

text\_阿部貴弘

Progression プロダクトマネージャー/デザイナー。Webデザイン会社、Webサービス会社などを経て、Progression プロジェクトの開発・運営を展開中。現在は講演活動と同時にグローバルな普及を目指しています。 <http://progression.jp/>

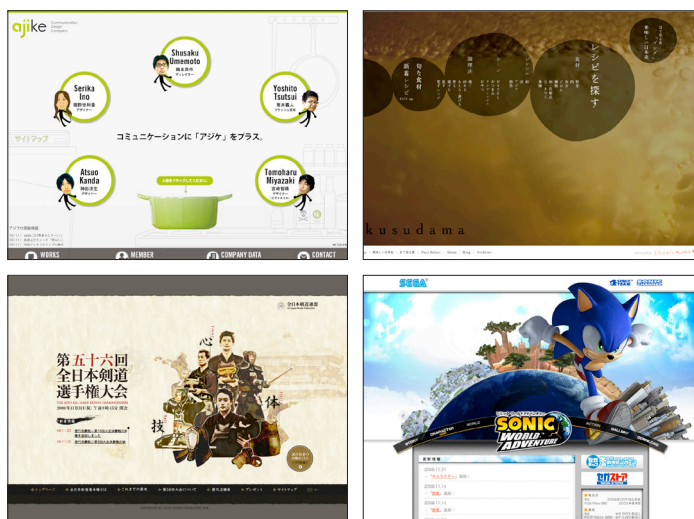
# Flash 開発の新機軸「ActionScript ライブラリ」

SERIES #06

## Flash の制作フローを変える Progression



「Progression (プログレッション)」は、FlashサイトにHTMLサイトのようなページ構成やディープリンクといったサイト基本機能を実装するためのフレームワーク(開発環境)です。Flashサイトの開発環境は複雑かつ高度化する一方ですが、そうした状況が抱えている問題点を改善し、開発効率を向上させる新しいソリューションとして、このProgressionがおおいに注目されています。そこで今回から3回に渡り、Progressionを開発している阿部貴弘さんご自身の寄稿による特別企画をお届けしましょう。



## HTMLの利便性・ユーザビリティを実装するために

### \_\_デベロッパーからアニメーターまで利用可能

Flashの表現力を高めるために、「Papervision3D<sup>\*1</sup>」に代表される3D技術や、「Box2DflashAS3<sup>\*2</sup>」による物理シミュレーションなど、非常に多くのライブラリが開発され、利用されるようになりました。こうした表現力を追求するライブラリが人気を集める一方で、Flashサイトにディープリンクを実装する「SWFAddress<sup>\*3</sup>」など、HTMLサイトに準じた利便性やユーザビリティなどを実現する技術にも注目が集まっています。

FlashサイトにはHTMLサイトのような利便性が欠けていると、現在までに再三に渡って指摘されています。SWFAddressなどのような技術が登場してきてはいますが、実際にそうした技術を実装するのは技術的な難易度が高く、ある程度の規模の案件でない限り、予算的に手を出せないというのが現状です。こうした問題点を改善するためには、ワークフロー自体に機能を取り込んでしまい、無意識的に対応できるようにする必要があります。

そんななか、表現力の追求やサイト基本機能の実装といったニーズに対処しつつ、今後さらなる進化を遂げるためにも、開発基盤となる新しい制作ワークフローの必要性を強く感じて開発したフレームワークが「Progression」です。Progressionは、画面遷移というコンテンツの基礎となる仕組みを提供した上で、導入だけでユーザビリティを向上させるさまざまな機能を搭載しています。また、ActionScriptベースの開発だけでなく、スクリプトを使わなくてもFlash

サイトを構築することができるようになっており、デベロッパーからアニメーターまで幅広いFlashユーザーが利用することが可能です。

筆者がProgressionの開発に取りかかったのは、2007年の2月頃からですが、バージョン1はベータ版のままでしたが、バージョン2からは正式に公開し、ユーザーさんからフィードバックをもらいながら改良・機能追加を行い、現在ではバージョン3を公開しています<sup>\*4</sup>。では、次のページからはProgressionで何ができるのかを詳しく紹介していきましょう。



