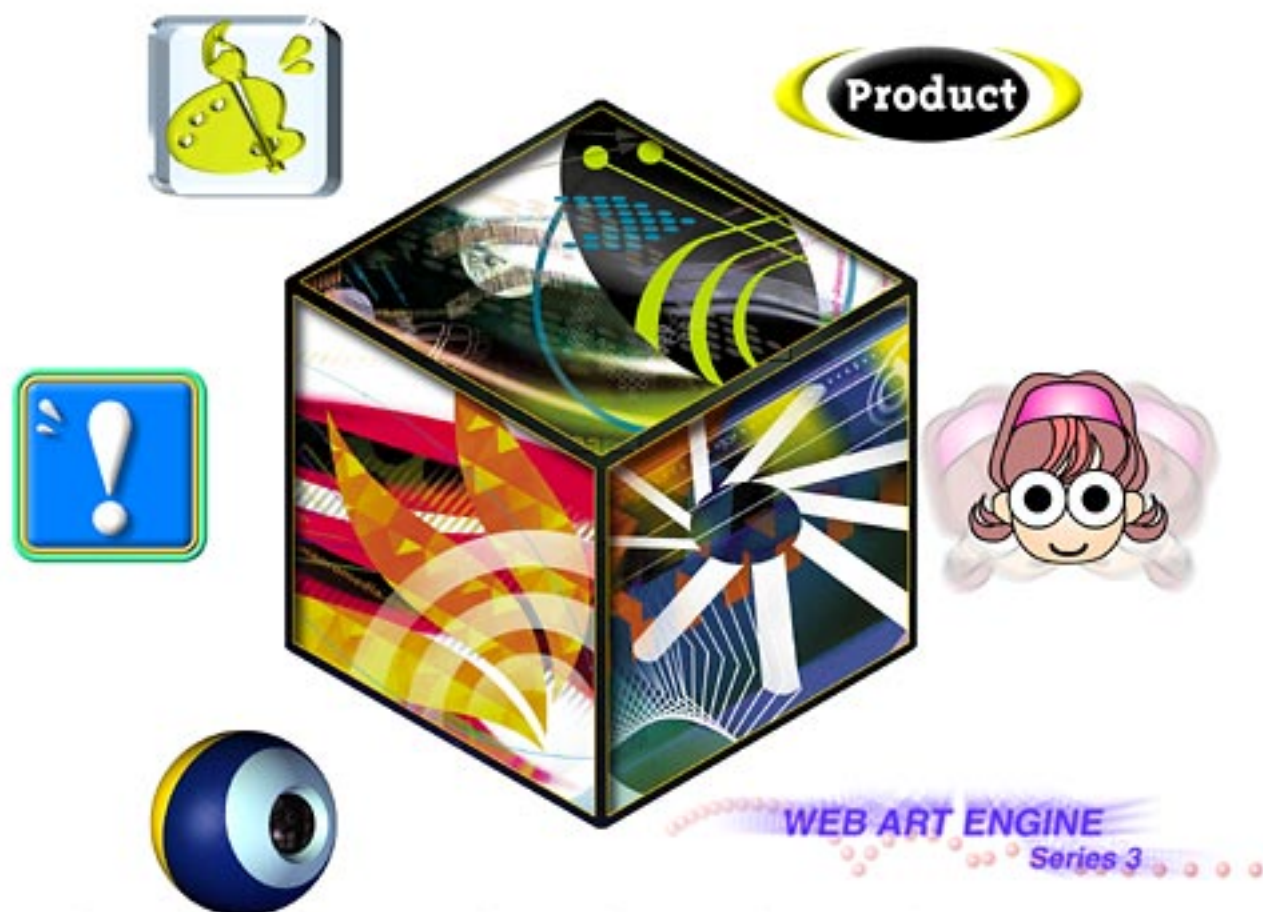


ASCII



IMAGINATION BESIDES TECHNIQUE

WEB ART ENGINE

for FIREWORKS, FLASH, DREAMWEAVER

版權フリー

Windows+Macintosh対応
ハイブリッドCD-ROM

VOL.3

徹底活用テクニック

Fireworks

1. 用途に合わせたオリジナルボタンを簡単作成
2. デザイン性を向上させるテキスト編集
3. 用途に合わせ素材をアレンジ
4. 自由な編集が楽しめるアニメーションGIF
5. デザインを統一させる為のライブエフェクト活用テクニック
6. 色化けを防ぐパレット選択のコツ
7. PNGファイルって素晴らしい
8. PNGファイルだから出来ること

