

MACROMEDIA FLASH 5

CHƯƠNG I: TỔNG QUAN VỀ MACROMEDIA FLASH 5

Các khái niệm cơ bản:

- Thuộc tính (Properties): là các tính chất áp dụng cho mỗi đối tượng (lớp, hình vẽ ...)
- Lớp (Layer): là nơi chứa các hình vẽ mỗi đối tượng, mỗi xem là thành phần của tiến trình hoạt hình. Các lớp mỗi xếp và chồng lên nhau (che phủ nhau), có bao nhiêu lớp cũng mỗi.
- Lớp dẫn (Guide Layer): là lớp dùng làm khung, sớm để bố trí các lớp khác.
- Khung (Frame): của so thao tác.
- Tập tin .FLA: Tập tin chứa mỗi đối tượng của Flash.
- Tập tin .SWF: Tập tin mã chuyển sang hoạt hình của Flash.

I/. CÁC THAO TÁC CƠ BẢN:

+ Nhìn trang in: File\Page setup.

+ Menu View:

Goto: Chuyển đến các khung hoặc các cảnh trong Film nang làm việc.

Zoom in, Zoom Out: Phóng to, thu nhỏ của so làm việc.

Magnification: mỗi chỉnh tá là của so làm việc. (Show Frame, Show All: Hiển 1 , tá các khung làm việc).

Outlines: chuyển toàn bộ các mỗi đối tượng trên khung làm việc ra dạng mỗi nét không có tô màu để làm việc nhanh hơn.

Fast: Tá tính năng mỗi mỗi ràng của (antialiasing) để mỗi nhanh hơn.

Antialias: làm tròn các mỗi nét ngoài của hình vẽ (trừ text)

Antialias Text: làm tròn các mỗi nét ngoài của hình vẽ để mỗi mỗi.

Timeline: hiển thò của so tiến trình.

Work Area: hiển thò hoặc che đi vùng làm việc.

Rulers: Hiển ảnh cây thò.

Grid\Show Grid: hiển ảnh mỗi lưới (oà lưới).

Grid\Snap to Grid: bá tá tính năng cho mỗi đối tượng bám dính oà lưới.

Grid>Edit Grid: mỗi chỉnh tá oà lưới. (Accuracy: chính xác)

Guiders: các che đi cho lớp dẫn.

Hide Edges: Hiển ảnh gói bao mỗi đối tượng.

Hide Panels: hiển ảnh các Panel (instance, info, character, mixer)

+ Menu Windows:

New Window: mỗi cảnh làm việc trong của so mỗi

Toolbar : trình bày Toolbar (Main, Status, Controller)

Tools: hiển ảnh thanh công cụ Tools.

Panels: hiển các thành phần của so làm việc khác.

Panel set: bố trí lại các thành phần của so để mỗi mỗi.

Save Panel Layout: ghi lại bố trí của mỗi thành phần của so

Close All Panel: mỗi tá các thành phần của so khác.

Action, Movie Explorer, Output, Debugger: Mỗi mỗi của so để mỗi mỗi.

Cascade, Tile: sắp các cửa sổ làm việc theo lớp, lát gạch.



II/. CÔNG CỤ(TOOLS):

1/. Arrow Tool (V) : dụng chọn, drag, sắp lại các đối tượng vẽ

Snap to objects: các đối tượng sẽ bám dính vào lưới hoặc các đối tượng gần khi di chuyển, quay, co dãn.

Smooth: làm mềm các đường và hình dạng đơn giản.

Straighten: làm thẳng các đường và hình dạng đơn giản.

Rotate: xoay các đối tượng. (nếu muốn xoay chính xác phải chỉnh góc xoay trong khung Transform [Window\Panels\Transform])

Scale: thay đổi kích thước các đối tượng (co kéo).

2/. Sub select tool (A): dụng chọn đối tượng, thanh phần của hình.

3/. Line Tool (N): dụng vẽ đường thẳng.

4/. Lasso Tool (L): chọn đối tượng làm việc với các tính năng khác biệt hơn. (chọn xong double click).

Magic wand: dụng chọn các đối tượng với vùng có hình dạng bất kỳ

Magic wand properties: xác lập các thuộc tính cho Magic wand.

Polygon mode: dụng chọn các đối tượng theo số cạnh bất kỳ

5/. Text Tool (T): công cụ dụng tạo văn bản (muốn xuống dòng nhấn Enter).

6/. Pen Tool (P): dụng tạo các nét thẳng hoặc cong.

7/. Oval Tool (O): dụng vẽ hình tròn hoặc Ellipse.

8/. Rectangle Tool (R): dụng vẽ hình vuông hoặc hình CN.

Round Rectangle radius: dụng nhẵn góc tròn cho hình (Corner radius)

9/. Pencil Tool (Y): dụng vẽ đường bằng tay.

Pencil Mode: chọn 1 chế độ vẽ Straighten: vẽ đường thẳng tròn_gấp khúc;

Smooth: vẽ đường mềm mại_cong; Ink: không làm gì với nét vẽ

10/. Brush (B): Vẽ theo nét cói.

Brush mode: Paint normal: vẽ trên vùng làm việc (nét); Paint Fills: vẽ các vùng có thể tô màu không vẽ trên các đường nét; Paint behind: vẽ quanh các đối tượng, không che vẽ dưới các hình; Paint inside: vẽ bên trong vùng nội tô màu, không vẽ lên nét, nếu không có vùng tô màu thì vẽ không tác dụng; Paint selection: vẽ bên trong vùng tô màu nào đó chọn.

Brush size: chọn kích thước nét vẽ

Brush shape: chọn nét vẽ

Lock fill: bắt tất kiểu tô màu gradient.

11/. Ink Bottle Tool (S): dụng thay đổi màu của nét bao quanh hình (màu nét).

12/. Paint Bucket Tool (K): dụng tô màu các hình nội tạo ra từ đường viền (màu bên trong hình).

Gap size: chọn một cách tô trong hình: Don't close gap: hình không lỗ hổng Close small gaps: hình có lỗ nhỏ Close large gaps: hình có lỗ lớn; Close medium gaps: hình có lỗ trung bình.

Lock fill: bắt tất chế độ tô với kiểu màu Gradient.

Transform fill: cho phép co dãn, quay, xoay nghiêng với kiểu tô Gradient trong hình.

13/. Dropper Tool (I): dụng cho phép lấy màu tại kiểu không nét của 1 nốt tô đồng rồi áp dụng màu đó cho 1 nốt tô khác. (chọn 1 màu rồi quét vào 1 màu khác)

14/. Eraser Tool (E) : dụng xóa không nét, vùng tô màu và các hình dạng.

Eraser mode: chọn chế độ xóa: Erase normal: xóa nét và màu tại Erase fill : xóa màu tại Erase lines: xóa không nét; Erase selected fills: xóa vùng tô màu đang chọn, không xóa nét; Erase inside: xóa bên trong 1 vùng có tô màu, không xóa nét.

Faucet: xóa không nét và vùng tô màu.

Eraser shape: chọn nét xóa

15/. Hand Tool (H): dụng di chuyển “bàn tay” quanh vùng làm việc.

16/. Zoom Tool (M, Z) : dụng phóng to, thu nhỏ vùng làm việc

Enlarge: phóng to vùng làm việc.

Reduce: thu nhỏ vùng làm việc.

