

# 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)

- 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
- 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
- メニューバーの「ウィンドウ」→「アクション」で、処理記述用のウィンドウを表示



# 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」の名称

```
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



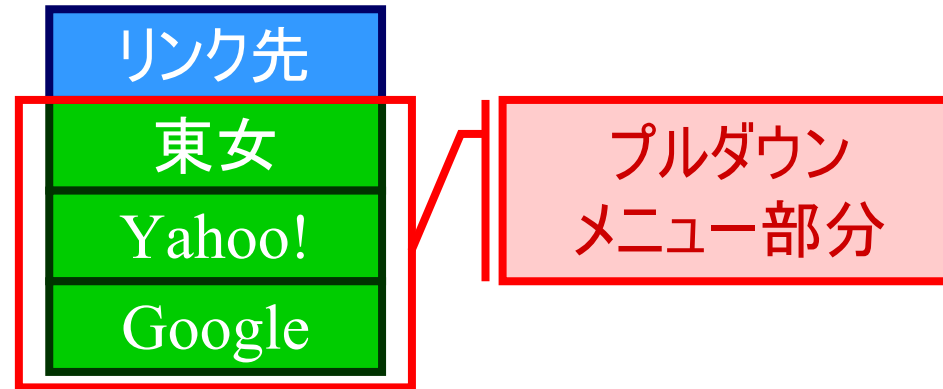


# メニュー作成(プルダウン設定部分1)

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

goToPage1

goToPage2

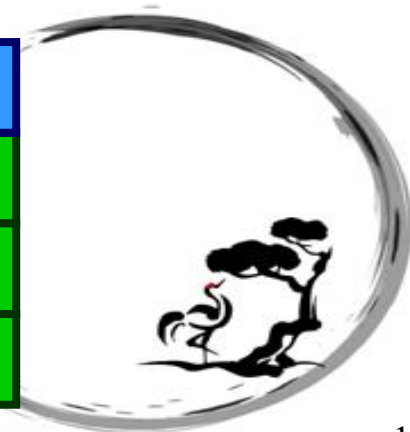
goToPage3

リンク先

東女

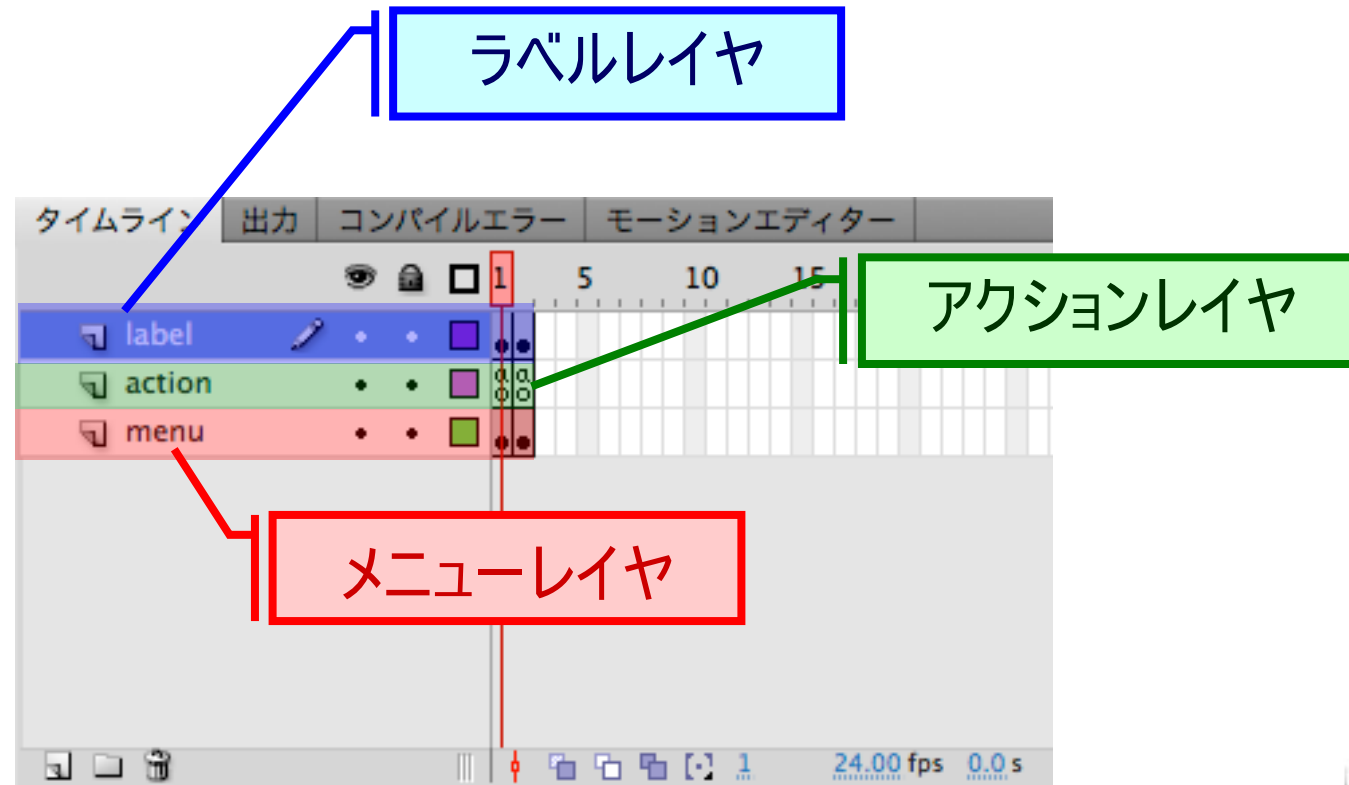
Yahoo!

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「**ウィンドウ**」→「**アクション**」を選択
11. 表示されたウィンドウに、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. 「ウィンドウ」→「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
3. 2. の「プロパティ」ウィンドウで「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「ウィンドウ」→「アクション」を選択
6. 表示されたウィンドウに、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

