

# ADOBE® FIREWORKS® CS5 ユーザーガイド

## 法律上の注意

法律上の注意事項については、[http://help.adobe.com/ja\\_JP/legalnotices/index.html](http://help.adobe.com/ja_JP/legalnotices/index.html) を参照してください。

# 目次

## 第1章：新機能

パフォーマンスと安定性の向上	1
ピクセルの精度	1
Adobe Device Central の統合	1
Flash Catalyst および Flash Builder とのワークフローのサポート	1
拡張性の向上	1
スイート全体でのスウォッチの共有	2

## 第2章：Fireworks の基礎

Fireworks での操作について	3
ベクトルグラフィックとビットマップグラフィック	4
新規 Fireworks ドキュメントの作成	5
テンプレート	6
ファイルを開く、読み込む	6
HTML ファイルからの Fireworks PNG ファイルの作成	8
Fireworks ドキュメントへのオブジェクトの挿入	8
Fireworks ファイルの保存	11

## 第3章：ワークスペース

ワークスペースの基本	13
ドキュメントのナビゲーションと表示	25
キャンバスの変更	28
ブラウザでプレビュー	32
複数のアクションの取り消しと繰り返し	33

## 第4章：オブジェクトの選択と変形

オブジェクトの選択	35
選択範囲の変更	36
ピクセルの選択	37
選択したオブジェクトの編集	45
9 スライスの拡大・縮小	49
複数のオブジェクトの編成	51

## 第5章：ビットマップの操作

ビットマップの作成	55
ビットマップの編集	56
ビットマップの加工	58
ビットマップのカラーと色調の調整	63

ビットマップのぼかしとシャープ処理 .....	69
画像へのノイズの追加 .....	71
<b>第6章：ベクトルオブジェクトの操作</b>	
基本シェイプ .....	73
自動シェイプ .....	78
自由な形状のシェイプ .....	82
複合シェイプ .....	88
特別なベクトル編集手法 .....	89
<b>第7章：テキストの操作</b>	
テキストの入力 .....	96
テキストの選択 .....	97
テキストの書式設定と編集 .....	98
<b>第8章：カラー、ストローク、塗りの適用</b>	
カラーの適用 .....	110
スウォッチの保存 .....	116
Kuler パネル .....	117
ストロークおよび塗りの適用 .....	119
<b>第9章：ライブフィルターの使用</b>	
ライブフィルターの適用 .....	127
ライブフィルターの編集とカスタマイズ .....	131
<b>第10章：レイヤー、マスクおよびブレンド</b>	
レイヤー .....	133
マスク .....	138
ブレンドと透明度 .....	150
<b>第11章：スタイル、シンボルおよび URL</b>	
スタイル .....	155
シンボル .....	159
URL .....	167
<b>第12章：スライス、ロールオーバーおよびホットスポット</b>	
スライスの作成と編集 .....	170
インタラクティブスライス .....	175
スライスを書き出す準備 .....	181
ホットスポットおよび画像マップ .....	184
<b>第13章：ボタンとポップアップメニューの作成</b>	
ナビゲーションの基本 .....	189
ボタンシンボルの作成 .....	189

ボタンシンボルの編集 .....	192
ポップアップメニュー .....	194
<b>第 14 章：Web サイトとアプリケーションインターフェイスのプロトタイプ作成</b>	
プロトタイプ作成のワークフロー .....	200
Fireworks ページの使用 .....	201
CSS ベースのレイアウトの作成 .....	206
Flex アプリケーションのプロトタイプ作成 .....	207
Adobe AIR アプリケーションのプロトタイプ作成 .....	210
<b>第 15 章：アニメーションの作成</b>	
アニメーションの基本 .....	213
アニメーションシンボルの作成 .....	214
アニメーションシンボルの編集 .....	214
ステート .....	216
ステートの操作 .....	218
オニオンスキン表示について .....	220
トゥイーン .....	220
アニメーションのプレビュー .....	221
アニメーションの最適化 .....	222
既存のアニメーションの使用 .....	222
ツイストアンドフェードアニメーションの作成 .....	223
<b>第 16 章：スライドショーの作成</b>	
スライドショーの作成とアルバムのアレンジ .....	225
スライドショーのカスタマイズ .....	226
カスタムの Fireworks アルバムプレーヤーの作成 .....	228
<b>第 17 章：最適化と書き出し</b>	
書き出しウィザードの使用 .....	231
画像プレビューの使用 .....	231
ワークスペース上での最適化 .....	234
GIF、PNG、TIFF、BMP、PICT の各ファイルの最適化 .....	238
JPEG の最適化 .....	244
ワークスペースからの書き出し .....	246
電子メールによる Fireworks ドキュメントの送信 .....	257
<b>第 18 章：他のアプリケーションと Fireworks の併用</b>	
Dreamweaver の使用 .....	259
HomeSite、GoLive およびその他の HTML エディターの使用 .....	267
Flash の使用 .....	269
Illustrator の使用 .....	274
Photoshop の使用 .....	276

Director の使用 .....	281
Adobe XMP との画像メタデータの共有 .....	283
モバイルエミュレーターでの Fireworks ドキュメントのプレビュー .....	286
<b>第 19 章：自動処理</b>	
検索と置換 .....	288
検索対象の選択 .....	289
複数ファイルに対する検索・置換操作オプションの設定 .....	289
テキストの検索と置換 .....	290
フォントの検索と置換 .....	290
カラーの検索と置換 .....	290
URL の検索と置換 .....	290
非 Web セーフカラーの検索と置換 .....	290
バッチ処理 .....	291
バッチ処理でのコマンドの使用 .....	295
Fireworks の拡張 .....	296
スクリプト作成 .....	297
コマンドの管理 .....	299
<b>第 20 章：環境設定とキーボードショートカット</b>	
環境設定 .....	301
キーボードショートカットの選択とカスタマイズ .....	304
設定ファイルの操作 .....	306
Fireworks の再インストールについて .....	307
パッケージ内容の表示 (Mac OS のみ) .....	307

# 第 1 章：新機能

## パフォーマンスと安定性の向上

- 作業効率を向上できるように、Fireworks で最も頻繁に使用するツールに多数の改善が施されています
- 全体パフォーマンスが向上しています
- デザイン要素のピクセルの配置の制御性が向上しています
- 複合パスツールが更新されています

## ピクセルの精度

ピクセルの精度の向上により、あらゆるデバイスでデザインを鮮明かつきれいに表示できます。ピクセル上にないデザイン要素をすばやく簡単に修正できます。

## Adobe Device Central の統合

Adobe Device Central を使用して、モバイルまたは他のデバイス用のプロファイルを選択し、自動化されたワークフローを開始して Fireworks プロジェクトを作成できます。プロジェクトの画面のサイズと解像度は、ターゲットデバイスと同じになります。デザインが完成したら、Device Central のエミュレーション機能を使用して、さまざまな条件下でデザインをプレビューできます。また、独自のデバイスプロファイルを作成することもできます。

Adobe Device Central との統合によるインタラクティブデザインのエミュレーションなど、モバイルデザインのワークフローが向上しています。

## Flash Catalyst および Flash Builder とのワークフローのサポート

Fireworks と Flash Catalyst 間の新しいワークフローを使用して、高度なユーザーインターフェイスとインタラクティブコンテンツを作成できます。Fireworks でデザインし、オブジェクト、ページまたはドキュメント全体を選択して、Adobe Flash プラットフォームツールの新しい XML ベースのグラフィック形式である FXG で書き出すことができます。また、カスタマイズ可能な拡張スクリプトを使用して、Flash Professional、Flash Catalyst および Flash Builder にデザインを効率的に書き出すこともできます。

## 拡張性の向上

他のアプリケーションでの作業性が大幅に向上しました。API が強化され、ユーザーが拡張可能な書き出しスクリプト、バッチ処理および FXG ファイル形式に対する高度な制御をサポートするようになりました。

## スイート全体でのスウォッチの共有

Fireworks の機能を使用して色をより正確に制御できるようになり、Creative Suite アプリケーション間でスウォッチを共有することができて便利になりました。ASE ファイル形式を共有できることにより、デザイナー間で統一のとれたカラー交換を行えます。Adobe Kuler を使用しているデザイナーとカラー交換することも可能です。



## 第 2 章：Fireworks の基礎

### Fireworks での操作について

Adobe® Fireworks® は、Web グラフィックの作成、編集および最適化を行う優れた多目的プログラムです。ビットマップ画像とベクトル画像の作成と編集、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を行うことができます。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作業時間を節約したりすることもできます。ドキュメントは、JPEG ファイル、GIF ファイル、または他のファイル形式で書き出すまたは保存することができます。これらのファイルは、Web 上で使用できるように、HTML テーブルや JavaScript コードが含まれる HTML ファイルとして保存することもできます。

Fireworks の基礎に関するビデオチュートリアルについては、[www.adobe.com/go/lrvid4032\\_fw\\_jp](http://www.adobe.com/go/lrvid4032_fw_jp) を参照してください。

### ベクトルオブジェクトまたはビットマップオブジェクトの描画

Fireworks のツールボックスには、ベクトルおよびビットマップの描画や編集を行うためのツールが揃っている、独立したセクションがあります。選択するツールに応じて、ベクトル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のかが決まります。オブジェクトやテキストを描画した後は、多様なツール、エフェクト、コマンドおよびテクニックを使用して、グラフィックを加工したり、インタラクティブナビゲーションボタンを作成したりできます。

また JPEG、GIF、PNG、PSD など様々なファイル形式のファイルを読み込んで編集することも可能です。

### グラフィックへのインタラクティブ性の追加

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、画像を書き出し可能な部分に切り分けるもので、この画像部分に対して、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。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。

スライスやホットスポットでドラッグ&ドロップロールオーバーのハンドルを使用すると、グラフィックにスワップ画像とロールオーバービヘイビアをすばやく効率的に割り当てられます。Fireworks のボタンエディターとポップアップメニューエディターを使用すると、Web サイト用の特別なインタラクティブ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、ファイルサイズと画像品質のバランスが取れたグラフィックを書き出すことができます。選択する最適化の種類は、ユーザーのニーズやグラフィックの内容によって異なります。

グラフィックを最適化したら、Web 上で使用できるようにグラフィックを書き出します。Fireworks のソース PNG ドキュメントを、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画像が含まれる）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。

## ベクトルグラフィックとビットマップグラフィック

コンピュータ上でグラフィックを表示する形式には、ベクトル形式とビットマップ形式があります。Fireworks は、ベクトル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することができます。そのため、2つの形式の違いを理解しておく、Fireworks を理解しやすくなります。

### ベクトルグラフィックについて

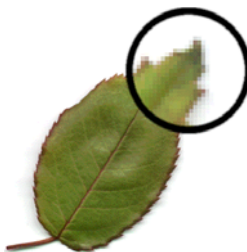
ベクトルグラフィックは、ラインとカーブ（ベクトル）を使用して画像を描画します。ベクトルにはカラーと位置の情報も含まれています。例えば、1枚の葉の画像は、葉の輪郭を示すいくつもの点によって定義されます。葉の色は、輪郭（ストローク）のカラーと輪郭で囲まれている領域（塗り）のカラーで決定されます。



ベクトルグラフィックは、解像度に依存しません。そのため、ベクトルグラフィックのカラーの変更、移動、またはサイズや形状の変更を行っても、あるいは出力デバイスの解像度が変わっても、ベクトルグラフィックの画質は変わりません。

### ビットマップグラフィックについて

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枚の葉の画像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、画像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ためです。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、画像のエッジがギザギザになることがあります。ビットマップグラフィックを画像自体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、画像の画質は低下します。

## 新規 Fireworks ドキュメントの作成

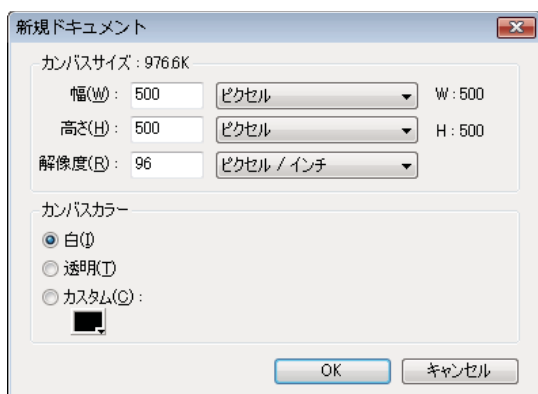
Fireworks で作成した新規ドキュメントは、Portable Network Graphic (PNG) ドキュメントとして保存されます。PNG 形式は、Fireworks のネイティブファイル形式です。

Fireworks で作成したグラフィックは、様々な Web 形式やグラフィック形式で書き出ししたり保存したりできます。どのような設定で最適化や書き出しを行っても元の Fireworks PNG ファイルの内容には影響を与えないので、後で編集を行うことも簡単です。

### 新規ドキュメントの作成

- 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 ドキュメント設定を入力し、「OK」をクリックします。

**注意：**カスタムのキャンバスカラーを選択するには、カスタムのカラーボックスポップアップウィンドウを使用します。

### 新規ドキュメントの初期設定のサイズの設定

Fireworks を開くと、次のサイズの値が初期設定として新規ドキュメントダイアログに表示されます。

- 660 x 440 (Windows)
- 500 x 500 (Mac OS)

Fireworks でキャンバスサイズを変更しても、新規ドキュメントダイアログの設定は変更されません。

オブジェクトをコピーすると、初期設定が変更されます。コピーしたクリップボード上のオブジェクトのサイズが、自動的に新規ドキュメントダイアログのサイズとして使用されます。

(Windows のみ) クリップボードからオブジェクトのサイズを消去するには、次の手順に従います。

- 1 好みのサイズでドキュメントを作成します。
- 2 ドキュメントを保存して、Fireworks を終了します。
- 3 Fireworks を再び起動して、ドキュメントを作成します。

以前に保存したドキュメントのサイズが、新規ドキュメントダイアログに表示されます。

Mac OS では、新規ドキュメントの作成時、以前にコピーしたオブジェクトのサイズが保持されます。これは、新たに他の要素（テキストなど）をカットまたはコピーしない限り、クリップボードの内容が保持されるためです。ただし、サイズと関係のない要素（テキストなど）をコピーしてから「新規作成」を選択すると、前回保存したサイズが初期設定値となります。

## 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の作成

- 1 別の Fireworks ドキュメント、Web ブラウザー、またはペーストができる任意のアプリケーションからクリップボードにオブジェクトをコピーします。
- 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。「幅」と「高さ」の値が、クリップボードにあるオブジェクトと同じ値に設定されています。
- 3 解像度とカ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。

## テンプレート

Fireworks ファイルをテンプレートとして保存し、テンプレートを使用して新しいファイルを作成することができます。テンプレートは Fireworks PNG 形式で保存されます。Fireworks には、モバイル、プロトタイプ、Web サイト、Web フレーム用のあらかじめ設定されたカスタムテンプレートのリストがあり、これをカスタマイズすることができます。

### テンプレートの作成

- 1 ファイルを作成します。デザインとコンテンツのプレースホルダーを追加し、このテンプレートを使用して作成したドキュメントの外観を標準化することができます。
- 2 ファイル／テンプレートとして保存を選択して、ファイルを Fireworks PNG のテンプレートファイルとして保存します。

### テンプレートからのファイルの作成

- 1 ファイル／テンプレートから新規作成を選択します。
- 2 ファイルの作成に使用するテンプレートを選択し、「開く」をクリックします。


**注意：** ページ、レイヤー、ベクトル情報などの Fireworks 固有のデータは、テンプレートに保存されます。

## ファイルを開く、読み込む

**注意：** Adobe Dreamweaver® からファイルを読み込んだ場合、Fireworks は多くの JavaScript ビヘイビアを保持しますが、すべてが保持されるわけではありません。Fireworks がサポートしているビヘイビアに関しては、Fireworks 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それを維持します。

### Fireworks ドキュメントを開く

- ❖ ファイル／開くを選択し、ファイルを選択します。

 ファイルを編集しても前のバージョンに上書きしないように開くには、「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。

## 最近使用したファイルを開く

- 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

- ❖ 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

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。開くことができるのは、Photoshop®、Adobe Illustrator® などで作成されたファイルや、WBMP、EPS、JPEG、GIF、アニメーション GIF などのファイル形式です。

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画像を編集できます。編集が終了したら、「別名で保存」を選択して、編集したファイルを新しい 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します。

場合によっては、ドキュメントを元の形式で保存できます。この場合、画像が単一のレイヤーに統合されるので、画像に追加した Fireworks 固有の機能が編集できなくなります。

Fireworks から直接保存できるのは、Fireworks PNG、GIF、アニメーション GIF、JPEG、BMP、WBMP、TIFF、SWF、AI、PSD および PICT (Mac OS のみ) の各ファイル形式です。

**注意：**Fireworks は、16 ビットの TIFF 画像を 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 をアニメーションシンボルとして読み込んで、すべてのアニメーション要素を単一の単位として編集および移動します。ドキュメントライブラリパネルを使用して、そのシンボルの新しいインスタンスを作成します。  
**注意：**アニメーション GIF を読み込む場合、ステートディレイの初期設定は 0.07 秒です。必要な場合は、ステートパネルを使用して、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 の各ステート上に、個別の画像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、ほとんどの EPS ファイルが統合されたビットマップ画像として開かれ、ファイル内の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。Adobe Illustrator から書き出された EPS ファイルの中には、ベクトル情報を保持するものもあります。

## PSD ファイル

Fireworks 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、一般に使用される描画モードなど、ほとんどの PSD 機能を保持することができます。PSD の読み込み設定をカスタマイズするには、環境設定ダイアログボックスの「Photoshop 読み込み / 開く」の各種オプションを使用します。

## 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ー用に最適化された 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。

 Import Multiple Files 拡張機能を使用して、選択した複数のファイルを Fireworks PNG ファイルの新しいページに読み込むことができます。この機能により、旧バージョンの Fireworks で作成されたプロジェクトファイルを統合することができます。また、レイヤーなしの PNG ファイル、PSD、AI、BMP、Freehand、GIF、アニメーション GIF、JPEG、PICT、TIFF 形式を読み込むこともできます。この拡張機能は、[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_multiplepages\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_multiplepages_jp) からダウンロードできます。

## 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基本的な HTML テーブル要素を含む HTML コンテンツを開いて読み込むことができます。

### HTML ファイルの先頭のテーブルだけを開く

- 1 ファイル/開くを選択します。
- 2 開きたいテーブルが含まれる 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。

### 開いている Fireworks ドキュメントへの HTML ファイルの先頭のテーブルの読み込み

- 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 テーブルを挿入する位置をクリックします。  
**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を読み込むことができます。

## Fireworks ドキュメントへのオブジェクトの挿入

### Fireworks への画像またはテキストのドラッグ&ドロップ

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、ベクトルオブジェクト、ビットマップ画像またはテキストをドラッグできます。

- ❖ 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ペーストできるのは、以下の形式のテキストまたはオブジェクトです。

- Adobe FreeHand 7 以降
- Adobe Illustrator
- PNG
- PICT (Mac OS)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- ASCII テキスト
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

- 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、ドキュメントにオブジェクトまたはテキストをペーストします。

## ペーストされたオブジェクトの位置

オブジェクトがペーストされる位置は、選択したオブジェクトによって異なります。

- 単一レイヤー内でオブジェクトを少なくとも 1 つ選択した場合、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。
- レイヤーを選択し、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。

## ペーストされたオブジェクトの再サンプリング

再サンプリングとは、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、再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、元の画像データが損なわれ、画質の低下が発生することがあります。

### ペースト時のビットマップオブジェクトの再サンプリング

- 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。
- 3 クリップボード上のビットマップ画像の解像度が現在のドキュメントの解像度と異なる場合は、「再サンプリング」オプションを選択します。

**再サンプリング** 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。

**再サンプリングをしない** オリジナル画像のピクセルをすべて保持します。この場合、ペーストする画像の縦横サイズが 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。

## Fireworks ドキュメントレイヤーへの 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 PNG ファイルを読み込むと、ドキュメントの Web レイヤーに、ホットスポットオブジェクトとスライスオブジェクトが配置されます。読み込まれた画像の縦横比は保持されます。

- 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開きます。
- 3 読み込むファイルを指定し、「開く」をクリックします。
- 4 キャンバスで、画像を配置する左上隅の位置に、読み込みポインターを移動します。
- 5 次のいずれかの操作を行います。
  - マウスボタンをクリックすると、元ファイルの大きさの画像が読み込まれます。
  - 読み込みポインターをドラッグして範囲を選択すると、読み込む画像の大きさを指定できます。

## デジタルカメラやスキャナーからの画像の読み込み

TWAIN 準拠 (Windows) または Image Capture 機能を搭載している (Mac OS) デジタルカメラやスキャナーから画像を読み込むことができます。読み込んだ画像は、新規ドキュメントとして開きます。

Fireworks に画像を読み込む前に、カメラやスキャナーの使用に必要なすべてのソフトウェアドライバー、モジュール、プラグインをインストールしておきます。

Plug-ins フォルダーは、Fireworks アプリケーションフォルダーの中にあります。Mac OS では、Plug-ins フォルダーで Photoshop 対応プラグインが自動的に検索されます。

## Fireworks での Photoshop 対応プラグインファイルの使用

- 1 Fireworks で、編集／環境設定 (Windows) または Fireworks / 環境設定 (Mac OS) を選択します。
- 2 「プラグイン」カテゴリをクリックします。
- 3 「Photoshop プラグイン」を選択し、プラグインのあるフォルダーに移動します。

Photoshop のプラグインフォルダーを選択ダイアログボックス (Windows) または Photoshop のプラグインフォルダーを選択ダイアログボックス (Mac OS) が自動的に表示されない場合は、プラグインが入ったフォルダーを参照します。

## デジタルカメラからの画像の読み込み (Windows)

- 1 デジタルカメラをコンピューターに接続します。
- 2 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。
- 3 画像の読み込み元と読み込む画像を選択します。

デジタルカメラのソフトウェアのユーザーインターフェイスが表示されます。
- 4 指示に従って設定を実行します。

## デジタルカメラからの画像の読み込み (Mac OS)

- 1 デジタルカメラをコンピューターに接続します。



- 2 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。
- 3 カメラと読み込む画像を選択します。
- 4 指示に従って設定を実行します。

### スキャナーからの画像の読み込み


- 1 スキャナーをコンピューターに接続します。
- 2 スキャナー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 次のいずれかの操作を行います。
  - (Windows) 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。
  - (Mac OS) Fireworks でファイル/スキャンを選択し、「TWAIN 対応機器を取得」または「TWAIN 対応機器を選択」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。

## Fireworks ファイルの保存

新しいドキュメントを作成した場合や、PSD や HTML などの形式のファイルを開いた場合は、ファイル/保存コマンドにより、Fireworks PNG ファイルが作成されます。Fireworks PNG ファイルには、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、それぞれに異なる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 で複雑なドキュメントを保存するのに時間がかかる場合は、この保存処理が完了するまでの間に、開いている別のドキュメントを編集できます。

### 以前のバージョンで使用する Fireworks PNG ファイルの保存

- 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 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「画像」または「Fireworks PNG」を選択します。「画像」を選択すると、各ページは初期設定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。詳しくは、231 ページの「[最適化と書き出し](#)」を参照してください。

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。サブレイヤー上のアイテムは書き出されません。

## 開いているすべてのドキュメントの保存

開いているすべてのドキュメントを保存できます。ドキュメントは、作業中にも保存できます。また、名称未設定のドキュメントには、ファイル名を指定できます。最後に保存してから変更されたドキュメントには、ドキュメントタブのファイル名にアスタリスク (\*) が表示されます。

❖ コマンド/すべてを保存を選択します。

**注意：** Fireworks Auto Backup ユーティリティを使用して、開いているすべての Fireworks ドキュメントを自動的にバックアップすることができます。このユーティリティは、Adobe AIR Marketplace [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_autobackuputility\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_autobackuputility_jp) からダウンロードできます。

## 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は、後でファイル/別名で保存を選択して、編集したファイルを新しい Fireworks PNG ファイルとして保存することも、他のファイル形式を選択することもできます。

Fireworks PNG、GIF、アニメーション GIF、JPEG、BMP、WBMP、TIFF、SWF、AI、PSD および PICT (Mac OS のみ) の各ファイル形式では、ファイル/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。Fireworks は、16 ビットの TIFF 画像を 24 ビットの色深度で保存します。

**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。画像を変更するには、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。

## ピクチャフレームの追加

- 1 コマンド/クリエイティブ/ピクチャフレームを追加を選択します。
- 2 パターンを選択して、フレームサイズを設定します。
- 3 「OK」をクリックします。

## 警告メッセージのリセット

警告メッセージが表示されないようにした場合は、再度表示されるように設定することができます。

❖ コマンド/警告ダイアログをリセットを選択します。

## スクリーンショットの撮影 (Windows のみ)

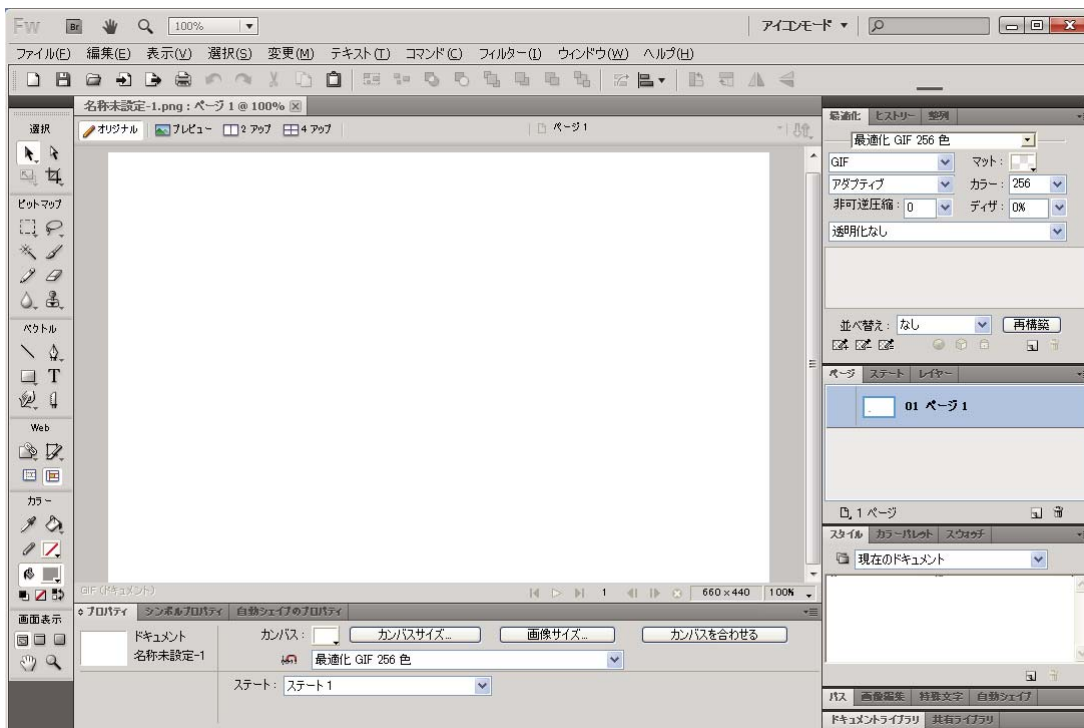
- 1 コマンド/スクリーンショットを撮影を選択します。
- 2 スクリーンショットを撮影したいウィンドウに移動します。
- 3 「OK」をクリックし、ドラッグして撮影する範囲を選択します。
- 4 クリップボードの内容をキャンバスまたは任意の画像編集アプリケーションにペーストします。

## 第3章：ワークスペース

### ワークスペースの基本

#### Fireworks のワークスペースの概要

Adobe® 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ー、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、ベクトルおよび 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ーは、初期設定ではドキュメントの下に表示され、ドキュメントを開いた時点では一連のドキュメントプロパティを表示します。ドキュメントを編集すると、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

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 チュートリアルや最近使用したファイルにすばやくアクセスできます。また、Fireworks の機能を拡張できる Fireworks Exchange も利用できます。スタートページを表示しないようにするには、スタートページを表示して、「次回から表示しない」をクリックします。

## Fireworks のパネルについて

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側面から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、ステート、レイヤー、シンボル、スウォッチなどを操作します。各パネルをドラッグして、複数のパネルを自由にグループにまとめることができます。

**最適化パネル** ファイルのサイズと種類を制御する設定値を管理し、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** 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あります。

**共有ライブラリパネル** 共有ライブラリフォルダーの内容が表示されます。このフォルダーにはシンボルが含まれています。このドキュメント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。

**ページパネル** 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。

**ステートパネル** 現在のファイルのステートが表示されます。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。

**ヒストリーパネル** 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。

**自動シェイプパネル** 自動シェイプがあります。自動シェイプはツールボックスには表示されません。

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

**ドキュメントライブラリパネル** 現在の Fireworks ドキュメントに既に存在している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。このドキュメント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一括して変更を加えることができます。

**URL パネル** 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** 新規カラーを作成して現在のドキュメント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。

**スウォッチパネル** 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** 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ーの正確な座標が表示されます。

**ビヘイビアパネル** 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** 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。

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

**自動シェイプのプロパティパネル** ドキュメントに自動シェイプを挿入した後に、そのプロパティを変更できます。

**カラーパレットパネル (ウィンドウ/その他)** カラーパレットの作成と入れ替え、カスタム ACT カラー スウォッチ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。

**画像編集パネル (ウィンドウ/その他)** ビットマップ編集で一般的に使用するツールやオプションを1つのパネル上に配置します。

**パスパネル (ウィンドウ/その他)** 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。

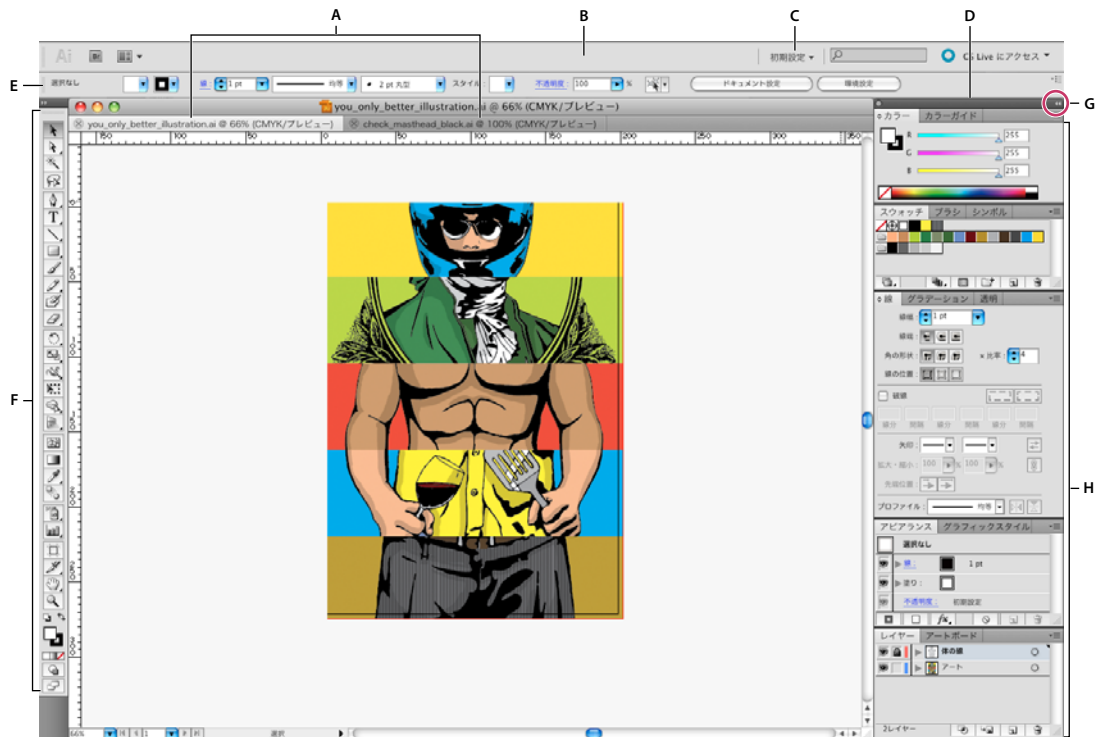
**特殊文字パネル (ウィンドウ/その他)** テキストブロックで使用できる特殊文字が表示されます。

**シンボルプロパティパネル** 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。

## ワークスペースの概要

ドキュメントとファイルの作成および操作では、パネル、バー、ウィンドウなどの様々な要素を使用します。これらの要素の構成を、ワークスペースと呼びます。Adobe® Creative Suite® 5 の様々なアプリケーションのワークスペースは外観が共通しているので、容易にアプリケーションを切り替えて使用できます。プリセットされたワークスペースから選択するか、独自のワークスペースを作成することによって、作業方法に合わせて各アプリケーションを使用することもできます。

製品によって初期設定のワークスペースは異なりますが、その構成要素の操作方法は同じです。



Illustrator の初期設定のワークスペース

A. タブ付きドキュメントウィンドウ B. アプリケーションバー C. ワークスペース切り替えコントロール D. パネルタイトルバー E. コントロールパネル F. ツールパネル G. アイコンパネル化ボタン H. 縦方向にドッキングした 4 つのパネルグループ

- 上部のアプリケーションバーには、ワークスペースの切り替えコントロール、メニュー（Windows のみ）およびその他のアプリケーションコントロールが表示されます。Mac OS 版の製品には、ウィンドウメニューを使用して表示 / 非表示を切り替えるものがあります。
- ツールパネルには、画像、アートワーク、ページエレメントなどの作成と編集に使用するツールが用意されています。関連性のあるツールはグループにまとめられています。
- コントロールパネルには、現在選択しているツールで使用できるオプションが表示されます。Illustrator のコントロールパネルには、現在選択しているオブジェクトで使用できるオプションが表示されます（Adobe Photoshop® では、これはオプションバーと呼ばれます。Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® および Adobe Fireworks® では、これはプロパティインスペクターと呼ばれ、現在選択しているエレメントのプロパティも含まれます）。
- ドキュメントウィンドウには、作業中のファイルが表示されます。ドキュメントウィンドウはタブ表示したり、場合によっては、グループ化およびドッキングしたりすることもできます。
- パネルは、作業中のファイルの変更や確認に使用されます。例えば、Flash のタイムラインパネル、Illustrator のブラシパネル、Adobe Photoshop® のレイヤーパネル、Dreamweaver の CSS スタイルパネルなどがあります。複数のパネルをグループ化、スタック表示またはドッキングすることもできます。


- アプリケーションフレームを使用すると、すべてのワークスペース要素をグループ化して、1つの統合ウィンドウ上に表示し、アプリケーション全体を一体のユニットとして扱うことができます。アプリケーションフレームやその中の要素を移動またはサイズ変更すると、すべての要素がそれに応じて変化し、重なり合うことのないよう調整されます。アプリケーションを切り替えたり、誤ってアプリケーションの外をクリックしたりしても、パネルは表示され続けます。複数のアプリケーションを並行して使用する場合は、同じスクリーン上や別々のモニター上にアプリケーションを並べて配置できます。

Mac OS で、従来と同じ自由形式のユーザーインターフェイスを使用する場合は、アプリケーションフレームをオフにすることもできます。この切り替えを行うには、例えば Adobe Illustrator® でウィンドウ/アプリケーションフレームを選択します (Mac OS の場合、Flash では常にアプリケーションフレームが表示され、Dreamweaver ではアプリケーションフレームは使用されません)。

### すべてのパネルの非表示または表示

- (Illustrator、Adobe InCopy®、Adobe InDesign®、Photoshop、Fireworks) ツールパネルとコントロールパネルも含め、すべてのパネルの表示と非表示を切り替えるには、Tab キーを押します。
- (Illustrator、InCopy、InDesign、Photoshop) ツールパネルとコントロールパネルを除く、すべてのパネルの表示と非表示を切り替えるには、Shift+Tab キーを押します。
  - 💡 環境設定の「インターフェイス」で「非表示パネルを自動表示」が選択されている場合、非表示のパネルを一時的に表示できます。Illustrator では常に表示されています。ポインターをアプリケーションウィンドウの端 (Windows®) またはモニターの端 (Mac OS®) に移動し、表示されるバーにポインターを重ねます。
- (Flash、Dreamweaver、Fireworks) パネルの表示と非表示を切り替えるには、F4 キーを押します。

### パネルオプションの表示

- ❖ パネルの右上にあるパネルメニューアイコン  をクリックします。

💡 パネルを最小化した状態でも、パネルメニューを開くことができます。

💡 Photoshop では、パネルおよびツールヒントのテキストのフォントサイズを変更できます。インターフェイス環境設定で、UI のフォントサイズメニューからサイズを選択します。

### (Illustrator) パネルの明るさの調整

- ❖ ユーザーインターフェイス環境設定で、明るさスライダーを操作します。このスライダーの操作では、コントロールパネルも含め、すべてのパネルの明るさが変化します。

### ツールパネルの再設定

ツールパネルのツール類は、1列表示または2列に並べた表示が可能です (この機能は、Fireworks と Flash のツールパネルでは使用できません)。

💡 InDesign および InCopy では、インターフェイス環境設定のオプションを設定して1列表示から2列表示 (または1行表示) に切り替えることもできます。

- ❖ ツールパネル上端の二重矢印をクリックします。

### ウィンドウとパネルの管理

ドキュメントウィンドウとパネルを移動および操作することによって、カスタムワークスペースを作成できます。複数のカスタムワークスペースを保存し、それらを切り替えて使用することもできます。Fireworks でカスタムワークスペースの名前を変更すると、予期しない動作が発生することがあります。

**注意：**次の例は Photoshop の場合です。ワークスペースの動作は、すべての製品で同じです。

## ドキュメントウィンドウの並べ替え、ドッキングまたはフローティング

複数のファイルを開くと、ドキュメントウィンドウはタブ付きで表示されます。

- タブ付きドキュメントウィンドウの順序を変更するには、ウィンドウのタブをグループ内の新しい位置にドラッグします。
- ドキュメントウィンドウをウィンドウのグループからドッキング解除（フローティングまたはタブ解除）するには、ウィンドウのタブをグループの外にドラッグします。

**注意：**Photoshop では、ウィンドウ／アレンジ／ウィンドウを分離を選択して 1 つのドキュメントウィンドウをフローティング表示することも、ウィンドウ／アレンジ／すべてのウィンドウを分離を選択してすべてのドキュメントウィンドウを一度にフローティング表示することもできます。詳しくは、テクニカルノート [kb405298](#) を参照してください。

**注意：**Dreamweaver では、ドキュメントウィンドウのドッキングとドッキング解除はサポートされていません。ドキュメントウィンドウの最小化ボタンを使用してフローティングウィンドウを作成するか（Windows）、ウィンドウ／左右に並べて表示を選択して、ドキュメントウィンドウを並べて表示します。このトピックについて詳しくは、Dreamweaver ヘルプで「左右に並べて表示」を検索してください。Macintosh ユーザーの場合は、ワークフローが若干異なります。

- ドキュメントウィンドウを別のドキュメントウィンドウのグループにドッキングするには、ウィンドウをグループにドラッグします。
- 重ねて表示または並べて表示されたドキュメントのグループを作成するには、ウィンドウを別のウィンドウの上下左右にあるドロップゾーンの一つにウィンドウをドラッグします。アプリケーションバーのドキュメントレイアウトボタンを使用して、グループのレイアウトを選択することもできます。

**注意：**一部の製品では、この機能はサポートされていません。ただし、アプリケーションのウィンドウメニューに「重ねて表示」コマンドや「並べて表示」コマンドがある場合は、ドキュメントのレイアウトに利用できます。

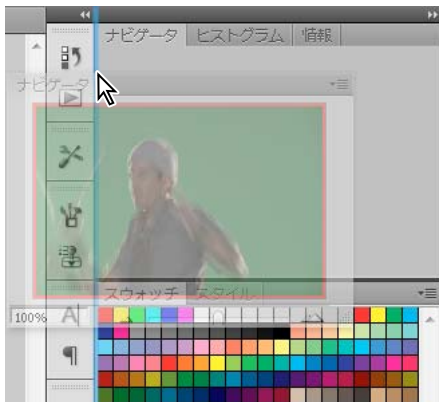
- タブ付きグループ内で選択項目を別のドキュメントに移動する場合は、選択項目を移動先のドキュメントのタブ上にドラッグしたままにしておきます。しばらくすると、ドキュメントが切り替わります。

**注意：**一部の製品では、この機能はサポートされていません。

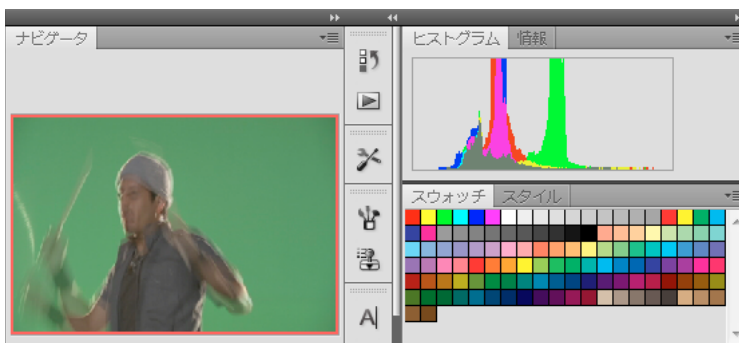
## パネルのドッキングとドッキング解除

ドックとは、複数のパネルまたはパネルグループの集合で、通常は縦方向に並べて表示されます。パネルのドッキングとドッキング解除は、パネルをドックの外側や内側に移動することによって行います。

- パネルをドッキングするには、そのタブをドックの上部、下部または他のパネルの間にドラッグします。
- パネルグループをドッキングするには、そのタイトルバー（タブの上にある、何も記述されていない単一色のバー）をドックにドラッグします。
- パネルまたはパネルグループをドックから解除するには、そのタブまたはタイトルバーをドックの外にドラッグします。そのまま他のドックにドラッグできるほか、ドッキングせずにフローティング状態にしておくこともできます。



ナビゲーターパネルをドックにドラッグして青いハイライトのドロップゾーンを表示させる



ドッキングしたナビゲーターパネル

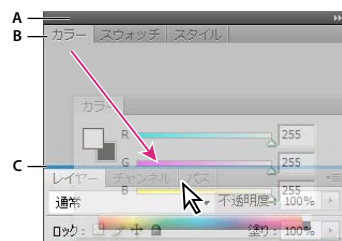
💡 ドック内のすべての領域がパネルで占有されないようにするには、ドックの下端を上に向かってドラッグして、ワークスペースの端と重ならないようにします。

## パネルの移動

パネルを移動すると、移動可能な位置に青色でハイライトされたドロップゾーンが表示されます。例えば、ドックの内部でパネルを上下に移動して他のパネルの上または下に表示される細い青色のドロップゾーンまでドラッグすることで、ドック内部でのパネル位置を変更できます。ドロップゾーンではない位置にドラッグすると、パネルはワークスペースの中でフローティング状態になります。

**注意：**ドロップゾーンを有効にするのは、パネルの位置ではなく、マウスの位置です。ドロップゾーンが表示されない場合は、ドロップゾーンが表示されるはずの場所にマウスをドラッグしてみてください。

- パネルを移動するには、そのタブをドラッグします。
- パネルグループを移動するには、タイトルバーをドラッグします。



青色の細いドロップゾーンは、カラーパネルが単独でレイヤーパネルグループの上にドッキングされることを示します。  
A. タイトルバー B. タブ C. ドロップゾーン



💡 移動中のパネルがドッキングされないようにするには、移動中に **Ctrl** キー (Windows) または **Command** キー (Mac OS) を押します。操作を途中でキャンセルするには、**Esc** キーを押します。

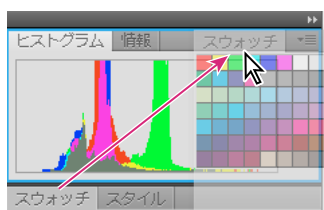
## パネルの追加と削除

ドックにあるパネルをすべて削除すると、そのドックはなくなります。ドロップゾーンが表示されるまでパネルをワークスペースの右端に移動すると、ドックを作成できます。

- パネルを削除するには、パネルのタブを右クリック (Windows) または **Control** キーを押しながらクリック (Mac OS) して「閉じる」を選択するか、ウィンドウメニューでパネルの選択を解除します。
- パネルを追加するには、ウィンドウメニューでそのパネルを選択し、目的の場所にドッキングします。

## パネルグループの操作

- パネルをグループに移動するには、グループ内のハイライトされたドロップゾーンにそのパネルのタブをドラッグします。

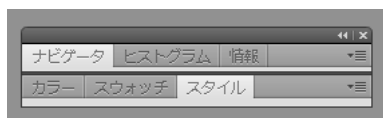


パネルグループへのパネルの追加

- グループの中でパネルを並べ替えるには、パネルのタブをグループ内の新しい場所までドラッグします。
- パネルをグループから解除してフローティング状態にするには、そのパネルのタブをグループ外部にドラッグします。
- グループを移動するには、タイトルバー (タブの上にある部分) をドラッグします。

## フローティングパネルのスタック

ドック外部のドロップゾーン以外の場所にパネルをドラッグすると、そのパネルはフローティング状態になります。フローティングパネルはワークスペース内のどこにでも配置できます。フローティング状態のパネルまたはパネルグループをまとめてスタックすると、最前面のタイトルバーをドラッグしたときに全体を1つの単位として移動できます。



フローティング状態でスタックしたパネル

- フローティングパネルをスタックするには、そのタブを他のパネルの下端にあるドロップゾーンまでドラッグします。
- スタック順を変更するには、パネルのタブを前面方向または背面方向にドラッグします。

**注意:** このとき、タブを置く位置は、タイトルバーにある幅の広いドロップゾーンではなく、パネルとパネルの間にある幅の狭いドロップゾーンです。

- パネルまたはパネルグループをスタックから解除してフローティング状態にするには、そのタブまたはタブ領域 (タブの横にある空の領域) あるいはタイトルバーをスタックの外にドラッグします。

## パネルのサイズ変更

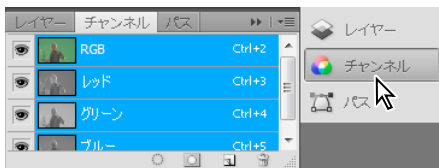
- パネル、パネルグループ、パネルのスタックを最小化または最大化するには、タブをダブルクリックするか、タブ領域（タブの横にある空の領域）をダブルクリックします。
- パネルのサイズを変更するには、パネルのいずれかの側をドラッグします。Photoshop のカラーパネルのように、ドラッグしてもサイズ変更できないパネルもあります。

## パネルのアイコン化と展開

雑然としたワークスペースにならないように、パネルをアイコン化できます（あらかじめ用意されたワークスペースには、パネルが最初からアイコン化されているものもあります）。



アイコン化したパネル



アイコンから展開したパネル

- 列にあるすべてのパネルをアイコン化または展開するには、ドックの上端にある二重矢印をクリックします。
- 単独のパネルを展開するには、そのアイコンをクリックします。
- パネルアイコンのサイズを変更し、ラベルがないアイコンのみの表示にするには、テキストが表示されなくなるまでドックの幅を調整します。アイコンのテキストを再表示するには、ドックの幅を広くします。
- 展開したパネルを閉じるには、パネルのタブ、パネルのアイコンまたはパネルのタイトルバーにある二重矢印をクリックします。

💡 一部の製品では、インターフェイス環境設定またはユーザーインターフェイス環境設定で「自動的にアイコンパネル化」を選択している場合、展開したパネルの外側をクリックすると自動的にパネルが閉じられます。

- アイコンのドックにフローティングパネルまたはパネルグループを追加するには、そのパネルのタブまたはパネルグループのタイトルバーあるいはタブ領域をドックにドラッグします（アイコンで表示されているドックに追加したパネルは、自動的にアイコン化されます）。
- パネルアイコンまたはパネルアイコンのグループを移動するには、アイコンをドラッグします。パネルアイコンは、ドック内では上下にドラッグできます。他のドックへとドラッグして移動すると、ドラッグ先のドックのパネルスタイルで表示されるようになります。また、ドラッグしてドックの外に出すと、アイコンのままフローティング状態になります。

## ConnectNow での作業

Adobe® ConnectNow を使用すると、Web 経由で他のユーザーとリアルタイムに会議や共同作業を行うことができる、安全な個人用のオンライン会議室を実現できます。ConnectNow では、コンピューターの画面の共有や注釈の挿入、チャットメッセージの送信、統合されたオーディオ機能によるコミュニケーションが可能です。ライブビデオのブロードキャスト、ファイルの共有、会議ノートの取り込み、出席者のコンピューターの制御を行うこともできます。

ConnectNow には、アプリケーションのインターフェイスから直接アクセスできます。

- 1 ファイル/スクリーンを共有を選択します。
- 2 Adobe CS Live にサインインダイアログボックスで、電子メールアドレスとパスワードを入力し、「サインイン」をクリックします。Adobe ID がいない場合「Adobe ID の作成」をクリックします。
- 3 画面を共有するには、ConnectNow アプリケーションウィンドウの中央にある「コンピュータースクリーンを共有」ボタンをクリックします。

ConnectNow の使用方法について詳しくは、[http://help.adobe.com/ja\\_JP/Acrobat.com/ConnectNow/index.html](http://help.adobe.com/ja_JP/Acrobat.com/ConnectNow/index.html) を参照してください。

ConnectNow の使用方法に関するビデオチュートリアルについては、[Using ConnectNow to share your screen \(7:12\)](#) を参照してください（このデモでは Dreamweaver を使用しています）。

## ワークスペースの保存と切り替え

現在のパネルのサイズと位置を名前の付いたワークスペースとして保存しておく、パネルを移動したり閉じたりした後でも、そのワークスペースを呼び出すことができます。保存したワークスペースの名前は、アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールに表示されます。

### カスタムワークスペースの保存

- 1 保存する設定のワークスペースで、以下のいずれかの手順に従います。
  - (Illustrator) ウィンドウ/ワークスペース/ワークスペースを保存を選択します。
  - (Photoshop, InDesign, InCopy) ウィンドウ/ワークスペース/新規ワークスペースを選択します。
  - (Dreamweaver) ウィンドウ/ワークスペースのレイアウト/新規ワークスペースを選択します。
  - (Flash) アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから「新規ワークスペース」を選択します。
  - (Fireworks) アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから「現在のレイアウトを保存」を選択します。
- 2 ワークスペースの名前を入力します。
- 3 (Photoshop, InDesign) 「キャプチャ」で、以下のオプションを選択します（複数選択可）。


**パネルの位置** 現在のパネルの位置を保存します（InDesign のみ）。

**ショートカットキー** 現在のショートカットキーのセットを保存します（Photoshop のみ）。

**メニューまたはメニューのカスタマイズ** 現在のメニューのセットを保存します。

### ワークスペースの表示と切り替え

- ❖ アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから、ワークスペースを選択します。

 Photoshop では、各ワークスペースにショートカットキーを割り当てて、ワークスペースを容易に切り替えることができます。

## カスタムワークスペースの削除

- アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから「ワークスペースの管理」を選択し、ワークスペースを選択した後、削除あるいはワークスペースを削除アイコンをクリックします（このオプションは Fireworks では使用できません）。
- (Photoshop、InDesign、InCopy) ワークスペース切り替えコントロールから「ワークスペースを削除」を選択し、ワークスペースを選択した後、「削除」をクリックします。
- (Illustrator) ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースの管理を選択し、ワークスペースを選択した後、削除アイコンをクリックします。
- (Photoshop、InDesign) ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースを削除を選択し、ワークスペースを選択した後、「削除」をクリックします。

## 初期設定のワークスペースの復元

- 1 アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから、「初期設定」または「標準」のワークスペースを選択します。Fireworks の場合は、[http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace\\_manager\\_panel.html](http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html) の記事を参照してください。

**注意：** Dreamweaver では、初期設定のワークスペースは「デザイナー」です。

- 2 Fireworks (Windows) の場合は、次のフォルダーを削除します。

**Windows Vista** %Users%<username>%AppData%Roaming%Adobe%Fireworks CS4%

**Windows XP** %Documents and Settings%<username>%Application Data%Adobe%Fireworks CS4

- 3 (Photoshop、InDesign、InCopy) ウィンドウ／ワークスペース／[ワークスペース名]をリセットを選択します。

## (Photoshop) 保存されているワークスペースの構成の復元

Photoshop では、ワークスペースは自動的に前回の構成で表示されますが、保存されている最初のパネル構成を復元できません。

- 個々のワークスペースを復元するには、ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペース名をリセットを選択します。
- Photoshop でインストールされているすべてのワークスペースを復元するには、環境設定の「インターフェイス」で「初期設定のワークスペースに戻す」をクリックします。



アプリケーションバーのワークスペースの順序を変更するには、そのワークスペースをドラッグします。

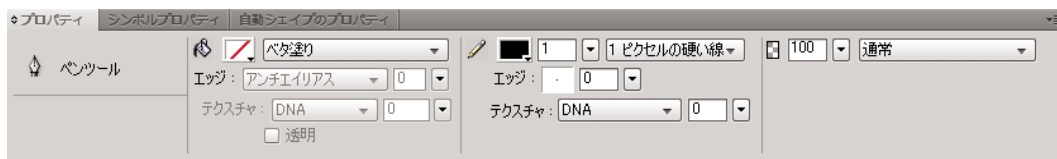
## ツールボックス

ツールボックスは、選択、ビットマップ、ベクトル、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。ツールを選択すると、プロパティインスペクター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ーでのツールのオプションの表示

- ❖ ツールを選択した状態で、選択/選択を解除を選択して、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。



### 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、そのツールがツールグループの一部であることを示しています。



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

💡 非表示のツールをすばやく選択するには、選択するツールが表示されるまでグループのショートカットキーを繰り返し押します（ショートカットは、ツール名の横の括弧内に表示されます）。

## プロパティインスペクター

プロパティインスペクターには、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ーは、初期設定で、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ーの高さを半分にするとプロパティが 2 行表示され、すべて表示すると 4 行表示されます。また、プロパティインスペクター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：** Windows では、プロパティインスペクター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ーのドッキングの解除

- ❖ パネルタブを、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でのプロパティインスペクターのドッキング

- ❖ パネルタブを画面の下部までドラッグします。

### プロパティインスペクターの展開または折りたたみ

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - パネルタブをダブルクリックします。



- パネルの左上隅にある矢印をクリックします。

## ツールバーを開く、移動する (Windows のみ)

### ツールバーの表示と非表示の切り替え

- ❖ ウィンドウ／ツールバーを選択し、次のいずれかを選択します。

**メイン** ドキュメントウィンドウの上に、「開く」、「保存」、「印刷」、「コピー」などのボタンが入ったツールバーが表示されます。

**変更** ドキュメントウィンドウの下に、オブジェクトのグループ化、重なり順の変更、整列、回転を行うためのボタンが入ったツールバーが表示されます。

### ツールバーのドッキングの解除

- ❖ ドッキング位置からツールバーをドラッグします。

## ツールバーのドッキング (Windows のみ)

- ❖ 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にある格納領域に移動します。

## 保存操作中の編集ロック

保存操作中にドキュメントを編集しようとする、Fireworks は応答しなくなります。preferences.txt ファイルで AsynchronousSave が true に設定されている場合、保存操作が完了するまでファイルの編集操作がロックされます。ただし、開いている他の Fireworks ドキュメントで作業を続けることはできます。

保存操作中に更新されたオブジェクトは、AsynchronousSave モードでは更新されません。そのようなオブジェクトを操作するには、preferences.txt ファイルで AsynchronousSave を false に設定します。例えば、自動シェイプの「保存した日時」は AsynchronousSave が True の場合には更新されません。

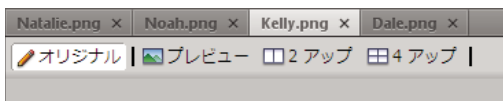
初期設定では、非同期保存オプションは Windows では true、Mac OS では false に設定されています。

- 1 preferences.txt ファイルにアクセスします。Windows では、¥¥<ユーザー名>¥AppData¥Roaming¥Adobe¥Fireworks CS5¥Japanese¥Fireworks CS5 Preferences にファイルが保存されています。Mac OS では、/<ユーザー名>/ライブラリ/Preferences/Adobe Fireworks CS5/ja/Fireworks CS5 Preferences にファイルが保存されています。
- 2 ファイル内の AsynchronousSave を true に設定します。
- 3 ファイルを保存します。

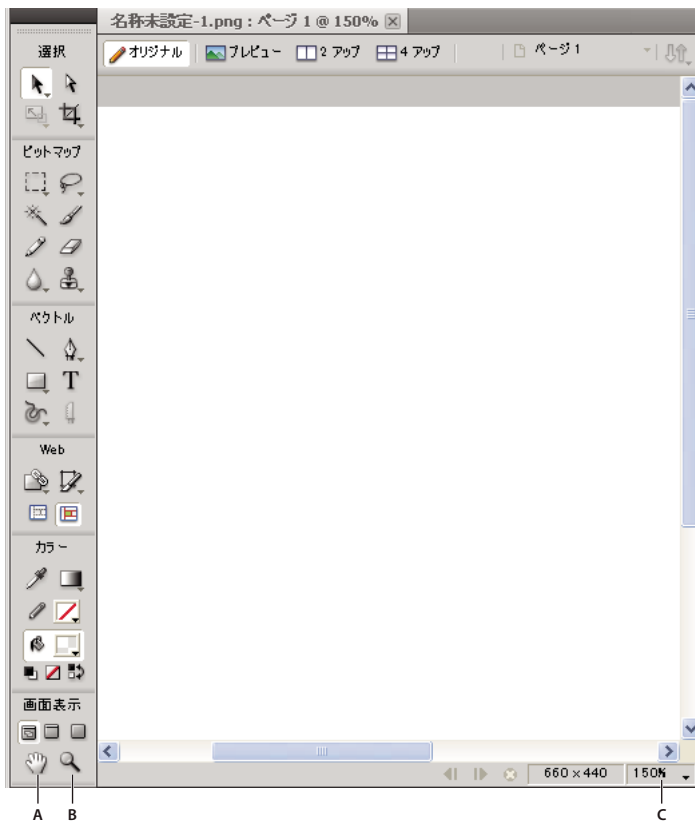
# ドキュメントのナビゲーションと表示

## ドキュメントタブによるドキュメントの選択

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、ドキュメントウィンドウの一番上に表示されているドキュメントタブをクリックします。表示ボタンの上のタブに、開いている各ドキュメントのファイル名が表示されます。タブにマウスポインターを合わせると、ファイルの場所がツールヒントとして表示されます。



## ズームとパン



A. 手のひらツール B. ズームツール C. 表示比率を設定ポップアップメニューの設定

### ズームイン（プリセットの表示比率増加率を使用）

❖ 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、画像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。
- 表示/ズームインを選択するか、表示/表示比率をポイントしてプリセットの表示比率を選択します。

### ズームアウト（プリセットの表示比率増加率を使用）

❖ 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（Mac OS）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、画像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。
- 表示/ズームアウトを選択するか、表示/表示比率をポイントしてメニューからプリセットの表示比率を選択します。

### 特定の範囲でのズームイン

- 1 ズームツールを選択します。
- 2 画像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」ボックスに表示されます。

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

### 特定の範囲でのズームアウト

❖ Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）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

❖ 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。

### ドキュメントのパン

1 手のひらツールを選択します。

2 手のひらポインターをドラッグします。

カンバスの端を越えてパンしても、カンバスの端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。

### 現在のビューに合わせたドキュメントの表示

❖ ツールパネルで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法

ツールボックスで、次の 3 つの表示モードのいずれかを選択してワークスペースのレイアウトを選択します。

**標準スクリーンモード** 初期設定のドキュメントウィンドウ表示モードです。

**メニューつきフルスクリーンモード** グレーの背景色の上に、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** ブラックの背景色の上に、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、ツールバーおよびタイトルバーは表示されません。

詳しくは、Fireworkszone Web サイトの[記事](#)を参照してください。

## ドキュメントの複数ビューの表示

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。あるビューで変更を行うと、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。

1 ウィンドウ／ウィンドウを複製を選択します。

2 新規ウィンドウの表示比率を選択します。

## 別のプラットフォームでのドキュメントの表示の確認

Windows と Mac OSX Snow Leopard バージョン 10.6 のガンマ値は、初期設定で 2.2 に設定されていて、Mac OS (Snow Leopard より前のバージョン) のガンマ値は 1.8 です。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Windows で Mac OS (Snow Leopard より前のバージョン) と同じ状態でドキュメントを表示するには、表示／ガンマ 1.8 を選択します。

- Macintosh® で Mac OS (Snow Leopard より前のバージョン) と同じ状態でドキュメントを表示するには、表示／ガンマ 1.8 を選択します。

## カンバスの変更

カンバスはいつでも調整できます。

### カンバスサイズの変更

1 次のいずれかの操作を行います。

- 変更／カンバス／カンバスサイズを選択します。
- 選択／選択を解除を選択し、選択ツールをクリックしてプロパティインスペクターにドキュメントプロパティを表示し、「カンバスサイズ」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 基準位置ボタンをクリックして、カンバ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：**初期設定では、中央の基準位置が選択されています。これは、カンバスの4辺すべてで変更が行われることを示します。

### カンバスカラーの変更

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 変更／カンバス／カンバスカラーを選択し、カラーを選択します。「カスタム」を選択した場合は、カラー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ーを使ってカンバスカラーを選択するには、選択／選択を解除を選択し、選択ツールをクリックしてドキュメントプロパティを表示し、「カンバス」ボックスをクリックします。カラーポップアップウィンドウでカラーを選択するか、スポイトでカラーをクリックします。透明のカンバスを選択する場合は、カラーポップアップウィンドウで透明化ボタンをクリックします。

 初期設定のカンバスカラーを変更するには、新規ドキュメントダイアログボックスでカンバスカラーを設定します（5ページの「[新規 Fireworks ドキュメントの作成](#)」を参照してください）。

## ドキュメントとその構成要素のサイズの変更

1 次のいずれかの操作を行います。

- 選択／選択を解除を選択し、選択ツールをクリックしてプロパティインスペクター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ーで「画像サイズ」ボタンをクリックします。
- 変更／カンバス／画像サイズを選択します。  
画像サイズダイアログボックスが表示されます。

2 「ピクセル数」の各フィールドに、縦と横の新しいサイズを入力します。

（オプション）サイズの単位を変更します。「画像を再サンプリング」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、「ピクセル数」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、印刷用画像の縦と横のサイズを入力します。

4 「解像度」ボックスに、画像の新しい解像度を入力します。

「解像度」を変更すると、「ピクセル数」が変更されます。

5 次のいずれかの操作を行います。

- 画像の縦横比を保持するには、「縦横比を固定」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、「縦横比を固定」をオフにします。
- 6 ほぼ同じ外観を維持するように、画像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、「画像を再サンプリング」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のみには適用するには、「現在のページのみ」を選択します。

## 再サンプリングについて

Fireworks では、一般的な画像編集アプリケーションとは異なる方法で画像の再サンプリング（サイズ変更）を行います。

- ビットマップ画像を再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、画像を拡大または縮小することができます。
- ベクトルオブジェクトを再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せん。

ただし、Fireworks のベクトルオブジェクトの属性はピクセルで表示されるので、一部のストロークまたは塗りの外観が、再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：**ドキュメントの画像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。

解像度の調整または画像の再サンプリング処理によって、ビットマップ画像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、画像を構成するピクセルのサイズが変更されます。再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。
- 再サンプリングでは、ピクセルが追加または削除されます。

**再サンプリングで画像を拡大** ピクセルを追加して、画像を拡大します。この方法では、画質が劣化することがあります。これは、追加された各ピクセルが、元の画像に必ずしも対応するとは限らないためです。

**再サンプリングで画像を縮小** ピクセルを削除して画像を縮小します。この方法では、画質が劣化します。この方法では、画像を縮小するためにピクセルが廃棄されるので、常に画質が劣化します。

## キャンバスの回転

画像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ます。キャンバスは、180°、時計回りに 90° または反時計回りに 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。

- ❖ 変更/キャンバスを選択し、回転オプションを選択します。

## キャンバスの切り抜きとキャンバスに合わせた表示

キャンバスのサイズを拡大するか、キャンバスを切り抜いて、オブジェクトをキャンバスに合わせるすることができます。




オリジナルのキャンバス（左）と切り抜かれたキャンバス（右）

- 1 選択／選択を解除を選択して、プロパティインスペクター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ーで「キャンバスを合わせる」をクリックします。


## 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除去することができます。キャンバスは、定義した領域に合うようにサイズが変更されます。

初期設定時は、切り抜きにより、キャンバスの境界を越えるオブジェクトが削除されます。切り抜きを行う前に環境設定を変更して、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。

- 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、キャンバスの境界を越えているオブジェクトが削除されます。

 キャンバスの外部にあるオブジェクトを残すには、切り抜きの前に、環境設定ダイアログボックスの「編集」タブで「切り抜き時に不要なオブジェクトを削除」の選択を解除します。

## 定規、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、定規、ガイドおよびグリッドを使用すると便利です。ガイドは、定規からドキュメントのキャンバス上に引かれる直線で、余白の設定やドキュメントの中心点など、ドキュメントの重要な部分の目印として使用します。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るので、オブジェクトを正確に配置できます。ガイドとグリッドは、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。

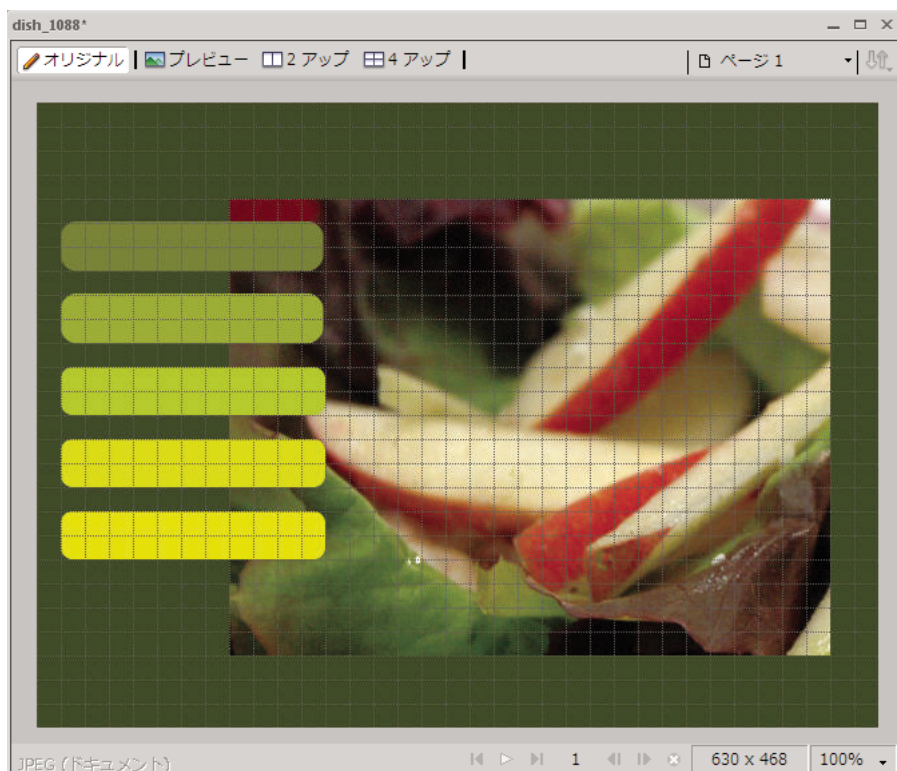
次の Fireworks 拡張機能を使用して、容易にガイドを操作することができます。

