



HP ビルダー 実用編

マーキーを使う (HP010)

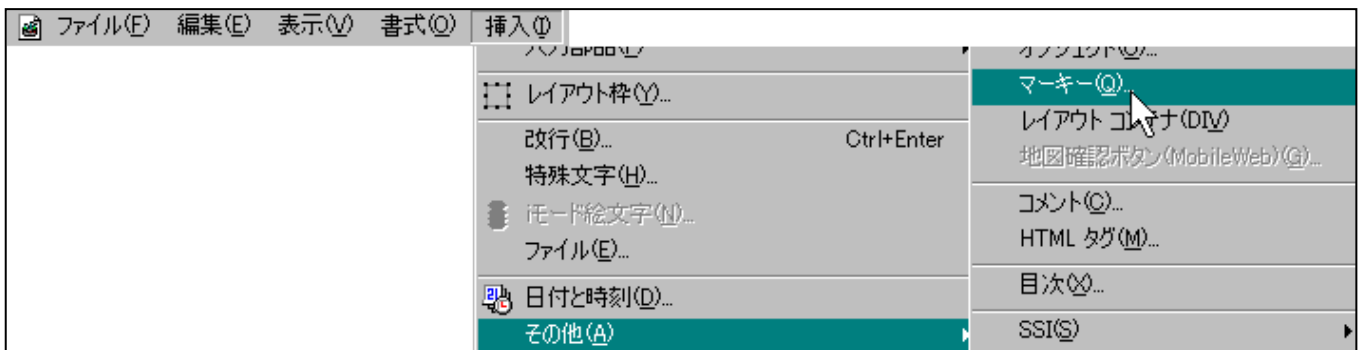
マーキーとは流れる文字の事で、ホームページビルダーの機能を使えば簡単に挿入・編集することができます。テキストを動かしたりするマーキーの使い方を説明します。

マーキーはテキストを動かすだけでなく、利用方法によっては画像や送信ボタン、テキストエリアなどのフォーム要素などもテキストと同様に動かす事ができますが、ここでは通常の利用法であるテキストを動かす設定方法を説明します。

マーキーを設定してみる

1. マーキーの挿入

まずマーキーを設定したい箇所をクリックし、カーソルを表示させます。
メニューバーの「挿入」→「その他」→「マーキー」を選択します。



2. マーキーの設定

表示文字列の部分だけを設定すれば、とりあえず動かすことができます。
後の部分は好みで設定していきましょう。移動量と遅延時間の設定で文字を滑らかに動かす事ができるので、ぜひやってみましょう。

画面が出たら「表示文字列」に流したい文字を書きましょう。
次に「動作」で動きを決めましょう。「方向」も決めてみましょう。
あとは「繰り返し」の設定を決めて、流す範囲の設定である「サイズ」を決めましょう。
あとはながす画面の背景を決めて「OK」を押して終了です。
(注意) 表示速度ですが、設定しないほうが無難でしょう。ややこしいですのでほっておきましょう

表示文字列 (必須)

例文) 草花や景色を楽しみながら写真に撮ったり、趣味のパソコンにと・そんな楽しみをホームページ作りと重ねてみまし

た。



動作 (動き)

スクロール 文字が指定した方向へ流れます

スライド 指定した方向へ流れ、文字列の先頭が範囲まで来たときに停止します。

交互 文字列は指定された範囲内を行ったり来たりします。

動作 (方向)

上下左右の指定した方向へ向かって文字列が移動します。

サイズ

マーキーの表示領域を設定します。 左右に移動するものは幅を設定してその中で動くようにし、上下に移動するものは高さを設定し、動かしたい範囲を入れます。

背景色

マーキーが表示される領域の背景の色を設定することができます。

また、ここは設定せず、「スタイル」 を選択し、背景画像を設定すればマーキーの表示領域の背景画像を設定することもできます。

(オマケ) マーキーを使って画像などを動かす事ができます。

設定

画像などを適当な場所に貼り付けておき、マーキーの表示文字列欄に貼り付けるだけで設定する事ができます。



・参考・このアニメ画像は (24×26) ピクセルです

1. する画像を挿入

適当な位置に画像を挿入してください。

仮で置くだけなので、ページ内のどこでも構いません。

2. 画像をコピーする

画像と文字のみを動かす場合は、そのままコピーすればOKです。

3. マーキーを挿入

動かす画像を挿入する部分をクリックし、ビルダー上部のメニューから、「挿入」 → 「その他」 → 「マーキー」 を選択します。

その後、【表示文字列】 の欄を右クリックし、【貼り付け】 を行います。

OKボタンを押し、プレビューで見てください。



参考・このアニメ画像は (50×50) ピクセルです

<http://sports.geocities.jp/sakurabado0502/page/page4.html#pagetop>



参考・このアニメ画像は (20×20) ピクセルです



参考・このアニメ画像は (35×35) ピクセルです

<http://www.pata2.jp/index.html>