

情報処理技法 (マルチメディアと表現)2

第8回 Flashでボタン作成

人間科学科コミュニケーション専攻
白銀 純子

第8回の内容

- Flashでボタン作成

Flashでボタン作成

Flashでボタン

■ 作成手順

- ボタンシンボル(ボタンの形)を作成
- ボタンシンボルをキャンバス上に配置(配置されたものがボタンになる)
- ボタンが押された時の処理を定義

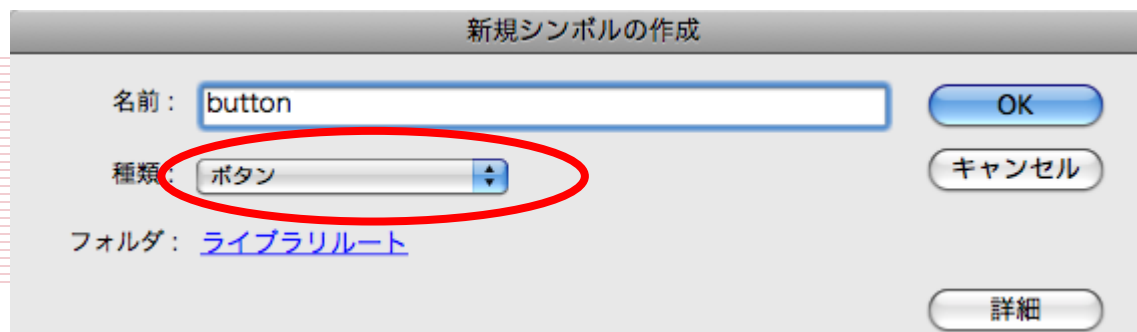
■ ボタンで使う絵

- アップ: 通常のボタンの状態
- オーバー: マウスポインタがボタンの上に来た状態
- ダウン: マウスがボタンの上で押された状態(押したままで離さない状態)

※「ヒット」は気にしなくて良い

ボタンシンボル作成(1)

1. 「挿入」→「新規シンボル」を選択
2. 「名前」の欄にボタンシンボルの名前を入力、
「種類」の欄で「ボタン」を選択



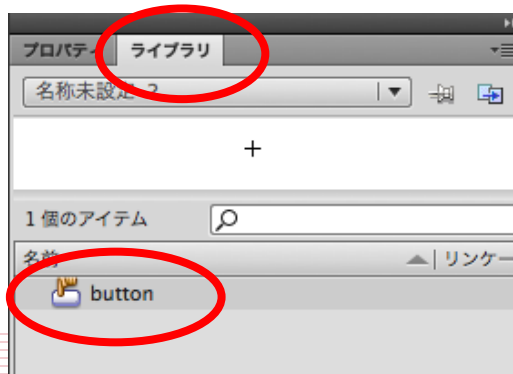
3. 「アップ」の状態の絵を作成
 - 2. によりタイムラインが、「アップ」・「オーバー」などのボタンモードに

ボタンシンボル作成(2)

4. タイムラインの「オーバー」の下を選択し、その後マウス長押し→
「キーフレームの挿入」
 - 「オーバー」の絵を描画可能に
5. 「オーバー」の絵を作成
 - 「ダウン」の絵も同様にして作成
6. メニューバーの「編集」→「ドキュメントの編集」を選択
 - タイムラインがもとの形式に

ボタンシンボル作成(3)

