

**Thiết kế  
Banner Flash  
Cho Website  
Với KoolMoves**

## THIẾT KẾ BANNER FLASH CHO TRANG WEB



### VỚI KOOLMOVES 4.6.5

Đọc tờ báo này, hẳn bạn là người yêu thích máy tính cũng như công nghệ thông tin và trong số các bạn đang đọc đây, có lẽ cũng có một số bạn, giống như tôi, đang thử tự thiết kế cho mình một trang web cá nhân. Là những người “chung chí hướng với nhau”, tôi xin chia sẻ với các bạn một tí kinh nghiệm (và cũng là để kiếm chút bồi dưỡng bù lại thời gian mà tôi đã bỏ ra để tập tành thiết kế 😊). Như các bạn đã biết, trang web nào mà chẳng có banner, trừ những trang web vì tiết kiệm băng thông nên giảm bớt hình ảnh. Tôi thì tôi thích banner flash vì nó ... nhấp nháy, vui mắt. Banner “nhấp nháy” thì những phần mềm chỉnh sửa hình ảnh như Photoshop, GIMP cũng làm được nhưng tôi lại chưa rành cách sử dụng (Tôi dùng GIMP nhưng chỉ mới biết ghép ảnh thôi hà). Để thiết kế banner flash, tôi dùng KoolMoves v.4.6.5. Tôi không dùng Flash (của Macromedia) vì máy yếu với lại tôi thích dùng những phần mềm nào là lạ cơ. KoolMoves khá nhẹ (tập tin cài đặt của v.4.6.5 chỉ 2,3 MB, của v.4.7.2 còn nhẹ hơn, có điều tôi chỉ có bản đầy đủ của v.4.6.5, anh kế của v.4.7.2), đơn giản mà vẫn đủ chức năng để làm phim hoạt hình, không chỉ làm banner thôi đâu.

**Chú ý:** Nếu việc làm hoạt hình được thực hiện trên máy không nối mạng Internet thì có thể trình duyệt trên máy tính bị thiếu plug-in Macromedia Flash Player (như máy mà tôi đang dùng), khi đó bạn sẽ không thể xem được flash của mình. Cách giải quyết như sau: Nếu bạn dùng firefox, hãy vào trang [www.mozilla.org](http://www.mozilla.org), nhập “Flash Player” vào ô Search để tìm Flash Player cho Firefox, tải tập tin cài đặt Flash Player về rồi chép sang máy của bạn và cài đặt. Còn với IE thì hơi phức tạp vì theo cách thông thường, máy của bạn phải vừa nối mạng vừa cài đặt. Tuy nhiên bạn có thể dùng Google để tìm ở đâu đó tập tin cài đặt offline (không cần phải nối mạng) hay vào thẳng trang [hongquan.uni.cc](http://hongquan.uni.cc) (> Tải phần mềm > Nghe nhìn) để tải về flashplayer.rar. Trong gói nén này có Flash Player v.7 và v.8 (mới nhất). Trước tiên hãy cài FlashPlayer 7, sau đó cài FlashPlayer 8 nếu muốn.

**Tìm KoolMoves ở đâu ?**

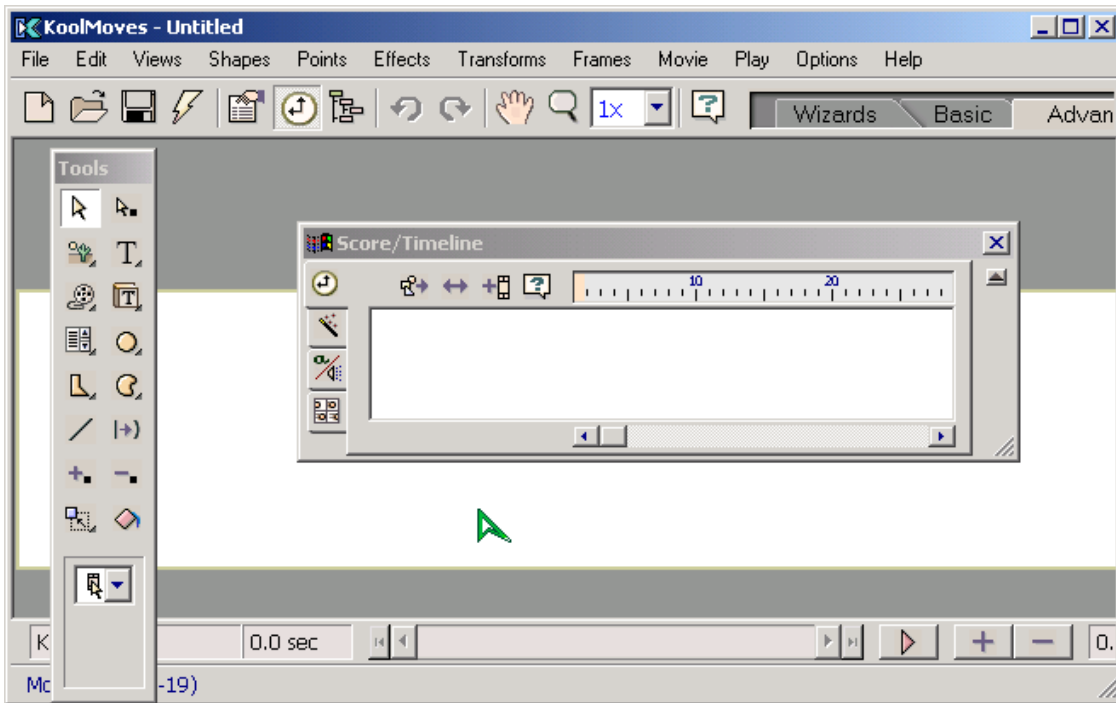
Để có KoolMoves (KM), bạn có thể tải ở <http://hongquan.uni.cc> (> Tải phần mềm > Thiết kế) hay [http://www.quannho.5gigs.com/downloads/KoolMoves\\_v465.rar](http://www.quannho.5gigs.com/downloads/KoolMoves_v465.rar) (nhớ viết chữ hoa đúng nhé, vì tập tin này được lưu trên máy dùng HĐH Linux, có phân biệt chữ hoa, chữ thường, có điều đáng phân này là địa chỉ này không được ổn định cho lắm) hay gửi email cho tôi, tôi sẽ gửi lại nó cho bạn. Trước khi tải, hãy chắc chắn là bạn có winrar để giải nén những tập tin \*.RAR. Nếu không hãy tải ở [www.rarlab.com](http://www.rarlab.com) nhé, miễn phí mà lại nhẹ nữa.

Gói KoolMoves\_v465.rar tải về nặng khoảng 5MB vì ngoài kmsetup.exe để cài đặt còn có km\_libraries.exe (tập tin nén tự bung) là thư viện cho KM, bạn có thể cài hay không cũng được.

Khi bạn làm việc bằng KM thì quá trình làm việc của bạn được lưu lại dưới dạng tập tin \*.FUN (nghe là thấy vui, thấy có hứng rồi, phải không ☺). Từ tập tin FUN này, bạn sẽ xuất (export) ra flash (tập tin \*.SWF), lúc đó mới trưng bày trên web được.

Hẳn các bạn đã biết việc chiếu phim thực ra là sự trình chiếu liên tục một loạt hình ảnh với tốc độ cao (thường 24 hình/ giây). Flash cũng gần như vậy, nó tạo ra nhiều khung hình (frame) để trình chiếu nhưng số khung hình ít hơn và có sự ứng dụng của lập trình nên có thể có chuyển động trên một khung hình và người xem có thể tác động vào sự trình chiếu. Flash có 2 loại khung hình: khung chốt (key frame) là nơi bạn sẽ vẽ hình lên đó và các khung trung gian (tween frame) nằm xen giữa. Khung trung gian được KM xử lý tự động nhằm làm cho sự thay đổi giữa 2 khung chốt kế tiếp nhau nhịp nhàng hơn, nhờ đó ta thấy chuyển động trên phim uyển chuyển, giống thật hơn. Kỹ thuật này được gọi là “smoothing”- “làm trơn”, KM gọi là “morphing”. Số khung trung gian là do bạn quy định, nếu bằng 0 thì chẳng có “morphing” nào xảy ra hết.

**Bây giờ chúng ta cùng làm quen với giao diện của KM (hơi đơn giản).**



KM có 4 kiểu giao diện tương ứng với 4 mức kỹ năng: wizards, basic, advanced, cartooning, mặc định là Advanced. Bạn có thể chọn giao diện từ phía phải của thanh công cụ chuẩn hay từ File → Preferences → User interface style.

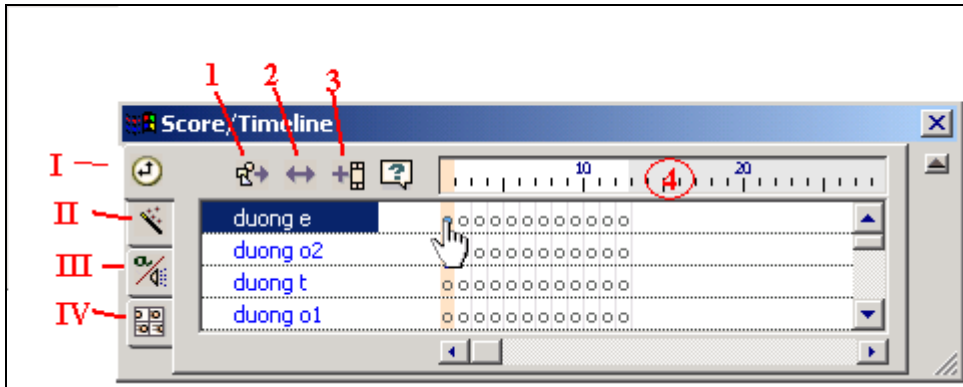
### Thanh công cụ chuẩn :



- 1): Xuất ra flash, gồm xuất ra chỉ tập tin SWF hay vừa SWF vừa HTML (dùng để xem flash)
- 2): Gọi bảng Properties để xem tính chất của hình vẽ hay đối tượng đã chọn trên khung.
- 3) Hiện bảng Score/Timeline.
- 4) Xem bảng Movie Overview (xem một cách tổng quát về phim như: các khung chốt, các hình vẽ, các hành động, âm thanh ).
- 5): Pan, dùng để “xê xích” bản vẽ đến nơi mình muốn.
- 6): Zoom, để soi lớn/nhỏ bản vẽ.
- 7): Xem trợ giúp.

