

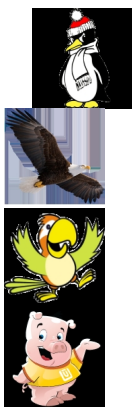
Chào các bạn hôm nay mình sẽ hướng dẫn các bạn làm 1 bài tập cho trình nhúng có thể nhúng nhúng bit
đúng con vẹt nào bay đúng và con nào không bay đúng.

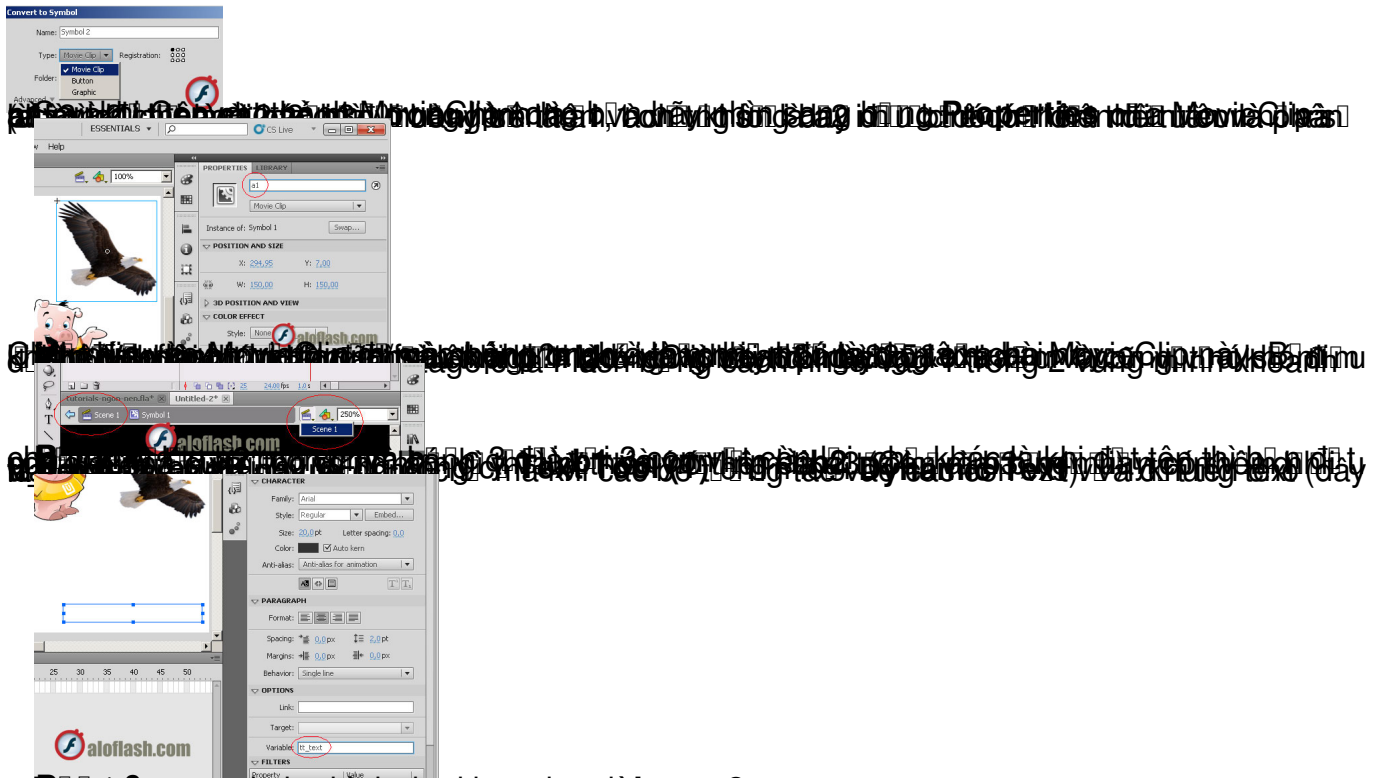
Mình nghĩ việc nhúng bài tập sinh động như vậy sẽ làm trình nhúng rất lâu và điều quan trọng là trình
sẽ rất hào hứng khi học. Ngoài ra các bạn cũng có thể áp dụng đúng các nút nhúng cho các lĩnh vực
nhúng hóa học, nhúng cho Axit và muối thì nó sẽ xảy ra phản ứng gì v...v...

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

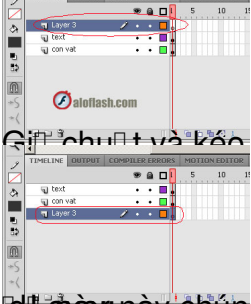
Giờ để thực hành bài tập này không nhất thiết bạn phải làm con vẹt chuyển động, chúng ta có
thể dùng bất kỳ hình ảnh nào có sẵn trên mạng cũng được. Mình sẽ viết TUT demo cho mẫu
loại 2 con nhé (2 con bay đúng và 2 con không bay đúng).

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

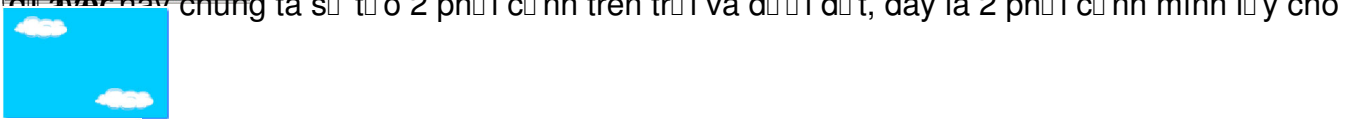




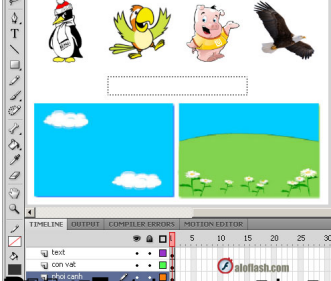
Chọn **Layer 3** và đặt tên cho nó là **Layer 3**:



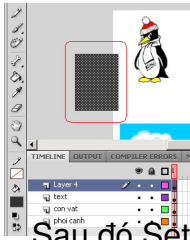
Chọn **Layer 3** và kéo nó xuống dưới 2 layer trên để được như hình dưới đây:



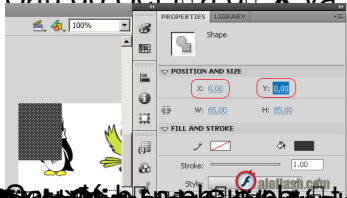
Chọn **Layer 3** và chọn **File > Import > Import to Stage > Movie Clip (Ctrl + B)** để nhập hình ảnh vào:



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



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

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