ADOBE® FRAMEMAKER® XML AUTHOR 2015 リリースの使用

法律上の注意

法律上の注意については、http://help.adobe.com/ja_JP/legalnotices/index.html を参照してください。

目次

第 1 章：はじめに

ライセンス認証、登録、および必要システム構成 1
ヘルプとサポート 2
サービス、ダウンロード、その他 4
FrameMaker XML Author の新機能 5

第 2 章：FrameMaker XML Author について

作成者 10
共同作業 10
校閲 11
機能概要 11

第 3 章：FrameMaker XML Author の基本

ユーザーインターフェイス 14
FrameMaker のアクセシビリティ機能 XML Author 43
文書を開く、保存、閉じる 44
最後のセッションを復元 50
文書の方向 51

第 4 章：変数、行番号、文書の作成

変数 52
行番号 60
文書を作成する 61

第 5 章：テキスト

テキストの入力と編集 63
構造化文書でのエレメントの作業 64
アイテムを検索する 83
スペルチェック 87
類語辞典を使用する 94
複数の取り消し／やり直し機能 95
数式 97
複数言語での作業 132

第 6 章：表

表について 137
表を挿入、移動、削除する 138
表内のテキストとグラフィック 143

第 7 章：グラフィック

グラフィックとオブジェクト 150
テキストやオブジェクトでのカラーの使用 169
アンカー枠 173
ホットスポット 185
オブジェクトスタイル 187
RoboScreenCapture の使用 188

第 8 章：動的文書

マーカー 191
ハイパーテキストリンクを作成する 192
アプリケーションを起動したり、開いたり、閉じたりする方法を作成する 194
ハイパーテキスト文書をテストしトラブルシューティングする 196
相互参照 197

第 9 章：ブックと長い文書

ブックについて 209
ブックを作成する 211
ブックの管理 214
脚注と巻末注 217
コンディショナル文書 221
ブックのトラブルシューティング 232

第 10 章：ドキュメントの操作

ファイルの取り込みとリンク 233
オブジェクトの埋め込み 251
3D オブジェクトの部分リンク 256
3D / マルチメディアオブジェクトのインタラクティブリンク 257
テキストとグラフィックを書き出す 261
構造化コンテンツとしてハイパーテキストと MS® Word コンテンツをスマートペーストする 263
WebDAV を使用したファイルの管理 264
関連ファイルを zip ファイルにパッケージ 268

第 11 章：内容の編集

編集テキストをトラッキングして変更箇所を識別する 270
ブックまたはマップレベルでの変更履歴 273
校閲および共同著述用の Dropbox の使用 273
複数のバージョンを比較して変更箇所を表示する 275
語数と文字数を調べる 278
PDF の注釈を読み込む 278
表、数式、アンカー枠をラウンドトリップする 280
XML での Direct OLE サポート 282

第 12 章：構造化オーサリング

構造化オーサリングの概要 284
FrameMaker XML Author による XML 289
エラーコンソール 295
属性によるフィルターの適用 296
バナーテキスト 304
正規表現 305
XPath 305
簡易 XML 307

第 13 章：DITA を使用した構造化オーサリング

DITA を使用する理由 315
FrameMaker XML Author の DITA サポート 316
DITA オプション 318
DITA トピック 322
DITA マップとブックマーク 324
DITA 内容参照（conrefs） 334
DITA の相互参照とリンク 338
参照の検索 344
ID のエレメントへの割り当て 344
コンディショナル処理 345
DITA Open Toolkit を使用した DITA コンテンツの発行 347

第 14 章：コンテンツ管理システムの操作

Adobe Experience Manager (AEM) 350
Documentum® および SharePoint® 358

第 15 章：FrameMaker XML Author でのスクリプト

スクリプトとは 370
スクリプトを使用する理由 370
スクリプトの基礎 370

第 16 章：キーボードショートカット

キーボードショートカットキーについて 374
文書のナビゲート 375
スクリーンモードのキー 376
ビューのキー 377
ダイアログボックス 377
選択に使用するキー 380
メニューコマンド 380
表 388
ブックコマンド 391
検索・置換に使用するキー 391

文書 392
文書ユーティリティ 394
テキスト 395
テキスト編集のトラック 399
テキストの編集 400
特殊文字の入力 401
ファンクションキー 402
描画に使用するキー 402
オブジェクトの編集に使用するキー 404
色の追加に使用するキー 406
数式に使用するキー 407
属性によるフィルターの適用 420
階層構造エレメントの挿入 421
マーカーと変数 421
構造での作業 421
エレメントメニュー 423
その他のショートカット 423

第 1 章：はじめに

ソフトウェアの使用を開始する前に、ライセンス認証やユーザーが使用できる様々なリソースの概要をお読みください。教育用ビデオ、プラグイン、テンプレート、ユーザーコミュニティ、セミナー、チュートリアル、RSS フィードなど、多くの情報やサービスも用意されています。

リソース

FrameMaker XML Author の使用を開始する前に、ライセンス認証やユーザーが使用できる様々なリソースの概要をお読みください。以下のリンクだけでなく、教育用ビデオ、プラグイン、テンプレート、ユーザーコミュニティ、セミナー、チュートリアル、RSS フィードなど、多くの情報やサービスもオンラインで用意されています。

- ライセンス認証と登録
- FrameMaker XML Author の Adobe TV 教育用ビデオ
- Adobe FrameMaker のディスカッションフォーラム
- Framers -- FrameMaker ディスカッションの電子メールリスト

ライセンス認証、登録、および必要システム構成

Adobe® FrameMaker XML Author® 12 ソフトウェアの完全なシステム要件とアドビ推奨条件を調べるには、www.adobe.com/jp/products/framemaker の FrameMaker 製品ページを参照してください。

必要システム構成

FrameMaker XML Author をインストールする前に、必要なハードウェアとソフトウェアがあるか確認してください。

- Intel Pentium 4 またはそれより高速のプロセッサー
- Microsoft Windows 7、または 8.1
- 1 GB の RAM（2 GB が推奨）
- 3GB のハードディスク空き容量（インストール用）、インストール時にはさらに空き容量が必要（大文字と小文字が区別されるファイルシステムを使用するボリュームや取り外し可能なフラッシュストレージデバイスにインストールすることはできません）
- DVD-ROM ドライブ
- 16 ビットビデオカード付き 1024 x 768 画面解像度（1280 x 800 が推奨）
- このソフトウェアは、ライセンス認証なしでは動作しません。ソフトウェアのライセンス認証、サブスクリプションの検証、オンラインサービスへのアクセスにはブロードバンドインターネット接続およびユーザー登録が必要です。

  注意：電話でのライセンス認証はご利用いただけません。

ソフトウェアをインストールする

1. コンピューターで開かれている Adobe アプリケーションをすべて閉じます。
2. ディスクドライブにインストールディスクを挿入して、画面の指示に従います。

インストールに関するヘルプ

インストールの問題に関するヘルプが必要な場合は、インストールサポートセンター（www.adobe.com/go/learn_fm_install_jp）を参照してください。

ライセンス認証

インストール時、アドビソフトウェアはライセンス認証を完了するためにアドビ システムズ社のサーバーに接続します。個人データが送信されることはありません。ライセンス認証について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイト（www.adobe.com/go/activation_jp）を参照してください。

登録

製品を登録すると、無料のインストールサポート、アップデート通知、その他のサービスを受けることができます。

❖ 製品登録をするには、ソフトウェアを最初に起動したときに表示されるユーザー登録ダイアログボックスで、画面の指示に従います。

後で登録する場合は、ヘルプ／ユーザー登録を選択すればいつでも実行できます。

ヘルプとサポート

マニュアル、チュートリアル、およびトラブルシューティング情報については、Adobe サポート Web サイト（www.adobe.com/jp/support/framemaker）をご覧ください。このページからカスタマーサポート情報にもアクセスできます。

オンラインヘルプには、最新の完全版ヘルプの PDF 版へのリンクも用意されています。

Adobe Community Help

Adobe コミュニティヘルプは、コミュニティで作られるコンテンツにアクセスできるよう adobe.com に開設された統合環境であり、Adobe および業界の専門家によって管理されています。コミュニティヘルプは、本というよりは関連項目のコレクションです。Adobe は、これらのコレクションを持続的に監督し、追加します。

次のリソースなど、FrameMaker XML Author に関する Web 上の最良のコンテンツを見つけるために、FrameMaker ヘルプハブページ をブックマークしてください。

- デザイナーおよびデベロッパー向けのビデオ、チュートリアル、ヒント＆テクニック集、ブログ、記事、サンプル。
- 詳細で定期的に更新されるオンラインヘルプ
- サポートデータベースの記事、ダウンロードとアップデート、アドビデベロッパーコネクションなど、その他すべての Adobe.com コンテンツ。

FrameMaker XML Author ヘルプへのアクセス

Web ブラウザーを使用したヘルプへのアクセス

FrameMaker XML Author ヘルプには、FrameMaker ヘルプからオンラインでアクセスできます。製品の状態に関係なく、Web ブラウザー（Internet Explorer、Safari、Chrome、Firefox など）を使用してヘルプを表示できます。つまり、FrameMaker XML Author を開いていなくても、Web ブラウザーを使用してオンラインヘルプにアクセスできます。

オンラインヘルプには、FrameMaker XML Author 文書内から、または adobe.com でヘルプを検索する際に使用できる検索機能があります。

オンラインヘルプにはさらに、オフライン時にダウンロードして表示できる PDF も含まれています。

オフラインヘルプの詳細については、オフラインヘルプを参照してください。

FrameMaker 内からのヘルプへのアクセス XML Author
FrameMaker XML Author での作業中に F1 を押すと、状況依存ヘルプビューアでヘルプが起動します。

- **オンライン**の状態で FrameMaker XML Author 内からヘルプを起動すると、ヘルプビューア内からオンラインヘルプが起動されます。このビューアは、新しいウィンドウに表示されます。マルチ画面の環境では、FrameMaker XML Author を 1 つの画面に表示したまま、ビューアを別の画面までドラッグできます。

  ビューアは状況依存であるため、アプリケーション内のコンテキストに対応するヘルプトピックを表示できます。

  例えば、マルチチャネル公開ポッドを使用している場合、F1 を押すと、その機能に対応するヘルプコンテンツが表示されます。

  注意：ヘルプビューアの検索機能を使用すると、FrameMaker XML Author ヘルプ内のトピックを検索できます。FrameMaker XML Author 内および adobe.com でヘルプを検索するには、Web ブラウザーを使用してオンラインヘルプを表示してください。

- **オフライン**の状態では、状況依存ヘルプが Microsoft Help（CHM）ビューアで表示されます。オフラインビューアでも、オンラインヘルプビューアを使用したときと同じ製品内状況依存機能が提供されます。

  重要：オフラインヘルプの CHM ファイルは、Adobe が提供する新しいパッチが適用された状態で提供されます。パッチが適用されずに FrameMaker XML Author ヘルプが更新された場合は、このナレッジベースの記事にある手順に従い、更新されたヘルプファイルをダウンロードし、インストールしてください。

サービス、ダウンロード、その他

製品に様々なサービス、プラグインおよび拡張機能を組み込むことによって製品を強化できます。サンプルおよびその他のアセットをダウンロードし、作業は完了するための各種リソースを見ることができます。

Adobe Exchange

サンプルおよびアドビ システムズ社やサードパーティのデベロッパーによるプラグインおよび拡張機能は、www.adobe.com/go/exchange_jp の Adobe Exchange からダウンロードできます。プラグインや拡張機能を使用すると、作業の自動化、ワークフローのカスタマイズ、プロ級の効果の作成などを行うことができます。

Adobe ダウンロード

無料のアップデート、体験版、その他の便利なソフトウェアは、www.adobe.com/go/downloads_jp でダウンロードできます。

Adobe Labs

Adobe Labs（www.adobe.com/go/labs_jp）では、アドビの新しい技術、テクノロジー、および製品を体験し評価することができます。Adobe Labs では次のようなリソースにアクセスできます。

- リリース前のソフトウェアおよび技術
- 学習に役立つコードサンプルとベストプラクティス
- 製品および技術に関する文書の旧バージョン
- 同様の目的を持つユーザーとの交流に役立つ、フォーラムや wiki ベースのコンテンツその他の共同リソース

Adobe Labs は共同のソフトウェア開発プロセスを促進させます。この環境を利用することで、お客様は新しい製品や技術に関する生産性をすばやく向上させることができます。また、Adobe Labs は早期フィードバックを受け付けるためのフォーラムでもあります。フィードバックは、Adobe 開発チームがお客様のニーズを取り入れ、コミュニティのご期待に応えるための参考にさせていただきます。

Adobe フォーラム

Adobe RoboHelp コミュニティのエキスパートたちに接触するには、http://forums.adobe.com/jp/community/framemaker を閲覧してください。ヘルプページでコメントすると、そのコメントが自動的にフォーラムに投稿されます。専門家や他のユーザーはそのコメントに答えることができます。

Adobe TV

Adobe TV（http://tv.adobe.com/jp）では、操作手順やヒントについてのビデオを提供しています。Technical Communications チャンネルには、technical communicators に関するビデオがあります。FrameMaker XML Author チャンネルのビデオが始めるのに役立ちます。

FrameMaker デベロッパーセンター

FrameMaker デベロッパーセンターにアクセスして、ユーザーがリクエストしたトピックについて内部、外部の RoboHelp ユーザーが書いた記事を参照してください。

その他のリソース

オンラインヘルプには、最新の完全版ヘルプの PDF 版へのリンクも用意されています。

有料および無料のテクニカルサポートオプションについて詳しくは、アドビ システムズ社のサポート Web サイト（www.adobe.com/jp/support）をご覧ください。

FrameMaker コミュニティと連絡をとるには次のリソースをご覧ください。

- Adobe フォーラム：http://forums.adobe.com/community/framemaker
- Adobe ブログ：http://blogs.adobe.com/
- Adobe TV： http://tv.adobe.com/product/framemaker/

サービス、ダウンロード、その他

製品に様々なサービス、プラグインおよび拡張機能を組み込むことによって製品を強化できます。作業に役立つサンプルやその他のアセットをダウンロードすることもできます。

Adobe ダウンロード

無料のアップデート、体験版、その他の便利なソフトウェアは、www.adobe.com/go/downloads_jp でダウンロードできます。

Adobe Labs

Adobe Labs（www.adobe.com/go/labs_jp）では、アドビの新しい技術、テクノロジー、および製品を体験し評価することができます。Adobe Labs では次のようなリソースにアクセスできます。

- リリース前のソフトウェアおよび技術

- 学習に役立つコードサンプルとベストプラクティス
- 製品および技術に関する文書の旧バージョン
- 同様の目的を持つユーザーとの交流に役立つ、フォーラム、wiki ベースのコンテンツ、およびその他の共同リソース

Adobe Labs は共同のソフトウェア開発プロセスを促進させます。この環境を利用することで、お客様は新しい製品や技術に関する生産性をすばやく向上させることができます。また、Adobe Labs は早期フィードバックを受け付けるためのフォーラムでもあります。フィードバックは、Adobe 開発チームがお客様のニーズを取り入れ、コミュニティのご期待に応えるための参考にさせていただきます。

Adobe TV

オーサリングの手順ビデオについては、Adobe TV のテクニカルコミュニケーションチャンネル（http://tv.adobe.com/channel/technical-communication）をご覧ください。

FrameMaker XML Author の新機能

Adobe FrameMaker 2015 では、多くの機能が強化されました。

構造化オーサリングと XML の強化

簡易 XMLAuthor

FrameMaker は、基本となっている XML 構造の知識がなくても、一般的な作成者や領域の専門家が簡単に有効な XML 文書を作成できるようになりました。DITA 1.2 構造化アプリケーションが強化され、新しい簡易 XML オーサリング環境をサポートするようになりました。新しい簡易オーサリングインターフェイスは、フォームと同様の簡単に記入できるオーサリング環境を提供します。

また、オーサリング中にクイックエレメントツールバーを使用して文書に番号付きリスト、画像、または節など、一般的に使用されるオブジェクトを挿入することができます。

FrameMaker で特別な設定なしに DITA 1.2 トピックはサポートされますが、独自の構造化アプリケーションをデザインして簡易 XML オーサリング環境を使用することもできます。また、関連するテンプレートを更新すれば、フォームのフィールドの外観をカスタマイズできます。

詳しくは、「簡易 XML」を参照してください。

DITA 1.3 サポート

FrameMaker では DITA 1.3 のサポートが提供されるようになりました。これにより、トラブルシューティングの DITA トピックを作成できるようになりました。

詳しくは、「カスタマイズ」を参照してください。

構造図の機能拡張

構造図はより直観的に操作できるようになりました。エレメントへのアクセスと表示方法が強化され、文書内のナビゲートが大幅に容易になりました。

構造図で三角形の挿入ポイントが表示されるようになったほか、文書内で挿入ポイントを含むエレメントブロックがハイライト表示されるようになりました。構造図で親が折りたたまれているエレメント内に挿入ポイントがある場合、挿入ポイントの最上位である親エレメントがハイライトされます。

右クリックの状況依存メニューに、構造図で現在の位置を特定するオプションが用意されています。キーストローク Ctrl+Shift+L でも、構造図でのエレメントの位置を特定できます。

構造図からエレメントをドラッグアンドドロップすると、参照先が構造的に有効であるかどうかに基づいて参照先ポインターの色が変化します。ただし、構造的に無効である場所にエレメントを配置することも可能です。ターゲット位置のエレメントが折りたたまれている場合、そのエレメントにマウスオーバーするとターゲットエレメントを展開できます。

構造図ですべての兄弟エレメントまたは子エレメントの展開、折りたたみを選択できます。エレメント上での右クリックメニューに、エレメントの展開と折りたたみの項目が用意されています。

マウスまたはスクロールバーを使用して文書をスクロールすると、構造図の表示内容もスクロールします。ドキュメント表示と構造図はこのように常に同期されます。構造図をスクロールした場合も同様に、この同期が維持されます。デフォルトではこの機能はオフになっています。FrameMaker の環境設定ダイアログから同期をアクティブにすることを選択できます。

詳しくは、「構造図での作業」を参照してください。

MathML オブジェクトの拡張

MathML 数式を含む PDF 文書を保存する
PDF 文書として保存する場合、MathML オブジェクトは PNG ではなく EPS ファセットとして保存されるようになりました。EPS ファセットによりオブジェクトテキストが検索可能になったほか、MathML オブジェクトの明確化が強化されました。

MathML オブジェクトスタイル
テンプレートで使用可能なすべてのオブジェクトスタイルを、MathML オブジェクトへ適用させることが可能になりました。構成 DPI 属性は MathML オブジェクトでサポートされません。以前のバージョンの FrameMaker ファイルを開く場合、構成 DPI 属性は有効ではありません。

インライン MathML 数式のサポート
デフォルトでは、文書に MathML 数式を挿入すると、現在の挿入ポイントの後ろの行に挿入されます。インライン属性を使用して MathML 数式を段落テキストへインラインで配置できます。

アンビエント属性を使用して、次の MathML スタイルが含まれるテキストのスタイルから、その MathML スタイルを継承するように指定できます。

- フォントカラー、サイズ、およびフォントファミリー
- 背景カラー

オブジェクトの属性ダイアログから、MathML 数式のインライン属性とアンビエント属性を更新できます。または、それらの属性が既に設定された状態でオブジェクトスタイルを編集もしくは作成し、後でそのオブジェクトスタイルを MathML 数式に適用することもできます。

詳しくは、「MathML 数式の書式を設定」を参照してください。

DITA-OT でのパブリッシングにおける Ditaval のサポート

DITA Open Tool キットで出力を生成する場合、ditaval ファイルで属性 / 値ペアを使用してコンテンツのコンディショナルフィルタリングを指定できます。ditafm.ini の中で ditaval ファイルの位置を指定できる場合は、DITA-OT 出力を生成ダイアログから ditaval ファイルを選択できるようになりました。

詳しくは、「DITA OT を使用した出力の生成」を参照してください。

DITA マップでの子マップのプレビュー

DITA マップに子マップへの参照が含まれる場合、DITA マップ内の表示と非表示のオプションで子マップで参照されるトピックを表示または非表示させることができます。

詳しくは、「DITA マップコンテンツの表示」を参照してください。

右から左に記述する言語のサポート

ヘブライ語とアラビア語など、右から左に記述する言語スクリプト（RTL）がサポートされるようになりました。お好きな RTL スクリプトの文書全体を作成できます。また、RTL と LTR 両方のスクリプトで同時に文書を作成することも可能です。例えば、RTL スクリプトで作成された選択した段落または表を LTR 文書に含めることができます。RTL と LTR のコンテンツ両方を含む文書も作成することが可能です。

双方向のコンテンツのオーサリング

FrameMaker では設定なしで、非構造化文書（「文書の記述方向を設定」を参照してください）および DITA トピック（「テキスト方向を変更」を参照してください）両方で文書の記述方向がサポートされます。ただし、他の構造化アプリケーションに基づく構造化文書では、アプリケーションの開発者が EDD で dir 属性を定義する必要があります。詳しくは、「構造化アプリケーションリファレンスガイド」を参照してください。

また、記述方向が複数の文書を作成することも可能です。これは、方向の異なる部分を含む文書を特定の方向で作成できることを意味します。

内容に LTR または RTL いずれかを含む Word 文書を FrameMaker に取り込むことができます（「Microsoft Word ファイルを取り込む」を参照してください）。FrameMaker 文書へ、あるいは FrameMaker 文書からそのようなテキストをコピー＆ペーストすることも可能です。

また、文書内で画像などのオブジェクトを反転させることもできます。

双方向のコンテンツの変換

また、文書内で画像などのオブジェクトを反転させることもできます。

「双方向のコンテンツの反転」のビデオを参照してください。

オーサリングと生産性の強化

表の拡張

表の列のコンディショナル設定

任意の表で個々の列にコンディショナルタグを適用すると、各列はそれぞれコンディショナルタグで定義された書式を反映します。コンディショナルテキストを表示 / 隠すダイアログで保存された設定に基づいて、各列は表示または非表示になります。列のコンディショナルタグのステートは、列のセル内の個々のテキストに適用されているコンディショナルタグよりも優先されます。

詳しくは、「コンディショナルテキスト」を参照してください。

表の使い勝手の向上

使用可能な複数の表書式のひとつを使用して新しい表を作成します。「表書式」または「表カタログ」から、既存の表に対して新しい書式の使用を選択することもできます。必要に応じて表書式を変更するには、表書式ウィンドウを使用します。

詳しくは、「表を挿入する」を参照してください。

キーボードの Tab キーまたは矢印キーを使用して、表内のセルをナビゲートします。表の最後のセルで Tab キーを押すと、表の終わりに新しい行を作成できます。

詳しくは、「行と列」を参照してください。

表の行や列を並べ替える必要がある場合もあります。移動させたい行や列を選択し、Shift キーを押しながら行または列を目的の位置まで移動させてドロップします。複数の行や列を選択して並べ替えることができます。

詳しくは、「行や列をコピー、移動、並べ替える」を参照してください。

表の続き変数を自動挿入
右クリックメニューから変数の追加オプションを使用して、表に続き変数を追加します。作成した変数を現在の表、すべての表、または特定の文書のすべての表に適用します。

詳しくは、「表を挿入する」を参照してください。

塗りつぶしによる表セルの網掛け
以前のバージョンのリリースでは、表のカラー濃淡の属性により顆粒状パターンの表示をしていましたが、同機能で濃淡のパーセント値に基づいた網掛けでカラーを表示するようになりました。

ユーザーインターフェイスの強化

モーダルポッドの位置 FrameMaker は、アプリケーション内のモーダルポッドの位置を記憶するようになりました。

開いているポッドのアクティブ化 モーダレスポッドを現在開いている状態でもう一度そのポッドを開くと（メニューまたはショートカットを使用）、ユーザーへの通知としてポッドがハイライトされます。

サイズ変更可能ダイアログ 次のモーダルダイアログとクライアントダイアログはサイズを調整できます。

- 目次を設定（スペシャル／目次／スタンドアローン目次）
- ミニ目次を設定（スペシャル／目次／ミニ目次を作成）。
- 索引（標準）を設定ダイアログ（スペシャル／索引（標準））。
- 索引（著者）を設定ダイアログ（スペシャル／索引／著者）。
- 索引（タイトル）を設定ダイアログ（スペシャル／索引／タイトル）。
- 索引（マーカー）を設定ダイアログ（スペシャル／索引／マーカー）。
- 索引（参照）を設定ダイアログ（スペシャル／索引／参照）。
- DITA Conref ダイアログ（DITA ／ Conref を挿入）
- DITA 相互参照ダイアログ（スペシャル／相互参照）
- DITA リンクダイアログ

次のモーダレスダイアログはサイズの変更が可能です。

- コンディショナルテキストを表示 / 隠すダイアログ
- 相互参照ダイアログ

再デザインされたポッド 次のポッドはデザインが変更され、使い勝手が向上しました。

サイズを変更したときにグレーアウトしないポッド 画面下部にドックされているポッドは FrameMaker のウィンドウのサイズを縮小した場合にグレーアウトしますが、ウィンドウのサイズがポッドの機能を果たせない場合にのみグレーアウトするようになりました。

ドラッグ＆ドロップでファイルを開く Windows エクスプローラーから、空白の UI 領域、ツールバー、メニューバー、ポッド、またはドキュメントウィンドウへファイルをドラッグアンドドロップして開けるようになりました。

コンディショナルタグポッドのステートボタン 文書でテキストにコンディションを適用させる場合、「ステート」チェックボックスがトグルの機能を果たすようになりました。つまり、テキストにコンディションを適用させる場合、「ステート」チェックボックスを確認する必要があります。テキストからコンディションを削除するには、「ステート」チェックボックスのチェックを外す必要があります。

コンディションが中間ステートの場合、読み取り専用になります。これは、現在のコンディションが一部のみ適用されたテキストを選択すると、チェックボックスは中間ステートで表示されることを意味します。

第 2 章：FrameMaker XML Author について

FrameMaker XML Author (FMXA) は、XML オーサリングソリューションです。標準に完全に準拠した XML エディターです。FMXA は、操作が簡単な使い慣れている FrameMaker インターフェイスを使用して、DITA やカスタム構造などの標準に基づいて XML コンテンツを作成できます。

FMXA は、XML ですべてオーサリングを行うコンテンツ製作者に提供されます。FMXA は XML 環境で作業を行うことを好まない記述者向けに WYSIWYG ビューを同梱していますが、未加工の XML オーサリングに慣れているコンテンツ製作者向けに、XML およびコード表示も含んでいます。FMXA は、XML オーサリングに固有ではない FrameMaker 機能は除外しています。そのため、XML 作成者は簡易ユーザーインターフェイスで作業を行いますが、XML オーサリングに必要なすべての FrameMaker ツールを使用します。

作成者

FMXA は、XML 環境でオーサリングする必要はあるが、公開、テンプレート作成、構造化アプリケーションの開発などの機能は必要としないコンテンツ製作者である XML 作成者を対象としています。コンテンツの作成者には、FrameMaker ビュー : WYSIWYG、XML またはコードビュー (38 ページの「XML ビュー、作成者ビュー、および WYSIWYG ビュー」) のいずれでも、オーサリングするためのすべての機能が与えられています。97 ページの「FrameMaker XML Author 数式ポッドの使用」または 128 ページの「Design Science 社製 MathFlow エディターの使用」して、ドキュメントに数式を追加することもできます。

機能の完全な一覧については、FMXA 12 ページの「機能一覧」を参照してください。

共同作業

FMXA の機能は完全な FrameMaker 機能のサブセットであるため、どちらの製品のユーザーも共同作業環境を利用することができます。

FrameMaker または FMXA のどちらかで作成される XML 文書は、もう一方の環境でシームレスに機能します。つまり、一方の環境よりも優先させる環境を選択する判断は、ユーザーのニーズにより完全に異なります。チームのコンテンツ製作者および領域の専門家が FrameMaker の全機能を必要としない場合、FMXA を選択して、XML 文書を FrameMaker ユーザーと引き続き交換することができます。チームの FrameMaker ユーザーに、マルチチャネル公開などの公開、構造化アプリケーションの作成およびテンプレートの管理の仕事を課すことができます。

FMXA では、次のようなさまざまな業界標準 CMS と統合ができます。

1. 350 ページの「Adobe Experience Manager (AEM)」へのネイティブコネクターが付属しています
2. 358 ページの「Documentum® および SharePoint®」へのコネクターが提供されています

FMXA では、Dropbox を使用してトピックおよび関連ファイルを共有して管理できます。詳細については、「273 ページの「校閲および共同著述用の Dropbox の使用」」を参照してください。

機能の完全な一覧については、FMXA 12 ページの「機能一覧」を参照してください。

校閲

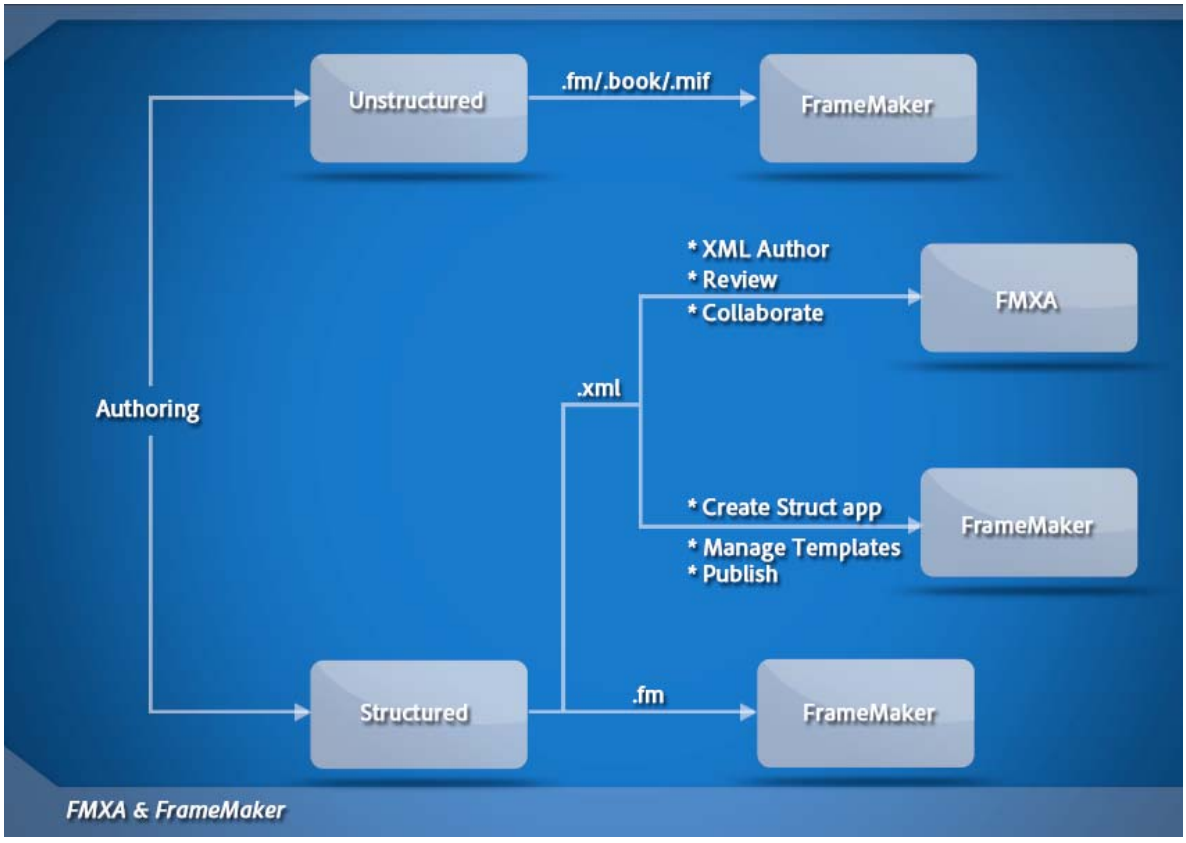
FMXA は、XML 環境で作業を行う校閲者を対象としています。XML 作成者は、この環境でコンテンツを作成できます。また、このコンテンツは領域の専門家に送ることができます。PDF が頻繁に文書のレビュー手段として使用されるときは、FMXA は校閲者に、レビュー、コメントおよび変更の追跡を行うためのツールを提供します。これによりレビュープロセスが向上します。一方で、PDF レビューは多くのレビュー対象者に使用できます。PDF レビューが完了したら、FMXA の 278 ページの「PDF の注釈を読み込む」機能を使用することもできます。

