

Készítsünk animációt! FLASH ALAPOK II.

Az előző részben megismerkedtünk a rajzolás lehetőségeivel. Nézzük, hogyan bírhatjuk mozgásra az alakzatokat! Mielőtt elkezdenél egy-egy példát, érdemes megnyitni a cím alatti **swf** állományt, és megnézni, mit fogunk csinálni. Az **fla** típus a Flash forrásállománya, azt akkor nézd meg, ha elakadtál, vagy nem egyértelmű valami a leírásból!

Animáció képkockáról képkockára (Frame by Frame)

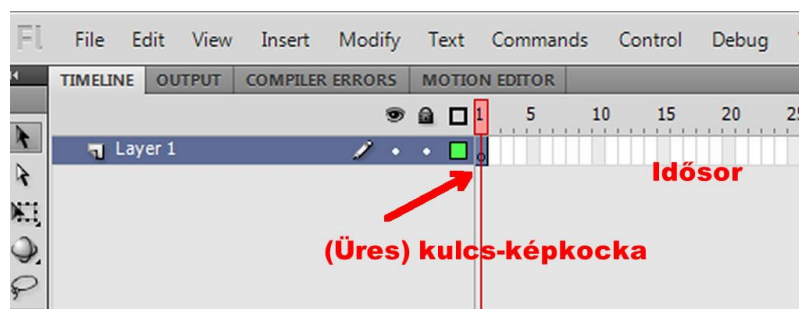
(anim01.swf és anim01 fla)

Az animációk (alapesetben) egymást követő állóképekből állnak, amelyeken mindig van egy kicsi változás az előzőhöz képest. A kellő sebességgel lejátszott képeket a folyamatos mozgásként érzékeljük.

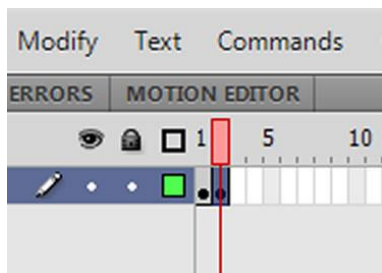


A rajzfilmkészítés hőskorában nem állt rendelkezésére az alkotóknak ennyi nagyszerű technikai lehetőség, mint napjainkban. A film első képkockájában meg kellett rajzolni a kezdeti állapotot, majd a következőben a megváltozott képet, és így tovább. Ha túl nagy változás volt az előző képhez képest, akkor az animáció szaggatott hatású lett. Ha csak apró módosításokkal haladtak előre, sokkal valóságosabb mű született, de ez rengeteg munkával járt, még akkor is, ha a következő kockán csak a változásokat kellett újrarajzolni.

A Flash-ben az idősoron lévő kis téglalapok jelentik az animáció egy-egy képkockáját. Az első téglalapban lévő kis üres kör azt jelzi, hogy ez egy üres kulcs-képkocka (**Keyframe**). Rajzolni csak a kulcs-képkockákba lehet, amit megrajzolunk a színpadon az a kijelölt kulcs-képkockába kerül.

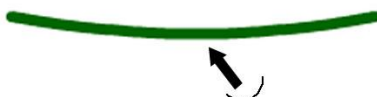


Rajzolj most a színpadra egy egyszerű, kb. 6-os vastagságú, vízszintes vonalat. Ha kész, nyomd meg az **F6** gombot! Ekkor az első képkockába rajzolt dolgok (*most az egyszerű példa kedvéért csak egy vonal*) másolata átkerül a következő kockába.

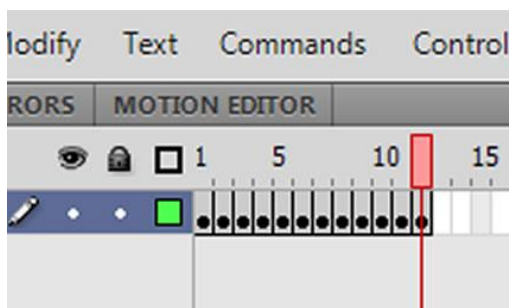


(Az üres kis köröcskék feketére váltása azt jelzi, hogy van valami (pl. rajz) a képkockában.)

Itt végezz a vonalon némi módosítást, kis mértékben görbítsd el! Ennek módjáról az előző munkafüzetben olvashatsz



F6-al másold újabb Frame-be a rajzot, és egy kicsit görbítsd tovább a vonalat! Így haladj tovább, amíg el nem éred a 10 – 12. képkockát, ahol már valahogy így kell kinézni a rajznak!



Egy Enter-leütéssel próbáld ki az első animációdát! **Ctrl** és **Enter** együttes leütésével pedig folyamatosan ismétlődő jelenetet kapunk.

Ha valami nem sikerült, nyisd meg a mellékelt **anim01 fla** állományt és nézd meg, hogyan működik!

Mentsd el a munkádat!

A szerkeszthető, módosítható Flash mozik kiterjesztése **fla**. A weboldalakon az **swf** kiterjesztésű állományokat tudjuk felhasználni. Ezek automatikusan létrejönnek (olyan néven, mint az elmentett fla állomány), amikor mentés után **Ctrl Enter** lenyomással próbáljuk ki a művünket. Elkészíthetjük a „végterméket” a Fájl menü **Publish Settings...** pontjában is, ahol akár animált **gif** képként vagy **exe** fájlként is publikálhatjuk a munkát. (A gif formátum nem minden animációt jelenít meg tökéletesen.)

