- UIのサイズ変更について
- レイヤーマスク
- フィルタ機能搭載について
- バケツツールについて
- CMYK対応について
- 無段階ズームについて
- SAIの方向性
- 画像フォーマットの対応について
- 印刷関係について
- 発売時期について
- .saiファイルの容量が大きい件について
- サポートツールについて
- Photoshop式ブラシについて
- 文字ツールについて
- グレースケールについて
- 販売方法について
- 決済サービスについて
- 最大キャンバスサイズ制限について
- 効果音について
- メジャーバージョンアップについて

UIのサイズ変更について

ところでUIのサイズの話ですが。最近はUXGAの方も多くなってきて、確かにそのあたりの環境では現在のUIでは小さすぎかなと思います。なんか、いずれはUIサイズ大・中・小みたいな事くらいはやらないといけないかなあという気になってきましたよ。ただ、やはり変更がかなり大変ですので、すぐにという訳にはいきません。気長に待ってやってくださいませ。（1色524）

そうですね。自分自身はフローティングパレットのI/Fが好きじゃないのですが、最近はいくつかの条件を整えればフローティングも良い物にできる事に気が付きました。そういう訳でフローティング化は検討してますよ。キャンバスを複数開けるようにもしたいですし。正式リリース時はとりあえず現行仕様でいく予定ですが、その後改良を行うつもりです。

UIサイズについては、例えばFAVOでUXGAの画面を操作したら、今のサイズではとても不便になるのではないかなと思うんですよ。そういう環境下のアクセシビリティも考えないといけないのかなと。（1色531）

レイヤーマスク

実装は少し先ですが、一応やる予定です。（1色224）

フィルタ機能搭載について

色調補正、レベル補正、コントラスト補正くらいは欲しいですね。（3色117）

バケツツールについて

俺も欲しいと思いました。そのうち付けます。（3色117）

CMYK対応について

僕自身がそのあたりの理論を精密に理解していないので、やるのは危険だと思っています。単に成分がCMYKであれば良いって話

では無いでしょうから。（3色118）

無段階ズームについて

内部処理的には可能ですが、表示がかなり汚くなるのでやっていません。それと4x4アンチエイリアスですので精度の限界もありますので。汚さの程度は150%の表示を見てもらうと分かると思います。まああるに越したことは無いのでとりあえず実装してみますよ。あとAURA2の左右ドラッグで拡大縮小は良いですね。それもやってみます。（3色118）

SAIの方向性

基本はあくまで気持ち良く綺麗に描ける楽ちんツールです。あとレスポンスは徹底追求ですね。ブラシテクスチャ等の特殊効果を適用する描画は多少重くなると思いますが、基本部分のレスポンスは速くなる事はあっても遅くするつもりはありません。

機能面では、描く事に必要な機能は付けますが、ゴテゴテと多機能にする事はありません。現状でも結構複雑だと思うので、簡単にできる部分があれば直していきたいと思います。

あと、プロ版アマ版を分ける事は無いと思います。将来に渡って永久にか？と聞かれるとどうか分りませんが…w（2色463）

予定以外の機能の要望を採用する/しないについてですが、概ね、

- SAIの基本コンセプトを壊さないか
- 有用であるか
- 良い実装が可能か

といったルールで決めています。採用する場合、無秩序に実装をしていくと内部構造に破綻を招くので、他の予定機能を実装する時にそれと同分類の機能の要望を実装していく、といった感じですね。ソースコードも５万ステップを超えようかというあたりなので、そうホイホイとは手を入れられなくなってきた
のも厳しいところです(マの人にしか分からん話ですんませ)。
まあ何が言いたいかというと「全部にレスはしてませんが、皆の言葉はちゃんと聞いててマッタリ着実に開発してますよ」とか。そんな感じです。（2色747）

頂いている要望等は概ね僕も同じようなことを思っています。SAIは軽さと綺麗さと簡単さを鋼の掟として開発していますので、皆さんの要望をすべて取り入れることはできないでしょうけど、必要と思われることはやっていきます。これからも生暖かく見守ってくださいませ。（1色112）

画像フォーマットの対応について

PSDとJPEGまでは実装確定してます。PNGやTIFFですが、ベタTIFFなら実装が簡単なので、PSD対応までの写真屋との連携の代替手段にできるんじゃないかと思います。まあそんな感じでやってみます。（2色463）

印刷関係について

今のところSAIに印刷機能を実装する予定はありません。PSDで写真屋に持っていって印刷して頂くようになると思います。（2色369）

発売時期について

製品版まで機能制限は付けないつもりなので、マッタリでも良いかなと思っています。テスト版なので機能制限されていると思われてる方もいらっしゃるようですが、無いものは制限ではなく実装されていないだけです。←胸を張ってダメ宣言してますなorz（2色369）

