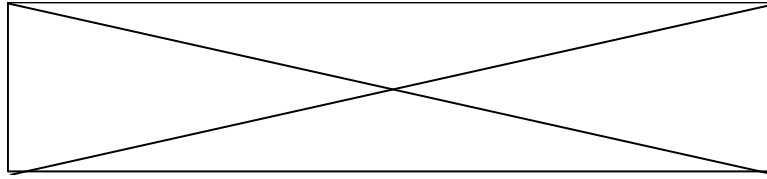


第一回 アニメーションバナーを作ろう！

Flash 制作の第一歩としてアニメーションバナーを作ってみよう！

FREE MOTION には素材やテンプレートがたくさん入ってるから、アニメーションバナーの制作もとっても簡単だよ☆



▲ 今回作る Flash はコレ！ ▲



まずは、FREE MOTIONを起動します。続いてテンプレート選択画面が表示されるので、テンプレート一覧から[バナー]を選択し[OK]をクリック
 しましょう。



プルダウンメニューからバナーが選択できるようになっています。ここからお好みのアニメーションバナーを選択し次に進みましょう。ここでは
 例として[トップ 2]を選択します。



クリックで拡大表示

テンプレートのデフォルト(初期状態)から、自分のイメージに合うように少しアレンジしてみましょう。

■ 背景の指定



クリックで拡大表示

ファイル名



クリックで拡大表示

背景に任意の画像を指定します。[参照]ボタンをクリックすると背景に使用する画像を指定することができます。お気に入りの画像を背景に指定してみましょう。

位置

指定した画像の位置を調整します。プルダウンメニューで、[中央]、[伸びず]、[並べる]の3つから選択が可能です。指定した画像にあった位置調

整を行いましょう。

参考画面ではレンガの画像を背景として選択しています。レンガの画像に注目してください。

[中央]を選択した場合



🔍 クリックで拡大表示

[伸ばす]を選択した場合



🔍 クリックで拡大表示

[並べる]を選択した場合



🔍 クリックで拡大表示

■バナーサイズ

バナーサイズ

幅: 648 高さ: 120

🔍 クリックで拡大表示

幅・高さ



🔍 クリックで拡大表示

バナーの幅、高さを調整します。ホームページのサイズにあったバナーサイズを指定しましょう。



🔍 クリックで拡大表示

バナー内に表示されるテキストオブジェクトの文章を変更することができます。ホームページの内容を説明する文章などに変更してみましょう。

テンプレートによって表示されるオブジェクト数が異なります。今回選択している[トップ 2]のテンプレートでは5つのオブジェクトが存在しま

す。



🔍 クリックで拡大表示

バナーをクリックした際に表示される Web ページの URL と開き方を指定することができます。リンクしたい Web ページの URL を入力しましよ

う。

■ リンク先
バナーをクリックした時のリンク先 URL です。
■ ターゲット
バナーをクリックした時のリンク先ページの開き方を指定することができます。
[self]

リンクと同じフレームまたはウィンドウに、リンク先ページをロードします。

このターゲットはデフォルトであるため、通常指定する必要はありません。

[parent]

リンクを含む親フレーム セットまたはフレームのウィンドウに、リンク先ページをロードします。該当のリンクを含むフレームがネストされていない場合、リンク先のファイルはブラウザ ウィンドウ全体にロードされます。

[top]

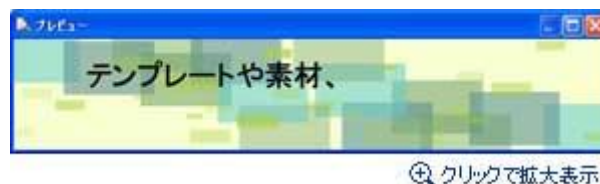
すべてのフレームを削除して、リンク先ページをブラウザ ウィンドウ全体にロードします。

[blank]

名前の付いていない新しいブラウザ ウィンドウに、リンク先ページをロードします。



すべての編集を終えると、コンテンツの作成が開始されます。プレビューを再生して実際にどのように表示されるか確かめてみましょう。



「第一回 アニメーションバナーを作ろう！」はいかがだったかな？

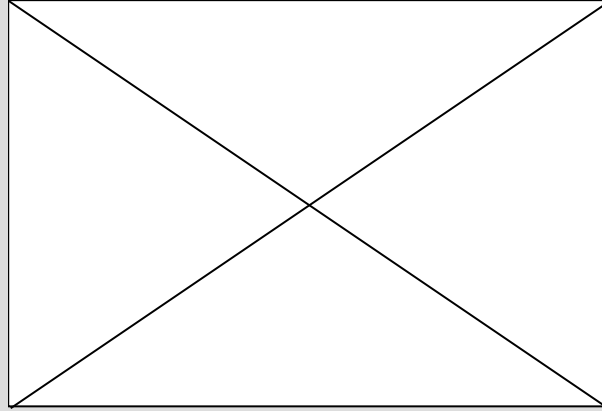
『職人への道』では、これからも FREE MOTION の面白い使い方を掲載していくので、次回も期待してください！

