
ImageReady có thể tạo các bản đồ ảnh phía client và phía server. Trong các bản đồ ảnh phía client, các liên kết được biên dịch bởi chính bộ trình duyệt. Trong các bản đồ ảnh phía server, các liên kết được biên dịch bởi server. Bởi vì các bản đồ ảnh phía client không cần giao tiếp với server để thực hiện chức năng, chúng thường định hướng nhanh hơn một cách đáng kể. Theo mặc định, ImageReady lưu các bản đồ ảnh dưới dạng các bản đồ phía client.

Ghi chú: Các bản đồ ảnh phía server không làm việc với các ảnh mà chứa nhiều slice.

Bạn chọn một loại bản đồ ảnh trong hộp thoại Output Settings. Nếu bạn chọn một bản đồ ảnh phía server, ImageReady sẽ tạo ra một file bản đồ riêng lẻ dựa vào các tùy chọn server mà bạn đã chọn. Tuy nhiên, bạn sẽ cần cập nhật đường dẫn đi đến file bản đồ trong file HTML của bạn.

Tạo các thư viện ảnh Web (Photoshop)

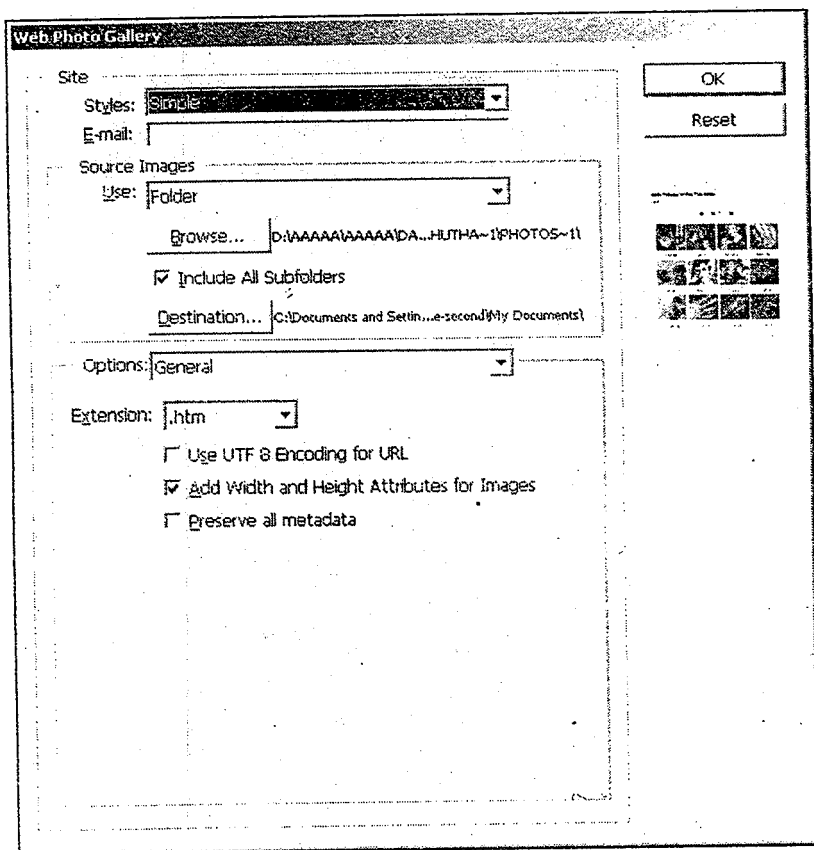
Bạn sử dụng lệnh Web Photo Gallery để tự động tạo ra một thư viện ảnh Web từ một tập hợp các ảnh. Một thư viện ảnh Web là một Web site có một trang chủ với các ảnh ở dạng thumbnail và các trang thư viện với các ảnh có kích thước tối đa. Mỗi trang chứa các liên kết cho phép khách viếng thăm định hướng site. Ví dụ, khi một khách viếng thăm nhấp vào một hình dạng thumbnail trên trang chủ, một trang thư viện với ảnh kích thước tối đa được liên kết, tải.



Trang chủ thư viện ảnh Web và trang thư viện tải lên

Photoshop cung cấp nhiều kiểu cho thư viện của bạn, mà bạn có thể chọn lựa bằng cách sử dụng lệnh Web Photo Gallery. Nếu bạn là một người dùng cao cấp có kiến thức về HTML, bạn cũng có thể tạo tùy biến một style bằng việc hiệu chỉnh một tập các file HTML hoặc tạo ra một style mới.

Mỗi template cho các kiểu thư viện đi kèm với các tùy chọn khác nhau. Nếu bạn đang sử dụng một kiểu xác lập sẵn (preset style), một số tùy chọn có thể mờ đi, hoặc không có sẵn trong style riêng biệt.



Hộp thoại Web Photo Gallery

Tạo một thư viện ảnh Web:

💡 Khi tạo một thư viện từ các ảnh trong bộ trình duyệt file, các ảnh của bạn sẽ được trình bày theo một thứ tự mà chúng đã được hiển thị trong bộ trình duyệt file. Nếu bạn muốn xem một thứ tự khác, thay đổi thứ tự trong bộ trình duyệt file và sau đó chọn Web Photo Gallery.

1. Chọn các file hoặc folder mà bạn muốn sử dụng từ bộ trình duyệt file.
2. Chọn File > Automate > Web Photo Gallery.
3. Bên dưới Site, thực hiện các bước sau:
 - Chọn một style cho thư viện từ menu Styles bật lên.
Một khung xem trước của trang chủ xem trước cho style được chọn xuất hiện trong hộp thoại.
 - Nhập vào địa chỉ mail mà bạn muốn hiển thị dưới dạng thông tin liên lạc cho thư viện.
 - Chọn một phần mở rộng cho các file được tạo ra từ menu Extension bật lên.
4. Bên dưới Source Image, thực hiện các bước sau:
 - Trong menu Use bật lên, chọn Folder hoặc Selected Images From Web Browser.
 - Nếu bạn chọn Folder, nhấp vào Browse (Windows) hoặc Choose (Mac OS). Sau đó chọn thư mục chọn folder chứa các ảnh mà bạn muốn xuất hiện trong thư viện, và nhấp OK (Windows) hoặc Choose (Mac OS). Tên folder của bạn xuất hiện trong hộp thoại nằm gần với nút Browse / Choose. Sau đó chọn Include All Subfolder để bao gồm tất cả các ảnh bên trong bất kỳ thư mục con (subfolder) của folder được chọn.
 - Nhấp Destination, chọn folder đích mà bạn muốn chứa các ảnh và các trang HTML cho thư viện, và nhấp OK (Windows) hoặc Choose (Mac OS).

5. Để xác lập các tùy chọn chung cho các thư viện ảnh, chọn General từ trong menu Option bật lên. Sau đó thực hiện các bước sau:
 - Chọn một phần mở rộng cho file (.htm, .html).
 - Chọn Use UTF-8 Encoding for URL nếu bạn muốn phương pháp mã hóa đó.
 - Chọn Add Width và Height Attributes for images để gia tăng tốc độ tải xuống.
 - Chọn Preserve All Metadata để bảo toàn thông tin metadata.
6. Để xác lập các tùy chọn cho biểu ngữ mà xuất hiện trên mỗi trang trong thư viện, chọn Banner từ trong menu Option bật lên. Sau đó thực hiện các bước sau:
 - Đối với Site Name, nhập vào tiêu đề của thư viện.
 - Đối với Photographer, nhập vào tên của người hay tổ chức sở hữu các ảnh trong thư viện.
 - Đối với Contact Info, nhập vào thông tin liên lạc cho thư viện, chẳng hạn như một số điện thoại hoặc một địa chỉ giao dịch.
 - Đối với Date, nhập vào ngày tháng mà bạn muốn xuất hiện trên mỗi trang của thư viện. Mặc định, Photoshop sử dụng ngày hiện hành.
7. Nếu có thể, tại Font và Font Size, chọn các tùy chọn cho text biểu ngữ.
8. Để xác lập các tùy chọn cho các trang thư viện, chọn Large Image từ trong menu Option bật lên. Sau đó thực hiện theo các bước sau:
 - Để Photoshop định lại kích cỡ cho các ảnh nguồn để đặt trên các trang thư viện, chọn Resize Image. Sau đó chọn một tùy chọn cho kích cỡ ảnh từ menu bật lên hay nhập một kích cỡ bằng pixel. Đối với Constrain, chọn kích thước nào của ảnh mà bạn muốn duy trì trong suốt quá trình định lại kích cỡ. Đối với JPEG Quality, chọn một tùy chọn từ menu bật lên, nhập vào một giá trị nằm giữa 0 và 12, hoặc rê thanh trượt. Một giá

trị lớn hơn cho ra chất lượng của ảnh tốt hơn, nhưng kích thước file cũng đồng thời lớn hơn.

- Đối với Border Size, nhấp vào độ rộng của đường viền quanh ảnh (bằng giá trị pixel).
 - Đối với Title Use, xác định các tùy chọn để hiển thị thông tin chú thích bên dưới mỗi ảnh. Chọn Filename để hiển thị tên file, hoặc chọn Description, Credits, Title, và Copyright để hiển thị text mô tả được tạo từ các hộp thoại File Info.
 - Đối với Font và Font Size, chọn các tùy chọn cho text chú thích.
9. Để xác lập các tùy chọn cho trang chủ, chọn Thumbnail từ menu Options bật lên. Sau đó thực hiện các bước sau:
- Đối với Size, chọn một tùy chọn cho kích cỡ thumbnail từ menu bật lên hoặc nhập một giá trị bằng pixel cho độ rộng của mỗi thumbnail.
 - Đối với các Columns và Rows, nhập vào số cột và hàng mà bạn muốn dùng để hiển thị các thumbnail trên trang chủ. Tùy chọn này không áp dụng được đối với các thư viện sử dụng Horizontal Frame Style hoặc Vertical Frame Style.
 - Đối với Border Size, nhập độ rộng của đường viền quanh mỗi thumbnail.
 - Đối với Title, chọn Filename, Description, Credits, Title hoặc Copyright.
 - Đối với Font và Font Size, chọn các tùy chọn cho các text chú thích.
10. Để xác lập tùy chọn cho các màu của các thành phần trong thư viện, chọn Customize Colors từ menu Options bật lên. Để thay đổi màu của một thành phần cụ thể, nhấp vào mẫu màu của nó và sau đó chọn một màu mới bằng cách sử dụng Color Picker. Tùy chọn Background cho phép bạn thay đổi màu nền của một trang. Tùy chọn Banner cho phép bạn thay đổi màu nền của biểu ngữ.

11. Để xác lập các tùy chọn để hiển thị các text xuất hiện trên mỗi bức ảnh như là một sự ngăn chặn hành vi trộm cắp, chọn Security từ trong menu Options bật lên. Sau đó thực hiện các bước sau:

- Đối với Content, chọn Custom Text để nhập vào text được tạo tùy biến. Chọn Filename, Description, Credits, Title, hoặc Copyright để hiển thị text được tạo từ hộp thoại File Info.
- Xác định các tùy chọn về font, màu và sự canh chỉnh text. Để đặt text trên ảnh theo một góc, chọn một tùy chọn rotation.

Photoshop đặt các file JPEG và HTML sau đây trong thư mục folder đích:

- Một trang chủ cho thư viện của bạn được đặt tên là index.htm hoặc index.html tùy thuộc vào tùy chọn Extension. Mở file này trong bất kỳ bộ trình duyệt Web nào để xem trước thư viện của bạn.
- Các ảnh JPEG bên trong một folder con chứa các ảnh.
- Các trang HTML nằm bên trong một folder con chứa các trang.
- Các ảnh thumbnail JPEG bên trong một folder con các thumbnail.

Tạo tùy biến và tạo các style thư viện ảnh Web (Photoshop)

Photoshop cung cấp một loạt các style dành cho thư viện ảnh Web mà bạn có thể chọn bằng cách sử dụng lệnh Web Photo Gallery. Nếu bạn là một người dùng cao cấp có kiến thức về HTML, bạn cũng có thể tạo tùy biến một style bằng cách hiệu chỉnh một tập hợp các file template HTML hoặc tạo một style mới.

Bàn về các style thư viện ảnh Web

Các style thư viện ảnh Web được cung cấp bởi Photoshop được lưu trữ trong các folder riêng biệt tại các vị trí sau đây:

Windows

Programs Files/Adobe/Photoshop CS/Presets/Web Photo Gallery.

Mac OS

Adobe Photoshop CS/Presets / Web Photo Gallery

Tên của mỗi folder tại vị trí này xuất hiện dưới dạng một tùy chọn trong menu bật lên Styles trong hộp thoại Web Photo Gallery. Mỗi folder chứa các file mẫu HTML sau đây mà Photoshop sử dụng để tạo ra các thư viện:

Caption.htm

Xác định cách trình bày của chú thích xuất hiện dưới mỗi thumbnail trên một trang chủ.

FrameSet.htm

Xác định cách trình bày của tập hợp khung để hiển thị các trang.

IndexPage.htm

Xác định cách trình bày của trang chủ.

SubPage.htm

Xác định cách trình bày của các trang thư viện với các ảnh có kích thước tối đa.

Thumbnail.htm

Xác định cách trình bày của các thumbnail xuất hiện trên trang chủ.

Mỗi file mẫu chứa các mã và các thẻ HTML. Một thẻ là một chuỗi text được thay thế bởi Photoshop khi bạn xác lập các tùy chọn tương ứng của nó trong hộp thoại Web Photo Gallery. Ví dụ, một file mẫu có thể chứa thành phần TITLE sau đây sử dụng một thẻ làm text được đặt vào trong chính thẻ đó:

```
<TITLE>%TITLE%</TITLE>
```

Khi Photoshop tạo ra thư viện bằng cách sử dụng các file mẫu này, nó thay thế thẻ %TITLE% bằng text mà bạn đã nhập cho Site Name trong hộp thoại Web Photo Gallery.

Để hiểu rõ hơn một style hiện có, bạn có thể mở và nghiên cứu các file mẫu HTML của nó bằng cách sử dụng một trình soạn thảo HTML. Bởi vì chỉ các ký tự ASCII chuẩn được yêu cầu để tạo ra các tài liệu HTML, bạn có thể mở, hiệu chỉnh và tạo các tài liệu đó bằng việc sử dụng một trình soạn thảo văn bản đơn giản như Notepad (Windows) hoặc TextEdit (Mac OS).

Tạo tùy biến các kiểu thư viện ảnh Web

Bạn có thể tạo tùy biến một kiểu thư viện ảnh hiện có bằng việc chỉnh sửa một hoặc nhiều file mẫu HTML của nó. Khi tạo tùy biến một kiểu, bạn cần tuân theo các lời hướng dẫn dưới đây để Photoshop có thể tạo thư viện một cách chính xác:

- Folder style (kiểu) chứa các file sau: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm, và FrameSet.htm.
- Bạn có thể đổi tên của folder kiểu nhưng không được đổi tên đối với các file mẫu HTML trong folder này.
- Bạn có thể có một file Caption.htm rỗng, và đặt mã và các thẻ HTML xác định cách trình bày của lời chú thích trong file Thumbnail.htm.
- Bạn có thể thay thế một thẻ trong một file mẫu với các text hoặc các mã HTML thích hợp, do vậy một tùy chọn là xác lập thông qua một file mẫu thay vì thông qua một hộp thoại Web Photo Gallery. Ví dụ, một file mẫu chứa một thành phần là BODY với thuộc tính bgcolor sau mà sử dụng một thẻ làm giá trị của nó:

bgcolor=%BGCOLOR%

Để xác lập màu nền của trang sang màu đỏ, bạn có thể thay thế thẻ %BGCOLOR% bằng "FF0000".

- Bạn có thể đưa mã HTML và các thẻ HTML vào trong một file mẫu. Tất cả các thẻ phải ở dạng chữ hoa, và bắt đầu và kết thúc với dấu phần trăm (%).

Để tạo tùy biến một kiểu thư viện ảnh Web hiện có:

1. Xác định folder cho kiểu thư viện ảnh Web mà bạn muốn tạo tùy biến.
2. Nếu bạn không ghi đè lên một style hiện có, tạo một bản sao của folder và lưu trữ nó trong cùng một nơi trên ổ đĩa cứng với folder style hiện có.
3. Sử dụng trình soạn thảo HTML, mở một file mẫu HTML nằm bên trong folder style.
4. Tùy biến file mẫu HTML bằng cách sử dụng các lời hướng dẫn cho quá trình tùy biến đã được đưa ra trong phần này và lưu file.
5. Lặp lại các bước 2, 3 và 4 để tùy biến các file mẫu HTML khác trong folder style.

Khi bạn đã hoàn thành, bạn có thể tạo ra một thư viện bằng cách sử dụng các style đã được tùy biến. Các kiểu tùy biến xuất hiện như là một tùy chọn trong menu Styles bật lên trong hộp thoại Web Photo Gallery.

Tạo các kiểu thư viện ảnh Web mới

Bạn có thể tạo một kiểu thư viện ảnh mới bằng việc tạo ra các file mẫu HTML cần thiết được sử dụng bởi Photoshop để tạo ra một thư viện.

Để tạo một kiểu thư viện ảnh Web mới:

1. Xác định folder chứa các kiểu thư viện ảnh Web hiện có.
2. Tạo một folder mới để chứa các kiểu mới và lưu chứa nó trong cùng nơi với các folder style hiện có trên ổ cứng của bạn.

3. Sử dụng một trình soạn thảo HTML, tạo ra các file mẫu HTML cần thiết và lưu giữ chúng bên trong folder style. Khi tạo ra các file mẫu, hãy chắc rằng bạn đã tuân theo những lời hướng dẫn cho quá trình tùy biến hóa đã được đưa ra ở phần "Tạo tùy biến các thư viện ảnh Web".

Khi bạn đã hoàn thành, bạn có thể tạo ra một thư viện bằng cách sử dụng kiểu mới. Kiểu mới xuất hiện dưới dạng một tùy chọn trong menu bật lên Styles trong hộp thoại Web Photo Gallery.

Sử dụng các thẻ trong các kiểu thư viện ảnh Web

Photoshop sử dụng các thẻ trong các file mẫu HTML mà được dùng để xác định một kiểu thư viện ảnh Web mặc định. Các thẻ có thể cho phép Photoshop tạo ra một thư viện dựa vào những gì người dùng nhập vào trong hộp thoại Web Photo Gallery. Khi tạo tùy biến hay tạo ra một kiểu thư viện, bạn có thể thêm bất kỳ thẻ nào vào bất kỳ file mẫu HTML, ngoại trừ %THUMBNAILS% và %THUMBNALSROWS%, chỉ có thể xuất hiện trong file IndexPage.htm. Khi đưa vào một thẻ, hãy nhớ rằng bạn cũng có thể cần đưa mã HTML vào cho file để thẻ được sử dụng một cách chính xác.

Bạn có thể sử dụng các thẻ sau trong các file mẫu HTML:

%ALINK%

Xác định màu của các liên kết hoạt động.

%ALT%

Xác định tên của một file ảnh.

%ANCHOR%

Cung cấp khả năng quay về dạng thumbnail của ảnh mà người dùng đang xem thay vì phần đầu của index. Điều này có tác dụng khi người dùng nhấp vào nút Home.

%BANNERCOLOR%

Xác định màu của biểu ngữ.

%BANNERFONT%

Xác định font của các text biểu ngữ.

%BANNERFONTSIZE%

Xác định kích thước font cho text biểu ngữ.

%BGCOLOR%

Xác định màu nền.

%CAPTIONFONT%

Xác định font cho lời chú thích ở bên dưới mỗi thumbnail trong trang chủ.

%CAPTIONFONTSIZE%

Xác định kích thước font cho lời chú thích.

%CHARSET%

Xác định tập hợp ký tự được sử dụng trong mỗi trang.

%CONTENT_GENERATOR%

Mở rộng sang "Adobe Photoshop CS Web Photo Gallery".

%CURRENTINDEX%

Xác định liên kết cho trang chủ hiện hành.

%CURRENTINDEXANCHOR%

Thường trú trong subpage.htm và hướng đến trang index đầu tiên.

%DATE%

Xác định ngày tháng xuất hiện trên biểu ngữ.

%FILEINFO%

Xác định thông tin file ảnh cho một lời chú thích.

%FILENAME%

Xác định tên file của một ảnh. Sử dụng thẻ này cho metadata xuất hiện dưới dạng text HTML.

%FILENAME_URL%

Xác định tên file URL của một ảnh. Chỉ sử dụng các thẻ này cho các tên file URL.

%FIRSTPAGE%

Xác định liên kết cho trang thư viện đầu tiên xuất hiện trong khung bên phải của một tập hợp khung.

%FRAMEINDEX%

Xác định liên kết cho trang chủ xuất hiện trong khung bên trái của một tập hợp khung.

%HEADER%

Xác định tiêu đề của thư viện.

%IMAGEBORDER%

Xác định kích thước đường viền của một ảnh có kích cỡ tối đa trên một trang thư viện.

%IMAGE_HEIGHT%

Mở hộp kiểm "Add width and height attributes for images". Thẻ này cho phép người dùng tải xuống các thuộc tính, làm cho việc tải xuống nhanh hơn.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER%

Thẻ này được thay bởi một chỉ số thể hiện độ rộng của ảnh.

%IMAGEPAGE%

Xác định liên kết đến một trang thư viện.

%IMAGE_SIZE%

Nếu hộp "Resize images" được chọn, thẻ này sẽ chứa giá trị pixel ảnh trong panel "Large Images". Nếu hộp chưa được chọn, thẻ này sẽ chứa một chuỗi rỗng. Điều này hữu ích cho JavaScript trong các mẫu, vì nó có thể hiện ra các giá trị về chiều cao và chiều rộng cho tất cả các bức ảnh cho site được tạo ra.

%IMAGESRC%

Xác định URL một ảnh có kích thước tối đa trên một trang thư viện.

%IMAGE_WIDTH%

Mở hộp kiểm "Add width and height attributes for images". Thẻ này cho phép người dùng tải xuống các thuộc tính file làm cho việc tải xuống nhanh hơn.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER%

Thẻ này được thay bằng một chữ số thể hiện độ rộng của ảnh.

%LINK%

Xác định màu của các liên kết.

%NEXTIMAGE%

Xác định liên kết cho trang thư viện kế tiếp.

%NEXTIMAGE_CIRCULAR%

Xác lập liên kết từ ảnh xem trước lớn sang một ảnh xem trước lớn kế tiếp.

%NEXTINDEX%

Xác định liên kết cho trang chủ kế tiếp.

%NUMERICLING%

Chèn các trang được đánh số trên các trang con đến tất cả các ảnh xem trước lớn.

%PAGE%

Xác định vị trí của trang hiện hành (ví dụ file page 1 of 3).

%PHOTOGRAPHER%

Xác định tên của người hay tổ chức sở hữu các bức ảnh trong thư viện.

%PREVIMAGE%

Xác định liên kết cho trang thư viện trước đó.

%PREVINDEXT%

Xác định liên kết dành cho trang chủ trước đó.

%SUBPAGEHEADER%

Xác định tiêu đề của thư viện.

%SUBPAGETITLE%

Xác định tiêu đề của thư viện.

%TEXT%

Xác định màu text.

%THUMB BORDER%

Xác định kích cỡ đường viền cho các thumbnail.

%THUMB NAIL_HEIGHT%

Mở hộp kiểm "Add width and height attributes for images".
Thẻ này cho phép người sử dụng tải xuống các thuộc tính, làm cho việc tải xuống nhanh hơn.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER%

Thẻ này được thay thế bằng một chữ số thể hiện được chiều cao của thumbnail.

%THUMBNAILS%

Thẻ này được thay thế bằng các thumbnail bằng cách sử dụng file Thumbnail.htm cho các kiểu khung. Bạn phải đặt thẻ này một mình trên một dòng đơn, liên tục trong file HTML.

%THUMBNAIL_SIZE%

Chứa giá trị pixel của thumbnail trong panel Thumbnail. Điều này hữu ích cho JavaScript trong các mẫu vì nó có thể đưa ra các giá trị về chiều cao và chiều rộng cực đại cho tất cả các thumbnail cho site được tạo ra.

%THUMBNAILSRC%

Xác định liên kết dẫn đến một thumbnail.

%THUMBNAILSROWS%

Thẻ này được thay thế bằng hàng các thumbnail bằng cách sử dụng file Thumbnail.htm cho các kiểu không phải khung. Bạn phải đặt riêng các thẻ này trong một dòng liên tục trong file HTML.

%THUMBNAIL_WIDTH%

Mở hộp kiểm "Add width and height attributes for images". Thẻ này cho phép người sử dụng tải xuống các thuộc tính, làm cho việc tải xuống nhanh hơn.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER%

Thẻ này được thay thế bằng một số thể hiện độ rộng của thumbnail.

%TITLE%

Xác định tiêu đề của thư viện.

%VLINK%

Xác định màu của các liên kết được viếng thăm.

Ghi chú: Khi tạo tùy biến hoặc tạo một mẫu cho một kiểu thư viện, bạn phải đặt mỗi các thẻ sau trong một dòng riêng biệt trong file HTML: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE%, và %PREVINDEX%. Khi tạo ra các trang riêng biệt của một thư viện, Photoshop bỏ qua các dòng trong một mẫu chứa các thẻ vốn không áp dụng vào các trang đó. Ví dụ, khi Photoshop tạo ra trang thư viện đầu tiên, nó bỏ qua bất kỳ dòng nào trong mẫu mà chứa thẻ %PREVIMAGE%, loại thẻ xác định liên kết đến trang thư viện trước đó. Bằng việc giữ lại thẻ %PREVIMAGE% trên một dòng riêng biệt, bạn bảo đảm rằng Photoshop không bỏ qua các thẻ khác trong mẫu.

CHƯƠNG 2

Tạo đồ họa Web phức tạp (ImageReady)

Bàn về các hiệu ứng rollover và trạng thái

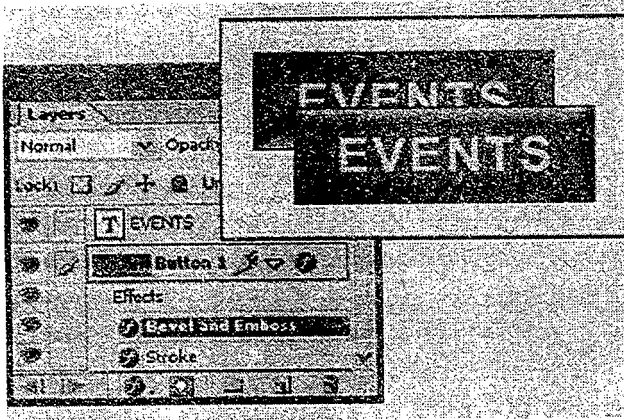
Một rollover là một hiệu ứng Web trong đó các trạng thái (states) khác nhau của một ảnh xuất hiện khi một người xem thực hiện một thao tác chuột - chẳng hạn như cuộn hoặc nhấp trên một vùng của trang Web. Một trạng thái được xác định bằng một cấu hình riêng biệt của palette Layers, kể cả vị trí lớp, các style, và các tùy chọn định dạng khác.

Theo mặc định, mỗi ảnh có một trạng thái - trạng thái Normal. Trạng thái Normal tương ứng với diện mạo của một ảnh khi nó được tải đầu tiên vào một bộ trình duyệt Web và các hiệu ứng rollover không xảy ra. Bạn có thể thêm các trạng thái vào một ảnh mà sẽ xuất hiện khi một người xem thực hiện một thao tác chuột - chẳng hạn như cuộn hoặc nhấp - trên một vùng của trang Web.

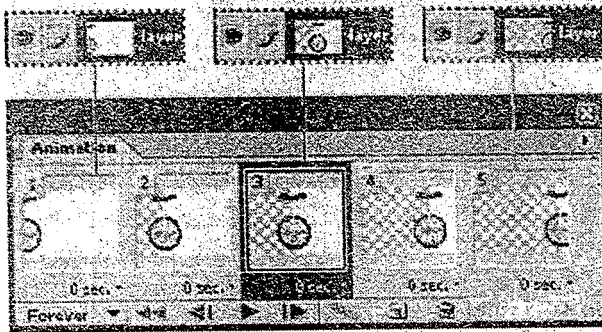
Bàn về sự làm việc với các lớp trong các hiệu ứng rollover và hoạt hình

Bạn làm việc với các lớp trong ImageReady để tạo các nút rollover và ảnh hoạt hình. Việc đặt nội dung ảnh cho một rollover trên lớp riêng của nó sẽ cho phép bạn thực hiện các thay đổi đối với style, chế độ hiển thị và vị trí của lớp để tạo các hiệu ứng rollover. Tương tự, việc đặt mỗi thành phần của một ảnh hoạt hình trên lớp riêng của nó sẽ thiết lập nó dưới dạng một đối tượng độc lập và cho phép bạn thay đổi vị trí và diện mạo của đối tượng qua một loạt các khung.

Bạn cũng có thể làm việc với các hiệu ứng rollover cho các layer slices ngoại trừ hiệu ứng rollover mà bạn đã chọn. Bạn có thể sử dụng những rollover từ xa này để tạo các hiệu ứng chẳng hạn như khởi động một trình ứng dụng hoặc chạy một ảnh hoạt hình trong trạng thái Over.



Minh họa về một rollover. Nút nằm trên lớp riêng của nó; các hiệu ứng được thêm vào lớp để tạo một diện mạo mới của nút cho trạng thái Over. Text cho từ "EVENT" cũng nằm trên một lớp riêng biệt.



Minh họa về một ảnh hoạt hình. Ảnh xe đạp nằm trên lớp riêng của nó; vị trí của lớp thay đổi trong mỗi khung của ảnh hoạt hình.

Hiệu chỉnh các lớp trong các trạng thái rollover và các khung hoạt hình

Một số thay đổi mà bạn thực hiện đối với các lớp chỉ ảnh hưởng đến trạng thái rollover hoặc khung hoạt hình, trong khi những thay đổi khác ảnh hưởng đến mọi trạng thái và khung mà các lớp được đưa vào trong đó.

Các thay đổi riêng biệt của trạng thái và khung

Chỉ ảnh hưởng đến khung hoạt hình hoặc trạng thái rollover hoạt động. Theo mặc định, các thay đổi mà bạn thực hiện đối với các lớp bằng cách sử dụng các lệnh và các tùy chọn của palette Layers - kể cả độ mờ đục, chế độ hòa trộn, chế độ hiển thị, vị trí và style của lớp - riêng biệt cho trạng thái và khung. Tuy nhiên, bạn có thể áp dụng các thay đổi lớp vào tất cả trạng thái trong một rollover và tất cả khung trong một ảnh hoạt hình bằng cách sử dụng các nút unify (hợp nhất) trong palette Layers.

Ghi chú: Các thay đổi mà bạn thực hiện đối với các lớp trong trạng thái Normal hoặc Frame 1 - kể cả độ mờ đục, chế độ hòa trộn, chế độ hiển thị, vị trí và style của lớp - ảnh hưởng đến tất cả trạng thái hoặc khung mà các lớp đều giống nhau trong đó. Ví dụ, xem xét một slice có một trạng thái Normal, một trạng thái Over và một trạng thái Down. Nếu các lớp trong các trạng thái Normal và Over đều giống nhau, và bạn có thể áp dụng một layer style trong trạng thái Normal, layer style cũng sẽ được áp dụng trong trạng thái Over.

Các thay đổi được đưa vào

Ảnh hưởng đến mọi trạng thái và khung mà các lớp được đưa vào trong đó. Các thay đổi mà bạn thực hiện đối với các giá trị pixel của lớp, bằng cách sử dụng các công cụ tô và hiệu chỉnh, các lệnh điều chỉnh màu và tông màu, các bộ lọc, type và các lệnh hiệu chỉnh khác, đều được đưa vào.

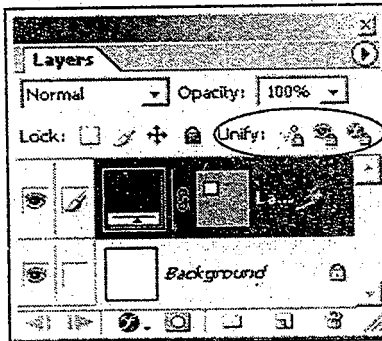
Hợp nhất và kết hợp các rollover lớp và ảnh hoạt hình

Theo mặc định, các thay đổi mà bạn thực hiện đối với các lớp bằng cách sử dụng các lệnh và tùy chọn của palette Layers - kể cả chế độ hiển thị, vị trí và style của lớp - chỉ áp dụng vào khung hoặc trạng thái (trừ phi bạn làm việc với trạng thái Normal hoặc Frame 1). Tuy nhiên, bạn có thể sử dụng các nút unify trong palette Layers và lệnh Match để áp dụng các thay đổi đối với tất cả trạng thái trong một rollover và tất cả khung trong một ảnh hoạt hình.

- Các nút unify xác định cách các thay đổi mà bạn thực hiện đối với một lớp trong trạng thái hoặc khung hoạt động được áp dụng vào các trạng thái khác trong một rollover hoặc các khung trong một ảnh hoạt hình. Khi một nút unify được chọn, các thay đổi được áp dụng vào tất cả trạng thái và khung; khi một nút được hủy chọn, các thay đổi được áp dụng vào chỉ trạng thái hoặc khung hoạt động.
- Lệnh Layer > Match cho phép bạn áp dụng các thuộc tính lớp cho một trạng thái hoặc khung hiện có vào các trạng thái trong một rollover và các khung trong một ảnh hoạt hình.

