

FW3 オブジェクト・ビットマップの編集

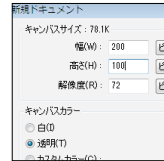
オリジナルボタンの作成

数値指定をして正確なサイズで作成する

オブジェクトは数値を指定して正確に描画することが出来ます。

▶ 素材を全く使わずベースからオリジナルの角丸ボタンを作成してみましょう。(mybtn.png/mybtn.gif)

角丸ボタンなど形状が矩形で無いものを透過 gif で作成するには新規作成時にキャンバカラーから透明を選びます。(後からも修正>キャンバス>キャンバカラーから変更可能です)
キャンバスサイズは作るサイズより大きめを指定し後からキャンバスをフィットで調整します。
(ここでは 200X100 位、キャンバカラー透明で作成します。)



ボタンベースの描画

1. 角丸ツールに切り替え色・線・角丸の半径などを決めます。
2. 数値は後で指定するので適当な大きさをドラッグします。

大きさを指定する

描画したオブジェクトはプロパティインスペクタでサイズを指定して決められた大きさに変えることが出来ます。



3. プロパティインスペクタで作りたいボタンの幅と高さを 100X25 に指定

キャンバスサイズを調整する

4. キャンバスをフィットで必要ない部分を取り除きます。

塗りの種類

▶ ベースに様々な塗りの効果を加えてみましょう

プロパティインスペクタのカラーの隣にある塗りの種類のダイアログからはグラデーションやパターン等ベタ塗り以外の様々な塗り方が選べます。塗りの種類>基本のメニューから塗りの形式を選びます。

グラデーション

2つの色の間をスムーズに繋ぐのがグラデーションです。

線形から下はグラデーションで、グラデーションの形状が選べます。

矩形の図形には線形、楕円形には放射を用います。

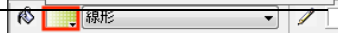
1. ボタンは矩形なので線形を選ぶと水平方向のグラデーションが適応されます。



2. デフォルトは左右のグラデーションなので、黒い線のグラデーションハンドルをドラッグしグラデーションを垂直方向にします。

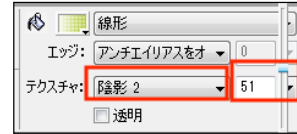


グラデーションはカラーのボックスをクリックして更に詳細な設定も行えます。



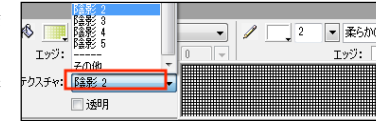
テクスチャ

塗りにモノトーンの陰影で質感を与えるのがテクスチャです。デフォルト



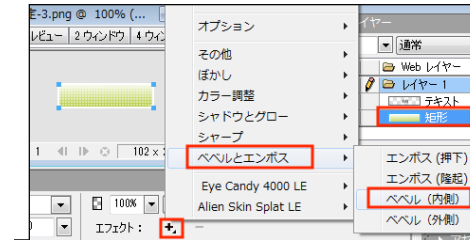
ト値が0で見えなくなっていますが数値を上げると見えます。

1. テクスチャ右のスライドバーを0以外に上げる
2. テクスチャの種類をメニューから選ぶ。



エフェクト

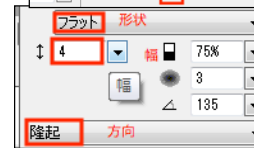
▶ エフェクトを利用してベースを出っ張らせてボタンらしくしてみましょう。



オブジェクトには効果の ON/OFF が容易に行える様々なエフェクトを適用させることができます。

ボタンを出っ張らせるベベル効果はエフェクトから設定できます。

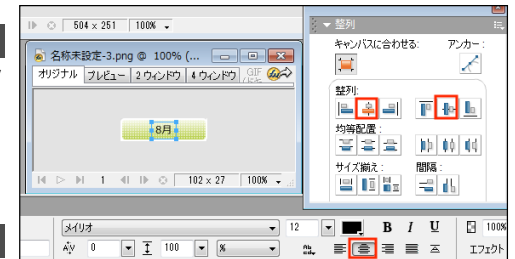
1. プロパティインスペクタのエフェクト：右の+をクリックしエフェクトのメニューを開く。
2. ベベルとエンボスからベベル (内側) を選び設定のダイアログを出す