Progressionの公式サイト <http://progression.jp/>

※1 <http://blog.papervision3d.org/>  
 ※2 <http://box2dflash.sourceforge.net/>  
 ※3 <http://www.asual.com/swfaddress/>  
 ※4 Flash CS4のリリースに合わせて、Progression 3.1を公開予定。



## Progressionで実現できる主な機能

Progressionは、Flashの拡張機能としてインストールします(対応バージョン: Flash CS3以降)。インストール後は、Progression独自の各種パネルが追加され、以下のような機能を利用することができます。

### HTMLのようなページ構造を簡単作成

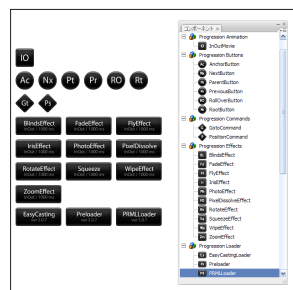
Progression独自のシーン(画面遷移)機能を使用すると、FlashサイトでもHTMLサイトのようなページ構造を、ActionScriptで簡単に作成することができます。この機能はXML上にも記述でき、スクリプト上でシーンを定義する「シーンエディタ」で編集することもできます。



Progressionをインストールすると、Flashに新しく「シーンエディタ」パネルが追加されます。「シーンエディタ」パネルでは、メニューから選ぶだけでシーンを追加することができます。

### スクリプトを使わずFlashサイトを構築

スクリプトを記述せずにFlashサイトを制作したい方のために、さまざまな効果を適用することができる各種コンポーネントが用意されています。コンポーネントはムービークリップにドラッグ&ドロップするだけで効果を適用できます。コンポーネントの種類には、シーンの切り替えに必要なボタン、アニメーション、エフェクト、ローダー機能などがあります。



Progressionをインストールすると、コンポーネントパネルに20種類のProgressionコンポーネントが追加されます。

### 任意のシーンにURLを割り振る

Progressionには、コンテンツに合わせたシーン構造を作成するだけでディープリンクの制御(SWFAddressを使用)をまったく意識しないままWebブラウザのURLと自動的に同期させる機能が実装されています。



シーン機能で設定したタイトルがディープリンクのアドレスとなり、そのアドレスで特定のシーンを指定することが可能となります。



### キーボードショートカットを使ったブラウジング機能を実装

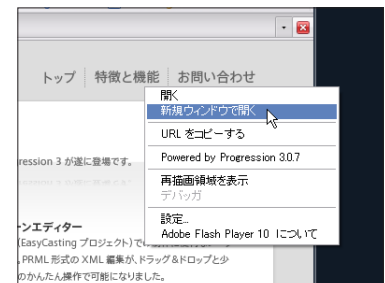
「Webブラウザの更新」「履歴の移動」「印刷ダイアログの表示」「フルスクリーン表示」など、一般的なWebブラウザで使用可能なキーボードショートカット機能をFlash側で再現する機能が搭載されています。

#### 【Progressionで実装できるキーボードショートカット】

BackSpaceキー	履歴を戻る
Ctrl + ← (左矢印)	履歴を戻る
Ctrl + → (右矢印)	履歴を進む
Ctrl + R キー	画面を更新する
F5キー	画面を更新する
F11キー	フルスクリーン表示する
Ctrl + Pキー	印刷ダイアログを表示する
Ctrl + (ボタンを)クリック	対象の移動先 URL を新しいウィンドウで開く

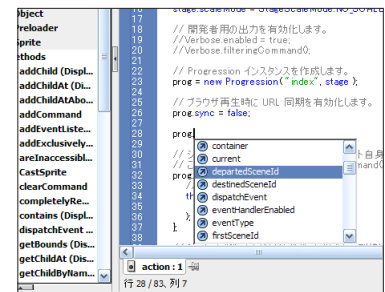
### 右クリックにサイト操作メニューを追加

Progressionに用意されたボタン機能を使用することで、「移動先を新しいウィンドウで開く」「移動先のURLをコピーする」などのHTMLサイトのコンテンツメニュー機能が使用可能になります。



### 独自クラスのコーディングをヘルプ

Flash標準のスクリプトエディタ上で、Progressionの独自クラスを使用したコーディングをする際に、便利なコードアシスト、コードヒント機能が実装されます。そのため、外部エディタを使用せずとも十分なコーディング環境を整えることが可能です。