Để hợp nhất các lớp trong các trạng thái rollover và các khung hoạt hình:

Chọn một hoặc nhiều nút unify trong palette Layers:



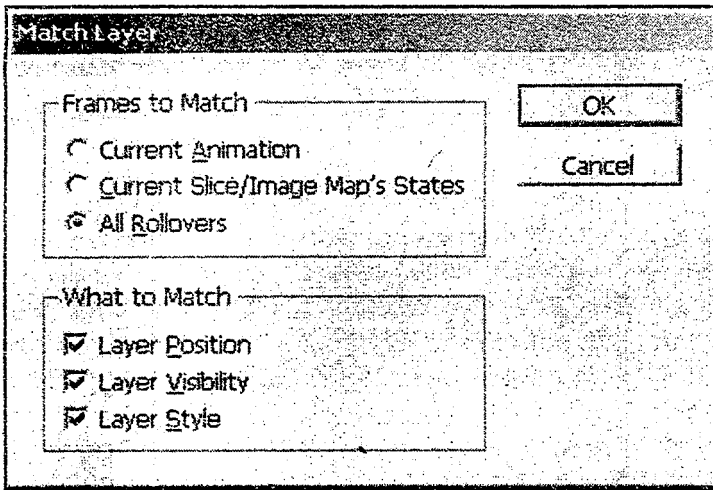
- Nút unify Layer Position để áp dụng các thay đổi mà bạn thực hiện đối với vị trí của một lớp vào tất cả trạng thái trong một rollover và tất cả khung trong một ảnh hoạt hình.

Ghi chú: Nút Unify Layer Position đặt nội dung của lớp được chọn trong cùng một vị trí trên mỗi khu trong ảnh hoạt hình. Nếu bạn cố hiển thị nội dung lớp đang chuyển động trong ảnh hoạt hình, không sử dụng nút này.

- Nút Unify Layer Visibility để áp dụng các thay đổi mà bạn thực hiện đối với chế độ hiển thị của một lớp vào tất cả trạng thái trong một rollover và tất cả khung trong một ảnh hoạt hình.
- Để áp dụng các thay đổi mà bạn thực hiện đối với style của một lớp vào tất cả trạng thái trong một rollover và tất cả khung trong một ảnh hoạt hình.

Để kết hợp một lớp hiện có qua các trạng thái rollover và các khung hoạt hình:

1. Trong palette Web Content, chọn trạng thái hoặc khung có các thuộc tính lớp mà bạn muốn sử dụng.
2. Chọn lớp mà bạn muốn sử dụng trong palette Layers.
3. Chọn Layer > Match hoặc chọn Match từ menu palette Layers.
4. Chọn một trong các tùy chọn sau đây từ hộp thoại Match Layer:
 - **Current Animation** để áp dụng các thuộc tính lớp cho khung được chọn vào tất cả khung trong ảnh hoạt hình.
 - **Current Slice / Image Map's States** để áp dụng các thuộc tính lớp cho trạng thái được chọn vào tất cả trạng thái trong rollover.
 - **All Rollover** để áp dụng các thuộc tính lớp cho trạng thái được chọn vào tất cả trạng thái trong rollover (trong ảnh) chứa lớp.

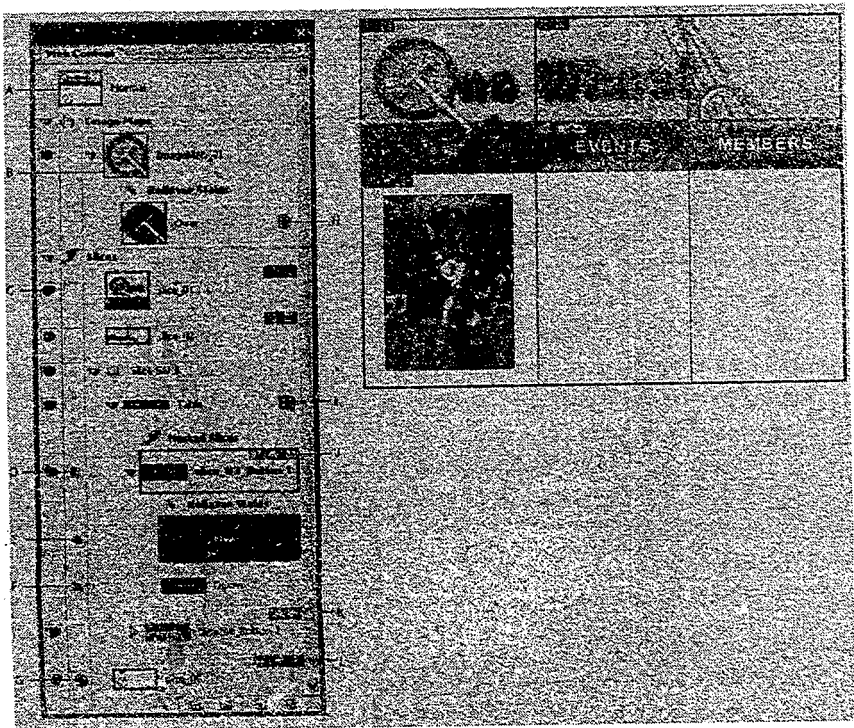


5. Chọn các thuộc tính lớp mà bạn muốn làm cho phù hợp và nhấn OK.

Ghi chú: Xác lập mặc định Propagate Frame 1 Changes cập nhật động tất cả trạng thái rollover và các khung hoạt hình, dựa vào một sự thay đổi trong vị trí, sự hiển thị hoặc layer style của khung đầu tiên. Nếu bạn muốn các thay đổi trong Frame 1 vẫn nằm trong Frame 1, tắt tùy chọn này bằng cách chuyển đổi nó trong menu bật lên của palette Layers.

Sử dụng palette Web Content

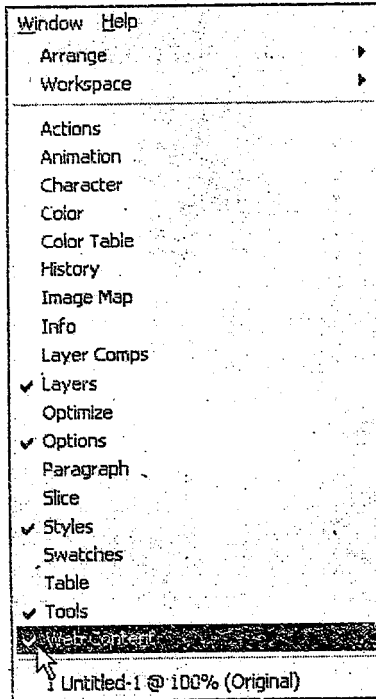
Palette Web Content cho phép bạn tạo, xem và xác lập các tùy chọn cho các trạng thái rollover trong một ảnh. Ngoài các trạng thái rollover, palette Web Content có thể hiển thị các slice, bản đồ ảnh và các khung hoạt hình. Việc hiển thị các slice và các bản đồ ảnh sẽ giúp bạn theo dõi các thành phần trong một ảnh chứa các hiệu ứng rollover. Việc hiển thị các khung hoạt hình sẽ giúp bạn dễ dàng thấy các trạng thái nào của một ảnh chứa các ảnh hoạt hình.




Palette Web Content với các slice, bản đồ ảnh và các khung hoạt hình A.
 Trạng thái Normal B. Bản đồ ảnh với trạng thái Over C. Biểu tượng hiển
 thị slice D. Chỉ định slice này có một trạng thái rollover hoạt động E. Rê
 pickwhip đến cửa sổ ảnh để làm cho slice được chọn trở thành slice từ xa
 cho trạng thái rollover này. F. Chỉ định rằng trạng thái down có một slice
 từ xa được kết hợp với nó G. Chỉ định rằng slice này có một đích từ xa
 được kết hợp với nó H. Chỉ định rằng trạng thái này được đính kèm một
 ảnh hoạt hình I. Chỉ định rằng slice này là một table được xếp lồng J.
 Thông tin về slice được xếp lồng K. Thông tin về slice riêng lẻ L. Thông
 tin về slice từ xa.

Hiển thị palette Web Content



Chọn Window > Web Content. Một dấu kiểm chỉ định rằng palette đang hiển thị.



Sử dụng menu palette Web Content

Nhấp tam giác  ở góc phải phía trên của palette để truy cập các lệnh để làm việc với các rollover.

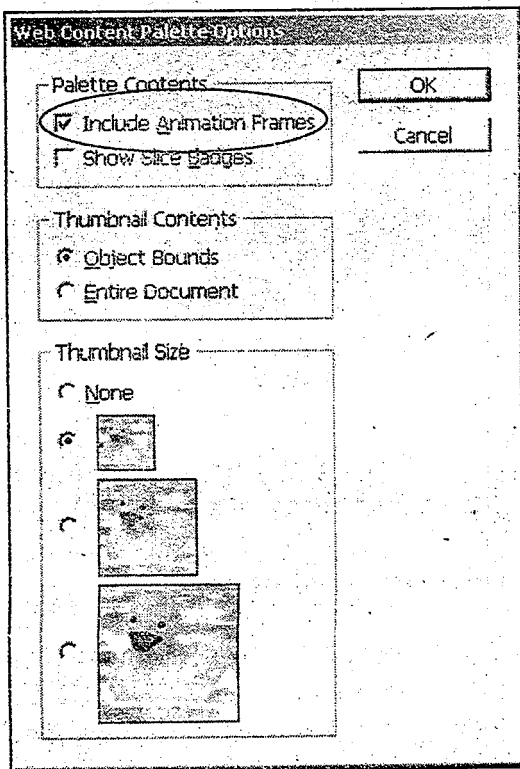
Hiển thị các slice và các bản đồ ảnh trong palette Web Content

Trong palette Web Content, có các phần cho Image Map  và Slice . Nhấp tam giác để xem hoặc che giấu chúng. Một tùy chọn trong vùng palette Options của menu palette

Web Content chuyển đổi việc hiển thị các biểu tượng slice, đây là các biểu tượng nhỏ trên mỗi slice vốn hiển thị các đặc tính hiện hành của slice.

Hiển thị các khung hoạt hình trong palette Web Content

Chọn Palette Options từ menu palette Web Content. Chọn hoặc hủy chọn Include Animation Frames và nhấn OK.

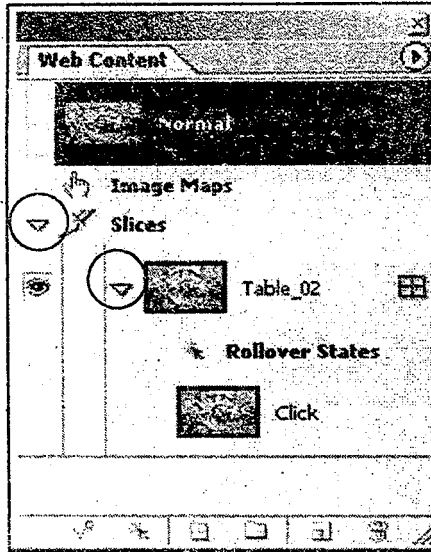


Thay đổi kích cỡ của các thumbnail rollover

Chọn Palette Options từ menu palette Web Content và chọn một kích cỡ thumbnail. Đối với các kích cỡ ngoại trừ None, chọn Object Bounds hoặc Entire Document để xác định nội dung của thumbnail.

Mở rộng và thu gọn các trạng thái, slice và bản đồ ảnh

Nhấp tam giác nằm bên trái một hàng mục trong palette Web Content. Nhấn giữ Alt-nhấp (Windows) hoặc Option-nhấp (Mac OS) để mở rộng hoặc thu gọn tất cả tùy chọn.



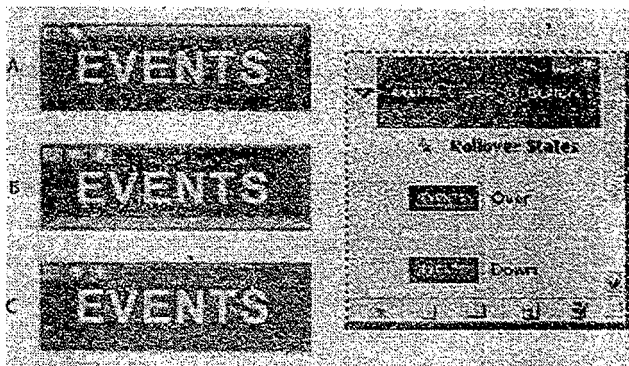
Tạo và hiệu chỉnh các rollover

Bạn sử dụng palette Web Content, cùng với palette Layers để thêm các hiệu ứng rollover vào một ảnh. Khi bạn lưu ảnh dưới dạng một trang Web, ImageReady thêm mã JavaScript vào file HTML vừa tạo ra để xác định các trạng thái rollover.

Tạo các rollover


Bạn sử dụng một slice hoặc vùng bản đồ ảnh để xác định vùng hoạt động cho một rollover. Khi bạn thêm một trạng thái mới vào ảnh, bạn chụp một snapshot của slice hoặc vùng bản đồ ảnh trong trạng thái trước. Sau đó bạn sử dụng palette Layers để thực hiện các thay đổi đối với ảnh trong trạng thái

mới. Khi bạn lưu một ảnh có các trạng thái rollover và một file HTML, mỗi trạng thái rollover được lưu dưới dạng một file ảnh riêng biệt.



Một ảnh có ba trạng thái rollover A. Trạng thái Normal B. Trạng thái Over C. Trạng thái Down.

Tạo một rollover:

1. Tạo một slice dựa vào lớp cho rollover. Bạn cũng có thể sử dụng một bản đồ ảnh dựa vào lớp để chứa rollover.
 2. Tạo các trạng thái rollover.
 3. Chọn một trạng thái trong palette Web Content và sau đó hiệu chỉnh nội dung lớp cho trạng thái để tạo hiệu ứng rollover.
-  Bạn có thể sử dụng các slice style để tạo các hiệu ứng rollover tức thì. Khi làm việc với các slice dựa vào lớp, bạn cũng có thể lưu chuỗi trạng thái dưới dạng một rollover style.
4. Nếu bạn tạo một rollover từ xa, định hướng slice từ xa sang trạng thái được chọn.
 5. Xem trước rollover.

Tạo các slice cho các rollover

Bạn có thể tạo nhanh chóng các slice dựa vào lớp cho các rollover bằng cách sử dụng palette Web Content. Các slice dựa vào lớp được đề nghị khi tạo các rollover bởi vì kích thước của nội dung của một lớp có thể thay đổi trong tiến trình tạo một rollover và các slice dựa vào lớp tự động điều chỉnh để chứa các pixel mới.

Để tạo các slice dựa vào lớp cho một rollover:

1. Chọn lớp trong palette Layers hoặc chọn Layer > New Layer-Based Slice từ menu chính. Nội dung của lớp sẽ xác định vùng hoạt động cho rollover.
2. Nhấp nút Create Layer-based Rollover trong palette Web Content. Theo mặc định, ImageReady thêm một trạng thái Over vào slice mới.

Tạo và thay đổi các trạng thái rollover

Khi bạn tạo một trạng thái rollover, ImageReady gán kiểu trạng thái theo mặc định. Tuy nhiên, bạn có thể dễ dàng thay đổi trạng thái.

Để thêm một trạng thái rollover vào một slice hoặc bản đồ ảnh:

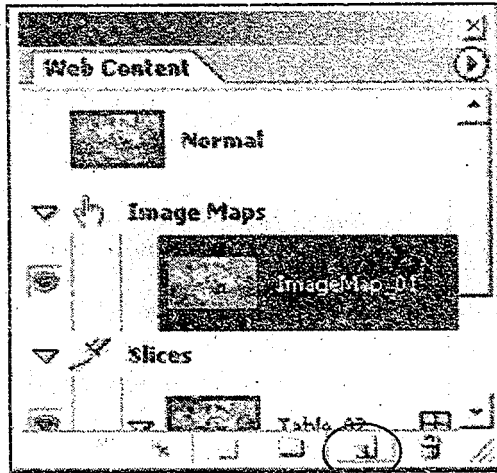
1. Trong palette Web Content hoặc ảnh, chọn slice hoặc bản đồ ảnh mà bạn muốn thêm trạng thái rollover vào đó.

Ghi chú: Nếu các slice không hiển thị trong palette Web Content, chọn Include Slices và Image Maps trong hộp thoại palette Options để hiển thị chúng.

2. Thực hiện một trong những thao tác sau đây trong palette Web Content:

- Nhấp nút Create Rollover State.

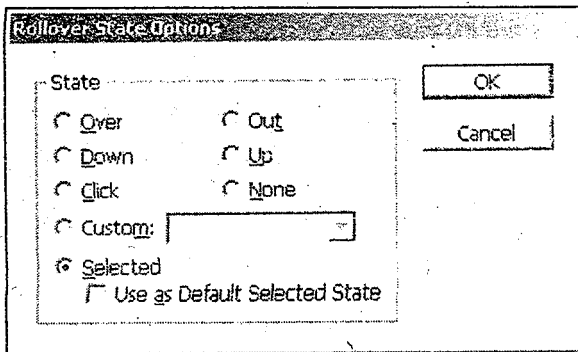
- Chọn New Rollover State từ menu palette.



3. Sử dụng trạng thái Rollover mặc định được gán bởi ImageReady hoặc chọn một trạng thái Rollover khác.

Để chọn một trạng thái rollover khác:

1. Thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Nhấp đôi một trạng thái rollover trong palette Web Content.
 - Chọn một trạng thái rollover trong palette Web Content và chọn Rollover State Options từ menu palette.



2. Chọn một trạng thái và nhấp OK.

Over

Kích hoạt ảnh khi người dùng cuộn lên slice hoặc vùng bản đồ ảnh bằng chuột trong khi nút chuột không được nhấn. (Over tự động được chọn cho trạng thái rollover thứ hai).

Down

Kích hoạt ảnh khi người dùng nhấn nút chuột trên vùng slice hoặc bản đồ ảnh. Trạng thái xuất hiện miễn là người xem giữ nút chuột trên vùng này.

Click

Kích hoạt ảnh khi người dùng nhấp chuột trên vùng slice hoặc bản đồ ảnh. Trạng thái xuất hiện đến khi người xem di chuyển chuột ra khỏi vùng rollover.

Chú ý: Các bộ trình duyệt Web khác nhau hoặc các phiên bản khác nhau của một bộ trình duyệt có thể xử lý các thao tác nhấp và nhấp đôi một cách khác nhau. Ví dụ, một số bộ trình duyệt để lại slice trong trạng thái Click sau một thao tác nhấp và trong trạng thái Up sau một thao tác nhấp đôi; các bộ trình duyệt khác sử dụng chỉ trạng thái Up làm một sự chuyển tiếp vào trạng thái Click bất kể thao tác nhấp đơn hoặc nhấp đôi. Để bảo đảm trang Web của bạn sẽ hoạt động một cách phù hợp, nhớ xem trước các rollover trong các bộ trình duyệt Web khác nhau.

Custom

Kích hoạt ảnh của tên được xác định khi người dùng thực hiện thao tác đã được xác định trong mã JavaScript tương ứng (bạn phải tạo mã JavaScript và thêm nó vào file HTML cho trang Web để kích hoạt tùy chọn Custom rollover).

Selected

Kích hoạt trạng thái rollover khi người dùng nhấp chuột trên vùng slice hoặc bản đồ ảnh. Trạng thái xuất hiện đến khi người xem kích hoạt một trạng thái rollover được chọn khác và các hiệu ứng rollover khác có thể xảy ra trong khi trạng thái được chọn hoạt động. Ví dụ, một trạng thái được chọn cho một nút và một trạng thái Over trong một nút khác có thể xảy ra cùng một lúc; tuy nhiên, nếu một lớp được sử dụng bởi cả hai trạng thái, các thuộc tính lớp của trạng thái được chọn thay thế các thuộc tính của trạng thái Over.

Chọn Use as Default Selected State để kích hoạt trạng thái ban đầu khi tài liệu được xem trước trong ImageReady và được tải vào một bộ trình duyệt Web.

Out

Kích hoạt trạng thái rollover khi người dùng lấn chuột ra khỏi vùng slice hoặc vùng bản đồ ảnh. (Trạng thái Normal thường thực hiện chức năng này).

Up

Kích hoạt trạng thái rollover khi người dùng nhả nút chuột trên vùng slice hoặc bản đồ ảnh. (Trạng thái Normal thường thực hiện chức năng này).

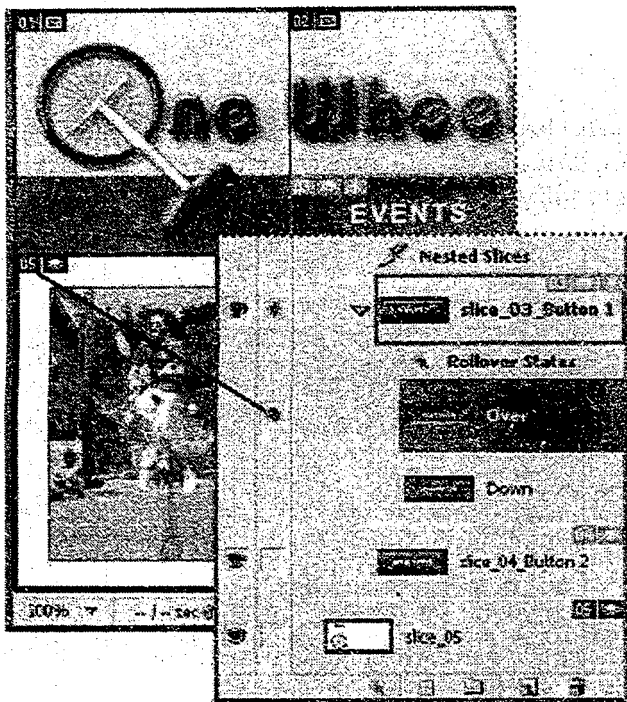
None

Duy trì trạng thái hiện hành của ảnh để sử dụng sau này nhưng không xuất một ảnh khi file được lưu dưới dạng một trang Web.

Tạo các rollover từ xa

Bạn có thể xác lập một rollover để hiển thị hoặc che giấu nội dung của slice trên một phần khác của trang Web. ImageReady cho phép bạn điều khiển các slice nào thay đổi trên một trạng thái rollover, loại bỏ các ảnh không cần thiết và tính phức tạp.

Ghi chú: Trong Photoshop 7.0 và các phiên bản trước đây, tất cả thay đổi được thực hiện đối với một tài liệu sẽ xuất hiện khi ở trong một trạng thái rollover. Đôi khi điều này làm cho những người dùng tạo ra các thay đổi trạng thái mà họ không mong muốn. Trong ImageReady 8.0, bạn có thể điều khiển nhiều hơn đối với các slice nào thay đổi trên một trạng thái rollover.

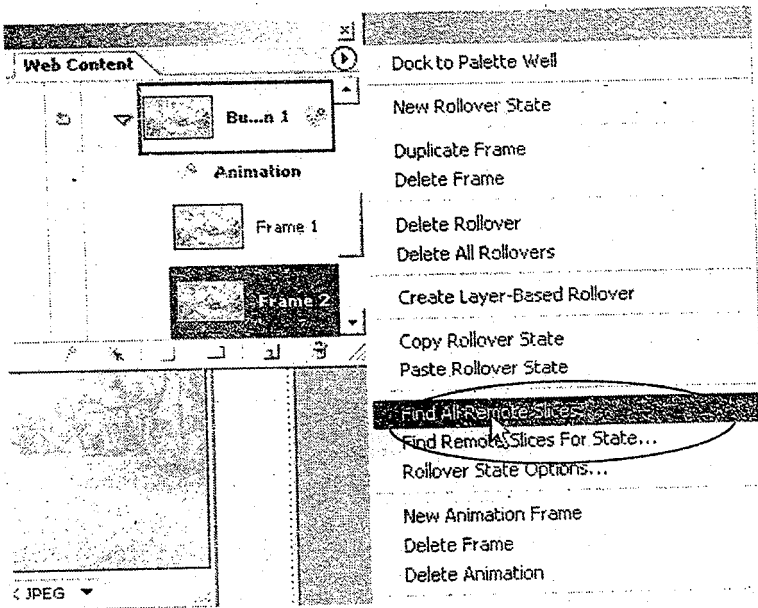


Một trạng thái rollover được định hướng sang một slice từ xa

Để tạo một rollover từ xa:

1. Xác lập một rollover. Rollover sẽ trở thành nút mà người dùng sẽ nhấp để hiển thị nội dung từ xa.
2. Thêm nội dung từ xa vào tài liệu và tạo một hoặc nhiều slice để chứa nó.

3. Đối với trạng thái rollover, xác lập chế độ hiển thị mong muốn của các lớp nội dung từ xa trong palette Layers.
4. Xác định các slice từ xa nào mà bạn muốn đưa vào khi bạn tối ưu hóa các file xuất theo một trong các cách sau đây:
 - Để đánh dấu bằng tay các slice từ xa cho một nút riêng lẻ, di đến cột Slice của palette Web Content và chọn trạng thái từ xa vốn sẽ kích khởi rollover từ xa (ví dụ, Down hoặc Click). Rê biểu tượng Pickwhip từ trạng thái rollover đến slice nội dung từ xa trong cửa sổ tài liệu.
 - Để yêu cầu ImageReady tự động tìm và đánh dấu tất cả slice từ xa trong tài liệu, mở menu palette Web Content và chọn File All Remote Slices.
 - Để yêu cầu ImageReady tự động tìm và đánh dấu các slice từ xa cho một trạng thái được chọn, di đến menu palette Web Content và chọn File Remote Slices For State.



5. Xem trước rollover từ xa trong một bộ trình duyệt.


Xem trước các trạng thái rollover

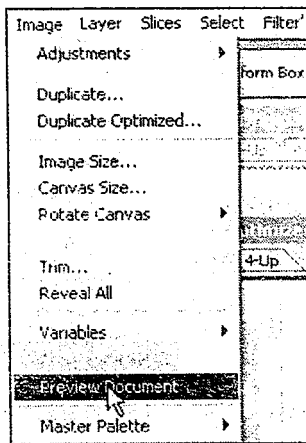
Bạn có thể xem trước trực tiếp các trạng thái rollover trong cửa sổ tài liệu ImageReady bằng cách chuyển sang Document Preview Mode. Để xem trước hiệu ứng rollover trong bộ trình duyệt Web mặc định, nhấp nút Preview in Default Browser trong hộp công cụ.

Tất cả rollover từ xa ảnh hưởng đến một tài liệu được xem trước. Nếu một slice có một thay đổi bị bỏ qua (không được ấn định, bạn có thể xem nó trong một cửa sổ xem trước của ImageReady nhưng không phải trong bộ trình duyệt.

Để sử dụng chế độ xem trước rollover

1. Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Nhấp nút Preview Document  trong hộp công cụ.
- Chọn Image > Preview Document.




2. Trong cửa sổ tài liệu, thực hiện thao tác nhằm kích hoạt trạng thái rollover. Ví dụ, đặt chuột lên trên vùng slice rollover hoặc vùng bản đồ ảnh để xem trước trạng thái Over. Sau đó nhấp vùng slice hoặc vùng bản đồ ảnh để xem trước trạng thái Click.

Ghi chú: Nếu một tài liệu chứa một trạng thái Selected, các trạng thái tổng hợp được tạo cho các trạng thái khác trong palette Web Content. Trạng thái tổng hợp biểu thị diện mạo của tài liệu khi trạng thái Selected được kích hoạt. Các trạng thái tổng hợp được tạo tự động và không thể được hiệu chỉnh.

Để thoát chế độ xem trước rollover:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Chọn bất kỳ công cụ trong hộp công cụ.
- Nhấp nút Cancel Photoshop  trong thanh options hoặc nhấn Esc (Windows).
- Hủy chọn Preview Document trong menu Image.
- Nhấp lại nút Preview Document để thoát khỏi chế độ xem trước.

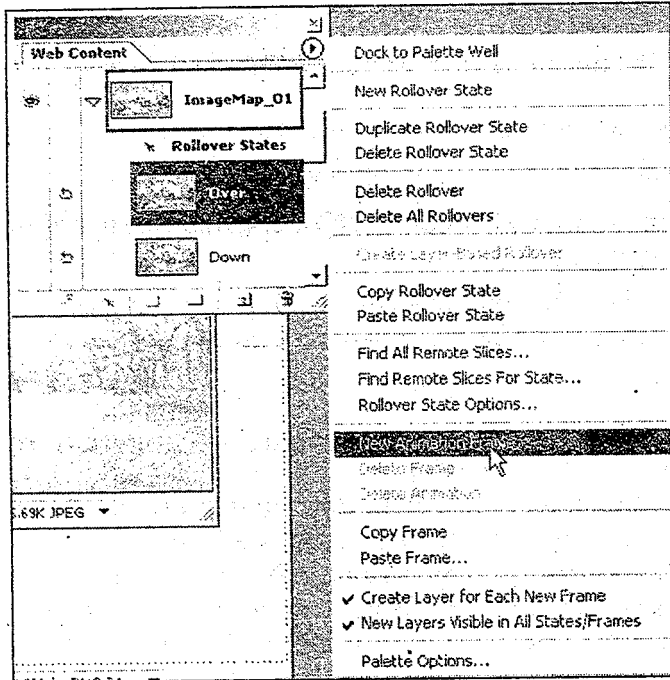
Thêm hiệu ứng hoạt hình vào các trạng thái rollover

Bạn có thể thêm một hiệu ứng hoạt hình có nhiều khung vào một trạng thái trong một ảnh. Việc thêm một hiệu ứng hoạt hình vào trạng thái Normal sẽ làm cho hiệu ứng hoạt hình mở khi ảnh được tải trong một bộ trình duyệt Web. Việc thêm một hiệu ứng hoạt hình vào một loại trạng thái khác sẽ làm cho hiệu ứng hoạt hình mở khi một người dùng kích hoạt trạng thái.

Để thêm các khung hoạt hình vào một trạng thái rollover:

1. Trong palette Web Content, chọn trạng thái mà bạn muốn hiển thị một hiệu ứng hoạt hình trong đó. Nếu cần, mở rộng slice hoặc bản đồ ảnh để xem trạng thái của nó.
2. Hãy chắc chắn bạn có thể thấy nút Create Animation Frame và lệnh New Animation Frame. Nếu chúng không hiển thị, chọn Include Animation Frames trong hộp thoại Palette Options.

3. Thực hiện một trong những thao tác sau đây để thêm các khung vào hiệu ứng hoạt hình:
 - Nhấp nút Create Animation Frame trong palette Web Content hoặc chọn New Animation Frame từ menu palette.



- Tạo các khung trong palette Animation.

Áp dụng và tạo các rollover style

Các rollover (được chỉ định bằng một tam giác ở góc trái phía trên của style thumbnail) đơn giản hóa việc tạo rollover bằng cách cho phép bạn chuyển đổi một lớp thành một hiệu ứng rollover bằng một cú nhấp đơn. Một rollover style chứa tất cả thuộc tính của một rollover, kể cả các trạng thái và các hiệu ứng lớp của nó. Khi bạn áp dụng một rollover style vào một lớp, lớp trở thành một slice dựa vào lớp.

Để áp dụng một rollover style vào một lớp:

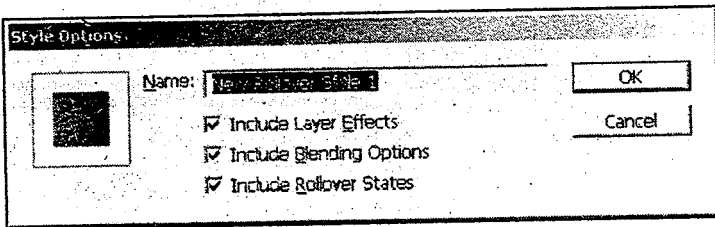
1. Chọn một lớp trong palette Layers.
2. Chọn Window > Styles hoặc nhấp tab palette Styles để hiển thị palette Styles.
3. Nhấp Thumbnail cho rollover style mà bạn muốn áp dụng. Các thumbnail của rollover style có một tam giác ở góc trái phía trên.

Để tạo một rollover style:

1. Trong palette Web Content, tạo các trạng thái rollover mà bạn muốn.

Ghi chú: Bạn phải sử dụng một slice dựa vào lớp để tạo một rollover style.

2. Áp dụng các hiệu ứng vào mỗi trạng thái bằng cách sử dụng các style được ấn định sẵn trong palette Styles hoặc bằng cách xác lập bằng tay các hiệu ứng lớp trong palette Layers.
3. Trong palette Styles, nhấp nút Create New Style, hoặc chọn New Style từ menu palette.
4. Nhập một tên cho style, xác lập các tùy chọn style và nhấp OK. Tùy chọn Include Rollover States phải được chọn để tạo một rollover style.



Rollover style mới xuất hiện trong palette Styles. Chế độ xem trước thumbnail hiển thị các hiệu ứng trong trạng thái Normal.

Sao chép và dán các trạng thái rollover

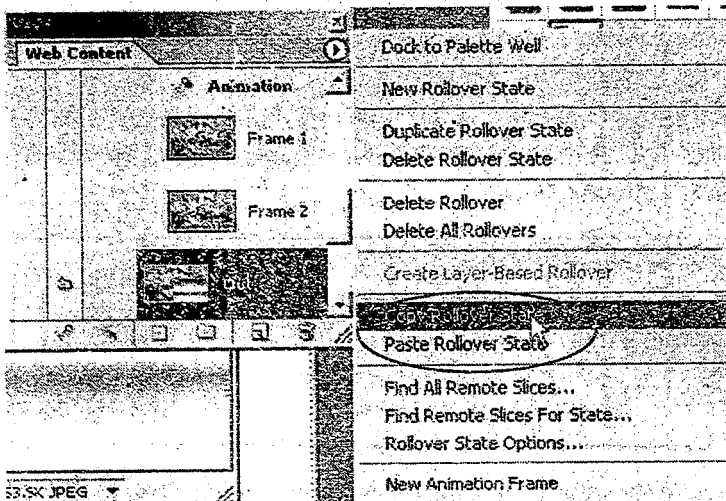
Bạn có thể sao chép một trạng thái rollover và dán nó vào một trạng thái khác trong rollover hiện hành hoặc vào một trạng thái trong rollover khác. Các lớp trong trạng thái nguồn thay thế các lớp trong trạng thái đích.

Bạn cũng có thể sao chép các khung từ palette Animation và dán chúng vào palette Web Content dưới dạng các trạng thái hoặc sao chép các trạng thái từ menu palette Web Content và dán chúng vào palette Animation dưới dạng các khung.

