



2020年11月1日 投稿者: SATOXITS

GShell 0.7.8 - アニメ作成ツール



社長：タバコが切れたのですが、買いに行くのが面倒で…

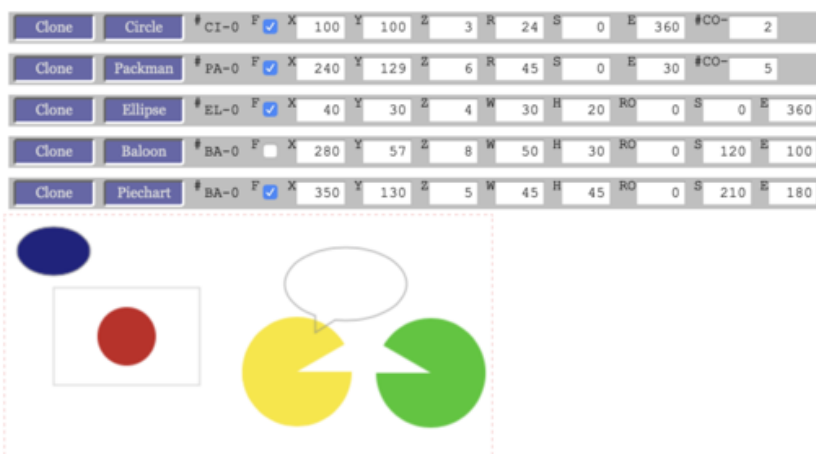
基盤：少し我慢してみる実験も面白そうですね。

開発：さて、お絵かきツールを続けたいと思います。

社長：まずはパックマンのCSSアニメ化を希望。

* * *

開発：作ってみて気付いたのですが、パックマンはパイチャートの一種で、パイチャートと吹き出しは突起と位置が内側か外側かだけの違いだということに気づきましたw



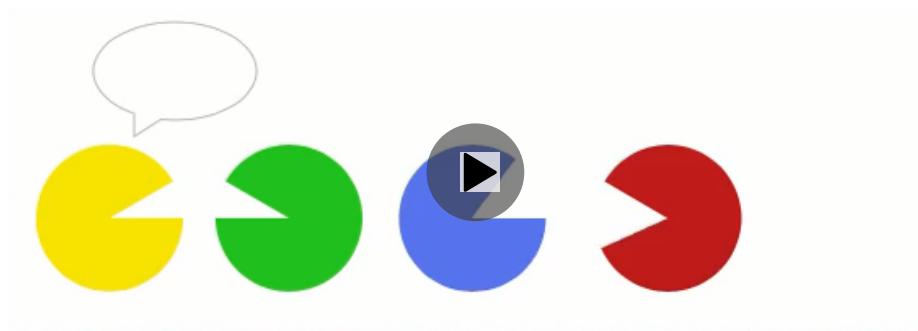
開発：しかもそれらは楕円にちょっと属性を加えたものであり、真円はもちろん楕円の一種なわけです。

社長：ということは、ボール>パイチャート>吹き出し>パックマンという連続的変態が可能だということですね。

開発：できますが、CSSでは出来ないですね。CSSではあくまでも、位置や視点を変えるだけなので。

* * *

開発：ということで、パックマン風味のものを作ってみました。



社長：こういうパクパクしているのを見ると、パチンコのチューリップを思い出します。

基盤：これ、顔?の向きをそろえるとシンクロっぽい感じになりますねw



開発：今日はCSSアニメまでたどり着けませんでした。

社長：Canvasで作るなら部品単位の変形と移動・回転はセットで全部canvasで書いちゃうのがすっきりはしますね。

開発：処理の負荷はどうかかわからないですが。

社長：CSSでオフセットを動かしているGShellのバナー背景にしても数%は食いますから、CSSで書けば速いということはないのかも知れません。自前でタイマー処理するぶぶんが重いかどうかというところですね。