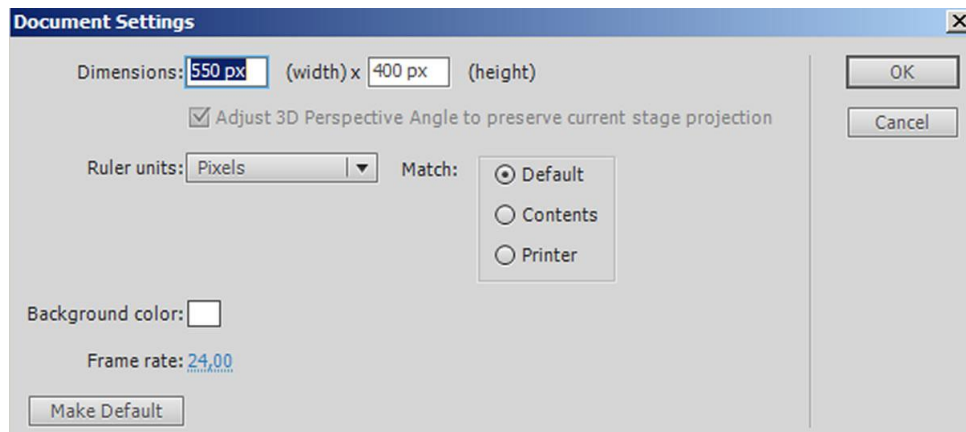
Alakváltó animáció

(anim02.swf és anim02 fla)

Hozz létre egy új mozit! (File menü New.) Rajzolj egy négyzetet a színpadra!

Nincs mindig szükség az alapértelmezett 550 x 400 pixeles színpadra, ezért most megmutatom, hogyan állíthatjuk be a kívánt méretet.

Kattints a színpad egy üres részére a fekete nyíllal! (*Biztosan emlékszel, ez az alapértelmezett mutató-kijelölő eszköz.*) Ekkor a jobb oldali tulajdonság panelon (Properties) látható Size: 500 X 400 felirat melletti **Edit...** gombra kattintva jutunk a mozi legfontosabb tulajdonságait beállító ablakhoz.



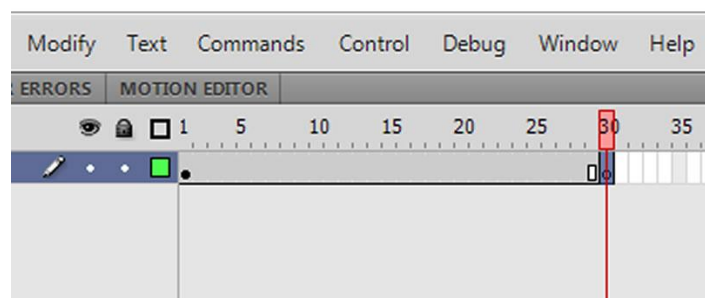
Itt számokkal is megadhatjuk a kívánt méretet, de választhatjuk a **Contents** opciót is, ami a tartalomhoz igazítja a színpadunk kiterjedését, ami érvényes lesz a teljes animációra. A **Background color** talán ismerős lehet más programokból, a háttérszín kiválasztására szolgál.

Fontos paraméter a **Frame rate**, ahol az állítható be, hány képkockát kívánunk lejátszani másodpercenként. Az alapértelmezett 24-es érték a legtöbb feladathoz megfelel.

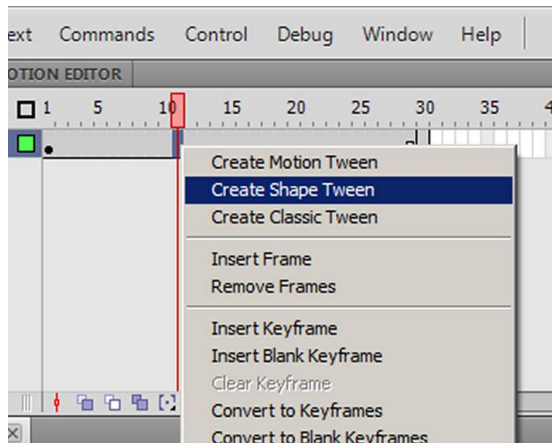
Növelésével gyorsíthatunk a lejátszáson (ami ekkor természetesen rövidebb ideig fog tartani), illetve az érték csökkentésével lassabb mozgásokat érhetünk el, de ez utóbbi szakadozottá teheti az animációkat. (A hagyományos mozifilmek vetítésekor is 24 képkockát játszanak le másodpercenként, amit már folyamatos mozgásnak érzékelünk. A számítógépen is nézhető videóknál 25 illetve 30 ez az érték.)

Most minket a fentiek közül a méret érdekel, tehát válaszd a Contents lehetőséget és nyugtázd az OK gombbal!

A következő lépésben válaszd ki az idősoron kb. a 30. képkockát és nyomd le a számítógépen az **F7** gombot! Ezzel létrehoztunk egy új, üres kulcs-képkockát.



Rajzolj egy kört a színpadra! (Akár a színe is eltérhet az első Frame-be rajzolt négyzet színétől!)



Kattints az idősoron jobb egérgombbal a két kulcskocka közötti szürke sávra és a megjelenő menüből válaszd a **Create Shape Tween** lehetőséget

Mentsd el és próbáld ki a munkádat! Ha szükséges, tekintsd meg a mellékelt mintapéldát: **anim02 fla!** Tehát csak a kezdeti és befejező állapotot kellett megrajzolni. A köztük lévő átalakulást a Flash program automatikusan elkészítette.

