



TỔNG QUAN VỀ FLASH 5

VÙNG LÀM VIỆC TRONG FLASH

Khi bạn làm việc trong Flash, bạn có thể tạo ra một đoạn phim bằng cách vẽ một ảnh hay nhập vào một ảnh vẽ, sắp xếp nó trong một Stage, và làm chuyển động ảnh với thanh thước thời gian Timeline. Bạn tạo ra vùng chuyển cảnh trong đoạn phim bằng cách dùng các Action (hành vi) để tạo ra đoạn phim trả lời lại các sự kiện theo nhiều cách đặc biệt. Khi đoạn phim được tạo xong, bạn có thể xuất nó thành đoạn phim Flash Player và xem chúng trong Flash Player, hoặc trình chiếu đoạn phim trong chương trình Flash Player độc lập với Flash.

Bạn có thể xem một đoạn phim tạo ra trong Flash theo những cách sau đây:

- ✓ Trong các trình duyệt Internet như Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer. Các trình duyệt này có thể dùng với Flash Player.
- ✓ Với điều khiển Flash ActiveX trong Microsoft Office, Microsoft Internet Explorer đối với Windows và các môi trường máy chủ ActiveX khác.
- ✓ Trong Flash Player, một trình ứng dụng độc lập.
- ✓ Như một chương trình chiếu phim độc lập, file của đoạn phim có thể được phát mà không cần phần mềm Flash Player.

ẢNH TRONG FLASH

Flash cung cấp nhiều phương pháp để tạo ra ảnh gốc và xuất ảnh gốc này sang nhiều chương trình ứng dụng khác. Bạn có thể tạo ra nhiều đối tượng bằng cách dùng các công cụ vẽ và tô, xác định các thuộc tính của các đối tượng đang tồn tại. Bạn có thể xem mục Tổng quan về các cách vẽ và làm việc với cách chọn màu. Ngoài ra bạn cũng có thể đưa vào các ảnh đồ họa Bitmap hay ảnh Vec-tơ từ các chương trình ứng dụng khác và thay đổi ảnh nhập này vào trong Flash.

ẢNH ĐỒ HỌA VỚI ĐỊNH DẠNG VECTOR VÀ BITMAP

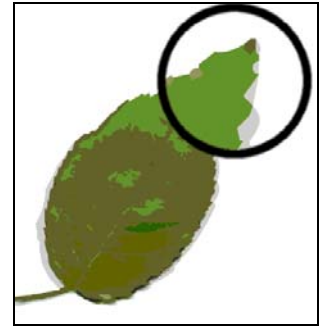
Máy tính hiển thị ảnh với định dạng Vector hay Bitmap. Nếu hiểu rõ hai sự khác nhau giữa hai cách định dạng này có thể giúp bạn làm việc hiệu quả hơn. Flash cho phép bạn tạo ra và làm ảnh chuyển động với định dạng Vector. Ngoài ra Flash cũng cho phép bạn mở thao tác ảnh với định dạng Vector và Bitmap đã tạo ra trong các trình ứng dụng khác.

Ảnh với định dạng Vector

Vẽ các ảnh Vector bằng cách sử dụng các công cụ vẽ đường thẳng và đường cong bao gồm các thuộc tính màu và vị trí gọi là Vector.

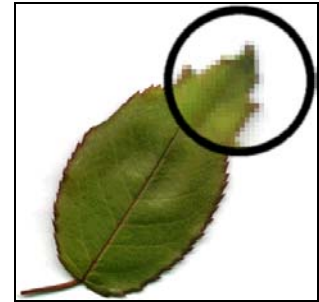
Ví dụ, ảnh chiếc lá được vẽ như hình trang bên được thực hiện bởi những điểm mà đường thẳng đi ngang qua, tạo ra hình dạng viền ngoài của chiếc lá. Màu của chiếc lá được xác định bởi màu của đường viền và màu của vùng chọn bao quanh đường viền.

Khi bạn chỉnh sửa ảnh Vector này, bạn hãy thay đổi các thuộc tính của đường thẳng và đường cong tạo nên hình dạng của chiếc lá. Bạn có thể di chuyển, thay đổi kích thước, thu phóng, thay đổi màu của ảnh vector mà không thay đổi đặc tính bên ngoài của nó. Ảnh Vector có độ phân giải màu độc lập, điều này có nghĩa là chúng có thể hiển thị với nhiều thiết bị xuất khác nhau cho ra các độ phân giải khác nhau mà không phải thay đổi bất kỳ đặc tính nào của nó.



Ảnh với định dạng Bitmap

Ảnh Bitmap sử dụng các chấm màu được xếp đặt trong một mảng lưới gọi là pixel. Chẳng hạn như ảnh của chiếc lá được vẽ tại những vị trí đặc biệt gọi là pixel (điểm ảnh) và mỗi pixel có giá trị màu trong vùng lưới, tạo ra một ảnh thể hiện qua các pixel khác nhau như là một thể khảm. Khi bạn hiệu chỉnh một ảnh Bitmap, có nghĩa bạn thay đổi các thuộc tính pixel không như là các ảnh vector là thay đổi các thuộc tính đường thẳng và đường cong.



Ảnh Bitmap có độ phân giải phụ thuộc vì dữ liệu tạo ra một ảnh vẽ được xếp vào lưới có kích thước đặc biệt. Việc hiệu chỉnh ảnh Bitmap có thể làm thay đổi chất lượng ảnh xuất hiện. Đặc biệt khi thay đổi kích thước ảnh Bitmap có thể làm cho các góc biên của ảnh trông rất thô khi các điểm pixel ảnh được phân bố lại trong vùng lưới. Khi một ảnh Bitmap xuất ra thiết bị có độ phân giải thấp hơn độ phân giải của ảnh, điều này sẽ làm cho chất lượng ảnh xuất ra trở nên nhạt màu.

Chú ý : Bạn cũng có thể đưa vào một file âm thanh, bạn có thể được biết rõ ràng hơn trong mục “ Tổng quan về cách thêm âm thanh vào trong Flash”.

ẢNH CHUYỂN ĐỘNG (ANIMATION) TRONG FLASH

Khi sử dụng Flash, bạn có thể tạo ra các đối tượng chuyển động, làm cho chúng xuất hiện, di chuyển ngang qua khung Stage (nơi trình chiếu) hoặc làm thay đổi hình dáng (Shape), kích thước (Size), màu sắc (Color), hướng xoay (Rotation) và các thuộc tính khác. Bạn có thể tạo ra ảnh chuyển động từ frame (khung) này sang frame khác mà trong mỗi khung tạo ra một ảnh riêng lẻ. Ngoài ra, bạn cũng có thể tạo ảnh chuyển động kiểu Tween, trong kiểu này các bạn chỉ cần tạo ra frame đầu tiên và frame cuối cùng sau đó Flash tạo trực tiếp các frame giữa để kết nối frame đầu và frame cuối. Bạn cũng có thể tạo ra ảnh chuyển động xuất hiện thành đoạn phim thông qua dùng các lệnh trong Set Property Action. Bạn có thể xem mục trợ giúp tại phần ActionScript.

CHUYỂN CẢNH ĐOẠN PHIM TRONG FLASH

Flash cho phép bạn tạo ra các vùng chuyển cảnh cho đoạn phim mà trong đó người xem có thể sử dụng bàn phím hay chuột để nhảy đến từng phần khác nhau của đoạn phim, di chuyển đối tượng, nhập vào thông tin trong các mẫu và thực hiện nhiều thao tác khác. Bạn có thể tạo ra vùng chuyển cảnh bằng cách thiết lập các Action (hành vi) dùng ActionScript. Để biết thêm thông tin về cách thiết lập các Action chung nhất trong Flash, bạn có thể tham khảo mục “Cách tạo ra vùng chuyển cảnh trong đoạn phim”.

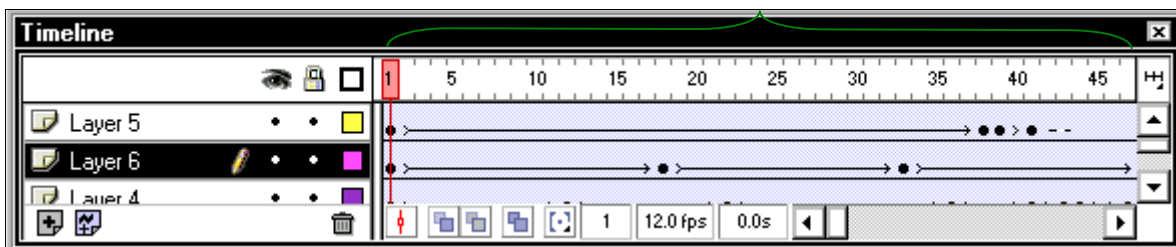
Bạn thiết lập hành động trong bảng Actions khi bạn tạo nút, một Clip hay một frame. Dùng bảng Actions điều khiển trong chế độ Normal Mode, bạn có thể chèn vào các action mà không cần phải viết bất kỳ mã ActionScript nào.

Nếu bạn quen thuộc với các ActionScript, bạn có thể viết các mã Script cho riêng bạn. Những mục chỉ dẫn có thể là ở trong các form của một action đơn lẻ như việc : hướng dẫn cách ngừng phát một đoạn phim hay một loạt các action, hoặc khi bạn ước lượng một điều kiện sau đó để thực thi một action. Nhiều action đòi hỏi các bạn phải có một ít kinh nghiệm trong việc lập trình để thiết lập chúng. Các action đòi hỏi phải quen thuộc với các ngôn ngữ lập trình và phát triển đến mức độ xa hơn. Bạn có thể tham khảo phần ngôn ngữ trợ giúp mã ActionScript.

VÙNG LÀM VIỆC TRONG FLASH

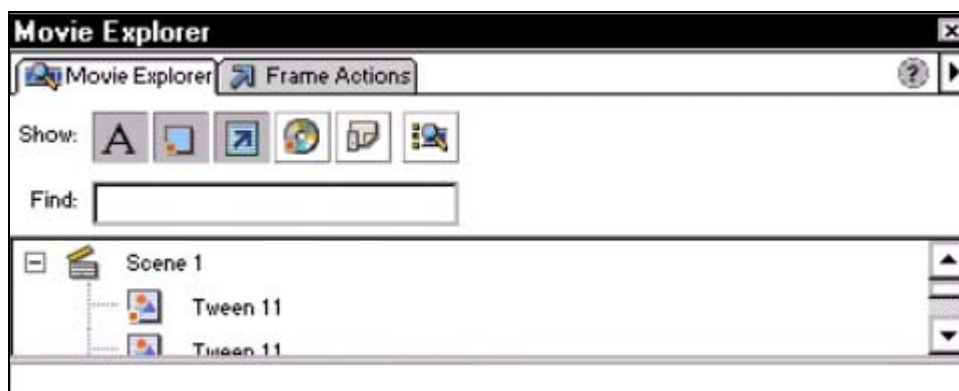
Khi tạo và chỉnh sửa đoạn phim, bạn có thể làm việc với những thuộc tính quan trọng có tên sau đây:

- **Stage** : Vùng hình chữ nhật nơi mà đoạn phim được phát.
- **Thanh thước thời gian Timeline** : Tại đây các ảnh tạo ra sẽ được diễn hoạt liên tục.



Thanh thước Timeline

- **Symbol (Biểu tượng)** : Nguồn tài nguyên truyền thông có thể dừng lại trong phim.
- **Cửa sổ Library** : Nơi các biểu tượng được thiết lập.
- **Movie Explorer** : Tạo ra một cái nhìn tổng thể về đoạn phim và cấu trúc của nó.

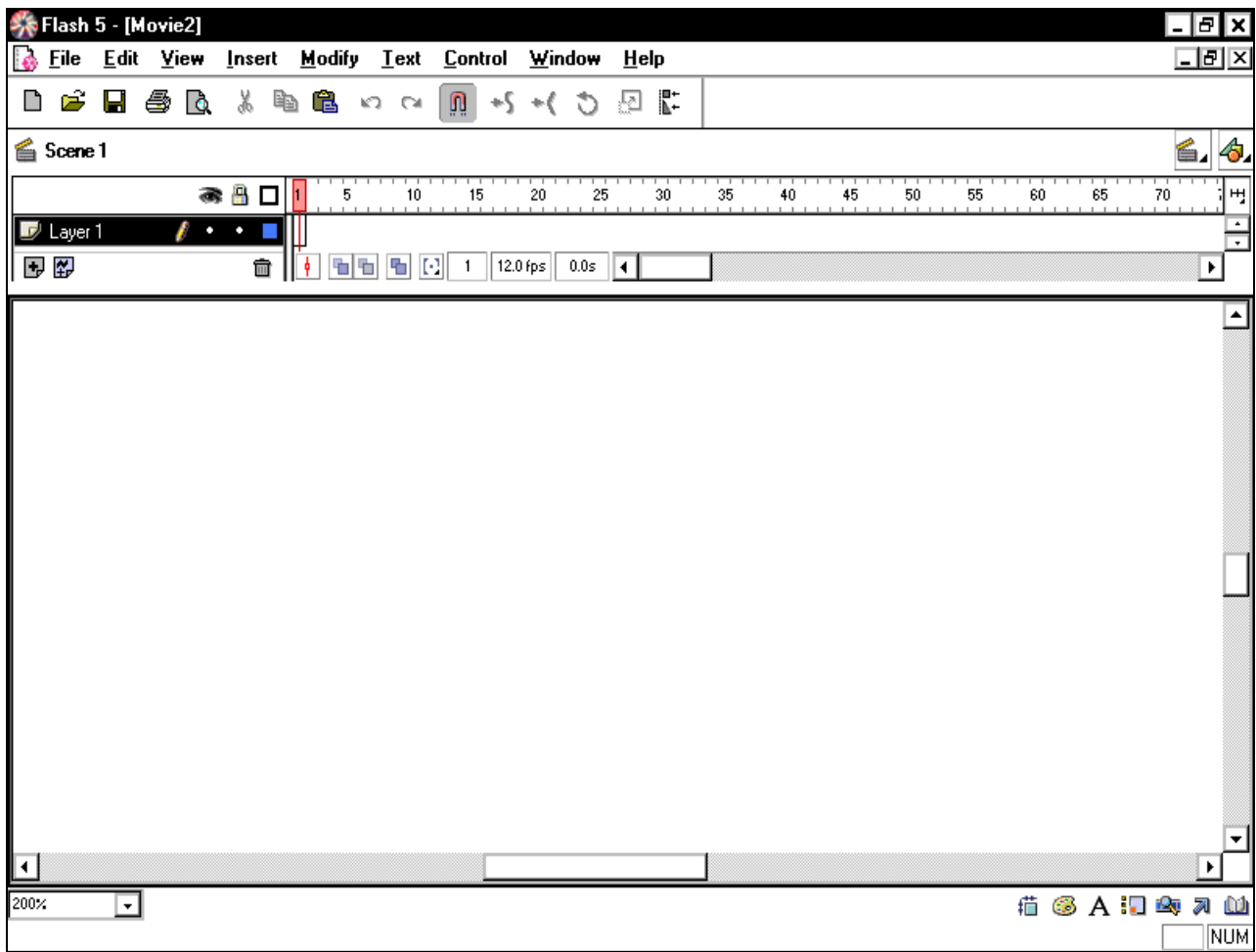


Bảng Movie Explorer

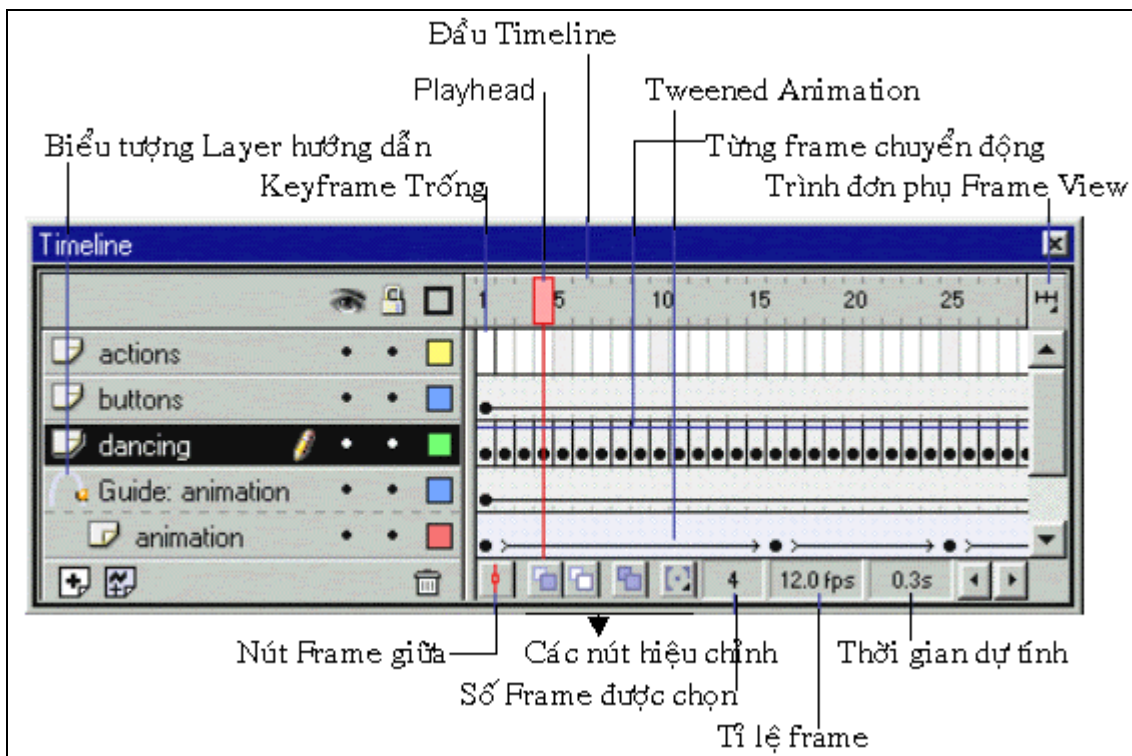
- Các bảng trôi trên vùng làm việc, cho phép bạn thay đổi nhiều thành phần trong đoạn phim và định cấu hình vùng làm việc trong Flash sao cho thích hợp nhất.

Vùng Stage và thanh thước thời gian Timeline

Giống như phim chiếu, đoạn phim thực hiện trong Flash có độ dài được chia thành nhiều frame. Vùng Stage là nơi tạo ra nội dung cho từng frame riêng biệt trong đoạn phim, vẽ ảnh trực tiếp lên frame đó hay xếp đặt ảnh nhập vào.



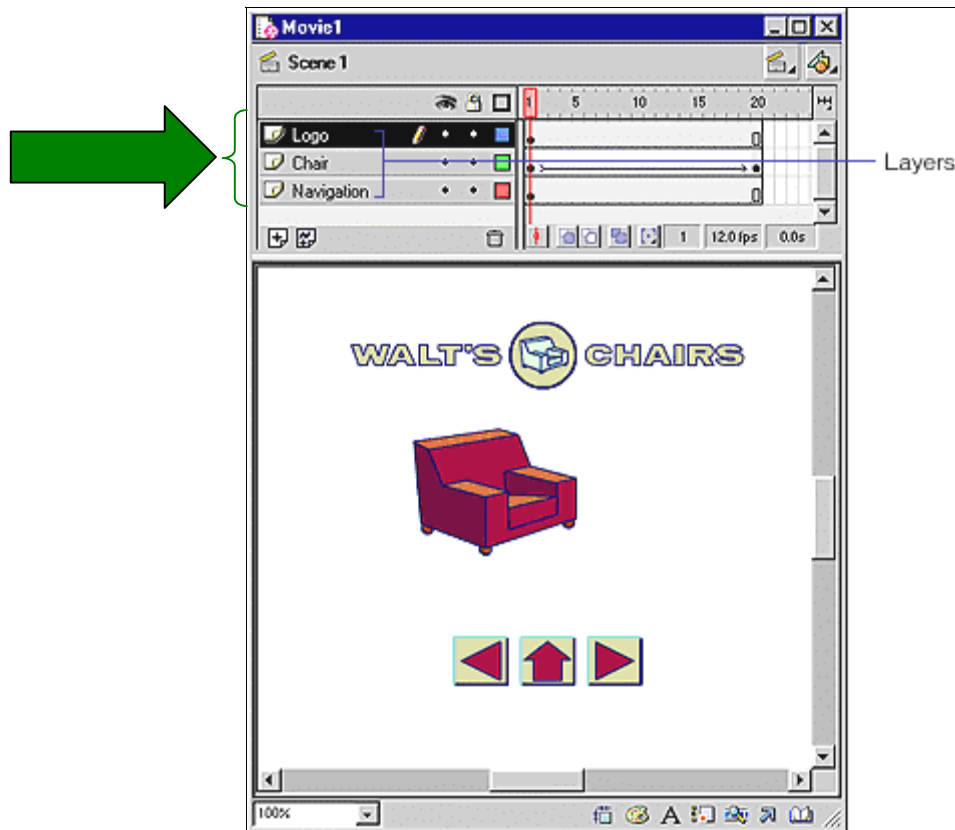
Vùng Stage nơi mà bạn tạo ra từng frame riêng rẽ cho đoạn phim



Thanh thước Timeline là nơi bạn sắp xếp thời gian chuyển động và lắp ráp ảnh vào trong các Layer đặc biệt.

Thanh thước thời gian Timeline là nơi bạn sắp xếp thời gian ảnh chuyển động và lắp ráp ảnh vào trong các Layer đặc biệt. Trong đoạn phim, Timeline hiển thị từng frame.

Các Layer hoạt động giống như các tấm phim trong suốt, giữ cho ảnh tách biệt nhau vì vậy bạn có thể kết nối nhiều thành phần khác nhau lại thành một ảnh có thể thấy liên tục.



Điều khiển biểu tượng, ghế và hướng xoay trong đoạn phim là mỗi Layer riêng biệt

Các Symbol Và Instance

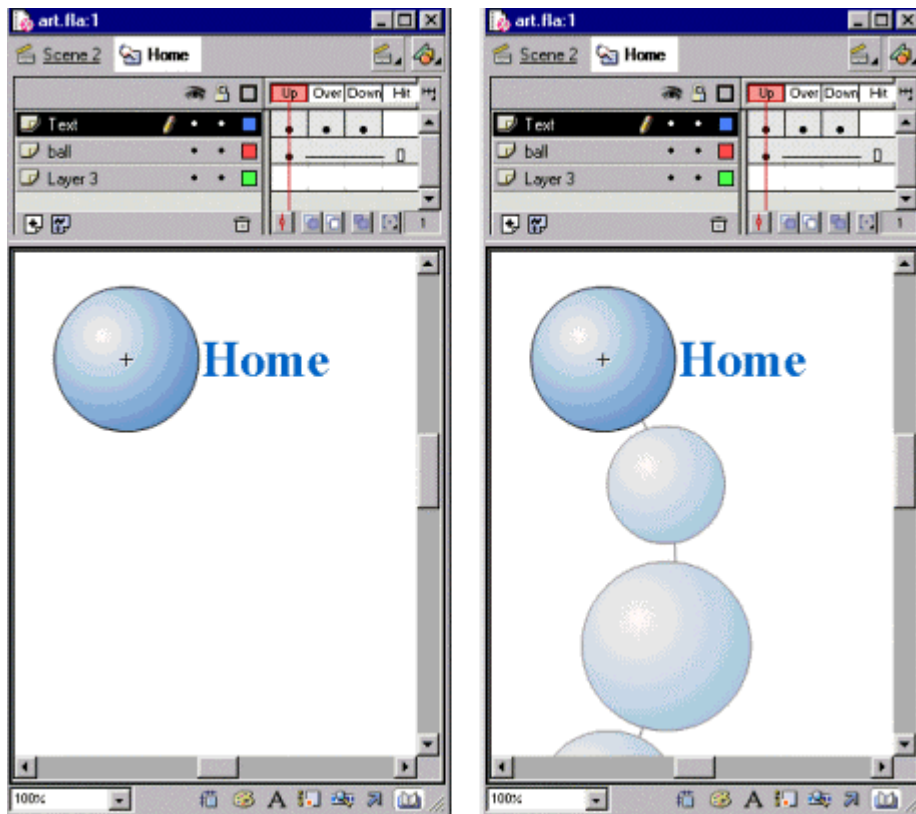
Các Symbol (biểu tượng) là các yếu tố có thể dùng lại khi bạn sử dụng trong đoạn phim. Các Symbol có thể là các ảnh đồ họa, nút, clip âm thanh hay font chữ. Khi bạn tạo ra một Symbol, Symbol này được lưu lại vào trong file thư viện, khi bạn thay thế Symbol trong vùng Stage, bạn đã tạo ra một Instance của Symbol đó.

Các Symbol làm giảm kích thước file, bỏ qua nhiều Instance của Symbol bạn tạo ra. Flash lưu lại các Symbol trong file chỉ một lần. Điều này rất có ích đối với các thành phần xuất hiện nhiều lần. Bạn có thể thay đổi các thuộc tính của Instance mà không làm ảnh hưởng đến Symbol chính và hiệu chỉnh Symbol chính để làm thay đổi tất cả các Instance.

Bạn có thể chỉnh sửa các Symbol trong vùng Stage. Các thành phần khác còn lại cũng hiển thị trong vùng Stage nhưng bị mờ đi. Ngoài ra cũng có thể hiệu chỉnh một Symbol trong một cửa sổ độc lập, vùng cửa sổ tại thanh thước Timeline chỉ hiển thị thanh thước Timeline của Symbol bạn đang hiệu chỉnh. Bạn có thể xem kỹ phần này trong mục “Cách hiệu chỉnh Symbol”

Bạn cũng có thể xác định và mở một Symbol trong thư viện từ bên trong vùng Movie Explorer, sử dụng lệnh **Find** trong **Library**. Bạn có thể xem kỹ phần này trong mục “Cách dùng Movie Explorer”.

Để biết thêm về các Symbol và Instance, bạn có thể chọn mục tham khảo Symbols trong trình đơn **Help > Lessons > Symbols** (bằng tiếng Anh).

