



HCL Volt MX

Action エディターを使った アニメーション

Student Guide



HCL Software Academy for HCL Digital Solutions

Creating a new generation of experts

もくじ

Action エディターを使ったアニメーション	3
前提条件	3
アニメーションを実装するためのフォームの作成.....	3
アニメーションの UI の作成	6
Action エディターでアクションからアニメーションを設定する	8

Action エディターを使ったアニメーション

このレッスンでは、Volt MX Iris の Action エディターを使ったアニメーションの実装を紹介します。

このドキュメントでは、このレッスンのハンズオン部分の詳細な手順を説明します。

前提条件

- 前のレッスンのハンズオンの手順が終了していること。

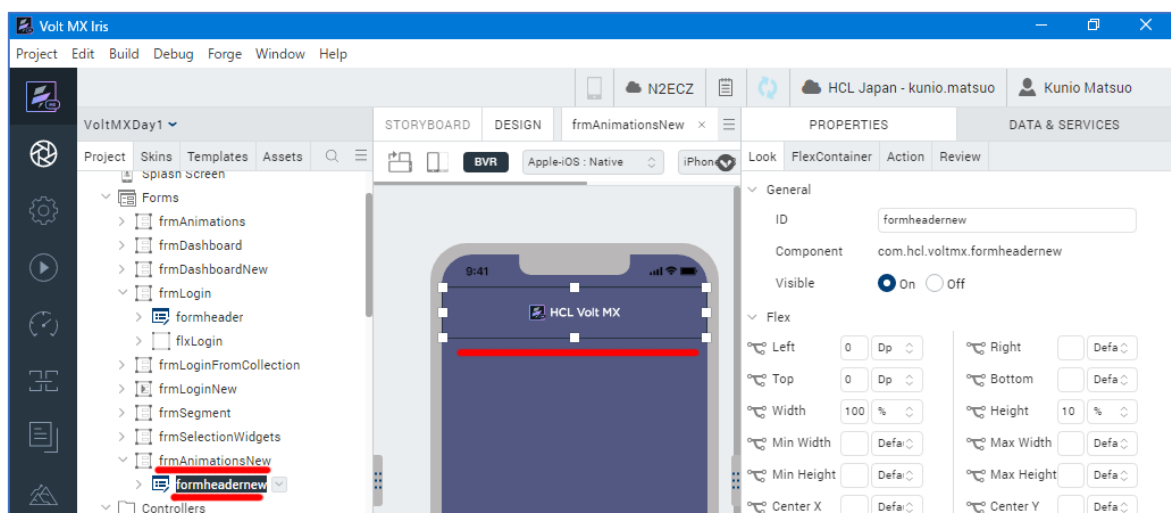
アニメーションを実装するためのフォームの作成

- Iris を起動します。

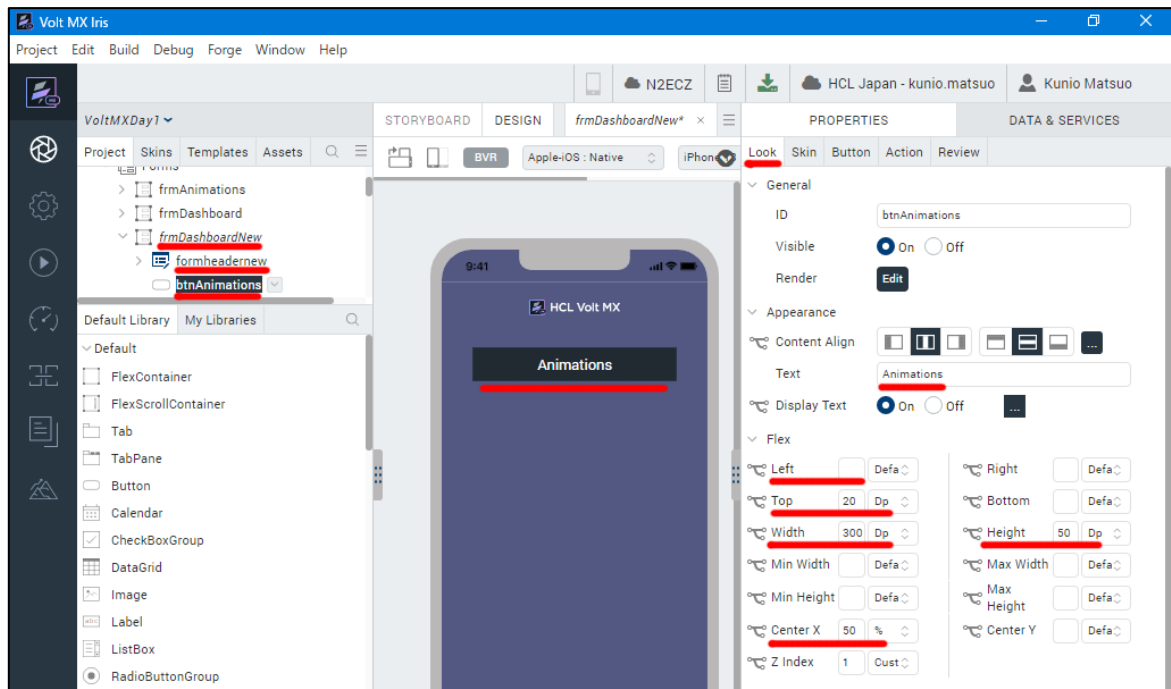
注意事項

- この段階では、Iris を Foundry に接続する必要はありません。
- 前のレッスンで作業していたプロジェクトで、このドキュメントで説明されているステップを引き続き実行してください。

