

LESSON_3

オブジェクト操作

- ① 選択ツール
- ② 自由変形ツール
- ③ グループ
- ④ 重ね順
- ⑤ 整列

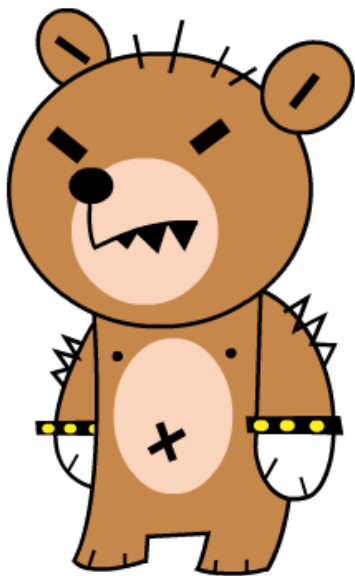
学習目標

Flash上でアニメーションを作成する場合、登場するオブジェクトを配置したり、大きさや角度など様々な変更を加える必要があります。このレッスンではオブジェクトを操作する方法を、実際に操作をしながら身につけます。

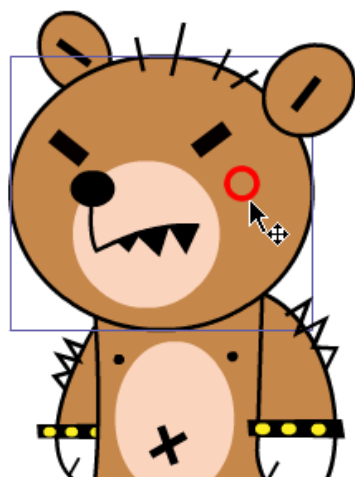
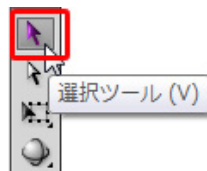
LESSON

3-1 選択ツール

ここでは、オブジェクトを選択する際に使用するツールの種類と、それぞれの選択ツールの違いを学習します。各選択ツールの特徴を把握して、最適なツールを選べるように学習しましょう。

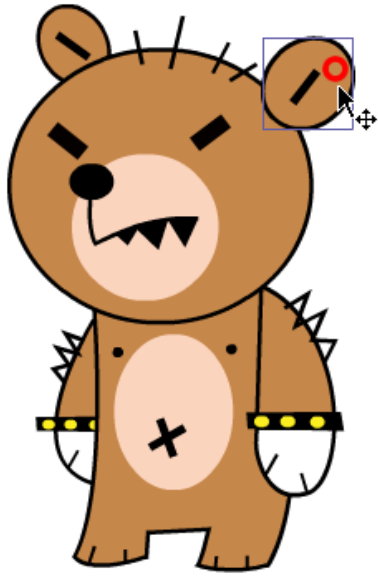


- ① メニューバーの「ファイル」-「開く」をクリックし、素材フォルダー「Lesson3」-「01_選択ツール.flx」を開きます。
- ② ツールパネルの「選択ツール」を選択します。クリックしたり、ドラッグして周りを囲ったりして、オブジェクトやグループをすばやく選択できます。

