

Chào các bạn, đã có rất nhiều người hỏi mình cách làm thác nôm c hay nôm c chày ra từ vòm nôm c.

Thực tình nếu làm bằng Animation thì cũng rất OK nhưng khá là vất vả. Hôm nay mình xin giới thiệu với các bạn 1 cách làm khá đơn giản và hiệu quả với AS3. Hy vọng rằng nó sẽ giúp ích phần nào đến các bạn muốn có hiệu ứng này trong file của mình.

Đầu tiên chúng ta hãy chuẩn bị 1 bức ảnh để làm nền, nên chuẩn bị 1 bức có cảnh non núi và bạn thấy thác nôm c sẽ đổ ra từ khe núi chày xuống. Mình sẽ chọn tấm hình này cho bài tiếp:



Sau khi đã có tấm hình ưng ý chúng ta hãy bắt đầu.

Bước 1:

Tạo 1 File Flash mới chọn loại **ActionScript 3.0**

Bước 2:

Import bức ảnh mà bạn cần vào trong flash bằng cách vào **File > Import > Import to Stage...** hoặc nhấn (Ctrl + R).

Nếu bạn muốn căn bức hình vào giữa Stage (Vùng hiển thị làm việc) của Flash thì bạn mở

bảng Align bằng cách vào

Window > Align

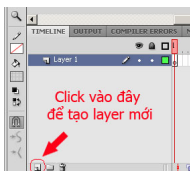
hoặc nhấn (

Ctrl + K
) và làm như hình dưới đây:



Bước 3:

Tạo 1 layer mới bằng cách nhấn vào **icon** vùng khoanh tròn ở hình dưới đây:



Sau khi đã tạo mới 1 layer bạn hãy Click vào Frame đầu tiên trên layer này nhấn chuột phải chọn **Action...** hoặc nhấn phím **F9** để mở bảng ActionScript và chèn vào đoạn code sau:

```
//www.aloflash.com
```

```
import com.flashandmath.dg.display.*;
```

//điều chỉnh các tham số

var waterfall:Waterfall = new Waterfall(400,230,true); //400,230 tổng ngang và tổng dọc và đổ cao của thác nước

waterfall.x = 5; //Tọa độ X bắt đầu của thác nước

waterfall.y = 90; //Tọa độ Y bắt đầu của thác nước

stage.addChild(waterfall);

waterfall.startFlow();

Bài 4:

[Download File này \(Download.com file\)](#) và máy giải nén ra.

Bài 5:

Bây giờ bạn lưu file Flash đang làm cùng cấp với thư mục **com** mà bạn download lúc nãy và giải nén.

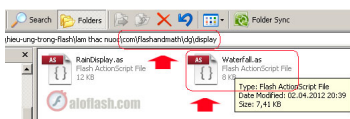
Lưu ý: File Flash bạn phải lưu cùng cấp với thư mục **com** nhé. Tổng tên như hình dưới:



Vậy là chúng ta đã có thác nước rồi. Bạn thử nhấn **Ctrl + Enter** xem sao?

Thác nước c của chúng ta đang nằm không đúng vị trí mong muốn, giờ phải đi u chỉnh nó to nhỏ, rộng hẹp, dài ngắn thì phải làm sao ?

Các bạn hãy vào thư mục **com > flashandmath > dg > display** ta sẽ thấy 2 file as bạn hãy mở file **Waterfall.as** lên nhé (từng tởn hình dể i).



Trong đây là toàn bộ tùy chỉnh, bạn nào thích mày mò, táy máy thì có thể chỉnh các thông số khác. số rớt bở tởn .

Trong file này mình đã ghi chú tởn cở nhở ng đở n code cở n thiở t đở các bở n chỉnh số a theo ý mình. Lưu ý khi các bở n muốn quay ngược chỉ u dòng thác (chở y tở phải qua trái) thì đở n code trên bở c 3 bở n đở giá trị X (400,230,true ở đây X là 400) là giá trị âm nhé.

Đây là Demo mình làm vở i hình ở nh trên:

Rở t thử vở phải không các bở n.

Chúc các bở n thành công và làm đở c nhiở u đở u thú vở vở i bài tở p này.