7. 周辺にあるウィンドウの「ライブラリ」タブをクリックすると、作成したボタンシンボルが存在



8. ボタンシンボルをキャンバス上にドラッグ&ドロップ

9. 「制御」→「再生」で動作確認

- or メニューバーの「ファイル」→「書き出し」→「ムービーの書き出し」でファイルに保存し、Safariで開く

- ここで作成したものは、あくまで「ボタンシンボル」(ボタンの形)
- 「ボタンシンボル」を使って、実際のボタンを作成

ボタンの使用方法の基本

1. ボタンシンボルをキャンバス上に配置
2. ボタンシンボルを選択し、「プロパティ」ウィンドウの「インスタンス名」の欄にボタンの名前を入力
 - 半角英数で
3. レイヤを1つ作成し、ボタンシンボルの上に画面表示用の名前を配置
4. レイヤを1つ作成し、「ウィンドウ」→「アクション」で表示されるウィンドウ内にアクションスクリプトの内容を記述
 - アクションスクリプト: Flashで様々な処理をさせるためのプログラム
 - 2. でつけた名前を、アクションスクリプトでのボタンの名前として使用

他のページに移動

ページ移動の設定(1)

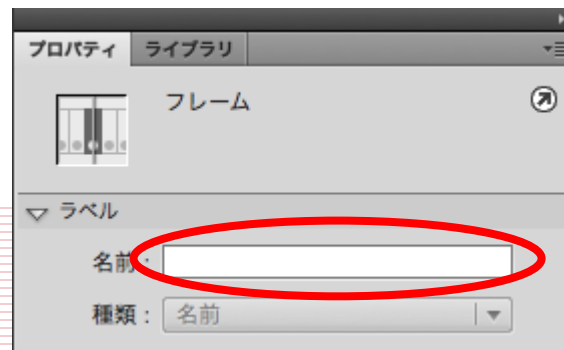
■ 「ボタンシンボル」をキャンバス上に配置すると、ボタンを押したときの処理の設定開始

1. キャンバス上に配置したボタンを選択し、周辺にあるウィンドウの「プロパティ」タブをクリック
2. 最上部にボタンの名前を入力



ページ移動の設定(2)

1. 新しいレイヤを作成し、その新しいレイヤを選択
2. プロパティウィンドウの「名前」の欄にレイヤの名前を入力(半角英数で)



3. 新しいレイヤの1つ目のフレームを選択



ここをクリック

ページ移動の設定(3)

4. 「ウィンドウ」→「アクション」で、表示されたウィンドウにボタンの動作を記述
- 大文字・小文字、記号など、スペルミスをしないよう注意すること

2. の手順でつけたボタンの名前

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

設定したいURL

※HTMLファイルに埋め込んだとき、Webに公開していない状態(「file://～」のURL)で確認すると検索できないが、Webに公開した状態(「http://～」のURL)では検索可能

ページ移動の設定(4)

5. 「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)



6. 「制御」→「ムービープレビュー」→「プレビュー」で動作確認

- or メニューバーの「ファイル」→「書き出し」→「ムービーの書き出し」でファイルに保存し、Safariで開く
- or メニューバーの「制御」→「ムービープレビュー」→「Device Central」を選択する
 - 「Device Central」だと、他の方法で確認できないものも確認できることがある

※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

画像の切り替え

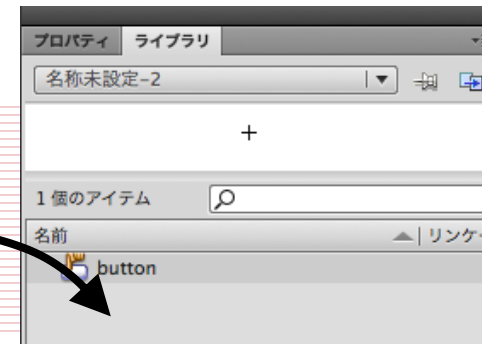
画像切り替えの設定(1)

1. 1フレームごとに1枚切り替わるアニメーションを用意

a. キャンバスに絵を書く or 絵を貼り付ける

- 写真などを貼り付ける場合には、そのファイルをFinderからライブラリにドラッグ&ドロップ

画像のファイルを
ドラッグ&ドロップ



- ライブラリから、画像ファイルをキャンバスにドラッグ&ドロップ

b. タイムラインで、a. の次のフレームでマウス長押し→「**キーフレームの挿入**」

c. a. の次のフレームの絵を書く or 絵を貼り付ける

必要なだけ繰り返す

画像切り替えの設定(2)

