

FW5 アニメ gif

トップページメインビジュアルの修正

トップページ(index.htm)に使われている画像を、マスクを用いてもう一点以上の画像を合成してみましょう。

画像を FW で開く

画像を選択しプロパティスペクタの FW で編集ボタンを押します。

必要に応じソース画像がどこにあるかを選択します。



(fw/top.png で保存)

合成画像をペースト

もう 1 点合成する写真を探し、書類の上へペーストしましょう。

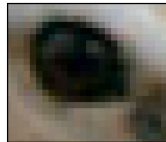
マスク

▶ 写真なかの重要ではない部分を隠します。(FW/mask.png+img/mask.jpg)



写真などの中からある部分を隠すことができるのがマスクです。

FW で扱えるベクター画像とビットマップ画像のうち、ビットマップ画像は FW から見るとピクセルの集合体としてしか認識されないため、画像の一部を選択するには選択ツールで選択する必要がありました。

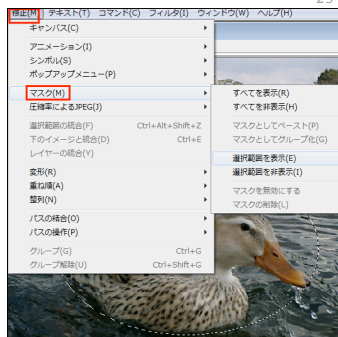


25 矩形・楕円の定形でマスクの範囲をつくるか、なげなわツールで自由なエリアをドラッグして選択します。

マスクは隠す部分を削除して消してしまうのではなく、隠す選択範囲をレイヤーの一部として保持しているため、やり直しや編集が後からでも行えます。

マスクを設定するには選択範囲を設定後、修正>マスクを選びます。

- 画像のなかの表示させたい部分を投げ縄ツールなどで選択
- 修正>マスク>選択範囲を表示で選択部分だけを表示させます。



マスクの編集

マスクのメリットは後から自在に編集できる事です。

レイヤーパネルを見るとレイヤー内に画像以外に、選択範囲を描いたマスクレイヤーが追加されています。

こうして選択範囲を保存しておくことで後から編集を可能にしています。

画像とマスクのどちらを編集するかはレイヤーパネルでクリックすることで選択します。選択された方のアイコンには外枠がつきます。



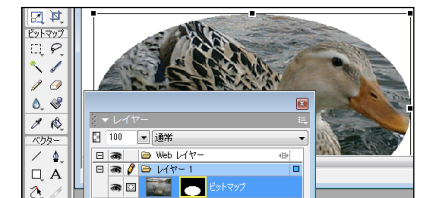
7 画像とマスクの間にあるリンクアイコンは画像とマスクのリンクの状態です。

8 • アイコンが表示されている状態 > 画像とマスクを一緒に動かせます。

9 マスクで隠したことによって全体の位置がおかしい場合などにリンクさせた状態で調整します。

10 • アイコンをクリックして見えない状態 > リンクが解除されマスクと画像を別々に動かせます。

11 マスクを選択して見せたい部分を移動させたり、拡大縮小ツール他で編集を加える事も出来ます。

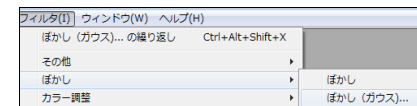
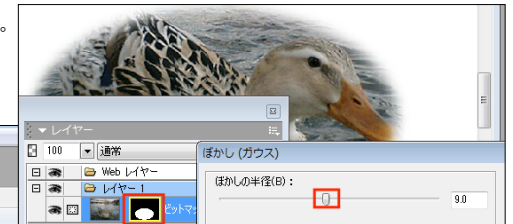


マスクをぼかす

14 フィルタ>ぼかし>ガウスのぼかしフィルタでは画像をぼかすことが出来ます。

15 ぼかしは画像にもかける事が出来ますが、マスクレイヤーの方を選択しかけると境界をぼかせます。

16 マスクをぼかすと画像のフチをぼかして雰囲気のある状態にすることができます。



20 ぼかしの半径スライダーでプレビューしながらぼかし具合を決められます。

投げ縄ツールとぼかし

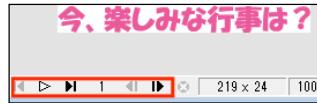
21 複雑な選択範囲等は投げ縄ツールで作成しますが、きれいにドラッグするのは大変です。