Flash

1. 表現力を向上させるアニメーションテンプレートの利用法
2. アニメーションテンプレートを融合させる
3. Flashに最適化されたグラフィックシンボル利用法
4. 動作が定義されたボタンシンボルで簡単インタラクション設定

Dreamweaver

1. 素早く正確にレイアウトする為には
2. Flashムービーの設定はDreamweaverで

macromedia **FLASH 3**用素材

本素材集には、Flashムービーを制作するために必要不可欠なグラフィック、ボタンと言ったシンボルやアニメーションテンプレートデータが多数収録されています。ここでは、それらの有効な活用方法を解説します。注)ここで使用されるファイルは「Tutorial」フォルダに収録されています。

高度なアニメーションが設定されたアニメーションテンプレートの利用法

アニメーションテンプレートとは、既にアニメーションが設定されたFlashのムービーファイル(.fla)を指します。このファイルに登録されているシンボルを変更及び編集することでハイクオリティーなオリジナルムービーが短時間で作成できます。

1.「ft001.fl」ファイルを開く。

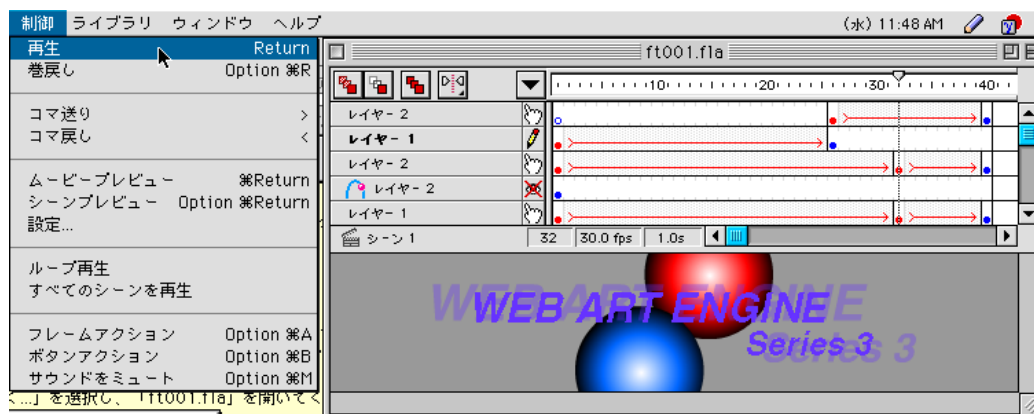
「ファイル」メニューから「開く...」を選択し、「ft001.fl」を開いてください。



