

ADOBE® FIREWORKS® CS3

Fireworks ユーザガイド

Fw

© 2007 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe® Fireworks® ユーザガイド

本マニュアルがエンドユーザ使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供される場合、本マニュアルならびに本マニュアルに記載されているソフトウェアは、使用許諾契約に基づき提供されるものであり、その使用と複製は当該使用許諾契約の契約条件に従う場合のみ可能です。かかる使用許諾契約で許可されている場合を除き、本マニュアルのいかなる部分も、Adobe Systems Incorporated (アドビ システムズ社) の書面による事前の許可なしに、電子的、機械的、録音、その他いかなる形式・手段であれ、複製、検索システムへの保存、または伝送を行うことはできません。本マニュアルの内容は、エンドユーザ使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供されていない場合であっても、著作権法により保護されていることに留意ください。

本マニュアルに記載される内容は、あくまでも参照用として提供されるものであり、予告なしに変更される場合があります。また、本マニュアルの内容を、アドビ システムズ社による何らかの約束と解釈してはなりません。本マニュアルに記載された情報に何らかの誤記または誤りがある場合も、アドビ システムズ社はいかなる義務または責任を負いません。

自己のプロジェクトに取り込もうとする既存のネットワークや画像が、著作権法により保護されている場合がありますので、ご注意ください。かかる素材を無許可で自己の創作物に取り込むことが著作権者の権利侵害に該当する場合があります。必ず著作権者から許可を得るようにしてください。

サンプルの中で使用されている会社名は、例示を目的としており、実在の組織を示すものではありません。

Adobe、Adobe のロゴ、Adobe Bridge、Director、Dreamweaver、Flash、Flex Builder、FreeHand、GoLive、HomeSite、Illustrator、Photoshop、および XMP は、アドビ システムズ社の米国ならびに他の国における登録商標または商標です。

Apple and Macintosh are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

90079066 (09/06)

目次

第1章：はじめに

| | |
|--------------------------|---|
| インストール手順 | 1 |
| Adobe ヘルプ | 2 |
| 情報 | 4 |
| Fireworks CS3 の新機能 | 8 |

第2章：Fireworks の基礎

| | |
|-----------------------------------|----|
| Fireworks での操作について | 13 |
| ベクターグラフィックとビットマップグラフィックについて | 14 |
| 新規ドキュメントの作成 | 16 |
| ファイルを開く、読み込む | 17 |
| Fireworks ファイルの保存 | 22 |
| Fireworks の作業環境 | 25 |

第3章：オブジェクトの選択と変形

| | |
|---------------------------|----|
| オブジェクトの選択 | 43 |
| ピクセルの選択 | 46 |
| 選択したオブジェクトの編集 | 54 |
| 選択オブジェクトと選択範囲の変形と歪曲 | 56 |
| オブジェクトの整理 | 59 |

第4章：ビットマップの操作

| | |
|-------------------------------|----|
| ビットマップの操作 | 63 |
| ビットマップオブジェクトの作成 | 63 |
| 写真編集ツールへのアクセス | 65 |
| ビットマップオブジェクトの描画、ペイント、編集 | 65 |
| ビットマップの加工 | 68 |
| ビットマップのカラーと色調の調整 | 73 |
| ビットマップのぼかしとシャープ処理 | 80 |
| イメージへのノイズの追加 | 83 |

第5章：ベクターオブジェクトの操作

| | |
|---------------------|-----|
| ベクターオブジェクトの描画 | 85 |
| パスの編集 | 100 |

第6章：テキストの操作

| | |
|--------------------------------|-----|
| テキストの入力 | 109 |
| テキストの書式設定 | 111 |
| テキストへのストローク、塗りおよびフィルタの適用 | 119 |
| テキストのパス上への結合 | 119 |
| テキストの変形 | 121 |
| テキストのアウトラインへの変換 | 121 |
| テキストの読み込み | 122 |

| | |
|-------------------------------------|-----|
| スペルチェック | 123 |
| テキストエディタの使用 | 125 |
| 第7章: カラー、ストローク、塗りの適用 | |
| ツールボックスの「カラー」セクションの使用 | 127 |
| 色見本グループおよびカラーモデルの編成 | 128 |
| カラーウェルおよびポップアップカラーウェルの使用 | 135 |
| ストロークの操作 | 136 |
| 塗りの操作 | 140 |
| グラデーションおよびパターン塗りの適用 | 141 |
| ストロークおよび塗りへのテクスチャの追加 | 145 |
| 第8章: ライブフィルタの使用 | |
| ライブフィルタの適用 | 147 |
| ライブフィルタの編集 | 151 |
| 第9章: ページ、レイヤー、マスキングおよびブレンド | |
| ページの操作 | 155 |
| レイヤーの操作 | 158 |
| イメージのマスキング | 163 |
| ブレンドと透明度 | 178 |
| 第10章: スタイル、シンボルおよび URL の利用 | |
| スタイルの使用 | 181 |
| シンボルの使用 | 184 |
| URL の操作 | 193 |
| 第11章: スライス、ロールオーバーおよびホットスポット | |
| スライスの作成と編集 | 197 |
| スライスへのインタラクティブ性の追加 | 203 |
| スライスを書き出す準備 | 209 |
| ホットスポットおよびイメージマップの操作 | 213 |
| 第12章: ボタンとポップアップメニューの作成 | |
| ボタンシンボルの作成 | 219 |
| ナビゲーションバーの作成 | 227 |
| ポップアップメニューの作成 | 227 |
| 第13章: アニメーションの作成 | |
| アニメーションの作成 | 237 |
| アニメーションシンボルの使用 | 238 |
| フレームの操作 | 241 |
| トゥイーン | 245 |
| アニメーションのプレビュー | 245 |
| アニメーションの書き出し | 246 |
| 既存アニメーションの使用 | 248 |
| 複数ファイルのアニメーション | 248 |

第 14 章：スライドショーの作成

| | |
|------------------------------------|-----|
| 「スライドショーを作成」コマンド | 249 |
| スライドショーの作成と編集 | 250 |
| スライドショープロパティ | 251 |
| カスタムの Fireworks アルバムプレーヤーの作成 | 254 |

第 15 章：最適化と書き出し

| | |
|------------------------------------|-----|
| 最適化について | 257 |
| 書き出しウィザードの使用 | 258 |
| ワークスペース上での最適化 | 261 |
| Fireworks からの書き出し | 276 |
| 電子メールによる Fireworks ドキュメントの送信 | 288 |
| ファイル管理ボタンの使用 | 289 |

第 16 章：他のアプリケーションと Fireworks の併用

| | |
|---|-----|
| Dreamweaver の使用 | 292 |
| Flash の使用 | 305 |
| FreeHand の使用 | 312 |
| Director の使用 | 317 |
| HomeSite の使用 | 320 |
| Photoshop の使用 | 322 |
| Illustrator の使用について | 326 |
| GoLive の使用について | 328 |
| HTML エディタの使用について | 328 |
| Fireworks の拡張について | 328 |
| Adobe XMP について | 328 |
| Adobe Bridge について | 329 |
| リッチインターネットアプリケーションのレイアウトのための Flex 統合 (MXML の書き出し) | 329 |

第 17 章：編集作業の自動化

| | |
|--|-----|
| 検索と置換 | 331 |
| バッチ処理 | 334 |
| Fireworks の拡張 | 343 |
| Fireworks パネルとして使用される Flash SWF ムービー | 347 |

第 18 章：環境設定とキーボードショートカット

| | |
|----------------------------------|-----|
| 環境の設定 | 349 |
| キーボードショートカットセットの変更 | 352 |
| 設定ファイルの操作 | 353 |
| Fireworks の再インストールについて | 354 |
| パッケージの内容の表示 (Macintosh のみ) | 354 |

| | |
|----------|-----|
| 索引 | 357 |
|----------|-----|

第 1 章 : はじめに

ベクターとビットマップをハイブリッドで扱う独自のツール、Adobe® Fireworks® CS3 は、Web サイトとユーザーインターフェイスのプロトタイプ作成期間を短縮し、Web 用イメージを作成、最適化するための効率的なデザイン環境を実現します。Fireworks CS3 は、ベクターイメージとビットマップイメージの両方を編集できる柔軟性を持ち、作成済みアセットの共有ライブラリを備えています。また、Adobe Photoshop® CS3、Adobe Illustrator® CS3、Adobe Dreamweaver® CS3 および Adobe Flash® CS3 の各プロフェッショナルソフトウェアとの効率的な統合機能を提供します。Web プロジェクトのプロトタイプを短期間で作成し、その作業内容を直接 Dreamweaver CS3 で活用できます。

Fireworks CS3 は、Adobe Creative Suite 3 の Web Premium および Web Standard を構成するアプリケーションです。Adobe Creative Suite 3 は、初期の構想段階から、印刷デバイス、ビデオデバイス、Web デバイスおよびモバイルデバイスを使用した最終的な稼働段階に至るあらゆる時点でシームレスな作業と発想を可能にして、クリエイティブプロフェッショナルと開発者を強力に支援します。Creative Suite を独自の高性能な製品としている核心は、構成アプリケーションの徹底した統合にあります。創作のプロフェッショナルと開発者は、目的の創作そのものに専念し続けることができ、短期間で高品質な結果を得ることができます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 1 ページのインストール手順
- 2 ページの Adobe ヘルプ
- 4 ページの情報
- 8 ページの Fireworks CS3 の新機能

インストール手順

要件

お使いの Adobe ソフトウェアの必要システム構成および推奨事項について詳しくは、インストール DVD の Read Me.html ファイルを参照してください。

ソフトウェアのインストール

- 1 他の Adobe プログラムが開いている場合はすべて閉じます。
- 2 インストールディスクを DVD ドライブに挿入し、画面の指示に従います。

注意: 詳しくは、インストール DVD の Read Me.html ファイルを参照してください。

ソフトウェアのライセンス認証

Adobe ソフトウェアの単一ユーザーライセンスをお持ちの場合は、ソフトウェアのライセンス認証を求めるメッセージが表示されます。これは、匿名で実行される簡単なプロセスです。ソフトウェアを起動してから 30 日以内に完了してください。

製品のライセンス認証について詳しくは、インストール DVD の Read Me ファイルを参照するか、アドビ システムズ社の Web サイト www.adobe.com/go/activation_jp を参照してください。

- 1 ライセンス認証ダイアログボックスが開いていない場合は、ヘルプ/ライセンス認証を選択します。
- 2 画面の指示に従います。

注意: 別のコンピュータにソフトウェアをインストールする場合は、まず元のコンピュータでのライセンス認証を解除する必要があります。ヘルプ/ライセンス認証の解除を選択します。

登録

製品を登録すると、無料のインストールサポート、アップデート通知、その他のサービスを受けることができます。

❖ 登録を実行するには、ソフトウェアをインストールしてライセンス認証を行うと表示されるユーザ登録ダイアログボックスで、画面の指示に従います。



後で登録する場合は、ヘルプ/オンライン登録を選択すればいつでも実行できます。

Read me

製品の Read Me.html ファイルは、インストール DVD に用意されています（インストール時にアプリケーションのインストール先フォルダにもコピーされます）。このファイルには次の事項に関する有用な情報が記載されています。

- 必要システム構成
- インストールとアンインストール
- ライセンス認証と登録
- フォントのインストール
- トラブルシューティング
- カスタマーサポート
- 法律上の注意

Fireworks とともにインストールされたファイルの表示

Fireworks とともにインストールされたファイルを表示したり、これらのファイルにアクセスしたりすることができます。インストール中、Fireworks はシステムのいろいろな場所にファイルを保管します。ファイルがその場所に保管されている理由を理解することが重要です。詳しくは、353 ページの設定ファイルの操作を参照してください。

Macintosh ユーザは、Fireworks でプログラムと、プログラムのデフォルト構成ファイルを保存するために使用されるフォーマットについて注意する必要があります。詳しくは、354 ページのパッケージの内容の表示（Macintosh のみ）を参照してください。

Adobe ヘルプ

Adobe ヘルプのリソース

Adobe ソフトウェア関連のドキュメントは様々な形式で用意されています。

製品内ヘルプと LiveDocs ヘルプ

製品内ヘルプからは、ソフトウェアの出荷時に用意されていたドキュメントと学習用コンテンツにアクセスできます。このヘルプは Adobe ソフトウェアのヘルプメニューから開くことができます。

LiveDocs ヘルプには、製品内ヘルプのすべてのコンテンツに加え、アップデートおよび Web 上にある追加の学習用コンテンツへのリンクが含まれています。一部の製品では、LiveDocs ヘルプのトピックにコメントを追加することもできます。各製品の LiveDocs ヘルプは、www.adobe.com/go/documentation_jp のアドビヘルプリソースセンターでご覧ください。

一部を除いて製品内ヘルプシステムおよび LiveDocs ヘルプでは、複数の製品のヘルプを同時に検索できます。各トピックには、Web 上の関連するコンテンツや他製品ヘルプ内のトピックへのリンクも含まれています。

製品内のヘルプも Web 上のヘルプも、追加のコンテンツおよびユーザコミュニティにアクセスするための拠点と考えてください。最も詳細かつ新しい内容のヘルプは常に Web 上にあります。

PDF ドキュメント

製品内ヘルプは、印刷用に最適化された PDF (Portable Document Format) 形式のものも存在します。ホワイトペーパーなどのドキュメントにも、PDF 版が用意されている場合があります。

PDF ドキュメントはすべて、www.adobe.com/go/documentation_jp のアドビヘルプリソースセンターに用意されています。製品に付属する PDF ドキュメントは、インストール DVD またはコンテンツ DVD のドキュメントフォルダに含まれています。

印刷ドキュメント

完全な製品内ヘルプの印刷版は、www.adobe.com/go/store_jp のアドビストアでご購入いただけます。アドビストアでは、Adobe パブリッシングパートナーが発行した書籍も販売しています。

Adobe Creative Suite 3 製品にはすべて印刷版ワークフローガイドが付属しており、個々のアドビ製品にも印刷版の使用手引きが添付されている場合があります。

製品でのヘルプの使用

製品内ヘルプはヘルプメニューから開くことができます。Adobe Help Viewer を起動し、参照メニューをクリックすると、コンピュータにインストールされている他のアドビ製品のヘルプを表示できます。

複数のアドビ製品の情報を得やすくするため、次のような機能が用意されています。

- 複数の製品のヘルプを同時に検索できます。
- 各トピックには、他のアドビ製品ヘルプ内のトピックや Web 上の追加コンテンツへのリンクが含まれている場合があります。
- 一部のトピックは複数の製品に共通しています。ヘルプトピックに Fireworks のアイコンと Dreamweaver のアイコンが付いている場合、そのトピックは 2 つの製品の類似した機能を説明しているか、またはこの 2 つの製品の両方を使用するワークフローについて記載しているものです。

注意: 「シェイプツール」などのような語句を検索する場合は、語句を二重引用符で囲んで入力すると、語句の中の単語すべてを含むトピックのみが検索されます。

アクセシビリティ機能

Adobe ヘルプのコンテンツは、操作や視覚に困難のある方にもご利用いただけます。製品内ヘルプでは、ツールバーの各種コントロールと移動操作のキーボードショートカットが使用可能で、次のような標準的なアクセシビリティ機能をサポートしています。

- テキストのサイズは標準的なコンテキストメニューコマンドで変更できます。
- 本文中のリンクにはわかりやすいように下線がついています。
- リンク先のページがテキストからは分かりにくい場合、リンク先のタイトルがアンカータグの title 属性で参照できます。例えば、前へおよび次へリンクには、前のトピックと次のトピックのタイトルが含まれます。
- コンテンツが高コントラストモードをサポートしています。
- キャプションのないグラフィックに代替テキストが含まれます。
- 各フレームに、その目的を示すタイトルがあります。
- 画面読みツールやテキスト読み上げツールに対応するため、コンテンツの構造は標準的な HTML タグで定義されています。
- 書式はスタイルシートで管理しているため、埋め込みフォントはありません。

ヘルプツールバーコントロールのショートカットキー (Windows)

製品内ヘルプのツールバーにある各コントロールには、同じ機能を提供する次のようなキーボード操作が割り当てられています。

戻るボタン Alt+ 左矢印キー

次へボタン Alt+ 右矢印キー

印刷 Ctrl+P

Adobe Help Viewer についてボタン Ctrl+I

参照メニュー Alt+ 下向き矢印キーまたは Alt+ 上向き矢印キーで他のプログラムのヘルプを表示

「検索」ボックス (Windows) Ctrl+S キーでカーソルを「検索」ボックス内に配置

ヘルプの移動用のショートカットキー (Windows)

Adobe Help Viewer の中を移動してトピックを表示するには、次の組み合わせのキーボード操作を使用します。

- 移動ペインと説明ペインの間を移動するには、Ctrl+Tab キーおよび Shift+Ctrl+Tab キーを押します。
- ペインの中でリンク間を移動するには、Tab キーまたは Shift+Tab キーを押します。
- 選択したリンクを有効にするには、Enter キーを押します。
- テキストサイズを大きくするには、Ctrl+ 等記号キーを押します。
- テキストサイズを小さくするには、Ctrl+ ハイフンキーを押します。

適切なヘルプの選択

Fireworks の学習用として、Fireworks オンラインヘルプ、Fireworks マニュアルコンポーネント PDF 版、Web ベースの情報ソースなどの各種資料が用意されています。

- Fireworks オンラインヘルプ (『Fireworks ユーザガイド』) は、あらゆるユーザを対象としたもので、Fireworks のすべての機能を網羅して説明しています。このガイドには、Fireworks のヘルプからいつでもアクセスできます (ヘルプ / Fireworks ユーザガイド)。このマニュアルの PDF 版は、Adobe の Web サイト (www.adobe.com/go/fireworks_documentation_jp) で入手できます。
- 『Extending Fireworks』(英語のみ) は、Fireworks のフレームワークとアプリケーションプログラミングインターフェイス (API) を説明したもので、拡張機能の構築や Fireworks のインターフェイスのカスタマイズを目指す上級ユーザを対象としています。Fireworks で解釈可能な特殊な JavaScript コマンドを使用して、Fireworks のすべてのコマンドや設定を制御できます。このマニュアルは、ヘルプから利用できるほか、Adobe の Web サイトでダウンロード可能な PDF ファイルとしても提供されています。

情報

Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite 3 Video Workshop では、お使いの製品について学ぶことができます。Adobe Creative Suite 3 向けに 200 以上のトレーニングビデオがあり、出版、Web およびビデオの専門家向けの様々なテーマが扱われています。

Video Workshop を使用すれば、興味のある Creative Suite 3 製品について学ぶことができます。多くのビデオでは、複数の製品を組み合わせて使用する方法を紹介しています。

Adobe Video Workshop を起動したら、興味のある製品や確認したいテーマを選択します。各ビデオについての詳細を参照すれば、学習内容を絞り込むことができます。

コミュニティからの紹介

このリリースには、アドビコミュニティの専門知識や見識が取り入れられています。アドビおよび Lynda.com では、Michael Ninness、Katrin Eismann、Chris Georgenes などの著名なデザイナーや開発者によるチュートリアル、ヒントおよびテクニックを紹介しています。ここでは Lynn Grillo、Greg Rewis、Russell Brown などのアドビ専門家のお話を聞くことができます。総計 30 名を超える製品専門家がそれぞれの専門知識を紹介しています。

チュートリアルとソースファイル

Video Workshop には、初心者向けと上級者向けのトレーニングがいずれも含まれています。また、新機能や重要なテクニックに関するビデオも用意されています。各ビデオはそれぞれ 1 つのテーマを扱っており、長さは通常 3 ～ 5 分間です。大部分のビデオにはイラスト付きのチュートリアルおよびソースファイルが付属しているため、詳しい手順を印刷してチュートリアルを独自に試してみることができます。

Adobe Video Workshop の使用

Adobe Video Workshop には、Creative Suite 3 製品に付属している DVD からアクセスできます。また、www.adobe.com/go/learn_videotutorials_jp からオンラインで入手することもできます。オンラインの Video Workshop には定期的に新しいビデオが追加されます。Web サイトで最新のビデオをご覧ください。

Fireworks CS3 ビデオ

Adobe Video Workshop では次のような、Adobe Fireworks CS3 関連の多彩なテーマを扱っています。

- ページパネルの使用
- 多彩な記号による迅速なプロトタイプ作成
- レイヤーとレイアウトの理解
- 記号プロパティスクリプトの生成

また次のように、Fireworks CS3 を他のアドビ製品と組み合わせて使用方法を紹介したビデオもあります。

- Photoshop ファイルの読み込み
- Fireworks および Flash のワークフローの理解
- Photoshop、Illustrator および Fireworks のワークフローの理解

その他

Adobe ソフトウェアを最大限に活用できるように、様々なリソースにアクセスできます。リソースの一部は、セットアップ時にコンピュータにインストールされます。他にも、便利なサンプルおよびドキュメントがインストール DVD またはコンテンツ DVD に含まれています。また、オンラインの Adobe Exchange コミュニティ (www.adobe.com/go/exchange_jp) でも他のユニークなリソースが提供されています。

インストールされるリソース

ソフトウェアのインストール時には、多数のリソースがアプリケーションフォルダに保存されます。これらのファイルを表示するには、コンピュータ上の次のアプリケーションフォルダを開きます。

- Windows : [起動ディスク]¥Program files¥Adobe¥Adobe Fireworks CS3
- Mac OS : [起動ディスク]/アプリケーション/Adobe Fireworks CS3

アドビ製品の種類により、アプリケーションフォルダには次のようなものが含まれます。

プラグイン プラグインモジュールは、ソフトウェアの機能を拡張したりソフトウェアに機能を追加したりする小さなソフトウェアプログラムです。インストールしたプラグインモジュールは、読み込みメニューや書き出しメニューの追加オプションとして表示されます。開く、別名で保存、ファイル形式を指定の各ダイアログボックスにファイル形式として表示されたり、またはフィルタサブメニューにフィルタとして表示されます。

プリセット プリセットには、様々な種類の便利なツール、環境設定、効果および画像があります。製品のプリセットには、ブラシ、スウォッチ、カラーグループ、記号、カスタムシェイプ、グラフィックやレイヤーのスタイル、パターン、テクスチャ、アクション、ワークスペースその他があります。プリセットのコンテンツはインターフェイス全体に用意されています。一部のプリセットは、対応するツールを選択した場合のみ使用可能になります。効果や画像を一から作成したくない場合は、プリセットライブラリをヒントに発想を広げることができます。

テンプレート テンプレートファイルは、Adobe Bridge から開いて表示するか、スタートアップスクリーンから開くか、またはファイルメニューから直接開くことができます。テンプレートファイルは製品により、レターヘッド、ニュースレター、Web サイトから DVD メニューやビデオボタンまで多岐に渡ります。各テンプレートファイルは専門技術を使用して作成されており、製品の機能の有効な活用例を示すものになっています。テンプレートは、プロジェクトを素早く立ち上げるための有益なリソースとなることがあります。

サンプル サンプルファイルにはより複雑なデザインが含まれており、新しい機能の実際の利用例を見ることができます。これらのファイルは、プログラムを使った様々な創作の可能性を示すものです。

フォント Creative Suite 製品には、複数の OpenType® フォントおよびフォントファミリーが用意されています。フォントはインストール時に、コンピュータの次の場所にコピーされます。

- Windows : [起動ディスク]¥Program Files¥Common Files¥Adobe¥Fonts
- Mac OS X : [起動ディスク]/ライブラリ/Application Support/Adobe/Fonts

フォントのインストールについては、インストール DVD の Read Me.html ファイルを参照してください。

DVD コンテンツ

製品に付属のインストール DVD またはコンテンツ DVD には、ソフトウェアで使用できる追加リソースが含まれています。その他フォルダには、テンプレート、画像、プリセット、アクション、プラグイン、効果などの製品固有のファイルに加え、フォントおよびフォトグラフィーの各サブフォルダが含まれています。ドキュメントフォルダには、PDF 版のヘルプや技術的情報のほか、サンプルシート、参照ガイド、特殊機能情報などその他のドキュメントが含まれています。

Adobe Exchange

その他の無料コンテンツは、www.adobe.com/go/exchange_jp のオンラインコミュニティをご覧ください。ここでは、アドビ製品用の多数のアクション、エクステンション、プラグインなどを無料でダウンロードしたり共有したりすることができます。

Bridge Home

Adobe Bridge CS3 に新しく取り入れられた Bridge Home は、Adobe Creative Suite 3 の全ソフトウェアに関する最新情報を 1 箇所を提供します。Adobe Bridge を起動したら、お気に入りパネルの上部にある Bridge Home アイコンをクリックして、Creative Suite ツールに関する最新のヒント、ニュースおよびリソースを参照してください。

注意 : Bridge Home はすべての言語で利用できるわけではありません。

アドビデザインセンター

アドビデザインセンターでは、業界の専門家、著名なデザイナー、およびアドビのパブリッシングパートナーによる記事、アイデア、手順説明などを紹介しています。新しいコンテンツは毎月追加されます。

デザイン製品に関する多数のチュートリアルを参照して、ビデオ、HTML チュートリアル、およびサンプルのブックの各章からヒントやテクニックを学ぶことができます。

シンクタンク、ダイアログボックスおよびチュートリアルの各項目の中心となっているのは、新しいアイデアです。

- シンクタンクの記事では、デザイナーのテクノロジーとのかかわり、およびその経験がデザインやデザインツール、社会に対してどのような意味を持つのかを説明しています。
- ダイアログボックスでは、モーショングラフィックおよびデジタルデザインの専門家たちが新しいアイデアを紹介しています。
- ギャラリーには、アーティストたちがデザインを表現した動画を紹介しています。

アドビデザインセンターは www.adobe.com/go/designcenter_jp でご覧いただけます。

Adobe デベロッパーセンター

Adobe デベロッパーセンターでは、アドビ製品を使用して多彩なインターネットアプリケーション、Web サイト、モバイルコンテンツその他のプロジェクトを作成している開発者に向けた、サンプル、チュートリアル、記事およびコミュニティリソースをご紹介します。デベロッパーセンターではさらに、アドビ製品のプラグインを開発する開発者向けのリソースも用意しています。

サンプルコードやチュートリアルに加え、RSS フィード、オンラインセミナー、SDK、スクリプト作成ガイド、その他の技術リソースも参照できます。

アドビデベロッパーセンターは www.adobe.com/go/developer_jp でご覧いただけます。

カスタマーサポート

製品に関するトラブルシューティング情報を参照し、有料または無料の技術サポートオプションについて調べるには、www.adobe.com/go/support_jp のアドビのサポート Web サイトをご覧ください。Adobe Press の書籍や、様々なトレーニングリソース、アドビソフトウェアの認定制度などの情報にアクセスするには、トレーニングのリンクを使用してください。

ダウンロード

無料のアップデート、体験版、その他の便利なソフトウェアは、www.adobe.com/go/downloads_jp でダウンロードできます。さらにアドビストア (www.adobe.com/go/store_jp) では、タスクの自動化、ワークフローのカスタマイズ、専門的な特殊効果の作成その他に役立つ、サードパーティの開発者による数千ものプラグインにアクセスできます。

Adobe Labs

Adobe Labs では、アドビの革新的な発明、技術および製品を体験し評価することができます。

Adobe Labs では次のようなリソースにアクセスできます。

- リリース前のソフトウェアおよびテクノロジー
- 学習に役立つコードサンプルとベストプラクティス
- 製品および技術に関するドキュメントの旧版
- 同様の目的を持つ開発者との交流に役立つ、フォーラムや wiki ベースのコンテンツその他の共同リソース

Adobe Labs は共同のソフトウェア開発プロセスを促進させます。この環境を利用することで、お客様は新しい製品およびテクノロジーに関する生産性を向上させることができ、アドビの開発チームは早期のフィードバックに対応することでソフトウェアを社会のニーズや期待に沿うように設計することができます。

Adobe Labs は www.adobe.com/go/labs_jp でご覧いただけます。

ユーザコミュニティ

ユーザコミュニティでは、テクノロジー、ツールおよび情報を共有するためのフォーラム、ブログなどを提供しています。質問をしたり、他のユーザによるソフトウェアの活用方法を見つけたりすることができます。ユーザ間のフォーラムは、英語、フランス語、ドイツ語、日本語で利用できます。ブログは様々な言語で掲載されています。

フォーラムやブログに参加するには、www.adobe.com/go/communities_jp をご覧ください。

Fireworks CS3 の新機能

リッチシンボルの作成

このバージョンの Fireworks には、強化された新しいシンボル機能が導入されています。これにより、状況に合わせて拡大・縮小したり、JavaScript (JSF) ファイルを使用し属性を指定したりできるグラフィックシンボルを作成できます。これらのシンボルをドキュメントにドラッグし、関連付けられているパラメータを新しいシンボルプロパティパネルを使用して編集することにより、ユーザインターフェイスをすばやく作成できます。

| リッチシンボル | |
|-----------------|--|
| シンボルプロパティパネル | この新しいパネルは、インテリジェントなグラフィックシンボルのプロパティを制御するための中心的な場所となります。 |
| 強化されたグラフィックシンボル | グラフィックシンボルが強化されて、カスタマイズ可能なシンボルのプロパティを JavaScript を使用して作成できるようになりました。 |
| シンボルライブラリ | このリリースには、新機能を活用できるグラフィックシンボルのライブラリがあらかじめ含まれています。これらのグラフィックシンボルは、個々の Web サイトやユーザインターフェイスの外観に合わせてカスタマイズできます。 |
| シンボルの入れ替え | 新しい「シンボルを入れ替え」機能を使用すると、ドキュメントをデザインする際にシンボルを簡単に入れ替えることができます。 |

詳しくは、187 ページのリッチグラフィックシンボルの作成と使用を参照してください。

シンボルのインテリジェントな拡大・縮小

従来、シンボルの拡大・縮小を行うと、オブジェクト全体が 1 つのまとまりとして拡大・縮小されていました。この結果、一部のオブジェクト（特に角のスタイルが設定された幾何学的形状）ではシンボルがやや歪曲して表示されました。

Fireworks CS3 は 9 スライスの拡大・縮小というダイナミックな新機能を備えており、これを使用すればベクターまたはビットマップのシンボルをインテリジェントに拡大・縮小できます。アートワーク上に一連のガイドを配置することで、シンボルの各部をどのように拡大・縮小するかを厳密に指定することが可能です。9 つの領域はそれぞれ、水平方向、垂直方向または両方向に拡大・縮小することも、一切拡大・縮小しないように設定することもできます。この機能はデフォルトで有効になっており、3 つの領域のみを拡大・縮小するように設定することもできます。9 スライスの拡大・縮小の機能を新しいオートシェイプライブラリと組み合わせれば、Web サイトやアプリケーションのプロトタイプを今までよりも迅速に作成することが可能になります。

| 歪曲のない拡大・縮小 | |
|---------------------|--|
| 新しい 9 スライスの拡大・縮小ツール | 9 スライスの拡大・縮小機能により、ベクターシンボルやビットマップシンボルを幾何学的に拡大・縮小することができます。シンボルの形状に基づいて、3 つまたは 9 つの領域を使用してシンボルを拡大・縮小できます。 |

詳しくは、186 ページの 9 スライスの拡大・縮小の使用を参照してください。

1 つのドキュメントへの複数のページの追加

Web デザインのワークフローを改善する継続的な取り組みの 1 つとして、Fireworks CS3 では、単一の PNG ファイルを使用して複雑な複数ページの Web プロトタイプを簡単に作成できるようになりました。各ページでは、キャンバスクメント、キャンバスサイズ、キャンバスカラー、イメージ解像度およびガイドの設定がそれぞれ独自に定義されます。これらの設定は、ページごとに定義することも、ドキュメント内の全ページについてグローバルに定義することもできます。

Fireworks では複数ページ概念をさらに一歩進めて、レイヤーを単一のページに適用することも、複数のページ間で共有することも可能になっています。共有されたレイヤーは、共有されていないレイヤーと区別するために黄色で表示されます。プロトタイプをすばやく作成するため、複数のページのハイパーリンクやホットスポットビヘイビアを使用したワークフローを作成できます。さらにすべてのページをブラウザでプレビューしたり、すべてを一度に複数の HTML ページに書き出したりすることも可能です。

| わかりやすいプロトタイプ作成操作 | |
|------------------|--|
| 新しいページパネル | 新しいページパネルでは、PNG ファイル内のすべてのページに簡単にアクセスできます。 |
| 複数のページへのレイヤーの適用 | レイヤーは 1 ページに適用したり、複数のページにわたって共有したりできます。共有されたレイヤーは、共有されていないレイヤーと区別するために黄色で表示されます。 |
| 共通要素用のマスターページの使用 | オプションのマスターページを使用すると、すべてのページに共通の要素を保持できます。 |

詳しくは、155 ページのページの操作を参照してください。

Flash ベースのスライドショーの作成

イメージのスライドショーを自動的に作成できます。「スライドショーを作成」コマンドでは、Flash の使用方法に関する知識がなくても Flash スライドショーを作成できます。イメージが保存されたフォルダを選択し、スライドショーのオプション（スライドの移行方法など）を追加して、最終出力先に Fireworks のアルバムプレーヤー（Flash テンプレート）を選択するだけで、必要なサムネイルと Web 用に最適化されたフルサイズのイメージが自動的にバッチ処理されます。

| Flash の学習が不要な Flash スライドショー作成操作 | |
|---------------------------------|---|
| 「スライドショーを作成」機能 | コマンドメニューの「スライドショーを作成」を選択して新しいツールを起動します。 |

詳しくは、249 ページのスライドショーの作成を参照してください。

階層レイヤー

Fireworks CS3 では、必要に応じて、ドキュメント内のレイヤーの構造を単純にも複雑にもすることができます。すべての階層レイヤーが保持されます。新しいファイルを作成したときには、すべてのアイテムが同じレベルにまとめられます（階層構造は使用されません）。必要に応じて新しいサブレイヤーを作成し、そこにアイテムを移動することができます。また、いつでも自由に要素をレイヤー間で移動できます。複数のサブレイヤーを作成してグループ化することもできます。

| レイヤーを使用した柔軟なデザイン | |
|------------------|--|
| 階層レイヤー | レイヤーパネルを使用して、必要に応じてレイヤーの作成や整理を行うことができます。 |

詳しくは、158 ページのレイヤーの操作を参照してください。

Photoshop ファイルの使用

Fireworks CS3 を使用すると、Photoshop からネイティブファイルを直接読み込むことができます。アドビではまったく新しいレベルの機能を実現することで、理想的な統合という概念を再定義しています。Fireworks のデザインカンパおよびイメージは、Photoshop 形式ファイルとして保存でき、レイヤー情報を維持したまま Photoshop と Fireworks CS3 のどちらでも開けるようになりました。

| Photoshop との互換性の強化 | |
|-------------------------|--|
| Photoshop レイヤー効果 | Photoshop では、シャドウ、グロー、ベベル、オーバーレイ、ストロークなどの様々な効果を使用して、レイヤーのコンテンツの外観を変更できます。Fireworks CS3 で PSD ファイルを読み込むときや開くときは、こうした編集可能な Photoshop のレイヤー効果を維持できるようになりました。また、プロパティインスペクタでライブフィルタツールから Photoshop ライブエフェクトを選択して、Fireworks 内のオブジェクトに直接 Photoshop レイヤー効果を適用することもできます。 |
| Photoshop ブレンドモード | Fireworks CS3 には、Photoshop でよく使用される 7 種類のブレンドモード（ディザ合成、焼き込み（リニア）、覆い焼き（リニア）、ビッドライト、ピンライト、ハードミックス）があります。 |
| PSD ファイルを開くときの階層レイヤーの保持 | Fireworks CS3 では階層レイヤー構造がサポートされたため、Photoshop からファイルを読み込むときにレイヤーおよびサブレイヤーの情報を維持できるようになりました。 |

詳しくは、322 ページの Photoshop の使用を参照してください。

Adobe Flash への Fireworks ファイルの読み込み

Fireworks CS3 のコンテンツは、コピー＆ペーストするかまたは Fireworks PNG ファイルを直接読み込むことで、Flash CS3 Professional に簡単に移動できるようになりました。複数ページ、共有レイヤー、階層レイヤー、フレーム、9 スライスの拡大・縮小の設定、その他多くの効果を含む重要な構造は保持されます。Fireworks でプロトタイプを作成し、Flash で開発することはかつてなく容易になりました。

詳しくは、305 ページの Flash の使用を参照してください。

Flex の統合による RIA レイアウトの使用

デザイナーが技術の限界に挑み続ける中、より優れたツールおよび統合の重要性が高まっています。Fireworks CS3 は、共有ライブラリアセットを Adobe Flex™ Builder™ で使用可能な既知のコンポーネントとして書き出せるため、次世代型リッチインターネットアプリケーション（RIA）の開発に役立ちます。スタイル設定および絶対的な配置設定も維持されます。

最も便利な点は、必要な Flex コード（MXML）が自動的に書き出されるため、ユーザは何もしなくてよいことです。Flex の共有ライブラリアセットを MXML として利用して Flex Builder にロードすれば、Flex アプリケーションのレイアウトを Fireworks で簡単に作成できます。

Illustrator ファイルの使用

階層レイヤー、パターン、リンクされたイメージ、テキスト属性、透明部分などを保持したまま、Fireworks で Illustrator ファイルを開くことができます。Adobe Illustrator 8.0 への書き出しのための書き出しオプションも含まれています。

詳しくは、326 ページの Illustrator の使用についてを参照してください。

これらの新機能について詳しくは、Adobe の Web サイトの Fireworks のページ (www.adobe.com/go/fireworks_productinfo_jp) を参照してください。

Adobe Bridge

次世代のファイルブラウザである Adobe Bridge により、Fireworks 内や Adobe Creative Suite 全体でのファイル処理がより簡単になりました。画像の参照、タグ付け、検索および処理を効率的に行うことができます。Bridge と Fireworks を同時に使用すれば、ファイルで XMP メタデータを活用できます。Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) は、PNG、GIF、JPEG、Photoshop および TIFF 形式で保存されたファイルにファイル情報を追加する際に役立つテクノロジーです。XMP を使用すると、Adobe ソフトウェアと XMP メタデータ標準をサポートする他のシステムの間でのメタデータ交換が容易になります。

詳しくは、329 ページの Adobe Bridge についてを参照してください。

第 2 章 : Fireworks の基礎

Fireworks CS3 は、画面上でグラフィックをデザインするためのソフトウェアプログラムです。グラフィックデザイナーと Web マスターが直面している大きな問題に、革新的ソリューションを提供します。Fireworks の広範なツールを使用して、単一ファイル内でベクターおよびビットマップグラフィックを作成し、編集することができます。

Fireworks が誕生する以前は、多くのアプリケーションを作業に応じて切り替えながら Web のデザインを行わなければなりません。Fireworks は、このような煩雑な作業から Web デザイナーを解放する画期的なアプリケーションです。Fireworks のライブフィルタを使用すれば、わずかな修正のたびに Web グラフィックをはじめから作成し直す必要がありません。また、JavaScript も書き出せるので、ロールオーバーを簡単に作成できます。効率のよい最適化機能を使用して、画質を損なわずに Web グラフィックのファイルサイズを縮小することもできます。

Fireworks を使うのが初めての方は、ファイルの開き方、読み込み方法、保存方法など、Fireworks に関する全般的な概念を把握した後、Fireworks の利用方法を見つけ、ファイル内での操作方法を習得してください。新しいファイルを作成したり、既存のファイルを開いたりすると、Fireworks の作業環境を利用できます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 13 ページの Fireworks での操作について
- 14 ページのベクターグラフィックとビットマップグラフィックについて
- 16 ページの新規ドキュメントの作成
- 17 ページのファイルを開く、読み込む
- 23 ページの Fireworks ファイルの保存
- 25 ページの Fireworks の作業環境

Fireworks での操作について

Fireworks は、Web グラフィックの作成、編集および最適化のできる優れた多目的プログラムです。ビットマップイメージとベクターイメージの作成と編集、およびロールオーバーやポップアップメニューなどの Web エフェクトのデザインができます。また、グラフィックを切り抜き、最適化してファイルサイズを縮小したり、頻度の高い作業を自動化することで時間を節約したりすることもできます。ドキュメントが完成したら、JPEG ファイル、GIF ファイル、または他のファイル形式でドキュメントを書き出したり保存したりできます。また、Web 上で使用する場合は、HTML テーブルや JavaScript コードが含まれる HTML ファイルとして書き出したり保存したりできます。さらに、他のプログラムで作業を続ける場合は、Adobe Photoshop や Adobe Flash などの別のプログラムに固有のファイル形式で書き出すか、保存することもできます。

ベクターオブジェクトとビットマップオブジェクト

Fireworks のツールボックスの一連のセクションには、ベクターおよびビットマップを描画したり編集したりするためのツールが揃っています。これらの基本的な 2 つの形式について詳しくは、14 ページのベクターグラフィックとビットマップグラフィックについてを参照してください。

Fireworks では、選択するツールによって、ベクターオブジェクトとビットマップオブジェクトのどちらを作成するかが決まります。例えば、ツールボックスの「ベクター」セクションでペンツールを選択すると、ポイントを指定してベクターパスを描画することができます。ブラシツールを選択すると、ドラッグしてビットマップオブジェクトをペイントできます。テキストツールを選択すると、テキストを入力することができます。

ベクターオブジェクト、ビットマップオブジェクトまたはテキストの描画が終わったら、様々なツール、エフェクト、コマンドおよびテクニックを使用してグラフィックの質を上げ、完成させることができます。ボタンエディタにある Fireworks の一連のツールを使用すると、インタラクティブなナビゲーションボタンを作成できます。

また、読み込んだグラフィックを Fireworks の様々なツールを使用して編集することもできます。JPEG、GIF、PNG、PSD など多数のファイル形式のファイルを読み込み、編集できます。グラフィックイメージを読み込んだ後で、そのカラーやトーンの調整、切り抜き、レタッチ、マスクも実行できます。

インタラクティブなグラフィック

スライスやホットスポットは、Web グラフィック内のインタラクティブな領域を指定する Web オブジェクトです。スライスは、イメージを部分ごとに切り分けるもので、このイメージ部分に対して、ロールオーバービヘイビア、アニメーションおよび Uniform Resource Locator (URL) リンクを適用することができます。また、ドキュメントの他の部分とは異なる設定でその部分を書き出すことができます。Web ページ上では、各スライスはテーブルのそれぞれのセルに表示されます。ホットスポットを使用すると、URL リンクおよびビヘイビアをグラフィックの全体または一部に割り当てることができます。詳しくは、197 ページのスライス、ロールオーバーおよびホットスポットを参照してください。

スライスおよびホットスポットのドラッグ&ドロップロールオーバーハンドルを使用すると、スワップイメージおよびロールオーバービヘイビアをワークスペース内のグラフィックに直接、すばやく割り当てることができます。Fireworks の便利な機能であるボタンエディタおよびポップアップメニューエディタを使用すると、Web サイトナビゲート用の特殊なインタラクティブなグラフィックを作成できます。

グラフィックの最適化と書き出し

Fireworks の強力な最適化機能を使用すると、グラフィックを書き出す際に、ファイルサイズと画質のバランスをとることができます。Fireworks で Web グラフィックを最適化する場合は、ワークスペースの「プレビュー」表示、「2 ウィンドウ」表示または「4 ウィンドウ」表示でグラフィックの画質を比較しながらグラフィックのファイルサイズを小さくし、Web サイトにすばやく読み込むことのできるグラフィックを作成できます。

1 つのイメージを小さな部分に切り分けると、各部分の内容に最も適した形式に最適化することができます。圧縮率による JPEG 圧縮を使用し、背景の画質を落としながら、JPEG の最も重要な部分に焦点を当て、効率よく画像を圧縮することができます。

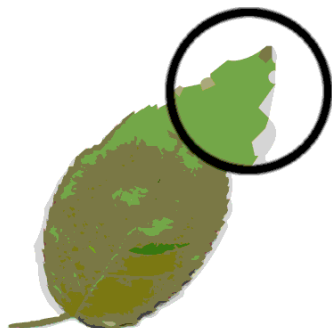
グラフィックを最適化した後は、Web 上で使用できるようにグラフィックを書き出す必要があります。Fireworks のソース PNG ドキュメントからは、JPEG、GIF、アニメーション GIF、HTML テーブル（複数のファイル形式のスライスイメージが含まれる）などの様々なタイプのファイルに書き出すことができます。詳しくは、257 ページの最適化と書き出しを参照してください。

ベクターグラフィックとビットマップグラフィックについて

コンピュータは、ベクター形式またはビットマップ形式のいずれかでグラフィックを表示します。それら 2 つの形式の違いを理解しておくと、Fireworks を理解しやすくなります。Fireworks は、ベクターツールもビットマップツールもサポートしており、両方の形式を開いたり、読み込んだりできます。

ベクターグラフィック

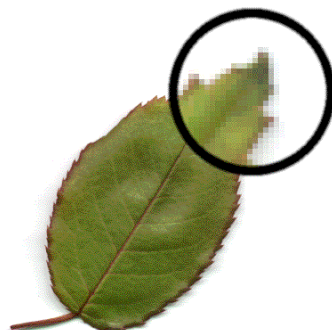
ベクターグラフィックは、ベクターと呼ばれるラインとカーブを使用してイメージを描画します。ベクターにはカラーと位置の情報も含まれています。例えば、1枚の葉のイメージは、葉の輪郭を示すいくつかの点によって定義されます。葉の色は、輪郭（ストローク）のカラーと輪郭で囲まれている領域（塗り）のカラーで決定されます。



ベクターグラフィックを編集するには、その形状を表現するラインとカーブのプロパティを修正します。ベクターグラフィックは、解像度に依存しません。つまり、画質を変えずにグラフィックの移動、サイズ変更、形状の変更、カラーの変更が可能です。また、画質を変えずに様々な解像度のデバイスに出力することもできます。

ビットマップグラフィック

ビットマップグラフィックは、格子（グリッド）状に並んだピクセルと呼ばれる一連の点（ドット）から構成されます。コンピュータの表示画面は、それ自体がピクセルの大きなグリッドで構成されています。ビットマップグラフィックでは、1枚の葉のイメージはグリッド内の各ピクセルの位置とカラーの値によって表現されます。各ピクセルに1つのカラーが割り当てられます。正しい解像度で表示すると、これらのドットがモザイクのタイルのように並べられイメージを形成します。



ビットマップグラフィックを編集する場合は、ラインとカーブではなく、ピクセルを修正します。ビットマップグラフィックは解像度によって表示が異なります。これは、イメージを表現するデータが特定のサイズのグリッドに固定されているからです。ビットマップグラフィックを拡大するとグリッド内でピクセルが再配置され、多くの場合、イメージのエッジがギザギザになります。ビットマップグラフィックを本来の解像度よりも低い解像度の出力デバイスで表示した場合も、イメージの画質は低下します。

新規ドキュメントの作成

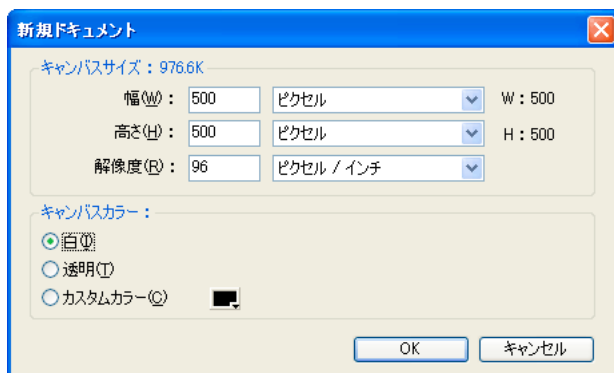
Fireworks でファイル／新規作成を選択すると、Portable Network Graphic (PNG) 形式のドキュメントが作成されます。PNG 形式は、Fireworks のネイティブファイル形式です。Fireworks で作成したグラフィックは、JPEG、GIF、アニメーション GIF などの一般的な Web グラフィックの形式で書き出すまたは保存することができます。また、TIFF、PSD および BMP など、Web 以外で使用される多数の一般的なファイル形式でグラフィックを書き出し、保存することもできます。最適化および書き出しの設定は、Fireworks PNG ファイルの内容には影響を与えないので、後での編集も簡単です。

Fireworks で Web グラフィックを作成するには、新規ドキュメントを作成するかまたは既存のドキュメントを開きます。設定オプションは、後でプロパティインスペクタで調整することができます。

新規ドキュメントを作成するには：

- 1 ファイル／新規作成を選択します。

新規ドキュメントダイアログボックスが表示されます。



- 2 キャンバスの幅と高さを、ピクセル、インチまたはセンチ単位で入力します。

- 3 解像度を、ピクセル/インチまたはピクセル/センチで入力します。

- 4 キャンバスカラーとして、白、透明またはカスタムカラーを選択します。

注意：カスタムのキャンバスカラーを選択するには、カスタムカラーのポップアップカラーウェルを使用します。

- 5 「OK」をクリックすると、新規ドキュメントが作成されます。

クリップボード上のオブジェクトと同じサイズの新規ドキュメントを作成するには：

- 1 次のものからオブジェクトをクリップボードにコピーします。

- 他の Fireworks ドキュメント
- Web ブラウザ
- 19 ページの Fireworks へのペーストで紹介されているアプリケーション

- 2 ファイル／新規作成を選択します。

新規ドキュメントダイアログボックスが開きます。新規ドキュメントは、幅と高さがクリップボードにあるオブジェクトと同じサイズに設定されています。

- 3 解像度とキャンバスカラーを設定し、「OK」をクリックします。

- 4 編集／ペーストを選択して、オブジェクトをクリップボードから新規ドキュメントにペーストします。

ファイルを開く、読み込む

Fireworks では、他のグラフィックプログラムで作成したベクターイメージおよびビットマップイメージを、開く、読み込むおよび編集する操作を簡単に実行できます。また、デジタルカメラやスキャナのイメージも読み込むことができます。

注意: Fireworks は、Adobe Dreamweaver からファイルを読み込むときに多くの JavaScript ビヘイビアを保存しますが、すべての JavaScript ビヘイビアを保存するわけではありません。Fireworks 互換のビヘイビアに関しては、そのビヘイビアを認識し、Dreamweaver にファイルを戻すときにもビヘイビアを維持します。

Fireworks ドキュメントを開くには：

1 ファイル／開くを選択します。

開くダイアログボックスが表示されます。

2 ファイルを選択し、「開く」をクリックします。



前のバージョンに上書きしないでファイルを開くには、「名称未設定として開く」を選択し、別の名前を指定してファイルを保存します。

この章には、次のトピックが含まれています。

- 17 ページの前に閉じたドキュメントを開く
- 17 ページの他のアプリケーションで作成されたグラフィックを開く
- 18 ページの HTML ファイルからの Fireworks PNG ファイルの作成
- 19 ページの Fireworks ドキュメントへのオブジェクトの挿入

前に閉じたドキュメントを開く

ファイルメニューの最近使用したファイルを開くサブメニューには、最後に閉じたドキュメントが 10 個までリスト表示されます。スタートページを選択しても、最近使用したドキュメントがリスト表示されます。

前に閉じたファイルを開くには：

1 ファイル／最近使用したファイルを開くを選択します。

2 サブメニューからファイルを選択します。

ファイルが開かれていないときに最近使用したファイルを開くには：

❖ スタートページでファイル名をクリックします。

他のアプリケーションで作成されたグラフィックを開く

Fireworks では、他のアプリケーションで作成されたファイルを開くことができます。開くことのできるファイル形式は、Photoshop、Adobe FreeHand、Adobe Illustrator、圧縮されていない CorelDRAW、WBMP、EPS、JPEG、GIF、アニメーション GIF などです。

ファイル／開くを使用して PNG 以外の形式のファイルを開くと、開いたファイルに基づいて新しい Fireworks PNG ドキュメントが作成され、Fireworks のすべての機能を使用してイメージを編集できます。その後、「名前を付けて保存」を選択して、作業内容を新規 Fireworks PNG ファイルとして保存するか、他のファイル形式で保存できます。ファイル形式によっては、「保存」を選択してドキュメントを元の形式で保存することもできます。ドキュメントを元の形式で保存すると、イメージは 1 枚のレイヤーに統合され、イメージに追加した Fireworks 固有の機能を編集することができなくなります。

Fireworks を使用すると、Fireworks PNG、GIF、アニメーション GIF、JPEG、BMP、WBMP、TIFF、SWF、AI、PSD および PICT (Macintosh のみ) の各ファイル形式を直接保存できます。

注意: Fireworks は、16 ビットの TIFF イメージを 24 ビットの色深度で保存します。

アニメーション GIF

アニメーション GIF ファイルを Fireworks に読み込むには、次の 2 通りの方法があります。

- アニメーション GIF をアニメーションシンボルとして読み込みます。アニメーションのすべての要素を 1 つのまとまりとして編集および移動したり、ライブラリパネルを使用してシンボルの新規インスタンスを作成したりできます。

注意: アニメーション GIF を読み込む場合、フレームの継続時間のデフォルト設定は 0.07 秒です。必要な場合は、フレームパネルを使用して、元のタイミングに戻します。

- 通常の GIF ファイルと同様に開きます。アニメーション GIF の各要素は、Fireworks の各フレーム上に、個々のイメージとして配置されます。Fireworks でグラフィックをアニメーションシンボルに変換することもできます。

EPS ファイル

Fireworks では、Photoshop EPS ファイルなどのほとんどの EPS ファイルが、統合されたビットマップイメージとして開かれ、すべてのオブジェクトが単一のレイヤー上で結合されます。ただし、Illustrator から書き出された EPS ファイルの中には、ベクター情報を保持するものもあります。

EPS ファイルを開いたり、読み込んだりする場合には、EPS ファイルオプションダイアログボックスが開きます。

「**イメージサイズ**」の値によって、イメージがレンダリングされるサイズと単位が決まります。単位は、ピクセル、パーセント、インチまたはセンチメートルから選択します。

「**解像度**」は、解像度の 1 単位あたりのピクセル数を示します。

「**縦横比を保持**」を指定すると、ファイルがオリジナルと同じ縦横比で開かれます。

「**アンチエイリアス**」を指定すると、EPS ファイル内のエッジのスムージングが実行されます。

ベクター情報を持つ Illustrator EPS ファイルを開いたり読み込んだりする場合、FreeHand ファイルを開いたり、読み込んだりする場合に表示されるのと同じベクターファイルオプションダイアログボックスが開きます。

PSD ファイル

Fireworks CS3 では、Photoshop で作成された PSD ファイルを開き、階層状のレイヤー、レイヤー効果、一般に使用されるブレンドモードなど、ほとんどすべての PSD 機能を保持することができます。

WBMP ファイル

Fireworks では、WBMP ファイルを開くことができます。WBMP は、モバイルコンピュータ用に最適化された 1 ビット（モノクロ）のファイルです。このファイル形式は、Wireless Application Protocol (WAP) ページで使用するためのものです。WBMP ファイルは、ファイル/開くを使用して直接開くか、ファイル/読み込みを使用して読み込みます。

HTML ファイルからの Fireworks PNG ファイルの作成

Fireworks では、他のアプリケーションで作成した HTML コンテンツを開いて読み込むことができます。HTML ファイルを開いたり、読み込んだりすると、Fireworks は HTML コードによって定義されているレイアウトおよびビヘイビアを再構築します。そのため、スライスされたグラフィックや JavaScript ボタンなどのインタラクティブ性が含まれる Web ページを作成し直すことができます。これにより、ソースの PNG ファイルがない場合でも、Web サイトを引き継ぎ、維持することができます。この機能を使用すると、Web ページをすばやく開いたり読み込んだりしてグラフィックを更新できます。また、ドキュメントのレイアウトや、ナビゲーション用のリンク、ボタンなどのインタラクティブ性も変更できます。そして、これらの処理はすべて、ゼロからページを再構築したり、スクリプトを変更したりせずに行うことができます。

Fireworks では、HTML テーブルの形式で HTML コンテンツを書き出します。そのため、読み込んだ HTML ドキュメントのレイアウトも、HTML テーブルに基づいて決定されます。HTML ファイルを Fireworks で再構築するには、HTML ファイルにテーブルが少なくとも 1 つ入っている必要があります。HTML について詳しくは、280 ページの HTML の書き出しを参照してください。

HTML コンテンツを Fireworks に読み込むには、次の方法があります。

- HTML ファイル内のすべての HTML テーブルを開く。
- HTML ファイル内で Fireworks が最初に検出した HTML テーブルを開く。

- Fireworks が最初に検出した HTML テーブルを、Fireworks の既存のドキュメントに読み込む。

注意: Fireworks では、UTF-8 エンコーディングを使用しているドキュメントや XHTML で記述されているドキュメントも読み込むことができます。これらのファイル形式について詳しくは、286 ページの UTF-8 エンコーディングを使用した（または使用しない）ファイルの書き出しおよび 285 ページの XHTML の書き出しを参照してください。

HTML ファイルのすべてのテーブルを開くには：

- 1 ファイル／テーブルの再構成を選択します。
- 2 開くテーブルが入っている HTML ファイルを選択し、「開く」をクリックします。

各テーブルが開かれ、それぞれ独自のドキュメントウィンドウに表示されます。

HTML ファイルの先頭のテーブルだけを開くには：

- 1 ファイル／開くを選択します。
- 2 開くテーブルが入っている HTML ファイルを選択し、「開く」をクリックします。

HTML ファイル内の先頭のテーブルが開かれ、新しいドキュメントウィンドウに表示されます。

開いた状態にある Fireworks ドキュメントに HTML ファイルの先頭のテーブルを読み込むには：

- 1 ファイル／読み込みを選択します。
- 2 読み込み元の HTML ファイルを選択し、「開く」をクリックします。
- 3 テーブルを挿入したい位置をクリックします。

Fireworks ドキュメントへのオブジェクトの挿入

他のアプリケーションで作成したベクターオブジェクト、ビットマップイメージまたはテキストも、Fireworks ドキュメントに読み込み、ドラッグ&ドロップまたはコピー&ペーストすることができます。また、デジタルカメラやスキャナからもイメージを読み込むことができます。

Fireworks へのイメージのドラッグ&ドロップ

Fireworks では、ドラッグ&ドロップをサポートしているアプリケーションからのベクターオブジェクト、ビットマップイメージまたはテキストのドラッグが可能です。次のアプリケーションは、ドラッグ&ドロップをサポートしています。

- FreeHand 7 以降のバージョン
- Flash 3 以降のバージョン
- Photoshop 4 以降のバージョン
- Illustrator 7 以降のバージョン
- Microsoft Office 97 以降のバージョン
- Microsoft Internet Explorer 3 以降のバージョン
- Netscape Navigator 3 以降のバージョン
- CorelDRAW 7 以降のバージョン

Fireworks にイメージまたはテキストをドラッグ&ドロップするには：

- ❖ 他のアプリケーションから Fireworks に、オブジェクトまたはテキストをドラッグ&ドロップします。

Fireworks へのペースト

他のアプリケーションから Fireworks にオブジェクトをコピー&ペーストすると、オブジェクトは現在アクティブになっているドキュメントの中央に配置されます。クリップボードからコピー&ペーストできるのは、次の形式のオブジェクトまたはテキストです。

- FreeHand 7 以降のバージョン

- Illustrator
- PNG
- PICT (Macintosh)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- ASCII テキスト
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

Fireworks にペーストするには：

- 1 他のアプリケーションで、ペーストするオブジェクトまたはテキストをコピーします。
- 2 Fireworks で、オブジェクトまたはテキストをドキュメントにペーストします。

ペーストされたオブジェクトの位置

Fireworks にペーストされたオブジェクトの位置は、選択内容によって異なります。

- 単一レイヤー内でオブジェクトを1つ以上選択した場合、ペーストされたオブジェクトは同一レイヤー内で選択されたオブジェクトの手前に配置（すぐ上に重ねて配置）されます。
- オブジェクトを選択しないかすべてのオブジェクトを選択した状態でレイヤー自体を選択した場合、ペーストされたオブジェクトは同一レイヤー内の一番上のオブジェクトの手前に配置（すぐ上に重ねて配置）されます。
- 複数のレイヤーでオブジェクトを2つ以上選択した場合、ペーストされたオブジェクトは一番上のレイヤーの一番上のオブジェクトの手前に配置（すぐ上に重ねて配置）されます。
- Web レイヤー自体または Web レイヤー上の1つのオブジェクトを選択した場合、ペーストされたオブジェクトは一番下のレイヤーの他のすべてのオブジェクトの手前に配置（上に重ねて配置）されます。

注意： Web レイヤーは、すべての Web オブジェクトが含まれる特殊なレイヤーです。Web レイヤーは、常にレイヤーパネルの一番上に表示されます。レイヤーについて詳しくは、155 ページのページ、レイヤー、マスキングおよびブレンドを参照してください。

ペーストされたオブジェクトのリサンプリング処理

Fireworks ドキュメントに解像度が異なるビットマップをペーストすると、ビットマップのリサンプリング処理を行うかどうかを確認するメッセージが表示されます。

リサンプリングとは、読み込んだビットマップに対してピクセルを追加または削除して、オリジナルのビットマップの外観をできる限り再現する処理です。解像度を変更すると、リサンプリングの際にピクセル間の補完や圧縮が行われるため、元のイメージデータが損なわれ、画質の低下が発生することがあります。

ペースト時にビットマップオブジェクトのリサンプリングを実行するには：

- 1 Fireworks または他のプログラムで、ビットマップをクリップボードにコピーします。
- 2 Fireworks で、編集／ペーストを選択します。

クリップボード上のビットマップイメージの解像度が現在のドキュメントと異なっている場合は、ビットマップのリサンプリング処理を行うかどうかを尋ねるダイアログボックスが表示されます。

- 3 次のいずれかを選択します。

「**リサンプリング**」•を選択すると、ペーストするビットマップのオリジナルの縦横サイズを保持するために、必要に応じてピクセルを追加または削除します。

「**リサンプリングをしない**」を選択すると、オリジナルイメージのピクセルをすべて保持します。この場合、ペーストするイメージの縦横サイズが Fireworks の解像度に合わせて相対的に伸縮されるため、予想したサイズと異なる可能性があります。

PNG ファイルの読み込み

アクティブな Fireworks ドキュメントの現在のレイヤーに、Fireworks の PNG ファイルを読み込むことができます。ホットスポットオブジェクトとスライスオブジェクトは、ドキュメントの Web レイヤーに配置されます。スライスおよび Web オブジェクトについては、200 ページのスライスとスライスガイドの表示および確認を参照してください。レイヤーについては、158 ページのレイヤーの操作を参照してください。

Fireworks ドキュメントレイヤーに PNG ファイルを読み込むには：

- 1 レイヤーパネルで、ファイルの読み込み先レイヤーを選択します。
- 2 ファイル／読み込みを選択して、読み込みダイアログボックスを表示します。
- 3 読み込むファイルを選択し、「開く」をクリックします。
- 4 キャンバスで、イメージを配置する左上隅の位置に、読み込みポインタを移動します。
- 5 ファイルを読み込みます。
 - マウスボタンをクリックすると、元ファイルの大きさのイメージが読み込まれます。
 - 読み込みポインタをドラッグして範囲を選択すると、読み込むイメージの大きさを指定できます。

イメージの縦横比は保持されます。

デジタルカメラやスキャナからのイメージの読み込み

TWAIN 準拠 (Windows) またはあらかじめ用意されている OS X Image Capture 機能を使用する (Macintosh) デジタルカメラやスキャナからイメージを読み込むことができます。読み込んだイメージは、新規ドキュメントとして開きます。

注意：適切なソフトウェアドライバ、モジュール、プラグインがインストールされていないと、Fireworks でデジタルカメラやイメージスキャナからイメージを読み込むことができません。インストール、設定およびオプションについては詳しくは、使用するカメラまたはスキャナの TWAIN モジュールまたは Photoshop Acquire プラグインに関するドキュメントを参照してください。

Macintosh では、Fireworks アプリケーションフォルダ内の Plug-ins フォルダにある Photoshop Acquire プラグインが自動的に検索されます。プラグインを別の場所に置いている場合は、Fireworks にその場所を指示します。

注意：Plug-ins フォルダの正確な位置は、オペレーティングシステムによって異なります。詳しくは、353 ページの設定ファイルの操作を参照してください。

Photoshop Acquire プラグインファイルを Fireworks で使用するには：

- 1 Fireworks で編集／環境設定を選択します。
- 注意：**Mac OS X では、Fireworks／環境設定を選択します。
- 2 「フォルダ」タブをクリックします。
 - 3 「Photoshop プラグイン」チェックボックスをオンにします。
 - 4 Photoshop のプラグインフォルダを参照ダイアログボックス (Windows) またはフォルダの選択ダイアログボックス (Macintosh) が自動的に開かない場合は、「参照」をクリックします。
 - 5 Photoshop プラグインが入っているフォルダを指定します。

デジタルカメラからイメージを読み込むには (Windows)：

- 1 デジタルカメラをコンピュータに接続します。
- 2 デジタルカメラに付属のソフトウェアがまだインストールされていない場合は、あらかじめインストールします。

3 Fireworks でファイル/スキャンを選択し、「TWAIN 対応機器からの入力」または「TWAIN 対応機器の選択」を選択します。

4 ソースの選択ダイアログボックスでソースを選択し、「OK」をクリックします。

5 イメージの選択ダイアログボックスで読み込むイメージを選択し、「OK」をクリックします。

デジタルカメラのソフトウェアのユーザインターフェイスが表示されます。

6 指示に従って設定を実行します。

読み込まれたイメージは、新しい Fireworks ドキュメントとして開きます。

デジタルカメラからイメージを読み込むには (Macintosh) :

1 デジタルカメラをコンピュータに接続します。

2 デジタルカメラに付属のソフトウェアがまだインストールされていない場合は、あらかじめインストールします。

3 Fireworks でファイル/取得を選択し、「カメラの取得」または「カメラの選択」を選択します。

4 カメラの選択ダイアログボックスでデジタルカメラを選択し、「OK」をクリックします。

5 イメージの選択ダイアログボックスで読み込むイメージを選択し、「OK」をクリックします。

注意: イメージの選択ダイアログボックスには、Fireworks でサポートされているファイル形式のみが表示されます。

6 指示に従って設定を実行します。

読み込まれたイメージは、新しい Fireworks ドキュメントとして開きます。

スキャナからイメージを読み込むには (Windows) :

1 スキャナをコンピュータに接続します。

2 スキャナに付属のソフトウェアがまだインストールされていない場合は、あらかじめインストールします。

3 Fireworks でファイル/スキャンを選択し、「TWAIN 対応機器からの入力」または「TWAIN 対応機器の選択」を選択します。

注意: ほとんどの TWAIN モジュールまたは Photoshop Acquire プラグインファイルでは、他のオプションを設定するためのダイアログボックスが表示されます。

4 指示に従って設定を実行します。

読み込まれたイメージは、新しい Fireworks ドキュメントとして開きます。

スキャナからイメージを読み込むには (Macintosh) :

1 スキャナをコンピュータに接続します。

2 スキャナに付属のソフトウェアがまだインストールされていない場合は、あらかじめインストールします。

3 Fireworks でファイル/取得を選択し、「TWAIN 対応機器からの入力」または「TWAIN 対応機器の選択」を選択します。

注意: ほとんどの TWAIN モジュールまたは Photoshop Acquire プラグインでは、他のオプションを設定するためのダイアログボックスが表示されます。

4 指示に従って設定を実行します。

読み込まれたイメージは、新しい Fireworks ドキュメントとして開きます。

Fireworks ファイルの保存

Fireworks で新規ドキュメントを作成したり、既存の Fireworks PNG ファイルを開いたりすると、ドキュメントのファイル名に .png という拡張子が付きます。PSD や HTML など他のタイプのファイルも PNG ファイルとして開き、Fireworks PNG ドキュメントをソースファイルや作業ファイルとして使用できます。

ただし、多くのファイルでは、Fireworks で開いたときに元のファイルの拡張子と最適化設定が保持されます。詳しくは、24 ページの他の形式でのドキュメントの保存を参照してください。

Fireworks でドキュメントを保存するときのデフォルトの保存場所は、以下によって決まります。順序は次に示すとおりです。

- 現在のファイルの場所。
- 現在の書き出しまたは保存の場所。この場所は、保存、名前を付けて保存、コピーを保存または書き出しダイアログボックスでデフォルト位置から他の場所を参照したときに定義されます。
- 新規ドキュメントまたはイメージがオペレーティングシステム上に保存される際のデフォルトの場所。

Fireworks PNG ファイルの保存

Fireworks で新規ドキュメントを作成したり、既存の Fireworks PNG ファイルを開いたりすると、ドキュメントのファイル名に .png という拡張子が付きます。Fireworks のドキュメントウィンドウに表示されるファイルが、ソースファイル、つまり作業ファイルです。

Fireworks の PNG ファイルをソースファイルとして使用すると、次のような利点があります。

- ソースの PNG ファイルをいつでも編集できます。Web 上で使用するためにファイルの書き出しを実行した後でも、変更を加えることができます。
- 1 つの PNG ファイル内で、複雑なグラフィックをスライスして部分ごとに分け、それぞれ別のファイル形式および最適化設定を適用して、複数のファイルに書き出すことができます。

Fireworks の新規ドキュメントを保存するには：

- 1 ファイル／名前を付けて保存を選択します。

名前を付けて保存ダイアログボックスが表示されます。

- 2 目的の場所を選択し、ファイル名を入力します。

拡張子は自動的に付けられるので、入力する必要はありません。

- 3 「保存」をクリックします。

既存のドキュメントを保存するには：

- ❖ ファイル／保存を選択します。

以前のバージョンの Fireworks で使用するために Fireworks CS3 で PNG ファイルを保存するには：

- 1 ファイル／書き出しを選択します。

- 2 ファイルを保存する場所を指定します。

- 3 Fireworks CS3 ファイルに複数のページがある場合、書き出しポップアップメニューで「ページからファイルへ」を選択します。

- 4 「書き出し形式」ポップアップメニューで「イメージ」または「Fireworks PNG」を選択します。「イメージ」を選択する場合、各ページはデフォルトのファイル形式で保存されます。このファイル形式は最適化パネルで設定できます。

最上位レベルのレイヤー上にあるすべてのオブジェクトが書き出し時に保存されますが、サブレイヤー上のアイテムは書き出されません。

他の形式でのドキュメントの保存

ファイル／開くを使用して PNG 以外の形式のファイルを開いた場合も、Fireworks のすべての機能を使用してイメージを編集できます。その後、「名前を付けて保存」を選択して、作業内容を新規 Fireworks PNG ファイルとして保存するか、他のファイル形式で保存できます。ほとんどのファイル形式では、「保存」を選択してドキュメントを元の形式で保存できます。

注意： PNG 形式のファイルを GIF または JPEG 形式などのビットマップファイルとして保存すると、PNG ファイルで編集したグラフィックオブジェクトはビットマップファイルで使用できなくなります（14 ページのベクターグラフィックとビットマップグラフィックについてを参照）。イメージを変更する必要がある場合には、元の PNG ファイルで編集を行ってから再度書き出す必要があります。

Fireworks では、Fireworks PNG、GIF、アニメーション GIF、JPEG、BMP、WBMP、TIFF、SWF、AI、PSD および PICT（Macintosh のみ）の各ファイル形式を直接保存できます。Fireworks は、16 ビットの TIFF イメージを 24 ビットの色深度で保存します。

PSD や HTML など他のタイプのファイルを PNG ファイルとして開き、Fireworks PNG ドキュメントをソースファイルとして使用できます。実行したすべての編集内容は、元のファイルではなく PNG ファイルに適用されます。

既存の GIF、JPEG、TIFF、BMP または前述の他のファイル形式を保存するには：

- 1 ファイル／保存を選択します。
- 2 元の形式では編集できない修正を行った場合は、保存ダイアログボックスに通知が表示されます。編集できない修正には、新規オブジェクト、マスクおよびライブフィルタの追加、不透明性の調整、ブレンドモードの適用、ピクセル選択範囲の保存などがあります。

注意：「コピーとして保存」オプションを選択しない場合、作業中のドキュメントのファイル形式は、保存する形式に変更されます。

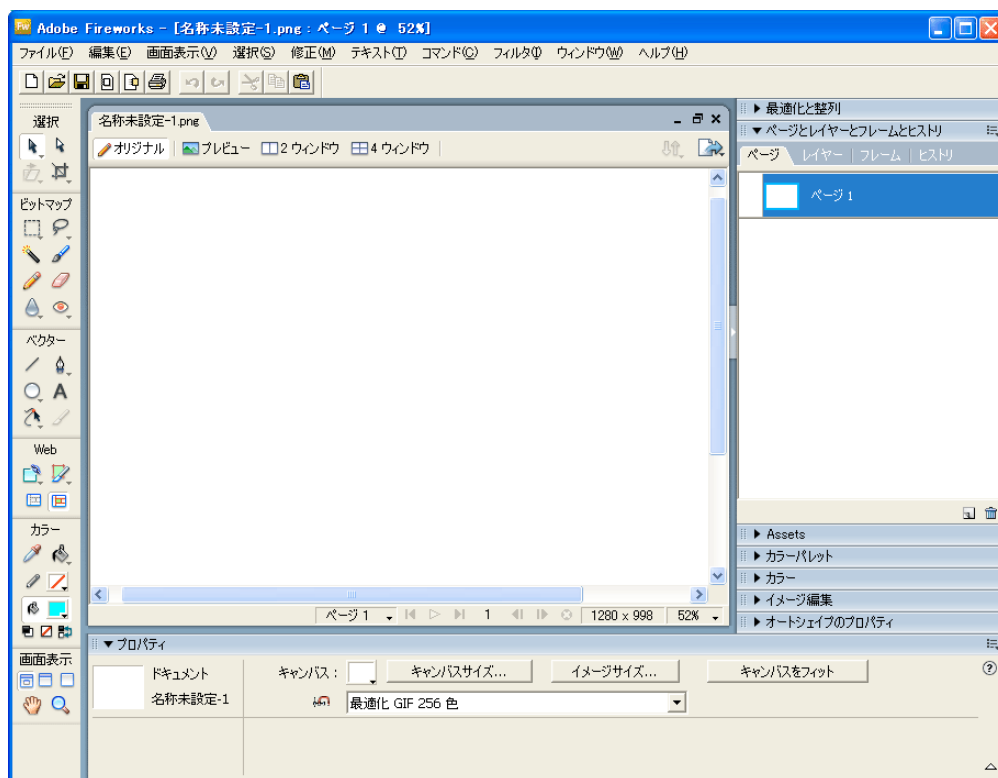
ドキュメントを別の形式で書き出すには：

- 1 最適化パネルでファイル形式を選択します。
- 2 ファイル／書き出しを選択して、ドキュメントを書き出します。

ファイルの書き出しについて詳しくは、257 ページの最適化と書き出しを参照してください。

Fireworks の作業環境

Fireworks でドキュメントを開くと、ツールボックス、プロパティインスペクタ、メニュー、その他のパネルなどの作業環境がアクティブになります。画面の左側にあるツールボックスには、ビットマップ、ベクターおよび Web ツールグループなど、一連のツールカテゴリがラベルで示されています。プロパティインスペクタはデフォルト時、ドキュメントの下に表示され、最初は一連のドキュメントプロパティを表示します。その後は、新しく選択されたツールのプロパティや、ドキュメント内で現在選択されているオブジェクトのプロパティを表示します。一連のパネルは最初、画面の右側に沿い、まとめてドッキングされています。ドキュメントウィンドウは、Fireworks 画面の中心に表示されます。



スタートページの使用

ドキュメントを開かずに Fireworks を起動すると、作業環境にスタートページが表示されます。スタートページから、Fireworks チュートリアル、最近使用したファイルおよび Fireworks Exchange にすばやくアクセスし、Fireworks のいくつかの機能に新しい機能を追加することができます。スタートページは Web ページと同様に使用します。表示されている機能は、クリックすれば使用できます。

スタートページを無効にするには：

- 1 ドキュメントを開かずに Fireworks を実行します。

スタートページが表示されます。

- 2 「今後表示しない」をクリックします。

ツールボックスの使用

ツールボックスは、選択、ビットマップ、ベクター、Web、カラーおよび表示という 6 つのカテゴリから構成されています。



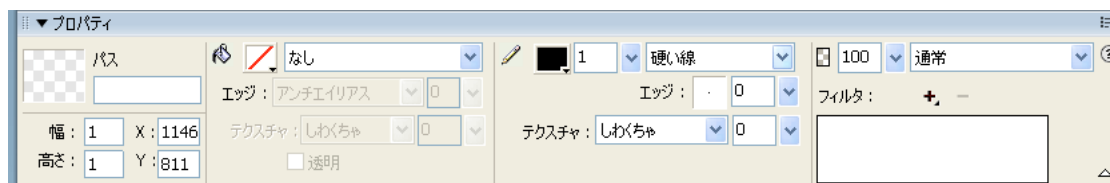
ツールオプションの変更

ツールを選択すると、プロパティインスペクタに一連のツールオプションが表示されます。一部のツールオプションは、ツールの使用中にも表示されています。基本形状ツール、ペンツール、ラインツールなどの場合は、選択したオブジェクトのプロパティがプロパティインスペクタに表示されます。プロパティインスペクタについて詳しくは、27 ページのプロパティインスペクタの使用を参照してください。

使用中のツールのツールオプションをプロパティインスペクタに表示するには：

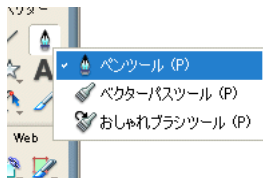
- ❖ 選択/選択解除を選択して、すべてのオブジェクトの選択を解除します。

個々のツールオプションについて詳しくは、本マニュアルまたは Fireworks のオンラインヘルプの各種ツールが紹介されている項を参照してください。



ツールグループからのツールの選択

ツールボックス内のツールの右下隅に表示されている小さな三角形は、それがツールグループの一部であることを示しています。例えば、矩形ツールは基本形状ツールグループに属しており、同じツールグループには角丸矩形ツール、楕円ツールおよび多角形ツールだけでなく、すべてのオートシェイプツールが含まれています。



ツールグループから他のツールを選択するには：

1 ツールアイコンをクリックし、マウスボタンを押したままにしておきます。

ポップアップメニューが表示され、一連のツールアイコン、ツール名およびショートカットキーが表示されます。現在選択されているツールには、ツール名の左側にチェックマークが表示されます。

2 マウスポインタをドラッグして目的のツールをハイライト表示し、マウスボタンを離します。

ツールボックスにツールが表示され、プロパティインスペクタに一連のツールオプションが表示されます。

プロパティインスペクタの使用

プロパティインスペクタには、現在選択されているオブジェクトのプロパティ、現在のツールオプションまたはドキュメントプロパティが表示されます。プロパティインスペクタはデフォルト時、ワークスペースの下部にドッキングされています。

プロパティインスペクタの高さを半分にするとプロパティが2行表示され、フルにすると4行表示されます。また、プロパティインスペクタを完全に折りたたんで、タイトルバーだけの状態にしてワークスペース内に残しておくこともできます。

注意：ただし、本マニュアルのほとんどの操作では、プロパティインスペクタが4行表示になっているものとします。

プロパティインスペクタのドッキングを解除するには：

❖ 左上隅にあるグリップを、ワークスペース内の別の場所までドラッグします。

ワークスペースの下部にプロパティインスペクタをドッキングするには (Windows のみ)：

❖ プロパティインスペクタのサイドバーを、画面の下部までドラッグします。

半分の高さのプロパティインスペクタを拡張して、表示されるオプションを増やすには、次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタの右下隅にある拡大矢印をクリックします。
- プロパティインスペクタの右上にあるアイコンをクリックして、プロパティインスペクタのオプションメニューから「高さ - フル」を選択します。

注意：Windows では、プロパティインスペクタがドッキングされている場合だけ、オプションメニューを利用できます。

プロパティインスペクタの高さを半分にするには、次のいずれかの操作を行います。

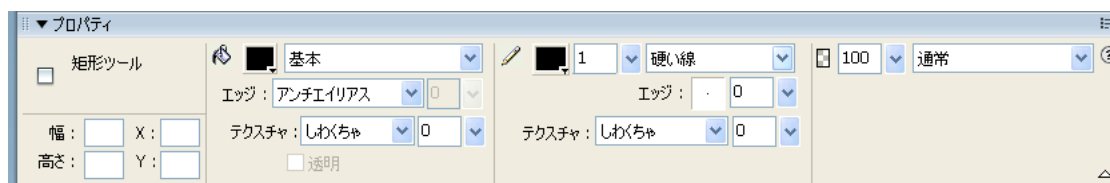
- プロパティインスペクタの右下隅にある拡大矢印をクリックします。
- プロパティインスペクタのオプションメニューから「高さ - ハーフ」を選択します。

注意：Windows では、プロパティインスペクタがドッキングされている場合だけ、オプションメニューを利用できます。

プロパティインスペクタがドッキングされているときに折りたたむには、次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタの拡大矢印またはタイトルをクリックします。
- ドッキングされているプロパティインスペクタのオプションメニューで「パネルグループの折りたたみ」を選択します。

プロパティインスペクタの個々のオプションについて詳しくは、本マニュアルまたは Fireworks のオンラインヘルプの該当する項を参照してください。



パネルの使用

パネルは、選択されたオブジェクトやドキュメント要素の様々な部分を編集できるフロート状態のコントロールです。パネルでは、フレーム、レイヤー、シンボル、色見本などを操作します。各パネルをドラッグして、自由に複数のパネルをグループにまとめることができます。

デフォルトでは、グループ化されているパネルと、そうでないパネルがあります。次のパネルには、他のパネルが含まれることがあります。

- アセット
- カラー
- ページ、レイヤー、フレームおよびヒストリ
- 最適化および整理

大半のパネルは、デフォルトでは他のパネルとグループ化されていませんが、必要に応じてグループ化できます。パネルをグループ化すると、パネルグループのタイトルバーにすべてのパネルグループ名が表示されます。ただし、パネルグループの名前は必要に応じて変更できます。

最適化パネル では、ファイルのサイズと種類を制御する設定値を管理し、書き出すファイルまたはスライスのカラーパレットを操作できます。

レイヤーパネル では、ドキュメントの構成を管理できます。このパネルには、レイヤーの作成、削除および操作に関するオプションが用意されています。

共有ライブラリパネル には、Common Library フォルダの内容が表示されます。このフォルダにはシンボルが含まれています。

ページパネル には、現在のファイルのページが表示されます。このパネルには、ページを操作するオプションがあります。

フレームパネル には、現在のファイルのフレームが表示されます。このパネルには、アニメーションを作成するオプションがあります。

ヒストリパネル には、最近実行したコマンドのリストが表示され、コマンドの取り消しとやり直しが簡単にできます。また、複数のアクションを選択して保存し、それらをコマンドとして再利用することもできます。詳しくは、40 ページのヒストリパネルを使用したアクションの取り消しとやり直しを参照してください。

シェイプパネル ツールボックスに入りきらなかったオートシェイプがあります。

スタイルパネル では、オブジェクト特性の組み合わせを格納して再利用したり、保存しておいたスタイルを選択したりできます。

ライブラリパネル には、グラフィックシンボル、ボタンシンボルおよびアニメーションシンボルが格納されます。このライブラリパネルから、シンボルのインスタンスをドキュメントに簡単にドラッグ&ドロップできます。シンボルを修正するだけで、すべてのインスタンスに共通の変更を加えることができます。詳しくは、181 ページのスタイル、シンボルおよび URL の利用を参照してください。

URL パネル では、よく使う URL が含まれるライブラリを作成できます。

カラーミキサーパネル では、新規カラーを作成して現在のカラーパレットに追加したり、選択したオブジェクトに適用したりできます。

色見本パネル では、現在のドキュメントのカラーパレットを管理できます。

情報パネル には、選択されたオブジェクトのサイズ情報と、キャンバス上のポインタの正確な座標が表示されます。

ビヘイビアパネル では、ビヘイビアを管理できます。ビヘイビアとは、ホットスポットやスライスがマウスの動きに応じて行う動作のことです。

検索パネル では、テキスト、URL、フォント、カラーなど、単一のドキュメントまたは複数のドキュメント内の様々な属性を検索し、置換できます。

シンボルスクリプトを作成パネル では、カスタマイズ可能なグラフィックシンボル用の JavaScript ファイルの作成を自動化します。

整列パネル には、キャンバス上でオブジェクトを整列したり分散したりするためのコントロールがあります。

オートシェイブのプロパティパネル では、ドキュメントにオートシェイブを挿入した後に、そのプロパティを変更できます。

カラーパレットパネル (その他の下) では、カラーパレットの作成と入れ替え、カスタム ACT 色見本の書き出しを行うことができます。また、様々なカラースキームを調べたり、色を選択するために一般的に使用するコントロールにアクセスしたりすることもできます。

イメージ編集パネル (その他の下) は、ビットマップ編集でよく使用するツールやオプションを 1 つのパネル上にまとめたものです。

パスパネル (その他の下) では、パスに関連する多くのコマンドにすばやくアクセスできます。

特殊文字パネル (その他の下) には、テキストブロックで使用できる特殊文字が表示されます。

シンボルプロパティパネル では、グラフィックシンボルのカスタマイズ可能なプロパティを管理します。

パネルグループおよびパネルの編成

Fireworks のパネルは、デフォルト時には、ワークスペースの右側にあるパネル格納領域にまとめてドッキングされています。パネルグループのドッキングの解除、グループへのパネルの追加、各パネルのドッキングの解除、ドッキングされているパネルグループの順序の変更、パネルグループの折りたたみおよびパネルグループを閉じることができます。また、パネルを個別に開いたり、閉じたりすることもできます。

パネルグループのドッキングの解除または移動を実行するには：

- ❖ 左上隅にあるパネルグリッップをドラッグして、画面右側のパネル格納領域から離します。

パネルグループをドッキングするには：

- ❖ パネルグリッップをパネル格納領域にドラッグします。

パネルまたはパネルグループをパネル格納領域にドラッグすると、配置のプレビューを示すラインまたは四角が表示されるので、格納先のグループを確認できます。

パネルグループまたはパネルを折りたたむか拡張するには、次のいずれかの操作を行います。

- パネルグループまたはパネルのタイトルをクリックします。

注意：パネルグループまたはパネルが折りたたまれても、タイトルバーはまだ表示されています。

- パネルグループまたはパネルの左上隅にある拡大矢印をクリックします。

パネルグループからパネルのドッキングを解除するには、次のいずれかの操作を行います。

- パネルをパネルグループの外にドラッグします。目的の場所でパネルをドロップします。
- パネルグループのタイトルバーのオプションメニューで <パネル名> をグループ化／新規パネルグループを選択します (「<パネル名> をグループ化」コマンドの名前は、アクティブなパネルの名前によって変わります)。アクティブなパネルが、そのパネルだけから成る新しいパネルグループ内に表示されます。

パネルグループにパネルをドッキングするには、次のいずれかの操作を行います。

- パネルとパネルグループの両方が開いていることを確認します。パネルをクリックして、パネルグループにドラッグします。

- パネルグループのオプションメニューの <パネル名> をグループ化サブメニューからパネルグループ名を選択します（「<パネル名> をグループ化」コマンドの名前は、アクティブなパネルの名前によって変わります）。

パネルグループ名を変更するには：

- 1 パネルグループの右上にあるアイコンをクリックして、オプションメニューから「パネルグループ名の変更」を選択します。
- 2 新しい名前を入力します。

画面の解像度合ったデフォルトの位置にパネルを戻すには、次のいずれかの操作を行います。

- ウィンドウ／ワークスペースレイアウト／1024 x 768 を選択します。
- ウィンドウ／ワークスペースレイアウト／1280 x 1024 を選択します。

パネルを開くには：

- ❖ ウィンドウメニューでパネル名を選択します。



ウィンドウメニュー内でパネル名の横にチェックマークが付いていると、そのパネルは開いた状態にあります。

パネルを閉じるには、次のいずれかの操作を行います。

- ウィンドウメニューでパネル名を選択します。
- パネルがドッキングされていない場合は、パネルのタイトルバーにある閉じるボタンをクリックします。

すべてのパネルおよびプロパティインスペクタを非表示にするには：

- ❖ ウィンドウ／パネルを隠すを選択します。非表示状態のパネルを表示するには、ウィンドウ／パネルを非表示を再度選択します。

注意：「パネルを非表示」を選択したときに非表示になっていたパネルは、「パネルを非表示」コマンドの選択を解除しても表示されません。

アプリケーションウィンドウにドッキングされているパネルの表示と非表示を切り替えるには、次のいずれかの操作を行います（Windowsのみ）。

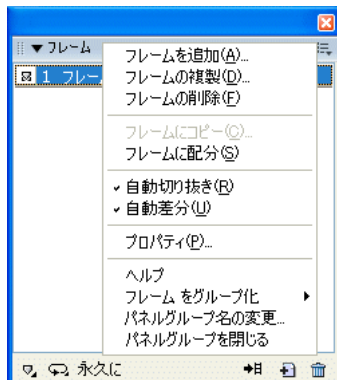
- ドッキングされているパネル領域の左側にある垂直のバーをドラッグし、パネル領域のサイズを変更します。
- ドッキングされているパネルをアプリケーションウィンドウから離す小さな矢印をクリックします。



A. クリックして、ドッキングされたパネル領域の表示と非表示の切り替え

パネルグループまたはパネルのオプションメニューの使用

どのパネルグループおよびパネルにもオプションメニューがあり、該当するアクティブなパネルまたはパネルグループに固有の一連の選択肢がリスト表示されます。オプションメニューは、プロパティインスペクタでも表示されます。ただし Windows では、プロパティインスペクタのドッキングが解除されている場合のみ表示されます。



パネルグループまたはパネルのオプションメニューからオプションを選択するには：

- 1 パネルグループまたはパネルの右上隅にあるオプションメニューのアイコンをクリックして、オプションメニューを開きます。
- 2 メニューアイテムを選択します。

パネルレイアウトの保存

パネルのレイアウトは、コマンドメニューを使用して保存できます。Fireworks を次回開いたとき、該当するパネルがワークスペース内の同じ位置に表示されます。

ワークスペースレイアウトを保存するには：

- 1 ウィンドウ／ワークスペースレイアウト／現在のレイアウトを保存を選択します。
- 2 ワークスペースのレイアウト名を指定し、「OK」をクリックします。

保存したワークスペースレイアウトを開くには：

- ❖ ウィンドウ／ワークスペースレイアウトを選択し、サブメニューからワークスペースレイアウトを選択します。

クイック書き出しボタンについて

クイック書き出しボタンを使用すると、Dreamweaver、Flash、Photoshop、Illustrator、Adobe Director、Adobe GoLive®、FreeHand などの様々なプログラムに、Fireworks のファイルを書き出すことができます。さらに、好みのブラウザでファイルをプレビューできます。詳しくは、287 ページのクイック書き出しボタンの使用を参照してください。



ツールバーを開く、移動する (Windows のみ)

Windows 版の Fireworks には、よく使うコマンドが入ったツールバーが 2 つあります。

ツールバーの表示と非表示を切り替えるには：

❖ ウィンドウ／ツールバーを選択し、ツールバーを選択します。

ツールバーのドッキングを解除するには：

❖ ドッキング位置からツールバーをドラッグします。

注意： ツールバーのドッキングが解除されている場合は、タイトルバーの右上にある閉じるボタンをクリックすると、ツールバーが閉じます。

ツールバーをドッキングするには：

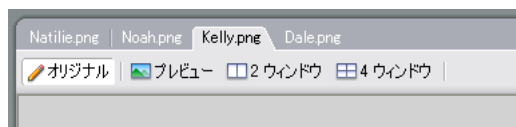
❖ ツールバーをドラッグして、配置のプレビューを示す四角が表示されるまで、アプリケーションウィンドウの上下または左右にある格納領域に移動します。

ドキュメントのナビゲーションと表示

ドキュメントの表示比率、ビューの数および表示モードを制御することができます。また、ドキュメントのビューをパンすることも簡単にできます。これは、ズームインしていてキャンバス全体が表示されないときに便利です。

ドキュメントタブの使用 (Windows)

ドキュメントが最大化されているときは、ドキュメントウィンドウの上部に表示されるドキュメントタブを使用して、開いている複数のドキュメントの中から簡単にドキュメントを選択することができます。開いているドキュメントでは、表示ボタンの上のタブにファイル名が表示されます。

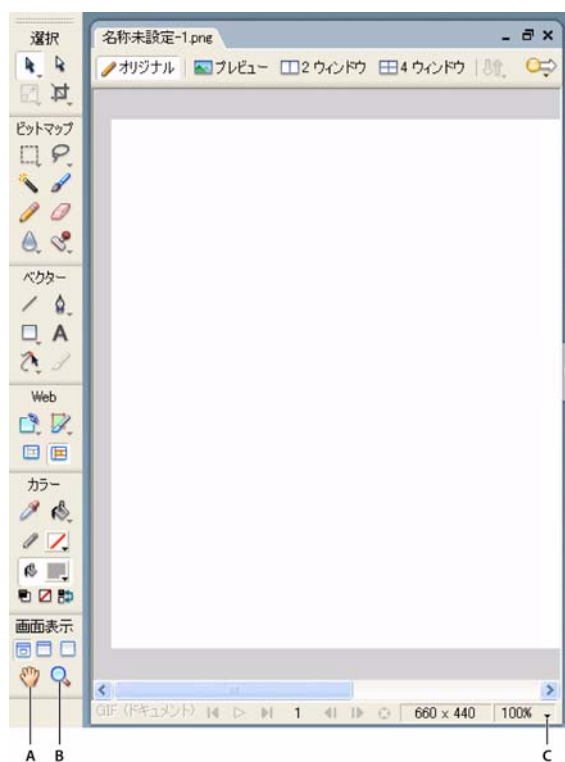


現在のドキュメントが最大化されているときに別のドキュメントを選択するには：

❖ 表示するドキュメントのドキュメントタブをクリックします。

ズームとパン

Fireworks では、プリセットまたはユーザ定義の表示比率でズームインまたはズームアウトを実行できます。



A. 手のひらツール B. ズームツール C. ズームポップアップメニュー

プリセットの表示比率増加率を使用してズームインするには、次のいずれかの操作を行います。

- ズームツールを選択し、新しく表示したい領域の中央をクリックします。クリックするたびに、イメージがプリセットの次の表示比率まで拡大されます。
- ドキュメントウィンドウの下部にある表示比率を設定ポップアップメニューで、ズーム値を選択します。
- 「ズームイン」を選択するか、画面表示メニューからプリセットの表示比率を選択します。

プリセットの表示比率増加率を使用してズームアウトするには、次のいずれかの操作を行います。

- ズームツールを選択し、Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながら、ドキュメントウィンドウ内をクリックします。クリックするたびに、イメージがプリセットの次の表示比率まで縮小されます。
- ドキュメントウィンドウの下部にある表示比率を設定ポップアップメニューで、ズーム値を選択します。
- 「ズームアウト」を選択するか、画面表示メニューからプリセットの表示比率を選択します。

プリセットの表示比率増加率から制約を受けずに特定の範囲でズームインするには：

- 1 ズームツールを選択します。
- 2 イメージ内の拡大する部分をドラッグします。

詳細な表示比率は、ズームツールで囲った四角形のサイズによって決まり、「表示比率を設定」テキストボックスに表示されます。

注意：「表示比率を設定」テキストボックスに表示比率を入力することはできません。

特定の範囲でズームアウトするには：

- ❖ Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながら、ズームツールで選択範囲をドラッグします。

表示比率を 100 %に戻すには：

- ❖ ツールボックスでズームツールをダブルクリックします。

ドキュメントをパンするには：

- 1 手のひらツールを選択します。
- 2 手のひらポインタをドラッグします。


キャンバスエッジを越えてパンしても、キャンバスエッジに沿ってピクセルを操作できるように、ビューはパンし続けます。


ドキュメントを現在のビューに合わせて表示するには：


- ❖ 手のひらツールをダブルクリックします。

ワークスペースを管理するための表示モードの使用方法

ツールボックスの表示セクションの表示モードボタンを使用して、ワークスペースのレイアウトを管理できます。次の3つの表示モードのいずれかを選択します。

 **標準スクリーンモード** は、デフォルトのドキュメントウィンドウ表示モードです。

 **メニュー付きフルスクリーンモード** では、グレーの背景色でドキュメントウィンドウが最大範囲で表示されます。メニュー、ツールバー、スクロールバーおよびパネルが表示されます。

 **フルスクリーンモード** では、ブラックの背景色でドキュメントウィンドウが最大範囲で表示されます。メニュー、ツールバー、タイトルバーは表示されません。

表示モードを変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- メニュー付きフルスクリーンモードに変更するには、ツールボックスのメニュー付きフルスクリーンモードボタンをクリックします。
- フルスクリーンモードに変更するには、ツールボックスのフルスクリーンモードボタンをクリックします。
- 標準スクリーンモードに戻すには、ドキュメントウィンドウ内で右クリック (Windows) または Ctrl キーを押しながらクリック (Macintosh) して「フルスクリーンモードの終了」を選択するか、ツールボックスの標準スクリーンモードボタンをクリックします。

ドキュメントを複数のビューで表示

1つのドキュメントを様々な表示比率で同時に表示するには、複数のビューを使用します。ある画面表示で変更を行うと、その変更は同じドキュメントの別の画面にも自動的に反映されます。通常は、ドキュメントがワークスペースで最大化されていないことを確認してから、複数のビューを作成します。これにより、ドキュメントの複数のビューを一度に表示することができます。

異なるズーム設定で別のドキュメントビューを開くには：

- 1 ウィンドウ／ウィンドウの複製を選択します。
- 2 新規ウィンドウのズーム設定を選択します。

ドキュメントのビューを並べて表示するには：

- ❖ ウィンドウ／上下に並べて表示またはウィンドウ／左右に並べて表示を選択します。

ドキュメントのビューを閉じるには：

- ❖ ウィンドウの閉じるボタンをクリックします。

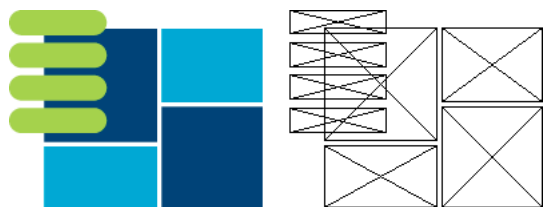
ドキュメント再描画の制御

表示モードは、ドキュメントの画面上での表示を変更するだけで、オブジェクトのデータや出力品質には影響しません。

ドキュメント再描画を制御するには：

- ❖ 画面表示／フル表示を選択します。

プレビューを選択すると、使用可能なすべての色を使用して、ドキュメントが詳細に表示されます。プレビューの選択を解除すると、パスが1ピクセルの幅で、塗りなしで表示されます。イメージはXマークが付いたボックスとして表示されます。



表示モードとドラフトモード

別のプラットフォームでの見え方でドキュメントを表示するには、次のいずれかの操作を行います。

- Windows の場合は、画面表示 / Macintosh ガンマを選択します。
- Macintosh の場合は、画面表示 / Windows ガンマを選択します。

別のコンピュータプラットフォームでドキュメントがどのように表示されるかをプレビューします。例えば、Windows で作業している場合は、Macintosh でのドキュメントの表示を確認できます。

キャンパスの変更

新規の Fireworks ドキュメントを作成する場合は、ドキュメントの特性を指定する必要があります。ただし、修正メニューやプロパティインスペクタを使用すると、いつでもキャンパスのサイズやカラーの修正、イメージ解像度の変更ができます。ドキュメントを操作するときに、キャンパスの回転、不要部分の切り取りもできます。

キャンパスのサイズ、カラーおよび解像度の変更

Fireworks では、キャンパスサイズ、キャンパスカラーおよびイメージ解像度の特性を簡単に変更できます。

キャンパスサイズを変更するには：

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - 修正 / キャンパス / キャンパスサイズを選択します。
 - 選択 / 選択解除を選択し、ポインタツールをクリックしてプロパティインスペクタにドキュメントプロパティを表示し、「キャンパスサイズ」ボタンをクリックします。
- 2 「幅」および「高さ」テキストボックスに新規のサイズを入力します。
- 3 「アンカー」ボタンをクリックして、キャンパスのどの側面のサイズを調整するかを指定し、「OK」をクリックします。

注意：デフォルトでは、中央のアンカーが選択されています。これは、キャンパスの4辺すべてで変更が行われることを示します。

修正メニューを使ってキャンパスカラーを変更するには：

- 1 修正 / キャンパス / キャンパスカラーを選択します。
- 2 白、透明またはカスタムカラーを選択します。「カスタムカラー」を選択した場合は、色見本ポップアップウィンドウでカラーを選択します。

プロパティインスペクタを使ってキャンパスカラーを選択するには：

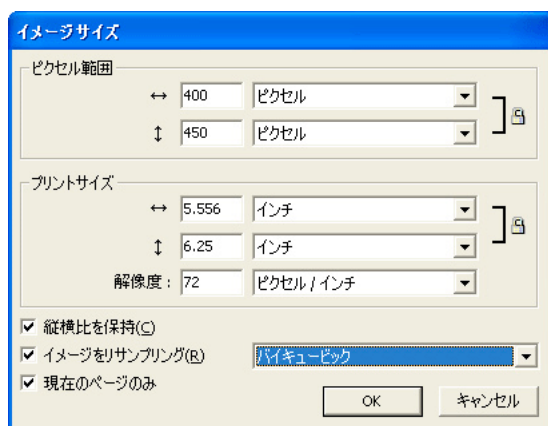
- 1 選択 / 選択解除を選択し、ポインタツールをクリックしてプロパティインスペクタにドキュメントプロパティを表示し、「キャンパスカラー」ボックスをクリックします。
- 2 色見本ポップアップウィンドウでカラーを選択するか、画面上の任意の場所でスポイトをクリックします。透明のキャンパスを選択する場合は、色見本ポップアップウィンドウで「なし」をクリックします。

ドキュメントとその構成要素のサイズを変更するには：

1 次のいずれかの操作を行います。

- 選択/選択解除を選択し、ポインタツールをクリックしてプロパティインスペクタにドキュメントプロパティを表示し、プロパティインスペクタで「イメージサイズ」ボタンをクリックします。
- 修正/キャンバス/イメージサイズを選択します。

イメージサイズダイアログボックスが表示されます。



2 「ピクセル範囲」の各フィールドに、縦と横の新しいサイズを入力します。

サイズの単位も変更できます。「イメージをリサンプリング」チェックボックスがオフになっている場合は、「解像度」と「プリントサイズ」は変更できますが、「ピクセル範囲」は変更できません。

3 「プリントサイズ」の各テキストボックスに、印刷用イメージの縦と横のサイズを入力します。

4 「解像度」ボックスに、イメージの新しい解像度を入力します。

「ピクセル/インチ」と「ピクセル/cm」のいずれかの単位を使用でき、「イメージをリサンプリング」の選択もできます。「解像度」を変更すると、「ピクセル範囲」も変更されます。

5 次のいずれかの操作を行います。

- イメージの縦横比を保持するには、「縦横比を保持」チェックボックスをオンにします。
- 幅と高さの値を個別に変更するには、「縦横比を保持」チェックボックスをオフにします。

6 大まかな外観を維持するように、イメージのサイズを変更する際にピクセルを追加または削除するには、「イメージをリサンプリング」チェックボックスをオンにします。

7 キャンバスサイズの変更を現在のページに適用するには、「現在のページのみ」を選択します。このボックスがオフになっている場合、キャンバスサイズの変更は、アクティブなドキュメント内のすべてのページおよび作成される新規のページに適用されます。

8 「OK」をクリックします。

リサンプリングについて

Fireworks では、一般的なイメージ編集アプリケーションとは異なる方法でイメージのリサンプリングを行います。Fireworks には、ピクセルベースのビットマップイメージオブジェクトと、パスベースのベクターオブジェクトがあります。

- ビットマップイメージをリサンプリング処理すると、ピクセルを追加または削除して、イメージを拡大または縮小することができます。
- ベクターオブジェクトをリサンプリング処理した場合は、パスが数学的に再描画されるため、画質の劣化は少なく済みます。

ただし、Fireworks のベクターオブジェクトの属性はピクセルで表示しているため、一部のストロークまたは塗りの外観が、リサンプリング処理をした後に多少異なって見えることがあります。これは、ストロークや塗りを構成するピクセルが再描画されるためです。

注意: ドキュメントのイメージのサイズを変更すると、ガイド、ホットスポットオブジェクトおよびスライスオブジェクトのサイズが変更されます。

ビットマップイメージのサイズを変更する際には、ピクセルを追加または削除するか、あるいはインチまたはセンチメートルあたりのピクセル数を変更するかを決めます。

解像度の調整またはイメージのリサンプリング処理によって、ビットマップイメージのサイズを変更することができます。解像度を調整すると、指定された領域に異なる数のピクセルが収まるように、イメージを構成するピクセルのサイズが変更されます。リサンプリング処理をせずに解像度を調整しても、データが失われることはありません。

リサンプリングでイメージを拡大 すると、画質が劣化することがあります。これは、イメージを拡大するために追加された各ピクセルが、元のイメージに必ずしも対応しないためです。

リサンプリングでイメージを縮小 すると、画質が劣化します。これは、イメージの縮小によってピクセルが削除されるためです。イメージ内のデータの消失も、リサンプリングでイメージを縮小することの副次的作用の 1 つです。

キャンバスの回転

イメージの上下や左右が反対に読み込まれた場合は、キャンバスを回転させると便利です。キャンバスは、180°、右回りに 90° または左回りに 90° 回転させることができます。

キャンバスを回転させると、ドキュメントに含まれるすべてのオブジェクトが回転します。

キャンバスを回転させるには、次のいずれかの操作を行います。

- 修正/キャンバス/180° 回転を選択します。
- 修正/キャンバス/右回りに 90° 回転を選択します。
- 修正/キャンバス/左回りに 90° 回転を選択します。

キャンバスの切り抜きとフィット

ドキュメントに含まれるキャンバスのコンテンツの周りに余分なスペースがある場合は、キャンバスを切り抜くことができます。また、その境界を越えて出ているオブジェクトをフィットさせるようにキャンバスを拡大することもできます。



オリジナル、切り抜かれたキャンバス

ドキュメントのコンテンツに合わせてキャンバスを切り抜いたりフィットしたりするには：

- 1 選択/選択解除を選択して、プロパティインスペクタでドキュメントのプロパティを表示します。
 - 2 プロパティインスペクタで「キャンバスをフィット」をクリックします。
- キャンバスが、コンテンツのサイズに合わせて拡大したり縮小したりします。

ドキュメントの切り抜き

ドキュメントを切り抜くと、ドキュメントの余分なスペースを削除することができます。キャンバスは、定義した領域にフィットするようにサイズが変更されます。

デフォルト時は、切り抜きにより、キャンバスの境界を越えて出ているオブジェクトが削除されます。切り抜きの前に環境設定を変更し、キャンバスの外部にあるオブジェクトを残すこともできます。

ドキュメントを切り抜くには：

- 1 ツールボックスから切り抜きツールを選択するか、編集／ドキュメントの切り抜きを選択します。
- 2 キャンバス上で境界ボックスをドラッグします。切り抜きハンドルを調整して、ドキュメント内の残す部分が境界ボックスで囲まれるようにします。
- 3 ドキュメントを切り抜くには、境界ボックスの中をダブルクリックするか、Enter キーを押します。

定義した領域に合わせてキャンバスのサイズが変更され、キャンバスのエッジを越えているオブジェクトが削除されます。



切り抜きの前に環境設定ダイアログボックスの「編集」タブにある「切り抜き時に不要なオブジェクトを削除」の選択を解除すると、キャンバスの外部にあるオブジェクトを残すことができます。環境設定について詳しくは、349ページの環境の設定を参照してください。

ショートカットメニューの使用

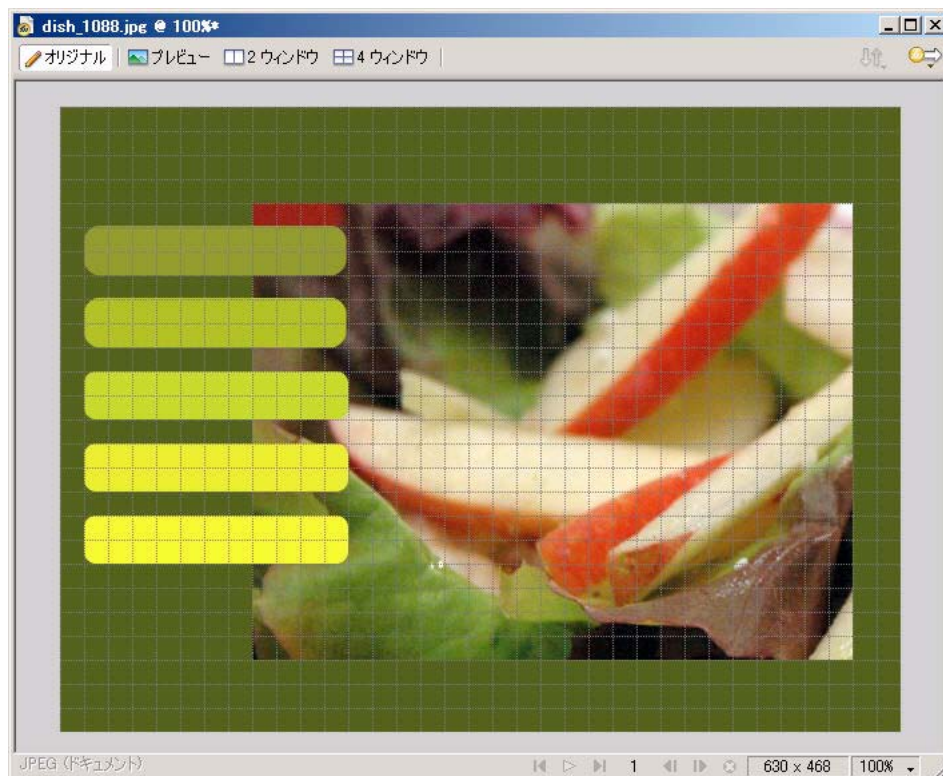
ショートカットメニューを使用すると、現在の選択対象に関連したコマンドにすばやくアクセスできます。

ショートカットメニューを表示するには：

❖ ドキュメントウィンドウ内の選択したアイテムを、右クリック（Windows）または Control キー（Macintosh）を押しながらクリックします。

ルーラ、ガイドおよびグリッドの使用

オブジェクトを正確にレイアウトしたり、簡単に描画したりするには、ルーラとガイドを使用すると便利です。ガイドをドキュメント内に置いてオブジェクトをガイドに吸着させたり、Fireworks のグリッドを表示してオブジェクトをグリッドに吸着させたりできます。



ルーラの使用

ルーラを使用すると、作品のレイアウトの測定、構成および計画を簡単に実行できます。Fireworks のイメージは、グラフィックがピクセルで測定される Web を対象としています。そのため、Fireworks のルーラの測定単位は、ドキュメントを作成するときに使用した測定単位に関係なく、常にピクセル単位です。

ルーラの表示と非表示を切り替えるには：

❖ 画面表示／ルーラを選択します。

垂直ルーラと水平ルーラは、ドキュメントウィンドウの縁にそって表示されます。

ガイドの使用

ガイドは、ルーラからドキュメントキャンバス上に引かれる直線です。これらを使用すると、オブジェクトの配置と位置揃えが簡単になり、描画の手助けとなります。ガイドを使用して、ドキュメントの重要な部分の目印にします。余白の設定やドキュメント中心点および正確な作業が必要な領域などに使用します。

オブジェクトを簡単に整列できるように、Fireworks には、オブジェクトをガイドに吸着させる機能が用意されています。ガイドを間違っただけで動かしてしまわないように、ロックすることもできます。

注意：ガイドは、レイヤー上に存在したり、ドキュメントとともに書き出されるものではありません。あくまでデザイン補助のためのツールです。

Fireworks では、Web 上で使用するためにドキュメントをスライスできるスライスガイドもサポートされています。ただし、通常のイメージガイドは、スライスガイドとは異なるものです。スライスガイドについては、201 ページのスライスガイドの移動によるスライスの編集を参照してください。

縦と横のガイドを作成するには：

- 1 クリックして、縦または横のルーラ上でマウスボタンを押し、ドキュメント上にドラッグします。
- 2 キャンバスにガイドを置き、マウスボタンを離します。

注意：再度ドラッグすると、ガイドの位置を変更できます。

ガイドを特定の位置に移動するには：

- 1 ガイドをダブルクリックします。
- 2 ガイドの移動ダイアログボックスで、新しい位置を入力し、「OK」をクリックします。

ガイドの表示と非表示を切り替えるには：

❖ 画面表示／ガイド／ガイドを表示を選択します。

オブジェクトをガイドに吸着させるには：

❖ 画面表示／ガイド／ガイドに吸着を選択します。

ガイドの色を変更するには：

- 1 画面表示／ガイド／ガイドを編集を選択します。
- 2 ポップアップカラーウェルで新しいガイド色を選択して、「OK」をクリックします。

ガイドをロック、ロック解除するには：

❖ 画面表示／ガイド／ガイドをロックを選択します。

ガイドを削除するには：

❖ ガイドをキャンバスの外へドラッグします。

注意：編集用のガイドだけでなく、シンボルエディタにも、形状を歪めずに拡大・縮小するための 9 スライスの拡大・縮小のガイドがあります。詳しくは、186 ページの 9 スライスの拡大・縮小の使用を参照してください。

グリッドの使用

グリッドを使用すると、キャンバス上に方眼紙のようなマス目が引かれます。グリッドを使用すると、オブジェクトを正確に配置できます。また、グリッドを表示、編集、サイズ変更およびカラー変更することもできます。

注意: グリッドは、レイヤー上に存在したり、ドキュメントとともに書き出されるものではありません。あくまでデザイン補助のためのツールです。

グリッドの表示と非表示を切り替えるには:

❖ 画面表示 / グリッド / グリッドを表示を選択します。

オブジェクトをグリッドに吸着させるには:

❖ 画面表示 / グリッド / グリッドに吸着を選択します。

グリッドの色を変更するには:

- 1 画面表示 / グリッド / グリッドの編集を選択します。
- 2 ポップアップカラーウエールで新しいグリッド色を選択して、「OK」をクリックします。

グリッドのセルのサイズを変更するには:

- 1 画面表示 / グリッド / グリッドの編集を選択します。
- 2 水平間隔と垂直間隔のテキストボックスに適切な値を入力して、「OK」をクリックします。

ヒストリパネルを使用したアクションの取り消しとやり直し

ヒストリパネルでは、ドキュメント作成のために実行したアクションを表示、変更および再実行することができます。ヒストリパネルには、Fireworks で最近実行したアクションが一覧表示されます。表示されるアクションの最大数は、環境設定ダイアログボックスの「取り消し回数」フィールドで設定します。

ヒストリパネルでは、次のような作業が行えます。

- 最近実行したアクションをすばやく取り消したり、やり直したりできます。
- ヒストリパネルで最近実行したアクションを選択し、そのコマンドを再度実行できます。
- 選択したコマンドを、JavaScript のコードとしてクリップボードにコピーできます。
- 最近実行したアクションのグループをカスタムコマンドとして保存すると、コマンドメニューから利用できるカスタムコマンドが作成できます。ヒストリパネルを使用したコマンドの作成について詳しくは、343 ページのヒストリパネルを使用したスクリプトの作成を参照してください。

取り消しまたはやり直しをするには:

- 1 ウィンドウ / ヒストリを選択して、ヒストリパネルを表示します。
- 2 取り消しマーカーを上または下にドラッグします。

アクションを繰り返し実行するには:

- 1 一連のアクションを実行します。
- 2 繰り返して実行する一連のアクションをヒストリパネルでハイライト表示するには、次のいずれかの操作を行います。
 - アクションは、クリックすると、ハイライト表示されます。
 - 隣接しない複数のアクションをハイライト表示するには、Ctrl キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押しながらかlickします。
 - 隣接する複数のアクションをハイライト表示するには、Shift キーを押したままclickします。
- 3 ヒストリパネルの下部にある「再実行」をクリックします。

後で再利用するためにコマンドを保存するには：

- 1 ヒストリパネルに保存するアクションをハイライト表示します。
- 2 パネルの下部にある、ステップをコマンドとして保存ボタンをクリックします。
- 3 コマンド名を入力し、「OK」をクリックします。

保存されているカスタムコマンドを使用するには：

- ❖ コマンドメニューからコマンド名を選択します。

第3章：オブジェクトの選択と変形

Fireworks CS3 では、ベクターオブジェクトとビットマップオブジェクト、テキストブロック、スライスとホットスポット、およびピクセル範囲を操作します。選択ツールと変形ツールを使用すると、オブジェクトの移動、コピー、削除、回転、拡大・縮小または傾斜を行うことができます。複数のオブジェクトが含まれるドキュメントでは、オブジェクトの重ね順の変更、グループ化および整列の操作を行って、オブジェクトを整理することができます。

この章では、次のトピックについて説明します。





- 43 ページのオブジェクトの選択
- 46 ページのピクセルの選択
- 54 ページの選択したオブジェクトの編集
- 56 ページの選択オブジェクトと選択範囲の変形と歪曲
- 59 ページのオブジェクトの整理

オブジェクトの選択

キャンバス上でオブジェクトに対して操作を行うには、まずオブジェクトを選択します。これは、ベクターオブジェクト、パス、ポイント、テキストブロック、単語、文字、スライス、ホットスポット、インスタンスまたはビットマップオブジェクトの場合も同じです。

選択したオブジェクトに対して、次の機能を使用することができます。

「**レイヤーパネル**」には各オブジェクトが表示されます。レイヤーパネルが開いた状態で展開されている場合は、パネル内のオブジェクトをクリックして選択します。詳しくは、155 ページのページ、レイヤー、マスキングおよびブレンドを参照してください。

| | |
|---|--|
|  | 選択ツールでオブジェクトを選択します。選択するには、そのオブジェクトをクリックするか、またはオブジェクトの選択領域をドラッグします。 |
|  | ダイレクト選択ツールで、グループ内の個々のオブジェクト、またはベクターオブジェクトのポイントを選択します。 |
|  | 背面選択ツールで他のオブジェクトの背後にあるオブジェクトを選択します。 |
|  | 書き出し領域ツールで別のファイルとして書き出す領域を選択します。 |


ビットマップイメージ内の特定のピクセル範囲の選択について詳しくは、46 ページのピクセルの選択を参照してください。

選択ツールの使用

選択ツールでオブジェクトを選択します。選択するには、そのオブジェクトをクリックするか、またはオブジェクトの全部または一部の選択領域をドラッグします。

クリックしてオブジェクトを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- 選択ツールをオブジェクトのパスまたは境界ボックス上に移動してからクリックします。
- オブジェクトのストロークまたは塗りをクリックします。
- レイヤーパネルでオブジェクトを選択します。

 選択ツールを使用中、キャンバス上の現在ポインタがある位置でクリックをしたときに選択されるオブジェクトを線で囲って表示させるには、環境設定ダイアログボックスの「編集」タブで「対象をハイライト」オプションを選択します。環境設定について詳しくは、349 ページの環境の設定を参照してください。

ドラッグしてオブジェクトを選択するには：

- 1 選択するオブジェクトを含む領域を選択ツールでドラッグします。



ダイレクト選択ツールの使用

ダイレクト選択ツールを使用して、ベクターパス上のポイントまたはグループ内のオブジェクトを選択、移動または修正します。

ダイレクト選択ツールを使用してオブジェクトを移動または修正するには：

- 1 ダイレクト選択ツールを選択します。
- 2 選択を行います。

ハンドルが表示されます。

- 3 次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトを修正するには、ポイントまたはハンドルの 1 つをドラッグします。
- オブジェクト全体を移動するには、オブジェクトのポイントまたはハンドル以外のところをドラッグします。

背面選択ツールの使用

複数のオブジェクトが含まれるグラフィックを操作する際に、背面選択ツールを使用して、他のオブジェクトの後ろにある、見えないオブジェクトを選択することができます。

他のオブジェクトの背面にあるオブジェクトを選択するには：

❖ 目的のオブジェクトが選択されるまで、重なっているオブジェクトの上で背面選択ツールを繰り返しクリックします。隠れているオブジェクトは重ね順の上から順に選択されます。

注意：レイヤーが展開されている場合は、レイヤーパネルでオブジェクトをクリックすることで、重なっているオブジェクトを選択することもできます。

プロパティインスペクタの情報の選択

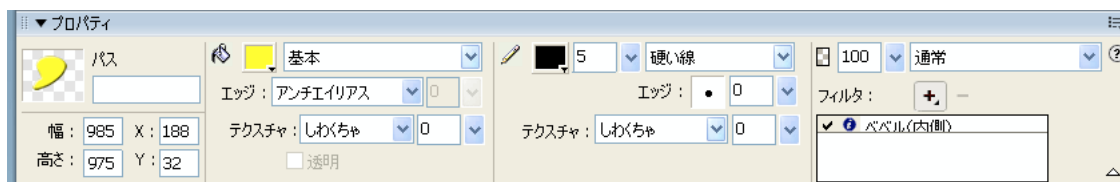
オブジェクトを選択すると、プロパティインスペクタに選択されたオブジェクトの種類が表示されます。プロパティインスペクタの左上の領域には、選択したオブジェクトに関する次の情報が含まれています。

- 現在選択しているアイテムの説明
- アイテムの名前を入力するためのテキストボックス

注意：アイテムの名前は、アイテムを選択したときにドキュメントのタイトルバーに表示されます。書き出した場合、スライスおよびボタンの名前はファイル名になります。

- 複数のオブジェクトが選択されている場合のオブジェクトの数

注意: ステータスバーが有効になっている場合 (Windows のみ)、選択したオブジェクトは、ドキュメントウィンドウの下部にあるステータスバーで確認することもできます。



プロパティインスペクタにはさらに、選択されたオブジェクトの種類の情報および設定も表示されます。例えば、ベクターパスを選択すると、プロパティインスペクタには、ストロークの幅やカラーなどのベクターパスに関するプロパティが表示されます。

選択オブジェクトの編集

1つのオブジェクトを選択した後、さらに他のオブジェクトを選択することができます。また、オブジェクトの選択を解除することもできます。1つのコマンドを選択するだけで、ドキュメント内のすべてのレイヤーにある、すべてのオブジェクトを選択または選択解除することができます。選択パスを非表示にすると、Web 上での表示イメージや印刷イメージを確認しながら、選択オブジェクトを編集することもできます。

選択オブジェクトを追加するには:

❖ 選択ツール、ダイレクト選択ツールまたは背面選択ツールで、Shift キーを押したまま追加するオブジェクトをクリックします。

他のオブジェクトを選択したまま、あるオブジェクトの選択を解除するには:

❖ Shift キーを押しながら、選択したオブジェクトをクリックします。

ドキュメントのすべてのレイヤー上のすべてのオブジェクトを選択するには:

❖ 編集/すべて選択を選択します。

注意: 「すべて選択」を選択しても、非表示のオブジェクトは選択されません。

オブジェクトの選択をすべて解除するには:

❖ 選択/選択解除を選択します。

注意: ドキュメント内のすべてのレイヤーにある非表示のオブジェクト以外のすべてのオブジェクトを選択するには、レイヤーパネルのオプションポップアップメニューで「シングルレイヤー編集」のチェックを外してください。「シングルレイヤー編集」がオンになっていると、現在のレイヤーにあるオブジェクトだけが選択されます。詳しくは、160 ページのレイヤーの構成を参照してください。

選択したオブジェクトのパス情報を非表示にするには:

❖ 画面表示/選択状態を非表示を選択します。

注意: アウトラインまたはポイントが非表示の場合は、レイヤーパネルまたはプロパティインスペクタを使用して、選択されているオブジェクトを確認することができます。

選択したオブジェクトを非表示にするには:

❖ 画面表示/選択オブジェクトを非表示を選択します。

注意: 非表示になっているオブジェクトは書き出されません。これは、Web レイヤー上のスライスおよびホットスポット Web オブジェクトには当てはまりません。






すべてのオブジェクトを表示するには:

❖ 画面表示/すべて表示を選択します。

注意: 選択されているかいないかにかかわらず、オブジェクトを非表示にするには、レイヤーパネルの左側にある目のアイコンをクリックします。このアイコンを複数にわたりドラッグして複数のレイヤーを非表示にすることもできます。

ピクセルの選択

キャンバス全体のピクセルを編集することも、選択ツールを使用してイメージの特定の領域だけを編集することもできます。

| | |
|---|--|
|  | マーカーツールは、イメージ内で四角いピクセル領域を選択します。 |
|  | 楕円マーカーツールは、イメージ内で楕円のピクセル領域を選択します。 |
|  | なげなわツールは、イメージ内で自由な形状のピクセル領域を選択します。 |
|  | 多角形選択ツールは、イメージ内で直線の自由な形状のピクセル領域を選択します。 |
|  | 自動選択ツールは、イメージ内で近似色のピクセル領域を選択します。 |