22 しかし、ぼかしフィルタと組み合わせごまかす事を前提に作成すると簡単に合成できます。



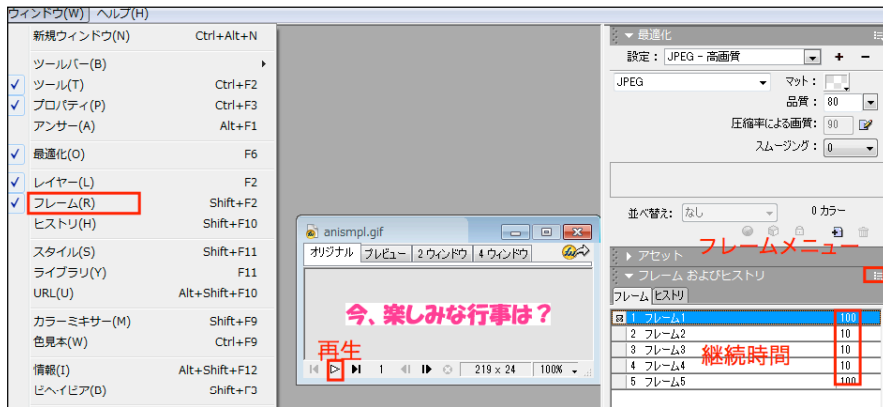
アニメ GIF

gif 形式ではパラパラマンガのような簡易アニメーションが作成できます。これをアニメーション gif といいます。アニメ gif は 1 枚の画像の中に複数の画像のフレームがあり、これが指定した間隔で切り替わって表示される事で実現されます。2 フレーム以上フレームがある画像を書き出し時にアニメ gif として書き出す事でアニメ GIF に出来たります。サンプルファイル animopl.gif を FW フォルダに保存し FW で開いてみましょう。ドキュメントウィンド下部にはアニメ gif のコントローラーがあり再生等を制御できます。



フレームパネル

アニメ GIF のフレームを FW で扱うパネルがフレームパネルです。ウィンドウメニューからフレームにチェックを入れるとフレームパネルが表示されます。この画像にはフレームが二つありそれが切り替わる事でアニメーションになっています。フレームパネルはフレーム名をクリックする事で表示・編集するフレームを切り替える事が出来ます。数字部分でフレームの表示時間を指定できます。



文字が切り替わるアニメーションの作成

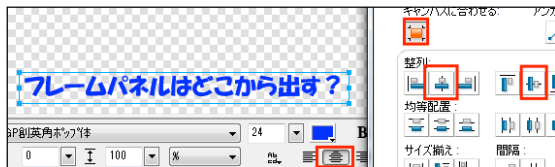
(FW/animoji.png ・ img/animoji.gif)

二つの文字が切り替わるアニメーションを作成します。

書類とオブジェクトの作成

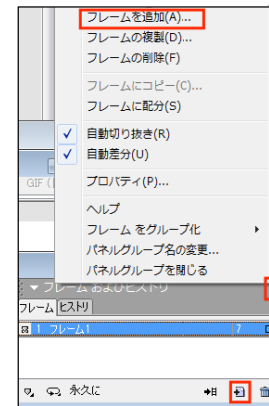
1. 適当なサイズ (ここでは 500X500 程度) で新規書類
2. 中央揃えで文字を打って整列パネルでセンターへ

(各フレームで文字がバラバラの位置に出現しないよう必ず整列させましょう)



フレームの追加・複製

アニメーションするには複数のフレームが必要なためフレームを追加します。



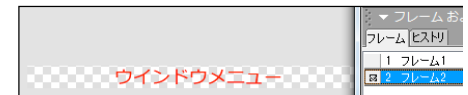
フレームを追加するにはフレームパネル下のフレームの作成/複製ボタン、または右上の三角をクリックしフレームメニューを出しそこからフレームを追加を選びます。

- ・ 「フレームを追加」 > 画面全体が書きかわる場合新しいフレームを追加します
- ・ 「フレームの複製」 > 画面の一部だけが変わるような場合はフレームを複製し、そこから修正します。