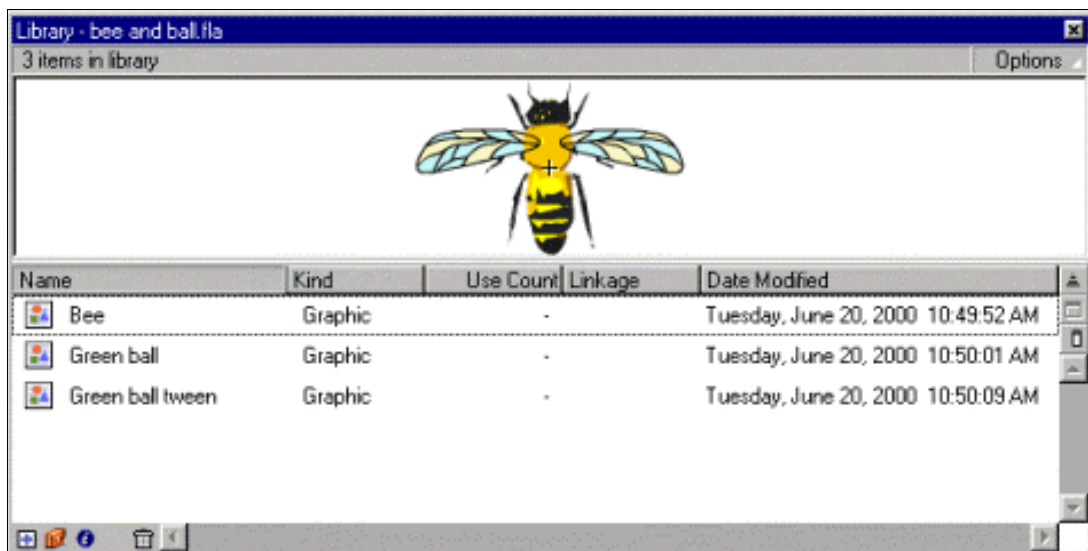


Hiệu chỉnh một Symbol độc lập (bên trái) và hiệu chỉnh một Symbol trong ngữ cảnh của đoạn phim

CÁC SYMBOL VÀ VÙNG CHUYỂN CẢNH CỦA ĐOẠN PHIM TƯƠNG TÁC

Ngoài ra các Symbol là một phần toàn bộ cho việc tạo ra phần chuyển cảnh cho đoạn phim. Bạn có thể dùng các Instance của Symbol để tạo ra vùng chuyển cảnh cho đoạn phim. Ví dụ như : Bạn có thể tạo ra một biểu tượng nút làm thay đổi các hành vi của chuột và đặt Instance của Symbol vào trong Stage. Bạn có thể dùng loại Symbol khác gọi là Movie Clip, nhằm tạo ra các phần chuyển cảnh phức tạp hơn.

Cửa sổ Library (Thư viện)



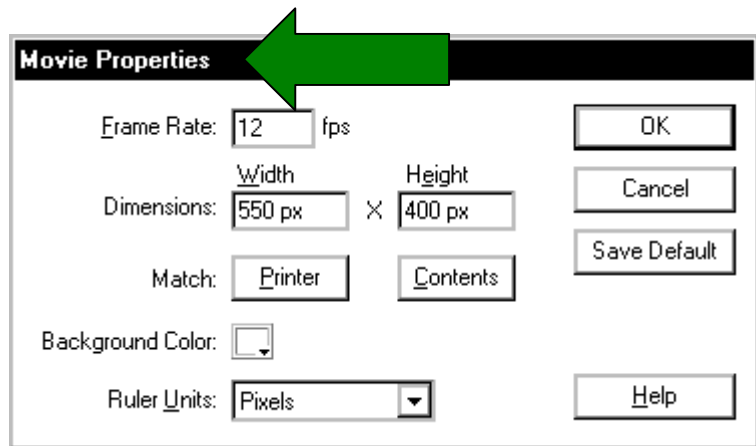
Cửa sổ Library là nơi lưu và sắp xếp các Symbol được tạo ra trong Flash, cũng như mở file ảnh Bitmap, file âm thanh và QuickTime movies. Cửa sổ Library cho phép sắp xếp các thư mục trong thư viện, sau đó sắp xếp chúng theo loại nào thường được dùng đến.

TAO MỘT ĐOẠN PHIM MỚI VÀ THIẾT LẬP CÁC THUỘC TÍNH CỦA NÓ

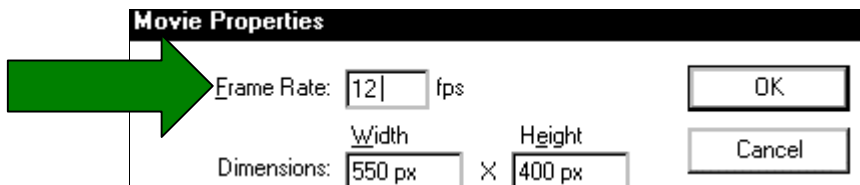
Mỗi khi mở Flash, trình ứng dụng sẽ tạo ra một file mới, với phần định dạng mở rộng là FLA. Bạn có thể tạo ra các đoạn phim mới do bạn làm. Thiết lập kích thước số lượng frame, màu nền Background và các thuộc tính khác của đoạn phim mới. Bạn sẽ dùng hộp thoại **Movie Properties**.

Cách tạo một đoạn phim mới và thiết lập các thuộc tính của nó

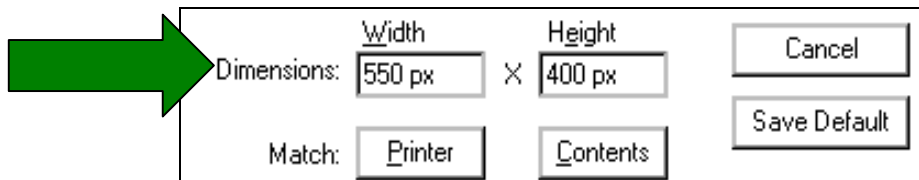
1. Chọn trên trình đơn **File > New**. Sau đó chọn tiếp trên trình đơn **Modify > Movie**. Hộp thoại Movie Properties xuất hiện. Tại mục chọn Frame Rate, nhập vào số frame chuyển động được hiển thị trong mỗi giây.



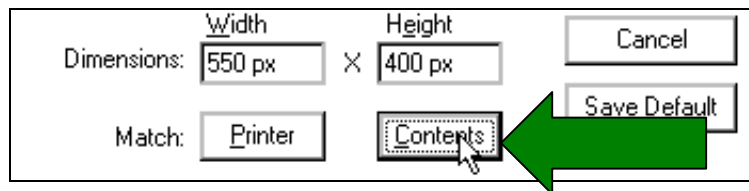
Đối với hầu hết các ảnh chuyển động hiển thị trên máy tính, đặc biệt khi chúng hiển thị trên trang Web, giá trị từ 8 fps (frame per second) đến 12 fps thường được sử dụng nhiều nhất. (chế độ mặc định là 12 fps).



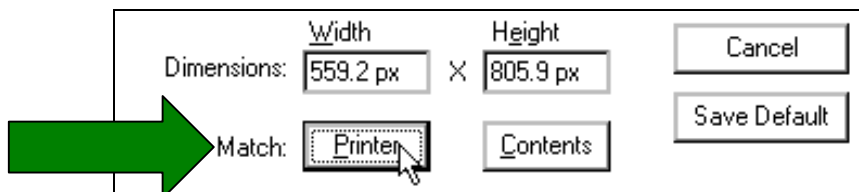
2. Đối với mục chọn Dimensions, bạn có thể chọn một trong những tùy chọn sau:



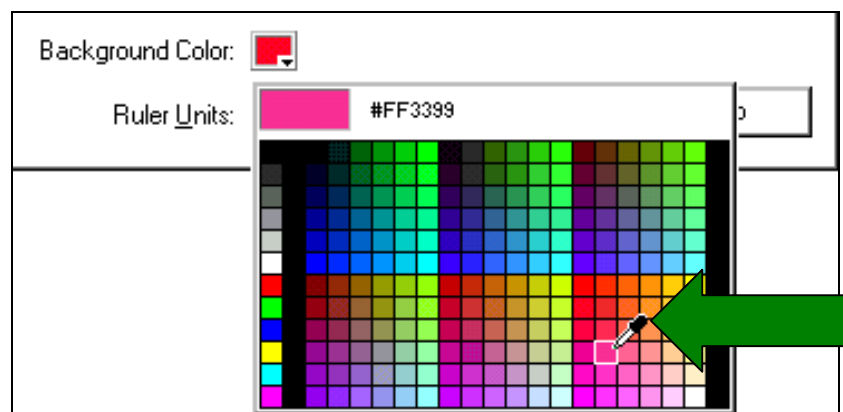
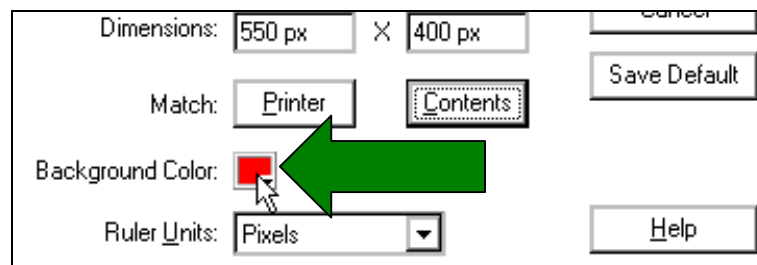
- ✓ Xác định kích thước Stage bằng pixel, nhập vào giá trị cho mục Width và Height. Kích thước đoạn phim theo mặc định là 550 x 400 pixels. Kích thước tối thiểu là 18 x 18 pixel, kích thước tối đa là 2880 x 2880 pixel.
- ✓ Thiết lập kích thước trong vùng Stage để có khoảng trống xung quanh diện tích các mặt, nhấp chuột vào nút Match Contents. Xác định kích thước đoạn phim tối thiểu, canh lề tất cả các thành phần sang góc trái trên của Stage trước khi sử dụng Contents trong mục Match.



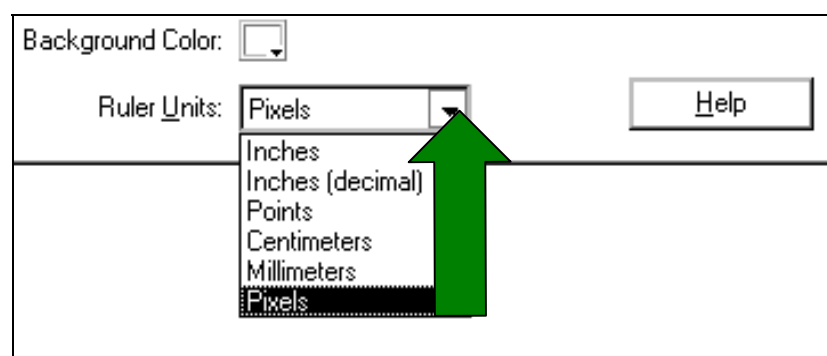
- ✓ Thiết lập kích thước trong vùng Stage đến giá trị lớn nhất cho vùng in ra giấy, nhấp chuột vào nút Match chọn Printer. Vùng này xác định kích thước khổ giấy trừ đi lề trang hiện hành được chọn trong vùng Margins của hộp thoại Page Setup (trong Windows) hoặc hộp thoại Print Margins (trong Macintosh).



3. Thiết lập màu nền Background cho đoạn phim, nhấp chuột vào nút **Background Color** chọn một màu có trong bảng màu Background vừa xuất hiện.



4. Chọn một đơn vị đo trong trình đơn xổ xuống **Ruler Units**, chọn đơn vị đo cho loại thước mà bạn muốn hiển thị trong cửa sổ của trình ứng dụng.



5. Sau khi xác định xong các thuộc tính, nhấp chuột chọn nút OK.

XEM TRƯỚC VÀ KIỂM TRA LẠI ĐOẠN PHIM

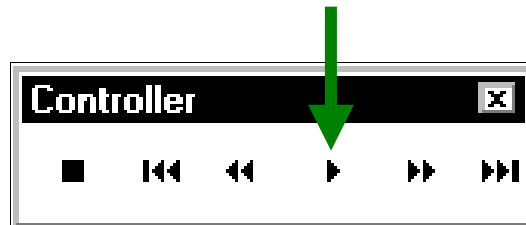
Khi bạn tạo ra một đoạn phim, bạn cần phát nó lại để xem các chuyển động và kiểm tra các điều khiển chuyển cảnh. Bạn có thể xem và kiểm tra đoạn phim trong Flash tại cửa sổ làm việc hay tại trình duyệt Web.

Xem trước đoạn phim trong vùng cửa sổ tại Stage:

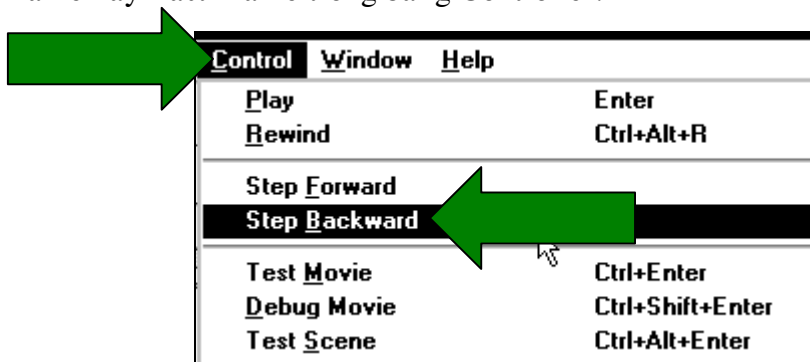
Để xem trước đoạn phim bạn có thể sử dụng lệnh trong trình đơn Control, các nút trong Controller hoặc lệnh bằng bàn phím.

Để xem trước cảnh trong đoạn phim hiện hành, hãy thực hiện một trong các thao tác sau đây:

- ✓ Chọn trên trình đơn **Control > Play**.
- ✓ Chọn tiếp trên trình đơn **Window > Toolbars > Controller** (trong Windows) hoặc **Window > Controller** (trong Macintosh) và nhấp chuột vào nút Play.



- ✓ Nhấn phím Enter (Windows) hoặc phím Return (Macintosh). Cảnh chuyển động hiển thị trong cửa sổ Movie với số lượng frame đã xác định cho đoạn phim.
- ✓ Để bước sang các frame tiếp theo của quá trình chuyển động, bạn hãy sử dụng nút Step Forward và nút Step Backward trong bảng Controller hoặc chọn những lệnh này trong trình đơn Control. Bạn có thể nhấn phím < & > trên bàn phím. Bạn có thể đi đến frame đầu tiên hoặc frame cuối cùng trong đoạn phim, bạn có thể sử dụng nút First Frame hay Last Frame trong bảng Controller.



Chú ý : Bạn có thể thay đổi cách phát lại (Playback) của đoạn phim bằng cách dùng các lệnh trong trình đơn Control. Chú ý rằng bạn phải chọn **Control > Play** để xem đoạn phim trước khi dùng các lệnh sau đây.

- ♦ *Xem đoạn phim ở chế độ liên tục* : Chọn trên trình đơn **Control > Loop Playback**.
- ♦ *Xem tất cả các cảnh trong đoạn phim* : Chọn trên trình đơn **Control > Play All Scenes**.

- ♦ *Xem đoạn phim không cần nghe âm thanh* : Chọn trong trình đơn **Control > Mute Sounds**.
- ♦ *Chọn hành vi cho frame actions* : Chọn trên trình đơn **Control > Enable Simple Frame Actions** hoặc **Enable Simple Buttons**.

KIỂM TRA LẠI ĐOẠN PHIM

Dù Flash có thể phát đoạn phim trong vùng Stage, nhiều chức năng chuyển cảnh và chuyển động không thể hoạt động trừ khi đoạn phim được xuất ra định dạng cuối cùng. Bạn có thể sử dụng các lệnh trên trình đơn Control, hay có thể xuất đoạn phim hiện hành ra dưới định dạng Flash Player và lập tức phát đoạn phim trong cửa sổ mới. Việc xuất ra một đoạn phim dùng các tùy chọn được thiết lập trong hộp thoại Publish Settings. Bạn có thể kiểm tra một đoạn phim trong trình duyệt Web. Ngoài ra cũng có thể kiểm tra các action trong đoạn phim dùng chế độ Debugger.

✓ *Cách kiểm tra các chức năng chuyển cảnh và chuyển động*

- ♦ Chọn trên trình đơn **Control > Test Movie** hoặc **Control > Test Scene**.
- ♦ Flash tạo ra một đoạn phim Flash Player (một file SWF), mở nó trong cửa sổ độc lập và xem nó trong Flash Player. File SWF được đặt trong cùng thư mục với file FLA.

✓ *Cách kiểm tra đoạn phim trong trình duyệt Web*

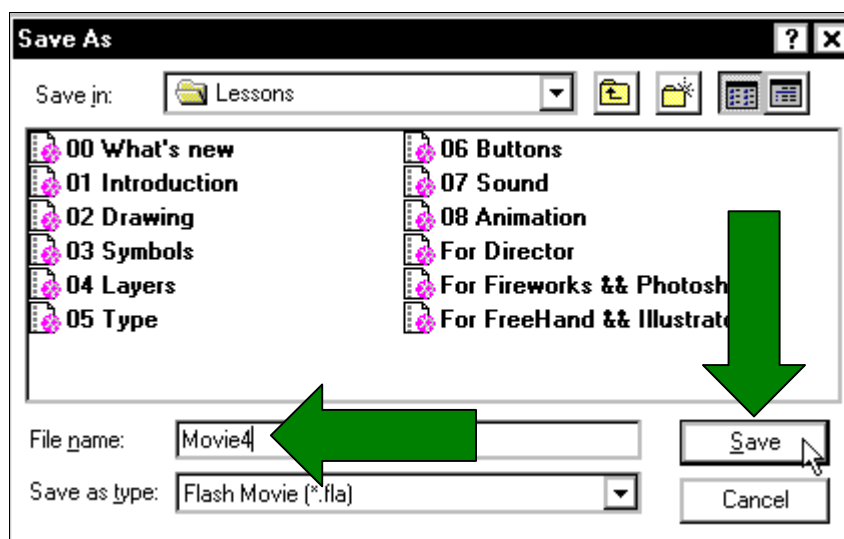
- Chọn trên trình đơn **File > Publish Preview > HTML**.

LƯU FILE ĐOẠN PHIM THỰC HIỆN

Bạn có thể lưu một file trong Flash FLA, sử dụng tên và địa chỉ hiện hành hoặc lưu tài liệu sang tên khác và vùng địa chỉ khác. Bạn có thể trở lại phiên bản đã lưu lại lần sau cùng.

Cách lưu một tài liệu

- Thực hiện một trong những thao tác sau:



- ♦ Để ghi chồng lên phiên bản hiện hành trên, chọn **File > Save**.
- ♦ Lưu file vào vùng tên và địa chỉ khác, chọn trên trình đơn **File > Save As**.

Nếu bạn chọn lệnh Save As hoặc nếu bạn chưa bao giờ lưu file đang tạo, hãy nhập tên và địa chỉ cho file đó.

2. Sau đó nhấp chuột vào nút **Save**.

Trở lại phiên bản file đã lưu cuối cùng : Chọn trên trình đơn **File > Revert**.

CÁCH DÙNG HỘP CÔNG CỤ

Các công cụ trong hộp công cụ cho phép bạn vẽ, tô, chọn, chỉnh sửa ảnh và thay đổi vùng xem trong Stage. Hộp công cụ được chia thành bốn vùng chọn:

- ♦ Vùng chọn Tools gồm có các công cụ vẽ, tô và chọn.
- ♦ Vùng chọn View gồm có các công cụ khuếch đại và di chuyển trong cửa sổ chương trình.
- ♦ Vùng chọn Colors gồm có các công cụ chỉnh sửa và tô màu.
- ♦ Vùng tùy chọn Options hiển thị việc chỉnh sửa công cụ chọn mà có ảnh hưởng đến nét vẽ của công cụ hoặc trên thao tác hiệu chỉnh.

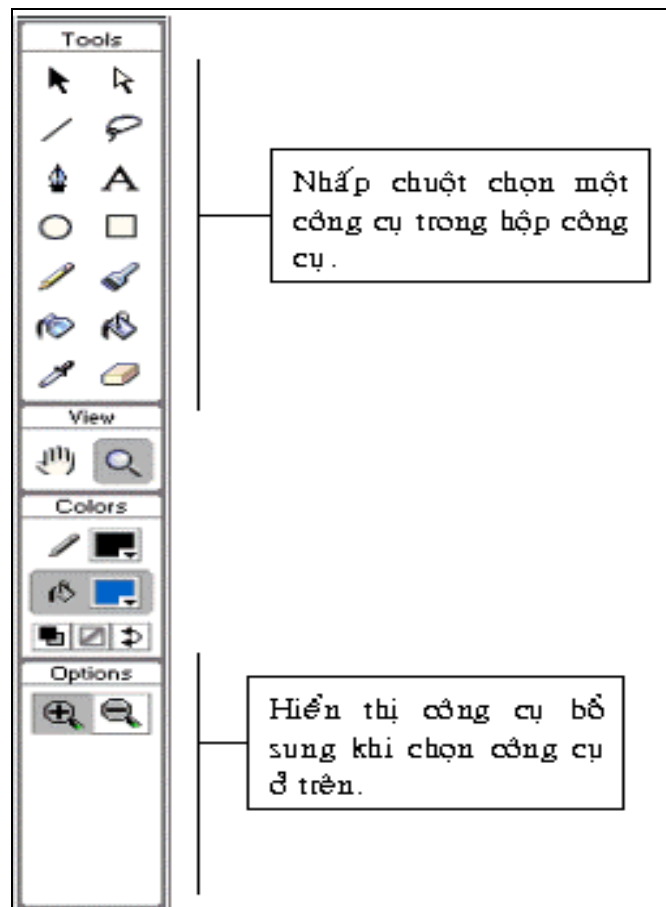
Để biết thêm thông tin về cách dùng các công cụ vẽ và tô, bạn có thể xem mục “**Các công cụ vẽ và tô màu trong Flash**”. Đối với cách dùng các công cụ chọn, có thể tham khảo mục “**Cách chọn các đối tượng**”. Đối với cách dùng các công cụ chỉnh sửa xem trước, có thể tham khảo “**Vùng xem trước trong Stage**”.

Cách hiển thị hoặc cho ẩn hộp công cụ:

Chọn trên trình đơn **Window > Tools**.

Để chọn một công cụ, bạn hãy thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- ♦ Nhấp chuột vào công cụ bạn muốn dùng. Tùy thuộc vào công cụ bạn chọn, một bộ công cụ bổ sung cho công cụ vừa chọn hiển thị trong vùng dưới cùng của hộp thoại.
- ♦ Nhấn phím nóng cho công cụ muốn chọn.



Bảng hộp công cụ trong Flash

CÁCH DÙNG CÁC THANH CÔNG CỤ TRONG CỬA SỔ WINDOWS

Trong Windows, bạn sử dụng các lệnh trong trình đơn phụ Toolbars để làm hiển thị hay dấu đi các thanh công cụ chứa các lệnh trong Shortcut bar. Bạn có thể cất các thanh công cụ vẽ và thanh công cụ chuẩn hoặc cho phép chúng trôi trên cửa sổ.

Cho các thanh công cụ ẩn hoặc hiển thị

Chọn trên trình đơn **Window > Toolbars** và chọn những tùy chọn sau:

- Thanh công cụ chính hiển thị thanh công cụ chuẩn có các Shortcut các lệnh trên trình đơn chuẩn như Open và Print.
- Vùng trạng thái hiển thị qua thanh Status, gồm có các thông tin về các lệnh và nút của phím Caps Lock và Num Lock.
- Các thanh điều khiển hiển thị trên thanh Controller, giúp cho việc phát lại đoạn phim.

Di chuyển thanh công cụ trôi trong cửa sổ

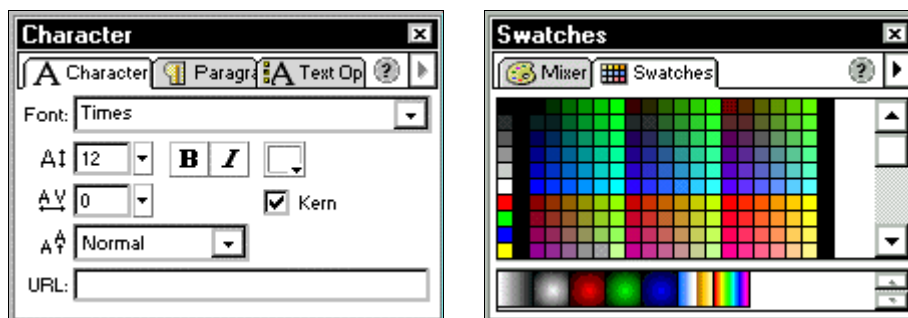
Kéo chuột trên bất kỳ vị trí nào trên nền Background hoặc trên thanh tiêu đề.

CÁCH DÙNG CÁC BẢNG

Trong Flash bạn dùng rất nhiều bảng trôi trên cửa sổ làm việc. Các bảng này giúp bạn xem, sắp xếp và thay đổi các thuộc tính trong đoạn phim. Các bảng trong Flash cho phép bạn làm việc với các đối tượng, màu sắc, văn bản, Instance, frame, Scene và toàn đoạn phim.

Ví dụ như bạn dùng bảng Character cho việc chọn các thuộc tính nhập ký tự và bảng Frame cho việc nhập vào các tên của frame và chọn tùy chọn Tween Options.

Để xem danh sách các bảng có trong Flash, chọn trên trình đơn **Window > Panels**.

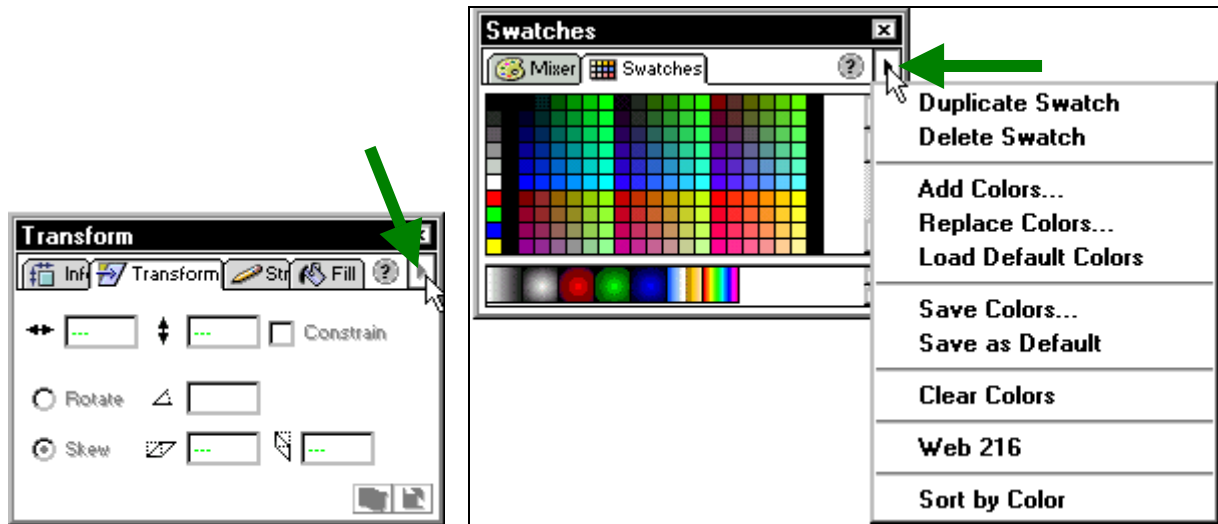


Bạn có thể hiển thị, làm ẩn, nhóm và thay đổi kích thước các bảng này khi bạn làm việc. Ngoài ra bạn có thể hiển thị nhiều bảng như bảng Info, Mixer, Instance, Frame và Actions, sử dụng các nút trong thanh Launcher ở bên dưới cửa sổ chương trình.