Ghi chú: Các lệnh Copy trong palette Animation và palette Web Content sử dụng một clipboard bên trong có sẵn chỉ cho các lệnh này. Việc sao chép các khung hoặc các trạng thái rollover sẽ không ghi đè clipboard chính của ImageReady.

Để sao chép và dán các trạng thái rollover:

1. Chọn một trạng thái rollover và chọn Copy Rollover State từ menu palette Web Content.



2. Chọn một trạng thái rollover để dán trạng thái được sao chép trong đó:
 - Chọn một trạng thái trong rollover hiện hành.
 - Mở hoặc hiển thị một rollover khác và chọn một trạng thái.
3. Chọn Paste Rollover State từ menu palette Web Content.

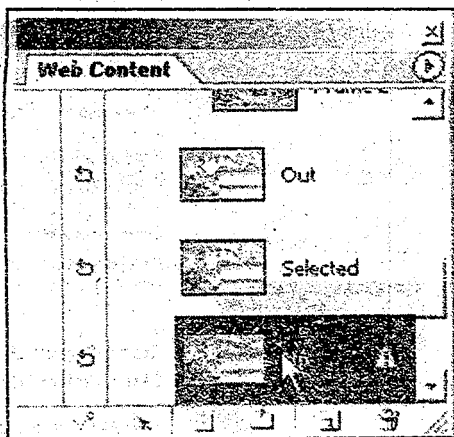
Nhân đôi các trạng thái rollover

Việc nhân đôi một trạng thái là một cách dễ dàng để thêm các khung hoạt hình hiện có vào một trạng thái mới.

Để nhân đôi trạng thái rollover:

Chọn một trạng thái rollover và thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Chọn Duplicate Rollover State từ menu palette Web Content.
- rê trạng thái đến nút Create Rollover State.



Trạng thái và các khung được nhân đôi xuất hiện bên dưới trạng thái gốc trong palette Web Content.

Sắp xếp lại và xóa các trạng thái rollover

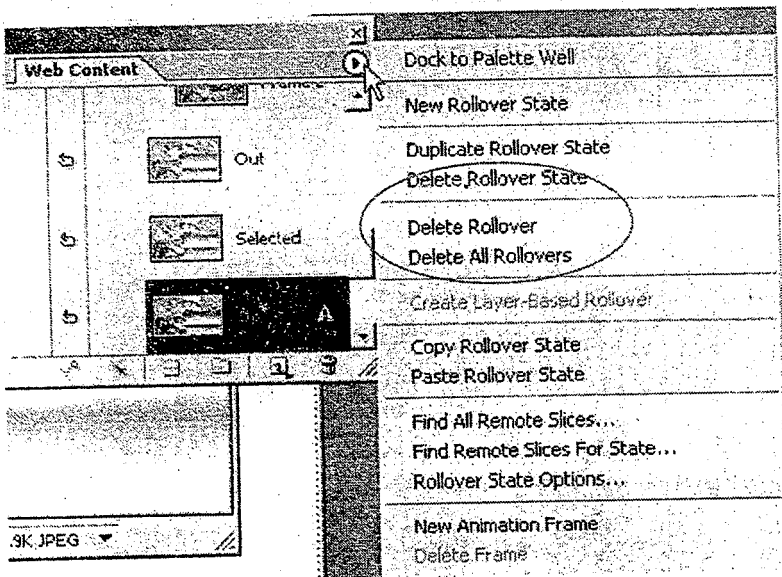
Bạn có thể di chuyển các trạng thái giữa các slice và các bản đồ ảnh bằng cách rê chúng sang một vị trí mới trong palette Web Content. Bạn cũng có thể xóa các trạng thái riêng lẻ hoặc tất cả trạng thái trong một rollover.

Để di chuyển các trạng thái giữa các slice và các bản đồ ảnh:

Rê trạng thái lên hoặc xuống trong palette Web Content. Khi đường bật sáng xuất hiện ở vị trí mong muốn, nhả nút chuột.

Để xóa các trạng thái rollover:

- Để xóa một trạng thái, chọn một trạng thái rollover và nhấp nút Trash trên palette Web Content hoặc chọn Delete Rollover State từ menu palette Web Content.
- Để xóa tất cả trạng thái trong một rollover, chọn Delete Rollover từ menu palette Web Content.



Lưu các trạng thái rollover được chọn sang các trang Web

Để chọn nút nào được hiển thị dưới dạng nút mặc định được chọn khi bạn xem trang của bạn trước tiên trong một bộ trình duyệt, nhấp đôi trạng thái được chọn của nút đó trong palette Web Content và chọn Use as Default Selected State. Điều này sẽ loại bỏ trạng thái được chọn trước đó và làm cho phần lựa chọn mới của bạn trở thành phần lựa chọn mặc định.

Nếu bạn muốn tạo một trang HTML riêng biệt cho mỗi trạng thái được chọn, chọn Output Settings > Saving HTML and Output Multiple HTML Files.



Trang Web với trạng thái Down được lưu dưới dạng trạng thái mặc định được chọn (Default Selected State). Nút trên trang này gợi ý bằng hình ảnh về vị trí trong Web site.

Ảnh hoạt hình

ImageReady hỗ trợ các ảnh hoạt hình trong các trang Web, và cung cấp các công cụ dành cho việc tạo, hiệu chỉnh và hiển thị các ảnh hoạt hình.

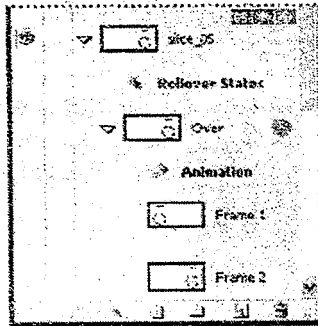
Bàn về ảnh hoạt hình

Một ảnh hoạt hình là một chuỗi các ảnh hoặc khung hiển thị theo thời gian. Mỗi khung hơi thay đổi với khung trước tạo ảo giác về sự chuyển động khi các khung được xem liên tục một cách nhanh chóng.

Một ảnh có thể có nhiều ảnh hoạt hình được kết hợp với các trạng thái rollover khác nhau. Ví dụ, việc thêm một ảnh hoạt hình vào trạng thái rollover Normal sẽ làm cho ảnh hoạt hình mở khi trang Web được tải đầu tiên bởi một bộ trình duyệt Web. Việc thêm một ảnh hoạt hình vào một trạng thái rollover khác sẽ làm cho ảnh hoạt hình chỉ mở khi người dùng thực hiện thao tác được xác định (chẳng hạn như đặt chuột lên rollover hoặc nhấp rollover).

Tạo và hiệu chỉnh các ảnh hoạt hình

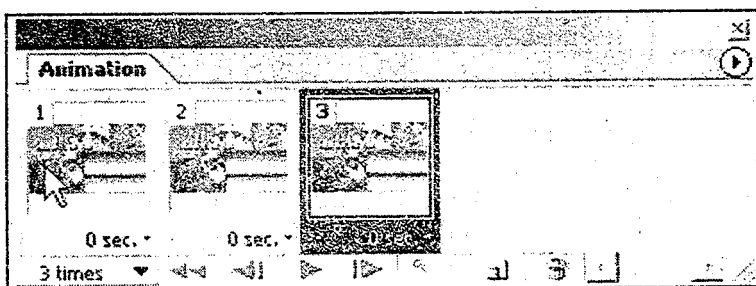
Bạn sử dụng palette Animation cùng với palette Layers và palette Web Content, để tạo các khung hoạt hình từ một ảnh gốc, có nhiều lớp. Về mặt cơ bản, bạn mở và tắt các lớp trên mỗi khung hoạt hình để tạo động dữ liệu trên các lớp đó. Bạn có thể gán một thời gian trễ vào mỗi khung, sử dụng lệnh Tween để tạo các khung mới và xác định sự lặp lại cho ảnh hoạt hình. Số khung mà bạn tạo chỉ bị giới hạn bởi lượng bộ nhớ có sẵn cho ImageReady trên hệ thống.



Slice với các khung hoạt hình trong trạng thái Over.

Sử dụng palette Animation

Palette Animation cho phép bạn tạo, xem và xác lập các tùy chọn cho các khung trong một ảnh hoạt hình, bạn có thể thay đổi khung xem thumbnail của các khung trong palette Animation - việc sử dụng các thumbnail nhỏ hơn sẽ giảm khoảng trống được yêu cầu bởi palette và hiển thị nhiều khung hơn trong một chiều rộng palette được cho.



Hiển thị palette Animation

Chọn Window > Animation. Một dấu kiểm chỉ định rằng palette đang hiển thị.

Sử dụng menu palette Animation

Nhấp tam giác ▶ ở góc phải phía trên của palette để truy cập các lệnh dùng để làm việc với các ảnh hoạt hình.

Thay đổi kích cỡ của các thumbnail ảnh hoạt hình.

Chọn Palette Options từ menu palette Animation, chọn một kích cỡ thumbnail và nhấp OK.

Thêm các khung

Thêm các khung là bước đầu tiên trong việc tạo một ảnh hoạt hình. Nếu bạn mở một ảnh trong ImageReady, palette Animation hiển thị ảnh dưới dạng khung đầu tiên trong một ảnh hoạt hình mới. Mỗi khung mà bạn thêm bắt đầu dưới


dạng một bản sao của khung trước. Sau đó bạn thực hiện các thay đổi đối với khung này bằng cách sử dụng palette Layers.

Ghi chú: Luôn tạo và hiệu chỉnh các khung trong chế độ xem Original. Trong khi bạn có thể xem các khung trong một chế độ xem được tối ưu hóa, các tùy chọn hiệu chỉnh rất giới hạn.

Thêm một khung vào một ảnh hoạt hình:

1. Trong palette Web Content, chọn trạng thái mà bạn muốn hiển thị một ảnh hoạt hình trong đó.

Việc thêm một ảnh hoạt hình vào trạng thái Normal sẽ làm cho ảnh hoạt hình mở khi ảnh được tải trong một bộ trình duyệt Web. Việc thêm một ảnh hoạt hình vào một loại trạng thái khác sẽ làm cho ảnh hoạt hình mở khi một người dùng kích hoạt trạng thái.

2. Hãy chắc chắn bạn có thể thấy nút Create Animation Frame và lệnh New Animation Frame. Nếu chúng không hiển thị, chọn Include Animation Frames trong hộp thoại Palette Options.
3. Thực hiện một trong những thao tác sau đây để thêm các khung vào ảnh hoạt hình:
 - Nhấp nút Duplicate Current Frame  trong palette Web Content hoặc chọn New Animation Frame từ menu palette.
4. Chỉnh sửa ảnh cho khung bằng cách sử dụng palette Layers.

Chọn các khung

Trước khi bạn có thể làm việc với một khung, bạn phải chọn nó làm khung hiện hành. Nội dung của khung hiện hành xuất hiện trong cửa sổ tài liệu.




Bạn có thể chọn nhiều khung, tiếp giáp hoặc không tiếp giáp, để hiệu chỉnh chúng hoặc áp dụng các lệnh vào chúng

dưới dạng một nhóm. Khi nhiều khung được chọn, chỉ khung hiện hành xuất hiện trong cửa sổ tài liệu.

Trong palette Animation, khung hiện hành được biểu thị bằng một đường viền hẹp (bên trong phần bật-sáng vùng chọn được tô bóng) xung quanh thumbnail khung. Các khung được chọn được biểu thị bằng một phần bật sáng được tô bóng xung quanh các thumbnail khung.

Để chọn khung hiện hành:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

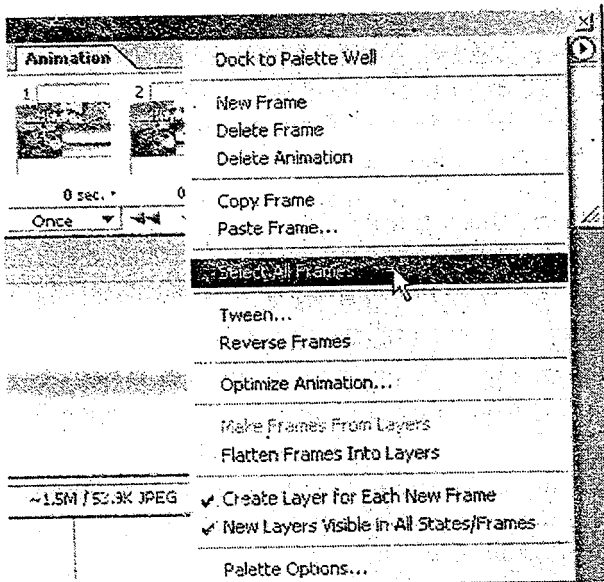
- Nhấp một khung trong palette Animation.
- Nhấp một khung trong palette Web Content. Nếu cần, mở rộng trạng thái chứa ảnh hoạt hình để xem các khung của nó.
- Trong palette Animation hoặc palette Layers, nhấp nút Selects Next Frame  để chọn khung kế tiếp trong chuỗi dưới dạng khung hiện hành.
- Trong palette Animation hoặc palette Layers, nhấp nút Select Previous Frame  để chọn khung trước trong chuỗi làm khung hiện hành.
- Trong palette Animation, nhấp nút Selects First Frame  để chọn khung đầu tiên trong chuỗi làm khung hiện hành.

Để chọn nhiều khung:

Trong palette Animation, thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Để chọn nhiều khung tiếp giáp, nhấn giữ Shift-nhấp một khung thứ hai. Khung thứ hai và tất cả khung giữa khung thứ nhất và khung thứ hai được thêm vào phần chọn.
- Để chọn nhiều khung không tiếp giáp, nhấn giữ Ctrl-nhấp (Windows) hoặc Command-nhấp (Mac OS) các khung bổ sung để thêm các khung đó vào phần chọn.

- Để chọn tất cả khung, chọn Select All Frame từ menu palette Animation.



Để hủy chọn một khung trong một phần chọn nhiều khung:

Nhấn giữ Ctrl-nhấp (Windows) hoặc Command-nhấp (Mac OS) một khung để hủy chọn nó.

Hiệu chỉnh các khung

Bạn có thể sử dụng palette Animation hoặc palette Web Content để chọn nội dung ảnh của một khung để hiệu chỉnh.

Để hiệu chỉnh nội dung ảnh của một khung:

1. Chọn một khung.
2. Chỉnh sửa ảnh cho khung bằng palette Layers.

Sắp xếp lại và xóa các khung

Bạn có thể thay đổi vị trí của các khung trong một ảnh hoạt hình và đảo ngược thứ tự của các khung tiếp giáp được chọn. Bạn cũng có thể xóa các khung được chọn hoặc toàn bộ ảnh hoạt hình.

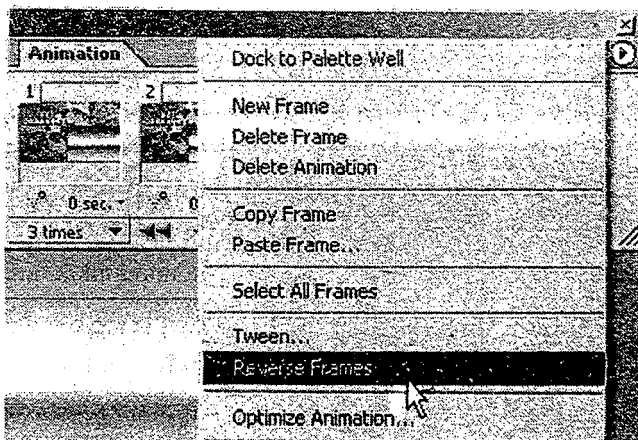
Để thay đổi vị trí của một khung:

1. Chọn khung mà bạn muốn di chuyển trong palette Animation hoặc palette Web Content.
2. rê phần chọn đến vị trí mới.

Ghi chú: Trong palette Animation, bạn có thể chọn và thay đổi vị trí của nhiều khung. Tuy nhiên, nếu bạn rê nhiều khung không nằm kề nhau, các khung được đặt kề nhau trong vị trí mới.

Để đảo ngược thứ tự của các khung:

1. Chọn các khung mà bạn muốn đảo ngược. Chúng không cần phải nằm kề nhau; bạn có thể đảo ngược bất kỳ khung được chọn.
2. Chọn Reverse Frame từ menu palette Animation.



Để xóa các khung được chọn:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây trong palette Animation hoặc palette Web Content:

- Chọn Delete Frame từ menu palette.
- Nhấp nút Trash và nhấp Yes để xác nhận việc xóa.
- rê khung được chọn lên trên nút Trash.

Để xóa toàn bộ một ảnh hoạt hình:

Chọn Delete Animation từ menu palette Animation hoặc menu palette Web Content.

Sao chép và dán các khung

Để hiểu được những gì xảy ra khi bạn sao chép và dán một khung, hãy xem một khung như là một bản sao của một ảnh có một cấu hình lớp được cho. Khi bạn sao chép một khung, bạn sao chép cấu hình của các lớp (kể cả xác lập hiển thị, vị trí của mỗi khung và các thuộc tính khác). Khi bạn dán một khung, bạn áp dụng cấu hình lớp đó vào khung đích.

Để sao chép và dán các lớp giữa các khung:

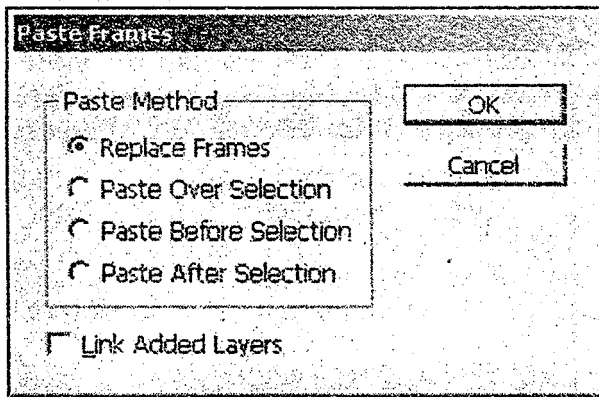
1. Chọn khung mà bạn muốn sao chép trong palette Animation hoặc palette Web Content.

Ghi chú: Trong palette Animation, bạn có thể chọn và sao chép nhiều khung.

2. Chọn Copy Frame từ menu palette Animation hoặc menu palette Web Content.
3. Chọn một khung đích hoặc các khung trong ảnh hoạt hình hiện hành hoặc một ảnh hoạt hình khác.
4. Chọn Paste Frame từ menu palette Animation hoặc menu palette Web Content.

5. Chọn một phương pháp Paste:

- **Replace Frames** để thay thế các khung được chọn bằng các khung được sao chép. Khi bạn dán các khung vào cùng một ảnh, các lớp mới không được thêm vào ảnh. Thay vào đó, các thuộc tính của mỗi lớp hiện có trong các khung đích được thay thế bằng các thuộc tính của mỗi lớp được sao chép. Khi bạn dán các khung giữa các ảnh, các lớp mới được thêm vào ảnh. Tuy nhiên, chỉ các lớp được dán hiển thị trong các khung đích (các lớp hiện có được che giấu).



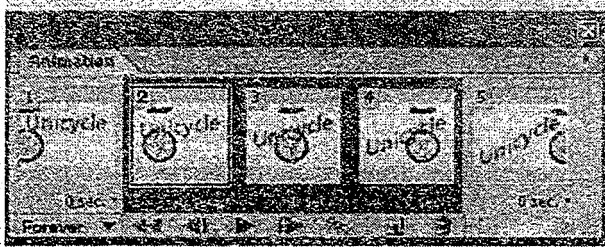
- **Paste Over Selection** để thêm nội dung của các khung được dán dưới dạng các lớp mới trong ảnh. Khi bạn dán các khung vào cùng một ảnh, việc sử dụng tùy chọn này sẽ tăng gấp đôi số lớp trong ảnh. Trong các khung đích, các lớp mới được dán hiển thị và các lớp gốc được che giấu. Trong các khung không phải là các khung đích, các lớp mới được dán sẽ được che giấu.
- **Paste Before Selection** hoặc **Paste After Selection** để thêm các khung được sao chép trước hoặc sau khung đích. Khi bạn dán các khung giữa các ảnh, các lớp mới được thêm vào ảnh; tuy nhiên, chỉ các lớp được dán mới xuất hiện trong các khung mới (các lớp hiện có được che giấu).

6. Chọn Link Added Layers nếu bạn muốn liên-kết các lớp được dán trong palette Layers. Sử dụng tùy chọn này khi bạn cần định vị lại các lớp được dán dưới dạng một đơn vị.
7. Nhấp OK.

Chuyển tiếp giữa các khung

Bạn sử dụng lệnh Tween để tự động thêm hoặc chỉnh sửa một chuỗi khung giữa hai khung hiện có - thay đổi đều các thuộc tính lớp (các tham số vị trí, độ mờ đục, hoặc hiệu ứng) giữa các khung mới để tạo dáng vẽ chuyển động. Ví dụ, nếu bạn muốn làm mờ dần một lớp, xác lập độ mờ của lớp ở khung đầu sang 100%; sau đó xác lập độ mờ của lớp này ở khung cuối sang 0%. Khi bạn chuyển tiếp giữa hai khung, độ mờ đục của lớp được giảm đều qua các khung mới.

Sự chuyển tiếp "tweening" giảm đáng kể thời gian cần để tạo các hiệu ứng hoạt hình chẳng hạn như hiện hình hoặc tắt hình dần hoặc di chuyển một thành phần qua một khung. Bạn có thể hiệu chỉnh riêng các khung được chuyển tiếp sau khi được tạo.



Sử dụng lệnh Tween để tạo động vị trí của text

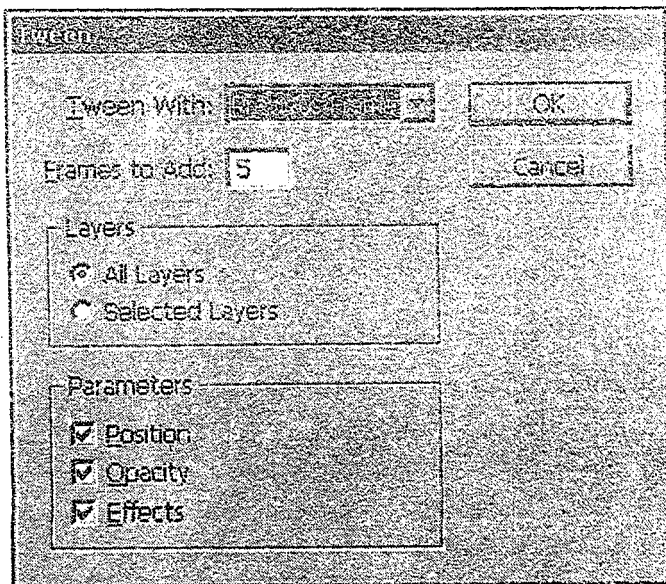
Để tạo các khung bằng cách sử dụng sự chuyển tiếp:

1. Để áp dụng sự chuyển tiếp vào một lớp cụ thể, chọn nó trong palette Layers.
2. Chọn một khung hoặc nhiều khung nằm kề nhau.

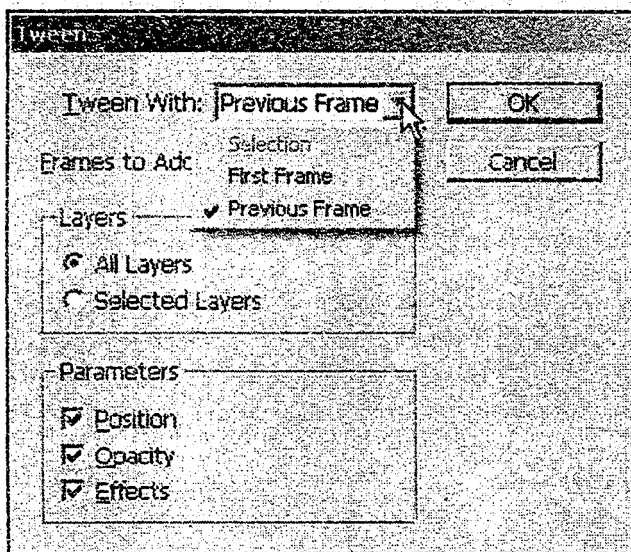
Nếu bạn chọn một khung, bạn chọn chế độ chuyển tiếp khung với khung trước hoặc khung kế tiếp. Nếu bạn chọn hai khung kề nhau, các khung mới được thêm giữa các khung. Nếu bạn chọn hơn hai khung, các khung hiện có giữa các khung được chọn đầu tiên và sau cùng sẽ được thay đổi bởi hoạt động chuyển tiếp. Nếu bạn chọn khung đầu tiên và khung sau cùng trong một ảnh hoạt hình, những khung này được xem là các khung kề nhau và các khung được chuyển tiếp sẽ được thêm vào sau khung cuối cùng. (Phương pháp chuyển tiếp này hữu dụng khi ảnh hoạt hình được xác lập để lặp lại nhiều lần).

Chi chú: Bạn không thể chọn các khung không nằm kề nhau để áp dụng sự chuyển tiếp.

3. Thực hiện một trong những thao tác sau đây:
- Nhấp nút Tween trong palette Animation.
 - Chọn Tween từ menu palette Animation.



4. Xác định lớp hoặc các lớp cần được thay đổi trong các khung được thêm vào:
 - **All Layers** để thay đổi tất cả lớp trong khung hoặc khung được chọn.
 - **Selected Layer** để thay đổi chỉ lớp hiện được chọn trong khung hoặc các khung được chọn.
5. Xác định các thuộc tính lớp cần được thay đổi:
 - **Position** để thay đổi vị trí của nội dung của lớp trong các khung mới một cách đều nhau giữa khung đầu và khung cuối.
 - **Opacity** để thay đổi đều độ mờ đục của các khung mới giữa khung đầu và khung cuối.
 - **Effects** để thay đổi đều các xác lập tham số của các hiệu ứng lớp giữa khung đầu và khung cuối.
6. Nếu bạn chọn một khung ở bước 2, chọn nơi để thêm các khung từ menu Tween With.
 - **Next Frame** để thêm các khung giữa khung được chọn và khung tiếp theo. Tùy chọn này không có sẵn khi bạn chọn khung sau cùng trong palette Animation.



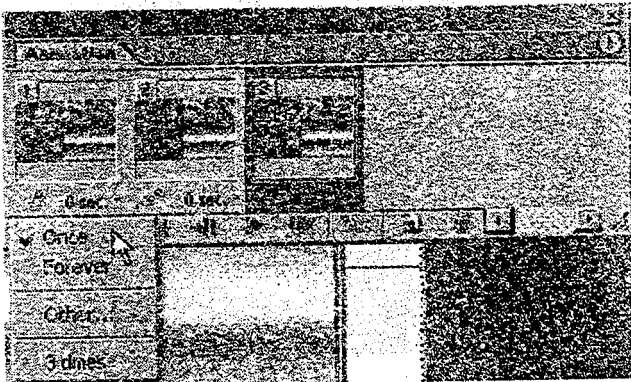
- **First Frame** để thêm các khung giữa khung sau cùng và khung đầu tiên. Tùy chọn này chỉ có sẵn nếu bạn chọn khung sau cùng trong palette Animation.
 - **Previous Frame** để thêm các khung giữa khung được chọn và khung đứng trước. Tùy chọn này không có sẵn khi bạn chọn khung đầu tiên trong palette Animation.
 - **Last Frame** để thêm các khung giữa khung đầu tiên và khung sau cùng. Tùy chọn này chỉ có sẵn nếu bạn chọn khung đầu tiên trong palette Animation.
7. Nhập một giá trị hoặc sử dụng phím Up Arrow hoặc Down Arrow để chọn số khung cần thêm vào. Tùy chọn này không có sẵn nếu bạn chọn hơn hai khung. Trong trường hợp này, hoạt động chuyển tiếp sẽ thay đổi các khung hiện có giữa khung đầu tiên và khung sau cùng trong phần chọn.
8. Nhấp OK.

Xác định sự lặp lại

Bạn chọn một tùy chọn lặp lại để xác định bao nhiêu lần mà trình tự hoạt hình lặp lại khi được mở.

Để xác định sự lặp lại:

1. Nhấp hộp chọn của tùy chọn lặp lại nằm ở góc trái phía dưới của palette Animation.



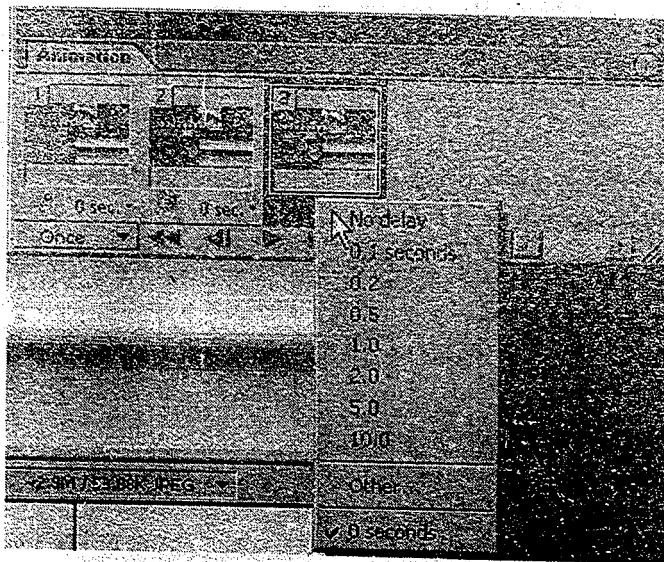
2. Chọn một tùy chọn lặp lại: Once, Forever, hoặc Other.
3. Nếu bạn chọn Other, nhập một giá trị trong hộp thoại Set Loop Count và nhấp OK.

Xác định thời gian trễ cho các khung

Bạn có thể xác định một thời gian trễ - thời gian mà một khung được hiển thị - cho các khung đơn hoặc cho nhiều khung trong một ảnh hoạt hình. Thời gian trễ được hiển thị theo số giây. Các phân số của một giây được hiển thị dưới dạng các giá trị thập phân. Ví dụ, một phần tư giây được xác định là .25. Nếu xác lập một thời gian trễ trên khung hiện hành, mỗi khung mà bạn tạo sau khung đó sẽ nhớ và áp dụng giá trị thời gian trễ đó.

Để xác định thời gian trễ:

1. Chọn một hoặc nhiều khung.
2. Trong palette Animation, nhấp giá trị Delay bên dưới khung được chọn để xem menu Delay bật lên.



3. Xác định thời gian trễ:

- Chọn một giá trị từ menu bật lên. (Giá trị sau cùng được sử dụng xuất hiện ở cuối menu).
- Chọn Other, nhập một giá trị trong hộp thoại Set Frame Delay và nhấp OK.

Nếu bạn chọn nhiều khung, việc xác định một giá trị thời gian trễ cho một khung sẽ áp dụng giá trị đó vào tất cả khung.

Ghi chú: Thời gian trễ có thể không chính xác. Các ảnh hoạt hình mở khác nhau trên hầu hết mọi bộ trình duyệt hoặc hệ điều hành.

Thêm các lớp vào các khung

Khi bạn tạo một lớp mới, nó xuất hiện trong tất cả khung của một ảnh hoạt hình. Để che giấu một lớp trong một khung cụ thể, chọn khung trong palette Animation và sau đó che giấu lớp mong muốn trong palette Layers.

Bạn có thể sử dụng tùy chọn Create Layer for Each New Frame để tự động thêm một lớp mới vào ảnh mỗi lần bạn tạo một khung. Lớp mới hiển thị trong khung mới nhưng được che giấu trong các khung khác. Việc sử dụng tùy chọn này sẽ tiết kiệm thời gian khi bạn tạo một ảnh hoạt hình vốn đòi hỏi bạn thêm một thành phần mới nhìn thấy được vào mỗi khung.

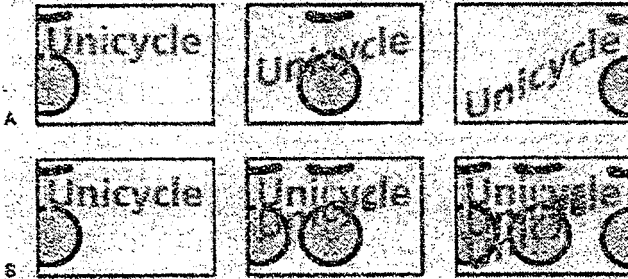
Để thêm một lớp mới mỗi lần bạn tạo một khung:

Chọn Create Layer for Each New Frame từ menu palette Animation. Một dấu kiểm biểu thị rằng tùy chọn được mở.

Xác lập phương pháp loại bỏ khung

Phương pháp loại bỏ khung xác định việc có loại bỏ khung hiện hành trước khi hiển thị khung kế tiếp hay không. Bạn chọn một phương pháp loại bỏ khi làm việc với các ảnh hoạt

hình chứa độ trong suốt nền để xác định việc khung hiện hành sẽ có thể nhìn thấy được qua các vùng trong suốt của khung kế tiếp hay không.



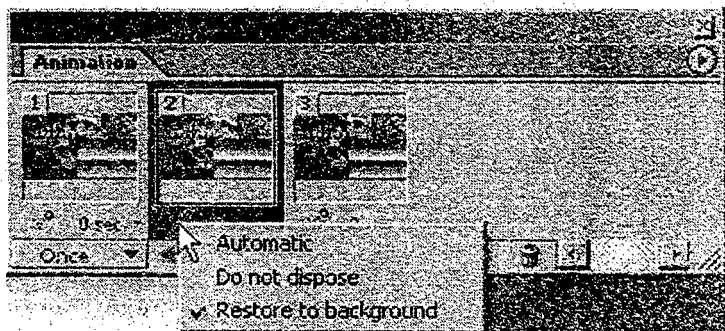
Các phương pháp loại bỏ khung A. Khung có độ trong suốt nền với tùy chọn *Restore to Background*. B. Khung có độ trong suốt nền với tùy chọn *Do Not Dispose*.

Biểu tượng Disposal Method chỉ định việc khung có được xác lập sang *Do Not Dispose* hoặc *Restore to Background* hay không. (Biểu tượng không xuất hiện khi phương pháp loại bỏ được xác lập sang *Automatic*).

