

## レイヤー



FW で作成したオブジェクトはそれぞれに前後関係を持っていてその層をレイヤーと呼びます。

レイヤーはレイヤーパネルで重なり順や可視状態を操作できます。

元ファイル (.png) はこれが残るため保存した後も位置を動かしたり文字を再編集したりできますが、JPEG/GIF 等圧縮したフ

ァイルを開いても文字やオブジェクトは一体化してしまい再編集できません。

## ボタンバリエーションの作成

■ボタンのバリエーションを作成します。

ボタンのバリエーションを作る場合、元ファイルの文字を打ち替えてもいいのですが、修正が必要になった時にそなえそれぞれの文字をレイヤーで残しておくとう便利です。

## クローン

同じような物を作る場合編集>クローンのほうがコピー&ペーストよりも便利です。メニューから選ぶだけで選択したものと同じものが上のレイヤーの同じ場所に複製されます。

オリジナルと重なっているのでレイヤーパネルでオリジナルを見えないようにして編集しましょう。

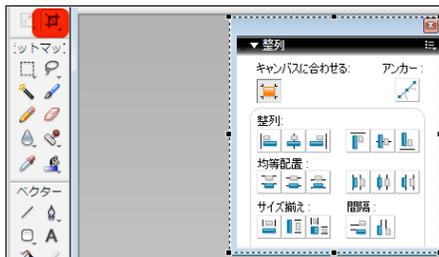
## 書き出し

書き出しは書き出し時のレイヤーパネルでの可視状態が反映されます。ボタンの状態に応じたファイル名で書き出しましょう。

## スクリーンキャプチャ

スクリーンショットでは全画面のショットを取ってしまいますが、FW で編集すれば unnecessary 部分をトリミングすることが出来ます。

プリントスクリーンキーでキャプチャしたスクリーンショットはクリップボードにコピーされています。よって FW で新規~ペーストすればこれを編集出来ます。



画像をトリミングするにはトリミングツールでドラッグして範囲を決め、エンターキーで切り抜くことが出来ます。

## 描画ツール

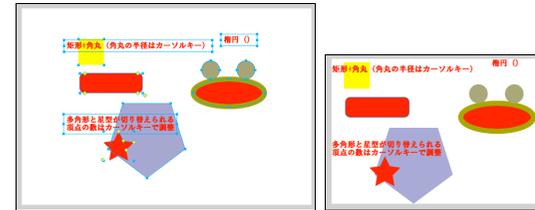
書きたい図形のツールに切り替えてキャンパス上でドラッグすることで図形を描画できます。

Sift キーを併用することで水平垂直の比率を保てます。ベクター系のツールで描画したものはオブジェクトと呼ばれレイヤー毎に分かれ後からでも編集可能です。

角丸ツールの角丸の半径、多角形・星形ツールの頂点の数等はプロパティインスペクタの他カーソルキーでも調整できます。

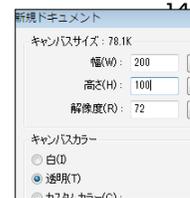
## キャンパスをフィット

修正>キャンパス>キャンパスをフィットでキャンパス上にオブジェクトがない部分を自動でトリミングしてくれます。作りたい書類のサイズがわからない場合はこの機能で調整すればいいので、大きめのサイズでキャンパスを作成し、後から調整すると便利です。



## オリジナルボタンの作成

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パスカラーから透明を選びます。サイズは作るサイズより大きめを指定し後からキャンパスをフィットで調整します。



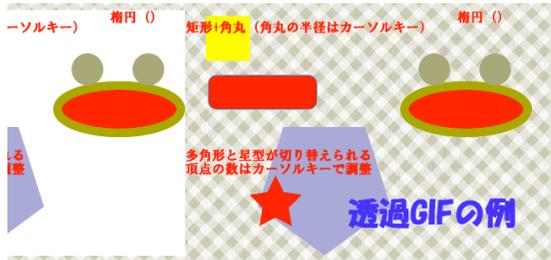
## ボタンベースの描画

角丸ツールで色・線・角丸の半径などを決め適当な大きさをドラッグします。

## 大きさを指定する



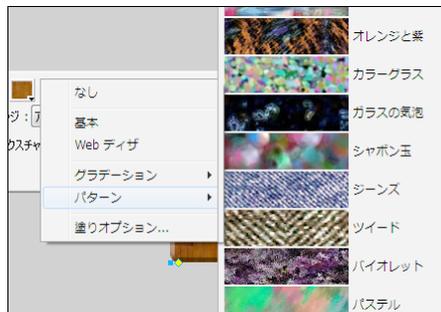
描画したオブジェクトはプロパティインスペクタでサイズを指定して決められた大きさに変えることが出来ます。プロパティインスペクタで作りたいボタンの幅と高さを指定し、キャンパスをフィットで必要ない部分を取り除きます。

1 **透過 gif の設定**

- 2 画像は四角いので四角以外の図形を描画した場合、背景色と同じ色にしないと別の色で縁が残ってしまいますが、背景にパターンを使っていたりすると合わせることも出来ません。
- 3 角丸など角形以外の図形の場合、そうしたケースや背景色が変わることなどに備えて背景の透明部分を表示できる透過 GIF を使用すると便利です。



- 7
- 8 透明のキャンバスで描画をし、その透過状態を有効にするには書き出し時に最適化パネルで透明を選ぶ必要があります。
- 9
- 10 **塗りの種類**
- 11 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。
- 12



13  
14

1 **フィルタ・エフェクト**

- 2 プロパティインスペクタのエフェクトからは様々なエフェクトが選べます。
- 3 **ベベル (内側)**
- 4 ウェブでよく見られるボタンが出っ張った状態はベベル内側で作ることが出来ます。



- 5
- 6 一番上のメニューからベベルの形状を選びオブジェクトの大きさに応じてサイズを調整します。
- 7 **シャドウとグロー**
- 8 オブジェクトに光彩効果や影を付けることができます。グローでは光彩色を選べます。



9  
10