8): Chọn giao diện.

**Bảng Score/Timeline:** Xem các khung chốt và các hình ảnh, đối tượng cùng các hiệu ứng, hành động (tắt nhạc, chơi nhạc, dẫn đến một trang web v.v ) trên đó.



I - Score/Timeline: Xem số khung chốt (trên thước 4) và chọn các đối tượng trên khung (chọn bằng cách nhấp chuột vào các chấm trên bảng). Copy hình đã chọn vào khung kế tiếp.

- 1) Đẩy hình đã chọn sang khung kế trái hay phải.
- 2) Tăng chiều dài của phim.

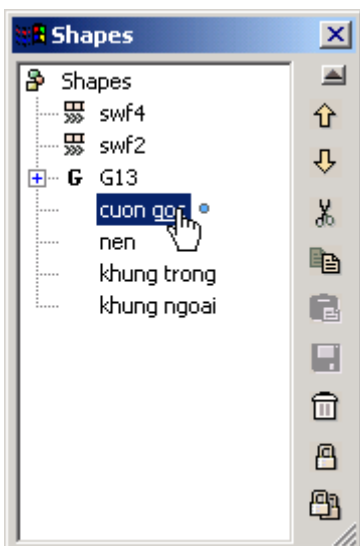
Những bảng như thế này thường có dấu tam giác bên dưới nút Close (X), khi bạn nhấn vào nút này, bảng sẽ thu nhỏ lại.

II- Effects: Các hiệu ứng trên hình. Sẽ xuất hiện nút có dấu + để bạn thêm hiệu ứng cho hình đã chọn.

III- Sounds & Actions: Các hành động, âm thanh được nhúng vào phim.

IV – Story Board: Xem diễn biến câu chuyện của phim qua các khung hình chốt.

**Bảng List of Shapes (được gọi ra bằng View > List of Shapes) :**



Xem, chọn và chỉnh sửa (đổi tên, xóa, sao chép, khoá ) các đối tượng trong khung. Hãy chú ý vị trí tương đối giữa các đối tượng, những đối tượng nằm trên có thể che khuất những đối tượng nằm dưới. Bạn có thể giải quyết vấn đề đó trên bảng này, bằng cách chọn đối tượng rồi nhấn vào nút mũi tên trên bảng để đưa lên trên hay xuống dưới sao cho hợp lý.

Ở đây, bạn còn có thể chọn cùng lúc nhiều hình (vừa nhấn Ctrl vừa chọn hay nhấn vào “Shapes” để chọn toàn bộ) để nhóm các hình thành một nhóm (group). Nhóm hình được thể hiện trên bảng với chữ G đậm phía trái. Việc khóa (lock) hình có tác dụng tránh những thay đổi xảy ra một cách vô tình đối với hình được khoá khi ta đang thay đổi trên hình khác.

### Thanh công cụ dựng:

- 1) Chọn/di chuyển hình. Hình vẽ trên khung được tạo thành từ sự nối liền các điểm. Khi bạn nhấn chuột (đang ở nút 1) lên hình thì các điểm này sẽ hiện ra, trong đó các điểm vuông là điểm nối. Điểm tròn nằm giữa 2 điểm vuông thì làm cong đường thẳng nối 2 điểm ấy.

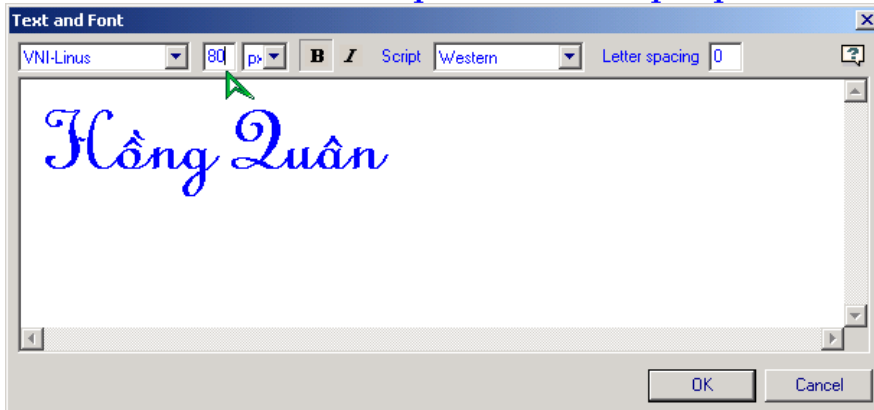


- 2) Chọn/di chuyển điểm. Bằng cách di chuyển điểm, bạn có thể làm hình vẽ bị méo mó, biến dạng tùy thích, giống như nặn đất sét ấy mà.
- 3) Chèn hình ảnh hoặc một đoạn flash từ ngoài vào. Lưu ý khi bạn chèn flash thì trên bản vẽ bạn sẽ không thấy nó mà chỉ thấy hình chữ nhật đại diện. Khi xuất phim của bạn ra thành flash thì bạn sẽ thấy thôi.

Hãy chú ý dấu tam giác màu đen ở góc dưới của nút, nó cho biết nút này có phụ chọn. Những phụ chọn này hiện ra khi bạn nhấn vào dấu tam giác hay nhấn và giữ nút lâu một chút.

- 4) Thêm chữ (text) vào phim. Có 1 điều tôi rất vừa ý là KoolMoves không những hỗ trợ Unicode mà cả font VNI nữa, mà các bạn lại biết rằng font VNI

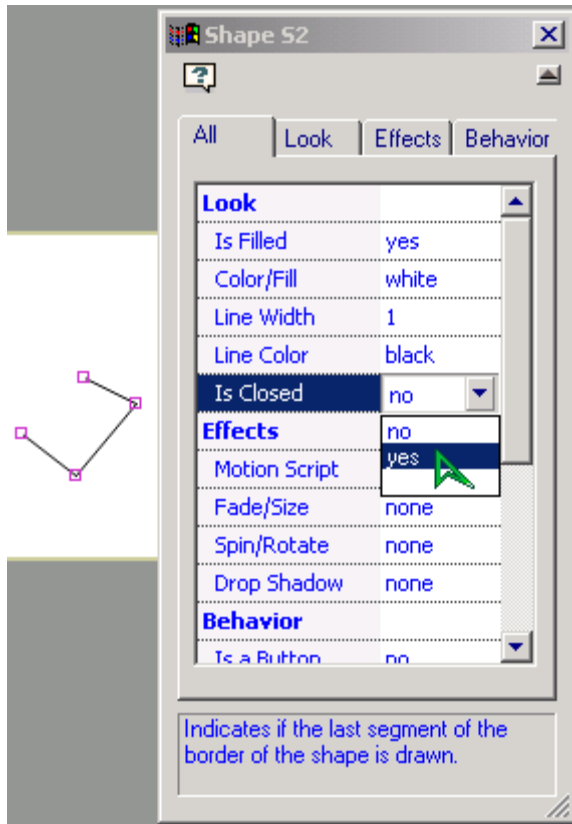
có rất nhiều font đẹp như Thư pháp, VNI-Maria, VNI-Linus v.v



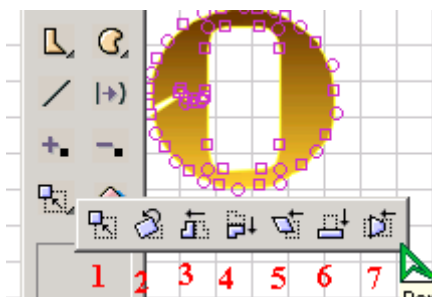
- 5) Thêm movieclip (đoạn phim hoạt hình con) vào phim chính.
- 6) Thêm text với hiệu ứng mẫu, thêm mẫu lấy từ thư viện (nếu bạn có cài ☺).
- 7) Thêm những đối tượng như thanh cuốn, danh sách chọn, nút nhấn, ô đánh dấu (như trên các trang web hay có ấy mà).

**Sau đây là những dụng cụ vẽ:**

- 8) Vẽ những hình đơn giản như hình tròn, vuông, chữ nhật, êlip (có 5 phụ chọn).
- 9) Vẽ hình theo kiểu điểm nối điểm. Sau khi chọn nút 9, bạn đánh dấu lên khung để tạo điểm, khi đó giữa 2 điểm kế nhau sẽ có đường nối. Tại điểm cuối cùng, bạn nhấp kép chuột để kết thúc, đường biên của hình được tạo thành. Nút này có 2 phụ chọn: đường biên kín hay hở. Tính chất kín hay hở có thể thay đổi sau khi vẽ bằng cách chọn hình rồi gọi bảng Properties ra, sau đó chọn giá trị Yes/No cho câu hỏi “Is closed?”. Trên bảng này bạn còn có thể làm cho miền trong của hình được lấp đầy hay không tại câu hỏi “Is filled?”.



- 10) Vẽ hình/đường theo kiểu cầm bút (2 phụ chọn).
- 11) Vẽ đường theo kiểu điểm nối điểm, cũng nhấp kép tại điểm cuối cùng. Khi chọn các nút trên, bạn có thể chọn thêm một số tính chất như màu sắc, độ dày nét cho công cụ vẽ tại vùng 17)
- 12) Thêm điểm tròn vào giữa 2 điểm vuông (để làm cong đường thẳng nối 2 điểm vuông). Điểm tròn sẽ nằm ở chỗ mà bạn chấm chuột vào.
- 13)/14) Thêm/bớt điểm vuông.
- 15) Nút này có tới 7 phụ chọn như sau:

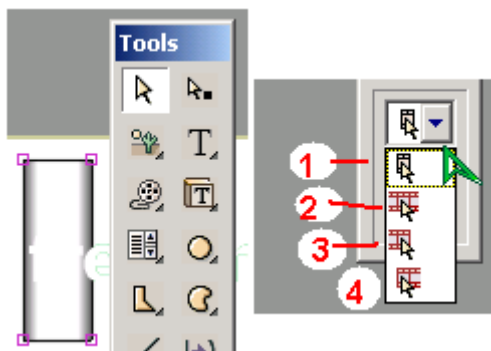


- 1/Thay đổi to nhỏ.
- 2/Xoay theo trục vuông góc với mặt phẳng hình vẽ.
- 3/Lật ngang
- 4/Lật lên xuống.
- 5/Đẩy một đầu trong khi đầu kia cố định.

