

吉田喜彦ブランドの教材シリーズ FLASH5Jでナビゲーションバーを作ろう



目次

- 1.ムービー設定をする
- 2.シンボルを作る
- 3.アニメーションをつくる
- 4.保存する
- 5.ムービーを止める
- 6.ボタンをつくる
- 7.ボタンにリンクをつける
- 8.確認する

利用について

教材ドットコム(<http://www.kyouzai.com>)が本教材の著作権を保有しています。FLASH5JはMacromedia社(<http://www.macromedia.co.jp/>)が著作権を持っています。

本教材は個人的な学習に限り無料使用が可能です。

企業研修での利用や企業活動に関与するすべての学習は個人であっても無料使用は認めていません。別途規定料金をお支払い下さい。また、再配布、転載、雑誌への掲載・収録などは別途ご相談下さい。

本教材のサポートは無料使用の場合には行いません。また、本教材によって生じたいかなる損害も著作者は補償いたしません。自己責任の上ご利用下さい。

それでは、楽しいレッスンをお楽しみ下さい。

吉田喜彦 yoshida@kyouzai.com

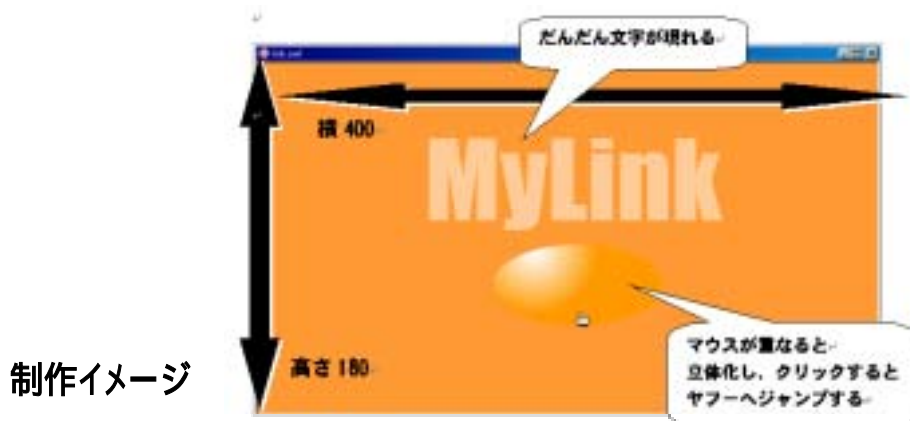
Copyright(c)2002, Yoshihiko Yoshida All Right Reserved.

表記について

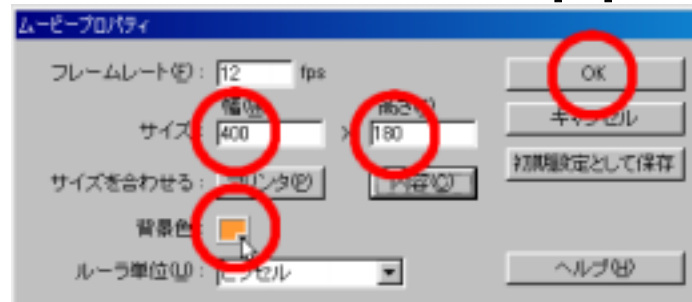
- ・ダブルクリックは「カチカチ」、ドラッグ&ドロップは「・・・押さえて・・・離す」というように、直感的な表現で記しています。
- ・キーボードのボタンは[Enter]などというように、[...]で囲っています。また、文末がほとんどの場合「・・・を押す。」で終わります。
- ・画面上のボタンやメニューは[ファイル]、[OK]などというように、[...]で囲っています。



1. ムービー設定をする

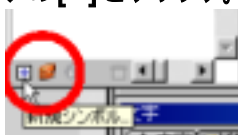


[スタート] [プログラム] [MacromediaFlash5J] [FLASH5J 日本語版]
 【Ctrl】+【M】を押す。
 幅 400、高さ 180、背景色「オレンジ色系」に設定し、[OK]をクリック。