Để chọn một phương pháp loại bỏ:

1. Chọn một khung hoặc các khung mà bạn muốn chọn một phương pháp loại bỏ cho khung đó.
2. Nhấp phải (Windows) hoặc Ctrl-nhấp (Mac OS) thumbnail khung để xem menu ngữ cảnh Disposal Method.
3. Chọn một phương pháp loại bỏ:
 - **Automatic** để xác định một phương pháp loại bỏ cho khung hiện hành một cách tự động, loại bỏ khung hiện hành nếu khung kế tiếp chứa độ trong suốt lớp. Đối với hầu hết các ảnh hoạt hình, tùy chọn *Automatic* mang lại kết quả mong muốn và do đó là tùy chọn mặc định.

Ghi chú: Chọn tùy chọn Automatic khi sử dụng tùy chọn tối ưu hóa Redundant Pixel Removal, để cho phép ImageReady giữ lại các khung có chứa độ trong suốt.



- **Do Not Dispose** để giữ lại khung hiện hành khi khung kế tiếp được thêm vào. Khung hiện hành (và các khung đứng trước) có thể được nhìn thấy xuyên qua các vùng trong suốt của khung kế tiếp. Để xem trước một ảnh hoạt hình một cách chính xác bằng cách sử dụng tùy chọn Do Not Dispose, xem trước ảnh hoạt hình trong một bộ trình duyệt.
- **Restore to Background** để loại bỏ khung hiện hành trước khi khung kế tiếp được hiển thị. Chỉ một khung được hiển thị vào bất cứ lúc nào (và khung hiện hành sẽ không xuất hiện qua các vùng trong suốt của khung kế tiếp).

Làm phẳng các khung thành các lớp

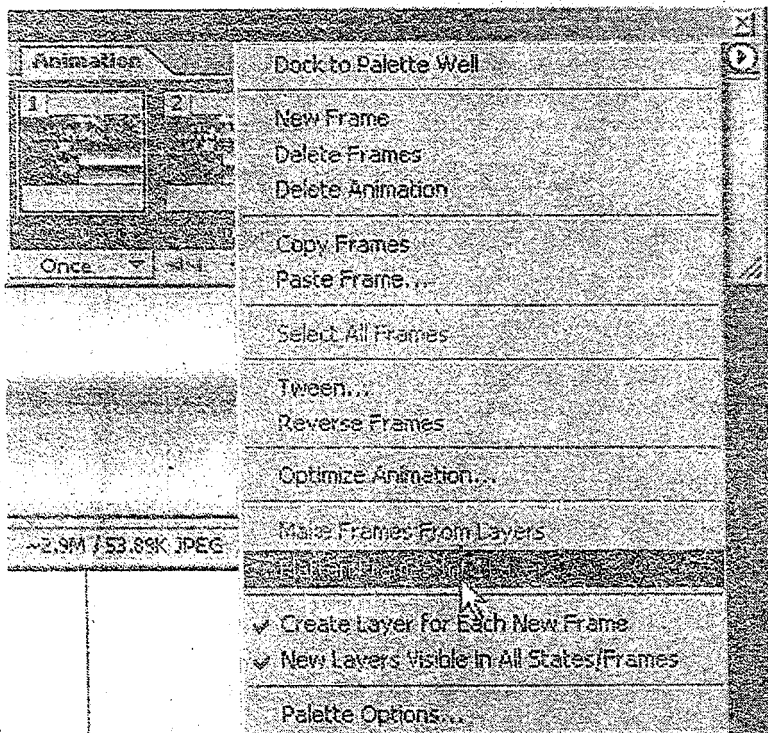
Bạn có thể làm phẳng các khung hoạt hình thành các lớp. Một lớp đơn, tổng hợp được tạo cho mỗi khung, chứa tất cả lớp trong khung. Các lớp gốc trong khung được che giấu nhưng được giữ lại (các lớp gốc sẽ có sẵn nếu chúng cần thiết cho một khung khác).

Ghi chú: Nếu bạn lưu một ảnh hoạt hình dưới dạng một file GIF, các khung hoạt hình được làm phẳng và các lớp gốc bị mất.

Bạn nên lưu file gốc theo dạng file Photoshop để giữ lại các lớp mà bạn muốn hiệu chỉnh lại sau này.

Để làm phẳng các khung thành các lớp:

Trong palette Animation, chọn Flatten Frames into Layers từ menu palette.



Xem các ảnh hoạt hình

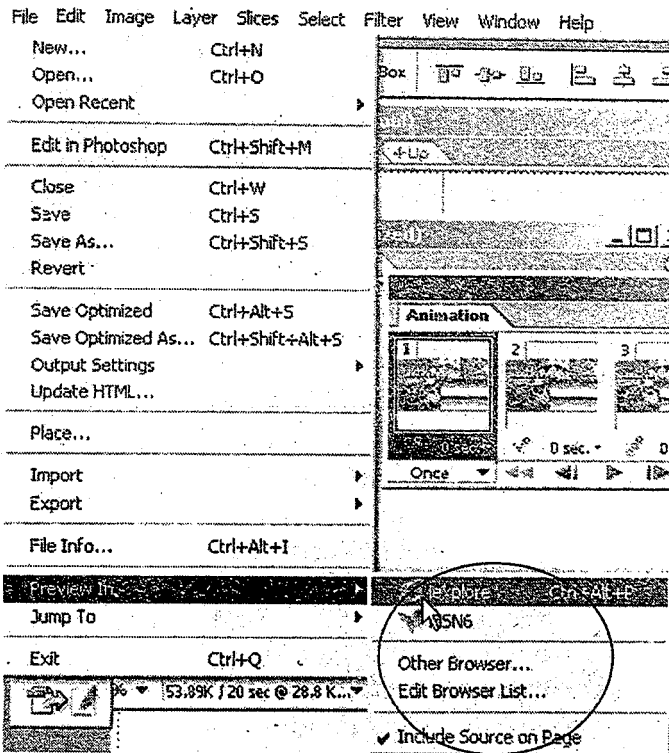
Việc xem một ảnh hoạt hình cho phép bạn xem trước các khung theo trình tự được định thời gian. Bạn có thể xem trước một ảnh hoạt hình trong ImageReady hoặc trong một bộ trình duyệt Web.

Để xem một ảnh hoạt hình trong ImageReady:

1. Nhấp nút Play ▶ trong palette Animation. Ảnh hoạt hình hiển thị trong cửa sổ tài liệu. Ảnh hoạt hình lặp lại vô hạn trừ phi bạn xác định một giá trị lặp lại khác trong hộp thoại Play Options.
2. Để ngưng ảnh hoạt hình, nhấp nút Stop ■.
3. Để quay lại ảnh hoạt hình, nhấp nút Selects First Frame ◀◀.

Để xem trước một ảnh hoạt hình trong một bộ trình duyệt:

1. Nhấp nút Preview in' Default Browser 🌐 trong hộp công cụ hoặc chọn File > Photoshop In và chọn một bộ trình duyệt từ menu con:



- **System Default Browser** mở bộ trình duyệt mà bạn đã xác lập dưới dạng bộ trình duyệt được chọn của bạn.
- **Other Browser** cho phép bạn chọn một trình ứng dụng từ hệ thống của bạn.
- **Edit Browser List** cho phép bạn thêm các bộ trình duyệt vào danh sách Other Browser.

Ghi chú: Một khi bạn chọn một bộ trình duyệt, nút Default Browser thay đổi thành biểu tượng bộ trình duyệt.

2. Sử dụng các lệnh Stop và Reload của bộ trình duyệt để ngưng hoặc mở lại ảnh hoạt hình.

Tối ưu hóa các ảnh hoạt hình

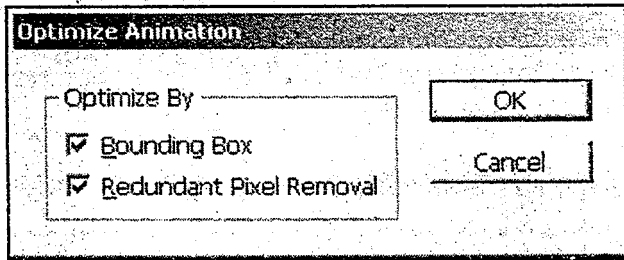
Bạn có thể áp dụng các xác lập tối ưu hóa vào các ảnh hoạt hình tương tự như bạn thực hiện đối với các ảnh không động. Bạn luôn nên tối ưu hóa một ảnh hoạt hình theo dạng GIF bởi vì GIF là dạng duy nhất trong ImageReady hỗ trợ sự hiển thị các ảnh động trên Web.

Ghi chú: Trong khi bạn có thể tối ưu hóa một ảnh chứa ảnh hoạt hình theo dạng JPEG hoặc PNG, những dạng này không hỗ trợ ảnh hoạt hình. Trang Web vừa tạo ra sẽ chỉ hiển thị khung hiện hành của ảnh hoạt hình.

Ngoài các tùy chọn tối ưu hóa chuẩn cho dạng GIF, bạn có thể tối ưu hóa các khung để chứa chỉ các vùng vốn thay đổi từ khung này sang khung khác. (Điều này giảm tối đa kích cỡ file của ảnh GIF động). ImageReady cũng áp dụng một kỹ thuật rung (dithering) đặc biệt vào các ảnh hoạt hình để bảo đảm rằng các mẫu rung nhất quán qua tất cả khung và để tránh sự nhấp nháy trong suốt thời gian phát lại. Do các chức năng tối ưu hóa bổ sung này, ImageReady có thể đòi hỏi thời gian để tối ưu hóa một ảnh GIF động nhiều hơn thời gian để xử lý một ảnh GIF chuẩn.

Để tối ưu hóa một ảnh động:


1. Chọn Optimize Animation từ menu palette Animation.
2. Xác lập các tùy chọn sau đây:
 - **Bounding Box** để xén mỗi khung sang vùng đã thay đổi từ khung trước. Các file động được tạo bằng cách sử dụng tùy chọn này nhỏ hơn nhưng không tương thích với các trình hiệu chỉnh GIF vốn không hỗ trợ tùy chọn này. (Tùy chọn này được chọn theo mặc định và được đề nghị).



- **Redundant Pixel Removal** để làm trong suốt tất cả pixel trong một khung không thay đổi từ khung trước. Tùy chọn này được chọn theo mặc định và được đề nghị. Tùy chọn Transparency trong palette Optimize phải được chọn để kích hoạt chế độ loại bỏ pixel dư thừa.

Ghi chú: Xác lập phương pháp loại bỏ khung sang Automatic khi sử dụng tùy chọn Redundant Pixel Removal.

3. Nhấp OK.
4. Áp dụng các xác lập tối ưu hóa.

 Khi tối ưu hóa các màu trong một ảnh hoạt hình, hãy sử dụng palette Adaptive, Perceptual, hoặc Selective. Điều này bảo đảm rằng các màu nhất quán qua các khung.

Xem các ảnh động trong Photoshop

Khi bạn mở một file chứa một ảnh động trong Photoshop, chỉ khung được chọn khi bạn lưu file trong ImageReady mới được hiển thị. Bạn không thể hiệu chỉnh các khung động một cách riêng biệt, mở ảnh động hoặc lưu ảnh động dưới dạng một file GIF động.

Nếu bạn thêm một lớp mới vào file trong khi đang làm việc trong Photoshop, lớp được thêm vào tất cả khung của ảnh động. Tuy nhiên, lớp mới sẽ chỉ xuất hiện trong khung được chọn khi bạn mở lại file trong ImageReady. Nếu bạn thay đổi thứ tự xếp tầng của các lớp trong khi đang làm việc trong Photoshop, thứ tự xếp tầng của các lớp sẽ thay đổi khi bạn mở lại file trong ImageReady.

Lưu các ảnh hoạt hình

Bạn có thể lưu một ảnh hoạt hình dưới dạng một file GIF động, một phim QuickTime hoặc một file SWF (Macromedia Flash). Bạn cũng có thể lưu mỗi khung trong một ảnh hoạt hình dưới dạng một file riêng biệt.

Lưu các khung hoạt hình dưới dạng một file riêng biệt

Bạn có thể xuất các khung hoạt hình riêng lẻ dưới dạng các file riêng biệt. Mỗi file xuất hiện trên một lớp riêng biệt khi được nhập vào một chương trình khác.

Lưu các ảnh hoạt hình dưới dạng các file GIF động

Các ảnh hoạt hình mà bạn xem trong một bộ trình duyệt Web được gọi là các ảnh GIF động. Khi bạn lưu một tài liệu được tối ưu hóa chứa một ảnh hoạt hình, bạn có thể chọn tạo một file HTML chứa mã dành cho việc hiển thị GIF động trong một trang Web. Trang Web vừa tạo ra có thể chứa chỉ GIF động hoặc các tính năng Web bổ sung chẳng hạn như các liên kết và các hiệu ứng rollover, phụ thuộc vào tài liệu nguồn.

Để lưu một ảnh hoạt hình dưới dạng một GIF động:

1. Tối ưu hóa ảnh hoạt hình.
2. Lưu ảnh được tối ưu hóa.

Lưu các ảnh hoạt hình dưới dạng phim QuickTime

Bạn có thể lưu một ảnh hoạt hình dưới dạng một phim QuickTime. File vừa tạo ra có thể được xem trong player QuickTime và có thể được mở trong các trình ứng dụng khác vốn hỗ trợ dạng QuickTime movie.

Để lưu một ảnh hoạt hình dưới dạng một phim QuickTime:

1. Chọn File > Export > Original Document.
2. Chọn QuickTime Movie từ menu format bật lên.

Ghi chú: Trên Windows, dạng QuickTime Movie chỉ có sẵn khi QuickTime được cài đặt trên máy tính.

3. Gõ nhập một tên file và chọn một vị trí cho file.
4. Nhấp Save.
5. Nếu cần, điều chỉnh các xác lập nén và nhấp OK.

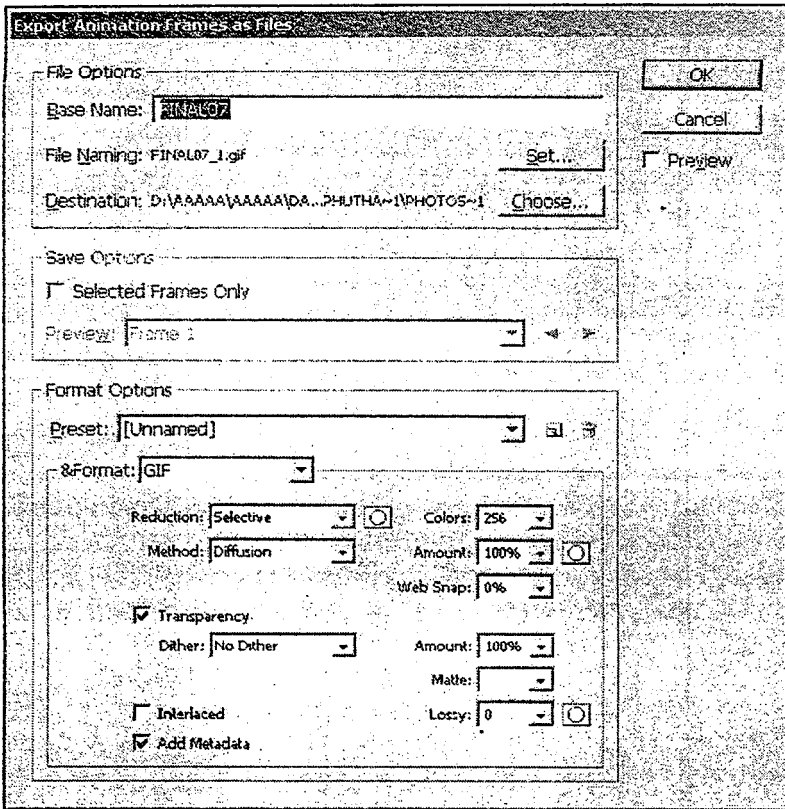
Xuất các khung hoạt hình dưới dạng các file

Bạn có thể xuất các khung hoạt hình riêng biệt dưới dạng các file. Bạn có thể xuất các khung dưới dạng các file Photoshop (PSD), GIF, JPEG, PNG 8, PNG 24, WBMP, hoặc SWF.

ImageReady cung cấp một số dạng xác lập sẵn cho các file động. Bạn cũng có thể tạo các dạng riêng và thêm chúng vào thư viện chứa các dạng xác lập sẵn.

Để xuất các khung hoạt hình dưới dạng các file:

1. Chọn File > Export > Animation Frames as Files.



2. Trong vùng File Options của hộp thoại, thực hiện những thao tác sau đây:

- Nhập một tên cơ sở (Base Name) cho các file mới. Bạn có thể chọn phương pháp đặt tên riêng của bạn nếu muốn.
- Nhấp nút Set để xác lập qui ước đặt tên file cho các file mới. Bạn có thể chọn từ một số qui ước và các hậu tố khác nhau.
- Nhấp nút Choose để xác định vị trí cho các file được lưu.

3. Trong vùng Save Options, chọn các tùy chọn sau đây:
 - **Selected Frames Only** để chọn các khung cụ thể dành cho việc xuất.
 - **Preview** để hiển thị các xác lập lớp hiện hành trong tài liệu. Sử dụng các tam giác tiến và lùi để duyệt qua các lựa chọn của bạn.
 - **Apply** để xác lập các tùy chọn định dạng.
4. Trong vùng Format Options, chọn một dạng từ menu Preset. Bạn có thể lưu các tập hợp dạng và đặt chúng trong một thư viện mà ImageReady có thể thấy. Điều này cho phép bạn tạo một thư viện chứa các dạng xác lập sẵn để chọn từ đó. Bạn cũng có thể sử dụng một Preset “không được đặt tên” và được điền vào các giá trị thích hợp.
5. Dựa vào Preset được chọn của bạn, hạng mục Format nhận một giá trị tự động hoặc bạn cung cấp cho nó một giá trị cho Preset “không được đặt tên”. Các tùy chọn khác trong vùng Format Options sau đó được tự động điền vào để phản ánh các xác lập Preset / Format hoặc bạn có thể điền chúng vào cho Preset không được đặt tên riêng của bạn.

Mở và nhập các file dưới dạng các file động

Bạn có thể sử dụng các tính năng hoạt hình trong ImageReady để hiệu chỉnh các file GIF động, các file Photoshop có nhiều lớp và các phim QuickTime.

Mở các file GIF động

Bạn có thể mở một file GIF động hiện có trong ImageReady bằng cách sử dụng lệnh File > Open. File được mở dưới dạng một ngăn xếp các lớp. Mỗi lớp tương ứng với một khung. Trong mỗi khung, lớp cho khung đó hiển thị và các lớp cho các khung được che giấu.

Việc mở các file GIF động hiện có trong ImageReady là điều hữu dụng chủ yếu đối với việc áp dụng các xác lập tối ưu hóa cho các file. Cấu trúc một lớp trên mỗi khung của các file GIF động được nhập vào có thể không có hiệu quả đối với việc hiệu chỉnh các khung hoạt hình theo các cách khác.

Mở các file Photoshop dưới dạng các file động

Bạn có thể dễ dàng tạo các file GIF động từ các ảnh có một lớp trên mỗi khung theo dạng file Adobe Photoshop hoặc từ một nhóm các ảnh lớp đơn.


Bạn có thể làm cho mỗi lớp trong một file Photoshop có nhiều lớp trở thành một khung riêng biệt trong palette Animation. Các lớp được đặt trong palette Animation theo thứ tự xếp tầng của chúng, với lớp dưới cùng trở thành lớp đầu tiên.

Bạn cũng có thể nhập một folder chứa các file và sử dụng mỗi file làm một khung trong ImageReady. Các file có thể có bất kỳ dạng mà ImageReady hỗ trợ. Mỗi file trở thành một khung trong palette Animation. Các file được đặt trong palette Animation với thứ tự bảng chữ cái theo tên file ảnh.

Để mở một file Photoshop có nhiều lớp dưới dạng các khung:

1. Chọn File > Open và chọn file Photoshop để mở.
2. Chọn Make Frames From Layers từ menu palette Animation.

Mỗi lớp trong ảnh xuất hiện dưới dạng một khung trong palette Animation. Lớp dưới cùng trong ảnh Photoshop là khung 1 trong palette Animation.

-  Chọn Reverse Frames từ menu palette Animation để đảo ngược thứ tự của các khung.

Để nhập một folder chứa các file dưới dạng các khung:

1. Đặt các file cần được sử dụng làm các khung vào một folder. Bảo đảm rằng folder chỉ chứa các ảnh mà sẽ được sử dụng

làm các khung. Ảnh động vừa tạo ra sẽ hiển thị thành công hơn nếu tất cả file có cùng các kích thước pixel.

Để làm cho các khung xuất hiện theo đúng thứ tự trong ảnh hoạt hình, đặt các file theo thứ tự bằng chữ cái hoặc thứ tự số, với file sẽ được sử dụng làm khung 1 đầu tiên theo thứ tự. (Bạn cũng có thể thay đổi thứ tự của các khung trong palette Animation sau khi bạn nhập các file).

2. Chọn File > Import > Folder As Frames, và chọn folder mà bạn muốn nhập.

Các file xuất hiện trong palette Animation dưới dạng các khung và trong Photoshop Layers dưới dạng các lớp, với mỗi lớp được gán vào một khung riêng biệt. Ảnh đầu tiên theo thứ tự bằng chữ cái hoặc thứ tự số theo tên file là khung 1 trong palette Animation và lớp dưới cùng trong palette Layers.

Mở phim QuickTime dưới dạng các ảnh động

Bạn có thể mở phim có các dạng MOV, AVI, và FLIC để xem và hiệu chỉnh trong ImageReady.

Để mở các phim tương thích QuickTime:

1. Chọn File > Open và chọn phim để mở.
2. Chọn dãy khung để nhập:
 - From Beginning to End để mở toàn bộ file.
 - Selected Range Only để mở các khung được chọn. Rê thanh trượt bên dưới thumbnail phim để xác định điểm đầu cho dãy và sau đó nhấn giữ Shift-rê để xác định điểm cuối. (Một thanh màu đen trên thanh trượt chỉ định dãy mà bạn chọn).
3. Chọn Limit to Every number Frame để xác định các khung nào để đưa vào từ dãy được chọn. (Bạn có thể sử dụng tùy chọn này với một trong hai tùy chọn Range).
4. Nhấp Open.

CHƯƠNG 3**Chuẩn bị đồ họa cho Web****Bàn về sự tối ưu hóa**

Sự tối ưu hóa là tiến trình tinh chỉnh chất lượng hiển thị và kích cỡ file của một ảnh để sử dụng trên Web hoặc phương tiện trực tuyến khác. Adobe Photoshop và Adobe ImageReady cung cấp cho bạn các công cụ điều khiển hiệu quả để nén kích cỡ file của một ảnh trong khi tối ưu hóa chất lượng hiển thị trực tuyến của nó.

Có hai phương pháp để tối ưu hóa các ảnh:

- Đối với sự tối ưu hóa cơ bản, lệnh Save As của Photoshop cho phép bạn lưu một ảnh dưới dạng một file GIF, JPEG, PNG, hoặc WBMP. Phụ thuộc vào dạng file, bạn có thể xác định chất lượng ảnh, độ trong suốt nền hoặc độ mờ đục, sự hiển thị màu và phương pháp tải xuống. Tuy nhiên, bất kỳ tính năng Web, chẳng hạn như các slice, liên kết, ảnh hoạt hình và các hiệu ứng rollover mà bạn thêm vào một file sẽ không được giữ lại.
- Đối với sự tối ưu hóa chính xác, bạn có thể sử dụng các tính năng tối ưu hóa trong Photoshop hoặc ImageReady để xem trước các ảnh được tối ưu hóa theo các dạng file khác nhau và với các thuộc tính file khác nhau. Bạn có thể xem nhiều phiên bản của một ảnh cùng một lúc và chỉnh sửa các xác lập tối ưu hóa khi bạn xem trước ảnh để chọn tổ hợp xác lập thích hợp nhất cho những nhu cầu của bạn. Bạn cũng có thể xác định độ trong suốt và độ mờ, chọn các tùy chọn để điều khiển sự rung và định lại kích cỡ ảnh sang kích thước pixel được xác định hoặc một tỉ lệ được xác định của kích cỡ gốc.

Khi bạn lưu một file được tối ưu hóa bằng cách sử dụng lệnh Save for Web (Photoshop) hoặc Save Optimize (ImageReady), bạn có thể chọn tạo một file HTML cho ảnh. File này chứa tất cả thông tin cần thiết để hiển thị ảnh của bạn trong một bộ trình duyệt Web.

Các lệnh Save for Web (Photoshop) hoặc Save Optimize (ImageReady) được thiết kế riêng để cung cấp một tập hợp tùy chọn mạnh hơn và mang tính trực giác đối với việc lưu một file ảnh để sử dụng trên Web. Điều này bao hàm một độ nhạy được tinh chỉnh đối với kích cỡ file và palette màu ảnh vốn không có sẵn từ lệnh Save As. Khi tạo đồ họa để sử dụng trên Web, các lệnh Save for Web / Save Optimized được đề nghị.

Tối ưu hóa ảnh

Trong Photoshop, bạn sử dụng hộp thoại Save for Web để chọn các tùy chọn tối ưu hóa và xem trước ảnh được tối ưu hóa. Trong ImageReady, bạn có thể xem và làm việc được tối ưu hóa vào bất cứ lúc nào trong cửa sổ tài liệu.

Sử dụng hộp thoại Save for Web (Photoshop)

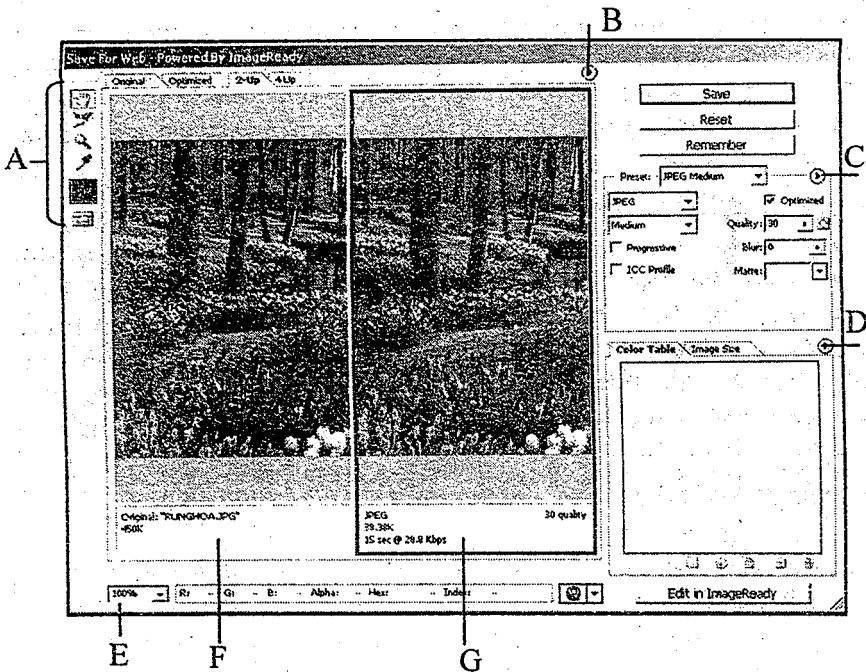
Bạn sử dụng hộp thoại Save for Web để chọn các tùy chọn tối ưu hóa và xem trước ảnh được tối ưu hóa.

Hiển thị hộp thoại Save for Web

Chọn File > Save for Web.

Xem trước các ảnh

Nhấp một tab ở đầu vùng ảnh để chọn một tùy chọn hiển thị: Original để xem ảnh không có sự tối ưu hóa, Optimized để xem ảnh được áp dụng các xác lập tối ưu hóa hiện hành, 2-Up để xem hai phiên bản của ảnh nằm cạnh nhau hoặc 4-Up để xem bốn phiên bản của ảnh nằm cạnh nhau.



Hộp thoại *Save for Web* A. Hộp công cụ B. Menu *Photoshop* bật lên C. Menu *Optimize* bật lên D. Menu *Color Table* bật lên E. Hộp text *Zoom* F. Ảnh gốc G. Ảnh được tối ưu hóa

Nếu toàn bộ ảnh không hiển thị trong hộp thoại *Save for Web*, bạn có thể sử dụng công cụ *Hand* để di chuyển một vùng khác vào khung xem. Chọn công cụ *Hand* (hoặc nhấn giữ *spacebar*), và rê trong vùng ảnh để dịch chuyển trên ảnh. Bạn cũng có thể sử dụng công cụ *Zoom* để phóng to hoặc thu nhỏ khung xem. Chọn công cụ *Zoom* và nhấp trong một khung xem để phóng to; nhấn giữ *Alt* (*Windows*) hoặc *Option* (*Mac OS*), và nhấp trong một khung xem để thu nhỏ. Hoặc, bạn có thể xác định một mức độ phóng to trong hộp text *Zoom* / menu bật lên nằm ở cuối hộp thoại *Save for Web*. Bạn có thể gõ nhập một tỉ lệ phần trăm hoặc chọn từ một trong các tùy chọn *Zoom* xác lập sẵn.

Chọn một phiên bản mới

Bạn có thể thử các xác lập tối ưu hóa khác nhau trong khung Optimized hoặc để so sánh các ảnh được tối ưu hóa khác nhau nằm cạnh nhau, sử dụng khung 2-Up hoặc 4-Up. Nếu bạn làm việc trong khung xem 2-Up hoặc 4-Up, bạn phải chọn một phiên bản trước khi bạn áp dụng các xác lập tối ưu hóa. Một khung màu đen chỉ định phiên bản nào được chọn.

Xem các ảnh hoạt hình

Vùng chú thích bên dưới mỗi ảnh trong hộp thoại Save for Web cung cấp thông tin tối ưu hóa hữu dụng. Chú thích cho ảnh gốc trình bày tên file và kích cỡ file. Chú thích cho ảnh được tối ưu hóa trình bày các tùy chọn tối ưu hóa hiện hành, kích cỡ của file được tối ưu hóa và thời gian tải xuống được ước tính bằng cách sử dụng tốc độ modem được chọn. Bạn có thể chọn một tốc độ modem trong menu Preview bật lên.

Hiệu chỉnh các ảnh trong ImageReady

Để chuyển tiếp nhanh sang ImageReady dành cho việc chuẩn bị đồ họa Web được tinh chỉnh, nhấp Edit trong nút ImageReady nằm ở bên phải dưới cùng của hộp thoại.

Dự đoán sự hiển thị cuối cùng trong hộp thoại Save for Web (Photoshop)

Bạn có thể xác lập hộp thoại Save for Web để tính xấp xỉ sự rung màu và gam màu trong bộ trình duyệt và monitor của người xem.

Xem trước sự rung của bộ trình duyệt

Nếu một ảnh chứa nhiều hơn số màu mà monitor có thể hiển thị, bộ trình duyệt sẽ rung hoặc tính xấp xỉ các màu mà nó không thể hiển thị bằng cách hòa trộn các màu.

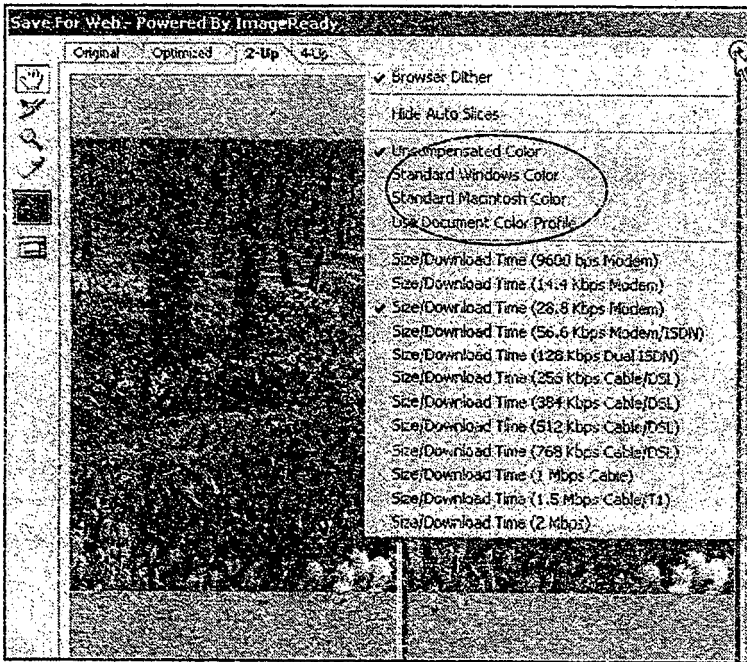
Để hiển thị hoặc che giấu việc xem trước hiệu ứng rung của bộ trình duyệt, chọn Browser Dither từ menu Preview bật lên.

Một dấu kiểm chỉ định rằng chế độ rung của bộ trình duyệt được kích hoạt. Việc kích hoạt Browser Dither sẽ không ảnh hưởng đến bản xuất ảnh sau cùng.

Xem trước sự dịch chuyển gam màu

Gam màu mặc định hoặc độ sáng có các giá trị midtone được tạo ra bởi một thiết bị hiển thị, thay đổi giữa các hệ điều hành. Một ảnh xuất hiện phù hợp trên một hệ điều hành Mac OS có thể trông tối hơn trên một hệ điều hành Windows.

Để xem trước sự dịch chuyển trong gam màu trong hộp thoại Save for Web, chọn một trong các tùy chọn sau đây từ menu Preview bật lên.




- **Uncompensated Color** preview không điều chỉnh gam màu của ảnh. Uncompensated Color là xác lập mặc định.
- **Standard Windows Color** hiển thị một phần điều chỉnh dựa vào gam màu Windows mặc định.

- **Standard Macintosh Color** hiển thị một phần điều chỉnh dựa vào gam màu Macintosh mặc định.
- **Use Document Color Profile** điều chỉnh gam màu để phù hợp với bất kỳ profile màu tài liệu đi kèm trong một tài liệu được quản lý màu.