**Guides Panel 拡張機能** この拡張機能をインストールすると、ワークスペースにガイドパネルが表示されます。これにより、ドキュメント内のガイドを操作したり、以前に保存した一連のガイドからガイドを書き出したり読み込むことができます。この拡張機能は、[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_usingguidespanel\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingguidespanel_jp) からダウンロードできます。

**Copy-Paste Guides 拡張機能** この拡張機能を使用して、あるページのガイドをコピーして、同じドキュメント内の別のページにペーストすることができます。この拡張機能は、Fireworks ドキュメントの複数のページで類似のガイドを使う場合に使用します。この拡張機能は、[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_copypasteguides\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_copypasteguides_jp) からダウンロードできます。

**Inherit Guides 拡張機能** この拡張機能を使用して、マスターページまたは現在のページからガイドをコピーして、ドキュメント内のすべてのページに適用することができます。この拡張機能は、[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_inheritguides\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_inheritguides_jp) からダウンロードできます。

💡 グリッドのサイズ、ガイド、グリッドのカラーを変更する方法については、302 ページの「ガイドとグリッド環境設定」を参照してください。



## 定規の表示と非表示

❖ 表示／定規を選択します。

垂直定規と水平定規は、ドキュメントウィンドウの縁に沿って表示されます。定規はピクセル単位で測定します。

## 縦または横のガイドの作成

- 1 縦または横の定規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、マウスボタンを放します。

注意：再度ドラッグすると、ガイドの位置を変更できます。

## 特定の位置へのガイドの移動

- 1 ガイドをダブルクリックします。
- 2 ガイドを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。

## ガイドまたはグリッドの表示と非表示の切り替え

❖ 表示／ガイド／ガイドを表示または表示／グリッド／グリッドを表示を選択します。

この設定は、Fireworks で開いているすべてのドキュメントに適用されます。

### ガイドまたはグリッドへのオブジェクトのスナップ

❖ 表示／ガイド／ガイドにスナップまたは表示／グリッド／グリッドにスナップを選択します。

この設定は、Fireworks で開いているすべてのドキュメントに適用されます。

### すべてのガイドをロックまたはロック解除

❖ 表示／ガイド／ガイドをロックを選択します。

この設定は、Fireworks で開いているすべてのドキュメントに適用されます。

### ガイドの削除

❖ ガイドをキャンバスの外へドラッグします。

### ガイド間の距離の表示

❖ ポインターをガイドの間に配置して、Shift キーを押します。



ガイドをキャンバスにドラッグしているときに Shift キーを押すと、ガイド間の距離が表示されます。

## スマートガイド

スマートガイドは、オブジェクトを一時的にスナップさせるガイドです。他のオブジェクトを基準としてオブジェクトを作成、整列、編集、および変形するときに役立ちます。スマートガイドを有効にし、オブジェクトをスマートガイドにスナップするには、表示／スマートガイドを選択し、「スマートガイドを表示」、「スマートガイドにスナップ」の順に選択します。

スマートガイドは次のように使用できます。

- オブジェクトを作成するときに、スマートガイドを使用して、既存のオブジェクトを基準に新しいオブジェクトを配置できます。スマートガイドは、長方形、楕円形、多角形および自動シェイプの各ツール、さらには長方形スライスツールと円形スライスツールで表示されます。
- オブジェクトの移動時に、スマートガイドを使用して、既存のオブジェクトを基準に対象のオブジェクトを整列させることができます。
- オブジェクトの変形時に、変形の目安としてスマートガイドが自動的に表示されます。



スマートガイドをいつ、どのように表示するかは、スマートガイドの環境設定で設定します（302 ページの「ガイドとグリッド環境設定」を参照してください）。

## ブラウザーでプレビュー

ファイル／ブラウザーでプレビューを選択し、いずれかのオプションを選択します。

**すべてのページを <プライマリブラウザー> でプレビュー (Ctrl + F12 キーまたは Cmd + Shift + F12 キー)** ページが相互にリンクしている場合に相互関係をプレビューできます。

**<プライマリブラウザー> でプレビュー (F12 キー)** プライマリブラウザーでアクティブな Fireworks ドキュメントをプレビューします。コンピューターにブラウザーが 1 つだけインストールされている場合は、そのブラウザーがプライマリブ

ブラウザとして使用されます。複数のブラウザがインストールされている場合、ファイル/ブラウザでプレビュー/プライマリブラウザの設定を使用して、Fireworks ドキュメントを表示するプライマリブラウザを選択できます。

**セカンダリブラウザでプレビュー (Shift または Cmd + F12 キー)** セカンダリブラウザでアクティブな Fireworks ドキュメントをプレビューします。このオプションを使用する前に、ファイル/ブラウザでプレビュー/セカンダリブラウザの設定を使用して、セカンダリブラウザを設定します。セカンダリブラウザの EXE ファイルまたは app ファイルを選択します。

## 複数のアクションの取り消しと繰り返し

ヒストリーパネルには、Fireworks で最近行った操作が表示されます。Fireworks 環境設定ダイアログボックスの「最大取り消し回数」フィールドで、回数を指定できます。

### アクションの取り消しとやり直し

- 1 ウィンドウ/ヒストリーを選択して、ヒストリー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。

### アクションの繰り返し

- 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ー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。
  - アクションを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 (Mac OS) を押しながらクリックします。
  - 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 キーを押したままクリックします。
- 3 ヒストリー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のコマンドの保存

- 1 ヒストリー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、手順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ます。

### 保存されているカスタムコマンドの使用

- ❖ コマンドメニューからコマンド名を選択します。

### 未保存のファイルの復元 (Mac OS のみ)

Fireworks セッションが異常終了した場合、未保存のファイルはデスクトップ上に保存されます。Fireworks を再起動すると、デスクトップ上のフォルダーに未保存のファイルが含まれていることを示すメッセージが表示されます。ファイルは、初期設定でデスクトップ /Fireworks Recovered/< タイムスタンプ > に保存されます。

名前の付けられていない未保存ファイルは、名称未設定という名前（名称未設定（1）、名称未設定（2）など）で保存されます。このファイル名は、ファイルの作成時に Fireworks によって生成された初期設定の名前です。名前が付けられている未保存のファイルは、付けられた名前で保存されます。

次の場合、復元ファイルは生成されません。

- 保存操作がクラッシュした場合
- 未保存ファイルを復元するのに十分なメモリがない場合
- Adobe Fireworks CS5 Preferences ファイル内の DisableSaveOnCrash が True に設定されている場合
- クラッシュしたときに、開いているファイルに変更が加えられていなかった場合

### 復元ファイルの生成の無効化

- 1 次の場所にある Fireworks CS5 Preferences.txt を開きます：/ユーザー/<ユーザー名>/ライブラリ/Preferences/Adobe Fireworks CS5/<地域>。
- 2 DisableSaveOnCrash を True に設定します。

### 復元されたファイルの初期設定の保存場所の変更

- 1 次の場所にある Fireworks CS5 Preferences.txt ファイルを開きます：/ユーザー /<ユーザー名>/ライブラリ /Preferences/Adobe Fireworks CS5/<地域>。
- 2 SaveOnCrashRecoveredFolderPath を使用して保存場所を設定します。絶対パスまたは相対パスを使用して保存場所を定義できます。







## 第4章：オブジェクトの選択と変形

### 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、ベクトルオブジェクト、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。オブジェクトを選択するには、レイヤーパネルまたは選択ツールを使用します。

**レイヤーパネル** 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レイヤーが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。


**選択ツール** それぞれに決まった用途があります。

	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周囲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、またはベクトル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。

### クリックによるオブジェクトの選択

❖ 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。

 選択ツールの使用中に、キャンバス上の現在ポインター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」カテゴリで「対象をハイライト」オプションを選択します。

### ドラッグによるオブジェクトの選択

❖ 選択する1つまたは複数の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を使用したオブジェクトの移動または修正

ダイレクト選択ツールを使用して、ベクトル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。

- 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。
- 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。

## 他のオブジェクトの背面にあるオブジェクトの選択

❖ 背面選択ツールを使用して、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繰り返しクリックします。

**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して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ーの選択範囲情報

オブジェクトを選択すると、プロパティインスペクター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ーの左上の領域に、選択されているアイテムの説明と、複数のオブジェクトが選択されている場合はその数が表示されます。また、選択されているアイテムの名前を入力できるボックスも表示されます。

**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。スライスおよびボタンの場合、書き出したときにこの名前がファイル名になります。

(Windows のみ) ステータスバーが表示されている場合、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ができます。



プロパティインスペクター

## 選択範囲の変更

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して、Web 上での表示画像や印刷画像を確認しながら、選択オブジェクトを編集することもできます。

## 選択範囲への追加

❖ 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。

## オブジェクトを選択を維持した状態での他のオブジェクトの選択の解除

- ❖ 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の選択

- ❖ 選択/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。

## 選択したすべてのオブジェクトの選択解除

- ❖ 選択/選択を解除を選択します。

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」が選択されていると、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、135 ページの「[レイヤーの整理](#)」を参照してください。

## 選択したオブジェクトのパス情報の非表示

- ❖ 表示/エッジを選択します。

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ーを使用して、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の非表示

- ❖ 表示/選択オブジェクトを隠すを選択します。

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。ただし、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の表示




- ❖ 表示/すべて表示を選択します。

注意：選択されているかどうかに関係なくオブジェクトを非表示にするには、レイヤーパネルで目のアイコンの列をクリックまたはドラッグします。

## ピクセルの選択

カ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画像の特定の領域だけを編集することもできます。

	長方形選択ツールは、画像内で四角いピクセル領域を選択します。詳しくは、 <a href="#">Thierry Lorey の記事</a> を参照してください。
	楕円形選択ツールは、画像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、画像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、画像内で直線の辺を持つ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、画像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範囲を描画します。描画した選択範囲は、移動したり、オブジェクトを追加したり、描画した範囲を基に別の範囲を選択したりできます。選択範囲内のピクセルを編集したり、ピクセルにフィルターを適用したり、選択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

ビットマップの選択に使用するツールには様々なオプションがあります。

### 「エッジ」オプション

**処理しない** 選択範囲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** 選択範囲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。

**境界のぼかし** 選択したピクセルの境界をぼかすことができます。

### 選択範囲ツールまたは楕円形選択ツールの「スタイル」オプション

**通常** 縦と横の比率を固定せずに選択範囲を設定できます。

**固定比** 選択範囲の縦と横の比率が固定されます。

**固定サイズ** 選択範囲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、許容量の設定もあります。詳しくは、39 ページの「[近似色のピクセル領域の選択](#)」を参照してください。

## ピクセル選択範囲の作成

ツールボックスの「ビットマップ」セクションにあるツールを使用して、ビットマップ画像の特定のピクセル領域を囲みます。

**注意：**ツールの使用中に選択範囲の設定を変更するには、選択する前に「ライブ選択範囲」ボックスを選択します。

### 長方形または楕円形の選択範囲の指定

- 1 長方形選択ツールまたは楕円形選択ツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクターで「スタイル」オプションと「エッジ」オプションを設定します。
- 3 ドラッグして選択範囲を描画します。これによりピクセル範囲が定義されます。
  - 長方形選択ツールまたは楕円形選択ツールを **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正円の選択範囲を指定できます。複数の選択範囲を作成するときに「ライブ選択範囲」がオンになっている場合、ライブ選択範囲機能はその最後の選択範囲のみに適用されます。
  - 中心を起点に選択範囲を描画するには、他のアクティブな選択範囲の選択を解除してから、**Alt** キー (Windows) または **Option** キー (Mac OS) を押しながらドラッグします。

### 自由な形状のピクセル範囲の選択

- 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ーで「エッジ」オプションを選択します。
- 3 選択するピクセルの周りをポインターでドラッグします。

### 選択範囲を作成するポイントの配置

多角形なげなわツールを使用して、ビットマップ画像内の特定のピクセルを多角形で選択します。

- 1 多角形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ーで「エッジ」オプションを選択します。
- 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することで、選択範囲の輪郭を描きます。  
Shift キーを押しながらクリックすると、多角形なげなわツールで描画する選択範囲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。
  - 最初のポイントをクリックします。
  - ワークスペースをダブルクリックします。

### 近似色のピクセル領域の選択

- 1 自動選択ツールを選択します。
- 2 「エッジ」オプションを選択します。
- 3 プロパティインスペクターで許容量スライダーをドラッグして、許容するレベルを設定します。  
許容量スライダーは、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、そのピクセルと同じ色調の隣り合うピクセルだけが選択され、**65** を入力すると一定の範囲の近似色が選択されます。
- 4 選択するカラーの領域をクリックします。  
選択されたピクセル範囲の周りに選択範囲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

### ドキュメント全体での近似色の選択

- 1 長方形選択ツール、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／近似色を選択を選択します。

選択されたピクセル範囲を含むすべての領域が、1つまたは複数の選択範囲によって表示されます。選択範囲によって表示される領域は、自動選択ツールに対するプロパティインスペクターの現在の「許容量」の設定によって決まります。

**注意：**「近似色を選択」コマンドに対する許容量を調整するには、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ーで「許容量」設定を変更します。「ライブ選択範囲」ボックスを選択して、自動選択ツールを使用している間に許容量の設定を変更することもできます。

### オブジェクトの不透明領域に基づく選択範囲の作成

ビットマップオブジェクトを選択した状態で、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、ピクセル選択範囲を作成することができます。

- 1 キャンバス上にあるビットマップオブジェクトを選択します。
- 2 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ールをポイントします。
- 3 Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押します。  
ポインターが変わり、オブジェクトのアルファチャンネル（不透明な領域）を選択できるようになります。
- 4 サムネー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。
- 5 （オプション） 選択範囲にオブジェクトを追加するには、Alt + Shift キー（Windows）または Option + Shift キー（Mac OS）を押しながら、レイヤーパネル内の別のオブジェクトをクリックします。



選択範囲からオブジェクトを除外するには、Ctrl + Shift キーを押しながらオブジェクトをクリックします。

## 選択範囲の削除

ドキュメントに影響を与えずに、選択範囲の枠だけを削除することができます。

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - 新しく選択範囲を描画します。
  - 長方形選択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クリックします。
  - Esc キーを押します。

## 選択範囲の調整

### 作成時の選択範囲の再配置

- 1 ドラッグして選択範囲を描画します。
- 2 マウスのボタンは放さずにスペースバーを押します。
- 3 選択範囲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、スペースバーを放します。
- 5 ドラッグして選択範囲の描画を続行します。

### 既存の選択範囲の移動

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - 長方形選択ツール、なげなわツールまたは自動選択ツールを使用して選択範囲をドラッグします。
  - 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、選択範囲を 10 ピクセルずつ移動します。

### 既存の選択範囲へのピクセルの追加

- 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、別の選択範囲を描画します。
- 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。  
選択範囲を重ねて連続した選択を作成します。

### 選択範囲内のピクセルの削除

- ❖ Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) 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。

### 既存の選択範囲の一部の選択

既存の選択範囲と重なる新しい選択範囲を描画して、元の選択範囲の一部を選択します。

- 1 Alt + Shift キー (Windows) または Option + Shift キー (Mac OS) を押しながら、元の選択範囲と重なる選択範囲を作成します。
- 2 マウスボタンを放します。  
2つの選択範囲が重なる部分のピクセルだけが選択されます。

### ピクセル選択範囲の反転


現在のピクセル選択範囲を使用して、現在選択されていないすべてのピクセルから構成される別のピクセル選択範囲を作成できます。

- 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／選択範囲を反転を選択して、最初は選択されていなかったすべてのピクセルを選択します。

### ピクセル選択範囲のぼかし

境界のぼかしを使用すると、シースルー効果が得られます。

- 1 選択／境界をぼかすを選択します。
- 2 境界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。
- 3 必要に応じて、境界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。

 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。

### 選択範囲の拡大または縮小

ピクセルを選択する選択範囲を描画してから、選択範囲の枠を拡大または縮小することができます。

- 1 選択範囲を描画したら、選択／選択範囲を拡大を選択します。
- 2 選択範囲の枠をどの程度拡大または縮小するかをピクセル数で入力し、「OK」をクリックします。

### 選択範囲の周辺範囲の選択

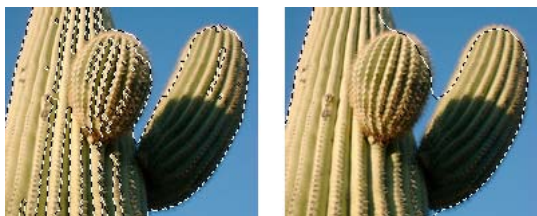
選択範囲に特殊なグラフィック効果を追加するには、既存の選択範囲を囲む追加の選択範囲を作成します。

- 1 選択範囲を描画したら、選択／選択範囲に枠をつけるを選択します。
- 2 既存の選択範囲の周りに追加する枠の幅を入力し、「OK」をクリックします。

### 選択範囲の枠を滑らかにする

自動選択ツールの使用後にピクセル選択範囲または選択範囲の境界線に沿って表示されている余分なピクセルを削除します。

- 1 選択／選択範囲を滑らかにするを選択します。
- 2 半径を入力してどの程度滑らかにするかを指定し、「OK」をクリックします。



滑らかにする処理の前後の選択範囲



## 選択範囲の変換、移動または保存

### 選択範囲のパスへの変換

ビットマップ内で変換する部分の周囲に選択範囲を描画することで、ビットマップ選択範囲をベクトル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に便利です。

- ❖ 選択範囲を描画したら、選択/選択範囲をパスに変換を選択します。

### 別のビットマップオブジェクトへの選択範囲の移動

選択範囲は、ビットマップ間で、またはビットマップからマスクに移動できます。

- 1 選択範囲を描画します。
- 2 レイヤーパネルで、任意のレイヤーにある別のビットマップオブジェクトを選択します。  
詳しくは、138 ページの「[マスク](#)」を参照してください。

### 選択範囲の保存または復元

- 1 選択/ビットマップ選択範囲を保存または選択/ビットマップ選択範囲を復元を選択します。
- 2 ドキュメントメニューから、保存した選択範囲が含まれるドキュメントを選択します。
- 3 選択範囲メニューから、「新規作成」を選択するか、以前に保存した変更したい選択範囲を選択します。
- 4 「新規作成」を選択した場合は、新しい選択範囲の名前を入力します。
- 5 (復元の場合のみ) 復元された選択範囲を反転するには、「反転」ボックスを選択します。
- 6 「操作」セクションでオプションを選択します。

**注意:** 新規選択範囲を保存する場合、次に示す変更のオプションはすべて無効です。

**新規選択範囲** 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** アクティブな選択範囲を、「ドキュメント」ボックスと「選択範囲」ボックスで指定した選択範囲に追加します。

**選択範囲から削除** アクティブな選択範囲を、「ドキュメント」ボックスと「選択範囲」ボックスで指定した選択範囲から削除します。

**現在の選択範囲との共通範囲** アクティブな選択範囲を、「ドキュメント」ボックスと「選択範囲」ボックスで指定した選択範囲と交差させます。


- 7 「OK」をクリックします。保存または復元する選択範囲ごとにこの操作を繰り返します。


### 保存した選択範囲の削除

**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。

- 1 選択/ビットマップ選択範囲を削除を選択します。
- 2 ドキュメントメニューから、保存した選択範囲が含まれるドキュメントを選択します。
- 3 選択範囲メニューから、選択範囲を選択します。

## 選択範囲の内容のコピーまたは移動


選択ツールを使用して選択範囲を別の場所までドラッグすると、選択範囲は移動しますが、その内容は移動しません。選択したピクセルをコピーまたは移動するには、選択ツール  を使用するか、編集キーを押しながらビットマップツールを使用します。

 以下に示す編集キーを押すと、矢印キーを使用して選択範囲を移動またはコピーできます。10 ピクセル単位で移動するには、Shift キーも同時に押します。

### 選択範囲の内容の移動

- 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（Mac OS）を押しながら選択範囲をドラッグします。
  - 選択ツールを使用して選択範囲をドラッグします。

### 選択範囲の内容のコピー

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - 選択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（Mac OS）を押しながら、選択範囲を選択ツールでドラッグします。
  - Ctrl + Alt キー（Windows）または Command + Option キー（Mac OS）を押しながら、選択範囲を任意のビットマップツールでドラッグします。

**注意：**上記のどちらの方法でも、移動またはコピーした後も選択範囲は現在のビットマップオブジェクトの一部です。ピクセル選択範囲からビットマップを作成するには、以下の手順に従います。

### 選択範囲のコピーによる新しいビットマップの挿入

- 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 次のいずれかの操作を行います。
  - 編集／挿入／カットして新規ビットマップを作成を選択します。  
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。
  - 編集／挿入／コピーして新規ビットマップを作成を選択します。  
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。レイヤーパネルで、カット元またはコピー元と同じレイヤーのオブジェクトの上に新規ビットマップのサムネールが表示されます。

## 選択したオブジェクトの編集

### オブジェクトの移動、複製または削除

#### 選択範囲の移動

- ❖ 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ーに、選択範囲の左上隅の位置の 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。

#### ペーストによる選択オブジェクトの移動またはコピー

- 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の複製

- ❖ 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。複製された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。

#### 選択範囲のクローン作成

- ❖ 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の削除

- ❖ 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/消去または編集/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 Control キーを押しながらクリック (Mac OS) 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。




## 選択範囲の取り消しまたは選択解除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

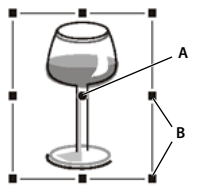
- 選択／選択を解除を選択します。
- 選択範囲ツール、楕円形選択ツールまたはなげなわツールを使用している場合は、画像で選択されている領域以外の場所をクリックします。
- Esc キーを押します。

## オブジェクトや選択範囲の変形

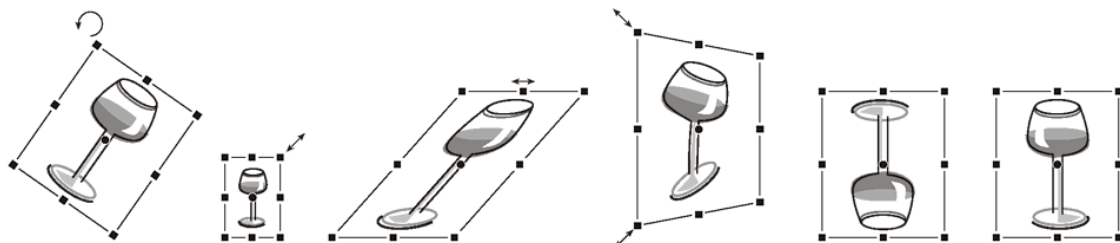
拡大・縮小ツール、ゆがみツール、変形ツールおよびメニューコマンドを使用して、選択オブジェクトや選択グループまたはピクセル選択範囲を変形できます。

	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。
	ゆがみツールは、指定された軸に沿ってオブジェクトをゆがませます。
	変形ツールは、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動かします。これは、オブジェクトを3次元で表す際に便利です。

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、ゆがみ、変形、および垂直方向と水平方向の反転

## 変形ハンドルを使用した選択オブジェクトの変形

1 変形ツールを選択します。

マウスポインター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ーの形が変わります。

2 次のいずれかの操作を行います。


- 回転するには、ポインター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 Enter キーを押して、変更を適用します。

## 選択したオブジェクトのサイズ変更

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（サイズ変更）することができます。拡大・縮小の属性について詳しくは、[Thierry Lorey の記事](#)を参照してください。

1 次のいずれかの操作を行います。

- 拡大・縮小ツール  を選択します。
- 変更／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（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながらハンドルをドラッグします。

## オブジェクトのサイズ変更に伴うエフェクトとストロークのサイズ変更 / 拡大・縮小

オブジェクトのサイズを変更するときに、オブジェクトに適用されている効果とストロークを縦横比一定でサイズ変更することができます。

**注意：**通常の拡大・縮小および 9 スライスの拡大・縮小のどちらの場合も、環境設定ダイアログボックスまたは情報パネルの設定に基づいて、ストロークが拡大・縮小されます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 編集／環境設定（Windows）または Fireworks／環境設定（Mac OS）を選択します。「一般」カテゴリで、「ストロークと効果を拡大・縮小」を選択します。
- ウィンドウ／情報を選択します。情報パネルのオプションメニューで「属性を拡大・縮小」を選択します。

## 選択したすべてのオブジェクトのサイズ変更

キャンバス上のオブジェクトを選択し、水平方向、垂直方向または両方向にサイズを変更できます。

1 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。

2 コマンド／選択したオブジェクトのサイズを変更を選択します。


3 ダイアログボックスにあるサイズ変更のコントロールを使用してオブジェクトのサイズを水平方向または垂直方向に変更し、「適用」をクリックします。

**注意：**拡大または縮小のコントロールを使用してサイズ変更の単位を調整します。


## オブジェクトのゆがみ

オブジェクトのゆがみとは、オブジェクトを横軸、縦軸またはその両方に沿って傾けて変形することです。

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。

- ゆがみツール  を選択します。
- 変更／変形／ゆがみを選択します。


2 ハンドルをドラッグしてオブジェクトをゆがませます。

 オブジェクトに奥行きをもたせるには、コーナーポイントをドラッグします。

3 ドキュメントをダブルクリックするか、Enter キーを押します。


## オブジェクトの変形

変形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。

- 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。
  - 変形ツール  を選択します。
  - 変更/変形/変形を選択します。
- 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 ウィンドウ内をダブルクリックするか、Enter キーを押します。

## オブジェクトの回転または反転

オブジェクトは、オブジェクトの中心を基点として回転または反転します。

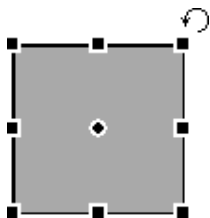
 奥行きをもたせ、オブジェクトが3次元で回転したように見せる方法については、47 ページの「[オブジェクトのゆがみ](#)」を参照してください。


## 選択したオブジェクトの 90° または 180° の回転

- ❖ 変更/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。

## ドラッグによる選択オブジェクトの回転

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



- 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ターをドラッグします。
- 4 ウィンドウの内側をダブルクリックするか Enter キーを押して、変更を適用します。

## 回転軸の位置の変更

- ❖ 中心点をドラッグします。

## 回転軸を選択範囲の中心にリセット

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - 中心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。

## 相対的な位置を維持したオブジェクトの反転

❖ 変更／変形／水平方向に反転または垂直方向に反転を選択します。

## 数値入力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。プロパティインスペクター、情報パネルまたは「数値を入力して変形」コマンドを使用します。

❖ プロパティインスペクターまたは情報パネルで、新しい幅 (W) または高さ (H) の値を入力します。

**注意：**プロパティインスペクター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」コマンドを使用した選択オブジェクトの拡大・縮小または回転

- 1 変更／変形／数値を入力して変形を選択します。
- 2 ポップアップメニューから、変形のタイプを選択します。
- 3 「縦横比を固定」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、縦横比が固定されます。
- 4 「属性を拡大・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 「属性を拡大・縮小」の選択を解除すると、パスだけが変形されます。
- 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。

## 数値入力による変形に関する情報の表示

現在選択されているオブジェクトに関する情報は、情報パネルに表示されます。この情報は、オブジェクトを編集すると更新されます。

❖ ウィンドウ／情報を選択します。

## 9 スライスの拡大・縮小

9 スライスの拡大・縮小を使用すると、形状を変えずに、ベクトルオブジェクトやビットマップオブジェクトを拡大・縮小できます。このとき、テキストや角丸などの重要な要素の外観が保たれます。


9 スライスの拡大・縮小は、次のものには適用できません。

- テキスト
- テキストが含まれているシンボル
- 回転 / 変形 / ゆがみを適用したテキストが含まれているグループ

**注意：**テキストが含まれているグループまたはシンボルで 9 スライスの拡大・縮小を行った場合、テキストは 9 スライスの拡大・縮小を使用せずに拡大・縮小されます。

Fireworks には、再調整が可能なスライスガイドを使用したシンボルの拡大・縮小、および一度だけ適用できる一時的なガイドを使用した標準の拡大・縮小の 2 とおりの方法があります。シンボルの拡大・縮小は、繰り返し再利用するオブジェクトに適しています。標準の拡大・縮小は、デザインのモデルに組み込むビットマップオブジェクトや基本シェイプを一度だけ簡単に調整する場合に適しています。

9 スライスの拡大・縮小機能のある拡大・縮小可能なオブジェクトの作成方法に関するビデオチュートリアルについては、[www.adobe.com/go/lrvid4036\\_fw\\_jp](http://www.adobe.com/go/lrvid4036_fw_jp) を参照してください。9 スライスの拡大・縮小の具体例については、Sarthak Singhal の記事 [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_9slicescaling\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_9slicescaling_jp) を参照してください。

 柔軟に拡大・縮小を行うには、中央のスライスをできる限り大きくします。そのようにすれば、オブジェクトを大幅に縮小した場合に、その周囲のスライスが元のサイズに制限されます。

#### 関連項目

159 ページの「[シンボル](#)」

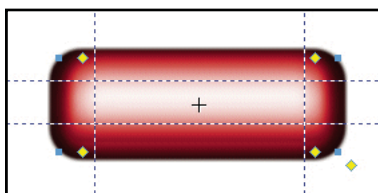
7 ページの「[他のアプリケーションで作成されたグラフィックを開く](#)」

302 ページの「[ガイドとグリッド環境設定](#)」



## 9 スライスのシンボル

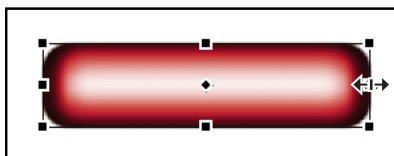
### シンボルへの 9 スライスガイドの適用

- 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編集モードにします。
- 2 プロパティパネルで「9 スライスガイドを有効にする」を選択します。
- 3 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・縮小するとき、シンボル内で変形しない部分（角など）がガイドの外にあることを確認します。




9 スライスの拡大・縮小のガイドが、ボタンのサイズを変更したときに角が変形しないように配置されています。

- 4 (オプション) ガイドをロックします。ロックするには、プロパティパネルで「9 スライスガイドをロック」を選択します。
- 5 ボタンまたはシンボルを含むページに戻るには、ドキュメントパネルの上部にあるページアイコン  をクリックします。
- 6 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。



ボタンは、角の形状を保ったまま拡大・縮小されます。

 9 スライスのガイドをシンボルに適用したら、9 スライスの他のシンボルの保護領域でそのシンボルを入れ子にすることができます。これにより、完全に拡大・縮小される複雑なオブジェクトを作成できます。

#### 関連項目

159 ページの「[シンボル](#)」



### 3 スライスを使用した 1 方向への拡大・縮小

オブジェクトを 1 方向だけに拡大・縮小する場合は、9 スライスではなく 3 スライスを使用できます。

- ❖ この場合、9 スライスの標準の手順に従いますが、手順 3 で次のいずれかの操作を行います。
  - 縦方向の拡大・縮小の場合、横方向のスライスガイドをオブジェクトの端までドラッグします。
  - 横方向の拡大・縮小の場合、縦方向のガイドをオブジェクトの端までドラッグします。

### 9 スライスの拡大・縮小を使用するシンボルの特定

- ❖ ドキュメントライブラリパネルで、シンボルアイコンをダブルクリックしてシンボル編集モードに移行し、スライスガイドを探します。

#### 関連項目

160 ページの「[シンボル編集からページ編集への切り替え](#)」

### 9 スライスの標準オブジェクト

9 スライスの拡大・縮小ツールでは、形状を変形しないでオブジェクトを拡大・縮小するための一時的なスライスガイドが作成されます。このツールは、デザインのプロトタイプやモデルのためにビットマップオブジェクトや基本シェイプを簡単に拡大・縮小するときに便利です。

9 スライスの拡大・縮小ツールで作成するガイドは、1 回使用されると非表示になります。複数回再利用できるスライスガイドについて詳しくは、50 ページの「[9 スライス](#)のシンボル」を参照してください。

1 キャンバス上で、ビットマップオブジェクトまたはベクトルオブジェクトを選択します。

2 ツールボックスで 9 スライスの拡大・縮小ツール  を選択します。

**注意：**手順 1 で自動シェイプを選択した場合は、グループを解除することを求めるメッセージが表示されます。自動シェイプのコントロールポイントの調整が終了している場合にのみ、グループを解除してください。

3 キャンバス上で、オブジェクトの形状を維持するようにスライスガイドを調整します（詳しくは、49 ページの「[9 スライス](#)の拡大・縮小」を参照してください）。

4 コーナーハンドルまたはサイドハンドルをドラッグしてオブジェクトを変形します。

#### 関連項目

73 ページの「[基本シェイプ](#)」

78 ページの「[自動シェイプ](#)」

301 ページの「[編集環境設定](#)」

## 複数のオブジェクトの編成

### オブジェクト編成用オプション

**オブジェクトのグループ化** 複数のオブジェクトを 1 つのオブジェクトとして扱うか、グループ内のオブジェクト内の関係を保護します。

**オブジェクトを重ねる** オブジェクトを他のオブジェクトの背面または前面に移動します。

**選択オブジェクトの整列** オブジェクトを、キャンバスの領域に対して、また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とグループ解除

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。

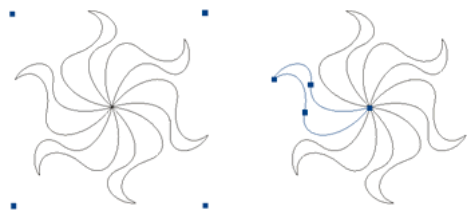
グループ化を解除せずにグループの編集が行えます。オブジェクトのグループ化を解除しなくても、グループ内の個々のオブジェクトを選択して編集することができます。また、オブジェクトのグループ化はいつでも解除できます。

❖ 変更/グループまたは変更/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、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。

ダイレクト選択したオブジェクトの属性を変更すると、ダイレクト選択したオブジェクトだけが変更されます。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の選択

❖ 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が含まれるグループの選択

❖ 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 Control キーを押しながらクリック (Mac OS) して、ショートカットメニューから選択/グループ選択を選択します。
- 選択/グループ選択を選択します。

### 選択したグループ内のすべてのオブジェクトの選択

❖ 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 Control キーを押しながらクリック (Mac OS) して、ショートカットメニューから選択/ダイレクト選択を選択します。
- 選択/ダイレクト選択を選択します。

## オブジェクトを重ねる

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、重なり順によって決まります。

レイヤーの順序も重なり順に影響します。例えば、ドキュメントにレイヤー 1 とレイヤー 2 の 2 つのレイヤーがあるとし、レイヤーパネルでレイヤー 1 がレイヤー 2 の下に表示されている場合、レイヤー 2 のすべての内容が、レイヤー 1 のすべての内容の前面に表示されます。

レイヤーの順序を変更するには、レイヤーパネルでレイヤーを別の位置までドラッグします。詳しくは、135 ページの「[レイヤーの整理](#)」を参照してください。

## 同じレイヤー内の選択オブジェクトまたはグループの重なり順の変更

- オブジェクトまたはグループを重なり順の最前面または最背面に移動するには、変更／重ね順／最前面へまたは変更／重ね順／最背面へを選択します。
- オブジェクトまたはグループを重なり順でひとつ前面または背面に移動するには、変更／重ね順／前面へまたは変更／重ね順／背面へを選択します。


複数のオブジェクトを選択して重なり順を移動すると、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同士の重なり順は変わりません。

## レイヤー間でのオブジェクトの移動

レイヤーパネルには、オブジェクトの配置を調整する機能が用意されています。選択し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するには、オブジェクトのサムネールまたは青い選択インジケーターを別のレイヤーまでドラッグします。

## オブジェクトの整列

選択したオブジェクトに複数の「整列」コマンドを適用することができます。

 これらのコマンドに簡単にアクセスするには、整列パネル（ウィンドウ／整列）を使用します。

### 選択オブジェクトの整列

1 変更／整列を選択します。

2 次のようなオプションがあります。

**左揃え** オブジェクトの位置が、左端にある選択オブジェクトに揃えられます。

**縦方向中央揃え** オブジェクトの中心点が、縦軸に沿って整列されます。

**右揃え** オブジェクトの位置が、右端にある選択オブジェクトに揃えられます。

**上揃え** オブジェクトの位置が、一番上にある選択オブジェクトに揃えられます。

**横方向中央揃え** オブジェクトの中心点が、横軸に沿って整列されます。

**下揃え** オブジェクトの位置が、一番下にある選択オブジェクトに揃えられます。

オブジェクトの整列について詳しくは、チュートリアル [整列パネルを使ったオブジェクトの整列](#)を参照してください。

### 自動シェイプの整列

自動シェイプの整列オプションを設定するには、対応する API を使用します。以下に例を挙げます。

```
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="center";
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="inside";
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.brushPlacement="outside";
smartShape.elem.elements[0].pathAttributes.fillOnTop=false;
```

指定した設定は、対応する自動シェイプでのみ使用されます。これらの設定を自動シェイプに適用した後に描画したストロークとパスは、その後の自動シェイプで使用されます。オブジェクトでは使用されません。

### **選択した3つ以上のオブジェクトの幅または高さを均等に配分**

❖ 変更/整列/分布（幅）または変更/整列/分布（高さ）を選択します。

## 第5章：ビットマップの操作

### ビットマップの作成

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画像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、スキャンした画像、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、ラスター画像とも呼ばれます。

Adobe® Fireworks® には、写真編集、ベクトル描画、ペイントアプリケーションの機能が統合されています。ビットマップ画像を作成するには、ビットマップツールで描画およびペイントする、ベクトルオブジェクトをビットマップ画像に変換する、外部ビットマップ画像を開くか読み込む、などの方法があります。ビットマップ画像をベクトルオブジェクトに変換することはできません。

#### 関連項目

4 ページの「[ビットマップグラフィックについて](#)」

### 描画によるビットマップオブジェクトの作成

作成したビットマップオブジェクトは、現在のレイヤーに表示されます。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ー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個別のレイヤーとして扱う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、ベクトルオブジェクトおよびテキストがレイヤー上に共存します。


- 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、56 ページの「[ビットマップの編集](#)」を参照してください。

### 空のビットマップオブジェクトの作成

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できます。

❖ 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画像ボタン  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、選択範囲を描画し、その選択範囲を塗りつぶします。詳しくは、38 ページの「[ピクセル選択範囲の作成](#)」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。

### ピクセルのカットまたはコピーと、新規ビットマップオブジェクトとしてのペースト

- 1 長方形選択ツール、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。

- 2 選択したピクセルをカットし新しいビットマップにペーストするか、コピーします。

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（Mac OS）し、「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。

## 選択したベクトルオブジェクトのビットマップ画像への変換

**注意：**ベクトルからビットマップに変換したオブジェクトはベクトルに戻すことはできません。ただし、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だけ、戻すことができます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

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

## ビットマップの編集

画像編集パネル（ウィンドウ/その他/画像編集）には、ほとんどの一般的な写真編集ツールが用意されています。詳しくは、Adobe デベロッパーセンターに公開されている Ruth Kastenmayer の記事

[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_imageeditingpanel\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_imageeditingpanel_jp) を参照してください。

### ビットマップオブジェクトの描画

- 1 鉛筆ツール  を選択します。

- 2 プロパティインスペクターでツールのオプションを設定します。

**アンチエイリアス** 描画する線のエッジが滑らかになります。

**自動消去** 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。

**透明部分の保持** 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、垂直または対角線方向に固定されます。

### ブラシツールによるオブジェクトのペイント


詳しくは、119 ページの「[ストロークの適用と変更](#)」を参照してください。

- 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ー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。

### ピクセルから塗りのカラーへの変更

- 1 塗りつぶしツール  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ーで「許容量」の値を設定します。

**注意：**「許容量」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 画像をクリックします。  
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へのグラデーション塗りの適用

- 1 選択を行います。
- 2 ツールボックスの塗りつぶし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ー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。


## 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

**注意：**カラーボックスのスポイトポインターは、スポイトツールとは別のものです。詳しくは、114 ページの「[カラーポップアップウィンドウからのカラーのサンプリング](#)」を参照してください。

スポイトツール  を使用すると、画像からカラーをサンプリングできます。

- 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：**カラーボックス自体をクリックしないでください。カラーボックスをクリックすると、スポイトツールではなく、スポイトポインターが表示されます。
- 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。
- 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。次に、プロパティインスペクターで塗りの属性を設定します。
  - 1 **ピクセル** 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 **ピクセル四方の平均** 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 **ピクセル四方の平均** 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または選択範囲のピクセルの消去

- 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ーでシェイプの消しゴム（丸）または消しゴム（四角）をクリックします。
- 3 それぞれのスライダーをドラッグして、消しゴムのエッジの柔らかさ、サイズ、透明度を設定します。
- 4 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。

- 1 ビットマップ選択ツールを使用して、ビットマップオブジェクトを選択するか、選択範囲を描画します。
- 2 編集/選択したビットマップの切り抜きを選択します。
- 3 切り抜きハンドルを調整して、ビットマップ画像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。

## ビットマップの加工

	スタンプツールを使用すると、画像内の領域を別の領域にコピーまたはクローンできます。
	ぼかしツールを使用すると、画像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、それを画像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、画像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、画像の各部を明るくできます。
	焼き込みツールを使用すると、画像の各部を暗くできます。
	赤目修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

ピクセルのクローンの作成は、傷のある写真を修整する場合や、画像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。

- 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（クローンの元となる領域）をクリックします。

サンプリングのポインターが十字ポインターに変化します。

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

- 3 画像の別の部分に移動し、ポインターをドラッグします。

2つのポインターが表示されます。

- 1番目のポインターは、クローンのコピー元を示す十字ポインターです。
- 2番目のポインターは、ブラシの環境設定での選択に応じて、スタンプ、十字、青の円のいずれかになります。2番目のポインターをドラッグすると、1番目のポインターの下にあるピクセルが2番目のポインター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の設定

- 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ー内で、次のスタンプツールのオプションを指定します。

**サイズ** スタンプのサイズを指定します。

**エッジ** 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。

**カーソル連動** サンプリング操作を制御します。「カーソル連動」をオンにすると、サンプリングポインターが2番目のポインターに合わせて上下左右に移動します。「カーソル連動」をオフにすると、2番目のポインター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** 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。

**不透明度** 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。

**描画モード** コピーした画像が背景にどのように影響するかを指定します。

## ピクセル選択範囲の複製

- 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。
- 選択したピクセル範囲を、選択ツールを使用して Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、ドラッグします。

## 画像のぼかし、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、各要素の焦点を選択的にぼかすことによって、画像の一部を強調することができます。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、カラーを穏やかに溶け合わせることができます。

- 1 ぼかしツール、シャープツール、または指先ツールを選択します。
- 2 プロパティインスペクターでブラシオプションを設定します。

**サイズ** ブラシチップのサイズを設定します。

**エッジ** ブラシチップの柔らかさを設定します。

**シェイプ** ブラシチップの形状を丸形または角形に設定します。

**適用度** ぼかしたまたはシャープの適用量を設定します。


指先ツールのオプション

**筆圧** ストロークの強度を設定します。

**こするカラー** 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こすったような効果を適用できます。このオプションをオフにすると、ツールポインター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** 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効果が適用されます。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 シャープ、ぼかし、または指先ツールの効果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（Mac OS）を押すと、別のツール機能に切り替えることができます。

## 画像の各部を明るくするまたは暗くする

画像の各部を明るくする場合は覆い焼きツールを使用し、暗く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、露光量を増減するテクニックに似ています。

- 1 画像を明るくする場合は覆い焼きツールを選択し、画像を暗く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ーでブラシツールの各オプションと露光量を設定します。

露光量は、0 % ~ 100 % の範囲で設定します。大きな値を指定すると、効果が強くなります。

- 3 プロパティインスペクターで範囲を設定します。

**シャドウ** 画像の暗い部分を主に変化させます。

**ハイライト** 画像の明るい部分を主に変化させます。

**中間調** 画像のチャンネルごとの中間色部分を主に変化させます。

- 4 明るくするまたは暗くする部分にツールをドラッグします。


**注意：** 覆い焼きツールと焼き込みツールを交互に切り替えるには、**Alt** キー（Windows）を押します。

## 写真の中の赤目の除去

赤目修正ツールは、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。



赤目修正ツールの適用前と適用後の写真

- 1 ツールボックスの「ビットマップ」セクションで、赤目修正ツール  を選択します（ツールが見つからない場合は、スタンプツールを押したままにすると、ポップアップメニューが表示されます）。
- 2 プロパティインスペクター内で次のオプションを指定します。

**許容量** 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** 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、十字ポインターをドラッグします。


赤目が完全に除去されない場合は、編集／赤目修正ツールの取り消しを選択し、「許容量」と「強さ」の設定を変更して手順 2 と 3 を繰り返します。

## ビットマップオブジェクトのカラーの置き換え



カラーの置き換えツールの適用前と適用後の写真

### カラスウォッチを使用したカラーの置き換え

- 1 ツールボックスの「ビットマップ」セクションで、カラーの置き換えツール  を選択します（ツールが見つからない場合は、スタンプツールを押したままにしてポップアップメニューを表示します）。
- 2 プロパティインスペクターの「検索」ボックスで「スウォッチ」をクリックします。
- 3 「検索」カラーボックスをクリックしてカラープローブを選択し、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ーの「置換」カラーボックスをクリックして、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ーで他のストローク属性を設定します。


**許容量** 置き換えるカラーの範囲を設定します。0 を設定すると「検索」で選択したカラーのみが置き換えられ、100 を設定すると「検索」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**「検索」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。

**カラーを付ける**「検索」で選択したカラーを「置換」で選択したカラーに置き換えます。「カラーを付ける」を選択解除すると、「検索」で選択したカラーを部分的に残しながら、「置換」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。

### 画像上の選択したカラーの置き換え

- 1 ツールボックスの「ビットマップ」セクションで、カラーの置き換えツール  を選択します（ツールが見つからない場合は、スタンプツールを押したままにしてポップアップメニューを表示します）。
- 2 プロパティインスペクターの「検索」ボックスで「画像」をクリックします。
- 3 プロパティインスペクターの「置換」カラーボックスをクリックしてカラープローブを選択し、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ーで他のストローク属性を設定します。
- 5 このツールを使用して、置き換えるカラーが含まれているビットマップ画像のセクションをクリックします。マウスボタンを放さずに、画像上に連続してブラシを適用します。

### 境界のぼかし

ぼかしを使用すると、選択したピクセル範囲の境界をぼかして、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ときに便利です。



- 1 ファイル／読み込みを選択して、キャンバス上でぼかしを適用する画像を読み込みます。
- 2 任意の選択ツールを使用して、ぼかしを適用する画像の一部を選択します。
- 3 選択／選択範囲を反転を選択します。
- 4 選択／境界をぼかすを選択します。または、プロパティパネルのエッジメニューからオプション選択することもできます。
- 5 ぼかし範囲ダイアログボックスで境界をぼかす半径を設定します。初期設定値は 10 で、この値はほとんどの用途に適しています。または、エッジメニューでぼかす半径の値を選択します。
- 6 Delete キーを押します。

## ビットマップのカラーと色調の調整

Fireworks には、ビットマップ画像のカラーの改善と拡張を行うために、カラーと色調の調整フィルターが用意されています。

- ピクセルを永続的に変更しない、いつでも削除と編集が可能なフィルターを適用するには、ライブフィルターを使用します。フィルターは、できるだけライブフィルターとして使用することをお勧めします。

**注意：**ライブフィルター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ーを多用すると、Fireworks のパフォーマンスが低下する可能性があります。

- フィルターを永続的に適用し、元に戻せないようにする場合は、フィルターメニューからフィルターを選択します。
- フィルターメニューからピクセル選択範囲にライブフィルター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ーを適用することは可能です。
- フィルターメニューを使用して、選択したベクトルオブジェクトにフィルターを適用した場合、ベクトルオブジェクトはビットマップに変換されます。

### ビットマップの選択範囲で定義した領域へのライブフィルターの適用

- ビットマップ選択ツールを選択し、選択範囲を描画します。
- 編集/カットを選択します。
- 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。

- 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ールをクリックし、ビットマップオブジェクトを選択します。
- プロパティインスペクターからライブフィルターを適用します。

ライブフィルター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ーを適用した場合と同様の結果が得られます。

### ビットマップでの色域の調整

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。色域を調整する方法には、「レベル補正」、正確なコントロールができる「トーンカーブ」、自動的に調整する「自動レベル補正」の3つがあります。

「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** 明るいピクセルが集中している領域を修正して、画像の外観を色あせたようにできます。

**中間色** 中間色のピクセルが集中している領域を修正して、画像をなめらかにできます。

**シャドウ** 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します。

「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、画像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画像（オリジナル画像）と、「レベル補正」による調整後の画像

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。

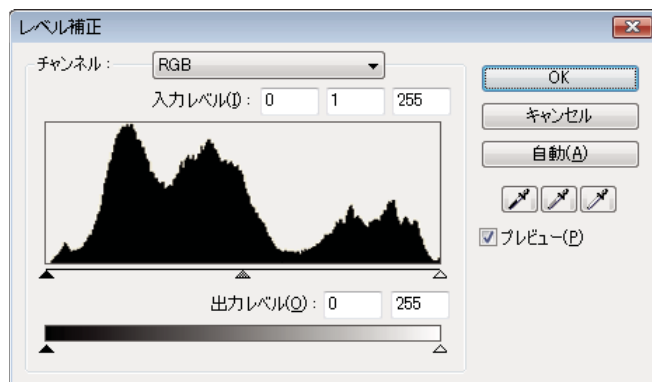
ヒストグラムを利用して、画像の色域を修正する最適な方法を判断します。ピクセルがシャドウまたはハイライトの部分に集中している場合は、「レベル補正」または「トーンカーブ」を適用することによって画質を高めることができます。

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。横軸の左側から右に向かって明るくなります。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。

## レベル補正を使用したハイライト、中間色、シャドウの調整

- 1 ビットマップ画像を選択します。
- 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ーで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス（+）記号アイコンをクリックし、フィルターポップアップからカラーを調整／レベル補正を選択します。
  - フィルター／カラーを調整／レベル補正を選択します。



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、画像が更新されます。

- 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（レッド、ブルー、グリーン）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ーをドラッグします。
  - 右側のスライダーでは、255～0の値を使用してハイライトを調整します。
  - 中央のスライダーでは、10～0の値を使用して中間色を調整します。
  - 左側のスライダーでは、0～255の値を使用してシャドウを調整します。

**注意：**シャドウの値をハイライトの値より高く設定することはできず、ハイライトの値をシャドウの値より低く設定することはできません。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ーをドラッグして、コントラストの値を調整します。
  - 右側のスライダーでは、255～0の値を使用してハイライトを調整します。
  - 左側のスライダーでは、0～255の値を使用してシャドウを調整します。

## ハイライト、中間色、シャドウの自動調整

- 1 画像を選択します。
- 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ーで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、フィルターポップアップからカラーを調整/自動レベル補正を選択します。
  - フィルター/カラーを調整/自動レベル補正を選択します。

 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色域内の特定のカラーの調整

トーンカーブ機能では、レベル補正機能よりもより精密に色域を調整できます。また、色域内のどのカラーでも調整することができ、他のカラーに影響を与えません。

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** 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。

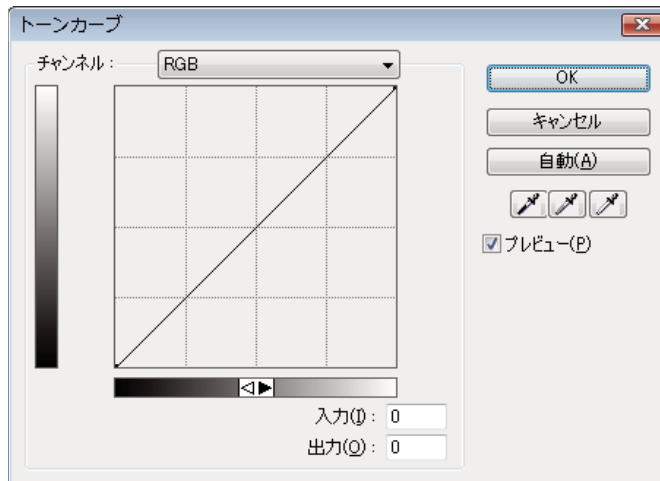
**縦軸** 調整後の明るさを表します。「出力」ボックスに値が表示されます。

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。

- 1 画像を選択します。
- 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ーで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号ボタンをクリックし、フィルターポップアップからカラーを調整/トーンカーブを選択します。

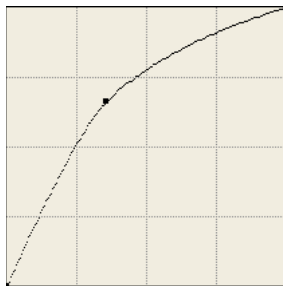
**注意：**プロパティインスペクターの一部が最小化されている場合は、プラス (+) 記号ボタンではなく「フィルターを追加」ボタンをクリックします。

  - フィルター/カラーを調整/トーンカーブを選択します。



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 グラフの斜線上の任意のポイントをクリックして新しい位置にドラッグし、カーブを調整します。
  - カーブ上の各ポイントに、「入力」の値と「出力」の値がそれぞれ関連付けられています。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


💡 ハイライト、中間色、シャドウを自動的に調整するには、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ます。

### カーブ上のポイントの削除

- ❖ ポイントをグラフの外へドラッグします。

**注意：**カーブの終端のポイントを削除することはできません。

### 色域のバランスの手動調整

- 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、画像の色域の値を再設定します。
  - 画像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せん。

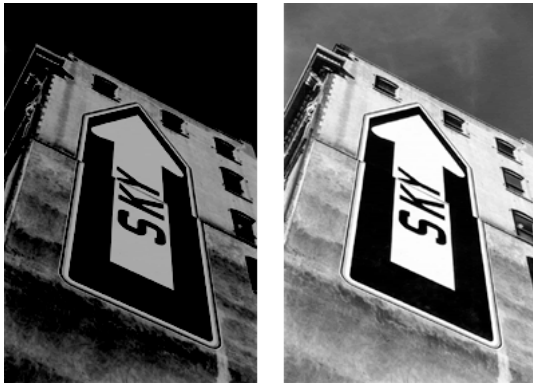


- 画像内の中間色のピクセルを中間色のスポイトツールでクリックすると、中間色の値を再設定できます。
- 画像内の最も暗いピクセルをシャドウのスポイトツールでクリックすると、シャドウの値を再設定できます。

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、画像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、画像のハイライト、シャドウおよび中間色に影響を与えます。



明るさの調整前と調整後の画像

- 1 画像を選択します。
- 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ーで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、フィルターポップアップからカラーを調整/明るさ・コントラストを選択します。
  - フィルター/カラーを調整/明るさ・コントラストを選択します。
- 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、-100 ~ 100 の範囲で設定を調整します。

## ブレンドによるオブジェクトのカラーの変更

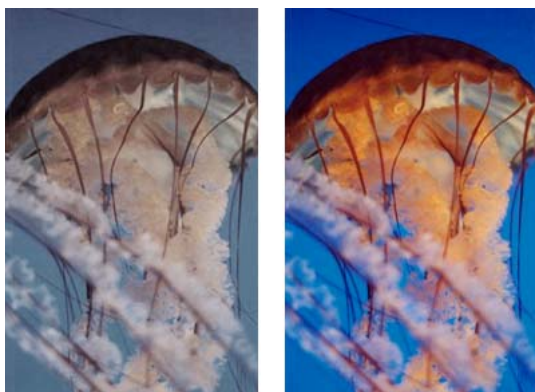
詳しくは、151 ページの「[描画モードについて](#)」を参照してください。

カラーをブレンドするとき、カラーはオブジェクトの上に追加されます。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」を使用することと似ていますが、ブレンドでは、カラーズウォッチパネルから特定のカラーをすばやく適用できます。

- 1 プロパティインスペクターで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、フィルターポップアップからカラーを調整/カラーの塗りを選択します。
- 2 描画モードを選択します。初期設定のモードは「通常」です。
- 3 ポップアップカラーボックス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 (Mac OS) を押します。

## 色相と彩度の調整

画像のカラーの濃淡 (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。



彩度の調整前と調整後の画像

- 1 画像を選択します。
- 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ーで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、フィルターポップアップからカラーを調整/色相・彩度を選択します。
  - フィルター/カラーを調整/色相・彩度を選択します。
- 3 スライダーをドラッグして、画像のカラーを調整します。
  - 色相の値の範囲は -180 ~ 180 です。
  - 彩度と明度の値の範囲は -100 ~ 100 です。

### RGB 画像の 2 階調画像への変更またはグレースケール画像へのカラーの追加

- ❖ 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、色相スライダーや彩度スライダー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。

### 画像のカラー値の反転

画像内の個々のカラーを、カラーホイールの正反対の位置にあたるカラーに変更することができます。例えば、赤い画像オブジェクト (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。



モノクローム画像と、反転後の画像



カラー画像と、反転後の画像

- 1 画像を選択します。
- 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ーで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、フィルターポップアップからカラーを調整／反転を選択します。
  - フィルター／カラーを調整／反転を選択します。

## オブジェクトのグレースケールへの変更

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 コマンド／クリエイティブ／グレースケールに変換を選択します。

## オブジェクトのセピア色への変更

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 コマンド／クリエイティブ／セピア色に変換を選択します。

# ビットマップのぼかしとシャープ処理

## ぼかしオプション

**ぼかし** 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)** 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)** 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。ぼかしの半径の値は 0.1 ~ 250 の範囲です。半径が大きいほど、ぼかしの効果は強くなります。

**ぼかし (移動)** 画像が動いているように見えます。幅の値の範囲は 1 ~ 100 です。幅が大きいほど、ぼかしの効果は強くなります。

**ぼかし (放射状)** 画像が回転しているように見えます。画質の値の範囲は 1 ~ 100 です。画質が高いほど、元の画像の繰り返しが少ないぼかしのエフェクトになります。

**ぼかし (ズーム)** 画像が手前に近づくように、または遠ざかるように見せます。適用量と画質の値を設定する必要があります。画質が高いほど、元の画像の繰り返しが少ないぼかしのエフェクトになります。適用量が大きいほど、ぼかしの効果は強くなります。

- 1 画像を選択します。
- 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ーで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、フィルターポップアップからいずれかのぼかしオプションを選択します。
  - フィルター／ぼかしを選択し、いずれかのぼかしオプションを選択します。
- 3 選択したぼかしオプションに対して、値を設定します。

## 線画へのビットマップの変更

画像内のカラーの移行を識別し、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画像に変更します。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ーで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、フィルターポップアップからその他／輪郭検出を選択します。
- フィルター／その他／輪郭検出を選択します。



「輪郭の検出」の適用前と適用後の画像

## 透明な画像への変換

画像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。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ーで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、フィルター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。
- フィルター／その他／アルファチャンネルに変換を選択します。

## 画像へのシャープの適用

「シャープ」オプションを使用すると、ぼやけた画像を修正することができます。

**シャープ** 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、ぼやけた画像の焦点を調整します。

**シャープ (強)** 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** 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、画像をシャープにします。「アンシャープマスク」が一番使いやすいため、通常、画像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。



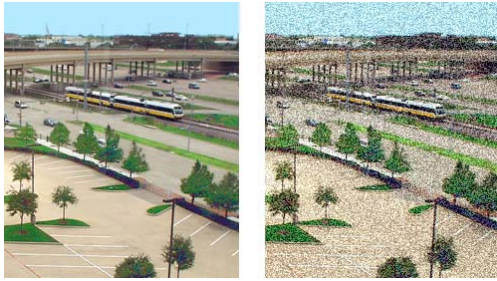
シャープ処理前とシャープ処理後

- 1 画像を選択します。
- 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ーで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、フィルター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。
  - フィルター/シャープ/シャープまたはシャープ (強) を選択します。  
「シャープ」または「シャープ (強)」の各オプションが有効になります。
- 3 (アンシャープマスクオプション) 適用量スライダーをドラッグして、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ーをドラッグして、半径を 0.1～250 の間で選択します。  
半径を大きくすると、各ピクセルのエッジの周りのシャープなコントラストの範囲が広がります。
- 5 しきい値スライダーをドラッグして、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、画像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、画像内のすべてのピクセルがシャープ処理されます。

## 画像へのノイズの追加

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ーから取り込んだ画像のほとんどは、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。画像編集では、画像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、ある画像の一部を別の画像にペーストする場合、両方の画像内のランダムなカラー変化の違いが際立ってしまい、画像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、一方の画像、または両方の画像にノイズを追加して、両方の画像が元々 1 つの画像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画像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。



ノイズの追加前と追加後の写真

## ノイズの追加

- 1 画像を選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行い、ノイズを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ーで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、フィルターポップアップからノイズ/ノイズを追加を選択します。
  - フィルター/ノイズ/ノイズを追加を選択します。

**注意：**編集メニューから「取り消し」が利用できる場合を除き、フィルターメニューからフィルターを適用すると、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、このフィルター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ーとして適用してください。詳しくは、127 ページの「[ライブフィルターの使用](#)」を参照してください。
- 3 適用量スライダーをドラッグして、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画像になります。
- 4 「カラー」オプションを選択して、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、オプションを選択解除します。
- 5 「OK」をクリックします。

## 第6章：ベクトルオブジェクトの操作

ベクトルオブジェクトはコンピューターグラフィックの表現形式の1つで、パスによって形状が定義されます。ベクトルパスの形状は、パスに沿って描画されるポイントにより決定されます。ベクトルオブジェクトのストロークのカラーは、パスに沿って適用されます。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。


ベクトルオブジェクトの形状には、基本シェイプ、自動シェイプ（属性を調整するための特別な制御を持つベクトルオブジェクトグループ）、および自由なシェイプがあります。Fireworks には、ベクトルオブジェクトを描画し編集するための様々なツールとテクニックが用意されています。

### 基本シェイプ

基本シェイプには、ライン、長方形、楕円、角丸長方形、多角形、星型があります。

**注意：**余分なピクセルを避けて、ベクトルオブジェクトのシャープを向上するには、コマンド/選択/従来のベクトルレンダリングを使用します。

### 基本シェイプの描画および編集

長方形ツールおよび角丸長方形では、長方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。長方形の角にあるポイントを個別に移動するには、長方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。

オブジェクトのサイズ変更と拡大・縮小については詳しくは、46 ページの「[オブジェクトや選択範囲の変形](#)」を参照してください。

### ライン、長方形または楕円の描画

- 1 ツールボックスから、ラインツール、長方形ツール、楕円ツールのいずれかを選択します。
- 2 (オプション) プロパティインスペクターでストロークと塗りの属性を設定します。
- 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、描画の角度を 45° 単位に固定できます。
  - 長方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。

### 中心を特定して描画

- ❖ 中心点にする位置をポイントし、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながらドラッグします。縦横比を保持して描画するには、同時に Shift キーも押します。

### 線への矢印の追加

- 1 線を描画または選択します。
- 2 コマンド/クリエイティブ/矢印を追加を選択します。
- 3 次の設定を行います。
  - 必要に応じて「始点に追加」と「終点に追加」を選択して矢印のスタイルを設定します。
  - 必要に応じて「ストロークを適用」と「ベタ塗り」を選択します。

## 基本シェイプを描画しながら位置を調節

- ❖ マウスボタンを押しながら、スペースバーを押し（長方形または楕円のみ）、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。スペースバーを放して、オブジェクトの描画を続けます。

## 選択したライン、長方形または楕円のサイズの変更

ベクトル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。オブジェクトは、縦横比を維持したままサイズが変更されます。

- ❖ 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ー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。
  - 変更／変形／拡大・縮小を選択して、コーナー変形ハンドルをドラッグするか、変更／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ます。
  - 長方形のコーナーポイントをドラッグします。

## 線のシャープさの向上

Fireworks で線を描画した場合、線がぼやけてシャープに表示されないことがあります。マウスで線を描画する際に、パスのノードが 0.5 ピクセル単位の位置に配置されると、線がぼやけます。「ピクセルにスナップ」コマンドを使用して、オブジェクトのシャープさを向上できます。

コマンドは、2 つのノードの X または Y 座標の差が 0.5 ピクセル以下の直線で機能します。ノードが 0.5 ピクセルずれた位置に配置されている場合、両端のノードの X または Y 座標が同じピクセル境界内になければなりません。

プロパティインスペクター (PI) で 0.5 ピクセル単位でパスのノードを移動しようとすると、X または Y 座標が 1 ピクセル単位で変わることがあります。これはプロパティインスペクターが、小数点値に最も近い整数値を使用するためです。

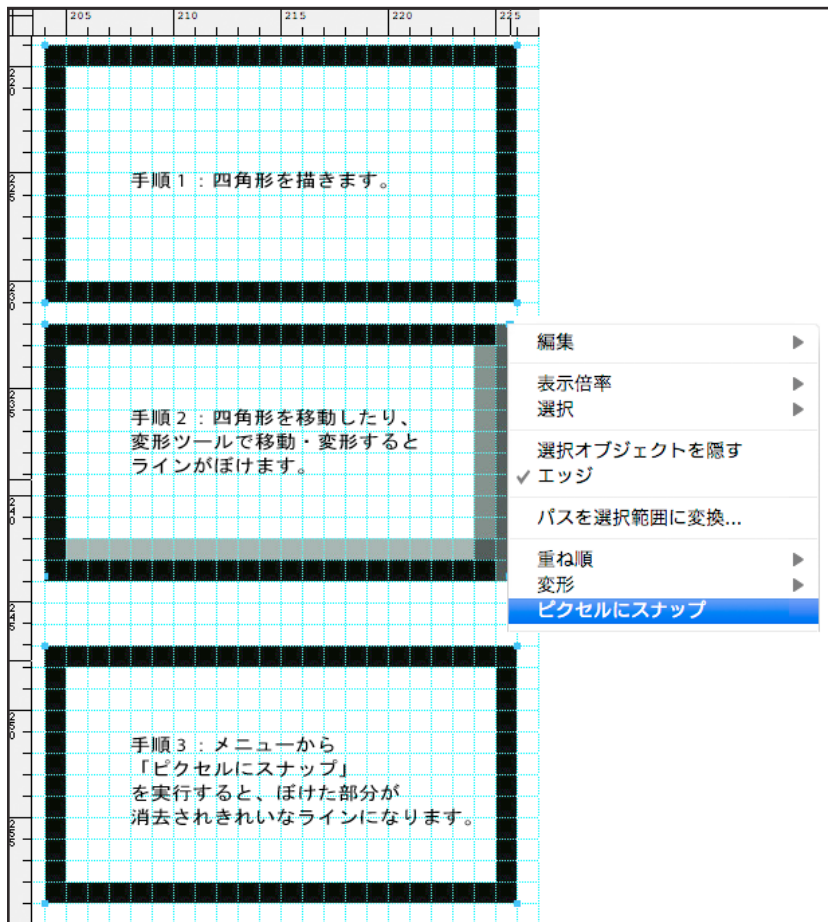
**注意：**余分なピクセルを避けて、ベクトルオブジェクトのシャープを向上するには、コマンド／選択／従来のベクトルレンダリングを使用します。

