

Hi all. Hôm nay mình rảnh rỗi viết tut, làm nhieu demo quá nên giờ thanh lý cũng hơi mệt. Cái tut này cũng khá hay, bạn có thể làm lá cờ bay phấp phới khi nghe nhạc, hay làm cái logo trang web của bạn sống sánh cho hoành tráng. ngoài ra còn rất nhiều ý tưởng cho các bạn khám phá.

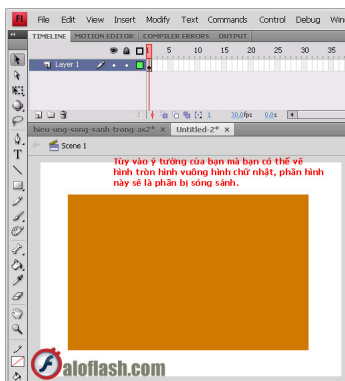
Buồn nhieu quá giờ mình tiếp hành làm nhé.

## Bước 1:

Tạo 1 file flash mới **Ctrl + N** chọn loại **Action Script 2.0**, Bạn có thể nhấn **Ctrl + J** mở bảng **Document Setting** để thiết lập các thông số cho flash của bạn.

## Bước 2:

Sử dụng công cụ **Rectangle Tool (R)**, vẽ 1 ô chữ nhật hoặc ô tròn phấp phới mà bạn muốn làm hi vọng sống sánh trong đó.

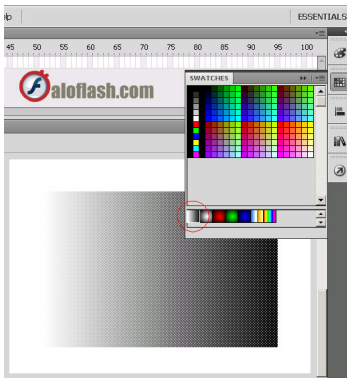


Sau đó sử dụng công cụ **Selection Tool (V)**, click chuột vào hình vuông a và b, vào **Window > Swatches (Ctrl + F9)**

để mở bảng

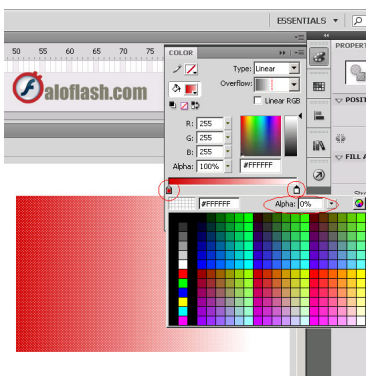
**Swatches**

và chọn bảng màu như sau:



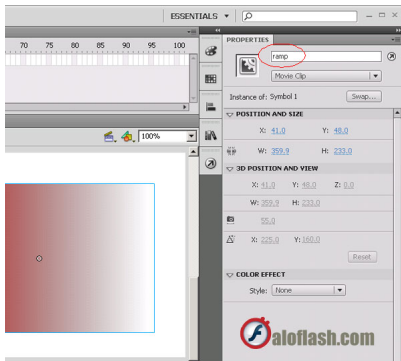
Sau đó vào **Window > Color (Shift + F9)** để mở bảng Color và bên thì đặt theo tham số hình dưới đây, bên click vào cái khóa màu bên trái chọn màu đen và cái khóa màu bên phải chọn màu trắng để

**Alpha** cho nó là **0%** như hình nhé:

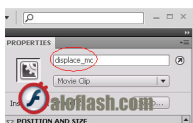


OK. tiếp tục chọn hình vuông a và b như phím **F8** để **Convert** nó thành dạng **MovieClip**. Đặt tên cho **MovieClip**

này là:  
**ramp**



Nhấn F8 1 lần nữa để Convert tiếp nó thành dạng MovieClip 1 lần nữa để đặt tên cho nó là:**displace\_mc**



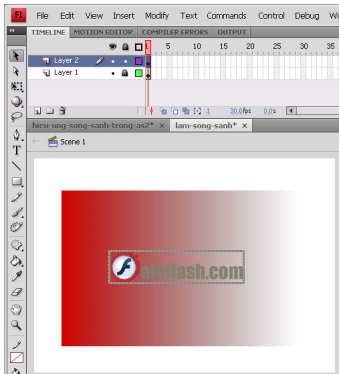
Làm xong bấm khóa layer này đi nhé.

