

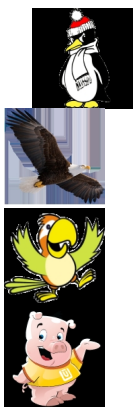
Chào các bạn hôm nay mình sẽ hướng dẫn các bạn làm 1 bài tập cho trình nhúng có thể nhúng nhúng bit  
đúng con vẹt nào bay đúng và con nào không bay đúng.

Mình nghĩ việc nhúng bài tập sinh động như vậy sẽ làm trình nhúng rất lâu và điểu quan trọng là trình  
sẽ rất hào hứng khi học. Ngoài ra các bạn cũng có thể áp dụng đúng rất nhiều cho các lĩnh vực  
nhúng hóa học, nhúng cho Axit và muôi thì nó sẽ xảy ra phần nhúng gì v...v...

Sau khi hướng dẫn bài này mình sẽ up cho các bạn 1 thư viện các con vẹt và nhúng có thể gian  
mình sẽ gửi 1 nhúng i thư viện của nhúng u động Animation khác.

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

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



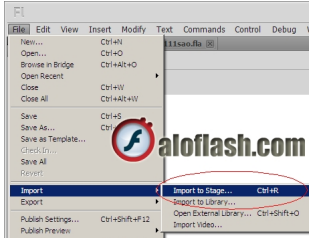
Sau khi đã có các hình sau chúng ta bắt tay vào làm nhé.

### Bước 1:

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

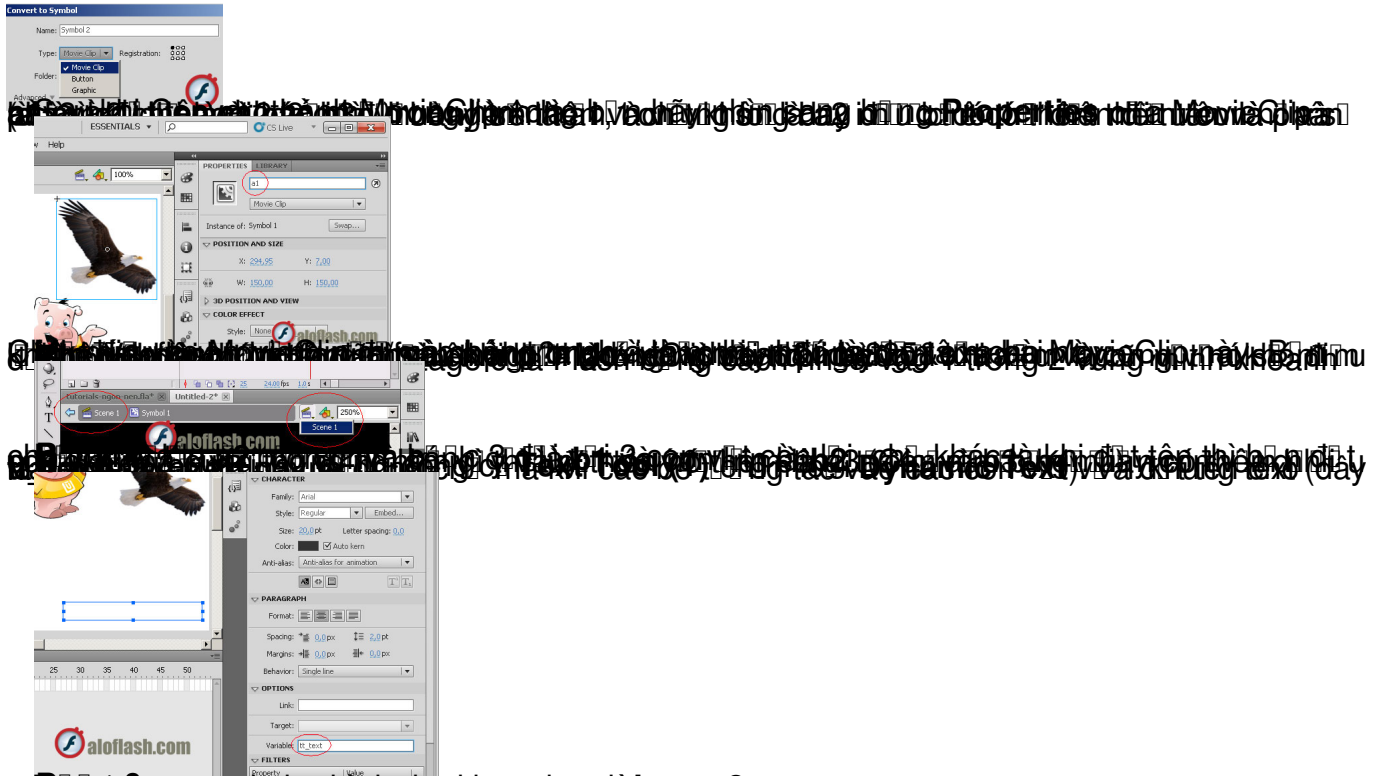
### Bước 2:

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



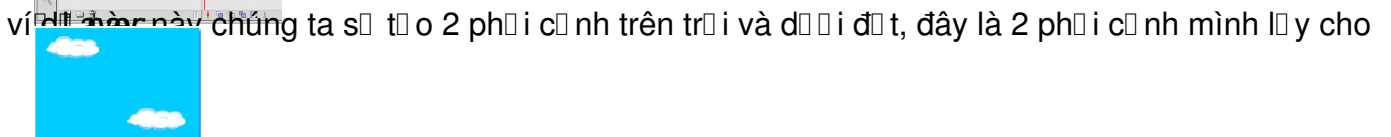
### Bước 3:

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 **File > Import > Import to Stage > Movie Clip (Ctrl + B)** để nhập hình ảnh vào



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

