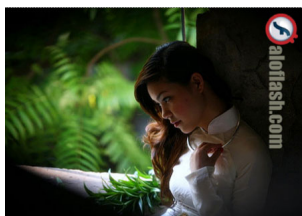


Bạn thử di chuột vào những công cụ vẽ trên canvas xem nhé. Đây là những công cụ mà bạn có thể sử dụng để làm tăng thêm độ sinh động cho bài trình chiếu. Chúng ta hãy cùng nghiên cứu nó nhé.

Nguyên vật liệu cho bài trình chiếu này là 1 bài trình chiếu, bạn có thể bỏ những nội dung vẽ trên canvas làm mờ rồi bạn chép, còn mình không có nội dung vẽ nên đành lấy hình cô gái này (chả ảnh xin quyền tác giả trình chiếu 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 canvas 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 thì click vào:

Window > Align (Ctrl +K)

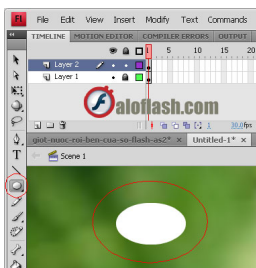
để thiết lập hình nền.



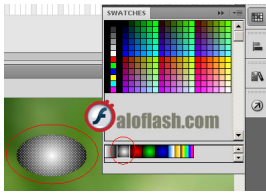
Làm xong bạn khóa layer này lại nhé.

Bước 3:

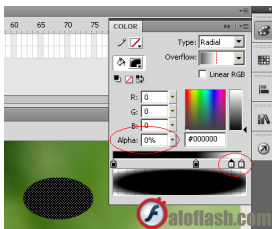
Tạo 1 layer mới, phóng to file flash lên (**Ctrl +**) để chúng ta chuẩn bị vẽ giới thiệu. Sử dụng công cụ **Oval Tool (O)** vẽ 1 hình elip như hình sau:



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

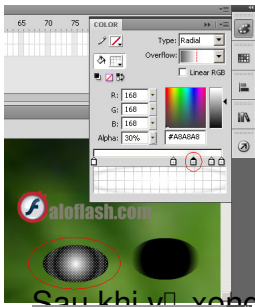


Sau đó bấm vào biểu tượng màu Color bằng cách vào **Window > Color (Shift + F9)** Rồi thì tắt đi màu như sau:

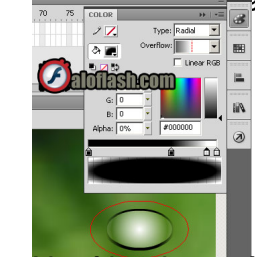


Bên trong công cụ vẽ chúng ta đang vẽ bóng đổ cho giới thiệu nên cần màu đen như thể hiện ra ngoài, nên 2 cái khóa màu mình khoanh tròn để bấm đi để **alpha** là **0%** nhé.

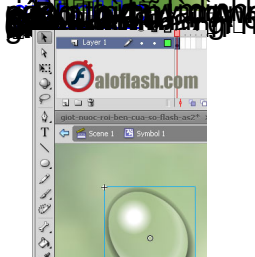
Tiếp theo sử dụng công cụ **Oval Tool (O)**, vẽ 1 hình elip như hình vẽ bên cạnh đó rồi để các khóa màu là trong hình, sắp xếp theo thứ tự như hình vẽ, các khóa màu mình không khoanh màu đi thì các bấm đi Alpha là **0%**, còn khóa màu mình khoanh tròn bấm đi Alpha là **30%** nhé.