.saiファイルの容量が大きい件について

内部的な話をすると、.saiファイルは中身がファイルシステム構造になっているので、保存時は編集のあった部分のみを書き込む、という事が可能です。但しその場合はファイルのコンパクションができません(あるサイズに達した.saiファイルを開き、レイヤーを削除してから上書き保存してもファイルサイズは小さくならない)が、保存速度は改善されると思います。
コンパクションを行いたい場合は[名前を付けて保存]すると新たにファイルを作成して保存するので時間はかかるけど小さくなる、とか。少し先になると思いますが、そのような実装をしてみたいと思います。

データ圧縮は考えています。但し速度とのトレードオフになるのでユーザーが任意に指定できるべきでしょうね。

あと、クラッシュ対策として編集のあった部分を随時バックアップファイルに保存する機能も検討しています。こちらもユーザーが任意に指定できるようにするものです。実用になるかは作ってみないと分りませんが。（2色140）

サポートツールについて

オレ的にはクラックとかではない限り特に問題無いと思います。
つーかどんどんやってくださいw（19色425）

Photoshop式ブラシについて

実装する。但し結構改修規模が大きいので、いつやるかは約束できない。(27色241-242)

文字ツールについて

実装したいとは思っている。高品質なレンダリングやあるていど柔軟な編集をさせたいのだが
（文字毎の位置調整とか）、実装規模が大きくいつやるかは約束できない。(27色241-242)

グレースケールについて

正直言うとグレスケとモノクロは考えてる。
ただやっぱ相当な変更が必要なので、やるとしても製品化の後っす。(35色595)

販売方法について

ライセンスキーのオンライン販売です。（40色283）

決済サービスについて

- 決済サービスとしてPayPalは抑えた。（35色569）
- ウェブマネーって手数料すっげ高けーの。買い手から見たら便利だとは思うんですけどね。一応クレカ持って無い人の為に銀行振り込みは考えてます。（40色351）
- ぱるるで使えるかどうか分からないけど、ゆうちょも決済サービスあるのね。調べてみます～。（40色364）

最大キャンバスサイズ制限について

無茶いわんでください。SAIはモノクロ印刷用ツールではないです。

グラフィックツールに必要なメモリはレイヤーの分だけではないんですよ。
表示のための全部のレイヤーを結合した画像、変形やUNDO等の為の作業メモリ、
ビューに表示する為の拡大or縮小された画像など諸々必要です。

まともに使えるのはせいぜい A4 350ppi が限度でしょう。
(45色284)

10000×10000でレイヤー１枚を塗りつぶした瞬間のメモリ消費量の計算。

ビュー用バックバッファ … スクリーン解像度と同サイズ
結合イメージ … 10000×10000×4 (32bpp)
表示用イメージ (結合イメージにマスクを合成したもの) … 10000×10000×4 (32bpp)
レイヤー１枚 … 10000×10000×8 (64bpp)
UNDOの為の前状態保存バッファ … 10000×10000×8 (レイヤー１枚分)
UNDO情報をHDDに書き出す際のディスクキャッシュ … 10000×10000×8 (レイヤー１枚分)
その他管理情報諸々 … 10000×10000×1程度
画像変形など諸々に使う作業用メモリ … 10000×10000×6 (不要である間はアドレス空間予約のみ)

合計： 約3.9GB

仮に内部32bppであった場合でも約2.7GB程度必要。
この数字はSAIに限った話ではなく、一般的なグラフィックスツールでも近い数字が必要になる。
ここから消費メモリを削るには処理速度を犠牲にして色々なギミックを入れていく事になる。

いくつかの部分のパフォーマンスを大幅に落としてメモリ削減を取るなら結合イメージの分は
減らせるがそれほど大した差ではない。

画像変形やUNDO等の便利の為の機能を付けずレイヤーがあってブラシで描くだけなら
64bppで1.7GB、32bppだと900MB程度で済む。

10000×10000って32bitOSでは軽くメルヘンだと思うｗ
何年か経って64bitOSが普及してメモリ32GBとか当たり前になったら現実的な数字になるのかな。
(46色203)

効果音について

- ボタン押すと「ウホッ」て言う
- キャンバスに描くとファスナーを下ろす音がする
- エラーが出ると「アッーーーー」て言う

こんな感じで！
(46色236)

メジャーバージョンアップについて

んなちょっとしたことでお金とるつもりは無いですよｗ
たぶんだけど、グレスケ＆モノクロ＆マルチコア対応＆64bit対応とかは有償とすると思う。
この４つは改修がマジできっついから。
(44色905)