Làm việc với các slice trong hộp thoại Save for Web (Photoshop)

Nếu ảnh của bạn chứa nhiều slice, bạn phải xác định các slice cần được tối ưu hóa. Bạn có thể áp dụng các xác lập tối ưu hóa vào các slice bổ sung bằng cách liên kết các slice. Các slice được liên kết có dạng GIF và PNG 8 chia sẻ một palette màu và mẫu rung để ngăn sự xuất hiện của các đường ranh giới giữa các slice.


Để hiển thị hoặc che giấu tất cả slice trong hộp thoại Save for Web:

Nhấp nút Toggle Slices Visibility .

Để hiển thị hoặc che giấu các auto slice trong hộp thoại Save for Web:

Chọn Hide Auto Slices từ menu Preview bật lên. Một dấu kiểm biểu thị rằng các slice được che giấu.

Để chọn các slice trong hộp thoại Save for Web:

1. Chọn công cụ Slice Select .
2. Nhấp một slice để chọn nó. Nhấn giữ Shift-nhấp hoặc Shift-rê để chọn nhiều slice.


Ghi chú: Trong hộp thoại Save for Web, các slice không được chọn mờ đi. Điều này không ảnh hưởng đến màu của ảnh sau cùng.

Để xem các tùy chọn slice trong hộp thoại Save for Web:

Chọn công cụ Slice Select và nhấp đôi một slice.

Để liên kết các slice:

1. Chọn hai hoặc nhiều slice mà bạn muốn liên kết.
2. Chọn Link Slices từ menu Optimize bật lên.

Biểu tượng liên kết  xuất hiện trên các slice được liên kết.

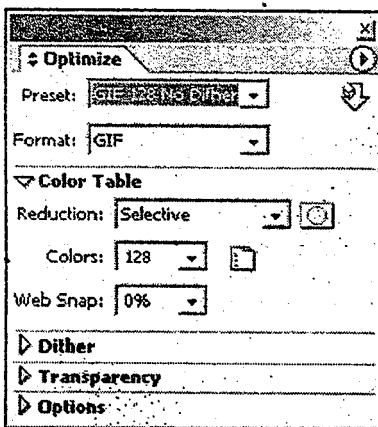
Để hủy liên kết các slice:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:



- Để hủy liên kết một slice, chọn slice, và sau đó chọn Unlink Slice từ menu Optimize bật lên.
- Để hủy liên kết tất cả slice trong một ảnh, chọn Unlink All Slices từ menu Optimize bật lên.

Sử dụng palette Optimize (ImageReady)


Bạn sử dụng palette Optimize để chọn các tùy chọn tối ưu hóa. Palette này tương ứng với panel Optimize trong hộp thoại Save for Web.



Hiển thị palette Optimize

Chọn Windows > Optimize. Để hiển thị tất cả tùy chọn tối ưu hóa, nhấp control Show Options  trên tab palette Optimize, hoặc chọn Show Options từ menu palette Optimize. Để hiển thị một tập hợp các tùy chọn, nhấp control Show Options  cho tập hợp các tùy chọn đó.

Sử dụng menu palette Optimize

Nhấp tam giác  ở góc phải phía trên của palette để hiển thị menu.

Xem các ảnh được tối ưu hóa (ImageReady)

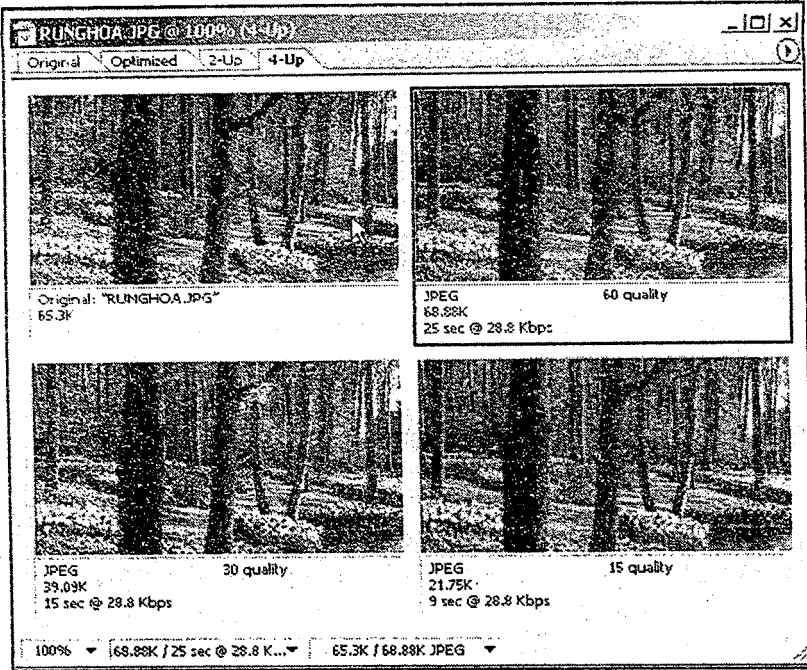
Trong ImageReady, bạn có thể xem và làm việc trực tiếp với các ảnh được tối ưu hóa trong cửa sổ tài liệu. Bạn có thể xem đến bốn phiên bản của một ảnh được tối ưu hóa cùng một lúc và có thể dễ dàng chuyển đổi giữa phiên bản được tối ưu hóa và phiên bản gốc (không được tối ưu hóa) của một ảnh.

Để xem trước các ảnh được tối ưu hóa:

Nhấp một tab ở đầu cửa sổ tài liệu để chọn một tùy chọn hiển thị:

- **Original** để xem ảnh không có sự tối ưu hóa.
- **Optimize** để xem ảnh có các xác lập hiện hành được áp dụng.
- **2-Up** để xem hai phiên bản của ảnh nằm cạnh nhau.
- **4-Up** để xem bốn phiên bản của ảnh nằm cạnh nhau.

Bạn có thể chuyển đổi giữa các chế độ xem này bằng cách nhấn Ctrl + Y (Windows) hoặc Command + Y (Mac OS).



Cửa sổ tài liệu trong chế độ 4-Up

Để chọn một khung xem:

Nhấp khung xem mà bạn muốn chọn. Một khung màu đen biểu thị khung xem nào được chọn.

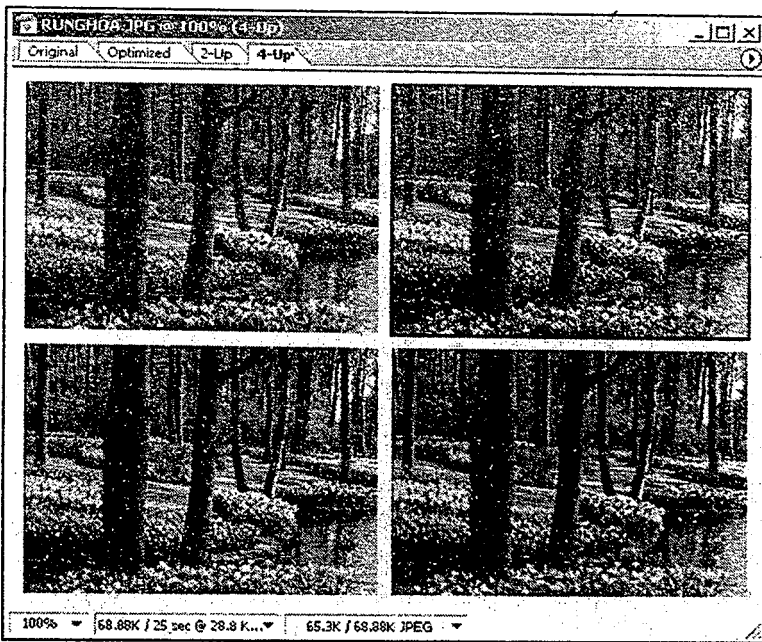
Ghi chú: Nếu bạn làm việc trong khung xem 2-Up hoặc 4-Up, bạn phải chọn một khung xem trước khi áp dụng các xác lập được tối ưu hóa.

Trong khung xem 2-Up và 4-Up, vùng chú thích bên dưới mỗi khung xem cung cấp thông tin tối ưu hóa hữu ích. Chú thích cho ảnh gốc trình bày tên file và kích cỡ file. Chú thích cho ảnh được tối ưu hóa trình bày các tùy chọn tối ưu hóa hiện hành, kích cỡ của file được tối ưu hóa và thời gian tải

xuống được ước tính bằng cách sử dụng tốc độ modem được chọn. Bạn có thể chọn một tốc độ modem trong hộp image information nằm ở cuối cửa sổ tài liệu.

Để hiển thị hoặc che giấu các chú thích tối ưu hóa trong chế độ 2-Up và 4-Up:

Chọn View > Hide Optimization Info hoặc View > Show Optimization Info.



Cửa sổ tài liệu đã được che giấu các chú thích tối ưu hóa

Áp dụng các xác lập tối ưu hóa

Bạn sử dụng panel Optimize trong hộp thoại Save for Web (Photoshop) và palette Optimize (ImageReady) để xác lập các tùy chọn tối ưu hóa. Nếu bạn làm việc trong chế độ 2-Up hoặc 4-Up, bạn có thể tập hợp lại các khung xem để tự động tạo các

phiên bản có chất lượng thấp hơn của ảnh dựa vào các xác lập được chọn.

Để áp dụng các xác lập tối ưu hóa:

1. Chọn một khung xem mà bạn muốn áp dụng các xác lập tối ưu hóa vào khung xem đó.
2. Nếu ảnh của bạn chứa nhiều slice, chọn một hoặc slice mà bạn muốn áp dụng các xác lập tối ưu hóa vào đó.
3. Thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Chọn một xác lập tối ưu hóa được đặt tên từ menu Preset.
 - Chọn một dạng file từ menu File Format.
4. Xác lập các tùy chọn tối ưu hóa bổ sung. Dạng file mà bạn đã chọn trong bước 3 xác định các tùy chọn nào có sẵn cho bạn.

Để áp dụng các xác lập tối ưu hóa dựa vào kích cỡ file:

1. Chọn Optimize to File Size từ menu Optimize bật lên (Photoshop) hoặc menu palette Optimize (ImageReady).
2. Chọn một tùy chọn Start With:
 - Current Settings để sử dụng các xác lập tối ưu hóa hiện hành.
 - Auto Select GIF /JPEG để tự động tạo một file GIF hoặc JPEG. (Photoshop hoặc ImageReady chọn dạng GIF hoặc JPEG phụ thuộc vào việc phân tích các màu của nó trong ảnh).
3. Nhập một giá trị cho kích cỡ file.
4. Trỏ vùng Use, chọn các slice nào để áp dụng: Current, Each, hoặc Total of All Slices. Nhấp OK.

Để tập hợp lại các xác lập tối ưu hóa:

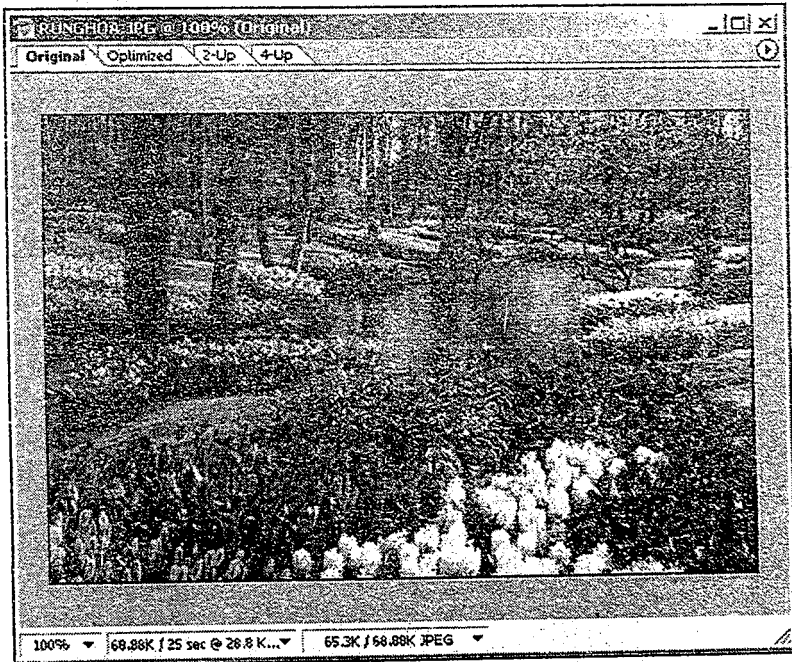
1. Áp dụng các xác lập tối ưu hóa vào một khung xem trong chế độ 2-Up hoặc 4-Up.

2. Chọn Repopulate Views từ menu Optimize bật lên (Photoshop) hoặc menu palette Optimize (ImageReady).

Các xác lập tối ưu hóa cho khung xem được chọn và khung xem gốc không bị ảnh hưởng trong suốt quá trình tập hợp lại.

Để phục hồi một phiên bản được tối ưu hóa cho một ảnh trở về phiên bản gốc:

1. Chọn một phiên bản được tối ưu hóa của ảnh trong chế độ 2-Up hoặc 4-Up.
2. Trong panel/palette Optimize, chọn Original từ menu Settings bật lên.



Phiên bản gốc của ảnh

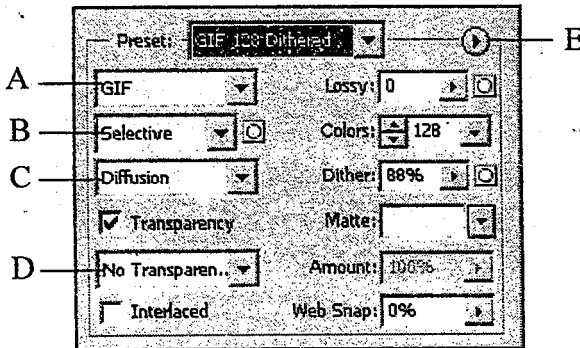
Quyết định dạng ảnh lý tưởng

Để quyết định dạng ảnh lý tưởng, hãy xem xét cách ảnh của bạn sẽ được sử dụng (ví dụ như, dạng Web hoặc Print) và nó là loại ảnh nào (màu phẳng với tông màu liên tục). Tốt nhất bạn nên lưu các ảnh với các vùng màu phẳng lớn chẳng hạn như các ảnh GIF hoặc PNG-8. Lưu các ảnh khác chẳng hạn như các ảnh có các gradient màu hoặc các tông màu khác dưới dạng các file JPEG hoặc PNG-24.


Một vấn đề khác mà bạn cần xem xét là nơi ảnh sẽ được xem. Ví dụ, dạng WBMP được thiết kế riêng để hiển thị trên các thiết bị di động.

Các tùy chọn tối ưu hóa cho các dạng GIF và PNG-8

GIF là dạng chuẩn dùng để nén các ảnh có màu phẳng và chi tiết cứng chẳng hạn như line art, logos, hoặc các hình minh họa có type. Bạn có thể giảm kích cỡ của các ảnh GIF bằng cách giảm số màu trong file. Tương tự như dạng GIF, dạng PNG-8 nén hiệu quả các vùng màu đồng nhất trong khi giữ lại chi tiết sắc nét. Tuy nhiên, không phải tất cả bộ trình duyệt Web đều có thể hiển thị các file PNG-8. Các xác lập PNG-8 tương tự như các xác lập GIF.



Panel Optimize của Photoshop cho dạng GIF A. Menu File Format B. Menu Color Redundant Algorithm C. Menu Dither Algorithm D. Menu Transparency dithering E. Menu Optimize

Trong ImageReady, bạn có thể điều khiển các tùy chọn nào hiển thị trong palette Optimize bằng cách nhấp control Show Options  trên tab palette Optimize. Để hiển thị tất cả các tùy chọn, chọn Show Options từ menu palette Optimize.

Lossy (chỉ GIF)

Xác định một giá trị Lossy để cho phép nén làm mất dữ liệu. Phương pháp nén làm mất dữ liệu giảm kích cỡ file bằng cách loại bỏ dữ liệu một cách có chọn lọc - một xác lập Lossy cao hơn loại bỏ nhiều dữ liệu hơn. Bạn có thể áp dụng một giá trị Lossy 5-10 và đôi khi lên đến 50, mà không giảm chất lượng của ảnh. Kích cỡ file thường có thể giảm 5% - 40% bằng cách sử dụng tùy chọn Lossy.

Bạn có thể sử dụng các mặt nạ từ các lớp type, lớp shape và kênh alpha để thay đổi phương pháp nén làm mất dữ liệu qua một ảnh. Kỹ thuật này tạo kết quả chất lượng cao hơn trong các vùng ảnh quan trọng mà không làm mất kích cỡ file.

Ghi chú: Bạn không thể sử dụng tùy chọn Lossy với tùy chọn Interlaced hoặc các thuật toán Noise hoặc Pattern Dither.

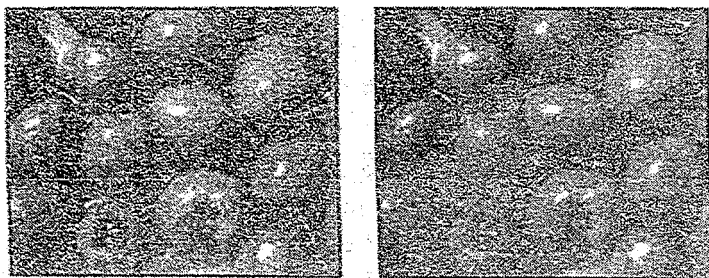
Thuật toán giảm màu và các màu

Chọn một thuật toán để tạo một bảng màu từ menu Color Reduction Algorithm. Sau đó xác định số màu tối đa trong hộp text Colors. Nếu bạn chọn Restrictive (Web) cho thuật toán giảm màu, tùy chọn Auto được kích hoạt trong menu Color bật lên. Sử dụng tùy chọn Auto nếu bạn muốn Photoshop hoặc ImageReady xác định số màu trong bảng màu dựa vào tần số của các màu trong ảnh. Tùy chọn Auto là một trong các xác lập sẵn trong ImageReady:

Bạn có thể sử dụng các mặt nạ từ các lớp type, lớp shape và kênh alpha để thay đổi sự giảm màu qua một ảnh. Kỹ thuật này tạo kết quả chất lượng cao hơn trong các vùng ảnh quan trọng mà không làm mất kích cỡ file.

Rung

Rung (dithering) ám chỉ phương pháp mô phỏng các màu không có sẵn trong hệ thống hiển thị màu của máy tính. Các ảnh có các màu đồng nhất tương tự có thể làm việc tốt mà không có hiệu ứng rung. Các ảnh có các tông màu liên tục (chẳng hạn như các gradient màu) có thể đòi hỏi hiệu ứng để ngăn việc tạo dải màu.



Ảnh GIF rung 0% (trái) và rung 100% (phải)

Chọn một tùy chọn từ menu Dither Algorithm:

- **No Dither** không áp dụng hiệu ứng rung vào ảnh.
- **Diffusion** áp dụng một mẫu ngẫu nhiên ít gây chú ý hơn sự rung Pattern. Các hiệu ứng rung được mở rộng qua các pixel tiếp giáp. Nếu bạn chọn thuật toán này, xác định một tỉ lệ phần trăm Dither để điều khiển lượng rung vốn được áp dụng vào ảnh. Một tỉ lệ rung cao hơn tạo nhiều màu hơn và nhiều chi tiết hơn trong ảnh, nhưng cũng có thể tăng kích cỡ file. Bạn có thể sử dụng các mặt nạ từ các lớp type, lớp shape và kênh alpha để thay đổi tỉ lệ rung qua một ảnh. Kỹ thuật này tạo kết quả chất lượng cao hơn trong các vùng ảnh quan trọng mà không làm mất đi kích cỡ file.

Ghi chú: Sự rung diffusion (khuếch tán) có thể làm cho các đường ranh giới xuất hiện qua các đường biên slice. Việc liên kết các slice sẽ khuếch tán mẫu rung qua tất cả slice liên kết và loại bỏ các đường ranh giới.

- **Pattern** áp dụng một mẫu vuông giống như nửa sắc độ để mô phỏng bất kỳ các màu không có trong bảng màu.
- **Noise** áp dụng một mẫu ngẫu nhiên tương tự như thuật toán rung Diffusion nhưng không khuếch tác mẫu qua các pixel tiếp giáp. Các đường ranh giới không xuất hiện với thuật toán Noise.

Transparency và Matte

Chọn kết hợp các tùy chọn Transparency và Matte để xác định cách tối ưu hóa các pixel trong suốt trong ảnh.

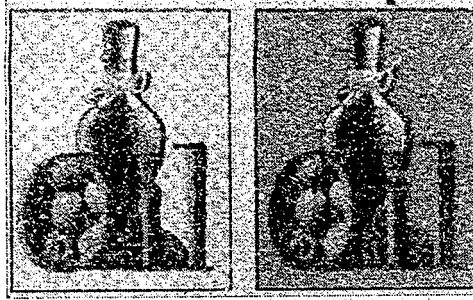
- Để làm cho các pixel trong suốt hoàn toàn trở nên trong suốt và hòa trộn các pixel trong suốt một phần với một màu, chọn Transparency và chọn một màu mờ.
- Để làm cho tất cả pixel có độ trong suốt hơn 50% trở nên trong suốt hoàn toàn và tất cả pixel có độ trong suốt 50% hoặc nhỏ hơn trở nên mờ đục hoàn toàn, hãy chọn Transparency và chọn None từ menu Matte.
- Để tô các pixel trong suốt hoàn toàn bằng màu được chọn và hòa trộn các pixel trong suốt một phần với cùng một màu, chọn một màu mờ và hủy chọn Transparency.

Để chọn một màu mờ, nhấp mẫu màu Matte và chọn một màu trong Color picker. Hoặc, chọn một tùy chọn từ menu Matte. Màu mờ sẽ phù hợp với màu nền của trang Web.



A

B



C

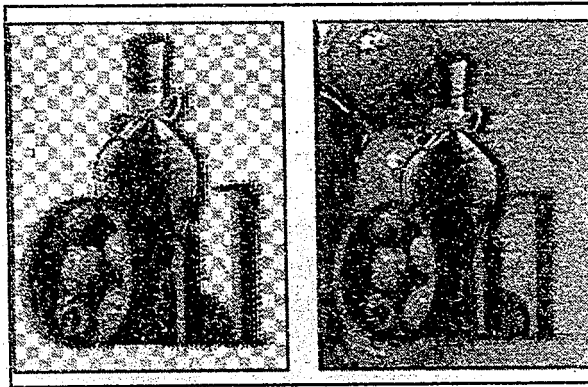
D

Độ trong suốt và độ mờ A. Ảnh gốc B. Transparency được chọn với một màu mờ C. Transparency được chọn không có độ mờ D. Transparency được hủy chọn với một màu mờ

Transparency Dithering

Khi tùy chọn Transparency được chọn, bạn có thể chọn một phương pháp để làm rung các pixel trong suốt một phần:

- **No Transparency Dither** không áp dụng hiệu ứng rung vào các pixel trong suốt một phần trong ảnh.



Pattern Transparency Dither (trái) và được áp dụng vào một nền trang Web (phải)

- **Diffusion Transparency Dither** áp dụng một mẫu ngẫu nhiên thường ít đáng chú ý hơn sự rung Pattern. Các hiệu ứng rung

được khuếch tán qua các pixel tiếp giáp. Nếu bạn chọn thuật toán này, xác định một tỉ lệ Dither để điều khiển lượng rung được áp dụng vào ảnh.

- **Pattern Transparency Dither** áp dụng một mẫu vuông giống như nửa sắc độ vào các pixel trong suốt một phần.
- **Noise Transparency Dither** áp dụng một mẫu ngẫu nhiên tương tự như thuật toán Diffusion nhưng không khuếch tán mẫu qua các pixel tiếp giáp. Các đường ranh giới không xuất hiện với thuật toán Noise.

Interlaced

Chọn interlaced để tải xuống ảnh cách mỗi dòng khác với mỗi bước dải.

Web Snap

Xác định một mức dung sai cho việc dịch chuyển các màu sang các màu gần giống nhất trong Web palette (và ngăn các màu rung trong một bộ trình duyệt). Một giá trị cao hơn sẽ dịch chuyển nhiều màu hơn.

Use Unified Color Table

(ImageReady) Chọn để sử dụng cùng một bảng màu cho tất cả trạng thái rollover.

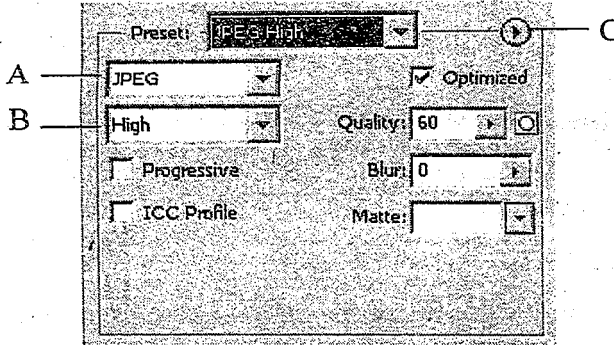
Add Metadata

(ImageReady) Chọn đưa vào metadata với ảnh:


- Chọn **Add Custom ImageReady Metadata (Backward Compatible)**, **Add EXIF Metadata (JPEG Only)** hoặc **Add XMP Metadata**.
- Nếu bạn chọn một XMP, thì chọn một XMP Option: **Write Minimal Set of XMP**, **Include Reference to Source File**, hoặc **Write XMP to Separate Files**.

Các tùy chọn tối ưu hóa cho dạng JPEG

JPEG là dạng chuẩn dùng để nén các ảnh có tông màu liên tục chẳng hạn như các ảnh chụp. Việc tối ưu hóa một ảnh dưới dạng một dạng JPEG phụ thuộc vào phương pháp nén làm mất dữ liệu, phương pháp này loại bỏ dữ liệu một cách có chọn lọc.



Panel Optimization cho dạng JPEG A. Menu File Format B. Menu Quality Level C. Menu Optimize

Ghi chú: Trong ImageReady, bạn có thể điều khiển các tùy chọn nào hiển thị trong palette Optimize bằng cách nhấp control Show Options  trên tab palette Optimize. Để hiển thị tất cả tùy chọn, chọn Show Options từ menu palette Optimize.

Quality

Chọn một tùy chọn từ menu Quality Level hoặc xác định một giá trị trong hộp text Quality. Xác lập Quality càng cao thuật toán nén giữ lại càng nhiều chi tiết. Tuy nhiên, việc sử dụng một xác lập Quality cao sẽ tạo ra một kích cỡ file lớn hơn việc sử dụng một xác lập Quality thấp. Xem ảnh được tối ưu hóa với một số xác lập Quality để xác định sự cân bằng tốt nhất giữa chất lượng và kích cỡ file.

Bạn có thể sử dụng các mặt nạ từ các lớp type, lớp shape và kênh alpha để thay đổi mức chất lượng qua một ảnh. Kỹ thuật này tạo ra kết quả chất lượng cao hơn trong các vùng ảnh quan trọng mà không làm mất đi kích cỡ file.

Optimized

Chọn Optimized để tạo một file JPEG cải tiến có một kích cỡ file hơi nhỏ hơn. Dạng Optimized JPEG được đề nghị cho việc nén file tối đa. Tuy nhiên, một số bộ trình duyệt trước đây không hỗ trợ tính năng này.

Progressive

Chọn Progressive để tạo một ảnh vốn hiển thị dần dần trong một bộ trình duyệt Web. Ảnh sẽ xuất hiện dưới dạng một chuỗi lớp phủ nhằm cho phép người xem thấy một phiên bản độ phân giải thấp của ảnh trước khi nó tải xuống hoàn toàn.

Ghi chú: Các file Progressive JPEG đòi hỏi nhiều RAM hơn để xem và không được hỗ trợ bởi một số bộ trình duyệt.

Blur

Xác định lượng mờ để áp dụng vào ảnh. Tùy chọn này áp dụng một hiệu ứng giống hệt hiệu ứng của bộ lọc Gaussian Blur và cho phép file được nén nhiều hơn, kết quả làm cho kích cỡ file trở nên nhỏ hơn. Một xác lập 0.1 đến 0.5 được đề nghị.

Preserve ICC Profile

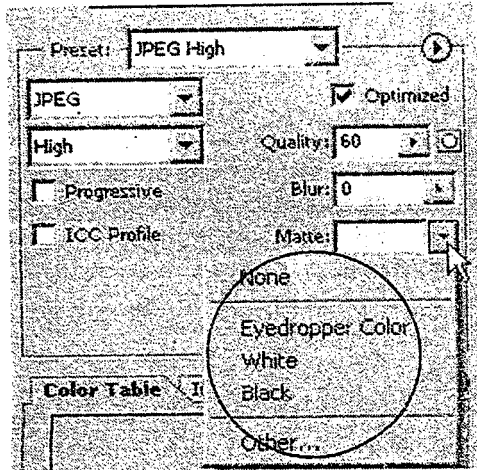
Chọn Preserve ICC Profile để giữ lại profile ICC của ảnh với file. Các profile ICC được sử dụng bởi một số bộ trình duyệt dành cho việc hiệu ứng màu.

Matte

Xác định một màu tô cho các pixel trong suốt trong ảnh gốc:

- Nhấp mẫu màu Matte và chọn một màu trong color picker.

- Chọn một tùy chọn từ menu Matte.



Các pixel trong suốt hoàn toàn trong ảnh gốc sẽ được tô bằng màu được chọn; các pixel trong suốt một phần trong ảnh gốc sẽ được hòa trộn với màu được chọn.

Add Metadata

(ImageReady) Chọn đưa vào metadata ảnh:

- Chọn Add Custom ImageReady Metadata (Backward Compatible), Add EXIF Metadata (JPEG Only), hoặc Add XMP Metadata.
- Nếu bạn chọn XMP, chọn một XMP Option: Write Minimal Set of XMP, Include Reference to Source File, hoặc Write XMP to Separate Files.

Các tùy chọn tối ưu hóa cho dạng PNG-24

PNG-24 thích hợp cho việc nén các ảnh có tông màu liên tục. Tuy nhiên, nó tạo ra các file lớn hơn nhiều so với dạng JPEG.

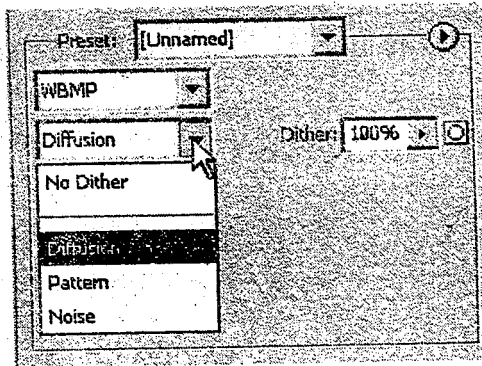
Ưu điểm của việc sử dụng PNG-24 là nó có thể duy trì lên đến 256 mức độ trong suốt trong một ảnh. Để lưu một ảnh có độ trong suốt đa cấp độ, chọn Transparency.

Các tùy chọn tối ưu hóa cho dạng WBMP

Dạng WBMP là dạng chuẩn cho việc tối ưu hóa các ảnh cho các thiết bị di động chẳng hạn như điện thoại di động. WBMP hỗ trợ màu 1-bit nghĩa là các ảnh WBMP có thể chỉ chứa các pixel đen và trắng.

Để xác lập các tùy chọn WBMP:

1. Trong hộp thoại Save for Web (Photoshop) hoặc Optimize palette (ImageReady), chọn WBMP từ menu Optimize File Format bật lên. Preset tự động chuyển thành [Unnamed].



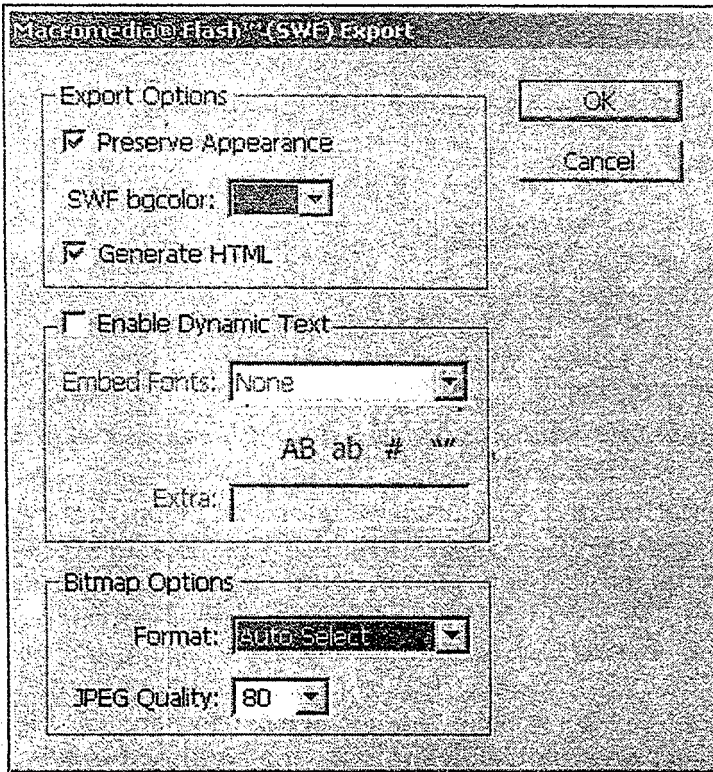
2. Xác định Dither Algorithm:

- **No Dither** không áp dụng hiệu ứng rung và cung cấp các pixel đen và trắng.
- **Diffusion** áp dụng một mẫu ngẫu nhiên thường ít đáng chú ý hơn sự rung Pattern. Các hiệu ứng rung được khuếch tán qua các pixel tiếp giáp. Nếu bạn chọn thuật toán này, xác định một tỉ lệ Dither để điều khiển lượng rung được áp dụng vào ảnh. Bạn có thể sử dụng các mặt nạ từ các lớp type, lớp shape và kênh alpha để thay đổi tỉ lệ Dither qua một ảnh. Kỹ thuật này tạo kết quả chất lượng cao hơn trong các vùng ảnh quan trọng mà không làm mất kích cỡ file.

