

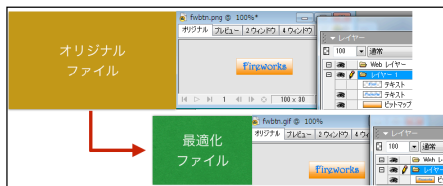
FW2 描画ツール

レイヤー

FWでのweb画像の編集では1つの画像に対し、編集用のオリジナル(元)ファイルとwebページ貼り付け用の最適化ファイルの2つの書類を扱います。この2つの最も大きな違いはレイヤーの有無です。

最適化したファイルを開いても文字やオブジェクトは背景と一体化してしまい再編集できません。これに対してオリジナルファイル(.png)はオブジェクトや文字などがレイヤーに別れて保存されているため後から自由に編集することが出来ます。

複数のボタンを作る場合など、それぞれの文字を同じベース上に打ってレイヤーの可視状態を切り替えてバリエーションを作成したりして活用されます。



ボタンバリエーションの作成

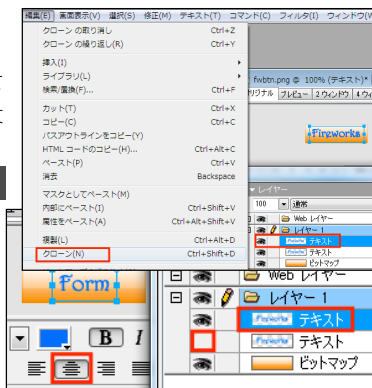
▶ ボタンのバリエーションを作成します。

ボタンのバリエーションを作る場合元ファイルで直接文字を打ち替えてしまってもいいのですが、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、必要な物のみ可視状態に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コピー&ペーストよりも便利なのが編集>クローンはです。メニューから選ぶだけの1コマンド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レイヤーパネルでオリジナルのテキストのアイコンを不可視にして編集し、文字を打ち替えます。テキストがセンタリングされていれば文字がずれずに打てます。



書き出しとレイヤー

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。必要な文字だけを可視状態にしましょう。ファイル名は上書きしてしまわないようボタンの状態に応じたファイル名(formbtn.gif)で書き出しましょう。

スクリーンキャプチャとトリミング

▶ スクリーンショットを取ってDWに貼り付けてまとめてみましょう(.png保存必要なし/layer.gif)

PrintScreenキーで画面のスクリーンショットがクリップボードにコピーされます。この機能では全画面のショットを取ってしまいますが、FWにペーストし編集すれば unnecessaryな部分をトリミング出来ます。

切り抜きツール

画像をトリミングするには切り抜きツールに必要な部分を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。色数が少ないのでGIFでimg/layer.gifに書き出してDWに貼り付けましょう。この場合の元ファイルは大きな編集を加えてはいないので保存せず破棄してしまっても大丈夫です。

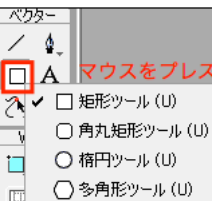


描画ツールによるオブジェクトの描画

▶ 大きめのキャンパス(600X400程度背景白)で自由に描画してみましょう(free.png/free.gif)

描画ツールの切り替え

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て作成され後からでも編集可能です。

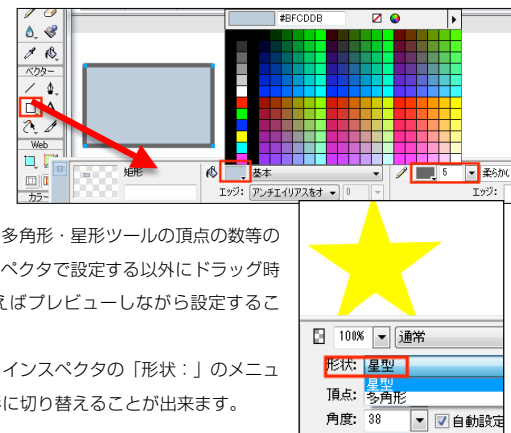


描画ツールはアイコン上でマウスをプレスすることで矩形・楕円・多角形・角丸を切り替えられ、キャンパス上でドラッグすることで図形を描画できます。Shiftキーを押しながらドラッグすれば水平垂直の比率を保って正円・正方形等が描けます。

12 プロパティンスペクタで描画色や線、線の太さなどを選んで描画します。(後からも変更できます)

ツールの詳細設定

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の設定は、プロパティンスペクタで設定する以外にドラッグ時にカーソルキー<>を使えばプレビューしながら設定することもできます。多角形ツールはプロパティンスペクタの「形状:」のメニューで頂点の張り出した星形に切り替えることが出来ます。



拡大・縮小ツール/歪曲ツール

描画したオブジェクトは拡大・縮小ツールで拡大・縮小や回転などが行えます。回転を行うには拡大・縮小ツールでオブジェクトを選択し、カーソルをオブジェクトの上下左右角においてカーソルが変わった時点でドラッグします。(shiftキー併用で縦横比率を保ちます)

拡大・縮小ツールのアイコンをプレスして出る歪曲ツールではハンドルをドラッグすることでオブジェクトを自由に變形できます。

(後継バージョンではこれらがまとめて自由変形式ツールとなりました)

