

1 アニメーションの階層化の復習

2 Flash ではシーンのタイムラインとは別にシンボルも独自のタイムラインを持っていて、そこに動きを作成し、
3 それをシーンで動かすことによって複数の動きを組み合わせることができました。

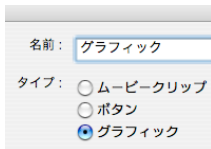
4 シンボルにはグラフィック・シンボルとムービークリップ・シンボルの 2 種類があり、その違いを復習します。

5 アニメ gif 素材を探す

6 <http://www.yasuragian.com/>で左から右へ進むアニメーション gif の素材を探し使用したい画像の上で右クリ
7 ックし画像を「left.gif」で Flash のフォルダに保存

8 **グラフィックシンボルにアニメ gif を読み込み graphic fla 動きを組み合わせるためにはシ
9 ーンではなくシンボルに動きを作る必要があります。**

0 挿入>新規シンボルでシンボルを作成します。始めはグラフィック・シンボルで作成します。



1 名前をグラフィックとしてタイプをグラフィックにして OK でシンボル編集モードに

2 シンボル内にファイル>読み込みで保存した left.gif を読み込むとシンボルのタイムラインアニメ gif のフレーム
3 が読み込まれていることがわかります。

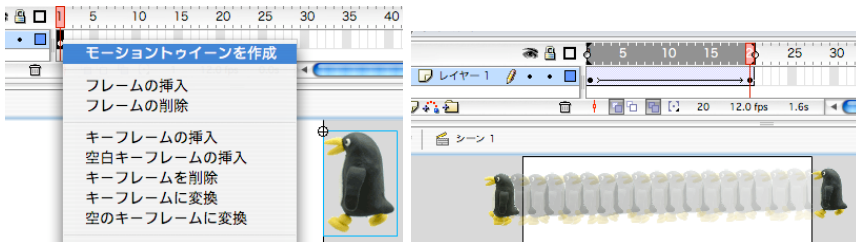
4
5 必要のないフレームがあったらフレームの削除で削除する。(この場合最後のフレームでダブった画像が)

6 シーンに戻り、ライブラリよりシンボルグラフィックをシーンに配置します。

7 パブリッシュプレビューで見ても動きません。

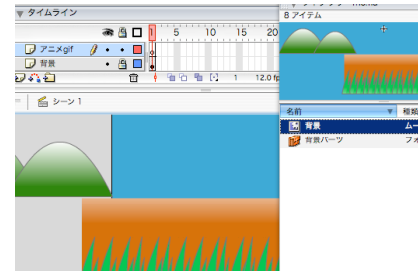
8 グラフィックシンボルは配置するタイムラインに自分のタイムライン以上のフレームがないと動かせません。

9 シーンでモーショントゥイーンのアニメーションを作成すると動きます。

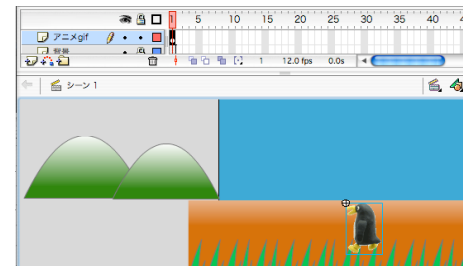


0 ムービークリップ

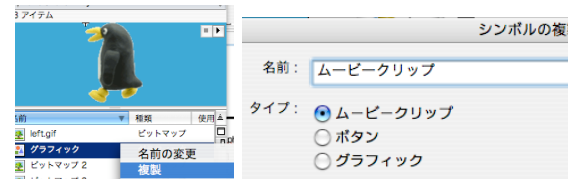
1 graphic fla はそのままにしてファイル mc fla をひらきパブリッシュプレビューしてみましょう。タイムライン
2 に 1 フレームしかないのにアニメーションが動きます。



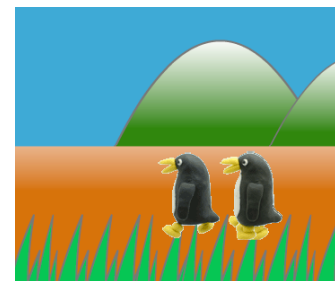
1
2 graphic fla のライブラリよりシンボル「グラフィック」をドラッグして配置してプレビューしてみましょう。グラ
3 フィック・シンボルなので動きません。



