

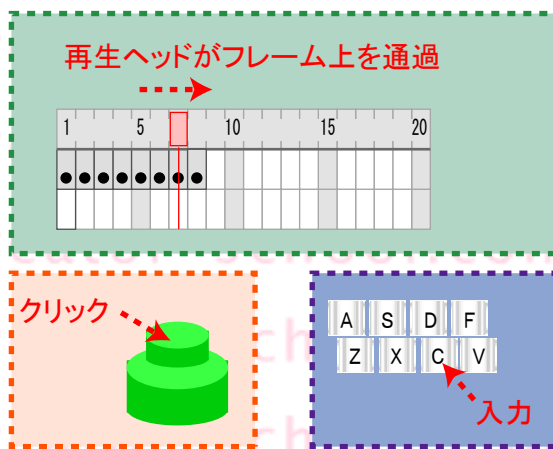
#### 36-1 アクションスクリプト

FLASHムービーの中で、複雑な動作を設定するには、アクションは欠かせません。FLASHのアクションとは、例えば、再生ヘッドがキーフレームを通過する際、あるいはマウスでボタンをクリックした際、またはキーボード入力をした際、といったイベントの発生時に、何かしらの動作が実行されることを言います。このアクションを設定するために、FLASHでは、アクションスクリプトというFLASH独自の言語を使用します。

《《アクションスクリプトでできること》》

例えば、以下のようなものがあります。

- ・繰り返し再生
- ・再生の開始、または停止
- ・ボタンをクリックし、特定のフレームにジャンプ
- ・別のFLASHムービーを読み込んで表示



#### 36-2 アクションの種類

アクションは、キーフレーム、ムービークリップ、ボタンに設定します。キーフレームに設定するアクションをフレームアクション、ムービークリップとボタンに設定するアクションをオブジェクトアクションと言います。

《《フレームアクション》》

アクションを設定したキーフレームに再生ヘッドが重なると、指示したアクションが実行されます。例えば、指定したフレームになったらアニメーションを繰り返し再生したり、指定したフレームになったらアニメーションを再生したり、あるいは指定したフレームになったらアニメーションを停止したりします。

