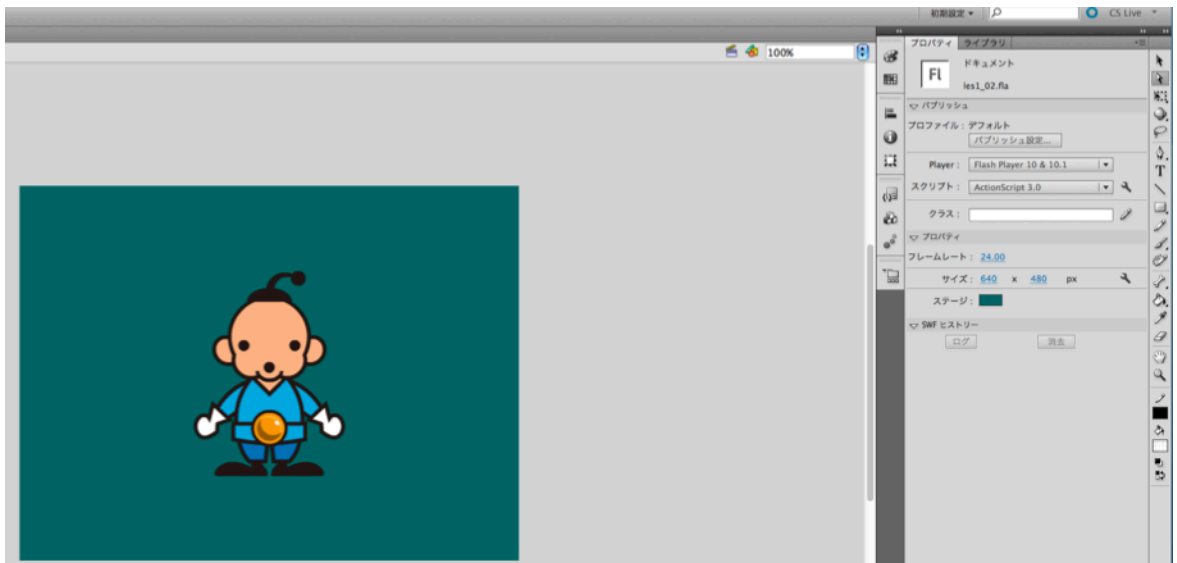


FLASH 描画操作ピックアップ

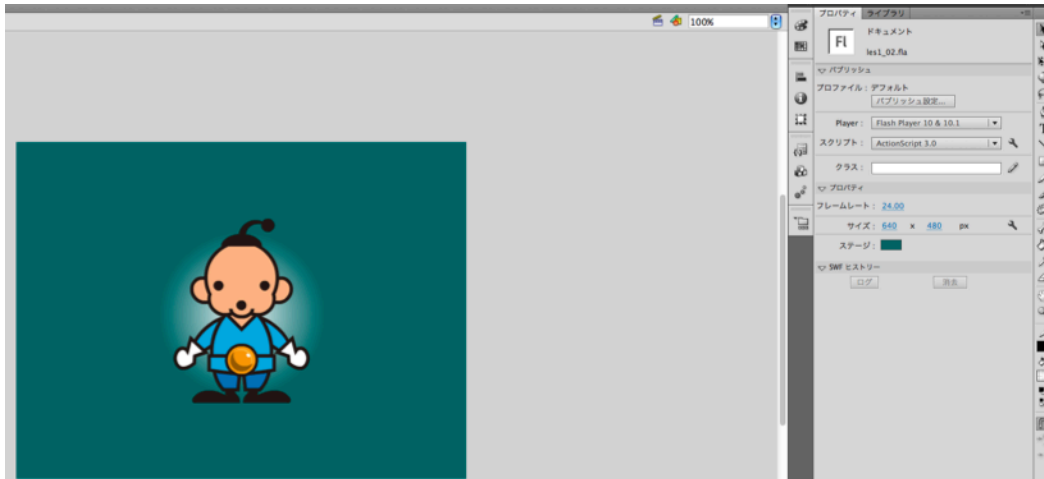
ブレンド効果

アルファの使い方

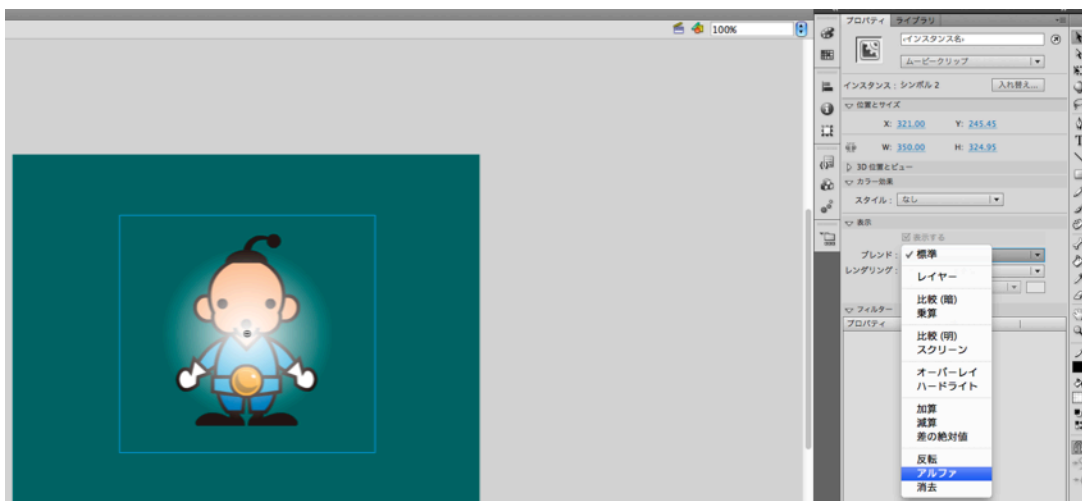
1. ブレンド効果を行いたいインスタンスを用意します。