2.アニメーションを確認

「制御」メニューから「再生」を選択し、ムービーを確認します。

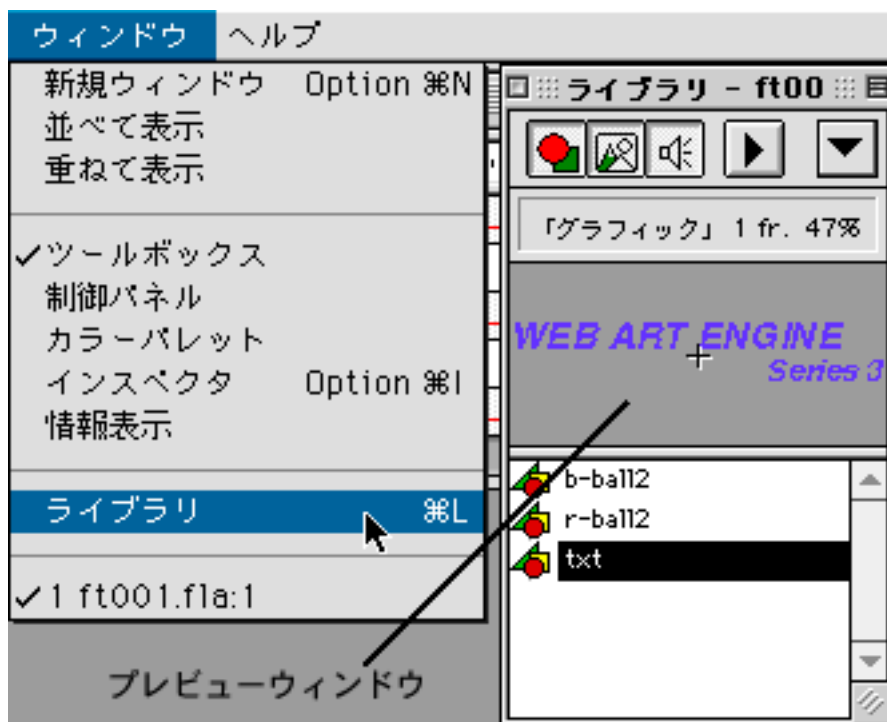
「WEB ART ENGINE Serease 3」と書かれたテキストが後方から現れ、「球」が上下から現れるアニメーションが表示されます。



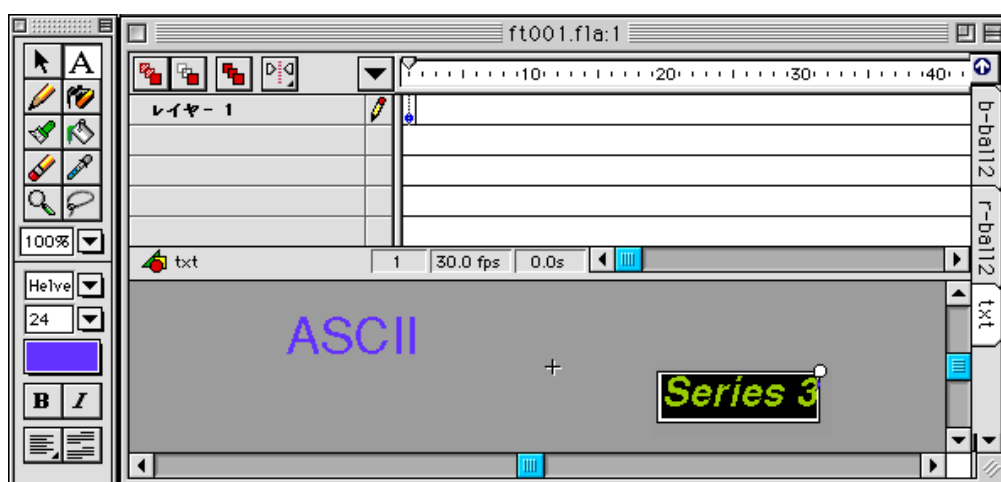
3.テキストを変更

「ウィンドウ」メニューから「ライブラリ」を選択し、ライブラリウィンドウを開きます。

ライブラリに登録されているシンボル「txt」を選択し、プレビューウィンドウをダブルクリックしてシンボルの編集画面に移ります。



ツールボックスから「テキストツール」を選択し、「WEB ART ENGINE」上をクリックし、「ASCII」と打ち変えます。同じ手順で、「Serease 3」を「Multimedia Division」と変更してください。



4. テキストのサイズ、フォントを修正

ツールボックスから「矢印ツール」を選び、「ASCII」をクリックし、選択状態になったら「修正」メニューから「フォント」を選択し、フォントダイアログを表示させます。

