

Bài 8:

Tích hợp nội dung với các chương trình CS6 khác



Nội dung

- Tìm hiểu về tích hợp nội dung Flash
- Nhập file PNG từ Fileworks vào Flash
- Sử dụng chỉnh sửa khử hồi
- Nhập file PSD từ Photoshop vào Flash
- Chỉnh sửa ảnh Photoshop từ Flash
- Chèn đoạn phim Flash vào Dreamweaver
- Chỉnh sửa đoạn phim Flash từ Dreamweaver
- Nhập file AI từ Illustrator vào Flash
- Tìm hiểu về bản quyền



Tìm hiểu nội dung tích hợp Flash

Tích Hợp:

Là quá trình kết hợp thành phần từ các chương trình khác nhau vào Flash và tích hợp các hình ảnh động vào trang Web.

Sử dụng tính năng chỉnh sửa khứ hồi

- Là bạn có thể chỉnh sửa thành phần được nhập ngay trong Flash thông qua các công cụ của chính chương trình đã tạo ra nó.
- Tiết kiệm đáng kể thời gian.

Sử dụng kết hợp các chương trình Adobe



**Adobe
Fireworks**

- Tạo và chỉnh sửa các ảnh bitmap & ảnh vector
- Tạo ra nguyên mẫu mô hình của 1 trang Web



**Adobe
Photoshop**

- Tạo ra các ảnh Bitmap (Trong đó có thể điều khiển hầu hết mọi khía cạnh hình thức của ảnh)



**Adobe
Illustrator**

- Cho phép thiết kế và chỉnh sửa các ảnh vector(Đòi hỏi độ chi tiết cao hay bất kỳ ảnh đồ họa nào cần thay đổi mà vẫn giữ nguyên được độ nét)

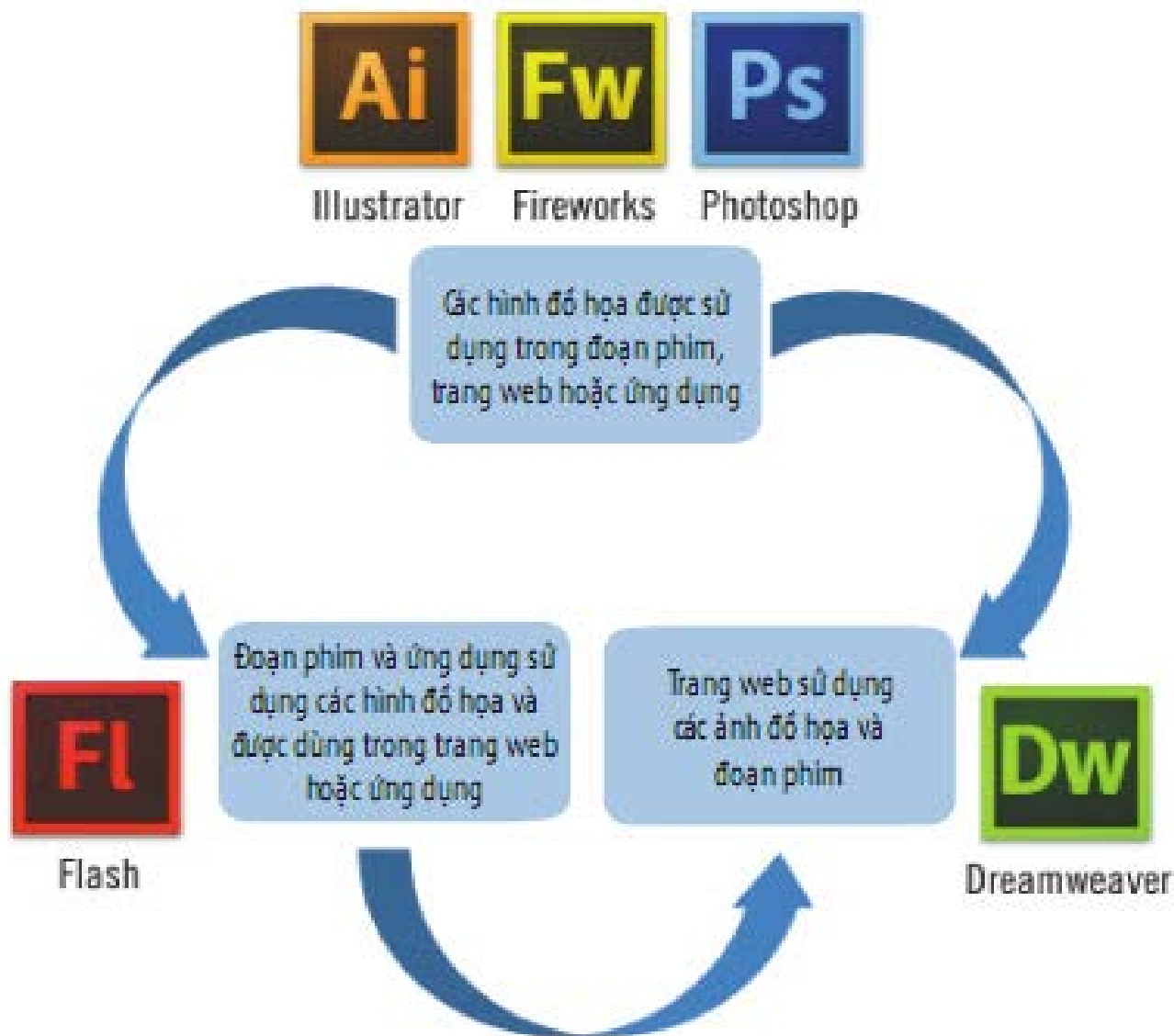


**Adobe
Dreamweaver**

- Tạo ra các trang web theo một số định dạng khác nhau.

Sử dụng kết hợp các chương trình Adobe

HÌNH H-2: Hướng dẫn tích hợp các chương trình CS6

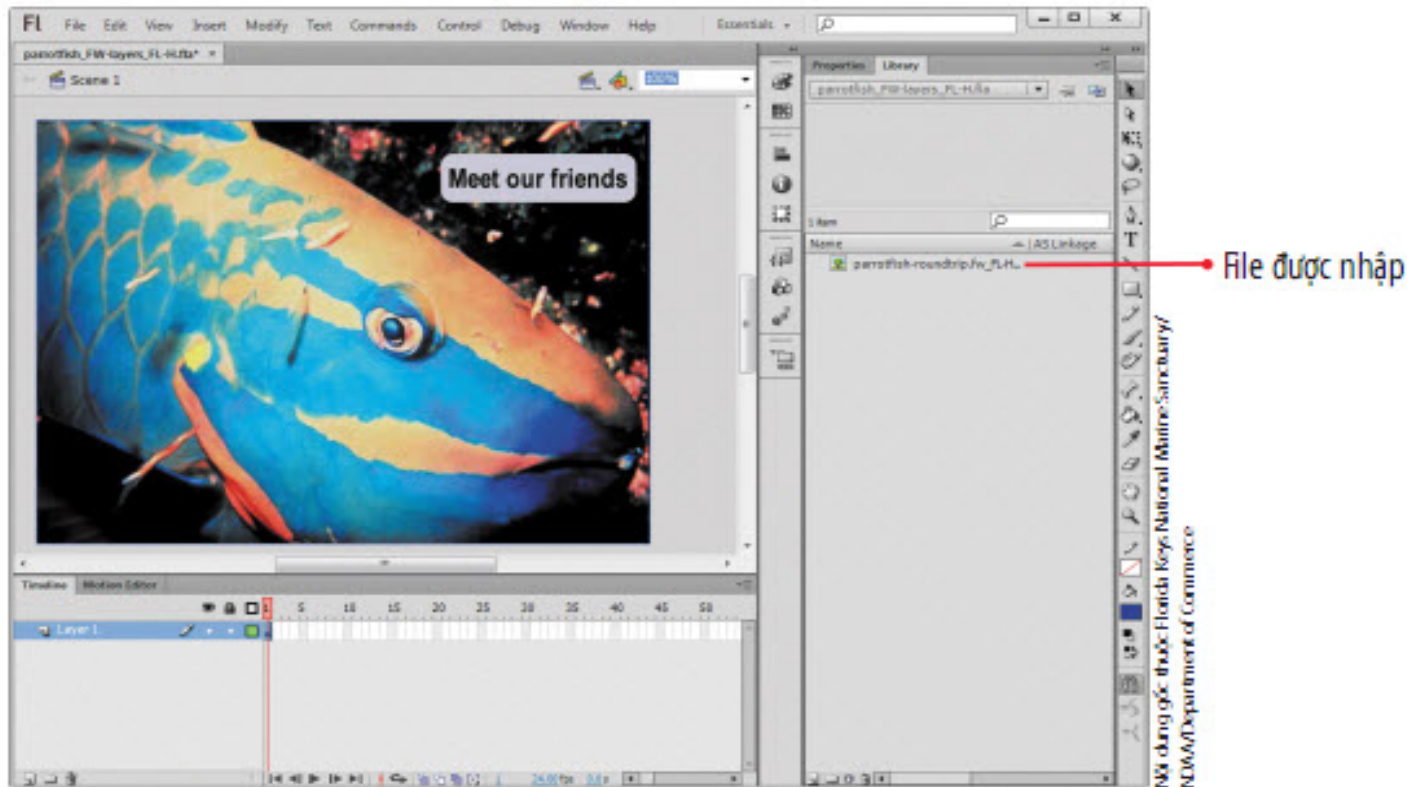


Nhập file PNG từ Fireworks vào Flash

Ảnh Bitmap:

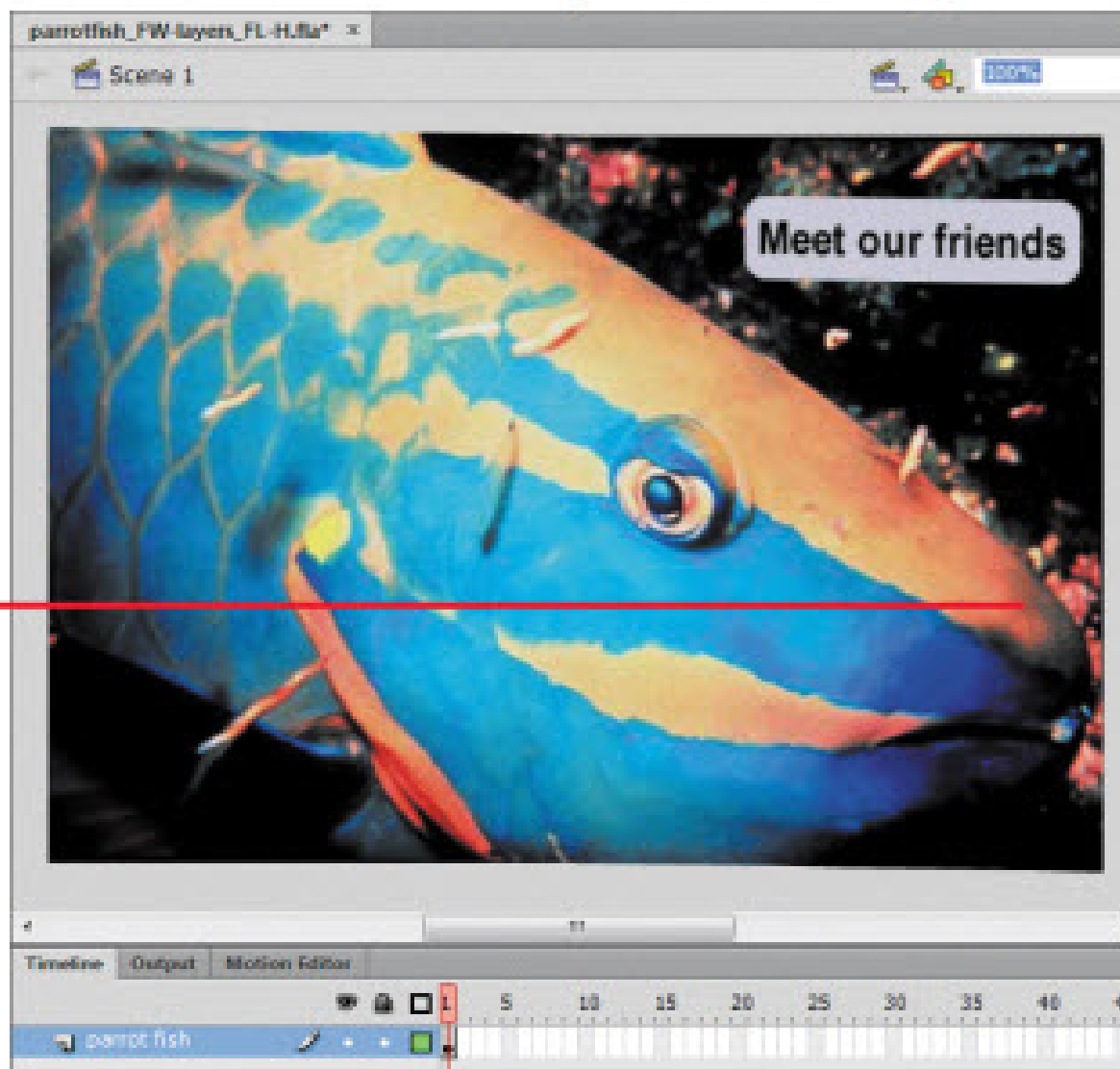
- Tất cả các layers được nén thành một layer duy nhất
- Trang Fireworks lưu tất cả các layers trong 1 tài liệu

HÌNH H-3: File Fireworks PNG được nhập



Nhập file PNG từ Fireworks vào Flash

HÌNH H-5: Quan sát ảnh được chỉnh sửa trong Flash



Nội dung gốc thuộc Florida Keys National Marine Sanctuary (N.M.S.)/Department of Commerce

Ảnh được xô
nghiêng một chút

Sử dụng chỉnh sửa khử hồi

- Chọn một file được chèn vào Flash và chỉnh sửa file đó trong môi trường riêng, sau đó trở lại chương trình đang mở để quan sát lại đối tượng được chỉnh sửa.
- Có thể sử dụng Fireworks hoặc Photoshop như chương trình chỉnh sửa ảnh mặc định cho các file ảnh.
- Quan sát cửa sổ chỉnh sửa khử hồi trong Fireworks.