ピクセル選択ツールは、選択されたピクセル領域を定義する選択マーカーを描画します。描画された選択マーカーは、移動することができます。また、さらに選択マーカーを追加したり、描画したマーカーをベースに選択操作を行ったりすることもできます。選択マーカー内のピクセルを編集したり、ピクセルにフィルタを適用したり、マーカーの範囲外のピクセルには影響を与えずに削除したりすることができます。また、選択範囲のピクセルをフロート状態にして、編集、移動、カットまたはコピーを行うこともできます。

ビットマップ選択ツールのオプション

マーカーツール、楕円マーカーツール、なげなわツール、多角形選択ツールまたは自動選択ツールを選択すると、プロパティインスペクタに各ツールのオプションが表示されます。

「ライブマーカー」ボックスを選択すると、マーカーツール、楕円マーカーツール、なげなわツール、多角形選択ツール、または自動選択ツールを使用中に、エッジの設定と、ビットマップの選択範囲のぼかしの適用量を変更できます。

プロパティインスペクタでは、これらのツールのエッジに関する3つのオプションも表示されます。

「**処理しない**」を選択すると、マーカーのエッジにアンチエイリアスが適用されず、はっきりした形になります。

「**アンチエイリアス**」を選択すると、マーカーのエッジにアンチエイリアスが適用され、ギザギザがなくなります。

「**エッジをぼかす**」を選択すると、選択したピクセルのエッジをぼかすことができます。

選択ツールを使用するときは、選択範囲を作成する前に「エッジをぼかす」オプションを設定するか、「ライブマーカー」ボックスを選択して既存の選択範囲をぼかすことができます。選択メニューの「エッジをぼかす」コマンドを使用しても、既存のエッジをぼかすことができます。詳しくは、51ページのピクセル選択範囲のぼかしを参照してください。

マーカーツールまたは楕円マーカーツールを選択すると、プロパティインスペクタにスタイルに関する3つのオプションが表示されます。

「**標準**」を作成すると、縦と横の比率を特に指定せず、自由にマーカーを設定できます。

「**固定比**」を選択すると、マーカーの縦と横の比率が固定されます。

「**固定サイズ**」を選択すると、マーカーの縦と横のサイズが固定されます。

注意: 自動選択ツールには、選択する色の許容範囲の設定もあります。詳しくは、47ページの近似色の領域の選択を参照してください。

ピクセル選択マーキーの作成

ツールボックスの「ビットマップ」セクションにあるマーキーツール、楕円マーキーツールおよびなげなわツールを使用すると、マーキーを描画することでビットマップイメージ内の特定のピクセル領域を選択することができます。

注意: これらのツールの1つを使用中に、選択範囲の設定を変更できるようにする場合は、選択範囲を作成する前に、「ライブマーキー」チェックボックスをオンにしてください。

矩形または楕円形の選択範囲を指定するには:

- 1 マーキーツールまたは楕円マーキーツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタで「スタイル」オプションと「エッジ」オプションを設定します。詳しくは、46 ページのビットマップ選択ツールのオプションを参照してください。
- 3 ドラッグして選択マーキーを描画します。これによりピクセル範囲が定義されます。

マーキーツールまたは楕円マーキーツールを Shift キーを押しながらドラッグすると、追加の正方形または円形のマーキーを指定できます。複数の選択範囲を作成するときに「ライブマーキー」がオンになっている場合、ライブマーキー機能はその最後の選択範囲のみに適用されます。

中心を起点にマーキーを描画するには、他のアクティブなマーキーの選択を解除してから、Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながらドラッグします。

自由な形状でピクセル範囲を選択するには:

- 1 なげなわツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタで「エッジ」オプションを選択します。詳しくは、46 ページのビットマップ選択ツールのオプションを参照してください。
- 3 選択するピクセルの周りをポインタでドラッグします。

マーキー選択範囲を作成するポイントの配置

多角形選択ツールを使用すると、選択するピクセル領域の周囲を繰り返しクリックすることで、ビットマップイメージ内の特定のピクセルを選択することができます。

多角形の範囲選択をするには:

- 1 多角形選択ツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタで「エッジ」オプションを選択します。詳しくは、46 ページのビットマップ選択ツールのオプションを参照してください。
- 3 オブジェクトまたは領域の周囲をクリックしてポイントを配置し、選択範囲のアウトラインを作成します。

Shift キーを押しながらクリックすると、多角形選択ツールで描画するマーキーセグメントの角度が 45° ずつ変化します。

- 4 次のいずれかの操作を行って、多角形を閉じます。

- 最初にクリックした点をクリックします。
- ワークスペースをダブルクリックします。

近似色の領域の選択

自動選択ツールを使用すると、近似色のピクセル領域を選択することができます。プロパティインスペクタの自動選択ツールの「選択する色の許容範囲」オプションと「エッジ」オプションを調整することで、自動選択ツールでピクセルを選択する方法を制御できます。

近似色のピクセル範囲を選択するには:

- 1 自動選択ツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタで「エッジ」オプションを選択します。詳しくは、46 ページのビットマップ選択ツールのオプションを参照してください。

3 プロパティインスペクタで選択する色の許容範囲スライダをドラッグして、許容レベルを設定します。

「選択する色の許容範囲」は、自動選択ツールでピクセルをクリックしたときに選択されるカラーの範囲を表しています。

0を入力してピクセルをクリックすると、そのピクセルとまったく同じ色調の隣り合うピクセルだけが選択されます。65を入力すると、一定の範囲の近似色が選択されます。

4 選択するカラーの範囲をクリックします。

選択されたピクセル範囲の周りにマーキーの枠が表示されます。



色の許容範囲に低い値を指定した場合（上）と高い値を指定した場合（下）に選択されるピクセル

ドキュメント内の近似色を選択するには：

1 マーキーツール、なげなわツールまたは自動選択ツールでカラーの領域を選択します。

2 選択／近似色の選択を選択します。

1つまたは複数のマーキーによって、自動選択ツールに対するプロパティインスペクタの現在の「選択する色の許容範囲」の設定に従って、選択されたピクセル範囲を含むすべての領域が表示されます。

注意：「近似色の選択」コマンドに対する許容範囲を調整するには、自動選択ツールを選択し、コマンドを使用する前にプロパティインスペクタで「選択する色の許容範囲」設定を変更します。「ライブマーキー」チェックボックスをオンにしておくと、自動選択ツールを使用中でも「選択する色の許容範囲」の設定を変更できます。

選択したマーキー範囲の削除

ドキュメントに影響を与えずに、マーキーの枠だけを削除することができます。

マーキーを削除するには、次のいずれかの操作を行います。

- 新しくマーキーを描画します。
- マーキーツールまたはなげなわツールで現在の選択範囲の外側を選択します。
- Esc キーを押します。
- 選択／選択解除を選択します。

選択したマーキー範囲の調整

マーキーツールまたはなげなわツールでピクセルを選択した後に、マーキーの枠を編集または移動できます。その下にあるピクセルには影響しません。修飾キーを使用して、ピクセルを手作業でマーキーの枠内に追加、または枠内から削除することができます。

マーキーの枠を指定された値で拡大または縮小したり、現在のマーキーの周りにピクセル範囲を追加したりすることができます。また、マーキーの枠をなめらかにすることもできます。

マーキーの移動または調整

マーキーを移動して、他のピクセル領域上に配置することができます。また、スペースバーを押しながら描画して、マーキーを再配置することもできます。

マーキーを移動するには、次のいずれかの操作を行います。

- マーキーツール、なげなわツールまたは自動選択ツールを使用してマーキーをドラッグします。
- 矢印キーを使用して、1 ピクセルずつ移動します。
- Shift キーを押したまま、矢印キーを使用して、マーキーを 10 ピクセルずつ移動します。

スペースバーを使用してマーキー範囲を再配置するには：

- 1 ドラッグして選択範囲を描画します。
- 2 マウスのボタンは離さずにスペースバーを押します。
- 3 マーキーをキャンバス上の別の位置へドラッグします。
- 4 マウスのボタンは押したまま、スペースバーを離します。
- 5 ドラッグして選択範囲の描画を続行します。

ピクセルの追加または削除

ビットマップ選択ツールで選択マーキーを描画したら、同じツールまたは別のビットマップ選択ツールを使用してその選択範囲を追加および削除することができます。

既存のピクセル選択範囲に追加するには：

- 1 ビットマップ選択ツールを選択します。
- 2 Shift キーを押しながら、別の選択マーキーを描画します。
- 3 選択範囲への追加を続けるには、任意のビットマップ選択ツールを使用して、手順 1 と 2 を繰り返します。

マーキーを重ねて連続したマーキーを作成します。

選択範囲からピクセルを削除するには：

❖ Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながら、ビットマップ選択ツールを使用して削除するピクセル領域を選択します。

交差するマーキーからのマーキーの作成

元のマーキー上に別のマーキーを重ねて描画することで、既存のマーキー内のピクセルを選択することができます。

2つのマーキーが重なる部分のピクセル領域を選択するには：

- 1 Alt+Shift キー (Windows) または Option+Shift キー (Macintosh) を押しながら、元のマーキーと重なる新しいマーキー選択範囲を作成します。
 - 2 マウスボタンを離します。
- 2つのマーキーが重なる部分のピクセルだけが選択されます。


サムネイルおよび修飾キーを使用したピクセル選択範囲の修正

ビットマップを選択した状態で、レイヤーパネルのオブジェクトやマスクの不透明度を使用して、ビットマップ上にピクセル選択範囲を作成することができます。レイヤーパネルについて詳しくは、158 ページのレイヤーの操作を参照してください。

オブジェクトの不透明度を使用して選択したビットマップ上にピクセル選択範囲を作成または置換するには：

1 レイヤーパネルで、ピクセルの選択範囲の作成に使用するオブジェクトのサムネイルをポイントします。


2 Alt キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押します。


 ポインタが変わり、オブジェクトのアルファチャネルまたは不透明な領域を選択できるようになります。

3 サムネイルをクリックします。


選択したビットマップ上に新しいピクセル範囲が作成されます。


現在のピクセル選択範囲に追加するには：

-  レイヤーパネルでオブジェクトのサムネイルを Alt+Shift キーを押しながらクリックするか (Windows)、Command+Shift キーを押しながらクリックして (Macintosh)、現在のピクセル選択範囲に不透明な領域の形状を追加します。

 サムネイルの上にポインタを置き、Alt+Shift キー (Windows) または Command+Shift キー (Macintosh) を押すと、ポインタの形が変わり、ピクセル選択範囲に追加できるようになります。


現在のピクセル選択範囲から削除するには：

-  レイヤーパネルでオブジェクトのサムネイルを Ctrl+Alt キーを押しながらクリックするか (Windows)、Command+Option キーを押しながらクリックして (Macintosh)、現在のピクセル選択範囲から不透明な領域の形状を削除します。

 サムネイルの上にポインタを置き、Ctrl+Alt キー (Windows) または Command+Option キー (Macintosh) を押すと、ポインタの形が変わり、ピクセル選択範囲から削除できるようになります。


重なり合ったオブジェクトの交差する部分から、選択したビットマップ上にピクセル選択範囲を作成するには：

1 アルファチャネルまたは不透明な領域を選択するには、Ctrl キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押しながらクリックします。

 ポインタが変わり、オブジェクトのアルファチャネルまたは不透明な領域を選択できるようになります。

2 Ctrl+Shift+Alt キー (Windows) または Command+Shift+Option キー (Macintosh) を押しながら別のオブジェクトをクリックします。

2つの重なり合ったオブジェクトの交差する不透明な領域から、選択したビットマップ上にピクセル選択範囲が作成されます。

 サムネイルの上にポインタを置き、Ctrl+Shift+Alt キー (Windows) または Command+Shift+Option キー (Macintosh) を押すと、ポインタの形が変わり、2つの重なり合ったオブジェクトの交差する不透明な領域からピクセル選択範囲を作成できるようになります。

反転したピクセル選択範囲の作成

現在のピクセル選択範囲を使用して、現在選択されている範囲外のすべてのピクセルを選択した新しいピクセル選択範囲を作成することができます。例えば、この方法を使用して、元の選択範囲の周囲のすべてのピクセルを選択してから削除することができます。

反転したピクセル選択範囲を作成するには：

1 任意のビットマップ選択ツールを使用してピクセル範囲を選択します。

2 選択/選択範囲の反転を選択します。

元の選択範囲に含まれていないピクセルすべてが選択されます。

ピクセル選択範囲のぼかし

選択したピクセルをぼかすと、シースルー効果が得られます。「エッジをぼかす」コマンドを使用する場合は、ぼかしの適用量を何度か試して、確認してからピクセルの選択を解除することができます。ビットマップ選択ツールの使用中または使用前に、プロパティインスペクタでぼかしの適用量を設定してから、選択範囲をぼかすこともできます。詳しくは、46 ページのビットマップ選択ツールのオプションを参照してください。

ピクセル選択範囲をぼかすには：

- 1 選択／エッジをぼかすを選択します。
- 2 エッジをぼかすダイアログボックスでぼかしの適用量を入力します。
適用量に応じて選択マーキーのサイズが変わります。
- 3 必要に応じて、エッジをぼかすダイアログボックスの数値を変更し、ぼかしの適用量を調節します。
- 4 「OK」をクリックします。



周囲のピクセルを含めずにぼかしを適用した範囲の外観を表示するには、選択／選択範囲の反転を選択して Delete キーを押します。履歴パネルまたは編集／取り消しを選択してやり直すこともできます。

マーキーの拡大と縮小

ピクセルを選択するマーキーを描画してから、マーキーの枠を拡大または縮小することができます。

マーキーの枠を拡大するには：

- 1 マーキーを描画したら、選択／選択範囲の拡大を選択します。
- 2 マーキーの枠をどの程度拡大するかをピクセル数で入力し、「OK」をクリックします。

マーキーの枠を縮小するには：

- 1 マーキーを描画したら、選択／選択範囲の縮小を選択します。
- 2 マーキーの枠をどの程度縮小するかをピクセル数で入力し、「OK」をクリックします。

マーキーの周辺範囲の選択

既存のマーキーの周りに、指定した幅のマーキーを追加することができます。これによって、選択したピクセル範囲のエッジをぼかすなど、特殊なグラフィックのエフェクトを作成することができます。

既存のマーキーの周辺範囲を選択するには：

- 1 マーキーを描画したら、選択／選択範囲に枠をつけるを選択します。
- 2 既存のマーキーの周りに追加するマーキーの幅を入力し、「OK」をクリックします。

マーキーの枠のスムージング

選択したピクセルのエッジに沿って余分なピクセルを取り除くことができます。このオプションは、自動選択ツールで範囲を選択したときに、選択したピクセルやマーキーの枠に沿って余分なピクセルができてしまった場合に便利です。



スムージング前後の選択範囲

マーキーの枠をスムージングするには：

- 1 選択／選択範囲のスムージングを選択します。

2 半径を入力してどの程度のスムージングを行うかを指定し、「OK」をクリックします。

マーキーのパスへの変換

Fireworks では、変換するビットマップの一部の周囲にマーキーを描画することで、ビットマップ選択範囲をベクターオブジェクトに変換できます。この処理は、ビットマップから選択範囲をトレースしてアニメーションの作成を開始する場合などに便利です。

マーキーをパスに変換するには

❖ マーキーを描画したら、選択/マーキーをパスに変換を選択します。

ドキュメントの現在のストロークと塗りの属性が、新しいパスに適用されます。

マーキー範囲の移動

マーキー選択範囲は、あるビットマップから同じレイヤー上または別のレイヤー上の別のビットマップオブジェクトに移動することができます。また、マーキー選択範囲をマスクに移動することもできます。

マーキー選択範囲を別のビットマップオブジェクトに移動するには：

- 1 マーキーを描画して選択範囲を指定します。
- 2 レイヤーパネルで、同じレイヤーまたは別のレイヤー上にある別のビットマップオブジェクトを選択します。
マーキーがそのオブジェクトに移動します。

注意：Fireworks では、マスクとマスクされたオブジェクトは別のオブジェクトとして扱われます。マスクについては詳しくは、163 ページのイメージのマスキングを参照してください。

マーキー選択範囲の保存

選択範囲のサイズ、形状および位置を保存して、後で再適用することができます。複数のマーキー選択範囲を保存することもできます。

マーキー選択範囲を保存するには：

- 1 選択/選択されたビットマップの保存を選択して、選択範囲を保存ダイアログボックスを開きます。
- 2 「ドキュメント」ボックスには、マーキー選択範囲の保存先となるアクティブなドキュメントの名前が表示されます。この名前はそのまましておくことができます。開いている他のドキュメントにマーキー選択範囲を保存する場合は、ポップアップメニューから別の名前を選択します。
- 3 「選択範囲」ボックスに、アクティブなドキュメントのアクティブな選択範囲の名前が表示されます。これが新しい選択範囲である場合は、デフォルトで「新規作成」という語が表示されます。これはそのままにしておくことができます。以前に保存した選択範囲を新しい選択範囲で置き換える場合は、ポップアップメニューから保存されている別の選択範囲を選択します。
- 4 「選択範囲」ボックスに「新規作成」という語が表示されている場合、「デフォルト」と表示された「名前」ボックスのみが有効になります。この場合は、「デフォルト」という語を選択し、新しい選択範囲の名前を入力します。
- 5 「選択範囲」ボックスに「新規作成」という語が表示されている場合、選択範囲を保存ダイアログボックスの「処理」セクションで「新規選択範囲」が有効になります。「選択範囲」ボックスで、以前に保存されている選択範囲が選択されている場合、「処理」セクションでは次のすべてのオプションが有効になります。
 - 「選択範囲を置換」は、アクティブなドキュメントのアクティブな選択範囲を、「選択範囲」ボックスで指定された選択範囲に置き換えます。
 - 「選択範囲に追加」は、「ドキュメント」ボックスおよび「選択範囲」ボックスで指定された選択範囲に、アクティブな選択範囲を追加します。
 - 「選択範囲から削除」は、「ドキュメント」ボックスおよび「選択範囲」ボックスで指定された選択範囲から、アクティブな選択範囲を削除します。
 - 「選択範囲と交差」は、「ドキュメント」ボックスおよび「選択範囲」ボックスで指定された選択範囲に、アクティブな選択範囲を交差させます。

6 「処理」セクションでオプションを選択し、「OK」をクリックします。

保存するマーキー選択範囲ごとに、この処理を繰り返します。

マーキー選択範囲の復元

以前に名前を付けて保存したマーキー選択範囲を復元することができます。

マーキー選択範囲を復元するには：

- 1 選択/ビットマップの選択を復元を選択して、選択範囲を復元ダイアログボックスを開きます。
- 2 「ドキュメント」ボックスには、マーキー選択範囲が保存されているアクティブなドキュメントの名前が表示されます。この名前はそのままにしておくことができます。開いている他のドキュメントからマーキー選択範囲を復元する場合は、ポップアップメニューから別の名前を選択します。
- 3 「選択範囲」ボックスには、復元される選択範囲の名前が表示されます。別の選択範囲を復元する場合は、ポップアップメニューから選択します。
- 4 復元された選択範囲を反転させる場合は、「反転」チェックボックスをオンにします。
- 5 現在のドキュメントにアクティブなマーキー選択範囲がない場合、選択範囲を復元ダイアログボックスの「処理」セクションで「新規選択範囲」が有効になります。現在のドキュメントで、アクティブなマーキー選択範囲がある場合、「処理」セクションでは次のすべてのオプションが有効になります。

- 「選択範囲を置換」は、アクティブなドキュメントのアクティブな選択範囲を、「選択範囲」ボックスで指定された選択範囲に置き換えます。
- 「選択範囲に追加」は、「ドキュメント」ボックスおよび「選択範囲」ボックスで指定された選択範囲に、アクティブな選択範囲を追加します。
- 「選択範囲から削除」は、「ドキュメント」ボックスおよび「選択範囲」ボックスで指定された選択範囲から、アクティブな選択範囲を削除します。
- 「選択範囲と交差」は、「ドキュメント」ボックスおよび「選択範囲」ボックスで指定された選択範囲に、アクティブな選択範囲を交差させます。

6 「処理」セクションでオプションを選択し、「OK」をクリックします。

復元するマーキー選択範囲ごとに、この処理を繰り返します。

マーキー選択範囲の削除

以前に名前を付けて保存したマーキー選択範囲を削除することができます。

注意：この機能が有効になるのは、開いているドキュメントに、保存されている選択範囲が少なくとも1つ含まれている場合のみです。

マーキー選択範囲を削除するには：

- 1 選択/ビットマップ選択範囲を削除を選択して、選択範囲を削除ダイアログボックスを開きます。
- 2 「ドキュメント」ボックスに、マーキー選択範囲が含まれたアクティブなドキュメントの名前が表示されます。この名前はそのままにしておくことができます。別のドキュメントからマーキー選択範囲を削除する場合は、ポップアップメニューから別の名前を選択します。
- 3 「選択範囲」ボックスに、アクティブなドキュメントのアクティブな選択範囲の名前が表示されます。これはそのままにしておくことができます。「ドキュメント」ボックスに表示されたドキュメントから別の選択範囲を削除する場合は、ポップアップメニューから別の選択範囲を選択します。
- 4 「選択範囲」ボックスに表示された選択範囲を削除するには、「OK」をクリックします。選択範囲を削除せずにダイアログボックスを閉じるには、「キャンセル」をクリックします。

フロート状態のピクセル選択範囲の作成および移動

マーカーを別の場所にドラッグすると、マーカー自体が移動します。ピクセルの選択範囲の移動、編集、カットまたはコピーを行う場合は、まず、選択範囲のピクセルをフロート状態にします。

フロート状態のピクセル選択範囲を作成するには：

- 1 ビットマップ選択ツールを使用してピクセル範囲を作成します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - ツールボックスの「ビットマップ」セクションにある任意のツールを使用して、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Macintosh）を押したまま、選択範囲をドラッグします。
 - 選択ツールを選択して選択範囲をドラッグします。

フロート状態の選択範囲を移動するには、次のいずれかの操作を行います。

- 選択ツールまたは任意のビットマップ選択ツールを使用して、フロート状態の選択範囲をドラッグします。
- 非選択ビットマップツールがアクティブな場合は、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Macintosh）を押しながら、フロート状態の選択範囲をドラッグします。
- 矢印キーまたは Shift キーを押しながら矢印キーを押します。

フロート状態のピクセル選択範囲の選択を解除するか、またはベクターツールや Web ツールを選択すると、フロート状態の選択範囲は現在のビットマップオブジェクトの一部になります。

カットまたはコピーを使用して新しいビットマップを挿入するには：

選択したピクセルをカットまたはコピーすることで、ピクセル選択範囲に基づく新しいビットマップをドキュメントの現在のレイヤーに挿入することができます。

ピクセル選択範囲のカット&ペーストで新しいビットマップを挿入するには：

- 1 ピクセル選択ツールを使用してピクセルの領域を選択します。
- 2 編集/挿入/カットしてビットマップにするを選択します。

ピクセル選択範囲に基づく新しいビットマップオブジェクトが現在のレイヤーに作成されます。選択されたピクセルは元のビットマップオブジェクトから削除されます。レイヤーパネルで、現在のレイヤーで新しいビットマップのサムネイルが、カットされた元のオブジェクトの上に表示されます。

ピクセル選択範囲のコピー&ペーストで新しいビットマップを挿入するには：

- 1 ピクセル選択ツールを使用してピクセルの領域を選択します。
- 2 編集/挿入/コピーしてビットマップにするを選択します。

ピクセル選択範囲に基づく新しいビットマップオブジェクトが現在のレイヤーに作成されます。選択されたピクセルは元のビットマップオブジェクトに残っています。レイヤーパネルで、現在のレイヤーに新しいビットマップのサムネイルが、コピー元のオブジェクトの上に表示されます。

選択したオブジェクトの編集

Fireworks では、選択したオブジェクトを様々な方法で編集することができます。オブジェクトはキャンバス上や、アプリケーション間で移動することができます。また、「クローン」コマンドや「複製」コマンドを使用してオブジェクトを複製することや、ワークスペースからオブジェクトをすべて削除することもできます。

オブジェクトを移動するには、次のいずれかの操作を行います。

- 選択ツール、ダイレクト選択ツールまたは背面選択ツールでオブジェクトをドラッグします。
- 矢印キーを押すと、選択オブジェクトが 1 ピクセルずつ移動します。

- Shift キーを押しながらいずれかの矢印キーを押すと、選択オブジェクトが 10 ピクセルずつ移動します。
- プロパティインスペクタに、選択部分の左上隅の位置の X 座標と Y 座標を入力します。
- オブジェクトの X 座標と Y 座標を情報パネルに入力します。座標を入力するテキストボックスが表示されていない場合は、パネルの下端をドラッグします。

ペーストして選択オブジェクトを移動またはコピーするには：

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 編集/カットまたは編集/コピーを選択します。
- 3 編集/ペーストを選択します。

1 つまたは複数の選択オブジェクトを複製するには：

- ❖ 編集/複製を選択します。

コマンドを繰り返し実行すると、複製されたオブジェクトが、オリジナルのオブジェクトと重なって表示されます。新しいオブジェクトは前のオブジェクトの 10 ピクセル下および 10 ピクセル右に表示されます。最後に複製したオブジェクトが選択オブジェクトになります。

注意：ビットマップオブジェクトに対して「複製」コマンドまたは「クローン」コマンドを使用することはできません。ビットマップイメージの一部を複製するには、ダイレクト選択ツールまたはスタンプツールを使用します。ダイレクト選択ツールの使用方法について詳しくは、この後の手順を参照してください。スタンプツールの使用方法について詳しくは、68 ページのビットマップの加工を参照してください。

ピクセル選択範囲を複製するには、次のいずれかの操作を行います。

- ダイレクト選択ツールでピクセル選択範囲をドラッグします。
- 選択ツールを使用して、Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながらオブジェクトをドラッグします。

選択オブジェクトのクローンを作成するには：

- ❖ 編集/クローンを選択します。

クローンとして作成されたオブジェクトは、オリジナルのオブジェクトの前面のまったく同じ位置に配置され、選択オブジェクトとなります。

注意：選択されたクローンをオリジナルからピクセル単位で移動するには、矢印キーまたは Shift キーを押しながら矢印キーを押します。これは、クローン間の特定の距離またはクローンの位置揃えを保持したい場合に便利な方法です。

選択したオブジェクトを削除するには、次のいずれかの操作を行います。




- Delete キーまたは BackSpace キーを押します。
- 編集/クリアを選択します。
- 編集/カットを選択します。
- オブジェクトを右クリック（Windows）、または Ctrl キーを押しながらクリック（Macintosh）して、ショートカットメニューから編集/カットを選択します。

選択を取り消すか、または解除するには、次のいずれかの操作を行います。

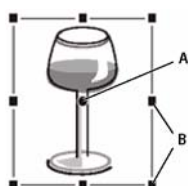
- 選択/選択解除を選択します。
- マーキーツール、楕円マーキーツールまたはなげなわツールを使用している場合は、イメージで選択されている領域以外の場所をクリックします。
- Esc キーを押します。

選択オブジェクトと選択範囲の変形と歪曲

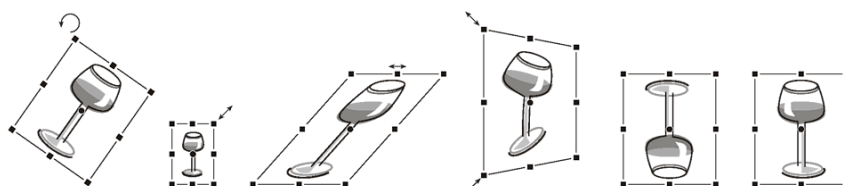
拡大・縮小ツール、傾斜ツール、歪曲ツールおよびメニューコマンドを使用して、選択オブジェクトや選択グループまたはピクセル選択範囲を変形できます。

| | |
|---|--|
|  | 拡大・縮小ツールは、オブジェクトを拡大または縮小します。 |
|  | 傾斜ツールは、指定された軸に沿ってオブジェクトを傾けます。 |
|  | 歪曲ツールは、ハンドルをドラッグした方向にオブジェクトの辺や角を移動します。これは、オブジェクトを3次元で表示際に便利です。 |

変形ツールや「変形」メニューコマンドを選択すると、選択されているオブジェクトの周りに変形ハンドルが表示されます。



A. 中心点 B. 変形ハンドル



オブジェクトの回転、拡大・縮小、傾斜、歪曲、縦反転および横反転


変形ハンドルを使用して選択したオブジェクトを変形するには：

- 1 変形ツールを選択します。
マウスポインタをハンドルの上または近くに移動すると、利用できる変形方法に応じてポインタの形が変わります。
- 2 次のいずれかの操作を行って、オブジェクトを変形します。
 - 回転するには、ポインタを角の近くに移動してドラッグします。
 - アクティブな変形ツールに応じて変形するには、変形ハンドルをドラッグします。
- 3 ウィンドウの内側をダブルクリックするか、または Enter キーを押して変更を適用します。

オブジェクトのサイズ変更（拡大・縮小）

オブジェクトを、水平方向、垂直方向またはその両方向に拡大または縮小することができます。

選択したオブジェクトを拡大・縮小させるには：

- 1 次のいずれかの操作を行って、変形ハンドルを表示します。
 -  拡大・縮小ツールを選択します。
 - 修正／変形／拡大・縮小を選択します。
- 2 変形ハンドルをドラッグします。
 - オブジェクトを水平方向および垂直方向に拡大・縮小するには、コーナーハンドルをドラッグします。Shift キーを押しながら拡大・縮小すると、オブジェクトの縦横比が固定されます。

- オブジェクトを水平方向または垂直方向に拡大・縮小させるには、サイドハンドルをドラッグします。
- オブジェクトを中心から拡大・縮小するには、Alt キーを押しながらハンドルをドラッグします。

注意: プロパティインスペクタにサイズを入力することで、選択オブジェクトのサイズを変更することもできます。詳しくは、58 ページの数値によるオブジェクトの変形を参照してください。

オブジェクトの回転


オブジェクトは、中心点を基準に回転します。オブジェクトを回転させるには、プリセットの角度を選択するか、オブジェクトの変形ハンドルの外側にポイントを配置して、ドラッグする前に回転ポイントを表示させます。

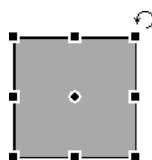
注意: また、ドキュメントキャンバスを回転することもできます。詳しくは、37 ページのキャンバスの回転を参照してください。

選択したオブジェクトを 90° または 180° 回転させるには：

- ❖ 修正／変形を選択し、サブメニューから「回転」コマンドを選択します。

選択したオブジェクトをドラッグして回転させるには：

- 1  任意の変形ツールを選択します。
- 2 ポイントをオブジェクトの外側に移動して、回転ポイントを表示します。



- 3 ドラッグしてオブジェクトを回転させます。



15° ずつ回転するには、Shift キーを押しながらポイントをドラッグします。

- 4 ウィンドウの内側をダブルクリックするか、または Enter キーを押して変更を適用します。

回転軸の位置を変更するには：

- ❖ 中心点をドラッグします。

回転軸を選択部分の中心にリセットするには：

- 中心点をダブルクリックします。
- Esc キーを押してオブジェクトの選択を解除してから、再度選択します。

オブジェクトの反転

キャンバス上での相対的な位置を変えずに、垂直軸または水平軸を中心にしてオブジェクトを反転させることができます。

選択したオブジェクトを反転させるには：


- ❖ 修正／変形を選択し、「横反転」または「縦反転」を選択します。

オブジェクトの傾斜

オブジェクトの傾斜とは、オブジェクトを水平、垂直または両方の軸に沿って傾けて、オブジェクトを変形することです。

選択したオブジェクトを傾斜させるには：

- 1 次のいずれかの操作を行って、変形ハンドルを表示します。

-  傾斜ツールを選択します。
 - 修正／変形／傾斜を選択します。
- 2 ハンドルをドラッグしてオブジェクトを傾斜させます。
 - 3 ウィンドウの内側をダブルクリックするか、または Enter キーを押して変形ハンドルを削除します。


遠近感を出すには：

- ❖ コーナーポイントをドラッグします。

オブジェクトの歪曲

歪曲ツールを使用してハンドルをドラッグすることで、オブジェクトのサイズおよび縦横比を変更することができます。

選択したオブジェクトを歪曲させるには：

- 1 次のいずれかの操作を行って、変形ハンドルを表示します。
 -  歪曲ツールを選択します。
 - 修正／変形／歪曲を選択します。
- 2 変形ハンドルをドラッグしてオブジェクトを歪曲させます。
- 3 ウィンドウの内側をダブルクリックするか、または Enter キーを押して変更を適用します。

数値によるオブジェクトの変形

ドラッグしてオブジェクトを拡大・縮小、サイズ変更または回転させるのではなく、値を入力してオブジェクトを変形することもできます。

情報パネルまたはプロパティインスペクタを使用して、選択したオブジェクトのサイズを変更するには：

- ❖ 変更後の幅 (W) または高さ (H) を入力します。

注意：プロパティインスペクタに幅と高さを入力するためのテキストボックスが表示されていない場合は、矢印をクリックするとすべてのプロパティが表示されます。

「数値を入力して変形」を使用して選択オブジェクトを拡大・縮小または回転させるには：

- 1 修正／変形／数値を入力して変形を選択します。

数値を入力して変形ダイアログボックスが表示されます。
- 2 ポップアップメニューから、現在選択しているオブジェクトに適用する変形の種類を選択します。「拡大・縮小」、「サイズ変更」または「回転」があります。
- 3 「縦横比を保持」を選択すると、選択部分の拡大・縮小またはサイズ変更時に、縦横比が保持されます。
- 4 「属性の拡大・縮小」を選択すると、オブジェクトの塗り、ストロークおよびエフェクトが、オブジェクトと合わせて変形されます。
- 5 「属性の拡大・縮小」の選択を解除すると、パスだけを変形します。
- 6 選択したオブジェクトを変形する数値を入力し、「OK」をクリックします。

情報パネルでの変形情報の表示

情報パネルでは、現在選択されているオブジェクトの変形情報が数値で表示されます。この情報は、オブジェクトを編集すると更新されます。

- 拡大・縮小および自由変形については、情報パネルに、変形前のオリジナルのオブジェクトの幅 (W) と高さ (H)、および変形中の幅と高さの増加または減少の割合が表示されます。
- 傾斜と歪曲については、変形する際、情報パネルに 1° 単位の傾斜角度と新しい X と Y の座標が表示されます。

選択部分を変形するときに変形情報を表示するには：

- ❖ ウィンドウ／情報を選択します。

オブジェクトの整理

単一のドキュメント内で複数のオブジェクトを操作するときには、様々な方法でドキュメントを構成することができます。

- 個々のオブジェクトをグループ化すると、オブジェクトどうしの関係を保ちながら、1つのオブジェクトとして扱うことができます。
- オブジェクトを他のオブジェクトの前や後に配置することができます。オブジェクトの配置の順序のことを重ね順と呼びます。
- 選択されたオブジェクトをキャンバスの領域に対して、あるいは縦軸または横軸に揃えることができます。

オブジェクトのグループ化

個々の選択オブジェクトをグループ化すると、それらを単一のオブジェクトとして操作することができます。例えば、花卉を個々のオブジェクトとして描画してからグループ化すると、花全体を単一のオブジェクトとして選択および移動できます。

グループ化を解除せずにグループの編集が行えます。グループ内の個々のオブジェクトを選択して、オブジェクトのグループ化を解除することなく編集することができます。また、オブジェクトのグループ化はいつでも解除できます。

複数の選択オブジェクトをグループ化するには：

- ❖ 修正／グループを選択します。

選択したオブジェクトのグループ化を解除するには：

- ❖ 修正／グループ解除を選択します。

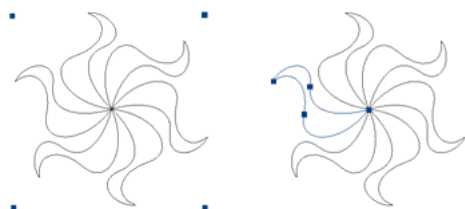
グループ内のオブジェクトの選択

グループ内の個々のオブジェクトを操作するには、グループを解除するか、またはダイレクト選択ツールを使用して、グループを解除せずに個々のオブジェクトだけを選択します。



ダイレクト選択ツール

ダイレクト選択したオブジェクトの属性を変更しても、グループ全体の属性は影響されません。変更操作は、ダイレクト選択したオブジェクトだけに適用されます。ダイレクト選択したオブジェクトを他のレイヤーに移動すると、そのオブジェクトはグループから削除されます。



グループ内のオブジェクトのダイレクト選択

グループの一部となっているオブジェクトを選択するには：

- ❖ ダイレクト選択ツールを使用して、オブジェクトをクリック、またはそのオブジェクトを覆うようにマウスでドラッグします。オブジェクトを選択対象に追加、または選択対象から除外するには、**Shift** キーを押したままクリックします。

ダイレクト選択したオブジェクトを含むグループを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- グループの任意の場所を右クリック (Windows)、または Ctrl キーを押しながらクリック (Macintosh) して、ショートカットメニューから選択/スーパーセレクトを選択します。
- 選択/スーパーセレクトを選択します。

選択したグループ内のすべてのオブジェクトを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- グループの任意の場所を右クリック (Windows)、または Ctrl キーを押しながらクリック (Macintosh) して、ショートカットメニューから選択/サブセレクトを選択します。
- 選択/サブセレクトを選択します。

オブジェクトの重ね順

Fireworks では、レイヤー内のオブジェクトは作成された順に重ねて配置され、最後に作成されたオブジェクトが一番手前に配置されます。複数のオブジェクトが重なっている場合、オブジェクトがどのように表示されるかは、重ね順によって決まります。

レイヤーは、重ね順にも影響します。例えば、ドキュメントに、レイヤー 1 およびレイヤー 2 という名前の 2 つのレイヤーがあり、レイヤー 1 がレイヤーパネルでレイヤー 2 の下に表示されている場合、レイヤー 2 のすべてのオブジェクトは、レイヤー 1 のすべてのオブジェクトの前に表示されます。レイヤーの重ね順を変更するには、レイヤーパネル内のレイヤーを他の位置にドラッグします。詳しくは、160 ページのレイヤーの構成を参照してください。

同じレイヤー内で選択オブジェクトやグループの重ね順を変更するには：

- 修正/重ね順/最前面へまたは最背面へを選択して、選択オブジェクトまたはグループを最上部または最下部に移動します。
- 修正/重ね順/ひとつ前面へまたはひとつ背面へを選択すると、選択オブジェクトまたはグループが 1 つ上または 1 つ下に移動します。

複数のオブジェクトを選択して重ね順を移動すると、それらのオブジェクトは選択されていないオブジェクトの前または後に移動します。選択したオブジェクトどうしの重ね順は変わりません。

オブジェクトの整列

修正メニューの「整列」コマンドまたは整列パネルのオプションには、様々な整列オプションが用意されています。各オプションを使用して次のことを行います。

- オブジェクトの整列 - 横軸または縦軸に沿って揃えます。
- 選択されたオブジェクトの整列 - 右、中央または左のエッジに沿って縦方向に、あるいは上、中央または下のエッジに沿って横方向に揃えます。

注意：エッジは、各選択オブジェクトの範囲によって決定されます。

- 選択したオブジェクトの均等配置 - 選択オブジェクトが均等間隔で並ぶように配置します。

また、「整列」コマンドは選択オブジェクトに対して、何度でも適用することができます。

選択したオブジェクトを整列させるには、次のいずれかの操作を行います。

- 修正/整列/左揃えを選択すると、選択された一番左のオブジェクトに、オブジェクトを揃えることができます。
- 修正/整列/縦方向中央揃えを選択すると、オブジェクトの中心点を縦軸を基準にして揃えることができます。
- 修正/整列/右揃えを選択すると、選択された一番右のオブジェクトに、オブジェクトを揃えることができます。
- 修正/整列/上揃えを選択すると、選択された一番上のオブジェクトに、オブジェクトを揃えることができます。
- 修正/整列/横方向中央揃えを選択すると、オブジェクトの中心点を横軸を基準にして揃えることができます。
- 修正/整列/下揃えを選択すると、選択された一番下のオブジェクトに、オブジェクトを揃えることができます。

選択された3つ以上のオブジェクトの幅または高さを均等に配分するには：

❖ 修正／整列／均等配置（幅）または修正／整列／均等配置（高さ）を選択します。

レイヤー間のオブジェクトの配置について

レイヤーパネルには、オブジェクトの配置をコントロールする機能が用意されています。選択されたオブジェクトをあるレイヤーから別のレイヤーに移動できます。移動するには、オブジェクトのサムネイルまたはレイヤーパネル内の青い四角を他のレイヤーにドラッグします。詳しくは、160ページのレイヤーの構成を参照してください。

第4章：ビットマップの操作

ビットマップは、ピクセルと呼ばれる小さな色付きの正方形から構成され、それぞれのピクセルをモザイクのタイルのように組み合わせることによってイメージを作成するグラフィックです。ビットマップグラフィックの例としては、写真、スキャンしたイメージ、ペイントプログラムで作成したグラフィックなどがあります。これらのビットマップは、ラスターイメージと呼ばれる場合もあります。

Fireworks CS3には、写真編集、ベクター描画、ペイントアプリケーションの機能が統合されています。ビットマップイメージを作成するには、ビットマップツールで描画およびペイントする、ベクターオブジェクトをビットマップイメージに変換する、外部ビットマップイメージを開くか読み込む、などの方法があります。

Fireworksには、色調とカラーの調整に関する強力なライブフィルタが用意されているとともに、イメージの切り抜き、ぼかし、複製およびクローン作成をはじめとして、ビットマップイメージを加工（レタッチ）する多くの方法があります。また、ぼかしツール、シャープツール、覆い焼きツール、焼き込みツール、指先ツールなどのイメージ加工ツールもあります。

イメージとピクセル領域の選択および変形方法については、43ページのオブジェクトの選択と変形を参照してください。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 63 ページのビットマップの操作
- 63 ページのビットマップオブジェクトの作成
- 65 ページの写真編集ツールへのアクセス
- 65 ページのビットマップオブジェクトの描画、ペイント、編集
- 68 ページのビットマップの加工
- 73 ページのビットマップのカラーと色調の調整
- 80 ページのビットマップのぼかしとシャープ処理
- 83 ページのイメージへのノイズの追加

ビットマップの操作

ツールボックスの「ビットマップ」セクションには、ビットマップの選択および編集ツールがあります。ドキュメント内のビットマップのピクセルを編集するには、この「ビットマップ」セクションからツールを選択します。以前のバージョンの Fireworks とは違って、ビットマップモードとベクターモードを意識的に切り替える必要はありませんが、ビットマップ、ベクターオブジェクトおよびテキストを従来どおり操作することができます。ツールボックスからベクターツールまたはビットマップツールを選択するという簡単な操作だけで、適切なモードへの切り替えが行われます。

ビットマップオブジェクトの作成

ビットマップグラフィックを作成するには、Fireworks のビットマップ描画ツールやペイントツールを使用する方法、選択したピクセルをカットまたはコピーして、ペーストする方法、ベクターイメージをビットマップオブジェクトに変換する方法があります。また、ドキュメント内に空のビットマップを挿入し、描画、ペイントまたは塗りつぶしを実行してビットマップを作成することもできます。

新規に作成したビットマップオブジェクトは、現在のレイヤーに追加されます。レイヤーパネルで各レイヤーを展開すると、ビットマップオブジェクトがあるレイヤーの下に、ビットマップオブジェクトごとのサムネイルと名前を表示できます。それぞれのビットマップオブジェクトを1つのレイヤーとして考えるビットマップアプリケーションもありますが、Fireworks では、ビットマップオブジェクト、ベクターオブジェクトおよびテキストが、レイヤー上に存在する独立したオブジェクトとして構成されます。詳しくは、158 ページのレイヤーの操作を参照してください。


新しいビットマップオブジェクトを作成するには：

- 1 ツールボックスの「ビットマップ」セクションからブラシツールまたは鉛筆ツールを選択します。
- 2 ブラシツールまたは鉛筆ツールを使ってペイントまたは描画を実行し、キャンバス上にビットマップオブジェクトを作成します。

新規に作成したビットマップオブジェクトは、レイヤーパネルの現在のレイヤーに追加されます。鉛筆ツールやブラシツールの使用方法について詳しくは、65 ページのビットマップオブジェクトの描画、ペイント、編集を参照してください。

新しい空のビットマップを作成し、空のビットマップ内のピクセルに対して描画またはペイントを実行できます。

空のビットマップオブジェクトを作成するには、次のいずれかの操作を行います。

-  レイヤーパネルで新規ビットマップイメージボタンをクリックします。
- 編集/挿入/空のビットマップを選択します。
- キャンバスの空白領域から、選択範囲を示すマーキーを描画し、その選択範囲を塗りつぶします。詳しくは、47 ページのピクセル選択マーキーの作成を参照してください。

空のビットマップは、レイヤーパネルの現在のレイヤーに追加されます。ピクセルの描画、読み込みまたはその他の方法による配置を実行する前に、空のビットマップの選択を解除した場合は、空のビットマップオブジェクトがレイヤーパネルとドキュメントから自動的に消去されます。

ピクセルをカットまたはコピーして、新規のビットマップオブジェクトとしてペーストするには：

- 1 マーキーツール、なげなわツールまたは自動選択ツールを使用して、ピクセルを選択します。

詳しくは、46 ページのピクセルの選択を参照してください。

- 2 次のいずれかの操作を行います。

- 編集/カットを選択し、次に編集/ペーストを選択します。
- 編集/コピーを選択し、次に編集/ペーストを選択します。
- 編集/挿入/コピーしてビットマップにするを選択し、現在の選択範囲を新規のビットマップにコピーします。
- 編集/挿入/カットしてビットマップにするを選択し、現在の選択範囲をカットし、新規のビットマップに配置します。

選択範囲は、現在のレイヤー上のオブジェクトとしてレイヤーパネルに表示されます。

注意：ピクセルのマーキー選択範囲を右クリック (Windows)、または Ctrl キーを押しながらクリック (Macintosh) し、ショートカットメニューから「カット」や「コピー」オプションを選択しても、同じ操作を実行できます。「カットしてビットマップにする」および「コピーしてビットマップにする」オプションについて詳しくは、54 ページのカットまたはコピーを使用して新しいビットマップを挿入するには：を参照してください。

選択したベクターオブジェクトをビットマップイメージに変換するには、次のいずれかを行います。

- 修正/選択範囲の統合を選択します。
- レイヤーパネルのオプションメニューから「選択範囲の統合」を選択します。

ベクターからビットマップに変換したオブジェクトは、編集メニューの「取り消し」コマンド、または履歴パネルの取り消しアクションが有効な場合にのみ、ベクターに戻すことができます。ビットマップイメージをベクターオブジェクトに変換することはできません。

写真編集ツールへのアクセス

写真の編集作業を簡単にかつ短時間で始められるよう、Fireworks では、写真の編集で最もよく使用されるツールを 1 か所に集めました。イメージ編集パネルには、赤目補正ツール、切り抜きツール、回転ツール、ぼかしツール、シャープツール、覆い焼きツールおよび焼き込みツールが含まれています。

イメージ編集パネルには、次の機能も含まれています。

- 変形ツール：拡大・縮小、回転、歪曲、自由回転
- 変形コマンド：数値を入力して変形、回転のオプション、横反転、縦反転、変形の解除
- カラー調整：自動レベル補正、明るさ・コントラスト、トーンカーブ、色相・彩度、反転、レベル補正、グレースケールに変換、セピア色に変換
- フィルタ：ぼかし、ぼかし（強）、シャープ、シャープ（強）、アンシャープマスク、ノイズの追加、アルファチャンネルに変換、輪郭の検出
- 画面表示オプション：ルーラの表示・非表示、グリッドの表示・非表示、グリッドに吸着 / 吸着解除、グリッドの編集、ガイドに吸着 / 吸着解除、ガイドのロック・ロック解除、ガイドの編集

イメージ編集パネルに含まれているツールは、Fireworks の他の場所（ツールボックス、修正 / 変形メニューなど）にあるのと同じツールです。ウィンドウ / イメージ編集を選択して開くことができるイメージ編集パネルには、最もよく使用されるツールがすべて 1 か所に集められています。

これらのツールとオプションの使用方法については、68 ページのビットマップの加工、73 ページのビットマップのカラーと色調の調整、80 ページのビットマップのぼかしとシャープ処理および 83 ページのイメージへのノイズの追加を参照してください。


ビットマップオブジェクトの描画、ペイント、編集

ツールボックスの「ビットマップ」セクションには、ビットマップイメージのピクセルの選択、描画、ペイント、編集を行うためのツールがあります。

ビットマップイメージの描画

鉛筆ツールを使用すると、実際に鉛筆を使って硬いエッジ線を描くように、1 ピクセル幅の直線をフリーハンドや制限付きで描画することができます。ビットマップをズームインし、鉛筆ツールを使用して個々のピクセルを編集することもできます。


鉛筆ツールでオブジェクトを描画するには：

- 1  鉛筆ツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタでツールのオプションを設定します。
「アンチエイリアス」を選択すると、描画する線のエッジがスムーズになります。
「自動消去」を選択すると、ストロークカラー上で鉛筆ツールをクリックしたときに、塗りの色が使用されます。
「透明部分の保護」を選択すると、鉛筆ツールを使った描画が既存のピクセルだけに制限されます。グラフィックの透明部分には描画できません。
- 3 ドラッグして描画します。Shift キーを押しながらドラッグすると、パスが水平、垂直または斜線方向に固定されます。

ビットマップイメージのペイント


ブラシツールを使用すると、「ストロークのカラー」ボックス内のカラーを使用して、ブラシストロークをペイントできます。また、バケツツールを使用して、選択したピクセルのカラーを「塗りのカラー」ボックス内のカラーに変更することもできます。グラデーションツールを使用すると、調整可能なパターンのカラーの組み合わせによってビットマップオブジェクトまたはベクターオブジェクトを塗りつぶすことができます。

ブラシツールでオブジェクトをペイントするには：

- 1  ブラシツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタでストローク属性を設定します。
- 3 ドラッグしてペイントします。

ブラシツールオプションの設定について詳しくは、136 ページのストロークの操作を参照してください。

ピクセルのカラーを「塗りのカラー」ボックス内のカラーに変更するには：


- 1  バケツツールを選択します。
- 2 「塗りのカラー」ボックスでカラーを選択します。
- 3 プロパティインスペクタで許容範囲の値を設定します。

注意：許容範囲では、塗りつぶすピクセルのカラー範囲を指定します。許容範囲を小さくすると、クリックしたピクセルに近似したカラー値を持つピクセルが塗りつぶされます。許容範囲を大きくすると、より広範囲のカラー値を持つピクセルが塗りつぶされます。

- 4 イメージをクリックします。

許容範囲内のすべてのピクセルが塗りのカラーに変更されます。

選択範囲のピクセルにグラデーション塗りを適用するには：

- 1 選択を行います。
- 2  ツールボックスのバケツツールをクリックした後、ポップアップメニューからグラデーションツールを選択します。
- 3 プロパティインスペクタで塗りの属性を設定します。
- 4 選択範囲のピクセルをクリックして、塗りを適用します。

バケツツールやグラデーションツールでは、選択したベクターオブジェクトを塗りつぶすこともできます。グラデーション塗りの作成、適用、編集について詳しくは、140 ページの塗りの操作を参照してください。

ストロークまたは塗りのカラーとして使用するカラーのサンプリング


スポイトツールを使用すると、イメージからカラーをサンプリングして、新しいストロークのカラーまたは塗りのカラーを指定できます。サンプリングできるのは、1つのピクセルのカラー、3ピクセル四方のピクセル領域にあるカラー値の平均、または5ピクセル四方のピクセル領域にあるカラー値の平均です。

ストロークまたは塗りのカラーをサンプリングするには：

- 1 適切な属性がアクティブでない場合は、次のいずれかの操作を行います。
 - ツールボックスで、「ストロークのカラー」ボックスの横にあるストロークアイコンをクリックし、アクティブな属性にします。
 - ツールボックスで、「塗りのカラー」ボックスの横にある塗りアイコンをクリックし、アクティブな属性にします。

注意：カラーウェル自体をクリックしないでください。カラーウェルをクリックすると、表示されたスポイトポイントはスポイトツールではなくなります。カラーボックスのスポイトポイントについて詳しくは、136 ページのポップアップカラーウェルからのカラーのサンプリングを参照してください。

2 Fireworks ドキュメントまたは Fireworks で開ける任意のファイルを開きます。詳しくは、197 ページのスライス、ロールオーバーおよびホットスポットを参照してください。

3  ツールボックスの「カラー」セクションからスポイトツールを選択します。プロパティインスペクタで塗りの属性を設定します。

「1 ピクセル」を選択すると、単一のピクセルからストロークまたは塗りのカラーが作成されます。

「3 x 3 平均」を選択すると、3 ピクセル四方の領域にあるカラー値の平均からストロークまたは塗りのカラーが作成されます。

「5 x 5 平均」を選択すると、5 ピクセル四方の領域にあるカラー値の平均からストロークまたは塗りのカラーが作成されます。

4 ドキュメント内の任意の場所でスポイトツールをクリックします。

サンプリングされたカラーが Fireworks 全体の「ストロークのカラー」ボックスまたは「塗りのカラー」ボックスに表示されます。

ビットマップオブジェクトの消去

消しゴムツールを使用すると、ピクセルを削除できます。デフォルトでは、消しゴムツールのポインタは現在の消しゴムのサイズを表しますが、消しゴムツールのサイズと形状は、環境設定ダイアログボックスで変更できます。詳しくは、350 ページの編集の環境設定を参照してください。



消しゴムツール

選択したビットマップオブジェクト内のピクセルまたは選択範囲内のピクセルを消去するには：

- 1 消しゴムツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタで、「消しゴム (円型)」または「消しゴム (角形)」を選択します。
- 3 エッジスライダをドラッグして、消しゴムのエッジの柔らかさを設定します。
- 4 サイズスライダをドラッグして、消しゴムのサイズを設定します。
- 5 消しゴムの透明度スライダをドラッグして、透明度を設定します。
- 6 消去するピクセル上に消しゴムツールをドラッグします。

選択したピクセルをぼかす

ぼかしを使用すると、選択したピクセル範囲のエッジをぼかして、選択した領域を周囲のピクセルに溶け込ませることができます。ぼかしは、選択範囲をコピーし、それを別の背景にペーストする場合に便利です。



ピクセルの選択時に、選択したピクセル範囲のエッジをぼかすには：

- 1 ツールボックスからビットマップ選択ツールを選択します。









- 2 プロパティインスペクタのエッジポップアップから「エッジをぼかす」を選択します。
- 3 スライダをドラッグして、選択範囲のエッジに沿ってぼかすピクセル数を設定します。
- 4 選択を行います。

メニューバーを使用して、選択したピクセル範囲のエッジをぼかすには：

- 1 選択／エッジをぼかすを選択します。
 - 2 エッジをぼかすダイアログボックスで値を入力し、エッジをぼかす半径を設定して、「OK」をクリックします。
- 半径の値によって、選択範囲の枠の両側でぼかされるピクセルの数が決まります。

ビットマップの加工

Fireworks には、イメージを加工する際に利用できる様々なツールが用意されています。イメージのサイズや、イメージのフォーカスの強弱を変更できるだけでなく、イメージの一部を別の領域にコピーおよび「スタンプ」できます。

| | |
|---|--|
|  | スタンプツールを使用すると、イメージ内の領域を別の領域にコピーまたはクローン作成できます。 |
|  | ぼかしツールを使用すると、イメージ内の選択領域のフォーカスを弱めることができます。 |
|  | 指先ツールを使用すると、カラーを選び、それをイメージ内のドラッグした方向ににじませることができます。 |
|  | シャープツールを使用すると、イメージ内の領域を鮮明にすることができます。 |
|  | 覆い焼きツールを使用すると、イメージの各部を明色化できます。 |
|  | 焼き込みツールを使用すると、イメージの各部を暗色化できます。 |
|  | 赤目補正ツールを使用すると、写真の中の赤目を除去できます。 |
|  | カラーの置き換えツールを使用すると、カラーを別のカラーで上塗りできます。 |

ピクセルのクローン作成

スタンプツールは、ビットマップイメージ内の領域をイメージ内の別の領域にコピーできるように、領域のクローンを作成します。ピクセルのクローン作成は、傷のある写真を修整する場合や、イメージからごみを取り除く場合に便利です。写真のピクセル領域をコピーし、傷やごみのある部分を領域のクローンに置き換えることができます。

ビットマップイメージの一部のクローンを作成するには：

- 1 スタンプツールを選択します。
- 2 コピー元として指定する領域、つまり、クローンを作成する領域をクリックします。

サンプリングのポインタが十字ポインタに変化します。

注意：クローンを作成する別のピクセル領域を指定するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら、別のピクセル領域をクリックします。

- 3 イメージの別の部分に移動し、ポインタをドラッグします。

2つのポインタが表示されます。1番目のポインタは、クローンのコピー元を示す十字ポインタです。詳しくは、350ページの編集の環境設定を参照してください。

2番目のポインタは、選択しているブラシの環境設定に応じて、スタンプ、十字、青の円のいずれかになります。2番目のポインタをドラッグすると、1番目のポインタの下にあるピクセルが2番目のポインタの下の領域にコピーされ適用されます。

スタンプツールのオプションを設定するには：

- 1 スタンプツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタで次のオプションを指定します。
 - 「サイズ」では、スタンプのサイズを指定します。
 - 「エッジ」では、ストロークの柔らかさ（100 %がハード、0 %がソフト）を指定します。
 - 「整列されたソース」では、サンプリング操作を制御します。「整列されたソース」をオンにすると、サンプリングポイントが2番目のポイントに合わせて上下左右に移動します。「整列されたソース」をオフにすると、2番目のポイントを移動およびクリックした場所とは無関係に、サンプル領域が固定されます。
 - 「ドキュメント全体を使用」を選択すると、すべてのレイヤー上のすべてのオブジェクトからサンプリングします。このオプションをオフにすると、アクティブなオブジェクトのみがスタンプツールでサンプリングされます。
 - 「透明度」では、背景に対してストロークがどの程度透けて見えるようにするかを指定します。
 - 「ブレンドモード」では、コピーしたイメージが背景にどのように影響するかを指定します。


ピクセル選択範囲を複製するには、次のいずれかの操作を行います。

- 選択したピクセル範囲をダイレクト選択ツールでドラッグします。
- Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら、選択したピクセル範囲を選択ツールを使用してドラッグします。

ピクセルのぼかし、シャープ、にじみ

ぼかしツールとシャープツールは、ピクセルのフォーカスに影響を与えます。ぼかしツールでは、写真の被写界深度を調整する場合と同じ方法で、各要素のフォーカスを選択的にぼかすことによって、イメージに強調部分や非強調部分を作り出すことができます。シャープツールは、スキャン時に生じた問題やピントずれの写真を修正する場合などに便利です。指先ツールでは、イメージの反射を作り出すときに、カラーを穏やかに溶け合わせることができます。

イメージにぼかすまたはシャープ処理を適用するには：

- 1 ぼかしツールまたはシャープツールを選択します。
 - 2 プロパティインスペクタでブラシオプションを設定します。
 - 「サイズ」では、ブラシチップのサイズを設定します。
 - 「エッジ」では、ブラシチップの柔らかさを設定します。
 - 「シェイプ」では、ブラシチップの形状を丸形または角形に設定します。
 - 「強度」では、ぼかすまたはシャープの適用量を設定します。
 - 3 シャープまたはぼかしを適用するピクセル上にツールをドラッグします。
-  Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押すと、別のツール機能に切り替えることができます。

イメージ内のカラーのにじみを適用するには：

- 1 指先ツールを選択します。
 - 2 プロパティインスペクタでツールのオプションを設定します。
 - 「サイズ」では、ブラシチップのサイズを指定します。
 - 「シェイプ」では、ブラシチップの形状を丸形または角形に設定します。
 - 「エッジ」では、ブラシチップの柔らかさを設定します。
 - 「筆圧」では、ストロークの強度を設定します。
- 「にじみカラー」をオンにすると、各ストロークの最初で指定したカラーを使用してにじみを適用できます。このオプションをオフにすると、ツールポイントの下にあるカラーが使用されます。

「ドキュメント全体を使用」をオンにすると、すべてのレイヤー上のすべてのオブジェクトのカラーデータを使用してにじみが適用されます。このオプションをオフにすると、アクティブなオブジェクトのカラーのみが指先ツールで使用されます。

3 にじみを適用するピクセル上にツールをドラッグします。

ピクセルの明色化と暗色化

イメージの各部を明色化する場合は覆い焼きツールを使用し、暗色化する場合は焼き込みツールを使用します。これは、写真を現像するときに、露光を増減する暗室のテクニックに似ています。

イメージの各部を明色化または暗色化するには：

1 イメージを明色化する場合は覆い焼きツールを選択し、イメージを暗色化する場合は焼き込みツールを選択します。

2 プロパティインスペクタでブラシオプションを設定します。

「サイズ」では、ブラシチップのサイズを設定します。

「シェイプ」では、ブラシチップの形状を丸形または角形に設定します。

「エッジ」では、ブラシチップの柔らかさを設定します。

3 プロパティインスペクタで露光量を設定します。

露光量は、0 % ~ 100 % の範囲で設定します。効果を弱くする場合は小さな値を指定し、効果を強くする場合は大きな値を指定します。

4 プロパティインスペクタで範囲を設定します。

「影文字」は、イメージの暗色部分を主に変化させます。

「ハイライト」は、イメージの明色部分を主に変化させます。

「中間色」は、イメージのチャンネルごとの中間色部分を主に変化させます。

5 明色化または暗色化する部分にツールをドラッグします。

Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながらツールをドラッグすると、覆い焼きツールと焼き込みツールを交互に切り替えることができます。

写真の中の赤目の除去

写真によっては、被写体の目が不自然に赤くなる場合があります。赤目補正ツールを使用すると、この赤目を修正できます。赤目補正ツールは、赤みを帯びたカラーをグレーと黒に置き換えることで、写真の中の赤い部分のみをペイントします。



オリジナルの写真と、赤目補正ツールを使用した後の写真

写真の中の赤目を修正するには：

1  ポップアップから赤目補正ツールを選択します。

2 プロパティインスペクタで属性を設定します。

「**選択する色の許容範囲**」では、置き換える色相の範囲を設定します。0 を設定すると赤のみが置き換えられ、100 を設定すると赤を含むすべての色相が置き換えられます。

「**強さ**」では、赤みを帯びたカラーを置き換えるグレーの濃さを設定します。

3 写真の赤目をクリックし、十字ポインタをドラッグします。

カラーの置き換え


カラーの置き換えツールを使用すると、カラーを選択し、そのカラーを別のカラーで上塗りできます。



オリジナルの写真と、カラーの置き換えツールを使用した後の写真

Fireworks には、カラーを別のカラーに置き換えるために、2つの方法が用意されています。色見本で指定したカラーを置き換えるか、イメージ上で直接置き換えツールを使用してカラーを置き換えることができます。

色見本を使用してカラーを別のカラーに置き換えるには：

- 1  ポップアップからカラーの置き換えツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタの「**範囲**」ボックスで「**色見本**」をクリックします。
- 3 「**範囲**」ボックスの横にある変更前カラーウェルをクリックし、任意の場所のカラーをスポイトポインタでクリックするか、ポップアップメニューからカラーを選択して、置き換えるカラーを指定します。
- 4 プロパティインスペクタの「**変更後**」カラーウェルをクリックして、ポップアップメニューからカラーを選択します。
- 5 プロパティインスペクタで他のストローク属性を設定します。

「**サイズ**」では、ブラシチップのサイズを設定します。

「**シェイプ**」では、ブラシチップの形状を丸形または角形に設定します。


「**選択する色の許容範囲**」では、置き換えるカラーの範囲を設定します。0 を設定すると「**変更後**」で選択したカラーのみが置き換えられ、255 を設定すると「**変更後**」で選択したカラーに類似するカラーがすべて置き換えられます。

「**強さ**」では、「**変更**」で選択したカラーをどの程度置き換えるかを設定します。

「**色を付ける**」を使用すると、「**変更**」で選択したカラーを「**変更後**」で選択したカラーに置き換えることができます。「**色を付ける**」を選択解除すると、「**変更**」で選択したカラーを部分的に残しながら、「**変更後**」で選択したカラーで着色できます。

6 置き換えるカラーの上にツールをドラッグします。

イメージ上のカラーを選択してカラーを別のカラーに置き換えるには：

- 1  ポップアップからカラーの置き換えツールを選択します。

- 2 プロパティインスペクタの「範囲」ボックスで「イメージ」をクリックします。
- 3 プロパティインスペクタの「変更後」カラーウェルをクリックし、任意の場所のカラーをスポイトポイントでクリックするか、ポップアップメニューからカラーを選択します。
- 4 プロパティインスペクタで他のストローク属性を設定します。
「サイズ」では、ブラシチップのサイズを設定します。
「シェイプ」では、ブラシチップの形状を丸形または角形に設定します。
「選択する色の許容範囲」では、置き換えるカラーの範囲を設定します。0 を設定すると「変更後」で選択したカラーのみが置き換えられ、255 を設定すると「変更後」で選択したカラーに類似するカラーがすべて置き換えられます。
「強さ」では、「変更」で選択したカラーをどの程度置き換えるかを設定します。
「色を付ける」を使用すると、「範囲」で選択したカラーを「変更後」で選択したカラーに置き換えることができます。「色を付ける」を選択解除すると、「範囲」で選択したカラーを部分的に残しながら、「変更後」で選択したカラーで着色できます。
- 5 このツールを使用して、変更前のカラーが含まれているビットマップイメージのセクションをクリックします。マウスボタンを離さずに、イメージ上に連続してブラシを適用します。ブラシアクションを開始したときにクリックしたカラーが、「変更後」カラーウェルで指定したカラーに置き換えられます。

選択したビットマップの切り抜き

Fireworks ドキュメント内の 1 つのビットマップオブジェクトを分離し、他のオブジェクトはキャンバス上にそのまま残して、該当するビットマップオブジェクトのみを切り抜くことができます。

ドキュメント内の他のオブジェクトに影響を与えずにビットマップイメージを切り抜くには：

- 1 ビットマップオブジェクトを選択するために、キャンバス上でオブジェクトをクリックするか、レイアウトパネルでオブジェクトのサムネイルをクリックするか、ビットマップ選択ツールを使用してマーカー選択範囲を描画します。
- 2 編集/ビットマップの切り抜きを選択します。
選択したビットマップ全体の周囲に切り抜きハンドルが表示されます。また、手順 1 でマーカー選択範囲を描画した場合は、マーカー選択範囲の周囲に切り抜きハンドルが表示されます。
- 3 次のいずれかの方法で、切り抜きハンドルを調整して、ビットマップイメージ内の残す部分が境界ボックスで囲まれるようにします。

注意：切り抜き選択範囲をキャンセルするには、Esc キーを押します。



境界ボックス

- 4 境界ボックスの内側をダブルクリックするか、Enter キーを押して、選択範囲を切り抜きます。

選択したビットマップで境界ボックスの外側にあるピクセルは削除されますが、ドキュメント内の他のオブジェクトはそのまま残ります。

ビットマップのカラーと色調の調整

Fireworks には、ビットマップイメージのカラーの改善と強調を行うために、カラーと色調の調整フィルタが用意されています。イメージのコントラスト、明るさ、色域、色相および彩度を調整することができます。

フィルタをプロパティインスペクタのライブフィルタとして適用する場合、変更は取り消すことができます。ライブフィルタは、ピクセルを永続的には変更しないので、いつでも削除または編集できます。

フィルタを永続的に適用したい場合は、フィルタメニューからフィルタを選択してください。ただし、フィルタは、できるだけライブフィルタとして使用することをお勧めします。

フィルタメニューから選択したフィルタをピクセルの選択範囲に適用することはできますが、ライブフィルタを適用することはできません。ただし、ビットマップ領域を定義し、その領域を基に別のビットマップを作成して、そのビットマップにライブフィルタを適用することは可能です。

フィルタメニューを使用して、選択したベクターオブジェクトにフィルタを適用した場合、ベクターオブジェクトはビットマップに変換されます。

ビットマップのマーキー選択範囲で定義した領域にライブフィルタを適用するには：

- 1 ビットマップ選択ツールを選択し、マーキー選択範囲を描画します。
- 2 編集/カットを選択します。
- 3 編集/ペーストを選択します。

元のピクセルと同じ場所に選択範囲がペーストされますが、選択範囲は別のビットマップオブジェクトになります。

- 4 レイヤーパネルで新しいビットマップオブジェクトのサムネイルをクリックし、ビットマップオブジェクトを選択します。
- 5 プロパティインスペクタからライブフィルタを適用します。

ライブフィルタが、新しいビットマップオブジェクトのみに適用され、選択したピクセル範囲にフィルタを適用した場合と同様の結果が得られます。

注意：ライブフィルタは柔軟性の高い機能ですが、1つのドキュメント内でライブフィルタを多用すると、Fireworks のパフォーマンスが低下する可能性があります。詳しくは、34 ページのドキュメント再描画の制御を参照してください。

色域の調整

「レベル補正」と「トーンカーブ」機能を使用して、ビットマップの色域を調整することができます。「レベル補正」では、ハイライト、中間色またはシャドウの部分にピクセルが集中しているビットマップを修正できます。その他に、「自動レベル補正」を使用して、色域を自動的に調整することもできます。ビットマップ全体の色域をより正確にコントロールしたい場合は、「トーンカーブ」機能を使用して、他のカラーに影響を与えずに、色域内の任意のカラーを調整できます。

ハイライト、中間色、シャドウを調整するには：

色域が全体に広がっているビットマップでは、ハイライト、中間色、シャドウのすべての範囲にピクセルがあります。「レベル補正」機能では、ハイライト、中間色またはシャドウの部分にピクセルが集中しているビットマップを修正できます。

「**ハイライト**」を使用すると、明るいピクセルが集中している領域を修正して、イメージの外観を色あせたようにできます。

「**中間色**」を使用すると、中間色のピクセルが集中している領域を修正して、イメージをなめらかにできます。

「**シャドウ**」を使用すると、暗いピクセルが集中している領域を修正して、細部のほとんどを隠すことができます。

「レベル補正」機能を使用すると、最も暗いピクセルが黒、最も明るいピクセルが白に設定され、中間色は調和が取れるように再分布されます。この操作により、イメージの細部をより鮮明にすることができます。



ハイライトの部分にピクセルが集中しているイメージ（オリジナルイメージ）と、「レベル補正」による調整後のイメージ

レベル補正ダイアログボックスのヒストグラムを使用して、ビットマップのピクセルの分布を確認できます。ヒストグラムは、ハイライト、中間色およびシャドウにおけるピクセルの分布を示します。

ヒストグラムを利用して、イメージの色域を修正する最適な方法を判断します。ピクセルがシャドウまたはハイライトの部分に集中している場合は、「レベル補正」または「トーンカーブ」を適用することによって画質を高めることができます。

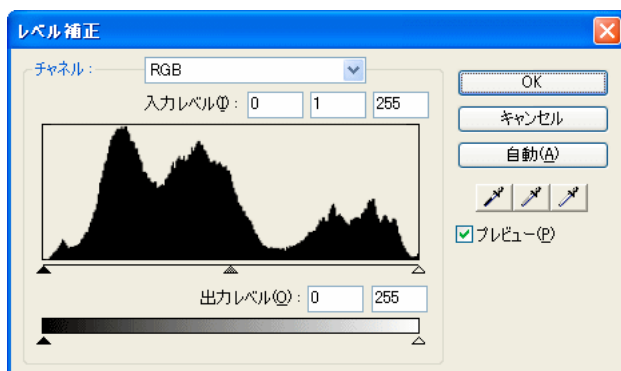
横軸は、最も暗いカラー値（0）から最も明るいカラー値（255）までを表します。横軸の左側は暗いピクセルを表し、右側は明るいピクセルを表します。より暗いピクセルは左側にあり、中間色のピクセルは中央にあり、より明るいピクセルは右側にあります。

縦軸は、それぞれの明るさのレベルにあるピクセルの数を表します。通常は、ハイライトとシャドウをまず最初に調整します。次に、中間色を調整すると、ハイライトおよびシャドウに影響を及ぼさずに、明るさの値を上げることができます。

ハイライト、中間色、シャドウを調整するには：

- 1 ビットマップイメージを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行い、レベル補正ダイアログボックスを開きます。
 - プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからカラー調整／レベル補正を選択します。
 - フィルタ／カラー調整／レベル補正を選択します。

注意：フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集／取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態にしておくには、このフィルタをオフにするか削除して、この手順の最初の項目で説明したように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147 ページのライブフィルタの使用を参照してください。



レベル補正ダイアログボックス



ワークスペースで変更結果を確認するには、このダイアログボックスで「プレビュー」を選択します。変更を加えるたびに、イメージが自動的に更新されます。

3 チャンネルポップアップで、変更を個々のカラーチャンネル（赤、青、緑）に適用するか、カラーチャンネルすべて（RGB）に適用するかを選択します。

4 ヒストグラムの下側にある入力レベルスライダをドラッグして、ハイライト、中間色、シャドウを調整します。

- 右側のスライダでは、255～0の値を使用してハイライトを調整します。
- 中央のスライダでは、10～0の値を使用して中間色を調整します。
- 左側のスライダでは、0～255の値を使用してシャドウを調整します。

スライダを移動すると、「入力レベル」ボックスに値が自動的に入力されます。

注意: シャドウの値は、ハイライトの値より高く設定できず、ハイライトの値は、シャドウの値より低く設定できません。また、中間色は、シャドウとハイライトの値の範囲内で設定する必要があります。

5 出力レベルスライダをドラッグして、イメージのコントラストの値を調整します。

- 右側のスライダでは、255～0の値を使用してハイライトを調整します。
- 左側のスライダでは、0～255の値を使用してシャドウを調整します。

スライダを移動すると、「出力レベル」ボックスに値が自動的に入力されます。

色域の自動調整

「自動レベル補正」を使用すると、色域を自動的に調整できます。

ハイライト、中間色、シャドウを自動的に調整するには：

- 1** イメージを選択します。
- 2** 次のいずれかの操作を行い、「自動レベル補正」を選択します。
 - プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからカラー調整／自動レベル補正を選択します。
 - フィルタ／カラー調整／自動レベル補正を選択します。

注意: フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集／取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態にしておくには、このフィルタをオフにするか削除して、この手順の最初の項目で説明したように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147ページのライブフィルタの使用を参照してください。



レベル補正またはトーンカーブダイアログボックスで「自動」ボタンをクリックしても、ハイライト、中間色、シャドウを自動的に調整することができます。

「トーンカーブ」を使用したカラーの補正

「トーンカーブ」機能は「レベル補正」機能に似ていますが、色域をより精密に調整することができます。「レベル補正」では、ハイライト、シャドウおよび中間色を使用して色域を補正します。一方、「トーンカーブ」では、この3つの値で調整するのではなく、一番暗いピクセルから一番明るいピクセルまで、色域内のどのカラーでも調整することができます。この場合、他の色に影響は与えません。例えば、「トーンカーブ」を使用すると、周囲の光の影響による色の不具合を補正することができます。

トーンカーブダイアログボックスにあるグラフは、2つの明るさの値を次のように表します。

横軸 は、ピクセルの元の明るさを表します。「入力」ボックスに値が表示されます。

縦軸 は、調整後の明るさを表します。「出力」ボックスに値が表示されます。

最初にトーンカーブダイアログボックスを開いたときに表示される斜めの線は、何も変更が加えられていないことを示します。この場合、すべてのピクセルについて、入力と出力の値は同様です。

色域の特定の値を調整するには：

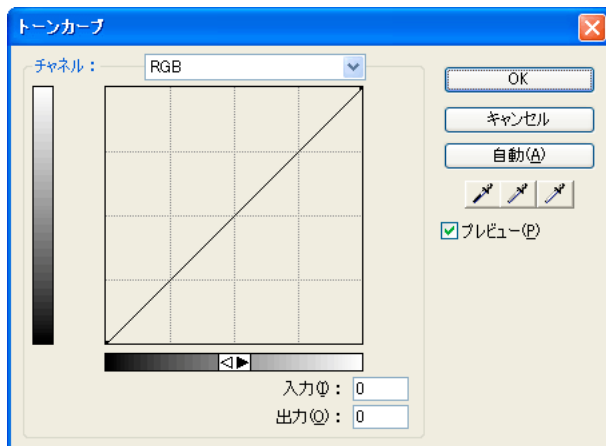
- 1** イメージを選択します。
- 2** 次のいずれかの操作を行い、トーンカーブダイアログボックスを開きます。

- プロパティインスペクタで、「フィルタ」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号ボタンをクリックし、フィルタポップアップからカラー調整/トーンカーブを選択します。

注意: プロパティインスペクタの一部が最小化されている場合は、プラス (+) 記号ボタンではなく「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックします。

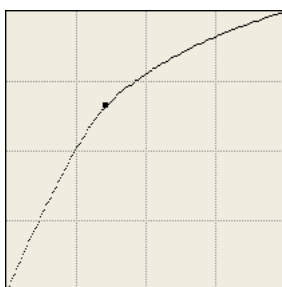
- フィルタ/カラー調整/トーンカーブを選択します。

注意: フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集/取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態にしておくには、このフィルタをオフにするか削除して、この手順の最初の項目で説明したように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147 ページのライブフィルタの使用を参照してください。




トーンカーブダイアログボックス

- 3 チャンネルポップアップで、変更を個々のカラーチャンネルに適用するか、カラーチャンネルすべてに適用するかを選択します。
- 4 グラフの斜線上の 1 つのポイントをクリックし、そのポイントを新しい位置にドラッグしてカーブを調整します。
 - カーブ上の各ポイントについて、「入力」の値と「出力」の値がそれぞれ設定されています。ポイントをドラッグすると、「入力」の値と「出力」の値が自動的に更新されます。
 - カーブは、0 ~ 255 の明るさの値を示します。0 はシャドウを表します。



調整するポイントをドラッグした後のカーブ

 トーンカーブダイアログボックスで「自動」ボタンをクリックしても、ハイライト、中間色、シャドウを自動的に調整することができます。

カーブ上のポイントを削除するには：




- ❖ ポイントをグラフの外へドラッグします。

注意: カーブの最終ポイントを削除することはできません。

色域スポイトツールを使用した色域の補正

レベル補正またはトーンカーブダイアログボックスで、シャドウ、ハイライトおよび中間色に対応するスポイトツールを使用すると、ハイライト、シャドウおよび中間色を調整することができます。

スポイトツールを使用して色域のバランスを手動で調整するには：

- 1 レベル補正またはトーンカーブダイアログボックスを開き、チャンネルポップアップでカラーチャンネルを選択します。
- 2 適切なスポイトツールを選択して、イメージの色域の値を再設定します。
 -  イメージ内の最も明るいピクセルをハイライトのスポイトツールでクリックすると、ハイライトの値を再設定できます。
 -  イメージ内の中間色のピクセルを中間色のスポイトツールでクリックすると、中間色の値を再設定できます。
 -  イメージ内の最も暗いピクセルをシャドウのスポイトツールでクリックすると、シャドウの値を再設定できます。
- 3 「OK」をクリックします。

明るさとコントラストの調整

「明るさ・コントラスト」機能では、イメージ内のピクセルのコントラストまたは明るさを修正します。この機能は、イメージのハイライト、シャドウおよび中間色に影響を与えます。「明るさ・コントラスト」は、通常、暗すぎるイメージや明るすぎるイメージを修正するときに使用します。



オリジナルと、明るさを調整した後のイメージ

明るさまたはコントラストを調整するには：

- 1 イメージを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行い、明るさ・コントラストダイアログボックスを開きます。
 - プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからカラー調整/明るさ・コントラストを選択します。
 - フィルタ/カラー調整/明るさ・コントラストを選択します。

注意：フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集/取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態にしておくには、このフィルタをオフにするか削除して、この手順の最初の項目で説明したように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147 ページのライブフィルタの使用を参照してください。

- 3 明るさスライダーとコントラストスライダーをドラッグして、設定を調整します。

設定できる値は、-100 ~ 100 です。

- 4 「OK」をクリックします。

オブジェクトのカラーの変更

塗りのカラーライブフィルタを使用すると、オブジェクトのカラーをすばやく変更することができます。それには、一度にピクセルを指定カラーに置き換えるか、またはカラーを既存のオブジェクトにブレンドします。カラーをブレンドする際は、オブジェクトの上にカラーが追加されます。カラーを既存のオブジェクトにブレンドする動作は、「色相・彩度」を使用する場合と似ています。しかし、ブレンドでは、ポップアップカラーウェルから特定のカラーをすばやく適用できます。

選択したオブジェクトに塗りのカラーライブフィルタを追加するには：

1 プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからカラー調整／塗りのカラーを選択します。

2 ブレンドモードを選択します。

デフォルトモードは「通常」です。各ブレンドモードについて詳しくは、178 ページのブレンドモードについてを参照してください。

3 ポップアップカラーウェルから塗りのカラーを選択します。

4 塗りのカラーの不透明度を選択して、Enter キー (Windows) または Return キー (Macintosh) を押します。

色相と彩度の調整

「色相・彩度」機能を使用すると、イメージのカラーの濃淡、色相、カラーの強度、彩度、またはカラーの明度を調整することができます。



オリジナルと、彩度を調整した後のイメージ

色相または彩度を調整するには：

1 イメージを選択します。

2 次のいずれかの操作を行い、色相・彩度ダイアログボックスを開きます。

- プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからカラー調整／色相・彩度を選択します。
- フィルタ／カラー調整／色相・彩度を選択します。

注意：フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集／取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態にしておくには、このフィルタをオフにするか削除して、この手順の最初の項目で説明したように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147 ページのライブフィルタの使用を参照してください。

3 色相スライダをドラッグして、イメージのカラーを調整します。

設定できる値は、-180 ~ 180 です。

4 彩度スライダをドラッグして、カラーの鮮やかさを調整します。

設定できる値は、-100 ~ 100 です。

5 明度スライダをドラッグして、カラーの明度を調整します。

設定できる値は、-100 ~ 100 です。

6 「OK」をクリックします。

RGB イメージの 2 階調イメージへの変更またはグレースケールイメージへのカラーの追加を行うには：

❖ 色相・彩度ダイアログボックスで「色を付ける」をオンにします。

注意：「色を付ける」をオンにすると、色相スライダや彩度スライダで選択できる値の範囲が変わります。この場合、選択できる色相の値は 0 ~ 360 になります。また、選択できる彩度の値は 0 ~ 100 になります。

イメージのカラー値の反転

「反転」を使用すると、イメージ内の個々のカラーを反転させることができます。例えば、赤いイメージオブジェクト (R=255、G=0、B=0) に「反転」を適用すると、そのカラーは明るい青 (R=0、G=255、B=255) に変わります。



モノクロームイメージと、反転後のイメージ



カラーイメージと、反転後のイメージ

カラーを反転させるには：

1 イメージを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからカラー調整／反転を選択します。
- フィルタ／カラー調整／反転を選択します。

注意：フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集／取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態にしておくには、このフィルタをオフにするか削除して、この手順の最初の項目で説明したように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147 ページのライブフィルタの使用を参照してください。

ビットマップのぼかしとシャープ処理

Fireworks に用意されている一連のぼかしおよびシャープオプションは、ライブフィルタとして適用できるだけでなく、取り消し不能な永続フィルタとしても適用できます。

イメージのぼかし

ぼかしには、ビットマップイメージの見た目を柔らかくする働きがあります。Fireworks には 6 種類のぼかしオプションがあります。

「ぼかし」は、選択したピクセルのフォーカスを柔らかくします。

「ぼかし (強)」では、ぼかしの度合いが「ぼかし」の 3 倍になります。

「ぼかし (ガウス)」を使用すると、各ピクセルに加重平均が適用され、ぼんやりとしたエフェクトが作成されます。

「ぼかし (モーション)」を使用すると、イメージが動いているように見せることができます。

「ぼかし (放射状)」を使用すると、イメージが回転しているように見せることができます。

「ぼかし (ズーム)」を使用すると、イメージが手前に近づくように、または遠ざかるように見せることができます。

注意: フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集/取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態にしておくには、このフィルタをオフにするか削除して、次の各手順の最初の項目で説明するように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147 ページのライブフィルタの使用を参照してください。

イメージをぼかすには:

- 1 イメージを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからぼかし/ぼかしたまたはぼかし (強) を選択します。
 - フィルタ/ぼかし/ぼかしたまたはぼかし (強) を選択します。

「ぼかし (ガウス)」を適用してイメージをぼかすには:

- 1 イメージを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行って、ぼかし (ガウス) ダイアログボックスを開きます。
 - プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからぼかし/ぼかし (ガウス) を選択します。
 - フィルタ/ぼかし/ぼかし (ガウス) を選択します。
- 3 ぼかしの半径スライダをドラッグして、ぼかしのエフェクトの強さを設定します。
設定できる値は 0.1 ~ 250 です。半径が大きいほど、ぼかしのエフェクトは強力になります。
- 4 「OK」をクリックします。

「ぼかし (モーション)」を適用してイメージをぼかすには:

- 1 イメージを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行い、ぼかし (モーション) ダイアログボックスを開きます。
 - プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからぼかし/ぼかし (モーション) を選択します。
 - フィルタ/ぼかし/ぼかし (モーション) を選択します。
- 3 ぼかしのエフェクトの方向を設定するには、角度ダイヤルをドラッグします。
- 4 幅スライダをドラッグして、ぼかしのエフェクトの強さを設定します。

設定できる値は 1 ~ 100 です。幅が大きいほど、ぼかしのエフェクトは強力になります。

5 「OK」をクリックします。

「ぼかし（放射状）」を適用してイメージをぼかすには：

1 イメージを選択します。

2 次のいずれかの操作を行い、ぼかし（放射状）ダイアログボックスを開きます。

- プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからぼかし／ぼかし（放射状）を選択します。
- フィルタ／ぼかし／ぼかし（放射状）を選択します。

3 適用量スライダをドラッグして、ぼかしのエフェクトの強さを設定します。

設定できる値は 1 ~ 100 です。適用量が大きいほど、ぼかしのエフェクトは強力になります。

4 品質スライダをドラッグして、ぼかしのエフェクトの滑らかさを設定します。

設定できる値は 1 ~ 100 です。品質が高いほど、元のイメージの繰り返しが少ないぼかしのエフェクトになります。

5 「OK」をクリックします。

「ぼかし（ズーム）」を適用してイメージをぼかすには：

1 イメージを選択します。

2 次のいずれかの操作を行い、ぼかし（ズーム）ダイアログボックスを開きます。

- プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからぼかし／ぼかし（ズーム）を選択します。
- フィルタ／ぼかし／ぼかし（ズーム）を選択します。

3 適用量スライダをドラッグして、ぼかしのエフェクトの強さを設定します。

設定できる値は 1 ~ 100 です。適用量が大きいほど、ぼかしのエフェクトは強力になります。

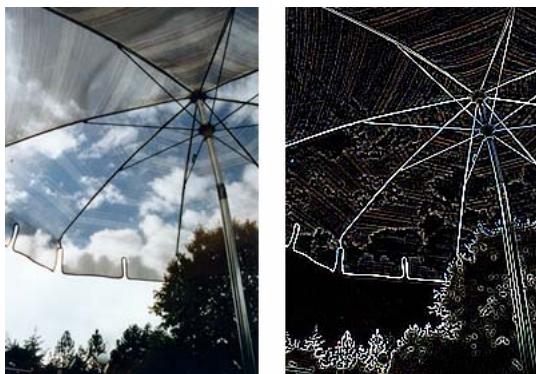
4 品質スライダをドラッグして、ぼかしのエフェクトの滑らかさを設定します。

設定できる値は 1 ~ 100 です。品質が高いほど、元のイメージの繰り返しが少ないぼかしのエフェクトになります。

5 「OK」をクリックします。

線画へのビットマップの変更

「輪郭の検出」フィルタは、イメージ内のカラーの移行部分を識別し、その部分を輪郭線に変更することによって、ビットマップを線画風のイメージに変更します。



「輪郭の検出」の適用前と適用後

選択した領域に「輪郭の検出」フィルタを適用するには、次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからその他／輪郭の検出を選択します。
- フィルタ／その他／輪郭の検出を選択します。

注意: フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集／取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態にしておくには、このフィルタをオフにするか削除して、この手順の最初の項目で説明したように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147 ページのライブフィルタの使用を参照してください。

イメージの透明への変換

「アルファチャンネルに変換」フィルタを使用すると、イメージの透明度に基づいて、オブジェクトやテキストを透明に変換することができます。

選択した領域に「アルファチャンネルに変換」フィルタを適用するには、次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからその他／アルファチャンネルに変換を選択します。
- フィルタ／その他／アルファチャンネルに変換を選択します。

注意: フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集／取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態にしておくには、このフィルタをオフにするか削除して、この手順の最初の項目で説明したように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147 ページのライブフィルタの使用を参照してください。

イメージのシャープ処理

「シャープ」機能を使用すると、ぼやけたイメージを修正することができます。Fireworks には、次の 3 種類のシャープオプションがあります。

「シャープ」では、隣り合ったピクセルのコントラストを増加させることによって、ぼやけたイメージの焦点を調整します。

「シャープ（強）」では、隣り合ったピクセルのコントラストを増加させる度合いが、「シャープ」の約 3 倍になります。

「アンシャープマスク」では、ピクセルのエッジのコントラストを調整することによって、イメージをシャープにします。「アンシャープマスク」が一番使いやすいので、通常、イメージのシャープ処理を行う場合は「アンシャープマスク」を選択するとよいでしょう。



シャープ処理前とシャープ処理後

シャープオプションを使用してイメージをシャープ処理するには：

- 1 イメージを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行い、シャープオプションを選択します。
 - プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからシャープ／シャープまたはシャープ（強）を選択します。
 - フィルタ／シャープ／シャープまたはシャープ（強）を選択します。

注意: フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集／取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態にしておくには、このフィルタをオフにするか削除して、この手順の最初の項目で説明したように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147 ページのライブフィルタの使用を参照してください。

「アンシャープマスク」を使用してイメージをシャープ処理するには：

- 1 イメージを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行い、アンシャープマスクダイアログボックスを開きます。
 - プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからシャープ／アンシャープマスクを選択します。
 - フィルタ／シャープ／アンシャープマスクを選択します。

注意：フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集／取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態にしておくには、このフィルタをオフにするか削除して、この手順の最初の項目で説明したように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147ページのライブフィルタの使用を参照してください。

- 3 適用量スライダをドラッグして、シャープのエフェクトの適用量を、1%～500%の間で選択します。
- 4 ピクセルの半径スライダをドラッグして、半径を0.1～250の間で選択します。

半径が大きいと、各ピクセルのエッジの周りでシャープなコントラストの範囲が広がります。

- 5 しきい値スライダをドラッグして、しきい値を0～255の間で選択します。

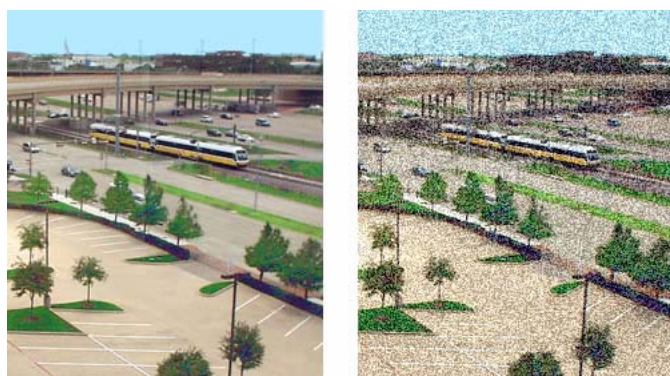
通常は、2～25の値を使用します。しきい値が大きいほど、イメージ内のコントラストの高いピクセルだけがシャープ処理されます。しきい値を小さくすると、コントラストの低いピクセルもシャープ処理されます。しきい値が0の場合は、イメージ内のすべてのピクセルがシャープ処理されます。

- 6 「OK」をクリックします。

イメージへのノイズの追加

高倍率で拡大表示してみると、デジタルカメラやスキャナから取り込んだイメージのほとんどは、完全に均一なカラーではないことがわかります。カラーは、多くの異なるカラーのピクセルで構成されています。イメージ編集では、イメージを構成する各ピクセルのランダムなカラー変化を「ノイズ」と呼びます。

例えば、あるイメージの一部を別のイメージにペーストする場合、両方のイメージ内のランダムなカラー変化の違いが際立ってしまい、イメージをスムーズにブレンドできないことがあります。このような場合、一方のイメージ、または両方のイメージにノイズを追加して、両方のイメージが元々1つのイメージであるように見せることができます。また、芸術的な効果を出すためにイメージにノイズを追加して、古びた写真やテレビの静止画などのように見せることもできます。



オリジナルの写真と、ノイズを追加した後の写真

イメージにノイズを追加するには：

- 1 イメージを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行い、ノイズの追加ダイアログボックスを開きます。
 - プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップからノイズ／ノイズの追加を選択します。

- フィルタ／ノイズ／ノイズの追加を選択します。

注意: フィルタメニューからフィルタを適用すると、編集／取り消しが利用できる場合以外は、変更を取り消せなくなります。調整可能な状態しておくには、このフィルタをオフにするか削除して、この手順の最初の項目で説明したように、ライブフィルタとして適用してください。詳しくは、147 ページのライブフィルタの使用を参照してください。

- 3** 適用量スライダをドラッグして、ノイズの量を設定します。

設定できる値は 1 ～ 400 です。適用量が大きいほど、よりランダムにピクセルが配置されたイメージになります。

- 4** 「カラー」チェックボックスをオンにして、カラーノイズを適用します。モノクロームノイズのみを適用する場合は、チェックボックスをオフのままにしておきます。

- 5** 「OK」をクリックします。

第 5 章：ベクターオブジェクトの操作

ベクターオブジェクトはパスによって定義された、コンピューターグラフィックの表現形式の 1 つです。ベクターパスの形状は、パスに沿って描画されるポイントにより決定されます。ベクターオブジェクトのストロークのカラーは、パス上に適用されます。塗りを適用すると、パスの内側の領域が塗りつぶされます。印刷物や Web 上でのグラフィックの外観は、このストロークと塗りによって決まります。

Fireworks CS3 には、様々なテクニックを使用してベクターオブジェクトを描画し編集するための、多数のツールが用意されています。基本形状ツールを使用すると、直線、円、楕円、正方形、矩形、星型、三角形から 360 角形までの正多角形を、すばやく描画することができます。

また、ベクターパスツールとペンツールを使用して、自由な形状のベクターパスを描画することもできます。ペンツールを使用すると、ポイントを 1 つずつ配置して、なめらかな曲線や直線で複雑な形状を描画できます。

Fireworks には、描画したベクターオブジェクトを編集するいくつかの方法があります。ポイントを移動、追加または削除して、オブジェクトの形状を変更し、ハンドルを移動して、隣り合うパスセグメントの形状を変更します。パス変形ツールを使用すると、パスを直接編集して、オブジェクトの形状を変更できるようになります。オートシェイプにあらかじめ定義されている編集方法を使用して、オートシェイプを編集することもできます。

修正メニューにあるコマンドを使用すると、さらにたくさんのオプションを利用して、オブジェクトを編集できます。これらのオプションでは、複数のオブジェクトを組み合わせたオブジェクトの作成や、オブジェクトのストロークの延長などができます。また、これらのコマンドを使用して、グラフィックを読み込んだり、操作したりすることもできます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 85 ページのベクターオブジェクトの描画
- 100 ページのパスの編集

ベクターオブジェクトの描画

Fireworks には、ベクターオブジェクトを描画するためのツールが多数用意されています。これらのツールを使用して、ポイントを 1 つずつプロットすることにより、基本形状、自由な形状のパス、複雑な形状を描画できます。また、オートシェイプを描画することもできます。オートシェイプは、属性を調節するための特殊なコントロールを持つベクターオブジェクトグループです。

基本的なライン、矩形および楕円の描画

基本的な形状をすばやく描画するには、ラインツール、矩形ツールまたは楕円ツールなどの基本形状ツールを使用します。矩形ツールでは、矩形がグループ化されたオブジェクトとして描画されます。矩形の角にあるポイントを移動するには、矩形のグループ化を解除するか、ダイレクト選択ツールを使用します。ベベル矩形、面取り矩形または角丸矩形の基本的な矩形を描画する方法については、次の手順を参照してください。オートシェイプの角丸矩形を描画する方法については、90 ページのベベル矩形、面取り矩形および角丸矩形のオートシェイプの調節を参照してください。

ライン、矩形または楕円を描画するには：

- 1 ツールボックスから、ラインツール、矩形ツールまたは楕円ツールを選択します。
- 2 必要に応じて、プロパティインスペクタでストロークと塗りの属性を設定します。詳しくは、127 ページのカラー、ストローク、塗りの適用を参照してください。
- 3 キャンバス上でドラッグし、形状を描画します。

ラインツールでは、Shift キーを押しながらドラッグすると、45° の角度で直線を描画できます。

矩形ツールや楕円ツールでは、Shift キーを押しながらドラッグすると、正方形や正円を描くことができます。

形状を固定し、中心を特定して描画するには：

❖ 中心点にする位置をポイントし、Shift+Alt キー（Windows）または Shift+Option キー（Macintosh）を押しながらドラッグします。

基本形状を描画しながら位置を調節するには：

❖ マウスボタンを押しながら、スペースバーを押し、オブジェクトをキャンバスの別の位置にドラッグします。スペースバーを離して、オブジェクトの描画を続けます。

注意：ラインツールは例外です。ラインツールの使用中にスペースバーを押しても、キャンバス上でラインの位置は変わりません。

選択したライン、矩形または楕円のサイズを変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタまたは情報パネルで、変更後の幅または高さを入力します。
- ツールボックスの「選択」セクションにある拡大・縮小ツールを選択して、コーナー変形ハンドルをドラッグします。これにより、オブジェクトが比例変形されます。

注意：また、修正／変形／伸縮を選択して、コーナー変形ハンドルをドラッグするか、修正／変形／数値を入力して変形を選択して、変更後の寸法を入力して、オブジェクトのサイズを比例変更することもできます。オブジェクトのサイズ変更と拡大・縮小について詳しくは、56 ページの選択オブジェクトと選択範囲の変形と歪曲を参照してください。

- 矩形のコーナーポイントをドラッグします。

注意：ベクターオブジェクトを拡大または縮小しても、ストロークの幅は変更されません。

角の丸い基本的な矩形の描画

角丸矩形ツール、またはプロパティインスペクタの「角丸の割合」オプションを使用して、選択した矩形の角の丸みを調節し、角の丸い矩形を描画することができます。角丸矩形ツールでは、グループ化されたオブジェクトとして矩形が描画されます。矩形の丸い角の部分のポイントを個別に移動するには、矩形のグループ化を解除するか、ダイレクト選択ツールを使用します。

角丸矩形を描画するには：

- 1 矩形ツールポップアップメニューから角丸矩形ツールを選択します。
- 2 キャンバス上でドラッグし、矩形を描画します。

選択した矩形を角丸にするには：

❖ プロパティインスペクタの「角丸の割合」ボックスに 0 ～ 100 の範囲で値を入力して Enter キーを押すか、ポップアップスライダをドラッグします。

注意：プロパティインスペクタの高さが通常の半分である場合は、右下隅にある拡大矢印をクリックし、拡張してください。

基本的な多角形および星型の描画

多角形ツールを使用して、三角形から 360 角形までの正多角形や星型を描画できます。

多角形を描画するには：

- 1 ツールボックスの「ベクター」セクションで多角形ツールを選択します。多角形ツールは基本形状ツールの 1 つです。
- 2 多角形の頂点の数を指定するには、プロパティインスペクタで、次のいずれかの操作を行います。
 - 頂点ポップアップスライダを使用して、頂点の数を 3 ～ 25 の範囲で選択します。
 - 「頂点」テキストボックスに 3 ～ 360 の範囲で数字を入力します。
- 3 ドラッグして多角形を描画します。

多角形の方向を 45° 刻みに固定するには、Shift キーを押しながら描画します。多角形ツールでは、必ず中心から描画されます。

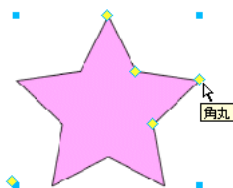
星型を描画するには：

- 1 多角形ツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタで、シェイプポップアップメニューから「星型」を選択します。
- 3 「頂点」テキストボックスに、星型の頂点の数を入力します。
- 4 「角度」テキストボックスで「自動設定」を選択するか値を入力します。0に近い値では、先のとがった星になります。100に近い値では、星とはかけはなれた形になります。
- 5 キャンバス上でドラッグし、星を描画します。

星型の方向を45°刻みに固定するには、Shift キーを押しながら描画します。多角形ツールでは、必ず中心から描画されます。

オートシェイプの描画

オートシェイプとは、デザイン上よく使用される形状の作成および編集が簡単にできる、インテリジェントなベクターオブジェクトグループです。オートシェイプツールではオブジェクトのグループが描画されます。他のオブジェクトグループと異なり、選択したオートシェイプには、オブジェクトグループハンドルに加えてダイヤモンド型のコントロールポイントがあります。各コントロールポイントは、シェイプの特定の視覚的プロパティと関連しています。コントロールポイントをドラッグすると、関連するプロパティのみが変更されます。オートシェイプのほとんどのコントロールポイントには、それがオートシェイプにどのように影響するかを説明するツールヒントが用意されています。ツールヒントを表示して、変更されるプロパティについての説明を読むには、コントロールポイント上にポインタを移動します。



オートシェイプツールはプリセット方向のシェイプを作成します。例えば、矢印ツールは矢印を水平方向に描画します。オートシェイプを変形して、方向を変えることができます。詳しくは、56 ページの選択オブジェクトと選択範囲の変形と歪曲を参照してください。

ツールボックスにある各オートシェイプツールは同じ簡単な描画方法を使用しますが、編集可能な属性はそれぞれのツールで異なります。

「**矢印**」は、任意の比率の単純な矢印として表示されるオブジェクトグループを描画します。コントロールポイントを使用して、矢の先端の形、矢の後端の長さ、およびチップの長さを調節できます。

「**ベベル矩形**」は、ベベルの角の矩形として表示されるオブジェクトグループを描画します。コントロールポイントを使用して、すべての角のベベルの量を一度に編集したり、それぞれの角で個別にベベルを変更することができます。

「**面取り矩形**」は、角を面取りした矩形、つまり角が内側に丸められた矩形として表示されるオブジェクトグループを描画します。すべての角の面の半径を一度に編集したり、それぞれの角で個別に面の半径を変更することができます。

「**コネクタライン**」は、フローチャートや組織図などの要素を結合する3セグメントのコネクタラインとして表示されるオブジェクトグループを描画します。コントロールポイントを使用して、コネクタラインの最初と3番目のセクションの終点を編集することができます。また、最初と3番目のセクションをつなぐ2番目のセクションの位置も編集できます。

「**ドーナツ**」は、塗りつぶされた輪として表示されるオブジェクトグループを描画します。コントロールポイントを使用して、内側の円周を調節したり、シェイプを細かく分割することができます。

「**L字**」は、角が直角のシェイプとして表示されるオブジェクトグループを描画します。コントロールポイントを使用して、水平方向および垂直方向のセクションの長さ、幅を編集できます。角の丸みを編集することもできます。

「**パイ**」は、円グラフとして表示されるオブジェクトグループを描画します。コントロールポイントを使用して、シェイプを細かく分割することができます。

「**角丸矩形**」は、角丸矩形として表示されるオブジェクトグループを描画します。コントロールポイントを使用して、すべての角の丸みを一度に編集したり、それぞれの角で個別に丸みを変更することができます。

「**スマート多角形**」は、三角形から 25 角形までの正多角形として表示されるオブジェクトグループを描画します。コントロールポイントを使用して、サイズの変更や回転、セグメントの追加や削除、頂点の数の増加や減少、またはシェイプへの内側の多角形の追加を実行できます。

「**渦巻き**」は、開いた渦巻きとして表示されるオブジェクトグループを描画します。コントロールポイントを使用して、渦巻きの回転数を編集したり、開いた渦巻きを描画するか閉じた渦巻きを作成するかを決定したりすることができます。

「**星型**」は、3～25 の範囲の頂点を持つ星型として表示されるオブジェクトグループを描画します。コントロールポイントを使用して、頂点の追加または削除、頂点の内側および外側の角度の調節ができます。

「**シャドウを追加**」は、選択したオブジェクトのサイズを基に、そのオブジェクトの下にシャドウを追加します。このシャドウは実際にはオートシェイプであり、すべてのオートシェイプと同様に、外観を操作するために使用できるコントロールポイントが含まれます。例えば、Shift キーを押しながら方向コントロールポイントをドラッグすると、その動きを 45° に固定できます。方向コントロールポイントをクリックすると、シャドウが元の形状にリセットされます。

注意: 「シャドウを追加」コマンドでは、新しいシャドウ形状が 1 レベルずつ自動的に戻されます。現在のレイヤーの一番上にある 1 つのオブジェクトのみにこのコマンドを適用しない限り、シャドウは選択されたオブジェクトの上に表示されます。

ツールボックスを使用してオートシェイプを描画するには：

- 1 ツールボックスの「ベクター」セクションで、ポップアップメニューからオートシェイプツールを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - キャンバス上でドラッグし、シェイプを描画します。
 - キャンバスをクリックして、デフォルトサイズのシェイプを配置します。

Add Shadow オートシェイプを作成するには：

- 1 キャンバス上のオブジェクトを選択します。
- 2 コマンド/クリエイティブ/シャドウを追加を選択します。

選択されたオブジェクトにシャドウが追加されます。

- 3 シャドウを変更する場合は、次のような作業が行えます。
 - 方向コントロールポイントをドラッグして動きを 45° に固定する
 - 方向コントロールポイントをクリックしてシャドウをリセットする（サイズは元の形状と同じになる）
 - Ctrl キーまたは Command キーを押しながら方向コントロールポイントをクリックして x 軸のみリセットする
 - 方向コントロールポイントをダブルクリックして、シャドウの幅のみをリセットする

オートシェイプのプロパティの変更方法について詳しくは、88 ページのオートシェイプのプロパティの変更を参照してください。

オートシェイプのプロパティの変更

オートシェイプのプロパティパネルでは、オートシェイプを正確に数値で制御できます。オートシェイプを挿入した後に、このパネルを使用してそのプロパティを変更できます。

変更できるプロパティは、選択するオートシェイプによって異なります。例えば、矢印を挿入した場合は、その幅、高さ、太さなどを変更できます。星型を挿入した場合は、その頂点の数、半径などを変更できます。

オートシェイプのプロパティパネルからは、別のオートシェイプを直接ドキュメントに挿入することもできます。

注意: このパネルでサポートされるのは、ツールボックスに表示されるオートシェイプのみです。サードパーティのオートシェイプや、シェイプパネル（ウィンドウ/オートシェイプ）のオートシェイプはサポートされません。

オートシェイプのプロパティを変更するには：

1 ドキュメントにオートシェイプを挿入します。

2 ウィンドウ／オートシェイプのプロパティを選択します。

オートシェイプのプロパティパネルが表示され、選択されたオートシェイプのプロパティが表示されます。

3 オートシェイプのプロパティパネルでプロパティを調整します。



矩形の場合は、シェイプの角をロックし、1つの角を変更すると4つの角すべてに反映されるようにできます。それぞれの角のプロパティを個別に変更することもできます。

4 変更を適用するには、Tab キーまたは Enter キーを押します。

選択されたオートシェイプが、そのプロパティに対して行った変更によって更新されます。さらに変更する場合は、コントロールポイントを使用してキャンバス上のオートシェイプを調整できます。オートシェイプのプロパティパネルの該当する値が動的に更新されます。

5 別のオートシェイプを挿入する場合は、パネルの下部にあるオートシェイプの挿入ポップアップメニューから選択できます。

新しいオートシェイプが、ドキュメントの左上隅に表示されます。

矢印のオートシェイプの調節

矢印には5個のコントロールポイントがあります。これらのコントロールポイントを使用して、矢の先端の形、矢の後端の長さ、矢のチップの長さおよび矢の後端の幅を調節することができます。

矢の先端の形を調節するには：

❖ 選択した矢印の先端の形を調節するコントロールポイントをドラッグします。

矢の鋭さを調節するには：

❖ 選択した矢印のチップの長さを調節するコントロールポイントをドラッグします。

矢の後端の長さを調節するには：

❖ 選択した矢印の後端の長さを調節するコントロールポイントをドラッグします。

矢の後端の幅を調節するには：

❖ 選択した矢印の後端の幅を調節するコントロールポイントをドラッグします。

直角矢印のオートシェイプの調節

直角の矢印には5個のコントロールポイントがあります。これらのコントロールポイントを使用して、矢の先端の形、矢のチップの長さ、矢の後端の長さ、矢の後端の幅、および角の丸みを調節することができます。

直角の矢印の先端の形を調節するには：

❖ 選択した矢印の先端の形を調節するコントロールポイントをドラッグします。

直角の矢印の鋭さを調節するには：

❖ 選択した矢印のチップの長さを調節するコントロールポイントをドラッグします。

直角の矢印の後端の長さを調節するには：

❖ 選択した矢印の後端の長さを調節するコントロールポイントをドラッグします。

直角の矢印の後端の幅を調節するには：

❖ 選択した矢印の後端の幅を調節するコントロールポイントをドラッグします。

直角の矢印の角の丸みを調節するには：

- ❖ 選択した矢印の角の半径を調節するコントロールポイントをドラッグします。

ベベル矩形、面取り矩形および角丸矩形のオートシェイプの調節

ベベル矩形、面取り矩形および角丸矩形には 5 個のコントロールポイントがあります。各角にあるコントロールポイントを移動すると、すべての角が一度に変更されます。Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながらドラッグして、1 つの角のみを編集することもできます。残りのコントロールポイントは、角の丸みを変更することなく矩形のサイズを変更します。

注意：矩形ツールで描画した矩形の角の半径を編集するには、プロパティインスペクタの「角丸の半径」設定を使用します。

ベベル矩形、面取り矩形または角丸矩形のオートシェイプ矩形の角を調節するには：

- ❖ 選択したシェイプのコントロールポイントをドラッグします。

ベベル矩形、面取り矩形または角丸矩形のオートシェイプ矩形の 1 つの角のみを調節するには：

- ❖ Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながら、選択したシェイプのコントロールポイントをドラッグします。

ベベル矩形、面取り矩形または角丸矩形のオートシェイプ矩形で、角を変更せずに矩形のサイズを変更するには：

- ❖ サイズ変更コントロールポイントをドラッグします。

矩形の角を他の種類に変換するには：

- ❖ Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながら、任意の角のコントロールポイントをクリックします。

1 つの角を他の種類に変換するには：

- ❖ Shift+Alt キー (Windows) または Shift+Option キー (Macintosh) を押しながら、任意の角のコントロールポイントをクリックします。

コネクタラインのオートシェイプの調節

コネクタラインには 5 個のコントロールポイントがあります。これらのコントロールポイントを使用して、始点と終点の配置、クロスバー (最初と最後のセグメントをつなぐライン) の位置の調節、および角の丸みの調節ができます。

コネクタラインの始点または終点を移動するには：

- ❖ コネクタラインの始点または終点にあるコントロールポイントをドラッグします。

コネクタラインのクロスバーの位置を調節するには：

- ❖ 水平方向の位置を調節するコントロールポイントをドラッグします。

選択したコネクタラインのすべての角を調節するには：

- ❖ 角のコントロールポイントをドラッグします。

選択したコネクタラインの 1 つの角のみを調節するには：

- ❖ Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながら、角のコントロールポイントをドラッグします。

ドーナツ形のオートシェイプの調節

ドーナツ形のオートシェイプには、最初は 3 個のコントロールポイントがあります。これらのコントロールポイントを使用して、内側半径を調節したり、内側半径を 0 に設定したりします。また、シェイプをパイ型のスライスに分割することもできます。コントロールポイントを使用して、必要な数のセクションを追加することができます。新しいセクションそれぞれに、そのセクションをサイズ変更したり分割するためのコントロールポイントが追加されます。

選択したドーナツ形にセクションを追加するには：

❖ Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら、シェイプの外周上にある、セクタを追加または分割するコントロールポイントをドラッグします。

選択したドーナツ形からセクションを削除するには：

❖ シェイプの外周上にある、セクタを追加または分割するコントロールポイントをドラッグして、キャンバス上に残すシェイプの範囲を定義します。

選択したドーナツ形の内側の半径を調節するには：

❖ 内側の半径を調節するコントロールポイントをドラッグします。

選択したドーナツ形の内側の半径を 0 に設定するには：

❖ 半径をリセットするコントロールポイントをクリックします。

パイのオートシェイプの調節

パイのオートシェイプには、最初は 3 個のコントロールポイントがあります。これらのコントロールポイントを使用して、シェイプをスライスに分割したり、スライスのサイズを調節したり、パイを 1 つのスライスに戻したりする操作ができます。コントロールポイントを使用して、必要な数のセクションを追加することができます。新しいセクションそれぞれに、そのセクションをサイズ変更したり分割するためのコントロールポイントが追加されます。

選択したパイにセクションを追加するには：

❖ Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら、シェイプの外周上にある、分割コントロールポイントをドラッグします。

選択したパイのスライスのサイズを変更するには：

❖ シェイプの外周上にある、分割コントロールポイントをドラッグします。

選択したパイを 1 つのスライスに戻すには：

❖ リセットコントロールポイントをクリックします。

L 字のオートシェイプの調節

L 字シェイプには 4 個のコントロールポイントがあります。これらのコントロールポイントを使用して、直角シェイプの各セクションの長さや幅、および角の丸みを調節することができます。

選択した L 字シェイプのセクションの長さまたは幅を変更するには：

❖ 2 つの長さまたは幅のコントロールポイントのうちのいずれかをドラッグします。

選択した L 字シェイプの角の丸みを調節するには：

❖ 角の半径を調節するコントロールポイントをドラッグします。

スマート多角形のオートシェイプの調節

スマート多角形のオートシェイプは、最初は 4 個のコントロールポイントを持つ五角形として表示されます。これらのコントロールポイントを使用して、サイズ変更や回転、セグメントの追加や削除、頂点の数の増加や減少、およびシェイプへの内側の多角形の追加を実行できます。

選択したスマート多角形をサイズ変更または回転するには、次のいずれかの操作を行います。

- 拡大・縮小または回転コントロールポイントをドラッグします。
- 回転のみを行うには、Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら、拡大・縮小または回転コントロールポイントをドラッグします。

選択したスマート多角形のセクションを追加または削除するには：

- ❖ セクションを調節するコントロールポイントをドラッグします。

選択したスマート多角形の頂点の数を変更するには：

- ❖ 頂点の数を調節するコントロールポイントをドラッグします。

選択したスマート多角形をセグメントに分割するには：

- ❖ Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら、頂点の数を調節するコントロールポイントをドラッグします。

スマート多角形の内側の多角形をサイズ変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- 多角形に内側の多角形がある場合は、内側の多角形のコントロールポイントをドラッグします。
- 多角形に内側の多角形がない場合は、内側の多角形をリセットするコントロールポイントをドラッグします。

選択したスマート多角形の内側の多角形をリセットするには：

- ❖ 内側の多角形をリセットするコントロールポイントをクリックします。

渦巻きのアートシェイプの調節

渦巻きには 2 個のコントロールポイントがあります。これらのコントロールポイントを使用して、渦巻きの回転数を調節したり、渦巻きを閉じるか開くかを操作したりできます。

選択した渦巻きの回転数を調節するには：

- ❖ 渦巻きのコントロールポイントをドラッグします。

選択した渦巻きを開くか閉じるかを操作するには：

- ❖ 渦巻きを開く、または閉じるコントロールポイントをクリックします。

星型のアートシェイプの調節

星型には、最初は 5 個のコントロールポイントがあります。これらのコントロールポイントを使用して、頂点の追加と削除、頂点の内側と外側の角度の調節、および山と谷の丸みの調節ができます。

選択した星型の頂点の数を変更するには：

- ❖ 頂点の数を調節するコントロールポイントをドラッグします。

選択した星型の谷を調節するには：

- ❖ 谷を調節するコントロールポイントをドラッグします。

選択した星型の山を調節するには：

- ❖ 山を調節するコントロールポイントをドラッグします。

選択した星型の山または谷の丸みを調節するには：

- ❖ 丸みを調節するコントロールポイントをドラッグします。

描画へのアートシェイプの追加

アセットパネルの「シェイプ」タブには、追加のアートシェイプが用意されています。これらのアートシェイプは、通常、ツールボックスに表示されるものよりも複雑です。キャンバス上で直接描画する代わりに、アセットパネルから複雑なアートシェイプをキャンバスにドラッグして、描画に追加することができます。

アセットパネルを使用してアートシェイプを作成するには：

- 1 まだ表示していない場合は、ウィンドウ/アートシェイプを選択して「シェイプ」タブを表示します。

- 2 アセットパネルから、オートシェイプのプレビューをキャンバスにドラッグします。
- 3 必要に応じて、コントロールポイントをドラッグしてオートシェイプを編集します。

新しいオートシェイプの Fireworks への追加

Fireworks Exchange Web サイトを使用して、新しいオートシェイプを Fireworks に追加することができます。新しいオートシェイプは、他のオートシェイプとグループ化されて、アセットパネルの「シェイプ」タブ、またはツールメニューに表示されます。

JavaScript コードを自分で記述することによって、オートシェイプを Fireworks に追加することもできます。詳しくは、『Extending Fireworks』（英語のみ）を参照してください。

新しいオートシェイプを Fireworks に追加するには：

- 1 まだ表示していない場合は、ウィンドウ／オートシェイプを選択してシェイプパネルを表示します。
- 2 シェイプパネルのオプションメニューから「他のオートシェイプを取得」を選択します。
インターネットに接続し、Fireworks Exchange Web サイトが表示されます。
- 3 画面上の指示に従って操作し、新しいオートシェイプを選択して Fireworks に追加します。

自由な形状のパスの描画

ベクターパスツールを使用すると、フェルトペンやクレヨンを使うように、自由な形状のベクターパスを描画することができます。ベクターパスツールはペンツールポップアップメニューにあります。

ベクターパスツールで描画されたパスのストロークや塗りの属性は変更できます。詳しくは、127 ページのカラー、ストローク、塗りの適用を参照してください。

ベクターパスツールの使用

ベクターパスツールのストロークには、エアブラシ、カリグラフィペン、木炭、クレヨン、特殊ペンなど、様々なカテゴリがあります。各カテゴリには、通常、薄いフェルトペンや濃いフェルトペン、油のはね、竹ペン、リボン、紙吹雪、3D、歯磨き粉、もこもこエイリアンなど、いろいろなストロークの選択肢があります。

これらのストロークはペンキやインクのように見えるかもしれませんが、他のベクターオブジェクトと同様に、すべてポイントを持っています。したがって、ベクターパスを編集することによって、ストロークの形状を変更することができます。パスの形状を変更すると、ストロークが再描画されます。


より正確なパスのスムージングを行うには、パスを描画する前に、プロパティインスペクタの「精度」ボックスで、パスに表示されるポイントの数を変更できます。



ポイントを移動して編集されたオブジェクトのパス

また、既存のブラシストロークを変更したり、ベクターパスツールで描画されたオブジェクトを選択して、塗りを追加することもできます。これらを行った後、同じドキュメントでベクターパスツールを使用すると、変更後のストロークおよび塗りの設定が適用されます。

自由な形状のベクターパスを描画するには：

- 1  ペンツールポップアップメニューからベクターパスツールを選択します。
- 2 必要に応じて、プロパティインスペクタでストロークの属性と、ベクターパスツールのオプションを設定します。詳しくは、127 ページのカラー、ストローク、塗りの適用を参照してください。
- 3 必要に応じて、ベクターパスツールのプロパティインスペクタで精度ポップアップメニューから数を選択し、パスの精度レベルを変更できます。選択する数が大きいほど、描画するパスに多くの数のポイントが表示されます。
- 4 ドラッグして描画します。パスを水平または垂直に固定するには、Shift キーを押しながらドラッグします。
- 5 マウスボタンを離してパスの描画を終了します。パスを閉じるには、パスの開始ポイントにポインタを戻して、マウスボタンを離します。

ポイントの配置によるパスの描画

Fireworks でベクターオブジェクトを描画し、編集する方法の 1 つに、点をつないで絵を描くようにポイントをプロットする方法があります。ペンツールでポイントをクリックするたびに、直前にクリックしたポイントから次のポイントの間に自動的にベクターオブジェクトのパスが描画されます。

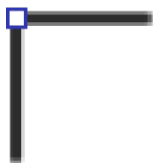
直線セグメントのみ使用してポイントを結ぶだけではなく、ペンツールではベジェ曲線と呼ばれる、数学的に計算されたなめらかな曲線セグメントを描画することもできます。ポイントのタイプがコーナーポイントであるかカーブポイントであるかによって、次に続く線が直線になるか曲線になるかが決まります。




直線パスセグメントや曲線パスセグメントを変形するには、該当するパスセグメントのポイントをドラッグします。曲線パスセグメントのハンドルをドラッグすると、さらにこのセグメントを変形できます。また、ポイントの変換により、直線パスセグメントの曲線パスセグメントへの変形やその逆（曲線パスセグメントを直線パスセグメントへ）の変形もできます。

直線パスセグメントの描画

ペンツールでは、クリックしてポイントを配置するだけで、直線セグメントを描画できます。ペンツールでクリックするたびに、コーナーポイントがプロットされます。



直線のセグメントを使用してパスを描画するには：

- 1  ツールボックスでペンツールを選択します。
- 2 必要に応じて、編集/環境設定を選択し、環境設定ダイアログボックスの「編集」タブで次のオプションを有効にしてから、「OK」をクリックします。

「**ペンプレビューを表示**」を選択すると、次回クリックしたときに作成されるセグメントがプレビュー表示されます。

「ポイントを表示」は、描画中に固定ポイントを表示するためのオプションです。

注意: Mac OS X で環境設定ダイアログボックスを開くには、Fireworks / 環境設定を選択します。

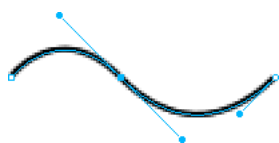
- キャンバスをクリックして、最初のコーナーポイントの位置を決めます。
- ポインタを移動して、クリックします。次のポイントの位置が決まります。これら 2 つのポイントが直線セグメントでつながれます。
- ポイントを続けて配置していきます。ポイントとポイントの間は、直線セグメントで結ばれます。
- オープンパスまたはクローズパスとしてパスを終了するには、次のいずれかの操作を行います。
 - 最後のポイントをダブルクリックして、パスをオープンパスとして終了します。
 - 別のツールを選択して、パスをオープンパスとして終了します。

注意: 選択ツールのいずれか、またはテキストツール以外のベクターツールを選択してからペンツールに戻り、次にマウスボタンをクリックすると、オブジェクトの描画が再開されます。

- パスの開始点をクリックしてパスを閉じます。クローズパスは、始点と終点が同じポイントになっているパスです。

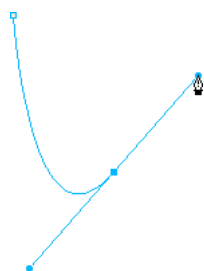
曲線パスセグメントの描画

曲線パスセグメントを描画するには、ポイントのプロットするときにクリックしてドラッグします。操作に従って、現在のポイントにハンドルが表示されます。ペンツールで描画した場合もその他の描画ツールで描画した場合も、ベクターオブジェクトにあるすべてのポイントにはハンドルが表示されます。ただし、これらのハンドルは曲線ポイント上のみ表示されます。




カーブしたセグメントのオブジェクトを描画するには:

- ツールボックスでペンツールを選択します。
- クリックして、最初のコーナーポイントの位置を決めます。
- 次のポイントの位置に移動して、クリックしてドラッグします。カーブポイントが作成されます。クリックしてドラッグするたびに、新しいポイントまでセグメントが延長されます。



- ポイントを続けて配置していきます。新しいポイントをクリックしてドラッグすると、カーブポイントが作成されます。クリックのみを行うと、コーナーポイントが作成されます。

 一時的にダイレクト選択ツールに切り替えて、描画しながら、ポイントの位置や曲線の形状を変更することができます。Ctrl キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押しながら、ペンツールを使ってポイントやハンドルをドラッグします。