6/Đè bẹp

7/Xoay theo một trục nằm trên mặt phẳng hình vẽ.

16) Lấp đầy miền trong của hình bằng màu hay hình ảnh, tô màu cho chữ.



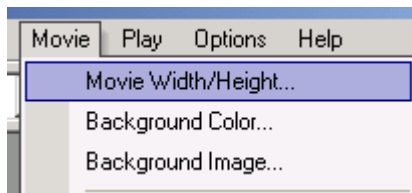
Bạn có thể chọn hình cùng lúc trên nhiều khung: 2) trên tất cả các khung, 3) trên khung hiện tại cùng tất cả các khung trước nó, 4) trên khung hiện tại cùng tất cả các khung sau nó.

### Dùng các công cụ của KoolMoves như thế nào?

Sau khi đã làm quen với KoolMoves, bây giờ chúng ta hãy bắt đầu vào việc. Tôi đang thiết kế banner flash cho [www.photojerk.com](http://www.photojerk.com), một host lưu trữ hình ảnh miễn phí (tôi đã dùng dịch vụ này để lưu những bài nhạc flash mà tôi sưu tầm được và rất vừa ý về tốc độ tải của nó). Ý tưởng về banner này như sau: Tôi sẽ vẽ chữ Photojerk lồng trong một bức ảnh một rừng cây. Rừng cây rậm rạp biểu tượng cho sức chứa của host, trên bức ảnh ấy tôi vẽ thêm một dòng chảy tạo thành từ những tấm ảnh nhỏ, ý nói sự mạnh mẽ của host Photojerk.



Bây giờ tôi sẽ định kích thước cho banner là 756 x 160 pixels trong Movie > Movie Width/Height.



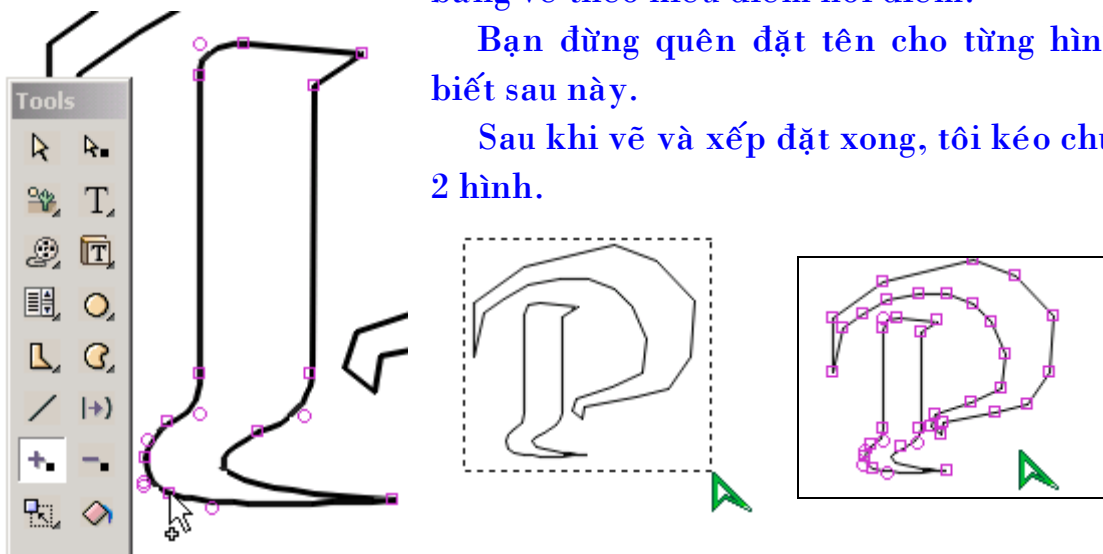
Để căn hình cho chính xác, bạn nên phủ lưới tọa độ lên bản vẽ bằng cách vào **Options > Grid**.

Chúng ta nên vẽ riêng từng thành phần như chữ, phông nền, sau đó dùng lệnh **File > Import** để nhập nó vào làm một. Trong quá trình làm, chúng ta nên soi lớn và dùng công cụ hình bàn tay để di chuyển bản vẽ để nhìn cho rõ ràng.

Trước tiên tôi vẽ chữ P. Để vẽ chân chữ P, tôi vẽ hình chữ nhật đứng trước rồi dùng các công cụ như thêm điểm, bớt điểm, di chuyển điểm để chỉnh sửa lại hình dạng như ý muốn. Đối với lưng chữ P tôi cũng làm tương tự, nhưng bắt đầu bằng vẽ theo kiểu điểm nối điểm.

Bạn đừng quên đặt tên cho từng hình để dễ nhận biết sau này.

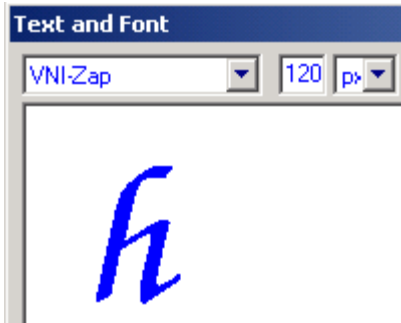
Sau khi vẽ và xếp đặt xong, tôi kéo chuột để chọn cả 2 hình.



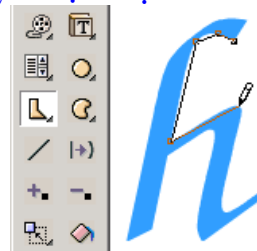
Sau đó nhấn **Ctrl + G** để nhóm chúng làm một và lưu lại thành tập tin **p.fun**. Ở bước này bạn có thể tô màu cho chữ P nhưng tôi sẽ để sau.

Bây giờ bạn mở một tập tin mới để bắt đầu vẽ chữ h. Chữ h thì tôi không cần cầu kỳ như chữ P nên tôi sẽ bắt chước font chữ sẵn có.

Tôi dùng công cụ **Text** để chèn một chữ h vào (cỡ chữ bao nhiêu thì bạn tự tính toán nhé).



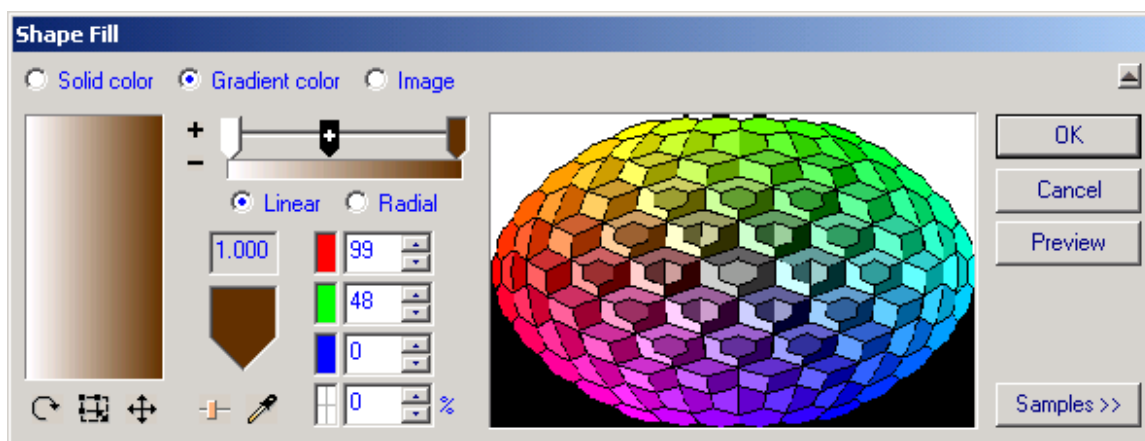
Tiếp theo tôi dùng cách vẽ điểm nối điểm để vẽ một chữ h khác chồng lên chữ h đã chèn (bạn nên tô màu chữ h này nhạt một tí cho dễ nhìn khi vẽ chồng lên).



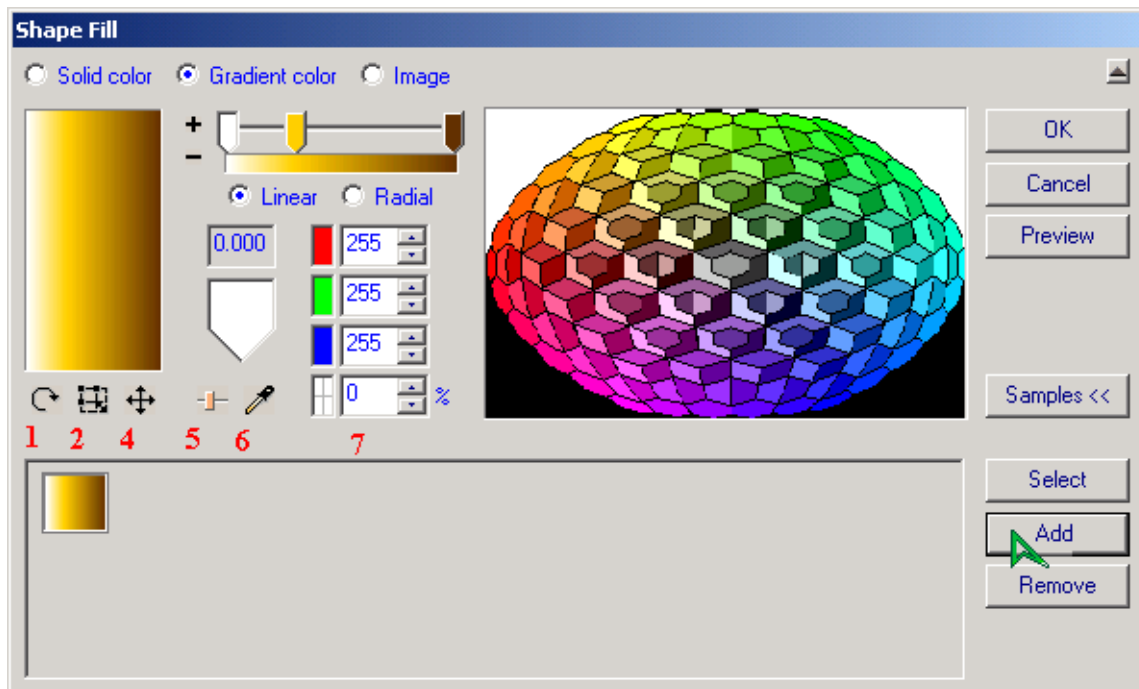
Có lẽ bạn sẽ thắc mắc vì sao tôi không dùng luôn chữ h (text) mà phải vẽ lại làm gì cho mất công? Ấy là tôi có ý định tô màu cho chữ h bằng màu dốc (gradient) - bạn sẽ thấy màu đó như thế nào sau, đừng nôn nóng – mà chữ h (text) lại không cho phép tô màu kiểu này.