3. 新しいレイヤを1つ作成する
4. 3.のレイヤにボタンシンボルを1つ配置する
5. 4.のボタンをクリックし、「プロパティ」欄の「名前」の欄に「nextBut」
(すべて半角)と入力する
 - 1つ次の画像を表示するためのボタン
6. 新しいレイヤを1つ作成する
7. 6.のレイヤにボタンシンボルを1つ配置する
8. 7.のボタンをクリックし、「プロパティ」欄の「名前」の欄に「backBut」
(すべて半角)と入力する
 - 1つ前の画像を表示するためのボタン

画像切り替えの設定(3)

9. 新しいレイヤを1つ作成する
10. 9. のレイヤのタイムラインの1フレーム目をクリックし、「ウィンドウ」→「アクション」を選択する
11. 10. のウィンドウに、ボタンの動作を記述する

```
stop();
this.nextBut.addEventListener(MouseEvent.CLICK, showNext);
this.backBut.addEventListener(MouseEvent.CLICK, showPrev);
function showNext(e:MouseEvent):void {
    this.nextFrame();
}
function showPrev(e:MouseEvent):void {
    this.prevFrame();
}
```

画像切り替えの設定(4)

12.「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)



13.「制御」→「ムービープレビュー」→「プレビュー」で動作確認

- or メニューバーの「ファイル」→「書き出し」→「ムービーの書き出し」でファイルに保存し、Safariで開く
- or メニューバーの「制御」→「ムービープレビュー」→「Device Central」を選択する
 - 「Device Central」だと、他の方法で確認できないものも確認できることがある

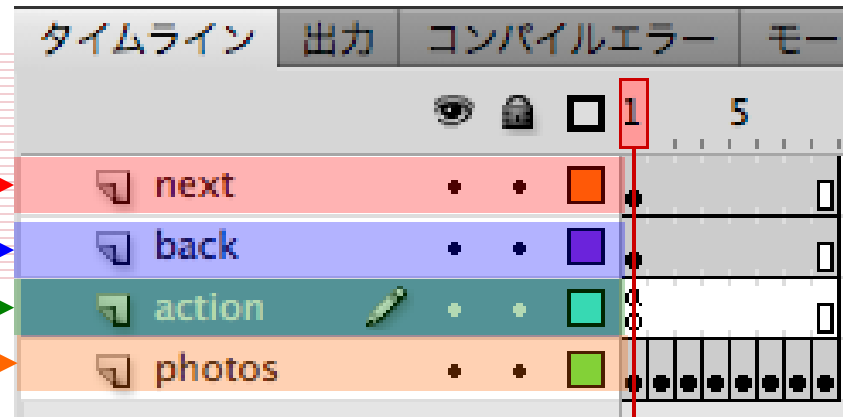
※動作確認時にも、エラーが出ることもあるので、その場合はまた修正すること

画像切り替えの設定(5)

■ 設定後のタイムライン

「backBut」のボタンのレイヤ

「nextBut」のボタンのレイヤ



画像を配置したレイヤ

ボタンの動作を設定したレイヤ

アニメーションの切り替え

アニメーションの切り替え(1)

1. アニメーションのFlashのファイルを複数用意
 - 「.swf」の形式でファイルに保存しておく
2. 新しいキャンバスを作成
 - アニメーションのキャンバスよりも大きなキャンバスにすること
3. アニメーションを表示させる領域を、四角形で描画
4. 3. で描画した四角形を選択し、「修正」→「シンボルに変換」
5. 表示されたウィンドウで「ムービークリップ」を選択し、名前を入力
6. 四角形を選択し、「プロパティ」ウィンドウの「インスタンス名」の欄に「animeDisplay」と入力

アニメーションの切り替え(2)

