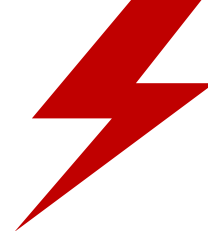


# Học phần C: Sử dụng **Symbol** & bảng **Library**



# Nội dung

- Tìm hiểu symbol và thể hiện
- Tìm hiểu bảng Library
- Tạo symbol
- Thêm thể hiện lên Stage
- Chỉnh sửa thể hiện
- Chỉnh sửa symbol
- Tổ chức bảng Library

# Tìm hiểu Symbol và thể hiện (Instance)

## Symbol

- Bản sao của đối tượng mà bạn có thể sử dụng nhiều lần mà vẫn giữ kích thước file ở mức tối thiểu.
- Có thể chuyển đổi đối tượng có sẵn thành symbol hoặc tạo mới.
- Được quản lý và lưu trữ trên bảng Library.

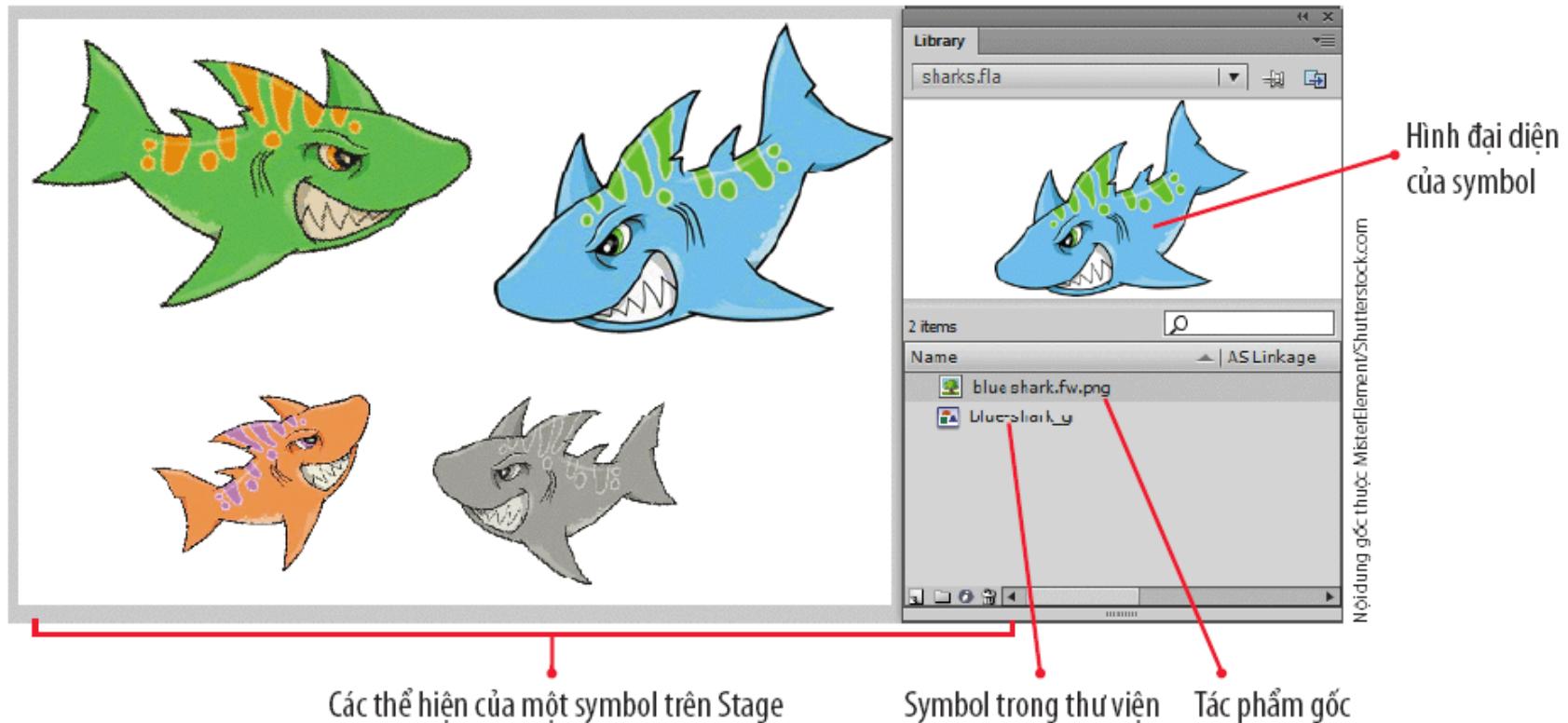
## Thể hiện (Instance)

- Là bản sao của Symbol.
- Thể hiện được tạo ra bằng cách kéo Symbol từ bảng Library lên Stage.
- Được quản lý và lưu trữ trên Stage.

# Tìm hiểu Symbol và thể hiện (Instance)

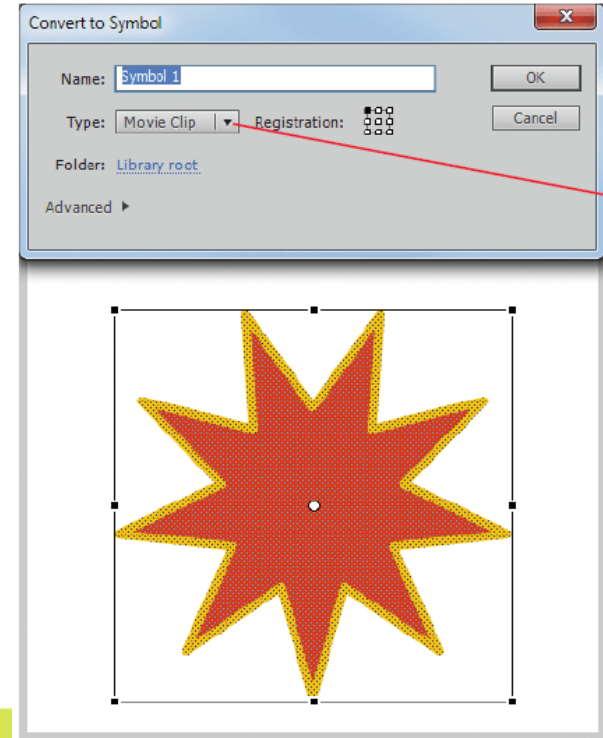
- Quan sát một Symbol và thể hiện của chính nó.

**HÌNH C-1:** Quan sát một symbol và các thể hiện của nó






# Tìm hiểu Symbol và thể hiện (Instance)

- Sử dụng hộp thoại Convert to Symbol để tạo ra symbol.



Nhấn để chọn kiểu symbol

**BẢNG C-1:** Các biểu tượng symbol

icon	kiểu	mô tả
	<b>Movie clip</b>	Sử dụng cho các đoạn hoạt hình bên trong đoạn phim
	<b>Button</b>	Sử dụng cho tương tác
	<b>Graphic</b>	Sử dụng cho các đối tượng tĩnh

# Cách giảm kích cỡ file của symbols

- Chỉ có symbol trên bảng Library mới đóng góp vào kích cỡ file của tài liệu.
- Flash bổ sung thuộc tính của thể hiện vào file, tuy nhiên tổng dung lượng thêm vào là rất nhỏ.

# Sử dụng lệnh Break Apart

- Phân tách văn bản (break apart text)
  - Chia một từ thành các ký tự riêng rẽ
- Phân tách ký tự (break apart character)
  - Chuyển đổi ký tự thành đường path có khả năng chỉnh sửa được
- Phân tách ảnh Bitmap (break apart bitmap)
  - Sửa đổi từng thành phần riêng rẽ của ảnh bitmap.

# Tìm hiểu bảng Library

- Quản lý các symbol và thành phần đa phương tiện trong tài liệu đang làm việc.
- Cho phép truy cập thư viện trong các tài liệu đang mở khác.
- Bạn có thể tạo, chỉnh sửa, xem trước và tổ chức lại các symbol.