Bạn có thể nhóm các bảng này lại với nhau theo cách xếp đặt tùy chọn và bạn có thể lưu các bảng tùy chọn này. Bạn cũng có thể thiết lập, xếp đặt các bảng này trở lại chế độ hiển thị mặc định (hiển thị bảng Info, Mixer, Character và Instance sang bên phải của cửa sổ giao diện) hoặc xếp đặt tùy chọn khi bạn lưu lại trước đó.

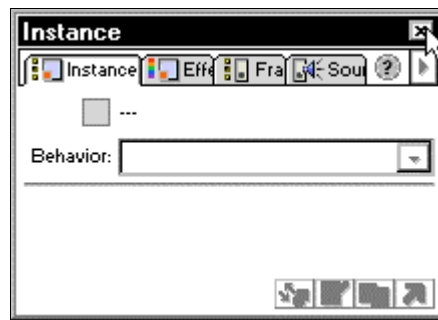
Hầu hết các bảng trong trình đơn phụ đều có thêm các tùy chọn bổ sung. Khi nhấp chuột vào hình tam giác tại góc phải trên trong bảng sẽ xuất hiện trình đơn phụ tùy chọn.

Chú ý : Nếu hình tam giác bị mờ đi thì bảng đó không có các tùy chọn.

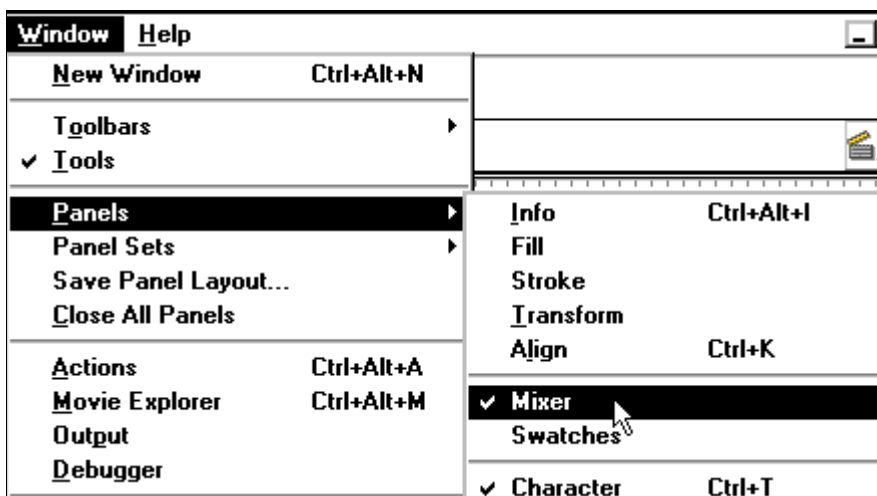


Bảng không có tùy chọn và bảng có tùy chọn

- **Mở một bảng :** Chọn trên trình đơn **Window > Panels** và chọn bảng mong muốn có trong danh sách.
- **Đóng một bảng, thực hiện một trong những bước sau.**
 - ◆ Nhấp chuột vào hộp Close tại góc phải phía trên (trong Windows) hoặc tại góc trái phía trên (trong Macintosh).



- ◆ Chọn trên trình đơn **Window > Panels** và chọn bảng muốn đóng.

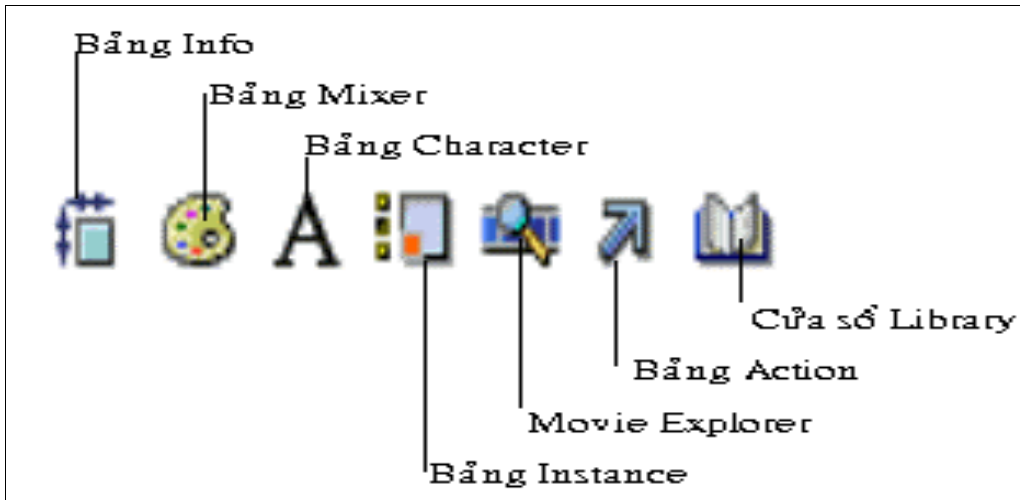


- ◆ Nhấp phải chuột (trong Windows) hoặc nhấp phải Control (trong Macintosh) và chọn Close Panel trong trình đơn ngữ cảnh.

- **Mở hoặc đóng bảng dùng thanh Launcher:**

Trong thanh Launcher, nhấp chuột vào nút trong bảng Info, Color Mixer, Character, Instance hoặc Actions.

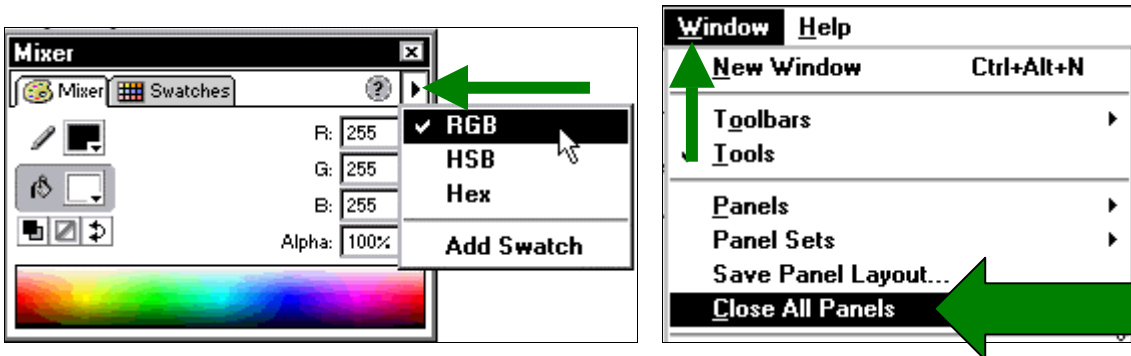
Chú ý : Bạn có thể mở hoặc đóng cửa sổ Library hay Movie Explorer bằng cách dùng thanh Launcher.



Thanh Launcher

➤ **Sử dụng bảng trình đơn phụ Options:**

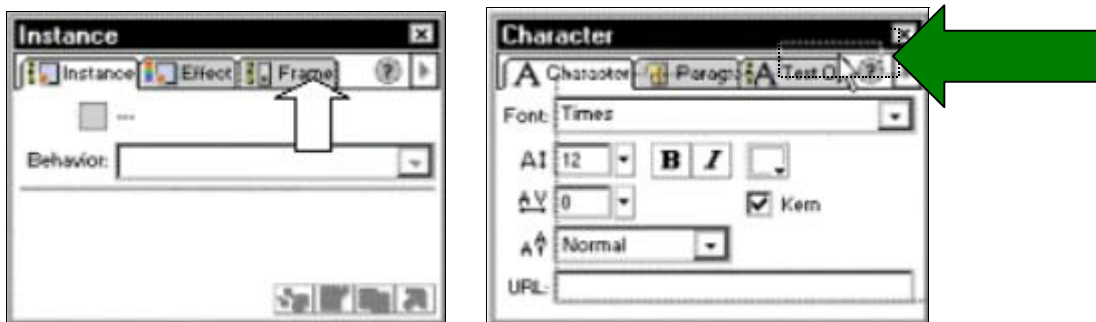
1. Nhấp chuột vào tam giác tại góc phải phía trên để hiển thị trình đơn.



2. Nhấp chuột vào một mục chọn trong trình đơn này.

➤ **Đóng tất cả các bảng :** Chọn trong trình đơn **Window > Close All Panels**.

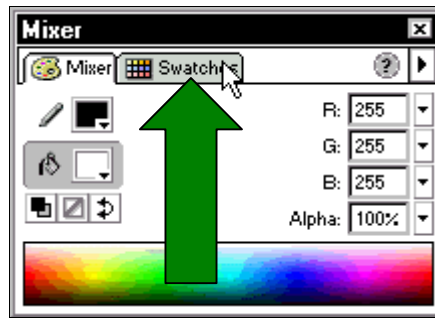
➤ **Nhóm lại các bảng :** Kéo tab của bảng này sang tab của bảng khác



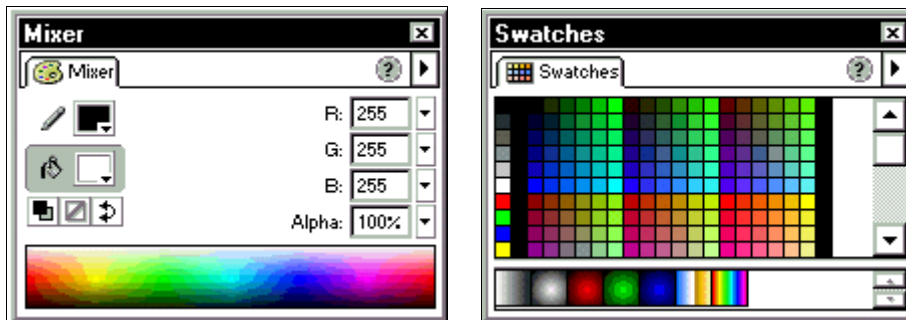
Nhấp chuột vào tab Frame trong bảng Instance kéo sang bảng Character

➤ **Kéo một bảng trong một nhóm bảng sang phía trước :** Nhấp chuột vào tab của bảng đó.

➤ **Bỏ nhóm một bảng trong cửa sổ độc lập :** Kéo tab của bảng ra bên ngoài cửa sổ.



Bảng mặc định ban đầu

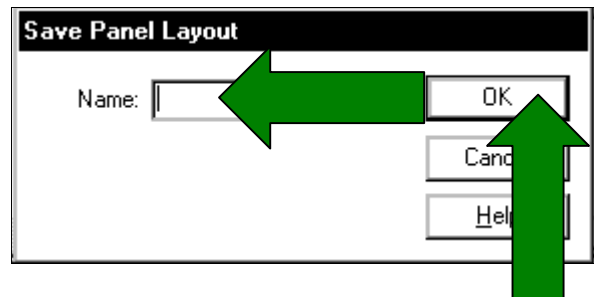


Bảng sau khi kéo tab Swatches, bây giờ tab Swatches là một bảng độc lập

➤ **Di chuyển một bảng hay một nhóm bảng :** Kéo tiêu đề của bảng hay nhóm bảng.

➤ **Lưu một cách sắp xếp tùy chọn trong bảng:**

Chọn trên trình đơn **Window > Save Panel Layout**. Nhập tên cho việc xếp đặt vào khung Name và nhấp chuột vào nút OK.

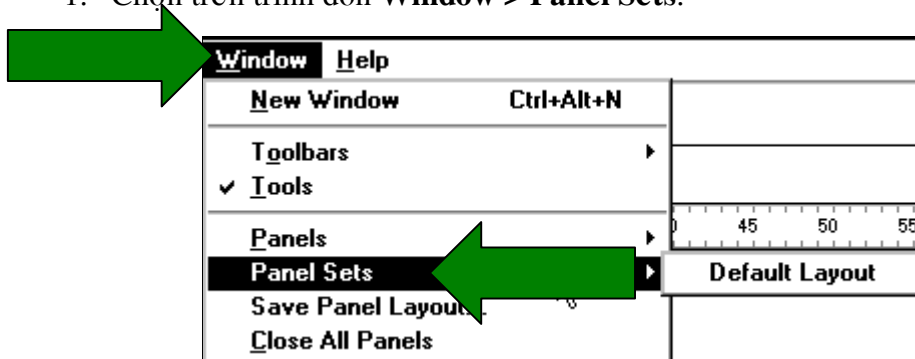


➤ **Xoá một sự sắp xếp tùy chọn.**

Mở thư mục chương trình Flash 5 trong đĩa cứng của bạn và xoá file Panel Sets.

➤ **Chọn cách xếp đặt một bảng.**

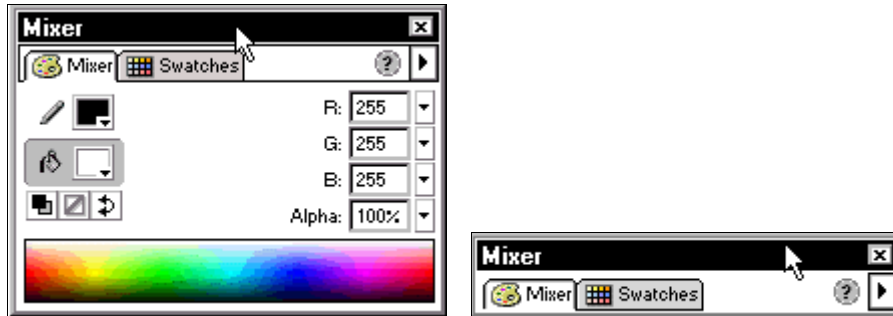
1. Chọn trên trình đơn **Window > Panel Sets**.



2. Từ trong trình đơn phụ, chọn Default Layout để thiết lập tất cả các bảng theo cách sắp xếp hay chọn cách sắp xếp tùy chọn mà bạn lưu lại trước đó.

➤ **Thay đổi kích thước bảng :** Kéo chuột tại góc phải dưới của bảng (trong Windows) hoặc kéo hộp Size tại góc phải dưới của bảng (trong Macintosh).

- **Thu bớt một bảng hay một nhóm bảng chỉ còn lại thanh tiêu đề hoặc tab :** Nhấp đúp chuột vào thanh tiêu đề trong bảng. Nhấp đúp chuột vào thanh tiêu đề của bảng hay một nhóm bảng một lần nữa để trả bảng về trạng thái bình thường với kích thước trước đó.



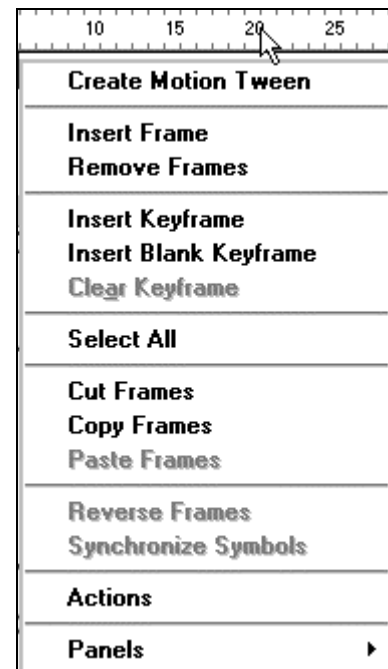
CÁCH DÙNG TRÌNH ĐƠN CONTEXT (NGŨ CẢNH)

Trình đơn Context gồm có các lệnh liên quan đến vùng chọn hiện hành.

Ví dụ như, khi chọn một frame trong cửa sổ Timeline, trình đơn Context gồm có các lệnh tạo, xoá và hiệu chỉnh các frame và keyframe đó.

- **Mở một trình đơn Context**

Nhấp phải chuột (trong Windows) hoặc nhấp Control (trong Macintosh) trong vùng Timeline tại cửa sổ Library hoặc trong vùng Stage.



Trình đơn Context cho frame được chọn

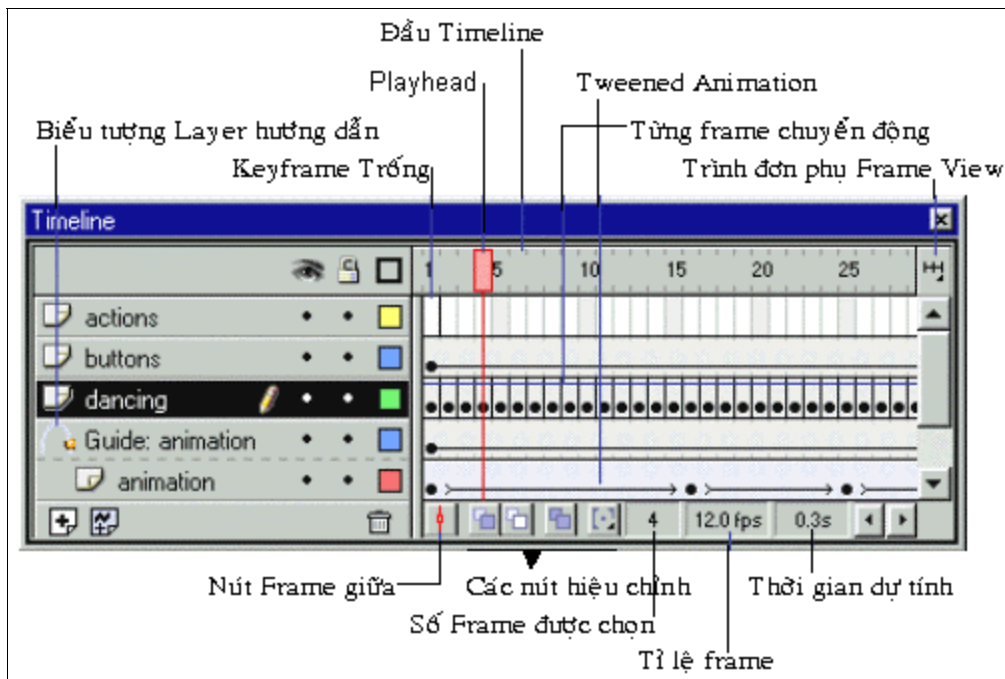
CÁCH DÙNG THANH THƯỚC THỜI GIAN TIMELINE

Thanh thước Timeline sắp xếp và điều khiển nội dung của đoạn phim trong các Layer và các frame. Công cụ chính của thanh thước Timeline là các Layer, frame và playhead.

Các Layer trong đoạn phim ở phần đầu của thanh thước Timeline được hiển thị thành cột bên trái của Timeline. Trong Frame có các Layer xuất hiện thành cột bên phải của tên Layer. Ở đầu của thanh thước Timeline chỉ ra số lượng frame có trong đoạn phim.

Nút Playhead chỉ ra frame hiện hành đang hiển thị trong vùng Stage. Vùng trạng thái thanh thước Timeline (ở bên dưới của thanh thước) hiển thị số frame hiện hành, số frame trong một giây và thời gian dự tính diễn hoạt trong frame hiện hành.

Chú ý : Khi ảnh chuyển động, tỉ số frame thật được hiển thị. Điều này có thể khác biệt với tỉ số frame trong đoạn phim nếu máy tính không thể hiển thị đầy đủ chế độ chuyển động.



Bạn có thể thay đổi cách thức các frame hiển thị và hiển thị nội dung ảnh của frame trong thanh thước Timeline. Thanh thước Timeline hiển thị vùng giới hạn chuyển động trong đoạn phim, bao gồm từng frame chuyển động này sang frame khác (frame-by-frame animation). Để biết thêm chi tiết, bạn có thể tham khảo mục **“Cách Tạo Ra Đoạn Phim Chuyển Động”** mục Tweened Animation và đường dẫn chuyển động. Các điều khiển trong vùng chọn Layer trong thanh thước Timeline cho phép bạn làm ẩn hoặc hiện, khoá (Lock), mở khoá (Unlock) hoặc hiển thị nội dung của Layer đó lên màn hình.

Ngoài ra bạn cũng có thể chèn, xoá, chọn, di chuyển frame trong thanh thước Timeline. Bạn có thể kéo các frame sang vị trí mới trên cùng một Layer hay Layer khác.

THAY ĐỔI VÙNG HIỂN THỊ CỦA THANH THƯỚC TIMELINE

Theo mặc định, thanh thước Timeline hiển thị phía trên cửa sổ giao diện chính của chương trình, bên trên vùng Stage. Để thay đổi vị trí bạn có thể kéo thanh thước Timeline xuống dưới hoặc sang hai bên trong cửa sổ. Hơn nữa, cũng có thể dấu thanh thước Timeline này.

Bạn có thể định vị lại kích thước thanh thước Timeline nhằm thay đổi số lượng frame và Layer hiển thị. Khi có nhiều Layer hiển thị trong thanh thước, lúc đó bạn có thể dùng thanh cuộn bên phải của Timeline.

- **Di chuyển thanh thước Timeline :** Kéo chuột tại vùng bên trên đầu Timeline. Kéo thanh thước Timeline đến các góc của cửa sổ chương trình.
- **Mở rộng hay thu nhỏ vùng tên của Layer :** Kéo thanh bar tách biệt tên của Layer và frame định vị trên Timeline.
- **Thay đổi kích thước Timeline, thực hiện một trong những bước sau :** Nếu thanh thước Timeline được gắn vào trong cửa sổ ứng dụng chính, bạn hãy kéo thanh bar trên thanh thước Timeline tách biệt khỏi cửa sổ ứng dụng này.

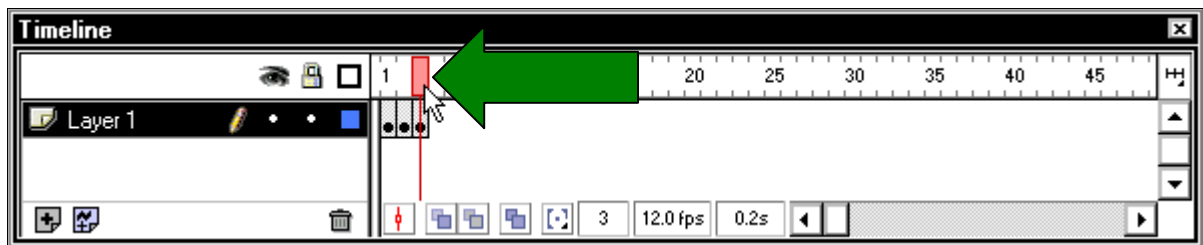
Nếu thanh thước Timeline không được gắn vào trong cửa sổ ứng dụng chính, bạn hãy kéo thanh bar trên thanh thước Timeline xuống góc phải thấp bên dưới (trong Windows) hoặc hộp Size tại góc phải dưới (trong Macintosh).

DI CHUYỂN NÚT (ĐẦU) PLAYHEAD

Nút Playhead di chuyển ngang qua thanh thước Timeline cho biết frame hiện hành đang hiển thị trên Stage. Đầu thanh thước Timeline hiển thị số lượng frame chuyển động. Để hiển thị frame trong vùng Stage, hãy di chuyển nút Playhead sang một frame trong Timeline.

Khi bạn làm việc trên một số lượng frame quá lớn, bạn không thể cho tất cả chúng hiện thị lên trên thanh thước Timeline cùng một lúc, bạn phải đặt nút Playhead vào giữa thanh thước Timeline để định vị frame hiện hành dễ dàng.

- **Di chuyển đến một frame** : Nhấp chuột vào trong vị trí frame trong vùng đầu của thanh thước Timeline hoặc kéo nút Playhead sang vị trí mong muốn.



Đặt Playhead ở chính giữa đoạn phim : Nhấp chuột vào trong nút Center Frame tại phía dưới thanh thước Timeline.

THAY ĐỔI CÁCH HIỂN THỊ FRAME TRONG THANH THƯỚC TIMELINE

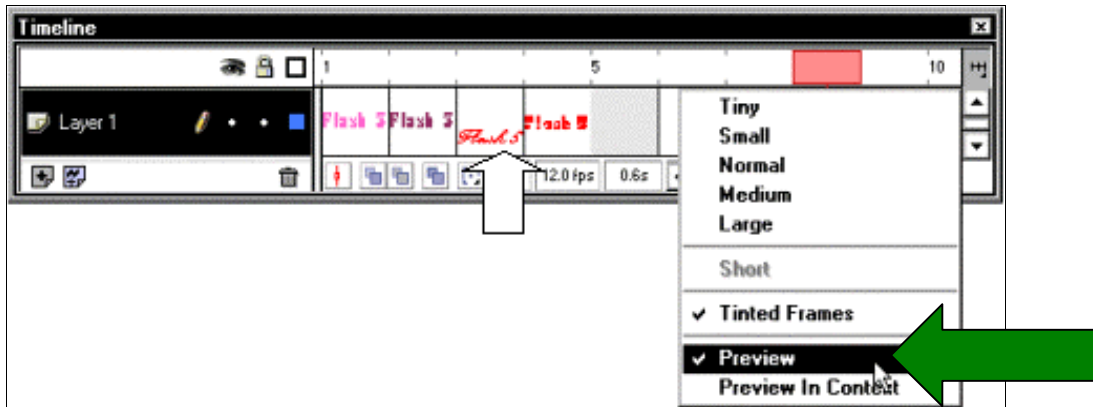
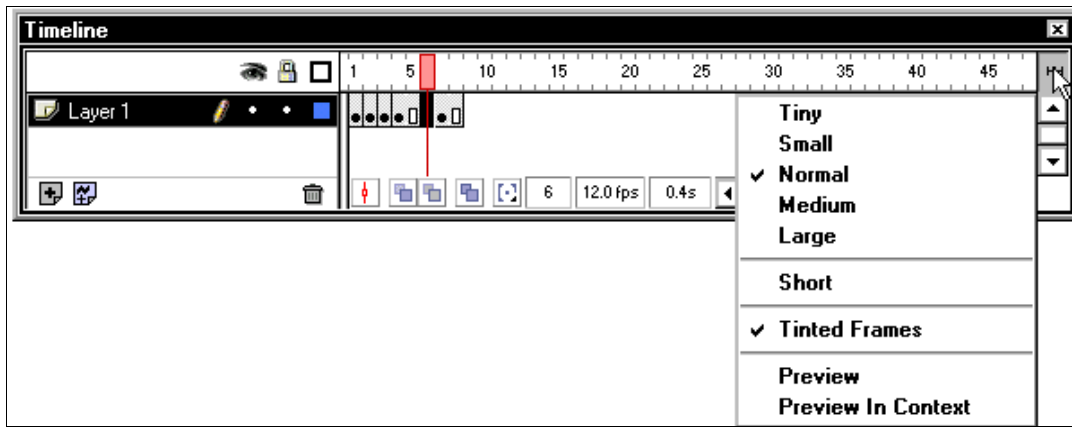
Bạn có thể thay đổi kích thước của frame trong thanh thước Timeline và hiển thị các frame liên tục với các ô màu tô. Ngoài ra, bạn có thể xem các ảnh trong frame tại thanh thước Timeline. Những ảnh này có rất ít khi bạn xem các ảnh động nhưng chúng chiếm nhiều khoảng trống trên màn hình.

