

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 đổ bóng Filter.

Vidu: Mình có 1 bức ảnh như vậy:

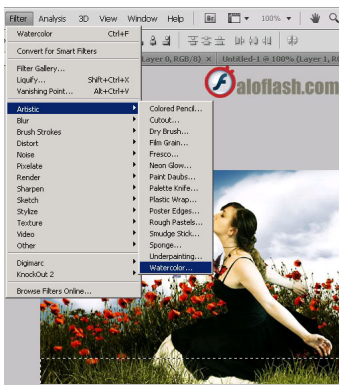


Gi ta s ti n hành t o n c cho nó b bên d i qua Photoshop.

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:

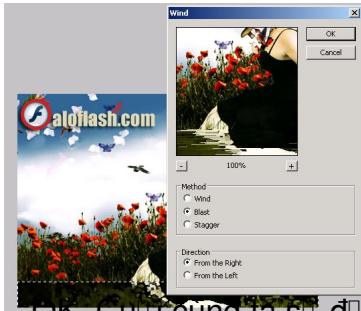


Ti p đó b n ch n nh trong hình:



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:



điều chỉnh như sau:



Để tạo hiệu ứng này, bạn cần chọn hình ảnh và nhấp vào nút 'Wind' trong bảng công cụ.



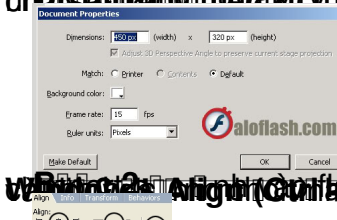
hoặc cách 1 ta sẽ có:



Để tạo hiệu ứng này, bạn cần chọn hình ảnh và nhấp vào nút 'Wind' trong bảng công cụ.



Để tạo hiệu ứng này, bạn cần chọn hình ảnh và nhấp vào nút 'Wind' trong bảng công cụ.



Để tạo hiệu ứng này, bạn cần chọn hình ảnh và nhấp vào nút 'Wind' trong bảng công cụ.



Để tạo hiệu ứng này, bạn cần chọn hình ảnh và nhấp vào nút 'Wind' trong bảng công cụ.



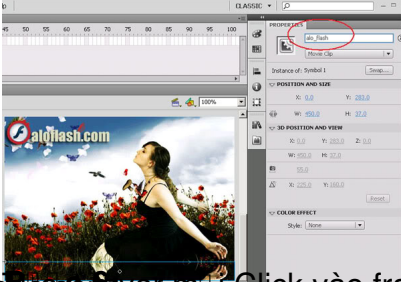
Để tạo hiệu ứng này, bạn cần chọn hình ảnh và nhấp vào nút 'Wind' trong bảng công cụ.



trở lại khi bạn kéo xong s đ c k t qu : (Phần mình khoanh đ là phần bên v a kéo ch n



là **Frame** nh n l n **FR** h n nhé đ covert nó thành **Movie Clip**, đ aloflash movie clip này



click vào layer m Click vào frame đ u tiên trên layer m i này và nh n **F9**, b n chèn vào đ n  
 ripple = new flash.display.BitmapData(aloflash.\_width, aloflash.\_height); offse  
 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](#)