

Chào các bạn lâu không gặp mình mà mình có thời gian viết TUT chia sẻ cùng mọi người, hy vọng rằng tất cả sẽ luôn thành công và luôn hạnh phúc.

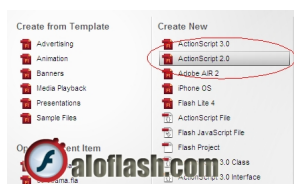
Bài hướng dẫn hôm nay mình sẽ giúp các bạn làm 1 lá còi bay như thật mà vô cùng đơn giản. Nhưng mình test thì thấy cái nào có số còi học nhiều hoa văn bay có vẻ thật hơn là cái 1 màu, mình có thể qua cái Việt Nam mà thấy không nên làm demo cái USA cho nó oách hơn nhé không đúng không gì đâu chính thôi. Hi

Và đây cũng có 1 cái Demo hướng dẫn làm lá còi cho banner: <http://chuyenphatquoc.com/>

Buồn chuyê n chút vì lâu không viết i TUT, bây giờ chúng ta bắt tay vào làm lá còi nhé.

## Bước 1:

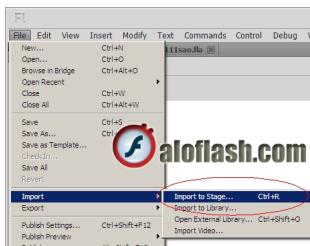
Bạn mở phần mềm Flash lên chọn loạ i **ActionScript 2.0** như hình dưới đây:



Sau khi Import xong bạn hãy xóa nh lá còi trên **Stage** (khung làm việc của Flash) đi.

## Bước 2:

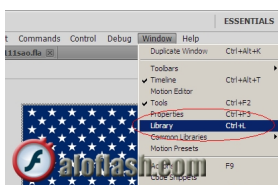
Bạn Import 1 bức ảnh lá c mà bạn muốn làm hiệu ứng vào Flash bằng cách vào **File > Import > Import to Stage** hoặc nhấn tổ hợp phím (**Ctrl + R**), như hình dưới đây:



Sau khi đã Import xong file ảnh lá c vào Flash chúng ta đến bước tiếp theo.

## Bước 3:

Bạn mở thẻ view **Library** trong Flash lên bằng cách vào **Window > Library** hoặc nhấn tổ hợp phím (**Ctrl + L**) như hình sau:



1 cửa sổ **Library** sẽ mở ra và bạn thấy trong đó là 1 bức ảnh mà ở bước 1 chúng ta Import

t  
tiếp tục bước tiếp nhé.

vào,

## Bước 4:

Click chuột phải vào bước trong **Library** nó sẽ mở 1 hộp tùy chỉnh, bạn chọn **Properties...** như hình sau nhé.



Sau khi bạn chọn **Properties...** nó sẽ hiện ra 1 bảng tùy chỉnh. Nếu bạn nào thấy bảng hiện ra không đầy đủ như hình dưới thì Clicks vào chữ **Advance** nhé.



Bạn đánh dấu vào 2 ô **Export for ActionScript** và **Export in frame 1** sau đó dòng **Inde**

## Notifier

biên dịch tên là

## flag

như hình trên. rồi như n

OK

### Bước 5:

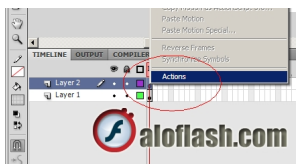
Tạo 1 layer mới Click vào frame đầu tiên trên layer này và như n chuột phải chọn **Action** hoặc biên như n phím tắt

## F9

để mở bảng

## ActionScript

chèn code cho flash này như hình bên dưới:



Khi bảng ActionScript hiển lên biên chèn vào đoạn code sau:

```
// http://aloflash.com
```

```
import flash.display.BitmapData;  
import flash.filters.DisplacementMapFilter;  
import flash.filters.DropShadowFilter;  
import flash.filters.ColorMatrixFilter;  
import flash.geom.Matrix;  
import flash.geom.Point;  
import flash.geom.Rectangle;  
import flash.geom.ColorTransform;
```

```
import de.popforge.wm2006.effect.Flag;
```

```
_quality = &quot;LOW&quot;;
Stage.scaleMode = 'noScale';

var lib: BitmapData = BitmapData.loadBitmap( 'flag' );
//Đo n code đ t các layer khác lên trên lá c
var outputClip: MovieClip = createEmptyMovieClip( 'outputClip',
outputClip.getNextHighestDepth());
mc = this[&quot;loader&quot; + 1];
var lowest:MovieClip = mc;
for(i = 1; mc != undefined; i++)
{
mc = this[&quot;loader&quot; + i];
if(mc.getDepth() < lowest.getDepth())
lowest = mc;
}
outputClip.swapDepths(lowest);
//K t thúc code g i movieclip lên trên
var output: BitmapData = new BitmapData( 450, 265, true, 0 ); //450 và 265 là kích th c lá
c b n mu n hi n th b n có th thay đ i kích th c khác tùy ý
outputClip.attachBitmap( output, 0 );
outputClip.filters = [ new DropShadowFilter( 600, 600, 10, 10, 2, 2, .3, 3 ) ]; //Đây là các tham
s đ i u ch nh s ph p ph i c a lá c (hình file flash c a b n có kích th c càng l n thì b n nên
đ giá tr l n và ng c l i).

outputClip._x = 0; //T a đ b t đ u xu t hi n c theo tr c X giá tr 0 là mép trên cùng bên
trái
outputClip._y = -30; //T a đ b t đ u xu t hi n c theo tr c Y giá tr -30 là mép trên cùng
bên trái

var flag: Flag = new Flag( lib, output );
flag.appearMoreFabric();

onEnterFrame = function(): Void
{
flag.enterFrame();
}

attachMovie( 'go', '1', 1, { onRelease: function(){ getURL( 'http://aloflash.com' ) } } );

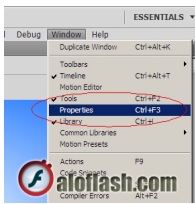
//aloflash.com chuc cac ban vui ve
```

Trong đó n code trên mình đã ghi i thích 1 số ch c b n đ các b n tùy bi n theo ý mu n c a mình. Tất b ng **ActionScript** ho c nh n phím t t **F9**.

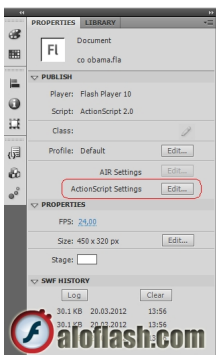
Chúng ta đã hoàn t t c b n ghi các b n kéo xu ng cu i bài vi t Download file g c v . b n ghi i nén trong File download v s có 1 th m c mang tên **src** trong đó đã ch a các code đ t o chuy n đ ng cho lá c , ghi b n ch vi c làm 1 b c cu i cùng nh sau:

## B c 6:

M b ng **Properties** c a Flash b ng cách vào **Window > Properties** nh hình d i:



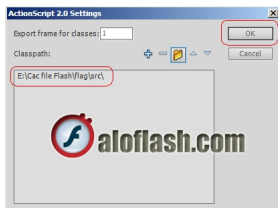
Click chu t ra vùng không làm vi c c a Flash đ **Properties** hi n các thông số chung nh hình d i:



Bạn lưu ý dòng **ActionScript Setting** mình đánh dấu ở hình trên, chúng ta sẽ Click vào chữ **Edit** bên phải nó. Sau khi click vào **Edit** nó sẽ hiện ra 1 bảng tùy chọn, sau đó bạn click chuột vào hình cái thùng màu vàng như hình bên dưới để tìm đến đường dẫn của thư mục **src** mà bạn đã download về khi trước.



Bạn tìm đến thùng **src** trên máy tính của bạn, như mình để nó trong ổ E thu thập các file flash / flash thì đường dẫn của nó sẽ là: **E:Cac file Flash\src** xong và nhấn **OK** như hình dưới đây:



Vậy là chúng ta đã hoàn thành bài tập này. Các bạn hãy nhấn **Ctrl + Enter** để xem kết quả nhé.

(Mình cài bản CS5 nên chỉ Convert để các bạn CS4 bản nào làm thì convert xuống các bản thì phải chia sẻ cho những người khác giúp mình nhé).

Chúc cả nhà vui vẻ 😊

[Download](#)