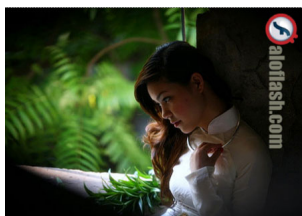


Bạn thử đi chuột vào những hình ảnh công cụ bên cạnh xem nhé. Đây là hình ảnh mà bạn có thể sử dụng để làm tăng thêm độ sinh động cho bài trình bày. Chúng ta hãy cùng nghiên cứu nó nhé.

Nguyên vật liệu cho bài trình bày này là 1 bài trình bày, bạn có thể bỏ những nội dung bên cạnh làm mẫu rồi bạn chép, 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 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 bạn Import vào nằm giữa vùng hình thì click vào:

Window > Align (Ctrl +K)

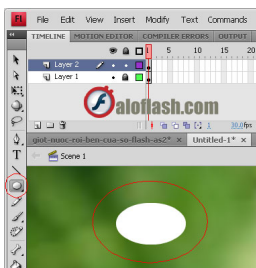
để thiết lập hình đúng.



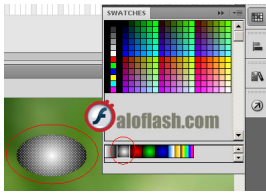
Làm xong bạn khóa layer này đi nhé.

Bước 3:

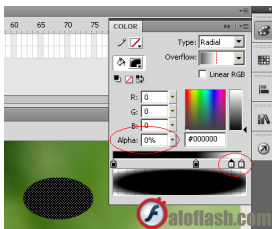
Tạo 1 layer mới, phóng to file flash lên (**Ctrl +**) để chúng ta chú ý đến vị trí của công cụ **Oval Tool (O)** vẽ 1 hình elip như hình sau:



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

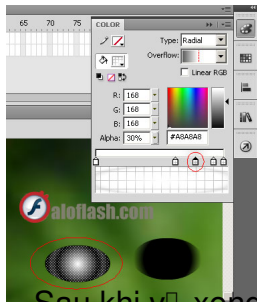


Sau đó bấm vào bảng màu Color bằng cách vào **Window > Color (Shift + F9)** Rồi thì tắt đi rồi màu như sau:

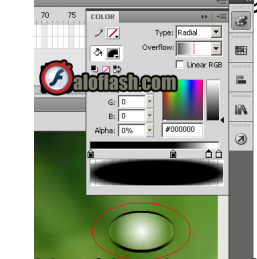


Bên tiếp chúng ta đang vẽ bóng đổ cho giới thiệu nên cần màu đen như thể hiện ra ngoài, nên 2 cái khóa màu mình khoanh tròn để bên dưới **alpha** là **0%** nhé.

Tiếp theo công cụ vẽ công cụ **Oval Tool (O)**, vẽ 1 hình elip như hình vẽ 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 bên dưới Alpha là **0%**, còn khóa màu mình khoanh tròn bên dưới Alpha là **30%** nhé.



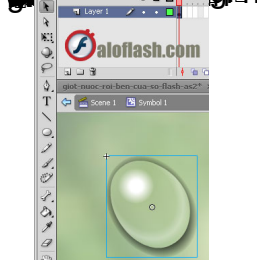
Sau khi vẽ xong hình elip này bạn đặt chuột lên hình elip trước ta sẽ được:



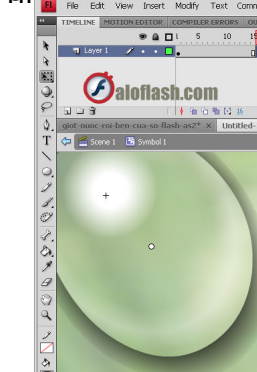
Để làm được như vậy thì bạn cần chú ý điều chỉnh các thuộc tính của nó bằng cách sử dụng công cụ: **Gradient Transform**



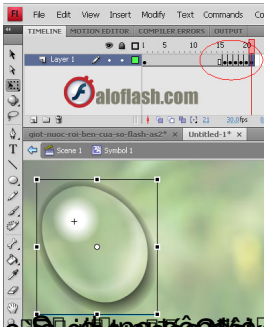
Để làm được như vậy thì bạn cần chú ý điều chỉnh các thuộc tính của nó bằng cách sử dụng công cụ: **Gradient Transform**



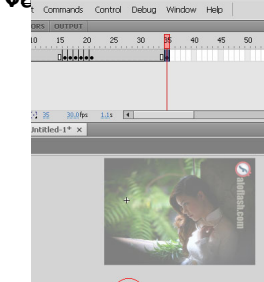
Bạn hãy nhấp chuột vào Frame thứ 16 nhấn phím **F6** để tạo **Free Transform Tool (Q)**, Sau đó nhấn phím **Shift**



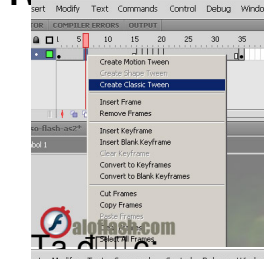
Tiếp tục nhấp chuột nhấn **F6** ở các frame thứ 17, 18, 19, 20 và 21 để tạo thêm các Keyframe.



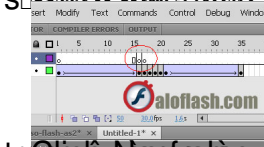
Click chuột trái vào Selection Tool (M) để tạo đường kẻ, Keyframe, và 2 frame mới bằng click trái



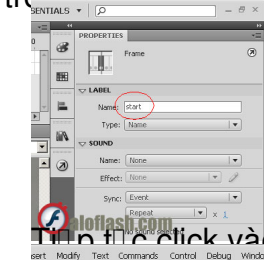
Click chuột phải vào bất kỳ frame nào giữa frame 1 - 16 và 21 - 35 chọn **Create Classic**



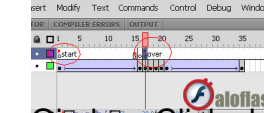
Click chuột phải trên layer này ở frame 16, 17 bấm phím **F6** và ở frame 50 bấm phím **F5**. Ta



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 như hình dưới:



Click chuột phải vào frame thứ 16 nhấn phím **F9** mở bảng ActionScript chèn vào dòng code `gotoAndPlay(0, 100);` Click vào **Frame to Cover** để thành định hình **Button** nhấp vào frame 17 nhấn ActionScript, click vào frame 17 nhấn **F6** rồi nhấn phím **Delete**