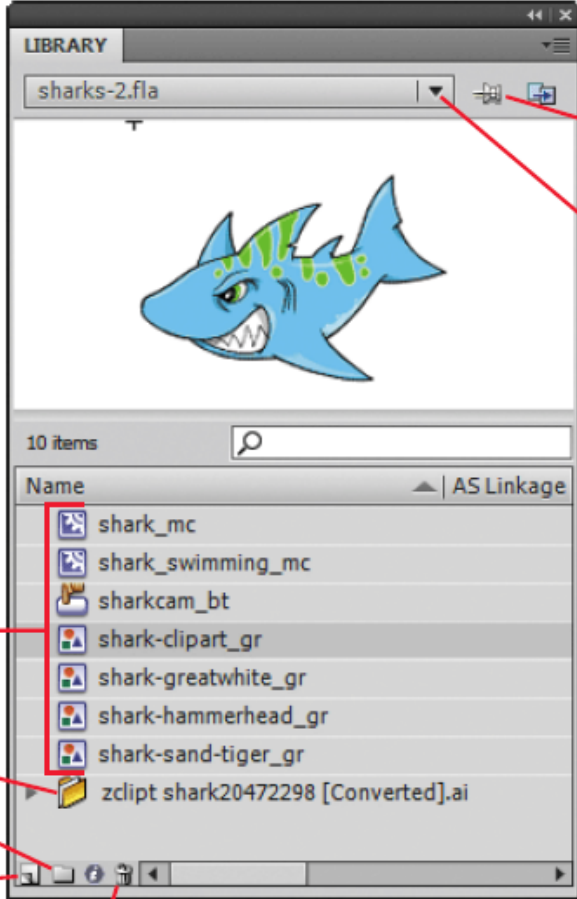


# Sử dụng bảng Library

- Bảng Library là công cụ quản lý cho việc tổ chức các symbol và thành phần khác.
  - Bạn có thể truy cập thư viện từ tài liệu đang mở khác.
  - Có thể chia sẻ các thành phần hoặc symbol từ một đoạn phim khác.
- Thư viện mẫu (Common Libraries)
  - Chứa các button và âm thanh thiết lập sẵn.

# Sử dụng bảng Library

- Quan sát symbol trong bảng Library



The screenshot shows the Adobe Flash Library panel for a file named 'sharks-2.fla'. The panel displays a preview of a blue shark symbol with green spots. Below the preview is a list of 10 items, including various shark symbols and a converted clipart. The panel includes a search bar, a 'Name' column, and an 'AS Linkage' column. The bottom of the panel features several control buttons for managing the library.

Nhấn để giữ thư viện hiện tại hiển thị

Nhấn để chọn một thư viện khác

Các kiểu symbol khác nhau

Thư mục

Button New Folder (Tạo thư mục mới)

Button New Symbol (Tạo symbol mới)

Button Delete

Nội dung gốc: thuộc MisterElement/Shutterstock.com

# Sử dụng bảng Library

- Đặt tên cho các symbol trong bảng Library
  - Đặt tên sao cho thuận tiện và chính xác.
  - Ký tự viết thường (lowercase).
  - Có thể sử dụng: dấu gạch nối và gạch dưới.
  - Không được sử dụng: dấu cách, tab, ngoặc vuông, gạch chéo, dấu chấm câu, hoặc các ký tự bên trên phím số.

## Tìm hiểu dấu gạch nối và gạch dưới trong tên symbol

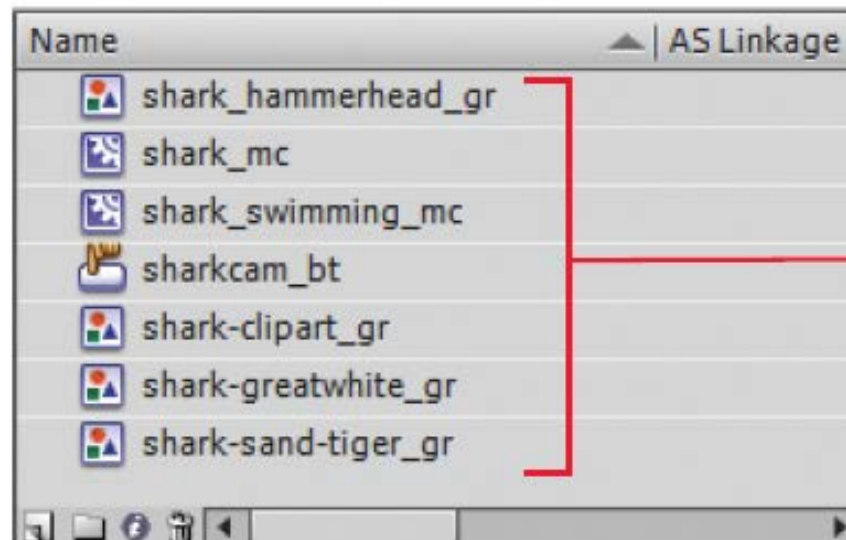
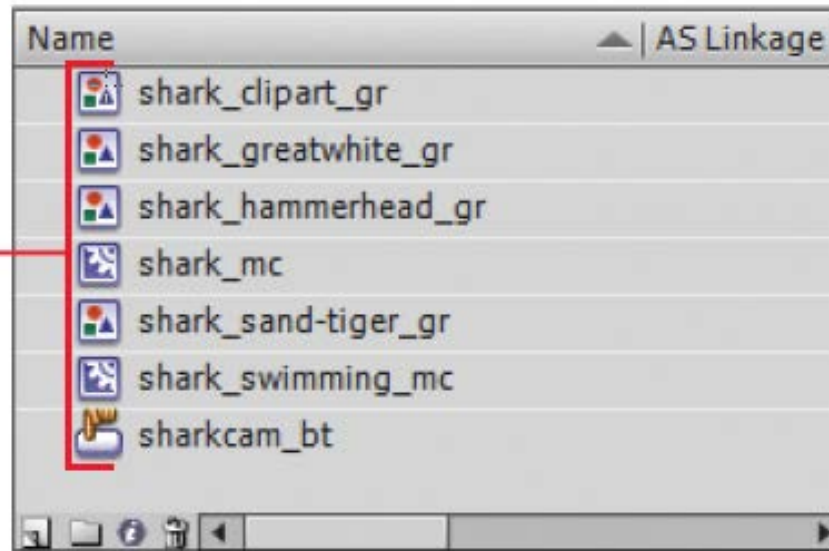


- Flash hiểu **dấu gạch nối** là một khoảng trắng phân tách các từ, sắp xếp theo từ đầu tiên.
- Flash hiểu **dấu gạch dưới** là một phần của từ, sắp xếp theo toàn bộ chuỗi tên.
- Nếu sử dụng dấu gạch dưới hoặc dấu gạch nối một cách thống nhất thì danh sách sẽ hiển thị theo thứ tự chữ cái.
- Nếu thay đổi cách sử dụng dấu gạch dưới hoặc dấu gạch nối khi đặt tên thì sẽ không hiển thị thứ tự vì Flash sắp xếp dấu gạch dưới trước.