機能の完全な一覧については、FMXA 12 ページの「機能一覧」を参照してください。

機能概要

完全な FrameMaker 機能セットから、FMXA は XML オーサリングを有効化する機能の大きなセットを取得します。これに関しては、XML 作成者が必要としない機能は除外されます。例えば、FMXA に非構造化 FrameMaker 文書の作成および作業のための機能は含まれていません。ただし、WYSIWYG、作成者、および XML コードビューは含まれています。これにより、コンテンツ製作者は FrameMaker で実行するために使用されるタスクのほとんどを実行できます。

FMXA および FrameMaker が XML オーサリングのソリューションとして提供されているときは、FrameMaker は FM および MIF 形式もサポートします。



FMXA と FrameMaker

機能一覧

機能	FMXA	FrameMaker
オーサリング		
FM および MIF ファイルを開く、編集、および保存	いいえ	はい
XML ファイルを作成、編集、および保存	はい	はい
属性を入力および変更	はい	はい
XML コンテンツを検証	はい	はい
WYSIWYG、作成者、および XML コードビュー	はい	はい
XPath および XSLT サポート	はい	はい
MathML サポート	はい	はい
XML コンポーネントを持つ FrameMaker ブックファイル	はい	はい
構造化アプリケーションを読み取る	はい	はい
属性およびコンディショナルタグに基づいてコンテンツをフィルタリング	はい	はい
DITA のサポート		
DITA 1.2 および 1.1 サポート	はい	はい
DITAVal に基づいてコンテンツをフィルタリング	はい	はい
DITA マップを作成およびアセンブル	はい	はい
DITA マップから統合文書を作成	いいえ	はい
S1000D サポート	はい	はい
DocBook サポート	いいえ	はい
xDocBook サポート	はい	はい
デザインと書式		
FrameMaker テンプレートをデザイン	いいえ	はい
事前公開設定：ページ番号、ブック更新、TOC の追加、索引など	いいえ	はい
テンプレートおよびコンディショナルタグを作成	いいえ	はい
マスターページを作成または編集	いいえ	はい
構造化アプリケーションを作成して structapps.fm を編集	いいえ	はい
TOC、索引および参照リストを作成	いいえ	はい
書式ウィンドウとカタログ：段落、文字、表、オブジェクト	いいえ	はい
公開		
書式メニュー：フォント、文字、段落、ページレイアウト	いいえ	はい
PDF への公開	はい	はい
マルチチャネルパブリッシング（HTML5、EPUB 3、MOBI、KF8、など）	いいえ	はい
レビューと共同作業		
Microsoft Sharepoint との統合	はい	はい

機能	FMXA	FrameMaker
EMC Documentum との統合	はい	はい
Adobe Experience Manager との統合	はい	はい
Dropbox との統合	はい	はい
他の CMS の API との統合	はい	はい
PDF に基づいたレビュー	はい	はい
その他		
属性設定ファイルメーカー	いいえ	はい
変換表	いいえ	はい

第 3 章：FrameMaker XML Author の基本

ユーザーインターフェイス

基本

ようこそ画面

FMXA を開くと毎回次のようこそ画面が表示されます。



XML Author ようこそ画面

ようこそ画面から、以下の作業を実行できます。

- 最近使用した文書を開く
- FrameMaker XML Author 文書、ブック、CMS 接続、DITA マップ、DITA ファイル、および XML ファイルの新規作成

- FrameMaker XML Author 学習リソースにアクセスする
- サポート、製品のアップデート、フォーラムにアクセスする
- 最後のセッションを復元

ワークスペースの概要

文書で作業するときに頻繁に使用するポッドのようなエレメントの特定の配置のことを「ワークスペース」と呼びます。ワークスペースでは、これらのエレメントのドッキング、スタックまたは最小化を行うことができます。また、フローティング状態にしておくこともできます。複数の既定のワークスペースを選択するか、独自のワークスペースを作成できます。パネルとポッドを配置したら、後で使用するためにワークスペースの設定を保存しておくとよいでしょう。

FrameMaker XML Author のインターフェイスは次のコンポーネントを持っています。

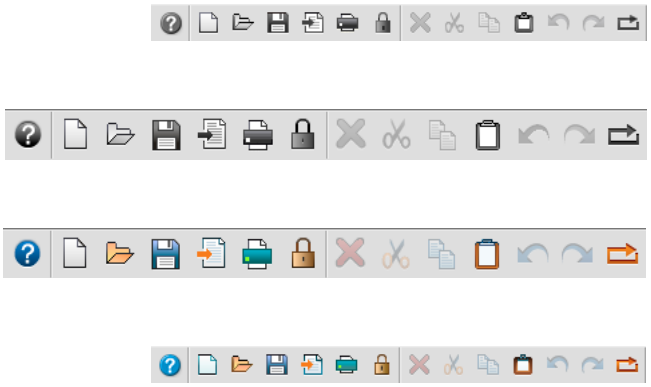
- 上部のアプリケーションバーには、ワークスペースの切り替えコントロール、メニューおよびその他のアプリケーションコントロールが表示されます。
- ドキュメントウィンドウには、作業中のファイルが表示されます。ドキュメントウィンドウはタブ表示したり、場合によっては、グループ化およびドッキングしたりすることもできます。
- ポッドは、作業中のファイルの変更や確認に使用されます。例えば、マーカーポッド、変数ポッド、相互参照ポッドなどがあります。ポッドを最小化、グループ化、スタックまたはドッキングすることができます。
- ステータスバーには、現在の文書のテキスト書式とページ設定の情報が含まれます。

アイコン

FrameMaker XML Author では、アイコンのサイズと色を選択できます。括弧を使用して、FrameMaker XML Author インターフェイスの以下のいずれかのアイコンを使用するように設定できます。

- 大きい色付きアイコン
- 大きいグレースケールアイコン
- 標準サイズの色付きアイコン
- 標準サイズのグレースケールアイコン

注意：大きいアイコンのサイズは 26x26 ピクセルで、標準サイズのアイコンのサイズは 18x18 ピクセルです。



環境設定ダイアログのさまざまなインターフェイス設定に従うアイコン



FrameMaker XML Author 12 のアイコン

FrameMaker XML Author アイコンの変更

FrameMaker XML Author アイコンを、色付きまたはグレースケール、大きいアイコンまたは小さいアイコンに変更できます。

1 編集／環境設定を選択します。

2 環境設定ダイアログで、インターフェイスを選択し、アイコンの環境設定を選択します。

3 FrameMaker XML Author を再起動してアイコンの環境設定を有効にします。

独自のアイコンの使用

FrameMaker XML Author に独自のカスタムアイコンを追加することもできます。

1 表示とモードに関連する toolbar.xml ファイルを探して開きます。

2 アイコンファイルを作成してすべて AppData\Roaming\Adobe\FrameMakerXMLAuthor\12\ に保存します。

3 カスタマイズするアイコンに関連する動作エレメントを探します。動作エレメントのコードは次のようになります。

```
<ACTION command="CenterPara">
                        <images base="P_TextAlignCenter_Md"/>
```

4 アイコンのベース名を画像エレメントのベース属性に追加します。

5 アイコンの標準状態とロールオーバー状態に、少なくとも 2 つのアイコン画像を作成します。

たとえば、アイコン名が xyz の場合、画像名は xyz_C_S.png および xyz_R_C_S.png になります。（ここで、C= カラー、S= 標準、R= ロールオーバーです。）ただし、アイコンの環境設定が標準サイズの色付きのアイコンではなく、大きいアイコンまたはグレースケールアイコンになるように設定されている場合は、アイコン名に M および L を使用します。

ベース名が xyz の以下の有効な環境設定の組み合わせには、8 つの画像ファイルを含めることができます。

環境設定		アイコン名	
サイズ	カラー	標準	ロールオーバー
大（L）	色付き（C）	xyz_C_L.png	xyz_R_C_L.png
	グレースケール（M）	xyz_M_L.png	xyz_R_M_L.png
標準（S）	色付き（C）	xyz_C_S.png	xyz_R_C_S.png
	グレースケール（M）	xyz_M_S.png	xyz_R_M_S.png

6 関連のエレメントにデータで属性を指定することにより、暗い標準や暗いロールオーバーなどのアイコン状態のためのアイコンファイルをさらに追加できます。以下に例を挙げます。

```
<ACTION command="CenterPara">
                        <images base="P_TextAlignCenter_Md"
                                dark_normal="<icon_name>.png" <!-- for regular sized icons-->
                                 dark_rollover="<icon_name>.png"
                          dark_normal_l="<icon_name>.png"<!-- "_l" suffix for large sized icons-->
                                 dark_rollover_l="<icon_name>.png"
        />
```

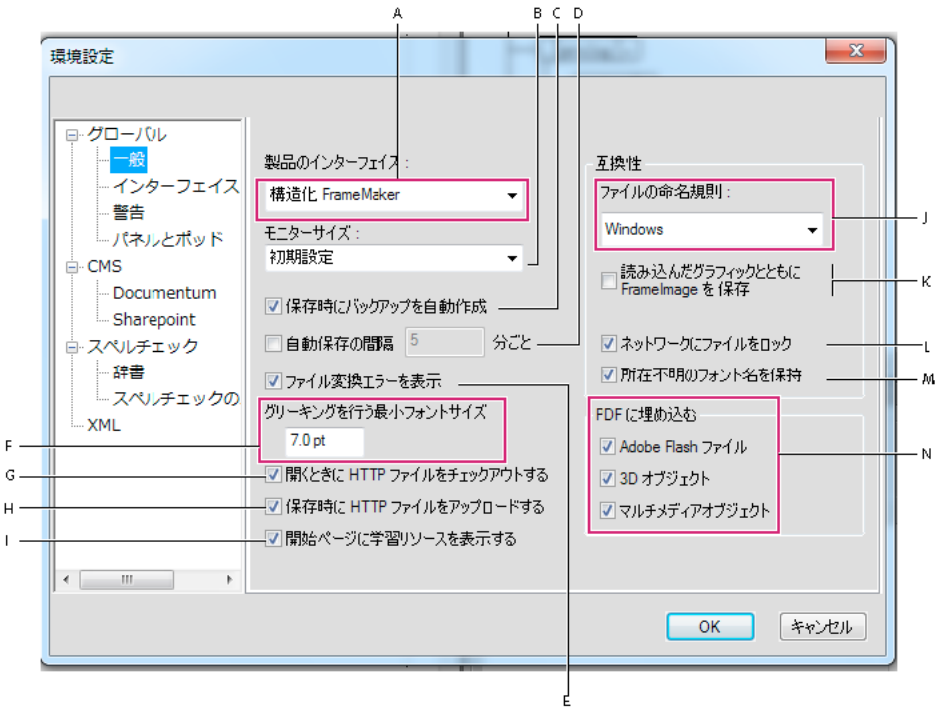
環境設定ダイアログ

環境設定ダイアログ（編集／環境設定）には次の設定があります。

一般環境設定

環境設定を使用して次の設定を指定します。

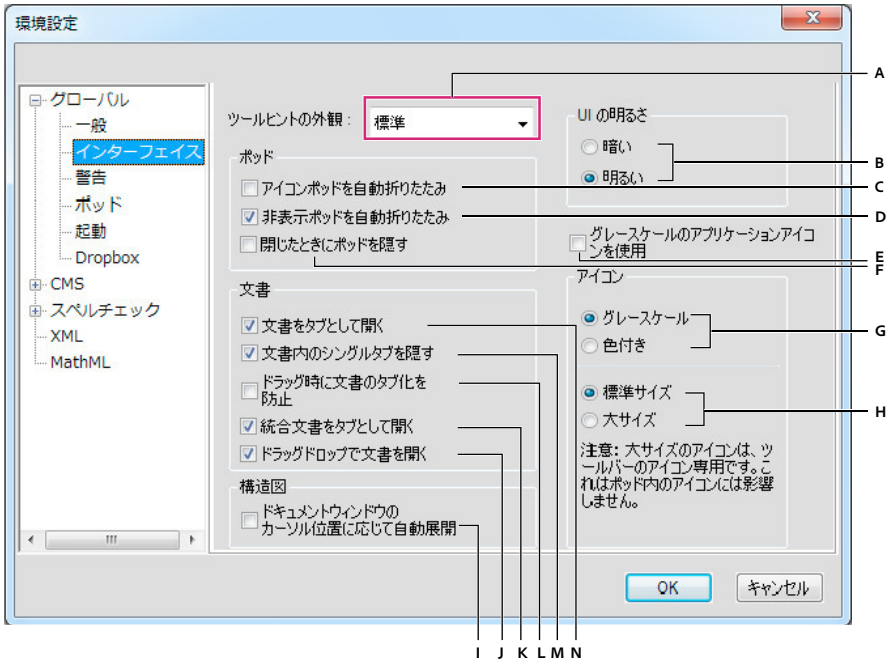
- 製品のインターフェイス
- ファイルの保存、名前、バックアップ
- 埋め込みオブジェクトの取り扱い



一般環境設定
A. FrameMaker XMLAuthor インターフェイス **B.** モニターの対角サイズを指定します **C.** 選択すると、初回のファイル保存時にバックアップファイルを作成します **D.** 開かれているファイルの自動保存間隔 (分単位) を指定します **E.** FrameMaker でファイルを開いたときに、エラーがあるとそれを表示することを指定します XML Author **F.** このフィールドで指定したサイズよりも小さいテキストは「XXXX」として表示されます **G.** ファイルのダウンロード時に、ファイルを自動的にロックしチェックアウトすることを指定します **H.** ファイルの保存時に毎回ファイルをチェックインすることを指定します **I.** 開始ページの下部に学習リソースのリンクを表示することを指定します **J.** FrameMaker XML Author が許可するクロスプラットフォームファイル命名規則の形式を選択します。**K.** コピーによって取り込まれたビットマップグラフィックに FrameImage ファセットを追加することを指定します。**L.** 複数のユーザーが同じファイルを開けないようにします **M.** 所在不明フォント名を保持するように指定します **N.** PDF に埋め込むファイルの種類を選択します

インターフェイスの環境設定

このダイアログボックスを使用して、FrameMaker XML Author がパネルを自動的にアイコン化するのか、タブとして文書を常に開いておくのかを指定します。

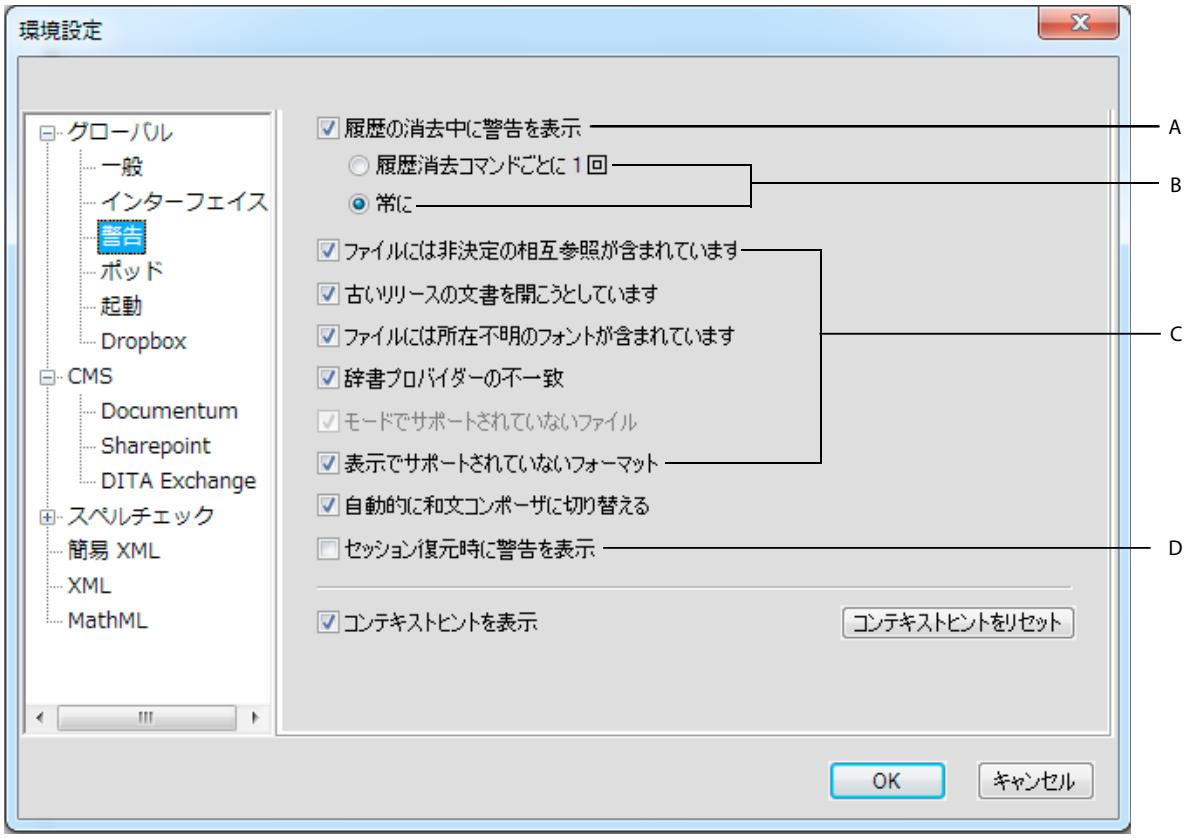


初期設定のインターフェイス属性

A. ツールヒントの表示形式 (標準、高速、非表示) を選択します **B.** UI の明るさの暗レベルまたは明レベルを切り替えます **C.** 無効になっているときは、パネルタブ / パネルアイコンをクリックしてそれを折りたたむ必要があります。有効になっているときは、別のパネルまたは文書内をクリックすると、パネルが折りたたまれます。**D.** 選択すると、ドッキングしているすべてのパネルが永続的に非表示になります **E.** 選択すると、FrameMaker XML Author アプリケーションアイコンがグレースケールになります **F.** パネルを閉じると、パネルは非表示になりますが、メモリ内ではアクティブのままです。パネルを閉じたときにパネルを削除するには、このオプションを選択解除します。パネルを再び表示するには、FrameMaker XML Author メニューからパネルを選択します。 **G.** インターフェイスにグレースケールまたは色付きのアイコンを選択します **H.** インターフェイスに大きいまたは小さいアイコンを選択します **I.** 統合文書をタブ文書として開きます。選択解除すると、コンポジット文書ウィンドウをフローティングウィンドウとして開きます。**J.** 複数のドキュメントウィンドウをドラッグしてそれらを一緒に配置すると、1 つのドキュメントウィンドウの複数のタブとなる場合がよくあります。ドキュメントがタブになることを防止するには、このオプションを選択します。 **K.** フローティングドキュメントウィンドウでは、タイトルバーに文書名だけが表示されます。選択解除すると、タイトルバーとタブバーに文書名が表示されます。**L.** 選択すると、すべての文書がタブ付き文書として開きます。選択解除すると、文書ウィンドウをフローティングウィンドウとして開きます。

警告

これらの設定は警告の表示をしてします。

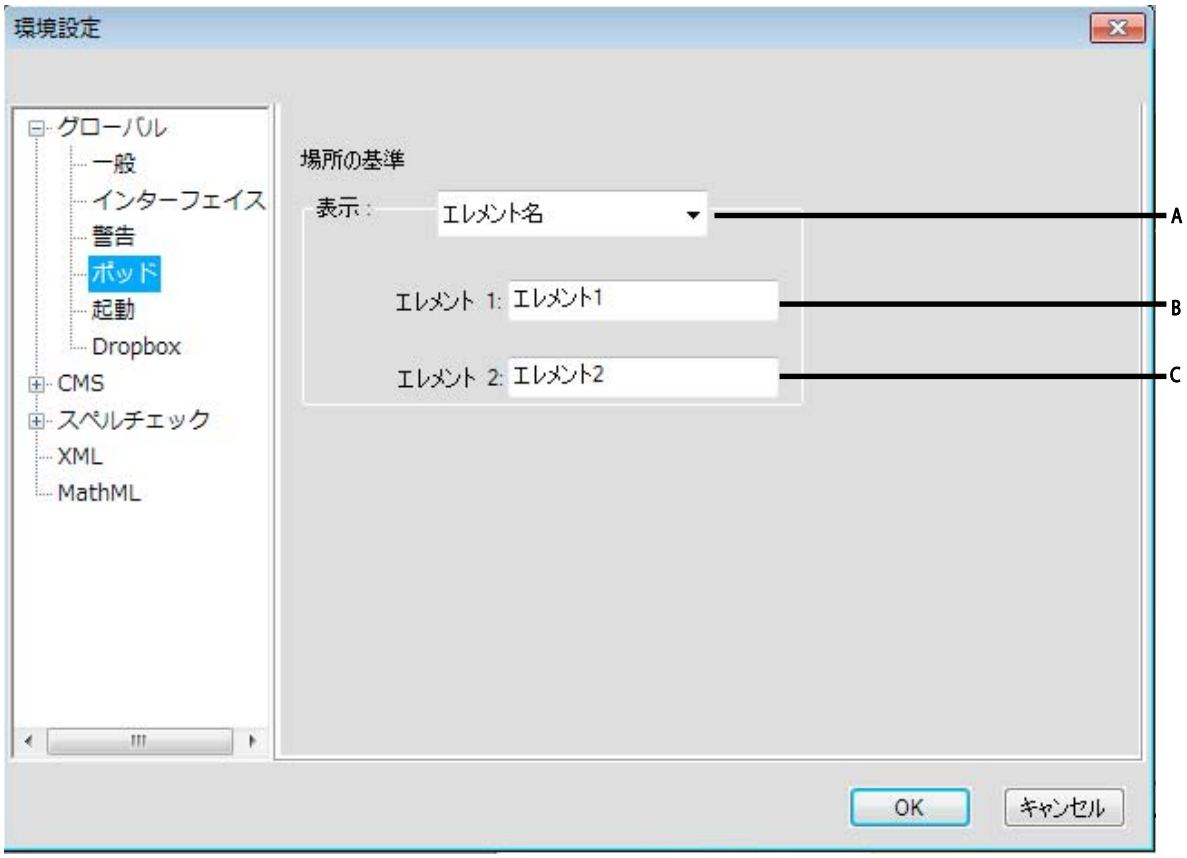


警告
A. 履歴を消去する操作の実行時に警告を表示させる場合に選択します。**B.** 履歴消去コマンドを実行したときに 1 回だけ警告を表示するか、そのコマンドを実行するたびに毎回警告を表示するかを指定します。**C.** FrameMaker XML Author に警告付きダイアログを表示させる場合に選択します **D.** セッション復元時に、フォント不足などの非入力警告を表示するように選択します。

また、
50 ページの「最後のセッションを復元」

ポッド

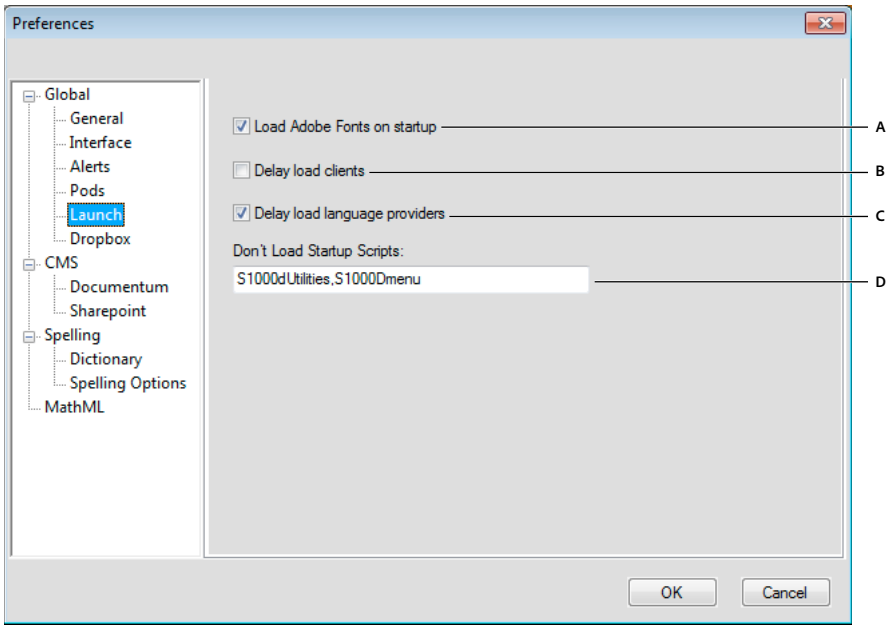
ポッド位置基準は、文書内の位置を指定して、ポッドリスト領域でインスタンス用に何を表示するかを決定します。



ポッド
A. エレメント名を指定します。FMXA では、エレメントのスタイルのみを指定できます。**B.** 最初のエレメントスタイルを指定する **C.** 2 番目のエレメントスタイルを指定する

起動

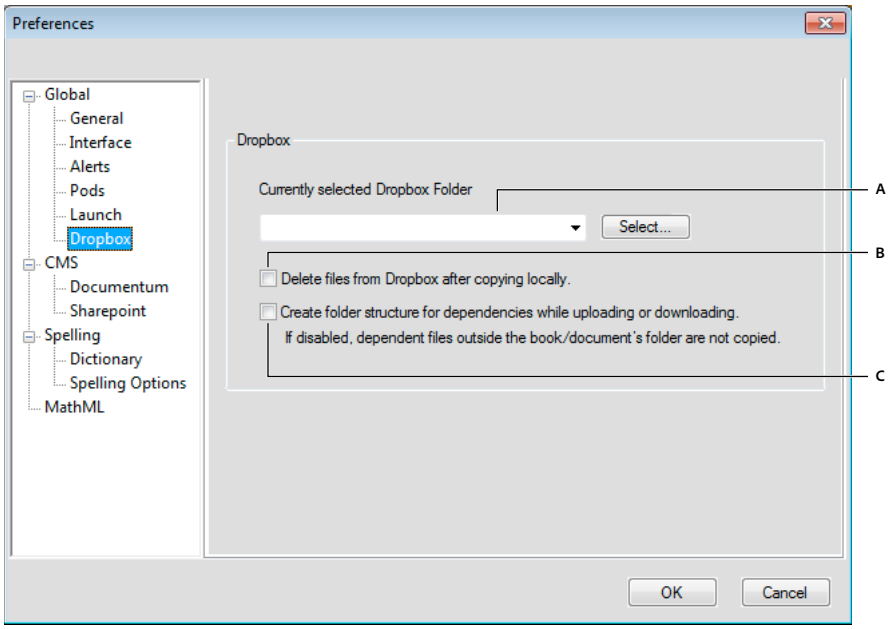
起動環境設定を使用すると、FrameMaker XML Author の起動時間を最適化できます。起動の環境設定を使用して、ユーザーの用件に応じて、クライアント、フォント、言語プロバイダ、起動スクリプトの読み込みを最適化できます。



起動環境設定
A. 起動時に Adobe Fonts を読み込む : セッションで Adobe フォントが必要ない場合は、これを無効にします。**B.** クライアントの読み込みを待機 : このオプションを選択すると、MathFlow や PDF コメント読み込みなどのクライアントはいずれも起動時には読み込まれません。**C.** 言語プロバイダーの読み込みを待機 : このオプションを選択すると、英語だけが起動時に読み込まれます。**D.** 起動スクリプトを読み込まない : 起動時に FrameMaker XML Author で読み込まないこのフィールドの起動スクリプト名を指定します。カンマを使用して区切ります。

Dropbox

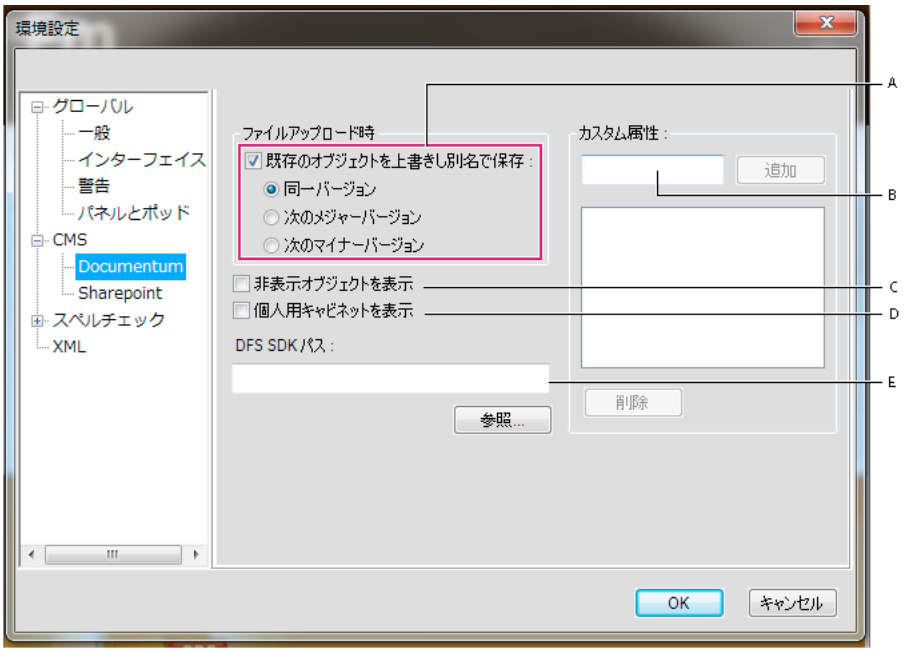
Dropbox 環境設定では、FrameMaker XML Author を使用するように Dropbox アプリケーションを設定できます。



Dropbox 環境設定
A. Dropbox フォルダーパス：Dropbox をインストールすれば、デフォルトパスがドロップダウンにオプションとして自動的に作成されます。**B.** ローカルでコピーした後に Dropbox からファイルを削除する：このオプションが選択されていると、（ファイル／ Dropbox ／）「ローカルで保存」または「依存ファイルと一緒にローカルに保存」を選択すると、マシンの Dropbox フォルダーからファイルが削除されます。**C.** アップロードまたはダウンロード中に依存ファイルのフォルダー構造を作成する：FrameMaker XML Author は、アップロード中の依存ファイルと同じ依存ファイルの Dropbox フォルダーのフォルダー構造を作成します。そうでない場合は作成されません。このオプションを選択すると、FrameMaker XML Author は同じフォルダー構造を作成します

Documentum®

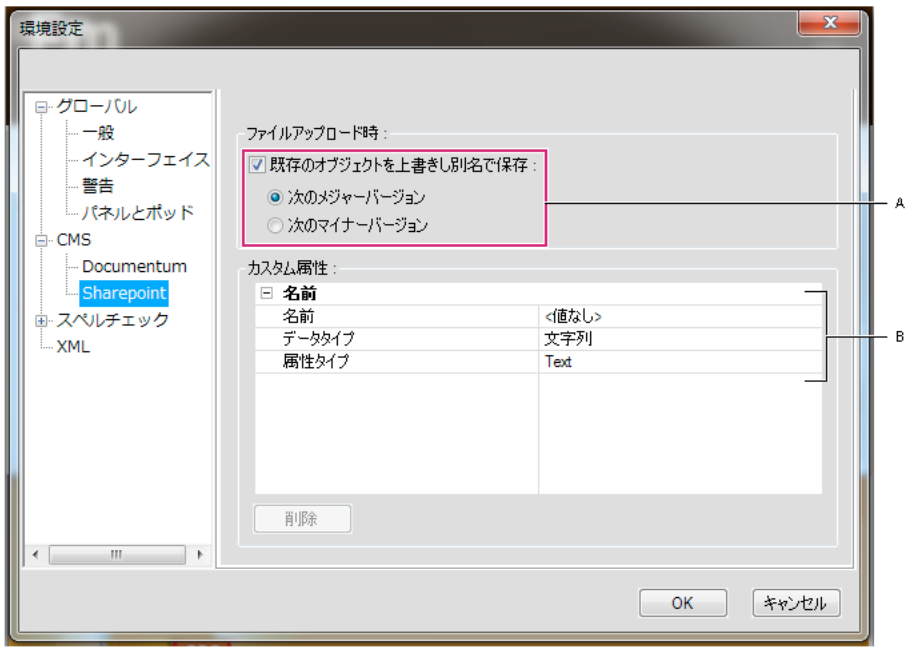
これらの環境設定を使用して、Documentum® ファイルのバージョンを設定し、DFS SDK パスを指定し、カスタム CMS プロパティを Documentum® 用に FrameMaker XML Author へ追加します。



Documentum® CMS の環境設定
A. 既存のオブジェクトの上書きおよび保存方法を指定します **B.** 追加するカスタム属性の名前を入力します **C.** 選択すると、非表示のオブジェクトを表示します **D.** 選択すると、プライベートキャビネットを表示します **E.** パスを DFS SDK に指定します