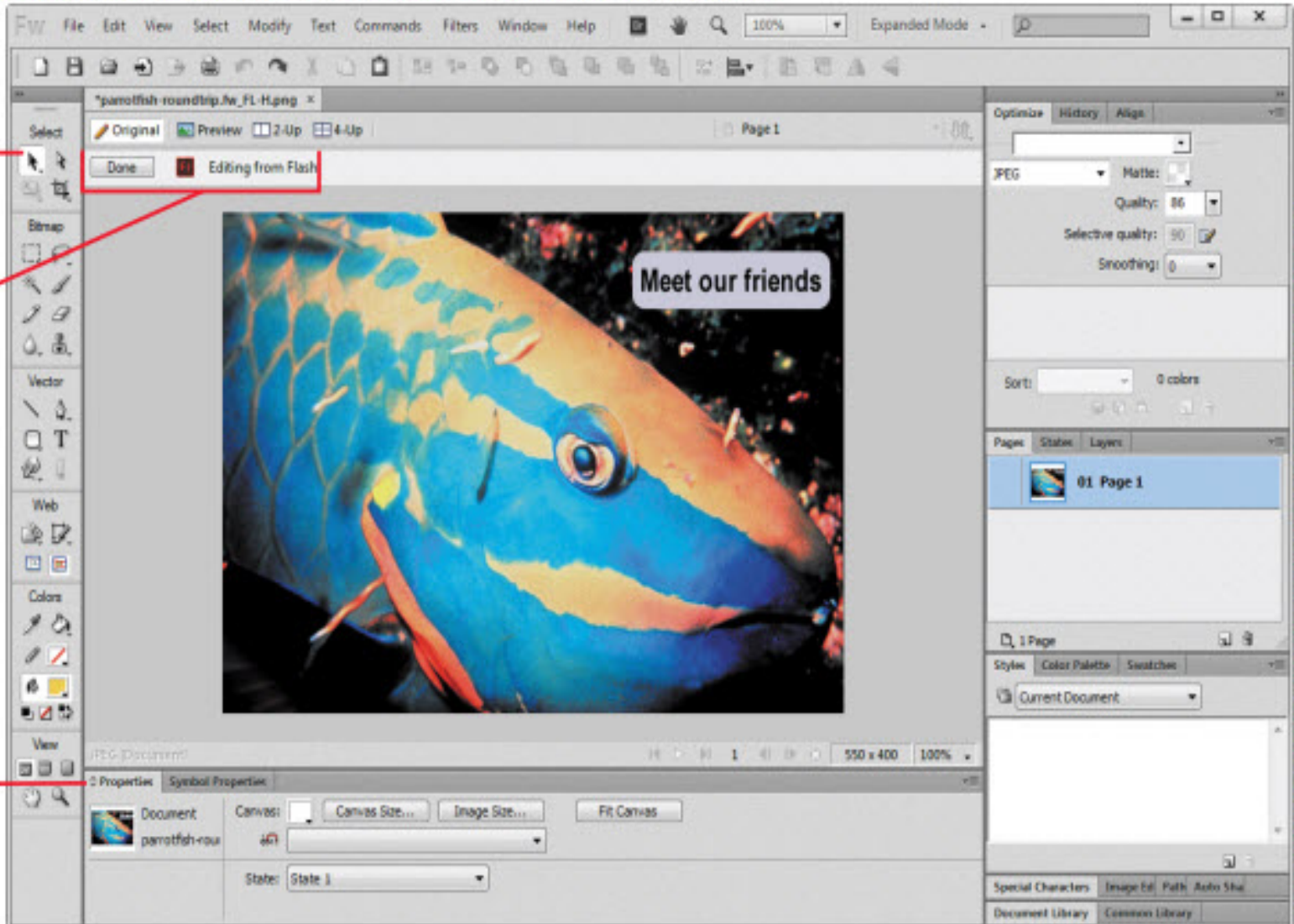
Sử dụng chỉnh sửa khử hồi

HÌNH H-6: Quan sát cửa sổ chỉnh sửa khử hồi trong Fireworks

Công cụ Pointer

Các tính năng của sổ chỉnh sửa khử hồi

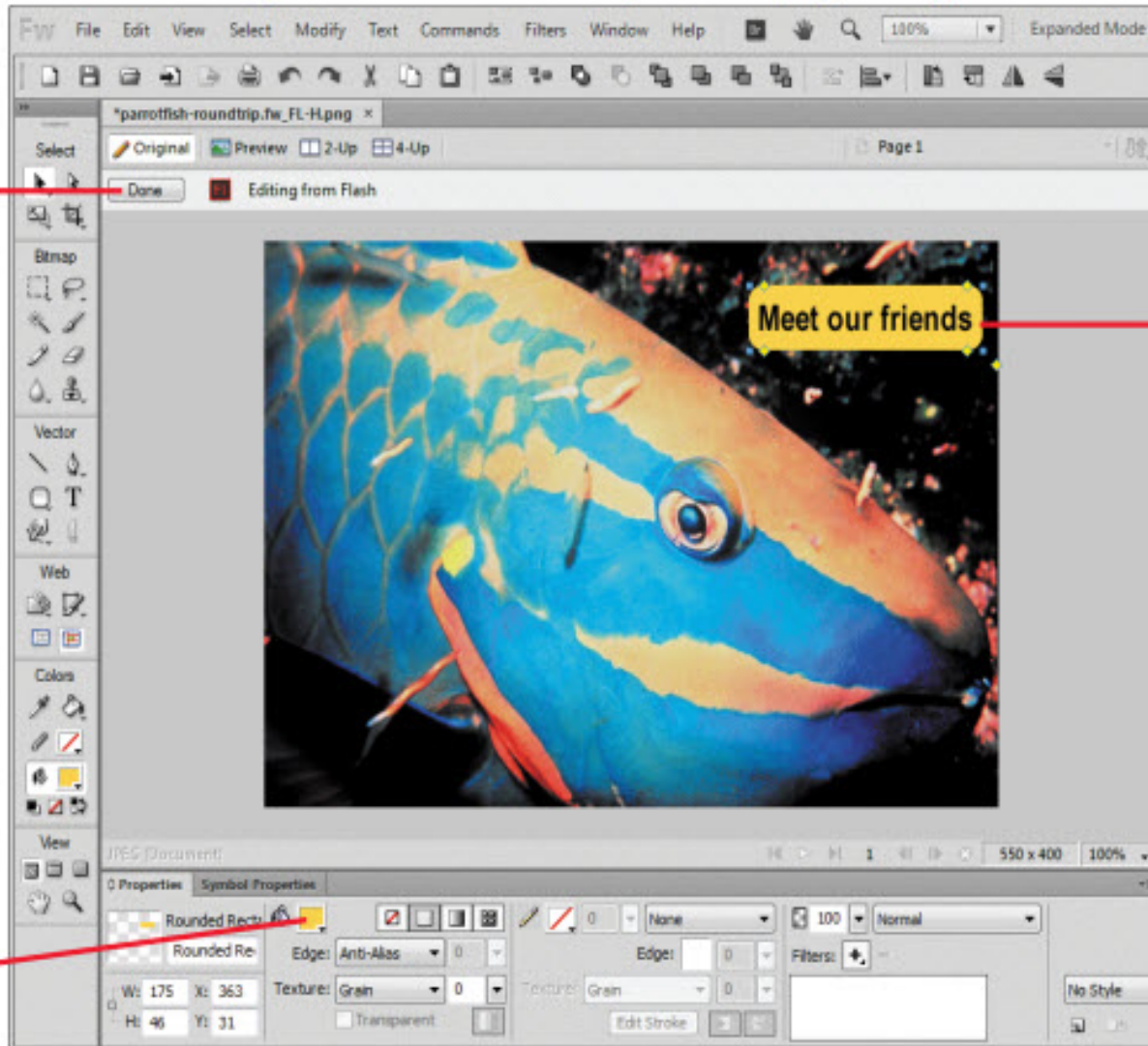
Bảng Property inspector



Sử dụng chỉnh sửa khử hồi

HÌNH H-7: Thay đổi màu đỏ của một đối tượng trong Fireworks

Button Done



Màu đỏ mới

Hộp Fill color

Nhập file PSD từ Photoshop vào Flash

- Chọn các layers sẽ được đưa vào và lựa chọn có cho phép chỉnh sửa các layers đó trong Flash.
- Thiết lập các tùy chọn nhập cho file Photoshop trong hộp thoại Preferences.
- Nhập trong một hộp thoại, chọn:
 - Nhập các layers Photoshop thành các layers hoặc keyframe trong Flash
 - Tùy chọn có thay đổi kích thước của Stage theo kích thước ảnh.

Nhập file PSD từ Photoshop vào Flash

- Tạo hiệu ứng hoạt hình cho một hình ảnh Bitmap
 - Luôn nhớ rằng việc tạo hiệu ứng hoạt hình cho một hình ảnh có thể sẽ ảnh hưởng tới hiệu năng của ứng dụng.
 - Thử nghiệm các thiết lập nén khác nhau cho ảnh JPEG.
 - Hộp thoại Import to Stage (Photoshop)

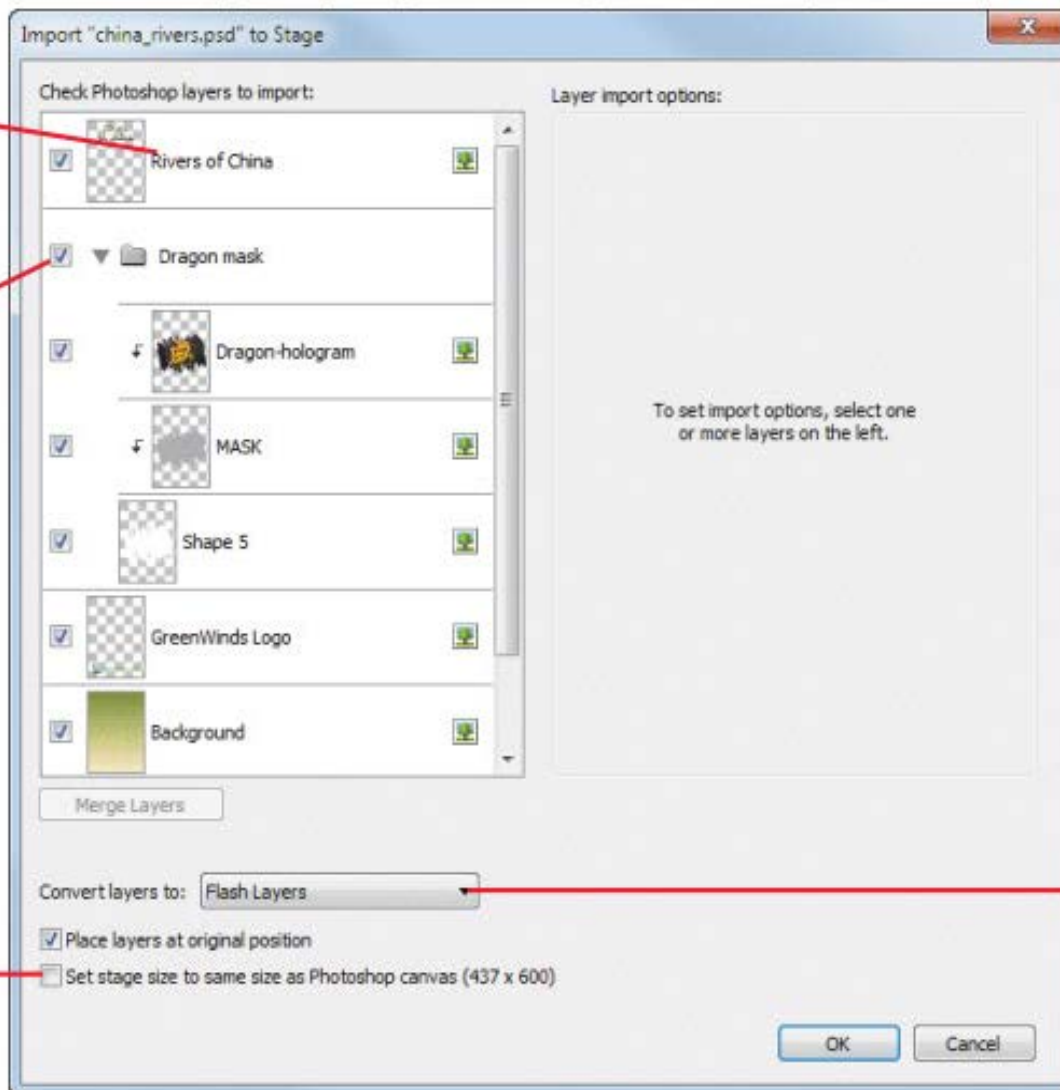
Nhập file PSD từ Photoshop vào Flash

HÌNH H-9: Hộp thoại Import to Stage (Photoshop)