### 公開に必要な全データを自動書き出し

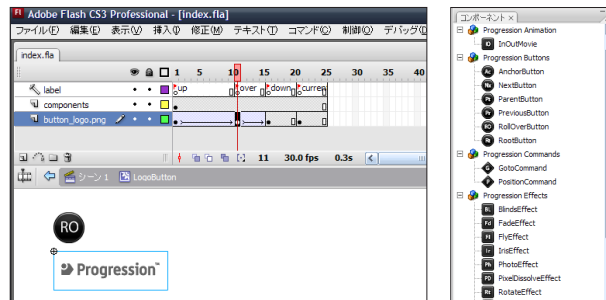
Progressionで作成したサイトをパブリッシュする際には、Flash開発に必要なActionScriptクラスファイル、書き出されたSWFファイルを設置するためのHTMLファイルなど、一般的なコンテンツ開発で必要となるファイルをすべて自動的に書き出してくれます。

## Progressionの3つの制作スタイル

Progressionでは、ユーザーのスキルに合わせて3つの制作スタイルを用意しています。基本的にActionScript 3.0をベースにした開発環境ですが、まだActionScript 3.0に移行していないユーザーのためにActionScript 2.0に近い感覚で開発することが可能です。また、コンポーネント機能を実装しているため、スクリプトが苦手なデザイナー／アニメーターでも利用できるようになっています。

### ActionScriptをまったく書かずにサイト構築したい方に コンポーネント・スタイル

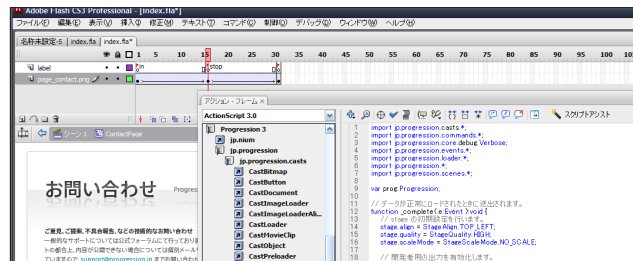
ActionScriptを一切使用せずに、タイムライン・アニメーションとコンポーネントを組み合わせて開発をしたいデザイナーやアニメーターの方にお勧めなのが、「コンポーネント・スタイル」です。同梱されているProgressionコンポーネントをムービークリップにドラッグ&ドロップすることで、対象にボタン機能を持たせたり、画面遷移に合わせてさまざまなエフェクトを適用させることができます。



ActionScriptをまったく書かず、Progressionコンポーネントをムービークリップにドラッグ&ドロップするだけでも、基本的な機能を持つFlashサイトを構築することが可能です

### ActionScript 2.0以前のスタイルで開発したい方に タイムライン・スタイル

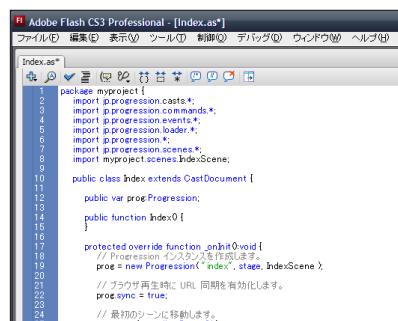
フレームアクションを基本として、タイムライン・アニメーションと組み合わせながらActionScript 2.0のような感覚で開発をしたい初・中級デベロッパーの方にお勧めなのが「タイムライン・スタイル」です。このスタイルでは、ActionScript 3.0を使いながらもシーン作成と遷移処理にスクリプトを使用し、表示するムービークリップをコンポーネントで制御することで、タイムライン・アニメーションとの親和性の高い開発が行えます。



タイムライン・アニメーションとフレームアクションを併用して、ActionScript 2.0に近いスタイルですることも可能です

### ActionScript 3.0の性能をフル活用したい方に クラス・スタイル

Progressionのコアライブラリは、すべてクラスとして使用するケースを一番に考えて設計・開発しています。そのため、最高にパフォーマンスを発揮した開発をしたい中・上級デベロッパーの方にお勧めなのが「クラス・スタイル」です。ActionScript 3.0で強化されたオブジェクト指向プログラミングに沿った形で開発が行えるため、コーディングもよりスマートとなり、大規模な開発にも耐える十分な保守性・拡張性が得られます。



