

Có rất nhiều bạn quan tâm đến hiệu ứng này, vậy hôm nay mình sẽ hướng dẫn các bạn làm nó nhé. Chắc chắn xem xong tut này 90% các bạn mới học flash đều làm được vì nó quá đơn giản đến bất ngờ. :)

Nguyên vật liệu cho bài tut này chỉ là một tấm hình mà bạn muốn tạo hiệu ứng sáng bóng, bạn nên dùng qua photoshop để chỉnh cho phù hợp. Mình là mình chỉ luôn cái ảnh này để phân tích ảnh nhé:

Ah nhân tiện mình sẽ hướng dẫn luôn các bạn cách tạo, anh nào qua photoshop trước khi làm nguyên vật liệu cho Flash.

Có rất nhiều các tạo bóng đổ như mình chỉ xin giới thiệu 2 cách thôi nhé, các cách khác các bạn nghiên cứu thêm.

**Cách 1:** Tạo một bóng Filter.

Vidu: Mình có 1 bức ảnh như vậy:

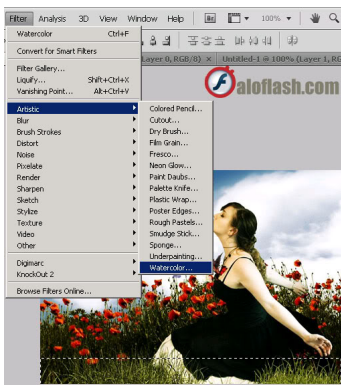


Gi ta s ti n hành t o n c cho nó b bên d i qua Photoshop.

sau khi đã cho b c nh vào trong Photoshop b n ch n công c **Rectangular marquee Tool (M)**, Kéo đ đ n d i b c nh nh hình d i:

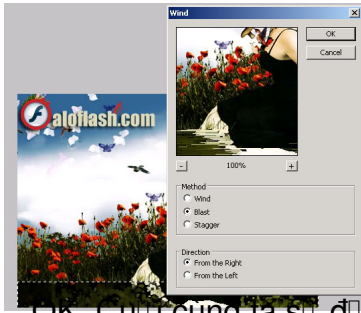


Ti p đó b n ch n nh trong hình:



Nó s ra 1 bó ng n a, B n nh n OK.

Ti p theo b n vào **Filter > Stylize > Wind**, thi t l p nh hình d i:



đồng bộ như kết quả như sau:



đồng bộ như kết quả như sau: khác là đồng bộ đồng bộ là hình ảnh như đồng bộ của hình ảnh



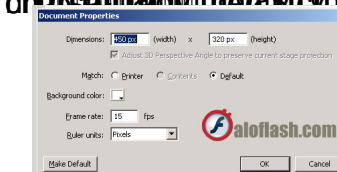
cách 1 ta sẽ có:



tiếp theo ta sẽ đồng bộ hình ảnh Photoshop. Khi đó hình ảnh không thể phá vỡ



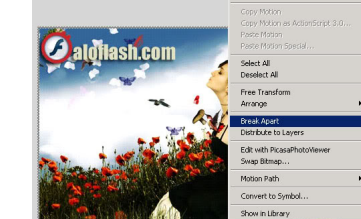
ở Photoshop thì Ctrl + N và ma trận để chỉnh là 150x620. Hình ảnh như sau đây



ở Photoshop thì File > Import > Import to Stage (Ctrl + R). Sau đó bấm đi vào



Bấm vào công cụ Selection Tool (V), Click chuột phải vào tấm hình chọn Break Apart.



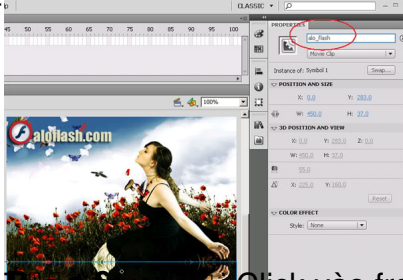
ở Photoshop thì công cụ (chữ và hình ảnh) của Photoshop cũng như vậy và phần sau sẽ có phần tạo



trở lại khi bạn kéo xong sẽ có một khung (Phần mình khoanh đỏ là phần bạn vẽ và kéo chọn)



là **Frame** rồi bạn chọn **F8** để biến nó thành **Movie Clip**, để **aloflash** movie clip này



code sau đây. Click vào frame đầu tiên trên layer mới này và nhấn **F9**, bạn chèn vào dòng  
`ripple = new flash.display.BitmapData(aloflash._width, aloflash._height);`      `offset`  
`t = new flash.geom.Point(0, 0);`

`speed = 0.5;`

`this.onEnterFrame = function() {`

`offset.y -= speed;`

`ripple.perlinNoise(150, 6, 2, 1.1, true, true, 1, true, offset);`

`aloflash.filters = [new flash.filters.DisplacementMapFilter(ripple, ripple, 0, 1, 30, 30)];`

`};`

Ok thì là xong rồi, quá đ n giận phải không các b n. Hãy nhấn Ctrl + Enter để thông báo nhé.

Chúc các b n thành công

**aloflash.com**

 [Download](#)