

情報処理技法 (マルチメディアと表現)2

第10回
Webで役立つFlash

人間科学科コミュニケーション専攻
白銀 純子



第9回の内容

- インタラクティブなFlash(続き)
- Webで役立つFlash
 - プルダウンメニュー
 - Welcomeアニメーション
 - Flash内へのテキスト表示



Webで役立つFlash



プルダウンメニュー



作成手順(概要)

1. ボタンを必要な数だけ並べる

- 1つがメニューを表示させるためのボタン
- 他はクリックすると別のWebページを表示させるボタン
- それぞれ違うボタンシンボルを使ってもOK

2. 1つのボタンに、クリックすると他のボタンを表示させる設定を記述

3. 他のボタンに、クリックすると別のWebページを表示させる設定を記述



メニュー作成(プルダウン表示部分1)

1. ボタンシンボルを作成

○作成方法は、「Flashでボタン作成」の回の資料を参照

2. メニューバーの「**編集**」→「**ドキュメントの編集**」でもとのキャンバスに もどり、1. のボタンを1つ配置

○ 以降、このボタンを配置しているレイヤを「**メニューレイヤ**」と呼ぶ

3. 2. で配置したボタンを選択し、「**プロパティ**」ウィンドウで「**インスタンス名**」の 欄に名前を入力

○半角英数で入力すること



メニュー作成(プルダウン表示部分2)

4. レイヤを1つ作成し、2. で配置したボタンの上に、ラベル名を作成
 - ラベル名: ボタンの表示上の名前(日本語でも良い)
 - 以降、このレイヤを「ラベルレイヤ」と呼ぶ
5. レイヤを1つ作成し、このレイヤのタイムラインの1フレーム目を選択
 - 以降、このレイヤを「アクションレイヤ」と呼ぶ
6. メニューバーの「ウインドウ」→「アクション」で、処理記述用のウインドウを表示



メニュー作成(プルダウン表示部分3)

7. 6. で表示したウィンドウに、プルダウン部分を表示させる処理を記述

3. の手順でつけた「インスタンス名」の名前

```
stop();
this.XXXX.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goNext);
function goNext(e:MouseEvent):void {
    this.nextFrame();
}
```

リンク先



これにより、マウスクリックで
プルダウン部分が表示

リンク先

東女

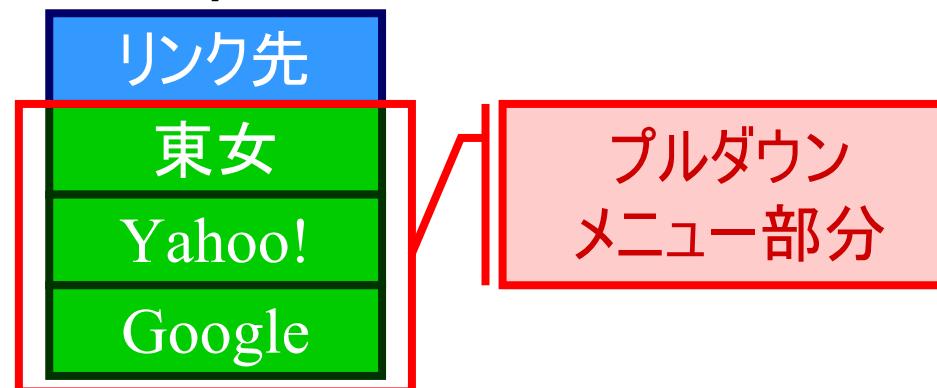
Yahoo!

Google



メニュー作成(プルダウン設定部分1)

8. メニューレイヤを選択し、タイムラインの2フレーム目でマウス長押し→「キーフレームの挿入」
9. メニューレイヤのタイムラインの2フレーム目を選択し、
プルダウンメニュー部分のボタンを配置
 - 必要な数だけ配置



10. プルダウンメニュー部分1つ1つについて、プロパティウィンドウの
「インスタンス名」欄に名前を入力
 - 半角英数で入力すること



メニュー作成(プルダウン設定部分2)

11. ラベルレイヤのタイムラインの2フレーム目でマウス長押し→
「キーフレームの挿入」
12. ラベルレイヤのタイムラインの2フレーム目を選択し、プルダウンメニュー部分のボタンのラベル名を作成
13. アクションレイヤのタイムラインの2フレーム目でマウス長押し→
「キーフレームの挿入」



メニュー作成(プルダウン設定部分2)

13. アクションレイヤのタイムラインの2フレーム目を選択し、プルダウンメニュー部分の動作処理を記述

- 前半部分は、プルダウン部分を閉じる処理

3. の手順でつけた「インスタンス名」の名前

```
stop();
this.XXXX.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goBack);
function goBack(e:MouseEvent):void {
    this.prevFrame();
}
```