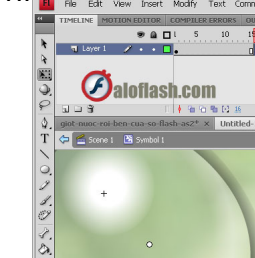
Sau khi vẽ xong hình elip này bạn đặt chuột lên hình elip rồi click ta sẽ được:



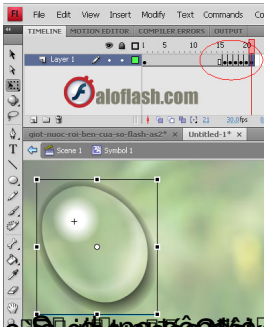
Để biến đổi thành hình elip bạn chọn menu **Window > Properties > Gradient Transform**



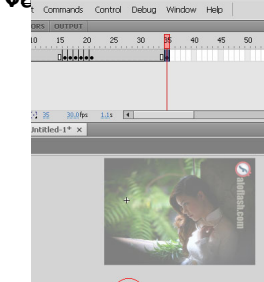
Để biến đổi thành hình elip bạn chọn menu **Window > Properties > Gradient Transform**



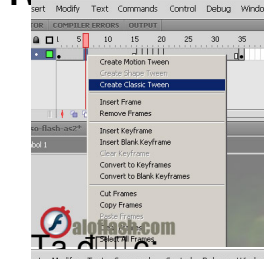
Tiếp tục click chuột nhón phím **F6** để tạo thêm các Keyframe.



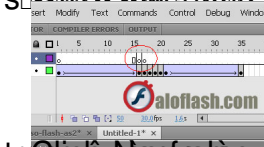
Click chuột trái vào Selection Tool (M) để tạo đường kẻ, Keyframe, và 2 frame mới bằng click trái



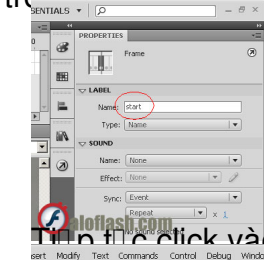
Click chuột phải vào bất kỳ frame nào giữa frame 1 - 16 và 21 - 35 chọn **Create Classic**



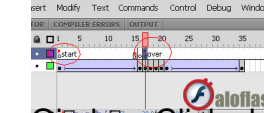
Click chuột phải trên layer này ở frame 16, 17 bấm phím **F6** và ở frame 50 bấm phím **F5**. Ta



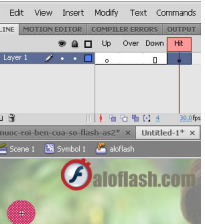
trên timeline bắt đầu, bấm chuột phải bên phải có 1 bóng và bấm để đặt tên cho Frame này



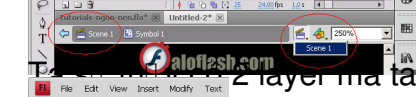
Click chuột vào frame thứ 17 đặt tên cho nó là **over** Ta được hình ảnh như sau:



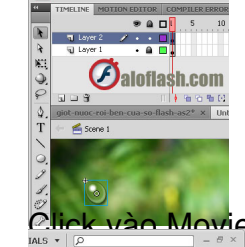
Click chuột phải vào frame thứ 16 nhấn phím **F9** mở bảng ActionScript chèn vào dòng 1 của frame này code sau đây: `gotoAndPlayFromFrame(17)` nhấn **F6** như phím **Delete** để xóa frame



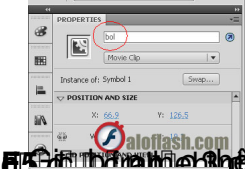
Đầu tiên bạn tạo một hình tròn và đặt nó vào 1 trong những vùng mình khoanh tròn để hình



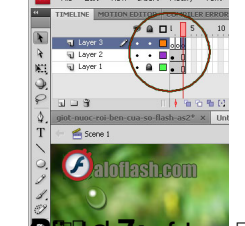
2 layer mà ta đã làm ở đầu bài là layer chứa ảnh và layer giống c.



Click vào Movie Clip giống c, bên dưới tên cho nó là **bol** nhé.



5. Phân chia thành 3 layer mới, 3 frame 1, 2 và 3 in 100t như nF6. Còn layer ảnh và layer giống



6. Tạo một đoạn code ActionScript chèn vào để n code sau: Script chèn vào Movie clip (đặt tên là "bol") và click vào Movie clip (đặt tên là "bol") để nó có thể hoạt động. Code như sau: `onClipEvent(MouseEvent.CLICK) { gotoAndPlay(0, 100); }`

[Download](#)