

ADOBE FLASH CS6

Học phần A: Khởi động chương
trình Adobe Flash Professional



The image shows the splash screen of Adobe Flash Professional CS6. It features a dark background with a red border and a red 'FI' logo in the top left corner. The Adobe logo is in the top right. The text 'Adobe Flash Professional CS6' is centered. Below it, there is a message in Japanese: 'フォントを初期化しています...' followed by copyright information: '(C) 1993-2012 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved. バージョン情報による法律上の注意をお願いします。'

FI

Adobe Flash Professional CS6

フォントを初期化しています...

(C) 1993-2012 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved. バージョン情報による法律上の注意をお願いします。

Mục tiêu bài học

- Tìm hiểu về Adobe Flash
- Khởi động Adobe Flash CS6
- Xem không gian làm việc của Flash
- Sắp xếp không gian làm việc
- Mở tài liệu và sắp xếp một đoạn phim
- Tìm hiểu về Timeline
- Thêm một layer vào thành phần
- Lập kế hoạch và quản trị dự án

Tìm hiểu Adobe Flash

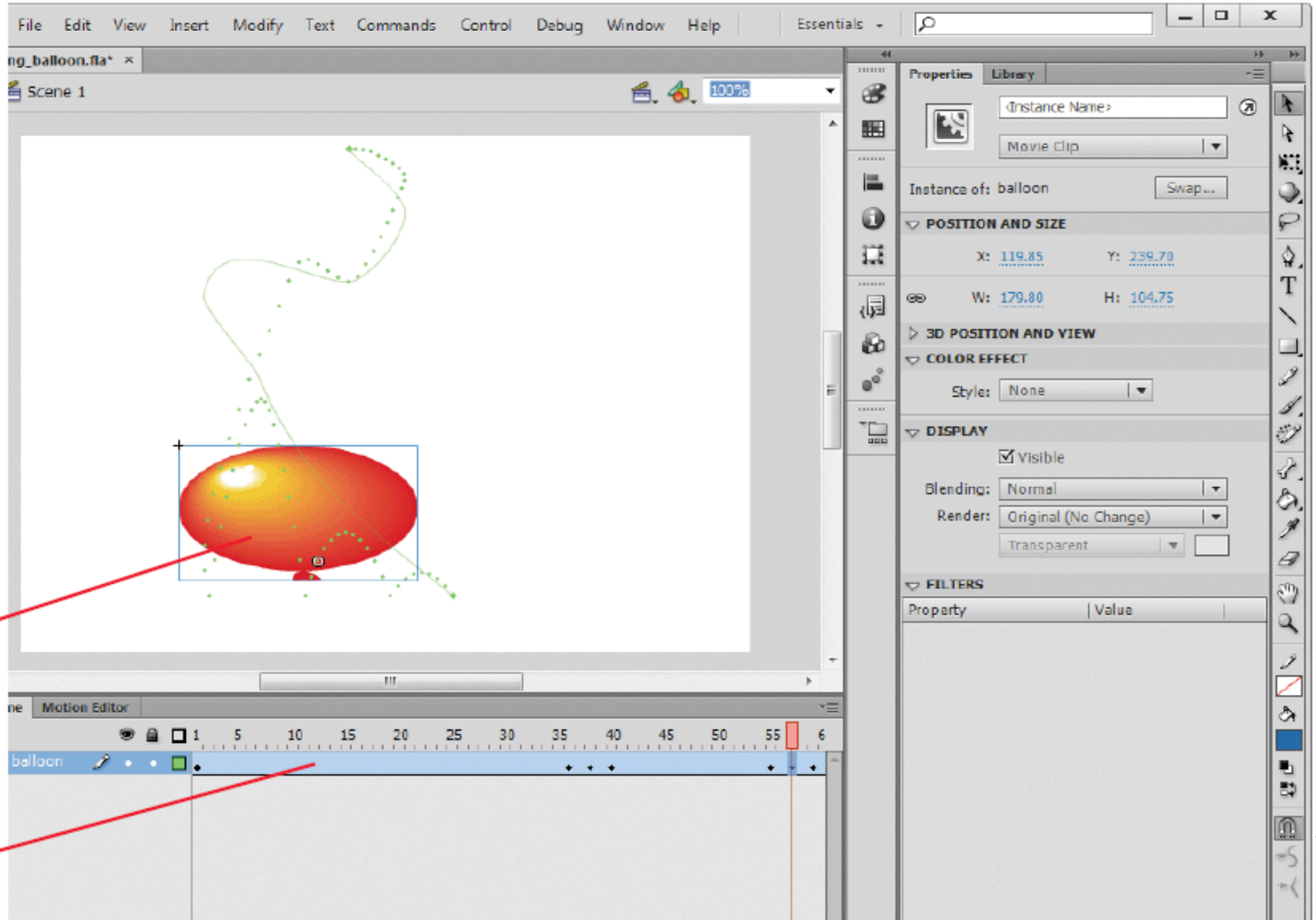
- Adobe Flash là chương trình đa phương tiện
 - Cho phép bạn tạo và tổ chức phương tiện truyền thông
 - Áp dụng hoạt hình cùng các hiệu ứng khác nhằm tạo ra một file phương tiện truyền thông.
- Flash là một công cụ sáng tác
- Flash bổ sung phim vào trang Web
 - Hoạt hình.
 - Phát phương tiện truyền thông trực tuyến.

Sử dụng Adobe Flash

- Tạo một nội dung tương tác
 - Động tác chạm.
 - Thành phần điều hướng.
 - Giao diện người dùng.
- Phát triển nội dung tái sử dụng
 - Tạo mọi tài liệu với phần mở rộng là .fla.
 - Để tạo file kết xuất cho người dùng, bạn lưu file với định dạng .swf.
 - Để phát file .SWF trong trang web, người dùng phải có Flash Player plug-in (một chương trình tiêu chuẩn được cài sẵn trong trình duyệt).

Sử dụng Adobe Flash

HÌNH A-1: Xem đoạn phim Flash



Sử dụng Adobe Flash

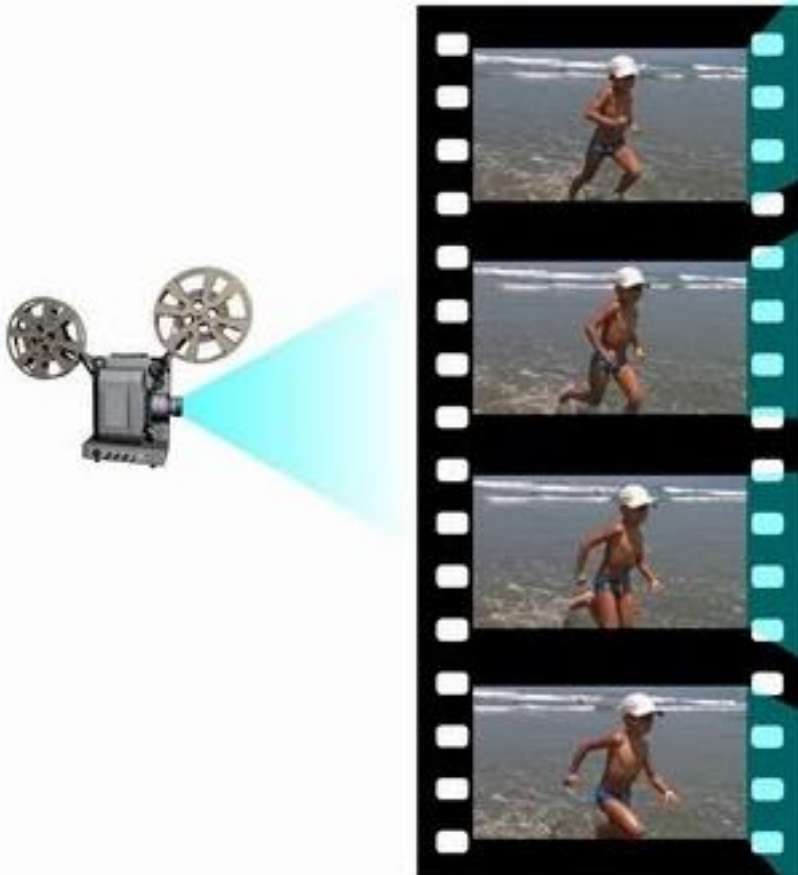
HÌNH A-2: Xem ứng dụng được tạo trong Flash