Vẽ xong bạn kéo chữ h vẽ sau sang một bên, lúc này bạn đã có thể xóa chữ h cũ được rồi. Bây giờ tôi tô màu cho chữ h bằng cách chọn nó rồi nhấp vào công cụ Shape Fill (là công cụ số 16 đã nói ở trên). Trong hộp thoại Shape Fill, tôi chọn Gradient Color để tô màu dốc. Vì trang [www.photokerk.com](http://www.photokerk.com) có 3 màu chủ đạo là nâu, vàng, trắng nên tôi sẽ chọn 3 màu này để tô cho chữ h. Hãy nhìn thanh trượt màu có các nút định màu. Bạn thêm bớt các nút này bằng dấu +/- kế bên.



Nếu bạn muốn giữ màu này lại để tô tiếp cho những hình sau, hãy nhấn vào *Sample* rồi nhấn *Add* để giữ màu đó lại.

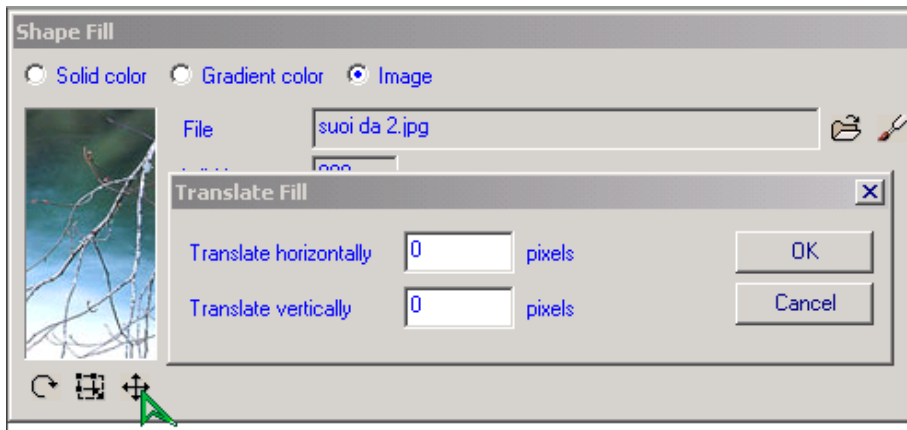


Như vậy, sau này muốn tô cho hình khác bằng màu này, bạn chọn các màu đã lưu trong *Sample* rồi nhấn *Select > OK*.

Nếu bạn muốn tô bằng màu đặc thì chọn *Solid Color*, muốn lấp đầy hình bằng một hình ảnh nào đó thì chọn *Image* (trong hộp thoại kế tiếp nhấn vào biểu tượng thư mục để tìm chọn hình ảnh trong máy mà bạn cần, nhấn vào cây bút kẻ bên để đưa hình ảnh vào một phần mềm chỉnh sửa ảnh nào đó như Photoshop hay Gimp, PhotoFiltre. Những phần mềm này bạn quy định trước trong *File > Preferences > Images Editors*).

Xin nói qua về các nút trong hộp thoại *Shape Fill*:

- 1) Xoay màu, hình ảnh; 2) Điều chỉnh kích thước dải màu hay hình ảnh; 4) Làm lệch màu, hình ảnh theo hướng ngang (*horizontally*) hay dọc (*vertically*).



Nếu bạn cho giá trị dương, màu hay hình ảnh sẽ lệch sang phải hay lên trên và ngược lại nếu bạn cho giá trị âm. Theo kinh nghiệm của tôi, đối với màu dốc bạn lên cho giá trị trong khoảng (0;1) còn đối với hình ảnh nên cho giá trị lớn hơn 1.

5) Điều chỉnh các thuộc tính khác của màu như RGB (Red – Green – Blue), Hue (màu cầu vồng), Độ thắm (Saturation), độ sáng (Lightness) bằng thanh trượt.

6) Lấy màu từ hình khác, có ích khi màu bạn muốn không có sẵn trong bảng màu của hộp thoại. Ví dụ màu bạn muốn nằm trong một hình ảnh nào đó, bạn chỉ cần nhập (import) ảnh đó vào bản vẽ rồi dùng công cụ này chấm lên chỗ có màu bạn ưng ý trên hình. Khi xong việc bạn chỉ cần xóa hình ảnh đó đi.

7) Độ trong suốt của hình.

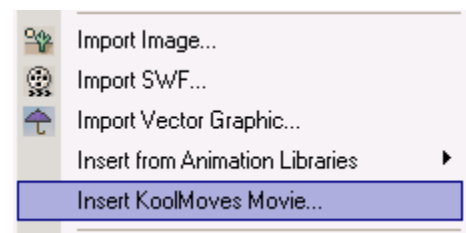
Nếu bạn muốn dải màu dốc có dạng hình tròn thì đánh dấu vào “Radial”.

Như vậy là bạn đã hoàn thành chữ h, bạn sẽ lưu lại thành tập tin h.fun. Các chữ khác bạn cũng làm tương tự. Riêng chữ o, bạn xem nhé:

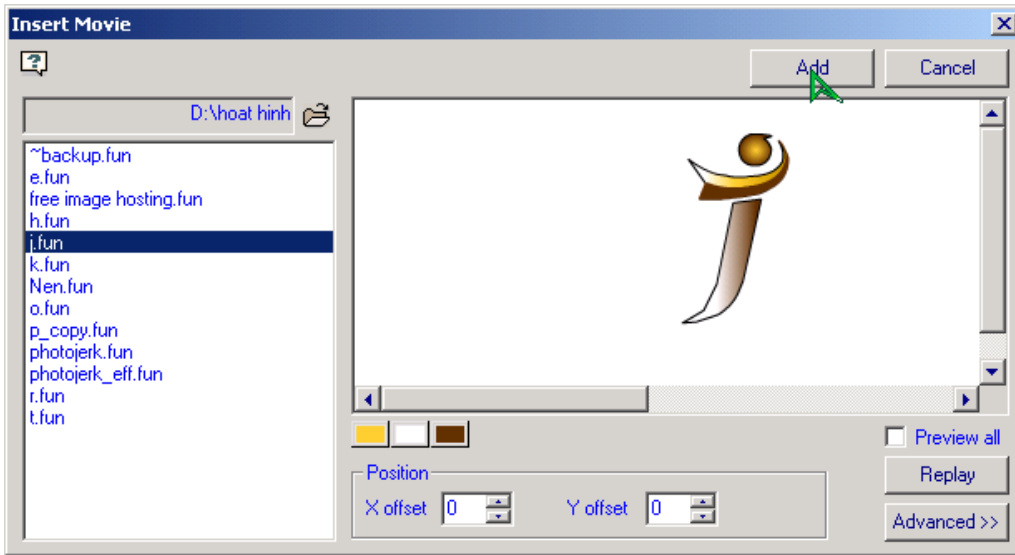


Nếu chữ o mà bạn vẽ bằng hai vòng tròn lồng vào nhau thì nó sẽ che khuất mất hình ảnh đằng sau, vì vậy tôi phải vẽ nó như hình bên, coi như là chữ o được cách điệu 😊.

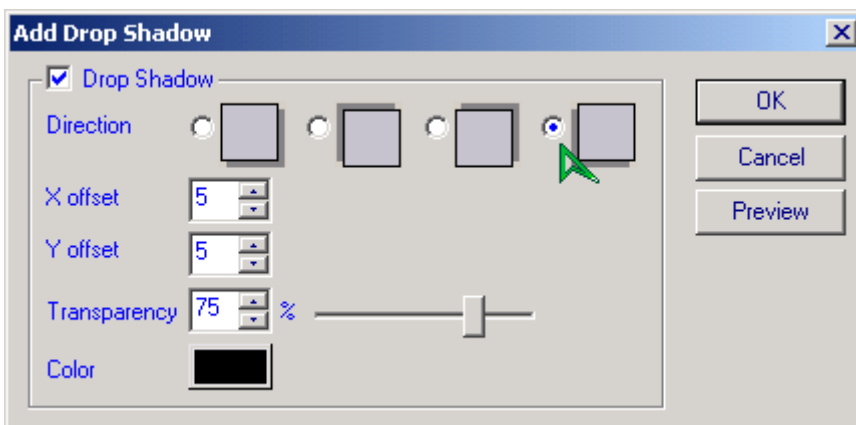
Bây giờ chúng ta sẽ tạo một tập tin mới, đặt tên là photojerk.fun. Sau đó chúng ta vào *File > Insert*



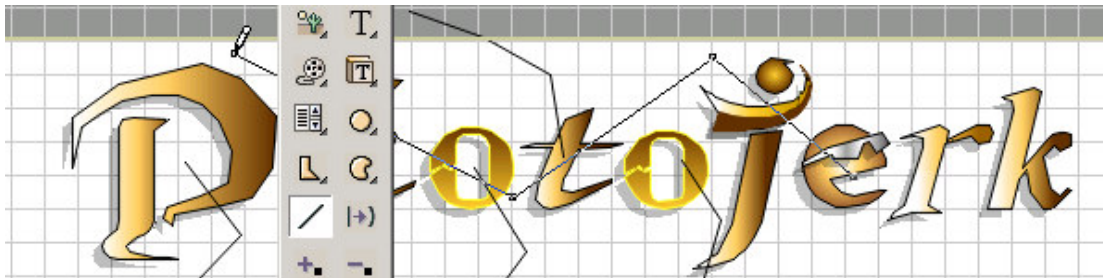
**KoolMoves Movie** để chèn các chữ đã vẽ vào . Nhấn vào biểu tượng thư mục để tìm thư mục chứa các tập tin FUN mà bạn đã lưu.



