

Hôm nay tr i m a đang ng i quán cafe mình l y cái ngu n Laptop c m vào đ i n nó kêu B p 1 cái và tóa l a, s quá @@.

V i bài t p này các b n có th áp d ng r t linh đ ng n u bi t ph i h p ho c nghĩ ra thêm ý t ng, mình s mình h a v i 1 ví d n a:

và 1 cái n a:

Chúng ta b t đ u nhé.

Tr c khi b t đ u có l cho mình xin nói vài i:

Mình thành th t xin i các b n, mình đã đ a bài lên mà l i không vi t đ y đ , đ m i ng i ph i nói là l a đ o. Nh ng thú th t bây gi mình cũng khá b n, mình đã có gia đình không còn đ c thân và r nh rang nh tr c n a, công vi c cũng nhi u h n, lo toan cũng l n h n. Trong khi đó m i l n vi t TUT mình l i m t khá nhi u th i gian, t Test th r i suy nghĩ xem nên vi t gì, vi t th nào, t p trung vào đâu cho đ n gi n và m i ng i đ hi u nh t. V a làm, v a ch p hình, chèn chú thích, đôi khi đang m i vi t mà quên c ăn đ c làm hoàn thành TUT. Mình nói

nhưng tôi tâm sự này chỉ mong mọi người thông cảm, không phải mình không muốn Share, không muốn viết, hay là lười thôi, chỉ là do mình không có nhiều thời gian thôi.

Thời gian sau mình sẽ rút kinh nghiệm, khi nào có thời gian rảnh hơn 1 ngày mình sẽ nghĩ viết TUT để tránh việc đưa bài lên mà tôi chỉ có hàng ngày như thế này.

Giờ mình sẽ hướng dẫn các bạn làm như Demo 1 nhé:

Bước 1:

Tạo 1 file flash mới chọn loại **ActionScript 3.0**.

Bước 2:

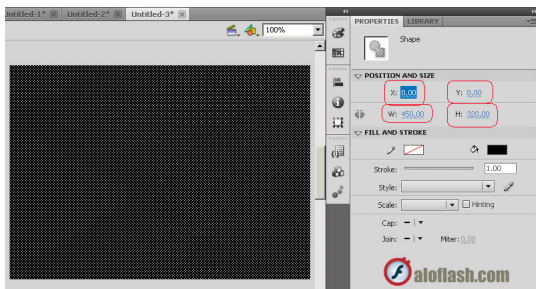
Bạn Save 2 file như này vào máy để chút ta Import vào Flash:



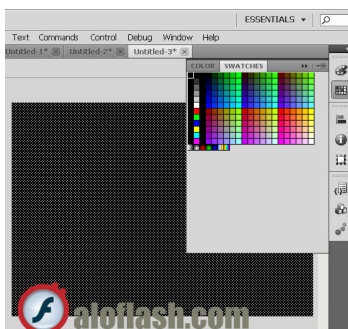
Nhận ti n các b n Download luôn file này v và gi i nén ra. ([đi n gi i t](#))

B n c 3:

S d ng công c **Ractangle Tool (R)** v 1 hình ch nh t, r i ch nh b ng **Properties** c a hình ch nh t này v i X, Y = 0 và chi u cao chi u r ng b ng v i file Flash c a b n. Mình làm file v i kích th c 450x320 nên ch n nh hình d i:

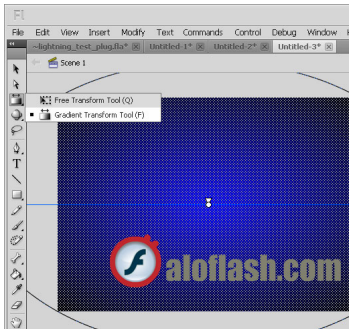


Gi b n hãy vào **Window > Swatches** ho c nh n **Ctrl +F9** và ch n 1 lo i màu trong đó, mình ch n lo i Radient đen và tím. nh trong hình:



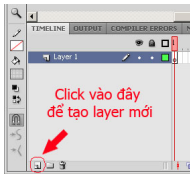
Sau đó b n có th s d ng công c **Gradient Transform Tool (F)** đ đ i u ch nh màu s c

theo ý muốn. như hình dưới đây:



Bước 4:

Tạo 1 Layer mới bằng cách nhấp vào Icon như hình dưới đây:



Import 2 bức ảnh như hình và bàn tay mà bạn đã Save vào Flash bằng cách vào: **File > Import > Import to Stage...**

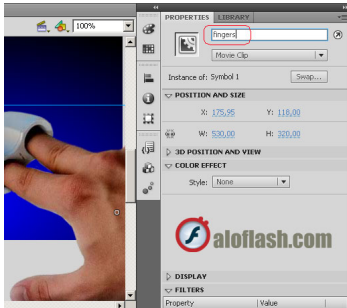
hình như sau (

Ctrl + R

) sau đó nhấp vào chúng và vị trí thích hợp. (vị trí này sẽ ảnh hưởng đến vị trí của code sau này của bạn, nó sẽ liên quan đến trục X và Y của điểm gốc).