- オープンパスまたはクローズパスとしてパスを終了するには、次のいずれかの操作を行います。
 - 最後のポイントをダブルクリックして、パスをオープンパスとして終了します。

- 別のツールを選択して、パスをオープンパスとして終了します。別のツールを選択してからペンツールに戻り、次にマウスボタンをクリックすると、オブジェクトの描画が再開されます。
- パスの開始点をクリックしてパスを閉じます。クローズパスは、始点と終点と同じポイントになっているパスです。

直線パスセグメントの形状の調整

直線パスセグメントのポイントを移動し、直線パスセグメントの長さや位置を変更できます。

直線パスセグメントを変更するには：

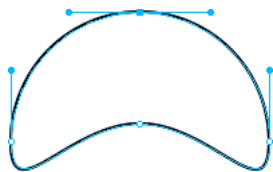
- 1 ポインタまたはダイレクト選択ツールを使用してパスを選択します。
- 2 ダイレクト選択ツールでポイントをクリックして選択します。
選択されたコーナーポイントは、青く塗りつぶされた正方形で表示されます。
- 3 ポイントをドラッグするか矢印キーを使用して、ポイントを新しい位置に移動します。

曲線パスセグメントの形状の調整

ベクターオブジェクトの形状を変更するには、ダイレクト選択ツールを使用して、ハンドルをドラッグします。固定ポイントと固定ポイントの間の曲線の角度は、ハンドルによって決まります。この曲線はベジェ曲線と呼ばれます。

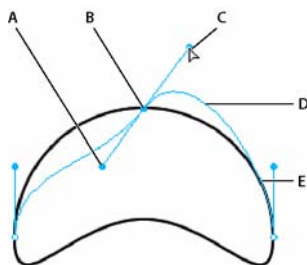
パスセグメントのベジェ曲線を編集するには：

- 1 ポインタまたはダイレクト選択ツールを使用してパスを選択します。
- 2 ダイレクト選択ツールでカーブポイントをクリックして選択します。
選択されたカーブポイントは、青く塗りつぶされた正方形で表示されます。ハンドルはポイントから伸びます。



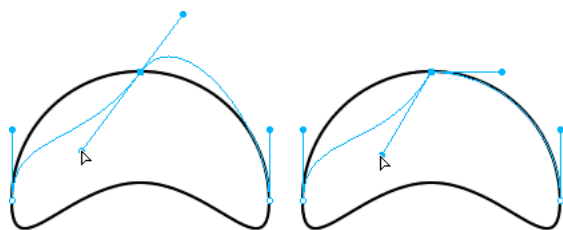
- 3 ハンドルを新しい位置にドラッグします。ハンドルの動きの角度を 45° ごとに固定するには、Shift キーを押しながらドラッグします。

パスプレビューが表示され、マウスボタンを離したときに描画される新しいパスがわかります。



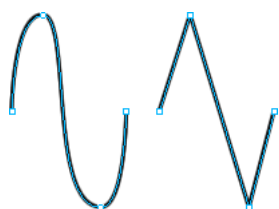
A. ハンドル B. 選択されているポイント C. ダイレクト選択ポインタ D. パスプレビュー E. パス

例えば、左側のハンドルを下方向にドラッグすると、右側のハンドルが上方方向に移動します。Alt キーを押しながらドラッグすると、ハンドルを個別に移動することができます。

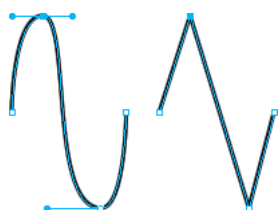


パスセグメントの直線または曲線への変更

直線パスセグメントは、コーナーポイントで交差しています。曲線パスセグメントにはカーブポイントが含まれます。



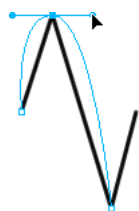
直線セグメントを曲線セグメントに変更、またはその逆の変更を行うには、ポイントを変更します。



コーナーポイントをカーブポイントに変更するには：

- 1 ツールボックスでペンツールを選択します。
- 2 選択したパスのコーナーポイントをクリックしてドラッグします。

ハンドルが伸びて、隣り合うセグメントが曲線になります。

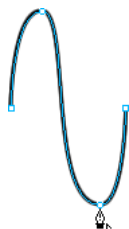


注意：ハンドルを編集するには、ダイレクト選択ツールを選択するか、ペンツールがアクティブである間に Ctrl キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押します。

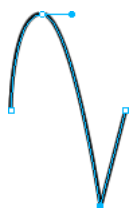
カーブポイントをコーナーポイントに変更するには：

- 1 ツールボックスでペンツールを選択します。

2 選択したパスのカーブポイントをクリックします。




ハンドルがポイントに収納され、隣り合うセグメントが直線になります。

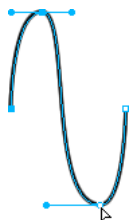


ポイントの選択

ダイレクト選択ツールを使用すると、複数のポイントを選択することができます。ダイレクト選択ツールを使用してポイントを選択する前に、ポインタツールまたはダイレクト選択ツールを使用するか、レイヤーパネルのサムネイルをクリックして、パスを選択しておく必要があります。

選択したパスの特定のポイントを選択するには：

- 1 ダイレクト選択ツールを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - 1つのポイントをクリックするか、または Shift キーを押しながら複数のポイントを1つずつクリックします。



- 選択するポイントを囲むようにドラッグします。

カーブポイントハンドルを表示するには：

❖ ダイレクト選択ツールでポイントをクリックします。クリックしたポイントに最も近いポイントがカーブポイントの場合、ニアハンドルも表示されます。

ポイントとハンドルの移動

オブジェクトの形状を変更するには、ダイレクト選択ツールを使用して、ポイントやハンドルをドラッグします。

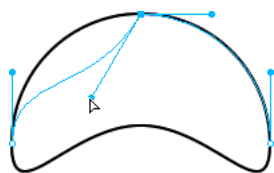
ポイントを移動するには：


❖ ツールボックスのダイレクト選択ツールでドラッグします。

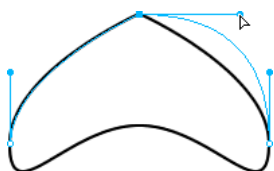
ポインタの位置に合わせてパスが再描画されます。

パスセグメントの形状を変更するには：

❖ ダイレクト選択ツールでハンドルをドラッグします。Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながらドラッグして、一度に 1 つのハンドルをドラッグします。

**コーナーポイントのハンドルを調節するには：**

- 1  ツールボックスでダイレクト選択ツールを選択します。
- 2 コーナーポイントを選択します。
- 3 Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながらドラッグしてハンドルを表示し、隣接するセグメントを変形します。



ダイレクト選択ツールでハンドルをドラッグし、隣り合うパスセグメントを編集します。

パス上のポイントの挿入と削除

パスへのポイントの追加や、パスからのポイントの削除ができます。パスにポイントを追加すると、パスにある特定のセグメントをコントロールできるようになります。パスからポイントを削除して、パスの形状を修正したり、編集を簡単にしたりすることができます。

選択したパスにポイントを挿入するには：

❖ ペンツールを使用して、パス上のポイントがない部分をクリックします。

選択したパスセグメントからポイントを削除するには、次のいずれかの操作を行います。

- 選択されたオブジェクトのコーナーポイントをペンツールでクリックします。
- 選択されたオブジェクトのカーブポイントをペンツールでダブルクリックします。
- ダイレクト選択ツールでポイントを選択し、BackSpace キー（Windows）または Delete キー（Macintosh）を押します。

既存のパスの描画

ペンツールを使用して、既存のオープンパスの描画を続けることができます。

既存のオープンパスの描画を続けるには：

- 1 ツールボックスでペンツールを選択します。
- 2 終点をクリックし、パスの描画を続けます。

ペンツールポインタの形が変わります。これは、パスを追加していることを表しています。

2つのオープンパスの結合

2つのオープンパスを接続して、1つの連続したパスにすることができます。2つのパスを結合すると、一番上にあるパスのストローク、塗り、フィルタの各属性が適用されます。

2つのオープンパスを結合するには：

- 1 ツールボックスでペンをツールを選択します。
- 2 一方のパスの終点をクリックします。
- 3 ポインタを別のパスの終点に移動し、クリックします。

類似したオープンパスの自動結合

あるオープンパスを、似たようなストロークや塗り特性を持つ別のオープンパスと簡単に結合することができます。

2つのオープンパスを自動結合するには：

- 1 オープンパスを選択します。
 - 2 ダイレクト選択ツールを選択して、類似したパスの終端から数ピクセルのところにパスの終点をドラッグします。
- 終点がもう一方のパスに吸着し、2つのパスが1つのパスになります。

パスの編集

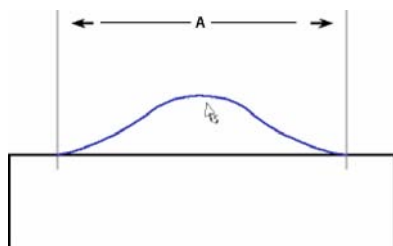
Fireworks には、ベクターオブジェクトを編集するいくつかの方法があります。ポイントを移動、追加または削除して、オブジェクトの形状を変更できます。また、ハンドルを移動して、隣り合うパスセグメントの形状を変更することもできます。パス変形ツールを使用すると、パスを直接編集して、オブジェクトの形状を変更できるようになります。また、パスを操作して、既存のパスを合体または変更することで他の形状を作成することもできます。

ベクターツールを使った編集

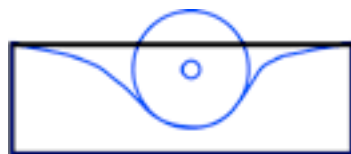
ポイントやハンドルをドラッグする以外に、Fireworks のツールを使用してパスを直接編集することもできます。

ベクターオブジェクトの変形

ポイント进行操作する代わりに、パス変形ツールを使用して、ベクターオブジェクトを直接曲げたり、変形することができます。ポイントの位置にかかわらず、パスの任意の部分を押したり引いたりすることができます。Fireworks では、ベクターオブジェクトの形状を編集すると、自動的にパス上のポイントが追加、移動または削除されます。








パス変形ツールでパスセグメントを引きます。A. 変形の及ぶ範囲



パス変形ツールでパスセグメントを押します。


選択したパス上でマウスポインタを動かすと、選択したパスとの位置関係によって、プッシュポイントまたはプルポイントに変わります。


| ポインタ | 意味 |
|---|---|
|  | パス変形ツールが使用されています。 |
|  | パス変形ツールが使用されています。プルポインタで選択されたパスを引くことができます。 |
|  | パス変形ツールが使用されています。プルポインタで、選択されたパスを引いています。 |
|  | パス変形ツールが使用され、プッシュポインタがアクティブになっています。 |
|  | パス領域変形ツールが使用され、ポインタがアクティブになっています。内側の円と外側の円の間の領域の幅は、領域内での作用の配分を示しています。 |

ポインタが直接パスの上にあるときは、パスを引くことができます。ポインタが直接パスの上になくときは、パスを押すことができます。プッシュポインタまたはプルポインタのサイズは、変更することができます。

注意: パス変形ツールは、WACOM などのタブレットの筆圧感知機能にも対応しています。

選択したパスを引くには：


-  ツールボックスでパス変形ツールを選択します。
- 選択したパスの上にポインタを移動します。

 ポインタがプルポインタに変わります。

- パスをドラッグします。

選択したパスを押すには：

- ツールボックスでパス変形ツールを選択します。

 ポインタがプッシュポインタまたはプルポインタに変わります。

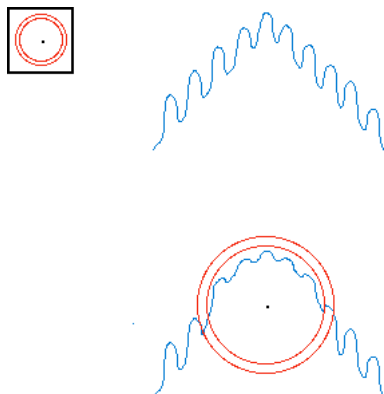
- パスから少し離れたところをポイントします。
- パスに向かってドラッグし、パスを押します。選択したパスの様々な部分を押して形状を整えます。

プッシュポインタのサイズを変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- マウスボタンを押したまま、右矢印キーまたは数字の 2 キーを押し、ポインタの幅を広げます。
- マウスボタンを押したまま、左矢印キーまたは数字の 1 キーを押すと、ポインタの幅が狭くなります。
- ポインタのサイズ、およびポインタが影響を与えるパスセグメントの長さを設定するには、ドキュメントでオブジェクトの選択をすべて解除してから、プロパティインスペクタの「サイズ」ボックスに 1 ~ 500 の値を入力します。この値は、ポインタのサイズをピクセル単位で表します。

パスの歪曲


パス領域変形ツールを使用すると、パス領域変形ポイントの外側の円の中で選択されている、すべてのパスの領域を引き伸ばすことができます。



ポイントの内側の円は、ツールがパスを引き伸ばす領域を示します。内側の円と外側の円との領域では、パスを変形する度合いは設定よりも弱くなります。外側の円は、パスを引き伸ばす力が働く領域です。引き伸ばす強さは自由に設定できます。

注意: パス領域変形ツールは、WACOM などのタブレットの筆圧感知機能にも対応しています。

選択したパスを歪曲させるには:

- 1  パス変形ツールポップアップメニューからパス領域変形ツールを選択します。
- 2 パスをまたぐようにドラッグして、パスを再描画します。

パス領域変形ポイントのサイズを変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- マウスボタンを押したまま、右矢印キーまたは数字の 2 キーを押し、ポイントの幅を広げます。
- マウスボタンを押したまま、左矢印キーまたは数字の 1 キーを押すと、ポイントの幅が狭くなります。
- ポイントのサイズ、およびポイントが影響を与えるパスセグメントの長さを設定するには、ドキュメントでオブジェクトの選択をすべて解除してから、プロパティインスペクタの「サイズ」ボックスに 1 ~ 500 の値を入力します。この値は、ポイントのサイズをピクセル単位で表します。


パス領域変形ポイントの強さを設定するには:

❖ プロパティインスペクタのツールオプションパネルで、「強さ」ボックスに 1 ~ 100 の値を入力します。この値は、ポイントの最高の強さをパーセント単位で表します。パーセント値が高いほど、ポイントが強くなります。

パスの再描画

おしゃれブラシツールを使用すると、パスのストローク、塗り、エフェクトの各属性を変更することなく、選択したパスセグメントの再描画や拡張ができます。

選択したパスセグメントを再描画または拡張するには:


- 1  ペンツールポップアップメニューからおしゃれブラシツールを選択します。
- 2 必要に応じて、プロパティインスペクタの「精度」ボックスでポップアップメニューから数を選択し、おしゃれブラシツールの精度レベルを変更できます。選択する数が高いほど、パスに多くの数のポイントが表示されます。
- 3 ポイントをパスの上に移動します。
ポイントがおしゃれブラシポイントに変わります。
- 4 ドラッグして、パスセグメントを再描画または拡張します。パス内の再描画される部分は、赤くハイライトされます。

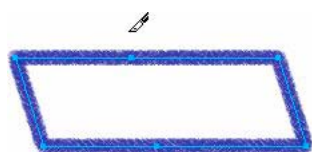
5 マウスボタンを離します。

異なる筆圧および描画速度でのパスの外観の変更

スクラバーツールを使って、パスの外観を変更することができます。筆圧や描画速度を様々に変化させて、パスのストロークプロパティを変更できます。これらのプロパティには、ストロークサイズ、角度、インクの量、分散、色相、明るさ、彩度などが含まれます。ストロークの編集ダイアログボックスの「感度」タブを使って、スクラバーツールにより影響されるプロパティを指定することができます。また、筆圧や描画速度がこれらのプロパティにどの程度影響するかを指定することもできます。ストロークの編集ダイアログボックスのオプション設定について詳しくは、136 ページのストロークの操作を参照してください。

パスのカット

 ナイフツールを使用すると、パスを複数のパスに分割することができます。



選択したパスをカットするには：

1 ツールボックスでナイフツールを選択します。

注意：WACOM タブレットで消しゴムを使用すると、自動的にナイフツールが選択されます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- パスをまたぐようにポインタをドラッグします。
- パスをクリックします。

3 パスの選択を解除します。

パス操作による編集

修正メニューからパスを操作すると、既存のパスを合体または変更して、他の形状を作成できます。パス操作によっては、選択したパスオブジェクトの重ね順が、結果に影響します。選択したオブジェクトの重ね順を変更する方法については、60 ページのオブジェクトの重ね順を参照してください。

注意：パスを操作すると、パスから筆圧と描画速度の情報がすべて削除されます。

パスオブジェクトの合体

複数のパスオブジェクトを合体して、1つのパスオブジェクトを作成することができます。2つのオープンパスの終点どうしを接続して1つのクローズパスを作成したり、複数のパスを結合して複合パスを作成したりすることが可能です。

2つのオープンパスから1つのパスを作成するには：

1 ツールボックスでダイレクト選択ツールを選択します。

2 2つのオープンパスのそれぞれの終点を選択します。

3 修正／パスの結合／パスの結合を選択します。

複合パスを作成するには：

1 複数のオープンパスまたはクローズパスを選択します。

2 修正／パスの結合／パスの結合を選択します。

複合パスを分割するには：

1 複合パスを選択します。

2 修正／パスの結合／パスの分離を選択します。

選択されたクローズパスを結合して、オリジナルパスのすべての領域を囲むパスを作成するには：

❖ 修正／パスの結合／合体を選択します。作成されたパスには、一番下に配置されているオブジェクトのストロークと塗りの属性が適用されます。

パスのマーキー選択範囲への変換

ベクターシェイプをビットマップ選択範囲に変換し、ビットマップツールを使用して新しいビットマップを編集できます。

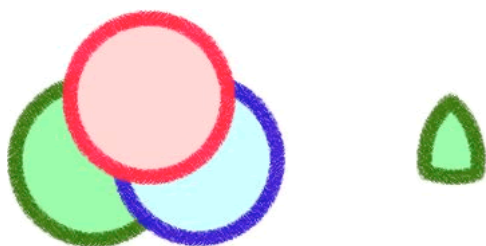
パスをマーキー選択範囲に変換するには：

- 1 パスを選択します。
- 2 修正／パスをマーキーに変換を選択します。
- 3 パスをマーキーに変換ダイアログボックスで、作成するマーキー選択範囲のエッジ設定を選択します。
- 4 エッジ設定で「ぼかし」を選択した場合は、ぼかしの適用量の値を指定します。
- 5 選択されたパスをマーキーに変換するには、「OK」をクリックします。

注意：パスをマーキーに変換すると、選択されたパスが削除されます。パスをマーキー選択範囲に変換するときに、パスを削除しないようにするには、デフォルト設定を変更します。編集／環境設定／編集を選択し、「マーキーへの変換時にパスを削除」チェックボックスをオフにします。

複数のオブジェクトが交差した部分からのオブジェクトの作成

「交差」コマンドを使用して、複数のオブジェクトが交差した部分から、新しい1つのオブジェクトを作成することができます。

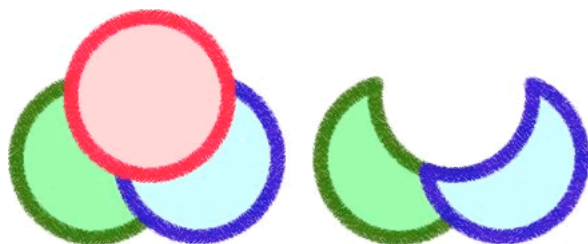


選択したすべてのクローズパスが含まれる領域を囲むクローズパスを作成するには：

❖ 修正／パスの結合／交差を選択します。作成されたパスには、一番下に配置されているオブジェクトのストロークと塗りの属性が適用されます。

パスオブジェクトの一部の削除

選択したパスオブジェクトから、その前面に配置されているもう1つのパスオブジェクトと重なる部分を削除することができます。



パスオブジェクトの一部を削除するには：

- 1 削除する領域を定義するパスオブジェクトを選択します。
- 2 修正／重ね順／最前面へを選択します。

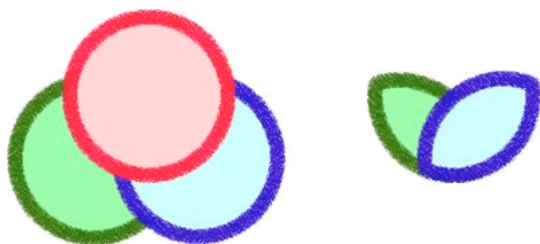
3 Shift キーを押しながら、削除する部分を含むパスオブジェクトを選択します。

4 修正／パスの結合／型抜きを選択します。

なお、ストロークと塗りの属性は変更されません。

パスの切り抜き

別のパスの形状を使用して、パスを切り抜くことができます。切り抜かれる領域の形状は、一番前または一番上のパスによって決まります。



選択したパスを切り抜くには：

- 1 切り抜く領域を定義するオブジェクトを選択します。
- 2 修正／重ね順／最前面へを選択します。
- 3 Shift キーを押しながら、切り抜くオブジェクトを選択します。
- 4 修正／パスの結合／切り抜きを選択します。

作成されたパスオブジェクトには、一番下に配置されているオブジェクトのストロークと塗りの属性が適用されます。

パスの単純化

「単純化」コマンドは指定した値を基準に、パス全体の形状を維持したまま、余計なポイントをパスから削除します。

例えば、通常は、直線にはポイントは2つしか必要ありません。3つ以上のポイントを含む直線がある場合、「単純化」コマンドを使用すると、余計なポイントを削除できます。また、パス上に完全に重なっているポイントがある場合、「単純化」コマンドでは、描画したパスの形状を損なうことなく、必要のないポイントを削除します。

選択したパスを単純化するには：

- 1 修正／パスの操作／単純化を選択します。

単純化ダイアログボックスが表示されます。

- 2 単純化の程度を入力し、「OK」をクリックします。

単純化の程度を上げると、パス上のポイントの数を減らすために Fireworks がパスを変形できる程度を大きくしていることとなります。

ストロークの拡張

選択したパスのストロークを、クローズパスに変更することができます。作成されたパスは、塗りがなく、ストロークは元のオブジェクトと同じ属性になります。



注意: そのパス自体と交差するパスのストロークを拡張すると、おもしろい結果が得られます。元のパスに塗りが含まれている場合、ストロークを拡張すると、パスが交差する部分には塗りは含まれなくなります。

選択したオブジェクトのストロークを拡張するには:

- 1 修正/パスの操作/アウトラインを選択して、アウトラインダイアログボックスを表示します。
- 2 結果となるクローズパスの幅を設定します。
- 3 コーナータイプを選択します。マイター、ラウンド、またはベベルを選択できます。
- 4 マイターを選択した場合は、マイターの角が自動的にベベル矩形に変わる角の比率を設定します。角の比率とは、マイターの角の長さでストローク幅の比率です。
- 5 線端形状オプションを選択します。切り合わせ線端、角型線端、または丸型線端を選択できます。次に、「OK」をクリックします。

元のパスが、ストロークと塗りの属性を保持して、クローズパスの形状で置き換えられます。

パスの縮小または拡張

選択したオブジェクトのパスを、指定したピクセル数で縮小または拡張することができます。

選択したパスを縮小または拡張するには:

- 1 修正/パスの操作/パス差し込みを選択して、パス差し込みダイアログボックスを表示します。
- 2 パスを縮小または拡張する方向を選択します。
「内側」を選択すると、パスを縮小できます。
「外側」を選択すると、パスを拡張できます。
- 3 元のパスと、縮小または拡張するパスの間の幅を設定します。
- 4 コーナータイプを選択します。マイター、ラウンド、またはベベルを選択できます。
- 5 マイターを選択した場合は、マイターの角が自動的にベベル矩形に変わる角の比率を設定します。角の比率とは、マイターの角の長さでストローク幅の比率です。
- 6 「OK」をクリックします。

元のパスオブジェクトが、ストロークと塗りの属性を保持して、拡大・縮小したパスオブジェクトとして置き換えられます。

























パスパネルを使用したパスの編集



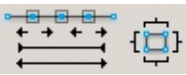
パスパネルを使用すると、パスに関連した様々なコマンドにすばやくアクセスできます。このパネルのツールを使用して、パスの編集作業にかかる時間を短縮できます。

パスパネルを開くには:

- ❖ ウィンドウ/その他/パスを選択します。
- パスパネルには次のようなツールがあります。



| アイコン | 機能 |
|---|----------------|
| パスツール | |
|  | パスの結合 |
|  | パスの分離 |
|  | パスの合体 |
|  | パスの交差 |
|  | パスの型抜き |
|  | パスの分割 |
|  | パスの切り抜き |
|  | パスの単純化 |
|  | アウトライン |
|  | パスの差し込み |
|  | パスの反転 |
|  | パスのオープンまたはクローズ |
|  | パスの押し出し |
|  | パスのブレンド |
| ポイントツール | |
|  | ポイントをまっすぐに |
|  | ポイントのスムージング |
|  | 全位置の面取り |
|  | 半位置の面取り |
|  | ポイントの移動 |
|  | ポイントの拡大・縮小 |
|  | ポイントの回転 |
|  | ポイントのミラーリング |
|  | ポイントのフィレット処理 |
|  | 輪郭全体の選択 |

| アイコン | 機能 |
|---|---------------|
|  | すべてのポイントの選択 |
|  | すべてのポイントの選択解除 |
|  | 選択範囲の拡大・縮小 |

第 6 章：テキストの操作

Fireworks CS3 には、DTP アプリケーションで一般的な多数のテキスト操作機能が用意されています。様々な種類のフォントやフォントサイズを使用してテキストを作成し、カーニングや間隔、カラー、行送り、ベースラインシフトなどを細かく調整できます。Fireworks のテキスト編集機能を多様なストローク、塗り、フィルタおよびスタイルと組み合わせることによって、生彩感のあるテキストをグラフィックデザインの構成要素として活用することができます。また、Fireworks のスペルチェック機能を使用してスペルミスを修正することもできます。

テキストオブジェクトを作成すると、テキストに一致する名前でそのオブジェクトが自動的に保存されるので、後で簡単に識別できます。テキストオブジェクトに別の名前を付ける場合は、自動的に割り当てられた名前を簡単に変更できます。

ドロップシャドウやベベルのようなライブフィルタを適用した後もテキストを編集できるため、テキストを簡単に変更できます。さらに、テキストを含むオブジェクトをコピーし、そのコピーのテキストを変更することもできます。テキストの縦書きや変形、パスへの結合、パスやイメージへの変換などの様々な機能により、テキストを使用したデザインの可能性も大きく広がります。

RTF 形式の属性を保持したままテキストを読み込むこともできます。テキストを含む Adobe Photoshop ドキュメントを読み込んだ場合は、ドキュメント内のテキストを直接編集できます。また、ドキュメントの読み込み時にはシステムにないフォントが使用されていないかどうかチェックされ、代用フォントを使用するのか、テキストを静的イメージとして読み込むかが尋ねられます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 109 ページのテキストの入力
- 111 ページのテキストの書式設定
- 119 ページのテキストへのストローク、塗りおよびフィルタの適用
- 119 ページのテキストのパス上への結合
- 121 ページのテキストの変形
- 121 ページのテキストのアウトラインへの変換
- 122 ページのテキストの読み込み
- 123 ページのスペルチェック
- 125 ページのテキストエディタの使用

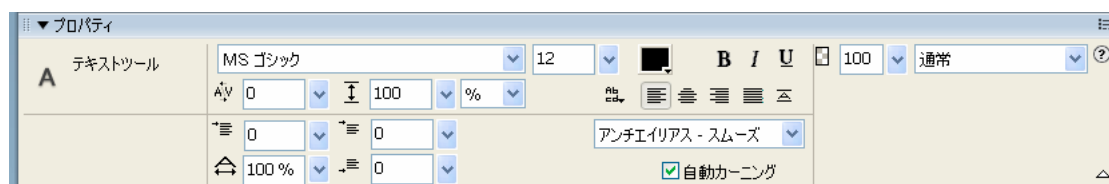
テキストの入力

テキストツールおよびプロパティインスペクタのオプションを使用すると、グラフィック内のテキストの入力、書式設定および編集が行えます。



テキストツール

注意: プロパティインスペクタが縮小表示されている場合は、右下隅にある拡大矢印をクリックすると、テキストプロパティがすべて表示されます。



テキストツール選択時のプロパティインスペクタ

テキストオブジェクトの名前の指定

Fireworks ドキュメントにテキストを追加すると、そのテキストオブジェクトは、入力したテキストに一致する名前で自動的に保存されます。割り当てられた名前は、必要に応じて別の名前に変更できます。

テキストオブジェクトの名前を変更するには：

- 1 該当するテキストオブジェクトを選択します。

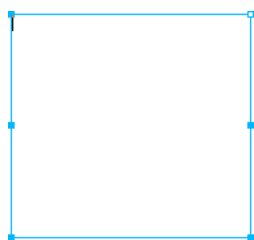
そのテキストオブジェクトの既存の名前は、プロパティインスペクタの「テキスト」ボックスと、レイヤーパネルオブジェクトのサムネイルの両方に表示されます。

- 2 次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタの「テキスト」ボックスで名前を選択し、新しい名前を入力します。
- レイヤーパネルオブジェクトのサムネイルの名前をダブルクリックし、新しい名前を入力します。

テキストブロックの作成

Fireworks ドキュメント内のテキストは、「テキストブロック」と呼ばれるハンドル付きの四角形の中に表示されます。



テキストを入力するには：

- 1 テキストツールを選択します。

テキストツールの一連のオプションがプロパティインスペクタに表示されます。

- 2 カラー、フォント、サイズ、間隔などのテキスト属性を選択します。

- 3 次のいずれかの操作を行います。

- ドキュメント内で、テキストブロックの開始位置をクリックします。サイズ自動変更のテキストブロックが作成されます。
- ドラッグして、テキストブロックを描画します。固定幅のテキストブロックが作成されます。

様々なタイプのテキストブロックについて詳しくは、111 ページのサイズ自動変更のテキストブロックと固定幅のテキストブロックを参照してください。

- 4 テキストを入力します。段落区切りを入力するには、Enter キーを押します。

- 5 入力後にテキストの書式を変更するには、テキストブロック内で該当するテキストをハイライト表示し、書式を変更します。

- 6 テキストの入力が終わったら、次のいずれかの操作を行います。

- テキストブロックの外部をクリックします。

- ツールボックス内で別のツールを選択します。
- Esc キーを押します。

テキストブロックの移動

テキストブロックは、他のオブジェクトと同じように選択してドキュメント内の別の位置に移動できます。また、テキストブロックは、ドラッグしながら移動して、作成することもできます。

テキストブロックを移動するには：

- ❖ 新しい場所にドラッグします。

テキストブロックをドラッグしながら移動して作成するには：

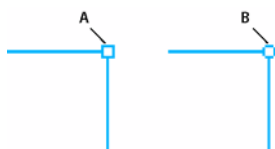
- 1 マウスボタンを押しながらスペースバーを押し、テキストブロックをキャンバスの別の位置にドラッグします。
- 2 スペースバーを離して、テキストブロックの描画を続けます。

サイズ自動変更のテキストブロックと固定幅のテキストブロック

Fireworks には、サイズ自動変更のテキストブロックと固定幅のテキストブロックがあります。サイズ自動変更のテキストブロックは、テキストの入力に従って横方向に拡大されます。テキストを削除すると、残りのテキスト量に従ってテキストブロックが自動的に縮小されます。テキストツールを使用してキャンバスをクリックして入力を開始すると、デフォルト時はサイズ自動変更のテキストブロックが作成されます。

固定幅のテキストブロックを使用すると、テキストの回り込み幅を調整できます。テキストツールを使用してドラッグし、テキストブロックを描画した場合、デフォルトでは固定幅のテキストブロックが作成されます。

テキストブロックのテキストポインタがアクティブな場合は、テキストブロックの右上隅に空の円または空の四角形が表示されます。円はサイズが自動的に変更されるテキストブロックを示し、四角形は固定幅のテキストブロックを示します。隅をダブルクリックすると、テキストブロックのタイプが切り替わります。



固定幅のテキストブロックとサイズ自動変更のテキストブロック
A. 固定幅インジケータ B. サイズ自動変更インジケータ

テキストブロックを固定幅のテキストブロックまたはサイズ自動変更のテキストブロックに変更するには：

- 1 テキストブロックの内部をダブルクリックします。
- 2 テキストブロックの右上隅にある円または四角形をダブルクリックします。

テキストブロックのタイプが変わります。

選択したテキストブロックをサイズ変更して固定幅に変更するには：

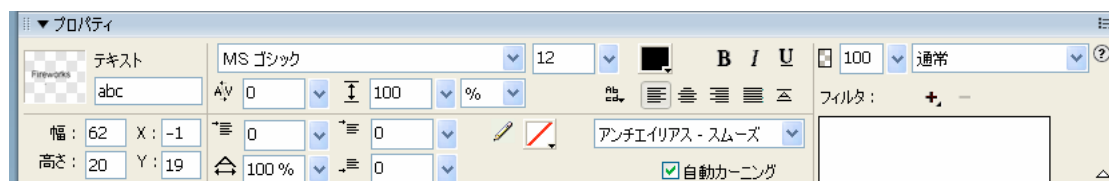
- ❖ サイズ変更ハンドルをドラッグします。

この操作により、サイズ自動変更のテキストブロックが固定幅のテキストブロックに自動的に切り変わります。

テキストの書式設定

テキストブロック内では、フォントやサイズ、間隔、行送り、ベースラインシフトなど、テキストのすべての属性を自由に変更できます。テキストを編集すると、設定されているストローク、塗りおよびフィルタ属性も自動的に更新されます。

プロパティインスペクタを使用すると、テキストブロックの属性を変更することができます。プロパティインスペクタが縮小表示されている場合は、右下隅にある拡大矢印をクリックすると、テキストプロパティがすべて表示されます。



テキストブロック選択時のプロパティインスペクタ

テキストエディタおよびテキストメニューのコマンドを使用してもテキストを編集することができますが、プロパティインスペクタの方がテキスト属性をすばやく変更でき、編集を細かく制御することもできます。テキストエディタについて詳しくは、125 ページのテキストエディタの使用を参照してください。

注意: テキスト編集セッションで実行した一連の変更は、1 回の「取り消し」で取り消すことができます。テキストの編集集中に編集/取り消しを選択すると、テキストブロックをダブルクリックしてテキストの編集を開始した時点以降に実行したすべての編集内容が取り消されます。

テキストを編集するには：

1 変更するテキストを選択します。

- ポインタまたはダイレクト選択ツールでテキストブロックをクリックし、ブロック全体を選択します。複数のブロックを同時に選択するには、Shift キーを押しながら各ブロックを選択します。
- ポインタまたはダイレクト選択ツールでテキストブロックをダブルクリックし、テキストの範囲をハイライト表示します。
- テキストツールでテキストブロックの内部をクリックし、テキストの範囲をハイライト表示します。

2 変更を実行します。

テキスト属性の変更について詳しくは、112 ページのフォント、サイズおよびテキストスタイルの選択、113 ページの特殊文字の挿入、114 ページのカーニングの設定、115 ページの行送りの設定、115 ページのテキストの向きの設定、116 ページのテキストの行揃えの設定および 117 ページのテキストのインデントを参照してください。

3 次のいずれかの操作を行い、変更を適用します。

- テキストブロックの外部をクリックします。
- ツールボックス内で別のツールを選択します。
- Esc キーを押します。

フォント、サイズおよびテキストスタイルの選択

テキストブロック内のテキストのフォント、サイズおよびスタイル属性を変更する場合は、プロパティインスペクタを使用します。

選択したテキストのフォント、サイズおよびスタイルをプロパティインスペクタを使用して変更するには：

1 フォントを変更するには、フォントポップアップメニューからフォントを選択します。

注意: 最近使用したフォントが、フォントポップアップメニューの上部に表示されます。



2 フォントサイズを変更するには、サイズポップアップスライダをドラッグするか、該当するテキストボックスにフォントサイズを入力します。フォントサイズは、ポイントの単位で指定します。

3 ボールド、イタリックまたはアンダーラインの各書式設定を適用するには、それぞれのボタンをクリックします。

特殊文字の挿入

特殊文字は、別のソースからコピー&ペーストすることなく、Fireworks 内から直接テキストに挿入できます。

特殊文字を挿入するには：

- 1 テキストブロックを作成した後に、テキストブロック内で特殊文字を挿入する場所をクリックします。
- 2 ウィンドウ／特殊文字を選択します。
- 3 特殊文字パネルで、挿入する特殊文字を選択します。

テキストへのカラーの適用

テキストカラーは、塗りのカラーウェルを使用して制御します。デフォルトでは、テキストのカラーは黒で、ストロークはなしに設定されています。選択したテキストブロック内のすべてのテキストまたはハイライト表示されたテキストのカラーを変更することができます。テキストツールでは、テキストブロックを移動しても、現在のテキストカラーが保持されます。

テキストツールでは、他のツールの塗りのカラーとは無関係に、現在のテキストカラーが保持されます。テキストツールを使用した後で別のツールを使用すると、塗りおよびストロークに関する設定値が、テキストツールを使用する直前の値に復帰します。同様に、テキストツールに戻ると、塗りのカラーは直前のテキストツールの値に復帰し、ストロークは「なし」にリセットされます。Fireworks では、ドキュメントを切り替えたり、Fireworks を一旦終了して再開したりしても、現在のテキストツールのカラーは保持されます。

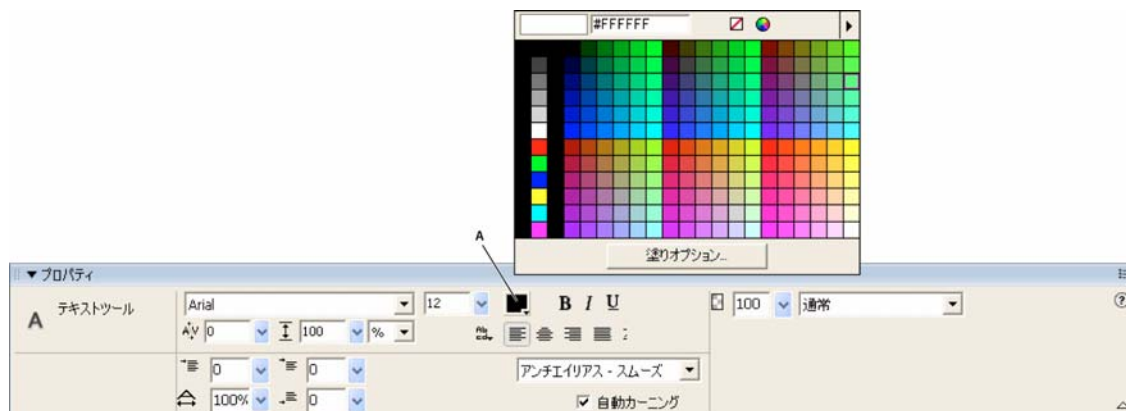
ストロークおよびライブフィルタは、選択したテキストブロック内のすべてのテキストに追加することができますが、テキストブロック内のハイライト表示されているテキストには追加することができません。Fireworks では、該当するテキストブロック内のテキストを編集すると、テキストブロックに適用されたストロークの特性およびライブフィルタを更新します。しかし、テキストツールは、新しいテキストブロックをユーザが作成すると、ストロークの特性およびライブフィルタを保持しません。詳しくは、119 ページのテキストへのストローク、塗りおよびフィルタの適用を参照してください。

選択したテキストブロック内の全テキストへのカラーの適用

プロパティインスペクタ、塗りのカラーウェルまたはスポイトツールを使用すると、選択したテキストブロック内のすべてのテキストにテキストカラーを適用できます。また、これらのどの方法の場合でも、テキストツールのストロークカラーを設定できます。

選択したテキストブロック内のすべてのテキストのカラーを設定するには：

- プロパティインスペクタの塗りのカラーウェルをクリックして、ポップアップカラーウェルからカラーを選択します。また、いずれかのポップアップカラーウェルが開いているときに、スポイトポインタを使用し、画面上の任意の場所でカラーをサンプリングしてもかまいません。



A. 塗りのカラーウェル

- ツールボックスの塗りのカラーウェルをクリックして、ポップアップカラーウェルからカラーを選択します。また、塗りのポップアップカラーウェルが開いているときに、スポイトポインタを使用し、画面上の任意の場所でカラーをサンプリングしてもかまいません。
- ツールボックスの塗りのカラーウェルの横にあるアイコンをクリックしてスポイトツールを選択し、開いている任意のドキュメント内の任意の場所をクリックしてカラーをサンプリングします。

ツールボックスの塗りのカラーウェルに、スポイトポインタまたはスポイトツールを使用してサンプリングしたカラーが反映され、選択したテキストのカラーも変わります。

テキストブロック内のハイライト表示されているテキストへのカラーの適用

プロパティインスペクタまたは任意の塗りのカラーウェルを使用すると、テキストブロック内のハイライト表示されているテキストのテキストカラーを変更できます。ハイライト表示されているテキストのカラーの編集は、スポイトツールでは行えません。

注意: ストロークをテキストブロック内のハイライト表示されているテキストに適用しようとする、テキストブロック全体が自動的に選択されます。

テキストブロック内のハイライト表示されているテキストにだけテキストカラーを適用するには、次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタの塗りのカラーウェルをクリックして、ポップアップカラーウェルからカラーを選択します。また、塗りのポップアップカラーウェルが開いているときに、スポイトポインタを使用し、画面上の任意の場所でカラーをサンプリングしてもかまいません。
- ツールボックスの塗りのカラーウェルをクリックして、ポップアップカラーウェルからカラーを選択します。また、塗りのポップアップカラーウェルが開いているときに、スポイトポインタを使用し、画面上の任意の場所でカラーをサンプリングしてもかまいません。

カーニングの設定

特定の文字どうしを組み合わせる際に、文字間隔を調整してその外観を整える処理をカーニングと呼びます。ほとんどの欧文フォントには、TA や Va など、特定の文字の組み合わせで自動的に文字間隔を詰めて表記する情報があらかじめ含まれています。Fireworks の自動カーニングでは、テキストの表示時には各フォントのカーニング情報が使用されますが、フォントサイズが小さいときや、テキストにアンチエイリアス処理が適用されていないときなどは、この処理をオフにした方がよい場合もあります。カーニングは、パーセントで指定します。

カーニングの設定は、プロパティインスペクタまたはキーボードを使用して行えます。

自動カーニング処理をオフにするには：

❖ プロパティインスペクタで、「自動カーニング」の選択を解除します。プロパティインスペクタが縮小表示されている場合は、右下隅にある拡大矢印をクリックすると、プロパティがすべて表示されます。

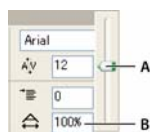
カーニングを設定するには：

1 次のいずれかの操作を行い、カーニングを設定するテキストを選択します。

- テキストツールを使用して、2つの文字の間をクリックします。
- テキストツールを使用して、変更する文字をハイライト表示します。
- ポインタツールを使用して、テキストブロック全体を選択します。複数のテキストブロックを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタで、カーニングポップアップスライダをドラッグするか、該当するテキストボックスにカーニングのパーセントを入力します。



A. カーニングポップアップスライダ B. カーニングのパーセント

0 を指定すると、通常の値でのカーニング処理が実行されます。正の値を指定すると文字間隔が広くなり、負の値を指定すると文字間隔が狭くなります。

- Ctrl キー（Windows）または Command キー（Macintosh）を押しながら、キーボードの左矢印キーまたは右矢印キーを押します。

左矢印キーを 1 回押すと文字間隔が 1 % 狭くなり、右矢印キーを 1 回押すと文字間隔が 1 % 広がります。

- Shift+Ctrl キー（Windows）または Shift+Command キー（Macintosh）を押しながらキーボードの左矢印キーまたは右矢印キーを押すと、カーニングを 10 % ずつ調整できます。

行送りの設定

行送りは、段落内の隣接する行との間隔を指定するものです。行送りは、ピクセル数で指定するか、隣接する行のベースライン間隔のポイント数のパーセントとして指定することができます。

行送りの設定は、プロパティインスペクタまたはキーボードを使用して行えます。



プロパティインスペクタの行送りに関するオプション

選択したテキストの行送りをプロパティインスペクタで設定するには：

- 1 プロパティインスペクタで、行送りポップアップスライダをドラッグするか、該当するテキストボックスに行送りの値を入力します。デフォルトでは 100 % に設定されています。
- 2 行送りの単位を変更するには、行送りの単位ポップアップメニューで「%」または「px」（ピクセル）を選択します。

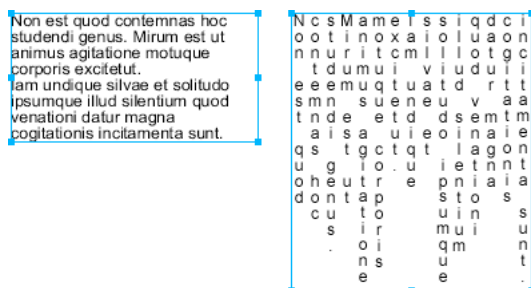
選択したテキストの行送りをキーボードを使用して設定するには：

- Ctrl キー（Windows）または Command キー（Macintosh）を押しながら、上矢印キーまたは下矢印キーを押します。上矢印キーを押すと行間隔が広くなり、下矢印キーを押すと行間隔が狭くなります。

- Shift+Ctrl キー（Windows）または Shift+Command キー（Macintosh）を押しながら上矢印キーまたは下矢印キーを押すと、行送りを 10 単位ずつ調整できます。

テキストの向きの設定

テキストブロックの向きは、横または縦にできます。デフォルトでは、テキストの向きは横書きに設定されています。



横書きおよび縦書きのテキスト


テキストは、右から左または左から右に書くことができます。



右から左および左から右のテキストフロー

Fireworks のプロパティインスペクタでは、テキストの向き（縦または横）もテキストフローの方向も設定できます。これらの設定値は、テキストブロック全体に適用されます。

選択したテキストブロックの向きを設定するには：

- 1  プロパティインスペクタで「テキストの向きを変更」ボタンをクリックします。
- 2 ポップアップメニューから向きのオプションを選択します。

「横書き（左から右）」は、Fireworks のほとんどの言語のテキストでデフォルト値です。テキストは横書きで、文字は左から右に表示されます。

「横書き（右から左）」の場合は、テキストが横書きで、文字は右から左に表示されます。これは、ヘブライ語やアラビア語など、テキストフローが右から左の言語のテキストを表示する際に便利です。

「縦書き（左から右）」の場合は、テキストが縦書きになります。ハードリターンまたはソフトリターンによって区切られているテキストの行にこれを適用すると、テキストの各行は列のように表示されます。列のフローは、左から右になります。

「縦書き（右から左）」の場合は、テキストが縦書きになります。リターンによって区切られているテキストの複数の行は列として表示され、そのフローは右から左になります。このオプションは、テキストフローが右から左の日本語のような言語のテキストを表示する際に便利です。

注意：縦書きのテキスト文字は常に、上から下のフローになります。いずれかの縦書きオプションを選択しても、テキスト文字の順序ではなくテキスト列の順序しか影響を受けません。

テキストの行揃えの設定

行揃えでは、テキストブロックの端を基準として、段落内のテキストをどこに配置するのかを指定します。横方向への行揃えでは、テキストブロックの左右の端を基準としてテキストが配置されます。縦方向への行揃えでは、テキストブロックの上下の端を基準としてテキストが配置されます。横書きおよび縦書きの設定について詳しくは、115 ページのテキストの向きを設定を参照してください。

横書きのテキストは、テキストブロックの左端または右端に揃えたり、テキストブロックの中央に揃えて表示したり、各行のテキストを段落幅いっぱいに均等に配置（両端揃え）したりできます。デフォルトでは、テキストは左揃えで配置されます。

縦書きのテキストは、テキストブロックの上端または下端に揃えたり、テキストブロックの中央に揃えて表示したり、上下端の幅いっぱいに均等に配置（上下両端揃え）したりできます。

視覚的な効果を考慮して文字を縦や横に拡大または縮小したり、特定のスペースを最大限に利用してテキストを表示したりする場合は、ストレッチを指定します。テキストの向きによって、縦書きと横書きのストレッチ機能が用意されています。



横書きのテキストのストレッチ

テキストをハイライト表示したり、テキストブロックを選択したりすると、プロパティインスペクタに行揃え用のコントロールが表示されます。



プロパティインスペクタのテキスト行揃えに関するオプション

テキストの行揃えを設定するには：

- 1 テキストを選択します。
- 2 プロパティインスペクタで行揃え用のボタンをクリックします。

テキストのインデント

プロパティインスペクタを使用すると、段落の先頭行をインデントすることができます。インデントは、ピクセル数で指定します。



プロパティインスペクタの段落インデントに関するオプション

プロパティインスペクタが縮小表示されている場合は、右下隅にある拡大矢印をクリックすると、プロパティがすべて表示されます。

選択した段落の先頭行をインデントするには：

❖ プロパティインスペクタで、段落のインデントポップアップスライダをドラッグするか、該当するテキストボックスにインデントの値を入力します。

段落間隔の設定

プロパティインスペクタを使用すると、段落の前後の間隔を指定できます。段落の間隔は、ピクセル数で指定します。



プロパティインスペクタの段落間隔に関するオプション

プロパティインスペクタが縮小表示されている場合は、右下隅にある拡大矢印をクリックすると、プロパティがすべて表示されます。

選択した段落の前の間隔を設定するには：

❖ プロパティインスペクタで、段落前の間隔ポップアップスライダをドラッグするか、該当するテキストボックスに間隔の値を入力します。

選択した段落の後の間隔を設定するには：

❖ プロパティインスペクタで、段落後の間隔ポップアップスライダをドラッグするか、該当するテキストボックスに間隔の値を入力します。

テキストのエッジのスムージング

テキストのエッジをスムーズにするには、「アンチエイリアス処理」を適用します。アンチエイリアスを実行するとエッジがバックグラウンドに溶け込むように処理され、フォントサイズが大きい場合にはテキストがよりくっきりと読みやすくなります。



オリジナルテキストとスムージング後のテキスト

アンチエイリアスは、プロパティインスペクタで設定します。プロパティインスペクタが縮小表示されている場合は、右下隅にある拡大矢印をクリックすると、プロパティがすべて表示されます。アンチエイリアスの設定は、指定されたテキストブロック全体に適用されます。

「**アンチエイリアスをオフ**」は、テキストのスムージングを無効にします。

「**アンチエイリアス-クリスプ**」は、テキストと背景間のエッジがシャープに変化するよう調整します。

「**アンチエイリアス-強**」は、テキストと背景間のエッジを際立たせ、テキスト文字の形状を保持しながら文字の細部領域を強調します。

「**アンチエイリアス-スムーズ**」は、テキストと背景間のエッジがゆるやかに変化するよう調整します。

「システムのアンチエイリアス」は、Windows XP または Mac OS X に用意されているテキストのスムージング方法を使用します。

「カスタムのアンチエイリアス」は、次のような上級レベルのアンチエイリアス処理の操作を提供します。

「オーバーサンプル」は、テキストのエッジと背景間の変化を作成するための詳しい量を指定します。

「シャープ」は、テキストのエッジと背景間の滑らかさを指定します。

「強さ」は、テキストのエッジを背景にどの程度ブレンドするかを指定します。

選択したテキストのエッジにアンチエイリアス処理を適用するには：

❖ プロパティインスペクタで、アンチエイリアスのレベルポップアップメニューから、次のいずれかのオプションを選択します。

注意：Fireworks で Adobe FreeHand ファイルなどのベクターファイルを開くと、テキストはアンチエイリアス処理されます。この属性は、プロパティインスペクタで編集できます。詳しくは、17 ページの他のアプリケーションで作成されたグラフィックを開くを参照してください。

文字幅の調整

プロパティインスペクタの「横比率」オプションを使用すると、横書きのテキストの文字幅の拡大または縮小を実行できます。

横比率は、パーセントで指定します。デフォルトでは 100 % に設定されています。



プロパティインスペクタの横比率に関するオプション

プロパティインスペクタが縮小表示されている場合は、右下隅にある拡大矢印をクリックすると、プロパティがすべて表示されます。

選択した文字を拡大または縮小するには：

❖ プロパティインスペクタで、横比率ポップアップスライダをドラッグするか、該当するテキストボックスに横比率の値を入力します。スライダを 100 % を上回るまでドラッグすると文字の幅または高さが拡大され、100 % を下回るまでドラッグすると文字の幅または高さが縮小されます。

ベースラインシフトの設定

ベースラインシフトを使用すると、テキストを本来のベースラインの上下いずれかの方向にどの程度離して配置するかを指定できます。ベースラインシフトがない場合、テキストはベースライン上に配置されます。ベースラインシフトを使用すると、上付きまたは下付きの文字を作成できます。

Non est quod contemnas hoc studendi genus.

ベースラインシフト用のコントロールは、プロパティインスペクタにあります。ベースラインシフトは、ピクセル数で指定します。



プロパティインスペクタのベースラインシフトに関するオプション

選択したテキストのベースラインシフトを設定するには：

❖ プロパティインスペクタで、ベースラインシフトポップアップスライダをドラッグするか、テキストボックスに下付きまたは上付きのそれぞれの値を入力します。正の値を入力すると、上付き文字になります。負の値を入力すると、下付き文字になります。

テキストへのストローク、塗りおよびフィルタの適用

選択したテキストブロック内のテキストには、他のオブジェクトの場合と同じように、ストローク、塗りおよびフィルタを適用することができます。また、スタイルパネルにリストされているスタイルは、テキスト特有のスタイルではないものも含め、すべてテキストに適用できます。テキスト属性を保存して、新しいスタイルを作成することもできます。

テキストは、作成した後も、Fireworks で編集可能です。ストローク、塗り、フィルタおよびスタイルは、テキストの編集に伴って自動的に更新されます。



テキストへのストローク、塗り、フィルタおよびスタイルの適用

テキストブロック内のハイライト表示されているテキストには、ベタ塗りのテキストカラーを適用できます。しかし、ストローク属性、およびグラデーション塗りのようなベタ塗りでない塗り属性は、ハイライト表示されているテキストだけではなく、選択されているテキストブロック内のテキスト全体に適用されます。

ストロークと塗りについて詳しくは、127 ページのカラー、ストローク、塗りの適用を参照してください。スタイルの使用について詳しくは、181 ページのスタイルの使用を参照してください。ライブフィルタについて詳しくは、147 ページのライブフィルタの適用を参照してください。

テキストツールでは、新しいテキストブロックをユーザが作成すると、ストロークおよびライブフィルタに関する設定値が保持されません。ただし、テキストに適用するストローク、塗りおよびライブフィルタの属性は、保存すると、スタイルパネルでスタイルとして再利用できます。テキスト属性をスタイルとして保存しても、テキスト自体は保存されず、属性のみが保存されます。

テキスト属性をスタイルとして保存するには：

- 1 テキストオブジェクトを作成し、必要な属性を適用します。
- 2 該当するテキストオブジェクトを選択します。
- 3 スタイルパネルのオプションメニューで、「新規スタイル」を選択します。
- 4 新しいスタイルのプロパティを選択し、名前を入力します。
- 5 「OK」をクリックします。

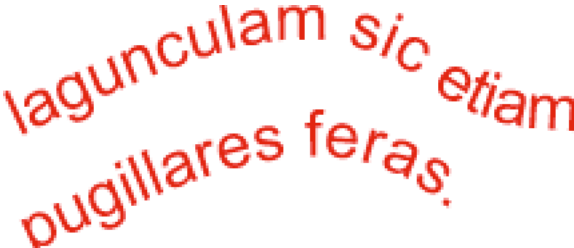
テキストのパス上への結合

パスを描き、テキストを結合することで、テキストブロックの四角形の形状にとらわれない自由な流れのテキストを作成することができます。パスに結合したテキストの流れはパスの形に従って自在に変更でき、テキスト自体も編集できます。

テキストを結合されたパスからは、ストローク、塗りおよびフィルタの属性が一時的に失われます。テキストを結合した状態で後からストローク、塗りおよびフィルタを追加すると、その属性はパスではなくテキストに適用されます。テキストをパスから分離すると、結合前にパスに適用されていたこれらの属性が回復されます。

注意：ハードリターンまたはソフトリターンが含まれているテキストをパスに結合すると、予期しない結果になる場合があります。

オープンパスに結合したテキストの長さがパスの長さを超えている場合、超過分のテキストはパスの形状に沿って改行した形で流れます。



パス上のテキストはパスの形状に沿って改行した形で流れます。

テキストをパス上に配置するには：

- 1 Shift キーを押しながら、テキストブロックとパスを1つずつ選択します。
- 2 テキスト／パス上に結合を選択します。

選択したパスからテキストを分離するには：

- ❖ テキスト／パスから分離を選択します。

パスおよびパスに結合されたテキストの編集

パスに結合したテキストは、まだ編集可能です。また、パスの形状も編集できます。

パスに結合されたテキストを編集するには、次のいずれかの操作を行います。

- ポインタまたはダイレクト選択ツールを使用して、パスに結合したテキストオブジェクトをダブルクリックします。
- テキストツールを選択してから、編集するテキストを選択します。

パスの形状を編集するには：

- 1 ダイレクト選択ツールを使用して、パスオブジェクト上のテキストを選択します。パスのポイントがダイレクト選択され、編集できるようになります。
- 2 ポイントをドラッグしてパスの形状を変更します。

注意：ペンツールを使用してパスを編集することもできます。テキストは、ポイントを編集するときにパスの周囲に自動的に正しく配置されます。

テキストの向きとパスの方向の変更

パスを描画した順序によって、結合されるテキストの方向は決まります。例えば、パスを右から左に描画した場合、結合されたテキストは反対方向に、上下逆さに表示されます。



右から左の方向に描画されたパスに沿って結合されたテキスト

パスに結合されているテキストの方向を変更したり、反転したりすることができます。また、パス上のテキストの開始位置を変更することも可能です。

選択したパスのテキスト方向を変更するには：

- ❖ テキスト／方向を選択し、テキストの方向を選択します。



パスに合わせて回転したテキスト



パスに対して縦方向に傾斜するテキスト



パスに対して縦方向に傾斜するテキスト



パスに対して横方向に傾斜するテキスト

選択したパスのテキストの方向を逆にするには：

- ❖ テキスト／逆方向を選択します。

パスに結合したテキストの開始位置を移動するには：

- 1 パスオブジェクト上のテキストを選択します。
- 2 プロパティインスペクタで、「テキストのオフセット」テキストボックスに値を入力します。Enter キー（Windows）または Return キー（Macintosh）を押します。

注意：プロパティインスペクタが縮小表示されている場合は、右下隅にある拡大矢印をクリックすると、プロパティがすべて表示されます。

テキストの変形

テキストブロックは、他のオブジェクトを変形するのと同じ方法で変形できます。テキストを拡大・縮小、回転、傾斜および反転して、ユニークなテキストエフェクトを作成できます。

変形後のテキストも編集できますが、変形の度合の強いテキストは、ときとして読みにくく、編集しにくい場合もあります。テキストブロックの変形によってテキストのサイズ変更または拡大縮小が発生する場合は、テキストを選択したときに変形後のフォントサイズがプロパティインスペクタに表示されます。

テキストのアウトラインへの変換

テキストをアウトラインに変換して、ベクターオブジェクトのように文字形状を編集することができます。テキストをアウトラインに変換すると、すべてのベクター編集ツールを使用できるようになります。ただし、テキストとしては編集できなくなります。

選択したテキストをアウトラインに変換するには：

- ❖ テキスト／アウトラインに変換を選択します。

テキストをアウトラインに変換しても、その外観は変化しません。ただし、編集操作はテキストとしてではなく、パスとして行います。変換後のテキストは、いくつかまとめてグループとして編集することも、1文字ずつ編集することもできます。

変換後のテキスト文字のアウトラインを個々に編集するには、次のいずれかの操作を行います。

- ダイレクト選択ツールを使用して、変換後のテキストを選択します。
- 変換後のテキストを選択し、修正／グループ解除を選択します。

ベクター編集ツールを使用すると、変換後の文字のアウトラインを個々に編集することができます。アウトラインの編集について詳しくは、100 ページのパスの編集を参照してください。

テキストをアウトラインに変換することによって作成されたテキストオブジェクトから、複合パスを作成できます。

テキストをアウトラインに変換することによって作成されたアウトライングループから複合パスを作成するには：

- 1 該当するアウトライングループを選択します。
- 2 修正／グループ解除を選択します。
- 3 修正／パスの結合／パスの結合を選択します。

テキストの読み込み

テキストをソースドキュメントからコピーして現在の Fireworks ドキュメントにペーストしたり、テキストをソースから現在のドキュメントにドラッグしたりすることができます。また、テキストファイル全体を Fireworks で開いたり、読み込んだりすることもできます。

Fireworks では、RTF 形式および ASCII（標準テキスト）形式のテキストを読み込むことができます。

テキストファイルを開く、または読み込むには：

- 1 ファイル／開くまたはファイル／読み込みを選択します。
- 2 Fireworks で使用する RTF ファイルが保存されているフォルダを表示します。
- 3 ファイルを選択し、「開く」をクリックします。

Photoshop テキスト

テキストを含む Photoshop ファイルを開いたり、読み込んだりすることができます。テキストを Photoshop ファイルからコピーして現在の Fireworks ドキュメントにペーストしたり、テキストを Photoshop ファイルから現在のドキュメントにドラッグしたりすることもできます。詳しくは、17 ページの他のアプリケーションで作成されたグラフィックを開くを参照してください。

RTF ファイル

Fireworks に読み込んだ RTF テキストでは、次の属性が保持されます。

- フォント、フォントサイズおよびスタイル（ボールド、イタリック、アンダーライン）
- 行揃え（左揃え、右揃え、中央揃え、両端揃え）
- 行送り
- ベースラインシフト

- トラッキング
- 横比率
- 最初の文字のカラー

他のすべての RTF 情報は無視されます。

Fireworks では、コピー&ペーストまたはドラッグ&ドロップで RTF テキストを読み込むことはできません。

ASCII テキスト

ASCII テキストは、あらゆる読み込み方法で Fireworks ドキュメントに読み込むことができます。読み込んだ ASCII テキストには、現在デフォルトに設定されているフォントが適用され、高さには 12 ピクセル、塗りには現在アクティブな塗りのカラーが指定されます。

システムにないフォントの置き換え

システムに存在しないフォントを含むドキュメントを開こうとすると、フォントを置き換えるか、フォントの外観を維持するかを尋ねるメッセージが表示されます。これは、インストールされているフォントが異なる別のコンピュータ上のユーザとファイルを共有する際に便利です。

「外観の保持」を選択すると、元のフォントの外観に類似したビットマップイメージでテキストが表示されます。テキストの編集はまだ可能ですが、テキストを編集すると、ビットマップイメージがシステムにインストールされているフォントに置き換えられます。そのため、テキストの外観が変更される場合があります。

このダイアログボックスで、存在しないフォントを置き換えるための代用フォントを選択できます。フォントを置き換えると、ドキュメントが開き、テキストの編集および保存を実行できます。オリジナルのフォントがインストールされているコンピュータ上でドキュメントを再度開くと、Fireworks はオリジナルのフォントを覚えているので、オリジナルのフォントが使用されます。

代用フォントを選択するには：

- 1 存在しないフォントを使用しているドキュメントを開きます。

システムにないフォントダイアログボックスが開きます。

- 2 「システムにないフォント」リストから、使用しているコンピュータにインストールされていないフォントを選択します。

- 3 次のいずれかの操作を行います。

- 「変更するフォント」リストで代用フォントを選択します。
- デフォルトのシステムフォントを使用してテキストを表示するよう選択します。
- システムに存在しないフォントを置換せずには「変更なし」をクリックします。

- 4 「OK」をクリックします。

このダイアログボックスでドキュメントに代用フォントを指定した場合は、それ以降、ここで指定したフォントがそのまま使用されます。

スペルチェック

テキストメニューの「スペルチェック」コマンドを使用すると、特定のテキストブロックまたはドキュメント内の全テキストのスペルチェックを実行できます。

テキストのスペルチェックを実行するには：

- 1 テキストブロックを 1 つまたは複数個選択します。テキストブロックを選択していない場合は、ドキュメント全体のスペルチェックが実行されます。

2 テキスト／スペルチェックを選択します。

3 Fireworks でスペルチェックを初めて実行する場合は、辞書を選択するように求めるダイアログボックスが表示されます。「OK」をクリックすると、このダイアログボックスは閉じます。「辞書」リストで言語を選択して「OK」をクリックします。

言語を選択しない場合は、スペルチェックを実行するたびに辞書の言語を選択するように求めるメッセージが表示されます。

注意：「辞書」リスト先頭の「Adobe.tlx」オプションは、常に選択されています。このオプションについて詳しくは、124 ページのスペルチェックのカスタマイズを参照してください。

4 スペルチェックダイアログボックスが表示されます。単語が見つかるたびに、次の適切なオプションを選択します。

「辞書に追加」を選択すると、認識されない単語が個人辞書に追加されます。

「無視」を選択すると、認識されない単語の現在のインスタンスがスキップされます。

「すべて無視」を選択すると、認識されない単語のすべてのインスタンスが現在のスペルチェックセッションでスキップされます。スペルチェックを次回実行したときには、認識されない単語として再度検出されます。

「変更」を選択すると、認識されない単語の現在のインスタンスが、「置換後」ボックスに入力したテキストまたは「修正候補」リストで選択したテキストに置き換えられます。

「すべて変更」を選択すると、認識されない単語のすべてのインスタンスが同様の方法で置き換えられます。

「削除」を選択した場合は、重複する単語が見つかるとう削除されます。

ドキュメント内のスペルチェックが終わると、スペルチェックダイアログボックスが閉じ、スペルチェックが完了したことを示すメッセージが表示されます。

スペルチェックのカスタマイズ

スペルチェックの設定ダイアログボックスを使用すると、ドキュメントのスペルチェックの方法をカスタマイズできます。

このダイアログボックスを使用して、スペルチェック時に使用する辞書を 1 つまたは複数指定したり、個人辞書内の単語を編集したりできます。また、インターネットやファイルアドレスも含め、スペルチェックの対象とするアイテムを指定することもできます。

Fireworks でのスペルチェックをカスタマイズするには：

1 次のいずれかの操作を行います。

- テキスト／スペルチェックの設定を選択します。
- スペルチェックダイアログボックスの「設定」ボタンをクリックします。

2 スペルチェックの設定ダイアログボックスで、オプションを選択します。

- 辞書を 1 つまたは複数個選択します。

注意：「辞書」リスト先頭の「Macromedia.tlx」オプションは、常に選択されています。このファイルは、ユーザのカスタムなスペリング辞書です。

- 「個人辞書のパス」テキストボックスの横にあるフォルダアイコンをクリックすると、カスタムな辞書をブラウザで見ます。
- 「個人辞書の編集」ボタンをクリックし、リスト内の単語を追加、削除または変更して、カスタムな辞書を編集します。
- スペルチェックに含める単語のタイプを選択します。

3 「OK」をクリックします。

テキストエディタの使用

Fireworks 4 およびそれ以前のバージョンでは、テキストの作成および編集にテキストエディタが使用されていました。テキストエディタにあったテキストの編集および書式設定用オプションは現在、すべてプロパティインスペクタにあります。ただし、テキストメニューを使用してテキストエディタにアクセスすることも可能です。

テキストブロックが大きい場合やテキストがパスに結合されている場合、フォントやサイズのせいでテキストが読みにくい場合など、画面上での編集が困難なテキストを操作する場合は、テキストエディタが便利です。そのようなテキストは、必要に応じてシステムフォントおよびデフォルトのサイズで表示すると、編集が簡単になります。

テキストエディタを表示するには：

- 1 テキストブロックを選択し、テキスト／エディタを選択します。
- 2 利用可能なオプションを使用して、テキストの変更および書式設定を実行します。
- 3 「OK」をクリックすると、変更内容が適用され、テキストエディタが閉じます。

テキストをシステムフォントで表示するには：

- テキストエディタの「フォントの表示」チェックボックスをオフにします。

フォントの表示(F)

テキストをデフォルトのサイズで表示するには：

- テキストエディタの「サイズとカラーの表示」チェックボックスをオフにします。

サイズとカラーの表示(S)

第7章：カラー、ストローク、塗りの適用

Fireworks CS3 には、カラーの編成と選択、およびビットマップイメージやベクターオブジェクトへのカラーの適用を行うための、様々なパネル、ツールおよびオプションが用意されています。

色見本パネルでは、カラーキューブ、連続したトーン、グレースケールなどのプリセット色見本グループを選択できます。また、自分の好みのカラーやクライアント指定のカラーが含まれるカスタムの色見本グループを作成することもできます。カラーミキサーでは、16進数、RGB、グレースケールなどのカラーモデルを選択し、ストロークや塗りのカラーのカラーバーからの直接選択や、特定のカラー値の入力による指定が可能です。

Fireworks のワークスペースのカラーウェルには、オプションおよびオブジェクト特性の現在のカラーが表示されます。カラーウェルをクリックすると、カラーウェルのカラーを選択するポップアップカラーウェルが表示されます。開いているポップアップカラーウェルからポインタを離し、画面上の任意のカラーをクリックすると、そのカラーがカラーウェルに適用されます。

ツールボックスの「カラー」セクションには、ストロークおよび塗りのカラーコントロールとその他のカラーオプションがあります。「ビットマップ」セクションにあるバケツツール、グラデーションの塗りツールおよびスポイトツールを使用すると、選択範囲のビットマップ、カラーが類似している領域、およびベクターオブジェクトにカラーを適用できます。これらのビットマップツールについて詳しくは、63 ページのビットマップの操作を参照してください。

注意：ライブフィルタおよびフィルタを使ったカラー補正について詳しくは、73 ページのビットマップのカラーと色調の調整を参照してください。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 127 ページのツールボックスの「カラー」セクションの使用
- 128 ページの色見本グループおよびカラーモデルの編成
- 135 ページのカラーウェルおよびポップアップカラーウェルの使用
- 136 ページのストロークの操作
- 140 ページの塗りの操作
- 141 ページのグラデーションおよびパターン塗りの適用
- 145 ページのストロークおよび塗りへのテクスチャの追加

ツールボックスの「カラー」セクションの使用

ツールボックスの「カラー」セクションにあるコントロールを使用して「ストロークのカラー」ボックスおよび「塗りのカラー」ボックスを有効にすると、選択したオブジェクトのストロークまたは塗りがカラーの選択により影響を受けるようになります。また、「カラー」セクションにあるコントロールを使用すると、カラーのデフォルト値へのリセット、ストロークのカラーおよび塗りのカラー値の「なし」への設定、塗りのカラーとストロークのカラーの入れ替えなどの操作をすばやく実行できます。

「ストロークのカラー」ボックスまたは「塗りのカラー」ボックスをアクティブにするには：

❖ ツールボックスの「ストロークのカラー」ボックスまたは「塗りのカラー」ボックスの隣りにあるアイコンをクリックします。ツールボックスでは、アクティブなカラーウェルが、押されたボタンのように表示されます。

注意：バケツツールでは、ツールボックスの「塗りのカラー」ボックスに表示されているカラーを使用して、選択範囲のピクセルおよびベクターオブジェクトの塗りが実行されます。



ツールボックスのカラーウェルとポップアップカラーウェル

デフォルトのカラーにリセットするには：

❖ ツールボックスまたはカラーミキサーで、「デフォルトカラー」ボタンをクリックします。

選択したオブジェクトから「ストローク・塗りなし」ボタンを使ってストロークおよび塗りを削除するには：


1 ツールボックスの「カラー」セクションで、「ストローク・塗りなし」ボタンをクリックします。

アクティブな特性のストロークまたは塗りが、「なし」になります。

2 アクティブでない特性も「なし」にするには、「ストローク・塗りなし」ボタンを再度クリックします。

注意：選択したオブジェクトの塗りまたはストロークを「なし」にする操作は、塗りまたはストロークのポップアップカラーウェルで「透明」ボタンをクリックしても行えます。また、プロパティインスペクタの塗りオプションまたはストロークオプションポップアップメニューで「なし」を選択してもかまいません。

ストロークと塗りのカラーを入れ替えるには：

❖  ツールボックスまたはカラーミキサーで、「カラーの入れ替え」ボタンをクリックします。

色見本グループおよびカラーモデルの編成

色見本パネルとカラーミキサーが結合して、カラーパネルグループになります。色見本パネルでは、色見本グループの表示、変更、作成および編集と、ストロークおよび塗りのカラーの選択が行えます。カラーミキサーでは、カラーモデルの選択およびストロークと塗りのカラーの混合（カラー値スライダをドラッグする、カラー値を直接入力する、またはカラーバーからカラーを直接選択する）が行えます。カラーパレットパネルを使用して、カラーパレットの作成や入れ替えを行うことで、様々なカラースキームを試してみることができます。

色見本パネルによるカラーの適用

色見本パネルには、現在の色見本グループにあるすべてのカラーが表示されます。色見本パネルを使用すると、選択したベクターオブジェクトまたはテキストに、ストロークおよび塗りのカラーを適用できます。

選択したオブジェクトのストロークまたは塗りに色見本パネルを使ってカラーを適用するには：

- 1 ツールボックスまたはプロパティインスペクタの「ストロークのカラー」ボックスまたは「塗りのカラー」ボックスの隣りにあるアイコンをクリックしてアクティブにします。
- 2 色見本パネルがまだ開いていない場合は、ウィンドウ／色見本を選択します。
- 3 色見本をクリックして、選択したオブジェクトのストロークまたは塗りにカラーを適用します。該当するカラーが、アクティブな「ストロークのカラー」ボックスまたは「塗りのカラー」ボックスに表示されます。

色見本グループの変更

簡単に他の色見本に切り替えたり、独自の色見本を作成することができます。色見本パネルのオプションメニューには、カラーキューブ、連続したトーン、Macintosh システム、Windows システム、およびグレースケールという色見本グループがあります。ACT または GIF ファイルとして保存してあるカラーパレットファイルからカスタムな色見本を読み込むこともできます。

色見本グループを選択するには：

- ❖ 色見本パネルのオプションメニューから色見本グループを選択します。

注意：カラーキューブを選択すると、デフォルトの色見本グループに戻ります。

カスタムの色見本グループを選択するには：

- 1 色見本パネルのオプションメニューから、「色見本の置き換え」を選択します。
- 2 該当ファイルがあるフォルダを表示して色見本ファイルを選択します。
- 3 「開く」をクリックします。

色見本パネルの現在の色見本が、選択した色見本ファイルの色見本に置き換えられます。

注意：カスタムの色見本グループの作成について詳しくは、129 ページの色見本パネルのカスタマイズおよび 270 ページのパレットの保存を参照してください。

外部のカラーパレットの色見本を現在の色見本に追加するには：

- 1 色見本パネルのオプションメニューから、「色見本の追加」を選択します。
- 2 目的のファイルがあるフォルダを表示してカラーパレットファイルを選択します。

注意：Fireworks では、ACT または GIF ファイルとして書き出したパレットから新しい色見本を追加することができます。

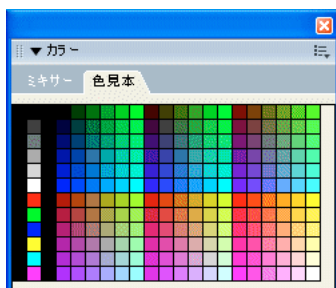
- 3 「OK」をクリックします。

新しい色見本は、現在の色見本の末尾に追加されます。

色見本パネルのカスタマイズ

色見本パネルを使用すると、個々の色見本または色見本グループ全体の追加、削除、置き換えおよび並べ替えが行えます。

注意：編集／取り消しを選択しても、色見本の追加や削除操作を取り消すことはできません。



色見本パネル

色見本パネルにカラーを追加するには：

- 1 ツールボックスからスポイトツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタのサンプルポップアップメニューから、サンプリングするピクセルの数として、「1 ピクセル」、「3 x 3 平均」または「5 x 5 平均」を選択します。
- 3 Fireworks の開いているドキュメントウィンドウの任意の場所をクリックして、カラーをサンプリングします。
- 4 色見本パネルで、最後の色見本の後の空いているスペースに、スポイトポインタの先端を移動します。
スポイトポインタがバケツの形に変化します。
- 5 クリックしてカラーを追加します。



ポップアップカラーウェルのオプションメニューで「Web セーフカラーに吸着」を選択すると、スポイトポインタを使って選択した Web セーフでないカラーは、最も近い Web セーフカラーに変更されます。

カラーチップを他のカラーに置き換えるには：

- 1 ツールボックスからスポイトツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタのサンプルポップアップメニューから、サンプリングするピクセルの数として、「1 ピクセル」、「3 x 3 平均」または「5 x 5 平均」を選択します。
- 3 Fireworks のドキュメントウィンドウの任意の場所をクリックして、カラーをサンプリングします。
- 4 Shift キーを押しながら、色見本パネルの色見本上にポインタを移動します。
ポインタがバケツの形に変化します。
- 5 カラーチップをクリックして新しいカラーに置き換えます。

色見本パネルからカラーチップを削除するには：

- 1 Ctrl キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押しながら、削除する色見本にポインタを移動します。
ポインタがはさみの形に変化します。
- 2 カラーチップをクリックして色見本パネルから削除します。

サンプリング抽出したカラーを保存するには：

- 1 色見本パネルにサンプリング抽出したカラーを追加します。
- 2 色見本パネルのオプションメニューから、「色見本の保存」を選択します。
ダイアログボックスが表示されます。
- 3 ファイル名とディレクトリを選択し、「保存」をクリックします。

色見本のクリアと並べ替え


色見本パネルのオプションメニューを使用して、色見本のクリアと並べ替えを行います。

色見本のクリアまたは並べ替えを実行するには：

- ❖ 色見本パネルのオプションメニューで、以下のいずれかを選択します。
 - 「色見本のクリア」を選択すると、色見本パネル全体がクリアされます。
 - 「カラーで並べ替え」を選択すると、カラー値に基づいて色見本が並べ替えられます。

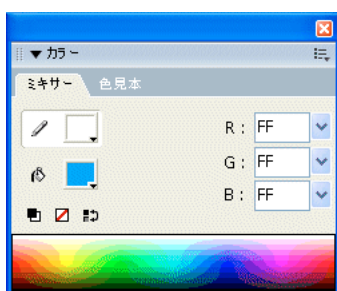
カラーミキサーを使用したカラーの作成

カラーミキサーでは、スライダをドラッグするか、RGB、16進数、CMYなどのカラーモデルの各コンポーネントの値を入力して、カラーを作成できます。作成したカラーは、アクティブな「ストロークのカラー」ボックスまたは「塗りのカラー」ボックスに適用されます。カラーミキサーにはカラーバーもあり、それには現在のカラーモデルのカラーの範囲が表示されます。カラーバーの中をクリックすると、カラーを適用できます。システムカラーピッカーボタンをクリックすると、Windows または Macintosh のシステムカラーを選択できます。

 CMY もカラーモデルの 1 つですが、Fireworks から直接書き出したグラフィックは印刷に適していません。書き出した Fireworks のグラフィックを印刷に適したものにするには、そのグラフィックを Adobe Illustrator、Adobe Photoshop または Adobe FreeHand に読み込みます。デジタルカラー分版への出力時に、RGB イメージの CMYK 変換が自動的に実行されます。詳しくは、使用するプログラムのマニュアルを参照してください。

カラーミキサーを使用したカラーの混合

カラーミキサーを使用すると、アクティブカラーの値の確認やカラー値編集による新しいカラーの作成ができます。



デフォルトでは、赤 (R)、緑 (G)、青 (B) の各カラーコンポーネントの量を 16 進数で指定する RGB カラーに設定されています。16 進数で表現する RGB 値は、00 から FF の範囲の値を基に算出されます。

| カラーモデル | カラー表現のモード |
|---------|---|
| RGB | 赤 (R)、緑 (G)、青 (B) のカラーコンポーネントの量でカラーを表現します。カラーコンポーネントの量は 0 から 255 の値で示され、0-0-0 は黒、255-255-255 は白になります。 |
| 16 進数 | 赤、緑および青の RGB 値でカラーを表現します。カラーコンポーネントの量は 00 から FF の 16 進数値で示され、00-00-00 は黒、FF-FF-FF は白になります。 |
| HSB | 色相 (H)、彩度 (S)、明度 (B) によってカラーを表現します。色相は 0 ~ 360° の範囲の値で、彩度と明度は 0 % から 100 % の値で示されます。 |
| CMY | シアン (C)、マゼンタ (M)、イエロー (Y) のカラーコンポーネントの量でカラーを表現します。カラーコンポーネントの量は 0 から 255 の値で示され、0-0-0 は白、255-255-255 は黒になります。 |
| グレースケール | 黒のパーセンテージで表現します。唯一のコンポーネントである黒 (K) の量は 0 % から 100 % の値で示され、0 は白、100 は黒、中間値は様々な濃度のグレーとなります。 |

カラーミキサーのオプションメニューから、他のカラーモデルを選択できます。新しいカラーモデルを選択すると、現在のカラーコンポーネントの値が変化します。

カラーミキサーを表示するには：

❖ ウィンドウ／カラーミキサーを選択します。

選択したベクターオブジェクトにカラーバーのカラーを適用するには：

1 カラーミキサーの「ストロークのカラー」ボックスまたは「塗りのカラー」ボックスの隣りにあるアイコンをクリックします。

2 ポインタをカラーバー上に移動します。

ポインタがスポイトの形に変化します。

3 目的のカラーをクリックして選択します。

そのカラーが選択したオブジェクトに適用され、ストロークまたは塗りのアクティブなカラーになります。

カラーミキサーでカラーを選択するには：

- 1 カラーの混合の際に目的以外のオブジェクトにカラーを設定しないようにするには、カラー混合操作を開始する前にすべてのオブジェクトの選択を解除しておきます。
- 2 「ストロークのカラー」ボックスまたは「塗りのカラー」ボックスをクリックして、新しいカラーの適用対象を指定します。
- 3 カラーミキサーのオプションメニューから、カラーモデルを選択します。
- 4 次のいずれかの操作を行い、カラーコンポーネントの値を指定します。
 - カラーコンポーネントのボックスに値を入力します。
 - ポップアップのスライダを使用します。
 - カラーバーからカラーを選択します。

色見本パネルにこのカラーを追加して、再利用することができます。詳しくは、129 ページの色見本パネルのカスタマイズを参照してください。

カラーバーのカラーモデルを切り替えるには：

- ❖ カラーミキサーパネルの一番下にあるカラーバーを Shift キーを押しながらクリックします。

注意：この操作でカラーミキサーパネルのオプションが切り替わることはありません。

システムカラーピッカーを使用したカラーの作成

カラーミキサーや色見本パネルを使用するのではなく、Windows システムダイアログボックスや Macintosh システムダイアログボックスを使用して、カラーを作成することもできます。

システムカラーピッカーのカラーを選択するには：

- 1 いずれかのカラーウェルをクリックします。
- 2 いずれかのポップアップカラーウェルのオプションメニューから、「Windows OS」または「Mac OS」を選択します。ポップアップに、システムカラーの色見本が表示されます。
- 3 システムカラーピッカーからカラーを選択します。

選択したカラーが、新しいストロークまたは塗りのカラーになります。

カラーピッカーからカラーの色見本パネルに追加する方法については詳しくは、129 ページの色見本パネルのカスタマイズを参照してください。

カラー情報の表示

カラーミキサーやポップアップカラーウェルだけでなく、情報パネルを使ってもカラー値を確認できます。

情報パネルを使用してドキュメント内で使用しているカラー値を表示するには：

- 1 ツールボックスのスポイトツールをクリックします。
- 2 ウィンドウ／情報を選択して、情報パネルを表示します。
- 3 表示するカラーが含まれるオブジェクトにポインタを移動します（Windows の場合のみ）。

アクティブなストロークまたは塗りのカラー値を表示するには、次のいずれかの操作を行います。

- ウィンドウ／カラーミキサーを選択して、RGB またはその他のカラーシステムの値を表示します。
- カラーウェルをクリックしてポップアップカラーウェルを開き、ウィンドウの上部に 16 進数値を表示します。
- カラーウェル上にポインタを移動し、ツールヒントを読みます（Windows の場合のみ）。

注意：デフォルトでは、情報パネルとカラーミキサーにカラーの RGB 値が表示され、その 16 進数値はポップアップカラーウェルと Windows のカラーウェルのツールヒントに表示されます。ただし、カラーミキサーと情報パネルに表示されるカラーモデルは、いつでも変更できます。

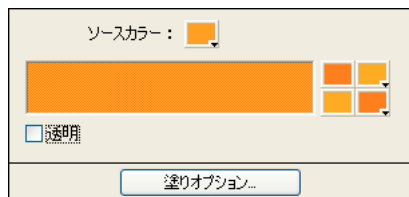
他のカラーモデルのカラー情報を表示するには：

❖ 情報パネルまたはカラーミキサーのオプションメニューから、他のカラーモデルを選択します。

Web セーフカラーでのディザ処理

Web セーフカラー以外のカラーが必要になる場合があります。例えば、会社のロゴで使用されているカラーが、Web セーフカラーでない場合などです。Web セーフパレットで書き出したときに、変化やにじみのない Web セーフカラーに近いカラーを適用するには、Web ディザ塗りを使用します。

注意：Web ディザを適用すると、ファイルサイズが大きくなる場合があります。



2つの Web セーフカラーからの Web ディザ塗りの作成

Web ディザ塗りを使用するには：

- 1 Web セーフカラー以外のカラーを含むオブジェクトを選択します。
- 2 プロパティインスペクタの塗りオプションポップアップメニューから、「Web ディザ」を選択します。
- 3 プロパティインスペクタの「塗りのカラー」ボックスをクリックします。

ポップアップカラーウエルが開き、Web ディザ塗りのオプションが表示されます。該当するオブジェクトの Web セーフカラーでないカラーが、塗りオプションウィンドウの「元になるカラー」ボックスに表示されます。右側のカラーウエルには、2つの Web セーフディザカラーが表示されます。Web ディザが、該当するオブジェクト上に表示され、アクティブな塗りのカラーになります。

注意：Web ディザによる塗りのエッジを「アンチエイリアス」または「エッジをぼかす」に設定すると、Web セーフカラー以外のカラーになります。

- 4 ポップアップの外側をクリックしてウィンドウを終了します。

Web ブラウザで透明な塗りが適用されているように見せるには：

- 1 透明な塗りを適用するオブジェクトを選択します。
- 2 プロパティインスペクタの塗りオプションポップアップメニューから、「Web ディザ」を選択します。
- 3 プロパティインスペクタの「塗りのカラー」ボックスをクリックします。ポップアップカラーウエルが開き、Web ディザ塗りのオプションが表示されます。
- 4 「透明」オプションをクリックします。

ポップアップの右側にあるカラーウエルに選択内容が反映され、キャンバス上のオブジェクトが半透明になります。

- 5 ポップアップの外側をクリックしてウィンドウを終了します。
- 6 透明化の設定を「インデックス透明カラー」または「アルファチャネル」に設定した GIF または PNG ファイルとして、オブジェクトを書き出します。透明化の設定を持つファイルの書き出しについて詳しくは、270 ページの領域の透明化を参照してください。

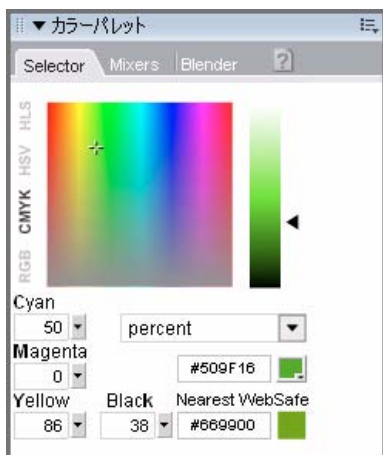
Web ブラウザでこのようなグラフィックを表示すると、透明な Web ディザ塗りのピクセル 1 つおきに Web ページの背景が表示され、グラフィックに透明化が適用されているかのように見えます。

注意：ただし、すべてのブラウザが PNG ファイルをサポートしているわけではありません。

カラーパレットパネルを使用したカラー管理

カラーパレットパネルを使用すると、カラーパレットの作成や入れ替え、カスタムの ACT 色見本の書き出しおよび様々なカラースキームの検討を行うことができます。また、カラーの選択によく使用するコントロールにすばやくアクセスすることもできます。

パレットには、「セレクタ」、「ミキサー」および「ブレンダ」の3つのタブがあります。



カラーパレットパネルを開くには：

❖ ウィンドウ/その他/カラーパレットを選択します。

任意のカラー値に最も近い Web セーフカラーを見つけるには：

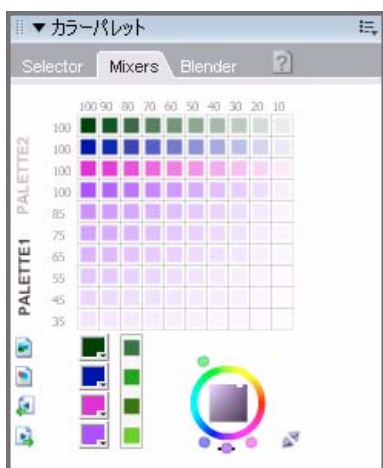
- 1 カラーパレットパネルの「セレクタ」タブで、塗りのカラーウェルをクリックしてアクティブにします。
- 2 スポイトポイントを使用して、Fireworks のドキュメントウィンドウの任意の場所をクリックし、カラーをサンプリングします。

塗りのカラーウェルにカラーが表示され、最も近い Web セーフカラーがその下に表示されます。

「セレクタ」タブで、カラーモデル (RGB や CMYK) 間でカラーを変換したり、カラーの表示モード (バイトやパーセンテージ) を選択したりすることもできます。

ドキュメントのカラーパレットの作成や入れ替えを行うには：

- 1 カラーパレットパネルの「ミキサー」タブを選択します。



- 2 パネルの下部にある4つの塗りのカラーウェルを使用して、ドキュメントの4つのベースカラーを設定します。パレットが自動的に作成されます。

3 必要に応じて、パネルの右下隅にある HSB カラーホイールを使用して、パレットの色相、彩度、明るさを修正します。変更内容は自動的にパレット全体に適用されます。

4 ドキュメントで 2 種類のパレットを試してみる場合は、パネルの左側の「パレット 2」をクリックし、2 番目のパレットのベースカラーを設定します。

5 パレットの作成が終わったら、パネルの左下のセクションにある 2 つのカラーの置き換えアイコンをクリックして、2 つのパレットを切り替えます。

注意: パレットの入れ替え機能では、ベクター要素の塗り、ストロークおよびグラデーションが置き換えられますが、ビットマップ要素やグラフィックシンボルには適用されません。

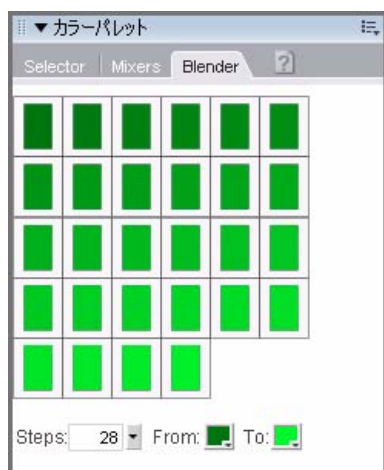
パレットを書き出すには：

1 書き出すパレット（「パレット 1」または「パレット 2」）を選択します。

2 パレットをビットマップファイルとして書き出す場合は、ビットマップの書き出しアイコンをクリックします。パレットを ACT ファイルとして書き出す場合は、カラーテーブルの書き出しアイコンをクリックします。

「ブレンダ」タブを使用してカラーグラデーションを作成するには：

1 カラーパレットパネルの「ブレンダ」タブを選択します。



2 パネルの下部にある塗りのカラーウェルを使用して、グラデーションの最初のカラーと最後のカラーを選択します。

3 ステップポップアップスライダを使用して、グラデーションのステップ数を選択します。

グラデーションの作成が終わったら、ドキュメント内の任意のカラーを適用できます。また、任意の色見本にマウスポインタを置いて、カラーの 16 進値を確認することもできます。

カラーウェルおよびポップアップカラーウェルの使用

カラーウェルは、ツールボックスの「カラー」セクションからプロパティインスペクタ、カラーミキサーまで、Fireworks 全般で表示されます。どの場合も、関連するオブジェクトプロパティに割り当てられている現在のカラーが表示されます。

ポップアップカラーウェルからのカラーの選択

カラーウェルをクリックすると、色見本パネルに類似したポップアップカラーウェルが開きます。色見本パネルに表示されるのと同じ色見本をポップアップカラーウェルに表示できます。また別の色見本を表示することもできます。

カラーウェルのカラーを選択するには：

- 1 カラーウェルをクリックします。

ポップアップが開きます。

- 2 次のいずれかの操作を行います。

- 色見本を、クリックしてカラーウェルに適用します。
- 画面上の任意の場所のカラーをスポイトポインタでクリックして、カラーウェルに適用します。
- ポップアップカラーウェルの「透明」ボタンをクリックして、ストロークまたは塗りを透明にします。

色見本パネルの現在の色見本グループをポップアップカラーウェルに表示するには：

- ❖ ポップアップカラーウェルのオプションメニューから色見本パネルを選択します。

別の色見本グループをポップアップカラーウェルに表示するには：

- ❖ ポップアップカラーウェルのオプションメニューから色見本グループを選択します。ここで色見本グループを選択しても、色見本パネルに影響はありません。

ポップアップカラーウェルからのカラーのサンプリング

ポップアップカラーウェルが開くと、ポインタが特殊なスポイトに変わり、画面上のほとんどの場所からカラーを吸収できる状態になります。これを、**サンプリング**といいます。

画面上の任意の場所でカラーをサンプリングし現在のカラーウェルで使用するには：


- 1 いずれかのカラーウェルをクリックします。



ポップアップカラーウェルが開き、ポインタがスポイトに変わります。

- 2 Fireworks のワークスペース内で任意の場所をクリックし、カラーウェルのカラーを選択します。

カラーウェルに関連付けられている特性または機能に該当カラーが適用され、ポップアップカラーウェルが閉じます。

 Shift キーを押しながらクリックすると、Web セーフカラーを選択できます。

ストロークの操作

プロパティインスペクタ、ストロークオプションポップアップメニューおよびストロークの編集ダイアログボックスを使用すると、インクの量、チップのサイズと形状、テクスチャ、エッジのエフェクト、縦横比など、ブラシのあらゆる属性が操作できます。

ストロークの適用

ペンツールやブラシツールのストローク属性を変更すると、次に描画するベクターオブジェクトでもそのストローク属性が使用されます。また、描画した後のオブジェクトやパスに、ストローク属性を適用することもできます。

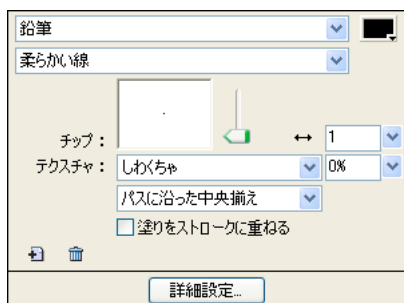
現在のストロークカラーは、ツールボックス、プロパティインスペクタおよびカラーミキサーの「ストロークのカラー」ボックスに表示されます。これら 3 つのパネルのいずれでも、描画ツールまたは選択したオブジェクトのストロークのカラーを変更できます。



ツールボックス、プロパティインスペクタおよびカラーミキサーでは、鉛筆アイコンが「ストロークのカラー」ボックスを示します。

選択したオブジェクトのストローク属性を変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタのストロークの種類ポップアップメニューで、ストローク属性を選択します。
- ストロークの種類ポップアップメニューで「ストロークオプション」を選択して、その他のオプションを表示します。ストロークオプションポップアップで、ストローク属性を選択します。



オブジェクトに適用されるストロークを変更するには、プロパティインスペクタまたはストロークオプションポップアップのオプションを使用します。

描画ツールのストロークカラーを変更するには：

- 1 Ctrl+D キー（Windows）または Command+D キー（Macintosh）を押しながら、すべてのオブジェクトの選択を解除します。
- 2 ツールボックス内で描画ツールを選択します。
- 3 ツールボックスまたはプロパティインスペクタの「ストロークのカラー」ボックスをクリックして、ポップアップカラーウェルを開きます。
- 4 色見本からストロークのカラーを選択します。
- 5 ドラッグしてオブジェクトを描画します。

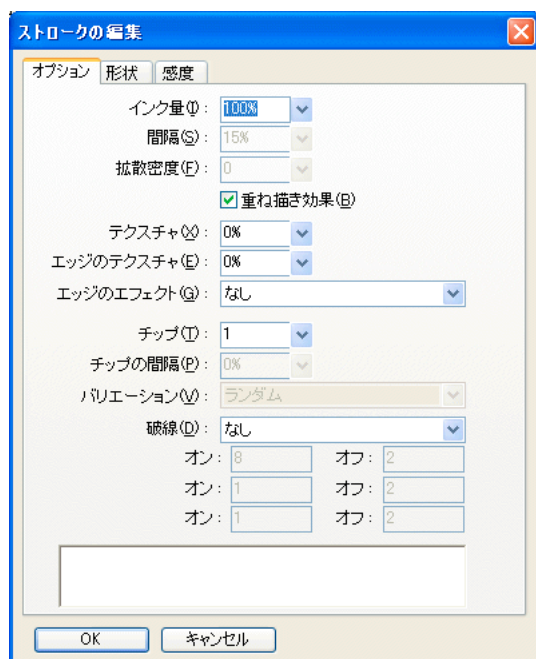
注意：新しく作成されるストロークには、「ストロークのカラー」ボックスに表示されている現在のカラーが適用されます。

選択したオブジェクトからすべてのストローク属性を削除するには、次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタまたはストロークオプションポップアップのストロークの種類ポップアップメニューから、「なし」を選択します。
- ツールボックスまたはプロパティインスペクタの「ストロークのカラー」ボックスをクリックして、「透明」ボタンをクリックします。

カスタムストロークの作成

ストロークの編集ダイアログボックスを使用すると、特定のストローク特性を変更できます。



ストロークの編集ダイアログボックスには、「オプション」、「シェイプ」および「感度」の3つのタブがあります。

各タブの下部にあるストロークのプレビューには、現在の設定値が反映された現在のブラシが表示されます。現在の筆圧や描画速度の設定は、プレビュー内のストロークが左から右方向に徐々に細くなったり、薄くなったり、あるいはその他の変化を見せる形で表されます。

ストロークの編集ダイアログボックスを表示するには：

- 1 プロパティインスペクタのストロークの種類ポップアップメニューで「ストロークオプション」を選択します。
- 2 「詳細」をクリックします。

ストロークの編集ダイアログボックスが開きます。

一般的なブラシストロークオプションを設定するには：

- 1 ストロークの編集ダイアログボックスの「オプション」タブで、インク量、間隔および拡散密度を設定します。拡散密度を高く設定すると、エアブラシのように自然に流れるブラシストロークになります。
- 2 ブラシストロークを重ねて濃いストロークを作成するには、「重ね描き効果」を選択します。
- 3 ストロークのテクスチャの適用量を設定するには、「テクスチャ」オプションの値を変更します。値が大きいほど、テクスチャの効果が大きくなります。
- 4 エッジにテクスチャを設定するには、「エッジのテクスチャ」テキストボックスに値を入力し、エッジのエフェクトポップアップからエッジのエフェクトを選択します。
- 5 ブラシストロークのチップ数を入力します。複数のチップを指定した場合は、「チップの間隔」に値を入力し、「バリエーション」を選択します。「ランダム」、「均一」、「補色」、「色相」または「シャドウ」の中から選択することができます。
- 6 点線または破線を選択するには、破線ポップアップからオプションを選択します。
- 7 破線の長さや点線の間隔を設定するには、「オン」および「オフ」テキスト入力ボックスの3つのセットを使用して、1番目、2番目および3番目の破線をそれぞれコントロールします。
- 8 「適用」をクリックして、選択したストロークに設定を適用し、「OK」をクリックします。

ブラシチップを修正するには：

- 1 ストロークの編集ダイアログボックスの「シェイプ」タブで、正方形のチップにする場合は「角形」チェックボックスをオンにします。丸いチップにする場合は、「角形」チェックボックスをオフにします。
- 2 ブラシチップのサイズ、エッジの柔らかさ、チップの縦横比およびチップの角度を入力します。
- 3 「適用」をクリックして「OK」をクリックします。

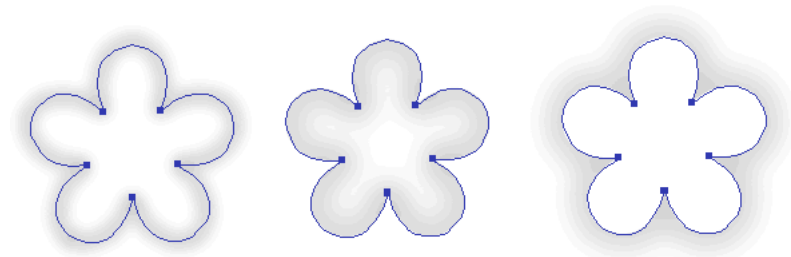
Fireworks には、筆圧に反応する WACOM タブレットやペンを使用するときに、描画速度と筆圧によってコントロールされるストローク属性を微調整するストローク設定があります。影響されるストローク属性を選択して、ペンをコントロールできます。

ストロークの筆圧を設定するには：

- 1 ストロークの編集ダイアログボックスの「感度」タブのストロークのプロパティポップアップメニューから、「サイズ」、「インクの使用量」、「彩度」などのストロークのプロパティを選択します。
- 2 「影響される属性」オプションで、現在のストロークプロパティの感度データの度合いを設定します。
- 3 「OK」をクリックします。

パスへのストロークの配置

デフォルトでは、オブジェクトのブラシストロークはパスの中心にあります。ブラシストロークをパスの内側や外側に配置するためのオプションがあります。これにより、ストロークオブジェクトのサイズをコントロールしたり、エフェクト（ストロークをベベルボタンのエッジに使用するなど）を作成したりできます。



中心のストローク、内側のストローク、外側のストローク

ストロークオプションウィンドウのストロークポップアップメニューを使用すると、ブラシストロークの配置を変更できます。

選択したパスの内側または外側にブラシストロークを移動するには：

- 1 ツールボックスまたはプロパティインスペクタの「ストロークのカラー」ボックスをクリックして、ポップアップカラーウェルを開きます。
- 2 相対パスストロークの位置ポップアップメニューから、「内側」、「中心」または「外側」のいずれかのオプションを選択します。
- 3 「塗りをストロークに重ねる」オプションを選択することもできます。

通常は、塗りの上にストロークが描画されています。「塗りをストロークに重ねる」を選択すると、ストロークの上に塗りが描画されます。塗りが不透明なオブジェクトでこのオプションを選択すると、パスの内側のストロークは塗りに隠れ、表示されません。また、ある程度透明な塗りの場合は、パスの内側のストロークや塗りがやや濃く見え、ストロークとブレンドされることもあります。

ストロークのスタイルの作成

インクの使用量やチップの形状、筆圧など、特定のストローク属性を変更したカスタムストロークを、スタイルとして保存しておくことができます。スタイルとして保存しておく、いろいろなドキュメントで再利用することができます。

カスタムストロークを作成するには：

1 次のいずれかの操作を行います。

- ツールボックスの「ストロークのカラー」ボックスをクリックして、「ストロークオプション」をクリックします。
- プロパティインスペクタのストロークオプションポップアップメニューで「ストロークオプション」を選択します。

ストロークオプションポップアップが開きます。

2 目的のブラシストローク属性を編集します。

3 カスタムストローク属性をスタイルとして保存します。詳しくは、182 ページのスタイルの作成と削除を参照してください。

塗りの操作

プロパティインスペクタ、塗りオプションポップアップメニュー、塗りオプションポップアップ、グラデーションポップアップおよび様々なビットマップテクスチャとパターンを使用すると、ベクターオブジェクトおよびテキスト用の多様な塗りを作成できます。バケツツールまたはグラデーションツールを使用すると、現在の塗りの設定値に基づいて、選択範囲のピクセルを塗ることもできます。

描画ツールの塗り属性の設定

矩形、角丸矩形、楕円、多角形およびオートシェイプ描画ツールで描画時にオブジェクトに適用される塗りの属性を設定できます。現在の塗り属性は、プロパティインスペクタ、ツールボックスおよびカラーミキサーの「塗りのカラー」ボックスに表示されます。これらのどのパネルを使用しても、描画ツールの塗り属性を変更することができます。



ツールボックス、プロパティインスペクタおよびカラーミキサーでは、バケツアイコンが「塗りのカラー」ボックスを示します。

適用可能なベクター描画ツールおよびバケツツールの基本の塗りのカラーを変更するには：

1 ベクター描画ツールまたはバケツツールを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- Ctrl+D キー (Windows) または Command+D キー (Macintosh) を押しながらすべてのオブジェクトの選択を解除した後、プロパティインスペクタで「塗りのカラー」ボックスをクリックして塗りのカラーポップアップを開きます。
- ツールボックスまたはカラーミキサーの「塗りのカラー」ボックスをクリックして、ポップアップカラーウェルを開きます。

3 色見本から塗りのカラーを選択するか、スポイトツールを使って画面内の任意の場所でカラーをサンプリングします。

4 該当するツールを使って操作を実行します。

注意：テキストツールを選択すると、「塗りのカラー」ボックスが、テキストツールで最後に使用した基本の塗りのテキストカラーに常に戻ります。

基本の塗りの編集

基本の塗りとは、オブジェクトの内側を塗りつぶす 1 つのカラーです。オブジェクトの塗りのカラーは、ツールボックス、プロパティインスペクタまたはカラーミキサーで変更できます。

選択したベクターオブジェクトの基本の塗りを編集するには：

- 1 プロパティインスペクタ、ツールボックスまたはカラーミキサーの「塗りのカラー」ボックスをクリックして、ポップアップカラーウェルを開きます。
- 2 ポップアップカラーウェルから色見本を選択します。

選択したオブジェクトに塗りが適用され、アクティブな塗りのカラーになります。

グラデーションおよびパターン塗りの適用

塗りを変更して、塗りつぶしやグラデーションなどの様々な基本の塗り、ディザ、パターン、グラデーションなどの特性を表示することができます。これらの特性は、塗りを適用するオブジェクトの輪郭に沿ったサテン、波紋、褶曲またはグラデーションに似ています。また、カラー、エッジ、テクスチャ、透明度など、塗りの様々な属性も変更することができます。

多数のプリセットのグラデーションおよびパターン塗りにから選択することもできます。また独自のものを作成することもできます。

注意：新しく作成した塗りは、ツールボックスの「塗りのカラー」ボックスに、現在のカラーとして表示されます。



塗りの属性を編集するには、プロパティインスペクタの「塗り」オプションまたは塗りオプションポップアップを使用します。

パターン塗りの適用

パスオブジェクトは、**パターン塗り**と呼ばれるビットマップグラフィックを使用して塗りつぶすことができます。Fireworks には、「絨毯」、「葉」、「木」など、10 種類以上のパターン塗りが用意されています。

**選択オブジェクトにパターン塗りを適用するには：**

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - プロパティインスペクタの塗りオプションポップアップメニューから、「パターン」を選択します。
 - ツールボックスの「塗りのカラー」ボックスをクリックした後、「塗りオプション」をクリックして、塗りオプションポップアップメニューから「パターン」を選択します。
- 2 パターン名ポップアップメニューからパターンを選択します。

選択したオブジェクトにパターン塗りが適用され、アクティブな塗りのカラーになります。

カスタムパターンの追加

ビットマップファイルを新しいパターン塗りとして設定することもできます。パターンとして使用できるのは、PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF または PICT (Macintosh のみ) のファイル形式のいずれかです。パターンファイルが 32 ビットの透明イメージの場合、このファイルを Fireworks で使用すると、塗りが透明化の影響を受けます。イメージが 32 ビットではない場合は不透明になります。

新しいパターンを追加すると、その名前が塗りオプションポップアップのパターン名ポップアップメニューに表示されます。

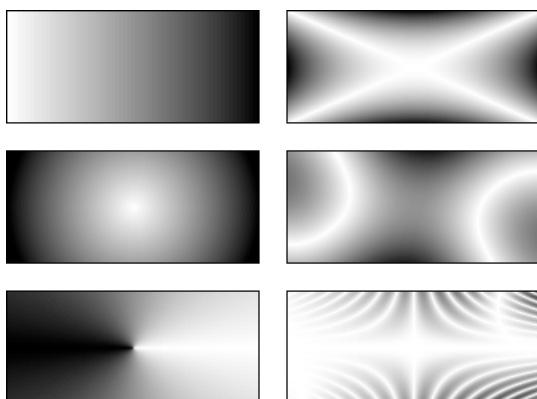
外部ファイルから新しいパターンを作成するには：

- 1 プロパティインスペクタでベクターオブジェクトのプロパティを表示した状態で、塗りオプションポップアップメニューから「パターン」を選択します。
- 2 「塗りのカラー」ボックスをクリックして、パターン名ポップアップメニューから「その他」を選択します。
- 3 新しいパターンとして使用するビットマップファイルを選択し、「開く」をクリックします。

新しいパターンが、「パターン名」リストにアルファベット順で追加されます。

グラデーション塗りの適用

「なし」、「基本」、「パターン」、「Web ディザ」以外の塗りの種類は、グラデーション塗りのバリエーションです。グラデーション塗りを使用すると、カラーをブレンドすることによって、様々なエフェクトを作り出すことができます。



様々なグラデーション塗りが適用されたオブジェクト

選択オブジェクトにグラデーション塗りを適用するには：

❖ プロパティインスペクタの塗りオプションポップアップメニューから、「グラデーション」を選択します。選択オブジェクトに塗りが適用され、アクティブな塗りになります。

グラデーション塗りの編集

いずれかの「塗りのカラー」ボックスをクリックして、グラデーションの編集ポップアップを使用すると、現在のグラデーションの塗りを編集することができます。



グラデーションを編集するポップアップ

グラデーションを編集するポップアップを表示するには：

- 1 プロパティインスペクタで、グラデーション塗りが適用されているオブジェクトを選択するか、塗りオプションポップアップメニューからグラデーション塗りを選択します。
- 2 プロパティインスペクタまたはツールボックスで「塗りのカラー」ボックスをクリックして、ポップアップを開きます。グラデーションを編集するポップアップが開き、カラーランプとプレビューに現在のグラデーションが表示されます。

グラデーションに新しいカラーまたは不透明度色見本を追加するには、次のいずれかの操作を行います。

- 色見本を追加するには、グラデーションのカラーランプの下にある領域をクリックします。
- 不透明度色見本を追加するには、グラデーションのカラーランプの上にある領域をクリックします。

グラデーションからカラーまたは不透明度色見本を削除するには：

- ❖ 色見本をグラデーションの編集ポップアップの外側へドラッグします。

色見本のカラーを設定または変更するには：

- 1 色見本をクリックします。
- 2 ポップアップカラーウェルからカラーを選択します。

不透明度色見本の透明度を設定または変更するには：

- 1 不透明度色見本をクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - 透明度のスライダをドラッグします。0 %は完全な透明、100 %は完全な不透明です。
 - 0 ~ 100 の範囲の数値を入力し、不透明度を設定します。

注意：透明領域のグラデーションを通して透明度チェッカーボードが表示されます。

- 3 グラデーションの編集が終了したら、Enter キー (Windows) または Return キー (Macintosh) を押すか、グラデーションの編集ポップアップの外側をクリックします。選択したオブジェクトにグラデーションが適用され、アクティブな塗りになります。

塗りのカラーの変化を調整するには：

- ❖ 色見本を左右にドラッグします。

グラデーションツールによる塗りの作成

グラデーションツールは、バケツツールと同じツールグループにあります。このツールの動作は、バケツツールによく似ていますが、基本の塗りではなくグラデーションを使ってオブジェクトが塗りつぶされます。バケツツールの場合と同様に、最後に使用した要素のプロパティは保持されます。

グラデーションツールを使用するには：

- 1 ツールボックスのバケツツールをクリックした後、ポップアップメニューからグラデーションツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクタで、以下のいずれかの属性を選択します。

塗りオプション ポップアップメニューでは、グラデーションの種類を選択できます。

「**塗りのカラー**」ボックス をクリックすると、グラデーションの編集ポップアップが表示され、カラーおよび透明度に関する様々なオプションを設定できます。

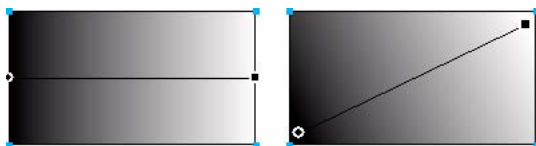
「**エッジ**」では、グラデーションの塗りのエッジを、ハード、アンチエイリアス、ぼかしのいずれかに設定できます。エッジをぼかす場合は、ぼかしの量を指定できます。

「**テクスチャ**」では、「穀粒」、「鋳脈」、「オイル」、「メッシュ」、「紙やすり」など、多くのオプションからの選択が可能です。

- 3 クリック&ドラッグして、グラデーション領域の開始位置、方向および長さを指定します。

塗りの変形と歪曲

オブジェクトのパターン塗りやグラデーション塗りを、移動、回転および傾斜させることができます。また、その幅を変更することもできます。ポインタツールまたはグラデーションツールを使用して、パターン塗りやグラデーション塗りが適用されているオブジェクトを選択すると、オブジェクトの上または付近にハンドルがいくつか表示されます。これらのハンドルをドラッグすると、オブジェクトの塗りを調整できます。



塗りハンドルを使用して、パターン塗りやグラデーション塗りを手作業で調整します。

オブジェクト内の塗りを移動するには：

❖ グラデーションツールを使用して、丸いハンドルをドラッグするか、または塗り内部の新しい場所をクリックします。

塗りを回転させるには：

❖ ハンドルとハンドルをつなぐ線をドラッグします。

塗りの幅と傾斜を調整するには：

❖ 角型のハンドルをドラッグします。

アンチエイリアスとエッジをぼかす処理の設定

Fireworks では、塗りのエッジを規則的な固い線にすることも、アンチエイリアスまたはエッジのぼかしによって柔らかくすることもできます。デフォルトではアンチエイリアスが適用されています。アンチエイリアスを適用すると、楕円や円などの丸みを帯びたオブジェクトで、ギザギザになったエッジが背景に細かくブレンドされ、なめらかになります。

エッジをぼかした場合は、エッジの一方がブレンドされます。このためエッジが柔らかくなり、ぼんやりと光っているような効果が得られます。

選択したオブジェクトのエッジを変更するには：

- 次のいずれかの操作により、エッジポップアップメニューを表示します。
 - プロパティインスペクタのエッジポップアップメニューをクリックします。
 - ツールボックスの「塗りのカラー」ボックスをクリックした後、「塗りオプション」をクリックして、エッジポップアップメニューをクリックします。
- エッジのオプションを選択します。「処理しない」、「アンチエイリアス」、「エッジをぼかす」の中から選択できます。
- エッジをぼかす場合は、ぼかされる側のエッジのピクセル数も選択します。

デフォルトは 10 ですが、0 ～ 100 の値を選択できます。値が大きいほど、エッジがぼかされる度合いも大きくなります。



カスタムのグラデーション塗りの保存

現在のグラデーションの設定値を、多数のドキュメントで使用するためにカスタムのグラデーションとして保存するには、スタイルを作成する必要があります。詳しくは、182 ページのスタイルの作成と削除を参照してください。

塗りの削除

塗りの属性は、選択したオブジェクトから簡単に削除することができます。

選択したオブジェクトから塗りを削除するには、次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタの塗りオプションポップアップメニューまたは塗りオプションポップアップの塗りオプションポップアップメニューから、「なし」を選択します。
- いずれかの「塗りのカラー」ボックスをクリックして、「透明」ボタンをクリックします。これにより、基本の塗りが除去されます。

ストロークおよび塗りへのテクスチャの追加

テクスチャを追加し、ストロークと塗りの両方に立体的なエフェクトを追加できます。Fireworks ではいくつかのテクスチャが用意されていますが、それ以外に外部のテクスチャを使用することもできます。

ストロークへのテクスチャの追加

テクスチャはストロークの明度を変更しますが、色相は変更しません。テクスチャを追加すると、模様をついた表面に描画しているように、機械的でない、より自然な外観のストロークになります。テクスチャは、幅の広いストロークに適用すると効果的です。テクスチャはどんなストロークにも追加することができます。Fireworks には、「シフォン」、「オイル」、「紙やすり」などのテクスチャが用意されています。



ブラシストロークにテクスチャを追加するには、プロパティインスペクタまたはストロークオプションポップアップの「ストローク」オプションを使用します。

選択オブジェクトのストロークにテクスチャを追加するには：

- 次のいずれかの操作を行い、ストロークのテクスチャポップアップメニューを開きます。
 - プロパティインスペクタのストロークのテクスチャポップアップメニューをクリックします。
 - ツールボックスの「ストロークのカラー」ボックスをクリックした後、「ストロークオプション」をクリックして、テクスチャポップアップメニューをクリックします。
- 次のいずれかの操作を行います。
 - ポップアップメニューからテクスチャを選択します。
 - ポップアップメニューから「その他」を選択し、外部テクスチャとして使用するテクスチャファイルを指定します。

注意：テクスチャとして使用できるのは、PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF または PICT (Macintosh のみ) のファイル形式のいずれかです。

- 0 ~ 100 のパーセント値を入力して、テクスチャの適用量をコントロールします。

パーセント値が大きいほど、テクスチャの適用量が多くなります。

塗りへのテクスチャの追加

テクスチャは塗りの明度を変更しますが、色相は変更しません。テクスチャを追加すると、模様をついた表面に描画しているように機械的でない、より自然な外観の塗りになります。テクスチャはどんな塗りにも追加することができます。Fireworks には、「シフォン」、「オイル」、「紙やすり」などのテクスチャが用意されています。ビットマップファイルもテクスチャとして使用できるので、自由にカスタムテクスチャを作成することができます。

選択オブジェクトの塗りにテキストチャを追加するには：

- 1 次のいずれかの操作を行い、塗りのテキストチャポップアップメニューを開きます。
 - プロパティインスペクタの塗りのテキストチャポップアップメニューをクリックします。
 - ツールボックスの「塗りのカラー」ボックスをクリックした後、「塗りオプション」をクリックして、テキストチャポップアップメニューをクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - ポップアップメニューからテキストチャを選択します。
 - ポップアップメニューから「その他」を選択し、外部テキストチャとして使用するテキストチャファイルを指定します。
- 3 0～100 のパーセント値を入力して、テキストチャの適用量をコントロールします。

パーセント値が大きいほど、テキストチャの適用量が多くなります。
- 4 塗りに透明度を設定するには、「透明」チェックボックスをオンにします。

テキストチャのパーセント値によって、透明度もコントロールされます。

カスタムテキストチャの追加

Fireworks および他のアプリケーションのビットマップファイルも、テキストチャとして使用することができます。テキストチャとして使用できるのは、PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF または PICT (Macintosh のみ) のファイル形式のいずれかです。

新しいテキストチャを追加すると、その名前がテキストチャ名ポップアップメニューに表示されます。

外部ファイルから新しいテキストチャを作成するには：

- 1 プロパティインスペクタでベクターオブジェクトのプロパティを表示した状態で、テキストチャ名ポップアップメニューから「その他」を選択します。
- 2 新しいテキストチャとして使用するビットマップファイルを選択し、「開く」をクリックします。

新しいテキストチャが、「テキストチャ名」リストにアルファベット順で追加されます。

第 8 章：ライブフィルタの使用

Fireworks CS3 のライブフィルタ（以前のライブエフェクト）という拡張機能は、ベクターオブジェクト、ビットマップイメージおよびテキストに適用できます。ライブフィルタでは、ベベル、エンボス、ソリッドシャドウ、ドロップシャドウ、グロー、カラー補正、ぼかし、シャープなどがサポートされています。ライブフィルタは、プロパティインスペクタから、選択したオブジェクトに直接適用することができます。

ライブフィルタが適用されているオブジェクトを編集すると、ライブエフェクトが自動的に更新されます。ライブフィルタを適用した後で、そのオプションをいつでも変更できます。また、フィルタの順序を変更して、フィルタを様々な組み合わせで試行することもできます。プロパティインスペクタでは、ライブフィルタのオンとオフの切り替え、ライブフィルタの削除もできます。フィルタを削除すると、オブジェクトまたはイメージは元の外観に戻ります。

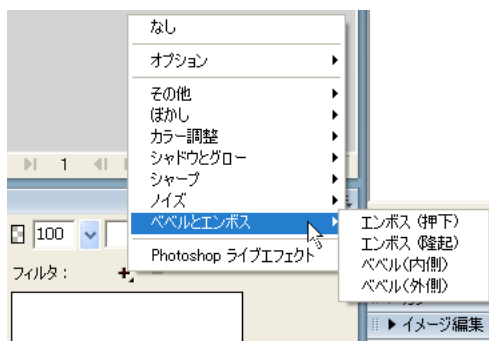
自動レベル補正、ぼかし（ガウス）、アンシャープマスクなど、Fireworks のライブフィルタに現在リストされている一部のフィルタは、以前は取り消し不能なプラグインまたはフィルタとしてのみ利用できました。また、現在では、サードパーティ製のプラグインを Fireworks でライブフィルタとして追加することも可能です。追加したライブフィルタは、必要に応じて従来と同じようにフィルタメニューを使って使用することもできます。詳しくは、73 ページのビットマップのカラーと色調の調整を参照してください。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 147 ページのライブフィルタの適用
- 151 ページのライブフィルタの編集

ライブフィルタの適用

プロパティインスペクタを使用すると、選択したオブジェクトに任意の数のライブフィルタを適用することができます。オブジェクトに新しいフィルタを追加するたびに、プロパティインスペクタのフィルタポップアップメニューにそのフィルタが追加されます。どのライブフィルタも、オンとオフを切り替えることができます。



プロパティインスペクタのフィルタポップアップメニュー

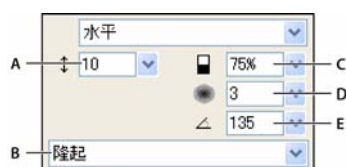
ライブフィルタに適したオブジェクトを選択する場合、ライブフィルタのオプションの表示位置は、プロパティインスペクタの高さがフルであるかハーフであるかによって少し異なります。

- プロパティインスペクタの高さがフルの場合は、プロパティインスペクタに表示される「ライブフィルタを追加」ボタン、「ライブフィルタを削除」ボタンおよび適用済みライブフィルタのリストを使用します。
- プロパティインスペクタの高さがハーフの場合は、「フィルタを編集」をクリックして、「ライブフィルタを追加」ボタン、「ライブフィルタを削除」ボタンおよび適用済みライブフィルタのリストを表示します。

注意：新しく作成した塗りは、ツールボックスの「塗りのカラー」ボックスに、現在のカラーとして表示されます。

希望どおりの外観になるように、各ライブフィルタをカスタマイズすることもできます。カラー補正フィルタを選択して表示されるダイアログボックスのコントロールを使用すると、自動レベル補正、明るさ、コントラスト、色相、彩度、反転、曲線、塗りのカラーなどのカラー特性を調整できます。ベベル、ぼかし、エンボス、グロー、シャドウまたはシャープフィルタを選択して表示されるダイアログボックスまたはポップアップメニューでは、フィルタの設定を調整できます。ぼかしまたはシャープのフィルタは、選択すると、オブジェクトに直接適用されます。

希望するフィルタができるまで、様々な設定を試してください。後でフィルタ設定を変更する手順については、151ページのライブフィルタの編集を参照してください。




ベベル (内側) ポップアップ

A. ベベルの幅 B. ボタンのベベルのプリセット C. コントラスト D. 柔らかさ E. ベベルの角度

選択したオブジェクトにライブフィルタを適用するには：

1 プロパティインスペクタで「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、フィルタポップアップメニューからフィルタを選択します。

選択したオブジェクトの「フィルタ」リストに、選択したフィルタが追加されます。

 イメージ内の選択範囲のピクセルにだけ影響を与えるようにライブフィルタを適用するには、その場で選択範囲をカット&ペーストして新しいビットマップイメージを作成し、それを選択してライブフィルタを適用します。

2 ポップアップまたはダイアログボックスが開いたら、フィルタの設定値を入力し、以下のいずれかを行います。

- ライブフィルタのダイアログボックスが表示された場合は、「OK」をクリックします。
- ライブフィルタのポップアップが表示された場合は、Enter キーを押すか、またはワークスペースの任意の場所をクリックします。