4
5 次にこのシンボルをムービークリップ・シンボルに変えてみます。
6 ライブラリのグラフィックを右クリックし複製を選び、名前とタイプをムービークリップに



7
8 シーンに配置しパブリッシュプレビューしてみましょう。ムービークリップは動きます。



9
0

1 **ムービークリップ・ボタン mcbtn.fla**

- 2 ムービークリップは貼り付け先のタイムラインが 1 フレームしかなくてもアニメーションを動かせます。
- 3 これを利用すると、3 フレームしかないボタンシンボルのタイムラインでアニメーションを動かせます。
- 4 今回はこれを利用して、アニメーションがボタンのステータスによって切り替わるアニメーションを作成します。

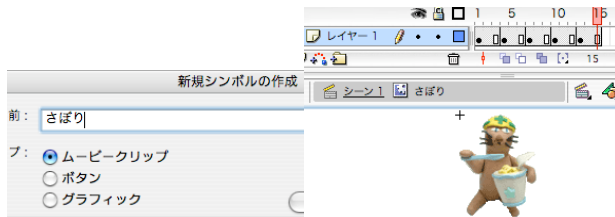
5 **アニメ gif 素材を探す**

- 6 <http://www.yasuragian.com/>でさぼっている状態と仕事をしている状態の 2 種類のアニメーション gif の素材を探し使用したい画像の上で右クリックし画像を「off.gif」, 「on.gif」で Flash のフォルダに保存

8 **ムービークリップの作成**

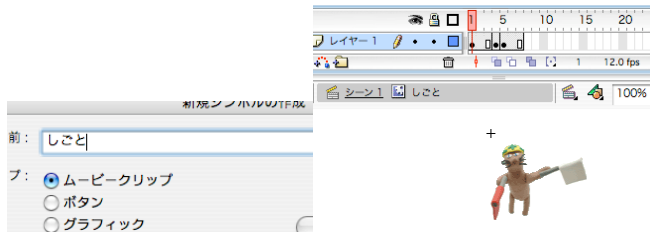
- 9 アニメーション gif をムービークリップ化したものを 2 つ作成します。

