

Chào các bnn hôm nay mình xin hng đn các bnn tổo viin bo cho text trong flash,

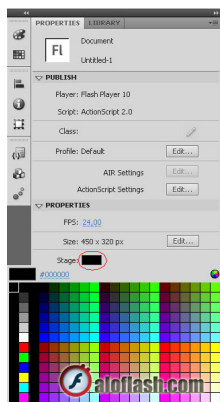
có th nhiiu bnn đã bi t r i nhng nó r t hay nên mình vi t TUT hng đn cho các bnn còn i, hy vng r ng nó s h u ích khi các bnn làm Flash.

Chúng ta b t đ u nhé.

B c 1:

bnn m Flash lên ch n ActionScript 2.0 ho c 3.0 đ u OK.

Mình s ch n màu n n cho File flash là màu đen cho nó đ n i b t đ n Text. Còn bnn thì tổo n n tùy ý thích hay óc sáng tổo th m m c a bnn, nh cái demo trên kia là mình làm Gradient đ tr ng.



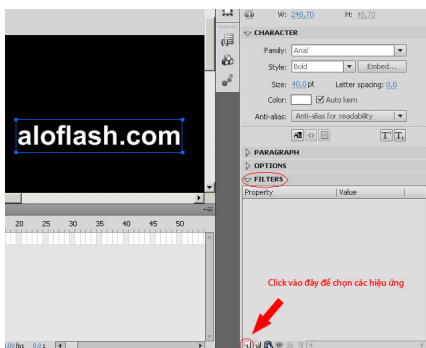
Bước 2:

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.



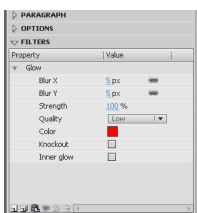
Khi Click chọn vào vùng đánh dấu nó sẽ hiện lên các dòng để chúng ta chọn hiệu ứng nào tiếp theo là:

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 gợn dòng tạo khối cho đối tượng, giúp đối tượng nhìn 3D và có độ sâu dòng như là 3D.
5. **Gradient Glow:** Cũng giống như Glow tạo hiệu ứng cho text thì Gradient Glow sẽ đưa Gradient (điểm màu) cho cái việc đó.
6. **Gradient Bevel:** Tiếp theo này vậy khi chúng ta tạo khối sẽ tùy chỉnh được màu sắc nhìn.
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:

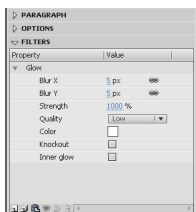


Trong đó:

- **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 c a vi n.
- **Quality:** là độ sắc c nh c a 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 c a vi n.
- **Knockout:** Nó s làm đ i t ng bên trong vi n tr nên trong s t.
- **Inner Glow:** Vi n ngoài s chuy n vào bên trong đ i t ng.

Bây gi đ làm vi n gi ng ví d demo trên chúng ta hãy thi t l p thông s nh sau:



B n có th y thông s **Strength** mình đ **1000%** không. Đây chính là đ m m u ch t c a TUT này, nhi u ng i làm Flash nh ng ch c không bao gi có th nghĩ s thi t l p đ c 1000%, vì v y khi làm vi n cho Text ho c MovieClip cũng nh Button, ng i làm th ng ph i s d ng qua Photoshop đ t o vi n r i m i 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 ti n.

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



Cũng khá n t ng r i, gi b n có th dùng **Drop Shadow** đ t o ít bóng đ 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.