3 ライブフィルタをさらに適用する場合は、手順 1 と 2 を繰り返して実行します。

注意：ライブフィルタを適用する順序は、フィルタ全体に影響を与えます。ライブフィルタをドラッグすると、フィルタの順序を変更することができます。詳しくは、152ページのライブフィルタの並べ替えを参照してください。

オブジェクトに適用されたフィルタを有効または無効にするには：

❖ プロパティインスペクタで、「フィルタ」リストのフィルタの横にあるボックスをクリックします。

オブジェクトに適用されたすべてのフィルタを有効または無効にするには：

❖ プロパティインスペクタで「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックして、ポップアップメニューでオプション/すべて使用またはオプション/すべてオフを選択します。

ライブフィルタを削除する方法については、152ページのライブフィルタの削除を参照してください。

ベベルエッジの適用

オブジェクトにベベルエッジを適用すると、隆起した外観になります。内側のベベルまたは外側のベベルを作成できます。



矩形にベベル (内側) を適用した場合とベベル (外側) を適用した場合

選択したオブジェクトにベベルエッジを適用するには：

1 プロパティインスペクタで「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックして、ポップアップメニューからベベルオプションを選択します。

- ベベルとエンボス／ベベル（内側）
- ベベルとエンボス／ベベル（外側）

2 ポップアップでフィルタの設定値を編集します。

3 ウィンドウの外側をクリックするか、または Enter キーを押してウィンドウを閉じます。

エンボスの適用

エンボスライブフィルタを使用すると、イメージ、オブジェクトまたはテキストを、キャンバスから押し下げられているように、またはキャンバスから隆起しているように見せることができます。



オブジェクトにエンボス（押下）を適用した場合とエンボス（隆起）を適用した場合

エンボスフィルタを適用するには：

1 プロパティインスペクタで「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックして、ポップアップメニューからエンボスオプションを選択します。

- ベベルとエンボス／エンボス（押下）
- ベベルとエンボス／エンボス（隆起）

2 ポップアップでフィルタの設定値を編集します。

エンボス領域にオリジナルのオブジェクトを表示するには、「オブジェクトの表示」を選択します。

3 操作が終わったら、ウィンドウの外側をクリックするか、Enter キーを押して、ウィンドウを閉じます。

注意：下位互換性を確保するため、以前のバージョンで作成されたドキュメント内のオブジェクトのエンボスライブフィルタは、「オブジェクトの表示」オプションの選択が解除された状態で開かれます。

シャドウおよびグローの適用

Fireworks では、ソリッドシャドウ、ドロップシャドウ、内側のシャドウおよびグローをオブジェクトに簡単に適用することができます。シャドウの角度を指定して、オブジェクト上でライトの角度を表現することもできます。



ドロップシャドウ、シャドウ（内側）、グローのフィルタ

ソリッドシャドウを適用するには：

1 プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、「シャドウとグロー」をポイントして、「ソリッドシャドウ」をクリックします。

2 ソリッドシャドウダイアログボックスで、フィルタの設定を調整します。

- シャドウの方向を設定するには、角度スライダをドラッグします。
- オブジェクトからシャドウまでの距離を設定するには、距離スライダをドラッグします。

- ・「ソリッドカラー」チェックボックスをオンにし、ソリッドカラーをシャドウに適用します。
 - ・カラーウェルを選択してポップアップカラーウェルを開き、シャドウのカラーを設定します。
 - ・ソリッドシャドウのプレビューを表示したくない場合は、「プレビュー」チェックボックスをオフにします。
- 3 操作が終了したら、「OK」をクリックします。

ドロップシャドウまたは内側のシャドウを適用するには：

- 1 プロパティインスペクタで「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックして、ポップアップメニューからレベルオプションを選択します。
 - ・シャドウとグロー／ドロップシャドウ
 - ・シャドウとグロー／シャドウ（内側）
- 2 ポップアップでフィルタの設定値を編集します。
 - ・オブジェクトからシャドウまでの距離を設定するには、距離スライダをドラッグします。
 - ・カラーウェルを選択してポップアップカラーウェルを開き、シャドウのカラーを設定します。
 - ・シャドウの透明度を設定するには、透明度スライダをドラッグします。
 - ・シャドウのシャープさを設定するには、柔らかさスライダをドラッグします。
 - ・シャドウの方向を設定するには、角度ダイヤルをドラッグします。
 - ・オブジェクトを非表示にして、シャドウだけが表示されるようにするには、「ノックアウト」チェックボックスをオンにします。
- 3 操作が終わったら、ウィンドウの外側をクリックするか、Enter キーを押して、ウィンドウを閉じます。

グローを適用するには：

- 1 プロパティインスペクタで「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックして、シャドウとグロー／グローを選択します。
- 2 ポップアップでフィルタの設定値を編集します。
 - ・カラーウェルをクリックしてポップアップカラーウェルを開き、グローカラーを設定します。
 - ・グローの幅を設定するには、幅スライダをドラッグします。
 - ・グローの透明度を設定するには、透明度スライダをドラッグします。
 - ・グローのシャープさを設定するには、柔らかさスライダをドラッグします。
 - ・オブジェクトからグローまでの距離を設定するには、オフセットスライダをドラッグします。
- 3 操作が終わったら、ウィンドウの外側をクリックするか、Enter キーを押して、ウィンドウを閉じます。

フィルタと Photoshop プラグインのライブフィルタとしての適用

プロパティインスペクタを使用すると、フィルタポップアップメニューにあるすべてのビルトインフィルタおよびプラグインをライブフィルタとして適用することができます。ライブフィルタとして適用したビルトインフィルタおよびプラグインは、任意のタイミングで編集、オブジェクトから削除可能です。

注意：以前のバージョンの Fireworks で「エクストラメニュー」と呼ばれていたメニューは、Fireworks 8 以降では「フィルタメニュー」に名前変更されています。Fireworks の「エクストラ」拡張機能は、Fireworks 8 以降では、「フィルタ」と呼ばれています。

フィルタメニューのプラグイン

Fireworks に Adobe Photoshop プラグインをインストールすると、フィルタメニューおよびプロパティインスペクタにそのプラグインが追加されます。フィルタの編集も削除も行わないことが確実な場合だけ、フィルタメニューを使用して、フィルタおよび Photoshop プラグインを適用してください。フィルタは、「取り消し」コマンドが利用可能な場合だけ削除できます。

Photoshop プラグインのインストール

プロパティインスペクタを使用すると、一部の Photoshop プラグインをライブフィルタとして適用できます。一部の Photoshop プラグインは、ライブフィルタとして使用できません。環境設定ダイアログボックスを使用してプラグインフォルダをポイントし、Photoshop プラグインを読み込むこともできます。詳しくは、351 ページのフォルダの環境設定を参照してください。

Photoshop プラグインがライブフィルタとして適用されている Fireworks ファイルを共有する場合、そのファイルを開くユーザは、該当するプラグインがインストールされているコンピュータでのみ、該当するフィルタを表示することができます。しかし、Fireworks に用意されているフィルタは、Fireworks ファイルで保存されます。

Photoshop プラグインをインストールするには：

- 1 プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、オプション/プラグインの場所を選択します。
- 2 Photoshop プラグインがインストールされているフォルダを選択し、「OK」をクリックします。
- 3 Fireworks を再起動して、プラグインを読み込みます。

注意：プラグインを他のフォルダに移動した場合は、上の手順を繰り返すか、または編集/環境設定を選択し、「フォルダ」タブでプラグインへのパスを変更します。その後、Fireworks を再起動します。

選択したオブジェクトに Photoshop プラグインをライブフィルタとして使用するには：

❖ プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、オプションサブメニューからフィルタを選択します。

Photoshop レイヤー効果の適用

プロパティインスペクタのフィルタポップアップメニューを使用して、一部の Photoshop レイヤー効果を適用することもできます。PSD ファイルを読み込む場合は、そのファイルの既存のレイヤー効果を編集することもできます。

Photoshop レイヤー効果を適用するには：

- 1 プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、「Photoshop ライブエフェクト」を選択します。
- 2 左側のパネルでいずれかのエフェクトを選択し、右側のパネルで設定を編集します。一度に複数のエフェクトを選択できます。
- 3 「OK」をクリックしてレイヤー効果を適用します。

グループ化されたオブジェクトへのフィルタの適用

グループにフィルタを適用すると、そのフィルタがグループのすべてのオブジェクトに適用されます。オブジェクトのグループ化が解除されると、各オブジェクトのフィルタ設定は個々の設定に戻ります。

グループ内の各オブジェクトにフィルタを適用するには、ダイレクト選択ツールを使用してそのオブジェクトだけを選択します。グループ内のオブジェクトの選択について詳しくは、59 ページのグループ内のオブジェクトの選択を参照してください。

ライブフィルタの編集

プロパティインスペクタでライブフィルタの情報ボタンをクリックすると、ポップアップが開き、該当するフィルタの現在の設定値が表示されるので、それらの設定値を編集することができます。

ライブフィルタを編集するには：

1 プロパティインスペクタで、編集するフィルタの横にある情報ボタンをクリックします。

対応するポップアップまたはダイアログボックスが開きます。

2 フィルタの設定を調節します。

注意：編集できないフィルタの場合は、情報ボタンが灰色で表示されます。例えば、「自動レベル補正」は編集できません。

3 ウィンドウの外側をクリックするか、Enter キーを押します。

ライブフィルタの並べ替え

オブジェクトに適用したフィルタは、並べ替えることができます。フィルタを並べ替えると、フィルタが適用される順序が変わるので、フィルタ全体が変化する場合があります。

通常は、ベベル（内側）など、オブジェクトの内側を変更するフィルタを、オブジェクトの外側を変更するフィルタより先に適用します。例えば、ベベル（内側）フィルタは、ベベル（外側）、グローまたはシャドウフィルタより先に適用してください。

選択したオブジェクトに適用されるフィルタを並べ替えるには：

❖ プロパティインスペクタのリストで、フィルタを目的の位置までドラッグします。

注意：リスト上位に表示されているフィルタは、下位に表示されているフィルタより先に適用されます。

ライブフィルタの削除

オブジェクトからは、各フィルタまたはすべてのフィルタを簡単に削除することができます。

選択したオブジェクトに適用されるフィルタを1つだけ削除するには：

❖ プロパティインスペクタで、削除するフィルタを「フィルタ」リストから選択し、「ライブフィルタを削除」ボタンをクリックします。

選択したオブジェクトからすべてのフィルタを削除するには：

❖ プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、ポップアップメニューから「なし」を選択します。

カスタムライブフィルタの作成

カスタムライブフィルタを作成すると、ライブフィルタの設定値を組み合わせて保存することができます。すべてのカスタムライブフィルタは、プロパティインスペクタのフィルタポップアップメニューおよびスタイルパネルに表示されます。カスタムライブフィルタは、実際には、「フィルタ」オプション以外のすべてのプロパティオプションの選択が解除されたスタイルです。

- プロパティインスペクタまたはスタイルパネルを使用すると、カスタムライブフィルタを作成できます。
- フィルタポップアップメニューまたはスタイルパネルを使用すると、選択したオブジェクトにカスタムライブフィルタを適用できます。
- スタイルパネルを使用すると、カスタムライブフィルタの名前変更または削除が行えます。

プロパティインスペクタを使用してカスタムライブフィルタを作成するには：

1 選択したオブジェクトにライブフィルタの設定を適用します。詳しくは、147 ページのライブフィルタの適用を参照してください。

2 プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、オプション／スタイルとして保存を選択します。

新規スタイルダイアログボックスが表示されます。

3 スタイルの名前を入力し、「OK」をクリックします。

該当するカスタムライブフィルタの名前がフィルタポップアップメニューに追加され、そのライブフィルタを表すスタイルアイコンがスタイルパネルに追加されます。

スタイルパネルを使用してカスタムライブフィルタを作成するには：

1 選択したオブジェクトにライブフィルタの設定を適用します。詳しくは、147 ページのライブフィルタの適用を参照してください。

2 スタイルパネルのオプションメニューで、「新規スタイル」を選択します。

新規スタイルダイアログボックスが表示されます。

3 「フィルタ」プロパティ以外のすべてのプロパティの選択を解除し、名前を入力して、「OK」をクリックします。

該当するカスタムライブフィルタの名前がフィルタポップアップメニューに追加され、そのライブフィルタを表すスタイルアイコンがスタイルパネルに追加されます。

注意：新規スタイルダイアログボックスで「フィルタ」以外の他のプロパティを選択すると、該当するスタイルはプロパティインスペクタのフィルタポップアップメニュー上には表示されませんが、スタイルパネルには通常のスタイルとして表示されます。

選択したオブジェクトにカスタムライブフィルタを適用するには、以下のいずれかを行います。

- プロパティインスペクタで、「ライブフィルタを追加」ボタンをクリックし、カスタムライブフィルタを選択します。
- スタイルパネルでカスタムライブフィルタのアイコンをクリックします。

スタイルパネルを使用すると、他のスタイルの場合と同様に、カスタムライブフィルタの名前変更または削除が行えます。詳しくは、182 ページのスタイルの作成と削除および 183 ページのスタイルの編集を参照してください。

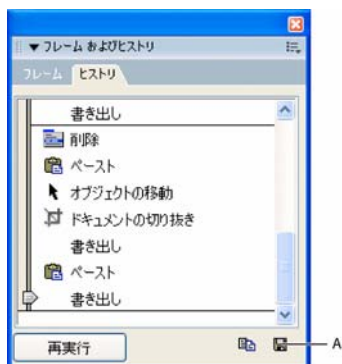
注意：Fireworks の標準のフィルタの名前は、変更または削除できません。

ライブフィルタをコマンドとして保存

フィルタを適用したら、コマンドとして保存し、再利用することができます。履歴パネルを使用し、コマンドメニューから利用できるコマンドを作成すると、すべてのライブフィルタをオブジェクトに自動的に適用できます。それらのコマンドは、バッチ処理で使用できます。詳しくは、340 ページのバッチ処理によるコマンドの実行を参照してください。

フィルタの設定をコマンドとして保存するには：

- 1 オブジェクトにフィルタを適用します。
- 2 履歴パネルが表示されていない場合は、ウィンドウ／履歴を選択します。
- 3 コマンドとして保存するアクションの範囲を、Shift キーを押したままクリックします。
- 4 次のいずれかの操作を行います。
 - 履歴パネルのオプションメニューで、「コマンドとして保存」を選択します。
 - 履歴パネルの下部にある保存ボタンをクリックします。



A. 保存ボタン

5 コマンド名を入力して「OK」をクリックし、コマンドメニューにコマンドを追加します。

第9章：ページ、レイヤー、マスキングおよびブレンド

Fireworks CS3 では、複数のページが含まれる 1 つの PNG ファイルを作成する機能が追加されました。各ページには、キャンバス、キャンバスサイズ、キャンバスカラー、イメージ解像度およびグリッドの独自の設定が含まれます。これらの設定はページごとに設定することも、ドキュメントのすべてのページに設定することもできます。また、共通要素用のマスターページも作成できます。

複数のページに表示する要素がある場合は、レイヤーとページを一緒に使用できます。レイヤーは 1 ページに適用したり、複数のページにわたって共有したりできます。共有されたレイヤーは、共有されていないレイヤーと区別するために黄色で表示されます。レイヤー階層の最上位にある親レイヤー毎でだけ、複数ページにわたって共有ができます。

レイヤーは、Fireworks ドキュメントの構成要素を、それぞれ異なるトレーシングペーパーに描いて重ねるように、わかりやすく分割します。ドキュメントは複数のレイヤーで構成され、各レイヤーには多数のサブレイヤーまたはオブジェクトを配置できます。Fireworks のレイヤーパネルには、レイヤーと、各レイヤーに置かれているオブジェクトが表示されます。Fireworks のレイヤーは Adobe Photoshop のレイヤーセットに似ています。Photoshop のレイヤーは、Fireworks の個々のオブジェクトに似ています。

マスキングを使用すると、レイヤーおよびオブジェクトを自由に制御することができます。マスクおよびブレンドモードはレイヤーパネルから適用することができます。選択メニューおよび修正メニューのオプションを使用してマスクを作成することもできます。ベクターオブジェクトまたはビットマップイメージを使用して、イメージの一部を切り抜いたような効果を与えることができます。例えば、楕円形の枠があるように写真の一部を切り抜くには、楕円形の図形を写真の上部にマスクとしてペーストします。楕円形の外の領域はすべて切り抜かれ、楕円形の中の画像だけが見えるようになります。

ブレンド処理の技法を知っておくと、クリエイティブなイメージを作成することができます。重なり合う複数のオブジェクトのカラーをブレンドして、独自のエフェクトを作成することができます。Fireworks には、望みどおりの結果を得られるように、様々なブレンドモードが用意されています。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 155 ページのページの操作
- 158 ページのレイヤーの操作
- 163 ページのイメージのマスキング
- 178 ページのブレンドと透明度

ページの操作

Fireworks CS3 ドキュメント (PNG) ファイルには 1 ページ以上のページを含めることができます。描画を開始する前にすべてのページを作成したり、必要に応じてページを追加したりできます。新しいページを作成しない場合は、ファイルのすべての要素は 1 ページ (ページ 1) に配置されます。

ページパネルでファイルのページを表示できます。ページは、作成される順序で追加されます。

アクティブなページの名前はページパネルでハイライト表示され、アクティブなドキュメントの下にあるドキュメントバーのページポップアップメニューに表示されます。各ページのオブジェクトは、ページパネルのページ名の横にあるサムネイルに表示されます。

各ページには、Web レイヤーおよび一般レイヤーを含む独立した階層があります。レイヤーは複数のページで共有することも可能です。また、共通要素を保持するマスターページも作成できます。マスターページのオブジェクトとレイヤー階層は、他のすべてのページに引き継がれます。


ページの追加と削除

ページパネルを使用して、新規ページの追加、不要なページの削除および既存のページの複製を行うことができます。


新規ページを作成すると、ページのリストの最後に空のページが挿入されます。新規ページがアクティブページになり、ページパネルでハイライト表示されます。ページを削除すると、その上のページがアクティブページになります。

ページを複製すると、現在選択されているページと同じオブジェクトおよびレイヤー階層を含んだページが新たに追加されます。複製されたオブジェクトの透明度とブレンドモードは、コピー元のオブジェクトと同じものになります。複製されたオブジェクトを変更しても、元のオブジェクトに影響はありません。

ページを追加するには、次のいずれかの操作を行います。

-  ページパネルにある、ページを作成／複製ボタンをクリックします。
- 編集／挿入／ページを選択します。
- ページパネルのオプションメニューから「新規ページ」を選択して、「OK」をクリックします。

ページを削除するには、次のいずれかの操作を行います。


-  ページをページパネル内のごみ箱アイコンにドラッグします。
- ページを選択して、ページパネル内のごみ箱アイコンをクリックします。
- ページパネルのオプションメニューから「ページを削除」を選択します。

ページを複製するには、次のいずれかの操作を行います。

- ページを作成／複製ボタンにページをドラッグします。
- ページを選択し、ページパネルのオプションメニューから「ページを複製」を選択します。

他のページに移動するには、次のいずれかの操作を行います。

- ページパネルで目的のページを選択します。
- キーボードの前ページキーまたは次ページキーを使用します。
- ドキュメントウィンドウの下のページポップアップメニューからページを選択します。

 ページポップアップメニューのページ名の横にあるアスタリスクは、マスターページを示しています。

ページの編集

各ページは、個別のキャンバスドキュメントです。キャンバスサイズ、キャンバスカラーおよびイメージ解像度は、必要に応じて、各ページに対してカスタマイズできます。

ページのキャンバスサイズ、キャンバスカラー、またはイメージ解像度を編集するには：

- 1 ページパネルまたはドキュメントウィンドウの下のページポップアップメニューからページを選択します。
- 2 修正／キャンバス／イメージサイズ、修正／キャンバス／キャンバスカラー、または修正／キャンバス／キャンバスサイズを選択します。
- 3 必要な変更を行います。ページのキャンバスを選択している場合、これらの変更はプロパティパネルを使用して行うこともできます。
- 4 選択したページにのみ変更を適用するには、「現在のページのみ」チェックボックスを選択した状態にしておきます。変更をすべてのページに適用するには、このチェックボックスを選択解除します。

マスターページの使用

すべてのページに共通の要素をいくつか使用する場合、マスターページを使用できます。普通のページをマスターページに変換すると、そのページはページパネルのリストの先頭に移動し、色がグレーに変わります。マスターページを作成すると、マスターページレイヤーが各ページのレイヤー階層の一番下に追加されます。このレイヤーは、レイヤーパネルのオプションメニューから「マスターページレイヤーを削除」を選択すると削除できます。

マスターページレイヤーの表示は、レイヤーパネルのマスターページレイヤーの左側にある目の形をしたアイコンをクリックすることによって切り替えることができます。1 ページのマスターの表示を変更すると、その変更はすべてのページに反映されます。レイヤーの表示の制御について詳しくは、161 ページのレイヤーおよびオブジェクトの保護を参照してください。

マスターページを作成するには：

❖ ページパネルで既に作成したページを選択し、オプションメニューから「マスターページとして設定」を選択します。

マスターページがある場合、共有レイヤーを持つことはできません。共有レイヤーが既にあるドキュメントでマスターページを設定すると、共有レイヤーはそれを共有していた各ページで普通の（共有でない）レイヤーに変更されます。

ページをマスターページにリンクするには：

マスターページを作成すると、その後作成された他のページは、キャンバスカラーやキャンバスサイズなどのマスターページの設定を引き継ぎます。既存のページは、マスターページに「リンク」しない限りこれらの設定を引き継ぎません。また、マスターページの設定を後で変更した場合、マスターページにリンクされていないと、他のページはこれらの変更を引き継ぎません。

ページをマスターページに永久にリンクするには、次のいずれかの操作を行います。

- ページパネルでページを選択し、オプションメニューから「マスターページにリンク」を選択します。
- ページパネルのページのサムネイルの左側にある列をクリックします。リンクアイコンが表示され、そのページがマスターページにリンクされていることを示します。

注意：マスターページにリンクされているページの設定（キャンバスカラーなど）を変更すると、その設定が有効となり、マスターページへのリンクは自動的に解除されます。

マスターページレイヤーを削除するには：

普通のページをマスターページにアップグレードすると、マスターページレイヤーはその他の既存ページのレイヤー階層の下部に自動的に追加されます。これらのマスターページレイヤーを削除するには、次の操作を実行します。

- レイヤーパネルのオプションメニューから「マスターページレイヤーを削除」オプションを選択します。

後でマスターページレイヤーをページに追加するには、レイヤーパネルのオプションメニューから「マスターページレイヤーを追加」を選択します。

マスターページを通常のページに戻すには：

❖ ページパネルでマスターページを選択し、オプションメニューから「マスターページをリセット」を選択します。

ページの HTML への書き出し

一度にすべてのページを複数の HTML ページとして書き出すことができます。書き出す前にページをプレビューするには、ファイル/ブラウザでプレビュー/すべてのページをブラウザでプレビューを選択します。

ページを HTML に書き出すには：

- 1 ファイル/書き出しを選択します。

注意：クイック書き出しボタンを使用してファイルを書き出す場合は、現在選択しているページだけが書き出されます。

- 2 書き出すファイルの場所を選択します。

- 3 書き出しポップアップメニューから「HTML とイメージ」を選択します。

- 4 「オプション」 ボタンをクリックし、HTML の設定ダイアログボックスの「一般」 タブで HTML スタイルポップアップメニューから HTML エディタを選択します。使用する HTML エディタが一覧に表示されない場合は、「一般」を選択します。
- 5 「OK」 をクリックして、書き出しダイアログボックスに戻ります。
- 6 HTML ポップアップメニューから、「HTML ファイルを書き出し」を選択します。「HTML ファイルを書き出し」を選択すると、指定した保存場所に HTML ファイルと関連するイメージファイルが生成されます。
- 7 ドキュメントにスライスが含まれている場合は、スライスポップアップメニューから「スライスの書き出し」を選択します。
- 8 ファイルのすべてのページを書き出す場合は、「現在のページのみ」 チェックボックスを選択解除します。
- 9 イメージを別のフォルダに格納する場合は、「サブフォルダにイメージを置く」を選択します。特定のフォルダを選択できるほか、images という名前のデフォルトのフォルダも使用できます。
- 10 「書き出し」 をクリックします。

書き出しが終了すると、Fireworks から書き出されたファイルがハードディスク上に保存されます。すべてのページを書き出すように選択した場合、各ページに対して個別の HTML ファイルが作成されます。書き出しダイアログボックスで指定した場所に、イメージファイルと HTML ファイルが作成されます。

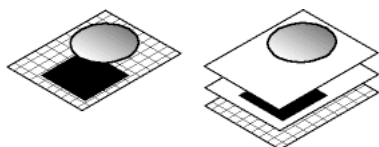
注意: Fireworks からの書き出しについては、257 ページの最適化と書き出しを参照してください。

イメージファイルとしてのページの書き出し

- 1 ファイル／書き出しを選択します。
- 2 書き出すファイルの場所を選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - 書き出しポップアップメニューから「イメージのみ」を選択し、「現在のページのみ」チェックボックスを選択または選択解除して、現在のページのみを書き出すか、すべてのページを書き出すかを選択します。ページは、最適化パネルで設定されたデフォルトのイメージ形式に書き出されます。
 - 書き出しポップアップメニューで「ページからファイルへ」を選択し、書き出し形式ポップアップメニューで「イメージ」を選択します。すべてのページが、最適化パネルで設定されたデフォルトのイメージ形式で書き出されます。
 - 書き出しポップアップメニューで「ページからファイルへ」を選択し、書き出し形式ポップアップメニューで「Fireworks PNG」を選択します。各ページは、個別のファイルとして PNG 形式で書き出されます。Fireworks 8 と下位互換性を持つ PNG ファイルを作成するには、この方法を使用します。

レイヤーの操作

ドキュメント内のオブジェクトは、必ずレイヤー上に配置されます。描画を始める前に必要なレイヤーを設定しておくことも、必要に応じてレイヤーを追加していくこともできます。キャンバスはすべてのレイヤーの下に位置していますが、キャンバス自体はレイヤーではありません。キャンバスの操作について詳しくは、35 ページのキャンバスの変更を参照してください。



レイヤーパネルでは、レイヤー、サブレイヤーおよびオブジェクトの重ね順を表示できます。この順番は、ドキュメント内で表示されているオブジェクトの重ね順を示しています。Fireworks では、レイヤーは作成された順に重ねて配置されるので、最後に作成されたレイヤーが一番手前に配置されます。レイヤーの重ね順によって、レイヤー上のオブジェクトと、他のレイヤー上のオブジェクトの重なり方が決まります。レイヤーとレイヤー内のオブジェクトの重ね順は変更することができ、サブレイヤーを作成してこれらのサブレイヤーの上にオブジェクトを移動できます。

レイヤーパネルには、ドキュメント内の現在のフレームまたはページにある、すべてのレイヤーの状態が表示されます。他のフレームまたはページを表示するには、フレームパネルまたはページパネルを使用するか、レイヤーパネルの下部にあるフレームポップアップメニューまたはドキュメントウィンドウの下部にあるページポップアップメニューからオプションを選択します。詳しくは、241 ページのフレームの操作および 155 ページのページの操作を参照してください。

アクティブなレイヤーの名前はレイヤーパネルでハイライト表示されます。レイヤー名の横にある + アイコンをクリックすると、そのレイヤーにあるすべてのオブジェクトのリストが表示されます。デフォルトでは、オブジェクトはサムネイルで表示されます。

マスクもレイヤーパネルに表示されます。また、マスクのサムネイルを選択すると、マスクに対して編集を加えることができます。レイヤーパネルを使用して、新しいビットマップマスクを作成することもできます。マスクについて詳しくは、163 ページのイメージのマスクングを参照してください。

透明度とブレンドモードのコントロールは、レイヤーパネルの上部にあります。詳しくは、180 ページの不透明度の調整とブレンドの調整を参照してください。



A. レイヤーの展開と折りたたみ B. レイヤーのロック・ロック解除 C. レイヤーの表示・非表示 D. アクティブレイヤー E. レイヤーを削除 F. レイヤーの作成・複製 G. 新規サブレイヤー H. マスクの追加 I. 新規ビットマップイメージ

レイヤーのアクティブ化

レイヤーまたはレイヤー上のオブジェクトをクリックすると、そのレイヤーがアクティブレイヤーになります。その後で描画、ペースト、または読み込んだオブジェクトは、アクティブなレイヤーの最前面に配置されます。

レイヤーをアクティブにするには、次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルでレイヤー名をクリックします。
- 目的のレイヤー上にあるオブジェクトを選択します。


レイヤーの追加と削除

レイヤーパネルを使用して、新規レイヤーの追加、新規サブレイヤーの追加、不要なレイヤーの削除、既存のレイヤーおよびオブジェクトの複製を行うことができます。


新規レイヤーを作成すると、現在選択されているレイヤーの上に、空のレイヤーが挿入されます。新規レイヤーがアクティブレイヤーになり、レイヤーパネルでハイライトされます。レイヤーを削除すると、その上のレイヤーがアクティブレイヤーになります。ただし、そのレイヤーが最後のレイヤーの場合は、新しい空のレイヤーが作成されます。

レイヤーを複製すると、現在選択されているレイヤーと同じオブジェクトを含んだレイヤーが新たに追加されます。複製されたオブジェクトの透明度とブレンドモードは、コピー元のオブジェクトと同じものになります。複製されたオブジェクトを変更しても、元のオブジェクトに影響はありません。

レイヤーを追加するには、次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーの作成・複製ボタン  をクリックします。
- 編集/挿入/レイヤーを選択します。
- レイヤーパネルのオプションメニューから「新規レイヤー」または「新規サブレイヤー」を選択して、「OK」をクリックします。

レイヤーを削除するには、次のいずれかの操作を行います。

-  レイヤーをレイヤーパネル内のごみ箱アイコンにドラッグします。
- レイヤーを選択して、レイヤーパネル内のごみ箱アイコンをクリックします。
- レイヤーを選択し、レイヤーパネルのオプションメニューから「レイヤーを削除」を選択します。

レイヤーを複製するには、次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーの作成・複製ボタンにレイヤーをドラッグします。
- レイヤーを選択し、レイヤーパネルのオプションメニューから「レイヤーの複製」を選択します。次に、複製するレイヤーの数と、レイヤーを配置する場所を選択します。

「一番上に挿入」を選択すると、新しいレイヤーはレイヤーパネルの一番上に配置されます。Web レイヤーは常に一番上に表示されるため、「一番上に挿入」を選択すると、複製したレイヤーは Web レイヤーの下に追加されます。

「現在のレイヤーの前に挿入」を選択すると、新しいレイヤーは選択されているレイヤーの上に配置されます。

「現在のレイヤーの後に挿入」を選択すると、新しいレイヤーは選択されているレイヤーの下に配置されます。

「一番下に挿入」を選択すると、新しいレイヤーはレイヤーパネルの一番下に配置されます。

- Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら、レイヤーを適切な場所にドラッグします。

オブジェクトを複製するには：

- ❖ Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら、オブジェクトをドラッグします。

レイヤーの表示

レイヤーパネルには、階層構造内にあるオブジェクトおよびレイヤーが表示されます。ドキュメントに複数のオブジェクトおよびレイヤーが含まれている場合は、レイヤーパネル内が乱雑になり、作業しにくくなります。レイヤーを非表示にすると、このような状況を避けることができます。レイヤー上の特定のオブジェクトを表示または選択する必要がある場合は、レイヤーを表示することができます。すべてのレイヤーの表示・非表示を一度に切り替えることもできます。

レイヤーを表示・非表示にするには：

- ❖ レイヤーパネルで、レイヤー名の左にある三角形をクリックします。

すべてのレイヤーを表示・非表示にするには：

- ❖ レイヤーパネルで、レイヤー名の左にある三角形を Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながらクリックします。

レイヤーの構成

レイヤーパネルでレイヤーまたはオブジェクトを指定して再配置することで、レイヤーおよびオブジェクトを構成することができます。オブジェクトはレイヤー内はもちろん、レイヤー間でも移動することができます。

レイヤーパネルでレイヤーおよびオブジェクトを移動すると、キャンバス上でオブジェクトが表示される順序が変更されます。レイヤーの最前面にあるオブジェクトは、キャンバス上にあるそのレイヤー上の他のオブジェクトの上に表示されます。また、一番上のレイヤーにあるオブジェクトは、それよりも下のレイヤーにあるオブジェクトより手前に表示されます。

注意: 表示されている領域よりも上または下にレイヤーまたはオブジェクトをドラッグすると、レイヤーパネルは自動的にスクロールします。

レイヤーまたはオブジェクトに名前を付けるには:

- 1 レイヤーパネルでレイヤーまたはオブジェクトをダブルクリックします。
- 2 レイヤーまたはオブジェクトの新しい名前を入力して Enter キーを押します。

注意: Web レイヤーの名前を変更することはできません。ただし、Web レイヤーのサブレイヤーや、Web レイヤー上のスライスやホットスポットなどの Web オブジェクトの名前を変更することはできます。詳しくは、163 ページの Web レイヤーの使用を参照してください。

レイヤーまたはオブジェクトを移動するには:

- ❖ レイヤーまたはオブジェクトをレイヤーパネル内の目的の位置にドラッグします。

レイヤー上で選択されているすべてのオブジェクトを別の場所に移動するには、次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーの青い四角を別のレイヤーにドラッグします。
- オブジェクトを選択したら、移動先のレイヤーの右側の列（通常は青い四角が表示されています）を 1 回クリックします。

レイヤー内の選択されているすべてのオブジェクトが別のレイヤーに同時に移動されます。

注意: 親レイヤーは、それ自体の子レイヤーにはドラッグできません。

レイヤー上で選択されているすべてのオブジェクトを別の場所にコピーするには、次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーの青い四角を Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら別のレイヤーにドラッグします。
- オブジェクトを選択したら、Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら、コピー先のレイヤーの右側の列（通常は青い四角が表示されています）を 1 回クリックします。

レイヤー上で選択されているすべてのオブジェクトが別のレイヤーにコピーされます。

レイヤーおよびオブジェクトの保護


レイヤーパネルには、オブジェクトのアクセシビリティを制御するためのオプションが多数用意されています。

ドキュメント内のオブジェクトは、誤って選択または編集されないように保護することができます。個々のオブジェクトをロックすると、そのオブジェクトは選択または編集されないように保護されます。レイヤーをロックすると、そのレイヤー上のすべてのオブジェクトは選択または編集されないように保護されます。シングルレイヤー編集機能は、アクティブなレイヤーおよびサブレイヤー以外のレイヤーで、オブジェクトが選択または変更されないように保護します。または、レイヤーパネルを使用して、キャンバス上のオブジェクトおよびレイヤーの表示を制御することもできます。レイヤーパネルでオブジェクトやレイヤーが非表示になっている場合、キャンバス上には表示されないため、誤って変更されたり選択されたりすることはありません。

注意: ドキュメントを書き出す場合、非表示になっているレイヤーとオブジェクトは含まれません。Web レイヤー上のオブジェクトは、非表示かどうかに関係なく必ず書き出されます。書き出しについて詳しくは、276 ページの Fireworks からの書き出しを参照してください。


オブジェクトをロックするには:

- ❖ オブジェクト名の左にある、3 つの列のうち一番左の列の四角をクリックします。

 錠前のアイコンが表示されている場合は、そのオブジェクトがロックされていることを表します。

レイヤーをロックするには:

- ❖ レイヤー名の左にある、3 つの列のうち一番左の列の四角をクリックします。

 錠前のアイコンが表示されている場合は、そのレイヤーがロックされていることを表します。

複数のレイヤーをロックするには：

❖ レイヤーパネルで、錠前のアイコンの列をドラッグします。

すべてのレイヤーをロック・ロック解除するには：

❖ レイヤーパネルのオプションメニューから「すべてのレイヤーをロック」または「すべてのロックを解除」を選択します。

シングルレイヤー編集を有効または無効にするには：

❖ レイヤーパネルのオプションメニューから「シングルレイヤー編集」を選択します。

コマンド名の前にチェックマーク (Windows) または黒い丸 (Macintosh) が表示されている場合は、シングルレイヤー編集が有効になっていることを表しています。

レイヤー、またはレイヤー上のオブジェクトの表示・非表示を切り替えるには：

❖ レイヤー名またはオブジェクト名の左にある一番左の列の四角をクリックします。



目の形をしたアイコンが表示されている場合、そのレイヤーまたはオブジェクトが、実際にキャンバス上で表示されていることを表します。

複数のレイヤーまたはオブジェクトの表示・非表示を切り替えるには：

❖ レイヤーパネルで、目のアイコンの列をドラッグします。

すべてのレイヤーとオブジェクトの表示・非表示を切り替えるには：

❖ レイヤーパネルのオプションメニューから「すべてを表示」または「すべてを非表示」を選択します。

レイヤーパネルでのオブジェクトの統合

ビットマップオブジェクトで作業している場合はレイヤーパネルがすぐに乱雑になります。選択された一番下のオブジェクトがビットマップオブジェクトのすぐ上にある場合は、レイヤーパネルでオブジェクトを統合できます。統合するオブジェクトとビットマップは、レイヤーパネル内で隣接している必要や同じレイヤー内にある必要はありません。

統合すると、選択されたすべてのベクターオブジェクトおよびビットマップオブジェクトは、選択された一番下のオブジェクトのすぐ下にあるビットマップオブジェクトに統合されます。統合することで、単一のビットマップオブジェクトになります。ベクターオブジェクトおよびビットマップオブジェクトは、統合後は個別に編集できません。ベクターオブジェクトの編集操作性は失われます。

オブジェクトを統合するには：

1 レイヤーパネルでビットマップオブジェクトと統合するオブジェクトを選択します。複数のオブジェクトを選択するには、Shift キーまたは Ctrl キーを押しながらクリックします。



選択したレイヤーのオブジェクトが、選択したレイヤーのすぐ下のレイヤーで一番上にあるオブジェクトであるビットマップオブジェクトに統合されます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルのオプションメニューから「下のイメージと統合」を選択します。
- 修正/下のイメージと統合を選択します。
- キャンバス上で選択されたオブジェクトを右クリック (Windows) または Ctrl キーを押しながらクリック (Macintosh) すると表示されるショートカットメニューから、「下のイメージと統合」を選択します。

選択されたオブジェクトがビットマップオブジェクトに統合されます。統合することで、単一のビットマップオブジェクトになります。

注意：「下のイメージと統合」は、スライス、ホットスポット、ボタンには影響しません。

レイヤーの共有

レイヤーをドキュメント内のすべてのページまたはすべてのフレームで共有することができます。レイヤーを共有すると、レイヤー上のオブジェクトを更新したときに、すべてのページまたはフレームでそのオブジェクトを自動的に更新することができます。この機能は、Web サイトのすべてのページまたはアニメーションのすべてのフレーム上で表示されるバックグラウンド要素などのオブジェクトを作成するときに便利です。

注意: サブレイヤーはページやフレーム全体で共有することはできません。共有するには親レイヤーを選択する必要があります。

選択したレイヤーをフレーム全体で共有するには、次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルのオプションメニューから「レイヤーを複数フレームで共有」を選択します。
- レイヤーパネルでレイヤー名をダブルクリックし、「このレイヤーをほかのフレームで共有する」を選択します。

選択したレイヤーを複数のページで共有するには、次の操作を行います。

❖ レイヤーパネルのオプションメニューから「レイヤーを複数ページで共有 ...」を選択します。

レイヤーが 1 ページ以上にわたって共有されている場合は、共有されていないレイヤーと区別するために黄色で表示されます。

親レイヤーだけを複数のページで共有できます。サブレイヤーは共有できません。

Web レイヤーの使用

Web レイヤーは、各ドキュメントの一番上に表示される特別なレイヤーです。Web レイヤーには、書き出された Fireworks ドキュメントにインタラクティブ性を追加するスライスやホットスポットなどの Web オブジェクトが置かれます。Web オブジェクトについて詳しくは、197 ページのスライス、ロールオーバーおよびホットスポットを参照してください。

Web レイヤーは、共有の解除や、レイヤーの削除、複製、移動または名前の変更を行うことはできません。また、Web レイヤー上にあるオブジェクトを統合することはできません。Web レイヤーはすべてのページおよびフレームで常に共有しているものです。また、Web オブジェクトはどのページまたはフレームからでも見えます。

Web レイヤーのスライスまたはホットスポットの名前を変更するには：

- 1 レイヤーパネルで、スライスまたはホットスポットをダブルクリックします。
- 2 新しい名前を入力し、入力フィールドの外側をクリックするか、Enter キー (Windows) または Return キー (Macintosh) を押します。

注意: スライスの名前を変更すると、このスライスを書き出したときには変更した名前が使用されます。

Photoshop のグループ化されたレイヤーの読み込み

レイヤーを含む Photoshop ファイルを読み込むと、Fireworks では各レイヤーが独立したオブジェクトとして、1 つのレイヤー上に配置されます。グループ化されたレイヤーを Fireworks で読み込むと、Photoshop でレイヤーのグループ化が解除されたかのように、個々のレイヤーとして読み込まれます。また、Photoshop のクリッピンググループの効果は読み込み時に失われます。

イメージのマスキング

名前のとおり、マスクはオブジェクトやイメージの一部を非表示にしたり表示したりします。様々なマスキングの方法を使用して、オブジェクトにクリエイティブな効果を適用できます。

下にあるオブジェクトやイメージを切り抜いたりクリッピングしたりすることで、クッキーの型抜きのように機能するマスクを作成できます。また、曇りガラスのようなマスクを作成して、下にあるオブジェクトの一部を表示したり非表示にしたりできます。この種類のマスクでは、グレースケールを使用して、選択したオブジェクトの表示の程度を調整します。または、独自の透明度を使用するマスクを作成して表示を調整することもできます。

レイヤーパネル、または編集、選択または修正メニューを使用して、マスクを作成します。マスクを作成後、キャンバス上でマスクを適用されたオブジェクトの位置を調整したり、マスクオブジェクトを編集してマスクの外観を修正したりすることができます。また、マスクに全体として、またはマスクのコンポーネントに個別に変形を適用することもできます。

マスクについて

マスクオブジェクトは、ベクターオブジェクトを使用して作成したり（ベクターマスク）、ビットマップオブジェクトを使用して作成したり（ビットマップマスク）することができます。また、複数のオブジェクトやグループ化されたオブジェクトを使用してマスクを作成することもできます。

ベクターマスク

Adobe FreeHand などの他のベクター作成アプリケーションでは、ベクターマスクはクリッピングパス、または内部にペーストと呼ばれています。ベクターマスクオブジェクトは、下のオブジェクトをそのパスの形に切り抜き、クッキーの型抜きのように機能します。



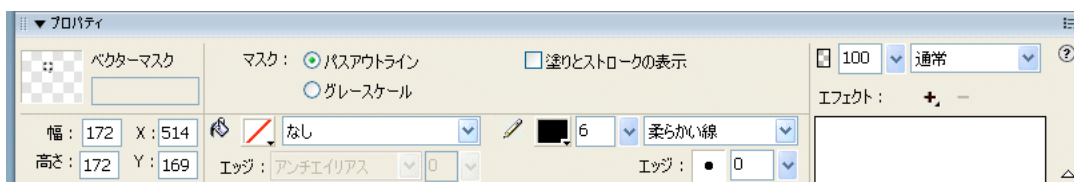
パスアウトラインを使用して適用されたベクターマスク

ベクターマスクを作成する場合は、ペンアイコンとマスクサムネイルがレイヤーパネルに表示され、ベクターマスクを作成していることが示されます。



レイヤーパネルのベクターマスクサムネイル

マスクを選択すると、プロパティインスペクタにマスクの適用方法に関する情報が表示されます。プロパティインスペクタの下半分には、マスクオブジェクトのストロークおよび塗り編集するためのプロパティが表示されています。

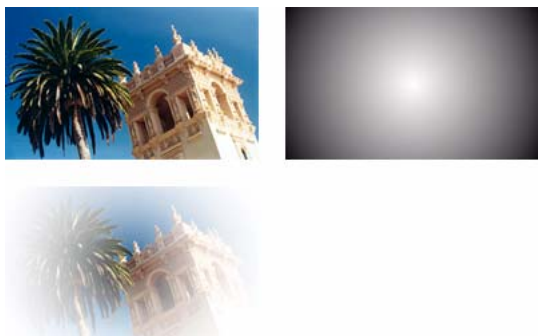


プロパティインスペクタのベクターマスクプロパティ

デフォルトでは、ベクターマスクはパスのアウトラインを使用して適用されますが、他の方法を使用して適用することもできます。詳しくは、175 ページのマスクの適用方法の変更を参照してください。

ビットマップマスク

Photoshop には、レイヤーマスクという機能があります。Fireworks のビットマップマスクは、マスクオブジェクトのピクセルが下のオブジェクトの表示に影響するという点で、レイヤーマスクに似ています。ただし、Fireworks のビットマップマスクの方が多目的に使用できます。適用方法は、グレースケール表示または透明度のどちらを使用していても簡単に変更できます。さらに、Fireworks のプロパティインスペクタによって、マスクのプロパティおよびビットマップツールオプションにすぐにアクセスできるので、マスクの編集プロセスが大幅に簡素化されます。マスクを選択すると、プロパティインスペクタには、選択されているマスクだけでなくマスクの編集に使用できるビットマップツールのプロパティも表示されます。

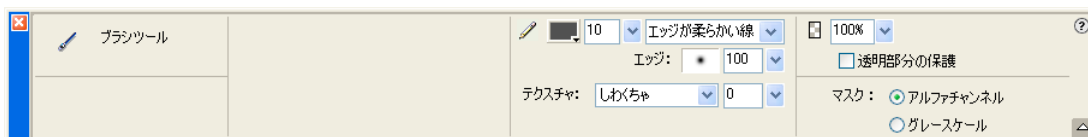


元のオブジェクトとグレースケール表示を使用して適用したビットマップマスク

ビットマップマスクは、次の 2 とおりの方法で適用できます。

- 既存のオブジェクトを使用して他のオブジェクトをマスクします。この方法は、ベクターマスクの適用方法と似ています。
- 「空のマスク」を作成します。空のマスクは、完全に透明または不透明な状態から編集します。透明（または白）のマスクはマスクされたオブジェクト全体を表示し、不透明（または黒）のマスクはマスクされたオブジェクト全体を隠します。ビットマップツールを使用してマスクオブジェクトを描画または修正し、下にあるマスクされたオブジェクトを表示したり非表示にしたりできます。

ビットマップマスクを作成すると、プロパティインスペクタにマスクの適用方法に関する情報が表示されます。ビットマップマスクを選択した状態でビットマップツールを選択すると、プロパティインスペクタには、マスクのプロパティと選択したツールのオプションの両方が表示され、マスク編集プロセスが簡素化されます。



ビットマップツールが選択されているときにプロパティインスペクタに表示されるビットマップマスクのプロパティ

デフォルトでは、ほとんどのビットマップマスクはグレースケール表示を使用して適用されますが、アルファチャンネルを使用して適用することもできます。詳しくは、175 ページのマスクの適用方法の変更を参照してください。

既存のオブジェクトを使用したマスクの作成

既存のオブジェクトを使用してマスクを作成することができます。マスクとして使用する場合は、ベクターオブジェクトのパスのアウトラインを他のオブジェクトの切り抜きに使用できます。ビットマップオブジェクトをマスクとして使用した場合、ピクセルの明るさまたは透明度が他のオブジェクトの表示に影響します。

「マスクとしてペースト」コマンドによるオブジェクトのマスクング

「マスクとしてペースト」コマンドを使用すると、オブジェクトを他のオブジェクトでマスクングすることでマスクを作成できます。「マスクとしてペースト」コマンドでは、ベクターマスクまたはビットマップマスクが作成されます。ベクターオブジェクトをマスクとして使用している場合は、「マスクとしてペースト」コマンドによってベクターオブジェクトが作成され、マスクされるオブジェクトはベクターオブジェクトのパスアウトラインで切り抜かれます。ビットマップイメージをマスクとして使用している場合は、「マスクとしてペースト」コマンドによってビットマップマスクが作成されます。ビットマップマスクは、ビットマップオブジェクトのグレースケールカラーの値に応じて、マスクされるオブジェクトの表示に影響します。

「マスクとしてペースト」コマンドを使用してマスクを作成するには：

1 マスクとして使用するオブジェクトを選択します。複数のオブジェクトを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。

注意：複数のオブジェクトをマスクとして使用する場合は、オブジェクトが両方ともビットマップであっても、常にベクターマスクが作成されます。

2 マスクするオブジェクトの上に重なるようにマスクを配置します。

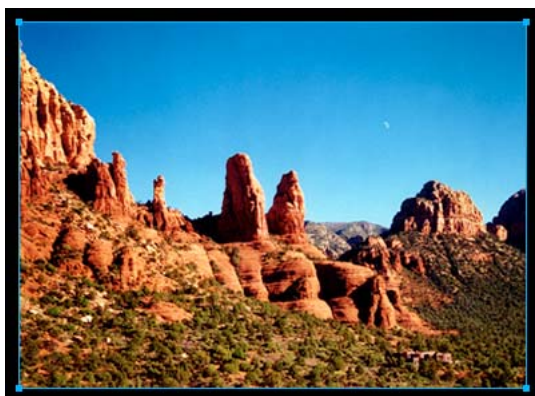
マスクとして使用するオブジェクトは、マスクするオブジェクトの前または後ろに配置できます。



3 編集／カットを選択して、マスクとして使用するオブジェクトをカットします。

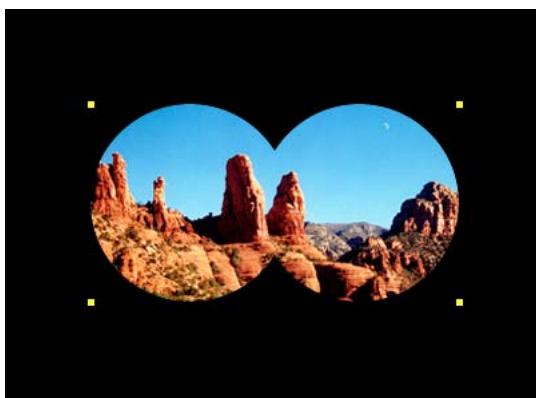
4 マスクするオブジェクトを指定します。

複数のオブジェクトをマスクする場合は、オブジェクトをグループ化しておく必要があります。オブジェクトのグループ化について詳しくは、59 ページのオブジェクトのグループ化を参照してください。



5 次のいずれかの操作を行って、マスクをペーストします。

- 編集／マスクとしてペーストを選択します。
- 修正／マスク／マスクとしてペーストを選択します。



黒のキャンバスでイメージに適用されたマスク

「内部にペースト」コマンドによるオブジェクトのマスキング

FreeHand には、マスクを作成する「内部にペースト」というコマンドがあります。「内部にペースト」コマンドによって、使用するオブジェクトの種類に応じてベクターマスクまたはビットマップマスクのいずれかが作成されます。「内部にペースト」コマンドは、ベクターグラフィック、テキスト、ビットマップイメージなど、他のオブジェクトを使用して閉じたパスやビットマップオブジェクトを塗りつぶすことでマスクを作成します。パス自体をクリッピングパスと呼ぶこともあります。また、パスを含むアイテムは、コンテンツまたは内部にペーストと呼ばれています。クリッピングの範囲を超えているコンテンツは非表示になります。

Fireworks の「内部にペースト」コマンドの効果は「マスクとしてペースト」コマンドの効果とよく似ていますが、次の点が異なります。

- 「内部にペースト」では、カット&ペーストするオブジェクトがマスクされるオブジェクトになります。「マスクとしてペースト」では、カット&ペーストするオブジェクトがマスクオブジェクトです。
- ベクターマスクの場合、「内部にペースト」を使用するとマスクオブジェクト自体の塗りおよびストロークが表示されます。ベクターマスクオブジェクトの塗りとストロークは、「マスクとしてペースト」コマンドを使用した場合、デフォルトでは表示されません。ただし、プロパティインスペクタを使用すれば、ベクターマスクの塗りとストロークの表示・非表示を切り替えることができます。詳しくは、175 ページのマスクの適用方法の変更を参照してください。

「内部にペースト」コマンドを使用してマスクを作成するには：

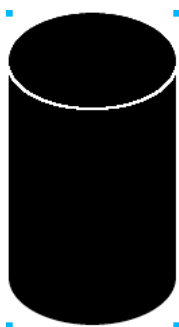
- 1 内部にペーストするコンテンツとして使用するオブジェクトを選択します。
- 2 内部にペーストするオブジェクトの上に重なるようにオブジェクトを配置します。

注意：内部にペーストするコンテンツとして使用するオブジェクトが選択されていれば、重ね順は重要ではありません。これらのオブジェクトは、レイヤーパネルのマスクオブジェクトの上でも下でもかまいません。



- 3 編集/カットを選択してオブジェクトをクリップボードに移動します。

4 コンテンツを内部にペーストするオブジェクトを指定します。このオブジェクトはマスクまたはクリッピングパスとして使用されます。



5 編集/内部にペーストを選択します。

ペーストしたオブジェクトが内部に表示されるか、マスクオブジェクトによって切り抜かれます。



マスクとしてテキストを使用

テキストマスクはベクターマスクの一種で、既存のオブジェクトを使用してマスクを適用するときと同じ方法で適用します。つまり、テキストをマスクオブジェクトとして使います。テキストマスクを適用する一般的な方法では、テキストのパスアウトラインを使用しますが、テキストのグレースケール表示を使用してテキストマスクを適用することもできます。



パスアウトラインを使用して適用されたテキストマスク

詳しくは、165 ページの既存のオブジェクトを使用したマスクの作成を参照してください。他のマスク適用方法について詳しくは、175 ページのマスクの適用方法の変更を参照してください。

レイヤーパネルを使用したオブジェクトのマスキング

空の透明なビットマップマスクを簡単に追加するには、レイヤーパネルを使用します。レイヤーパネルを使用すると、白いマスクがオブジェクトに追加されます。このマスクは、ビットマップツールを使用して描画することでカスタマイズすることができます。

注意: 空の不透明な（黒い）マスクの作成方法について詳しくは、169 ページの「表示」および「非表示」コマンドによるオブジェクトのマスキングを参照してください。

レイヤーパネルを使用してビットマップマスクを作成するには：

- 1 マスクするオブジェクトを指定します。
- 2 レイヤーパネルの一番下にあるマスクの追加ボタンをクリックします。
選択したオブジェクトに空のマスクが適用されます。レイヤーパネルに空のマスクを表すマスクのサムネイルが表示されます。
- 3 マスクされるオブジェクトがビットマップの場合は、マーキーツールまたははげなわツールを使用して、ピクセル単位で選択することもできます。
- 4 ツールボックスから、ブラシツール、鉛筆ツール、パケツツール、グラデーションツールなどのビットマップ描画ツールを選択します。
- 5 プロパティインスペクタでツールオプションを設定します。
- 6 マスクを選択した状態で、空のマスク上に描画します。描画する領域では、下にあるマスクされたオブジェクトは非表示になっています。



マスクが適用されたイメージ



レイヤーパネルに表示されたマスク

注意：描画することでビットマップマスクの外観を修正する方法について詳しくは、174 ページのマスクの外観の修正を参照してください。

「表示」および「非表示」コマンドによるオブジェクトのマスキング

修正/マスクサブメニューには、オブジェクトに空のビットマップマスクを提供するためのオプションがいくつかあります。

「すべてを表示」は、空の透明なマスクをオブジェクトに適用します。この場合、オブジェクト全体が表示されます。同じ効果を得るには、レイヤーパネルのマスクの追加ボタンをクリックします。

「すべてを非表示」は、空の不透明なマスクをオブジェクトに適用します。この場合、オブジェクト全体が非表示になります。

「選択範囲の表示」は、ピクセルが選択されているときのみ使用できます。このコマンドは、現在選択されているピクセルを使用して透明なピクセルマスクを適用します。ビットマップオブジェクトにある、選択範囲以外のピクセルは、非表示になります。同じ効果を得るには、ピクセルを選択してマスクの追加ボタンをクリックします。

「選択範囲の非表示」は、ピクセルが選択されているときのみ使用できます。このコマンドは、現在選択されているピクセルを使用して不透明なピクセルマスクを適用します。ビットマップオブジェクトにある、選択範囲以外のピクセルが表示されます。同じ効果を得るには、ピクセルを選択して、Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながら、マスクの追加ボタンをクリックします。

「すべてを表示」コマンドや「すべてを非表示」コマンドを使用してマスクを作成するには：

- 1 マスクするオブジェクトを指定します。
- 2 次のいずれかの操作を行って、マスクを作成します。
 - オブジェクトを表示するには、修正／マスク／すべてを表示を選択します。
 - オブジェクトを非表示にするには、修正／マスク／すべてを非表示を選択します。
- 3 ツールボックスから、ブラシツール、鉛筆ツール、バケツツールなどのビットマップ描画ツールを選択します。
- 4 プロパティインスペクタでツールオプションを設定します。

マスクに「すべてを非表示」を適用している場合は、黒以外の色を選択してください。

- 5 空のマスクの上に描画します。描画する領域では、適用したマスクの種類に応じて、下にあるマスクされたオブジェクトが表示または非表示になっています。

注意：描画することでビットマップマスクの外観を修正する方法については、174 ページのマスクの外観の修正を参照してください。

「選択範囲の表示」コマンドや「選択範囲の非表示」コマンドを使用してマスクを作成するには：

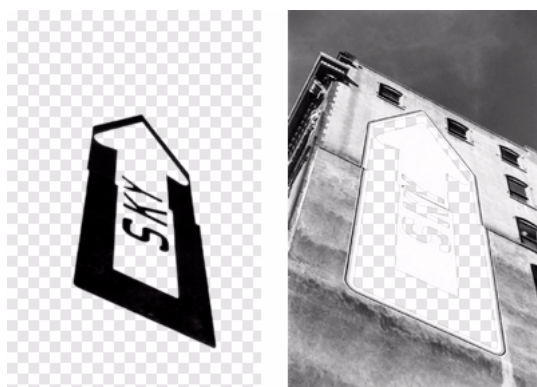
- 1 ツールボックスで自動選択ツール、マーキーツールまたははげなわツールを選択します。
- 2 ビットマップイメージのピクセル範囲を選択します。



元のイメージと自動選択ツールで選択されたピクセル

- 3 次のいずれかの操作を行って、マスクを作成します。

- 選択されたピクセルで定義された領域を表示するには、修正／マスク／選択範囲の表示を選択します。
- 選択されたピクセルで定義された領域を非表示にするには、修正／マスク／選択範囲の非表示を選択します。



「選択範囲の表示」と「選択範囲の非表示」の結果

ピクセルの選択範囲を使用してビットマップマスクが適用されます。ツールボックスのビットマップツールを使用してマスクを編集して、マスクされたオブジェクトの他のピクセルを表示または非表示にすることもできます。描画することでビットマップマスクの外観を修正する方法については、174 ページのマスクの外観の修正を参照してください。

Photoshop のレイヤーマスクの読み込みおよび書き出し

Photoshop では、レイヤーマスクまたはグループ化されたレイヤーを使用してイメージをマスクすることができます。Fireworks では、編集機能や外観の特徴を損なうことなく、レイヤーマスクを使用したイメージを正常に読み込むことができます。レイヤーマスクは、ビットマップマスクとして読み込まれます。

Fireworks のマスクは、Photoshop に書き出すこともできます。これらは Photoshop のレイヤーマスクに変換されます。マスクされたオブジェクトにテキストが含まれている場合、テキストを Photoshop でも編集できるようにするには、書き出すときに「外観よりオブジェクト編集操作性を優先して保持する」を選択します。

注意: テキストがマスクオブジェクトとして使用されている場合は、ビットマップに変換されるため、いったん Photoshop に読み込むとテキストとして編集することはできなくなります。

複数のオブジェクトをマスクとしてグループ化

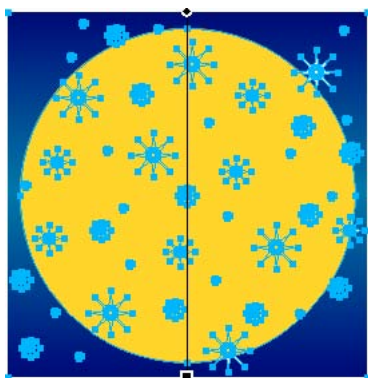
複数のオブジェクトをグループ化してマスクを作成することができます。一番上にあるオブジェクトがマスクオブジェクトになります。

オブジェクトは、ビットマップマスクまたはベクターマスクとしてグループ化できます。適用されるマスクの種類は重ね順によって決まります。一番上のオブジェクトがベクターオブジェクトの場合は、ベクターマスクが適用されます。一番上のオブジェクトがビットマップオブジェクトの場合は、ビットマップマスクが適用されます。

注意: ベクターマスクおよびビットマップマスクについては詳しくは、164 ページのマスクについてを参照してください。

複数のオブジェクトをマスクとしてグループ化するには：

- 1 重なり合っているオブジェクトを Shift キーを押しながらクリックして選択します。



他のレイヤーのオブジェクトを選択することができます。

2 修正/マスク/マスクとしてグループ化を選択します。



マスクの編集

マスクは様々な方法で修正できます。マスクの位置、形およびカラーを修正することで、マスクされたオブジェクトの表示・非表示を変更できます。マスクの種類と適用方法を変更することもできます。また、マスクは他のマスクに変えたり、無効にしたり、削除したりすることもできます。

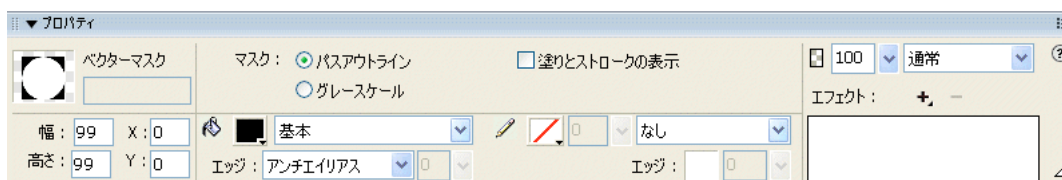
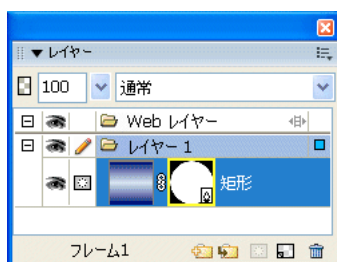
マスクに対する変更は、マスクオブジェクト自体がキャンバス上に表示されていない場合でも、すぐに反映されます。レイヤーパネルのマスクサムネイルにマスクの編集結果が表示されます。

マスクされたオブジェクトも修正できます。マスクされたオブジェクトはマスクを移動せずに再配置することができます。既存のマスクグループに新しいマスクされたオブジェクトを追加することもできます。

マスクサムネイルを使用してマスクおよびマスクされたオブジェクトを選択

マスクとマスクされたオブジェクトは、レイヤーパネルのサムネイルを使用して、簡単に識別および選択することができます。サムネイルを使用すると、他のオブジェクトには影響を与えずに、目的のマスクやマスクされたオブジェクトだけを簡単に選択および編集することができます。

マスクのサムネイルを選択すると、レイヤーパネルのサムネイルの横にマスクアイコンが表示されます。またプロパティインスペクタにマスクのプロパティが表示されるので、必要に応じて変更することができます。



マスクを選択するには：

- ❖ レイヤーパネルでマスクのサムネイルをクリックします。

レイヤーパネルでは、マスクのサムネイルが選択されると周囲が緑色でハイライト表示されます。

マスクされたオブジェクトを選択するには：

- ❖ レイヤーパネルでマスクされたオブジェクトのサムネイルをクリックします。

レイヤーパネルでは、マスクされたオブジェクトのサムネイルが選択されると周囲が青色でハイライト表示されます。

ダイレクト選択ツールを使用したマスクおよびマスクされたオブジェクトの選択

ダイレクト選択ツールを使用して、マスクの他のコンポーネントを選択せずに、キャンバス上のマスクおよびマスクされたオブジェクトを個別に選択することができます。

ダイレクト選択ツールでマスクまたはマスクされたオブジェクトを選択すると、選択されたオブジェクトのプロパティがプロパティインスペクタに表示されます。

マスクまたはマスクされたオブジェクトを個別に選択するには：

❖ ダイレクト選択ツールを使用してキャンバス上でオブジェクトをクリックします。

選択すると、マスクは緑色でハイライト表示され、マスクされたオブジェクトは青色でハイライト表示されます。

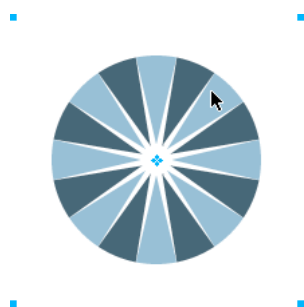
マスクおよびマスクされたオブジェクトの移動

マスクおよびマスクされたオブジェクトを再配置することができます。一緒に移動することも個別に移動することもできます。

マスクおよびマスクされたオブジェクトを一緒に移動するには：

1 選択ツールを使用してキャンバス上でマスクをクリックします。

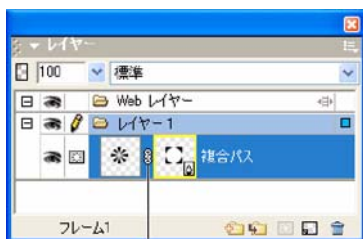
2 マスクを新しい位置にドラッグします。移動ハンドルをドラッグすると、マスクとマスクされたオブジェクトが別々に移動されるので注意してください。



マスクおよびマスクされたオブジェクトのリンクを解除して個別に移動するには：

1 レイヤーパネルでマスクのリンクアイコンをクリックします。

これにより、オブジェクトとマスクのリンクが解除されるので、オブジェクトとマスクを個別に移動できるようになります。



A

A. リンクアイコン

2 移動するマスクまたはマスクされたオブジェクトのサムネイルを選択します。

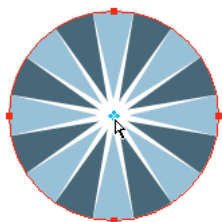
3 選択ツールを使用してキャンバス上でオブジェクトをドラッグします。

注意：マスクされたオブジェクトが複数ある場合は、すべてのオブジェクトと一緒に移動します。

4 レイヤーパネルでマスクのサムネイルの間をクリックします。これにより、マスクされたオブジェクトとマスクの間のリンクが再び設定されます。

移動ハンドルを使用してマスクを個別に移動するには：

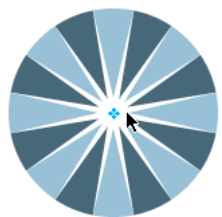
- 1 選択ツールを使用してキャンバス上でマスクをクリックします。
- 2 ダイレクト選択ツールを選択し、マスクの移動ハンドルを新しい位置にドラッグします。



マスクされたオブジェクトを移動ハンドルを使用してマスクと別に移動するには：

- 1 選択ツールを使用してキャンバス上でマスクをクリックします。
- 2 移動ハンドルを新しい位置にドラッグします。

マスクの位置には影響を与えずに、オブジェクトが移動します。



注意：マスクされたオブジェクトが複数ある場合は、すべてのオブジェクトが一緒に移動します。

マスクされたオブジェクトを個別に移動するには：

❖ ダイレクト選択ツールでオブジェクトをクリックして選択し、そのオブジェクトをドラッグします。

これは、他のマスクされたオブジェクトには影響を与えずに、マスクされた個々のオブジェクトを選択して移動する唯一の方法です。

マスクの外観の修正

マスクの形やカラーを修正することにより、マスクされたオブジェクトの表示・非表示を変更することができます。

ビットマップマスクの形状は、ビットマップツールを使用して描画することで修正できます。ベクターマスクの形状は、マスクオブジェクトのポイントを移動することで修正できます。

グレースケール表示を使用してマスクを適用した場合は、下にあるマスクされたオブジェクトの不透明度に影響を与えずに、マスクの色を修正することができます。グレースケールのマスクで中間色を使用すると、マスクされたオブジェクトの外観が半透明になります。マスクされたオブジェクトを表示するには明るい色を、マスクされたオブジェクトを非表示にして背景を表示するには暗い色を使用します。

また、別のマスクオブジェクトを追加したり、変形ツールを使用したりすることで、マスクを変更することもできます。

選択したマスクの形を修正するには、次のいずれかの操作を行います。

- ビットマップ描画ツールを使用してビットマップマスク上に描画します。
- ダイレクト選択ツールを使用してベクターマスクオブジェクトのポイントを移動します。

選択したマスクの色を修正するには、次のいずれかの操作を行います。

- グレースケールのビットマップマスクの場合は、様々なグレースケールのカラー値を使用して、ビットマップツールでマスク上に描画します。
- グレースケールのベクターマスクの場合は、マスクオブジェクトのカラーを変更します。

注意: マスクされたオブジェクトを表示するには明るい色を、マスクされたオブジェクトを非表示にするには暗い色を使用します。

マスクオブジェクトを追加してマスクを修正するには:

- 1 編集/カットを選択して、追加するオブジェクトをカットします。
- 2 レイヤーパネルでマスクされたオブジェクトのサムネイルをクリックします。
- 3 編集/マスクとしてペーストを選択します。
- 4 既存のマスクを置き換えるか、それとも追加するかを確認するメッセージが表示されたら、「追加」を選択します。オブジェクトがマスクに追加されます。

変形ツールを使用してマスクを修正するには:

- 1 選択ツールを使用してキャンバス上でマスクをクリックします。
- 2 変形ツールを使用するか、または修正/変形サブメニューのコマンドを使用して、マスクに変形を適用します。変形ツールの使用方法について詳しくは、56 ページの選択オブジェクトと選択範囲の変形と歪曲を参照してください。

マスクおよびマスクされたオブジェクトに変形が適用されます。

注意: レイヤーパネルでマスクとマスクオブジェクトのリンクを解除してから変形すると、マスクオブジェクトだけに変形を適用することができます。

マスクの適用方法の変更

プロパティインスペクタを使用して、マスクが編集されていることを確認したり、作業しているマスクの種類を確認したりできます。マスクを選択したら、プロパティインスペクタを使用して、マスクの適用方法を変更することができます。プロパティインスペクタが最小化されている場合は、矢印をクリックするとすべてのプロパティが表示されます。

ベクターマスクは、デフォルトではパスのアウトラインを使用して適用されます。パスのアウトラインまたはテキストはマスクとして使用されます。マスクの塗りとストロークを表示することもできます。「内部にペースト」を使用してマスクを作成したときと同じ結果が得られます。詳しくは、165 ページの既存のオブジェクトを使用したマスクの作成を参照してください。



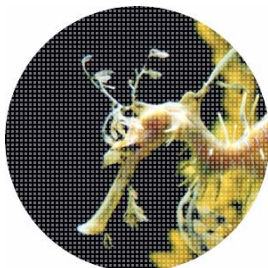
「塗りとストロークの表示」を有効にした状態でパスアウトラインを使用して適用されたベクターマスク

アルファチャンネルを使用してビットマップマスクを適用すると、パスアウトラインを使用して適用したベクターマスクに似たマスクを作成できます。アルファチャンネルを使用してマスクを適用する場合は、マスクオブジェクトの透明度が、マスクされるオブジェクトの表示に影響します。



アルファチャンネルを使用して適用されたビットマップマスク

ベクターマスクとビットマップマスクはどちらも、グレースケール表示を選択して適用することができます。ビットマップマスクは、デフォルトではグレースケール表示を使用して適用されます。グレースケール表示を使用してマスクを適用した場合、マスクオブジェクトがどの程度表示されるかは、マスクのピクセルの明るさによって決まります。明るいピクセルが表示されているマスクでは、マスクされたオブジェクトが表示されます。濃いピクセルが使用されているマスクでは、イメージが見えなくなり、バックグラウンドカラーが表示されます。マスクオブジェクトにパターンやグラデーションの塗りが含まれている場合は、グレースケール表示を使用してマスクを適用するとおもしろい効果が得られます。



グレースケール表示を使用して適用された、パターン塗りを含むベクターマスク

ベクターマスクをビットマップマスクに変換することもできます。ただし、ビットマップマスクをベクターオブジェクトに変換することはできません。

ベクターマスクおよびビットマップマスクについて詳しくは、164 ページのマスクについてを参照してください。

パスアウトラインを使用してベクターマスクを適用するには：

- ❖ ベクターマスクが選択されているときにプロパティインスペクタで「パスアウトライン」を選択します。

ベクターマスクの塗りおよびストロークを表示するには：

- ❖ パスアウトラインを使用して適用されているベクターマスクが選択されているときに、プロパティインスペクタで「塗りとストロークの表示」を選択します。

アルファチャンネルを使用してビットマップマスクを適用するには：

- ❖ ビットマップマスクが選択されているときにプロパティインスペクタで「アルファチャンネル」を選択します。

グレースケール表示を使用してベクターマスクまたはビットマップマスクを適用するには：

- ❖ マスクが選択されているときにプロパティインスペクタで「グレースケール」を選択します。

ベクターマスクをビットマップマスクに変換するには：

- 1 レイヤーパネルでマスクオブジェクトのサムネイルを選択します。

2 修正/選択範囲の統合を選択します。

マスクされたオブジェクトへのオブジェクトの追加

既存のマスクされたオブジェクトにさらにオブジェクトを追加することができます。

マスクされたオブジェクトに新しいオブジェクトを追加するには：

- 1 編集/カットを選択して、追加するオブジェクトをカットします。
- 2 レイヤーパネルでマスクされたオブジェクトのサムネイルをクリックします。
- 3 編集/内部にペーストを選択します。

オブジェクトがマスクされたオブジェクトに追加されます。

注意：既存のマスクで「内部にペースト」コマンドを使用しても、元のマスクがストロークと塗りを使用して適用されていない場合は、マスクオブジェクトのストロークと塗りは表示されません。

マスクの再配置、無効化および削除

マスクは新しいマスクオブジェクトで置き換えることができます。また、マスクを無効にしたり削除したりすることもできます。マスクを無効にすると、一時的にマスクが非表示になります。マスクを削除すると、マスクは完全に取り除かれます。

マスクを置き換えるには：

- 1 編集/カットを選択して、マスクとして使用するオブジェクトをカットします。
- 2 レイヤーパネルでマスクされたオブジェクトのサムネイルをクリックして、編集/マスクとしてペーストを選択します。
- 3 既存のマスクを置き換えるか、それとも追加するかを確認するメッセージが表示されたら、「置換」を選択します。

既存のマスクオブジェクトが新しいマスクオブジェクトで置き換えられます。

選択されたマスクを無効または有効にするには、次のいずれかの操作を行います。

- レイヤーパネルのオプションメニューから「マスクを無効にする」または「マスクを有効にする」を選択します。
- 修正/マスク/マスクを無効にするを選択するか、または修正/マスク/マスクを有効にするを選択します。

マスクが無効になっているときは、マスクのサムネイルの上に赤い×が表示されます。この×をクリックすると、マスクが有効になります。

選択されているマスクを削除するには：

- 1 次のいずれかの操作を行って、マスクを削除します。
 - レイヤーパネルのオプションメニューから「マスクの削除」を選択します。
 - 修正/マスク/マスクの削除を選択します。
 - マスクのサムネイルをレイヤーパネル内のごみ箱アイコンにドラッグします。
- 2 マスクを削除する前に、マスクされたオブジェクトのマスクの効果を選択するか、保存しないかを選択します。

「**適用**」を選択すると、オブジェクトに対して行われた変更は保持されますが、マスクはこれ以上変更できなくなります。マスクされたオブジェクトがベクターオブジェクトの場合は、マスクとベクターオブジェクトが単一のビットマップイメージに変換されます。

「**保存しない**」を選択すると、これまでの変更が破棄され、オブジェクトは元の状態に戻ります。

「**キャンセル**」を選択すると、削除は取り消され、マスクはそのまま残ります。

ブレンドと透明度

重なり合う複数のオブジェクトの透明度やカラーを相互関係を考慮しながら変化させる処理をコンポジット処理と呼びます。Fireworks では、ブレンドモードを使用することで合成イメージを作成できます。また、ブレンドモードを使用すると、オブジェクトおよびイメージの不透明度を精密にコントロールすることができるようになります。

ブレンドモードについて

ブレンドモードを選択すると、選択されているオブジェクト全体に適用されます。同じドキュメントやレイヤー上の複数のオブジェクトに、それぞれ異なるブレンドモードを適用することもできます。

異なるブレンドモードのオブジェクトをグループ化すると、個々に適用されているブレンドモードがグループ全体のブレンドモードで上書きされます。オブジェクトのグループを解除すると、それぞれに設定されていたブレンドモードの設定が回復されます。

注意: レイヤーのブレンドモードは、シンボルドキュメント内では機能しません。

ブレンドモードには次の要素があります。

「**ブレンドカラー**」とは、ブレンドモードが適用されるオブジェクトのカラーです。

「**透明度**」とは、ブレンドモードが適用されるオブジェクトの透明度です。

「**ベースカラー**」とは、ブレンドカラーの下に位置するピクセルのカラーです。

「**合成カラー**」とは、ベースカラーにブレンドモードのエフェクトを適用した結果です。

次に、Fireworks のいくつかのブレンドモードについて説明します。

通常 - ブレンドモードは適用されません。

ディザ合成 - 現在のレイヤーとバックグラウンドレイヤーの間からランダムにカラーを選択して、ブレンドのエフェクトを作成します。

乗算 - ベースカラーにブレンドカラーを乗算します。オリジナルのカラーより暗くなります。

スクリーン - ベースカラーにブレンドカラーの階調を反転したカラーを乗算します。カラーを白くさらしたようなエフェクトが得られます。

暗く - ブレンドカラーとベースカラーのより暗い方を選択し、合成カラーとして使用します。「暗く」は、ブレンドカラーより明るいピクセルだけを置換します。

焼き込み (リニア) - 現在のレイヤーとバックグラウンドレイヤーの各チャンネルを調べ、ブレンドカラーが反映されるように、明るさを弱めてバックグラウンドカラーを暗色化します。全体的にイメージは暗色化されます。中間色は白なので、焼き込み (リニア) と白をブレンドしても結果は変化しません。

明るく - ブレンドカラーとベースカラーのより明るい方を選択し、合成カラーとして使用します。「明るく」は、ブレンドカラーより暗いピクセルだけを置換します。

覆い焼き (リニア) - 現在のレイヤーとバックグラウンドレイヤーの各チャンネルを調べ、ブレンドカラーが反映されるように、明るさを強めてバックグラウンドカラーを明色化します。全体的にイメージは明色化されます。中間色は黒なので、覆い焼き (リニア) と黒をブレンドしても結果は変化しません。

ビビッドライト - 焼き込み (カラー) と覆い焼き (カラー) のエフェクトを組み合わせることでコントラストを強めるブレンドモード。ブレンドカラーが中間のグレーより暗い場合、ビビッドライトはコントラストを強めてイメージを暗色化します。中間のグレーより明るい場合、コントラストを弱めてイメージを明色化します。

リニアライト - ビビッドライトとの違いは、リニアライトは焼き込み (リニア) と覆い焼き (リニア) を組み合わせたもので、コントラストではなく明るさを調節する点です。ブレンドレイヤーカラーが中間のグレーより暗い場合、リニアライトは明るさを弱めてイメージを暗色化します。ブレンドレイヤーカラーが中間のグレーより明るい場合、明るさを強めてイメージを明色化します。

ピンライト - ブレンドカラーに応じてカラーを置き換えます。ブレンドカラーが 50 % のグレーより明るい場合は、ブレンドカラーより暗いピクセルは置き換えられ、ブレンドカラーより明るいピクセルは変更されません。ブレンドカラーが 50 % のグレーより暗い場合は、ブレンドカラーより明るいピクセルは置き換えられ、ブレンドカラーより暗いピクセルは変更されません。

ハードミックス - イメージのカラーを 8 つの純色まで減少させます。

差の絶対値 - ベースカラーからブレンドカラーを減算するか、ブレンドカラーからベースカラーを減算します。明度の高いカラーから明度の低いカラーが減算されます。

色相 - ブレンドカラーの色相をベースカラーの輝度および彩度と組み合わせて合成カラーにします。

彩度 - ブレンドカラーの彩度をベースカラーの輝度および色相と組み合わせて合成カラーにします。

カラー - ブレンドカラーの色相・彩度をベースカラーの輝度と組み合わせて合成カラーにします。モノクロ画像の彩色やカラー画像の色調補正用にグレーの階調が保持されます。

輝度 - ブレンドカラーの輝度をベースカラーの色相・彩度と組み合わせます。

反転 - ベースカラーを反転します。

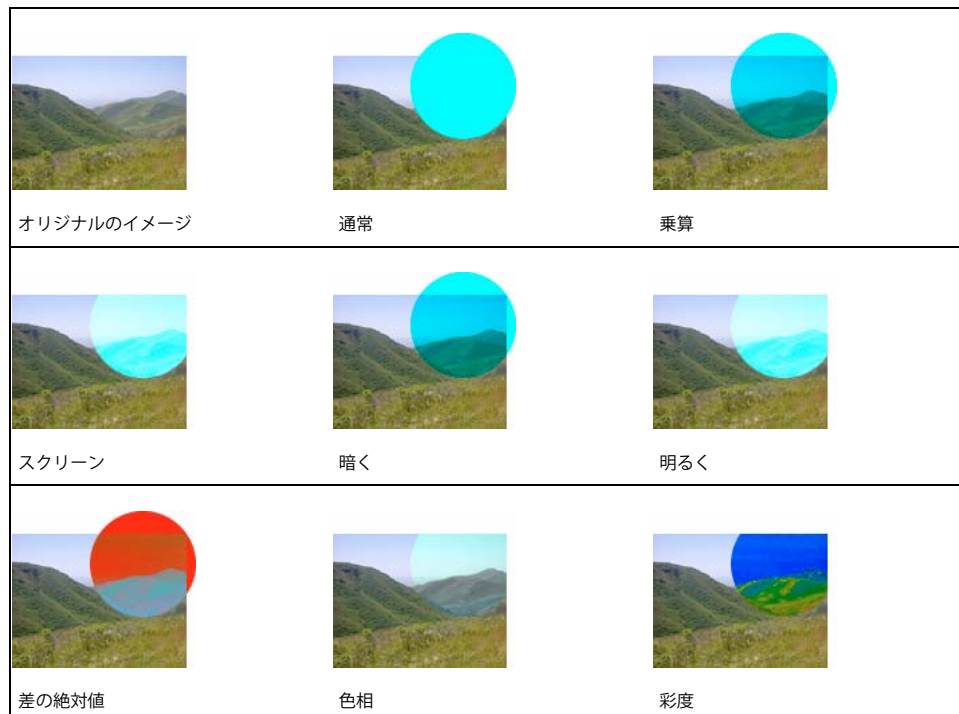
濃淡 - ベースカラーにグレーを増します。

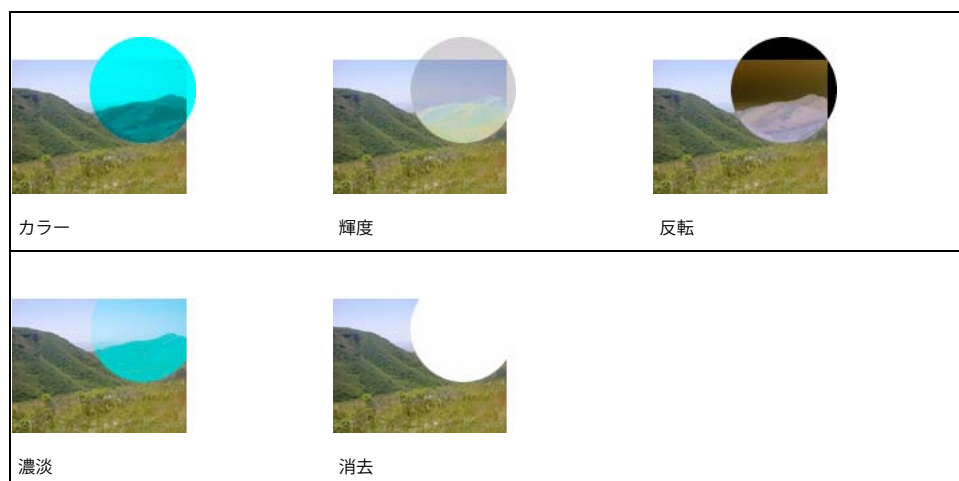
消去 - ベースカラーのピクセルをバックグラウンドごとすべて削除します。

ブレンドモード（特に Photoshop のブレンドモード）の一般情報については、Web サイト www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/ を参照してください。

ブレンドモードの例

次に、Fireworks のいくつかのブレンドモードの例を示します。その他の例については、Web サイト www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/ を参照してください。





不透明度の調整とブレンドの調整

プロパティインスペクタまたはレイヤーパネルを使用して、選択したオブジェクトの不透明度を調整し、ブレンドモードを適用することができます。透明度を 100 に設定すると、オブジェクトは完全に不透明になります。値を 0（ゼロ）に設定すると、オブジェクトは完全に透明になります。

また、オブジェクトを描画する前にブレンドモードと不透明度を指定することもできます。

オブジェクトを描画する前にブレンドモードと不透明度を指定するには：

❖ ツールボックスで選択したツールを使用して、オブジェクトを描画する前にプロパティインスペクタでブレンドおよび不透明度のオプションを設定します。

注意：ブレンドおよび不透明度のオプションは、すべてのツールで使用できるわけではありません。

既存のオブジェクトにブレンドモードおよび不透明度を設定するには：

- 1 重なり合った 2 つのオブジェクトで、上に位置するオブジェクトを選択します。
- 2 プロパティインスペクタまたはレイヤーパネルのブレンドモードポップアップメニューからブレンドオプションを選択します。
- 3 透明度ポップアップスライダで設定を選択するか、またはテキストボックスに値を入力します。

オブジェクトを描画する際に適用するデフォルトのブレンドモードおよび不透明度を設定するには：

- 1 選択/選択解除を選択し、誤ってブレンドモードおよび不透明度を適用しないようにします。
- 2 ベクターまたはビットマップ描画ツールを選択した状態で、プロパティインスペクタでブレンドモードおよび不透明度を選択します。

選択したブレンドモードおよび不透明度は、そのツールで描画するオブジェクトのデフォルトとして使用されます。

塗りのカラーライブフィルタ

Fireworks には、オブジェクトの不透明度やブレンドモードを変更してオブジェクトのカラーを調節するためのライブフィルタも用意されています。この塗りのカラーと呼ばれるライブフィルタを使用すると、オブジェクトを異なる不透明度やブレンドモードを持つ別のオブジェクトと重ねたような結果が得られます。塗りのカラーライブフィルタの使用方法について詳しくは、147 ページのライブフィルタの使用を参照してください。

第 10 章：スタイル、シンボルおよび URL の利用

Fireworks の 3 つのパネルを使用すると、スタイル、シンボルおよび URL の保存および再利用が行えます。スタイルはスタイルパネルに、現在のドキュメントのシンボルはライブラリパネルに、URL は URL パネルに保存されます。デフォルトでは、3 つのパネルはすべてアセットパネルグループに入っています。

スタイルパネルには、あらかじめ定義された Fireworks スタイルのセットが保存されていて、ここからスタイルを選択できます。また、ストローク、塗り、フィルタ、テキストなどの属性の組み合わせを作成し、それを再利用する場合は、これらの属性をスタイルとして保存することができます。これらの属性をスタイルパネルに保存しておけば、他のオブジェクトにも同じ属性を適用するときに、各属性を 1 つずつ適用してオブジェクトを作成し直す必要がなくなります。

Fireworks には、グラフィック、アニメーションおよびボタンの 3 種類のシンボルがあります。いずれのシンボルも、それぞれの使用目的に合ったユニークな特性を備えています。ライブラリパネルを使用すると、新しいシンボルの作成だけでなく、シンボルの複製、読み込みおよび編集も行えます。アニメーションおよびボタンシンボルに組み込まれている独自の機能について詳しくは、237 ページのアニメーションの作成および 219 ページのボタンとポップアップメニューの作成を参照してください。

URL (Uniform Resource Locator) は、インターネット上の特定のページやファイルの位置を示すアドレスです。同じ URL を何回も使用する場合は、この URL を URL パネルに追加すると便利です。URL は URL ライブラリとして構成、グループ化できます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 181 ページのスタイルの使用
- 184 ページのシンボルの使用
- 193 ページの URL の操作

スタイルの使用

スタイルを作成すると、あらかじめ定義された塗り、ストローク、フィルタ、テキストなどの属性をまとめて保存して、他のオブジェクトに再び適用することができます。オブジェクトにスタイルを適用すると、そのオブジェクトには選択されたスタイルの特性が適用されます。

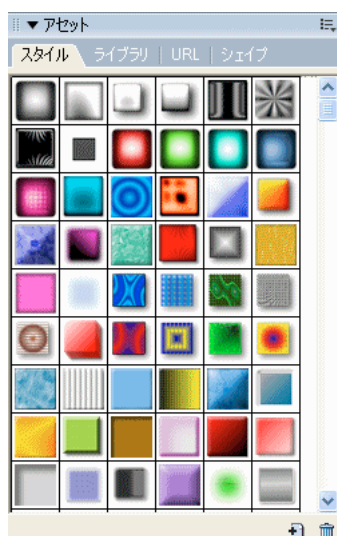


Fireworks には、数多くのあらかじめ定義されたスタイルが用意されています。スタイルは、追加、変更または削除できます。Fireworks の DVD や Adobe の Web サイトには、Fireworks に読み込むことのできる数多くの定義済みスタイルが用意されています。スタイルを書き出して他の Fireworks ユーザと共有することも、他の Fireworks ドキュメントからスタイルを読み込むこともできます。

注意: ビットマップオブジェクトにスタイルを適用することはできません。

スタイルの適用

スタイルパネルを使用すると、スタイルの作成と保存、およびオブジェクトやテキストへの適用が行えます。



スタイルパネル

オブジェクトにスタイルを適用した後も、オリジナルのオブジェクトに影響を与えずに、スタイルを更新することができます。ただし、Fireworks ではオブジェクトにどのスタイルが適用されているかを記録しません。カスタムスタイルを削除すると復元できませんが、そのスタイルが適用されているオブジェクトはその属性を維持します。Fireworks に標準で用意されているスタイルを削除した場合は、スタイルパネルにあるオプションメニューの「スタイルのリセット」コマンドを使用すると、そのスタイルを復元できます。ただし、スタイルをリセットすると、作成したカスタムのスタイルは削除されます。

選択オブジェクトやテキストブロックにスタイルを適用するには：

- 1 ウィンドウ／スタイルを選択して、スタイルパネルを表示します。
- 2 スタイルパネルでスタイルをクリックします。

スタイルの作成と削除


スタイルは、選択したオブジェクトの属性に基づいて作成できます。スタイルは、スタイルパネルに表示されます。

スタイルパネルからスタイルを削除することもできます。

スタイルには、次の属性を保存できます。

- 塗りの種類とカラー - パターン、テクスチャ、ベクターグラデーション属性（角度、位置、不透明度など）も含まれる
- ストロークの種類とカラー
- フィルタ
- テキスト属性 - フォント、ポイントサイズ、スタイル（ボールド、イタリックまたはアンダーライン）、整列、アンチエイリアス、自動カーニング、横比率、トラッキング、行送りなど

新しいスタイルを作成するには：

- 1 必要なストローク、塗り、フィルタまたはテキスト属性を備えたベクターオブジェクトまたはテキストを、作成または選択します。
- 2  スタイルパネルの下部にある「新規スタイル」ボタンをクリックします。
- 3 スタイルに含める属性を、新規スタイルダイアログボックスから選択します。

注意：整列、アンチエイリアス、自動カーニング、横比率、トラッキング、行送りなどのリスト表示されていないその他のテキスト属性を保存するには、「テキストその他」オプションを選択します。

- 4 必要に応じてスタイルの名前を指定し、「OK」をクリックします。

スタイルの外観を示すアイコンがスタイルパネルに表示されます。


既存のスタイルを基に、新しいスタイルを作成するには：

- 1 既存のスタイルを選択したオブジェクトに適用します。
- 2 オブジェクトの属性を編集します。
- 3 前述の手順に従って新しいスタイルを作成し、その属性を保存します。

スタイルを削除するには：

- 1 スタイルパネルで書き出すスタイルを選択します。

複数のスタイルを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。隣接しない複数のスタイルを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Macintosh）を押しながらクリックします。

- 2  スタイルパネルの右下にある「スタイルの削除」ボタンをクリックします。

スタイルの編集

スタイルの属性を変更するには、スタイルパネルを使ってスタイルを編集します。

スタイルを編集するには：

- 1 選択／選択解除を選択して、キャンバス上のすべてのオブジェクトの選択を解除します。
- 2 スタイルパネルでスタイルをダブルクリックします。
- 3 スタイルの編集ダイアログボックスで、適用する属性のコンポーネントを選択または選択解除します。スタイルの編集ダイアログボックスには、新規スタイルダイアログボックスと同じオプションが表示されます。スタイルに含める属性の選択について詳しくは、182 ページのスタイルの作成と削除を参照してください。
- 4 「OK」をクリックして、変更内容をスタイルに適用します。

スタイルの書き出しと読み込み

スタイルを他の Fireworks ユーザと共有すると、時間を節約し、一貫性を維持できます。スタイルは、書き出して共有すると、他のコンピュータ上で利用できます。

スタイルを書き出すには：

- 1 スタイルパネルで書き出すスタイルを選択します。

複数のスタイルを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。隣接しない複数のスタイルを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Macintosh）を押しながらクリックします。

- 2 スタイルパネルのオプションメニューから「スタイルの書き出し」を選択します。
- 3 保存対象のスタイルが含まれるドキュメントの名前と保存先を指定します。
- 4 「保存」をクリックします。

スタイルを読み込むには：

- 1 スタイルパネルのオプションメニューから「スタイルの読み込み」を選択します。
- 2 読み込むスタイルのドキュメントを選択します。

スタイルのドキュメントに含まれるすべてのスタイルが読み込まれ、スタイルパネルで選択されているスタイルの後に配置されます。

デフォルトのスタイルの使用

スタイルパネルからすべてのカスタムスタイルを削除した後、削除したデフォルトスタイルを復元する場合は、スタイルパネルをデフォルト状態にリセットします。また、スタイルパネルに表示されるアイコンのサイズを変更することもできます。

スタイルパネルをデフォルトのスタイルにリセットするには：

❖ スタイルパネルのオプションメニューから「スタイルのリセット」を選択します。

注意：デフォルトのスタイルにリセットすると、保存してあるカスタムスタイルがすべて削除されます。

スタイルのプレビューアイコンのサイズを変更するには：

❖ スタイルパネルのオプションメニューから「大きいアイコンで表示」を選択し、プレビューのサイズを切り替えます。

スタイルを作成しないで属性を適用

スタイルパネルで新しいスタイルを作成することなく、あるオブジェクトの属性をコピーして、それを他のオブジェクトに適用することもできます。この方法を使用すると、該当する属性を他のオブジェクトに再適用するつもりがない場合に、属性をオブジェクトにすばやく適用できます。コピーして適用できる属性としては、塗り、ストローク、フィルタ、テキスト属性などがあります。

あるオブジェクトの属性をコピーして他のオブジェクトに適用するには：

- 1 属性のコピー元となるオブジェクトを選択します。
- 2 編集／コピーを選択します。
- 3 元のオブジェクトの選択を解除した後、新しい属性の適用先とするオブジェクトをいくつか選択します。
- 4 編集／属性をペーストを選択します。

選択したオブジェクトに、元のオブジェクトと同じ属性が適用されます。

シンボルの使用

Fireworks には、グラフィック、アニメーションおよびボタンの 3 種類のシンボルがあります。いずれのシンボルも、それぞれの使用目的に合ったユニークな特性を備えています。インスタンスは、Fireworks のシンボルの仮の姿です。シンボルオブジェクト（オリジナル）を編集すると、その修正内容が自動的にインスタンス（コピー）にも反映されます。

シンボルは、グラフィック要素を再利用するときに便利です。インスタンスは、複数の Fireworks ドキュメントに配置し、シンボルとの関連付けを保持することができます。ボタンを作成したり、複数のフレームにあるオブジェクトをアニメーション化したりする場合にも、シンボルは便利です。アニメーションおよびボタン機能に組み込まれているその他の機能について詳しくは、238 ページのアニメーションシンボルの作成および 219 ページのボタンシンボルの作成を参照してください。

シンボルの作成

編集／挿入サブメニューを使用すると、シンボルを作成できます。シンボルは、任意のオブジェクト、テキストブロックまたはグループから作成し、アセットパネルの「ライブラリ」タブに入れることができます。インスタンスをドキュメントに配置するには、「ライブラリ」タブからキャンバスにシンボルをドラッグするだけで済みます。現在のドキュメントにシンボルのインスタンスを作成すると、シンボルがアセットパネルの「ライブラリ」タブに配置され、そこからシンボルを編集できます。

選択したオブジェクトから新規シンボルを作成するには：

- 1 オブジェクトを選択し、修正／シンボル／シンボルに変換を選択します。
- 2 シンボルに変換ダイアログボックスの「名前」テキストボックスにシンボルの名前を入力します。

- 3 「グラフィック」、「アニメーション」、「ボタン」の中から、シンボルの種類を選択します。
- 4 シンボルの拡大・縮小に 9 スライスの拡大・縮小のガイドを使用する場合は、「9 スライスの拡大・縮小のガイドを有効にする」チェックボックスをオンにします。9 スライスの拡大・縮小機能について詳しくは、186 ページの 9 スライスの拡大・縮小の使用を参照してください。
- 5 シンボルを共有ライブラリパネルに追加して複数のドキュメントで使用できるようにするには、「共有ライブラリに保存」チェックボックスをオンにします。
- 6 「OK」をクリックしてシンボルを保存します。

このオプションを選択した場合、シンボルはアセットパネルの「ライブラリ」タブと共有ライブラリパネルに表示されます。選択したオブジェクトがシンボルのインスタンスになり、プロパティインスペクタにシンボルオプションが表示されます。

新しいシンボルを作成するには：

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - 編集／挿入／新規シンボルを選択します。
 - ライブラリパネルのオプションメニューで、「新規シンボル」を選択します。
 - 2 「グラフィック」、「アニメーション」、「ボタン」の中から、シンボルの種類を選択します。
 - 3 シンボルの拡大・縮小に 9 スライスの拡大・縮小のガイドを使用する場合は、「9 スライスの拡大・縮小のガイドを有効にする」チェックボックスをオンにします。次に、「OK」をクリックします。

選択したシンボルの種類に応じて、シンボルエディタまたはボタンエディタが開きます。
 - 4 ツールボックスのツールを使用してシンボルを作成し、エディタを閉じます。
- 詳しくは、219 ページのボタンシンボルの作成、186 ページのシンボルを入れ替えるには：および 238 ページのアニメーションシンボルの作成を参照してください。

インスタンスの配置

現在のドキュメントに、シンボルのインスタンスを配置することができます。

インスタンスを配置するには：

- ❖ ライブラリパネルから現在のドキュメントにシンボルをドラッグします。



キャンバス上のシンボルインスタンス

シンボルの編集

シンボルエディタでシンボルを修正すると、編集が終了したときに、関連付けられているすべてのインスタンスが自動的に更新されます。

注意：ほとんどの種類の編集では、1 つのインスタンスを修正すると、シンボルと他のすべてのインスタンスも修正されます。ただし、例外もいくつかあります。詳しくは、191 ページのインスタンスの編集を参照してください。

シンボルとそのすべてのインスタンスを編集するには：

- 1 次のいずれかの操作を行ってシンボルエディタを表示します。
 - インスタンスをダブルクリックします。
 - インスタンスを選択し、修正／シンボル／シンボルを編集を選択します。
 - ライブラリパネルでシンボルを選択し、オプションメニューで「シンボルを編集」を選択します。

2 シンボルを修正して、ウィンドウを閉じます。

そのシンボルとすべてのインスタンスに対して、変更内容が反映されます。

注意: シンボリエディタで9スライスの拡大・縮小のガイドを使用すると、シンボルのサイズを変更するとき形状が歪曲しなくなります。詳しくは、186ページの9スライスの拡大・縮小の使用を参照してください。

シンボル名を変更するには:

- 1 ライブラリパネルでシンボル名をダブルクリックします。
- 2 シンボルのプロパティダイアログボックスで名前を変更し、「OK」をクリックします。

シンボルを複製するには:

- 1 ライブラリパネルでシンボルを選択します。
- 2 ライブラリパネルのオプションメニューで、「複製」を選択します。

シンボルの種類を変更するには:

- 1 ライブラリパネルでシンボル名をダブルクリックします。
- 2 別の「種類」オプションを選択します。

使用していないすべてのシンボルをライブラリパネルで選択するには:

- ❖ ライブラリパネルのオプションメニューで、「未使用アイテムの選択」を選択します。

シンボルを削除するには:

- 1 ライブラリパネルでシンボルを選択します。
- 2 ライブラリパネルのオプションメニューで、「削除」を選択します。
- 3 「削除」をクリックします。シンボルと、そのすべてのインスタンスが削除されます。

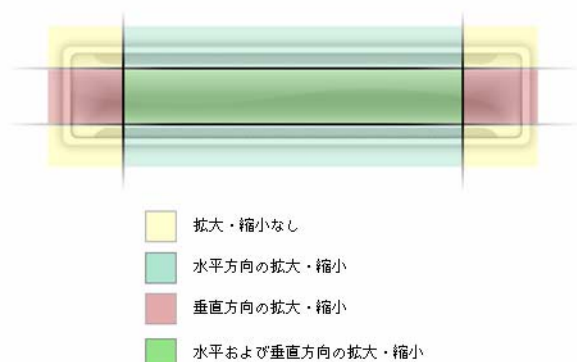
シンボルを入れ替えるには:

- 1 既にキャンバス上に配置されているシンボルを選択します。
- 2 右クリックし、「シンボルを入れ替え」を選択します。
- 3 シンボルを入れ替えダイアログボックスで、別のシンボルインスタンスを選択します。
- 4 「OK」をクリックします。

9スライスの拡大・縮小の使用

Fireworks CS3で導入された9スライスの拡大・縮小機能を使用すると、ベクターシンボルやビットマップシンボルを幾何学的に拡大・縮小することができます。シンボルの形状に基づいて、3つまたは9つの領域を使用してシンボルを拡大・縮小できます。

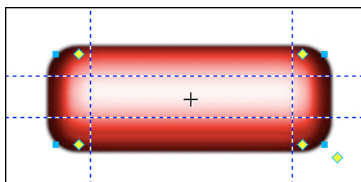
次の図に、9 スライスの拡大・縮小機能を使用した場合にイメージがどのように拡大・縮小されるのかを示します。



9 スライスの拡大・縮小のガイドは、シンボルエディタとボタンエディタですべてのシンボルに対してデフォルトで有効になります。

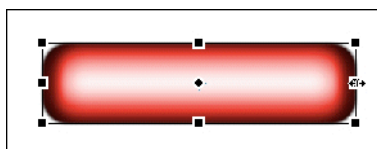
9 スライスの拡大・縮小を使用してシンボルを拡大・縮小するには：

- 1 シンボルまたはボタンをダブルクリックして、シンボルエディタまたはボタンエディタを開きます。
- 2 9 スライスの拡大・縮小のガイドを次のように編集します。
 - a 「9 スライスの拡大・縮小のガイドを有効にする」チェックボックスをオンまたはオフにしてガイドを有効または無効にします。
 - b ガイドを動かして、ボタンまたはシンボルの上に適切に配置します。拡大・縮小の際に歪曲しないようにするシンボルの部分（角の部分など）がガイドの外側になるようにします（上の図の黄色の領域を参照）。



このボタンには、サイズを変更したときに角の部分が歪曲しないように 9 スライスの拡大・縮小のガイドが配置されています。

- c (オプション) 「9 スライスの拡大・縮小のガイドをロック」チェックボックスをオンにしてガイドをロックします。これにより、ガイドを誤って動かしてしまう心配がなくなります。
- 3 9 スライスの拡大・縮小のガイドの配置が完了したら、シンボルエディタまたはボタンエディタの「完了」をクリックします。
- 4 拡大・縮小ツールを使用して、シンボルのサイズを必要に応じて変更します。



ボタンを拡大・縮小しても角の形状は歪曲しません。

リッチグラフィックシンボルの作成と使用

リッチシンボルはグラフィックシンボルの一種で、インテリジェントに拡大・縮小したり、JavaScript (JSF) ファイルを使用し属性を指定することができます。指定した属性は、シンボルプロパティパネル（ウィンドウ／シンボルプロパティ）を使用して制御できます。

リッチシンボルを使用すると、シンボルをドキュメントにドラッグして、関連付けられているパラメータをシンボルプロパティパネルで編集するだけで、ユーザインターフェイスや Web サイトのデザインをすばやく作成できます。

リッチシンボルを表示および使用するには：

- 1 ウィンドウメニューの「共有ライブラリ」を選択して、共有ライブラリパネルを開きます。
- 2 シンボルを使用するには、共有ライブラリパネルから Fireworks のキャンバスにシンボルをドラッグ&ドロップします。

Fireworks CS3 には、リッチシンボルのライブラリがあらかじめ含まれています。これらのシンボルは、個々の Web サイトやユーザインターフェイスの外観に合わせて簡単にカスタマイズできます。

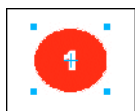
他のすべてのシンボルと同様に、リッチシンボルの種類でも、プロパティインスペクタを使用して、他のインスタンスに影響を与えずにインスタンスを編集できます。また、シンボルプロパティパネルを使用してシンボルのプロパティを変更することもできます。

シンボル自体を編集するには、シンボルインスタンスをダブルクリックして、シンボルエディタでシンボルを編集します。このようにしてシンボルを編集した場合は、現在のシンボルと他のすべてのインスタンスに影響します。

注意：ほとんどの種類の編集では、1つのインスタンスを修正すると、シンボルと他のすべてのインスタンスも修正されます。ただし、例外もいくつかあります。詳しくは、191 ページのインスタンスの編集を参照してください。

リッチグラフィックシンボルを作成するには：

- 1 カスタマイズできるようにする属性を持つオブジェクトを作成します。



このシンボルでは、マークの色とマークの数値をカスタマイズ可能なオプションにすることができます。

- 2 オブジェクトを作成するときは、編集可能にする機能の名前をレイヤーパネルに入力してカスタマイズします。例えば、編集可能なテキストフィールドには、「ラベル」という名前を付けることができます。この名前が JavaScript ファイルで使用されます。

注意：機能に名前を付けるときは、スペースを使用しないようにしてください。スペースが含まれていると JavaScript エラーが発生します。例えば、「number label」は名前として使用できませんが、「number_label」は可能です。

- 3 オブジェクトを選択し、修正/シンボル/シンボルに変換を選択します。
- 4 シンボルに変換ダイアログボックスの「名前」テキストボックスにシンボルの名前を入力します。
- 5 シンボルの種類として「グラフィック」を選択し、「共有ライブラリに保存」を選択します。次に、「OK」をクリックします。

新しいシンボルを保存する場所の指定を求めるメッセージが表示されます。デフォルトでカスタムシンボルフォルダが作成されます。新しいシンボルをこのフォルダに保存することも、カスタムシンボルフォルダと同じレベルに別のフォルダを作成することもできます。

注意：リッチシンボルは共有ライブラリ内のフォルダに保存する必要があります。

保存が完了すると、シンボルはキャンバスから削除され、共有ライブラリに表示されます。

- 6 コマンドメニューの「シンボルスクリプトを作成」を選択して、シンボルスクリプトを作成パネルを開きます。
- 7 パネルの右上隅にある参照ボタンをクリックして、シンボルの PNG ファイルを参照します。デフォルトでは、このファイルは <ユーザ設定>¥Application Data¥Adobe¥Fireworks 9¥Common Library¥ カスタムシンボル (Windows) または <ユーザ名>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/ カスタムシンボル (Macintosh) ディレクトリに保存されています。
- 8 プラス (+) 記号ボタンをクリックして要素名を追加します。
- 9 カスタマイズする要素の名前を追加します。例えば、「ラベル」という名前のテキストフィールドをカスタマイズできるようにする場合は、「要素名」フィールドに「ラベル」と入力します。

10 「属性」フィールドで、カスタマイズする属性の名前を選択します。例えば、ラベルのテキストをカスタマイズするには `textChars` 属性を選択し、オブジェクトの塗りのカラーをカスタマイズするには `fillColor` 属性を選択します。

注意: これらの属性オプションについて詳しくは、「Fireworks の拡張」を参照してください。

11 「プロパティ名」フィールドに、カスタマイズ可能なプロパティの名前を入力します（「ラベル」や「数」など）。これは、シンボルプロパティパネルに表示されるプロパティ名です。

12 「値」フィールドに、プロパティのデフォルト値を入力します。これは、シンボルのインスタンスを初めてドキュメントに配置したときのデフォルト値になります。

13 必要に応じて他の要素を追加します。

14 「保存」をクリックして、選択したオプションを保存して JavaScript ファイルを作成します。

15 共有ライブラリパネルのオプションメニューで「再読み込み」を選択して、新しいシンボルを再読み込みします。

JavaScript ファイルが作成されたら、シンボルをキャンバスにドラッグして新しいインスタンスを作成し、その属性をシンボルプロパティパネルで変更して更新できます。



シンボルプロパティパネルを使用したシンボルプロパティの編集

注意: JavaScript ファイルを作成した後、スクリプトで参照されているシンボル内のオブジェクトを削除したり名前を変更したりすると、シンボルプロパティパネルによってエラーが生成されます。

既存のシンボルをリッチシンボルとして保存するには：

- 1 ライブラリパネルでシンボルを選択します。
- 2 ライブラリパネルのオプションメニューで、「共有ライブラリに保存」を選択します。
- 3 シンボルのプロパティを制御するための JavaScript ファイルを作成します。

JavaScript を使用する編集可能なシンボルパラメータの作成：

シンボルをリッチシンボルとして保存すると、PNG ファイルがデフォルトで <ユーザ設定>\Application Data\Adobe\Fireworks 9\Common Library\カスタムシンボルフォルダ (Windows) または <ユーザ名>\Application Support\Adobe\Fireworks9\Common Library\カスタムシンボル (Macintosh) に保存されます。

リッチシンボルを作成するには、JavaScript ファイルを作成して、シンボルと同じ場所にシンボルと同じ名前で、.JSF という拡張子を付けて保存する必要があります。例えば、`mybutton.graphic.png` には `mybutton.jsf` という名前の JavaScript ファイルが伴います。

シンボルスクリプトを作成パネルを使用すると、プログラミングの経験がなくても、簡単なシンボル属性を割り当てて JavaScript ファイルを自動的に作成することができます。このパネルを開くには、コマンドメニューの「シンボルスクリプトを作成」を選択します。

JavaScript ファイル

シンボルに編集可能なパラメータを追加するには、JavaScript ファイルの 2 つの関数を定義する必要があります。

- `setDefaultValues()` 関数 - 編集可能なパラメータとそのデフォルト値を定義します。
- `applyCurrentValues()` 関数 - シンボルプロパティパネルで入力された値をグラフィックシンボルに適用します。

以下は、カスタムシンボルを作成するための .JSF ファイルのサンプルです。

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
// シンボルプロパティを作成
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
// シンボルオブジェクトの名前を取得します
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
```

このサンプル JavaScript のリッチシンボルは、カラーを変更することができます。

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
//name は、シンボルプロパティパネルに表示されるパラメータ名です
//value は、リッチシンボルが初めて読み込まれたときに表示されるデフォルト値です。この例では、このリッチシンボルを使用したときのデフォルトカラーは青になります。
//Color は、表示されるパラメータの種類です。Color はシンボルプロパティパネルのポップアップカラーボックスを呼び出します。
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
//color_bg は、カラーを変更する PNG のレイヤー名です。
    var color_bg = Widget.GetObjectByName("color_bg");
    color_bg.pathAttributes.fillColor = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
```

.JSF ファイルを使用してシンボルのプロパティをカスタマイズする方法の理解を深めるには、同梱のサンプルコンポーネントを調べてみてください。

インスタンスの編集

インスタンスをダブルクリックして編集する場合、実際にはシンボルエディタまたはボタンエディタでシンボル自体を編集することになります。現在のインスタンスだけを編集するには、インスタンスとシンボルの間のリンクを解除する必要があります。これを行うと、2つの関連付けが永久に解除されます。ただし、以後シンボルを編集しても、その編集内容は元のインスタンスに反映されません。

ボタンシンボルの便利な機能を使用すると、固有のボタンテキストおよび URL を各インスタンスに割り当てながら、一連のボタンから構成されるグループのシンボルとインスタンス間の関係を保持することができます。詳しくは、223 ページのボタンシンボルの編集を参照してください。

リッチシンボルの編集

JavaScript のビヘイビアが関連付けられたリッチシンボルを編集する場合、シンボルエディタを使用して JavaScript のプロパティを編集することはできません。それらのシンボルプロパティを変更するには、シンボルプロパティパネルを使用して値を変更する必要があります。シンボルプロパティパネルにカスタマイズ可能なプロパティを追加する場合は、シンボルに関連付けられた JavaScript ファイルを編集する必要があります。

シンボルのリンクの解除

インスタンスとシンボルの間のリンクをあらかじめ解除しておくことで、シンボルや他のインスタンスには影響を与えずに、インスタンスを修正できます。

シンボルとインスタンスのリンクを解除するには：

- 1 インスタンスを選択します。
- 2 修正/シンボル/シンボルを解除を選択します。

選択したインスタンスは、1つのグループになります。ライブラリパネルにあるシンボルは、そのオブジェクトと関連付けられなくなります。シンボルから解除されると、以前のボタンインスタンスは該当するボタンシンボルの特性を失い、以前のアニメーションインスタンスは該当するアニメーションシンボルの特性を失います。

インスタンスプロパティの編集

次のインスタンスプロパティは、プロパティインスペクタを使用すると、シンボルおよびその他のインスタンスに影響を与えずに編集できます。

- ブレンドモード
- 不透明度
- フィルタ
- 幅と高さ
- X 座標と Y 座標

注意：ボタンインスタンスには、シンボルに影響を与えないで編集できるプロパティが他にもあります。ボタンインスタンスの編集について詳しくは、223 ページのボタンシンボルの編集を参照してください。

シンボルに影響を与えない、またはシンボルとのリンクを解除しないで、インスタンスプロパティを編集するには：

- 1 インスタンスを選択します。
- 2 プロパティインスペクタでインスタンスプロパティを修正します。

シンボルの読み込みと書き出し

ライブラリパネルには、現在のドキュメントで作成したアニメーションシンボル、グラフィックシンボルおよびボタンシンボルが格納されます。また、現在のドキュメントに読み込んだシンボルも格納されます。ライブラリパネルは、現在のドキュメントに固有なものです。ただし、読み込みと書き出し、カット&ペーストまたはドラッグ&ドロップの操作により、1つのライブラリ内のシンボルを複数の Fireworks ドキュメントで利用することもできます。

シンボルは、Fireworks で用意されているシンボルが格納されているライブラリやユーザが書き出したシンボルが格納されているライブラリなど、他のライブラリから読み込むことができます。逆に、再利用または共有の目的でシンボルを作成した場合は、独自のシンボルライブラリを書き出すことができます。書き出したシンボルライブラリは、PNG ファイルになります。

シンボルの読み込み

共有ライブラリパネルで選択できる Fireworks のシンボルライブラリを使用すると、用意されているアニメーションシンボル、グラフィックシンボル、ボタンシンボル、ナビゲーションバーおよびマルチシンボルテーマを読み込むことができます。これらのシンボルを利用すると、高度なナビゲーション要素を使用した洗練された Web ページをすばやく作成できます。原型となるシンボルを時間をかけて作成する必要はありません。

Fireworks のシンボルライブラリから用意されているシンボルを読み込むには：

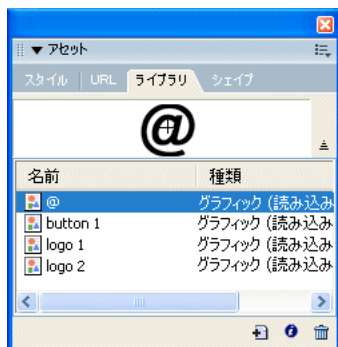
- 1 Fireworks ドキュメントを開きます。
- 2 共有ライブラリパネルでフォルダを選択します。これらのフォルダには、アニメーションやマークなどの様々な作成済みのシンボルが含まれています。

また、シンボルは、ハードディスク、CD またはネットワーク上にある書き出し済みのライブラリ PNG ファイルから読み込むこともできます。シンボルの書き出しについて詳しくは、193 ページのシンボルの書き出しを参照してください。

別のファイルから現在のドキュメントにシンボルを読み込むには：

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - ライブラリパネルのオプションメニューで、「シンボルの読み込み」を選択します。
 - 編集/ライブラリ/その他を選択します。
- 2 シンボルファイルのあるフォルダに移動し、ファイルを選択して、「開く」をクリックします。
- 3 読み込むシンボルを選択してから、「読み込み」をクリックします。

読み込まれたシンボルがライブラリパネルに表示されます。



また、インスタンスのドラッグ&ドロップやコピー&ペーストにより、複数のドキュメントのライブラリパネルに対し、個々のシンボルの読み込みおよび書き出しを実行することもできます。

ドラッグ&ドロップまたはコピー&ペーストによってシンボルを読み込むには、次のいずれかの操作を行います。

- 目的のシンボルが含まれているドキュメントから目的のドキュメントに、シンボルインスタンスをドラッグします。
- 目的のシンボルが含まれているドキュメント内でシンボルインスタンスをコピーし、それを目的のドキュメントにペーストします。

該当するシンボルが、ペースト先のドキュメントのライブラリパネルに読み込まれます。元のドキュメント内のシンボルとの関係は、保持されます。詳しくは、193 ページの複数のドキュメント内にある書き出したシンボルとインスタンスの更新を参照してください。

シンボルの書き出し

Fireworks ドキュメントで作成したり読み込んだりしたシンボルを保存して、他のドキュメントで再利用または他のユーザと共有する場合は、ライブラリパネルのオプションメニューを使用し、それらのシンボルを PNG ファイルに書き出します。それらのシンボルは、編集/ライブラリサブメニューを使用して該当する PNG ファイルを指定すると、読み込むことができます。詳しくは、192 ページのシンボルの読み込みを参照してください。

シンボルを書き出すには：

- 1 ライブラリパネルのオプションメニューで、「シンボルの書き出し」を選択します。
- 2 書き出すシンボルを選択してから、「書き出し」をクリックします。
- 3 シンボルを保存するフォルダに移動し、シンボルファイルの名前を入力して、「保存」をクリックします。

シンボルが単一の PNG ファイルとして保存されます。

複数のドキュメント内にある書き出したシンボルとインスタンスの更新

読み込んだシンボルには、オリジナルのシンボルドキュメントへのリンクが維持されます。オリジナルのシンボルドキュメントを編集し、ターゲットドキュメントを更新して編集内容を反映することができます。

書き出されたすべてのシンボルとそのインスタンスを更新するには：

- 1 オリジナルのドキュメント内で、インスタンスをダブルクリックまたは選択し、修正/シンボル/シンボルを編集を選択して適切なシンボルエディタを開きます。
- 2 シンボルを修正して、エディタを閉じます。
- 3 ファイルを保存します。
- 4 シンボルの読み込み先ドキュメント内で、ライブラリパネルからシンボルを選択します。
- 5 ライブラリパネルのオプションメニューで、「更新」を選択します。

注意：読み込まれたシンボルをすべて更新するには、ライブラリパネルでシンボルをすべて選択し、「更新」を選択します。

URL の操作

URL を Web オブジェクトに割り当てると、Web ページなどのファイルへのリンクが作成されます。URL はホットスポット、ボタン、スライスオブジェクトに割り当てることができます。同じ URL を何度も使用する場合は、URL パネルで URL ライブラリを作成し、ライブラリにその URL を保存しておく便利です。URL パネルを使用して、URL を追加、編集、管理します。

例えば、ホームページへ戻るためのナビゲーションボタンが Web サイトに数種類ある場合、ホームページの URL を URL パネルに追加しておきます。その後、各ナビゲーションボタンに対し、URL ライブラリから URL を選択して割り当てます。複数のドキュメント間に渡って URL を変更するには、「検索と置換」機能を使用します（331 ページの検索と置換を参照してください）。

URL ライブラリは、Fireworks のすべてのドキュメントで使用でき、いつでも更新、保存ができます。



URL パネル

絶対パスまたは相対パスの URL

URL パネルで URL を入力する際には、絶対パスまたは相対パスの URL を使用できます。

- Web サイトから外部の Web ページにリンクしている場合は、絶対パスの URL を入力する必要があります。
- 同じ Web サイト内の Web ページにリンクしている場合は、絶対パスと相対パスのいずれの URL も使用できます。

絶対パスとは、URL サーバのプロトコルを含んだ完全な URL です。通常、Web ページのプロトコルは `http://` です。例えば、`http://www.adobe.com/jp/support/fireworks` は、Fireworks のサポート関連ページへの絶対パス URL です。絶対パスの URL では、リンク元となるソースドキュメントの場所が変わっても問題ありませんが、リンク先となるターゲットドキュメントの場所が移動していると、正しくリンクされません。

相対パスの URL では、リンク元となるソースドキュメントが含まれているフォルダを基準とします。次は、相対パスの URL でのナビゲーション構文の例です。

- 「file.htm」は、リンク元となるソースドキュメントと同じフォルダ内のファイルにリンクします。
- 「../file.htm」は、ソースドキュメントが含まれるフォルダの 2 階層上のフォルダにあるファイルにリンクします。../ は、それぞれ 1 階層を表します。
- 「htmldocs/file.htm」は、htmldocs というフォルダ内のファイルにリンクします。htmldocs フォルダは、ソースドキュメントが含まれているフォルダの中にあります。

常に現在のドキュメントと同じフォルダに存在するファイルへのリンクを指定するには、相対パスの URL を使用するのが簡単で、一般的です。

ページの操作

Fireworks ドキュメントに複数のページが含まれている場合は、各ページの URL を使用して、ページ間のリンクを自動的に作成することができます。プロパティインスペクタまたは URL パネルの「リンク」フィールドのポップアップメニューに、ドキュメント内の各ページの URL のリストが含まれています。それらの URL を選択するだけで、その URL のページへのリンクを作成できます。



デフォルトページ URL に「.htm」以外の拡張子を付ける場合は、次の操作を行います。

- 1) ドキュメントを開いた状態で、ファイル／書き出しを選択します。
- 2) 書き出しポップアップメニューで「HTML とイメージ」を選択します。
- 3) 「オプション」ボタンをクリックします。
- 4) 「一般」タブで、拡張子ポップアップメニューから目的のファイルの拡張子を選択し、「OK」をクリックします。
- 5) 書き出しダイアログボックスの「キャンセル」をクリックします。リンクポップアップメニューの URL のファイル拡張子が新しい拡張子に変更されます。

Web オブジェクトへの URL の割り当て

Web オブジェクトに URL を割り当てるには：

- 1 「リンク」テキストボックスに URL を入力します。
- 2 プラス (+) 記号ボタンをクリックして、URL を追加します。
- 3 Web オブジェクトを選択します。
- 4 URL のプレビューリストから URL を選択します。

URL ライブラリの作成

URL はライブラリとしてグループ化できます。関連する URL を 1 つにまとめ、簡単に URL を割り当てることができます。URL は、デフォルトの URL ライブラリである URLs.htm に保存することも、新規作成した URL ライブラリに保存することもできます。また、既存の HTML ドキュメントの URL を読み込み、そのライブラリを作成することもできます。

URLs.htm と新規作成したライブラリは、ユーザ固有の Application Data (Windows) または Application Support (Macintosh) フォルダ内にある Adobe/Fireworks フォルダの URL Libraries フォルダに保存されます。このフォルダの場所については、353 ページの設定ファイルの操作を参照してください。

URL ライブラリを新規作成するには：

- 1 URL パネルのオプションメニューから、「新規 URL ライブラリ」を選択します。
- 2 「名前」フィールドにライブラリの名前を入力し、「OK」をクリックします。

新規ライブラリ名は、URL パネルのライブラリポップアップメニューに表示されます。

URL ライブラリに新規 URL を追加するには：

- 1 ライブラリポップアップメニューからライブラリを選択します。
- 2 リンクのテキストボックスに URL を入力します。
- 3 プラス (+) 記号ボタンをクリックします。

プラス記号ボタンをクリックすると、入力した URL がライブラリに追加されます。

ドキュメントに追加した URL だけをまとめて、さらに URL を管理することができます。

ライブラリへの URL の追加と Web オブジェクトへの URL の割り当てを同時に行うには：


- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行い、URL を入力します。
 - URL パネルのオプションメニューから「URL の追加」を選択し、絶対パスまたは相対パスの URL を入力して「OK」をクリックします。
 - リンクのテキストボックスに URL を入力します。プラス (+) 記号ボタンをクリックします。