Macintoshでは、フォント「Helvetica」サイズ「34」、Windowsでは、フォント「Arial」サイズ「34」と設定し「OK」ボタンをクリックします。同じ手順で、「Multimedia Division」も変更します。注)お客様の環境によりインストールされているフォントが違う為、ここで設定するフォント、サイズはお好みに応じて設定してください。



5. テキストの位置を修正

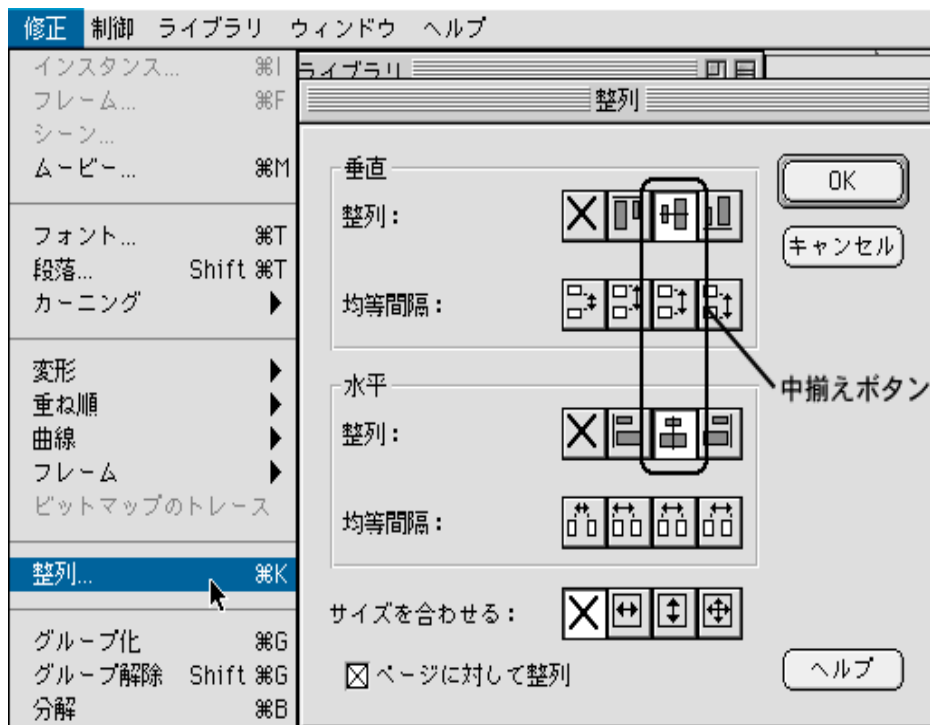
変更したテキスト「ASCII」と「Multimedia Division」をドラッグし、任意の位置にバランス良く配置します。配置する際に、キーボードの矢印キーを使うことで1ピクセル単位の微調整が出来ます。

二つのテキストがバランス良く配置できたら、「ASCII」と「Multimedia Division」の両方を選択し、「修正」メニューから「グループ化」を選択し、二つのオブジェクトをグループ化します



