

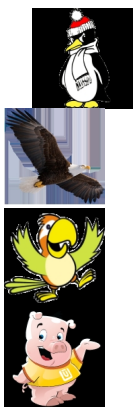
Chào các bạn hôm nay mình sẽ hướng dẫn các bạn làm 1 bài tập cho trình nhúng có thể nhúng nhúng bit đũa c con vút nào bay đũa c và con nào không bay đũa c.

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 đũa c rất nhiều cho các lĩnh vực như hóa học, nấu 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 vút và nấu có thể i gian mình sẽ gửi 1 nguồn i thư viện của nhiều dự án Animation khác.

Giờ để thực hành bài tập này không thì tôi biết bạn phải làm con vút chuyển động, chúng ta có thể dùng tất cả những hình ảnh có sẵn trên mạng cũng đũa c. Mình sẽ viết TUT demo cho mọi người 2 con nhé (2 con bay đũa c và 2 con không bay đũa c).

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



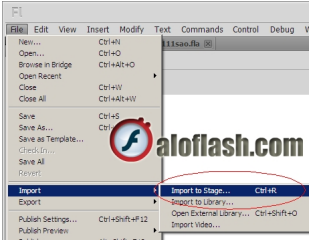
Sau khi đã có các hình sau chúng ta bắt tay vào làm nhé.

**Bước 1:**

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

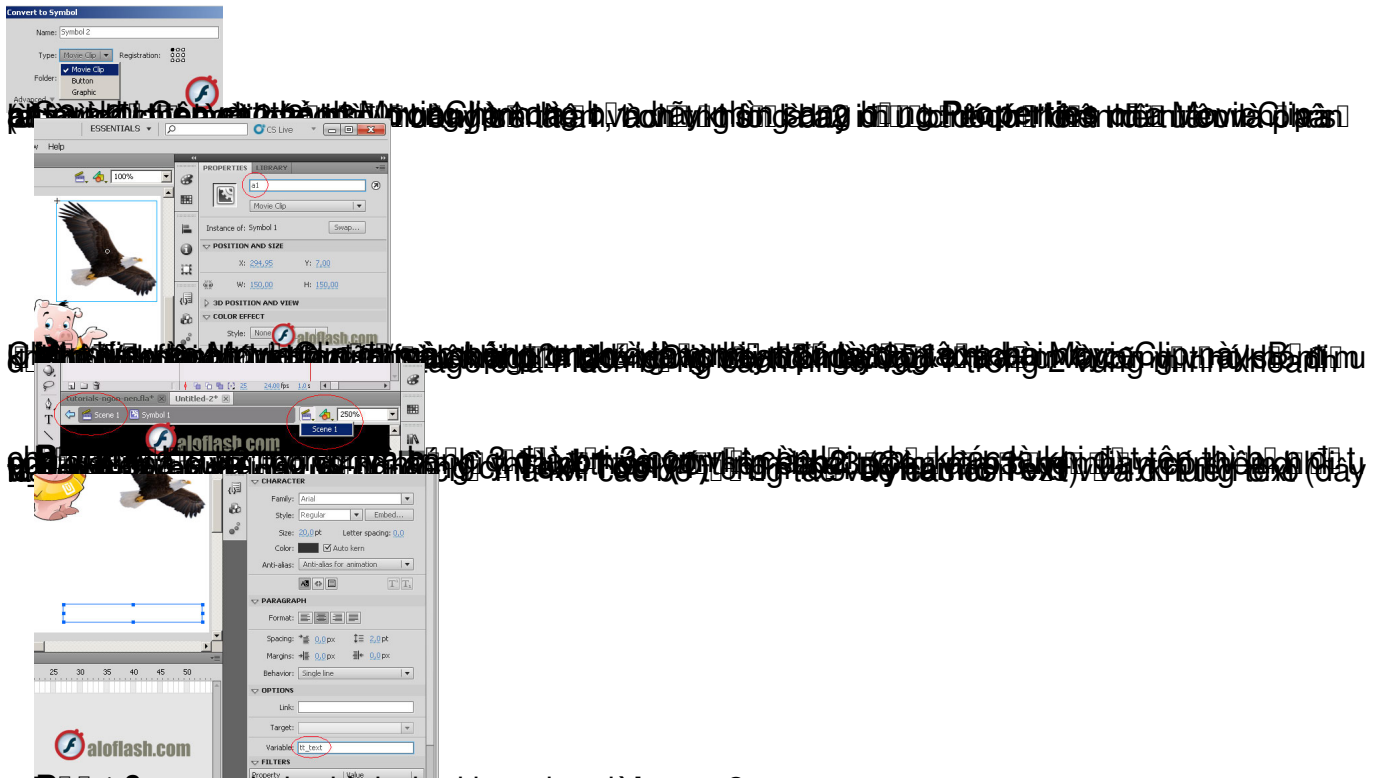
**Bước 2:**

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



**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:



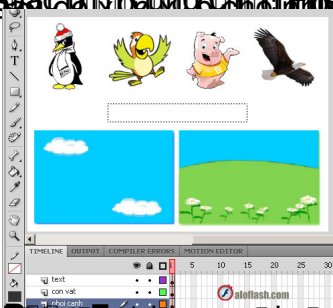
Chọn **Convert to Symbol** thì hình ảnh sẽ biến thành **Layer 3**:

Chọn **Convert to Symbol** thì nó sẽ nằm ở 2 layer trên đó để có thể chỉnh sửa:

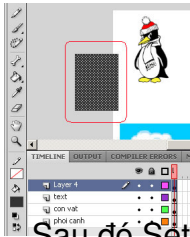
Ví dụ như này chúng ta sẽ có 2 phần clip trên trục và để chỉnh, đây là 2 phần clip mình lấy cho



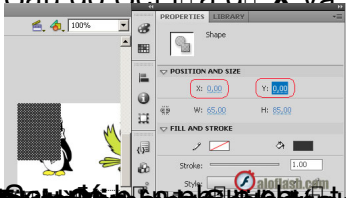
Để đưa hình ảnh vào **File > Import > Import to Stage > Movie Clip (Ctrl + B)** để nhập hình ảnh



Chọn **Rectangle Tool (R)** vẽ 1 hình chữ nhật như hình ảnh:



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



Chọn nút **Convert to Symbol** hoặc phím **F8** để chuyển nó thành symbol và bấm nút **Frame** để đặt nó lên một frame (phím tắt là **F9** hoặc **Ctrl+F**)

Chọn nút **Frame** để đặt nó lên một frame (phím tắt là **F9** hoặc **Ctrl+F**) và bấm nút **Action** để đặt nó lên một frame (phím tắt là **F9** hoặc **Ctrl+F**)