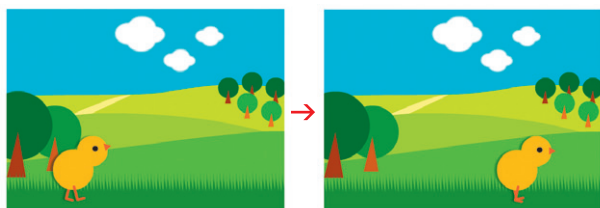


Step 1 シンボルとアニメーションの組み合わせ方

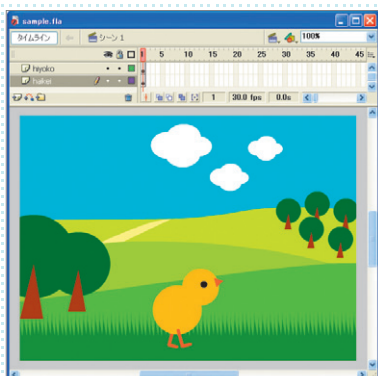
CD-ROM ▶ Lesson_05 ▶ Step_01



▶ Lesson4ではアニメーションの作り方を学習してきましたが、実際Flashでコンテンツを作成するには、これらを組み合わせる複雑なアニメーションを作成しなければなりません。ここではシンボルとアニメーションを使った複雑なムービーを作る時の考え方や、手法について紹介していきます。サンプルを開きながら、確認していきましょう。

レッスン項目

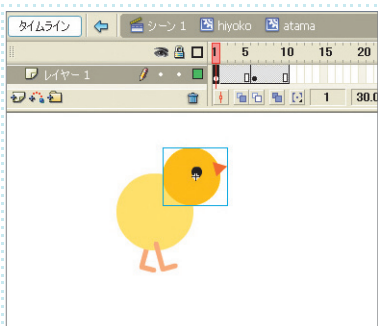
A アニメーションの構成を考える1



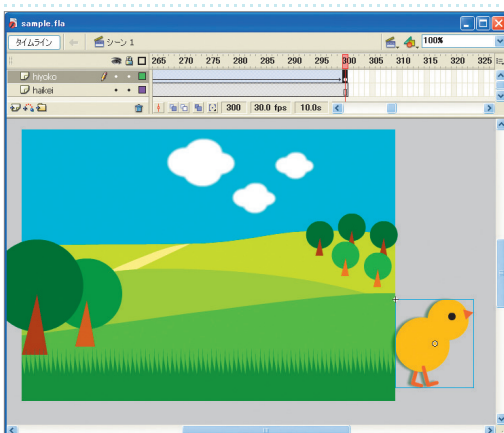
B アニメーションの構成を考える2



C アニメーションの構成を考える3



D アニメーションの構成を考える4

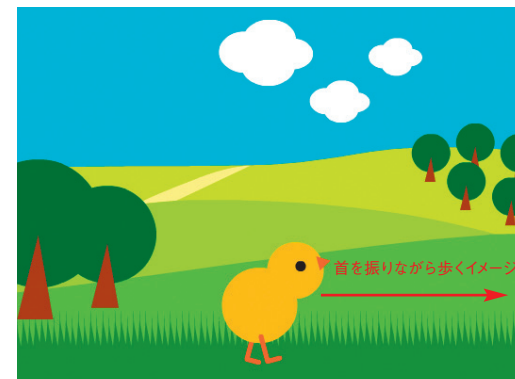


A アニメーションの構成を考える1

ひよこが首を振りながら歩くアニメーションを作ります。構成を考えながら個々の動きをシンボルとして部品化していきます。すべてを一度に考えるのではなく、ひとつひとつの動きを順序立てて作っていきます。

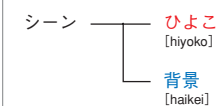
メインとなるシンボルを分類する

1 まずはアニメーションの構成を考えながら、紙に手書きでスケッチしてみましょう。動きの流れを何枚かにわけて描いてみるとよりわかりやすいです。次にそのイメージをFlashの描画ツールを使って実際に描画します。それぞれの要素をグループ化しながら作ると後で使いやすいです。Illustratorなどで描画してからFlashに読み込んでも良いでしょう。



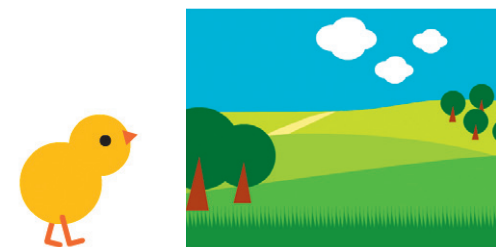
2 アニメーションの構成から、[シーン1]に配置するシンボルをどういう要素に分ければよいのか考えます。この場合、動く「ひよこ」と静止したままの「背景」の2つの要素に分けることができます。付属CD-ROM「Lesson_05」→「Step_01」→「sample1 fla」を開いて参考してみましょう。

<アニメーションの構成図>



■ : アニメーション ■ : 静止 [] : シンボル名

アニメーションの構成図



3 「ひよこ」と「背景」をシンボルに変換しています。「ひよこ」はシンボル内に独自のアニメーションを作成したいのでムービークリップに、「背景」は静止したままなのでグラフィックにしています。名前は「hiyoko」と「haikai」です。シンボルのタイプは後で変更できるのである程度の目星をつけて暫定的に設定しておいても良いでしょう。それぞれをレイヤーに分けています。レイヤーはわかりやすくシンボル名と同じ名前に設定しておきます。