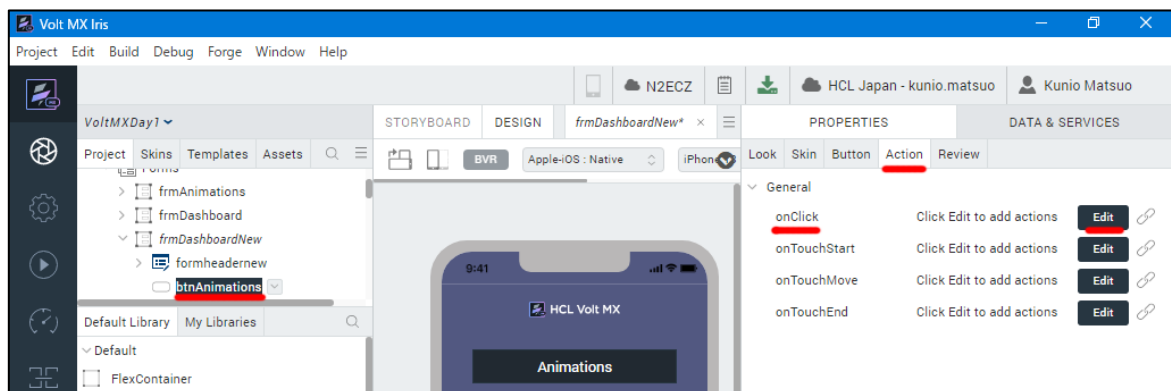
- 前のレッスンで作業していたプロジェクトを開きます。
- アウトラインの **Mobile** の下に新しいフォームを作成し、名前を **frmAnimationsNew** に変更します。
- **formheadernew** コンポーネントを **frmAnimationsNew** フォームに追加します。
 - フォーム **frmAnimationsNew** を開きます。
 - **Templates > Components** に移動し、コンポーネント **com.hcl.voltmx.formheadernew** を右クリックし、**Insert into** を選択します
- **frmAnimationsNew** フォームを開きます。フォームにヘッダーコンポーネント **formheadernew** が表示されているかどうかを確認します。



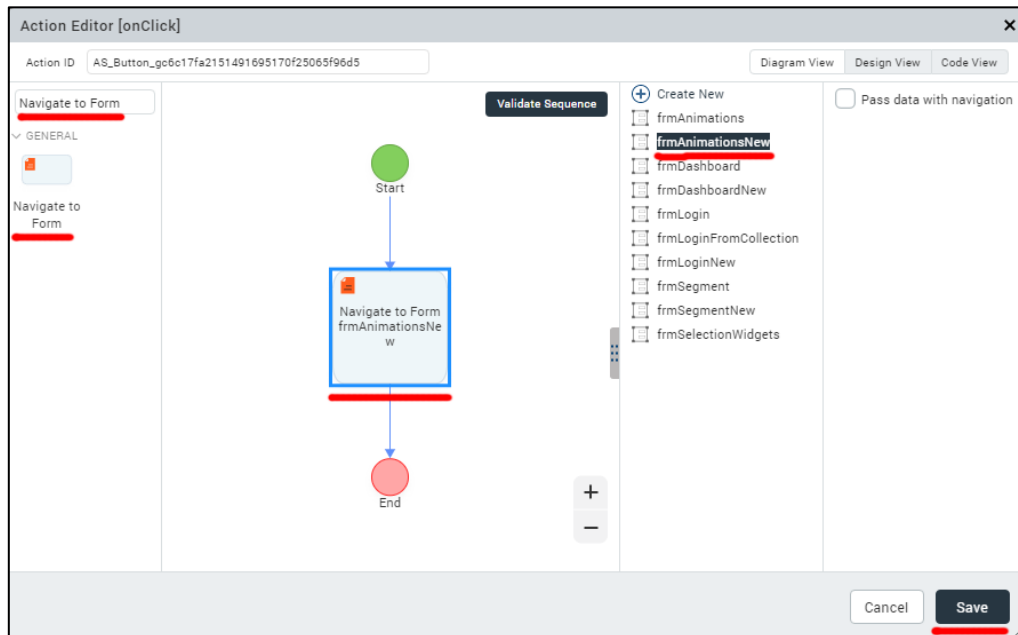
- ダッシュボードフォームを作成していきます。**frmDashboardNew** フォームを選択します。
- その中に Default Library の **Button** をドラッグし、ボタンの名前を **btnAnimations** に変更します。
- **btnAnimations** の **look** タブでプロパティを変更します。
 - **Width 300dp, Height 50dp, Center X 50%, Top 20dp**
 - **Left** の値を削除
 - **Text** プロパティの値を **Animations** に変更します。



- **btnAnimations** の **Action** タブで、**onClick > Edit** をクリックし、このボタンに **onClick** イベントを設定します。

