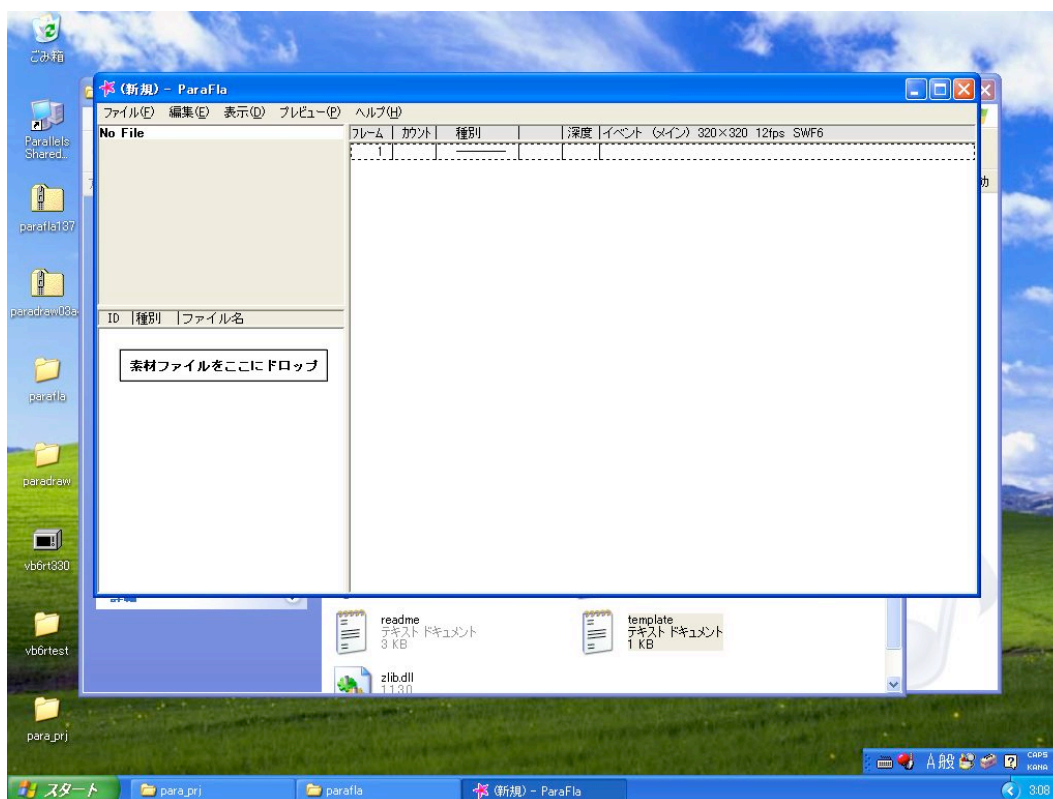


ParaFla ワークショップ用マニュアル

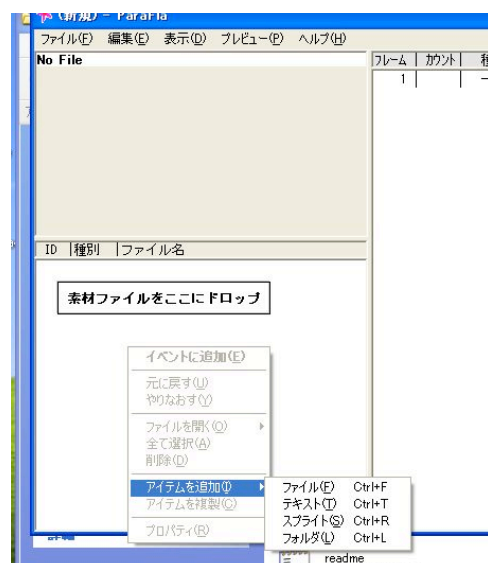
ParaFlaの画面

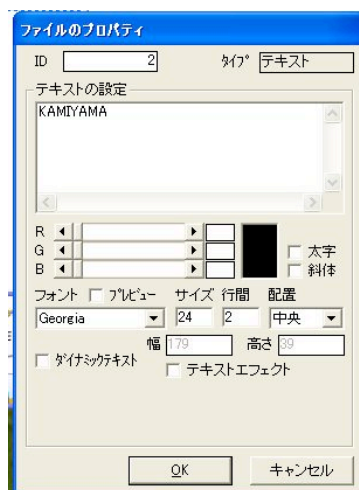


新規作成時の画面は上図の通り。

素材作成 1

1. 画面左下が素材のリストになる。リスト上で、右クリックで「アイテムを追加」→「テキスト」を選択する。または (Ctrl+Tキー) を押す。
2. 「ファイルのプロパティ」画面が出るので、下記のようにフォントの異なる同じテキスト（自分の名字の英字表記）を1つずつ設定し、3種類用意する。