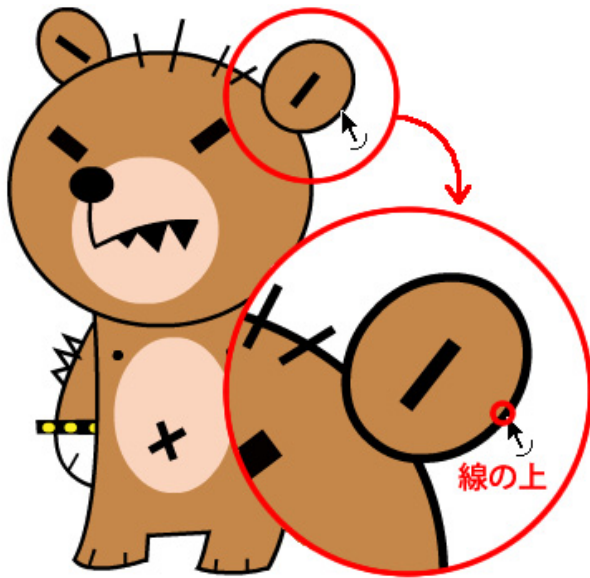


- ③ イラストの顔の部分をクリックします。

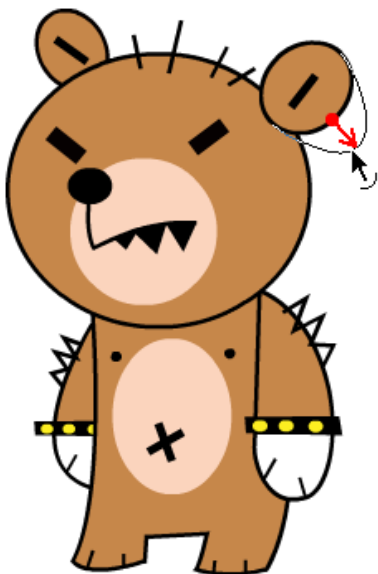
選択したオブジェクトの大きさにあわせて、四角で囲われます。



- ④ 続けて、耳の部分をクリックします。
先ほど選択したオブジェクトが選択解除されます。
- ⑤ ステージの何も無いところをクリックして、すべての選択を解除します。