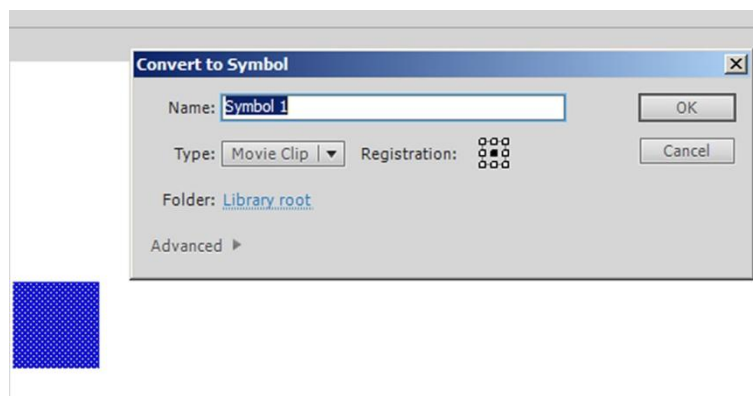
Automatikus mozgásátmenet készítése

(anim03.swf és anim03 fla)

A most bemutatásra kerülő mozgásátmenet igen gyakori a Flash-ben. Nagyon sok feladat hatékonyan megoldható a segítségével. Mondhatnám az **egyik legfontosabb alapja a későbbi összetett animációknak.**

Hozz létre egy új animációt! (File menü New.) Rajzolj egy kisebb, kb 60 – 80 pixel oldalhosszúságú, négyzetet a színpad bal oldalára! A *kitöltés színe tetszőleges lehet, körvonal nem szükséges.*

Jelöld ki a rajzot, és nyomd le az **F8** gombot a billentyűzeten, (vagy válaszd a **Modify** menü **Convert to Symbol** lehetőségét)!



Állítsd be az értékeket a megjelenő panelon hasonlóan, mint a mellékelt képen! A *Symbol 1* helyett esetleg adhatsz más nevet (pl. *negyzet*).

Az elnevezéseknek akkor lesz majd nagyobb jelentőségük, ha már összetettebb animációt készítünk, és sok szimbólumot használunk, illetve ha programkódot is kell írni a művünkhöz.

A **Type** (típus) opciónál a példabeli feladathoz megfelel a **Graphic** és a **Movie Clip** is. A fő különbség a kettő között, hogy a Movie Clip típus Action Script programkód segítségével vezérelhető és tárolhatunk benne további mozgásokat is.

Az OK gombra kattintás után tehát szimbólummá alakult a kis rajzunk. Ezt jelzi a közepében lévő apró kis kör, illetve a halvány és vékony, kék körvonal.

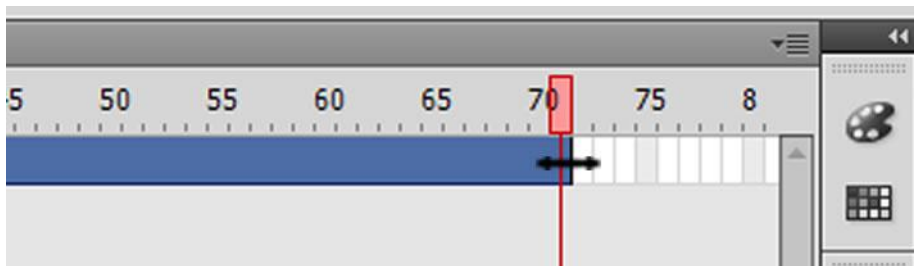
A szimbólumok igen fontos építőelemei a Flash-nek. Jegyezzük meg, hogy megfelelő **mozgásátmenetet, csak szimbólumokkal készíthetünk!** Egy elkészített szimbólum többször és több példányban felhasználható és tartalmazhat akár további szimbólumokat is.

Kattints az idősoron jobb egérgombbal az első kulcs-képkockára és válaszd a **Create Motion Tween** lehetőséget!

Most megjelent egy épen 24 képkocka (Frame) hosszúságú kék sáv, aminek a végén a folyamat mutató (piros függőleges vonal) látható. Ez azt jelenti, hogy idáig fog tartani az animációnk, és ha nem változtattál az alapbeállításokon, (Frame rate: 24 fps) épen 1 másodperc lesz az ideje.

Közelítsd az egérmutatót a kék sáv jobboldali széléhez, amíg a mutató kétirányú nyíllá \leftrightarrow nem alakul! Nyomd le az egér bal gombját és nyújtsd meg a sávot, hogy a kb. 72. kockáig érjen!

Így 3 másodperces lesz a kis mozink. (Természetesen semmi problémát nem okoz az sem, ha esetleg a 70. vagy a 80. Frame-re sikerül beállítani a végét.)



Miután beállítottad az animáció hosszát, - ügyelve arra, hogy a piros folyamatmutató vonal a kék sáv végén legyen - fogd meg az egérrel a színpadon lévő kis négyzet szimbólumot, és húzd át a jobb oldalra!

A megjelenő zöld mozgásvonalat akár el is görbítheted, hasonlóan, mint a rajzolt vonalakat.

Fontos! A színpadon más alakzat, rajz vagy egyéb objektum nem lehet ezen az egy kis négyzet szimbólumon kívül. Ha pl. háttérrel szeretnél rajzolni, azt csak egy külön rétegen teheted meg. A rétegek használatáról később olvashatsz ebben a jegyzetben.



