

# システムマニュアル

作成者：宮崎大学工学部情報システム工学科 B4 坂本研究室 井手 理智  
hm19004@student.miyazaki-u.ac.jp

## 目次

目次	2
プログラム起動に必要な環境と手順	3
各ページの仕様と使い方	4~14
● トップページ(/)	4
● カラー選択(/image_analyze)	5、6
● フォント選択(/font)	7
● シーン生成(/image_design)	8~14

## プログラム起動に必要な環境と手順

- Visual Studio Code(対応拡張子・ツール:HTML, CSS, Javascript, Node.js ,Sass)

Node.js については、express, ejs, mysql,fileuploader をターミナルにて

例：npm i ejs と入力して拡張パッケージをインストールする。

- Xampp (データベースの管理ツール)

本プログラムに用いたテーブルは、本 CD 内「…sql」の 3 ファイルを xampp に

インポートすることで生成できる。

- 実行手順

➤ Visual Studio Code で、本 CD 内フォルダ「B4\_development」を開く。

➤ Visual Studio Code ターミナルにて、「npm start」と入力し、検索サイト

(google chrome 推奨)に「localhost:3000」と打ち込めば、プログラムが起

動し、ベースページが表示される。

➤ プログラムの操作手順については、4 ページ以降を参照。

## トップページ(/)

### [概要]

本システムのベースページ。画像アップロードを受け付け、各値の設定ページへの遷移と情報一覧の機能を持つ。

### [構成と操作手順]

1. 立ち絵のファイル(jpeg, png)をアップロード
2. 画像一覧が更新され、アップロードした画像が表示される
3. ボタン群 (※1) よりメインカラー・アクセントカラー・フォントの値を設定していくと情報群 (※2) が更新される
4. ボタン群 (※1) について
  - I. メイン・アクセント、2つの色を決定するページ(/image\_analyze)へ遷移
  - II. テキストに適用するフォントを設定するページ(/font)へ遷移
  - III. I, II に値が設定されると解放される。設定した情報をもとに実際にシーンを生成するページ(/image\_design)へ遷移

#### [画像をアップロード]

選択されていません

#### [アップロードした画像一覧]

9.

	※2	メインカラー : #ffa1ba アクセントカラー : #e5e0ff フォントイメージ : 未定
	※1	
	I <input type="button" value="キャラのメイン&amp;アクセントカラー決定・更新"/> II <input type="button" value="フォントを選ぶ"/> III <input type="button" value="シーン生成"/>	

11.

図 1: ページ全体図(/)

## カラー選択(/image\_analyze)

### [概要]

図2上枠は以下の方法で色を選ぶ箇所である。

・アップロードされた画像の中から、ユーザのクリックによりメインカラー・アクセントカラーを決定する

図2下枠には、現在値および、このページにて決定した変更値を表示。

「この色に決定する」ボタンで、下枠で指定した変更値を新たなメインカラー・アクセントカラーに設定できる。

[メインカラーとアクセントカラーの選択] 上枠

メインカラーを選ぶ！ 閉じる

アクセントカラーを選ぶ！ 閉じる

---

[現在の値と変更値] 下枠

現在のメインカラー：#ffc9d6

現在のアクセントカラー：#e5dfff

メインカラー：未定 アクセントカラー：未定

この色に決定する 4

図 2:ページ全体図(/image\_analyze)

### [構成と操作手順（※図3参照）]

1. 「メインカラーを選ぶ！」ボタンをクリックすると、  
ボタン下部に画像が表示される。 1
2. 画像内から、メインカラーに設定したい色を持つ部分をクリックし、画像下部にある  
「決定」ボタンをクリックすると選択した色が正方形で表示される。 2
3. アクセントカラーも、「アクセントカラーを選ぶ！」ボタンより、  
同様の方法で色を選ぶ。
4. 図2上枠「この色に決定する」ボタンで1~3で選んだメインカラー・アクセントカラーの値を登録できる。登録と同時に、ベースページへ遷移する。 4
5. 各「閉じる」ボタンで、各「..を選ぶ！」ボタンで表示した部分を非表示にできる。

## [メインカラーとアクセントカラーの選択]

「メインカラーを選ぶ！」クリックにより展開

1

メインカラーを選ぶ！

閉じる



画像の中からキャラクターのメインカラーをクリックしてください。



Click!