Bước 5:

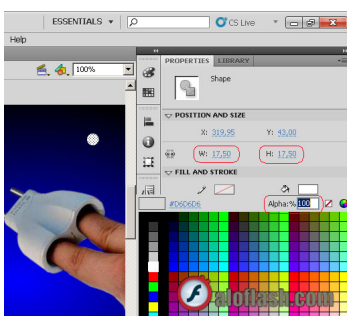
Click ch n bàn tay và **Convert** nó thành d ng **MovieClip**, b n đ t tên cho nó là: **fingers** nh hình d i:



B c 6:

T o 1 Layer m i, s d ng công c **Oval Tool (O)** v 1 hình tròn nh v a ph i kích th c kho ng 18x18 là OK. sau đó b n Click vào b n ng màu và ch n đ

Alpha
% là
0
nhé.

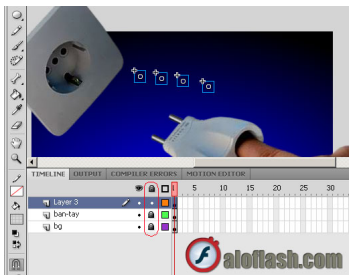


Nh n **F8** đ Convert hình tròn này thành **MovieClip** (đây chính là MovieClip s t o ra đi n, hay đi n s xu t hi n t MovieClip hình tròn này). Vì trong ví d này, chúng ta có t t c là 4 n i phát đi n v y là chúng ta c n 4 MovieClip này. B n h y Nh n (**Ctrl + C**

) đ Copy và (

Ctrl + V

) đ Pase ra sao cho đ 4 MovieClip này. Vì nó s trong su t nên n u mu n xem các MovieClip này b n h y Click vào Layer chúng s hi n ra. N u khi Click b t t n b n có th khóa các layer bên d i i nh hình sau:



Sau đó b n đ t tên cho t ng MovieClip này gi ng v i bàn tay b c trên l n l t là **dot1**, **dot2**, **dot3**, **dot4** nhé.

Chú ý đ n này nhé:

Đ t 2 MovieClip **dot1** và **dot2** vào 2 c a c m.

B n ch n c 2 MovieClip **dot3** và **dot4** b ng cách gi phím **Shift** sau đó nh n **Ctrl + X** đ C t t m th i. Click đúp vào MovieClip bàn tay đ vào bên trong. Sau đó nh n

Ctrl + V

đ Pase 2 MovieClip

dot3

và

dot4

ra. Sau đó di chuy n 2 MovieClip này đ n 2 đ u c a phích c m. Mình Up t m cái video lên đ đ miêu t :


```
function onmove(event:MouseEvent):void {
    fingers.x=mouseX-150;
    if(fingers.x<ix) fingers.x=ix;
    if(fingers.x>320) fingers.x=320; //Bĩn cĩ thĩ thay đĩi thĩng sĩ này đĩ tùy biĩn đĩ nghiêng
    fingers.y=fingers.x/2; //Khoĩng cĩch bĩt đĩ u cĩ a phĩc cĩ m vĩ i trĩ c Y.
    updatePositions();
    event.updateAfterEvent();
}
addEventListener(Event.ENTER_FRAME, onframe);
function onframe(event:Event):void {
    ll.update();
    ll2.update();
}

var color:uint=0xddeeff;
var ll:Lightning=new Lightning(color, 2);
var ll2:Lightning=new Lightning(color, 2);
ll.blendMode=ll2.blendMode=BlendMode.ADD;
ll.childrenProbability=ll2.childrenProbability=.5;
ll.childrenLifeSpanMin=ll2.childrenLifeSpanMin=.1;
ll.childrenLifeSpanMax=ll2.childrenLifeSpanMax=2;
ll.maxLength=ll2.maxLength=50;
ll.maxLengthVary=ll2.maxLengthVary=200; // 200 Khoĩng cĩc xa nhĩ t đĩ tĩ o sĩt

ll.startX=dot3.x;
ll.startY=dot3.y;
ll2.startX=dot4.x;
ll2.startY=dot4.y;

var glow:GlowFilter=new GlowFilter();
glow.color=color;
glow.strength=3.5;
glow.quality=3;
glow.blurX=glow.blurY=10;
ll.filters=ll2.filters=[glow];
addChild(ll);
addChild(ll2);

updatePositions();
```

ĩ đĩn code này cĩc bĩn lĩ u ý nhĩng phĩn mĩnh chĩ thĩch.

B c 8:

Các b n l u file Flash này cùng c p v i th m c c a file đi n gi t các b n download và gi i nén v i trên. (các b n có th vào ph n cu i bài vi t này <http://aloflash.com/thuc-hanh-flash/hieu-ung/558-lam-thac-nuoc-trong-flash.html> đ xem thêm).

Sau đó nh n **Ctrl + Enter** đ xem k t qu . N u ch a đúng t a đ thì các b n ch nh s a thông s nh ng ch mình đã đánh d u u đ o n code trên nhé.

R nh mình s h ng d n làm n t các Demo sau.

Mong m i ng i thông c m vì qu th i gian mình h i ít.

Chúc c nhà s c kh e và thành công !