第 二 回 動 画 ファイル を Flash に して み よ う ！

FREE MOTION には、動画ファイルを簡単に

Flash へ変換する機能もあるんだよ☆

手持ちの動画ファイルをどんどん Flash 化して、簡単さを実感してみてね！

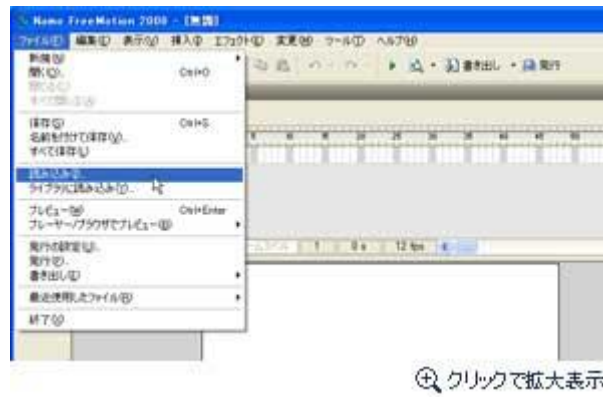


▲ 今回作る Flash はコレ！ ▲



🔍 クリックで拡大表示

FREE MOTION を起動します。続いてテンプレート選択画面が表示されるので、テンプレート一覧から[空のドキュメント]を選択し[OK]をクリックしましょう。



メイン画面のメニューバーから[ファイル]→[読み込み]を選択しましょう。読み込みファイルの選択画面が続けて表示されます。



読み込みファイルの選択画面が表示されたら、読み込みたい動画ファイルを選択しましょう。選択できたら[開く]をクリックします。

(※FREE MOTION は MPG、WMV、ASF、AVI、MOV、QT などの動画ファイルに対応しています。ただし、PC にインストールされている Codec の状況や、動画ファイルの状態によっては読み込めない場合もあります。)



動画ファイルを Flash に変換する際に、動画品質の設定を行います。インターネットの回線速度にあった設定を行きましょう。

■ プロファイル

回線速度にあわせたプリセットを選択することができます。オーディオ設定、ビデオ設定は、プロファイルで選択した回線速度に適した設定に自動で切り替わります。

プロファイル

回線速度にあった設定を選択してください。回線速度がよくわからない場合は、[自動]のままにしてください

オーディオを動作させる

動画ファイルの音声も読み込むかどうかを選択します。もし映像だけを抽出したい場合は、このチェックをはずします。

■オーディオ設定

オーディオの品質を設定することができます。(※手動設定の際のみ設定をおこないます。プロファイルを選択した場合は、この設定を変更する必要はありません。)

サンプルレート

サンプルレートを調整します。このサンプルレートが高いほど高品質な音声になります。

ビットレート

ビットレートを調整します。このビットレートが高いほど高品質な音声になります。

チャンネル

モノラル音声、ステレオ音声を選択します。

■ビデオ設定

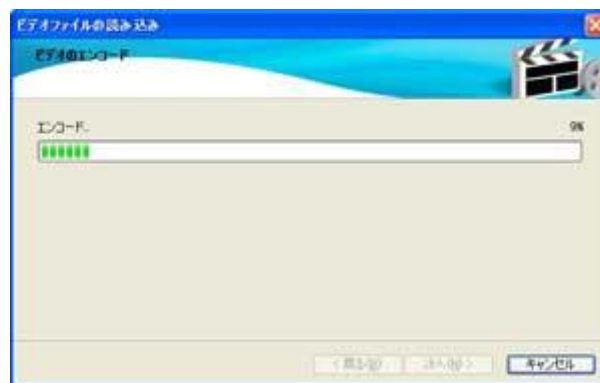
ビデオの品質を設定することができます。(※手動設定の際のみ設定をおこないます。プロファイルを選択した場合は、この設定を変更する必要はありません。)

