

第9回の内容

- Flashでボタン作成(続き)
- インタラクティブなFlash

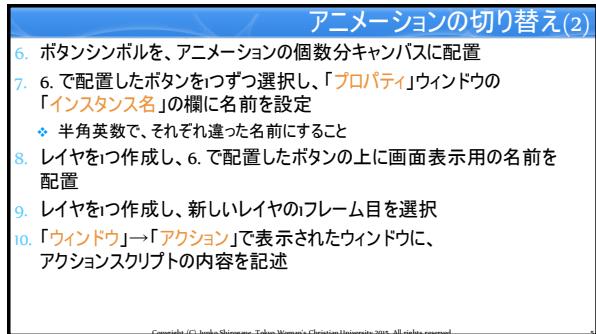
Copyright © Tokyo Christian University, 2010. All rights reserved.



アニメーションの切り替え(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
- 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
- アニメーションを表示させる領域を、四角形で描画
- 3で描画した四角形を選択し、「修正」→「シンボルに変換」
- 表示されたウインドウで「ムービークリップ」を選択し、名前を入力
- 四角形を選択し、「プロパティ」ウインドウの「インスタンス名」の欄に「animeDisplay」と入力

Copyright © Tokyo Christian University, 2010. All rights reserved.



- 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
- 6.で配置したボタンを一つづつ選択し、「プロパティ」ウインドウの「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こと
- レイヤをつ作成し、6.で配置したボタンの上に画面表示用の名前を配置
- レイヤをつ作成し、新しいレイヤのフレーム目を選択
- 「ウインドウ」→「アクション」で表示されたウインドウに、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)

```
var animelLoader = new Loader();
animex = animeDisplay;
animey = animeDisplay;
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();
}
```

var animelistDictionary = new Dictionary();
animelistDictionary[1] = "ボタン1の名前"; //アニメーション1のファイル名;
animelistDictionary[2] = "ボタン2の名前"; //アニメーション2のファイル名;
animelistDictionary[3] = "ボタン3の名前"; //アニメーション3のファイル名;

```
function loadContent(e) {
    if(animelistDictionary[e.target]) {
        animelLoader.load(new URLRequest(animelistDictionary[e.target]));
    }
}
anime.content.loaderInfo.addEventListener(Event.INIT, animeload);
anime.content.loaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, animestart);
addEventlistener(MouseEvent.CLICK, loadContent);
```

アニメーションの
個数分記述

Copyright © Tokyo Christian University, 2010. All rights reserved.

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

Copyright (C) Keiko Shimogawa, Tokyo Women's Christian University 2009. All rights reserved.

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

Copyright (C) Keiko Shimogawa, Tokyo Women's Christian University 2009. All rights reserved.

検索ボックス

Copyright (C) Keiko Shimogawa, Tokyo Women's Christian University 2009. All rights reserved.

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
- 「ウインドウ」→「コンポーネント」を選択
- 表示されたウインドウで、「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」ウインドウの「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

Copyright (C) Keiko Shimogawa, Tokyo Women's Christian University 2009. All rights reserved.

検索ボックス(2)