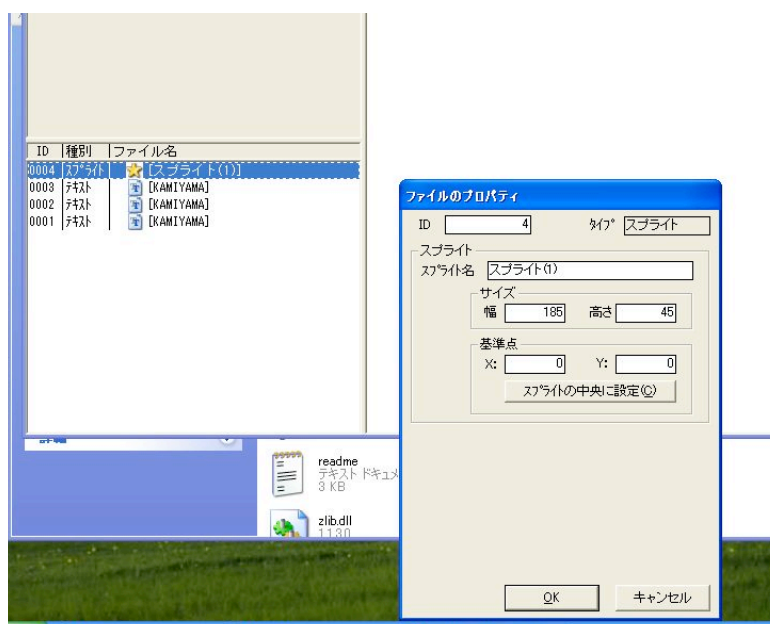


スプライトの設定

アドビのFlashにおける「シンボル」にあたる重要な概念が「スプライト」。いくつかの動きをまとめてスプライトとして一つのグループにできる。

1. 画面左下が素材のリスト上で、右クリックで「アイテムを追加」→「スプライト」を選択する。または（Ctrl+Rキー）を押す。
2. サイズの幅と高さについては、先ほど入力したテキストが入る大きさを入力する。（テキストの大きさ確認については、口頭で説明）

3. スプライトのプロパティを設定した後、リスト上のスプライトを選択すると、左上の画面（リストの上の画面）に「スプライトを編集」というボタンが現れるので、ボタンを押す。



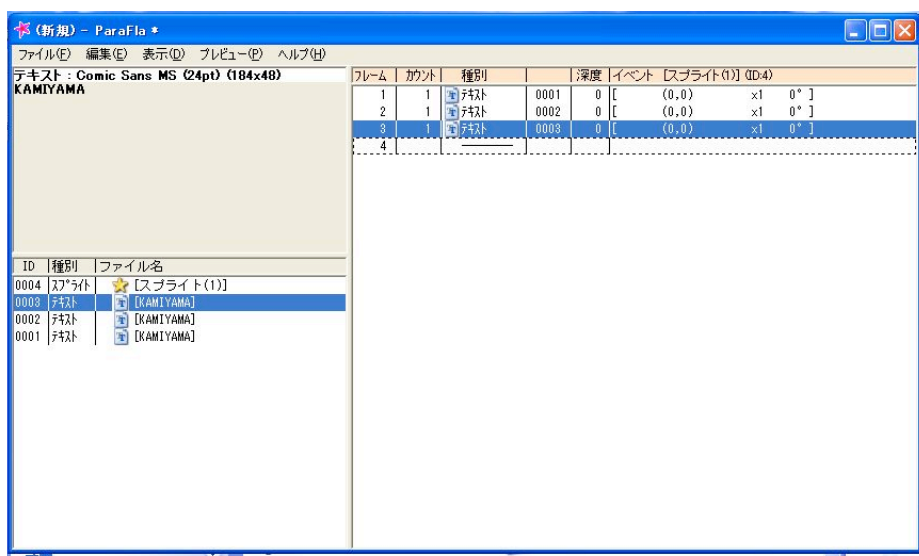
編集 1 (スプライト上のイベントへの追加)