Những vấn đề thiết kế

Tìm hiểu về hoạt hình

- Khả năng lưu giữ một hình ảnh của chúng ta, thậm chí cả khi có một hình ảnh mới chồng lên được gọi là **quán tính thị giác**.



- Sự chồng lấp giữa các hình ảnh này tạo nên một ảo ảnh của sự chuyển động.
- Phim phát hành và phim kỹ thuật số thường được phát với tốc độ 24 frame trên giây.

Khởi động Adobe Flash CS6


Win

- Nhấn nút **button Start**  trên thanh tác vụ Windows, trở đến **All Programs**, sau đó nhấn vào **thư mục Adobe** (hay tên của thư mục Adobe CS6 được tải trên máy tính của bạn).
- Nhấn vào **Adobe Flash Professional CS6** 



Khởi động Adobe Flash CS6

Mac

- Mở Finder, nhấn vào biểu tượng ổ cứng, nhấn đúp vào Applications nếu cần, sau đó nhấn đúp vào thư mục Adobe (hay tên của thư mục Adobe CS6 được tải trên máy tính của bạn); nếu thư mục Adobe không hiện diện, thì kích vào thư mục Adobe Flash CS6
- Nhấn đúp vào **Adobe Flash Professional CS6** 

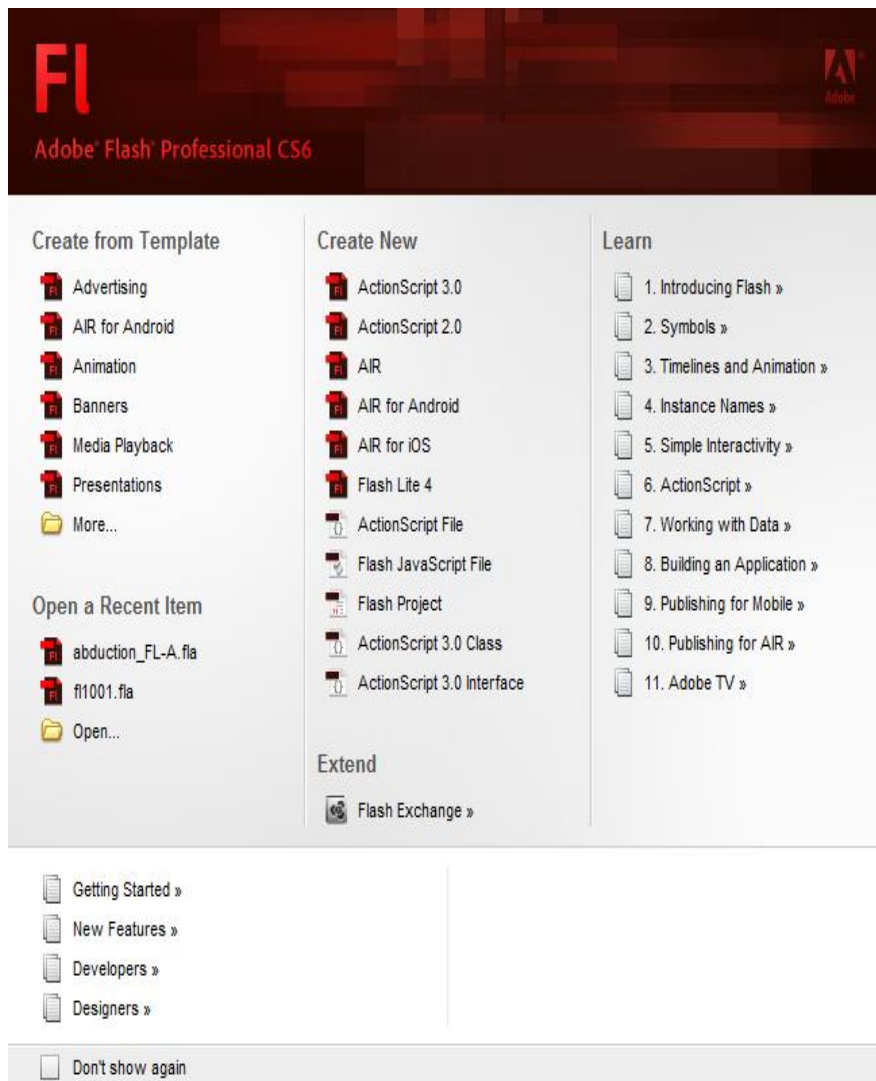


Tìm hiểu màn hình **Welcome**

- Tạo file từ nhiều mẫu.
- Mở file có sẵn hoặc vừa sử dụng.
- Tạo một file mới với nhiều định dạng khác nhau.
- Liên kết đến các đào tạo Flash.
- Truy cập đến liên kết của trang web Flash Exchange, phần mở rộng và các phần hướng dẫn.
- Không hiển thị màn hình Welcome.

Tìm hiểu màn hình **Welcome**

HÌNH A-3: Màn hình **Welcome**

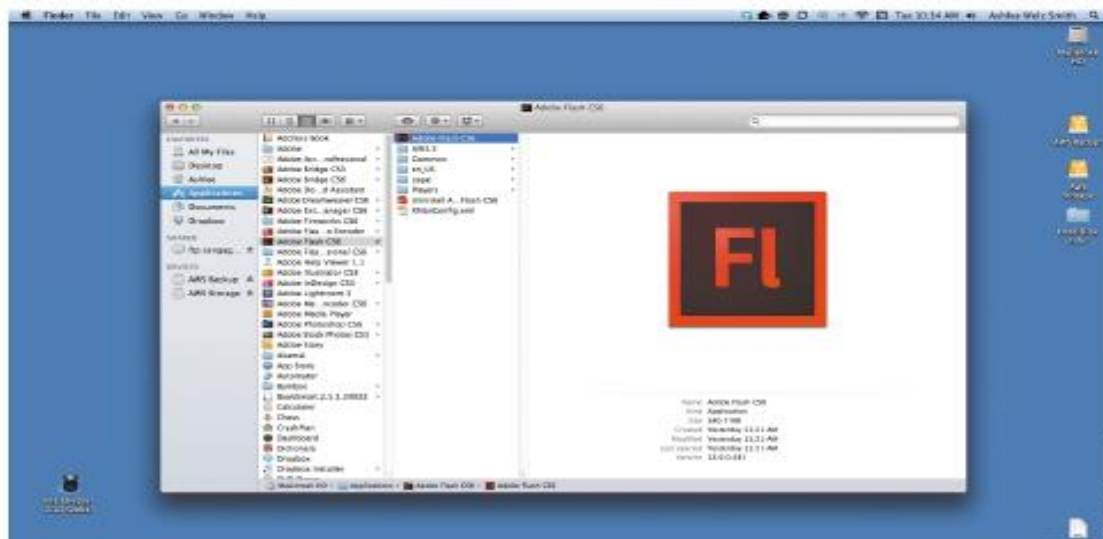


Khởi động chương trình Adobe Flash Professional

HÌNH A-4: Khởi động Flash (Windows và Macintosh)