ビットレート

サンプルレートを調整します。このサンプルレートが高いほど高品質な音声になります。

幅・高さ

ビデオの幅・高さを調整します。元の動画の幅・高さの比率が変わらないように注意してください。



🔍 クリックで拡大表示

Flash への変換が開始されます。このまま変換が終わるまで待ちましょう。インジケーターが一杯になり、変換が完了したら作業は終わります。

動画ファイルからの Flash 変換機能を覚えると、簡単に動きのある Flash が作れるようになるだろう？

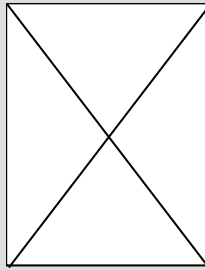
Flash でアニメーションをつけることが苦手でも、動画ファイルが用意できれば Flash アニメーション制作も余裕だな。

第三回

Flash を自分で作ってみよう その1(シーン編集編)

今回は、実際に Flash の作成手順を説明していくよ～。

Flash サンプルをつくって、Flash の作り方や流れを体感してみよう☆



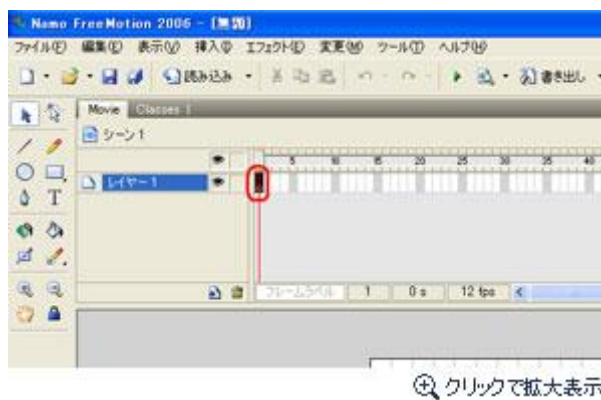
▲ 今回作る Flash はコレ！ ▲



🔍 クリックで拡大表示

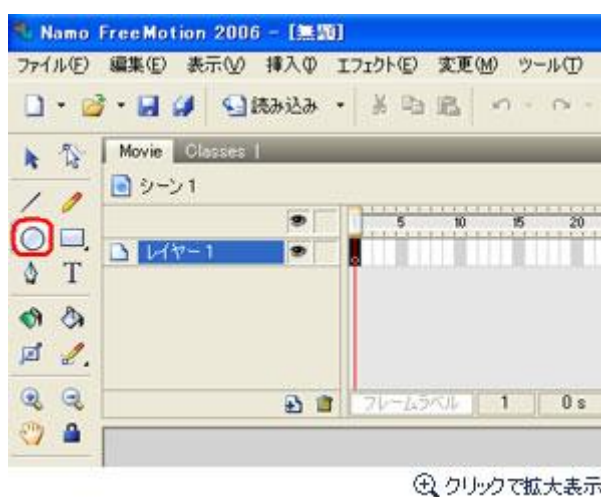
FREE MOTION を起動します。続いてテンプレート選択画面が表示されるので、テンプレート一覧から[空のドキュメント]を選択し[OK]をクリック

しましょう。

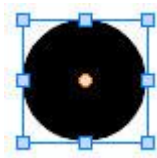


それではシーンを編集してみましょう。描画したいフレームをクリックして選択状態であることを確認し、オブジェクトを描画します。

まずは[レイヤー1]の1フレーム目をクリックし選択状態にします。



ドローツールから[楕円]ツールを選択しましょう。



[楕円]ツールを選択し、編集ウィンドウ内でドラッグすると、楕円が描画されます。



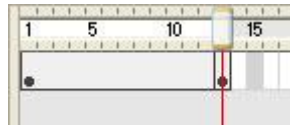
続けて、[線]ツールを選択して同じように線を描画し、参考画面のように人型にしてみましょう。



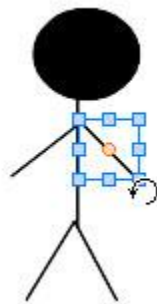
うまく描画できましたか？

今度はこの人の絵が歩くようにアニメーションを編集します。

初期設定では Flash のアニメーションフレームレートが 12fps(毎秒 12 フレーム)に設定されています。簡単に説明すると、1 秒間に 12 フレームのスピードで表示されます。そのため、次の動きを編集するには、このアニメーション速度も考慮しなければなりません。上記に述べたフレームレートを上げ下げすることでも調整できますが、全体的なアニメーション速度が変わってしまうので編集が難しくなります。ここではフレームレートが 12 であることを考慮して、13 フレーム目から次のアニメーションを描画することにします。タイムラインウィンドウで 13 フレーム目を選択し、右クリックのメニューから[キーフレーム挿入]を選択しましょう。



キーフレームを挿入すると参考画面のようにフレームが表示されます。同じようにキーフレームが挿入できたら次に進みます。



追加した 13 フレーム目をクリックして選択しましょう。すると、先ほど描画した人型の絵が表示されていると思います。この絵をいじって歩いて
いるようなコマをつくります。