- **Pattern** áp dụng một mẫu hình vuông giống như nửa sắc độ để xác định các giá trị của các pixel.
- **Noise** áp dụng một mẫu ngẫu nhiên tương tự như sự rung Diffusion nhưng không khuếch tán mẫu qua các pixel tiếp giáp. Các đường ranh giới không xuất hiện với thuật toán Noise.

Tối ưu hóa và lưu các ảnh dưới dạng SWF (ImageReady)

Trong ImageReady, bạn có thể lưu các file ảnh và file động theo dạng Macromedia Flash (SWF). Chọn **Export > Macromedia Flash (SWF)** và xác lập các tùy chọn xuất.



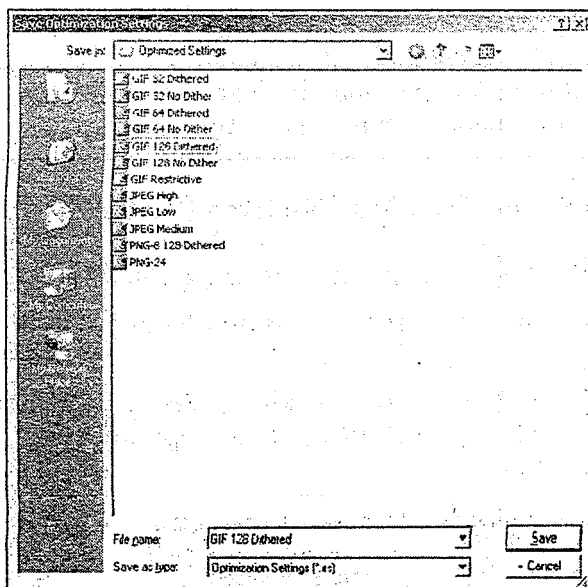
Lưu và cài đặt lại các xác lập tối ưu hóa

Bạn có thể lưu các xác lập tối ưu hóa dưới dạng một tập hợp được đặt tên và áp dụng các xác lập vào các ảnh khác. Các xác lập mà bạn lưu xuất hiện trong menu Preset bật lên cùng với các xác lập ấn định sẵn được đặt tên. Nếu bạn hiệu chỉnh một tập hợp được đặt tên hoặc một tập hợp được ấn định sẵn, menu Preset hiển thị từ "Unnamed".

Trong Photoshop, sau khi bạn tối ưu hóa một ảnh, bạn có thể quay trở về nó mà không làm mất các xác lập. Khi bạn chọn lại lệnh Save for Web, các xác lập tối ưu hóa vẫn không đổi.

Để lưu một tập hợp các xác lập tối ưu hóa được đặt tên:

1. Cài đặt các tùy chọn tối ưu hóa và chọn Save Settings từ menu palette Optimize.
2. Đặt tên các xác lập và lưu chúng trong folder Presets / Optimized Settings bên trong folder chương trình Photoshop.



Ghi chú: Nếu bạn lưu các xác lập trong một vị trí ngoài trừ folder Presets / Optimize Settings, chúng sẽ không có sẵn từ menu Preset bật lên.

Để hiệu chỉnh một tập hợp các xác lập tối ưu hóa được đặt tên:

1. Chọn tập hợp được đặt tên từ menu Preset bật lên.
2. Hiệu chỉnh các xác lập tối ưu hóa. Menu Preset sẽ hiển thị từ "Unnamed", vì các xác lập không còn phù hợp với một tập hợp được đặt tên.
3. Chọn Save Settings từ menu Optimize bật lên (Photoshop) hoặc menu palette Optimize (ImageReady) và lưu các xác lập với tên của tập hợp gốc.

Để xóa các xác lập tối ưu hóa:

1. Chọn một tập hợp được đặt tên hoặc một tập hợp các xác lập tối ưu hóa được ấn định sẵn từ menu Preset bật lên.
2. Chọn Delete Settings từ menu panel Settings.

Ghi chú: Bạn không thể phục hồi các xác lập bị xóa, do đó hãy sử dụng lệnh Delete Settings một cách cẩn thận.

Để lưu xác lập tối ưu hóa hiện hành (Photoshop)

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Để lưu các xác lập và đóng hộp thoại Save for Web, nhấp Done.
- Để lưu các xác lập mà không đóng hộp thoại Save for Web, nhấn Alt (Windows) hoặc Option (Mac OS) và nhấp Remember.

Để cài đặt lại các xác lập tối ưu hóa trở về phiên bản được lưu sau cùng (Photoshop):

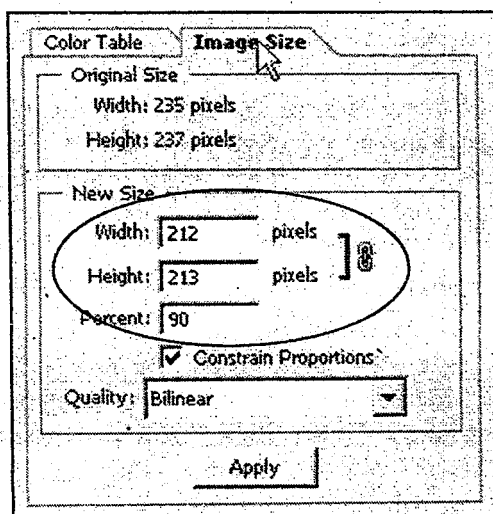
Nhấn Alt (Windows) hoặc Option (Mac OS), và nhấp Preset.

Định lại kích cỡ ảnh trong suốt quá trình tối ưu hóa (Photoshop)

Khi tối ưu hóa một ảnh trong hộp thoại Photoshop Save for Web, bạn có thể định lại kích cỡ ảnh sang kích thước pixel được xác định hoặc sang một tỉ lệ phần trăm của kích cỡ gốc.

Để thay đổi các kích thước pixel của một ảnh trong suốt quá trình tối ưu hóa:

1. Nhấp tab Image Size trong hộp thoại Save for Web.
2. Để duy trì tỉ lệ tương xứng hiện hành giữa chiều rộng pixel với chiều cao pixel, chọn Constrain Proportions.
3. Nhập các giá trị cho Width, Height, hoặc Percent.



4. Chọn một phương pháp nội suy từ menu Quality bật lên:


- **Nearest Neighbor** cho phương pháp nhanh hơn nhưng ít chính xác hơn. Phương pháp này được đề nghị để sử dụng với các hình minh họa chứa các mép không có chế độ chống răng cưa, để giữ lại các mép cứng và tạo ra một file nhỏ hơn.
- **Bilinear**.
- **Bicubic** cho phương pháp chậm hơn, nhưng chính xác hơn, tạo ra sự phân cấp tông màu mịn hơn.
- **Bicubic Smoother**
- **Bicubic Shaper**

5. Nhấp Apply.

Điều khiển sự tối ưu hóa (ImageReady)

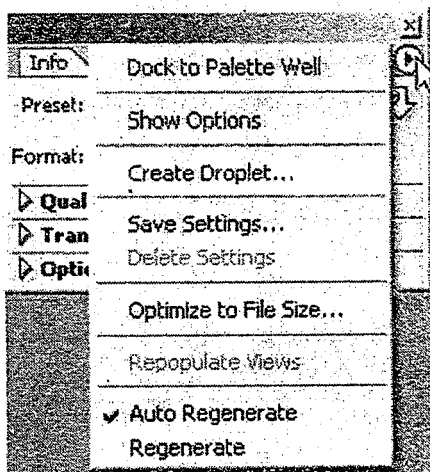
Theo mặc định, Photoshop và ImageReady tự động tạo lại ảnh được tối ưu hóa khi bạn nhấp tab Optimize, 2-Up hoặc 4-Up ở đầu tài liệu (nếu bạn đã chỉnh sửa ảnh kể từ lần tối ưu hóa sau cùng), khi bạn thay đổi các xác lập tối ưu hóa với ảnh được tối ưu hóa hiển thị hoặc khi bạn hiệu chỉnh ảnh gốc.

Trong ImageReady, bạn có thể tắt chế độ tự động tạo lại (auto-regeneration) để phiên bản sau cùng của ảnh được tối ưu hóa vẫn nằm trong cửa sổ ảnh đến khi bạn tối ưu hóa lại bằng tay ảnh hoặc kích hoạt lại chế độ tự động tạo lại. Tính năng này hữu dụng nếu bạn muốn hiệu chỉnh ảnh mà không tạm dừng để thực hiện lại sự tối ưu hóa với mỗi lần chỉnh sửa. Bạn cũng có thể hủy bỏ tiến trình tối ưu hóa trong khi nó đang được tiến hành và giữ lại ảnh trước.

Khi chế độ tự động tạo lại được tắt, nút Regenerate  xuất hiện ở góc phải phía dưới của mỗi ảnh xem trước được tối ưu hóa. Một biểu tượng cảnh báo regeneration cũng xuất hiện trong palette Color Table nếu ảnh được tối ưu hóa có dạng GIF hoặc PNG-8 biểu thị rằng bảng màu không còn được sử dụng nữa.


Để mở hoặc tắt Auto Regenerate:

Trong palette Optimize, chọn Auto Regenerate từ menu palette. Một dấu kiểm biểu thị rằng tùy chọn được mở.



Để tối ưu hóa bằng tay một ảnh:

Chọn một phương pháp để tối ưu hóa:

- Nhấp nút Regenerate  ở góc phải phía dưới của ảnh được tối ưu hóa (nếu nó xuất hiện).
- Chọn Regenerate từ menu palette Optimize.

Ghi chú: Việc tối ưu hóa bằng tay một ảnh sẽ không mở chế độ tự động tạo lại.

Để hủy sự tối ưu hóa:

Nhấp nút Stop kế bên thanh tiến độ nằm ở cuối cửa sổ ảnh.

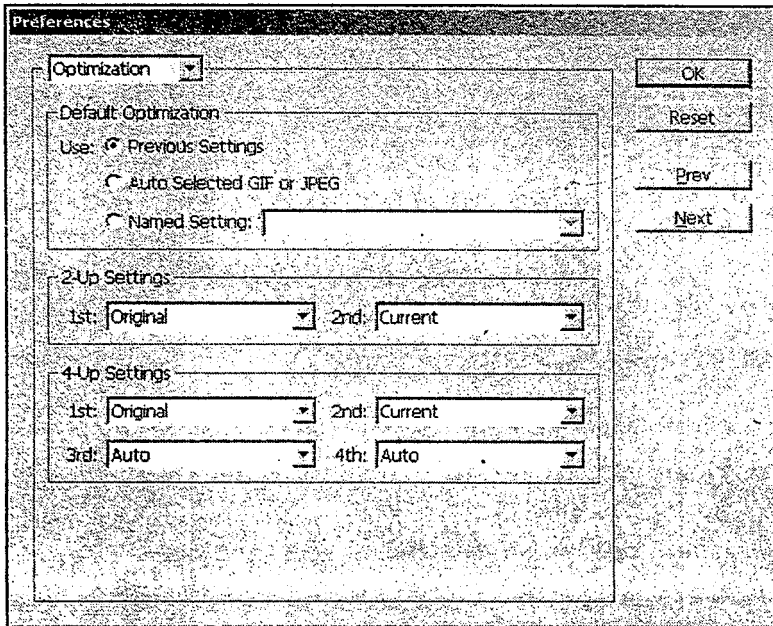
Cài đặt các tùy chọn tối ưu hóa (ImageReady)

Bạn có thể cài đặt các tùy chọn trong ImageReady để xác định các xác lập tối ưu hóa mặc định và cấu hình mặc định của các panel trong khung xem 2-Up và 4-Up.

Để cài đặt các tùy chọn tối ưu hóa:

1. Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Trong Windows, chọn Edit > Preferences > Optimization.
- Trong Mac OS, chọn ImageReady > Preferences > Optimization.



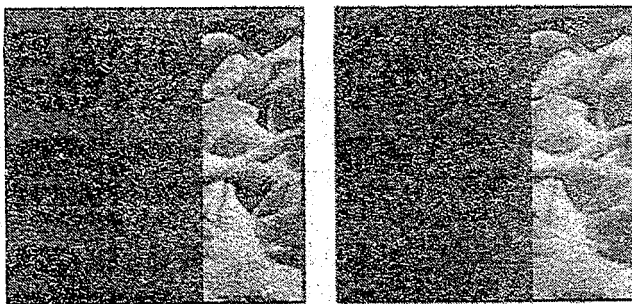
2. Chọn một tùy chọn trong phần Default Optimization.

- **Previous Settings** để tự động áp dụng các xác lập tối ưu hóa được sử dụng sau cùng.
- **Auto Selected GIF or JPEG** để tự động tối ưu hóa ảnh dưới dạng một ảnh GIF hoặc JPEG. ImageReady chọn GIF hoặc JPEG dựa vào việc phân tích ảnh.

- **Named Setting** và chọn một tùy chọn từ menu Named Settings bật lên để áp dụng xác lập đó.
 - 3. Bên dưới 2-Up Settings hoặc 4-Up Settings, xác định các xác lập cho các khung 1st, 2nd, 3rd, và 4th (các khung 3rd và 4th áp dụng chỉ vào khung xem 4-Up).
 - **Original** để hiển thị ảnh gốc trong khung được xác định (tùy chọn này có sẵn chỉ cho khung đầu tiên).
 - **Current** để hiển thị ảnh với các xác lập palette Optimize hiện hành trong khung được xác định. (Tùy chọn này có sẵn cho tất cả khung).
 - **Auto** để hiển thị một phiên bản được tối ưu hóa nhỏ hơn của ảnh được tạo tự động bởi ImageReady, dựa vào các xác lập palette Optimize hiện hành. (Tùy chọn này có sẵn cho khung thứ hai, thứ ba và thứ tư).
 - Chọn một trong các xác lập được đặt tên để hiển thị ảnh được tối ưu hóa có các xác lập đó. (Tùy chọn này có sẵn cho khung thứ hai, thứ ba và thứ tư).
4. Nhấp OK.

Sử dụng weighted optimization

Weighted optimization cho phép bạn thay đổi mịn các xác lập tối ưu hóa qua một ảnh bằng cách sử dụng các mặt nạ từ các lớp text, lớp shape và kênh alpha. Kỹ thuật này tạo ra các kết quả chất lượng cao hơn trong các vùng ảnh quan trọng mà không làm mất kích cỡ file. Với weighted optimization, bạn có thể tạo các biến đổi dần dần trong các hiệu ứng rung GIF, PNG-8 và WBMP, các xác lập GIF làm mất dữ liệu và phương pháp nén JPEG. Weighted optimization cũng cho phép bạn ưu tiên chọn các màu trong các vùng ảnh được chọn khi bạn tạo một bảng màu.



Ảnh không có *weighted optimization* (trái) và có *weighted optimization* trên các lớp text và hình dạng vector (phải)

Bàn về các mặt nạ và *weighted optimization*

Photoshop và ImageReady tự động tạo các mặt nạ khi bạn tạo một lớp type hoặc một lớp shape. Bạn cũng có thể tạo bằng tay các mặt nạ và lưu trữ chúng trong các kênh alpha. Khi bạn sử dụng một mặt nạ để áp dụng các xác lập tối ưu hóa, các vùng trắng của mặt nạ mô tả cấp độ cao nhất của chất lượng ảnh trong khi các vùng đen cho mặt nạ mô tả cấp độ thấp nhất của chất lượng ảnh. (Cấp độ tối ưu hóa trong các vùng xám của mặt nạ giảm theo một tỉ lệ tuyến tính).

Weighted optimization có sẵn cho các xác lập cụ thể trong panel / palette Optimize, như được biểu thị bằng nút Mask . Để truy cập hộp thoại *weighted optimization*, chỉ việc nhấp nút Mask này.

Ghi chú: Đối với xác lập Lossy, một số cao hơn thực sự biểu thị sự nén cao hơn trái với chất lượng cao hơn (như trong hầu hết các xác lập khác).

Để tạo các mặt nạ được sử dụng trong suốt quá trình tối ưu hóa:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Tạo một lớp type.

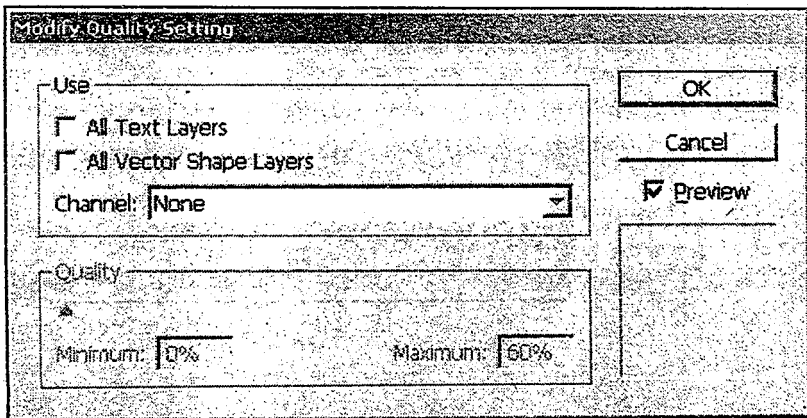
- Tạo một lớp shape.
- (Photoshop) Lưu một vùng chọn dưới dạng một mặt nạ hoặc tạo một kênh alpha mới và sử dụng các công cụ tô và hiệu chỉnh để chỉnh sửa nó.
- (ImageReady) Sử dụng một công cụ chọn để chọn một vùng của ảnh. Lưu vùng chọn bằng lệnh Select > Save Selection hoặc chọn lệnh Save Selection từ menu Channel bật lên trong hộp thoại weighted optimization.

Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa chất lượng JPEG

Khi bạn sử dụng các mặt nạ để tối ưu hóa dãy chất lượng trong một ảnh JPEG, các vùng trắng của các mặt nạ tạo ra chất lượng cao nhất và các vùng đen của các mặt nạ tạo ra chất lượng thấp nhất. Bạn có thể điều chỉnh mức chất lượng tối đa và tối thiểu trong hộp thoại Modify Quality Setting.

Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa chất lượng JPEG:

1. Trong panel / palette Optimize, chọn một xác lập JPEG từ menu Preset hoặc chọn JPEG từ menu file format.
2. Nhấp nút Mask nằm bên phải hộp text Quality.



3. Chọn các mặt nạ nào để sử dụng:

- **All Text Layers** để sử dụng các mặt nạ từ tất cả lớp text trong ảnh.
- **All Vector Shape Layers** để sử dụng các mặt nạ từ tất cả lớp shape trong ảnh.
- **Channel** để chọn một kênh alpha từ menu. Trong ImageReady, bạn có thể chọn Save Selection để tạo một kênh alpha mới dựa vào vùng chọn hiện hành.

4. Để xem trước các kết quả của weighted optimization, chọn tùy chọn Preview.

5. Xác định dây chất lượng:


- Để xác lập mức chất lượng cao nhất, rê tab phải (trắng) trên thanh trượt, nhập một giá trị trong hộp text Maximum hoặc sử dụng các mũi tên để thay đổi giá trị hiện hành.
- Để xác lập mức chất lượng thấp nhất, rê tab trái (đen) trên thanh trượt, nhập một giá trị trong hộp text Minimum, hoặc sử dụng các mũi tên để thay đổi giá trị hiện hành.

6. Nhấp OK.

Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa sự mất dữ liệu của ảnh GIF

Khi bạn sử dụng các mặt nạ để tối ưu hóa mức độ mất dữ liệu (hoặc sự giảm chất lượng) trong một ảnh GIF, các vùng trắng của các mặt nạ tạo ra chất lượng cao nhất, và các vùng đen của các mặt nạ tạo ra chất lượng thấp nhất. Bạn có thể điều khiển mức độ giảm chất lượng tối đa và tối thiểu trong hộp thoại Modify Lossiness Setting.

Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa sự mất dữ liệu của ảnh GIF:

1. Trong panel / palette Optimize, chọn một xác lập GIF từ menu Preset hoặc chọn GIF từ menu file format.
2. Nhấp nút Mask  nằm bên phải hộp text Lossy.

3. Chọn các mặt nạ nào để sử dụng:

- **All Text Layers** để sử dụng các mặt nạ từ tất cả lớp text trong ảnh.
- **All Vector Shape Layers** để sử dụng các mặt nạ từ tất cả lớp shape trong ảnh.
- **Channel** để chọn một kênh alpha từ menu. Trong ImageReady, bạn có thể chọn Save Selection để tạo một kênh alpha dựa vào vùng chọn hiện hành.

4. Để xem trước kết quả của weighted optimization, chọn tùy chọn Preview.

5. Xác định dãy chất lượng:

- Để xác lập mức chất lượng cao nhất, rê tab trái (trắng) trên thanh trượt, nhập một giá trị trong hộp text Minimum hoặc sử dụng các mũi tên để thay đổi giá trị hiện hành.
- Để xác lập mức chất lượng thấp nhất, rê tab phải (đen) trên thanh trượt, nhập một giá trị trong hộp text Maximum hoặc sử dụng các mũi tên để thay đổi giá trị hiện hành.

Ghi chú: Sự mất dữ liệu là một sự giảm chất lượng. Do đó, mức chất lượng ảnh cao nhất được xác định bởi giá trị Minimum và mức chất lượng ảnh thấp nhất được xác định bởi giá trị Maximum. Điều này trái với xác lập chất lượng JPEG.

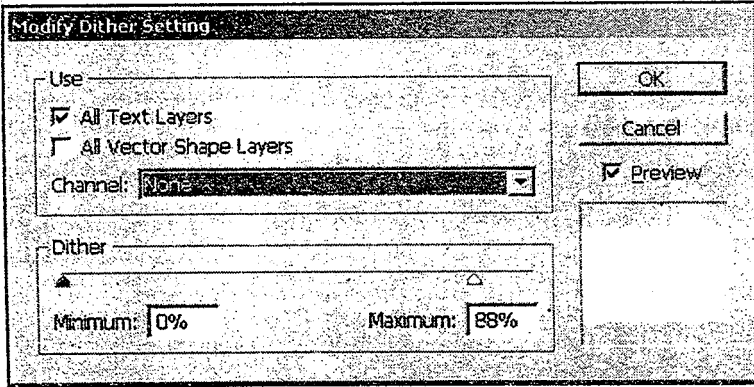
6. Nhấp OK.

Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa sự rung

Khi bạn sử dụng các mặt nạ để tối ưu hóa lượng rung trong một ảnh GIF, PNG-8 hoặc WBMP, các vùng trắng của các mặt nạ tạo ra hiệu ứng rung nhiều nhất và các vùng đen của các mặt nạ tạo ra hiệu ứng rung ít nhất. Bạn có thể điều khiển các mức độ rung tối đa và tối thiểu trong hộp thoại Modify Quality Setting.

Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa hiệu ứng rung:

1. Trong panel / palette Optimize, chọn một xác lập GIF hoặc PNG-8 từ menu Preset, hoặc chọn GIF hoặc PNG-8 từ menu file format.
2. Nhấp nút Mask nằm bên phải hộp text Dither.



3. Chọn các mặt nạ nào để sử dụng:

- **All Text Layers** để sử dụng các mặt nạ từ tất cả lớp text trong ảnh.
- **All Vector Shape Layers** để sử dụng các mặt nạ từ tất cả lớp shape trong ảnh.
- **Channel** để chọn một kênh alpha từ menu. Trong ImageReady, bạn có thể chọn Save Selection để tạo một kênh alpha mới dựa vào vùng chọn hiện hành.

4. Để xem trước kết quả của weighted optimization, chọn tùy chọn Preview.

5. Xác định dây rung:

- Để xác lập tỉ lệ rung cao nhất, rê tab phải (trắng) trên thanh trượt, nhập một giá trị trong hộp text Maximum, hoặc sử dụng các mũi tên để thay đổi tỉ lệ hiện hành.

- Để xác lập tỉ lệ rung thấp nhất, rê táp trái (đen) trên thanh trượt, nhập một giá trị trong hộp text Minimum hoặc sử dụng các mũi tên để thay đổi tỉ lệ hiện hành.

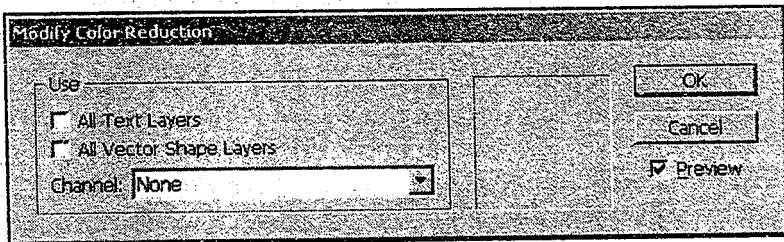
6. Nhấp OK.

Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa sự giảm màu

Khi bạn sử dụng mặt nạ để tối ưu hóa các màu trong một ảnh GIF, hoặc PNG-8, các vùng trắng của các mặt nạ chỉ định cho thuật toán giảm màu biết được các pixel nào quan trọng; trong khi các vùng đen của các mặt nạ chỉ định các pixel nào ít quan trọng hơn.

Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa sự giảm màu:

1. Trong panel / palette Optimize, chọn một xác lập GIF hoặc PNG-8 từ menu Preset hoặc chọn GIF hoặc PNG-8 từ menu file format.
2. Chọn một thuật toán giảm màu và xác định số màu tối đa.
3. Nhấp nút Mask nằm bên phải menu Color Reduction Algorithm bật lên.



4. Chọn các mặt nạ nào để sử dụng:
 - **All Text Layers** để sử dụng các mặt nạ từ tất cả lớp text trong ảnh.
 - **All Vector Shape Layers** để sử dụng các mặt nạ từ tất cả lớp shape trong ảnh.

- **Channel** để chọn một kênh alpha từ menu. Trong ImageReady, bạn có thể chọn Save Selection để tạo một kênh alpha mới dựa vào vùng chọn hiện hành.
5. Để xem trước kết quả của weighted optimization, chọn tùy chọn Preview.
 6. Nhấp OK.

Tối ưu hóa các màu trong các ảnh GIF và PNG-8

Việc giảm số màu trong một ảnh là một yếu tố chính trong việc tối ưu hóa các ảnh GIF và PNG-8. Một dãy màu được giảm đi sẽ thường duy trì chất lượng ảnh tốt khi giảm đáng kể khoảng trống file cần để lưu trữ các màu phụ.

Bảng màu cho phép bạn điều khiển chính xác các màu trong các ảnh GIF và PNG-9 được tối ưu hóa (cũng như các ảnh gốc trong chế độ màu indexed). Với tối đa 256 màu, bạn có thể thêm và xóa các màu trong bảng màu, dịch chuyển các màu được chọn sang các màu khác hoặc sang độ trong suốt và khóa các màu được chọn để ngăn chúng được thả từ palette.

Xem một bảng màu

Bảng màu cho slice xuất hiện trong panel Color Table trong hộp thoại Save for Web (Photoshop) hoặc palette Color Table (ImageReady).

Ghi chú: Trong ImageReady, hãy cẩn thận đừng lẫn lộn palette Color Table với palette Color hoặc palette Swatches. Bạn sử dụng palette Color Table để tối ưu hóa các màu; bạn sử dụng palette Color và palette Swatches để chọn các màu.

Để xem bảng màu cho một slice được tối ưu hóa:

1. (ImageReady) Chọn Window > Color Table.

2. Chọn một slice được tối ưu hóa theo dạng GIF hoặc PNG-8.

Bảng màu cho slice được chọn xuất hiện trong palette Color Table.

Ghi chú: Trong ImageReady, bảng màu cho slice được chọn sẽ không xuất hiện nếu Auto Regenerate được tắt. Nếu một ảnh có nhiều slice, các màu trong bảng màu có thể thay đổi giữa các slice (trước tiên bạn có thể liên kết các slice để ngăn điều này xảy ra). Nếu bạn chọn nhiều slice sử dụng các bảng màu khác nhau, bảng màu rỗng và thanh trạng thái của nó hiển thị thông báo "Mixed".

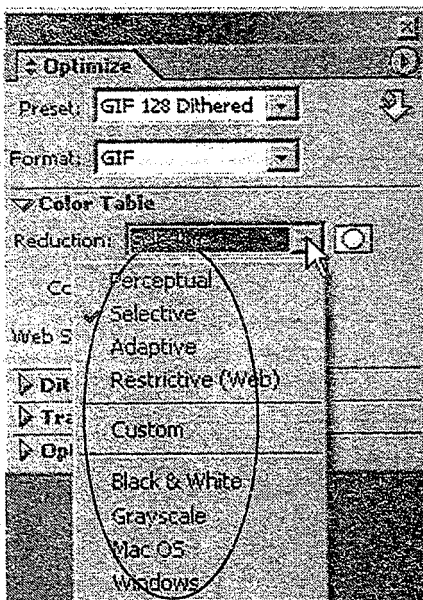
Tạo một bảng màu

Bạn có thể thay đổi palette - hoặc tập hợp màu - trong bảng màu bằng cách chọn một tùy chọn giảm màu trong palette Optimize. Có ba loại tùy chọn:

- Các tùy chọn Dynamic sử dụng một thuật toán giảm màu để tạo một palette dựa vào các màu trong ảnh và số màu được xác định trong xác lập tối ưu hóa. Các màu trong palette được tạo lại mỗi lần bạn thay đổi hoặc tối ưu hóa lại ảnh. Perceptual, Selective, và Adaptive là các tùy chọn động (dynamic).
- Các tùy chọn Fixed sử dụng một palette các màu được xác lập. Nói cách khác, tập hợp các màu có sẵn không đổi nhưng các màu thực sự trong palette sẽ thay đổi thực sự phụ thuộc vào các màu trong ảnh. Các bảng Web, Mac OS, Windows, Black & White, và Grayscale là các tùy chọn cố định (fixed).
- Tùy chọn Custom sử dụng một palette màu được tạo hoặc được chỉnh sửa bởi người dùng. Nếu bạn mở một file GIF hoặc PNG-8 hiện có, nó sẽ có một palette màu tùy ý (custom).

Để chọn một thuật toán giảm màu:

Chọn một tùy chọn từ menu Color Reduction Algorithm bật lên (bên dưới menu file format trong panel / palette Optimize):



Perceptual

Tạo một bảng màu tùy ý bằng cách cung cấp mức độ ưu tiên cho các màu mà mắt người có thể nhạy cảm nhiều hơn đối với các màu đó.

Selective

Tạo một bảng màu tương tự như bảng màu Perceptual, nhưng thiên về các vùng màu rộng và duy trì các màu Web. Bảng màu này thường tạo ra các ảnh có tính toàn vẹn màu cao nhất. Selected là tùy chọn mặc định.

Adaptive

Tạo một bảng màu tùy ý bằng cách lấy mẫu các màu từ phổ xuất hiện nhiều nhất trong ảnh. Ví dụ, một ảnh chỉ có các màu xanh lục và xanh dương tạo ra một bảng màu được tạo chủ yếu gồm các màu xanh lục và xanh dương. Hầu hết các ảnh tập trung các màu trong các vùng cụ thể của phổ.

Restrictive (Web)

Sử dụng bảng màu chuẩn có 216 màu có chung cho các palette 8bit (256 màu) của Windows và Mac OS. Tùy chọn này bảo đảm rằng hiệu ứng rung của bộ trình duyệt không được áp dụng vào các màu khi ảnh được hiển thị bằng màu 8 bit. (Palette này cũng được gọi là palette Web-safe.) Nếu ảnh của bạn có ít màu hơn tổng số màu được xác định trong palette màu, các màu không được sử dụng sẽ bị loại bỏ.

Việc sử dụng Web palette có thể tạo ra các file lớn hơn và chỉ được đề nghị khi việc tránh hiệu ứng rung của bộ trình duyệt là một mức độ ưu tiên cao.

Custom

Duy trì bảng màu hiện hành dưới dạng một palette cố định vốn không cập nhật các thay đổi đối với ảnh.

Black & White

Tạo một bảng màu chỉ có các pixel đen và trắng.

Grayscale

Tạo các bảng màu chỉ có các pixel thang độ xám.

Mac OS

Sử dụng bảng màu 8-bit mặc định (256 màu) của hệ thống Mac OS, bảng màu này dựa vào sự lấy mẫu đồng nhất đối với các màu RGB. Nếu ảnh của bạn có ít màu hơn tổng số màu được xác định trong palette màu, các màu không được sử dụng sẽ bị loại bỏ.

Windows

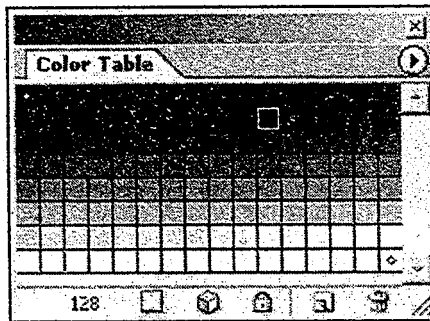
Sử dụng bảng màu 8-bit mặc định (256 màu) của hệ thống Windows, bảng màu này dựa vào một sự lấy mẫu đồng nhất đối với các màu RGB. Nếu ảnh của bạn có ít màu hơn tổng số màu được xác định trong palette màu, các màu không được sử dụng sẽ bị loại bỏ.

Các bảng màu khác xuất hiện trong menu nếu bạn đã lưu chúng trước đó.

- 💡 Bạn có thể sử dụng một kênh alpha để ảnh hưởng đến việc tạo các bảng màu.

Để tạo lại một bảng màu (ImageReady):

Chọn Rebuild Table từ menu palette Color Table. Sử dụng lệnh này để tạo một bảng màu mới khi tùy chọn Auto Regenerate được tắt.