Mời

III. CÁC THAO TÁC:

Thao tác chọn:

- +Chọn thông thường: Click chuột chọn nốt
- +Chọn không nét và màu tại Double click.
- +Chọn bằng không bao: chọn công cụ Arrow Tool, tạo không bao khu vực chọn.
- +Chọn nhiều: nhấn Shift trong khi click chọn.
- +Chọn tất cả Ctrl + A.

Thao tác copy: chọn, Ctrl + C

Thao tác dán: thực hiện copy, thực hiện 1 trong:

Ctrl + V: dán bình thường.

Ctrl + Shift + V: dán tại chỗ

Nhấn bản (Duplicating): chọn, Ctrl + D | nhấn Ctrl + kéo chuột.

Xoá chọn, Delete.

Di chuyển: chọn, drag | nhấn Shift + mũi tên (8 pixel) | mũi tên (1 pixel).

Nhóm: chọn các nốt tô đồng cần nhóm, Modify\Group.

Bỏ nhóm: chọn, Modify\Ungroup.

Phân nhóm:

- +Phân nhóm bằng hình vẽ tạo các hình bên trong nhau, drag chúng tách nhau.
- +Phân nhóm bằng không: tạo hình, chọn công cụ Pencil Tool, chọn Ink, vẽ cắt lát (slicing) qua hình ta có 2 hình phân nhóm.

Keo nối các hình: (chỉ dùng cho hình trên cùng lớp, cùng màu và không có không nét)

Chọn 1 hình kéo lên hình kia, chúng sẽ kết nối thành 1.

Thao tác trên hình:

- +Modify\Shape\Convert lines to fills: chuyển không nét thành hình dạng có thể tô màu.
- +Modify\Shape\Expand fill: mở rộng vùng tô của 1 hình (expand: mở ra ngoài, Inset: mở vào trong, Distance: khoảng mở)
- +Modify\Shape\Soften fill edges: làm mềm không bên của hình (Distance: khoảng cách giữa bên trong và bên ngoài; Step: số bước của bên trong)
- +Modify\Transform\Scale: co dãn.
- +Modify\Transform\Rotate: xoay.

- +Modify\Transform\Flip...: lật ngang dọc.
- +Modify\Transform>Edit Center: chỉnh tâm hình che phủ

Nút thuộc tính cho khung: Modify\Movie hiện hộp thoại:

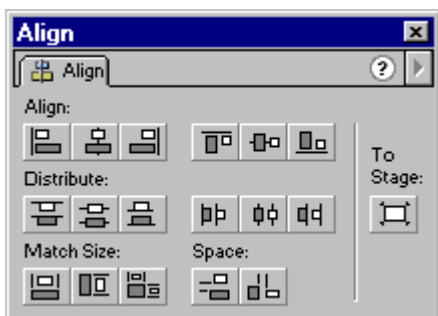
- +Frame rate: chọn tốc độ hoạt ảnh cho frame
- +Dimension: kích thước ngang dọc cho frame
- +Match: khung với với máy in hoặc nội dung.
- +Background color: chọn màu nền cho frame
- +Rulers unit: chọn đơn vị đo trên thước làm việc

Thao tác văn bản: chọn, menu Text chọn các mục sau:

- +Font: chọn font.
- +Size: chọn kích thước.
- +Style: chọn kiểu.
- +Align: canh bên.
- +Tracking: co giãn chữ
- +Character: hiện cửa sổ thành phần Character.
- +Paragraph: hiện cửa sổ thành phần Paragraph.
- +Tách rời văn bản: chọn, Modify\Break Apart (có thể xóa tổng ký tự, tô màu...

Canh bên: cho hiện cửa sổ thành phần **Align** (Window\Panels\Align | Ctrl + K)

Chọn 1 trong:



- Align left edge: canh về cạnh trái
- Align horizontal center: canh về giữa (ngang)
- Align right edge: canh về cạnh phải
- Align top edge: canh về cạnh trên
- Align vertical center: canh về giữa (dọc)
- Align bottom edge: canh về cạnh dưới
- Distribute top edge: canh về trên
- Distribute vertical center:

- Distribute bottom edge:
- Distribute left edge:
- Distribute horizontal center:
- Distribute right edge:
- Match width:
- Match height:
- Match width and height:
- Space evenly vertically:
- Space evenly horizontally:

IV/ ẢNH:

- +Flash có thể chèn vào các tập tin ảnh dạng: .BMP, JPG, GIF (tĩnh), PNG.
- +Chèn ảnh: menu File\Import chọn tập tin ảnh. (lưu nội dung che phủ có thể thao tác nhờ nội dung hình vẽ)
- +Phân rã ảnh: chọn ảnh, Modify\Break Apart.
- +Sử dụng cửa sổ thành phần Library: Window\ Library.

+Tạo ảnh: Mở cửa sổ Library, Right click, chọn Properties, xác lập các tính chất (Allow smoothing: cho phép làm mềm đường nét, Compression: chọn 1 phương pháp nén, Quality: nhập chất lượng nén)

+Lấy 1 bản sao từ Library: Drag từ khung Library ra.

+Ảnh động .Gif: nhập vào thanh tiến trình (Timeline).

VI. SOUND:

+Flash cho phép chèn vào các tập tin âm thanh dạng .Wav, .Mp3.

+Chèn âm thanh: File\Import chọn tên tập tin âm thanh (âm thanh được đưa vào Library).

CHƯƠNG II: HOẠT HÌNH

Tạo Hoạt hình:

Cách 1_ Tạo hoạt hình bằng các khung hình nối tiếp: là cách cho hiện liên tiếp các khung hình biến đổi nối tiếp nhau.

+Tạo hình trên khung làm việc.

+Click chọn 1 khung hình trên thanh TimeLine, chọn Insert\KeyFrame (ta được 1 khung hình khoảng giống với khung trước đó), thực hiện thêm, bớt, thay đổi trên khung hình tùy ý

+Lặp lại bước trên cho đến khi kết thúc hoạt hình.

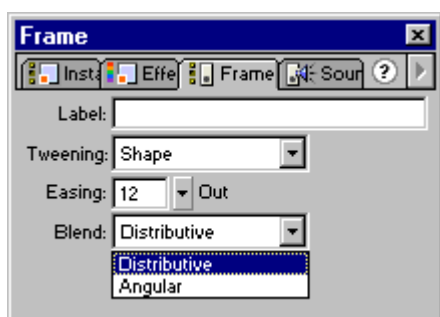
+Nhấn Enter để kiểm tra.

Cách 2_ Tạo hoạt hình bằng cách biến đổi hình dạng: là cách cho 1 hình biến đổi dần thành một hình khác. Flash sử dụng phép biến hình theo cách logic nhất (có thể tạo ra các dạng hình ngoài ý muốn). Không thể biến đổi hình dạng các biểu tượng, ảnh, nhóm.

+Tạo hình trên khung làm việc.

+Click chọn 1 khung hình trên Timeline, chọn Insert\Blank Key Frame (ta được 1 khung hình khoảng trống), Tạo 1 dạng hình khác.

+Trở về khung hình 1, chọn Window\Panels\Instance chọn thẻ Frame và qui nhữnh như sau:



Label: nhập tên bất kỳ (sẽ hiện trên thanh tiến trình, tùy chọn)

Tweening: chọn Shape (biến hình theo nét).