番号	シナリオ	問題点	解決策
1	環境設定ダイアログボックスの「ストロークと効果を拡大・縮小」オプションをオフにして拡大・縮小した基本の長方形。	長方形が最も近いピクセルにスナップせず、エッジがぼやける。	オブジェクトを選択し、右クリックして「ピクセルにスナップ」を選択します。*
2	ラインツールを使用して描画した、ストローク幅が均一の線。	線がぼやけて表示される。	オブジェクトを選択し、右クリックして「ピクセルにスナップ」を選択します。*
3	ペンツールを使用して描画した、直線のベクトルパス。	パスがぼやけて表示される。	オブジェクトを選択し、右クリックして「ピクセルにスナップ」を選択します。*

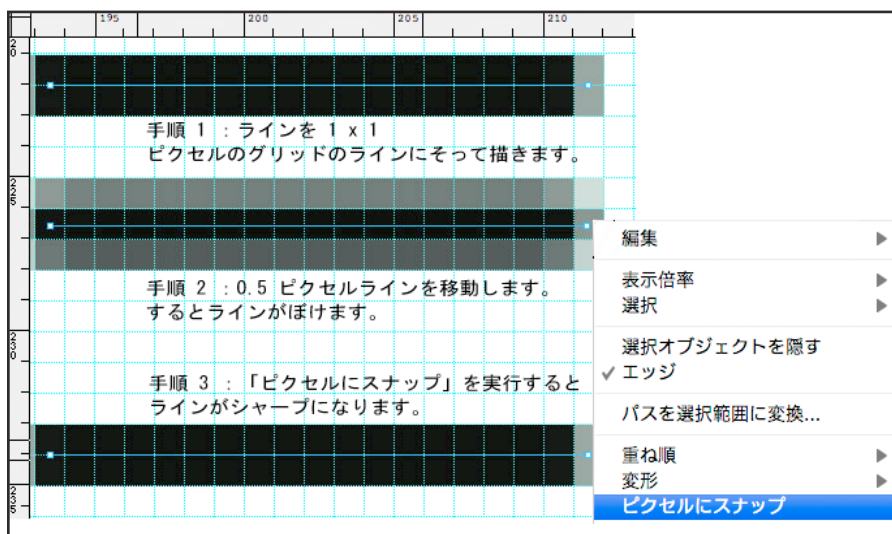
\* 「ピクセルにスナップ」機能は、変更メニューやショートカットキー Ctrl + K キー (Windows) または Cmd + K キー (Mac OS) を使用してアクセスすることもできます。

**注意：**「ピクセルにスナップ」コマンドは取り消しできません。

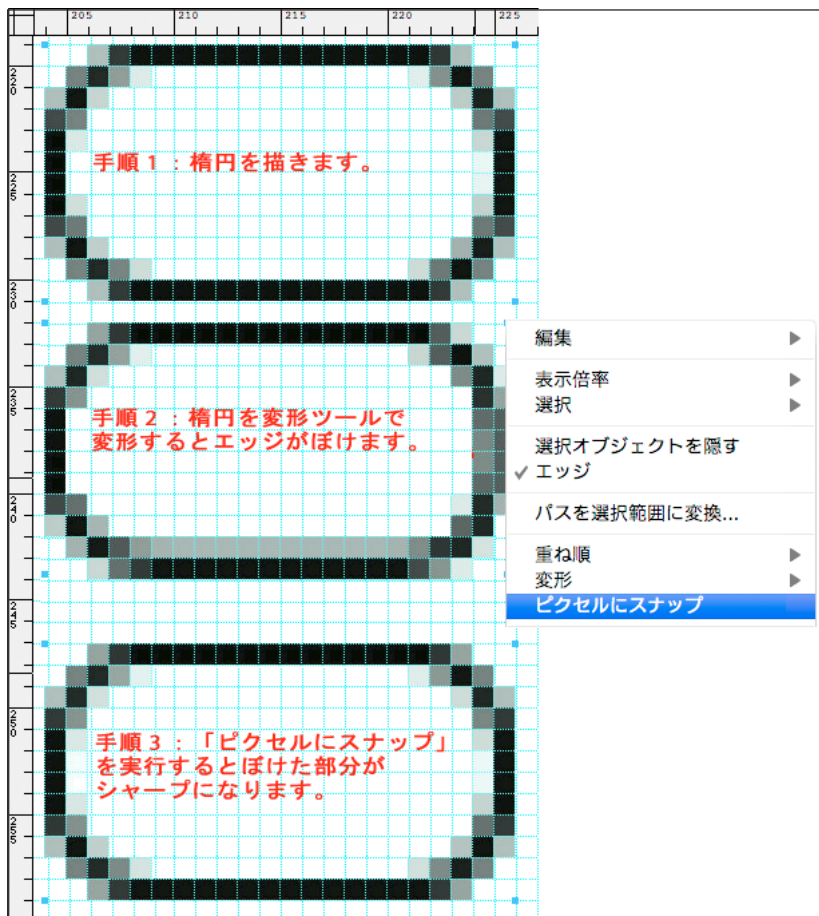




シナリオ 1



シナリオ 2



シナリオ 3

**JSAPI** : `fw.getDocumentDOM().snapToPixel()` - キャンバス上の選択されているオブジェクトに「ピクセルにスナップ」が適用されます。

### 基本の角丸長方形の描画

角丸の半径をパーセントかピクセルで指定します。角丸の半径をピクセルで指定する場合、最大値は長方形の短辺の長さの半分です。それより大きな値を指定しても、効果は強くなりません。

オブジェクトを拡大・縮小するときに角丸半径を維持する方法については、[Sarthakの記事](#)を参照してください。

- 1 ツールボックスの「ベクトル」セクションで長方形ツールを選択します。
- 2 キャンバス上でドラッグし、長方形を描画します。
- 3 プロパティインスペクターで、「角丸の半径」ボックスの右側のポップアップメニューからパーセントまたはピクセルを選択します。パーセントを選択した場合は、スライダーをドラッグするか、ボックスに 0 ~ 100 の値を入力して、パーセント値を指定します。ピクセルを選択した場合は、長方形の短辺の長さの半分以下の値を入力します。

💡 ドラッグしているときに上向き矢印キーまたは右向き矢印キーを押すと、角が丸くなります。下向き矢印キーまたは左向き矢印キーを押すと、カーブが小さくなります。

## 基本の多角形の描画

多角形ツールでは、中心点を基準として正多角形（三角形を含む）を描画します。

- 1 ウィンドウ／自動シェイプのプロパティを選択します。
- 2 多角形ツールをクリックします。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - 黄色のコントロールをドラッグして、目的の辺数の多角形を描画します。
  - 自動シェイプのプロパティダイアログボックスで、必要に応じてポイントと辺の数を設定します。

## 星型の描画

- 1 ツールパネルの任意の場所をクリックして、U キーを押します。
- 2 小さな下向き矢印アイコンをクリックして、メニューから星アイコンを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - ウィンドウ／自動シェイプのプロパティを選択します。自動シェイプのプロパティダイアログボックスの様々なオプションを使用して、星をカスタマイズします。
  - 星の黄色い点をドラッグします。黄色い点にマウスポインターを合わせます。機能を説明するツールヒントが表示されます。

星型の方向を 45° 単位に固定するには、Shift キーを押しながら描画します。

## 基本の長方形の編集および保存

基本の長方形の編集および保存オプションは、長方形をグループ解除した後にのみ、プロパティインスペクターで使用することができます。

グループ解除した後に、プロパティインスペクターを使用して角丸半径を変更することはできません。ただし、ベクトルツールを使用して角丸半径を変更することはできます。



長方形をグループ解除する前のプロパティインスペクターでのストロークオプション。



長方形をグループ解除した後のプロパティインスペクターでのストロークオプション。

## 自動シェイプ

自動シェイプツールでは、他のオブジェクトグループと異なり、オブジェクトグループハンドルに加えて菱形のコントロールポイントがあります。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。ほとんどのコントロールポイントには、それが自動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。



自動シェイプツールはあらかじめ定義された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。星の自動シェイプの場合と同様、左側のコントロールポイントをクリックし、上または下へ垂直にドラッグしてポイント数を変更します。他のコントロールポイントを使用して、放射線のシャープさと深度を変更することができます。

方向の変更について詳しくは、46 ページの「[オブジェクトや選択範囲の変形](#)」を参照してください。

## 自動シェイプツール

**矢印** 任意の比率の単純な矢印、直線または曲線。

**矢印** 直線の細い矢印の線。線のどちらかの端をクリックするだけで、よく使用する矢印の先端を選択できます。

**ベベル (長方形)** 角にベベルを適用した長方形。

**面取り長方形** 角を面取りした (内側に丸められた) 長方形。

**コネクタライン** 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。

**ドーナツ** 塗りつぶされた輪。

**L 字** 角が直角のシェイプ。

**ものさしツール** ピクセル単位またはインチ単位で主要なデザイン要素の寸法を示す、簡単な矢印の線。

**パイ** 円グラフ。

**角丸長方形** 角の丸い長方形。

**スマート多角形** 三角形から 25 角形までの正多角形。

**スパイラル** 開いた渦巻き。

**星** 3 ~ 25 個の頂点を持つ星型。

## 自動シェイプの描画

- 1 ツールボックスの「ベクトル」セクションで、ポップアップメニューから自動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、初期設定サイズのシェイプを配置します。

## 自動シェイプへのシャドウの追加

「シャドウを追加」コマンドは、選択したオブジェクトのサイズに基づいて、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自動シェイプであり、そのコントロールポイントを使用して外観を操作できます。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、角度を 45° 単位に固定しながら動かすことができます。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。「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 つのオブジェクトだけにこのコマンドを適用しないと、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。

- 1 カ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。
- 3 (オプション) シャドウを変更するには、次のいずれかの操作を行います。
  - 方向コントロールポイントをドラッグして角度を 45° 単位に固定しながら動かします。
  - 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します (オリジナルのシェイプと同じサイズになります)。
  - 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 軸だけをリセットします。
  - 方向コントロールポイントをダブルクリックして、シャドウの幅だけをリセットします。


## 自動シェイプの正確な変更

自動シェイプのプロパティパネルを使用すると、選択した自動シェイプに対して数値を指定して制御したり、ドキュメントに別の自動シェイプを挿入したりすることができます。

**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自動シェイプだけです。他社の自動シェイプや、シェイプパネル (ウィンドウ/自動シェイプ) の自動シェイプはサポートされません。

変更できるプロパティは、自動シェイプの種類によって異なります。

- 1 ドキュメントに自動シェイプを挿入します。
- 2 ウィンドウ/自動シェイプのプロパティを選択します。
- 3 プロパティを調整します。


 長方形の場合、シェイプの角をロックすると、1 つの角を変更したときに 4 つの角すべてに反映されます。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。

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カンバス上の自動シェイプを調整します。自動シェイプのプロパティパネルの対応する値が動的に更新されます。

## コントロールポイントを使用した自動シェイプのプロパティの変更


自動シェイプを選択し、黄色のコントロールポイントを使用して、自動シェイプのプロパティを調整します。

 コントロールポイントには、その機能を表す名前が付いています。コントロールポイントの名前を表示するには、コントロールポイントにマウスを合わせます。

## 矢印自動シェイプの調節

- 矢の先端の形と鋭さを調節するには、矢印の先端コントロールポイントと矢印のサイズコントロールポイントをドラッグします。

- 矢の後端の幅、高さ、太さ、および角丸の半径を調節するには、それぞれに対応する名前を持つコントロールポイントをドラッグします。

 曲がった矢を作成するには、幅または長さのコントロールポイントを右または左にドラッグします。

### 矢印の自動シェイプの調節

- 矢印の先端オプションを切り替えるには、線の両端にあるコントロールポイントをクリックします。
- 線を長くしたり短くしたりするには、コントロールポイントをドラッグします。

### ベベル長方形、面取り長方形および角丸長方形の自動シェイプの調節

- 長方形のすべての角をまとめて調整するには、角のコントロールポイントをドラッグします。
- 長方形の角の1つだけを調節するには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) 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。
- 角を変更せずに長方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。
- 長方形のすべての角を別のタイプに変換するには、任意の角のコントロールポイントをクリックします。
- 長方形の角の1つだけを他の種類に変換するには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) 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。

### コネクタラインの自動シェイプの調節

- 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。
- クロスバーの位置を調節するには、水平位置コントロールポイントをドラッグします。
- 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。
- 1つの角だけを調節するには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) 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。

### ドーナツの自動シェイプの調節

ドーナツの自動シェイプには、最初に描画したときには3つのコントロールポイントがあります。新しいセクションを追加すると、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。

- セクションを追加するには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) 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。
- 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。
- 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。
- 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。

### L字の自動シェイプの調節

- L字シェイプのセクションの高さまたは幅を変更するには、2つの高さまたは幅のコントロールポイントのいずれかをドラッグします。
- すべて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。

### ものさしツールの自動シェイプの調節

- 測定されるセクションの長さまたは角度を変更するには、線の両端にあるコントロールポイントをドラッグします。
- 単位をピクセルからインチに切り替えるには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら両端にあるコントロールポイントをドラッグします。
- 測定される領域の境界線を長くしたり短くしたりするには、数値測定のどちらかの側のコントロールポイントをドラッグします。



ものさしツールは、インターフェイス仕様を作成するときに役立ちます。測定を非表示にするには、レイヤーパネル内の目の形をしたアイコンをクリックします。

### パイの自動シェイプの調節

パイの自動シェイプには、最初に描画したときには3つのコントロールポイントがあります。新しいセクションを追加すると、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。

- セクションを追加するには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）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。
- 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。
- パイのスライスを1つに戻すには、リセットコントロールポイントをクリックします。

### スマート多角形の自動シェイプの調節

- 多角形のサイズを変更するまたは多角形を回転するには、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（Mac OS）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。
- 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。
- 辺の数を変更するには、辺を調節するコントロールポイントをドラッグします。
- 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（Mac OS）を押しながら、辺を調節するコントロールポイントをドラッグします。
- 内部多角形を調節するには、内部多角形を調節するコントロールポイントをドラッグします。
- 内部多角形をリセットするには、内部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。

### スパイラルの自動シェイプの調節

- 渦の数を調節するには、スパイラルのコントロールポイントをドラッグします。
- 渦巻きを開くか閉じるかを指定するには、スパイラル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。

### 星の自動シェイプの調節

- 辺の数を変更するには、頂点を調節するコントロールポイントをドラッグします。
- 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。
- 頂点を調節するには、頂点を調節するコントロールポイントをドラッグします。
- 頂点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。

## 追加の自動シェイプの使用

自動シェイプパネルには、ツールボックスの自動シェイプよりも複雑な追加の自動シェイプが用意されています。自動シェイプパネルからこれらの自動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。

- 1 ウィンドウ／自動シェイプを選択して自動シェイプパネルを表示します。
- 2 自動シェイプパネルから、自動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 (オプション) コントロールポイントをドラッグして自動シェイプを編集します。

## Fireworks への新しい自動シェイプの追加

Adobe® Fireworks® Exchange Web サイトから、新しい自動シェイプを追加します。新しい自動シェイプは、自動シェイプパネルまたはツールメニューに表示されます。

JavaScript コードを記述することによって、自動シェイプを Fireworks に追加することもできます。詳しくは、『[Fireworks 拡張ガイド](#)』（英語のみ）を参照してください。

- 1 ウィンドウ／自動シェイプを選択して自動シェイプパネルを表示します。
- 2 オプションメニューから「他の自動シェイプを取得」を選択します。
- 3 Exchange Web サイトで、画面上の指示に従って操作し、新しい自動シェイプを選択します。

## 自由な形状のシェイプ

ベクトルパスを描画および編集して、自由な形状のベクトルオブジェクトを作成することができます。


### ベクトルパスツールを使用した自由な形状のパスの描画

ベクトル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。このツールは、フェルトペンマーカーやクレヨンのように使用できます。

ベクトル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、木炭画、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、薄いマーカーや濃いマーカー、油のはね、竹ペン、リボン、紙吹雪、3D、歯磨き粉、ソフトドットなど、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ますが、他のベクトル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、ベクトル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。また、既存のブラシストロークを変更したり、ベクトル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。

110 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。

- 1 ペンツールポップアップメニューからベクトルパスツール  を選択します。
- 2 (オプション) プロパティインスペクターで、ストロークの属性およびベクトルパスツールのオプションを設定します。  
(オプション) 精度の高いスムーズなパスを作成するには、ベクトルパスツールのプロパティインスペクターで精度ポップアップメニューから数を選択します。選択する数が多いほど、描画するパスに多くの数のポイントが表示されます。
- 3 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。
- 4 マウスボタンを放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ーを戻して、マウスボタンを放します。



## ペンツールを使用したポイントの配置による自由な形状のパスの描画

ポイントを配置していく描画方法は、点をつないで絵を描くことと似ています。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トルオブジェクトのパスが描画されます。

さらに、直線セグメントを使用してポイントを結ぶだけでなく、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クリックしてドラッグします。曲線パスセグメントのハンドルをクリックすると、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を曲線パスセグメントに変更する、または曲線パスセグメントを直線パスセグメントに変更することもできます。

### 直線セグメントを使用したパスの描画

- 1 ツールボックスでペンツールを選択します。
- 2 (オプション) 編集/環境設定 (Windows) または Fireworks /環境設定 (Mac OS) を選択し、「編集」タブでオプションの1つを有効にしてから、「OK」をクリックします。

**プレビューを表示** 次にクリックしたときに作成される線セグメントがプレビュー表示されます。

**ポイントを表示** 描画中に固定ポイントを表示します。

- 3 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。
- 4 ポインターを移動して、クリックします。次のポイントの位置が決まります。
- 5 続けてポイントを配置していきます。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。
- 6 次のいずれかの操作を行います。
  - 最後のポイントをクリックして、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:** 他のツール (テキストツール以外) のいずれかを選択してからペンツールに戻ると、オブジェクトの描画が再開されます。

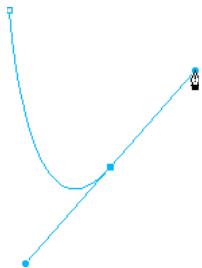
  - パスの開始点をクリックしてパスを閉じます。クローズパスは、始点と終点と同じポイントになっているパスです。

**注意:** パスがパス自身と交差してできたループはクローズパスではありません。始点と終点と同じポイントになっているパスだけをクローズパスといいます。


### 曲線セグメントを使用したパスの描画

- 1 ツールボックスでペンツールを選択します。
- 2 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。

- 3 次のポイントの位置に移動してドラッグし、カーブポイントを作成します。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。



- 4 続けてポイントを配置していきます。新しいポイントをドラッグすると、カーブポイントが作成されます。クリックだけすると、コーナーポイントが作成されます。

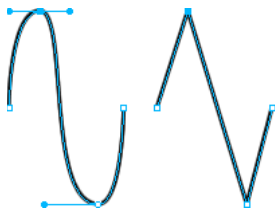
 一時的にダイレクト選択ツールに切り替えて、描画しながら、ポイントの位置や曲線の形状を変更することができます。Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、ペンツールを使ってポイントやハンドルをドラッグします。

- 5 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するか、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。

## 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接しています。曲線パスセグメントにはカーブポイントが含まれます。

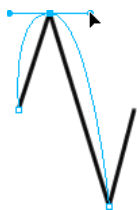


直線セグメントを曲線セグメントに変更、または曲線セグメントを直線セグメントに変更するには、ポイントを変更します。

### カーブポイントへのコーナーポイントの変更

- 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。



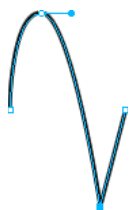
**注意：**ハンドルを編集するには、ダイレクト選択ツールを選択するか、ペンツールがアクティブの状態ですべての Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押します。

## コーナーポイントへのカーブポイントの変更


- 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変わります。

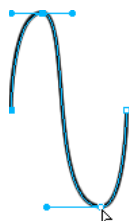


## ポイントおよびポイントハンドルを使用した自由な形状のパスの編集

ツールボックスの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、選択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、パスを選択しておきます。

### 選択したパス上の特定のポイントの選択

- ❖ ダイレクト選択ツールを使用して、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。

### 選択したパスへのポイントの挿入

パスにポイントを追加すると、パス内の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。

- ❖ 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。

## 選択したパスからのポイントの削除

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。

❖ 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（Mac OS）を押します。

## ポイントの移動

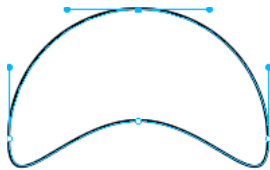
❖ ダイレクト選択ツールでポイントをドラッグします。

## 直線パスセグメントの変更

- 1 選択ツール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ます。  
選択し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。

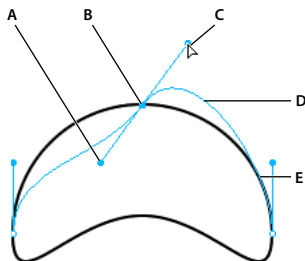
## 曲線パスセグメントの形状の変更

- 1 選択ツール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ます。  
選択し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。ポイントからポイントハンドルが伸びます。



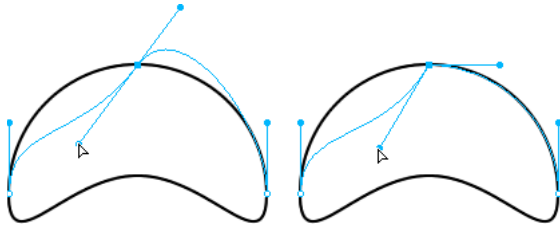
- 3 ハンドルを新しい位置にドラッグします。ハンドルの動きの角度を 45° 単位に固定するには、Shift キーを押しながらドラッグします。

青い線でパスプレビューが表示され、マウスボタンを放したときに描画される新しいパスが示されます。



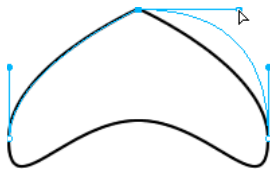
A. ポイントハンドル B. 選択されているポイント C. ダイレクト選択ポインター D. パスプレビュー E. パス

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、ハンドルを左右連動させずに動かすことができます。



### コーナーポイントのハンドルの調節

- 1 ダイレクト選択ツールを使用して、コーナーポイントを選択します。
- 2 Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）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コーナーポイント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。

### 自由な形状のパスの拡張と結合

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たり、パスを結合したりすることができます。

#### 既存のオープンパスの描画の再開

- 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。

#### 2つのオープンパスの結合

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、フィルターの各属性が適用されます。

- 1 ツールボックスでペン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 ポインターをもう一方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、類似したストロークや塗りの特性を持つ別のオープンパスと結合することができます。

- 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。

## 複合シェイプ

### 複合シェイプの作成





長方形、楕円およびその他のベクトルパスなどの単純なベクトルパスで複合シェイプを作成できます。複合シェイプの個々のオブジェクトは結合後も、ダイレクト選択ツールを使用して移動したり編集することができます。複合シェイプモードでは、新規作成したすべてのベクトルオブジェクトは、レイヤーパネル内の同じオブジェクトに追加されます。オブジェクトを別のオブジェクトに追加するには、「標準」ボタンをクリックしてモードを終了します。

次のいずれかの手順に従って、複合シェイプを作成できます。

- ベクトルを作成し、追加や減算などの複合シェイプ操作を選択して、他のベクトルを描画する。
- 複数のベクトルを作成して、複合シェイプ操作を使用する。





### 複数のベクトルオブジェクトを作成した後の複合シェイプの適用

- 1 複合シェイプに含めるすべてのオブジェクトを選択します。オープンパスを選択すると、自動的にクローズパスに変更されます。
- 2 ツールパレットでベクトルツール（長方形、楕円、ペン、ベクトルパス）を選択します。
- 3 プロパティインスペクターで、次のいずれかのオプションを選択します。

- 追加 / 合体 
- 減算 / 型抜き 
- 交差 
- 切り抜き 

型抜き操作では、最後に追加したオブジェクトによって、合体したその他のオブジェクトが型抜きされます。変更／パスを結合を使用した型抜き操作も同様に機能します。

### 複数のベクトルオブジェクトを作成する前の複合シェイプの適用

- 1 ベクトルオブジェクトを作成します。
- 2 プロパティインスペクターで、次のいずれかのオプションを選択します。
  - 追加 / 合体 
  - 減算 / 型抜き 
  - 交差 
  - 切り抜き 
- 3 最初のオブジェクトの上に別のオブジェクトを描画して、目的の効果を得ます。

### 複合シェイプの複合パスへの変換

複合シェイプを複合パスに変換した後に個々のオブジェクトを移動したり編集することはできません。

- ❖ 複合シェイプを複合パスに変換するには、「結合」ボタンをクリックします。

## 特別なベクトル編集手法

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。また、パスを操作して、既存のパスを結合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。パスパネルを使用すると、パスに関連するコマンドに簡単にアクセスできます。

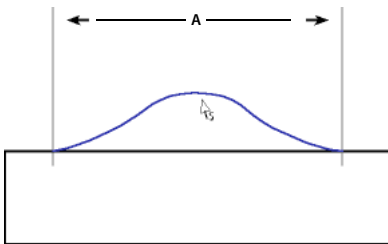
Fireworks CS4 の新しいベクトル操作ツールについて詳しくは、[http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/vector\\_manipulation\\_tools\\_02.html](http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/vector_manipulation_tools_02.html) を参照してください。

### ベクトルツールを使った編集

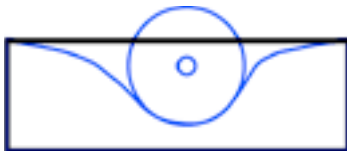
ベクトルツールは、ツールボックスにあります。

#### パス変形ツールを使用したベクトルオブジェクトの歪曲および変形

ポイントを操作するのではなく、パス変形ツールを使用して、ベクトルオブジェクトを直接曲げたり、変形することができます。ポイントがない箇所でも、パスの任意の部分を押したり引いたりできます。Fireworks では、ベクトルオブジェクトの形状を編集すると、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いた状態。A は、指定された長さを示します



パス変形ツールでパスセグメントを押した状態


選択したパス上でマウスポインターを動かすと、選択したパスとの位置関係に応じて、プッシュポインターまたはプルポインターに変わります。プッシュポインターまたはプルポインターのサイズは、変更することができます。

ポインター	意味
	パス変形ツールを使用中です。
	パス変形ツールを使用中で、プルポインターで選択されたパスを引くことができます。
	パス変形ツールを使用中で、プルポインターで選択されたパスを引いています。
	パス変形ツールを使用中で、プッシュポインターがアクティブになっています。
	パス領域変形ツールを使用中で、パス領域ポインター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。

**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

ポインターが直接パスの上にあるときに、パスを引いて変形することができます。

- 1 ツールボックスでパス変形ツール  を選択します。
- 2 選択したパスの上にポインターを移動します。
- 3 パスをドラッグします。

### 選択したパスを押す

ポインターが直接パスの上にないときに、パスを押して変形することができます。

- 1 ツールボックスでパス変形ツールを選択します。
- 2 パスから少し離れたところをポイントします。
- 3 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して形状を整えます。

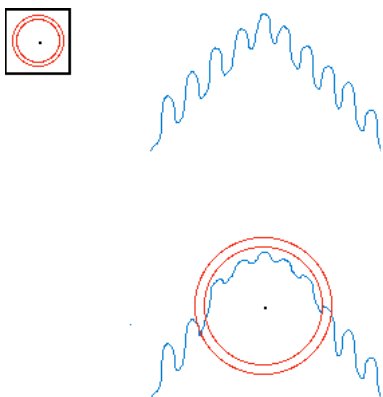
### プッシュポインターのサイズの変更

❖ 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向き矢印または数字の 2 キーを押すと、ポインターの幅が広がります。
- マウスボタンを押したまま左向き矢印または数字の 1 キーを押すと、ポインターの幅が狭くなります。
- ポインターのサイズ（ピクセル単位）、およびポインター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ーの「サイズ」ボックスに 1～500 の値を入力します。

### パス領域変形ツールによる選択したパスの歪曲

パス領域変形ツールを使用すると、パス領域変形ポインター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。



ポインターの内側の円は、ツールがパスを引き伸ばす力の最大領域を示します。内側の円と外側の円の間の領域では、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。

- 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ターのサイズの変更

❖ 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向き矢印または数字の 2 キーを押すと、ポインターの幅が広がります。
- マウスボタンを押したまま左向き矢印または数字の 1 キーを押すと、ポインターの幅が狭くなります。
- ポインターのサイズ (ピクセル単位)、およびポインター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ーの「サイズ」ボックスに 1 ~ 500 の値を入力します。

### パス領域変形ポインターの強さの設定

❖ プロパティインスペクターの「強さ」ボックスに 1 ~ 100 の値を入力して、ポインターの最高の強さをパーセント単位で指定します。パーセント値が高いほど、効果が強くなります。

### パス再描画ツールを使用した、選択したパスセグメントの再描画または拡張

パス再描画ツールを使用しても、パスのストローク、塗り、エフェクトの各属性は保持されます。

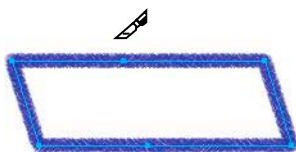
- 1 ベンツールポップアップメニューからパス再描画ツール  を選択します。
- 2 (オプション) プロパティインスペクターの「精度」ボックスでポップアップメニューから数値を選択し、パス再描画ツールの精度レベルを変更します。数が大きいほど、パスに多くの数のポイントが表示されます。
- 3 ポインターをパスの上に移動します。
- 4 ドラッグして、パスセグメントを再描画または拡張します。
- 5 マウスボタンを放します。


### パスの筆圧ツールを使用した多様な筆圧および描画速度でのパスの外観の変更

筆圧や描画速度を様々に変化させて、パスの筆圧プロパティを変更できます。パスの筆圧ツールにより影響されるプロパティを指定するには、ストロークを編集ダイアログボックスの「感度」タブを使用します。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。

ストロークを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、119 ページの「[ストロークの適用と変更](#)」を参照してください。

### ナイフツールを使用したパスの複数パスへの分割



- 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ーをドラッグします。
  - 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

変更メニューからパスを操作すると、既存のパスを結合または変更して、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なり順が、結果に影響します。

選択したオブジェクトの重なり順を変更する方法については、52 ページの「[オブジェクトを重ねる](#)」を参照してください。

**注意：**パス操作を使用すると、パスから筆圧と描画速度の情報がすべて削除されます。

### 2つのオープンパスからの1つのパスの作成

- 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 変更／パスを結合／パスの結合を選択します。

### 複合パスの作成

- 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 変更／パスを結合／パスの結合を選択します。

### 複合パスの分割

- 1 複合パスを選択します。
- 2 変更／パスを結合／パスの分離を選択します。

### 選択された複数の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1つのパスを作成

- ❖ 変更／パスを結合／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。

### 選択範囲へのパスの変換

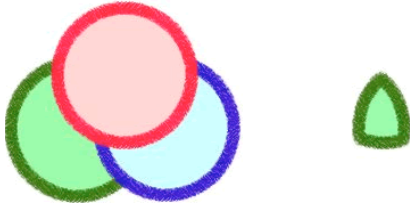
ベクトルシェイプをビットマップ選択範囲に変換し、ビットマップツールを使用して新規ビットマップを編集できます。

- 1 パスを選択します。
- 2 変更／パスを選択範囲に変換を選択します。
- 3 パスを選択範囲に変換ダイアログボックスで、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 「OK」をクリックします。

**注意：**パスを選択範囲に変換すると、選択されたパスが削除されます。初期設定を変更するには、編集／環境設定／編集を選択し、「選択範囲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。

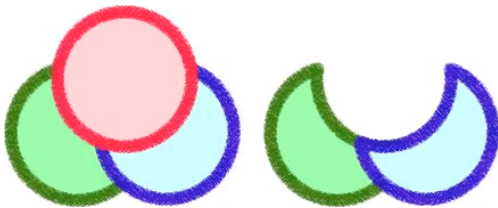
### 複数のオブジェクトが交差した部分からのオブジェクトの作成

- ❖ 変更/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

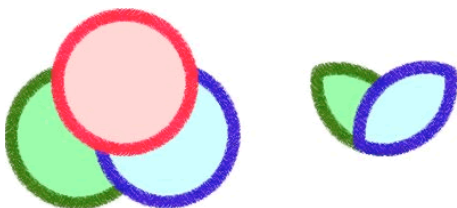
選択したパスオブジェクトから、その前面に配置されているもう 1 つのパスオブジェクトと重なる部分を削除することができます。



- 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 変更/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 変更/パスを結合/型抜きを選択します。

### 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。



- 1 切り抜く領域を定義するパスオブジェクトを選択します。
- 2 変更/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 変更/パスを結合/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。余計なポイントとは、例えば、直線上の3つ以上のポイントや、完全に重なっている2つのポイントなどです。

- 1 変更／パスの操作／単純化を選択します。
- 2 単純化の程度を入力し、「OK」をクリックします。

パスを単純化すると、パスのポイント数を減らすために Fireworks によってパスが変形される程度が大きくなることになります。

## 選択したオブジェクトのストロークの拡張

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。作成されるパスは、塗りがなく、元のオブジェクトと同じ属性を持つストロークのように見えます。



**注意：**そのパス自体と接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、パスが接する部分には塗りは含まれなくなります。

- 1 変更／パスの操作／ストロークを拡張を選択します。
- 2 作成され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。
- 4 マイター（角の形状がとがっているもの）を選択した場合は、角の比率（マイターがマイターコーナーから自動的にベベルコーナーに変わる角の比率）を設定します。角の比率とは、マイターの角の長さとストローク幅の比率です。
- 5 線端形状のオプションを選択し、「OK」をクリックします。

## パスの縮小または拡張

- 1 変更／パスの操作／パスを差し込みを選択します。
- 2 パスを縮小または拡張する方向を選択します。
  - 内側** パスを縮小します。
  - 外側** パスを拡張します。
- 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。
- 5 マイター（角の形状がとがっているもの）を選択した場合は、角の比率を設定します。
- 6 「OK」をクリックします。

## パスパネルを使用したパスの編集

パスパネル（ウィンドウ/その他/パス）を使用すると、パスをすばやく編集できます。



詳しくは、[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_designguide\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_designguide_jp) を参照してください。

## 第7章：テキストの操作

Adobe® Fireworks® は、高度な DTP アプリケーション向けのテキスト操作機能を多く備えています。様々な種類のフォントやフォントサイズを使用したり、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調整したりできます。テキストは、ライブフィルターの適用後を含め、いつでも編集できます。また Adobe Photoshop® ドキュメントから、編集可能なテキストを読み込むこともできます。

### テキストの入力

テキストツール **T** およびプロパティインスペクター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。

**注意：**プロパティインスペクターが縮小表示されている場合は、インスペクターバーをダブルクリックすると、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、プロパティインスペクターの「テキスト」ボックスまたはレイヤーパネルのオブジェクトパネルのサムネールで変更できます。

レイヤーパネル内のテキストオブジェクトは、T アイコンで識別できます。

#### 関連項目

302 ページの「[テキスト環境設定](#)」

### テキストブロックの作成および移動

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。テキストブロックは、「サイズ自動変更」または「固定幅」のブロックのいずれかです。

- サイズ自動変更のテキストブロックは、テキストを入力すると横方向に拡大し、テキストを削除すると縮小します。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、初期設定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いた場合、初期設定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ー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。円はサイズ自動変更の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。

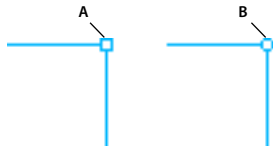
- 1 テキストツールを選択します。
- 2 テキストの特性を選択します。
- 3 テキストブロックを作成します。

- サイズ自動変更のテキストブロックを作成するには、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。
- 固定幅のテキストブロックを作成するには、ドラッグしてテキストブロックを描画します。ドラッグでテキストブロックを作成しながら移動するには、マウスボタンとスペースバーを押した状態でテキストブロックを別の位置にドラッグします。

- 1 テキストを入力します。

- 2 (オプション) テキストブロック内でテキストをハイライト表示し、書式を変更します。
  - 3 (オプション) テキストブロックを移動するには、ドラッグして新しい位置に移動します。
  - 4 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。

## 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の変更



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. 固定幅変更インジケータ 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、テキストブロックの内部をダブルクリックし、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。
- 選択したテキストブロックをサイズ変更によっ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。
- 複数のテキストブロックを固定幅に変更するには、テキストブロックを選択し、コマンド/テキスト/幅を設定を選択します。
- 固定幅のテキストブロックをサイズ自動指定に変更するには、テキストブロックを選択し、コマンド/テキスト/固定の幅を切り替えを選択します。

## テキストオーバーフローインジケータ

テキストがテキストブロックやパスに収めることのできる領域を超える場合は、テキストオーバーフローインジケータが表示されます。詳しくは、<http://www.fireworkszone.com/g-2-565> を参照してください。

## テキストの選択

### 単語または段落の選択

- ❖ 単語を選択するには単語をダブルクリックし、段落全体を選択するにはトリプルクリックします。

### 段落内のテキストの複数の部分の選択

- ❖ 段落内のテキストの複数の部分を選択するには、Shift キーを押しながら、テキストの部分を選択します。

### 類似した属性のテキストの選択

- ❖ 類似した属性のテキストを選択するには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながら、特定の属性の単語をダブルクリックします。テキストブロック内の属性が一致するすべての単語が自動的に選択されます。

例えば、太字の単語すべてを選択する場合は、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながら太字の単語をダブルクリックします。テキストブロック内の太字の単語がすべて自動的に選択されます。

#### 選択されているテキストに加えて、異なる属性のテキストを追加選択する方法

- ❖ 選択されているテキストに加えて、異なる属性を持つテキストを追加選択することができます。例えば、太字のテキストを選択した後に、Alt + Shift キー (Windows) または Option + Shift キー (Mac OS) を押しながら斜体の単語をダブルクリックします。太字の単語と斜体の単語が選択されます。

#### 選択されているテキストに加えて、テキストを追加選択する方法

- ❖ 選択されている単語に加えて、単語を1つずつ選択するには、Alt + Shift キー (Windows) または Option + Shift キー (Mac OS) を押しながらテキストをクリックします。

#### 複数のテキストが選択されている状態で、一部のテキストを選択解除する方法

- ❖ 複数のテキストが選択されている状態で、テキストを1つずつ選択解除するには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながらテキストをクリックします。

## テキストの書式設定と編集

すばやくテキストを編集し、詳細に制御するには、プロパティインスペクターを使用します。プロパティインスペクターの代わりに、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。

テキストコマンドについて詳しくは、<http://www.fireworkszone.com/page-2-4-1-566.html> を参照してください。

**重要：**テキスト編集セッションで実行した変更は、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。

**1** 次のいずれかの操作を行って、変更するテキストを選択します。

- ポインター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。
- ポインター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** テキストまたはフォントを変更します。フォントサイズはポイント単位で指定します。

**3** 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。

## フォントについて

フォントは、文字、数字、記号などのセットで、例えば、13級の小塚明朝 Pro R などのように、太さ (ウェイト)、平均的な字幅、スタイルといった属性を持っています。

書体 (フォントファミリーまたはタイプフェイスとも呼びます) は、小塚明朝など、共通の体裁を持つフォントの集まりで、一緒に使用するように設計されています。

フォントスタイルは、フォントファミリーに含まれるフォントのバリエーションです。欧文フォントでは、**Roman** または **Plain** (フォントファミリーごとに名称は異なります) は、フォントファミリーの中で基本となるフォントで、「regular」、「bold」、「semibold」、「italic」、「bold italic」などのフォントスタイルがあります。



アジア言語フォントでは、太さ（ウェイトとも呼ばれます）のバリエーションによってフォントスタイル名が設定されているケースが多いようです。例えば日本語フォントの小塚明朝 Pro R には、EL (Extra Light)、L (Light)、R (Regular)、M (Medium)、B (Bold)、H (Heavy) の 6 種類のウェイトがあります。なお、フォントスタイル名の表示はフォントメーカーによって異なります。スタイルの異なるフォントはそれぞれ独立したファイルとして提供されます。あるスタイルのファイルがインストールされていない場合は、フォントスタイルとして選択することはできません。

システムにインストールされているフォントに加えて、次のフォルダー内のフォントファイルも使用できます。Fonts フォルダーがない場合はフォルダーを作成すれば使用できるようになります。

**Windows** Program Files¥Common Files¥Adobe¥Fonts

**Mac OS** ライブラリ /Application Support/Adobe/Fonts

Type 1、TrueType、Open Type または CID フォントをローカルの Fonts フォルダーにインストールした場合、フォントは Adobe アプリケーション内でのみ表示されます。

## フォントのプレビュー

プロパティインスペクターのフォントメニューでフォントをプレビューすることができます。テキスト環境設定でプレビュー機能をオフにしたり、フォント名またはフォントサンプルのポイントサイズを変更したりすることができます。

## 書体サイズの指定

- 1 変更する文字列またはテキストオブジェクトを選択します。テキストを選択しなかった場合、書体サイズは新しく作成するテキストに適用されます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 文字パネルまたはコントロールパネルで、「フォントサイズ」オプションを設定します。
  - 書式/サイズメニューでサイズを選択します。「その他」を選択すると、文字パネルで新しいサイズを入力できます。



文字サイズの単位は、環境設定ダイアログボックスで変更できます。このオプションは Fireworks では使用できません。

## 所在不明のフォントの使用可能化

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - 所在不明のフォントをシステムにインストールします。
  - フォント管理アプリケーションで、所在不明のフォントを使用可能にします。
  - 所在不明のフォントを、アプリケーションのインストール先にある Fonts フォルダーにインストールします。このフォルダーにインストールされたフォントは、このアプリケーションだけで使用できます。Mac OS では、フォントを HD/ライブラリ /ApplicationSupport/Adobe/Fonts フォルダーにインストールできます。ここにインストールしたフォントは、Adobe 製品だけで使用できます。



所在不明のフォントにアクセスできない場合は、そのフォントを検索および置換してください。

## フォントファミリとスタイルの選択


フォントファミリとスタイルを選択するには、プロパティインスペクターまたはテキストメニューを使用します。

### 関連項目

302 ページの「[テキスト環境設定](#)」

## プロパティインスペクターを使用したフォントファミリーおよびスタイルの選択

- 1 フォントファミリーメニューからフォントファミリーを選択します。コンピューター上に複数の種類のフォントがインストールされている場合、フォント名の後ろに PostScript には (T1)、TrueType には (TT)、OpenType フォントには (OT) が表示されます。

 Windows の場合、フォントファミリーとスタイルを選択するには、ボックスに名前を入力します。名前を入力し始めると、入力した文字で始まる名前の最初のフォントまたはスタイルが表示されます。正しいフォント名またはスタイル名が表示されるまで、名前を入力します。

- 2 フォントスタイルを選択するには、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ーのフォントスタイルメニューからインストールされているスタイルを選択します。
  - フォントファミリーにスタイルが含まれていない場合は、太字ボタン、斜体ボタンまたは下線ボタンをクリックして、類似のスタイルを適用します。

## テキストメニューを使用したフォントファミリーおよびスタイルの選択

- ❖ テキスト/フォントを選択し、ファミリーとスタイルを選択します。フォントファミリーにスタイルが含まれていない場合は、テキスト/スタイルメニューから標準、太字、斜体、下線のいずれかを選択します。

(Windows) : メニューにフォント名を入力して、フォントを検索します。

## テキストの大文字への変更

選択したテキストをすべて大文字に変更できます。

- ❖ コマンド/テキスト/大文字を選択します。

## テキストの小文字への変更

選択したテキストをすべて小文字に変更できます。

- ❖ コマンド/テキスト/小文字を選択します。

## テキストの先頭文字の大文字への変更

選択したテキストの先頭文字を大文字に変更できます。

- ❖ コマンド/テキスト/先頭を大文字を選択します。

## 改行の挿入

改行は、Shift + Enter キーで挿入できます。

## テキストの変更の取り消し

テキスト編集モードでは、変更の取り消し (Ctrl + Z キー) は個々の編集操作に対して機能します。ただし、編集モードのままになっている必要があります。編集モードを終了すると、変更が確定され、それ以降は変更を取り消すことができなくなります。

## 特殊文字の挿入

- 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/その他/特殊文字を選択し、挿入する文字を選択します。

## プレースホルダーテキストの挿入

特定の意味がないプレースホルダーテキストのブロックを挿入できます。このオプションを使用すると、テキストブロック (lorem ipsum) がキャンバス上に配置されます。

❖ コマンド/テキスト/ダミーテキストを挿入を選択します。

**注意:** また、LoremIpsum ランダムテキスト生成拡張機能を使用して、モックアップのプレースホルダーテキストをすばやく追加することもできます。この拡張機能は、[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_randomtextgenerator\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_randomtextgenerator_jp) からダウンロードできます。

## テキストへのカラーの適用

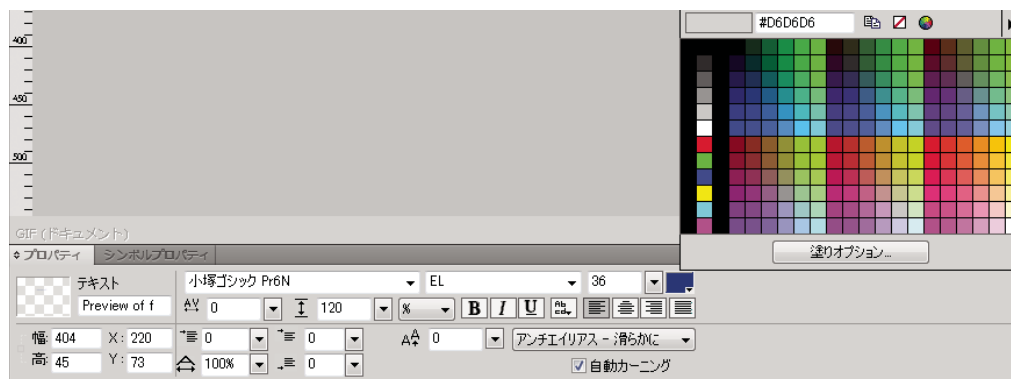
- 初期設定では、テキストのカラーは黒で、ストロークはなしに設定されています。選択したテキストブロック内のすべてのテキストまたはハイライト表示されたテキストのカラーを変更することができます。ストロークおよびライブフィルターは選択したテキストブロック内のすべてのテキストに追加できますが、テキストブロック内のハイライト表示されているテキストには追加できません。
- テキストツールでは、テキストブロックを移動しても、現在のテキストカラーが保持されます。
- テキストブロック内のテキストを編集すると、テキストブロックに適用されたストロークの特性およびライブフィルターが更新されます。しかし、更新内容は、新しいテキストブロックには適用されません。
- 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。塗りのカラーを使用した後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設定に復帰し、ストロークは「なし」にリセットされます。

詳しくは、105 ページの「[テキストのストローク、塗りおよびフィルター属性のスタイルとしての保存](#)」を参照してください。

## 選択したテキストブロック内のテキストへのカラーの適用

❖ 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ィンドウ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ィンドウが開いている状態で、スポイトポインターを使用して、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。



「塗りのカラー」ボックス

- ツールボックスの「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ィンドウ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ィンドウが開いているときに、スポイト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。

**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すると、テキストブロック全体が自動的に選択されます。

## 行送りおよび文字間隔の設定

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。自動カーニングでは、テキストの表示時に各フォントのカーニング情報が使用されます。トラッキングでは、選択した文字の間隔が調整されます。

Fireworks CS5 では、カーニングとトラッキングは CS3 と同様に機能します。単語内にカーソルを置いて、値を変更することでカーニングとトラッキングを変更できます。

以前のバージョン（CS3 以前）から読み込んだテキストの外観と操作性は保持されます。ただし、カーニングとトラッキングの値は変更されます。これは、Fireworks CS3 より後のバージョンから Adobe テキストエンジンが変更されたためです。



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ーで「自動カーニング」の選択を解除します。

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。Fireworks がテキスト要素をレンダリングするのに Adobe テキストエンジン (ATE) をどのように使用するかについては、次の場所に公開されている Arun Kaza の記事を参照してください。 [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_textengine\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_textengine_jp)

### 関連項目

302 ページの「[テキスト環境設定](#)」

## カーニングまたはトラッキングの設定

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するか、変更する文字をハイライト表示します。
- 選択ツールを使用して、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 キーを押しながらかlickします。

2 文字間隔を設定する文字を選択して、以下のいずれかを行います。

- プロパティインスペクターで、トラッキングポップアップスライダーをドラッグするか、該当するボックスにパーセントを入力します。

0 を指定すると、通常の値でのトラッキ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 (Mac OS) を押しながらか、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 % 広くなります。



Shift + Ctrl キー (Windows) または Shift + Command キー (Mac OS) を押しながらか、キーボードの左矢印キーまたは右矢印キーを押すと、トラッキングを 10 % ずつ調整できます。


## 選択したテキストの行送りの設定



プロパティインスペクターの行送りに関するオプション

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ーで行送りポップアップスライダーをドラッグするか、該当するボックスに行送りの値を入力します。初期設定では 100 % に設定されています。
- キーボードを使用して、Ctrl キー (Windows) または Command キー (Mac OS) 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 (Mac OS) 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。

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。

## テキストの向きと行揃えの設定


### 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。縦方向のテキストが複数行にわたる場合、そのフローは右から左になります。これは、アジア言語を反映しています。

- 1 プロパティインスペクターでテキストの組み方向を設定ボタン  をクリックします。
- 2 テキストの組み方向向きのオプションを選択します。

**横書き (左から右)** 初期設定です。

**縦書き (右から左)** テキストが縦書きになり、上から下のフローになります。改行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。


 特殊効果のためにテキストを逆にするには、変形ツールを使用し、サイドハンドルをドラッグします。

### 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。初期設定では、テキストは左揃えで配置されます。

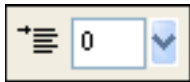
縦書きのテキストは、テキストブロックの上端または下端に揃えたり、テキストブロックの中央に揃えて表示したり、上下端の幅いっばいに均等に配置 (上下両端揃え) したりできます。

- 1 テキストを選択します。
- 2 プロパティインスペクターで行揃え用のボタンをクリックします。

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ーに行揃え用のコントロール  が表示されます。

## 段落のインデントと段落間隔の設定

- ❖ テキストをインデントするには、プロパティインスペクターで段落のインデントポップアップスライダーをドラッグするか、該当するテキストボックスにインデントの値 (単位はピクセル) を入力します。



プロパティインスペクターの段落インデントに関するオプション

- ❖ 選択した段落の前後の間隔を設定するには、プロパティインスペクターで段落前のアキポップアップスライダーまたは段落後のアキポップアップスライダーをドラッグするか、該当するテキストボックスに間隔の値を入力します。



プロパティインスペクターの段落間隔に関するオプション

## テキストエフェクトの適用

### テキストのエッジのスモーキング

選択したテキストのエッジをスムーズにする処理は、アンチエイリアス処理と呼ばれます。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。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。



オリジナルテキストとスモーキング後のテキスト

- ❖ プロパティインスペクターで、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。

**アンチエイリアス - なし** テキストのスモーキングを無効にします。

**アンチエイリアス - 鮮明** 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 - 強く** 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 - 滑らかに** 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。

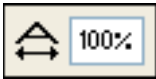
**カスタムのアンチエイリアス** 次のような上級レベルのアンチエイリアス処理を提供します。

- **オーバーサンプル** テキストのエッジと背景間の変化を作成するための量を詳細に指定します。
- **シャープ** 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** 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。

**注意:** Fireworks でベクトルファイルを開くと、テキストはアンチエイリアス処理されます。

### 選択した文字幅の調整

- ❖ プロパティインスペクターで、水平比率ポップアップスライダーをドラッグするか、該当するテキストボックスに水平比率の値を入力します。スライダーを 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。初期設定では 100 %に設定されています。

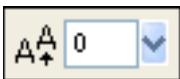


プロパティインスペクターの水平比率に関するオプション

### テキストのベースラインからの距離の変更

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する際に、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は、ピクセル数で指定します。

Non <sup>est</sup> quod <sub>contemnas</sub> hoc studendi genus.



プロパティインスペクターのベースラインシフトに関するオプション

- ❖ プロパティインスペクターでベースラインシフトポップアップスライダーをドラッグするか、テキストボックスに下付きまたは上付きの値を入力します。正の値を入力すると上付き文字になり、負の値を入力すると下付き文字になります。

### テキストのストローク、塗りおよびフィルター属性のスタイルとしての保存

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ーを適用し、テキスト属性をスタイルとして保存することができます。テキストの作成後でも、Fireworks で編集可能です。ストローク、塗り、フィルターおよびスタイルは、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、フィルターおよびスタイルの適用

- 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。スタイルパネルで任意のスタイルを適用します。テキストスタイルでなくてもかまいません。
- 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。

#### 関連項目

302 ページの「[テキスト環境設定](#)」

### パスに沿ったテキストの配置

長方形のテキストブロックの代わりに、パスを描き、それにテキストを結合することができます。テキストはパスの形状に沿って表示されます。テキストとパスは、どちらも編集可能です。

テキストを結合したパスからは、ストローク、塗りおよびフィルター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ーを追加すると、対象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属性が回復します。

**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。

テキストの量が、パスの内側または外側の領域を超えると、収まりきらなかったテキストがあることを示すアイコンが表示されます。収まりきらなかったテキストを削除するか、テキストが収まるようにパスのサイズを変更します。すべてのテキストが収まると、アイコンが表示されなくなります。

### テキストのパス上への結合と編集

- テキストをパスの境界線上に結合するには、Shift キーを押しながらテキストオブジェクトとパスを 1 つずつ選択し、テキスト/パスに結合を選択します。
- テキストブロックをパス内に配置するには、Shift キーを押しながらテキストオブジェクトとパスを 1 つずつ選択し、テキスト/パス内に流し込むを選択します。
- 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。
- パスに結合されたテキストを編集するには、ポインター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するか、テキストツールを使用してテキストをクリックして選択します。
- パスの形状を編集するには、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、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

パスを描いた順序によって、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いた場合、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いたパスに沿って結合されたテキスト

- ❖ 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



パスに対して直立するテキスト



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、パスオブジェクト上のテキストを選択し、プロパティインスペクターで「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。

### パスへのテキストの流し込み

ベクトルオブジェクト内にテキストを流し込むことができます。テキストはベクトルの境界内に含まれます。テキストとベクトルオブジェクトはどちらも編集可能です。パス内にテキストを流し込むとき、パス内の領域によって、表示されるテキストの量が決まります。

- 1 カンバス上でテキストとベクトルオブジェクトを選択します。
- 2 テキスト／パス内に流し込むを選択します。

### テキストのパスへの変換

テキストをパスに変換して、ベクトル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。テキストをパスに変換すると、すべてのベクトル編集ツールを使用できるようになります。

**注意：**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パスに変換するには、テキスト／パスに変換を選択します。
- 変換後のテキスト文字のパスを個々に編集するには、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するか、変換後のテキストを選択し、変更／グループ解除を選択します。
- テキストをパスに変換することによって作成されたパスグループから複合パスを作成するには、パスグループを選択し変更／グループ解除を選択するか、変更／パスを結合／パスの結合を選択します。

### テキストブロックの変形

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。

テキストの変形の程度が強ければ強いほど、テキストは読みにくくなります。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、テキストの選択時に変形後のフォントサイズがプロパティインスペクターに表示されます。

#### 関連項目

302 ページの「[テキスト環境設定](#)」

### テキストの固定

テキストを複合ベクトルオブジェクトに変換できます。ベクトルオブジェクトに変換したテキストは編集できません。文字が複合オブジェクトとして結合されるので、文字を個別に編集するには、結合されたパスを分割する必要があります。


- テキストを固定するには、コマンド／テキスト／固定を選択します。
- 結合されたパスを個別に編集可能な文字に分割するには、ダイレクト選択ツールを使用するか、変更／パスを結合／パスの分割を選択します。

## テキストの読み込み

Fireworks は ASCII テキストだけをサポートしており、Unicode のテキストファイルを Fireworks で開いたり、Fireworks に読み込んだりしても、文字は正しく表示されません。Unicode テキストを Fireworks に読み込む場合は、ASCII テキストに変換してから読み込んでください。または、ASCII テキストをコピーして Fireworks にペーストしてください。

- Adobe Photoshop または Adobe Illustrator® からテキストを読み込むには、Photoshop ファイルまたは Illustrator ファイルを読み込むか、テキストを Fireworks にコピーします。

Fireworks 内から、または他のアプリケーションから最大 8000 文字のテキストをコピーできます。

 初期設定では、Photoshop および Illustrator からのテキストは、Fireworks ですべての属性が維持されますが、Photoshop テキストをビットマップ画像として読み込むこともできます (303 ページの「[Photoshop 読み込み/開く環境設定](#)」を参照してください)。

- RTF (リッチテキスト) 形式および ASCII (標準テキスト) 形式のテキストを読み込むには、テキストを Fireworks にコピーするか、ファイル/開くまたはファイル/読み込みを選択してファイルを指定します (読み込んだ ASCII テキストには現在アクティブな塗りのカラーおよび初期設定のフォントが適用され、高さには 12 ピクセルが指定されます)。

## 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 Fireworks で開こうとすると、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確認するメッセージが表示されます。

コンピューターで使用できないフォントが含まれているテキストは、初期設定で Myriad Pro に置き換えられます。この設定を変更するには、環境設定ダイアログボックスを使用します。

**外観を保持** 元のフォントの外観に類似したビットマップ画像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、ビットマップ画像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わる場合があります。

**フォントの置換** ドキュメント内のフォントが置き換えられます。テキストは編集も保存も可能です。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ー上でドキュメントを再度開くと、Fireworks が記憶しているオリジナルのフォントが使用されます。

### 関連項目

302 ページの「[テキスト環境設定](#)」

## 代用フォントの選択

**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、「システムにないフォント」リストから、コンピューターにインストールされていないフォントを選択します。

**2** 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。
- システムに存在しないフォントをそのままにしておく場合は、「変更なし」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、それ以降指定したフォントが使用されません。

## テキストのスペルチェック

### テキストのスペルチェック

- 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。

### スペルチェックのカスタマイズ

- 1 テキスト／スペルチェックの設定を選択するか、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。
  - 「個人辞書のパス」テキストボックスの横にあるフォルダーアイコンをクリックして、カスタムな辞書を選択します。
  - 「個人辞書を編集」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。

## 第8章：カラー、ストローク、塗りの適用

Adobe® Fireworks® には、カラーの編成と選択、および適用のための様々なオプションが用意されています。

### カラーの適用

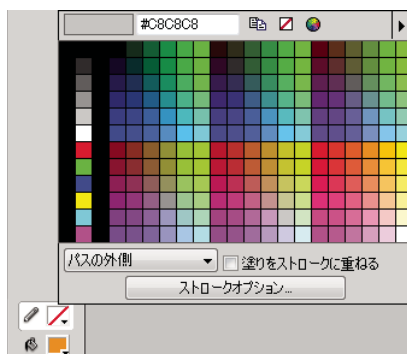
#### ストロークおよび塗りのアクティブ化、削除、入れ替え

ストロークまたは塗りをアクティブにすると、カラー調整の対象の属性が決定します。ストロークおよび塗りのカラーをリセットすると、環境設定ダイアログボックスで指定した初期設定のカラーが適用されます。

#### ストロークまたは塗りのカラーのアクティブ化

- ❖ ツールボックスの「カラー」セクションで、「ストロークカラー」ボックスまたは「塗りのカラー」ボックスの左にあるアイコンをクリックします。

**注意：**塗りつぶしツールでは、「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トルオブジェクトの塗りが実行されます。



ツールボックスの「ストロークカラー」と「塗りのカラー」ボックス、およびカラーポップアップウィンドウ

#### 初期設定のカラーへのリセット


- ❖ ツールボックスまたはカラーミキサーで、デフォルトのストロークと塗りのカラーを設定ボタンをクリックします。

#### 選択したオブジェクトからのストロークおよび塗りの削除

- ❖ 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。アクティブでない特性を「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の削除は、塗りまたはストロークのカラーポップアップウィンドウ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ー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」を選択しても同様です。

#### 塗りとストロークのカラーの入れ替え

- ❖ ツールボックスまたはカラーミキサーで、ストロークと塗りのカラーを入れ替えボタン  をクリックします。

## スウォッチの適用と編成

スウォッチパネルでは、スウォッチグループの表示、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を行います。

### 選択したオブジェクトのストロークまたは塗りへのスウォッチのカラーの適用

- 1 ツールボックスまたはプロパティインスペクターの「ストロークカラー」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 ウィンドウ／スウォッチを選択します。
- 3 スウォッチをクリックして、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。

### スウォッチグループの選択、変更または追加

簡単に他の初期設定のスウォッチに切り替えたり、独自のスウォッチを作成することができます。ACT または GIF 形式で保存してあるカラーパレットファイルからカスタムスウォッチを読み込むこともできます。

❖ スウォッチグループを選択するには、スウォッチパネルのオプションメニューからスウォッチ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、初期設定のスウォッチグループに戻ります。

- カスタムスウォッチグループを選択するには、スウォッチパネルのオプションメニューから「スウォッチを置換」を選択し、目的のファイルがあるフォルダーを表示してスウォッチファイルを選択します。
- 外部のカラーパレットからスウォッチを追加するには、スウォッチパネルのオプションメニューから「スウォッチを追加」を選択し、目的のファイルがあるフォルダーを表示して ACT または GIF カラーパレットファイルを選択します。

### スウォッチパネルへのカラーの追加と置き換え

**注意：**編集／取り消しを選択しても、スウォッチの追加や削除操作を取り消すことはできません。

- 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ー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 ピクセル四方の平均」または「5 ピクセル四方の平均」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。
  - スウォッチパネルにカラーを追加するには、スウォッチパネルで、最後のスウォッチの後の空いているスペースに、スポイトポインターの先端を移動します。
  - スウォッチのカラーを他のカラーに置き換えるには、Shift キーを押しながら、スウォッチパネルのスウォッチ上にポインターを移動します。
- 4 クリックしてスウォッチを追加または置き換えます。

 カラーポップアップウィンドウのオプションメニューで「Web セーフカラーにスナップ」を選択すると、スポイトポインターを使って選択した Web セーフでないカラーが最も近い Web セーフカラーに変更されます。

### スウォッチの削除

- ❖ スウォッチパネルからスウォッチを削除するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、削除するスウォッチにポインターを移動してクリックします。

### スウォッチの消去または並べ替え

- スウォッチパネル全体を消去するには、スウォッチパネルのオプションメニューで「スウォッチを消去」を選択します。

- カラー値に基づいてスウォッチを並べ替えるには、スウォッチパネルのオプションメニューで「カラーで並べ替え」を選択します。


## カラーミキサーを使用したカラーの作成および変更

カラーミキサー（ウィンドウ/カラーミキサー）を使用して、アクティブなストロークと塗りのカラーを表示したり、変更したりすることができます。

初期設定では、レッド（R）、グリーン（G）、ブルー（B）の各カラーコンポーネントの量を 16 進数で指定する 16 進数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	レッド（R）、グリーン（G）、ブルー（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	レッド、グリーンおよびブルーの 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。

 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。詳しくは、使用するアプリケーションのマニュアルを参照してください。

## 選択したベクトルオブジェクトへのカラーの適用

- 1 カラーミキサーの「ストロークカラー」ボックスまたは「塗りのカラー」ボックスの隣にあるアイコンをクリックします。
- 2 ポインターをカラーバー上に移動して、クリックします。

## カラーの選択

- 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、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 カラーコンポーネントの値を指定するには、カラーコンポーネントのボックスに値を入力するか、ポップアップのスライダーを使用するか、カラーバーからカラーを選択します。

## カラーモデルの切り替え

- ❖ 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

- 1 いくつかのカラーボックスをクリックします。
- 2 いくつかのカラーポップアップウィンドウ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。
- 3 システムカラーピッカーからカラーを選択します。

## カラーパレットパネルを使用したカラーマネジメント

- ❖ 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 セーフカラーの検索

- 1 カラーパレットパネルの「セレクター」タブで、塗りのカラーボックスをクリックします。
- 2 カラーをサンプリングするには、スポイトポインターを使用して、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ます。

アクティブな塗りのカラーボックスのカラーの下に、最も近い Web セーフカラーがその下に表示されます。

**注意：**「セレクター」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を選択したりすることもできます。

### カラーパレットの作成および入れ替え

- 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 5 つの塗りのカラーボックスを使用して、ドキュメントの 5 つのベースカラーを設定します。
- 3 必要に応じて、パネルの右下にある HSB カラーホイールを使用して、パレットを修正します。
- 4 ドキュメントで 2 種類のパレットを試してみるには、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 2 つのパレットを切り替えるには、ドキュメントのカラーの置き換えアイコンをクリックします。

**注意：**パレットの入れ替え機能では、ベクトル要素の塗り、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。

### パレットの書き出し

- 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、新規ドキュメントにビットマップとして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（完全）、\*.act ファイルとして書き出しアイコンをクリックします。

### カラーグラデーションの作成

- 1 カラーパレットパネルの「ブレンダー」タブを選択します。
- 2 パネルの下部にある塗りのカラーボックスを使用して、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ーを使用して、グラデーションのステップ数を選択します。

注意：カラーの 16 進値を確認するには、任意のスウォッチにマウスポインターを置きます。

### 共有パレットの作成

カラーパレットが制限されている複数の画像を編集した場合、これらの画像に含まれる色を含む共有カラーパレットを書き出すことができます。共有カラーパレットを作成するには、すべての画像が同じフォルダーにある必要があります。

- 1 コマンド / Web / 共有パレットを作成を選択します。
- 2 共有カラーパレットに含める色の最大数を指定します。
- 3 「参照」ボタンをクリックして画像が含まれるフォルダーを指定し、「OK」をクリックします。

### カラーポップアップウィンドウからのカラーの選択

カラーボックスをクリックすると、スウォッチパネルに似たカラーポップアップウィンドウが開きます。

#### カラーボックスのカラーの選択

- 1 カラーボックスをクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - カラーボックスにスウォッチのカラーを適用するには、スウォッチをクリックします。
  - カラーボックスに画面上の任意の場所のカラーを適用するには、スポイトポインターでその場所をクリックします。
  - ストロークまたは塗りを透明にするには、カラーポップアップウィンドウの「透明」ボタンをクリックします。

#### スウォッチパネルの現在のスウォッチグループの表示

- ❖ カラーポップアップウィンドウのオプションメニューからスウォッチパネルを選択します。

#### 別のスウォッチグループのカラーポップアップウィンドウへの表示

- ❖ カラーポップアップウィンドウのオプションメニューからスウォッチグループを選択します。


注意：ここでスウォッチグループを選択しても、スウォッチパネルに影響はありません。

### カラーポップアップウィンドウからのカラーのサンプリング

カラーポップアップウィンドウが開くと、ポインター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選択できる状態になります。この処理をサンプリングといいます。

- 1 いずれかのカラーボックスをクリックします。
- 2 Fireworks のワークスペース内で任意の場所をクリックしてカラーを選択し、カラーボックスに適用します。