開発：自前でやるとメモリリークする可能性は高くなる気はします。

-- 2020-1101 SatoxITS

gsh-0.7.8.go [ダウンロード](#)

GShell-0.7.8 by SatoxITS



UA:Mozilla/5.0 (Macintosh; Intel Mac OS X 10_15_7) AppleWebKit/605.1.15 (KHTML, like Gecko) Version/14.0

Safari/605.1.15

2020/10/02 08:09:24
 2020/10/02 08:09:33
 Elapsed: 9.175 s
 Skew: 0 ms

GShell version 0.7.8 // 2020-11-01 // SatoxITS



* / / / / *

▼ CascadedCanvasBook

Cascaded Canvas Book

Undo / Redo / Replay

From To

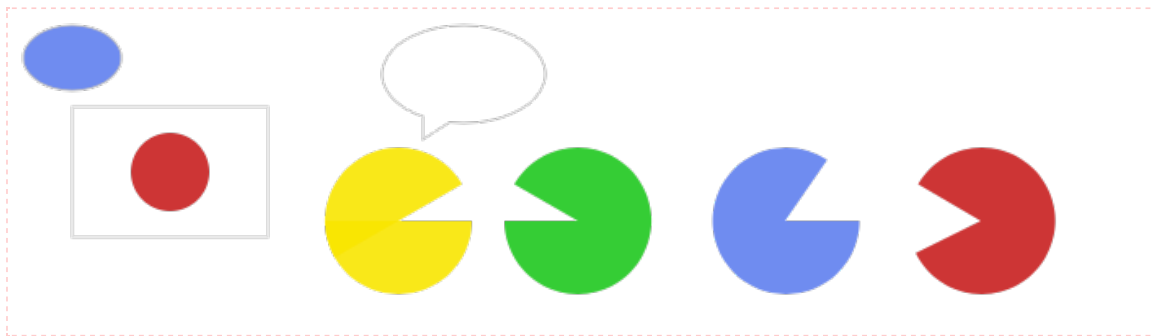
Color

# CO-0	BW	<input type="text" value="0"/>	FC	<input type="text" value="#000000"/>	<input type="text" value="0.0"/>			BC	<input type="text" value="#000000"/>	<input type="text" value="0.0"/>
# CO-1	BW	<input type="text" value="1"/>	FC	<input type="text" value="#000000"/>	<input type="text" value="0.9"/>			BC	<input type="text" value="#d0d0d0"/>	<input type="text" value="0.9"/>
# CO-2	BW	<input type="text" value="1"/>	FC	<input type="text" value="#c82020"/>	<input type="text" value="0.9"/>			BC	<input type="text" value="#ffffff"/>	<input type="text" value="0.9"/>
# CO-3	BW	<input type="text" value="1"/>	FC	<input type="text" value="#20c820"/>	<input type="text" value="0.9"/>			BC	<input type="text" value="#ffffff"/>	<input type="text" value="0.9"/>
# CO-4	BW	<input type="text" value="1"/>	FC	<input type="text" value="#6080f0"/>	<input type="text" value="0.9"/>			BC	<input type="text" value="#c0c0c0"/>	<input type="text" value="0.9"/>
# CO-5	BW	<input type="text" value="1"/>	FC	<input type="text" value="#fae600"/>	<input type="text" value="0.9"/>			BC	<input type="text" value="#ffffff"/>	<input type="text" value="0.9"/>

