21:58 25/3/25 Rikkei Education





Môn học / Thiết kế giao diện website với HTML & CSS

43% 3/7 Bài học



# [Bài Đọc] Opacity - Alpha channel

Trong **HTML**, khái niệm về **Opacity** và **Alpha channel** thường liên quan đến cách bạn kiểm soát độ trong suốt của các thành phần trên trang web. Dưới đây là cách chúng được áp dụng trong HTML và CSS:

#### 1. Opacity trong HTML và CSS

- Opacity được định nghĩa thông qua thuộc tính opacity trong CSS.
- Giá trị opacity là một số từ 0 đến 1:
  - opacity: 1; → Phần tử hoàn toàn không trong suốt.
  - opacity: 0; → Phần tử hoàn toàn trong suốt.
- Cách sử dụng:

- Hiệu ứng:
  - Opacity ảnh hưởng đến toàn bộ thành phần, bao gồm cả nội dung con. Ví
     dụ, nếu bạn đặt opacity: 0.5 cho một div, tất cả văn bản hoặc hình
     ảnh bên trong div cũng sẽ bị mờ.

## 2. Alpha channel trong HTML và CSS

- Alpha channel thường được sử dụng khi làm việc với màu sắc trong CSS thông qua định dạng màu hỗ trợ kênh alpha, chẳng hạn:
  - rgba (Red-Green-Blue-Alpha): Hổ trợ kênh alpha để xác định mức độ trong suốt.
  - hsla (Hue-Saturation-Lightness-Alpha): Tương tự, hỗ trợ kênh alpha.
- Giá trị của alpha trong rgba hoặc hsla nằm trong khoảng từ 0 đến 1:
  - ∘ alpha = 1 → Màu hoàn toàn không trong suốt.
  - o alpha = 0 → Màu hoàn toàn trong suốt.

21:58 25/3/25 Rikkei Education

Cách sử dụng:

```
<div style="background-color: □rgba(255, 0, 0, 0.5);">
    Đây là một div với nền đỏ mờ 50%.
    </div>
```

#### 3. Sự khác biệt giữa opacity và rgba

- Phạm vi sử dụng:
  - **opacity** ảnh hưởng đến toàn bộ thành phần, bao gồm cả nội dung bên trong.
  - rgba chỉ ảnh hưởng đến màu sắc cụ thể (màu nền, đường viền), không
     làm mờ nội dung con.
- Ví dụ:

```
←!— Sử dụng opacity →
<div style="background-color: ☐red; opacity: 0.5;">
Nội dung mờ do toàn bộ div bị mờ.
</div>
<!— Sử dụng rgba →
<div style="background-color: ☐rgba(255, 0, 0, 0.5);">
Nội dung rõ ràng, chỉ màu nền mờ.
</div>
```

## 4. Tài liệu tham khảo

https://www.css3.info/introduction-opacity-rgba/

Danh sách các bài học

