

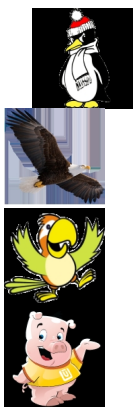
Chào các bạn hôm nay mình sẽ hướng dẫn các bạn làm 1 bài tập cho trình nhúng có thể nhúng nhúng bit
đúng con vật nào bay đúng và con nào không bay đúng.

Mình nghĩ việc nhúng bài tập sinh động như vậy sẽ làm trình nhúng rất lâu và đi vào 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 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 nhúng có thể gian
mình sẽ gửi 1 nhúng thư viện của nhúng Animation khác.

Giờ để thực hành bài tập này không thì tốt bạn phải làm con vật 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 vật, 1 chú đi bằng, 1 chú lợn và 1 chú chim cánh cụt, để làm bài tập này.



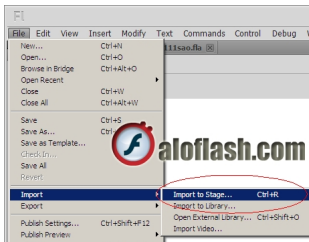
Sau khi đã có các hình sau chúng ta bắt tay vào làm nhé.

Bước 1:

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

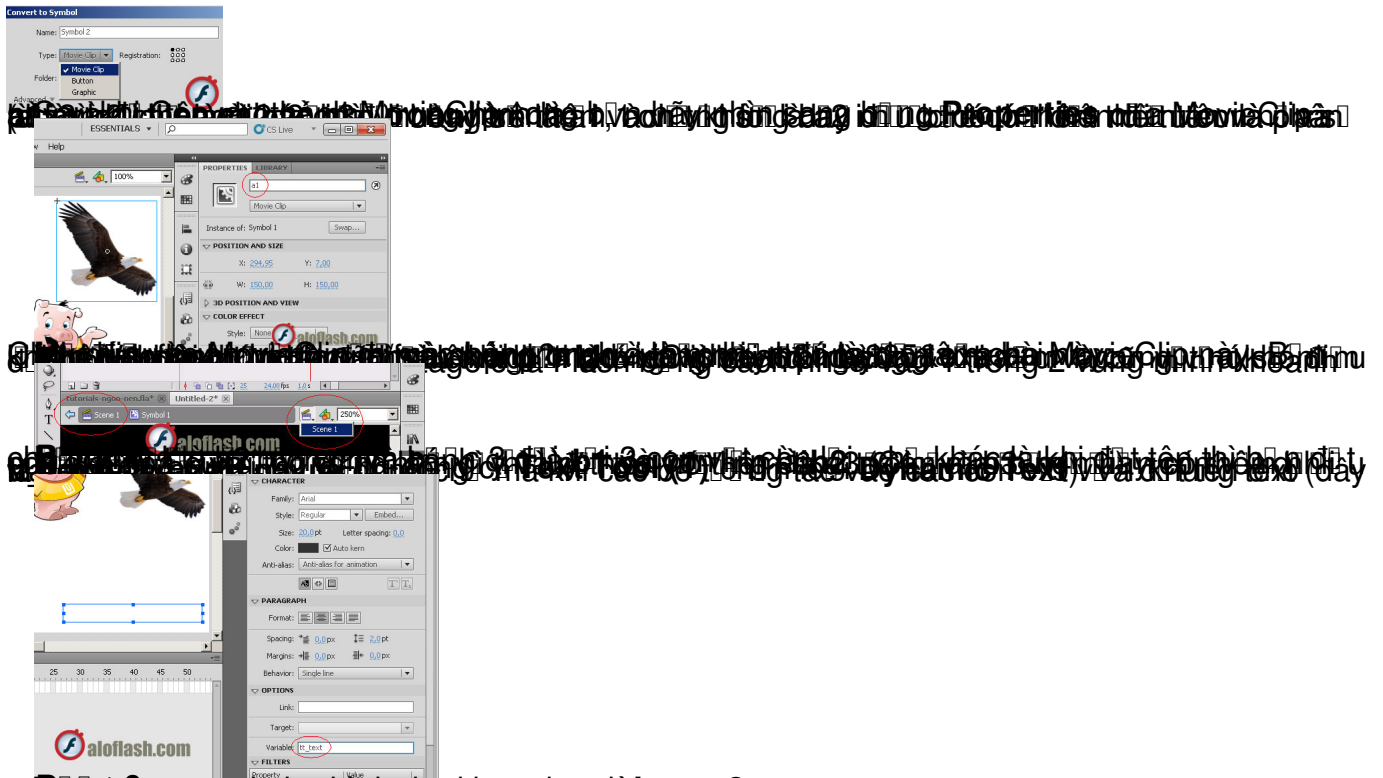
Bước 2:

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

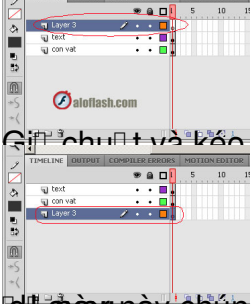


Bước 3:

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 hiển thị ra bảng lựa chọn bạn hãy chọn loại MovieClip như hình dưới đây:



Chọn **Layer 3** và kéo nó xuống dưới **Layer 2** như hình dưới đây là **Layer 3**:



Giữ chuột và kéo nó xuống dưới 2 layer trên để được như hình dưới đây:

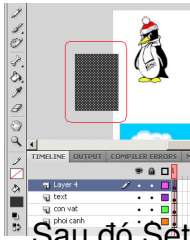
Ví dụ như này chúng ta sẽ tạo 2 phần cảnh trên trời và dưới đất, đây là 2 phần cảnh mình lấy cho



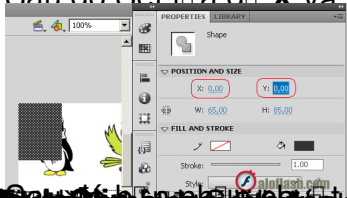
Để làm được như vậy thì chúng ta sẽ chọn **File > Import > Import to Stage > Movie Clip (Ctrl + B)** để nhập nội dung



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 nút **Convert to Symbol** hoặc phím **F8** để Convert nó thành

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

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

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

đến đây thì bạn đã hoàn thành việc chỉnh sửa độ Brightness của Frame đầu tiên trên Layer trên chuột phải chọn **Action...** hoặc phím **F9**