

情報処理技法 (マルチメディアと表現)2

第9回
インタラクティブな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

- ❖ Flashでボタン作成(続き)
- ❖ インタラクティブなFlash

ボタン作成(続き)～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. 新しいキャンパスを作成
 - ❖ アニメーションのキャンパスよりも大きなキャンパスにすること
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パスに配置
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こと
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)

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

function animeLoad(e) {
    if(anime.root) {
        removeChild(anime);
        removeChild(animeDisplay);
    }
    e.target.contentLoaderInfo.loadContent();
}

function animeStart(e) {
    addChild(anime);
    anime.mask = animeDisplay;
    e.target.content.play();
}
```

```
var animeListDictionary = new Dictionary();
animeLoad(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;
animeLoad(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;
animeLoad(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;

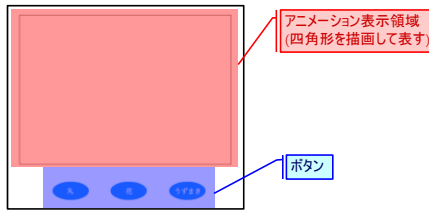
function loadContent(e) {
    if(animeList[e.target]) {
        animeLoad(new URLRequest(animeList[e.target]));
    }
}

anime.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.INIT, animeLoad);
anime.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, animeStart);
anime.addEventListener(MouseEvent.CLICK, loadContent);
```

アニメーションの
個数分記述

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パスの状態



Copyright (C) Iwata Shirogane, Tokyo Women's Christian University 2005. 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)
- ❖ 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) Iwata Shirogane, Tokyo Women's Christian University 2005. All rights reserved.

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
- 1. 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
- 2. 「**ウィンドウ**」→「**コンポーネント**」を選択
- 3. 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
- 4. 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
- 5. 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

Copyright (C) Iwata Shirogane, Tokyo Women's Christian University 2005. 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
- 6. レイヤを1つ作成し、1つ目のフレームを選択
- 7. 「**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 googleSiteString = "http://www.google.co.jp/search?q=" + this.searchText;
    var urlURLRequest = 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

Copyright (C) Iwata Shirogane, Tokyo Women's Christian University 2005. All rights reserved.

インタラクティブなFlash

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) Iwata Shirogane, Tokyo Women's Christian University 2025. All rights reserved.

マウスカーソルを重ねると動く

Copyright (C) Iwata Shirogane, Tokyo Women's Christian University 2025. 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定める
3. 動かしたい場面にアニメーションの設定をする

Copyright (C) Iwata Shirogane, Tokyo Women's Christian University 2025. 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) Iwata Shirogane, Tokyo Women's Christian University 2025. 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」
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」

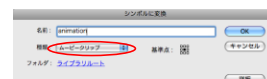
- ❖ 絵の内容は変更しない

- ❖ 絵の内容は変更しない

Copyright (C) Iwata Shirogane, Tokyo Women's Christian University 2025. 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」
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) Iwata Shirogane, Tokyo Women's Christian University 2025. All rights reserved.

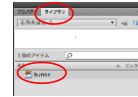
アニメーション設定(2)

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 (C) Iwata Shingoro, Tokyo Women's Christian University 2005. 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



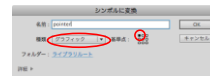
6. ボタンシンボルをキャンバス上にドラッグ&ドロップ
7. 「制御」→「ムービープレビュー」→「プレビュー」で動作確認
 - ❖ or メニューバーの「ファイル」→「書き出し」→「ムービーの書き出し」でファイルに保存し、Safariで開く
 - ❖ or メニューバーの「制御」→「ムービープレビュー」→「Device Central」を選択する
 - ❖ 「Device Central」だと、他の方法で確認できないものも確認できることがある

Copyright (C) Iwata Shingoro, Tokyo Women's Christian University 2005. All rights reserved.

マウスを追って動く

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 (C) Iwata Shingoro, Tokyo Women's Christian University 2005. All rights reserved.

Copyright (C) Iwata Shingoro, Tokyo Women's Christian University 2005. All rights reserved.

マウスを追って動く設定(1)

マウスでドラッグする

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 (C) Iwata Shingoro, Tokyo Women's Christian University 2005. All rights reserved.

Copyright (C) Iwata Shingoro, Tokyo Women's Christian University 2005. 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) Iwata Shingoro, Tokyo Women's Christian University 2009. All rights reserved.

ドラッグして動く設定 (1)

- 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、「ウィンドウ」→「アクション」

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

ドラッグして動く設定 (2)

- 表示されたウィンドウに、マウスドラッグで動くオブジェクトの動作を記述

3. の手順でつけた「インスタンス名」の名前

```
function pressObject(e) {
    stage.addEventListener(MouseEvent.CLICK, releaseObject);
    XXXX.startDrag();
}

function releaseObject(e) {
    stage.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, releaseObject);
    XXXX.stopDrag();
}

XXXX.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pressObject);
```

- 記述したら、動作確認

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

FlashのWebページへの掲載

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