Được tải xuống từ www.microsoft.com/pressroom



Đã Apple.com/afp

Gợi ý sử dụng

Tạo chương trình tự chạy:

- **RIA (Rich Internet Applications)** chính là các ứng dụng di động hay chương trình web hoạt động như các ứng dụng trên máy tính để bàn, nhưng người dùng không cần cài thêm bất kỳ phần mềm nào để chạy chương trình này.
- Các ứng dụng RIA được đặc trưng bởi giao diện người dùng phù hợp (nút nhấn, màu sắc, menu, và font chữ) nhằm rút ngắn thời gian phát triển và cải thiện tính khả dụng (usability) của dự án hoặc trang web của bạn.

Quan sát không gian làm việc

Định nghĩa không gian làm việc

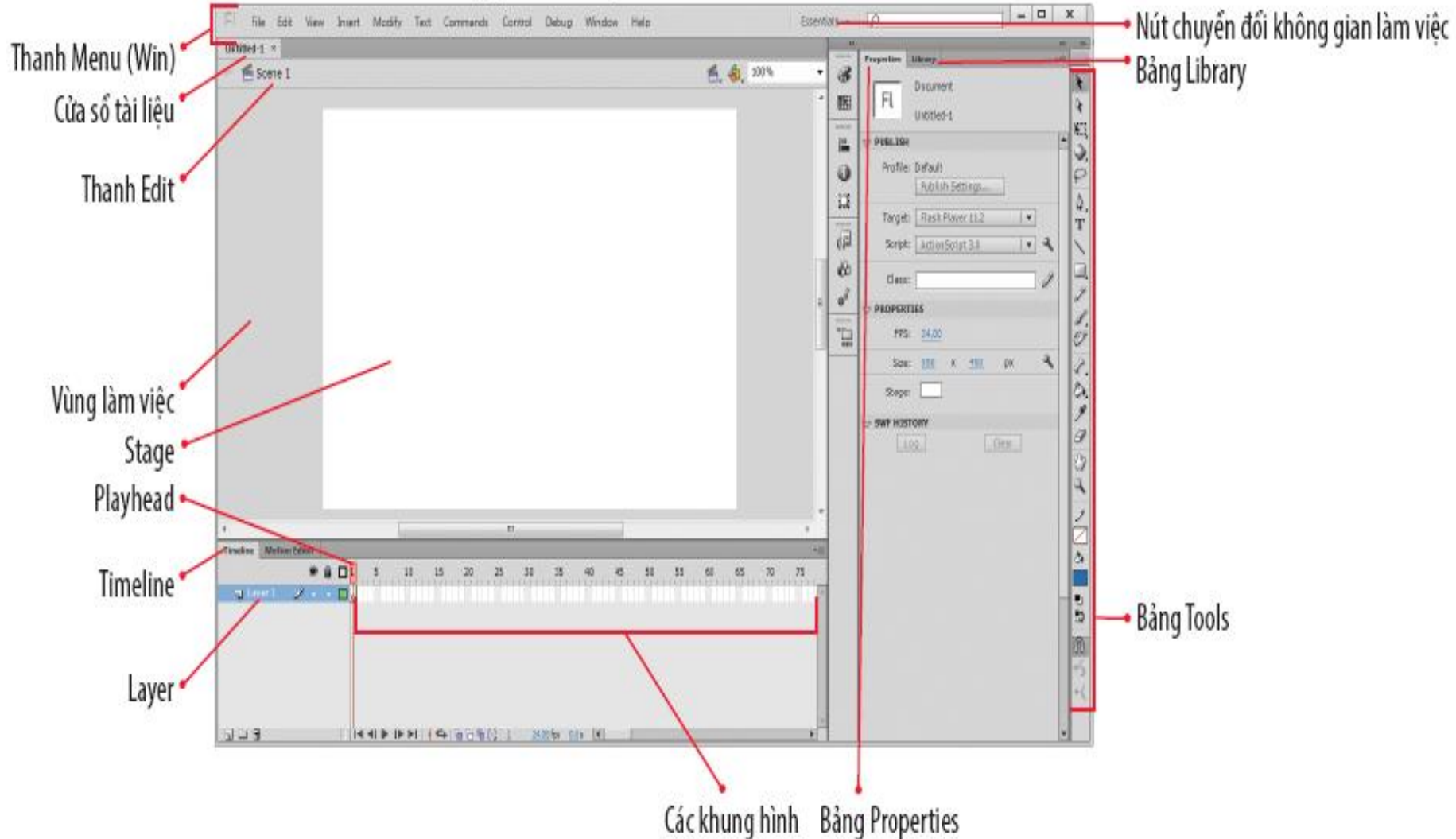
- Vùng màn hình mà bạn làm việc với các thành phần của đoạn phim.