 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。

## カラー値の確認

カラーミキサーやカラーポップアップウィンドウだけでなく、情報パネルを使ってもカラー値を確認できます。

### ドキュメント内で使用しているカラー値の表示

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - カラーミキサーまたはポップアップカラーボックスを使用します。
  - 情報パネルを使用します。スポイトツールをクリックし、ウィンドウ／情報を選択して、カラー値を確認するカラーが含まれるオブジェクトにポインターを移動します（Windows のみ）。

### アクティブなストロークまたは塗りのカラー値の表示

- ❖ 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。
    - カラーボックスをクリックしてカラーポップアップウィンドウを開きます。ウィンドウの上部に 16 進数値が表示されています。
    - カラーボックス上にポインターを移動します。ツールヒントにカラー値が表示されます（Windows のみ）。
- 注意：**初期設定では、情報パネルとカラーミキサーにカラーの RGB 値が表示されます。その 16 進数値はカラーポップアップウィンドウに表示されます。

### 他のカラーモデルのカラー情報の表示

- ❖ 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 セーフカラーや透明でのディザ処理

Web セーフカラー以外のカラーが必要になる場合には、Web ディザ塗りを適用します。これにより、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できます。

Web ブラウザーで透明な塗りが適用されているように見せるには、透明なディザ塗りオプションを適用します。透明なオブジェクトでは、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 ディザ塗りの適用

- 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ー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ーの「塗りのカラー」ボックスをクリックします。塗りのオプションポップアップウィンドウが表示されます。

「元になるカラー」ボックスに、オブジェクトのセーフカラー以外のカラーが表示されます。右側のカラーボックスには、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。

### 透明ディザ塗りの適用

- 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ー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ーの「塗りのカラー」ボックスをクリックします。塗りのオプションポップアップウィンドウが表示されます。
- 4 「透明」を選択します。  
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 GIF または PNG ファイルとしてオブジェクトを書き出し、透明化の設定を「インデックス透明カラー」または「アルファチャンネル」に設定します。詳しくは、242 ページの「[透明部分の作成](#)」を参照してください。

**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。

## スウォッチの保存

### スウォッチグループの保存

- ❖ サンプリング抽出したカラーを保存するには、スウォッチパネルのオプションメニューから、「スウォッチを保存」を選択し、保存するファイル名とディレクトリを選択します。

### ASE ファイルとしてのスウォッチの保存

ASE ファイルには、Photoshop、Illustrator、InDesign などのアプリケーションで交換することが可能なカラーが含まれています。ASE ファイルを共有することで、あるアプリケーションで作成したカラーをすべてのアプリケーションで共有することができます。

Fireworks は、RGB カラースペースと CMYK カラースペースをサポートしています。他のカラースペースに属しているスウォッチは無視されます。CMYK スウォッチは RGB 値に変換された後に Fireworks に読み込まれます。ただし、CMYK から RGB に変換されたスウォッチに関する情報は明示的には表示されません。

### ASE ファイルとしてのスウォッチの保存

- 1 保存するスウォッチをスウォッチパネルで開きます。
- 2 スウォッチパネルのオプションで、「スウォッチを保存」を選択します。
- 3 スウォッチファイルの名前を入力して、保存します。

## 他の CS アプリケーションからのスウォッチの読み込み

- 1 スウォッチパネルでスウォッチを開きます。
- 2 スウォッチパネルのオプションで、「スウォッチを追加」を選択します。

# Kuler パネル

## Kuler パネルについて

Kuler™ パネルは、デザイナーのオンラインコミュニティで作成されたカラーやテーマのグループへの入り口です。Kuler パネルを使用して、Kuler 上の数多くのテーマをブラウズし、ダウンロードして編集したり、自分のプロジェクトに含めたりすることができます。Kuler パネルを使用してテーマを作成して保存した後、そのテーマをアップロードすることによって Kuler コミュニティで共有することもできます。

Kuler パネルは、Adobe Photoshop® CS5、Adobe Flash® Professional CS5、Adobe InDesign® CS5、Adobe Illustrator® CS5 および Adobe Fireworks® CS5 で使用できます。Kuler パネルはこれらの製品のフランス語版では使用できません。

Kuler パネルについては、[www.adobe.com/go/lrvid4088\\_xp\\_jp](http://www.adobe.com/go/lrvid4088_xp_jp) のビデオを参照してください。

Kuler およびカラーのインスピレーションに関する記事については、Veerle Pieters 氏のブログ [http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe\\_kuler\\_update\\_and\\_color\\_tips/](http://veerle.duoh.com/blog/comments/adobe_kuler_update_and_color_tips/) を参照してください。

## テーマの参照

テーマをオンラインで参照するには、インターネットに接続している必要があります。

## テーマの検索

- 1 ウィンドウ/エクステンション/ Kuler を選択してから、上部の「参照」ボタンを選択し、参照パネルを表示します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 「参照」ボタンの下にある検索ボックスに、テーマ、タグまたは作成者の名前を入力します。  
注意：検索にはアルファベット文字（Aa ～ Zz、0 ～ 9）だけを使用できます。
  - 検索結果の上のポップアップメニューからオプションを選択して結果を絞り込みます。

## Kuler でのテーマオンライン表示

- 1 参照パネルで、検索結果内からテーマを選択します。
- 2 テーマの右側にある三角形をクリックして、「Kuler でオンライン表示」を選択します。

## 頻繁に使用する検索の保存

- 1 参照パネルの検索結果上のポップアップメニューで「カスタム」オプションを選択します。
- 2 表示されるダイアログボックスに検索文字列を入力して保存します。

保存した検索を実行するときは、最初のポップアップメニューから選択します。

保存した検索を削除するには、ポップアップメニューの「カスタム」オプションを選択します。削除する検索を消去して、「保存」をクリックします。

## テーマの使用

Kuler パネルを使用してテーマを作成または編集し、テーマをプロジェクトで使用することができます。

**注意：**Illustrator でテーマを作成および編集する場合は、編集/カラーを編集/オブジェクトを再配色ダイアログボックスを使用し、作成パネルは使用しません。詳しくは、Illustrator ヘルプを参照してください。

## アプリケーションのスウォッチパネルへのテーマの追加

1 参照パネルで、使用するテーマを選択します。

2 テーマの右側の三角形をクリックし、「スウォッチパネルに追加」を選択します。

作成パネルの下部の「選択したテーマをスウォッチに追加」ボタンをクリックして、テーマを追加することもできます。

## テーマの編集

1 参照パネルで、編集するテーマを検索し、そのテーマを検索結果内でダブルクリックします。テーマが作成パネルに表示されます。

2 作成パネルで、必要なツールを使用してテーマを編集します。詳しくは、後述の「作成パネルのツール」を参照してください。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 「テーマを保存」ボタンをクリックしてテーマを保存します。
- パネルの下部の「このカラーテーマをスウォッチに追加」ボタンをクリックして、アプリケーションのスウォッチパネルにテーマを追加します。
- パネルの下部の「カラーテーマを Kuler にアップロード」ボタンをクリックして、テーマを Kuler サービスにアップロードします。

## 作成パネルのツール

作成パネルには、テーマを作成または編集するための様々なツールが用意されています。

- ルールポップアップメニューからハーモニールールを選択します。カラーグループのカラーは、選択したハーモニールールにより、選択したベースカラーに基づいて生成されます。例えば、ブルーのベースカラーと「補色配色」ハーモニールールを選択すると、ベースカラーであるブルーとブルーの補色であるレッドでカラーグループが作成されます。
- 自由に調整してテーマを作成するには、「カスタム」を選択します。
- カラーホイールのカラーを操作します。調整に伴って、選択したハーモニールールを反映したカラーがカラーグループに生成されます。
- カラーの明るさを調整するには、カラーホイールの横の明るさスライダーを移動します。
- ベースカラーを設定するには、カラーホイールに沿ってベースカラーマーカー（最大の 2 重丸のカラーマーカー）をドラッグします。ダイアログボックスの下部のカラーズライダーを調整してベースカラーを設定することもできます。
- カラーグループの 4 つのカラーのいずれかをベースカラーとして設定するには、カラーのスウォッチを選択し、カラーグループの下にある 2 重丸のボタンをクリックします。
- ホストアプリケーションの描画色 / 背景色または線 / 塗りのカラーをベースカラーとして設定するには、カラーグループの下にある左側の 2 つのボタンのいずれかをクリックします。
- カラーグループからカラーを削除するには、カラーのスウォッチを選択し、カラーグループの下にある「カラーテーマからこのカラーを削除」ボタンをクリックします。新しいカラーを追加するには、空のカラーズウォッチを選択し、「新しいカラーをカラーテーマに追加」ボタンをクリックします。
- 様々なカラー効果を試すには、新しいハーモニールールを選択し、カラーホイールのマーカーを移動します。


- アプリケーションのアクティブなカラー（描画色 / 背景色または線 / 塗りのカラー）を設定するには、カラーグループ内のスウォッチをダブルクリックします。アプリケーションにアクティブな（選択された）カラーの機能がない場合は、必要に応じて描画色または塗りのカラーが Kuler パネルによって設定されます。

## ストロークおよび塗りの適用

### ストロークの適用と変更

インキの量、ブラシ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を操作できます。ストロークの属性は、オブジェクト作成の前でも後でも変更できます。ツールボックス、プロパティインスペクターおよびカラーミキサーでは、鉛筆アイコンが「ストロークカラー」ボックスを表します。

選択したオブジェクトのストロークの設定、ストロークのカテゴリ、ストローク名は、ドキュメント間およびアプリケーションセッション間で保持されます。現在のセッションの新規ドキュメントでオブジェクトを作成した場合、または Fireworks を再起動した後に新規ドキュメントでオブジェクトを作成した場合、前回選択したストローク設定が使用されず、設定は、セッション間で保持されます。

 ビットマップオブジェクトにストロークを適用するには、Photoshop ライブ効果を使用して、「ストローク」属性を選択します（128 ページの「[ライブフィルターの適用](#)」を参照してください）。

### 選択したオブジェクトのストローク属性の変更

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ー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、ストローク属性を選択します。


### 描画ツールのストロークカラーの変更

- Ctrl + D キー（Windows）または Command + D キー（Mac OS）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。
- ツールボックス内で描画ツールを選択します。
- ツールボックスまたはプロパティインスペクターの「ストロークカラー」ボックスをクリックします。
- カラーを選択し、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のストローク属性の削除

次のいずれかの操作を行います。

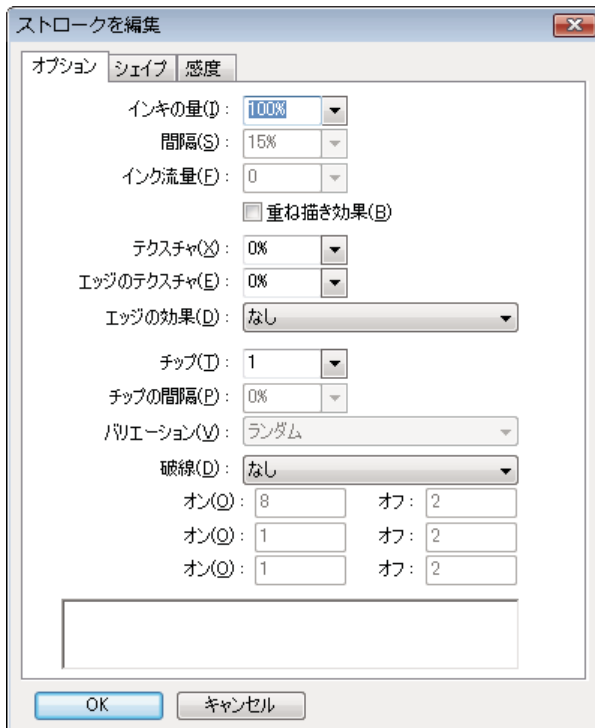
- プロパティインスペクターまたはストロークオプションポップアップのストロークの種類ポップアップメニューから、「なし」を選択します。
- ツールボックスまたはプロパティインスペクターの「ストロークカラー」ボックスをクリックして、透明ボタン  をクリックします。

## ストロークの整列

プロパティインスペクターでストロークの整列オプションを使用します（ストロークを中央に整列、ストロークを内側に整列、ストロークを外側に整列）。プロパティインスペクターの整列用のアイコンを使用することで、これらのオプションにすばやくアクセスできます。

## カスタムストロークの作成および編集

ストロークを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。



### ストロークを編集ダイアログボックスの表示

次のいずれかの操作を行います。

- 1 プロパティインスペクターの「ストロークを編集」をクリックします。
- 2 各タブには、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。

### 一般的なブラシストロークオプションの設定

- 1 「オプション」タブで、インキ量、間隔およびフローの割合を設定します。フローの割合を高く設定すると、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 ブラシストロークのオプションを選択します。
  - 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。
  - ストロークのテクスチャの割合を設定するには、「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。

- 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、エッジの効果ポップアップからエッジのエフェクトを選択します。
- 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。
- 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。
- 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。

3 「OK」をクリックします。

### ブラシチップの修正

- 1 「シェイプ」タブで、正方形のチップにする場合は「正方形」チェックボックスをオンにし、丸いチップにする場合はオフにします。
- 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 「OK」をクリックします。

**注意：**Fireworksには、筆圧に反応するWACOMペンタブレットを使用するときに、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。ペンストロークがどの属性に影響を与えるかは選択することができます。

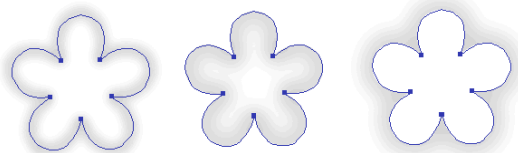
### ストロークの感度の設定

- 1 ストロークを編集ダイアログボックスの「感度」タブで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。

### カスタムストロークの保存と削除

カスタムストロークを保存または削除するには、プロパティインスペクターで「カスタムストロークを保存」または「カスタムストロークを削除」をクリックします。

### パスの内側または外側へのブラシストロークの移動



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初期設定の位置（中心のストローク）から変更できます。

- 1 ツールボックスまたはプロパティインスペクターの「ストローク」ボックスをクリックして、カラーポップアップウィンドウを開きます。
- 2 ポップアップウィンドウの一番下のポップアップメニューから、「内側のストローク」または「外側のストローク」を選択します。
- 3 (オプション)「塗りをストロークに重ねる」を選択します。

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「塗りをストロークに重ねる」を選択すると、パスの内側のストロークが塗りに隠れて見えなくなります。また、半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たり、ストロークとブレンドされたりすることもあります。

## 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こと、いろいろなドキュメントで再利用することができます。

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ー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。

2 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を保存ボタンをクリックしてカスタムストローク属性をスタイルとして保存します。保存したスタイルは、後で再利用できます。

## ベタ塗りの作成および編集

ベクトルオブジェクトおよびテキスト用に多様な塗りを作成できます。塗りつぶしツールまたはグラデーションツールを使用して、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。

ツールボックス、プロパティインスペクターおよびカラーミキサーでは、バケツのアイコン  が「塗りのカラー」ボックスを示します。

## 適用可能なベクトル描画ツールおよび塗りつぶしツールのベタ塗りのカラーの変更

1 ベクトル描画ツールまたは塗りつぶし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 (Mac OS) を押して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ーで「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ウィンドウを開きます。
- 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、カラーポップアップウィンドウを開きます。

3 スウォッチから塗りのカラーを選択するか、スポイトポインターを使って画面上の任意の場所でカラーをサンプリングします。

**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ベタ塗りのテキストカラーに常に戻ります。

## 選択したベクトルオブジェクトのベタ塗りの編集

1 プロパティインスペクター、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、カラーポップアップウィンドウを開きます。

2 スウォッチを選択します。

## グラデーションおよびパターン塗りの適用

- パターン塗りを使用して、パスオブジェクトをビットマップグラフィックで塗ることができます。



- 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。「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。

**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。

### 選択したオブジェクトへのパターン塗りの適用

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ー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。

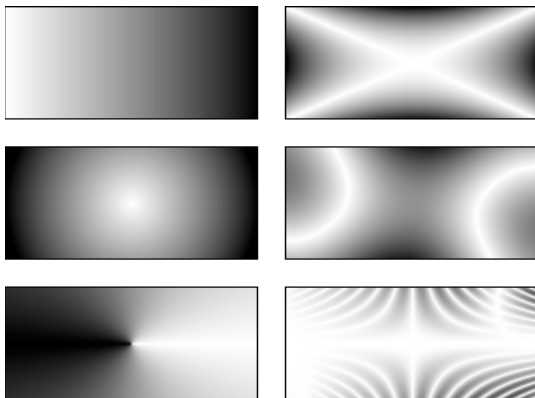
2 パターン名ポップアップメニューからパターンを選択します。

### 外部ファイルからのパターン塗りの作成

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、PICT (Mac OS 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 ビットの透明画像の場合、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。画像が 32 ビットではない場合は不透明になります。

- プロパティインスペクターでベクトル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。
- 「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。
- 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。

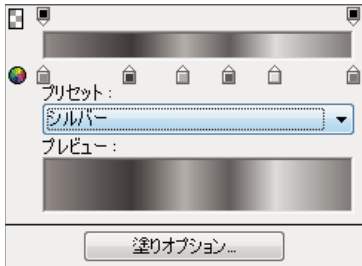
### 選択したオブジェクトへのグラデーション塗りの適用



様々なグラデーション塗りが適用されたオブジェクト

- ❖ プロパティインスペクター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。

## グラデーション塗りの編集



グラデーションを編集ポップアップウィンドウ

- 1 プロパティインスペクターで、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ー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。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - 新しいカラースウォッチを追加するには、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。
  - 不透明度スウォッチを追加するには、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スウォッチを削除するには、スウォッチをグラデーションを編集ポップアップウィンドウの外側へドラッグします。
  - カラースウォッチのカラーを設定または変更するには、カラースウォッチをクリックし、カラーを選択します。
  - 不透明度スウォッチの透明度を設定または変更するには、不透明度スウォッチをクリックし、透明度のスライダーをドラッグするか (0 %は完全な透明、100 %は完全な不透明)、0 ~ 100 の範囲の数値を入力します。Enter キーを押すか、グラデーションを編集ポップアップの外側をクリックします。

**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。

  - 塗りのカラーの変化を調整するには、スウォッチ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を使用すると、ベタ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。最後に使用した要素のプロパティはグラデーションツールに保持されます。

- 1 ツールボックスの塗りつぶし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ーで属性を選択します。
- 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。

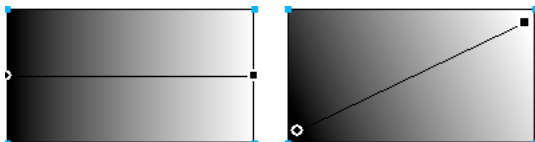
## グラデーションのバンディングの低減

このオプションを使用して、グラデーションのバンディングの量を低減することができます。ディザ処理は、線形または円形グラデーションのベクトルオブジェクトにのみ適用できます。ディザ処理は、以前のバージョンの Fireworks にファイルを読み込んだときに失われます。

- 1 ベクトルオブジェクトを描画して、線形または円形グラデーションで塗りつぶします。
- 2 塗りオプションダイアログで、「エッジ」を「アンチエイリアス」に設定します。
- 3 「テクスチャ」を 0 %に設定します。
- 4 「ディザ」を選択します。


## 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。選択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。ハンドルをドラッグして、オブジェクトの塗りを調整します。



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、丸いハンドルをドラッグするか、グラデーションツールで新しい場所をクリックします。
- 塗りの幅と傾斜を調整するには、四角いハンドルをドラッグします。
- 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。

 塗りを 45° 単位で回転させるには、Shift キーを押したままドラッグします。

## 塗りのエッジの変更

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境界のぼかしによって柔らかくすることもできます。

初期設定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て滑らかになります。

「エッジをぼかす」を使用した場合は、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ブレンドされ、ぼんやりと光っているような効果が得られます。

- 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ー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。
- 2 エッジのオプションを選択します。「アンチエイリアスをオフ」、「アンチエイリアスをオン」、「エッジをぼかす」の中から選択できます。
- 3 エッジをぼかす場合は、ぼかされる側の境界のピクセル数を 0 ~ 100 の範囲で選択します。初期設定では、10 が指定されます。値が大きいくほど、境界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、スタイルを作成します。

## 選択したオブジェクトからの塗りの削除

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ー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。このオプションでは、ベタ塗りのみが除去されます。

## ストロークと塗りへの立体的なエフェクトの追加

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。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、ストロークや塗りの外観がより自然になります。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。



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ー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ポップアップウィンドウを使用します。

## ストロークまたは塗りへのテクスチャの追加

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ーで、ストロークのテクスチャポップアップメニューまたは塗り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た後、「ストロークオプション」または「塗りオプション」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。

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に移動します。

**注意：**テクスチャとして使用できるのは、PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF、PICT (Mac OS のみ) のファイル形式のいずれかです。

3 0 (適用量が最小) ~ 100 (適用量が最大) のパーセント値を入力して、テクスチャの適用量を調整します。

4 (塗りのみ) 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。

## カスタムテクスチャの追加

- ❖ 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、テクスチャとして使用することができます。テクスチャとして使用できるのは、PNG、GIF、JPEG、BMP、TIFF、PICT (Mac OS のみ) のファイル形式のいずれかです。

## 外部ファイルを使用した新しいテクスチャの作成

- 1 プロパティインスペクターでベクトルオブジェクトのプロパティを表示した状態で、テクス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 新しいテクス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。

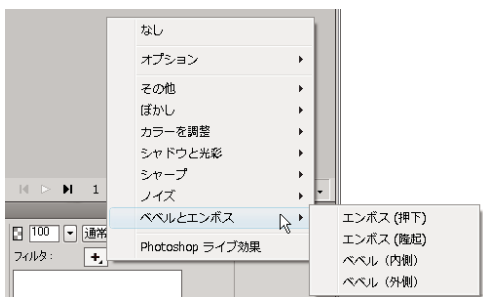
## 第9章：ライブフィルターの使用

### ライブフィルターの適用

Adobe® Fireworks® のライブフィルター（以前のライブエフェクト）という拡張機能は、ベクトルオブジェクト、ビットマップ画像およびテキストに適用できます。ライブフィルターでは、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。ライブフィルターは、プロパティインスペクター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。

### ライブフィルターについて

ライブフィルターが適用されているオブジェクトを編集すると、ライブフィルターが更新されます。ライブフィルターを適用した後で、そのオプションをいつでも変更できます。また、フィルターの順序を変更して、フィルターの様々な組み合わせを試すこともできます。プロパティインスペクターでは、ライブフィルターのオンとオフの切り替えやライブフィルターの削除も実行できます。フィルターを削除すると、オブジェクトまたは画像は元の外観に戻ります。

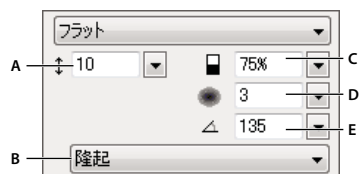


プロパティインスペクターのライブフィルターポップアップメニュー

- 自動レベル補正、ぼかし（ガウス）、アンシャープマスクなどのフィルターは、以前は適用後に取り消しできないプラグインまたはフィルターでしたが、このバージョンでは Fireworks のライブフィルターとして利用できるようになっています。
- サードパーティ製のプラグインをライブフィルターとして追加することも可能です。追加したプラグインを、従来と同じようにフィルターメニューから使用することもできます。
- プロパティインスペクターが半分に縮小されて表示されている場合は、「フィルターを編集」または「フィルターを追加」をクリックして、ライブフィルターポップアップメニューを表示します。

**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。

- 各ライブフィルターをカスタマイズする場合は、希望するフィルターができるまで、様々な設定を試してください。



ベベル（内側）ポップアップメニューウィンドウ

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

## ライブフィルターの適用

### 選択したオブジェクトへのライブフィルターの適用

- 1 プロパティインスペクターで、「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、ライブフィルターを追加ポップアップメニューからフィルターを選択します。

選択したオブジェクトの「ライブフィルター」リストに、選択したフィルターが追加されます。



画像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ーを適用するには、該当の箇所を選択範囲をカット&ペーストしてビットマップ画像を作成し、それを選択してライブフィルターを適用します。

- 2 ポップアップメニューまたはダイアログボックスが開いたら、フィルターの設定値を入力し、次のいずれかの操作を行います。

- ライブフィルター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。
- ライブフィルターのポップアップメニューが表示された場合は、Enter キーを押すか、ワークスペースの任意の場所をクリックします。

- 3 ライブフィルター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：**ライブフィルターを適用する順序は、フィルター全体に影響を与えます。ライブフィルターをドラッグすると、フィルターの順序を変更することができます。

### オブジェクトに適用されたフィルターの有効化または無効化

- ❖ プロパティインスペクターで、「フィルター」リストのフィルター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ーの有効化または無効化

- ❖ プロパティインスペクターで、「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、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。

### 適用されたエフェクトの保存

- ❖ ライブフィルターを追加および編集したら、設定のポップアップメニューの外側をクリックするか、Enter キーを押します。

### 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、隆起したような外観になります。



長方形にベベル (内側) を適用した場合とベベル (外側) を適用した場合

- 1 プロパティインスペクターで、「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、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。
- 2 ポップアップメニューでフィルターの設定値を編集します。

## エンボスの適用

エンボスライブフィルターを使用すると、画像、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

- 1 プロパティインスペクターで、「フィルター」ラベルの隣にあるプラス（+）記号アイコンをクリックし、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。
- 2 フィルターの設定を編集します。

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。

**注意：**後方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ーは、「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。

## シャドウおよび光彩の適用

様々な種類のシャドウから選択し、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ができます。



ドロップシャドウ、シャドウ（内側）、グローのフィルター

### シャドウに対するフィルターの設定

利用できるオプションは、シャドウの種類によって異なります。

- シャドウの方向を設定するには、角度スライダーをドラッグします。
- オブジェクトからのシャドウの距離を設定するには、距離スライダーをドラッグします。
- シャドウにベタ塗りを適用するには、「ベタ塗り」オプションをオンにします。
- シャドウのカラーを設定するには、カラーのポップアップメニューを開き、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、不透明度スライダーをドラッグします。
- シャドウのシャープさを設定するには、柔らかさスライダーをドラッグします。
- シャドウのプレビューを表示するには、「プレビュー」オプションをオンにします。
- 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。

### シャドウ（ベタ塗り）の適用

- 1 プロパティインスペクターで、「フィルター」ラベルの隣にあるプラス（+）記号アイコンをクリックし、「シャドウと光彩」をポイントして、「シャドウ（ベタ塗り）」をクリックします。

- ベタ塗りシャドウダイアログボックスで、フィルターの設定を調整します。
- 設定したら、「OK」をクリックします。

### ドロップシャドウまたはシャドウ（内側）の適用

- プロパティインスペクターで、「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、ポップアップメニューからシャドウオプションを選択します。
  - シャドウと光彩／ドロップシャドウ
  - シャドウと光彩／シャドウ（内側）
- ポップアップメニューでフィルターの設定値を編集します。

### グローの適用

- プロパティインスペクターでライブフィルターを追加ボタンをクリックして、シャドウと光彩／光彩を選択します。
- ポップアップメニューでフィルターの設定値を編集します。
  - グローのカラーを設定するには、カラーボックスをクリックします。
  - グローの幅を設定するには、幅スライダーをドラッグします。
  - グローの透明度を設定するには、不透明度スライダーをドラッグします。
  - グローのシャープさを設定するには、柔らかさスライダーをドラッグします。
  - 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ーをドラッグします。

## フィルターと Photoshop プラグインのライブフィルターとしての適用

**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 以降ではフィルターメニューに変更されています。また、Fireworks の「エクストラ」拡張機能は、「フィルター」と呼ばれています。

フィルターを追加ポップアップメニューにあるすべてビルトインフィルターおよびプラグインをライブフィルターとして適用することができます。ライブフィルターとして適用したビルトインフィルターおよびプラグインは、編集したり、オブジェクトから削除したりできます。

フィルターメニューからフィルターと Adobe Photoshop® プラグインを適用するのは、フィルターの編集も削除も行わないことが確実な場合だけにしてください。フィルターは、「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と適用

- プロパティインスペクターでライブフィルター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。
- Photoshop プラグインがインストールされているフォルダーを選択し、「開く」をクリックします。
- 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ーに移動した場合は、上の手順を繰り返すか、または編集／環境設定を選択し、「プラグイン」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 プラグインを適用するには、プロパティインスペクターで「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、オプションサブメニューからフィルターを選択します。



### Photoshop レイヤー効果の適用

**注意：** 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。

- 1 プロパティインスペクターでライブフィルターを追加ボタンをクリックし、「Photoshop ライブ効果」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。

### グループオブジェクトへのフィルターの適用

グループにフィルターを適用すると、そのフィルター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ー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ーを適用するには、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。

## ライブフィルターの編集とカスタマイズ

### ライブフィルターの設定の編集

- 1 プロパティインスペクターで、編集するフィルターの下にある情報ボタンをクリックします。
- 2 フィルターの設定を調節します。  
編集できないフィルターは、灰色で表示されます。
- 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。

### ライブフィルターの並べ替えと削除

#### ライブフィルターの並べ替え

オブジェクトに適用したフィルターは、並べ替えることができます。フィルターを並べ替えると、フィルターが適用される順序が変わるので、フィルター全体が変化する場合があります。リスト上位に表示されているフィルターは、下位に表示されているフィルターより先に適用されます。

通常は、ベベル（内側）などのオブジェクトの内側を変化させるフィルターを、オブジェクトの外側を変化させるフィルターよりも先に適用します。例えば、ベベル（内側）フィルターは、ベベル（外側）、グローまたはシャドウフィルターより先に適用する必要があります。

- ❖ フィルターを並べ替えるには、プロパティインスペクターのリストで、フィルターを目的の位置までドラッグします。

#### 選択したオブジェクトに適用されている 1 つのフィルターの削除

- ❖ プロパティインスペクターで、「フィルター」リストから削除するフィルターを選択し、「ライブフィルターを削除」ボタンをクリックします。

#### 選択したオブジェクトからのすべてのフィルターの削除

- ❖ プロパティインスペクターで、「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックし、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ーの作成

カスタムライブフィルターは、「フィルター」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。カスタムライブフィルターを作成すると、ライブフィルターの設定値を組み合わせる保存することができます。

### スタイルパネルを使用したカスタムライブフィルターの作成

- 1 選択したオブジェクトにライブフィルターの設定を適用します。詳しくは、127 ページの「[ライブフィルターの適用](#)」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。
- 3 「フィルター」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。  
ライブフィルターを示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「フィルター」以外の他のプロパティを選択すると、そのスタイルはプロパティインスペクターのライブフィルターを追加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へのライブフィルターの適用

- ❖ スタイルパネルでカスタムライブフィルター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ーの名前の変更または削除が行えます。Fireworks の標準フィルターの名前を変更したり削除することはできません。

## コマンドとしてのライブフィルターの保存

作成したフィルターは、コマンドとして保存して再利用することができます。このように保存したコマンドは、バッチ処理で使用できます。

- 1 オブジェクトにフィルターを適用します。
- 2 ヒストリーパネルが表示されていない場合は、ウィンドウ/ヒストリーを選択します。
- 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。
  - ヒストリー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。
  - ヒストリーパネルの下部にある保存ボタンをクリックします。
- 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 10 章：レイヤー、マスクおよびブレンド

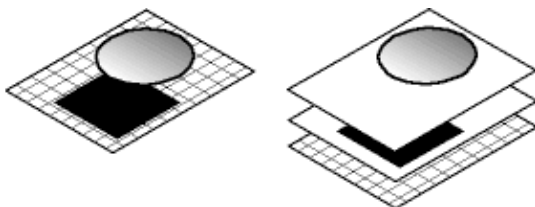
レイヤーとは、Adobe® Fireworks® ドキュメントの構成要素をそれぞれ異なるトレーシングペーパーに描いて重ねるようなものです。ドキュメントは複数のレイヤーで構成され、各レイヤーには多数のサブレイヤーまたはオブジェクトを配置できます。Fireworks のレイヤーは Adobe Photoshop® のレイヤーセットに似ています。Photoshop のレイヤーは、Fireworks の個々のオブジェクトに似ています。

マスクングを使用して、画像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取られ、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、クリエイティブな画像の作成に役立ちます。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、様々な描画モードが用意されています。

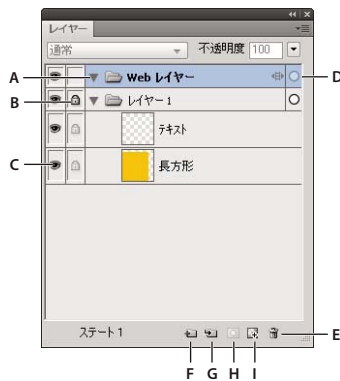
### レイヤー

ドキュメント内のオブジェクトは、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。



レイヤーパネルには、ドキュメント内の現在のステート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。アクティブなレイヤーの名前はハイライト表示されます。レイヤーの重なり順はドキュメント内でオブジェクトが表示される順序を示します。この重なり順によって、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が重なる順番が決まります。Fireworks では、最後に作成されたレイヤーが一番前面に配置されます。レイヤーとレイヤー内のオブジェクトの重なり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、マスクおよび不透明度と描画モードのコントロールも表示されています。



A. レイヤーの展開／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. マスクを追加 I. 新規ビットマップ画像

## レイヤーのアクティブ化

描画したオブジェクト、ペーストしたオブジェクト、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。


- ❖ 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。
  - ・ 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。


### レイヤーの追加


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、新規レイヤーがアクティブレイヤーになります。

- ❖ 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またはポップアップメニューから「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。

### レイヤーの削除

削除されたレイヤーの上のレイヤーがアクティブレイヤーになります。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。

- ❖ 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またはポップアップメニューから「レイヤーを削除」を選択します。

 Delete Empty Layers 拡張機能を使用して、現在のドキュメント内のすべてのステートとページにある空の通常レイヤーと Web レイヤーをすべて削除することができます。この拡張機能は、[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_deleteemptylayers\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_deleteemptylayers_jp) からダウンロードできます。

## レイヤーおよびオブジェクトの複製

複製したレイヤーには、現在選択しているレイヤーと同じオブジェクトが含まれます。複製されたオブジェクトでは元のオブジェクトの不透明度と描画モードが維持されます。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。

❖ 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またはポップアップメニューから「レイヤーを複製」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。一番上には常に Web レイヤーが表示されるため、「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。

## オブジェクトの複製

❖ Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながら、オブジェクトをドラッグします。

## レイヤーの展開と折りたたみ

レイヤーパネルが乱雑にならないように、レイヤーの表示を折りたたむことができます。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には、レイヤーを展開します。

- 1つのレイヤーを展開するまたは折りたたむには、レイヤー名の左側にある三角形をクリックします。
- すべてのレイヤーを展開するまたは折りたたむには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながら、レイヤー名の左側にある三角形をクリックします。

## レイヤーの整理

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整理することができます。オブジェクトは、レイヤー内だけでなく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の命名

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が、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。

## 1つのレイヤーまたはオブジェクトの移動

❖ 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の移動

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- レイヤー名の隣にあるラジオボタンを他のレイヤーにドラッグします。
- 移動先のレイヤーの右側の列を 1 回クリックします。

**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。

## レイヤーおよびオブジェクトの保護

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が選択または編集されないように保護されます。錠前のアイコン  は、その項目がロックされていることを表します。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、オブジェクトやレイヤーを非表示にしても保護することができます。

**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書き出されません。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常に書き出されます。書き出しについて詳しくは、246 ページの「[ワークスペースからの書き出し](#)」を参照してください。

## オブジェクトおよびレイヤーのロック


- 1 つのオブジェクトをロックするには、オブジェクト名の左隣の列にある四角をクリックします。
- 1 つのレイヤーをロックするには、レイヤー名の左隣の列にある四角をクリックします。
- 複数のレイヤーをロックするには、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または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またはポップアップメニューから「すべてをロック」または「すべてをロック解除」を選択します。

## シングルレイヤー編集の有効化または無効化

❖ レイヤーパネルのオプションメニューまたはポップアップメニューから「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 (Mac OS) 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。

## オブジェクトおよびレイヤーの表示と非表示の切り替え

- レイヤー、またはレイヤー上のオブジェクトの表示と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端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と非表示を切り替えるには、レイヤーパネルの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と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またはポップアップメニューから「すべて表示」または「すべてのレイヤーを隠す」を選択します。

## 他のレイヤーの非表示またはロック

現在のレイヤー以外のすべてのレイヤーを隠すかロックすることで、ロゴやアイコンを詳細に編集できます。


- 1 作業するレイヤーをレイヤーパネルから選択します。
- 2 コマンド/ドキュメント/他のレイヤーを隠すまたはコマンド/ドキュメント/他のレイヤーをロックを選択します。

## レイヤーパネルでのオブジェクトの結合

レイヤーパネルが乱雑にならないように、レイヤーパネル上でオブジェクトを結合することができます。結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。

結合すると、選択されたすべてのベクトル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。結合することで、単一のビットマップオブジェクトになります。ベクトルオブジェクトおよびビットマップオブジェクトは、結合後は個別に編集できません。ベクトルオブジェクトの編集操作性は失われます。

- 1 レイヤーパネルでビットマップオブジェクトと結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結合されます。

- 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「下のレイヤーと結合」を選択します。
- 変更/下の画像と結合を選択します。
- 選択し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し (Mac OS)、「下のレイヤーと結合」を選択します。

**注意:** 「下のレイヤーと結合」は、スライス、ホットスポット、ボタンには影響しません。

## レイヤーへのオブジェクトの配分

レイヤーに多数のオブジェクトがある場合は、レイヤーが乱雑にならないように、オブジェクトを新しいレイヤーに分配できます。親レイヤーと同じレベルの新しいレイヤーが作成されます。また、新規に作成されるレイヤーではレイヤーの階層が維持されます。乱雑になったオブジェクトを分配すると、オブジェクトを操作しやすくなります。

- 1 分配するオブジェクトがあるレイヤーを選択します。
- 2 コマンド/ドキュメント/レイヤーに分配を選択します。

## レイヤーの共有

複数のページまたはステートで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ステートでそのオブジェクトが自動的に更新されます。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ステート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場合に使用します。

詳しくは、[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_usingpagesstates\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_jp) を参照してください。

**注意:** サブレイヤーはページやステート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。

## 選択したレイヤーの複数ステートでの共有

- ❖ 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またはポップアップメニューから「レイヤーを複数ステートで共有」を選択します。
- レイヤーパネルのオプションメニューまたはポップアップメニューから「新規レイヤー」を選択し、「このレイヤーをほかのステートで共有」を選択します。

ステート間で共有されているレイヤーは、レイヤーパネルでフィルムアイコンが付いた状態で表示されます。

## 選択したレイヤーの複数ページでの共有

❖ レイヤーパネルのオプションメニューまたはポップアップメニューから「レイヤーを複数ページで共有」を選択します。ページ間で共有されているレイヤーは、レイヤーパネルでページアイコンが付いた状態で表示されます。

## レイヤーの共有の解除

- 1 共有されているレイヤーを選択し、レイヤーパネルのオプションメニューまたはポップアップメニューから、「このレイヤーをほかのステートで共有」の選択を解除します。
- 2 ステートにオブジェクトをコピーする方法を次から指定します。
  - 共有されているレイヤーの内容を、現在のステートにのみ残します。
  - 共有されているレイヤーの内容を、すべてのステートにコピーします。

## 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、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 オブジェクトが配置されます。

Web レイヤーでは、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結合することはできません。Web レイヤーはページのすべてのステートで常に共有され、Web オブジェクトはページのあらゆるステートに表示されます。

## Web レイヤーのスライスまたはホットスポットの名前の変更

- 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 (Mac OS) を押します。

**注意:** 新しい名前は、このスライスを書き出したときに使用されます。

## 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。

## マスク

マスクを使用して、オブジェクトや画像の一部を非表示にしたり表示したりします。マスクの様々な手法を利用して、オブジェクトにクリエイティブな効果を加えることができます。

マスクは、クッキーの型抜きのように、下にあるオブジェクトや画像を切り抜いたりクリッピングしたりすることができます。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見えるようにしたり見えなくしたりできます。



マスクオブジェクトは、ベクトルオブジェクトを使用して作成すること（ベクトルマスク）も、ビットマップオブジェクトを使用して作成すること（ビットマップマスク）もできます。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。テキストも使用できます（ベクトルマスクが作成されます）。マスクを作成後、キャンバス上でマスクが適用されたオブジェクトの位置を調整したり、マスクの外観を修正したりすることができます。また、マスク全体に、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。

## ベクトルマスクについて

ベクトルマスクはクリッピングパス、または内部にペーストとも呼ばれ、ベクトルイラストアプリケーションで使用されます。ベクトル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トルマスク

ベクトルマスクを作成すると、レイヤーパネルにペンアイコンとマスクサムネールが表示されます。



レイヤーパネルのベクトルマスクサムネール

ベクトルマスクを選択すると、プロパティインスペクター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ーの下半分には、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。初期設定では、ベクトルマスクはパス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。

## ビットマップマスクについて

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、Photoshop のレイヤーマスクに似ています。



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、ベクトル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、透明または不透明な状態から編集します。透明（白）のマスクはマスクされたオブジェクトを完全に表示し、不透明（黒）のマスクはマスクされたオブジェクトを完全に隠します。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、下にあるオブジェクトを見えるようにしたり隠したりできます。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ー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ー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ます。

初期設定では、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。

## 既存のオブジェクトを使用したマスクの作成

ベクトルオブジェクトをマスクとして使用すると、ベクトルオブジェクトのパス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見え方に影響します。

### 「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、オブジェクトやオブジェクトのグループに別のオブジェクトを重ね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、ベクトルマスクまたはビットマップマスクが作成されず。

- 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、常にベクトルマスクが作成されます。

- 2 マスクするオブジェクトまたはオブジェクトのグループ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。



5 次のいずれかの操作を行います。

- 編集/マスクとしてペーストを選択します。
- 変更/マスク/マスクとしてペーストを選択します。



黒のキャンバスで画像に適用されたマスク

### 「内部にペースト」コマンドを使用したオブジェクトのマスク

このコマンドを使用すると、使用するオブジェクトの種類に応じて、ベクトル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、ベクトルグラフィック、テキスト、ビットマップ画像などの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、パス内に含まれるアイテムは、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。

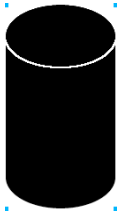
- 1 内部にペーストするコンテンツとして使用するオブジェクトを選択します。
- 2 内部にペーストするオブジェクトの上に重なるようにオブジェクトを配置します。

**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、重なり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（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。



### マスクとしてのテキストの使用

テキストマスクはベクトルマスクの一種で、既存のオブジェクトを使用したマスクの適用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用します。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

### ベクトルマスクの使用

ベクトルマスクを使用すると、あらかじめ定義されたパターンがベクトルマスクとしてビットマップやベクトルオブジェクトに適用されます。ベクトルマスクの外観やその他のプロパティは後で編集できます。

- 1 ビットマップまたはベクトルオブジェクトを選択します。
- 2 コマンド／クリエイティブ／ベクトルマスクを選択します。
- 3 マスクタイプを選択し、「適用」をクリックします。

## レイヤーパネルを使用したオブジェクトのマスク

レイヤーパネルを使用すれば、透明な空のビットマップマスクを簡単に追加できます。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。

- 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を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ールが表示されます。
- 3 (オプション) マスクされるオブジェクトがビットマップの場合は、選択範囲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、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ーでツールの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隠された状態になります。



マスクが適用された画像



レイヤーパネルに表示されたマスク

## 「表示」および「隠す」コマンドによるオブジェクトのマスク

変更/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適用するためのオプションがあります。

**すべてを表示** 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。レイヤーパネルのマスクを追加ボタンをクリックしても同じ効果が得られます。

**すべての領域を隠す** 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隠されます。

**選択範囲外をマスク** 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隠されます。ピクセルを選択してマスクを追加ボタンをクリックしても同じ効果が得られます。

**選択オブジェクトを隠す** 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。ピクセルを選択して Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、マスクを追加ボタンをクリックしても、同じ効果を得られます。

### 「すべてを表示」コマンドや「すべての領域を隠す」コマンドを使用したマスクの作成

- 1 マスクするオブジェクトを指定します。
- 2 オブジェクトを表示するには、変更/マスク/すべてを表示を選択します。オブジェクトを隠すには、変更/マスク/すべてを隠すを選択します。
- 3 ツールボックスから、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ーでツールのオプションを設定します。  
マスクに「すべて隠す」を適用している場合は、黒以外の色を選択する必要があります。
- 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されているか隠されています。

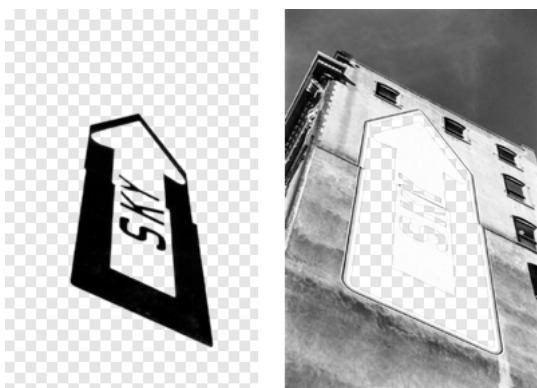
### 「選択範囲外をマスク」コマンドや「選択オブジェクトを隠す」コマンドを使用したマスクの作成

- 1 ツールボックスで自動選択ツール、選択範囲ツールまたははげなわツールを選択します。
- 2 ビットマップ画像のピクセル範囲を選択します。



元の画像と自動選択ツールで選択されたピクセル

- 3 選択されたピクセルで定義された領域を表示するには、変更/マスク/選択範囲外をマスクを選択します。選択されたピクセルで定義された領域を隠すには、変更/マスク/選択オブジェクトを隠すを選択します。



「選択範囲外をマスク」と「選択オブジェクトを隠す」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したり隠したりすることもできます。

## 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画像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保持したまま、レイヤーマスクを使用した画像を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。

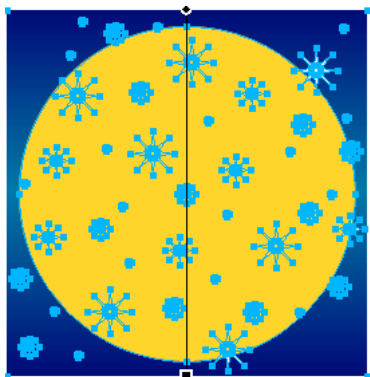
Fireworks のマスクは、Photoshop に書き出すこともできます。これらのマスクは Photoshop のレイヤーマスクに変換されます。マスクされたオブジェクトにテキストが含まれている場合、テキストを Photoshop でも編集できるようにするには、書き出すときに「外観よりも編集性を保持」を選択します。

**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のマスクとしてのグループ化

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。マスクの種類（ベクトルマスクまたはビットマップマスク）は、一番上のオブジェクトのオブジェクトの種類が適用されます。

- 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 変更/マスク/マスクとしてグループ化を選択します。



## マスクの選択と移動

### マスクサムネ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

レイヤーパネルでサムネールを使用すると、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して編集することができます。

マスクのサムネールを選択すると、レイヤーパネルのサムネールの横にマスクアイコンが表示されます。プロパティインスペクターにマスクのプロパティが表示されます。ここでプロパティを編集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ールをクリックします。
- 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ールをクリックします。

### 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。この場合、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ーに表示されます。

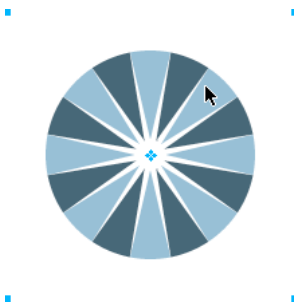
- ❖ ダイレクト選択ツールを使用してキャンバス上でオブジェクトをクリックします。

### 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

- 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

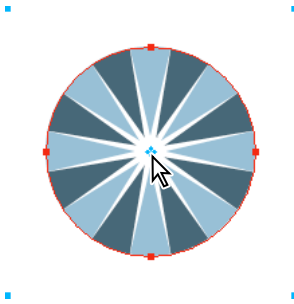
- 1 レイヤーパネルでマスクのリンクアイコンをクリックします。  
これにより、オブジェクトとマスクのリンクが解除されるので、オブジェクトとマスクを個別に移動できるようになります。
  - 2 マスクまたはマスクされたオブジェクトのサムネールを選択します。
  - 3 選択ツールを使用してキャンバス上でオブジェクトをドラッグします。
- 注意：**マスクされたオブジェクトを複数選択した場合は、すべてのオブジェクトが一緒に移動します。



- 4 マスクされたオブジェクトとマスクを再びリンクするには、レイヤーパネルでマスクのサムネールの間をクリックします。

#### 移動ハンドルを使用した個別のマスクの移動

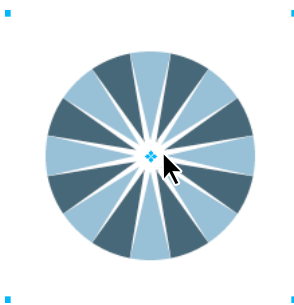
- 1 選択ツールを使用して、キャンバス上でマスクをクリックします。
- 2 ダイレクト選択ツールを選択し、マスクの移動ハンドルを移動先の位置にドラッグします。



#### 移動ハンドルを使用したマスクされたオブジェクトのみの移動

- 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 移動ハンドルを移動先の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の個別の移動

- ❖ 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。

## マスクの編集

マスクの位置、形状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と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、他のマスクとの置き換え、無効化、削除もできます。マスクの編集結果は、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、レイヤーパネルのマスクサムネールにすぐに反映されます。

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を、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。

## 選択したマスクの形状の修正

❖ 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トルマスクオブジェクトのポイントを移動します。

## 選択したマスクのカラーの修正

- 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トルマスクの場合は、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隠すには暗い色を使用します。

## マスクへのマスクオブジェクトの追加

- 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ー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。

## 変形ツールを使用したマスクの修正

- 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、または変更/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。  
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。

## マスクされたオブジェクトへの新しいオブジェクトの追加

- 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ー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。  
**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

- 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ールをクリックして、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。

## 選択されたマスクの無効化または有効化

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。

❖ 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。

- 変更/マスク/マスクを無効にするを選択するか、変更/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、マスクのサムネールの上に赤い×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の削除

マスクを削除すると、マスクは完全に取り除かれます。

1 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「マスクを削除」を選択します。
- 変更/マスク/マスクを削除を選択します。
- マスクのサムネー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適用するか破棄するかを選択します。

**適用** 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トルオブジェクトの場合は、マスクとベクトルオブジェクトが単一のビットマップ画像に変換されます。

**破棄** 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** 削除は取り消され、マスクはそのまま残ります。

## マスクの適用方法の変更

マスクを選択したら、プロパティインスペクター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ー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。

ベクトルマスクは、初期設定ではパスアウトラインを使用して適用されます。マスクの塗りとストロークを表示すると、「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。



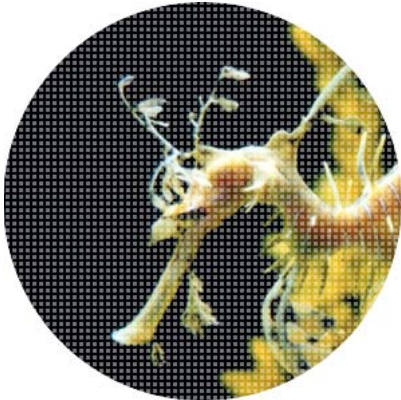
「塗りとストロークを表示」を有効にした状態でパスアウトラインを使用して適用されたベクトルマスク

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トルマスクに似たマスクを作成できます。マスクオブジェクトの透明度は、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

ベクトル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。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、濃いピクセルが使用されているマスクでは画像が見えなくなり、背景が表示されます。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トルマスク

ベクトルマスクをビットマップマスクに変換することができますが、ビットマップマスクをベクトルマスクに変換することはできません。

### パスアウトラインを使用したベクトルマスクの適用

❖ ベクトル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ーで「パスアウトライン」を選択します。

### ベクトルマスクの塗りおよびストロークの表示

❖ パスアウトラインを使用して適用されているベクトル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ーで「塗りとストロークを表示」を選択します。

### アルファチャンネルを使用したビットマップマスクの適用

❖ 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ーで「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たベクトルマスクまたはビットマップマスクの適用

❖ 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ーで「グレースケール」を選択します。

### ビットマップマスクへのベクトルマスクの変換

- 1 レイヤーパネルでマスクオブジェクトのサムネールを選択します。
- 2 変更/選択範囲を統合を選択します。

## 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、描画モードを使用することで統合画像を作成できます。

## 描画モードについて

描画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、それぞれ異なる描画モードを適用することもできます。

異なる描画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描画モードがグループ全体の描画モードで上書きされます。オブジェクトのグループ化を解除すると、それぞれに設定されていた描画モードの設定が復元されます。

**注意：**シンボル内の描画モードは、シンボル編集モードの終了時に無視されます。

## 描画モードの要素

**ブレンドカラー** 描画モードが適用されるオブジェクトのカラーです。

**不透明度** 描画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** ブレンドカラーの下のピクセルのカラーです。

**合成カラー** ベースカラーに対する描画モードのエフェクトの結果です。

## 描画モード

色相、彩度およびブレンドカラーモードは、Photoshop の場合と同じように機能します。描画モードについて詳しくは、[Jim Babbage の記事](#)を参照してください。

**通常** 描画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。

**比較 (暗)** 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。比較 (暗) 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。

**乗算** ベースカラーとブレンドカラーが乗算され、結果としてより暗い色になります。

**焼き込み (カラー)** ブレンドカラーが反映されるように、コントラストを強めて各チャンネルのベースカラーを暗くします。白とブレンドしても変化しません。

**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くします。全体的に画像は暗くなります。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。

**比較 (明)** 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。比較 (明) は、ブレンドカラーより暗いピクセルだけを置換します。

**スクリーン** ブレンドカラーを反転したカラーとベースカラーが乗算され、結果として白っぽくするエフェクトになります。

**覆い焼き (カラー)** ブレンドカラーが反映されるように、コントラストを弱めてベースカラーを明るくします。黒とブレンドしても変化しません。

**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るくします。全体的に画像は明るくなります。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。

**オーバーレイ** ベースカラーに応じて、カラーを乗算またはスクリーンします。ベースカラーのハイライトとシャドウを維持したまま、パターンまたはカラーを既存のピクセルにオーバーレイします。ベースカラーは置き換えられず、元のカラーの明るさまたは暗さが反映されるようにブレンドカラーでミックスされます。

**ソフトライト** ブレンドカラーに応じて、カラーを暗くまたは明るくします。画像に拡散したスポットライトを当てたような効果を得られます。ブレンドカラー (光源) が 50 % のグレーより明るい場合、画像は覆い焼きしたように明るくなります。

ブレンドカラーが 50 % のグレイより暗い場合、画像は焼き込んだように暗くなります。純粋な黒または白で描画すると、かなり暗いまたは明るい領域が生成されますが、純粋な黒または白にはなりません。

**ハードライト** ブレンドカラーに応じて、カラーを乗算またはスクリーンします。画像に強いスポットライトを当てたような効果を得られます。ブレンドカラー（光源）が 50 % のグレイより明るい場合、画像はスクリーンされたように明るくなります。ハードライトは、画像にハイライトを追加する場合に便利です。ブレンドカラーが 50 % のグレイより暗い場合、画像は乗算されたように暗くなります。ハードライトは、画像にシャドウを追加する場合に便利です。純粋な黒または白で描画すると、純粋な黒または白になります。

**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コントラストを強める描画モードです。ブレンドカラーが中間のグレイより暗い場合、ビビッドライトはコントラストを強めて画像を暗くします。中間のグレイより明るい場合、コントラストを弱めて画像を明るくします。

**リニアライト** 焼き込み（リニア）と覆い焼き（リニア）の組み合わせで、明るさを調節します。ブレンドレイヤーカラーが中間のグレイより暗い場合、リニアライトは画像の明るさを弱めます。ブレンドレイヤーカラーが中間のグレイより明るい場合、画像の明るさを強めます。

**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 % のグレイより明るい場合は、ブレンドカラーより暗いピクセルが置き換えられます。ブレンドカラーが 50 % のグレイより暗い場合は、ブレンドカラーより明るいピクセルが置き換えられます。

**ハードミックス** 画像のカラーを 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。

**除外** 差の絶対値モードに似た効果を得られますが、コントラストが低くなります。白とブレンドすると、ベースカラー値が反転します。黒とブレンドしても変化しません。

**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る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る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る合成カラーにします。カラーでは、モノクロ画像の彩色やカラー画像の色調補正用にグレイ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** ベースカラーが反転されます。

**濃淡** ベースカラーにグレイを増します。

**消去** 背景画像のピクセルも含めて、すべてのベースカラーのピクセルが削除されます。

描画モード（特に Photoshop の描画モード）の一般情報と例については、Web サイト [www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/](http://www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/) を参照してください。

## 描画モードの例

 オリジナルの画像	 通常	 乗算
 スクリーン	 比較 (暗)	 比較 (明)
 差の絶対値	 色相	 彩度
 カラー	 輝度	 反転
 濃淡	 消去	

## 不透明度の調整とブレンドの適用

プロパティインスペクター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、描画モードを適用することができます。不透明度を 100 に設定すると、オブジェクトは完全に不透明になり、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描画モードと不透明度を指定することもできます。

### オブジェクトの描画前の描画モードと不透明度の指定

- ❖ 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ー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への描画モードおよび不透明度の設定

- 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ーまたはレイヤーパネルの描画モードポップアップメニューから、描画オプションを選択します。
- 3 不透明度ポップアップスライダーで設定を選択するか、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初期設定の描画モードおよび不透明度の設定

- 1 選択/選択を解除を選択し、誤って描画モードおよび不透明度を適用しないようにします。
- 2 ベクトル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ーで描画モードおよび不透明度を選択します。  
選択した描画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初期設定として使用されます。

### カラーの塗りライブフィルターについて

Fireworks のカラーの塗りライブフィルターを使用すると、オブジェクトの不透明度や描画モードを変更してオブジェクトのカラーを調節することができます。このフィルターを使用すると、オブジェクトを異なる不透明度や描画モードを持つ別のオブジェクトと重ねると同じ結果が得られます。



## 第 11 章：スタイル、シンボルおよび URL

Adobe® Fireworks® には、スタイル、シンボルおよび URL の保存および再利用を行う 3 つのパネルが用意されています。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ドキュメントライブラリパネルに、URL は URL パネルに保存されます。初期設定では、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。

Fireworks でのスタイルやシンボルの使用に関するビデオチュートリアルについては、[http://www.adobe.com/go/lrvid4033\\_fw\\_jp](http://www.adobe.com/go/lrvid4033_fw_jp) を参照してください。

### スタイル

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、フィルター、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。


**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。



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 サイトに用意されている多くの定義済みスタイルを、Fireworks に読み込むこともできます。スタイルを書き出して他の Fireworks ユーザーと共有することも、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。

### スタイルの適用

スタイルパネルを使用すると、あらゆるスタイルの作成と保存、およびオブジェクト、テキスト、グループおよび自動シェイプへの適用を行えます。

 ドキュメントで検出されたスタイルのサブセットに簡単にアクセスするには、プロパティインスペクターの現在のスタイルメニューを使用します。

- 1 カンバス上でスタイルを適用するオブジェクトを選択します。
- 2 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。
- 3 「現在のドキュメント」を選択して、現在使用されているスタイルにアクセスするか、ポップアップメニューからプリセットのスタイルを選択してプリセットの Fireworks スタイルにアクセスします。

**注意：**ドキュメントにスタイルがない場合、プリセットのスタイルを選択するまでスタイルパネルは空白になります。

- 4 パネルでスタイルをクリックします。

### 関連項目

- 157 ページの「[スタイルの保存と読み込み](#)」
- 157 ページの「[スタイルの編集または再定義](#)」
- 158 ページの「[スタイルへのリンクの解除](#)」


## 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、グループ、テキストまたは自動シェイプの属性に基づいて作成できます。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、ベクトルグラデーション属性（角度、位置、不透明度など）も含まれます）
- ストロークの種類とカラー
- フィルター
- テキスト属性（フォント、ポイントサイズ、スタイル（太字、斜体または下線）、整列、アンチエイリアス、自動カーニング、水平方向の比率、トラッキング、行送りなど）

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。

### スタイルの作成

- 1 必要なストローク、塗り、フィルターまたはテキスト属性を適用したベクトルオブジェクト、テキスト、グループまたは自動シェイプを、作成または選択します。
- 2 スタイルパネルまたはプロパティインスペクター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選択します。  
**注意：**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 スタイルの名前を指定し、「OK」をクリックします。


### スタイル名の変更

- 1 スタイルパネルでスタイルを選択します。
- 2 スタイルパネルのオプションメニューで「スタイル名を変更」を選択します。
- 3 スタイルの新しい名前を入力し、「OK」をクリックします。

### 既存のスタイルを基にした新規スタイルの作成

- 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 新しいスタイルを作成し、その属性を保存します。

### スタイルの削除

- 1 スタイルパネルで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（Mac OS）を押しながらクリックします。
- 2 スタイルを削除ボタン  をクリックします。

オブジェクトを前のステートに戻すには、次のいずれかの操作を行います。

- 適用したスタイルを取り消します。
- 属性を手動で編集し、スタイル適用前の状態に戻します。

必要に応じて、オブジェクトのプロパティを Fireworks の初期設定に戻す、初期設定のスタイルを作成できます。初期設定のスタイルを作成するには、オブジェクトを作成して選択し、新規スタイルプロパティダイアログのオプションを選択せずに新しいスタイルとして保存します。この「初期設定」または「空」のスタイルでは、別のスタイルの属性をリセットすることはできませんが、オブジェクトを元の外観に戻すことはできません。

## スタイルの編集または再定義

スタイルを編集して、塗りやストロークなどの特定のプロパティを有効または無効にします。スタイルを再定義すると、スタイルに含まれるフィルターを変更できます。

スタイルを編集または再定義すると、そのスタイルを適用したすべてのオブジェクトが自動的に更新されます。ただし、選択したオブジェクトとスタイルの間のリンクを解除することも可能です（158 ページの「[スタイルへのリンクの解除](#)」を参照してください）。

### 関連項目

131 ページの「[ライブフィルターの編集とカスタマイズ](#)」

### スタイルの編集

- 1 選択/選択を解除を選択して、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 スタイルを編集ダイアログボックスで、属性を選択または選択解除します。
- 4 「OK」をクリックして、変更内容をスタイルに適用します。

### スタイルの再定義

- 1 キャンバスで、再定義するスタイルが適用されてい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ーで、適用されているフィルターを変更し、スタイルを再定義ボタンをクリックします。

**注意：**グループからスタイルを再定義すると、エフェクトだけが再定義されます。パス属性はすべて無視されます。



現在のドキュメント内でスタイルを簡単に別のスタイルに置き換えるには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、スタイルパネルで別のスタイルにドラッグします。

## スタイルの保存と読み込み

スタイルを書き出して他の Fireworks ユーザーと共有すると、時間を節約し、一貫性を維持できます。

### スタイルライブラリの保存

作成または編集したスタイルはスタイルライブラリとして保存できます。スタイル名は、アルファベット順に並べられます。スタイルは、グループ、自動シェイプおよびシンボルにも適用できます。

- 1 スタイルパネルのオプションメニューで「スタイルライブラリを保存」を選択します。
- 2 スタイルライブラリの名前と場所を入力します。
- 3 「保存」をクリックします。

## スタイルの読み込み

- 1 スタイルパネルのオプションメニューで「スタイルライブラリを読み込み」を選択します。
- 2 読み込むスタイルライブラリ (\*.stl) を選択します。スタイルライブラリは、Fireworks の複数のドキュメントおよび複数のセッションで使用できます。

## 現在のドキュメントへのスタイルの読み込み

- 1 スタイルパネルのオプションメニューで「スタイルを読み込む」を選択します。
- 2 現在のドキュメントに読み込むスタイルライブラリ (\*.stl) を選択します。読み込まれたスタイルは現在のドキュメントで使用できます。

## スタイルアイコンのサイズ変更

- ❖ 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。

## スタイルを適用しない属性のコピー

- 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、新しい属性を適用するオブジェクトを選択します。
- 4 編集/属性をペーストを選択します。

## スタイルへのリンクの解除

オブジェクトとそれに適用されているスタイルの間のリンクを解除することができます。リンクを解除してもオブジェクトの属性はそのまま維持されますが、リンクを解除した後はスタイルを変更してもオブジェクトの属性は更新されません。

- 1 スタイルが適用されてい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ーの右下部分で、「スタイルへのリンクを解除」ボタンをクリックします。



プロパティインスペクターが最小化されている場合は、スタイルパネルのオプションメニューで、「スタイルへのリンクを解除」を選択します。

## オブジェクトのスタイルの復元

- 1 スタイルの適用後に変更したオブジェクトを選択します。
- 2 スタイルパネルのオプションメニューで「スタイルを戻す」を選択します。

## 現在のドキュメントでの未使用のスタイルの選択

- ❖ スタイルパネルのオプションメニューで「未使用スタイルを選択」を選択します。

## スタイルの複製

- 1 スタイルパネルでスタイルを選択します。
- 2 スタイルパネルのオプションメニューで「スタイルを複製」を選択します。

## シンボル

Fireworks 内の再利用可能なグラフィック要素のことをシンボルといいます。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。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（ただし、シンボルオブジェクトとインスタンスの間のリンクを解除した場合は、修正内容が反映されません）。

シンボルは、ボタンを作成したり、複数のステートが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、利用できます。

シンボルについて詳しくは、Adobe デベロッパーセンターの[スタイルとシンボルについて](#)を参照してください。

### 関連項目

189 ページの「[ボタンシンボルの作成](#)」

214 ページの「[アニメーションシンボルの作成](#)」

## シンボルの作成

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て、アセットパネルの「共有ライブラリ」タブに保存することができます。「共有ライブラリ」タブでは、シンボルを編集してドキュメントに配置できます。

### 選択したオブジェクトからのシンボルの作成

- 1 オブジェクトを選択し、変更／シンボル／シンボルに変換を選択します。
- 2 「名前」ボックスにシンボルの名前を入力します。
- 3 シンボルの種類を選択します。
- 4 シンボルの形状を変えずに拡大・縮小するには、「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（49 ページの「[9 スライスの拡大・縮小](#)」を参照してください）。
- 5 シンボルを保存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」オプションを選択します。
- 6 「OK」をクリックしてシンボルを保存します。

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ーにシンボルオプションが表示されます。

### 新しいシンボルの作成

- 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。
  - ドキュメント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 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」オプションを選択して「OK」をクリックします。
- 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ます。

## シンボルのインスタンスの配置

- ❖ ドキュメント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

## シンボルとそのすべてのインスタンスの編集

シンボルを編集すると、ほとんどの修正内容が、そのシンボルに関連付けられたすべてのインスタンスに自動的に反映されます。ただし、編集の影響を受けないプロパティもいくつかあります。詳しくは、161 ページの「[シンボルの特定のインスタンスの編集](#)」を参照してください。

シンボルを解除すると、初期設定でグラフィックがグループ化されます。グラフィック（ボタン、スクロールバーなど）を変更するには、グループ化を解除します。後でグラフィックを再度グループ化して、それらをシンボルに変換することができます。変換前にグラフィックをグループ化しなかった場合、シンボル内の個々のグラフィックは編集可能になります。