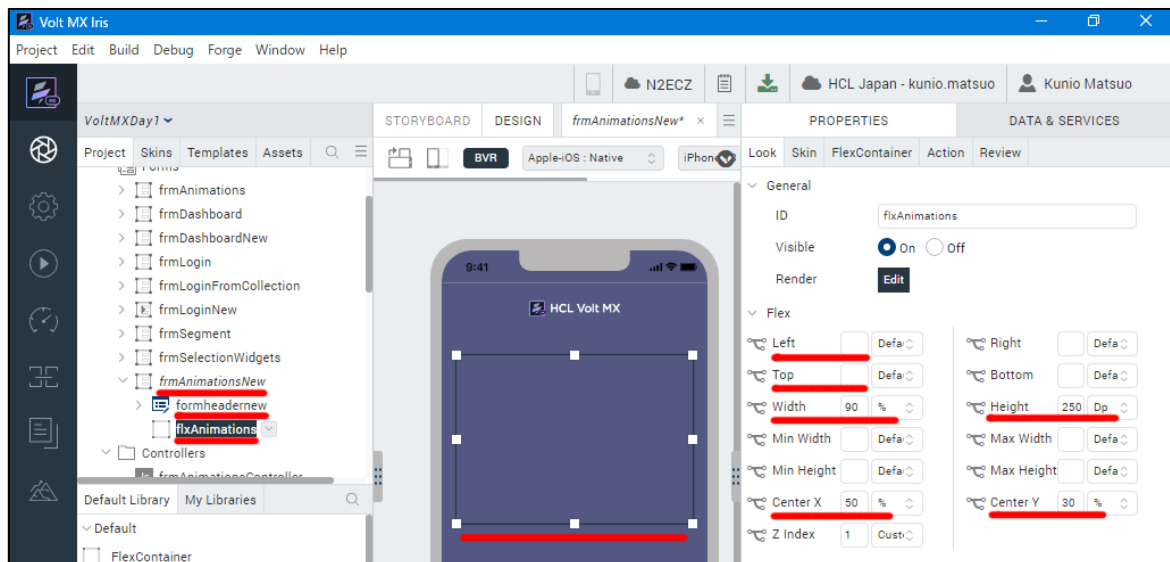


- Action エディター で、**Navigate to Form** アクションを検索し、アクションのアイコンをクリックしてシーケンスに追加します。右隣のフォーム一覧から移動先となる **frmAnimationsNew** フォームを選択します。**Save** をクリックし、アクションシーケンスを保存します。

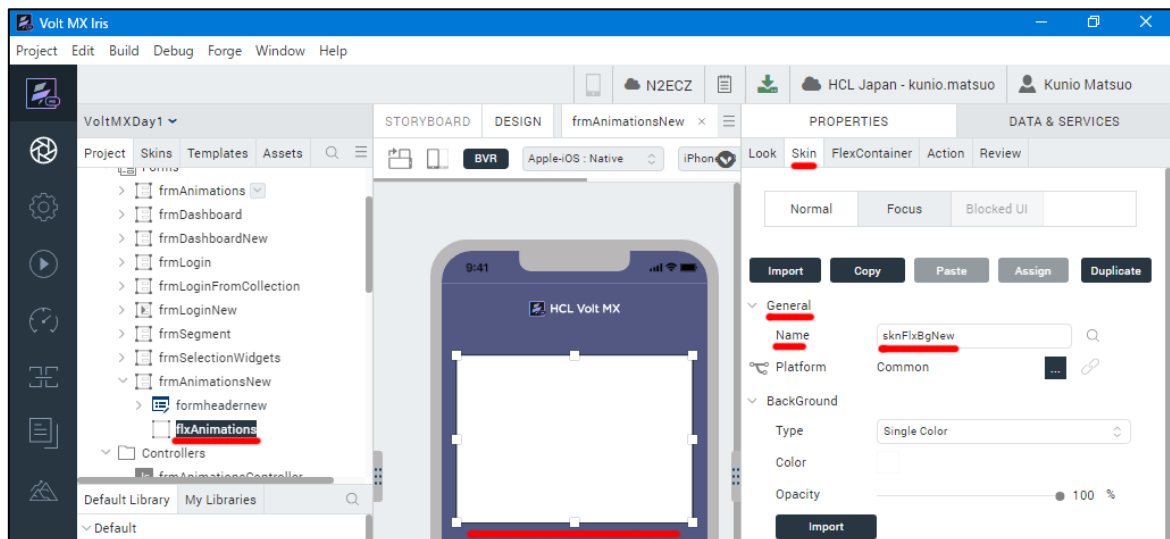


アニメーションの UI の作成

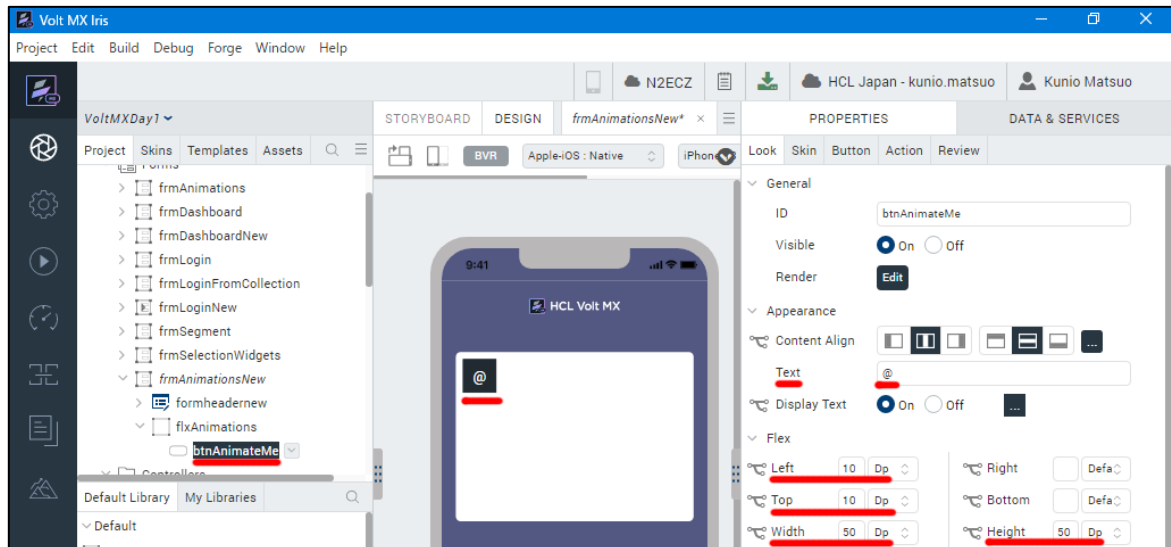
- フォーム **frmAnimationsNew** を開きます。
- Default Library の **FlexContainer** をフォームにドラッグします。
- フレックスコンテナの名前を **flxAnimations** に変更します。
- **flxAnimations** のプロパティを変更します。
 - **Width 90%, Height 250dp, Center X 50%, Center Y 30%**
 - **Left** と **Top** の値を削除