Các thành phần trong không gian làm việc

- Stage
- Timeline
- Panels
- Menu bar

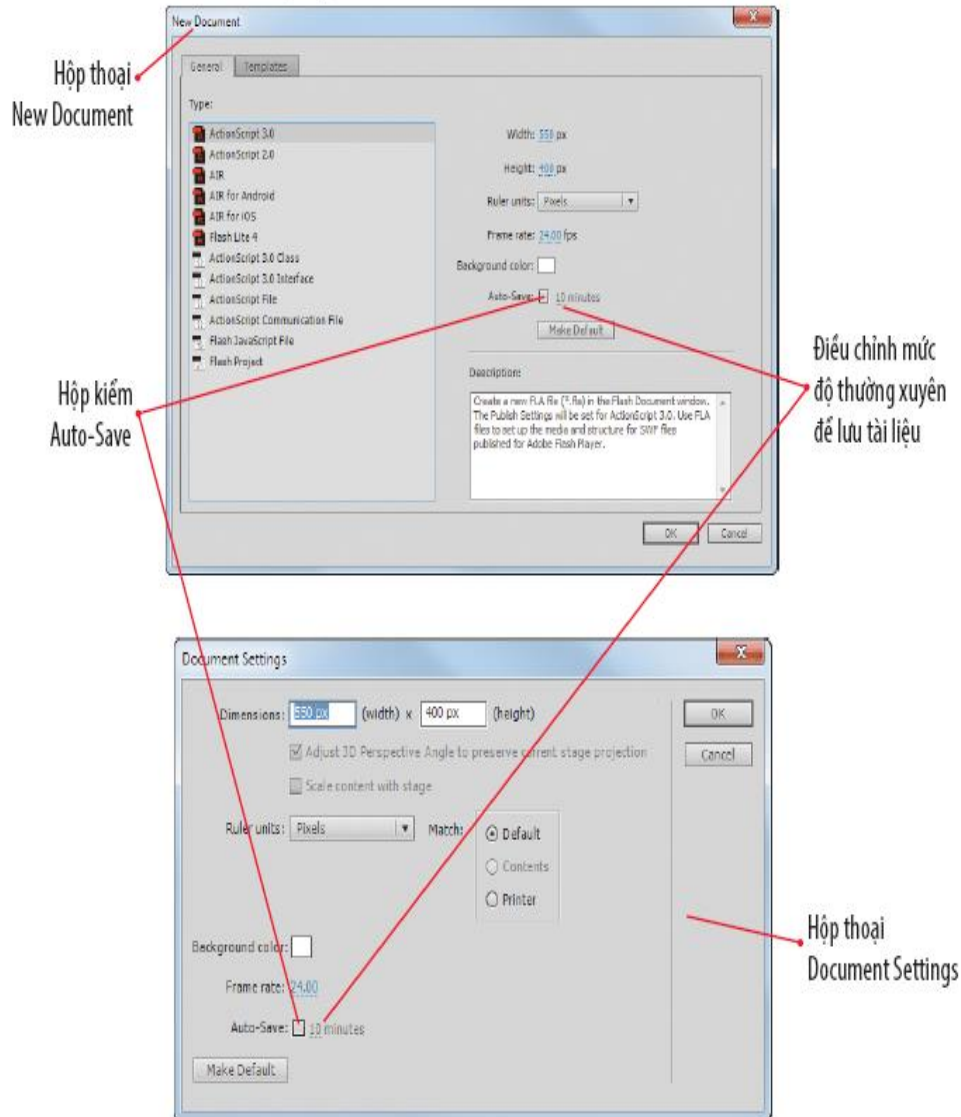
Quan sát không gian làm việc

HÌNH A-5: Quan sát không gian làm việc Flash



Quan sát không gian làm việc

HÌNH A-6: Tùy chọn Auto-Save



Không gian làm việc: **Stage**

- **Stage** là nơi chứa các thành phần tạo ra một đoạn phim (văn bản, hình ảnh, hình vẽ, video và âm thanh).
- Vùng **Stage** cho thấy sự tương tác giữa các yếu tố.
- Khi làm việc với file Flash, bạn đang làm việc trên một dự án (**project**), chính là file nguồn Flash .fla mà bạn tạo ra và chỉnh sửa.
- Vùng màu xám bao xung quanh **Stage** được gọi là vùng làm việc (**work area**), hay bảng nháp (**pasteboard**), nơi mà bạn có thể đặt hoặc lưu trữ các đối tượng chưa xuất hiện trong đoạn phim.

Không gian làm việc: **Timeline**

- **Timeline** điều khiển và tổ chức các phần đoạn phim thông qua các layer và khung hình (Frame).
- **Layer** các dòng riêng biệt chứa nội dung của dự án.
- Một **Frame** (khung hình) là một điểm đơn lẻ trong đoạn film.

Không gian làm việc: **Panels (bảng)**

- **Panels** (bảng) hiển thị thông tin và các tùy chọn khi bạn chọn đối tượng, chọn công cụ giúp bạn tạo và chỉnh sửa đối tượng, lưu trữ đối tượng cho dự án.
 - Properties panel
 - Library panel
 - Tools panel

Không gian làm việc: **Panels (bảng)**

Properties panel	Hiển thị các thuộc tính và tùy chọn cho các thành phần được chọn trên Stage hoặc Timeline
Library panel	Thư viện truyền thông mà bạn sử dụng trong dự án
Tools panel	<p>Các công cụ để vẽ, chọn, chỉnh sửa, xem hình ảnh và văn bản:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Công cụ chọn (Selection)➤ Vẽ, tô màu, nhập văn bản (Drawing, painting, text)➤ Công cụ chỉnh sửa (Retouching)➤ Công cụ điều hướng (Navigation)➤ Công cụ màu sắc (Color)➤ Tùy chọn công cụ (Tool options)

Không gian làm việc: **Thanh Menu (Menu Bar)**

- Tổ chức các lệnh của Flash, không gian làm việc và tùy chọn Help.
- Chuyển đổi không gian làm việc

Sắp xếp không gian làm việc

Làm việc với bảng

- Cố định
- Tách rời
- Nhóm lại
- Thu gọn/ mở rộng
- Đóng bảng
- Thu gọn nhóm bảng thành kiểu hiển thị icon (**iconic view**)

Không gian làm việc trong **Flash**

BẢNG A-1: Không gian làm việc Flash

không gian làm việc	chức năng
Animator	Tạo và chỉnh sửa hoạt hình
Classic	Cấu hình mặc định từ các phiên bản Flash trước
Debug	Phân tích thuộc tính đối tượng, Timeline, và mã ActionScript
Designer	Tạo artwork
Developer	Viết mã ActionScript và các chương trình
Essentials	Cấu hình thông dụng mặc định
Small Screen	Tối thiểu hóa các bảng để làm việc trong khu vực có góc nhìn nhỏ