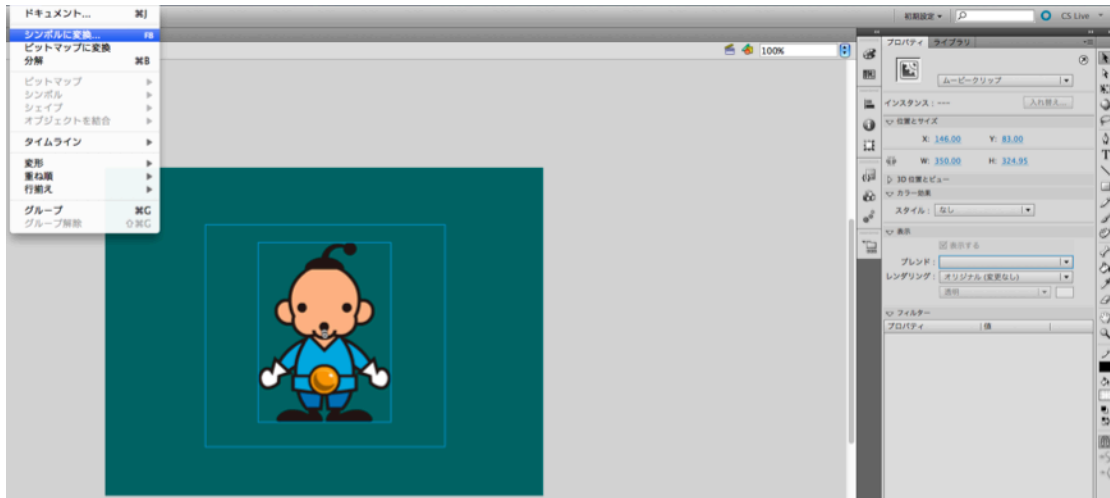
2. アルファを設定するためのインスタンスを用意します。透明でない部分がくり抜かれます
今回は白と透明でできたグラデーションの矩形を用意してこれもシンボル化します。



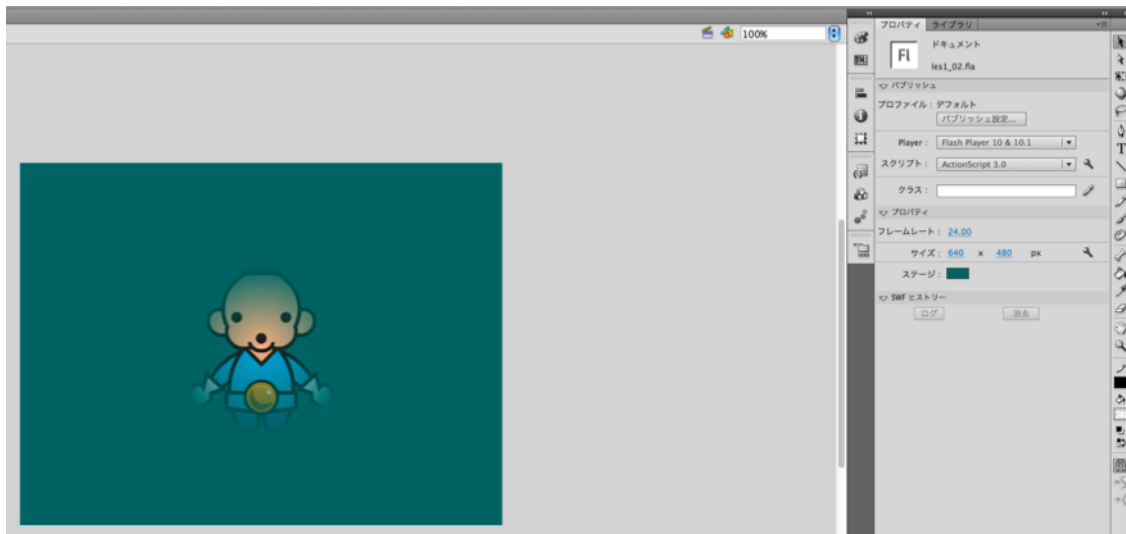
3. シンボル化すると矩形が前に出てきます。この矩形にブレンドのアルファを設定します。