### シンボルの編集

1 シンボル編集モードに切り替えるには、次のいずれかの操作を行います。

- キャンバスで、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、変更／シンボル／シンボルを編集を選択します。
- ドキュメントライブラリパネルでシンボルアイコンをダブルクリックします。
- (アニメーションシンボルのみ) 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 必要に応じてシンボルを変更します。

**注意：**9 スライスの拡大・縮小機能が無効になっているシンボルを選択した場合は、シンボルが配置されているその場所でシンボルを編集できます。配置されているその場所でシンボルを編集するには、変更／シンボル／同じ位置で編集を選択します。

 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に形状がゆがむのを避けることができます (49 ページの「[9 スライスの拡大・縮小](#)」を参照してください)。

### シンボル編集からページ編集への切り替え

シンボルを編集するとき、ドキュメントパネルがシンボル編集モードに切り替わります。このモードでは、キャンバス上にあるシンボル以外のすべてのオブジェクトがグレーで表示されるので、ページ全体のコンテキストでシンボルをすばやく修正できます (例外として、9 スライスの拡大・縮小を使用するシンボルがあります。これらのシンボルは、単独で表示されます)。

シンボル編集モードからページ編集モードに切り替えるには、次のいずれかの操作を行います。

- キャンバスの何も無い場所をダブルクリックします。
- ドキュメントパネルの一番上にあるトレイで、ページアイコンまたは左向き矢印をクリックします (シンボルが入れ子になっている場合、トレイを使用して含まれているシンボルにアクセスすることもできます)。

### シンボル名の変更

1 ドキュメント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 シンボルに変換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。

## シンボルの複製

- 1 ドキュメントライブラリパネルでシンボルを選択します。
- 2 ドキュメント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。
- 3 必要に応じて複製の名前を変更して入力し、「OK」をクリックします。

## シンボルの種類の変更

- 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 「種類」オプションで別の種類を選択します。

## ドキュメントライブラリパネルでの使用していないすべてのシンボルの選択

- ❖ ドキュメントライブラリパネルのオプションメニューで、「未使用項目を選択」を選択します。

## シンボルとそのすべてのインスタンスの削除

- ❖ ドキュメントライブラリパネルで、シンボルをごみ箱アイコンにドラッグします。

## シンボルの入れ替え

- 1 キャンバスでシンボルを右クリックし、「シンボルを入れ替え」を選択します。
- 2 シンボルを入れ替えダイアログボックスで、ドキュメントライブラリから別のシンボルを選択し、「OK」をクリックします。

## シンボルの特定の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。この操作を行うと、インスタンスとシンボル間の関連付けが完全に解除されます。解除した後にシンボルを編集しても、その編集内容はインスタンスに反映されません。

ボタンシンボルの機能を利用すると、シンボルとインスタンス間の関係を維持しながら、それぞれのインスタンスに固有のボタンテキストおよび URL を割り当てることができます。

コンポーネントシンボルに関連付けられた JavaScript のビヘイビアを調整するには、シンボルプロパティパネルで値を変更します。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には、その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。

**注意：** JavaScript を使用してコンポーネントの高さと幅の属性を設定することはできません。

## シンボルのリンクの解除

- 1 インスタンスを選択します。
- 2 変更/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。ドキュメントライブラリパネルにあるシンボルは、そのグループとは関連付けられなくなります。それまでボタンインスタンスだったものがシンボルから解除されると、適用されていたボタンシンボルの特性を失い、同様にアニメーションインスタンスだったものは適用されていたアニメーションシンボルの特性を失います。

## シンボルリンクを解除しないインスタンスの編集

- 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ーでインスタンスプロパティを修正します。

次のインスタンスプロパティは、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。

- 描画モード
- 不透明度
- フィルター
- 幅と高さ
- X 座標と Y 座標

## コンポーネントシンボルの作成と使用

コンポーネントシンボルはグラフィックシンボルの一種で、細かく拡大・縮小したり、JavaScript (JSF) ファイルを使用して属性を指定したりすることができます。これらはリッチシンボルとも呼ばれます。プロパティパネルを使用してインスタンスを変更すると、シンボルと他のすべてのインスタンスに影響を与えます。一方、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）を使用してパラメーターを変更した場合は、選択したインスタンスにのみ影響を与えます。

Fireworks には、事前に設計されたコンポーネントシンボルのライブラリが用意されています。これらのシンボルは、個々の Web サイトやユーザー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。

### ドキュメントへのコンポーネントシンボルの追加

- 1 ウィンドウ/共有ライブラリを選択します。
- 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。

### コンポーネントシンボルプロパティの調整

- 1 キャンバスでシンボルを選択します。
- 2 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）で、状態、ラベルおよびカラーなどのパラメーターを調整します。

💡 HTML ベースの Web とソフトウェアのプロトタイプにインタラクティブボタンを作成する方法について詳しくは、175 ページの「[インタラクティブスライス](#)」を参照してください。

### コンポーネントシンボルの作成

詳しくは、記事 [Fireworks でのリッチシンボルの使用](#)、または [www.wonderhowto.com](http://www.wonderhowto.com) で公開されているビデオチュートリアルを参照してください。

- 1 カスタマイズする属性を持つオブジェクトを作成します。



この例では、マークの色とマークの数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。テキストレイヤー名は必ず Label（先頭の L は大文字）にしてください。この名前は JavaScript ファイルで使用されます。



**注意：**JavaScript のエラーを防ぐため、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。例えば、「number label」という名前ではなく、「number\_label」としてください。

- 3 オブジェクトを選択し、変更/シンボル/シンボルに変換を選択します。
- 4 「名前」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」を選択して、「OK」をクリックします。
- 6 プロンプトが表示されるので、初期設定のカスタムシンボルフォルダーにシンボルを保存するか、カスタムシンボルフォルダーと同じレベルに別のフォルダーを作成します。

**注意：**コンポーネントシンボルは共有ライブラリ内のフォルダー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。

- 7 コマンドメニューで「シンボルスクリプトを作成」を選択します。
- 8 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。初期設定では、このファイルは次の場所に保存されています。
  - (Microsoft® Windows® XP) <ユーザー設定>¥Application Data¥Adobe¥Fireworks CS5¥Common Library¥Custom Symbols
  - (Windows Vista®) ¥Users¥<ユーザー名>¥AppData¥Roaming¥Adobe¥Fireworks CS5¥Common Library¥Custom Symbols
  - (Mac® OS) <ユーザー名>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols

- 9 プラス (+) 記号ボタンをクリックして要素名を追加します。
- 10 「要素名」ボックスで、カスタマイズする要素の名前をメニューから選択します。
- 11 「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 属性を選択します。

**注意：**これらの属性オプションについて詳しくは、『Fireworks 拡張ガイド』（英語のみ）を参照してください。

- 12 「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、「ラベル」や「番号」などのように入力します。これらのプロパティ名は、シンボルプロパティパネルに表示されます。
- 13 「値」フィールドに、プロパティの初期設定値を入力します。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初期設定値になります。
- 14 必要に応じて他の要素を追加します。
- 15 「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。
- 16 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できます。

**注意：**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移動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。

### 既存のシンボルのコンポーネントシンボルとしての保存

- 1 ドキュメントライブラリパネルでシンボルを選択します。
- 2 ドキュメント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ーの作成

シンボルをコンポーネントシンボルとして保存すると、次の初期設定フォルダーに PNG ファイルが保存されます。

- (Windows XP) <ユーザー設定>¥Application Data¥Adobe¥Fireworks CS5¥Common Library¥Custom Symbols
- (Windows Vista) ¥Users¥<ユーザー名>¥AppData¥Roaming¥Adobe¥Fireworks CS5¥Common Library¥Custom Symbols
- (Mac OS) <ユーザー名>/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/Common Library/Custom Symbols

コンポーネント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 ファイルの作成

シンボルに編集可能なパラメーターを追加するには、JavaScript ファイルの 2 つの関数を定義する必要があります。

- function setDefaultValues() - 編集可能なパラメーターとその初期設定値を定義します。
- function applyCurrentValues() - 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。

以下に、カスタムシンボルを作成するための .JSF ファイルの例を示します。

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //to build symbol properties
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Get symbol object name
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
This sample JavaScript shows a component symbol that can change colors:
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Name is the Parameter name that will be displayed in the Symbol Properties Panel
```

```
//Value is the default Value that is displayed when Component symbol loads first time. In this
case, Blue will be the default color when the Component symbol is used.
//Color is the Type of Parameter that is displayed. Color will invoke the Color Popup box
in the Symbol Properties Panel.
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}
function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    //color_bg is the Layer name in the PNG that will change colors
    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については、同梱のサンプルコンポーネントを参照してください。

## シンボルの読み込みと書き出し

ドキュメントライブラリパネルには、現在のドキュメントで作成したシンボルまたは読み込んだシンボルが格納されます。ドキュメントライブラリパネルは、現在のドキュメントに固有のものです。あるライブラリ内のシンボルを他のドキュメントで利用するには、シンボルの読み込み、書き出し、コピーまたはドラッグを行います。

### Fireworks のシンボルライブラリからの、用意されているシンボルの読み込み

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。

- 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ーを選択します。

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されたライブラリを PNG ファイルから読み込むこともできます。

### 別のファイルから現在のドキュメントへのシンボルの読み込み

- 1 ドキュメントライブラリパネルのオプションメニューで、「シンボルを読み込み」を選択します。
- 2 シンボルファイルのある PNG フォルダーに移動し、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ドキュメントライブラリパネルに表示されます。

### ドラッグ&ドロップまたはコピー&ペーストによるシンボルの読み込み

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - 読み込むシンボルが含まれているドキュメントから読み込み先のドキュメントに、シンボルインスタンスをドラッグします。
  - 読み込む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、それを読み込み先のドキュメントにペーストします。

シンボルが、読み込み先のドキュメントのドキュメント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。

## シンボルの書き出し

- 1 ドキュメントライブラリパネルのオプションメニューで、「シンボルを書き出し」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ーに移動し、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に配置された書き出されたシンボルとインスタンスの更新

読み込んだシンボルでは、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。

- 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、変更／シンボル／シンボルを編集を選択します。
- 2 シンボルを修正します。
- 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、ドキュメントライブラリパネルからシンボルを選択します。
- 5 ドキュメント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、ドキュメント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。

## ネストシンボルの作成

シンボル内に作成したシンボルのことをネストシンボルといいます。

- 1 ベクトルツールを使用して、ページ上にオブジェクトを作成します。例えば、ベクトルツールを使用して長方形を作成します。
- 2 長方形を右クリックして、「シンボルに変換」を選択します。
- 3 シンボルに変換ダイアログボックスで、次の手順に従います。
  - a シンボルの名前を入力します。例えば、「シンボル A」と入力します。
  - b 9 スライスの拡大・縮小をシンボルに適用する予定がある場合は、「9 スライスの拡大・縮小のガイドを有効にする」を選択します。
- 4 シンボルの中央にある「+」アイコンをダブルクリックします。
- 5 手順 1～4 を繰り返して、別のシンボル（シンボル B）を作成します。シンボル B はシンボル A 内に作成されているため、シンボル B はシンボル A のネストシンボルです。

**注意：**ネストシンボルは複数作成できます。

## ネストシンボルの 9 スライスの拡大・縮小

シンボル内にシンボルを作成することができます。そのようなシンボルのことをネストシンボルといいます。これらは個別に拡大・縮小できます。

シンボルで 9 スライスの拡大・縮小を実行する前に、次のことを確認してください。

- シンボルの作成時に「9 スライスの拡大・縮小のガイドを有効にする」を選択します。

- 拡大・縮小するシンボルの編集モードになっていることを確認します。内側のシンボルの「+」アイコンをダブルクリックして、編集モードにします。

9 スライスの拡大・縮小設定に基づいてネストシンボルを变形する場合、ネストシンボルを個別に拡大・縮小できます。例えば、3つの階層でネストされているシンボルがあるとします。シンボル C 内にシンボル B、シンボル B 内にシンボル A がある場合、シンボル A（一番内側）とシンボル B（中間）をそれぞれの 9 スライスガイドに従って拡大・縮小することができます。9 スライスの拡大・縮小を使用するには、内側のシンボルの編集モードになっている必要があります。同じ位置で編集モードの場合、ネストシンボルの 9 スライスの拡大・縮小は、ライブラリパネルでのみ表示することができます。キャンバス上でシンボルをダブルクリックしても、9 スライスの拡大・縮小ガイドは表示されません。

## 既存のシンボルの 9 スライスの拡大・縮小の有効化

1 シンボルを作成したビューへ移動します。

2 ドキュメントライブラリパネルでシンボルを選択して、シンボルプロパティをクリックします。

**注意：**ドキュメントライブラリパネルが表示されていない場合は、ウィンドウ/ドキュメントライブラリを選択してパネルを表示します。

3 シンボルに変換ダイアログボックスで、「9 スライスの拡大・縮小のガイドを有効にする」を選択します。

## URL

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、スライス、ホットスポットおよびボタンに割り当てることができます。同じ URL を保存、編集、整理して再利用する場合は、URL パネルで URL ライブラリを作成します。

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（288 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。

## 絶対パスまたは相対パスの URL

URL パネルでは、絶対パスの URL または相対パスの URL を入力できます。

- 外部の Web ページにリンクしている場合は、絶対パスの URL を入力します。
- 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でも使用できます。

絶対パスとは、サーバー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ーを基準とします。一般的に、現在のドキュメントと同じフォルダーにあるファイルへのリンクには、相対パスの URL を使用するのが簡単です。次に、相対パスの URL でのナビゲーション構文の例を示します。

- 「`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ー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ーの 2 階層上のフォルダー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 というフォルダー内のファイルにリンクします。htmldocs フォルダーは、ソースドキュメントが含まれているフォルダーの中にあります。

## Fireworks ドキュメント内のページへのリンク

Fireworks ドキュメント内のページの URL を使用して、複数のページ間にリンクを作成することができます。プロパティインスペクターと URL パネルでは、リンク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 の一覧が示されます。これらのページの URL を選択して、ページのリンクを設定します。

### 初期設定のページ URL への .htm 以外の拡張子の指定

- 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 「HTML と画像」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ファイル名の拡張子を選択し、「OK」をクリックします。
- 5 書き出しダイアログボックスで「キャンセル」をクリックします。

## Web オブジェクトへの URL の割り当て

- 1 URL パネルで、「現在の URL」テキストボックスに URL を入力します。
- 2 現在の URL をライブラリに追加ボタン (+) をクリックして、URL を URL ライブラリに追加します。
- 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

ライブラリを使用すると関連する URL を 1 つにまとめられるので、アクセスが簡単になります。URL は、初期設定の 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 および新規作成したライブラリは、ユーザー固有の Application Data フォルダー (Windows) または Application Support フォルダー (Mac OS) 内にある Adobe/Fireworks CS5/URL Libraries フォルダーに保存されます。これらのフォルダーの場所について詳しくは、306 ページの「[設定ファイルの操作](#)」を参照してください。

### URL ライブラリの作成

- 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 ボックスにライブラリの名前を入力し、「OK」をクリックします。

### URL ライブラリへの新規 URL の追加

- 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」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。

### ライブラリへの URL の追加と Web オブジェクトへの URL の割り当ての同時実行

- 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 を追加」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」ボックスに URL を入力し、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。

### 使用されている URL の URL ライブラリへの追加

- 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「使用済み URL をライブラリに追加」を選択します。

### URL プレビューリストからの選択した URL の削除

- ❖ 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。

### ライブラリからの未使用の URL の削除

- 1 URL パネルのオプションメニューで「未使用の URL を消去」を選択します。
- 2 「OK」をクリックします。

## URL の編集

同じ URL を複数の箇所で使用しているときに、URL を一箇所では編集すると、その内容はすべての同じ URL に反映されません。

- 1 URL のプレビューリストから URL を選択します。
- 2 URL パネルのオプションメニューで「URL を編集」を選択します。
- 3 URL を編集します。
- 4 ドキュメント内でこのリンクをすべて更新する場合は、「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

URL を書き出し、書き出した URL を他の任意の Fireworks ドキュメントに読み込むことができます。また、既存の HTML ドキュメント内にあるすべての URL を読み込むこともできます。

### URL の書き出し

- 1 URL パネルのオプションメニューで「URL を書き出し」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。  
URL が記載された HTML ファイルが作成されます。

### URL の読み込み

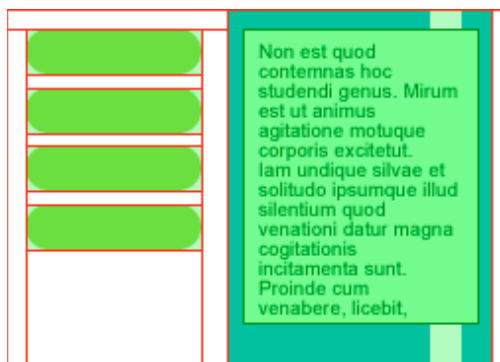
- 1 URL パネルのオプションメニューで「URL を読み込み」を選択します。
- 2 HTML ファイルを選択し、「開く」をクリックします。  
そのファイルに記載されているすべての URL が読み込まれます。

## 第 12 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

スライスは、Adobe® Fireworks® でインタラクティブ性を構築するのに必要な基本構成要素で、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を行えます。

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 ファイルが生成されます。



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。

画像のスライス処理には、次の 3 つの利点があります。

**画像を最適化** Web ページのダウンロードにかかる時間を短縮できます。

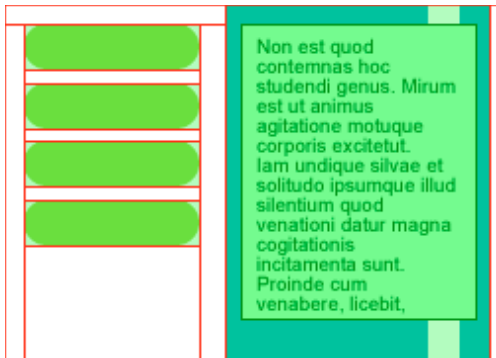
**インタラクティブ性の追加が可能** 画像がマウスイベントに反応します。

**Web ページの更新が容易** Web ページの一部だけを頻繁に更新する場合に便利です（例えば、月間最優秀従業員の写真と名前のみを毎月更新する場合など）。




## 長方形スライスの作成

長方形スライスは、スライスツールを使用して描画するか、選択したオブジェクトに基づいた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をスライスガイドといいます。ドキュメントの書き出し時には、この境界線に従ってドキュメントが個別の画像に分割されます。



### 長方形スライスオブジェクトの描画

- 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。

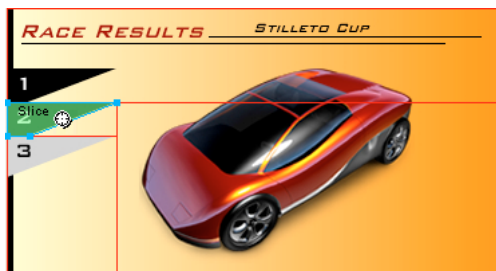
**注意：**描画しながらスライスの位置を調整するには、マウスボタンを押しながらスペースバーを押した状態で、スライスをキャンバスの別の位置にドラッグします。スペースバーを放し、引き続きスライスを描画します。

### 選択したオブジェクトに基づいた長方形スライスの挿入


- 1 編集/挿入/長方形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長方形になります。
- 2 複数のオブジェクトを選択した場合は、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を1つ作成するには「単一」を、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を作成するには「複数」を選択します。

## 多角形スライスの作成

多角形スライスツールを使用すると、不規則な形のスライスを作成することができます。不規則な形のスライスは、不規則な形の画像にインタラクティブ性を割り当てる場合に役立ちます。



### 多角形スライスオブジェクトの描画

- 1 多角形スライスツール  を選択します。
- 2 クリックして、多角形のベクトルポイントを指定します。多角形スライスツールでは直線のセグメントだけを描画するので、ベクトルポイントを指定する必要があります。

- 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クリックする必要はありません。

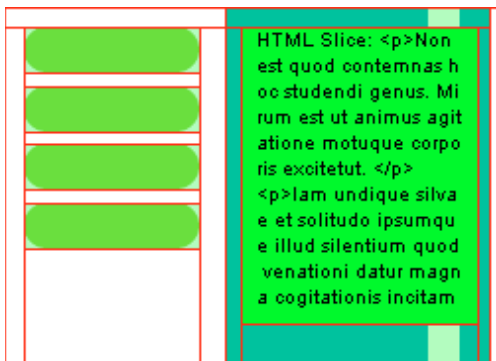
**注意：**多角形スライスは、HTML テーブルを画像マップと組み合わせるので、長方形スライスの場合よりも多くのコードが必要になります。多角形スライスを使用しすぎると、Web ブラウザーでの処理に時間がかかる可能性があります。

## ベクトルオブジェクトまたはパスからの多角形スライスの作成

- 1 ベクトルパスを選択します。
- 2 編集/挿入/多角形スライスを選択します。

## HTML テキストスライスの作成

HTML スライスは、ブラウザで表示したときに通常の HTML テキストが表示される領域を指定します。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 サイトのテキストを手軽に更新することができます。

**注意：**フォントのサイズと種類はブラウザで設定できるので、HTML テキストスライスの見た目は、使用するブラウザやオペレーティングシステムによって異なることがあります。

- 1 スライスオブジェクトを描画します。
- 2 スライスオブジェクトを選択し、プロパティインスペクター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 スライスを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して書式を設定することもできます。

**注意：**あるいは、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 スライスを編集ウィンドウを終了します。

入力したテキストと HTML タグが、Fireworks PNG ファイルで、スライスの本文にロー HTML コードとして表示されます。

## 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調整することができます。ドキュメントで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。




### スライスの表示および選択

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ます。

- 1 ウィンドウ/レイヤーを選択します。
- 2 三角形をクリックして、Web レイヤーのオブジェクトを表示します。
- 3 スライス名をクリックして選択します。

### スライスの表示と非表示

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。非表示のスライスも、HTML に書き出すことができます。

- 1つのスライスを非表示にするには、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。
- 非表示のスライスを表示するには、目のアイコンをクリックすると再度表示されます。
- 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、ツールボックスの「Web」セクションから Web オブジェクトを表示・非表示ボタン   をクリックするか、レイヤーパネルで Web レイヤーの横にある目の形のアイコンをクリックします。
- ドキュメント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、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

各スライスとスライスガイドに固有のカラーを割り当てると、見分けやすくなり、整理しやすくなります。

- 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ーで、カラーボックス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、編集/環境設定 (Windows)、または Fireworks / 環境設定 (Mac OS) を選択します。次に、環境設定ダイアログボックスの「ガイドとグリッド」カテゴリで新しいスライスガイドのカラーを選択します。

**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。

### 関連項目

302 ページの「[ガイドとグリッド環境設定](#)」

## スライスの編集

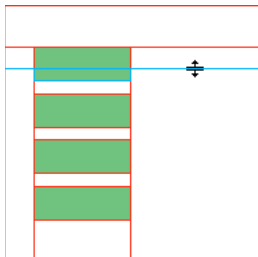
スライスのレイアウトの操作は、ワープロアプリケーションで作成した表と同じような方法で操作できます。スライスガイドをドラッグしてスライスのサイズを変更すると、隣り合うすべてのスライスのサイズも自動的に変更されます。

プロパティインスペクターを使用して、スライスのサイズや形状を変更することもできます。

## 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、長方形のスライスオブジェクトの形状を変更できます。

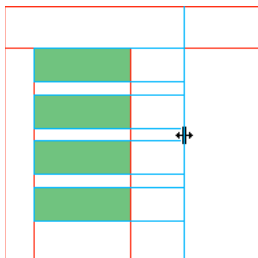
長方形以外のスライスオブジェクトは、スライスガイドを移動してサイズを変更することはできません。



スライスガイドをドラッグして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すると、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が変更されます。周囲にあるスライスガイドをドラッグして Fireworks のボタンのアクティブ領域を削除することはできません。

1つ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つのガイドをドラッグして複数のスライスオブジェクトのサイズを変更します。

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。

## スライスのサイズの変更

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。

ポインターがガイド移動ポインター  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。

対象のスライスとそれと隣り合うすべてのスライスのサイズが変更されます。

## カンバスのエッジへのスライスガイドの移動


❖ 選択ツールまたはダイレクト選択ツールを使用して、カ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の移動

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放し、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。

 この処理を取り消してすべてのスライスガイドを元の位置に戻すには、マウスのボタンを放す前に Shift キーを放します。

## ツールを使用したスライスの編集

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。

**注意：**多角形スライスは傾斜または歪曲することができます。

スライスのサイズや形状を変更したときに、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性が含まれている場合、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。

❖ 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。長方形スライスを変形すると、形状、位置またはサイズは変更されますが、スライスは長方形のままです。
- プロパティインスペクターを使用して、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します。

## スライスの削除

1 レイヤーパネルで、Web レイヤーのスライスを選択します。

2 パネルの一番下のごみ箱アイコンをクリックします。

共有ライブラリからページにボタンシンボルをドラッグすると、キャンバス上には表示されるが Web レイヤーには表示されないスライスが自動的に作成されます。

選択ツールでキャンバス上のスライスを選択して、それを削除した場合、ボタンシンボル全体が削除されます。下にあるグラフィックを保持するには、選択ツールでキャンバス上のスライス / オブジェクトを選択して、変更 / シンボル / シンボルを解除を選択します。スライスが表示されなくなり、ステート #1 のボタングラフィックが保持されます。ただし、ステート 2、3、4 のグラフィックは、ボタンシンボルをシンボル解除したときに失われます。

## インタラクティブスライス

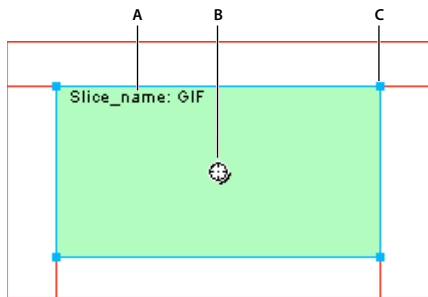
Fireworks では、次の 2 つの方法でスライスにインタラクティブ性を追加することができます。

- ドラッグ&ドロップロールオーバーを使用すると、シンプル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。Fireworks のビヘイビアは、Adobe 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、Dreamweaver のビヘイビアパネルで Fireworks のビヘイビアを編集することができます。

## スライスへのシンプルなインタラクティブ性の追加

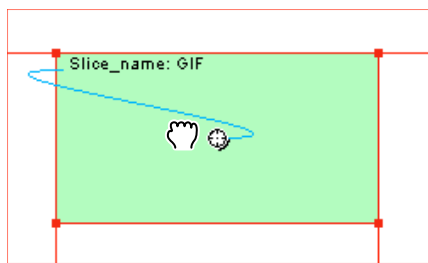
ドラッグ&ドロップロールオーバーを使用すると、ロールオーバーとスワップ画像エフェクトをすばやく効率的に作成できます。ドラッグ&ドロップロールオーバーでは、ポインターがスライスの上を通過したときに発生する動作を指定できます。スライスの上を通過したときに起こる結果を一般的に、ロールオーバー画像と言います。

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

ビヘイビアをトリガーするスライスからビヘイビアハンドルをドラッグし、ターゲットスライスでドロップします。こうすることで、ロールオーバーとスワップ画像エフェクトを簡単に作成することができます。トリガーする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。

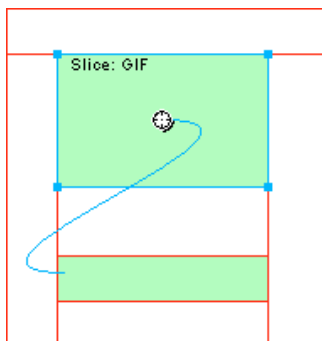


**注意：**また、ホットスポットにもロールオーバーエフェクトを取り込むためのビヘイビアハンドルがあります。

## 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。マウスポインター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。ロールオーバーをトリガーするのは、常に Web オブジェクト（スライス、ホットスポット、ボタン）です。

最もシンプルなロールオーバーでは、ステート 1 の画像を、そのすぐ下にあるステート 2 の画像に入れ替えます。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。スワップ画像ロールオーバーでは、ステートの画像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、トリガースライス以外のスライスの画像を入れ替えます。

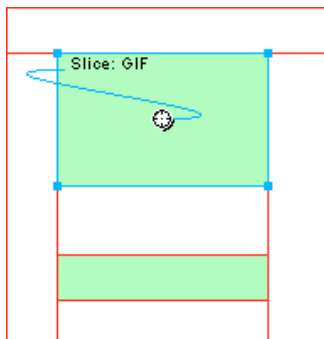


ビヘイビアハンドルまたはビヘイビープネルを使用して作成したトリガー Web オブジェクトを選択すると、関連するすべてのビヘイビアの関係が表示されます。

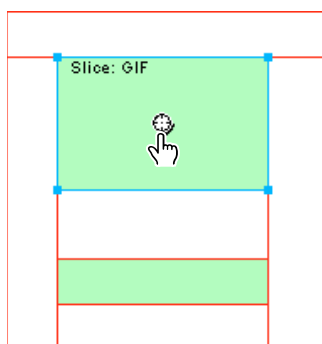
初期設定では、ロールオーバーの関連付けは青色のビヘイビアラインで表されます。

## シンプルロールオーバーの作成と割り当て

シンプルロールオーバーでは、一番上のステートの画像をそのすぐ下にあるステートの画像に入れ替えます。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。



- 1 トリガー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。
- 2 編集/挿入/長方形スライスまたは多角形スライスを選択して、トリガーオブジェクトの一番上にスライスを作成します。
- 3 ステートの作成 / 複製ボタンをクリックして、ステートパネルにステートを新規作成します。
- 4 新しいステートでスワップ画像として使用する画像を作成、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画像を配置します。スライスは、ステート2で作業しているときも表示されています。
- 5 ステートパネルでステート1を選択して、オリジナル画像を含むステートに戻ります。
- 6 スライスを選択し、ビヘイビアハンドル上にポインターを置きます。



**注意：**どのステート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ビヘイビアを追加」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確認します。または、F12 キーを押してブラウザでプレビューします。

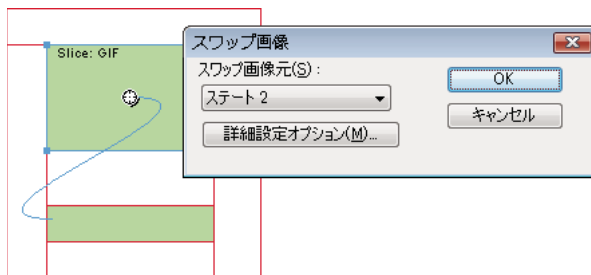
## ジョイントロールオーバーの作成と割り当て

ジョイントロールオーバーは、ポインターが 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画像を入れ替えます。ポインターによるロールオーバーまたはトリガー画像のクリックに反応して、関連付けられている画像が 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画像がトリガー画像、入れ替わる画像がターゲット画像です。

まず、トリガー、ターゲットスライスおよびスワップ画像が置かれるステートを設定する必要があります。次に、ビヘイビアラインで、トリガーをターゲットスライスにリンクします。ジョイントロールオーバーのトリガーには、スライス、ホットスポット、またはボタンを使用できます。

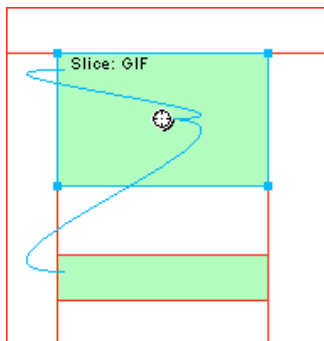
- 1 編集/挿入/長方形スライス、多角形スライスまたはホットスポットを選択して、トリガー画像にスライスまたはホットスポットを割り当てます（選択したオブジェクトがボタンの場合、またはスライスやホットスポットに既に画像が含まれている場合、この手順を省略します）。
- 2 ステートパネルで、ステートの作成/複製ボタンをクリックして、新規ステートを作成します。
- 3 ターゲットとして使用する 2 番目の画像を、新規ステートに配置します。
- 4 ステートを配置します。このステートは、手順 1 で作成したスライスの下以外であれば任意の場所に配置できます。
- 5 画像を選択してから、編集/挿入/長方形スライスまたは多角形スライスを選択して、画像にスライスを割り当てます。
- 6 ステートパネルでステート 1 を選択して、オリジナル画像を含むステートに戻ります。
- 7 トリガー領域（オリジナル画像）を含むスライス、ホットスポットまたはボタンを選択し、ポインターをビヘイビアハンドル上に移動します。
- 8 トリガー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、ターゲットスライスにドラッグします。

ビヘイビアラインが、トリガースライスの中心からターゲットスライスの左上まで引かれ、スワップ画像ダイアログボックスが表示されます。



- 9 スワップ画像元ポップアップメニューから手順 2 で作成したステートを選択し、「OK」をクリックします。
- 10 ジョイントロールオーバーをプレビューして確認します。

## 複数のロールオーバーのスライスへの割り当て



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ーとして反応するスライス

- 1 ビヘイビアハンドルをスライスから同じスライスのエッジまたは別のスライスにドラッグします。
  - スワップ画像を作成するには、ハンドルを同じスライスの左上にドラッグします。



- ジョイントロールオーバーを作成するには、別のスライスにドラッグします。

2 スワップ画像のステートを選択し、「OK」をクリックします。

## スライス、ホットスポット、またはボタンからのドラッグ&ドロップロールオーバーの削除

❖ 削除する青いビヘイビアーラインをクリックし、「OK」をクリックします。

## スライスへの複雑なインタラクティブ性の追加

ビヘイビアーパネルのオプションを使用して、カスタムのインタラクティブ性を作成したり編集したりすることができます。カスタムのインタラクティブ性は、既存のビヘイビアーを基に作成します。

### ビヘイビアーのオプション

**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、ドラッグ&ドロップロールオーバーを使用して作成することをお勧めします。

**シンプルロールオーバー** アップ状態としてステート 1、オーバー状態としてステート 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ーを追加します。このビヘイビアーを選択した後、同じスライスを使用してステート 2 にオーバー状態の画像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、「スワップ画像」および「スワップ画像を復元」という 2 つのビヘイビアーが設定されます。

**ナビゲーションバー画像の設定** Fireworks のナビゲーションバーに配置されるボタンなどの画像にスライスを設定できます。ナビゲーションバーの各スライスには、このビヘイビアーを設定する必要があります。「ナビゲーションバー画像の設定」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を復元」の 3 つのビヘイビアーが設定されます。ボタンエディターを使用して、「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、このビヘイビアーは初期設定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」ビヘイビアー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画像を設定」ビヘイビアーがそのスライスに割り当てられます。

**注意：**「シンプルロールオーバー」と「ナビゲーションバー画像を設定」に対するイベントを変更することはできません。

**スワップ画像** スライスに配置した画像を、別ステートの画像あるいは他の画像ファイルに置き換えます。

**スワップ画像を復元** ターゲットオブジェクトをステート 1 の初期設定の画像に戻します。

**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、「画像のプリロード」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、「画像のプリロード」状態も設定できます。

**ナビゲーションバーを復元** 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ーを設定する場合、ポップアップメニューエディターを使用できます。

**ステータスバーテキストを設定** ブラウザー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。

## 選択したスライスへのビヘイビアーの割り当て

1 ビヘイビアーパネルのビヘイビアーを追加 (+) ボタンをクリックします。



A. ビヘイビアを追加ボタン B. ビヘイビアを削除ボタン

- 2 1つまたは複数のビヘイビアを選択します。

### ビヘイビアをアクティブにするマウスイベントの変更

- 1 編集するビヘイビアを含むトリガー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。「シンプルロールオーバー」ビヘイビアにはこのオプションはありません。

**onMouseOver** ポインターをトリガー領域にロールオーバーしたときにビヘイビアをトリガーします。

**onMouseOut** ポインターをトリガー領域から離れたときにビヘイビアをトリガーします。

**onClick** トリガーオブジェクトをクリックしたときにビヘイビアをトリガーします。

**onLoad** Web ページが読み込まれるとすぐにビヘイビアをトリガーします。

### スワップ画像としての外部画像ファイルの使用

現在の Fireworks ドキュメント以外の画像をスワップ画像のソースとして使用できます。ソース画像には、GIF、アニメーション GIF、JPEG または PNG 形式を使用できます。画像ソースとして外部ファイルを選択すると、Web ブラウザーでスワップ画像がトリガーされたときに、そのファイルの内容がターゲットスライスに入れ替えられます。

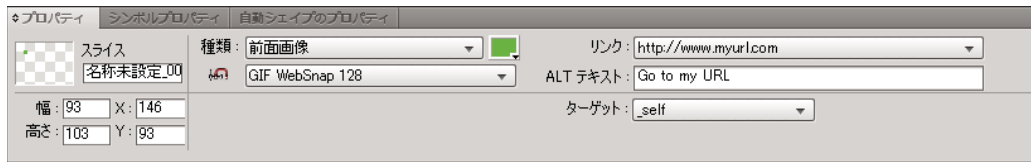
ファイルの幅と高さがスワップするスライスと同じでない場合、ブラウザーはスライスオブジェクト内に収まるように画像の大きさを変更します。ファイルの大きさを調整すると画質が低下することがあります。特に、アニメーション GIF の場合には画質の低下が顕著です。

- 1 スワップ画像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、フォルダーアイコンをクリックします。
- 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、「画像のプリロード」をオフにします。これにより、アニメーション GIF をロールオーバー状態として表示した場合に生じる問題を回避できます。

**注意：** Fireworks では、画像ファイルに相対パスが設定されます。書き出したドキュメントを Web で使用する場合は、書き出した Fireworks HTML から外部画像ファイルにアクセスできることを確認してください。Fireworks で外部ファイルのスワップ画像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、ファイルを Web にアップロードするときには、必ず外部画像ファイルもアップロードしてください。

## スライスを書き出す準備

プロパティインスペクターを使用して、スライスを書き出す準備を行います。



プロパティインスペクターのスライスプロパティ

💡 スライスを簡単に最適化するには、プロパティインスペクターまたは最適化パネルの書き出し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。詳細なオプションの設定については、234 ページの「ワークスペース上での最適化」を参照してください。

### スライスへの URL の指定

スライスに URL を指定すると、Web ブラウザー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。

❖ URL を指定するには、プロパティインスペクターの「リンク」テキストボックスに URL を入力します。

ファイルに複数の書き出すページが含まれている場合は、リンクポップアップメニューを使用して、URL に対していずれか 1 つのページを選択します。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。

💡 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てください。

### 代替テキストの入力

簡潔でわかりやすい代替テキスト（ALT テキスト）を入力することは重要です。これは、画面読み取りアプリケーションを使用する視覚障害のあるユーザーが増加しているためです。画面読み取りアプリケーションは、マウスポインターが Web ページのグラフィック上を通過すると、代替テキストをコンピューター音声で読み上げます。

❖ プロパティインスペクターで「ALT テキスト」ボックスにテキストを入力します。

### ALT テキストがないスライスまたはホットスポットの選択

代替テキスト（ALT テキスト）を入力していないスライスやホットスポットを選択できます。その後、これらのオブジェクトに初期設定の ALT テキストを設定できます。

❖ コマンド / Web / 空の ALT テキストを選択を選択します。

### 初期設定の ALT テキストの設定

ALT テキストを入力していないスライスやホットスポットを選択し、これらすべてに初期設定の ALT テキストを設定できます。

❖ コマンド / Web / ALT テキストを設定を選択し、初期設定の ALT テキストを入力します。

## 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 ページステートまたは Web ブラウザーです。

- ❖ 「ターゲット」テキストボックスに HTML ステート名を入力するか、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** リンクされたドキュメントを、ブラウザーの新規ウィンドウに読み込みます。

**\_parent** リンクされたドキュメントを、親ステートセットまたはリンクを含むステートのウィンドウに読み込みます。リンクを含むステートがネストされていない場合は、リンクされたドキュメントがブラウザーウィンドウ全体に読み込まれます。

**\_self** リンクされたドキュメントを、リンクと同じステートまたはウィンドウに読み込みます。このターゲットはあらかじめ指定されているので、通常は指定する必要がありません。

**\_top** リンクされたドキュメントを、すべてのステート設定を解除して、ブラウザーウィンドウに読み込みます。

## スライス名の設定

スライスを行うと、画像が細かく分割されます。分割されたステートの各部分は、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。初期設定の命名規則を適用することも、ユーザー定義の名前を指定することもできます。

**注意：**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。

## ユーザー定義のスライス名の入力

- ❖ 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ーの「オブジェクト名を編集」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。

## スライスファイル名の自動設定

- ❖ スライス画像を書き出すときに、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」(Mac OS) 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。

## 初期設定の自動命名規則の変更

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。

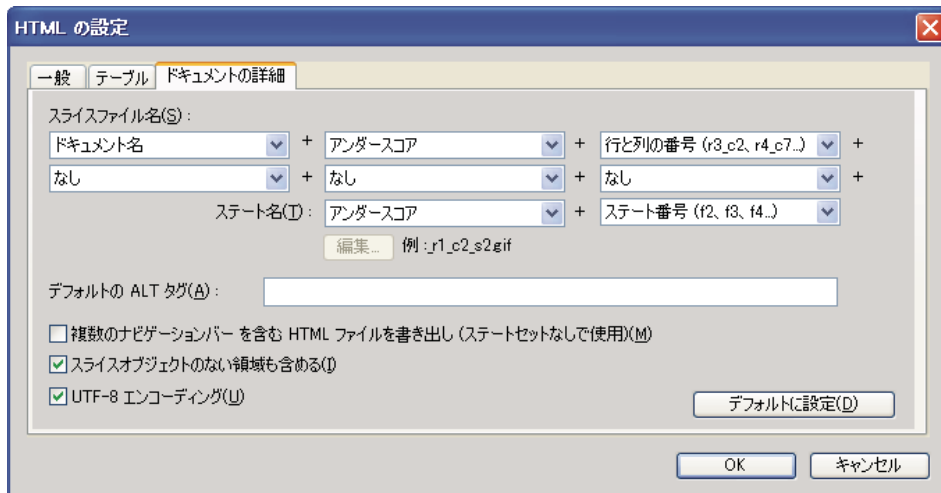
オプション	説明
なし	スライスの各要素に名前を適用しません。
ドキュメント名	スライスの各要素にドキュメント名が適用されます。
"slice"	「slice」という単語をスライスの命名規則に含めます。

オプション	説明
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 (r##) と列番号 (c##) は、Web ブラウザーでスライス画像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一般的に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。

スライスに複数のステートがある場合は、初期設定で各ステートのファイルに番号が付けられます。例えば、3つの状態を持つボタンに対して、**home** という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\_s2.gif**、ダウン状態のグラフィックは **home\_s3.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、複数のステート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。

- 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 「スライスファイル名」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初期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、最終的に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書き出された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、それぞれテーブルの 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、例えば、スペーサーやネスト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画像です。
- ネストテーブルとは、テーブル内にあるテーブルです。ネスト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。

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 スペーサー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。

**ネストテーブル - スペーサーなし** 選択すると、スペーサーのないネストテーブルが作成されます。

**シングルテーブル - スペーサーなし** 選択すると、スペーサー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サー** HTML で必要に応じてサイズが変更されるスペーサーとして、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。

**注意：**カラーポップアップウィンドウから選択したカラーは、HTML スライスにのみ適用されます。画像スライスは引き続き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、空のセルに配置するものを選択します。

**なし** 空のセルはブランクのままになります。

**スペーサーイメージ** spacer.gif という小さな透明の画像が空のセル内に置かれます。

**空白** 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。

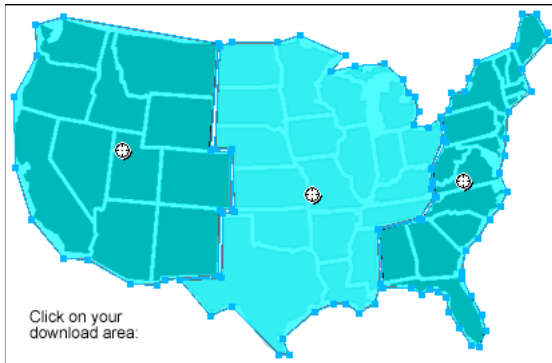
**注意：**空のセルは、書き出し時に書き出しダイアログボックスで「スライスのない領域も含める」の選択を解除した場合にだけ生じます。

6 「OK」をクリックします。

**注意：**各ドキュメントに対して固有のテーブル書き出し設定を指定するか、または 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初期設定を適用できます。

## ホットスポットおよび画像マップ

ホットスポットは、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 にリンクするために使用します。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、画像マップを作成できます。



ホットスポットのある画像マップ

通常、ホットスポットと画像マップは、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、スライス処理されたグラフィックをダウンロードして再構成するために追加の HTML コードを必要とするので、より大きな処理能力を必要とします。

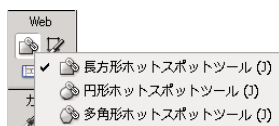
**注意：**スライス処理された画像マップを作成できます。一般的に、スライスした画像マップを書き出すと、多数のグラフィックファイルが生成されます。スライスについて詳しくは、171 ページの「[長方形スライスの作成](#)」を参照してください。

## ホットスポットの作成

- 画像を他の 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ある場合は、ホットスポットが最適です。
- ホットスポットと画像マップは、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。
- ホットスポットは、長方形、円形、多角形のいずれも作成できます。多角形のホットスポットは、入り組んだ画像に使用すると便利です。
- 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。

## 長方形または円形のホットスポットの作成


- 1 ツールボックスの「Web」セクションから長方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 (Mac OS) を押しながらドラックすると、中心を起点にして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。スペースバーを放し、ホットスポットの描画を続けます。

## 特殊な形状のホットスポットの作成

- 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、クリックしてベクトル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かにかかわらず、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。

### 複数の選択オブジェクトのトレースによるホットスポットの作成

- 1 複数のオブジェクトを選択し、編集/挿入/ホットスポットを選択します。
- 2 すべてのオブジェクトを含んだ長方形のホットスポットを1つ作成するには「単一」を、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には「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。

### 選択したホットスポットの、長方形、円形または多角形のホットスポットへの変換

- ❖ プロパティインスペクターで、ホットスポットのシェイプポップアップメニューから長方形、円形または多角形のいずれかを選択します。

### ホットスポットの書き出し準備

URL や ALT テキストなどのホットスポットプロパティは、プロパティインスペクターを使用して、スライスプロパティの割り当てと同様の方法で割り当てることができます。

### 画像マップの作成

グラフィックの上にホットスポットを挿入したら、Web ブラウザーで機能するようにグラフィックを画像マップとして書き出します。画像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。書き出しを行うと、クライアントサイドの画像マップだけが作成されます。

または、画像マップをクリップボードにコピーし、Dreamweaver や HTML エディターにペーストする方法で書き出すこともできます。

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、259 ページの「[Dreamweaver の使用](#)」を参照してください。

- 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。
- 2 ファイル/書き出しを選択します。
- 3 画像を書き出す場合、HTML ファイルの書き出し先になるフォルダーに移動し、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構築してある場合は、そのサイト用に適切なフォルダー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 と画像」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 ファイルの書き出し** 必要な HTML ファイルとそれに対応する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 エディターに読み込むことができます。

**クリップボードにコピー** 必要な HTML をすべてクリップボードにコピーします（ドキュメントスライス処理された場合はテーブルも含む）。コピーした HTML は Dreamweaver や他の HTML エディターにペーストすることができます。

**注意：**「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だけ「なし」を選択します。

- 6 (書き出しのみ) 必要に応じて、「サブフォルダーに画像を置く」チェックボックスをオンにし、適切なフォルダーを参照します。

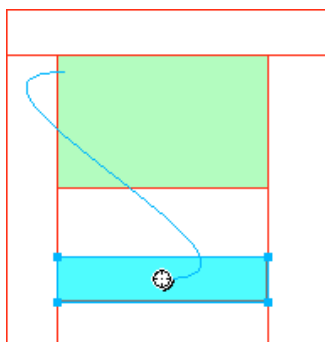


- 7 「保存」をクリックします。
- 8 ファイルの書き出し時に、画像マップや他の Web 機能に関するコードの先頭と末尾を示す HTML コメントを含めることができます。初期設定では、HTML コメントはコードに含まれない設定になっています。コメントを含めるには、HTML の設定ダイアログボックスの「一般」タブで「HTML コメントを含める」を選択します。

## 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、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割り当てることができます。ターゲットの領域は、スライスによって定義する必要があります。ロールオーバーエフェクトは、スライスへの割り当て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。

**注意：**ホットスポットでトリガーできるのは、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。



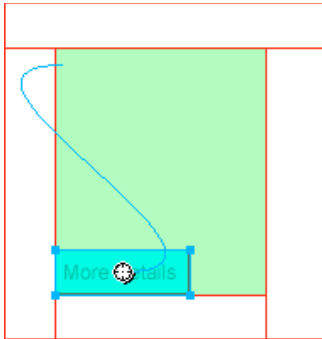
ホットスポットのあるジョイントロールオーバーを作成すると、このホットスポットが選択されている間にだけ、青色のラインが表示されます。

## スライス上のホットスポットの使用

大きなグラフィックがあり、そのごく一部分だけをアクションのトリガーとする場合は、スライスの一番上にホットスポットを配置してアクションやビヘイビアのトリガーとすると便利です。

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することもできます。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トリガーされますが、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わって表示されます。

**注意：**作成するホットスポットが、複数のスライスと重なり合わないようご注意ください。



- 1 入れ替えて表示する画像の上にスライスオブジェクトを挿入します。
- 2 ステートパネルで新しいステートを作成し、入れ替える画像として使用する画像を挿入します。このとき、手順 1 で挿入したスライスの下に配置します。
- 3 ホットスポットから、入れ替える画像を含むスライスまでビヘイバーラインをドラッグします。
- 4 「スワップ画像元」リストからロールオーバー画像のあるステートを選択し、「OK」をクリックします。

# 第 13 章：ボタンとポップアップメニューの作成

## ナビゲーションの基本

### ナビゲーション機能について

ボタン、メニューおよびナビゲーションバーを追加して、ドキュメント内のナビゲーションを簡単に行えます。Adobe® Fireworks® では、JavaScript や CSS コードに詳しくない方でも、これらのナビゲーションサポートを簡単に作成および実装できます。

ボタンまたはポップアップメニューを書き出すと、Web ブラウザー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 ページまたは任意の HTML ファイルや CSS ファイルに挿入できます。

### 基本的な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。ナビゲーション方法を統一するため、通常は Web サイト全体で共通のナビゲーションバーを使用します。場合によって、各ページに適したリンクをナビゲーションバーが設定されることもあります。

ナビゲーションの一貫性を保つには、シンボルインスタンスを使用してボタンシンボルを複製します。オリジナルシンボルの外観または機能を編集すると、関連付けられているすべてのインスタンスに自動的に変更内容が反映されます（159 ページの「シンボル」を参照してください）。

- 1 ボタンシンボルを作成します。
- 2 ドキュメント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（Mac OS）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ーを使用してテキスト、URL およびその他のプロパティを割り当てます。

## ボタンシンボルの作成

ボタンは、Web ページでナビゲーション要素として使用する特殊なシンボルで、プロパティインスペクターを使って簡単に編集できます。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できるので、1つのボタンの外観を変更するだけでナビゲーションバー内のすべてのボタンインスタンスの外観を自動的に更新できます。

同じボタンの他のインスタンスに影響を与えずに、シンボルとインスタンスの関係を保ったまま、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。ボタンをドキュメントにドラッグすると、そのボタンに関連するすべてのコンポーネントと状態も移動します。

他のシンボルと同様に、ボタンには登録ポイントがあります。これは、ボタンを編集しているときに、テキストとボタンの各状態の位置揃えに使用できる中心点です。

- 1 ボタンに変換するオブジェクトを選択します。
- 2 変更/シンボル/シンボルに変換を選択します。
- 3 シンボルに変換ダイアログボックスでボタンの名前を入力します。
- 4 「種類」オプションで「ボタン」を選択します。
- 5 (オプション) ボタンの9スライスの拡大・縮小機能を有効にするには、「9スライスの拡大・縮小のガイドを有効にする」を選択します。
- 6 (オプション) グラフィックを Fireworks のグラフィックライブラリにボタンとして保存するには、「共有ライブラリに保存」を選択します。

## ボタンへの状態の適用





ボタンには最大4つの状態を設定できます。状態は、特定のマウスイベントが発生したときのボタンの外観を示します。2つの状態を持つボタンにはアップ状態とダウン状態があります。3つまたは4つの状態を持つボタンには、オーバー状態とダウンオーバー状態があります。これらの状態は、ボタンが押されていないとき(オーバー)と押されているとき(ダウンオーバー)にボタンの上にポインターを置いた場合のボタンの外観を表します。

2つまたは3つの状態を指定されたボタンを使用してナビゲーションバーを作成できます。ただし、4つの状態が揃ったボタンのみが、Fireworks に組み込まれたナビゲーションバーのビヘイビアーを利用できます。

## 2つの状態を持つ簡単なボタンの作成

- 1 シンボル編集モードに切り替えるには、次のいずれかの操作を行います。
  - キャンバス上で既存のボタンをダブルクリックします。
  - 編集/挿入/新規ボタンを選択します。
- 2 アップ状態のグラフィックを読み込むか、作成するには、次のいずれかの操作を行います。
  - ボタンがアップ状態のときに表示するグラフィックをワークスペースにドラッグ&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。
  - プロパティインスペクターで「ボタンの読み込み」をクリックして、シンボルの読み込み: ボタン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。このオプションを使用すると、ボタンの各状態に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。
  - (オプション) 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(50ページの「[シンボルへの9スライスガイドの適用](#)」を参照してください)。
  - (オプション) 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。
- 3 オーバー状態を作成するには、ポップアップメニューから「オーバー」を選択し、次のいずれかの操作を行います。
  - 「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、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。
- 4 (オプション) ライブフィルターを使用して各状態に共通の外観を作成するには、ライブフィルターを追加するグラフィックを選択し、プロパティインスペクターの「フィルター」ラベルの隣にあるプラス(+ ) 記号アイコンをクリックします。

- 5 ベベルとエンボス/ベベル（内側）、エンボス（押下）、ベベル（外側）またはエンボス（隆起）を選択します。
- 6 各状態のボタンプリセットフィルターを選択します。

ボタンのプリセットのフィルター	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	ボタンの色が明るくなります。
 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。

### 3つまたは4つの状態を持つボタンの作成

4つの状態を持つボタンは必須ではありませんが、このボタンを使用すると組み込まれたナビゲーションバーのビヘイビアを利用できます。


- 1 2つの状態を持つボタンをシンボル編集モードでキャンバスに開いた状態で、プロパティインスペクターのポップアップメニューから「ダウン」を選択して、次のいずれかの操作を行います。
  - 「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。
- 2 ダウン状態のボタンが開いていることを確認し、手順1を繰り返して、ダウンオーバー状態を追加します。
- 3 (オプション) プリセットフィルターをボタンに適用します。

**注意：**ダウン状態またはダウンオーバー状態用のグラフィックを挿入または作成すると、状態をナビゲーションバーに追加するためのオプションが自動的に選択されます。

### 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をボタンに変換し、ライブラリに保存できます。ロールオーバーについて詳しくは、175 ページの「[インタラクティブスライス](#)」を参照してください。

- 1 ロールオーバー画像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 ステートパネルのオニオンスキンメニューから「すべてのステートを表示」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。背面の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。
- 4 変更/シンボル/シンボルに変換を選択します。
- 5 シンボルの名前を「名前」ボックスに入力し、シンボルの種類として「ボタン」を選択します。

 4 ステートのアニメーションをボタンに変換するには、4つのオブジェクトをすべて選択してそれぞれを各ボタンの状態に配置します。

## ボタンシンボルの挿入と読み込み

ボタンシンボルのインスタンスを共有ライブラリパネルからドキュメントに挿入できます。また、既存のボタンシンボルを新しいドキュメントのドキュメントライブラリパネルに読み込むこともできます。詳しくは、165 ページの「[シンボルの読み込みと書き出し](#)」を参照してください。

- 1 ボタンのインスタンスをドキュメントに挿入するには、共有ライブラリパネルを開き、ボタンシンボルをドキュメントまでドラッグします。
- 2 ボタンシンボルの追加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て編集/クローンを選択します。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。
  - ドキュメント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 (Mac OS) 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。
- 3 新しいドキュメントのドキュメント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。
  - ボタンインスタンスを別の Fireworks ドキュメントからドラッグ&ドロップ (またはカット&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。
  - ドキュメントライブラリパネルのオプションメニューで、「シンボルを読み込み」を選択します。これらのライブラリには、作成済みの様々なボタンシンボルがあらかじめ含まれています。

## ボタンシンボルの編集

ボタンプロパティの複数のインスタンスをシンボルレベルで編集するか、ボタンプロパティのインスタンスを個別に編集できます。

### シンボルレベルでのボタンプロパティの編集

- ❖ ボタンの特性を変更するには、ボタンをダブルクリックします。キャンバスに戻るには、キャンバス上部のページアイコンをクリックするか、ボタンの外側をダブルクリックします。

編集可能なシンボルレベルのボタンプロパティは、通常ナビゲーションバー内のボタンで統一します。次に例を示します。

- 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、画像などグラフィカルな外観
- 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ーまたは不透明度
- アクティブ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 (インスタンスレベルのプロパティとしても使用可能)

## インスタンスレベルでのボタンプロパティの編集

❖ ワークスペースでボタンインスタンスを選択し、プロパティインスペクターでプロパティを設定します。

一般に、編集可能なインスタンスレベルのプロパティはボタンによって異なります。インスタンスレベルのプロパティを編集しても、そのプロパティと関連するシンボルや他のインスタンスに影響はありません。次に例を示します。

- レイヤーパネルに表示され、書き出し時にボタンインスタンスの書き出すスライス名を指定する際に使用す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ーまたは不透明度
- テキスト文字とテキストの書式
- 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）
- 代替画像の説明
- ターゲット（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ーの「ダウンロード中はダウン表示」オプション

**注意：**HTML の設定ダイアログボックスの「ドキュメントの詳細」セクションで「複数ファイルを書き出し」オプションを選択してからナビゲーションバーを書き出すと、対応するボタンがダウン状態で各 HTML ページが書き出されます。255 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。

## インタラクティブなボタンプロパティの設定

次のようなボタンのインタラクティブな要素を制御できます。

**アクティブ領域** アクティブ領域は、Web ブラウザーでマウスポインターが置かれたとき、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あり、ボタンシンボルに固有のもので、ボタンスライスを編集したり、ホットスポットオブジェクトを描画するには、ポップアップメニューから「アクティブ領域」を選択します。新しいスライスを描画すると、新しいスライスが以前のスライスに置き換わります。

**ボタンシンボルまたはインスタンスの URL** 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。ボタンを別の Web ページや Web サイト、または同じ Web ページ内の基準位置にリンクします。プロパティインスペクターまたは 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。

**ボタンターゲット** ボタンターゲットとは、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ー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。

**ボタンシンボルまたはインスタンスの代替テキスト** 代替テキストは、画像のダウンロード時に画像プレースホルダー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、画像の代わりに表示されます。また、画像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。

## インタラクティブなボタンプロパティの編集

**注意：**ボタンシンボルのターゲット、URL または代替テキストを変更しても、シンボルの既存のボタンインスタンスは変更されません。

- 1 シンボル編集モードでボタンシンボルを開きます。

## 2 次のいずれかの操作を行います。

- ボタンシンボルのアクティブ領域内のスライスまたはホットスポットを編集するには、プロパティインスペクターのポップアップメニューから「アクティブ領域」を選択し、選択ツールを使用してスライスまたはスライスガイドを移動または変形します。スライスツールやホットスポットツールを使用して、新しいアクティブ領域を描画することもできます。
- ボタンシンボルの URL を設定するには、ポップアップメニューから「アクティブ領域」を選択します。次にプロパティインスペクターの「リンク」ボックスに URL を入力し、リストからページを選択するか、URL パネルから URL を選択します。

**注意：**サイト内の絶対 URL を入力する場合は、各インスタンスのプロパティインスペクターの「リンク」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。

- ボタンシンボルのターゲットを設定するには、ワークスペースでボタンを開きます。次に「ターゲット」ボックスにターゲットを入力するか、プロパティインスペクターのターゲットメニューから次のいずれかのプリセットターゲットを選択します。

**「なし」または「\_self」** 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** 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** Web ページをリンクを含むフレームの親フレームセットまたはウィンドウにロードします。

**\_top** すべてのフレーム設定を解除して、Web ページをブラウザウィンドウにロードします。

- ボタンシンボルまたはボタンインスタンスの代替テキストを設定するには、ワークスペースでボタンインスタンスを選択します。次に、プロパティインスペクターで適用するテキストまたは説明を入力します。

## ポップアップメニュー

ポップアップメニューは、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ーを移動したとき、またはクリックしたときにブラウザ内に表示されます。

- 各ポップアップメニューアイテムは、HTML または画像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、および両方の状態のテキストが含まれています。
- ナビゲーション用に URL リンクをポップアップメニューアイテムに割り当てることができます。また、サブメニューの階層を必要だけ作成することもできます。
- すべてのタブを使用できる他、タブの設定をいつでも編集できます。
- ブラウザーでプレビューできるメニューオプションを作成するには「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。
- 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。Fireworks のワークスペースにはポップアップメニューは表示されません。

### 簡単なポップアップメニューの作成

1 ポップアップメニューのトリガー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ます。

- 変更 / 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 「内容」タブをクリックし、メニューを追加ボタンをクリックします。



- 4 各セルをダブルクリックして、適切なテキスト、リンクおよびターゲットの情報を入力または選択します。「リンク」フィールドと「ターゲット」フィールドでは、カスタム情報を入力するか、表示されるメニューから選択します。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。



セル間を移動するには Tab キーを押します。また、リストを上下にスクロールするには上矢印キーと下矢印キーを押します。

- 5 すべてのメニューアイテムを追加するまで、手順 3 および手順 4 を繰り返します。メニューアイテムを削除するには、メニューを削除ボタンをクリックします。

- 6 「次へ」または「完了」をクリックするか、別のタブを選択します。

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。

## ポップアップメニューのサブメニューの作成

サブメニューとは、ポインターを別のポップアップメニューアイテム上に置いたとき、またはメニューアイテムをクリックしたときに表示されるポップアップメニューです。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。

- 1 ポップアップメニューエディターの「内容」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。
- 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。
- 3 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。また、ハイライト表示されているアイテムのすぐ下に新しいアイテムを挿入するには、メニューまたはサブメニューのアイテムをハイライト表示してメニューを追加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。
- 4 ポップアップサブメニュー内にサブメニューを作成するには、ポップアップメニューエディターの「内容」タブでサブメニューアイテムをハイライト表示し、1 階層下のメニューボタンをクリックします。
- 5 「次へ」をクリックしてポップアップメニューの作成を継続するか、「完了」をクリックします。

## ポップアップメニューの外観の変更

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ーの「外観」タブでメニューの方向を選択します。

- 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ーで開き、「外観」タブをクリックします。
- 2 ポップアップメニューの配置を選択の横で「メニュー（縦）」または「メニュー（横）」を選択します。
- 3 「セル」オプションを選択します。

**HTML** HTML コードのみを使用してメニューの外観を設定します。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。

**画像** セルの背景として使用するグラフィック画像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。

- 4 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ーの「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。

- 5 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、またはカスタムフォント名を入力します。

**注意：**選択したフォントがユーザーのシステムにインストールされていない場合、Web ブラウザーには代替りのフォントが表示されます。

- 6 (オプション) スタイル、位置揃えの設定およびカラーをテキストに適用します。
- 7 各状態のテキストおよびセルのカラーを選択します。
- 8 セルのタイプとして「画像」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。
- 9 ポップアップメニューの作成を継続するか、「完了」をクリックします。

## ポップアップメニューエディターへのカスタムメニュースタイルの追加

セルのスタイルとして「画像」を選択した場合に使用するセルのスタイルを選択します。スタイルについて詳しくは、156 ページの「[スタイルの作成と削除](#)」を参照してください。

**注意：**Menu Bar フォルダーの正確な位置は、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、306 ページの「[設定ファイルの操作](#)」を参照してください。

- 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ーを適用し、スタイルパネルを使用してスタイルとして保存します。
- 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「スタイルライブラリを保存」を選択します。
- 3 ハードディスク上の Menu Bars フォルダーに移動し、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。

## セルの詳細プロパティの設定

- 1 ポップアップメニューエディターを開き、「詳細」タブをクリックします。
- 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。

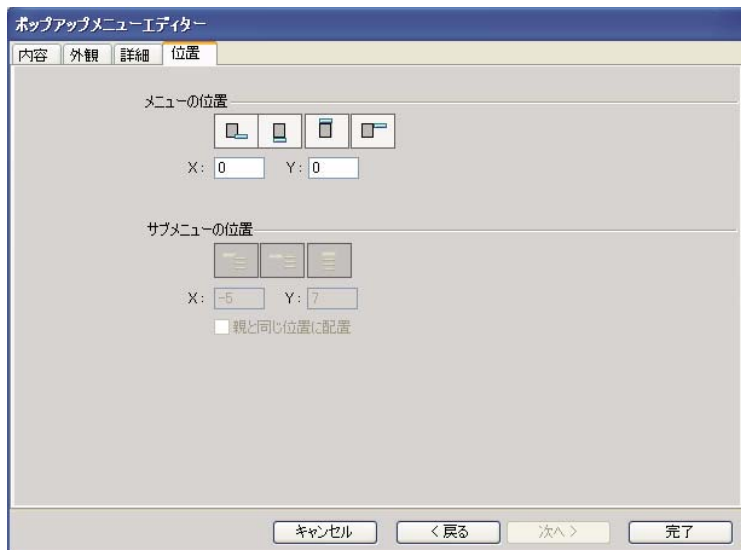
**自動設定** セルの高さをポップアップメニューエディターの「外観」タブで設定したテキストサイズに合わせます。セルの幅は最も長いテキストを含むメニューアイテムに合わせます。

**ピクセル** 「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 ポインター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、「メニューディレイ」テキストボックスに値を入力します。
- 7 ポップアップメニューに境界線を表示するかどうかを選択できます。境界線を表示する場合は、境界線の属性を設定します。
- 8 ポップアップメニューの作成を継続するか、「完了」をクリックします。

## ポップアップメニューやサブメニューの位置の変更

ポップアップメニューエディターの「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またはサブメニューの位置の設定

- 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ーで開き、「位置」タブをクリックします。
- 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。
  - メニューの位置を示すボタンをクリックして、トリガー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ー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 サブメニューの位置を定義するには、次の操作を行います。
  - サブメニューの位置を示すボタンをクリックして、トリガー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ーするメニューまたはメニューアイテムの右上隅に配置されます。
- 4 特定のアイテムを基準に位置を設定するには、次の操作を行います。
  - サブメニューをトリガー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、「親と同じ位置に配置」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、「親と同じ位置に配置」を選択します。
- 5 ポップアップメニューエディターを終了するには、「完了」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、「戻る」をクリックします。

## ポップアップメニューのドラッグによる位置の設定

- 1 次のいずれかの操作を行い、Web レイヤーを表示します。
  - ツールボックスのスライスとホットスポット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ーする 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アイテムの編集または移動