Nhấn vào tên để
quan sát các tùy
chọn nhập layer

Nhấn để loại layer
khỏi quá trình nhập

Nhấn để thiết lập
lại kích thước Stage
bằng kích thước ảnh

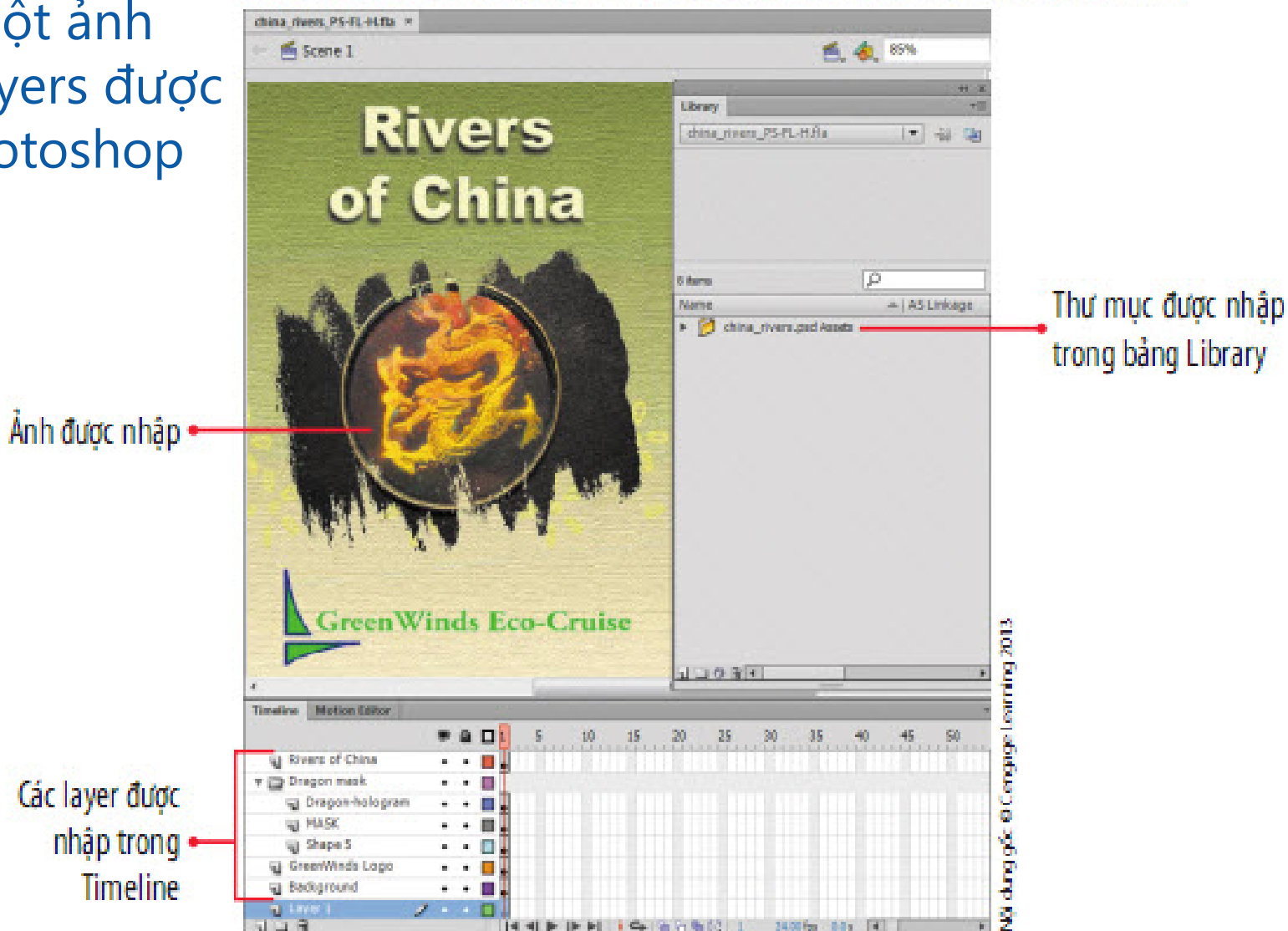


Nhấn để chọn cách nhập
các layer vào Flash

Nhập file PSD từ Photoshop vào Flash

Quan sát một ảnh cùng các layers được nhập từ Photoshop

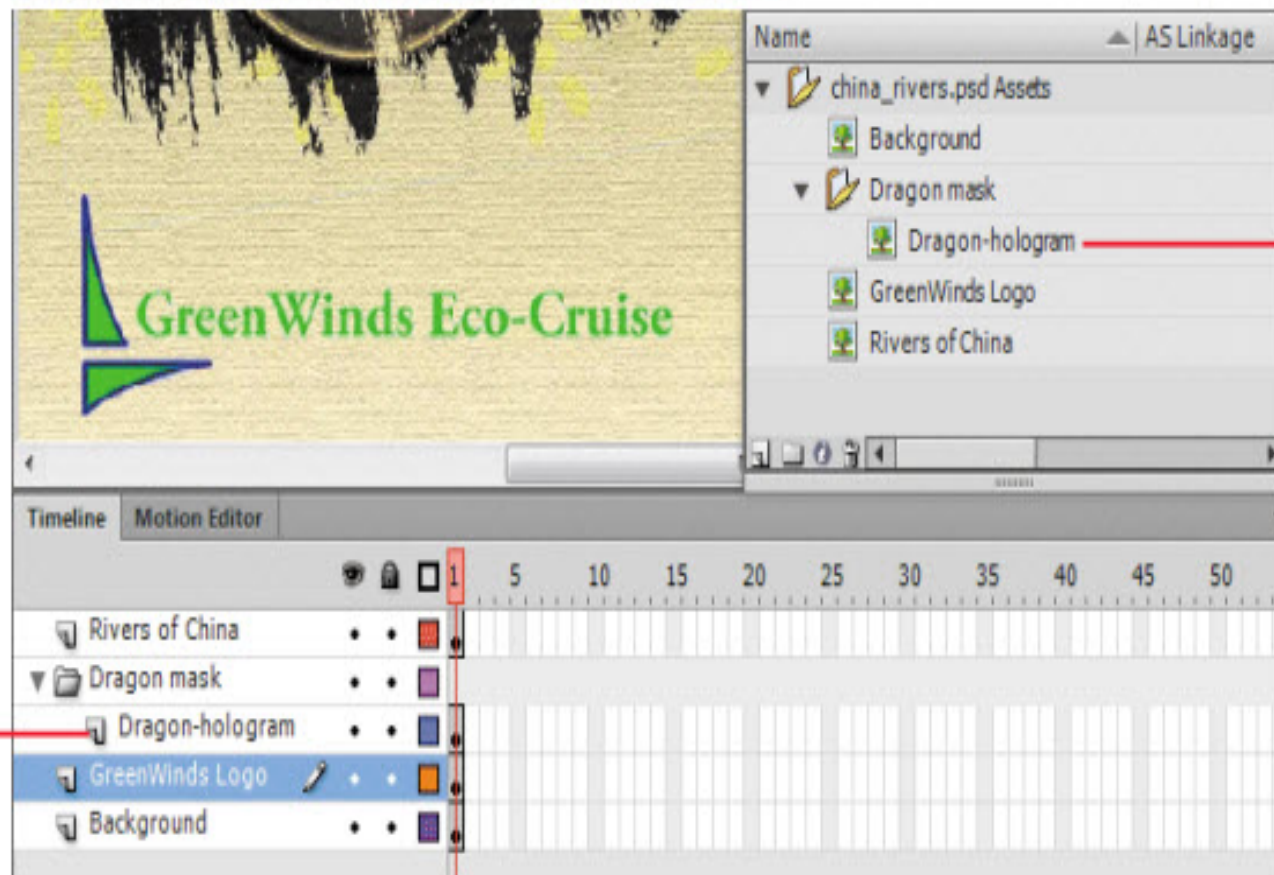
HÌNH H-10: Quan sát một ảnh cùng các layer được nhập từ Photoshop



Nhập file PSD từ Photoshop vào Flash

Quan sát ảnh nhập được chỉnh sửa trong Flash

HÌNH H-11: Quan sát ảnh nhập được chỉnh sửa trong Flash



Các đối tượng bị xóa khỏi thư mục trong bảng Library

Các layer bị xóa khỏi Timeline

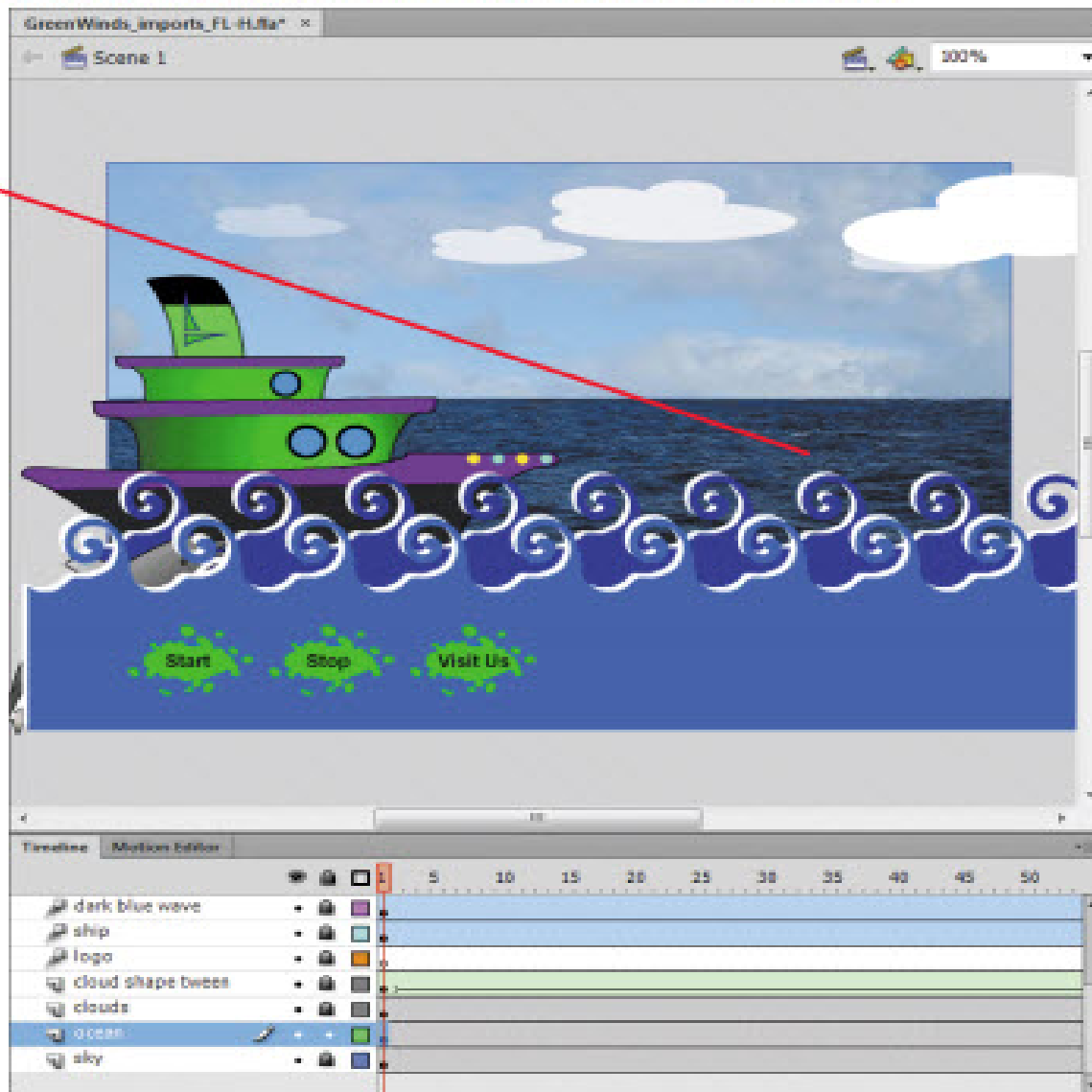
Chỉnh sửa ảnh Photoshop từ Flash

- Photoshop không mở trong cửa sổ chỉnh sửa như hồi đặc trưng của Photoshop mà nó sẽ mở ra trong cửa sổ chỉnh sửa Photoshop.
- Do đó thay vì nhấn button Done như khi thực hiện trong Fireworks, bạn phải lưu và đóng tài liệu trong Photoshop.
- Flash sẽ tự động cập nhật cách thay đổi với ảnh khi bạn tiếp tục làm việc với đoạn phim trong Flash