3. オブジェクトの大きさに合わせて幅を選び、ベベルの形状や出っ張らせる方向などを選ぶ。
4. 設定が出来たらダイアログのない場所でクリックし適用させる。

テキストの入力と整列

1. テキストを中央揃えで打ち整列パネルでキャンバスに合わせて水平垂直中央に整列させる

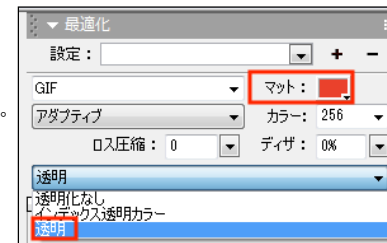


保存と透過 gif での書き出し

fw/mybtn で保存して gif で書き出しを行います。
角丸矩形は四角ではないのでエッジの部分を通してあげないと背景色と馴染みません。こうした場合透過 GIF で書きだすことで透明部分を作り下の色を表示させることが出来ます。

1. 最適化パネルで gif を選び、パネル一番下の透明部分のメニューから透明を選んで書き出しします。
2. マットカラーで背景色に使う色に近い色を選びなませます。

▶ 前回は参考に 5~6 月と home をそれぞれ*btn.gif で書き出ししましょう



1 ビットマップの編集

ここではビットマップ画像の編集方法を学習します。PCの画像にはドット毎に異なる色を組み合わせさせて構成されるビットマップ画像と、ソフトが図形を計算して描画するベクター画像があります。FWではその両方が扱えます。

写真やweb画像などほとんどの画像はビットマップ画像で、ピクセルごとの色の違いが集まって構成されていて拡大するとドットが見えてしまうのに対して、ベクターオブジェクトは計算して描画しているので拡大してもスムーズですが、細かい描写には向きません。

FWの基本はベクターソフトなので、ビットマップ画像はベクターオブジェクトの塗りの替わりに貼られているようなイメージになります。書き出しを行うとベクターオブジェクトも写真のようにビットマップ化されます。

	ベクターオブジェクト	ビットマップ
構造	ソフトが計算して描画	ドット毎の色情報の組み合わせ
主な用途	図形	写真
選択	クリック	範囲指定
拡大	自在	荒れる
ファイルサイズ	小	大
汎用性	ソフト内・プラグイン	大
細かい描画	大変	容易

16 選択範囲

ベクターのオブジェクトはオブジェクトごとにレイヤーに別れているので選択ツールやレイヤーパネルで選択出来ましたが、ビットマップ画像はアプリから見れば色の違うドットの集まりに過ぎません。そこで特定の部分を編集対象にするためには画像のどの部分かを示す必要があります。その為に使用されるのが選択範囲関係のツールです。ここでは画像の一部のみを選択してコピーし別書類に持っていきます。

23 マーキーツール

矩形・楕円形でドラッグして選択範囲をつくるのがマーキーツールでアイコン上のプレスで矩形と楕円を切替えます。

▶ 地球儀の画像(globe.jpg)から地球の部分をコピーし夜景の画像を探したもの(night.png)にペーストしてみましょう。



1. 楕円マーキーツールでドラッグして選択範囲を作ります。(選択範囲はカーソルキーですらすら調整できます)
 2. 編集メニューからコピーを選びます。
 3. 貼り付けたい画像で編集>ペースト
- *右クリックメニューはクリック時に下のオブジェクトを動かしてしまう事があるので極力画面最上部のメニューを使用しましょう。



33 選択範囲を解除

ペーストしても選択範囲が残ったままでそのまま移動させようとしても選択範囲のほうは動いてしまいます。そこで、

4. マーキーツールのまま画面上をクリックして選択範囲を解除します。

1 移動と大きさの調整

背景の画像の上にレイヤーが独立して配置されているので動かしたり編集したりするには選択ツールや拡大・縮小ツールなどが使えます。

5. 拡大・縮小ツールで移動させ大きさを調整しましょう。

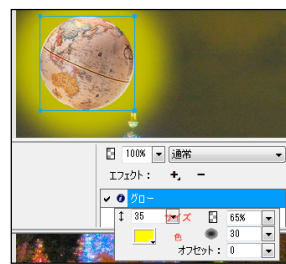


6 エフェクトの適用

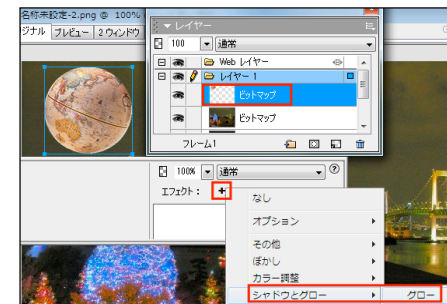
オブジェクト全体に対して効果を設定するのはプロパティインスペクタのエフェクトから行います。ここでは光っているような効果光彩効果をかけてみます。