ポップアップメニューエディターの 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。

- 1 次のいずれかの操作を行い、Web レイヤーを表示します。
  - ツールボックスのスライスとホットスポット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設定す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。
- 4 ポップアップメニューエディターの任意のタブで設定を変更します。

## メニューテキストの編集

- 1 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ーで開き、「内容」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。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。

## メニューアイテムの移動

- 1 ポップアップメニューエディターの「内容」タブでメニューアイテムをハイライト表示します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - アイテムを上位のサブメニューまたはメインのポップアップメニューに移動するには、1 階層上のメニューボタンをクリックします。
  - アイテムを同じメニュー内の別の位置に移動するには、リスト内の適切な位置までアイテムをドラッグします。

## 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 ブラウザー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。

CSS コードの代わりに JavaScript を使用することもできます。JavaScript を使用すると、ポップアップメニューを含む Fireworks ドキュメントは HTML に書き出され、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`) をアップロードします。ファイルを別の場所に格納するには、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します。ドキュメントごとに、Fireworks から HTML および画像として書き出す CSS のポップアップメニューを含む別個の `.css` ファイルが書き出されます。

サブメニューが含まれる場合は、画像ファイル (`arrows.gif`) が生成されます。サブメニューがあるメニューエントリの横に表示される小さな矢印です。ドキュメントに含まれるサブメニューの数に関係なく、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、250 ページの「[HTML の書き出し](#)」を参照してください。

# 第 14 章：Web サイトとアプリケーションインターフェイスのプロトタイプ作成

Adobe® Fireworks® は、デザインのモデルを実際の Web サイトやアプリケーションにスムーズに変換できる理想的なプロトタイプ作成環境です。

## プロトタイプ作成のワークフロー

ページパネルを Fireworks の他の強力な機能と組み合わせて使用することで、インタラクティブな Web やソフトウェアのプロトタイプを作成できます。完成したプロトタイプを実際のサイトに変換するには、Adobe Flash®、Adobe Flex®、Adobe AIR™ または Adobe Dreamweaver® に書き出します。

Fireworks Developer Center に公開されているプロトタイプ作成のワークフローに関する次の記事を参照してください。

- Fireworks を使用したインタラクティブ製品の設計に関する Nick Myers の記事：  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_interactiveproducts\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactiveproducts_jp)
- プロトタイプ作成の業界トレンドに関する Dave Cronin の記事：  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_prototypingtrends\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_prototypingtrends_jp)
- Fireworks で作成済み CSS テンプレートを使用する方法に関する Matt Stow の記事：[Prebuilt CSS templates in Fireworks CS4](#)
- Fireworks CS4 での読み込み、書き出し、シンボル、プロトタイプ作成および拡大・縮小方法に関する Jim Babbage の記事：[Fireworks CS4 How-Tos excerpts: Importing, exporting, symbols, prototyping, scaling](#)
- Fireworks でのインタラクティブデザインと迅速なプロトタイプ作成に関する Dave Hogue のビデオチュートリアル：
  - Fireworks を使用した情報デザインおよびインタラクティブデザイン：  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_infointeract\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_infointeract_jp)
  - Fireworks を使用したインタラクティブプロトタイプの作成：  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_creatinginteractivepro\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_creatinginteractivepro_jp)
  - Fireworks を使用した迅速なプロトタイプ作成：[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_rapidpro\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_rapidpro_jp)
  - 完結したデザインプロセスの一部としての Fireworks：  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_completedesignpro\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_completedesignpro_jp)
- Fireworks を使用した Web サイトアプリケーションの設計に関する記事：  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_designwebsiteapp\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_designwebsiteapp_jp)
- Fireworks を使用したモバイルデバイスの設計に関する Kumar Vivek の記事：  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_designmobiledevices\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_designmobiledevices_jp)

アプリケーションインターフェイスのプロトタイプ作成に関するビデオチュートリアルについては、[www.adobe.com/go/lrvid4034\\_fw\\_jp](http://www.adobe.com/go/lrvid4034_fw_jp) を参照してください。

### 1. ページの作成

ページパネルで、最初のデザイン用として任意の数のページまたは画面を作成します。デザインを進める中で必要に応じてページを追加または削除できます。

## 2. 共通のデザイン要素の配置

ナビゲーションバーやバックグラウンド画像など、複数のページ間で共有するデザイン要素をキャンバスに配置します。要素の位置揃えにはスマートガイドを使用します。柔軟性を最大にするには、CSS を使用してレイアウトを構成します (32 ページの「[スマートガイド](#)」と 206 ページの「[CSS ベースのレイアウトの作成](#)」を参照してください)。

## 3. 複数のページ間で共通の要素を共有

要素を共有した場合、1箇所を変更すると該当するページがすべて自動的に更新されます。マスターページを使用してこのページに含まれる要素をすべて共有するか、レイヤーを共有して要素のサブセットをコピーします (203 ページの「[マスターページの使用](#)」と 137 ページの「[レイヤーの共有](#)」を参照してください)。

## 4. 個々のページへの独自要素の追加

各ページに、独自のデザイン、ナビゲーションまたはフォーム要素を追加します。共有ライブラリパネルにあるボタン、テキストボタンおよびポップアップメニューを使用すると、デザインプロセスをスピードアップできます。Flex コンポーネント、HTML、Mac、Win、Web とアプリケーションおよびメニューバーの各フォルダーにあるコンポーネントシンボルには、シンボルインスタンスごとにカスタマイズできるプロパティがあります (162 ページの「[コンポーネントシンボルの作成と使用](#)」を参照してください)。

## 5. リンクを使用したユーザーナビゲーションのシミュレーション

スライス、ホットスポット、ナビゲーションボタンなどの Web オブジェクトから、プロトタイプの様々なページ間をリンクします (168 ページの「[Fireworks ドキュメント内のページへのリンク](#)」を参照してください)。

## 6. 完成したインタラクティブなプロトタイプの書き出し

Fireworks では、プロトタイプに複数の出力形式を使用できます。どの出力形式でも、ページナビゲーションのためのハイパーリンクが維持されます。次の記事を参照してください。

- CSS ベースの柔軟なプロトタイプをクライアントに公開するか、Adobe Dreamweaver でさらに編集する方法については、207 ページの「[CSS レイアウトの書き出し](#)」を参照してください。
- テーブルベースのより一般的なスタイルのプロトタイプを作成する方法について詳しくは、251 ページの「[Fireworks HTML の書き出し](#)」を参照してください。
- コメントや印刷のために PDF 版を配布する方法について詳しくは、256 ページの「[Adobe PDF ファイルの書き出し](#)」を参照してください。
- Flex アプリケーションのプロトタイプを作成するには、207 ページの「[Flex アプリケーションのプロトタイプ作成](#)」を参照してください。Adobe AIR アプリケーションを作成するには、211 ページの「[Adobe AIR アプリケーションの作成](#)」を参照してください。

# Fireworks ページの使用

Fireworks PNG ファイルは 1 つのファイルに複数のページを含めることができるので、Web やアプリケーションインターフェイスのプロトタイプの作成に最適です。各ページには、キャンバスサイズ、カラー、画像解像度およびガイドの独自の設定が含まれます。これらのオプションは、指定のページまたはドキュメント内のすべてのページに対して設定されます。Web レイヤー以外にも、各ページには独自のレイヤーセットが含まれます。共通の要素については、マスターページを使用するか、ページ間でレイヤーを共有できます (詳しくは、137 ページの「[レイヤーの共有](#)」を参照してください)。



ページを作成しない場合、ドキュメントのすべての要素は 1 ページに配置されます。

各ページはページパネルで確認でき、各ページのオブジェクトがページ名の横にサムネールとして表示されます。アクティブなページはパネルでハイライト表示され、アクティブドキュメントの上にあるポップアップメニューに表示されます。


ページの書き出しについて詳しくは、246 ページの「[ワークスペースからの書き出し](#)」を参照してください。

## ページの追加、削除および移動

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。ページを追加、削除または移動すると、Fireworks によってページタイトルの左側の数値が自動的に更新されます。これらの数値を使用すると、大規模な複数ページのデザインで特定のページに簡単に移動できます。


### ページの追加

ページのリストの末尾に空白のページが挿入され、アクティブなページになります。

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - ページパネルで、ページを作成／複製ボタン  をクリックします。
  - パネルを右クリックし、ポップアップメニューから「新規ページ」を選択します。
  - 編集／挿入／ページを選択します。

### ページへの移動

- ❖ 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ます。
  - キーボードの Page Up キーと Page Down キーを使用します。
  - ドキュメントウィンドウの上部またはページパネル右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。

### ページの複製

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では元のオブジェクトの不透明度と描画モードが維持されます。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。

- ❖ 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。
  - ページを右クリックし、ポップアップメニューから「ページを複製」を選択します。

### 1 つまたは複数のページの移動


ページパネルでページを移動して、関連するデザインを近くに配置するとレイアウトプロセスを高速化できます。

- 1 (オプション) 複数のページを移動するには、次のいずれかの操作を行います。
  - 隣接する複数のページを選択するには、Shift キーを押しながら、最初と最後のページをクリックします。
  - 隣接しない複数のページを選択するには、Ctrl キー (Windows) または Command キー (Mac OS) を押しながら各ページを選択します。
- 2 パネル内で選択したページを上下にドラッグします。他のページの上または下に表示される濃い色の境界線が、マウスを放すことで選択したページを配置できる箇所になります。



## ページの削除

削除したページの上のページがアクティブになります。

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - ページパネルで、ごみ箱アイコン  にドラッグします。
  - ページを右クリックし、ポップアップメニューから「ページを削除」を選択します。

## ページキャンバスの編集

各ページには一意のキャンバスがあり、キャンバスサイズ、カラーおよび画像解像度はそれぞれ異なります。

- 1 ページパネルまたはドキュメントウィンドウの上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 変更/キャンバス/画像サイズ、変更/キャンバス/キャンバスカラー、または変更/キャンバス/キャンバスサイズを選択します。
- 3 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、変更はプロパティパネルを使用して変更を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」オプション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、このオプションを選択解除します。

## マスターページの使用

一連の要素をすべてのページで使用するには、マスターページを使用します。通常のページをマスターページに変換すると、ページはページパネル内でリストの先頭に移動します。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。

## マスターページの作成

- ❖ ページパネルで既存のページを右クリックし、ポップアップメニューから「マスターページとして設定」を選択します。ページ間で共有されているレイヤーはすべて通常（非共有）のレイヤーになります。ただし、フレーム間で共有されているレイヤーは維持されます。リンクしているページにマスターページのフレームを表示する方法については、220 ページの「[ステート内のオブジェクトの表示](#)」を参照してください。

## 関連項目

137 ページの「[レイヤーの共有](#)」

## マスターページへのページのリンク

マスターページの作成後に新規に作成するページは、マスターページの設定が自動的に継承されます。既存のページにこれらの設定を継承するには、ページをマスターページにリンクする必要があります。後でマスターページを変更したときに、リンクしているページはすべて自動的に更新されます。

マスターページからその他のページへのオブジェクトとビヘイビアの継承には、次の制限があります。

- ページでは、マスターページ上のすべてのオブジェクトの現在のステートだけが継承されます。すべてのオブジェクトのすべてのステートを継承するには、各ページで、継承するステートの最大数以上のステートをオブジェクトに追加します。ページ内のすべてのオブジェクトに、マスターページのすべてのステートが継承されます。
- ページ上でキャンバスサイズまたはイメージサイズを変更すると、マスターページにリンクしていないページを含むすべてのページに反映されます。変更を現在のページに制限するには、「現在のページのみ」を選択します。

- マスターページのカンバスカラーの変更は、リンクしているページだけに継承されます。
  - ❖ 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右クリックし、ポップアップメニューから「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ールの左側にある列をクリックします。リンクアイコンは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を変更すると、新しい設定が優先されマスターページへのリンクが切れます。

### マスターページのレイヤーの表示と非表示

表示と非表示の変更はすべてのページに反映されます。

- ❖ レイヤーパネルで、マスターページの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します。

### マスターページのレイヤーの削除

- ❖ レイヤーパネルを右クリックし、ポップアップメニューから「マスターページレイヤーを削除」を選択します。

マスターページのレイヤーをページに戻すには、レイヤーパネルを右クリックし、ポップアップメニューから「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

- ❖ ページパネルを右クリックし、ポップアップメニューから「マスターページをリセット」を選択します。

## 選択したページの書き出し

1つの手順で複数のページを書き出すことができます。選択したページのみが書き出されます。ページを書き出す際には、個々のページに対して指定した最適化設定が、ファイルの書き出しに使用されます。

- 1 ページパネルで、書き出すページを選択します。
- 2 右クリックして、「選択したページの書き出し」を選択します。
- 3 書き出しダイアログボックスで、書き出しメニューからいずれかのオプションを選択します。
  - レイヤーからファイルへ** 選択したページのレイヤーを個別のファイルとして書き出します。
  - ステートからファイルへ** 選択したページのステートを個別のファイルとして書き出します。
  - ページからファイルへ** 選択したページを個別のファイルとして書き出します。

### ページの書き出し時のファイル名の変更

- 1 ページパネルで、書き出すページを選択します。
- 2 右クリックして、「選択したページの書き出し」を選択します。
- 3 書き出しダイアログボックスで、「オプション」をクリックします。書き出しメニューで選択したオプションに基づいて、「オプション」ボタンが有効になります。
- 4 書き出しオプションダイアログボックスで、「接頭文字を追加」または「接尾文字を追加」を選択して、メニューからオプションを選択します。次のいずれかのオプションを使用して、ファイル名を指定することができます。

**ドキュメント名** ソースファイルの名前が、接頭文字または接尾文字として追加されます。例えば、「接頭文字を追加」オプションを使用してソースファイル sites.png から Index という名前のページを書き出す場合、Sites\_Index.gif という名前のファイルが生成されます。

# (1、2、3...) または # (01、02、03...) ファイルが番号順に生成され、接頭文字または接尾文字として連番が追加されます。書き出すすべてのページファイルに、ページパネルに表示される順番で番号が付けられます。多数のページを書き出す場合は、2桁の連番を使用してください。

5 ファイルタイプメニューのオプションを使用して、書き出すファイルの設定を最適化します。

### 選択したページでのスライスの書き出し

ソースファイル内のスライスは、ファイルの書き出し時に無視されます。スライスを書き出すには、書き出しダイアログで次の設定を使用します。

- 1 書き出しメニューで、「HTML と画像」または「画像のみ」を選択します。
- 2 HTML メニューで、「HTML ファイルの書き出し」を選択します。
- 3 スライスメニューで、「スライスの書き出し」を選択します。
- 4 次のいずれかのオプションを選択します。

**選択したスライスのみ** スライスとしてマーク付けした領域が書き出されます。

**スライスのない領域も含める** スライスとしてマーク付けされていない領域も書き出されます。

### 複数ページのプレビュー

ファイルを読み込んだときまたは開いたときに、マスターページ以外のすべてのページをプレビューすることができます。プレビュー中に選択したページが、ファイルを開いたときに表示されるページになります。

マスターレイヤーのオブジェクトが含まれているページを挿入すると、マスターページが通常のレイヤーに変換されて読み込まれます。

### 複数ページのプレビューの有効化

ファイルを読み込んだときまたは開いたときに、すべてのページをプレビューすることができます。環境設定ダイアログボックスの初期設定では、複数ページのプレビューオプションは有効になっています。

以前のバージョンで作成したファイルの複数ページのプレビューを有効にするには、現在のバージョンでそのファイルを開いて保存します。

- 1 環境設定ダイアログボックスで、「一般」を選択します。
- 2 「ページのサムネールごとに保存」を選択して、複数ページのプレビューを有効にします。このオプションを無効にすると、ページ名は保存されますが、これらのファイルのサムネールは生成されません。

### ページを開く前または読み込む前のページプレビュー

- Windows の場合、ファイルを読み込んだとき、または開いたときに、読み込みダイアログボックスまたは開くダイアログボックスにプレビューが表示されます。
- Mac OS の場合は、開くダイアログボックスまたは読み込みダイアログボックスで「プレビュー」をクリックします。または、読み込みダイアログボックスでファイルをダブルクリックして、プレビューモードにすることができます。  
読み込むページを、ドキュメント内の現在選択しているページの後ろに挿入する場合は、ファイルを読み込むときに「現在のページの後ろに挿入」を選択します。

## CSS ベースのレイアウトの作成

Fireworks ドキュメントで CSS ベースのレイアウトをデザインし、これをレイアウトを反映した CSS ルールを持つ HTML ページに変換できます。CSS ベースのレイアウトは、コードがすべてのブラウザに対応した、標準ベースのアプローチです。

CSS ベースの HTML ページレイアウトの作成に関するビデオチュートリアルについては、[http://www.adobe.com/go/lrvid4035\\_fw\\_jp](http://www.adobe.com/go/lrvid4035_fw_jp) を参照してください。次のリソースも参照してください。

- Fireworks での CSS と画像の書き出しに関するチュートリアル：  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_exportcssimages\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_exportcssimages_jp)
- Fireworks を使用した標準規格に準拠する Web デザインの作成：  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_standardscompliantdesign\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_standardscompliantdesign_jp)

### CSS ページのレイアウトについて

Fireworks では、ページをデザインして、オブジェクトの配置を分析する書き出しエンジンを使用して、簡単に HTML および CSS コードを書き出すことができます。また、ページの配置を設定して、繰り返し表示する背景画像を指定することもできます。

共有ライブラリ内の HTML フォルダーにある HTML 要素を使用することができます。HTML フォルダーには、ボタン、ドロップダウンリストオブジェクトおよびテキストフィールドなどの HTML 要素が含まれています。シンボルプロパティパネルを使用して、これらの要素のプロパティを編集することができます。フォーム要素をページにドラッグすると、書き出しエンジンにより、CSS ベースのレイアウトの書き出し中に <form> タグが挿入されます。

スライスを配置したテキストは、書き出された HTML で画像として表示されます。テキストをテキストとして表示するには、共有ライブラリの HTML コンポーネントを使用します。HTML コンポーネントには、見出し 1～6 とリンク要素が含まれています。

### CSS ベースのレイアウトのルール

予期したとおりの結果を得るには、CSS ベースのレイアウトを作成する際にいくつかのルールに従う必要があります。

**ルール 1：書き出す画像にテキストとスライスを書き出すには、長方形を使用する** 書き出しエンジンは、長方形内に配置されているテキストを書き出します。長方形スライスに入っている画像だけが書き出されるため、画像を書き出すには、画像の上にスライスを配置します。これらのスライスにより、書き出しエンジンは画像の場所を認識します。

**ルール 2：オブジェクトが重ならないようにする** 書き出しエンジンは、テキスト、画像、および長方形を長方形のブロックとして処理します。そして、これらのオブジェクトのサイズと位置を確認して、それらをレイアウトに配置するための論理的な行と列を決定します。オブジェクトは、境界線が重ならないように注意して配置してください。

**ルール 3：行および列のレイアウトを計画する** 書き出しエンジンは、オブジェクトまたはオブジェクトのグループ間に、何にも遮られない直線を配置できる論理的な仕切りを探します。列のレイアウトを長方形で囲んで、書き出しエンジンによって列のレイアウトを分断する論理行が挿入されないようにしてください。

**ルール 4：ドキュメントを 2 次元として処理する** ページをデザインするときには、長方形を使用して、長方形の子として処理するオブジェクトを囲みます。書き出しエンジンは、そのような親子関係を検出します。書き出しエンジンは、ルール 3 の場合と同様に、子要素で論理行および列をスキャンします。

これらのルールに加え、次のことに従ってください。

- 書き出しエンジンは、基本の長方形のみを書き出します。角丸長方形を書き出すには、その上に長方形スライスを配置します。
- 長方形のストロークを書き出すには、ストロークがある長方形の上に長方形スライスを配置します。

- シンボルを書き出すには、その上に長方形スライスを配置します。
- テキストまたは長方形に適用したフィルターを書き出すには、その上に長方形スライスを配置します。

## CSS レイアウトの書き出し

Fireworks では、作成するレイアウトを CSS ベースのファイルとして書き出すことができます。書き出した CSS ベースのファイルは、Dreamweaver やその他の CSS 対応エディターで開いて編集できます。

- 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「CSS と画像」を選択します。
- 3 「オプション」をクリックして、HTML ページのプロパティを設定します。
- 4 「参照」をクリックして、背景画像を指定し、背景画像の並べ方を設定します。
  - 画像を 1 回だけ表示する場合は、「no-repeat」を選択します。
  - 画像を垂直方向と水平方向で繰り返す（並べる）場合は、「repeat」を選択します。
  - 画像を水平方向に並べる場合は、「repeat-x」を選択します。
  - 画像を垂直方向に並べる場合は、「repeat-y」を選択します。
- 5 ブラウザーでのページの配置（left、center、right）を選択します。
- 6 添付を固定するかスクロールさせるかを選択します。
- 7 「OK」をクリックしてから、「保存」をクリックします。

## ドキュメントのデモの作成

作業中の Fireworks ドキュメントのデモを作成できます。デモはブラウザで開き、機能を確認したり、ページ間を移動したりできます。

- 1 コマンド／現在のドキュメントのデモを表示を選択します。
- 2 デモを作成するページを選択し、「デモを作成」をクリックします。
- 3 フォルダーを選択して、「開く」をクリックします。

## Flex アプリケーションのプロトタイプ作成


Flex のプロトタイプ作成のプロセスは、Web サイトやソフトウェアインターフェイスに使用するワークフローに似ています（200 ページの「[プロトタイプ作成のワークフロー](#)」を参照してください）。Fireworks では、Flex コンポーネントをキャンバス上にドラッグし、プロパティを指定して、完成したユーザーインターフェイスを MXML に書き出すことができます。その後、そのユーザーインターフェイスを Flex Builder で調整できます。

### 1. Flex ユーザーインターフェイスの作成

ページパネルで、最初のデザイン用として任意の数のインターフェイス画面を作成します。

## 2. レイアウトへの Flex デザインコンポーネントの挿入

キャンバス上で、共有ライブラリパネル内の Flex フォルダーから Flex コンポーネントを挿入します。これらのコンポーネントシンボルは、具体的には MXML への書き出しにおいて、期待どおりの結果を実現します。ドキュメントを MXML として書き出すと、シンボルはそれぞれ対応する MXML タグに変換されます。Flex コンポーネントとして認識できないオブジェクトは、<mx:Image> タグによって MXML にリンクされるビットマップとして書き出されます（162 ページの「[コンポーネントシンボルの作成と使用](#)」を参照してください）。

 Fireworks で Flex デザインコンポーネントを編集するとき、変更した XML コードを Flex プロジェクトにコピーできません。この方法を使用すると、変更したコンポーネントのビヘイビアをプロジェクトに複製したい場合に時間を節約できます。

カーソル、スクロールバー、タブおよびツールヒントの各シンボルは MXML 出力時に無視されます。これらのコンポーネントは Fireworks から MXML に直接変換できません。例えば、スクロールバーシンボルは、Flex コンテナのインスタンスの内容をスクロールできるときに自動的に表示されます。Fireworks では、これらのシンボルは、単にインターフェイスデザインの各部の機能を示すためにあります。

**注意：**画像スライス、ロールオーバーおよびホットスポットは、HTML ベースのプロトタイプだけに適用されます。Flex プロトタイプを作成するときは、これらの Web オブジェクトは使用しないでください。

## 3. 複数のページ間で共通の Flex コンポーネントを共有

1 つの Flex コンポーネントを複数のページで共有している場合は、1 回の変更で、すべてのページ（画面）が自動的に更新されます。マスターページを使用してこのページに含まれる Flex コンポーネントをすべて共有するか、レイヤーを共有してコンポーネントのサブセットをコピーできます（203 ページの「[マスターページの使用](#)」と 137 ページの「[レイヤーの共有](#)」を参照してください）。

## 4. Flex コンポーネントのプロパティの指定

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）で、キャンバスに挿入した各 Flex コンポーネントのプロパティとイベントを指定します。

## 5. Flex レイアウトの MXML への書き出し

Flex ユーザーインターフェイスレイアウトを書き出し、その MXML ファイルを Flex で開きます。Fireworks では、スタイルと絶対位置指定を維持しながら、必要な MXML がすべて書き出されます。Flex の開発者は、Flex でレイアウトを再作成せずにこのインターフェイスを使用できます。

## Flex コンポーネントプロパティの編集

Flex コンポーネントのプロパティとイベントは、シンボルプロパティパネルで編集できます。

- 1 キャンバス上で Flex コンポーネントを選択します。
- 2 シンボルプロパティパネルを開きます（ウィンドウ/シンボルプロパティ）。
- 3 シンボルプロパティパネルでコンポーネントのプロパティとイベントを設定します。

## Fireworks ドキュメントの MXML への書き出し

Fireworks では、共有ライブラリアセットを Adobe Flex Builder で使用できる既知のコンポーネントとして書き出すことができるので、リッチインターネットアプリケーション（RIA）のレイアウトに役立ちます。Fireworks では、スタイルと絶対位置指定を維持しながら、必要な Flex コード（MXML）が書き出されます。

Flex アプリケーションのプロトタイプが完成したら、MXML に書き出し、Flex Builder でさらに編集できます。デザインビューでは、プロトタイプは Fireworks と同じように表示されます。ただし、カーソルやスクロールバーなどのコンポーネントは書き出されません。

- 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 と画像」を選択します。
- 3 MXML コードとは別のフォルダーに画像を保存する場合は、「サブフォルダーに画像を置く」を選択します。
- 4 現在選択されているページのみ書き出すには、「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。

プロトタイプに関連する画像はすべて画像フォルダーに書き出されます。また、完全な MXML ページの画像も、他の画像ファイルを使用して作成されます。MXML ページにはこれらのプレビュー画像は必要ないので、これらの画像は削除して構いません。

## Flex スキンの作成と書き出し

Flex コンポーネントのスキンを Fireworks で作成し、これらを書き出して Flex ベースの Web サイトやアプリケーションのインターフェイスの構築に使用できます。

### Flex コンポーネントのスキン

Flex スキンテンプレートをベースにして、様々な Flex コンポーネントのスキンを作成し、それらを Fireworks で編集することができます。

- 1 コマンド／Flex スキン／新規 Flex スキンを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 利用可能なすべてのコンポーネントの Flex スキンを作成するには、「複数のコンポーネント」を選択します。  
利用可能なすべての Flex コンポーネントが含まれた 1 つのドキュメントが作成されます。
  - スキンを作成するコンポーネントを指定するには、「特定のコンポーネント」を選択します。  
特定のスタイルが割り当てられているコンポーネントのみを選択するか、コンポーネントのすべてのインスタンスを選択します。
- 3 「OK」をクリックします。

### Flex スキンの書き出し

- 1 コマンド／Flex スキン／Flex スキンを書き出しを選択します。
- 2 Fireworks ドキュメントの書き出し先とするフォルダーを選択して、「開く」をクリックします。

## MXML 書き出しの制限事項

Flex MXML 書き出し機能を使用する前に、その機能と制限について知っておく必要があります。

**MXML への書き出し時にコンポーネントのスキンは作成されない** Fireworks で Flex コンポーネントを変更しても、MXML への書き出し時に Flex コンポーネントのスキンは作成されません。MXML への書き出し時には、Flex で使用できる MXML ドキュメントが生成されるだけです。これらのドキュメントには、MXML タグに変換できない Fireworks オブジェクトのリンクされた画像も含まれる場合があります。これらの画像は <mx:Image> タグを使用して MXML ドキュメントに追加されます。

**MXML への書き出し時にスライスが無視される** MXML への書き出し機能は、Flex で使用できるタグベースのドキュメントを生成するように設計されているので、画像やテーブルのセルの作成時にスライスは考慮されません。MXML への書き出し時に画像が作成されるとき、ドキュメントの最適化設定を使用して、画像の形式と圧縮方法が決定します。

**MXML のプロパティはリッチシンボルプロパティに限定される** MXML への書き出し機能では、MXML タグのプロパティは Fireworks 内の Flex コンポーネントに基づきます。Fireworks には、プロパティ数が限られた Flex コンポーネントのサブセットが用意されています。

**スタイルは埋め込まれる** スタイルとして認識されるプロパティは、作成される MXML タグから分離されますが、同じ MXML ドキュメント内の <mx:Style> タグに保持されます。Fireworks では、スタイルを外部 CSS ファイルに定義できません。

**フレームはサポートされない** MXML 出力用のデザインとレイアウトを作成するときにフレームを使用しないでください。1つのドキュメントに複数のデザインが必要な場合は、ページを使用するようにします。

#### 関連項目

162 ページの「[コンポーネントシンボルの作成と使用](#)」

## Adobe AIR アプリケーションのプロトタイプ作成

Adobe® AIR™ for Fireworks を使用して、Fireworks のプロトタイプをデスクトップアプリケーションに変換できます。例えば、一部のプロトタイプページは相互に作用してデータを表示します。Adobe AIR を使用すると、この一連のページを、ユーザーのコンピューターにインストールできる小さなアプリケーションにパッケージ化できます。ユーザーがデスクトップからアプリケーションを実行すると、アプリケーションが読み込まれ、ブラウザから独立した専用のアプリケーションウィンドウにプロトタイプが表示されます。ユーザーは、インターネット接続がなくてもコンピューター上でプロトタイプを表示できます。

Adobe AIR とエクスペリアンスに関する Ethan Eismann の記事を参照してください：  
[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_airexperiencebrand\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_airexperiencebrand_jp)

### Adobe AIR マウスイベントの追加

定義済みの Adobe AIR マウスイベントをドキュメント内のオブジェクトに追加することができます。Fireworks には、ウィンドウを閉じる、ウィンドウのドラッグ、ウィンドウの最大化、ウィンドウの最小化の 4 つの定義済みのマウスイベントが用意されています。

- 1 マウスイベント動作を適用するオブジェクトをキャンバス上で選択します。
- 2 コマンド / AIR マウスイベントを選択して、イベントを選択します。

### Adobe AIR アプリケーションのプレビュー

Adobe AIR アプリケーションパラメーターを設定することなく、Adobe AIR アプリケーションをプレビューすることができます。

- ❖ コマンド / AIR パッケージを作成を選択して、「プレビュー」をクリックします。



## Adobe AIR アプリケーションの作成

❖ コマンド / AIR パッケージを作成を選択し、次のオプションを設定します。

**アプリケーション名** ユーザーがアプリケーションをインストールするときにインストール画面に表示する名前を指定します。拡張子は、初期設定で Fireworks サイトの名前になります。

**アプリケーション ID** アプリケーションの固有な ID を入力します。ID にスペースや特殊文字は使用しないでください。使用できる文字は 0～9、a～z、A～Z、. (ピリオド)、- (ハイフン) です。この設定は必須です。

**バージョン** アプリケーションのバージョン番号を指定します。この設定は必須です。

**プログラムメニューフォルダー** Windows のスタートメニュー内でアプリケーションのショートカットを作成するフォルダーを指定します (Mac OS には当てはまりません)。

**説明** ユーザーがアプリケーションをインストールするときに表示するアプリケーションの説明を追加します。

**著作権情報** Mac OS にインストールされる Adobe AIR アプリケーションの「バージョン情報」に表示する著作権情報を指定します。この情報は、Windows にインストールされるアプリケーションには使用されません。

**パッケージの内容** ファイルの取り込み元フォルダーが自動的に選択されるようにするには、「現在のドキュメント」を選択します。

**ルートコンテンツ** 「参照」ボタンをクリックし、ルートコンテンツとして表示するページを選択します。「現在のドキュメント」を選択した場合は、ルートコンテンツは自動的に設定されます。

**含まれるファイル** アプリケーションに含めるファイルまたはフォルダーを指定します。HTML ファイルと CSS ファイル、画像ファイルおよび JavaScript ライブラリファイルを追加できます。ファイルを追加するにはプラス (+) 記号ボタン、フォルダーを追加するにはフォルダーアイコンをクリックします。ファイルまたはフォルダーをリストから削除するには、ファイルまたはフォルダーを選択し、マイナス (-) 記号ボタンをクリックします。Adobe AIR パッケージに含めるのに選択するファイルまたはフォルダーは、ルートコンテンツフォルダーに属している必要があります。

**システムクロム、透明** ユーザーがコンピューターでアプリケーションを実行するときに使用するウィンドウスタイル (クロム) を指定します。「システムクロム」を選択すると、オペレーティングシステムの標準ウィンドウコントロールでアプリケーションが囲まれます。「透明」クロムを選択すると、標準のシステムクロムが破棄され、アプリケーションに独自のクロムを作成できます。透明機能では、長方形ではない形状のアプリケーションウィンドウを作成できます。

**幅、高さ** アプリケーションウィンドウが開くときのサイズをピクセル単位で指定します。

**アイコン画像を選択** アプリケーションアイコン用のカスタム画像をクリックして選択します。アイコンサイズのフォルダーを選択し、使用する画像ファイルを選択します。アプリケーションのアイコン画像としてサポートされているのは PNG ファイルだけです。

**注意:** 選択するカスタム画像はアプリケーションのサイトにある必要があります。また、そのパスはサイトのルートからの相対パスである必要があります。

**デジタル署名** アプリケーションにデジタル署名を適用するには「設定」をクリックします。この設定は必須です。詳しくは、この後の節を参照してください。

**パッケージファイル** 新しいアプリケーションのインストーラー (.air ファイル) を保存するフォルダーを指定します。初期設定では、この場所はサイトのルートです。別の場所を選択するには「参照」ボタンをクリックします。初期設定のファイル名は、サイト名に拡張子 .air を付けたものです。この設定は必須です。

## デジタル証明書を使用した Adobe AIR アプリケーションの署名

デジタル署名を使用すると、ソフトウェアが作成された後にアプリケーションのコードが改ざんされたり、壊れたりしていないことを保証できます。Adobe AIR アプリケーションにはデジタル署名が必須で、デジタル署名がないアプリケーションはインストールできません。

1 AIR パッケージを作成ダイアログボックスで、「デジタル署名」オプションの横の「設定」ボタンをクリックします。

**2** デジタル署名ダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。

- 事前に購入したデジタル署名でアプリケーションに署名するには、「参照」ボタンをクリックし、証明書を選択し、対応するパスワードを入力して「OK」をクリックします。
- 自分で署名した独自のデジタル証明書を作成するには、「作成」ボタンをクリックし、ダイアログボックスで設定を行います。証明書の「キーの種類」オプションは、証明書のセキュリティレベルを示します。1024-RSA は 1024 ビットの鍵（低セキュリティ）を使用し、2048-RSA は 2048 ビットの鍵（高セキュリティ）を使用します。完了したら、「作成」をクリックします。デジタル署名ダイアログボックスに対応するパスワードを入力し、「OK」をクリックします。

**注意：**コンピューターに Java® Runtime Environment (JRE) がインストールされている必要があります。

# 第 15 章：アニメーションの作成

## アニメーションの基本

Adobe® 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。アニメーションを作成するには、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ます。シンボルのアニメーションは、アニメーション内の画像やオブジェクトを含む複数のステートから構成されます。アニメーションに複数のシンボルを配置して、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、異なる数のステート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。

シンボルに設定を適用して、連続するステートの内容を徐々に変化させることができます。この設定を利用して、シンボルがキャンバス上を動き回ったり、フェードインや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配置できるので、異なる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。

最適化パネルで最適化や書き出しの設定を変更して、ファイルの作成方法を制御できます。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。

Zsolt Szekely が、Adobe デベロッパーセンターの記事 [www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_creatinganimlogos\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_creatinganimlogos_jp) で役立つ情報を公開しています。

## アニメーションのワークフロー

- 1 新規に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 (214 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 アニメーションシンボルを、プロパティインスペクターまたはアニメーションダイアログボックスで編集します。移動の程度と方向、拡大・縮小、不透明度 (フェードイン、フェードアウト) および回転の角度と方向を設定できます (214 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 ステートパネルの「ステートディレイ」コントロールを使用してアニメーションの速度を設定します (217 ページの「[ステートの継続時間の設定](#)」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 (222 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 ファイルとして書き出すか、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 (248 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)。

## アニメーションシンボルについて

アニメーションシンボルとは、アニメーション内で動作をするオブジェクトです。作成する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配置することができます。シンボルはそれぞれプロパティを持ち、独立して動作します。したがって、画面を横切るシンボルとフェードまたは縮小するシンボルを同時に作成できます。

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、複数のステートに表示するグラフィックにシンボルやインスタンスを使用すると、ファイルサイズを縮小できます。

プロパティインスペクター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。また、ドキュメントの他の部分に影響を与えずにシンボルのアートを編集できます。さらに、モーションパス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格納されるので、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は、新規に作成するか、オブジェクトをシンボルに変換して作成できます。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ステートの数と、拡大・縮小や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。初期設定では、新規アニメーションシンボルには5つのステートが含まれ、それぞれのステートディレイ時間は7/100秒になります。

アニメーションのステートの使用について詳しくは、David Hogue の記事 [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_pagestatelay\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_pagestatelay_jp) を参照してください。

### アニメーションシンボルの作成

- 1 編集/挿入/新規シンボルを選択します。
- 2 シンボルに変換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 ドキュメントパネルで、描画ツールまたはテキストツールを使用して、オブジェクトを作成します。ベクトルオブジェクトまたはビットマップ画像を描画できます。
- 5 シンボルの編集を完了したら、全体のページに切り替えます（160ページの「[シンボル編集からページ編集への切り替え](#)」を参照してください）。

シンボルがドキュメントライブラリに格納され、コピーがページの中央に配置されます。

プロパティインスペクターのステートスライダーを使用して、新規ステートをシンボルに追加できます。プロパティインスペクター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。

### オブジェクトのアニメーションシンボルへの変換

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 変更/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 アニメーションのプロパティを設定してシンボルを編集します。


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せん。

## アニメーションシンボルの編集

アニメーションの不透明度や回転など、シンボルの各種プロパティを変更できます。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プロパティを指定できます。これらのプロパティは任意に組み合わせることもできます。

主なプロパティとしてステート数があります。このプロパティを設定すると、アクションを完成するために必要なステート数が自動的にドキュメントに追加されます。現在アニメーションに存在している以上の数のステートがシンボルに必要な場合、ステートを追加するかどうかを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ーを使用して変更します。

 アニメーション速度を調整する方法については、217 ページの「[ステートの継続時間の設定](#)」を参照してください。テキスト、グラフィック、ストローク、塗りまたはエフェクトを編集する方法については、160 ページの「[シンボルとそのすべてのインスタンスの編集](#)」と 161 ページの「[シンボルの特定のインスタンスの編集](#)」を参照してください。

## アニメーションシンボルのプロパティ

**ステート** アニメーション内のステート数です。スライダーを使用して最大 250 の値を指定するか、任意の数を「ステート」ボックスに入力できます。初期設定では、5 が指定されます。

**移動** (アニメーションダイアログボックスのみ) オブジェクトが移動する距離をピクセル単位で指定します。初期設定値は 72 ですが、制限はありません。オブジェクトは線形に沿って移動します。Flash や Adobe Director の場合とは異なり、キーステートは設定されません。

**方向** (アニメーションダイアログボックスのみ) オブジェクトが移動する方向を 0 ～ 360° の範囲内で指定します。「移動」と「方向」の値は、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変更することもできます。

**拡大・縮小** アニメーションの開始から終了までのシンボルサイズの変化をパーセント単位で指定します。初期設定値は 100 % ですが、制限はありません。0 % から 100 % までオブジェクトを拡大・縮小するには、元のオブジェクトが小さいオブジェクトである必要があります。ベクトルオブジェクトを使用することをお勧めします。

**不透明度** 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 % です。初期設定では、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連続して行うには、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** 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。初期設定では、0 が指定されています。

**時計回りに回転、反時計回りに回転** オブジェクトが回転する方向です。時計回りか反時計回りのいずれかです。

## アニメーションシンボルのプロパティの変更

- 1 アニメーションシンボルを選択します。
- 2 変更/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開きます。プロパティインスペクター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。
- 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のプロパティを削除すると、アニメーションを削除できます。

### 選択したアニメーションシンボルからのアニメーションの削除

❖ 変更/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。後でこのグラフィックシンボルをアニメーションシンボルに再変換した場合、以前のアニメーション設定が維持されます。

## ドキュメントライブラリからのシンボルの削除

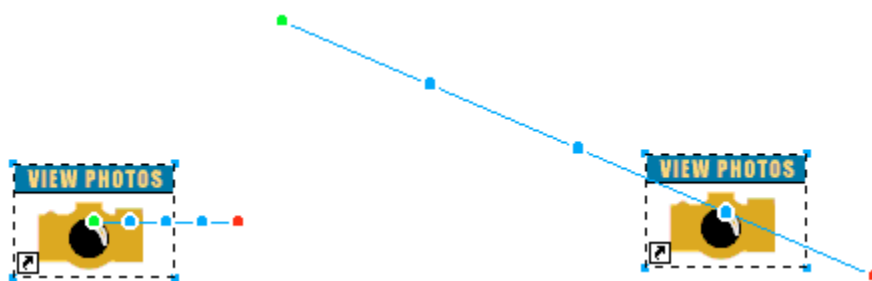
- 1 ドキュメントライブラリパネルでアニメーションシンボルを選択します。
- 2 シンボルを右下隅にあるごみ箱アイコンにドラッグします。

## シンボルの動きまたは方向の変更

アニメーションシンボルを選択すると、シンボル独自の境界ボックスと移動する方向を示すモーションパスが表示されます。

モーション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ステートを表します。例えば、ステートが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個の赤い点があります。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、現在のステートがステート3であることを示しています。

パスの角度や長さを変更すると、シンボルの動く方向や距離を変更できます。



- ❖ オブジェクトのアニメーションの開始ハンドルまたは終了ハンドルを新しい位置にドラッグします。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。

### 関連項目

217 ページの「[ステートの継続時間の設定](#)」

## ステート

ページの概念がどのように Fireworks に採用されてきたかの経緯については、Sarthak の記事

[www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_simplifyingpagesstates\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_simplifyingpagesstates_jp) を参照してください。現在ステートと呼ばれているものは、Fireworks CS4 より前のバージョンではフレームと呼ばれていました。

アニメーションを作成するには、ステートを作成します。ステートの内容はステートパネルに表示されます。このパネルでは、ステートにわかりやすい名前を付けたり、手でアニメーションのタイミングを設定したり、オブジェクトを1つのステートから他のステートへ移動したりすることができます。

ステートにはそれぞれプロパティが関連付けられています。ステートディレイを設定したり、ステートを非表示にしたりすることで、アニメーションがどのように表示されるかを編集しながら確認できます。

アニメーション内でレイヤーを使用して、アニメーションの背景の一部であるオブジェクトを編集できます。オブジェクトをアニメーション全体で表示するには、レイヤーにオブジェクトを配置し、レイヤーパネルを使用してそのレイヤーをステート間で共有するように設定します。ステート間で共有されているレイヤー内のオブジェクトは、すべてのステートに表示されます。詳しくは、137 ページの「[レイヤーの共有](#)」を参照してください。

## ステートとレイヤー

ページにはステートが含まれ、ステートにはレイヤーが含まれています。新規ページには、ステートが1つだけ含まれています。作成するすべてのレイヤーと、それらのレイヤー上のすべてのオブジェクトには、ステートが1つだけ含まれています。ステート、ページ、レイヤーの関係については、David Hogue の記事 [www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_usingpagesstates\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_usingpagesstates_jp) を参照してください。

ステートパネルからステートを作成した場合、新しいステートには前のステートと同じ数のレイヤーが含まれますが、レイヤーは空で、前のステートのオブジェクトは含まれません。ステート間でオブジェクトを複製するには、ステートを作成するのではなく、ステートを複製します。そのようにして複製された各オブジェクトはステート間で独立しています。

**注意：**ステートからレイヤーを削除すると、そのレイヤーがすべてのステートから削除されます。

レイヤー内のオブジェクトをステート間で共有するには、レイヤーを右クリックして、「レイヤーを複数ステートで共有」を選択します。レイヤー内のオブジェクトはステート間で共有され、ステートを新規作成した場合は、そのステートでも共有されます。他のステート内の対応するレイヤー上にあるすべてのオブジェクトが削除され、共有レイヤーのオブジェクトで置き換えられます。共有レイヤー内のオブジェクトに行ったすべての変更は、すべてのステートに反映されます。

## ステートとマスターページ

マスターページのステートは、ドキュメント内の他のページのステートに直接対応します。標準ページ A のステート 1 を複製すると、ページ A のステート 1 のすべてのオブジェクトがページ A のステート 2 にコピーされ、マスターページのステート 2 が共有されます。マスターページにステートは1つしかないため、他のページのステート 2 は空になります。

ステート 1 を複製して、マスターページにステート 2 を作成すると、マスターページの背景レイヤーもマスターページのステート 2 に複製されます。マスターページのステート 2 は、ドキュメント内のすべてのページのステート 2 で共有されます。

つまり、マスターページのステート 1 は、すべてのページのステート 1 と共有され、マスターページのステート 2 は、すべてのページのステート 2 と共有されるという具合になります。標準ページにマスターページよりも多くのステートが含まれている場合、マスターページでそれらのステートを作成するまで、それらのステートはマスターページと共有されません。

## ボタンとアニメーションが含まれているプロトタイプ／デモページの作成

ボタンとアニメーションが含まれている Fireworks ドキュメントは、意図したとおりに表示されないことがあります。これは、Fireworks がアニメーションをページ全体だとみなしている一方で、ボタンはそのスライスの下にある画像が入れ替えられているだけとみなすためです。アニメーションを再生すると、ボタンステートを含むページ上のすべてのものが変更されます。

アニメーションとボタンは、個別に作成して Web ページに書き出す必要があります。ロールオーバーボタンは、さまざまなステートを表示するのに JavaScript を使用しますが、Fireworks のアニメーションは自己完結型の Gif または Swf で書き出されます。

## ステートの継続時間の設定

ステートディレイには、現在のステートを表示する時間の長さを 100 分の 1 秒単位で指定します。例えば、50 を指定するとステートは 1/2 秒間表示されます。300 を指定すると 3 秒間表示されます。

1 1つまたは複数のステートを選択します。

- 隣接する複数のステートを選択するには、Shift キーを押しながら、最初と最後のステート名をクリックします。
- 隣接しない複数のステートを選択するには、Ctrl キー (Windows) または Command キー (Mac OS) を押しながら、ステート名を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。

- ステート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。

- ステートディレイの列をダブルクリックします。
- 3 ステートディレイの値を入力します。
  - 4 Enter キーを押すか、パネルの外側をクリックします。

## 再生時のステートの非表示

非表示のステートは、再生中に表示されず、また書き出しもされません。

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - ステート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。
  - ステートディレイの列をダブルクリックします。
- 2 「書き出し時に含める」の選択を解除します。
- 3 Enter キーを押すか、パネルの外側をクリックします。

## ステート名の変更

アニメーションを設定すると、必要なステートが自動的に作成され、ステート 1、ステート 2 などの名前でステートパネルに表示されます。パネル内でステートを移動すると、それに応じてそれぞれのステートの名前が変更されます。

管理しやすいように、ステートにわかりやすい名前を付けます。名前を変更したステートを移動しても名前は変更されません。

- 1 ステートパネルで名前をダブルクリックします。
- 2 新しい名前を入力し、Enter キーを押します。

## ステート名のカスタマイズ


- 1 ファイル / HTML の設定を選択します。
- 2 HTML の設定ダイアログで、「ドキュメントの詳細」タブを選択します。
- 3 ステート名メニューで「カスタム」を選択します。
- 4 表示されるダイアログで、ステートのカスタム名を定義します。

カスタム名は、セッション中記憶されます。これはドキュメント固有の設定であるため、最初のスクリーンショットに示しているように「カスタム」を選択してください。

## ステートの操作

ステートパネルでは、ステートの追加、コピーまたは削除や、ステート順序の変更ができます。

### 新規ステートの追加

- ❖ ステートパネルの右下にある、ステートの作成 / 複製ボタン  をクリックします。

### 特定の場所へのステートの追加

- 1 ステートパネルのオプションメニューから、「ステートを追加」を選択します。



- 2 追加するステートの数を入力します。
- 3 ステートを挿入する位置を選択し、「OK」をクリックします。

## ステートのコピー

- ❖ コピーする既存のステートを、ステートパネルの右下にあるステートの作成・複製ボタンまでドラッグします。

## 選択したステートをコピーして特定の場所に追加

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は、ステートの複製を使用すると便利です。

- 1 ステートパネルのオプションメニューから、「ステートを複製」を選択します。
- 2 選択したステートの複製を作成する数を入力し、複製したステートを挿入する位置を指定して「OK」をクリックします。

## ステートの並べ替え


- ❖ リスト内で、移動したい場所へステートを1つずつドラッグします。

## ステート順序の反転

すべてのステートまたは選択範囲の順序を反転できます。

- 1 コマンド/ドキュメント/ステートを反転を選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 開始から終了までのステート順序を反転するには、「すべてのステート」を選択します。
  - ステート範囲の順序を反転するには、「ステートの範囲」を選択し、開始ステートと終了ステートを選択します。
- 3 「OK」をクリックします。

## 選択したステートの削除

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - ステートパネルの右下にあるステートを削除ボタン  をクリックします。
  - ステートパネルの右下にあるステートを削除ボタンまで、ステートをドラッグします。
  - ステートパネルのオプションメニューから「ステートを削除」を選択します。

## ステートパネルでの選択したオブジェクトの移動

ステートパネルでは、選択したオブジェクトを他のステートに移動することができます。1つのステートだけにあるオブジェクトは、アニメーションを再生すると見えなくなります。つまり、異なる時点でオブジェクトを非表示にして、その後再び表示することもできます。

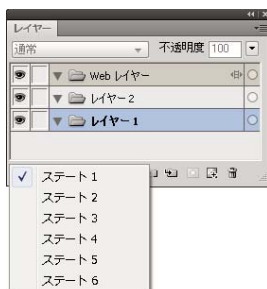
ステートパネルでは、ステートディレイ時間の右側の小さな円が、そのステートにあるオブジェクトのステータスを示します。

- 1 キャンバスで、他のステートに表示するオブジェクトを選択します。
- 2 ステートパネルで、ステートディレイ時間の右側の小さな黒の円を新しいステートにドラッグします。

💡 選択したオブジェクトを他のステートにコピーするには、Alt キー（Windows）または Option キー（Mac OS）を押しながら、そのオブジェクトをドラッグします。

## ステート内のオブジェクトの表示

❖ レイヤーパネルの下のステートポップアップメニューからステートを選択します。



選択したステート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。

## オニオンスキン表示について

オニオンスキン表示は、選択したステートの前後のステートの内容を表示するテクニックです。このテクニックを使用して、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。

オニオンスキン表示をオンにすると、現在のステートの前後に配置されているステート上のオブジェクトが淡色で表示されます。淡色なので、現在のステート上のオブジェクトと他のステートのオブジェクトを区別できます。

初期設定では、複数ステートを編集できます。つまり、他のステート上の淡色表示のオブジェクトを、現在のステートから選択して編集できます。背面選択ツールを使用して、ステートのオブジェクトを順番に選択できます。

オニオンスキンボタンをクリックし、表示オプションを選択して、現在のステートの前後で表示するステート数を調整できます。「カスタム」オプションを使用すると、ステート数を指定し、不透明度を制御できます。「複数ステート編集」オプションを使用すると、表示されているオブジェクトを選択し、編集できます。このオプションの選択を解除すると、編集できるのは現在のページだけになります。

## トゥイーン


Fireworks のトゥイーン処理は、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処理で、手作業で行います。トゥイーン処理は、キャンバス上でのオブジェクトのより高度な動きや、ライブフィルターがアニメーションの各ステートで変化するオブジェクトを作成するのに使用します。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。

**注意：**ほとんどの場合、トゥイーン処理にはアニメーションシンボルを使用したほうが適しています。詳しくは、213 ページの「[アニメーションシンボルについて](#)」を参照してください。

## インスタンスのトゥイーン

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。別のシンボルのインスタンスを選択しないようにしてください。

- 2 変更/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ステートに配分するには、「ステートに配分」を選択して「OK」をクリックします。

この処理は、後でステートパネルでインスタンスをすべて選択し、ステートに配分ボタン  をクリックしても行うことができます。

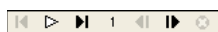
## アニメーションのプレビュー

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 ブラウザーでどのように表示されるかを確認することもできます。アニメーションを2ウィンドウビューまたは4ウィンドウビューでプレビューすることはお勧めしません。

**注意：**マスターページに追加したアニメーションは表示されません。アニメーションは子ページに追加して、すべてのページで共有してください。

### ワークスペースでのアニメーションのプレビュー

❖ ドキュメントウィンドウの下部に表示されているステートコントロールを使用します。



ステートコントロール

- 各ステートがドキュメントウィンドウに表示される時間の長さを設定するには、ステートパネルでステートディレイ設定を入力します。
- 書き出しから除外された非表示のステートは、プレビューに表示されません（218 ページの「再生時のステートの非表示」を参照してください）。
- 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、フル解像度のソースグラフィックで表示されます。

### プレビュー表示でのアニメーションのプレビュー

- 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 ステートコントロールを使用してプレビューします。


### Web ブラウザーでのアニメーションのプレビュー

❖ ファイル/ブラウザーでプレビューを選択し、サブメニューからブラウザーを選択します。

**注意：**アニメーションをプレビューするときに動きを確認するには、最適化パネルで「書き出すファイル形式」として「アニメーション GIF」を選択します。アニメーションを SWF または Fireworks PNG ファイル形式で Flash に読み込む予定の場合も「アニメーション GIF」を選択します。


## アニメーションの最適化

アニメーションを構成するシンボルとステートを設定したら、アニメーションを最適化して、アニメーションの読み込みを容易にし、再生をスムーズにします。

 アニメーションを作成して最適化すると、書き出せる状態になります。詳しくは、248 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。

### ループによるアニメーションの繰り返しの設定

ループを使用すると、アニメーションが繰り返され、アニメーションの作成に必要なステート数を削減できます。

- 1 ウィンドウ/ステートを選択して、ステート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 初回の再生の後に繰り返す回数を選択します。

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。「無限」を選択すると、アニメーションは無限に再生されます。

### 最適化パネルの設定の選択

最適化を行うと、ファイルが最小限のパッケージに圧縮されるので、Web からのダウンロード時間を短縮できます。最適化オプションについて詳しくは、238 ページの「[GIF、PNG、TIFF、BMP、PICT の各ファイルの最適化](#)」を参照してください。

- 1 ウィンドウ/最適化を選択します。
- 2 最適化パネルで書き出すファイル形式を選択します。
- 3 「インデックスパレット」オプションと「ディザ」オプションを設定します。
- 4 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。
- 5 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。
- 6 ステートパネルでステートディレイを設定します。

## 既存のアニメーションの使用

既存のアニメーション GIF を使用するには、GIF を Fireworks ファイルに読み込むか、GIF を新規ファイルとして開きます。

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ステートに配置します。アニメーションにあるステートが現在の動画よりも多い場合は、ステートを自動的に追加するように選択できます。

読み込んだ GIF には、現在のドキュメントに設定されているステートディレイ設定が適用されます。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、人がその場で足踏みしているアニメーションを読み込んで、方向とモーションのプロパティを適用し、その人を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 内の各ステートが別々のステート上に配置されます。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ステートディレイ設定を保持します。

マスターページに追加したアニメーションは表示されません。アニメーションは子ページに追加して、すべてのページで共有してください。

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 の読み込み

- 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 キャンバスをクリックしてドラッグし、ファイルを配置します。

## アニメーション GIF を開く

❖ 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、一連の画像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、複数の既存のグラフィックからバナー広告を作成できます。

- 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ステート上に開かれます。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ステートに配置されます。

## ツイストアンドフェードアニメーションの作成

「ツイストアンドフェード」コマンドを使用して、ねじれたパスに沿ってフェードインまたはフェードアウトするオブジェクトの複数のインスタンスを作成できます。最初のオブジェクトを作成すると、ツイストアンドフェードダイアログで設定したオプションに従ってその後のインスタンスが自動的に作成されます。ダイアログのオプションを使用して、作成されたオブジェクトをアニメーション化して、アニメーションを GIF ファイルとして保存することもできます。

- 1 キャンバス上にオブジェクトを作成するか配置します。例えば、キャンバス上に円を描画するか、画像を配置します。
- 2 コマンド／クリエイティブ／ツイストアンドフェードを選択します。
- 3 ツイストアンドフェードダイアログボックスで、必要に応じてパラメーターを設定します。ダイアログボックスの様々なオプションを操作して、エフェクトをカスタマイズします。オプションを変更したときにその結果がプレビューされるようにダイアログボックスを配置してください。

**残像** 作成されたオブジェクトのインスタンス数です。

**不透明度** 作成されたオブジェクトの不透明度です。

**方向** 最初のオブジェクトに対して後続のオブジェクトが作成される方向です。

**ビハインド** すべてのオブジェクトが、セット内の次のオブジェクトの背面に移動します。

**アニメーション** 作成した一連のオブジェクトをアニメーション化するには、このオプションを選択します。

**ぼかし** このフィールドの値を大きくすると、最後に作成されたオブジェクトから最初のオブジェクトに向ってぼかしの効果が適用されます。

**色相のシフト** 値を変更すると、作成したオブジェクトのカラーが変更されます。

**間隔** 値を大きくすると、作成したオブジェクトの間隔が大きくなります。

**回転** 後続のオブジェクトをどの程度回転させるかを指定します。

**方向** 最初のオブジェクトに対して後続のオブジェクトが配置される角度です。

**拡大・縮小** 最初のオブジェクトに対する後続のオブジェクトの拡大・縮小率です。

**不透明度** 最初のオブジェクトに対する後続のオブジェクトの不透明度です。

**ランダム** クリックすると、システムによって選択されたランダムな値のセットを試すことができます。

**変位** 選択したオプションに変化を加えます。設定した値によって、変化量が決まります。

**プリセット** ニーズに最適なプリセットを選択します。最初にプリセットを選択して、ニーズに応じて各種オプションを設定することをお勧めします。また、「初期設定」を選択して初期設定の環境設定を使用したり、「最後に使用した設定」を選択して以前の環境設定を使用することもできます。

**プレビュー** ダイアログボックスでオプションを設定した直後にオブジェクトの変化を確認する場合に選択します。

**注意：**「アニメーション」オプションを選択した場合は、「OK」をクリックした後にグラフィックがワークスペースに表示されなくなります。

**4** プロパティダイアログボックスで、ファイル形式オプションメニューから「アニメーション GIF Websnap 128」を選択します。

**5** F12 キーを押して、ブラウザでアニメーションをプレビューします。

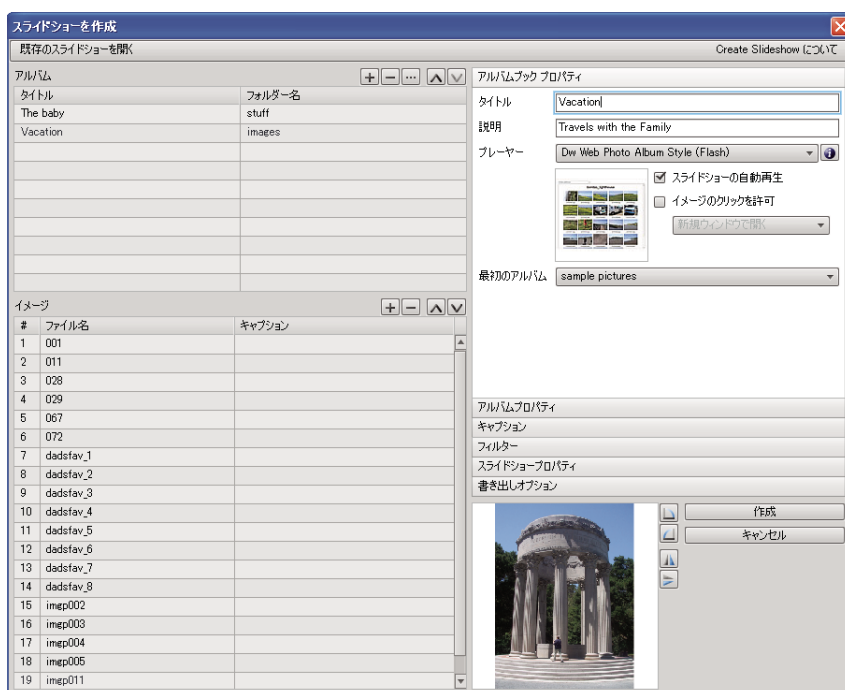
**注意：**オブジェクトをグループ解除するのと同じ方法で、作成したオブジェクトをグループ解除できます。

## 第 16 章：スライドショーの作成

### スライドショーの作成とアルバムのアレンジ

Adobe® Flash® ベースまたは HTML / SPRY ベースのスライドショーを作成するには、スライドショーを作成ウィンドウを使用して画像が保存されたフォルダーを選択し、スライドショーのオプションを追加します。画像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 Adobe Fireworks® Album Creator の XML 出力を表示することもできます。



### スライドショーの作成

- 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画像ファイルを選択し、「OK」をクリックします。
- 4 スライドショーの「アルバムブックプロパティ」および「アルバムプロパティ」を入力します。
- 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。
- 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 (オプション) ブラウザーでスライドショーを表示するには、「ブラウザーでスライドショーを開始」オプションを選択して「閉じる」をクリックします。

## 既存のスライドショーを開く

- 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」の横にある既存のスライドショーを開くボタンまたは参照ボタン (...) をクリックします。
- 3 既存のスライドショー XML ファイルのあるフォルダーを選択し、ファイルを選択して、「開く」をクリックします。

## アルバムの削除

- 1 既存のスライドショーを開きます。
- 2 「アルバム」リストでアルバムを選択し、「アルバム」の横にある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。

## アルバムのアレンジ

- 1 既存のスライドショーを開きます。
- 2 「アルバム」リストでアルバムを選択します。
  - 画像を追加するには、「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。参照ボタン (...) をクリックし、アルバムに追加する画像を選択します。
  - アルバム内の画像の順序を変更するには、画像を選択して画像のリストの一番上にある矢印ボタンをクリックし、画像を上下に移動します。

## スライドショーのカスタマイズ

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、パネルを表示してプロパティをカスタマイズします。

### アルバムブックプロパティパネル

アルバムブックプロパティはアルバムブックに適用されます。アルバムブックには複数のアルバムを挿入できます。

**タイトル** 「My Journey」のようにスペースを入れることができます。

**説明** 説明を入力します。

**プレーヤー** スライドショープレーヤーの種類を選択します。

**情報アイコン（「プレーヤー」の横）** クリックしてプレーヤーに関する詳細情報（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アルバムブックのプロパティなど）を表示できます。

**スライドショーの自動再生** プレーヤーを開いたときに、スライドショーを開始します。

**イメージのクリックを許可** 画像をクリックして、ブラウザの新規ウィンドウへの画像の表示と保存、新しいタブでの画像の表示、フルサイズ画像の表示などを行えるようにします。

### アルバムプロパティパネル

アルバムプロパティは、個別に選択されているアルバムにのみ適用されます。

**説明** アルバムの説明を入力します。



**サムネール** スライドショーのサムネールプレビューに使用する画像を選択します。

**背景** スライドショーの背景画像や画像の伸縮率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

キャプションの各オプションを使用して、スライドショーの画像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** キャプションオプションをアルバムブックのすべてのアルバムに適用します。

**変更なし** 既存のキャプションを残しておきます。

**すべてのキャプションをクリア** アルバムのすべてのキャプションを消去します。

**ファイル名を使用** 画像のファイル名をキャプションとして使用します。

**拡張子を含める** ファイル名をキャプションとして使用するよう選択した場合に、ファイル名拡張子も含めます。

**テキストを挿入** 現在のアルバムに含まれるすべての画像のキャプションとして、指定したテキストを使用します。

**キャプションを置き換える** 挿入したテキストをすべての画像に適用します。

## フィルターパネル

フィルターは新しいアルバムにのみ適用できます。選択したフィルターをアルバムブックのすべてのアルバムに適用するには、「すべてのアルバムに適用」を選択します。

## スライドショープロパティパネル

スライドショープロパティは、現在選択されているスライドショーにのみ適用されます。

**すべてのアルバムに適用** 指定したオプションをアルバムブックのすべてのアルバムに適用します。

**間隔** 画像間の秒数です。

**トランジションを使用** スライドショーの画像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** アルバム内の最初の画像を設定します。これは、アルバム内の画像の連番です。

**表示する順序** 画像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、画像の書き出しを設定できます。

**イメージの書き出し** 指定した設定を使用して、フルサイズおよびサムネールの画像が書き出されます。このオプションをオフにすると、XML ファイルのみが書き出されます。

**XML を生成** スライドショー用の画像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。このオプションをオフにすると、画像のみが書き出されます。

**XML の形式** 「XML を生成」を選択した場合は、Create Slideshow または Adobe Media Gallery として書き出す XML 形式を選択します。

**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画像の幅と高さです。画像は元の縦横比を保持したまま、拡大・縮小されます。

**サムネールを書き出し** フルサイズの画像と一緒にサムネールが書き出されます。

**幅と高さ** 書き出されたサムネール画像の幅と高さです。

**画質** 書き出されたフルサイズおよびサムネールの画像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** 必要に応じて、指定した書き出しサイズに合うように画像が拡大されます。

## 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」コマンドに対応するカスタムプレーヤーを作成できます。また、初期設定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。

- 1 SWF ファイルと（利用可能な場合）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。
- 2 SWF の拡張子を .swf 以外のものに変更します。

**注意：**Mac OS の場合、Finder で SWF ファイルの名前を変更しても効果がありません（「Show File Extensions」オプションがオンの場合を除く）。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。

- 3 SWF ファイルと同じフォルダーで、XML ファイルを次の形式で作成します。

```
<?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>
```

**注意：**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。

- 4 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 ノード内に表記します。
- 5 (オプション) 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。
- 6 名前を変更した SWF と HTML が Configurations/Commands/Players フォルダー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：**「ブラウザー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ためには、SWF ファイルと HTML ファイルの名前が同じである必要があります。

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** サムネールを表示するかどうか、またはサムネールが書き出されたかどうか

**thumbWidth** サムネールの幅

**thumbHeight** サムネールの高さ

**autoStart** スライドショーを自動的に開始

**allowClick** ユーザーに画像のクリックを許可するかどうか

**clickAction** 画像をクリックしたときのアクション（画像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** 特定のアルバムのタイトル

**description** アルバムの説明

**path** アルバムの画像が含まれるフォルダーの名前。サムネールはパス内の thumbs フォルダーに書き出される

**hasThumb** サムネールあり

**thumbSrc** アルバムのサムネール画像

**hasBg** 背景画像あり

**bgSrc** アルバムの背景画像

**bgScale** アルバムの背景の拡大・縮小方法

**interval** アルバムのスライドショーの間隔（秒単位）

**useTransition** 画像の切り替えにトランジションを使用

**transType** 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** 表示する最初の画像の 0 を基準とした指標

**dispSequence** 画像を表示する順序（順番かランダムか）

### Slide ノード

**src** スライドの画像ファイルの名前

**caption** 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** スライドサムネールの幅

**thumbHeight** スライドサムネールの高さ

## 第 17 章：最適化と書き出し

Adobe® Fireworks® からグラフィックを書き出す手順は、2 段階に分けられます。書き出す前に、グラフィックを最適化する必要があります。最適化するとき、グラフィックをできる限り短時間でダウンロードできるようにファイルサイズを制限しながら、グラフィックの画質をできる限り高くするオプションを選択します。

