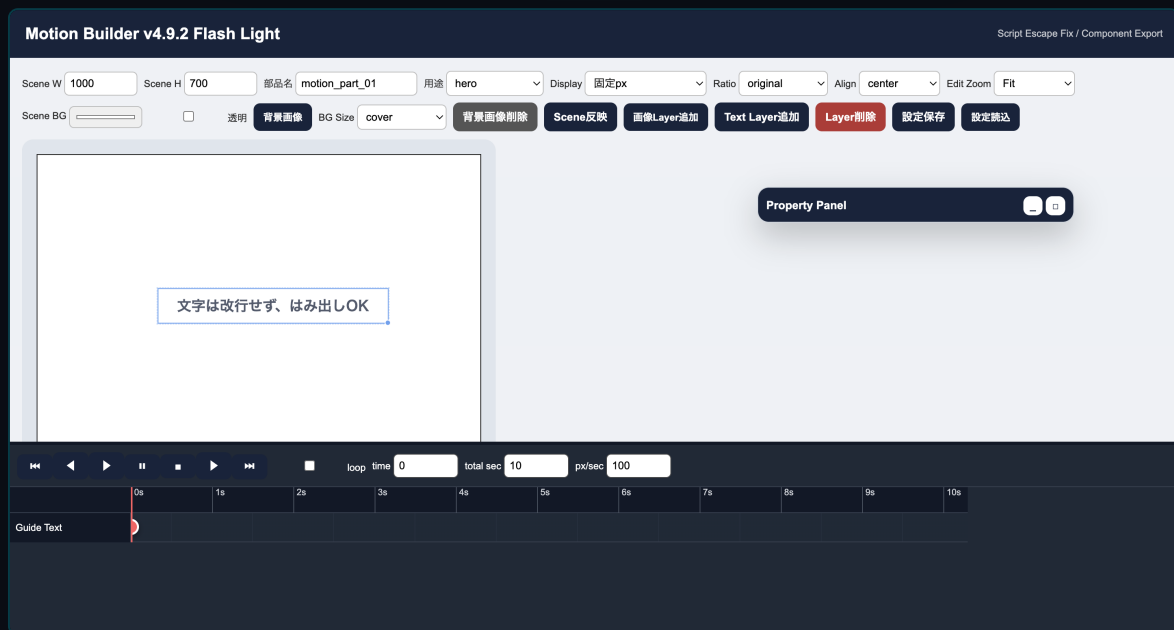


OFFICIAL DOCUMENTATION

Motion Builder Flash Light

HTML · CSS · JavaScript アニメーション制作ツール

Ver 4.9.2 – 取扱説明書



Non Install Use Everybody — DreamweaverとFlashの楽しさを、現代のWebで再構築する

**NO INSTALL**

ブラウザのみで動作。HTMLファイルを開けばすぐ使えます。

**TIMELINE ANIMATION**

キーフレームを打ちながら視覚的にアニメーションを制作。

**CODE OUTPUT**

HTML・CSS・JSとして出力。サイトへそのまま組み込めます。

**PARTS EXPORT**

Hero / CTA / Banner / Button など部品として書き出し可能。SDM・SES連携対応。

**CGI CONNECT**

クリックでCGIへGET/POST送信。Python・Perl・PHP対応。

**LEARN CSS**

生成された@keyframesでCSSアニメーションの学習にも。

TOP BAR

ツールバー

シーン設定 / 画像Layer追加 / Text Layer追加 / Layer削除 / 設定保存 / 設定読込

STAGE - 中央エリア

オブジェクトをドラッグで配置・移動
クリックでレイヤー選択

PROPERTY PANEL

- シーン設定
- Layers (一覧)
- Selected Layer
- Color / Effect
- Font / Link
- Motion Preset
- Keyframe