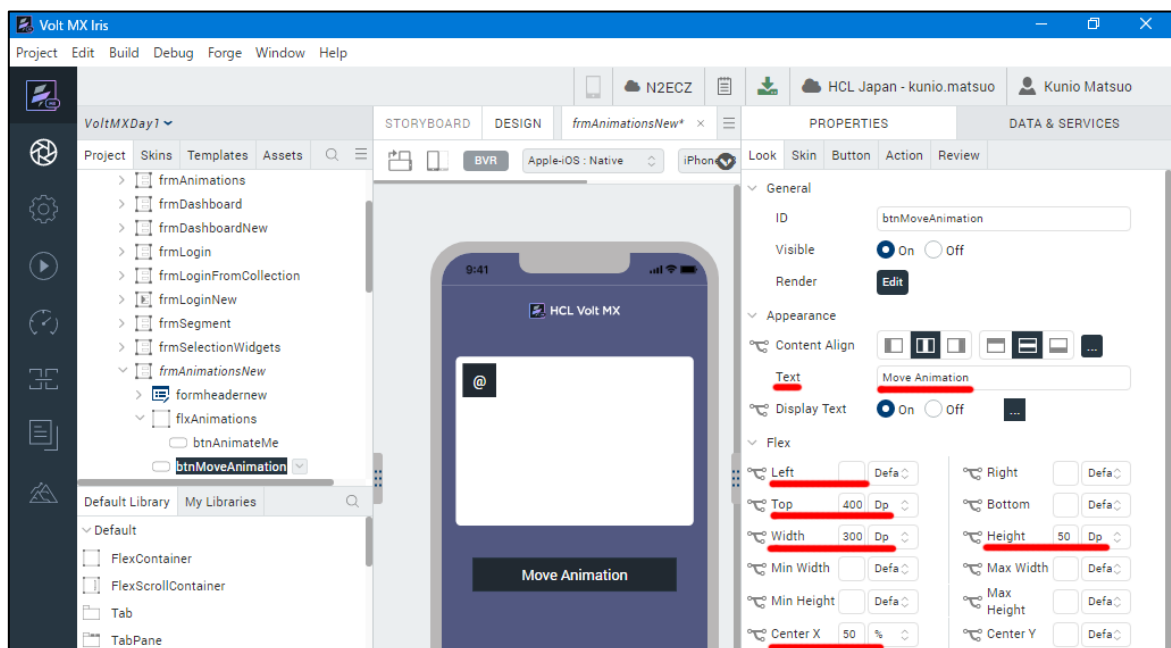
- プロパティの **Skin > General > Name** で、スキン **sknFlxBgNew** を設定します。空欄をクリックすると、既存のスキンが選択肢として一覧できます。



- このフレックスコンテナに Default Library にある **Button** をドラッグします。ボタンの名前を **btnAnimateMe** に変更します。
- btnAnimateMe** の **look** タブでプロパティを変更します。
 - Width 50dp, Height 50dp, Left 10dp, Top 10dp**
 - Text** プロパティの値を **@** に変更します。