1. スプライト上のイベントに素材を追加する。右画面のイベントはスプライトの中のイベントに変化しているため、素材リストからイベントへ追加すればよい。

2. 素材リスト上のテキスト 3 種類を順にダブルクリックすることで、イベントに追加する。

3. そのままでもよいが、位置の微調整をする場合は、追加されたイベント上の各イベント（この場合、各行にあたる）をダブルクリックすると、「イベントのプロパティ」画面になるので右画面の描画位置を動かして調整する。左画面の描画位置の値を変更してもよい。

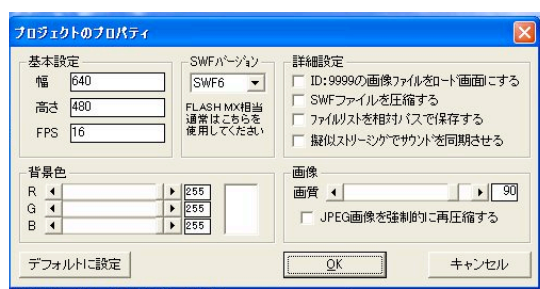
4. スプライトの編集が終わったら、イベント画面の 1 行目（色付きの行）をダブルクリックすると、元の画面に戻る。



編集 2 (プロジェクトのプロパティ変更と全体イベントへのスプライト追加)

1. スプライトをアニメーションするためにはもう少しステージの大きさが欲しいので、プロジェクトのプロパティを変更する。

「ファイル」メニューから「プロジェクトのプロパティ」を選ぶと、右図のようになるので、幅を「640」、高さを「480」、FPS を「16」に設定して「OK」を押す。



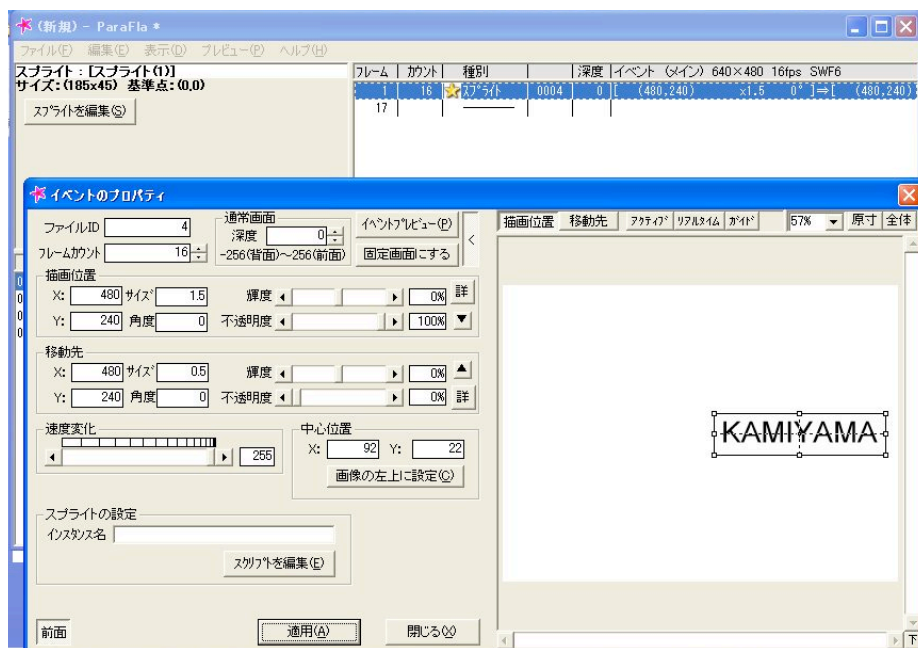
2. 元画面にもどったら、素材リスト上のスプライトをダブルクリックして、イベントに追加する。

3. 追加されたイベント行をダブルクリックして、イベントのプロパティを設定する。まずは、中心位置を「画像の中央に設定」ボタンで移動する。

4. 次に、描画位置を図の例のように設定して、出現座標を設定する。座標は左上が（0，0）、右下がプロジェクトのプロパティで設定した値で、今回は（640，480）になる。なお、はじめは少し大きく表示させるため、サイズを「1.5」にする。