TIMELINE

タイムライン - 下部

▶ 再生 / ■ 一時停止 / ■ 停止 / キーフレーム管理 / 総時間設定

①

Text Layer を追加

画面上部の **【Text Layer追加】** をクリック。ステージ上に「TEXT」が表示されます。

②

文字を変更

右パネル **Selected Layer** のText欄を WELCOME などに変更します。

③

位置を調整

文字をドラッグして画面中央へ移動、またはX・Y欄に数値を入力します。

④

Motion Preset を適用

右パネルの **Motion Preset** から Bounce In を選択し、**【Preset適用】** をクリック。

⚡ 自動でキーフレームが生成されます

⑤

▶ 再生

タイムライン左の ▶ **ボタン** を押すと、文字が弾みながら登場します。 **最初のモーション完成!**

最初に覚える4つの操作

① レイヤー追加



② ドラッグ移動



③ キーフレーム追加



④ Preset適用



Layers Panel

画像Layer追加 PNG / JPG / GIF / WEBP 対応。ファイル選択後ステージに配置。

Text Layer追加 テキストレイヤーを追加。フォント・色・サイズは右パネルで設定。

Layer削除 選択中のレイヤーを削除します。

最前面 / 前面 レイヤーの重なり順を前方向に移動。

背面 / 最背面 レイヤーの重なり順を後方向に移動。

Selected Layer — オブジェクトプロパティ

X / Y	横・縦位置 (px)。数値入力またはドラッグで変更。
W / H	幅・高さ (px)。
Scale	拡大率 (1.0 = 等倍)。
Rotate	回転角度 (度)。
Opacity	透明度 (0~1)。0で完全透明。
中心点	回転軸の基点。center / left top / right bottom など。
反転	none / x (左右) / y (上下) / xy (両方)。
Click Action	none / url / get / post から選択。CGI連携に使用。
Text	テキスト内容 (複数行対応)。

Property Panel 🗨️ 🗑️

▶ **Layers**

▼ **Selected Layer**

Layer名
Guide Text

X: 270 Y: 300

W: 520 H: 80

Scale: 1 Rotate: 0 Opacity: 0.75

中心点・回転軸: center ▼ 反転: none ▼

Click Action / CGI

Action Type: none ▼

URL / CGI action: detail.py / send.py / https://example.com

target: _self ▼ pointer cursor

GET/POST送信用 hidden 変数。CGIの FieldStorage / form で受け取れます。

param1 name: uid	param1 value: 001
param2 name: mode	param2 value: entry
param3 name: id	param3 value: 5
param4 name: name	param4 value: test
param5 name: token	param5 value: abc