Chỉnh sửa ảnh Photoshop từ Flash

HÌNH H-12: Quan sát ảnh được nhập và căn chỉnh

Bức ảnh chụp ocean được nhập

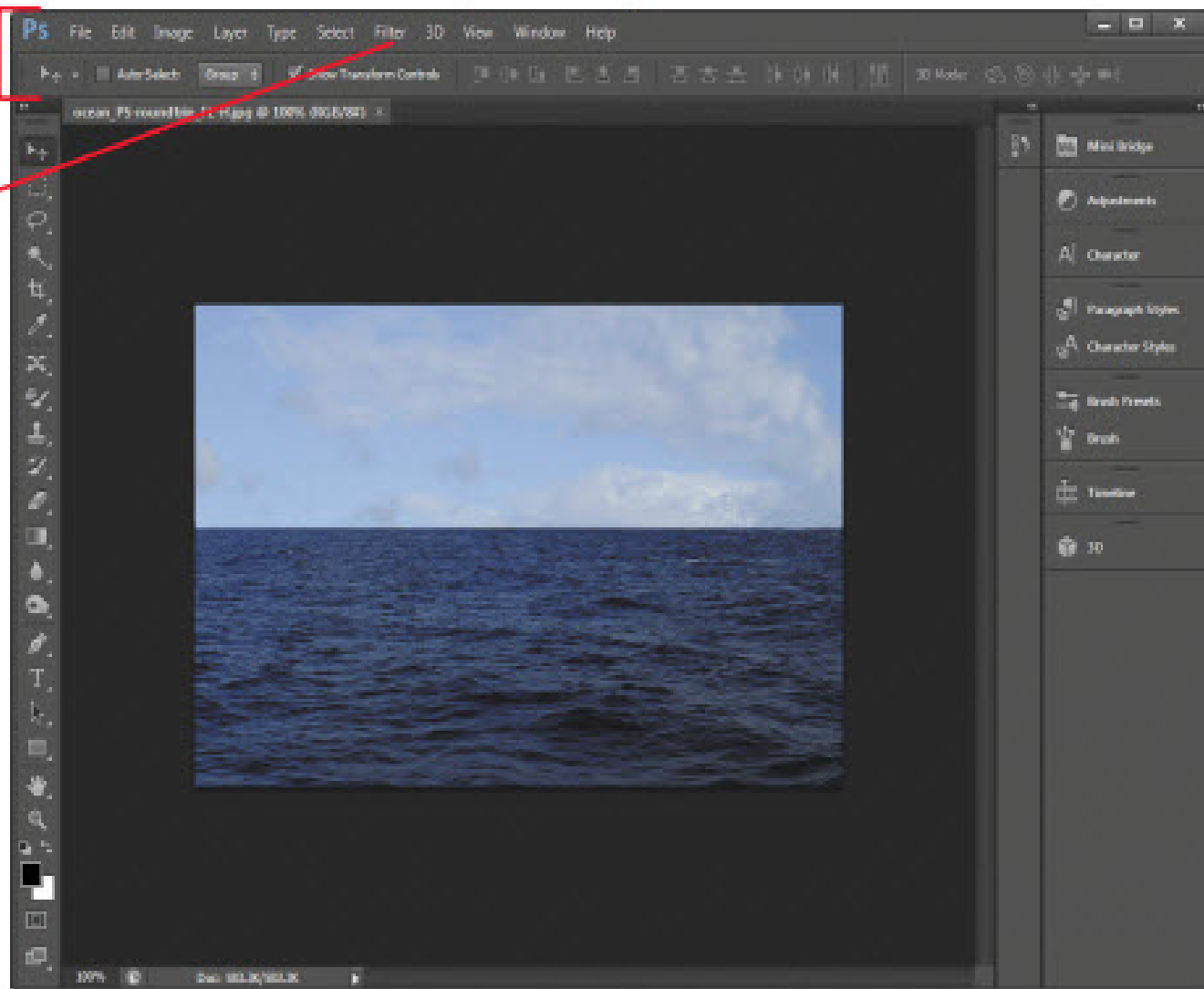


Chỉnh sửa ảnh Photoshop từ Flash

HÌNH H-13: Quan sát ảnh trong Photoshop

Thanh Menu (Win)

Menu Filter



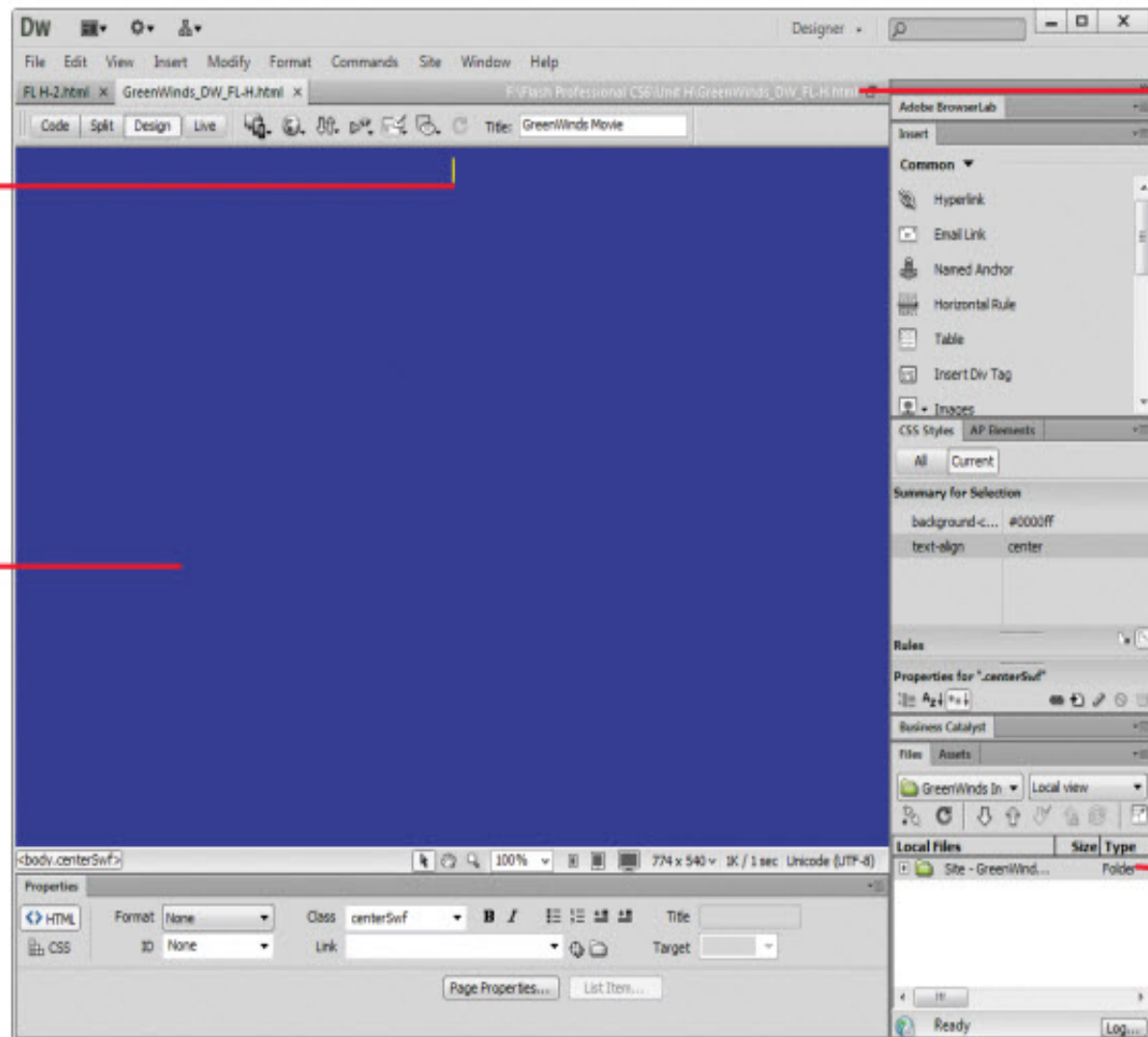
Chèn đoạn phim Flash vào Dreamweaver

▪ Lựa chọn

- Như là một phần của HTML hiện có
- Hoặc dưới dạng một trang web riêng trong một tài liệu HTML khác.
- Cần phải xuất bản đoạn phim Flash thành file SWF trước khi chèn đoạn phim đó vào Dreamweaver.
- Quan sát tài liệu HTML trong Dreamweaver