6. 中心点を調整

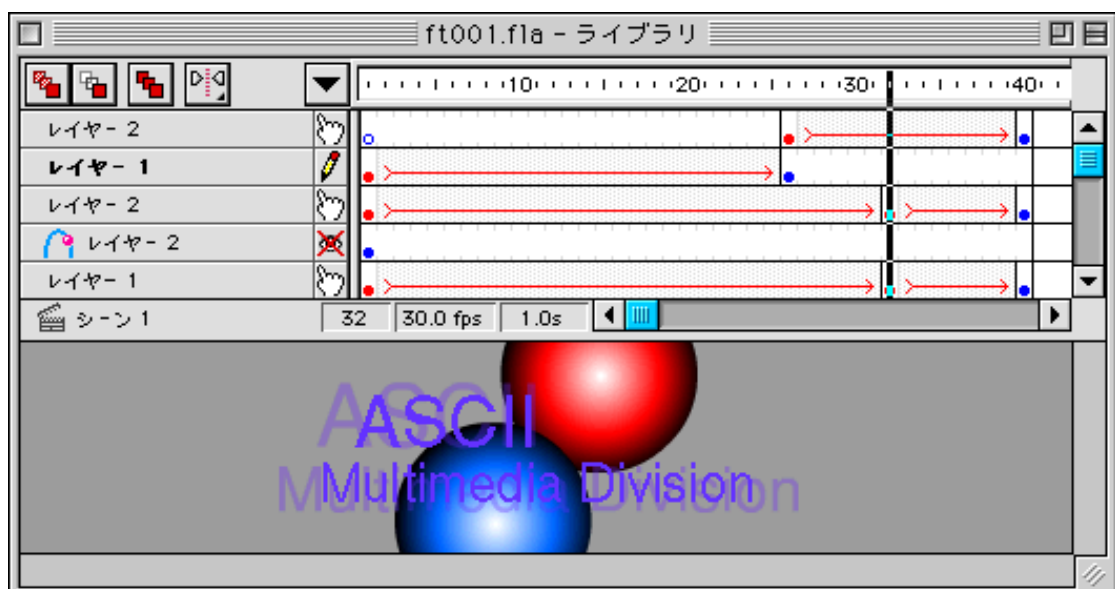
テキスト「ASCII」と「Multimedia Division」の中心にシンボルの中心点を置きます。「修正」メニューから「整列」を選択し整列ウィンドウを表示させます。水平、垂直、共に中央を選択し、「ページに対して整列」にチェックを入れ、「OK」ボタンをクリックします。



7. 変更されたアニメーションを確認

「編集」メニューから「ムービーの編集」を選択し、シーン画面に移り、「制御」メニューから「再生」を選択しアニメーションを確認します。

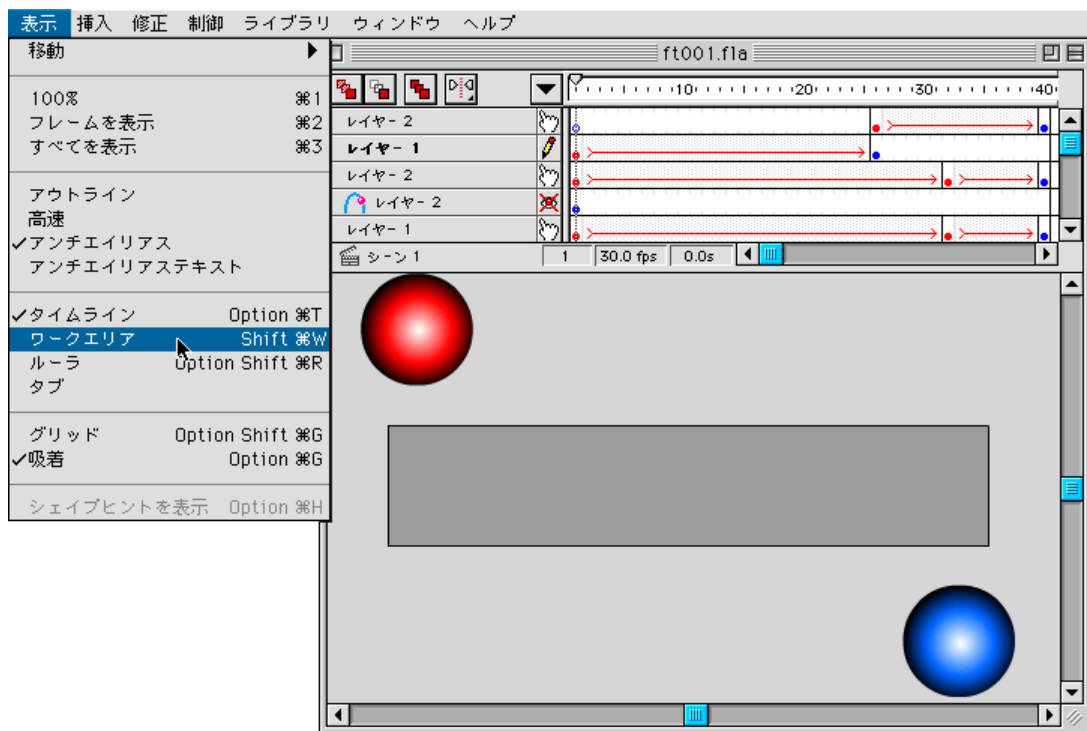
「ASCII Multimedia Division」と書かれたテキストが後方から現れるアニメーションに変更されました。