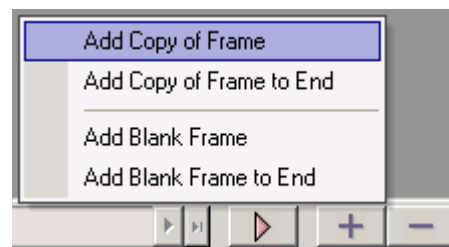
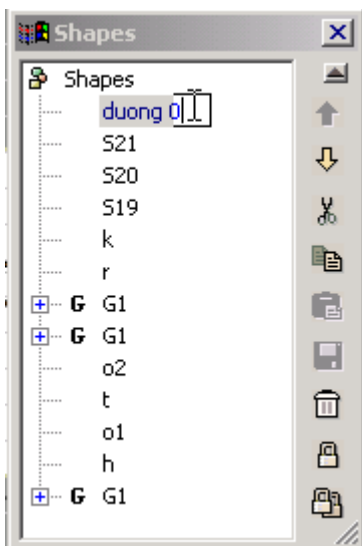
Đừng quên tạo lưới tọa độ cho bản vẽ vì bây giờ bạn chuẩn bị xê dịch các chữ nên cần có mốc để căn chỉnh cho chính xác. À, để tạo bóng cho hình, các bạn chọn tất cả rồi nhấn **Ctrl + G** để nhóm làm một, sau đó vào **Effects > Drop Shadow**, chọn kiểu đổ bóng rồi nhấn **OK**. Cuối cùng nhấn **Shift+Ctrl+G** để thôi nhóm hình.



Các bạn hãy vẽ quỹ đạo chuyển động cho từng chữ, sau này ta sẽ xóa những quỹ đạo này đi. Vì số hình trên bản vẽ hơi nhiều nên chúng ta nên đặt tên cho chúng sao cho dễ phân biệt (đặt tên trên bảng List of shapes hay Score/Timeline).



Tôi không vẽ quỹ đạo cho chữ j, r, k vì tôi muốn dùng nó làm mẫu để giới thiệu các hiệu ứng khác. Bây giờ bạn hãy tạo thêm nhiều khung chốt nữa bằng cách copy nhiều lần khung chốt đã có lên. Đây là thao tác rất cơ bản khi làm phim hoạt hình đấy bạn. Hãy nhấn vào nút có dấu cộng nằm phía dưới cùng và chọn *Add Copy of Frame* .



Bạn hãy tính toán số khung chốt cần thêm nhé. Ở đây ý của tôi là cho từng chữ lần lượt di chuyển từ ngoài vào đúng chỗ của nó, theo thứ tự chữ e vào chỗ trước rồi đến chữ o, t, o, h, P, cho nên số khung tôi lấy là 15, trong đó 12 khung cho chuyển động, 3 khung sau cho các chữ nằm yên để nó xuất hiện trước mắt người xem lâu lâu một tí.

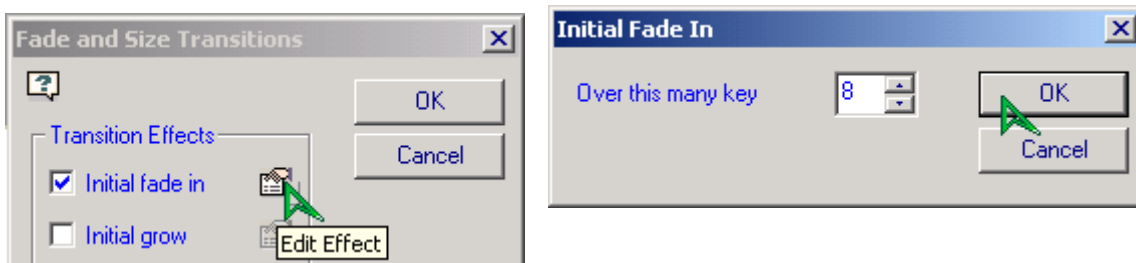
Nếu bạn có lấy dư khung chốt cũng chẳng sao, bạn có thể dùng bảng Score/Timeline để chọn một khung nào đó rồi nhấn vào nút có dấu trừ để xóa nó đi.

Từ bảng Score/Timeline, bạn hãy đến khung chốt 11, cho lùi chữ P về một bước trên quỹ đạo của nó; ở khung 10, cho lùi chữ P về 2 bước, chữ h 1 bước; ở

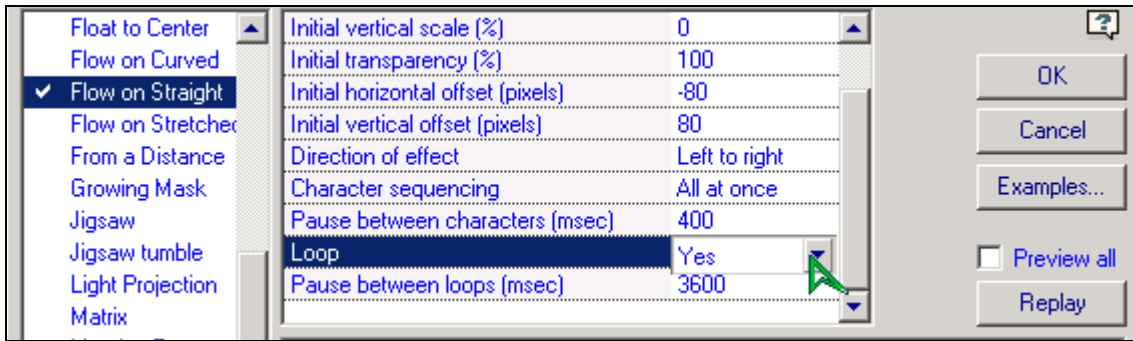
khung 9, cho chữ P lùi 3 bước, chữ h 2 bước, chữ o thứ nhất 1 bước và cứ tiếp tục như thế. Ở khung nào mà không còn chỗ cho chữ lùi nữa thì bạn hãy xóa nó đi. Ở đây ý tưởng của tôi là cho chữ P vừa đi vừa xoay vừa thay đổi kích thước nên tôi sẽ dùng các phụ chọn của công cụ số 15 trên bảng Tool để biến đổi trên từng khung chốt.



Đối với chữ j, tôi sẽ thêm hiệu ứng tỏ dần cho nó. Các bạn hãy trở về khung chốt đầu tiên, chọn chữ j rồi vào *Effect > Fade/size* > Chọn Initial fade in rồi nhấn vào bàn tay kế bên để điền số khung chốt mà hiệu ứng xảy ra > OK > OK.

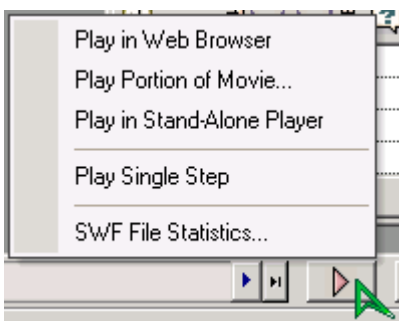


Đối với chữ r và k, tôi thêm hiệu ứng chuyển động như sau: Chọn một trong hai chữ r, k rồi vào *Effects > Motion Script*




Để hiệu ứng lặp lại, tôi chọn giá trị Yes cho Loop, quy định khoảng dừng giữa các lần lặp (Pause between loops (msec)) là 3600 (miligiây) và các giá trị khác như trong hình).

Cuối cùng bạn xóa các quỹ đạo đi. Để xem lại đoạn phim đã vừa lòng chưa, bạn nhấn vào nút có mũi tên màu hồng (Play). Một menu sẽ hiện lên như sau:



**Play in Web Browser:** Xem trong trình duyệt. Theo mặc định, KoolMoves sẽ dùng Internet Explorer để xem. Nếu bạn thích xem bằng Firefox, hãy chọn nó làm trình duyệt mặc định rồi vào File > Preferences Trong Web Browser, chọn Default Browser > OK.

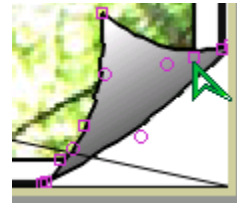
**Play Portion of Movie:** Xem một phần phim hoạt hình trên những khung chốt nào đó (mà bạn sẽ quy định).

**Play in Stand-Alone Player:** Xem bằng Flash Player độc lập  (một phần mềm chạy riêng, không phải plug-in của trình duyệt).

Khi đã vừa ý với đoạn hoạt hình vừa rồi, bạn hãy xuất nó ra (export) thành photojerk.swf. Tiếp đến là dòng chữ “free image hosting” tôi chỉ cần dùng text với kích thước bản vẽ nhỏ thôi và áp dụng hiệu ứng chuyển động (Motion script) Sweeping Highlight rồi cũng cho lặp (loop: yes) sau đó tôi lưu lại thành *freeimagehosting.fun* và xuất ra *freeimagehosting.swf*.