++Easing: chọn tốc độ (Easing in: hoạt hình chậm, Easing Out: hoạt hình nhanh)

++Blend: chọn cách thiết lập cho biến hình (Angular: tốt cho góc và đường thẳng, Distribute: tốt cho các đường cong, tròn).

+ Lặp lại bước trên cho đến khi kết thúc hoạt hình.

+Nhấn Enter để kiểm tra.

Những cái nên biết biến hình:

+Chọn dạng Shape Hint: có thể có <= 26 điểm Shape Hint (a → z)

++Bắt đầu từ khung hình đầu tiên, Modify\Transform\Add Shape Hint, ta thấy xuất hiện chấm nhỏ di chuyển chấm này đến vị trí tham chiếu trên hình.

++Click chọn các khung hình kế tiếp để di chuyển Shape Hint...

- +Tăng tối cho các khung hình khác.
- +Hiện / ẩn Shape Hint: View>Show Shape Hint.
- +Gõibỏ Shape Hint: Click chọn Frame cần gõibỏ Modify\Transform\Remove All Hints.

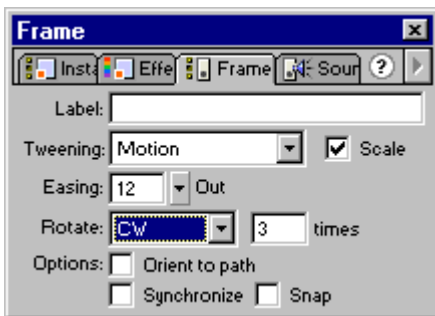
Tạo các dạng hoạt hình sau:

- 1/. Cảnh quay quay, Bánh xe quay.
- 2/. Biến đổi chòm hình

Cách 3. Tạo hoạt hình bằng cách biến đổi chuyển động: là cách cho 1 hình di chuyển, co dãn, xoay ... để thành hình dạng khác. Cho phép biến đổi hình, biểu tượng, nhóm, khóa vãn bản.

+Tạo hình trên khung làm việc.

- ++Click chọn 1 khung hình cần quay (N) trên Timeline, chọn Insert\Frame (ta được N-1 khung hình giống như khung 1).
- ++ Right click tại khung hình 1 (này) , chọn Create Motion Tween, chọn Window\Panels\Instance chọn thẻFrame vàqui định như sau:



Label: nhập tên bất kỳ (sẽ hiện trên thanh tiến trình, tùy chọn)

Tweening: chọn Motion (biến hình theo chuyển động).

Scale: nếu chọn sẽ cho phép co dãn khi chuyển động.

Easing: chọn tốc độ (Easing in: hoạt hình chậm, Easing Out: hoạt hình nhanh)

Rotate: chọn cách quay (None: không, Auto: tối động, CW: quay theo chiều kim đồng hồ CCW: quay ngược

kim đồng hồ)

Times: nhập số lần quay trong khi chuyển động.

Orient to path: chọn khi chuyển động theo 1 đường dẫn.

Synchronize: chọn khi cần đồng bộ các khung hình.

Snap: chọn khi muốn hình biến đổi bám vào đường dẫn trên lớp dẫn .

++Tại khung hình cuối, chọn hình cần có ở khung 1 và di chuyển, xoay, co dãn tùy ý

+Enter để kiểm tra.

+Muốn chỉnh sửa phải trở về khung hình này, cuối.

+Cửa sổ thanh phần Instance:

ThẻInstance: thẻ hiện hình

ThẻEffect: hiệu ứng màu

ThẻFrame: qui định dạng quay

ThẻSound: hiệu ứng âm thanh

Biến đổi chuyển động theo 1 đường dẫn (Motion with Orient to path):

+Tạo hoạt hình biến đổi chuyển động (nếu chọn **Orient to path** và **Snap**).

+Click nút **Add Guide Layer** trên thanh tiến trình, ta được một lớp dẫn trên lớp hoạt hình (kiểm tra tên lớp hoạt hình có trùng với lớp dẫn không?).

- +Click chọn lớp dẫn, chọn công cụ **Pencil Tool**, chế độ Smooth, nét Solid, thực hiện vẽ 1 đường chuyển động trên lớp dẫn.
- +Click tại Clock (đồng hồ) để khởi đầu đường chuyển động trên lớp dẫn không cho số.
- +Click chọn lớp hoạt hình (đường quen).
- +Click tại khung hình màu, kéo tâm của nó lên màu đường chuyển động.
- +Click tại khung hình cuối, kéo tâm của nó lên cuối đường chuyển động.
- +Enter để kiểm tra.
- +Chú ý có thể tạo nhiều hình khác nhau trên nhiều Frame để cùng chuyển động với nhau; có thể dùng nhiều lớp dẫn hoặc lớp dẫn chung có nhiều đường dẫn.

Lớp (Layer) và Frame:

1/. Frame: là các khung làm việc dùng chứa các nội dung.

Khung trống: Là khung hình chứa làm việc (không chứa gì cả)

Khung Khóa: Là khung hình là khung hình nội chứa các nội dung, thiết lập chuyển động,...

Khung thông: Là khung hình hiển thị nội dung của khung hình khóa gần nhất.

2/. Các thao tác Frame:

+Thêm 1 frame:

++Insert\Frame | F5: chèn thêm 1 khung hình thông tại vị trí chọn.

++Insert\Keyframe | F6: chèn thêm 1 khung hình khóa tại vị trí chọn (trước nội dung các khung hình thông).

++Insert\Blank Keyframe | F7: chèn thêm 1 khung hình khóa trống tại vị trí chọn (trước nội dung các khung hình thông).

+Xóa 1 frame: chọn khung hình cần xóa, right click, chọn Remove Frame.

+Copy, cắt, dán: chọn, right click, chọn Copy Frames, Cut Frames, Paste Frames.

+Clear Frame: chuyển 1 khung hình khóa thành khung hình bình thông.

3/. Các thao tác trên lớp:

+Thêm 1 lớp:

++Click nút Insert Layer | Insert\Layer: chèn 1 lớp.

++Click nút Add Guide Layer | Insert\Motion Guide: chèn 1 lớp dẫn.

+Chọn lớp: Click tại lớp (xem có dấu chỏ?)

+Xóa 1 lớp: chọn lớp cần xóa, right click, chọn Delete Layer | click tại thùng rác.

+Thay đổi thời điểm của 1 lớp: Drag chuột các lớp lên trên hoặc xuống dưới.

+Thiết lập tính cho lớp: chọn lớp, right click, chọn Properties: tên, hiển thị, khóa, loại, màu nền, Outlines, chiều cao..

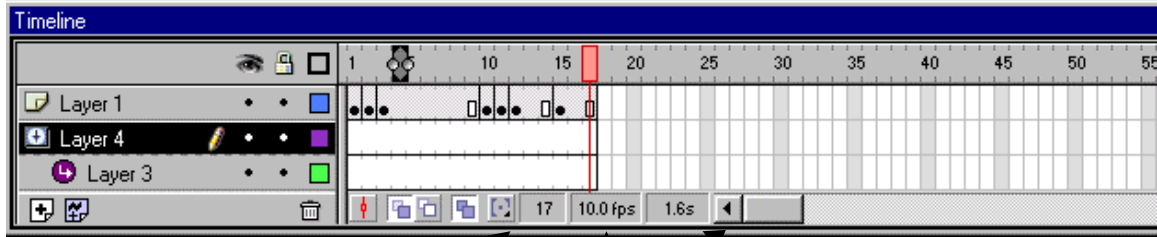
++Guide: lớp dẫn. (ở trên lớp hoạt hình chuyển động)

++Guided: lớp là lớp hoạt hình chuyển động theo lớp dẫn (ở dưới lớp dẫn và thiết lập số với lớp dẫn).