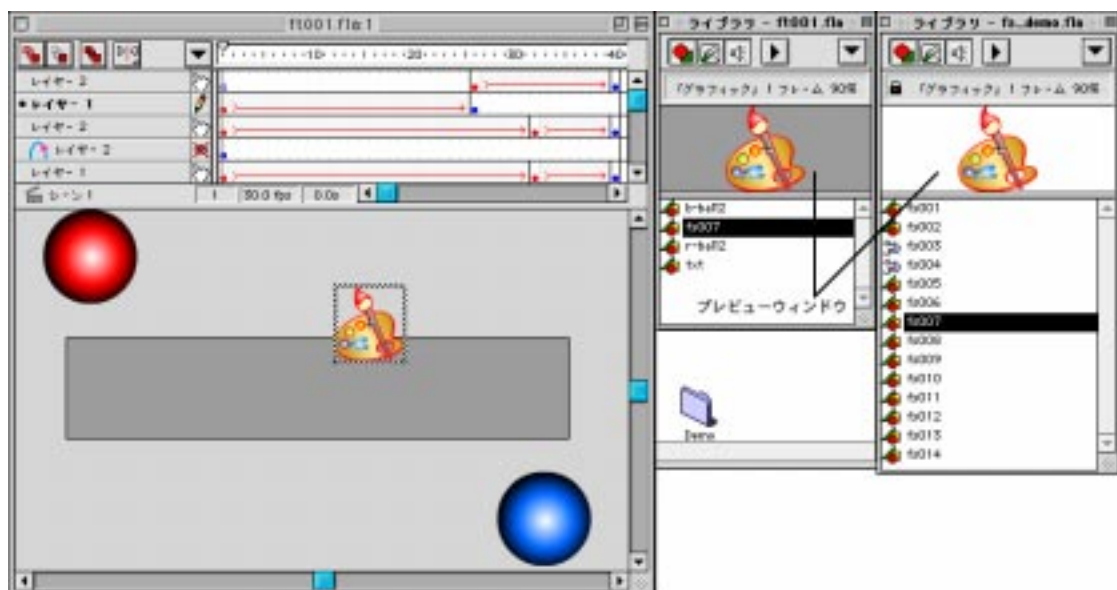
8. グラフィックの変更

テキストの周りをアニメーションしている「球」を本素材集に収録されているシンボルに変更します。

「表示」メニューから「ワークエリア」を選択し、画面表示をワークエリアに切り替えます。

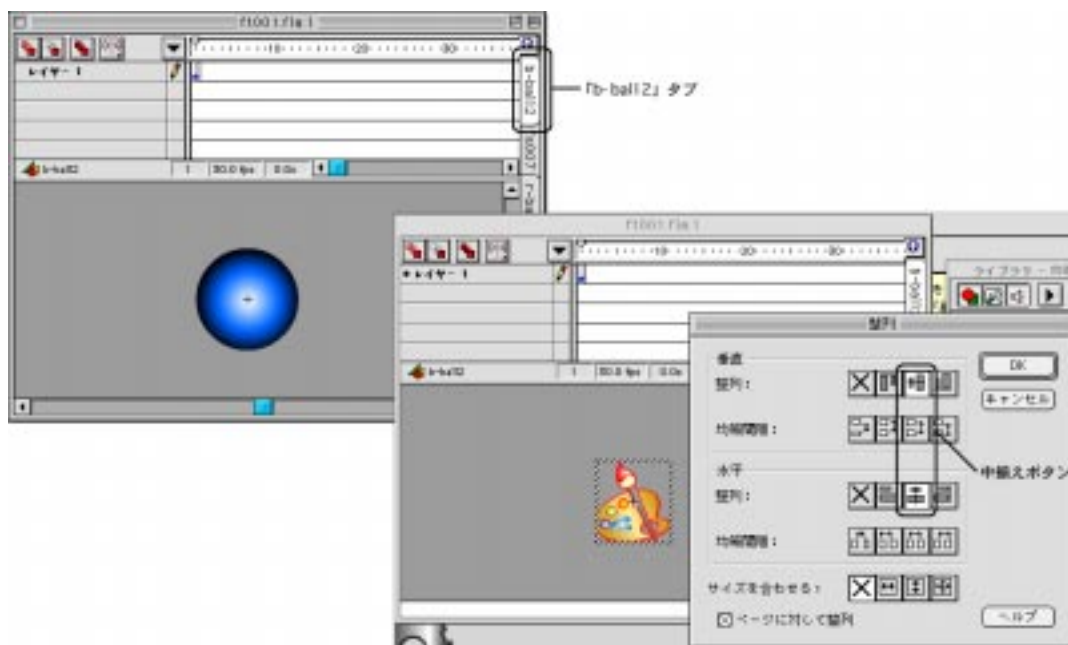


「ファイル」から「ライブラリを開く...」を選択し、「fs_demo fla」を開きます。開かれたライブラリから「fs007」を選択し、ステージにドラッグします。