

Đây là một bài tập khá hay nhé ng r t đ n gi n. B n nào thích thì vào V c nhé :D.

Nguyên v t li u cho bài t p này là 1 b c ò nh đ làm n n ch y, mình ch n b c này (các b n l u ý, chi u cao c a b c ò nh ph i l n h n ho c b ng chi u cao c a khung hi n th flash còn chi u r ng thì vô cùng b n mu n dài bao nhiêu cũng đ c tùy b n). Mình thì ch n b c ò nh này:

http://i805.photobucket.com/albums/yy331/haihuoc_tunglinhonline/di-chuot-chay-anh-bg.jpg

P/S: b n có th ghép nh ng t m ò nh c a b n thành 1 cái ò nh dài đ khi di chuot nó s kéo ra th n t ò ng c a b n nhé (ý t ò ng c a mình :P)

OK sau khi các b n đã ch n cho mình b c ò nh phù h p thì chúng ta ti n ành làm nhé.

B c 1:

T o 1 tài li u Flash m i **Ctrl + N** ch n lo i là **Action Script 2.0** nhé, nh n **Ctrl + J** m b ng **Document Setting** đ đi u ch nh chi u r ng và dài c a file flash cũng nh màu n n cho phù h p v i b c ò nh c a b n.

B c 2:

Import b c ò nh vào flash b ng cách vào **File > Import > Import to Stages...**

B c 3:

Sau khi import b c nh vào b n s d ng công c **Selection Tool (V)** click ch n b c nh v a import r i m b ng Align b ng cách vào

Window > Align

(
Ctrl +K

) đ i u ch nh nh trong hình d i đ c n b c nh vào gi a khung hi n th c a flash.



B c 4:

Nh n phím **F8** đ convert nó thành d ng **Movie Clip** và đ t tên cho movie clip này là: **bg_mc**

B c 5:

T o 1 layer m i, click vào frame đ u tiên trên layer v a t o nh n phím **F9** đ m b ng **Action Script**

và chèn vào đ o n code sau:

```
this.onMouseMove = function() { constrainedMove(bg_mc, 4, 1); }; function  
constrainedMove(target:MovieClip, speed:Number, dir:Number) {
```

```
var mousePercent:Number = _xmouse/Stage.width;
```

```
var mSpeed:Number;
```

```
if (dir == 1) {

mSpeed = 1-mousePercent;

} else {

mSpeed = mousePercent;

}

target.destX = Math.round(-((target._width-Stage.width)*mSpeed));

target.onEnterFrame = function() {

if (target._x == target.destX) {

delete target.onEnterFrame;

} else if (target._x>target.destX) {

target._x -= Math.ceil((target._x-target.destX)*(speed/100));

} else if (target._x<target.destX) {

target._x += Math.ceil((target.destX-target._x)*(speed/100));

}

};
```

}

Th là xong :D, gi b n ch c n nh n **Ctrl + Enter** đ xem k t qu c a mình.

Chúc các b n thành công.

aloflash.com

 [Download](#)