

Chào các bạn hôm nay mình xin hướng dẫn các bạn tutorial cho text trong flash,

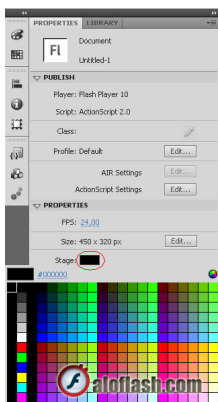
có thể nhiều bạn đã biết rồi nhưng nó rất hay nên mình viết TUT hướng dẫn cho các bạn còn lại, hy vọng rằng nó sẽ hữu ích khi các bạn làm Flash.

Chúng ta bắt đầu nhé.

Bước 1:

bạn mở Flash lên chọn ActionScript 2.0 hoặc 3.0 đều OK.

Mình sẽ chọn màu nền cho File flash là màu đen cho nó dễ nhìn bắt đầu Text. Còn bạn thì tùy thích hay óc sáng tạo thêm màu khác bạn, như cái demo trên kia là mình làm Gradient đẹp nhé.



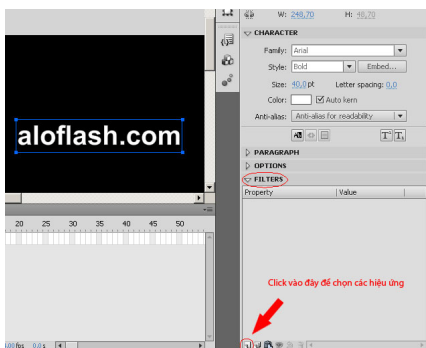
Bước 2:

Sử dụng công cụ **Text Tool (T)** viết 1 dòng Text tùy ý bạn, mình sẽ viết trong bài viết này chính là **aloflash.com** như hình bên dưới:



Bước 3:

Sau khi bạn đã viết xong dòng Text, hãy mở bảng **Properties** lên bằng cách vào **Window > Properties** hoặc nhấn (**Ctrl +F3**), Click chuột vào dòng text bạn mới viết chúng ta sẽ thấy xuất hiện bảng Properties của Text. Như hình dưới đây bạn hãy Click chuột vào vùng mình đánh dấu đỏ nhé.



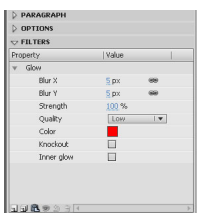
Khi Click chọn vào vùng đánh dấu nó sẽ hiện lên các dòng để chúng ta chọn hiệu ứng nào tiếp theo là:

1. **Drop Shadow:** Đây là hiệu ứng tạo bóng đổ cho 1 đối tượng trong Flash, có thể dùng cho Text, MovieClip, Button.
2. **Blur:** Đây là hiệu ứng làm mờ đối tượng mà bạn chọn.
3. **Glow:** Đây chính là hiệu ứng chúng ta sẽ làm việc cho Text. (chút nữa ta sẽ thấy hiệu ứng).
4. **Bevel:** Đây là hiệu ứng gợn sóng để tạo hiệu ứng 3D cho đối tượng, giúp đối tượng nổi hơn và có độ sâu đáng kể là 3D.
5. **Gradient Glow:** Cũng giống như Glow tạo hiệu ứng cho text thì Gradient Glow sẽ tạo Gradient (đi màu) cho cái việc đó.
6. **Gradient Bevel:** Tạo hiệu ứng nhô vỹ khi chúng ta tạo hiệu ứng tùy chỉnh màu sắc hơn.
7. **Adjust Color:** Đây là hiệu ứng sẽ điều chỉnh màu sắc để sáng tối và các đối tượng.

Vậy là vậy các bạn đã hiểu những hiệu ứng đó để làm gì. Giờ chúng ta sẽ làm việc cho text với **Glow**.

Bước 4:

Bạn chọn hiệu ứng **Glow** nó sẽ hiện ra bảng tùy chỉnh:

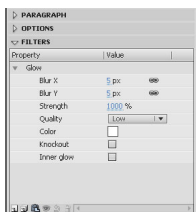


Trong đó:

- **Blur X:** là độ lớn của việc theo trục X.
- **Blur Y:** là độ lớn của việc theo trục Y.

- **Strength:** Độ dày mờ ng của vi n.
- **Quality:** là độ sắc c nh của vi n, **Low** là nó s nét nh t còn ch n **High** thì vi n s m xung quanh.
- **Color:** là màu s c của vi n.
- **Knockout:** Nó s làm đi t ng bên trong vi n tr nên trong s t.
- **Inner Glow:** Vi n ở ngoài s chuy n vào bên trong đi t ng.

Bây giờ để làm vi n gì ng ví dụ demo ở trên chúng ta hãy thi t l p thông s nh sau:



B n có th y thông s **Strength** mình để **1000%** không. Đây chính là đi m m u ch t của TUT này, nhi u ng i làm Flash nh ng ch c không bao giờ có th nghĩ s thi t l p để c 1000%, vì v y khi làm vi n cho Text hoặc MovieClip cũng nh Button, ng i làm th ng ph i s d ng qua Photoshop để tô vi n rồi mới Import vào Flash. Cách này v a m t th i gian l i khi n file Flash khi xu t ra có dung l ng l n. Th t là vô cùng b t t n.

Và đây là k t qu khi ta s d ng **1000%**:



Cũng khá n t ng r i, giờ b n có th dùng **Drop Shadow** để tô ít bóng để cho text n a là

Sẽ nhìn.



Hi, giờ thêm Drop Shadow trông đã khá hơn rồi.

Có lẽ mình kết thúc bài tiếp này ở đây. Các bạn tiếp nghiên cứu thêm nhé. Hy vọng rằng mọi người sẽ sớm đăng tải những gì có sẵn trong Flash để tiết kiệm thời gian và phiền hà.

Chúc cả nhà vui vẻ.