- 10 1. 挿入>新規シンボル「さぼり」をムービークリップで作成



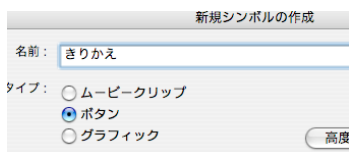
- 1 ムービークリップ内に読み込みで off.gif を読み込みます。

- 2. シーンに戻り、挿入>新規シンボル「仕事」をムービークリップで作成



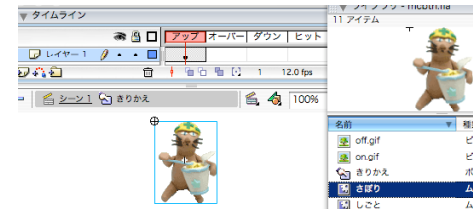
on.gif を読み込み

5 **ボタンの作成**



- 7 シーンに戻り、挿入>新規シンボル「きりかえ」をボタンで作成

1 **1. アップ**

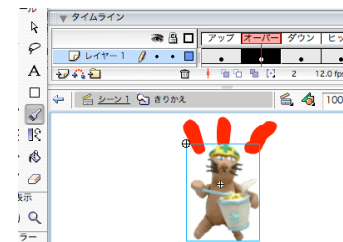


- 2 ライブラリからアップのコマに MC さぼりを配置



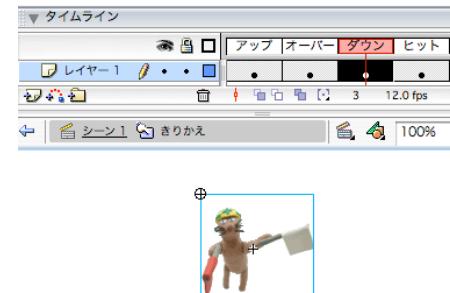
- 3 同じ状態を複製するためオーバー～ダウンにキーフレームを挿入

4 **2. オーバー**



- 5 自由変形ツールで少し拡大し、びっくりマークを書いておきます。

6 **3. ダウン**



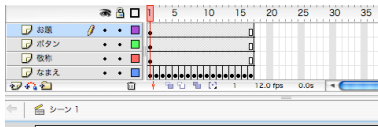
- 7 ダウンのコマでは元あったさぼりを削除し代わりに MC

- 8 仕事を配置します。

- 9 4. シーンにボタンを配置

- 10 シーンに戻りボタン「きりかえ」を配置し、パブリッシュレビューします。

1 **ムービークリップで複数のムービーを同時に動かす** classmc.fla



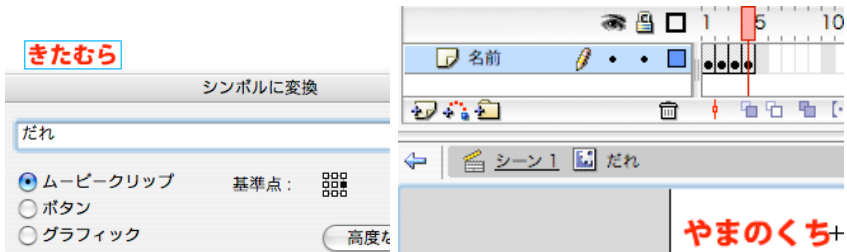
このクラスで一番Flashが上手い人

あんざいさん

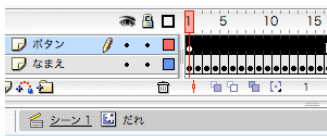
- 2
- 3 以前作成した class.fla はループする選択肢がユーザーの止めるタイミングによってランダムに選ばれるものでした。このループする選択肢をムービークリップで作成することにより複数の選択肢から選ぶことが出来ます。
- 4
- 5 この時の停止ボタンはムービークリップ内につくことでムービークリップ内のタイムラインを制御できます。

6 **誰との作成**

- 7 大きさを調整するためステージで一番最初の人の名前を右揃えで打ち、挿入>シンボルに変換で MC 「だれ」としてシンボル化。ダブルクリックし「だれ」のタイムラインにそれぞれの名前を打ち。
- 8



9 **ボタンのペースト**

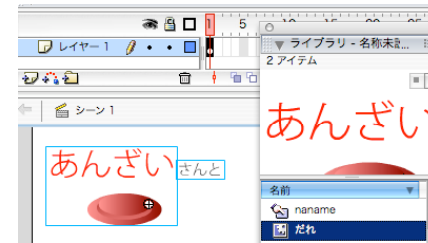


あんざい

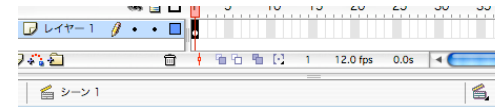


- 1
- 2 ボタンを MC 内に配置するとこのボタンは MC のタイムラインを制御できる。そこで MC 「だれ」内にレイヤー「ボタン」を作成し、class.fla より stop ボタンをコピーし少し縮小する。プレビューで停止することを確認。
- 3

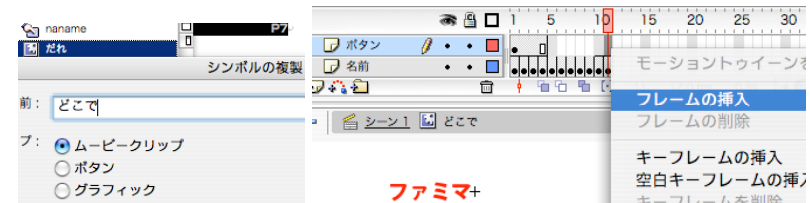
1 **シーンで配置**



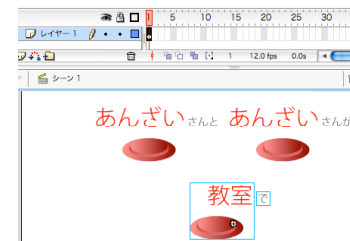
- 2
- 3 シーンにもどりライブラリよりだれを配置。つなぎに「さんと」を小さめに打つ
- 4 **複製**