プルダウンメニュー部分の
個数分だけ記述

```
this.YYYY.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goToPage1);
function goToPage1(e:MouseEvent):void {
    var url:URLRequest = new URLRequest("ZZZZ");
    navigateToURL(url);
}
```



メニュー作成(プルダウン設定部分3)

プルダウンメニュー部分をクリックして
移動する先のURLまたはHTMLファイル名

```
stop();
this.XXXX.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goBack);
function goBack(e:MouseEvent):void {
    this.prevFrame();
}

this.YYYY.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goToPage1);
function goToPage1(e:MouseEvent):void {
    var url:URLRequest = new URLRequest("ZZZZ");
    navigateToURL(url);
}
```

9. の手順でつけた「インスタンス名」の名前



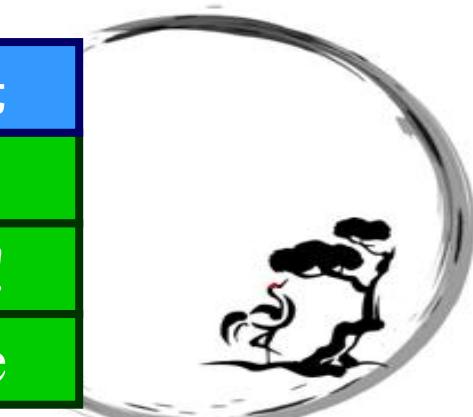
メニュー作成(プルダウン設定部分3)

プルダウンメニュー部分ごとに違う番号にすること
(ただし、同じプルダウンメニューでは同じ番号に)

```
stop();
this.XXXX.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goBack);
function goBack(e:MouseEvent):void {
    this.prevFrame();
}

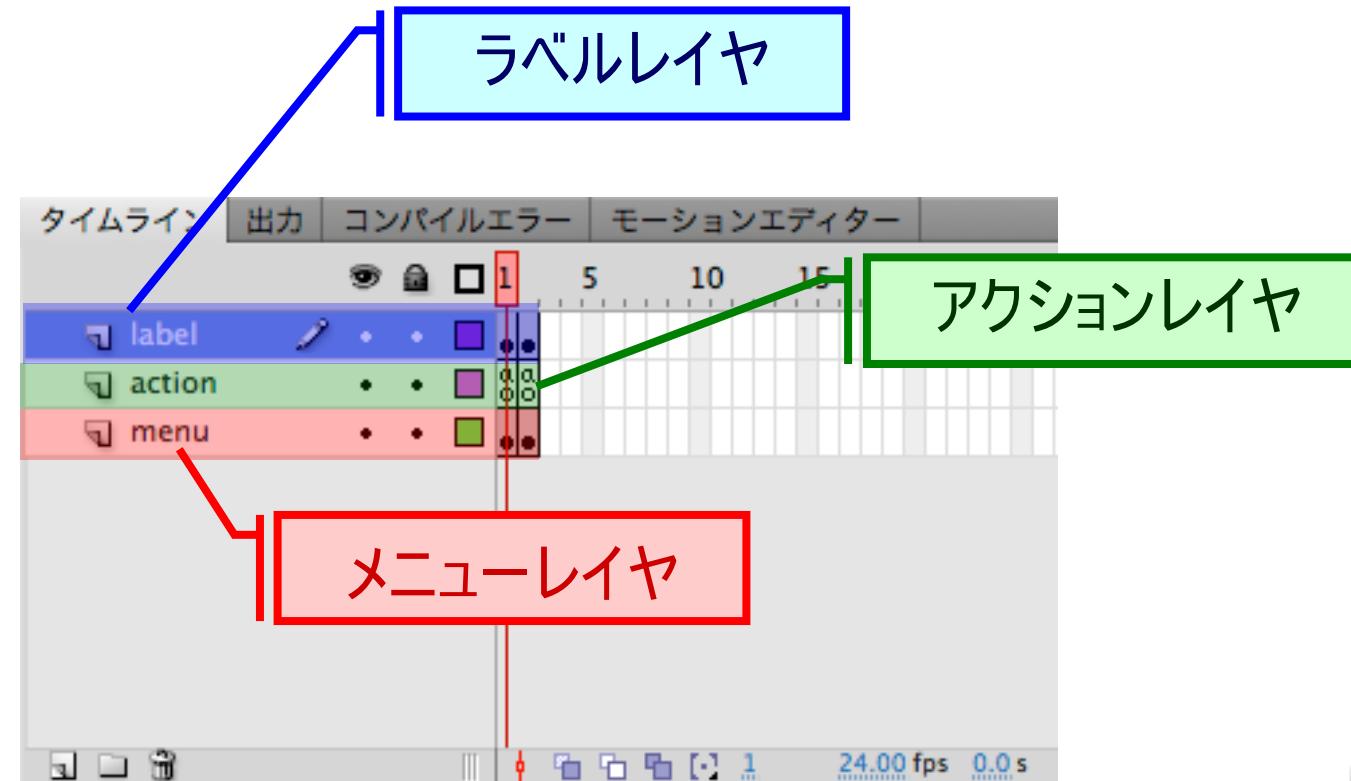
this.YYYY.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goToPage);
function goToPage1(e:MouseEvent):void {
    var url:URLRequest = new URLRequest("ZZZZ");
    navigateToURL(url);
}
```