Sắp xếp không gian làm việc

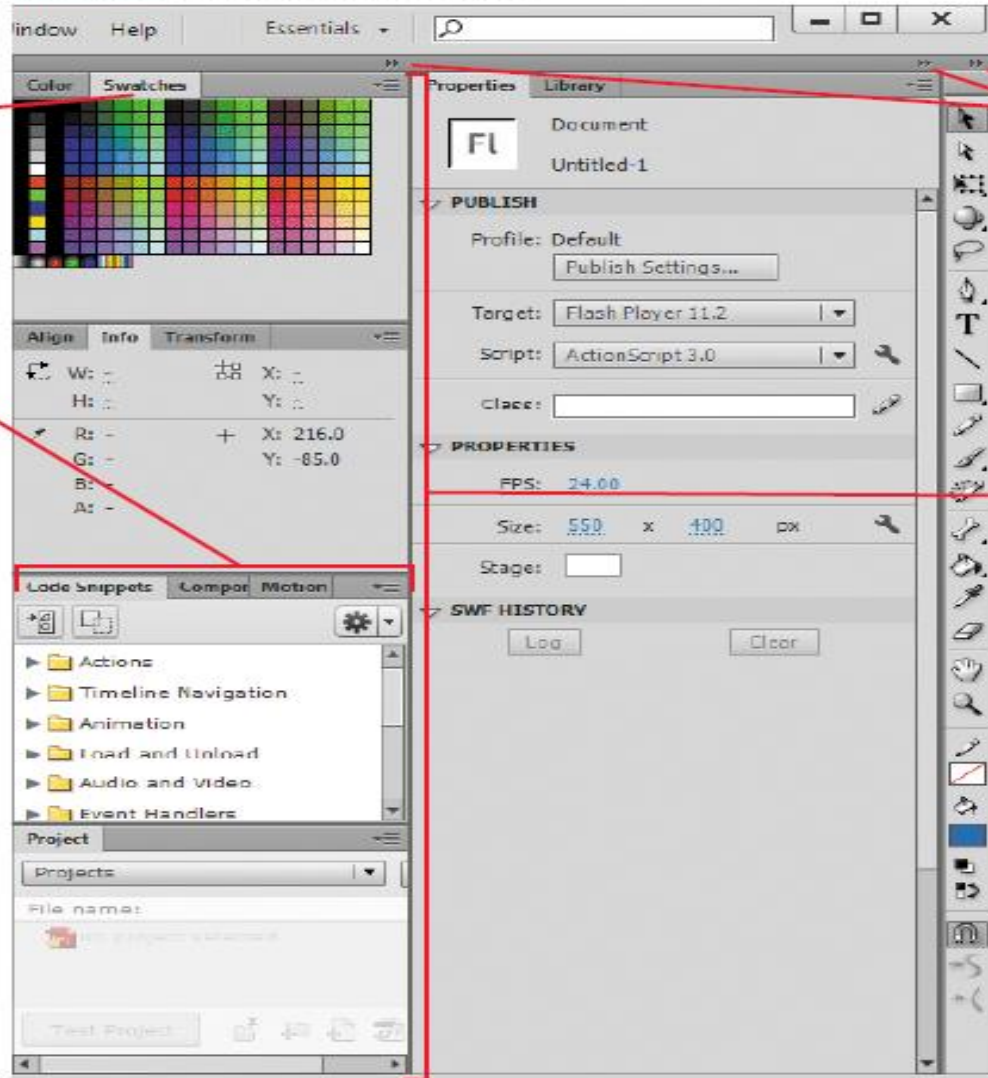
HÌNH A-7: Xem các bảng mở rộng

Thanh tiêu đề Panel

Nhóm bảng

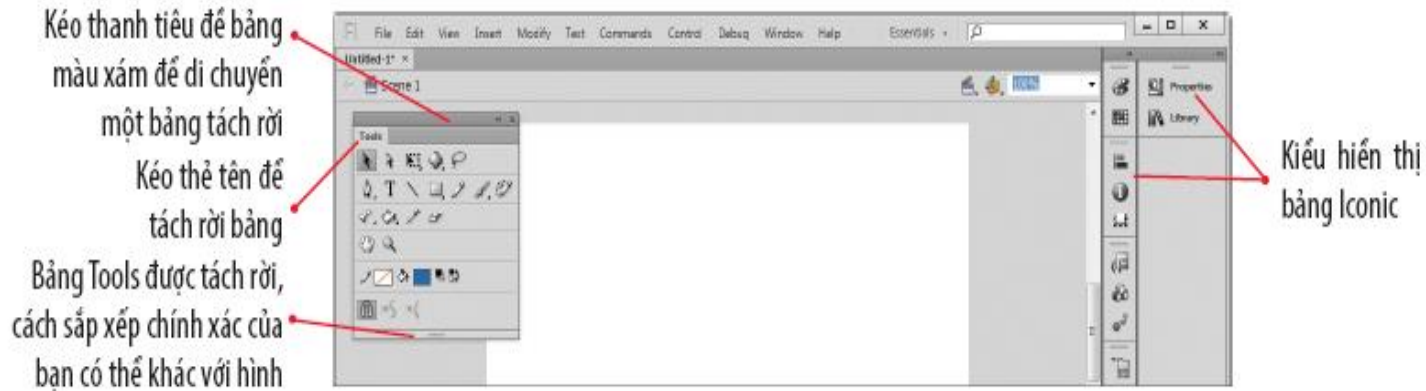
Mũi tên Collapse to Icons

Các bảng được mở rộng; kích thước bảng của bạn có thể khác với hình

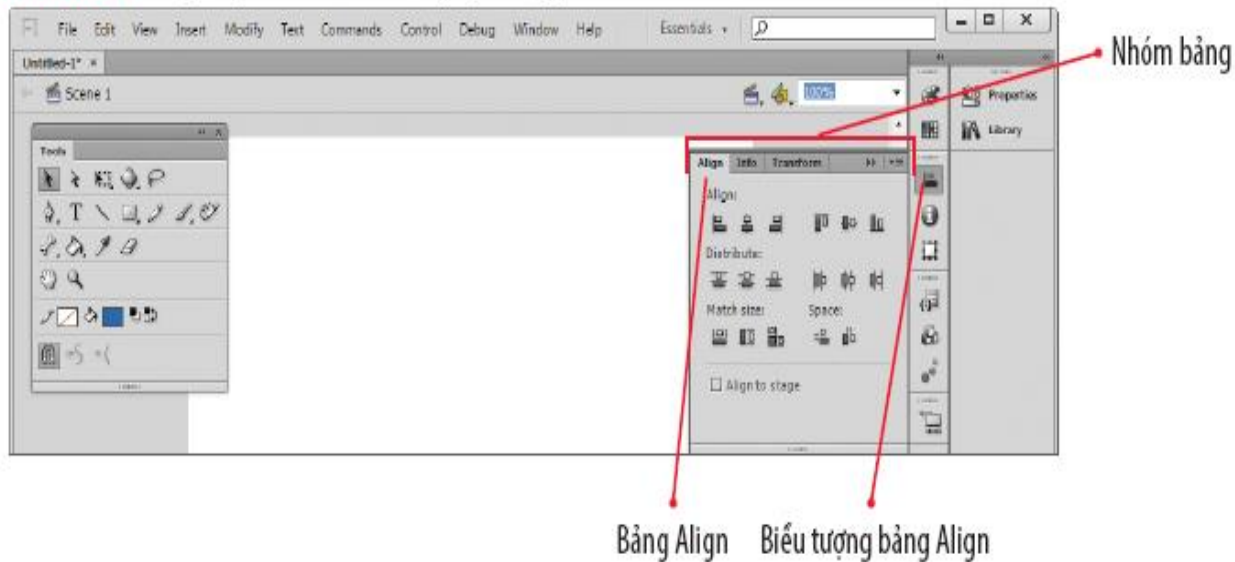


Sắp xếp không gian làm việc

HÌNH A-8: Tách rời bảng Tools



HÌNH A-9: Bảng được mở từ biểu tượng thu gọn



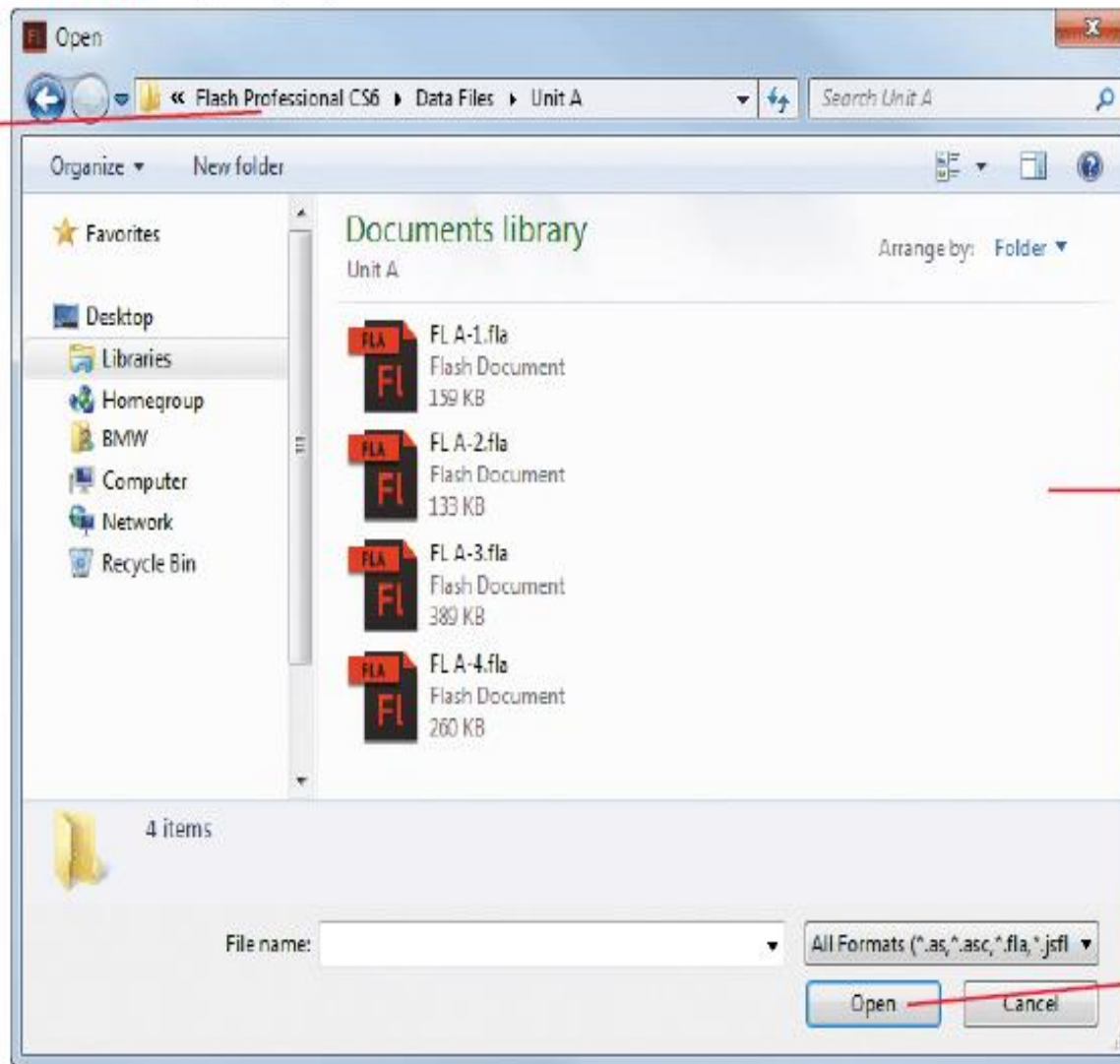
Mở tài liệu và phát đoạn phim

- Các cách mở tài liệu
 - Mở file từ nơi chứa tập lưu trữ tài nguyên.
 - Mở file từ màn hình **Welcome**
 - Sử dụng phím tắt
- Các cách phát đoạn phim
 - Thao tác trên **Stage**