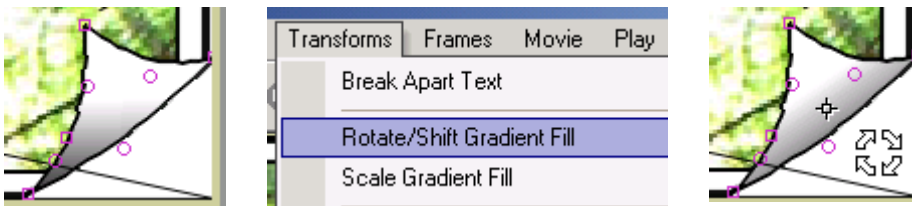
Bây giờ tôi tạo một tập tin mới tên là banner.fun để làm đến khâu cuối cùng. Như tôi đã nói, banner của tôi có dạng bức ảnh nên tôi sẽ vẽ khung ngoài, khung trong rồi cuốn góc cho giống thật. Bạn cứ mạnh dạn dùng công cụ vẽ điểm nối điểm (nút 9 trên bảng Tool) để vẽ hình chữ nhật, méo cũng được, rồi sau đó ta sẽ

soi lớn (zoom) bức vẽ lên và dùng công cụ chọn/di chuyển điểm (nút 2), dựa vào lưới tọa độ để chỉnh lại cho ngay ngắn. Bạn nhớ là hãy làm vát đi một góc dưới của hình chữ nhật vì ta sẽ thêm hình cuốn góc vào. Sau khi chỉnh khung ngoài cho ngay ngắn, ta copy nó thành khung thứ 2 rồi thay đổi kích thước của nó để làm thành khung trong. Bạn nhớ đặt tên cho từng đối tượng đấy nhé vì chút nữa bạn sẽ thấy có nhiều hình chồng lên nhau nên không thể chọn đối tượng bằng cách bấm chuột trên bản vẽ được mà phải chọn trên bảng List of Shapes (nhấn F9 để gọi ra). Ở hình minh họa, tôi chọn 3 đối tượng trong, khung ngoài và góc cuốn (trên bảng List bạn vừa nhấp chọn vừa giữ phím Ctrl để chọn cùng hình). Xin đừng thắc mắc vì sao bạn thấy có vết màu trên báo hình này được in màu), đó là do tôi chụp lại hình mà tôi đã làm xong trước khi viết bài này.



of Shapes  
tượng là  
of Shapes,  
lúc nhiều  
xanh (nếu  
từ cái hoạt

Để vẽ góc cuốn, bạn vẽ một tam giác có một đáy trùng với chỗ vát của khung ngoài, rồi thêm điểm tròn để làm cong các cạnh. Sau đó ta sẽ tô màu dốc (gradient color) xám - trắng cho góc cuốn với kiểu linear nằm ngang. Bạn thấy dải màu dốc nằm ngang như vậy chẳng có vẻ gì thật, phải không, bây giờ chúng ta sẽ xoay màu lại cho phù hợp nhé. Đầu tiên, vẫn chọn hình góc cuốn ấy, bạn vào Transform > Rotate/Shift Gradient Fill, trỏ chuột sẽ biến đổi như sau:

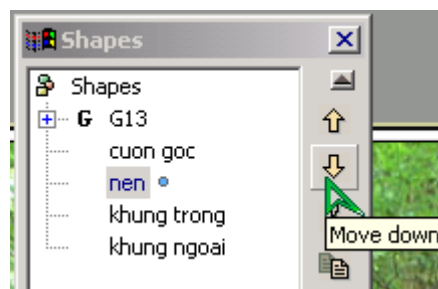
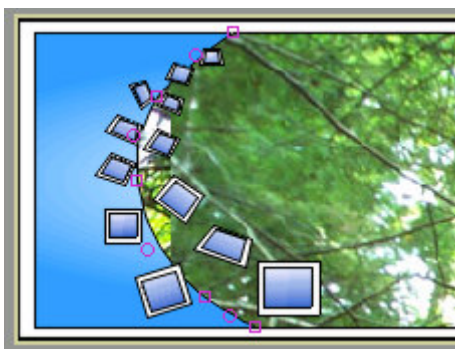


Khi đó bạn hãy vừa nhấn chuột vừa kéo để xoay lại màu, để đưa chuột về lại ban đầu chỉ cần nhấn vào nút 1 trên bảng Tool. À, bạn nhớ chỉnh lại khung trong sao cho góc cuốn này đủ che khuất chỗ vát của nó nhé.



Tiếp theo bạn vẽ những bức ảnh nhỏ để tạo ra một dòng những bức ảnh ở bên trái. Hãy soi lớn bản vẽ và vẽ một ảnh thôi (độ dày đường biên lấy nhỏ cỡ 0,25 pixels), sau đó copy thành nhiều cái, thay đổi kích thước, vị trí, xoay tới xoay lui sao cho chúng tạo thành một dòng và cuối cùng nhóm tất cả thành một nhóm; nếu cẩn thận, khóa lại chúng (nhấn vào ổ khóa trên bảng List of Shapes) cho chắc ăn rồi để đó, sau này sẽ mở khóa sau. Còn khung trong, bạn tô màu dốc kiểu radial xanh nhạt - trắng rồi làm lệch nó sang phía trái một chút.

Như tôi đã nói, banner của tôi còn có chèn bức ảnh một rừng cây. Nếu tôi import ảnh theo cách thông thường thì hoặc là các khung sẽ che khuất ảnh hoặc là ngược lại, vì vậy tôi vẽ tôi phải vẽ thêm một khung đè lên khung trong và có một phần đường biên nằm trên dòng các hình nhỏ rồi đặt tên cho nó là “nen”.



Vì khung này được vẽ sau nên nó sẽ che khuất tất cả những cái đã vẽ trước, tôi dùng List of Shapes để chuyển nó xuống nằm dưới hình góc cuốn và trên khung trong, sau đó dùng công cụ Shape Fill để lấp đầy nó bằng hình ảnh một rừng cây (thay vì dùng công cụ này, bạn có thể làm trên bảng Properties tại “Color/Fill”).

Phần việc tiếp theo, bạn vào File > Insert KoolMoves Movie để chèn freeimagehosting.fun vào bản vẽ, nhớ điều chỉnh vị trí của nó cho thích hợp (gần về phía góc phải bên dưới). Tại sao chúng ta chưa chèn photojerk.fun vào bản vẽ lúc này? Đó là vì banner của chúng ta lúc này mới có một khung chốt, trong khi photojerk.fun có tới 15 khung nên ta phải đợi đến khi banner tăng đến 15 khung đã.

Trước khi copy hàng loạt khung chốt của banner.fun, chúng ta làm công việc sau: Thêm các liên kết sau vào banner:

HOME dẫn đến <http://www.photojerk.com/index.php>

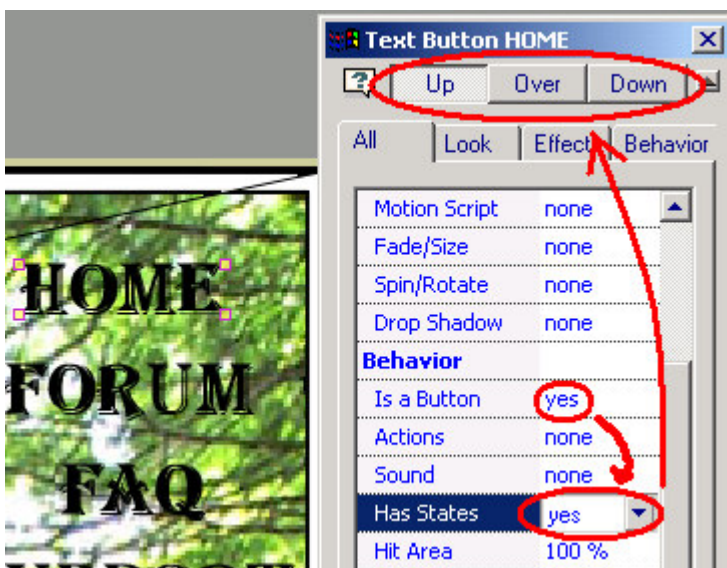
FORUM dẫn đến <http://www.liquidbanner.com/forums/index.php?act=SC&c=6>

FAQ dẫn đến <http://www.photojerk.com/faq.php>

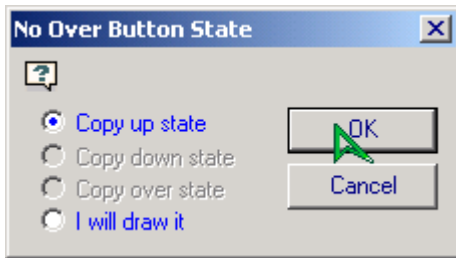
SUPPORT dẫn đến <http://www.photojerk.com/support.php>

Tôi muốn làm cho những liên kết này đổi màu khi đưa chuột qua và khi nhấn chuột vào. Tôi sẽ làm như sau:

Chọn text HOME, mở bảng Properties để xem tính chất của nó. Tại “Is a button” tôi cho “Yes” để biến chữ HOME này thành nút (vì trên banner sẽ phải nhấn vào nó để đến trang khác mà), sau đó trên bảng sẽ hiện ra thêm “Has States”, tôi cho “Yes”, đến lúc này thì phía trên cùng của bảng sẽ hiện ra thêm 3 nút “Up, Over, Down”. Xin giải thích: Up là trạng thái ban đầu của nút, Over là trạng thái khi chuột trở đến, Down là trạng thái khi nhấn vào.