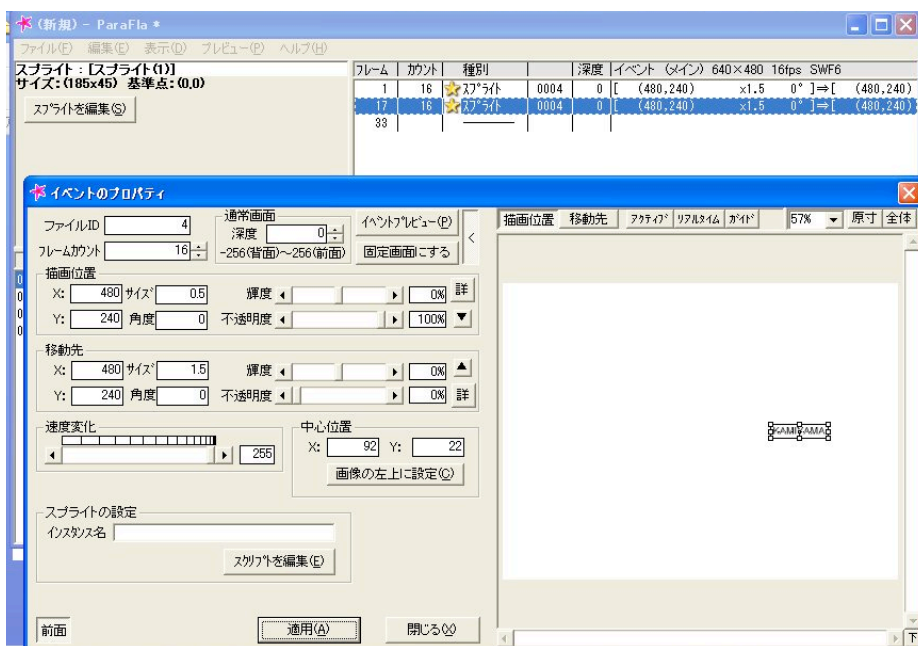
5. フレームカウントを入力する（2以上にすること）で継続時間が設定される。画面のように16フレームと設定すると自動的に「移動先」の各項目が現れる。同じ位置で消えるようにするため、まず描画位置の「詳」ボタンの下にある下向き三角のボタンを押して、設定を移動先にコピーする。次に、不透明度を「0%」に設定し、サイズを「0.5」に設定する。

6. 速度変化を255に設定したら、全体を「適用」ボタンで確定する。
（「閉じる」ボタンでは反映されないので注意。）



編集3（同じスプライトを違う表現でイベントに追加する。）

1. 再び素材リスト上のスプライトをダブルクリックして、イベントに追加する。追加場所はイベントの現在の選択位置の直前になるため、今回は最終行（種別が「――」になってい



るところ)を選択しておいてから、イベントを追加する。

2. 図のように、少し異なる設定にする。

3. 図では同じ場所に出現するようになっているが、描画位置、移動先の座標を変更することで、異なる場所に出現させるように変更することができる。例：(480,240) → (280,170)