Chèn đoạn phim Flash vào Dreamweaver

HÌNH H-15: Quan sát tài liệu HTML trong Dreamweaver



Đoạn phim Flash sẽ được chèn tại đây

Tài liệu HTML trống

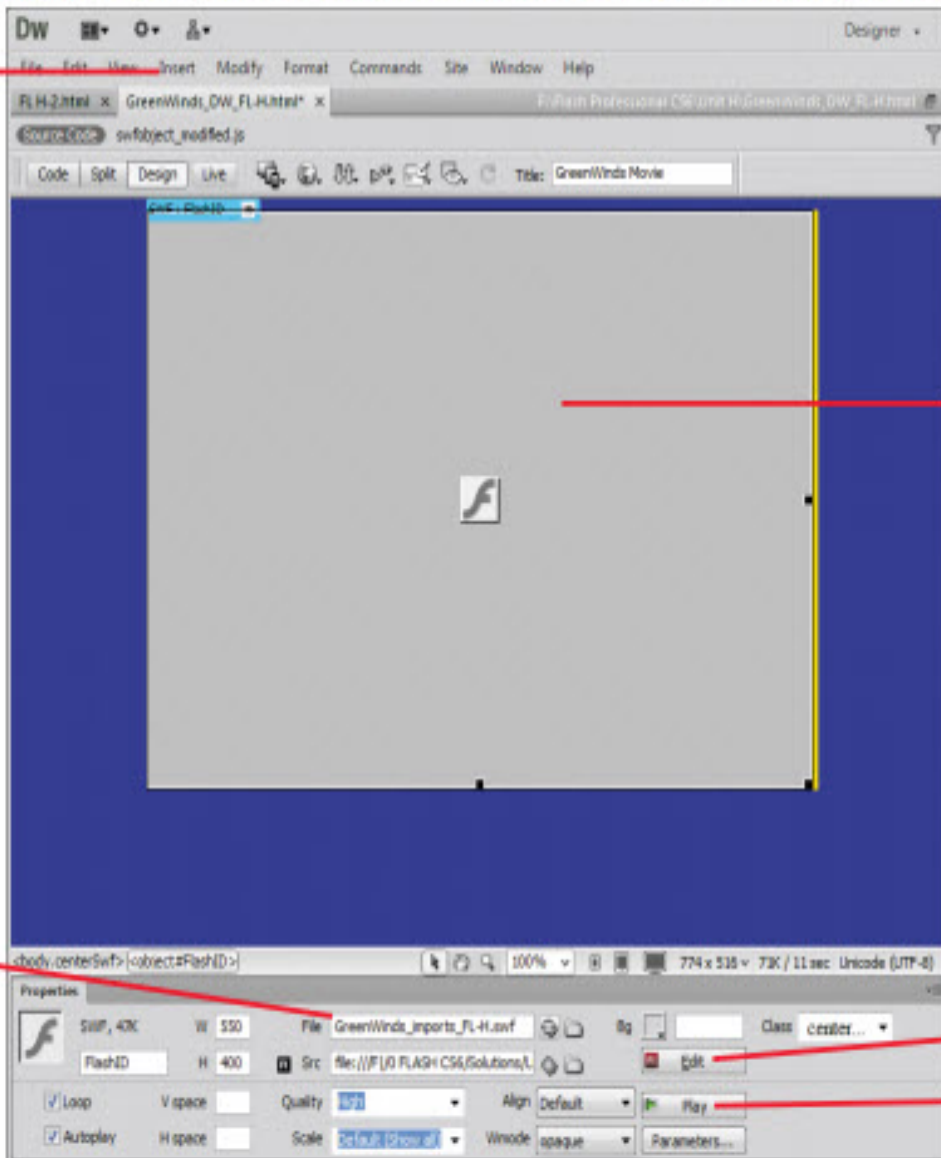
Đường dẫn của bạn sẽ khác

Các thư mục của bạn có thể khác

Chèn đoạn phim Flash vào Dreamweaver

HÌNH H-16: Quan sát phần tử giữ chỗ cho đoạn phim Flash được chọn

Menu Insert



Phần tử giữ chỗ
cho đoạn phim
Flash được chọn

Tên file SWF

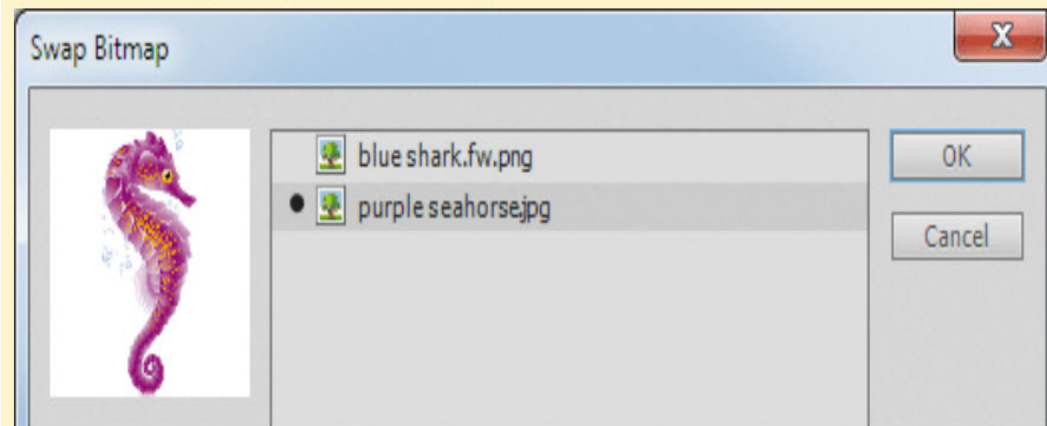
Nhấn để chỉnh sửa đoạn phim trong Flash

Nhấn để phát đoạn phim trong Dreamweaver

Chỉnh sửa đoạn phim từ Flash vào Dreamweaver

- Flash và Dreamweaver có các chức năng tích hợp chỉnh sửa khứ hồi tương tự như Flash và Fireworks.
- Xác định và mở file FLA nguồn trong Flash, Dreamweaver sẽ tự động tái xuất bản đoạn phim dưới định dạng file SWF.
- Hoán đổi một hình ảnh Bitmap:
 - Thay thế ảnh hoặc thể hiện mới cùng vị trí với các thuộc tính của nó, ví dụ kích thước, màu sắc, hoặc các trạng thái button.
 - Hộp thoại hoán đổi hình ảnh:

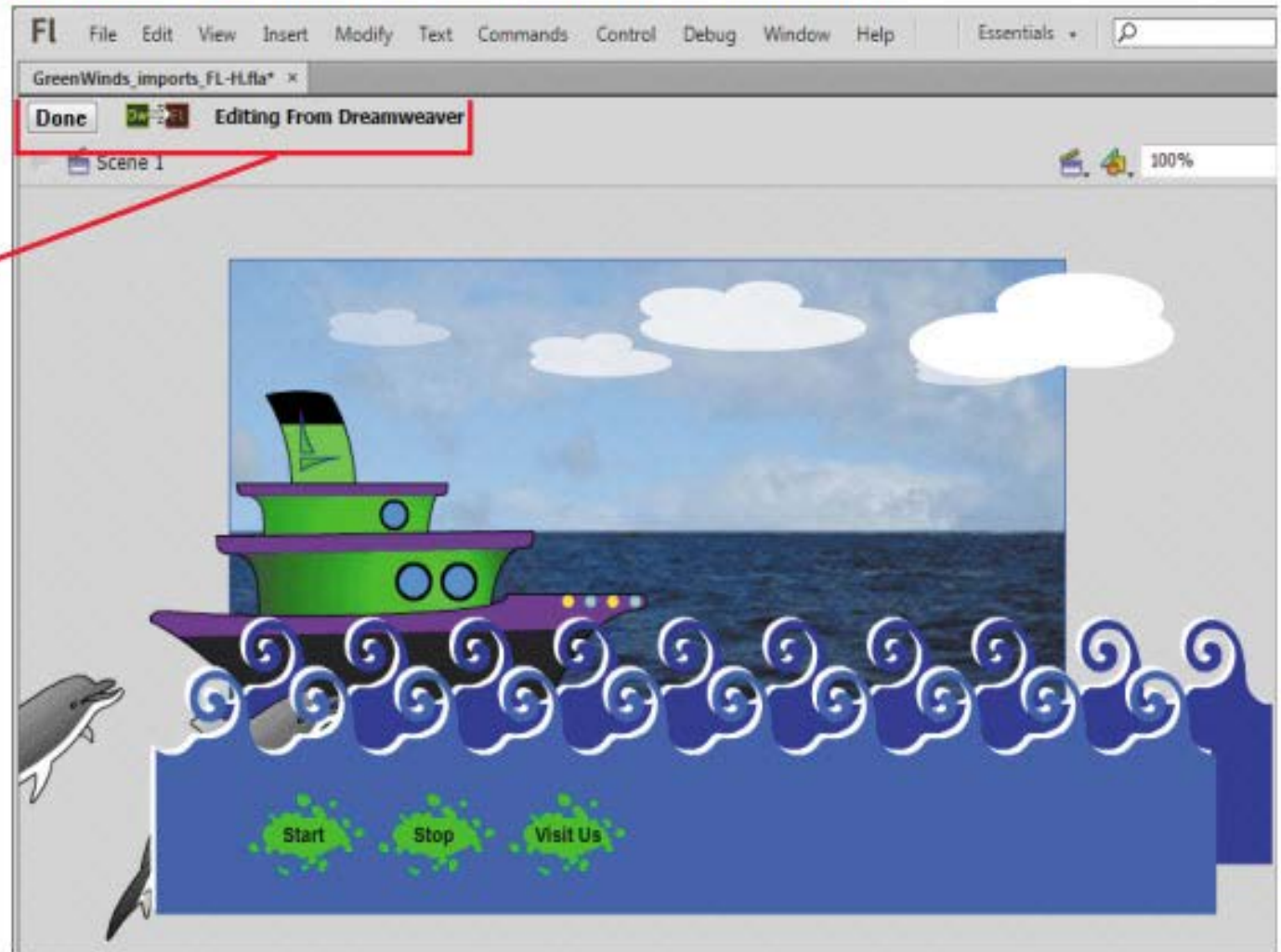
HÌNH H-18: Hộp thoại Swap Bitmap



Chỉnh sửa đoạn phim từ Flash vào Dreamweaver

HÌNH H-19: Quan sát cửa sổ chỉnh sửa khứ hồi Flash

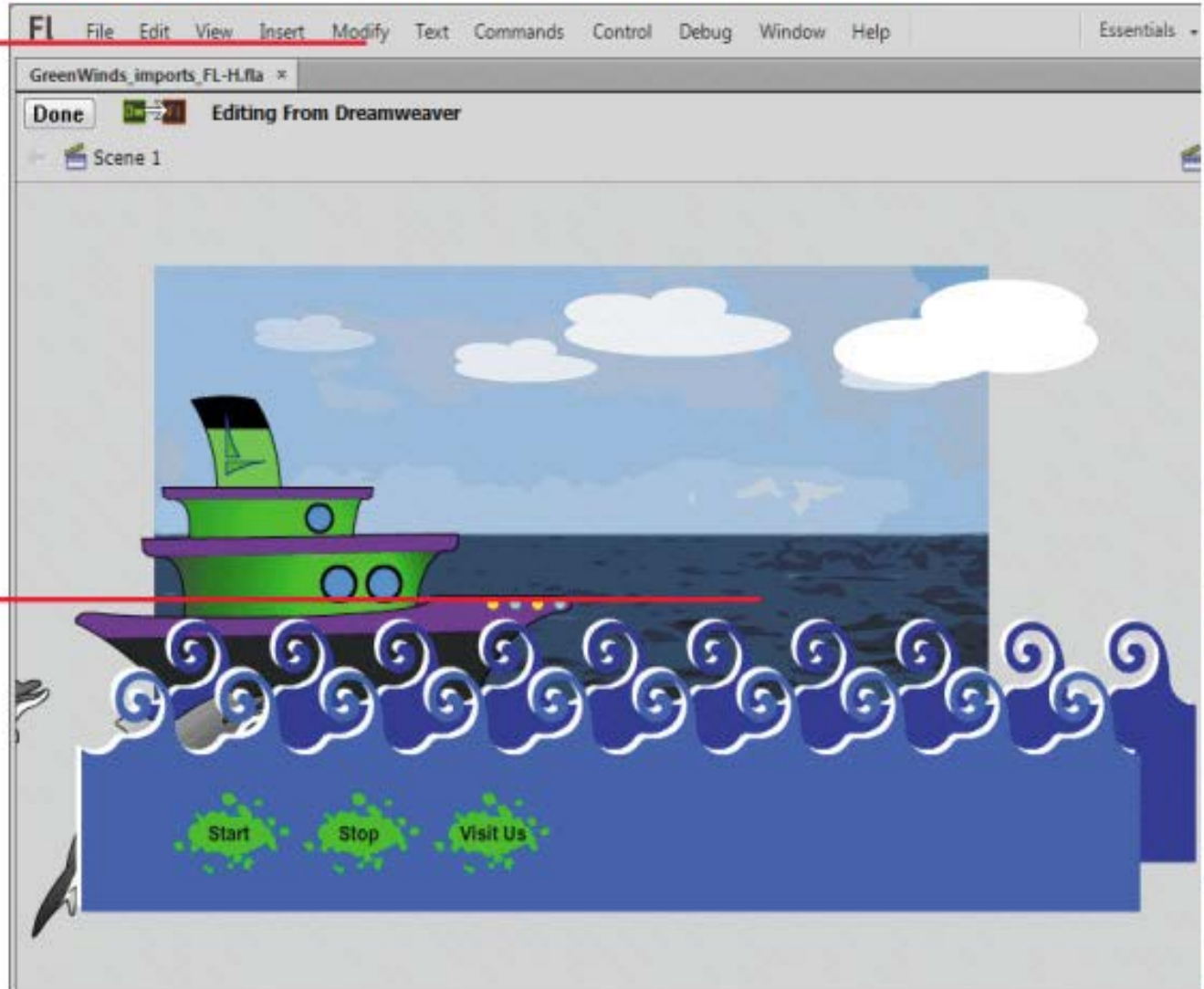
Các tính năng của cửa sổ chỉnh sửa khứ hồi



Chỉnh sửa đoạn phim từ Flash vào Dreamweaver

HÌNH H-20: Quan sát các kết quả của lệnh Trace Bitmap

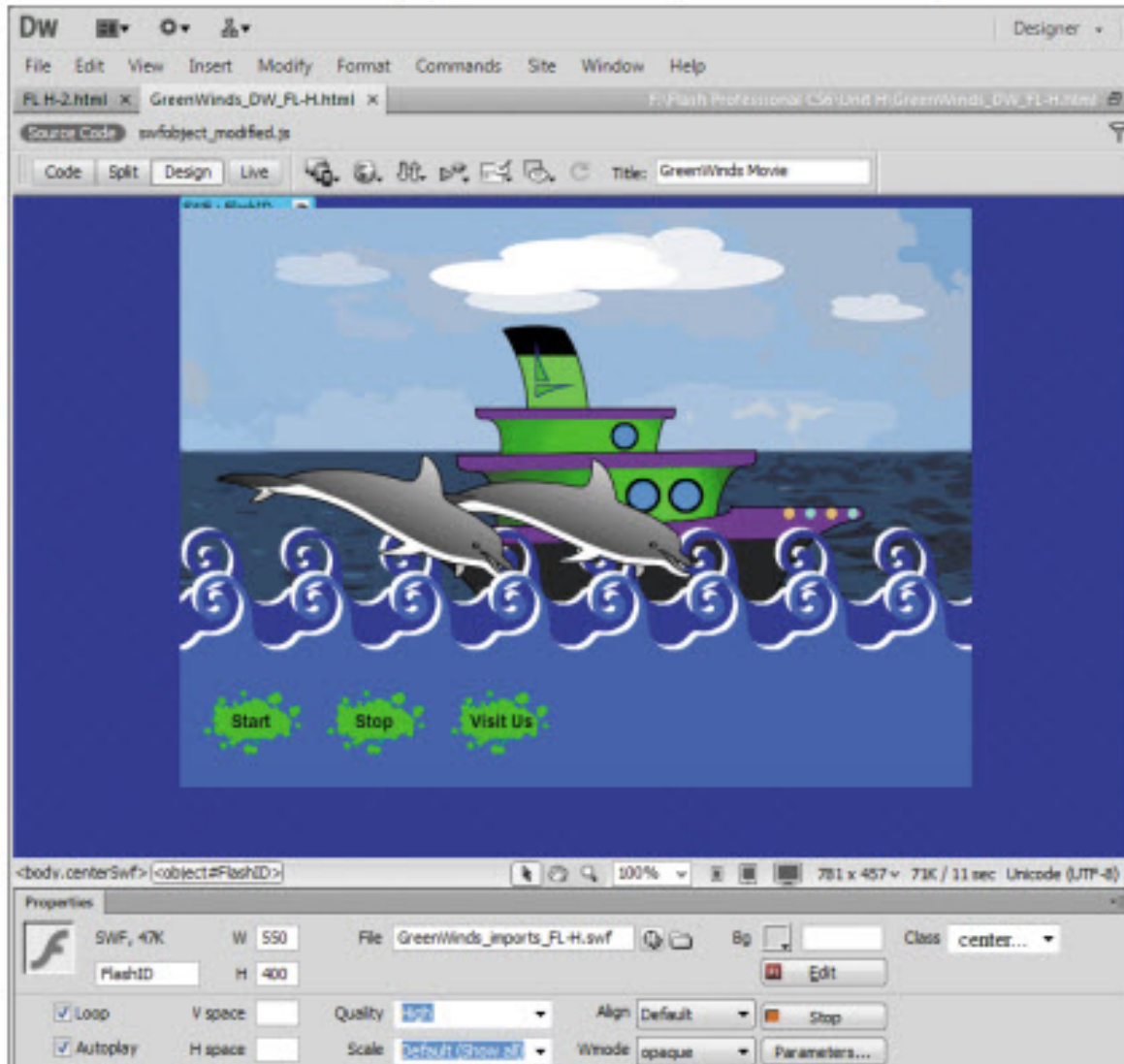
Menu Modify



Ảnh bitmap ocean được chuyển đổi thành các shape vector

Chỉnh sửa đoạn phim từ Flash vào Dreamweaver

HÌNH H-21: Xem trước đoạn phim Flash được chỉnh sửa trong Dreamweaver



Nhập file AI từ Illustrator vào Flash

- Tùy chỉnh các thiết lập trong mục AI File Importer của hộp thoại Preferences.
- Khi nhập một file AI, xác định các layer mà bạn muốn chúng vẫn có thể chỉnh sửa được cùng với các tùy chọn khác.
- Nhập và kết xuất các file Illustrator AI:
Đôi khi việc nhập 1 file AI vào các chương trình khác có thể sẽ xảy ra **xung đột**.
- Nếu các thiết lập trong file AI gặp vấn đề về tương thích với Flash, nút Incompatibility Report sẽ xuất hiện trong hộp thoại **Import to Stage**.

Nhập file AI từ Illustrator vào Flash

HÌNH H-22: Hộp thoại Import to Stage (Illustrator)

Các tùy chọn nhập văn bản

Layer được chọn vẫn có thể chỉnh sửa được

Trong Bước 3, đảm bảo tùy chọn này được chọn

Nhấn để chọn cách nhập các layer

Import "sea ponies.ai" to Stage

Select Illustrator Artboard: 1 - "Artboard 1"

Check Illustrator layers to import:

<input checked="" type="checkbox"/>	Layer 1	
<input type="checkbox"/>	<Type>	
<input checked="" type="checkbox"/>	Group Activities for Sea Pony Sailors	T
<input checked="" type="checkbox"/>	<Group>	
<input checked="" type="checkbox"/>	<Path>	
<input checked="" type="checkbox"/>	<Path>_1	
<input checked="" type="checkbox"/>	<Path>_2	
<input checked="" type="checkbox"/>	<Path>_3	
<input checked="" type="checkbox"/>	<Path>_4	
<input checked="" type="checkbox"/>	<Path>_5	
<input checked="" type="checkbox"/>	<Path>_6	
<input checked="" type="checkbox"/>	<Path>_7	
<input checked="" type="checkbox"/>	<Path>_8	
<input checked="" type="checkbox"/>	<Path>_9	
<input checked="" type="checkbox"/>	<Path>_10	

Text import options for "Group Activities f...":

Import as:

- Editable text
- Vector outlines
- Bitmap

Create movie clip

Instance name:

Registration:

Convert layers to: Flash Layers

Place objects at original position

Set stage size to same size as Illustrator artboard (400 x 400)

