



ビギナーのための Flash CS4 入門

制作 r360studio 森 和恵

第2版 2009-08-27

はじめに

「タイムライン、インスタンス、モーション…」。Flash には、聞きなれない言葉が並びます。多くの方が Flash を修得する時に、はじめにぶつかる壁がココにあります。当講座では「習うより、慣れる」をモットーに、できるだけ実習を通してベーシックな機能をマスターしていただけます。

本書で使用するアプリケーションソフト

Adobe Flash CS4



表記について

画面に表示される文字

メニュー・コマンド・ボタン・ダイアログボックスなど画面に表示される文字は、角カッコ ([]) で囲んで表記しています。

マーク

操作手順や重要なことからには、次のようなマークがついています。

マーク	名称	内容
	操作	操作の解説を開始するときに使用します。
	重要	重要な補足情報や注意すべき点などを解説します。

● キーボード対応について

このテキストのキーボードやマウスボタン表記は Windows 対応となっています。

Macintosh ご利用の方は、以下の表で対応キーを確認してください。

Windows		Macintosh
マウスを右クリック	→	[Control]キー + マウスをクリック
[ALT]キー	→	[Option]キー
[Ctrl]キー	→	[Command]キー
[Shift]キー	→	[Shift]キー

目次

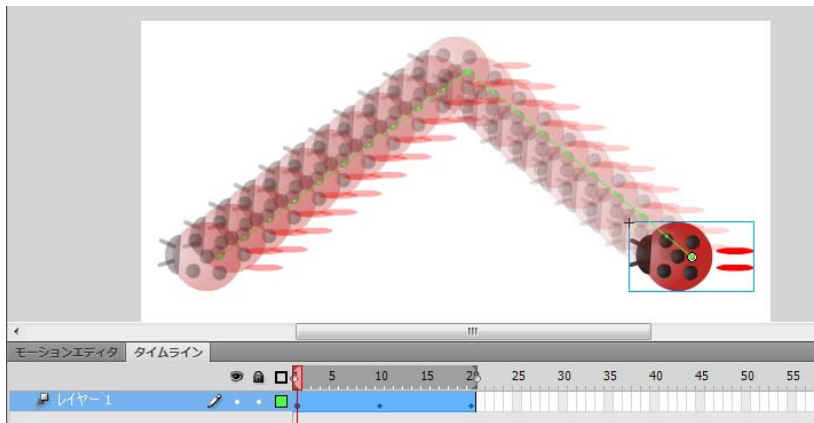
1. FLASH 概論	4
FLASH とは？	4
主な機能	5
2. ワークスペース	6
既存のファイルを開く	6
ワークスペース	7
パネル操作	10
ステージのズームとズームアウト	12
3. 基本操作	13
ドキュメントの新規作成と保存	13
図形を描く、編集する	14
グループ化	17
ILLUSTRATOR ファイルの読み込み	20
文字を入力する	21
4. トウイーンアニメーション	24
シンボルとインスタンス	24
レイヤー操作	29

5. フレームの操作	32
タイムライン	32
ドキュメントの設定	36
6. モーショントウイーン	37
モーショントウイーンの仕組み	37
モーショントウイーン作成手順	38
モーショントウイーンの動きに変化を加える	41
モーションパスで自由な動きを指定する	43
7. パブリッシュ	44
8. ビットマップ・サウンド・動画を読み込む	47
ビットマップを読み込む	47
サウンドを読み込む	49
【補足】FLV ファイルの読み込み	50
9. リンクボタンを作成する	54
アクションスクリプトとは？	54
リンクボタンを作成する	54

6. モーショントウイン

モーショントウインの仕組み

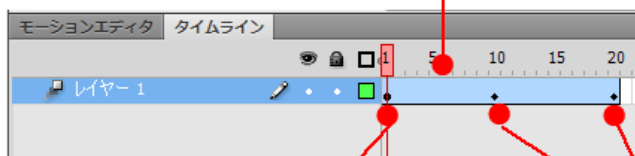
Flash で作成されるアニメーションのほとんどは「モーショントウイン」を使用します。モーショントウインでは、キーフレーム間の「位置・伸縮・傾斜・回転・カラー効果」などの違い計算し、その間が自然に動くように自動的に補完します。ここでは、Flash CS4 から登場したオブジェクトベースの「モーショントウイン」の仕組みを学習します。



CHECK POINT

Flash CS3 以前のモーショントウインは、Flash CS4 では「クラシックトウイン」と呼ばれています。クラシックトウインは、開始と終了のキーフレーム間の差異を計算しアニメーションします。

モーショントウインのまともはトウインスパン。クリックで選択が可能。トウインスパンを選択中はプロパティでモーショントウインの詳細設定が行える。途中のフレームだけを選択する場合は[Ctrl]+クリック。



開始フレームは必ずキーフレーム。

モーショントウインの変化点にある小さな◆はプロパティキーフレーム。複数作ることが可能。