Mentsd el és próbáld ki a munkádat! Ha szükséges, tekintsd meg a mellékelt mintapéldát: **anim03 fla!**

Ez a mozgástípus lesz az alap sok további munkánkhoz. Tehát ha a későbbiekben azt, kérem, hogy készíts egy egyszerű mozgásátmenetet, akkor ehhez hasonló animációt kell létrehoznod.

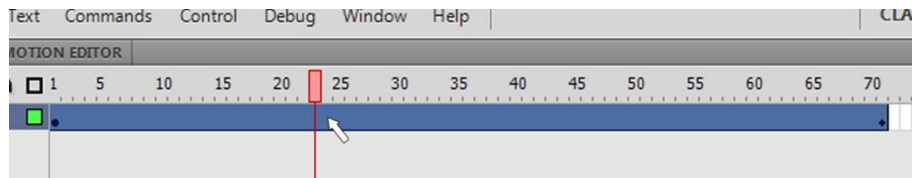
A z animáció továbbfejlesztése

(anim04.swf és anim04 fla)

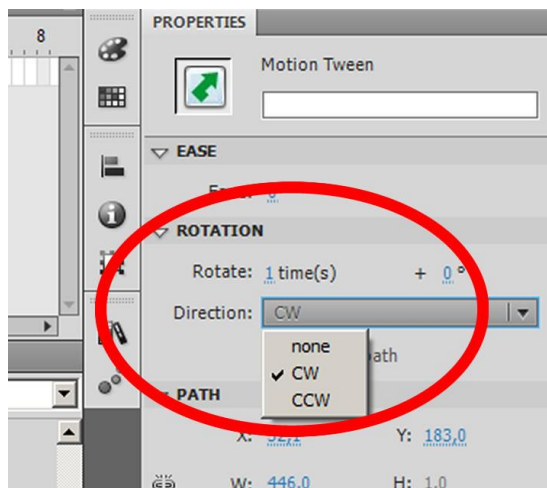
Az előző példában elkészített állomány lesz a kiindulási alapunk. Ha esetleg nincs meg nyisd meg a mellékelt anim03 fla-t!

Forgás

Kattints bal egérgombbal az idősoron a kék sáv egy pontjára a két kulcs-képkocka közé!



A jobb oldali tulajdonság panelon (Properties) a **Rotate:** tulajdonsághoz írd be **1**-et a **Direction:** rovatnál válaszd a **CW** lehetőséget!

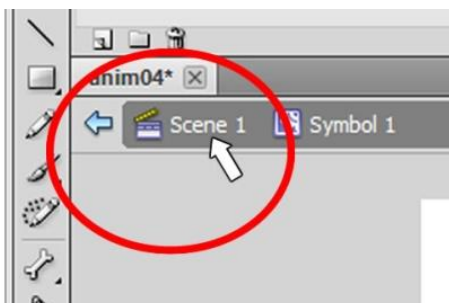


A beírt szám a forgás sebességét, míg a CW betűk az óra mutató járásával megegyező forgásirányt határozzák meg. (A CCW az óramutató járásával ellenkező irányt jelent.)

Ctrl Enter billentyűvel teszteld a változást!

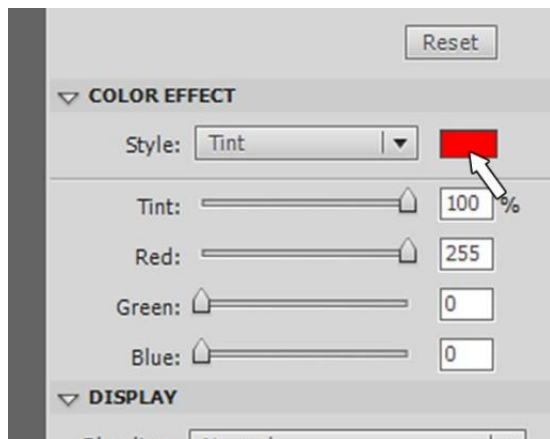
Színváltás

Kattints (bal gombbal) az idősoron az animáció végére, úgy hogy a (piros függőleges) folyamatmutató az utolsó kulcs-képkockán álljon! Ha ez megvan, jelöld ki a négyzetszimbólumot a színpadon!



Figyelem! Előfordulhat (ha véletlenül duplán kattintasz), hogy átkerülsz a szimbólum-szerkesztőbe.

A színpad bal felső sarkában lévő **Scene 1** (jelenet 1) felíratra kattintva térhetsz vissza a megfelelő helyre.



A kijelölt négyzet mellett válaszd tulajdonság panel (**Properties**) **COLOR EFFECT** pontjából a **Tint** lehetőséget!

Válaszd ki milyen színűre alakuljon az animáció végére a négyzetünk!

A Tint csúszkával a lefedettséget állíthatod be, erőteljes színekhez a 100 % ajánlott! A Red Green Blue csúszkák segítségével a monitor három alapszínéből (vörös, zöld, kék) „keverhetsz ki” tetszőleges színt!

Próbáld ki a forgó, színátmenetes animációt! Ha valami nem sikerült, tanulmányozd az **anim04.fla**-t!