- 5
- 6 この二つを選択し、alt ドラッグで複製。さんとをさんがになおす。
- 7 **どこでの作成**



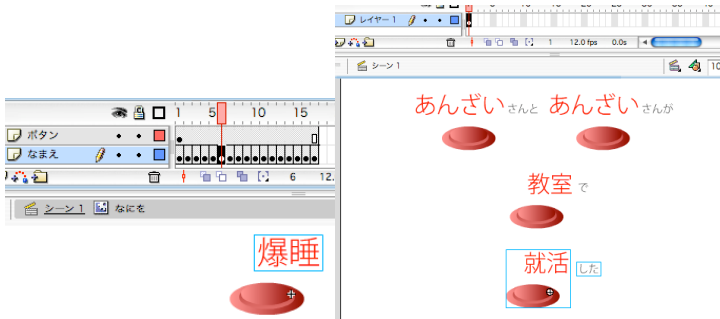
- 8
- 9 ライブラリのだれの上で右クリックし複製。なまえを「どこで」にし、ライブラリのどこでもダブルクリックし編集。場所に打ち変える（1 コマ目を一番長くすると配置するとき判りやすい）できたらボタンレイヤーにフレームを挿入し名前レイヤーと同じ長さにする。
- 10
- 1
- 2 シーンに戻りライブラリよりどこでも配置、文字「で」をつける



3

1 **なにをの作成**

2 ライブラリでどこでも選択し右クリック>複製で「なにを」を作成、ダブルクリックし編集



3
4 何をしたかに打ち変えるシーンに戻りなにをを配置、文字「した」をつける

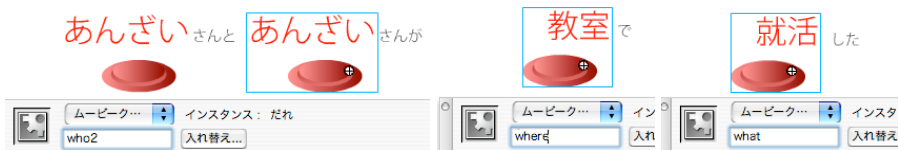
再生ボタンの作成

5 やりなおす場合、同時に動かしたいのでボタンはシーンに置き、それぞれのムービークリップに play の指示をだします。
6
7 その場合、何に対しての命令かが判るためにムービークリップを配置したインスタンスに名前をつける必要があります。
8
9 (シンボル名では「だれ」が二回使われているように区別できないため配置したインスタンスに名前をつけます)