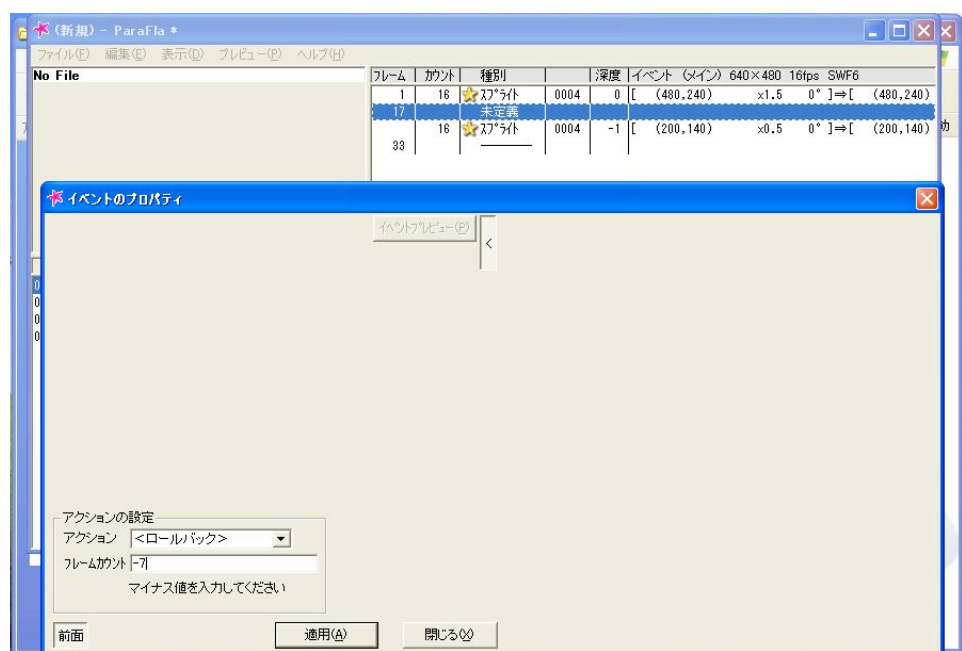
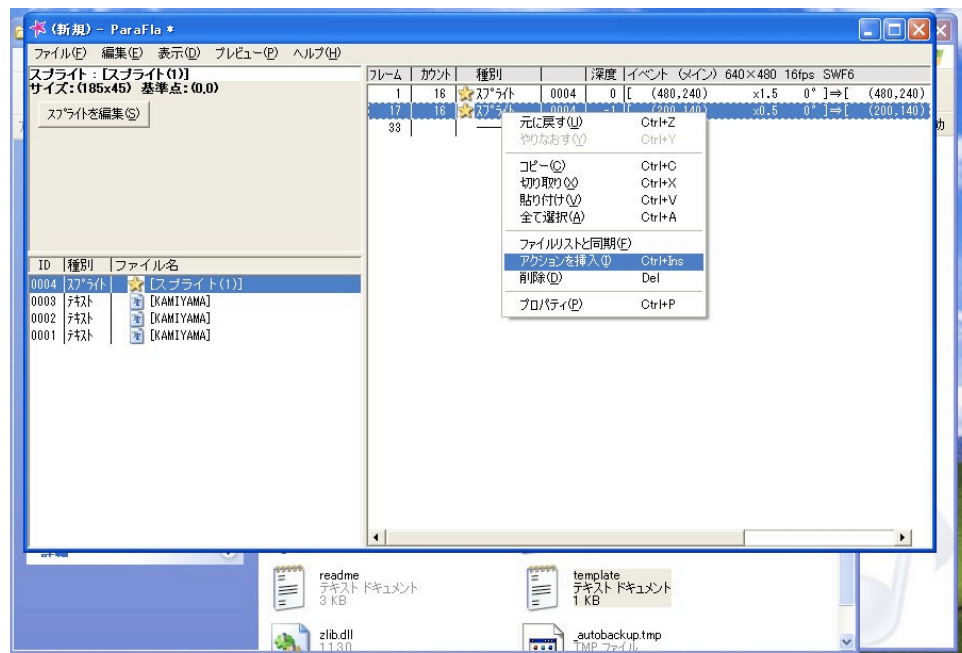
4. 変更を加えたら適用ボタンを押す。

編集4 (ロールバックの設定)

1. 通常のイベントの追加の場合、上から順にフレームカウントで設定した時間通りに出現し、終わってから次のイベントが始まる。前のイベントが終わらないうちに次のイベントが始まるようにするためには、「ロールバック」機能を使う。

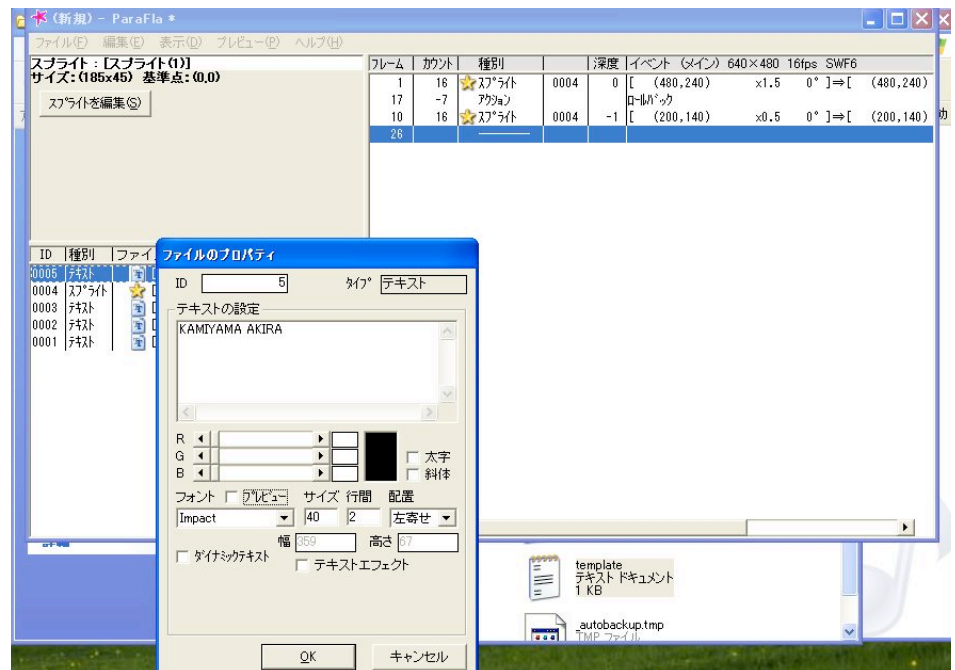
2. 設定方法は、ロールバックを設定したいイベントを選択し、右クリックで「アクションを挿入」を選択する。

