

- Manufacture
 - Application
 - FreeHand
 - Script
- Management
 - File
 - Ssi
 - Script

コンテンツ制作の効率化

Studio MXユーザーのためのFreeHand MX活用入門

Studio MX製品の中で中核的な役割を担うFreeHand MXは、高度なグラフィック制作から複数ページのパブリッシングまでこなす高機能ソフトであるが、グラフィックの制作にAdobe Illustratorを使用するユーザーも多く、Studio MXとしてのメリットが十分活かされていない状況が見受けられるのは惜しいと思えるところである。ここでは、IllustratorにはないFreeHand MX独自の機能を紹介し、Studio MX全体のさらなる効率化を果たすべく情報を整理した。

FreeHand

01

マルチページ機能で圧倒的な効率化

Text: 安田健司

Illustratorユーザーには馴染みのないマルチページ(複数ページ対応)機能だが、これを活用すれば、さまざまな効率化が可能となる。

たとえば、複数ページ間のリンクを設定して、1ドキュメントでサイト全体を形成することが可能だ。しかもページ毎にサイズ設定ができるため、さまざまなレイアウトや文章量にも柔軟に対応できる。また、サイトマップの形でページ構成を視覚的にレイアウトできるため、サイト全体を俯瞰的にとらえることができる。

ドキュメント全体で検索置換(テキスト・グラフィック)も一括選択でき、修正・変更も迅速だ。ページ数が増えれば多いほど、シンボル機能などがより有効に働くという効果もある。

他にも、制作の初期段階では、思いつきのアイデアを次々にページ単位で制作したり、マルチページをプレゼンテーションに活用したりと、単ページソフトにはない活用範囲の広さでも、作業の効率化が図れる。

広大なFreeHandデスクトップにページを並べ、俯瞰的に作業することが可能。リンクについては、ページ間リンクだけでなく、外部リンクやmailtoも自在に張れる

マルチページはページポインタでドラッグするだけでページ毎に自在なサイズ設定が可能で、レイアウトや文章量に応じ柔軟に対応できる

百数十ページに及ぶマルチページドキュメント、サイトマップの通りにレイアウト出来、俯瞰的にサイト全体をとらえるながら作業できる



FreeHand+Dreamweaver

02

全ページまとめて複数のHTMLに書き出す

Text: 安田健司

FreeHandでは、全ページを一括して複数のHTMLに書き出すことが可能だ。このHTML書き出し機能は、パーツとしてスライス用のテーブルを書き出すのではなく、あくまでもページレイアウト記述として書き出すタイプ。画像については、リンクされた配置画像がWeb用の場合はそのまま、高解

像のTIFFなどの場合は自動的に解像度を落としてWeb用として書き出される。なお、テキストボックスはそのままテキストとして出力されるが、グループ化されたテキストは画像扱いになる。これらの仕様を理解しておけば、DTP用のページファイルなどもわずかな手直しで即Webに配信できるよ

うになるだろう。書き出したHTMLファイルはDreamweaverとの互換性が保たれているので、ロールオーバー設定などの細かな調整はDreamweaver側で行うと良い。ただし、CSSの記述を日本語フォント環境に合わせて若干修正する必要があるので注意してほしい。



■ダメージです。双方間にコピー&ペーストできる互換性の高さがあるので、双方の表現力を最大限に発揮させながら、効率的な作業が可能となる

FreeHand+PDF

03

PDFを複数ページのHTMLに変換

Text: 安田健司

複数ページのPDFファイルをFreeHandで読み込むと、そのままマルチページでレイアウトされる。PDFだけでWeb上に公開している文書も、いったんFreeHandに読み込めば、複数ページのHTMLに変換することが可能だ。

もちろん読み込みだけでなく、PDFの書き出しを行うこともできるが、2バイト文字への対応や、フォントの埋め込みなどで注意する点が多くある。しかし、PDFのHTML化を目的として、読み込んだPDFをHTMLで書き出す場合には問題ないだろう。



■ダメージです。双方間にコピー&ペーストできる互換性の高さがあるので、双方の表現力を最大限に発揮させながら、効率的な作業が可能となる

FreeHand+Fireworks

05

PNG形式によるFireworksとの連携

Text: 安田健司

Illustratorでは、PNG形式を画像として読み込むが、FreeHandの場合、画像のほかにも、編集可能な状態でファイルを開くことができる。画像で読み込んだ場合は、FreeHand側からFireworksを立ち上げ、Fireworks側で再編集し読み込みファイルに反映させるが、編集可能な状態でファイルを開けば、FreeHand側でオ

ブジェクトへの加工が出来る。もちろんテキストも編集可能だ。また、多くの属性を維持したまま、双方向にコピー&ペーストできる互換性の高さがあるので、双方の表現力を最大限に発揮させながら、効率的な作業が可能となる。



■ダメージです。双方間にコピー&ペーストできる互換性の高さがあるので、双方の表現力を最大限に発揮させながら、効率的な作業が可能となる

安田健司
http://www.imedio.or.jp/ aspect/
デザイナー。1991年より、ASPECT DESIGN GROUP主催。

FreeHand+Flash

04

swfファイルへの書き出しの効率化

Text: 安田健司

複雑に動くアニメーションはFlash上で作業するのが自然だが、マウスイベントを中心とした静止画ベースのFlashコンテンツであれば、FreeHandのマルチページ機能とActionScriptだけで、Flashよりもはるかに効率的にサイトを構築できる。

FreeHandからは、HTMLベースのswf書き出しのほか、ページ単位のswfも簡単に作成できる。面白い書き出し方法としては、ページ毎の複数ファイルとし、レベル上にLoadmovieする方法がある。FreeHandから書き出す複数ページのswfは、ページリンクを設定するとデフォルトでレベル1にLoadmovieするよう設定されるため、レベル0ページにボタンメニューを、以降のページをレベル1の差し替えページとしてレイアウトすれば、

複数の軽いswfファイルで大量のページを構成することができる。また、DTPソフトの画像割り付けと同じ感覚でswfを配置でき、インタラクティブ性やリンク、アニメーションを維持したままで統合・再書き出しが出来る。FreeHand側からFlashを立ちあげて、flaファイルを再編集すれば、即座に反映されるのも効率的な作業には欠かせない機能だ。

なお、FreeHand MXからFlash MXへのデータコンバートの方法は、「FreeHandから書き出したswfを直接Flashで読み込む」FreeHandファイルを直接Flashで読み込む「コピー&ペーストで移動する」など、いくつかの方法が用意されている。



レイヤーとマルチページをキーフレームやシーンに見立てて、マウスイベントやフレームアクションにActionScriptを設定すると、コンテンツ全体を一気に1つのswfファイルとして作成できる。

FreeHandで作成するswfの状態を確認するには、いちいちファイルに書き出さなくても、「テストコマンド」で即座に確認が可能だ