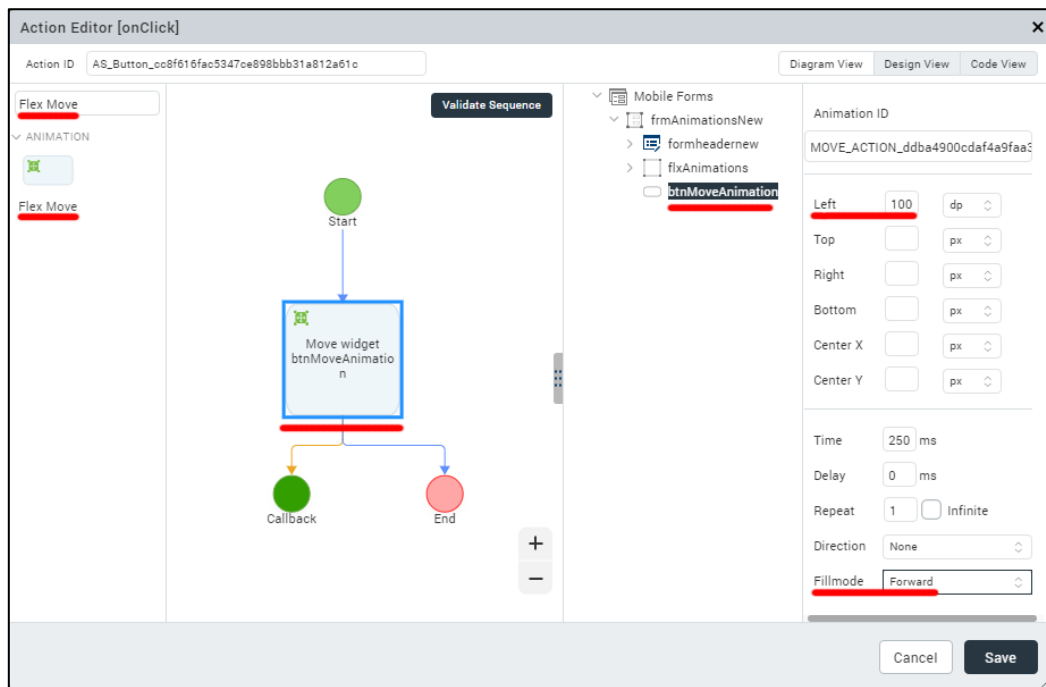


- アウトラインの **frmAnimationsNew** フォームを選択します。
- このフォーム **frmAnimationsNew** に、Default Library にある **Button** をドラッグし、ボタンの名前を **btnMoveAnimation** に変更します。
- btnMoveAnimation** の **look** タブでプロパティを変更します。
 - Width 300dp, Height 50dp, Center X 50%, Top 400dp**
 - Left** の値を削除
 - Text** プロパティの値を **Move Animation** に変更します。

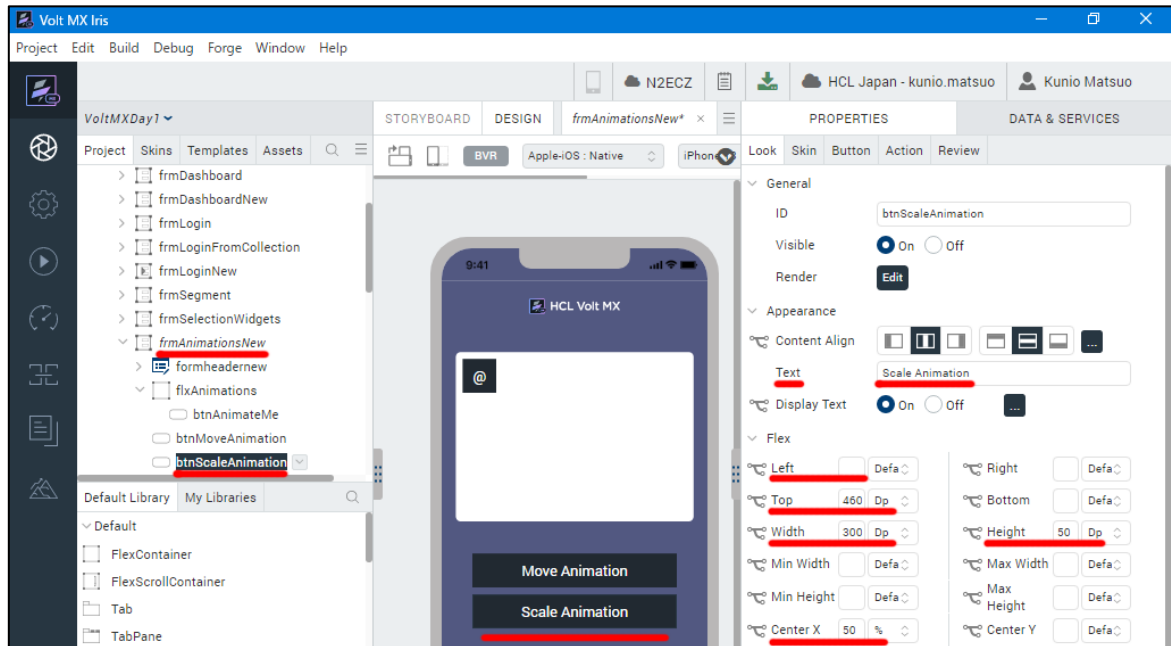


Action エディターでアクションからアニメーションを設定する

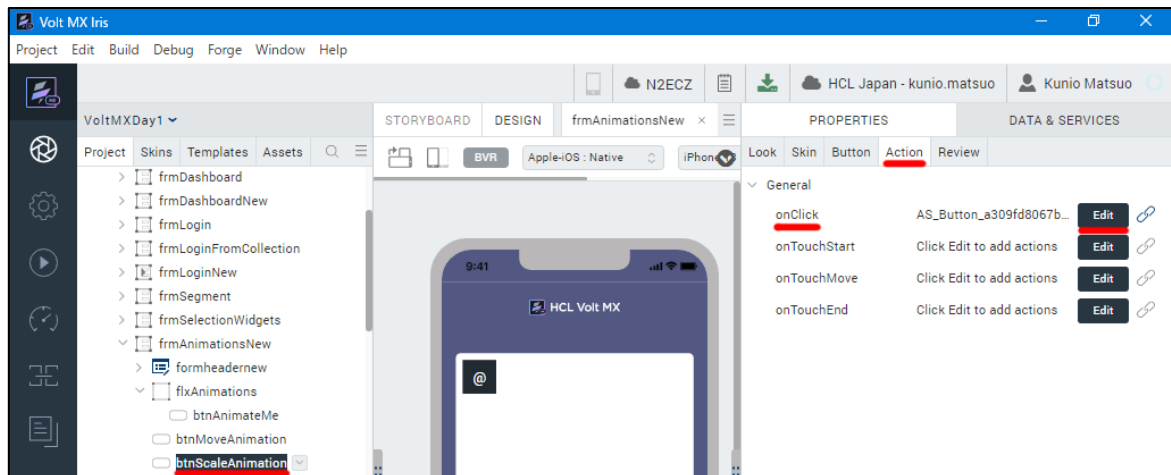
- **btnMoveAnimation** のプロパティの **Action - onClick - Edit** で、このボタンに onClick イベントを設定します。
- Action エディター で **Flex Move** アクションを検索し、このアクションをクリックして追加します。
- アウトラインの **frmAnimationsNew** フォームの **btnAnimateMe** ボタンを選択し、アニメーションの対象を設定します。
- **Left** の値を **100dp** に変更します。
- **Fillmode** の値を **Forward** に変更します。
- **Save** をクリックし、アクションシーケンスを保存します。