3. イベントのプロパティで「アクションの設定」のところを「<ロールバック>」にし、フレームカウントの所に、通常の何フレーム前からスタートさせるかについて、マイナスの値を入力する。入力が終わったら、「適用」ボタンを押す。



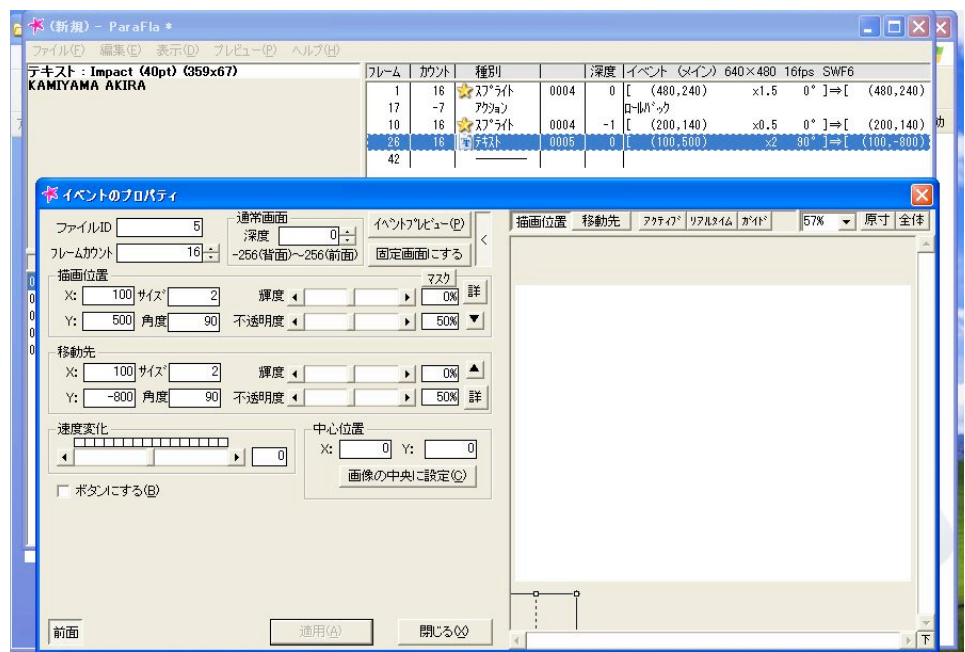
アニメーションの追加

1. 次の画面を造るために、別のテキストを素材として追加する。
2. テキストを追加する方法は、既述の通り、設定例は右図の通り。



編集 5（文字の角度設定）

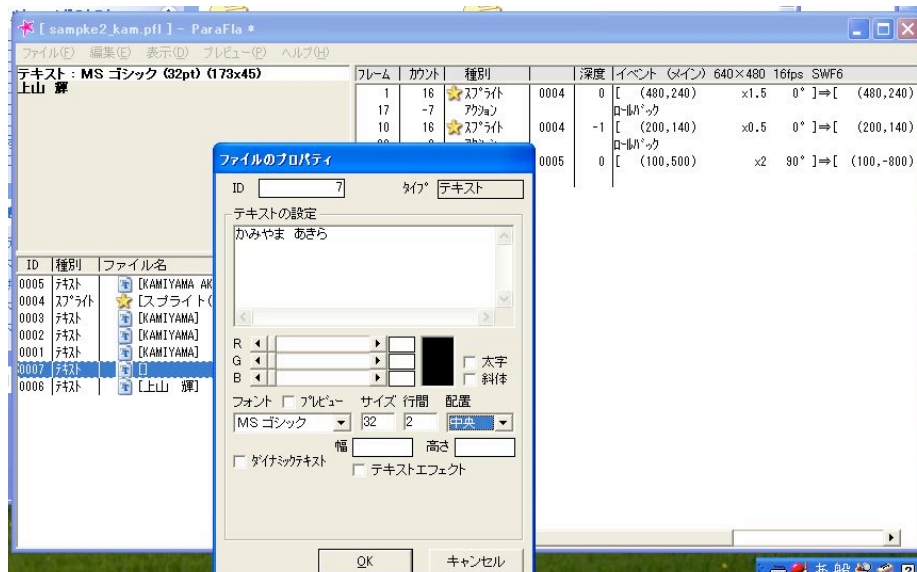
