

## フラッシュテスト置き場

### トゥイーンテスト

- ▶ トゥイーン解説用フラッシュ

<http://swfup.info/view.php/6931.swf>

平行移動・回転・伸縮・菱形変形（の組み合わせ）ならトゥイーンで対応可能。  
よく使うのは回転で腕を動かすとかかね。ただ、どうしても不自然な動きになりやすいのと、つなぎ目に違和感が出る  
ことが多いのが玉にキズ。

- ▶ 簡易的な腕の回転と擬似的な振り向きテスト

<http://swfup.info/view.php/6932.swf>

このように複数のレイヤー（セル）に分離して、それぞれをトゥイーンさせることで  
ある程度それっぽく動かすことはできる。少し腕を上げる等の程度であれば誤魔化せるかも。  
（「う～うう～」部分や視線の微妙な移動等）もちろんコマアニメの方が自由かつダイナミックに動かせる。

コマアニメをトゥイーンさせることもできる（例：テストの翼部分、2コマリピート）。  
背景の羽根が舞い飛ぶとかはこれを応用すると良いかと。

ただ、弱点があって、リアルで描き込まれた絵ほど回転が難しくなるという。  
光源まで誤魔化さないととなると影やハイライトなんかも分離させないといけなくなるし、顔もこれは丸だからいいけど、実際の絵だとほお骨があるからコマで割らないと...とか、ましてやシワだらけのゴスロリ服なんて...という。

AAのFlashがはやった記憶はあると思うけど、あれも「顔が丸い」「外形が単純」というのがミソだったり。  
つまり(° °) (° °) (° °)これは比較的( ) + ° °で簡単だが、  
<`・`> <`・`> (、`・`->)これは苦手という。

### Flashが得意な動き

- ▶ 羽根を降らせる

素材 <http://swfup.info/view.php/6935.swf>

応用 <http://swfup.info/view.php/6936.swf>

羽根などはこんな感じで1枚分の単純アニメさえあればパターンを作ってばらまけます。もち、作画さんが数コマで回転による影の動きまでしっかり作画した物を2~3パターンほど作ってもらって、それをこちらで並べて平行移動、がベストではあるんですが、実装段階では、銀様を透過して、後ろ側にもっと小さい羽根をゆっくり降らせればそれらしく演出できるはず。

# アンチエイリアス透過テスト

その1



<http://onmyom.matrix.jp/rozen/vv/src/up0349.swf>

赤と緑、それぞれ『アンチ有り』、『無し』、『外周無し、内部有り』 『チャンネル透過』。  
アンチ有りの物は背景色で塗りつぶした上で透過指定してある。

▶ その2

<http://onmyom.matrix.jp/rozen/vv/src/up0340.swf>

メモ)

『画質を変更したい』の項目、実際に押せる(変更できる)ように作ってくれてる

<http://hakuhin.hp.infoseek.co.jp/main/as/quality.html>

bestで実行した時はかなりぼける印象。

フラッシュのアンチエイリアスは、bmpのみ対応？