- **Thay đổi vùng frame hiển thị trong thanh thước Timeline.**

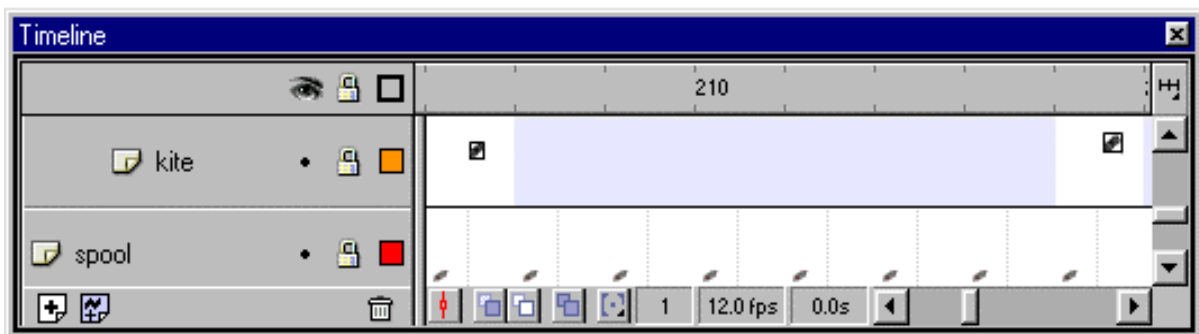
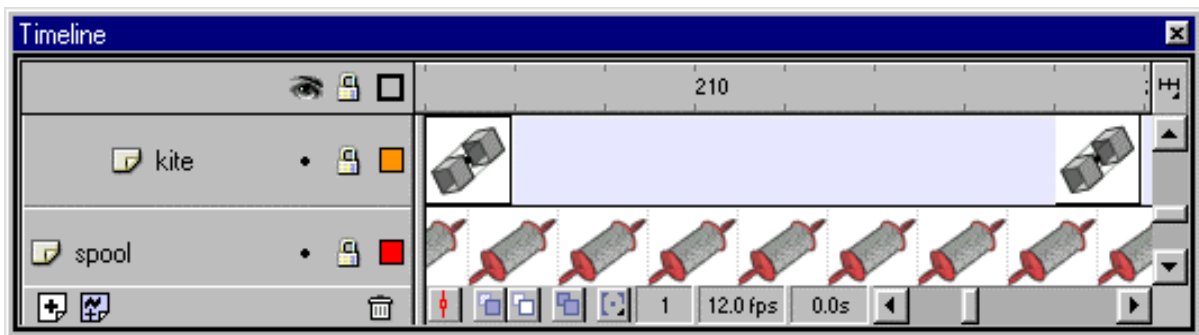
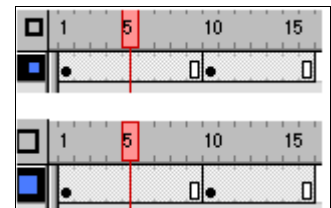
1. Nhấp chuột vào nút Frame View tại góc phải phía trên của Timeline để chọn chế độ xem Frame.

Chọn một trong những tùy chọn sau:

- ✓ Thay đổi độ rộng của ô frame, chọn Tiny, Small, Normal, Medium hoặc Large. (Thiết lập độ rộng trong frame với mục chọn Large có ích cho việc xem các chi tiết của sóng âm thanh).
 - ✓ Giảm độ cao của hàng cột frame, chọn Short.
 - ✓ Tắt hoặc mở chế độ tô màu cho các frame, chọn mục Tinted Frames.
2. Hiển thị nội dung của ảnh trong frame có tỉ lệ thích hợp với các frame trong thanh thước Timeline, chọn mục Preview.



- Hiện thị ảnh đầy đủ trong mỗi frame (kể cả các khoảng trống), chọn Preview in Context. Chế độ xem trước nhỏ hơn tùy chọn Preview.
- Trình đơn phụ Frame View.



- Tùy chọn Preview và Preview in Context

TẠO RA TÊN CHO FRAME VÀ LỜI CHÚ THÍCH CHO ĐOẠN PHIM

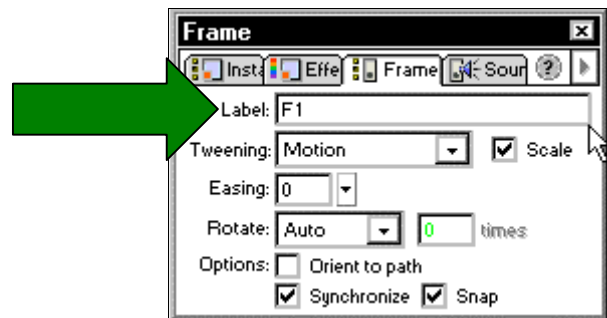
Đặt tên cho Frame rất có ích cho việc nhận biết được keyframe trong thanh thước Timeline và được dùng thay cho số lượng frame khi frame có kết quả trong một action là Go To.

Nếu bạn thêm vào hay bỏ đi frame, tên trên frame cũng sẽ di chuyển theo vì frame và tên được gắn liền với nhau bất cứ khi nào số lượng frame thay đổi. Do việc đặt tên cho Frame xuất ra trong vùng dữ liệu vì vậy tránh việc đặt tên quá dài để tạo ra kích thước file nhỏ.

Lời chú thích cho frame rất có ích cho việc nhận biết ghi chú cho frame của bạn và frame của người khác khi làm cùng một đoạn phim. Do lời chú thích cho frame không được xuất ra ngoài vùng dữ liệu, vì vậy bạn có thể tạo ra chúng như mong muốn.

➤ Cách tạo ra tên cho frame và lời chú thích

1. Chọn một frame bất kỳ và sau đó chọn trên trình đơn **Window > Panels > Frame**.
2. Trong bảng Frame, nhập vào tên frame hoặc lời chú thích cho frame trong hộp Label. Tạo ra một đoạn chú thích, nên nhập hai dấu gạch xiên tại mỗi đầu hàng của đoạn chú thích.



LÀM VIỆC VỚI CÁC FRAME TRONG THANH THƯỚC TIMELINE

Bạn sẽ làm việc với các frame và keyframe trong thanh thước Timeline. Một keyframe là một frame mà bạn xác định một thay đổi vùng chuyển động hoặc các action cho một frame nhằm thay đổi đoạn phim.

Các keyframe là một phần rất quan trọng của chế độ Tweened Animation. Bạn có thể thay đổi chiều dài của Tweened Animation bằng cách kéo một keyframe trong thanh thước Timeline.

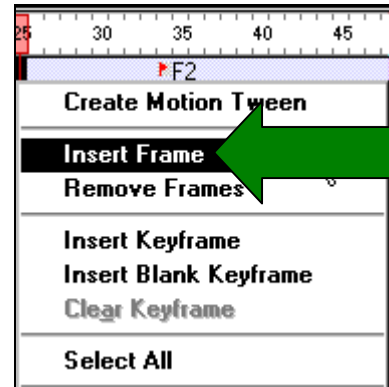
➤ Bạn có thể thực hiện các bước thay đổi sau đây trên frame hoặc keyframe

- ✓ Bạn có thể chèn (Insert), chọn (Select), xoá (Delete) và di chuyển (Move) frame hay keyframe.
- ✓ Kéo frame hoặc keyframe sang vị trí mới trên cùng một Layer hoặc sang Layer khác.
- ✓ Sao chép và dán frame hay keyframe.
- ✓ Biến đổi keyframe thành frame.
- ✓ Kéo một mục trong cửa sổ Library vào trong Stage để thêm mục đó vào trong keyframe hiện hành.

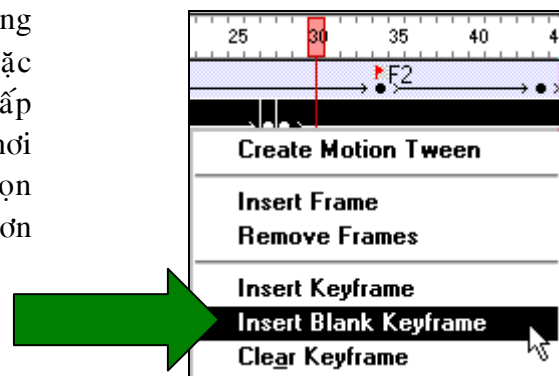
Thanh thước Timeline tạo ra các frame chuyển động. Để biết thêm chi tiết, các bạn có thể tham khảo mục “*Cách tạo ra phân chuyển động*”.

Để chèn các frame trong thanh thước Timeline, bạn hãy thực hiện một trong những thao tác sau đây:

- ✓ Chèn một frame mới, chọn trên trình đơn **Insert > Frame**.
- ✓ Tạo một keyframe mới, chọn trình đơn **Insert > Keyframe** hoặc nhấp phải chuột (trong Windows) hay nhấp Control (trong Macintosh) cho frame nơi bạn muốn đặt vào một keyframe. Sau đó chọn lệnh **Insert Keyframe** có trong trình đơn Context.



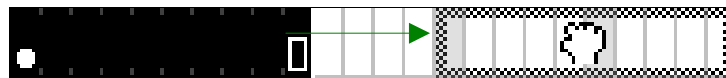
- ✓ Tạo một keyframe trống mới, chọn trong trình đơn **Insert > Blank Keyframe** hoặc nhấp phải chuột (trong Windows) hay nhấp Control (trong Macintosh). Chọn frame nơi bạn muốn đặt keyframe vào, sau đó chọn lệnh Insert Blank Keyframe trong trình đơn Context.



➤ **Hiệu chỉnh hoặc xoá một keyframe hoặc frame, thực hiện một trong những thao tác sau**

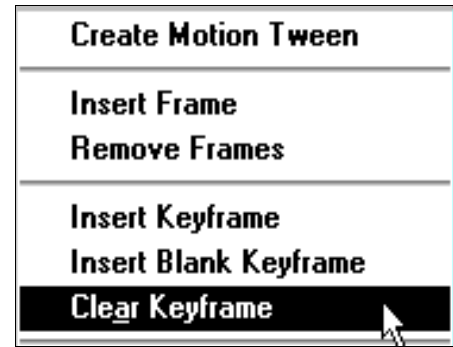
Bạn có thể xoá một frame, keyframe hoặc một chuỗi các frame, bằng cách chọn frame, keyframe hoặc một chuỗi frame. Sau đó chọn trên trình đơn **Insert > Remove Frame** hoặc nhấp phải chuột (trong Windows) hay nhấp Control (trong Macintosh). Chọn frame, keyframe hay chuỗi frame. Sau đó chọn lệnh **Remove Frame** trong trình đơn Context. Các frame xung quanh vẫn không thay đổi.

- ✓ Di chuyển một frame hay chuỗi keyframe cùng với nội dung của nó, bạn hãy kéo frame hay chuỗi keyframe sang vị trí mong muốn.



- ✓ Kéo dài thời gian của một keyframe, bạn có thể nhấn phím Alt và kéo (trong Windows) hoặc nhấn phím action (Macintosh) và kéo keyframe đến frame cuối cùng của chu kỳ thời gian mới.
- ✓ Sao chép một keyframe hay chuỗi frame bằng cách kéo, nhấn phím Alt và nhấp chuột (trong Windows) hoặc nhấn phím Option (trong Macintosh) và kéo keyframe sang vị trí mới.
- ✓ Sao chép và dán một keyframe hay chuỗi frame bằng cách chọn ra frame hay chuỗi keyframe và chọn trình đơn **Edit > Copy Frames**. Chọn frame mà bạn muốn thay thế, sau đó chọn trên trình đơn **Edit > Paste Frames**.

- ✓ Chuyển đổi một keyframe thành một frame bằng cách chọn trình đơn **Insert > Clear Keyframe** hoặc nhấp phải chuột (trong Windows) hay nhấp Control (trong Macintosh) trong keyframe và chọn lệnh Clear Keyframe trong trình đơn Context. Keyframe bị xóa và tất cả các frame tăng lên keyframe được thay thế bằng nội dung của frame đứng trước keyframe bị xoá.
- ✓ Thay đổi kích thước chiều dài của chuỗi chuyển động Tweened Sequence, kéo keyframe bắt đầu hay keyframe cuối cùng sang trái hay phải. Thay đổi độ dài của một chuỗi frame-by-frame. Bạn có thể xem mục “*Cách tạo ra các frame by frame Animation*”.
- ✓ Thêm một mục trong thư viện vào keyframe hiện hành, kéo mục đó trong cửa sổ Library vào trong vùng Stage.

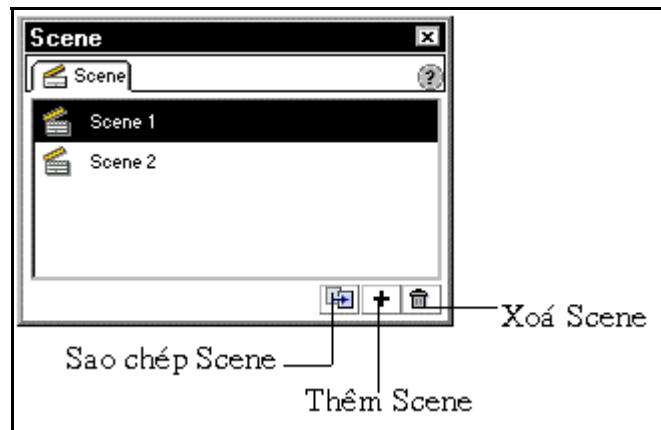


CÁCH DÙNG SCENE

Để tổ chức một đoạn phim có chủ đề, bạn có thể dùng các Scene (cảnh trong phim). Ví dụ như bạn có thể dùng các Scene riêng biệt cho các mục giới thiệu (Introduction), lời thông báo cho việc truy cập (Loading Message) v.v. . .

Khi bạn xuất một đoạn phim trong Flash, đoạn phim này có nhiều Scene, các Scene trong file SWF phát lại một cảnh để chúng được hiển thị trong bảng Scene trong file FLA. Các frame trong file SWF được đánh số liên tiếp qua các Scene. Ví dụ, nếu một đoạn phim có 2 Scene với mỗi Scene có 10 frame và số frame trong Scene thứ hai được đánh số từ 11-20.

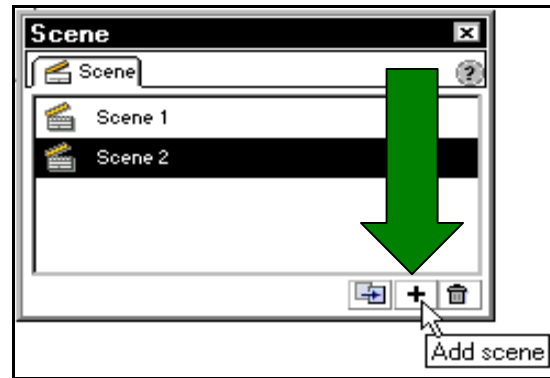
- Bạn có thể thêm, xoá, sao chép, đổi tên và thay đổi thứ tự của các Scene.



Bảng Scene

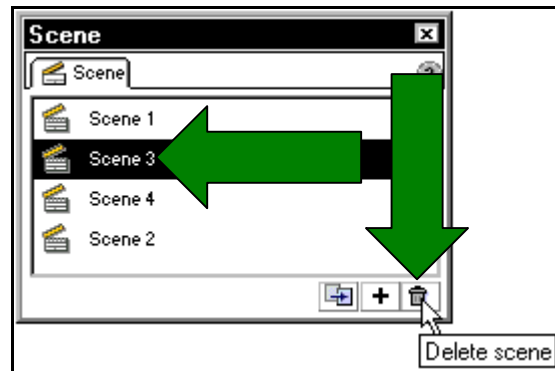
- Bạn dùng các actions cho việc dừng hẳn đoạn phim hoặc tạm dừng đoạn phim sau mỗi Scene hay cho phép người dùng điều khiển đoạn phim theo ý muốn.
- **Cách hiển thị bảng Scene :** Chọn trình đơn **Window > Panels > Scene**.
- **Xem một Scene đặt biệt :** Chọn trên trình đơn **View > Goto** sau đó chọn tên Scene trong trình đơn phụ.
- **Thêm vào một Scene, thực hiện một trong những thao tác sau:**

- ◆ Nhấp chuột vào nút **Add Scene** trong bảng Scene,
- hoặc
- ◆ Chọn trong trình đơn **Insert > Scene**.



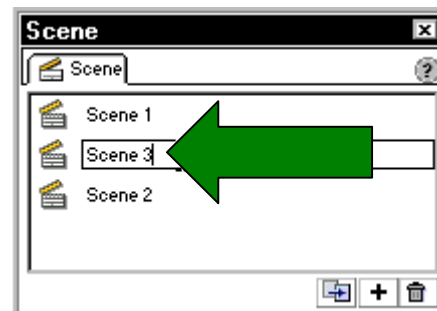
➤ **Xoá một Scene, thực hiện một trong những thao tác sau:**

- ◆ Nhấp chuột vào nút **Delete Scene** trong bảng Scene,
- hoặc
- ◆ Mở một Scene bạn muốn xóa và sau đó chọn trên trình đơn **Insert > Remove Scene**.



➤ **Thay đổi tên của Scene**

Nhấp đúp chuột vào tên của Scene trong bảng Scene và nhập vào tên mới.

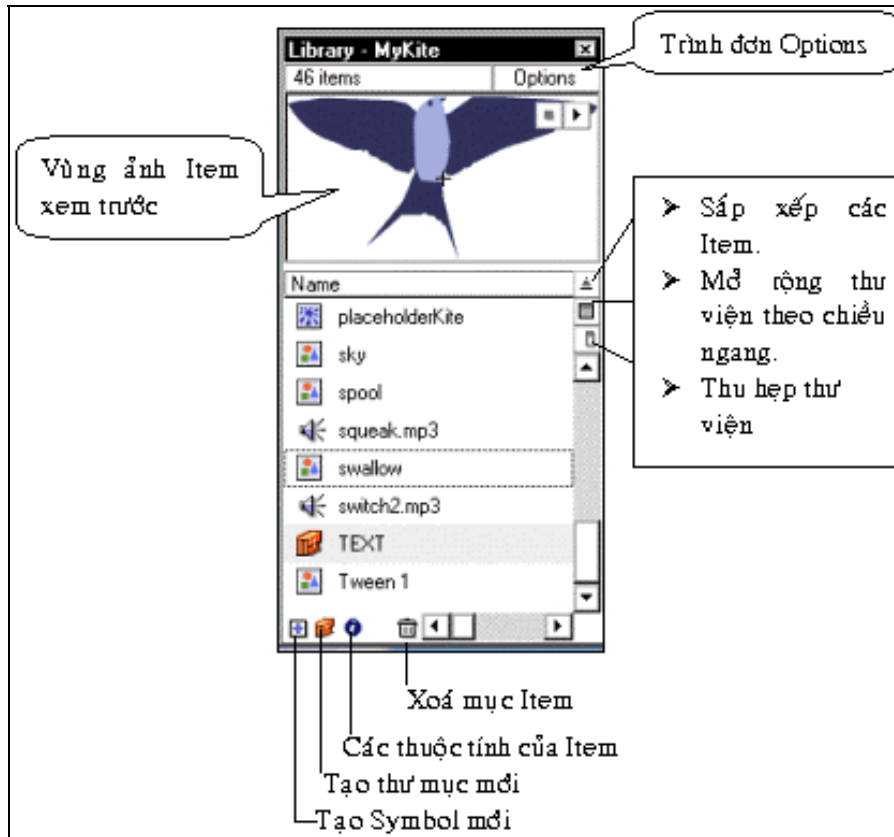


- **Sao chép một Scene** : Nhấp chuột vào nút Duplicate Scene trong bảng Scene.
- **Thay đổi trật tự của một Scene trong đoạn phim** : Kéo tên của Scene sang vị trí khác trong bảng Scene.

CÁCH DÙNG THƯ VIỆN LIBRARY

Thư viện trong Flash lưu lại các biểu tượng được tạo ra trong Flash và từ các chương trình khác đưa vào trong Flash. Chúng cho phép bạn xem và sắp xếp những file này khi làm việc. Cửa sổ Library hiển thị một thanh cuộn hiển thị danh sách các tên của những mục có trong thư viện. Biểu tượng kế bên tên của mục trong cửa sổ thư viện cho biết loại file của mục đó. Khi chọn một mục trong cửa sổ Library, ảnh nhỏ của mục xuất hiện trên đỉnh của cửa sổ Library. Nếu mục chọn là file ảnh hoặc file âm thanh, bạn có thể dùng nút Play trong cửa sổ xem trước Library hoặc Controller để xem trước mục chọn. Bạn có thể sắp xếp các mục trong thư viện. Các cột trong cửa sổ Library hiển thị tên, loại file, số lần được sử dụng trong file. Bạn có thể sắp xếp các mục trong cửa sổ Library theo bất kỳ cột nào. Cửa sổ Library có trình đơn Options với các tùy chọn hiệu chỉnh các mục trong thư viện. Để hiệu chỉnh các mục trong thư viện gồm có nhập file, có thể chọn các tùy chọn trong trình đơn Library Options. Bạn có thể cập nhật các file sau khi hiệu chỉnh và dùng tùy chọn Update trong trình đơn Library Options.

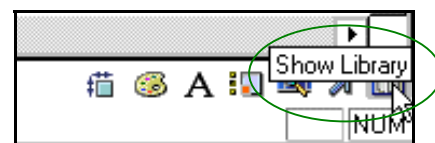
Bạn có thể mở thư viện của bất kỳ file Flash FLA nào trong khi bạn đang làm việc trong Flash để tạo các mục trong thư viện trở thành file có sẵn thành đoạn phim hiện hành. Bạn có thể tạo ra các thư viện tạm thời trong chương trình Flash. Ngoài ra thư viện có sẵn các nút, ảnh đồ họa, các Clip phim, âm thanh mà bạn có thể thêm vào đoạn phim trong Flash. Các thư viện tạm thời, bạn có thể tạo ra được hiển thị trong trình đơn **Window > Common Libraries**.



Bạn có thể xuất một thư viện sang địa chỉ URL nhằm tạo ra thư viện chia sẻ, cho phép bạn kết nối tài nguyên trong thư viện từ bất kỳ đoạn phim Flash nào.

Để hiển thị cửa sổ Library, bạn hãy thực hiện một trong những bước sau đây:

- ✓ Chọn trong trình đơn **Window > Library**.
Hoặc nhấp chuột vào nút Library trong thanh Launcher tại góc phải bên dưới của cửa sổ giao diện.

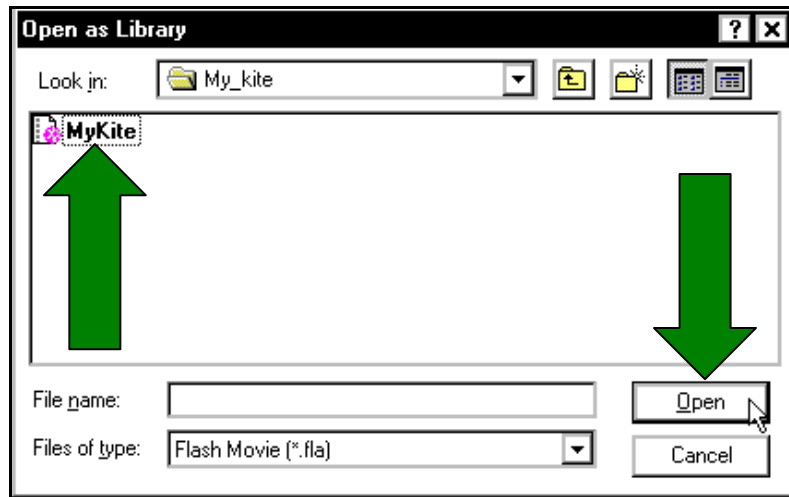


➤ **Cách dùng mục Item trong đoạn phim hiện hành :** Kéo mục Item trong cửa sổ Library vào vùng Stage. Mục Item đó được thêm vào trong Layer hiện hành.

1. Mở thư viện từ trong một file Flash.
2. Chọn trình đơn **File > Open as Library**.

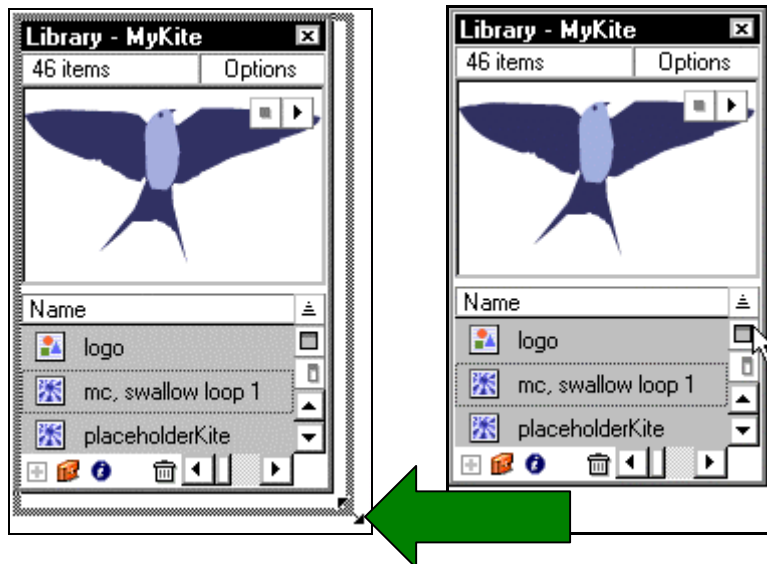
Chọn file Flash bạn muốn mở tại thư viện, sau đó nhấp chuột vào nút **Open**.