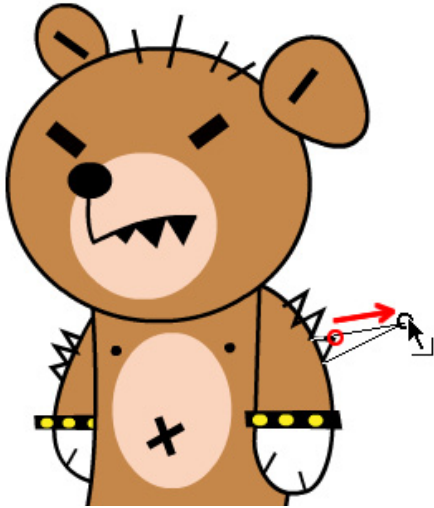


- ⑥ 耳のオブジェクトの線の部分にマウスを合わせます。
マウスカーソルが左図のように変化します。



- ⑦ 左図のようにドラッグします。

選択ツールでオブジェクトの形を変更することができます。

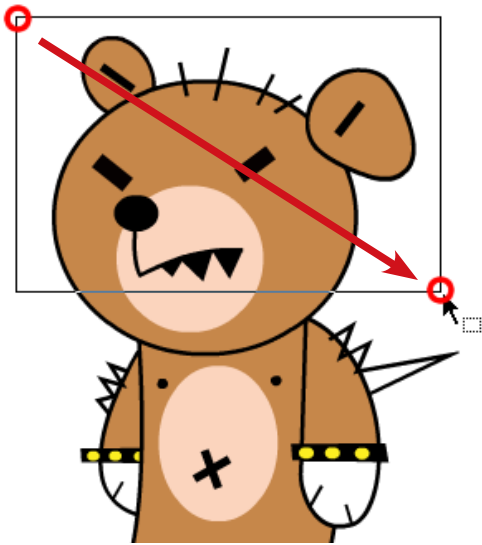


⑧ 左図のように、腕のギザギザの先端をドラッグします。

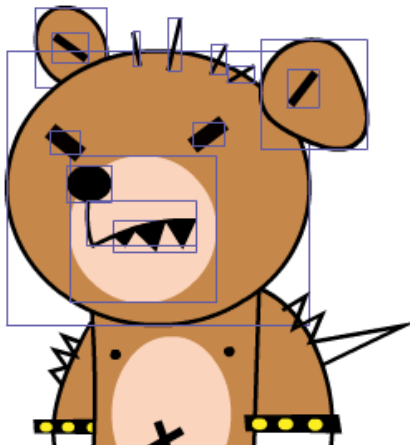
同様にオブジェクトのアンカー部分も移動し変形することができます。

範囲を指定して選択

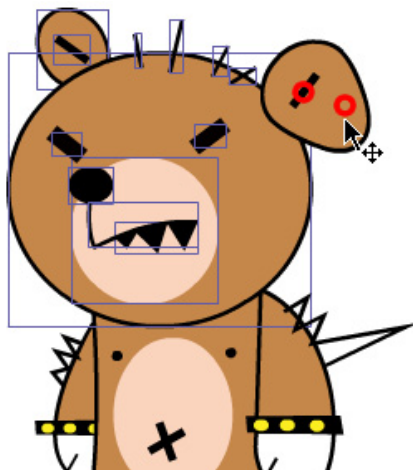
範囲を指定して、範囲内のオブジェクトをまとめて選択してみましょう。



① ツールパネルの「**選択ツール**」を選択し、左図のようにドラッグして囲います。



② 囲われた範囲に含まれるオブジェクトがすべて選択されます。移動する際やカラーの適用など、選択したすべてのオブジェクトに同じ操作を行う時に有効です。



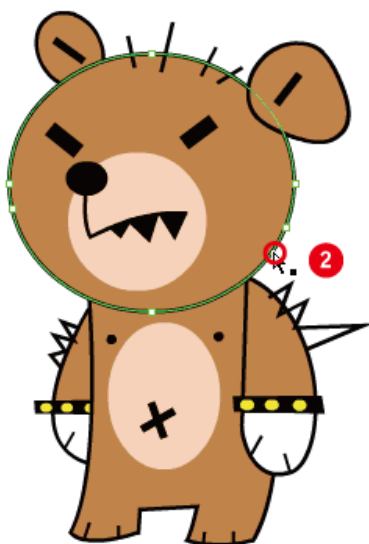
- ③ **(Shift) キー**を押しながら、左図のように耳の部分のオブジェクトをそれぞれクリックします。

選択したオブジェクトが選択解除されます。

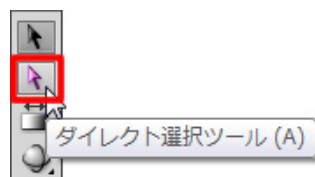
すでに選択されているオブジェクトを **(Shift) キー**を押しながらクリックすると、選択解除され、選択されていないオブジェクトを **(Shift) キー**を押しながらクリックすると、選択が追加されます。

