

私がPhotoshopでなく Fireworksを使う17の理由

鷹野雅弘(スイッチ)



はじめに

アプリ

	ペイント系 (ビットマップ)	ドロー系 (アウトライン/ベクター)
構成要素	ピクセル	パス
アプリケーション	Photoshop	Illustrator
	ImageReady	Fireworks

Web向けのグラフィック

	Photoshop	Fireworks
ピクセルプレビュー	○	○
最適化	○	○
最適化プレビュー	▲*	○
スライス	▲*	○
ボタンなどのスタイル	○	○
ロールオーバー	×	○
アニメーション	▲	○
ブラウザプレビューへの受け渡し	▲*	○

* : [Webおよびデバイス用に保存] ダイアログボックス経由

Photoshopでない理由

1pxの直線

- 100% 以外ではラインツールだとぼける
(ピクセルグリッドに吸着するため)
→ [鉛筆ツール]か[長方形ツール]で
- 破線の設定が面倒

枠線だけのオブジェクト

- 長方形ツールで描画後、レイヤー効果で境界線、塗りを0%
- レイヤーパレットで確認する際、
対応するオブジェクトが“それ”とわかりにくい
(レイヤーカラーが表示されている)

角丸長方形

- 後から角丸の半径を変更できない
- 変形すると角丸部分がゆがむ

オブジェクトの選択

- [すべてを選択]コマンドで、複数の文字などを選択できない
→ [すべてのレイヤー] (command+option+A)で可能
- どれを選択しているのかわかりにくい(特に文字列)
- 選択する直前のインタラクションがない
- グループレイヤーをまとめて展開/たたんだり、
まとめてロック/ロック解除できない

配置したベクトルアートを直接編集できない

- Illustratorからコピー & ペーストしたもの
(スマートオブジェクトとして、
Illustratorにスイッチバックして編集は可能)

文字入力/編集

- 次の文字の入力
・ Enterキー、または [○] をクリックして確定する必要がある
- 文字ツールを選択しないと
テキストエディタからコピー & ペーストできない
- 段落テキスト (=テキストボックス)の変形時、
文字ツールを選択しておかないと文字が変形されてしまう
- [移動] ツールを選択時、ダブルクリックで文字編集できない
・ Illustrator、InDesign、Fireworksでは共通の操作

変形

- 数値指定で変形できない: W (幅)、H (高さ)
- バウンディングボックスを使って変形した場合、
確定しなければならない

Fireworksの理由

プレビュー

- 2ウィンドウ
・ 最適化の結果をFireworks内でプレビューできる
- 直接ブラウザプレビューできる
・ Photoshop:
[Webおよびデバイス用に保存] ダイアログボックス経由

属性をペースト

- command+option+shift+V
- スポイトツールやスタイルなどを使わずに流用できる

整列をキーボードショートカットで設定できる

	コマンド	キーボードショートカット
上下	左揃え	command+option+1
	縦方向中央揃え	command+option+2
	右揃え	command+option+3
左右	上揃え	command+option+4
	横方向中央揃え	command+option+5
	下揃え	command+option+6
分布	幅	command+option+7
	高さ	command+option+9

ルーラーガイド

- ダブルクリックしてダイアログボックスが表示されたら数値を入力できる
- ルーラーガイド間でshiftキーを押して計測できる

ものさしツールで距離を計測できる (CS4)

- ライブ (数値は自動的に変更される)
→ コーダーへの指示書作成に便利

ロールオーバーが簡単

- ステート (フレーム改め) 2に作成し、スライス後、そのスライスにヒヘイビアを設定
- ボタンシンボル
- 書き出し時のファイル名は [プロパティ] パネルで設定
- Fireworks 内でロールオーバーを確認できる
→ インタラクティブプロトタイプ
→ インタラクティブワイヤーフレーム
- Photoshop CS4 では非対応
過去にも実装されていたが、複雑なため、レイヤーで分けて管理する方が多い

スライス

- スライスごとの最適化設定
・ドキュメント内で設定可能
- スライス名 (=書き出しのファイル名) を [プロパティ] パネルで入力できる
・Photoshop : [スライスオプション] ダイアログボックスを表示する必要がある
- スライスは「Web」レイヤー内に、オブジェクトのように管理されている
・表示/非表示のキーボードショートカットは「2」キー
- 選択しているオブジェクトからスライスを自動作成
・ [編集] → [挿入] → [長方形スライス] (option+shift+U)
・ドロップシャドウが設定されている場合、自動的に範囲指定できる

9スライス (CS3/CS4)

- パーツやビットマップなどを自由に大きさ変更できる

フォームのモックアップ (CS3)

- 共有ライブラリを利用 (Mac OS X/Windows XP用がある)

ページ (CS3/CS4)

- 「1ファイル:1ページ」でなく「1ページ:複数ページ」を実現
・これまではステートで実装していた
- 各ページで共有のコンテンツ
・マスター
・ [レイヤーを複数ページで共有]
- 各スライスから、各ページへのリンク設定が可能
- リンクを保持したままPDFに書き出し
→ PDFワークフローに (注釈)

おまけ1

Photoshopに勝てない点 (解決済み)

- 文字のアンチエイリアス (エッジのスムージング)

Photoshopに勝てない点 (未解決)

- グラデーションの品質
- GIF書き出し時のカラーテーブル (全色使わない)
- レイヤーカンブ
(レイヤーごとの表示・非表示などの設定を記録)

その他

- PhotoshopやIllustratorの読み込み時のカラーはFireworks CS4では保持される

おまけ2

Fireworksにできないこと

- ペーストボード (キャンバス以外のグレーの領域) にオブジェクトを移動すると見えなくなってしまう。
“仮置き”などで残しておくとき
- [HTMLの設定] の [ドキュメントの詳細] で、フレーム名の接尾辞に「_on」などを自由に設定できるように (jQueryなどへの対応)
- 回り込みのサポート
- マージン/パディングのサポート
- 合成フォント
- OpenType への対応
・異体字切り替え
- 「Windowsガンマ」をドキュメント単位で記憶