ステージに配置されたシンボルは「ライブラリft001 fla」にコピーされます。ここでは、シンボルをコピーする為にステージ上に配置したので、コピーされたことを確認したら、ステージに配置したシンボル「fs007」を消去します。



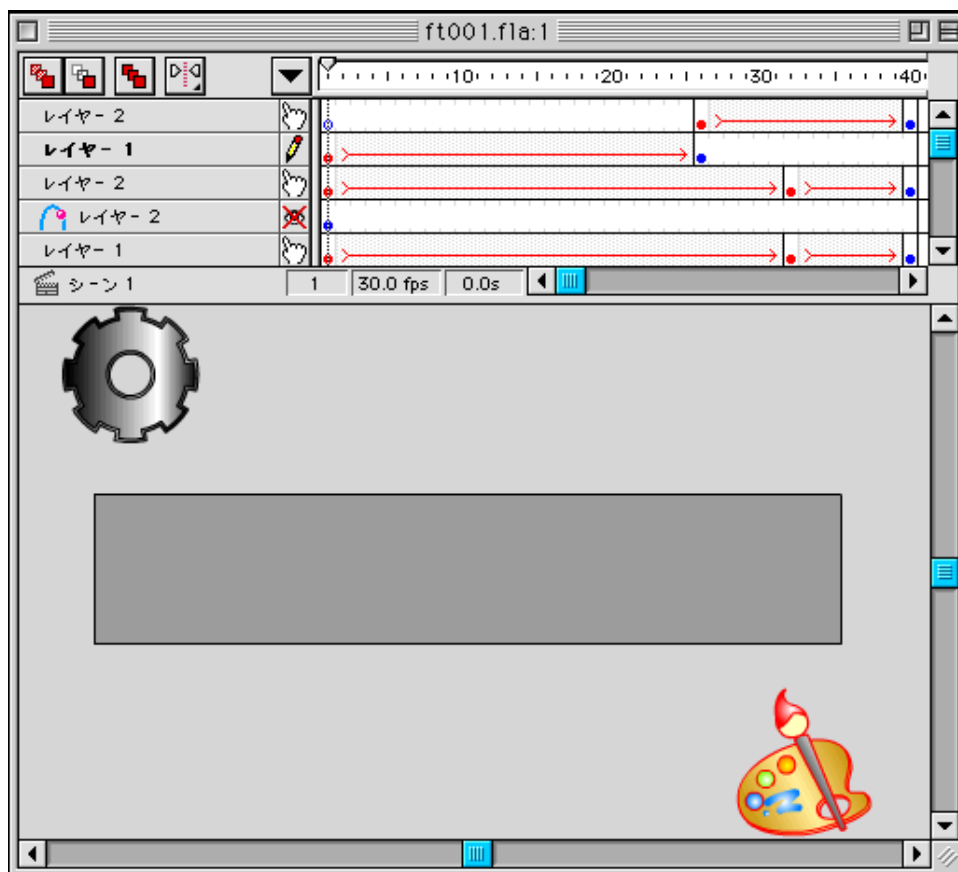
「ライブラリ - ft001.fla」内のコピーされたシンボル「fs007」を選択し、プレビューウィンドウをダブルクリックして編集画面に移ります。「編集」メニューから「すべてを選択」を選択した後、「編集」メニューから「コピー」を選びシンボルをコピーします。