Import unused symbols

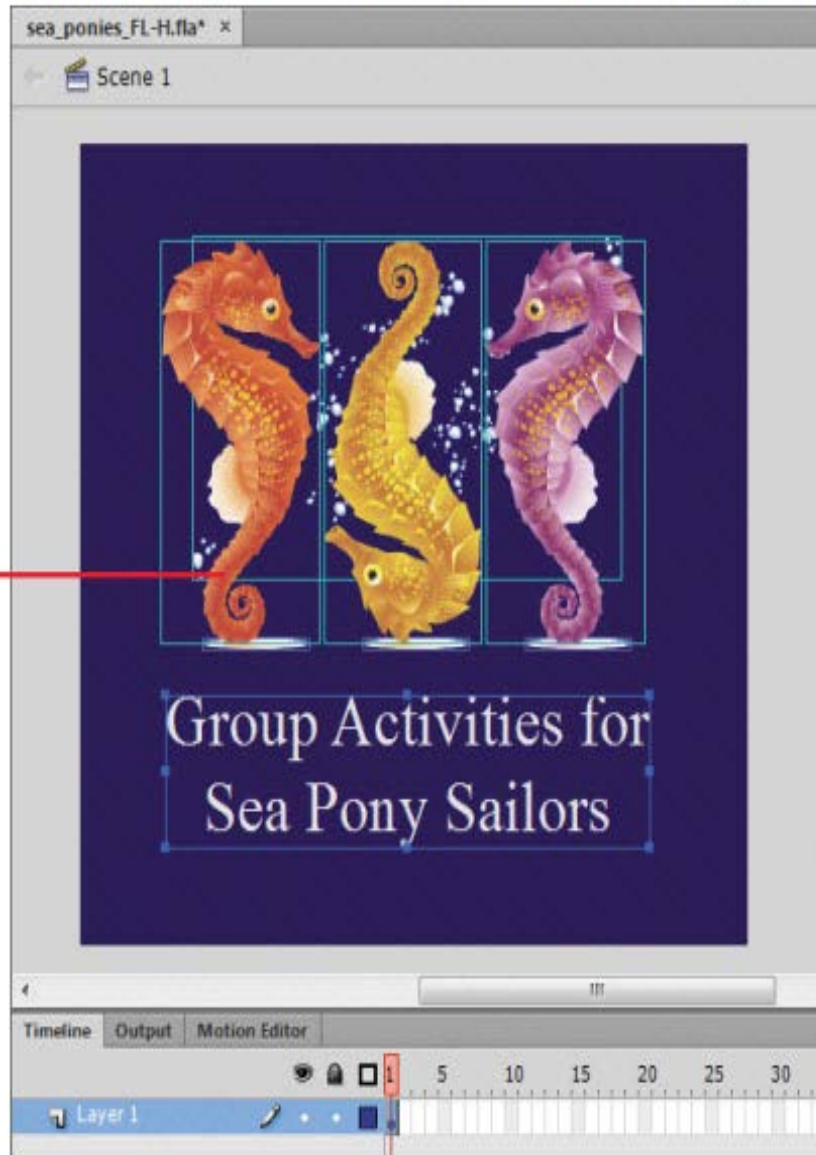
Import as a single bitmap image

OK Cancel

Nhập file AI từ Illustrator vào Flash

HÌNH H-23: Quan sát artwork Illustrator AI được nhập

HÌNH H-24: Văn bản được chỉnh sửa



Tác phẩm được nhập có thể chỉnh sửa được



Tìm hiểu về Bản quyền

Sở hữu trí tuệ

- Là những ý tưởng hay phát minh do trí óc con người nghĩ ra, có khả năng đem lại giá trị thương mại.

Bản quyền

- Là một dạng bảo hộ quyền tác giả của tác phẩm gốc, bất kể tác phẩm đó được xuất bản hay không được xuất bản.
- Mục đích của luật Bản quyền là sự cân bằng giữa lợi ích của tác giả với lợi ích của công chúng.



COPYRIGHT



Luật bản quyền

- Trao cho tác giả toàn quyền đối với tác phẩm của họ trong một khoảng thời gian nhất định.
- Luật bản quyền cũng hủy bỏ đặc quyền này bằng việc cuối cùng cho phép công chúng tiếp cận với tác phẩm.
- Xác định tác phẩm có bản quyền " là tác phẩm gốc của tác giả được đặt trong bất kỳ phương tiện hoặc khái niệm hữu hình nào"

Bảo vệ bản quyền

Thời điểm bắt đầu và thời gian bảo hộ

- Một tác phẩm nhận được sự bảo hộ ngay khi bạn tạo ra nó
- Với cá nhân riêng lẻ, bản quyền tác phẩm kéo dài trong một khoảng thời gian bằng tuổi thọ của tác giả cộng thêm 70 năm.
- Tuy nhiên vị trí pháp lý sẽ vững chắc hơn nếu bạn đăng ký

Quyền lợi của bạn

- Luật bản quyền bảo hộ tác phẩm của bạn thông qua việc trao cho bạn quyền sao chép tác phẩm của mình.
- Tạo ra các tác phẩm mới dựa trên tác phẩm gốc
- Phân phối bản sao
- Biểu diễn hoặc trưng bày tác phẩm công khai hoặc qua kỹ thuật số

Tìm hiểu về bản quyền

HÌNH H-25: Trang chủ website của Văn phòng Bản quyền Mỹ (www.copyright.gov)

The screenshot shows the homepage of the Copyright Office website. At the top, there is a search bar with the text "Search our site" and a "Go" button. To the right of the search bar is an "Advanced" link. Below the search bar is a navigation menu with links for "About", "News", "Publications", "Forms", "Law", "Licensing", "Registration", and "Search Records". The main content area features a large red banner that reads "Copyright Office Celebrates World Intellectual Property Day" with a right-pointing arrow. Below the banner, there are several sections: "About Copyright", "How to Register a Work", "How to Record a Document", "Law and Policy", "Related Links", "Publications", "Licensing", "Preregistration", "Hot Topics", and "What's New". Each section contains a list of links and a small icon representing the section.

THE LIBRARY OF CONGRESS

Copyright
United States Copyright Office

Search our site [Advanced](#)

[About](#) [News](#) [Publications](#) [Forms](#) [Law](#) [Licensing](#) [Registration](#) [Search Records](#)

Hot Topics

- Register's Statement: On World IP Day
- Register's Priorities and Special Projects for 2011-2013

What's New

- Register's Testimony: On Online Piracy
- Register's Testimony: Ensuring Continuity and Efficiency During Leadership Transitions
- Proposed Copyright Office Fees
- Register's Testimony: FY 2013 Budget Request: (House) (Senate)
- 1201 Notice of Inquiry and Request for Comments
- Federal Copyright Protection for Pre-1972 Sound Recordings Report
- Mass Digitization Discussion
- Remedies for Small Copyright Claims
- Facilitating Access to Copyrighted Works for the Blind and Other Disabilities

About Copyright

- Copyright Basics (en Español)
- Frequently Asked Questions (FAQ)
- Current Fees
- Taking the Mystery Out of Copyright (for students and teachers)

How to Register a Work

- eCO Login

How to Record a Document

- Record a Document

Law and Policy

- Copyright Law
- Federal Register Notices
- Legislative Developments
- Regulations
- Mandatory Deposit
- Rulemaking
- WIPO Copyright Issues
- More...

Related Links

- Copyright Royalty Board
- Patents and Trademarks
- U.S. Customs and Border Protection

Search Copyright Records

- Registrations and Documents
- Search Request Estimate
- Notices of Restored Copyrights
- Online Service Providers
- Vessel Hull Designs

Publications

- Circulars and Brochures
- Forms
- Factsheets
- Reports and Studies

Licensing

- Compulsory and Statutory Licenses

Preregistration

Tìm hiểu về bản quyền

HÌNH H-26: Trang chủ của Creative Commons

The screenshot shows the Creative Commons homepage. At the top is a green navigation bar with the Creative Commons logo and links for About, Licenses, Public Domain, Support CC, Projects, and News. A search bar is located on the right side of the bar.

The main content area features a large article on the left with the headline "THE WORLD BANK ANNOUNCES NEW OPEN ACCESS POLICY AND OPEN KNOWLEDGE REPOSITORY". The text below the headline states: "The World Bank has announced a new Open Access Policy! Effective July 1, 2012, the Open Access Policy requires that all research outputs and knowledge products published by the Bank be licensed Creative Commons Attribution license (CC BY) as a default. As the first phase of this policy, the Bank launched its Open Knowledge Repository with more than 2,000 books, articles, reports and research papers." A green "Learn more" button is positioned at the bottom left of this article.

To the right of the article is a large graphic for the "OPEN KNOWLEDGE REPOSITORY" (OKR). The graphic includes the OKR logo, which consists of a stylized 'O' with a dot and 'KR' in a bold, sans-serif font. Below the logo, the text "OPEN KNOWLEDGE REPOSITORY" is displayed in a clean, modern font. At the bottom of this graphic is a row of four globe icons, and below them, the text "The World Bank's new Open Access Policy and Open Knowledge Repository under Creative Commons".

Below the main article are three columns of content, each with a dark header and a light body:

- Mission:** The header is "Mission". The sub-header is "WHAT IS CREATIVE COMMONS?". The text describes Creative Commons as a platform that helps share knowledge and creativity, and develops legal and technical infrastructure. A "Learn about CC" button is at the bottom.
- License:** The header is "License". The sub-header is "HOW CAN I LICENSE MY WORK?". The text explains that there is no registration to use Creative Commons licenses and that licensing is as simple as selecting a license and marking the work. A "Choose a License" button is at the bottom.
- Explore:** The header is "Explore". The sub-header is "LOOKING FOR CREATIVE WORKS?". The text asks if the user is looking for music, video, writing, code, or other creative works, and states that Creative Commons has got them covered. A "Find CC-licensed works" button is at the bottom.

Tìm hiểu về bản quyền

- Tìm hiểu về vi phạm bản quyền và sử dụng hợp lý
 - Vi phạm bản quyền là việc sử dụng trái phép của một hoặc nhiều hơn các quyền của chủ sở hữu.
 - Thuyết sử dụng hợp lý là một hạn chế gắn với bảo hộ bản quyền, cho phép người dùng sao chép tất cả hoặc một phần của tác phẩm có bản quyền để hỗ trợ cho lần điều chỉnh đầu tiên và các quyền khác của họ
 - Tòa án cũng sẽ xem xét việc sử dụng của bạn có biến đổi hay không.

Tổng kết

- Tìm hiểu về tích hợp nội dung Flash
- Nhập file PNG từ fileworks vào Flash
- Sử dụng chỉnh sửa khử hồi
- Nhập file PSD từ Photoshop vào Flash
- Chỉnh sửa ảnh Photoshop từ Flash
- Chèn đoạn phim Flash vào Dreamweaver
- Chỉnh sửa đoạn phim Flash từ Dreamweaver
- Nhập file AI từ Illustrator vào Flash
- Tìm hiểu về bản quyền