Cửa sổ của file được chọn mở trong đoạn phim hiện hành với tên của file đó xuất hiện ở phía trên cùng trong cửa sổ Library. Để sử dụng các mục có trong cửa sổ Library vào trong đoạn phim hiện hành, bạn chỉ việc kéo mục chọn đó và thả vào trong cửa sổ thư viện của đoạn phim hiện hành.

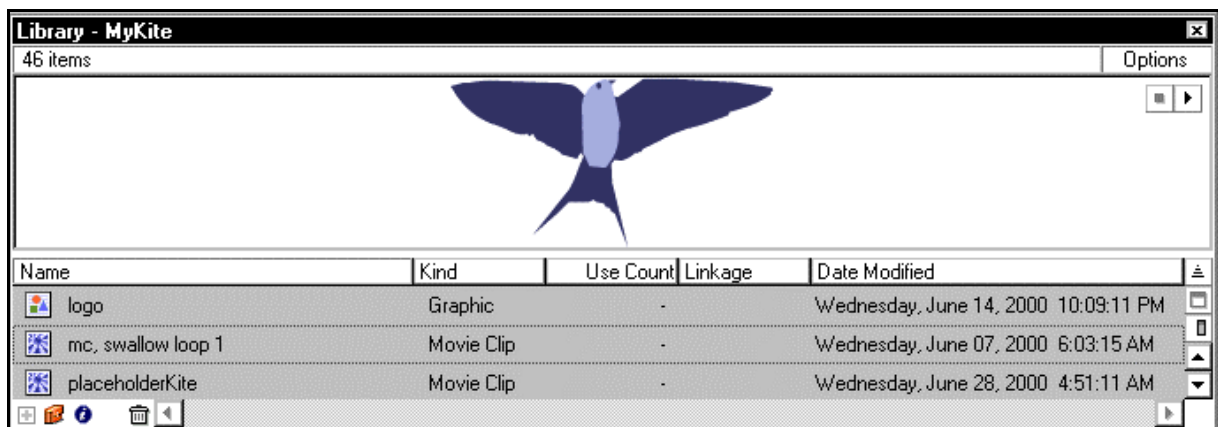


➤ Thay đổi kích thước cửa sổ Library, bạn hãy thực hiện một trong những thao tác sau đây

- ✓ Kéo chuột tại góc phải phía dưới trong cửa sổ thư viện Library.

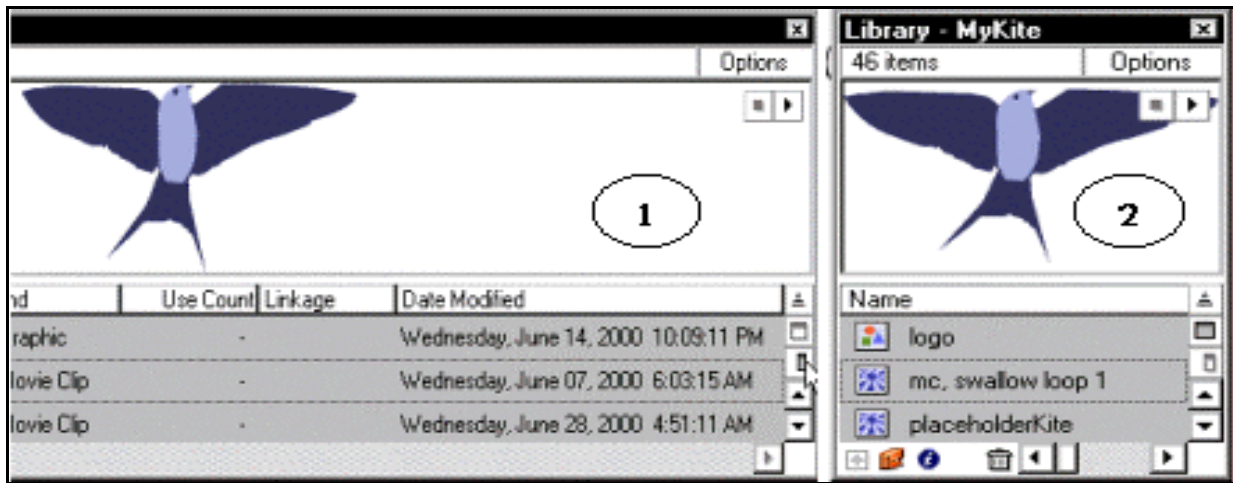


- ✓ Nhấp chuột vào nút Wide State để mở rộng cửa sổ Library nhằm hiển thị tất cả các cột trong cửa sổ.



Vùng cửa sổ Library xuất hiện rộng ra sau khi nhấp chuột vào nút Wide State

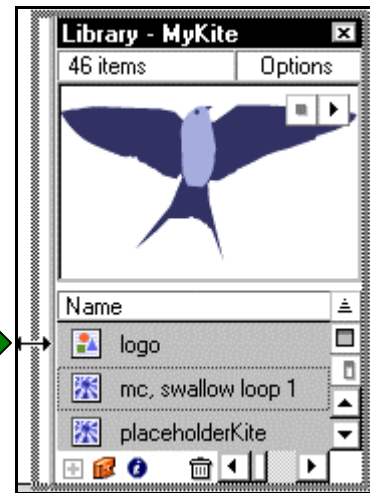
- ✓ Nhấp chuột vào nút Narrow State để làm giảm độ rộng của cửa sổ.



Khi nhấp chuột vào nút Narrow State (1), sau khi nhấp chuột vào nút Narrow State (2)

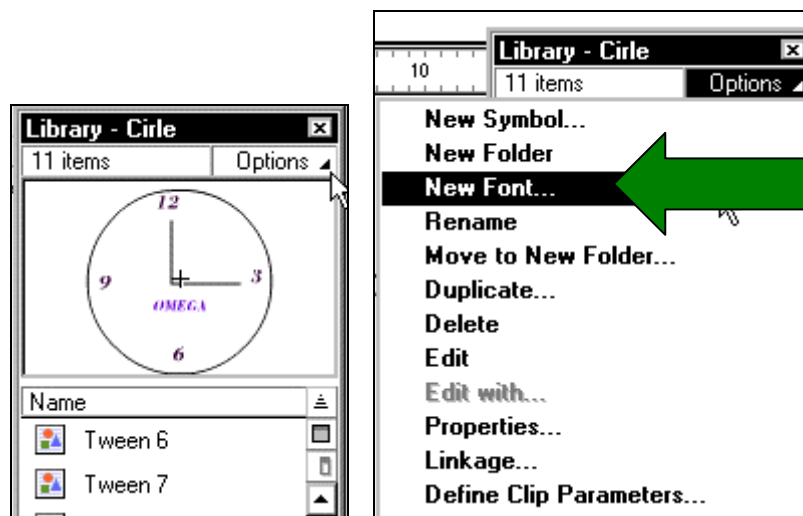
➤ **Thay đổi độ rộng của các cột**

- ✓ Đặt vị trí con trỏ chính giữa các tiêu đề của cột và kéo để thay đổi kích thước các cột. Bạn không thể thay đổi thứ tự của các cột này.



➤ **Sử dụng tùy chọn trong trình đơn Library Options**

- ✓ Nhấp chuột vào biểu tượng tam giác tại góc phải phía trên của cửa sổ Library để hiển thị trình đơn phụ Options.



Nhấp chuột vào nút Options để xuất hiện các tùy chọn có trong đó như hình trên

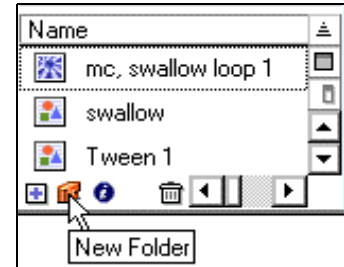
- ✓ Nhấp chuột vào một mục có trong trình đơn.

LÀM VIỆC VỚI CÁC THƯ MỤC TRONG CỬA SỔ LIBRARY

Bạn có thể sắp xếp các mục trong cửa sổ Library sử dụng các thư mục giống như chương trình Windows Explorer hoặc Macintosh Finder. Khi tạo ra một biểu tượng mới, nó được lưu lại vào trong thư mục được chọn. Nếu chưa chọn thư mục, biểu tượng này được lưu tại thư mục gốc của thư viện.

➤ **Cách tạo ra một thư mục mới**

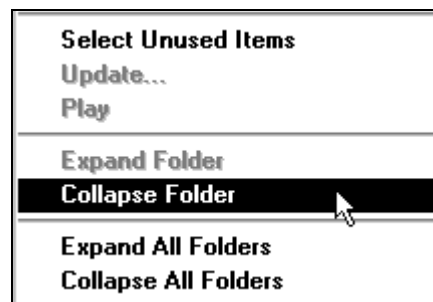
Nhấp chuột vào nút **New Folder** trong cửa sổ Library.



➤ **Di chuyển một mục giữa các thư mục :** Kéo nó từ một thư mục này sang một thư mục khác.

➤ **Mở hay đóng một thư mục, bạn hãy thực hiện một trong hai thao tác sau:**

- Nhấp đúp chuột vào trong thư mục đó.
- Chọn một thư mục và chọn Expand Folder hoặc Collapse Folder trong trình đơn Library Options.

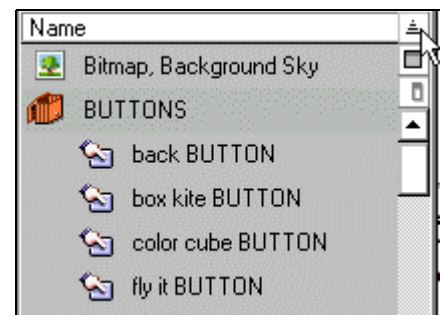


Nhấp chuột vào trình đơn Options, trình đơn Options xuất hiện

SẮP XẾP CÁC MỤC ITEM TRONG CỬA SỔ LIBRARY

Bạn có thể sắp xếp các mục này thành cột trong cửa sổ Library theo thứ tự bảng chữ cái. Việc sắp xếp các mục này cho phép bạn xem được các thư mục có liên quan với nhau. Các mục này được sắp xếp vào trong các thư mục.

➤ **Sắp xếp các mục trong cửa sổ Library :** Nhấp chuột vào đầu tiêu đề trong cột đó. Nhấp chuột vào nút tam giác để đảo ngược trật tự sắp xếp đó.



HIỆU CHỈNH CÁC MỤC TRONG LIBRARY

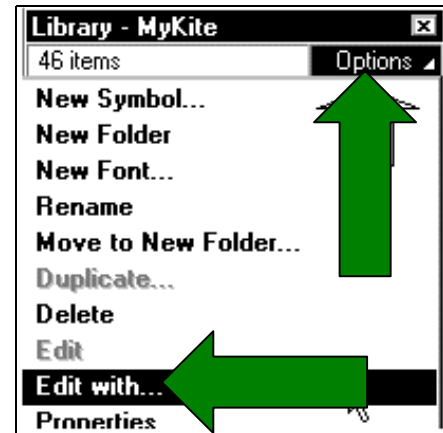
Bạn có thể hiệu chỉnh các mục trong thư viện trong Flash hoặc trong trường hợp các file nhập vào.

Cách hiệu chỉnh một mục trong thư viện

1. Chọn một mục trong cửa sổ Library.

2. Chọn một trong những tùy chọn có trong trình đơn Library Options:

- Chọn lệnh Edit để hiệu chỉnh một mục trong Flash.
- Chọn lệnh Edit With và chọn một chương trình để hiệu chỉnh mục chọn trong một chương trình bổ sung.

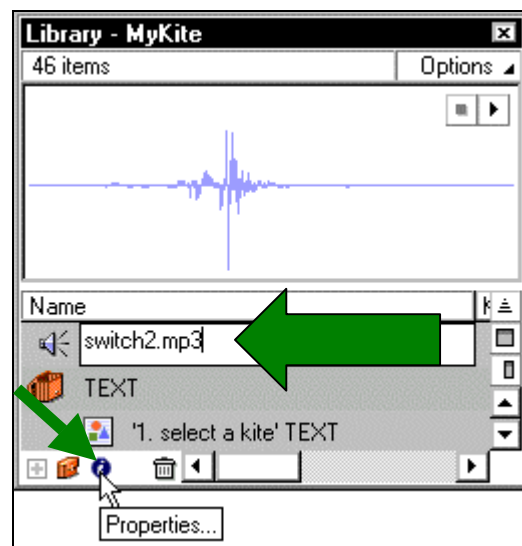
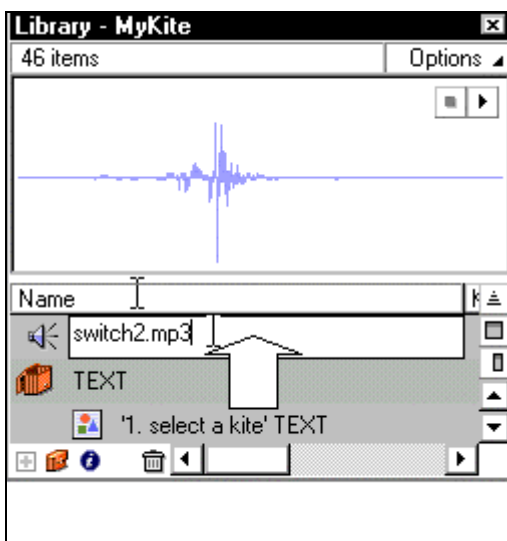


ĐỔI TÊN CÁC MỤC TRONG THƯ VIỆN

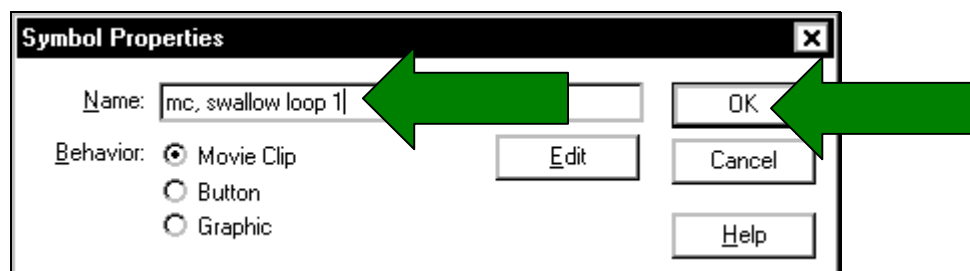
Bạn có thể đổi tên các mục có trong thư viện. Việc thay đổi tên của các mục trong thư viện của file nhập vào sẽ không làm thay đổi tên của file.

➤ **Cách đổi tên một mục trong thư viện, bạn hãy thực hiện một trong các bước sau:**

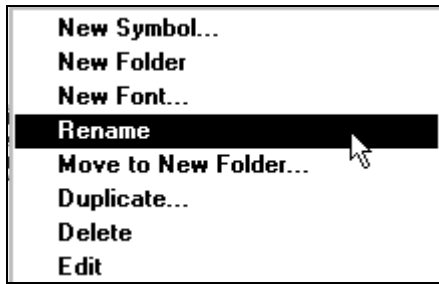
- ✓ Nhấp đúp chuột vào tên mục chọn và nhấp vào tên mới.



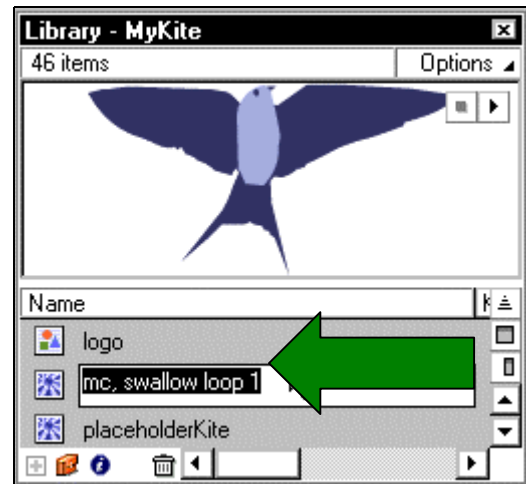
- ✓ Chọn một mục Item và nhấp chuột vào biểu tượng các thuộc tính tại bên dưới cửa sổ Library. Nhập vào tên mới trong hộp thoại Symbol Properties và sau đó nhấp chuột vào nút OK.



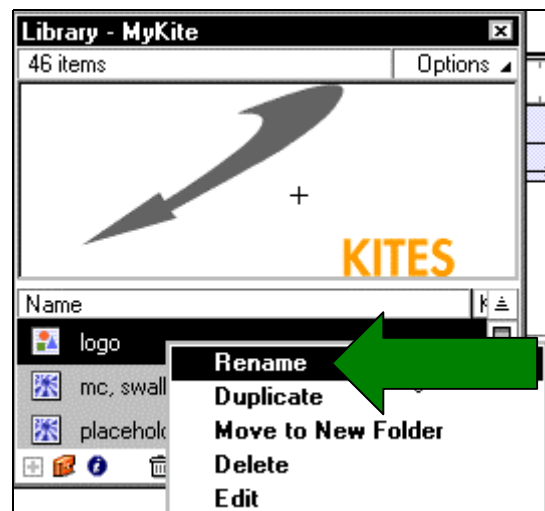
- ✓ Chọn một mục Item và chọn trong trình đơn Library Options lệnh Rename và sau đó nhập tên mới vào trong hộp thoại.



Chọn lệnh Rename trong trình đơn Options



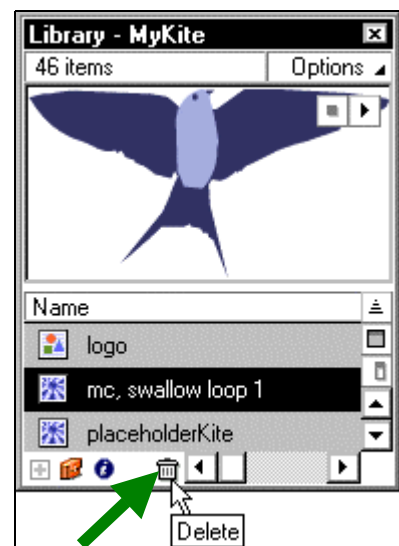
- ✓ Nhấp phải chuột (trong Windows) hoặc nhấp Control (trong Macintosh) tại item và chọn lệnh Rename trong trình đơn ngữ cảnh, và sau đó nhập tên mới vào vùng văn bản.



XOÁ CÁC MỤC ITEM TRONG THƯ VIỆN

Khi bạn xoá một mục Item khỏi thư viện, tất cả các Instance hoặc các Occurrence (sự kiện) của một mục Item trong đoạn phim cũng bị xoá. Cột Use Count trong cửa sổ Library cho biết Item đó đang trong tình trạng dùng hay không.

- **Xoá một mục Item trong thư viện:** Chọn một mục Item và nhấp chuột vào biểu tượng hộp rác (🗑️) ở bên dưới cửa sổ Library.



TÌM CÁC MỤC ITEM CHƯA DÙNG TRONG THƯ VIỆN

Để làm giảm kích thước của file FLA trong Flash, bạn có thể xác định các mục Item chưa dùng đến trong thư viện và xoá. Tuy nhiên, không cần thiết để xoá các mục Item chưa dùng đến trong thư viện để làm giảm kích thước file SWF của đoạn phim trong Flash vì các mục Item chưa dùng trong thư viện không có file SWF.

➤ **Tìm các mục Item chưa dùng trong thư viện:**

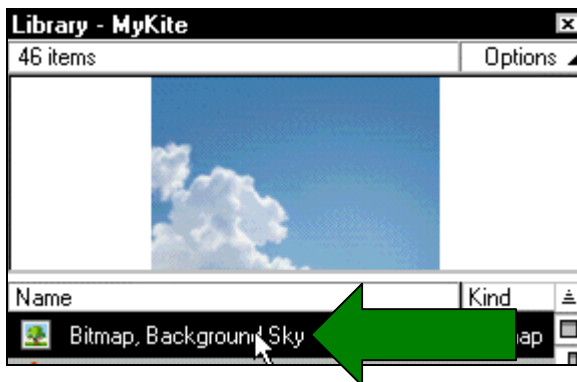
- Chọn **Select Unused Items** trong trình đơn Library Options.
- Sắp xếp các mục trong thư viện bằng cách dùng cột Use Count. Bạn có thể xem mục “ *Cách sắp xếp các mục Item trong cửa sổ Library*”.



CẬP NHẬT CÁC FILE NHẬP VÀO TRONG CỬA SỔ LIBRARY

Nếu bạn dùng một trình soạn thảo mở rộng để hiệu chỉnh file bạn vừa nhập vào Flash như file ảnh Bitmap hoặc file âm thanh, bạn có thể cập nhật các file trong Flash mà không cần nhập lại.

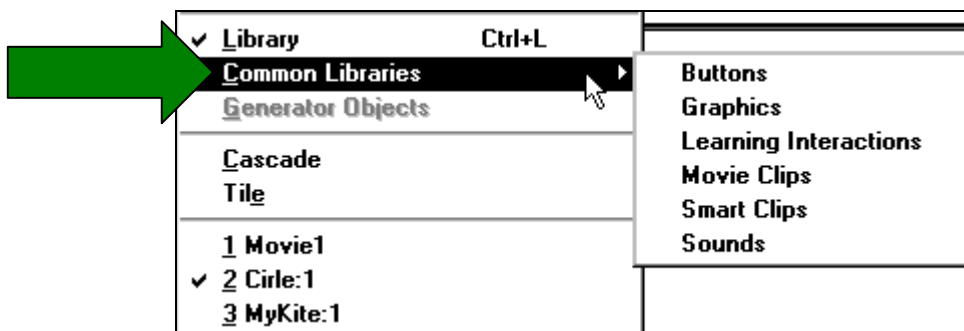
- **Cách cập nhật file vừa nhập vào :** Chọn một file nhập vào trong cửa sổ Library và chọn lệnh Update trong trình đơn Library Options.



Chọn file ảnh cần nhập vào sau đó chọn trong trình đơn ngữ cảnh lệnh Update

LÀM VIỆC VỚI CÁC THƯ VIỆN CHUNG (COMMON LIBRARY)

Bạn có thể dùng các thư viện được cài đặt sẵn có trong Flash như các nút tạo ra các biểu tượng, các nút hoặc âm thanh cho đoạn phim của bạn. Ngoài ra bạn cũng có thể tạo ra các thư viện tạm thời trong chương trình Flash mà sau đó bạn có thể dùng chúng trong bất kỳ đoạn phim nào bạn tạo ra. Tất cả những loại thư viện này được hiển thị trong trình đơn phụ **Window > Common Libraries**.



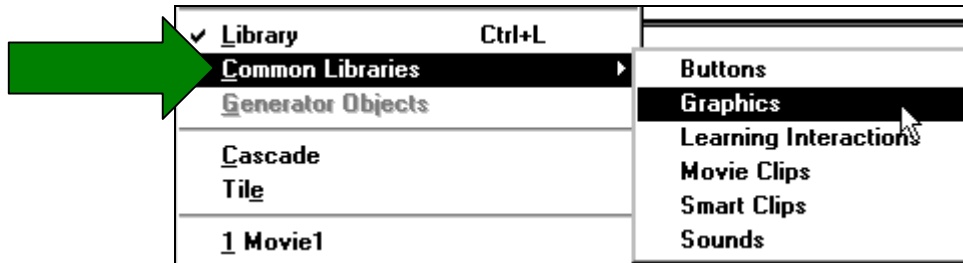
- **Cách tạo ra một thư viện tạm thời trong chương trình Flash của bạn:**

- Tạo một file Flash với một thư viện chứa các biểu tượng mà bạn muốn đặt chúng vào thư viện tạm thời.

- Đặt file Flash vào trong thư mục Libraries trong thư mục chương trình Flash trong đĩa cứng của bạn

➤ **Cách dùng một mục từ thư viện chung trong đoạn phim:**

- Chọn trong trình đơn **Window > Common Libraries** và chọn một thư viện có trong trình đơn phụ.



- Kéo một mục Item từ thư viện chung vào trong thư viện của đoạn phim hiện hành.

CÁCH DÙNG CÁC THƯ VIỆN CHIA SẺ (SHARED LIBRARY)

Bạn có thể tạo ra các thư viện chia sẻ (Shared Library) để truy cập từ một thư viện trong nhiều đoạn phim Flash khác nhau. Bạn phải xác định Shared library truy cập trong một phim sau đó liên kết chúng sang những đoạn phim khác. Khi bạn liên kết một mối truy cập trong Shared Library, mỗi truy cập có thể chuyển đến một file bên ngoài nhưng file truy cập không được thêm vào đoạn phim. Cách dùng Shared Library có thể tối ưu hoá vùng làm việc và đoạn phim có thể được truy cập theo nhiều cách khác nhau. Ví dụ, bạn có thể dùng Shared Library để thực hiện các bước sau:

- Chia sẻ một file âm thanh qua một chỗ.
- Chia sẻ một biểu tượng font qua nhiều chỗ.
- Cung cấp một nguồn đơn lẻ cho các thành phần chuyển động được dùng qua nhiều Scene hoặc đoạn phim.
- Tạo ra thư viện nguồn trọng tâm dùng để xem lại các điều khiển và các Track (rãnh ghi).

TẠO VÀ LIÊN KẾT ĐẾN CÁC NGUỒN TÀI NGUYÊN ĐƯỢC CHIA SẺ

Tạo ra một Shared Library mà bạn có thể dùng với các đoạn phim khác, bạn phải xác định các thuộc tính kết nối cho các mục Item trong thư viện của một đoạn phim. Khi lưu đoạn phim, Shared Library cũng được lưu với file FLA.

Để dùng các tài nguyên trong một thư viện Shared Library trong đoạn phim khác, hãy chọn trên trình đơn **File > Open As Shared Library** trong đoạn phim hiện hành, và chọn file Shared Library muốn dùng.

Thư viện Shared Library mở một cửa sổ thư viện trong đoạn phim hiện hành. Khi đó bạn có thể thêm các nguồn tài nguyên vào đoạn phim hiện hành để tạo ra các kết nối đến nguồn tài nguyên đó. Bạn phải gửi một Shared Library lên trang Web cho đoạn phim mà kết nối đến Shared Library nhằm hiển thị các nguồn tài nguyên được kết nối.