■回転



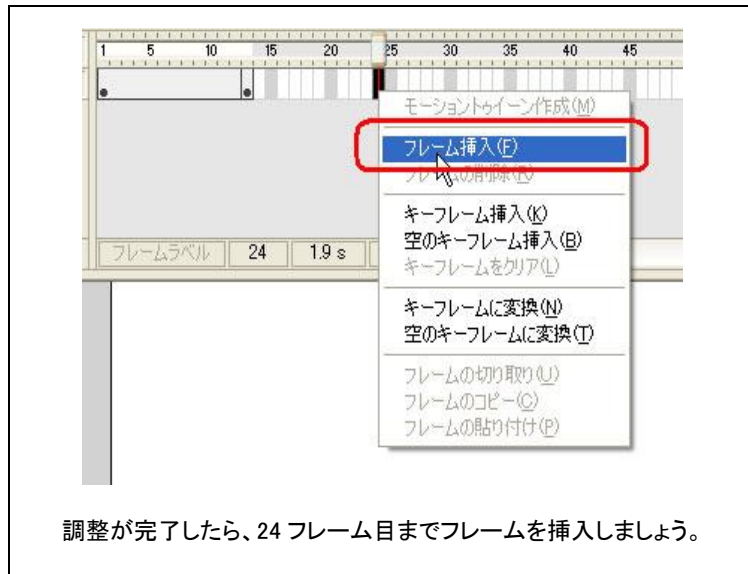
回転させたい線のオブジェクトを一度クリックし、枠が表示されたのを確認したら枠の四隅にマウスカーソルを合わせてみましょう。参考画面のように矢印が表示されませんか？この状態でドラッグすると任意の角度にオブジェクトを回転することができます。

■ 移動



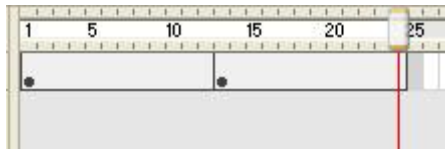
移動させたい線のオブジェクトを一度クリックし、枠が表示されたのを確認したら線のオブジェクトにマウスカーソルを合わせてみましょう。参考画面のように十字が表示されますので、この状態でドラッグすると任意の位置までオブジェクトを移動することができます。。

これらの操作の要領で参考画面のように手足を縦に調整しましょう。

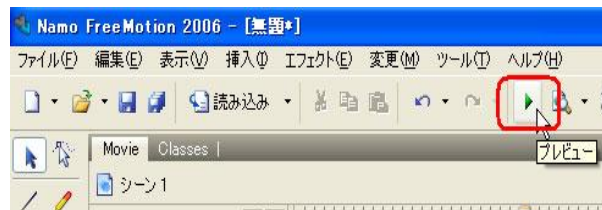


フレームを挿入すると参考画面のようにフレームが表示されます。

同じように編集ができれば、作業は終了です。



無事に編集できたかプレビュー再生して確かめてみましょう。プレビュー再生はツールバーの再生ボタンをクリックすることで行えます。



編集に間違いが無ければ 1 秒毎にばたばたと手足を広げているようにアニメーションします。

無事に作成できたかな？Flash アニメーションの作り方、流れを少しでも感じ取ってもらえたなら幸いです。

今回紹介したシーン編集はまだまだ非常に簡単なものだが、どんな Flash 制作でも基本的にはこういった流れで編集していくことを覚えてい

てくれ。

今回の作業で身につけた知識に応用をきかせれば、もっときれいな Flash や高度な Flash を制作することが可能になるだろう。

次回は更にもうひとつ上のステップの編集を説明するから、楽しみにしていてくれよ。

第 四 回

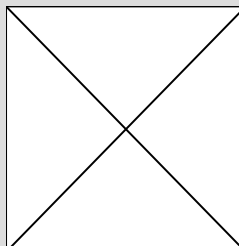
Flash を 自 分 で 作 っ て み よ う そ の 2

(ム ー ビ ー ク リ ッ プ 編 集 編)



