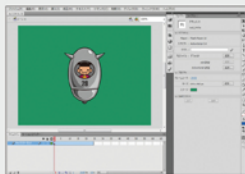
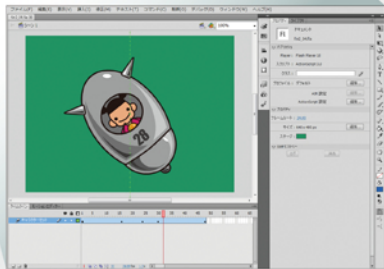


Lesson
4変形・回転させる
アニメーションを作ろうLessonファイル: les2_04.fla
完成動画ファイル: fin2_04.flv

ステージ上のオブジェクトを伸縮(拡大・縮小)、回転させる機能について学習します。回転については3種類の機能(数値入力、自由変形ツール、プロパティの回転)をマスターしてください。



Before

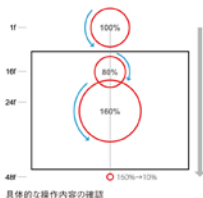


After

STEP 01 作業の手順を確認する

作成するアニメーションは、とても不思議な動きをします。まず、ステージの外から反時計回りに回転しながら降りてきます(だんだん小さくなります)。オブジェクト全体が表示されたら、今度は時計回りに回転します(だんだん大きくなります)。ステージの中央まで降りたら、また反時計回りに回転して小さくなっていき、ステージの外に出てしまいます。

このアニメーションでは、3種類の回転機能を使っています。1つは、数値入力による回転。2つ目は、自由変形ツールによる回転(マウス操作)。そして3つ目は、プロパティインスペクタの回転設定です。それぞれの機能の使い方を理解しましょう。



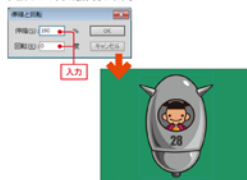
具体的な操作内容の確認

STEP 02 オブジェクトを数値で伸縮(拡大・縮小)する

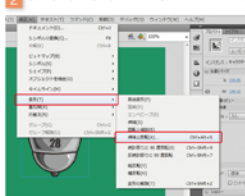
1 Lessonファイルles2_04.flaを開いてください。すでにモーショントイーンが作成されています。フレームインジケータを24フレーム目にあわせてから、ステージ上のオブジェクトをクリックします。



3 ダイアログが表示されますので、[伸縮]に「160」、[回転]に「0」を入力して[OK]をクリックしてください。オブジェクトが160%拡大されます。



2 [修正]→[変形]→[伸縮と回転]を実行してください。



4 フレームインジケータを5フレーム目にあわせてから、ステージ上のオブジェクトをクリックしてください。