Cách gửi một Shared Library lên trang Web

Bạn xuất đoạn phim mà bạn tạo Shared Library. Thủ tục này gửi Shared Library đến URL nơi mà đoạn phim SWF ở đó. (Bạn có thể xác định vị trí khác cho Shared Library nếu bạn muốn). Khi bạn xem một đoạn phim trong Flash mà có chứa các kết nối đến nguồn tài nguyên chia sẻ, đoạn phim này truy cập đến Shared Library từ vị trí của nó trên trang Web và hiển thị các nguồn tài nguyên chia sẻ. Đoạn phim tải xuống toàn bộ file trong Shared Library khi nó đến frame đầu tiên chứa các nguồn tài nguyên kết nối. (Nếu đoạn phim chứa các nguồn tài nguyên kết nối từ nhiều Shared Library, mỗi Shared Library sẽ được tải xuống độc lập khi nguồn tài nguyên đầu tiên trong Shared Library xảy ra).

Nếu việc tải Shared Library xuống bị lỗi, đoạn phim sẽ không chạy nữa, bạn nên giữ các Shared Library với kích thước nhỏ để việc tải xuống dễ dàng hơn.

Xác định các nguồn tài nguyên trong Shared Library

Bạn có thể dùng hộp thoại Symbol Linkage để gán các thuộc tính liên kết tồn tại trong mục Item tại thư viện để xác định các mục Item như là các nguồn tài nguyên Shared Library. Sau khi bạn gán các thuộc tính liên kết đến các nguồn tài nguyên chia sẻ, bạn phải lưu thành file đoạn phim mà bạn xác định là có dùng nguồn tài nguyên chia sẻ lại để làm cho các nguồn tài nguyên này có sẵn liên kết đến các đoạn phim khác trong Flash.

Ngoài ra bạn cũng có thể dùng hộp thoại Symbol Linkage để gán một tên định danh cho một đoạn phim Movie Clip hoặc một file âm thanh mà bạn muốn xem dùng method (phương thức) attachMovie hoặc attachSound.

Cách xác định một nguồn tài nguyên Shared Library

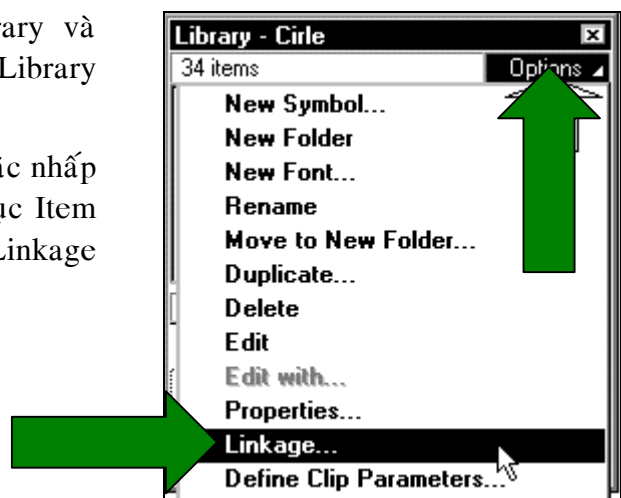
Trước hết bạn hãy mở một đoạn phim, sau đó chọn trong trình đơn **Window > Library** hoặc nhấp chuột vào nút Library trên thanh Launcher (tại góc phải dưới trong giao diện cửa sổ chương trình) để hiển thị cửa sổ Library nếu nó chưa hiển thị.



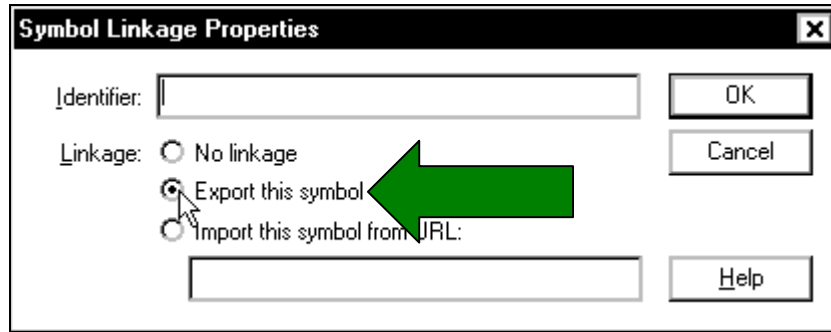
Nhấp chuột vào nút Show Library bên dưới cửa sổ

Chọn một trong những thao tác sau:

- Chọn một mục Item trong cửa sổ Library và chọn lệnh Linkage từ trong trình đơn Library Options.
- Nhấp phải chuột (trong Windows) hoặc nhấp Control (trong Macintosh) tại một mục Item trong cửa sổ Library và chọn lệnh Linkage trong trình đơn ngữ cảnh.

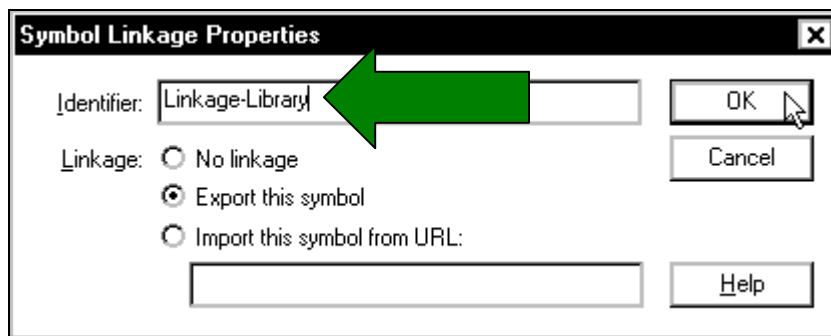


3. Trong hộp thoại **Symbol Linkage Properties**, chọn **Export this symbol**.



4. Trong vùng văn bản Identifier, nhập một tên định danh cho biểu tượng. (Tên định danh không có khoảng trắng).

5. Sau đó nhấp chuột vào nút OK.



6. Lưu đoạn phim lại.

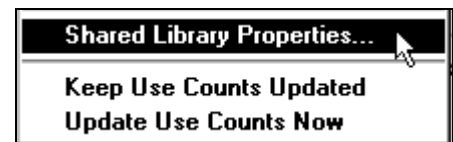
GỬI MỘT SHARED LIBRARY ĐẾN MỘT URL

Một thư viện Shared Library phải được gửi đến một URL như là một file SWF để cho các nguồn tài nguyên chia sẻ xuất hiện trong đoạn phim kết nối đến nguồn tài nguyên.

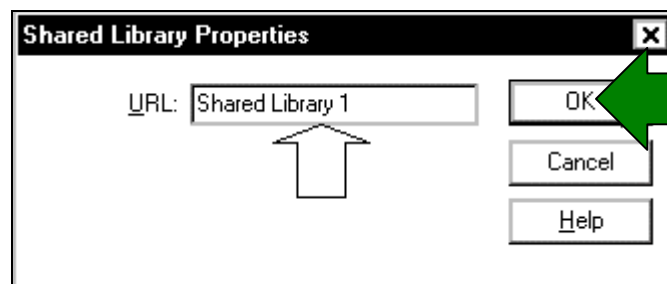
Bạn không phải xác định một URL cho một Shared Library để nhập cả thư viện và file SWF lại. Tuy nhiên, bạn có thể xác định một URL khác cho một file Shared Library để đặt thư viện vào trong vị trí khác.

➤ Cách xác định một URL cho một Shared Library

- ✓ Trong cửa sổ Library, chọn lệnh Shared Library Properties từ trong trình đơn Library Options.



- ✓ Trong hộp thoại Shared Library Properties, nhập tên URL nơi bạn muốn Shared Library ở đó.



✓ Nhấp chuột vào nút OK

Liên kết đến nguồn tài nguyên trong một Shared Library

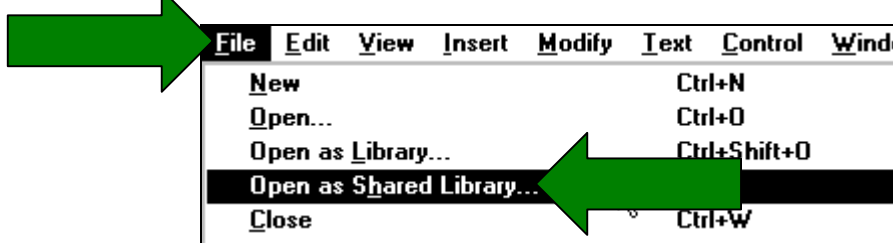
Để kết nối đến các nguồn tài nguyên từ trong đoạn phim Flash, bạn hãy mở thư viện Shared Library và thêm vào các mục Item từ trong Shared Library đến thư viện của đoạn phim hiện hành.

Tạo ra các mối liên kết đến nguồn tài nguyên chia sẻ, bạn mở file FLA cho Shared Library. Không cần thiết để Shared Library thành một file SWF để tạo ra các mối liên kết đến các nguồn tài nguyên được chia sẻ.

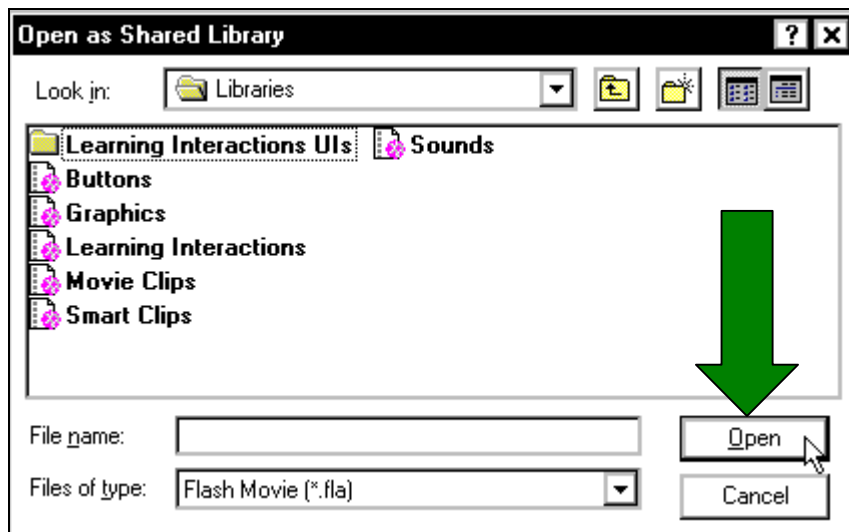
Chú ý : Để xem các nguồn tài nguyên liên kết khi kiểm tra một đoạn phim hoặc hiển thị các nguồn tài nguyên liên kết khi xem đoạn phim được tạo ra, trước hết phải tạo ra file SWF cho Shared Library.

➤ **Để kết nối một nguồn tài nguyên đến một Shared Library**

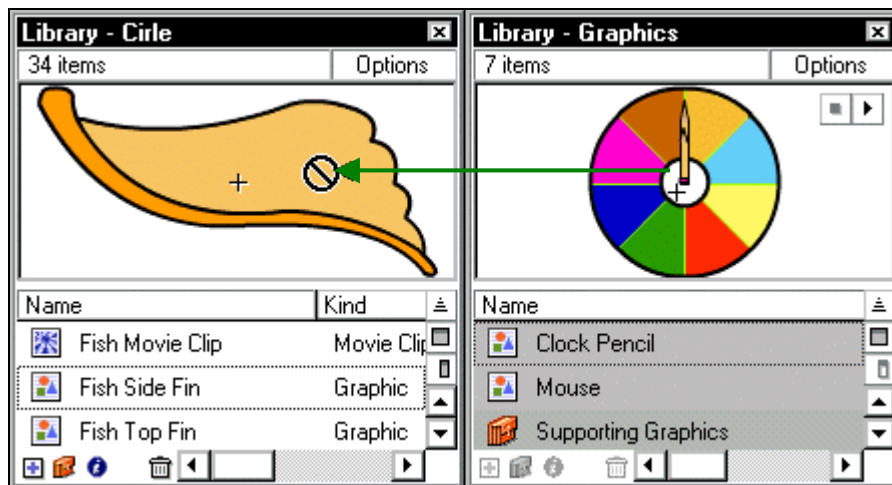
1. Bạn hãy mở một file đoạn phim, sau đó chọn trên trình đơn **File > Open as Shared Library**.



2. Chọn thư viện chia sẻ mà bạn muốn mở và nhấp chuột vào nút Open. Thư viện Shared Library mở một cửa sổ Library trong đoạn phim hiện hành. Các lệnh và các nút trong trình đơn Options tại cửa sổ Shared Library bị mờ đi cho biết những tùy chọn đó chưa được dùng đến.



3. Kết nối nguồn tài nguyên từ thư viện Shared Library đến đoạn phim hiện hành, thực hiện một trong những thao tác sau:
 - Kéo nguồn tài nguyên từ trong thư viện Shared Library vào trong thư viện của đoạn phim hiện hành.



Kéo mục Clock Pencil trong thư viện Library Graphics sang thư viện hiện hành Library Circle

- Kéo nguồn tài nguyên từ trong thư viện Shared Library vào trong Stage. Bây giờ tên của nguồn tài nguyên vừa chọn xuất hiện trong thư viện của đoạn phim hiện hành. Nguồn tài nguyên này được kết nối đến đoạn phim hiện hành như là một file bên ngoài. File này không được thêm vào đoạn phim hiện hành.

CÁCH DÙNG MOVIE EXPLORER

Movie Explorer cung cấp một phương pháp dễ dàng giúp bạn xem và sắp xếp nội dung của đoạn phim và chọn các thành phần thay đổi trong đoạn phim. Nó tạo ra nhiều đặc tính sắp xếp hợp lý trong vùng làm việc để tạo ra đoạn phim.

Chẳng hạn như, bạn có thể dùng Movie Explorer để thực hiện những công việc sau:

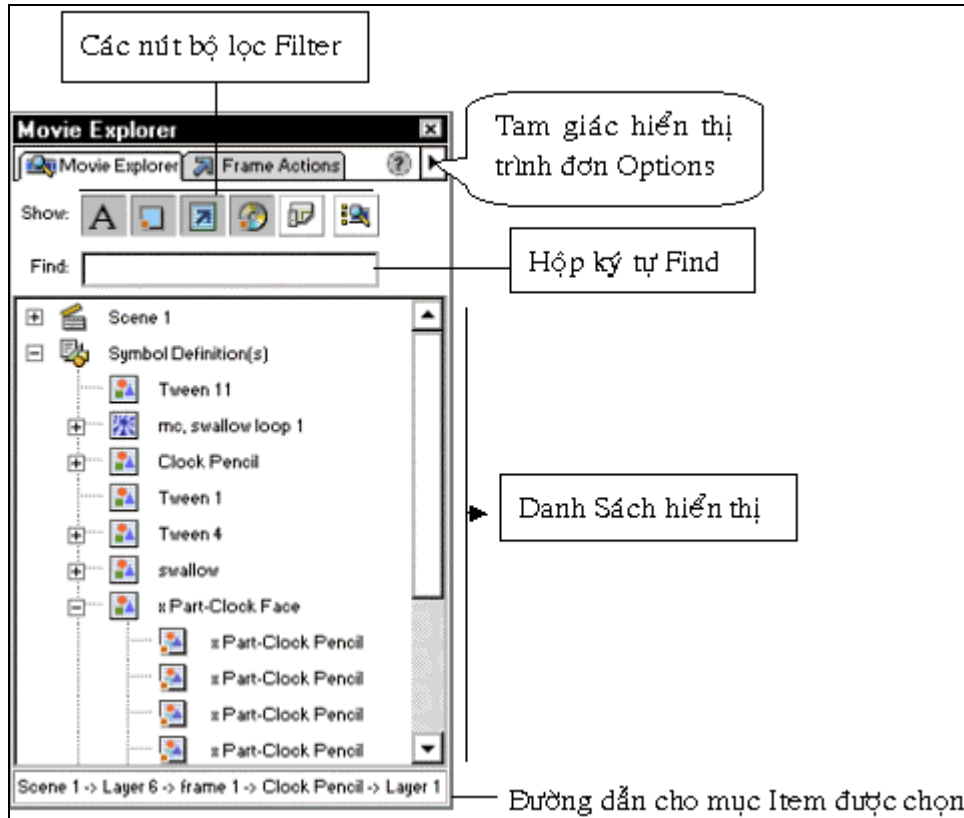
- ✓ Tìm kiếm tên của một thành phần trong đoạn phim.
- ✓ Hiện thị bảng các thuộc tính cho một thành phần được chọn để thực hiện những thay đổi.
- ✓ Làm quen với cấu trúc của một đoạn phim trong Flash được chuyên viên thiết kế khác tạo ra.
- ✓ Tìm tất cả các Instance của một Symbol hay một Action đặt biệt.
- ✓ Thay thế tất cả các sự kiện của một font bằng font khác.
- ✓ Xem tên cặp giá trị cho Macromedia Generator Objects.
- ✓ Sao chép đoạn văn bản sang Clipboard và dán vào trong trình soạn thảo bên ngoài giúp cho việc kiểm lỗi chính tả.

Movie Explorer có một danh sách hiển thị, một danh sách của nội dung đoạn phim được sắp xếp như một cây có thứ tự. Bạn có thể chọn các loại trong mục Item trong đoạn phim được hiển thị tại Movie Explorer, chọn từ văn bản, ảnh đồ họa, nút, đoạn phim Movie Clip, Actions, các file được nhập vào và Generator Objects.

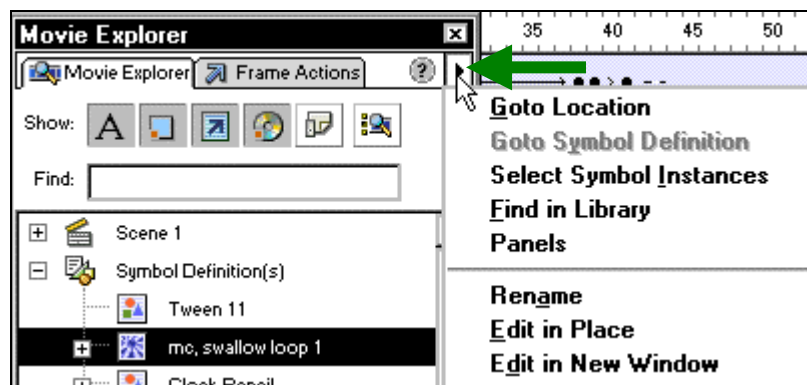
Bạn có thể hiển thị các loại được chọn như các thành phần đoạn phim (Scenes), Symbol Definition hoặc cả hai. Bạn có thể mở rộng và thu bớt cây định hướng (Navigation Tree) này.

Movie Explorer có một trình đơn tùy chọn Options và trình đơn ngữ cảnh với các tùy chọn để thực hiện các điều khiển các mục Item được chọn hay thay đổi hiển thị trong Movie Explorer.

Trình đơn tùy chọn Options này là hình tam giác nằm tại góc phải phía trên Movie Explorer.



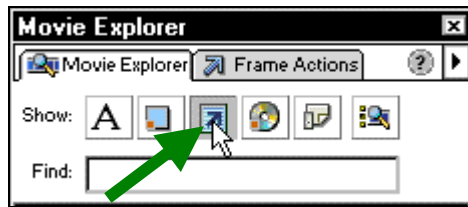
Bảng Movie Explorer



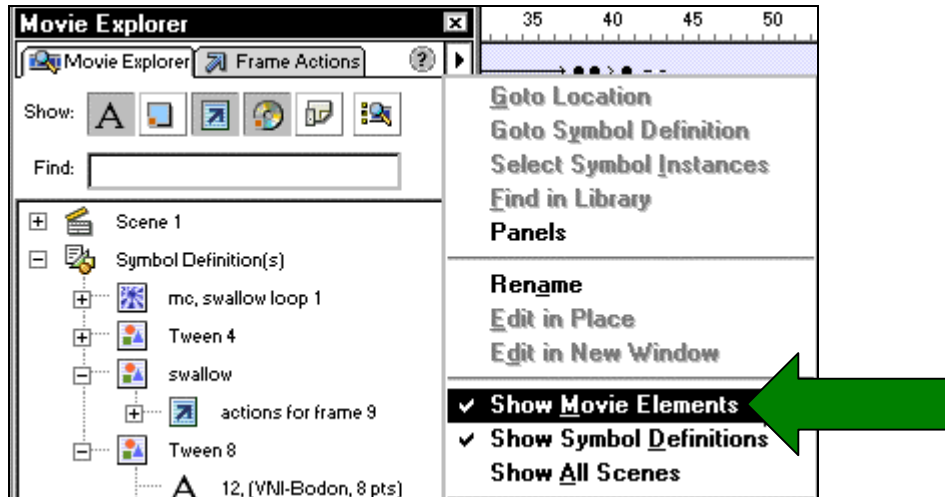
Trình đơn tùy chọn Options

Để hiển thị bảng Movie Explorer, bạn hãy chọn trên trình đơn **Window > Movie Explorer**. Để lọc các thành phần hiển thị trong Movie Explorer:

- ✓ Nhấp chuột vào một hoặc nhiều nút bộ lọc Filter sang bên phải của tùy chọn Show để hiển thị đoạn văn bản, Symbol, ActionScript, các file được nhập vào hay frame và Layer. Bạn có thể tùy chọn các mục để hiển thị bằng cách nhấp chuột vào nút Customize. Chọn các tùy chọn trong vùng Show của hộp thoại Movie Explorer Settings để hiển thị các thành phần đó.

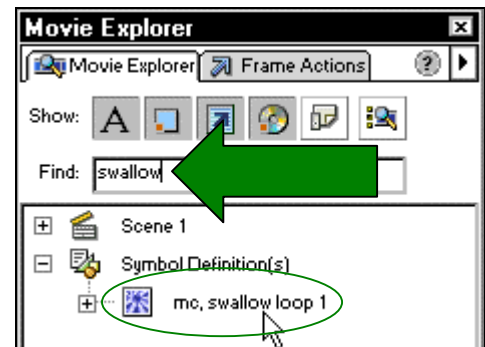


- ✓ Từ trong trình đơn bậc lên tại góc phải phía trên trong Movie Explorer, hãy chọn lệnh Show Movie Elements để hiển thị các mục trong Scene và chọn lệnh Show Symbol Definitions để hiển thị các thông tin về các biểu tượng. (Cả hai tùy chọn này có thể kích hoạt được cùng lúc).



➤ **Tìm kiếm một mục Item dùng hộp ký tự Find**

Trong hộp ký tự Find, nhập tên của mục Item, tên font, chuỗi ActionScript, số lượng frame hoặc tên Generator Object hay cặp giá trị. Đặc tính hộp **Find** tìm kiếm tất cả các mục Item hiện hành có trong Movie Explorer.



➤ **Chọn một mục Item trong Movie Explorer**

Nhấp chuột vào Item trong cây định hướng. Bạn có thể nhấn phím Shift và nhấp chuột để chọn nhiều mục Item.



Việc chỉ đường dẫn đầy đủ cho các mục được chọn xuất hiện tại vùng ngang bên dưới trong bảng Movie Explorer. Việc chọn một Scene trong Movie Explorer hiển thị frame đầu tiên của Scene đó trong Stage.

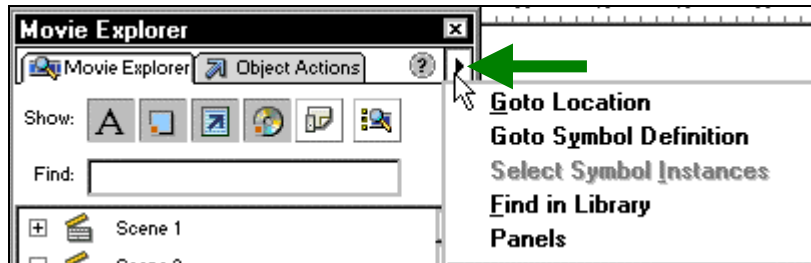


Việc chọn một thành phần trong Movie Explorer sẽ chọn thành phần đó vào trong Stage nếu Layer đó chứa thành phần không bị khoá.

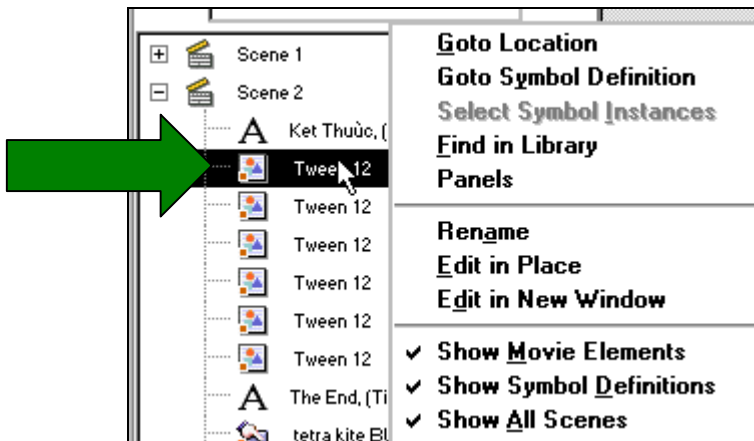
Cách dùng trình đơn dọc và các lệnh trong trình đơn ngữ cảnh tại Movie Explorer:

1. Thực hiện một trong hai bước sau:

- ◆ Nhấp chuột vào tam giác tại góc phải trên trong Movie Explorer để hiển thị trình đơn tùy chọn.



- ◆ Nhấp vào một mục Item và nhấp phải chuột (trong Windows) hoặc nhấp Control (trong Macintosh) trong cây định hướng tại Movie Explorer .



2. Chọn một lệnh tùy chọn có trong trình đơn:

- ◆ Lệnh **Goto Location** nhảy đến Layer, Scene hoặc frame được chọn trong đoạn phim.
- ◆ Lệnh **Goto Symbol Definition** nhảy đến Symbol Definition cho một biểu tượng được chọn trong vùng Movie Elements của Movie Explorer. Symbol Definition liệt kê tất cả các file cùng với biểu tượng của file đó. (Tùy chọn Show Symbol Definitions phải được chọn).
- ◆ Lệnh **Select Symbol Instances** nhảy đến Scene có chứa các Instance của một biểu tượng được chọn trong vùng Symbol Definitions của Movie Explorer. (Tùy chọn Show Movie Elements phải được chọn.)
- ◆ Lệnh **Find in Library** vùng sáng các biểu tượng được chọn trong thư viện của đoạn phim (Flash sẽ mở cửa sổ thư viện Library nếu nó chưa hiển thị). Các thuộc tính mở ra các bảng thích hợp cho thành phần được chọn. (một số thành phần có thể có nhiều hơn một bảng kết hợp với chúng).
- ◆ Lệnh **Rename** cho phép bạn nhập vào tên mới cho một thành phần được chọn.