2

2

決定

閉じる

展開↓

メインカラーはこの色！

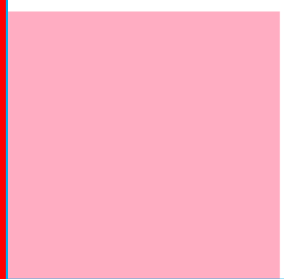


図 3:メインカラー設定パート

## フォント設定(/font)

### [概要]

対象の画像（キャラクター）のイメージに合うフォントを  
4つの項目の選択によって決定する。

### [構成と操作手順]

1. 4つの項目「かっこいい」「かわいい」「デジタル風」「手書き風」「太い」「細い」  
「ユニーク性（大）」「ユニーク性（小）」について、イメージと最も合致する組み合わせを選択する。
2. 「この組み合わせのフォントに決定」ボタンで登録。登録と同時に、  
ベースページへ遷移
3. 図4右サイドの「Sampleはこんな感じ！」とある部分は、現在の組み合わせで適用  
されるフォントを視覚的に確認するためのものである。

対象の画像↓



使いたいフォントのイメージを選んでください

☐ かっこいい ☒ かわいい

☒ デジタル風 ☐ 手書き風

☐ 太い ☒ 細い

☐ ユニーク性（大） ☒ ユニーク性（小）

Sampleはこんな感じ!

図 4:ページ全体図(/font)

## シーン生成 (/image\_design)

### [概要]

これまでに設定してきたメインカラー・アクセントカラー・フォントの情報をもとに実際にシーンを生成する。

主に、以下のことを機能として備える。

- ・テキストの登録、描画
- ・メインカラー・アクセントカラーを使用した簡易背景の生成
- ・カスタマイズパーツによる背景の装飾
- ・完成イメージはダウンロード可

※立ち絵、歌詞テキスト、背景等はすべて、

図 5 赤枠の 960\*540(px) の canvas<sup>1</sup> に描画される。



図 5: ページ全体図 (/image\_design)

<sup>1</sup> HTML5 にて使用できる、ブラウザ上で図を描くためのタグ。

<https://magazine.techacademy.jp/magazine/12576> (2023/1/21 17:10 閲覧)



[構成と操作手順]

1. 入力部分にテキストを入力し、「テキストを登録」ボタンをクリックするとその下部のテキスト一覧が更新される。(※図 6、7 参照)

**【テキストパート】**

**登録テキスト一覧**

きらきら天使ちゃん

---

図 6:歌詞入力と登録

**【テキストパート】**

**登録テキスト一覧**

きらきら天使ちゃん

ここにテキストを打つ

図 7:一覧更新

2. テキスト一覧の**対象テキスト**をクリックすると canvas 内に描画するための機能を持つ箇所が表示される。(※図 9 参照)3つのバーとサポート枠(※図 8 参照)を見ながら描画位置を決め、「このテキストをこの位置で描画する」ボタンで canvas 内に描画する。(※図 10 参照)**対象テキスト**をもう一度クリックすると、描画設定パートと、サポート枠を非表示にできる。



図 8:サポート枠出現時の canvas

**登録テキスト一覧**

きらきら天使ちゃん

テキストサイズ(px)  100

描画位置(x)  960

描画位置(y)  540

図 9:描画設定部分表示時



図 10: テキスト描画後

3. 簡易的な背景を、設定したメインカラーによって、

4 種類（全 9 パターン）描画できる。

- ・メインカラーに近い色を適用して統一感を出す(図 11,12)
- ・メインカラーを用いたグラデーション背景（図 13~17）
- ・白と黒を使用した簡単な 2 色背景(図 18)
- ・メインカラーとアクセントカラーを用いた簡単な 2 色背景(図 19)