Text: 文字は改行せず、はみ出しOK

数値を反映

▶ **Color**

▶ **Effect / Filter**

▶ **Font / Link**

▶ **Motion Preset**

▶ **Keyframe**

▶ **Export**



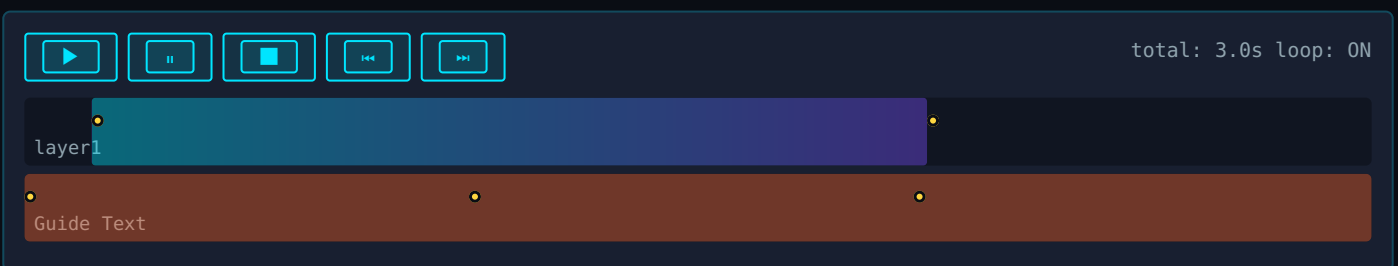
Keyframe — タイムライン編集

Key追加/更新 現在位置に現在の状態 (X/Y/Scale等) を保存します。

Key削除 現在位置のキーフレームを削除します。

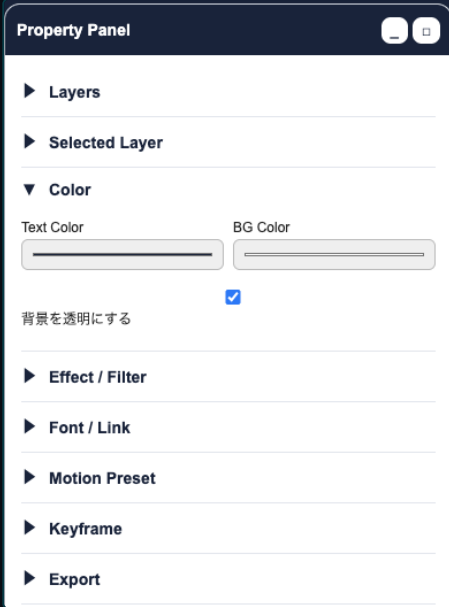
使い方の例

- ① 0秒 → X=100 → Key追加
- ② 2秒 → X=500 → Key追加
- ③ ▶再生 → **2秒かけて移動**

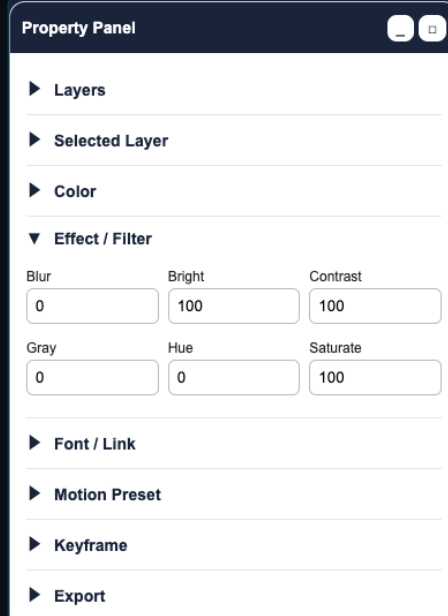


Motion Preset — 21種類

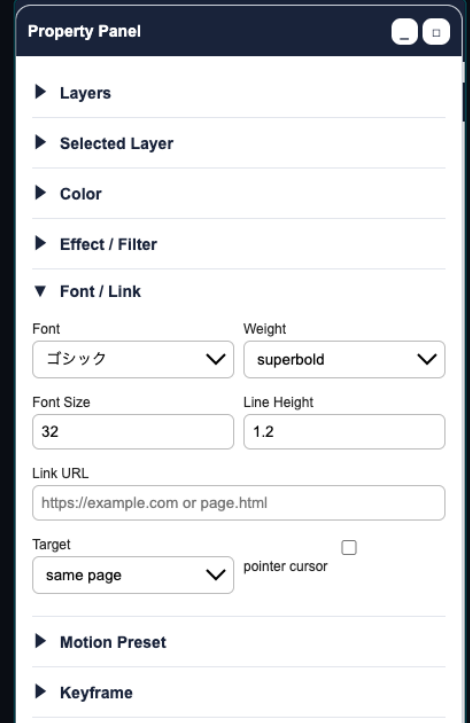
Fade In フェードイン	Fade Out フェードアウト	Slide Up 下から登場	Slide Down 上から降下
Slide Left 左から登場	Slide Right 右から登場	Zoom In 拡大登場	Zoom Out 縮小退場
Rotate In 回転登場	Pop ポップ	Blink 点滅	Shake シェイク
Floating ふわふわ	Bounce In バウンド	Elastic In ゴム感	Swing 振り子
Wiggle ぐねぐね	Pulse 脈動	Neon Blink ネオン	Float Up 上昇
Camera Shake 画面揺れ			



カラー設定



エフェクト/フィルター



フォント/リンク

CGI連携 (Click Action)

ACTION TYPE

URL

通常のリンク移動

```
https://example.com  
detail.py?id=1
```

ACTION TYPE

GET 送信

GETパラメータ付き

```
detail.py  
uid=001&mode=view
```

ACTION TYPE

POST 送信

hidden変数をPOSTで送信

```
send.py  
uid=001&mode=entry
```

Export (出力)

Property Panel

- ▶ Layers
- ▶ Selected Layer
- ▶ Color
- ▶ Effect / Filter
- ▶ Font / Link
- ▶ Motion Preset
- ▶ Keyframe
- ▼ Export

Export Type

完成HTML

HTML/CSS生成

完成HTML

単独で動作する完全なHTMLファイルを生成。そのままブラウザで表示・配布できます。

部品のみ

他のHTMLへ貼り付けるための部品コード。SDM / SES 読み込みに最適。

SDM/SES用

META付き出力。SDM・SESへのインポートをスムーズに行えます。

推奨ワークフロー



設計思想

Non Install Use Everybody

HTML・CSS・JavaScriptを隠さない。完成物を持ち帰れる。
DreamweaverとFlashの楽しさを、現代のWebで再構築する。