

フラッシュ4講座(1)

重要ショートカットを覚えましょう

[1] フラッシュとは

Macromedia社が開発した、音声やグラフィックスのアニメーションを組み合わせるためのソフトです。Webコンテンツを作成することに適しています。

マウスやキーボードから利用者の状況を知ることができ、インタラクティブなコンテンツを作ることが可能です。インターネット上では多数の優秀なゲームプログラムが公開されています。



Flashによって作られたファイルは、~swfというファイル形式になり、これによりWebブラウザで閲覧が可能になります(無料のプラグインが必要です)。

FLASHはベクトルデータを内部的に扱います。ですから、グラフィックスを拡大縮小しても輪郭にギザギザが目立たず、データも軽く作ることができます。



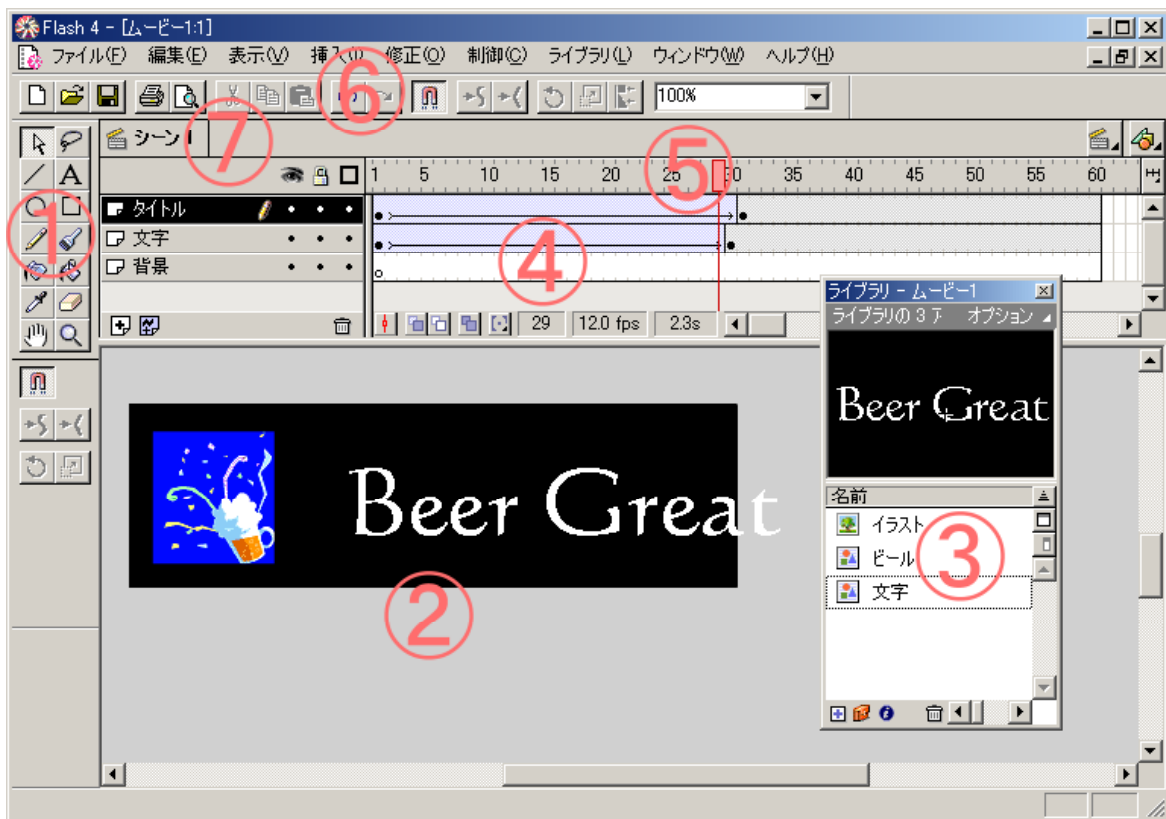
[2] 重要なショートカット

FLASHでは制作を効率化させるためのさまざまなショートカットが用意されています。次にあげるショートカットはいずれも基本的なものばかりですので、ぜひ暗記しましょう。

[CTRL]+[M]	ムービー設定
[F6]	キーフレーム挿入
[F8]	シンボル化
[F5]	フレーム挿入
[CTRL]+[S]	保存
[CTRL]+[L]	ライブラリパレット表示
[CTRL]+[N]	新規シーン作成
[CTRL]+[SHIFT]+[F12]	パブリッシュ設定(ムービー書き出しができます)
キーフレームとキーフレームの間をダブルクリック	トゥイーン設定(モーションなどを設定できます)
[インスタンスの上で右クリック]→[プロパティ]	アルファ設定などを編集できます
 (レイヤーの下)	レイヤー追加ボタン
 (ライブラリパレットの下)	シンボル追加ボタン

あとは、適宜、キーフレームやインスタンス、シンボルなどの上で右クリックを試してみましょう。

[3]基本画面



フラッシュでは時間軸にしたがって、さまざまな動きをつけます。

画面上方のタイムラインにしたがって、ステージ上をさまざまなアニメーションが動きます。

- ①ツールバー さまざまなツールが使えます。主にベクトルデータのグラフィックを描くのに適していません。
- ②ステージ フラッシュの動きをつける基本となる場所です。
- ③ライブラリパレット フラッシュでは画像や音声などのデータをここに読み込んで扱います。その読み込まれたものの総称をシンボルといいます。ライブラリパレットによりこまれたシンボルはいつでもムービーに貼り付けることができます。また、ステージ上におかれたシンボルのことをインスタンスといいます。インスタンスはライブラリにあるデータを読み込むことで表示されています。したがって、ステージ上にはいくつものインスタンスを置くことが可能です。
- ④タイムライン アニメーションで制御される動きをここに記録します。黒い●がキーフレームと呼ばれ、そのフレームにインスタンスの重要な動きが記録されます。また、キーフレーム間の矢印は、キーフレームの間の動きが補われています、という意味になります。
- ⑤タイムマーカー 現在再生されているフレームを示しています。
- ⑥ツールバー ファイルを開く、など機能面でのツール群があります。
- ⑦レイヤー FLASHではアニメーションをいくつかの階層に分けて管理することができます。レイヤー名は自由な名前を付けることが可能です。

【ワンポイント】 FLASH5では何が違うの？

FLASH5ではアクションと呼ばれる処理機能が大幅にバージョンアップしました。ツールや画面などは若干の変更なのですが、アクションが大幅に機能アップしたことにより、よりインタラクティブなゲームやコンテンツが制作可能になりました。