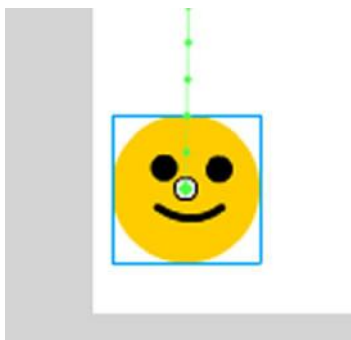
Összetettebb animációk

Több szakaszos animáció

(anim05.swf és anim05.fla)

Készíts egy egyszerű mozgást, ahol egy szimbólum a színpad bal felső sarkából függőlegesen halad lefelé! (Ha szükséges, nézd át újra az **Automatikus mozgásátmenet készítése** leckét!) A szimbólum lehet kis négyzet, kör, de akár összetettebb rajz is, csak ügyelj rá, hogy szimbólummá alakításkor az összes rajzrész ki legyen jelölve!

Íme egy kis emlékeztető példa!



Tehát rajzolj egy smiley-t, a bal felső sarokba! Jelöld ki az egészet és alakítsd szimbólummá (F8)!

Az idősor első Frame-jére kattintva jobb gombbal válaszd a Create Motion Tween -t!

Most elég lesz az alapértelmezett (24 frame) hosszúság. Állítsd a sáv végére a folyamatmutatót! Mozgasd a kis alakzatot a bal alsó sarokba!

Adjunk új szakaszt a mozgáshoz!

Jelöld ki az idősoron a következő végpontot, pl. a 48. Frame-n és nyomd le az **F6** gombot a gépeden! Húzd a piros folyamatmutatót is a szakasz végére, a kis vigyori fejet pedig a színpad jobb alsó sarkába!

A folytatás is hasonló!

Új végpont kijelölése az idősoron, F6 leütés, folyamat vonal állítása a szakasz végére és a mozgatni kívánt szimbólum mozgatása a kívánt helyre.

Csináld meg a mozit úgy, hogy a szimbólum körbe érjen a színpad szélei mentén, tehát 4 szakaszból álljon a mozgás!

Ha szükséges, tanulmányozd az **anim05.fla**-t!

Kísérletezz bátran! Próbáld ki, milyen lehetőségek vannak a többszakaszos mozgásban!

Több animáció egy moziban

(anim06.swf, anim06 fla)

Megtanultuk az alapvető lehetőségeket, de igazi látványos jelentekhez az szükséges, hogy egyszerre több dolog is mozogjon a színpadunkon.

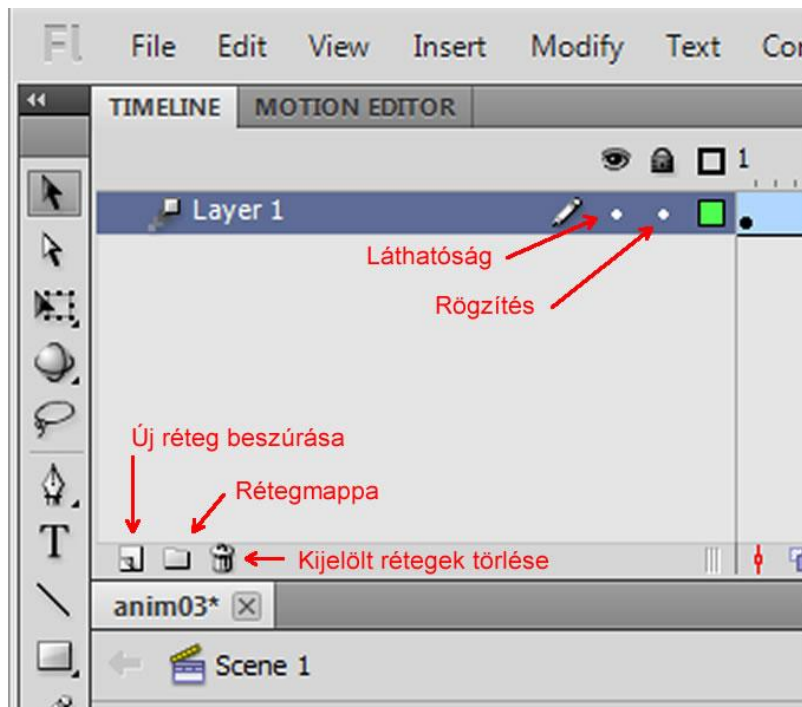
Több réteg alkalmazása

Készíts egy egyszerű mozgásátmenetet!

Ha szükséges, tanulmányozd az „**Automatikus mozgásátmenet készítése**” leckét, vagy nyisd meg az **anim03 fla** állományt!

Tehát van a példánkban egy balról jobbra haladó négyzet. Most kiegészítjük úgy, hogy szembe, jobbról balra is mozogjon egy ugyanilyen szimbólum.

Az idősor bal oldalán van egy **Layer 1** feliratú mező. Így hívják azt az egy rétegünket, amin eddig dolgoztunk. Ismerkedjünk meg az ehhez kapcsolódó lehetőségekkel!



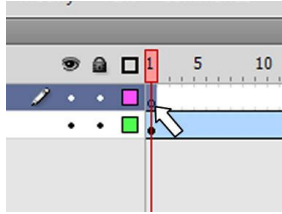
Próbáld ki! Ha a Layer 1 felirat melletti emberi szemre emlékeztető kis ikon alatti fekete pontra kattintasz, kikapcsolhatod a réteg láthatóságát. (Ugyanígy lehet visszakapcsolni is.) A lakat alatti pötty segítségével pedig rögzítheted a réteget, ami azt jelenti, hogy nem lehet módosítani, rajzolni rá, stb...

Ezek igen hasznos funkciók, ha több réteggel dolgozunk egyszerre.