++Mask: lớp dùng làm mặt nạ (ở trên lớp che)

++Masked: lớp bị mặt nạ che | lớp che (ở dưới lớp mặt nạ, che thấy nội dung qua 1 nội dung của lớp mặt nạ).

4/ Thanh tiến trình (Timeline):



+Nut **Onion** **Skin:** xem vaø hình
 chanh sũa vò trí khung sũa khung / giũa y thời gian ñaø chieàu
 nhiều khung hình
 cung luoïc (caïc khung hình trong phaïm vi Onion Skin seø hieän ra cho chanh cung luoïc).

+Nut **Onion Skin Outlines:** tổng tõi Onion Skin nhöng caïc hình trên khung hieän döøi daøng ñoøng vieän.

+Nut **Edit Multiple Frames:** hieän vaø cho sũa nhiều khung hình cung luoïc.

+Nut **Modify Onion Markers:** di chuyeän phaïm vi Onion Skin.

++Always Show Markers: luoän hieän daáu Onion Skin.

++Anchor Onion: khoa ñaáu Onion Skin.

++Onion 2, Onion 5, Onion All: ñaình daáu 2, 5 hoac taät caïc caïc khung hình chung quanh.

+**Show all layer as outlines:** hieän aän caích trình baøy caïc löp ô ñaình ñoøng vieän.

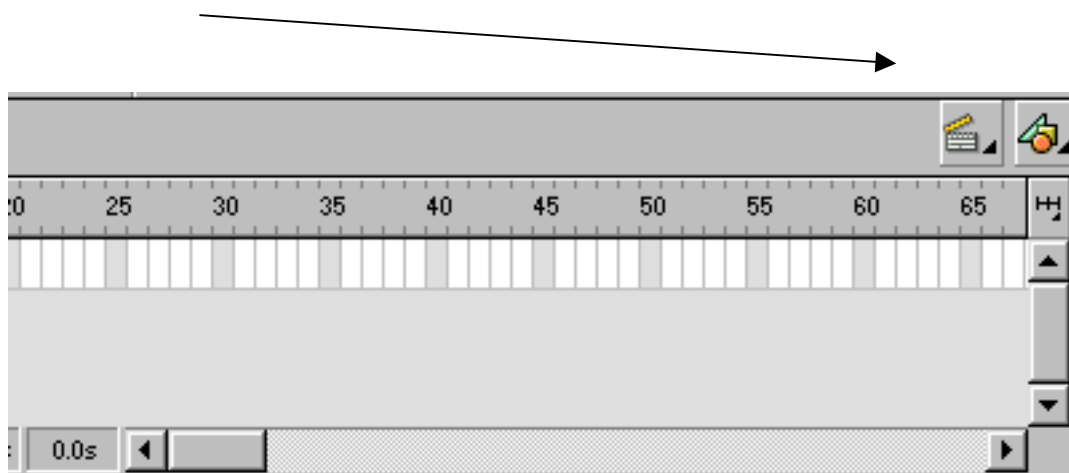
+**Lock/Unlock all layers:** Khoa ñ hoac boi khoa caïc löp. (khoa seø khoàng choi ñoïc).

+**Show/Hide all layers:** hieän aän caïc löp. (aän seø khoàng thay gi ca).

5/ Quan ly caïc Scene: Click choi coàng cuõ **Edit Scene** trên thanh tiến trình, choi 1 cañh.

6/ Quan ly caïc Frame: Click choi coàng cuõ **Edit Symbols** trên thanh tiến trình, choi 1 bieäu tổng cañ sũa.

(Edit Scene, Edit Symbols: ôi bên phải thanh tiến trình.)



Chuyùi

Caïc khung coi-----> mau tím laø khung bieän ñoä chuyeän ñoøng.

Caïc khung coi-----> mau xanh laø khung bieän ñoä hình daøng.

Caïc khung coi----- laø khung khoàng xaïc ñoä hình roø chuyeän ñoøng gi (coi theä bõ sai!)

Bieäu tổng (Symbol)

1/.KN: là nội tổng nội tạo ra nhằm mục đích sử dụng nhiều lần mà không phải tạo lại, biểu tổng nội có thể trong thư viện. Biểu tổng nội chia thành 3 loại sau:

- +Graphic: biểu tổng nội dạng họa nội tạo ra từ các hình vẽ hình ảnh có tính chất tĩnh (không chuyển động).
- +Button: biểu tổng nội dạng các nút nhấn, thông nội phối hợp với lập trình để tạo các hiệu ứng cho nội Film.
- +Movie: biểu tổng nội dạng nội Film, chứa toàn bộ các phần tử của nội Film: hình ảnh, âm thanh, chuyển động....

2/. Tạo biểu tổng:

+Graphic: Tạo hình ảnh, nhím... chọn **Insert\Convert to Symbol** , hiện hộp thoại:



nhập tên, chọn Graphic, OK, xong mô hình của số thành phần Library để kiểm tra lại.

+Button: Tạo dạng nút, chọn **Insert\Convert to Symbol**, hiện hộp thoại: chọn Button, OK.

+Movie: Tạo nội hoạt hình, chọn Layer, chọn nội hoạt hình vừa tạo, Right click, chọn **Copy Frames**, chọn **Insert\New Symbol**, hiện hộp thoại Symbol Properties, đặt tên chọn Movie Clip, OK. Flash chuyển sang chế độ tạo nội hoạt hình, Right click tại khung 1, chọn **Paste Frames**. xong click nút Scene trên thanh tiến trình để trở về.

3/. Các thao tác trên biểu tổng:

+Sửa: chọn biểu tổng trên Library, chọn **Edit\Edit Symbols**, sửa xong click nút Scene. (Double Click tại biểu tổng để sửa)

+Sửa Button: khi sửa biểu tổng Button, ta thấy có 4 khung: **Up, Over, Down, Hit**, mỗi khung thể hiện trạng thái khác nhau của biểu tổng nút, ta có thể thêm, bớt, bố trí các khung nhằm tạo các "hiệu ứng" với số di chuyển con trỏ tùy ý sửa xong click nút Scene.

Up: Khung này thể hiện Button khi con trỏ không ở trong phạm vi nút.

Over: Khung này thể hiện Button khi con trỏ ở trong phạm vi nút.

Down: Khung này thể hiện Button khi người dùng click vào nút.

Hit: Khung này thể hiện Button khi di chuyển con trỏ nút có thể nội thay nội vị trí, hình dạng. Nút trong khung Hit sẽ không thấy trong nội hoạt hình.

+Xoá: Right click, chọn **Delete**.

+Lấy ra sử dụng: Drag từ Library ra Frame.

+Nhân bản: Right click, chọn **Duplicates**.

Sử dụng Thư viện tập tin của Flash.