 - Nhấn lệnh **Control** trên thanh **Menu -> Play**
 - Phím tắt
 - Trình điều khiển (**Controller**)
- Cách thực hành tốt nhất là lưu file với một tên khác để bảo vệ file gốc

Mở tài liệu

HÌNH A-10: Hộp thoại Open

Vị trí trên máy
bạn có thể khác

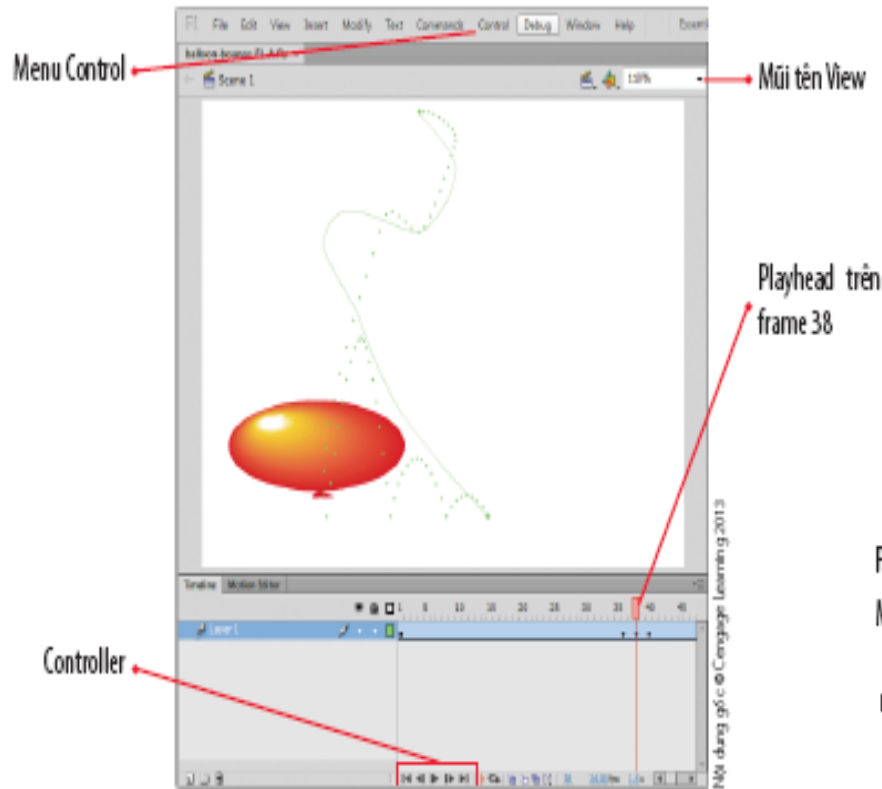


Kiểu icon và chi
tiết trên máy
bạn có thể khác

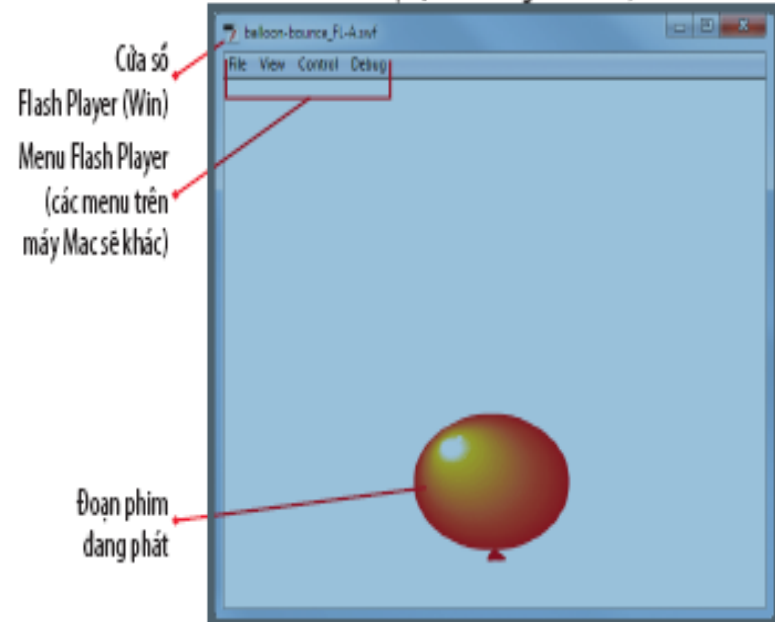
Nhấn để mở
file đã chọn

Phát đoạn phim

HÌNH A-11: Phát đoạn phim thông qua Controller



HÌNH A-12: Thử đoạn phim trong Flash Player



Tìm hiểu **Timeline**

Layers

- Cho phép đưa chiều sâu và kích thước vào trong dự án.
- Sắp xếp trong các ngăn xếp.
- Trong **Timeline**, các layer xuất hiện tương ứng trong **Stage**.