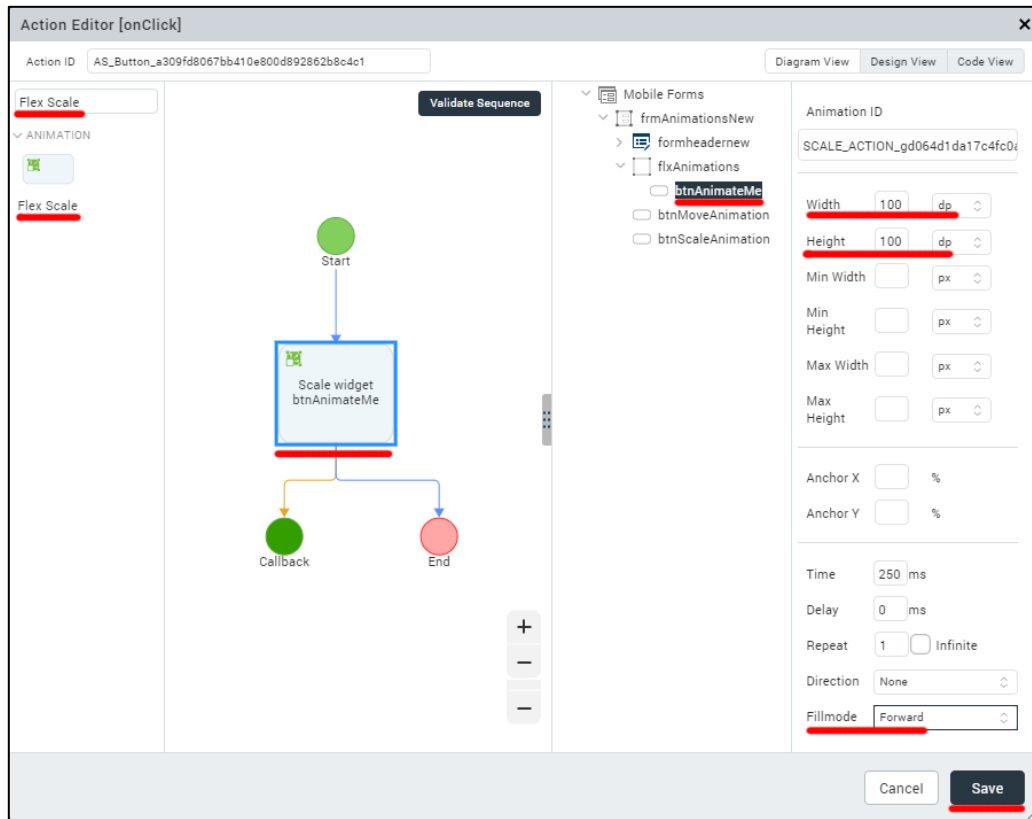
- アウトラインから **frmAnimationsNew** フォームを選択します。
- このフォーム **frmAnimationsNew** に Default Library にある **Button** をドラッグします。ボタンの名前を **btnScaleAnimation** に変更します。
- **btnScaleAnimation** の **look** タブでプロパティを変更します。
 - **Width 300dp, Height 50dp, Center X 50%, Top 460dp**
 - **Left** の値を削除
 - **Text** プロパティの値を **Scale Animation** に変更します。