ここでは新しいフレームを追加します。

追加したフレームの編集

何も無いフレームが作成されるので文字を打ち整理させます。



キャンバスをフィット

キャンバスをフィットで無駄な部分を消去します。すべてのフレームの中から一番大きいフレームにあわせて調整されます。

最適化の設定

通常の GIF で書き出しても 1 フレーム目しか表示されないの、アニメーションさせるためには最適化設定でアニメ gif にしておく必要があります。

このバージョンにはバグがあり、設定からアニメーション GIF を選ぶと次のステップで指定する継続時間の設定がクリアされてしまうので最適化を先に選んでおきましょう。



再生時間の調整

ドキュメントウィンド下の再生ボタンでプレビューしてみましょう。デフォルトのままでは早く切り替わりすぎて文字が読めません。

そこでフレームごとの再生時間を調整します。

フレームパネルの各フレームの右に書かれたフレームごとの表示時間をダブルクリックし、ダイアログに時間を入れることでフレームの継続時間を設定できます。

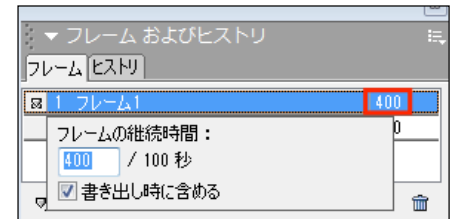
継続時間は大凡の目安で 100 分の 100 でおおよそ 1 秒になりますが PC の描画能力に左右され、能力の高い PC では早く表示されてしまうので遅めに設定しましょう。

フレームごとに再生時間に差をつけるとメリハリのあるアニメーションになります。プレビューしながら調整します。

書き出し

完成したら(FW に animoji)で保存と書き出し(img/animoji.gif)を行います。書き出した画像を DW で挿入します。

DW ではアニメ GIF のプレビューは行えないのでブラウザでプレビューを確認してみましょう。



1 クラス一覧ボタンの作成

(FW/btn.png · img/btn.gif)

▶ クラス一覧ページ (<http://ochagakusakura.ne.jp/2015/web/>)

にアニメーションで文字が切り替わるボタンを作成し自分のページへのリンクボタンにします。



6 書類とオブジェクトの作成

クラス一覧のページには絶対パスで画像が表示されるように記述されているので、正しい場所に正しいファイル名で保存したものをアップロードするとボタンが表示されるようになっています。