# Tìm hiểu dấu gạch nối và gạch dưới trong tên symbol

- So sánh đặt tên symbol sử dụng dấu gạch nối và gạch dưới

Sử dụng thống nhất  
dấu gạch dưới

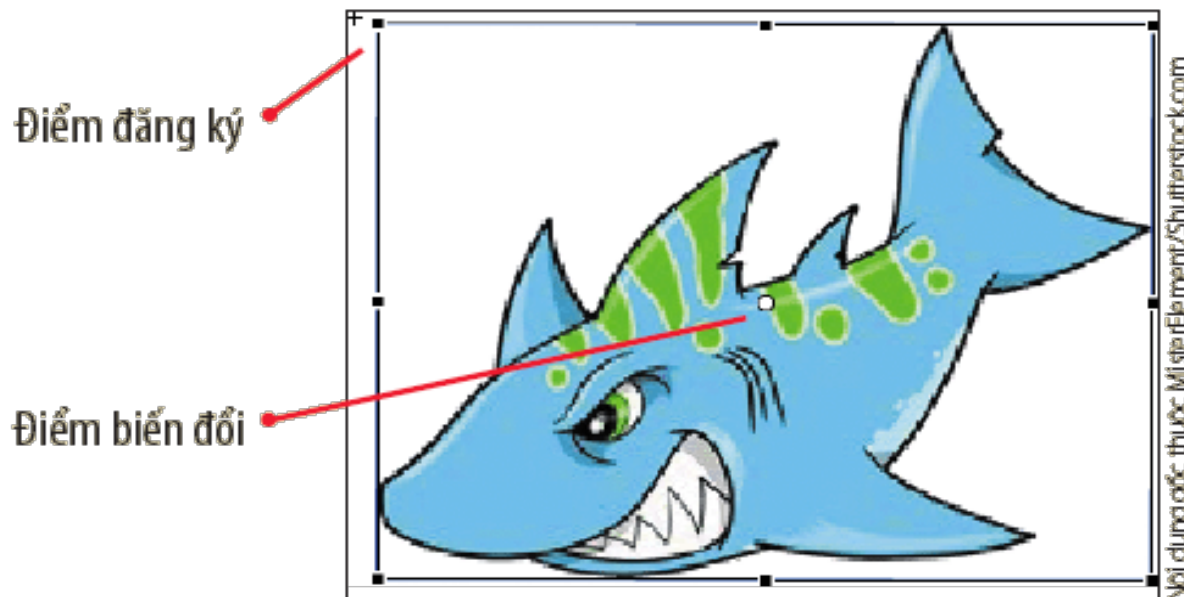


Sử dụng không thống  
nhất dấu gạch nối và  
dấu gạch dưới

# Tìm hiểu điểm biến đổi và điểm đăng ký

- Điểm biến đổi
  - Định hướng đối tượng mỗi khi biến đổi hoặc chuyển động.
- Điểm đăng ký
  - Điểm mặc định; vị trí đối tượng được định vị trên Stage.
  - Đóng vai trò quan trọng khi bạn sử dụng ActionCript để di chuyển các thể hiện.

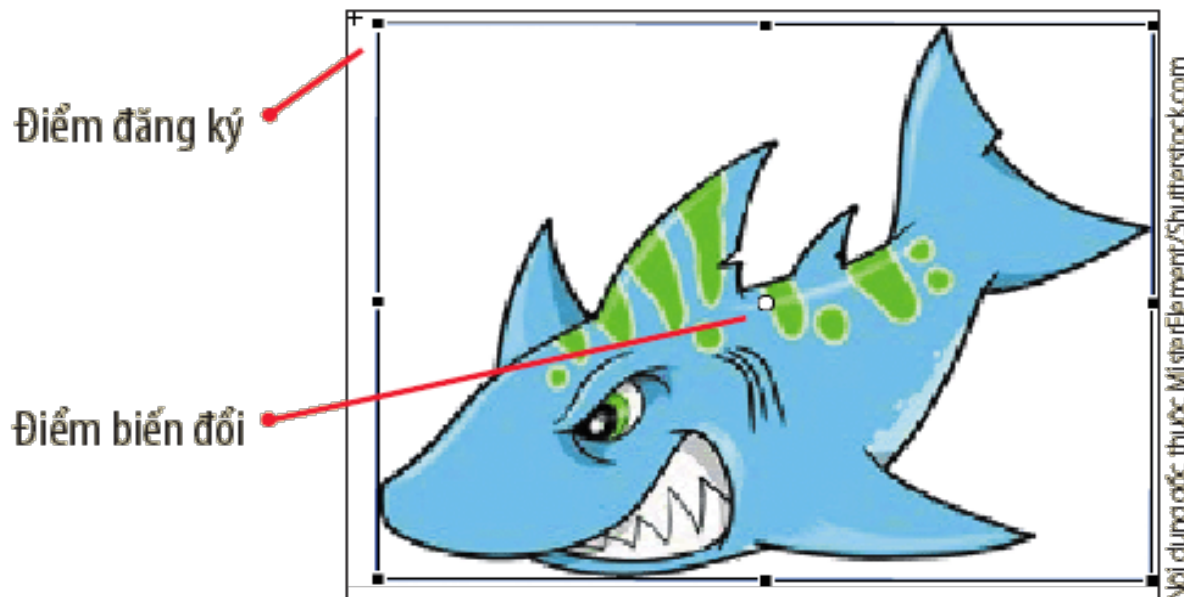
**HÌNH C-5: Điểm biến đổi và điểm đăng ký**



# Tìm hiểu điểm biến đổi và điểm đăng ký

- Điểm biến đổi (**transformation**)
  - Định hướng đối tượng mỗi khi biến đổi hoặc chuyển động.
- Điểm đăng ký (**registration points**)
  - Điểm mặc định; vị trí đối tượng được định vị trên Stage.
  - Đóng vai trò quan trọng khi bạn sử dụng ActionCript để di chuyển các thể hiện.

**HÌNH C-5: Điểm biến đổi và điểm đăng ký**



# Tạo symbol

## Có nhiều cách tạo symbol

- Chuyển đổi từ đối tượng có sẵn (cách phổ biến nhất).
- Tạo một symbol mới.
- Thêm một symbol thiết lập sẵn (chủ yếu là button và âm thanh) từ Common Libraries.

