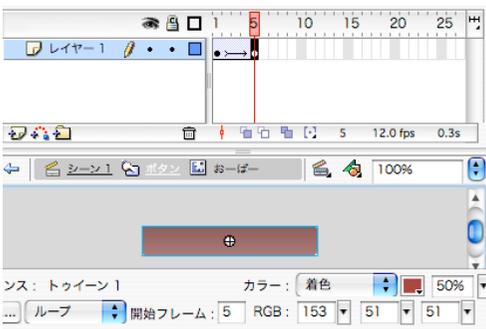


1 フェードするボタンの作成 (fadebtn fla)

- 2 MC を使用しオーバー時に滑らかに色が変化するボタンを作成します。
- 3 150X25 程度で角丸矩形をグラデーションで描画しボタンシンボル化します。キーフレームを各フレームに挿入
- 4 した後、オーバーのフレームをシンボルに変換します。



- 5
- 6 ダブルクリックして編集、モーショントゥイーンを作成し、5 フレームくらいでカラー効果で着色します。



- 7 パブリッシュプレビューして確認。

- 8 このままではループにより点滅してしまうので最終フレームに stop() アクションを設定します。



- 9
- 0 シーンでレイヤーを追加し文字を入れてください。

テキストアニメーションの復習 hukusyu fla

- 1 ~の Flash 総まとめというタイトルで文字がバラバラに動くアニメーションを作成してください。

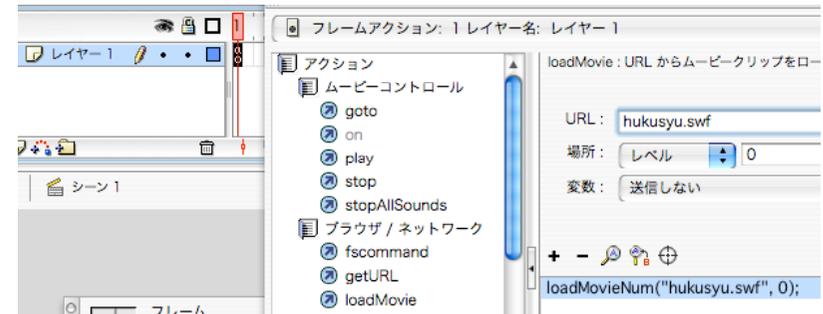
1 loadMovie loadmovie fla

- 2 Flash ではムービー内に別のムービーファイル (swf) を読み込むことができます。Flash のシーンに読み込んで
- 3 読み込んだムービーと入れ替えることも出来ますが、ムービークリップ内に外部のムービーファイルを読み込む
- 4 ことができるため、読み込み用のダミーのムービークリップを作成し、そこに読み込ませればムービーを読み込
- 5 む場所や階層を自由に指定できます。

6 読み込ませるファイルの作成

- 7 新規書類「lm fla」を、読み込むムービーとは別にボタンを置くスペースを作るため高さを 500 で作成します。

8 loadMovie(url) アクションの設定



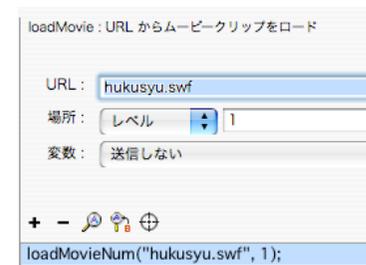
- 9
- 0 最も簡単な方法は 1 フレームにフレームアクションで設定します。パブリッシュプレビューを行うとムービーが
- 1 読み込まれていることが判ります。

ボタンを利用してムービーを読み込ませる

- 2 先ほど作成した fadebtn fla からボタンをシーンにペーストし、パブリッシュプレビューしてみましょう。新しい
- 3 ムービーに入れ替わってしまうためボタンが表示されません。

4 レベル

- 5 loadMovie では外部ムービーを読み込むレベルを調整できます。デフォルトの 0 では最上層に読み込んでしまう
- 6 ためこれを 1 にします。同じレベルに読み込まれたムービーは新たなムービーに置き換えられます。



- 7
- 8 ボタンを作成し読み込むムービーを切り替えてみましょう。

1 書き出し時の注意点

外部ファイルのコピー

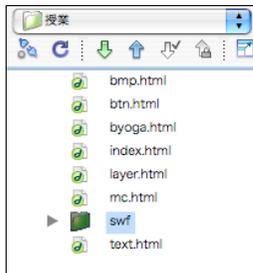
- flash 内で読み込むムービーファイルのアップロードフォルダへのコピーは Dreamweaver ではできないので自分で windows 上でコピーする。hukusyu.swf を swf フォルダ内にコピー

html ファイルの作成場所

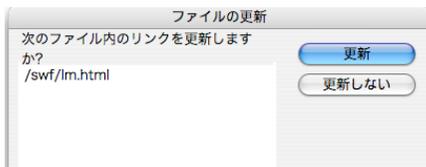
- サイトに lm.htm を作成
- いつものように貼り付けてみるがムービーファイルが読み込まれていない。



- これは指定したときの loadmovie.swf と貼り付けた swf ファイルが同じフォルダ内にあったから。
- Dreamweaver では flash 内までのリンクには対応不可能。
- そこで今貼り付けた swf を一旦削除。
- この html ファイル (lm.htm) を保存し、swf フォルダ内へ移動



- 1
- 2 ファイルの更新ダイアログが出るので更新ボタンを押す。

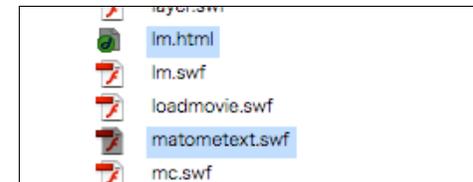


3

- 1 一旦閉じてもう一度開くと



- 2
- 3 ムービーファイルは読み込まれている。
- 4 アップロード
- 5 オープニングアニメーションは自分でアップロードする必要がある。
- 6 swf フォルダより lm.html,hukusyu.swf を選択し PUT



- 7
- 8 トップにボタンを設定。



- 9
- 0 自分のページのアドレスの最後に swf と入力すると一覧が表示されるので lm.html をクリックして表示させ、アドレスをコピーしボタンのスクリプトに設定。
- 1
- 2 確認し表示されないムービーがあったら Dreamweaver の swf フォルダからアップする。
- 3