2. シンボルを作る

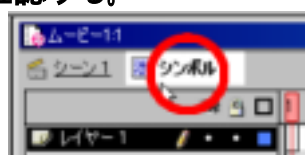
【Ctrl】+【L】を押す。
 ライブラリパレットの、新規シンボルの[+]をクリック。



グラフィックをクリックし、[OK]をクリック。



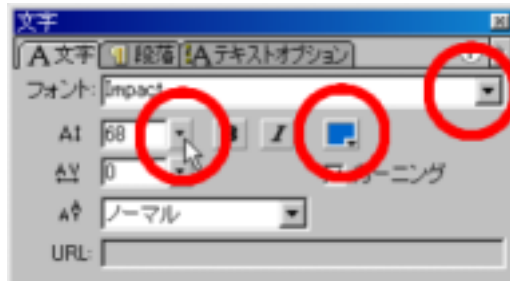
シンボル編集画面かどうかを確認する。



テキストツールをクリック。



文字パレットで、フォント「Impact」、サイズ 68、色「うすいオレンジ系」を設定する。



画面をクリック。

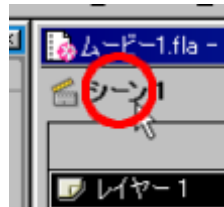
「MyLink」と入力する。



移動ツールをクリック。



シーン1をクリック。



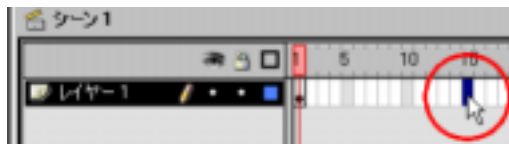
3. アニメーションをつくる

ライブラリパレットの「シンボル1」を押さえたまま、画面中央に動かしてボタンを離す。



「シンボル1」を画面中央に移動する。

15 フレームをクリック。



【 F6 】を押す。
1フレームをクリック。



効果パレットで、アルファ、0%に設定する。



10フレームあたりを右クリックし、「モーショントウインを作成」を選ぶ。

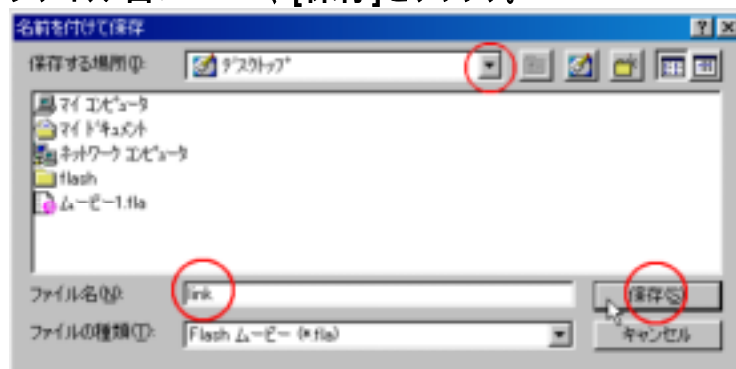


【 Enter 】を押し、確認する。

4 . 保存する

[ファイル] [保存]

デスクトップに、ファイル名: link、[保存]をクリック。



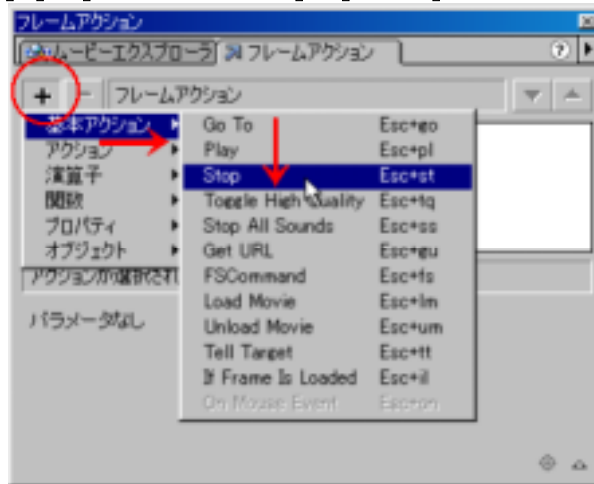
5 . ムービーを止める

レイヤーの追加[+]をクリック。



レイヤー2の15フレームをクリック。
【 F6 】を押す。

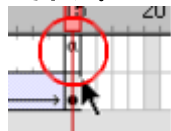
レイヤー2の15フレームをカチカチ。
 フレームアクションの[+] [基本アクション] [Stop]