**HÌNH C-7:** Hộp thoại Convert to Symbol

Menu Modify

Nhập tên symbol tại đây

Đối tượng được chọn

Điểm đăng ký mặc định; nhấn vào các hộp nhỏ để thay đổi điểm đăng ký

FL File Edit View Insert Modify Text Commands Control Debug Window Help Ess

GreenWinds\_symbols\_FL-C fla x

Scene 1

Convert to Symbol

Name: Symbol 1 OK

Type: Movie Clip Registration: Registration marks

Folder: Library root

Advanced ▶

Nội dung gốc © Cengage Learning 2013



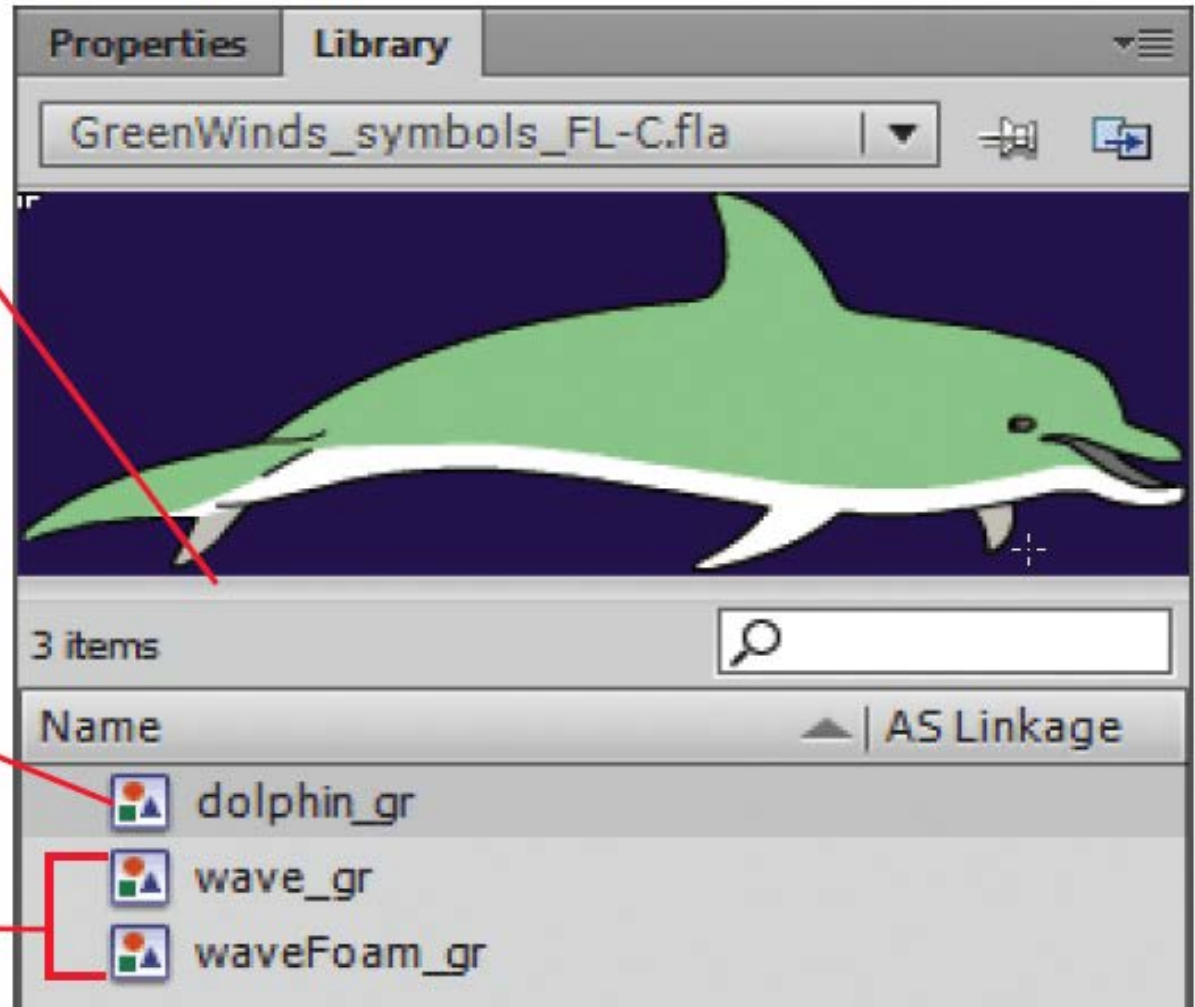
# Tạo symbol

## Quan sát symbol mới trong bảng Library

Kéo cạnh dưới cùng của cửa sổ xem trước để tăng kích thước hình đại diện

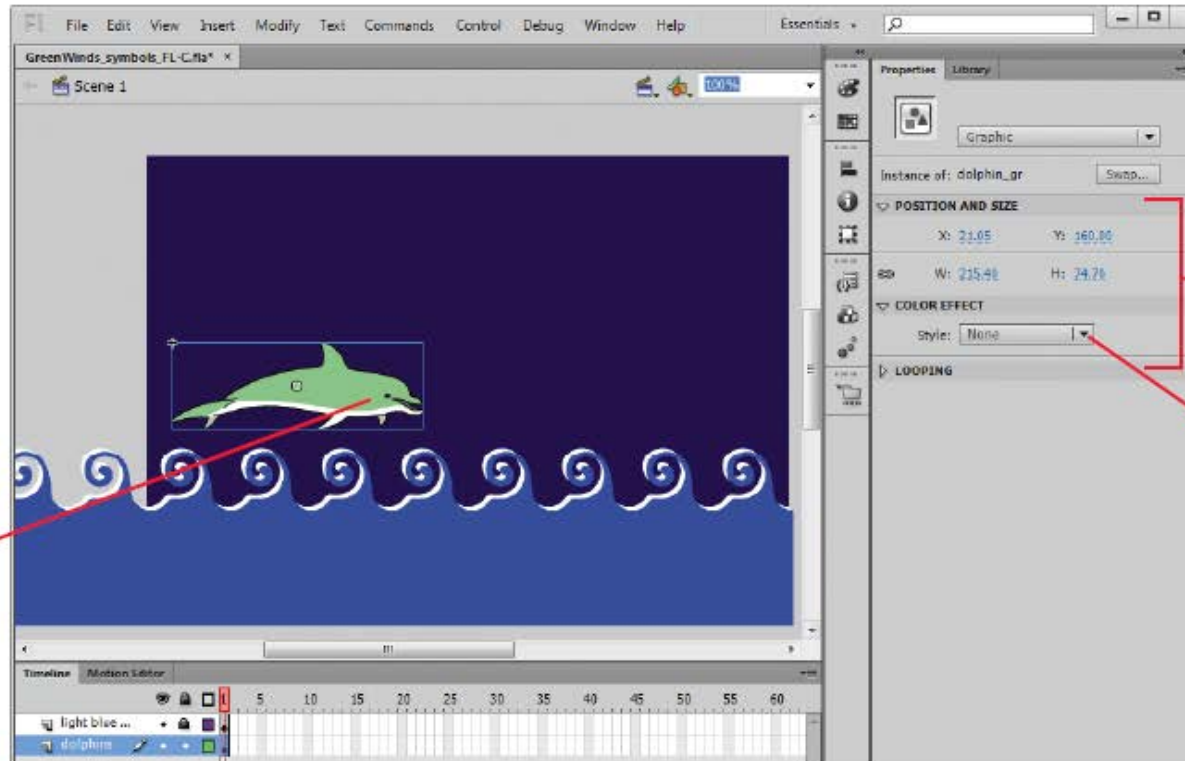
Symbol mới tạo

Các symbol có sẵn



# Tạo symbol

## Quan sát thuộc tính của thể hiện



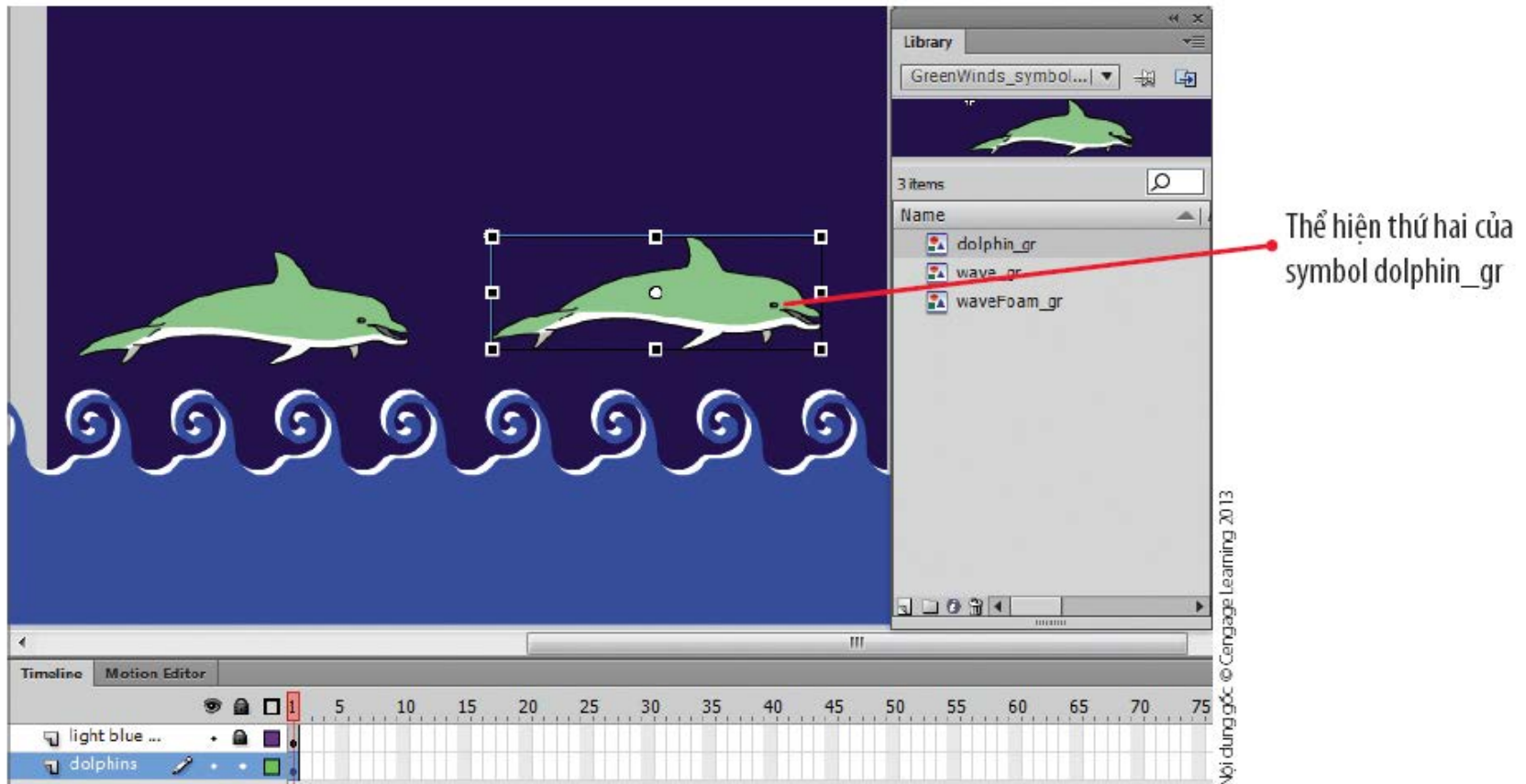
Các thuộc tính của thể hiện

Các tính năng Color Effect cho phép bạn thay đổi màu sắc của thể hiện

Thể hiện của symbol chú cá heo

# Thêm thể hiện lên Stage

- Kéo hình ảnh đại diện xem trước hoặc tên của symbol trên bảng Library lên Stage
- Thêm thể hiện thứ hai vào layer



# Thêm thể hiện lên Stage

- Vị trí của thể hiện waveFoam\_gr

