

もくじ

01 ランダムな整数を計算する

01-01 瞬きのアニメーションをつくる	001
01-02 フレームを移動するメソッド	006
01-03 変数を使う	008
01-04 ランダムな整数の計算	009

02 ボタン

02-01 インタラクティブにイメージが変わるボタン	013
02-02 グラデーションの変形	019
02-03 ツールヒントの表示	022

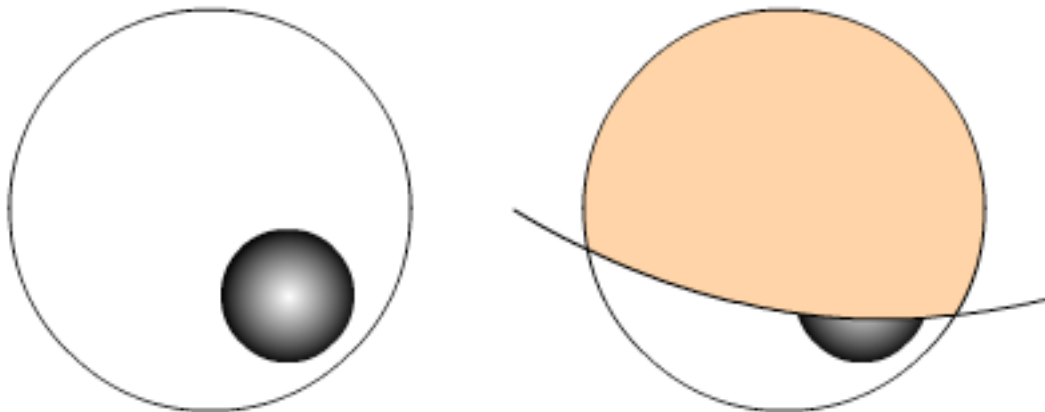
03 スライドショーのコントロール

03-01 素材と部品のレイアウト	028
03-02 ボタンのクリックでスクリプトを実行する	033
03-03 スライドをループ表示する	038
03-04 シカクいアタマをマルくする	043
03-05 スライドをムービークリップにして制御する	046

Flash コンテンツには、ActionScript というスクリプトが使えます。スクリプトというのは、もともと簡易なプログラミング言語というニュアンスがありました。しかし、ActionScript のバージョンはすでに 3.0 になり、本格的なプログラミング言語としての体裁を整えてきています。この講座では、そのごく基本的な使い方を学習します。

01 ランダムな整数を計算する

スクリプトを使ったムービーでランダムな整数を計算したいことは少なくありません。ゲームや占い、あるいは問題を毎回変えて出したい場合などです。今回は視覚的に確認しやすい瞬きのアニメーション(アニメータの用語で「目パチ」と呼ばれます)を用います。そして、瞬きの間隔をランダムに変えてみましょう。

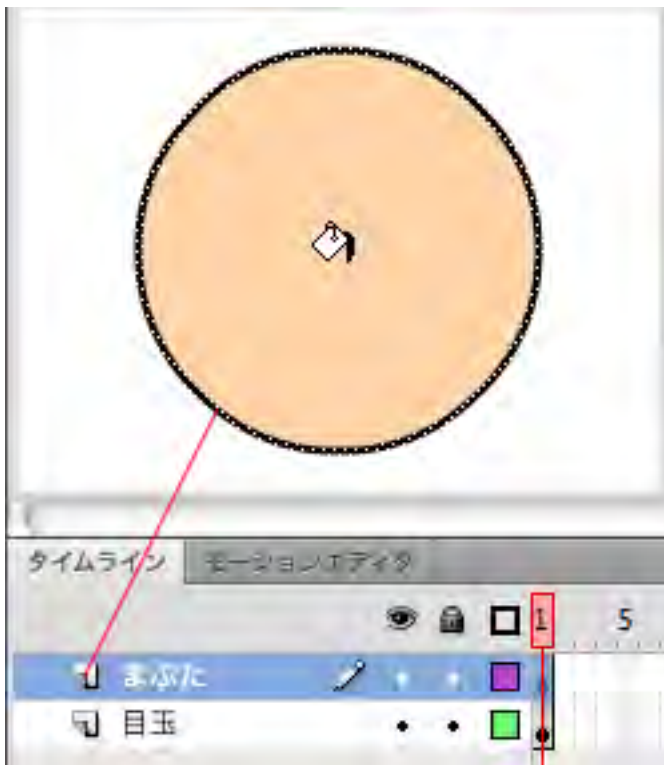
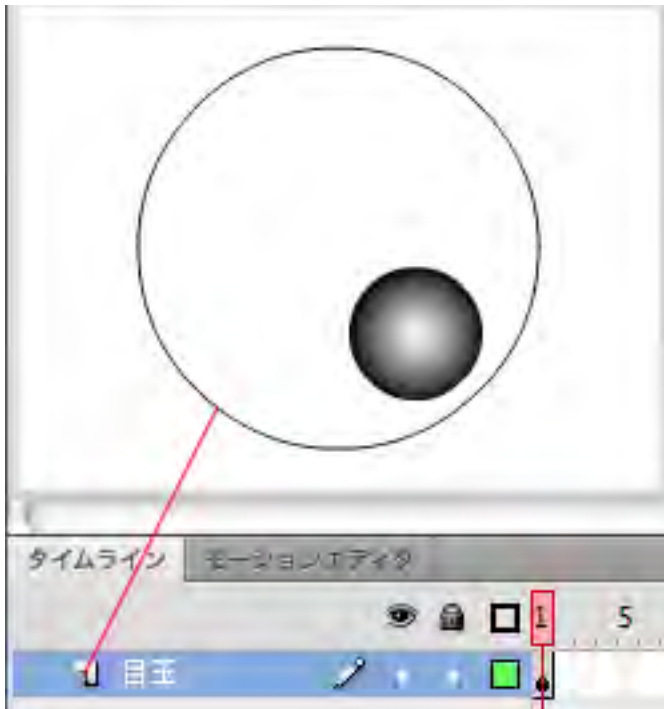


```
アクション - フレーム
1  var n:int = Math.floor(Math.random() * (12 - 2 + 1)) + 2;
2  trace(n);
3  gotoAndPlay(n);
```

01-01 瞬きのアニメーションをつくる

目玉とまぶたは、扱いやすいように別レイヤーに配置します。まぶたは、目玉のアウトライン(線)をコピーして、まぶたのレイヤーにペーストすると簡単です。まぶたの塗りの肌色を選んで、[バケツツール]で内側を塗りつぶせばよいでしょう(図 01-001)。

図 01-001 ■目玉とまぶたを別レイヤーに配置



アニメーションをつくるため、ふたつのレイヤーに(第24フレームまで)[フレームを挿入]します(図01-002)。目玉のレイヤーは、静止したままとくに動かしません(レイヤーをロックしてもよいでしょう)。まぶたのレイヤーは、フレームを3つの部分に分けて、フレームアニメーションをつくります。