フレームアクションの[×]をクリック。



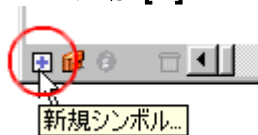
[Ctrl] + [s]を押す。



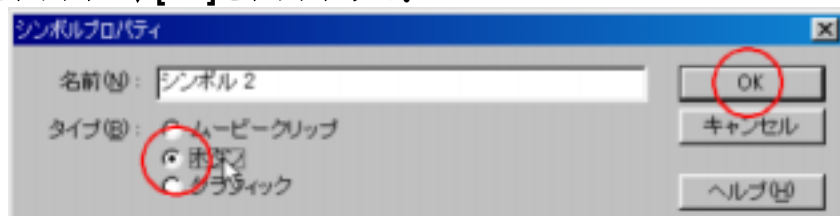
(こんなカンジになっている。 マークがあれば正解)

6 . ボタンをつくる

ライブラリパレットの、新規シンボルの追加[+]をクリックする。



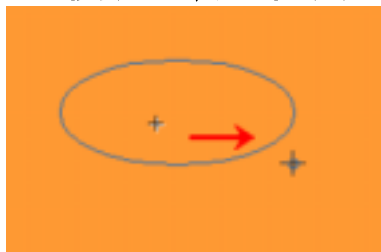
ボタン、をクリックし、[OK]をクリックする。



楕円ツールを選び、輪郭線:なし、塗り:濃いオレンジ、に設定する。



画面上で左ボタンを押さえたまま移動させ、適当な大きさの を描いたら離す。



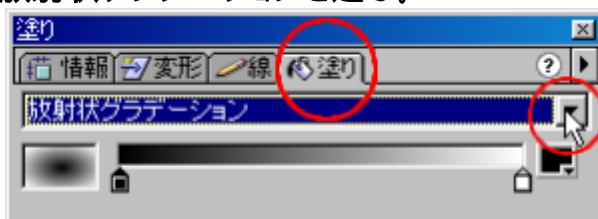
オーバーをクリック。



【 F6 】を押す。
バケツツールを選ぶ。



塗りパレットを選び、放射状グラデーションを選ぶ。



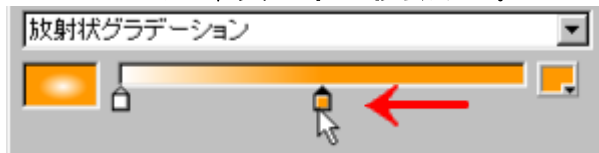
グラデーションの左の色を白にする。



グラデーションの右の色を濃いオレンジにする。



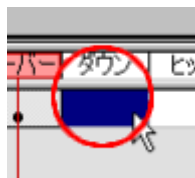
グラデーションの右の色をドラッグし、真ん中へ移動する。



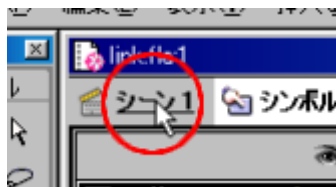
円の左上の部分をクリック。



ダウンをクリック。



【 F6 】を押す。
ヒットをクリック。
【 F6 】を押す。
シーン1をクリック。

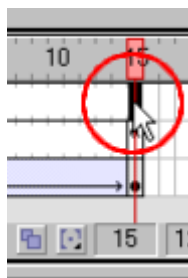


7. ボタンにリンクをつける

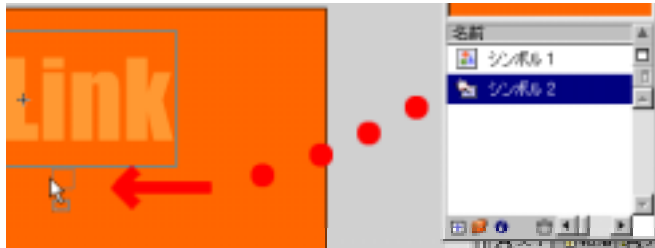
レイヤー追加[+]をクリック。



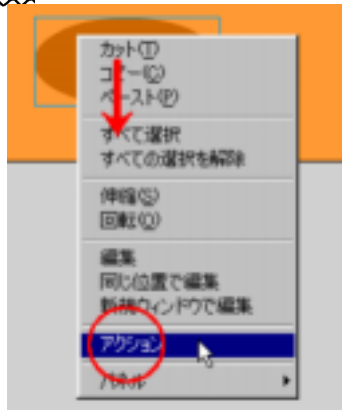
レイヤー3の15フレームをクリック。



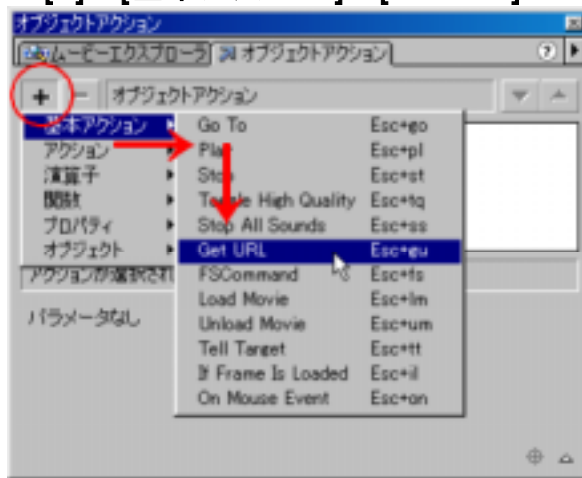
【F6】を押す。
シンボルパレットの「シンボル2」で押さえ、画面中央で離す。



「シンボル2」を中央へ移動する。
「シンボル2」の上で右クリックし、「アクション」を選ぶ。