Sharepoint

環境設定を使用して、Sharepoint ファイルのバージョンを設定し、カスタム CMS プロパティを Documentum 用 FrameMaker XML Author へ追加します。



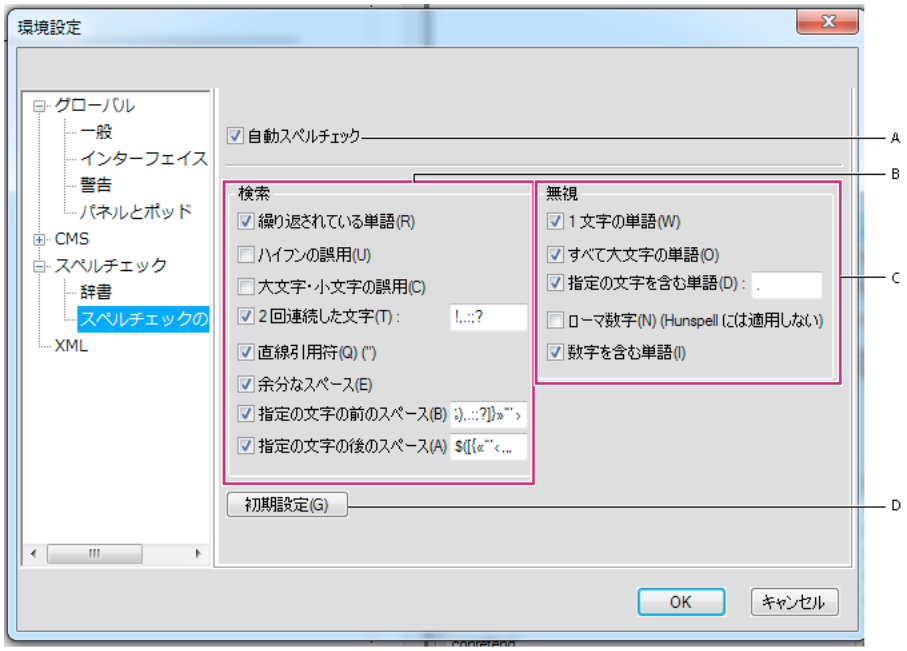
Sharepoint の環境設定
A. 既存のオブジェクトの上書きおよび保存方法を指定します **B.** 追加するカスタム属性の名前と種類を入力します

辞書

これらの環境設定を使用して、さまざまな言語のスペル、ハイフン、類語のための Proximity 辞書または Hunspell 辞書を指定します。

スペルチェックのオプション

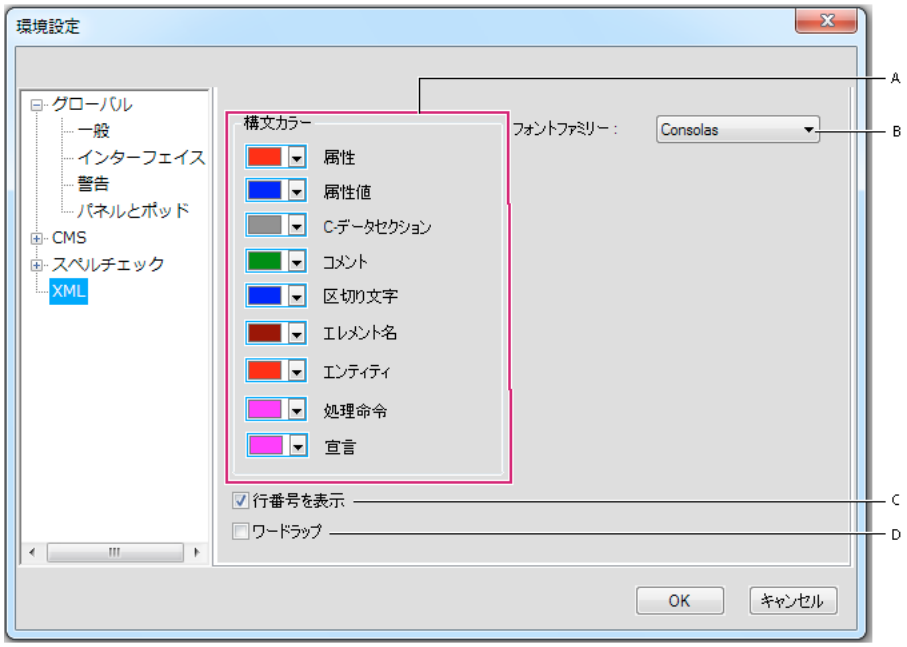
これらの環境設定を使用してスペルチェックを設定します。



スペルチェックのオプション
A. 自動スペルチェック **B.** スペルチェックをかけるものをすべて選択します **C.** スペルチェックをかけないものをすべて選択します **D.** デフォルトのスペルチェックオプションをクリックして取得します

XML

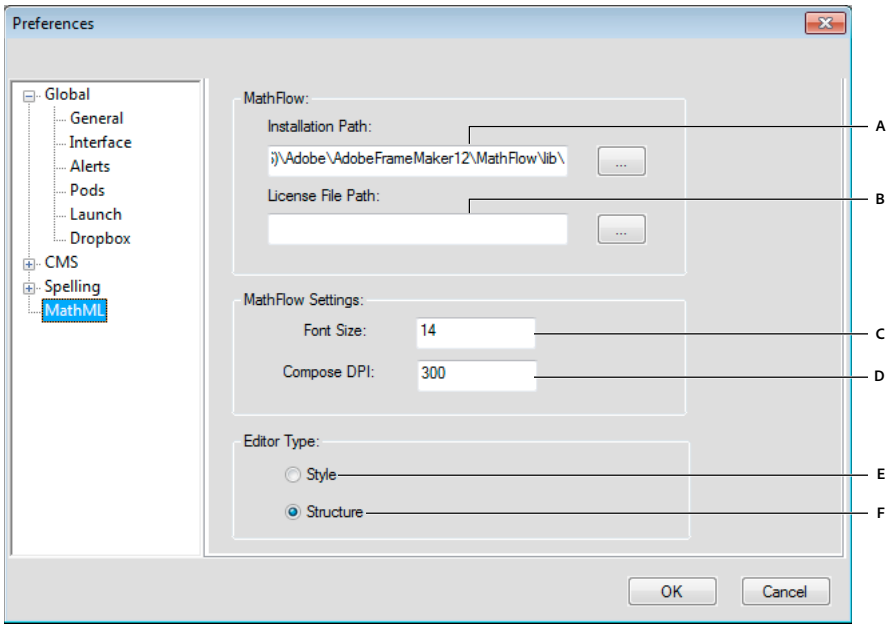
これらの環境設定を使用して、FrameMaker XML Author の XML コンテンツの構文カラーと他の表示オプションを設定します。



XML の環境設定
A. XML 構文の各部分のカラー設定を選択します **B.** XML タグとコンテンツを表示するフォントファミリーを選択します **C.** 文書で行番号を選択して表示します **D.** 選択してワードラップします

MathML

これらの環境設定を使用して、MathFlow エディターのインストールパスを設定し、ライセンスファイルのパスを指定します。このダイアログからスタイルエディターや構造エディターも選択できます。



MathML の環境設定
A. MathFlow エディターのインストールパスを指定する **B.** ライセンスファイルを指定する **C.** 数式のフォントサイズを指定する **D.** 数式の画像の DPI を指定する **E & F.** スタイルエディターまたは構造エディターから選択する

タブ付き文書

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。インターフェイス環境設定ダイアログボックスで「文書をタブとして開く」オプションをクリアすると、ドキュメントをフローティングウィンドウとして開くことができます。



文書はドキュメントウィンドウでタブとして表示される。

ただし、生成されたファイル（たとえば目次）を追加すると、この生成ファイルはワークスペースの左下角に最小化されて表示されます。フローティングウィンドウやタブウィンドウは、いくつかの方法で整理できます。

- ドキュメントウィンドウを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。
- 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：フローティングドキュメントウィンドウを最小化すると、FrameMaker XML Author ステータスバーの一部を覆います。最小化されたウィンドウを新しい場所に移動することはできません。

新しいインターフェイスで作業するときのヒント

UI の明るさを調整する UI の明るさは、「インターフェイス」にある UI の明るさスライダーを使用して調整します。

ドキュメントウィンドウを結合する 現在のウィンドウ（フローティング、最小化、またはドッキング）をすべて連結するには、ドッキングしているドキュメントウィンドウのタブバーを右クリックし、メニューから「すべてをここに結合」を選択します。

ドキュメントウィンドウをフローティングにする 上部のアプリケーションバーにある文書の整列アイコンをクリックし、「すべてのウィンドウを分離」を選択します。これによりすべてのドキュメントウィンドウがフローティングパネルとして重ねて表示されます。

文書を並べて表示する 文書の整列アイコンを使用して、ドキュメントウィンドウを水平または垂直に並べて表示します。この整列方法は、複数の文書を手動で比較したりそれらを左右に積み重ねるときに便利です。

非表示のポッドを前面に移動する フローティングドキュメントウィンドウで作業をしているときや、ワークスペースを切り替えたときなど、ポッドを前面に移動することが困難な場合があります。

- ポッドのタイトルバーを使用してポッドをドラッグすることでポッドのドッキングを解除します。
- すべてのフローティングドキュメントウィンドウをドッキングします。ドッキングしているタブバーを右クリックし、「すべてをここに結合」を選択するか、フローティングドキュメントウィンドウをドラッグしてドッキングします。

ポッドをアイコンに最小化する ポッドのタブバーを右クリックし、メニューから「アイコンに縮小」を選択します。このオプションは、ポッドがフローティングになっていてドッキングされていない場合にのみ使用できます。ドッキングしているポッドを縮小するには、タブバーのどこかをクリックします。

ポッドを再び開く 表示／ポッドを選択し、任意のポッド名をクリックします。ポッドのグループ全体が、ワークスペースの下部に開きます。

パネルを再び開く ウィンドウを選択し、パネルを選択し、再び開きたいパネルを選択します。

開いているすべてのパネルグループをアイコンに縮小する パネルグループのタブバーを右クリックし、「アイコンに縮小」を選択します。

フルスクリーンモードを終了する ドキュメントウィンドウのテキストフレームの外側を右クリックし、「スクリーンモードの切り替え」を選択します。

関連項目

376 ページの「スクリーンモードのキー」

スマートカタログの使用

スマートカタログを FrameMaker XML Author で使用可能なカタログの便利なショートカットとして使用することができます。例えば、ドキュメントにリストを追加するには、スマートカタログを使用して、リストの種類（dl、li、ol）を素早く検索し選択します。

スマートカタログを使用するには

1 カーソルを文書の必要な場所に置きます。

エレメントや属性の場合は、ポインターを構造図のエレメントを挿入する位置に置きます。

2 スマートカタログのショートカットキーを押します。次の定義された 27 ページの「スマートカタログのショートカットキー」を参照してください。

スマートカタログダイアログが表示されます。ポインターはダイアログの上部にあるテキストボックス内にあります。

3 現在のカタログのアイテムを検索するには、アイテム名または説明のいずれかの入力を開始します。入力すると、ダイアログのリストが絞り込まれます。

例えば、構造化文書に list エレメントを挿入する場合は、list エレメントの名前を入力できます（**ul**, **ol**、または **dl**）。またエレメントリストの説明も入力することができ、ダイアログリストはエレメントカタログのすべての使用可能なリストアイテムに絞り込まれます。

注意：ダイアログで表示されるアイテムのリストは 10 個までに制限されています。リストが 10 個を超える場合は、スクロールバーを使用してリストの上下に移動します。

スマートカタログのショートカットキー

ショートカット	スマートカタログ
Ctrl+1	エレメントカタログ
Ctrl+2	エレメントのラップ
Ctrl+3	エレメントの変更
Ctrl+4	コンディションを適用
Ctrl+5	コンディションを削除

ショートカット	スマートカタログ
Ctrl+7	属性カタログ

階層構造エレメントの挿入を使用するには

次の設定変更を行います。

1 次の場所にある maker.ini ファイルを開きます。

```
%appdata%\Adobe\FrameMakerXMLAuthor\12
```

2 次のフラグを ON に設定します。

```
EnableOldSmartInsert
```

ワークスペースをカスタマイズし管理する

FMXA のワークスペースでは、アプリケーションのカスタムビューを設定して、ツールバー、ポッド、カタログを表示しそれらを希望の位置に配置することができます。たとえば、アプリケーションウィンドウの右側に構造ビューポッドを配置し、左側にエレメントカタログを配置するように選択できます。すべてのツールバーを非表示にすることのみを選択できます。

FMXA にはオーサリングワークスペースが付属しています。これは FMXA のデフォルトワークスペースです。ただし、特定の環境に合わせてカスタムワークスペースを作成し管理することができます。

カスタムワークスペースを保存する

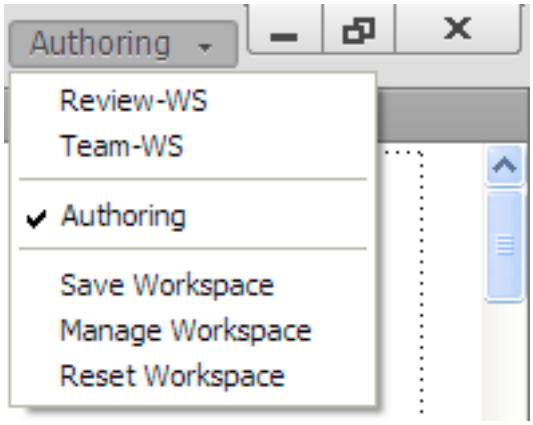
1 ワークスペースを任意に設定し、アプリケーションバーのワークスペース切り替えコントロールから「ワークスペースを保存」を選択します。

2 ワークスペースの名前を入力して、「OK」をクリックします。

FrameMaker XML Author は、セッション全体で最後に使用したワークスペースを記憶します。校閲ワークスペースで動作していた場合、FrameMaker XML Author を閉じ、再起動すると、カスタムワークスペースがロードされます。

ワークスペースを切り替える

❖ 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。



ワークスペース切り替えコントロールを使用して、ワークフローに適したワークスペースを切り替える .

ワークスペースをリセットする

現在のパネルの設定を名前の付いたワークスペースとして保存しておくと、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。

❖ 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、「ワークスペースのリセット」オプションを選択します。

カスタムワークスペースの名前を変更する

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、「ワークスペースの管理」を選択します。

2 ワークスペースを選択して、「名前を変更」をクリックします。

3 新しい名前を入力して、「OK」を 2 回クリックします。

カスタムワークスペースを削除する

❖ 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」または「ワークスペースを削除」アイコンをクリックします。

「インターフェイス表示」オプション

より早くページを表示する

❖ 次の操作を行います。

- 取り込んだグラフィック、相互参照およびテキストインセットの更新を省略して文書を開きます （参照を更新せずに文書を開くと、通常より短時間で文書を開くことができますが、それぞれのページを表示する際には、速度が落ちる場合があります）。
- グラフィックを非表示にします。これを行うには、表示／オプションを選択し、「グラフィック」オプションの選択を解除してから「設定」をクリックします。

  重要：「グラフィック」オプションの選択を解除して PDF を生成すると、グラフィックは PDF 内で表示されません。
- 小さいテキストをグレーのバーにして表示します。これを行うには、ファイル／環境設定／一般を選択し、「グリーキングを行う最小フォントサイズ」ボックスにポイントサイズを入力してから「設定」をクリックします。これにより、指定したサイズよりも小さいポイントサイズのテキストは、画面上ではグレーのバーとして表示されるようになります。

初期設定表示単位を変更する

ダイアログボックスに表示されるテキストボックスの中には、ユーザーが入力する値に単位（ポイント、インチなど）が必要なものがあります。初期設定の単位を指定できるのは、フォントサイズと行間に使用される単位（フォントサイズ単位）およびその他の長さの単位（表示単位）の 2 つです。初期設定の単位は、テキストボックス内の値の後に表示されます。テキストボックスに単位を指定せずに値を入力した場合は、初期設定の単位が使用されます。

- 既定の単位を変更するには、そのウィンドウをアクティブにします。表示／オプションを選択します。表示単位およびフォント単位の値を選択し、「設定」をクリックします。
- ボックスに別の単位を入力するには、そのウィンドウをアクティブにします。単位の略称と数値を入力します：**cm** はセンチメートル、**mm** はミリメートル、**"** または **in** はインチ、**pc**、**pi** または **pica** はパイカ、**pt** または **point** はポイント、**dd** は didot、**cc** または **cicero** はシセロ、**Q** は 級数（日本語の場合のフォントサイズと行間のみに使用）。

ダイアログボックスでコマンドボタンをクリックすると、FrameMaker XML Author により設定済みの表示単位を使用した値に入力値が自動的に変換されます。例えば、表示単位がパイカの文書で段落のインデントを 1 インチに設定する場合は、段落書式ウィンドウで「基本」属性を表示して、「インデント」オプションの「1 行目」ボックスに「1"」と入力します。「適用」をクリックすると、テキストボックスに表示される値は、1 インチに相当するパイカの値に変わります。

ルーラーまたはグリッドの間隔を変更する

1 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。ブックウィンドウがアクティブである場合は、対象となる文書も選択します。

2 表示／オプションを選択します。ルーラーメニューまたはグリッドメニューから新しい設定値を選択し、「設定」をクリックします。

ビジュアルガイドの表示と非表示を切り替える

ドキュメントウィンドウで次のビジュアルガイドのいくつかを表示できます。

- テキスト枠、グラフィック枠および取り込んだオブジェクトの範囲を示す境界線
- マーカー、段落改行など、テキスト文中に埋め込まれている各種記号
- ウィンドウの上部および左側に沿って配置されるルーラー

横線または縦線のグリッドを表示して、グラフィックの作成、サイズ変更および整列に利用することもできます。すべてのビジュアルガイドはプリントされないので、プリント時に非表示にする必要はありません。

1 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。ブックウィンドウがアクティブである場合は、対象となる文書も選択します。

2 次の操作を行います。

- 境界線の表示設定を切り替える場合は、表示／境界線を選択します。
- 制御記号の表示設定を切り替える場合は、表示／制御記号を選択します。
- ルーラーの表示と非表示を切り替えるには、表示／ルーラーを選択します。
- グリッド線を表示または非表示にするには、表示／グリッド線を選択します。
- エレメント境界を表示するには、構造化 FrameMaker XML Author で、表示／エレメント境界またはエレメント境界（タグ）を選択します。FrameMaker XML Author はこれら 2 つのオプションを自動的に切り替えます。

制御記号

制御記号	意味
¶	段落の最後
	フローの先頭または表セルの最後
»	タブ
⊥	アンカー枠および表アンカー
T	マーカー
⟪	強制改行
|	手動等式整列ポイント

制御記号	意味
␣	ハードスペース
	任意ハイフン
	ハイフネーション禁止

一部のメニューコマンドだけを表示する

表示されるメニューコマンドの数を制限した「ショートメニュー」と呼ばれるメニューを表示することができます。ショートメニューには、テキストの書式設定、グラフィックの一部の外観の編集、マーカーや変数などの一部のオブジェクトの挿入に関するコマンドは表示されません。

フルセットのメニューコマンドが表示されていない場合は、ショートメニューが表示されていると思われます。

注意：構造化文書を使用している場合は、ロングメニューで使用可能なコマンドをアプリケーション開発者が変更している可能性があります。

- ショートメニューを表示するには、表示／メニュー／ショートを選択します。
- ロングメニューを表示するには、表示／メニュー／ロングを選択します。
- メニューをカスタマイズするには、Adobe Web サイト www.adobe.com/go/lr_FrameMaker_support_jp にあるオンラインマニュアルの『**Customizing FrameMaker**』の説明を参照して、メニューやコマンドを追加、移動、削除します。

ハイコントラストワークスペースを表示する

FrameMaker XML Author は、ウィンドウの背景、テキスト、その他のグラフィックの描画にシステムカラーを使用します。色や明度差を識別しにくいユーザーや視力の弱いユーザーは、ハイコントラスト配色や、カスタムのテキスト色および背景色を設定できます。この設定により、ユーザーインターフェイスに表示される情報が見やすくなります。

1 Windows のコントロールパネルを開き、「ユーザー補助のオプション」をダブルクリックし、「画面」タブを選択します。

2 グローバルにコントラストを変更したり、配色を変更したりするには、次のようにします。

- オペレーティングシステムウィンドウの表示を一度にすべて変更するには、「ハイコントラストを使う」オプションを選択します。
- 配色を変更するには、「設定」をクリックし、いずれかの「ハイコントラストの表示設定」オプションを選択します。

注意：FrameMaker XML Author はすべてのアイテムの色を調整するわけではありません。これらには背景色と、グラフィックオブジェクトの塗りの色などがあります。

ステータスバーのコントロールを使用する

FrameMaker XML Author のステータスバーには、ナビゲーション用コントロール、ページ情報、ズームコントロールがすべて用意されています。



ステータスバーのナビゲーション用コントロール
A. 先頭ページ **B.** 前 **C.** ページ番号に移動 **D.** 次 **E.** 最終ページ **F.** 行番号に移動 **G.** 挿入ポイントに移動 **H.** ズームコントロール

ズームインとズームアウト

- テキストやオブジェクトの表示倍率を増減するには、ステータスバーの「+」（拡大）または「-」（縮小）ボタンをクリックします。FrameMaker XML Author は、挿入ポイントまたは選択範囲のあるページの部分を、拡大または縮小します。文書内に挿入ポイントも選択範囲も含まれていない場合は、現在のページの中心が拡大表示されます。
- テキストやオブジェクトを特定の倍率で表示する場合は、ズームポップアップメニューで％単位の表示倍率を選択します。
- 現在のウィンドウ内にページ全体を表示する場合は、ズームポップアップメニューの「ページをウィンドウに合わせる」を選択します。
- ページまたはテキスト枠をウィンドウに合わせるには、ズームポップアップメニューから「ウィンドウをページに合わせる」または「ウィンドウをテキスト枠に合わせる」を選択します。表示オプションが見開きページに設定されている場合、ウィンドウは 2 ページ分を横に並べて表示できるサイズに変更されます。
- 使用可能なズーム設定を変更するには、ズームポップアップメニューから「設定」を選択し、変更するパーセンテージを選択し、新しいパーセンテージの値を入力します。25 ～ 1600% の範囲で値を入力できます。「設定」をクリックします。表示倍率を初期設定の値に戻す場合は、「初期設定」をクリックします。
- 100% ズームをページサイズに一致させるには、ファイル／環境設定／一般を選択します。モニターサイズの場合、使用している画面の対角線のサイズを指定して、「OK」をクリックします。画面と用紙の正確な対応が重要でない場合は、「モニターサイズ」を「初期設定」のままにすることで、アプリケーション間の互換性が保たれます。

注意：初期設定の倍率設定値をカスタマイズすることができます。詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイト（www.adobe.com/go/lr_FrameMaker_support_jp）でオンラインマニュアルの『**Customizing FrameMaker**』を参照してください。

ページめくりとスクロール設定

ステータスバーにあるコントロールを使用すると、ドキュメントウィンドウ内でページを移動することができます。

ページを上下左右にスクロールしたり、2 ページずつ移動したりするときに、FrameMaker XML Author のページの表示方法を定義することもできます。

表示している文書が現在開いているブックに含まれる場合は、ブック内の前の文書または次の文書を開くかどうかを尋ねる警告メッセージが表示されることがあります。例えば、文書の最初のページで「前ページ」をクリックし、警告メッセージで「はい」をクリックすると、ブック内の前の文書が開き、その文書の最後のページが表示されます。

1. 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。ブックウィンドウがアクティブである場合は、対象となる文書も選択します。
2. 表示／オプションを選択します。
3. ページのスクロー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。
   - ページを上から下に表示するには（例えば、2 ページ目を 1 ページ目の下に表示する場合）、「縦」を選択します。
   - ページを左から右へ表示するには（例えば、2 ページ目を 1 ページ目の右に表示する場合）、「横」を選択します。
   - 2 ページ分を左右に並べて表示する場合は、「見開き」を選択します。
   - ウィンドウ内に収まるだけのページを左から右に並べて表示するには、「可変」を選択します。
4. 「設定」をクリックします。

別のページに進む

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 次のページを表示するには、次ページボタンをクリックします。
- 前のページを表示するには、前ページボタンをクリックします。

- 文書内の最初のページを表示するには、「先頭ページへ」ボタンをクリックします。
- 文書内の最後のページを表示するには、「最終ページへ」ボタンをクリックします。
- 特定のページへ移動するには、ページ番号領域の中をクリックし、表示するページ番号を指定します。
- 特定の行番号へ移動するには、行番号領域の中をクリックし、表示する行番号を指定します。
- 挿入ポイントのあるページへ移動するには、「挿入ポイント」ボタンをクリックします。
- ページをすばやく移動する場合は、縦方向にスクロールします。


構造化文書の場合は、構造図をクリックまたは選択すると、対応するページがドキュメントウィンドウ内に表示されます。多くの場合、この方法がもっとも速く目的のページを表示します。

ツールバーショートカットの使用

次のツールバーから、一般的に使用されるすべてのコマンドにアクセスできます。ツールバーは、表示／ツールバーメニューから表示できます。

グラフィックツールバー グラフィックの作成や編集のために使用するショートカットが用意されています。

クイックアクセスバー 文書、テキスト編集、グラフィック、表を開いて保存するためのコマンドが用意されています。

オブジェクトの整列 オブジェクトのシーケンス、整列、向きを変更するためのコマンドが用意されています。

オブジェクトプロパティ オブジェクトのグループ化、レイヤー順序の変更、変形、拡大・縮小、オブジェクトのスナップなどのためのコマンドが用意されています。

テキスト編集のトラック テキスト編集のトラッキング、適用、拒否のためのコマンドが用意されています。

クイックエレメント 共通の構造化文書エレメントの挿入とラップを実行するコマンドが用意されています。

ツールバーおよびメニューからアクセスできるすべてのコマンドには、キーボードショートカットも用意されています。すべてのキーボードショートカットの一覧については、374 ページの「キーボードショートカット」を参照してください。

関連項目

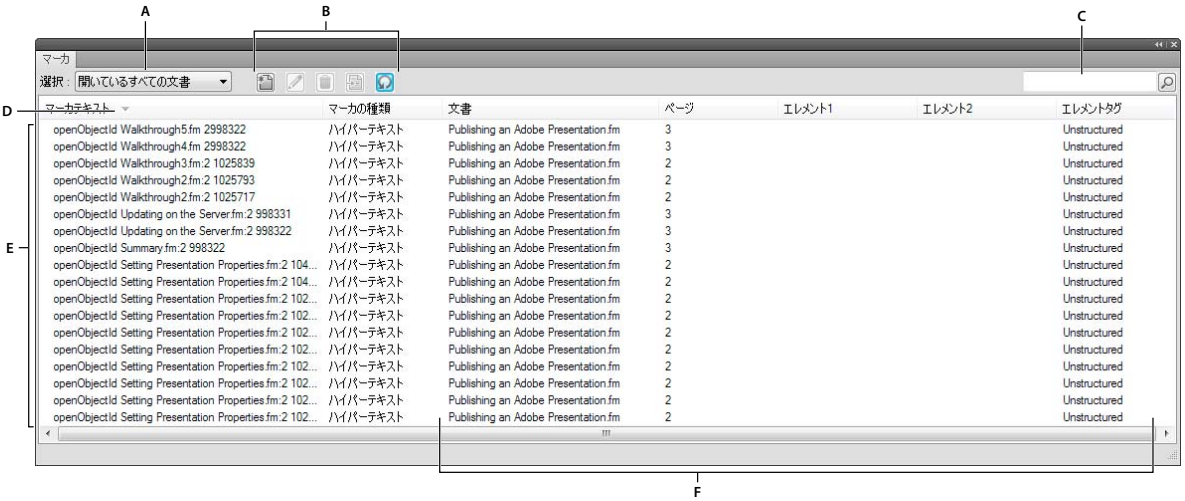
374 ページの「キーボードショートカット」

ポッドの使用

ポッドの概要

頻繁に使用されるこれらのダイアログボックスには、作業を簡素化するために新たにデザインされたインターフェイスがあります。

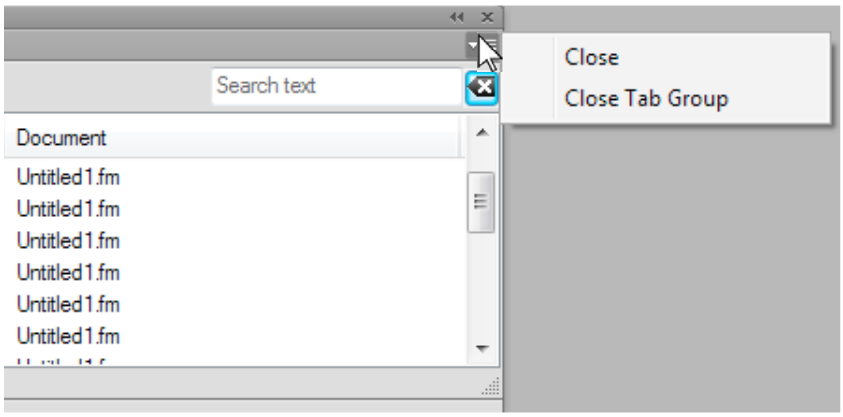
- コンディショナルタグポッド
- 相互参照ポッド
- マーカーポッド
- インセットポッド
- 変数ポッド
- 参照ポッド
- ホットスポットポッド
- 現在開いているファイルポッド



ポッドインターフェイスの説明
A. 文書を選択する **B.** ポッド固有のツールバーボタン **C.** ポッドエントリを検索する - 文字を入力すると、FrameMaker XML Author はすべてのコラムで一致する文字を検索し、表示し続けます **D.** コラムヘッダー上の矢印は、ソート順序を示します。**E.** ポッドリスト領域 **F.** 各インスタンスの詳細に位置が含まれます。ポッド位置基準ダイアログボックスを使用すると、位置をカスタマイズできます。

ポッドおよびタブグループを閉じる

ポッドではタイトルバーの右側にボタンがあり、これをクリックしてポッドまたはタブグループ（ポッドのグループ）を閉じることができます。



ポッドおよびタブグループを閉じる

- 閉じる：フォーカス（マーカー）されているポッドのみを閉じます。
- タブグループを閉じる：タブグループにあるすべてのポッドをすべて閉じます。

また、ポッドのタイトルをダブルクリックすると、タブグループ全体とその一部であるポッドも最小化または最大化できます。

ポッドリスト領域について

選択ポップアップには、開いているすべての文書と DITA マップのリストが表示されます。「開いているすべての文書」を選択すると、ポッドリスト領域に開いているすべての文書からすべての変数が表示されます。開いている特定の文書を選択した場合は、ポッドのリスト領域には、この選択された文書の変数が表示されます（開いている他の文書に切り替えた場合もこれは変わりません）。ポッドリスト領域には、選択された文書からのインスタンスのリストが引き続き表示されます。

「現在の文書」オプションを選択すると、ポッドリスト領域に選択した文書からインスタンスのリストが表示されます。開いている文書を切り替えると、リスト領域が再表示されます。ただし、ポッドを切り替えるときは、再表示ボタンをクリックする必要がある場合があります。

開いている文書を選択する場合

- ポッドでインスタンスを 1 回クリックすると、文書内の対応するインスタンスが表示されます。例えば、インセットポッドから画像インスタンスを選択すると、対応する画像がドキュメント表示でも選択されます。
- 各ポッドで次のことを実行するには、インスタンスをダブルクリックします。

  コンディショナルタグポッド 選択した条件用のコンディションタグを追加 / 編集パネルを表示します。

  相互参照ポッド 選択した相互参照を編集するための相互参照パネルを表示します。

  マーカーポッド 選択したマーカー定義を編集するためのマーカーパネルを表示します。

  フォントポッド 置換フォントを選択するためのフォント置換パネルを表示します。

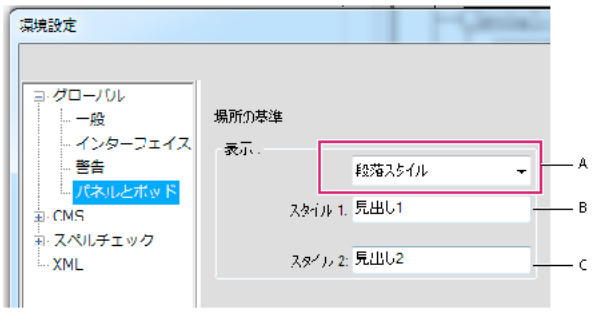
  インセットポッド 選択したインセット用のオブジェクトの属性パネルを表示します。

  変数ポッド 現在の文書内の挿入ポイントに、選択した変数を追加します。

  参照ポッド 特定のエレメントが参照されている場所に対する検索結果を表示します。このポッドは DITA 文書の場合にのみ関連します。
- リスト領域内のデータを昇順または降順でソートするには、列名をクリックします。

ポッド位置基準の設定

ポッド位置基準は、文書内の位置を指定して、ポッドリスト領域でインスタンス用に何を表示するかを決定します。



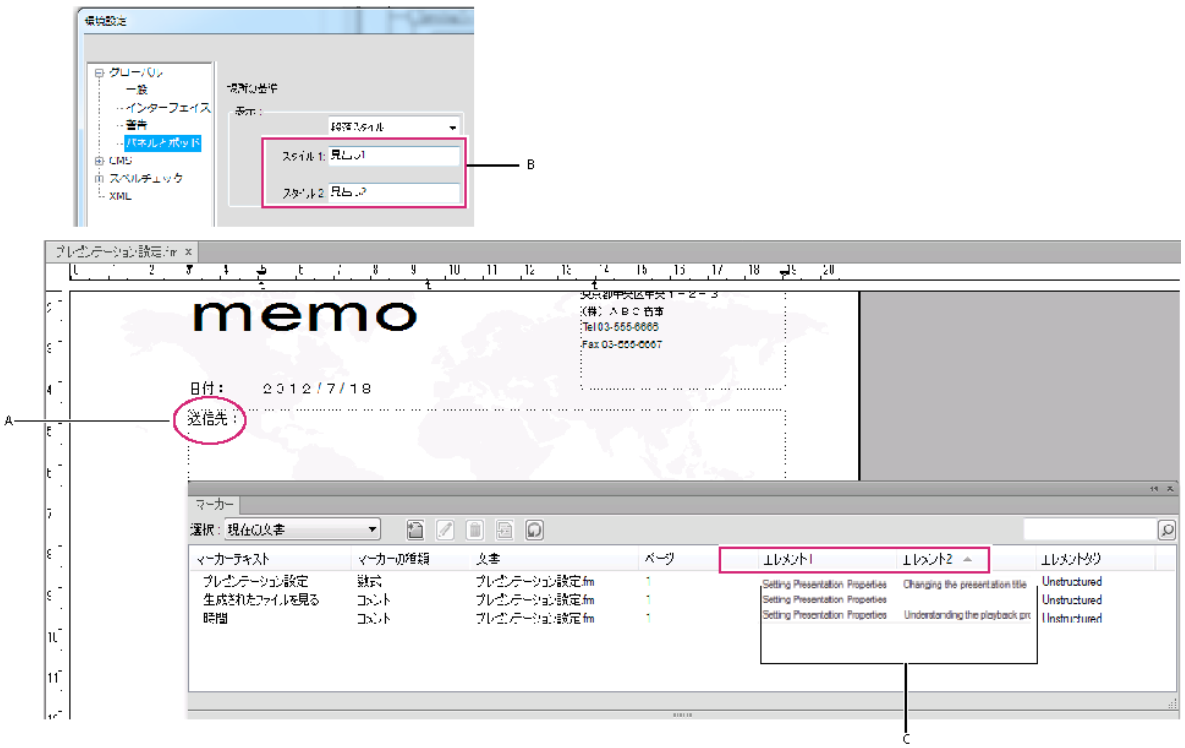
ポッド位置基準
A. 構造化インターフェイスで、段落スタイルまたはエレメント名を指定することができます。**B.** 最初の段落スタイルを指定する。**C.** 2 番目の段落スタイルを指定する。

1 アプリケーションバーの CS Live メニューから .