入力した URL が URL のプレビューリストに表示されます。209 ページの URL の指定および 225 ページのボタンシンボルまたはインスタンスの URL の設定を参照してください。

URL ライブラリに使用した URL を追加するには：

- 1 ライブラリポップアップメニューからライブラリを選択します。
- 2 URL パネルのオプションメニューで「URL をライブラリに追加」を選択します。

選択した URL をプレビューリストから削除するには：

- ❖  URL パネルの下部にある、ライブラリから URL を削除ボタンをクリックします。

使用されていない URL をリンクリストから削除するには：

- 1 URL パネルのオプションメニューで「使用されていない URL のクリア」を選択します。
- 2 「OK」をクリックします。

URL の編集

URL パネルを使用すると、URL を簡単に編集することができます。URL を 1 個所だけ編集することもできますし、ドキュメント全体に渡って変更することもできます。

URL を編集するには：

- 1 URL のプレビューリストから編集する URL を選択します。
- 2 URL パネルのオプションメニューで「URL の編集」を選択します。
- 3 URL を編集します。ドキュメント内全体でこのリンクを更新する場合は、「ドキュメント内の同一の URL にも変更を適用」チェックボックスをオンにします。

URL の読み込みと書き出し

他の Fireworks ドキュメントで再利用したい URL が URL パネルにある場合は、URL を書き出すと、URL を後で使用することができます。書き出した URL は、他の Fireworks ドキュメントに読み込んで、簡単にアクセスすることができます。

また、既存の HTML ドキュメントで参照している URL をすべて読み込むこともできます。

URL を書き出すには：

- 1 URL パネルのオプションメニューで「URL のエクスポート」を選択します。
- 2 ファイル名を入力し、「保存」をクリックします。

HTML ファイルが作成されます。このファイルに、URL が書き出されています。

URL を読み込むには：

- 1 URL パネルのオプションメニューで「URL のインポート」を選択します。
- 2 HTML ファイルを選択し、「開く」をクリックします。

そのファイルに含まれているすべての URL が読み込まれます。

第 11 章：スライス、ロールオーバーおよびホットスポット

スライスは、Fireworks でインタラクティブ性を作成するのに必要な基本構成要素です。スライスは、イメージとは異なりますが、最終的に HTML コードに変換される Web オブジェクトです。レイヤーパネルの「Web レイヤー」で、ホットスポットとスライスの表示、選択および名前の変更が行えます。ここでは、スライスの理解に必要な概念と、スライスを使用して Web ページにインタラクティブ性を取り入れる方法について説明します。

ドラッグ&ドロップロールオーバーを使用してインタラクティブ性をスライスに追加することにより、ワークスペースにロールオーバーやスワップイメージエフェクトをすばやく作成することができます。ビヘイビアパネルに適用したビヘイビアを表示し、このパネルを使用してさらに複雑なインタラクティブ性を作成できます。

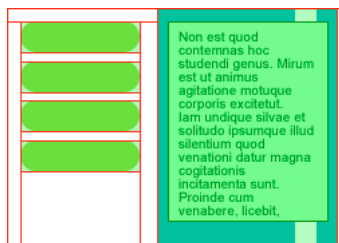
また、ホットスポットを含む Web ページにインタラクティブ性を追加することもできます。ホットスポットはイメージマップの作成に使用します。ホットスポットは、HTML ドキュメント内の**ホット領域**を定義する HTML コードです。ホット領域は必ずしもどこかにリンクしている必要はありません。ビヘイビアをトリガしたり、代替テキストを定義したりすることもあります。ホットスポットはマウスイベントを受け取ることもできるため、JavaScript のビヘイビアをスライスに適用することができます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 197 ページのスライスの作成と編集
- 203 ページのスライスへのインタラクティブ性の追加
- 209 ページのスライスを書き出す準備
- 213 ページのホットスポットおよびイメージマップの操作

スライスの作成と編集

スライス処理とは、Fireworks ドキュメントをいくつかのセグメントに分割し、各セグメントを独立したファイルとして書き出すことです。ファイルの書き出し時には、ブラウザでグラフィックを再構成するためのテーブルコードを含む HTML ファイルも生成されます。



スライス処理により、ドキュメントが複数に分割され、独立したファイルとして書き出されます。

イメージのスライス処理には、少なくとも次の 3 つの利点があります。

最適化 - Web グラフィックのデザインにおいては、作成したイメージの画質を低下させることなく、なるべく短時間で Web ページをダウンロードするように配慮することが重要です。スライス処理により、最適なファイル形式と圧縮設定を使用して各スライスを最適化できます。詳しくは、257 ページの最適化と書き出しを参照してください。

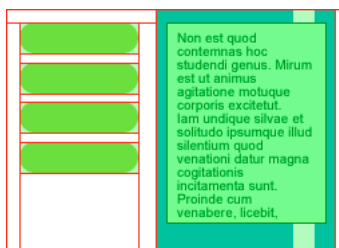
インタラクティブ性 - スライスを使用して、マウスイベントに反応する領域を作成することができます。スライスにインタラクティブ性を割り当てる方法について詳しくは、203 ページのスライスへのインタラクティブ性の追加を参照してください。

Web ページの一部更新 - スライス処理により、頻繁に変更される Web ページを簡単に更新することができます。例えば、Web ページに月間最優秀従業員を表彰するセクションがあり、毎月変更する必要があるとします。スライス処理を使用すれば、ページ全体を変更せずに、従業員の名前と写真のみをすばやく変更することができます。

スライスオブジェクトの作成

スライスオブジェクトは、スライスツールを使用して描画するか、または選択したオブジェクトに基づいてスライスを挿入して作成します。

スライスオブジェクトの周囲の線はスライスガイドです。この線によって区切られた領域に従ってイメージが分割され、個別のファイルとして書き出されます。デフォルトでは、スライスガイドは赤く表示されます。




選択したオブジェクトに基づいた矩形スライスを挿入するには：

- 1 編集/挿入/スライスを選択します。スライスは、選択したオブジェクトの一番外側のエッジを覆う矩形になります。
- 2 複数のオブジェクトを選択した場合は、スライスを適用する方法を選択します。

「ひとつ」を選択すると、選択したすべてのオブジェクトを覆うスライスオブジェクトが 1 つ作成されます。

「複数」を選択すると、選択したそれぞれのオブジェクトに対してスライスオブジェクトが作成されます。

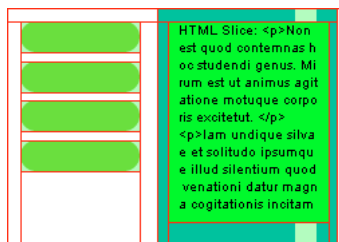
矩形スライスオブジェクトを描画するには：

- 1  スライスツールを選択します。
- 2 ドラッグして、スライスオブジェクトを描画します。スライスオブジェクトは Web レイヤーに表示され、スライスガイドがドキュメント内に表示されます。

注意：スライスの位置は、ドラッグして描画しながら調整することができます。マウスボタンを押しながらスペースバーを押した状態で、スライスをキャンパスの別の位置にドラッグします。スペースバーを離し、引き続きスライスパスを描画します。

HTML スライスの作成

HTML スライスには、ブラウザで表示したときに普通の HTML テキストが表示される領域を指定します。HTML スライスではイメージは書き出されません。書き出されるのは、スライスで定義したテーブルセルに表示される HTML テキストです。



HTML スライスを使用すると、新しいグラフィックを作成せずに、Web サイトで表示されるメッセージだけを更新することができます。

HTML スライスを作成するには：

- 1 スライスオブジェクトを描画し、選択します。
- 2 プロパティインスペクタで、種類ポップアップメニューから「HTML」を選択します。
- 3 「編集」をクリックします。
- 4 HTML スライスの編集ウィンドウにメッセージを入力します。HTML テキスト形式のタグを追加することにより、書式を設定することもできます。

注意：テキストエディタや Adobe Dreamweaver などの HTML エディタを使用して、書き出し後の HTML ファイルに HTML テキスト形式のタグを追加することもできます。

- 5 「OK」をクリックして変更を適用し、HTML スライスの編集ウィンドウを終了します。

入力したメッセージと HTML タグは、Fireworks の PNG ファイルで、スライスの本文に raw HTML コードとして表示されます。

注意：HTML テキストスライスの表示は、使用するブラウザやオペレーティングシステムにより異なることがあります。これは、フォントのサイズと種類をブラウザで設定できるためです。


多角形スライスの作成

矩形スライスでは、多角形イメージに対してインタラクティブ性を適切に割り当てられないことがあります。ロールオーバービヘイビアをスライスに追加しようとする際に、例えばスライスオブジェクトが重なり合っていたりロールオーバーが不規則な形をしていたりする場合は、矩形スライスを使用すると、必要のないバックグラウンド情報もスワップイメージと共に入れ替えられてしまう可能性があります。この問題を解決するために、Fireworks では、多角形スライスツールを使用して不規則な形のスライスを描画できるようになっています。



また、ベクターパスの一番上にスライスを挿入しても、不規則な形のスライスを作成できます。

多角形スライスオブジェクトを描画するには：

- 1  多角形スライスツールを選択します。
- 2 クリックして、多角形のベクターポイントを設定します。多角形スライスツールでは、直線のセグメントだけが描画できます。
- 3 エッジをぼかしたオブジェクトの周りに多角形スライスオブジェクトを描画する場合は、必ずオブジェクト全体を含めるように描画し、スライスグラフィックでエッジのぼかしが無効にならないようにします。
- 4 多角形スライスツールを終了するには、ツールボックスから別のツールを選択します。多角形を閉じるのに開始点を再度クリックする必要はありません。

注意：多角形スライスでは、矩形スライスの場合よりも多くの JavaScript コードが必要になります。多角形スライスを使用し過ぎないように注意してください。多角形スライスを使用し過ぎると、Web ブラウザでの処理に時間がかかる可能性があります。

ベクターオブジェクトまたはパスから矩形スライスまたは多角形スライスを作成するには：

- 1 ベクターパスを選択します。
- 2 編集／挿入を選択し、必要な形状に応じて「矩形スライス」または「多角形スライス」を選択します。

スライスとスライスガイドの表示および確認

レイヤーパネルとツールボックスを使用して、スライスや他の Web オブジェクトの表示を制御することができます。ドキュメント全体に対してスライスを非表示に設定すると、スライスガイドも非表示になります。

プロパティインスペクタを使用して、各スライスオブジェクトに固有の色を設定することにより、スライスを整理できます。画面表示メニューからスライスガイドの色を変更することもできます。

レイヤーパネルのスライスの表示

Web レイヤーには、ドキュメント内のすべての Web オブジェクトが表示されるので、各オブジェクトを選択して表示することができます。

レイヤーパネルでスライスを表示および選択するには：

- 1 ウィンドウ／レイヤーを選択して、レイヤーパネルを表示します。
- 2 プラス (+) 記号 (Windows) または三角形 (Macintosh) をクリックして、Web レイヤーのオブジェクトを表示します。

ドキュメントで現在使用されているすべての Web オブジェクトが Web レイヤーの下に表示されます。


- 3 スライス名をクリックして選択します。

スライスが Web レイヤーでハイライトされ、キャンバス上で選択されます。

スライスの表示・非表示

スライスを非表示にすると、Fireworks PNG ファイルではスライスは見えなくなります。一部またはすべての Web オブジェクトを非表示にすることができます。スライスは Web オブジェクトなので、レイヤーパネルの Web レイヤーに表示されます。Web レイヤーでは、選択したスライスに対して表示と非表示を切り替えることができます。また、ツールボックスを使用してもスライスの表示と非表示を切り替えることができます。スライスを非表示にしても、スライスが HTML に書き出されなくなるわけではありません。

特定のスライスとホットスポットの表示と非表示を切り替えるには：

- 1  レイヤーパネルで、各 Web オブジェクトの左にある目の形をしたアイコンをクリックします。
- 2 目のアイコンをクリックすると、再表示することができます。Web オブジェクトが再び表示され、目の形をしたアイコンも再表示されます。

すべてのホットスポット、スライスおよびガイドの表示・非表示を切り替えるには、次のいずれかの操作を行います。

- ツールボックスの Web セクションから「スライスとホットスポットを表示」または「スライスとホットスポットを非表示」ボタンをクリックします。



- レイヤーパネルで、「Web レイヤー」の左にある目の形をしたアイコンをクリックします。

ドキュメントのビューでスライスガイドの表示・非表示を切り替えるには：

- ❖ 画面表示／スライスガイドを選択します。

スライスとスライスガイドのカラーの変更

ドキュメントで使用するカラーがスライスのカラーと似ていると、スライスとドキュメントのオブジェクトが見分けにくくなります。スライスをより見やすくするために、選択したスライスに別のカラーを割り当てることができます。各スライスに固有のカラーを割り当てると、整理しやすくなります。同じように、スライスガイドのカラーも変更できます。

注意: ドキュメントをプレビューすると、選択されていないスライスは白いオーバーレイとして表示されます。

選択したスライスオブジェクトのカラーを変更するには:

❖ プロパティインスペクタで、カラーウェルから新しいカラーを選択します。

スライスガイドのカラーを変更するには:

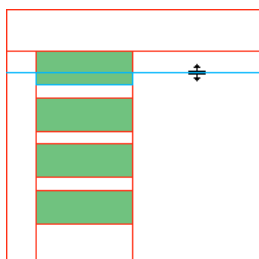
- 1 画面表示/ガイド/ガイドを編集を選択します。
- 2 ガイドダイアログボックスの「スライスのカラー」セクションから新しいカラーを選択し、「OK」をクリックします。

スライスの編集

Fireworks では、ワードプロセッサの表と同じようにスライスのレイアウトを処理することができます。スライスガイドをドラッグしてスライスのサイズを変更すると、隣り合うすべての矩形スライスのサイズも自動的に変更されます。さらに、プロパティインスペクタを使用すると、ベクターオブジェクトやビットマップオブジェクトと同じように、スライスのサイズや形を変更できます。

スライスガイドの移動によるスライスの編集

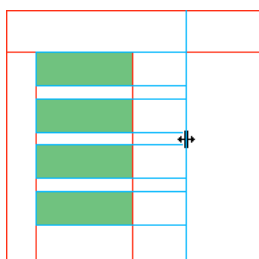
スライスガイドは、スライスの境界線と位置を定義します。スライスオブジェクト上のスライスガイドは、書き出し時に残りのドキュメントをどのようにスライスするかを定義します。スライスオブジェクトを囲むスライスガイドをドラッグすることにより、矩形のスライスオブジェクトの形状を変更できます。多角形スライスオブジェクトは、スライスガイドを移動してサイズを変更することはできません。



スライスガイドをドラッグすることにより、スライスオブジェクトのサイズを変更します。

注意: ドキュメントウィンドウで Fireworks のボタンを囲むスライスガイドをドラッグし、そのボタンのアクティブ領域を定義するスライスのサイズを変更することができます。ただし、Fireworks のボタンのアクティブ領域を、周囲にあるスライスガイドをドラッグして削除することはできません。

1 本のスライスガイドに沿うように複数のスライスオブジェクトを整列させると、スライスガイドをドラッグしてすべてのスライスオブジェクトのサイズを同時に変更できます。



1 本のガイドをドラッグすることにより、複数のスライスオブジェクトのサイズを変更します。

また、ある座標上のガイドをドラッグして、同じ座標のすべてのガイドを同時に移動することもできます。

スライスのサイズを変更するには：

- 1 スライスガイド上で選択ツールまたはダイレクト選択ツールを選択します。

 ポインタがガイド移動ポインタに変わります。

- 2 スライスガイドを希望のサイズまでドラッグします。

スライスのサイズが変更され、隣り合うすべてのスライスのサイズも自動的に変更されます。


スライスガイドをキャンバスのエッジに移動するには：

- ◆ 選択ツールまたはダイレクト選択ツールを使用して、キャンバスのエッジの外側にスライスガイドをドラッグします。

隣り合うスライスガイドを移動するには：

- 1 Shift キーを押しながら、スライスガイドを隣り合うスライスガイドまでドラッグします。
- 2 目的の場所でマウスのボタンを離し、スライスガイドをドロップします。

ドラッグしたすべてのスライスガイドがこの場所に移動します。

 マウスのボタンを離す前に Shift キーを離すと、この処理を取り消すことができます。ドラッグしていたすべてのスライスガイドが元の位置に戻ります。

ツールを使用したスライスオブジェクトの編集

スライスの形状やサイズを変更するには、選択ツール、ダイレクト選択ツールおよび変形ツールを使用します。多角形スライスは傾斜または歪曲することができます。

注意：これらのツールを使用してスライスのサイズや形状を変更した場合、隣り合うスライスオブジェクトのサイズは自動的に調整されないので、重なり合うスライスが作成されます。重なり合うスライスにインタラクティブティが含まれていると、一番上のスライスが優先されます。スライスが重なり合わないようするには、スライスガイドを使用してスライスを編集します。詳しくは、201 ページのスライスガイドの移動によるスライスの編集を参照してください。

選択したスライスの形状を変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- 選択ツールまたはダイレクト選択ツールを選択し、スライスのコーナーポイントをドラッグして形状を変更します。
- 変形ツールを使用して、スライスの形状を変更します。

変形ツールの使用方法について詳しくは、56 ページの選択オブジェクトと選択範囲の変形と歪曲を参照してください。

注意：矩形スライスを変形した場合、形状、位置またはサイズは変更されますが、スライスは矩形のままです。

プロパティインスペクタまたは情報パネルを使用したスライスオブジェクトの編集

プロパティインスペクタを使用すると、数値を指定することにより、スライスオブジェクトの位置やサイズを変更できます。数値を指定することによりオブジェクトのサイズを変更する方法について詳しくは、58 ページの数値によるオブジェクトの変形を参照してください。数値を指定することによりオブジェクトの位置を変更する方法について詳しくは、54 ページの選択したオブジェクトの編集を参照してください。

スライスへのインタラクティブ性の追加

Fireworks でインタラクティブ性を作成するのに必要な基本構成要素は、スライスオブジェクトです。次の 2 つの方法でスライスにインタラクティブ性を追加することができます。

- ドラッグ&ドロップロールオーバーを使用すると、最も簡単にスライスにインタラクティブ性を追加できます。スライスのビヘイビアハンドルをドラッグして目的のスライスにドロップするだけで、簡単にインタラクティブ性を追加できます。
- ビヘイビアパネルを使用すると、さらに複雑なインタラクティブ性を作成できます。ビヘイビアパネルには、スライスに割り当て可能なインタラクティブ性を持つビヘイビアが多く含まれています。複数のビヘイビアを単一のスライスに追加することにより、おもしろい効果を作成できます。インタラクティブ性を持つビヘイビアをトリガするマウスイベントの中から、いずれかを選択することもできます。

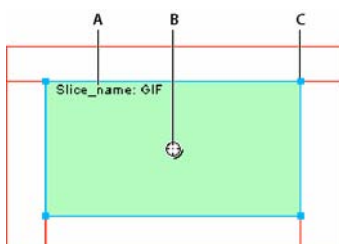
Fireworks のビヘイビアは、Dreamweaver のビヘイビアと互換性があります。Fireworks のロールオーバーを Dreamweaver に書き出すと、Fireworks のビヘイビアを Dreamweaver のビヘイビアパネルで編集することができます。

スライスへの単純なインタラクティブ性の追加

ドラッグ&ドロップロールオーバーを使用すると、ロールオーバーとスワップイメージエフェクトをすばやく効率的に作成できます。

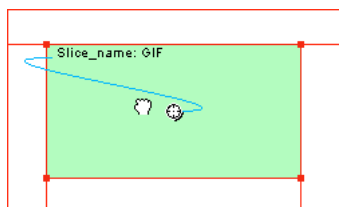
特に、ドラッグ&ドロップロールオーバーでは、ポインタがスライスの上を通過したときにどのようなことが起こるかを指定できます。スライスの上を通過したときに起こる結果を一般的に、ロールオーバーイメージと言います。ロールオーバーイメージとは、その上にマウスポインタを置いたときに、Web ブラウザ上の画像が変化するグラフィックです。

スライスを選択すると、十字を丸で囲んだ記号がスライスの中央に表示されます。これを**ビヘイビアハンドル**と言います。



A. スライス名 B. ビヘイビアハンドル C. 選択ハンドル

ビヘイビアハンドルでトリガとして反応するスライスをドラッグし、ターゲットスライスでドロップすることにより、ロールオーバーとスワップイメージエフェクトを簡単に作成することができます。トリガスライスとターゲットスライスを同じスライスに指定することもできます。

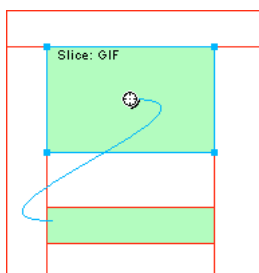


また、ホットスポットにはロールオーバーエフェクトを取り入れるためのビヘイビアハンドルがあります。詳しくは、214 ページのホットスポットの作成を参照してください。

ロールオーバーについて

ロールオーバーはすべて同じように動作します。ポインタでグラフィックをロールオーバーすると、別のグラフィックが表示されます。スライス、ホットスポット、ボタンなどの Web オブジェクトが、常にトリガとなります。

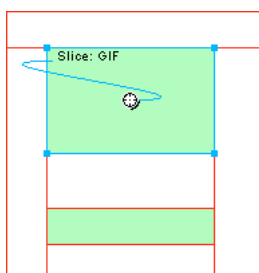
最も単純なロールオーバーでは、フレーム 1 のイメージを、そのすぐ下にあるフレーム 2 のイメージに入れ替えます。さらに複雑なロールオーバーを設定することもできます。スワップイメージロールオーバーでは、フレームのイメージを自由に入れ替えることができます。ジョイントロールオーバーは、トリガスライス以外のスライスのイメージを入れ替えます。



ビヘイビアハンドルまたはビヘイビアパネルを使用して、Fireworks で作成したトリガ Web オブジェクトを選択すると、関連するすべてのビヘイビアの関係が表示されます。デフォルトでは、ロールオーバーの関連付けは青色のビヘイビアラインで表されます。

シンプルロールオーバーの作成

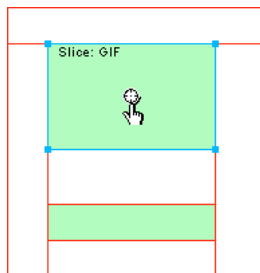
シンプルロールオーバーでは、一番上のフレームのイメージをそのすぐ下にあるフレームのイメージに入れ替えます。シンプルロールオーバーは 1 つのスライスにのみ適用されます。



シンプルロールオーバーをスライスに割り当てるには：

- 1 トリガオブジェクトが共有レイヤー上にないことを確認します。詳しくは、163 ページのレイヤーの共有を参照してください。
 - 2 編集/挿入/スライスを選択して、トリガオブジェクトの一番上にスライスを割り当てます。
 - 3 フレームの作成・複製ボタンをクリックすることにより、フレームパネルにフレームを新規作成します。
 - 4 新しいフレームでスワップイメージとして使用するイメージを作成、ペーストまたは読み込みます。
- 手順 2 で作成したスライスの下にイメージを配置します。イメージは、フレーム 2 で作業しているときも表示されています。スライスはどのフレームからでも確認できます。
- 5 フレームパネルでフレーム 1 を選択し、オリジナルイメージを含むフレームに戻ります。

- 6 スライスを選択し、ビヘイビアハンドル上にポインタを置きます。ポインタが手の形に変化します。



注意: どのフレームでもスライスを選択できます。

- 7 ビヘイビアハンドルをクリックし、メニューから「シンプルロールオーバー」を選択します。

- 8 「プレビュー」タブをクリックし、シンプルロールオーバーをチェックします。または、F12 キーを押してブラウザでプレビューします。

ジョイントロールオーバーの作成

ジョイントロールオーバーは、ポインタが Web オブジェクトをロールオーバーすると、別の Web オブジェクトの下にあるイメージを入れ替えます。ポインタによるロールオーバーまたはトリガイメージのクリックに応じて、関連付けられているイメージが Web ページ上の異なる場所に表示されます。ロールオーバーされるイメージをトリガイメージ、変更するイメージをターゲットイメージと見なします。

1 つのスライスのみを使用するシンプルロールオーバーの場合と同じように、まず、トリガとターゲットとなるスライス、およびスワップイメージが置かれるフレームを設定する必要があります。次に、ビヘイビアラインで、トリガをターゲットスライスにリンクします。

注意: ジョイントロールオーバーのトリガは、スライスでなくてもかまいません。ホットスポットとボタンにも、ジョイントロールオーバーを作成するためのビヘイビアハンドルがあります。ホットスポットについては、214 ページのホットスポットの作成を参照してください。ボタンについては、219 ページのボタンシンボルの作成を参照してください。

ジョイントロールオーバーを選択したイメージに割り当てするには:

- 1 編集/挿入/スライスを選択するか、編集/挿入/ホットスポットを選択して、トリガイメージにスライスまたはホットスポットを割り当てます。

注意: 選択したオブジェクトがボタンの場合、またはスライスやホットスポットに既にイメージが含まれている場合、この手順は省略できます。

- 2 フレームパネルで、フレームの作成・複製ボタンをクリックすることにより、新規フレームを作成します。

- 3 ターゲットとして使用する 2 番目のイメージを、キャンバス上の任意の場所に作成したフレームに配置します。手順 1 で作成したスライスの下以外の任意の場所にイメージを配置できます。

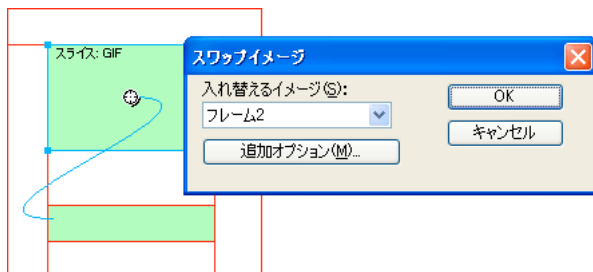
- 4 イメージを選択してから、編集/挿入/スライスを選択して、イメージにスライスを割り当てます。

- 5 フレームパネルでフレーム 1 を選択し、オリジナルイメージを含むフレームに戻ります。

- 6 トリガ領域（オリジナルイメージ）を含むスライス、ホットスポットまたはボタンを選択し、ポインタをビヘイビアハンドル上に移動します。ポインタが手の形に変化します。

7 トリガスライスまたはホットスポットのビヘイビアハンドルを、手順4で作成したターゲットスライスまでドラッグします。

ビヘイビアラインが、トリガスライスの中心からターゲットスライスの左上隅まで引かれ、スワップイメージダイアログボックスが表示されます。

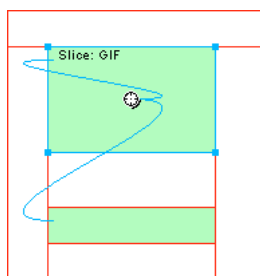


8 入れ替えるイメージポップアップメニューから、手順2で作成したフレームを選択し、「OK」をクリックします。

9 「プレビュー」ボタンをクリックして、ジョイントロールオーバーを表示および確認します。

複数のロールオーバーのスライスへの割り当て

複数のビヘイビアハンドルを1つのスライスからドラッグし、複数のスワップビヘイビアを作成することができます。例えば、ロールオーバーとジョイントロールオーバーを同じスライスに指定することができます。



ロールオーバービヘイビアとジョイントロールオーバービヘイビアのトリガとして反応するスライス

注意: また、ビヘイビアパネルを使用して複数のビヘイビアを追加することもできます。詳しくは、207 ページのビヘイビアパネルを使用した、スライスへのインタラクティブ性の追加を参照してください。

選択したスライスに複数のロールオーバーを割り当てるには：

1 ビヘイビアハンドルをスライスから同じスライスまたは別のスライスのエッジまでドラッグします。

ハンドルを同じスライスの左上端までドラッグすると、スワップイメージが作成され、別のスライスまでドラッグするとジョイントロールオーバーが作成されます。

2 スワップイメージのフレームを選択し、「OK」をクリックします。

3 手順1と2を繰り返し実行し、必要なロールオーバーをすべて作成します。

ドラッグ&ドロップロールオーバーの削除

スライス、ホットスポットまたはボタンに割り当てられたドラッグ&ドロップロールオーバーを簡単に削除することができます。

選択した Web オブジェクトまたはボタンからドラッグ&ドロップロールオーバーを削除するには：

1 削除する青いビヘイビアラインをクリックします。

2 「OK」をクリックすると、スワップイメージビヘイビアが削除されます。

ビヘイビアパネルを使用した、スライスへのインタラクティブ性の追加

ビヘイビアパネルを使用して、ロールオーバー以外のインタラクティブ性をスライスに割り当てることができます。既存のビヘイビアを編集することにより、ユーザ定義のインタラクティブ性を作成することができます。

注意: シンプルロールオーバー、ジョイントロールオーバーおよび複雑なロールオーバーは、ビヘイビアパネルを使用しても作成できますが、ドラッグ&ドロップロールオーバーの使用をお勧めします。詳しくは、203 ページのスライスへの単純なインタラクティブ性の追加を参照してください。

Fireworks では次のビヘイビアを使用できます。

シンプルロールオーバー - アップ状態としてフレーム 1、オーバー状態としてフレーム 2 を使用し、選択したスライスにロールオーバービヘイビアを追加します。このビヘイビアを選択した後、同じスライスを使用してフレーム 2 にオーバー状態のイメージを作成する必要があります。「シンプルロールオーバー」オプションでは、実際には、「スワップイメージ」および「スワップイメージの復元」という 2 つのビヘイビアが設定されます。

スワップイメージ - スライスに配置したイメージを、別フレームのイメージあるいは他のイメージファイルに置き換えます。

スワップイメージの復元 - ターゲットオブジェクトをデフォルトのイメージに戻します。

ナビゲーションバーイメージの設定 - Fireworks のナビゲーションバーに配置される、ボタンなどのイメージにスライスを設定します。ナビゲーションバーの各スライスには、このビヘイビアを設定する必要があります。「ナビゲーションバーイメージの設定」オプションでは、実際には、「ナビゲーションバー：オーバー」、「ナビゲーションバー：ダウン」および「ナビゲーションバーの復元」の 3 つのビヘイビアが設定されます。ボタンエディタを使用して、「オーバーダウン状態を含める」または「ダウンロード後にダウン状態を表示」状態のあるボタンを作成すると、このビヘイビアはデフォルトで自動的に設定されます。2 つの状態を持つボタンを作成すると、「シンプルロールオーバー」ビヘイビアがそのスライスに割り当てられます。3 つまたは 4 つの状態を持つボタンを作成すると、「ナビゲーションバーイメージの設定」ビヘイビアがそのスライスに割り当てられます。ボタンについて詳しくは、219 ページのボタンシンボルの作成を参照してください。

ナビゲーションバー：オーバー - ナビゲーションバーの選択されたスライスのオーバー状態を指定します。必要に応じて、「イメージのプリロード」状態および「オーバーダウン状態を含める」状態も設定できます。

ナビゲーションバー：ダウン - ナビゲーションバーの選択されたスライスのダウン状態を指定します。必要に応じて、「イメージのプリロード」状態も設定できます。

ナビゲーションバーの復元 - ナビゲーションバーの他のすべてのスライスを、アップ状態に戻します。

ポップアップメニューの設定 - スライスまたはホットスポットにポップアップメニューを割り当てます。ポップアップメニュービヘイビアを設定する場合、ポップアップメニューエディタを使用できます。詳しくは、227 ページのポップアップメニューの作成を参照してください。

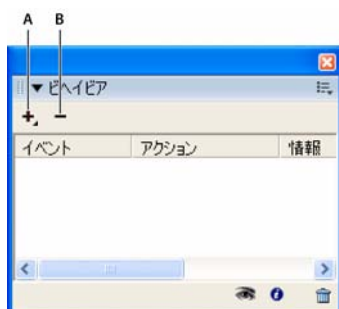
ステータスバーテキストを設定 - ブラウザウィンドウの下部にあるステータスバーに表示するテキストを設定できます。

ビヘイビアの割り当て

ビヘイビアパネルを使用して、ビヘイビアをスライスに割り当てることができます。また、複数のビヘイビアを設定できます。

ビヘイビアパネルを使用して、選択したスライスにビヘイビアを割り当てるには：

- 1 ビヘイビアパネルのビヘイビアの追加 (+) ボタンをクリックします。



A. ビヘイビアの追加ボタン B. ビヘイビアの削除ボタン

- 2 ビヘイビアの追加ボタンで、ビヘイビアを選択します。各ビヘイビアについて詳しくは、207 ページのビヘイビアパネルを使用した、スライスへのインタラクティブ性の追加を参照してください。

ビヘイビアの編集

ビヘイビアパネルにはさらに、既存のビヘイビアを編集する機能も用意されています。マウスのクリックなど、ビヘイビアのトリガとなるマウスイベントを指定できます。

注意：「シンプルロールオーバー」と「ナビゲーションバーイメージの設定」に対するイベントを変更することはできません。

ビヘイビアをアクティブにするマウスイベントを変更するには：

- 1 編集するビヘイビアを含むトリガスライスまたはホットスポットを選択します。

選択したスライスまたはホットスポットと関連付けられているすべてのビヘイビアがビヘイビアパネルに表示されます。

- 2 編集するビヘイビアを選択し、イベント名の横の三角のマークをクリックします。
- 3 イベントの横の矢印をクリックし、ポップアップメニューから新しいイベントを選択します。

「onMouseOver」 - ポインタをトリガ領域にロールオーバーしたときにビヘイビアにトリガがかかります。

「onMouseOut」 - ポインタをトリガ領域から離れたときにビヘイビアにトリガがかかります。

「onClick」 - トリガオブジェクトをクリックしたときにビヘイビアにトリガがかかります。

「onLoad」 - Web ページがロードされるとすぐにビヘイビアにトリガがかかります。

スワップイメージとしての外部イメージファイルの使用

現在の Fireworks ドキュメント以外のイメージをスワップイメージのソースとして使用できます。ソースイメージには、GIF、アニメーション GIF、JPEG または PNG 形式を使用できます。イメージソースとして外部ファイルを選択すると、Web ブラウザでスワップイメージがアクティブになったときに、そのファイルの内容がターゲットスライスと入れ替わって表示されます。

外部ファイルを使用する際には、スワップするスライスと同じ幅および高さのファイルを指定します。そうでない場合、ブラウザはスライスオブジェクト内に収まるように画像の大きさを変更します。指定したソースファイルがアニメーション GIF の場合には、画像の大きさが調整されると画質が低下することもあります。

外部イメージファイルをスワップイメージのソースとして選択するには：

- 1 スワップイメージダイアログボックス、ナビゲーションバー：オーバーダイアログボックスまたはナビゲーションバー：ダウンダイアログボックスで「画像ファイル」を選択し、フォルダアイコンをクリックします。

注意：スワップイメージダイアログボックスでこのオプションが表示されないときには、「追加オプション」を選択してから手順 1 を実行します。

2 使用するファイルを指定し、「開く」をクリックします。

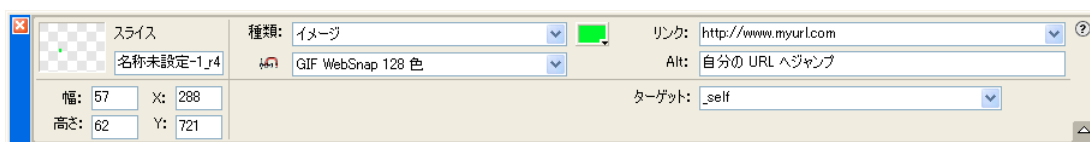
3 外部ファイルがアニメーション GIF の場合には、必要に応じて「イメージのプリロード」チェックボックスをオフにします。

プリキャッシュにより、ロールオーバー状態としてのアニメーション GIF の表示が中断する場合があります。このような問題を避けるために、ロールオーバーの設定時に、「イメージのプリロード」チェックボックスをオフにしてください。

注意: 書き出したドキュメントを Web で使用する場合は、外部イメージファイルが書き出した Fireworks HTML から実行可能であることを確認してください。Fireworks は、イメージファイルに相対パスを設定します。Fireworks で外部ファイルをスワップイメージとして使用する前に、それらの外部ファイルをローカルサイト内に移動しておくとい良いでしょう。ファイルを Web にアップロードするときには、外部イメージファイルもアップロードされていることを確認してください。Fireworks HTML について詳しくは、280 ページの HTML の書き出しを参照してください。

スライスを書き出す準備

プロパティインスペクタを使用して、スライスにリンクとターゲットを割り当てることにより、インタラクティブ性を追加できます。イメージの読み込み中にブラウザに別のテキストを表示するように指定することもできます。また、書き出すファイル形式を選択し、選択したスライスを最適化できます。プロパティインスペクタが最小化されている場合は、右下隅にある拡大矢印をクリックすると、スライスプロパティがすべて表示されます。



プロパティインスペクタのスライスプロパティ

プロパティインスペクタまたはレイヤーパネルを使用して、スライスに固有の名前を割り当てることができます。書き出し時にスライスによって生成されたファイルには、指定した名前を使用して名前が付けられます。プロパティインスペクタまたはレイヤーパネルを使用してスライス名を入力しないと、書き出し時に自動的に名前が付けられます。HTML の設定ダイアログボックスで命名規則を変更することもできます。

スライス処理を行った Fireworks ドキュメントは、1 つの HTML ファイルと複数のグラフィックファイルとして書き出されます。HTML の設定ダイアログボックスを使用して、書き出した HTML ファイルに対するプロパティを定義できます。

URL の指定

URL (Uniform Resource Locator) は、インターネット上の特定のページやファイルの位置を示すアドレスです。スライスに URL を指定すると、Web ブラウザでこのスライス領域をクリックしたときに、指定したアドレスに移動させることができます。

書き出すページがファイルに複数含まれている場合は、リンクポップアップメニューを開き、URL に対してページのいずれかを選択します。ページを書き出すと、このリンクによって指定のページが自動的に表示されます。

選択したスライスに URL を指定するには：

❖ プロパティインスペクタの「リンク」テキストボックスに URL を入力します。

💡 同じ URL を何度も使用する場合は、URL パネルで URL ライブラリを作成し、ライブラリにその URL を保存しておくとう便利です。詳しくは、193 ページの URL の操作を参照してください。

代替 (alt) テキストの入力

代替 (alt) テキストは、Web からイメージをダウンロードしているときに、イメージが配置される場所に表示されます。ダウンロードできなかった場合は、グラフィックの代わりに表示されることになります。新しいバージョンのブラウザによっては、マウスポインタの近くにツールヒントとして表示されることもあります。

Web デザインにおいては、簡潔で意味のある代替 (alt) テキストを指定することがより重要になっています。これは、画面読み取りソフトを使用する視覚障害のあるユーザが増加しているためです。画面読み取りソフトは、マウスポインタが Web ページのグラフィック上を通過すると、代替 (alt) テキストをコンピュータによる音声で読み取ります。

選択したスライスまたはホットスポットに代替 (alt) テキストを指定するには：

❖ プロパティインスペクタで「Alt」テキストボックスにテキストを入力します。

ターゲットの指定

ターゲットとは、リンクされたドキュメントが開く、もう 1 つの Web ページフレームまたは Web ブラウザウィンドウです。プロパティインスペクタで、選択したスライスに対するターゲットを指定することができます。プロパティインスペクタが最小化されている場合は、矢印をクリックするとすべてのプロパティが表示されます。

プロパティインスペクタで選択したスライスまたはホットスポットに対するターゲットを指定するには：

❖ 「ターゲット」テキストボックスに HTML フレーム名を入力するか、ターゲットポップアップメニューから予約されているターゲットを選択します。

「_blank」はリンクされたドキュメントを、ブラウザの新規ウィンドウにロードします。

「_parent」はリンクされたドキュメントを、親フレームセットまたはリンクを含むフレームのウィンドウにロードします。リンクを含むフレームが入れ子になっていない場合は、リンクされたドキュメントがブラウザウィンドウのフル画面にロードされます。

「_self」はリンクされたドキュメントを、リンクと同じフレームまたはウィンドウにロードします。デフォルトでこのターゲットになるため、通常は特に指定する必要がありません。

「_top」はリンクされたドキュメントを、すべてのフレーム設定を解除して、ブラウザウィンドウにロードします。

書き出し設定

プロパティインスペクタの書き出し設定ポップアップメニューまたは最適化パネルからオプションを選択することにより、スライスを最適化することができます。一般的な書き出し設定の中から 1 つを選択して、すばやくファイル形式を設定し、ファイル形式に特有の設定を適用することができます。設定の使用およびカスタマイズの方法については、262 ページの最適化設定の使用を参照してください。

スライス名の変更

スライスを行うと、イメージが細かく分割されます。分割されたフレームの各部分は、それぞれ個別のファイルとして書き出されます。このため、各ファイルに名前を付ける必要があります。

Fireworks では、書き出し時に各スライスファイルに自動的に名前が付けられます。それぞれのスライスに対して、デフォルトの命名規則を適用することも、命名規則を変更することもできます。また、ユーザ定義の名前を入力することもできます。

ユーザ定義のスライス名

Web サイトのファイル構造でスライスファイルを簡単に識別できるように、スライスに名前を付けることができます。例えば、ナビゲーションバー上にトップページに戻るボタンがある場合、そのスライスファイルに **home** という名前を付けます。

ユーザ定義のスライス名を入力するには、次のいずれかの操作を行います。

- キャンバスでスライスを選択し、プロパティインスペクタの「オブジェクト名」ボックスに名前を入力し、Enter キーを押します。
- Web レイヤーでスライス名をダブルクリックして新しい名前を入力し、Enter キーを押します。

ファイル名には拡張子を付けしないでください。書き出しを行うと、スライスファイル名に自動的に拡張子が付けられます。

スライスファイル名の自動設定

プロパティインスペクタまたはレイヤーパネルにスライス名を入力しないと、自動設定に戻ります。自動設定では、デフォルトの命名規則に基づいて、各スライスファイルに固有の名前が自動的に指定されます。

スライスファイル名を自動設定するには：

❖ スライスイメージを書き出す場合は、書き出しダイアログボックスの「ファイル名」(Windows) または「名前」(Macintosh) に名前を入力します。ファイルに拡張子を付けしないでください。書き出しを行うと、スライスファイル名に自動的に拡張子が付けられます。

デフォルトの自動命名規則の変更

HTML の設定ダイアログボックスの「ドキュメントの詳細」タブでスライスの命名規則を変更することもできます。

Fireworks では、様々なパターンの命名オプションを使用して、独自の命名規則を指定することができます。8 つまでの要素を設定して命名規則を作成できます。1 つの要素は、次の自動命名オプションのいずれかで構成されます。

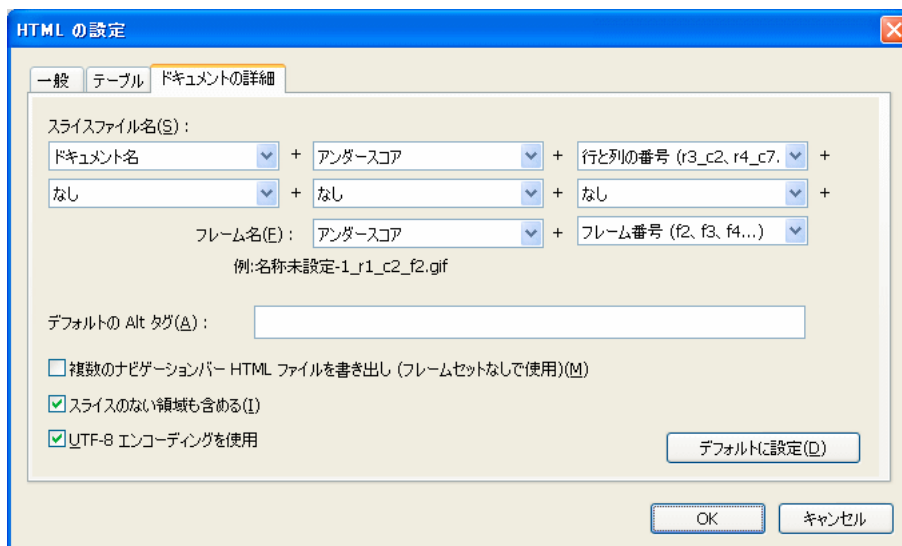
| オプション | 説明 |
|---|--|
| なし | スライスの各要素に名前は適用されません。 |
| ドキュメント名 | スライスの各要素にドキュメント名が適用されます。 |
| 「slice」 | 「slice」という単語をスライスの命名規則に含めます。 |
| スライス番号 (1、2、3...) スライス番号 (01、02、03...) スライス番号 (A、B、C...) スライス番号 (a、b、c...) | 要素には、選択したスタイルに応じて、番号順またはアルファベット順に連番が付けられます。 |
| 行と列の番号 (r3_c2、r4_c7...) | 行番号と列番号は、Web ブラウザでスライスイメージを再構成する際に使用されるテーブルの行と列を示します。この情報も命名規則に使用できます。 |
| アンダースコア ピリオド スペース ハイフン | 要素を別の要素と区切るためによく使用される記号です。 |

例えば、ドキュメント名が mydoc であり、命名規則が「ドキュメント名 + slice + スライス番号 (A、B、C...)」の場合は、mydocsliceA というスライスが作成されます。命名規則には、8 つの要素すべてを使用する必要はありません。

スライスに複数のフレームがある場合は、デフォルトで各フレームのファイルに番号が付けられます。例えば、3 つの状態を持つロールオーバーに対して、home というユーザ定義のスライスファイル名を入力したとします。この場合、アップ状態のグラフィックは home.gif、オーバー状態のグラフィックは home_f2.gif、ダウン状態のグラフィックは home_f3.gif という名前になります。HTML の設定ダイアログボックスを使用して、複数のフレームがあるスライスについて、独自の命名規則を作成することができます。

デフォルトの自動命名規則を変更するには：

- 1 ファイル／HTML の設定を選択し、HTML の設定ダイアログボックスを表示します。
- 2 「ドキュメントの詳細」タブをクリックします。
- 3 「ファイル名」セクションで、各ポップアップから任意の命名パターンを選択して、新しい命名規則を作成します。



- 4 (オプション) Fireworks の新規ドキュメントのデフォルト設定として、これらの情報を保存するには、「デフォルトに設定」をクリックします。

注意：スライスの自動命名でメニューオプションとして「なし」を選択する場合は注意が必要です。最初の3つのメニューのいずれかに「なし」を選択すると、書き出されたスライスファイルが次々に上書きされ、グラフィックとテーブルが1つずつ書き出されます。書き出されたテーブルの各セルにはこのグラフィックが表示されます。

HTML テーブルの書き出し方法の定義

Fireworks のドキュメントを書き出して Web で使用する際、スライス処理によって、HTML テーブルをどのように表示するかを定義できます。

スライス処理を加えた Fireworks ドキュメントを HTML に書き出すときには、HTML テーブルを使用してドキュメントが再構成されます。Fireworks ドキュメントでスライス処理された各要素はテーブルの1セルに配置されます。ファイルを書き出すと、Fireworks のスライスが HTML のテーブルセルに変換されます。

Fireworks テーブルをブラウザでどのように再構成するかを指定できます。HTML に書き出すときにスペーサーや埋め込みテーブルを使用するかどうかを指定できます。

- スペーサーとは、ブラウザで表示するときにテーブルのセルを正しく配列させるためのイメージです。
- 埋め込みテーブルとは、テーブル内にあるテーブルです。埋め込みテーブルではスペーサーは使用されません。ブラウザではテーブルの読み込みに時間がかかりますが、スペーサーを使用しないので、HTML の編集が簡単です。

HTML について詳しくは、280 ページの HTML の書き出しを参照してください。

Fireworks で HTML テーブルを書き出す方法を定義するには：

- 1 ファイル／HTML の設定を選択するか、または書き出しダイアログボックスの「オプション」ボタンをクリックします。
- 2 「テーブル」タブをクリックします。

3 スペースの種類ポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

「埋め込みテーブル - スペースなし」を選択すると、スペースのない埋め込みテーブルが作成されます。

「シングルテーブル - スペースなし」を選択すると、スペースのないシングルテーブルが作成されます。このオプションを指定すると、テーブルが正しく表示されない場合があります。

「1 ピクセル透明スペース」を選択すると、HTML で必要に応じてサイズが変更されるスペースとして、1 ピクセル四方の透明な GIF が使用されます。これにより、テーブルの一番上には 1 ピクセルの高さの行が横に並び、右側には 1 ピクセルの高さの列が縦に並んで表示されます。

4 HTML スライスのセルのカラーを選択します。

- セルにドキュメントキャンバスと同じバックグラウンドカラーを設定するには、「キャンバスカラーを使用」を選択します。
- 別の色を選択するには、「キャンバスカラーを使用」の選択を解除して、ポップアップカラーウエルからカラーを選択します。

注意: ポップアップカラーウエルから選択したカラーは、HTML スライスにのみ適用されます。イメージスライスはキャンバスカラーを使用します。

5 コンテンツポップアップメニューから、空のセルに入れるものを選択します。

「なし」を指定すると、空のセルはブランクのままになります。

「スペースのイメージ」を指定すると、spacer.gif という小さな透明のイメージが空のセル内に置かれます。

「行送りなしのスペース」を選択すると、HTML のスペースタグが空のセルに入ります。セルが空のように見えます。

注意: 空のセルは、書き出し時に書き出しダイアログボックスで「スライスのない領域も含める」の選択を解除した場合のみ生じます。

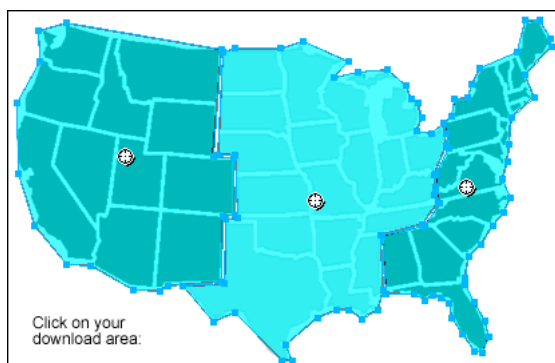
6 「OK」をクリックします。

HTML の書き出しオプションの指定について詳しくは、286 ページの HTML 書き出しオプションの設定を参照してください。

注意: 各ドキュメントのスライスオブジェクトに対して、固有のテーブル書き出し設定を指定できます。必要な場合は、HTML の設定ダイアログボックスの「ドキュメントの詳細」タブの「デフォルトに設定」をクリックして、すべての新しいドキュメントにデフォルト設定を適用できます。

ホットスポットおよびイメージマップの操作

Web デザイナーは、ホットスポットを使用して、インタラクティビティを持つ大きなグラフィックを小さく分割し、Web 上のグラフィックの領域を URL にリンクすることができます。Fireworks で、ホットスポットを含むドキュメントから HTML を書き出して、イメージマップを作成できます。



ホットスポットのあるイメージマップ

通常、ホットスポットとイメージマップは、スライス処理されたグラフィックほどのリソースを必要としません。スライス処理は、追加の HTML コードをダウンロードする必要があり、またスライス処理されたグラフィックを再構成するための処理能力が必要なので、Web ブラウザに対するリソース負荷が大きくなります。

注意: スライス処理されたイメージマップを作成できます。通常、スライスしたイメージマップを書き出すと、多数のグラフィックファイルが生成されます。スライスについては、198 ページのスライスオブジェクトの作成を参照してください。

イメージを他の Web ページにリンクする場合、マウスの動きやアクションに対応してハイライトやロールオーバーエフェクトを設定する必要がなければ、ホットスポットが最適です。ホットスポットとイメージマップは、ホットスポットを配置するグラフィックを 1 つのグラフィックファイルとして書き出すのが望ましい場合、つまり、グラフィック全体を同じファイル形式と最適化設定で書き出すことができる場合にも理想的です。

ホットスポットの作成

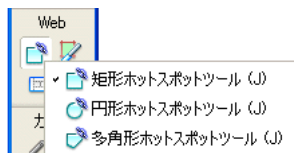
ソースグラフィックでナビゲーションを配置する領域を決定したら、ホットスポットを作成して、URL のリンク、ポップアップメニュー、ステータスバーのメッセージおよび代替 (alt) テキストを設定します。ホットスポットの作成には、次の 2 つの方法があります。

- 矩形ホットスポットツール、円形ホットスポットツールまたは多角形ホットスポットツールを使用して、グラフィックの目的の領域にホットスポットを描画します。多角形ホットスポットツールを使用すると、不規則な形を描画できます。
- オブジェクトを選択し、挿入/ホットスポットを選択して、オブジェクトの上にホットスポットを挿入します。

ホットスポットは、矩形または円形とは限りません。たくさんのポイントから構成された多角形のホットスポットも作成できます。この方法は、複雑なイメージにホットスポットを作成する際に便利です。

矩形または円形のホットスポットを作成するには：


- 1 ツールボックスの Web セクションから矩形ホットスポットツールまたは円形ホットスポットツールを選択します。



- 2 ホットスポットツールをドラッグして、グラフィックの領域の上にホットスポットを描画します。Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながらドラッグすると、中心を起点にマーカーを描画することができます。

注意: ホットスポットの位置は、ドラッグして描画しながら調整することができます。マウスボタンを押しながら、スペースバーを押した状態で、ホットスポットをキャンバスの別の位置にドラッグします。スペースバーを離し、引き続きホットスポットを描画します。

変形ホットスポットを作成するには：

- 1  多角形ホットスポットツールを選択します。
- 2 ペンツールを使用して直線セグメントを描画する場合と同様に、クリックしてベクターポイントを配置していきます。オープンパスかクローズパスにかかわらず、オブジェクトの塗りに沿ってホットスポット領域が定義されます。

選択オブジェクトをトレースしてホットスポットを作成するには：

- 1 編集/挿入/ホットスポットを選択します。

複数のオブジェクトを選択した場合は、すべてのオブジェクトを覆う矩形のホットスポットを 1 つ作成するか、またはそれぞれのオブジェクトごとにホットスポットを別々に作成するかを尋ねるメッセージが表示されます。

- 2 「ひとつ」または「複数」をクリックします。Web レイヤーに、新しいホットスポットが表示されます。

ホットスポットの編集

ホットスポットは Web オブジェクトです。他の多くのオブジェクトと同様に、選択ツール、ダイレクト選択ツールおよび変形ツールを使用して編集できます。これらのツールを使用して Web オブジェクトを編集する方法については、202 ページのツールを使用したスライスオブジェクトの編集を参照してください。

プロパティインスペクタまたは情報パネルで数値を指定することにより、ホットスポットの位置とサイズを変更できます。数値を指定することによりオブジェクトのサイズを変更する方法については、58 ページの数値によるオブジェクトの変形を参照してください。数値を指定することによりオブジェクトの位置を変更する方法については、54 ページの選択したオブジェクトの編集を参照してください。

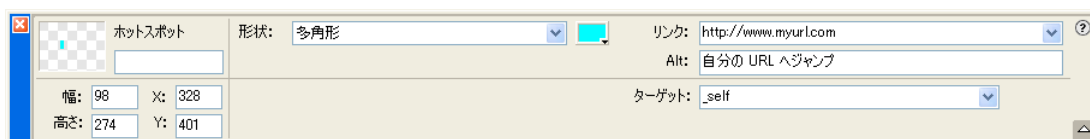
プロパティインスペクタを使用すると、ホットスポットの形状を変更することもできます。

選択したホットスポットを、矩形、円形または多角形のホットスポットに変換するには：

❖ プロパティインスペクタで、ホットスポットの形状ポップアップメニューから、矩形、円形または多角形のいずれかを選択します。

ホットスポットを書き出す準備

プロパティインスペクタを使用して、ホットスポットに URL、代替 (alt) テキスト、ターゲットおよびユーザ定義の名前を指定できます。プロパティインスペクタが縮小表示されている場合は、右下隅にある拡大矢印をクリックすると、プロパティがすべて表示されます。



ホットスポットプロパティはスライスプロパティと同様の方法で割り当てることができます。プロパティインスペクタを使用して、ホットスポットに URL、代替 (alt) テキスト、ターゲットフレームおよびユーザ定義の名前を指定する方法については、209 ページのスライスを書き出す準備を参照してください。

イメージマップの作成

目的のグラフィックの一番上に複数のホットスポットを挿入したら、Web ブラウザで機能するようにグラフィックをイメージマップとして書き出す必要があります。イメージマップを書き出すと、ホットスポットと関連リンク先の URL に対するマップ情報を含むグラフィックと HTML ファイルが生成されます。

注意：書き出しを行うと、クライアントサイドイメージマップだけが作成されます。

イメージマップをクリップボードにコピーして、Dreamweaver などの HTML エディタにペーストする方法で書き出すこともできます。

イメージマップを書き出す、またはクリップボードにコピーするには：

1 書き出しができるように、グラフィックを最適化します。

詳しくは、257 ページの最適化についてを参照してください。

2 ファイル/書き出しを選択します。

3 イメージをクリップボードにコピーせずに書き出す場合、HTML ファイルを置くフォルダに移動し、ファイルに名前を付けます。

Web サイト用にローカルのファイル構造を設定してある場合は、そのサイトに適したフォルダにグラフィックを保存することができます。

4 ファイルの種類ポップアップメニューから「HTML とイメージ」を選択します。

5 HTML ポップアップメニューからオプションを選択します。

「HTML ファイルを書き出し」を選択すると、必要な HTML ファイルとグラフィックファイルを生成します。生成したファイルは、Dreamweaver や他の HTML エディタに読み込むことができます。


「クリップボードにコピー」を選択すると、ドキュメントがスライス処理された場合のテーブルを含め、必要な HTML をすべてクリップボードにコピーします。コピーした HTML は Dreamweaver や他の HTML エディタにペーストすることができます。

6 「スライス」では、ドキュメントにスライスが含まれない場合にのみ「なし」を選択します。

7 必要に応じて、「サブフォルダにイメージを置く」チェックボックスをオンにし、適切なフォルダに移動します。

注意: 「クリップボードにコピー」を選択している場合、この操作は不要であり、オプションは使用できません。

8 「保存」をクリックし、書き出しダイアログボックスを閉じます。

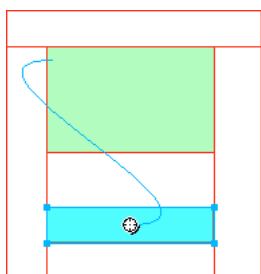
 Fireworks では、HTML コメントを使用して、イメージマップや他の Web 機能についてのコードの先頭と末尾を明瞭に示した HTML ファイルを書き出すことができます。デフォルトでは、HTML コメントはコードに含まれない設定になっています。コメントを含めるには、HTML の設定ダイアログボックスの「一般」タブで「HTML コメントを含める」を選択します。

Fireworks から書き出した内容を Dreamweaver に配置する方法について詳しくは、292 ページの Dreamweaver の使用を参照してください。

ホットスポットを含むロールオーバーの作成

ドラッグ&ドロップロールオーバーを使用してインタラクティビティを作成すると、ターゲット領域をスライスで定義する際にジョイントロールオーバーエフェクトをホットスポットに簡単に割り当てることができます。ロールオーバーエフェクトは、スライスの場合と同じようにホットスポットに割り当てることができます。詳しくは、203 ページのスライスへの単純なインタラクティビティの追加を参照してください。

注意: ホットスポットでトリガできるのは、ジョイントロールオーバーだけです。別のホットスポットやスライスからのロールオーバーをターゲットとすることはできません。

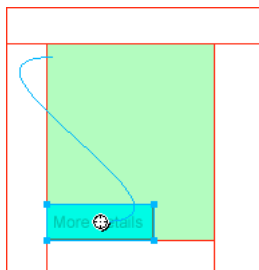


ホットスポットのあるジョイントロールオーバーを作成すると、このホットスポットが選択されている間のみ、青色のラインが表示されます。

スライス上のホットスポットの使用

スライスが一番上にホットスポットを配置し、アクションやビヘイビアのトリガとすることができます。大きなグラフィックのある場合や、グラフィックのごく一部分だけをアクションのトリガとする場合に、この方法を使用すると便利です。

例えば、テキストを含む大きなグラフィックがあり、テキストのみをロールオーバーエフェクトなどのアクションやビヘイビアのトリガとして設定する場合などです。グラフィックの上にスライスを配置してから、テキストの上部にホットスポットを配置します。テキストをロールオーバーするとロールオーバーエフェクトが適用されますが、スライスの下にあるグラフィック全体がロールオーバーエフェクトにより入れ替えられます。複数のスライスと重なり合うホットスポットを作成すると、予期せぬビヘイビアを引き起こす可能性があるので注意してください。



スライス上のホットスポットを使用してロールオーバーエフェクトに対するトリガを作成するには：

- 1 スワップさせるイメージの上にスライスオブジェクトを挿入します。
- 2 フレームパネルで新しいフレームを作成し、入れ替えるイメージとして使用するイメージを挿入します。手順 1 で挿入したスライスの下に配置してください。
- 3 ホットスポットから、入れ替えるイメージを含むスライスまでビヘイビアラインをドラッグします。
スワップイメージダイアログボックスが表示されます。
- 4 「入れ替えるイメージ」リストからロールオーバーイメージのあるフレームを選択し、「OK」をクリックします。

第 12 章：ボタンとポップアップメニューの作成

Fireworks では、JavaScript とカスケーディングスタイルシート（CSS）コードに関する知識がなくても、様々な JavaScript ボタン、CSS またはポップアップメニューを作成することができます。

Fireworks のボタンエディタ機能では、表示される説明に従ってボタンを作成できます。また、ボタンの作成に関する多くの作業が自動化されています。この機能を使用すると、便利なボタンシンボルを作成することができます。ボタンシンボルを一度作成すれば、ナビゲーションバーの作成に必要なシンボルのインスタンスを簡単に作成することができます。

Fireworks のポップアップメニューエディタを使用すると、縦または横向きのポップアップメニューを簡単に素早く作成することもできます。ポップアップメニューエディタの「詳細」タブでは、セル内間隔、セル内余白、テキストインデント、セルの境界線などのプロパティを自由に制御することができます。

ボタンまたはポップアップメニューを書き出すと、Web ブラウザで表示する際に必要な CSS コードまたは JavaScript が自動的に生成されます。Adobe Dreamweaver では、Fireworks で生成された CSS コード、JavaScript、および HTML コードを、Web ページに簡単に挿入することができます。また、コード部分をカットして、任意の HTML ファイルや CSS ファイルにペーストすることもできます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 219 ページのボタンシンボルの作成
- 227 ページのナビゲーションバーの作成
- 227 ページのポップアップメニューの作成

ボタンシンボルの作成

ボタンは、Web ページのナビゲーション要素です。ボタンエディタで作成したボタンには、次のような特徴があります。

- ボタンは任意のグラフィックオブジェクトやテキストオブジェクトから作成できます。
- ボタンは、最初から作成することも、既存のオブジェクトをボタンに変換して作成することも、以前に作成したボタンを読み込んで作成することもできます。
- ボタンは特殊な種類のシンボルです。ボタンのインスタンスをシンボルライブラリからドキュメントにドラッグして使用することができます。

ボタンのインスタンスを使用すると、ボタンの外観を変更したり、ナビゲーションバーのすべてのボタンのインスタンスの外観を自動的に更新したりすることができます。シンボルについて詳しくは、184 ページのシンボルの使用を参照してください。

- 同じボタンの他のインスタンスに影響を与えずに、シンボルインスタンスの関係を維持しながら、特定のボタンのインスタンスのテキスト、URL およびターゲットを編集することができます。
- ボタンのインスタンスのすべての要素は 1 つにまとめられています。ドキュメント内のボタンインスタンスをドラッグすると、そのボタンに関連するすべてのコンポーネントおよび状態も移動するので、複数フレームを編集する必要はありません。
- ボタンは簡単に編集できます。キャンバス上のインスタンスをダブルクリックしてから、ボタンエディタまたはプロパティインスペクタで変更を加えます。
- 他のシンボルと同様、ボタンにもレジストレーションポイントがあります。レジストレーションポイントは、ボタンの中央に配置されている十字のマークで、ボタンエディタでテキストや異なる状態のボタンを整列するのに役に立ちます。

ボタンの状態について

ボタンには 4 種類までの異なる状態を設定できます。各状態は、マウスイベントに対応したボタンの外観を表しています。

「**アップ状態**」は、Web ページが最初に表示されたとき、またはボタンに対して何の動作も行われていないときの外観です。

「**オーバー状態**」は、マウスポインタがボタンの上に置かれたときのボタンの外観です。この状態は、マウスをクリックすると何らかの動作が発生することを表すことができます。

「**ダウン状態**」は、クリックされた後のボタンを表します。多くの場合、ボタンが押されていることを表すには、ボタンが押し込まれたイメージが使用されます。このボタンの状態は、通常、マルチボタンナビゲーションバー上で、現在の Web ページを表します。

「**オーバーダウン状態**」は、ダウン状態のボタンの上にポインタを移動したときの状態を表します。このボタンの状態は、通常、マルチボタンナビゲーションバー上で、現在の Web ページのボタン上にポインタがあることを表します。

ボタンエディタでは、これらの異なるボタンの状態すべてとボタンアクションを呼び出す領域を作成できます。

ボタンエディタの使用

ボタンエディタは、Fireworks で JavaScript ボタンシンボルを作成および編集するために使用するエディタです。ボタンエディタの上部にあるタブは、4 種類のボタンの状態とヒット領域に対応しています。ボタンエディタの各オプションに表示される説明は、各ボタン状態のデザインを決定するときに役立ちます。

2 つの状態を持つ簡単なボタンの作成

ボタンエディタを使用して、形状を描画したり、グラフィックイメージを読み込んだり、ドキュメントウィンドウからオブジェクトをドラッグすることで、カスタムボタンを作成することができます。ボタンのピヘイビアを制御する手順には、ボタンエディタを使用します。

アップ状態を作成するには：

1 編集／挿入／新規ボタンを選択して、ボタンエディタを開きます。

ボタンエディタのアップウィンドウが表示されます。

2 アップ状態のグラフィックを作成または読み込むには、次のいずれかの操作を行います。

- ボタンエディタの作業領域に、ボタンがアップ状態のときに表示されるグラフィックをドラッグ&ドロップするか、読み込みます。
- 描画ツールを使用してグラフィックを作成するか、テキストツールを使用してテキストからボタンを作成します。
- 9 スライスの拡大・縮小のガイドを設定して、ボタンのサイズを変更するときにボタンの形状が歪曲しないようにします。詳しくは、186 ページの 9 スライスの拡大・縮小の使用を参照してください。
- 「ボタンとして読み込み」をクリックして、ボタンの読み込みライブラリから作成済みの編集可能なボタンを選択します。このオプションを選択した場合、ボタンの他の状態を作成する必要はありません。ボタンの各状態には、適切なグラフィックとテキストが自動的に入力されます。

3 必要に応じて、テキストツールを選択し、ボタンのテキストを作成します。

オーバー状態を作成するには：

1 ボタンエディタを開いて、「オーバー」タブをクリックします。

2 次のいずれかの操作を行い、ボタンのオーバー状態を作成します。

- 「アップのグラフィックをコピー」をクリックしてアップ状態のボタンをオーバーウィンドウにコピーし、グラフィックまたはテキストを編集します。
- グラフィックをドラッグ&ドロップ、読み込みまたは描画します。

3 つまたは 4 つの状態を持つボタンの作成

ボタンを作成するとき、アップ状態およびオーバー状態のほかに、ダウン状態やオーバーダウン状態を追加することができます。これらの状態を使用すると、Web ページがより見やすくなります。

ナビゲーションバーは、2つの状態を持つボタンまたは3つの状態を持つボタンを使用しても作成できますが、Fireworksの本来のナビゲーションバーボタンとしてふさわしいのは、4つのすべての状態を持つボタンです。Fireworksには、ボタンが互いに関連しているかのように動作させる複数のナビゲーションバービヘイビアがあります。例えば、古いカーラジオの押しボタンのように動作するナビゲーションバーボタンを作成できます。ユーザがボタンをクリックすると、他のボタンがクリックされるまで押された状態のままになります。

ナビゲーションバーを作成する上で4つの状態を持ったボタンが必ず必要というわけではありませんが、このようなボタンを使用すると、あらかじめ用意されているナビゲーションバーのビヘイビアを利用することができます。

ボタンのアップ状態およびオーバー状態の作成について詳しくは、220ページの2つの状態を持つ簡単なボタンの作成を参照してください。

ダウン状態を作成するには：

- 1 ボタンエディタで、2つの状態を持つボタンを開き、「ダウン」タブをクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行って、ボタンのダウン状態を作成します。
 - 「オーバーのグラフィックをコピー」をクリックしてオーバー状態のボタンをダウンウィンドウにコピーし、グラフィックを編集します。
 - グラフィックをドラッグ&ドロップ、読み込みまたは描画します。

注意：ダウン状態のグラフィックを挿入または作成すると、「ナビゲーションバーにダウン状態を含める」オプションは自動的にオンになります。このボタンの状態は、ナビゲーションバーを構成するボタンに使用されます。

オーバーダウン状態を作成するには：

- 1 ボタンエディタで、3つの状態を持つボタンを開き、「オーバーダウン」タブをクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行って、ボタンのオーバーダウン状態を作成します。
 - 「ダウンのグラフィックをコピー」をクリックしてダウン状態のグラフィックをオーバーダウンウィンドウにコピーし、グラフィックを編集します。
 - グラフィックをドラッグ&ドロップ、読み込みまたは描画します。





注意：オーバーダウン状態のグラフィックを挿入または作成すると、「ナビゲーションバーにオーバーダウン状態を含める」オプションは自動的にオンになります。このボタンの状態は、ナビゲーションバーを構成するボタンに使用されます。

ボタン状態の描画でのべベルフィルタの使用

各ボタンの状態に使用するグラフィックを作成する場合、プリセットのライブフィルタを適用して、各状態に共通の外観を作成することができます。例えば、4つの状態を持つボタンを作成している場合に、アップ状態に隆起フィルタを適用したり、ダウン状態にハイライトフィルタを適用したりすることができます。

ボタンシンボルにプリセットのライブフィルタを適用するには：

- 1 ボタンエディタでボタンシンボルを開き、ライブフィルタに加えるグラフィックを選択します。
- 2 プロパティインスペクタで、「フィルタを編集」ボタンをクリックします。
- 3 表示されたポップアップメニューで、次のいずれかの操作を行います。
 - ベベルとエンボス／ベベル（内側）を選択します。
 - ベベルとエンボス／ベベル（外側）を選択します。
- 4 表示されたポップアップウィンドウで、ボタンのプリセットのフィルタを選択します。これらプリセットのフィルタについて次で説明します。

| ボタンのプリセットのフィルタ | 説明 |
|--|--|
| 隆起  | 下にあるオブジェクトから持ち上がるように見える傾斜が設定されます。 |
| ハイライト  | ボタンのカラーが明るく見えるように設定されます。 |
| 押下  | 下にあるオブジェクト内に沈み込むように見える傾斜が設定されます。 |
| 反転  | 下にあるオブジェクト内に沈み込むように見える傾斜で、カラーが明るく見えるように設定されます。 |

5 残りのボタン状態について手順 1 ~ 4 を繰り返し、各状態に異なるボタンのプリセットのフィルタを指定します。

Fireworks ロールオーバーのボタンへの変換

Fireworks の以前のバージョンで作成したロールオーバーからボタンを作成することができます。各フレームのイメージがボタンに変換され、新しいボタンとしてライブラリに配置されます。

ロールオーバーについて詳しくは、203 ページのスライスへのインタラクティブ性の追加を参照してください。

Fireworks ロールオーバーをボタンに変換するには：

- 1 ロールオーバーイメージを覆っているスライスまたはホットスポットを削除します。
- 2 フレームパネルのオニオンスキンポップアップメニューから「すべてのフレームを表示」を選択します。
- 3 ボタンに含めるオブジェクトをすべて選択します。



他のオブジェクトの背後にあるオブジェクトを選択するには、背面選択ツールを使用します。詳しくは、44 ページの背面選択ツールの使用を参照してください。

- 4 修正/シンボル/シンボルに変換を選択します。
シンボルプロパティダイアログボックスが表示されます。
- 5 「名前」テキストボックスにシンボルの名前を入力します。
- 6 シンボルの種類として「ボタン」を選択します。
- 7 「OK」をクリックします。

新しいボタンがライブラリに追加されます。



4 フレームアニメーションをボタンに変換することもできます。4 つのオブジェクトをすべて選択すると、各オブジェクトがそれぞれのボタン状態に配置されます。

ドキュメントへのボタンの挿入


ボタンシンボルのインスタンスをライブラリパネルからドキュメントに挿入できます。

ドキュメントにボタンシンボルのインスタンスを配置するには：

- 1 ライブラリパネルを開きます。
- 2 ドキュメントにボタンシンボルをドラッグします。

ドキュメントにボタンシンボルのインスタンスを配置するには、次のいずれかの操作を行います。

- インスタンスを選択し、編集/クローンを選択して、選択したインスタンスの前面に新しいインスタンスを直接配置します。新しく追加したインスタンスが選択されているオブジェクトになります。

 ボタンインスタンスのクローンは、整列した状態を維持しながら、矢印キーを使用してクローンを一定方向に移動できるので、ボタンが並んだナビゲーションバーを作成する場合に便利です。

- ライブラリパネルから新しいボタンインスタンスをドキュメント内にドラッグします。
- インスタンスを Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながらキャンバスにドラッグして、新しいボタンインスタンスを作成します。
- インスタンスをコピーして、新しいインスタンスとしてペーストします。

ボタンシンボルの読み込み

ライブラリパネルのボタンシンボルはドキュメントに固有のもので、ライブラリパネルにシンボルを含むドキュメントを開いている場合、新しいドキュメントを作成すると、新しいドキュメントのライブラリパネルには何も含まれていません。ただし、ドキュメントのライブラリパネルにボタンシンボルを読み込む方法がいくつかあります。ボタンシンボルは、ライブラリまたは他の Fireworks ドキュメントから読み込むことができます。

ドキュメントのライブラリパネルにボタンシンボルを読み込むには、次のいずれかの操作を行います。

- 他の Fireworks ドキュメントのボタンインスタンスをドキュメント内にドラッグ&ドロップします。
- 他の Fireworks ドキュメントのボタンインスタンスをカット&ペーストします。
- Fireworks PNG ファイルからボタンシンボルを読み込みます。
- 他の Fireworks ドキュメントのボタンシンボルを PNG ライブラリファイルに書き出し、PNG ライブラリファイルからドキュメントにボタンシンボルを読み込みます。
- ウィンドウ/共有ライブラリを選択し、サブメニューの Buttons ライブラリからボタンインスタンスをドキュメントにドラッグ&ドロップします。これらのライブラリには、あらかじめ作成済みのボタンシンボルが多数含まれています。

ボタンシンボルの読み込みと書き出しは、アニメーションやグラフィックシンボルの読み込みや書き出しを行う場合と同様に行います。詳しくは、192 ページのシンボルの読み込みおよび 193 ページのシンボルの書き出しを参照してください。

ボタンシンボルの編集

Fireworks のボタンシンボルは、2 種類のプロパティを持つ特殊なシンボルです。シンボルのインスタンスを編集すると、すべてのインスタンスで変更されるプロパティと、現在のインスタンスだけで変更されるプロパティがあります。

Fireworks のボタンシンボルを使用すると、シンボルの利点を活用できるだけでなく、テキストなど、ボタンインスタンスの特定のプロパティを他のインスタンスに影響を与えずに編集することもできます。

シンボルレベルのプロパティの編集

ボタンシンボルの編集には、ボタンエディタを使用します。修正可能なインスタンスのプロパティは、通常はナビゲーションバーのボタン間で共通しているプロパティです。

- ストロークのカラーと種類、塗りのカラーと種類、パスの形状、イメージなどグラフィカルな外観への修正
- ボタンシンボル内の個々のオブジェクトに適用されるライブフィルタまたは不透明度
- ヒット領域のサイズと位置
- 共通するボタンのビヘイビア
- 最適化および書き出しの設定
- URL リンク (インスタンスレベルのプロパティとしても使用可能)
- ターゲットフレーム (インスタンスレベルのプロパティとしても使用可能)

シンボルレベルでボタンプロパティを編集するには：

- 1 次のいずれかの操作を行い、ボタンエディタでボタンを開きます。
- ワークスペースでボタンインスタンスをダブルクリックします。

- ・ ライブラリパネルで、ボタンプレビューまたはボタンシンボルの横にあるシンボルのアイコンをダブルクリックします。

2 ボタンの属性に変更を加え、「終了」をクリックします。

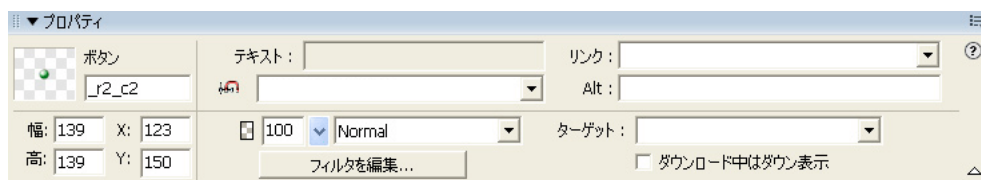
ボタンシンボルのすべてのインスタンスに変更が適用されます。

インスタンスレベルのプロパティの編集

インスタンスレベルのプロパティは、1つのインスタンスを選択した状態でプロパティインスペクタで編集します。これらのプロパティを編集しても、そのプロパティが関連するシンボルや、そのシンボルの他のインスタンスに影響はありません。一般に、これらのプロパティは一連のボタン間で異なります。

- ・ レイヤーパネルに表示され、書き出しの際にボタンの書き出すスライスの指定に使用されるインスタンスのオブジェクト名
- ・ インスタンス全体に適用されるライブフィルタまたは不透明度
- ・ テキスト文字およびフォント、サイズ、向き、カラーなどのテキストの書式設定
- ・ URL リンク（シンボルレベルのプロパティとして設定されている URL より優先される）
- ・ 代替イメージの説明
- ・ ターゲットフレーム（シンボルレベルのプロパティとして設定されているターゲットフレームより優先される）
- ・ ビヘイビアパネルを使用してインスタンスに割り当てられた追加のビヘイビア
- ・ ナビゲーションバーのインスタンスに対するプロパティインスペクタの「ダウンロード後にダウン状態を表示」オプション

注意: ナビゲーションバーのすべてのボタンインスタンスに対して「ダウンロード後にダウン状態を表示」オプションを選択する必要はありません。HTML の設定ダイアログボックスの「ドキュメントの詳細」セクションに、「複数ファイルの書き出し」というオプションがあります。このオプションを選択して、ナビゲーションバーを書き出すと、対応するボタンのダウン状態を含む各 HTML ページが書き出されます。詳しくは、286 ページの HTML 書き出しオプションの設定を参照してください。



特定のボタンシンボルインスタンスのインスタンスレベルのプロパティを編集するには：

- 1 作業領域でボタンインスタンスを選択します。
- 2 プロパティインスペクタでプロパティを設定します。

インタラクティブなボタンプロパティの設定

Fireworks では、ヒット領域、URL、ターゲット、代替イメージの説明など、ボタンのインタラクティブな要素を制御できます。

ボタンシンボルのヒット領域の修正

ボタンシンボルのヒット領域は、Web ブラウザでマウスポインタが置かれたとき、またはクリックされたときに、インタラクティブに動作します。ボタンのヒット領域は、シンボルレベルのプロパティで、ボタンシンボルに固有のものです。

ボタンシンボルを作成すると、ボタンのすべての状態を覆う大きさの特殊なスライスが自動的に作成されます。ボタンスライスは、ボタンエディタの「ヒット」タブでのみ編集できます。各ボタンにはスライスが1つだけあります。ヒット領域でスライスツールを使用してスライスを描画する場合、前のスライスは新しく描画したスライスで置き換えられます。「ヒット」タブでホットスポットオブジェクトを描画することはできますが、これらのホットスポットは、ボタンエディタでのみ編集できます。

注意: スライスおよびホットスポットが表示されている場合、ボタンシンボルのヒット領域を定義する Web オブジェクトはドキュメントに表示されますが、ボタンの Web オブジェクトはレイヤーパネルには表示されません。また、ワークスペースで編集することはできません。

ボタンシンボルのヒット領域のスライスまたはホットスポットを編集するには:

- 1 次のいずれかの操作を行い、ボタンエディタでボタンシンボルを開きます。
 - ワークスペースでボタンインスタンスをダブルクリックします。
 - ライブラリパネルで、ボタンプレビューまたはボタンシンボルの横にあるシンボルのアイコンをダブルクリックします。
- 2 ボタンエディタの「ヒット」タブをクリックします。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - ポインタツールでスライスを移動または変形したり、スライスガイドを移動したりします。
 - スライスツールやホットスポットツールを使用して、新しいヒット領域を描画します。

ボタンシンボルまたはインスタンスの URL の設定

Uniform Resource Locator (URL) は、他の Web ページ、Web サイトまたは同じ Web ページ内のアンカーへのリンクです。URL は、シンボルレベルまたはインスタンスレベルのボタンプロパティです。プロパティインスペクタまたは URL パネルを使用して、選択したボタンインスタンスに URL を設定することができます。

各インスタンスのプロパティインスペクタの「リンク」テキストボックスに同じ URL が表示されるように、シンボルに URL を設定することもできます。シンボルに URL を設定すると、サイトで絶対パスの URL を入力するときに、プロパティインスペクタで各インスタンスの「リンク」テキストボックスの URL の最後の部分だけを指定することでボタンインスタンスにリンクできるので便利です。

注意: 絶対パスと相対パスの URL について詳しくは、194 ページの絶対パスまたは相対パスの URL を参照してください。

ボタンエディタでボタンシンボルに URL を設定するには:

- 1 次のいずれかの操作を行い、ボタンエディタでボタンを開きます。
 - ワークスペースでボタンインスタンスをダブルクリックします。
 - ライブラリパネルで、ボタンプレビューまたはボタンシンボルの横にあるシンボルのアイコンをダブルクリックします。
- 2 ボタンエディタの「ヒット」タブをクリックします。
- 3 ヒット領域またはホットスポットを選択します。
- 4 次のいずれかの操作を行います。
 - プロパティインスペクタの「リンク」テキストボックスに URL を入力するか、ポップアップメニューからページを選択します。このリストには、現在のドキュメント内のすべてのページが表示されます。
 - URL パネルで URL を選択します。

注意: ボタンシンボルの URL を変更しても、そのシンボルの固有の URL が既に割り当てられている既存のボタンインスタンスの URL は変更されません。これは、ボタンシンボルのターゲットおよび代替テキストを変更した場合にも当てはまります。

ワークスペースで選択したボタンインスタンスの URL を設定するには、次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタの「リンク」テキストボックスに URL を入力するか、ドロップダウンリストからページを選択します。このリストには、現在のドキュメント内のすべてのページが表示されます。
- URL パネルで URL を選択します。

ボタンのターゲットの設定

ターゲットとは、ボタンインスタンスをクリックしたときにジャンプ先の Web ページが表示されるウィンドウまたはフレームです。プロパティインスペクタでターゲットを入力しない場合、Web ページはリンク元と同じフレーム内またはウィンドウ内に表示されます。ターゲットは、シンボルレベルまたはインスタンスレベルのボタンプロパティです。シンボルのすべてのインスタンスに同じターゲットオプションを指定するように、シンボルのターゲットを設定することができます。

ボタンエディタでボタンシンボルにターゲットを設定するには：

1 次のいずれかの操作を行い、ボタンエディタでボタンを開きます。

- ワークスペースでボタンインスタンスをダブルクリックします。
- ライブラリパネルで、ボタンプレビューまたはボタンシンボルの横にあるシンボルのアイコンをダブルクリックします。

2 プロパティインスペクタで次のいずれかの操作を行います。

- ターゲットポップアップメニューからあらかじめ用意されているターゲットを選択します。

「None」または「_self」は、Web ページをリンクと同じフレームまたはウィンドウにロードします。

「_blank」は、Web ページをブラウザの新規ウィンドウにロードします。

「_parent」は、Web ページを親フレームセットまたはリンクを含むフレームのウィンドウにロードします。

「_top」は、Web ページを、すべてのフレーム設定を解除して、ブラウザウィンドウにロードします。

- 「ターゲット」テキストボックスにターゲットを入力します。

注意：ボタンシンボルのターゲットを変更しても、そのシンボルの固有のターゲットが既に割り当てられている既存のボタンインスタンスのターゲットは変更されません。これは、ボタンシンボルの URL および代替テキストを変更した場合にも当てはまります。

ワークスペースでボタンインスタンスにターゲットを設定するには：

1 ワークスペースでボタンインスタンスを選択します。

2 プロパティインスペクタで次のいずれかの操作を行います。

- ターゲットポップアップメニューからあらかじめ用意されているターゲットを選択します。

「None」または「_self」は、Web ページをリンクと同じフレームまたはウィンドウにロードします。

「_blank」は、Web ページをブラウザの新規ウィンドウにロードします。

「_parent」は、Web ページを親フレームセットまたはリンクを含むフレームのウィンドウにロードします。

「_top」は、Web ページを、すべてのフレーム設定を解除して、ブラウザウィンドウにロードします。

- 「ターゲット」テキストボックスにターゲットを入力します。

ボタンシンボルまたはインスタンスの代替テキストの設定

代替テキストは、Web からイメージをダウンロードしているときに、イメージが配置される場所またはその近くに表示されます。ダウンロードできなかった場合は、イメージの代わりに表示されます。また、イメージを表示しないようにブラウザを設定している場合は、グラフィックの代わりに表示されます。代替テキストは、シンボルレベルまたはインスタンスレベルのボタンプロパティです。ボタンシンボルまたはインスタンスの代替テキストはプロパティインスペクタで設定できます。



視覚障害者のための支援アプリケーションでは、ブラウザの Web ページ上のグラフィックに対する代替テキストが読み上げられます。代替テキストには、グラフィック要素の代わりとなる簡潔でわかりやすい説明を使用します。

ボタンエディタでボタンシンボルに代替テキストを設定するには：

1 次のいずれかの操作を行い、ボタンエディタでボタンを開きます。

- ワークスペースでボタンインスタンスをダブルクリックします。
- ライブラリパネルで、ボタンプレビューまたはボタンシンボルの横にあるシンボルのアイコンをダブルクリックします。

2 プロパティインスペクタで、ブラウザに代替テキストとして表示させるテキストを入力します。

注意: ボタンシンボルの代替テキストを変更しても、そのシンボルの固有の代替テキストが既に割り当てられている既存のボタンインスタンスの代替テキストは変更されません。これは、ボタンシンボルのターゲットおよび URL を変更した場合にも当てはまります。

ワークスペースでボタンインスタンスに代替テキストを設定するには:

- 1 ワークスペースでボタンインスタンスを選択します。
- 2 プロパティインスペクタの「Alt」テキストボックスに説明を入力します。

ナビゲーションバーの作成

ナビゲーションバーとは、Web サイトの他の領域にリンクしているボタンのグループです。通常は、Web サイト全体で共通のナビゲーションバーが使用され、ユーザがサイト内のどの場所においても、同じナビゲーション方法を提供します。したがって、Web サイト内でページを移動しても、ナビゲーションバーの外観は変化しませんが、場合によっては、各ページに適したリンクが設定されることもあります。

Fireworks では、ナビゲーションバーは、ボタンエディタでボタンシンボルを作成し、ワークスペースでシンボルのインスタンスを配置することで作成します。

基本的なナビゲーションバーを作成するには:

- 1 ボタンシンボルを作成します。詳しくは、219 ページのボタンシンボルの作成を参照してください。
- 2 ライブラリパネルからワークスペースにシンボルのインスタンス（コピー）をドラッグします。
- 3 次のいずれかの操作を行い、ボタンインスタンスのコピーを作成します。
 - ボタンインスタンスを選択して、編集/クローンを選択します。
 - Alt キー（Windows）または Option キー（Macintosh）を押しながら、ボタンインスタンスをドラッグします。
- 4 Shift キーを押しながらボタンをドラッグすると、ボタンは横方向または縦方向に沿って整列します。位置を正確に指定する場合は、矢印キーを使用してインスタンスを移動します。
- 5 手順 3 と 4 を繰り返して他のボタンインスタンスを作成します。
- 6 各インスタンスを選択し、プロパティインスペクタを使用して固有のテキストや URL などのプロパティを割り当てます。

ポップアップメニューの作成

ポップアップメニューは、ユーザがスライスやホットスポットなどの Web オブジェクトの上にポインタを移動したとき、またはクリックしたときに、ブラウザ内に表示されます。ポップアップメニューのアイテムには、ナビゲーションに使用する URL リンクを設定できます。例えば、ポップアップメニューを使用して、ナビゲーションバーのボタンに関連付けられた複数のナビゲーションオプションを構成することができます。ポップアップメニュー内には、サブメニューの階層を必要なだけ作成できます。

各ポップアップメニューアイテムは HTML またはイメージセルとして表示されます。セルには、アップ状態、オーバー状態およびこれらの状態のテキストが含まれています。ポップアップメニューをプレビューするには、F12 キーを押します。ブラウザ内にポップアップメニューがプレビューされます。Fireworks ワークスペースでプレビューしても、ポップアップメニューは表示されません。

ポップアップメニューエディタについて

ポップアップメニューエディタは、タブ付きのダイアログボックスで、ポップアップメニューの作成手順が示されています。ポップアップメニューの属性を制御する様々なオプションが 4 つのタブに分類されています。

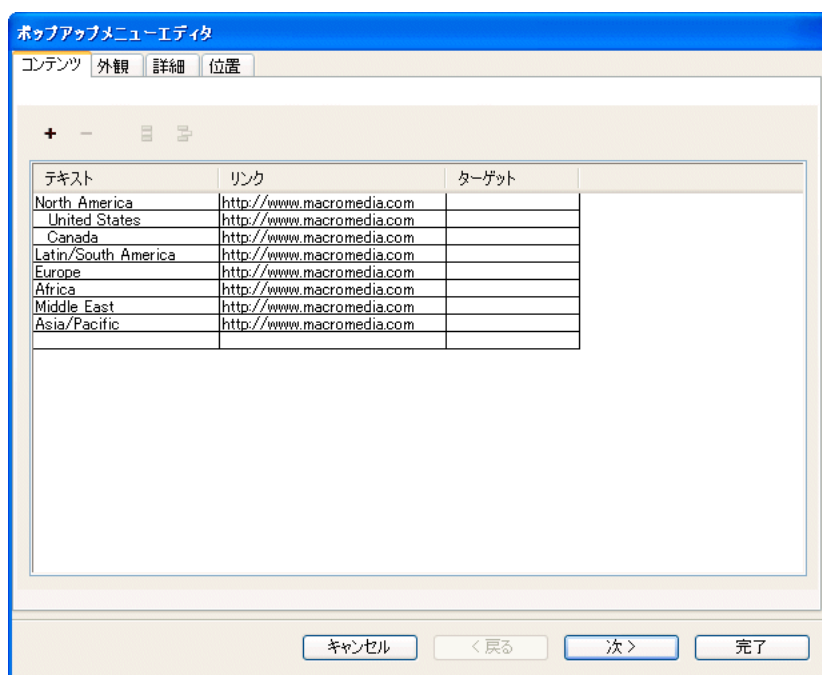
「**コンテンツ**」には、テキスト、URL リンク、各メニューアイテムのターゲットなど、メニューの基本構造を指定するオプションがあります。

「**外観**」には、メニューの向き（縦または横）など、各メニューセルのアップ状態とオーバー状態の外観を指定するオプションが含まれています。

「**詳細**」には、セルのサイズ、余白、間隔、セルの境界線の幅とカラー、メニューの遅延時間およびテキストインデントを指定するオプションが含まれています。

「**位置**」には、メニューおよびサブメニューの位置を指定するオプションが含まれています。

- メニューの設定は、スライスを基準にポップアップメニューを配置します。プリセットの位置には、スライスの下部、右下、上部および右上があります。
- サブメニューの設定は、ポップアップサブメニューを親メニューの右、右下または下に配置します。




ポップアップメニューのデザインに応じて、ポップアップメニューエディタの一部のタブまたはオプションだけを使用することもできます。タブの設定はいつでも編集できますが、ブラウザでプレビューできるメニューを作成するには「**コンテンツ**」タブでメニューアイテムを少なくとも 1 つ追加する必要があります。

基本的なポップアップメニューの作成

ポップアップメニューエディタの「**コンテンツ**」タブでは、ポップアップメニューの基本的な構造および内容を指定します。ポップアップメニューエディタの他のタブの現在またはデフォルトの設定は、メニュー作成時に適用されます。

簡単なポップアップメニューを作成するには：

- 1 ポップアップメニューのトリガ領域として使用するホットスポットまたはスライスを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行い、ポップアップメニューエディタを開きます。
 - 修正/ポップアップメニュー/ポップアップメニューの追加を選択します。
 - スライスの中央でビヘイビアハンドルをクリックして、「ポップアップメニューの追加」を選択します。
- 3 「**コンテンツ**」タブが表示されていない場合は、このタブをクリックします。
- 4  メニューを追加ボタンをクリックして、空のメニューアイテムを追加します。

セルの追加、削除または編集はいつでも行うことができます。


5 各セルをダブルクリックして、適切な情報を入力するか、または選択します。

「テキスト」では、メニューアイテムのテキストを指定します。

「リンク」では、メニューアイテムの URL を指定します。カスタムリンクを入力するか、またはリンクポップアップメニューから選択することができます。ドキュメントで他の Web オブジェクトへの URL を入力した場合は、これらの URL がリンクポップアップメニューに表示されます。

「ターゲット」では、URL のターゲットを指定します。ターゲットポップアップメニューで、カスタムターゲットを入力するか、あらかじめ用意されているターゲットを選択することができます。

ウィンドウの最後の行にコンテンツを入力すると、その下に空の行が追加されます。

 現在のセルから別のセルに続けて情報を入力するには、Tab キーを押してセル間を移動します。また、リストを上下にスクロールするには上矢印キーまたは下矢印キーを押します。

6 すべてのメニューアイテムを追加するまで、手順 4 および手順 5 を繰り返します。

7 必要に応じてメニューアイテムを削除するには、ハイライト表示してメニューを削除ボタンをクリックします。

8 次のいずれかの操作を行います。

- 「次へ」をクリックして「外観」タブに移動するか、または別のタブを選択してポップアップメニューの作成を続行します。
- ポップアップメニューのサブメニューエントリを作成します。詳しくは、229 ページのポップアップメニューのサブメニューの作成を参照してください。
- 「終了」をクリックして、ポップアップメニューエディタを終了し、ポップアップメニューを完成させます。

ワークスペースでは、ポップアップメニューを作成したホットスポットまたはスライスに、ポップアップメニューの上位レベルのアウトラインに結合された青いビヘイビアラインが表示されます。

注意: ポップアップメニューを表示するには、ブラウザで F12 キーを押します。Fireworks ワークスペースでプレビューしても、ポップアップメニューは表示されません。


ポップアップメニューのサブメニューの作成

ポップアップメニューエディタの「コンテンツ」タブにある 1 階層下のメニューボタンと 1 階層上のメニューボタンを使用して、サブメニューを作成できます。サブメニューとは、ポインタを他のポップアップメニューアイテム上に移動したとき、またはクリックしたときに表示されるポップアップメニューのことです。サブメニューの階層は必要なだけ作成することができます。

ポップアップサブメニューを作成するには：

1 ポップアップメニューエディタの「コンテンツ」タブを開き、メニューアイテムを作成します。サブメニューに使用するメニューアイテムを作成し、それらを含めるメニューアイテムの下に直接配置します。詳しくは、228 ページの基本的なポップアップメニューの作成を参照してください。

2 サブメニューアイテムを作成するポップアップメニューアイテムをクリックして、ハイライト表示します。

3  アイテムを、メニューアイテムリストのすぐ上にあるアイテムのサブメニューアイテムとして指定するには、1 階層下のメニューボタンをクリックします。

4 サブメニューに次のアイテムを追加するには、アイテムをハイライト表示して、1 階層下のメニューボタンをクリックします。

同じレベルで連続して追加したアイテムは、すべて同じポップアップメニューサブメニューに含まれます。

5 必要に応じて、メニューまたはサブメニューアイテムをハイライト表示して、「メニューを追加」をクリックして、ハイライト表示されているアイテムのすぐ下に新規アイテムを挿入します。

6 次のいずれかの操作を行います。


- 「次へ」をクリックして次のタブに移動するか、または別のタブを選択してポップアップメニューの作成を続行します。
- ポップアップメニューエディタを終了するには、「終了」をクリックします。

ポップアップメニューサブメニューにポップアップサブメニューを作成するには：

- 1 ポップアップメニューエディタの「コンテンツ」タブでサブメニューアイテムをハイライト表示します。詳しくは、前の手順を参照してください。
- 2 アイテムをすぐ上にあるサブメニューアイテムのサブメニューアイテムにするには、1階層下のメニューボタンをクリックします。

サブメニューの階層には、インデントを必要なだけ設定できます。

メニューアイテムを上階層のサブメニューまたはメインポップアップメニューに移動するには：

- 1 ポップアップメニューエディタの「コンテンツ」タブでメニューアイテムをハイライト表示します。
- 2  1階層上のメニューボタンをクリックします。

サブメニューの配置について詳しくは、234 ページのポップアップメニューおよびサブメニューの配置を参照してください。

- 3 次のいずれかの操作を行い、ポップアップメニューを完成または引き続き作成します。

- 「次へ」をクリックして「外観」タブに移動するか、または別のタブを選択してポップアップメニューの作成を続行します。
- ポップアップメニューエディタを終了するには、「終了」をクリックします。

ワークスペースでは、ポップアップメニューを作成したホットスポットまたはスライスに、ポップアップメニューの上位レベルのアウトラインに結合された青いビヘイビアラインが表示されます。

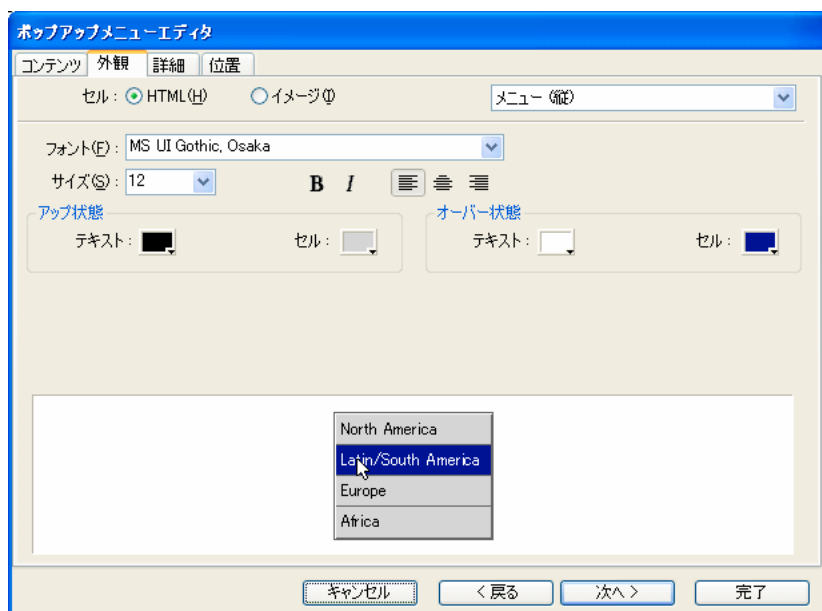
注意：ポップアップメニューを表示するには、F12 キーを押します。ブラウザ内にポップアップメニューがプレビューされます。Fireworks ワークスペースでプレビューしても、ポップアップメニューは表示されません。

ポップアップメニューのエントリを移動するには：

- 1 変更するポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開き、「コンテンツ」タブをクリックします。
- 2 リスト内の希望の場所へ、メニューアイテムをドラッグします。
- 3 「終了」をクリックします。

ポップアップメニューの外観のデザイン

基本的なメニューとオプションのサブメニューを作成したら、テキストの書式を設定し、オーバー状態とアップ状態にグラフィックスタイルを適用し、ポップアップメニューエディタの「外観」タブでメニューの方向を選択します。



ポップアップメニューの向きを設定するには：

- 1 設定するポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開き、「外観」タブをクリックします。

既存のポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開く方法について詳しくは、235 ページのポップアップメニューの編集を参照してください。

- 2 方向ポップアップメニューの「垂直」または「水平」を選択します。

ポップアップメニューを HTML またはイメージとして設定するには：

- 1 設定するポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開き、「外観」タブをクリックします。

既存のポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開く方法について詳しくは、235 ページのポップアップメニューの編集を参照してください。

- 2 「セル」オプションを選択します。

「HTML」を指定すると、メニューの外観は HTML コードのみを使用して設定されます。この設定を選択するとページのファイルサイズが小さくなります。

「イメージ」を指定すると、セルの背景として使用するグラフィックイメージスタイルを選択できます。この設定を選択するとページのファイルサイズが大きくなります。

注意：カスタムポップアップメニュースタイルを作成することで、スタイルを追加することができます。詳しくは、232 ページのポップアップメニュースタイルの追加を参照してください。

現在のポップアップメニューのテキストを書式設定するには：

- 1 設定するポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開き、「外観」タブをクリックします。

既存のポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開く方法について詳しくは、235 ページのポップアップメニューの編集を参照してください。

- 2 サイズポップアップメニューからあらかじめ用意されたサイズを選択するか、または「サイズ」テキストボックスに値を入力します。

注意: ポップアップメニューエディタの「詳細」タブで、セルの幅と高さを「自動設定」に設定している場合、テキストサイズによって、メニューアイテムに関連付けられているグラフィックのサイズが決まります。

3 フォントポップアップメニューからシステムフォントグループを選択するか、または新たにフォント名を入力します。

注意: フォントを選択する際は注意が必要です。Web ページを見るユーザのシステムにそのフォントがインストールされていない場合は、Web ブラウザには代替りのフォントが表示されます。

4 必要に応じて、テキストスタイルボタンをクリックしてボールドやイタリックを適用します。

5 調整ボタンをクリックしてテキストを左、右または中央に配置します。

6 「カラーの指定」ボックスからテキストカラーを選択します。

メニューセルの外観を設定するには:

1 設定するポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開き、「外観」タブをクリックします。

既存のポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開く方法については、235 ページのポップアップメニューの編集を参照してください。

2 各状態のテキストおよびセルのカラーを選択します。

3 セルのタイプとして「イメージ」を選択した場合は、各状態のグラフィカルスタイルを選択します。

4 次のいずれかの操作を行います。

- 「次へ」をクリックして「詳細」タブに移動するか、または別のタブを選択してポップアップメニューの作成を続行します。
- ポップアップメニューエディタを終了するには、「終了」をクリックします。

ワークスペースでは、ポップアップメニューを作成したホットスポットまたはスライスに、ポップアップメニューの上位レベルのアウトラインに結合された青いビヘイビアラインが表示されます。

注意: ポップアップメニューを表示するには、F12 キーを押します。ブラウザ内にポップアップメニューがプレビューされます。Fireworks ワークスペースでプレビューしても、ポップアップメニューは表示されません。

ポップアップメニュースタイルの追加

ポップアップメニューエディタにはカスタムセルスタイルを追加することができます。カスタムセルスタイルは、セルの種類として「イメージ」を選択したときに「外観」タブであらかじめ用意されたオプションと共に使用することができます。

ポップアップメニューエディタにカスタムセルスタイルを追加するには:

1 オブジェクトにストローク、塗り、テクスチャまたはライブフィルタを適用し、スタイルパネルを使用してスタイルとして保存します。詳しくは、182 ページのスタイルの作成と削除を参照してください。

2 スタイルパネルで新しいスタイルを選択し、スタイルパネルのオプションメニューから「スタイルの書き出し」を選択します。

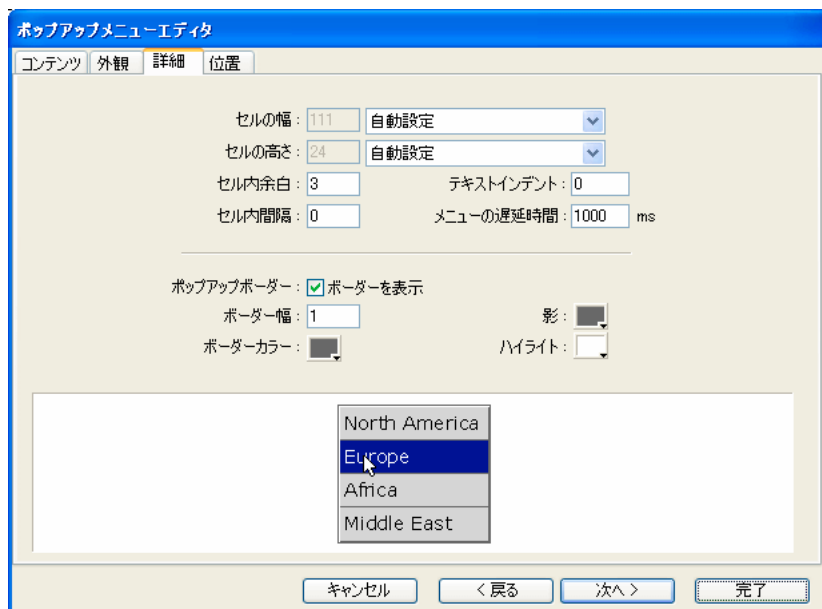
3 ハードディスク上の Nav Menu フォルダに移動し、必要に応じてスタイルファイルの名前を変更して、「保存」をクリックします。

注意: Nav Menu フォルダの正確な位置は、オペレーティングシステムによって異なります。詳しくは、353 ページの設定ファイルの操作を参照してください。

ポップアップメニューエディタの「外観」タブに戻って「イメージ」オプションを選択すると、ポップアップメニューセルのアップ状態およびオーバー状態の既存のスタイルと共に新しいスタイルが表示されます。

ポップアップメニュープロパティの詳細設定

ポップアップメニューエディタの「詳細」タブには、セルのサイズ、余白、間隔、テキストインデント、メニューの遅延時間、境界線の幅、カラー、シャドウおよびハイライトを制御する設定があります。



現在のポップアップメニューのセルの詳細なプロパティを設定するには：

- 1 設定するポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開き、「詳細」タブをクリックします。

既存のポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開く方法について詳しくは、235 ページのポップアップメニューの編集を参照してください。

- 2 ポップアップメニューから幅または高さの設定を選択します。

「自動設定」は、セルの高さをポップアップメニューエディタの「外観」タブで設定したテキストサイズに合わせます。セルの幅は最も長いテキストを含むメニューアイテムに合わせます。

「ピクセル」を選択すると、「セルの幅」および「セルの高さ」テキストボックスで詳細なサイズをピクセル単位で入力できます。

- 3 ポップアップメニューのテキストとセルの端との間の距離を指定するには、「セル内余白」テキストボックスに値を入力します。

- 4 メニューのセル間の間隔を設定するには、「セル内間隔」テキストボックスに値を入力します。

- 5 ポップアップメニューのテキストのインデントの量を設定するには、「テキストインデント」テキストボックスに値を入力します。

- 6 ポインタが離れた後もメニューを表示している時間をミリ秒単位で設定するには、「メニューの遅延時間」テキストボックスに値を入力します。

- 7 ポップアップの境界線プロパティを設定します。

「**ボーダーを表示**」を指定すると、ポップアップメニューの境界線を表示または非表示にすることができます。このオプションが選択されていない場合、次のオプションは使用できません。

「**ボーダー幅**」では、ポップアップメニューの境界線の幅を設定します。

「**ボーダーカラー**」、「**影**」および「**ハイライト**」では、ポップアップメニューの境界線のカラーを修正できます。

注意：「外観」タブで「イメージ」タイプが選択されている場合は、これらのオプションのほとんどは使用できません。

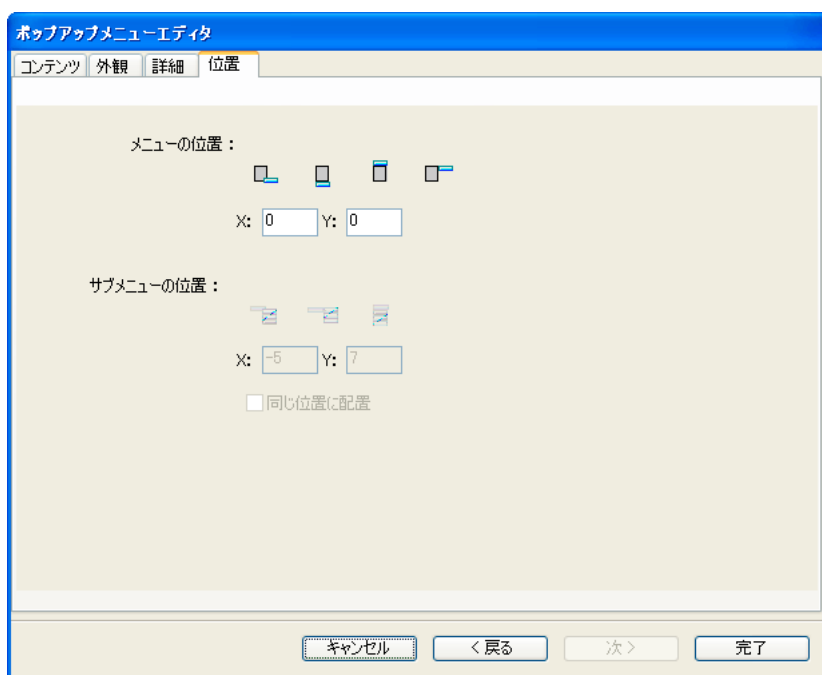
- 8 次のいずれかの操作を行い、ポップアップメニューを完成または引き続き作成します。

- 「次へ」をクリックして「位置」タブに移動するか、または別のタブを選択してポップアップメニューの作成を続行します。
- ポップアップメニューエディタを終了するには、「終了」をクリックします。ワークスペースでは、ポップアップメニューを作成したホットスポットまたはスライスに、ポップアップメニューの上位レベルのアウトラインに結合された青いビヘイビアラインが表示されます。

注意: ポップアップメニューを表示するには、F12 キーを押します。ブラウザ内にポップアップメニューがプレビューされます。Fireworks ワークスペースでプレビューしても、ポップアップメニューは表示されません。

ポップアップメニューおよびサブメニューの配置

ポップアップメニューエディタの「位置」タブでは、ポップアップメニューの位置を指定できます。「Web レイヤー」が表示されているときに、ワークスペースでアウトラインをドラッグすることで上位レベルのポップアップメニューを配置することもできます。



ポップアップメニューエディタを使用して、ポップアップメニューの位置を設定するには：

- 1 設定するポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開き、「位置」タブをクリックします。

既存のポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開く方法については、235 ページのポップアップメニューの編集を参照してください。

- 2 メニューの位置を定義するには、次のいずれかの操作を行います。

- ポップアップメニューをトリガするスライスを基準にポップアップメニューの位置を指定するには、「位置」ボタンをクリックします。
- X 座標と Y 座標を入力します。座標 0,0 を指定すると、ポップアップメニューの左上隅は、ポップアップメニューをトリガするスライスまたはホットスポットの左上隅に配置されます。

- 3 次のいずれかの操作を行います。

- サブメニューがある場合は、次の手順に従って配置します。
- 他のタブのプロパティを修正するには、「前に戻る」をクリックします。
- ポップアップメニューエディタを終了するには、「終了」をクリックします。

ポップアップメニューエディタを使用して、ポップアップサブメニューの位置を設定するには：

- 1 設定するポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開き、「位置」タブをクリックします。

既存のポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開く方法については、235 ページのポップアップメニューの編集を参照してください。

- 2 サブメニューの位置を定義するには、次のいずれかの操作を行います。

- サブメニューをトリガするポップアップメニューを基準にサブメニューの位置を指定するには、「サブメニューの位置」ボタンをクリックします。
- X 座標と Y 座標を入力します。座標 0,0 を指定すると、サブメニューの左上隅は、サブメニューをトリガするポップアップメニューの右上隅に配置されます。

- 3 次のいずれかの操作を行います。

- サブメニューをトリガする親メニューアイテムを基準に各サブメニューの位置を配置するには、サブメニューの位置用の「同じ位置に配置」オプションの選択を解除します。
- 各サブメニューの位置を親ポップアップメニューを基準に配置するには、「同じ位置に配置」を選択します。

- 4 ポップアップメニューエディタを終了するには、「終了」をクリックします。他のタブのプロパティを修正するには、「前に戻る」をクリックします。

ポップアップメニューをドラッグして位置を設定するには：

- 1 必要に応じて、次のいずれかの操作を行い、Web レイヤーを表示します。

- ツールボックスの「ホットスポットとスライスを表示」ボタンをクリックして切り替えます。
- レイヤーパネルで目のアイコンの列をクリックします。

- 2 ポップアップメニューをトリガする Web オブジェクトを選択します。

- 3 ポップアップメニューのアウトラインをワークスペース内の別の場所にドラッグします。

ポップアップメニューの編集

ポップアップメニューエディタの 4 つのタブで、ポップアップメニューの内容の編集や更新、メニューアイテムの再配置またはその他のプロパティの変更を行うことができます。

ポップアップメニューエディタで、ポップアップメニューを編集するには：

- 1 必要に応じて、次のいずれかの操作を行い、Web レイヤーを表示します。

- ツールボックスの「ホットスポットとスライスを表示」ボタンをクリックして切り替えます。
- レイヤーパネルで目のアイコンの列をクリックします。

- 2 ポップアップメニューが割り当てられているスライスを選択します。

- 3 ワークスペースでポップアップメニューの青いアウトラインをダブルクリックします。

ポップアップメニューエディタが開き、ポップアップメニューエントリが表示されます。

- 4 4 つのタブそれぞれで必要な変更を加え、「終了」をクリックします。

ポップアップメニューエントリを変更するには：

- 1 変更するポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開き、「コンテンツ」タブをクリックします。

- 2 「テキスト」、「リンク」または「ターゲット」テキストボックスをダブルクリックして、メニューテキストを編集します。

- 3 エントリのリストの外側をクリックして、変更を適用します。

- 4 「終了」をクリックします。

ポップアップメニューのエントリを移動するには：

- 1 変更するポップアップメニューをポップアップメニューエディタで開き、「コンテンツ」タブをクリックします。
- 2 リスト内の希望の場所へ、メニューアイテムをドラッグします。
- 3 「終了」をクリックします。

ポップアップメニューの書き出しについて

Fireworks では、選択したオプションに応じて、Web ブラウザでポップアップメニューを表示するのに必要なすべての CSS コードまたは JavaScript が生成されます。

ポップアップメニューで CSS コードを使用することを選択した場合は、CSS コードを使用して、ポップアップメニューを含む Fireworks ドキュメントが HTML に書き出されます。CSS コードを外部の .css ファイルに書き込み、そのファイルを mm_css_menu.js ファイルと共に HTML ファイルと同じ場所に書き出すこともできます。

ポップアップメニューで CSS コードを使用しないことを選択した場合は、JavaScript が使用されます。この場合、ポップアップメニューを含む Fireworks ドキュメントを HTML に書き出すとき、mm_menu.js という JavaScript ファイルが HTML ファイルと同じ場所に作成されます。

ファイルをアップロードするときは、ポップアップメニューを含む Web ページと同じディレクトリに mm_css_menu.js (JavaScript の場合は mm_menu.js) をアップロードする必要があります。ファイルを別の場所に格納する場合には、Fireworks HTML コードで mm_css_menu.js および .css ファイル (または mm_menu.js) を参照しているすべてのハイパーリンクを更新して、カスタムの場所を反映する必要があります。CSS ポップアップメニューを含み、HTML およびイメージとして Fireworks から書き出すすべてのドキュメントについて、固有の .css ファイルが書き出されます。例えば、fred.png と frida.png がどちらもポップアップメニューを含み、ポップアップメニューの CSS コードを含むこの両方のファイルを同じフォルダに書き出したとします。この結果、1 つの mm_css_menu.js ファイルと、fred.css と frida.css という 2 つの .css ファイルが生成されます。

サブメニューが含まれている場合は、arrows.gif というイメージファイルが生成されます。この小さな矢印のイメージは、メニューエントリの隣に表示され、サブメニューがあることを示すものです。ドキュメントにサブメニューがいくつか含まれているかにかかわらず、Fireworks では常に同じ arrows.gif ファイルを使用します。

HTML の書き出しについて詳しくは、280 ページの HTML の書き出しを参照してください。

第 13 章：アニメーションの作成

アニメーションは、Web サイトに躍動感を与えます。Fireworks では、動くバナー広告やロゴ、マンガを使用したアニメーショングラフィックを作成できます。例えば、1つのページ内で会社のマスコットにダンスを踊らせながら、ロゴをフェードイン、フェードアウトすることができます。

Fireworks のアニメーション作成では、シンボルを作成し、そのプロパティを時間の経過とともに変化させ、動いているように見せます。シンボルは役者のようなもので、この役者に振り付けをするのです。各シンボルのアクションは、1つのフレームに格納されます。すべてのフレームを合わせて順番に再生すると、アニメーションとなります。

連続するフレームの内容が徐々に変化するように、シンボルに異なる設定を適用できます。これにより、シンボルがキャンバス上を動き回ったり、フェードイン、フェードアウトしたり、大きくなったり、小さくなったり、回転したりするように見せることができます。

1つのファイルに複数のシンボルを入れられるので、様々な種類のアクションすべてを一度に実行する、複雑なアニメーションを作成できます。

最適化パネルでは、最適化および書き出しの設定を行って、ファイルの作成方法を指定することができます。Fireworks では、アニメーションをアニメーション GIF や Adobe Flash SWF ファイルとして書き出すことができます。また、Fireworks のアニメーションを Flash に直接読み込み、さらに編集することができます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 237 ページのアニメーションの作成
- 238 ページのアニメーションシンボルの使用
- 241 ページのフレームの操作
- 245 ページのトゥイーン
- 245 ページのアニメーションのプレビュー
- 246 ページのアニメーションの書き出し
- 248 ページの既存アニメーションの使用
- 248 ページの複数ファイルのアニメーション

アニメーションの作成

Fireworks では、**アニメーションシンボル**と呼ばれるオブジェクトにプロパティを割り当てることで、アニメーションを作成できます。シンボルのアニメーションは、いくつかの**フレーム**に分割され、ここに、アニメーションの各段階を構成するイメージとオブジェクトが含まれます。アニメーションに複数のシンボルを入れ、それぞれのシンボルに異なるアクションを設定できます。また、異なるシンボルに、異なる数のフレームを含めることができます。アニメーションは、すべてのシンボルのすべてのアクションが完了すると終了します。

Fireworks でアニメーションシンボルを使用してアニメーションを作成するには：

- 1 初めからシンボルを作成するか、既存のオブジェクトをシンボルに変換して、アニメーションシンボルを作成します。詳しくは、238 ページのアニメーションシンボルの作成を参照してください。
- 2 プロパティインスペクタまたはアニメーションダイアログボックスで、アニメーションシンボルの設定を入力します。移動の程度と方向、拡大・縮小、不透明度（フェードイン・アウト）および回転の角度と方向を設定できます。詳しくは、239 ページのアニメーションシンボルの編集を参照してください。

注意：移動の程度と方向に関する設定は、アニメーションダイアログボックスにのみ表示されます。

- 3 フレームパネルのオプションポップアップから「プロパティ」を選択して表示される「フレームの継続時間」コントロールを使用して、アニメーションの動く速度を設定します。詳しくは、241 ページのフレームの継続時間の設定を参照してください。
- 4 ドキュメントを最適化し、アニメーション GIF として書き出します。詳しくは、247 ページのアニメーションの最適化を参照してください。
- 5 ドキュメントをアニメーション GIF や SWF として書き出すか、または Fireworks PNG として保存し、Flash に読み込んでさらに編集します。詳しくは、247 ページのアニメーションの書き出し形式を参照してください。

アニメーションシンボルの使用

アニメーションシンボルは、映画の中の俳優のように Fireworks ファイルのアクションを実行します。例えば、3 羽のガチョウが空を飛んでいるアニメーションでは、それぞれのガチョウがキャストです。

アニメーションシンボルは、作成または読み込むことのできるオブジェクトで、1 つのファイルに多数のシンボルを入れることができます。それぞれのシンボルに専用のプロパティがあり、アニメーション動作は独立しています。したがって、他のシンボルが消えたり縮小しているときに、画面上を動くシンボルを作成することもできます。

アニメーションの外観にシンボルを使用する必要はありません。ただし、複数フレームに表示されるグラフィックのシンボルとインスタンスを使用すると、この章で説明する他の利点に加え、アニメーションのファイルサイズを小さくすることができます。

プロパティインスペクタまたはアニメーションダイアログボックスを使用して、いつでもアニメーションシンボルのプロパティを変更することができます。シンボルエディタを使用して、シンボルのアートワークを編集することもできます。シンボルエディタでは、ドキュメントの他の部分に影響を与えずに、シンボルだけを編集できます。さらに、モーショントラックを移動してシンボルの動きを変更することもできます。

アニメーションシンボルはライブラリ内に自動的に置かれるので、他のアニメーションを作成する際に再利用できます。

アニメーションシンボルの作成

アニメーションシンボルを作成したら、アニメーション中のフレームの数と、拡大・縮小または回転などのアクションの種類を決定するプロパティを設定します。デフォルトでは、新規アニメーションシンボルには 5 つのフレームが含まれ、それぞれのフレームの継続時間は 7/100 秒になります。

アニメーションシンボルを作成するには：

- 1 編集/挿入/新規シンボルを選択します。
- 2 シンボルのプロパティダイアログボックスで新しいシンボルの名前を入力します。
- 3 「種類」から「アニメーション」を選択して、「OK」をクリックします。
- 4 シンボルエディタで、描画ツールまたはテキストツールを使用して、新規オブジェクトを作成します。ベクターオブジェクトまたはビットマップイメージを描画できます。
- 5 シンボルエディタのウィンドウを閉じます。

Fireworks は、シンボルをライブラリに置き、コピーをドキュメントの中心に配置します。

プロパティインスペクタのフレームスライダを使用して、新規フレームをシンボルに追加できます。プロパティインスペクタが開いていない場合は、ウィンドウ/プロパティを選択して開きます。

オブジェクトをアニメーションシンボルに変換するには：

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 修正／アニメーション／「選択オブジェクトをアニメーション化」を選択します。
- 3 ダイアログボックスで自由に設定を入力します。設定について詳しくは、239 ページのアニメーションシンボルの編集を参照してください。

アニメーションコントロールがオブジェクトの境界ボックス上に表示され、シンボルのコピーがライブラリに追加されます。

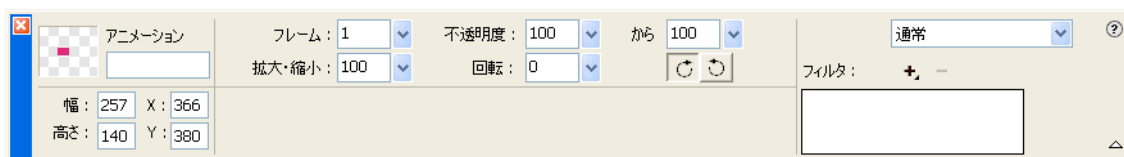
アニメーションシンボルの編集

アニメーションシンボルのプロパティを編集し、躍動感のある Web サイトを作成できます。アニメーション速度から不透明度、回転まで、様々なプロパティを変更できます。これらのプロパティを調整することで、シンボルの回転やスピードアップ、フェードインやフェードアウトなどの処理が可能になります。これらの処理は任意に組み合わせることもできます。

アニメーションシンボルの設定で重要になるのは、フレーム数です。フレーム数によって、シンボルがアニメーションを完了するまでの動きの回数を指定します。シンボルに対してフレームの数を設定すると、Fireworks はアクションを完了するために必要な数のフレームを自動的にドキュメントに追加します。シンボルが、現在アニメーションに存在している以上のフレームを必要とする場合、フレームを追加するかどうか尋ねるメッセージが表示されます。

アニメーションプロパティの変更

アニメーションプロパティは、アニメーションダイアログボックスまたはプロパティインスペクタを使用して変更することができます。



プロパティインスペクタのアニメーションシンボルプロパティ

アニメーションシンボルに対し、次のプロパティを編集できます。

「**フレーム**」にはアニメーションに含めるフレームの数を入力します。スライダでは最大 250 までしか設定できませんが、「フレーム」ボックスに希望する数を自由に入力できます。デフォルトでは、5 が指定されます。

