

押したらどうなる！？ビックリ・ボタン！

～インタラクティブな設定の理解と制作体験～

課題:

ユーザーの操作で変化する、シンプルで独創的なインタラクティブ作品をつくる。

方法:

Flash の「ボタン機能」を使い、マウスポインタを上にもって来る、ボタンを押す、というユーザーの操作で展開するように設定する。

また、アニメーションは、「1コマ(フレーム)毎に描画」、Flash のキーフレーム間を補完する「トゥイーン」(形・色の変化は「シェイプ」、移動・拡大縮小・回転は「モーション」)によって実現する。

構想(登場キャラクターや場面を考える):

登場キャラクター(ラフスケッチ)

場面(背景)の設定

ボタンの設定(何が起こるのか?)