2 「パネルとポッド」を選択します。

3 インスタンスが存在するエレメント名をポッドに表示する場合は、「エレメント名」を選択します。

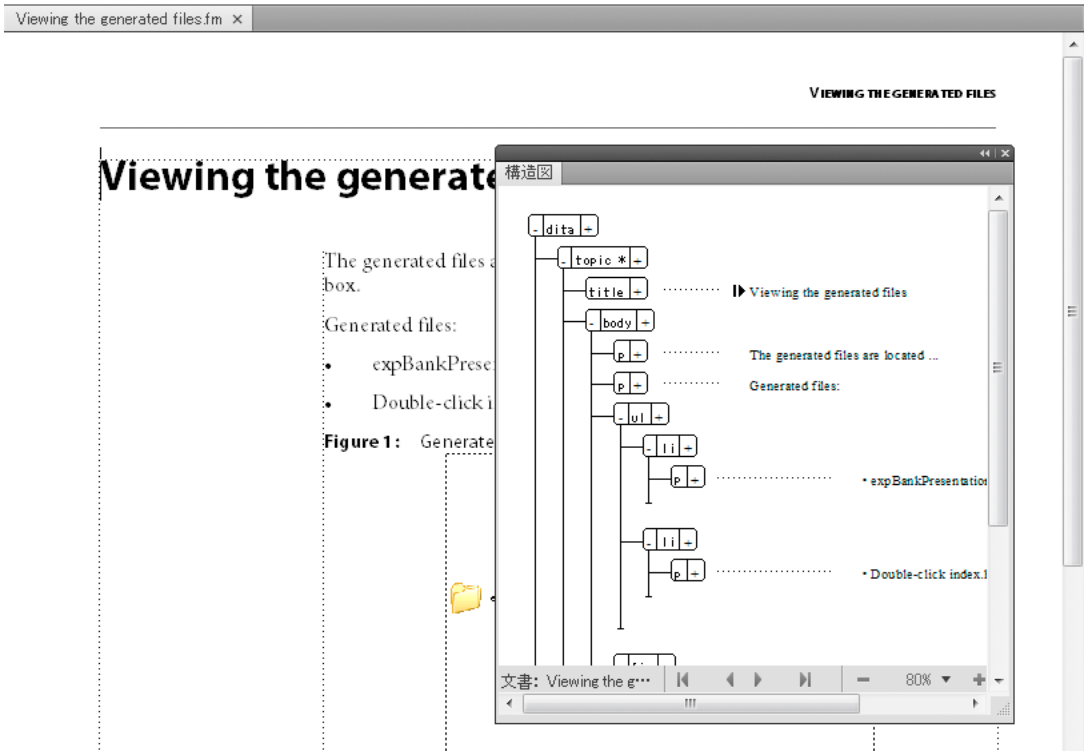
4 有効なエレメント名を指定し、「OK」をクリックします。



マーカーポッドに、マーカー位置の設定が表示されます。
A. マーカーは、ドキュメント表示で選択されます。**B.**「ポッド位置基準」で指定した段落スタイル **C.** マーカーポッドに、マーカーが発生する最初の見出し 3 タイトルと見出し 2 タイトルが表示されます。

ドキュメントウィンドウの概要

FrameMaker XML Author を初めて起動すると、製品インターフェイスを選択するように求められます。その後は、最後に使用したインターフェイスで起動します。



内容と構造情報

関連項目

64 ページの「エレメントについて」

ドキュメントウィンドウ

XML ドキュメントを開くと、ドキュメントウィンドウが表示されます。このウィンドウには、書式が設定されたテキストの文書が表示され、グラフィックやその他のアイテムなどすべての要素が、正しくレイアウトされたページデザインで表示されます。複数の文書を開いている場合は、それぞれの文書ごとにドキュメントウィンドウが表示されます。

構造図ウィンドウ

構造図ウィンドウには、基本となっている XML 構造が表示されます。構造図にはエレメントを示す長方形のブロックが表示され、各エレメントの関係が示されます。構造に関するエラーもここで識別できます。構造図では、エレメントを挿入、選択、展開、折りたたみ、移動、結合、分割できます。構造化文書で作業するときには、ドキュメントウィンドウと構造図ウィンドウを使用します。これらのウィンドウは、それぞれのエレメントを有効な構造で組み立てる上で役立ちます。

これらのウィンドウは編集可能で、一方のウィンドウで行ったことはもう一方のウィンドウにも反映されます。2 ページ分を左右に並べて表示すると、文書の内容と構造の両方を把握することができます。一方のウィンドウをクリックまたは選択すると、もう一方のウィンドウ内の対応する場所にも挿入ポイントまたは選択範囲が表示されます。また、一方のウィンドウで加えた編集は、もう一方のウィンドウにもすべて反映されます。変更は構造図で行ったほうが簡単です。構造図では、ブロックをドラッグ＆ドロップしてエレメントを再配置したり、ブロックを選択して他の方法で編集したりできます。

❖ 表示するには、構造ツール／構造図を選択します。

エレメントカタログ

エレメントカタログには、現在の位置で使用可能なエレメントのリストが表示されると共に、エレメントの追加および編集を行うコマンドが用意されています。また、現在の位置に関するその他の情報（テキストを入力できるかどうかなど）が表示されます。エレメントカタログ内の情報は、現在のエレメントの定義の内容ルールからきています。

カタログは、現在の位置で有効なエレメントのみを表示するようにあらかじめ設定されていますが、より多くのエレメントを表示することもできるので柔軟性を高められます。ドキュメントにエレメント定義がない場合あるいは現在の場所にエレメントが必要ない場合は、カタログは空です。

❖ 表示するには、ドキュメントウィンドウの右上隅にあるエレメントカタログボタンをクリックします。

エレメントカタログでは、次の記号を使用してエレメントの有効性を確認します。

太いチェックマーク エレメントが現在の位置で有効であることを示します。このエレメントを挿入すると、現在のエレメント（親エレメント）は正しくこの位置まで完成することになります。

プラス記号（+） このエレメントは現在のエレメントに含まれており、現在の位置で有効であることを示します。プラス記号は常に太字のチェックマークの横に表示されます。エレメントを含めることができるのは SGML 文書だけなので、この記号は XML 文書では表示されません。

含まれるエレメントは、太字のチェックマークで示されるエレメントと同様に有効ですが、含まれるエレメントだけを別にリストしておくことをお勧めします。文書に多数の包含があると、他の有効なエレメントを探し出すのが困難になる場合があります。

疑問符（?） このエレメントは、挿入ポイントまたは選択したエレメントのすぐ後のエレメントと置き換え可能です。このエレメントは、現在の位置では有効ですが、以降の子エレメントは無効になります。疑問符の付いたエレメントを挿入すると、現在の（親）エレメントが完成し、その位置までのエラーは修正されます。ただし、この新規エレメント以降のエラーは手動で修正する必要があります。

細いチェックマーク エレメントは現在のエレメントの後方で有効になります。これらのエレメントのいずれかを挿入すると、現在の（親）エレメントはこの位置までは適切ですが、完成はしていません。前の位置に戻って、足りない子エレメントを追加する必要があります。

記号なし カタログ内のエレメントに記号が表示されていない場合は、現在の位置、または現在のエレメント内の後方位置で無効であることを示します。このエレメントは、現在のエレメント内の前方位置やこのエレメントの外部では、有効である可能性があります。

エレメントカタログには、現在の位置に関するその他の情報を示すために、次のインジケーターが表示されることもあります。

<TEXT> この部分にテキストを入力できることを示します。

<UNDEFINED> 現在のエレメントの定義が、文書内に存在しないことを示します。このエレメントは、異なるエレメントの定義を含む文書からペーストされた可能性があります （すべてのエレメントを表示するようにカタログを設定している場合、このインジケーターは表示されません）。

<INVALID> 現在のエレメントの内容が無効であることを示します （すべてのエレメントを表示するようにカタログを設定している場合、このインジケーターは表示されません）。

エレメントカタログのボタンを使用すると、空白のエレメントを挿入できるほか、エレメントを内容に沿って回り込ませたり、既存のエレメントの種類を変更したりできます。

XML ビュー、作成者ビュー、および WYSIWYG ビュー

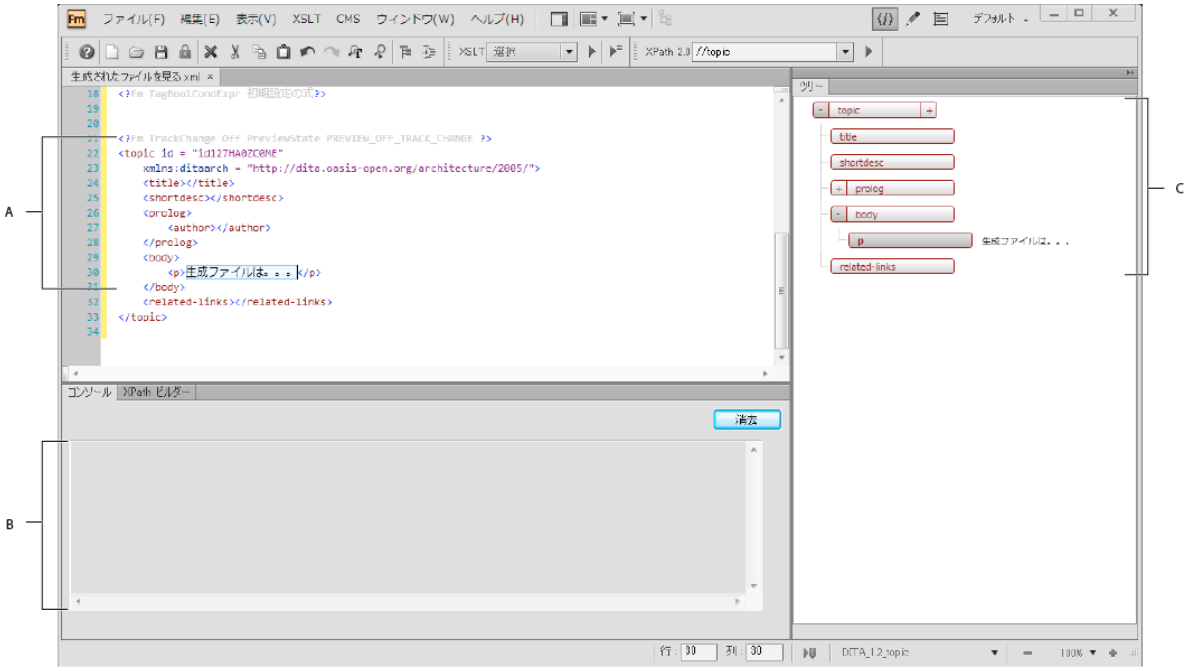
FrameMaker XML Author にはコンテンツをオーサリングするのに役立つ次の 3 つのビューがあります。

- XML ビューでは、構造化 FrameMaker XML Author の XML ファイルの標準 XML コードを操作することができます。

- 作成者ビューは、XML 作成者に関連のないページ番号などの機能を排除することによって、構造化オーサリングを簡略化します。

XML ビュー

XML ビューでは、構造化 XML ファイルの標準 XML コードを操作することができます。XML ビューで、エレメントの展開 / 折りたたみを行うことができます。



XML ビュー
A. XML ビューでの折りたたまれたエレメント **B.** エラーコンソール **C.** ツリービュー

FrameMaker XML Author は、親エレメントに対して 1 タブスペース分、子エレメントをインデントします。ワードラップは、ウィンドウの幅内に表示されるエレメントの内容を保持します。XML ビューは Unicode をサポートします。XML ビューで多言語コンテンツを編集することができます。コンテンツをクリップボードからコピー / ペーストすることもできます。

XML コードビューで conref、リンク、および相互参照などの参照を編集 / 変更すると、FrameMaker XML Author は WSIWYG ビューでもこれらの参照を更新します。XML は DTD を使用して自動的に XML コンテンツを検証し、コンテンツが常に整形式であることを確認するのに役立ちます。XML ビューでの操作中は、FrameMaker XML Author は自動的に属性値およびファイルに挿入するタグ用の終了タグを挿入します。

XML ビューの検索・置換ダイアログボックスは、XML コードを検索するのに役立ちます。テキストを検索するためのアンパサンドや縦線などの正規表現も使用できます。XML コードビューは、XPath もサポートします。XML コンテンツを検索するための XPath 式を作成、使用することができます。XPath についての詳細は、「XPath」を参照してください。

コードビューのみを使用して次の機能にアクセスできます。

- 305 ページの「XPath」

エラーコンソール

XML ビューのエラーコンソールには、開いている XML ファイルのエラーが表示されます。エラーコンソールには、エラーのファイル名も表示されます。ファイルおよびエラーの位置に移動するには、エラーの行をクリックします。

エラーポッドの表示

- エラーポッドを表示するには、表示／ポッド／エラーを選択します。

ツリービュー

XML ビューは、XML 文書の構造を移動して表示できるツリー状のアウトラインを提供します。上および下矢印キーによって、ツリービューで上下に移動できます。左および右矢印キーによって、エレメントをそれぞれ折りたたみ、展開できます。

ツリービューの表示

- ツリービューを表示するには、表示／アウトラインを選択します。

作成者ビュー

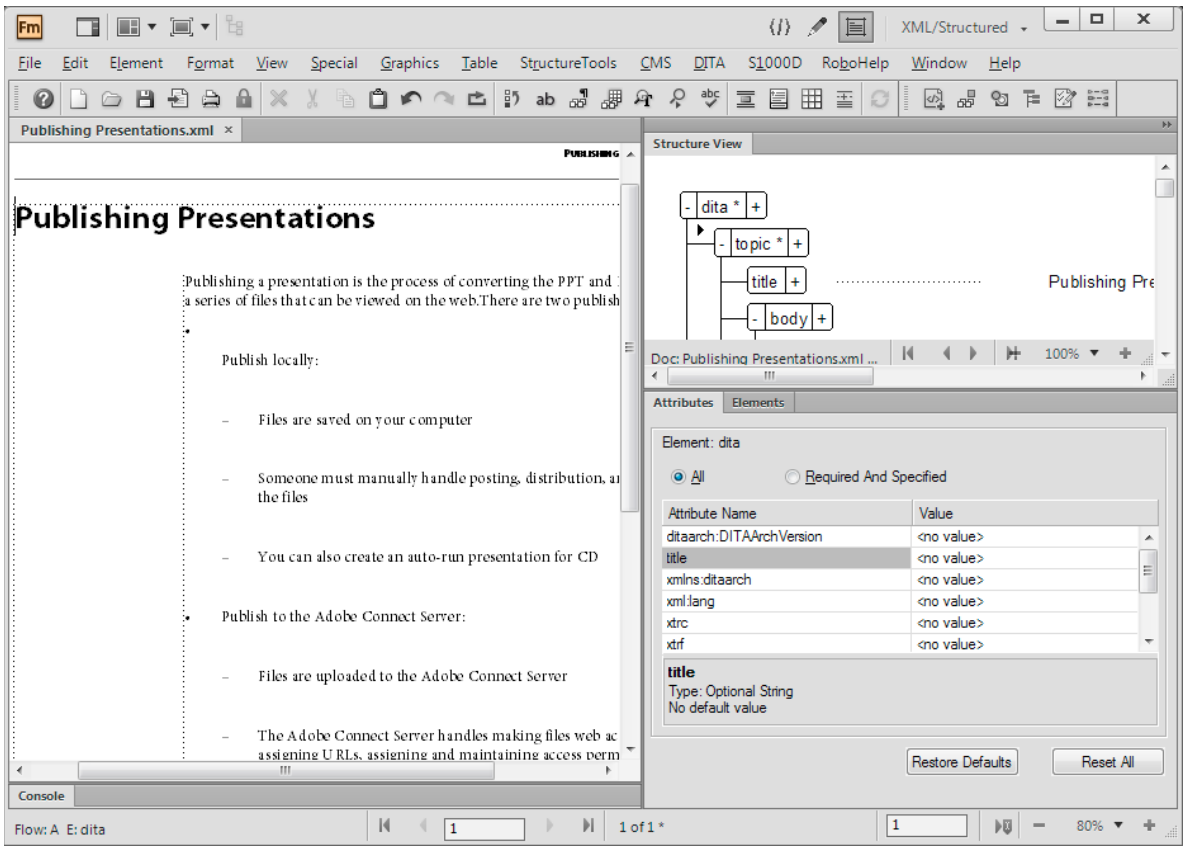
作成者ビューは、XML 文書の WYSIWYM （意図したことを反映する）ビューを提供します。

作成者ビューには、エレメントタグ、構造図、エレメントカタログ、属性エディターなどの構造化オーサリング用のビジュアルツールが含まれます。

XML 作成者ビューを使用すると、外観ではなく文書の構造と内容を重視して作業を進めることができます。

WYSIWYG ビュー

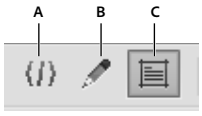
WYSIWYG は FrameMaker XML Author のクラシックビューです。これは構造化オーサリングをサポートしています。WYSIWYG ビューには、FrameMaker XML Author のすべての機能があります。



WYSIWYG ビュー

表示の切り替え

アプリケーションバーの関連するアイコンをクリックすることによって、3 つのビューを切り替えることができます。



アプリケーションバーの 3 つのビューのアイコン
A. XML ビュー **B.** 作成者ビュー **C.** WYSIWYG ビュー

構造図での作業

構造を展開または折りたたむ

構造図では、エレメントを展開したり折りたたんだりして、文書の詳細アウトラインを表示したり隠したりできます （構造図でエレメントが展開されたり折りたたまれたりしても、ドキュメントウィンドウ内のテキストは変わりません）。

エレメントには属性が定義されている場合があります。属性は、エレメントに関する補足情報を提供します。エレメントに付属の属性は、展開したり折りたたんだりできます。

エレメントを折りたたむと、上位レベルの文書構造が表示されます。また、エレメントが移動しやすくなります。特に、アイテムや多くのステップがある手順の長いリストは折りたたんで表示する方が効率的です。

- エレメントを展開または折りたたむには、エレメントブロックの左側にあるプラス記号 (+) またはマイナス記号 (-) をクリックします。
- 属性を展開または折りたたむには、エレメントブロックの右側にあるプラス記号 (+) またはマイナス記号 (-) をクリックします。
- すべての子エレメントまたは子属性を展開または折りたたむには、Shift キーを押しながらプラス記号またはマイナス記号をクリックします。

ドキュメントウィンドウでエレメント境界を表示する

ドキュメントウィンドウに表示されるエレメント境界は、各エレメントの開始と終了を示します。作業中、境界が表示されているので、文書の内容がどのようにエレメントに分割されているかがわかります。また、境界を表示すれば、挿入ポイントを正しく置いたり選択を正しく行ったりする作業が容易になります。

ほとんどのエレメントには開始位置と終了位置に角かっこ（[ ]）またはエレメントタグを示す 2 つのボックスが表示されます。エレメントの位置が 1 つのボックスと 1 つのタグのみで表示されるものもあります（「Graphic」、「Footnote」、「Marker」、「Table」および「Equation」）。

エレメントの内側に他のエレメントがある場合は、エレメントの階層を示すために、エレメントの角かっこやタグがネストした状態で表示されます。

- 各エレメントをかっこで囲むには、表示／エレメント境界を選択します。
- 各エレメントをテキストラベルで囲むには、表示／エレメント境界 (タグ) を選択します。.
- ブックウィンドウがアクティブである場合は、表示／エレメント境界を表示または表示／エレメント境界を隠すを選択します。
- エレメント境界を隠すには、表示／エレメント境界を隠すまたはエレメント境界 (タグ) を隠すを選択します。

注意：エレメント境界を示す角かっこやタグは、プリントされると共に文書内で一定のスペースを占める文字です。印刷する前に隠すと、印刷に出力されません。また、隠すことで、エレメント境界で文書レイアウトが変更されていないことを確認できます。

ドキュメントウィンドウでのエレメントの展開と折りたたみ

ドキュメントウィンドウでエレメント境界をタグとして表示する場合は、次の操作を実行できます。

- すべてのエレメントを折りたためます（ドキュメント表示の場合も可能）。
- 子エレメントを折りたたまなくても親エレメントを折りたたむと子エレメントを隠すことができます。
- 親エレメントを折りたたんだときに、子エレメントを折りたたむことができます。
- あるエレメントを折りたたんだときに、すべてのエレメントを同じレベルに折りたたむことができます。
- エレメントタグをクリックしてエレメントを選択できます。
- エレメントタグをダブルクリックしてエレメントの折りたたみ状態を切り替えることができます。
- 折りたたまれたエレメント構造内で、何らかの操作（例えば、検索・置換）により選択が行われたときに、展開されたエレメント構造を表示できます。
- エレメントの折りたたみ状態に関し、文書表示と構造図を同期できます。

新規エレメントの属性の表示と非表示を切り替える

構造図では、新規エレメントの属性の表示と非表示を切り替えることができます。構造図には、フロー内のすべての属性を表示または非表示にできるほか、必須属性や値が指定されている属性のみを表示することもできます。この設定は、入力された新規のエレメントに適用されます。

1 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。ブックウィンドウがアクティブである場合は、対象となる文書も選択します。

2 表示／属性表示オプションを選択し、使用する表示オプションを選択して「設定」をクリックします。

構造化文書で使用可能なエレメント範囲を変更する

構造化文書にエレメントを追加するときには、現在の位置で有効なエレメントのみを挿入します （エレメントカタログでは、有効なエレメントに太字のチェックマーク、太字のチェックマークとプラス記号、または疑問符が表示されます）。この方法では、文書の最初から最後まで、それぞれの時点で文書が常に有効であることを確認しながら作業を進めることができます。

より柔軟に作業したい場合は、より多くのエレメントを使用可能にすることができます。例えば、下書きの文書では、定義済みの構造に厳密に従う必要がありますが、ガイドラインとしてのみ構造に従います。または、最初から最後まで必ずしもすべての情報を与えない構造に従った文書を計画することができます。

使用可能なエレメントを追加すると、エレメントカタログにその他のエレメントが表示され、キーボードからエレメントを挿入すれば、そのエレメントが使用可能になります。エレメントカタログでは、追加した有効なエレメントの後にも、含めるエレメントを表示することができます。

1 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。ブックウィンドウがアクティブである場合は、対象となる文書も選択します。

2 エレメント／使用可能なエレメントを設定を選択します。この他に、エレメントカタログの「オプション」をクリックする方法もあります。

3「表示するタグ」で次のオプションのいずれかを選択します。

- 現在の位置で有効なエレメントのみを表示する場合は、「有効なエレメント」を選択します。1 つのドキュメント全体を最初から最後まで編集し、各エレメントを正しい位置および階層に挿入する場合は、このオプションを使用します。
- 現在の位置で有効なエレメントと、後で有効になるエレメントを表示する場合は、「有効なエレメント（順不同）」を選択します。このオプションは、最初から最後まで順番に作業する必要のない有効な文書を作成する場合に使用します。このオプションは、必要な情報がすべて揃っていない場合に便利です。

- 現在のエレメントの任意の位置で使用可能なエレメントを表示する場合は、「親エレメントの任意の場所に許されるエレメント」を選択します。このオプションは、エレメントを挿入する際の自由度を高めたい場合に使用します。この場合は、無効なエレメントを一旦挿入して、後からエラーを修正することができます。
- 該当する文書に対して定義されているすべてのエレメントを表示するには、「すべてのエレメント」を選択します。このオプションは、草稿段階の文書の作成時や、エレメントを自由に挿入して、後からエラーを修正する場合、エレメントを内容に沿って回り込ませる場合、文書内のほかの位置でどのようなエレメントが使用可能かを確認したい場合などに使用します。
- 指定したエレメントのセットを表示する場合は、「カスタムリスト」を選択します。このオプションは、一部のエレメントだけを使用する場合、エレメントを一定の順序で表示する場合、または状況に応じて変化するエレメントのリストの代わりに、固定したエレメントのリストを使用する場合に選択します。

4 「カスタムリスト」を選択した場合は、「編集」をクリックして、エレメントのリストの作成または編集を行います。

「表示」リストと「表示しない」リストの間でエレメントタグを移動するには、矢印ボタンを使用するか、エレメントタグをダブルクリックします。一方のリストにあるエレメントを、もう一方のリストにすべて移動するには、Shift キーを押しながら矢印ボタンをクリックします。「上へ移動」ボタンや「下へ移動」ボタンをクリックすると、エレメントカタログに表示したい順番にエレメントを並べ替えることができます。エレメントのリストの作成または編集が終了したら、「設定」をクリックします。

注意：タグのカスタムリストには、挿入ポイントの位置とは関係なく、常に同じエレメントが表示されるので、必要となるすべてのタグを含めておくようにしてください。有効かどうかを判断する基準になるのは、タグの横に表示されるチェックマークだけです。

5 エレメントカタログ内で含めるエレメントを別に表示するには、「含めるエレメントごとにリストを作成」を選択します。

このオプションを選択すると、含めるエレメントが他の有効なエレメントの直後にグループ化されます。このオプションは、含めるエレメントが多数あって、それらを頻繁には使用しないときに使用します。

6 「設定」をクリックします。

FrameMaker のアクセシビリティ機能 XML Author

FrameMaker XML Author には、視覚障害を持つユーザーによるアクセスを向上するための多数の機能が含まれています。主な機能を次に示します。

- 視力が低いユーザー向けにハイコントラスト表示機能をサポートしています。
- Windows® プラットフォーム用スクリーンリーダーソフトウェアなどの支援技術をサポートしています。

スクリーンリーダーは、画面上での操作を解釈してその情報を音声合成装置に送ります。これを利用すると視覚障害を持つユーザーもコンピューターと対話することができます。スクリーンリーダーの動作は、文書の論理構造に従って行われます。スクリーンリーダーは、FrameMaker XML Author で表示されている FrameMaker XML Author 文書、Adobe Acrobat® または Adobe Reader® で表示されている PDF 文書を読み上げることができます。スクリーンリーダーのインストールと、FrameMaker XML Author または Acrobat で表示されている文書の使用方法については、スクリーンリーダーのマニュアルを参照してください。

Adobe Acrobat および Adobe PDF 文書におけるアクセシビリティについて詳しくは、Acrobat のオンラインヘルプと Adobe Web サイトを参照してください。

ソフトキーボードを起動する

1 スタートメニューからすべてのプログラム／アクセサリ／ユーザー補助／スクリーンキーボードを選択します。

2 「OK」をクリックします。これで、スクリーンキーボードを使用できます。

関連項目

31 ページの「ハイコントラストワークスペースを表示する」

文書を開く、保存、閉じる

文書を開く

FMXA で、XML ファイルやテキストファイルを開くことができます。

ファイルを開く

1 ファイル／開くを選択します。

2 文書を探し、開くをクリックします。

通常、参照して取り込んだグラフィック、テキストインセット、相互参照およびシステム変数などがある場合は、文書を開くとそれらが更新されます。最近開いたファイルは、ファイルメニューの下にリストで表示されます。

ファイルに問題があることを知らせるメッセージが表示されることもあります。「OK」をクリックし、問題を後で解決することができます。

テキストファイルを開く

テキストのみのファイルには、グラフィックや書式情報が含まれていません。テキストのみのファイルを開くときに、テキストファイルであることを確認するメッセージが表示されます。

1 ファイル／開くを選択し、.txt ファイルを開きます。不明なファイル形式ダイアログボックスが表示されます。

2 「テキスト」オプションを選択します。

3 「変換」をクリックします。

4 次のいずれかのオプションを選択します。

- 空白行のある位置でテキストを段落に分割する場合は、「各行末で改行しない」を選択します。このオプションは、文書テキストを含むファイルのように、段落を重視するテキストファイルで使用します。
- 各行末でテキストを段落に分割する場合は、「各行末で改行」を選択します。このオプションは、コンピューターコードを含むファイルのように、行を重視するテキストファイルで使用します。
- テキストを表に変換するには、「テキストを表に変換」を選択します。ソースファイルの内容が表形式になっている場合は、このオプションを使用します。

  表に変換ダイアログボックスで、適切な表フォームでデータを取得するための列数、セル区切り、見出し行など、追加オプションを選択します。

5 目的のエンコード形式を選択します。初期設定では、ANSI (Windows) エンコード形式が選択されています。

6 「読み込み」をクリックします。特別なテンプレートから作成された文書内にテキストが表示されます。テンプレートをカスタマイズして、テキストファイルから作成された文書の書式を目的に合わせて調整することができます。

参照を更新しないで文書を開く

他のファイルとの相互参照の数が多い文書や大量のグラフィックを取り込んだ文書、テキストインセットの多い文書などを開くと、ファイルを開く処理に時間がかかります。取り込まれたグラフィック、相互参照およびテキストインセットの更新を省略すると、文書をすばやく開くことができます。ただし、この方法で 文書を開く場合は、見つからない項目や非決定の相互参照があっても警告が表示されないので注意してください。このため、文書はときどき通常の方法で開くことをお勧めします。