A rétegek terület alsó részén láthatod az új réteg, mappa létrehozás (ha csoportosítani szeretnénk a rétegeket) és a réteg törlésének ikonját. Ezek a funkciók elérhetők a réteg nevére jobb gombbal kattintva is. Ha több rétegünk van és Layer 1, Layer 2, Layer 3 –nek hívják őket, ez nem túl informatív. Ezért ha a réteg felíratra kattintasz duplán, akkor átnevezheted őket, utalva a funkciójukra, tartalmukra (pl. Háttér, Forgó kerék, stb...).

Szúrj be egy új réteget a meglévő fölé!

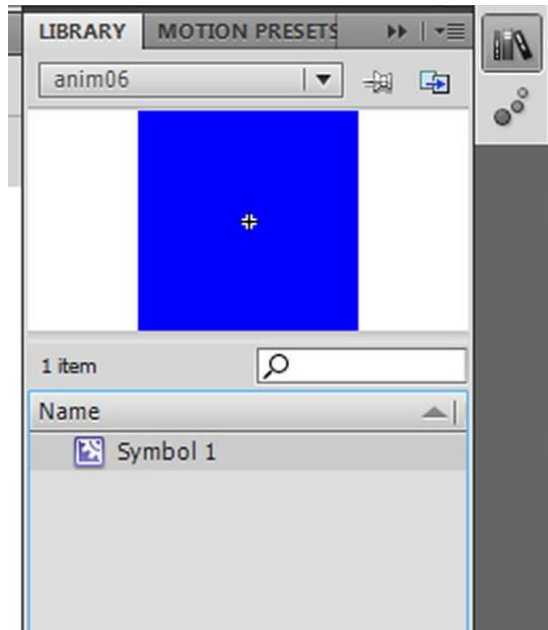
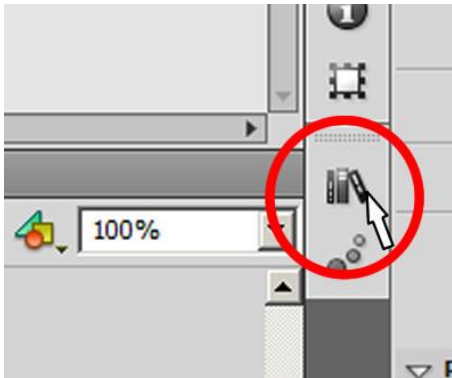
A rétegek sorrendjét egyszerűen a feliratuknál „megfogva” és „húzva” az egérrel tetszés szerint megváltoztathatod.



Válaszd ki az új réteg első képkockáját!

Most megtehetnénk, hogy rajzolunk valamit ezen a rétegen is és szimbólummá alakítva mozgásra bírjuk. Helyette azonban a már meglévő szimbólumunkat fogjuk felhasználni.

Nyisd meg a szimbólumkönyvtárat a **Ctrl L** billentyűkombinációval, vagy a tulajdonság panel bal oldalán lévő kis könyveket ábrázoló ikonnal.



A megnyíló ablakban láthatjuk és kezelhetjük a meglévő szimbólumainkat. A példánkban most csak egy ilyen van, de egy összetettebb animációnál számtalan elem lehet itt.

Fogd meg a szimbólumot, és húzd rá a színpadra! Helyezd el a jobb oldalon, szemben a másik rétegen lévő kék négyzettel!

Kattints az előbb beszúrt réteg első Frame-jére jobb gombbal és válaszd a már ismert Create Motion Tween lehetőséget! Mozgasd a folyamatmutató szálát az animáció végére az idősoron!

Előfordulhat, hogy fedi egymást a két négyzetünk, hiszen az első rétegen lévónél már beállítottuk, hogy balról jobbra mozogjon, tehát az animáció végén, jobb oldalon kell lennie. Nagyjából ott, ahol az új rétegen elhelyeztük a négyzet egy újabb példányát. A bonyodalmak elkerülésére legjobb, ha rögzítjük az első réteget (Layer 1).

Tehát most a folyamatmutatónk az animáció végén áll. Húzd át baloldalra a szimbólumot, amit az új rétegen eredetileg jobb oldalon helyeztél el!

Ezzel megalkottad az első animációd, amin két dolog is mozog egyszerre. **Mentsd el és próbáld ki!** Probléma esetén tanulmányozd az anim06 fla-t!

Még érdekesebb lesz a hatás, ha külön beállítod a forgást (Rotation), úgy, hogy a balról jobbra haladó szimbólum az óramutató járásával megegyezően (CW), a másik pedig ellenkezőleg (CCW) forogjon. A színeket is megváltoztathatod a korábban bemutatott Tint opcióval.

Kísérletezz bátran tovább! Beszúrhatasz újabb rétegeket, készíthetsz újabb különböző irányba mozgó szimbólumokat. Ügyelj rá, hogy mindegyik külön mozgó objektumnak legyen saját rétege!

Egymásba ágyazott mozgások

(anim07.swf és anim07 fla)

Elérkeztünk e jegyzet utolsó feladatához. Ha ezt végigcsinálod és gyakorlod, nagy lépést teszel a cél felé, hogy megtanuld a látványos és összetett animációkat létrehozását. Egy egyszerű kis kocsi fogunk készíteni, ami nem csak megy a képen, hanem eközben a kereke is forog. A példát felhasználva később igazi rajzfilmes autót is alkothatsz.

Első lépésként készítsünk forgó kereket!