### Bước 3:

Tạo 1 layer mới (đây là layer các bấm có thể chèn hình như logo của bạn, hay đồ bạn muốn làm hiệu ứng sáng sấp) mình sẽ chèn logo **aoloflash** vào (nếu là hình bấm thì là file PNG đúng trong suốt nhé).

Vào **File > Import > Import to Stages...** Sử dụng công cụ **Selection Tool (V)** chọn hình như **Import** vào

rê chuột hình ảnh vào vị trí thích hợp bên màn hình.

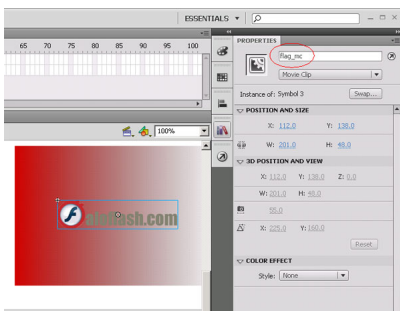


Click chuột hình **logo** hay đơn Text bên và **Import** hoặc tạo ra. Nhấn **F8** để **Convert** nó thành dòng

**MovieClip**

và đặt tên cho MovieClip này là:

**flag\_mc**



OK vậy là xong giai đoạn thiết kế.

**Bước 4:**

Tạo 1 layer mới click vào frame đầu tiên nhấn phím **F9** để mở bảng **ActionScript** và chèn

vào dòng code sau:

```
Stage.scaleMode = "noScale";    displace_mc.createEmptyMovieClip(&
;perlin";, 1);                    var ramp =
displace_mc.ramp;

ramp.swapDepths(2);

var speed = 1;

var channel = 1;

var flapX = 20;

var flapY = 5;

var mode = "clamp";

var offset = new flash.geom.Point(0, 0);

var displaceBitmap = new flash.display.BitmapData(ramp._width, ramp._height);

var displaceFilter = new flash.filters.DisplacementMapFilter(displaceBitmap, offset, channel,
channel, flapX, flapY, mode);

var baseX = 5;

var baseY = 5;

var octs = 1;

var seed = Math.floor(Math.random() * 20);
```

```
var stitch = true;
```

```
var fractal = true;
```

```
var gray = false;
```

```
var noiseBitmap = new flash.display.BitmapData(500, 1);
```

```
noiseBitmap.perlinNoise(baseX, baseY, octs, seed, stitch, fractal, channel, gray);
```

```
var shift = new flash.geom.Matrix();
```

```
onEnterFrame = function ()
```

```
{
```

```
    shift.translate(speed, 0);
```

```
    with (displace_mc.perlin)
```

```
    {
```

```
        clear();
```

```
        beginBitmapFill(noiseBitmap, shift);
```

```
        moveTo(0, 0);
```

```
        lineTo(ramp._width, 0);
```

```
lineTo(ramp._width, ramp._height);

lineTo(0, ramp._height);

lineTo(0, 0);

endFill();

} // End of with

displaceBitmap.draw(displace_mc);

flag_mc.filters = [displaceFilter];

};

onMouseDown = function ()

{

};

onMouseUp = function ()

{

displace_mc._visible = false;

};
```

onMouseUp());

Trong đó:

var speed = 1; là tốc độ sóng sánh của hình 1 là nhỏ nhất.

var channel = 1; nếu u = 1 thì nó sẽ chéo xuống dưới, = 2 nó sẽ chéo chéo lên trên.

var flapX = 20; và var flapY = 5; đây là 2 thông số thiết lập giao động của sóng theo trục X và Y.

var baseX = 5; và var baseY = 5; là độ lặn của sóng, càng lớn thì sóng càng to.

var octs = 1; là độ răng cưa của sóng, thiết lập càng cao răng cưa càng nhiều.

Các bạn có thể thay đổi các thông số trên để test

Tất nhiên ý cái chính thì nhé. Nhưng code khác các bạn thì mà mò mò nhé.

Giờ thì đã OK rồi, bạn hãy nhấn **Ctrl + Enter** để xem thành quả của mình nào.

Nếu theo code trên thì kết quả nó sẽ ra thế này:



Chúc các bạn thành công

**aloflash.com**

 [Download](#)