4. キャラクターの入った画像とアルファを指定したインスタンスを両方まとめて更にシンボル化します。



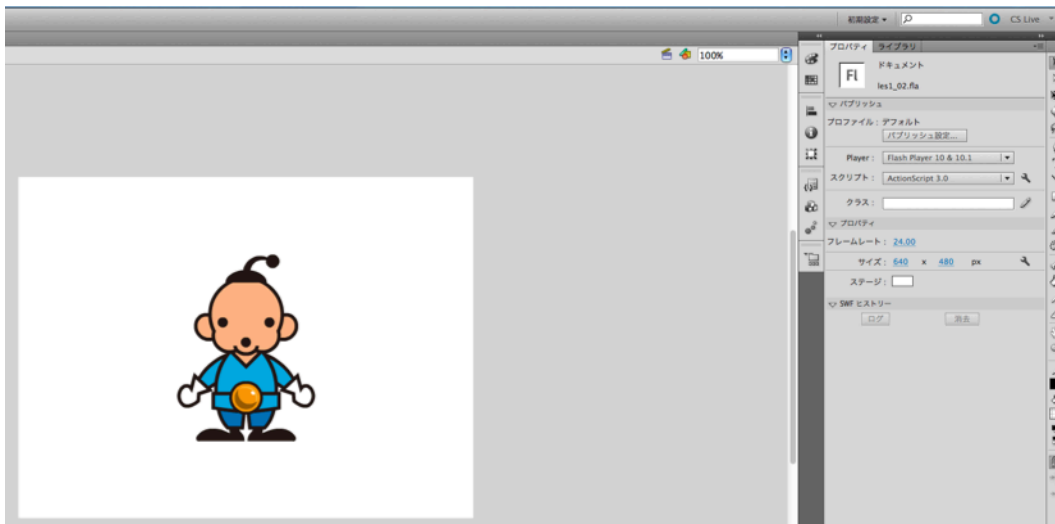
5. 最後に出来上がったインスタンスにブレンドのレイヤーを設定するとできあがりです。



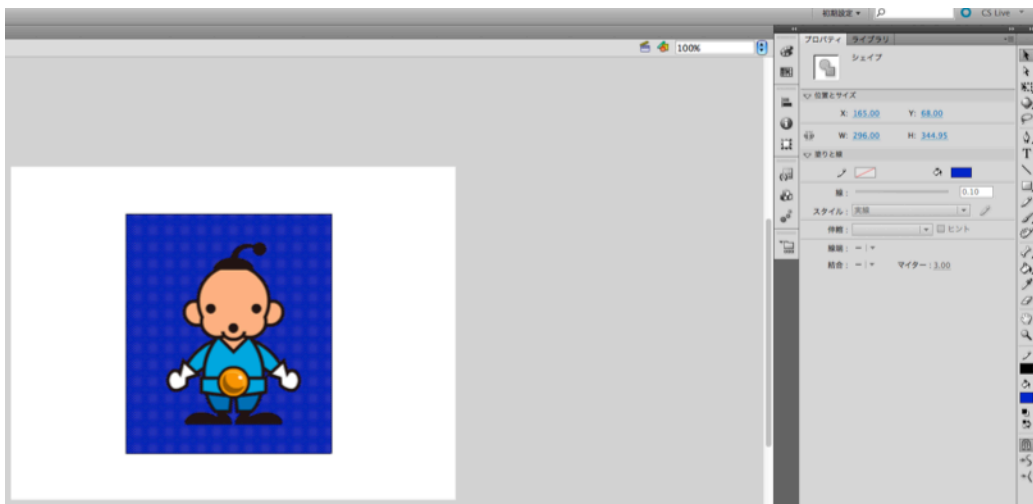
消去の使い方

Point 基本はアルファードと同じやり方です。アルファードに設定するところを消去にします。尚、キャラクターを今度は前面にします。消去に設定するのはキャラクターの方です。

