

Flash勉強会

1-1. flashとは?

Macromedia社が開発した、音声やベクターグラフィックスのアニメーションを組み合わせるWebコンテンツを作成するソフト。また、それによって作成されたコンテンツ。マウスやキーボードの入力により双方向性を持たせる機能もある。

参照 e-word辞典 <http://e-words.jp/w/Flash.html>

1-2. flashの使用例



①アニメーション配信



②Webコンテンツ

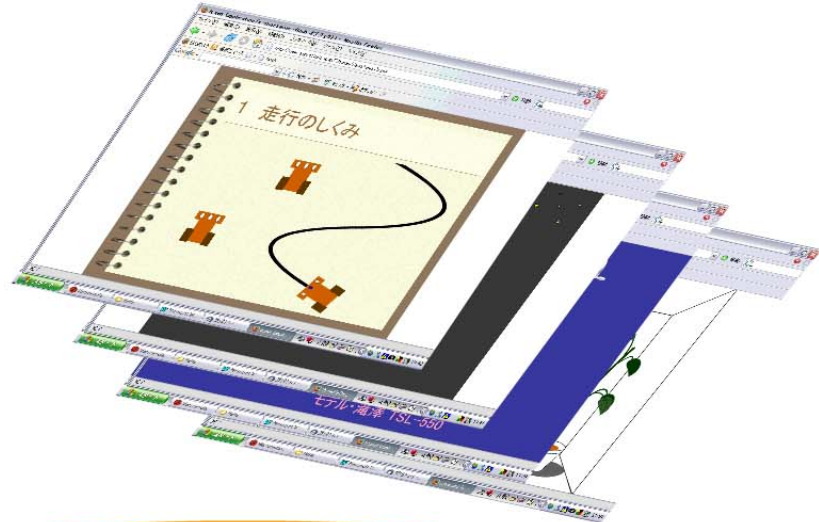
Web上において
右クリック(Windows)
を押したとき
右図のような表示が出たら
全てFlashで作成されています。



2-1. 勉強会の流れ

テキストとして
「できるクリエイター Flash 独習ナビ」(右)
を使い、勉強会にて
勉強してみて、わからなかった点
勉強してみて、ポイントと思われる点
などを話し合う。





勉強会にて会得したことを
基にflashを作成し、
発表会を開く。

2-2. 勉強会のHP

勉強会での内容
勉強会での発表作品を
Web上に公開する。
右下:HPaddress



<http://www.expr.st.keio.ac.jp/~domon/flash/flash.html>

3-1. できるクリエイターFlash MX独習ナビ

クリエイターになるための最短の道をナビゲートするシリーズ。レッスン形式のチュートリアル、テーマ別に項目を揃えたレファレンス、トレーニングの三段活用で、Flash MXが瞬く間に上達する学習書。

3-2. 勉強会とテキスト

付属のCD-ROMに収録されている素材を使って、バナーやローディングムービーを自分の力で作成していく。ページを進めていくごとに、Flash MXの特性を確実に理解していく。