1/. Giới thiệu:

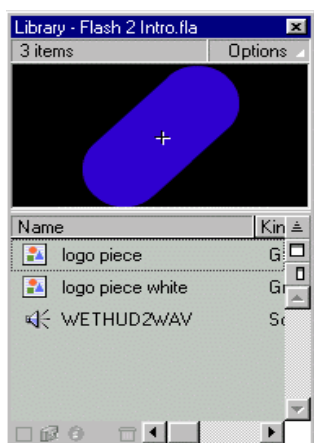
Flash cho phép ta có thể sử dụng lại các hình ảnh, âm thanh, đoạn Film, biểu tượng có sẵn chứa trong các tập tin đã tạo ra hoặc tập tin mẫu. Các tập tin này được xem như một thư viện chứa các thành quả đã làm việc, có thể có rất nhiều tập tin được dùng làm thư viện.

2/. Các Thao tác:

+ Môi trường của 1 tập tin: **File\Open as Library** , chọn tên tập tin .Fla, Open. coi thêm nhiều tập tin làm thư viện.

+ Môi trường chung: **File\Open as Shared Library**, chọn tên tập tin.Fla, Open.

3/. Sử dụng: (trong các thư viện có hình ảnh, đoạn Film, biểu tượng, nút) Drag từ thư viện vào Frame.



4/. Sử dụng thư viện chung:

Window\Common Libraries, chọn 1 loại. Sử dụng nhớ các thư viện khác.

Yêu cầu :

- +Hiệu ứng lớp mặt nai
- +Hiệu ứng chiều sáng
- +Hiệu ứng X-Ray
- +Hiệu ứng cửa sổ

CHƯƠNG III: HOẠT CẢNH.

1/. Giới thiệu:

Là sự liên hệ qua lại giữa các đoạn hoạt hình, cảnh, khung hình khi trình chiếu. Hoạt cảnh có thể thực hiện tốt nhờ các thiết lập tổng tài hoặc lập trình (Scripting).

2/. Khái niệm cơ bản:

+**Sự kiện**: là tình huống xảy ra hoặc thời điểm thiết lập nào đó.

+**Ních**: là một tổng bộ các bóng hình bóng khi xảy ra sự kiện.

+**Hành động**: là một tác động, tổng tài trên niche khi sự kiện xảy ra.

3/. Sự kiện:

Các sự kiện của Mouse:

+**Press**: Sự kiện xảy ra khi người dùng nhấn chuột trên nút.

+**Release**: Sự kiện xảy ra khi người dùng nhấn vào nút chuột trên nút.

+**Release Outside**: Sự kiện xảy ra khi người dùng nhấn vào nút chuột bên ngoài nút.

+**Roll Over**: Sự kiện xảy ra khi người dùng di chuyển con trỏ lên phía trên của nút nhấn. (cuộn lên)

+**Roll Out**: Sự kiện xảy ra khi người dùng di chuyển con trỏ ra khỏi phạm vi của nút. (Cuộn ra)

+**Drag Over**: Sự kiện xảy ra khi người dùng nhấn nút trong phạm vi nút (không nhai) , khi con trỏ ra ngoài phạm vi nút và di chuyển trở lại phạm vi nút. (Drag trong)

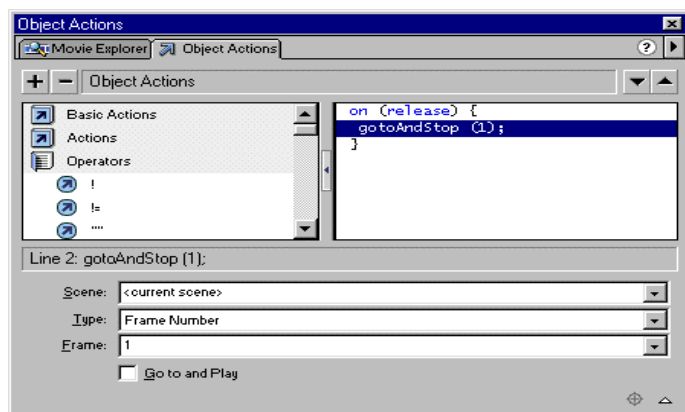
+**Drag Out**: Sự kiện xảy ra khi người dùng nhấn nút trong phạm vi nút (không nhai) , khi con trỏ ra ngoài phạm vi nút. (Drag ngoài)

Cài số kiện của bàn phím:

Số kiện xảy ra khi người dùng nhấn 1 ký tự, phím mũi tên, Backspace, Insert, Home, End, Page up, Page Down. Số kiện bàn phím có phần biệt chỗi in và chỗi thông.

4/. Cài hành ñoàng: Có ñoàn sau: Basics Action, Actions, Operators, Functions, Properties, Objects. Chöông trình ta chæ ñhien cöu 1 số hành ñoàng sau:

+ Goto: làm cho ñoàn Film nháy ñến khung hình hoạt cảnh.



Cöu cài tham số

Scene: chöi cảnh bắt ñầu cho hành ñoàng Go To

Type: chöi Frame cöi ñe là theo số theo ñhien, Frame tröi, Frame sau.

Frame: ñhập số là khung hình thöi ñe.

Go to and Play: ñe chöi số là Go to and Play (Chuyèn ñe và thöi ñe) còn không là Go to and stop (Chuyèn ñe và ñöng).

Vd: Chuyèn ñe và chöi khung 1, theo số kiện ñhien và ñhien chöi.

```
on (release) {
    gotoAndPlay (1);
}
```

+ Play: cho ñoàn hoạt hình bắt ñầu thöi ñe.

Không cöi tham số

+ Stop: cho ñoàn hoạt hình ñöng lại.

Không cöi tham số

+ Toggle High Quality: bắt tắt chöi ñe ñe ñe cöi.

Không cöi tham số

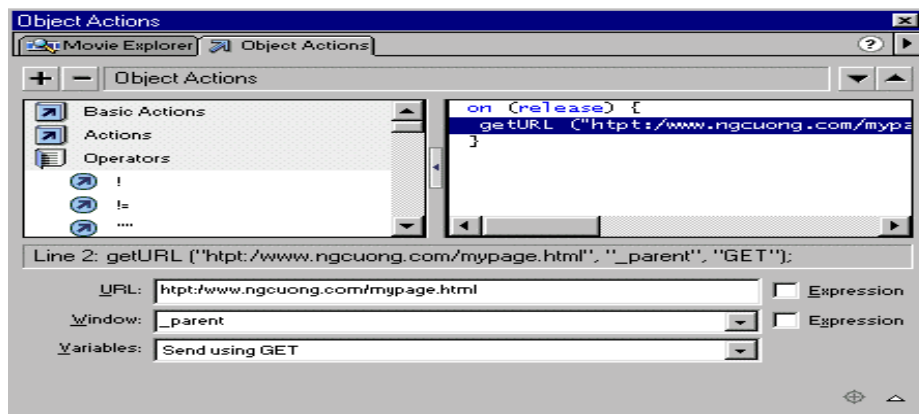
Vd:

```
on (release) {
    toggleHighQuality ();
}
```

+ Stop all Sound: Tắt tắt cöi ñe ñe ñe.

Không cöi tham số

+ Get URL: Möi cöi số trình duyệt Web với ñe chæ URL ñe ñhien 1 ñe chæ ñe ñe.



Có các tham số sau:

URL: chèn nội dung URL nội truy cập.

Window: xác định cửa sổ tại URL

Self: Tải nội dung URL vào cửa sổ làm việc.

Blank: Mở cửa sổ mới tại nội dung URL vào nội

Parent: Mở nội dung URL vào cửa sổ cha của cửa sổ hiện tại.

