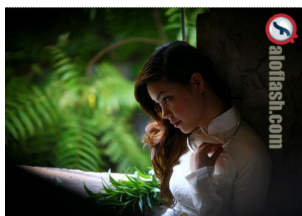


Bạn thử đi chuột vào những công cụ trên flash xem nhé. Đây là những công cụ mà bạn có thể sử dụng để làm tăng thêm độ sinh động cho bài trình chiếu. Chúng ta hãy cùng nghiên cứu nó nhé.

Nguyên vật liệu cho bài trình chiếu này là 1 bài trình chiếu, bạn có thể bỏ những nội dung không cần thiết làm mất đi bài trình chiếu, còn mình không có nội dung nên đành lấy hình cô gái này (chả sao sao xin quý vị tác giả thông cảm nhé :P).



OK. giờ chúng ta đi vào những bước thực hành.

Bước 1:

Tạo 1 file mới **Ctrl + N**, chọn loại **Action Script 2.0** nhé. Có thể nhấn **Ctrl + J** để mở bảng **Document** sau

Setting

đó thì đặt các tham số chiều rộng, chiều cao, tốc độ frame cho file flash của bạn.

Bước 2:

Import bức ảnh nhúng mà bạn đã nhúng làm hình nền vào flash bằng cách vào: **File > Import > Import to Stages**

(**Ctrl + R**

), sau khi Import vào bạn có thể vào bảng Align để căn hình theo ý của mình, nếu bạn muốn hình ảnh Import vào nằm giữa vùng hình nền của flash thì bạn vào:

Window > Align (Ctrl +K)

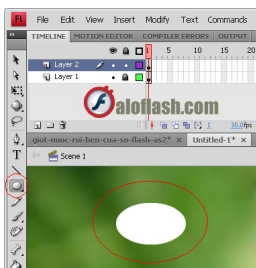
để thiết lập hình ảnh.



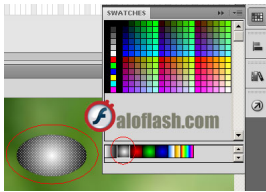
Làm xong bạn khóa layer này lại nhé.

Bước 3:

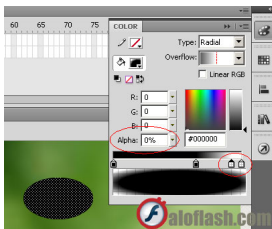
Tạo 1 layer mới, phóng to file flash lên (**Ctrl +**) để chúng ta chú ý đến vị trí của công cụ **Oval Tool (O)** vẽ 1 hình elip như hình sau:



Sử dụng công cụ **Selection Tool (V)**, click vào hình elip vừa vẽ rồi mở bảng Swatches bằng cách vào: **Window > Swatches (Ctrl + F9)**, Chọn màu trong hình ảnh mà mình đã khoanh để:

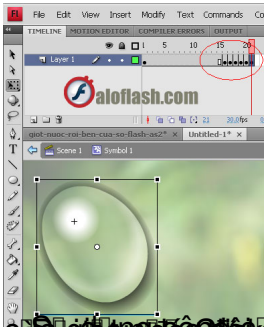


Sau đó bấm vào nút chọn màu Color bằng cách vào **Window > Color (Shift + F9)** Rồi thì tắt đi màu như sau:

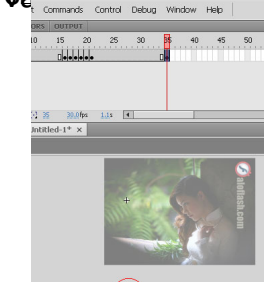


Bên tiếp chúng ta đang vẽ bóng đổ cho giới thiệu nên cần màu đen như thể hiện ra ngoài, nên 2 cái khóa màu mình khoanh tròn để bấm để **alpha** là **0%** nhé.

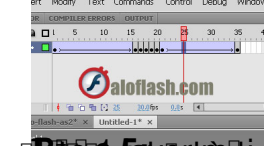
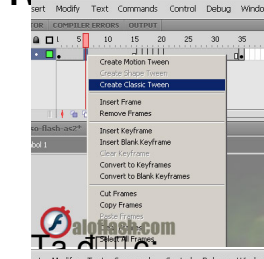
Tiếp theo công cụ vẽ công cụ **Oval Tool (O)**, vẽ 1 hình elip như hình vẽ ở bên cạnh đó rồi để các khóa màu là trống, sắp xếp theo thứ tự như hình dưới, các khóa màu mình không khoanh màu để thì các bấm để Alpha là **0%**, còn khóa màu mình khoanh tròn bấm để Alpha là **30%** nhé.



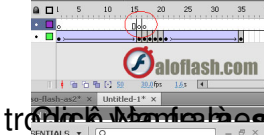
Click chuột vào frame 16 và 17, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween. Sau đó click chuột vào frame 21 và 22, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween.



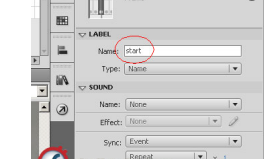
Click chuột vào frame 16 và 17, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween. Sau đó click chuột vào frame 21 và 22, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween.



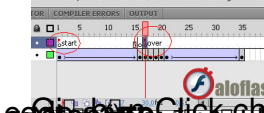
Click chuột vào frame 16 và 17, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween. Sau đó click chuột vào frame 21 và 22, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween.



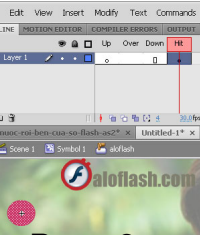
Click chuột vào frame 16 và 17, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween. Sau đó click chuột vào frame 21 và 22, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween.



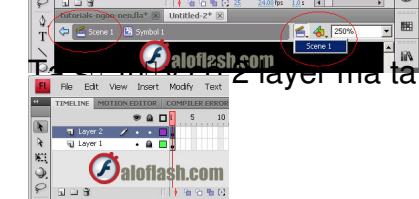
Click chuột vào frame 16 và 17, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween. Sau đó click chuột vào frame 21 và 22, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween.



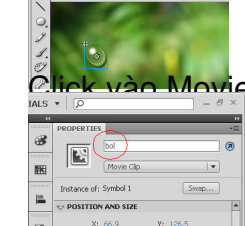
Click chuột vào frame 16 và 17, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween. Sau đó click chuột vào frame 21 và 22, chọn menu Insert > Motion Tween > Create Classic Tween.



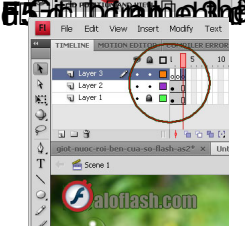
Click vào Scene để ưu tiên bằng cách nháy vào 1 trong những vùng mình khoanh tròn để hình



2 layer mà ta đã làm ở đầu bài là layer chứa ảnh và layer giới thiệu.



Click vào Movie Clip giới thiệu, bên dưới tên cho nó là bol nhé.



Click vào frame 1, 2 và 3 để nháy vào F6. Còn layer ảnh và layer giới

```

ActionScript code:
onClipEvent(click) {
    gotoAndPlay(0, 10);
    gotoAndPlay(0, 10);
    gotoAndPlay(0, 10);
    gotoAndPlay(0, 10);
    gotoAndPlay(0, 10);
    gotoAndPlay(0, 10);
    gotoAndPlay(0, 10);
    gotoAndPlay(0, 10);
    gotoAndPlay(0, 10);
    gotoAndPlay(0, 10);
}

```

[Download](#)