lesson1 テキストを活用したバナーを作成しよう

lesson2 ボタンで月を切り替えるカレンダーを作成しよう

lesson3 サブメニューの表示される インターフェイスを作成しよう

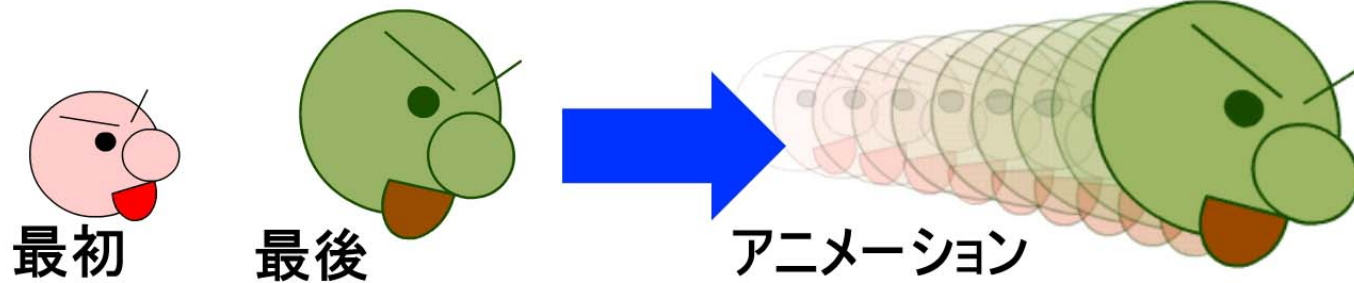
lesson4 ローディングムービーを作成しよう

lesson5 フローティングウィンドウを作成しよう



最終的には、イタリアンレストランのHPを作成し、その過程においてFlashの使い方、機能を学んでいく。

5-1. Flash MXの機能例

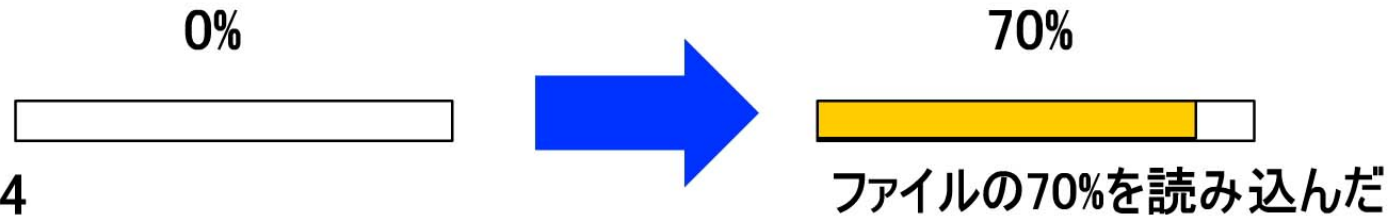


モーショントウーン

最初と最後の画像の変化から、自動的にアニメーションを作成できる機能
簡単にアニメーションが作成できる。→lessn1

ローディングムービー

flashファイルの読み込み状況を表示させます。
これにより重いファイルでも待ち時間がわかる。→lesson4



ActionScript

音声やベクターグラフィックスのアニメーションを組み合わせ、コンテンツを作成するが、各々のオブジェクトをいつどのように再生するかを細かく制御することができる。また、ユーザのマウス操作などの入力を受けてそれに応じた動きをするなど、コンテンツに双方向性を持たせることができる。こうした仕掛けを記述するのに使われるのがActionScriptである。

抜粋e-word<http://ewords.jp/w/ActionScript.html>

`gotoAndPlay(3);`

3フレームに進む

`getUrl(http～)`

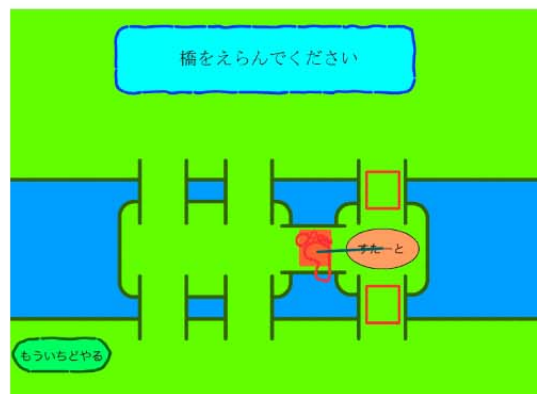
()内のHPに飛ぶ

`on (press) { }`

マウスを押すと
{}内の動作を行う

6-1. flash発表会作品

勉強会で学んだ事を応用して実際にflashを作り、発表会を行いました。
以下は、その作品の一部を簡単に紹介したものです。



Flashで知的パズルを作成



工作機械のスライドメニューを作成



ライントレサの走行の仕組みをアニメーションで紹介



実験室のHPを作成



旋盤の仕組みをFlashで紹介



Flashでタイトルメニューを作成