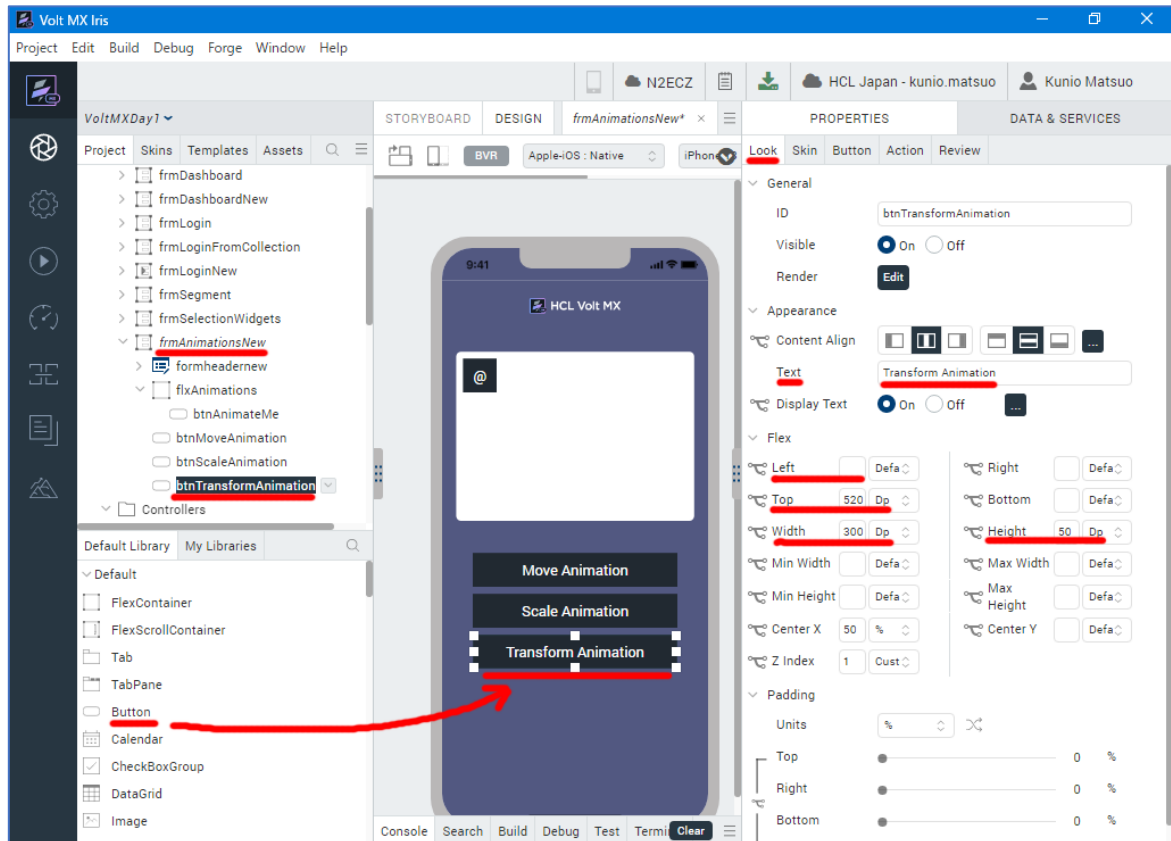
- **Action** プロパティの **onClick > Edit** で、このボタンに onClick イベントを設定します。



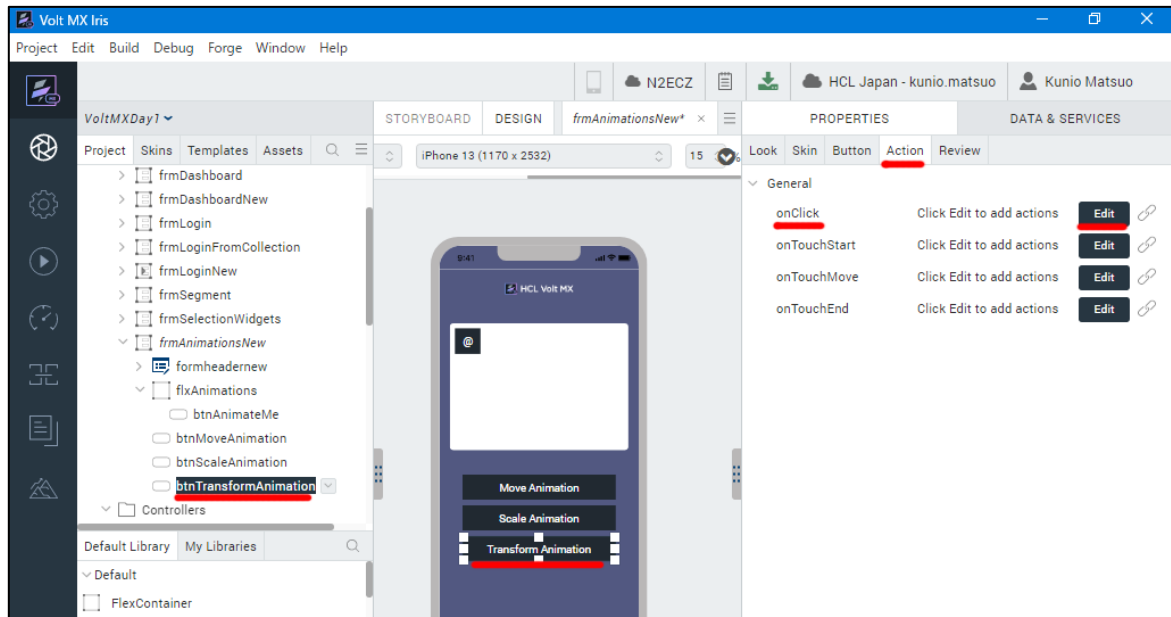
- Action エディター で **Flex Scale** アクションを検索し、このアクションをクリックして追加します。
- アニメーションアクションの対象となるものとして、**frmAnimationsNew** フォームの **btnAnimateMe** ボタンを選択します。
- **Width** の値を **100dp** に、**Height** の値を **100dp** に変更します。
- **Fillmode** の値を **Forward** に変更します。
- **Save** をクリックし、アクションシーケンスを保存します。



