

Chào các bạn, đã có rất nhiều người hỏi mình cách làm thác nước hay nước chảy ra từ vòi nước.

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 nước sẽ đẹp ra từ khe núi chúng ta nhé. 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

bằng cách vào **Window > Align**

hoặc nhấn (

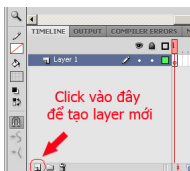
Ctrl + K

) và làm như hình dưới:



Bước 3:

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



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 chiều 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 với tên **com** mà bạn download lúc nãy và giải nén.

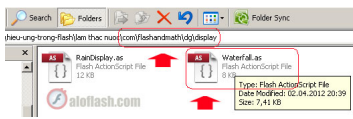
Lưu ý: File Flash bạn phải lưu cùng với tên **com** nhé. Tổng tên như hình dưới:



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

Thác n̄ c c̄ a chúng ta đang n̄ m không đúng v̄ trí mong mū n, gī ph̄ i đī u ch̄ nh nó to nh̄ , r̄ ng h̄ p, dài nḡ n thì ph̄ i làm sao ?

Các b̄ n hãy vào th̄ m̄ c **com > flashandmath > dg > display** ta s̄ th̄ y 2 file as b̄ n hãy m̄ file **Waterfall.as** lên nh̄ (t̄ ng t̄ nh̄ hình d̄ i).



Trong đây là toàn b̄ tùy ch̄ nh, b̄ n nào thích m̄ m̄ , t̄ y máy thì có th̄ ngh̄ ch các thông s̄ khác. s̄ r̄ t b̄ t nḡ .

Trong file này mình đã ghi chú t̄ t c̄ nh̄ ng đ̄ n code c̄ n thī t đ̄ các b̄ n ch̄ nh s̄ a theo ý mình. L̄ u ý khi các b̄ n mū n quay nḡ c chī u dòng thác (ch̄ y t̄ ph̄ i qua trái) thì đ̄ n code trên b̄ c 3 b̄ n đ̄ giá tr̄ X (400,230,true ÷ đây X là 400) là giá tr̄ âm nh̄.

Đây là Demo mình làm v̄ i hình ÷ nh trên:

R̄ t thú v̄ ph̄ i không các b̄ n.

Chúc các b̄ n thành công và làm đ̄ c nhī u đī u thú v̄ v̄ i bài t̄ p này.