The screenshot shows the Adobe Animate workspace. The main stage area contains two green dolphins swimming above a blue and white wave pattern. A red selection box is drawn around the wave pattern. The Properties panel is open, showing the 'Transform' tab with the following coordinates: W: 698.00, H: 159.35, X: -110.00, Y: 222.00. The Library panel on the right shows the 'waveFoam\_gr' symbol. Red arrows point from labels to the registration point, the Info panel icon, the Selection X text box, the Selection Y text box, the waveFoam\_gr symbol in the Library, and the waveFoam\_gr symbol on the stage.

Button Registration point

Icon của bảng Info

Hộp văn bản Selection X

Hộp văn bản Selection Y

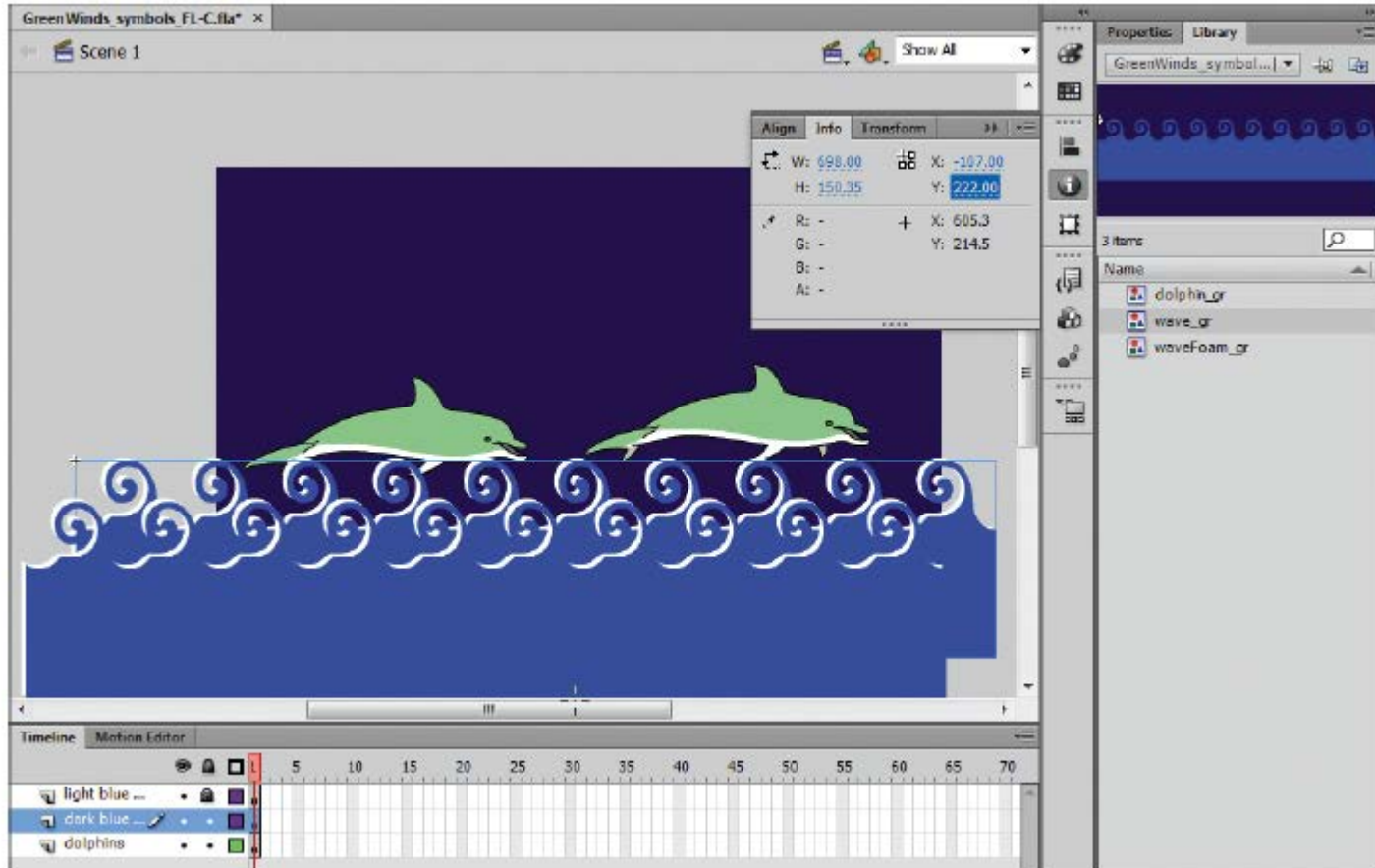
Thể hiện của symbol waveFoam\_gr

Symbol waveFoam\_gr

Nội dung gốc © Cengage Learning 2013

# Thêm thể hiện lên Stage

- Dựng một thành phần nhiều thể hiện



# Tạo họa tiết từ symbol thông qua công cụ Deco

- Công cụ Deco chứa hơn mười hai hiệu ứng vẽ được thiết lập sẵn.
- Bạn có thể vẽ hầu hết các kiểu họa tiết hoặc hiệu ứng từ đơn giản tới phức tạp, sử dụng màu đổ, cọ vẽ, và hiệu ứng hoạt hình của công cụ Deco.