仕様

保存先/ファイル名: img/btn.gif

サイズ: 幅 200px 高さ 30px

ボタンが表示されるために出席番号直下にある img フォルダの中に btn.gif で保存する必要があります。

1. 新規書類をキャンパスカラー: 透明、適当なサイズ(500X500 程度)で作成します。

2. 角丸矩形ツールでドラッグしボタンベースを適当なサイズで描画します。

3. プロパティンスペクタで指定された数値(200X30)を入力します

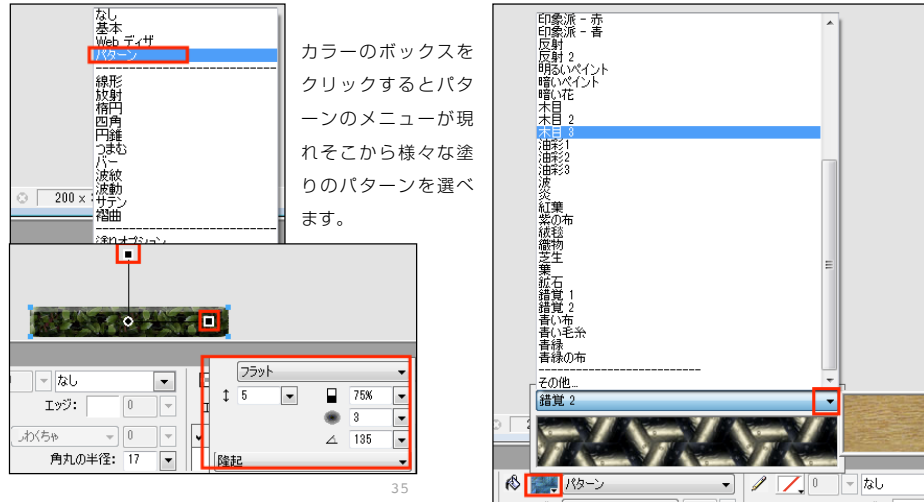
4. キャンパスをフィットでベースにキャンパスサイズを揃えます

5. ベースにパターン塗りを適用してみましょう

パターン塗り

塗りにはプリセットのビットマップを貼付けるパターン塗りもあり様々なパターンで塗りつぶす事が出来ます。

塗りをパターンにするためにはプロパティンスペクタのカラーの隣のメニューからパターンを選びます。



カラーのボックスをクリックするとパターンのメニューが現れそこから様々な塗りのパターンを選べます。

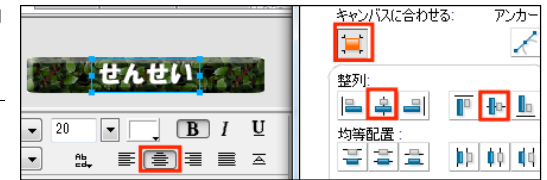
35

パターンはハンドルをドラッグする事で大きさや角度を調整出来ます。

6. エフェクト>べベルとエンボス>べベル内

側でボタンを出っ張らせますよ

7. 自分のペンネームを入れて整列させます



ここまでで通常のボタンができました。

FW に btn で保存しておきましょう。

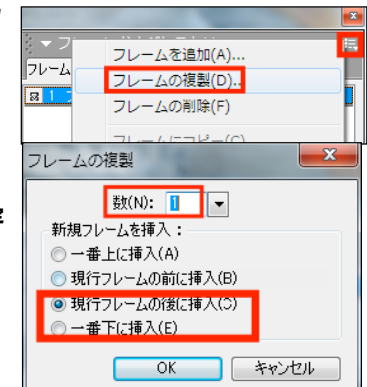
文字を切り替えるアニメーションにする

フレームを追加し 2 フレーム目を作ることでアニメーション化出来ます。

フレームの複製

同じような状態で一部が変わる場合、フレームの追加ではなくフレームの複製で同一フレームが複製されるので、それから編集します。

1. パネル右上のパネルメニューの三角をクリックしメニューからフレームの複製を選びます。



2. 複製ダイアログが出るので挿入するフレーム数と挿入場所を設定します。

3. 同じ状態のフレームが挿入されたのでフレーム 2 を選択し編集し、状態を変えます。



4. 表示時間を調整します。

他の人とタイミングが異なるよう調整してみましょう。

5. 最適化からアニメ GIF

6. アニメ gif で img/btn.gif で書き出します。

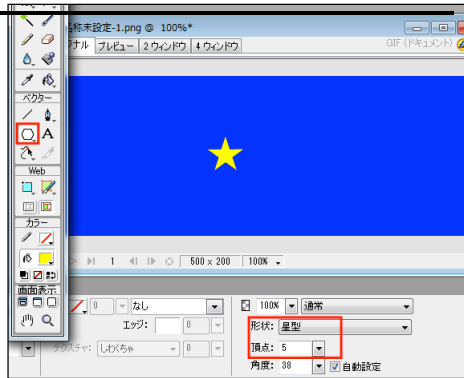
7. FW.htm に貼り付けてアップロードすれば正しい位置にアップされボタンが表示されます。

アニメーション化

- 1 フレーム間で変化する間の状態のコマを自動で作成してくれる機能がアニメーション化です。
- 2 変化させるオブジェクトを選択し、修正>アニメーション>選択オブジェクトをアニメーション化でアニメーション化が行えます。

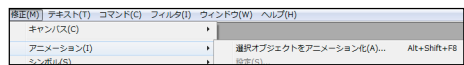
書類とオブジェクトの作成

- 3 新規 500x200 程度、キャンバカラーを空の色にし、fw/star.png で保存
- 4 多角形ツールで★を描画します。

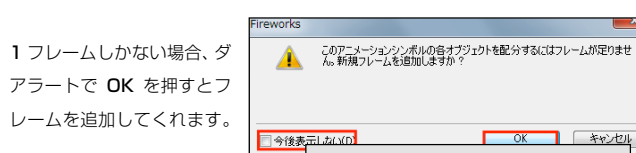
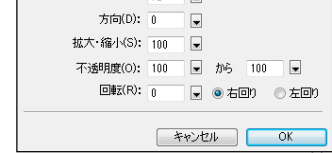


