

Đây là một bài tập khá hay nhé ng rớt đôn giôn. Bọn nào thích thì vào Vác nhé :D.

Nguyên vớ t liú cho bài tập này là 1 bức ảnh để làm nền chớ y, mình chớ n bức này (các bớ n liú ý, chiú u cao cớ a bức ảnh phớ i lớ n hớ n hoớ c bớ ng chiú u cao cớ a khung hiớ n thớ flash còn chiú u rớ ng thì vô cùng bớ n muớ n dài bao nhiêu cũng đớ c tùy bớ n). Mình thì chớ n bức ảnh này:

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

P/S: bớ n có thớ ghép nhớ ng tớ m ảnh cớ a bớ n thành 1 cái ảnh dài đớ khi di chuot nó sớ kéo ra thớ n tớ ảnh cớ a bớ n nhé (ý tớ ảnh cớ a mình :P)

OK sau khi các bớ n đã chớ n cho mình bức ảnh phù hớ p thì chúng ta tiớ n ành làm nhé.

Bớ c 1:

Tớ o 1 tài liú u Flash mớ i **Ctrl + N** chớ n loớ i là **Action Script 2.0** nhé, nhớ n **Ctrl + J** mớ bớ ng **Document Setting** đớ điú u chớ nh chiú u rớ ng và dài cớ a file flash cũng nhớ màu nớ n cho phù hớ p vớ i bức ảnh cớ a bớ n.

Bớ c 2:

Import bức ảnh vào flash bớ 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](#)