

## FW4 ビットマップの編集

### 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る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が、FW ではその両方が扱えます。

	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

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代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。

▶ 素材サイトより夜景の写真を探しコピペし FW に night.png で保存しましょう。今日使用する globe/cat/flower も fw に保存しておきましょう。

### 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きます。

### マーカーツール (globe.jpg)

矩形・楕円形でドラッグして選択範囲をつくるのがマーカ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) から地球の部分の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. 楕円マーカ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。

### 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もそのまま移動させようとしても選択範囲のほうがか動いてしまいます。そこで、**4. マーカ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。**

### 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。**

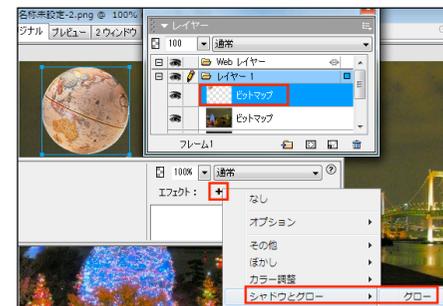
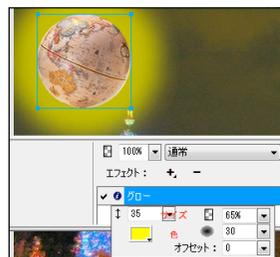


### エフェクトの適用

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。**

詳細ダイアログからサイズや色などを選びます。



### 自動選択ツール (cat.jpg)

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ガザガ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。(リザンプリングしない)

### エフェクトとフィルタ

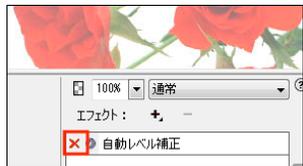
FW にはプロパティンスペクタから選ぶエフェクトの他にメニューから選ぶフィルタがあり、ほとんど同じような効果が揃えられていますが適用対象が異なります。

### エフェクト

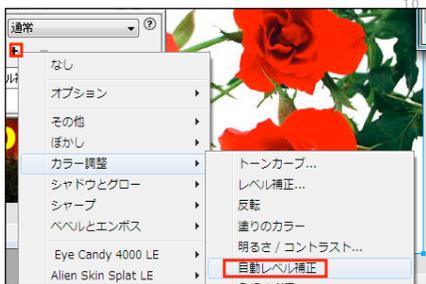
エフェクトはひとつひとつのオブジェクトの形状全体に対して効果がかかります。flower.jpg は画像が露出オーバーで眠たくなっています。そこで画像全体に対し、



#### 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。



### フィルタ

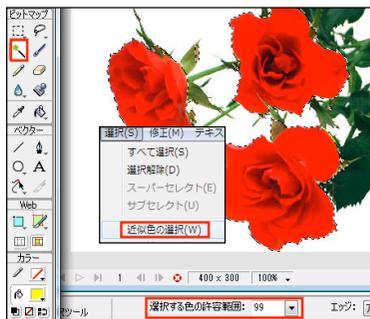
それに対してフィルタは選択範囲を作成し画像の一部に効果を設定することが出来ます。

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。

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るのがフィルタです。

#### 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

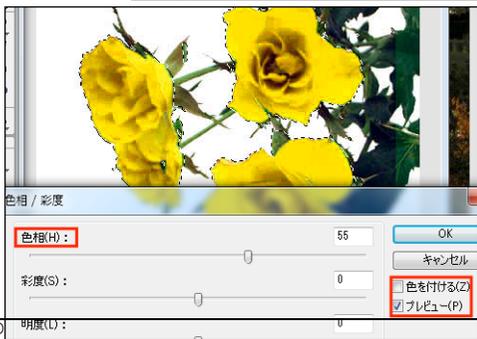
#### 2. 選択メニューの近似色の選択で離れている部分の同じカラーも選択する。



#### 3. フィルタ>カラー調整>色相/彩度

#### 色相のスライダーを動かして色を調整

フィルタはビットマップ領域に直接変更を加えるた



め、**⌘Z** 以外ではやり直すことが出来ないで注意しましょう。

### マスク (FW/mask.png>img/mask.jpg)

マスクを使うと画像の中の不必要な部分をマスク(隠し)し、見たい部分だけをみせて強調することが出来ます。



#### 1. マスクしたい画像を選び FW で編集します。

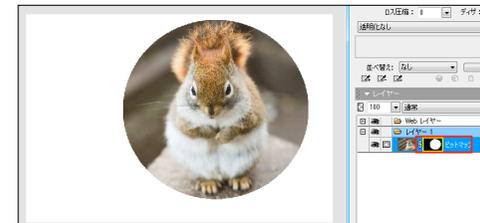
FW/mask.png で保存

#### 2. 表示させたい or 隠したい部分を楕円マーキーツールで選択します。



#### 3. 修正メニュー>マスク>選択範囲を表示/非表示を選びます

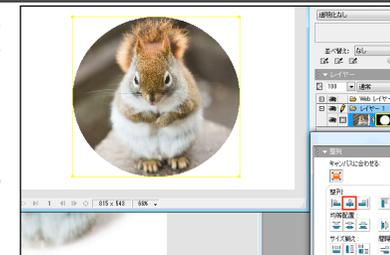
#### 4. 画像がマスクされます



### マスクレイヤーの編集

マスクされた画像自体は削除されず、マスクレイヤーという隠すためのレイヤーが出来てそれで隠されているだけなので編集が可能です。

画像の位置がずれるのでマスクされた情報で位置を調整します。



#### 5. マスクレイヤーを選択肢並列パネルでキャンパスを基準にして水平・垂直中央揃え

### マスクをほかし

マスクレイヤーにエフェクトを掛けることでマスクをほかすことが出来ます。

#### 6. マスクレイヤーを選択しフィルタメニュー>ぼかし>ぼかし(ガウス)

#### 7. キャンパスをフィットでサイズを調整して書き出しましょう。



## 1 マスクを利用したコラージュ (FW/collage.png>img/collage.jpg)

複数の写真を合成するのがコラージュです。複数の素材の組み合わせ方を工夫することで既存の素材からオリジナルの作品へと上げることが出来ます。

### 1. 背景となる写真の上に別の写真をペーストし切り抜いて合成します。

### 2. ねげなわツールで適当にドラッグしてマスクさせます。



### 3. マスクの範囲が適当でもこのマスクにぼかしフィルタを掛けることで領域の適当さを誤魔化し、かつ雰囲気あるものにすることが出来ます。



### 4. レイヤーモードや不透明度などを調整してレイヤーの重なり具合を変えることも出来ます。