1 ファイル／開くを選び、開くファイルを選択します。

2 Ctrl キーを押しながら「開く」をクリックします。

ファイルを開くと、FrameMaker XML Author により必要に応じてページごとにグラフィックが取り込まれて表示されます。相互参照とテキストインセットは、編集／参照を更新を選択して手動で更新できます。ページの表示が遅すぎる場合は、通常の方法で文書を開き直してください。

.xml ファイルの場合は、Ctrl キーを押しながら「開く」ボタンをクリックすると、それがテキストファイルとして開きます。テキストファイルを読み込むダイアログボックスが表示され、テキストを読み込むオプションを指定するよう指示されます。これらのファイルをテキストとして開くことにより、マークアップを表示し、編集できます。

```
<chapter draftversion = "Alpha Draft"><title><ch
</chapnumber>
<chapname>Doors</chapname ></title>
<reviewinfo></reviewinfo>
<chapintro><autohead></autohead>
<chapoverview><autohead></autohead>
<section><head>Procedures in This Chapter</he
<para>This chapter describes maintenance proce
doors on the AstroLiner T44OB and T442 light rail
safety guidelines, an overview of door componer
```

SGML ファイルのマークアップ

所在不明のフォントに関するトラブルシューティング

文書を開く際に、その文書で所在不明のフォントが使用されていることを示す警告メッセージが表示されることがあります。フォントが所在不明になる理由は、次のようなことが考えられます。

- その文書が別のシステムで編集され、そこで使用していたフォントがご自分のシステムにはインストールされていない。
- フォントが削除されているまたは破損している。
- システムのデフォルトプリンターが変更されました。

環境設定ダイアログボックスの「所在不明のフォント名を保持」を選択した場合は、所在不明フォントの名前が保持されます。このオプションを選択すると、代替フォントを使用して文書を保存した場合でも、そのフォントがインストールされているコンピューターで文書を開くと、元のフォントが再び表示されます。

所在不明のフォントの問題を解決するには、以下の方法を検討してください。

フォントが損傷していないかチェックする FrameMaker XML Author で所在不明のフォントが、現在使用中のシステムにインストールされているか、別のアプリケーションで使用できるかを調べます。FrameMaker XML Author で使用できないフォントが別のアプリケーションで使用できる場合は、フォントが損傷している可能性があります。この場合は、オリジナルのメディアからフォントを再インストールしてください。フォントの問題に関するトラブルシューティング、損傷したフォントや破損したフォントフォルダーの切り分け、または PostScript フォントの再インストールについて詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

所在不明のフォントを別のフォントにマッピングする 所在不明のフォントをインストールまたは再インストールできない場合は、該当する文書を開くときに警告メッセージが表示されないように、所在不明のフォントを使用可能な別のフォントに永続的にマッピングすることもできます。所在不明のフォントを他のフォントにマッピングするには、ファイルを開く前に

環境設定ダイアログボックスで「所在不明のフォント名を保持」オプションの選択を解除します。ただし、この操作を行うと、文書内で参照されている元のフォント情報が失われることに注意してください。

所在不明のフォントを入手して、インストールする 例えば、同一の文書を他のユーザーと共同で編集しているときに、他のユーザーと同じフォントを使用したい場合は、そのフォントを購入してインストールすることをお勧めします。

文書にメタデータを追加する

FrameMaker XML Author には、Extensible Metadata Platform（XMP）のサポート機能が組み込まれています。メタデータ（つまり、ファイル情報）とは、コンピューターによる検索と処理が可能な記述情報です。メタデータを使用すると、文書の内容に関する情報を伝達すると共に、文書に関する情報を保持し、その情報を Adobe の他のアプリケーションで開くことができます。PDF にファイルを書き出すと、このメタデータのほとんどが Acrobat で表示されます。

メタデータのタグは文書の内容を記述するもので、文書と共に移動します。メタデータタグを文書に埋め込むと、文書の追跡、管理および検索が容易になります。

注意：ブックファイル内のメタデータは、文書ファイル内のメタデータよりも優先される場合があります。ブックファイルに含まれている文書を使用する場合は、メタデータを追加する前にブックファイルを開き、その文書を選択してください。

1. 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。ブックウィンドウがアクティブである場合は、対象となる文書も選択します。
2. ファイル／ファイル情報を選択します。
3. 該当するカテゴリまたはすべてのカテゴリの横のボックスに必要な情報を入力します。
4. 「マーク付き」では、文書が著作権保護の対象になる場合は「はい」を選択し、一般に公開する場合は「いいえ」を選択します。どちらか明確でない場合は、「不明」を選択します。
5. 「設定」をクリックします。

文書を保存する

文書の保存には、現在の保存場所に同じ名前でそのまま上書き保存するか、別の場所に別の名前でコピーを保存する方法があります。Extensible Markup Language（XML）や Portable Document Format（PDF）など、様々な形式で文書を保存することができます。

文書またはブックに未保存の変更がある場合は、ステータスバーのページステータス表示部分にアスタリスク（*）が表示されます。



未保存の変更内容があることを示すアスタリスク

文書を保存する

1. 次のいずれかの操作を行います。
   - 現在のファイル内の変更を保存するには、ファイル／保存を選択します。
   - ファイルを別のフォルダーに保存したり、別の名前を付けて保存したりする場合は、ファイル／別名で保存を選択します。
2. 「別名で保存」コマンドを選択する場合や、ファイルをまだ一度も保存していない場合は、新しいファイル名と保存場所を指定します。ファイルを別の形式で保存する場合は、ポップアップメニューで形式を選択します。
3. 「保存」をクリックします。「テキストのみ」形式を選択した場合は、文書内のテキストと表の保存方法を指定してください。

ブックを保存する

1 次のいずれかの操作を行います。

- 現在ディスク上にあるファイルを上書きする場合は、ファイル／ブックを保存を選択します。
- ファイルを別のフォルダーに保存したり、別の名前を付けて保存したりする場合は、ファイル／ブックを別名で保存を選択します。

2 「ブックを別名で保存」コマンドを選択した場合や、ファイルをまだ一度も保存していない場合は、新しいファイル名と保存場所を指定します。

開いているすべての文書を保存する

❖ Shift キーを押しながら、ファイル／開いている全ファイルを保存を選択します。

文書を前回保存した状態に戻す

❖ ファイル／前回保存した文書に復帰を選択し、「OK」をクリックします。

保存できるファイル形式

「別名で保存」コマンドを使用した場合は、次の形式でファイルを保存することができます。

PDF Adobe Acrobat® や Portable Document Format（PDF）ファイルをサポートするその他のアプリケーションで表示できる PDF ファイルが作成されます。

XML World Wide Web でのデータ交換や表示に使用できる XML（Extensible Markup Language）文書が作成されます。

保存されるファイルのファイル名拡張子

Windows で最初にファイルを保存すると、FrameMaker XML Author はドキュメントやブックに対して **..xml** という拡張子を自動的に追加します。これらの拡張子により、ファイルは Windows オペレーティングシステムにより FrameMaker XML Author ファイルとして認識されます。

指定したファイル名の後に、これらの特殊な拡張子を付けたくない場合は、ファイル名を二重引用符で囲んでください。Windows はこれらの拡張子の付かないファイルを FrameMaker XML Author ファイルとしては認識しませんが、それでもこのファイルを FrameMaker XML Author で開くことはできます。

別のアプリケーションで登録されている拡張子、例えば **.doc** を割り当てた場合、その拡張子は FrameMaker XML Author 拡張子で置き換わることはありませんが、そのファイルをそのまま FrameMaker XML Author で開くことができます。

自動的にバックアップと保存を行う

FrameMaker XML Author では、編集中の文書を自動的にバックアップおよび保存することができます。

1 アプリケーションバーの CS Live メニューから .

2 一般環境設定で、次の操作を行います。

- 文書を保存するたびにバックアップファイルを作成する場合は、「保存時にバックアップを自動作成」を選択します。このオプションを選択すると、最新の変更が保存される前にファイルのコピーが作成されます。バックアップファイルが存在する場合、そのファイルは新しいバックアップファイルで上書きされます （バックアップファイルの名前は「**.backup**」という文字を含みます）。
- 定期的に自動保存ファイルを作成する場合は、「自動保存」を選択し、分単位の保存間隔をボックスに入力します。このオプションを選択すると、ファイル／保存を選択しなくても、ファイルのコピーが定期的に保存されます （自動保存ファイルの名前は「**.auto**」という文字を含みます）。自動保存ファイルは、手動で保存を行ったときと、「前回保存した文書に復帰」コマンドを使用して保存中の状態に文書を戻したときに削除されます。

3 「OK」をクリックします。

現在開いているファイルポッド

FrameMaker XML Author を終了しようとすると、開いているファイルをレビューして保存するかどうかを確認するプロンプトが表示されます。FrameMaker XML Author を閉じようとしたときに、FrameMaker XML Author は、現在開いているファイルポッドを表示するので、それを使用して次のことが実行でします。

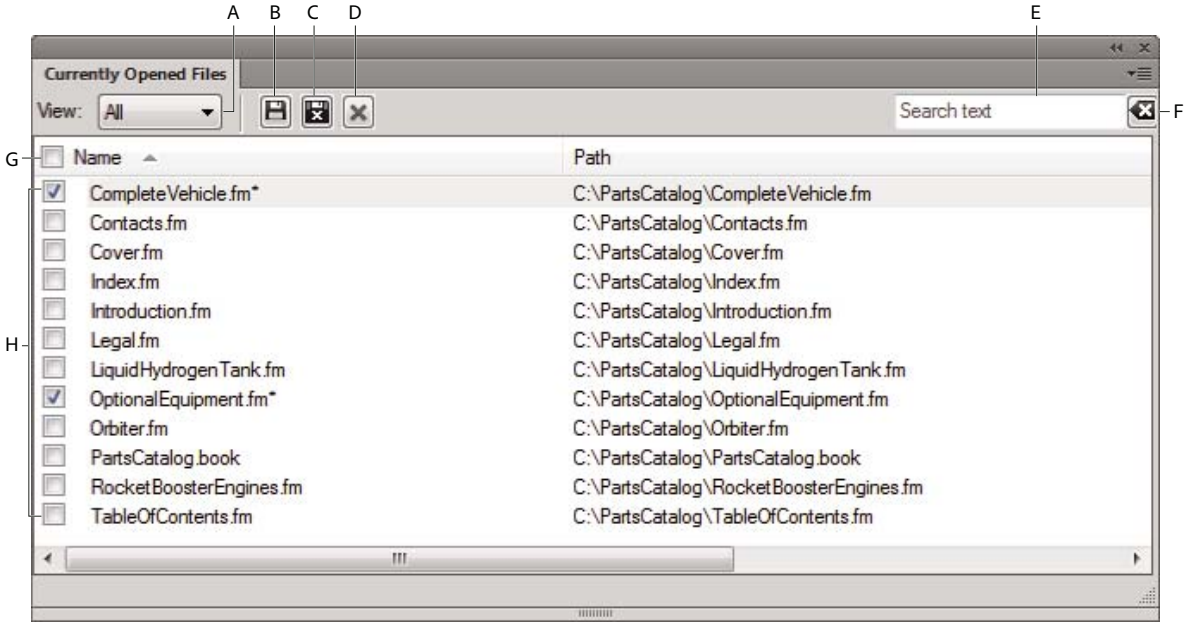
1 保存されていない変更を含むファイルをレビューして保存できます

2 特定の名前を持つファイルまたは特定のフォルダーに保存されているファイルを検索する

3 さまざまなファイルをナビゲートする

4 開いているさまざまなファイルのパスを確認する

5 保存後または保存しないで特定のファイルを閉じる



現在開いているファイルポッド
A. B. 再表示 **C.** 検索 - 入力すると、ポッドはすべての列で条件に一致するエントリを見つけます **D.** 検索条件を消去します **E.** 現在開いているすべてのファイルを選択するチェックボックス **F.** 現在開いているファイルを選択するチェックボックス **G.** クリックするとファイルを保存して開いたまま状態を維持します **H.** クリックすると選択したファイルを保存して閉じます **I.** クリックすると選択したファイルを閉じます。閉じようとしているファイル内に未保存の変更がある場合は、「ファイルを保存」ダイアログが表示されます。

FrameMaker XML Author で作業中でも、現在開いているファイルのリストを表示し、未保存のファイルをレビューして、保存したいファイルを保存できます。

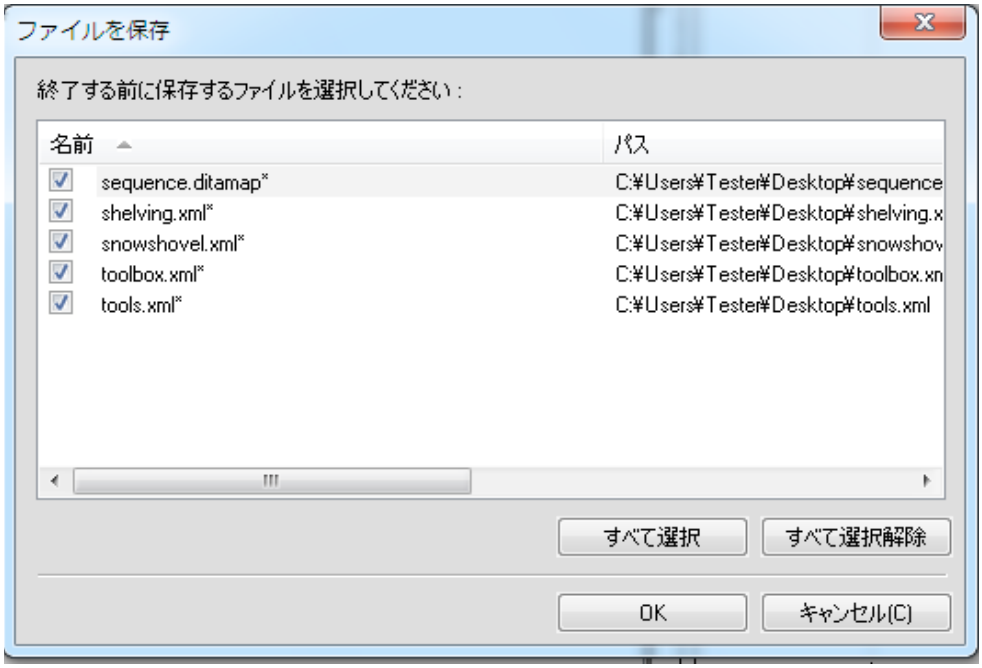
終了時またはファイルを閉じるときにファイルを保存する

次のことを行おうとしたときに、FrameMaker XML Author はファイルを保存ダイアログを表示します。

- 次の方法で FrameMaker XML Author を終了
  - 「閉じる」ボタンをクリックする
  - ファイル／終了を選択する
  - ステータスバーで右クリックをして、「すべてのウィンドウを閉じる」を選択する

- キーボードで Alt+F4 キーを使用する

- Shift+File を選択し、以下のオプションのいずれか 1 つを選択する
  - 開いているすべてのファイルを閉じる
  - ブック内の全ファイルを閉じる
  - Ditamap 内の全ファイルを閉じる
- 現在開いているファイルポッドで保存しないでファイルを閉じようとした



ファイルを保存ダイアログ

ファイルを保存ダイアログで、未保存の変更があるファイルをレビューおよび保存できます。ファイルを選択解除し「OK」をクリックすることで、変更を破棄することもできます。

現在開いているファイルを保存して閉じる

現在開いているファイルポッドに、現在開いている文書のリストが表示されます。現在開いているファイルポッドを使用して、ファイルおよび変更を選択し、保存および破棄を選択できます。

保存

1 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／現在開いているファイルを選択します。
- 表示／ポッド／現在開いているファイルを選択します。

現在開いているファイルポッドが表示されます。未保存のファイルおよび未保存の変更のあるファイルは、アスタリスク（*）付きで表示されます。ログリストにファイルを配置するには、検索ボックスに入力します。FrameMaker XML Author はファイル名やパスのテキストを照合します。

2 保存するファイルを選択し、以下のいずれかを実行します。

- 「保存」をクリックします。

  FrameMaker XML Author は選択されたファイルを保存します。FrameMaker XML Author は、ディスクにまだ保存されていないファイルの名前とパスを指定するようにプロンプトを表示します。

- 「保存」および「閉じる」をクリックする。

  FrameMaker XML Author は選択されたファイルを保存し閉じます。

- ファイルを閉じます。

  FrameMaker XML Author は選択されたファイルを閉じます。未保存の変更があるファイルを閉じるように選択した場合、開いているすべてのファイルダイアログが表示されます。

最後のセッションを復元

FrameMaker XML Author では、最後に FrameMaker XML Author を終了したとき、またはクラッシュしたときに作業を行っていた最後のセッションを復元できます。クラッシュした場合、FrameMaker XML Author をもう一度起動すると警告が表示され、最後のセッションを復元するかどうかを選択できます。最後のセッションを復元することにより、最後のセッションで行っていた以下の作業を再開できます。

- ビュー：XML コード、WYSIWYG、または作成者
- ワークスペース
- フォーカスされた文書
- 最後のセッションで開いていたファイル（最後のセッションで CMS 接続経由で開いていたファイルを除く）
- 異なる文書用にフォーカスされたページ番号
- マスターページ、ボディページおよびリファレンスページのスクロールスペース
- 文書のタブ順序
- パレット（数式、テンプレート、類義語ブラウザーなど）
- stuctapps.fm ファイル：最後に読み取られた structapps.fm ファイル（復元時に、最後に読み取られた structapps.fm ファイルが再度読み取られる）

最後のセッションを復元するための条件

以下のすべての条件を満たす場合、FrameMaker XML Author の最後のセッションを復元できます。

1 FrameMaker XML Author を終了したとき、またはクラッシュしたときに、開いていたファイルがある。つまり、最後のセッションに復元するための何かがあるということです。ファイルを手動で閉じた後に FrameMaker XML Author を終了した場合は、復元するものはありません。

2 最後のセッションを復元するときに、ファイルを何も開いていない。

最後のセッションを復元するには

FrameMaker XML Author の最後のセッションを復元するには、FrameMaker XML Author を起動し、次のいずれかのことを実行します。

- 開始画面で「最後のセッションを復元」をクリックする。

  または

- ファイル／最後のセッションを復元を選択する。

  または

- キーボードショートカット Esc r s キーを使用する。
- FrameMaker XML Author がクラッシュした場合、FrameMaker XML Author を再起動すると、FrameMaker XML Author は警告メッセージを表示し、「はい」をクリックすると最後のセッションを復元できます。

FrameMaker XML Author は最後のセッションを復元します。復元できなかったファイルがある場合、FrameMaker XML Author はエラーメッセージを表示し、コンソールにそれらのファイルをリストします。

復元時の警告の環境設定

環境設定ダイアログで、セッション復元時に所在不明のフォントや非決定の相互参照などに関する警告の表示または非表示の選択ができます。所在不明のグラフィックなどのユーザー操作を必要とする警告は、警告を無効化してある場合でも表示されます。

文書の方向

FrameMaker を使用すると、左から右に記述するスクリプト（LTR）、およびアラビア語やヘブライ語など右から左に記述するスクリプト（RTL）の両方を使用して文書を作成できます。

FrameMaker では設定なしで DITA トピックの文書の記述方向がサポートされます（「テキスト方向を変更」を参照してください）。ただし、他の構造化アプリケーションに基づく構造化文書では、アプリケーションの開発者が EDD で dir 属性を定義する必要があります。詳しくは、「構造化アプリケーションリファレンスガイド」を参照してください。

また、記述方向が複数の文書を作成することも可能です。これは、方向の異なるエレメントを含む文書を特定の方向で作成できることを意味します。

文書内の画像の方向（反転）は、文書の方向に基づいて変更できます。

アンセスターデザイン

FrameMaker ではオーサリングの方向はアンセスターデザインに基づきます。文書内のエレメントはデフォルトで文書の方向を継承します。例えば、RTL 文書に挿入されたエレメントの方向は RTL になります。FrameMaker はこのアンセスターデザインを使用して複数の方向の文書を作成できるようにします。

キャレットの位置と移動

RTL 文書内のカーソルは入力時にデフォルトで右から左に移動します。FrameMaker は現在、強い（プライマリ）キャレットと弱い（セカンダリ）キャレットのシステムを採用しています。強いキャレットは、挿入された文字の方向がテキストの基本的な方向と同じある場合、その文字が表示される位置を示します。弱いキャレットは、挿入された文字の方向が基本的な方向と逆である場合、その文字が挿入される位置を示します。

キャレットの移動動作を変更するには：

1. 環境設定ダイアログ（編集／環境設定を選択）を開きます。
2. 「キャレット移動」グループで「倫理的」を選択し、挿入された文字の論理的な順序とキーの移動が一致するようにします。

   「ビジュアル」を選択し、カーソルの移動がキーの方向と一致していることを確認します。例えば、左向き矢印キーはカーソルを左に移動させます。

第 4 章：変数、行番号、文書の作成

変数

変数

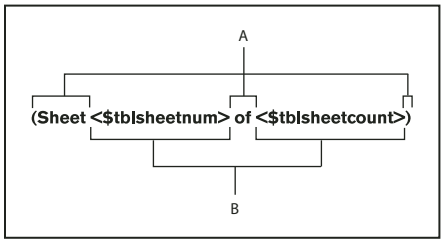
頻繁に変化して出現するテキストを変数として文書に含めることができます。また、変数を現在の日付など自動的に更新される情報に使用すると便利です。DMXA には、システム変数とユーザー変数があります。現在の日付やファイル名などのシステム変数は FMXA により維持されます。ユーザー変数は、会社名や製品名など、ユーザーが FMXA 内で定義する変数です。

システム変数

各システム変数は名前と定義で構成されます。システム変数に新しく名前を付けることはできませんが、その定義を編集することができます。システム変数の定義には、次のアイテムを含めることができます。

- 月、日、年およびファイル名などのシステム情報を表す構成要素
- **May 1, 2012** という形式で日付を表すときなどに使用するコンマやスペース
- 文字書式を指定する構成要素

例えば、表の見出し部分に「(シート **3/5**)」と表示する「表シート」変数は、次のように定義されています。



A. ユーザーが入力するテキスト **B.** 構成要素

システム変数の定義（情報の表示方法）は、構成要素を追加、削除または並べ替えたり、定義内のテキストを編集したりすることによって自由に変更できます。例えば、現在の日付の表示書式などを変更できます。

ボディに挿入したシステム変数の値は、ファイルを開くときやプリントするときのみ更新されます。

ファイルを開いているときは、変数を手動で更新することもできます。「変数」ポッドにアクセスし、「更新」をクリックします。

注意：変数および変数名では、Unicode テキストエンコード規格がサポートされます。

システム変数の初期設定値

システム変数	初期設定の定義	表示例
ページ番号	<$curpagenum>	3
ページ数	<$lastpagenum>	18
日付（年月日）	<$year> 年 <$monthname> <$daynum> 日	2012 年 10 月 11 日
日付（年 / 月 / 日）	<$shortyear>/<$monthnum>/<$daynum>	10/11/12

システム変数	初期設定の定義	表示例
修正日（年月日時刻）	<$year> 年 <$monthname> <$daynum> 日 <$ampm> <$hour> 時 <$minute00> 分	2011 年 9 月 24 日 午前 10 時 48 分
修正日（年／月／日）	<$shortyear>/<$monthnum>/<$daynum>	9/24/11
作成日（年月日）	<$year> 年 <$monthname> <$daynum> 日	2012 年 7 月 1 日
作成日（年 / 月 / 日）	<$shortyear>/<$monthnum>/<$daynum>	7/1/12
ファイル名（パスを含む）	<$fullfilename>	c:\Memos\Staffing.fm
ファイル名（パスなし）	<$filename>	Staffing.fm
表の続き	（続き）	（続き）
表シート	（シート <$tblsheetnum>/<$tblsheetcount>）	（シート 1/2）
巻番号	<$volnum>	3
章番号	<$chapnum>	3
セクション番号	<$sectionnum>	3
サブセクション番号	<$subsectionnum>	3

<$chaptertitlename> 変数を使用して、フォルダーに関連付けられているテンプレート内にフォルダー名を含めます。

関連項目

211 ページの「フォルダーを追加する」

ユーザー変数

各ユーザー変数は名前と定義で構成されます。定義には、ボディページ上に実際に表示される変数テキストの他に、テキストの文字書式を指定する構成要素を必要に応じて含めることができます。例えば、次のような変数を定義したとします。

< 本タイトル書式 > 地球科学

「本タイトル書式」文字書式で斜体が指定されている場合、この変数はページ上で「地球科学」と表示されます。

例えば書名が変わった時など、どのようなユーザー変数でも定義を変更することができます。定義を変更すると、文書内の同じ変数がすべて更新され、新しい定義が使用されます。

標準テンプレートにはユーザー変数が含まれていません。標準テンプレートを使用して文書を作成する場合は、ユーザー変数を自分で作成してください。社内で作成されたテンプレートには、既にユーザー変数が含まれている場合があります。

構造化文書内の有効な変数

特殊な変数エレメントに関係なく、構造化されたフローにシステム変数を追加できます。ユーザー変数の場合は、特殊な変数エレメントを使用せず、テキスト用に定義されたエレメントに直接挿入します。

FMXA の変数はエンティティとして書き出され、通常、このエンティティ名には元の変数名が使用されます。ただし、XML または SGML では無効な名前を持つ変数を作成した場合、エンティティ名は変数名とは異なります。

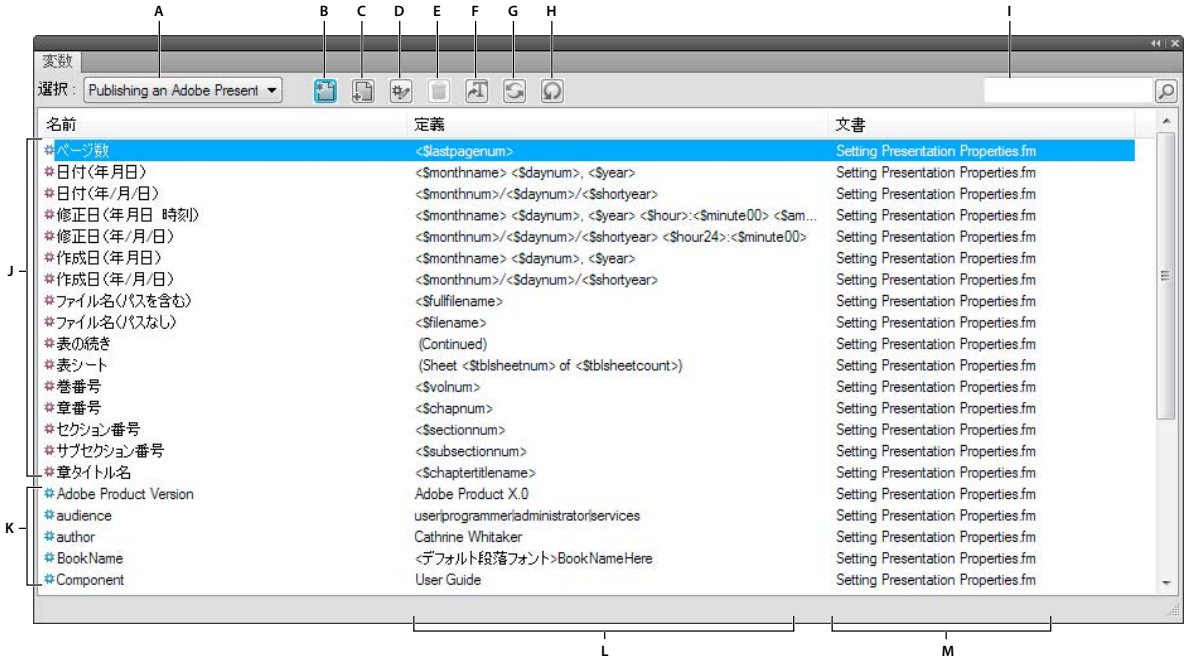
次のような変数名は無効となります。

- マルチバイト（アジア言語）文字を含む名前
- 英数字、ハイフンまたはピリオド以外の文字を含む名前
- 各アプリケーションの XML 宣言または SGML 宣言の NAMELEN 値で指定された文字数を越える名前

変数での作業

変数ポッド

変数ポッドを使うと、システム変数やユーザー変数を挿入、編集、削除することができます。



変数ポッド
A. ファイルを選択する **B.** 文書に番号を挿入する **C.** ユーザー変数を作成する **D.** 変数定義を編集する **E.** ユーザー変数を削除する **F.** 変数をテキストに変換する **G.** システム変数をすべて更新する **H.** ポッドデータを再表示する **I.** 変数を検索する **J.** システム変数 **K.** ユーザー変数 **L.** 変数書式 **M.** 変数が存在する文書

関連項目

33 ページの「ポッドの使用」

変数を挿入する

大部分のシステム変数は、ボディページ、リファレンスページまたはマスターページに挿入できます。

1. 表示／ポッド／変数から変数ポッドにアクセスします。
2. 文書中の変数を表示する位置をクリックして、挿入ポイントを配置します。
3. 変数ポッドの変数をダブルクリックして、文書に挿入します。または、ポッドツールバー上の挿入アイコンをクリックします。

   変数ポッドには、挿入ポイントの位置で使用可能な変数だけが表示されます。例えば、ボディページのテキスト枠内に挿入ポイントがある場合は、「ページ番号」変数は表示されません。挿入ポイントがマスターページ上のテキスト枠の中にある場合には、変数ポッドにはより多くの変数が表示されます。

構造化文書に変数エレメントを挿入する

エレメントを使用して、構造化フローに変数を挿入できます。特殊な変数エレメントを使用しなくても、変数をテキストに直接挿入できます。例えば、本文エレメントの一部として章タイトル名を含むことができます。

FMXA にはシステム変数のセットが含まれています。変数エレメントの書式ルールにより、どの変数を使用するかが決まります。別の変数を使用するようにシステム変数エレメントを変更することはできません。

挿入したシステム変数の値は、文書を開くとき、またはプリントするときに更新されます。システム変数を手動で更新することもできます。ヘッダーとフッターのシステム変数は、ページを再表示したときに更新されます。

1 変数を挿入する位置をクリックします。

2 エレメントカタログでシステム変数エレメントを選択して、「挿入」をクリックします。

3 新規エレメントの属性ダイアログボックスが表示されたら、エレメントの属性値を入力し、「エレメントの挿入」をクリックします。

変数の現在の値が挿入ポイントに表示されます。構造図では、その変数を表すブロックが挿入され、変数テキストの最初の部分がテキストスニペットに表示されます。

4 現在の文書内の変数をすべて更新するには、ポッドツールバー上の「更新」をクリックします。開いた全文書の中の変数をすべて更新するには、ポッドツールバー上の「更新」をクリックします。

既にアプリケーションにユーザー変数が定義されている場合には、変数エレメントを文書に挿入することができます。変数エレメントを使用しなくても、ユーザー変数をテキストに直接挿入できます。ご使用のアプリケーションで、ユーザー変数が既に定義されている場合があります。必要に応じて、他のユーザー変数を定義し、管理することができます。ユーザー変数の値を変更すると、テキストにその変数が表示される度に、自動的に更新されます。

編集の使用を編集または削除する

変数定義を編集すると、その変数の文書中の出現はすべて更新されます。

また、変数を編集可能なテキストに変換してから、そのテキストを文書内で編集することもできます。編集可能なテキストに変換すると、文書内でテキストを直接編集できますが、変数定義を変更してもテキストは更新されなくなります。

ボディーページから使用されている変数を削除できます。また、文書内で変数の後ろに挿入ポイントを置いて Backspace キーを押しても、変数は削除されません。変数は、次の方法で削除または編集することができます。

- 変数を削除するには：
  1 変数ポッドから変数の名前を選択して、「編集」をクリックします。
  2 追加 / 編集変数パネルまたはシステム変数を編集パネルの場所リストからインスタンスを選択して、「削除」をクリックします。
- 変数をコピーまたは移動するには、変数を選択し、編集／コピー、編集／カットまたは編集／ペーストを選択します。
- 変数を置き換えるには、ドキュメントウィンドウで変数を選択してから、変数ポッド内の別の変数をダブルクリックします。
- テキストインセット内の変数を削除するには、ソース文書内の変数を削除します。