前回のシーン編集について、今回はムービークリップシンボルの編集について説明するよ☆

解説する内容を確認しながら、ムービークリップの編集を行ってみよう！



▲ 今回作る Flash はコレ！ ▲



クリックで拡大表示

FREE MOTION を起動します。続いてテンプレート選択画面が表示されるので、テンプレート一覧から[空のドキュメント]を選択し[OK]をクリックしましょう。

ムービークリップを作成するには、新しいシンボルの作成を行います。メニューバーの[挿入]をクリックし、[新しいシンボル]を選択しましょう。



シンボルの種類を選択するウィンドウが表示されます。ここで、[ムービークリップ]が選択されていることを確認し、[OK]をクリックしてください。

ここでシンボル名を設定することができますので、わかりやすい名前を付けておくと便利です。



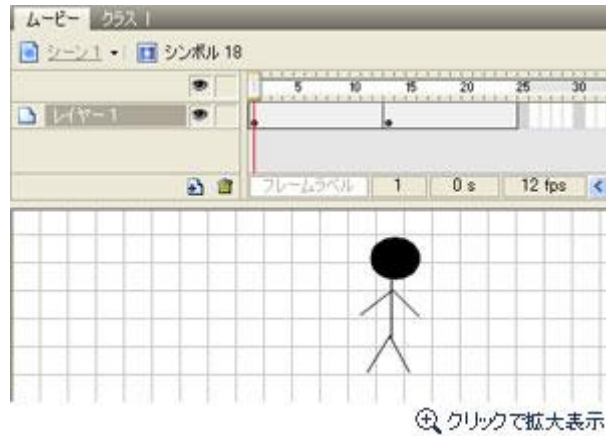
シンボルの編集画面が表示されます。見た目はシーン編集と殆ど違いはありませんし、操作方法もシーン編集のときとまったく同様です。こ

こにシーン編集の際と同じように人のアニメーションを書いてみましょう。

(シーン編集の解説ページはこちら)



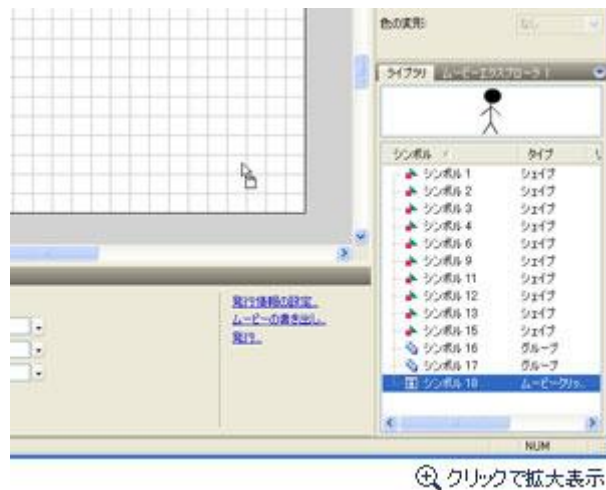
参考画面のように編集できましたか？このようにアニメーションを編集できればムービークリップの編集は終了です。



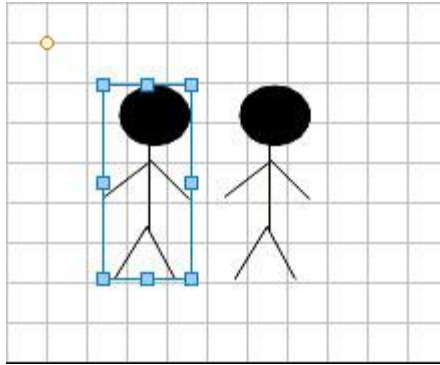
ムービークリップの編集が終わったら、シーン編集画面に戻りましょう。シーン編集に戻るには画面左上の[シーン]をクリックしましょう。



今度は作成したムービークリップをシーンに貼り付けてみましょう。作成したムービークリップは画面右下のライブラリに追加されています。このムービークリップをシーンの好きな箇所にドラッグ&ドロップで貼り付けてみましょう。



画面に人のアニメーションが貼り付けられたと思います。この作業をもう一度繰り返し、アニメーションを追加してみましょう。すると、参考画面のようにムービークリップアニメーションが追加されます。



無事に編集できたかプレビュー再生して確かめてみましょう。プレビュー再生はツールバーの再生ボタンをクリックすることで行えます。



編集に間違いが無ければ、1秒毎に2人がぱたぱたと手足を広げているようにアニメーションします。

今回はムービークリップの編集について説明しました。この章を通してムービークリップの便利さを感じることができたかな？

前章のシーン編集だけでは、同じアニメーションでも2つのアニメーションを個別に編集する必要があった。

しかし今回のムービークリップ編集を使えば、アニメーションをオブジェクトのように扱うことができるため、同じアニメーションを行うオブジェクトを複数描きたい場合にとっても効果を発揮するんだ。

Flash制作を行っていくと、ムービークリップを使用した方が効率のいい場面に幾度と無く対面するだろう。そういった際に、今回紹介したムービークリップの作成方法を参考にいただければ幸いだ。