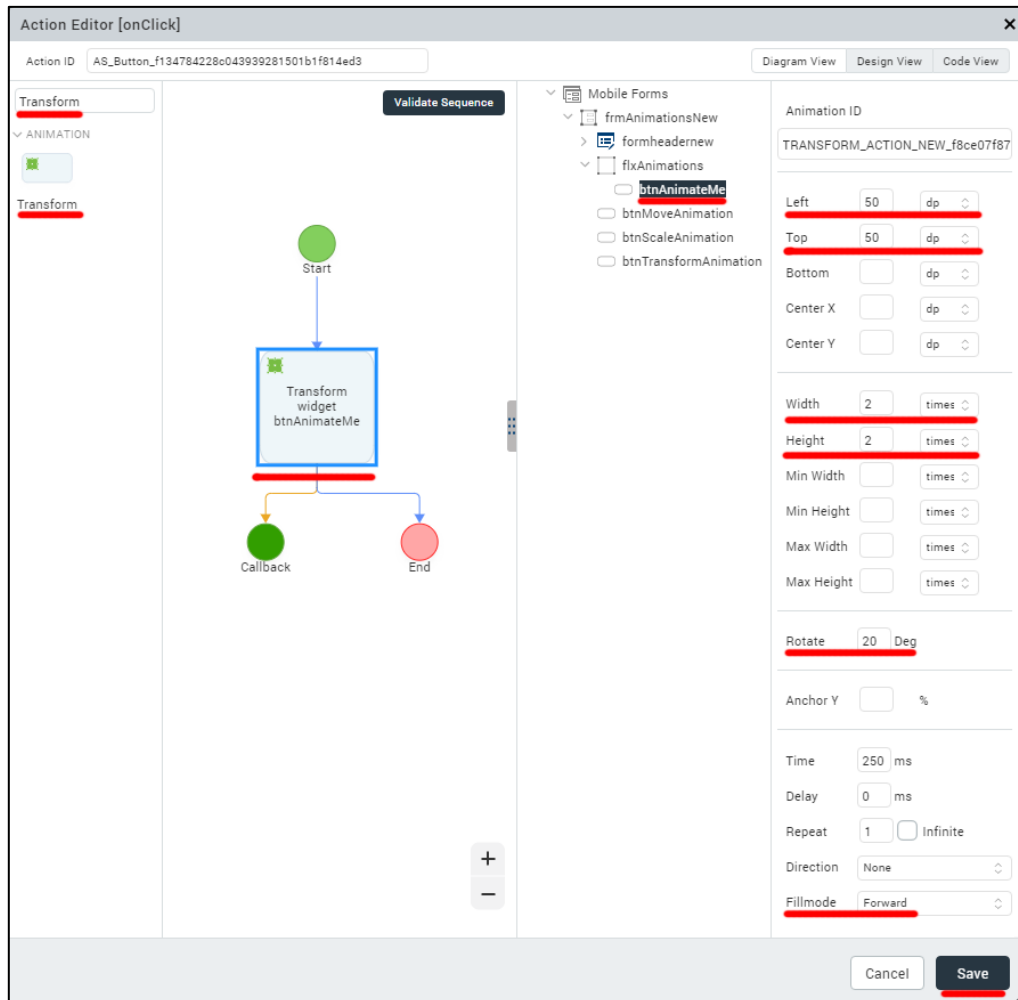
- アウトラインから **frmAnimationsNew** フォームを選択します。
- このフォーム **frmAnimationsNew** に Default Library にある **Button** をドラッグします。ボタンの名前を **btnTransformAnimation** に変更します。
- **btnTransformAnimation** の **Look** タブでプロパティを変更します。
 - **Width 300dp, Height 50dp, Center X 50%, Top 520dp**
 - **Left** の値を削除
 - **Text** プロパティの値を **Transform Animation** に変更します。



- プロパティの **Action > onClick > Edit** でこのボタンに onClick イベントを設定します。



- Action エディター で、**Transform** アクションを検索し、このアクションをクリックして追加します。
- **frmAnimationsNew** フォームの、アニメーションを行う **btnAnimateMe** ボタンを選択します。
- **Width** を **2 times**、**Height** を **2 times**、**Left** を **50 dp**、**Right** を **50 dp**、**Rotate** を **20 Deg** に変更します。
- **Fillmode** の値を **Forward** に変更します。
- **Save** をクリックし、アクションシーケンスを保存します。



- **Build > Run Live Preview** でライブプレビュービルドを生成し、3つのアニメーションをすべてテストします。
 - Move アニメーション
 - Scale アニメーション
 - Transform アニメーション

注：ライブプレビューの設定で以前に選択したチャンネル/プラットフォーム/アプリケーションの種類は、そのままになります。また、ライブプレビュービルドは、これらの選択されたチャンネル/プラットフォーム/アプリケーションの種類に対して生成されます。

注意事項

- まだダウンロードしていない場合は、**HCL Volt MX アプリプレビューアプリ**をスマホにダウンロードします。
- Test the adap あなたのマシンで開く Volt MX アプリのプレビューを使用して、アダプティブウェブのライブプレビュービルドをテストしてください。3つのアニメーションをすべてテストしてください。
 - Move
 - Scale
 - Transform
- Wi-fi モードの Volt MX アプリプレビューアプリを使用して、IP アドレスを入力するか、バーコードをスキャンして、ネイティブライブプレビュービルドをテストします。3つのアニメーションをすべてテストします。
 - Move
 - Scale
 - Transform

注：スマホが接続されているネットワークは、**Volt MX Iris** が動作しているマシンのネットワークと通信できる必要があります。

おめでとうございます。このレッスンのハンズオンは終了です。