サイト全体をクラスで構築して、ActionScript 3.0のパワーを最大限に使ったサイトを構築することが可能です

## Progression を使うメリット

### \_\_画面遷移と演出を分離して開発可能

サイトによって画面を切り替える演出は変わりますが、「画面を切り替える」という行為自体は常に発生するものです。Progressionでは、その画面切り替え処理をWebサイト制作に最適化した形で実装しているため、行われる切り替え処理の流れに合わせて好きなタイミングで、好きな演出を加えていくだけでコンテンツ開発が行えるようになっています。

### \_\_ノンスクリプトで制作可能

Flashを使ってみたくは思っているが、スクリプトが難しそうというイメージから敬遠されている方も多いと思います。Progressionでは、そういった方に向けてスクリプトを一切触らずともWebサイトが作成できるコンポーネント・スタイルの開発手法もサポートしています。もちろん、高度なスクリプトを駆使するデバ

ロッパーの方であっても、簡単なモックアップ制作などであれば十分に使えるものになっているので、幅広いシーンで活用することができます。

### \_\_HTMLサイトのような使い勝手を実現

一般的なFlashサイトでは、ディープリンクやコンテキストメニュー、キーボードショートカットなどは、HTMLサイトを閲覧している状態のように扱えません。しかし、Progressionを使用してWebサイトを開発するだけで、それらの機能がすべて自動的に提供されるようになっています。本来であればFlashで表現すべきコンテンツにもかかわらず、ユーザビリティへの懸念からやむなくHTMLサイトとして構築していたWebサイトも、Progressionを使用することでブラウザ対応を気にせず、Flashの表現力を最大限に活かしたコンテンツに仕上げることが可能になります。

## column

### Progression を採用した個人・企業サイトが続々登場!

すでに多くのクリエイターがProgressionを仕事に取り入れています。Progressionを使って制作されたサイトは数多く登場しており、その数は120サイト以上。個人サイトから企業のプロモーションサイトまで幅広いジャンルで利用されています。ここでは、その一部を紹介しましょう。また、Progressionサイトのショーケースでも紹介していますので、ぜひチェックしてみてください。

<http://progression.jp/ja/showcase/>



NEC : medias

<http://www.medias.net/>

「このサイトではシーン管理にProgressionを使っています。また、コマンドも至る所で使っています。最近、Progressionのメリットを説明する機会が多いのですが、正直困っています。なぜなら、もはや僕の中では標準化しているからです。それほど、どんな案件でもごく当たり前のよう柔軟に使えるフレームワーク、それがProgressionです」(制作者:むらけん undefined Inc.)



第五十六回全日本剣道選手権大会

<http://kendo.or.jp/champ/>

「子供からお年寄りまで幅広い年齢層の方に利用されるため、使いやすさ・機能が強く要求されるサイトでした。Progressionを使えば、そうした機能を簡単に実装でき、浮いた時間で表現を追求できます。今回も剣道の力強さや静けさ、大会の歴史の表現に割くことができ、結果として本当に多くの方に喜んで頂くことができました」(制作者:株式会社ワン・トゥー・テン・デザイン)



kusudama

<http://www.kusudama.jp/>

「このレシピサイトは、制作要件として大量のレシピを食材や調理法別にかテゴライズし、既存のCMSとの連動、別途用意したHTMLページから該当するFlashのシーンへの移動などがありましたが、Progressionを使うことでこれらを容易に実現できました。近日、弊社サイト(www.stoopa.org)もProgressionを使ってリニューアルする予定です」(制作者: stoopa)



SEGA「ソニック ワールドアドベンチャー」公式サイト

<http://sonic.sega.jp/SonicWorldAdventure/>

「Progressionのクラスベースの制作スタイルを利用することで、初めてActionScript 3.0クラスベースのFlashサイトを作成しました。リファレンスがしっかりできているので、比較的容易に導入することができました。ActionScript 3.0のコンテンツ作成のきっかけにも非常に有効だと思います」(制作者:株式会社セガ 第二CS研究開発部 菊地祐一)



株式会社アジケ

<http://www.ajike.co.jp/>

「弊社のコーポレートサイトですが、ページ遷移時のイベント管理として、Progressionのシーン機能を利用しています。国内産フレームワークなので日本語による技術情報が豊富な点が嬉しい限りです。クライアントワークでも利用しています」(制作者:株式会社アジケ)