Frames

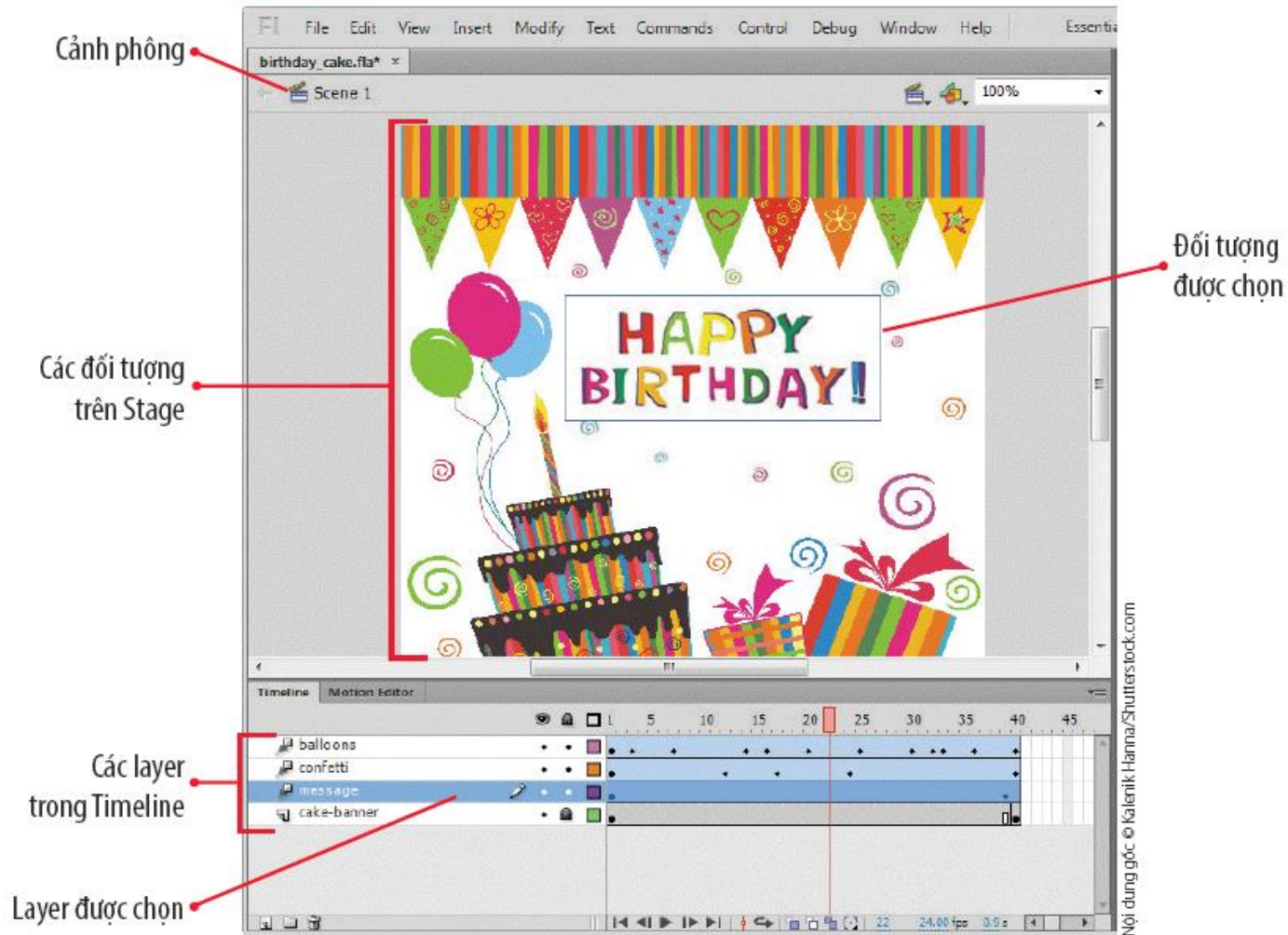
- Sử dụng các **Frame** để tạo hoạt hình.
Hiển thị tương ứng với thời gian các đối tượng trong dự án.

Tìm hiểu **Timeline: Layers**

- Cách thao tác với Layer
- Hiện/ẩn
- Khóa đối tượng
- Hiện thị với chế độ Outline
- Bổ sung/xóa
- Tạo thư mục (thuận tiện cho việc tổ chức và quản lý)

Tìm hiểu Timeline: **Layers**

HÌNH A-13: Quan sát các layer

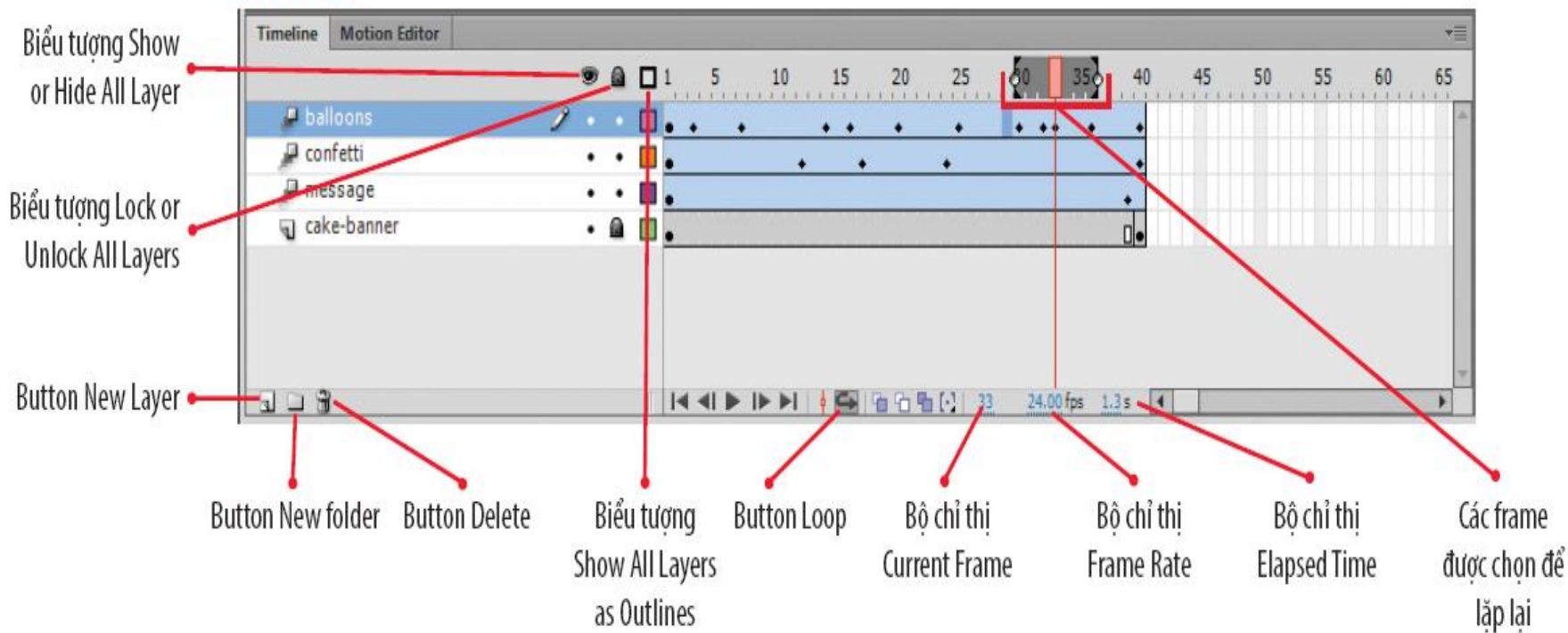


Tìm hiểu **Timeline: Frames**

- Tạo ra nhiều hiệu ứng khác nhau từ việc thông qua nhiều kiểu frame khác nhau.
- Bạn có thể xem trạng thái của phim tại frame hiện hành, frame rate (số lượng khung hình trên giây), tổng số thời gian trôi qua đến frame được chọn.
- Kéo Playhead (đầu đọc) một cách thủ công.