アニメーション化

- 5 オブジェクトを選択し、修正>アニメーション>選択オブジェクトをアニメーション化



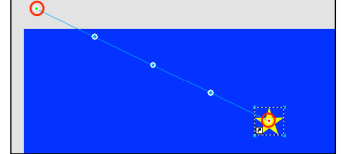
- 6 ダイアログが出ます。フレーム (コマ数) を5に指定します。他は後から指定できるのでそのまま OK。
- 7 (動かさないときにはオブジェクトの移動に 0 を入れておく)



- 8 1 フレームしかない場合、アラートで OK を押すとフレームを追加してくれます。

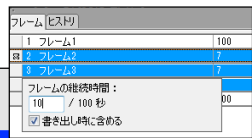
移動方向を修正

- 9 最初の位置が緑、最後の位置が赤となります。
- 10 ドラッグで移動させて移動位置を編集できます。
- 11 *もしアニメーションが選択できなくなったら 1 フレームで選択最適化でアニメ GIF を選びましょう。



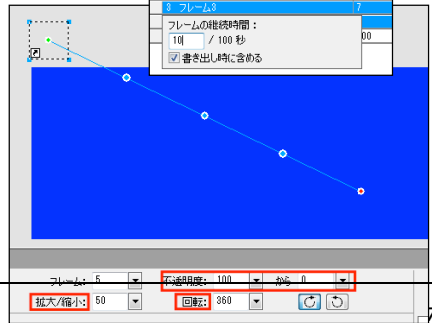
再生時間を調整

- 12 最初と最後は長く > 100 位
- 13 間のコマは時間が短い方がスムーズ > 10 位に (shift+クリックでまとめて設定できます)



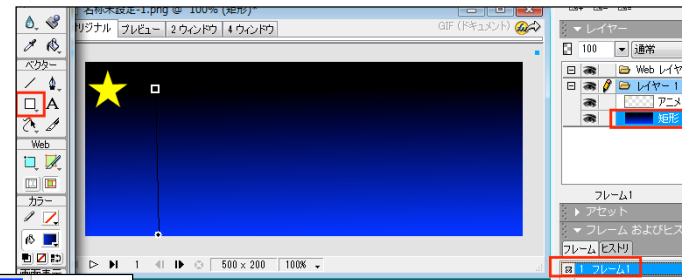
その他のパラメータ

- 14 アニメーションのプロパティーで後から変化のパラメータを設定できます。
- 15 不透明度>フェードイン・アウトが出来る
- 16 拡大縮小>大きくしたり小さくしたり
- 17 回転>回転 (度数)



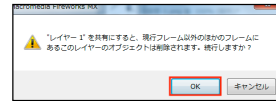
レイヤーの共有

- 18 1 フレームに背景を矩形ツールでグラデーションで書いてみます (アニメーションレイヤーより下に)

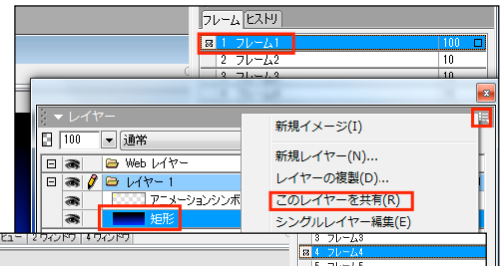


- 19 再生すると 1 フレームだけしか現れません。これは他のフレームにも背景を書いてあげる必要があるからです。

- 20 このレイヤーを他のフレームにも共有することで他のフレームでも背景が表示されます。
- 21 フレーム 1 で句形レイヤーを選択し、レイヤーメニューからこのレイヤーを共有を選びます。



ダイアログに OK



- 22 背景レイヤーが他のフレームにもシェアされました。

別のアニメーションを加える

- 23 1 フレームで文字を打ってみましょう。既に共有にチェックが入っているのですと表示されます。

アニメーション化

- 24 フェードインなどのアニメーション効果を付けてみましょう。(位置を動かさない場合は後からは難しいので移動を 0 にしておくのがポイントです)
- 25 fw に star で保存しアニメ gif を img/star.gif に書き出しましょう。

