

## はじめに

この本は、Macromedia Flash MX (以下、Flash MX) のActionScriptの入門書です。

Flashといえば、Webページ上を縦横無尽に動きまわるアニメーション制作ツールの代名詞です。登場した初期は、伸縮自在なベクターグラフィックの利点をフルに活用して、大きくなったり小さくなったり、いつもより多めに回ったり、というコンテンツがサイトを賑わせました。

それだけでは物足りなくなってくると、ユーザーの操作に応じてインタラクティブに変化するアニメーションやインターフェイスが注目を浴びるようになりました。ここで立ちはだかるのが、ActionScriptです。ユーザーの操作を解析して、アニメーションの動作を計算するというプログラミングの処理が必要になってくるのです。

本書は、インタラクティブな動作を実現するFlashムービーを実際に作成していきながら、ActionScriptの基本を学ぶことを目的としています。Flash 5で装いを新たにしたActionScriptは、Flash MXでさらに機能が充実しました。本書では、Flash MXの新しいActionScriptのスタイルを積極的に採用しています。既にFlash 5でActionScriptを覚えた人にも、新しいテクニックを紹介できるでしょう。

ActionScriptは、JavaScriptと同一仕様に基づくプログラム(正確にはスクリプト)言語です。そのため、最終的には「シンタックス」という文法や、「メソッド」と呼ばれるコマンドを覚えなければ、思ったとおりのムービーを作ることができません。

本書では、解説の手法として英会話の入門教材を念頭に置きました。

プログラムの学習は、英会話の学習に似ています。特にIT(情報技術)の分野では、最新情報は英語が基本です。文法やボキャブラリの重要性は痛感します。しかし、英語を習いたてで、いきなり文法や単語の暗記から入ったらどうでしょう。単語をAから覚え始めたとしても、Cで力尽きるのがオチです。AからCの単語にいくら詳しくても、それでは日常会話さえできません。そこで英会話の入門書では、まず、あいさつや外国への入国手続き、買い物といった、一定のシチュエーションの会話をともかく紹介し、ポイントを解説し、そして覚えてもらうという手法を採ります。この書籍も、まず簡単なアニメーションのActionScriptを書いて実行するところからスタートします。そして、そのロジックや必要なメソッドを解説して理解していただいた上で、次のステップへと進みます。

本書は具体的なActionScriptのサンプルを題材としていますが、見たいサンプルだけを拾い出して読むようなサンプル集とは異なります。あとのサンプルでは、それより前のサンプルの解説内容を理解していることが前提となっていますので、最初から順番に読み進めるようにしてください。取り上げたサンプルは8種類ほどです。その中にスクリプトを組み立てる上で重要な要素を盛り込んでいます。ただ、サンプルに使用しているメソッドは、ActionScript辞書(Flash MXにオンラインヘルプとして付属しています)に載っている一部に過ぎません。メソッドをひとつおとり紹介することはあえて避けました。それではマニュアルの単なるダイジェストになってしまうからです。それよりも、マニュアルに書かれていない、スクリプトの組み立て方・考え方に、最も重点を置いて解説しました。その意味では、いわゆる「マニュアル本」という表現は、本書には当てはまらないかもしれません。むしろこの本が目指したのは、ActionScriptの「トレーニング本」なのです。

英会話の学習では、基本的な考え方を身につければあとは辞書を引ながら自分で知識を増やし、スキルを磨いていくことができます。同様に、本書を読み終われば、ActionScript辞書を引いて自分で必要なメソッドを調べることができるようになるでしょう。また、中級者向けの参考書に挑戦しても苦にならないと思います。

本書が、ActionScriptの基本を身につけ、さらに次のステップに進む一助になれば幸いです。