注意：変数定義を削除すると、文書内の変数テキストは、すべて自動的に編集可能なテキストに変換されます。

変数をテキストに変換する

1 変数を選択して、変数ポッドの「テキストに変換」をクリックします。

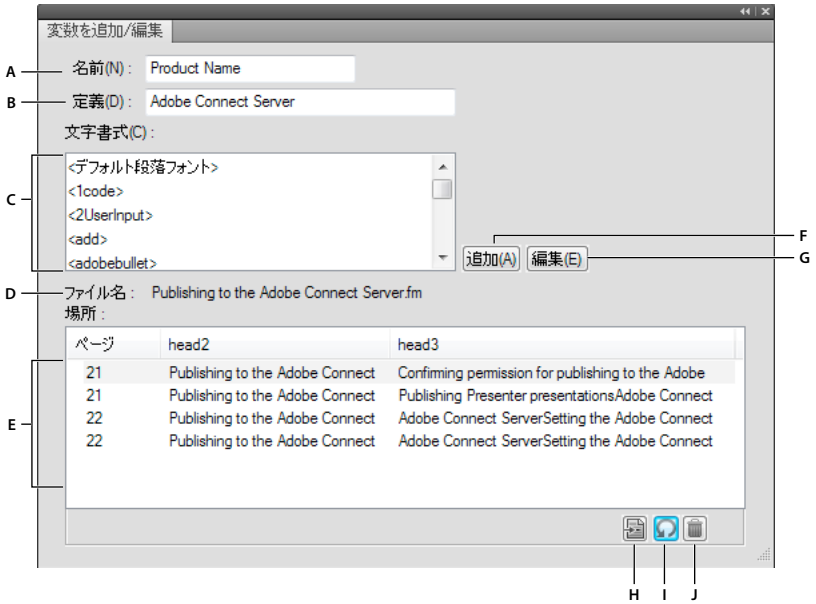
2 次のいずれかの操作を行います。

- 選択した変数テキストだけを変換する場合は、「選択した変数」を選択します。
- 特定の変数を一括して変換する場合は、「変数名」スクロールリストから変数を選択します。構造化文書の場合は、変数のエレメントタグポップアップメニューから変数のエレメントタグを選択することもできます。
- 文書内のすべての変数を変換する場合は、「すべての変数」を選択します。

3 「変換」をクリックします。

ユーザー変数を作成する

ユーザー変数は、変更される可能性のある製品名や、長くて毎回入力するのが大変なマニュアル名などに使用すると便利です。新しい変数の追加やその定義の編集は、追加 / 編集変数パネルから行うことができます。



追加 / 編集変数パネルから既存のユーザー変数定義を追加して編集します
A. 新しい変数、または、変数ポッドから選択された変数に名前をつけます **B.** 変数の書式の定義を指定して編集します **C.** 構成単位のリストから定義する変数書式を選択します **D.** 変数ポッドから選択された変数インスタンスを含むファイルに名前をつけます **E.** 選択した変数の文書中での場所が、「場所」リストに表示されます。変数が表示されるページ番号および変数の上の見出しも表示されます **F.** ユーザー変数を追加する **G.** 変数の定義を編集する **H.** ドキュメントウィンドウで選択した変数をハイライトします。場所リストからインスタンスを選択して、このボタンをクリックします。**I.**「場所」リスト中のデータを再表示します **J.**「場所」リスト内で選択された選択変数インスタンスを文書から削除します。

変数定義で文字書式を指定しない場合は、挿入部分の書式が適用されます。変数の文字書式を変更すると、新しい書式はその変数にのみ適用されます。前後のテキストフローの書式は変更されません。

1 変数ポッドから「新規ユーザー変数を作成」をクリックします。

2 変数の名前と定義を入力します。次のガイドラインを使用してください。

- 変数名では大文字と小文字が区別されます。
- 全体の定義には、入力するテキストと文字書式を含め、255 文字（全角で 127 文字）まで入力できます。
- ユーザー変数ではシステム変数の構成要素を使用できません。
- 変数定義のテキストの一部として山形かっこを入力する場合は、かっこの前にバックスラッシュ（\）を入力します。
- 文字シーケンスを入力するときは先頭に円記号（\）を付けます。
- 複数行アドレスなど複数行の変数を作成するには、各行末に \r を付けます。Enter を押して改行しないでください。

3 変数定義内で文字書式を変更するには、次の操作を行います。

- 文字カタログに保存されている文字書式を使用する場合は、「定義」テキストボックス内の文字書式の変更部分に挿入ポイントを置きます。それから、「文字書式」スクロールリスト内の文字書式をクリックします。このスクロールリストには、現在の文書の文字カタログに保存されている書式がすべて表示されます。

  重要：山形かっこを含む文字タグは使用しないでください。

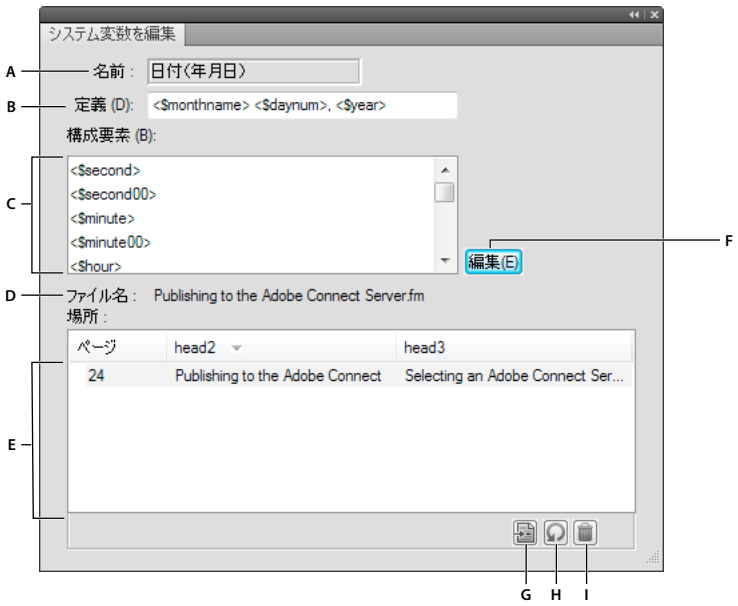
- 変数の最後で文字書式を段落のデフォルトフォントに戻す場合は、「定義」テキストボックス内の文字書式の変更部分に挿入ポイントを置きます。それから、「文字書式」スクロールリスト内の < デフォルトフォント > をクリックします。

4 「追加」をクリックします。

5 さらにユーザー変数を追加する場合は、手順 3 ～ 5 を繰り返します。

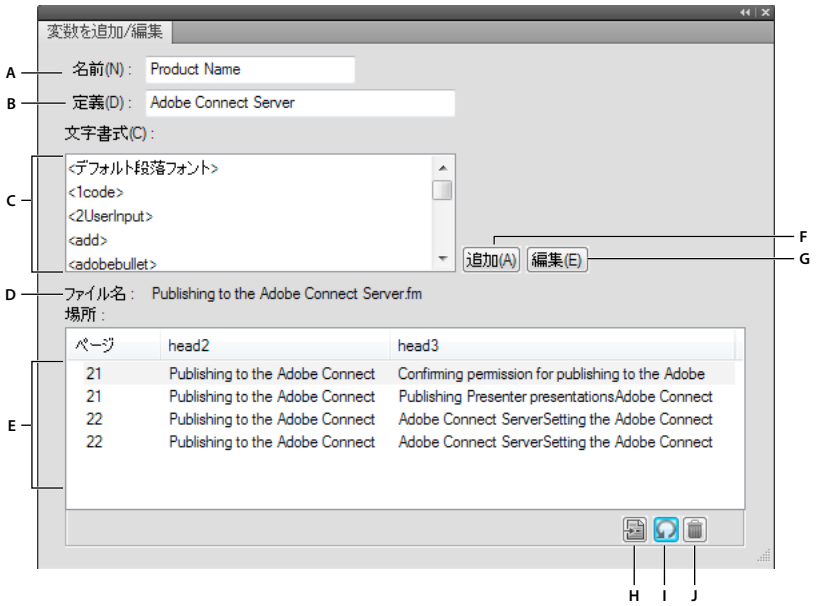
変数定義を編集する

システム変数とユーザー変数のどちらも編集が可能です。システム変数の場合、その構成単位をシステム変数を編集パネルの中で変更することにより、書式を編集することができます。そのためには、ポッド中のシステム変数を選択して、「編集」ボタンをクリックします。



システム変数を編集パネルでシステム変数定義を編集します
A. 変数ポッドから選択された変数に名前をつけます **B.** 変数の書式の定義を表示します **C.** 構成単位のリストから定義する変数書式を選択します **D.** 変数ポッドから選択された変数インスタンスを含むファイルの名前を表示します **E.** 選択した変数の文書中での場所が、「場所」リストに表示されます。変数が表示されるページ番号および変数の上の見出しも表示されます **F.** 選択された変数の定義を編集します **G.** 文書内で選択された変数をハイライトします。場所リストからインスタンスを選択して、このボタンをクリックします。**H.**「場所」リスト中のデータを再表示します **I.**「場所」リスト内で選択された選択変数インスタンスを文書から削除します。

ユーザー変数の場合、追加 / 編集変数パネルから変数名や変数書式を変更することができます。



追加 / 編集変数パネルから既存のユーザー変数定義を追加して編集します
A. 新しい変数、または、変数ポッドから選択された変数に名前をつけます **B.** 変数の書式の定義を指定して編集します **C.** 構成単位のリストから定義する変数書式を選択します **D.** 変数ポッドから選択された変数インスタンスを含むファイルに名前をつけます **E.** 選択した変数の文書中での場所が、「場所」リストに表示されます。変数が表示されるページ番号および変数の上の見出しも表示されます **F.** ユーザー変数を追加する **G.** 変数の定義を編集する **H.** ドキュメントウィンドウで選択した変数をハイライトします。場所リストからインスタンスを選択して、このボタンをクリックします。**I.**「場所」リスト中のデータを再表示します **J.**「場所」リスト内で選択された選択変数インスタンスを文書から削除します。

注意：ソース文書の書式を使用するテキストインセット内に変数がある場合は、ソース文書内でその変数定義を変更します。

1 変数ポッドから変数を選択して、「編集」をクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- ユーザー変数の場合、追加 / 編集変数パネルの中で変数の名前を編集したり変数の定義を変更したりして、「編集」をクリックします。
- システム変数の場合は、定義を編集して「編集」をクリックします。

  システム情報の構成要素または挿入ポイントの位置の文字書式の構成要素を挿入することができます。「構成要素」スクロールリスト内の構成要素をクリックします。このスクロールリストには、変数で使用できる構成要素だけが表示されます。例えば、ファイル名の変数では、<$fullfilename> と <$filename> が表示されます。文字カタログ内の文字書式は、すべてスクロールリストの下の方に表示されます。

その変数の文書中のあらゆるインスタンスが、新しい書式に更新されます。

日付と時刻を表す変数の定義変更

現在の日付、文書の最終修正日および文書の作成日を表す変数として、長い形式か短い形式の変数を選択できます。日付と時刻を表す変数には、次の構成要素があります。

構成要素	表示内容	例
<$second> <$second00>	秒	8 または 32 08 または 32
<$minute> <$minute00>	分	8 または 32 08 または 32
<$hour> <$hour01> <$hour24>	時間	8 または 12 08 または 12 08 または 22
<$ampm> <$AMPM>	午前または午後	午前または午後 午前または午後
<$daynum> <$daynum01>	日付	8 または 28 08 または 28
<$dayname> <$shortdayname>	曜日	月曜日 月
<$monthnum> <$monthnum01>	月（数字のみ）	8 または 12 08 または 12
<$monthname> <$shortmonthname>	月	8 月 8 月
<$year> <$shortyear>	年	1997 97

現在の段落の言語により、日付と時刻の変数に使用される言語が決まります。例えば、曜日を表す変数の場合、英語の段落では「**Wednesday**」と表示され、日本語の段落では「水曜日」と表示されます。段落の言語を変更すると、その段落内のシステム変数が更新され、新しい言語の表記が使用されます。

文書とダイアログボックスに日本語を入力できる場合は、次の構成要素を使用して日本語の日付を表記することもできます。

構成要素	例
<$daynumkanjikazu>	一または三十一
<$daynumkanjinumeric>	一または三一
<$monthnumkanjikazu>	一または十二
<$monthnumkanjinumeric>	一または一二
<$imperialyear>	**1** または **10**
<$imperialyear01>	**01** または **10**
<$imperialyearspecialkanjikazu>	元または十
<$imperialyearspecialkanjinumeric>	元または一〇

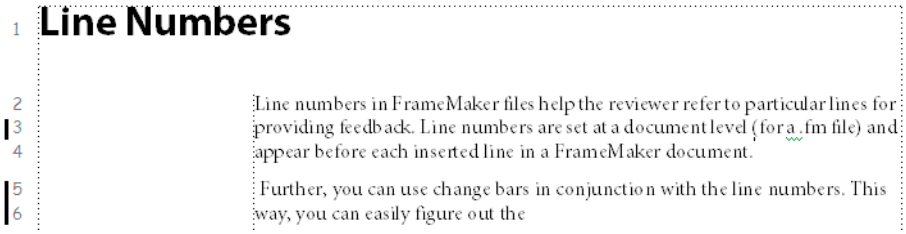
構成要素	例
<$imperialyearkanjikazu>	一または十
<$imperialyearkanjinumeric>	一または一〇
<$imperialera>	平成

変数は、その書式に日本語フォントを指定していて、言語属性が「日本語」に設定されている場合に日本語の日付で表示されます。

行番号

FMXA における行番号は、コンテンツの特定の行を識別するのに役立ちます。XML の場合は、それぞれのテンプレート文書から行番号プロパティが導出されます。

行番号と改訂バーを使用しているときは、それらが重ならないことを確認してください。



FMXA ファイルに表示される行番号と改訂バー

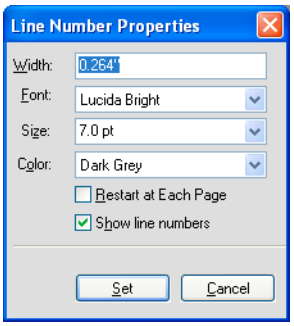
行番号の挿入

行番号を挿入するには、次の手順を行います。

注意：表示／行番号を使用して、行番号を表示または非表示にすることもできます。

1 書式／文書／行番号を選択します。

2 行番号のプロパティダイアログで、「行番号を表示」を選択し、以下を指定します。



a 幅：行番号と列との間の距離。テキストを含む列に対する相対距離です。

b フォント：行番号のフォント

c サイズ：行番号のサイズ

d カラー：行番号のカラー

e 各ページから再開：このオプションを選択すると、各ページで行番号を再開します

行番号のその他の概要

1 次の複数コラムと複数のフローを含む文書の書式をサポートしています。複数コラムの書式を持つファイルの場合、行番号は各列のテキストに表示されます。複数のフローを含む文書の場合、行番号はテキストフローに従って計算され、それに応じて続行します。

2 再計算：行番号のある段落内にテキストを挿入すると、新しいテキストに対応するように行番号が再計算されます。

3 文書レベルプロパティ：行番号は文書レベルのプロパティです。行番号は、文書レベルで設定して前ページから継続または各ページで再開することができます。

4 テキストフロー：複数のフローを含む文書の場合、行番号はテキストフローに続き、テキストフローに従って継続します。

5 XML 文書：行番号は XML 文書に保持されません。ただし、アプリケーションのテンプレートで行番号を有効にすることができます。

6 印刷：行番号は印刷および「別名で保存」を使用して作成した PDF に表示されます。

文書を作成する

FrameMaker XML Author で、構造化（.xml）文書を作成します。

構造化アプリケーションに基づく文書の作成

構造化文書を作成する場合は、EDD と構造化アプリケーションが使用可能であることを確認します。FrameMaker XML Author に付属している Structure フォルダー内の EDD ファイルとサンプルの構造化アプリケーションを利用できるほか、独自の EDD ファイルと構造化アプリケーションを作成することもできます。構造化アプリケーションと EDD の作成について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイト（www.adobe.com/go/lr_FrameMaker_support_jp）でオンラインマニュアルの『**Developing Structured Applications with Adobe FrameMaker 9**』を参照してください。

1 ファイル／新規／ XML を選択します。

2 新規 XML ダイアログで、次のいずれかを選択します。

- 構造化アプリケーション：DITA、S1000D、または他の構造化アプリケーションからコンピューター上の FrameMaker XML Author の設定を選択します。
- DITA：タスク、概念、または参照などの DITA トピックを選択して作成します。
- S1000D：クルー、IPD などの S1000D モジュールを選択して作成します。

3 文書を任意の形式で保存します。

DTD に基づく XML 文書の作成

DTD に基づく構造化文書を作成することができます。文書の書式の場合、EDD を作成し、追加作業を行う必要があります。XML ラウンドトリップの場合、DTD に基づく XML アプリケーションを作成する必要があります。構造化アプリケーションと EDD の作成について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイト（www.adobe.com/go/lr_FrameMaker_support_jp）でオンラインマニュアルの『**Developing Structured Applications with Adobe FrameMaker 9**』を参照してください。

1. ファイル／新規／ XML を選択します。
2. 新規 XML ダイアログで、「その他の XML」を選択します。
3. 「DTD に基づく XML」を選択し、「OK」をクリックします。
4. 以下を指定します。
   - **a** ルートエレメント：ルートエレメントの名前を指定します。
   - **b** 公開 ID：公開 ID を入力します。XML 文書内の公開 ID によって、XML 文書を他のコンピューターに移植することができます。
   - **c** システム ID：関連する DTD へのパスを指定します。システム ID は、XML ファイルに関連する DTD の URL です。
5. 「OK」をクリックします。

   FrameMaker XML Author は、文書で利用可能な指定した DTD 内でエレメントを作成します。

空の XML 文書の作成

構造化アプリケーションまたは DTD を使用することなく、空の XML 文書を作成することができます。DTD を使用しない XML 文書によって、マークアップタグを、最初に定義することなく作成することができます。XML 認識プログラムは、関連する DTD がない場合でも、整形式の XML 文書を解析することができます。

1. ファイル／新規／ XML を選択します。
2. 新規 XML ダイアログで、「その他の XML」を選択します。
3. 「空の XML」をクリックします。
4. 「OK」をクリックします。

第 5 章：テキスト

テキストの入力と編集

テキストと特殊文字を入力する

挿入ポイントは、テキストの入力または編集を行う場所を示します。

スペシャルメニューから相互参照、脚注、変数およびマーカーなどの特殊テキストアイテムも挿入できます。相互参照、変数またはテキストインセットなどの特殊なテキストアイテムは、クリックするとアイテム全体が選択されます。

テキスト内や横に挿入ポイントを置けない場合は、次のような理由が考えられます。

- テキストがマスターページ上に入力されたバックグラウンド用テキストである可能性があります。
- テキストは段落の自動番号、相互参照、ヘッダーやフッターのように自動的に生成されました。

関連項目

83 ページの「アイテムを検索する」

特殊文字

標準文字以外にも、ビュレット、ハイフン、固定幅スペース、数学記号、外国語文字、他の特殊文字などを入力できます。

注意：FrameMaker XML Author では、文字（ALT）シーケンスは Dingbats と Symbol フォントには適用されません。これらのフォント用のコードページ 1252 に該当する Unicode がデフォルトで用意されているからです。文字（ALT）シーケンスは MakerRoman フォントファミリーにのみ適用されます。

Symbol および Zapf Dingbats フォントに含まれる文字のリストと標準文字セットに含まれるアクセント記号のリスト、ユーロ通貨記号について詳しくは、オンラインマニュアルの『**FrameMaker XML Author** の文字セット』を参照してください。

ダイアログボックスでは、一部の特殊文字の入力方法や表示方法が異なります。Windows では、円記号（\）に続けて文字シーケンスを入力します。これらのシーケンスについては、377 ページの「ダイアログボックス」を参照してください。

タブ

Tab キーを押すたびに、テキストにタブ記号（⇥）が埋め込まれます。この記号はプリント時には表示されず、制御記号が表示される画面に表示されます。

現在の段落にタブ設定がある場合は、Tab キーを押すたびに、挿入ポイントとテキストが次のタブ位置へ 1 つずつ移動します。タブ設定がない場合は、Tab キーを押しても挿入ポイントとテキストは移動しません。Tab キーを押す回数がタブ設定の数を超えると、タブ記号が重なって表示されます。段落に後からタブ位置を追加すると、タブ設定の位置にテキストが正しく配置されます。

FrameMaker XML Author では、相対的ではなく絶対的なタブ設定が使用されます。相対タブの場合は、Tab キーを押すたびに挿入ポイントが次のタブ位置に移動します。絶対タブの場合は、Tab キーを行で **n** 回押すと、挿入ポイントは **n** 個目のタブ位置に移動します。タブ設定の位置が挿入ポイントの左側にある場合、挿入ポイントは移動しません。

テキストをコピー、移動、削除する

ペーストしたテキストの文字書式属性は保持されます。ペーストしたテキストに段落記号（¶）が含まれている場合は、各段落に関連する段落書式もペーストされます。段落記号が含まれていない場合は、ペースト先の段落の段落書式がペーストしたテキストに適用されます。

クリップボードを使用せずにテキストをすばやくコピーすることもできます。ただし、この方法は、元のテキストと新しい位置が表示されており、同じ文書内にある場合に限られます。文書間でテキストをコピーおよびペーストするには、クリップボードを使用する必要があります。

❖ クリップボードを使用せずにテキストをコピーするには、コピーするテキストの挿入先に挿入ポイントを置き、Alt キーを押しながら、コピーするテキストを選択します。

テキストのドラッグ& ドロップ

FrameMaker XML Author では、テキストをドラッグ& ドロップすることができます。テキストのドラッグ& ドロップは、複数の FrameMaker XML Author 文書間や、ドラッグ& ドロップ機能をサポートしている他のアプリケーションとの間で行えます。

さらに、FrameMaker XML Author ではエレメントをドラッグ& ドロップすることもできます

- エレメントをコピーするには、CTRL キーを押しながらエレメントを新しい場所にドロップします。
- ドロップできない場所にエレメントをドロップしようとすると、カーソルが「?」に変わり、その場所は無効であることが示されます。

表の行や列をドラッグ& ドロップすることもできます。

- 表内で、行全体または列全体を移動するには、行または列を選択してから、ALT キーを押しながらそれを別の場所にドロップします。
- 表内で、行全体または列全体をコピーするには、行または列を選択してから、CTRL キーと ALT キーを押しながらそれを別の場所にドロップします。

  注意：ALT キーを押さないで列または行をドラッグした場合は、列または行のコンテンツのみがコピーされます。

構造化文書でのエレメントの作業

エレメントについて

構造化文書の情報の基本単位をエレメントと呼びます。エレメントは他のエレメント、テキスト、グラフィック、表、相互参照およびマーカーを保持します。

文書にエレメントを追加して、文書の構造を作成することができます。また、既存のエレメントを様々な方法で編集できます。

構造化されたファイルを開いて FrameMaker XML Author 文書を作成する場合は、エレメントを追加する必要はありません。文書には既にエレメントが含まれています。文書のエレメントを編集したり、さらにエレメントを追加したりできます。

文書を構造化するには、エレメントを文書に追加してから内容を入力する方法と、既存の内容を選択してエレメントでラップする方法があります。

構造化文書にはエレメント定義があり、それらはエレメントカタログに保存されます。エレメント定義は、文書に含めることのできるエレメントのタイプごとに使用できる内容を記述します。エレメントの属性と書式を指定する場合もあります。文書内のすべてのエレメントの内容がこれらの定義に一致していれば、その文書は有効です。

エレメントに有効な内容

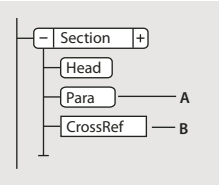
エレメント定義には、エレメントに何が含まれるのかを決定する内容ルールがあります。例えば、「Section」エレメントでは、節が「Head」エレメントから始まり、次に「Para」エレメントが続き、この下に「Para」、「Figure」およびその他の「Section」エレメントが続くように指定します。「Para」エレメントに、「Text」エレメントおよび「CrossRef」エレメントを順不同で使用できるように指定する場合もあります。

エレメントカタログは、太字のチェックマークで現在の位置に有効なエレメントを示します。チェックマークはテキストを <TEXT> タグで使用できることを示します。

2 種類のエレメント

エレメントは、使用できる内容によって 2 つに分類されます。

- コンテナエレメントには、テキストやその他のエレメント、または両方を含めることができます。見出しや段落などのコンテナエレメントで文書の構成を組み立てます。
- オブジェクトエレメントは、マーカー、相互参照、システム変数、数式、アンカー枠などの単一のオブジェクトです。これらのエレメントにテキストを入力したり、子エレメントを追加したりすることはできません。



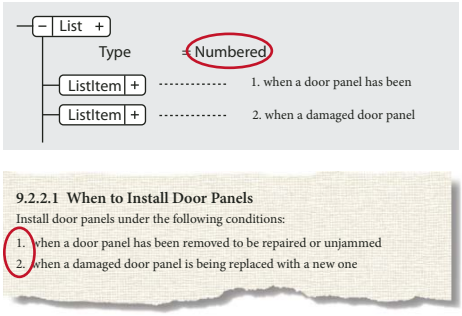
A. コンテナエレメントは角の丸いブロックで表示 **B.** オブジェクトエレメントは角のあるブロックで表示

コンテナエレメントは空白のままで定義することもできます。例えば、表のデザインの一部として、セルを空白にしておくこともあります。エレメントの内容がスペースやタブなどのプリントされない文字だけの場合は、その構造図内のテキストスニペットは < スペース > となります。

エレメントの属性

エレメントには属性を指定できます。属性は、内容に含まれないエレメントの情報を表すものです。文書で属性を使用する目的は以下のとおりです。

- エレメントの書式設定を制御します。例えば、「List」エレメントの「Type」属性は「Bulleted」と「Numbered」という 2 つの値を取ります。



属性によって書式設定情報を指定

- 分類のレベルなどのエレメントに関する記述的な情報を記録します。属性値により、文書を表示するときに、エレメントを隠すカスタムルーチンを開始することもできます。

- エレメントのソースと参照先の情報を保存し、相互参照などに使用します。「Section」エレメントに、固有な値を持つ「ID」という属性を指定する場合もあります。この「Section」エレメントを参照先とする「Cross-Reference」エレメントでは「Reference」属性に同じ値が保存されているので、この 2 つのエレメントのリンクが維持されます。

  属性が読み取り専用として定義されている場合を除き、属性の値を入力したり、編集したりできます相互参照で使用される ID 属性は、一般的に FrameMaker XML Author によって生成されるため読み取り専用です。

エレメントを挿入する

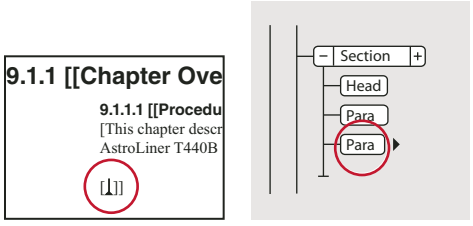
エレメントを文書に追加するには、空白のエレメントを挿入して内容を入力する方法と、既存の内容をエレメントでラップする方法があります。作業を開始する前に、エレメントカタログに文書のエレメントが定義されていることを確認してください。

文書の構造がまだ完全に決定していない場合は、「Section」エレメントや「Head」エレメントなどの上位エレメントだけを挿入し、この構造をアウトラインとして文書を作成することをお勧めします。

また、すべてのエレメントを階層構造に従って正確に入力することも、構造ではなく内容を重視して作業を進め、後で検証してエラーを修正することもできます。

エレメントカタログには、現在の位置で有効なエレメントが表示されます。有効なエレメントの範囲を変更することができます。例えば、現在の位置で無効なエレメントを表示することができます。アプリケーションの開発者に、個々のエレメントに入力できる内容を確認してください。

エレメント境界を表示するよう設定している場合は、エレメントを挿入またはラップすると、ドキュメントウィンドウには一対のエレメント境界が表示され、構造図には新しいブロックが表示されます。



空白エレメントの境界（左）と新規エレメントのブロック（右）

エレメントカタログを使用してエレメントを挿入する

1. エレメントを挿入する場所をクリックします。他のエレメントの間に挿入する場合は、ドキュメントウィンドウよりも構造図を使用します。
2. エレメントカタログのエレメントタグを選択し、「挿入」をクリックします。カタログにエレメントが 1 つしかない場合は、エレメントを選択しなくても「挿入」をクリックすれば挿入できます。

   エレメントタグをダブルクリックして、エレメントを挿入することもできます。

   注意：エレメントタグは挿入ポイントで有効なエレメントのみを常に表示します。
3. 新規エレメントの属性ダイアログボックスが表示されたら、エレメントの属性値を入力し、「エレメントの挿入」をクリックします。

   このダイアログボックスは、挿入するエレメントに属性があり、新規エレメントのオプションダイアログボックスで新規エレメントの挿入時に属性値を確認するように設定されている場合に限り表示されます。
4. 「Table」、「Marker」、「Graphic」または「Cross-Reference」を挿入すると、表示されるダイアログボックスにはエレメントについての詳細な情報が表示されます。
5. エレメントに内容を追加します。エレメントの挿入中か、文書の構造の組み立て後に内容を追加できます。

Return キーを押してエレメントを挿入する

多くの場合、Return キーを押すとエレメントが自動的に挿入されます。Return キーを押すと、次に示す順番で現在のエレメントの定義が次の条件に一致するかどうかがチェックされ、場合によっては子エレメントが挿入されます。

有効なエレメントが 1 つ 現在の位置で有効な子エレメントが 1 つだけの場合、Return キーを押すとそのエレメントが追加されます。例えば、「Section」エレメントの下には「Head」エレメントだけが可能なエレメントである場合などです。この方法で本文の段落やリストアイテムなど、同じタイプのエレメントを繰り返し追加できます。

有効なエレメントが複数 複数の子エレメントが有効な場合、Return キーを押すとタグ表示部分がハイライト表示され、エレメントタグの入力が必要であることを示します。必要なタグが表示されるまで入力してから Return キーを押すと、そのエレメントが挿入されます。

エレメントの最後 挿入ポイントがエレメントの最後にあり、それ以上有効な子エレメントがない場合、Return キーを押すと現在の位置より後のアンセスター（上位エレメント）が検索されます。有効なエレメントが見つかった場合、挿入ポイントがアンセスターに移動し、エレメントが挿入されるか（有効なエレメントが 1 つの場合）、タグ表示部分がハイライト表示されます（有効なエレメントが複数の場合）。

その他の条件 以上の条件にまったく該当しない場合は、Return キーを押すと警告音が鳴り、エレメントは挿入されません。

新規エレメント挿入時のオプションを設定する

1. 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。ブックウィンドウがアクティブである場合は、対象となる文書も選択します。
2. エレメント／新規エレメントオプションを選択します。
3. 新規エレメントを追加するときに属性値を確認する方法を指定します。
   - エレメントを追加するときにすべての有効な属性値を入力するには、「属性値を常に確認」を選択します。
   - エレメントを追加するときに必要な属性値だけを入力するには、「必要な属性値のみ確認」を選択します。
   - エレメントを追加した後に属性値を入力するには、「属性値を確認しない」を選択します。
4. 新規エレメントと共に自動的に子エレメントを挿入するには、「下位構成エレメントを自動挿入」を選択します。
5. 「設定」をクリックします。

新規エレメントの追加をすばやく行うには、「属性値を確認しない」と「下位構成エレメントを自動挿入」オプションを選択します。

構造化文書にテキストを追加する

ドキュメントウィンドウのテキスト枠内の任意の場所に挿入ポイントを置くことができます。挿入ポイントは構造図の対応する場所にも表示されます。テキストの中に挿入ポイントを置く場合は、構造図ではなくドキュメントウィンドウを使用してください。エレメントの最初と最後および 2 つのエレメント間に挿入ポイントを置く場合は、構造図内でクリックします。

エレメントカタログには、現存のエレメントで使用できるアイテムが表示されます。<TEXT> がカタログ中にあるときはいつでもテキストを入力できます。

1. 挿入ポイントを次のように置きます。
   - テキストの最初か最後に置くには、テキストスニペットの前半か後半の左側か右側をクリックします。クリックしたあと、三角形の挿入ポイントの左側か右側の線がテキストの最初か最後を示します。
   - 2 つのエレメントの間に挿入ポイントを配置するには、2 つのブロックの間の、エレメントに接続する垂直線の右側をクリックします。