0 **インスタンス名の設定**

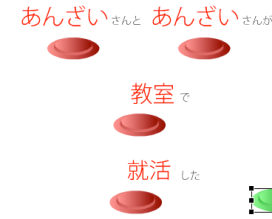


1
2 インスタンスの名前はインスタンスのプロパティで設定できます。インスタンス名は英数半角でつける必要があります。
3



4
5 それぞれ who,who2,where,what と名前をつけます。

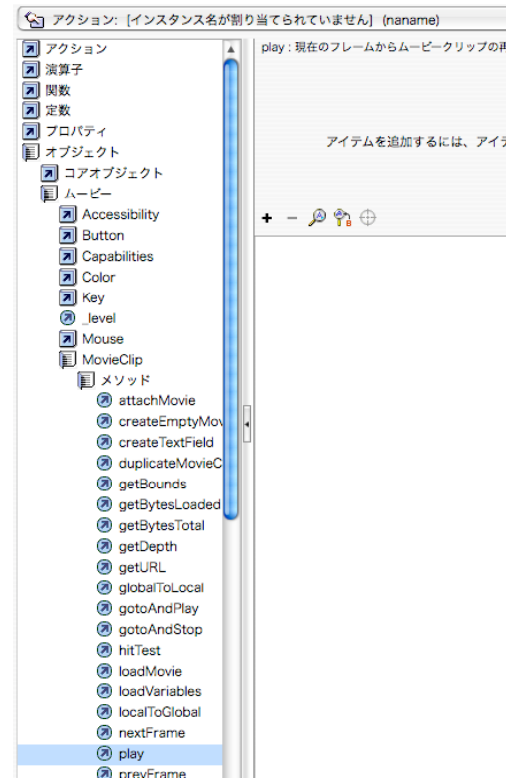
1 **ボタンのコピーペースト**



2 class.fla より play ボタンをシーンへコピーペースト

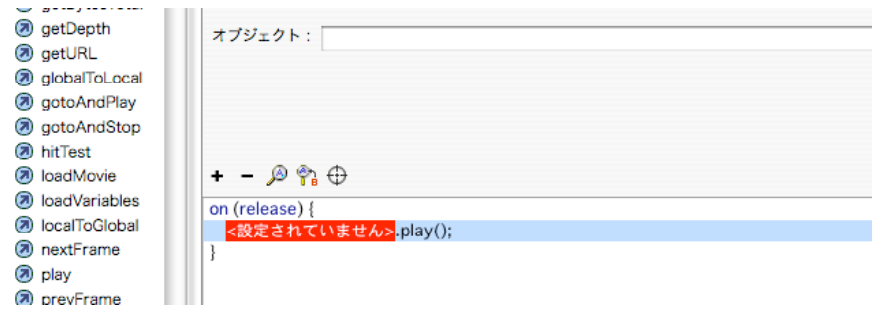
3 **アクションの設定**

4 play ボタンの上で右クリック>アクションでアクションパネルを開き今設定されているアクションをマイナスボタンで一旦削除します。



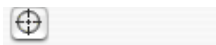
6
7 ムービークリップに対しての play はアクション/ムービーコントロールからではなく、オブジェクト/ムービー /MovieClip というところにあるので左側からそれを開いてください。
8

1 play をダブルクリックすると



2

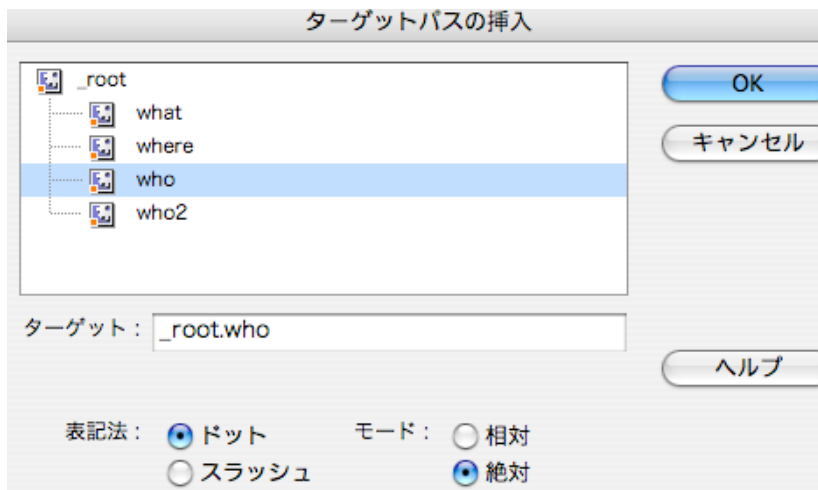
3 対象が設定されていませんとでます。



ターゲットパスを挿入

4 <設定されていません>.play();

5 そこで (オブジェクト欄にカーソルがある状態で) ターゲットパスを挿入ボタンを押すと



6

7 名前のついているインスタンスが一覧で表示されるのでそこから who を選び OK を押します。

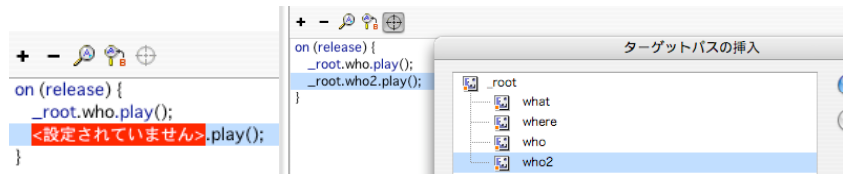
オブジェクト :

```
on (release) {
  _root.who.play();
}
```

1

命令の対象が入力されます。

2 続いてオブジェクト/ムービー/MovieClip より play をダブルクリックすると次の行が入力されます。



3

4 同じように who2 と入力

5 以下同じように where,what にも play を指示します。

オブジェクト :

```
on (release) {
  _root.who.play();
  _root.who2.play();
  _root.where.play();
  _root.what.play();
}
```

6

7 完成したらパブリッシュレビューで全部が play できるか確認してください。

8