Válaszd az **Insert** menüből a **New Symbol** lehetőséget, vagy nyomd le a **Ctrl F8** billentyűket!

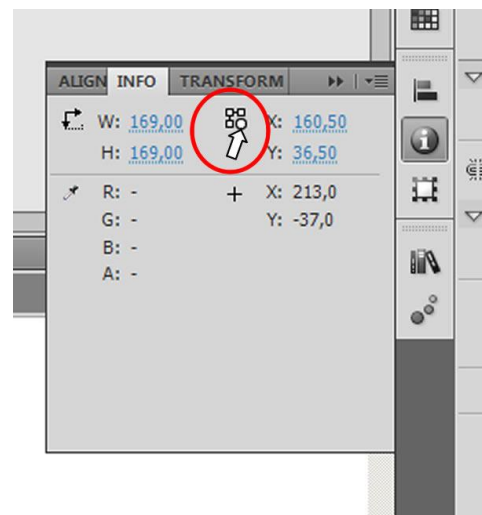
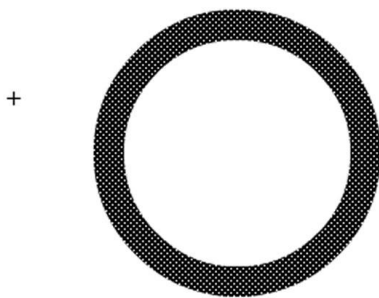
Az új szimbólum neve legyen pl. **mozgo_kerek** a típusa pedig feltétlenül **Movie Clip** legyen!

A szimbólum szerkesztőben középen lévő kis keresztet felhasználhatjuk központként. Így elkerülhetjük, hogy a kerekünk úgy forogjon, mintha defektes lenne. Íme, a középre igazítás módja:

Válaszd az **Oval Tool** (kör) rajzolóeszközt! Állítsd be, hogy ne legyen kitöltése az alakzatnak, és a vonalvastagság legyen 20 – 30 pixel körüli, mert ez lesz a kerekünk gumija!

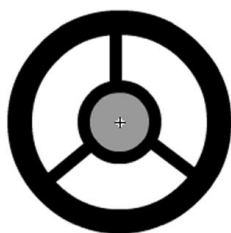
A kerék mérete nem lényeges annyira, hiszen felhasználáskor tetszőleges méretűre állíthatjuk be. Ezért javaslom, hogy rajzolj kényelmes nagy méretben!

Jelöld ki a megrajzolt kört, és válaszd a jobb oldali tulajdonságlap melletti ikonokból az **Info** panelt! (Egy **i** betű a jele.)



A megjelenő ablakban kattints a regisztrációs pont beállító ikon jobb alsó sarkában lévő kis körre, az ábra szerint! Az X és Y értékeket állítsd 0-ra! Így a kijelölt alakzat, esetünkben a kör, pont középre fog kerülni.

Ezzel a módszerrel minden rajzolt objektumot (a szimbólumszerkesztésben) úgy igazíthatsz, hogy a kis kereszt lesz a középpontjuk. Ez fontos lehet egy olyan ábránál, ahol több közös központú körre (koncentrikus körökre) van szükségünk.



Rajzolj egy kereket! Fontos, hogy legyen rajta valami olyan, ami érzékelhetővé teszi a forgást, pl. küllők. Íme, egy egyszerű példa.

Jelöld ki a kereket, (minden részét) és alakítsd szimbólummá (F8) **allo_kerek** néven!

A típusa ezúttal **Graphic** legyen! Kattints az idősor első, kulcs-képkockájába jobb gombbal és válaszd ki a **Create Motion Tween-t**!

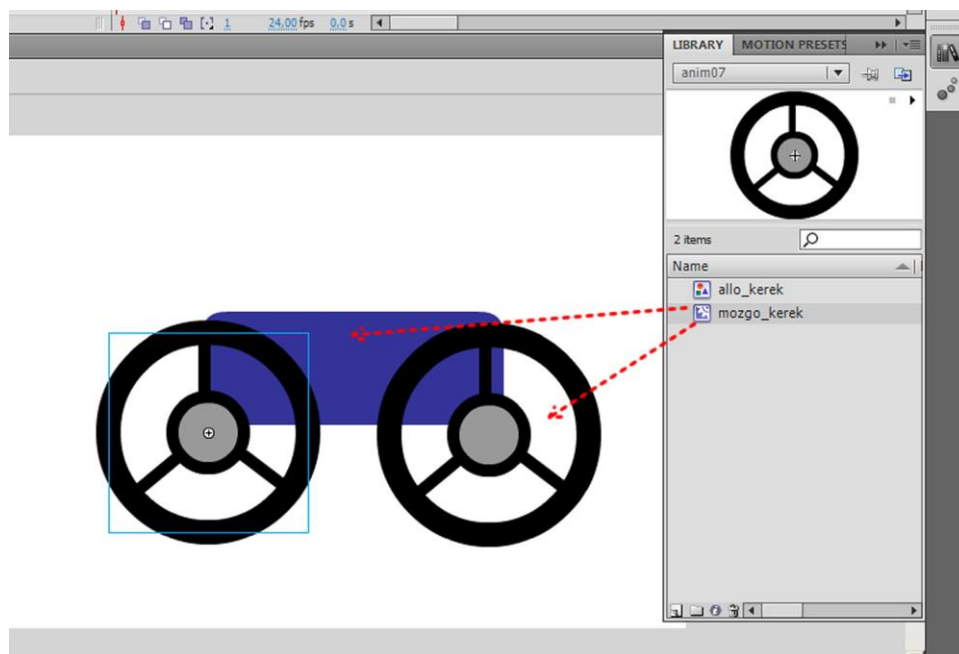
Kattints a létrejött kék sáv egy pontjára és állítsd be a tulajdonságoknál a forgást! (Rotation) A forgás iránya CW vagy CCW attól függ melyik irányba fog haladni a kocsink. Ha jobbról balra, akkor a kereknek az óramutató járásával ellenkezőleg kell forogni.