1. 新たに造ったテキストをイベントに追加する。
2. イベントのプロパティを右図のように設定する。角度がついていることに注意。



アニメーションの追加2

1. 次の画面を造るために、別のテキストを素材として追加する。

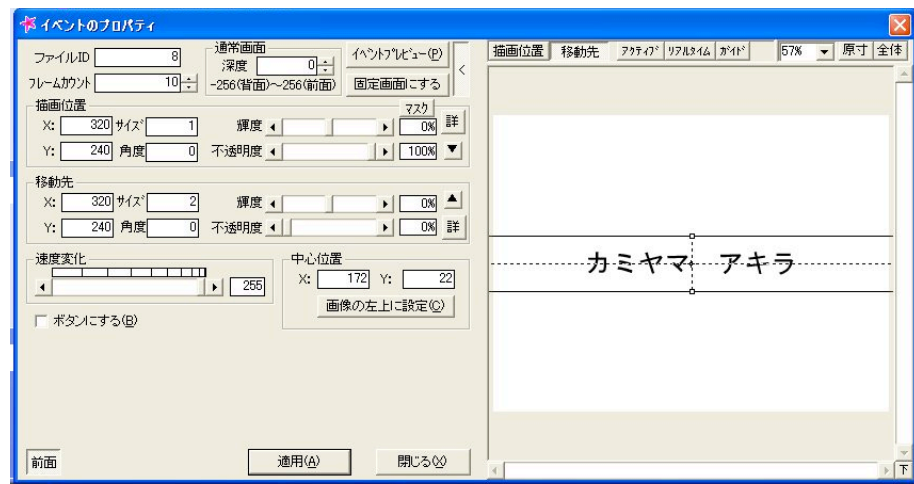
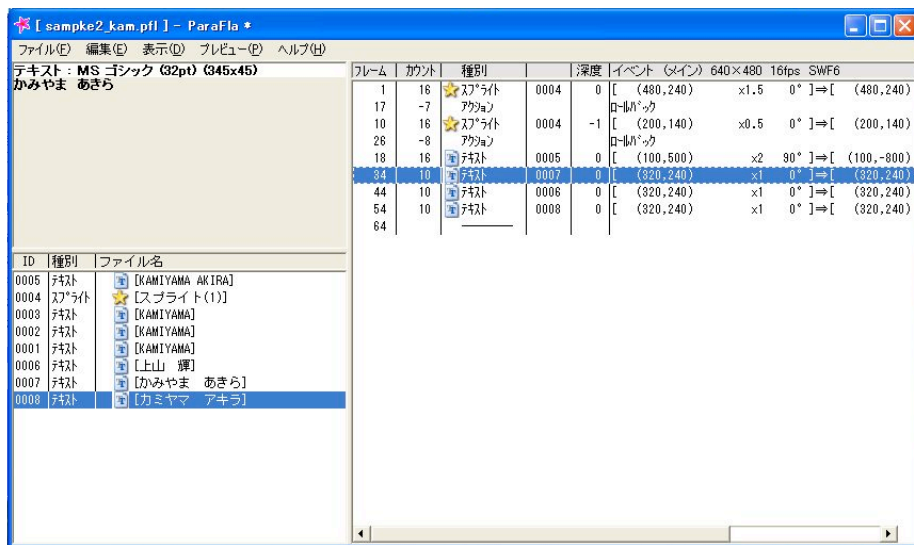
2. テキストを追加する方法は、既述の通り、設定例は右図の通り。ひらがな、カタカナ、漢字の3種類を作る。