6. ボタンシンボルを、アニメーションの個数分キャンバスに配置
7. 6. で配置したボタンを1つずつ選択し、「プロパティ」ウィンドウの「インスタンス名」の欄に名前を設定
 - 半角英数で、それぞれ違った名前にする
8. レイヤを1つ作成し、6. で配置したボタンの上に画面表示用の名前を配置
9. レイヤを1つ作成し、新しいレイヤの1フレーム目を選択
10. 「ウィンドウ」→「アクション」で表示されたウィンドウに、アクションスクリプトの内容を記述

アニメーションの切り替え(3)

■ アクションスクリプトの内容

```
var anime:Loader = new Loader();
anime.x = animeDisplay.x;
anime.y = animeDisplay.y;
removeChild(animeDisplay);
```

```
function animeLoad(e) {
    if(anime.root) {
        removeChild(anime);
        removeChild(animeDisplay);
    }
    e.target.content.stop();
}
function animeStart(e) {
    addChild(anime);
    addChild(animeDisplay);
    anime.mask = animeDisplay;
    e.target.content.play();
}
```

アニメーションの
個数分記述

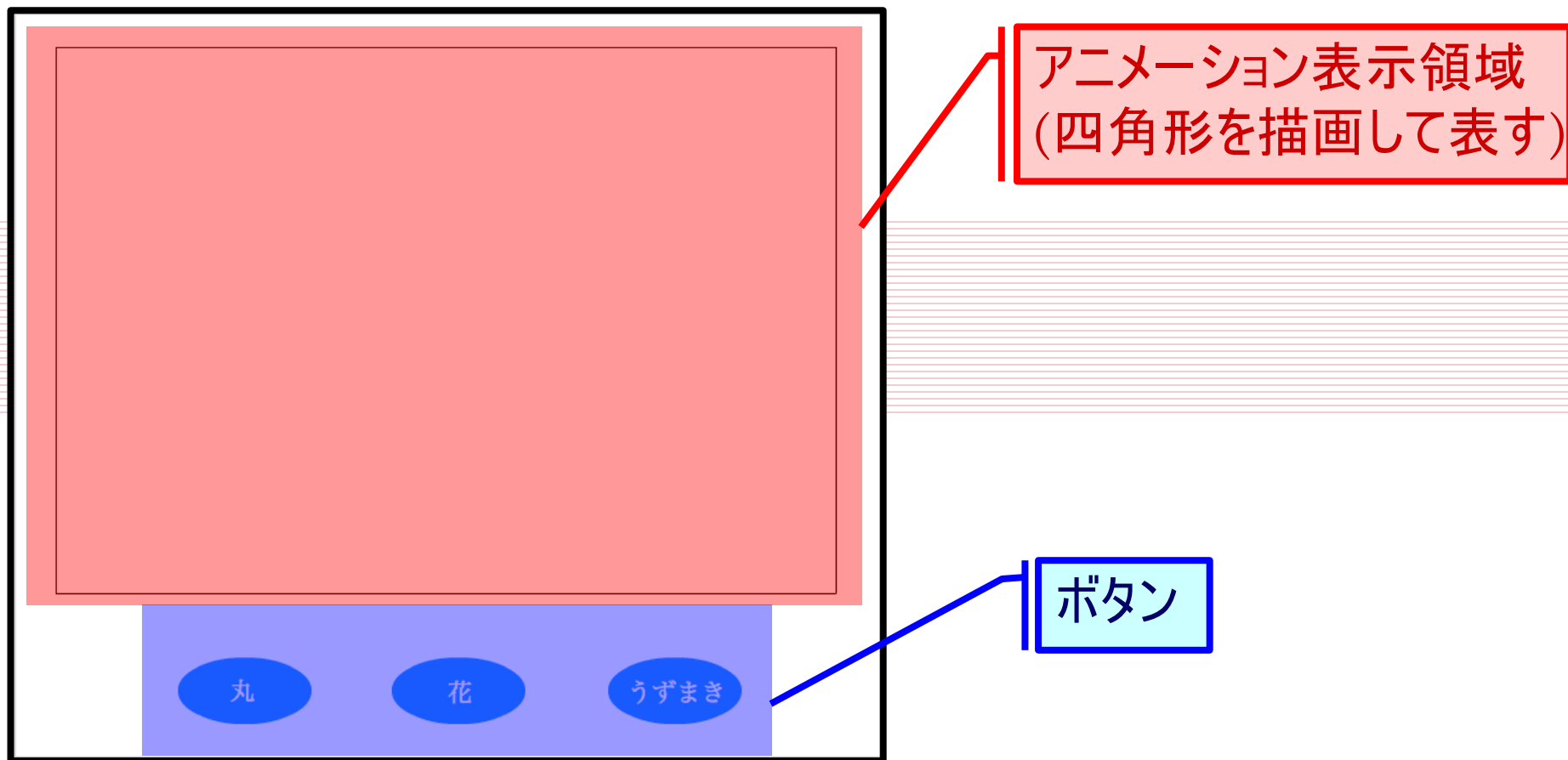
```
var animeList:Dictionary = new Dictionary();
```

```
animeList[1つ目のボタンの名前] = "アニメーションFlashのファイル名1";
animeList[2つ目のボタンの名前] = "アニメーションFlashのファイル名2";
animeList[3つ目のボタンの名前] = "アニメーションFlashのファイル名3";
```

```
function loadContent(e) {
    if(animeList[e.target]) {
        anime.load(new URLRequest(animeList[e.target]));
    }
}
anime.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.INIT, animeLoad);
anime.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, animeStart);
addEventListener(MouseEvent.CLICK, loadContent);
```

