

SOFTWARE | MAC WIN

macromedia FREEHAND MX

MXを名乗るようになった最新のFreeHandは、独自手法で実践してきた「ワンソース・マルチパブリッシュ」を、より高い次元へと昇華させている。MXシリーズ全体の価値を一気に高める見逃せないバージョンアップだ。

FREEHANDが、DTPソフトという範疇を超え、マルチパブリッシュソフトの性格を強くして久しい。SHOCKWAVEとしてベクターグラフィックスを最初にWEBに発信したのはFLASHがリリースされる以前のことであった。

早くからマルチページリンク機能を有し、ページ間リンクを保ったままSWFを書き出したり、サイト全体を1ドキュメントで構築し、まとめてHTMLに書き出すなど、独自の「ワンソース・マルチパブリッシュ」を実践してきた。

今バージョンでは、MXシリーズの中核的存在として、「創作」から「展開」までを、FLASH・FIREWORKSと自在に連携しながら進められるように熟慮されている。

例えば、SWFを配置する

例えば、画像を割り付けるような感覚でアニメーションやインタラクティブSWFをドキュメントに配置する(図2)。SWFを編集するためにFREEHANDからFLASHを立ち上げる。ドラッグドロップでリンクを張ったりスクリプトを記述することができる(図3、4)。それらをそのままもう一度新たなSWFに書き出す。必要であればHTMLやPDF*にも…。まさに自由自在な「ワ

ンソース・マルチパブリッシュ」を体験することができる。パーツ単位やファイルを変換して使い回しするソースの利用法とは、次元の違う有効活用がFREEHANDで実現しているのである。

多くのデザイナーが、創作用の「紙」としてAdobe Illustratorを使用し、あまり合理的とは思えない連携作業の中でFLASH等を使用しているのなら、一度創作用の「紙」をFREEHANDに置き換え、連携を熟慮されたMXシリーズ内で作業を進めれば、FREEHANDのメリットがわかりいただけるだろう。

基本機能・表現力もさらに充実

グラフィック創作ソフトとして、ストレスなく操作できる基本機能部分や、高度な表現力にも磨きがかかった。

例えば、ライブ編集機能。円や矩形などの単純なオブジェクトを、描画した後*、いつの時点でも正円や正方形に戻したり、扇形にしたり角丸矩形に変更したりが可能。単純なことだが、こんな柔軟性を持つソフトは他には見あたらない。

ベジェ曲線を描くペンツールもさらに工夫され、慣れない人も自分が描くラインをイメージしやすくなっている。また、従来のグリッドやガイド、ポイントへの吸着の他に、オブジェクトの外形への吸着機能も導入され、より正確・迅速に描画できるようになった。

表現力に関しては、従来からのベクター透明機能に加え、ラスタ表現やマルチ属性機能が加わり、およそイメージしたビジュアルをアプリケーション上の制約を意識することなく描けるようになったと言える(図1)。

*PDF書き出しは2バイト文字未対応につき、Distillerの使用を想定。

*描画後オブジェクト分解しない限り。

*但し、MAC OS9環境ではNorton AntiVirus Auto-Protect 機能拡張とコンフリクトする模様。一時的に外して試用されたい。

マルチパブリッシュソフト



- 価格 39,800円
- 問い合わせ先 マクロメディア(株)
03-3534-7675 <http://www.macromedia.com/jp/>
- 動作環境
- Macintosh

Windows

macromedia FREEHANDは、世界的に見てadobe Illustratorと並び称されるプロフェッショナル用グラフィックソフトであるが、これだけの先進性を持ちながら、なぜか日本におけるシェアは低迷している。

しかし、WINDOWSに対してMACがそうであるように、決してシェアだけでは語ることの出来ない、魅力や可能性がそこにあるのも真実。

バージョンを重ね、熟成の域に達してなお、新しい可能性を求めてやまない新機能の数々は、ワークスタイルを革新すると行っても過言でないインパクトに溢れるものだ。

まずは、デモ版での試用をお奨めする*。

(ASPECT DESIGN 安田健司)



図1 ドローソフトの表現力もここまで来たかと感慨深い。描画したのは円と四角と文字だけである。FHファイル容量は20KB

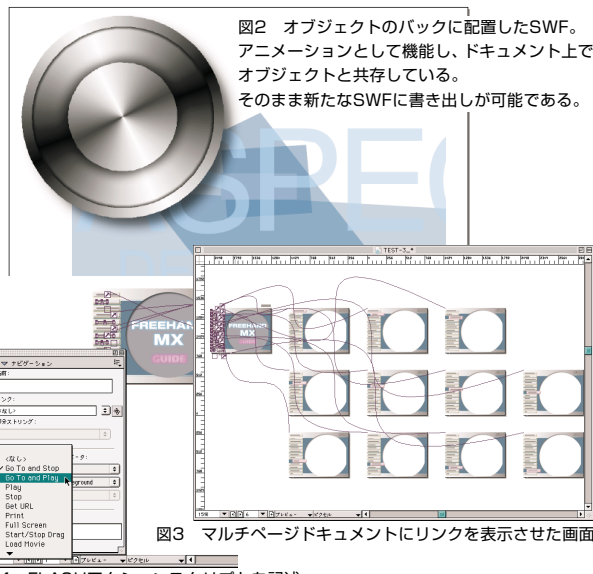


図2 オブジェクトのバックに配置したSWF。アニメーションとして機能し、ドキュメント上でオブジェクトと共存している。そのまま新たなSWFに書き出しが可能である。

図3 マルチページドキュメントにリンクを表示させた画面。

図4 FLASHアクションスクリプトを記述