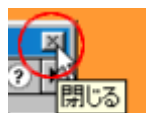
オブジェクトアクションの[+] [基本アクション] [GetURL]



URLに、<http://www.yahoo.co.jp/>、ウィンドウに「_blank」を選ぶ。



【×】をクリック。



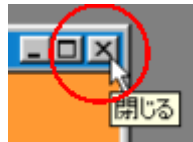
【Ctrl】+【s】を押す。

8. 確認する

【Ctrl】+【Enter】を押す。
画面中央の丸いボタンをクリック。



ヤフーが表示されるのを確認する。
開いたヤフーの画面の【×】をクリック。
【×】をクリック。



【Ctrl】+【Shift】+【F12】を押す。
FLASHとHTMLがチェックされているのを確認し、【パブリッシュ】をクリック。
【OK】をクリック。
【Ctrl】+【s】を押す。
FLASH5Jを終了する。
デスクトップの、link.htmlをカチカチ。



ブラウザで確認する。



【ワンポイント】シンボル

FLASH5J では、画像や音声などを素材として取り込み、ムービーに配置などすることができる。その取り込んだデータ自体を総称してシンボルという。

したがって、シンボルは画像だったり、音声だったりする。また、シンボルはライブラリパレットと呼ばれる画面で管理され、一覧表示される。それらを画面上に置くなどして、ムービーに登場させるわけである。

ところで、画面上に置いた段階でシンボルはインスタンスと呼ばれる。見た目には違いはないのだが、データ自体はシンボル自身ではなく、分身である。

インスタンスでは「**e**」というシンボルをこの位置に置いた」という情報だけが記録される。

以下の画面では、[e]のシンボルは1つしかない。しかし、画面上では2つの[e]がある。インスタンスは元データではないので、同じシンボルでも画面上にいくつでも配置できるのだ。



したがって、シンボルのほうのデータを以下のように変更すると、画面上のインスタンス(2つの[e])も変更が反映される。これは元データが1つのシンボルだからだ。



FLASH5J では、シンボルを基本としてムービーを作成する。したがって、シンボルを効率よく管理(上の画面ではシンボルをフォルダにまとめて管理している)し、最小限のシンボル数で作ることが大切である。