アニメーションの切り替え(4)

- 1.～10. まで行った後のキャンバスの状態



アニメーションの切り替え(5)

- 「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)



- 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
 - アニメーションのFlashの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

検索ボックス

検索ボックス(1)

- キーワードを入力し、「検索」ボタンを押すと、Googleでの検索結果を表示するFlash
- 検索キーワードの入力フィールドと検索ボタンを配置するレイヤを1つ作成
- 「ウィンドウ」→「コンポーネント」を選択
- 表示されたウィンドウで、「User Interface」をクリックし、選択肢から「TextInput」をキャンバス上にドラッグ&ドロップ
- 入力フィールドの隣にボタンを配置し、ボタンに画面表示用の名前を配置
- 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「searchText」と入力
 - 半角英数で入力すること

検索ボックス(2)

- レイヤを1つ作成し、1つ目のフレームを選択
- 「ウィンドウ」→「アクション」で表示されたウィンドウに、アクションスクリプトの内容を記述

```
this.searchBut.addEventListener(MouseEvent.CLICK, searchGoogle);  
  
function searchGoogle(e:MouseEvent):void {  
    var googleSite:String = "http://www.google.co.jp/search?q=" + this.searchText.text;  
    var url:URLRequest = new URLRequest(googleSite);  
    navigateToURL(url);  
}
```

※HTMLファイルに埋め込んだとき、Webに公開していない状態(「file://～」のURL)で確認すると検索できないが、Webに公開した状態(「http://～」のURL)では検索可能

FlashのWebページへの掲載

FlashのWebページへの掲載

- 以下のタグをHTMLファイルに書く
 - HTMLファイルとFlashのファイルは同じフォルダ内に置く
 - Flashのファイルは「.swf」のファイルを使う

```
<object width="横幅の大きさ" height="縦幅の大きさ">  
<param name="movie" value="Flashファイル名">  
<param name="quality" value="high">  
<embed src="Flashファイル名" quality="high"  
width="横幅の大きさ" height="縦幅の大きさ" type="application/x-shockwave-flash">  
</embed>  
</object>
```