Top: nếu nội dung hoạt hình Flash với hành động Get URL nằm trong khung HTML thì sẽ loại bỏ khung nội dung URL vào cửa sổ

Variables: chọn biến trong nội dung hoạt hình hoặc xử lý ra sao?

Don't send: Không gửi các biến.

Send using Get: Gửi các biến nối tiếp vào nội dung URL.

Send using Post: Gửi các biến tách biệt với URL.

+ FS Command: gửi dữ liệu nên ứng dụng nội dung hoạt hình nhờ trình duyệt Web. FS Command hoặc dùng khi nội dung hoạt hình Flash tương tác với JavaScript trên trang Web.

+ Load/Unload Movie: Tải 1 nội dung Film nội dung URL hoặc loại bỏ nội dung hoạt hình tải nội dung.
Có các tham số sau:

URL: đường dẫn nên tập tin .Swf cần tải vào. (http://www.ngcuong.....)

Location: hình ảnh hay rãnh bỏ hành động tải nội dung

Level: tập tin .Swf tải vào hoặc đặt trong 1 mức và có 1 số mức.

Target: tập tin .Swf tải vào không gian của nội dung hoạt hình.

Variables: chọn biến trong nội dung hoạt hình hoặc xử lý ra sao? (tổng tài GET URL).

+ Tell Target: Xác định một tiến trình thực hiện hành động.

Có các tham số sau:

Target: chèn tên nhận một nội dung hoạt hình cần thực hiện hành động.

+ If Frame is Loaded: Xác định một khung hình nào nội dung hoặc nội dung hay chờ?, nếu nội dung rồi thì thực hiện hành động nào nội dung chờ thì bỏ qua (không làm gì cả).

Không tham số

+ On Mouse Event: Chọn các sự kiện xảy ra do chuột hoặc tổng phát sinh thay vì các hành động, có thể nhận phím cho sự kiện bàn phím.

+ If: Kiểm tra một câu lệnh nội dung đúng hay sai nội dung thực hiện hành động.

+ Loop: Thực hiện một nhóm hành động nhiều lần khi nội dung kết thúc.

+ Call: Gửi thực hiện một nhóm các hành động hoặc gắn với một khung hình.

+ Set Property: Đặt các thuộc tính cho nội dung hoạt hình.

+ Set Variable: Tạo 1 biến mới hoặc đặt giá trị cho biến.

- + Duplicate / Remove Movie Clip: Nhấn bản hoặc gỡ bỏ hoàn toàn hoạt hình.
- + Drag Movie Clip: Cho phép nhân hoạt hình có thể Drag nổi theo con trỏ
- + Trace: Hiện thò một thông báo.
- + Comment: Chứa nội dung chú thích cho hành động.

Chú ý: Các hành động không chế lại riêng lẻ mà thông hay lồng nhau nên tạo các tông tác phối tập (nếu có phải có kiến thức lập trình).

5/. Cài đặt tông tác hoạt cảnh:

Nhấn Ctrl + Alt + A để hiện cửa sổ thanh phần Action, Click chọn nội tông tác cài đặt, Click dấu + trên cửa sổ, chọn hành động, cung cấp tham số.
Nếu muốn xoá thì click chọn dấu – (trở).

Kiểm Tra và Xuất Bản Hoạt Hình

I/. Menu Control: Dung kiểm tra hoạt hình.

- + Play: Trình chiếu hoạt hình.
- + Rewind: Quay trở lại khung hình nào tiên.
- + Step Forward: Dịch chuyển tới 1 khung hình (bên phải)
- + Step Backward: Dịch chuyển lui 1 khung hình (bên trái)
- + Test Movie: Kiểm tra tập tin .FLA nổi dịch thành dạng hoạt hình .SWF.
- + Test Scene: Kiểm tra cảnh nổi chuyển thành dạng hoạt hình .SWF.
- + Debug Movie: Kiểm tra tập tin .FLA nổi dịch thành dạng hoạt hình .SWF và có hiện cửa sổ Debug để xem nội dung các biến, Code chương trình.
- + Loop Playback: Lặp lại các chuyển động hoạt hình.
- + Play all Scene: Lặp lại việc thực hiện chuyển động tất cả các cảnh.
- + Enable Simple Frame Actions: Cho phép nạp ồng lại các hành động nào (cài các tông tác hoạt cảnh).
- + Enable Simple Buttons: Cho phép các nút (Button) có hiệu lực với các trạng thái: Up, Over, Down, Hit.
- + Mute Sounds: Tắt toàn bộ âm thanh.
- ++ Kiểm tra nút: chọn **Control\Enable Simple Buttons**, trước khi Test.
- ++ Kiểm tra các hành động: chọn **Control\Enable Simple Frame Actions**, trước khi Test.

II/. Xuất bản:

1/. Xuất tập tin hoạt hình:

File\Export Movie, nhập tên tập tin xuất (.SWF).

2/. Xuất tập tin ảnh:

File\Export Image, nhập tên tập tin xuất (.SWF).

3/. Thiết lập các tham số xuất bản:

File\Publish Settings, hiện hộp thoại có 3 thể sau:

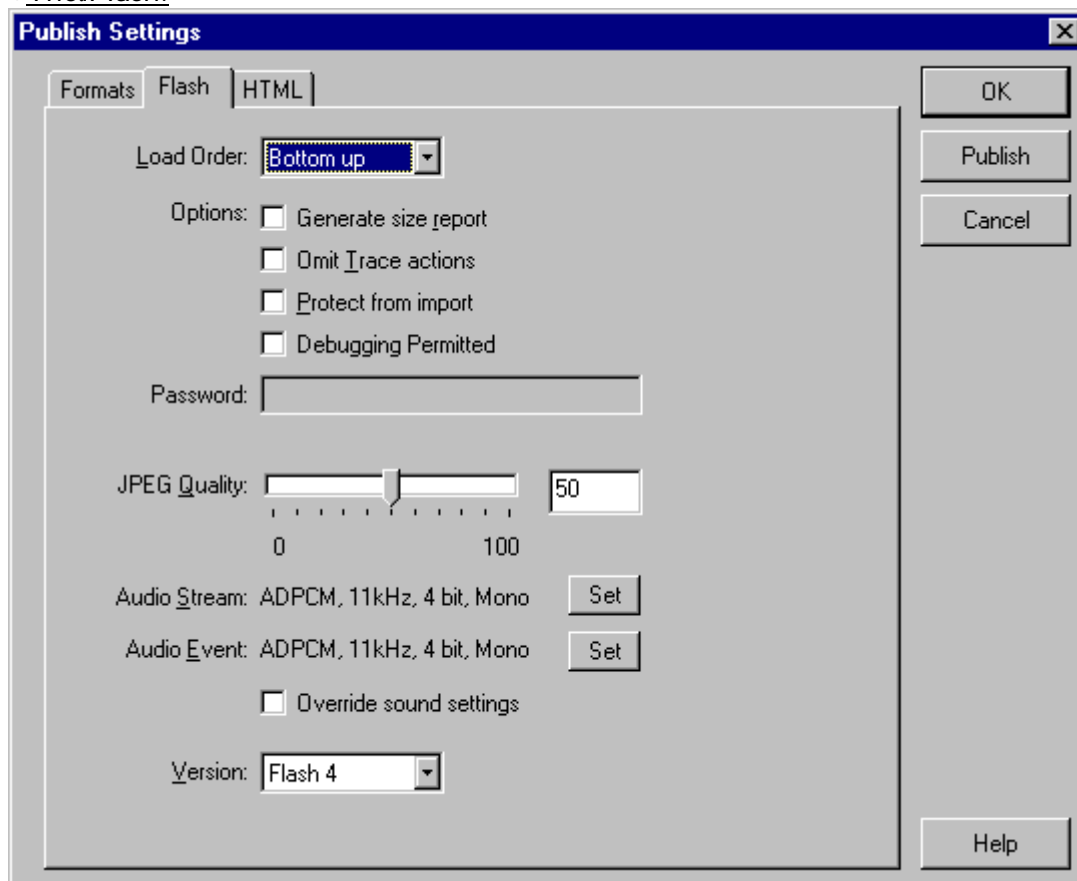
+ The Formats:

Type: chọn 1 kiểu cho tập tin xuất.