Tìm hiểu Timeline: **Frames**

HÌNH A-14: Quan sát Timeline



Bổ sung **layer** và **thành phần**

- Theo mặc định, mỗi tài liệu có một layer.
- Bổ sung thêm các thành phần vào layer bằng cách:
 - Nhập.
 - Kéo thả từ bảng Library vào Stage.
- Đổi tên

Bổ sung **layer** và **thành phần**

HÌNH A-16: Thêm nội dung vào layer mới

The screenshot shows the interface of an animation software. The main stage displays a scene with a sun, clouds, and a path. The library panel on the right contains assets like 'balloon' and 'park.jpg'. The timeline at the bottom shows two layers, 'Layer 1' and 'Layer 2'. Red arrows point to various elements with labels in Vietnamese.

Thành phần trên Stage

Layer mới được thêm vào

Button New Layer

Bảng Library

Hình đại diện xem trước

Kéo thành phần này vào Stage

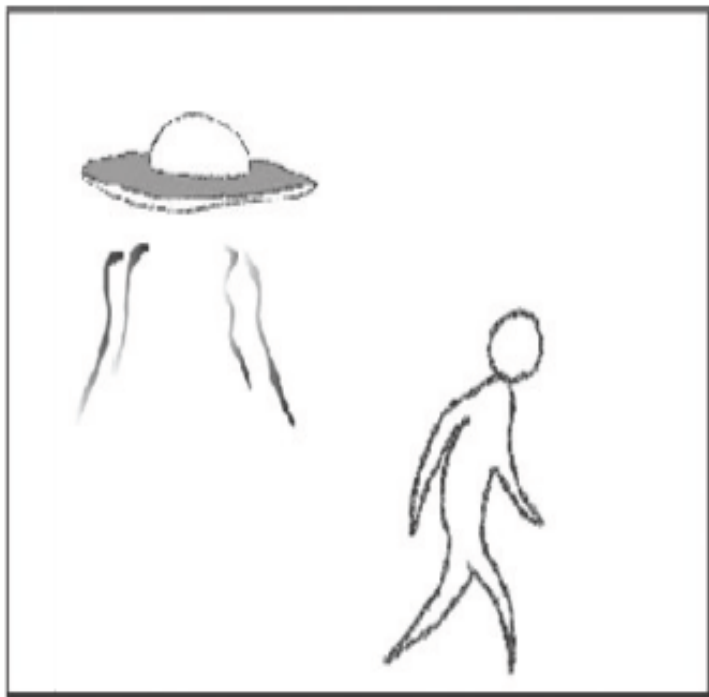
Nội dung gốc © benchart/Shutterstock.com

Lập kế hoạch và quản trị dự án

- Nhóm dự án.
- Kế hoạch cho dự án.
 - Quản trị dự án.
 - Phát hiện sớm những vấn đề thường gặp.
 - Sản phẩm chuyển giao.
- Lập kế hoạch ứng dụng với kịch bản

Lập kế hoạch và quản trị dự án

HÌNH A-20: Kịch bản mẫu



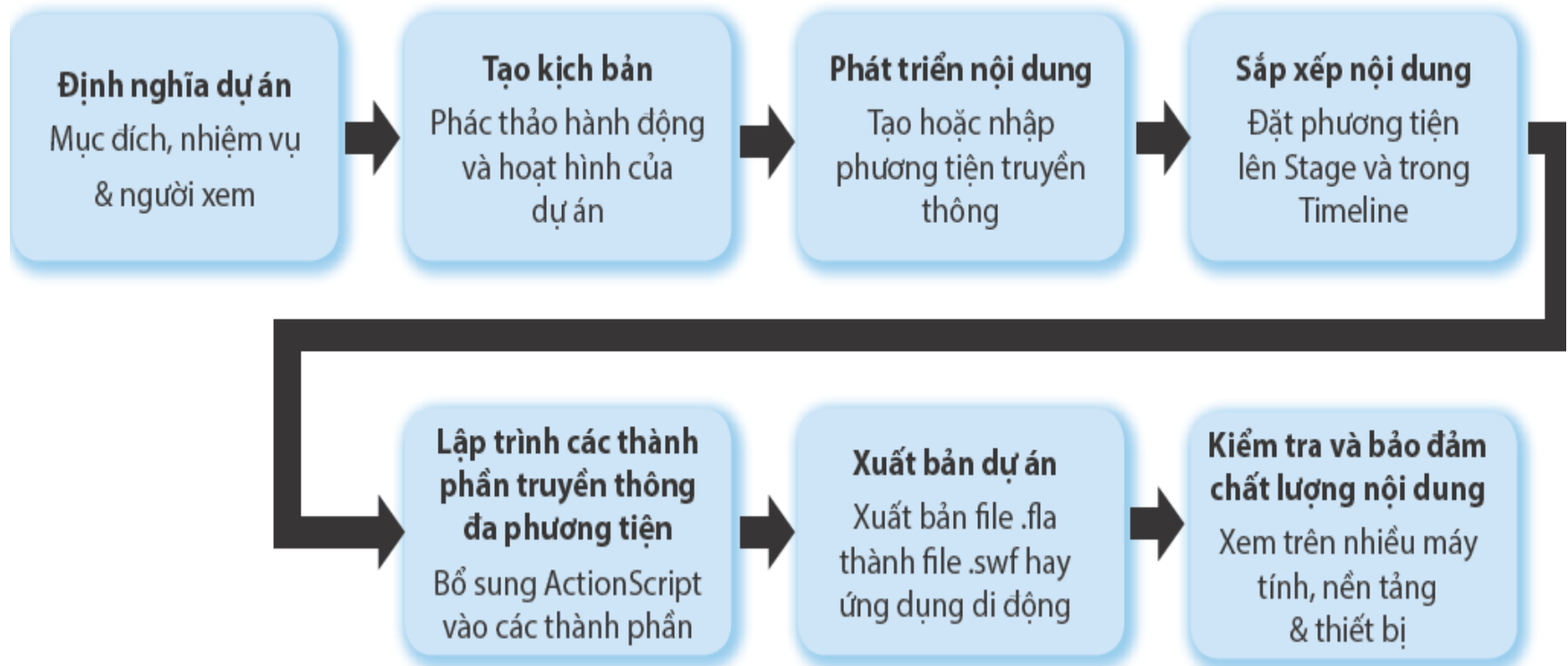
Nhân vật bước đi mà không biết đĩa bay xuất hiện từ từ và lướt nhanh từ phía trái



Đĩa bay lơ lửng một thời gian ngắn, sau đó phóng vọt đi, để lại một vết mờ ở góc trên bên phải

Gợi ý sử dụng

- Sử dụng các tính năng Help
- Để truy cập, nhấn vào Flash Help trên menu Help hoặc ấn [F1]



Tóm tắt bài học

- Tìm hiểu Adobe Flash
- Khởi động Adobe Flash CS6
- Xem không gian làm việc của Flash
- Sắp xếp không gian làm việc
- Mở tài liệu và phát một đoạn phim
- Tìm hiểu Timeline
- Thêm một layer và thành phần
- Lập kế hoạch và quản trị dự án