編集6（復習編）

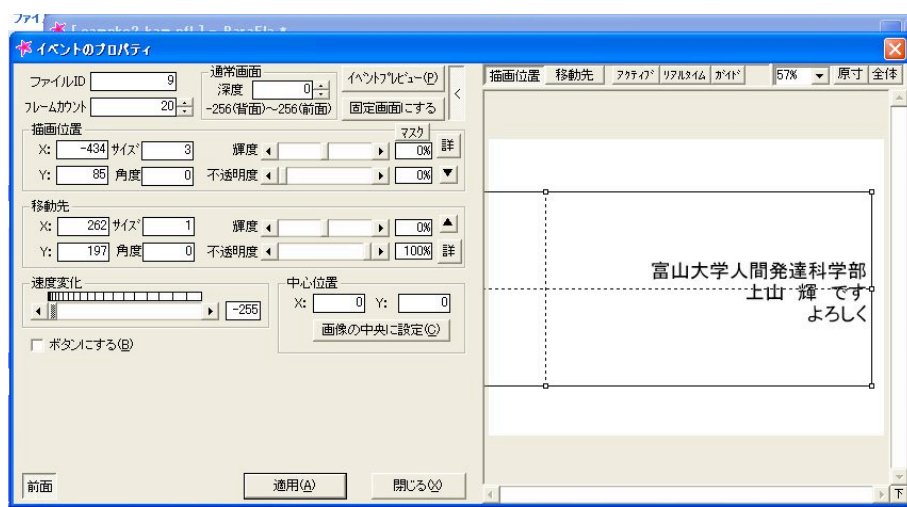
1. カタカナ、ひらがな、漢字は、同じ場所に出現させるため、イベントに追加した後に、すべて同じ設定（右図）にする。

2. 各文字について自分で好ましい出現タイミングにするためには、必要に応じて「ロールバック」機能を使う（前述の編集4を参照）。



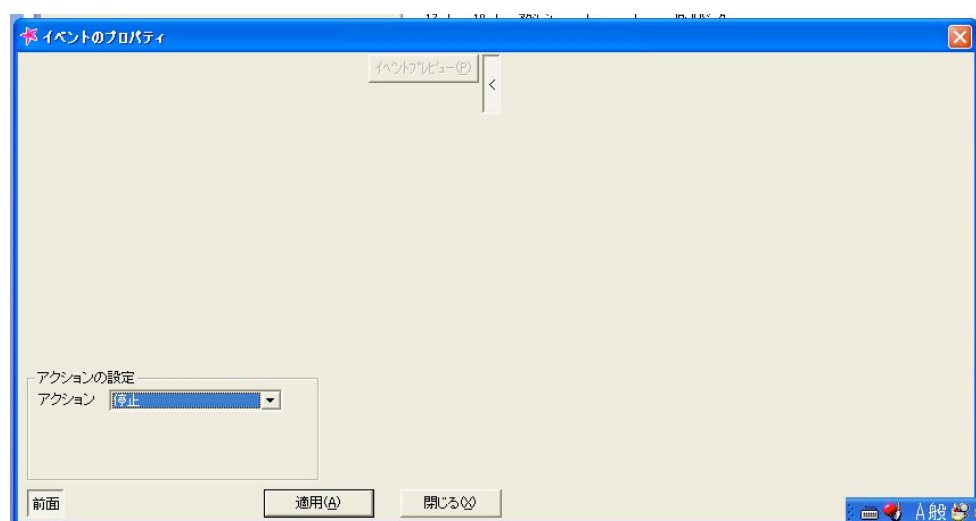
編集 7（復習編、およびアニメーションの停止）

1. 複数行のテキストも設定方法は同じ、イベントのプロパティは右図のようにする。



2. 設定が合っているかどうかは「プレビュー」メニューの「プレビューウィンドウ」で動きを確認する。この段階までは、プレビューをすると、繰り返し再生されるため、最後のところでアニメーションをストップさせる設定が必要となる。

3. アニメーション全体をストップさせるには、最後の行にアクションを挿入し、アクションの設定で「停止」を選び、「適用」ボタンを押す。



あとは、位置や出現方法を変えながら、様々なアニメーションを組み合わせさせてみましょう。