File Name: dung đặt tên cho tập tin xuất.

Use Default Names: Flash sẽ đặt tên mặc định.

+TheúFlash:



Load Order: chọn thời tđi nạp tập tin hoạt hình khi tải lên trang Web.

Bottom Up: nạp lớp dưới cùng trước.

Top Down: nạp lớp trên trước.

Options: chọn các tùy chọn khác.

Generate Size Report: sẽ tạo tập tin .TXT chứa thông tin của hoạt hình.

Omit Trace Actions: loại bỏ các hành động Trace (dấu hiệu Code) ra khỏi hoạt hình và không cho người khác xem mã nguồn (chương trình Script).

Protect from import: bảo vệ không cho người khác sử dụng tập tin hoạt hình của bạn (người khác không thể Import tập tin vào sử dụng lại).

Debugging Permitted: cho phép gỡ lỗi chương trình (khi có chương trình)

Password: nhập mật mã cho *Protect from import*, *Debugging Permitted*.

JPEG Quality: Xác định cấp độ nén cho các ảnh Bitmap của tập tin hoạt hình, 0: chất lượng thấp, 100: chất lượng cao.

Audio Stream, Audio Event: cho phép định mức nội, tốc độ truyền, chất lượng cho âm thanh theo luồng và sóng.

Override Sound Settings: ghi đè thông số về âm thanh lên các thiết lập âm thanh đã thiết lập trước.

Version: chọn phiên bản xuất bản.

+TheúHTML:

Template: chọn 1 dạng trang HTML mẫu để đặt tập tin hoạt hình lên trang này.

Dimensions: chọn vđ, nđn vđ hoặc tđ để cho tập tin hoạt hình theo trang HTML. (cung cấp nđn vđ hoặc tđ để cho Width, Height).

Play Back: chọn các tùy chọn trình chiếu trên trang HTML.

- Pause at Start: hoạt hình sẽ không trình chiếu cho đến khi người dùng click nút Play.
- Loop: hoạt hình tới cuối trình chiếu lại lặp lại.
- Display Menu: thanh Display sẽ hiện trong cửa sổ trình duyệt khi nhấp hoạt hình.
- Device font: cho phép sử dụng font hệ thống khi máy tính của bạn không có font nhỏ nào.

Quality: chọn chất lượng thể hiện hoạt hình theo tốc độ CPU của máy tính.

Window Mode: chọn chế độ cửa sổ hoạt hình

- Window: thể hiện dạng cửa sổ
- Opaque: nội dung của trang HTML sẽ chuyển xuống phía sau cửa sổ hoạt hình. (không thấy nội dung do cửa sổ hoạt hình mờ đục)
- Transparent Windowless: làm cho nền của cửa sổ hoạt hình trôi nổi trong suốt. (thấy nội dung bên dưới nó).

HTML Alignment: chọn canh bên hoạt hình trên trang HTML.

Scale: hình kích thước của cửa sổ hoạt hình.

- Default: theo giá trị ô Dimension (không vẽ cửa sổ).
- No Border: hoạt hình không có viền trong cửa sổ (không vẽ cửa sổ).
- Exact Fit: co giãn hoạt hình theo tỷ lệ chính xác với khung cửa sổ (vừa với cửa sổ).

Flash Alignment: canh bên hoạt hình trong cửa sổ theo chiều dọc chiều ngang.

Show Warning Messages: cho phép hiện các thông báo về tình trạng trang HTML màu có cần phải sửa đổi hoặc hiệu chỉnh gì không?

4/. Xem trước khi xuất bản: **File \ Publish Preview**, chọn dạng cần xem.

5/. Xuất bản (dịch) thành tập tin .SWF : **File \ Publish** , sẽ có tập tin xuất bản nhỏ nào.

CHƯƠNG IV: NỖA FLASH VÀ WEB

I/. Nội dung trang HTML do Flash xuất bản:

```
<html>
<head>
<title>Flower</title>
</head>

<body bgcolor="#FFFFFF">
<p>
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=5,0,0,0"
WIDTH="360" HEIGHT="360">
<param name="movie" value="Flower.swf">
<param name="quality" value="high">
<param name="bgcolor" value="#FFFFFF"><embed src="Flower.swf" quality="high" bgcolor="#FFFFFF"
WIDTH="360" HEIGHT="360"
TYPE="application/x-shockwave-flash"
```

```

PLUGINSOURCE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</object>
</p>
</body>
</html>

```

Hoặc:

```

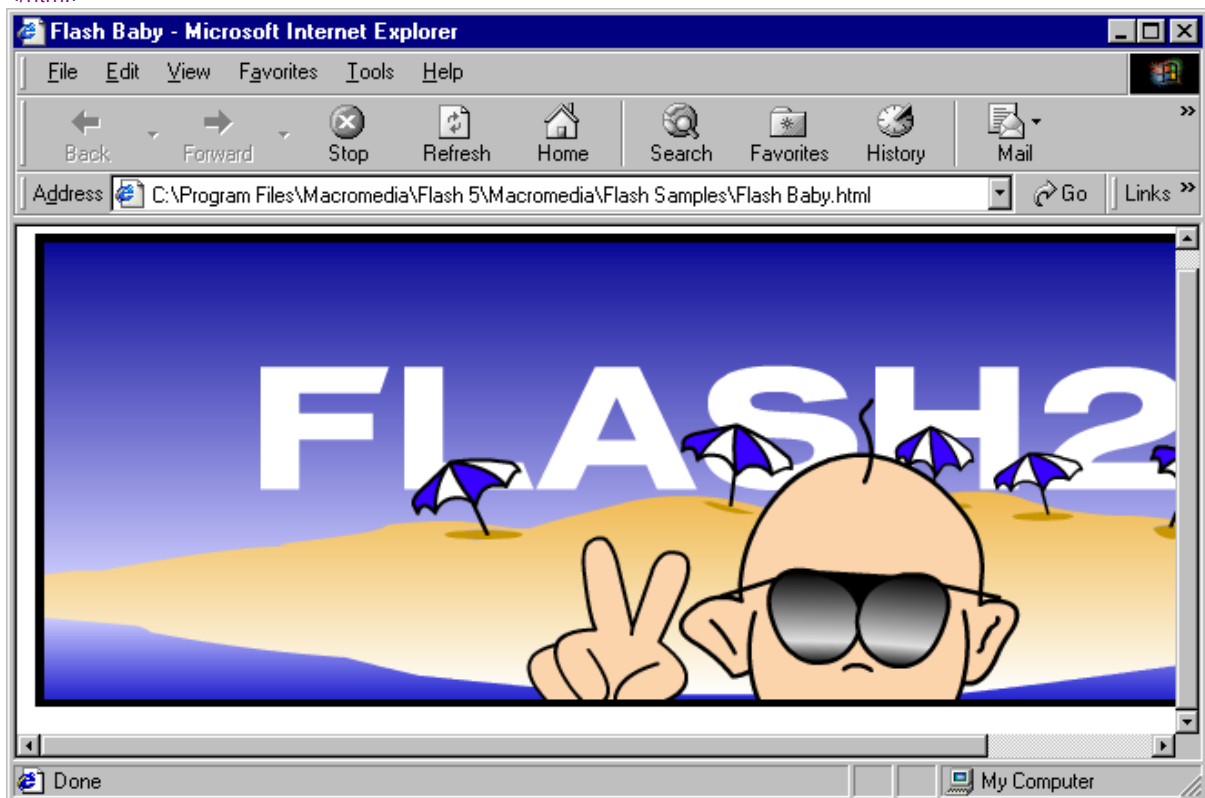
<html>
<head>
<title>HTML With Flash 5</title>
</head>

<body bgcolor="#FFFFFF">
<p>
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=5,0,0,0"
WIDTH="210" HEIGHT="252">
  <param name="movie" value="Flower.swf">
  <param name="quality" value="high">
  <param name="bgcolor" value="#FFFFFF"><embed src="Flower.swf" quality="high" bgcolor="#FFFFFF"
WIDTH="360" HEIGHT="360"
TYPE="application/x-shockwave-flash"
PLUGINSOURCE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</object>
</p>

<p>Introduction a Web Page with Flash 5</p>

<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>

