

Chào các bạn hôm nay mình xin giới thiệu các bạn cách làm hiệu ứng lửa trong Flash AS3 rất đơn giản.

Bài này tiếp nối những bài làm thác nước ở: <http://aloflash.com/thuc-hanh-flash/hieu-ung/558-lam-thac-nuoc-trong-flash.html> nên các bạn hãy làm theo các bước của bài

Thác Nước
nhé.

Khác với bài tiếp thác nước các bạn hãy chèn đoạn code này nhé **3** của bài thác nước nhé:

```
//aloflash.com
import com.flashandmath.dg.GUI.ScrollingPerlinNoise;
import flash.events.Event;
import flash.display.BitmapData;
import flash.display.Bitmap;
import flash.filters.DisplacementMapFilter;
import flash.geom.Point;
import flash.geom.ColorTransform;
import flash.display.BitmapDataChannel;
import flash.filters.DisplacementMapFilterMode;
import flash.filters.ColorMatrixFilter;
import flash.geom.Matrix;
import flash.filters.BlurFilter;
import flash.display.BlendMode;
import flash.display.Shape;
import flash.geom.Rectangle;

var posX:Number;
var posY:Number;
var displayWidth:Number;
var displayHeight:Number;
var clouds:ScrollingPerlinNoise;
var clouds2:ScrollingPerlinNoise;
var dmfClouds:ScrollingPerlinNoise;
```

```
var displayBitmapData:BitmapData;
var displayBitmap:Bitmap;
var dmfSource:BitmapData;
var shapeGrad:Shape;
var dmf:DisplacementMapFilter;
var cmf:ColorMatrixFilter;
var origin:Point;
var preBlur:BlurFilter;
var postBlur:BlurFilter;

stage.scaleMode = StageScaleMode.NO_SCALE;
```

```
init();
```

```
//Tọa độ bắt đầu và chiều rộng chiều cao của khu vực
```

```
function init():void {
```

```
    posX = 10; //Tọa độ bắt đầu khu vực X
```

```
    posY = 10; //Tọa độ bắt đầu khu vực Y
```

```
    displayWidth = 450; //Chiều rộng khu vực
```

```
    displayHeight = 320; //Chiều cao khu vực
```

```
//Khởi tạo
```

```
    displayBitmapData = new BitmapData(displayWidth,displayHeight,true,0x00000000);
```

```
    displayBitmap = new Bitmap(displayBitmapData);
```

```
    displayBitmap.x = posX;
```

```
    displayBitmap.y = posY;
```

```
    this.addChild(displayBitmap);
```

```
    origin = new Point(0,0); //Điểm gốc trong bitmap. Nên mặc định là 0,0
```

```
    clouds = new ScrollingPerlinNoise(displayWidth,displayHeight, 1, -5, true, 0x000000, 5,
30,150,true); //Màu nhiễu xung quanh là màu đen bạn có thể thay = màu khác
```

```
    clouds2 = new ScrollingPerlinNoise(displayWidth,displayHeight, -1, -6, true, 0x000000, 5,
40,100,true); //Màu nhiễu xung quanh là màu đen bạn có thể thay = màu khác
```

```
    //Độ tương phản của nhiễu khói xung quanh là:
```

```
    var contrast:ColorMatrixFilter = new ColorMatrixFilter([4,0,0,0,-400,
```

```
        4,0,0,0,-400,
```

```
        4,0,0,0,-400,
```

```
        0,0,0,1,0]);
```

```
clouds.cloudsBitmapData.applyFilter(clouds.cloudsBitmapData,clouds.cloudsBitmapData.rect,origin,contrast);
```

```
clouds2.cloudsBitmapData.applyFilter(clouds2.cloudsBitmapData,clouds2.cloudsBitmapData.rect,origin,contrast);
```

```

//Sử dụng chuyển động ngẫu nhiên của a
dmfClouds = new ScrollingPerlinNoise(displayWidth,displayHeight, 3, -14, true,0x800000,
5, 120,200,false);

dmfSource = new BitmapData(displayWidth,displayHeight,false,0x000000);

//Vẽ nền của khu vực
shapeGrad = new Shape();
var mat:Matrix = new Matrix();
var gw:Number = displayWidth;
var gh:Number = 2*displayHeight;
mat.createGradientBox(gw,gh,0,0.5*(displayWidth - gw),0);
shapeGrad.graphics.beginGradientFill("radial",[0xFFFFFFFF,0],[0,1],[0,255],mat);
shapeGrad.graphics.drawRect(0,0,displayWidth,displayHeight);
shapeGrad.graphics.endFill();
dmfSource.draw(shapeGrad);

var frame:Shape = new Shape();
frame.graphics.lineStyle(1,0x222222); //Đường viền của khu vực và màu của viền trong
đường 1 và 0x222222, nếu bạn không muốn có viền thay 1 = 0
frame.graphics.drawRect(0,0,displayWidth,displayHeight);
frame.x = posX;
frame.y = posY;
this.addChild(frame);

preBlur = new BlurFilter(3,10);
postBlur = new BlurFilter(2,2);
dmf = new DisplacementMapFilter(dmfSource, new Point(), BitmapDataChannel.RED,
BitmapDataChannel.BLUE, 120, 500, DisplacementMapFilterMode.COLOR,0x000000,0);

var a:Number = 16;
var d:Number = -1024;
cmf = new ColorMatrixFilter([a*1,0,0,0,d,
a*0.6,0,0,0,d,
a*0.4,0,0,0,d,
2.4,0,0,0,0]);

clouds.startScroll();
clouds2.startScroll();
dmfClouds.startScroll();

this.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, onEnter);
}

function onEnter(evt:Event):void {
var rect:Rectangle = new Rectangle(0,0,displayWidth, displayHeight);

```

```
dmfSource.draw(dmfClouds);

displayBitmapData.lock();

displayBitmapData.draw(clouds);
displayBitmapData.draw(clouds2,null,null,BlendMode.ADD);
displayBitmapData.draw(shapeGrad);

displayBitmapData.applyFilter(displayBitmapData, rect, origin, cmf);
displayBitmapData.applyFilter(displayBitmapData, rect, origin, preBlur);
displayBitmapData.applyFilter(displayBitmapData, rect, origin, dmf);
displayBitmapData.applyFilter(displayBitmapData, rect, origin, postBlur);

displayBitmapData.unlock();
}
```

Và chúng ta [Download file này về máy \(com_nieu_ung_lu.rar\)](#).

Và khi L u file chúng ta cũng l u cùng v i th m c **com** nh trong bài thác n c

Có th c m c gì các b n đ i i Comment nhé.

Chúc m i ng i vui v và thành công !