※統一感演出背景はクリックごとに色がランダムに切り替わる（明・暗の 2 つ）

※グラデーションはメインカラーをベースに 2~6 色を配色した計 5 パターンのグラデーションを用意している。



図 11: 統一感を出す背景（明）

図 12:統一感を出す背景（暗）

2



色グラデーション背景

この数値部分は 2~6 の値を設定  
でき、グラデーションに使う色  
の数を変えられる。



図 13 : 2 色グラデーション



図 14 : 3 色グラデーション



図 15 : 4 色グラデーション



図 16 : 5 色グラデーション



図 17 : 6 色グラデーション

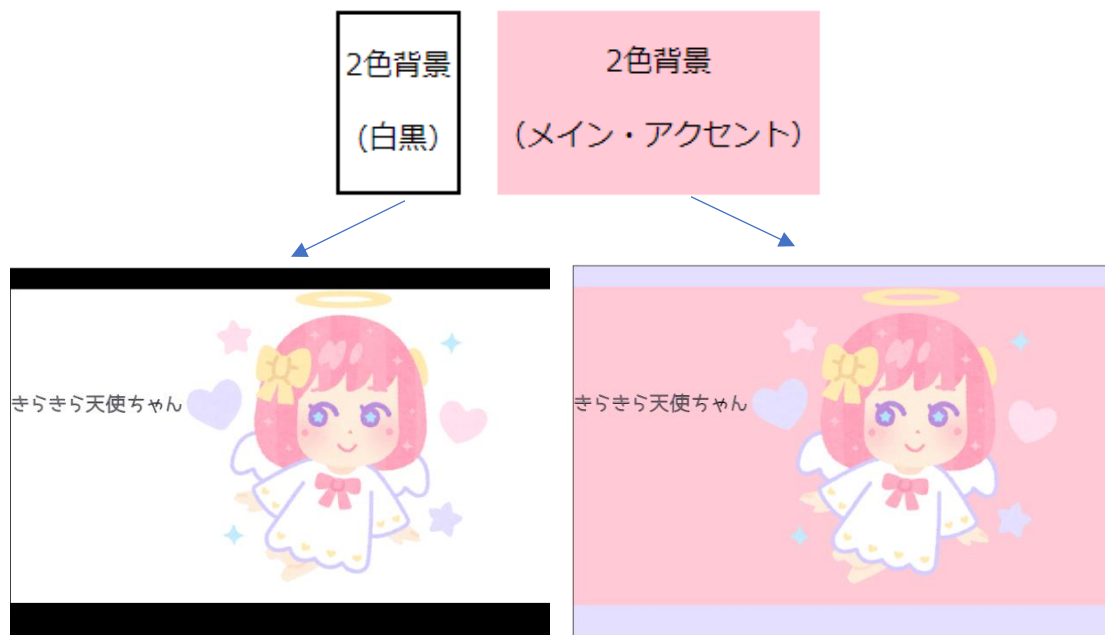


図 18:白黒の 2 色簡単背景

図 19:メインカラーとアクセントカラーを用いた 2 色簡単背景

4. カスタマイズパーツを用いてさらに、背景を装飾できる。

「ストライプ柄背景」、「立ち絵に影付け」のほか、☒をつけていくことで表示されるカスタマイズパーツが増える。

☐ 明るめのカスタマイズパーツ

☐ 暗めのカスタマイズパーツ

☐ エレメントのカスタマイズパーツ

カスタマイズ要素をリセットする 影を消す



図 20:カスタマイズパーツ(default)

・明るめ



・暗め



・エレメント



描画したいパーツをクリックすることで canvas 内に描画できる。

立ち絵に付ける影を除くカスタマイズパーツは「カスタマイズ要素をリセット」するボタンで一斉に消すことができ、影は「影を消す」ボタンで消すことができる。

5. 生成したシーンはダウンロードできる。



[完成イメージをダウンロード](#)

←ここをクリックして  
完成シーンをダウンロード

ScenelImage (2).png

図 21:完成シーンのダウンロード