- 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

- レイヤを作成し、1つ目のフレームを選択
- 「ウインドウ」→「アクション」で表示されたウインドウに、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 googleSiteString = "http://www.google.co.jp/search?q=" + this.searchText.text;
    var urlURLRequest = new URLRequest(googleSite);
    navigateToURL(urlRequest);
}
```

※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

Copyright (C) Keiko Shimogawa, Tokyo Women's Christian University 2009. All rights reserved.

インタラクティブなFlash

Copyright (C) Keiko Shimogawa, Tokyo Women's Christian University 2009. All rights reserved.

インタラクティブって?

- ❖ マウスやキーボードの操作に反応すること
- ❖ マウスのカーソルを上に置くと動き出す絵
- ❖ ボタンを押すと、場面が切り替わるアニメーション
- ❖ etc.

Copyright (C) Keiko Shigeno, Tokyo Women's Christian University 2010. All rights reserved.

マウスカーソルを重ねると動く

Copyright (C) Keiko Shigeno, Tokyo Women's Christian University 2010. All rights reserved.

作成方法概要

1. 動く絵をボタンとして作成する
2. ボタンの「アップ」、「オーバー」、「ダウン」のうち、どの場面で動かし始めたいかを決める
3. 動かしたい場面にアニメーションの設定をする

Copyright (C) Keiko Shigeno, Tokyo Women's Christian University 2010. All rights reserved.

ボタン作成(1)

1. 「挿入」→「新規シンボル」を選択
2. 「名前」の欄にボタンの名前を入力、「種類」の欄で「ボタン」を選択
 - ❖ タイムラインが、「アップ」・「オーバー」などのボタンモードに
3. 「アップ」の状態の絵を作成



Copyright (C) Keiko Shigeno, Tokyo Women's Christian University 2010. All rights reserved.

ボタン作成(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」
 - ❖ 絵の内容は変更しない
5. タイムラインの「ダウン」の下を選択し、その後マウス長押し→「キーフレームの挿入」
 - ❖ 絵の内容は変更しない

Copyright (C) Keiko Shigeno, Tokyo Women's Christian University 2010. All rights reserved.

アニメーション設定(1)

1. 絵を選択し、「オーバー」の下を選択している状態で、メニューバーの「修正」→「シンボルに変換」
 - ❖ ダウンの状態でアニメーションしたいときは、ダウンの下を選択
2. 「名前」の欄にアニメーションの名前を入力、「種類」の欄で「ムービークリップ」を選択



Copyright (C) Keiko Shigeno, Tokyo Women's Christian University 2010. All rights reserved.

アニメーション設定(2)

3. 「編集」→「ドキュメントの編集」で、もとのキャンバスを表示
4. 「編集」→「シンボルの編集」でアニメーションの設定
5. 通常の方法でアニメーションを作成
6. 「編集」→「ドキュメントの編集」で、もとのキャンバスを表示

Copyright © Lulu Skinner, Tokyo Women's Christian University 2012. All rights reserved.

アニメーション設定(2)

7. 周辺にあるウインドウの「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



6. ボタンシンボルをキャンバス上にドラッグ&ドロップ
7. 「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ことがある

Copyright © Lulu Skinner, Tokyo Women's Christian University 2012. All rights reserved.

マウスを追って動く

Copyright © Lulu Skinner, Tokyo Women's Christian University 2012. All rights reserved.

グラフィックシンボル作成

1. 何か絵を作成
2. 描いた絵を選択ツールで選択
3. 「修正」→「新規シンボル」を選択
 - ❖ 「名前」の欄に何か名前を入力
 - ❖ 「種類」の欄で「グラフィック」を選択
 - ❖ 「基準点」で左上端を選択



Copyright © Lulu Skinner, Tokyo Women's Christian University 2012. All rights reserved.

マウスを追って動く設定(1)

4. タイムラインのフレーム目を選択し、「ウインドウ」→「アクション」
5. 表示されたウインドウに、マウスを追うオブジェクトの動作を記述

```
stage.addChild(this);
function moveAlong(e) {
  x = e.stageX - 300;
  y = e.stageY - 200;
  e.updateAfterEvent();
}
stage.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, moveAlong);
```

マウスカーソルとオブジェクトとの距離
 ➤ xの方が横方向の距離
 ➤ yの方が縦方向の距離

6. 記述したら、動作確認

Copyright © Lulu Skinner, Tokyo Women's Christian University 2012. All rights reserved.

マウスでドラッグする

Copyright © Lulu Skinner, Tokyo Women's Christian University 2012. All rights reserved.

ムービーシンボル作成

- 「挿入」→「新規シンボル」を選択
 - 「名前」の欄に何か名前を入力
 - 「種類」の欄で「ムービークリップ」を選択
- 何か絵を作成
- 「編集」→「ドキュメントの編集」で、もとのキャンバスを表示

Copyright (C) Junko Shimogawa, Tokyo Women's Christian University 2010. All rights reserved.

ドラッグして動く設定(1)

- 周辺にあるウインドウの「ライブラリ」タブをクリックすると、作成したグラフィックシンボルが存在
- グラフィックシンボルをキャンバス上にドラッグ＆ドロップ
- 選択ツールでシンボルを選択し、「プロパティ」タブの「インスタンス名」の欄に何か名前を入力
 - 名前は半角英数で
- タイムラインのフレーム目を選択し、「ウンドウ」→「アクション」

Copyright (C) Junko Shimogawa, Tokyo Women's Christian University 2010. All rights reserved.

ドラッグして動く設定(2)

- 表示されたウインドウに、マウスドラッグで動くオブジェクトの動作を記述
 - 手順でつけた「インスタンス名」の名前

```

function pressObject(e) {
    stage.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, releaseObject);
    XXX.startDrag();
}
function releaseObject(e) {
    stage.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, releaseObject);
    XXX.stopDrag();
}
XXX.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN, pressObject);

```
- 記述したら、動作確認

Copyright (C) Junko Shimogawa, Tokyo Women's Christian University 2010. All rights reserved.

FlashのWebページへの掲載

Copyright (C) Junko Shimogawa, Tokyo Women's Christian University 2010. All rights reserved.

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>

```

Copyright (C) Junko Shimogawa, Tokyo Women's Christian University 2010. All rights reserved.