「**オブジェクトの移動**」はピクセル単位で表した距離で、この距離だけそれぞれのオブジェクトが移動します。このオプションはアニメーションダイアログボックスでのみ使用できます。デフォルト値は 72 ですが、「オブジェクトの移動」ボックスに数値を入力して変更できます。線形に沿って移動し、Flash や Adobe Director の場合とは異なり、重要なフレームは設定されません。

「**方向**」にはオブジェクトを移動させたい方向を角度で指定します。0 ～ 360 の範囲で指定します。このオプションはアニメーションダイアログボックスでのみ使用できます。

オブジェクトのアニメーションハンドルをドラッグして、「オブジェクトの移動」および「方向」の値を変更することもできます (241 ページのシンボルのモーションパスの編集を参照してください)。

「**拡大・縮小**」は、アニメーションの開始から終了までのサイズの変化の割合です。デフォルト値は 100 %ですが、「拡大・縮小」ボックスに数値を入力して変更できます。0 から 100 %までオブジェクトを拡大・縮小するには、かなり小さいオブジェクトである必要があります。ベクターオブジェクトを推奨します。

「**不透明度**」は、アニメーションの開始から終了までの間にフェードインまたはフェードアウトする度合いです。設定できる値は、0 ～ 100 ピクセルです。デフォルトでは、100 %に設定されています。フェードインとフェードアウトを作成するには、同じシンボルの 2 つのインスタンスが必要です。1 つはフェードイン、もう 1 つはフェードアウトするインスタンスです。

「**回転**」は、シンボルがアニメーションの開始から終了までに回転する角度です。0 ～ 360 の範囲で指定します。それより大きな値を入力して、複数回の回転を設定することもできます。デフォルトでは、0 が指定されています。

「**右回り**」と「**左回り**」は、オブジェクトが回転する方向です。「右回り」は時計回りを示し、「左回り」は反時計回りを示します。

アニメーションシンボルのプロパティを変更するには：

- 1 アニメーションシンボルを選択します。
- 2 修正／アニメーション／設定を選択してアニメーションダイアログボックスを表示します。プロパティインスペクタがまだ表示されていない場合には、ウィンドウ／プロパティを選択して表示します。
- 3 プロパティを変更します。
- 4 アニメーションダイアログボックスを使用している場合は、「OK」をクリックしてプロパティの変更を確定します。

アニメーションの削除

ライブラリからアニメーションシンボルを削除、またはシンボルからアニメーションを削除することにより、アニメーションを削除できます。

ライブラリからシンボルを削除するには：

- 1 ライブラリパネルで、削除するアニメーションシンボルを選択します。
- 2 シンボルを右下隅にあるごみ箱アイコンにドラッグします。

選択したアニメーションシンボルからアニメーションを削除するには：

- ◆ 修正／アニメーション／アニメーションを削除を選択します。

シンボルはグラフィックシンボルになり、動かなくなります。後でシンボルをアニメーションシンボルに戻すと、前のアニメーション設定が復帰します。

シンボルグラフィックの編集

プロパティとともに、そのシンボルと基になっているグラフィックも変更できます。シンボルエディタを使用して、グラフィックシンボルを編集します。シンボルエディタでは、描画ツール、テキストツールまたはカラーツールを使用して、グラフィックを編集できます。シンボルエディタで作業している間は、選択されたシンボルのみが影響を受けます。

シンボルはライブラリ項目です。したがって、インスタンスの 1 つで外観を変更すると、他のインスタンスもすべて変更されます。

選択されたシンボルのグラフィック属性を変更するには：

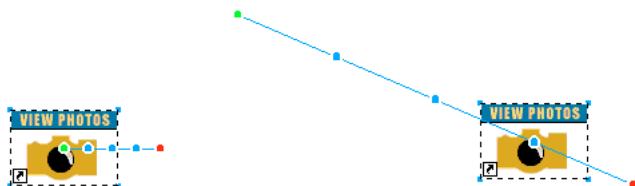
- 1 次のいずれかの操作を行ってシンボルエディタを表示します。
 - シンボルオブジェクトをダブルクリックします。
 - 修正／シンボル／シンボルの編集を選択します。
 - アニメーションダイアログボックスの「編集」ボタンをクリックします。
- 2 アニメーションシンボルを修正し、テキスト、ストローク、塗りおよびエフェクトを適宜変更します。
- 3 シンボルエディタを閉じます。

シンボルのモーショントパスの編集

アニメーションシンボルを選択すると、独自の境界ボックスとモーショントパスがそのシンボルに結合され、シンボルの移動方向を示します。

モーショントパスの緑色の点は開始点を示し、赤色の点は終点を示します。パス上の青色の点はフレームを表します。例えば、フレームが5つあるシンボルは、そのパス上に1個の緑の点、3個の青い点、1個の赤い点を持つことになります。パス上のオブジェクトの位置は、現在のフレームを示しています。したがって、オブジェクトが3番目の点の位置に表示されている場合は、現在のフレームがフレーム3であることを表しています。

パスの角度を変更すると、シンボルの動く方向を変更できます。



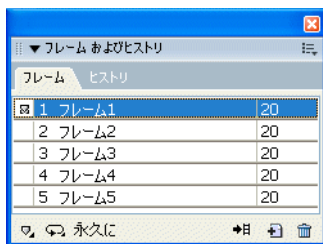
移動または方向を変更するには：

❖ シンボルのアニメーションの最初か最後のハンドルを新しい位置にドラッグします。緑色の点は開始点を示し、赤色の点は終点を示します。

45° ごとに方向を指定するには、Shift キーを押しながらドラッグします。

フレームの操作

アニメーションの作成では、多数のフレームを作成します。フレームパネルを使用して、それぞれのフレームの内容を確認することもできます。フレームの作成と管理は、フレームパネルで行います。それぞれのフレームにわかりやすい名前を付けて、手でアニメーションのタイミングを設定し、オブジェクトを1つのフレームから他のフレームへ移動することができます。



また、それぞれのフレームはいくつもの関連プロパティを持ちます。フレームの継続時間を設定したり、フレームを隠したりして、アニメーションが期待どおりに見えるように作成および編集できます。

フレームの継続時間の設定

フレームの継続時間とは、現在のフレームを表示する時間です。フレームの継続時間は、1/100 秒の単位で設定します。例えば、50 を設定すると 1/2 秒、300 を設定すると 3 秒間、そのフレームが表示されます。

フレームの継続時間を設定するには：

1 フレームを選択します。

- 隣接する複数のフレームを選択するには、Shift キーを押しながら、最初と最後のフレーム名をクリックします。
- 隣接しない複数のフレームを選択するには、Ctrl キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押しながら、フレーム名を1つずつクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- フレームパネルのオプションメニューからプロパティを選択します。
- フレームの継続時間の部分をダブルクリックします。

フレームプロパティポップアップウィンドウが表示されます。

3 「フレームの継続時間」に値を入力します。

4 Enter キーを押すかパネルの外をクリックして、ポップアップウィンドウを閉じます。

再生時のフレームの表示・非表示

アニメーションの再生時における、フレームの表示と非表示を切り替えることができます。非表示になっているフレームは、再生時には表示されず、書き出しもされません。

フレームの表示・非表示を切り替えるには：

1 次のいずれかの操作を行います。

- フレームパネルのオプションメニューからプロパティを選択します。
- フレームの継続時間の部分をダブルクリックします。

フレームプロパティポップアップウィンドウが表示されます。

2 「書き出し時に含める」チェックボックスをオンまたはオフにします。

非表示の場合には、赤色の X がフレームの継続時間の代わりに表示されます。

3 Enter キーを押すか、フレームプロパティポップアップウィンドウの外側をクリックしてポップアップを閉じます。

アニメーションフレーム名の設定

アニメーションを設定するとき、Fireworks では、適切な数のフレームを作成し、フレームパネルに表示します。デフォルトで、フレームには「フレーム 1」、「フレーム 2」などの名前が設定されます。パネル内でフレームを移動すると、新たな順序に応じて、それぞれのフレームの名前が変更されます。

フレームに名前を付けておくと、そのフレームの参照や追跡が簡単に行えます。どのフレームがアニメーションのどの部分を含むかが常にわかります。名前を変更してからフレームを移動しても、フレーム名は変更されません。

フレームの名前を変更するには：


1 フレームパネルでフレーム名をダブルクリックします。

2 テキストボックスに新しい名前を入力し、Enter キー（Windows）または Return キー（Macintosh）を押します。

フレームの追加、移動、コピーおよび削除

フレームパネルでは、フレームの追加、コピーまたは削除や、フレーム順序の変更ができます。

新しいフレームを追加するには：

❖  フレームパネルの右下にある、フレームの作成・複製ボタンをクリックします。

特定の場所にフレームを追加するには：

1 フレームパネルのオプションメニューから、「フレームを追加」を選択します。

2 追加するフレームの数を入力します。

3 フレームを挿入する場所を選択します。現行フレームの前、現行フレームの後、またはすべてのフレームの先頭または末尾を選択します。次に、「OK」をクリックします。

フレームのコピーを作成するには：

❖ コピーする既存のフレームを、フレームパネルの右下にあるフレームの作成・複製ボタンまでドラッグします。

選択されたフレームをコピーし、特定の場所に追加するには：


- 1 フレームパネルのオプションメニューから、「フレームの複製」を選択します。
- 2 選択したフレームから作成するコピーの数を入力し、作成したコピーを挿入する場所を選択したら、「OK」をクリックします。

同じオブジェクトをアニメーションの他の部分でも使用する場合には、フレームの複製が便利です。

フレームの順序を変更するには：

❖ リスト内の希望の場所へ、フレームを1つずつドラッグします。

選択したフレームを削除するには：

-  フレームパネルの右下にある、フレームの削除ボタンをクリックします。
- フレームパネルの右下にあるフレームの削除ボタンまで、フレームをドラッグします。
- フレームパネルのオプションポップアップから「フレームの削除」を選択します。

フレームパネルでの選択オブジェクトの移動

フレームパネルでは、選択したオブジェクトを他のフレームに移動することができます。単一のフレームにのみ表示されるオブジェクトは、アニメーションの再生時には突然出現し、唐突に消えるように見えます。オブジェクトを移動すると、動画内の別の位置に出現させたり、消したりすることもできます。

オブジェクトを他のフレームに移動するには：

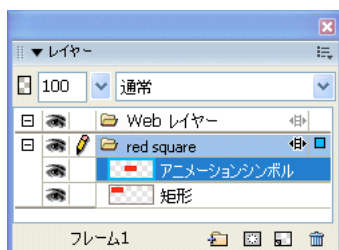
❖ フレームパネルで、フレームの継続時間の右側の小さな青い四角を新しいフレームにドラッグします。

フレーム間でのレイヤーの共有

Fireworks ドキュメントは、レイヤーによって、何枚ものトレーシングペーパーを重ねたようにいくつかの独立した層に分けられています。アニメーションでは、アニメーションの風景や背景の一部となるオブジェクトの構成にレイヤーを使用します。レイヤーを使用すると、アニメーションの他の部分に干渉しないようにレイヤーのオブジェクトを編集できるので便利です。詳しくは、158 ページのレイヤーの操作を参照してください。

いくつかのオブジェクトがアニメーションの最初から最後まで常に表示されるようにするには、そのオブジェクトをレイヤーに配置し、レイヤーパネルを使用してフレーム間でレイヤーを共有します。レイヤーをフレームで共有すると、そのレイヤーのすべてのオブジェクトはどのフレームにも表示されます。

共有するレイヤー上のオブジェクトは、どのフレームでも編集できます。編集結果は、すべてのフレームに反映されます。



この例では、「red square」レイヤーは、すべてのフレームで共有されます。

レイヤーをフレーム間で共有するには：

- 1 レイヤーをクリックして選択します。
- 2 「このレイヤーをほかのフレームで共有する」チェックボックスをオンにします。

注意：共有しているレイヤー内のすべての内容が、各フレーム上に表示されます。

フレーム間でのレイヤーの共有を解除するには：

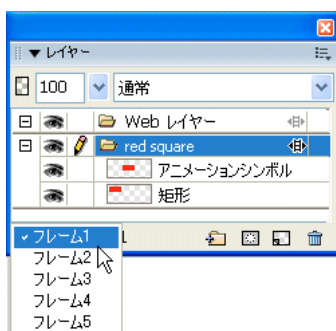
- 1 共有されているレイヤーをクリックして選択します。
- 2 「このレイヤーをほかのフレームで共有する」チェックボックスをオフにします。
- 3 フレームにオブジェクトをコピーする方法を次から選択します。
 - 共有されているレイヤーの内容を、現在のフレームにのみ残します。
 - 共有されているレイヤーの内容を、すべてのフレームにコピーします。

指定したフレーム内のオブジェクトの表示

レイヤーパネルのフレームポップアップを使用して、指定したフレームのオブジェクトを簡単に表示することができます。

指定したフレームのオブジェクトを表示するには：

- ❖ レイヤーパネルの下のフレームポップアップからフレームを選択します。



選択したフレームのすべてのオブジェクトがレイヤーパネルに一覧表示され、キャンバスに表示されます。

オニオンスキンの使用

オニオンスキンを使用すると、現在選択しているフレームの前後に配置されているフレームの内容を表示することができます。表示中のフレームを切り替えずに、スムーズにフレームをアニメーション化することができます。**オニオンスキン**という用語は、半透明の薄いトレーシングペーパーを使用して、一連のグラフィックをアニメーション処理して表示する技法から来ています。

オニオンスキン表示をオンにすると、現在のフレームの前後に配置されているフレーム上のオブジェクトが淡色で表示されます。淡色なので、現在のフレーム上のオブジェクトと他のフレームのオブジェクトが区別できます。

デフォルトの設定では、複数フレームを編集できます。つまり、他のフレームの半透明のオブジェクトを、現在のフレームから選択して編集できます。背面選択ツールを使用して、フレームのオブジェクトを順番に選択できます。

現在のフレームの前後に表示できるフレームの数を調整するには：

1 フレームパネルのオニオンスキンボタンをクリックします。

2 表示オプションから次のいずれかのオプションを選択します。

「オニオンスキン表示なし」を選択すると、オニオンスキン表示はオフになり、現在のフレームの内容だけが表示されます。

「次のフレームを表示」を選択すると、現在のフレームと次のフレームの内容が表示されます。

「前後のフレーム」を選択すると、現在のフレームとそれに隣り合うフレームが表示されます。

「すべてのフレームを表示」を選択すると、すべてのフレームの内容が表示されます。

「カスタム」を選択すると、フレームの数を設定して、オニオンスキン表示の不透明度を調節できます。

「複数フレームを編集」を選択すると、表示されているすべてのオブジェクトを選択し、編集することができます。「複数フレームを編集」の選択を解除すると、現行フレーム内のオブジェクトのみを選択し、編集できます。

トゥイーン

トゥイーンとはアニメーション用語で、主要アニメーターが重要なフレーム（主要な変更を含むフレーム）だけを描画し、アシスタントがその間のフレームを描画するという工程を指したものです。

Fireworks では、同じシンボルの複数のインスタンスをブレンドして、中間的な属性を持つインスタンスオブジェクトを作成することができます。トゥイーン処理では、キャンバス上でのオブジェクトのより高度な動きや、ライブフィルタがアニメーションの各フレームで変化するオブジェクトの作成を手作業で設定できます。

例えば、線形パスに沿って移動するように見せるために、オブジェクトをトゥイーン処理します。


インスタンスをトゥイーンするには：

1 キャンバスにある同じグラフィックシンボルの複数のインスタンスを選択します。別のシンボルのグラフィックを選択しないようにしてください。

2 修正/シンボル/インスタンスのトゥイーンを選択します。

3 インスタンスのトゥイーンダイアログボックスで、オリジナルの2つの画像の間に挿入するトゥイーンのステップ数を入力します。

4 トゥイーンしたオブジェクトを別々のフレームに配分するには、「フレームに配分」を選択して「OK」をクリックします。

 トゥイーン時にオブジェクトを別々のフレームに配分しない場合は、後ですべてのインスタンスを選択し、フレームパネルで、フレームに配分ボタンをクリックして、インスタンスを配分することができます。

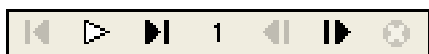
注意：通常は、アニメーションシンボルを使用してトゥイーン処理を行うことをお勧めします。詳しくは、238 ページのアニメーションシンボルの使用を参照してください。

アニメーションのプレビュー

作成中のアニメーションをプレビューして、作業の進み具合を確認することができます。また、最適化した後でアニメーションをプレビューして、書き出したアニメーションが Web ブラウザでどのように表示されるかを確認することもできます。

ワークスペースでアニメーションをプレビューするには：

❖ ドキュメントウィンドウの下部に表示されているフレームコントロールを使用します。



フレームコントロール

アニメーションのプレビュー時には次の点に留意してください。

- 各フレームがドキュメントウィンドウに表示される時間を設定するには、フレームパネルでフレームの継続時間を入力します。
- 書き出しから除外されたフレームは、プレビューに表示されません。
- オリジナルウィンドウでアニメーションをプレビューすると、書き出し時に使用される最適化された状態ではなく、ソースグラフィックの解像度で表示されます。

プレビュー表示でアニメーションをプレビューするには：

- 1 ドキュメントウィンドウの左上にある「プレビュー」ボタンをクリックします。
- 2 フレームコントロールを使用してプレビューします。

注意：アニメーションを「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」でプレビューすることはお勧めしません。

Web ブラウザでアニメーションをプレビューするには：

❖ ファイル/ブラウザでプレビューを選択し、サブメニューからブラウザを選択します。

注意：アニメーション GIF の場合は、最適化パネルで「書き出すファイル形式」を選択する必要があります。選択しないとブラウザでドキュメントをプレビューするときに動きが表示されません。アニメーションを SWF ファイルや Fireworks PNG ファイルとして Flash に書き出す場合も同様です。

アニメーションの書き出し


アニメーションを構成するシンボルとフレームの設定が完了したら、ファイルをアニメーションとして書き出します。ファイルを書き出す前に、アニメーションのロードを簡単にし、再生を円滑にするいくつかの設定を行います。ループや透明化などの再生設定を設定したら、最適化を使用して、ダウンロードしやすいようにファイルのサイズを小さくして書き出すことができます。

注意：アニメーションを Flash に読み込んでさらに編集する場合は、書き出す必要はありません。Flash は Fireworks PNG ソースファイルを直接読み込むことができます。詳しくは、305 ページの Flash の使用を参照してください。

アニメーションの繰り返しの設定

アニメーションが繰り返される回数は、フレームパネルのループの設定によって決まります。この機能を使用すると、フレームが何度もループするため、アニメーションを作成するのに必要なフレームの数を最小限に抑えることができます。

選択したアニメーションを繰り返し再生するには：

- 1 ウィンドウ/フレームを選択して、フレームパネルを表示します。
- 2  パネルの一番下にある GIF アニメーションループボタンをクリックします。
- 3 初回以降のアニメーションの繰り返し回数を選択します。

例えば、4 を選択すると、初回の再生後さらに 4 回再生されます。「永久に」を選択すると、アニメーションは無限に再生されます。

透明化の設定

最適化プロセスの一部として、アニメーション GIF のいくつかの色を透明化して、Web ブラウザで透明に表示されるようにすることができます。Web ページの背景色やイメージを、アニメーションの下から透けて見えるようにしたいときには、この設定を利用します。

Web ブラウザで特定の色を透明に表示するには：

- 1 最適化パネルが表示されていない場合には、ウィンドウ／最適化を選択します。
- 2 最適化パネルの透明化の設定ポップアップから「インデックス透明カラー」または「アルファチャネル」を選択します。最適化設定について詳しくは、270 ページの領域の透明化を参照してください。
- 3 最適化パネルの左下にある透明化の設定ボタンを使用して、透明化する色を選択します。



アニメーションの最適化

最適化を行って、ファイルを最小のパッケージに圧縮すると、ロードや書き出しが高速化され、Web サイトでダウンロードに要する時間が短縮されます。

アニメーションを最適化するには：

- 1 アニメーションをアニメーション GIF として書き出すときは、最適化パネルの「書き出すファイル形式」で「アニメーション GIF」を選択します。

パネルが表示されていない場合には、ウィンドウ／最適化を選択します。

- 2 パレット、ディザ、透明化の各オプションを設定します。最適化オプションについて詳しくは、265 ページの GIF、PNG、TIFF、BMP および PICT ファイルの最適化を参照してください。
- 3 フレームパネルでフレームの継続時間を設定します。詳しくは、241 ページのフレームの継続時間の設定を参照してください。

アニメーションの書き出し形式

アニメーションを作成し、最適化すると、書き出せる状態になります。

アニメーション GIF を使用すると、クリップアートやマンガ風のグラフィックで最良の結果が得られます。アニメーション GIF の書き出しについて詳しくは、278 ページのアニメーションの書き出しを参照してください。

アニメーションを Flash SWF ファイルとして書き出し、Flash に読み込むことができます。また、この手順を省略し、Fireworks PNG ソースファイルを直接 Flash に読み込むこともできます。このオプションを使用すると、アニメーションの読み込み方法を最も詳細に管理できます。必要な場合は、アニメーションのすべてのレイヤーとフレームを読み込み、Flash でさらに編集することができます。詳しくは、305 ページの Flash の使用を参照してください。

フレームまたはレイヤーを複数のファイルに書き出すことができます。この手法は、同じオブジェクトの異なるレイヤー上に多数のシンボルがあるときに役立ちます。例えば、会社名のそれぞれの文字をグラフィックでアニメーションにする場合は、バナー広告を複数のファイルとして書き出すようにします。会社名のそれぞれの文字は独立しています。レイヤーやフレームを複数のファイルに書き出す場合について詳しくは、279 ページのフレームまたはレイヤーの書き出しを参照してください。

既存アニメーションの使用

既存のアニメーション GIF ファイルを Fireworks アニメーションの一部として使用できます。ファイルを使用するには、次の 2 つの方法があります。GIF を既存の Fireworks ファイルに読み込む方法と、GIF を新規ファイルとして開く方法です。

アニメーション GIF を読み込むと、Fireworks ではこれをアニメーションシンボルに変換して、現在選択されているフレームに配置します。アニメーションにあるフレームが現在の動画よりも多い場合は、さらにフレームを自動的に追加するように選択できます。

読み込まれた GIF は、元のフレームの継続時間設定を失い、現在のドキュメントのフレームの継続時間が仮に適用されます。読み込まれるファイルはアニメーションシンボルなので、動きに変更を加えることができます。例えば、人が歩いている様子のアニメーションを読み込んで、方向とモーシオンのプロパティを適用し、画面内で歩かせることができます。

アニメーション GIF を Fireworks で開くと、新規ファイルが作成され、GIF 内の各フレームが別々のフレーム上に配置されます。GIF はアニメーションシンボルにはなりませんが、オリジナルファイルからすべてのフレームの継続時間を保持します。

ファイルを読み込んだら、Fireworks からモーションを書き出すために、ファイル形式をアニメーション GIF に設定します。

アニメーション GIF を読み込むには：

- 1 ファイル／読み込みを選択します。
- 2 ファイルを選択し、「開く」をクリックします。
- 3 フレームをアニメーションに追加するには、表示されるダイアログボックスで「はい」をクリックします。

「キャンセル」をクリックすると、アニメーション GIF の最初のフレームが表示されます。ドキュメント全体が読み込まれますが、表示するにはフレームを追加していく必要があります。

アニメーション GIF を開くには：

- ❖ ファイル／開くを選択してアニメーション GIF ファイルを開きます。

複数ファイルのアニメーション

Fireworks では、一連のイメージファイルを基にしてアニメーションを作成できます。例えば、いくつかの既存のグラフィックを基にしてバナー広告を作成するには、それぞれのグラフィックを開いて同じドキュメント内の別々のフレームに配置します。

アニメーションに使用する複数のファイルを開くには：

- 1 ファイル／開くを選択します。
- 2 複数のファイルを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。
- 3 「アニメーションとして開く」チェックボックスをオンにして、「開く」をクリックします。

ファイルを指定するダイアログボックスでリストに追加したファイルが、同じドキュメント内の別々のフレーム上に開かれます。各ファイルは、ダイアログボックスで選択した順序に従ってフレームに配置されます。

第 14 章：スライドショーの作成

「スライドショーを作成」は、あらかじめ用意されている Flash コマンドです。このコマンドを使用すると、イメージが格納されたフォルダを選択してスライドショーオプションを追加するだけで、Flash または HTML/SPRY ベースのスライドショーが生成できます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 249 ページの「スライドショーを作成」コマンド
- 250 ページのスライドショーの作成と編集
- 251 ページのスライドショープロパティ
- 254 ページのカスタムの Fireworks アルバムプレーヤーの作成

「スライドショーを作成」コマンド

「スライドショーを作成」コマンドを使用して、次の作業を実行できます。

- フルサイズとサムネイルのイメージを同時に書き出し
- 複数のアルバムが含まれる XML ファイルを自動的に生成。またはイメージのディレクトリを指定することによって、スライドショー抜きの XML ファイルを書き出し
- スライドショーを作成せずにフルサイズおよびサムネイルのイメージを書き出し
- 既存のスライドショーのプロパティを編集して、複数のアルバムをスライドショーに追加
- 既存のアルバムにイメージを追加
- スライドショーを作成プレビューウィンドウでイメージを表示および回転
- アルバム内のイメージを並べ替え
- 不要なイメージやアルバムを削除
- 特定のアルバムまたはすべてのアルバムについて、イメージの間隔（イメージが画面に表示される時間）を秒単位で適用
- アルバムのイメージにスライドトランジションを適用
- スライドショーを特定のフォルダに書き出し
- デフォルトの Fireworks アルバムプレーヤーをスライドショーに使用。または Fireworks Adobe Exchange サイトで他のプレーヤーを検索

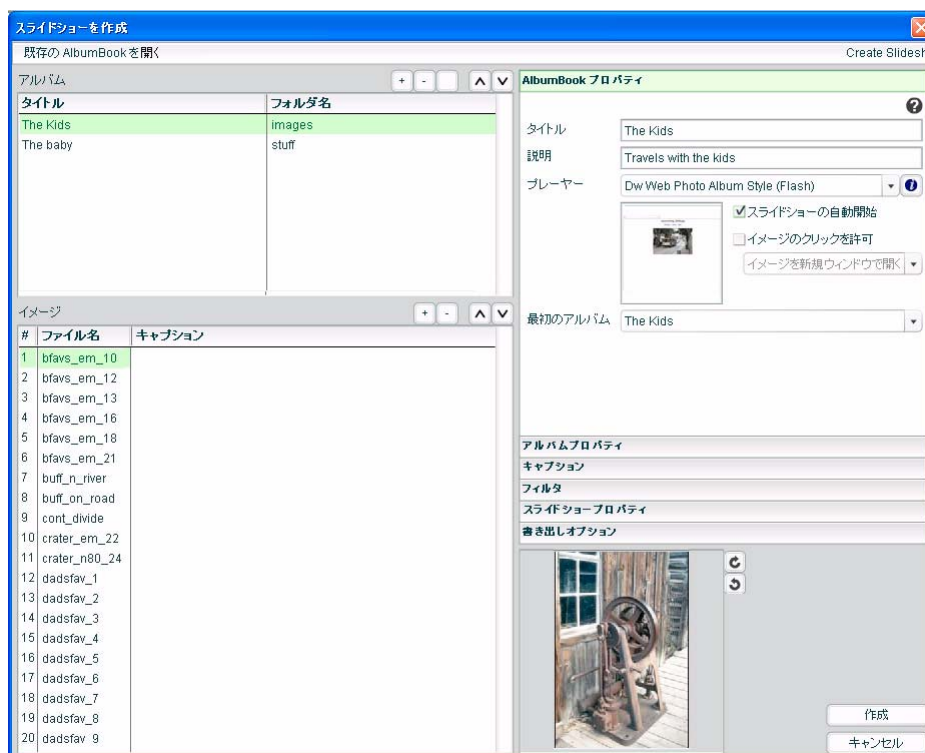


「スライドショーを作成」の出力が作成されたことで、Flash のデザイナーや開発者は、生成された XML 出力を表示する Fireworks アルバムプレーヤーを Flash で作成することができます。

スライドショーの作成と編集

「スライドショーを作成」コマンドを使用すると、Flash ベース（または非 Flash）のスライドショーを作成できます。イメージが保存されたフォルダを選択し、スライドショーのオプションを追加し、Web で使用するためのスライドショーを生成します。イメージを追加または削除したり、複数のアルバムを 1 つのスライドショーに追加したりして、既存のスライドショーを編集できます。

Flash のデザインまたは開発に関する知識があれば、カスタムのアルバムプレーヤーを Flash に組み込んで Fireworks Album Creator の XML 出力を表示することもできます。詳しくは、254 ページのカスタムの Fireworks アルバムプレーヤーの作成を参照してください。



スライドショーを作成するには：

- 1 コマンド/スライドショーを作成を選択します。
- 2 「アルバム」の横にあるアルバムを追加ボタン（プラス記号）をクリックします。
- 3 スライドショーに含めるイメージファイルを選択します。次に、「OK」をクリックします。
- 4 スライドショーの「AlbumBook プロパティ」および「アルバムプロパティ」を入力します。これらのプロパティについて詳しくは、252 ページの AlbumBook プロパティパネルを参照してください。
- 5 右側にある各パネルを選択し、スライドショープロパティを設定します。使用可能なスライドショープロパティについて詳しくは、251 ページのスライドショープロパティを参照してください。
- 6 書き出しオプションパネルで、完成したスライドショーの保存場所を選択します。
- 7 スライドショーのすべての設定を設定したら、「作成」をクリックします。
- 8 スライドショーの処理が終了したら、「ブラウザでスライドショーを開始」チェックボックスをオンにして「閉じる」をクリックすると、デフォルトのブラウザでスライドショーを表示できます。

既存のスライドショーを開くには：

- 1 コマンド/スライドショーを作成を選択します。
- 2 スライドショーを作成ウィンドウで、アルバム/既存の AlbumBook を開くを選択します。
- 3 既存のスライドショー XML ファイルのあるフォルダを選択し、ファイルを選択して、「開く」をクリックします。

注意：「アルバム」の横にある参照ボタン (...) をクリックして、既存のスライドショーを開くこともできます。

アルバムを削除するには：

- 1 コマンド/スライドショーを作成を選択します。
- 2 スライドショーを作成ウィンドウで、アルバム/既存の AlbumBook を開くを選択します。
- 3 既存のスライドショー XML ファイルのあるフォルダを選択し、ファイルを選択して、「開く」をクリックします。
- 4 「アルバム」リストでアルバムを選択し、選択したアルバムを削除ボタン (マイナス記号) をクリックします。

アルバムにイメージを追加するには：

- 1 コマンド/スライドショーを作成を選択します。
- 2 スライドショーを作成ウィンドウで、新しいアルバムを作成するか、アルバム/既存の AlbumBook を開くを選択して既存のアルバムを開きます。
- 3 既存のアルバムを開く場合は、既存のスライドショー XML ファイルのあるフォルダを選択し、ファイルを選択して、「開く」をクリックします。
- 4 「アルバム」リストでアルバムをクリックして選択します。
- 5 「イメージ」の横にあるイメージを追加ボタン (プラス記号) をクリックします。
- 6 参照ボタン (...) をクリックし、アルバムに追加するイメージを選択して、「完了」をクリックします。新しいイメージがアルバムイメージのリストの末尾に追加されます。

アルバム内のイメージの順序を変更するには：

- 1 コマンド/スライドショーを作成を選択します。
- 2 スライドショーを作成ウィンドウで、新しいアルバムを作成するか、アルバム/既存の AlbumBook を開くを選択して既存のアルバムを開きます。
- 3 既存のアルバムを開く場合は、既存のスライドショー XML ファイルのあるフォルダを選択し、ファイルを選択して、「開く」をクリックします。
- 4 「アルバム」リストでアルバムをクリックして選択します。
- 5 イメージを選択し、イメージのリストの一番上にある上向きおよび下向きの順序ボタンをクリックして、イメージをリスト内で上下に移動します。

スライドショープロパティ

スライドショーのカスタマイズには、次のプロパティを使用できます。スライドショーを作成ウィンドウの右側にあるプロパティパネルをクリックし、パネルを開いてプロパティを変更します。

AlbumBook プロパティパネル

AlbumBook プロパティは AlbumBook に適用されます。AlbumBook には複数のアルバムを挿入できます。

「**タイトル**」： AlbumBook のタイトルです。

「**説明**」： AlbumBook の説明です。

「**プレーヤー**」： イメージの表示に使用するスライドショープレーヤーの種類です。デフォルトでは、Player_Black、Player_White、DW PhotoAlbum、Simple、Sliver Silver、Flex Blue のいずれかになります。

情報アイコン（「**プレーヤー**」の横）： このアイコンが表示されている場合は、クリックしてプレーヤーに関する情報（選択した種類のプレーヤーでサポートされているアルバムおよび AlbumBook プロパティなど）を表示できます。

「**スライドショーの自動開始**」： プレーヤーを開いたときに、スライドショーを自動的に開始します。

「**イメージのクリックを許可**」： イメージをクリックしてブラウザの新規ウィンドウに表示できるようにします。このプロパティを使用すると、スライドショーを見た人が、イメージの保存、新しいタブでの表示、フルサイズイメージの表示などを行うことができます。

「**最初のアルバム**」： プレーヤーを開始したときにロードされるアルバムを AlbumBook で選択します。

アルバムプロパティパネル

次のプロパティは、個別に選択されているアルバムにのみ適用されます。

「**タイトル**」： スライドショーのアルバムのタイトルです。「My Journey」のように、タイトルにスペースが含まれていてもかまいません。

「**フォルダ名**」： 現在のアルバム用に生成されたフォルダの名前です。スライドショーを Web サーバにアップロードする予定がある場合は、名前に特殊文字、スペースおよび大文字を使用しないようにしてください。

「**説明**」： 現在のアルバムの説明です。

「**サムネイル**」： 現在のアルバムのサムネイルイメージプレビューに関するオプションです。このオプションを選択すると、スライドショーのサムネイルプレビューに使用するイメージをポップアップメニューから選択できます。

「**背景**」： 現在のアルバムの背景イメージに関するオプションです。スライドショーにカスタムの背景イメージを使用する場合は、このオプションを選択します。使用するイメージやサイズをポップアップメニューから選択できます。

キャプションパネル

次のオプションを使用して、スライドショーのキャプションをカスタマイズできます。

「**すべてのアルバムに適用**」： 選択したキャプションオプションを AlbumBook のすべてのアルバムに適用します。このオプションはデフォルトで選択されています。

「**変更なし**」： 既存のキャプションを変更しません。

「**すべてのキャプションをクリア**」： スライドショーが生成されたときに、現在のアルバムに含まれるすべてのイメージのキャプションをクリアします。

「**ファイル名を使用**」： 現在のアルバムに含まれるそれぞれのイメージのキャプションとして、ファイルの実際の名前（拡張子付きまたは拡張子なし）を使用します。

「**テキストを挿入**」： 現在のアルバムに含まれるすべてのイメージのキャプションとして、指定したテキストを使用します。

「**適用**」ボタン： 指定したキャプションプロパティを適用します。このボタンをクリックするまでは変更は適用されません。

フィルタパネル

次のオプションを使用すると、付属のフィルタの1つを適用してスライドショーイメージを修正できます。フィルタは新しいアルバムにのみ適用できます。

「**すべてのアルバムに適用**」：指定したフィルタを AlbumBook のすべてのアルバムまたは選択したアルバムだけに適用します。

「**フィルタを選択**」：適用するフィルタを選択します。付属のフィルタは、自動レベル補正、ぼかし、グレースケールに変換、セピア調に変換、反転およびシャープです。

削除ボタン：選択したフィルタを削除します。

フィルタを上に移動ボタン：選択したフィルタをリストの上方向へ移動します。

フィルタを下に移動ボタン：選択したフィルタをリストの下方向へ移動します。

スライドショープロパティパネル

次のオプションを使用して、現在選択されているスライドショーをカスタマイズできます。

「**すべてのアルバムに適用**」：指定したオプションを AlbumBook のすべてのアルバムまたは現在選択されているアルバムだけに適用します。

「**間隔**」：イメージとイメージの間の秒数です。

「**トランジションを使用**」：スライドショーのイメージとイメージの間に指定したトランジションエフェクトを使用します。

「**最初のイメージ**」：プレーヤーでスライドショーの先頭に表示されるイメージの番号を選択します。

「**順番に表示**」：イメージを順番に表示するかランダムに表示するかを選択します。

書き出しオプションパネル

次のオプションを使用して、イメージの書き出しを設定できます。

「**イメージの書き出し**」：このオプションを選択すると、指定した設定を使用して、フルサイズおよびサムネイルのイメージが書き出されます。このオプションの選択を解除すると、XML ファイルのみが書き出されます。

「**XML を生成**」：このオプションを選択すると、スライドショー用に選択されたイメージとディレクトリを使用して slideshow.xml ファイルが生成されます。このオプションの選択を解除すると、イメージのみが書き出されます。

「**書き出しパス**」：スライドショーとその関連ファイルの書き出し先または生成先です。

「**幅**」と「**高さ**」：書き出されたフルサイズイメージの幅と高さです。イメージは元の縦横比を保持したまま、指定したサイズ内に収まるように拡大・縮小されます。

「**サムネイルの書き出し**」：このオプションを選択すると、フルサイズのイメージと一緒にサムネイルが書き出されます。

「**幅**」と「**高さ**」：書き出されたサムネイルイメージの幅と高さです。

「**画質**」：書き出されたフルサイズおよびサムネイルのイメージの出力品質を指定します。100 の値が最高画質を示します。

「**イメージを拡大してフィット**」：元のイメージが指定した幅と高さより小さい場合に、書き出しサイズに合うように拡大します。

カスタムの Fireworks アルバムプレーヤーの作成

独自のプレーヤーが必要な場合は、「スライドショーを実行」コマンドを操作するカスタムプレーヤーを作成できます。また、デフォルトのスライドショープレーヤーのソースファイルがソフトウェアに付属しているので、プレーヤーの修正やスキン作成が可能です。カスタムプレーヤーを Fireworks に追加したり、他のユーザとプレーヤーを共有したりするには、次の手順に従います。

Fireworks アルバムプレーヤーをパブリッシュおよびパッケージ化するときは、次の点に注意してください。

- SWF ファイルと HTML ファイル（拡張子は .htm または .html）の両方をパブリッシュします。HTML ファイルはオプションです。
- SWF の拡張子を .swf 以外のものに変更します。

注意：Macintosh の場合、Finder で SWF ファイルの名前を変更するだけでは効果がありません（ファイルの拡張子を表示するためのオプションを設定している場合を除く）。ファイルのプロパティダイアログボックスの「名前と拡張子」で、名前を変更する必要があります。

- XML ファイルを次の形式で作成して、SWF ファイルと同じフォルダに保存します。

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FWACPlayer>
<Player name="Player - Black (Flash)" preview="player_black.jpg" launch="index.html">
<File src="player_black.fap" dst="player_black.swf"/>
<File src="player_black.html" dst="index.html" />
<Info src="player_black.info"/>
</Player>
<Player name="Player - White (Flash)" preview="player_white.jpg" launch="index.html">
<File src="player_white.fap" dst="player_white.swf"/>
<File src="player_white.html" dst="index.html" />
<Info src="player_white.info"/>
</Player>
</FWACPlayer>
```

- 同じ基本プレーヤーのバージョンが複数ある場合は、上に示したように XML でリストに表示できます。
- Player ノードごとに、ソースファイルと宛先ファイルの名前を File ノード内にリスト表示します。
- プレーヤーの情報を追加する場合は、ファイルの名前が含まれる src 属性を使用して、Info ノードを追加します。info ファイルは HTML テキストで構成されている必要があります。ファイルに HTML 以外のシンプルテキスト、ラインフィード、キャリッジリターンおよびタブが含まれている場合は、すべて取り除かれたうえでテキストが表示されます。
- 名前を変更した SWF と HTML が Configurations/Commands/Create Slideshow/players フォルダに配置されるように、MXI ファイルを作成または編集します。

注意：「ブラウザでスライドショーを開始」オプションが処理の最後に動作するように、SWF ファイルと HTML ファイルの名前が同じであることを確認します。

生成された XML ファイルは次のような構造になります。

```
<AlbumBook... >
<Album ... >
<Slide ... />
<Slide ... />
<Slide ... />
</Album>
<Album ... >
<Slide ... />
<Slide ... />
```

```
<Slide ... />  
</Album>  
</AlbumBook>
```

ノードの定義

AlbumBook ノード

ver : XML ファイルを生成した「スライドショーを作成」コマンドのバージョン
title : スライドショーのメインタイトル
description : スライドショー全体の説明
firstAlbum : 表示する最初のアルバムの 0 を基準とした指標
width : スライドショーの幅
height : スライドショーの高さ
showThumbnails : サムネイルを表示するかどうか。またはサムネイルが書き出されたかどうか
thumbWidth : サムネイルの幅
thumbHeight : サムネイルの高さ
autoStart : スライドショーを自動的に開始
allowClick : ユーザにイメージのクリックを許可するかどうか
clickAction : イメージをクリックしたときのアクション（イメージを新しいウィンドウやタブで開くなど。またはプレーヤーの既定のアクション）

Album ノード

title : この特定のアルバムのタイトル
description : アルバムの説明
path : このアルバムのイメージが含まれるフォルダの名前。サムネイルはパス内の thumbs フォルダに書き出されます。
hasThumb : サムネイルあり
thumbSrc : アルバムのサムネイルイメージ
hasBg : 背景イメージあり
bgSrc : アルバムの背景イメージ
bgScale : アルバムの背景の拡大・縮小方法
interval : このアルバムのスライドショーの間隔（秒単位）
useTransition : イメージの切り替えにトランジションを使用
transType : このアルバムのスライドショートランジション
transTime : トランジションの時間
firstImage : 表示する最初のイメージの 0 を基準とした指標
dispSequence : イメージを表示する順序（順番かランダムか）

Slide ノード

src : このスライドのイメージファイルの名前
caption : このスライドに関連付けられたキャプション
width : スライドの幅
height : スライドの高さ
thumbWidth : スライドサムネイルの幅
thumbHeight : スライドサムネイルの高さ

第 15 章：最適化と書き出し

Web グラフィックデザインの最終的な目的は、見た目が美しく、ファイルサイズの小さいイメージを作成することです。このためには、できる限り高い画質を維持する一方で、イメージに応じた最適な圧縮方法のファイル形式を選択する必要があります。このバランスをとる処理、つまり、カラー、圧縮、画質の適切な組み合わせを見つけ出す処理を最適化と呼びます。

Fireworks からグラフィックを書き出す手順は、2 つに分けられます。

- まず、ドキュメントまたはスライスした個別のグラフィックを書き出せるように準備します。この手順では、最適化設定を選択し、いくつかのプレビューを比較して、画質とファイルサイズの適正なバランスを判断します。
- 次に、Web やその他の書き出し先に適した書き出し設定を使用して、ドキュメントまたはスライスした個別のグラフィックを書き出すか、必要に応じて保存します。

Web グラフィックの最適化と書き出しを初めて行う場合には、書き出しウィザードを使用すると便利です。このウィザードでは、書き出し処理の手順を追った説明と、推奨の設定が示されます。また、書き出しウィザードで表示されるイメージプレビューを利用して、書き出し処理の一部としてドキュメントを最適化することもできます。

グラフィックの最適化と書き出し操作を十分に理解している場合は、Fireworks に用意されている他のツールを使用して最適化と書き出しを実行することもできます。最適化操作では、最適化パネルと、ドキュメントウィンドウの「プレビュー」ボタンを使用します。この場合は、ウィザードを使用した場合よりも、柔軟性の高い最適化を行うことができます。書き出し操作では、書き出しダイアログボックスやクイック書き出しボタンを使用します。場合によっては、書き出し操作を行わずにグラフィックの保存のみを行うこともできます。詳しくは、24 ページの他の形式でのドキュメントの保存を参照してください。

クイック書き出しボタンを使用すると、書き出しダイアログボックス内の適切なオプションを自動的に設定して、グラフィックを他のアプリケーションで使用できる形式で簡単に書き出すことができます。Fireworks を他のアプリケーションと共に使用している場合は、クイック書き出しボタンによってデザインのワークフローを単純化できます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 257 ページの最適化について
- 258 ページの書き出しウィザードの使用
- 261 ページのワークスペース上での最適化
- 276 ページの Fireworks からの書き出し
- 288 ページの電子メールによる Fireworks ドキュメントの送信
- 289 ページのファイル管理ボタンの使用

最適化について

Fireworks でグラフィックを最適化するには、次の作業を行います。

- 最適なファイル形式を選択します。カラー情報を圧縮する方法は、ファイル形式によって異なります。グラフィックの種類に適したファイル形式を選択することによって、ファイルサイズを大幅に小さくすることができます。
- ファイル形式に固有のオプションを設定します。それぞれのグラフィックファイル形式には、固有のオプションがあります。色深度などのオプションを使用して、ファイルサイズを小さくすることができます。GIF や JPEG などのグラフィック形式には、イメージの圧縮を制御するオプションもあります。
- グラフィック内のカラー数を調整します（8 ビットのファイル形式のみ）。カラーパレットと呼ばれる特定のカラーのセットにイメージを制限することによって、カラー数を抑えます。次に、使用しないカラーをカラーパレットから削除します。カラーパレットのカラー数を減らすと、イメージのカラー数も減り、結果的に、パレットを使用するイメージファイルのタイプに応じてファイルサイズが小さくなります。

画質とサイズの最適なバランスを見つけ出すには、すべての最適化設定を試してみる必要があります。

書き出しウィザードの使用

Web グラフィックの最適化と書き出しを初めて行う場合は、書き出しウィザードを利用できます。書き出しウィザードを使用すると、最適化と書き出しについて詳しい知識がなくても、グラフィックの書き出しを簡単に実行できます。

書き出しウィザードから指示される手順に従って、最適化と書き出し処理ができます。ファイルの保存先や用途に関する設問に回答すると、推奨されるファイルの種類や最適化設定が表示されます。


ファイルサイズを指定して最適化するには、「書き出すファイルサイズを指定」オプションに最大のファイルサイズを設定します。ここで設定した制限に合わせて、書き出しファイルが最適化されます。

最適化と書き出し処理に慣れたら、最適化パネルと、ドキュメントウィンドウ内の「プレビュー」ボタンを使用して、グラフィックの最適化を行います。最適化パネルや「プレビュー」タブは、書き出しウィザードより操作の柔軟性が高く、最適化操作について十分な知識があれば、きめ細かい最適化を行うことができます。この方法でグラフィックを最適化した場合は、その後、さらにグラフィックを書き出す（または保存する）手順を実行する必要があります。書き出しについて詳しくは、261 ページのワークスペース上での最適化または 276 ページの Fireworks からの書き出しを参照してください。保存について詳しくは、24 ページの他の形式でのドキュメントの保存を参照してください。

書き出しウィザードを使用してドキュメントを書き出すには：

- 1 ファイル／書き出しウィザードを選択します。
- 2 表示される質問に答え、各パネルで「続行」をクリックします。

ファイル形式に関する推奨内容が表示されます。

 最初のパネルの「書き出すファイルサイズを指定」チェックボックスをオンにすると、最大のファイルサイズを指定して、最適化できます。

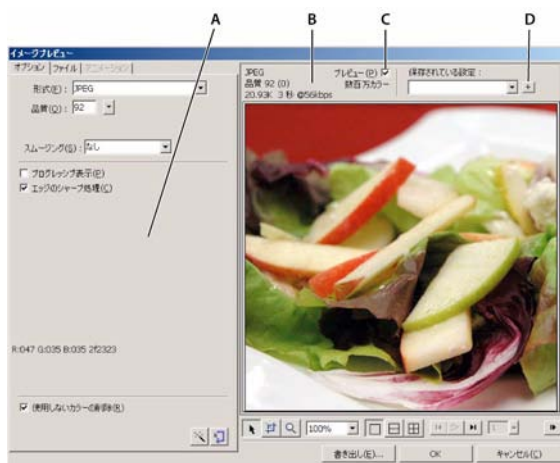
- 3 ウィザードの分析結果ウィンドウ内にある「終了」をクリックします。

イメージプレビューが開き、推奨される書き出しオプションが示されます。詳しくは、258 ページのイメージプレビューの使用を参照してください。

イメージプレビューの使用

イメージプレビューに書き出しウィザードからアクセスすると、現在のドキュメントについて推奨される最適化オプションと書き出しオプションが表示されます。イメージプレビューをファイルメニューから直接選択した場合は、現在のドキュメントについて最適化パネルで定義されている書き出し設定が表示されます。

イメージプレビューのプレビュー領域には、ドキュメントまたはイメージの書き出し結果がシミュレート表示され、現在の書き出し設定でのファイルサイズとダウンロード時間の概算が表示されます。



A. 設定オプションのプリセットを選択した書き出しプレビューに適用します。B. ファイルサイズとダウンロード時間の概算値 C. 選択した書き出し設定をプレビューします。D. アクティブなプレビューウィンドウで使用されている書き出し設定を保存します。

ウィンドウごとに設定を変更して画質を比較し、ファイルサイズと画質のバランスの適切なオプションを判断することができます。ファイルサイズの指定ウィザードを利用して、書き出しファイルの上限サイズを指定することもできます。


アニメーション GIF や JavaScript ロールオーバーを書き出す場合、ファイルサイズの概算は、すべてのフレームの総計を表します。

注意: イメージプレビューダイアログボックスの再描画を速くするには、「プレビュー」チェックボックスをオフにします。設定内容の変更時に再描画を行わないようにするには、Esc キーを押してください。


イメージプレビューダイアログボックスを使用して書き出すには：

1 ファイル/イメージプレビューを選択して、イメージプレビューダイアログボックスを開きます。

- 最適化設定を編集するには、「オプション」タブをクリックします。このタブで使用できるオプションについては、次の手順を参照してください。
- 書き出されたイメージのサイズと領域を編集するには、「ファイル」タブをクリックし、目的の設定を変更します。このタブで使用できるオプションについては、次の手順を参照してください。
- イメージのアニメーション設定を編集するには、「アニメーション」タブをクリックし、目的の設定を変更します。このタブで使用できるオプションについては、次の手順を参照してください。

2  ダイアログボックスの下部にある「ズーム」ボタンを使用して、プレビューをズームインまたはズームアウトします。このボタンをクリックしてズームツールをアクティブにし、次に、プレビュー内をクリックしてプレビューを拡大表示します。プレビューをズームアウトするには、Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながらボタンをクリックします。

3 次のいずれかの操作を行い、プレビュー領域をパンします。

-  ダイアログボックスの下部にある「ポインタ」ボタンをクリックし、プレビュー領域をドラッグします。
- ズームポインタがアクティブなときにスペースバーを押したままにして、プレビュー領域をドラッグします。

4 プレビュー領域分割ボタンをクリックして、プレビュー領域を 2 区画または 4 区画のプレビューウィンドウに切り替え、最適化の設定を比較します。



分割した各プレビューウィンドウには、書き出し設定が異なるグラフィックのプレビューを表示できます。

注意: 複数のプレビューを開いているときにズームまたはパンすると、すべてのビューが同時にズームまたはパンされます。


5 最適化設定の変更を終了したら、「書き出し」をクリックします。

6 書き出しダイアログボックスでファイル名を入力し、保存場所を選択します。必要があれば、その他のオプションを設定し、「保存」をクリックします。

書き出しダイアログボックスのオプションについて詳しくは、276 ページの **Fireworks** からの書き出しを参照してください。

イメージプレビューを使用して最適化の設定を行うには：

1 「オプション」タブをクリックします。このタブにあるオプションのほとんどは、最適化パネルにあるオプションと同様のものです。これらのオプションについて詳しくは、262 ページの最適化設定の使用を参照してください。

2  「ファイルサイズの指定ウィザード」ボタンをクリックし、指定したファイルサイズを基準にしてグラフィックを最適化します。

ファイルサイズをキロバイト単位で入力し、「OK」をクリックします。

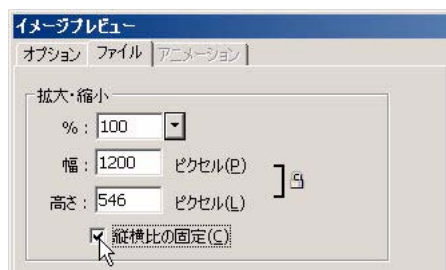
ファイルサイズの指定機能では、次の方法を使用して、書き出されるファイルのサイズが指定サイズ以下になるよう調整されます。

- JPEG の画質の調整
- JPEG のスムージングの調整
- 8 ビットイメージの色数の変更
- 8 ビットイメージのディザ設定の変更
- 最適化設定の有効と無効の切り替え

イメージプレビューで書き出すイメージのサイズを設定するには：

1 「ファイル」タブをクリックします。

2 伸縮率をパーセンテージで指定するか、縦と横のサイズをピクセル単位で入力します。「縦横比の固定」を選択すると、縦と横の比率が固定されます。

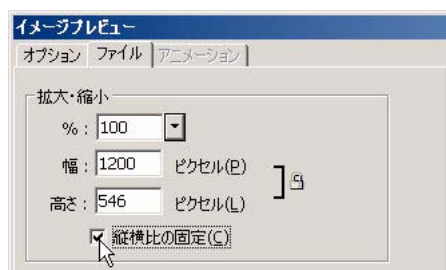


イメージプレビューで書き出すイメージ領域を部分的に定義するには：

1 「ファイル」タブをクリックします。

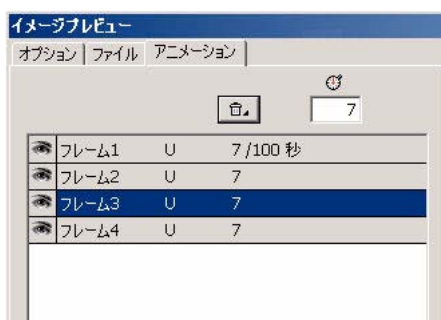
2 「書き出し領域」を選択し、次のいずれかの操作を実行して、書き出し領域を指定します。

- 書き出し領域を囲むように、プレビューの周りに表示された点線をドラッグします。非表示領域が表示されるようになるには、プレビューの内部をドラッグします。
- 書き出し領域の境界線のピクセル座標を入力します。



イメージプレビューでアニメーションの設定を行うには：

- 1 「アニメーション」タブをクリックします。
- 2 次の方法でアニメーションフレームをプレビューします。
 - フレームを1つ表示するには、ダイアログボックスの左側にあるリストから目的のフレームを選択するか、右下にあるフレームコントロールを使用します。
 - アニメーションを再生するには、ダイアログボックスの右下にある「再生・停止」コントロールをクリックします。
- 3 アニメーションを編集します。
 - フレームの破棄方法を指定するには、リストから希望のフレームを選択し、ごみ箱アイコンをクリックして表示されるポップアップメニューからオプションを選択します。
 - フレームの継続時間を設定するには、リストから目的のフレームを選択し、「フレームの継続時間」フィールドに継続時間を100分の1秒単位で入力します。



- アニメーションが繰り返し再生されるように設定するには、「ループ」ボタンをクリックし、ポップアップメニューから繰り返し回数を選択します。
- 「各フレームを切り抜き」チェックボックスをオンにすると、各フレームが矩形領域として切り抜かれ、フレームごとに異なるイメージ領域だけが出力されるようになります。このチェックボックスをオンにすると、ファイルのサイズが小さくなります。
- 「フレーム間の相違点だけを保存」チェックボックスをオンにすると、フレームごとに変化するピクセルだけが出力されます。このチェックボックスをオンにすると、ファイルのサイズが小さくなります。

ワークスペース上での最適化

Web 上で使用するグラフィックを書き出すには、グラフィックを最適化し、次に書き出しましたは保存します。グラフィックを最適化することによって、カラー、圧縮、画質の適切な組み合わせをグラフィックに割り当てます。グラフィックの最適化の設定を終了すると、グラフィックを書き出すことができます。

グラフィックの最適化と書き出しについて十分な知識がある場合は、書き出しウィザードやイメージプレビューを使用する必要はありません。Fireworks のワークスペースに用意されている最適化機能と書き出し機能を使用して、ファイルの書き出し方法をきめ細かく制御することができます。

- 最適化パネルには、イメージを最適化するための主要なコントロールがあります。8 ビットのファイル形式の場合は、このパネルのカラーテーブルに現在の書き出しカラーパレットのカラーが表示されます。

注意：スライスが選択されている場合、最適化パネルには、そのスライスについての最適化設定が表示されます。同様に、ドキュメント全体が選択されている場合、最適化パネルには、そのドキュメント全体についての最適化設定が表示されます。つまり、最適化パネルは、現在選択されている要素に応じて表示内容が変わります。

- スライスを選択すると、プロパティインスペクタのスライス書き出し設定ポップアップメニューから、プリセットまたは保存されている最適化の設定を選択できます。

- ドキュメントウィンドウ内の「プレビュー」ボタンを使用すると、現在の最適化設定でグラフィックを書き出した場合の結果が表示されます。

ドキュメント全体を同じように最適化できるほか、個別のスライスや JPEG の選択された領域を選び、それぞれに別の最適化設定を割り当てることもできます。

最適化設定の使用

プロパティインスペクタまたは最適化パネル内の一般的な最適化設定の中から 1 つを選択して、すばやくファイル形式を設定し、ファイル形式に特有の設定を適用することができます。プロパティインスペクタのデフォルト書き出しオプションポップアップメニューからオプションを 1 つ選択すると、それに応じて最適化パネル内の残りのオプションが自動的に設定されます。必要があれば、さらに各オプションを個別に調整することもできます。

プリセットのオプションよりも精密に最適化を行う必要がある場合は、最適化パネルでカスタム最適化設定を作成することができます。最適化パネルのカラーテーブルを使用して、グラフィックのカラーパレットを変更することもできます。



最適化のプリセットを選択するには：

❖ プロパティインスペクタまたは最適化パネルの設定ポップアップメニューから、プリセットを選択します。

「GIF Web 216 色」を選択すると、すべてのカラーが強制的に Web セーフカラーになります。カラーパレットの色数は最大 216 色です。詳しくは、265 ページの GIF、PNG、TIFF、BMP および PICT ファイルの最適化を参照してください。

「GIF WebSnap 256 色」を選択すると、Web セーフカラー以外の色が、最も近い Web セーフカラーに変換されます。カラーパレットの色数は最大 256 色です。

「GIF WebSnap 128 色」を選択すると、Web セーフカラー以外の色が、最も近い Web セーフカラーに変換されます。カラーパレットの色数は最大 128 色です。

「最適化 GIF 256 色」は、ドキュメントで実際に使用されているカラーを基に作成されるカスタムパレットです。カラーパレットの色数は最大 256 色です。

「JPEG - 高画質」を選択すると、画質が 80 に、スムージングが 0 に設定されます。この結果、画質は向上しますが、ファイルのサイズも大きくなります。

「JPEG - ファイルサイズ小」を選択すると、画質が 60 に、スムージングが 2 に設定されます。この結果、ファイルのサイズは「JPEG - 高画質」を選択した場合の半分以下になりますが、画質も低下します。

「アニメーション GIF WebSnap 128 色」を選択すると、Web セーフカラー以外の色が、最も近い Web セーフカラーに変換されます。カラーパレットの色数は最大 128 色です。

ファイル形式について詳しくは、265 ページのファイル形式の選択を参照してください。

カスタム最適化設定を指定するには：

- 最適化パネルで、書き出すファイル形式ポップアップメニューからオプションを選択します。
- 色深度、ディザ、画質など、ファイル形式に固有のオプションを設定します。

3 必要に応じて、最適化パネルのオプションメニューで、他の最適化設定を選択します。

具体的な最適化設定について詳しくは、261 ページのワークスペース上での最適化の該当する項を参照してください。

4 カスタム最適化設定は、名前を付けて保存することができます。保存した設定の名前は、スライス、ボタンまたはキャンバスを選択したときに、最適化パネルの設定ポップアップメニューとプロパティインスペクタの最適化設定のプリセットに表示されます。詳しくは、275 ページの最適化設定の保存と再利用を参照してください。

カラーパレットを修正するには：

❖ 最適化パネルが開いていない場合は、ウィンドウ／最適化を選択して、ドキュメントのカラーパレットを表示して編集します。

詳しくは、265 ページの GIF、PNG、TIFF、BMP および PICT ファイルの最適化を参照してください。

個別のスライスを最適化するには：

- 1 スライスをクリックして選択します。複数のスライスを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。
- 2 最適化パネルを使用して、選択したスライスを最適化します。

最適化設定のプレビューと比較

ドキュメントの「プレビュー」ボタンを使用すると、最適化設定に基づいて、Web ブラウザでのグラフィックの表示結果が表示されます。アニメーションだけでなく、ロールオーバーとナビゲーションの動作も確認できます。



「オリジナル」ボタンとドキュメントの「プレビュー」ボタン

ドキュメントの「プレビュー」ボタンを使用すると、ドキュメントの合計サイズ、ダウンロード時間の概算値、ファイル形式が表示されます。ダウンロード時間の概算値は、ドキュメントのすべてのスライスとフレームを 56 kbps のモデムを使用してダウンロードした場合にかかると予測される平均的な値です。「2 ウィンドウ」と「4 ウィンドウ」のプレビューでは、選択したファイル形式に応じた追加情報が表示されます。

最適化パネルを使用すると、オリジナルウィンドウを表示している場合と同様に、プレビューを表示しながらドキュメントを最適化できます。ドキュメント全体を一度に最適化できるほか、選択したスライスのみを最適化することもできます。スライスオーバーレイを使用すると、現在最適化されているスライスを、ドキュメントの他の部分と区別できます。スライスオーバーレイでは、現在、最適化されていない領域が淡い白色のベールをかぶせたように表示されます。スライスオーバーレイのオンとオフを切り替えることができます。



選択したスライスを最適化するときには、最適化されていない領域が淡色で表示されます。

現在の最適化設定に基づいてグラフィックをプレビューするには：

❖ ドキュメントウィンドウの左上にある「プレビュー」ボタンをクリックします。

注意：プレビュー中にスライスとスライスガイドを非表示にするには、ツールボックスの「スライスとホットスポットを非表示」をクリックします。

異なる最適化設定で表示を比較するには：

- 1 ドキュメントウィンドウの左上にある「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」ボタンをクリックします。
- 2 分割されたプレビューの1つをクリックして選択します。
- 3 最適化パネルで設定を入力します。
- 4 他のプレビューを選択して、プレビューごとに異なる最適化設定を指定し、それぞれを比較します。

「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」のプレビューを開いたとき、最初の分割ビューには、オリジナルの Fireworks PNG 形式のドキュメントが表示され、このドキュメントと最適化したドキュメントを比較することができます。表示を他の最適化したイメージの表示に切り替えることもできます。

「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」のプレビューで、最適化表示をオリジナルの表示に切り替えるには：

- 1 最適化されている表示を選択します。
- 2 プレビューウィンドウの下部にあるプレビューポップアップメニューから「オリジナル（プレビューしない）」を選択します。

「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」のプレビューで、オリジナルの表示を最適化表示に切り替えるには：

- 1 オリジナルを含んだ表示を選択します。
- 2 プレビューポップアップメニューから「イメージプレビュー」を選択します。

スライスオーバーレイの表示と非表示を切り替えるには：

❖ 画面表示／スライスのオーバーレイを選択します。

注意：このコマンドは、「プレビュー」、「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」のいずれかのプレビューを使用している場合に便利です。

ファイル形式の選択

ファイル形式は、デザインやグラフィックが利用される状況を考えて決定する必要があります。ただし、グラフィックの外観は、ファイルの形式によって変化する可能性があります。特に、異なるタイプの圧縮方法を使用した場合は、この傾向が強くなります。さらに、大部分の Web ブラウザで使用できるグラフィックファイル形式は限られています。印刷出版やマルチメディアアプリケーションでの使用に最適なファイル形式もあります。

次のファイル形式を使用できます。

GIF (Graphics Interchange Format) 形式は、Web のグラフィック形式として一般的に使用されています。GIF 形式では最高で 256 色が含まれます。また、GIF 形式のファイルには、透明な領域やアニメーション用の複数フレームを保存することができます。同じカラーやパターンが現れるイメージは、GIF 形式で書き出すと効率的に圧縮できます。GIF 形式は、マンガ、ロゴ、透明領域があるグラフィック、アニメーションに適しています。

JPEG 形式は、写真イメージの保存形式として Joint Photographic Experts Group によって開発されました。JPEG 形式は、数百万色 (24 ビット) をサポートしています。JPEG 形式は、スキャンした写真、テキストチャを使用したイメージ、グラデーションを使用したイメージ、256 色を超えるカラーを使用したイメージに適しています。

PNG (Portable Network Graphic) 形式は、Web グラフィック形式の中で最も多機能な形式です。ただし、PNG 形式のグラフィックは、すべての Web ブラウザで表示できるわけではありません。PNG 形式は、32 ビットまでの色深度、透明化設定、アルファチャンネル、プログレッシブ表示機能をサポートしています。PNG 形式は、Fireworks のネイティブファイル形式です。ただし、Fireworks の PNG ファイルには、書き出した PNG ファイルや他のアプリケーションで作成したファイルには含まれていない、アプリケーション固有の追加情報が含まれています。

WBMP (Wireless Bitmap) は、携帯電話や PDA などのモバイルコンピューティングデバイスで使用されるグラフィック形式です。このファイル形式は、Wireless Application Protocol (WAP) ページで使用されます。この形式は 1 ビットの形式なので、黒と白の 2 色のみ (モノクロ 2 階調) で表示されます。

TIFF (Tagged Image File Format) は、ビットマップイメージによく使用されるファイル形式です。TIFF は、印刷出版で最もよく使用されます。多くのマルチメディアアプリケーションでも、TIFF グラフィックを読み込んで使用できます。

BMP は Microsoft Windows のグラフィックファイル形式で、ビットマップイメージを表示するために使用される一般的なファイル形式です。BMP は、主に Windows オペレーティングシステムで使用されます。BMP イメージは、多くのアプリケーションで読み込むことができます。

PICT は、Apple Computer が開発したグラフィックファイル形式であり、Macintosh オペレーティングシステムでよく使用されます。大部分の Mac アプリケーションには、PICT イメージを読み込む機能が用意されています。

GIF、PNG、TIFF、BMP および PICT ファイルの最適化

Fireworks のそれぞれのグラフィックファイル形式には、一連の最適化オプションがあります。ほとんどの場合、大幅な最適化コントロールが可能なのは、GIF、PNG 8、TIFF 8、BMP 8、PICT 8 などの 8 ビットファイル形式だけです。

注意: JPEG ファイルは例外です。JPEG の最適化コントロールについて詳しくは、272 ページの JPEG の最適化を参照してください。

Fireworks の最適化設定は、すべての 8 ビットグラフィックファイル形式について同様です。GIF や PNG などの Web ファイル形式では、グラフィックの圧縮率を指定することもできます。

8 ビットのファイル形式は、カラーパレットを調整することによって最適化できます。カラーパレットのカラー数を減らすと、イメージのカラー数も減り、結果的にファイルサイズが小さくなります。ただし、カラー数を減らすと、イメージの画質も低下する可能性があるという難点があります。

各種の最適化設定を試すときには、「2 ウィンドウ」および「4 ウィンドウ」ボタンを使用して、グラフィックの外観やファイルサイズの概算値をテストし、比較できます。ドキュメントの「プレビュー」ボタンの使用方法については詳しくは、263 ページの最適化設定のプレビューと比較を参照してください。

注意: Fireworks CS3 の名前を付けて保存ダイアログボックスでは、Macintosh 版の Fireworks でのみサポートされている PICT 形式を除き、上記のすべてのファイル形式を元のファイル形式で保存できます。この点については、旧バージョンの Fireworks と異なります。詳しくは、24 ページの他の形式でのドキュメントの保存を参照してください。

カラーパレットの選択

GIF 形式やその他の 8 ビットのイメージ形式には、カラーパレットが含まれています。カラーパレットとは、ファイル内で利用できるカラーのリストで、最大 256 色が表示されます。カラーパレットで定義されているカラーだけがグラフィック内に表示されます。ただし、グラフィックで使用されないカラーがカラーパレットの中に含まれている場合もあります。

Fireworks では次のようなカラーパレットを使用できます。

アダプティブ - ドキュメントで実際に使用されているカラーを基に作成されるカスタムパレットです。アダプティブパレットでは、高画質イメージが最もよく再現されます。

Web アダプティブ - Web セーフカラーに近いカラーが、最も近似した Web セーフカラーに変換されます。Web セーフカラーとは、Web 216 色パレットに含まれているカラーです。

Web 216 色 - Windows および Macintosh の双方に共通の 216 色を使用したパレットです。モニタの色深度の表示を 8 ビットに設定した Windows と Macintosh 両方のプラットフォームで、様々な Web ブラウザによる表示結果にほとんど差違が見られないことから、このカラーパレットは、Web セーフパレットまたはブラウザセーフパレットと呼ばれます。

すべての色を割り付け - イメージで使用されているカラーすべてを含むパレットです。このパレットは、カラー数が 256 色以下のイメージでのみ使用できます。256 を超えるカラー数のイメージにこのパレットを指定すると、アダプティブパレットに切り替わります。

Windows および Macintosh - Windows または Macintosh それぞれのプラットフォームで標準カラーとして設定されている 256 色を含むシステムカラーパレットです。

グレースケール - 256 階調以下のグレイの濃淡を含むパレットです。このパレットを選択すると、イメージはグレースケールになります。

モノクロ 2 階調 - 白と黒 2 色だけのパレットです。

RGB を均等に割り付け - RGB のピクセル値から計算されるパレットです。

カスタム - 修正されたパレット、または外部のパレット (ACT ファイル) や GIF ファイルから読み込まれたパレットです。

最適化する際にカラーパレットを調節すると、イメージは影響を受けます。最適化パネルのカラーテーブルを使用して、カラーパレットの最適化とカスタマイズを行うことができます。

カラーパレットを選択するには：

❖ 最適化パネルのインデックスパレットポップアップメニューから、オプションを選択します。

カスタムパレットを読み込むには：

1 次のいずれかの操作を行います。

- 最適化パネルのオプションメニューから「パレットの読み込み」を選択します。
- 最適化パネルのインデックスパレットポップアップメニューから「カスタム」を選択します。

2 ACT または GIF パレットファイルを選択して「開く」をクリックします。

ACT または GIF ファイルで使用されているカラーが、最適化パネルのカラーテーブルに追加されます。

注意：Windows を使用している場合は、開くダイアログボックスで拡張子が .gif のファイルを表示するために、ファイルの種類ポップアップメニューから「GIF ファイル」を選択する必要があります。

色深度の設定

色深度は、グラフィック内のカラー数を示します。使用するカラー数を少なくすることによって、ファイルサイズを小さくすることができます。色深度を小さくすると、使用頻度の低いカラーから順にイメージのカラーが破棄されます。破棄されたカラーが置かれていたピクセルは、パレット内に残るカラーの中で最も近い値のカラーに変換されます。このため、イメージの画質が下がる可能性があります。

注意：色深度オプションは、GIF とその他の 8 ビットグラフィックファイル形式のみで使用できます。

色深度を選択するには：

❖ 最適化パネルのカラーポップアップメニューからオプションを選択するか、テキストボックスに値を入力します。2 色から 256 色までを選択できます。

注意：イメージの実際のカラー数は、指定した最大カラー数よりも少なくなることがあります。カラーテーブルの下部に表示される数値は、実際にイメージに表示されるカラー数です。数値が表示されない場合は、「更新」ボタンが表示されます。この場合は、カラーパレットを更新する必要があることを示します。詳しくは、268 ページのパレットにあるカラーの表示を参照してください。

256 色を超える色深度を選択するには：

❖ 最適化パネルの書き出すファイル形式ポップアップメニューから 24 ビットまたは 32 ビットファイル形式を選択します。

注意：色深度を高く設定するとファイルサイズもそれだけ大きくなり、Web で使用するグラフィックとしては不適切になります。24 ビットや 32 ビットなどの色深度は、連続する階調や、カラフルで複雑なグラデーションが含まれている写真イメージの書き出しや保存を行う場合だけに使用します。色深度の大きい Web 上のグラフィックには、JPEG ファイルを使用します。詳しくは、272 ページの JPEG の最適化を参照してください。

使用しないカラーの削除

書き出したり保存を行う前に、使用しないカラーをイメージから削除すると、ファイルのサイズが小さくなります。

注意：このオプションは、GIF とその他の 8 ビットのグラフィックファイル形式のみで使用できます。

使用しないカラーを削除するには：

❖ 最適化パネルのオプションメニューから「使用しないカラーの削除」を選択します。

書き出したり保存するイメージで使用されていないカラーも含め、カラーパレット内のカラーをすべて残すには：

❖ 「使用しないカラーの削除」の選択を解除します。

パレットにないカラーを近似値で表現するためのディザ処理

ディザ処理とは、類似した 2 色のピクセルを交互に配置して、現在のカラーパレットに含まれていないカラーを擬似的に表現することです。少し離れて見ると、それぞれのカラーが融合して、カラーパレットに含まれていないカラーのように見えます。ディザ処理は、複雑なブレンドやグラデーションの書き出しや、GIF などの 8 ビットグラフィックファイル形式への写真イメージの書き出しに便利です。

ディザ処理を行うと、ファイルサイズは大きくなります。

注意：ディザオプションは、GIF、その他の 8 ビットグラフィックファイル形式および WBMP のみで使用できます。

グラフィックのディザ処理を行うには：

❖ 最適化パネルの「ディザ」に、パーセント値を入力します。

パレットにあるカラーの表示

8 ビット以内の色深度で作業する場合、最適化パネルのカラーテーブルには、現在のプレビューイメージで使用されているカラーが表示され、イメージのパレットを変更できます。プレビューモードでは、カラーテーブルは自動的に更新されます。一度に複数のスライスを最適化している場合、または GIF のような 8 ビット形式で最適化していない場合は、空のカラーテーブルが表示されます。



カラーチップには、様々な小さいマークが表示されます。次に示す各マークは、個々のカラーの特徴を表しています。

| マーク | 意味 |
|-----|--|
| | カラーを編集しても、ソースドキュメント内のカラーは変更されません。影響を受けるのは書き出されるイメージだけです。 |
| | カラーがロックされています。 |
| | 透明なカラーです。 |
| | Web セーフカラーです。 |
| | 複数の属性を持つカラーです。この例では、このカラーが Web セーフで、ロックされており、編集されていることを示しています。 |

ドキュメントを編集すると、カラーテーブルにドキュメント内のカラーの一部が表示されなくなる場合があります。この場合は、カラーテーブルを更新する必要があります。カラーテーブルを更新する必要がある場合は、最適化パネルの下部に「更新」ボタンが表示されます。

カラーテーブルを更新してドキュメントの編集内容を反映させるには：

- ❖ 最適化パネルの下部にある「更新」ボタンをクリックします。

カラーテーブルが更新されると、「更新」ボタンが消え、イメージで使用されている実際のカラー数が表示されます。

カラーを選択するには：

- ❖ 最適化パネルのカラーテーブルで目的のカラーをクリックします。

複数のカラーを選択するには：

- ❖ Ctrl キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押しながら、それぞれのカラーをクリックします。

カラーの範囲を選択するには：

- 1 カラーをクリックします。
- 2 Shift キーを押しながら、選択範囲内の最後のカラーをクリックします。

特定のカラーを含むドキュメント内のすべてのピクセルをプレビューするには：


- 1 ドキュメントウィンドウの左上にある「プレビュー」ボタンをクリックします。
- 2 最適化パネルのカラーテーブルで色見本をクリックし、マウスボタンを押したままにします。
選択されているカラーを含むピクセルが、マウスボタンを離すまで、一時的に他の強調カラーに変わります。

注意：「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」表示を使用しているときにピクセルをプレビューするには、「書き出しのプレビュー」の表示を選択します。

パレットにあるカラーのロック

個々のカラーをロックすると、パレットを変更したりパレット内のカラー数を減らしたりするときに、それらのカラーを削除または変更しないようにできます。カラーをロックした後で他のパレットに切り替えると、ロックされているカラーが新しいパレットに追加されます。

選択したカラーをロックするには、次のいずれかの操作を行います。

-  最適化パネルの下部にある「ロック」ボタンをクリックします。
- 色見本を右クリック (Windows)、または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) し、ショートカットメニューから「カラーのロック」を選択します。

カラーのロックを解除するには：

- 1 最適化パネルのカラーテーブルで、ロックされているカラーを選択します。
- 2 最適化パネルの「ロック」ボタンをクリックするか、色見本を右クリック (Windows)、または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) して「カラーのロック」を選択します。


すべてのカラーのロックを解除するには：

- 最適化パネルのオプションメニューから「すべてのカラーのロックを解除」を選択します。

パレットにあるカラーの編集

現在のパレット内のカラーを変更するには、最適化パネルのカラーテーブルでそのカラーを編集します。カラーを編集すると、ビットマップとして保存または書き出すイメージ内の対応するカラーがすべて編集後のカラーに置き換えられます。オリジナルのイメージ内のカラーは、ビットマップで作業してビットマップで保存しない限り、置き換えられません。この場合、オリジナルのイメージの編集可能なバージョンを残しておくために、イメージを PNG ファイルとして保存する必要もあります。

カラーを編集するには：

- 1 次のいずれかの操作を行い、システムカラーピッカーを開きます。
 -  カラーを選択して、最適化パネルの下部にある「カラーの編集」ボタンをクリックします。
 - カラーテーブルでカラーをダブルクリックします。
- 2 システムカラーピッカーを使用してカラーを変更します。

プレビュー領域では、編集対象のカラーがすべて編集後のカラーで置き換えられます。

注意：パレット内のカラーを右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) すると、そのカラーの編集に使用できるオプションを表示したショートカットメニューが開きます。

Web セーフカラーの使用

Web セーフカラーは、Macintosh と Windows 双方のプラットフォームで共通のカラーです。256 色に設定されたコンピュータのモニター上で Web ブラウザに表示した際に、ディザが発生しません。

Fireworks では、次の方法で Web セーフカラーを適用および使用することができます。

すべてのカラーを Web セーフカラーにするには：


❖ 最適化パネルのインデックスパレットポップアップメニューから「Web 216 色」を選択します。

Web セーフカラーを使用したアダプティブパレットを作成するには：

❖ 最適化パネルのインデックスパレットポップアップメニューから、「Web アダプティブ」を選択します。

Web セーフカラーに近似した非 Web セーフカラーは、最も近い Web セーフカラーに変換されます。

カラーを最も近似した Web セーフカラーに変換するには：

- 1 最適化パネルのカラーテーブルで、カラーを選択します。
- 2  Web セーフカラーに吸着ボタンをクリックします。

Fireworks PNG を保存すると、最適化パネル内でカラーを Web セーフカラーに変更しても、実際のイメージは影響されません。影響されるのは書き出されるイメージだけです。

パレットの保存

作成したカスタムパレットは、外部パレットファイルとして保存することができます。保存したパレットは、Fireworks の他のドキュメント、または外部パレットファイルをサポートしている Adobe FreeHand、Adobe Flash、Adobe Photoshop などのアプリケーションで使用できます。保存したパレットファイルには、.act という拡張子が割り当てられます。

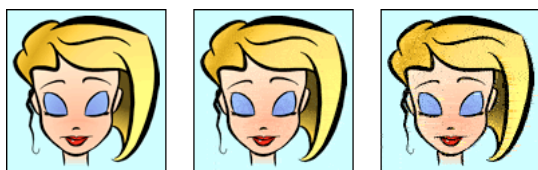
カスタムカラーパレットを保存するには：

- 1 最適化パネルのオプションメニューから「パレットの保存」を選択します。
- 2 保存するパレットの名前を入力し、保存先のフォルダを選択します。
- 3 「保存」をクリックします。

保存したパレットは、色見本パネルや最適化パネルに読み込んで、他のドキュメントを書き出すときに利用できます。

圧縮率の調整

GIF 形式のファイルは、ロス圧縮の設定を変更することで、圧縮して通常よりさらに小さくできます。ロス圧縮の値を高くするほどファイルサイズを小さくできますが、画質は低くなります。通常は、5～15 にロス圧縮の値を設定すると、最も良い結果が得られます。



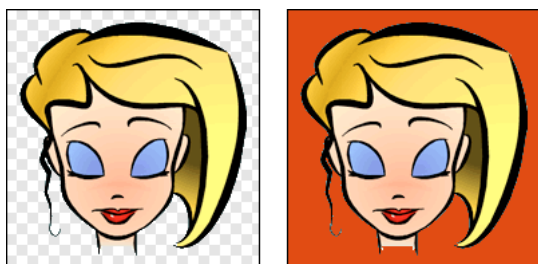
ロス圧縮なし、ロス圧縮 30、ロス圧縮 100 の GIF イメージ

GIF の圧縮率を変更するには：

❖ 最適化パネルで「ロス圧縮」の設定値を入力します。

領域の透明化

GIF や 8 ビットの PNG 形式のイメージに透明な領域を設定すると、Web ブラウザで表示したときに、イメージ領域に Web ページの背景が表示されます。Fireworks では、ドキュメントのプレビューのグレーと白のチェッカーボードが透明領域を表します。



最適化されたイメージのプレビュー。イメージは透明度の設定を含めて書き出され、カラー背景付きで Web ページ上に配置されています。

注意: 32 ビット PNG には、透明化が自動的に組み込まれますが、最適化パネルでは 32 ビット PNG に対する透明化オプションは表示されません。

透明領域が含まれている GIF イメージを書き出すときには、インデックス透明カラーを使用する必要があります。インデックス透明カラーによって、書き出し時に透明化する特定のカラーを設定します。インデックス透明カラーでは、特定のカラー値を持つピクセルが書き出し時にオンまたはオフに設定されます。インデックス透明カラーは GIF でサポートされているので、Web では最も一般的な透明化の方式として利用されています。

注意: Fireworks では、デフォルト設定時には透明化なしで GIF イメージが書き出されます。Fireworks のオリジナルウィンドウでは、イメージやオブジェクトの背後のキャンバスが透明で表示されますが、Web で利用する GIF としてイメージを書き出しても、イメージの背景が透明化されるわけではありません。書き出し前にインデックス透明カラーを選択する必要があります。

アルファ透明度も使用できますが、アルファチャンネルがサポートされるのは PNG 形式だけであり、PNG 形式はほとんどの Web ブラウザでサポートされていないので、Web グラフィックではほとんど使用されません。アルファ透明度は、透明化のグラデーションや半不透明のピクセルが含まれているグラフィックを書き出す際によく使用されます。アルファ透明度は、Flash や Adobe Director でサポートされているので、これらのアプリケーションにファイルを書き出す場合にも便利です。


注意: 透明化するカラーを設定しても、実際のイメージは影響されません。影響を受けるのは書き出されるイメージだけです。書き出したイメージの外観はプレビューで確認できます。ドキュメントの「プレビュー」ボタンについては詳しくは、263 ページの最適化設定のプレビューと比較を参照してください。

透明化するカラーを選択するには：

1 ドキュメントウィンドウの左上にある「プレビュー」、「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」ボタンをクリックします。「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」のプレビューで、オリジナル以外のビューをクリックします。

2 最適化パネルの下部にある透明化の設定ポップアップメニューから、「インデックス透明カラー」を選択します。

プレビューのキャンバスカラーが透明化されます。

3  キャンバス以外のカラーを選択するには、「透明カラーの選択」ボタンをクリックします。

ポインタがスポイトの形に変化します。

4 次のいずれかの操作を行い、透明化するカラーを選択します。

- 最適化パネルのカラーテーブルで色見本をクリックします。
- ドキュメント内のカラーをクリックします。

透明化するカラーを追加または削除するには：

1 ドキュメントウィンドウの左上にある「プレビュー」、「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」ボタンをクリックします。「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」のプレビューで、オリジナル以外のビューをクリックします。

注意: 透明化するカラーはオリジナルウィンドウで追加または削除できますが、その場合の変更結果は、プレビューを表示しない限り確認できません。

2 最適化パネルで、「透明化するカラーの追加」ボタンまたは「透明化しないカラーの選択」ボタンをクリックします。



3 次のいずれかの操作を行い、透明化するカラーまたは透明化しないカラーを選択します。

- 最適化パネルのカラーテーブルで色見本をクリックします。
- プレビュー内のカラーをクリックします。

イメージの背景を透明化するには：

1 ドキュメントウィンドウの左上にある「プレビュー」、「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」ボタンをクリックします。「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」のプレビューで、オリジナル以外のビューをクリックします。

2 最適化パネルでファイル形式として GIF を選択し、透明化の設定ポップアップメニューから「インデックス透明カラー」を選択します。

プレビューのキャンバスカラーが透明化され、グラフィックが書き出し可能になります。

インターレース：段階的なダウンロード

インターレース形式のイメージは、Web ブラウザで表示すると、ダウンロードの進行中に段階的に表示されます。最初は低い解像度で表示され、その後、ダウンロードが進行するにつれて徐々に完全なイメージに近づき、ダウンロードが完了した時点では完全な解像度で表示されます。

注意：このオプションは、GIF と PNG ファイル形式のみで使用できます。また、JPEG では、プログレッシブ JPEG 形式を使用すれば同じ結果を得られます。詳しくは、272 ページの JPEG の最適化を参照してください。

GIF 形式または非 Fireworks PNG 形式のファイルをインターレース形式にするには：

❖ 最適化パネルのオプションメニューから「インターレース」を選択します。

JPEG の最適化

最適化パネルを使用して、圧縮とスムージングに関するオプションを設定し JPEG を最適化できます。

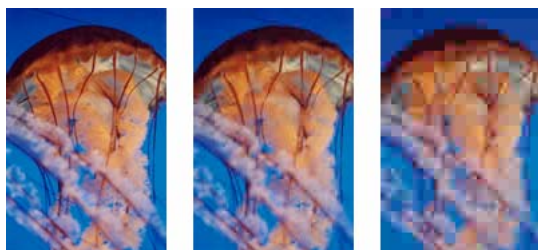
JPEG は常に 24 ビットカラーで書き出しおよび保存されるので、カラーパレットを編集して最適化することはできません。JPEG イメージを選択すると、カラーテーブルは空になります。

各種の最適化設定を試すときには、「2 ウィンドウ」および「4 ウィンドウ」ボタンを使用して、JPEG の外観やファイルサイズの概算値をテストし、比較できます。ドキュメントの「プレビュー」ボタンの使用方法について詳しくは、263 ページの最適化設定のプレビューと比較を参照してください。

注意：Fireworks CS3 の名前を付けて保存ダイアログボックスでは、JPEG 形式のファイルを直接保存できます。この点については、旧バージョンの Fireworks と異なります。詳しくは、24 ページの他の形式でのドキュメントの保存を参照してください。

JPEG の画質の調整

JPEG 形式は、イメージデータを部分的に廃棄しながら圧縮するので、最終的な出力ファイルの画質は劣化します。ただし、データが廃棄されても、見た目の画質はほとんど、あるいはまったく変わらないという場合もあります。



画質設定なし、画質設定 50、画質設定 20 のイメージ

JPEG ファイルの圧縮時の画質をコントロールするには：

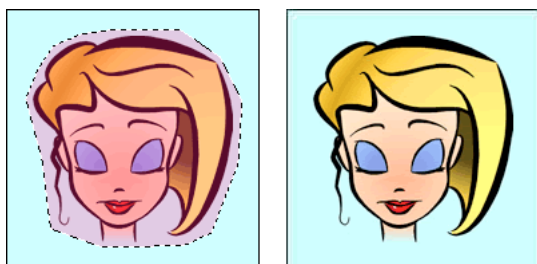
❖ 最適化パネルの品質ポップアップスライダを使用して、画質を調整します。

高い値を指定すると、画質の劣化は目立たなくなりますが、ファイルの圧縮率は低くなり、ファイルサイズが大きくなります。

低い値を指定すると、ファイルサイズは小さくなりますが、画質も低下します。

JPEG の選択された領域の圧縮

圧縮率による JPEG 画質の設定では、JPEG の各領域を、それぞれ異なるレベルで圧縮できます。イメージで特に強調したい領域は高いレベルで圧縮し、背景のようにそれほど重要ではない領域は、低いレベルで圧縮することで、より重要な領域の画質を保持しながら、全体的なイメージのサイズを小さくすることができます。



選択された領域を画質 90 % で圧縮し、選択されていない領域を画質 50 % で圧縮した場合

JPEG の選択された領域を圧縮するには：

- 1 オリジナルウィンドウで、マーキーツールのいずれかを使って、圧縮するグラフィックの範囲を選択します。
- 2 修正/圧縮率による JPEG / 選択範囲を JPEG マスクとして保存を選択します。
- 3 JPEG をまだ選択していない場合は、最適化パネルの書き出すファイル形式ポップアップメニューから「JPEG」を選択します。
- 4 最適化パネルの「圧縮率による画質オプションを編集」ボタンをクリックします。

圧縮率による JPEG 設定ダイアログボックスが表示されます。

- 5 「圧縮率による画質設定を有効にする」チェックボックスをオンにし、テキストボックスに値を入力します。

圧縮対象の JPEG 領域を、イメージの他の部分よりも高い圧縮率にするには、圧縮率の値を小さくします。圧縮対象の JPEG 領域を、イメージの他の部分よりも低い圧縮率にするには、圧縮率の値を大きくします。

- 6 必要に応じて、圧縮対象の JPEG 領域の「オーバーレイカラー」を変更します。これは出力には影響しません。
- 7 「テキストの画質を保持する」チェックボックスをオンにします。圧縮率による画質の値には関係なく、テキストアイテムはすべて自動的に高い画質で書き出されます。
- 8 「ボタンの画質を保持する」チェックボックスをオンにします。ボタンシンボルがすべて、自動的に高い画質で書き出されます。
- 9 「OK」をクリックします。

圧縮率による JPEG 設定を変更するには：

- 1 修正/圧縮率による JPEG / 保存した JPEG マスクを復元を選択します。

保存されていた選択範囲がハイライト表示されます。

- 2 マーキーツールまたは別の選択ツールを使用して、領域のサイズを変更します。
- 3 修正/圧縮率による JPEG / 選択範囲を JPEG マスクとして保存を選択します。
- 4 必要に応じて、最適化パネルで圧縮率による画質の設定を変更します。

注意： 選択を取り消すには、修正/圧縮率による JPEG / JPEG マスクの削除を選択します。

細部のぼかしとシャープ処理

最適化パネルの「スムージング」を設定すると、JPEG のファイルサイズが小さくなります。スムージングを行うと、JPEG では効率的に圧縮できないくっきりした輪郭部分をぼかすことができます。値を高く設定すると、書き出したまたは保存されるイメージのぼかし効果が高くなり、ファイルのサイズが小さくなります。スムージングの設定を 3 前後にすると、適切な画質が保持され、イメージのサイズも小さくなります。

2つのカラーの境界のエッジを強調するには：

❖ 最適化パネルのオプションメニューから「JPEG のエッジのシャープ処理」を選択します。

テキストや細部のグラデーションを含む JPEG の書き出したまたは保存を行うときには、このオプションを使用してそれぞれの領域の境界を保持します。「JPEG のエッジのシャープ処理」を選択すると、ファイルサイズが大きくなります。

プログレッシブ JPEG の使用

プログレッシブ JPEG は、インターレース GIF や PNG と同様に、最初は低い解像度で表示され、ダウンロードが進むにつれて画質が高くなります。

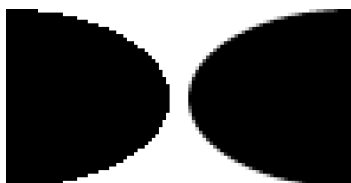
プログレッシブ JPEG を書き出す、または保存するには：

❖ 最適化パネルのオプションメニューから「プログレッシブ JPEG」を選択します。

注意：古いビットマップ編集アプリケーションの中には、プログレッシブ JPEG ファイルを開けないものもあります。

バックグラウンドカラーの調和

アンチエイリアスとは、オブジェクトをより自然に表示するため、オブジェクトのカラーをその背景にぼかし込む処理です。例えば、オブジェクトが黒で、そのオブジェクトが配置されているページが白の場合にアンチエイリアス処理を行うと、オブジェクトの周囲のピクセルに様々な階調のグレーが加えられ、黒から白への変化がなめらかになります。



最適化パネルの「マット」オプションを設定すると、キャンバスの一番上にあるオブジェクトに対して、マットカラーによるアンチエイリアス処理を適用することができます。これは、バックグラウンドカラーがある Web ページ上に配置するグラフィックを書き出すか、または保存する場合に便利です。

バックグラウンドカラーを調和させるには：

❖ 最適化パネルのマットポップアップカラーウェルからカラーを選択します。グラフィックが配置されるバックグラウンドカラーにできるだけ近いカラーを選択してください。

注意：アンチエイリアス処理は、キャンバスの一番上にあるエッジの柔らかいオブジェクトにのみ適用されます。

ハローの削除

以前にアンチエイリアス処理を適用したイメージでキャンバスのカラーを透明化すると、アンチエイリアス処理の影響を受けたピクセルが残ります。このグラフィックを書き出すか、または保存して、別のバックグラウンドカラーが設定されている Web ページ上に配置すると、アンチエイリアス処理を行ったオブジェクトの周囲のピクセルが Web ページの背景に表示される場合があります。これらのピクセルによってハローが生じます。バックグラウンドカラーが暗い場合は、特にハローが目立ちます。



Fireworks のネイティブ PNG ファイルと読み込まれた Photoshop ファイルでは、ハローを簡単に防ぐことができます。ただし、GIF など、他の形式のファイルでは、ハローを手動で削除する必要があります。


Fireworks のネイティブ PNG ファイルと読み込まれた Photoshop ファイルでハローを防ぐには、次のいずれかの操作を行います。

- プロパティインスペクタの「キャンバカラー」または最適化パネルの「マットカラー」を Web ページで使用しているバックグラウンドカラーに設定します。
- 目的のオブジェクトを選択して、プロパティインスペクタのエッジポップアップメニューから「ハード」を選択します。

GIF またはその他のグラフィックファイルからハローを手動で削除するには：

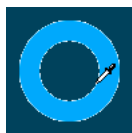
1 Fireworks でファイルを開き、ドキュメントウィンドウの左上にある「プレビュー」、「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」ボタンをクリックします。「2 ウィンドウ」または「4 ウィンドウ」のプレビューで、オリジナル以外のビューをクリックします。

2 最適化パネルの透明化の設定ポップアップメニューで、「インデックス透明カラー」を選択します。

3  「透明化するカラーの追加」ボタンをクリックし、ハロー内のピクセルをクリックします。

プレビュー内の同じカラーのピクセルがすべて削除されます。

4 ハローがまだ残っている場合は、手順 3 の操作をハローがなくなるまで繰り返します。



最適化設定の保存と再利用

次のいずれかのアクションを実行すると、最後に使用した最適化設定が Fireworks に記録されます。

- ファイル／保存
- ファイル／名前を付けて保存
- ファイル／名前を付けて保存／コピーを保存
- ファイル／書き出し

新規ドキュメントには、これらの記録された設定が適用されます。

注意：ただし、以前のバージョンの Fireworks と同様に、新規スライスのデフォルトの最適化設定は親ドキュメントから取得されます。

また、作成した最適化設定を保存しておくことで、今後の最適化またはバッチ処理の際に再利用することができます。プリセットのカスタム最適化設定には次の情報が保存されます。

- 最適化パネルの設定とカラーテーブル
- フレームパネルで選択したアニメーションフレームの継続時間の設定

最適化設定をプリセットとして保存するには：

1 最適化パネルのオプションメニューから「書き出し設定を保存」を選択します。

2 最適化プリセットの名前を入力し、「OK」をクリックします。

保存した最適化設定は、最適化パネルの設定ポップアップメニューの一番下とプロパティインスペクタに表示されます。以後のすべてのドキュメントで、保存した最適化設定を利用することができます。プリセットファイルは、ユーザ固有の Fireworks 構成フォルダ内の Export Settings フォルダに保存されます。このフォルダの場所については、353 ページのユーザ設定ファイルについてを参照してください。

保存した最適化設定を他の Fireworks ユーザと共有するには：

❖ 保存した最適化プリセットファイルを Export Settings フォルダから、他のコンピュータの同じフォルダにコピーします。

注意：Export Settings フォルダの場所は、オペレーティングシステムによって異なります。詳しくは、前の手順を参照してください。

カスタムのプリセット最適化を削除するには：

- 1 最適化パネルの保存されている設定ポップアップメニューで、削除する最適化設定を選択します。
- 2 最適化パネルのオプションメニューから「書き出し設定を削除」を選択します。

Fireworks にあらかじめ用意されている最適化のプリセットを削除することはできません。

Fireworks からの書き出し

Fireworks から書き出す手順は、2 つに分けられます。最初に、グラフィックまたはドキュメントを最適化して、書き出しの準備をする必要があります。最適化が終了すると、グラフィックやドキュメントを書き出したり、オリジナルのファイルのファイル形式によっては保存したりできます。最適化について詳しくは、257 ページの最適化についてを参照してください。保存について詳しくは、24 ページの他の形式でのドキュメントの保存を参照してください。

Fireworks のグラフィックを書き出すには、様々な方法があります。ドキュメントを 1 つのイメージとして GIF、JPEG または他のグラフィックファイル形式に書き出すか、または保存することができます。また、ドキュメント全体を HTML ファイルとして書き出し、イメージファイルに関連付けることもできます。選択したスライスのみを書き出す方法もあります。また、ドキュメント内の指定した領域のみを書き出すこともできます。さらに、Fireworks のフレームとレイヤーを別のイメージファイルとして書き出すことも可能です。

ファイルがデフォルトで書き出される場所は、次の順序で決定されます。

- 1 書き出しに関するドキュメントの現在の環境設定。これは、これまでにドキュメントを書き出して PNG を保存したことがある場合は定義されています。
- 2 書き出し先または保存先として現在設定されている場所。これは、保存、名前を付けて保存、コピーを保存、書き出しのいずれかのダイアログボックスで示されるデフォルトの場所とは異なる場所を指定すると定義されます。
- 3 現在のファイルの場所。
- 4 新規ドキュメントまたはイメージがオペレーティングシステム上に保存される際のデフォルトの場所。

これとは対照的に、ドキュメントがデフォルトで保存される場所は、別の条件によって決定されます。詳しくは、23 ページの Fireworks ファイルの保存を参照してください。

1 つのイメージの書き出し

ワークスペース内でのグラフィックの最適化作業が終了したら、ファイル／「書き出し」コマンドを使用してグラフィックを書き出します。

Fireworks で開いた既存のイメージで作業している場合、書き出すのではなく保存することができます。詳しくは、24 ページの他の形式でのドキュメントの保存を参照してください。

注意：ドキュメント内の特定のイメージのみを書き出すには、まずドキュメントをスライスし、次に必要なスライスのみを書き出す必要があります。詳しくは、277 ページの選択したスライスの書き出しを参照してください。

Fireworks のドキュメントを 1 つのイメージとして書き出すには：

- 1 最適化パネルで、書き出しに使用するファイル形式を選択し、ファイル形式固有のオプションを設定します。
- 2 ファイル／書き出しを選択します。
- 3 イメージファイルを書き出す場所を選択します。

Web グラフィックの場合、通常は、ローカル Web サイト内のフォルダに保存します。

- 4 ファイル名を入力します。ファイル拡張子は、入力しなくてもかまいません。入力しなかった場合は、最適化設定で指定したファイル形式を使用して、書き出し時に自動的にファイル拡張子が割り当てられます。最適化について詳しくは、257 ページの最適化についてを参照してください。
- 5 書き出しポップアップメニューから「イメージのみ」を選択します。
- 6 「書き出し」をクリックします。

スライスしたドキュメントの書き出し

デフォルトでは、スライスした Fireworks ドキュメントを書き出すと、HTML ファイルと、関連するイメージが書き出されます。書き出した HTML ファイルは Web ブラウザで表示できるほか、別のアプリケーションに読み込んで、さらに編集を加えることもできます。

注意: Fireworks の HTML を他のアプリケーションに読み込むには、いくつかの方法があります。HTML と、Fireworks の HTML を書き出す方法について詳しくは、280 ページの HTML の書き出しを参照してください。

書き出す前に、HTML の設定ダイアログボックスで適切な HTML スタイルが選択されていることを確認してください。詳しくは、286 ページの HTML 書き出しオプションの設定を参照してください。

スライスした Fireworks ドキュメントを書き出すには：

- 1 ファイル／書き出しを選択します。
- 2 ハードディスク上の目的のフォルダに移動します。
- 3 書き出しポップアップメニューから「HTML とイメージ」を選択します。
- 4 「ファイル名」ボックス (Windows) または「名前を付けて保存」ボックス (Macintosh) にファイル名を入力します。
- 5 HTML ポップアップメニューから「HTML ファイルを書き出し」を選択します。
- 6 スライスポップアップメニューから「スライスの書き出し」を選択します。
- 7 (オプション) 「サブフォルダにイメージを置く」を選択します。
- 8 「書き出し」をクリックします。

Fireworks から書き出されたファイルがハードディスク上に保存されます。書き出しダイアログボックスで指定した場所に、イメージファイルと HTML ファイルが作成されます。ファイルの種類として HTML とイメージを選択した場合に書き出しダイアログボックスで使用できるオプションについて詳しくは、281 ページの Fireworks HTML の書き出しを参照してください。

選択したスライスの書き出し

Fireworks ドキュメント内の選択したスライスを書き出すことができます。複数のスライスを選択するには、Shift キーを押しながらクリックします。

注意: スライス処理について詳しくは、197 ページのスライスの作成と編集を参照してください。

選択されたスライスを書き出すには：

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - ファイル／書き出しを選択します。
 - 個々のスライスを書き出すには、スライスを右クリック (Windows)、または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) して、ショートカットメニューから「選択スライスの書き出し」を選択します。
- 2 書き出したファイルの保存場所を選択します。

通常は、ローカル Web サイト内のフォルダに保存します。
- 3 ファイル名を入力します。拡張子は自動的に付けられるので、入力する必要はありません。

複数のスライスを書き出している場合は、レイヤーパネルやプロパティインスペクタを使用してカスタム名を設定しているものを除いて、書き出したすべてのグラフィックのルート名として入力した名前が使用されます。

- 4 スライスポップアップメニューから「スライスの書き出し」を選択します。
- 5 事前に選択したスライスのみを書き出す場合は、「選択スライスのみ」を選択し、「スライスのない領域も含める」オプションがオフになっていることを確認します。
- 6 「書き出し」をクリックします。

各スライスは、最適化パネルで定義されたそれぞれの最適化設定で書き出されます。最適化について詳しくは、257 ページの最適化についてを参照してください。

スライスの更新

スライスしたドキュメントを書き出した後で、Fireworks 内でオリジナルのドキュメントに変更を加えた場合は、変更されたイメージやスライスのみを更新できます。スライスしたイメージ全体の書き出しやアップロードを行う必要はありません。スライスの識別や置換が簡単にできるように、ユーザ定義の名前の使用をお勧めします。詳しくは、210 ページのスライス名の変更を参照してください。

1 つのスライスを更新するには：

- 1 スライスを非表示にして、このスライスの下にある領域を編集します。
- 2 スライスをもう一度表示します。
- 3 スライスを右クリック (Windows)、または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) して、ショートカットメニューから「選択スライスの書き出し」を選択します。
- 4 「書き出し」をクリックし、オリジナルのスライスと同じフォルダに、同じファイル名を使用してスライスを書き出します。
- 5 既存のファイルを置き換えるかどうかを確認するメッセージが表示されたら「OK」をクリックします。

更新したスライスをオリジナルのファイル名のまま保持し、Web サイト上でオリジナルのファイルが置かれた同じ位置にアップロードすると、HTML ドキュメント内のオリジナルのスライスが新しいスライスに変わります。

注意：Fireworks での元の書き出しサイズを超えるようなスライスのサイズ変更は避けてください。そのようなサイズ変更を行うと、スライスの更新時に HTML ドキュメントに予期しない結果が生じることがあります。

アニメーションの書き出し

アニメーションを作成し、最適化すると、書き出せる状態になります。アニメーションは、アニメーション GIF、Flash SWF ファイルまたは複数のファイルとして書き出すことができます。

ドキュメント内に複数のアニメーションが含まれている場合は、各アニメーションの最上部にスライスを挿入し、ループやフレーム継続時間などの異なるアニメーション設定を使用して、それぞれのアニメーションを書き出すことができます。

複数のファイルに書き出す方法について詳しくは、279 ページのフレームまたはレイヤーの書き出しを参照してください。アニメーションを Flash SWF ファイルとして書き出す方法について詳しくは、305 ページの Flash の使用を参照してください。

アニメーションをアニメーション GIF として書き出すには：

- 1 編集／選択解除を選択し、すべてのスライスやオブジェクトの選択を解除します。次に最適化パネルでファイル形式として「アニメーション GIF」を選択します。

最適化について詳しくは、265 ページの GIF、PNG、TIFF、BMP および PICT ファイルの最適化を参照してください。

- 2 ファイル／書き出しを選択します。
- 3 書き出しダイアログボックスでファイル名を入力し、書き出し先を選択します。
- 4 「書き出し」をクリックします。

アニメーション設定が異なる複数のアニメーションをアニメーション GIF として書き出すには：

- 1 Shift キーを押しながら各アニメーションをクリックし、すべてのアニメーションを選択します。
 - 2 編集/挿入/スライスを選択します。
- 1つのスライスを挿入するか、複数のスライスを挿入するかを確認するメッセージが表示されます。
- 3 「複数」をクリックします。
 - 4 それぞれのスライスを個別に選択し、フレームパネルを使用して、スライスごとに別のアニメーション設定を指定します。アニメーション設定について詳しくは、237 ページのアニメーションの作成を参照してください。
 - 5 アニメーション化するすべてのスライスを選択し、最適化パネルでファイル形式として「アニメーション GIF」を選択します。

最適化について詳しくは、265 ページの GIF、PNG、TIFF、BMP および PICT ファイルの最適化を参照してください。

- 6 各スライスを右クリック (Windows)、または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) して、ショートカットメニューから「選択スライスの書き出し」を選択し、各スライスを 1 つずつ書き出します。書き出しダイアログボックスで各ファイルの名前を入力し、書き出し先を選択して、「書き出し」をクリックします。

フレームまたはレイヤーの書き出し

Fireworks では、最適化パネルで指定した最適化設定を使用して、ドキュメント内の各フレームまたはレイヤーを別個のイメージファイルとして書き出すことができます。レイヤー名またはフレーム名によって、それぞれの書き出しファイルの名前が決まります。アニメーションを書き出す際に、この書き出し方法を使用することがあります。

複数のファイルとしてフレームまたはレイヤーを書き出すには：

- 1 ファイル/書き出しを選択します。
 - 2 ファイル名を入力し、書き出し先のフォルダを選択します。
 - 3 書き出しポップアップメニューで、次のいずれかを選択します。
- 「フレームをファイルに変換」 - フレームを複数のファイルとして書き出します。
- 「レイヤーをファイルに変換」 - レイヤーを複数のファイルとして書き出します。

注意：これにより、現在のフレーム上のすべてのレイヤーが書き出されます。

- 4 「イメージを切り抜き」チェックボックスをオンにすると、各フレームのオブジェクトが収まる大きさに、書き出すイメージが自動的に切り抜かれます。

ドキュメントと同じサイズでフレームまたはレイヤーを書き出す場合は、「イメージを切り抜き」チェックボックスをオフにします。

- 5 「書き出し」をクリックします。

領域の書き出し

書き出し領域ツールを使用すると、Fireworks のドキュメントを部分的に書き出すことができます。

ドキュメントを部分的に書き出すには：

- 1 ツールボックスから書き出し領域ツールを選択します。
- 2 マーキーをドラッグして、ドキュメント内の書き出す領域を囲みます。

注意：ドラッグしながらマーキーの位置を調整できます。マウスボタンを押しながらスペースバーを押した状態で、マーキーをキャンバスの別の位置にドラッグします。スペースバーを離して、マーキーの描画を続けます。

マウスボタンを離すと、書き出し領域が選択されたままの状態になります。

- 3 必要に応じて、書き出し領域のサイズを変更します。

- Shift キーを押しながらハンドルをドラッグすると、マーキーで囲まれている書き出し領域のサイズを、縦横比を保持しながら調整できます。
 - Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながらハンドルをドラッグすると、マーキーで囲まれた書き出し領域のサイズを、センター位置を中心に調整できます。
 - Alt キーと Shift キー (Windows) または Option キーと Shift キー (Macintosh) を押しながらハンドルをドラッグすると、縦横比を保持して、センター位置を中心にサイズを調整できます。
- 4 マーキーで囲まれている書き出し領域内をダブルクリックして、イメージプレビューを表示します。
 - 5 イメージプレビューダイアログボックスで設定内容を調整し、「書き出し」をクリックします。
 - 6 書き出しダイアログボックスで、ファイル名を入力し、書き出し先のフォルダを選択します。
 - 7 書き出しポップアップメニューで、「イメージのみ」を選択します。
 - 8 「書き出し」をクリックします。

注意: 書き出し処理を実行しないで設定をすべて取り消すには、マーキーで囲まれている書き出し領域の外側をダブルクリックするか、Esc キーを押すか、または他のツールを選択します。

HTML の書き出し

特に指定しない限り、スライスした Fireworks ドキュメントを書き出すと、HTML ファイルとそのイメージが書き出されます。

Fireworks では、ほとんどの Web ブラウザや HTML エディタで読み込める純粋な HTML が生成されます。Fireworks の HTML を書き出すには、様々な方法があります。

- HTML ファイルを書き出し、後からそのファイルを HTML エディタで開いて編集します。
- Fireworks ファイル内の各ページを、別個の HTML ファイルに書き出します。
- HTML コードを Fireworks でクリップボードにコピーしてから、そのコードを既存の HTML ドキュメントに直接ペーストします。
- HTML ファイルを書き出し、そのファイルを HTML エディタで開き、ファイル内のコードセクションを手動でコピーして、別の HTML ドキュメントにペーストします。
- 「HTML の更新」コマンドを使用して、以前に作成した HTML ファイルに変更を加えます。

注意: Adobe Dreamweaver には Fireworks との緊密な統合性があります。Fireworks では、Dreamweaver への HTML の書き出しを、他の HTML エディタに書き出す場合は異なる方法で処理します。Fireworks の HTML を Dreamweaver に書き出す場合は、292 ページの Dreamweaver の使用を参照してください。

HTML を書き出す場合、デフォルトでは、UTF-8 エンコーディングが指定されます。UTF-8 エンコーディングを使用すると、HTML ファイル内の文字をすべての言語で正しく表示できます。

また、HTML を Cascading Style Sheet (CSS) レイヤーと XHTML として書き出すこともできます。

HTML の書き出し方法を定義するには、HTML の設定ダイアログボックスを使用します。これらの設定は、ドキュメントごと、またはすべての HTML の書き出しのデフォルト設定として使用されます。

HTML について

HTML の書き出し、コピーまたは更新を実行すると、Fireworks によって HTML コードが自動的に生成されます。コードを理解していなくても使用できます。ファイル名を変更したり、ファイルを移動したりしない限り、一度作成したコードを編集する必要はありません。

HTML は、HyperText Markup Language の略であり、現在、インターネット上で Web ページを表示する際の標準として使用されています。HTML ファイルは、次の要素が記述されたテキストファイルです。

- Web ページに表示するテキスト
- ドキュメントのフォーマットや構造、イメージや他の HTML ドキュメント (Web ページ) に対するリンクを定義する HTML タグ

HTML タグは山かっこで囲み、次のような形式で記述されます。