2 つのエレメント間にある挿入ポイント

2 入力を開始します。新しいエレメントを挿入する場合以外は、Return を押さないでください。

エレメントを編集する

エレメントのタイプの変更、エレメントの並べ替えおよびエレメントの結合と分割など、様々な方法で文書の構造を編集できます。

文書の一部を編集した後、内容エラーを修正するために、さらに文書の編集が必要となる場合があります。例えば、「Section」エレメントを 2 つに分割した場合、新たに作成された第 2 の「Section」エレメントに「Head」エレメントを追加する必要がある場合があります。構造図を使用して作業しながらエラーを発見する方法と、終了時に文書を検証する方法があります。

エレメントを変更する

既存のエレメントを、同じタイプの別のエレメントに変更することができます。例えば、「Para」エレメントを「Note」エレメントに変更したり、複数の「Para」エレメントを「ListItem」エレメントに変更して「List」エレメント内に含めたりします。

ただし、すべてのエレメントを別のエレメントに変換できるわけではありません。例えば、テキストが含まれる「Para」エレメントを、同じテキストを含む「Marker」エレメントに変更するとき、エレメントの名前は変更されますが、テキストはマーカーテキストには変換されません。

注意：内容を表に変更する場合は、エレメントを変更するのではなく、表／表に変換を使用してテキストを変換します。

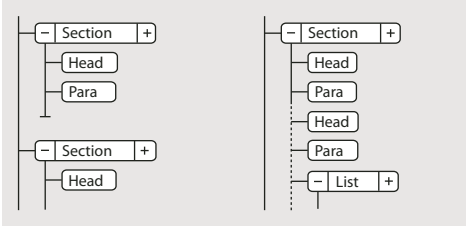
エレメントのタイプの変更

1 エレメントを選択します。同じタグのエレメントに限らず、複数のエレメントを選択できます。すべてのエレメントのタイプが変更されます。ただし、エレメントの子は変更されませんが、親が変更されたために無効となる場合があります。

2 エレメントカタログのエレメントタグを選択し、「変更」をクリックします。エレメントの属性が無効になり、修正する必要がある場合もあります。

エレメントを結合する

複数のエレメントを 1 つのエレメントに結合できます。結合により、第 1 のエレメントの最後に第 2 のエレメントの内容（すべての子エレメントを含む）が配置されます。



2 つの「Section」エレメントの結合前と結合後

エレメントの結合後に、文書を編集する必要がある場合があります。

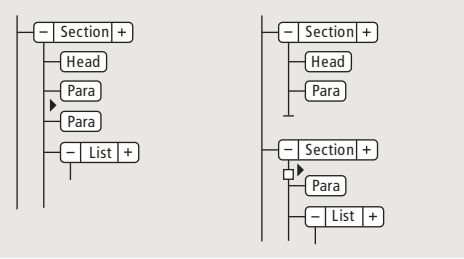
1 結合するエレメントを選択します。エレメントのタイプは異なっていてもかまいませんが、兄弟の隣り合ったエレメントである必要があります。

2 エレメント／結合を選択します。

結合では、最初のエレメントの属性だけが保持されます。

エレメントを分割する

1 つのエレメントを、同じタグを持つ 2 つの同レベルのエレメントに分割できます。例えば、「Section」エレメントを 2 つに分割することができます。



「Section」エレメントの分割前と分割後

エレメントの分割後に、文書を編集する必要がある場合があります。上記の例では、分割後、2 番目の新しい「Section」エレメントに「Head」エレメントを追加します。

注意：表パーツ（行やセルなど）であるエレメントは分割できません。

1 エレメントを分割する位置をクリックします。挿入ポイントよりも後の内容が、新しい第 2 のエレメントになります。

2 エレメント／分割を選択します。

分割すると、同じ属性値を持つ 2 つのエレメントが作成される場合があります。ただし、元の属性に固有の ID がある場合、第 2 のエレメントにはその ID 値はありません。

既存の内容に対してエレメントをラップする

文書の内容を新しいエレメントでラップすることで、既存の内容に構造を追加できます。内容は、他のエレメントを含めて文書のどの部分でも構いません。エレメントの内容の書式は、エレメントの書式ルールに従って設定されます。

注意：表の一部のためのエレメント（列やセルなど）の内容はラップできませんが、セルや表タイトル内の他のエレメントやテキストはラップできます。テキストとエレメントを表に変換するときは、ラップするのではなく、表／表に変換を使用します。

エレメントをラップした後で、構造化エラーを修正するために文書を編集する必要がある場合があります。例えば、「Head」エレメントを必要とする「Section」エレメントに「Para」エレメントをラップする場合、「Head」エレメントを挿入する必要があります。

エレメントカタログを使用してエレメントをラップする

1 エレメントでラップする内容を選択します。テキストを選択する場合は、ドキュメントウィンドウを使用します。すべてのエレメントを選択する場合は、構造図を使用します。

2 エレメントカタログのエレメントタグを選択して「ラップ」をクリックします。

3 新規エレメントの属性ダイアログボックスが表示されたら、エレメントの属性値を入力し、「エレメントの挿入」をクリックします。

このダイアログボックスは、挿入するエレメントに属性があり、新規エレメントのオプションダイアログボックスでエレメントの挿入時に属性値を確認するように設定されている場合に限り表示されます。

文書全体を通してエレメントをラップする

1 ドキュメントウィンドウを使用して、段落内のテキスト範囲、システム変数およびその他のアイテムをラップします。構造図に表示されるエラーは無視してください。エラーの多くは、最下位のレベルを親エレメントでラップするときに修正されます。また、残りのエラーは作業の終了時に修正できます。

2 エレメント内の段落、見出しおよびその他の段落レベルのアイテムをラップします。

3 構造図を使用して、「Section」や「List」などの親エレメントにあるエレメントをラップします。

文書の最初のエレメントをラップすると、構造図の表示が直ちに変化し、次のようなデフォルトの無効な構造が表示されます。

- 初めにラップしたのが有効な最上位レベルのエレメントの内容ではない場合は、「NoName」というタグの最上位レベルのエレメントが追加されます。これは、有効な最上位レベルのエレメントのためのプレースホルダーです。
- すべての表は構造化され、「TABLE」および「ROW」などのデフォルトのエレメントタグが追加されます。
- オブジェクトは、「CROSSREF」、「GRAPHIC」および「EQUATION」などのデフォルトタグ付きエレメントになります。
- 脚注は「FOOTNOTE」エレメントとなります。
- ルビテキストは、「RUBI」エレメントおよび「RUBIGRP」エレメントになります。

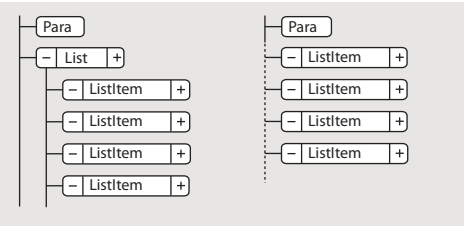
注意：変数とマーカーは、構造化オブジェクトエレメントにはなりません。

文書の構造は、エレメントのラップが終了した後に修正できます。

アプリケーション開発者によって文書の変換表が設定されている場合は、変換表を適用して文書内のすべてのエレメントを一度にラップすることができます。この方法を使用すると、テキストを手動でラップするよりも大幅に作業時間を短縮できます。

エレメントの内容のラップ解除

ラップを解除するとエレメントは削除されますが、その内容は文書の同じ場所に残ります。通常、エレメントのラップ解除は、文書を大幅に編集するときに使用します。例えば、「ListItem」エレメントを「Para」エレメントに変換する場合、最初に親エレメントである「List」のラップを解除する必要があります。その後で、編集／検索・置換を使用して「ListItem」エレメントを「Para」エレメントに変換します。



「ListItem」エレメントのラップ解除前と解除後

エレメントのラップ解除後に、文書を編集する必要がある場合があります。上記の例では、「ListItem」エレメントを有効なエレメントに変更するか、再度ラップする必要があります。

注意：表パーツ（行、セルなど）であるエレメントは分割できません。

1 ラップ解除する内容が含まれているエレメントを選択します。

2 エレメント／ラップ解除を選択します。

エレメントを移動またはコピーする

構造図でブロックをドラッグすることにより、エレメントを文書内の別の位置に移動できます。エレメントを移動またはコピーすると、内容とディセンダント（下位エレメント）もエレメントと共に移動またはコピーされます。この操作は、クリップボードの内容には影響しません。

多数のディセンダントを持つエレメントを移動する場合は、まずそのエレメントを縮小表示に切り替えます。

また、エレメントをクリップボードへカットまたはコピーし、それを同じ文書や他の文書にペーストできます。あるエレメントを別の文書からペーストする場合、コピー先の文書ではそのエレメントが定義されていない場合があります。エレメントの定義を追加しない場合は、そのエレメントを有効なものに変更してください。ブックファイルではエレメントのカット＆ペーストはできません。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- エレメントを移動するには、エレメントのブロックを移動先にドラッグします。
- エレメントをコピーするには、Alt キーを押しながらエレメントのブロックを移動先にドラッグします。

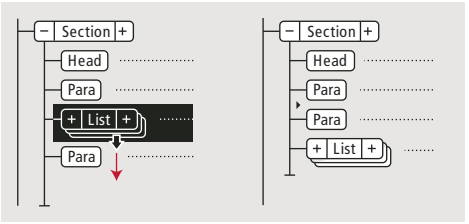
コピーするブロックをドラッグするとき、ポインターは白抜きの重なった上下の矢印に変わります。水平の矢印は、マウスボタンを放したときにコピーが配置される位置を示します。

移動するブロックをドラッグするとき、ポインターが黒い上下の矢印に変わります。矢印は、マウスボタンを放したときにブロックが配置される位置を示します。

矢印が示す位置でそのエレメントが有効な場合は、ブロックの中にチェックマークまたは疑問符が表示されます。

エレメントを 1 つ分移動する

❖ エレメントのブロックを横または上下に少しドラッグします。わずかな距離をドラッグすると、ポインターは矢印に変わります （大きく動かすと、矢印は上下の矢印に変わります）。



「List」エレメントを 1 つ分移動する前と後

マウスボタンを放すと、次に示すように、エレメントは矢印の方向へ 1 つ分移動します。

- エレメントを上に移動すると、そのエレメントの直前の兄弟エレメントの上に配置されます。下に移動すると、そのエレメントの次の兄弟エレメントの下に配置されます。
- エレメントを左に移動すると、その親エレメントの兄弟になります。エレメントを右に移動すると、そのエレメントの前にある兄弟エレメントの子になります。

階層構造エレメントの挿入

エレメントのクイックカタログを使用すると、エレメントの複数のレベルを選択し挿入することができます。クイックカタログでエレメントを選択すると、選択したエレメント内で利用可能なエレメントが表示されます。

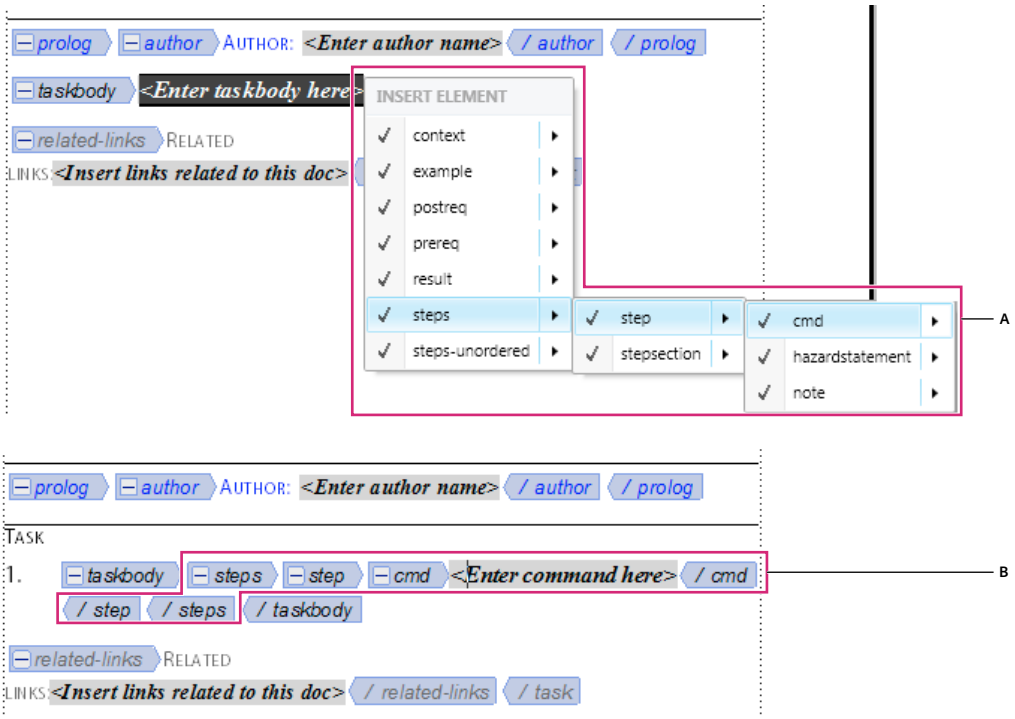
Enter を押し、ポインターまたは矢印キー（またはポインター）を使用して挿入するエレメントの階層を選択します。ポインターの位置で有効なエレメントが 1 つだけある場合、Enter を押すと、FrameMaker XML Author はエレメントを挿入します。

次のキーを使用して、クイックカタログでエレメントの階層を移動します。

キー \ キーアクション	ナビゲーションおよびアクションの種類
エレメント内にカーソルを配置し、「入力」を押します	クイックカタログを表示します
右向き矢印	選択したエレメント内で利用可能なエレメントが表示されます
左矢印	1 レベルのエレメントの階層を非表示にします
タブ	下にスクロール
shift+tab	上方向にスクロール
英字 \ 英字の組み合わせ	1 英字または複数英字の組み合わせを入力してエレメントを選択します。例えば、B を押して Body を選択し、T と O を押して Topic に移動します。

クイックカタログ内のエレメントのリストが、使用可能なエレメントを設定ダイアログの設定に従って表示されます。「エレメント説明タグを表示」が選択されている場合、カタログ内のエレメントのツールヒントにエレメントの説明が表示されます。

階層構造エレメントの挿入 は、EDD で指定されたとおり、階層内で最後に選択されたエレメントの自動挿入を処理します。最後のエレメント以外にエレメントの自動挿入のルールがある場合、それらのルールは無視されます。



階層構造エレメントの挿入
A. エレメントの階層構造を選択 **B.** グループとして挿入されたエレメント

テキストを選択しコピーする

フロー内のテキストを選択する

❖ フロー内のすべてのテキストを選択する場合は、フロー内をクリックして、編集／フロー内のすべてを選択を選択します。

構造化ドキュメントウィンドウ内のテキストを選択する

ドキュメントウィンドウで、エレメント全体および文書の内容の任意の部分を選択できます。対応する選択部分が構造図にも表示されます。

エレメントが内容を含む場合は、エレメント自体を選択することなく、内容の一部または全部を選択できます。エレメントがシングルオブジェクト（「Graphic」や「Cross-Reference」など）から成る場合は、エレメント全体を選択します。

エレメント全体を選択すると、その内容も同時に選択されます。

エレメントの開始位置と終了位置が確認できるように、エレメント境界を表示して作業してください。選択後、選択部分の親エレメントの正しいタグ名をステータスバーでチェックします。タグ名は「E:」というテキストの後に表示されます

❖ エレメントのテキストを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- エレメント自体を選択せずにエレメント内のテキストを選択するには、テキスト範囲の上をドラッグします。エレメント境界をまたいでドラッグしないように注意してください。エレメント境界をまたぐと、エレメント全体が選択されます。
- 1 つのエレメントを選択するには、エレメント内の任意の場所からそのエレメント境界の外にドラッグします。
- 複数のエレメントを選択するには、エレメントの上をドラッグします。境界線の少なくとも一方の上をドラッグされたエレメントが選択されます。

構造図内のエレメント内容を選択する

構造図でエレメント全体またはエレメントの内容を選択できます。対応する選択部分がドキュメントウィンドウにも表示されます。

エレメントが内容を含む場合は、エレメント自体を選択することなく内容全体を選択できます。エレメントが、「Graphic」、「Cross-Reference」などのシングルオブジェクトの場合は、エレメント全体を選択します （内容を含むことのできるエレメントは角の丸いブロックで表示されます。シングルオブジェクトは角のあるブロックで表示されます）。

エレメント全体を選択すると、その内容も同時に選択されます。

❖ エレメントの内容を選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- 1 つのエレメントを選択するには、ブロックの中央部分をクリックします。
- 複数のエレメントを選択するには、最初のブロックをクリックして、Shift キーを押しながら他のブロックをクリックします。このエレメントに接続する垂直線の右側にドラッグすることもできます。選択する最初のエレメントから開始し、最後のエレメントまでドラッグします。
- エレメント自体を選択せずに、下の階層を持たないエレメントの内容を選択するには、テキストスニペットをダブルクリックします。
- エレメント自体を選択せずに、下の階層を持つエレメントの内容を選択するには、第 1 レベルの子エレメントに接続している垂直線の右側をダブルクリックします。

エレメントを削除する

エレメントは、内容があるかどうかにかかわらず、削除することができます。例えば、「Section」エレメントとその内容の両方を削除したい場合もあれば、内容を別のエレメントに移動できるように、内容を残して「Section」エレメントだけを削除したい場合もあります。

テキストや他のエレメントを含むように定義されたエレメントの場合は、内容を削除して空白のエレメントとして文書に残しておくことができます。シングルオブジェクトのエレメントには内容がないので、エレメント全体を削除する必要があります。

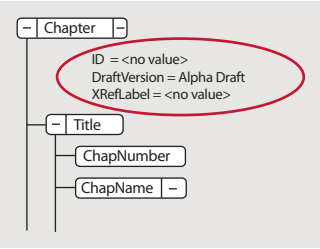
- エレメントとその内容を削除するには、エレメントを選択し、Delete キーを押します。
- エレメントを削除し、内容を残すには、エレメントを選択し、エレメント／ラップ解除を選択します。必要に応じて、内容の書式が再設定される場合があります。
- 内容を削除し、エレメントを残すには、内容を選択し、Delete キーを押します。
- エレメントと内容を削除し、別のエレメントに置き換えるには、エレメントを選択します。次に、置き換えるエレメントをエレメントカタログで選択し、「挿入」をクリックします。新しい空白のエレメントによって、選択したエレメントとその内容が置き換えられます。
- 段落書式と文字書式に基づいて文書を作成するために文書からすべてのエレメントを削除するには、スペシャル／フローから構造を削除を選択します。文書内に他にも構造化フローがある場合は、各フローに対してこのコマンドを実行します。

  現在のテキストフローからすべてのエレメントが削除されます。エレメントカタログの書式変更リストによって書式が作成または変更されている場合は、削除されたエレメントは文書の書式変更となります。

  注意：削除された各エレメントのバリエーションに対応する名前付きの書式を作成してカタログに保存するには、「書式の適用と作成」コマンドを使用します。

属性値を割り当てる

属性には、文書の内容には表示されない、エレメントに関する補足情報が保存されています。構造図に属性とその値を表示できます。



構造図に表示された属性

属性の定義には、使用可能な値のタイプ（テキストや数値など）が指定されています。可能な値のリストまたは数値の範囲が指定されていることもあります。

値は属性の定義によって、オプション、必要、読み取り専用のどれであるかが決まります。初期設定値が指定されていることもあります。属性が読み取り専用でない場合は、属性値を指定できます。

属性の現在の値が定義の指定に適合しない場合、その属性は無効になります。

注意：相互参照で使用する「ID」属性と「ID 参照」属性を FrameMaker XML Author が自動的に設定するように指定できます （これらの属性は読み取り専用として定義されます）。

エレメント挿入時に属性値を入力する

特に必要な属性や書式に影響する属性の値などは、エレメントを挿入するときに入力します。オプションの属性は後で入力してもかまいません。

エレメント定義文書（EDD）で使用されているフォントの属性値には、特定の単位を使用する必要があります。例えば、「横方向のオフセット」の値が em スペースのパーセンテージとして設定されている場合、「**5pt**」と入力すると、オフセットは 5pt ではなく、em スペース 5 個分になります。

属性値を入力するときは、マルチバイト（アジア言語）文字を使用しないでください。マルチバイト文字は、SGML ワークフローではサポートされていないため、SGML に正しく書き出されないことがあります。

注意：属性名では、Unicode テキストエンコード規格がサポートされています。

1. エレメントの挿入時に属性値を入力するためのダイアログボックスが表示されるように設定してください。
2. エレメントを挿入します。エレメントに属性が定義されているときは、新規エレメントの属性ダイアログボックスが表示され、エレメントに定義されているすべての属性（読み取り専用の属性を除く）の一覧が表示されます。
3. 値を指定するすべての属性について、「属性」スクロールリストから属性を選択し、「属性値」ボックスに値を入力して「値を設定」をクリックします。必要な属性の場合は、エレメントを有効にするために必ず値を入力してください。

   属性に定義済みの値のセットがある場合は、値を入力するのではなく、属性値ポップアップメニューから選択します。

   入力可能な値（テキストや数値など）は、属性のタイプによって異なります。

   選択した属性の説明（属性のタイプ、値が必要かどうかなど）は、ダイアログボックスの「属性値」セクションの下に表示されます。
4. 「エレメントを挿入」をクリックします。

文書内の既存エレメントの属性値を入力または編集する

属性値ではなく、属性名を変更する必要がある場合は、編集／検索・置換を使用します。この操作が必要となるのは、取り込んだエレメント定義の中で、同じ意味の異なる属性名が（例えば、「SecurityLevel」や「Security」など）使用されている場合です。エレメントに対して新しい属性名を定義する必要があります。

1. 属性値を変更するエレメントを選択します。

   同じタイプのエレメントを複数選択し、すべてのエレメントに属性値の変更が適用されます。ただし、エレメントは連続している必要があります。例えば、「Security」属性を持つ「Para」エレメントが並んでいる場合、すべての「Para」エレメントのこの属性の値を一度に変更できます。
2. 構造図で属性名または属性値をダブルクリックし、属性ダイアログボックスを開きます。

   または、エレメント／属性の編集を使用して、属性モーダルパネルにアクセスします。
3. 入力または編集する属性値ごとに、「属性」スクロールリストから属性を選択し、「属性値」ボックスに値を入力して「値を設定」をクリックします。

   属性に定義済みの値のセットがある場合は、値を入力するのではなく、属性値ポップアップメニューから選択します。
4. 「OK」をクリックします。

属性の種類

属性値として使用できる値の種類は、属性のタイプによって決まります。例えば、整数として定義されている属性の場合、「**version 1**」という値は無効ですが、「**1**」という値は有効です。数値（整数、実数など）の場合は、属性定義であらかじめ定義された範囲に限定されることもあります。

choice 値のリストが定義されている属性です。

ID 参照 他のエレメントからの固有 ID 値を値として持つ属性です。一般的に、エレメントの相互参照に使用されます。

ID 参照（複数） 他のエレメントからの 1 つ以上の固有 ID 値を値として持つ属性です。ソース情報を示す複数の値を使用する構造化アプリケーションに書き出す場合は、開発者によってこの属性が指定されていることがあります。

整数 整数値（小数部分なし）を取る属性です。22、-22、+322 などが有効な整数の例です。範囲の制限を設けることもできます。

Integers 1 つ以上の整数の値を取る属性です。「属性値」ボックスに 1 行ずつ数字を入力します。

実数 実数の値を取る属性で、小数部分を含むときと含まないときがあります（値は科学的記数法で表示することもできます）。2、22.4、-0.22、2.3e-1 などが有効な実数の例です。範囲の制限を設けることもできます。

Reals 1 つ以上の実数の値を取る属性です。「属性値」ボックスに 1 行ずつ数字を入力します。

文字列 連続した文字（テキスト）の値を取る属性です。

記号列 1 つ以上の文字列の値を取る属性です。「属性値」ボックスに 1 行ずつ文字列を入力します。

固有 ID 固有テキスト文字列を値として取る属性です。1 つのエレメントには 1 つの ID 属性（「固有 ID」または「固有 ID（複数）」）しか存在しません。すべての ID 値は、文書またはブック内で固有である必要があります。固有の ID 属性を持つエレメントを、エレメントの相互参照のソースとすることもできます。

固有 ID（複数） 1 つ以上の固有テキスト文字列を値として取る属性です。「属性値」ボックスに 1 行ずつ文字列を入力します。ソース情報を示す複数の値を使用する構造化アプリケーションに書き出す場合は、開発者によってこの属性が指定されていることがあります。

属性値をコピーする

クリップボードを使用して、あるエレメントから別のエレメントに属性値をコピー＆ペーストできます。対応する属性が定義されていないエレメントに値をコピー＆ペーストすると、その属性は無効になります。エレメントの相互参照を維持するには、ID 属性の値はペーストしないでください。

属性を別の文書からコピーする場合、現在の文書ではその属性が定義されていないことがあります。

1. コピーしたい属性値を持つエレメントを選択して、編集／特殊コピー／属性値を選択します。エレメントに関連付けられたすべての属性値がクリップボードにコピーされます。
2. 別のエレメントを選択して編集／ペーストを選択します。
3. （オプション）別の文書からコピーした未定義の属性を削除するには、未定義の属性が含まれているエレメントを選択して属性ダイアログボックスを開き、属性を選択して「属性を削除」をクリックします。次に表示されるダイアログボックスで、現在のエレメントまたはこの属性を持つすべてのエレメントから属性を削除します。

エレメントと属性を検索し編集する

構造化文書内のエレメントと属性を検索する機能は、エレメントと属性を把握したい場合や、すばやく変更したい場合に便利です。検索は複数のエレメントや属性に同じ変更を加えるときに、特に便利な機能です。

また、FrameMaker XML Author では、テキストの文字列、特定の書式、非決定の相互参照、エレメントではないオブジェクト（アンカー枠など）をはじめ、多くのアイテムを検索できます。

注意：検索・置換機能では、Unicode テキストエンコード規格がサポートされています。

関連項目

305 ページの「正規表現」

エレメントタグ、属性名、属性値を検索する

エレメントタグ、属性名、属性値を、個別に、または組み合わせて検索できます。例えば、「List」というタグの付いたエレメントを検索して、すべての「List」エレメントを検索します。また、「Security」属性が「Classified」に設定されている「List」エレメントだけを検索するように限定することも可能です。

1 編集／検索・置換を選択します。

2 検索ポップアップメニューから「エレメント」を選択します。

3 エレメントを検索ダイアログボックスで、必要なオプションを選択します。

このダイアログボックスの設定は、様々な組み合わせで使用できます。以下にその例を示します。

- すべてのエレメントを検索するには、3 つのボックスをすべて空白のままにしておきます。
- 特定のエレメントを検索するには、エレメントタグを入力し、属性名と属性値のボックスは空白のままにします。
- 特定の属性を持つすべてのエレメントを検索するには、属性名を入力し、エレメントタグと属性値のボックスは空白のままにします。
- 特定の属性値を持つすべてのエレメントを検索するには、属性値を入力し、エレメントタグと属性名のボックスは空白のままにします。
- 特定のエレメントと属性の組み合わせを検索するには、エレメントタグを入力して属性名を選択します。
- 特定のエレメントと属性値の組み合わせを検索するには、エレメントタグを入力して属性名と属性値を選択します（属性のタイプが「選択」の場合は、値を入力します）。
- 値のない属性を持つ特定のエレメントを検索するには、エレメントタグを入力して属性名を選択し、属性値ポップアップメニューから「値なし」を選択します。

検索を制限しない場合は、ボックスを空白にしておきます。ボックスが空白の場合は、「任意のエレメント」の検索、または「任意の属性」や「任意の値」のいずれかを指定したのと同じことになります。

4 「設定」をクリックします。

5 検索・置換ダイアログボックスで、「大文字・小文字を区別」、「単語で検索」、「ワイルドカードを使用」または「逆方向へ検索」を選択します。

6 「検索」をクリックします。

注意： メインフローの検索後に、他のテキスト枠やテキスト行が検索されます。検索はフロー単位で行われるので、文書のあちこちにジャンプしているように見えることがあります。

関連項目

305 ページの「正規表現」

検索したエレメントまたは属性を変更する

エレメント、属性または属性値を検索した後に、別のエレメント、属性または属性値で置き換えることができます。例えば、「SecurityLevel」属性の値を「Declassified」から「Top Secret」に一括変更することができます。

文書内のアイテムを置換するとき、個々のアイテムを検索しながら置換する方法と、文書全体を一括して自動的に置換する方法があります。

別の文書からアイテムをペーストした場合や、新しいエレメント定義を取り込んだ場合は、「検索・置換」コマンドを利用すると文書を正常な状態に戻すことができます。「検索・置換」を使用して、「Cell」エレメントを、例えば「TableCell」エレメントに置換します。

1 編集／検索・置換を選択します。

2 検索・置換ダイアログボックスの検索ポップアップメニューから「エレメント」を選択します。

3 エレメントを検索ダイアログボックスで、必要なオプションを選択してから「設定」をクリックします。次に、検索・置換ダイアログボックスの置換ポップアップメニューからオプションを選択し、置換後のタグまたは値を入力します。

エレメントを検索ダイアログボックスと置換ポップアップメニューは組み合わせて使用します。以下は、使用可能な組み合わせの例の一部です。

- あるエレメントを別のエレメントに置換するには、エレメントを検索ダイアログボックスでエレメントタグを入力し、「属性」と「属性値」は空白のままにしておきます。次に、置換ポップアップメニューから「エレメントタグ」を選択し、エレメントタグを入力します。
- ある属性を別の属性に置換するには、属性名を入力し、「エレメントタグ」と「属性値」は空白のままにしておきます。次に、「属性名」を選択し、そのエレメントに定義されている属性名を入力します。
- ある属性値を別の属性値に置換するには、属性値を入力し、「エレメントタグ」と「属性」は空白のままにしておきます。次に、「属性値」を選択して値を入力します。
- 指定した名前の属性を別の属性に置換するには、属性名を入力し、「エレメントタグ」と「属性値」は空白のままにしておきます。次に、「属性値」を選択して値を入力します。
- 特定の属性値を持つ特定のエレメントを別のエレメントに置換するには、エレメントタグを入力し、属性名と属性値を選択します。次に、置換ポップアップメニューから「エレメントタグ」を選択し、エレメントタグを入力します。
- 特定の属性値を削除するには、属性値を入力し、「エレメントタグ」と「属性」は空白のままにしておきます。次に、「属性値」を選択し、「選択」ボックスは空白のままにしておきます。

指定した置換が不可能な場合、（例えば、エレメントタグを削除しようとした場合）問題を説明する警告メッセージが表示されます。

4 「検索」をクリックします。

5 検索するエレメントや属性が見つかったときは、以下の操作のいずれかを行います。

- 置換は行うが、検索を続行しない場合は、「置換」をクリックします。
- 置換を行って検索を続行する場合は、「置換して検索」をクリックします。
- 一括して置換するには、文書全体を対象とするのか現在の選択範囲だけを対象とするのかを指定して、「一括置換」をクリックします。

文書構造内のエラーを検索して修正する

構造フロー内のエラーは、構造の問題（エレメントの位置が無効など）や、無効な属性（必要な値が指定されていないなど）がある場合に発生します。構造図で、縮小表示されているエレメントの構造の中に無効な内容がある場合は、エレメント名の左のプラス記号（+）が赤で表示されます。

また、文書を検証してエラーを見つけることもできます。エラーの位置を確認したら、エレメントカタログと構造図を参照しながらエラーを修正してください。

エレメント内のテキストの書式を変更した場合、そのエレメントは書式ルールに一致しなくなることがあります。

構造図を使用してエラーを検索する

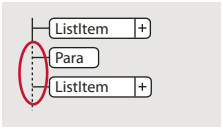
文書のエレメント定義の内容ルールと属性記述に一致しないエレメントがある場合は、構造図でエラーを確認することができます。

不明エレメント エレメント定義で必要とされる子エレメントの所在が不明の場合、垂直線上の子エレメントが存在するべき場所に、小さな赤い正方形が表示されます。



必要な子エレメントがありません

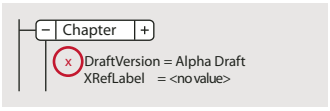
無効な位置にあるエレメント あるエレメントが内容ルールで許可されていない位置にある場合、垂直線はこのエレメントから親エレメントの最後まで破線で表示されます。



「Para」エレメントはこの位置では無効です

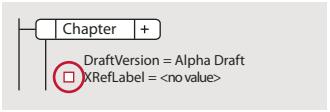
未定義のエレメント 文書内で定義されていないエレメントの場合、ブロックが赤く表示されます。このエラーは、他の文書からエレメントをペーストしたときに発生することがあります。