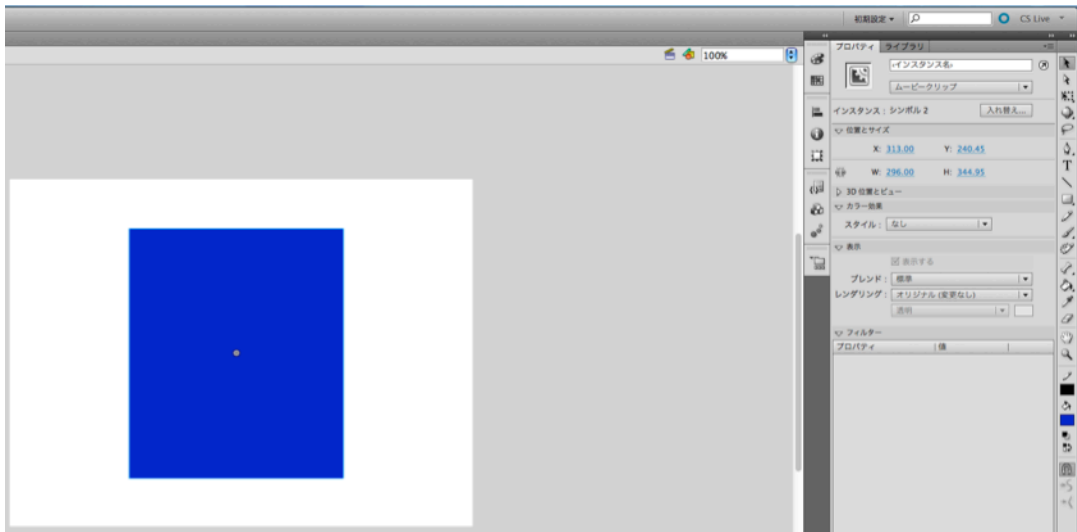
1. ブレンド効果を行いたいインスタンスを用意します。



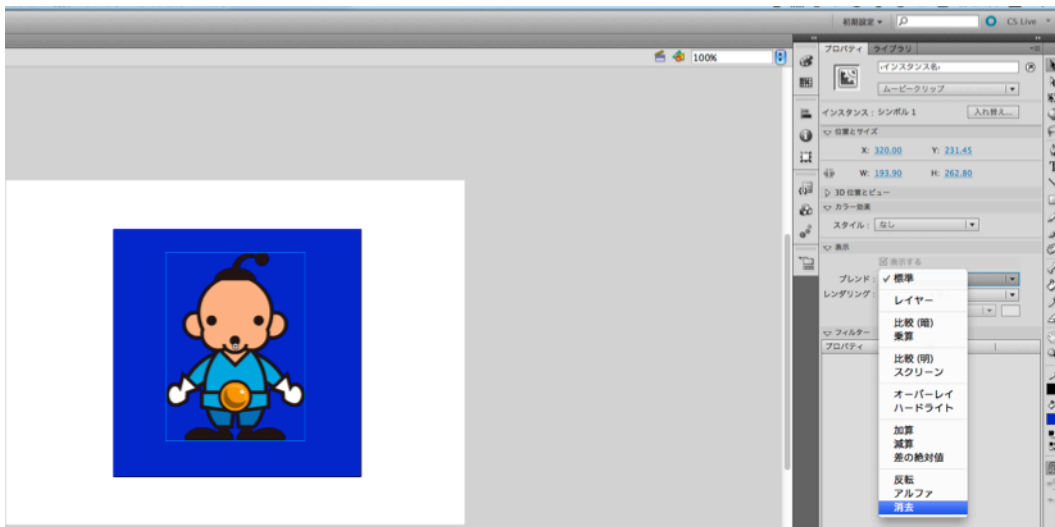
2. 型抜きしたい矩形を描きます。キャラクターの下に描かれます。



3. 矩形をシンボル化するとキャラクターが前にきます。



4. キャラクタは重ね順を変更してくり抜く矩形の前に出します。次にキャラクターにブレンドの消去を設定します。



5. 矩形とキャラクターを両方いっしょにシンボル化します。その後できたインスタンスにブレンドのレイヤーを設定するとくり抜けます。

