

# FW3 オブジェクトの編集

## オリジナルボタンの作成 (fw/mybtn.png)

### 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

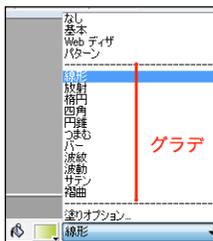
### キャンバスサイズを調整する

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。デフォルトで値が 0 で見えなくなっていますが数値を上げると見えます。

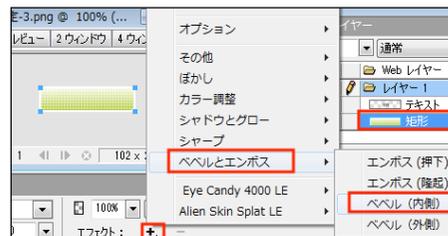


1. テクスチャ右のスライダーを 0 以外に上げる
2. テクスチャの種類をメニューから選ぶ。



## 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。

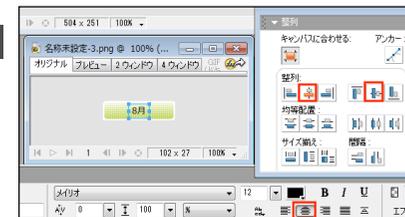
1. プロパティインスペクタのエフェクト：右の+をクリックしエフェクトのメニューを開く。
2. ベベルとエンボスからベベル (内側) を選び設定のダイアログを出す



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

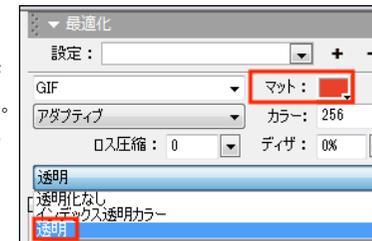
1. テキストを中央揃えで打ち整列パネルでキャンバスに合せて水平垂直中央に整列させる



## 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透過に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じませます。
3. img/4btn.gif で書き出しします。



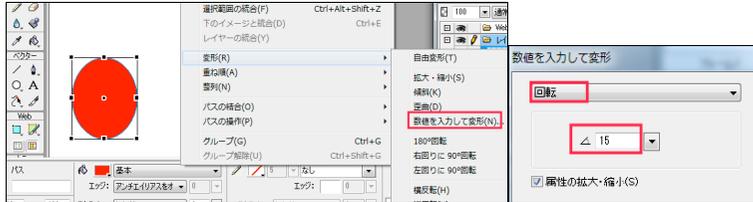
▶ 前回は参考に 5~6 月と home をそれぞれ\*btn.gif で書き出し、diary/index.html よりメニュー部分と差し替えます。

### 複雑な図形の描画 (fw/apple.png)

FWの描画ツールは矩形・楕円・多角形など基本的な図形しか描画できません。しかしこれらの図形を組み合わせること

### 基本図形の描画

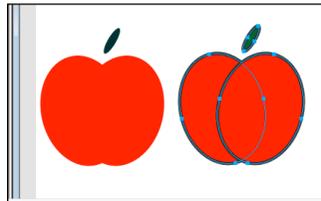
楕円ツールで楕円形を描画し修正>変形>数値を入力して変形>回転 15 度



編集>クローンで複製し修正>変形>横反転で反転させ位置を調整

### 線をつけてみる

楕円を組み合わせたりんごを描画しましたが同じ色でみるとパッと見はひとつのオブジェクトのように見えますが、別々のオブジェクトなのでこのままではおかしいことになってしまいます。たとえば線をつけてみると別々のオブジェクトということが判ってしまいます。



### パスの結合

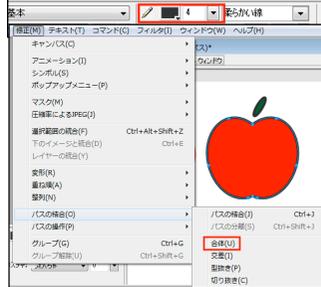
こうした場合オブジェクト同士を組み合わせることで複雑な一つのオブジェクトに変えることができます。

修正メニュー>パスの結合から様々な結合方法が選べます。

### 合体

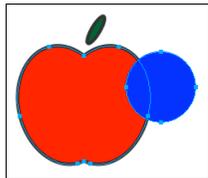
2つのオブジェクトを合体させるには

1. 結合させたいオブジェクト (りんご本体部 2つ) を shift+クリックで選択し
2. 修正>パスの結合>合体を選びます。



### 型抜き

りんごをかじったような状態を作るためには切り抜くためにオブジェクトを作成します。

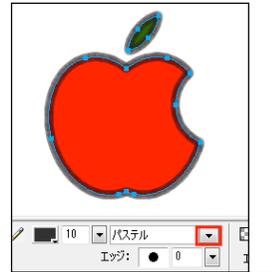


### 交差

ふたつのオブジェクトを交差部分のみにします。

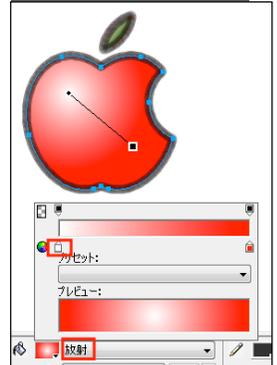
### 線の種類

線の種類も線幅のとなりのメニューより様々な種類が選べ、様々なタッチに変えることができます。



### グラデーション

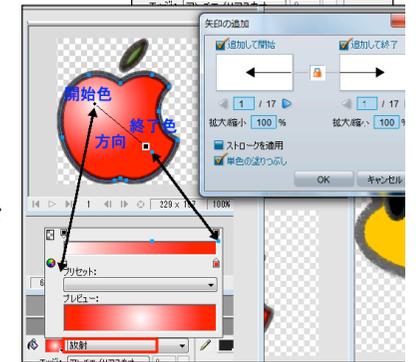
矩形には線形グラデーション、楕円形には放射状グラデーションをういます



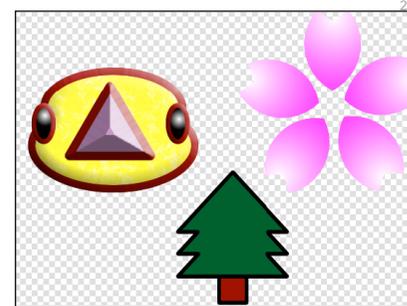
▶ グラデーションについてまとめましょう。(grade.gif)

### 矢印にする

矢印はコマンド>クリエイティブ>矢印を追加



▶ 700X500 (join.png) に自由に描画できそうなものを考えて描画してみましょう。



ヒント  
360/5=72