```



II. Những tập tin .GIF hoặc xuất bản vào trang HTML:


```

<html>
<head>
<title>Flower </title>
<meta name="GENERATOR" content="Microsoft FrontPage 3.0">
</head>
<body>
<table border="0" cellpadding="3" width="100%">
  <tr>
    <td align="right" valign="top" width="50%"><br>
    <font size="2"><em>Gif File of Flash 5</em></font></td>
    <td valign="top" width="40%"><font size="3" face="Arial"><strong>Your Heading Goes
    Here</strong></font><p><font
    size="2" face="Arial">Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam vero eros et accumsan et
    iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit au gue dui dolore te feugiat nulla facilisi. </font></p>
    <p><font size="2" face="Arial">Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci taion dolor sit amet,
    consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut lacreet dolore magna aliquam erat volutpat.
    </font></p>
    <p><font size="2" face="Arial">Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse et iusto odio dignissim qui
    blandit praesent luptatum zzril delenit au gue dui dolore teeugiat nulla facilisi. </font></td>
    <td width="10%"></td>
  </tr>
</table>
</body>
</html>

```

+ Nếu nhưng tập tin .JPG thì mã HTML là

```
<br>
```

III. Giải thích các thẻ

+ Thẻ **<Object>**: dùng với trình duyệt *Internet Explorer* của Microsoft.

```

<Object Classid="maiso" Width="value" Height="value" CodeBase="Url">
  <Param Name="Movie" Value="ten file.Swf">
  <Param Name="Quality" Value="chat lööng">
  <Param Name="Bgcolor" Value="mau">
  <Param Name="Play" Value="True|False">
  <Param Name="Loop" Value="True|False">
</Object>

```

+ Thẻ **<Embed>**: dùng với trình duyệt *Communicator/Navigator* của Netscape.

```

<Embed SRC="ten tap tin.Swf" Width="value" Height="value"
Play="True|False" Quality="chat lööng" Loop="True|false" Bgcolor="mau"
Pluginspage="Url">
</Embed>

```

+ Các thuộc tính:

- ++ **MOVIE**: ñöông ñaïn của tập tin .Swf. (bb)
Vd: File://MyWeb/Flash5/Movie99.swf
Vd: Http://MyWeb/NCuong/Movie98.swf
- ++ **SCR**: ñöông ñaïn của tập tin .Swf. (bb)
- ++ **Width**: qui ñinh kích thöôc ngang. (bb)
- ++ **Height**: qui ñinh kích thöôc ñoïc. (bb)

- ++**Classid**: chứa ID kiểm soát ActiveX của Flash Layer, cần nhập chính xác theo đúng số Licence của nó nữa nhé. (bb)
- ++**Codebase**: Url, chứa ID kiểm soát ActiveX của Flash Layer nằm tại xuống Internet Explorer (bb)
- ++**Pluginspage**: Url, chứa ID kiểm soát ActiveX của Flash Layer nằm tại xuống Netscape (bb)
- ++**Name**: chứa tên thuộc tính dung nhất thuộc tính. (không bb)
- ++**Play**: kiểm soát tình trạng trình chiếu của hoạt hình khi nạp lên trang HTML, True: chiếu ngay, False: chờngợi sủi dùng tại nỏng. (mỏc nỏnh lỏ True, không bb)
- ++**Bgcolor**: thiết lập màu nền cho nỏn hoạt hình. (không bb)
- ++**Quality**: chất lỏng thể hiện hoạt hình theo tỏc nỏ CPU của máy tính, cỏ thể lỏ Low, Autolow, Autohigh, High, Best (mỏc nỏnh lỏ High, không bắt buộc).
- ++**Loop**: cho/ không cho hoạt hình trình chiếu lỏp nỏ lỏp lỏi, True: cho, False: chỏ chiếu 1 lỏn. (mỏc nỏnh lỏ True, không bb)
- ++**Scale**: qui nỏnh cỏ sỏ hoạt hình. (mỏc nỏnh lỏ Showall, không bb)
 - Showall: hoạt hình hiện nủi trong cỏ sỏ
 - Noborder: hoạt hình hiện trong cỏ sỏ không cỏ nỏng viền, cỏ thể bỏ cắt theo khung.
 - Exactfit: hoạt hình hiện theo tỏ lỏ khớp vỏi cỏ sỏ
- ++**SAlign**: Canh biẻn hoạt hình theo cỏ sỏ (khi kích hoạt hình <> kích thỏc cỏ sỏ mỏc nỏnh lỏ canh giỏa tỏm cỏ sỏ không bb vì không cần thuộc tính này)
 - T: canh Top.
 - B: canh Bottom.
 - L: canh Left.
 - R: canh Right.
 - TL: canh Top_Left.
 - TR: canh Top_Right.
 - BL: canh Bottom_Left.
 - BR: canh Bottom_Right.
- ++**WMode**: thay nỏ chế nỏ màu của cỏ sỏ hoạt hình. (mỏc nỏnh lỏ Window, không bb)
 - Window: hoạt hình nằm trong cỏ sỏ cỏ thể chất lỏng tỏ nhất.
 - Opaque: nỏ dung trỏn trang HTML nỏc nỏ lỏn trỏn khung hình. (vì cỏ sỏ mỏ nủi không thỏy nỏc)
 - Transparent: Nền của hoạt hình trong suốt, cỏ thể thỏy nỏc bẻn dỏi hình.
- ++**Swliveconnect**: dung khi trong Flash cỏ lỏp trình JavaScripting, True: cho phép Java, False: không cỏ Java. (mỏc nỏnh lỏ False, không bb).

**Biẻn soạn: Trương Chính
Huu Thanh Design**