goToPage1	東女
goToPage2	Yahoo!
goToPage3	Google



メニューのレイヤ

- プルダウンメニューのすべての部分を作成・設定後のタイムラインの状態



Welcomeアニメーション



Welcomeアニメーションとは？

- Webページを表示するとすぐ流れるアニメーション
 - アニメーションが終了すると、自動的に次のページに移動
 - 多くの場合、「Skip」ボタンでアニメーションを飛ばすことが可能
- 準備: HTMLファイルを2つ用意
 - 1つ目: Welcomeアニメーションを表示させるHTMLファイル
 - 2つ目: Welcomeアニメーションが終了した後に表示されるHTMLファイル
 - 1つ目と2つ目のHTMLファイルは同じフォルダ内に置くこと



Welcomeアニメーション作成(1)

1. アニメーションを作成

- 作成方法は、「Flashで簡単なアニメーション作成」の回の資料を参照
- 2. レイヤを1つ作成(以降、「アクションレイヤ」と呼ぶ)
- 3. 2. のレイヤのタイムラインで、1. のアニメーションが終了するフレームを選択
- 4. メニューバーの「ウィンドウ」→「アクション」を選択
- 5. アニメーション終了後に移動する処理を記述

```
var url:URLRequest = new URLRequest("XXXX");
navigateToURL(url, "_self");
```

「準備」で用意した
2つ目のHTMLファイル名



Welcomeアニメーション作成(2)

○スキップボタンをつけるには?

6. Welcomeアニメーションのキャンバスにレイヤを1つ作成
 7. 6. のレイヤにボタンを1つ配置
 8. 7. のボタンを選択し、「プロパティ」ウィンドウの「インスタンス名」の欄に名前を入力
- 半角英数で入力すること



Welcomeアニメーション作成(3)

9. アクションレイヤのタイムラインの1フレーム目を選択

10. メニューバーの「ウインドウ」→「アクション」を選択

11. 表示されたウインドウに、ボタンをクリックして移動する処理を記述

「準備」で用意した
2つ目のHTMLファイル名

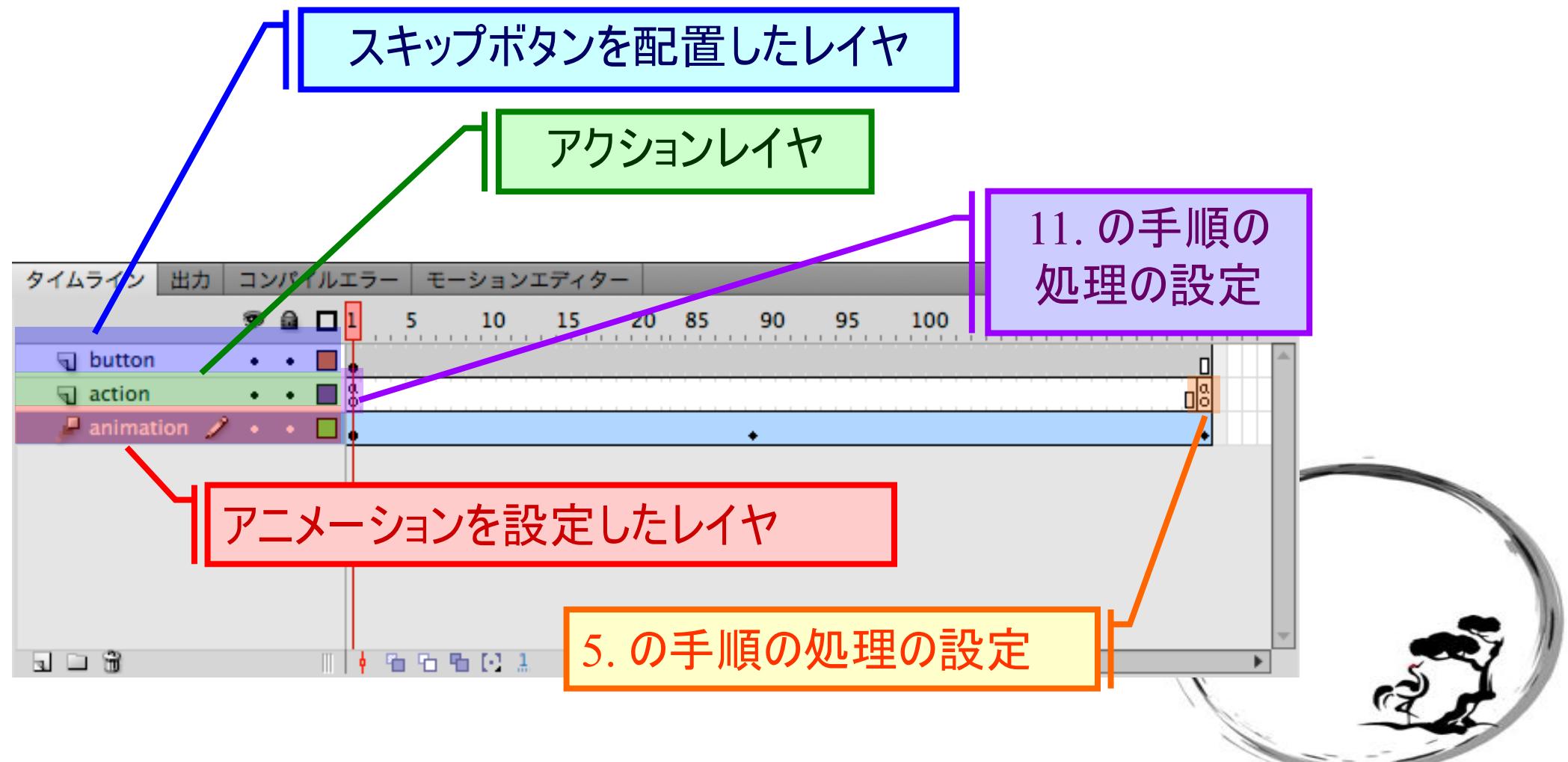
```
function jumpToMainPage(e) {  
    var url:URLRequest = new URLRequest("XXXX");  
    navigateToURL(url, "_self");  
}  
YYYY.addEventListener(MouseEvent.CLICK, jumpToMainPage);
```