**HÌNH C-10:** Nội dung được tạo bởi công cụ Deco

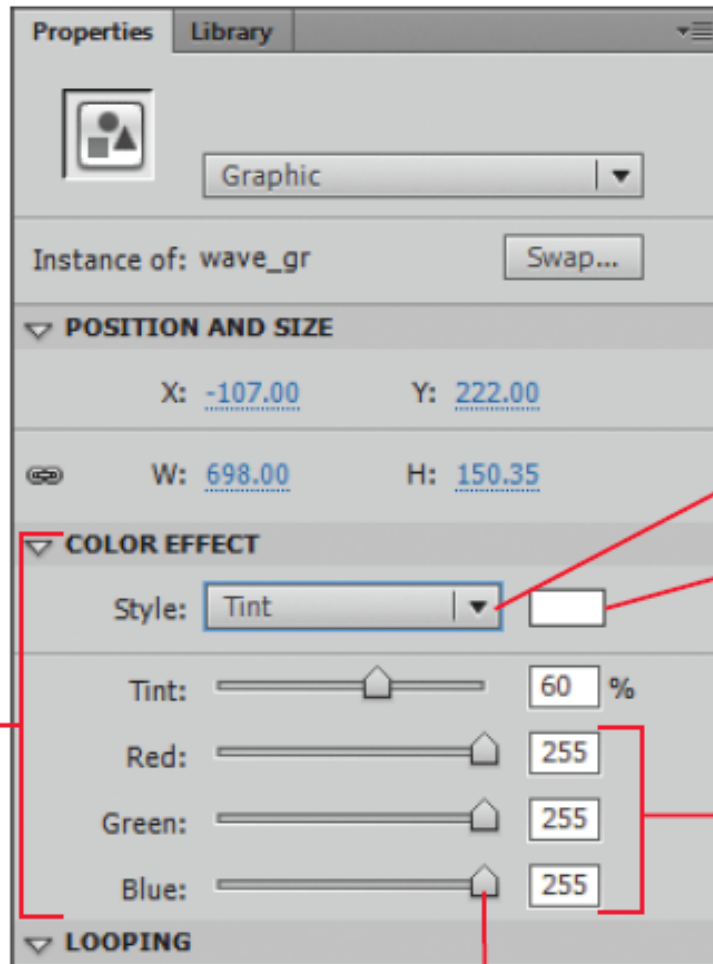


# Chỉnh sửa thể hiện

- Có nhiều cách để chỉnh sửa thể hiện:
  - Sử dụng bảng Properties và bảng Transform.
  - Lựa chọn các tùy chọn cho công cụ Free Transform.
- Thay đổi màu sắc của thể hiện bằng cách áp dụng hiệu ứng trên bảng Properties.
- Với mỗi thể hiện có thể có màu sắc riêng; thiết lập trong phần Color Effect (độ sáng (brightness), sắc thái (tint), độ trong suốt (transparency) và các tùy chọn nâng cao khác của màu sắc).

# Chỉnh sửa thể hiện

- Chọn một màu



Phần Color Effect

Thanh trượt

Nhấn để chọn kiểu

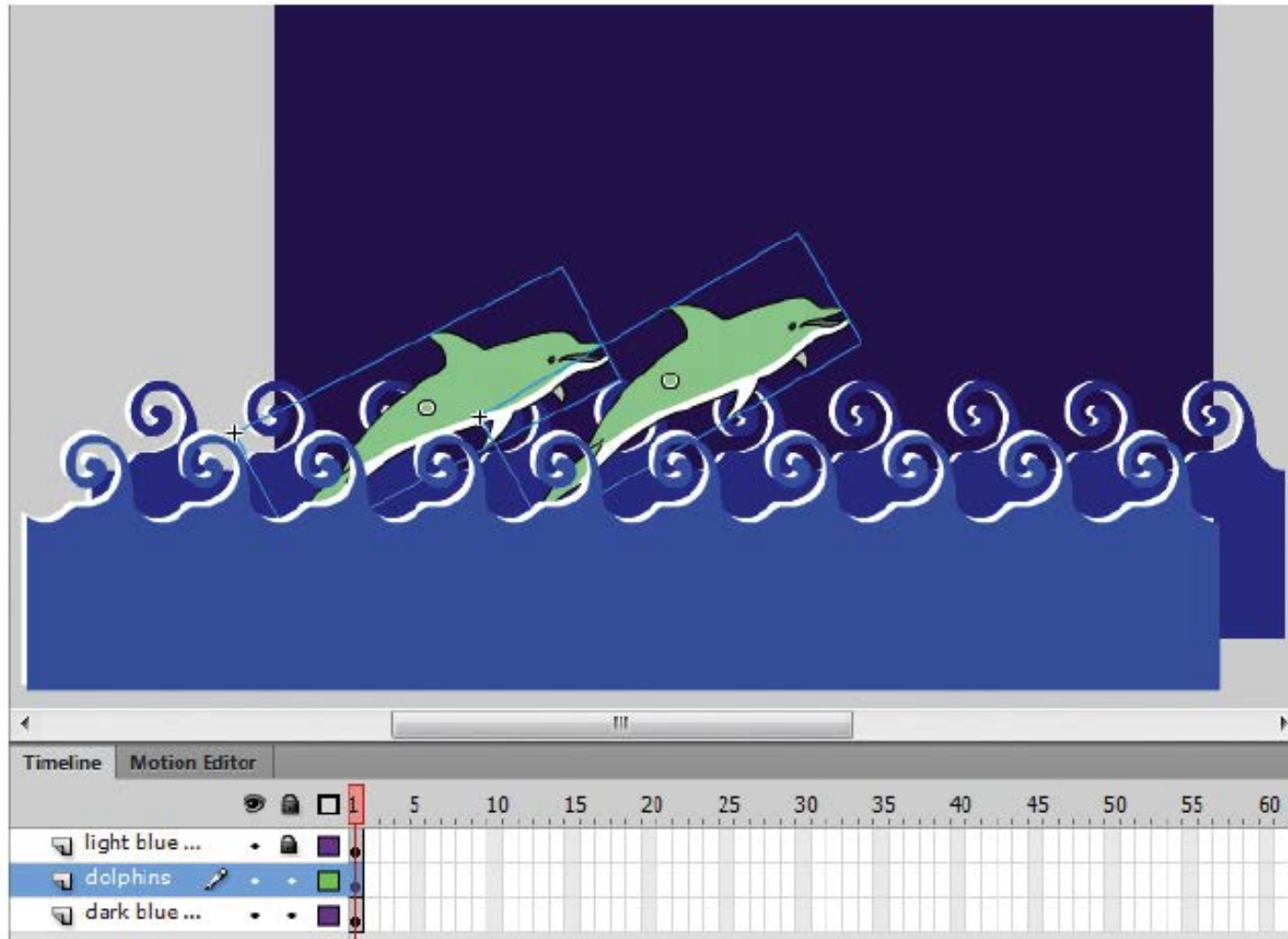
Mẫu màu Tint thể hiện màu được chọn lần sau cùng; màu của bạn có thể khác

Các giá trị RGB; các giá trị của bạn có thể khác



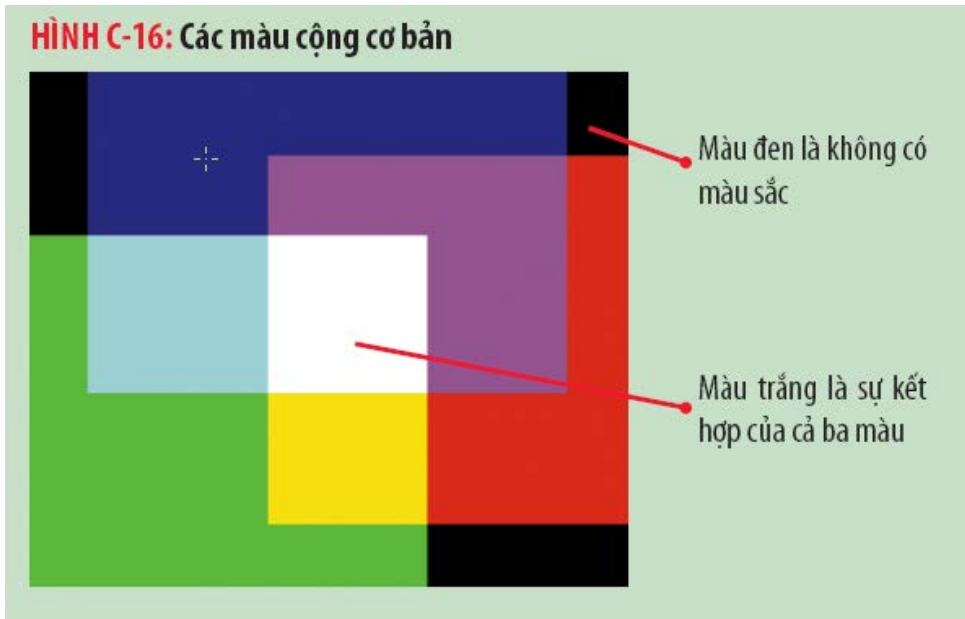
# Chỉnh sửa thể hiện

- Định vị lại và biến đổi thể hiện



# Vấn đề thiết kế

- Tìm hiểu về hệ màu RGB
  - Là mô hình màu mặc định cho các màn hình máy tính, điện thoại...
- Hệ màu cộng (additive primary color).
  - 3 màu cơ bản Đỏ, xanh lá, xanh dương.
  - Kết hợp những màu cơ bản này để tạo ra màu sắc khác.