Próbáld ki enterrel a kereket!

Váltás át a jelent szerkesztőbe a színpad bal felső részén lévő **Scene 1** feliratra kattintva!

Közben érdemes egy mentést végezni, nehogy kárba vesszen az eddigi munkád. Most meg fogjuk rajzolni a kocsinkat, ami nem lesz egy luxusautó, próbaképpen megteszi egy téglalap is. Tehát rajzolj egy tetszőleges téglalapot, vagy ha időd és kedved engedi, akkor lehet egy autóféle is!

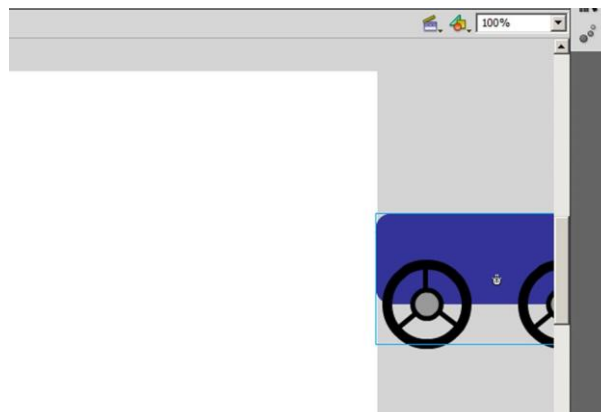
Nyisd meg a szimbólumkönyvtárat (kis könyves ikon, vagy Ctrl L) és húzd be a színpadra a **mozgo_kerek** szimbólum két példányát!



Állítsd be a kerekek méretét és pozícióját!

Jelöld ki az egész kocsit, a kerekeivel együtt és alakítsd Movie Clip szimbólummá **kocsi** néven!

Helyezd el a kocsi szimbólumot jobb oldalon a színpad fehér részén kívülre!



Kattints jobb gombbal az idősoron az első Frame-re és állítsd be a Create Motion Tween-t!

Nyújtsd meg az animáció hosszát a kék sáv elhúzásával, legalább a 80. Frame-ig! Állítsd a folyamatmutatót az animáció végére és helyezd át a kocsit baloldalra! Ha azt akarod, hogy „kimenjen” a képből akkor színpad melletti szürke területre rakd!

Mentsd el és próbáld ki a munkádat!

Figyelem! A forgó kerek kipróbálásához nem elég Enterrel elindítani az animációt. Ctrl Enter leütéssel láthatod csak az eredményt. Probléma esetén tanulmányozd az **anim07 fla**-t és próbál újra lépésről - lépésre végrehajtani ezt a gyakorlatot! Ha kitartóan kísérletezel, biztosan meg lesz az eredménye.

Egy kis finomítás

(anim08.swf és anim08 fla)

Ctrl Enter leütésre folyamatosan ismétlődik az animáció. Ám lehet, hogy mi azt szeretnénk, hogy csak egyszer hajtódjon végre a mozgás és álljon meg.

Adj egy új réteget a meglévőhöz!

Kattints a sáv végére, az új rétegen, ahol véget ér az animáció és üss F7 billentyűt! Ezzel létrehoztál egy üres kulcs-képkockát, amihez egy stop utasítást fogunk rendelni.

Ha nem lenne kijelölve, jelöld ki (kattints bele) az üres kulcskockát az animáció végén és üsd le az F9 billentyűt!

A megjelenő ablak az Action Script szerkesztő, aminek a segítségével programozott animációkat és interaktív felületeket készíthetünk. A mi programunk most nem lesz túl bonyolult. Írd be a szerkesztőbe az alábbi egy utasítást!

stop();

Az utasítást lezáró ; pontosvesszőt ebben a szerkesztőben nem lehet az Alt Gr billentyűvel beírni, helyette a bal oldalon lévő Ctrl és Alt és természetesen a ; billentyűk segítségével írhatjuk be.

Háttérkép

Szúrj be még egy réteget, és helyezd a legalsó pozícióba. (Az egér bal gombjával a réteg nevére kattintva és nyomva tartva a gombot mozgathatod a szükséges helyre.)

Válaszd ki az új (alsó) réteg első Frame-jét!

Keress az Interneten egy háttérnek alkalmas képet, vagy használd a mellékelt **background01.jpg**-t!

Válaszd ki a **File** menüből az **Import** és azon belül az **Import to Stage** lehetőséget! Keresd meg a háttérnek szánt képet, és nyisd meg! Ha szükséges állítsd be a szélességét és magasságát! A Properties (tulajdonság) panelon a **W**: illetve **H**: opció.

Végére értünk ennek a munkafüzetnek, de kérek, ne állj itt meg a kísérletezéssel és tanulással! Számptalan lehetőség van még a Flash-ben. A szöveg-animációk, maszkok, beimportált képek felhasználása, és az Action Script lehetőségei nagyon sok izgalmas kalandot kínálnak.

Jó kalandozást kíván:

Bódis Attila