

Flexではコンポーネントにアニメーション効果を適用させることができます。

ワイプやディゾルブなどのようなアニメーション効果の事を **エフェクト** といい、そのエフェクトを適用させるタイミング、例えば、

コンポーネントを配置したとき
マウスでクリックされたとき

などのような発生条件のことを **トリガー** といいます。

このエフェクトとトリガーを合わせたことを **ビヘイビア** といいます。

トリガー

[トリガー一覧](#)

エフェクト一覧

[エフェクトの再生時間を指定する](#)
[エフェクトにディレイを適用する](#)
[エフェクトを指定した回数だけ繰り返す](#)
[複数のエフェクトを直列、並列に再生する](#)

名前	意味
AnimateProperty	プロパティをトゥイーンさせる
Blur	ブラーのトゥイーン
Dissolve	コンポーネントを透明から不透明、不透明から透明に
Move	オブジェクトの移動
Iris	コンポーネントの軸を中心とした拡大縮小
Resize	オブジェクトのサイズの変化
Rotate	オブジェクトの角度の変化
SoundEffect	埋め込み、もしくは指定したURLの音楽を再生