# Chỉnh sửa Symbol

- Có nhiều cách để chỉnh sửa:
- Sử dụng menu Edit cung cấp ba cách chỉnh sửa.
- Kích đúp vào thể hiện trên Stage hoặc mở bảng Library để mở và chỉnh sửa thể hiện.
- Chỉnh sửa Symbol tự động ảnh hưởng lên các thể hiện.

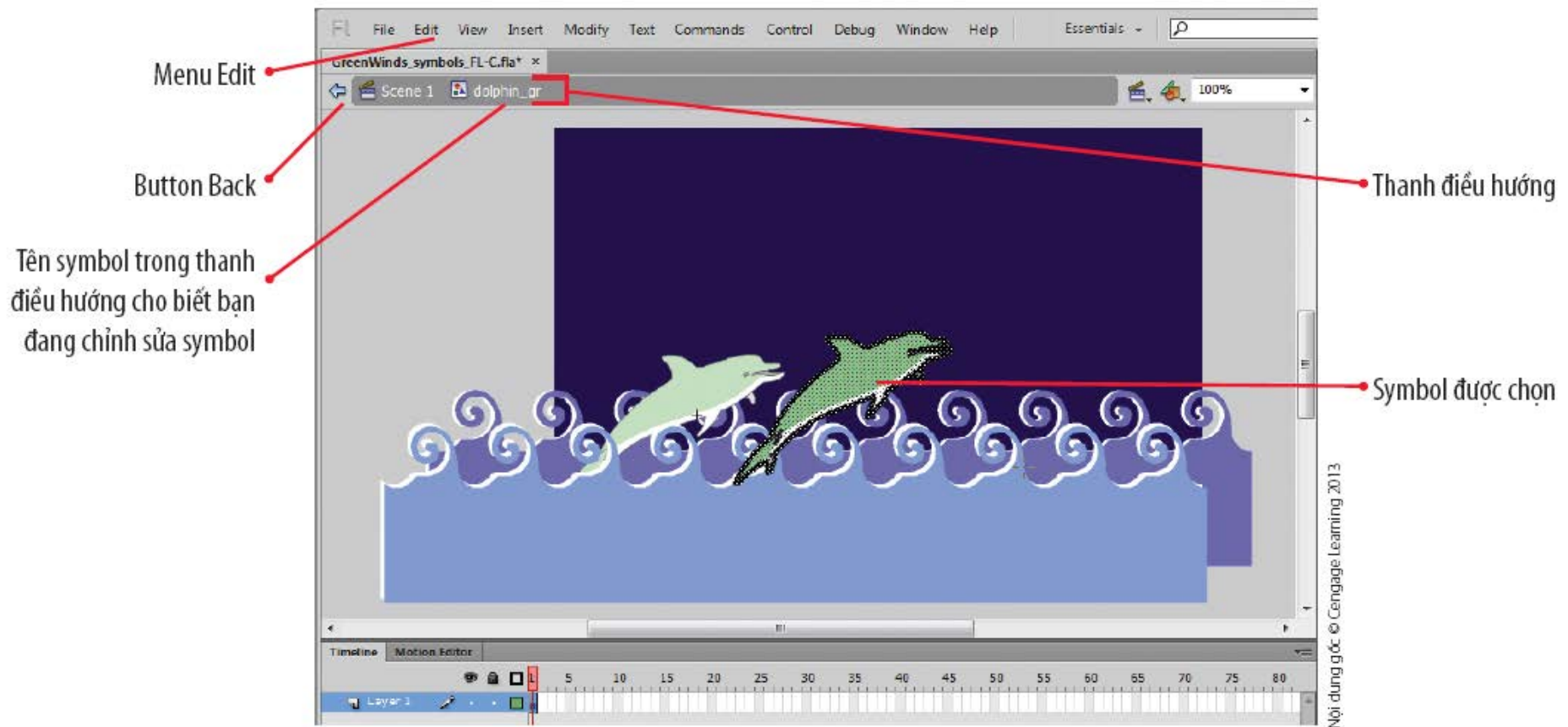
# Chỉnh sửa Symbol

- Các lệnh chỉnh sửa symbol

lệnh	truy cập từ	tác dụng
<b>Edit Symbols, Edit Selected</b>	Menu Edit	Chỉnh sửa symbol ngay trong cửa sổ Document hiện hành; các thành phần khác trên Stage không được hiển thị
<b>Edit</b>	Nhấn chuột phải (Win) hoặc [control] + nhấn chuột (Mac)	Chỉnh sửa symbol
<b>Edit in Place</b>	Menu Edit hoặc nhấn chuột phải (Win) hoặc [control] + nhấn chuột (Mac)	Chỉnh sửa symbol ngay trong cửa sổ Document hiện hành; các thành phần khác trên Stage vẫn được hiển thị
<b>Edit in New Window</b>	Nhấn chuột phải (Win) hoặc [control] + nhấn chuột (Mac)	Chỉnh sửa symbol trong một cửa sổ Document riêng rẽ

