



地味い～にパラパラまんが (AIRで)

by アダムスパンダ

<http://blog.hi-farm.net>



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』



自己紹介

- アダムスパンダです。
- 大阪出身、大学は横浜、それから名古屋、3月から東京です。
- blogやっています。(<http://blog.hi-farm.net>)
- 2月末まで名古屋でフリーランスしています。
- ActionscriptとPHPを中心に書いております。
- 名前の由来とかは気にしないで下さい。



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』



本日の課題



- 『地味い～にパラパラまんが
(AIRで)』



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで)』



内容説明



- AIRの機能を使って、簡単なお絵描きツールを作ろう！
- せっかくなんで、パラパラ漫画風にしよう！（地味に）
- せっかくなんで、ネットにあげてみよう！（地味に）

まあ、そんなところですよ。

2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが（AIRで）』



では、AIRって？



- Adobe AIRの事で、Webの技術(HTML, CSS, Javascript, Actionscript..)を使ってデスクトップアプリケーションが作れるというランタイム環境
- 当然、ブラウザではなく、単体のアプリとして動きます。
- ユーザーのPCにファイルの保存/読み込みができる
- ローカルでSQLiteを使えます。
- ドラッグアンドドロップや、クリップボードを使ってデータの受け渡しができます。
- でも、日本語入力が。。。。。。。。。(2008.01.26現在)



2008.01.26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで)』





要するに

- Webアプリケーションでは実現が難しかった事が、Webの技術でもって実現可能！！！！



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





- まあ、そんな面倒なことはおいておきましょう。



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』



パラパラじゃねれーた #1 『はじめに』



- 機能を考えましょう。



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





パラパラジェネレータ #2 『機能』

- (最低限) 必要な機能としては、
- ペン
- 書き込むスペース
- が必要です。

- 後は、
- ペン色 / ペンサイズ / 背景色 / コマの時間 を変更できればいいかな。と思いました。



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』



パラパラジェネレータ #3 『画面』



- ってことで、こんな画面になりました。



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





- 細かく説明するときりがないので、おおよその流れを説明します。



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





パラパラジェネレータ #4 『お絵描き』

- お絵描き機能の実現：
- マウスのボタンを押している間、何らかの絵を残す。
- 「マウスの～」 = MouseEvent.MOUSE_DOWN、
- 「何らかの絵」 = flash.display.Shape！！



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





パラパラジェネレータ #5 『ペン』

では、「何らかの絵」を書かせましょう。

```
import flash.display.Shape; // パッケージの読み込み
```

【ペンの設定+表示】

```
var pen:Shape = new Shape(); // Shapeインスタンスの生成
```

```
pen.graphics.beginFill( 0x000000, 1); // 塗りの設定 (0x000000:色、1:不透明度)
```

```
pen.graphics.drawCircle( 0, 0, 10); // ペンの形の設定 (drawCircle:円、 0,0,10:x,y,半径)
```

```
pen.graphics.endFill(); // ペンの設定 終了！！
```

```
addChild(pen); // 見えるようにしましょう。
```

要するに、

『マウスを押している間中』 上の処理

をすれば実現可能です！！！！



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





パラパラジェネレータ #6 『マウス』

次に、【マウスを押している間中】の実現。

```
import flash.events.MouseEvent; // パッケージの読み込み

this.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mouseClickHandler); // 【マウスを押している】
this.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mouseClickHandler); // 【マウスのボタンを放した時】

private function mouseClickHandler(event:MouseEvent):void { //マウスを押している間の事を書く
    this.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mouseClickHandler); // 【マウスが動いたとき】
}

private function mouseClickHandler(event:MouseEvent):void { // 【マウスが動いたとき】
    さっきのページの【ペンの設定+表示】の処理
}

private function mouseClickHandler(event:MouseEvent):void { // 【マウスのボタンを放したとき】
    this.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, mouseClickHandler); //絵を描くのをやめる
}
```

サンプル：[Wcan4-2.mxml](#)



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





パラパラジェネレータ #7 『パラパラ』

- パラパラさせるところは、ここ。(Mac Onlyです。多分)
- 参考：<http://livedocs.adobe.com/labs/air/1/devappsflex/>
- Interacting with the operating system/ Interacting with the operating system/ Taskbar icons より



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





パラパラジェネレーター #8 『パラパラ』

- これの真ん中らへん、
- **You can animate the icon** by resetting the bitmaps property with an array containing a different image in response to an enterFrame event or a timer event. (Only one image in a bitmaps array is used.)
- **You can animate the icon: あなたはアイコンをアニメーションできる!!**



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





パラパラジェネレーター #9 『パラパラ』

これは、『EnterFrameイベントや、Timerイベントを使ってアイコンに使用するBitmapを使うと、アニメーションできるよ』ということ!!!



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





パラパラジェネレータ #10 『パラパラ』

- アイコンを表示させるのは、スクリプトとしては、
- `NativeApplication.nativeApplication.icon.bitmaps = [16x16用bitmapData, 128x128用bitmapData];`
- と書けば良い。これをEnterFrameなり、Timerで変化させる。



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





■ では、書いてみましょう。



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





パラパラジェネレータ #11 『パラパラ』

【前提： BitmapData はインスタンス化されているとする】

```
import flash.display.BitmapData;
import flash.desktop.NativeApplication;
import flash.utils.Timer; import flash.events.TimerEvent; //もろもろ読み込み
//iconの宣言
private var icon16_1:BitmapData; private var icon16_2: BitmapData;
private var icon128_1: BitmapData; private var icon128_2: BitmapData;
private var icon16_ary:Array = [icon16_1, icon16_2]; //各サイズのアイコンを、
private var icon128_ary:Array = [icon128_1, icon128_2]; //配列へ
private var t:Timer; private var currentIcon:int=0; //
t = new Timer( 1000); // 1秒毎に動かす
t.addEventListener(TimerEvent.TIMER, iconChange);
private function iconChange(event:TimerEvent):void{
    NativeApplication.nativeApplication.icon.bitmaps = [ icon16_ary[currentIcon],
    icon128_ary[currentIcon] ];
    (currentIcon)? currentIcon=0: currentIcon=1; //アイコンの切り替え
}
```

サンプル： [Wcan4_3.mxml](#)

2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』





パラパラジェネレータ 拡張版

- これで、
- 簡単なお絵描き機能
- アイコンをパラパラさせる
- というのは実現しました！
- 後これに、ペンのサイズ／ペンの色／背景色／コマ毎のお絵描き／画像の書き出し をつけたのが、このサンプルです。



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』



パラパラジェネレーター さらに



■ 画像書き出しを行うことで、この画像をActionscript 2やら1で書いたswfに取り込んで、アニメーションさせることも可能！（何ならflash liteでも可能なはず）



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが（AIRで）』



パラパラジェネレータ ネットへ



- 書き出した画像をactionscript2で作ったswfに読ませてみましょう。(サンプル：<http://mobisite.sakura.ne.jp/blogparts.html>)



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで)』





パラパラジェネレーター 補足

- 今はアップロードは手動という面倒な方法ですが、ちゃんと組めば、半自動でアップロード（更新）させることもできますよ！
- AIRなら、ドラッグアンドドロップも対応しているので、自分のPCにある写真を取り込んだりするのも可能です！



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが（AIRで）』



まとめ



- みなさんもそんなAdobe AIR
やってみませんか!? きっと
いままであきらめてた事がで
きるはず!! (強気)



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』



終わり



- ご清聴ありがとうございました。



2008. 01. 26 @WCAN mini AS #4

『地味い～にパラパラまんが (AIRで) 』

