

[概要](#)

[どういったことができるの？](#)

[ActionScriptは無料で書けるの？](#)

[じゃあ、Flex SDKは体験版のようなもの？](#)

[Adobe Flash](#)

[Adobe Flash Builder](#)

[MXMLとは？](#)

[お勤めのエディタは無いの？](#)

[初めてプログラムを書くのですが、ActionScriptから書いても大丈夫なんでしょうか？](#)

[お勤めの言語](#)

概要

ActionScriptはFlashで使用されるプログラミング言語です。

どういったことができるの？

他の言語と同じように色々なことができますが、特に描画処理に優れた言語といえます。
ライブラリを提供している人も多く、便利なものが揃っています。

例:

線や図形を描く

文字の表示

動画再生(プレイヤーを作る)

ゲーム制作

ボタンやスクロールバーのようなコンポーネント生成

画像を扱う(画像処理、フィルタ、ピクセル単位で扱う)

他サイトのデータを取得(画像、テキスト、RSS等)

3D

物理演算(ライブラリ)

モーション

携帯電話、スマートフォン向け開発

ActionScriptは無料で書けるの？

はい、無料で書くことが可能です。
その場合は、Flex SDKというコンパイラを使用します。

有料のソフトも存在し、それを使用すれば更に書きやすくなる環境になります。

じゃあ、Flex SDKは体験版のようなもの？

そんなことはありません。
大半の事をやるにはFlex SDKで十分です。

逆に有料ソフトで出来る事を挙げておきます。
有料ソフトはAdobe FlashとAdobe Flex Builderの二つです。

Adobe Flash

最新verはCS5.5
値段は約7万円
Flashアニメーションの制作
ボタンやスクロールバーなどの便利コンポーネントがデフォルトで用意されている(ただし、Flash Builderに比べてかなりしょぼい)
携帯電話/スマートフォン向けFlashの開発
画像や音声の埋め込み
GUI(IDE)での開発

Adobe Flash Builder

最新verは4.6
値段は約3万円
EclipseベースのIDE
GUI(IDE)での開発
ボタンやスクロールバーなどの便利コンポーネントがデフォルトで用意されている(Adobe Flashよりも量が多い)
MXML(後述します)を容易に記述できる
各種データベース/他言語との連携
デバッグ、テスト、リファクタリング
スマートフォン向けFlashの開発

MXMLとは？

ActionScriptとは違い、MXMLという言語でコンポーネントを使用することが可能です。
MXMLはHTMLのようなタグで囲まれた記法になっています。

上でも書きましたが、有料ソフトのFlash Builderを使用すると容易にMXMLが記述できます。
DreamweaverやホームページビルダーでのHTMLコーディング、Visual Studio上でのC#開発を思い浮かべてもらえると分かりやすいと思います。

お勧めのエディタは無いの？

ActionScript用のエディタなら「[FlashDevelop](#)」をお勧めします。

無料
コード補完(補完の精度 / スピードが良い)
キーワード色付け
プロジェクト管理
マクロ生成
検索、置換、スニペット、スタンプ...etc

初めてプログラムを書くのですが、ActionScriptから書いても大丈夫なんでしょうか？

個人的な意見ですが、ActionScriptから始めるのはやめた方がいいと思います。
時間に余裕があるなら先に別の言語から始めましょう。

お勧めの言語

HSP

一行でボタン作成や、画像を表示できたりと気軽にプログラムを書くことが出来る言語です。
毎年、コンテストも開かれており、年齢関係無くたくさんの方が参加しています。
特にゲーム作品が多く、個人サイトやblogでノウハウを提供しているところもあります。
ライブラリで3Dも扱えますし、実行ファイルを生成しユーザーに配布するのも容易です。

C言語

言語としての歴史が長く、低レイヤーの言語なので、さらっとでもいいので勉強しておくべきだと思います。
入門書を買わなくても、ネットに入門サイトはたくさんあるので片っ端から見ていきましょう。

JavaScript

コンパイラをインストールしなくても各種ブラウザに搭載されています。
JavaScript(ECMA)を拡張したのがActionScriptなので、先にこちらを勉強しておくべきでしょう。

Java

この言語で何かを作るといよりも、オブジェクト指向の考え方、手法を学ぶのに便利な言語なので勉強してみましょ
う。
ActionScript3.0と文法が似ているので、JavaからAS3に移るのも比較的楽だと思います。