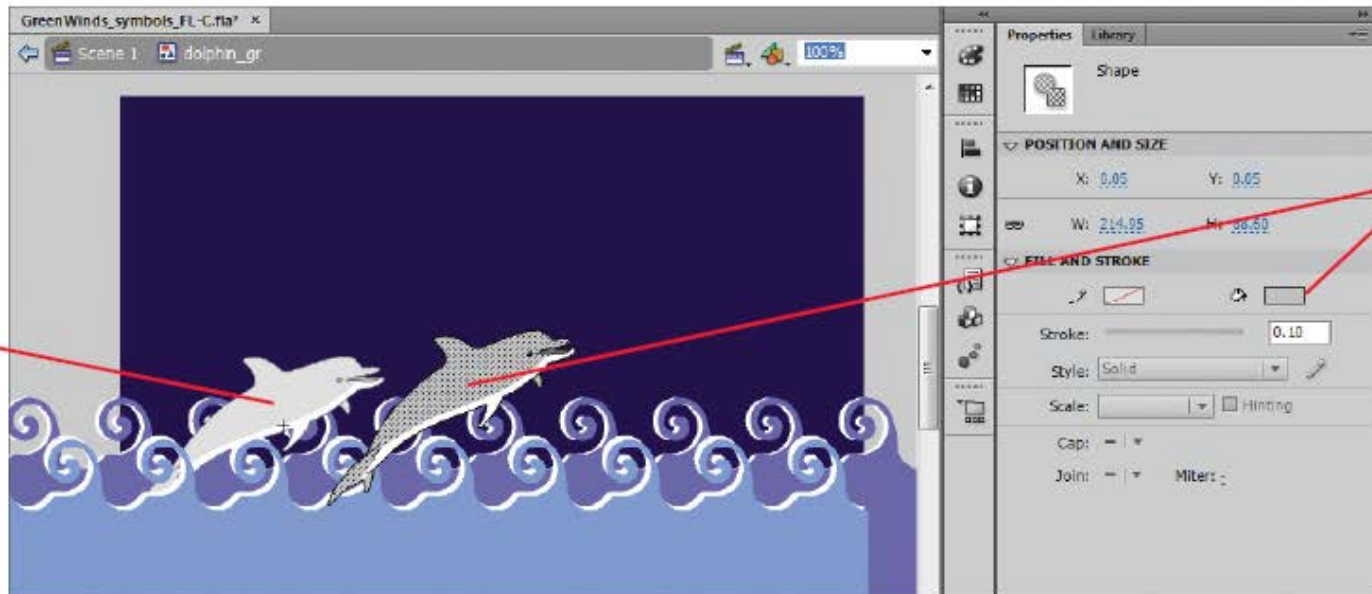
# Chỉnh sửa Symbol

- Chỉnh sửa symbol ngay tại chỗ



# Chỉnh sửa Symbol

- Chỉnh sửa symbol và các thể hiện của nó



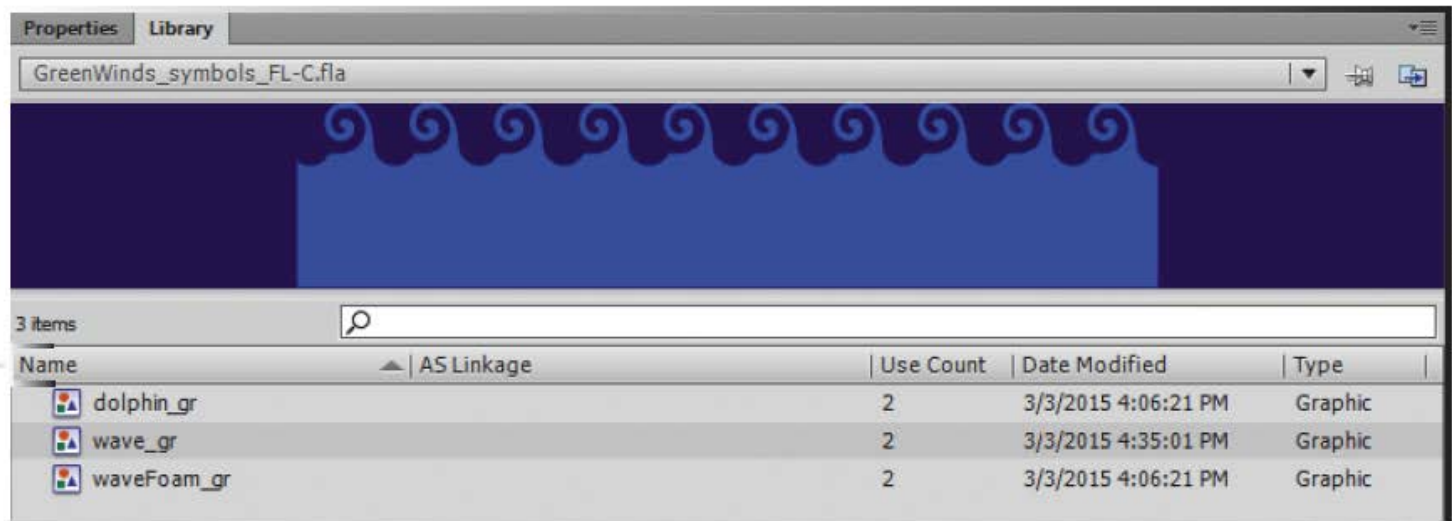
Các thay đổi tự động áp dụng cho thể hiện còn lại

Màu mới

# Tổ chức bảng Library

- Tổ chức thông qua việc tạo các folder.
- Sắp xếp các thành phần theo thứ tự tăng dần hoặc giảm dần.

**HÌNH C-20:** Quan sát các cột trong bảng Library



Name	AS Linkage	Use Count	Date Modified	Type
dolphin_gr		2	3/3/2015 4:06:21 PM	Graphic
wave_gr		2	3/3/2015 4:35:01 PM	Graphic
waveFoam_gr		2	3/3/2015 4:06:21 PM	Graphic

Nhấn vào cột để sắp xếp các thành phần theo thứ tự tăng dần hoặc giảm dần

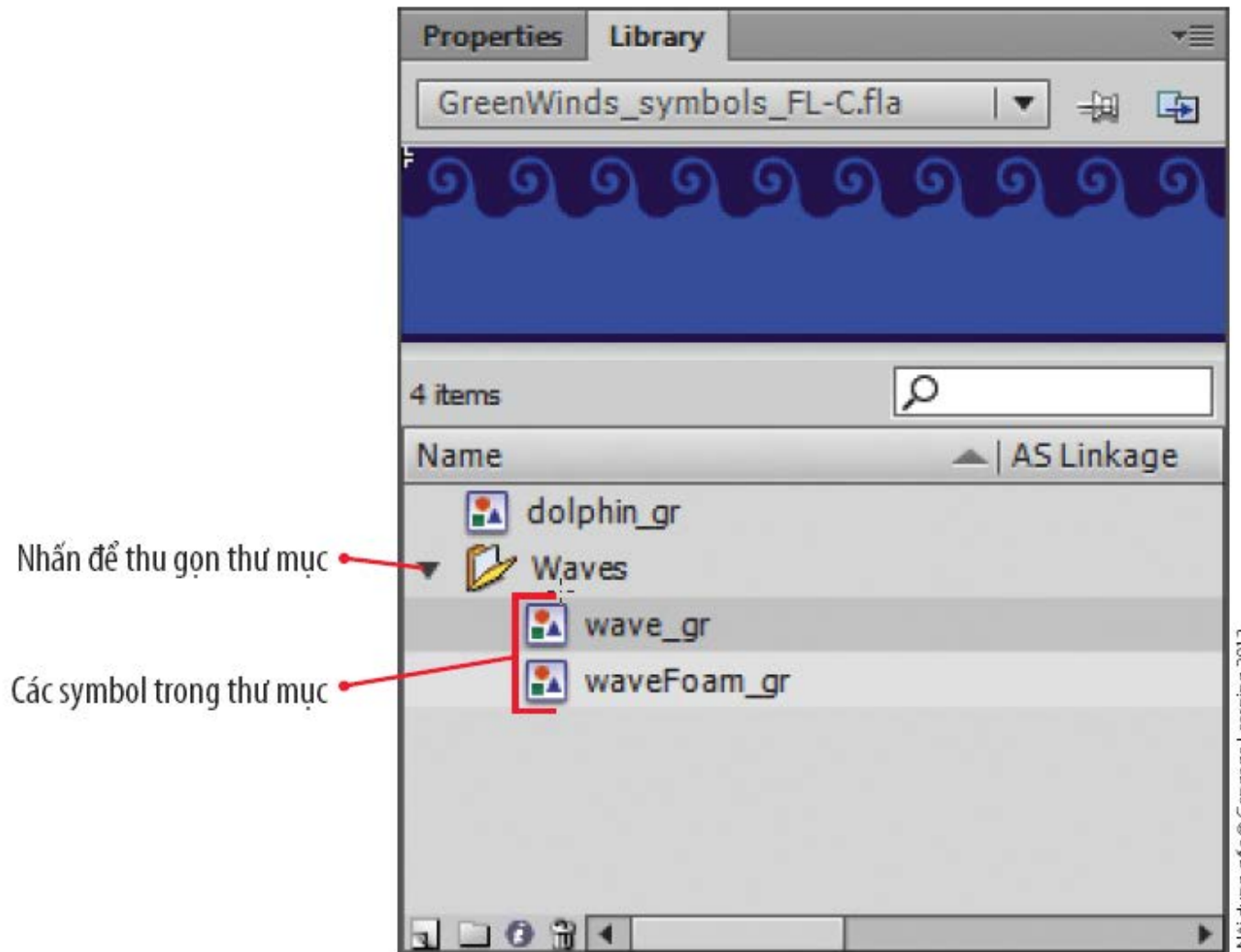
# Nhóm và hủy nhóm đối tượng

- Để điều khiển nhiều hình thành một đối tượng bạn cần **nhóm** (group) chúng lại.
- Việc quyết định nên nhóm đối tượng hay chuyển đổi chúng thành symbol dựa vào cách chúng được sử dụng trong bộ phim.
- Bạn cũng có thể hủy nhóm đối tượng



# Tổ chức bảng Library

- Quan sát các symbol trong folder



## Tóm tắt bài học

- Tìm hiểu symbol và thể hiện
- Tìm hiểu bảng Library
- Tạo symbol
- Thêm thể hiện lên Stage
- Chỉnh sửa thể hiện
- Chỉnh sửa symbol
- Tổ chức bảng Library