```
<TAG> 影響されるテキスト </TAG>
```

開始タグは、表示するテキストの属性や、グラフィックの読み込みなどを、ブラウザに対して指示するものです。終了タグ (</TAG>) は指定した形式が終了することを表します。

HTML のコメントの挿入

Fireworks で生成された HTML には細かくコメントが記述されているので、コードがどのように関係しているかがわかります。Fireworks の HTML のコメントは `<!--` で始まり、`-->` で終わります。この 2 つのタグの間にあるものは、HTML コードや JavaScript コードとして解釈されません。HTML にコメントを挿入する場合は、このオプションを使用することを Fireworks に指示する必要があります。

HTML にコメントを挿入して書き出すには：

❖ 書き出しを実行する前に、HTML の設定ダイアログボックスの「一般」タブで「HTML コメントを含める」オプションをオンにします。

書き出しの結果

Fireworks で HTML の書き出しまたはコピーを行うと、Web ページ上で Fireworks のイメージを再構成できるように、次のものが生成されます。

- スライスされたイメージを再構成するのに必要な HTML コードが生成され、ドキュメントにインタラクティブな要素が含まれている場合は JavaScript コードが生成されます。Fireworks で生成される HTML には、書き出しイメージに対するリンクが含まれています。また、Fireworks の HTML では、Web ページのバックグラウンドカラーが、キャンバスカラーに設定されます。
- ドキュメント内のスライスの数、ボタンに設定した状態の数によって、1 つまたは複数のイメージファイルが生成されます。
- 必要に応じて、`spacer.gif` というファイルが生成されます。これは、スライスイメージを HTML テーブルで再構成する際に、間隔を調整するために HTML で使われる、透明な 1 ピクセル四方の GIF ファイルです。スペーサーを書き出すかどうかを選択することもできます。詳しくは、286 ページの HTML 書き出しオプションの設定を参照してください。
- Fireworks ドキュメントにポップアップメニューが含まれている場合に、それらのポップアップメニューを書き出すと、`mm_css_menu.js` ファイルと、CSS ポップアップメニューのコードを含む 1 つの `.css` ファイルが書き出されます。ポップアップメニューにサブメニューが含まれている場合は、`arrows.gif` ファイルも書き出されます。
- HTML を Dreamweaver に書き出すか、またはコピーする場合は、Fireworks と Dreamweaver の統合を容易にするデザインノートが作成されます。デザインノートファイルの拡張子は `.mno` です。

Fireworks HTML の書き出し

Fireworks では、HTML を Generic、Dreamweaver、FrontPage、Adobe GoLive の各形式で書き出すことができます。Generic HTML は、ほとんどの HTML エディタで使用できます。Fireworks HTML を書き出すと、HTML ファイルと関連するイメージファイルが指定した保存場所に生成されます。

注意：また、CSS レイヤーや Director への書き出しを実行した場合も、HTML が書き出されます。CSS レイヤーについて詳しくは、285 ページの CSS レイヤーの書き出しを参照してください。Director について詳しくは、317 ページの Director の使用を参照してください。

チーム環境で作業している場合は、Fireworks HTML を他のアプリケーションに書き出す方法が最適です。HTML ファイルを書き出すと、ワークフローを個々の要素に分割できるようになり、あるアプリケーションで行った作業を、後から他のユーザが別のアプリケーションで引き継ぐことができます。

HTML の設定ダイアログボックスを使用すると、HTML の書き出しについて全体的な環境設定ができます。詳しくは、286 ページの HTML 書き出しオプションの設定を参照してください。

注意: Dreamweaver には Fireworks との緊密な統合性があります。Fireworks では、Dreamweaver への HTML の書き出しを、他の HTML エディタに書き出す場合とは異なる方法で処理します。Fireworks の HTML を Dreamweaver に書き出す場合は、次の手順に従います。また、アプリケーション固有の追加の注意事項については、292 ページの Dreamweaver の使用を参照してください。

Fireworks HTML を書き出すには：

1 次のいずれかの操作を行い、書き出しダイアログボックスを開きます。

- ファイル／書き出しを選択します。
- ドキュメントウィンドウの右上隅にあるクイック書き出しボタンをクリックし、書き出し先アプリケーションのポップアップメニューから書き出しオプションを選択します。選択したアプリケーションに応じて、書き出しダイアログボックスのテキストボックスに適切な設定値が自動的に入力されます。

注意: Adobe 以外のアプリケーションは、クイック書き出し／「その他」で表示されます。

2 ハードディスク上の目的のサイトフォルダに移動します。

3 書き出しポップアップメニューから「HTML とイメージ」を選択します。

4 「オプション」ボタンをクリックし、HTML の設定ダイアログボックスの「一般」タブで、HTML スタイルポップアップメニューから HTML エディタを選択します。使用する HTML エディタが一覧に表示されない場合は、「一般」を選択します。

注意: HTML スタイルとして HTML エディタを選択することが重要です。HTML エディタを選択しないと、ボタンやロールオーバーなどのインタラクティブな要素が HTML エディタに読み込んだときに正しく動作しない場合があります。

5 「OK」をクリックして、書き出しダイアログボックスに戻ります。

6 HTML ポップアップメニューから「HTML ファイルを書き出し」を選択します。

「HTML ファイルを書き出し」を選択すると、指定した保存場所に HTML ファイルと関連するイメージファイルが生成されます。

7 ドキュメントにスライスが含まれている場合は、スライスポップアップメニューから「スライスの書き出し」を選択します。

8 イメージを別のフォルダに格納する場合は、「サブフォルダにイメージを置く」を選択します。特定のフォルダを選択できるほか、images という名前のデフォルトのフォルダも使用できます。

9 複数ページの Fireworks ドキュメントを書き出す場合は、「現在のページのみ」チェックボックスを選択解除して、すべてのページを個別の HTML ドキュメントに書き出します。

10 「書き出し」をクリックします。

書き出しが終了すると、Fireworks から書き出されたファイルがハードディスク上に保存されます。書き出しダイアログボックスで指定した場所に、イメージファイルと HTML ファイルが作成されます。

クリップボードへの HTML のコピー

Fireworks で生成した HTML は、クリップボードにコピーしてすばやく書き出すことができます。

Fireworks で HTML コードをコピーするには、2つの方法があります。つまり、「HTML コードのコピー」コマンドを使用する方法と、書き出しダイアログボックスのオプションとして「クリップボードにコピー」を選択する方法があります。これらの操作を行うと、Fireworks の HTML がクリップボードにコピーされ、指定した場所に関連するイメージファイルが生成されます。その後で、コピーした HTML を HTML エディタでドキュメントにペーストします。

クリップボードへのコピーでは、Fireworks で生成した HTML を他のアプリケーションですばやく利用できますが、場合によっては、この方法が適さないこともあります。HTML をクリップボードにコピーする方法には、次の欠点があります。

- イメージをサブフォルダに保存することはできません。イメージは、コピーした HTML のペースト先の HTML ファイルと同じフォルダ内に格納しなければなりません。ただし、HTML を Dreamweaver にコピーする場合は例外です。

- Fireworks のポップアップメニューで使用されているリンクやパスは、ハードディスクにマップされます。ただし、HTML を Dreamweaver にコピーする場合は例外です。
- Dreamweaver や Microsoft FrontPage 以外の HTML エディタを使用している場合、ボタン、ビヘイビア、ロールオーバーイメージに関連する JavaScript コードはコピーされますが、正しく機能しない可能性があります。

これらの点から問題が発生する場合は、HTML をクリップボードにコピーする方法の代わりに「HTML の書き出し」オプションを使用してください。

注意: HTML コードをコピーする前に、適切な HTML スタイルを選択していること、HTML の設定ダイアログボックスの「一般」タブで「HTML コメントを含める」がオンになっていることを確認してください。詳しくは、286 ページの HTML 書き出しオプションの設定を参照してください。

「HTML コードのコピー」オプションを使用して Fireworks の HTML をコピーするには：

1 次のいずれかの操作を行います。

- 編集 / HTML コードのコピーを選択します。
- クイック書き出しボタンをクリックし、ポップアップメニューから「HTML コードのコピー」を選択します。

2 表示されるウィザードの指示に従って、HTML コードおよびイメージの書き出し設定をします。プロンプトが表示されたら、イメージの書き出し先としてフォルダを指定します。この書き出し先には、後で HTML ファイルを保存する場所を指定する必要があります。

注意: ただし、HTML コードを Dreamweaver にペーストする場合、イメージの書き出し先は、コードをペーストする HTML ファイルと同じ Dreamweaver サイトである限り、自由に指定できます。

ウィザードにより、指定されたフォルダにイメージが書き出され、HTML コードがクリップボードにコピーされます。

書き出しダイアログボックスを使用して Fireworks の HTML をコピーするには：

1 ファイル / 書き出しを選択します。

注意: Dreamweaver に書き出す場合は、必要に応じて、クイック書き出しボタンをクリックし、Dreamweaver サブメニューから「HTML をクリップボードにコピー」を選択します。

2 書き出しダイアログボックスで、イメージの書き出し先としてフォルダを指定します。この書き出し先には、後で HTML ファイルを保存する場所を指定する必要があります。

注意: ただし、HTML コードを Dreamweaver にペーストする場合、イメージの書き出し先は、コードをペーストする HTML ファイルと同じ Dreamweaver サイトである限り、自由に指定できます。

3 書き出しポップアップメニューから「HTML とイメージ」を選択します。

4 HTML ポップアップメニューから「クリップボードにコピー」を選択します。

5 ドキュメントにスライスが含まれている場合は、スライスポップアップメニューから「スライスの書き出し」を選択します。

6 「オプション」ボタンをクリックし、HTML の設定ダイアログボックスで HTML エディタを選択し、「OK」をクリックします。

7 書き出しダイアログボックスで「書き出し」をクリックします。

Fireworks からコピーした HTML を HTML ドキュメントにペーストするには：

1 HTML エディタで、既存の HTML ドキュメントを開くか、新規の HTML ドキュメントを作成します。イメージの書き出し先と同じ場所にドキュメントを保存します。

注意: ただし、Dreamweaver を使用する場合は、イメージの書き出し先と同じ場所に HTML ファイルを保存する必要はありません。イメージを Fireworks から Dreamweaver サイトに書き出し、そのサイト内のどこかに HTML ファイルを保存していれば、関連する各イメージへのパスが Dreamweaver で自動的に解決されます。

2 HTML コードを表示し、<BODY> タグにはさまれた間の目的の位置に挿入ポイントを置きます。

注意: Fireworks からコピーされる HTML コードには、<HTML> タグと <BODY> タグは含まれていません。

3 HTML コードをペーストします。 クリップボードの内容をペーストする手順については、使用している HTML エディタのヘルプシステムを参照してください。

コードを HTML エディタにペーストする場合は、イメージと HTML ファイルを適切な場所に保存することが重要です。誤った場所に保存すると、リンクが壊れる可能性があります。できれば、クリップボードにコピーするときに、Web サイトで実際に置かれる場所にイメージを書き出すとよいでしょう。Fireworks ではドキュメントに対する相対パスの URL が使用されるので、HTML やイメージを移動すると、URL リンクが壊れてしまいます。

書き出した Fireworks ファイルからの HTML のコピー&ペースト

書き出した Fireworks HTML を HTML エディタで開き、そのコードを別の HTML エディタファイルにコピー&ペーストすることができます。

書き出した Fireworks ファイルからコードをコピーし、別の HTML ドキュメントにペーストするには：

- 1 書き出した Fireworks HTML ファイルを HTML エディタで開きます。
- 2 必要なコードをハイライトして選択し、クリップボードにコピーします。
- 3 既存の HTML ドキュメントを開くか、新規の HTML ドキュメントを作成します。
- 4 コードをクリップボードから新しい HTML ファイル内の目的の位置にペーストします。〈HTML〉タグと 〈BODY〉タグは既にコピー先の HTML ドキュメントにあるので、コピーする必要はありません。

Fireworks の HTML の設定ダイアログボックスで「HTML コメントを含める」チェックボックスをオンにしている場合は、コメント内の説明に従って、適切な場所にコードをコピー&ペーストします。

5 Fireworks ドキュメントにインタラクティブな要素が含まれている場合は、JavaScript コードも同様にコピーする必要があります。

JavaScript コードは、〈SCRIPT〉タグで囲まれ、ドキュメントの 〈HEAD〉セクション内に配置されます。ペースト先のドキュメントに既に 〈SCRIPT〉セクションがある場合以外は、〈SCRIPT〉セクション全体をコピー&ペーストします。既存の 〈SCRIPT〉セクションがある場合は、そのセクションの内容を上書きしないように注意しながら 〈SCRIPT〉セクションの内容だけを既存のセクションにコピー&ペーストします。また、コードをペーストした後で、〈SCRIPT〉セクション内で JavaScript 関数が重複していないことを確認してください。

書き出した HTML の更新

「HTML の更新」コマンドを使用すると、以前に書き出した Fireworks HTML ファイルに変更を加えることができます。この機能は、ドキュメントの一部だけを更新する場合に便利です。

注意：Dreamweaver ドキュメントを使用して「HTML の更新」コマンドを実行すると、他の HTML ドキュメントを使用した場合とは異なる機能が実行されます。詳しくは、292 ページの Dreamweaver の使用を参照してください。

Fireworks HTML を更新するときには、変更されたイメージだけを置き換えるように指定できるほか、すべてのコードとイメージを上書きするように指定することもできます。変更されたイメージだけを置き換えるように指定した場合、Fireworks の外部で HTML に加えた変更はすべて保持されます。

注意：ドキュメントのレイアウトを大幅に変更する場合は、Fireworks 内で変更を加え、その HTML ファイルをもう一度書き出してください。

「HTML の更新」コマンドを使用して HTML を更新するには：

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - ファイル / HTML の更新を選択します。
 - クイック書き出しボタンをクリックし、ポップアップメニューから「HTML の更新」を選択します。
- 2 HTML ファイルの場所ダイアログボックスで、更新するファイルを選択します。
- 3 「開く」をクリックします。
- 4 Fireworks で生成した HTML が見つからない場合には、「OK」をクリックすると、新規 HTML がドキュメントの末尾に挿入されます。

5 Fireworks で生成した HTML が見つかった場合、次のいずれかを選択して、「OK」をクリックします。

「**イメージとその HTML を置き換え**」を選択すると、前の Fireworks HTML が置き換わります。

「**イメージのみ更新**」を選択すると、イメージのみが書き換えられます。

6 イメージフォルダの選択ダイアログボックスが表示された場合は、フォルダを選択して「OK」をクリックします。

CSS レイヤーの書き出し

カスケーディングスタイルシート (CSS) を使用すると、Web ページの表示方法を細かく制御できます。CSS レイヤーでは、ヘッダーやリンクなどの様々な要素の表示方法を定義するスタイルシートやテンプレートを作成できます。CSS では、複数の Web ページのスタイルやレイアウトを一度に設定できます。CSS レイヤーは重ねて表示することができます。Fireworks では、通常の HTML を重ねて表示することはできません。

CSS レイヤーとしてグラフィックを書き出すには：

1 ファイル／書き出しを選択します。

2 書き出しダイアログボックスで、ファイル名を入力し、書き出し先のフォルダを選択します。

3 書き出しポップアップメニューから「CSS レイヤー」を選択します。

4 ソースポップアップメニューで、次のいずれかを選択します。

「**Fireworks レイヤー**」を選択すると、すべてのレイヤーが CSS レイヤーとして書き出されます。

「**Fireworks フレーム**」を選択すると、すべてのフレームが CSS レイヤーとして書き出されます。

「**Fireworks スライス**」を選択すると、ドキュメント内のスライスが CSS レイヤーとして書き出されます。

5 「イメージを切り抜き」チェックボックスをオンにすると、オブジェクトが収まる大きさに、書き出すイメージとレイヤーが自動的に切り抜かれます。

6 「サブフォルダにイメージを置く」を選択すると、イメージ用のフォルダを選択できます。

7 「書き出し」をクリックします。

XHTML の書き出し

近い将来、XHTML は、Web コンテンツ表示の標準として HTML の後継となることが予想されています。XHTML は、現在使われているほとんどの Web ブラウザで表示可能であるという意味で下位互換性を備えているだけでなく、PDA、携帯電話、他のハンドヘルドデバイスなど、XML コンテンツを表示するあらゆるデバイスで読み取ることもできます。

XHTML は、Web ページの書式設定と表示の現在の標準である HTML と、XML (eXtensible Markup Language) を融合させたものです。XHTML は、HTML の要素を取り込む一方で、厳密性の高い XML の構文規則に準拠しています。

この標準をサポートするために、Fireworks には XHTML を書き出す機能が用意されています。

注意：Fireworks は、XHTML を読み込むこともできます。詳しくは、18 ページの HTML ファイルからの Fireworks PNG ファイルの作成を参照してください。

XHTML について詳しくは、World Wide Web Consortium (W3C) の XHTML 仕様 (www.w3.org) を参照してください。

Fireworks から XHTML を書き出すには：

1 ファイル／HTML の設定を選択し、「一般」タブの HTML スタイルポップアップメニューから XHTML スタイルを選択して「OK」をクリックします。

2 HTML の書き出しまたはコピーを実行する方法のいずれかを使用して、ドキュメントを書き出します。Fireworks から HTML の書き出しやコピーを実行する様々な方法について詳しくは、280 ページの HTML の書き出しを参照してください。

注意：Fireworks で XHTML を書き出すときには、UTF-8 エンコーディングが使用されます。UTF-8 エンコーディングについて詳しくは、286 ページの UTF-8 エンコーディングを使用した (または使用しない) ファイルの書き出しを参照してください。

UTF-8 エンコーディングを使用した (または使用しない) ファイルの書き出し

従来、Web ブラウザでは、1 つの HTML ドキュメント内の複数の異なるキャラクタセットを表示することはできませんでした。Web ブラウザには、1 つのドキュメント内の複数の異なるキャラクタセットを表示する機能がないので、例えば、中国語のテキストと英語のテキストを同じページに表示することはできませんでした。

UTF-8 (Universal Character Set Transformation Format-8) は、Web ブラウザで同一の HTML ページ上に複数の異なるキャラクタセットを表示することを可能にするテキストエンコーディング方式です。Fireworks では、UTF-8 エンコーディングを使用して HTML を書き出すことができます。

注意: また、UTF-8 エンコーディングを使用しているドキュメントを読み込むこともできます。詳しくは、18 ページの HTML ファイルからの Fireworks PNG ファイルの作成を参照してください。

Fireworks では、書き出したすべての HTML ドキュメントで複数のキャラクタセットの文字を表示できるように、UTF-8 エンコーディングがデフォルトでオンになっています。必要に応じて、UTF-8 エンコーディングをオフにすることができます。

UTF-8 エンコーディングを使用しないでドキュメントを書き出すには:

- 1 ファイル / HTML の設定を選択します。
- 2 「ドキュメントの詳細」タブで、「UTF-8 エンコーディングを使用」チェックボックスをオフにし、「OK」をクリックします。

注意: HTML 設定オプションについて詳しくは、286 ページの HTML 書き出しオプションの設定を参照してください。

- 3 HTML の書き出しまたはコピーを実行する方法のいずれかを使用して、ドキュメントを書き出します。Fireworks から HTML の書き出しやコピーを実行する様々な方法について詳しくは、280 ページの HTML の書き出しを参照してください。

HTML 書き出しオプションの設定

HTML の設定ダイアログボックスでは、HTML ファイルをどのように書き出すかを設定できます。これらの設定は、ドキュメントごとの設定として使用できるほか、すべての HTML の書き出しのデフォルト設定としても使用できます。「ドキュメントの詳細」タブで行った変更は、現在のドキュメントのみに適用されますが、HTML の設定ダイアログボックスを閉じる前に「デフォルトに設定」ボタンをクリックすると、それらの設定を新規のドキュメントのデフォルト設定として使用することができます。「一般」および「テーブル」の設定は、全体的な環境設定であり、新規のドキュメントすべてに適用されます。

Fireworks で HTML を書き出す方法を設定するには:

- 1 ファイル / HTML の設定を選択するか、または書き出しダイアログボックスの「オプション」ボタンをクリックします。
- 2 「一般」タブで、次のオプションを選択します。
 - 「HTML スタイル」から、書き出す HTML ファイルのスタイルを設定します。

Generic HTML は、どの HTML エディタでも使用できます。ただし、ドキュメントにビヘイビアや他のインタラクティブな内容が含まれている場合は、一覧に表示された特定のエディタを選択してください。Fireworks からインタラクティブな要素を書き出す方法は、選択した HTML スタイルによって異なります。

XHTML 標準を使用してドキュメントを書き出す場合は、ポップアップメニューから適切な XHTML スタイルを選択します。XHTML について詳しくは、285 ページの XHTML の書き出しを参照してください。

- 拡張子ポップアップメニューからファイルの拡張子を選択するか、または新たに拡張子名を入力します。
- 「HTML コメントを含める」を選択すると、コピー&ペーストする場所に関する HTML コメントが書き込まれます。ドキュメントにボタン、ビヘイビア、ロールオーバーイメージなどのインタラクティブな要素が含まれている場合は、このオプションを選択するとよいでしょう。HTML コメントがあると、コードのどの部分をコピー&ペーストするのかが判断する際に参考になります。
- 「小文字のファイル名」を選択すると、HTML ファイルの名前が、書き出し時に小文字になります。

注意: このオプションを選択しても、拡張子ポップアップメニューで大文字の拡張子を選択している場合は、HTML ファイルの拡張子は小文字になりません。

- ポップアップメニューのコードに JavaScript ではなく CSS を使用する場合は、「ポップアップメニューに CSS を使用」を選択します。これにより、コードの理解と維持がより容易になります。また、CSS を使用すると、メニューに索引を付けたり、コード内のリンクを Dreamweaver で更新することもできます。
- CSS コードを外部の .css ファイルに書き出す場合は、「CSS を外部ファイルに書き込む」を選択します。 .css ファイルは HTML ファイルと同じ場所に書き出されます。 .css ファイルの名前は、ファイル拡張子以外は HTML ファイルの名前と同じになります。また、このオプションを選択すると、mm_css_menu.js というファイルが HTML ファイルと同じ場所に書き出されます。

注意: 「CSS を外部ファイルに書き込む」オプションは、「ポップアップメニューに CSS を使用」が選択されている場合のみ使用できます。

- Macintosh では、クリエイターポップアップメニューから、関連付けるアプリケーションを選択します。ハードディスク上に書き出された HTML ファイルをダブルクリックすると、指定したアプリケーションで自動的にファイルが開かれます。

3 「テーブル」タブで、HTML テーブルの設定を選択します。書き出す Fireworks HTML テーブルのプロパティの定義方法について詳しくは、212 ページの HTML テーブルの書き出し方法の定義を参照してください。

4 「ドキュメントの詳細」タブで、次のオプションから選択します。

- スライスポップアップメニューから、スライス名を自動生成するための設定を選択します。デフォルトの設定を使用できるほか、独自にオプションを選択できます。


注意: スライスの自動命名でメニューオプションとして「なし」を選択する場合は注意が必要です。最初の 3 つのメニューのいずれかでオプションとして「なし」を選択した場合は、Fireworks から書き出された各スライスファイルが互いに上書きされ、このグラフィックがすべてのセルに表示される単一のグラフィックおよびテーブルが書き出されます。

- テキストを「代替テキスト」テキストボックスに入力します。この代替テキストは、Web からのダウンロード中にすべてのイメージの代わりに表示されるほか、ダウンロードできないイメージの代わりに表示されます。ブラウザによっては、ポインタがイメージ上を通過したときにツールヒントとしても表示されます。これは、視覚障害を持つ Web ユーザ用でもあります。
- 複数のページをリンクするナビゲーションバーを書き出す場合は、「ナビゲーションバーを持つ複数の HTML ファイルを作成」を選択します。このオプションを選択すると、ナビゲーションバー上のボタンごとに追加のページが書き出されます。
- Fireworks では、UTF-8 エンコーディングがデフォルトでオンになっています。UTF-8 エンコーディングを使用すると、書き出したドキュメントで複数のキャラクタセットの文字を表示できます。このオプションをオフにするには、「UTF-8 エンコーディングを使用」チェックボックスをオフにします。UTF-8 エンコーディングについて詳しくは、286 ページの UTF-8 エンコーディングを使用した（または使用しない）ファイルの書き出しを参照してください。

5 「デフォルトに設定」をクリックして、設定を全体的なデフォルト設定として保存します。

6 「OK」をクリックします。

クイック書き出しボタンの使用

 ドキュメントウィンドウの右上隅にあるクイック書き出しボタンを使用すると、Fireworks ファイルを他のアプリケーションに書き出す際によく使用するオプションに簡単にアクセスできます。クイック書き出しボタンを使用して、Dreamweaver や GoLive などを含めた、様々な形式に書き出すことができます。

クイック書き出しボタンで使用可能なすべての書き出しオプションは、書き出しダイアログボックスや編集メニューなどの Fireworks の他の部分でも利用できます。クイック書き出しボタンは、よく使用する書き出しオプションへのショートカットの役割を果たします。各形式への書き出しについては、291 ページの他のアプリケーションと Fireworks の併用を参照してください。

大部分の形式では、複数の書き出し方法を使用できます。例えば、Dreamweaver HTML の書き出しや、既存の Dreamweaver HTML の更新を実行することができます。また、Dreamweaver HTML をクリップボードにコピーすることもできます。さらに、Flash SWF ファイルの書き出しや、選択したオブジェクトをベクターとしてコピーすることも可能です。

クイック書き出しボタンを使用して、他のアプリケーションを起動できるだけでなく、Fireworks ドキュメントを好みのブラウザでプレビューすることもできます。クイック書き出しボタンには、書き出し操作を効率化することによって、時間を節約すると共にデザインのワークフローを向上させる効果があります。

注意: クイック書き出しボタンを使用すると、最適化パネルで指定した設定でグラフィックとスライスが書き出されます。クイック書き出しボタンで書き出しを行う前に、グラフィックを最適化してください。最適化について詳しくは、257 ページの最適化についてを参照してください。

クイック書き出しボタンを使用して Fireworks ドキュメントまたは選択したグラフィックを書き出すには：

- 1 クイック書き出しボタンをクリックし、表示されるポップアップメニューから書き出しオプションを選択します。書き出しダイアログボックスで適切なオプションが自動的に設定されます。必要があれば、オプションを変更します。
- 2 書き出したファイルを保存する場所を選択し、ファイル名を入力して「書き出し」をクリックします。

クイック書き出しボタンを使用して別のアプリケーションを起動するには：

❖ クイック書き出しボタンをクリックし、アプリケーションサブメニューから「(アプリケーション名) を起動」オプションを選択します。

クイック書き出しポップアップメニューのカスタマイズ

JavaScript や XML の知識があれば、クイック書き出しポップアップメニューにその他のオプションを追加できます。

クイック書き出しポップアップメニューにオプションを追加するには：

- 1 独自の JSF ファイルを作成し、それらのファイルをハードディスク上の Quick Export Menu フォルダにドロップします。

注意: オペレーティングシステムによって、このフォルダの正確な場所は異なります。Windows システムの場合、Quick Export Menu フォルダは、Fireworks アプリケーションの Japanese サブフォルダ内にあります。Macintosh システムの場合、このフォルダは、Fireworks アプリケーションパッケージ内の Contents/Resources/ja.lproj フォルダ内にあります。アプリケーションパッケージについて詳しくは、354 ページのパッケージの内容の表示 (Macintosh のみ) を参照してください。

- 2 Quick Export Menu.xml ファイルを編集し、新しい JSF ファイルへの参照を追加します。

次回に Fireworks を起動すると、作成した新しいオプションがクイック書き出しポップアップメニューに追加されます。詳しくは、『Extending Fireworks』(英語のみ) を参照してください。

電子メールによる Fireworks ドキュメントの送信

Fireworks では、ドキュメントを電子メールに添付して簡単に送信することができます。最適化パネルで使用できる最適化設定と他のファイル形式を使用して、Fireworks PNG、圧縮 JPEG またはドキュメントを送信できます。

Fireworks ドキュメントを電子メールに添付して送信するには：

- 1 ファイル/電子メールの送信を選択します。
- 2 次のいずれかのオプションを選択します。


「**Fireworks PNG**」 - 現在の PNG ドキュメントを新しい電子メールメッセージに添付します。

「**JPG 圧縮**」 - JPEG を使用して、現在のドキュメントを新しい電子メールメッセージに添付します。これはより高画質な最適化設定です。

「書き出し設定を使用」 - 最適化パネルで定義された設定を使用して、現在のドキュメントを新しい電子メールメッセージに添付します。

注意: Mozilla、Netscape 6 および Nisus Emailer は、Macintosh ではサポートされていません。

ファイル管理ボタンの使用

 ドキュメントウィンドウの上部にあるクイック書き出しボタンの横に、ファイル管理ボタンがあります。このボタンを使用すると、ファイル転送コマンドに簡単にアクセスできます。ドキュメントが Dreamweaver サイトフォルダ内にある場合、およびリモートサーバにアクセスできる場合は、ファイル管理ボタンを使用できます。Dreamweaver のサイトの管理ダイアログボックスを使用して、ターゲットフォルダまたはターゲットフォルダを含むフォルダをサイトのローカルルートフォルダとして定義した場合、Fireworks ではフォルダがサイトとして認識されます。

ファイル管理ボタンを使用すると、次のメニューコマンドが表示されます。

「GET」 - ファイルのリモートバージョンをローカルサイトにコピーし、そのリモートコピーでローカルファイルを上書きします。

「チェックアウト」 - ファイルをチェックアウトし、ローカルファイルをリモートコピーで上書きします。「チェックアウト」は、Dreamweaver の「ファイルのチェックイン/チェックアウト」オプションが、ドキュメントが存在するサイトに対して有効になっている場合にのみ有効になります。

「PUT」 - ファイルのローカルバージョンをリモートサイトにコピーし、そのローカルコピーでリモートファイルを上書きします。

「チェックイン」 - ローカルファイルをチェックインし、リモートファイルをローカルコピーで上書きします。「チェックイン」は、Dreamweaver の「ファイルのチェックイン/チェックアウト」オプションが、ドキュメントが存在するサイトに対して有効になっている場合にのみ有効になります。

「チェックアウトの取り消し」 - ローカルファイルのチェックアウトを取り消してチェックインし、ローカルファイルをリモートコピーで上書きします。「チェックアウトの取り消し」は、Dreamweaver の「ファイルのチェックイン/チェックアウト」オプションが、ドキュメントが存在するサイトに対して有効になっている場合にのみ有効になります。

注意: ファイル管理コマンドは、ドキュメントが Dreamweaver でリモートサーバが定義されたサイトフォルダ内に存在する場合にのみ有効になります。各ファイル管理コマンドは、ローカル/ネットワークおよび FTP 転送メソッドを使用するサイト内のファイルに対してのみ使用できます。ただし、FTP を使用するサイト内のファイルや、SourceSafe、WebDAV、RDS など、サードパーティの転送メソッドを使用するサイト内のファイルは、Fireworks とリモートサーバ間で転送することはできません。

ファイル管理メニューについて詳しくは、292 ページの Dreamweaver の使用を参照してください。

第 16 章 : 他のアプリケーションと Fireworks の併用

Web とマルチメディアいずれのコンテンツを作成しているかにかかわらず、Fireworks はデザイナーに必須の基本的なアプリケーションです。Fireworks は他のアプリケーションともうまく機能し、デザインプロセスを効率化する多彩な統合機能を提供します。

Fireworks のグラフィックは、その他の Adobe 製品を含む様々なアプリケーションに書き出し可能です。他の Adobe アプリケーションと組み合わせて使用すると、Fireworks は次のような強力な機能を提供します。

- Fireworks を起動して、Adobe Dreamweaver、Adobe Flash、HomeSite、Adobe FreeHand、Adobe Director などのいろいろな Adobe アプリケーション内から選択したグラフィックを編集することができます。
- 書き出すときにも維持されるので、ボタンやロールオーバーなどのインタラクティブな要素を書き出すことができます。
- Dreamweaver と Fireworks は、ラウンドトリップ HTML という強力な統合機能を持っています。ラウンドトリップ HTML を使用すると片方のアプリケーションで行った変更が、もう片方にもシームレスに反映されます。
- Dreamweaver と Fireworks は共通のファイル管理機能を使用しており、Dreamweaver Web サイトのファイルをチェックインまたはチェックアウトすることができます。
- Flash と Fireworks も強力な統合機能を持っています。別のグラフィック形式に書き出さなくても、Fireworks PNG ソースファイルを直接、Flash で読み込むことができます。Flash に用意されている各種のオプションを使用して、Fireworks オブジェクトやレイヤーの読み込み方法を制御することができます。

また、Fireworks には、Adobe Photoshop や Adobe GoLive などのアプリケーションとの作業を簡単にするための機能も用意されています。例えば、Photoshop のグラフィックを完全に編集可能なファイルとして簡単に読み込みや書き出しを行ったり、Fireworks と GoLive を使用して HTML を作成したり、編集したりできます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 292 ページの Dreamweaver の使用
- 305 ページの Flash の使用
- 312 ページの FreeHand の使用
- 317 ページの Director の使用
- 320 ページの HomeSite の使用
- 322 ページの Photoshop の使用
- 326 ページの Illustrator の使用について
- 328 ページの GoLive の使用について
- 328 ページの HTML エディタの使用について
- 328 ページの Fireworks の拡張について
- 328 ページの Adobe XMP について
- 329 ページの Adobe Bridge について
- 329 ページのリッチインターネットアプリケーションのレイアウトのための Flex 統合 (MXML の書き出し)

Dreamweaver の使用

独自の統合機能により、Dreamweaver と Fireworks では相互にファイルを交換しながら、簡単に作業することができます。Dreamweaver と Fireworks では、リンク、イメージマップ、テーブルスライスなどの変更を含め、互いのファイル編集機能の多くを認識し、共有することができます。2つのアプリケーションを同時に使用すると、HTML ページで合理的に Web グラフィックファイルの編集、最適化、配置ができるようになります。

Dreamweaver ドキュメントに配置された Fireworks イメージやテーブルを修正する場合は、Dreamweaver のプロパティインスペクタから Fireworks を起動して編集し、Dreamweaver に戻って、更新されたドキュメントを表示することができます。また、イメージやアニメーションをすぐに編集し、最適化する必要がある場合は、Dreamweaver のプロパティインスペクタから Fireworks の書き出しのプレビューダイアログボックスを表示し、設定を入力して更新します。どちらの場合も、更新は Dreamweaver に配置したファイルに対して行われます。ただし、Fireworks のソースファイルが既に開かれている場合は、このソースファイルに対しても更新が行われます。

Web デザインワークフローを効率よくするために、これから Fireworks で作成する画像のために Dreamweaver でイメージのプレースホルダーを作成することができます。後でこれらのプレースホルダーを選択して、Fireworks を起動し、Dreamweaver プレースホルダーで指定されたサイズのグラフィックを作成できます。Fireworks を起動すれば、必要に応じて、イメージサイズの変更も可能です。

Dreamweaver ファイルへの Fireworks ファイルの配置

Fireworks グラフィックを Dreamweaver ドキュメントに配置するには、いくつかの方法があります。

Fireworks と Dreamweaver でサポートされているすべてのグラフィックファイル形式を、Dreamweaver のファイルパネルまたは挿入メニューを使用して直接 Dreamweaver ドキュメントに挿入できます。まず、Fireworks からイメージを書き出します。イメージの書き出しについて詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

ファイルパネルを使用して Fireworks イメージを Dreamweaver ドキュメントに配置するには：

- 1 イメージを、Fireworks から Dreamweaver で定義されているローカルサイトフォルダに書き出します。
- 2 Dreamweaver ドキュメントを開き、デザインビューになっていることを確認します。
- 3 イメージをファイルパネルから Dreamweaver ドキュメントにドラッグします。

挿入メニューを使用して Fireworks イメージを Dreamweaver ドキュメントに配置するには：

- 1 Dreamweaver ドキュメントウィンドウで、イメージを表示する位置に挿入ポイントを置きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - 挿入／イメージを選択します。
 - 「挿入」バーの「一般」カテゴリで、イメージポップアップメニューから「イメージ」を選択します。
- 3 Fireworks から書き出されたイメージに移動し、「開く」をクリックします。

イメージファイルが現在の Dreamweaver サイトフォルダにない場合は、ファイルをサイトフォルダにコピーするかどうかを確認するメッセージが表示されます。

Dreamweaver のプレースホルダーからの新規 Fireworks ファイルの作成

イメージプレースホルダーは、最終的なアートワークを作成する前に、Web ページのレイアウトデザインをシミュレーションすることができる機能です。イメージプレースホルダーでは、後で Dreamweaver に配置されたときの Fireworks イメージのサイズと位置を指定できます。

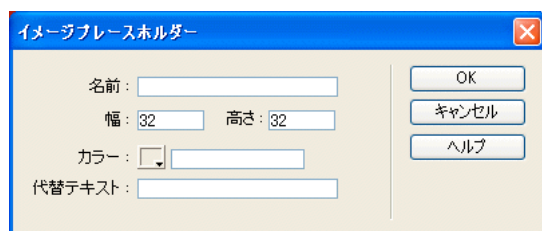
Dreamweaver のイメージプレースホルダーから Fireworks イメージを作成すると、選択されたプレースホルダーと同じサイズで、新しい Fireworks ドキュメントが作成されます。Fireworks では、すべてのツールを使用して、グラフィックを作成することができます。ドキュメントをスライスし、ボタンやロールオーバー、その他のビヘイビアを使って、インタラクティブ性を追加することも可能です。

注意: Fireworks に適用されたビヘイビアはすべて保持され、Dreamweaver に書き戻されます。同様に、イメージのプレースホルダーに適用された大半の Dreamweaver ビヘイビアも、Fireworks の起動と編集集中に保持されます。ただし、Dreamweaver のイメージプレースホルダーに適用されたジョイントロールオーバーを Fireworks で開いて編集した場合、そのビヘイビアは保持されません。

Fireworks での作業を終了し、Dreamweaver に戻ると、作成した新しい Fireworks のグラフィックが、先ほど選択したイメージプレースホルダーの位置に入っています。

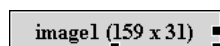
Dreamweaver のイメージプレースホルダーから Fireworks のイメージを作成するには :

- 1 Dreamweaver で、目的の HTML ドキュメントを Dreamweaver サイトフォルダ内の必要な位置に保存します。
- 2 ドキュメントの目的の位置に挿入ポイントを置き、次のいずれかの操作を行います。
 - 挿入/イメージオブジェクト/イメージのプレースホルダーを選択します。
 - 「挿入」バーの「一般」カテゴリで、イメージポップアップメニューから「イメージプレースホルダー」を選択します。イメージプレースホルダーダイアログボックスが表示されます。



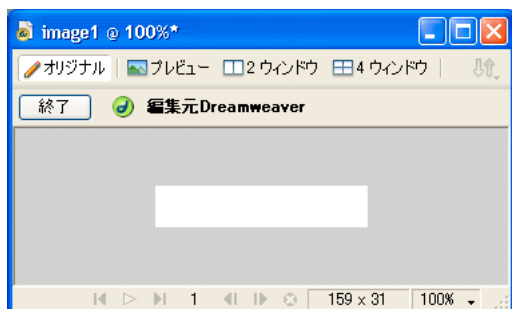
- 3 イメージプレースホルダーの名前、サイズ、色および代替テキストを入力し、「OK」をクリックします。

Dreamweaver ドキュメントにイメージプレースホルダーが挿入されます。



- 4 次のいずれかの操作を行います。
 - イメージプレースホルダーを選択し、プロパティインスペクタで「作成」をクリックします。
 - Ctrl キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押しながら、イメージプレースホルダーをダブルクリックします。
 - Fireworks で、右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) して、作成/イメージを選択します。

Fireworks が起動し、イメージプレースホルダーと同じサイズの空白のキャンバスが表示されます。Fireworks のドキュメントウィンドウには、Dreamweaver からイメージを編集していることを表すメッセージが表示されます。



5 Fireworks でイメージを作成し、完了したら、「終了」をクリックします。

6 新規保存ダイアログボックスにソース PNG ファイルの名前と保存する場所を指定し、「保存」をクリックします。

注意: Dreamweaver のプロパティインスペクタからイメージプレースホルダーの名前を指定すると、この名前が Fireworks のファイル名として使用されるようになります。

Fireworks PNG ファイルの保存について詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

7 書き出しダイアログボックスで、書き出すイメージファイルの名前を指定します。

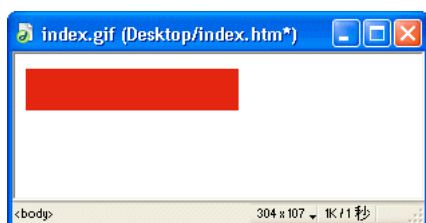
これらは、Dreamweaver で表示されるイメージファイルです。

8 書き出すイメージファイルを保存する場所を指定します。ここでは、Dreamweaver サイトフォルダ内の場所を指定する必要があります。

書き出しについて詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

9 「保存」をクリックします。

Dreamweaver に戻ると、初めに選択したイメージプレースホルダーが、新しく作成した Fireworks イメージまたはテーブルで置き換えられています。



Dreamweaver への Fireworks HTML コードの配置

Fireworks で生成された HTML コードを Dreamweaver に配置するには、いくつかの方法があります。HTML を書き出すか、またはクリップボードに Fireworks HTML コードをコピーすることができます。また Dreamweaver で、Fireworks から書き出された HTML ファイルを開いてコードで選択したセクションをコピーし、ペーストすることもできます。Fireworks の「HTML の更新」コマンドを使用して、Dreamweaver に書き出したコードを簡単に更新することができます。HTML を Dreamweaver ライブラリ項目として書き出すことも可能です。

HTML の書き出しについて詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

注意: Dreamweaver で使用するために Fireworks HTML を書き出し、コピーまたは更新する前に、HTML の設定ダイアログボックスで HTML スタイルに「Dreamweaver」が選ばれていることを確認します。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

Dreamweaver への Fireworks HTML の書き出し

Fireworks ファイルを Dreamweaver に書き出すには、まず、Fireworks から、ファイルを直接 Dreamweaver サイトフォルダに書き出します。この結果、HTML ファイルと、関連するイメージファイルが、指定された場所に生成されます。次に、「Fireworks HTML の挿入」機能を使用して、Dreamweaver に HTML コードを配置します。

注意: 書き出す前に、HTML の設定ダイアログボックスで HTML スタイルに「Dreamweaver」が選ばれていることを確認します。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

Fireworks HTML を書き出すには:

❖ ドキュメントを HTML 形式で書き出します。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

Fireworks の HTML ファイルを Dreamweaver のドキュメントに配置するには:

- 1 Dreamweaver で定義したサイトフォルダにドキュメントを保存します。
- 2 HTML を挿入するドキュメント上で、コードを配置したい位置に挿入ポイントを置きます。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
 - 挿入/イメージオブジェクト/Fireworks HTML を選択します。
 - 「挿入」バーの「一般」カテゴリで、イメージポップアップメニューから「Fireworks HTML」を選択します。
- 4 表示されるダイアログボックスで、「参照」ボタンをクリックして、目的の Fireworks の HTML ファイルを選択します。
- 5 作業後に不要になった HTML ファイルを削除するには、「挿入後削除する」を選択します。

このオプションは、HTML ファイルに関連付けられているソース PNG ファイルには影響を与えません。

注意: HTML ファイルがネットワークドライブにある場合、このファイルはごみ箱に移動されるのではなく、完全に削除されます (Windows)。

- 6 「OK」をクリックすると、関連するイメージ、スライスおよび JavaScript と共に、HTML コードが Dreamweaver ドキュメントに挿入されます。

Dreamweaver で使用する Fireworks HTML コードのクリップボードへのコピー

Fireworks で生成された HTML コードをすばやく Dreamweaver に配置するには、Fireworks からクリップボードに HTML コードをコピーしてから、Dreamweaver ドキュメントに直接ペーストします。Fireworks ドキュメントに関連するすべての HTML コードおよび JavaScript が Dreamweaver ドキュメントにコピーされ、イメージが指定された場所に書き出されます。同時に、ドキュメントの相対リンクを含む HTML コードが更新されます。

注意: クリップボードにコピーする前に、HTML の設定ダイアログボックスで HTML スタイルに「Dreamweaver」が選ばれていることを確認します。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

Dreamweaver で使用するためにクリップボードに Fireworks HTML をコピーするには、次のいずれかの操作を行います。

- Fireworks 上でクリップボードに HTML コードをコピーし、Dreamweaver ドキュメントにペーストします。
- クイック書き出しボタンをクリックして「HTML コードのコピー」を選択し、HTML コードを Dreamweaver ドキュメントにペーストします。

詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

注意: この方法は、Dreamweaver でのみ有効であり、他の HTML エディタでは使用できません。Dreamweaver の場合のみ、HTML コードを Dreamweaver ドキュメントにペーストしたときに、Fireworks イメージへのリンクがドキュメントの相対リンクとして更新されます。

Fireworks から書き出されたファイルのコードのコピーと Dreamweaver へのペースト

書き出された Fireworks HTML ファイルを Dreamweaver で開いてから、必要な部分だけを別の Dreamweaver ドキュメントに手作業でコピー&ペーストすることができます。

注意: Fireworks から書き出す前に、HTML の設定ダイアログボックスで HTML スタイルに「Dreamweaver」が選ばれていることを確認します。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

書き出された Fireworks ファイルからコードをコピーし、Dreamweaver にペーストするには:

❖ Fireworks HTML ファイルを書き出し、既存の Dreamweaver ドキュメントにこのコードをコピー&ペーストします。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

Dreamweaver に書き出された Fireworks HTML の更新

Fireworks の「HTML の更新」コマンドを使用して、前もって Dreamweaver に書き出しておいた HTML ドキュメントを変更することができます。

注意: あらかじめ Dreamweaver に書き出しておいた HTML を更新するには、「HTML の更新」コマンドが便利ですが、ラウンドトリップ HTML の方がより効果的です。詳しくは、297 ページの Dreamweaver からの Fireworks ファイルの編集を参照してください。

「HTML の更新」コマンドを使用して、Fireworks でソース PNG イメージを編集してから、書き出された HTML コードと Dreamweaver ドキュメントに配置されたイメージファイルをすべて自動的に更新することができます。このコマンドを使用すると、Dreamweaver が実行されていない場合でも、Dreamweaver ファイルを更新できます。

注意: HTML を更新する前に、HTML の設定ダイアログボックスで HTML スタイルに「Dreamweaver」が選ばれていることを確認します。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

Dreamweaver に配置された Fireworks HTML を更新するには:

- 1 Fireworks で目的の PNG ドキュメントを変更します。
- 2 ファイル/HTML の更新を選択するか、またはクイック書き出しボタンをクリックし、Dreamweaver のポップアップメニューから「HTML の更新」を選択します。
- 3 更新する HTML が含まれた Dreamweaver ファイルを指定し、「開く」をクリックします。
- 4 更新するイメージファイルのあるフォルダに移動して、「開く」をクリックします。

Dreamweaver ドキュメント内の HTML テーブルと JavaScript コードが更新されます。また、HTML に関連付けられている更新したイメージが書き出され、指定されたフォルダにイメージが配置されます。

Fireworks では、対応する HTML ファイルが見つからない場合、Dreamweaver ドキュメントに新しい HTML を挿入することもできます。新しい HTML がドキュメントに挿入されると、ドキュメントの先頭の新しいコードに JavaScript セクションが挿入され、ドキュメントの最後に HTML テーブルまたはイメージへのリンクが配置されます。

Fireworks ファイルの Dreamweaver ライブラリへの書き出し

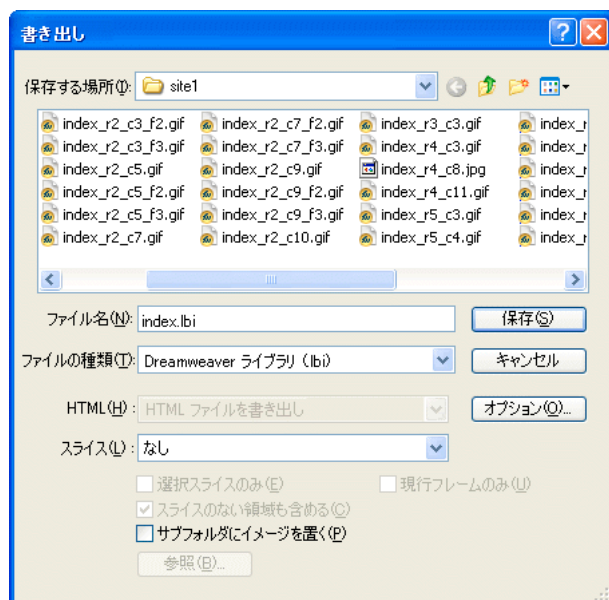
Dreamweaver のライブラリ項目を使用すると、サイトの全ページに表示される会社のロゴなどのグラフィックのように、頻繁に使用される Web サイトコンポーネントの、編集やアップデート作業が簡略化されます。ライブラリ項目は、サイトルートフォルダの Library という名前のフォルダにある HTML ファイルの一部です。ライブラリ項目は、Dreamweaver のアセットパネルのカテゴリとして表示されます。ライブラリ項目（拡張子が .lbi のファイル）をアセットパネルから Web サイトの任意のページにドラッグして、ライブラリ項目を Dreamweaver ファイルに挿入することができます。

Fireworks で作成したライブラリ項目を Dreamweaver ドキュメント内で直接編集することはできません。編集できるのはマスターライブラリ項目だけです。その後、Dreamweaver で、Web サイトに配置されたその項目のすべてのコピーを更新できます。Dreamweaver のライブラリ項目は Fireworks シンボルによく似ています。マスターライブラリ (LBI) ドキュメントへの変更は、サイトにあるすべてのライブラリインスタンスに反映されます。

注意: Dreamweaver のライブラリ項目は、ポップアップメニューをサポートしていません。

Dreamweaver ライブラリ項目として Fireworks ドキュメントを書き出すには：

- 1 ファイル／書き出しを選択します。
- 2 ファイルの種類ポップアップメニューから「Dreamweaver ライブラリ」を選択します。



ファイルを配置する場所として、Dreamweaver サイト内の Library フォルダを選択します。このフォルダが存在しない場合、フォルダを選択ダイアログボックスを使用して、フォルダを作成します。フォルダ名は必ず「Library」と指定します。Dreamweaver では大文字小文字が区別されるので、注意して入力してください。

注意：書き出したファイルは Library フォルダに保存しない限り、Dreamweaver によってライブラリ項目として認識されません。

- 3 書き出しダイアログボックスに、ファイル名を入力します。
- 4 イメージにスライスが含まれている場合は、スライスオプションを選択します。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。
- 5 別のフォルダにイメージを置く場合は、「サブフォルダにイメージを置く」を選択して、フォルダを選択します。
- 6 「保存」をクリックします。

Dreamweaver からの Fireworks ファイルの編集

ラウンドトリップ HTML は、Fireworks と Dreamweaver を強力に結び付けるパワフルな機能です。ラウンドトリップ HTML を使用すると、片方のアプリケーションで行った変更が、もう片方にもシームレスに反映されます。ラウンドトリップ HTML では、起動と編集の統合により、Dreamweaver ドキュメントに配置されている Fireworks により生成されたイメージやテーブルを編集できます。Dreamweaver によって、配置されたイメージまたはテーブルに対応する Fireworks のソース PNG ファイルが自動的に開かれ、Fireworks で必要な編集ができるようになります。Fireworks で行った変更は、Dreamweaver に戻ったときに、配置されたイメージやテーブルに適用されます。

注意：ラウンドトリップ HTML で作業する前に、あらかじめ実行する必要のある作業があります。詳しくは、302 ページの起動と編集オプションの設定を参照してください。

ラウンドトリップ HTML について

変更されたリンク、編集されたイメージマップ、HTML スライス内で編集されたテキストと HTML、Fireworks と Dreamweaver の間で共有されるビヘイビアなど、Dreamweaver でドキュメントに対して行われた編集の大半は、Fireworks でも認識し、保持することができます。Dreamweaver のプロパティインスペクタを利用して、Fireworks で生成されたイメージ、テーブルスライス、およびドキュメント内のテーブルを確認できます。

Fireworks では Dreamweaver で行われる編集の大半がサポートされていますが、Dreamweaver でテーブルの構造に大きな変更を加えると、これら 2 つのアプリケーションの間では解決できない差異が発生します。Dreamweaver のテーブルレイアウトに大幅な変更を行ってから、Fireworks でこのテーブルを編集しようとする、Dreamweaver でテーブルに対して行われた編集は、これから Fireworks で行われる編集により上書きされるという警告メッセージが表示されます。テーブルのレイアウトを大きく変更する必要がある場合は、Dreamweaver の起動と編集機能を使用して、Fireworks でテーブルを編集します。

Fireworks イメージの編集

Fireworks を起動して、Dreamweaver ドキュメントに配置されたイメージを編集できます。

注意: Dreamweaver から Fireworks のグラフィックを編集する前に、あらかじめしなければならぬ作業があります。詳しくは、302 ページの起動と編集オプションの設定を参照してください。

Dreamweaver に配置された Fireworks イメージを開いて編集するには:

- 1 プロパティインスペクタを開いていない場合は、Dreamweaver でウィンドウ/プロパティを選択し、プロパティインスペクタを開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - イメージを選択します。プロパティインスペクタにより、選択部分が Fireworks イメージとして認識され、このイメージの PNG ソースファイル名が表示されます。プロパティインスペクタで「編集」をクリックします。
 - Ctrl キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押しながら、編集するイメージをダブルクリックします。
 - イメージを右クリック (Windows)、または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) して、ショートカットメニューから「エディタを指定して編集」を選択します。

Fireworks が起動していない場合は、自動的に起動します。

3 メッセージが表示された場合は、配置したイメージに対応する Fireworks ソースファイルを検索するかどうかを指定します。Fireworks ソース PNG ファイルについて詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

4 Fireworks でグラフィックを編集します。Fireworks のドキュメントウィンドウには、Dreamweaver からイメージを編集していることを表すメッセージが表示されます。

Dreamweaver は、Fireworks で行ったイメージへの編集内容をすべて認識し、保持します。

5 イメージの編集が完了したら、ドキュメントウィンドウで「終了」をクリックします。

イメージは書き出しのプレビューダイアログボックスで最後に指定した設定内容で書き出され、Dreamweaver 上の GIF や JPEG ファイルが更新されます。さらに、ソースファイルが選択されている場合は、その PNG ソースファイルが上書き保存されます。

注意: Dreamweaver には、Fireworks の機能を利用した基本的なイメージ編集機能が用意されており、外部イメージ編集アプリケーションを使用せずにイメージを編集できます。例えば、Dreamweaver から切り抜き、サイズ変更、リサンプリングなどを実行できます。Dreamweaver のイメージ編集機能は、JPEG および GIF イメージファイル形式にのみ適用されます。このイメージ編集機能では、その他のビットマップイメージファイル形式を編集することはできません。Dreamweaver でのイメージ編集について詳しくは、Dreamweaver ヘルプを参照してください。

注意: Dreamweaver のサイトパネルからイメージを開いた場合、Dreamweaver の環境設定で設定した、そのファイル形式のデフォルトのエディタでファイルが開かれます。この場所からイメージを開いた場合、元の PNG ファイルが開かれることはありません。Fireworks との統合機能を使用するには、Dreamweaver のドキュメントウィンドウからイメージを開きます。

Fireworks テーブルの編集

配置されている Fireworks テーブルの一部であるイメージスライスを開いて編集する場合は、テーブルのソース PNG ファイルが Dreamweaver により自動的に開かれます。

Dreamweaver から Fireworks のテーブルを編集する前に、あらかじめしなければならない作業があります。詳しくは、302 ページの起動と編集オプションの設定を参照してください。

注意: Fireworks で生成されたオリジナルのテーブルの内部に別のテーブルを埋め込み、Dreamweaver でラウンドトリップ編集を使用してそのテーブルを編集しようとする、Dreamweaver でエラーが発生する場合があります。詳しくは、Adobe の Web サイトで TechNote 19231 を参照してください。

Dreamweaver に配置された Fireworks テーブルを開いて編集するには:

- 1 プロパティインスペクタを開いていない場合は、Dreamweaver でウィンドウ/プロパティを選択し、プロパティインスペクタを開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - テーブルの内部をクリックして、ステータスバーの TABLE タグをクリックし、テーブル全体を選択します。プロパティインスペクタにより、選択部分が Fireworks テーブルとして認識され、このテーブルの PNG ソースファイル名が表示されます。プロパティインスペクタで「編集」をクリックします。
 - テーブルの左上隅をクリックして選択し、プロパティインスペクタで「編集」をクリックします。
 - テーブルのイメージを選択してから、プロパティインスペクタで「編集」をクリックします。
 - Ctrl キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押しながら、編集するイメージをダブルクリックします。
 - イメージを右クリック (Windows)、または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) して、ショートカットメニューから「エディタを指定して編集」を選択します。

Fireworks が起動していない場合は、自動的に起動します。テーブルのソース PNG ファイルがドキュメントウィンドウに表示されます。

Fireworks ソース PNG ファイルについて詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

- 3 Fireworks で必要な編集を行います。

Dreamweaver は、Fireworks で行ったテーブルへの編集内容をすべて認識し、保持します。

- 4 テーブルの編集が完了したら、ドキュメントウィンドウで「完了」をクリックします。

現在の最適化設定を使用して、テーブルに対応する HTML ファイルとスライスされたイメージファイルが書き出されます。その後、Dreamweaver に配置されたテーブルが更新され、PNG ソースファイルが保存されます。

Dreamweaver ビヘイビアについて

Dreamweaver ドキュメントにスライスされていない Fireworks ドキュメントを 1 つ挿入し、Dreamweaver ビヘイビアを適用すると、Fireworks で開いて編集したときに、このグラフィックの上にスライスが 1 つ表示されます。初期状態では、このスライスは非表示になっています。これは、Dreamweaver ビヘイビアが適用されたスライスされていないグラフィックを開いて編集すると、スライスは自動的にオフにされるためです。このスライスを表示するには、レイヤーパネルの「Web レイヤー」で表示オプションをオンにします。

Fireworks で、Dreamweaver のビヘイビアが割り当てられたスライスのプロパティを表示すると、プロパティインスペクタの「リンク」テキストボックスに javascript:; と表示されることがあります。このテキストは削除しても問題ありません。必要に応じて URL で上書きし、その後 Dreamweaver に戻っても、ビヘイビアは以前のままでも何も変更されていません。

Dreamweaver からラウンドトリップ HTML を操作する場合、Fireworks は CFM や PHP などのサーバサイドファイル形式をサポートしています。

Dreamweaver では、ロールオーバーやボタンで必要とされるビヘイビアを含め、Fireworks に適用されたビヘイビアがすべてサポートされます。起動と編集作業中に Fireworks によりサポートされる Dreamweaver ビヘイビアは次のとおりです。

- シンプルロールオーバー
- スワップイメージ
- スワップイメージの復元
- ステータスバーテキストを設定
- ナビゲーションバーイメージの設定
- ポップアップメニュー

注意: Fireworks では、サーバサイドビヘイビアを含め、ネイティブ形式でないビヘイビアをサポートしていません。

注意: Dreamweaver のライブラリ項目は、ポップアップメニューをサポートしていません。

Dreamweaver に配置された Fireworks イメージの最適化

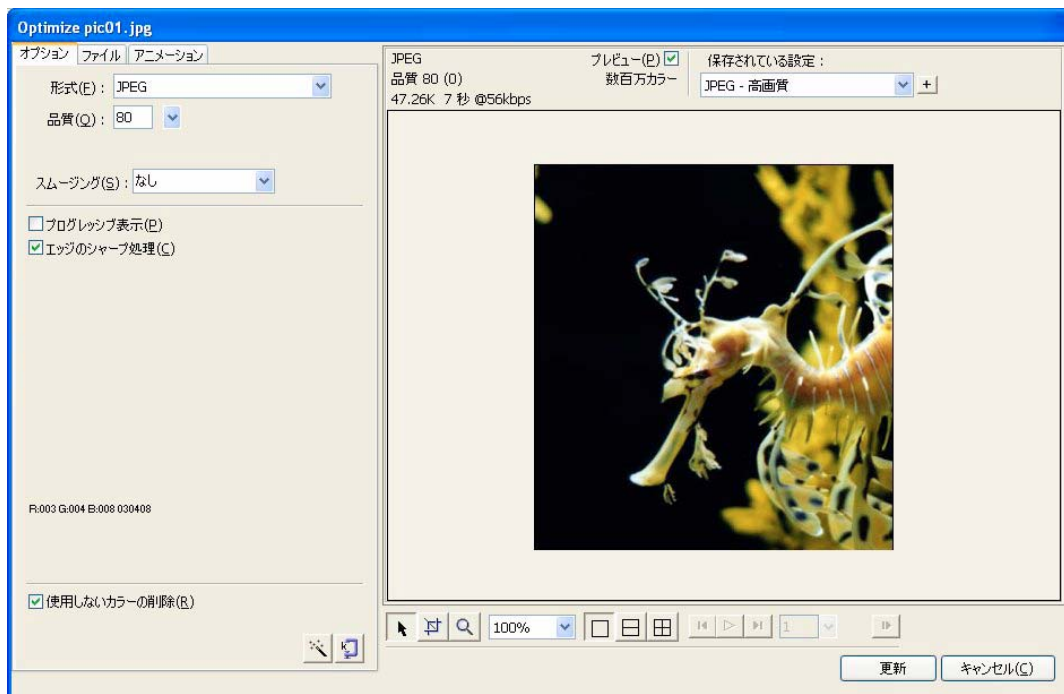
Dreamweaver から Fireworks を起動して、配置した Fireworks イメージやアニメーションに対し、リサンプリングやファイル形式の変更などの書き出し設定をすばやく変更することができます。Fireworks では、最適化設定、アニメーション設定、書き出されるイメージのサイズや領域の変更ができます。

Dreamweaver に配置された Fireworks イメージの最適化の設定を変更するには：

1 Dreamweaver で、目的のイメージを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- コマンド / Fireworks でイメージを最適化を選択します。
- プロパティインスペクタで「Fireworks で最適化」ボタンをクリックします。
- イメージを右クリック (Windows)、または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) して、ショートカットメニューから「Fireworks で最適化」を選択します。

2 メッセージが表示された場合は、配置したイメージに対応する Fireworks ソースファイルを開くかどうかを指定します。ダイアログボックスが開きます。タイトルバーにダイアログボックス名は表示されませんが、これは Fireworks の書き出しのプレビューダイアログボックスです。



3 書き出しのプレビューダイアログボックスで必要な編集を行います。

- 最適化設定を編集するには、「オプション」タブをクリックします。
- 書き出されるイメージのサイズと領域を編集するには、「ファイル」タブをクリックし、目的の設定を変更します。Fireworks でイメージのサイズを変更する場合、Dreamweaver に戻ってから、プロパティインスペクタでイメージのサイズをリセットする必要もあります。
- イメージのアニメーション設定を編集するには、「アニメーション」タブをクリックし、目的の設定を変更します。

これらのタブで設定できるオプションについて詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

4 イメージの編集を完了するには、「更新」をクリックします。

イメージは書き出しのプレビューダイアログボックスで新たに指定した設定内容で書き出され、Dreamweaver 上で使用している GIF や JPEG ファイルが更新されます。さらに、ソースファイルが選択されている場合は、その PNG ソースファイルが上書き保存されます。

イメージの形式を変更した場合は、Dreamweaver のリンクチェッカから、イメージへの参照を更新するよう求めるメッセージが表示されます。例えば、my_image というイメージのファイル形式を GIF から JPEG に変更した場合、このメッセージプロンプトで「OK」をクリックすると、サイトにある my_image.gif への参照がすべて、my_image.jpg への参照に置き換えられます。

アニメーション設定の変更

アニメーション GIF ファイルを開き、最適化する場合、アニメーションの設定も編集できます。書き出しのプレビューダイアログボックスのアニメーションオプションは、Fireworks のフレームパネルのオプションと同様のものです。

注意: Dreamweaver から起動された最適化作業中は、Fireworks アニメーションに含まれる個々のグラフィック要素は編集できません。アニメーションのグラフィック要素を編集するには、アニメーションを Fireworks で開いて編集する必要があります。詳しくは、297 ページの Dreamweaver からの Fireworks ファイルの編集を参照してください。

配置されたアニメーションの設定の編集については、300 ページの Dreamweaver に配置された Fireworks イメージの最適化および Fireworks ヘルプの「書き出しのプレビューの使用」を参照してください。

起動と編集オプションの設定

ラウンドトリップ HTML を効果的に使用するには、Fireworks を Dreamweaver のプライマリエディタに設定し、Fireworks で起動と編集の環境設定をしておくなど、あらかじめしておかなければならない作業があります。

注意: また、ラウンドトリップ HTML の作業をする前に、Dreamweaver のローカルサイトを定義しておく必要もあります。詳しくは、『Dreamweaver ユーザガイド』を参照してください。

Fireworks を Dreamweaver のプライマリエディタに指定

Dreamweaver では、特定の種類のファイルを編集する際に、対応する特定のアプリケーションが自動的に起動されるように設定できます。Fireworks の起動と編集機能を使用するには、Dreamweaver で、Fireworks が GIF、JPEG、PNG ファイルのプライマリエディタとして設定されていることを確認してください。

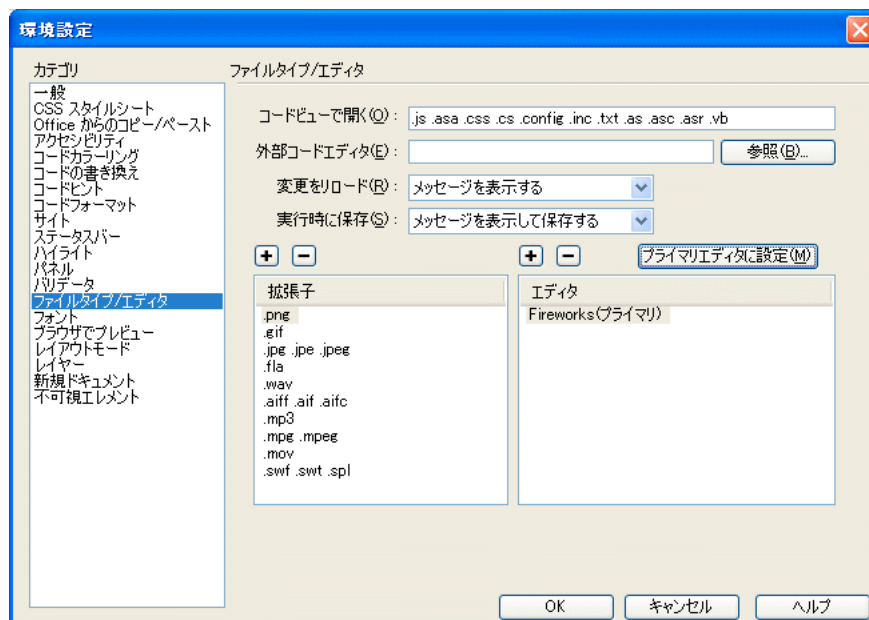
外部イメージエディタとして、旧バージョンの Fireworks を使用することもできますが、使用できる起動と編集機能が制限されてしまいます。ラウンドトリップ HTML を使用する場合、Fireworks MX および Fireworks 4 では、Dreamweaver テーブルのセルプロパティに対して行われた編集や、Dreamweaver に適用されたビヘイビアはサポートされません。Fireworks 3 では、配置されているテーブルやテーブル内のスライスの起動と編集を完全にサポートしていません。また、Fireworks 2 では、配置されているイメージに対するソース PNG ファイルの起動と編集がサポートされていません。

注意: Dreamweaver では、Fireworks がデフォルトの外部イメージエディタに設定されているので、この環境設定を行う必要があるのは、Dreamweaver からの Fireworks CS3 の起動に問題がある場合だけです。

Fireworks を Dreamweaver のプライマリエディタに設定するには:

- 1 Dreamweaver で編集/環境設定を選択し、「ファイルタイプ/エディタ」を選択します。
- 2 「拡張子」リストで、Web イメージファイル拡張子 (.gif、.jpg、.png) を選択します。

3 「エディタ」リストに Fireworks が表示されていれば、Fireworks を選択します。Fireworks がリストにない場合は、プラス記号 (+) ボタンをクリックし、ハードディスクから Fireworks アプリケーションを探して、「開く」をクリックします。



4 「プライマリエディタに設定」をクリックします。

5 その他の Web イメージファイル拡張子についても手順 2 から 4 を繰り返して、Fireworks をプライマリエディタに設定します。

デザインノートとソースファイルについて

保存されたソース PNG ファイルから Dreamweaver サイトに Fireworks ファイルを書き出すと、Fireworks によってこのファイルに関する情報がデザインノートに記述されます。例えば、Fireworks テーブルを書き出すと、書き出された各イメージに関するデザインノートが作成されます。デザインノートには、書き出されたファイルを生成したソース PNG ファイルへの参照情報が含まれます。

Dreamweaver から Fireworks イメージを開いて編集する場合、このファイルのソース PNG を探すためにデザインノートが使用されます。スムーズに作業を進めるため、Fireworks のソース PNG ファイルと書き出されたファイルを Dreamweaver サイトに必ず保存してください。こうすることにより、サイトを共有するすべてのユーザが Dreamweaver から Fireworks を起動するときに、必ずソース PNG が検索されます。

Fireworks ソースファイルの起動と編集の設定

Fireworks の起動と編集の環境設定では、別のアプリケーションから Fireworks ファイルを開くときに、ソース PNG ファイルをどのように扱うかを指定することができます。

Dreamweaver では、Fireworks イメージを開き、最適化する場合のみ、Fireworks の起動と編集の環境設定が認識されます。具体的には、Fireworks テーブルの一部ではないイメージや、デザインノートにソース PNG ファイルへの正しいファイルパスが含まれていないイメージの場合は、イメージを自分で開いて、最適化する必要があります。しかし、Fireworks イメージの起動と編集を含め、その他のすべての場合は、Dreamweaver により自動的にソース PNG ファイルが開かれます。また、ソースファイルが見つからない場合は、ソースファイルの場所を指定するダイアログボックスが表示されます。

Fireworks の起動と編集を設定するには：

1 Fireworks で編集／環境設定を選択します。

注意：Mac OS X では、Fireworks／環境設定を選択します。

2 Windows では「起動と編集」タブをクリックします。Macintosh ではポップアップメニューから「起動と編集」を選択します。


3 外部アプリケーションに配置された Fireworks イメージを編集、最適化するときに使用するオプションを指定します。

「常にオリジナルの PNG を使用」を選択すると、配置したイメージのソースとしてデザインノートで指定された Fireworks PNG ファイルが、自動的に開きます。ソース PNG と、配置したイメージの両方が更新されます。

「オリジナルの PNG を使用しない」を選択すると、ソース PNG ファイルの有無に関係なく、配置した Fireworks イメージが自動的に開きます。更新は配置したイメージにのみ行われます。

「起動時に確認」を選択すると、ソース PNG ファイルを開くかどうか毎回確認されます。配置したイメージを編集または最適化する際には、どちらを選ぶか選択するメッセージが表示されます。このメッセージで Fireworks 全体での起動と編集の環境設定を指定することもできます。

ファイル管理ボタンの使用

ドキュメントウィンドウの上部にあるクイック書き出しボタンの横に、ファイル管理ボタン  があります。このボタンを使用すると、ファイル転送コマンドに簡単にアクセスできます。ドキュメントが Dreamweaver サイトフォルダ内にある場合、およびリモートサーバにアクセスできる場合は、ファイル管理ボタンを使用できます。Dreamweaver のサイトの管理ダイアログボックスを使用して、ターゲットフォルダまたはターゲットフォルダを含むフォルダをサイトのローカルルートフォルダとして定義した場合、Fireworks ではフォルダがサイトとして認識されます。

ファイル管理ボタンを使用すると、次のメニューコマンドが表示されます。

「GET」 - ファイルのリモートバージョンをローカルサイトにコピーし、そのリモートコピーでローカルファイルを上書きします。

「チェックアウト」 - ファイルをチェックアウトし、ローカルファイルをリモートコピーで上書きします。「チェックアウト」は、Dreamweaver の「ファイルのチェックイン/チェックアウト」オプションが、ドキュメントが存在するサイトに対して有効になっている場合にのみ有効になります。

「PUT」 - ファイルのローカルバージョンをリモートサイトにコピーし、そのローカルコピーでリモートファイルを上書きします。

「チェックイン」 - ローカルファイルをチェックインし、リモートファイルをローカルコピーで上書きします。「チェックイン」は、Dreamweaver の「ファイルのチェックイン/チェックアウト」オプションが、ドキュメントが存在するサイトに対して有効になっている場合にのみ有効になります。

「チェックアウトの取り消し」 - ローカルファイルのチェックアウトを取り消してチェックインし、ローカルファイルをリモートコピーで上書きします。「チェックアウトの取り消し」は、Dreamweaver の「ファイルのチェックイン/チェックアウト」オプションが、ドキュメントが存在するサイトに対して有効になっている場合にのみ有効になります。

注意：ファイル管理コマンドは、ドキュメントが Dreamweaver でリモートサーバが定義されたサイトフォルダ内に存在する場合にのみ有効になります。各ファイル管理コマンドは、ローカル/ネットワークおよび FTP 転送メソッドを使用するサイト内のファイルに対してのみ使用できます。ただし、SFTP または SourceSafe、WebDAV、RDS など、サードパーティの転送メソッドを使用するサイト内のファイルは、Fireworks とリモートサーバ間で転送することはできません。

Flash の使用

Fireworks は、Flash と強力に統合されています。Flash で使用するために、Fireworks ベクターオブジェクト、ビットマップ、アニメーション、マルチステートボタングラフィックの読み込み、コピー&ペースト、書き出しを簡単に行うことができます。また、「起動と編集」機能を使うと、Flash の内部から Fireworks グラフィックを簡単に編集できるようになります。

注意: Flash HTML スタイルでは、ポップアップメニューコードはサポートされていません。Fireworks ボタンビヘイビアと、その他のタイプのインタラクティブティは Flash に読み込まれません。

Flash への Fireworks グラフィックの配置

Flash に様々な方法で Fireworks グラフィックを配置することができます。Fireworks PNG ファイルを読み込む、またはコピー&ペーストする方法は、Flash に読み込むグラフィックやアニメーションを最も細かく制御できます。

Fireworks PNG ファイルの読み込みやコピー&ペーストほど細かく設定できませんが、Fireworks から書き出された JPEG、GIF、PNG および SWF ファイルを読み込むこともできます。

注意: Fireworks グラフィックを Flash に読み込んだり、コピー&ペーストしたりすると、ライブフィルタやテキストチャなど一部の属性が失われます。Fireworks から Flash ドキュメントに輪郭のグラデーションエフェクトの読み込みまたはコピー&ペーストを行うことはできません。また、Flash でサポートされているのは基本の塗り、グラデーション塗りおよび基本のストロークだけです。

Flash への Fireworks PNG ファイルの読み込み

別のグラフィック形式に書き出さなくても、Fireworks PNG ソースファイルを直接、Flash で読み込むことができます。Flash で読み込めるのは、Fireworks ベクターオブジェクト、ビットマップ、アニメーションおよびマルチステートボタングラフィックです。

注意: Fireworks ボタンビヘイビアおよびその他のタイプのインタラクティブティは Flash には読み込まれません。これは、Fireworks ビヘイビアが Fireworks ファイルの外部の JavaScript によって動作しているためです。Flash では内部の ActionScript™ コードが使用されます。

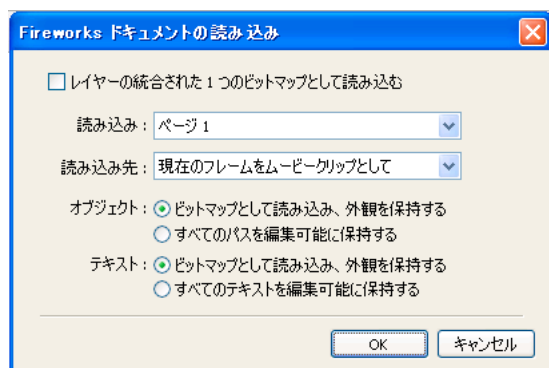
Fireworks PNG ファイルを Flash に読み込む場合、いろいろな読み込みオプションを指定することができます。PNG ファイルに複数のページが含まれる場合は、すべてのページを新しい Flash フレームまたはシーンに読み込むか、特定のページを現在のフレームに読み込むかを選択できます。フレーム、レイヤー、オブジェクトなど、ページのコンテンツ全体を Flash ムービークリップとして読み込んだり、1 つの新しいレイヤーにすべてのコンテンツを読み込んだりすることができます。ベクターオブジェクトやテキストオブジェクトについては、編集操作性を完全に維持することも、編集操作性をすべて捨てて、Fireworks PNG ファイルをレイヤーなしの 1 枚のビットマップイメージとして読み込むように指定することも可能です。

Flash に Fireworks PNG を読み込むには :

- 1 Fireworks で目的のドキュメントを保存します。
ファイルの保存については、Fireworks ヘルプを参照してください。
- 2 Flash で開かれているドキュメントをアクティブにします。
- 3 Fireworks コンテンツの読み込み先となるキーフレームとレイヤーをクリックします。
- 4 ファイル/読み込みを選択します。

5 読み込みダイアログボックスから目的の PNG ファイルを選択して、「OK」をクリックします。

Fireworks ドキュメントの読み込みダイアログボックスが表示されます。



次のいずれかの操作を行います。

a 「レイヤーの統合された一つのビットマップとして読み込む」オプションは、すべての編集操作性を捨てて、ファイルを1枚のビットマップイメージとして読み込む場合に選択します。PNG ファイルに複数のページがある場合は、最初のページだけが読み込まれます。

注意: このオプションを選択した場合、ダイアログボックスにあるその他のオプションは選択できません。

b ポップアップメニューから読み込みオプションを選択します。

「すべてのページ」と「新規フレームをムービークリップとして」を指定すると、PNG ファイル内のすべてのページが新しい Flash レイヤーに読み込まれます。このレイヤーには PNG ファイルの名前が適用されます。キーフレームが現在のフレーム位置にある新しいレイヤーに作成されます。PNG ファイルの最初のページはムービークリップとしてこのフレームに配置され、他のすべてのページはムービークリップとしてその後のフレームに配置されます。PNG ファイル内のレイヤー階層とフレームは保持されます。

「ページ 1」と「現在のフレームをムービークリップとして」を指定すると、選択したページの内容がムービークリップとして読み込まれ、Flash ファイル内のアクティブなフレームおよびレイヤーに配置されます。PNG ファイル内のレイヤー階層とフレームは保持されます。

「すべてのページ」と「新規シーンをムービークリップとして」を指定すると、PNG ファイルからすべてのページが読み込まれ、ムービークリップとして各ページが新しいシーンにマップされます。ページ内のレイヤーとフレームは保持されます。Flash ファイル内にシーンがある場合は、既存のシーンの後に新しいシーンが追加されます。

「ページ 1」と「新規レイヤー」を指定すると、選択したページが新しいレイヤーとして読み込まれます。フレームは別々のフレームとしてタイムラインに読み込まれます。

6 ベクターオブジェクトの読み込み方法を選択します。

「ビットマップとして読み込み、外観を保持する」を指定すると、Flash でサポートされていない特殊な塗りやストローク、エフェクトが使用されていない限り、ベクターオブジェクトの編集操作性はそのまま維持されます。このようなオブジェクトの外観を維持するために、Flash によりオブジェクトが編集不可能なビットマップイメージに変換されます。

「すべてのパスを編集可能に保持する」を指定すると、ベクターオブジェクトすべての編集操作性が維持されます。オブジェクトに Flash でサポートされていない特殊な塗りやストローク、エフェクトが使用されている場合、これらのプロパティは失われるか、Flash の相当するプロパティに変換されます。変換された場合は、同じように表示されない可能性があります。

7 テキストの読み込み方法を選択します。

「**ビットマップとして読み込み、外観を保持する**」を指定すると、Flash でサポートされていない特殊な塗りやストローク、エフェクトが使用されていない限り、テキストの編集操作性はそのまま維持されます。このようなテキストの外観を維持するために、Flash によりテキストが編集不可能なビットマップイメージに変換されます。

「**すべてのテキストを編集可能に保持する**」を指定すると、テキストすべての編集操作性が維持されます。テキストに Flash でサポートされていない特殊な塗りやストローク、エフェクトが使用されている場合、これらのプロパティは失われるか、Flash の相当するプロパティに変換されます。変換された場合は、同じように表示されない可能性があります。

8 「OK」をクリックします。

選択した読み込みオプションを使用して、Fireworks PNG ファイルが Flash に読み込まれます。

注意: Fireworks ドキュメントの読み込みダイアログボックスで選択した項目は保存され、次に PNG ファイルを読み込むときのデフォルト設定として使用されます。

Fireworks グラフィックの Flash へのコピー&ペースト

Flash に Fireworks グラフィックをすばやく配置するには、グラフィックをコピー&ペーストするか、ドラッグ&ドロップします。

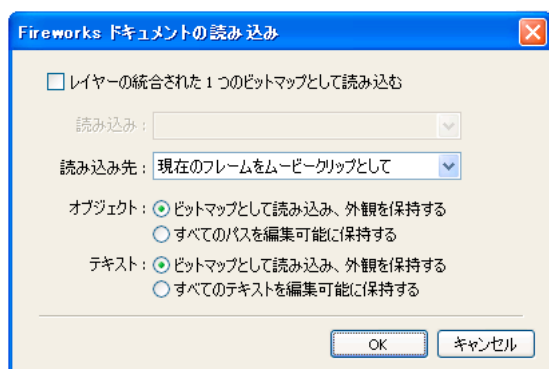
注意: Flash 8 以前のバージョンの Flash にグラフィックをコピーするには、編集/パスアウトラインをコピーを選択する必要があります。

注意: Flash で別々のベクターオブジェクトとして編集できるようにするために、修正/グループ解除を使用して、オブジェクトのグループを解除することができます。

Fireworks から Flash ドキュメントにグラフィックをコピー&ペーストまたはドラッグ&ドロップするには：

- 1 Fireworks で、コピーするオブジェクトを選択します。
- 2 編集/コピーを選択するか、またはクイック書き出しボタンをクリックし、Flash ポップアップメニューから「コピー」を選択します。
- 3 Flash で新規ドキュメントを作成し、編集/ペーストを選択するか、Fireworks から Flash に直接ファイルをドラッグします。

Fireworks ドキュメントの読み込みダイアログボックスが表示されます。



4 読み込み先ポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

「**現在のフレームをムービークリップとして**」を指定すると、ペーストされる内容はムービークリップとして読み込まれ、Flash ファイル内のアクティブなフレームおよびレイヤーに配置されます。PNG ファイル内のレイヤー階層とフレームは保持されます。

「**新規レイヤー**」を指定すると、ペーストされる内容は新規レイヤーとして読み込まれます。フレームは別々のフレームとしてタイムラインに読み込まれます。

5 ベクターオブジェクトの読み込み方法を選択します。

「**ビットマップとして読み込み、外観を保持する**」を指定すると、Flash でサポートされていない特殊な塗りやストローク、エフェクトが使用されていない限り、ベクターオブジェクトの編集操作性はそのまま維持されます。このようなオブジェクトの外観を維持するために、Flash によりオブジェクトが編集不可能なビットマップイメージに変換されます。

「**すべてのパスを編集可能に保持する**」を指定すると、ベクターオブジェクトすべての編集操作性が維持されます。オブジェクトに Flash でサポートされていない特殊な塗りやストローク、エフェクトが使用されている場合、これらのプロパティは失われるか、Flash の相当するプロパティに変換されます。変換された場合は、同じように表示されない可能性があります。

6 テキストの読み込み方法を選択します。

「**ビットマップとして読み込み、外観を保持する**」を指定すると、Flash でサポートされていない特殊な塗りやストローク、エフェクトが使用されていない限り、テキストの編集操作性はそのまま維持されます。このようなテキストの外観を維持するために、Flash によりテキストが編集不可能なビットマップイメージに変換されます。

「**すべてのテキストを編集可能に保持する**」を指定すると、テキストすべての編集操作性が維持されます。テキストに Flash でサポートされていない特殊な塗りやストローク、エフェクトが使用されている場合、これらのプロパティは失われるか、Flash の相当するプロパティに変換されます。変換された場合は、同じように表示されない可能性があります。

7 「OK」をクリックします。

選択した読み込みオプションを使用して、ペーストされた内容が Flash に読み込まれます。

注意: Fireworks ドキュメントの読み込みダイアログボックスで選択した項目は保存され、次に PNG ファイルを Flash にコピー&ペーストまたはドラッグ&ドロップするときのデフォルト設定として使用されます。

Flash ライブラリの構造

Fireworks オブジェクトは、Flash ライブラリの **Fireworks Objects フォルダ**に読み込まれます。このフォルダ内の構造は次のとおりです。

File 1 フォルダ // 名前には Fireworks ファイル名が使用されます。

- Page 1 フォルダ // (複数のページの場合) 名前にはページ名が使用されます。
 - Page 1 // 名前にはページ名が使用されます。
 - — Frame 1 フォルダ // (複数のフレームの場合) 名前にはフレーム名が使用されます。
 - — Frame 1 // 名前にはフレーム名が使用されます。
 - — — Frame 1 内の Symbol 1 // 名前はシンボル名に基づいて付けられます。
 - — — Frame 1 内の Symbol 2
 - ...
 - Shared Layers フォルダ // Page 1 内のフレームの共有レイヤー
 - — Shared Layer フォルダ // 名前には共有レイヤー名が使用されます。
 - — Shared Layer シンボル
- Page 2 フォルダ
 - Page 2
 - Page 2 内の Symbol 1 (フレームのないページ用)
 - ...
- MasterPage フォルダ
 - MasterPage
 - MasterPage 内の Symbol 1
 - ...
 - Shared Layers フォルダ // ページの共有レイヤー
 - — Shared Layer フォルダ // 名前には共有レイヤー名が使用されます。
 - — Shared Layer シンボル

9 スライスの拡大・縮小を使用するシンボルの読み込み

9 スライスの拡大・縮小を使用している Fireworks シンボルを読み込むと、4 つのスライスガイドが Flash に読み込まれ、保持されます。

9 スライスの拡大・縮小は、グラフィック、リッチグラフィック、ボタンのシンボルに対しては保持されますが、アニメーションでは保持されません。これは、Fireworks のアニメーションでは 9 スライスの拡大・縮小がサポートされていないためです。読み込まれたシンボルは、Flash ライブラリにシンボルとして保存されます。

リッチグラフィックシンボルの読み込み

Flex コンポーネントなどのリッチグラフィックシンボルを Flash に読み込んだ場合、次のような制約があります。

- シンボルに適用されている一時的な編集内容は失われます。シンボルのマスターコピーが読み込まれます。
- リッチグラフィックシンボルは、PNG ファイルおよび JSF ファイルとして格納されます。PNG ファイルだけが読み込まれます。シンボルが複数のパスで構成されている場合、これらのパスは 1 つのシンボルとして結合されます。

Flash でシンボルの全機能が必要な場合は、Flash バージョンのシンボルに置き換える必要があります。

Photoshop レイヤー効果の保持

Fireworks では、次に一覧表示されている Photoshop レイヤー効果をサポートしています。この一覧では、各エフェクトがどのように Flash に読み込まれるかを示します。

Photoshop ライブエフェクト - ドロップシャドウ：マッピングは次のとおりです。

サイズは blurX、blurY にマップされます。

距離は距離にマップされます。

色は色にマップされます。

角度は 180 - (Photoshop エフェクトの角度) にマップされます。

Photoshop ライブエフェクト - シャドウ (内側)：マッピングは次のとおりです。

サイズは blurX、blurY にマップされます。

距離は距離にマップされます。

色は色にマップされます。

角度は 180 - (Photoshop エフェクトの角度) にマップされます。

Photoshop ライブエフェクト - グロー (外側)：マッピングは次のとおりです。

透明度は強さにマップされます。

色は色にマップされます。

サイズは blurX、blurY にマップされます。

Photoshop ライブエフェクト - グロー (内側)：マッピングは次のとおりです。

透明度は強さにマップされます。

色は色にマップされます。

サイズは blurX、blurY にマップされます。

他の Photoshop レイヤー効果が適用されているオブジェクトはラスターライズされます。

表示とロックの保持

PNG ファイルで非表示になっているオブジェクトとレイヤーは、Flash に読み込まれても非表示のままです。ただし、リッチグラフィックシンボルの非表示部分は読み込まれません (例えば、ボタンのオーバー状態やダウン状態)。

レイヤーがロックされているか非表示になっている場合、レイヤー内のすべてのオブジェクトとサブレイヤーはこの設定を継承し、Flash に読み込まれたときにその設定が保持されます。

ただし、Flash で 1 ページを新規レイヤーに読み込むと、ページ全体に対してレイヤーが 1 つ作成され、すべてのオブジェクトが表示されます。この場合、表示とロックの属性は保持されません。

Flash で使用するための Fireworks グラフィックの別形式での書き出し

Fireworks グラフィックを JPEG、GIF、PNG、Adobe Illustrator 7 (AI) ファイルとして書き出してから、Flash に読み込むことができます。

JPEG および GIF ファイルの書き出しについては、Fireworks ヘルプを参照してください。PNG 形式への書き出しについては、311 ページの透明部分のある PNG ファイルの書き出しを参照してください。このような形式のファイルの Flash への読み込みについては、311 ページの書き出された Fireworks グラフィックおよびアニメーションの Flash への読み込みを参照してください。

注意: PNG は Fireworks のネイティブファイル形式ですが、Fireworks から書き出された PNG グラフィックファイルは、Fireworks で保存したソース PNG ファイルとは異なります。書き出された PNG ファイルは GIF や JPEG ファイルのようなイメージデータです。スライス、レイヤー、インタラクティブティおよびライブフィルタや、その他の編集可能なオブジェクトは含まれません。PNG ソースファイルについて詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

Fireworks グラフィックやアニメーションの SWF 形式への書き出し

Fireworks グラフィックやアニメーションは Flash SWF ファイルとして書き出すことができます。いくつかの書き出し方法からどのように書き出すかを選択することができます。

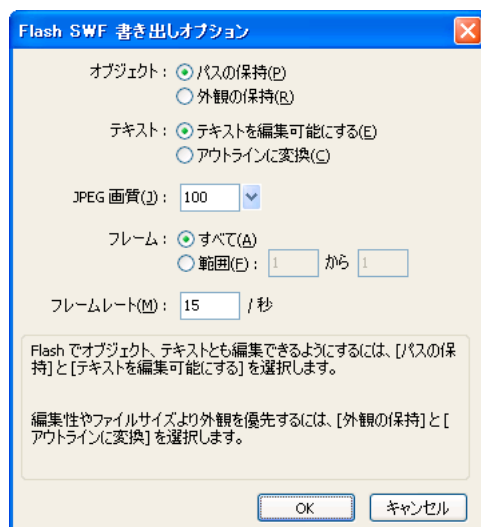
Flash SWF 書き出しオプションダイアログボックスで「外観を保持」チェックボックスをオンにしなかった場合、イメージ情報の一部が失われてしまうことがあります。ストロークのサイズとカラーは保持されますが、次の情報が失われます。

- ブレンドモード
- レイヤー
- マスク（書き出しの前に適用されたもの）
- スライスオブジェクト、イメージマップおよびビヘイビア
- パターン塗り
- 輪郭のグラデーション

SWF ファイルとして Fireworks グラフィックまたはアニメーションを書き出すには：

- 1 ファイル／書き出しを選択するか、またはクイック書き出しボタンをクリックし、Flash のポップアップメニューから SWF ファイル書き出しを選択します。
- 2 書き出しダイアログボックスで、ファイル名を入力し、保存先のフォルダを選択します。
- 3 ファイルの種類ポップアップメニューから「Flash SWF」を選択します。
- 4 「オプション」ボタンをクリックします。

Flash SWF 書き出しオプションダイアログボックスが表示されます。



5 「オブジェクト」セクションで、次のいずれかを選択します。

「パスの保持」を選択すると、パスの編集操作性が維持されます。エフェクトと、テキストスタイルが失われます。

「外観の保持」を選択すると、ベクターオブジェクトは必要に応じてビットマップオブジェクトに変換され、適用されたストロークと塗りの外観が保持されます。編集操作性は失われます。

6 「テキスト」セクションで、次のいずれかを選択します。

「テキストを編集可能にする」を選択すると、テキストの編集操作性が維持されます。エフェクトと、テキストスタイルが失われます。

「アウトラインに変換」を選択すると、テキストはパスに変換され、Fireworks で入力したカスタムのカーニングや間隔設定も保持されます。テキストとしての編集はできなくなります。

7 JPEG 画質ポップアップスライダを使用して、JPEG イメージの画質を設定します。

8 書き出すフレームと秒単位のフレームレートを選択します。

9 「OK」をクリックします。

10 書き出しダイアログボックスで「保存」をクリックします。

書き出された SWF ファイルの Flash への読み込みについては、311 ページの書き出された Fireworks グラフィックおよびアニメーションの Flash への読み込みを参照してください。

透明部分のある PNG ファイルの書き出し

PNG 形式では 32 ビットカラーイメージの透明化が可能です。Flash に直接、Fireworks の PNG ソースファイルを読み込むことができます。

8 ビット PNG ファイルで透明部分を作成することもできます。8 ビット PNG ファイルを使用すると、GIF ファイル形式に比べて透明部分の品質とファイルの圧縮率が高くなります。Flash に挿入するために、透明部分のある Fireworks 8 ビット PNG グラフィックを書き出すことができます。

透明部分のある 8 ビット PNG を書き出すには：

1 Fireworks で、最適化パネルが表示されていない場合は、ウィンドウ／最適化を選択して、最適化パネルを開きます。

2 「書き出すファイル形式」で「PNG 8」を選択し、透明化の設定ポップアップメニューから「アルファチャネル」を選択します。

3 ファイル／書き出しを選択します。

4 ファイルの種類ポップアップメニューから「イメージのみ」を選択します。ファイル名を指定し、「保存」をクリックします。

書き出された PNG ファイルの Flash への読み込みについては、311 ページの書き出された Fireworks グラフィックおよびアニメーションの Flash への読み込みを参照してください。

書き出された Fireworks グラフィックおよびアニメーションの Flash への読み込み

Flash の「読み込み」コマンドを使用して、Fireworks から書き出されたグラフィックやアニメーションを読み込むことができます。

書き出された Fireworks グラフィックおよびアニメーションを Flash に読み込むには：

1 Flash で新規ドキュメントを作成します。

注意：既存の Flash ファイルに Fireworks グラフィックを読み込む場合は、Flash で新規レイヤーを作成します。

2 ファイル／読み込みを選択して、該当するグラフィックファイルまたはアニメーションファイルを選択します。

3 「開く」をクリックしてファイルを読み込みます。

Flash に読み込まれたグラフィックを Fireworks で編集する方法

起動と編集により、Fireworks を使用して、Flash に読み込んだグラフィックを変更することができます。Fireworks からの書き出しグラフィックではなくても、読み込んだグラフィックはすべてこの方法で編集できます。

注意: Flash に読み込まれた Fireworks のネイティブ PNG ファイルは、レイヤーなしの 1 枚のビットマップイメージとして読み込まれていない限り例外です。

グラフィックが Fireworks から書き出されたもので、オリジナルの PNG ファイルも保存されている場合、Flash から Fireworks でオリジナル PNG ファイルを起動し、変更することができます。Flash に戻ると、PNG ファイルと Flash のグラフィックの両方が更新されます。

1 Flash のライブラリパネルでグラフィックファイルを、右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) します。

2 ポップアップメニューから「エディタを指定して編集」を選択します。

注意: 「エディタを指定して編集」がポップアップメニューに表示されない場合、「編集」を選択して、Fireworks アプリケーションを指定します。

3 Fireworks グラフィックのオリジナルの PNG ファイルを検索する場合は、検索対象ファイル・フォルダボックスで「はい」をクリックし、「開く」をクリックします。

注意: Fireworks の起動と編集の環境設定を変更した場合、このダイアログボックスが表示されない場合があります。

このファイルが Fireworks で開かれ、Fireworks のドキュメントウィンドウには、Flash からファイルを編集していることを表すメッセージが表示されます。

4 イメージを変更します。完了したら「終了」をクリックします。

新しいグラフィックファイルが Flash に書き出されます。オリジナルの PNG ファイルを編集した場合、このファイルも保存されます。

FreeHand の使用

Fireworks と FreeHand の両方でベクター形式がサポートされているので、これらのアプリケーションでベクターグラフィックを簡単に共有することができます。しかし、Fireworks と FreeHand がすべて同じ機能を共有しているわけではありません。表示されるオブジェクトの外観がアプリケーションによって異なる可能性があります。詳しくは、316 ページのその他のベクターグラフィックアプリケーションの操作を参照してください。

この項で説明する手順は、FreeHand と共に Fireworks を使用している場合にのみ適用されるのではなく、Adobe Illustrator や CorelDraw のようなその他のベクターグラフィックアプリケーションと共に Fireworks を使用している場合にも適用されます。詳しくは、316 ページのその他のベクターグラフィックアプリケーションの操作を参照してください。

Fireworks への FreeHand グラフィックの配置

Fireworks に様々な方法で FreeHand グラフィックを配置することができます。これらのグラフィックに対して、読み込み、コピー&ペーストまたはドラッグ操作ができます。Fireworks CS3 では、FreeHand 7 以降のグラフィックがサポートされています。

FreeHand グラフィックの Fireworks への読み込み

Fireworks では、FreeHand で作成されたベクターグラフィックを読み込むことができます。FreeHand グラフィックを読み込むときには次のオプションを設定できます。

「**拡大・縮小**」では、読み込みファイルの伸縮率をパーセンテージで指定します。

「**幅**」と「**高さ**」では、読み込みファイルの幅と高さをピクセル単位、インチ単位またはセンチメートル単位で指定します。

「**解像度**」では、読み込みファイルの解像度を指定します。

「アンチエイリアス」チェックボックスをオンにすると、読み込むオブジェクトのエッジがなめらかになります。これらのオプションは、パスやテキストとは別に選択できます。

注意: 選択したオブジェクトのアンチエイリアスのオンとオフを切り替えるには、プロパティインスペクタを使用します。

「ファイルの変換」読み込み時に複数ページのドキュメントを処理する方法を、次から指定します。

- 「ページを開く」オプションを選択すると、指定したページだけが読み込まれます。
- 「フレームとしてページを開く」オプションを選択すると、ドキュメントのページがすべて読み込まれ、それぞれのページが個別のフレームに配置されます。
- 「レイヤーを保持しない」オプションを選択すると、すべてのオブジェクトが1つのレイヤーに読み込まれます。
- 「レイヤーを保持する」オプションを選択すると、読み込むファイルのレイヤー構造が保持されます。
- 「レイヤーをフレームに変換」オプションを選択すると、読み込みドキュメントのレイヤーが、それぞれ個別のフレームに配置されます。

「非表示のレイヤーを含める」チェックボックスをオンにすると、非表示に設定されているレイヤー上のオブジェクトも読み込まれます。このチェックボックスをオフにすると、非表示のレイヤーは読み込まれません。

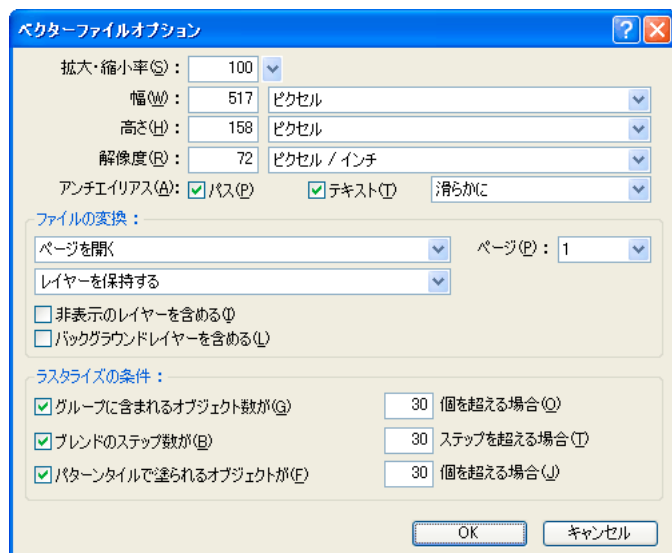
「バックグラウンドレイヤーを含める」チェックボックスをオンにすると、ドキュメントのバックグラウンドレイヤー上のオブジェクトも読み込まれます。このチェックボックスをオフにすると、バックグラウンドレイヤーは読み込まれません。

「ラスターライズの条件」で条件を指定すると、複雑なグループ、ブレンドまたはパターンタイル塗りをラスターライズし、それぞれ単独のビットマップオブジェクトとして Fireworks ドキュメントに配置することができます。各ボックスには、読み込み時のラスターライズ前に、グループ、ブレンドまたはパターンタイル塗りに含めることができるオブジェクト数の上限値を入力します。

FreeHand ファイルからベクターグラフィックを読み込むには：

1 Fireworks で、ファイル/読み込みを選択し、目的の FreeHand ファイルを選択して、「開く」をクリックします。

ベクターファイルオプションダイアログボックスが表示されます。



2 オプションを選択します。

3 「OK」をクリックします。

FreeHand グラフィックの Fireworks へのコピー&ペーストとドラッグ

FreeHand グラフィックをコピー&ペーストするか、ドラッグして、Fireworks にすばやく配置することができます。

選択した FreeHand グラフィックを Fireworks にコピー&ペーストするには：

- 1 FreeHand で編集/コピーを選択します。
- 2 Fireworks で新規ドキュメントを作成するか、既存のドキュメントを開きます。
- 3 編集/ペーストを選択します。

Fireworks へ FreeHand グラフィックをドラッグするには：

❖ FreeHand のグラフィックを、Fireworks で開いているドキュメントまでドラッグします。



Windows で、FreeHand と Fireworks のウィンドウを最大化している場合は、FreeHand グラフィックをタスクバーの Fireworks のボタンにドラッグします。そのまま数秒間保持すると、Fireworks のドキュメントウィンドウが表示されますので、カーソルをキャンバス上にドラッグして放します。

FreeHand への Fireworks グラフィックの配置

Fireworks グラフィックを様々な方法で FreeHand に配置することができます。Fireworks グラフィックを読み込むか、コピー&ペーストして、FreeHand にすばやく配置することができます。Fireworks グラフィックを FreeHand 互換の形式で書き出して、FreeHand に読み込むこともできます。

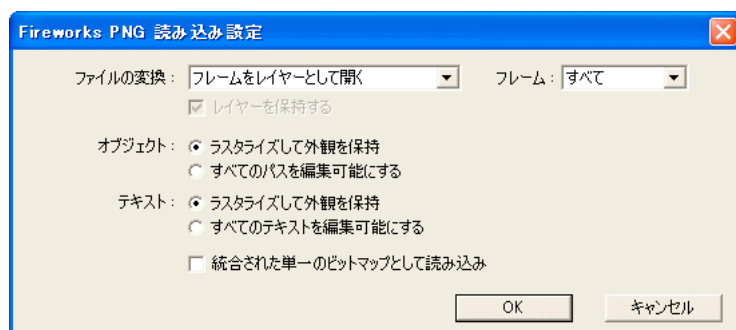
Fireworks グラフィックの FreeHand への読み込み

FreeHand では、Fireworks で作成されたベクターグラフィックを読み込むことができます。ファイルを読み込むときや開くときに選択したオプションに応じて、FreeHand では Fireworks のレイヤー、フレーム、ベクター、テキスト、ビットマップ、および 2 つのアプリケーションに共通の一部のエフェクトを読み込むことができます。Fireworks の非表示のレイヤーは無視され、読み込まれません。読み込みまたは開いたオブジェクトが FreeHand で編集可能であるかどうかは、Fireworks PNG 読み込み設定ダイアログボックスで選択した読み込みオプションによって決まります。

FreeHand に Fireworks PNG ファイルを読み込むには：

- 1 Fireworks で目的のドキュメントを保存します。
ファイルの保存については、Fireworks ヘルプを参照してください。
- 2 FreeHand でドキュメントをアクティブにします。
- 3 ファイル/読み込み、またはファイル/開くを選択します。
- 4 読み込みダイアログボックスから目的の PNG ファイルを選択して、「開く」をクリックします。

Fireworks PNG 読み込み設定ダイアログボックスが表示されます。



- 5 ファイルの変換オプションを選択します。

「フレームをページとして開く」を選択すると、Fireworks フレームが FreeHand の個別のページに読み込まれます。必要に応じて、「レイヤーを保持する」を選択し、Fireworks レイヤーを FreeHand レイヤーに変換します。このオプションの選択を解除すると、すべての Fireworks レイヤーのオブジェクトが単一のレイヤー上で結合されます。

「フレームをレイヤーとして開く」を選択すると、Fireworks フレームが個別のレイヤーとして読み込まれます。

6 フレームポップアップメニューから、読み込むフレームを選択します。すべてのフレームを読み込むには、「すべて」を選択します。

注意: 「すべて」オプションを選択できるのは、フレームをレイヤーとして開く場合か、PNG ファイルを開く場合だけです。

7 オブジェクトの読み込み方法を選択します。

「**外観の保持が必要な場合はラスターライズする**」を選択すると、一部のベクターオブジェクトは編集不可能なビットマップイメージに変換されます。.FreeHand と共通ではないエフェクト、ストロークおよび塗りを含むオブジェクトだけが変換されます。

「**すべてのパスを編集可能に保持する**」を指定すると、読み込まれたすべてのベクターオブジェクトを編集できます。FreeHand と Fireworks では、情報の解釈の方法が異なるため、一部のオブジェクトの表示が若干異なる場合があります。また、2つのアプリケーションで共通ではない一部のエフェクトは破棄される場合があります。

8 テキストの読み込み方法を選択します。

「**外観の保持が必要な場合はラスターライズする**」を選択すると、一部のテキストオブジェクトは編集不可能なビットマップイメージに変換されます。.FreeHand と共通ではないエフェクト、ストロークおよび塗りを含むテキストだけがラスターライズされます。

「**すべてのテキストを編集可能に保持する**」を指定すると、読み込まれたすべてのテキストを編集できます。FreeHand と Fireworks とではテキストの表示が若干異なる場合や、2つのアプリケーションで共通ではない一部のエフェクトが破棄される場合があります。

9 「**レイヤーの統合された一つのビットマップとして読み込む**」オプションは、Fireworks ドキュメント全体の外観を保持する場合に選択します。このオプションを選択した場合、Fireworks PNG 読み込み設定ダイアログボックスの他のオプションは選択できなくなります。このオプションは、編集操作性が重要ではない場合にのみ選択します。

10 「OK」をクリックします。

11 FreeHand ドキュメントウィンドウ内で、Fireworks PNG ファイルを表示する場所をクリックします。

Fireworks グラフィックの FreeHand へのコピー&ペースト

Fireworks グラフィックをコピー&ペーストして、FreeHand にすばやく配置することができます。

Fireworks グラフィックを FreeHand にコピー&ペーストすると、ライブフィルタやテクスチャなど一部の属性が失われます。詳しくは、317 ページのサポートされていない機能を参照してください。

注意: コピー&ペーストを使用して、Fireworks グラフィックを他のアプリケーションに配置する方法は、Illustrator、CorelDraw、Photoshop でも同じです。

FreeHand へグラフィックをコピー&ペーストするには:

- 1 Fireworks でコピーするオブジェクトを選択します。
- 2 編集/コピーを選択するか、またはクイック書き出しボタンをクリックし、FreeHand のポップアップメニューから「コピー」を選択します。
- 3 FreeHand でドキュメントをアクティブにします。
- 4 編集/ペーストを選択します。

Fireworks PNG 読み込み設定ダイアログボックスが表示されます。オプションについて詳しくは、314 ページの Fireworks グラフィックの FreeHand への読み込みを参照してください。

- 5 適切なオプションを選択し、「OK」をクリックします。

FreeHand への Fireworks パスのコピー&ペースト

「パスアウトラインをコピー」コマンドを使用して、選択した Fireworks パスを FreeHand にコピーすることができます。「パスアウトラインをコピー」コマンドは、パスに付随する情報をコピーせずに、パスだけをコピーする場合に便利です。

注意：「パスアウトラインをコピー」コマンドは、FreeHand 10 以前のバージョンで使用します。FreeHand MX では、オブジェクトの外観と編集操作性を保持するために編集/コピーを使用します。詳しくは、315 ページの Fireworks グラフィックの FreeHand へのコピー&ペーストを参照してください。

選択した Fireworks のパスをコピーするには：

- 1 編集/パスアウトラインをコピーを選択するか、またはクイック書き出しボタンをクリックし、FreeHand のポップアップメニューから「パスアウトラインをコピー」を選択します。
- 2 FreeHand でドキュメントをアクティブにします。
- 3 編集/ペーストを選択して、パスをペーストします。

Fireworks グラフィックの FreeHand への書き出し

Fireworks グラフィックを FreeHand 互換の形式で書き出して、FreeHand に読み込むことができます。

FreeHand にベクターグラフィックを書き出すには：

- 1 Fireworks で、ファイル/書き出しを選択するか、またはクイック書き出しボタンをクリックし、FreeHand のポップアップメニューから「FreeHand へ書き出し」をクリックします。
- 2 書き出しダイアログボックスで、ファイル名を入力し、保存先のフォルダを選択します。
- 3 ファイルの種類ポップアップメニューから「Illustrator 7」を選択します。

注意：Illustrator 7 は、Fireworks から、FreeHand などのその他のベクターグラフィックアプリケーション用に書き出すときに使用されるグラフィックファイル形式です。ほとんどのベクターアプリケーションは、Illustrator 7 ファイル形式を読むことができます。

- 4 「オプション」ボタンをクリックします。
- 5 Illustrator 書き出しオプションダイアログボックスで、次のいずれかを選択します。
「現在のフレームのみ書き出し」を選択すると、レイヤー名が保持され、現在のフレームだけが書き出されます。
「フレームをレイヤーに変換」を選択すると、Fireworks の各フレームが 1 つのレイヤーとして書き出されます。
- 6 書き出したファイルを FreeHand で使用できるように、「FreeHand 互換」チェックボックスをオンにします。
「FreeHand 互換」チェックボックスをオンにすると、ビットマップが削除され、グラデーション塗りが基本の塗りに変換されます。
- 7 「OK」をクリックします。
- 8 書き出しダイアログボックスで「保存」をクリックします。

注意：書き出しを行うときに、Fireworks により、オブジェクトのエッジ処理が「処理しない」に設定されます。

- 9 FreeHand でドキュメントをアクティブにします。
- 10 ファイル/開く、またはファイル/読み込みを選択して、Fireworks から書き出したファイルを選択し、「開く」をクリックします。

その他のベクターグラフィックアプリケーションの操作

Fireworks は、Adobe Illustrator など、その他のベクターグラフィックアプリケーションとの間でベクターグラフィックを共有できます。Fireworks で、これらのアプリケーションからベクターグラフィックを書き出したり読み込んだりする方法は、FreeHand からグラフィックを書き出したり読み込んだりする方法と同じです。詳しくは、312 ページの FreeHand の使用を参照してください。

サポートされていない機能

Fireworks とその他のベクターグラフィック編集アプリケーションは、まったく同じ機能を持っているわけではありません。そのため、オブジェクトの外観がアプリケーションによって異なることがあります。

FreeHand を含むベクターグラフィック編集アプリケーションの大半では、次の Fireworks の機能はサポートされていません。

- ライブフィルタ
- ブレンドモード
- テクスチャ、パターン塗り、Web デザイン塗りおよびグラデーション塗り
- スライスオブジェクトおよびイメージマップ
- テキスト形式を設定する様々なオプション
- ガイド、グリッドおよびキャンパスカラー
- ビットマップイメージ
- ストロークの一部

Director の使用

Fireworks と Director には、強力な連携機能があります。Fireworks では、Director にグラフィックとインタラクティブコンテンツを書き出すことができます。書き出し処理では、グラフィックのビヘイビアとスライスが保存されます。ロールオーバーやレイヤーの設定されたイメージでも、スライスしたイメージを書き出せます。Director ユーザは、画質を損なわずに、Fireworks の最適化機能およびグラフィックデザインツールを利用することができます。

注意: Director HTML スタイルでは、ポップアップメニューコードはサポートされていません。

Director への Fireworks ファイルの配置

Director は、Fireworks から JPEG や GIF のようなレイヤーなしの 1 枚のイメージを読み込むことができます。また、透明部分のある 32 ビット PNG イメージを読み込むこともできます。スライスされたインタラクティブなアニメーションコンテンツ用に、Fireworks HTML を Director に読み込むことも可能です。

JPEG または GIF など、レイヤーのない 1 枚の Fireworks イメージの書き出しについては、Fireworks ヘルプを参照してください。

透明部分のあるグラフィックの書き出し

Director では、32 ビット PNG イメージを読み込むことによって透明部分を実現できます。Fireworks から、透明化が設定された Fireworks 32 ビット PNG グラフィックを書き出すことができます。

透明化が設定された 32 ビット PNG イメージを書き出すには:

- 1 Fireworks で、ウィンドウ/最適化を選択して、書き出すファイルの形式を PNG 32 に変更し、「マット」を「透明」に設定します。
- 2 ファイル/書き出しを選択します。
- 3 ファイルの種類ポップアップメニューから「イメージのみ」を選択します。ファイル名を指定し、「保存」をクリックします。

レイヤーおよびスライスの Director への書き出し

Fireworks スライスや Director に書き出すことにより、ボタンやロールオーバーイメージなど、スライスされたインタラクティブコンテンツを書き出すことができます。レイヤーを Director に書き出すことにより、アニメーションなどのレイヤー構造を持つ Fireworks コンテンツを書き出すことができます。

Director に Fireworks ファイルを書き出すには：

1 Fireworks で、ファイル／書き出しを選択します。

注意：クイック書き出しボタンをクリックし、Director のポップアップメニューから「レイヤーとして書き出し」または「スライスとして書き出し」をクリックすることもできます。アニメーションを書き出すときは「レイヤーとして書き出し」を選択し、ボタンなどのインタラクティブコンテンツを書き出すときは「スライスとして書き出し」を選択します。

2 書き出しダイアログボックスで、ファイル名を入力し、保存先のフォルダを選択します。

3 ファイルの種類ポップアップメニューから「Director」を選択します。

4 ソースポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択します。

「Fireworks レイヤー」を選択すると、ドキュメント内の各レイヤーが書き出されます。レイヤーやアニメーションを書き出す場合は、このオプションを選択します。

「Fireworks スライス」を選択すると、ドキュメント内のスライスが書き出されます。ロールオーバーイメージやボタンのような、スライスやインタラクティブコンテンツを書き出す場合は、このオプションを選択します。

5 「イメージを切り抜き」チェックボックスをオンにすると、各フレームのオブジェクトが収まる大きさに、書き出すイメージが自動的に切り抜かれます。

6 「サブフォルダにイメージを置く」を選択すると、イメージ用のフォルダを選択できます。

7 「保存」をクリックします。

Director への Fireworks ファイルの読み込み

Director で、Fireworks から書き出された JPEG、GIF、32 ビット PNG イメージのようなレイヤーなしの 1 枚のイメージを読み込むことができます。また、Fireworks HTML を挿入することにより、Fireworks レイヤー、スライス、インタラクティブな要素を読み込むことができます。

レイヤーなしの 1 枚の Fireworks イメージを読み込むには：

1 Director で、ファイル／読み込みを選択します。

2 目的のファイルを選択し、「読み込み」をクリックします。

3 必要に応じて、イメージオプションダイアログボックスでオプションを変更します。各オプションについては、『Director ユーザガイド』を参照してください。

4 「OK」をクリックします。

読み込まれたグラフィックがビットマップとしてキャストに表示されます。

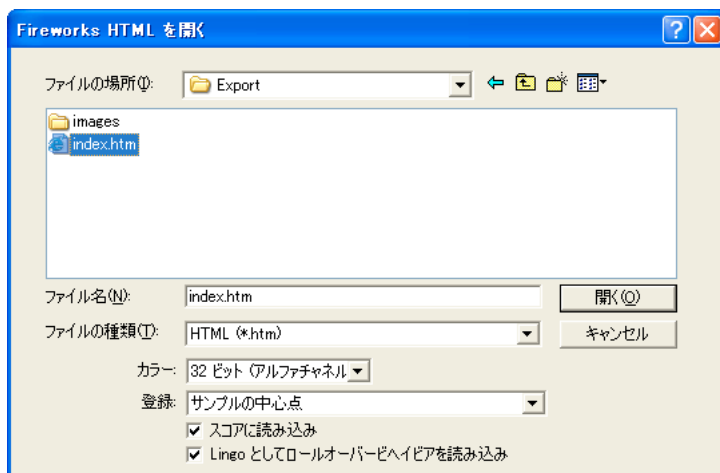
Fireworks のレイヤー、スライスまたはインタラクティブコンテンツを読み込むには：

1 Director で、挿入／Fireworks／Fireworks HTML のイメージを選択します。

注意：使用している Director のバージョンによっては、このメニューコマンドの場所と名前が異なる可能性があります。

2 Director で使用するために書き出した Fireworks HTML ファイルを選択します。

Fireworks HTML を開くダイアログボックスが表示されます。



3 必要に応じて、オプションを変更します。

「**カラー**」を選択すると、読み込まれたグラフィックの色深度を指定することができます。透明部分が含まれている場合は、32 ビットカラーを選択してください。

「**レジストレーション**」を選択すると、読み込まれたグラフィックのレジストレーションポイントを設定することができます。

「**Lingo としてロールオーバービヘイビアを読み込み**」を選択すると、Fireworks ビヘイビアが Lingo コードに変換されます。

「**スコアに読み込み**」を選択すると、読み込み時にキャストメンバがスコアに配置されます。

4 「開く」をクリックします。

Fireworks HTML ファイルからグラフィックとコードが読み込まれます。

注意: Fireworks アニメーションを読み込んでいる場合、必要に応じて Director にキーフレームをドラッグして、読み込まれた各レイヤーのタイミングを調整します。

Fireworks での Director キャストメンバの編集

起動と編集を使用して、Fireworks を起動して、Director からキャストメンバを編集し、変更することができます。

Director から Fireworks を起動して、キャストメンバを最適化することも可能です。

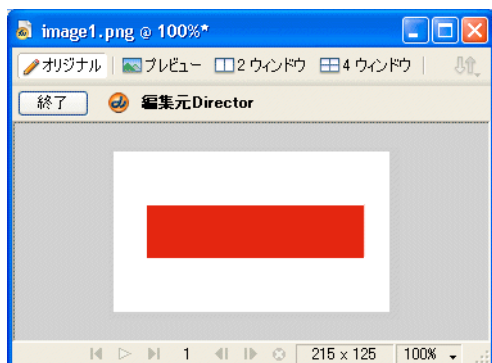
Director キャストメンバを編集するために Fireworks を起動するには :

1 Director で、キャストウィンドウで、キャストメンバを右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) します。

2 ポップアップメニューから「外部エディタを起動」を選択します。

注意: 外部イメージエディタとして Fireworks を起動できない場合、Director でファイル/環境設定/エディタを選択し、ビットマップグラフィックエディタとして Fireworks を設定してください。

ファイルが Fireworks で開かれ、Fireworks のドキュメントウィンドウには、Director からファイルを編集していることを表すメッセージが表示されます。



3 イメージを変更します。完了したら「終了」をクリックします。

Fireworks により新規グラフィックが Director に書き出されます。

Director におけるキャストメンバの最適化

Director から Fireworks を起動して、選択したキャストメンバに対する最適化の変更をプレビューすることができます。

Director キャストメンバの最適化設定をプレビューするために Fireworks を起動するには：

1 Director で、キャストウィンドウからキャストメンバを選択し、プロパティインスペクタの「ビットマップ」タブで「Fireworks で最適化」をクリックします。

2 Fireworks で、必要な最適化設定を変更します。

3 完了したら、「更新」をクリックします。MIX 編集ダイアログボックスが表示されたら、「完了」をクリックします。

新しい設定を使用して、Director のイメージが更新されます。

HomeSite の使用

Fireworks と HomeSite を合わせて使用して、Web ページを作成、編集することができます。HomeSite で Fireworks から書き出した HTML ファイルを開いたり、Fireworks グラフィックを HomeSite ドキュメントに挿入するのは簡単です。Fireworks と HomeSite は強力な統合機能を持っているため、HomeSite から Fireworks を起動して、Web グラフィックを編集できます。

HomeSite での Fireworks イメージの配置

Fireworks で生成された GIF イメージまたは JPEG イメージを HomeSite ドキュメントに挿入できます。まず、Fireworks からイメージを書き出します。GIF イメージと JPEG イメージの書き出しについては、Fireworks ヘルプを参照してください。

Fireworks のイメージを HomeSite のドキュメントに配置するには：

1 HomeSite で、ドキュメントを保存します。

注意： HomeSite により、イメージへの相対パスが作成されますが、事前にドキュメントを保存しておく必要があります。

2 リソースウィンドウで、書き出した Fireworks イメージを選択します。

3 次のいずれかの方法で HomeSite ドキュメントに Fireworks イメージを挿入します。

- リソースウィンドウから、ドキュメントウィンドウの「編集」タブにある HTML コード内の目的の位置にファイルをドラッグします。
- ドキュメントウィンドウの「編集」タブで、Fireworks イメージを挿入する箇所に挿入ポイントを置いて、リソースウィンドウのファイルを右クリックし、「リンクとして挿入」を選択します。

Fireworks イメージへのリンクが HTML コード内に作成されます。「参照」タブをクリックし、HomeSite ドキュメント内のイメージをプレビューします。

Fireworks HTML の HomeSite への配置

Fireworks HTML コードを HomeSite に配置するには、いくつかの方法があります。Fireworks HTML を書き出すか、またはクリップボードに HTML をコピーすることができます。また、HomeSite で書き出された Fireworks HTML ファイルを開いて、コード内の選択した部分をコピー&ペーストすることもできます。さらに、Fireworks の「HTML の更新」コマンドを使用して、HomeSite に書き出したコードを簡単に更新することができます。

注意: HomeSite で使用するために Fireworks HTML を書き出し、コピーまたは更新する前に、HTML の設定ダイアログボックスで HTML のタイプとして「一般」が選択されていることを確認します。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

HomeSite への Fireworks HTML の書き出し

Fireworks から HTML を書き出すと、HTML ファイルと、関連するイメージファイルが、指定された場所に生成されます。これにより、HomeSite で HTML ファイルを開いて、さらに編集することができるようになります。

注意: 書き出す前に、HTML の設定ダイアログボックスで HTML のタイプとして「一般」が選択されていることを確認してください。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

HomeSite へ Fireworks HTML を書き出すには:

❖ Fireworks でドキュメントを HTML に書き出してから、HomeSite でファイル/開くを選択して、書き出したファイルを開きます。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

HomeSite で使用する Fireworks HTML のクリップボードへのコピー

Fireworks で生成された HTML をすばやく HomeSite に配置するには、Fireworks からクリップボードに HTML をコピーしてから、HomeSite ドキュメントに直接ペーストします。Fireworks HTML をクリップボードにコピーすると、必要なイメージが指定した場所に書き出されます。

注意: クリップボードにコピーする前に、HTML の設定ダイアログボックスで HTML のタイプとして「一般」が選択されていることを確認してください。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

HomeSite で使用するために Fireworks HTML をコピーするには:

❖ Fireworks で HTML をクリップボードにコピーしてから、新しい HomeSite ドキュメントにペーストします。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

Fireworks から書き出したファイルからのコードのコピーと HomeSite へのペースト

書き出された Fireworks HTML ファイルを HomeSite で開いてから、必要な部分だけを別の HomeSite ドキュメントに手作業でコピー&ペーストすることができます。

注意: 書き出す前に、HTML の設定ダイアログボックスで HTML のタイプとして「一般」が選択されていることを確認してください。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

書き出された Fireworks ファイルからコードをコピーし、HomeSite にペーストするには：

❖ Fireworks HTML ファイルを書き出し、既存の HomeSite ドキュメントに必要なコードをコピー&ペーストします。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

HomeSite に書き出された Fireworks HTML の更新

「HTML の更新」コマンドを使用して、前もって HomeSite に書き出しておいた Fireworks HTML ドキュメントを変更することができます。

注意：HTML を更新する前に、HTML の設定ダイアログボックスで HTML のタイプとして「一般」が選択されていることを確認してください。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

HomeSite に書き出された Fireworks HTML を更新するには：

❖ Fireworks の「HTML の更新」コマンドを使用します。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

HomeSite での Fireworks イメージの編集

起動と編集機能を利用して、HomeSite ドキュメントでイメージを編集できます。HomeSite によって Fireworks が自動的に起動され、イメージに対して必要な編集ができるようになります。Fireworks を終了すると、変更した内容が自動的に HomeSite に配置されたイメージに適用されます。2つのアプリケーションを同時に使用すると、HTML ページで合理的に Web グラフィックファイルの編集ができるようになります。

HomeSite に配置された Fireworks イメージを開いて編集するには：

1 HomeSite で、ドキュメントを保存します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- リソースウィンドウの「ファイル」タブのいずれかにあるイメージファイルを右クリックします。
- 結果ウィンドウの「サムネイル」タブのいずれかにあるイメージを右クリックします。
- ドキュメントウィンドウの「編集」タブにある HTML コードで、関連する `img` タグを右クリックします。

3 ポップアップメニューから「Edit in Fireworks」を選択します。

Fireworks が起動していない場合は、自動的に起動します。

4 メッセージが表示された場合は、配置したイメージに対応する Fireworks ソースファイルを検索するかどうかを指定します。Fireworks ソース PNG ファイルについて詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

5 Fireworks でグラフィックを編集します。

Fireworks のドキュメントウィンドウには、別のアプリケーションから Fireworks イメージを編集していることを表すメッセージが表示されます。

6 編集が完了したら、ドキュメントウィンドウで「完了」をクリックします。

更新されたイメージは HomeSite に書き戻され、ソースファイルが選択されていれば、PNG ソースファイルが保存されます。

Photoshop の使用

Fireworks では、Photoshop (PSD) 形式のファイルをサポートしており、レイヤー、マスク、編集可能なテキストなど、読み込まれたファイルの様々な外観の要素を保持するためのオプションが用意されています。これにより、Photoshop イメージを Fireworks に取り込んでさらに編集を行ったり、Web で使用するために最適化したりすることができます。さらに、イメージを再び Photoshop に戻すこともできます。

Photoshop グラフィックの Fireworks への配置

個々の Photoshop グラフィックを Fireworks にドラッグするか、Photoshop ファイル全体を読み込むことができます。

個々の Photoshop グラフィックを Fireworks にドラッグ

Photoshop グラフィックをドキュメントにドラッグして、Fireworks に配置することができます。

Photoshop グラフィックを Fireworks にドラッグするには：

❖ Photoshop のグラフィックを、Fireworks で開いているドキュメントまでドラッグします。

ドラッグしたグラフィックは、それぞれ新しいビットマップオブジェクトになります。テキストもビットマップオブジェクトとして読み込まれ、テキストとしては編集できなくなります。詳しくは、323 ページの Photoshop からのテキストの読み込みについてを参照してください。

Fireworks への Photoshop ファイルの読み込み

Fireworks で Photoshop ファイルを読み込んだり、開いたりすると、指定した読み込み環境設定に従って、Photoshop ファイルが PNG ファイルに読み込まれます。読み込みオプションで指定したとおりにレイヤーおよびテキストを保存する以外に、Fireworks では、次の Photoshop 機能が保存および変換されます。

- レイヤーマスクは、Fireworks オブジェクトマスクに変換されます。
- レイヤー効果は、対応するライブフィルタが存在する場合は、Fireworks ライブフィルタに変換されます。例えば、ドロップシャドウというレイヤー効果は、Fireworks のドロップシャドウライブフィルタに変換されます。

注意：レイヤー効果とライブフィルタは外観が多少異なります。

- レイヤーのブレンドモードは、これらのブレンドモードが Fireworks でサポートされていれば、対応する Fireworks のブレンドモードに変換されます。
- チャンネルパレット内の最初のアльфаチャンネルは、Fireworks イメージ内の透明領域に変換されます。ただし、Fireworks では、追加された Photoshop アルファチャンネルをサポートしていません。