Parts

Resize % Zoom % Redraw Immediate

# CL-0	F X	<input type="text" value="0"/>	Y	<input type="text" value="0"/>	Z	<input type="text" value="1"/>	W	<input type="text" value="1000"/>	H	<input type="text" value="1000"/>	RO	<input type="text" value="0"/>	#CO-	<input type="text" value="0"/>				
# RE-0	F X	<input type="text" value="40"/>	Y	<input type="text" value="60"/>	Z	<input type="text" value="2"/>	W	<input type="text" value="120"/>	H	<input type="text" value="80"/>	RO	<input type="text" value="0"/>	#CO-	<input type="text" value="1"/>				
# CI-0	F X	<input type="text" value="100"/>	Y	<input type="text" value="100"/>	Z	<input type="text" value="3"/>	R	<input type="text" value="24"/>	S	<input type="text" value="0"/>	E	<input type="text" value="360"/>	#CO-	<input type="text" value="2"/>				
# PA-0	F X	<input type="text" value="240"/>	Y	<input type="text" value="130"/>	Z	<input type="text" value="6"/>	R	<input type="text" value="45"/>	S	<input type="text" value="0"/>	E	<input type="text" value="30"/>	#CO-	<input type="text" value="5"/>				
# EL-0	F X	<input type="text" value="40"/>	Y	<input type="text" value="30"/>	Z	<input type="text" value="4"/>	W	<input type="text" value="30"/>	H	<input type="text" value="20"/>	RO	<input type="text" value="0"/>	S	<input type="text" value="0"/>	E	<input type="text" value="360"/>	#CO-	<input type="text" value="4"/>
# BA-0	F X	<input type="text" value="280"/>	Y	<input type="text" value="40"/>	Z	<input type="text" value="5"/>	W	<input type="text" value="50"/>	H	<input type="text" value="30"/>	RO	<input type="text" value="0"/>	S	<input type="text" value="120"/>	E	<input type="text" value="100"/>	#CO-	<input type="text" value="4"/>
# BA-0	F X	<input type="text" value="350"/>	Y	<input type="text" value="130"/>	Z	<input type="text" value="7"/>	W	<input type="text" value="45"/>	H	<input type="text" value="45"/>	RO	<input type="text" value="0"/>	S	<input type="text" value="210"/>	E	<input type="text" value="180"/>	#CO-	<input type="text" value="3"/>
# XA-0	F X	<input type="text" value="460"/>	Y	<input type="text" value="130"/>	Z	<input type="text" value="6"/>	W	<input type="text" value="45"/>	H	<input type="text" value="45"/>	RO	<input type="text" value="150"/>	S	<input type="text" value="210"/>	E	<input type="text" value="180"/>	#CO-	<input type="text" value="4"/>
# XA-1	F X	<input type="text" value="580"/>	Y	<input type="text" value="130"/>	Z	<input type="text" value="8"/>	W	<input type="text" value="45"/>	H	<input type="text" value="45"/>	RO	<input type="text" value="0"/>	S	<input type="text" value="210"/>	E	<input type="text" value="180"/>	#CO-	<input type="text" value="2"/>



Animation

# ANIMA-0	TYPE Rotate	ITVL 30 ms	DURA 10 s
-----------	-------------	------------	-----------

Canvas

the above part

# 0	W 700	H 400	Zoom 100%
-----	-------	-------	-----------

 A large empty canvas area with a dashed red border, intended for the animation content. The canvas is currently blank.

CanvasBook

- ▶ Topbar
- ▶ Indexer

GShell // a General purpose Shell built on the top of Golang

It is a shell for myself, by myself, of myself. --SatoxITS(^-^) [prev.](#)

Edit Save Load Vers 0 Fork Stop Unfold Digest
Source

- ▶ Statement
- ▶ Features
- ▶ Index
- ▶ Go Source
- ▶ Considerations
- ▶ References
- ▶ Raw Source



- ▶ PackmonGo
- ▶ SightGlass
- ▶ GJ Console
- ▶ Form Auto. Filling
- ▶ BlenderText
- ▶ Golang / JavaScript Link
- ▶ GJ Link
- ▶ Live HTML Snapshot
- ▶ Event sharing
- ▶ Wirtual Desktop
- ▶ SBSidebar
- ▶ Affiliate
- ▶ TextCanvas
- ▶ Shading Canvas
- ▶ Character Map Mandala
- ▶ Collaborated Pointillism
- ▶ StatCounter
- ▶ Work Template

▼ Original Source

Original Source of GShell

```
//  
//
```

```
*// // // //
```