- Lệnh **Edit in New Window** cho phép bạn hiệu chỉnh một biểu tượng mới trong cửa sổ mới.
- Lệnh **Show Movie Elements** hiển thị các thành phần có trong đoạn phim, sắp xếp vào trong các Scene.
- Lệnh **Show Symbol Definitions** hiển thị tất cả các thành phần cùng với biểu tượng của nó.
- Lệnh **Collapse Branch** thu nhỏ cây định hướng tại một thành phần được chọn.
- Lệnh **Copy Text to Clipboard** sao chép đoạn văn bản vào trong Clipboard. Bạn có thể dán đoạn văn bản vào trong chương trình soạn thảo bên ngoài cho việc kiểm tra lỗi chính tả hay các cách hiệu chỉnh khác.

<p>Goto Location Goto Symbol Definition Select Symbol Instances Find in Library Panels</p>
<p>Rename Edit in Place Edit in New Window</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> Show Movie Elements <input checked="" type="checkbox"/> Show Symbol Definitions <input checked="" type="checkbox"/> Show All Scenes</p>
<p>Copy Text to Clipboard Cut Copy Paste Clear</p>
<p>Expand Branch Collapse Branch Collapse Others</p>
<p>Print...</p>

- Lệnh **Cut**, **Copy**, **Paste** và **Clear** thực thi những chức năng thông thường trong một thành phần được chọn. Thay đổi một mục trong danh sách hiển thị biến đổi thành phần tương thích trong đoạn phim.
- Lệnh **Expand Branch** mở rộng cây định hướng tại thành phần được chọn.
- Lệnh **Collapse Others** thu nhỏ các cảnh trong cây định hướng không có thành phần được chọn.
- Lệnh **Print** in ra danh sách hiện hành hiển thị trong Movie Explorer.

VÙNG XEM STAGE

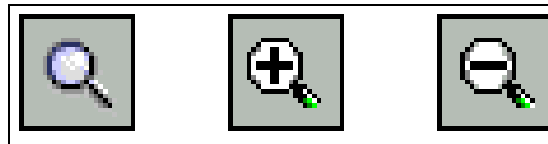
Thay đổi vùng xem Stage, bạn có thể thay đổi mức độ phóng đại hoặc di chuyển vùng Stage trong vùng làm việc Flash. Bạn có thể hiệu chỉnh vùng xem trong Stage bằng cách sử dụng các lệnh trong trình đơn View.

ĐỘ PHÓNG ĐẠI

Bạn có thể xem toàn bộ vùng Stage trên màn hình hay một vùng vẽ đặc biệt ở độ phóng đại lớn bằng cách thay đổi độ phóng đại. Độ phóng đại lớn nhất phụ thuộc vào độ phân giải của màn hình và kích thước của đoạn phim.

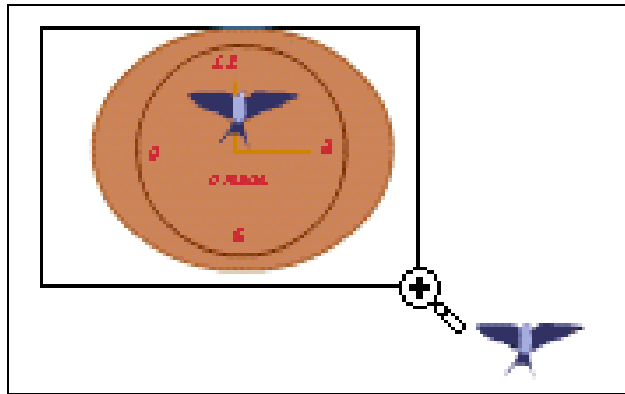
Để thu hay phóng vùng xem Stage dùng các kỹ thuật sau đây:

- Phóng to tại một thành phần nào đó, chọn công cụ Zoom và nhấp chuột vào thành phần đó. Bạn có thể chuyển đổi công cụ Zoom giữa chế độ phóng to và thu nhỏ dùng chức năng Enlarge (phóng to) hoặc Reduce (thu nhỏ) hoặc nhấn giữ phím Alt (trong Windows) hay phím Option (trong Macintosh).

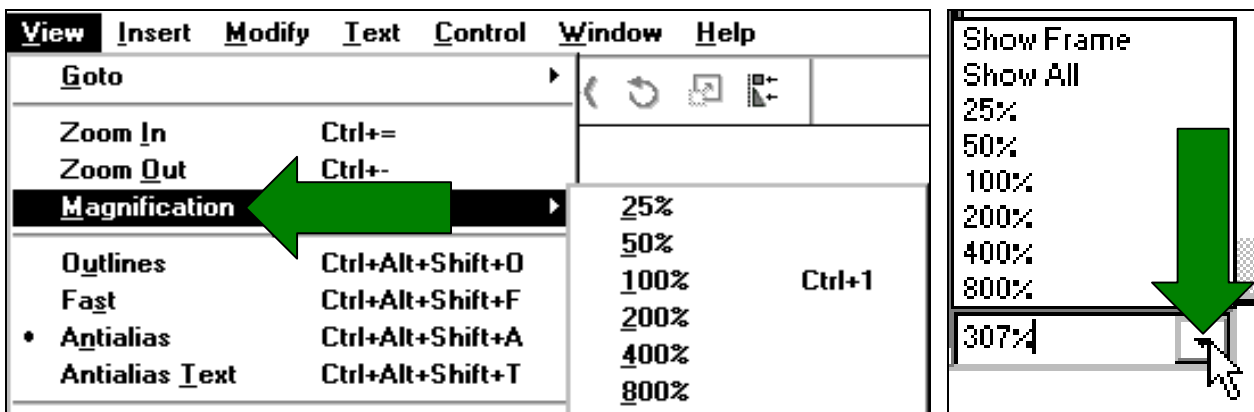


Công cụ Zoom

- Phóng to một vùng đặc biệt bằng cách vẽ một vùng chọn hình chữ nhật bằng công cụ Zoom. Flash thiết lập độ phóng đại để lấp đầy cửa sổ.



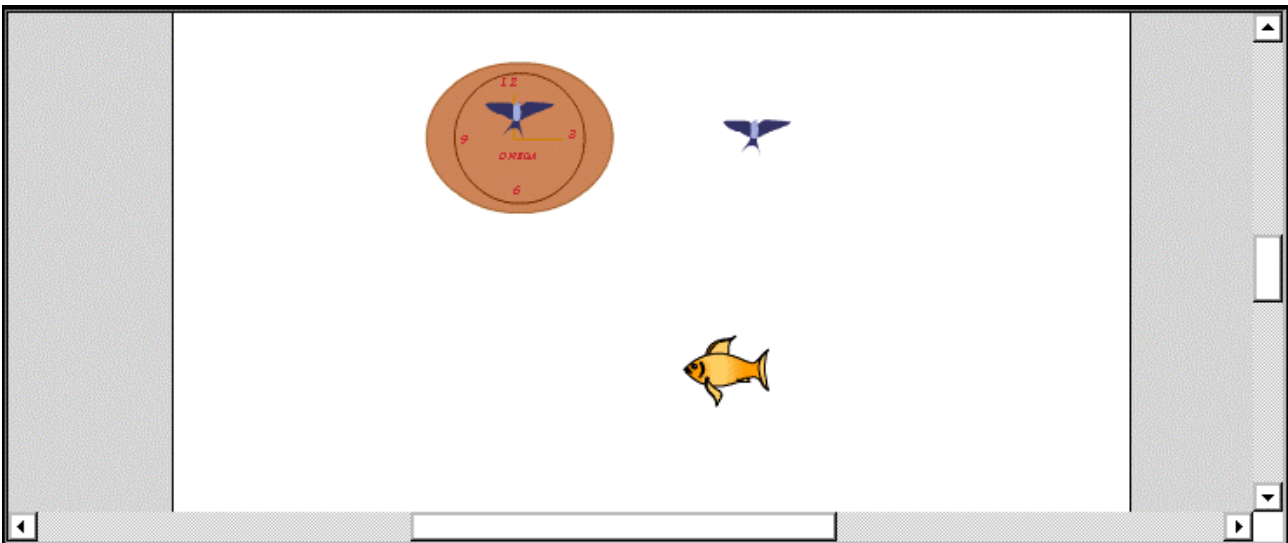
- Phóng to hay thu nhỏ vùng Stage hoàn toàn, chọn trong trình đơn **View > Zoom In** hay **View > Zoom Out**.
- Phóng to hay thu nhỏ theo tỉ lệ phần trăm đặc biệt, bạn hãy chọn trên trình đơn **View > Magnification** và chọn một tỉ lệ phần trăm thích hợp có trong trình đơn phụ hoặc chọn một tỉ lệ phần trăm tại điều khiển Zoom ở góc trái phía dưới trong cửa sổ chương trình.



Chọn lệnh Zoom trong trình đơn View và tại điều khiển từ cửa sổ

- Hiển thị nội dung của frame hiện hành, chọn trên trình đơn **View > Magnification > Show All** hoặc chọn **Show All** trong điều khiển Zoom tại góc trái phía dưới trong cửa sổ chương trình. Nếu một Scene trống, vùng Stage được hiển thị hoàn toàn.
- Hiển thị toàn vùng Stage, chọn trên trình đơn **View > Magnification > Show Frame** hoặc chọn lệnh **Show**.
- Chọn lệnh Frame từ trong điều khiển **Zoom** tại góc trái dưới của cửa sổ chương trình.
- Hiển thị vùng làm việc xung quanh vùng Stage, bạn hãy chọn trên trình đơn **View > Work Area**. Vùng làm việc được hiển thị trong vùng màu xám.

Dùng lệnh **Work Area** để xem các thành phần trong một Scene chỉ một phần hoặc hoàn toàn bên ngoài Stage. Ví dụ, có một con chim bay vào trong một frame, bạn sẽ xác định vị trí đầu tiên của con chim là từ bên ngoài vùng Stage trong vùng làm việc.



Vùng làm việc với vùng Stage là Work Area

DI CHUYỂN VÙNG XEM STAGE

Khi vùng Stage được phóng đại, bạn không thể xem tất cả các thành phần có trong vùng Stage. Công cụ Hand cho phép di chuyển vùng Stage để thay đổi vùng xem mà không cần phải thay đổi độ phóng đại.

➤ Di chuyển vùng xem stage

- Chọn công cụ Hand. Để chuyển đổi tạm thời giữa công cụ khác và công cụ Hand, giữ phím Spacebar và nhấp chuột vào công cụ có trong hộp công cụ.
- Kéo vùng Stage.

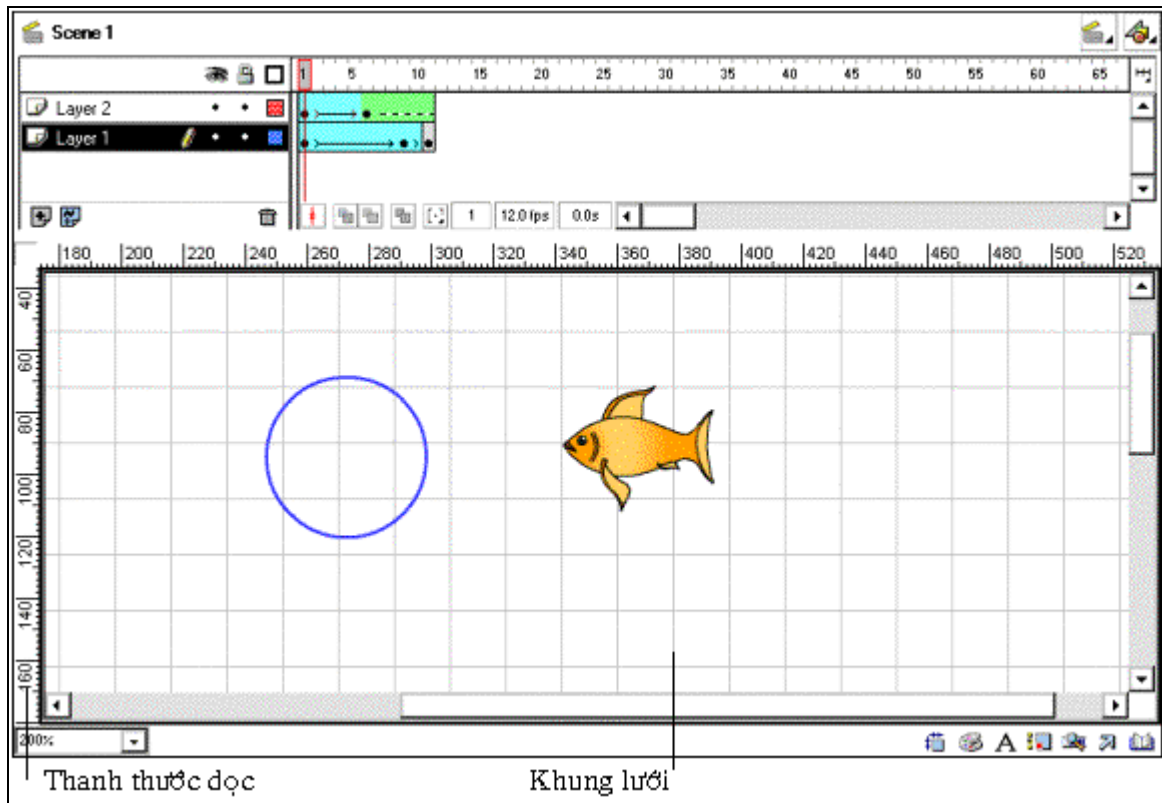


CÁCH DÙNG GRID (KHUNG LƯỚI), DÒNG GUIDE VÀ RULER (THƯỚC)

Cũng như các chương trình vẽ khác như Corel Draw, AutoCad . v. v. . Flash cũng có chế độ khung lưới và bắt dính đối tượng trong khung lưới này.

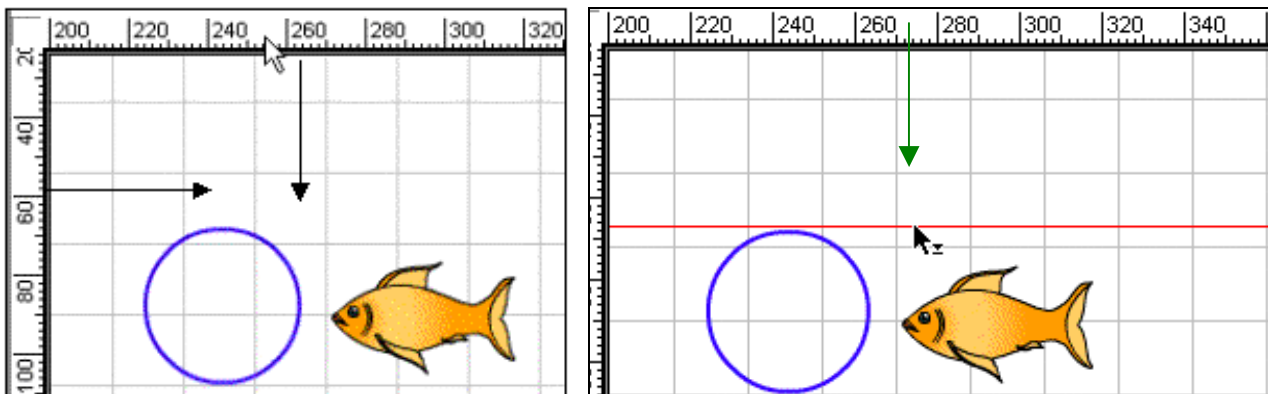
Khi khung lưới được hiển thị trong một đoạn phim, chúng xuất hiện các đường thẳng phía sau vùng làm việc trong tất cả các Scene. Bạn có thể bám chắc các đối tượng vào lưới và bạn có thể thay đổi kích thước và màu của lưới.

Khi các thanh thước hiển thị, chúng xuất hiện dọc bên trên và bên trái của đoạn phim. Bạn có thể chọn đơn vị đo được dùng ở trên lưới. Khi bạn di chuyển một đối tượng trong vùng Stage khi thanh thước hiển thị, các đường thẳng xác định chiều của đối tượng xuất hiện trên thanh thước.

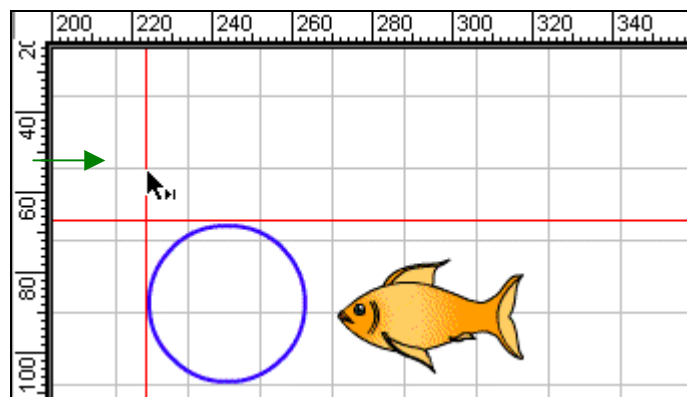


Các đối tượng nằm trong khung lưới

Đường Guide là đường được tạo ra từ trên thanh thước ngang hoặc thước dọc bạn kéo vào trong vùng Stage. Chúng tạo thành các đường mốc lưới nhưng nằm bên trên khung lưới Grid.

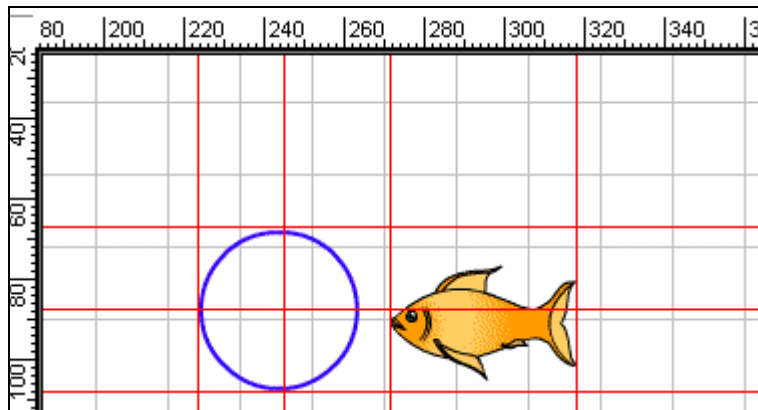


Nhấp chuột kéo từ trên thanh thước nằm ngang xuống để tạo ra đường Guide nằm ngang



Nhấp chuột kéo từ trên thanh thước đứng để tạo ra đường Guide thẳng đứng

Bạn có thể kéo các dòng Guide theo đường ngang hoặc đường dọc từ trên thanh thước vào trong vùng Stage khi hiển thị thanh thước. Bạn cũng có thể di chuyển, khoá, làm ẩn hoặc xoá các dòng Guide này. Ngoài ra bạn có thể bắt dính đối tượng vào trong dòng Guide và thay đổi màu cho các dòng Guide này.



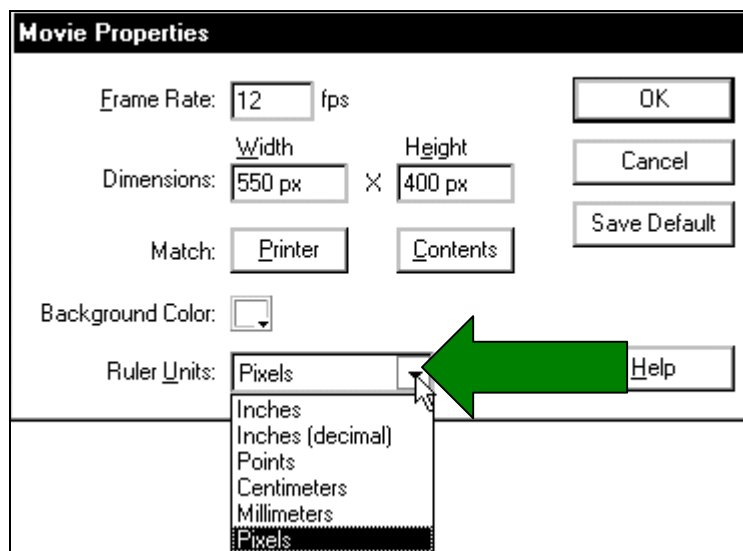
Chú ý : Bạn có thể tạo ra các dòng Guide tùy chọn hoặc các khoảng cách dòng Guide không đều nhau.

Bạn có thể làm xuất hiện hoặc ẩn đi các thanh thước bằng cách chọn trình đơn **View > Rulers** hoặc nhấn phím tắt **Ctrl + Alt + Shift + R**.



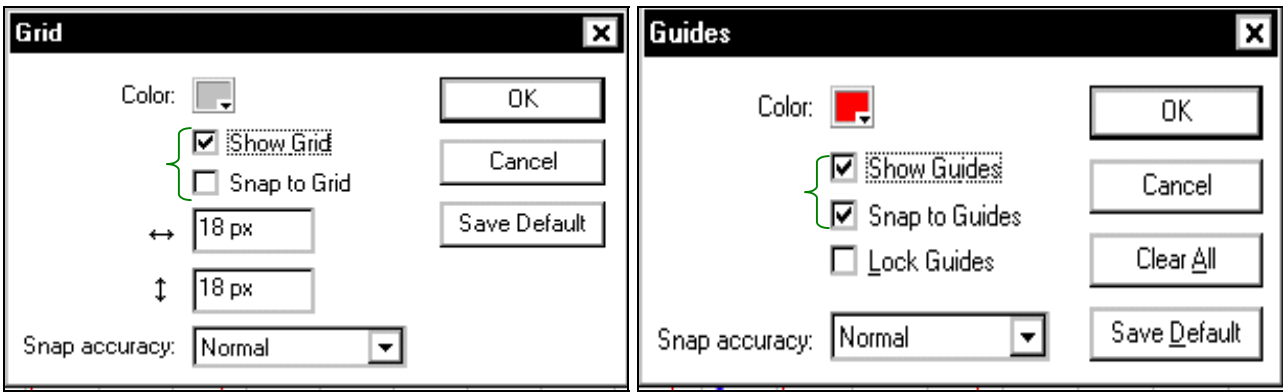
➤ **Cách xác định đơn vị đo của thanh thước**

1. Chọn trên trình đơn **Modify > Movie**.
2. Chọn một tùy chọn các đơn vị đo có trong trình đơn phụ tại mục **Ruler Units**.



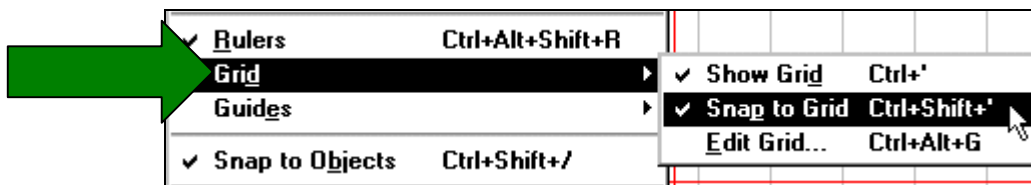
➤ **Hiện thị hoặc làm ẩn mặc lưới Grid hoặc dòng Guide**

- Chọn trên trình đơn **View > Grid > Show Grid** hoặc **View > Guides > Show Guides** để hiển thị mặc lưới hay dòng Guide.
- Chọn trên trình đơn **View > Grid > Edit Grid** hoặc **View > Guides > Edit Guides**, và chọn trong hộp thoại Show Grid hay Show Guides.



Hộp thoại Grid và hộp thoại Guide

Chú ý : Nếu các khung lưới chưa hiển thị và lệnh Snap to Grid được chọn khi bạn tạo ra các dòng Guide. Lúc này các đường Guide sẽ bắt dính vào khung lưới.



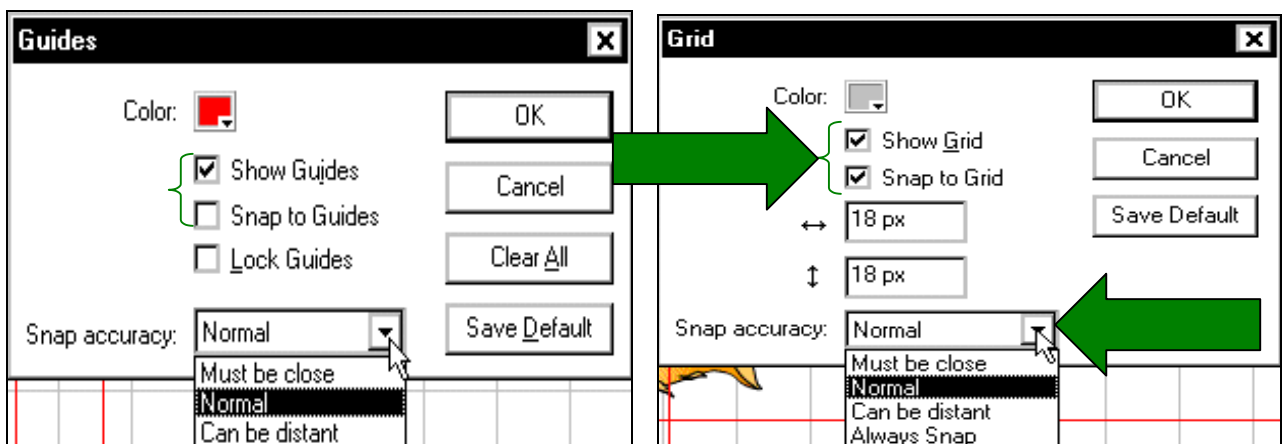
➤ Để tắt hay mở chế độ bắt dính của khung lưới Grid hoặc đường Guide, bạn có thể thực hiện một trong những bước sau:

- Chọn trên trình đơn **View > Grid > Snap to Grid** hoặc **View > Guides > Snap to Guides**.
- Chọn trên trình đơn **View > Grid > Edit Grid** hoặc **View > Guides > Edit Guides** và đánh dấu kiểm vào hộp Snap to Grid hoặc hộp Snap to Guides.

Chú ý : Chế độ bắt dính vào các dòng Guide xảy ra trước chế độ bắt dính khung lưới Grid tại nơi mà các dòng Guide nằm giữa các dòng lưới.