Photoshop 調整レイヤー、クリッピンググループおよびパスは、Fireworks ではサポートしていません。Fireworks は、Photoshop ファイルの読み込み時にこれらの機能を無視します。ただし、Photoshop でパスを Illustrator に書き出して、その AI ファイルを Fireworks に読み込むことができます。

注意：Windows の場合、Photoshop のファイル形式を Fireworks で認識できるようにするには、Photoshop ファイルの名前に拡張子 PSD が付いている必要があります。

Fireworks に Photoshop ファイルを読み込むには：

- 1 ファイル／読み込み、またはファイル／開くを選択して、Photoshop (PSD) ファイルを指定します。
- 2 「開く」をクリックします。

Photoshop ファイルが PNG ファイルに読み込まれます。変更したファイルを PSD として保存する場合、このファイルを PSD 形式で書き出す必要があります。詳しくは、325 ページの Fireworks グラフィックの Photoshop への配置を参照してください。

Photoshop からのテキストの読み込みについて

テキストを含む Photoshop ファイルを開いたり、読み込んだりすることができます。

テキストを含む Photoshop ファイルを開くと、システムに必要なフォントがあるかどうかチェックされます。必要なフォントが存在しない場合、フォントを置き換えるか、外観を維持するかをたずねるメッセージが表示されます。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

Photoshop ファイルのテキストに、Fireworks でサポートされているエフェクトが適用されている場合、このファイルを Fireworks に読み込んだでもこのエフェクトはそのまま適用されます。ただし、Fireworks と Photoshop ではエフェクトの適用方法が異なるので、アプリケーションによってエフェクトの外観が異なる可能性があります。

テキストが含まれる Photoshop 6 または 7 ファイルを Fireworks で開くか、または Fireworks に読み込む場合、「外観の保持」オプションを選択していると、キャッシュされたテキストイメージが表示されるので、テキストの外観は Photoshop と同様に保たれます。このテキストを編集すると、キャッシュされたイメージは実際のテキストで置き換えられますが、外観がオリジナルのテキストと異なる可能性があります。オリジナルのフォントデータは PNG ファイルに保存されているので、フォントが存在するシステム上にファイルがある場合は、そのフォントを使用するか、外観を保持するかを選択できます。

注意: Fireworks では、Photoshop 6 または 7 形式でテキストを書き出すことはできません。Photoshop 6 または 7 のテキストを含むドキュメントを編集してから、このドキュメントを Photoshop に書き戻すと、このファイルは Photoshop 5.5 形式で書き出されます。しかし、テキストを変更していなければ、ファイルは Photoshop 6 形式で書き出されます。Photoshop ファイルの書き出しについて詳しくは、325 ページの Fireworks グラフィックの Photoshop への配置を参照してください。

Photoshop ファイルの読み込み環境設定

Fireworks の読み込み環境設定オプションを使用して、読み込まれた Photoshop ファイル内のレイヤーとテキストの処理方法を指定できます。オプションを選択することによって、読み込んだファイルに保持される外観および編集操作性を制御できます。

Photoshop ファイルの読み込みオプションを指定するには：

1 編集／環境設定を選択します。

注意: Mac OS X では、Fireworks／環境設定を選択します。

2 「読み込み」タブをクリックするか (Windows)、またはポップアップメニューから「読み込み」を選択します (Macintosh)。

3 読み込みのオプションを選択します。

「レイヤー」の「**Fireworks オブジェクトに変換**」を選択すると、Photoshop ファイル内の各レイヤーが、Fireworks では単一のレイヤー上に別々のオブジェクトとして読み込まれます。

「レイヤー」の「**フレーム間でレイヤーを共有**」を選択すると、読み込まれたレイヤー構造が Fireworks ファイル内のすべてのフレームから見えるようになります。

「レイヤー」の「**フレームに変換**」を選択すると、読み込むドキュメントのレイヤーが、それぞれ個別のフレームに配置されます。このオプションは、アニメーションとして使用するファイルを読み込む場合に便利です。

「テキスト」の「**編集可能**」を選択すると、Photoshop ファイル内のテキストが、編集可能な Fireworks テキストに変換されます。このオプションを指定すると、Fireworks テキストツールとプロパティインスペクタを使用して、読み込まれたテキストを編集できます。変換されたテキストは、オリジナルとは外観が異なります。

「テキスト」の「**外観の保持**」を選択すると、Photoshop ファイル内のテキストが Fireworks のビットマップイメージに変換されます。このオプションを指定すると、テキストの元の外観は保持されますが、Fireworks テキストツールを使用して編集することはできません。オリジナルのフォントデータは PNG ファイルに保存されているので、フォントが存在するシステム上にファイルがある場合は、そのフォントを使用するか、外観を保持するかを選択できます。

「レイヤーを統合」を選択すると、Photoshop ファイルが、レイヤーなしの統合された 1 枚のイメージとして読み込まれます。

4 「OK」をクリックします。

Photoshop フィルタおよびプラグインの使用

Fireworks では、Photoshop やサードパーティの多くのフィルタやプラグインを使用できます。プラグインはライブフィルタウィンドウまたはフィルタメニューのいずれかで使用できます。

注意: Photoshop 5.5 以前のバージョンのプラグインおよびフィルタがサポートされています。Photoshop 6 以降のプラグインおよびフィルタは、Fireworks CS3 との互換性はありません。

ライブフィルタウィンドウとフィルタメニューについて詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

環境設定ダイアログボックスを使用して、Photoshop やサードパーティのフィルタやプラグインを使用するには：

1 編集／環境設定を選択します。

注意：Mac OS X では、Fireworks／環境設定を選択します。

2 「フォルダ」タブをクリックするか（Windows）、またはポップアップメニューから「フォルダ」を選択します（Macintosh）。

3 「Photoshop プラグイン」オプションを選択します。

Photoshop のプラグインフォルダを参照ダイアログボックス（Windows）またはフォルダの選択ダイアログボックス（Macintosh）が表示されます。

注意：ダイアログボックスが自動的に開かない場合は、「検索」をクリックします。

4 Photoshop やその他のフィルタおよびプラグインがインストールされているフォルダを選択し、「選択」をクリックします。

5 「OK」をクリックして、環境設定ダイアログボックスを閉じます。

6 Fireworks を再起動して、フィルタとプラグインを読み込みます。

ライブフィルタウィンドウを使用して、Photoshop やサードパーティのフィルタやプラグインを使用するには：

1 キャンバスにあるベクターオブジェクト、ビットマップオブジェクトまたはテキストブロックをすべて選択し、プロパティインスペクタで「エフェクトの追加」ボタンをクリックします。

注意：「エフェクトの追加」ボタンは、キャンバスでオブジェクトが選択されている場合のみ使用可能になります。

2 表示されたポップアップメニューからオプション／プラグインの場所を選択します。

3 Photoshop やその他のフィルタおよびプラグインがインストールされているフォルダを選択し、「選択」をクリックします。Fireworks を再起動するかどうかを確認するメッセージが表示されたら、「OK」をクリックします。

4 Fireworks を再起動して、フィルタとプラグインを読み込みます。

注意：代わりに、Fireworks の Plug-ins フォルダに直接プラグインをインストールすることもできます。

Fireworks グラフィックの Photoshop への配置

Fireworks は、Photoshop（PSD）形式でファイルを書き出すことができます。書き出しの設定では、Photoshop でファイルを開いた際に編集可能な要素を指定することができます。

Photoshop グラフィックを Fireworks で開くことができるのと同様に、Fireworks イメージを Photoshop に書き出し、編集することができます。編集可能かどうか、外観、およびファイルサイズに関する書き出しオプションを使用して、そのグラフィックに最も適した手順で書き出せます。Photoshop ユーザは、Fireworks でこれまでのグラフィックを操作し、Photoshop でも編集を続けることができます。

Photoshop 形式でファイルを書き出すには：

1 ファイル／書き出しを選択するか、またはクイック書き出しボタンをクリックし、その他／Photoshop へ書き出しを選択します。

2 書き出しダイアログボックスで、ファイルを指定し、ファイルの種類メニューから「Photoshop PSD」を選択します。

3 プリセットの書き出し設定を指定するには、設定ポップアップからオプションを選択します。これらの設定は、Fireworks ファイル内でオブジェクト、エフェクトおよびテキストの個々の書き出しオプションがあらかじめ組み合わされています。各書き出しオプションについては、326 ページの Photoshop に書き出すファイルのカスタマイズで詳しく説明します。

「外観よりオブジェクト編集可能性を優先して保持する」を選択すると、オブジェクトをレイヤーに変換し、エフェクトを編集可能にし、テキストを編集可能な Photoshop テキストレイヤーに変換できます。Photoshop でイメージを大幅に編集する予定で、Fireworks イメージの正確な外観を保存する必要がない場合は、このオプションを選択します。

「**Fireworks の外観を保持する**」を選択すると、それぞれのオブジェクトが別々の Photoshop レイヤーに変換され、エフェクトとテキストが編集できなくなります。Photoshop で Fireworks オブジェクトの操作性を保持しつつ、Fireworks イメージのオリジナルの外観も保持したい場合は、このオプションを選択します。

「**Photoshop ファイルを小さくする**」を選択すると、すべてのレイヤーが統合され、ビットマップイメージになります。多数の Fireworks オブジェクトが含まれるファイルを書き出す場合は、このオプションを選択します。

「**カスタム**」を選択すると、オブジェクト、エフェクトおよびテキストの各設定を選択できます。

4 「保存」をクリックして、Photoshop ファイルを書き出します。

注意: バージョン 5.5 以前の Photoshop では、100 個を超えるレイヤーを含むファイルは開けません。書き出す Fireworks ドキュメントに 100 個を超えるオブジェクトが含まれる場合は、オブジェクトを削除するか、統合する必要があります。

Photoshop に書き出すファイルのカスタマイズ

ファイルを Photoshop に書き出す際に、オブジェクト、エフェクトおよびテキストを書き出すための設定をカスタマイズできます。

Photoshop に書き出すための設定をカスタマイズするには：

1 Photoshop PSD が書き出すファイル形式として選択されている状態で、書き出しダイアログボックスの設定ポップアップメニューから「カスタム」を選択します。

2 設定ポップアップメニューで、次のいずれかを選択します。

「**Photoshop レイヤーに変換する**」を選択すると、個々の Fireworks オブジェクトが Photoshop レイヤーに変換され、Fireworks マスクが Photoshop レイヤーマスクに変換されます。

「**Fireworks の各レイヤーを統合する**」を選択すると、Fireworks の個々のレイヤーにあるすべてのオブジェクトが統合され、各 Fireworks レイヤーが Photoshop のレイヤーになります。このオプションを選択すると、Fireworks オブジェクトを Photoshop で編集できなくなります。また、Fireworks オブジェクトと関連するブレンドモードなどの機能も失われます。

3 エフェクトポップアップメニューで、次のいずれかを選択します。

「**テキストを編集可能にする**」を選択すると、Fireworks ライブフィルタが Photoshop の相当するエフェクトに変換されます。Photoshop に存在しないエフェクトは破棄されます。

「**エフェクトをレンダリングする**」を選択すると、エフェクトがオブジェクトに統合されます。このオプションを選択すると、Photoshop でエフェクトが編集できなくなりますが、外観は保存されます。

4 テキストポップアップメニューで、次のいずれかを選択します。

「**テキストを編集可能にする**」を選択すると、テキストは編集可能な Photoshop レイヤーに変換されます。Photoshop でサポートされていないテキストの形式設定は失われます。

「**テキストをレンダリングする**」を選択すると、テキストがイメージオブジェクトに変換されます。このオプションを選択すると、テキストの編集はできなくなりますが、テキストの外観は保存されます。

Illustrator の使用について

Fireworks では、Illustrator (AI) CS2 および CS3 のネイティブファイルの読み込みをサポートしており、レイヤー、パターン、リンクイメージなど、読み込まれたファイルの様々な外観の要素を保持するためのオプションが用意されています。これにより、Illustrator イメージを Firework に取り込んでさらに編集を行ったり、Web で使用するために最適化したりすることができます。また、Illustrator 8.0 ソフトウェアと互換性のある Illustrator ファイルを Fireworks から書き出すこともできます。

Illustrator ファイルを読み込んだときに保持される機能は次のとおりです。

ベジェポイント：ベジェポイントの数と位置が保持されます。

カラー：AI コンテンツを Fireworks に読み込む際には、できるだけ近いカラーが保持されます。

テキスト属性：次のフォント属性が保持されます。

- フォント
- サイズ
- カラー
- ボールド
- イタリック
- 整列（左揃え、右揃え、中央揃え、両端揃え）
- 方向（水平、縦書き（左から右）、縦書き（右から左））
- 文字間隔
- 文字の位置（標準、上付き、下付き）
- 自動カーニング
- カーニングペア

グラデーション塗り：グラデーションは、Fireworks のネイティブグラデーションとして読み込まれます。グラデーションのランプポイントはすべて保持されます。

イメージ：Illustrator AI ファイルには、PDF、BMP、EPS、GIF、JPEG、JPEG2000、PICT、PCX、PCD、PSD、PXR、PNG、TGA および TIFF 形式のリンクファイルや配置ファイルが含まれる場合があります。埋め込みイメージは、Fireworks にラスターイメージとして取り込まれます。リンクイメージは、Fireworks ではリンクされたビットマップとして保持されます。

クリップマスク：Fireworks では、パスおよび複合パスと共にクリッピングマスクを読み込むことができます。

ストロークの塗りつぶし：塗りつぶされたストロークは、単一の描画オブジェクトとして読み込まれます。

基本の塗り：塗りつぶされたパスは、単一の描画オブジェクトとして読み込まれます。

複合パス：複合パスは、単一の描画オブジェクトとして読み込まれます。

グループ：グループは保持され、個々のグループ化されたオブジェクトは描画オブジェクトとして取り込まれます。

グラフ：グラフはグループとして読み込まれ、グラフとしての特殊な編集操作性は失われます。

プリミティブ：Illustrator のプリミティブは実際にはパスであるため、Fireworks のプリミティブとしては読み込まれません。

パターン：パターンは、個々のタイルとして読み込まれます。これらのタイルは Fireworks のネイティブパターンとして読み込まれ、そのパターンが描画オブジェクトに割り当てられます。

ブラシストローク：ブラシストロークは、複数のグループ（クローズパスごとに 1 つのグループ）として読み込まれます。

シンボル：シンボルは、通常のグループオブジェクトとして読み込まれます。

透明化：Fireworks は、オブジェクトの透明度を正しく読み込み、元の Illustrator の値のオブジェクトの透明化設定を保持します。

サブレイヤー：Fireworks は、すべてのサブレイヤーを Fireworks のネイティブサブレイヤーとして読み込みます。

GoLive の使用について

Fireworks と GoLive を同時に使用して Web ページを作成および編集できます。他の HTML エディタと同じように Fireworks HTML を GoLive に書き出し、コピーすることができます。唯一の違いは、Fireworks から HTML を書き出したりコピーしたりする前に、HTML スタイルとして「GoLive HTML」を選択する必要があるという点です。

HTML のスタイルの選択と Fireworks HTML の書き出しについては、Fireworks ヘルプを参照してください。

注意: GoLive HTML スタイルでは、ポップアップメニューコードはサポートされていません。Fireworks ドキュメントにポップアップメニューが含まれている場合、HTML スタイルとして「Generic HTML」を選択してから、書き出す必要があります。

HTML エディタの使用について

Fireworks により、すべての HTML エディタで読み込める一般的な HTML が生成されます。HTML エディタへの Fireworks HTML ファイルの配置については、Fireworks ヘルプを参照してください。

Fireworks は、HTML コンテンツも読み込むことができます。このパワフルな機能により、Fireworks ではほとんどの HTML ドキュメントを開き、編集を行うことができます。詳しくは、Fireworks ヘルプを参照してください。

Fireworks の拡張について

JavaScript と Fireworks に関する専門的な知識がある場合は、JavaScript を使用して、Fireworks ドキュメントやドキュメント内の要素に影響する独自のオブジェクトやコマンドを作成できます。さらに、Fireworks Cross Product Communication Architecture を使用することによって、ActionScript™ 2.0 および C++ アプリケーションで Fireworks を制御できます。詳しくは、『Extending Fireworks』（英語のみ）を参照してください。

Adobe XMP について

Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) は、PNG、GIF、JPEG、Photoshop および TIFF 形式で保存されたファイルにファイル情報を追加する際に役立つテクノロジーです。XMP を使用すると、Adobe アプリケーション間のメタデータ交換が容易になります。例えば、あるファイルのメタデータをテンプレートとして保存し、そのメタデータを他のファイルに読み込むことができます。

メタデータをテンプレートまたは XMP ファイルとして保存し、他のファイルに読み込めるようにするには、次の操作を行います。

- 1 ファイル/ファイル情報を選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - メタデータをテンプレートとして保存するには、ダイアログボックスの上部にある三角形のアイコンをクリックし、「メタデータテンプレートの保存」を選択します。テンプレート名を入力し、「保存」をクリックします。
 - メタデータを XMP ファイルに保存するには、ダイアログボックスの詳細ペインで「保存」をクリックします。ファイル名を入力し、ファイルの場所を選択して、「保存」をクリックします。

Adobe Bridge について

Adobe Bridge は、Adobe Creative Suite 3 コンポーネントに含まれるクロスプラットフォームアプリケーションです。Bridge を使用すると、印刷、Web、ビデオ、オーディオのコンテンツを作成するために必要なアセットを識別、構成、参照できます。Bridge は Creative Suite コンポーネント（Acrobat 8 を除く）から起動でき、Bridge から Adobe および Adobe 以外のアセットにアクセスできます。

Adobe Bridge から以下を実行できます。

- イメージ、フッターおよびオーディオファイルの管理。個々のアプリケーションを開かずに、Bridge でファイルをプレビュー、検索、並べ替え、処理できます。ファイルのメタデータを編集することも、Bridge を使用してドキュメント、プロジェクトまたはコンポジション内にファイルを配置することもできます。
- 写真の管理。複数のイメージからの Web ギャラリー生成、デジタルカメラのカードからの写真の読み込みおよび編集、関連する写真を重ねてグループ化、Photoshop を起動せずにカメラのファイルを開いて読み込み、その設定の編集を行うことができます。Adobe Stock Photos を使用して、主要なストックライブラリを検索して、ロイヤリティフリー画像をダウンロードすることもできます。
- Adobe Version Cue で管理されているアセットの使用
- バッチコマンドなど、自動化された作業の実行
- 色管理されている Creative Suite コンポーネント間の色設定の同期化
- デスクトップを共有し、ドキュメントを確認するためのリアルタイム Web カンファレンスの開始

リッチインターネットアプリケーションのレイアウトのための Flex 統合（MXML の書き出し）

デザイナーが求めるテクノロジーのレベルが高まりつつあることから、優れたツールや統合の重要性がこれまで以上に増しています。Fireworks は、共有ライブラリアセットを Adobe Flex™ Builder™ で使用する既知のコンポーネントとして書き出せるようにして、次世代のリッチインターネットアプリケーション（RIA）の開発を支援します。

最も良い点は、Fireworks により必要な Flex コード（MXML）がスタイルや絶対位置が保持されたまま書き出されるため、ユーザ側の作業が不要なことです。これで、Fireworks で Flex 共有ライブラリアセットを活用しながら Flex アプリケーションレイアウトを簡単に作成でき、Flex Builder に読み込む MXML として書き出すことができます。

MXML データを書き出すには

- 1 ファイル／書き出しを選択します。
- 2 書き出しポップアップメニューから「MXML とイメージ」を選択します。
- 3 MXML コードとは別のフォルダにイメージを保存する場合は、「サブフォルダにイメージを置く」を選択します。
- 4 現在選択されているページだけを書き出すには、「現在のページのみ」を選択します。
- 5 「保存」をクリックして書き出しを完了します。

第 17 章：編集作業の自動化

Web をデザインする際には、イメージの最適化や、制約に合わせたイメージの変換など、繰り返しの多い作業に時間をとられることがよくあります。Fireworks CS3 では、描画、編集、ファイル変換に関する多くの作業を自動化できます。

Fireworks の検索および置換機能を使用して、1 つのファイル内の要素または複数のファイル内の要素を検索および置換すると、編集作業にかかる時間を短縮できます。URL、フォント、カラー、テキスト、ヒストリパネルで作成したコマンドなどを、検索および置換可能です。

バッチ処理機能を使用すれば、複数のイメージファイルの形式の一括変換や、カラーパレットの変更もできます。バッチ処理では、カスタムの最適化設定を複数のファイルに適用できます。また、複数のファイルのサイズを変更できるため、サムネイルの作成にも便利です。

ヒストリパネルでは、頻繁に使用する機能を実行するコマンドや、複雑な手順を一度に実行するスクリプトを作成できます。また、Fireworks では JavaScript が実行できます。このため、熟練したユーザは、JavaScript コマンドを記述し Fireworks 内で実行することで、複雑な作業を自動化可能です。Fireworks で解釈可能な特殊な JavaScript コマンドを使用して、Fireworks のほとんどのコマンドや設定を制御できます。

Extension Manager を使用して、Adobe アプリケーションに Extension の読み込み、インストール、削除を実行し、Fireworks の機能を拡張することができます。

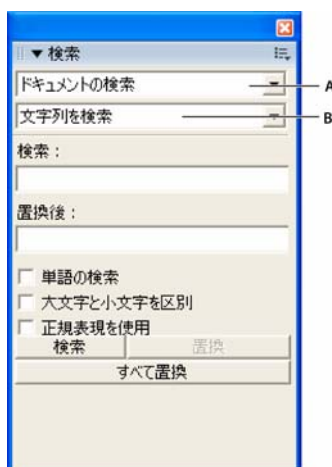
この章では、次のトピックについて説明します。

- 331 ページの検索と置換
- 334 ページのバッチ処理
- 343 ページの Fireworks の拡張
- 347 ページの Fireworks パネルとして使用される Flash SWF ムービー

検索と置換

検索・置換機能を使用して、テキスト、URL、フォント、カラーなど、様々な属性を検索・置換できます。作業中のドキュメントまたは複数のファイルを対象にして、検索を実行できます。

検索と置換を実行できるのは、Fireworks の PNG ファイルや、Adobe FreeHand、圧縮されていない CorelDRAW、Adobe Illustrator で作成したファイルなど、ベクターオブジェクトが含まれるファイルのみです。



検索パネル A. 検索対象を選択します。B. 検索する要素を選択します。

検索対象を選択するには：

- 1 ファイルを開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行って検索パネルを表示します。
 - ウィンドウ／検索を選択します。
 - 編集／検索と置換を選択します。
 - Ctrl+F (Windows) または Command+F (Macintosh) を押します。

注意：選択したファイルが Adobe Dreamweaver サイトからロックまたはチェックインされている場合は、作業を進める前にロック解除またはチェックアウトするように求められます。

- 3 上のポップアップメニューから、検索対象を選択します。

「**選択オブジェクトの検索**」では、現在選択されているオブジェクトおよびテキストに対してのみ、検索と置換を実行します。

「**フレームの検索**」では、現在のフレームに対してのみ、検索・置換を実行します。

「**ドキュメントの検索**」では、アクティブになっているドキュメントに対してのみ、検索・置換を実行します。

「**ファイルの検索**」では、複数のファイルに対して、検索・置換を実行します。検索ポップアップメニューでこのオプションがまだ選択されていない場合、選択すると、検索の対象となるファイルを選択するためのダイアログボックスが表示されます。検索ポップアップメニューで「ファイルの検索」が既に選択されている場合、「検索」、「置換」、「すべて置換」をクリックして検索操作を開始した後で、検索対象となるファイルを選択することもできます。

- 4 ポップアップメニューから、検索する属性を選択します。このパネルのオプションは、選択内容に応じて変化します。
- 5 選択した検索属性に対応するオプションを選択します。
- 6 検索・置換操作を選択します。

「**検索**」をクリックすると、指定した要素の検索を続けることができます。要素が見つかったと、ドキュメント上でハイライト表示されます。

「**置換**」をクリックすると、見つかった要素を、「置換後」オプションに入力した要素に置き換えることができます。

「**すべて置換**」をクリックすると、検索中に見つかった要素をすべて置き換えることができます。

注意：複数のファイルでオブジェクトを置換すると、これらのファイルは自動的に上書き保存されます。編集／取り消しを選択して、変更を元に戻すことはできません。詳しくは、339 ページのバッチ処理による検索と置換を参照してください。

複数ファイルに対する検索・置換操作オプションの設定

複数のファイルを対象にして検索・置換を実行する場合は、検索が終了したファイルの処理方法を設定します。

各ファイルを検索終了後に保存、クローズまたはバックアップするには：

- 1 検索パネルのオプションメニューから「置換オプション」を選択します。
- 2 検索・置換を実行した後に各ファイルを保存して閉じるには、「ファイルを保存して閉じる」を選択します。

オリジナルのアクティブドキュメントだけが開かれた状態になります。

注意：「ファイルを保存して閉じる」チェックボックスをオフにして多数のファイルをバッチ処理すると、メモリ不足のためにバッチ処理が中止されることがあります。

- 3 オリジナルファイルのバックアップポップアップメニューで、次のいずれかの操作を選択します。

「**バックアップなし**」を選択するとオリジナルファイルのバックアップを作成しないで検索・置換を実行します。このオプションを選択すると、変更が加えられたファイルによって、オリジナルのファイルが上書きされます。

「**既存のバックアップファイルに上書き**」を選択すると、検索・置換操作で変更された各ファイルのバックアップが1つだけ作成されます。さらに検索・置換操作を行うと、前のオリジナルファイルでバックアップコピーが上書きされます。バックアップコピーは、Original Files というサブフォルダに保存されます。

「**インクリメンタルバックアップ**」を選択すると、検索・置換操作で変更されたファイルのすべてのバックアップコピーが保存されます。オリジナルのファイルは、それぞれのカレントフォルダ内の **Original Files** サブフォルダに移動され、ファイル名に番号が付けられます。さらに検索・置換操作を行うと、オリジナルファイルが **Original Files** フォルダにコピーされ、ファイル名に次の番号が付けられます。例えば、**Drawing.png** という名前のファイルに対して初めて検索・置換操作を行うと、バックアップファイルの名前は **Drawing.png** になります。同じファイルに対して2度目の検索・置換操作を行うと、バックアップファイルの名前は **Drawing-1.png** になります。

4 「OK」をクリックします。

テキストの検索・置換

Fireworks ではテキストの検索・置換が簡単にできます。大文字と小文字の区別、単語全体の検索、単語の一部の検索など、様々なオプションを指定して、洗練された検索を行うことができます。

単語、フレーズ、テキスト文字列を検索・置換するには：

- 1 検索パネルの検索ポップアップメニューから「文字列の検索」を選択します。
- 2 「検索」テキストボックスに検索の対象となるテキストを入力します。
- 3 「置換後」テキストボックスには見つかったフォントと置き換えるテキストを入力します。
- 4 必要に応じて、詳細な検索設定をすることもできます。

「**単語の検索**」チェックボックスをオンにすると、「検索」オプションに入力したテキストと単語全体が完全に同一なものだけが検索されます。

「**大文字と小文字を区別**」チェックボックスをオンにすると、検索中に大文字と小文字が区別されます。


「**正規表現**」を使用すると、入力した条件に合致する文字や数字を検索できます。

フォントの検索・置換

また、Fireworks ドキュメントで使用されているフォントをすばやく検索・置換することもできます。

1 つまたは複数の Fireworks ドキュメントで使用されているフォントを検索・置換するには：

- 1 検索パネルの検索ポップアップメニューから「フォントの検索」を選択します。
- 2 検索の対象となるフォントとフォントスタイルを選択します。

 最大または最小ポイントサイズを指定して、検索を制限することができます。

- 3 「置換後」領域では見つかったフォントと置き換えるフォント、フォントスタイル、ポイントサイズを指定します。

カラーの検索・置換

Fireworks ドキュメントにある特定の色のインスタンスをすべて表示し、この色を別の色に変更することができます。

Fireworks ドキュメントのカラーを検索し、置換するには：

- 1 検索ポップアップメニューから「カラーの検索」を選択します。
 - 2 適用ポップアップメニューでは、検索したカラーの適用対象を選択します。
- 「**塗りと線**」では、塗りのカラーとストロークのカラーを検索・置換します。
- 「**すべてのプロパティ**」では、塗りのカラー、ストロークのカラーおよびエフェクトのカラーを検索・置換します。
- 「**塗りつぶし**」では、塗りのカラーを検索・置換します。ただし、パターン塗りは対象になりません。
- 「**線**」では、ストロークのカラーだけを検索・置換します。
- 「**エフェクト**」では、エフェクトのカラーだけを検索・置換します。

URL の検索・置換

単語、書体、カラーに加え、Fireworks では、ドキュメントのインタラクティブ要素に割り当てられた URL を検索・置換することができます。

Web オブジェクトに割り当てられた URL を検索し、置換するには：

- 1 検索パネルの検索ポップアップメニューから「URL の検索」を選択します。
- 2 「検索」テキストボックスに検索の対象となる URL を入力します。
- 3 「置換後」テキストボックスには見つかった URL と置き換える URL を入力します。
- 4 必要に応じて、詳細な検索設定をすることもできます。

「**単語の検索**」チェックボックスをオンにすると、「検索」オプションに入力したテキストと単語全体が完全に同一なものだけが検索されます。

「**大文字と小文字を区別**」チェックボックスをオンにすると、検索中に大文字と小文字が区別されます。

「**正規表現**」を使用すると、入力した条件に合致する文字や数字を検索できます。

非 Web セーフカラーの検索・置換

非 Web セーフカラーとは、Web 216 カラーパレットに含まれていないカラーです。Web セーフカラーとは、Macintosh と Windows 双方のプラットフォームで同じように表示されるカラーです。Web セーフカラーについて詳しくは、265 ページの GIF、PNG、TIFF、BMP および PICT ファイルの最適化を参照してください。

非 Web セーフカラーをすべて検索し、Web セーフカラーで置換するには：

❖ 検索パネルの検索ポップアップメニューから「非 Web 216 色カラーの検索」を選択します。

注意：「非 Web 216 色カラーの検索」では、イメージオブジェクト内のピクセルは検索・置換されません。

バッチ処理

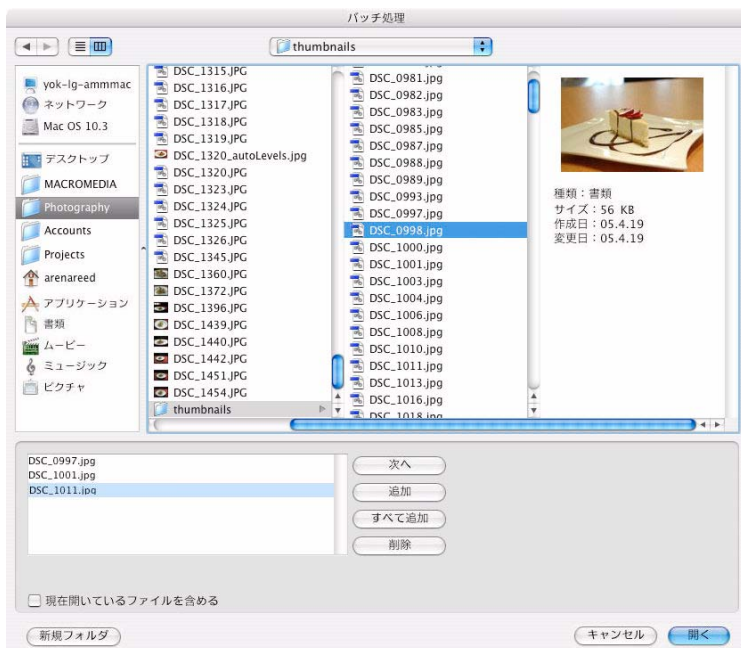
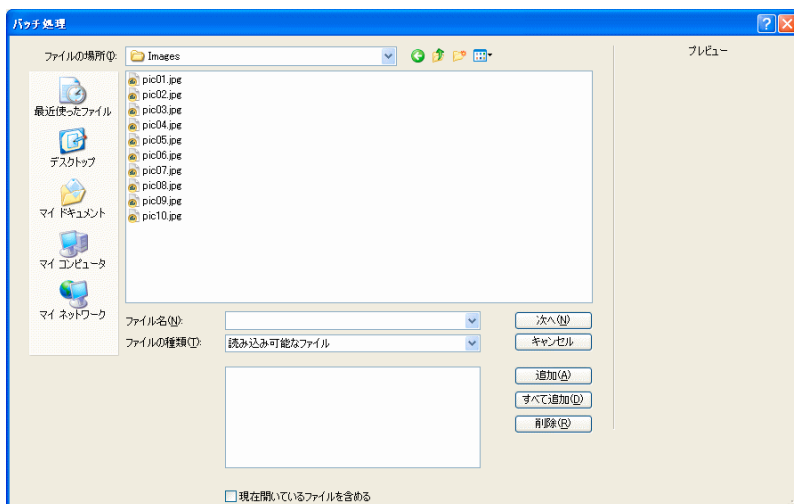
複数のグラフィックファイルを自動的に変換するには、バッチ処理を使用します。次のバッチ処理オプションがあります。

- 選択したファイルを、他のファイル形式に変換します。
- 選択したファイルを、異なる最適化設定を持つ同じファイル形式に変換します。
- 書き出したファイルを拡大・縮小します。
- テキスト、カラー、URL、フォントまたは非 Web 216 カラーを検索・置換します。
- 接頭文字の追加、接尾文字の追加、部分文字列の置換および空白の置換を組み合わせ使用し、複数のファイルの名前を変更します。
- 選択したファイルにコマンドを実行します。

ファイルにバッチ処理を実行するには：

1 ファイル/バッチ処理を選択して、処理するファイルを選択します。異なるフォルダからファイルを選択することも、現在開いているすべてのドキュメントをバッチに含めることもできます。ウィザードの途中でファイルの選択の変更が必要になった場合は、「戻る」ボタンを使用して変更できます。

ウィザードではファイルを選択せずに、後で使用するためにバッチ処理スクリプトの保存だけを行うこともできます。



注意： 選択したファイルが Dreamweaver サイトからロックまたはチェックインされている場合は、作業を進める前にロック解除またはチェックアウトするように求められます。

2 バッチダイアログボックス (Windows) またはバッチ処理ダイアログボックス (Macintosh) で、次のいずれかをクリックします。

「追加」をクリックすると、選択されたファイルおよびフォルダが、バッチ処理を行うファイルのリストに追加されます。フォルダを選択すると、そのフォルダ内のすべての有効な、読み取り可能なファイルがバッチ処理に追加されます。

注意: 有効なファイルとは、作成され、名前が付けられ、保存されているファイルです。作業中のファイルの最新バージョンが保存されていないと、保存を要求するメッセージが表示されます。その後、バッチ処理が継続します。ファイルを保存しない場合は、バッチ処理が中止されます。

「すべて追加」を選択すると、現在選択されているフォルダ内のすべての有効なファイルが、バッチ処理を行うファイルのリストに追加されます。

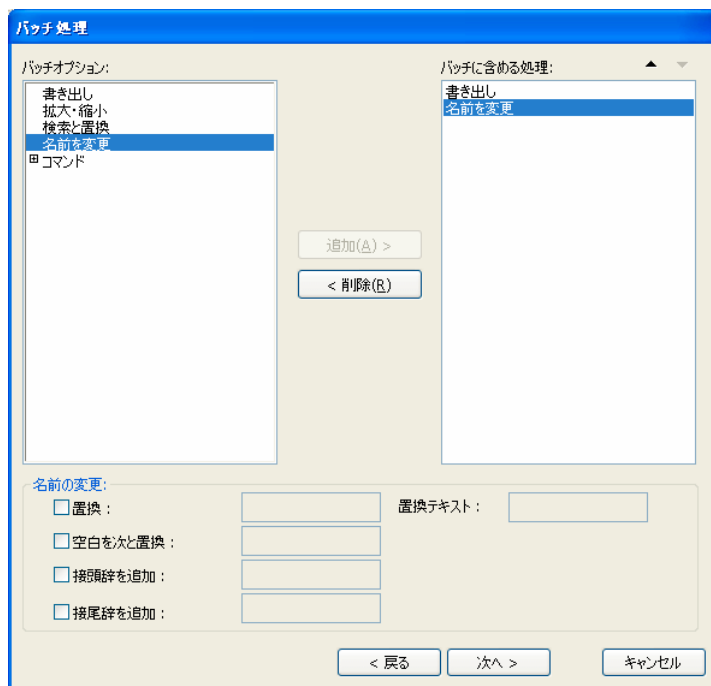
「削除」を選択すると、選択されたファイルがバッチ処理を行うファイルのリストから削除されます。

3 「現在開いているファイルを含める」を選択すると、現在開いているすべてのファイルが追加されます。

これらのファイルは、バッチ処理を行うファイルのリスト内に追加されますが、表示はされません。

4 「次へ」を選択し、次の両方またはどちらか 1 つを実行します。

- タスクをバッチに追加するには、「バッチオプション」リストで選択して、「追加」をクリックします。どちらのタスクも 1 回だけ追加できます。「拡大・縮小」オプションについて詳しくは、338 ページのバッチ処理によるグラフィックの拡大・縮小を参照してください。「名前を変更」オプションについて詳しくは、339 ページのバッチ処理によるファイル名の変更を参照してください。コマンドの追加について詳しくは、340 ページのバッチ処理によるコマンドの実行を参照してください。



- リストの順序を変更するには、「バッチに含める処理」リストに表示されているタスクを選択し、上向きおよび下向きの順序ボタンをクリックします。



注意: 「バッチに含める処理」リストに表示される順序で、バッチ処理時にタスクが実行されます。ただし、「書き出し」および「名前を変更」は例外で、必ず最後に実行されます。

5 タスクの追加オプションを表示するには、「バッチに含める処理」リスト内のタスクを選択します。

6 必要に応じて、各オプションを設定します。

バッチ処理からタスクを削除するには、「バッチに含める処理」にあるタスクを選択して、「削除」をクリックします。

7 「次へ」をクリックします。

8 ファイルの保存オプションを選択します。

「オリジナルファイルと同じ場所」を選択すると、ソースファイルと同じ場所にファイルが保存されます。ファイル名が同じで、ファイル形式も同じであれば、ソースファイルは上書きされます。

「カスタムの場所」を選択して、処理されたファイルを保存する場所を選択することもできます。

9 「バックアップ」をオンにして、オリジナルファイルのバックアップオプションを選択します。

バッチ処理を行う際には、ファイルをバックアップするとより安全です。詳しくは、341 ページのバッチ処理の出力場所の指定を参照してください。

10 将来、使用する場合に備えて、バッチ処理設定を保存するには、「スクリプトの保存」をクリックします。

詳しくは、341 ページのバッチ処理のスクリプトの保存を参照してください。

11 「バッチ処理」をクリックしてバッチ処理を実行します。

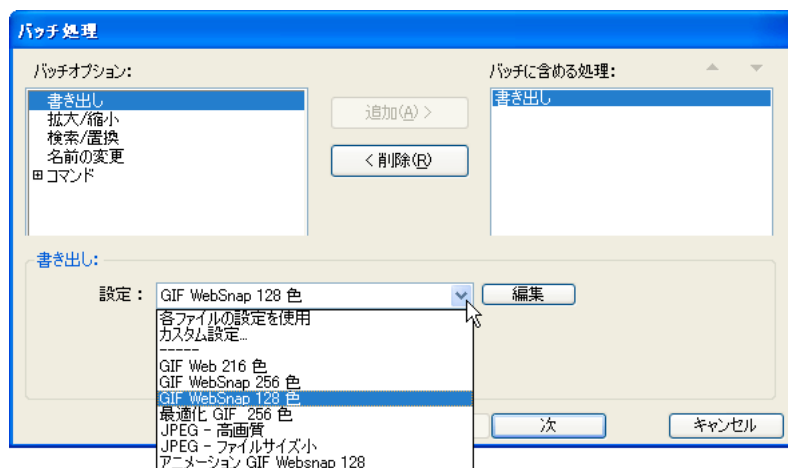
バッチに追加したファイルの中に処理できなかったファイルが 1 つでもあると、バッチ処理の最後に、問題の発生を知らせる通知が表示されます。

また、バッチ処理中には FireworksBatchLog.txt という名前のログファイルが作成されます。このファイルには、処理されたすべてのファイル、開けなかったファイル（存在する場合）およびその他の情報が記録されます。このログファイルは次の場所にあります。

- ¥¥Documents and Settings¥ ユーザ名 ¥Application Data¥Adobe¥Fireworks 9¥FireworksBatchLog.txt (Windows)
- /Users/ ユーザ名 /Library/Application Support/Adobe Fireworks 9/FireworksBatchLog.txt (Macintosh)

バッチ処理による最適化設定の変更

バッチ処理ダイアログボックスで「書き出し」オプションを使用して、ファイルに適用する最適化設定を変更することができます。



バッチ処理の書き出し設定を指定するには：


- 1 「バッチオプション」リストから「書き出し」を選択し、「追加」をクリックします。
- 2 設定ポップアップメニューから次のオプションを選択し、「OK」をクリックします。
 - 「各ファイルの設定を使用」を選択すると、処理の対象ファイルそれぞれを以前の書き出し設定でバッチ処理します。例えば、GIF と JPEG 形式のファイル双方が収められたフォルダに対してこの設定でバッチ処理を行うと、処理後のファイル形式は各ファイルとも元のまま変更されずに GIF と JPEG になり、それぞれオリジナルのパレットや圧縮の形式が適用されて書き出されます。
 - また、「編集」をクリックしてイメージプレビューダイアログボックスで設定を入力することもできます。
 - 「GIF Web 216」または「JPEG - 高画質」などのあらかじめ用意されている書き出し設定から選択します。すべてのファイルが、選択した設定に変換されます。
- 3 「次へ」をクリックしてバッチ処理を続けます。

バッチ処理について詳しくは、334 ページのバッチ処理を参照してください。

バッチ処理によるグラフィックの拡大・縮小

バッチ処理ダイアログボックスに「拡大・縮小」オプションを追加すると、書き出すイメージの高さおよび幅を変更できます。

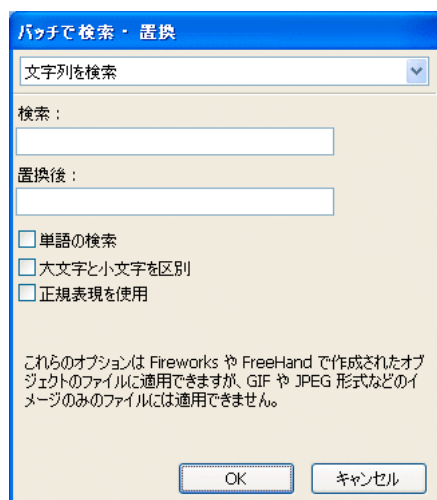
バッチ処理するファイルのピクセル寸法を指定するオプションを設定するには：

- 1 「バッチオプション」リストから「拡大・縮小」を選択し、「追加」をクリックします。
 - 2 拡大・縮小ポップアップメニューから、オプションを選択します。
 - 「**拡大・縮小なし**」を選択すると、ファイルがそのまま書き出されます。
 - 「**サイズに合わせて拡大・縮小**」を選択すると、指定したとおりの幅と高さイメージが拡大または縮小されます。
 - 「**書き出し領域に合わせて拡大・縮小**」を選択すると、指定した最大幅と最大高に比例したサイズにイメージが変更されます。
-  複数のイメージを均等にサイズ変更されたサムネイルイメージに変換するには、「書き出し領域に合わせて拡大・縮小」を選択します。
- 「**パーセントを指定して拡大・縮小**」を選択すると、パーセント単位でイメージを拡大または縮小できます。
 - 3 拡大・縮小ポップアップメニューから、「サイズに合わせて拡大・縮小」または「書き出し領域に合わせて拡大・縮小」を選択した場合、さらに、指定したサイズより大きいドキュメントのみが縮小されるようにすることもできます。その場合は、「ドキュメントがターゲットサイズより大きい場合のみ縮小します」を選択します。
 - 4 「次へ」をクリックしてバッチ処理を続けます。

バッチ処理について詳しくは、334 ページのバッチ処理を参照してください。

バッチ処理による検索と置換

バッチ処理でテキスト、フォント、カラー、またはボタン、ホットスポット、スライスに含まれる URL を検索・置換するには、バッチ処理ダイアログボックスで「検索と置換」のタスクを追加します。



バッチ処理による置換は、Fireworks の PNG、Illustrator、FreeHand および CorelDRAW のファイル形式に対してのみ有効です。GIF や JPEG 形式に対しては機能しません。

バッチ処理で検索・置換する属性を選択するには：

- 1 「バッチオプション」リストから「検索と置換」を選択し、「追加」をクリックします。
- 2 「編集」をクリックします。
- 3 ポップアップメニューで、テキスト、フォント、カラー、URL または非 Web 216 の中から、検索・置換する属性の種類を選択します。
- 4 「検索」ボックスに検索の対象となる要素を入力するか、または選択します。
- 5 「置換後」ボックスに置換の対象となる要素を入力するか、または選択します。
- 6 「OK」をクリックして、「検索と置換」設定を保存します。
- 7 「次へ」をクリックしてバッチ処理を続けます。

バッチ処理について詳しくは、334 ページのバッチ処理を参照してください。検索と置換について詳しくは、331 ページの検索と置換を参照してください。

バッチ処理によるファイル名の変更

バッチ処理ダイアログボックスで「名前を変更」オプションを使用して、処理されるファイルの名前を変更することができます。

バッチ処理するファイルの命名オプションを設定するには：

1 「バッチオプション」リストから「名前を変更」を選択し、「追加」をクリックします。

2 バッチ処理ダイアログボックスの下部で「名前を変更」オプションを指定します。

「置換」を選択すると、各ファイル名に含まれる文字を指定した文字で置換したり、各ファイル名から文字を削除することができます。例えば、Temp_123.jpg、Temp_124.jpg、Temp_125.jpg という名前のファイルがある場合、「Temp_12」を「Birthday」で置換して、ファイル名をそれぞれ Birthday3.jpg、Birthday4.jpg、Birthday5.jpg に変更することができます。

「空白を次と置換」を選択すると、ファイル名に含まれる空白を指定した文字で置換したり、ファイル名からすべての空白を削除することができます。例えば、Pic nic.jpg と Slap stick.jpg という名前のファイルを、Picnic.jpg と Slapstick.jpg、または Pic-nic.jpg と Slap-stick.jpg に変更できます。

「接頭文字の追加」を選択すると、ファイル名の先頭に追加するテキストを入力できます。例えば、「night_」を入力すると、バッチ処理のときに Sunrise.gif という名前のファイルは night_Sunrise.gif というファイル名に変更されます。

「接尾文字の追加」を選択すると、ファイル拡張子の直前の、ファイル名の末尾に追加するテキストを入力できます。例えば、「_day」を入力すると、バッチ処理のときに Sunset.gif という名前のファイルは Sunset_day.gif というファイル名に変更されます。

注意：変更する各ファイル名について、「置換」、「空白を次と置換」、「接頭文字の追加」および「接尾文字の追加」を組み合わせることで実行できます。例えば、「Temp」の「Party」への置換、すべての空白の削除、接頭文字の追加および接尾文字の追加を同時に行うことができます。

3 「次へ」をクリックしてバッチ処理を続けます。

バッチ処理について詳しくは、334 ページのバッチ処理を参照してください。

バッチ処理によるコマンドの実行

バッチ処理ダイアログボックスで「コマンド」オプションを使用して、ファイルに JavaScript コマンドを実行することができます。

バッチ処理するファイルのコマンドオプションを設定するには：

1 「バッチオプション」リストの「コマンド」オプションの隣にあるプラス (+) 記号 (Windows) または三角形 (Macintosh) をクリックすると、使用可能なコマンドが表示されます。

2 コマンドを選択して「追加」をクリックし、「バッチに含める処理」リストに追加します。

注意：これらのコマンドは編集できません。

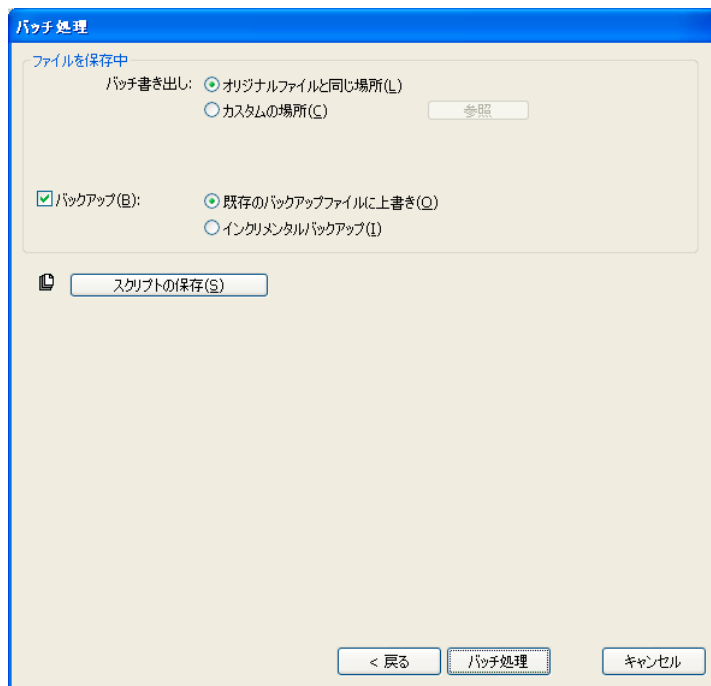
3 「次へ」をクリックしてバッチ処理を続けます。

バッチ処理について詳しくは、334 ページのバッチ処理を参照してください。コマンド作成について詳しくは、343 ページのヒストリパネルを使用したスクリプトの作成を参照してください。

注意：バッチ処理中に動作しないコマンドもあります。オブジェクトを選択しなくてもドキュメント内で動作するコマンドを選択してください。

バッチ処理の出力場所の指定

バッチ処理ダイアログボックスで必要なバッチオプションをすべて選択したら、ファイルの保存オプションを選択する必要があります。バッチ処理の際に、オリジナルファイルのバックアップコピーを作成できます。バックアップコピーは、各オリジナルファイルが収められているフォルダ内に作成される **Original Files** サブフォルダに保存されます。



バッチ処理されたファイルのバックアップコピーを作成するには：

- 1 バッチ処理の出力場所を選択します。
- 2 「バックアップ」を選択してバックアップオプションを設定します。
- 3 ファイルをバックアップする方法を選択します。

「既存のバックアップファイルに上書き」を選択すると、以前に作成されたバックアップファイルが上書きされます。

「インクリメンタルバックアップ」を選択すると、作成されるバックアップコピーがすべて保存されます。新しくバッチ処理を実行すると、新規作成されたバックアップコピーのファイル名の末尾に連番が付けられます。

注意：「バックアップ」チェックボックスをオフにした場合、同じファイル形式で保存を行うバッチ処理では、既に同じ名前のオリジナルファイルがあると、処理後のファイルによってファイルが上書きされます。処理後のファイル形式がオリジナルと異なる場合は、バッチ処理によって新しいファイルが作成されるだけで、オリジナルファイルの移動や削除は行われません。

- 4 「バッチ処理」をクリックしてバッチ処理を完了するか、「戻る」をクリックしてバッチ処理ダイアログボックスに戻ります。

バッチ処理のスクリプトの保存

バッチ処理の設定を異なるスクリプトまたはコマンドとして保存しておく、後で同じ設定の処理を手軽に実行できます。バッチダイアログボックスで必要なバッチオプションをすべて選択したら、ファイルの保存オプションが表示されます。

バッチスクリプトを作成するには：

- 1 「スクリプトの保存」をクリックして、バッチスクリプトを保存します。
- 2 スクリプトの名前と保存場所を入力します。
- 3 「保存」をクリックします。

ハードディスクの **Commands** フォルダにスクリプトを保存すると、このスクリプトが **Fireworks** のコマンドメニューに追加されます。

注意：このフォルダの正確な場所はシステムによって異なります。また、どのユーザでもこのコマンドを使用できるようにするか、自分のユーザプロファイルだけが使用できるようにするかによっても違います。**Commands** フォルダは、**Fireworks** アプリケーションフォルダの **Configuration** フォルダ内、およびユーザ固有の **Fireworks** 設定フォルダ内にあります。詳しくは、353 ページの設定ファイルの操作を参照してください。

バッチスクリプトを実行するには：

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - **Fireworks** でコマンド／スクリプトの実行を選択します。
 - **Fireworks** 以外の所で、ハードディスクにあるスクリプトファイル名をダブルクリックします。
- 2 スクリプトを選択して、「開く」をクリックします。
- 3 スクリプトで処理するファイルを選択します。

「**現在開いているファイルを含める**」では、現在開いているすべてのドキュメントに対して処理を実行します。

「**カスタム設定**」では、処理するファイルを選択します。

注意：処理するファイルポップアップメニューの隣にある「...」ボタンをクリックして、処理するファイルを選択することもできます。

- 4 「OK」をクリックします。

ファイルの選択方法について詳しくは、334 ページのバッチ処理を参照してください。

ドラッグ&ドロップによるスクリプトの実行

頻繁に行うバッチ処理がある場合は、スクリプトとしてハードディスクに保存します。保存したスクリプトを、デスクトップの **Fireworks** アイコンにドラッグ&ドロップすると、バッチ処理が実行されます。**Fireworks** アプリケーションが起動され、スクリプトが実行されます。

ドラッグ&ドロップによりスクリプトを実行するには：

- 1 スクリプトを保存します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - **Fireworks** デスクトップアイコンにスクリプトファイルアイコンをドラッグします。
 - 開いている **Fireworks** ドキュメントにスクリプトファイルアイコンをドラッグします。

注意：複数のスクリプトファイルと複数のグラフィックファイルを同時に **Fireworks** 上にドラッグ&ドロップすると、各スクリプトの処理が、すべてのグラフィックファイルに対して順に実行されます。

Fireworks の拡張

Fireworks の拡張はこれまでにないほど簡単になりました。Fireworks では、いろいろな方法で、Fireworks の機能を拡張するカスタムコマンドを作成できます。

Extension Manager を使用すると、Fireworks の機能を拡張する Extension をインストールし、管理できます。また、カスタム JavaScript コードを書き、Fireworks でカスタムコマンドとして使用することも可能です。Adobe Flash SWF ムービーも、Fireworks のカスタムコマンドとして使用することができます。Flash ActionScript から Fireworks のカラーウェルにカラー値を直接ペーストすることもできます。さらに、Fireworks のヒストリパネルには使いやすいインターフェイスが用意されていて、記録された一連のタスクからカスタムコマンドを作成できます。

インストールした Extension や作成したカスタムコマンドは、Fireworks のコマンドメニューに表示されます。

注意: ハードディスクの Command Panels フォルダに SWF ファイルとして保存されたコマンドは、ウィンドウメニューからパネルとして使用できるようになります。詳しくは、345 ページの Flash SWF ファイルを使用したスクリプト作成についてを参照してください。

Adobe Extension Manager の使用

Extension は、アプリケーションの機能を強化するために Fireworks に追加できるコマンドスクリプト、コマンドパネル、ライブラリ、フィルタ、パターン、テキストチャまたはオートシェイプです。Fireworks には、Extension のインストール、管理、削除をしやすくするための Adobe Extension Manager が用意されています。インストール時に、Fireworks のコマンドメニューにはデフォルトの Extension がいくつかインストールされます。

ユーザ定義の Extension をバンドルし、この Extension を Fireworks 用 Adobe Exchange に送るために、Extension Manager を使用することもできます。Exchange を使って、他の Fireworks ユーザとユーザ定義の Extension を共有できます。

サードパーティの Extension は、そのタイプに応じて、ハードディスク上の Fireworks アプリケーションフォルダの Configuration フォルダにあるサブフォルダに格納されています。

ヒストリパネルを使用して作成および保存したコマンドは、ユーザの Commands フォルダに格納されています。このフォルダの場所については、353 ページのユーザ設定ファイルについてを参照してください。

Extension Manager を Fireworks 内から開くには、次のいずれかの操作を行います。

- コマンド／拡張機能の管理を選択します。
- ヘルプ／拡張機能の管理を選択します。

Extension Manager の使い方について詳しくは、Extension Manager のヘルプを参照してください。

Adobe Fireworks Exchange を参照するには、次のいずれかの操作を行います。

- Fireworks 内で、ヘルプ／Fireworks Exchange を選択します。
- Web ブラウザで、Fireworks Exchange (www.adobe.com/go/fireworks_exchange_jp) に移動します。

ヒストリパネルを使用したスクリプトの作成

ヒストリパネルには、Fireworks で実行されたステップの一覧が記録されます。各ステップは、ヒストリパネルに新しいものから 1 行ごとに分けて追加されていきます。デフォルトの設定では、20 ステップまで記録されます。ただし、この設定はいつでも変更することができます。

コマンドの作成

ヒストリパネルで一連のステップをコマンドとして保存し、再利用することができます。Fireworks のどのドキュメントでも、保存されているコマンドを実行できます。コマンドは、ドキュメント固有のものではありません。

保存されたコマンドは、ユーザ固有の Fireworks 設定フォルダの Commands フォルダに JSF ファイルとして格納されます。このフォルダの場所については、353 ページのユーザ設定ファイルについてを参照してください。

ステップをコマンドとして保存するには：

- 1 コマンドとして保存するステップを選択します。
 - 隣接する複数のステップを選択するには、まず最初のステップをクリックし、Shift キーを押しながら最後のステップをクリックします。
 - 隣接しない複数のステップを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Macintosh）を押しながら、各ステップをクリックします。
- 2 ヒストリパネルの下部にある、ステップをコマンドとして保存ボタンをクリックします。
- 3 コマンドの名前を入力し、「OK」をクリックします。

コマンドメニューに保存したコマンドが表示されます。

ヒストリパネルを使用してステップを取り消すまたはやり直すには：

- 1 取り消すまたはやり直すステップまで、左側にあるヒストリマーカーを上ドラッグします。
- 2 ヒストリパネルの左側で、取り消すまたはやり直すステップの、ヒストリマーカーが表示される場所をクリックします。

注意：取り消されたステップは、ヒストリパネルで淡色表示されます。

ヒストリパネルに記録するステップ数を変更するには：

- 1 編集／環境設定（Windows）または Fireworks／環境設定（Macintosh）を選択します。
- 2 ヒストリパネルに記録するステップの数を、「取り消し回数」フィールドに入力します。

注意：ステップ数を増やすと、コンピュータのメモリの使用量も増えます。

ヒストリパネルからすべてのステップをクリアするには：

- ❖ ヒストリパネルのオプションメニューから、「ヒストリをクリア」を選択します。

これにより、メモリとディスク容量が解放されます。

注意：ヒストリパネルからすべてのアクションをクリアすると、やり直し操作ができなくなります。

コマンドの実行

保存したコマンドやヒストリパネルで選択したアクションは、いつでも実行できます。

保存したコマンドを再実行するには：

- 1 必要に応じて、オブジェクトを選択します。
- 2 コマンドメニューからコマンドを選択します。

選択したステップを再実行するには：

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ヒストリパネルでステップを選択します。
- 3 ヒストリパネルの下部にある「再実行」をクリックします。

「X」マークの付いたステップは、再実行できません。ステップを区切る境界線は、別のオブジェクトが選択されたことを示します。境界線の前にあるステップと後にあるステップで作成されたコマンドを実行すると、予期しない結果が生じる可能性があります。

複数のドキュメントのオブジェクトに対して、選択したステップを実行するには：

- 1 ステップの範囲を選択します。
- 2 ヒストリパネルの下部にある、ステップをクリップボードにコピーボタンをクリックします。
- 3 任意の Fireworks ドキュメントで、オブジェクトを選択します。
- 4 編集／ペーストを選択します。

最後のステップを繰り返すには：

❖ 編集／コマンドスクリプトの繰り返しを選択します。

JavaScript を使用したスクリプト作成について

Fireworks で実行するユーザ定義の JavaScript をテキストエディタで記述すると、わずらわしい繰り返し作業を減らすことができます。JavaScript を使って、Fireworks のほとんどのコマンドや設定を制御できます。

Dreamweaver でも JavaScript を使用します。Dreamweaver 内から Fireworks を制御するスクリプトを作成することができます。

JavaScript API のマニュアルについては、『Extending Fireworks』（英語のみ）を参照してください。

Flash SWF ファイルを使用したスクリプト作成について

Flash を使用して、JavaScript コードを含む SWF ムービーを作成することができます。これらのムービーは Fireworks コマンドとして、Fireworks のコマンドメニューから使用することができます。

また、SWF ムービーを作成し、ウィンドウメニューからアクセスできる Fireworks パネルとして使用することもできます。Fireworks の整列パネルは、パネルとして読み込まれた Flash ムービーの例です。

コマンドとして使用される SWF ムービーは、ハードディスクの Command フォルダに格納され、パネルとして使用される SWF ムービーは Command Panels フォルダに格納されます。

注意：これらのフォルダの正確な場所はシステムによって異なります。また、どのユーザでもこのコマンドまたはパネルを使用できるようにするか、自分のユーザプロファイルだけが使用できるようにするかによっても違います。

Commands フォルダおよび Command Panels フォルダは、Fireworks アプリケーションフォルダの Configuration フォルダ内、およびユーザ固有の Fireworks 設定フォルダ内にあります。詳しくは、353 ページの設定ファイルの操作を参照してください。

Flash SWF ムービーからのコマンドおよびパネルの作成方法について詳しくは、『Extending Fireworks』（英語のみ）を参照してください。

コマンドの管理

コマンドメニューのすべてのコマンドは、名前の変更や削除ができます。

Fireworks の「保存されたコマンドの管理」オプションを使用して作成されたコマンドは、削除や名前の変更ができます。Fireworks とともにインストールされたり、Adobe Exchange Web サイトからダウンロードしてインストールしたりしたその他のコマンドや Extension は、Extension Manager を使用して管理する必要があります。

ユーザ作成のカスタムコマンドの名前を変更するには：

- 1 コマンド／保存されたコマンドの管理を選択します。
- 2 コマンドを選択します。
- 3 「名前を変更」をクリックして新しい名前を入力し、「OK」をクリックします。

ユーザ作成のカスタムコマンドを削除するには：

- Fireworks でコマンド／保存されたコマンドの管理を選択します。次に、コマンドを選択して「削除」をクリックします。
- ハードディスクで、ユーザ固有の Fireworks 設定フォルダの Commands フォルダから削除するコマンドの JSF ファイルを削除します。このフォルダの場所については、353 ページのユーザ設定ファイルについてを参照してください。

Fireworks に同梱されたコマンドや Adobe Exchange からダウンロードしたコマンドの名前を変更、またはコマンドを削除するには：

- コマンド／拡張機能の管理を選択します。
- ヘルプ／拡張機能の管理を選択します。

Extension Manager が開きます。Extension の管理方法については、Extension Manager のヘルプを参照してください。

コマンドスクリプトの編集またはカスタマイズ

コマンドスクリプトは JavaScript として保存されます。JavaScript に関する知識を持っている場合は、コマンドをメモ帳 (Windows) や TextEdit (Macintosh) などのテキストエディタで開いて編集できます。

JavaScript を使用してコマンドを編集するには：

- 1 デスクトップから、ハードディスクにある Commands または Command Panels フォルダに移動します。

注意：これらのフォルダの正確な場所はシステムによって異なります。また、どのユーザでもこのコマンドまたはパネルを使用できるようにするか、自分のユーザプロファイルだけが使用できるようにするかによっても違います。

Commands フォルダおよび Command Panels フォルダは、Fireworks アプリケーションフォルダの Configuration フォルダ内、およびユーザ固有の Fireworks 設定フォルダ内にあります。詳しくは、353 ページの設定ファイルの操作を参照してください。

- 2 テキストエディタで必要なスクリプトファイルを開き、JavaScript コードを修正します。
- 3 スクリプトを保存して閉じます。

JavaScript を使用してヒストリパネルで選択したアクションを編集するには：

- 1 Fireworks のヒストリパネルでステップ範囲を選択します。
- 2 ヒストリパネルの下部にある、ステップをクリップボードにコピーボタンをクリックします。
- 3 テキスト編集用アプリケーションで新規ドキュメントを作成します。
- 4 新規ドキュメントにステップをペーストします。
- 5 必要に応じて、ステップを修正します。
- 6 スクリプトを保存して閉じます。
- 7 ハードディスクの Commands フォルダにスクリプトをコピーします。

注意：このフォルダの正確な場所はシステムによって異なります。また、どのユーザでもこのコマンドを使用できるようにするか、自分のユーザプロファイルだけが使用できるようにするかによっても違います。Commands フォルダは、Fireworks アプリケーションフォルダの Configuration フォルダ内、およびユーザ固有の Fireworks 設定フォルダ内にあります。詳しくは、353 ページの設定ファイルの操作を参照してください。

Commands フォルダに直接保存されたコマンドと、ヒストリパネルに保存されたコマンドは、保存するとすぐにコマンドメニューに表示されます。したがって、Fireworks を再起動する必要はありません。ただし、Command Panels フォルダに保存されたコマンドは、Fireworks を再起動した場合のみウィンドウメニューに表示されます。

Fireworks パネルとして使用される Flash SWF ムービー

整列パネルなど、Fireworks のパネルには Flash SWF ムービーが含まれます。

JavaScript または ActionScript に関する知識があれば、Flash で Fireworks パネルのコードを入力し、SWF ムービーとして書き出して、独自の Fireworks パネルを作成することができます。ハードディスクの Command Panels フォルダにドロップされたムービーは、Fireworks のウィンドウメニューにパネルとして表示されます。

注意: このフォルダの正確な場所はシステムによって異なります。また、どのユーザでもこのパネルを使用できるようにするか、自分のユーザプロファイルだけが使用できるようにするかによっても異なります。Command Panels フォルダは、Fireworks アプリケーションフォルダの Configuration フォルダ内、およびユーザ固有の Fireworks 設定フォルダ内にあります。詳しくは、353 ページの設定ファイルの操作を参照してください。

Flash SWF を Fireworks パネルとして使用する方法については、『[Extending Fireworks](#)』（英語のみ）を参照してください。

第 18 章：環境設定とキーボードショートカット

Fireworks CS3 の環境設定では、編集およびフォルダの設定だけでなく、ユーザインターフェイスの一般的な外観も制御できます。さらに、キーボードショートカットもカスタマイズすることができます。つまり、ショートカットをカスタマイズし、一連のソフトウェアプログラム間でそれを標準化することができます。

この章では、次のトピックについて説明します。

- 349 ページの環境の設定
- 352 ページのキーボードショートカットセットの変更
- 353 ページの設定ファイルの操作
- 354 ページの Fireworks の再インストールについて
- 354 ページのパッケージの内容の表示 (Macintosh のみ)

環境の設定

Fireworks の環境設定では、デフォルトカラー、ツールオプション、フォルダの位置、ファイル変換などの特定の機能に関連するオプションだけでなく、ユーザインターフェイスの一般的な外観も制御できます。

環境を設定するには：

- 1 編集／環境設定 (Windows) または Fireworks／環境設定 (Macintosh) を選択します。
- 2 変更する環境設定のグループを、「一般」、「編集」、「起動と編集」、「フォルダ」、「読み込み」の中から選択します。
- 3 設定を変更したら、「OK」をクリックします。

一般的な環境の設定

「一般」の環境設定タブには、次のオプションがあります。

「**取り消し回数**」には、取り消しとやり直しの回数を、0 ～ 1009 の数値で設定します。この設定値は、編集／取り消しコマンドと履歴パネルの両方に適用されます。取り消し回数を多く設定すると、Fireworks は多くのメモリを消費します。値の変更を有効にするには、Fireworks を再起動する必要があります。

「**カラーのデフォルト設定**」では、ブラシストローク、塗りつぶしおよびハイライトされたパスに使用するデフォルトのカラーを設定します。「ストローク」オプションおよび「塗りつぶし」オプションの場合、ツールパネルのカラーボックスに表示されるカラーは、自動的に変更されません。これらの場合は、ツールパネルの「デフォルトのストロークと塗りのカラーの設定」ボタンによって指定するデフォルトカラーを変更できます。

「**画像補間方式**」では、イメージの拡大・縮小時にピクセルの補間に使用する方法として、次のいずれかを選択します。

- 「バイキュービック」を選択すると、最も鮮明で高画質な画像になります。これがデフォルトの拡大・縮小方法です。
- 「バイリニア」を選択すると、バイキュービックとソフトの中間程度の画像になります。
- 「ソフト」は Fireworks 1 で使用されていた方法です。柔らかいぼかしが入り、細部は不鮮明になります。この方法は、他の方法では好ましい結果が得られない場合に有用です。
- 「ニアレストネイバー」を選択すると、エッジがなめらかでなく、ぼかしが入らないコントラストが鮮明な画像になります。この方法では、ズームツールでズームインまたはズームアウトした場合と似た効果が得られます。

「**高速・低品質リサンプリング**」は、デフォルトでは選択解除されています。Fireworks 内のリサンプリングの速度を制御できます。

「**起動オプション**」の「スタートアップスクリーンを表示」オプションでは、アプリケーションを開いたときに Fireworks のスタートページを表示するかどうかを制御します。このオプションの選択を解除すると、直接ワークスペースが開きます。

「**ファイルの保存：プレビューアイコンの追加**」(Macintoshのみ)を使用すると、ハードディスク上の Fireworks PNG ファイルのサムネイルの表示・非表示を切り替えることができます。このオプションの選択を解除すると、Fireworks PNG ファイルで従来から使用していた Fireworks アイコンが表示されます。このオプションが有効になるのは、該当するファイルを保存した後です。

編集の環境設定

編集の環境設定では、ポインタの形とビットマップオブジェクトを操作する際の表示を制御します。

「**切り抜き時に不要なオブジェクトを削除**」チェックボックスをオンにすると、編集/ドキュメントの切り抜きまたは修正/キャンバス/キャンバスサイズを選択したときに、選択対象の境界ボックスの外にあるピクセルまたはオブジェクトが完全に削除されます。

「**マーカーへの変換時にパスを削除**」チェックボックスをオンにすると、マーカーに変換したパスが完全に削除されます。

「**描画サイズに合ったブラシカーソルを表示**」では、描画または消去する内容が正確に反映されるように、ブラシツール、消しゴムツール、ぼかしツール、シャープツール、覆い焼きツール、焼き込みツールおよび指先ツールのポインタのサイズと形状を設定できます。先端が多数ある大型のブラシの場合、デフォルト設定では十字線のカーソルが使用されます。このオプションと「**シンプルカーソル**」がオフの場合は、ツールアイコンのポインタが表示されます。

「**シンプルカーソル**」チェックボックスをオンにすると、ツールアイコンのポインタが十字ポインタに変わります。

「**選択状態を非表示**」をオフ」チェックボックスをオンにすると、選択範囲が変化したとき、「**選択状態を非表示**」が自動的にオフになります。

「**ペンプレビューを表示**」チェックボックスをオンにすると、ペンツールで次回クリックしたときに作成されるパスセグメントがプレビュー表示されます。

「**ポイントを表示**」チェックボックスをオンにすると、選択したポイントが白丸、選択していないポイントが黒丸で表示されます。

「**対象をハイライト**」チェックボックスをオンにすると、マウスポインタの下にあるオブジェクトをクリックしたときに選択されるものがハイライト表示されます。

「**ドラッグ操作のプレビュー**」チェックボックスをオンにすると、ドラッグしたときに新しいオブジェクト位置のプレビューが表示されます。

「**塗りハンドルの表示**」チェックボックスをオンにすると、画面上で塗りを編集できます。

「**オブジェクト選択距離**」には、オブジェクトを選択できるようになるポインタからオブジェクトまでの距離を指定します。指定できるオブジェクト選択距離は 1 ~ 10 ピクセルです。

「**スナップ距離**」には、オブジェクトが近づいたときにグリッドまたはガイドラインに吸着するオブジェクトから、グリッドまたはガイドラインまでの距離を指定します。スナップ距離は、「**グリッドに吸着**」または「**ガイドに吸着**」がオンになっているときに有効になります。指定できるスナップ距離は 1 ~ 10 ピクセルです。

「起動と編集」の環境設定

起動と編集の環境設定では、Adobe Flash や Adobe Director などの外部アプリケーションの起動方法と Fireworks でのグラフィックの編集方法を制御できます。

Fireworks ではほとんどの場合、グラフィックのソース PNG ファイルを自力で探そうとします。ソース PNG ファイルが見つからない場合、Fireworks では「**起動と編集**」の環境設定を使って、ソース PNG ファイルの検索方法を判断します。

注意:ただし、Flash は例外です。Flash でグラフィックの起動および編集を実行する際、Fireworks では常に、環境設定ダイアログボックスの「**起動と編集**」セクションで設定されている環境設定を使用します。

「**外部アプリケーションで編集**」では、Fireworks を使用して他のアプリケーションからイメージを編集するときに、オリジナルの Fireworks PNG ファイルを開くかどうかを指定します。

「**外部アプリケーションで最適化**」では、グラフィックの最適化時に、オリジナルの Fireworks PNG ファイルを開くかどうかを指定します。

注意: この設定は、Director には適用されません。この設定が Fireworks で異なっても、Director では常にソース PNG ファイルを尋ねることなく、グラフィックを自動的に開いて最適化します。

Flash で Fireworks のグラフィックを使用する方法については、305 ページの Flash の使用を参照してください。

Director で Fireworks のグラフィックを使用する方法については、317 ページの Director の使用を参照してください。

注意: Adobe Dreamweaver は、「起動と編集」の設定を異なる方法で処理します。「起動と編集」の環境設定が Fireworks で異なっても、Dreamweaver では常にソース PNG ファイルを開きます。デザインノートが存在しない場合またはソース PNG ファイルへのパスが壊れている場合、Dreamweaver では常に、ソース PNG ファイルを指定するようユーザに求めます。Dreamweaver で Fireworks のグラフィックおよびインタラクティブ要素を使用する方法については、292 ページの Dreamweaver の使用を参照してください。

フォルダの環境設定

フォルダの環境設定では、外部フォルダにある追加の Photoshop プラグイン、テキストチャファイルおよびパターンファイルにアクセスするよう設定できます。

「追加のサポートファイル (Photoshop プラグイン、テキストチャおよびパターン)」では、プラグイン、テキストチャおよびパターンがあるフォルダを指定します。他の場所にあるフォルダ、CD-ROM や他のドライブにあるフォルダまたはネットワークにあるフォルダも指定できます。

Photoshop プラグインは、Fireworks のフィルタメニューとプロパティインスペクタのエフェクトの追加メニューに表示されます。PNG、JPEG および GIF ファイルとして保存されているテキストチャやパターンは、プロパティインスペクタのパターンメニューおよびテキストチャポップアップメニューにオプションとして表示されます。

テキストチャとパターンについては、145 ページの塗りへのテキストチャの追加を参照してください。

Photoshop の読み込みの環境設定

「読み込み」タブの環境設定では、Photoshop ファイルの変換を管理できます。

- レイヤーを、オブジェクトまたは新規フレームとして変換できます。
- 読み込んだテキストを編集するのか、その外観を維持するのかを選択できます。
- Photoshop ファイルを、統合ビットマップオブジェクトとして読み込むことができます。

読み込みの環境設定については、322 ページの Photoshop の使用を参照してください。

環境設定の復元

環境設定ファイルを削除すると、環境設定を元の設定値にリセットできます。環境設定ファイルを削除した後で Fireworks を初めて起動すると、新しい環境設定ファイルが作成され、Fireworks が元の設定に復元されます。

デフォルトの環境設定を復元するには:

- 1 Fireworks を終了します。
- 2 ハードディスク上で Fireworks CS3 の環境設定ファイルを探し、それを削除します。

このファイルの正確な位置は、オペレーティングシステムによって異なります。詳しくは、354 ページの Fireworks 環境設定ファイルの位置を参照してください。

- 3 Fireworks を再起動します。

キーボードショートカットセットの変更

Fireworks では、メニューコマンド、ツールボックスのツールおよびメニューコマンドにはない、その他の操作のキーボードショートカットを使用することができます。ショートカットを使用すると、単純なアクションをすばやく実行できるため、生産性が向上します。Adobe FreeHand、Adobe Illustrator、Photoshop などの異なる標準に従った他のアプリケーションのショートカットを使い慣れている場合は、そのショートカットセットに切り替えることができます。

ショートカットセットを変更するには：

- 1 編集／キーボードショートカット（Windows）または Fireworks／キーボードショートカット（Macintosh）を選択して、キーボードショートカットダイアログボックスを開きます。
- 2 現在のセットポップアップメニューで好みのショートカットセットを選択し、「OK」をクリックします。

カスタムショートカットおよびセカンダリショートカットの作成

独自のカスタムキーボードショートカットや、アクションを別の方法で実行できるようにセカンダリショートカットを作成できます。カスタムショートカットセットは常に、既存のセットを基にして作成します。

注意：Fireworks では、ツールのショートカットに、Ctrl キー、Shift キーおよび Alt キー（Windows）または Command キー、Shift キー、Option キーおよび Control キー（Macintosh）の編集キーを含めることができません。ツールのショートカットは、単一の文字キーまたは数字キーから成り立っています。

メニューコマンド、ツールまたはその他のアクション用にカスタムショートカットまたはセカンダリショートカットを作成するには：

- 1 編集／キーボードショートカットを選択して、キーボードショートカットダイアログボックスを開きます。
- 2 「セットの複製」ボタンをクリックします。
- 3 セットの複製ダイアログボックスに、カスタムセットの名前を入力し、「OK」をクリックします。

新しいカスタムメニューの名前が「現在のセット」テキストボックスに表示されます。

- 4 「コマンド」リストから、該当するショートカットカテゴリを選択します。

「**メニューコマンド**」•を選択すると、メニューバーからアクセスできるコマンドのカスタムショートカットを作成します。

「**ツール**」•を選択すると、ツールボックスのツールのカスタムショートカットを作成します。

「**その他**」•を選択すると、定義済みアクショングループのカスタムショートカットを作成します。

選択後、特定のカテゴリに存在するすべてのショートカットが「コマンド」スクロールリストに表示されます。

- 5 ショートカットを修正するコマンドを、「コマンド」リストから選択します。

存在するショートカットは「ショートカット」リストに表示されます。

- 6 「キー制御」テキストボックスをクリックして、新しいショートカットとして割り当てるキーをキーボード上で押します。

選択したキーの組み合わせが他のショートカットで既に使用されている場合は、「キー制御」テキストボックスの下に警告メッセージが表示されます。

- 7 次のいずれかの操作を行います。

- 新規ショートカットを追加（+）ボタンをクリックして、ショートカットリストにセカンダリショートカットを追加します。
- 「変更」をクリックして、選択したショートカットに変更します。

カスタムショートカットとカスタムショートカットセットの削除

任意のカスタムショートカットまたはカスタムショートカットセットを削除できます。

カスタムショートカットセットを削除するには：

- 1 編集／キーボードショートカットを選択して、キーボードショートカットダイアログボックスを開きます。
- 2 セットの削除ボタン（ごみ箱アイコン）をクリックします。
- 3 セットの削除ダイアログボックスから、削除するショートカットセットを選択します。
- 4 「削除」ボタンをクリックします。

カスタムショートカットを削除するには：

- 1 「コマンド」リストでコマンドを選択します。
- 2 「ショートカット」リストからカスタムショートカットを選択します。
- 3 選択したショートカットを削除（-）ボタンをクリックします。

現在のショートカットセットのリファレンスの作成

リファレンスは、現在のショートカットセットの一覧を、HTML テーブル形式で保存したものです。リファレンスは、Web ブラウザで表示することができます。また、印刷することもできます。

注意：Fireworks から書き出されるリファレンスシートは UTF-8 エンコード形式です。

リファレンスを作成するには：

- 1 編集／キーボードショートカットを選択して、キーボードショートカットダイアログボックスを開きます。
- 2 「現在のセット」テキストボックスの隣にある「HTML 形式でセットを書き出し」ボタンをクリックします。名前を付けて保存ダイアログボックス（Windows）または保存ダイアログボックス（Macintosh）が表示されます。
- 3 リファレンスの名前を入力し、そのファイルを保存する場所を選択します。
- 4 「保存」をクリックします。

設定ファイルの操作

マルチユーザシステムに対応するために、Fireworks ではユーザ固有の設定ファイルをサポートしています。そのため、他のユーザの Fireworks 設定に影響を与えることなく、スタイル、キーボードショートカット、コマンドなどの Fireworks 機能をカスタマイズすることができます。

Fireworks では、ユーザごとに、別々の設定ファイルセットが作成されます。Fireworks では、Fireworks アプリケーションフォルダ内にマスター設定ファイルをインストールすることもできます。マスター設定ファイルには Fireworks のデフォルト設定が格納され、どのユーザもその影響を受けます。Fireworks プラグインなどの場合のように、Fireworks アプリケーションフォルダにしか設定ファイルが格納されないものもあります。また、システムによっては、Fireworks アプリケーションフォルダ内のマスター設定ファイルにシステム管理者しかアクセスできない場合もあります。

注意：Windows システムでは、デフォルトでは、一部のファイルおよびフォルダがよく非表示になっています。そのため、「フォルダの表示」オプションが、すべてのファイルおよびフォルダを表示する設定になっていることを確認してください。一部のシステムでは、目的のフォルダに移動したとき、「すべてのファイルを表示」を一度クリックする必要があります。すべてのファイルおよびフォルダの表示については、Windows のヘルプを参照してください。

ユーザ設定ファイルについて

Fireworks ユーザ環境設定ファイルは、ユーザ固有の Application Data フォルダ（Windows）または Application Support フォルダ（Macintosh）の Adobe¥Fireworks 9 フォルダに格納されます。このフォルダの位置は、使用しているオペレーティングシステムによって、またマルチユーザシステムかシングルユーザシステムかによって異なります。このフォルダの位置については、オペレーティングシステムのマニュアルを参照してください。

注意：一部のシステムフォルダの名前は、地域やカスタマイズの状況によって異なる場合もあります。

すべてのユーザに影響を与えるマスター設定ファイル

すべてのユーザに影響を与えるマスター設定ファイルは、Fireworks アプリケーションフォルダに格納されています。Fireworks アプリケーションフォルダは、ハードディスク上の Fireworks がインストールされている位置です。

注意: Fireworks アプリケーションフォルダ内の一連のサブフォルダには、多数の設定ファイルが格納されています。格納される位置は、オペレーティングシステムによって異なります。また、Macintosh ユーザは、パッケージに関する Apple の概念を理解する必要があります。詳しくは、354 ページのパッケージの内容の表示 (Macintosh のみ) を参照してください。

マルチユーザシステムであってもシングルユーザシステムであっても、ほとんどの設定値の変更は、Fireworks アプリケーションフォルダ内のマスター設定ファイルではなく、各ユーザ固有の設定ファイルに対して保存されます。これは、マルチユーザシステムでは、多くのユーザがすべてのファイルにアクセスできないためです。

管理者レベルのアクセス権を持つユーザは、Fireworks アプリケーションフォルダ内のマスター設定ファイルを変更することによって、全ユーザの機能をカスタマイズできます。

すべてのユーザ用のマスター設定を保存するには:

❖ Fireworks アプリケーションフォルダ内の適切な位置に、マスター設定ファイルのコピーを保存するか、ドラッグします。

Fireworks 環境設定ファイルの位置

Fireworks の環境設定値は、Fireworks 9 Preferences.txt (Windows) または Fireworks 9 Preferences (Macintosh) という名前のファイルに格納されています。このファイルの位置は、オペレーティングシステムによって異なります。

- Windows の場合、環境設定値はユーザ固有の Fireworks 設定フォルダに格納されています。このフォルダの場所を見つける方法については、353 ページのユーザ設定ファイルについてを参照してください。
- Macintosh の場合、環境設定値は、ユーザフォルダ内の Library/Preferences フォルダに格納されています。Macintosh ユーザフォルダの場所を見つける方法については、Apple のヘルプを参照してください。

注意: Macintosh では、ほとんどの Fireworks ユーザ固有の設定ファイルは各ユーザ固有の Application Support フォルダとして別のフォルダに格納されています。Fireworks 9 環境設定ファイルは例外です。

Fireworks の再インストールについて

Fireworks をアンインストールまたは再インストールする場合、多くのシステムではユーザ固有の設定ファイルがそのまま残ります。Fireworks をデフォルトの設定で再インストールするには、ユーザ固有の設定ファイルを手動で削除してから、再インストールを実行する必要があります。

注意: ユーザ固有の設定ファイルはユーザ固有の Application Data フォルダ (Windows) または Application Support フォルダ (Macintosh) に格納されています。このフォルダの場所については、353 ページのユーザ設定ファイルについてを参照してください。

アンインストールを実行する際に、環境設定ファイルおよびユーザ固有の設定ファイルを削除するかどうか尋ねられます。削除を実行すると、システム上のすべてのユーザの該当ファイルが削除されます。

パッケージの内容の表示 (Macintosh のみ)

Macintosh の場合、Fireworks は、アプリケーションプログラムパッケージと呼ばれる形式でインストールされます。Apple のこの機能を使用すると、アプリケーションを自己完結型パッケージとしてインストールすることができます。

アプリケーションパッケージには、Fireworks のアプリケーションファイルおよび Fireworks に付属するすべてのデフォルト設定ファイルが格納されています。パッケージの内容はデフォルトでは、非表示になっています。

パッケージを開くと、一連のファイルおよびフォルダが表示されます。

Fireworks アプリケーションプログラムパッケージの内容の表示・非表示を切り替えるには：

- 1 ハードディスク上で Fireworks のインストール先に移動します。
- 2 Control キーを押しながら Fireworks CS3 のアイコンをクリックして、ショートカットメニューから「パッケージの内容を表示」を選択します。

新しいウィンドウが開き、パッケージの内容が表示されます。

索引

数字

- 16 進カラーモデル 131
- 24 ビットカラー 267
- 32 ビットカラー 267

A

- ACT ファイル形式、色見本 129
- ACT ファイル、書き出し 134
- Adobe Bridge 329
- Adobe Bridge Home 6
- Adobe Fireworks
 - 必要システム構成 1
- Adobe Fireworks でイメージを最適化、コマンド 300
- Adobe Flex Builder 329
- Adobe GoLive 287
- Adobe Video Workshop 4
- Adobe XMP 328
- Adobe ヘルプ 2

B

- BMP ファイル形式 265
- BMP、保存 24
- Bridge Home 6
- Bridge、Adobe 329

C

- CMY カラーモデル 131
- CSS レイヤー、書き出し 285

D

- Director
 - Adobe Fireworks ファイルの配置 317
 - 書き出し 318
 - キャストメンバ 319
- Dreamweaver
 - Adobe Fireworks イメージの編集 297
 - Adobe Fireworks をデフォルトイメージエディタに設定 302
 - 書き出し 287, 296
 - ビヘイビア 203, 299
 - ファイル 292
 - プレースホルダー 293
 - ライブラリ 296
- Dreamweaver と Adobe Fireworks の統合
 - Adobe Firework イメージの起動と最適化 301
 - Adobe Fireworks HTML の更新 296

- Adobe Fireworks アニメーションの編集 302
- Adobe Fireworks イメージの起動と編集 298
- Adobe Fireworks でイメージを最適化コマンド 300
- Adobe Fireworks テーブルの起動と編集 299
- 外部エディタの環境設定 303
- 起動と編集の環境設定 304
- デザインノート 303

E

- ESP ファイル、Adobe Fireworks でファイルを開く 18
- Extension Manager 343

F

- Fireworks 328
- Fireworks、「Adobe Fireworks」を参照
- Flash
 - Adobe Fireworks PNG の読み込み 305
 - 書き出し 305, 310
- Flash SWF ムービー 347
- Flex 統合 329
- FreeHand
 - Adobe Fireworks グラフィックの配置 312
 - 書き出し 314

G

- GIF ファイル形式
 - 色見本 129
 - カラーパレットの選択 266
 - 選択 265
- GIF、保存 24
- GoLive 287, 328

H

- HomeSite
 - Adobe Fireworks HTML の配置 321
 - Adobe Fireworks イメージの配置 320
- HSB カラーモデル 131
- HTML 280
 - Adobe Fireworks HTML の Dreamweaver へのコピー&ペースト 283
 - Adobe Fireworks から Dreamweaver に挿入 295
 - Dreamweaver での Adobe Fireworks HTML の更新 296
 - 以前のバージョンの置き換え 284
 - エディタの使用 328
 - 書き出し 280, 281
 - 設定 286

- ラウンドトリップ 298
 - HTML の更新コマンド 284, 296
 - HTML、テーブルを開く 19
- I**
- Illustrator
 - Adobe Fireworks へのファイルの読み込み 326
 - 書き出し 314
- J**
- JPEG ファイル
 - JPEG 形式の選択 265
 - JPEG のエッジのシャープ処理コマンド 274
 - 圧縮率による JPEG 画質の設定 273
 - 最適化設定 272
 - 選択された範囲の編集 273
 - プログレッシブ 274
 - JPEG、保存 24
- L**
- L 字ツール 87
 - LiveDocs 2
- M**
- MXML の書き出し 329
- P**
- Photoshop
 - Adobe Fireworks へのファイルの読み込み 323
 - 書き出し 325
 - 書き出し用のファイルのカスタマイズ 326
 - グループ化されたレイヤー 163
 - テキストチャ 351
 - パターン 351
 - プラグイン 324, 351
 - プラグインのインストール 151
 - プラグインの適用 151
 - 読み込みの環境設定 351
 - レイヤー効果の適用 151
 - レイヤーマスク 171
 - Photoshop Acquire インストールプラグイン 21
 - Photoshop と Adobe Fireworks
 - Adobe Fireworks からの PSD ファイルの書き出し 325
 - Adobe Fireworks への PSD ファイルの読み込み 323
 - PICT ファイル形式 265
 - PNG ファイル形式
 - カラーパレットの選択 266
 - 選択 265
 - 透明化 311
 - PSD ファイル 18
 - Adobe Fireworks からファイルを開く 18
- R**
- Read me ファイル 2
 - RGB カラーモデル 131
- S**
- SWF ムービー 347
- T**
- TIFF ファイル形式、選択 265
 - TIFF、保存 24
- U**
- URL
 - Web オブジェクトへの割り当て 195
 - 検索と置換 334
 - ターゲットオプションの選択 210
 - ボタンまたはインスタンスへの割り当て 225
 - URL パネル 28, 193
 - URL ライブラリ 193
 - URL の追加 195
 - 作成 195
 - 使用済み URL の追加 195
 - 絶対パスまたは相対パスでの URL の入力 194
 - UTF-8 エンコーディング 286, 353
- V**
- Video Workshop 4
- W**
- WAP グラフィック 18
 - 「WBMP ファイル」を参照
 - WBMP ファイル 18
 - Adobe Fireworks からファイルを開く 18
 - 書き出し 265
 - 保存 24
 - Web セーフカラー 134, 269
 - Web レイヤー 163
 - Windows システムカラー、色見本グループ 129
- X**
- XHTML 285
- あ**
- アイコンイメージ、「サムネイル」を参照
 - アウトライン 136
 - 「ストローク」を参照
 - アウトラインコマンド 106
 - 赤目補正ツール 68, 70

- 明るさ 77
- 明るさ・コントラストフィルタ 77
- アクセシビリティ
 - ヘルプ 3
- 圧縮
 - 圧縮率 273
 - エッジのぼかし 274
 - 最適化 261
 - 調整 270
 - ファイル形式の選択 265
- 圧縮率による JPEG 画質の設定 273
 - 圧縮率による画質設定を有効にする 273
 - オーバーレイカラー 273
 - テキストの画質を保持する 273
 - ボタンの画質を保持する 273
- 圧縮率による画質ボタン 273
- アップデート 7
- アップ (ボタンの状態) 220
- アドビデザインセンター 6
- アニメーション 237
 - 移動 239
 - オニオンスキン 244
 - オブジェクトを他のフレームへ移動 243
 - 回転 240
 - 書き出し 247
 - 拡大・縮小 239
 - カスタムのフレーム表示 245
 - 現在のフレームと前後のフレームの表示 245
 - 再生 245
 - 最適化 247
 - 削除 240
 - すべてのフレームの表示 245
 - 次のフレームの表示 245
 - 透明化 247
 - 開く 248
 - 複数のフレームの表示 244
 - 複数のフレームの編集 245
 - 複数ファイルからの作成 248
 - 不透明度 239
 - フレーム 239
 - フレーム間でのレイヤーの共有 243
 - フレームのオン・オフ 242
 - フレームの管理 241
 - フレームの継続時間の設定 241
 - フレームの削除 243
 - フレームの順序変更 243
 - フレームの挿入 242
 - フレームの追加 242
 - フレームの名前の変更 242
 - プレビュー 245
 - プロパティ 239
 - 編集 302
 - ループ 246
 - レイヤーの共有の解除 244
 - アプリケーションプログラムパッケージ 355
 - アルファチャネルにイメージを変換 82
 - アルファチャネル (オブジェクト)、選択 50
 - アンインストール、Adobe Fireworks 354
 - アンシャープマスクフィルタ 83
 - 暗色化
 - イメージ 70
 - ビットマップ領域 68
 - アンダーライン付きテキスト 112
 - アンチエイリアス
 - エッジ 144
 - テキストのエッジのスモーキング 117
 - バックグラウンドカラー 274
 - ハローの削除 274

い

 - イタリックテキスト 112
 - 移動用ショートカットキー 3
 - イメージ
 - イメージ編集パネル 65
 - 書き出し 276
 - 選択 46
 - ピクセルの選択 46
 - ペイント 65
 - 保存 276
 - イメージの塗り、「内部にペーストコマンド」を参照
 - イメージ編集パネル 29, 65
 - イメージマップ 213
 - 書き出し 215
 - 作成 213
 - 入れ替え、カラーパレット 134
 - 色見本グループ、カスタム選択 129
 - 色見本パネル 28, 128
 - Windows システムカラー 129
 - 色見本の追加 129
 - カスタムの色見本の保存 130
 - カラーの置き換え 130
 - カラーの削除 130
 - 色見本、カスタム選択 129
 - インスタンス
 - 定義 184
 - トゥイーン 245
 - ドキュメント内に配置 185
 - 編集 191
 - インスタンスのトゥイーンコマンド 245
 - インスタンスレベルのプロパティ 224

インストール、Photoshop プラグイン 151
 インターレース、グラフィック 272
 インタラクティブティ 14
 インタラクティブ、ボタンのプロパティ 224
 インデント、テキスト 117

う

渦巻きツール 88
 埋め込みテーブル 212

え

エッジ
 表示と非表示 45
 べベル処理 149
 エッジをぼかすコマンド 67
 エフェクト
 グロー 150
 検索と置換 333
 削除 152
 デフォルトの設定 153
 プラグイン 151
 編集 152
 ライブフィルタ 147
 遠近感 58
 鉛筆ツール 65
 エンボス 149

お

覆い焼きツール 68
 オートシェイプ 87, 88, 92, 93
 オートシェイプのプロパティパネル 29
 オーバーダウン (ボタンの状態) 220
 オーバー (ボタンの状態) 220
 おしゃれブラシツール 102
 オニオンスキン
 カスタム表示 245
 現在のフレームと前後のフレームの表示 245
 すべてのフレームの表示 245
 次のフレームの表示 245
 定義 244
 なし 245
 複数のフレームの編集 245
 ボタンエディタ 219
 オブジェクト
 アニメーションに変換 239
 アルファチャネルの選択 50
 エフェクトの削除 152
 重ね順 60
 傾ける 57
 グループ化 59

 グループ化を解除 59
 傾斜 57
 選択 43
 選択して移動 54
 統合 162
 ビットマップの作成 64
 歪曲 58
 オブジェクト指向のグラフィック 15
 オブジェクト選択距離、環境設定 350
 オブジェクト、ペーストされたオブジェクトの位置 20
 オプションメニュー、パネル 31

か

カーニング 114
 カーブセグメント、編集 96
 カーブポイント 95
 回転
 オブジェクト 57
 回転軸の位置を変更 57
 制限 57
 ガイド 39
 オブジェクトを吸着 39
 ロック 39
 外部アプリケーションで最適化、環境設定 350
 外部アプリケーションで編集、環境設定 350
 外部エディタの環境設定 303
 外部ファイル、変換、スワップイメージ 208
 書き出し 276
 Adobe Fireworks ファイルを Dreamweaver へ書き出し 321
 CSS レイヤー 285
 Director 318
 Dreamweaver 296
 Flash 305, 310
 FreeHand 314
 HTML 280
 HTML へのページ 157
 Illustrator 314
 Photoshop 325
 Photoshop 用のファイルのカスタマイズ 326
 UTF-8 286
 WBMP ファイル 265
 XHTML 285
 アニメーション 246, 278
 アニメーション GIF 247
 イメージ 276
 イメージファイルとしてのページ 158
 結果 281
 シンボル 193
 スタイル 183

- スライス 209, 277
- デフォルトの場所 276
- バッチ処理設定 338
- 複数ファイルのフレーム 279
- 複数ファイルのレイヤー 279
- ホットスポット 215
- 領域 279
- 書き出しのプレビュー 258
 - 最適化 258
 - 最適化設定の比較 259
 - 最適化のプレビュー 258
 - ズーム 259
- パン領域 259
- プレビュー 258
- 書き出し領域ツール 279
- 書き出し、グラフィック 14
- 拡大
 - ストローク 105, 106
- 拡大コマンド 51
- 拡大・縮小
 - オブジェクト 56
 - 画像補間方式のオプション 349
 - グラフィック 338
- 拡大・縮小ツール 56
- 角丸矩形 86
- 角丸矩形ツール 88, 90
- 重なり合うスライス 202
- 重ね順、オブジェクト 60
- カスタムショートカットセット、「キーボードショートカット」を参照
- 画像補間方式 (拡大・縮小) 349
- 型抜きコマンド 105
- 傾ける、オブジェクト 57
- 合体コマンド 104
- カット、パス 103
- カラー
 - Web セーフカラーでのディザ処理 133
 - 値の反転 79
 - 色見本グループの選択 129
 - 色見本パネルからの削除 130
 - 色見本パネルからの適用 128
 - カスタムの色見本の保存 130
 - カラー値の表示 132
 - カラーチップの置き換え 130
 - カラーバーから選択 131
 - カラーミキサーでの作成 132
 - カラーモデル 131
 - 環境の設定 349
 - グラデーション塗り 142
 - 検索と置換 333
 - サンプリング 66, 136
 - システムカラーピッカーを使用した作成作業 132
 - 使用しないカラーの削除 267
 - 色深度の選択 266
 - ストロークの変更 137
 - スポイトツールを使用したカラーの取得 136
 - 調整 73
 - デフォルトにリセット 128
 - 塗り 78
 - 非 Web セーフカラーの検索・置換 334
 - 変更 66
 - ポップアップ 135
- カラーテーブル 268
 - Web セーフのカラーチップ 268
 - カラーの選択 268
 - 更新 268
 - 透明なカラーチップ 268
 - 複数の属性を持つカラーチップ 268
 - 編集されたカラーチップ 268
 - ロックされたカラーチップ 268
- カラーの置き換えツール 68, 71
- カラーの修正
 - 明るさとコントラスト 77
 - スポイトツールの使用 77
 - トーンカーブ 75
 - レベル補正 73
- カラーのブレンド 135
- カラーバー 128, 131
 - カラーの選択 131
 - カラーモデルの切り替え 132
- カラーパレット
 - RGB を均等に割り付け 266
 - Web 216 色 266
 - WebSnap アダプティブ 266
 - アダプティブ 266
 - カスタム 266
 - カラー数の設定 266
 - カラーのロック 269
 - グレースケール 266
 - 現在の色見本への追加 129
 - 最適化 269
 - システム (Macintosh) 266
 - システム (Windows) 266
 - すべての色を割り付け 266
 - 表示 268
 - 編集 269
 - 保存 270
 - モノクロ 2 階調 266
 - 読み込み 266
- カラーパレットパネル 134

カラーパレット、入れ替え 134
 カラーピッカー、システム 132
 カラーミキサー 28, 131
 カラーの混合 131
 カラーの作成 132
 ストロークと塗りのカラーを入れ替え 128
 デフォルトカラーにリセット 128
 表示 131
 カラーモデル
 16進数 131
 CMY 131
 HSB 131
 RGB 131
 グレースケール 131
 環境設定 349
 画像補間方式のオプション 349
 起動オプション 349
 起動と編集 304
 起動と編集オプション 350
 高速・低品質リサンプリングオプション 349
 設定 349
 デフォルト 351
 デフォルト値の復元 351
 デフォルトのカラー 349
 取り消し回数 349
 ファイルの位置 354
 フォルダのオプション 351
 編集のオプション 350
 読み込み 324
 読み込みのオプション 351

き

キーボードショートカット 352
 UTF-8 エンコード形式のリファレンスシート 353
 カスタムショートカットセット 352
 カスタムショートカットセットの削除 353
 現在のショートカットのリファレンス 353
 セカンダリショートカット 352
 セットの変更 352
 起動オプション 349
 起動と編集の環境設定 304
 機能、新 8
 基本の塗り
 適用 141
 テクスチャの追加 145
 キャンバス 35
 解像度の変更 36
 回転 37
 切り抜き 37
 特性の変更 35

キャンバスをフィット 37
 行送り 115
 境界 136
 行間隔 115
 "「行送り」を参照
 共有、レイヤー 163
 切り抜き
 キャンバス 37
 ドキュメント 38
 切り抜きコマンド 105
 切り抜き時に不要なオブジェクトを削除、環境設定 350
 切り抜き、キャンバス 37

く

クイック書き出しボタン 31, 287
 クイック書き出しポップアップメニュー 288
 矩形 85
 角丸 90
 グラデーション塗り 66
 新しいカラーの追加 143
 移動 144
 イメージを透明に変換 82
 回転 144
 カスタムグラデーションの保存 144
 カラーの削除 143
 カラーの変化を調整 143
 カラーの変更 143
 グラデーションを編集するポップアップ 143
 調整 144
 適用 142
 変形 144
 編集 142
 グラデーションを編集するポップアップ 143
 繰り返し、アクション 40
 グリッド
 オブジェクトを吸着 40
 セルのサイズ変更 40
 デフォルトカラーの変更 40
 表示と非表示 40
 グループ化を解除、オブジェクト 59
 グループ化、オブジェクト 59
 グレースケールカラーモデル 131
 グローエフェクト 150
 クローン作成
 イメージ 68
 オブジェクト 55
 ビットマップ領域 68

け

傾斜ツール 57

- 傾斜、オブジェクト 57
- 形状 15
- 携帯電話グラフィック、「WBMP ファイル」を参照
- 消しゴムツール 67
- 結合、パス 99, 103
- 検索 331
 - 「検索と置換」を参照
 - 検索と置換 332
 - URL 334
 - カラー 333
 - 検索する対象を選択 332
 - 使用 331
 - テキスト 333
 - バッチ処理ファイル 339
 - 非 Web セーフカラー 334
 - フォント 333
 - 複数ファイル 332
 - 検索と置換パネル 332, 333
 - 検索パネル 29
- こ**
- 交差コマンド 104
- 更新、スライス 278
- コーナーポイント 94
- コネクタラインツール 87
- コピー
 - HTML 282
 - オブジェクト 55
 - オブジェクト属性 184
 - ピクセル 46
 - ビットマップ 54
 - フレーム 243
 - レイヤー上で選択されている全オブジェクト 161
- コピー&ペースト
 - Adobe Fireworks HTML 283
 - シンボルインスタンス 192
- コピー&ペースト、他のアプリケーションのオブジェクト 19
- コマンド
 - Adobe Fireworks コマンドの名前変更と削除 346
 - カスタムコマンドの削除 345
 - カスタムコマンド名の変更 345
 - 作成 344
 - バッチ処理 340
 - 編集 346
 - 保存 41
- コマンドスクリプト、編集 346
- コマンドメニュー 344
 - 保存したコマンドの管理 345
- コントラスト 77
- コンボジット処理 178
- さ**
- 再インストール、Adobe Fireworks 354
- 再生
 - アニメーション 245
 - 保存したコマンド 344
 - マクロ 344
- 再生、アニメーション 245
- 最前面へコマンド 60
- 最適化 258
 - Dreamweaver から行う Adobe Fireworks イメージの最適化 300
 - アニメーション 247
 - 書き出しウィザードの使用 258
 - 基礎 257
- 最適化設定
 - 2つの設定と4つの設定の比較 264
- JPEG 272
 - 再利用 263, 275
 - バッチ処理で変更 337
 - プリセット 210, 262
 - プリセットの削除 276
 - 他のユーザとの共有 276
 - 保存 263, 275
- 最適化パネル 28
- 最適化、グラフィック 14
- 彩度の調整 73
- 最背面へコマンド 60
- 再描画、パス 102
- 作業環境 25
- 削減、ポイント 105
- 削除
 - 色見本 130
 - エフェクト 152
 - カーブ上のポイント 76
 - スタイル 183
 - 選択オブジェクト 55
 - パスの一部 104
 - フレーム 243
 - ページ 156
 - ポイント 99
 - マスク 177
 - マスターページレイヤー 157
 - ライブフィルタ 152
 - レイヤー 160
- 作成
 - スライドショー 250
 - マスターページ 157
 - リッチグラフィックシンボル 188
- サムネイル
 - マスクの選択 172

- レイヤーパネル 159
- し**
- シェイプパネル 28
- 色相の調整 73, 78
- 色相・彩度フィルタ 78
- 色調の調整 73
- システムカラーピッカー 132
- 自動レベル補正機能による色域調整 73
- シャープ処理 82
 - イメージ 69
 - ビットマップ領域 68
- シャープツール 68
- シャープフィルタ 82
- シャープ（強）フィルタ 82
- シャドウ 74, 149, 150
- 自由な形状のパス 93
- 縮小コマンド 51
- 縮小、パス 106
- ジョイントロールオーバー 205
 - 作成 205
 - スライスへの適用 206
 - ホットスポットへの割り当て 216
- 消去、ビットマップ 67
- 情報パネル 29
- ショートカットセット 353
 - 「キーボードショートカット」を参照
- ショートカットメニュー 38
- 色域 73
 - トーンカーブによる調整 75
 - レベル補正による調整 73
- 色を付ける、イメージ 78
- 新規ドキュメント、クリックボード上のオブジェクトのサイズに合わせる 16
- 新機能 8
- シンプルカーソル、環境設定 350
- シンプルロールオーバー 204
 - 作成 207
- シンプルロールオーバービヘイビア 207
- シンボル
 - 9 スライスの拡大・縮小の使用 186
 - 入れ替え 186
 - インスタンスの配置 185
 - 書き出し 193
 - グラフィックの編集 240
 - 削除 186
 - 作成 184
 - 修正 185
 - 定義 184
 - トゥイーン 245
 - ドキュメント内にインスタンスを配置 185
 - 複製 186
 - 編集 185, 191
 - 読み込み 192
 - リッチグラフィック 187
 - リッチグラフィックシンボルとして保存 189
 - リンクの解除 191
 - シンボルスクリプトを作成パネル 29
 - シンボルに変換ダイアログボックス 184
 - シンボルプロパティパネル 29
 - シンボルライブラリ 184
- す**
- 数値を入力して変形コマンド 58
- ズーム 32
 - 特定の範囲 33
 - プリセットの表示比率増加率 33
- ズームツール 33
- スクリプト作成 345
 - Flash SWF ファイル 345
 - スクリプトの編集 346
- スクロール、キャンバス 34
 - 「パン」を参照
- スタートページ 25
- スタイル
 - 書き出し 183
 - 既存のスタイルを基に作成 183
 - 削除 183
 - 新規 182
 - 追加 182
 - 定義 181
 - 適用 182
 - デフォルトにリセット 184
 - プレビューアイコンの拡大 184
 - 編集 183
 - 読み込み 183
- スタイルパネル 28, 181
- スタンプツール 68
- ストローク 136
 - エッジ 137
 - カスタムの作成 138
 - 検索と置換 333
 - ストロークと塗りのカラーを入れ替え 128
 - 設定の保存 140
 - 選択 137
 - 中心の変更 139
 - テキストチャ 137
 - テキストチャの追加 145
 - デフォルトカラーにリセット 128
 - 塗りを重ねる 139

- 配置の再設定 139
 - 筆圧の設定 139
 - 描画ツールのカラーの変更 137
 - 編集 136
 - ストロークのカラーボックス 137
 - ストロークの編集ダイアログボックス 138
 - スナップ距離、環境設定 350
 - スペーサー 212
 - すべてを非表示コマンド 169
 - すべてを表示コマンド 169
 - スペルチェック 123
 - スペルチェックコマンド 123
 - スポイトツール 66, 130
 - スポイトポインタ 131, 136, 140
 - スマート多角形ツール 88
 - スムージングコマンド 51
 - スライス 14
 - Dreamweaver から Adobe Fireworks テーブルスライスを編集 299
 - 埋め込みテーブルの使用 212
 - 書き出し 277
 - 重なり合う 202
 - カラーの変更 201
 - 更新 278
 - サイズ変更 202
 - 作成 198
 - スペーサーの使用 212
 - スライスオーバーレイの表示・非表示 264
 - 多角形 199
 - テキスト 198
 - 名前の自動設定 210, 211
 - スライスガイド
 - カラーの変更 201
 - 削除 202
 - 表示 200
 - スライス処理
 - インタラクティブティ 197
 - 定義 197
 - スライドショープロパティ 251
 - スライドショー、作成 250
 - スワップイメージビヘイビア 207
 - スワップイメージロールオーバー
 - 1つのスライス 204
 - ジョイントロールオーバーの作成 205
 - スワップイメージ、外部イメージ 208
- せ**
- 制限付きの回転 57
 - 整列パネル 29
 - セグメントの変更 97
- そ**
- 絶対パスの URL、入力 194
 - 設定ファイル 353
 - 位置 353
 - すべてのユーザ 354
 - すべてのユーザ用のカスタマイズ 354
 - マスター 353, 354
 - 設定、Adobe Fireworks 349
 - 設定、ステータスバーテキスト、ビヘイビア 207
 - 設定、ナビゲーションバーイメージ、ビヘイビア 207
 - 設定、ポップアップメニュー、ビヘイビア 207
 - セルの境界線プロパティ 233
 - 線
 - 「ストローク」を参照
 - 選択
 - アルファ領域 50
 - イメージ 46
 - エッジのぼかし 67
 - オブジェクトの選択解除 45
 - 近似色 47
 - グループ化したオブジェクト 59
 - 自由な形状のピクセル範囲 47
 - 選択の取り消し 55
 - 多角形のピクセル範囲 47
 - ピクセル 46
 - ピクセル選択範囲からの削除 49, 50
 - ピクセル選択範囲の反転 50
 - ピクセル選択範囲のぼかし 51
 - ピクセル選択範囲への追加 49, 50
 - ピクセル領域 47
 - ビットマップの重なり合った領域 50
 - フロート状態のピクセル選択範囲 54
 - ポイント 98
 - 他のオブジェクト 45
 - マーカーの周辺範囲 51, 52
 - マーカーの選択解除 48
 - マーカーの枠の拡大 51
 - マーカーの枠の縮小 51
 - マーカーの枠のスムージング 51
 - 選択解除コマンド 48
 - 選択解除、すべてのオブジェクト 45
 - 選択状態を非表示をオフ、環境設定 350
 - 選択ツール 43, 46
 - 選択範囲に枠をつけるコマンド 51, 52
 - 選択範囲の統合コマンド 64
 - 選択範囲の非表示コマンド 169
 - 選択範囲の表示コマンド 169
- そ**
- 送信、電子メールによるドキュメント 288
 - 相対パスの URL、入力 194

- 挿入
 - Adobe Fireworks イメージを Dreamweaver に挿入 292
 - Adobe Fireworks の HTML を Dreamweaver に挿入 295
- その他 5
- ソフトウェア
 - 登録 1
 - ライセンス認証 1
- ソフトウェアのダウンロード 7
- ソフトウェアの登録 1
- ソフトウェアのライセンス認証 1

- た**
- 体験版 7
- 対象をハイライト、環境設定 350
- 代替テキスト 209
 - ボタンまたはインスタンスへの割り当て 226
- タイプフェイス、「フォント」を参照
- ダイレクト選択ツール
 - パスの自動結合 100
 - マスクの選択 173
- ダウンロード
 - アップデート、プラグイン、体験版 7
- ダウン (ボタンの状態) 220
- 楕円 85
- 多角形 86, 88
- 縦横比を保持オプション 18
- 単純化コマンド 105
- 単純化、パス 105
- 段落間隔 117

- ち**
- 置換、要素 331
- 中間色 74
- 中心点と回転軸 57
- 調整
 - 色相と彩度 78
 - スポイトツールを使用した色域 77
- 直線セグメント、編集 96

- つ**
- 追加
 - スタイル 182
 - フレーム 242
 - ページ 156
- ツール
 - 赤目補正 68, 70
 - 鉛筆 65
 - 覆い焼き 68
 - オプションの変更 26
 - 拡大・縮小 56
 - カラーの置き換え 68, 71
 - 傾斜 57
 - 消しゴム 67
 - 自動選択 46
 - シャープ 68
 - ズーム 33
 - スタンプ 68
 - ストロークのカラーを変更 137
 - スポイト 66
 - ダイレクト選択 100, 173
 - 楕円マーカー 46
 - 多角形選択 46
 - ツールグループポップアップメニュー 27
 - ツールボックスのカラーセクション 127
 - テキスト 109
 - なげなわ 46
 - ブラシ 66
 - 変形 56
 - ポインタ 43, 46
 - ぼかし 68
 - マーカー 46
 - 焼き込み 68
 - 指先 68
 - 歪曲 58
 - ツールバー
 - ドッキング 32
 - ドッキングの解除 32
 - 表示と非表示 32
 - ツールボックス 26

- て**
- ディザ処理 267
 - Web セーフカラー 133
- テキスト
 - インデント 117
 - 概要 109
 - カラー 113
 - 行揃え 116
 - 検索と置換 333
 - 書式設定 111
 - スペルチェック 123
 - スライス 198
 - 属性、保存 119
 - 段落間隔 117
 - テキストエディタ 125
 - 入力 109
 - 方向 115
 - 向き 115
 - 文字幅の調整 118
- テキストツール 109
- テキストのスタイル

- アンダーライン 112
 - イタリック 112
 - エフェクト 119
 - ストローク 119
 - 塗り 119
 - ボールド 112
 - テキストのパス
 - テキストのアウトラインへの変換 121
 - テキストの開始位置の移動 121
 - テキストのパス上への結合 119
 - パスからの分離 120
 - パス上のテキストの配置 120
 - パスに結合したテキストの編集 120
 - パスの形状変更 120
 - テキストブロック
 - 移動 111
 - 固定幅 111
 - サイズ変更 111
 - 自動サイズ変更 111
 - 名前の指定 110
 - テクスチャ
 - ストロークに追加 145
 - 塗りに追加 145
 - デザインセンター 6
 - デザインノート、Dreamweaver と Adobe Fireworks の統合 303
 - デフォルトの環境設定 351
 - 電子メール 288
- と**
- トウイン
 - オブジェクト 245
 - 属性 245
 - 定義 245
 - 統合、他のアプリケーション 291
 - 透明化 180, 270
 - 「不透明度」を参照
 - PNG ファイル 311
 - アニメーション 247
 - イメージを透明化のグラデーションに変換 82
 - カラーの選択 271, 272
 - カラーの追加と削除 271
 - 塗り 133
 - 透明領域 270
 - ドーナツツール 87
 - ドキュメント
 - 切り替え 32
 - 新規作成 16
 - デフォルトのモード 85
 - 並べて表示 34
 - 開く 17
 - 複数ビュー 34
 - 保存 22
 - 前に閉じたドキュメント 17
 - ドキュメントタブ 32
 - 特殊文字パネル 29
 - ドッキングの解除、パネル、パネルグループ 29
 - ドッキング、パネル 29
 - パネルグループ 29
 - 整列、オブジェクト 60
 - ドラッグ操作のプレビュー、環境設定 350
 - ドラッグ&ドロップ 19
 - ドラッグ&ドロップビヘイビア設定
 - 青色のライン 204
 - 削除 206
 - 定義 204
 - 取り消し 40
 - 取り消し回数の設定 349
 - ヒストリパネルの使用 344
 - 取り消し、ヒストリパネルを使用 344
 - ドロップシャドウ 149, 150
- な**
- ナイフツール 103
 - 内部にベースコマンド 167
 - ナビゲーションバー
 - オーバー状態 207
 - 作成 227
 - ダウン状態 207
 - 復元のビヘイビア 207
 - ナビゲーション、ドキュメント 32
 - 名前の自動設定、スライス 210, 211
 - デフォルトの命名規則の変更 212
 - 名前の変更、シンボル 186
- に**
- にじみ
 - イメージ 69
 - ビットマップ領域 68
- ぬ**
- 塗り
 - Web デイザ塗り 133
 - 移動 144
 - エッジの変更 144
 - エッジのぼかしとアンチエイリアス 144
 - 回転 144
 - カスタムグラデーションの保存 144
 - 基本形状ツールのカラー変更 140
 - 基本の塗りの適用 141

- 基本の塗りの編集 140
 - グラデーションの適用 66, 142
 - グラデーションの変形 144
 - グラデーションの編集 142
 - グラデーションの保存 144
 - 検索と置換 333
 - ストロークと塗りのカラーを入れ替え 128
 - ストロークに重ねる 139
 - 調整 144
 - テキストの追加 145
 - デフォルトカラーにリセット 128
 - 透明効果 133
 - 塗りのカラーの適用 78
 - パターンの適用 141
 - パターンの変形 144
 - 塗りのカラーウェル 66
 - 塗りのカラー、ライブフィルタ 180
 - 塗りハンドルの表示、環境設定 350
- の**
- ノイズの追加フィルタ 83
- は**
- 配置、フレーム 243
 - 配置、ポイント 94
 - パイツール 87
 - ハイライト 74
 - パイ、円グラフ 87
 - パス 103
 - 押す 101
 - カスタムストロークの作成 138
 - 切り抜き 105
 - 形状の変更 99
 - コピー&ペースト 316
 - ストロークと塗りのカラーを入れ替え 128
 - ストロークにテキストを追加 145
 - ストロークの編集 136
 - 直線を曲線に変更 97
 - デフォルトカラーにリセット 128
 - 隣り合うセグメントの変形 99
 - 隣り合うセグメントの変更 99
 - 引く 101
 - 分離 103
 - ポイントの選択 98
 - パス差し込みコマンド 106
 - パスの分離コマンド 103
 - パスパネル 106
 - パターン塗り
 - 移動 144
 - 回転 144
 - 調整 144
 - 適用 141
 - 変形 144
 - バックアップ処理、検索と置換時 332
 - パッケージ内容、表示 355
 - バッチ処理 334
 - 書き出し設定 338
 - グラフィックの拡大・縮小 338
 - 検索と置換 339
 - コマンド 340
 - 最適化設定 337
 - スクリプトの保存 341
 - ファイルのバックアップ 341
 - ファイルの保存 337
 - ファイル名 339
 - バッチ処理ダイアログボックス 335
 - バッチスクリプト 341
 - 実行 342
 - ドラッグ&ドロップ 342
 - パネル 28
 - SWF ムービーの使用 347
 - URL 28, 193
 - 移動 29
 - イメージ編集 29
 - 色見本 28, 128
 - オートシェイブのプロパティ 29
 - オプションメニュー 31
 - カスタムなレイアウトの保存 31
 - カスタムなレイアウトを開く 31
 - 検索 29
 - 検索と置換 332, 333
 - 最適化 28
 - シェイプ 28
 - 情報 29
 - シンボルスクリプトを作成 29
 - シンボルプロパティ 29
 - スタイル 28, 181
 - 整列 29
 - ツール 26
 - デフォルトの位置を復元 30
 - 特殊文字 29
 - ドッキング 29
 - ドッキングの解除 29
 - パネルグループからのドッキングの解除 29
 - パネルグループにドッキング 29
 - 履歴 28, 40
 - 非表示 30
 - ビヘイビア 29, 207
 - フレーム 28, 241

- ページ 28
- 編成 29
- ライブラリ 184
- レイヤー 28, 159
- パネルを非表示コマンド 30
- ハローの削除 274
- パン 34
- 反転フィルタ 79
- 反転、オブジェクト 57
- ハンドル 96
 - 表示 98
- ハンドル、変形 56
- ひ**
- ピクセル 15
 - 移動 46
 - カット 46
 - 近似色の選択 47
 - クローン作成 68
 - コピー 46
 - 自由な形状の範囲を選択 47
 - 色域 74
 - スポイトツールを使用した色域の調整 77
 - 選択 46
 - 選択範囲の枠を拡大 51
 - 選択範囲の枠を縮小 51
 - 多角形の範囲を選択 47
 - ペイント 65
 - ぼかし 67
 - マーカーの周辺範囲の選択 51, 52
 - マーカーの枠のスモーキング 51
- ヒストグラム 74
- ヒストリパネル 28, 40
 - アクションの編集 346
 - ステップ数の変更 344
 - ステップの再実行 344
 - すべてのステップのクリア 344
- ビットマップ
 - 明るさとコントラストの調整 77
 - 加工 68
 - カラーと色調の調整 73
 - 色相と彩度の調整 78
 - 消去 67
 - ぼかしとシャープ処理 80
- ビットマップグラフィック 15
- ビットマップマスク 164, 165
 - 既存のオブジェクトを使用 167, 168
 - 作成 169
- ビットマップモード 13
 - 切り替え 63
- ツールの適用 26
- 必要システム構成 1
- ひとつ前面へコマンド 60
- ひとつ背面へコマンド 60
- 非表示
 - エッジ 45
 - ツールバー 32
 - パネル 30
 - レイヤー 162
 - レイヤー上のオブジェクト 162
- 非表示、レイヤー 160
- ビヘイビア 208
 - Dreamweaver 203
 - シンプルロールオーバー 207
 - ステータスバーテキストを設定 207
 - スワップイメージ 207
 - ナビゲーションバーイメージの設定 207
 - ナビゲーションバー：オーバー 207
 - ナビゲーションバー：ダウン 207
 - ナビゲーションバーの復元 207
 - ビヘイビアパネル 207
 - ポップアップメニューの設定 207
- ビヘイビアパネル 29, 207
- 描画 88
 - L 字 87
 - 渦巻き 88
 - オブジェクトの歪曲 58
 - 角丸矩形 86, 88
 - 矩形 85
 - コネクタライン 87
 - 楕円 85
 - 多角形 86, 88
 - 直線のパスを曲線に変更 97
 - ドーナツ形 87
 - 隣り合うセグメントの変形 99
 - 隣り合うセグメントの変更 99
 - パイ、円グラフ 87
 - パスの分離 103
 - ベベル矩形 87
 - ポイントの選択 98
 - 星型 86
 - 面取り矩形 87
 - 矢印 87
 - ライン 85
- 描画サイズに合ったブラシカーソルを表示、環境設定 350
- 描画領域、「キャンバス」を参照
- 表示
 - エッジ 45
 - ツールバー 32
 - パネル 30

- ルーラ 39
- レイヤー 160
- 表示モード 34
- 表示モード、切り替え 35
- 標準スクリーンモード 34
- 表示、リッチグラフィックシンボル 188
- 表示・非表示、ホットスポットとスライス 200
- 開く
 - PSD ファイル 18
 - WBMP ファイル 18
 - アニメーション GIF 18, 248
 - 最近開いたファイル 17
 - ドキュメント 17
 - 複数のドキュメントビュー 34
 - 複数ファイルのアニメーション 248
 - 他のアプリケーションで作成されたグラフィック 17
- ふ
- ファイル管理ボタン 289, 304
- ファイル管理メニュー 289, 304
- ファイル形式
 - BMP 265
 - GIF 265
 - JPEG 265
 - PNG 265
 - TIFF 265
- ファイルサイズ
 - 画質の低下 272
 - ファイルサイズを小さくするためのロス圧縮の設定 270
- ファイルサイズの指定ウィザード 260
- ファイル名、バッチ処理で変更 339
- ファイル、ロック解除 289, 304
- フィルタ
 - Photoshop プラグイン 150
 - 明るさ・コントラスト 77
 - アンシャープマスク 83
 - 色相・彩度 78
 - シャープ 82
 - シャープ (強) 82
 - ノイズの追加 83
 - 反転 79
 - ぼかし 80
 - ぼかし (ガウス) 80
 - ぼかし (強) 80
 - ぼかし (ズーム) 81
 - ぼかし (放射状) 81
 - ぼかし (モーション) 80
 - 輪郭の検出 81
- フィルタポップアップメニュー 147
- フォント
 - 検索と置換 333
 - システムにないフォントの置き換え 123
 - スタイル 112, 113
 - フォントサイズ 112, 113
- フォントのインストール 2
- 複合パス 103, 104
- 複製
 - 選択オブジェクト 55
- 不透明度、調整 180, 270
 - 「透明度」を参照
- プラグイン 5, 324
 - アドビストア 7
- ブラシ
 - ストロークオプション 138
 - 設定の保存 140
 - チップの設定 139
- ブラシツール 66, 93
- フレーム
 - アニメーション内での名前 242
 - アニメーションのレイヤーの共有 243
 - オニオンスキン 244
 - オニオンスキン表示なし 245
 - オブジェクトを他のフレームへ移動 243
 - オン・オフ 242
 - 書き出し 279
 - カスタム表示 245
 - 管理 241
 - 継続時間の設定 241
 - 現在のフレームと前後のフレームの表示 245
 - 削除 243
 - 順序の変更 243
 - すべて表示 245
 - 挿入 242
 - 追加 242
 - 次を表示 245
 - 複数のフレームの編集 245
 - レイヤーの共有の解除 244
- フレームの継続時間
 - アニメーション 241
- フレームの継続時間、デフォルト設定 18
- フレームパネル 28, 241
- プレビュー
 - 書き出しのプレビューを使用 258
 - 最適化設定 263, 264
 - ストローク 138
 - 特定のカラーを含むピクセル 269
 - ブラウザ内のドキュメント 288
- プレビューアイコンの追加、環境設定 350
- プレビューボタン 263
- プレビュー、別のプラットフォームの形式のドキュメント 35

- ブレンド
 - オブジェクト 245
 - 重なり合うオブジェクトのカラー 178
 - 適用 180
 - ブレンドモードの設定 180
- ブレンドモード 178
 - 明るく 178
 - 覆い焼き (リニア) 178
 - カラー 179
 - 輝度 179
 - 暗く 178
 - 彩度 179
 - 差の絶対値 179
 - 色相 179
 - 消去 179
 - 乗算 178
 - スクリーン 178
 - 濃淡 179
 - ハードミックス 179
 - 反転 179
 - ビビッドライト 178
 - ピンライト 179
 - 焼き込み (リニア) 178
 - リニアライト 178
- ブレンド、カラー 135
- フロート状態のピクセル選択範囲
 - 移動 54
 - 作成 54
- プログレッシブ JPEG 274
- プロパティンスペクタ 27, 45
 - 折りたたむ 27
 - 拡大 27
 - 選択オブジェクトの情報 44
 - 高さを半分にする 27
 - テキストの操作 109
 - ドッキング 27
 - ドッキングの解除 27
 - マスクの適用 175
- プロパティ、プロパティンスペクタで表示 27
- へ
- ページ
 - HTML への書き出し 157
 - 移動 156
 - イメージファイルとしての書き出し 158
 - 追加と削除 156
 - 複製 156
 - 編集 156
 - マスター 157
 - リンクの作成 194
- ページパネル 28
- ペーストしたイメージ 20
- ペースト、HTML 283
- ベースラインシフト 118
- ベクターオブジェクト、変形 100
- ベクターグラフィック 15
- ベクターマスク 164
 - 既存のオブジェクトを使用 167, 168
 - 作成 166
 - ビットマップマスクへの変換 176
- ベクターモード 13
 - 切り替え 63
 - 描画 85
- ベベルエッジ 149
- ベベル矩形ツール 87
- ヘルプ 2
 - ヘルプのショートカットキー 3
- 変換、パス 104
- 変形
 - オブジェクト 56
 - グラデーション塗り 144
 - 数値の指定 58
 - テキスト 121
 - ドラッグ操作 56
 - パターン塗り 144
- 変形ツール
 - 拡大・縮小 56
 - 傾斜 57
 - 歪曲 58
- 変形、ベクターオブジェクト 102
- 編集
 - アクション (ヒストリパネル内) 346
 - アニメーションシンボル 239
 - イメージ 65
 - 基本の塗り 140
 - グラデーション塗り 142
 - スタイル 183
 - 選択オブジェクト 54
 - 単一のレイヤー 162
 - パス 100
 - ピクセル 46
 - ビットマップイメージ 65
 - ビハイビア 208
 - ページ 156
 - ポップアップメニュー 235
 - ライブフィルタ 151
- 編集、パス 106
- ペンツール 94
 - 曲線セグメント 95
 - 直線セグメント 94

パスの継続 99
 ポイントの削除 99
 ポイントの追加 99
 ペンプレビューを表示、環境設定 350

ほ

ポイント
 移動 98
 削除 99
 選択 98
 直線を曲線に変更 97
 追加 99
 隣り合うセグメントの変形 99
 隣り合うセグメントの変更 99
 変更 97
 ポイントを表示、環境設定 350
 ボールドテキスト 112
 ぼかし 67, 80
 イメージ 69
 ピクセル選択範囲 51
 ビットマップ領域 68
 ぼかしたエッジ 144
 ぼかしツール 68
 ぼかしフィルタ 80
 ぼかし（ガウス）フィルタ 80
 ぼかし（強）フィルタ 80
 ぼかし（ズーム）フィルタ 81
 ぼかし（放射状）フィルタ 81
 ぼかし（モーション）フィルタ 80
 補完法による拡大・縮小メソッド 349
 星型 86, 88
 星型ツール 88
 保存 276
 アニメーション 278
 イメージ 276
 保存、ドキュメント 22, 24
 ボタン
 概要 219
 作成 219
 ターゲットの設定 226
 定義 219
 ナビゲーションバー 227
 ヒット領域 224
 ボタンエディタ 219
 ライブフィルタ 221
 ボタンエディタ 220
 シンボルの作成 185
 シンボルの編集 191
 ボタンシンボル
 ドキュメントへの挿入 222

編集 223
 ボタンの状態
 アップ 220
 オーバー 220
 オーバーダウン 220, 221
 ダウン 220, 221
 ホットスポット 14
 URL の指定 209
 形状の編集 215
 作成 213, 214
 スライスの上に配置 216
 ドラッグ&ドロップロールオーバーの適用 216
 不規則な形 214
 ポップアップメニュー 227
 位置の設定 234
 外観のデザイン 231
 書き出し 236
 詳細なプロパティ 233
 説明 227
 編集 235
 メニューテキストの入力 228, 229

ま

マーカー 46
 移動 49
 拡大 51
 交差によるピクセルの選択 49
 削除 48, 53
 周辺範囲の選択 51, 52
 縮小 51
 スムージング 51
 選択解除 48
 調整 49
 別のオブジェクトへの移動 52
 保存と復元 52, 53
 マーカーへの変換時にパスを削除、環境設定 350
 マウスイベント 208
 マクロ 345
 マスク 164
 置き換え 177
 空のマスクの作成 169
 既存のオブジェクトを使用 167, 168
 削除 177
 修正 174
 ビットマップ 165
 複数のオブジェクトをマスクとしてグループ化 171
 ベクター 164
 マスクされたオブジェクトと一緒に移動 173
 マスクされたオブジェクトへのオブジェクトの追加 177
 マスクとしてのテキスト 168

無効にする 177
有効にする 177

マスターページ
作成 157
通常のページへの変更 157
リンク 157
レイヤーの削除 157
マスターページへのリンク 157

み

ミラーリング、「オブジェクトの反転」を参照

め

明色化
イメージ 70
ビットマップ領域 68

メニュー付きフルスクリーンモード 34
面取り矩形ツール 87

も

モード
ビットマップモードへの切り替え 13
ベクター 85
ベクターモードへの切り替え 13

文字間隔、「カーニング」を参照
モバイル電話グラフィック 18
モバイル電話グラフィック、「WBMP ファイル」を参照

や

焼き込みツール 68
矢印ツール 87

ゆ

有効なファイル、定義 336
ユーザ設定ファイル 353
ユーザフォルダ 353
指先ツール 68

よ

読み込み
Photoshop の読み込みの環境設定 351
Photoshop ファイル 323
PNG ファイル 21
シンボル 192
スタイル 183
デジタルカメラ 21

読み込み、テキスト 122
ASCII テキスト 123
Photoshop ファイル 122, 323
RTF ファイル 122

ら

ライブフィルタ
Photoshop プラグイン 150
オブジェクトへの適用 148
削除 152
作成 152
順序の変更 152
適用 153
名前の変更 153
塗りのカラー 180
編集 151
ボタン 221
有効または無効の切り替え 148

ライブラリパネル 184
ボタンシンボルの挿入 222

ライン 85
ラスターイメージ 63

り

リサンプリング 20
イメージを拡大 37
説明 36
速度 349
ビットマップイメージ 36
ベクターオブジェクト 36
リサンプリングでイメージを縮小 37
リサンプリングでイメージを縮小 37
リッチグラフィックシンボル 187
作成 188
表示 188
輪郭の検出フィルタ 81

る

ルーラ 38

れ

レイヤー
アクティブ化 159
アニメーションのフレーム間での共有 243
移動 161
書き出し 279
共有 163
追加と削除 159
名前の指定 161
表示 160
表示または非表示 160
複製 160
フレーム間での共有の解除 244
編成 160
マスターページからの削除 157

ロック 161
レイヤー効果、Photoshop 151
レイヤーパネル 28, 159
 スライスの表示 200
 スライス名の変更 211
レベル補正機能による色域調整 73

ろ

ロールオーバー 14
 作成 219
 シンプル 207
 シンプルロールオーバービヘイビア 207
 スワップイメージ 204
 定義 203
 ナビゲーションバー 227
 ヒット領域 224
 不規則な形 199
 ボタンに変換 222
ロックされたファイル 289, 304
ロック、レイヤー 161

わ

ワークフロー、Adobe Fireworks 13
歪曲ツール 58
歪曲、オブジェクト 58