Thay đổi chế độ hiển thị của bảng màu

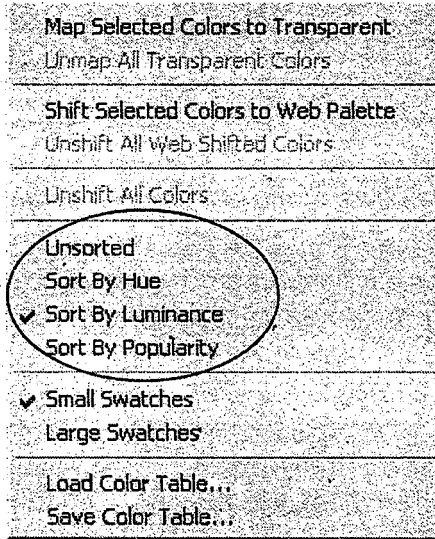
Bạn có thể phân loại các màu trong bảng màu theo sắc màu, độ sáng hoặc mức độ khả dụng, giúp bạn dễ dàng xem dãy màu của một ảnh và tìm các màu cụ thể. Trong ImageReady, bạn cũng có thể thay đổi kích cỡ của các mẫu màu trong bảng màu.

Để phân loại một bảng màu:

Chọn một thứ tự phân loại từ menu palette Color Table.

- **Unsorted** phục hồi thứ tự phân loại ban đầu.
- **Sort By Hue** hoặc theo vị trí của màu trên bánh xe màu (được biểu thị dưới dạng một độ giữa 0 đến 360). Các màu trung

hòa được gán một màu sắc là 0 và được xác định bằng các màu đỏ.



- **Sort By Luminance** hoặc theo độ sáng hoặc độ chói của một màu.
- **Sort By Popularity** hoặc theo từng số xuất hiện của các màu trong ảnh.



Để thay đổi kích cỡ của các mẫu màu (ImageReady):

Chọn Small Swatches hoặc Large Swatches từ menu palette Color Table.

Thêm các màu mới vào bảng màu

Bạn có thể thêm các màu bị bỏ sót trong việc tạo bảng màu. Việc thêm một màu vào một bảng động sẽ dịch chuyển màu trong palette gần nhất với màu mới. Việc thêm một màu vào một bảng cố định hoặc bảng tùy ý sẽ thêm một màu bổ sung vào palette.

Để thêm một màu mới:

1. Hủy chọn tất cả màu trong palette màu.
2. Chọn một màu bằng cách thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Nhấp hộp chọn màu trong hộp thoại Save for Web (Photoshop) hoặc hộp công cụ (ImageReady), và chọn một màu từ color picker.
 - Chọn công cụ Eyedropper  trong hộp thoại Save for Web (Photoshop) hoặc hộp công cụ (ImageReady) và nhấp trong ảnh.
 - Chọn công cụ Eyedropper , nhấp trong ảnh, nhấn giữ chuột và rê ở bất cứ nơi nào trên nền màn hình. Bạn có thể sử dụng tùy chọn này để chọn một màu được hiển thị trong một trình ứng dụng khác chẳng hạn như một màu trong trang Web được hiển thị trong một bộ trình duyệt.
 - (ImageReady) Chọn một màu từ palette Color hoặc palette Swatches.
3. Thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Nhấp nút New Color trong palette Color Table.
 - Chọn New Color từ menu palette Color Table.
 - (ImageReady) Rê màu từ hộp chọn màu, palette Color, hoặc palette Swatches sang palette Color Table.

Để chuyển đổi bảng màu sang một palette Custom, nhấn giữ Ctrl (Windows) hoặc Command (Mac OS) khi bạn thêm màu mới.

Màu mới xuất hiện trong bảng màu với một hình vuông nhỏ màu trắng nằm ở góc phải phía dưới, biểu thị rằng màu bị khóa. Nếu bảng màu là bảng màu động, màu gốc được hiển thị ở bên trái phía trên và màu mới được hiển thị ở bên trái phía dưới.

Đưa màu đen và màu trắng vào một bảng màu

Bạn có thể thêm màu đen và màu trắng vào bảng màu khi ảnh không chứa những màu này. Việc đưa vào màu đen và màu trắng sẽ hữu dụng khi chuẩn các file cho các trình ứng dụng tạo đa phương tiện chẳng hạn như Adobe After Effects.



Để thêm màu đen hoặc màu trắng vào bảng màu cho một ảnh:

1. Chọn màu đen hoặc màu trắng làm màu foreground.
2. Thêm màu vào bảng màu.

Chọn các màu

Bạn có thể chọn trực tiếp các màu trong ảnh được tối ưu hóa hoặc trong bảng màu. Trong ImageReady, bạn có thể chọn một màu từ một trình ứng dụng khác chẳng hạn như một trang Web được hiển thị trong một bộ trình duyệt.

Để chọn một màu từ ảnh được tối ưu hóa:

1. Chọn công cụ Eyedropper  trong hộp thoại Save for Web (Photoshop) hoặc hộp công cụ (ImageReady).
2. Nhấp một màu trong ảnh. Một đường biên màu trắng  xuất hiện xung quanh màu đó trong bảng màu. Nhấn giữ Shift-nhấp để chọn thêm các màu.

Để chọn một màu từ một trình ứng dụng khác (ImageReady):

(ImageReady) chọn công cụ Eyedropper, nhấp trong ảnh, nhấn giữ chuột và rê ở bất cứ nơi nào trên nền màn hình. Bạn có thể sử dụng tùy chọn này để chọn một màu được hiển thị trong một trình ứng dụng khác chẳng hạn như một màu trong một trang Web hiển thị trong một bộ trình duyệt.

Để chọn trực tiếp một màu trong bảng màu:

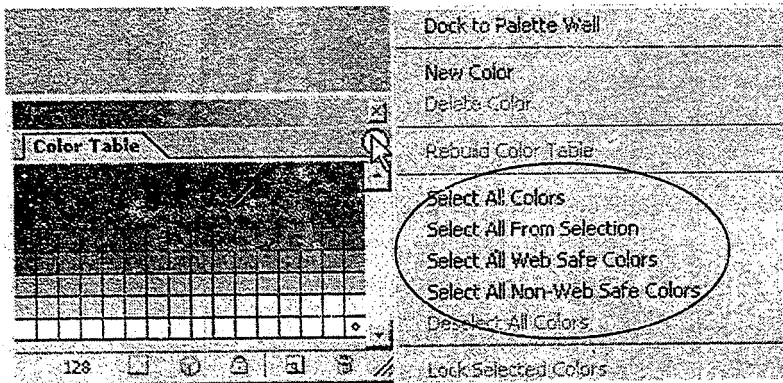
Nhấp màu trong palette Color Table.

Để chọn một nhóm màu nằm kế nhau, nhấn Shift và nhấp một màu khác. Tất cả màu trong các hàng giữa các màu được chọn thứ nhất và thứ hai sẽ được chọn.

Để chọn một nhóm màu không nằm kế nhau, nhấn Ctrl (Windows) hoặc Command (Mac OS) và nhấp mỗi màu mà bạn muốn chọn.

Để chọn các màu dựa vào một vùng chọn trong ảnh (ImageReady):

1. Tạo một vùng chọn trong ảnh bằng cách sử dụng các công cụ chọn hoặc các lệnh menu Select.
2. Chọn Select All From Selection từ menu palette Color Table.

**Để chọn tất cả màu:**

Chọn Select All Colors từ menu palette Color Table.

Để chọn tất cả màu Web Safe

Chọn Select All Web Safe Colors từ menu palette Color Table.

Để chọn tất cả màu không phải màu Web Safe:

Chọn Select All Non-Web Safe Colors từ menu palette Color Table.

Để xem các màu được chọn trong một ảnh (ImageReady):

Chọn ảnh được tối ưu hóa. Sau đó nhấp và giữ một màu được chọn trong palette Color Table để tạm thời đảo ngược màu trong ảnh được tối ưu hóa, nhằm cho phép bạn xem các vùng nào của ảnh chứa màu đó.

Để xem một nhóm màu nằm kề nhau, nhấn Shift và nhấn giữ một màu khác. Tất cả màu trong các hàng giữa các màu được chọn thứ nhất và thứ hai sẽ được đảo ngược.

Để xem một nhóm màu không nằm kề nhau, nhấn Ctrl (Windows) hoặc Command (Mac OS) và nhấp mỗi màu mà bạn muốn chọn và nhấn giữ nút chuột trên bất kỳ màu trong nhóm.

Để hủy chọn tất cả màu:

Chọn Deselect All Colors từ menu palette Color Table.

Dịch chuyển các màu

Bạn có thể thay đổi một màu được chọn trong bảng màu thành bất kỳ giá trị màu RGB khác. Khi bạn tạo lại ảnh được tối ưu hóa, màu được chọn sẽ thay đổi thành màu mới ở bất cứ nơi nào nó xuất hiện trong ảnh.

Để dịch chuyển một màu:

1. Nhấp đôi màu trong bảng màu để thay đổi color picker mặc định:
2. Chọn một màu.

Màu gốc xuất hiện ở phía bên trái phía trên của mẫu màu và màu mới xuất hiện ở bên phải phía dưới. Hình vuông nhỏ ở

bên phải phía dưới của mẫu màu chỉ định rằng màu bị khóa. Nếu bạn dịch chuyển sang một màu Web-safe, một hình thoi nhỏ màu trắng xuất hiện ở tâm của mẫu màu.

Để đảo ngược các màu được dịch chuyển trở về các màu gốc của chúng:


Thực hiện một trong những thao tác sau đây:


- Nhấp đôi mẫu màu của màu được dịch chuyển. Màu gốc được chọn trong color picker. Nhấp OK để phục hồi màu.
- Để phục hồi tất cả màu được dịch chuyển trong một bảng màu (kể cả các màu Web được dịch chuyển), chọn Unshift All Colors từ menu palette Color Table.

Dịch chuyển sang các màu Web-safe

Để ngăn các màu rung trong một bộ trình duyệt, bạn có thể dịch chuyển các màu sang các màu tương đương gần giống nhất của chúng trong palette Web. Điều này bảo đảm rằng các màu sẽ không rung khi được hiển thị trong các bộ trình duyệt trên các hệ điều hành Windows hoặc Macintosh có khả năng hiển thị chỉ 256 màu.

Để dịch chuyển các màu sang màu tương đương gần giống nhất của palette Web:


1. Chọn một hoặc nhiều màu trong ảnh được tối ưu hóa hoặc bản màu.
2. Thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Nhấp nút Web Shift  trong menu palette Color Table.
 - Chọn Shift Selected Colors to Web Palette từ menu palette Color Table.

Màu gốc xuất hiện ở bên trái phía trên của mẫu màu và màu mới xuất hiện ở bên phải phía dưới. Hình thoi nhỏ màu trắng  ở tâm của mẫu màu chỉ định rằng màu là màu Web-safe;

hình vuông nhỏ ở bên phải phía dưới của mẫu màu chỉ định rằng màu bị khóa.


Để chuyển đổi các màu Web-shifted trở về các màu gốc của chúng:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Chọn một màu Web-shifted trong bảng màu và nhấp nút Web Shift  trong palette Color Table.
- Để phục hồi tất cả màu Web-shifted trong bảng màu, chọn Unshift All Web Shifted Colors từ menu palette Color Table.

Để xác định dung sai cho việc dịch chuyển các màu tự động sang các màu tương đương gần giống nhất của palette Web:


Trong panel / palette Optimize, nhập một giá trị cho Web Snap hoặc rê thanh trượt bật lên. Một giá trị cao hơn dịch chuyển nhiều màu hơn.


(Trong ImageReady, nhấp control Show Options  trên tab palette Optimize hoặc chọn Show Options từ menu Preset bật lên trong palette Optimize để xem tùy chọn Web Snap).

Gán các màu sang độ trong suốt

Bạn có thể thêm độ trong suốt vào một ảnh được tối ưu hóa bằng cách gán các màu hiện có sang độ trong suốt.


Để gán các màu sang độ trong suốt:

1. Chọn một hoặc nhiều màu trong ảnh được tối ưu hóa hoặc bảng màu.
2. Thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Nhấp nút Map Transparency  trong palette Color Table.
 - Chọn Map Selected Color to Transparency từ menu palette Color Table.

Lưới trong suốt  xuất hiện ở nửa phần của mỗi màu được gán. Hình vuông nhỏ ở bên phải phía dưới của mẫu màu biểu thị rằng màu bị khóa.

Để chuyển đổi độ trong suốt trở về các màu gốc của nó:

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:


- Chọn các màu mà bạn muốn phục hồi và nhấp nút Map Transparency  hoặc chọn Unmap Selected Colors from Transparency từ menu palette Color Table.
- Để phục hồi tất cả các màu được gán độ trong suốt, chọn Unmap All Transparency Colors.


Khóa các màu trong bảng màu

Bạn có thể khóa các màu được chọn trong bảng màu để ngăn chúng khỏi bị thả khi số màu được giảm và để ngăn chúng khỏi rung trong trình ứng dụng.

Ghi chú: Việc khóa các màu sẽ không ngăn chúng rung trong một bộ trình duyệt.


Để khóa một màu:

1. Chọn một hoặc nhiều màu trong bảng màu.
2. Khóa màu bằng cách thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Nhấp nút Lock .
 - Chọn Lock / Unlock Selected Colors từ menu palette Color Table.

Một hình vuông trắng  xuất hiện ở góc phải phía dưới của mỗi màu bị khóa.

Ghi chú: Nếu các màu được chọn chứa các màu vừa bị khóa và vừa được mở khóa, tất cả màu sẽ bị khóa.

Để mở khóa một màu:

1. Nhấp màu bị khóa để chọn nó.
2. Mở khóa màu bằng cách thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Nhấp nút Lock 
 - Chọn Lock / Unlock Selected Colors từ menu palette Color Table.


Hình vuông trắng biến mất khỏi mẫu màu.

Xóa các màu khỏi bảng màu

Bạn có thể xóa các màu được chọn ra khỏi bảng màu để giảm kích cỡ file ảnh. Khi bạn xóa một màu, các vùng của ảnh được tối ưu hóa mà trước đó chứa màu đó sẽ được mô phỏng lại bằng cách sử dụng phần màu gần giống nhất còn lại trong palette.

Khi bạn xóa một màu, bảng màu tự động thay đổi thành một palette Custom. Đây là do các palette Adaptive, Perceptual và Selective tự động thêm trở lại màu bị xóa vào palette khi bạn tối ưu hóa lại ảnh - palette Custom không thay đổi khi bạn tối ưu hóa lại ảnh.

Để xóa các màu được chọn:

1. Chọn một hoặc nhiều màu trong bảng màu.
2. Xóa màu bằng cách thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Nhấp vào nút Trash 
 - Chọn Delete Color từ menu palette Color Table.

Tải và lưu các bảng màu

Bạn có thể lưu các bảng màu từ các ảnh được tối ưu hóa để sử dụng với các ảnh khác và để tải các bảng màu được tạo trong các trình ứng dụng khác. Một khi bạn tải một bảng màu mới vào một ảnh, các màu trong ảnh được tối ưu hóa để phản ánh các màu trong bảng màu mới.

Để lưu một bảng màu:

1. Chọn Save Color Table từ menu palette Color Table.
2. Đặt tên cho bảng màu và chọn một vị trí để lưu nó. Theo mặc định, file bảng màu sẽ có phần mở .act (Adobe Color Table).

Nếu bạn muốn truy cập bảng màu khi chọn các tùy chọn Optimization cho một ảnh GIF hoặc PNG, lưu bảng màu trong folder Presets / Optimize Colors bên trong folder chương trình Photoshop.

3. Nhấp Save.

Ghi chú: Khi bạn tải lại bảng màu, tất cả màu được dịch chuyển sẽ xuất hiện dưới dạng các mẫu màu đầy đủ và sẽ được mở khóa.

Để tải một bảng màu:

1. Chọn Load Color Table từ menu palette Color Table.
2. Di chuyển sang một file chứa bảng màu mà bạn muốn tải - một file Adobe Color Table (.act), một file Adobe Color Swatch (.aco) hoặc một file GIF (để tải bảng màu được nhúng của file).
3. Nhấp Open.

Sử dụng các palette chính (ImageReady)

Bạn có thể tạo một palette chính để sử dụng với một nhóm các ảnh GIF hoặc PNG-8 sẽ được đặt lên một CD-ROM hoặc một phương tiện lưu trữ đa truyền thông khác. Khi bạn đính kèm palette chính với một lô ảnh, tất cả ảnh hiển thị bằng cách sử dụng cùng các màu.

Để tạo một palette chính, thêm các màu từ một tập hợp ảnh và sau đó tạo rồi lưu palette chính. Để tạo một palette chính cho một lô ảnh, thêm các màu vào palette từ các ảnh khác được tối ưu hóa.

Để tạo và áp dụng một palette chính:

1. Với một ảnh được hiển thị, chọn Image > Master Palette > Clear Master Palette (nếu có sẵn). Việc xóa palette chính sẽ bảo đảm rằng các màu từ các ảnh trước sẽ không được đưa vào palette mới.
2. Mở một ảnh có các màu mà bạn muốn đưa vào một palette chính.
3. Chọn Image > Master Palette > Add To Master Palette. Tất cả thông tin màu cho ảnh hiện hành được thêm vào palette chính.
4. Lặp lại các bước 2 và 3 cho tất cả ảnh có các màu mà bạn muốn đưa vào palette chính.
5. Trong palette Optimize, chọn các xác lập tối ưu hóa cho palette chính.
6. Chọn Image > Master Palette > Build Master Palette để tạo một bảng màu mới từ thông tin màu của các ảnh được sử dụng ở các bước 2, 3 và 4.
7. Chọn Image > Master Palette > Save Master Palette.
8. Đặt tên cho palette chính và chọn một vị trí để lưu nó. Theo mặc định, file palette chính có phần mở rộng .act (Adobe Color Table).

Nếu bạn muốn truy cập bảng màu khi chọn các tùy chọn Optimization cho một ảnh GIF hoặc PNG, lưu palette chính trong folder Optimize Colors, bên trong folder Presets trong folder Adobe Photoshop.

9. Nhấp Save.

10. Để áp dụng palette chính vào ảnh hoặc các ảnh mà nó được tạo cho các ảnh đó, mở ảnh và chọn palette chính:

- Nếu palette chính xuất hiện trong menu Color Reduction Algorithm trong palette Optimize, chọn palette chính từ menu này. (Menu Color Reduction Algorithm chứa tất cả palette được lưu trong folder Optimize Colors, bên trong folder Presets trong folder Adobe Photoshop).
- Tải palette chính.

Làm việc với các giá trị thập lục phân cho màu

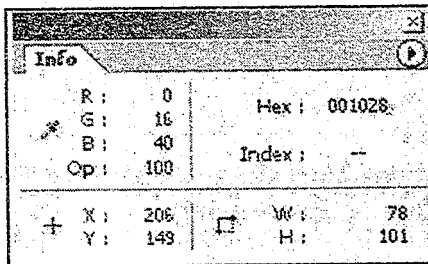
Bạn có thể xem các màu dưới dạng các giá trị thập lục phân trong palette Info. Ngoài ra, bạn có thể sao chép các màu dưới dạng các giá trị thập lục phân vào clipboard và dán chúng vào một tài liệu HTML.

Xem các giá trị thập lục phân của các màu trong palette Info

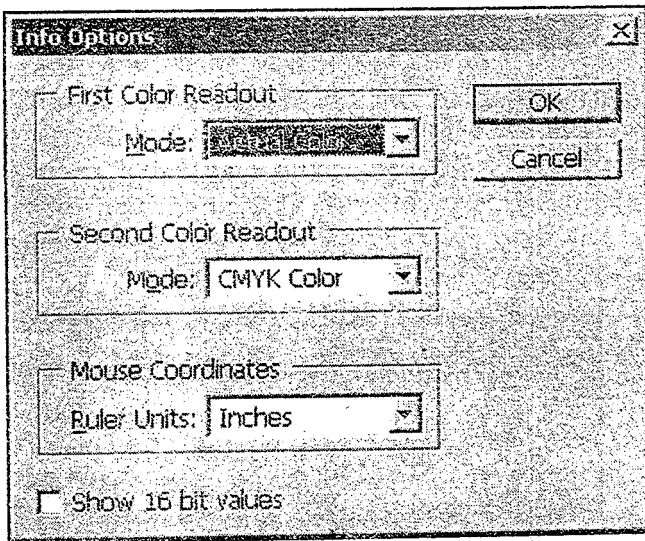
Trong Photoshop, các giá trị thập lục phân của các màu được hiển thị trong palette Info khi bạn chọn Web Color Mode cho một hoặc cả hai chỉ số màu. Trong ImageReady, các giá trị thập lục phân của các màu được hiển thị tự động ở phía bên phải của palette Info, kế bên các giá trị màu RGB. Các palette Info của Photoshop và ImageReady cũng hiển thị các thông tin khác, phụ thuộc vào công cụ đang được sử dụng.

Để xem các giá trị màu thập lục phân trong palette Info:

1. Chọn Window > Info hoặc nhấp tab palette Info để xem palette.



2. (Photoshop) Chọn palette Options từ menu palette.



Bên dưới First Color Readout hoặc Second Color Readout, chọn Web Color từ menu Mode và nhấn OK.


3. Đặt con trỏ lên trên màu mà bạn muốn xem các giá trị thập lục phân của màu đó.

Sao chép các màu dưới dạng các giá trị thập lục phân

Bạn có thể sao chép các màu dưới dạng các giá trị thập lục phân từ các file trong Photoshop hoặc ImageReady, sử dụng

menu ngữ cảnh với công cụ Eyedropper hoặc sử dụng các lệnh menu. Trong Photoshop, bạn sao chép một màu dưới dạng một giá trị thập lục phân trong khi đang ở vùng làm việc chính (không phải hộp thoại Save for Web).

Để sao chép một màu dưới dạng một giá trị thập lục phân bằng cách sử dụng công cụ Eyedropper:

1. Chọn công cụ Eyedropper  trong hộp công cụ.
2. Chọn một màu để sao chép:
 - Nhấp phải (Windows) hoặc Control-nhấp (Mac OS) một màu trong ảnh để chọn màu và xem menu ngữ cảnh của công cụ Eyedropper.
 - (ImageReady) Nhấp màu trong ảnh mà bạn muốn sao chép. Màu mà bạn nhấp trở thành màu foreground. Với công cụ Eyedropper vẫn nằm trên ảnh; nhấp phải (Windows) hoặc Control-nhấp (Mac OS) để xem menu ngữ cảnh của công cụ Eyedropper.
3. Chọn Copy Color as HTML (Photoshop) hoặc Color Foreground Color as HTML (ImageReady) từ menu ngữ cảnh của công cụ Eyedropper.

Màu được chọn sẽ được sao chép sang clipboard dưới dạng thuộc tính HTML COLOR có giá trị thập lục phân (COLOR=#XXYYZZ). Để dán màu vào một file HTML, chọn Edit > Paste với file HTML được hiển thị trong trình ứng dụng hiện chỉnh HTML.

Để sao chép một màu dưới dạng một giá trị thập lục phân bằng cách sử dụng các lệnh menu:

1. Chọn một màu để sao chép.
2. Sao chép màu bằng cách thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Chọn Copy Color As HTML từ menu palette Color.

- (ImageReady) Chọn Edit > Copy Foreground Color as HTML. Màu foreground được sao chép sang clipboard dưới dạng thuộc tính HTML Color có giá trị thập lục phân (COLOR=#XXYYZZ). Để dán màu vào một file HTML, mở một trình ứng dụng đích và chọn Copy > Paste với file HTML được hiển thị.

Để sao chép một màu dưới dạng một giá trị thập lục phân bằng cách rê (ImageReady):

Rê màu Foreground từ hộp công cụ hoặc một màu được chọn từ palette Color Table hoặc palette Swatches, vào file HTML trong trình ứng dụng đích.

Ghi chú: Tính năng này không được hỗ trợ bởi tất cả trình ứng dụng biên soạn text và HTML.


Sử dụng một droplet để tự động hóa các xác lập tối ưu hóa (ImageReady)

Bạn có thể lưu các xác lập của palette Optimize để sử dụng trên các ảnh hoặc các lô ảnh riêng lẻ bằng cách tạo một droplet, đây là một trình ứng dụng nhỏ vốn áp dụng các xác lập tối ưu hóa vào một ảnh hoặc một lô ảnh mà bạn rê lên trên biểu tượng droplet. Bạn có thể rê một droplet sang nền màn hình hoặc lưu nó sang một vị trí trên đĩa. Khi bạn tạo droplet, bạn có thể chọn nơi các ảnh sẽ được lưu. Khi bạn lưu ảnh lên trên nó, droplet khởi động ImageReady nếu chương trình hiện không chạy.

Ghi chú: Bạn cũng có thể rê một droplet lên trên palette Actions của ImageReady để tạo một bước hoạt động. Hoặc bạn có thể rê một droplet từ palette Optimize lên trên một slice để áp dụng các xác lập tối ưu hóa vào slice. Tuy nhiên, bạn không thể rê một droplet từ nền màn hình lên trên một slice.

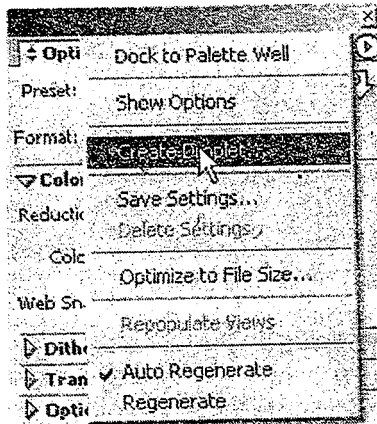
Để tạo một droplet nhằm tự động hóa các xác lập của palette Optimize:

1. Với một ảnh được hiển thị trong cửa sổ ảnh, chọn một dạng nén và các tùy chọn nén trong palette Optimize.
2. Tạo một droplet bằng cách thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Rê biểu tượng droplet  từ palette Optimize lên trên nền màn hình.

Droplet được đặt tên với một phần mô tả ngắn gọn về các xác lập nén kể cả dạng file và palette màu hoặc thông tin xác lập chất lượng. Bạn có thể đổi tên droplet tương tự như bạn thực hiện đối với các biểu tượng nền màn hình khác.

- Nhấp biểu tượng droplet trên palette Optimize. Đặt tên cho droplet, chọn một vị trí để lưu droplet và nhấp Save.
- Chọn Create Droplet từ menu palette Optimize. Đặt tên cho droplet, chọn một vị trí để lưu droplet và nhấp Save.



Để sử dụng một droplet:

1. Rê một ảnh hoặc một folder chứa các ảnh vào một biểu tượng droplet.

Khi các ảnh được xử lý, một thanh tiến độ xuất hiện.

2. Thực hiện một trong những thao tác sau đây để điều khiển việc xử lý:
 - Để tạm thời ngưng việc xử lý, nhấn Pause. Sau đó bạn có thể nhấn Resume để tiếp tục việc xử lý.
 - Để hủy việc xử lý, nhấn Stop.
 - Để cho phép tiến trình tự hoàn tất.

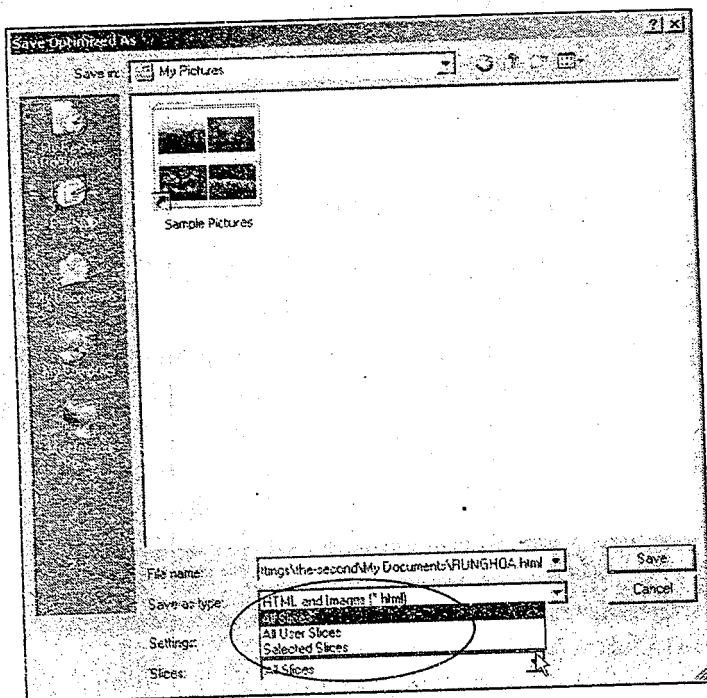
Lưu các ảnh được tối ưu hóa

Khi bạn áp dụng kết hợp các xác lập nhằm đạt được sự cân bằng giữa chất lượng và kích cỡ thì bạn có thể sẵn sàng lưu ảnh được tối ưu hóa.

Để lưu một ảnh được tối ưu hóa:

1. Chọn khung xem có xác lập tối ưu hóa mà bạn muốn và thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - (Photoshop) Nhấn Save trong hộp thoại Save for Web.
 - (ImageReady) Chọn File > Save Optimize để lưu file trong trạng thái hiện hành của nó. Nếu trước đó bạn đã lưu file được tối ưu hóa bằng cách sử dụng lệnh File > Save Optimize, việc áp dụng lại lệnh này sẽ lưu file với tên file và các tùy chọn sẽ được xác định trong thao tác lưu đầu tiên. Hộp thoại Save không xuất hiện.
 - (ImageReady) Chọn File > Save Optimize As để lưu một phiên bản khác của file với một tên file khác.
2. Gõ nhập một tên file và chọn một vị trí cho file vừa được tạo ra.
3. Chọn một tùy chọn Format:
 - **HTML and Images** để tạo tất cả file cần để sử dụng ảnh làm một trang Web. Điều này bao gồm một file HTML và các file ảnh riêng biệt cho các slice trong tác phẩm ảnh. File HTML chứa mã cho bất kỳ liên kết, bản đồ ảnh, và các hiệu ứng khác trong tài liệu.

- **Images Only** để lưu ảnh với các xác lập tối ưu hóa được xác định. Nếu ảnh chứa nhiều slice, mỗi slice được lưu dưới dạng một file riêng biệt.
 - **HTML Only** để tạo một file HTML nhưng không lưu bất kỳ file ảnh vốn để cài đặt các tùy chọn ưu tiên cho việc lưu các file ảnh và các file HTML, chọn các tùy chọn xuất được ấn định sẵn từ menu Settings bật lên hoặc chọn Other để cài đặt các tùy chọn khác.
5. Chọn một tùy chọn cho các slice từ menu bật lên:



- **All Slices** để lưu tất cả slice trong ảnh.
- **Selected Slices** để lưu chỉ các slice được chọn. Nếu bạn chọn tùy chọn này cùng với tùy chọn HTML and Images, ImageReady hoặc Photoshop tạo mã HTML dựa vào các đường biên tận cùng bên ngoài của các slice được chọn và tạo các auto-slice khi cần thiết để tạo một bảng HTML hoàn chỉnh.

- **All User Slices** để lưu chỉ các slice vốn là user slice.

Ghi chú: Bạn phải chọn các slice mà bạn muốn trước khi bắt đầu thủ tục này.

- (ImageReady) một phần chọn slice để lưu chỉ các slice trong vùng chọn. Bạn phải lưu một phần chọn slice để tùy chọn này xuất hiện trong menu.
6. Nhấp Save.

Cài đặt các tùy chọn xuất

Khi bạn lưu một ảnh được tối ưu hóa dưới dạng một trang Web, bạn có thể xác định cách định dạng các file HTML, cách đặt tên các slice, cách đặt tên các file và cách xử lý các ảnh nền. Bạn cài đặt những tùy chọn này trong hộp thoại Output Settings.

Sử dụng hộp thoại Output Settings

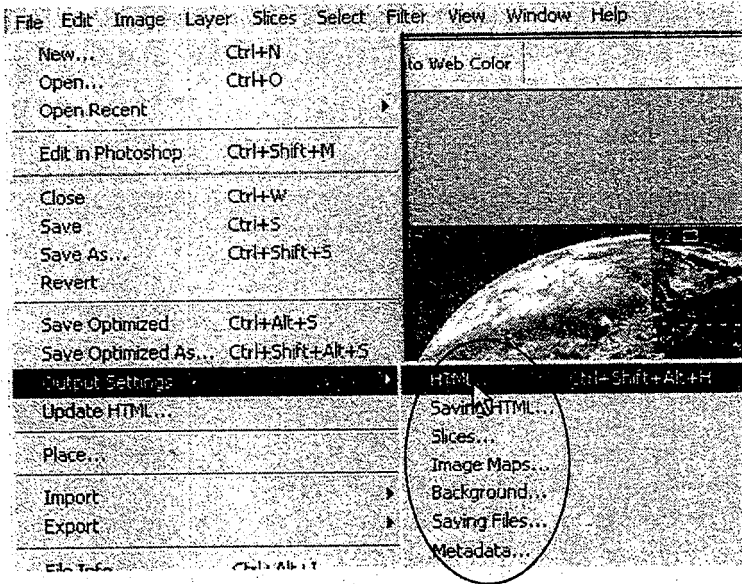
Hộp thoại Output Settings hiển thị các tập hợp tùy chọn khác nhau. Trong ImageReady, bạn có thể lưu các xác lập xuất và áp dụng chúng vào các file khác.

Hiển thị hộp thoại Output Settings

Thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- Khi bạn lưu một ảnh được tối ưu hóa, chọn Other từ menu Settings bật lên trong hộp thoại Save Optimize hoặc Save Optimize As. Các tùy chọn Save và Load không có sẵn khi bạn sử dụng phương pháp này để truy cập hộp thoại Output Settings.
- (ImageReady) Chọn tập hợp tùy chọn ưu tiên (preferences) mong muốn từ menu com File > Output Settings hoặc từ menu cửa sổ tài liệu. Sử dụng phương pháp này nếu bạn muốn tải và lưu các xác lập.

- (Photoshop) Chọn Edit > Output Settings từ menu Optimize bật lên trong hộp thoại Save for Web. Sử dụng phương pháp này nếu bạn muốn tải và lưu các xác lập.



Hiển thị các tùy chọn xuất được ấn định sẵn

Chọn một tùy chọn từ menu Preset bật lên.

Chuyển đổi sang một tùy chọn tập hợp khác

Chọn một tùy chọn tập hợp từ menu bật lên bên dưới menu Preset. Hoặc, nhấp Next để hiển thị tập hợp kế tiếp trong danh sách menu; nhấp Prev để hiển thị tập hợp trước.