ダイレクト選択ツール

オブジェクトやアンカーポイントを選択することができます。

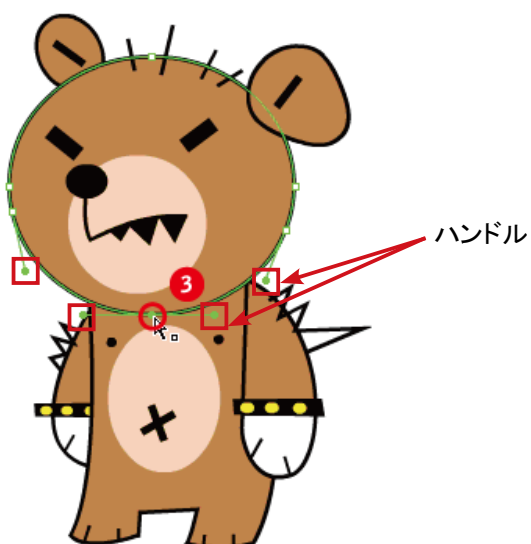


- ① ツールパネルの「**ダイレクト選択ツール**」を選択します。



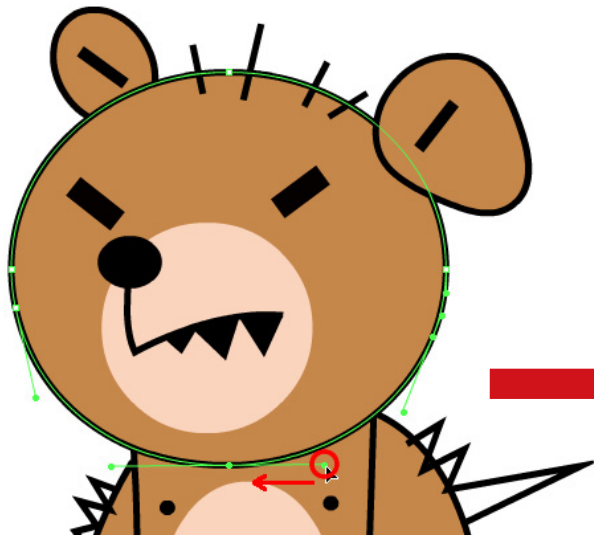
- ② 左図のように、顔のオブジェクトの線の部分をクリックします。

線を構成しているアンカーポイント（線を操作するための点）とセグメント（線部分）がハイライトされます。

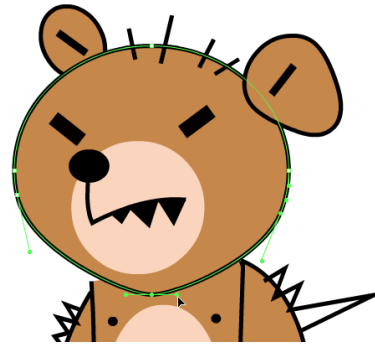


- ③ アンカーポイントをクリックします。
ハンドルが表示されます。

※アンカーポイントをドラッグすると形状を変更させることができます。**(Alt) キー**を押しながら、ハンドルをドラッグすると、ハンドルを折り曲げることができます。

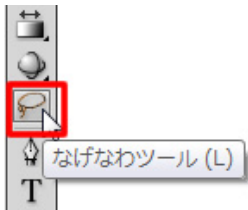


- ④ 左図を参考に、ハンドルをアンカーポイントに向けて短くしていきます。丸みをおびていた輪郭が引き締まることを確認しましょう。

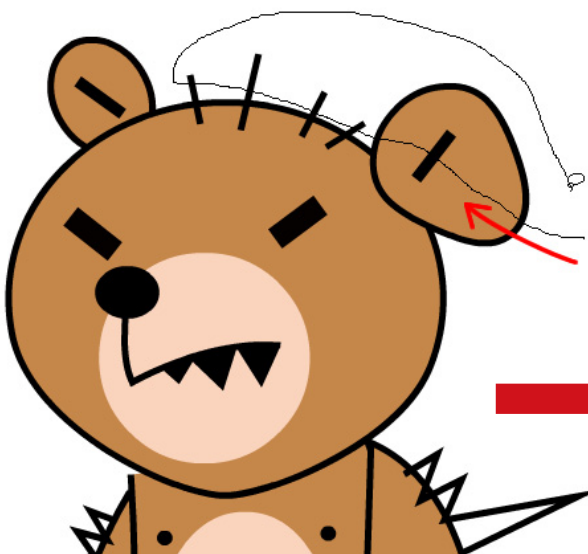


なげなわツール

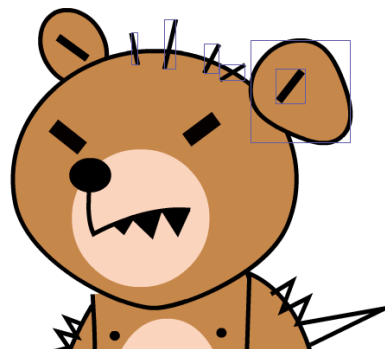
ドラッグした範囲内のオブジェクトを選択することができます。



- ① ツールパネルの「なげなわツール」を選択します。



- ② 左図のように、ドラッグして囲います。
範囲内に含まれるオブジェクトが選択されます。



確認ができたなら、ファイルを閉じて次へ進みましょう。