

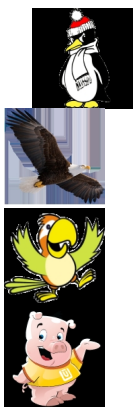
Chào các bạn hôm nay mình sẽ hướng dẫn các bạn làm 1 bài tập cho tr nhúng có thể nhúng bit để con vật nào bay được và con nào không bay được.

Mình nghĩ việc nhúng bài tập sinh động như vậy sẽ làm tr nhúng rất lâu và điều quan trọng là tr sẽ rất hào hứng khi học. Ngoài ra các bạn cũng có thể áp dụng được rất nhiều cho các lĩnh vực như hóa học, nấu ăn cho Axit và muối thì nó sẽ xảy ra phản ứng gì v...v...

Sau khi hướng dẫn bài này mình sẽ up cho các bạn 1 thư viện các con vật và nấu ăn có thể gian mình sẽ gửi 1 nguồn tài liệu về các ảnh Animation khác.

Giờ để thực hành bài tập này không thì tốt bạn phải làm con vật chuyển động, chúng ta có thể dùng hình ảnh như có sẵn trên mạng cũng được. Mình sẽ viết TUT demo cho mẫu 2 con nhé (2 con bay được và 2 con không bay được).

Mình sẽ lấy 1 chú vật, 1 chú đi bằng, 1 chú lợn và 1 chú chim cánh cụt, để làm bài tập này.



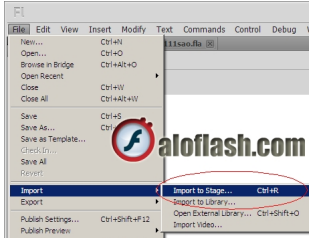
Sau khi đã có các hình sau chúng ta bắt tay vào làm nhé.

### Bước 1:

Tạo file Flash mới, chọn loại **ActionScript 2.0**

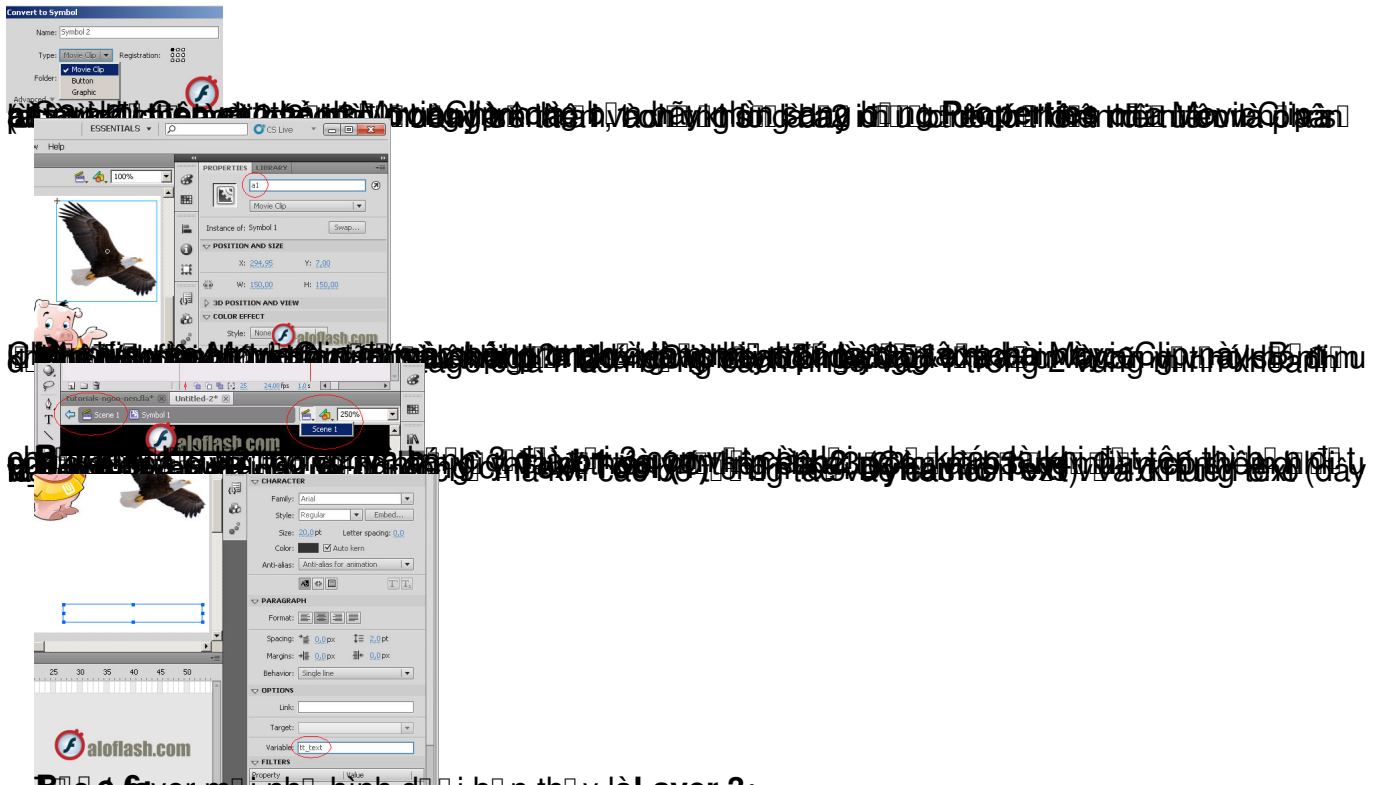
### Bước 2:

Import 4 bức hình trên vào Flash bằng cách vào: **File > Import > Import to Stage...** Hoặc  
nhấn ( **Ctrl + I + R** ) như hình dưới đây:



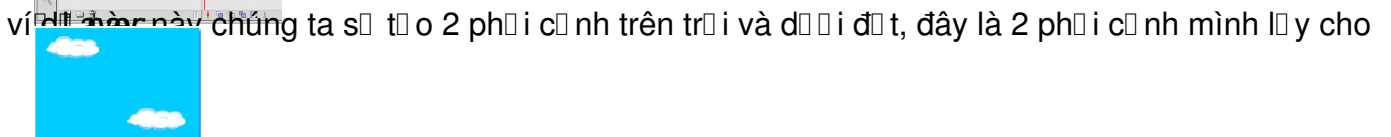
### Bước 3:

Sau khi đã Import 4 bức ảnh và Flash chúng ta sẽ tiến hành Convert từng bức ảnh thành dạng MovieClip, bằng cách nhấn chuột phải vào bức ảnh chọn **Convert to Symbol...** hoặc nhấn phím tắt **F8**. Khi hiện ra bảng lựa chọn bạn hãy chọn loại MovieClip như hình dưới đây:

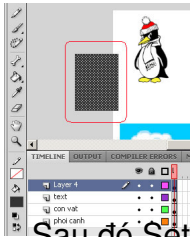


Chọn **Layer 3** và đặt tên cho nó là **Layer 3**:

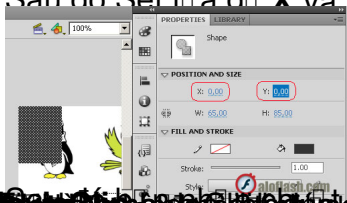
Chọn **Layer 3** và kéo nó xuống dưới 2 layer trên để được như hình dưới đây:



Chọn **Layer 3** và sử dụng công cụ **Rectangle Tool (R)** vẽ 1 hình chữ nhật như hình dưới đây:



Sau đó Set tỉ lệ X và Y cho nó là 0,0 để nó sẽ t mép trên của Stage. như hình dưới:



Click vào hình ảnh và chọn Convert to Symbol hoặc nhấn F8 để Convert nó thành

và Set độ Brightness của Frame đầu tiên trên Layer trên chuột phải chọn Action... hoặc nhấn F9  
để Set độ Brightness của Frame đầu tiên trên Layer trên chuột phải chọn Action... hoặc nhấn F9

để Set độ Brightness của Frame đầu tiên trên Layer trên chuột phải chọn Action... hoặc nhấn F9

để Set độ Brightness của Frame đầu tiên trên Layer trên chuột phải chọn Action... hoặc nhấn F9