最適化と書き出しの手順を順を追って案内する指示を表示するには、書き出しウィザードを使用します。このウィザードでは、推奨される最適化の設定や画像のプレビューが表示されます。画像プレビューは、ウィザードとは別に使用することもできます。

ウィザードを使用せずにプロセスを自由に行うには、最適化パネル、ドキュメントウィンドウ内のプレビューボタン、書き出しダイアログボックスなど、ワークスペースのツールを使用します。

場合によっては、グラフィックを書き出さずに保存できます。詳しくは、12 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の使用

書き出しウィザードで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。

- 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。



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。  
画像プレビューが開き、推奨される書き出しオプションが示されます。

### 画像プレビューの使用

画像プレビューは、書き出しウィザードまたはファイルメニュー（ファイル／画像プレビュー）から開くことができます。

プレビュー領域には、ドキュメントまたは画像の書き出し結果のプレビューが表示され、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. 選択された書き出しの保存されたオプション B. 推定されるファイルサイズとダウンロード時間 C. 選択した書き出し設定の結果をプレビュー D. アクティブな表示の書き出し設定を保存

アニメーション GIF や JavaScript ロールオーバーを書き出す場合、推定ファイルサイズはすべてのステートの総計を表します。


**注意：**画像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。設定内容の変更時の再描画を中断するには、Esc キーを押してください。

## プレビュー領域の操作

### 画像のズーム

- ❖ プレビューを拡大するには、ズームボタン  をクリックし、プレビュー領域内をクリックします。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（Mac OS）を押しながらクリックします。

### 画像のパン

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - ダイアログボックスの下部にある選択ボタン  をクリックし、プレビュー領域内をドラッグします。
  - ズームポインター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、プレビュー領域内をドラッグします。

### プレビュー領域を分割して設定を比較


- ❖ 分割ビューボタン , ,  のいずれかをクリックします。

分割したプレビューウィンドウには、それぞれ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。

## 画像プレビューのオプション設定

### ターゲットファイルサイズに合わせた画像の最適化

- 1 「オプション」タブをクリックします。
- 2 ファイルサイズの指定ウィザードボタン  をクリックします。

### 3 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。

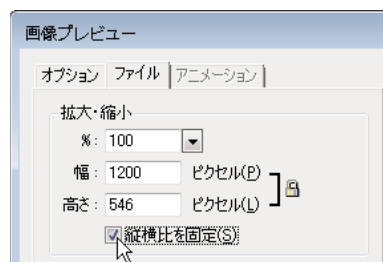
ファイルサイズの指定ウィザードでは、次の方法を使用して、書き出されるファイルのサイズが指定サイズ以下になるよう調整します。

- JPEG の画質の調整
- JPEG のスムージングの調整
- 8 ビット画像の色数の変更
- 8 ビット画像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

## 書き出す画像のサイズ設定

### 1 「ファイル」タブをクリックします。

### 2 拡大・縮小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。「縦横比を固定」を選択すると、縦と横の比率が固定されます。



## 書き出す対象として画像の一部だけを定義

### 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行います。

- 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するには、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。

## アニメーション設定の選択

### 1 「アニメーション」タブをクリックします。

- 1 つのステートを表示するには、ダイアログボックスの左側のリストからステートを選択します。また、ダイアログボックスの右下にあるステートコントロールを使用しても選択できます。
- 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。

### 2 ステートの破棄方法を指定するには、リストからステートを選択し、ごみ箱ボタンをクリックして、次のいずれかのオプションを選択します。

**指定なし** 現在のステートの破棄方法が自動的に決定されます。現在のステートは、次のステートにレイヤーの透明部分が含まれる場合に破棄されます。ほとんどのアニメーションでは、この初期設定の自動オプションで、最高の画質と最小のファイルサイズが得られます。

**なし** 次のステートが表示に追加されるときに現在のステートが維持されます。現在のステート（およびその前のステート）が、次のステートの透明部分から透けて見える場合があります。このオプションを使用したアニメーションの正確なプレビューを表示するには、ブラウザーを使用します。

**バックグラウンドに戻す** 現在のステートを破棄し、一時的に Web ページの背景に置き換えます。一度に 1 ステートだけが表示されます。透明な背景の上をアニメーション化したオブジェクトが移動する形式のアニメーションの場合は、このオプションを選択します。

**直前の状態に戻す** 現在のステートを破棄し、一時的に前のステートに置き換えます。不透明な背景の上をアニメーション化したオブジェクトが移動する形式のアニメーションの場合は、このオプションを選択します。

- 3 ステートディレイを設定するには、リストからステートを選択し、「ステートディレイ」ボックスに継続時間を 100 分の 1 秒単位で入力します。
- 4 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。
- 5 ステート間で異なる画像領域だけが出力されるように各ステートを切り抜くには、「各ステートを切り抜き」を選択します。このオプションを選択すると、ファイルのサイズが小さくなります。
- 6 ステート間で変化するピクセルだけを出力するには、「ステート間の相違点だけを保存」を選択します。このオプションを選択すると、ファイルのサイズが小さくなります。

## 画像プレビューを使用した書き出し

- 1 ファイル／画像プレビューを選択します。
- 2 各タブでオプションを選択します。
- 3 「書き出し」をクリックします。
- 4 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。その他のオプションを設定し、「保存」をクリックします。

## ワークスペース上での最適化

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制御することができます。プリセットの最適化オプションを使用するか、ファイル形式やカラーパレットなどの特定のオプションを選択して最適化をカスタマイズできます。

最適化パネルには、最適化用の主なコントロールと、現在の書き出しカラーパレット内の色を表示するテーブル（8 ビットのファイル形式用）があります。パネルにはアクティブな選択内容（スライスまたはドキュメント全体）の設定が表示されます。

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 の一部の領域を選び、それぞれに異なる最適化設定を割り当てることもできます。

## 個々のスライスの最適化

スライスを選択すると、プロパティインスペクターのスライスの書き出し設定ポップアップメニューから、プリセットの（保存された）最適化の設定を選択できます。

- 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 最適化パネル内でオプションを選択します。



## 最適化設定のプレビューと比較

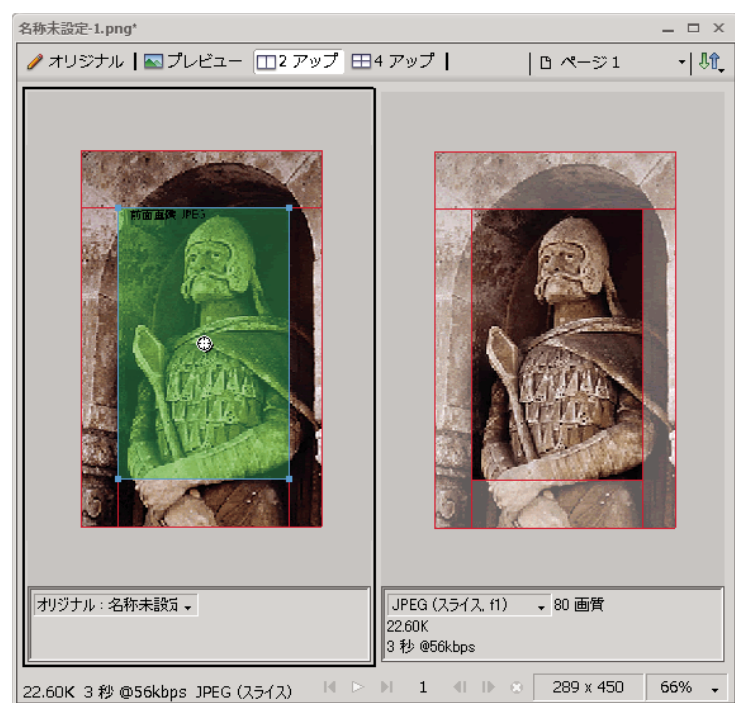
ドキュメントの「プレビュー」ボタンを使用すると、最適化設定に基づいて、Web ブラウザーでグラフィックが表示される結果を確認できます。アニメーションだけでなく、ロールオーバーとナビゲーションの動作も確認できます。



「オリジナル」ボタンとドキュメントの「プレビュー」ボタン

プレビューには、ドキュメントの合計サイズ、推定ダウンロード時間およびファイル形式が示されます。推定ダウンロード時間は、すべてのスライスとステートで 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 ウィンドウビューと 4 ウィンドウビューでのプレビューでは、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。


プレビューを表示しているときは、ドキュメント全体を最適化するか、選択したスライスだけを最適化できます。スライスの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しやすくなります。



スライスのオーバーレイがオンになっているとき、最適化されていないスライスは淡色表示されます。

## 現在の最適化設定に基づいたグラフィックのプレビュー

❖ 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隠す  をクリックします。

## 異なる最適化設定での表示の比較

- 1 ドキュメントウィンドウの左上にある「2 アップ」ボタンまたは「4 アップ」ボタンをクリックします。
- 2 分割ビュープレビューを 1 つクリックします。
- 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ます。

2 ウィンドウビューまたは 4 ウィンドウビューで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。このビューを他の最適化した画像の表示に切り替えることもできます。

## 2 ウィンドウモードまたは 4 ウィンドウモードでの最適化表示からオリジナルの表示への切り替え

- 1 最適化されているビューを選択します。
- 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（プレビューなし）」を選択します。

## 2 ウィンドウモードまたは 4 ウィンドウモードでのオリジナルの表示から最適化表示への切り替え

- 1 オリジナルを含んだビューを選択します。
- 2 プレビューポップアップメニューから「画像プレビュー」を選択します。

## スライスのオーバーレイの表示と非表示の切り替え

- ❖ 表示/スライスのオーバーレイを選択します。

## プリセットオプションを使用した最適化

ウィンドウ/最適化を選択して最適化パネルを開きます。プリセットオプションを選択すると、最適化パネル内の残りのオプションは自動的に設定されます。

- ❖ プロパティインスペクター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オプションを選択します。

**GIF Web 216 色** すべての色を Web セーフカラーにします。カラーパレットの色数は最大 216 色です。

**GIF WebSnap 256 色** カラーが、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** カラーが、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** グラフィックで実際に使用されているカラーだけが含まれます。カラーパレットの色数は最大 256 色です。

**JPEG - 高画質** 画質を 80、スムージングを 0 に設定します。これにより画質は向上しますが、グラフィックのサイズは大きくなります。

**JPEG - ファイルサイズ小** 品質を 60、スムージングを 2 に設定します。これによりグラフィックのサイズは「JPEG - 高画質」設定の半分以下になりますが、画質は低下します。

**アニメーション GIF WebSnap 128 色** ファイル形式がアニメーション GIF に設定され、カラーが最も近い 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。

## ファイル形式の選択

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特定のファイル形式を選択し、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することで、最適化をカスタマイズします。設定は新規プリセットとして保存できます。

**GIF** GIF（Graphics Interchange Format）は、広く普及した Web グラフィック形式で、マンガ、ロゴ、透明部分がある画像およびアニメーションに最適です。同じカラーやパターンが現れる画像は、GIF 形式で書き出すと効率的に圧縮できます。GIF ファイルには最大 256 色が含まれます。

**JPEG** 写真画像の保存形式として 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) をサポートしており、スキャンした写真、テクスチャを使用した画像、グラデーションを使用した画像、256 色を超えるカラーを使用した画像に適しています。

**PNG** PNG (Portable Network Graphic) は、最大 32 ビットのカラーをサポートできる柔軟な Web グラフィック形式で、透明部分やアルファチャンネルを含めることができ、またプログレッシブ方式にできます。ただし、PNG 形式の画像は、すべての Web ブラウザーで表示できるわけではありません。PNG は Fireworks のネイティブファイル形式ですが、Fireworks PNG ファイルには、他のアプリケーションで作成されたファイルにはないアプリケーション固有の追加情報が含まれます。Fireworks から書き出した PNG ファイルにはこの情報は含まれません。

**WBMP** 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** TIFF (Tagged Image File Format) は、ビットマップ画像の保存によく使用されるグラフィック形式です。TIFF は、印刷出版分野で最もよく使用されています。多くのマルチメディアアプリケーションでも、TIFF ファイルを読み込んで使用できます。

**BMP** Microsoft Windows のグラフィックファイル形式です。BMP 画像は、多くのアプリケーションで読み込むことができます。

**PICT** Apple Computer が開発し、Macintosh オペレーティングシステムで一般的に使用されている形式です。大部分の Mac アプリケーションには、PICT 画像を読み込む機能が備わっています。

#### 関連項目

238 ページの「[GIF、PNG、TIFF、BMP、PICT の各ファイルの最適化](#)」

244 ページの「[JPEG の最適化](#)」

## 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/別名で保存
- 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:** 新規スライスには、初期設定で親ドキュメントの最適化設定が適用されます。

また、作成した最適化設定を保存しておく、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
- ステートパネルで選択したステートディレイの設定 (アニメーションのみ)

### 最適化設定をプリセットとして保存

保存した最適化設定は、最適化パネルおよびプロパティインスペクターの設定ポップアップメニューの一番下に表示されません。プリセットファイルは、ユーザー固有の Fireworks 構成フォルダー内の Export Settings フォルダーに保存されます。このフォルダーの場所については、306 ページの「[ユーザー設定ファイルについて](#)」を参照してください。

- 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。

## 他の Fireworks ユーザーとの保存した最適化設定の共有

- ❖ 保存した最適化プリセットファイルを、Export Settings フォルダーから他のコンピューターの同じフォルダーにコピーします。

注意：Export Settings フォルダーの場所は、オペレーティングシステムによって異なります。


## カスタムの最適化プリセットの削除

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。

- 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。

# GIF、PNG、TIFF、BMP、PICT の各ファイルの最適化

Fireworks では、それぞれのグラフィックファイル形式に対して一連の最適化オプションを用意しています。GIF、PNG 8、TIFF 8、BMP 8、PICT 8 などの 8 ビットのファイル形式は、最適化を最も細かく制御できます。

 写真などの連続する色調の Web グラフィックには JPEG などの 24 ビット形式を使用します（244 ページの「[JPEG の最適化](#)」を参照してください）。

Fireworks の 8 ビットグラフィックファイル形式の最適化設定は、いずれの形式でも類似した設定です。GIF や PNG などの Web ファイル形式には、圧縮の程度を指定できます。

各種の最適化設定を試すときには、「2 アップ」および「4 アップ」ボタンを使用して、グラフィックの外観や推定ファイルサイズをテストし、比較できます。

## カラーパレットの選択

すべての 8 ビット画像には最大 256 色の使用可能なカラーがあるカラーパレットが含まれます。画像ではこのカラーパレットに含まれる色だけを使用しますが、常にすべての色を使用するわけではありません。

- ❖ 最適化パネルで、インデックスパレット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。

**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。一般に、最も画質が高くなります。

**Web アダプティブ** カラーが最も近い Web セーフカラーに変換される割り付けパレットです。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 Mac OS の双方に共通の 216 色を使用したパレットです。モニターの色深度の表示を 8 ビットに設定した Windows と Mac OS 両方のプラットフォームで、様々な Web ブラウザー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ーセーフパレットと呼ばれます。

**すべての色を割り付け** 画像に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 色以下の画像でのみ使用できます。それ以外の場合、パレットは割り付けに切り替わります。

**Windows と Mac OS** Windows または Mac OS 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 階調以下のグレーの濃淡を含むパレットです。このパレットを選択すると、画像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。

**カスタムカラー** 修正されたパレット、または外部パレット（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。

## カスタムパレットの読み込み

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「パレットを読み込み」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「カスタムカラー」を選択します。

2 ACT パレットファイルまたは 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 ファイルまたは 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。

## 8 ビット画像の色深度の選択

色深度は、グラフィック内のカラー数を示します。色深度を減らすとファイルサイズが小さくなりますが、画質が低くなる可能性もあります。色深度を減らすと、画像内のカラーが使用頻度が低い順に破棄されます。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。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 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します。
- テキストボックスに値（2～256）を入力します。

**注意：**カラーテーブルの下部に表示される数値は、実際に画像に表示されるカラー数です。数値が表示されない場合は、「再構築」ボタンをクリックします。

## 8 ビット画像で使用しないカラーの削除

使用しないカラーを削除すると、ファイルサイズが小さくなります。

❖ 最適化パネルのオプションメニューから「未使用カラーを削除」を選択します。






## 保存する画像で使用していないカラーを含むすべてのパレットカラーを含める

❖ 「未使用カラーを削除」の選択を解除します。

## パレット内のカラーの表示と編集

8 ビットカラー以下で作業する場合、最適化パネルのカラーテーブルには現在のプレビュー画像で使用されているカラーが表示されます。画像のパレットを変更することもできます。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 8 ビットカラーで作業していない場合は、空のカラーテーブルが表示されます。

カラーズウォッチには、個々のカラーの特徴を示す様々な小さいマークが表示されます。次に、マークの意味を示します。

マーク	意味
	カラーが編集されました。カラーを編集しても、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。
	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、編集されたことを示しています。

### ドキュメントの編集内容を反映するためのカラーテーブルの再構築

再構築が必要になると、最適化パネルの下部に「再構築」ボタンが表示されます。

- ❖ 「再構築」ボタンをクリックします。

### パレット内のカラーの選択

- 単一のカラーを選択するには、最適化パネルのカラーテーブル内で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（Mac OS）を押しながら各カラーをクリックします。
- カラーの範囲を選択するには、カラーを 1 つ選択し、次に Shift キーを押しながら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のプレビュー

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カラーをクリックし、マウスボタンを押したままにします。

マウスボタンを放すまで、選択されているカラーを含むピクセルが、一時的に他のハイライトカラーに変わります。

**注意：**2 アップまたは 4 アップを使用しているときにピクセルをプレビューするには、オリジナルビュー以外のビューを選択します。

### パレット内のカラーのロックとロック解除


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保護できます。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。

- 選択したカラーのロックを切り替えるには、最適化パネルの下部にあるロックボタン  をクリックするか、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（Mac OS）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「すべてのカラーをロック解除」を選択します。

## パレットにあるカラーの編集

カラーを編集すると、ビットマップとして書き出すまたは保存する画像内のそのカラーのインスタンスがすべて置換されません。ビットマップ以外は、カラーを編集してもオリジナル画像のカラーは置換されません。ビットマップで作業している場合は、オリジナル画像の編集可能なバージョンを残すため、画像のコピーを PNG ファイルとして保存してください。

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を編集ボタン  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 カラーを変更します。

**注意：**パレット内で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（Mac OS）して編集オプションを表示します。

## Web セーフカラーの使用

Web セーフカラーは、Mac OS 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 ブラウザーに表示した際に、ディザが発生しません。Fireworks PNG ファイルでは、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、実際の画像は影響されません。影響されるのは書き出される画像だけです。

- 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 セーフカラーを優先する割り付け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 割り付け」を選択します。
- カラーを最も近い Web セーフカラーに変換するには、最適化パネルのカラーテーブルでカラーを選択し、Web セーフカラーにスナップボタン  をクリックします。

## ディザ処理を使用してパレットにないカラーを擬似的に表現

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。離れて見ると、各カラーが混ざって、該当する色に見えます。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画像の書き出しに便利です。

❖ 最適化パネルの「ディザ」に、パーセント値を入力します。

**注意：**ディザ処理を行うと、ファイルサイズは大きくなります。

## カラーパレットの保存

カスタムパレットを外部のパレットファイルとして保存できます。このようにすると、他の Fireworks ドキュメントや、外部のパレットファイルをサポートする Adobe Flash® や Adobe Photoshop® など他のアプリケーションでパレットを使用できます。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。

1 最適化パネルのオプションメニューから「パレットを保存」を選択します。

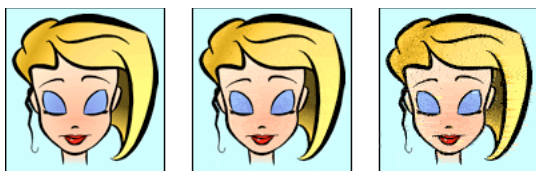
2 名前を入力し、保存先のフォルダーを選択します。

3 「保存」をクリックします。

保存したパレットファイルをスウォッチ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。

## 圧縮の調整

非可逆圧縮の設定を変更して GIF ファイルを圧縮します。非可逆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。一般に、非可逆圧縮の設定は 5 ～ 15 が最適です。

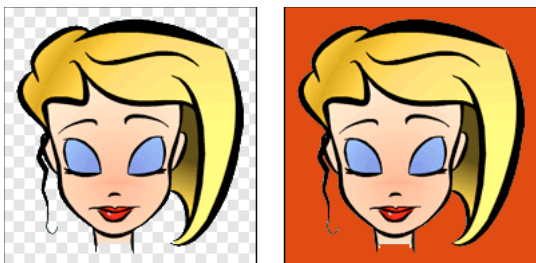


非可逆圧縮なし、非可逆圧縮を 30 に設定、非可逆圧縮を 100 に設定した GIF 画像

❖ 最適化パネルで非可逆圧縮の設定を入力します。

## 透明部分の作成

GIF ファイルと 8 ビットの PNG ファイルの透明部分からは、Web ページの背景が透けて見えます。Fireworks のドキュメントウィンドウでは、透明部分がグレーと白のチェッカーボードで表されます。



最適化された画像のプレビュー。画像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 ビットの PNG ファイルにも透明部分は含まれますが、最適化パネルにはこのような透明部分に対応する透明化オプションはありません。

GIF 画像では、インデックス透明カラーを使用すると、特定のカラー値のピクセルがオンまたはオフになります。

GIF 画像は、初期設定では透明部分なしで書き出されます。Fireworks のオリジナルビューで画像またはオブジェクトの背後のキャンバスが透明のように見えても、書き出し前に「インデックス透明カラー」を選択しない限り、画像の背景は透明にならない可能性があります。

PNG ファイルでは、アルファチャンネルを使用できます。アルファチャンネルは、一般にグラデーションの透明化や半不透明のピクセルを含む書き出し対象のグラフィックに使用します。透明化は Web への書き出しにはあまり関連しませんが（ほとんどの Web ブラウザーは PNG 形式をサポートしていないため）、Flash や Adobe Director ではこのタイプの透明化がサポートされているので、これらのアプリケーションに書き出す場合には便利です。

**注意：**透明化するカラーを設定しても、実際の画像は影響されません。影響を受けるのは書き出される画像だけです。書き出される画像の外観はプレビューで確認できます。

### 関連項目

246 ページの「ワークスペースからの書き出し」

## 画像の背景の透明化


1 ドキュメントウィンドウの左上にある「プレビュー」、「2 アップ」または「4 アップ」ボタンをクリックします。2 アップビューまたは 4 アップビューで、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（ウィンドウ／最適化）でファイル形式として GIF または PNG 8 を選択します。次に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。

### 透明化するカラーの選択

- 1 ドキュメントウィンドウの左上にある「プレビュー」、「2 アップ」または「4 アップ」ボタンをクリックします。2 アップビューまたは 4 アップビューで、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（ウィンドウ／最適化）でファイル形式として GIF または PNG 8 を選択します。次に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。
- 3 別のカラーを選択するには、透明カラーを選択ボタン  をクリックします。
- 4 最適化パネルのカラーテーブルでカラースウォッチをクリックするか、ドキュメント内でカラーをクリックします。

### 透明化するカラーの追加または削除

- 1 ドキュメントウィンドウの左上にある「プレビュー」、「2 アップ」または「4 アップ」ボタンをクリックします。2 アップビューまたは 4 アップビューで、オリジナル以外のビューをクリックします。  
**注意：**オリジナルビューで透明化するカラーを追加または削除できますが、プレビューを表示するまで結果は確認できません。
- 2 最適化パネル（ウィンドウ／最適化）でファイル形式として GIF または PNG 8 を選択します。次に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。
- 3 パネルの下部にある透明化するカラーを追加ボタン  または透明化しないカラーを選択ボタン  をクリックします。
- 4 カラーテーブルでスウォッチをクリックするか、ドキュメントプレビュー内でカラーをクリックします。

### 段階的にダウンロードするための画像のインターレース

インターレースされた画像は、Web ブラウザーに表示される時、最初は低い解像度で表示され、ダウンロードが完了する時点で完全な解像度になります。

**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。

- ❖ 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。

### バックグラウンドカラーの調和

アンチエイリアス処理を行うと、オブジェクトの周囲の色が背景にブレンドされ、周囲がなめらかになります。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ポップアップカラーボックス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ます。

**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画像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。グラフィックを書き出し（保存し）、バックグラウンドカラーが異なる Web ページに置くと、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ハローのように表示される場合があります。これは、特に背景が暗い色の場合に目立ちます。




## Fireworks PNG ファイルや読み込んだ Photoshop ファイルでのハローの防止

❖ 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ーの「キャンバスカラー」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背景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ー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手動によるハローの削除

- 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 アップ」または「4 アップ」ボタンをクリックします。2 アップビューまたは 4 アップビューで、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 透明化するカラーを追加ボタン  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。



## 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。

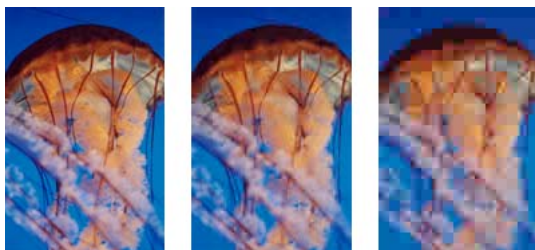
JPEG は常に 24 ビットカラーで書き出しおよび保存が行われるので、カラーパレットを編集して最適化することはできません。JPEG 画像を選択すると、カラーテーブルは空になります。

各種の最適化設定を試すときには、「2 アップ」および「4 アップ」ボタンを使用して、JPEG ファイルの外観や推定ファイルサイズをテストし、比較できます。

**注意：**JPEG は別名で保存ダイアログボックスを使用して直接保存できます。

## JPEG の画質の調整

JPEG 形式は、画像データを部分的に破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。



画質設定なし、画質設定を 50 に指定、画質設定を 20 に指定した画像

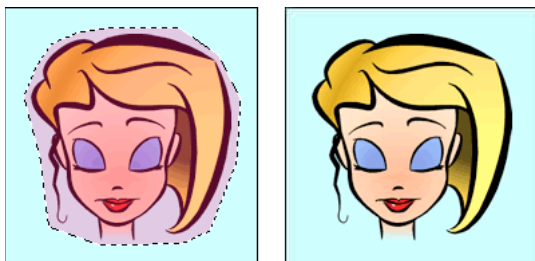
❖ 最適化パネルの画質ポップアップスライダーを使用して、画質を調整します。

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

重要な部分の画質を維持しながら画像全体のサイズを縮小するには、重要な部分を高い画質で圧縮し、背景などの重要ではない部分を低い画質で圧縮します。



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 %で圧縮した画像

- 1 オリジナルウィンドウで、選択範囲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 変更 / JPEG マスクの設定 / 選択範囲を JPEG マスクとして保存を選択します。
- 3 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。
- 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。  
低い値を入力すると、選択した領域が、画像内の他の領域よりも高い圧縮率で圧縮されます。高い値を入力すると、画像内の他の領域よりも低い圧縮率で圧縮されます。
- 6 (オプション) JPEG の選択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 「圧縮率による画質」の値に関係なく、すべてのテキストアイテムを高いレベルで書き出すには、「テキストの品質を保持する」を選択します。
- 8 ボタンシンボルを高品質で書き出すには、「ボタンの画質を保持する」を選択します。

## 圧縮率による JPEG 設定の変更

- 1 変更 / JPEG マスクの設定 / JPEG マスクを選択範囲として復元を選択します。
- 2 選択範囲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 変更 / JPEG マスクの設定 / 選択範囲を JPEG マスクとして保存を選択します。
- 4 (オプション) 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、変更 / JPEG マスクの設定 / JPEG マスクを削除を選択します。

## JPEG の細部へのぼかしまたはシャープの適用

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、書き出されたまたは保存される画像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、画像のサイズも小さくなります。

テキストや細部のグラデーションを含む JPEG の書き出されたまたは保存を行うときには、「JPEG のエッジをシャープ処理」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。この設定を行うと、ファイルサイズが大きくなります。

次のいずれかの操作を行います。

- 細部をぼかすには、最適化パネルでスムージングを設定します。
- 細部のシャープ処理を行うには、最適化パネルのオプションメニューから「JPEG のエッジをシャープ処理」を選択します。

## プログレッシブ JPEG 画像の作成

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。

- ❖ 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。

## ワークスペースからの書き出し

最適化を終了すると、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形式によっては保存したりできます。

ドキュメントを 1 つの画像として 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 ファイルおよび関連する画像ファイルとして書き出すか、選択したスライスだけを書き出すか、指定した領域だけを書き出すこともできます。さらに、Fireworks のステートとレイヤーを別の画像ファイルとして書き出すことも可能です。

ファイルが書き出される場所の初期設定は、次の順序で決定されます。

- 1 ドキュメントの現在の書き出しの環境設定。以前にドキュメントを書き出し、PNG ファイルを保存したことがある場合に定義されています。
- 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、別名で保存、書き出しのいずれかのダイアログボックスで示される初期設定の場所とは異なる場所を書き出し先として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画像がオペレーティングシステム上に保存される際の初期設定の場所。

これとは対照的に、ドキュメントが初期設定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、11 ページの「[Fireworks ファイルの保存](#)」を参照してください。

## 画像ファイルとしてのページ書き出し

- 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保存場所を選択します。
- 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「画像のみ」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ます。最適化パネルで設定した画像形式でページが書き出されます。
  - 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「画像」を選択します。最適化パネルで設定した画像形式でページが書き出されます。
  - 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。ページは、それぞれ Fireworks 8 との下位互換性がある別個の PNG ファイルとして書き出されます。

**注意：**すべてのページを選択した形式で書き出すには、すべてのページを選択して、設定を最適化します。

## 1つの画像の書き出し

Fireworks で開いた既存の画像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、12 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画像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。

- 1 最適化パネルでファイル形式を選択し、形式に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 画像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ーに保存します。
- 4 拡張子を除いたファイル名を入力します。拡張子は、ファイル形式に応じて書き出し時に追加されます。
- 5 書き出しポップアップメニューで「画像のみ」を選択します。
- 6 「保存」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

初期設定では、スライスした Fireworks ドキュメントを書き出すと、HTML ファイルおよび関連する画像が書き出されません。書き出した HTML ファイルは Web ブラウザーで表示できるほか、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。

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。255 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。

## すべてのスライス書き出し

- 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書き出し先フォルダーを指定します。
- 3 書き出しポップアップメニューから「HTML と画像」を選択します。

- 4 「ファイル名」ボックス (Windows) または「名前」ボックス (Mac OS) にファイル名を入力します。
- 5 HTML ポップアップメニューで「HTML ファイルの書き出し」を選択します。
- 6 スライスポップアップメニューで「スライスの書き出し」を選択します。
- 7 (オプション)「サブフォルダーに画像を置く」を選択します。
- 8 「保存」をクリックします。

### 選択したスライスの書き出し

- 1 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 ファイル/書き出しを選択します。
- 3 書き出したファイルを保存する場所を選択します。例えばローカル Web サイト内のフォルダーを指定します。
- 4 書き出しポップアップメニューから「HTML と画像」を選択します。
- 5 拡張子を除いたファイル名を入力します。拡張子は、ファイル形式に応じて書き出し時に追加されます。  
複数のスライスを書き出す場合は、レイヤーパネルやプロパティインスペクター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。
- 6 スライスポップアップメニューで「スライスの書き出し」を選択します。
- 7 事前に選択したスライスのみを書き出す場合は「選択したスライスのみ」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。
- 8 「保存」をクリックします。

### スライスの更新

スライスしたドキュメントを既にかき出して、その後オリジナルドキュメントを Fireworks で変更した場合は、変更した画像またはスライスだけを更新できます。置換するスライスを見つけやすいように、スライスにはカスタム名を付けます。

- 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 (Mac OS) し、「選択したスライスの書き出し」を選択します。
- 4 オリジナルのスライスと同じフォルダーを選択して、同じファイル名を指定して「保存」をクリックします。
- 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。

**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て最適化すると、書き出せる状態になります。アニメーションは、次のいずれかのファイル形式で書き出すことができます。

**アニメーション GIF** 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。

**Flash SWF または Fireworks PNG (書き出し不要)** アニメーションを SWF ファイル形式で書き出すと、Flash に読み込むことができます。Fireworks PNG のソースファイルを Flash に直接読み込めば、書き出しが不要になります。この方法を使用すると、Flash でアニメーションのすべてのレイヤーとステートを読み込み、さらに編集できます。269 ページの「[Flash の使用](#)」を参照してください。

**複数ファイル** アニメーションのステートやレイヤーを複数のファイルとして書き出す方法は、異なる複数のレイヤーに同じオブジェクトの多数のシンボルがある場合に便利です。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。249 ページの「[複数のファイルとしてのステートまたはレイヤーの書き出し](#)」を参照してください。

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、スライスを挿入し、ループやステートディレイ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。

## アニメーション GIF の書き出し

- 1 選択/選択を解除を選択し、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。
- 2 ファイル/書き出しを選択します。
- 3 ファイルの名前を入力し、書き出し先を選択します。
- 4 「保存」をクリックします。

## 異なるアニメーション設定での複数のアニメーション GIF の書き出し


- 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/長方形スライスまたは多角形スライスを選択します。
- 3 メッセージボックスで「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、ステート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。
- 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。
- 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 (Mac OS) し、「選択したスライスの書き出し」を選択して、各スライスを別個に書き出します。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、「保存」をクリックします。

## 複数のファイルとしてのステート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ステートまたはレイヤーを個別の画像ファイルとして書き出すことができます。レイヤー名またはステート名によって、それぞれの書き出しファイルの名前が決まります。アニメーションの書き出しに、この書き出し方法を使用することがあります。

- 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ーを選択します。
  - 3 書き出しポップアップメニューから、オプションを選択します。
    - ステートからファイルへ** ステートを複数のファイルとして書き出します。
    - レイヤーからファイルへ** レイヤーを複数のファイルとして書き出します。
- 注意：**現在のステート上のすべてのレイヤーが書き出されます。
- 4 各ステートのオブジェクトだけを含めるように書き出す画像を自動的に切り抜くには、「画像を切り抜き」を選択します。キャンバス全体を含めるには (オブジェクト以外の空白の領域も含む)、このオプションの選択を解除します。
  - 5 「保存」をクリックします。

## ドキュメント内の領域の書き出し

- 1 ツールボックスで書き出し領域ツール  を選択します。
- 2 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：**ドラッグしながら選択範囲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、選択範囲をキャンバスの別の位置にドラッグします。スペースバーを放して、選択範囲の描画を続けます。

マウスボタンを放すと、書き出し領域が選択された状態になります。
- 3 必要に応じて、書き出し領域のサイズを変更します。
  - 縦横比を固定して書き出し領域の選択範囲のサイズを変更するには、Shift キーを押しながらハンドルをドラッグします。
  - 選択範囲のサイズを中心から変更するには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながらドラッグします。
  - 縦横比を固定して中心から選択範囲のサイズを変更するには、Shift + Alt キー (Windows) または Option + Shift キー (Mac OS) を押しながらドラッグします。
- 4 線で囲まれている書き出し領域内をダブルクリックして、画像プレビューを表示します。
- 5 画像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 ファイル名を入力し、書き出し先のフォルダーを選択します。
- 7 書き出しポップアップメニューで、「画像のみ」を選択します。
- 8 「保存」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、線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、他のツールを選択します。

## HTML の書き出し

別のファイル形式を指定しない限り、スライスした Fireworks ドキュメントを書き出すと、HTML ファイルとその画像が書き出されます。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。

Fireworks では、ほとんどの Web ブラウザーや HTML エディターで読み込める純粋な HTML が生成されます。初期設定では、書き出しに UTF-8 エンコーディングが指定されます。

Fireworks 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ます。このファイルは、後から HTML エディターで開いて編集できます。
- 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 エディターで開き、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 を Cascading Style Sheet (CSS) レイヤーと XHTML として書き出します。
- 「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。

Fireworks では、HTML を Generic、Dreamweaver、Microsoft® FrontPage®、Adobe GoLive® の各形式で書き出すことができます。

**注意：**Adobe Dreamweaver は、Fireworks と緊密に統合することができます。Fireworks では、Dreamweaver への HTML の書き出しを、他の HTML エディター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 に書き出す方法については、259 ページの「[Dreamweaver 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適しています。この方法では、ワークフローを個々の要素に分割できるようになるので、最初の担当者があるアプリケーションで行った作業を、後から他の担当者が別のアプリケーションで引き継ぐことができます。

## 書き出す HTML へのコメントの追加

Fireworks 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。

- ❖ 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 から HTML を書き出しましたまたはコピーすると、次のものが生成されます。

- スライスされた画像を再構成するのに必要な HTML コード。さらに、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、書き出し画像に対するリンクが含まれています。また、Fireworks の HTML では、Web ページの背景カラーがキャンバスカラーに設定されます。
- 1 つまたは複数の画像ファイル。ファイルの数は、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異なります。
- `spacer.gif` (必要な場合)。これは、スライス画像を HTML テーブルで再構成する際に間隔を調整するために Fireworks で使われる、透明な 1 ピクセル四方の GIF ファイルです。このファイルを書き出すかどうかを選択することもできます。
- ポップアップメニューを書き出した場合、`mm_css_menu.js` および CSS ポップアップメニューのコードが含まれる `.css` ファイル。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、デザインノート。これは Fireworks と Dreamweaver の統合を容易にするファイルです。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

- 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書き出し先フォルダーを指定します。
- 3 書き出しポップアップメニューから「HTML と画像」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 エディターを選択します。使用する HTML エディターが一覧に表示されない場合は、「Generic」を選択します。

**注意：**HTML スタイルとして HTML エディターを選択し、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 エディターに読み込んだときに正しく機能するようにすることが重要です。

- 5 「OK」をクリックします。
- 6 HTML ポップアップメニューで「HTML ファイルの書き出し」を選択します。
- 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 画像を別のフォルダーに保存するには、「サブフォルダーに画像を置く」を選択します。特定のフォルダーを選択するか、Fireworks の初期設定の画像フォルダーを使用します。
- 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」チェックボックスの選択を解除して、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 「保存」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、画像ファイルと HTML ファイルが作成されます。

## クリップボードへの HTML コードのコピー

Fireworks で HTML コードをクリップボードにコピーするには、「HTML コードをコピー」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。その後で、コピーした HTML を HTML エディターでドキュメントにペーストします。

Fireworks HTML を他のアプリケーションにペーストする方法を決めるときは、HTML コードをクリップボードにコピーする方法には次の短所があることを考慮します。

- 画像をサブフォルダーに保存することはできません。画像は、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ー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 エディターを使用している場合、ボタン、ビヘイビア、ロールオーバー画像に関連する 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。

### 「HTML コードをコピー」オプションを使用した Fireworks HTML のコピー

- 1 編集 / HTML コードをコピーを選択します。
- 2 ウィザードの指示に従います。プロンプトが表示されたら、画像の書き出し先のフォルダーを指定します。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、画像の書き出し先は、コードをペーストする HTML ファイルと同じ Dreamweaver サイト内であれば、自由に指定できます。

### 書き出しダイアログボックスを使用した Fireworks の HTML のコピー

- 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、画像の書き出し先のフォルダーを指定します。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、画像の書き出し先は、コードをペーストする HTML ファイルと同じ Dreamweaver サイト内であれば、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 と画像」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 エディターを選択して、「OK」をクリックします。
- 7 「保存」をクリックします。

### Fireworks からコピーした HTML の HTML ドキュメントへのペースト

- 1 HTML エディターで、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。画像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、画像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。画像を 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、関連する各画像へのパスが Dreamweaver で自動的に解決されます。

- 2 HTML コードを表示し、<BODY> タグの間に挿入ポイントを置きます。

**注意：**Fireworks からコピーされた 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。

可能であれば、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画像を書き出すことをお勧めします。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 や画像を移動すると、URL リンクが壊れてしまいます。

### 書き出した Fireworks ファイルからのコードのコピーと別の HTML ドキュメントへのペースト

- 1 書き出した Fireworks HTML ファイルを HTML エディターで開きます。
- 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 コードを新しい HTML ファイルにペーストします。<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る場合は、JavaScript コードをコピーします。

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を除き、<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

更新を行うと、以前に書き出した Fireworks HTML ドキュメントを変更できます。この機能は、ドキュメントの一部だけを更新したい場合に便利です。

**注意：**Dreamweaver ドキュメントを使用して「HTML を更新」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、259 ページの「[Dreamweaver の使用](#)」を参照してください。

更新を行うときには、変更された画像だけを置き換えるように指定できるほか、すべてのコードと画像を上書きするように指定することもできます。変更された画像だけを置き換えるように指定した場合、Fireworks を使用せずに 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 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。

- 1 ファイル / HTML を更新を選択します。
- 2 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 次のいずれかの操作を行います。

- 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。
- 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。

**画像と関連 HTML を置換** 旧バージョンの Fireworks HTML が置き換わります。

**画像のみ更新** 画像のみが上書きされます。

#### 5 画像フォルダーを選択ダイアログボックスが表示された場合は、フォルダーを選択して「開く」をクリックします。

### CSS レイヤーの書き出し

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。

#### 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ーを選択します。

#### 3 書き出しポップアップメニューから「CSS と画像」を選択します。

- 現在のステートのみ書き出すには、「現在のステートのみ」を選択します。
- 現在のページのみ書き出すには、「現在のページのみ」を選択します。
- 画像用フォルダーを選択するには、「サブフォルダーに画像を置く」を選択します。

#### 4 「オプション」をクリックして、HTML ページのプロパティを設定します。

#### 5 「参照」をクリックして、背景画像を指定し、背景画像の並べ方を設定します。

- 画像を 1 回だけ表示する場合は、「no-repeat」を選択します。
- 画像を垂直方向と水平方向で繰り返す（並べる）場合は、「repeat」を選択します。
- 画像を水平方向に並べる場合は、「repeat-x」を選択します。
- 画像を垂直方向に並べる場合は、「repeat-y」を選択します。

#### 6 ブラウザーでのページの配置（left、center、right）を選択します。

#### 7 「OK」をクリックしてから、「保存」をクリックします。

### XHTML の書き出し

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、現在使われているほとんどの Web ブラウザーで表示可能であるという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ができます。

Fireworks は、XHTML を読み込むこともできます。8 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](http://www.w3.org)) を参照してください。

#### 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。250 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 エンコーディングを使用した（または使用しない）ファイルの書き出し

UTF-8（Universal Character Set Transformation Format-8）は、Web ブラウザーで同一の HTML ページ上に複数の異なるキャラクタセット（中国語と英語など）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。UTF-8 エンコーディングは初期設定でオンになっています。

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。8 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。

### UTF-8 エンコーディングを使用しないドキュメントの書き出し

- 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」チェックボックスをオフにし、「OK」をクリックします。
- 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。

## 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。「ドキュメントの詳細」タブでの変更内容は、現在のドキュメントだけに適用されます。「一般」および「テーブル」の設定は、全体に影響する環境設定であり、新規のドキュメントすべてに適用されます。

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - ファイル / HTML の設定を選択します。
  - 書き出しダイアログボックスで「オプション」ボタンをクリックします。
- 2 「一般」タブで任意のオプションを選択します。

**HTML スタイル** 書き出す HTML のスタイルを選択します。

Generic HTML は、どの HTML エディターでも使用できます。ただし、ドキュメントにビヘイビアー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ーを選択してください。

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。

**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を入力します。

**HTML コメントを含める** 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、ビヘイビアー、ロールオーバー画像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ことをお勧めします。

**小文字のファイル名** 選択すると、ファイルの書き出し時に HTML ファイルと関連する画像ファイルの名前が小文字になります。

**注意：** 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た場合、このオプションを選択しても、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に CSS を使用** 選択すると、ポップアップメニューのコードに JavaScript ではなく CSS が使用されます。Dreamweaver を使用して、メニューのインデックスを作成したり、コード内のリンクを更新したりできます。

**CSS を外部ファイルに書き込む** 選択すると、CSS コードが外部の .css ファイルに記述されます。このファイルは、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：** このオプションは、「ポップアップメニューに CSS を使用」オプションを選択した場合にのみ使用できます。

**ファイルクリエイター (Mac OS)** 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、選択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。詳しくは、184 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。

**スライスファイル名** 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。初期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。

**重要:** 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、最終的に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書き出されたグラフィックが表示されます。

**デフォルトの ALT タグ** Web からのダウンロード中にすべての画像の代わりに表示するほか、ダウンロードできない画像の代わりに表示するテキストを入力します。ブラウザによっては、ポインターを画像上に置い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 ユーザーを支援する目的でも使用されます。

**複数のナビゲーションバーを含む HTML ページを書き出し (フレームセットなしで使用)** 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ときに選択します。Fireworks では、ナビゲーションバー内のボタンごとに個別のページが書き出されます。

**スライスオブジェクトのない領域も含める** スライスがないキャンバス領域を選択して含めます。

**UTF-8 エンコーディング** 初期設定で、オンになっています。書き出すドキュメントに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、チェックボックスの選択を解除します。

- 5 これらの設定をグローバルな初期設定として保存するには、「デフォルトに設定」をクリックします。

## Adobe PDF ファイルの書き出し

Fireworks のデザインをプリントしたり、レビューのために配布する必要がある場合は、Adobe PDF に書き出します。レビュー担当者は、Adobe Reader® または Acrobat® を使って、コメントを追加したり、他の関係者のコメントに回答したりできます。PDF のレビューの設定について詳しくは、Acrobat ヘルプを参照してください。

書き出される PDF ファイルではすべてのページおよびハイパーリンクが維持されるので、レビュー担当者は Web と同じようにページを移動できます。ただし、HTML のプロトタイプとは異なり、Adobe PDF には、レビュー担当者がデザインを編集したりコピーしたりできないようにするセキュリティ設定があります。

- 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、「Adobe PDF」を選択します。
- 3 書き出すページを選択し、「書き出し後 PDF を表示」を選択して、PDF が Adobe Reader または Acrobat で自動的に開くようにします。
- 4 PDF をカスタマイズするには、「オプション」をクリックし、次の設定を調整します。

**互換性** 書き出すファイルを開くことができる Adobe PDF アプリケーションを指定します。

**圧縮** 画像を圧縮してファイルサイズを縮小する方法を指定します。一般に、写真などのカラーグラデーションを含む画像に対しては、JPEG 圧縮および JPEG 2000 圧縮を使用すると高い圧縮率が得られます。単色の部分が大きい画像には ZIP が最適です。

**画質** JPEG または JPEG2000 圧縮には、画質の設定があります。「最高」を選択すると、画質が高い大きいサイズのファイルが作成されます。

**グレースケールに変換** すべての画像をグレースケールに変換し、ファイルサイズを小さくします。

**テキストの選択を有効にする** レビュー担当者が、書き出されたファイルからテキストをコピーできるようにします。このオプションを選択解除すると、ファイルのサイズが小さくなります。

**裁ち落とし値** 各ページで画像を囲む空白の枠の幅をピクセル単位で指定します。例えば、値 20 を指定すると、各画像が 20 ピクセルの枠で囲まれます。

**ドキュメントを開くためのパスワードを使用** 書き出したファイルを開くときに、文書を開くパスワードを要求します。

**タスクを制限するためのパスワードを使用** プリント、編集、コピーおよびコメントの入力のような、選択した機能を実行するときに、保護パスワードを要求します。

5 「OK」をクリックしてオプションダイアログボックスを閉じます。

6 ファイル名と保存場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。

**注意:** Fireworks ドキュメント内のページに透明なキャンバスがある場合、PDF に書き出すと透明が適用されたオブジェクトは透明ではなくなります。これを防ぐには、PDF に書き出す前にキャンバスの背景を透明以外に設定します。

## 書き出した PDF ファイルの表示 (推奨設定)

書き出した PDF ファイルを Adobe Acrobat または Adobe Reader で表示する場合は、次の設定を使用してください。

1 Adobe Acrobat または Adobe Reader で編集/環境設定を選択します。

2 左パネルで「ページ表示」を選択します。

3 「カスタム解像度」を 72 ピクセル/インチに設定します。

4 「ズーム」を 100 % に設定します。

## FXG ファイルの書き出し

FXG は、Flash Catalyst、Fireworks、Illustrator、Photoshop でサポートされているファイル形式です。FXG 書き出し機能を使用して、ベクトル画像とビットマップ画像が含まれているファイルを書き出すと、<filename.assets> という名前の個別のフォルダーが作成されます。フォルダーには、ファイルに関連付けられているビットマップ画像が格納されます。

関連付けられているファイルをこのフォルダーから削除すると、読み込み操作が失敗します。

**注意:** FXG に対応するマッピングタグがない要素、フィルター、描画モード、グラデーションおよびマスクはビットマップ画像として書き出されます。

1 ファイル/書き出しを選択して、ファイルの保存先に移動します。

2 FXG ファイルのファイル名を入力します。

3 書き出しダイアログボックスで、書き出しメニューから「FXG と画像」を選択します。

4 「保存」をクリックします。

**注意:** 書き出した FXG ファイルを Flash Catalyst で開くと、Fireworks でキャンバスの領域を越えるオブジェクトが完全に表示されます。

## 電子メールによる Fireworks ドキュメントの送信

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。

1 ファイル/電子メールを送信を選択します。

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** 最適化設定として「JPEG - 高画質」を使用し、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。

**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 Emler は、Mac OS ではサポートされていません。



## 第 18 章：他のアプリケーションと Fireworks の併用

Web コンテンツを作成する場合でもマルチメディアコンテンツを作成する場合でも、Adobe® Fireworks® はすべてのデザイナーにとって不可欠なコンポーネントです。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 は、Adobe Photoshop® や Adobe GoLive® などの他の Adobe 製品と密接かつ簡単に統合できます。例えば、Photoshop のグラフィックを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。

Dan Carr が、Adobe デベロッパーセンターの [http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_interactivecontent\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_interactivecontent_jp) で、チュートリアルを公開しています。

### Dreamweaver の使用

Adobe Dreamweaver® と Fireworks では、リンク、画像マップ、テーブルスライスなどの変更を含め、互いの多くのファイル編集機能を認識し、共有することができます。Dreamweaver と Fireworks 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 ファイルへの Fireworks 画像の配置

Fireworks JPEG ファイルを Dreamweaver に挿入すると、ファイルの画質が自動的に計算されます。一部のファイルでは、値は 79 になります。

**注意：**これらの手順を使用する前に、HTML の設定ダイアログボックスで Dreamweaver が HTML のタイプとして選択されていることを確認してください。

#### ファイルパネルを使用した Dreamweaver への Fireworks 画像の挿入

- 1 Fireworks から Dreamweaver で定義されているローカルサイトフォルダーに、画像を書き出します。
- 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 画像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た Dreamweaver への Fireworks 画像の挿入

- 1 Dreamweaver ドキュメントウィンドウで、画像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 から書き出された画像に移動し、「OK」をクリックします。

## 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を使用すると、最終的なアートワークを作成する前に様々な Web ページレイアウトをシミュレーションすることができます。また、イメージプレースホルダーを使用することで、後で Dreamweaver に配置する Fireworks 画像のサイズと位置を指定することもできます。

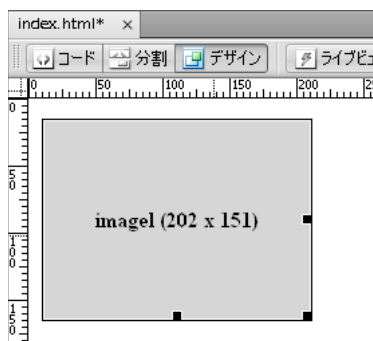
Dreamweaver のイメージプレースホルダーから Fireworks 画像を作成すると、選択されたプレースホルダーと同じサイズで新しい Fireworks ドキュメントが作成されます。

**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と置き換わります。

- 1 Dreamweaver で、目的の HTML ドキュメントを Dreamweaver サイトフォルダー内に保存します。
- 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。
- 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ーで「作成」をクリックします。
  - Ctrl キー (Windows) または Command キー (Mac OS) 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。
  - イメージプレースホルダーを右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Mac OS) して、イメージの作成 Fireworks 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。ドキュメントウィンドウの上部には、Dreamweaver から画像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 で画像を作成し、「終了」をクリックします。
- 6 ソースの PNG ファイルの名前と場所を指定します。
- 7 書き出す画像ファイルの名前を指定します。

これらは Dreamweaver で表示される画像ファイルです。

- 書き出す画像ファイルを保存する場所を Dreamweaver サイトフォルダー内で指定し、「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い Fireworks 画像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 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 サイトフォルダーに書き出します。この結果、HTML ファイルと関連する画像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。

- Fireworks HTML ドキュメントを HTML 形式で書き出します。
- Dreamweaver で定義したサイトフォルダーにドキュメントを保存します。
- 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。
- 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。
- 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。
- (オプション)「挿入後削除する」を選択すると、作業後に不要になった HTML ファイルがごみ箱に移動されるか (Windows)、完全に削除されます (Mac OS)。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。
- 「OK」をクリックすると、関連する画像、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 への Fireworks HTML コードのコピー


Fireworks HTML コードをクリップボードにコピーすると、Fireworks ドキュメントに関連するすべての HTML および JavaScript コードが Dreamweaver ドキュメントにコピーされ、画像が指定された場所に書き出されます。同時に、ドキュメントから画像への相対リンクを含む HTML コードが更新されます。

**注意：**この方法は Dreamweaver だけに使用できます。他の HTML エディターには使用できません。

- ❖ Fireworks 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。

💡 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 ドキュメントにコピー&ペーストすることもできます。

## Dreamweaver に書き出された Fireworks HTML の更新

 ラウンドトリップ HTML は、Dreamweaver に書き出された HTML を操作するとき多くのメリットがあります。詳しくは、263 ページの「[ラウンドトリップ HTML について](#)」を参照してください。

- 1 Fireworks で PNG ドキュメントを変更します。
- 2 ファイル / HTML を更新を選択します。
- 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 更新された画像ファイルを配置するフォルダーに移動して、「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画像が書き出され、指定されたフォルダーに画像が配置されます。

**注意：**対応する HTML コードが Fireworks で見つからない場合、Dreamweaver ドキュメントに新しい HTML コード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 テーブルまたは画像へのリンクが配置されます。

## Dreamweaver ライブラリへの Fireworks ファイルの書き出し

ライブラリ項目は、サイトルートフォルダーのライブラリという名前のフォルダーにある 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。Dreamweaver では、ライブラリ項目により、頻繁に使用する Web サイトのコンポーネントの編集と更新が簡単になります。ライブラリ項目 (.lbi 拡張子のファイル) をアセットパネルから Web サイト内の任意のページにドラッグできます。

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。

- 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「Dreamweaver ライブラリ」を選択します。

ファイルの場所として、Dreamweaver サイト内の Library というフォルダー名を選択するか、このフォルダーがない場合は新規に作成します。名前では大小文字が区別されます。

**注意：**書き出したファイルはライブラリフォルダーに保存しない限り、Dreamweaver によってライブラリ項目として認識されません。
- 3 ファイル名を入力します。
- 4 (オプション) 画像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。
- 5 別のフォルダーに画像を置く場合は、「サブフォルダーに画像を置く」を選択して、フォルダーを選択します。
- 6 「保存」をクリックします。

## Dreamweaver での Fireworks ファイルの編集

ラウンドトリップ HTML 機能によって、Fireworks と Dreamweaver が密接に統合されます。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。

## ラウンドトリップ HTML について

変更されたリンク、編集された画像マップ、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ーを利用して、Fireworks で生成された画像、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 による各種編集のほとんどがサポートされています。ただし、Dreamweaver でテーブルの構造を大幅に変更すると、2つのアプリケーションの間に解決できない違いが生じる可能性があります。テーブルのレイアウトを大きく変更するときは、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。

**注意：**Dreamweaver は Fireworks の技術を使用することで、外部の画像編集アプリケーションがなくても画像を修正できる基本的な画像編集機能を実現します。Dreamweaver の画像編集機能は、JPEG および GIF 画像ファイル形式にのみ適用されます。

### Dreamweaver に配置した Fireworks 画像の編集

**注意：**Dreamweaver で 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ない作業があります。詳しくは、265 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。

- 1 Dreamweaver でウィンドウ/プロパティを選択して、プロパティインスペクターを開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 画像を選択します（プロパティインスペクターにより、選択部分が Fireworks 画像として認識され、この画像の 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ーで「編集」をクリックします。
  - Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながら、編集する画像をダブルクリックします。
  - 画像を右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、ショートカットメニューから「エディターを指定して編集」を選択します。
- 3 メッセージが表示された場合は、配置した画像に対応する Fireworks ソースファイルを検索するかどうかを指定します。
- 4 Fireworks でグラフィックを編集します。

適用する編集内容は Dreamweaver で維持されます。
- 5 「終了」をクリックして、現在の最適化設定を使用して画像を書き出し、Dreamweaver で使用されている GIF ファイルまたは JPEG ファイルを更新し、ソースファイルを選択した場合は PNG のソースファイルを保存します。

**注意：**Dreamweaver のサイトパネルから画像を開いた場合、Dreamweaver の環境設定で設定した、そのファイル形式の初期設定のエディターでファイルが開かれます。この場所から画像を開いた場合、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画像を開きます。

### Dreamweaver に配置した Fireworks テーブルの編集

**注意：**Dreamweaver から Fireworks のテーブルを編集する前に、あらかじめ行う必要のある起動と編集の作業があります。詳しくは、265 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。

- 1 Dreamweaver でウィンドウ/プロパティを選択して、プロパティインスペクターを開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行い、ソース PNG ファイルをドキュメントウィンドウで開きます。
  - 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ーにより、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ーで「編集」をクリックします。
  - テーブルの画像を選択してから、プロパティインスペクターで「編集」をクリックします。
  - 画像を右クリック（Windows）、または Control キーを押しながらクリック（Mac OS）して、ショートカットメニューから「エディターを指定して編集」を選択します。

### 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画像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。

**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 のサポートされているビヘイビアとサポートされていないビヘイビア

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、スライスが自動的にオフになるためです。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ーの「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 などのサーバー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。

**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。

Fireworks では、起動と編集機能中に次の Dreamweaver のビヘイビアがサポートされます。

- シンプルロールオーバー
- スワップ画像
- スワップ画像を復元
- ステータスバーテキストを設定
- ナビゲーションバー画像を設定
- ポップアップメニュー

**注意：**Fireworks では、サーバーサイドビヘイビアを含め、ネイティブ形式以外のビヘイビアをサポートしていません。

## Dreamweaver に配置された Fireworks の画像やアニメーションの最適化

### Dreamweaver に配置された Fireworks 画像の最適化設定の変更

1 Dreamweaver で画像を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- コマンド/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ーで「最適化」ボタンをクリックします。

- 画像を右クリック (Windows)、または Control キーを押しながらクリック (Mac OS) して、ポップアップメニューから「最適化」を選択します。
- 2 メッセージが表示された場合は、配置した画像に対応する Fireworks ソースファイルを開くかどうかを指定します。
  - 3 書き出しのプレビューダイアログボックスで編集を行います。
    - 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。
    - 書き出された画像のサイズと領域を編集するには、「ファイル」タブをクリックします。Fireworks で画像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ーで画像のサイズをリセットする必要があります。
    - 画像のアニメーション設定を編集するには、「アニメーション」タブをクリックします。
  - 4 画像の編集が終了したら「OK」をクリックして画像を書き出し、Dreamweaver で画像を更新し、PNG を保存します。

画像の形式を変更した場合は、Dreamweaver のリンクチェッカーから、画像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。

### 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 のステートパネルのオプションと同様のものです。

**注意：**Fireworks アニメーション内の個々のグラフィック要素を編集するには、Fireworks アニメーションを開いて編集する必要があります。

### 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 のプライリエディターに設定して、Fireworks で起動と編集の環境設定を行い、Dreamweaver でローカルサイトを定義しておくなど、あらかじめしておく作業があります。

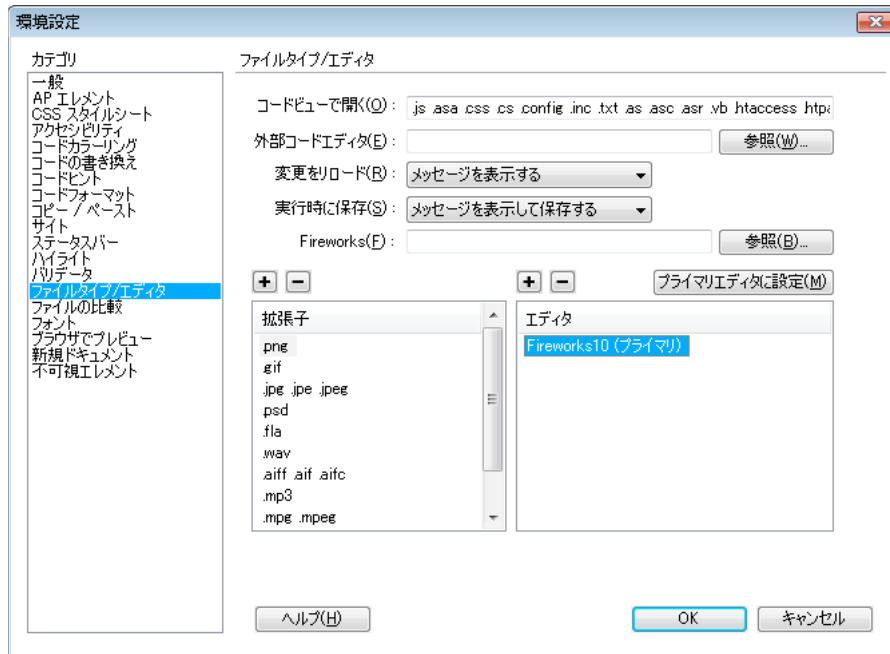
### Fireworks を Dreamweaver のプライリエディターに設定

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 ファイルのプライリエディターとして設定されていることを確認してください。

**注意：**この環境設定は、Dreamweaver 内から Fireworks を起動できない場合にのみ必要です。

- 1 Dreamweaver で編集/環境設定を選択し、「ファイルタイプ/エディター」を選択します。
- 2 「拡張子」リストで、Web 画像ファイル名拡張子 (.gif、.jpg、.png) を選択します。

- 3 「エディター」リストで「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ーに設定」をクリックします。
- 5 その他の Web 画像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ーに設定します。

## Fireworks ソースファイルの起動と編集の環境設定

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 Fireworks の起動と編集の環境設定が認識されるのは、Fireworks のテーブルの一部ではなく、ソース PNG ファイルへの正しいデザインノートパスが含まれない画像を開いて最適化している場合だけです。Fireworks 画像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。

- 1 Fireworks で、編集／環境設定 (Windows) または Fireworks /環境設定 (Mac OS) を選択します。
- 2 「起動と編集」カテゴリをクリックし、オプションを設定します。


詳しくは、303 ページの「[起動と編集環境設定](#)」を参照してください。

## 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 PNG 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。Dreamweaver で Fireworks 画像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ーが 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。



## ファイル管理ボタンを使用したサイトのファイルの移動

ドキュメントウィンドウの上部にあるファイル管理ボタン  を使用して、ファイル移動コマンドに簡単にアクセスできます。このボタンは、ドキュメントが Dreamweaver サイトフォルダー内にある場合、およびサイトからリモートサーバーにアクセスできる場合に使用できます。Fireworks でフォルダーをサイトとして認識するには、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ー（コンテナフォルダー）をサイトのローカルルートフォルダーとして定義します。

**注意：** Fireworks のチェックインオプションとチェックアウトオプションを使用する前に、ドキュメントがある Dreamweaver サイトに対して「ファイルのチェックイン／チェックアウト」オプションを選択してください。

**取得** 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。

**配置** 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。

**注意：** ファイル管理コマンドは、ドキュメントが Dreamweaver でリモートサーバーが定義されたサイトフォルダー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 とリモートサーバー間で転送することはできません。

## HomeSite、GoLive およびその他の HTML エディターの使用

Fireworks と Adobe 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。Fireworks を終了すると、変更した内容が自動的に HomeSite に配置された画像に適用されます。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 での Fireworks 画像の配置

Fireworks から GIF または JPEG の画像を書き出して、HomeSite ドキュメントに挿入できます。

- 1 HomeSite でドキュメントを保存します（画像への相対パスを作成するために必要）。
- 2 リソースウィンドウで、書き出した Fireworks 画像を選択します。
- 3 次のいずれかの方法で HomeSite ドキュメントに Fireworks 画像を挿入します。
  - 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 画像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 画像へのリンクが HTML コード内に作成されます。「参照」タブをクリックし、HomeSite ドキュメント内の画像をプレビューします。

## HomeSite への Fireworks HTML の配置

**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」を選択します。

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、関連する画像ファイルが、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。

- ❖ 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。

### 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 Fireworks でクリップボードにコピーしてから、HomeSite ドキュメントにペーストします。必要なすべての画像が指定の場所に書き出されます。

- ❖ 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。

### 書き出した Fireworks ファイルからコードをコピーして HomeSite にペースト

- ❖ 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。

### HomeSite に書き出された Fireworks HTML の更新

- ❖ Fireworks の「HTML を更新」コマンドを使用します。

## HomeSite での Fireworks 画像の編集

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画像ファイルを右クリックします。
- 結果ウィンドウの「サムネール」タブのいずれかにある画像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、配置した画像に対応する 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 画像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「終了」をクリックします。

更新された画像は 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。

## GoLive およびその他の HTML エディターの使用

Fireworks では、すべての HTML エディターで読み込める純粋な HTML が生成されます。また、HTML のコンテンツを読み込むこともできます。このため、ほとんどすべての HTML ドキュメントを Fireworks で開いて編集できます。

他の HTML エディターと同じように 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。

**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は、HTML スタイルとして「Generic HTML」を選択してから、書き出します。

## Flash の使用

- Adobe Flash® で使用するために、Fireworks ベクトルオブジェクト、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スの読み込み、コピー&ペースト、書き出しが簡単に実行できます。
- Flash の TLF テキストを Windows 上で実行されている Fireworks にコピーした場合、テキストが空のビットマップ画像としてコピーされます。TLF テキストは、ASCII テキストに変換してから Fireworks に読み込んでください。
- 「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ます。Flash で作業するときは、Fireworks で設定する起動と編集の環境設定が必ず適用されます。
- 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ビティは、Flash に読み込まれません。

## Flash への Fireworks グラフィックの配置

Fireworks PNG ファイルを読み込むか、コピーすると、Flash にグラフィックやアニメーションを追加する方法を細かく制御できます。Fireworks から書き出された JPEG、GIF、PNG、SWF の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、ライブフィルターやテクス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ベタ塗り、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 ベクトルオブジェクト、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ビティは 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。

- 1 Fireworks でドキュメントを保存します。
- 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 (オプション) Fireworks コンテンツの読み込み先となるキーステート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 PNG ファイルを選択します。

6 Fireworks ドキュメントの読み込みダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。

- 「レイヤーの統合された 1 つのビットマップとして読み込む」オプションを選択します。
- 2 つの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。

7 テキストの読み込み方法を選択します。

8 「OK」をクリックします。

**注意：** Fireworks ドキュメントの読み込みダイアログボックスでの選択内容が保存され、初期設定として使用されます。

## Fireworks のグラフィック、ベクトルオブジェクトおよびテキストの読み込みオプション

### グラフィックの読み込みオプション

**レイヤーの統合された 1 つのビットマップとして読み込む** 編集できない 1 つの画像を読み込みます。

**読み込み：すべてのページ、読み込み先：新規ステートをムービークリップとして** 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。キーステートが現在のステート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ステートに配置され、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ステートに配置されます。PNG ファイル内のレイヤー階層とステートは保持されます。

**読み込み：すべてのページ、読み込み先：新規ステートをムービークリップとして** 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ステート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ステートは保持されます。

**読み込み：すべてのページ、読み込み先：新規シーンをムービークリップとして** 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ステートは保持されます。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。

**読み込み：ページ 1、読み込み先：新規レイヤー** 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。ステートは別々のステートとしてタイムラインに読み込まれます。

### ベクトルオブジェクトの読み込みオプション

**外観の保持が必要な場合はビットマップとして読み込む** 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、ベクトルオブジェクトの編集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画像に変換されます。

**すべてのパスを編集可能に保持する** ベクトルオブジェクトすべての編集性が維持されます。Flash ではサポートされていない特殊な塗り、ストロークまたはエフェクトがオブジェクトにある場合、これらのプロパティは読み込み後に外観が変わる場合があります。

### テキストの読み込みオプション

**外観の保持が必要な場合はビットマップとして読み込む** 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画像に変換されます。

**注意：** Flash の TLF テキストは、Fireworks では空白のビットマップ画像としてコピーされます。

**すべてのテキストを編集可能にする** テキストすべての編集性が維持されます。Flash ではサポートされていない特殊な塗り、ストロークまたはエフェクトがテキストオブジェクトにある場合、これらのオブジェクトは読み込み後に外観が変わる場合があります。

## Flash への Fireworks グラフィックのコピーまたはドラッグ

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します。

**注意：**Flash でこれらのオブジェクトを別個のベクトルオブジェクトとして編集可能にするには、オブジェクトのグループ化を解除する必要がある場合があります（変更／グループ解除）。

- 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。
- 4 Fireworks ドキュメントの読み込みダイアログボックスで次のいずれかの「読み込み先」オプションを選択します。  
**現在のステートをムービークリップとして** 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ステート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ステートは保持されます。  
**新規レイヤー** 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。ステートは別々のステートとしてタイムラインに読み込まれます。
- 5 ベクトルオブジェクトの読み込み方法を選択します。
- 6 テキストの読み込み方法を選択します。
- 7 「OK」をクリックします。

**注意：**Fireworks ドキュメントの読み込みダイアログボックスでの選択内容が保存され、初期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 フォルダーに読み込まれます。このフォルダー内の構造は次のとおりです。

File 1 フォルダー // 名前には Fireworks ファイル名が使用されます。

- Page 1 フォルダー //（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。
  - — State 1 フォルダー //（複数のステートの場合）名前にはステート名が使用されます。
  - — State 1 // 名前にはステート名が使用されます。
  - — — State 1 内の Symbol 1 // 名前はシンボル名に基づいて付けられます。
  - — — State 1 内の Symbol 2
  - ...
  - Shared Layers フォルダー // Page 1 内のステートの共有レイヤー
  - — Shared Layer フォルダー // 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 フォルダー
  - Page 2
  - Page 2 内の Symbol 1（ステートのないページ用）
  - ...
- MasterPage フォルダー
  - MasterPage
  - MasterPage 内の Symbol 1

...