8. の手順でつけた「インスタンス名」の名前



Welcomeアニメーションのレイヤ

- Welcomeアニメーションのすべての部分を作成・設定後のタイムラインの状態



Flash内へのテキスト表示



Flash内へのテキスト表示

- ファイルに保存された文章をFlashの中に表示
 - 文章の内容を変更したいときに、いちいちFlashを修正しなくて良い
 - ファイルに書いた文章だけ変更すれば良い
- 準備: 文章を書き込んだテキストファイルを1つ用意
 - ファイル名は半角英数で、文字コードはUTF-8で保存すること
 - メモ帳やテキストエディットなどのテキストエディタで作ること
 - テキストエディットは、「フォーマット」→「標準テキスト」を選択して、ただのテキストの入力モードにしてから文章を書いて保存すること



テキスト表示(1)

1. 「ウインドウ」→「コンポーネント」→「User Interface」→「TextArea」を選択し、キャンバス上にドラッグ&ドロップ
2. 1. のTextAreaを選択して「プロパティ」ウインドウの「インスタンス名」の欄に名前を入力
 - 半角英数で入力すること
3. 2. の「プロパティ」ウインドウで「W」の欄にTextAreaの幅、「H」の欄に高さを入力
4. 新しいレイヤを1つ作成し、そのレイヤのタイムラインの1フレーム目を選択



テキスト表示(2)

5. メニューバーの「ウインドウ」→「アクション」を選択
6. 表示されたウインドウに、テキスト表示の処理を記述

「準備」で用意したファイルの名前

```
var fileSetting:URLRequest = new URLRequest("XXXX");
var fileReading:URLLoader = new URLLoader();
fileReading.load(fileSetting);

fileReading.addEventListener(Event.COMPLETE, loadFile);

function loadFile(e:Event):void {
    this.YYYY.text = fileReading.data;
}
```

2. の手順でつけた「インスタンス名」の名前



テキスト表示(3)

7. 「チェック」ボタンを押すと、エラーがあるかどうかが表示

- タイムラインが表示されているところに新しいタブが追加され、表示される
- エラーがあれば修正する(エラーの先頭にある数字が、エラーが存在する行番号なので、その行をよく見ること)



8. 一旦「.fla」形式でファイルに保存し、「制御」→「ムービープレビュー」で動作確認

- 「準備」で用意したファイルと同じフォルダに保存すること
- 動作確認時にも、エラーが出ることもあるので、その場合はまた修正すること



第1回課題

- 授業のページからアクセス可能



次回と次々回

- 次回: 1月15日 3限9302教室
 - 第2回作品発表
- 次々回(補講): 1月20日(水) 3限9304教室
 - Flash作成の課題の質問受付