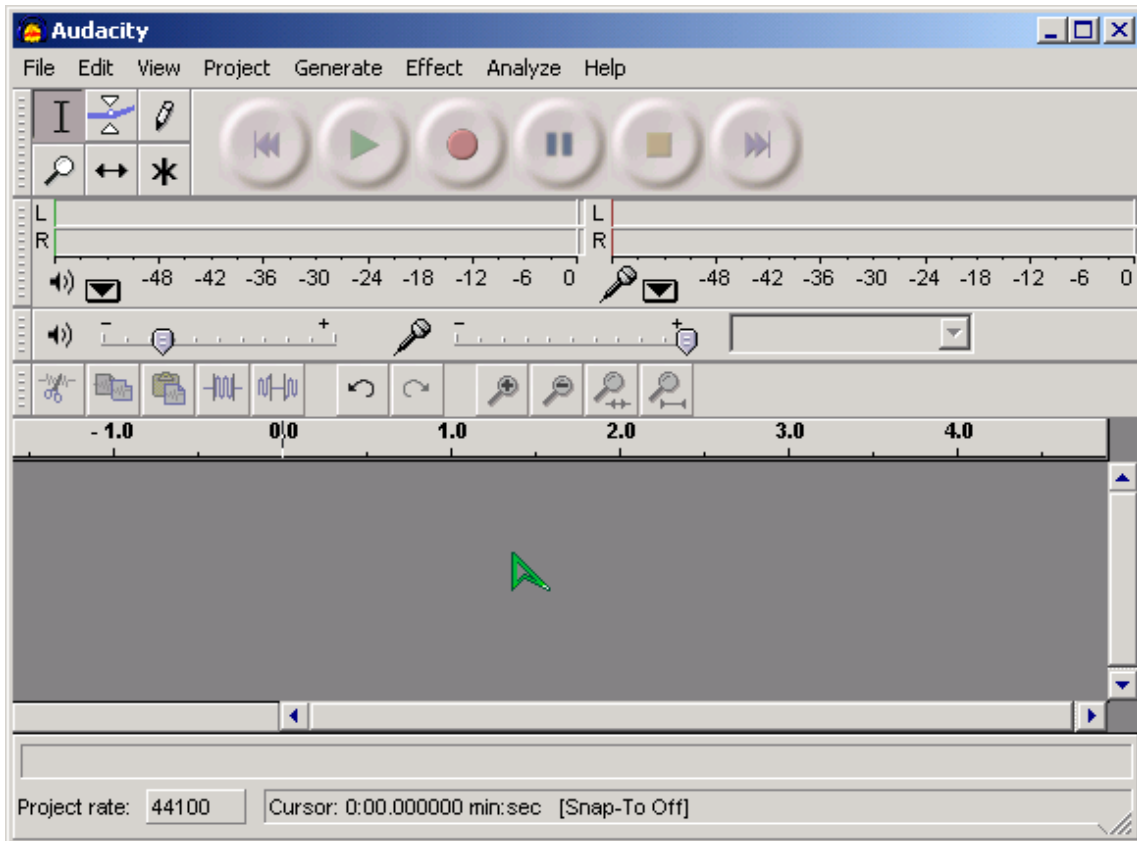
Bây giờ bạn hãy nhấn vào Over, lập tức một hộp thoại hiện lên hỏi bạn muốn tạo trạng thái over thế nào, bạn chọn “copy up state” rồi nhấn OK.



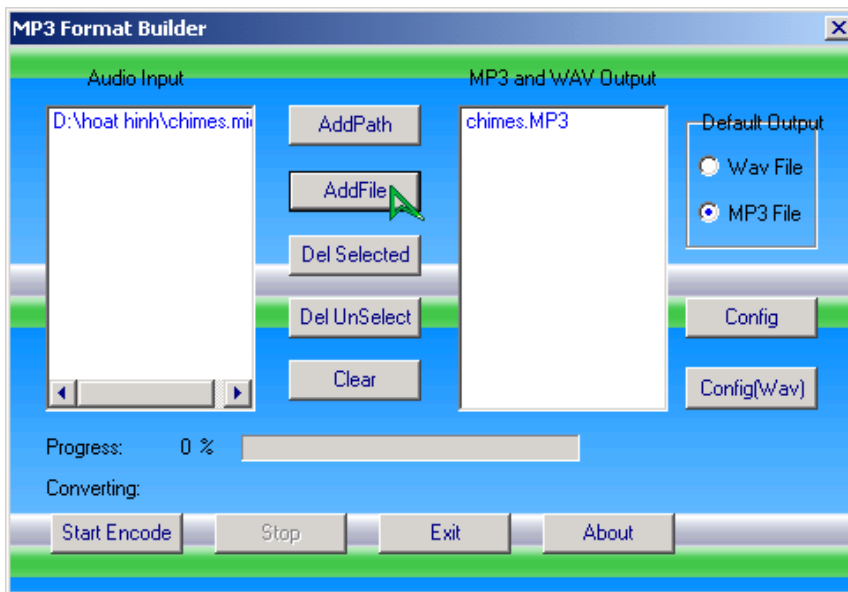
Lúc này trên bản vẽ, các đối tượng khác đều mờ đi, chỉ còn chữ HOME nổi rõ, bạn hãy tô một màu khác cho nó. Trên thanh công cụ chuẩn cũng có thay đổi, nó xuất hiện thêm các nút như trong hình, bạn hãy nhấn vào nút Down State, làm tương tự như vừa rồi (nhưng tô màu khác), sau đó nhấn “Main movie” để trở lại bản vẽ ban đầu.

Bây giờ tôi lại muốn có âm thanh phát ra khi tôi trở chuột đến và khi nhấn chuột vào chữ HOME nữa. Nếu bạn cũng muốn thế thì hãy chuẩn bị một vài đoạn âm thanh ngắn (có thể lấy từ các trang web khác hay cắt ra từ những tập tin nhạc nào đó).

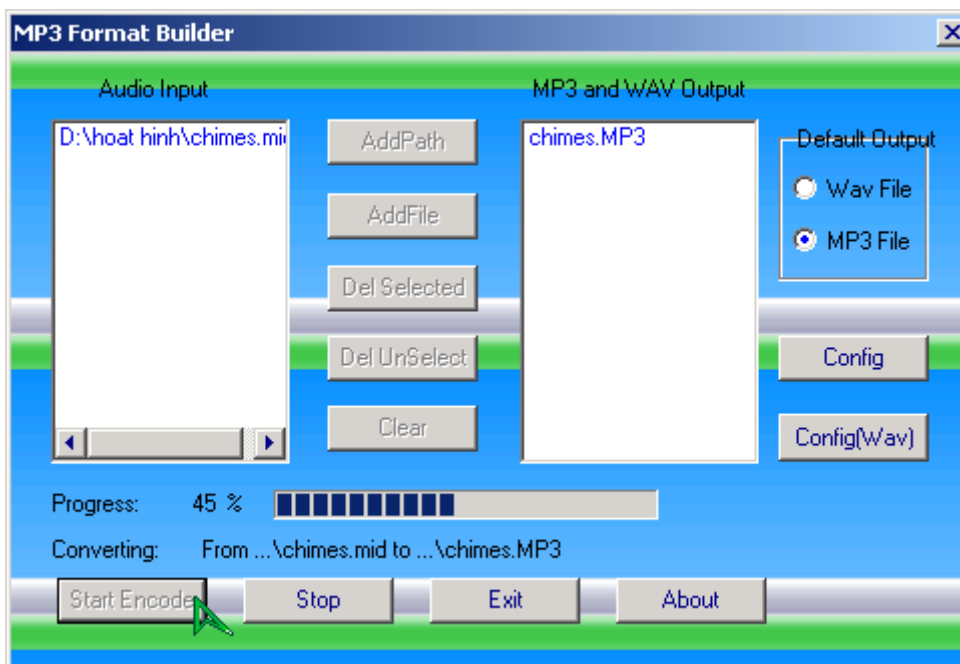
Tôi xin phép được dành một đoạn nhỏ để hướng dẫn cách cắt nhạc từ một tập tin âm thanh nào đó. Tôi đã chuẩn bị được sound004.mp3 (lấy từ một tài liệu dạng HTML) và chime.mid (là tiếng chuông đồng hồ lấy từ phần mềm Klox). Bạn hãy dùng một phần mềm biên tập âm thanh nào đó như Audacity chẳng hạn, đây là phần mềm mã nguồn mở, miễn phí và tương đối nhẹ, có thể tìm nơi download bằng Google.com (À quên, trong phần Help, mục Audio Editor của KoolMoves có giới thiệu vài phần mềm biên tập âm thanh miễn phí đấy).