6. レイヤーパネルで地球を選択し、プロパティインスペクタのエフェクト:+をプレスしメニューからシャドウとグロー->グローを選びます。

11 詳細ダイアログからサイズや色などを選びます。



20

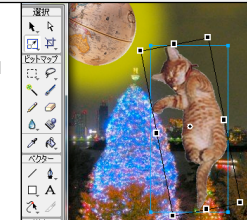


21 自動選択ツール

特定の色の部分をワンクリックで選択できるのが自動選択ツールです。単色バックで作成されたものなどは選択メニューの反転と組み合わせることで、バック以外の部分を簡単に選択することが出来ます。

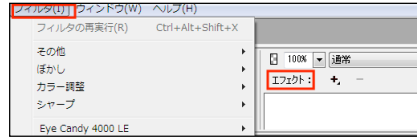
▶ cat.jpgの猫の部分の別の画像に持って行きましょう。

1. 自動選択ツールで画像の白い部分をクリックし、白い部分を選択します。
2. 許容範囲を大きくし、境界部分が食い込み白地が残るのを減らします。
3. アンチエイリアスをオンにして境界のギザギザをスムーズします。
4. 選択>選択範囲の反転で選択範囲を反転させ、白以外の部分を選択してコピーします。
5. 他の書類にペーストして位置や大きさを調整します。



1 エフェクトとフィルタ

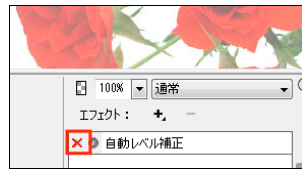
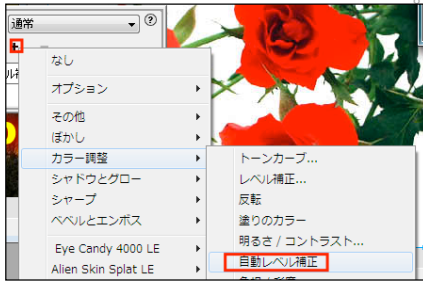
2 FW にはプロパティンスペクタから選ぶエフェクトの他にメ
3 ニューから選ぶフィルタがあり、ほとんど同じような効果が揃え
4 られていますが適用対象が異なります。



5 エフェクト

6 エフェクトはひとつひとつのオブジェクトの形状全体に対して効果がかかります。
7 flower.jpg は画像が露出オーバーで眠たくなっています。そこで画像全体に対し、

1. エフェクトの自動レベル補正で露出を適正に補正。

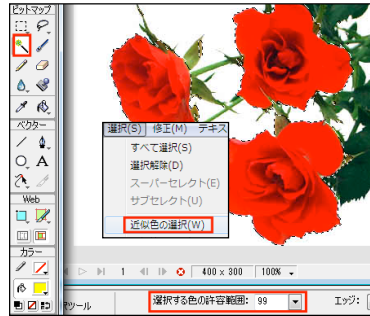


エフェクトは後からでも自在に可視状態やエフェクト名をダブルクリックすることで設定値を編集出来ます。

6 フィルタ

13 それに対してフィルタは選択範囲を作成し画像の一部に効果を設定
14 することが出来ます。
15 色相を調整することで花の色を変化させることが出来ますが、エフェ
16 クトで全体に対して適用すると葉の色まで変わってしまいます。
17 そこで、花の赤い部分の様に特定部分だけを選択して効果を与えられ
18 るのがフィルタです。

- 19 1. 自動選択ツールで赤い部分をクリックし選択範囲を作成
- 20 2. 選択メニューの近似色の選択で離れている部分の同じカラーも選
21 択する。



- 22 3. フィルタ>カラー調整>色相/彩度
- 23 • 色相のスライダーを動かして色を調整

24 フィルタはビットマップ領域に直接変更を加えるた
25 め、**⌘Z** 以外ではやり直すことが出来ないで注意し
26 ましょう。