タイムラインの脇に表示されている「b-ball2」タブをクリックし、「b-ball2」編集画面に移り、「編集」メニューから「すべてを選択」を選択し、キーボードの「delete」キーを押し、シンボルを消去します。「編集」メニューから「ペースト」を選択し、先程コピーした「fs007」を画面上にペーストします。6.の中心点を調整の手順に従い中心点をシンボルの中心に配置します。



同じ手順で、「r-ball2」も本素材集に収録されている、シンボルに変更します。

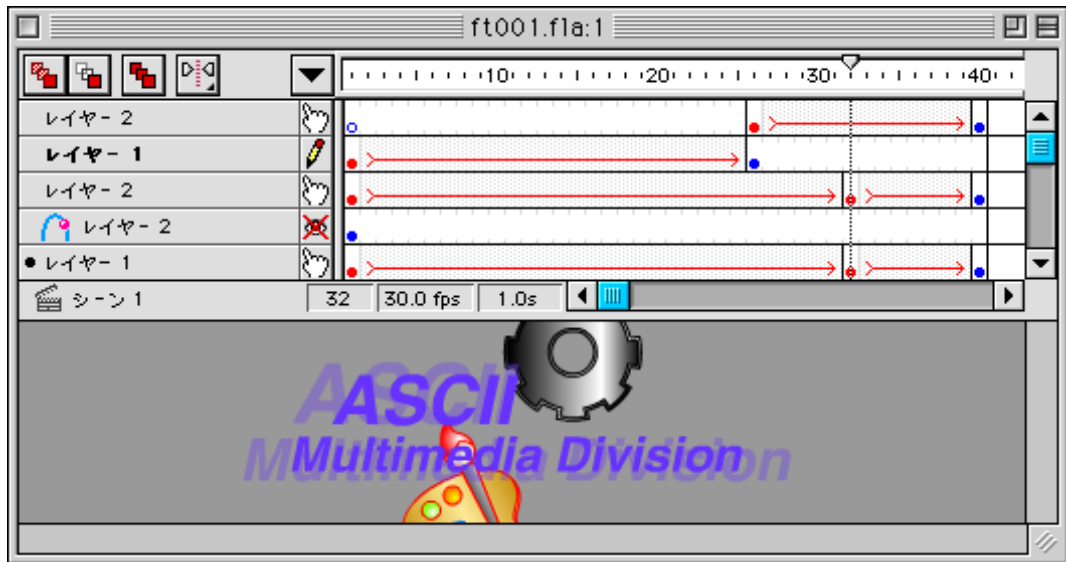
変更が完了したら「編集」メニューから「ムービーの編集」を選択し、ムービー編集画面に移ります。



9. 完成したアニメーションの確認

「編集」メニューから「ムービーの編集」を選択し、シーン画面に移り、「制御」メニューから「再生」を選択しアニメーションを確認します。

「ASCII Multimedia Division」と書かれたテキストが後方から現れ全く違うシンボルに変更された「球」が上下から現れるアニメーションが完成しています。



本素材集には、数多くのアニメーションテンプレートやシンボルが収録されていますのでこの様に雰囲気の違いったオリジナルアニメーションを簡単且つ、スピーディーに制作する事ができるのです。