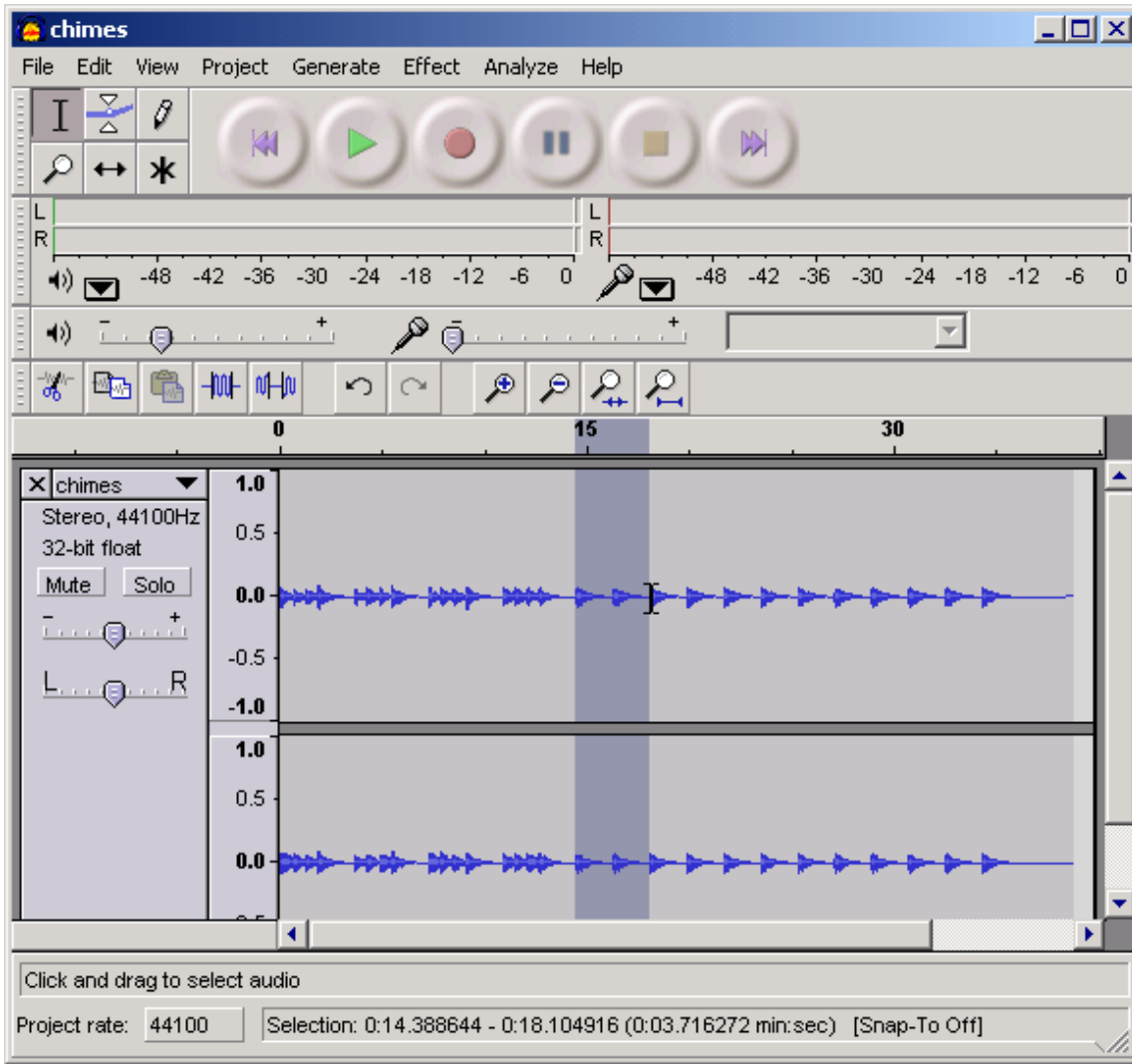
Tôi sẽ trình bày cách cắt nhạc từ chime.mid. Từ cửa sổ của Audacity, bạn vào Project > Import Audio để nhập chime.mid vào. Tôi không biết máy tính của bạn như thế nào chứ máy tính của tôi thiếu cái gì đó nên Audacity không thể biên tập nhạc \*.mid được. Nếu bạn cũng gặp trường hợp như tôi, khoan hãy lo lắng vì hình như máy tính của bạn có cài HEROSOFT phải không? HEROSOFT rất phổ biến vì chúng ta thường dùng nó để xem VCD (thông qua một phần mềm của nó là SthVCD). Thực ra Herosoft còn nhiều chức năng khác nữa, trong đó có chức năng chuyển đổi nhạc thành định dạng mp3. Bạn hãy tìm trong thư mục HEROSOFT một tập tin tên là Mp3Maker.exe. Sau đây là giao diện của Mp3Maker:



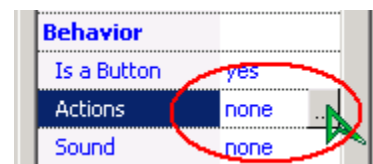
Bạn hãy nhấn vào nút add file để chọn tập tin chimes.mid . Nhấn vào Config để chọn nơi lưu tập tin chimes.mp3 tạo thành (mặc định sẽ lưu ngoài desktop). Sau đó nhấn Start Encode để bắt đầu chuyển đổi:



Sau khi việc chuyển đổi hoàn thành, hãy đóng mp3maker lại và mở Audacity lên. Từ Audacity bạn hãy mở menu Project > Import Audio và tìm chọn chimes.mp3.



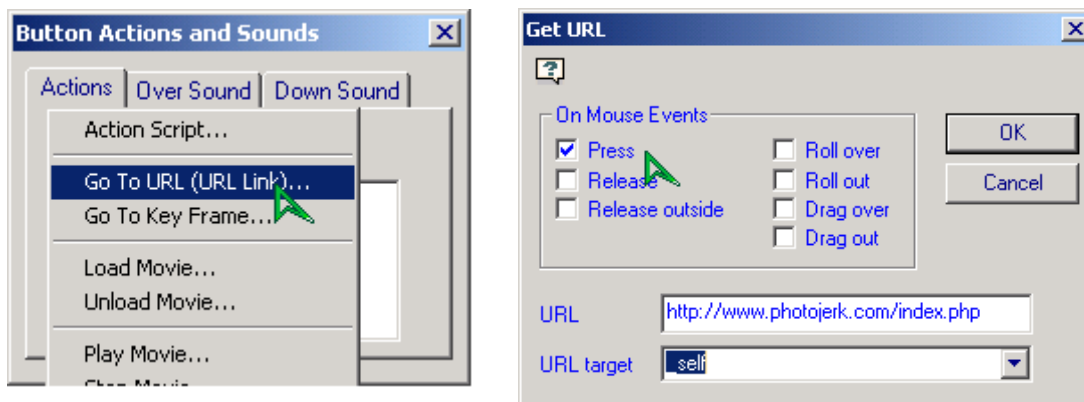
Trong cửa sổ giao diện của Audacity bạn sẽ thấy đồ thị sóng âm của tập tin. Hãy dùng chuột để chọn một đoạn nhỏ trên đồ thị, sau đó nhấn nút Play trên thanh công cụ chuẩn để nghe thử. Khi đã vừa ý, bạn vào File > Export Selection As WAV để lưu lại vùng đã chọn với tên là bam.wav (Tôi đặt tên là “bam” vì tôi chọn nó làm âm thanh phát ra khi nhấn vào liên kết trên banner). Tại sao tôi không lưu nó thành dạng khác ngoài WAV? Vì KoolMoves chỉ chấp nhận âm thanh dạng WAV và MP3, nhưng Audacity chỉ có thể xuất ra mp3 nếu có một tập tin hỗ trợ là lame\_enc.dll được tải riêng với Audacity (vì lười biếng nên tôi chưa đi tìm cái này về), còn mp3 chuyển đổi bằng Mp3Maker của HEROSOFT thì trên máy tôi, KoolMoves lại không chấp nhận (chứ nếu không tôi sẽ dùng HEROSOFT để chuyển bam.wav thành bam.mp3



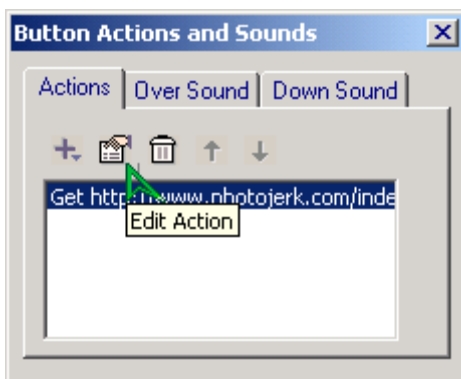
cho nó nhẹ).

Với sound004.mp3 tôi cũng làm tương tự để xuất ra luat.wav. Như vậy là phần âm thanh đã chuẩn bị xong, ta sẽ quay lại với KoolMoves để làm nốt công việc còn lại.

Từ bảng Properties của HOME, bạn nhấn vào Action sau đó nhấn vào nút ( ) . Một hộp thoại hiện lên (Button Actions and Sounds), bạn hãy nhấn vào nút dấu cộng (thêm action – hành động) > Chọn Go To URL trong menu hiện lên.



Trong hộp thoại Get URL hiện lên sau đó, bạn điền địa chỉ trang mà liên kết dẫn đến và chọn `_self` ở ô URL target. Trước khi nhấn OK, chớ quên đánh dấu vào Press (nhấn), bỏ Release (buông) nếu không ngay khi bạn đưa chuột đến chữ HOME trên banner thì đã được dẫn đến trang khác rồi, chẳng cần chờ bạn nhấn đâu.



Xin giới thiệu qua về các nút trên tab Actions của hộp thoại *Button Actions and Sounds* :

Nút (+): Thêm hành động cho nút.

Nút có hình bàn tay: Chỉnh sửa các chi tiết của hành động được chọn trong danh sách bên dưới.

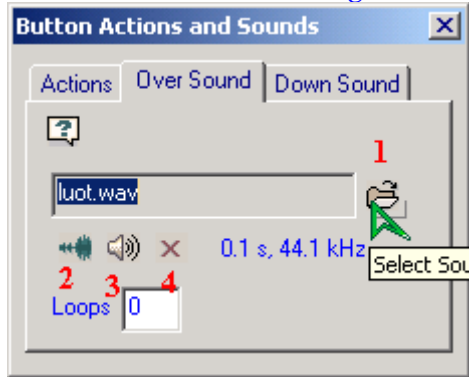
Nút có hình thùng rác: Xóa hành động được chọn.

Bây giờ bạn hãy nhấn tab Over Sound, nhấn nút có hình thư mục để chọn nhạc mà bạn muốn nó phát ra khi đưa chuột đến chữ HOME. Những nút khác trên hộp thoại có ý nghĩa như sau:

Nút 2: Gọi phần mềm biên tập âm thanh (được bạn quy định trong File > Preferences > Audio Editors).

Nút 3: Nghe thử nhạc. Nút 4: Xóa nhạc đã chọn.

Sau đó bạn nhấn sang tab Down Sound và làm tương tự.



Chữ HOME như thế đã làm xong. Còn các chữ khác bạn cũng làm tương tự.

Các bạn có hồi hộp không, chúng ta đang dần cán mức đến rồi đấy? Phần việc tiếp theo nhẹ nhàng vô cùng: copy liên tiếp khung chốt ban đầu để có 15 khung chốt.



Và thao tác cuối cùng : Quay trở lại khung chốt đầu tiên rồi chèn photojerk.fun (File > Insert KoolMoves Movie) vào banner của chúng ta rồi lưu lại. Đến đây bạn đã có thể xuất (export) ra banner.swf để chiêm ngưỡng thành quả lao động của chúng ta rồi.

Như vậy, đến lúc này tôi xin chúc mừng là công việc của chúng ta đã xong. Hi vọng là những kinh nghiệm vừa rồi của tôi có ích cho các bạn, chứ nếu không từ nãy giờ tôi đã nói tầm phào sao? Nếu bạn không dùng KoolMoves mà dùng Flash thì có thể làm tương tự còn nếu bạn có một chiếc máy tính hơi yếu nhưng vẫn thích làm flash thì chúng ta cùng xài KM ha.

NGUYỄN HỒNG QUÂN

([ng.hong.quan@gmail.com](mailto:ng.hong.quan@gmail.com))