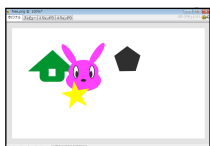
その他の変形

その他の定型的な変形などは修正メニューの変形などから選ぶことも出来ます。



キャンパスの調整

キャンパスをフィット



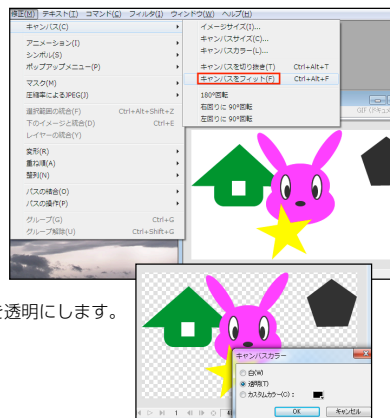
修正>キャンパス>キャンパスをフィットでキャンパスをオブジェクトがある部分のサイズに自動でトリミングしてくれます。

作りたい書類のサイズが分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。

キャンパスカラーの変更

キャンパスの背景色は後から変更することも出来ます。

ここではDWでのページ背景色を透過させるためキャンパスカラーを透明にします。

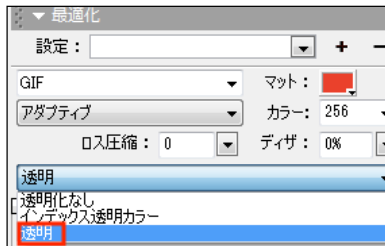


透過 gif での書き出し



fw/free.png で保存し、ページ貼り付け用ファイルとして img/free.gif で書き出します。

透過 GIF で保存するとオブジェクトのない部分を透明にしてページの背景色を透かすことができます。



透過 gif するには最適化パネルで 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ます。

マットカラーで背景色に使う色に近い色を選びなまします。

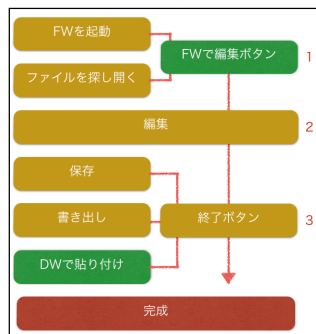
貼り付け先のページ (9.htm) の背景画像に近い色を選びましょう。

32

33

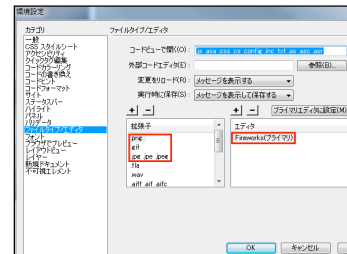
34

FW と DW の連携



web 画像は編集のたびに編集用ファイルを開き、貼り付け用ファイルを書き出す必要があり面倒なのですが、FW で編集した画像を DW に貼り付けた場合、連携機能がありこの作業を簡単に済ませることが出来ます。

連携機能を有効にするには DW の環境設定>ファイルタイプ/エディタで左図の 3 つの拡張子のエディタが Fireworks になっている必要があります。そうでない人はデフォルトに設定されているエディタを一ボタンで削除し、+ボタンでアプリケーションから Fireworks を選び設定をしておいてください。



また、連携するためには画像が FW で編集用形式 png で保存されている必要があります。

▶ fwtopの画像に毎回学習した内容を付け足していきます。(fw.htm : fwtop.jpg)

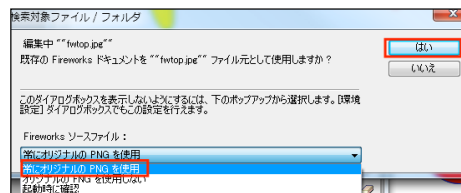
1. FW で編集ボタンを押す

編集したい画像 (fwtop.jpg) を選択しプロパティインスペクタの FW で編集ボタンを押します。



2. 編集用ファイルとのリンクの設定 (初回のみ)

編集にどちらのファイルを使うかを確認するダイアログがでます。

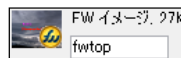


レイヤーのない最適化ファイルに直接編集を加えてしまうと (くいいえ) 画質は劣化し二度と元には戻せません。

そこで FW ドキュメントをファイル元として使用すると (くはい) レイヤーのある編集用ファイルで編集を行えます。「はい」 押すと、オリジナルファイルがどこにあるかを確認するダイアログが出るので、編集用の png ファイルを選択

(FW/fwtop.png) するとファイルがリンクされ、オリジナルファイルが開かれた状態で FW が立ち上がります。

FW ソースファイル：常にオリジナル PNG を使用を選んおけばもうこの工程は不要となります。



リンクされるとプロパティインスペクタのアイコンに FW アイコンが付き、設定が _notes フォルダに保存されます。

3. 編集を行う

今日覚えた内容で画像を編集してみましょう。

3. 終了ボタンを押す

編集が終わったら終了ボタンを押すだけで

- 通常の編集で必要な編集用ファイルの保存
- 貼り付け用ファイルの書き出し

を同時に行って DW に戻ります。

