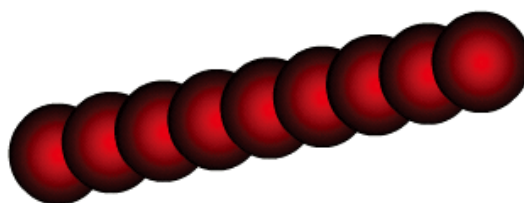


アニメーションの基礎知識

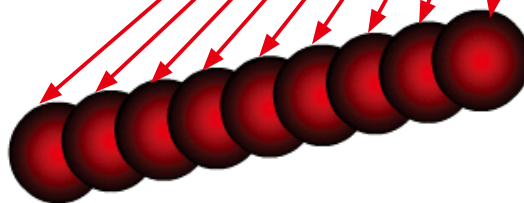
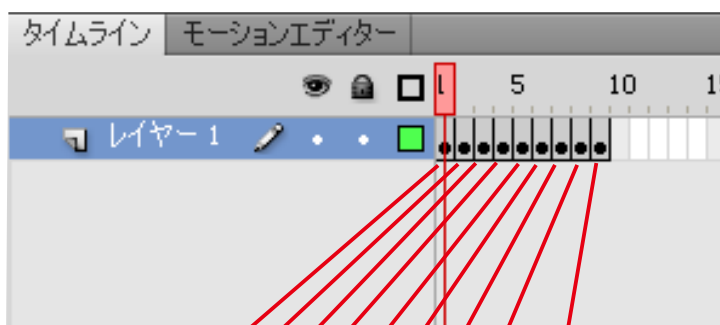
この Lesson では、実際に Flash を利用してアニメーションを作成する前に、アニメーションに関する基礎知識について学習しましょう。

■ アニメーションとは？

身近なアニメーションの例として、パラパラ漫画があります。本の角などに、少しずつ変化していくように絵を描き、それをパラパラと連続して見せていくことで、その絵が実際に動いているように見えます。つまり、アニメーションとは1コマ1コマ絵を描いていき、それを連続して再生することで実現されます。

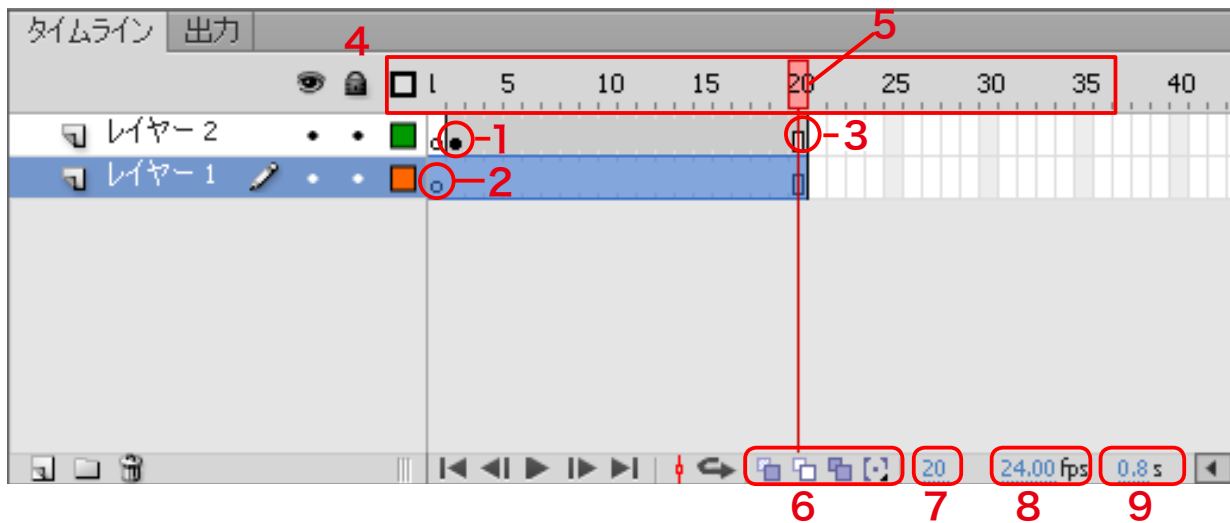
**■ Flash 上のアニメーション**

Flash では、アニメーションのコマの管理をタイムライン上で行います。下の図のようなイメージです。



■ Flash のタイムラインに関する知識

タイムラインに関する知識を整理しましょう。



1. キーフレーム

黒い丸い印があるフレームです。オブジェクトの切り替わるポイントで、ステージ上にシェイプやインスタンスが配置されると「●」で表示されます。キーフレームを軸にアニメーションが作成されます。

2. 空のキーフレーム

「○」で表示されるフレームです。ステージ上にオブジェクトが配置されていないキーフレームです。オブジェクトを配置すると「○」から「●」に変わります。

3. フレーム

時間の長さをフレームに分割しています。映画のフィルムのように 1 コマ 1 コマを Flash ではフレームで表します。

4. タイムライン

Flash アニメーションの流れを表す時間軸です。

5. 再生ヘッド

再生ヘッドが指しているフレームが、ステージ上に表示されています。ドキュメントを再生すると左から右へ移動します。再生ヘッドはマウスでドラッグすることにより、左右に動かすこともできます。

6. オニオンスキン設定用のボタン

複数のフレームのステージの状態を一括で確認・制御するためのボタン群です。

7. 現在のフレームインジケータ

現在再生ヘッドが置かれているフレーム番号を示します。

8. フレームレートインジケータ

1 秒あたりに再生されるフレームの数を表示します。既定は 24fps です。

9. 経過時間インジケータ

再生ヘッドが置かれている地点までの経過時間を表示します。