Lưu các xác lập xuất

Cài đặt các tùy chọn mà bạn muốn và nhấp Save. Gõ nhập một tên file, chọn một vị trí cho file được lưu và nhấp Save.

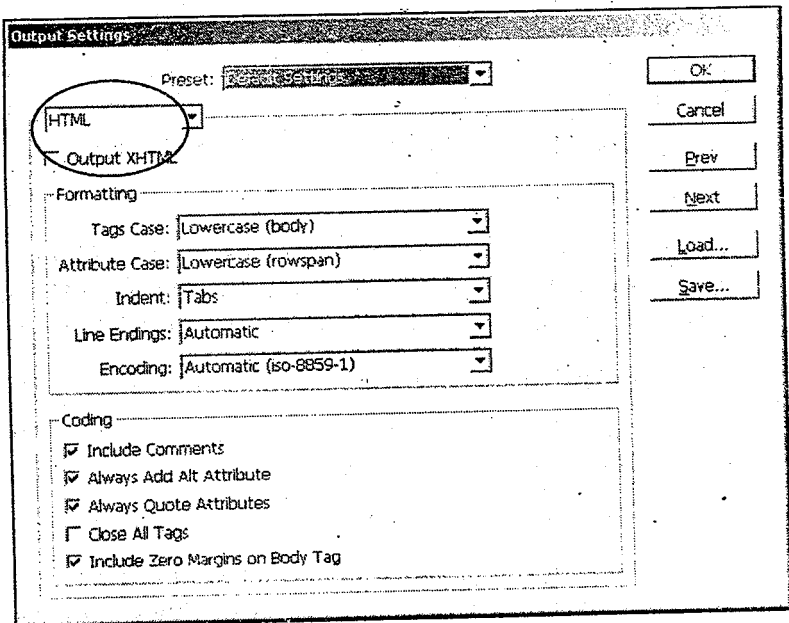
Bạn có thể lưu các xác lập xuất ở bất kỳ vị trí nào. Tuy nhiên, nếu bạn đặt file trong folder Presets / Optimize Output Settings bên trong folder chương trình Photoshop, file sẽ xuất hiện trong menu Settings bật lên trong cả Photoshop và ImageReady.

Tải các xác lập xuất

Nhấp Load, chọn file và nhấp Open.

Cài đặt các tùy chọn xuất HTML

Bạn có thể cài đặt các tùy chọn sau đây trong HTML:



Output XHTML

Tạo các tag đáp ứng tiêu chuẩn XHTML khi xuất. Việc chọn Output XHTML sẽ làm cho các tùy chọn xuất khác vốn có thể xung khắc với tiêu chuẩn này trở nên không có sẵn. Việc chọn tùy chọn này sẽ tự động cài đặt các tùy chọn Tags Case và Attribute Case.

Tags Case

Xác định kiểu chữ hoa cho các tag.

Attribute Case

Xác định kiểu chữ hoa cho các thuộc tính.

Indent

Xác định một phương pháp để thụt các dòng mã: sử dụng các xác lập tab của trình ứng dụng tạo, sử dụng một số khoảng trống được xác định sẵn hoặc không sử dụng sự thụt dòng.

Line Endings

Xác định một nền tương thích.

Encoding

Xác định một sự mã hóa ký tự mặc định cho trang Web.

Include Comments

Thêm các lời bình chú giải thích vào mã HTML. Trong ImageReady, tùy chọn này được yêu cầu khi bạn dự định cập nhật file vừa được tạo ra bằng lệnh File > Update HTML.

Always Add Alt Attribute

Thêm thuộc tính ALT vào các thành phần IMG để tương thích với các tiêu chuẩn truy cập Web.

Always Quote Attributes

Đặt các dấu trích dẫn xung quanh tất cả thuộc tính tag. Việc đặt các dấu trích dẫn xung quanh các thuộc tính được yêu cầu để tương thích với các bộ trình duyệt trước đây và đối với sự tương thích HTML.

Close All Tags

Thêm các tag đóng cho tất cả thành phần HTML trong file cho sự tương thích XHTML.

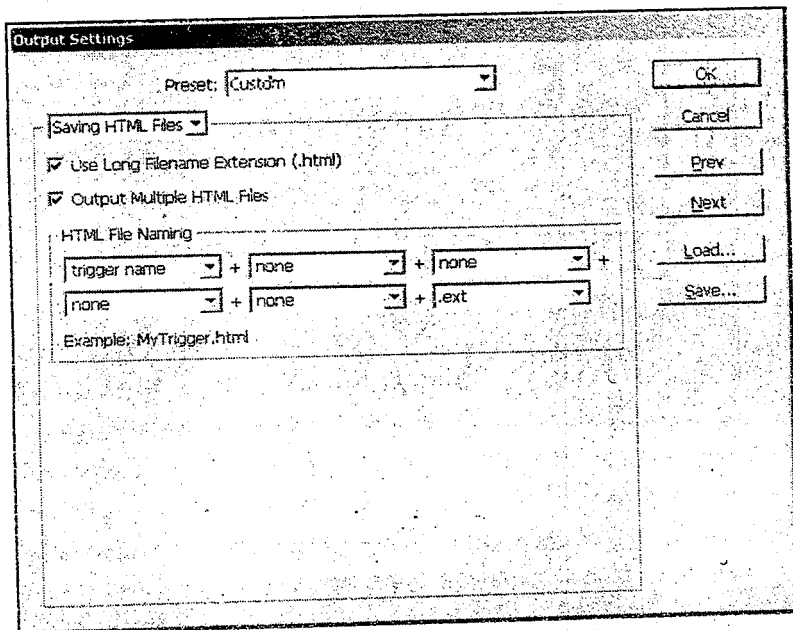
Include Zero Margins on Body Tag

Loại bỏ các lề trong mặc định trong một cửa sổ trình duyệt.

Lưu các file HTML (ImageReady)

Use Long Filename Extension (.html)

Sử dụng .html thay vì .htm làm phần mở rộng file cho các trang Web.



Output Multiple HTML files

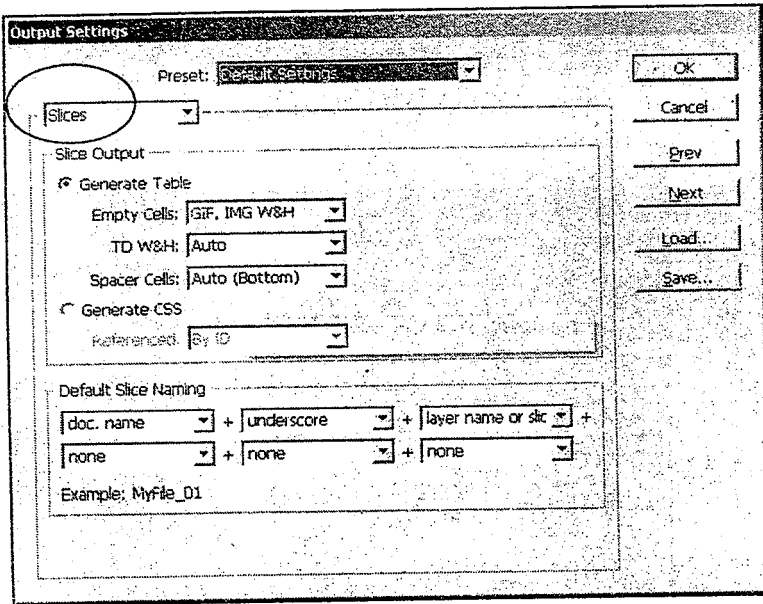
Tạo một trang HTML duy nhất cho một slice chứa một trạng thái được chọn.

HTML File Naming

Xác lập các qui ước đặt tên khi nhiều file HTML được tạo.

Cài đặt các tùy chọn xuất slice

Bạn có thể cài đặt các tùy chọn sau đây trong tập hợp Slices:



Generate Table

Canh chỉnh các slice bằng cách sử dụng một bảng HTML thay vì một Cascading Style Sheet.

Empty Cells

Xác định cách chuyển đổi các slice rỗng thành các ô table. Chọn GIF, IMG, W&H để sử dụng một GIF 1 pixel có giá trị chiều rộng và chiều cao được xác định trên tag IMG. Chọn GIF, TD W&H để sử dụng một GIF 1 pixel có các giá trị chiều rộng và chiều cao được xác định trên tag TD. Chọn NoWrap. TD W&H để đặt một thuộc tính NoWarp không chuẩn trên dữ liệu table và cũng đặt các giá trị chiều rộng và chiều cao được xác định trên các tag TD.

TD W&H

Xác định khi nào đưa vào các thuộc tính chiều rộng và chiều cao cho dữ liệu table: Always, Never, hoặc Auto (xác lập được đề nghị).

Spacer Cells

Xác định khi nào thêm một hàng và một cột ô trống xung quanh table được tạo: Auto (xác lập được đề nghị), Auto (Bottom), Always, Always (Bottom), hoặc Never. Đối với các kiểu trình bày table trong đó các đường biên slice không canh chỉnh, việc thêm các ô trống có thể ngăn table khỏi bị tách trong một số bộ trình duyệt.

Generals CSS

Tạo một Cascading Style Sheet, thay vì một table HTML.

Referenced

Xác định cách tham chiếu các vị trí slice trong folder HTML khi sử dụng CSS:

- By ID để đặt mỗi slice bằng cách sử dụng các style được tham chiếu bởi một ID duy nhất.
- Inline để đưa các thành phần style vào phần khai báo của tag <DIV> của thành phần khối.
- By Class để đặt mỗi slice sử dụng các class được tham chiếu bởi một ID duy nhất.

Default Slice Naming

Chọn các thành phần từ các menu bật lên hoặc nhập text vào các trường để tạo các tên mặc định cho các slice. Các thành phần chứa tên tài liệu, từ slice, các số hoặc các mẫu tự chỉ định các slice hoặc các trạng thái rollover, ngày tạo slice, dấu chấm câu hoặc không có gì cả.

Cài đặt các tùy chọn xuất bản đồ ảnh (ImageReady)

Bạn có thể cài đặt các tùy chọn sau đây trong tập hợp Image Map:

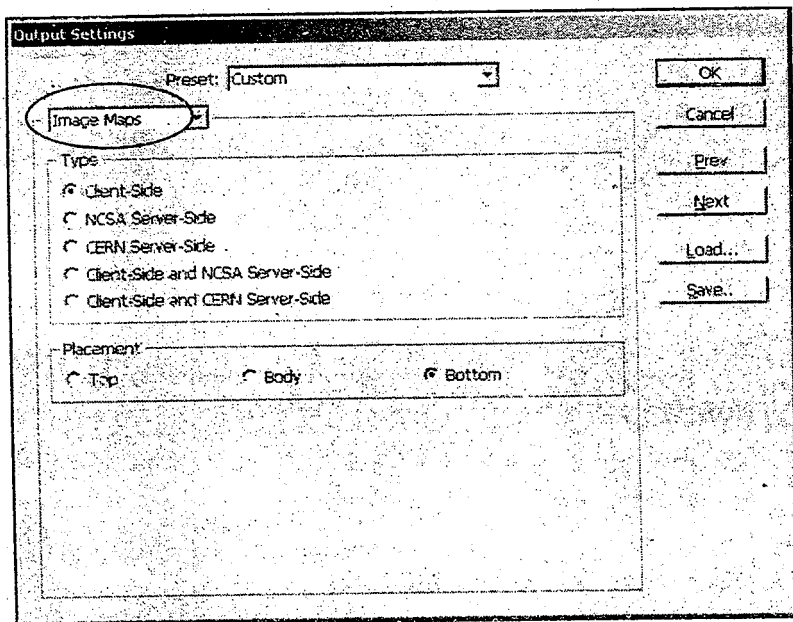


Image Map Type:

Xác định loại bản đồ ảnh nào được tạo:

- **Client-Side** để đưa tất cả mã cần thiết cho bản đồ ảnh vào file HTML của ảnh.
- **NCSA Server-Side** để tạo một file .map riêng biệt ngoài file HTML, bằng cách sử dụng các đặc tính kỹ thuật NCSA.
- **CERN Server-Side** để tạo một file .map riêng biệt ngoài file HTML bằng cách sử dụng các đặc tính kỹ thuật CERN.

Ghi chú: Photoshop và ImageReady không thể tạo các bản đồ ảnh phía server cho các ảnh chứa các slice.

- **Client-Side & NCSA Server-Side** để tạo một bản đồ ảnh tương thích phía client và phía server bằng cách sử dụng các đặc tính kỹ thuật NCSA.
- **Client-Side & CERN Server-Side** để tạo bản đồ ảnh tương thích phía client và phía server bằng cách sử dụng các đặc tính kỹ thuật CERN.

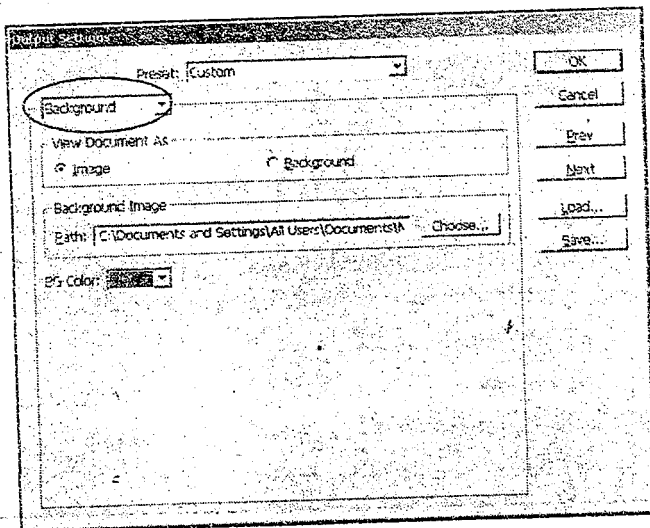
Image Map Placement

Xác định vị trí của phần khai báo bản đồ ảnh (tag <MAP>) trong file HTML:

- **Top** để đặt phần khai báo bản đồ ảnh ở phần trên cùng của phần chính HTML.
- **Body** để đặt phần khai báo bản đồ ảnh nằm trên tag cho slice được kết hợp.
- **Bottom** để đặt phần khai báo bản đồ ảnh ở cuối phần chính HTML.

Xác lập các tùy chọn background

Bạn có thể xác lập các tùy chọn sau đây trong tập hợp Background:



View Document As

Chọn Image nếu bạn muốn trang Web hiển thị một ảnh hoặc một màu đồng nhất dưới dạng một nền đằng sau ảnh hiện hành. Chọn Background nếu bạn muốn trang Web hiển thị ảnh được tối ưu hóa dưới dạng một nền được xếp tầng.

Background Image

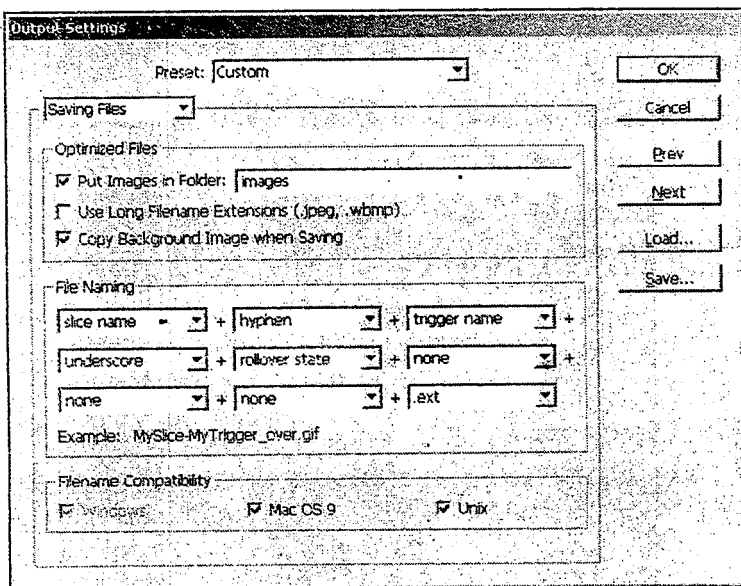
Nhập vị trí của một file ảnh hoặc nhấp Choose và chọn một ảnh. File mà bạn xác định sẽ được xếp ngói đằng sau ảnh được tối ưu hóa trên trang Web.

BG Color

Nhấp hộp Color và chọn một màu background bằng cách sử dụng color picker hoặc chọn một tùy chọn từ menu bật lên.

Cài đặt các tùy chọn lưu file

Bạn có thể cài đặt các tùy chọn sau đây trong tập hợp Saving Files:



File Naming

Chọn các thành phần từ các menu bật lên hoặc nhập text vào các trường cần được kết hợp thành các tên mặc định cho tất cả file. Các thành phần bao gồm tên tài liệu, tên slice, trạng thái rollover, tên trigger, số trigger, ngày tạo file, số slice, dấu chấm câu vào phần mở rộng file. Một số tùy chọn chỉ có liên quan nếu file chứa các slice hoặc trạng thái rollover.

Các trường cho phép bạn thay đổi thứ tự và định dạng của các phần tên file (ví dụ, cho phép bạn chỉ định trạng thái rollover bằng một chữ viết tắt thay vì từ đầy đủ).

Filename Compatibility

Chọn một hoặc nhiều tùy chọn để làm cho tên file tương thích với Windows (cho phép sử dụng các tên file dài hơn), Mac OS 9 (các tên file có thể bị xén sau 31 ký tự), và hệ điều hành UNIX.

Optimized Files

Chọn từ các tùy chọn sau đây:

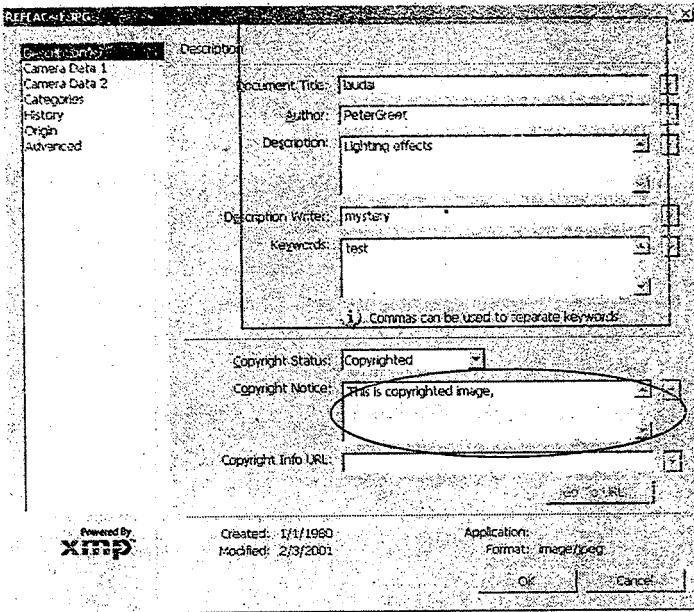
- **Put Images In Folder** xác định một tên folder nơi các ảnh được tối ưu hóa được lưu (chỉ có sẵn với các tài liệu chứa nhiều slice).
- **Use Long Filename Extensions (ImageReady)** lưu các file bằng cách sử dụng các phần mở rộng có bốn mẫu tự cho các file JPEG và WBMP.
- **Copy Background Image When Saving** sao chép file ảnh nền được xác định trong tập hợp Background vào folder image của trang Web.
- **Include Copyright (Photoshop)** chứa thông tin bản quyền với ảnh.

Thêm thông tin tiêu đề và bản quyền vào các trang Web

Bạn có thể thêm thông tin tiêu đề và bản quyền vào một trang Web bằng cách nhập thông tin trong hộp thoại File Info. Thông tin tiêu đề hiển thị trong thanh tiêu đề của bộ trình duyệt Web khi ảnh được xuất với một file HTML. Thông tin bản quyền không được hiển thị trong một bộ trình duyệt. Tuy nhiên, nó được thêm vào file HTML dưới dạng một lời bình chú và được thêm vào file ảnh dưới dạng metadata.

Để nhập thông tin về một ảnh:

1. Chọn File > File Info.
2. Nhập một tiêu đề mà sẽ xuất hiện trong thanh tiêu đề của bộ trình duyệt Web:
 - (Photoshop) trong phần General của hộp thoại File Info, nhập text mà bạn muốn trong hộp text Description.



- (ImageReady) Nhập text mà bạn muốn vào hộp text Description.
- 3. Nhập thông tin bản quyền:
 - (Photoshop) Trong phần General của hộp thoại File Info, nhập text mà bạn muốn vào hộp text Copyright Notice.
 - (ImageReady) Nhập text mà bạn muốn trong hộp text Copyright Notice.
- 4. Nhấp OK.

Đưa vào metadata ảnh (ImageReady)

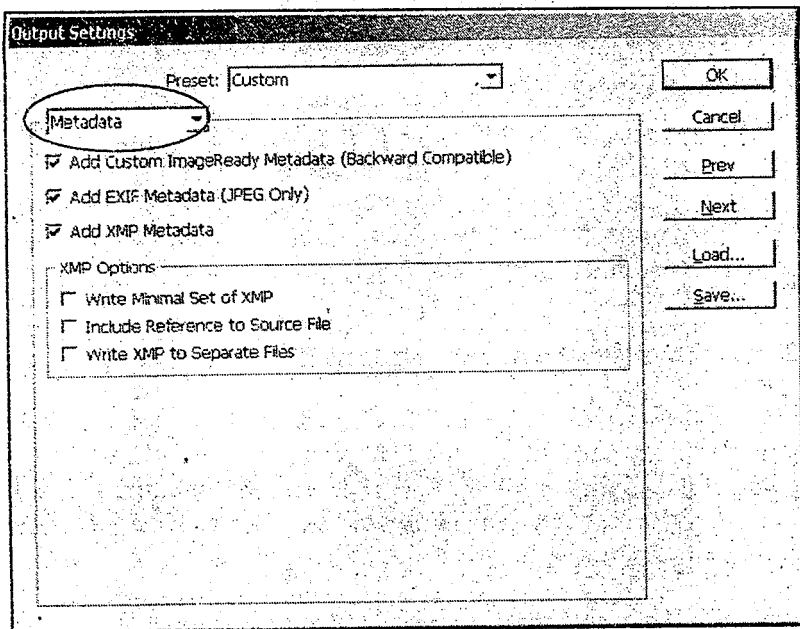
ImageReady cho phép bạn đưa vào metadata hoặc dữ liệu mô tả một ảnh một cách nhanh chóng và dễ dàng, khi ảnh được lưu để sử dụng trên Web theo các dạng GIF, JPEG hoặc PNG. Dữ liệu này có thể là thông tin bản quyền hoặc thông tin về tác giả chẳng hạn.

Để đính kèm metadata cùng với một ảnh được lưu:

1. Trong palette Optimize, mở phần Optimize bằng cách nhấp mũi tên hướng xuống.
2. Chọn hộp kiểm Add Metadata.

Để xác định các tùy chọn metadata:

1. Thực hiện một trong những thao tác sau đây:
 - Chọn File > Output Settings > Metadata.
 - Trong palette Optimize, mở phần Options bằng cách nhấp mũi tên hướng xuống. Nhấp nút Settings.
2. Xác định metadata mà sẽ được đưa vào bằng cách nhấp hộp kế bên bất kỳ tùy chọn được liệt kê.
 - **Add Custom ImageReady Metadata** chứa thông tin bản quyền và phần mô tả đơn giản từ hộp thoại File Info.



- **Add EXIF Metadata** chứa thông tin được lưu trữ với các bức ảnh kỹ thuật số, kể cả loại camera, ngày tháng và thời gian của ảnh và kích cỡ file.

Ghi chú: Để xem thông tin EXIF đầy đủ cho một file, xem file trong File Browser (Photoshop).

- **Add XMP Metadata** thêm một tập hợp thông tin riêng biệt của Adobe vốn cung cấp thông tin về file và đơn giản hóa việc sử dụng các file giữa các trình ứng dụng Adobe. Metadata XMP có thể được đính kèm với một file theo một trong ba cách:

Ghi tập hợp XMP tối thiểu (Write minimal set of XMP)

Chỉ đưa vào một tập hợp con của tập hợp metadata XMP hoàn chỉnh, kể cả thời gian chỉnh sửa và xuất file, kích thước file và dạng file.

Đưa vào phần tham chiếu dẫn đến file nguồn (Include Reference to Source File)

Thêm vào XMP một khối thông tin hướng sang tài liệu gốc - nói cách khác là một đường dẫn đi đến file đó.

Ghi XMP sang các file riêng biệt (Write XMP to separate files)

Dữ liệu XMP cho file được ghi sang một file riêng biệt thay vì được nhúng vào file ảnh.

Mục lục

CHƯƠNG I: THIẾT KẾ TRANG WEB	7
Bàn về việc thiết kế trang Web với Photoshop và ImageReady ..	7
Tạo và xem các slice.....	9
Bàn về các slice	9
Các loại slice	11
Tạo user slice	12
Tạo các slice từ lớp (layer-based slice)	14
Chuyển đổi auto slice thành user slice	15
Chuyển đổi layer-based slice thành user slice	16
Xem các slice	16
Chọn và hiệu chỉnh các slice	20
Chọn các slice	20
Sử dụng các tập hợp slice (ImageReady).....	22
Di chuyển và định lại kích cỡ user slices	24
Định lại kích cỡ và di chuyển các slice bằng cách sử dụng các tọa độ số.....	25
Phân chia user slices và auto slices	27
Nhân đôi các slice	28
Kết hợp các slice (ImageReady)	30
Sắp xếp các user slice và layer-based slice	31
Canh chỉnh các user slice (ImageReady)	31
Phân bố các user slices (ImageReady).....	32
Xóa các user slice và layer-based slice	33

Khóa các slice (Photoshop)	33
Tối ưu hóa các slice	34
.....	36
Liên kết các slice (ImageReady).....	36
Làm việc với các table (ImageReady)	37
Tạo các table	38
Xem các table	39
Chọn các table	40
Định lại kích cỡ các table	41
Xóa các slice Table xếp lồng	42
Xác lập các tùy chọn xuất HTML	43
Xác lập và xem các tùy chọn slice	43
Chọn một loại nội dung	45
Xác định các tên slice	46
Xác định các màu nền slice	47
Gán một URL vào một Image slice	49
Xác định các thông báo trình duyệt.....	50
Thêm text HTML vào một slice	51
Xác lập các tùy chọn xuất slice table (ImageReady).....	52
Làm việc với các bản đồ ảnh (ImageReady).....	55
Tạo các bản đồ ảnh	56
Xem các bản đồ ảnh	59
Xác định các tùy chọn bản đồ ảnh	60
Chọn các bản đồ ảnh	61
Di chuyển và định lại kích cỡ cho các bản đồ ảnh được tạo ra bằng công cụ	62
Việc tạo bản sao các bản đồ ảnh.....	63

Sắp xếp các bản đồ ảnh	64
<i>Canh chỉnh và phân bố các bản đồ ảnh được tạo bằng công cụ</i>	<i>65</i>
<i>Xóa các bản đồ ảnh</i>	<i>66</i>
<i>Chọn một loại bản đồ ảnh</i>	<i>66</i>
Tạo các thư viện ảnh Web (Photoshop)	67
Tạo tùy biến và tạo các style thư viện ảnh Web (Photoshop)	72
<i>Bàn về các style thư viện ảnh Web</i>	<i>72</i>
<i>Tạo tùy biến các kiểu thư viện ảnh Web</i>	<i>74</i>
<i>Tạo các kiểu thư viện ảnh Web mới</i>	<i>75</i>
<i>Sử dụng các thẻ trong các kiểu thư viện ảnh Web</i>	<i>76</i>

CHƯƠNG 2: TẠO ĐỒ HỌA WEB PHỨC TẠP

(IMAGEREADY)83

Bàn về các hiệu ứng rollover và trạng thái	83
Bàn về sự làm việc với các lớp trong các hiệu ứng rollover và hoạt hình	83
<i>Hiệu chỉnh các lớp trong các trạng thái rollover và các khung hoạt hình</i>	<i>85</i>
<i>Hợp nhất và kết hợp các rollover lớp và ảnh hoạt hình</i>	<i>86</i>
Sử dụng palette Web Content	88
Tạo và hiệu chỉnh các rollover	92
<i>Tạo các rollover</i>	<i>92</i>
<i>Tạo các slice cho các rollover</i>	<i>94</i>
<i>Tạo và thay đổi các trạng thái rollover</i>	<i>94</i>
<i>Tạo các rollover từ xa</i>	<i>97</i>
<i>Xem trước các trạng thái rollover</i>	<i>100</i>
<i>Thêm hiệu ứng hoạt hình vào các trạng thái rollover</i>	<i>101</i>

Áp dụng và tạo các rollover style	102
Sao chép và dán các trạng thái rollover	104
Nhân đôi các trạng thái rollover	105
Sắp xếp lại và xóa các trạng thái rollover	106
Lưu các trạng thái rollover được chọn sang các trang Web	107
Ảnh hoạt hình	107
Bàn về ảnh hoạt hình	108
Tạo và hiệu chỉnh các ảnh hoạt hình	108
Sử dụng palette Animation	109
Thêm các khung	109
Chọn các khung	110
Hiệu chỉnh các khung	112
Sắp xếp lại và xóa các khung	113
Sao chép và dán các khung	114
Chuyển tiếp giữa các khung	116
Xác định sự lặp lại	119
Xác định thời gian trễ cho các khung	120
Thêm các lớp vào các khung	121
Xác lập phương pháp loại bỏ khung	121
Làm phẳng các khung thành các lớp	123
Xem các ảnh hoạt hình	124
Tối ưu hóa các ảnh hoạt hình	126
Xem các ảnh động trong Photoshop	128
Lưu các ảnh hoạt hình	128
Lưu các khung hoạt hình dưới dạng một file riêng biệt	128
Lưu các ảnh hoạt hình dưới dạng các file GIF động	128
Lưu các ảnh hoạt hình dưới dạng phim QuickTime	129

Xuất các khung hoạt hình dưới dạng các file	129
Mở và nhập các file dưới dạng các file động	131
Mở các file GIF động	131
Mở các file Photoshop dưới dạng các file động	132
Mở phim QuickTime dưới dạng các ảnh động	133

CHƯƠNG 3: CHUẨN BỊ ĐỒ HỌA CHO WEB 134

Bàn về sự tối ưu hóa	134
Tối ưu hóa ảnh	135
Sử dụng hộp thoại Save for Web (Photoshop)	135
Dự đoán sự hiển thị cuối cùng trong hộp thoại Save for Web (Photoshop)	137
Làm việc với các slice trong hộp thoại Save for Web (Photoshop)	139
Sử dụng palette Optimize (ImageReady)	140
Xem các ảnh được tối ưu hóa (ImageReady)	141
.....	143
Áp dụng các xác lập tối ưu hóa	143
Quyết định dạng ảnh lý tưởng	146
Các tùy chọn tối ưu hóa cho các dạng GIF và PNG-8	146
Các tùy chọn tối ưu hóa cho dạng JPEG	152
Các tùy chọn tối ưu hóa cho dạng PNG-24	154
Các tùy chọn tối ưu hóa cho dạng WBMP	155
Tối ưu hóa và lưu các ảnh dưới dạng SWF (ImageReady) ..	156
Lưu và cài đặt lại các xác lập tối ưu hóa	157
Định lại kích cỡ ảnh trong suốt quá trình tối ưu hóa (Photoshop)	159

Điều khiển sự tối ưu hóa (ImageReady)	160
Cài đặt các tùy chọn tối ưu hóa (ImageReady)	162
Sử dụng weighted optimization	163
Bàn về các mặt nạ và weighted optimization	164
Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa chất lượng JPEG	165
Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa sự mất dữ liệu của ảnh GIF	166
Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa sự rung	167
Sử dụng các mặt nạ để chỉnh sửa sự giảm màu	169
Tối ưu hóa các màu trong các ảnh GIF và PNG-8	170
Xem một bảng màu	170
Tạo một bảng màu	171
Thay đổi chế độ hiển thị của bảng màu	174
Thêm các màu mới vào bảng màu	175
Đưa màu đen và màu trắng vào một bảng màu	177
Chọn các màu	177
Dịch chuyển các màu	179
Dịch chuyển sang các màu Web-safe	180
Gán các màu sang độ trong suốt	181
Khóa các màu trong bảng màu	182
Xóa các màu khỏi bảng màu	183
Tải và lưu các bảng màu	184
Sử dụng các palette chính (ImageReady)	185
Làm việc với các giá trị thập lục phân cho màu	186
Xem các giá trị thập lục phân của các màu trong palette Info	186
Sao chép các màu dưới dạng các giá trị thập lục phân	187

Sử dụng một droplet để tự động hóa các xác lập tối ưu hóa (ImageReady)	189
Lưu các ảnh được tối ưu hóa	191
Cài đặt các tùy chọn xuất	193
Sử dụng hộp thoại <i>Output Settings</i>	193
Cài đặt các tùy chọn xuất <i>HTML</i>	195
Lưu các file <i>HTML</i> (ImageReady)	197
Cài đặt các tùy chọn xuất <i>slice</i>	198
Cài đặt các tùy chọn xuất bản đồ ảnh (ImageReady)	200
Xác lập các tùy chọn <i>background</i>	201
Cài đặt các tùy chọn lưu file	202
Thêm thông tin tiêu đề và bản quyền vào các trang Web .	204
Đưa vào <i>metadata</i> ảnh (ImageReady)	205

Photoshop 8.0

Tập 5

Làm việc với Đồ họa Web

Chịu trách nhiệm xuất bản
CÁT VĂN THÀNH

Biên tập
NGỌC TUẤN

Bìa
LÊ VY

6T7 - 6T7.3

Tk2003

21-1000-2003

In 2000 cuốn, khổ 14.5x20.5cm. Tại Xí nghiệp In Tân Bình

Số đăng ký kế hoạch xuất bản số: 21-1000/XB-QLXB

Do cục xuất bản cấp ngày 11 tháng 8 năm 2003

In xong nộp lưu chiểu quý 1 - 2004

11