➤ Cách xác định dung sai bắt dính cho Grid hoặc Guide

- ✓ Chọn **View > Grid > Edit Grid** hoặc **View > Guides > Edit Guides**.
- ✓ Chọn một tùy chọn từ trình đơn phụ trong hộp thoại Snap Accuracy.

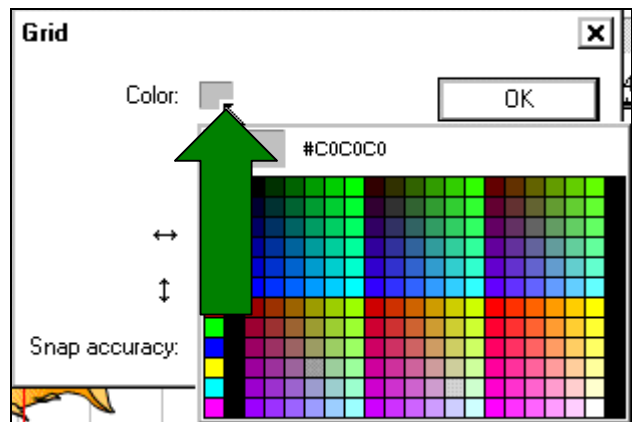


➤ **Thay đổi màu cho Grid hoặc Guide:**

Chọn trên trình đơn **View > Grid > Edit Grid**

hoặc **View > Guides > Edit Guides**.

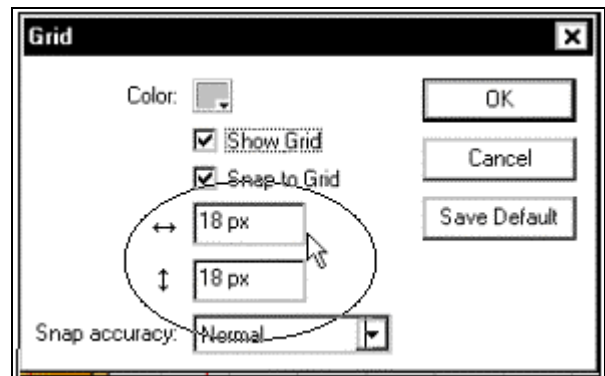
- ✓ Nhấp chuột vào hình tam giác kế hộp màu và chọn một màu có trong bảng palette.
- ✓ Theo mặc định màu của các khung lưới là màu xám. Màu mặc định của đường Guide là màu xanh lá cây.



➤ **Thay đổi khoảng cách giữa các khung lưới Grid:**

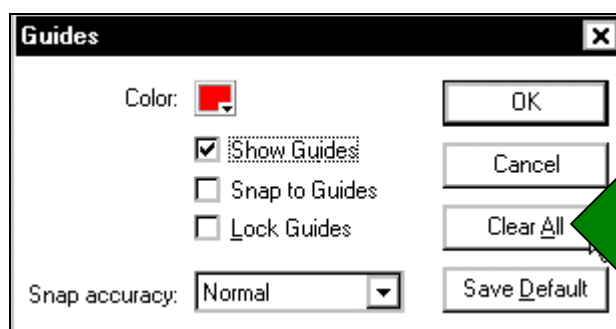
✓ Chọn trên trình đơn **View > Grid > Edit Grid**.

✓ Trong hộp thoại Grid, nhập giá trị khoảng cách lưới theo đường ngang và dọc. Sau đó nhấp nút OK.



➤ **Di chuyển đường Guide:** Dùng công cụ Arrow để nhấp và kéo đường Guide này.

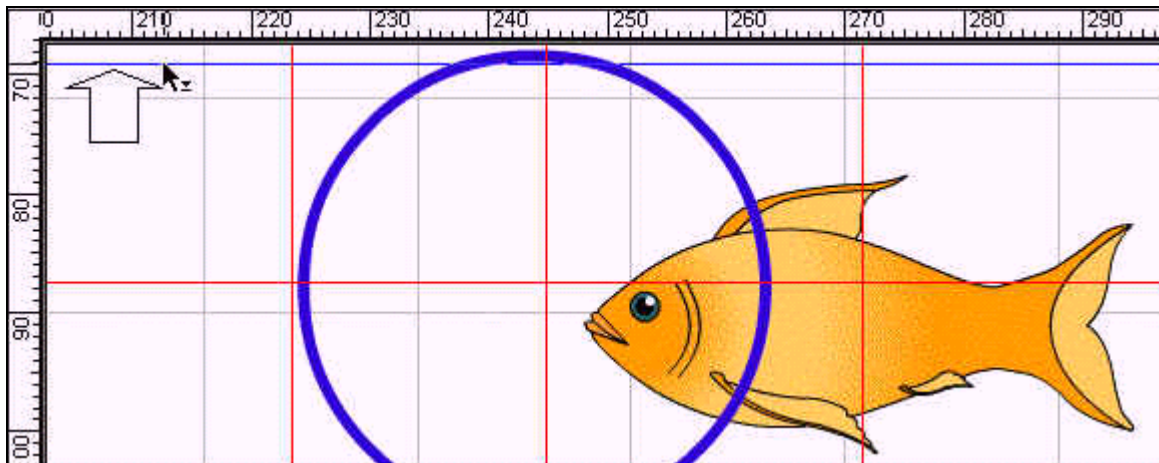
➤ **Khoá hoặc xoá tất cả các đường Guide :** Chọn trên trình đơn **View > Guides > Edit Guides** và sau đó chọn Lock Guides hoặc Clear All và nhấp chuột chọn nút OK.



Chú ý : Nút Clear All trong cửa sổ Guides sẽ xoá tất cả các đường Guide hiện hành có trong Scene.

➤ **Xoá một đường Guide**

Trong khi các đường Guide không có khoá, bạn dùng công cụ Arrow và kéo đường Guide đến thanh thước thẳng đứng hoặc thanh thước dọc.

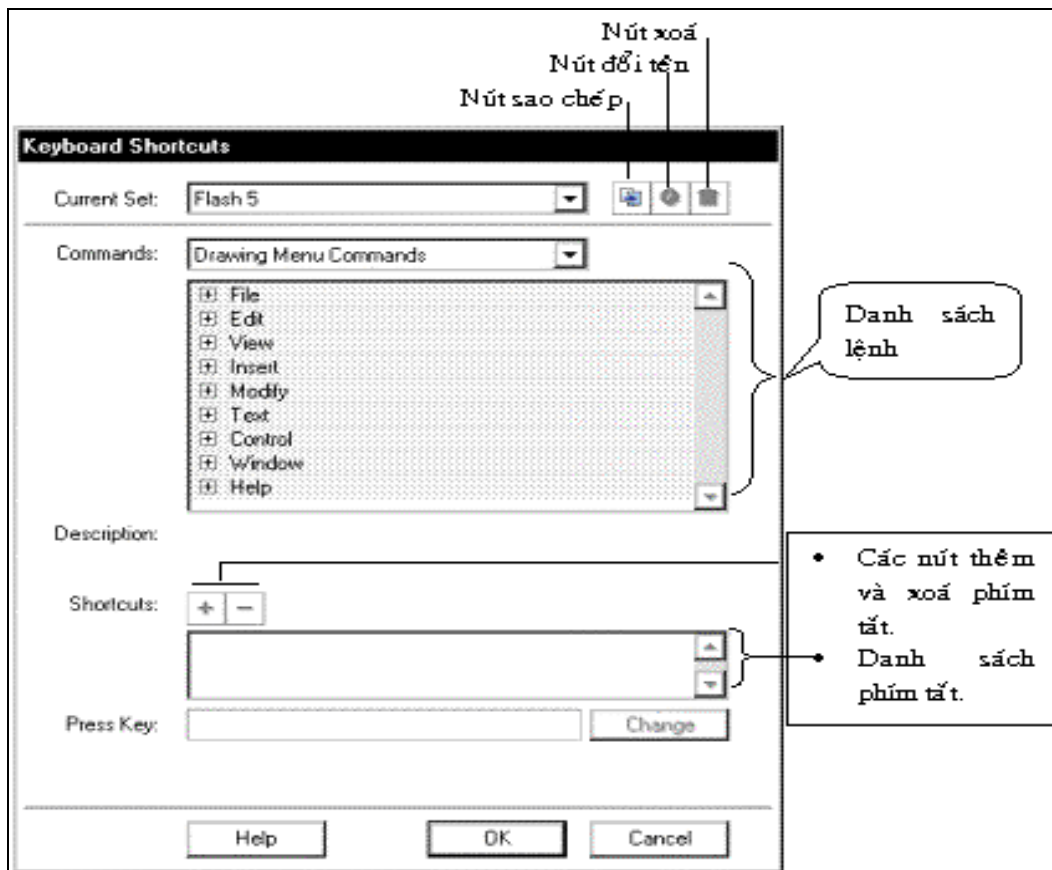


Kéo đường Guide ngang về phía thanh thước nằm ngang để xoá đường Guide này

TÙY CHỌN PHÍM TẮT

Bạn có thể tùy chọn các phím tắt trong Flash để phù hợp với các phím tắt trong chương trình khác hoặc để sắp xếp hợp lý vùng làm việc trong Flash. Theo mặc định, Flash dùng các phím tắt gắn liền với chương trình Flash. Ngoài ra bạn có thể chọn một phím tắt được thiết lập từ một trong những chương trình đồ họa khác như Fireworks, Adobe Illustrator và Adobe Photoshop.

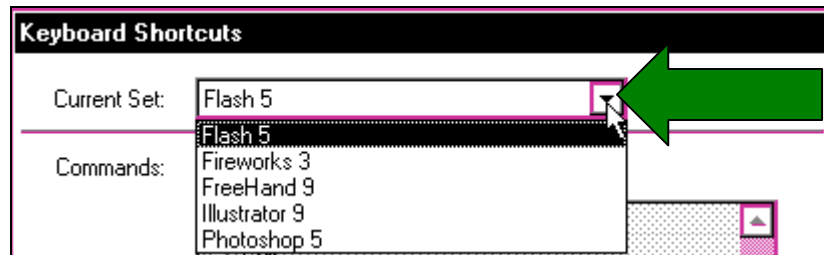
Để tạo ra một bộ các phím tắt tùy chọn, bạn sao chép một bộ phím đang tồn tại và sau đó thêm hay xoá phím tắt đó để tạo thành bộ phím tắt mới. Ngoài ra bạn cũng có thể xoá các bộ phím tắt tùy chọn.



Bảng các phím tắt

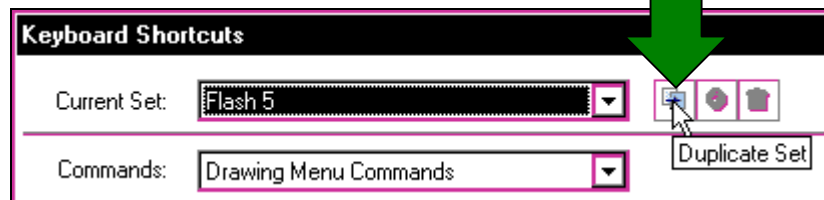
➤ **Cách chọn một bộ phím tắt**

1. Chọn trên trình đơn **Edit > Keyboard Shortcuts**.
2. Trong hộp thoại Keyboard Shortcuts, chọn bộ phím tắt trong trình đơn phụ Current Set.



➤ **Cách tạo một bộ phím tắt mới**

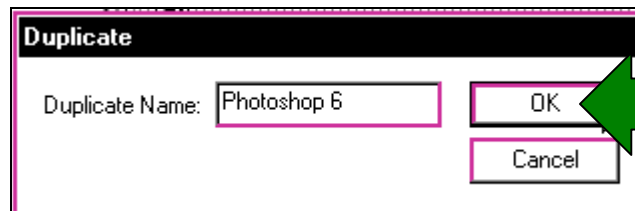
1. Chọn bộ phím tắt như đã mô tả ở trên.
2. Nhấp chuột vào nút Duplicate Set



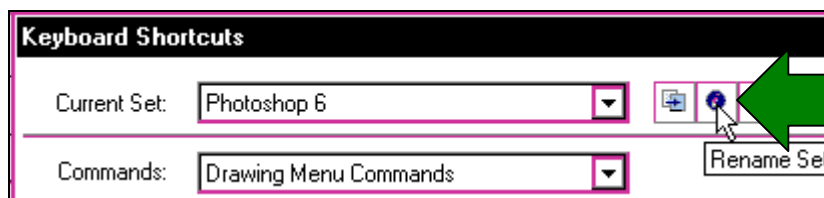
3. Nhập tên vào cho tên phím tắt và nhấp chuột vào nút OK.

➤ **Cách đổi tên bộ phím tắt tùy chọn**

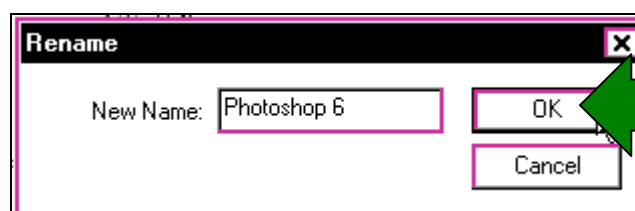
1. Trong hộp thoại Customize Shortcuts, chọn bộ phím tắt trong trình đơn phụ Current Set.



2. Nhấp chuột vào nút **Rename Set**.



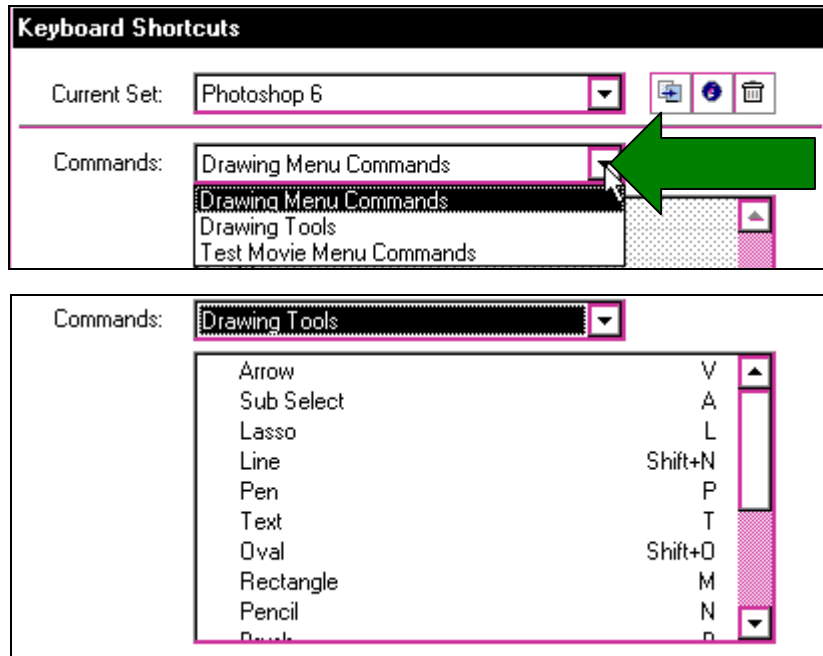
3. Trong hộp thoại **Rename**, nhập vào tên trong mục New name sau đó nhấp OK.



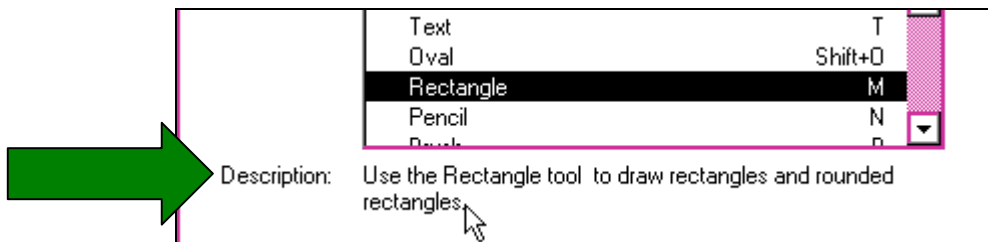
Chú ý : Bạn không thể đổi tên các bộ đã được cài đặt sẵn.

Thêm hoặc xoá một bộ phím tắt

1. Chọn trên trình đơn **Edit > Keyboard Shortcuts** và chọn bộ phím tắt bạn muốn thay đổi.
2. Chọn Drawing Menu Commands, Drawing Tools hoặc Test Movie Menu Commands có trong trình đơn Commands để xem các phím tắt trong các mục được chọn.

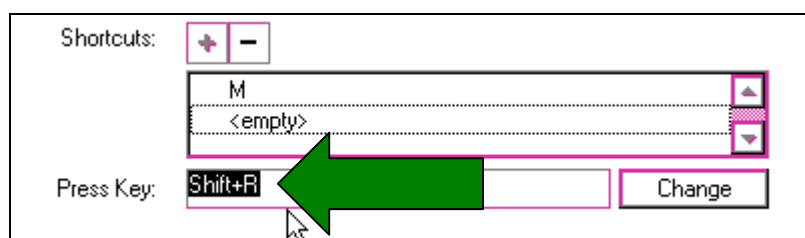


3. Trong danh sách Commands, chọn lệnh muốn thêm hoặc xoá một phím tắt. Một lời chú thích cho lệnh được chọn xuất hiện trong vùng Description của hộp thoại.



Lời chú thích cho mục chọn Rectangle trong mục Description

4. Thực hiện một trong những bước sau:
 - Để thêm một phím tắt, nhấp chuột vào nút Add Shortcut (+).
 - Để xoá một nút, nhấp chuột vào nút Remove Shortcut (-) và tiến trình được làm tiếp theo cho đến bước 6.
5. Nếu bạn đang thêm vào một phím tắt, hãy nhập vào tổ hợp phím tắt trong hộp thoại Press Key.

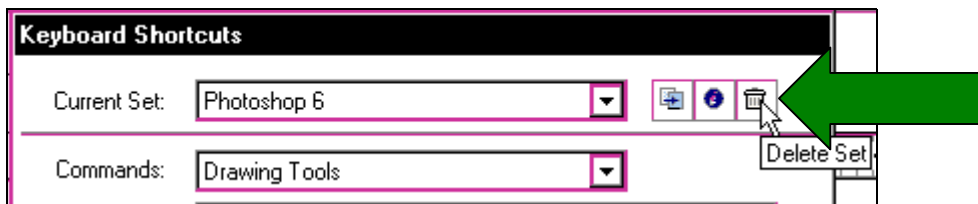


Chú ý : Nhập vào tổ hợp phím, các phím đơn giản có trên bàn phím. Bạn không cần nhập tên phím như Control, Option v.v . . .

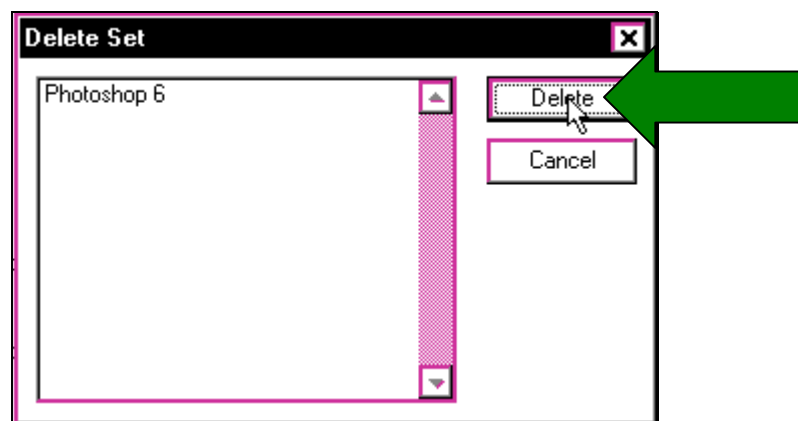
6. Nhấp chuột vào nút Change.
7. Lặp lại các bước trên để thêm hoặc xoá các phím tắt bổ sung.
8. Nhấp chuột vào nút OK.

➤ **Cách xoá bộ phím tắt:**

1. Chọn trên trình đơn **Edit > Keyboard Shortcuts**. Trong hộp thoại **Keyboard Shortcuts**, nhấp chuột vào nút Delete Set.



2. Trong hộp thoại Delete Set, chọn bộ phím tắt và nhấp nút Delete.



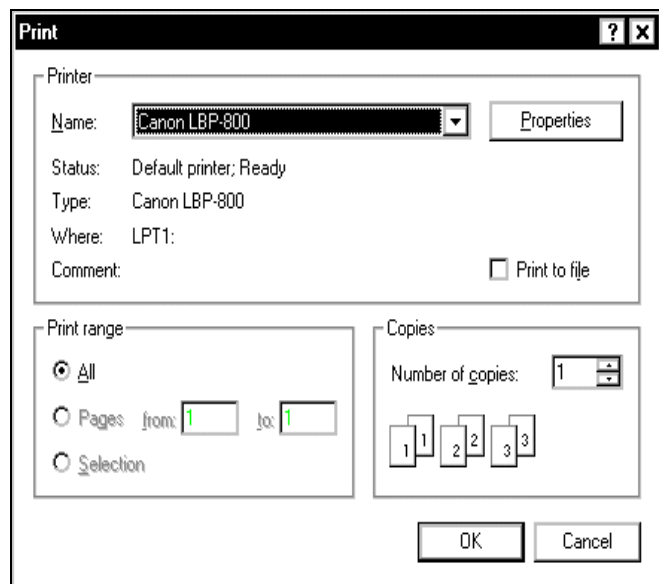
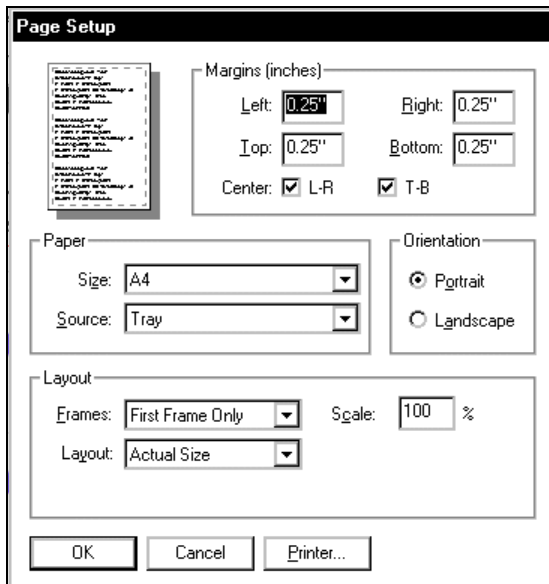
Chú ý : Bạn không thể xoá bộ phím đã được thiết lập sẵn trong Flash.

IN RA FILE FLASH KHI BẠN HIỆU CHỈNH ĐOẠN PHIM

Bạn có thể in ra các frame từ các file FLA trong Flash khi bạn làm việc để xem và hiệu chỉnh đoạn phim. Ngoài ra bạn cũng có thể xác định các frame để được in ra trong Flash Player bằng cách xem đoạn phim hiển thị trong Flash. Khi in ra các frame từ file FLA, bạn sử dụng hộp thoại Print để xác định loại Scene hay frame cũng như số lượng bản sao bạn muốn in ra.

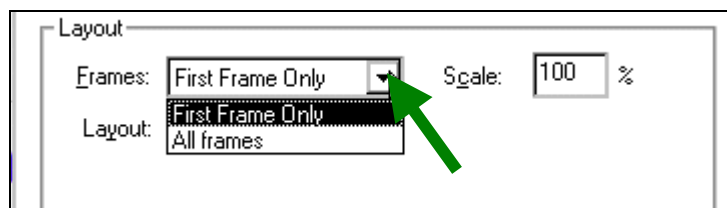
Trong Window, hộp thoại Page Setup xác định kích thước khổ giấy, định hướng xoay ngang của khổ giấy và nhiều tùy chọn in khác như thiết lập mục canh lề cho tất cả các trang. Tất cả các frame được in ra thành mỗi trang. Trong Macintosh, những tùy chọn này được chia ra giữa hộp thoại Page Setup và hộp thoại Print Margins.

Hộp thoại Print và Page Setup là dạng chuẩn khi chúng được hiển thị trong bất kỳ hệ điều hành nào và phụ thuộc vào driver máy in bạn chọn.

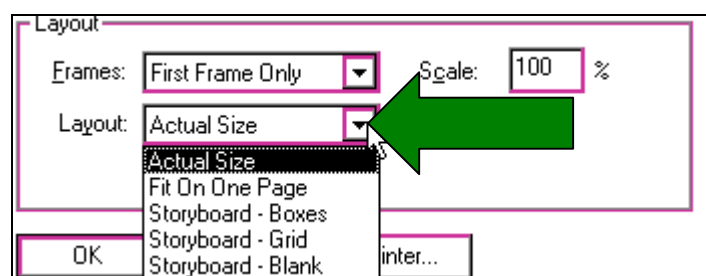


➤ Để thiết lập các tùy chọn in ra:

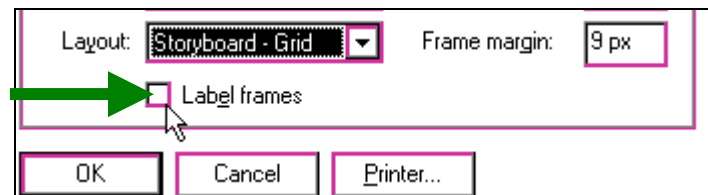
1. Chọn trình đơn **File > Page Setup** (trong Windows)
Hoặc **File > Print Margins** (trong Macintosh).
2. Thiết lập vị trí trang in. Chọn tùy chọn **Center** để in frame ra chính giữa trang.
3. Trong trình đơn bậc xuống **Frames**, chọn in ra tất cả các frame trong đoạn phim hoặc chỉ in frame đầu của mỗi Scene.



4. Trong trình đơn bậc xuống **Layout**, chọn một trong những tùy chọn sau:



- ♦ **Actual Size** sẽ in ra kích thước thật của các frame. Nhập vào giá trị trong tùy chọn **Scale** để làm giảm kích thước hoặc phóng lớn frame được in ra.
- ♦ **Fit on One Page** làm giảm kích thước hoặc phóng lớn từng frame được in ra để lấp đầy vùng trang in.
- ♦ Tùy chọn **Storyboard** in ra chỉ một trang cho các ảnh đồ họa. Nhập vào số ảnh cho mỗi trang trong hộp thoại ký tự **Frames**. Thiết lập khoảng cách giữa các ảnh trong hộp ký tự **Story Margin**. Chọn **Label** để in nhãn frame như là một ảnh đồ họa.



- *Xem trước cách sắp xếp các Scene trên tờ giấy trước khi in*

Chọn trên trình đơn **File > Print Preview**.

- *Cách In ra các frame*

Chọn trình đơn **File > Print**.