- Shared Layers フォルダー // ページの共有レイヤー
- Shared Layer フォルダー // 名前には共有レイヤー名が使用されます。
- Shared Layer シンボル

## Flash への Fireworks シンボルの読み込みについて

Fireworks シンボルを Flash に読み込むときは、次の点に注意する必要があります。

- シンボルで 9 スライスの拡大 / 縮小を使用している場合、4 つのスライスガイドが Flash に読み込まれ、維持されます。ただし、アニメーションの 9 スライスの拡大 / 縮小は維持されません。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。
- リッチシンボルのすべての機能を Flash で使用するには、Flash バージョンのシンボルに置き換えます。

## 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ロックまたは非表示の設定を継承し、Flash に読み込まれたときにその設定が保持されます。

Flash の新しいレイヤーに 1 ページを読み込むと、ページ全体に 1 つのレイヤーが作成され、すべてのオブジェクトが表示されます。表示・非表示とロックの属性は維持されません。

## サポートされている Photoshop レイヤー効果

**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 - 光彩 (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 - 光彩 (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。

## 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 8 (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。

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。GIF や JPEG と同様に、書き出した PNG ファイルには画像データだけが含まれ、スライス、レイヤー、インタラクティビティ、ライブフィルターまたはその他の編集可能な内容に関する追加情報はありません。

### Fireworks の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。ストロークのサイズと色の書式設定を維持するには、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」を選択します。

SWF 形式への書き出し時には、描画モード、レイヤー、マスク (書き出し前に適用されたもの)、スライスオブジェクト、画像マップ、ビヘイビア、パターン塗りおよび輪郭のグラデーションの各書式設定が失われます。

- 1 ファイル/別名で保存を選択します。
- 2 ファイル名を入力し、書き出し先のフォルダーを選択します。
- 3 形式として「Adobe Flash SWF」を選択します。
- 4 「オプション」をクリックします。次のいずれかの「オブジェクト」オプションを選択します。

**パスを保持** パスの編集性が維持されます。エフェクトと、テキストスタイルが失われます。

**外観を保持** ベクトル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。編集性は失われます。

- 5 次のいずれかの「テキスト」オプションを選択します。

**編集性を保持** テキストの編集性が維持されます。エフェクトと、テキストスタイルが失われます。

**パスに変換** 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。

- 6 JPEG 画質ポップアップスライダーを使用して、JPEG 画像の画質を設定します。
- 7 書き出すステートと秒単位のステートレートを選択します。
- 8 「OK」をクリックし、書き出しダイアログボックスの「保存」をクリックします。

### 透明部分がある 8 ビット PNG ファイルの書き出し

透明部分がある 32 ビットの PNG ファイルを書き出すには、Fireworks PNG ソースファイルを直接 Flash に読み込みます。透明部分がある 8 ビットの PNG ファイルを書き出すには、次の手順に従います。

- 1 Fireworks でウィンドウ/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「透明」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「画像のみ」を選択します。

5 ファイルに名前を付けて保存します。

### 書き出された Fireworks グラフィックおよびアニメーションの Flash への読み込み

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。

## Fireworks を使用した Flash 内のグラフィックの編集

起動と編集の統合により、以前に Flash に読み込んだグラフィックを Fireworks で変更できます。グラフィックは、Fireworks から書き出されたものでなくてもかまいません。

**注意：**Fireworks のネイティブ PNG ファイルを Flash に読み込んだ場合は例外です。この PNG ファイルは統合されたビットマップ画像として読み込む必要があります。

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 の PNG ファイルを編集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 のドキュメント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 (Mac OS) します。

2 ポップアップメニューから「エディターを指定して編集」を選択します。

**注意：**「エディターを指定して編集」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」ボックスで「はい」をクリックし、「開く」をクリックします。

4 画像を編集します。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、オリジナルの PNG ファイルが保存されます。

### 関連項目

303 ページの「[起動と編集環境設定](#)」

## Illustrator の使用

ベクトルグラフィックは、Fireworks と Adobe Illustrator® 間で簡単に共有できます。ただし、Fireworks のすべての機能がベクトルグラフィックアプリケーションと同じというわけではないため、オブジェクトの外観はアプリケーションによって異なる場合があります。

### Illustrator の使用

Fireworks では、Illustrator (AI) CS2 以降のネイティブファイルの読み込みをサポートしており、読み込まれたファイルのレイヤー、パターンなど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。ただし、リンク画像は読み込まれません。

Illustrator 画像を 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。Fireworks から Illustrator ファイルを書き出すこともできます。



Illustrator ファイルを読み込むとき、Fireworks では次の機能が維持されます。


**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。Fireworks は、RGB スキーマのみをサポートしています。RGB 以外のスキーマは、Fireworks に読み込まれる前に、自動的に RGB 8 bit に変換されます。

**テキスト属性：** テキストの外観と操作性に影響を与えずに、Illustrator から Fireworks にシームレスにテキストをコピーします。

テキストを読み込むとき、Illustrator では次の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

 Illustrator ファイル内の特定のテキストを簡単に読み込むには、Fireworks に直接コピーします。コピーしたテキストではテキスト属性がすべて保持されます。

**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。読み込み時には、グラデーションの塗りの不透明度の値も保持されます。

**画像** 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 形式の配置ファイルが含まれる場合があります。埋め込み画像は、Fireworks にラスター画像として取り込まれます。ただし、Fireworks は、EPS や AI などのリンク画像が含まれた Illustrator AI ファイルを開くことはできません。

**クリッピングマスク** Fireworks では、基本レベルの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。

**ベタ塗り** 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。

**透明度** 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 では、サブレイヤーはすべて Fireworks のネイティブサブレイヤーとして読み込まれます。

## 複数のアートボードが含まれた Illustrator ファイルの読み込み

次のいずれかの手順に従って、複数のアートボードが含まれた Illustrator ファイルを開くことができます。

**Fireworks への Illustrator ファイルの読み込み** ファイル/読み込みオプションを使用して、複数のアートボードが含まれた Adobe Illustrator ファイルを読み込んで、アートボードを個別に読み込むことができます。

複数のアートボードが含まれた Adobe Illustrator ファイルを読み込んだ場合、ベクトルファイルオプションダイアログのページメニューが有効になります。ページメニューで、読み込むアートボードを選択します。Illustrator ファイル内の各アートボードが、Fireworks のページにマップされます。例えば、Adobe Illustrator ファイル内のアートボード 1、2、3 は、ページメニューに 1、2、3 と表示されます。

**Fireworks で Illustrator ファイルを開く** Illustrator ファイル内のすべてのアートボードを開くには、ファイル/開くを選択して、アートボードが含まれている Illustrator ファイルを開きます。すべてのアートボードが個別のページに読み込まれるため、ベクトルファイルオプションダイアログのファイルの変換オプションは無効になります。

**注意：**バージョン CS3 より前の Illustrator ファイルを読み込んだ場合、および含まれるアートボードが 1 つだけの Illustrator ファイルの場合、ファイルの変換オプションは無効になります。

# Photoshop の使用

Fireworks では、Photoshop (PSD) のネイティブファイルを読み込み、Photoshop の多くの機能を維持できます。Fireworks のグラフィックを Photoshop に書き出して、画像を詳細に編集することもできます。

## Fireworks への Photoshop 画像の配置

Photoshop の画像を Fireworks に配置するには、ファイル/読み込みコマンドまたはファイル/開くコマンドを使用するか、ファイルをカンバスまでドラッグします。「読み込み」コマンドを使用すると、バックグラウンドレイヤーとレイヤーフォルダーに関する固有のオプションを指定できます。これに対して、「開く」コマンドとファイルをドラッグする方法ではガイドやステートに関するオプションを指定できます。

### 関連項目

303 ページの「[Photoshop 読み込み/開く環境設定](#)」

## Fireworks で変換されたり、サポートされていない Photoshop の機能

Photoshop ファイルを Fireworks で開いたり、Fireworks に読み込んだりすると、指定した読み込み環境設定に従って画像が PNG 形式に変換されます (303 ページの「[Photoshop 読み込み/開く環境設定](#)」を参照してください)。

- 個々のレイヤーマスクは、Fireworks オブジェクトマスクに変換されます。グループマスクは、サポートされていません。
- クリッピングマスクはオブジェクトマスクに変換されますが、外観の変化はわずかです。編集性を失っても外観を保持するには、「クリッピングマスク」を選択してください。
- レイヤーの描画モードは、Fireworks オブジェクトの描画モードに変換されます (対応するモードが存在している場合)。

- 初期設定では、レイヤー効果は残ります。これらの効果に対応するライブフィルターに変換する場合は、「レイヤー効果」を選択してください。ただし、類似する効果およびフィルターでも外観がわずかに異なる場合があります。
- チャンネルパレット内の最初のアルファチャンネルは、Fireworks 画像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。
- すべての Photoshop 色深度およびモードは、8 ビット RGB に変換されます。

## Fireworks で Photoshop 画像をドラッグ、開く、または読み込む

ドラッグする、開く、または読み込む画像は、それぞれが新しいビットマップオブジェクトになります。

**注意：**Windows の場合、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。

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - 開いている Fireworks ドキュメントへ Photoshop 画像またはファイルをドラッグします。
  - ファイル／開く、またはファイル／読み込みを選択して、Photoshop (PSD) ファイルを指定します。
- 2 「開く」をクリックします。
- 3 表示されるダイアログボックスで画像のオプションを設定し、「OK」をクリックします。
- 4 ファイル／読み込みコマンドを使用した場合、L を反転させたような形状のカーソルが表示されます。カンバスで、配置する画像の左上隅をクリックします。

### 関連項目

303 ページの「[Photoshop 読み込み／開く環境設定](#)」

## Photoshop ファイルの読み込みオプション

Photoshop ファイルを Fireworks に読み込むか、Fireworks で開くときは、ダイアログボックスで画像を読み込む方法を指定できます。選択するオプションによって、読み込むファイルの外観と編集性が異なります。

- 1 画像のサイズをピクセル単位またはパーセント単位で指定し、ピクセル解像度を指定します。現在の幅と高さの比を維持するには、「縦横比を固定」を選択します。
- 2 Photoshop ファイルがレイヤーカンブを含む場合、読み込む画像のバージョンを選択します。「プレビューを表示」を選択すると、選択したカンブのプレビューが表示されます。「コメント」テキストボックスに Photoshop ファイルのコメントが表示されます。
- 3 一番下のポップアップメニューから、Fireworks で Photoshop 画像がどのように開かれるかを選択します。

**外観よりも編集性を優先してレイヤーを保持** 画像の外観を損なわずに、レイヤー構造とテキストの編集性をできる限り維持します。Fireworks でサポートされていない機能がファイルに含まれる場合、Fireworks ではレイヤーを統合およびラスタライズすることで外観が維持されます。例をいくつか示します。

- CMYK レイヤー、調整レイヤー、およびノックアウトオプションを使用するレイヤーは、背後のレイヤーと統合されます。
- サポートされていないレイヤー効果を使用するレイヤーは、レイヤーの描画モードと透明ピクセルの有無によって、統合されるかどうかが決まります。

**Photoshop レイヤーの外観を保持** Photoshop の各レイヤーにあるオブジェクトを統合し、Photoshop の各レイヤーをビットマップオブジェクトに変換します。このオプションを選択すると、Photoshop レイヤーを Fireworks で編集できなくなります。ただし、レイヤーグループは維持されます。

**「環境設定」でカスタム設定** 環境設定ダイアログボックスで設定するカスタムのファイル変換設定を使用してファイルが読み込まれます (303 ページの「[Photoshop 読み込み／開く環境設定](#)」を参照してください)。

**Photoshop レイヤーを1つの画像に統合** Photoshop ファイルが、レイヤーなしの統合された1枚の画像として読み込まれます。変換後のファイルでは、個々のオブジェクトは維持されません。不透明度は維持されますが、編集はできません。

4 ファイル／読み込みコマンドを使用した場合は、次のオプションを選択できます。

**背景レイヤーを含める** 画像のバックグラウンドレイヤーのオブジェクトを読み込みます。


**新規レイヤーに読み込み** Photoshop から読み込みという新しいレイヤーフォルダーに画像を読み込みます。

5 ファイル／開くコマンドを使用するか、Photoshop ファイルを Fireworks までドラッグした場合は、次のオプションを選択できます。

**ガイドを含める** Photoshop のガイドが元の位置に維持されます。

**レイヤーをステートに変換** Photoshop の各レイヤーグループがそれぞれ別個のステートに配置されます。

## Photoshop からのテキストの読み込みについて

 Photoshop ファイル内の特定のテキストを簡単に読み込むには、Fireworks に直接コピーします。コピーしたテキストではテキスト属性がすべて保持されます。

テキストを含む Photoshop ファイルを読み込むときは、Fireworks によって、必要なフォントがシステムにあるかどうかを確認されます。フォントがインストールされていない場合、フォントを変更するか、外観を維持するかを確認するメッセージが表示されます。

Fireworks でサポートされているエフェクトが Photoshop ファイルのテキストに適用されている場合、Fireworks でもエフェクトは適用されます。ただし、Fireworks と Photoshop ではエフェクトの適用方法に違いがあるので、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、「外観を保持」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画像が表示されるので、テキストの外観は Photoshop と同様に保たれます。テキストを編集すると、キャッシュされた画像が実際のテキストに置き換わります。テキストの外観は、元のテキストとは異なる場合があります。ただし、元のフォントデータは PNG ファイルに保存されているので、これらのフォントがインストールされているシステムでは元のフォントを使用できます。

**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。

### 関連項目

303 ページの「[Photoshop 読み込み／開く環境設定](#)」

## Photoshop のグラデーションの読み込みと書き出し

読み込み後と書き出し後のグラデーションの品質は、グラデーションのタイプによって異なります。また、グラデーションのカラーと不透明度が多少変化することもあります。

グラデーション	読み込み品質
線形	ほぼ完全
円形	ほぼ完全
反射	ほぼ完全
菱形	近似（長方形にマップ）
角度	近似（円錐形にマップ）

グラデーション	書き出し品質
線形	ほぼ完全
円形	ほぼ完全
バー	ほぼ完全
長方形	近似（菱形にマップ）
円錐形	近似（角度にマップ）
楕円形	近似（円形にマップ）
波紋	近似（円形にマップ）
星形	不完全（shapeburst にマップ）
輪郭、サテン、波動	不完全（線形にマップ）

### 読み込み後の調整レイヤーの外観の保持

調整レイヤーが含まれている PSD ファイルを読み込んだ場合、個別のレイヤーの外観は保持されます。

- 1 環境設定ダイアログで、「Photoshop 読み込み / 開く」を選択します。
- 2 「調整したレイヤーの外観を保持」を選択します。

### 調整したレイヤーの外観の保持

調整レイヤーが含まれている PSD ファイルを読み込んだ場合、個別のレイヤーの外観は保持されます。ダイアログボックスで「環境設定」でカスタム設定」を選択します。

## Photoshop フィルターおよびプラグインの使用

ライブフィルターウィンドウまたはフィルターメニューから、Photoshop やその他のサードパーティのフィルターやプラグインを多数使用できます。

**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ーがサポートされています。詳しくは、<http://www.fireworkszone.com/g-2-536> を参照してください。Photoshop 6 以降のプラグインおよびフィルターは、Fireworks との互換性がありません。

### 環境設定ダイアログボックスを使用した Photoshop プラグインの有効化

- 1 編集 / 環境設定 (Windows) または Fireworks / 環境設定 (Mac OS) を選択します。
- 2 「プラグイン」カテゴリをクリックします。
- 3 「Photoshop プラグイン」チェックボックスをオンにします。  
Photoshop のプラグインフォルダーを選択ダイアログボックスが表示されます。  
**注意：**ダイアログボックスが開かない場合は、「参照」をクリックします。
- 4 Photoshop やその他のフィルターおよびプラグインがインストールされているフォルダーを選択し、「開く」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 を再起動します。

## 関連項目

304 ページの「[プラグイン環境設定](#)」


## ライブフィルターウィンドウを使用した Photoshop プラグインの有効化

- 1 カンバス上のベクトルオブジェクト、ビットマップオブジェクトまたはテキストブロックのいずれかを選択し、プロパティインスペクターの「フィルター」ラベルの隣にあるプラス (+) 記号アイコンをクリックします。
- 2 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ーおよびプラグインがインストールされているフォルダーを選択し、「開く」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、フィルターとプラグインを読み込みます。

**注意：**代わりに、Fireworks の Plug-ins フォルダーに直接プラグインをインストールすることもできます。

## Photoshop への Fireworks グラフィックの配置

Fireworks は、Photoshop (PSD) 形式でファイルを書き出すことができます。Photoshop グラフィックを Fireworks で開くことができるのと同様に、Fireworks 画像を Photoshop に書き出し、編集することができます。Photoshop ユーザーは、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。

 PSD Save 拡張機能を使用して、Fireworks ドキュメント内のページとステートを個別の PSD ファイルとしてすばやく書き出すことができます。この拡張機能は、次の場所からダウンロードできます。

[http://www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_psdsave\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_psdsave_jp)

## Photoshop 形式でのファイルの書き出し

- 1 ファイル/別名で保存を選択します。
- 2 ファイル名を入力し、コピーを別名で保存メニューから「Photoshop PSD」を選択します。
- 3 オブジェクト、エフェクトおよびテキストのプリセットの書き出し設定を指定するには、「オプション」をクリックします。次に、設定メニューから次のいずれかのプリセットを選択します。

**外観よりも編集性を保持** オブジェクトがレイヤーに変換され、エフェクトが編集可能になり、テキストが編集可能な Photoshop テキストレイヤーに変換されます。Photoshop で画像を大幅に編集する予定で、Fireworks 画像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** 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 画像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 ファイルサイズを小さくする** すべてのレイヤーが統合され、ビットマップ画像になります。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** 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 の書き出し設定のカスタマイズ

- 1 名前を付けて保存ダイアログボックスで、ファイルの種類として「Photoshop PSD」を選択し、「オプション」をクリックします。

2 設定ポップアップメニューから「カスタム」を選択します。

3 オブジ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。

**Photoshop レイヤーに変換** 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** 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描画モードなどの機能も失われます。

4 効果ポップアップメニューで、次のいずれかを選択します。

**編集可能** Fireworks ライブフィルターが Photoshop のこれに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。

**効果をレンダリング** 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エフェクトの外観が維持されますが、Photoshop で編集はできません。

5 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。

**編集可能** 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。

**テキストのレンダリング** テキストが画像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、テキストの外観が維持されますが、編集はできません。

## Director の使用

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。Director ユーザーは、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。

- 書き出し処理では、グラフィックのピヘイビアーとスライスが保存されます。
- ロールオーバーがあるスライス画像を書き出すことができます。

**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 枚の画像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 画像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 画像の書き出しについては、Fireworks ヘルプを参照してください。

### 透明部分がある 32 ビット PNG 画像の書き出し

- 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「画像のみ」を選択します。
- 4 ファイルに名前を付けて保存します。

## Fireworks のレイヤーおよびスライスコンテンツの Director への書き出し

Fireworks スライスを Director に書き出すことにより、ボタンやロールオーバー画像など、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。

- 1 Fireworks で、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、保存先のフォルダーを選択します。
- 3 書き出しポップアップメニューから「Director」を選択します。
- 4 次のいずれかの「ソース」オプションを選択します。

**Fireworks レイヤー** 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** ドキュメント内のスライスが書き出されます。ロールオーバー画像やボタンのような、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 各ステートのオブジェクトに合わせて、書き出す画像を自動的に切り抜くには、「画像を切り抜き」を選択します。
- 6 「サブフォルダーに画像を置く」を選択すると、画像用のフォルダーを選択できます。

## 統合した Fireworks 画像の Director への読み込み

- 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 (オプション) 画像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 ユーザーガイド』を参照してください。
- 4 「OK」をクリックして、読み込んだグラフィックをビットマップとしてキャストに表示します。

## 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の読み込み

- 1 Director で、挿入／Fireworks／Fireworks HTML の画像を選択します。  
**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。
- 3 (オプション) Open Fireworks HTML ダイアログボックスでオプションを変更します。  
**カラー** 読み込むグラフィックの色深度を指定します。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** 読み込むグラフィックの登録ポイントを設定します。  
**Lingo としてロールオーバービヘイビアを読み込み** 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** 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 にキーステートをドラッグして、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

### 関連項目

303 ページの「[起動と編集環境設定](#)」

### Director キャストメンバを編集するために Fireworks を起動

- 1 Director の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 (Mac OS) します。
- 2 ポップアップメニューから「外部エディターを起動」を選択します。

**注意：** Fireworks をビットマップグラフィック用の外部画像エディターとして設定するには、Director でファイル/環境設定/エディターを選択して Fireworks を指定してください。

ファイルが Fireworks で開かれ、ドキュメントウィンドウの上部に、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 変更を行い、終了したら「完了」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。

起動と編集を使用して Fireworks を起動し、Director からキャストメンバを編集して、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 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。

- 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ーの「ビットマップ」タブで「Fireworks で最適化」をクリックします。
- 2 Fireworks で最適化の設定を変更します。
- 3 完了したら、「更新」をクリックします。MIX Editing ダイアログボックスが表示された場合は、「完了」をクリックします。

## Adobe XMP との画像メタデータの共有

Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) を使用すると、保存されている PNG、GIF、JPEG、Photoshop および TIFF の各ファイルにファイル情報を追加できます。XMP によって、Adobe アプリケーション間での著者、著作権、キーワードなどのメタデータの交換が簡単になります。


- 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。
  - メタデータの追加方法については、284 ページの「[ファイル情報ダイアログボックスを使用したメタデータの追加](#)」を参照してください。
  - 新しいメタデータカテゴリを作成する方法については、285 ページの「[メタデータテンプレートの使用](#)」を参照してください。
  - 既存の XML ファイルからメタデータを読み込む方法については、286 ページの「[ドキュメントへのメタデータの読み込み](#)」を参照してください。

## ファイル情報ダイアログボックスを使用したメタデータの追加

ファイル情報ダイアログボックスには、カメラデータ、その他のファイルプロパティ、編集履歴、作成者情報が表示されます。ファイル情報ダイアログボックスには、カスタムメタデータパネルも表示されます。メタデータはファイル情報ダイアログボックスに直接追加できます。複数のファイルを選択すると、異なる値が存在するテキストフィールドがダイアログボックスに示されます。フィールドに入力した情報は、既存のメタデータより優先され、新しい値が選択したすべてのファイルに適用されます。

**注意：**メタデータは、メタデータパネル内やコンテンツパネルの特定のビュー内で、またはポインターをコンテンツパネルのサムネール上に置くことで表示できます。

- 1 1つまたは複数のファイルを選択します。
- 2 ファイル/ファイル情報を選択します。
- 3 ダイアログボックス上部のタブから、以下のいずれかを選択します。

 右または左向き矢印を使用してタブをスクロールするか、または下向き矢印をクリックしてリストからカテゴリを選択します。

**説明** ドキュメントタイトル、作成者、説明、キーワードなど、ドキュメントの検索に使用するドキュメント情報を入力できます。著作権情報を指定するには、著作権のステータスポップアップメニューから「著作権取得済み」を選択します。著作権の所有者、通知事項、著作権を保有する個人または会社の URL を入力します。

**IPTC** 4つの領域があります。「IPTC コンテンツ」は、画像の視覚的コンテンツを示します。「IPTC 連絡先」には、写真家の連絡先情報が表示されます。「IPTC イメージ」には画像を説明する情報が示されます。「IPTC ステータス」には、ワークフローと著作権情報が表示されます。

**カメラデータ** 2つの領域があります。「カメラデータ 1」には、メーカー、モデル、シャッタースピード、絞り値など、カメラと写真撮影に使用される設定に関する読み取り専用の情報が表示されます。「カメラデータ 2」には、ピクセル数や解像度など、写真に関する読み取り専用ファイル情報が表示されます。

**ビデオデータ** ビデオフレームの幅と高さなどのビデオファイルに関する情報を示し、テープ名やシーン名などの情報を入力できます。

**オーディオデータ** タイトル、アーティスト、ビットレート、ループ設定などの、オーディオファイルに関する情報を入力できます。

**モバイル SWF** タイトル、作成者、説明、コンテンツタイプなど、モバイルメディアファイルに関する情報が表示されます。

**カテゴリ** Associated Press 分類に基づいて情報を入力できます。

**作成元** ファイルの作成日と作成場所、送信記録、特殊な指示、ヘッドライン情報など、ニュース配信に役に立つファイル情報を入力できます。

**DICOM** DICOM 画像の患者、検査、シリーズ、施設情報を表示します。

**ヒストリー** Photoshop で保存された画像の、Adobe Photoshop ヒストリーログ情報を表示します。ヒストリーオプションは、Adobe Photoshop がインストールされている場合にのみ表示されます。

**Illustrator** プリント、Web、モバイル出力用のドキュメントプロファイルを適用できます。

**詳細** ファイル形式や XMP、Exif、PDF プロパティなど、名前空間とプロパティを使用して、メタデータを保存するためのフィールドと構造を表示します。


**Raw データ** ファイルについての XMP テキスト情報を表示します。

- 4 表示されたフィールドに情報を入力して追加します。
- 5 「OK」をクリックして、変更を適用します。

## メタデータテンプレートの使用

Adobe Bridge で、「メタデータテンプレートを作成」コマンドを使用して新しいメタデータテンプレートを作成することができます。ファイル情報ダイアログボックスでメタデータを変更して、.xmp 拡張子を付けたテキストファイルとして保存することもできます。XMP ファイルを他のユーザーと共有したり、他のファイルに適用したりします。

メタデータをテンプレートに保存しておけば、Adobe InDesign や XMP 対応のソフトウェアで作成されたドキュメントにメタデータを適用する際に使用することができます。作成したテンプレートは、XMP 対応の全ソフトウェアでアクセス可能な共有の場所に保存されます。

 XMP テンプレートを表示するには、ファイル情報ダイアログボックスを開き、「読み込み」ボタンをクリックして「テンプレートフォルダーを表示」を選択します。

## メタデータテンプレートの作成

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - ツール/メタデータテンプレートを作成を選択します。
  - メタデータパネルメニューから「メタデータテンプレートを作成」を選択します。
- 2 [テンプレート名] ボックスに名前を入力します。
- 3 メタデータテンプレートを作成ダイアログボックスのフィールドからテンプレートに含める項目を選択して、ボックスに値を入力します。

**注意：**メタデータオプションを選択して、対応するボックスに何も入力しない場合、テンプレートを適用する際に既存のメタデータが消去されます。
- 4 「保存」をクリックします。

## ファイル情報ダイアログボックスを使用した XMP ファイルとしてのメタデータの保存

- 1 ファイル/ファイル情報を選択します。
- 2 ダイアログボックス下部のポップアップメニューから「書き出し」を選択します。
- 3 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。

## メタデータテンプレートの表示または削除

- 1 Windows Explorer (Windows) または Finder (Mac OS) でメタデータテンプレートを表示するには、次のいずれかの操作を行います。
  - ツール/メタデータテンプレートを作成を選択します。メタデータテンプレートを作成ダイアログボックスの右上隅にあるポップアップメニューをクリックして、「テンプレートフォルダーを表示」を選択します。
  - ファイル/情報を選択します。ファイル情報ダイアログボックス下部にあるポップアップメニューをクリックして、「テンプレートフォルダーを表示」を選択します。
- 2 削除するテンプレートを選択して Delete キーを押すか、テンプレートをごみ箱にドラッグします。

## Adobe Bridge でのメタデータテンプレートのファイルへの適用

- 1 1 つまたは複数のファイルを選択します。
- 2 メタデータパネルメニューまたはツールメニューから、以下のいずれかのコマンドを選択します。
  - メタデータを追加した後にテンプレート名を追加 ファイル内にメタデータ値またはプロパティが現在ない項目にのみテンプレートメタデータを適用します。

- メタデータの置き換えの後にテンプレート名を置き換え テンプレートのメタデータを使用して、ファイル内の既存のメタデータを完全に置き換えます。

### メタデータテンプレートの編集

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - ツール/メタデータテンプレートを編集/[テンプレート名]を選択します。
  - メタデータパネルメニューから、「メタデータテンプレートを編集」を選択し、テンプレート名を選択します。
- 2 ボックスのいずれかに新しい値を入力します。
- 3 「保存」をクリックします。

### ドキュメントへのメタデータの読み込み

- 1 1つまたは複数のファイルを選択します。
- 2 ファイル/ファイル情報を選択します。
- 3 ダイアログボックス下部のポップアップメニューから「読み込み」を選択します。

**注意:** テンプレートからメタデータを読み込むには、あらかじめメタデータテンプレートが保存されている必要があります。
- 4 データの読み込み方法を指定します。

**既存のプロパティを消去し、テンプレートのプロパティで置き換えます** ファイル内のすべてのメタデータを、XMP ファイル内のメタデータに置き換えます。

**元のメタデータを維持しますが、テンプレートから適合するプロパティを置き換えます** テンプレートでプロパティが異なるメタデータだけを置き換えます。

**元のメタデータを維持しますが、テンプレートから適合するプロパティを追加します** (初期設定) ファイル内にメタデータ値またはプロパティが現在ない項目にのみテンプレートメタデータを適用します。
- 5 「OK」をクリックします。
- 6 XMP テキストファイルを指定し、「開く」をクリックします。

## モバイルエミュレーターでの Fireworks ドキュメントのプレビュー

Fireworks のドキュメントは、Device Central で使用可能な各種モバイルエミュレーターでプレビューすることができます。Device Central は、Fireworks のインストール時に自動的にインストールされます。

### Device Central での Fireworks ドキュメントのプレビュー

- 1 プレビューするドキュメントを Fireworks で作成します。複数のページのドキュメントを作成して、各ページを個別にプレビューすることもできます。
- 2 ファイル/Device Central でプレビューを選択します。
- 3 Device Central で、テストデバイスパネルに表示されている各種デバイスでドキュメントをプレビューします。

ページのバックグラウンドカラーが、プレビュー時のバックグラウンドカラーとして使用されます。バックグラウンドカラーを透明に設定している場合、プレビュー時にバックグラウンドカラーは白で表示されます。

ドキュメントをプレビューする際には、Device Central の各種オプションを使用してみてください。詳しくは、Adobe TV の [ビデオチュートリアル](#) を参照してください。

## 選択したモバイルデバイスに基づいた Fireworks ドキュメントの作成

特定のモバイルデバイス用のドキュメントを作成するには、次の手順に従います。

- 1 ファイル / Device Central を選択します。
- 2 Device Central ウィンドウのテストデバイスパネルで、Fireworks ドキュメントの作成対象デバイスを選択します。  
**注意：**指定されているモバイルパネルサイズと多少異なる Fireworks ドキュメントを作成する場合は、「カスタムサイズを使用」を選択します。必要に応じて値を変更します。
- 3 「作成」をクリックします。
- 4 選択したサイズのドキュメントが Fireworks で開きます。

詳しくは、Adobe TV の [ビデオチュートリアル](#) を参照してください。

## 選択したモバイルデバイスに基づいた Fireworks ドキュメントの作成

同じサイズの一連のモバイルデバイス用のドキュメントを作成するには、次の手順に従います。

- 1 ファイル / Device Central を選択します。
- 2 Device Central ウィンドウのテストデバイスパネルで、Fireworks ドキュメントの作成対象デバイスを選択します。  
**注意：**異なるサイズのデバイスを選択した場合、Device Central により類似したサイズのデバイスが含まれているグループが作成されます。これらのグループは、サイズ別にデバイスを表示パネルに表示されます。
- 3 サイズ別にデバイスを表示パネルで、Fireworks ドキュメントの作成対象グループを選択します。
- 4 「作成」をクリックします。
- 5 選択したサイズのドキュメントが Fireworks で開きます。

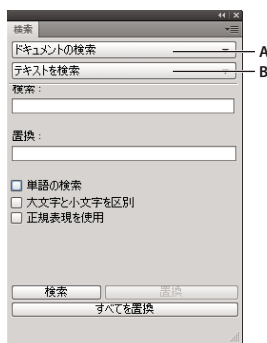
詳しくは、Adobe TV の [ビデオチュートリアル](#) を参照してください。

## 第 19 章：自動処理

Adobe® Fireworks® を使用して、Web 開発に必須であるものの時間のかかる多数の描画、編集およびファイル変換の処理を自動化および簡素化できます。

### 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。検索の対象として、作業中のドキュメントまたは複数のファイルを指定できます。
- 検索と置換を実行できるのは、Fireworks PNG ファイルや、Adobe FreeHand®、Adobe Illustrator® で作成したファイルなど、ベクトル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. 検索する属性を選択します。

### 正規表現の検索と置換

次の例に、正規表現の検索と置換の使用方法を示します。

#### 例 1

- テキストオブジェクトに「K2Editor」と入力します。
- 編集／検索と置換を選択します。
- 「正規表現を使用」を選択します。
- 「検索」に「(¥w+)Editor」と入力します。
- 「置換」に「\$1Soft」と入力します。
- 「すべてを置換」(Windows) または「すべて置換」(Mac OS) をクリックします。

単語「K2Editor」が「K2Soft」に変わります。

#### 例 2

- テキストオブジェクトに「IndyCar=3500:WRCar=2000」と入力します。
- 検索と置換ダイアログボックスで、(¥w{4})(¥w{3})=¥d+:¥w+¥2=¥d+¥d を検索します。

文字列 IndyCar=3500:WRCar=2000 が検索されます。

## 検索対象の選択

- 1 ドキュメントを開きます。
  - 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 (Mac OS) 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。
  - 4 下のポップアップメニューから、検索する属性を選択します。選択した検索属性に対応するオプションを選択します。
  - 5 検索と置換のオプションを選択します。
- 注意：** 複数のファイル内のオブジェクトを自動的に置換すると、これらのファイルは保存され、操作を取り消すことはできません。

## 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指定します。

- 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。

検索・置換の実行後、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 次のいずれかの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。

**バックアップなし** 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** 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つだけ作成および保存されます。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ーに保存されます。

**差分バックアップ** 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。オリジナルファイルは、それぞれのカレントフォルダー内の Original Files サブフォルダーに移動され、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 フォルダーにコピーされ、ファイル名に連番が付けられます。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-1.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-2.png になります。
- 4 「OK」をクリックします。

## テキストの検索と置換

- 1 検索パネルで、下のポップアップメニューから「テキストを検索」を選択します。
- 2 検索対象のテキストを入力します。
- 3 置換テキストを入力します。
- 4 (オプション) その他の検索オプションを選択します。

## フォントの検索と置換

- 1 検索パネルで、下のポップアップメニューから「フォントを検索」を選択します。
- 2 検索の対象の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 置換後のフォント、フォントスタイルおよびポイントサイズを指定します。

## カラーの検索と置換

- 1 検索パネルで、下のポップアップメニューから「カラーを検索」を選択します。
- 2 適用ポップアップメニューで、検索したカラーを適用する対象を選択します。
  - 塗りとストローク** 塗り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** 塗り、ストローク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** 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。
  - ストローク** ストロークのカラーだけを検索・置換します。
  - エフェクト** エフェクトのカラーだけを検索・置換します。

## URL の検索と置換

- 1 検索パネルで、下のポップアップメニューから「URLを検索」を選択します。
- 2 検索対象の URL を入力します。
- 3 置換 URL を入力します。
- 4 (オプション) その他の検索オプションを選択します。
  - 正規表現を使用** 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と置換

詳しくは、238 ページの「[GIF、PNG、TIFF、BMP、PICT の各ファイルの最適化](#)」を参照してください。



**Web セーフカラー**とは、Mac OS プラットフォームと Windows プラットフォームの両方で同じ色で表示される色です。  
**非 Web セーフカラー**とは、Web 216 色カラーパレットに含まれない色です。

- ❖ 検索パネルの下のポップアップメニューから「非 Web 216 色カラーを検索」を選択します。

 「非 Web 216 色カラーを検索」では、画像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。任意のバッチ処理オプションを使用します。

- 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て使用し、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。

詳しくは、295 ページの「[バックアップファイルの保存場所の指定](#)」を参照してください。

## バッチ処理のワークフロー

- 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。

- ファイルはそれぞれ異なるフォルダーにあってもかまいません。
- 現在開いているドキュメントもバッチに含めることができます。
- バッチ処理スクリプトは、ファイルを追加しないで保存して、後で使用することもできます。

**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 (Mac OS) 内をクリックして、追加または削除するファイルを選択します。

**追加** 選択されたファイルおよびフォルダーが、バッチ処理を行うファイルのリストに追加されます。フォルダーを選択すると、そのフォルダー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の状態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かった場合は、バッチ処理が中止されます。

**すべて追加** 現在選択されているフォルダー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。

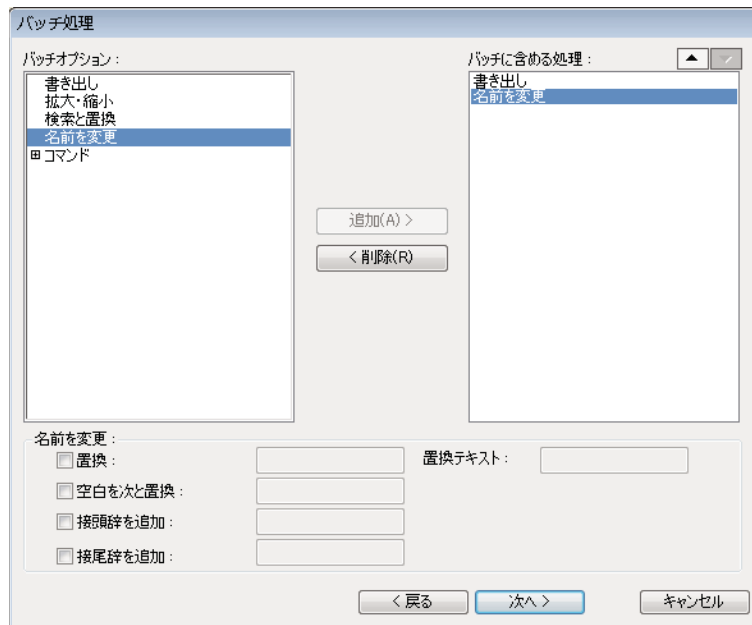
**削除** 選択されたファイルがバッチ処理を行うファイルのリストから削除されます。

- 3 現在開いているファイルをすべて追加するには、「現在開いているファイルを含める」を選択します。

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」をクリックし、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、「追加」をクリックします。



- 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：**書き出しと名前の変更は常に最後に実行されます。その他のタスクは、表示されている順序で実行されます。

- 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 各追加オプションの設定を選択します。リストからタスクを削除するには、「削除」をクリックします。
- 7 「次へ」をクリックします。
- 8 ファイルを保存オプションを選択します。

**バックアップ** 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。

**スクリプトを保存** バッチ処理の設定を今後使用できるように保存します。

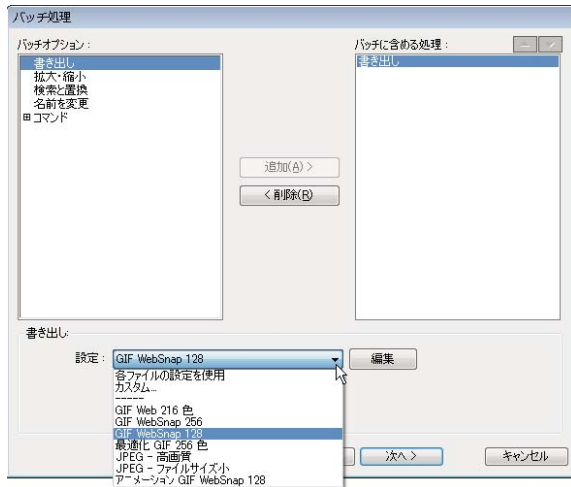
**バッチ出力** バッチ処理を実行します。

バッチに追加したが処理されなかったファイルがあった場合は、バッチ処理の終了時に表示されます。

**注意：**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。ログファイルは次の場所にあります。

- ¥Documents and Settings¥<ユーザー名>¥Application Data¥Adobe¥Fireworks CS5¥  
FireworksBatchLog.txt (Windows XP)
- ¥Users¥<ユーザー名>¥AppData¥Roaming¥Adobe¥Fireworks CS5¥FireworksBatchLog.txt (Windows Vista)
- /Users/<ユーザー名>/Library/Application Support/Adobe/Fireworks CS5/FireworksBatchLog.txt (Mac OS)

## バッチ処理での最適化設定の変更



- 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ー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 になります。Fireworks では、各ファイルを書き出すときにオリジナルのパレットと圧縮の形式が使用されます。
  - また、「編集」をクリックして画像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 色」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。

## バッチ処理でのファイル名の変更

- 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** 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** 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 Picnic.jpg と Slap-stick.jpg に変更できます。

**接頭辞を追加** 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。

**接尾辞を追加** ファイル名拡張子の直前の、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」、「接頭辞を追加」および「接尾辞を追加」を組み合わせることで実行できます。例えば、「Temp」を「Party」に置換する、すべての空白を削除する、接頭辞を追加および接尾辞を追加すること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。

## バッチ処理でのグラフィックの拡大・縮小

- 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、拡大・縮小のオプションを選択します。

**拡大・縮小なし** 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** 指定したとおりの幅と高さに画像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** 指定した最大の幅と高さに比例したサイズに画像が変更されます。



複数の画像を均等にサイズ変更されたサムネール画像に変換するには、「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** 拡大・縮小率をパーセント単位で指定します。

- 3 (オプション) 「書き出し領域に合わせて拡大・縮小」を選択した場合、必要に応じて「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。」も選択します。

## バッチ処理での検索と置換

バッチで置換

文字列を検索

検索:

置換:

単語の検索

大文字と小文字を区別

正規表現を使用

これらのオプションは Fireworks や FreeHand で作成されたオブジェクトのファイルに適用できますが、GIF 形式などの画像のみのファイルには適用できません。

OK キャンセル

バッチ処理による置換は、Fireworks PNG、Illustrator および FreeHand 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。

- 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 検索と置換を行う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」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。

## バッチ処理でのコマンドの使用

**注意：**Commands フォルダーの正確な位置は、オペレーティングシステムによって異なります。また、どのユーザーでもこのパネルを使用できるようにするか、自分のユーザー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 フォルダーは、Fireworks アプリケーションフォルダーの Configuration フォルダー内、およびユーザー固有の Fireworks 設定フォルダー内にあります。

## バッチ処理での JavaScript コマンドの実行

**注意：**コマンドは編集できません。

- 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 (Mac OS) 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：**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。

## バックアップファイルの保存場所の指定

ファイルの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ー内に作成される Original Files サブフォルダーに保存されます。



- 1 バッチ処理による出力の出力先を選択します。
- 2 バックアップオプションを設定するには「バックアップ」チェックボックスをオンにします。
- 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** 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。

**差分バックアップ** 作成されるバックアップファイルの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。

## バッチ処理のスクリプトとしての保存

ハードディスクの Commands フォルダー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。

## バッチ処理スクリプトの作成

- 1 「スクリプトを保存」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。

**注意：**このフォルダーの正確な場所はシステムによって異なります。Commands フォルダーは、Fireworks アプリケーションフォルダーの Configuration フォルダー内、およびユーザー固有の Fireworks 設定フォルダー内にあります。

- 3 「保存」をクリックします。

## バッチスクリプトの実行

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - Fireworks でコマンド／スクリプトを実行を選択します。
  - Fireworks を使用せず、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。

## 頻繁に使用するスクリプトのドラッグ&ドロップ

- 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

拡張機能は、Fireworks に機能を追加するコマンドスクリプト、コマンドパネル、ライブラリ、フィルター、パターン、テキストまたは自動シェイプです。Fireworks には、拡張機能のインストール、管理および削除をやすくするための Adobe Extension Manager が用意されています。コマンドメニューに初期設定の拡張機能のリストが表示されます。

JavaScript に精通したユーザーであれば、独自の Fireworks 拡張機能を作成できます。また、Fireworks Cross Product Communication Architecture を使用することによって、ActionScript™ 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、『Fireworks 拡張ガイド』（英語のみ）を参照してください。

拡張機能をインストールまたは作成するときは、次の点に注意してください。

- インストールした拡張機能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。
- サードパーティの拡張機能は、Fireworks アプリケーションフォルダー内の Configuration フォルダーのサブフォルダーに保存されます。
- SWF ファイルとして Command Panels フォルダーに保存されているコマンドが、ウィンドウメニューのパネルとして表示されます。
- ヒストリーパネルを使用して作成および保存したコマンドは、ユーザーの Commands フォルダーに格納されます。
- Fireworks の拡張について詳しくは、Extension Manager のヘルプ、または Fireworks Exchange ([www.adobe.com/go/learn\\_fw\\_exchange\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_fw_exchange_jp)) を参照してください。

## Fireworks 内で Extension Manager を開く

- ❖ 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。

## アセットの MXP ファイルの作成

- 1 MXI ファイルを作成します。Adobe Extension Manager CS5 フォルダーにある MXI ファイルのコピーをテンプレートとして使用できます。サンプルの MXI ファイルについては、Adobe Fireworks CS5 をインストールした場所にある Configuration フォルダーの MXI ファイルを参照してください。
- 2 <files> タグで、次の手順に従います。
  - a <filename> 属性に、ローカルに存在し、MXP にパッケージする必要があるファイルの名前を指定します。
  - b <destination> 属性に、ファイルのインストール先とするユーザーのコンピューター上の場所を指定します。
- 3 コマンド／拡張機能の管理を選択します。
- 4 Adobe Extension Manager で、ファイル／MXP 拡張機能のパッケージ化を選択します。
- 5 MXI ファイルを選択します。
- 6 MXP ファイルの場所を指定します。
- 7 指定した場所に作成された MXP ファイルをダブルクリックします。MXI ファイルに指定されているファイルが、ファイルに指定されている場所に追加されます。

例えば、一連の STL ファイルを Fireworks に追加するには、MXI ファイルに STL ファイルの場所として \$Fireworks¥First Run¥Styles と指定します。MXI ファイルを使用して作成した MXP ファイルを実行すると、この場所に STL ファイルがインストールされます。スタイルには、Fireworks を再起動した後に、Fireworks のスタイルパネルからアクセスできます。

## スクリプト作成

### ヒストリーパネルを使用したスクリプトの作成

ヒストリーパネルには、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、ヒストリーパネルに新しいものから 1 行ずつ保存されています。初期設定では、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。

履歴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。保存したコマンドはドキュメントに固有ではないので、任意の Fireworks ドキュメントで使用できます。

保存されたコマンドは、ユーザー固有の Fireworks 設定フォルダーの Commands フォルダーに JSF ファイルとして格納されます。

保存したコマンドや履歴パネルで選択したアクションは、いつでも実行できます。

## 再利用のためステップをコマンドとして保存

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 (Mac OS) を押しながら各ステップを選択します。

2 履歴パネルの下部にある、手順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。

## ステップの取り消しまたはやり直し

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 取り消すまたはやり直すステップまで、左側にある履歴マーカーを上ドラッグします。
- 履歴パネルの左側で、取り消すまたはやり直すステップの、履歴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、履歴パネルでグレーで表示されます。

## 履歴パネルに記録するステップ数の変更

1 編集/環境設定 (Windows) または Fireworks /環境設定 (Mac OS) を選択します。

2 「最大取り消し回数」の値を変更します。

**注意:** ステップ数を増やすと、コンピューターのメモリの使用量も増えます。

## すべてのステップのクリア

❖ 履歴パネルのオプションメニューから、「履歴を消去」を選択します。

ステップをクリアすると、メモリとディスク容量が解放されます。クリアしたステップの編集は元に戻せません。

## 保存したコマンドの再実行

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。

## 選択したステップの再実行

1 オブジェクトを選択します。

2 履歴パネルでステップを選択します。

3 履歴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する選択したステップの実行

- 1 ステップの範囲を選択します。
- 2 手順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。

### 直前のステップの繰り返し

- ❖ 編集/コマンドスクリプトを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 で実行するユーザー定義の JavaScript をテキストエディターで記述すると、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 を使用できるので、Dreamweaver 内から Fireworks を制御するスクリプトを作成することもできます。

JavaScript API については、『**Fireworks 拡張ガイド**』（英語のみ）を参照してください。

## Flash を使用したコマンドやパネルの作成

独自の Fireworks コマンドやパネルを作成するには、Adobe Flash® を使用して、JavaScript コードを含む SWF ムービーを作成します。コマンドとして使用するムービーは、ハードディスク内の Commands フォルダーに保存します。パネルとして使用するムービーは、Command Panels フォルダーに保存します（整列パネルは一例です）。

**注意：**これらのフォルダーの正確な場所はシステムによって異なります。Commands フォルダーおよび Command Panels フォルダーは、Fireworks アプリケーションフォルダーの Configuration フォルダー内、およびユーザー固有の Fireworks 設定フォルダー内にあります。

## コマンドの管理

**注意：**Fireworks の「保存したコマンドの管理」オプションを使用して、作成されたコマンドの削除や名前の変更ができません。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その他のコマンドや拡張機能は、Extension Manager を使用して管理します。

### ユーザー作成のカスタムコマンドの名前の変更

- 1 コマンド/保存したコマンドの管理を選択し、コマンドを選択します。
- 2 「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。

## ユーザー作成のカスタムコマンドの削除

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Fireworks でコマンド／保存し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、ユーザー固有の Fireworks 設定フォルダーの Commands フォルダーから削除するコマンドの JSF ファイルを削除します。

**注意：**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するか、コマンドを削除するには、Extension Manager を開きます。

## JavaScript を使用したコマンドの編集

コマンドスクリプトは JavaScript として保存され、任意のテキストエディターで編集できます。

- 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 フォルダーに移動します。
- 2 テキストエディターで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 を使用した、ヒストリーパネル内の選択アクションの編集

- 1 Fireworks のヒストリーパネルでステップ範囲を選択します。
- 2 ヒストリーパネルの下部にある、手順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 新しいテキストドキュメントにステップをペーストし、必要に応じて変更します。
- 5 スクリプトを保存して閉じます。
- 6 ハードディスクの Commands フォルダーにスクリプトをコピーします。
  - Commands フォルダーまたはヒストリーパネルに直接保存したコマンドは、すぐにコマンドメニューに表示されません。
  - Command Panels フォルダーに保存したコマンドは、Fireworks の再起動後にウィンドウメニューに表示されます。

## 第 20 章：環境設定とキーボードショートカット

Fireworks の環境設定では、ユーザーインターフェイスの全般的な外観を制御し、編集やフォルダーの構成などをカスタマイズできます。また、キーボードショートカットをカスタマイズすることもできます。

### 環境設定

- 1 編集／環境設定（Windows）または Fireworks／環境設定（Mac OS）を選択します。
- 2 変更する環境設定のカテゴリを選択します。
- 3 設定を変更したら、「OK」をクリックします。

#### 一般環境設定

**ドキュメントオプション** アプリケーションを起動するとすぐにワークスペースに移動できるようにするには、「スタートアップスクリーンを表示」の選択を解除します。オブジェクトのサイズを変更するときにストロークとエフェクトのサイズを維持するには、「ストロークと効果を拡大・縮小」の選択を解除します。

**ファイルの保存：プレビューアイコンを追加（Mac OS のみ）** ハードディスク上の Fireworks PNG ファイルのサムネールの表示・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 ファイルに従来使用していた Fireworks アイコンが表示されます。変更はファイルの保存後に有効になります。

**最大取り消し回数** 取り消しとやり直しの回数を 0～1009 の数値に設定します。この設定は、編集／取り消しコマンドとヒストリーパネルの両方に適用されます。数値を大きくすると、必要なメモリ容量が増える場合があります。

**画像補間方式** 画像の拡大・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。

- 「バイキュービック法」を選択すると最も鮮明で高画質な画像になります。これが初期設定です。
- 「バイリニア法」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、他の方法が望ましくない場合に有効です。
- 「ニアレストネイバー法」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。その効果は画像のズームインまたはズームアウトに似ています。

**カラーの初期設定** 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初期設定のカラーを選択します。「ストローク」オプションおよび「塗り」オプションの場合、ツールボックスのカラーは自動的に変更されません。これらのオプションを使用して、ツールボックスの初期設定のカラーを変更できます。

**ワークスペース** 離れた場所をクリックしたときにドッキングされているパネルを自動的に折りたたむには、「自動的にアイコンパネル化」を選択します。

#### 編集環境設定

編集環境設定では、ポインター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** ドキュメントを切り抜いたり、キャンバスのサイズを変更したときに、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。このオプションは、ビットマップオブジェクトでのみ有効です。

**選択範囲への変換時にパスを削除** 選択範囲に変換したパスが完全に削除されます。

**描画サイズのブラシカーソルを表示** ツールポインター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、初期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ーが表示されます。

**シンプルカーソル** ツールアイコンのポインターが十字ポインターに変わります。

**「エッジを隠す」をオフ** 選択範囲が変化したとき、「エッジを隠す」が自動的にオフになります。

**ペンプレビューを表示** 次にペンツールでクリックすると作成されるパスセグメントのプレビューが表示されます。

**ポイントを表示** 選択したポイントが淡色、選択していないポイントが塗りつぶしで表示されます。

**対象をハイライト** マウスをクリックすると選択されるアイテムがハイライト表示されます。

**ドラッグ操作をプレビュー** 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。

**塗りハンドルを表示** 画面上で塗りを編集できます。

**選択精度** オブジェクトを選択できるようになるポインターからオブジェクトまでの距離を指定します (1 ~ 10 ピクセル)。

**9 スライスオプション** 9 スライスの拡大・縮小ツールを使用すると、自動シェイプのグループを解除するかどうかを確認するダイアログボックスが表示されることなく、自動シェイプのグループが自動的に解除されます。

## ガイドとグリッド環境設定

**カラーボックス** クリックすると、カラーを選択するか、16 進数の値を入力できるポップアップウィンドウが表示されます。

**表示** キャンバスにガイドやグリッドを表示します。

**スナップ** オブジェクトをガイドやグリッド線にスナップします。


**ロック** 以前に配置したガイドをその場に固定し、オブジェクトの編集に誤って移動しないようにします。

**スナップ範囲** オブジェクトをドラッグしてグリッドまたはガイドラインに近づけたときに、オブジェクトがグリッドまたはガイドラインにスナップできるようになる距離を指定します (1 ~ 10 ピクセル)。スナップ範囲は、「グリッドにスナップ」または「ガイドにスナップ」がオンになっているときに有効になります。

**グリッドの設定** グリッドのセルのサイズを変更します。水平方向と垂直方向の間隔のボックスに値を入力します。

## テキスト環境設定

**行送り、ベースラインシフト** 対応するキーボードショートカットを使用したときの増分の単位を変更します。

 テキスト関連のショートカットの詳細なリストを作成する方法については、305 ページの「[現在のショートカットセットのリファレンスシートの作成](#)」を参照してください。

**フォント名を英語表記** フォントのメニューでアジア言語の文字を置換します。

**注意:** この変更は、Fireworks を再起動すると有効になります。

**フォントプレビューのサイズ** メニューに表示されるフォント例のポイントサイズです。

**最近使ったフォントの数** フォントメニューでセパレーターの上に表示される、最近使用したフォントの最大数です。

**注意:** この変更は、Fireworks を再起動すると有効になります。

**初期設定のフォント** システムにインストールされていないドキュメントフォントの代わりに使用するフォントを指定します。

## Photoshop 読み込み／開く環境設定

これらの環境設定は、Photoshop ファイルを読み込むか、開いたときの Fireworks の動作を決定します。詳しくは、276 ページの「[Photoshop の使用](#)」を参照してください。

**「読み込み」ダイアログボックスを表示** ファイル／読み込みコマンドを使用して PSD ファイルを読み込むときにオプションを表示します。

**「開く」ダイアログボックスを表示** PSD ファイルを Fireworks までドラッグするか、ファイル／開くコマンドを使用するときにオプションを表示します。

**異なるステート間でレイヤーを共有** 読み込むレイヤーを、Fireworks ファイル内のすべてのステートに追加します。このオプションの選択を解除すると、各レイヤーが別個のステートに追加されます。アニメーションとして使用するファイルを読み込むときに便利です。

**編集可能な効果を含むビットマップ画像** 読み込み時に、ビットマップ画像の効果を編集することができます。ビットマップ画像は編集できません。

**統合されたビットマップ画像** ビットマップ画像とその効果を、編集できない統合された画像として読み込みます。

**編集可能なテキスト** テキストレイヤーを編集可能なテキストとして読み込みます。打ち消し線、上付き文字、下付き文字、自動ハイフネーションなどのテキスト書式は Fireworks では変更できません。また、ソーステキストの欧文合字を分けることもできません。

**統合されたビットマップ画像** テキストレイヤーを、編集できない統合された画像として読み込みます。

**編集可能なパスと効果** シェイプレイヤーおよび関連する効果を編集することができます。

**統合されたビットマップ画像** シェイプレイヤーを、編集できない統合された画像として読み込みます。

**編集可能な効果を含む統合されたビットマップ画像** シェイプレイヤーを統合された画像として読み込みますが、それらに関連する効果は編集することができます。

**レイヤー効果** Photoshop のライブエフェクトを類似する Fireworks のフィルターに置き換えます。

**クリッピングマスク** クリッピングマスクをラスタライズして削除します。外観は維持されます。Fireworks でこれらのマスクを編集したい場合は、このオプションの選択を解除します。ただし、選択を解除した場合、Photoshop とは異なった外観になります。

## 起動と編集環境設定

起動と編集環境設定は、外部アプリケーションによる Fireworks 内でのグラフィックの起動および編集を制御します。

1 次のいずれかのポップアップメニューを選択します。

**外部アプリケーションで編集時** Fireworks を使用して他のアプリケーションから画像を編集するときに、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時** 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。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。

2 外部アプリケーション内に配置した Fireworks 画像を編集する方法を指定します。

**常にオリジナルの PNG を使用** 配置した画像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 と配置した画像の両方が更新されます。

**オリジナルの PNG を使用しない** ソース PNG ファイルが存在するかどうかに関係なく、配置されている Fireworks 画像を自動的に開きます。配置された画像のみ更新されます。

**起動時に確認** ソース PNG ファイルを開くかどうか毎回確認されます。配置した画像を編集または最適化するには、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。

## プラグイン環境設定

これらの環境設定を使用して、Adobe Photoshop の追加プラグイン、テキストチャファイルおよびパターンファイルを利用できます。ターゲットフォルダーには、ハードディスク、CD-ROM、外付けハードディスクまたはネットワークボリュームを指定できます。

Photoshop プラグインは、Fireworks のフィルターメニューとプロパティインスペクターの効果を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ー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詳しくは、126 ページの「[ストロークまたは塗りへのテキストチャの追加](#)」を参照してください。

## 初期設定の環境設定に戻す

**注意：**初期設定の環境設定に戻すと、すべてのカスタム設定が削除されて Fireworks の最初の設定に戻ります。

- 1 Fireworks を終了します。
- 2 ハードディスク上で Fireworks の環境設定ファイルを探し、削除します。  
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。306 ページの「[Fireworks 環境設定ファイルの格納場所](#)」を参照してください。
- 3 Fireworks を再起動します。  
Fireworks を再起動すると、新しい環境設定ファイルが作成されます。

## キーボードショートカットの選択とカスタマイズ

Fireworks では、キーボードショートカットを使用してメニューコマンドを選択したり、ツールボックスから各ツールを使用したり、メニューコマンドとして含まれていないその他のタスクをより迅速に処理できます。異なる標準を採用している Adobe FreeHand、Adobe Illustrator、Photoshop など他のアプリケーションのショートカットに慣れている場合は、使い慣れたショートカ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の選択

- 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 (Mac OS) を選択します。
- 2 現在のセットポップアップメニューで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

プリインストールされているセットからカスタムのキーボードショートカットを作成できます。また、セカンダリショートカットを作成し、同じ処理を行う複数の方法を含めることができます。

メニューコマンド以外のキーボードショートカットには、編集キーである 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 (Mac OS) を含めることはできません。キーボードショートカットは、単一文字キーまたは数値キーから構成される必要があります。

- 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 (Mac OS) を選択します。
- 2 「セットを複製」ボタンをクリックします。
- 3 カスタムセットの名前を入力し、「OK」をクリックします。
- 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** メニューバーで選択する任意のコマンドです。  
**ツール** ツールボックス内の任意のツールです。  
**その他** 定義済みの処理です。
- 5 「コマンド」リストから、ショートカットを変更するコマンドを選択します。
- 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。
- 7 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するには、新規ショートカットを追加 (+) ボタンをクリックします。セカンダリショートカットを追加しない場合は、「変更」をクリックして選択したショートカットを置換します。

## カスタムショートカットとショートカットセットの削除

### カスタムショートカットセットの削除

- 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 (Mac OS) を選択します。
- 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 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の削除

- 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シートの作成

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 ブラウザーで表示したり、印刷したり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。

- 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 (Mac OS) を選択します。
- 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。
- 3 リファレンスシート名を入力し、ファイルの場所を選択します。
- 4 「保存」をクリックします。

## 設定ファイルの操作

ユーザー固有の設定ファイルを使用して、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できます。カスタマイズにより、他のユーザーの Fireworks 設定に影響を与えることはありません。

Fireworks では、マスター設定ファイルもインストールされます。

**注意：**設定ファイルを表示するには、「フォルダーの表示」オプションがすべてのファイルおよびフォルダーを表示するように設定されていることを確認してください。一部のシステムでは、フォルダーの内容を表示するには、フォルダーで「ファイルの表示」を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ーの表示については、Windows のヘルプを参照してください。

### ユーザー設定ファイルについて

Fireworks では、ユーザーごとに別々の設定ファイルセットが作成されます。ファイルは、ユーザー固有の Application Data フォルダー (Windows) または Application Support フォルダー (Mac OS) の Adobe\Fireworks CS5 フォルダーに格納されます。フォルダーの場所は使用しているオペレーティングシステムによって異なり、またマルチユーザーシステムかシングルユーザーシステムかによっても異なります。フォルダーの場所については、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ーの名前は、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。

### すべてのユーザーに影響を与えるマスター設定ファイル

マスター設定ファイルには Fireworks の初期設定が格納され、どのユーザーもその影響を受けます。マスター設定ファイルは Fireworks のアプリケーションフォルダーにあります。アプリケーションフォルダーは、ハードディスク上で Fireworks をインストールしたフォルダーです。

**注意：**Mac OS ユーザーは、Apple のパッケージに関する概念を理解する必要があります。

マルチユーザーシステムでは多くのユーザーがすべてのファイルにアクセスできないため、ほとんどの設定を保存するとき、Fireworks ではマスター設定ファイルではなくユーザー固有の設定ファイルが変更されます。

管理者レベルのアクセス権を持つユーザーは、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ーの機能をカスタマイズできます。

#### すべてのユーザー用のマスター設定の保存

- ❖ Fireworks アプリケーションフォルダー内の適切な位置に、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格納場所

Fireworks の環境設定値は、Fireworks CS5 Preferences.txt (Windows) または Fireworks CS5 Preferences (Mac OS) 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ー固有の Fireworks 設定フォルダーに格納されています。
- Mac OS の場合、環境設定値はユーザーフォルダー内の Library/Preferences フォルダーに格納されています。Mac OS ユーザーフォルダー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：**Mac OS では、Fireworks のユーザー固有の設定ファイルのほとんどは、ユーザー固有の Application Support フォルダーに保存されます。Fireworks CS5 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ー固有の設定ファイルがそのまま残ります。Fireworks を初期設定で再インストールするには、ユーザー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。

アンインストール時に環境設定とユーザー固有の設定ファイルを削除することを選択した場合、システムのすべてのユーザーのファイルが削除されます。

## パッケージ内容の表示 (Mac OS のみ)

Mac OS の場合、Fireworks は内蔵の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。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初期設定ファイルが格納されています。パッケージの内容は初期設定では、非表示になっています。

- 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 CS5 のアイコンをクリックし、「パッケージの内容を表示」を選択します。