無効な属性 属性の値が無効な場合や、文書内で定義されていない属性の場合、属性名の左に赤い **x** 印が表示され、値が赤で表示されます。



「**DraftVersion**」属性が無効です

必要な値が所在不明の属性 属性の値がない場合は、属性名の右に < 値なし > と表示されます。属性の値が必要な場合は、< 値なし > は赤で表示され、その隣に赤い正方形が表示されます。

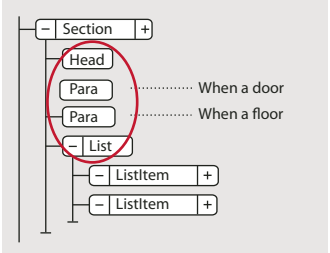


「XRefLabel」属性に必要な値がありません。

文書を検証する

文書を検証するとき、文書のエレメント定義に記述されている属性ルールや内容ルールに一致しないエレメントが検索されます。エラーが検出されると、エレメントが選択され、エラーの説明が表示されます。

文書全体、現在のフローまたは現在のエレメントを検証できます。現在のエレメントを検証する場合、子エレメントのディセンダントはチェックされません。例えば、次の図の「Section」エレメントを検証する場合、「Head」エレメント、2 つの「Para」エレメント、「List」エレメントは検証されますが、「List」エレメントの下にある「Item」エレメントは検証されません。



「**Section**」の子エレメントだけを検証します

文書にコンディショナルテキストがある場合は、表示されているバージョンだけが検証されます。

すべての構成ファイルを含むブック全体、ブックファイルのみ、ブックファイルの現在のエレメントのみを検証できます。

1 エレメント／検証を選択します。

2 「文書全体で」、「ブック全体」、「現在のフローに対して」または「現在のエレメント」を選択して検証範囲を指定します。

3 所在不明のエレメントや属性値を検索対象から除外するには、「所在不明のエレメントを無視」または「所在不明の属性値を無視」を選択します。

これらの設定を選択すると、FrameMaker XML Author は必要な子エレメントや属性値が不明な部分は検索しません。まだ文書が完成していない場合に、これらを選択してください。

4 「チェック開始」をクリックします。

現在のエレメントの先頭からチェックが開始されます。現在のエレメントだけを検証する場合は、挿入ポイントがあるエレメントまたは選択されているエレメントがチェックされます。複数のエレメントが選択されている場合は、その中の最初のエレメントがチェックされます。

5 エラーが検出された場合、再度「チェック開始」をクリックすると検証を続行します。

エレメント検証ダイアログボックスの上部に、エレメントタグおよびエラーについての簡単な情報が表示されます。

エラーを修正または無視するか、「特殊ケースとして使用」をクリックすることができます。特殊ケースとして処理すると、次に文書を検証するとき、このエラーは検出されません。

6 エラーが検出されなくなるまで、手順 5 までの操作を繰り返します。

文書の最後に到達すると、最初に戻って検証を続行します。フローの最後に到達すると、次のフローがチェックされます。

注意：ブックを検証する際、FrameMaker XML Author はブック内のファイルに無効な内容が含まれているかを検証しますが、詳細を確認するためには、ファイルを開いて検証する必要があります。

EDD のエレメントの検証には、if-then 節の属性の検証も含まれています。例えば、属性に使用できる値が、A、B または C で、コンテキストルールで、If [attrval = "D"] が指定されているとします。これは、エレメント定義の取り込み時に、エラーとしてフラグされ、無効な構造として報告されます。

同様に、エレメントのテキスト書式ルールまたは接頭辞および接尾辞ルールがコンテキスト仕様で属性名を使用する場合、属性の名前とケースはエレメント定義の属性定義と同じである必要があります。

属性値が以前と同じ値に変更される場合、この操作は変更としてフラグされません。この変更により、値の不必要なチェックが削減されパフォーマンスが向上します。

すべての特殊ケースを解除する

1 エレメント／検証を選択します。

2 「特殊ケースを解除」をクリックします。ダイアログボックスで選択した範囲（文書、フローまたはエレメント）の特殊ケースが解除されます。

検証時のエラーメッセージ

以下のエラーメッセージは、エレメント検証ダイアログボックスの上部に表示されます （説明文でのタグはエレメントタグを、名前は属性名を、値は属性値を表します）。

エレメントが定義されていません エレメントが文書内に定義されていません。別の文書からエレメントをコピーした可能性があります。

タグの前にエレメントがありません このエレメントの前の、少なくとも 1 つの必要なエレメントの所在が不明です。

最後に内容がさらに必要です 現在のエレメントの最後に、少なくとも 1 つの子エレメントが必要です。

現在のエレメントがありません 挿入ポイントがないか、選択範囲がありません （このメッセージは、範囲を「現在のエレメント」に設定しているときに表示されます）。

現在のフローがありません 挿入ポイントがないか、選択範囲がありません （このメッセージは、範囲を「現在のフロー」に設定しているときに表示されます）。

最上位エレメントではありません このエレメントを文書の最上位に置くことはできません。

<TEXT> はこのエレメントでは許可されていません エレメントにテキストが含まれていますが、テキストは使用できません。

<TEXT> はこの位置では有効ではありません エレメントにはテキストが使用できますが、この位置では無効です。

属性「名前」は未定義の ID 値を参照しています 属性は「ID 参照」ですが、文書内（ブックを検証しているときはブック内）に存在しない「固有 ID」値を指しています。

属性「名前」はこのエレメントに定義されていません このエレメント定義には「名前」属性が含まれていません。

このエレメントは（タイプ）である必要があります このエレメントのタイプが正しくありません。タイプは「グラフィック」、「マーカー」、「相互参照」、「数式」または「システム変数」のいずれかです。例えば、「Cross-Reference」エレメントが、相互参照ではなくテキストで構成されている可能性があります。

属性「名前」の値はタイプである必要があります 属性値がこの属性には使用できないタイプです。

「名前」の属性値は n と n の間である必要があります 属性の数値が指定された範囲の外にあります。

属性「名前」の値は許可された選択ではありません 属性の値は、ポップアップメニューから選択可能な有効な値の 1 つと一致する必要があります。

属性「名前」の値は固有である必要があります「固有 ID」の値は文書またはブック内のすべてのエレメントに対して一意である必要があります。

属性「名前」に値が必要です 属性に必要な値がありません。

タグはこのエレメントでは除外されています 親エレメントまたはそのアンセスターの 1 つにある除外ルールのため、このタグエレメントは許可されません。

タグはこのエレメントでは許可されていません タグエレメントは親エレメントのどの位置にも使用できません。

タグはこの位置では有効ではありません タグエレメントは、親エレメントで使用できますが、現在の位置では使用できません。

エレメントのエラーを修正する

エレメントと属性のエラーを確認したら、エレメントカタログと構造図を参照してエラーを修正します。

- 無効な位置にあるエレメントを修正するには、有効な位置にエレメントを移動するか、現在位置で有効なエレメントに変更します。

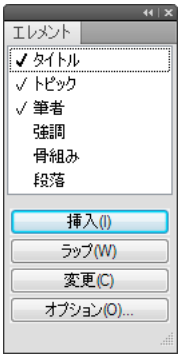
  無効なエレメントを選択します。または、検証中の場合、エレメントが自動的に選択されます。エレメントを選択すると、エレメントカタログに現在の位置で有効なエレメントが表示されます。



この位置に「li」か「ListItem (リストアイテム)」が必要です。

- 無効な内容が含まれているエレメント（< 無効な内容 > というテキストスニペットが表示される）を修正するには、その内容を使用できるエレメントに変更します。
- 所在不明の子エレメントがある構造を修正するには、必要なエレメントを挿入します。

  所在不明のエレメントの位置をクリックします。または、検証中の場合、自動的に挿入ポイントが表示されます。所在不明のエレメントの位置に挿入ポイントを移動すると、その位置で有効なエレメントがエレメントカタログに表示されます。



この位置に「Title (タイトル)」が必要です。

- 無効な属性値を修正するには、その属性に対して有効な値に変更します。
- 未定義の属性を削除するには、未定義の属性が含まれているエレメントを選択して属性ダイアログボックスを開き、属性を選択して「属性を削除」をクリックします。次に表示されるダイアログボックスで、現在のエレメントまたはこの属性を持つすべてのエレメントから属性を削除します。
- 無効な ID を持つ相互参照を解決するには、相互参照を選択してスペシャル／相互参照を選択し、有効な ID を持つソースに変更します。

アイテムを検索する

文書とブックの検索

文書内を検索する場合（編集／検索・置換）、検索は挿入ポイントの位置から文書全体を対象にして行われます。ただし、検索が行われるのは、挿入ポイントのあるページの種類（例えばボディページ、マスターページ、リファレンスページ）のみです。文書末まで検索を終了すると、文書の先頭に戻って続行されます。メインテキストフローの検索が終了すると、文書内の他のテキストが検索されます。検索はページ単位ではなくフロー単位で行われるので、検索時に文書内をジャンプしているように見える場合もあります。

ブック全体を検索する場合、アクティブな文書（ドキュメントウィンドウを開いていない場合はブック内の最初の文書）から検索が行われ、ブック内のすべての文書が検索されます。文書を開くことができない場合は、その文書の処理は省略され、ブックエラーログにメッセージが出力されます。

注意：ブック、ブックマップまたは DITA マップ全体を検索する場合、マスターページやリファレンスページを検索することはできません。

テキストのほか、選択範囲内、文書内またはブック全体の次のアイテムも検索できます。また、リソースマネージャーからマップ内を検索することもできます。

テキスト書式とタグ 文字書式属性、または特定の段落タグや文字タグ構造化 FrameMaker XML Author では、エレメントはテキストのすぐ後ろに表示されるので、エレメントタグ、属性名、属性値、またはこれらすべてを検索することができます。

マーカー マーカーの種類にかかわらず任意のマーカー、特定の種類のマーカー、または指定したテキストを含むマーカー。

相互参照 書式にかかわらず任意の相互参照、特定の書式を使用する相互参照、または非決定の相互参照（FrameMaker XML Author で更新できない相互参照）。非決定の相互参照が検索されると、相互参照のマーカーテキストが「検索」ボックスに表示されます。

テキストインセット 参照して取り込んだテキスト。非決定のテキストインセット（ソースから更新できないインセット）も検索できます が、引用グラフィックや OLE リンク中のオブジェクトは検索できません （OLE リンクをリストする場合は、編集／リンクを選択します）。

変数 変数名にかかわらず任意の変数、または特定の変数

ルビテキスト 和文フォントがシステムにインストールされている場合の任意のルビテキスト。

アンカー枠 グラフィックを含むアンカー枠を検索して、グラフィックを検索。アンカー枠以外に配置されたグラフィックは検索できません。

脚注 任意のテキストまたは表の脚注。

表 表書式のタグにかかわらず任意の表、または特定のタグを含む表。

コンディショナルテキスト コンディションタグにかかわらず、すべてのコンディショナルテキスト、または特定のコンディションタグを含むテキスト、および非コンディショナルテキスト。コンディショナル設定された表の行や、表示されていないコンディショナルテキストは検索できません。

自動ハイフン 自動的にハイフネーションされた単語。

クリップボード内のテキストおよび文字書式 クリップボード内のテキスト、大文字・小文字および文字書式と一致するテキスト。

関連項目

305 ページの「正規表現」

Unicode テキストの検索

FrameMaker XML Author では、UTF-8 エンコード形式を使用します。したがって、Unicode でエンコードされたテキストを含む .fm 文書または XML 文書のすべての文字は、複数バイトを使用します。その結果、「検索」フィールドに入力した文字列のみを使用して、検索操作が実行されます。

範囲指定の検索は Unicode 文字に対してのみ使用でき、ユーザーは Basic Multilingual Plane（BMP）に属する任意の文字を検索できます。Unicode コードポイントは、検索および置換操作の実行にも使用できます。例えば、\uXXXX と入力して、コードポイントが XXXX である文字を検索できます。したがって、コードポイントが u+0041 である文字「A」を検索するには、検索・変更ダイアログボックスで \u0041 と指定できます。

コードポイントは Unicode コードスペース内の任意の値で、0 ～ 10FFFF16 の範囲の整数です。この特定の範囲は、Unicode 標準のみでコードスペースに対して定義されています。他の文字エンコード形式標準では、他のコードスペースが使用されている場合があります。

また、Unicode テキストの検索では、ワイルドカード文字を使用できます。

注意：マルチバイト文字を含むアジア言語の文書では、角かっこ [ ] をワイルドカードとして使用できません。

関連項目

305 ページの「正規表現」

アイテムの置換

アイテムを変更するときは、以下に注意してください。

- 文書でテキストが選択されていないときに「置換」または「置換して検索」をクリックすると、挿入ポイントの位置にある置換アイテムが挿入または適用されます。
- 検索・置換ダイアログボックスの「大・小文字をオリジナルに合わせる」により、ソーステキストの大文字の使用方法を維持できます。例えば、「大・小文字をオリジナルに合わせる」を選択し、「検索」ボックスに「**tea**」、「置換」ボックスに「**coffee**」と入力すると、**tea** は **coffee** に、**Tea** は **Coffee** にそれぞれ置換されます。
- キーボード上にない特殊文字（em スペースや段落記号など）を含むすべてのテキストを入力できます。
- 検索・置換ダイアログボックスを使用してマーカーテキストを変更することはできません。指定したマーカーテキストが検索された場合、「置換」ボックスに異なるテキストを入力して「置換」をクリックしても、マーカーテキストではなくマーカーが「置換」ボックスのテキストと置換されます。マーカーテキストを変更する場合は、スペシャル／マーカーを選択します。

バックスラッシュとワイルドカード文字を検索する

「検索・置換」ボックスには任意の文字を入力できます。ただし、次の文字を入力する場合は特別な処理が必要です。

- 1 個のバックスラッシュ（\）を検索する場合は、「検索」ボックスにバックスラッシュを 2 個（\\）入力します。1 個のバックスラッシュは通常、特殊文字を表します。
- 「ワイルドカードを使用」オプションが選択されているときにワイルドカード文字を通常の文字として検索する場合は、ワイルドカードの前にバックスラッシュを入力します。

関連項目

377 ページの「ダイアログボックス内での入力」

305 ページの「正規表現」

文字書式の属性を検索する

1 検索する文字書式を含むテキストをコピーします。クリップボードにコピーされた文字の最初の 126 文字のみが使用されます。

2 編集／検索・置換を選択します。検索・置換ダイアログボックスの検索ポップアップメニューで「クリップボード上のテキストと文字書式」を選択します。「検索」ボックスには、検索するテキストを入力しません。

3 「検索」をクリックします。

検索したテキストに属性を適用しない場合は、属性を「そのまま」に設定します。

変換ダイアログボックスで文字書式を変更した後に、Ctrl+Shift+F9 キーを押して、ダイアログボックスを初期設定に戻し、現在のテキストの書式に合わせることができます。

特殊文字や非印字記号を検索する

1 文字のテキストや、熟語やキーボード上にない特殊文字を含むテキストも検索できます。バックスラッシュのシーケンスを入力する必要があります。

例えば、\P\p（段落の最初の直後に段落の最後）を検索すると、空白の段落を検索できます。

これらのシーケンスのほとんどは、検索および置換に使用できます（例えば強制改行を段落末に置き換えます）。ただし、フローの最後、段落の先頭、単語の最初または単語の最後のシーケンスで置き換えることはできません。

関連項目

377 ページの「ダイアログボックス内での入力」

マーカーを検索する

FrameMaker XML Author では、相互参照、索引およびその他の目的でマーカーを使用します。任意の種類のマーカーで検索したり、指定した種類のマーカーのみを検索したりできます。制御記号の表示中は、記号（T）がマーカーを表します。

FrameMaker XML Author では、特定のマーカーテキストを含むマーカーも検索できます。

1 検索・置換ダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。

- 文書中の任意のマーカーを検索する場合は、検索ポップアップメニューの「任意のマーカー」を選択し、「検索」ボックスを空白にしておきます。
- 特定の種類のマーカーを検索する場合は、検索ポップアップメニューの「マーカーの種類」を選択し、「検索」ボックスにマーカーの種類を入力します。
- 特定のテキストを含むマーカーを検索する場合は、検索ポップアップメニューの「マーカーテキスト」を選択し、「検索」ボックスにマーカーテキストを入力します。

2 「検索」をクリックします。マーカーダイアログボックスが開いている（スペシャル／マーカーを選択）場合は、検索されたマーカーのマーカーテキストが表示されます。

重要：検索されたマーカーのテキストを置換する場合は、マーカーダイアログボックスを使用してマーカーテキストを編集します。検索・置換ダイアログボックスを使用すると、マーカーテキストではなくマーカーが置換されます。

コンディショナルテキストを検索する

特定のコンディションタグを含む表示中のテキストを検索できます。FrameMaker XML Author で表示されているコンディショナルテキストが検索されると、そのコンディションタグを使用する隣接のテキストもすべて選択されます。

FrameMaker XML Author では、コンディショナルを設定した表の行は検索できません。

1 検索するコンディションタグを含むテキストを表示します。

2 検索・置換ダイアログボックスの検索ポップアップメニューで「コンディショナルテキスト」を選択します。

3 次の操作を行います。

- 特定のコンディションタグを含むテキストを検索する場合は、コンディションタグを「設定」スクロールリストに移動します。
- 特定のコンディションタグを含まないテキストを検索する場合は、タグを「設定しない」スクロールリストに移動します。
- 検索するテキストに特定のタグを含めるかどうかを問わない場合は、タグを「そのまま」スクロールリストに移動します。
- コンディショナルテキストをすべて検索する場合は、すべてのタグを「そのまま」スクロールリストに移動します。
- 非コンディショナルテキストを検索する場合は、「コンディショナル設定を解除」を選択します。

注意：スクロールリスト間でコンディションタグを移動するには、タグを選択して矢印をクリックするか、タグをダブルクリックします。1 つのスクロールリストから別のスクロールリストにタグをすべて移動するには、リスト内のタグを 1 つ選択して、Shift キーを押しながら矢印をクリックします。

4 「設定」をクリックしてから「検索」をクリックします。

正規表現による検索および置換

構造化された WYSIWYG ビューで正規表現を使用して、文書のテキストベースのアイテムを検索したり置換したりできます。これは、正規表現を使用してテキスト、マーカー、または段落タグを検索できるということです。ただし、この検索および置換オプションは、マーカーや相互参照などのアイテムでは無効化されます。

正規表現検索を実行するには

正規表現を使用して、文書の dd-mm-yyyy 形式の日付を検索します。

1 検索・置換ダイアログを開きます。

2 「検索」ボックスに次の正規表現を入力します。

```
[\d]{2}-[\d]{2}-[\d]{4}
```

3 「正規表現」の検索オプションを選択して、「検索」をクリックします。

正規表現検索および置換を実行するには

正規表現を使用して、文書の dd-mm-yyyy 形式の日付を検索して、この形式で見つかった日付を mm-dd-yyyy に置き換えます。

1 検索・置換ダイアログを開きます。

2 「検索」ボックスに次の正規表現を入力します。

```
([\d]{2})-([\d]{2})-([\d]{4})
```

注意：正規表現の日付、月、年の部分は括弧で囲みます。これにより、正規表現エンジンは各検索結果のこれらの値を記憶します。

3 「正規表現」の検索オプションを選択します。

次に、正規表現の置換構文を使用して、括弧で囲まれた部分のみを置き換える必要があります。

4 「置換」ボックスで、次の置換を入力します。

```
$2-$1-$3
```

$2 は 2 番目（月）に囲まれた部分です。$1 は最初（日付）に囲まれた部分です。置換構文を使用すると、検索で取得した $1 および $2 の結果を入れ替えます。

FrameMaker での正規表現エンジンの設定 XML Author

FrameMaker XML Author は Regex に Boost エンジンを使用します。Boost について詳しくは、boost.org を参照してください。

次の構文を使用して、正規表現を記述できます。

- Perl （デフォルト）
- Grep
- Ergrep

デフォルトでは、Perl の正規表現を使用して FrameMaker XML Author で正規表現を記述します。ただし、Grep または Ergrep のいずれかの正規表現構文を使用するには、maker.ini の RegularExpressionSyntax フラグを更新する必要があります。

検索をトラブルシューティングする

アイテムが存在するにもかかわらず検索できない場合は、次の点について検索・置換ダイアログボックスをチェックします。

- テキストのスペル
- 数字とスペースの種類
- 検索オプション
- 表示されていないコンディショナルテキスト
- マスターページを検索する場合は、マスターページ上の挿入ポイント
- ブック全体を検索する場合は、ブックオプションの選択

スペルチェック

FrameMaker XML Author の辞書

FrameMaker XML Author では、ユーザー用にユーザー辞書、文書ごとに文書辞書が自動的に作成されます。「スペルチェッカー」または「自動スペルチェック」オプションを使用してこれらの辞書に単語を追加・削除したり、これらの辞書を直接管理したりすることができます。辞書を直接操作すると、その内容の確認と編集や、他の辞書への取り込みが可能になります。複数のユーザー辞書を作成して、別々に使用できます。

ユーザー辞書または文書辞書を変更した場合は、全段落を再チェックするように指定してから、もう一度文書のスペルチェックを行います。

辞書機能ダイアログボックスで以下のような様々な操作を行います。

FrameMaker XML Author の辞書について

FrameMaker XML Author のスペルチェックでは、テキストのスペルミスを調べるためにいくつかの辞書が使用されます。文書のスペルチェックでは、FrameMaker XML Author は文書中の各単語を次の辞書の単語と比較します。

- メイン辞書には標準辞書の単語が含まれています。この辞書では、単語を追加したり削除したりできません。

- 初期設定のサイト辞書には専門用語が含まれています。この辞書には、サイトまたはワークグループで共通して使用する単語（会社名や製品名など）を追加できます。サイト辞書は通常、FrameMaker XML Author の dict フォルダー内の site.dict ファイルです。
- ユーザー辞書には頻繁に使用する単語が含まれています。文書のスペルチェックでは必ずこの辞書が使用されるので、文書やサイトに固有でない単語（ユーザー名など）にこの辞書を使用します。この辞書には単語を追加、削除したり、複数のユーザー辞書を作成して、切り替えて使用することもできます。
- 文書辞書には特定の文書の単語が含まれています。この辞書は、文書の編集者に関係なく使用されます。この辞書には単語を追加したり、削除したりできます。文書辞書は他の辞書とは異なり、別ファイルではなく文書の一部になります。

文書辞書、ユーザー辞書およびサイト辞書には、単語の追加や削除、単語のハイフネーションの変更などの編集上の設定を行うことができます。異なる辞書を選択したり、1 つの辞書を別の辞書に取り込んだり、辞書を編集・削除することもできます。

他の言語の辞書

FrameMaker XML Author では、辞書、ハイフネーション、類語辞典、Unicode を使用できます。

FrameMaker XML Author には、ブルガリア語、カタロニア語、クロアチア語、チェコスロバキア語、デンマーク語、オランダ語、エストニア語、フィンランド語、ギリシャ語、ハンガリー語、イタリア語、ラトビア語、リトアニア語、ノルウェー語、ニーノシク語、ポーランド語、ポルトガル語、ルーマニア語、ロシア語、スロバキア語、スロベニア語、スペイン語、スウェーデン語、トルコ語の辞書とハイフネーションが用意されています。

注意：初期設定では、FrameMaker XML Author でサポートされるすべての言語の辞書がインストールされます。

日本語、韓国語、中国語（繁体字および簡体字）用に、完全なオーサリングのサポート（辞書なし、ハイフネーションなし）が拡張されています。

また、英語（アメリカ）、フランス語、デンマーク語、オランダ語、ドイツ語、イタリア語、ノルウェー語、スウェーデン語、ドイツ語（スイス）、フランス語（カナダ）および英語（英国）用に、完全なオーサリングのサポート（言語ルール、辞書、ハイフネーション、類語辞典を含む）が拡張されています。

辞書機能ダイアログボックスを選択する

1 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。

2 編集／スペルチェックを選択します。

3 「辞書」をクリックします。

文書辞書の内容を削除する

❖ 文書辞書ポップアップメニューで「削除」を選択して、「OK」をクリックします。

ユーザー辞書を探す

❖ ユーザー辞書の名前を調べるには、編集／スペルチェックを選択して「辞書」をクリックします。

辞書エントリを読み込む

1 編集／スペルチェックを選択し、「辞書」をクリックします。

2 ユーザー辞書ポップアップメニューの「辞書を読み込む」を選択して、「OK」をクリックします。

3 使用するユーザー辞書を含むファイル名を参照するか指定して、「使用」をクリックします。

ユーザー辞書を使用しないで文書中の単語のスペルをチェックする

❖ ユーザー辞書ポップアップメニューの「なし」を選択して「OK」をクリックします。

辞書の内容をファイルにコピーする

1 ユーザー辞書または文書辞書ポップアップメニューの「ファイルに書き出す」を選択して、「OK」をクリックします。

2 辞書の内容のコピー先となるファイルを指定します。このファイルを編集し、新規の辞書として使用できます。

このコマンドを選択したときにブックウィンドウがアクティブである場合は、文書辞書は 1 つのファイルにコピーされます。

辞書の内容に現在のユーザー辞書または文書辞書を取り込む

1 ユーザー辞書または文書辞書ポップアップメニューの「ファイルから作成」を選択して、「OK」をクリックします。

2 現在の辞書を取り込むファイルを指定します。

「ファイルから作成」コマンドを使用して、1 つの辞書を複数のブックファイルに取り込み、ブック内のすべてのファイルで同じ辞書を使用できます。

別のユーザー辞書を作成する

1 文書内に各ハイフネーションポイントにハイフンを付けた単語を置きます。文書の最初の行に、「**<MakerDictionary 3.0>**」と入力します。

2 ファイルの保存時に、「テキストのみ」形式を選択して「保存」をクリックします。「段落末のみ」を選択して「保存」をクリックします。

サイト辞書を変更する

プロジェクトごとに異なるサイト辞書を指定できます。サイト辞書を直接編集することもできます。

ネットワーク全体で FrameMaker XML Author を使用している場合、システム管理者がサイト辞書を管理するのが一般的です。

❖ maker.ini ファイル内の辞書を指定します。

注意：ini ファイルを編集するときは注意して行ってください。

辞書ファイルを編集する

1 ユーザー辞書または文書辞書を編集している場合は、FrameMaker XML Author を使用して辞書の内容をファイルに書き出します。

2 ファイルを編集します。辞書の編集に FrameMaker XML Author を使用している場合は、次の操作を行います。

- ファイルを開くときに、テキストファイルの読み込みダイアログボックスの「各行末で改行」を選択し、「読み込み」をクリックします。
- ファイルの保存時に、「テキストのみ」形式を選択して「保存」をクリックします。「段落末のみ」を選択して「保存」をクリックします。

3 辞書ファイルを別の辞書に取り込みます。辞書から単語を削除した場合は、ファイルを取り込む前に元の辞書を削除します。これを行わないと、削除した単語が辞書に残ります。

不明な単語を辞書へ追加する

スペルが正しくても FrameMaker XML Author でエラーと見なされる単語が文書中に多く含まれている場合は、スペルチェックを開始する前に別の方法でこれらの単語を辞書に追加すると、スペルチェックをすばやく行うことができます。

1 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。

2 編集／スペルチェックを選択します。

3 「辞書」をクリックします。

4 「すべての不明な単語をファイルに書き出す」を選択して、「OK」をクリックします。

5 辞書ファイルにファイル名を指定し、「OK」または「保存」をクリックします。結果の辞書ファイルには、連続する単語、大文字・小文字の誤用、余分なスペースなどの入力ミスは含まれません。

6 テキストエディターまたは FrameMaker XML Author を使用して辞書ファイルを編集します。スペルミスがある単語など、辞書に追加しない単語が削除されます。

7 スペルチェックダイアログボックスの「辞書」をクリックします。

8 ユーザー辞書または文書辞書ポップアップメニューの「ファイルから作成」を選択し、「OK」をクリックします。単語を複数の文書で使用する場合は、単語をユーザー辞書に取り込むか、ブック内のすべてのファイルに取り込みます。

9 辞書ファイルに名前を付けて保存します。

注意：いくつかの単語を辞書に追加するには、右クリックメニューから「単語を学習」を選択できます。多くの単語に赤の波線が付いている場合は、この方法が便利です。

ハイフンの付いた複合語をユーザー辞書へ追加する

時には、文書にハイフン付きの複合語が含まれています。スペルチェックの初期設定では、FrameMaker XML Author はハイフンの付いた複合語をまとめてチェックするのではなく、複合語の中の単語ごとにチェックします。例えば、「**heavy-duty**」という単語をチェックする場合は、「**heavy**」をチェックしてから「**duty**」をチェックします。初期設定を変更すると、ハイフンの付いた複合語を 1 つの単語としてスペルチェックしたり、ユーザー辞書に追加したりできます。

1 編集／スペルチェックを選択し、「オプション」をクリックします。

2 「ハイフンの誤用」を選択して、「設定」をクリックします。

3 スペルチェックダイアログボックスの「単語」ボックスで、ユーザー辞書に追加するハイフンの付いた複合語を入力します。複合語の先頭にハイフンを入力し、個々の単語をつなぐハイフンの前にバックスラッシュ（\）を入力します。

例えば、**heavy-duty** という単語を追加する場合は、「-**heavy\-duty**」と入力します。

4 「登録」をクリックします。

スペルミスと入力ミス

エラーを修正するときは、以下に留意してください。

- 入力ミスと見なされないものがエラーとして表示される場合は、この種類のエラーを検索するオプションを解除できます。例えば、直線引用符の使用をエラーと見なさないようにすることもできます。
- FrameMaker XML Author のスペルチェックオプションダイアログボックスの「大文字・小文字の誤用」が選択されているときに、大文字を含む単語をユーザー辞書または文書辞書に追加すると、それ以外の大文字を使用した単語はスペルミスと見なされます。例えば、FrameMaker XML Author で「Trinidad」という単語を登録すると、「TRINIDAD」および「trinidad」というスペルがエラーと見なされます。ただし、trinidad とすべて小文字で登録すると、どのような大文字の使用でもエラーと見なされません。
- FrameMaker XML Author のスペルチェックでは、上付き文字または下付き文字のテキストや、手動でオフセットしたテキスト（手動でベースラインから移動したテキストなど）はチェックされません。
- 入力ミス（例えば、**and and** など）を修正するには、必ず「修正」ボックス内の正しいテキストを選択して「置換」をクリックします。FrameMaker XML Author では入力ミスしたテキスト用の修正候補が 1 つだけ提示されます。提示されたテキストが適切でない場合は、「修正」ボックスに正しいテキストを入力するか、ドキュメントウィンドウで直接入力します。

文書、ブックまたはマップをスペルチェックする

スペルチェッカーは、同じ単語の繰り返し、ハイフンまたは大文字・小文字の誤用、句読点エラー、直線引用符の誤用（曲線引用符の使用が必須の場合）、余分な空白をチェックします。現在のページ、開いている文書、ブック全体、ブックマップか DITA マップ、ブック内の選択したファイルなどのスペルをチェックできますが、スペルチェックは、マスターページやボディページなど、表示しているページに対してのみ行われます。

アクティブな文書から、またはブックウィンドウがアクティブな場合は、ブックの最初の文書からスペルチェックが開始されます。ブックがチェックされている場合は、最後の文書まですべてがスペルチェックされます。文書を開くことができない場合は、その文書の処理は省略され、ブックエラーログにメッセージが出力されます。ブック全体のスペルをチェックする場合、マスターページやリファレンスページのスペルチェックを行うことはできません。

次の文書に進む前に、文書の保存を尋ねる警告メッセージが表示されます。ブック内の最後の文書のチェックが終了すると、「スペル **OK**」または「スペルチェックが終了しました」というメッセージが表示されます。

ブックまたはマップ内の特定の文書をスペルチェックする場合は、リソースマネージャー表示内でその文書を選択し、それから「選択範囲」を選択してそのファイルのみをスペルチェックします。ブックまたはマップ全体をスペルチェックする場合は「ブック」または「マップ」を選択します。

FrameMaker XML Author は、スペルミスを示すために辞書に登録されていない単語には赤の波線を付けます。句読点ミスに対しては、緑の波線を付けます。修正するには、波線でハイライトされた単語を右クリックし、オプションを選択します。

注意：緑の波線でハイライトされた単語に対しては、それを辞書に追加するオプションが適用できないので、このオプションは使用できなくなっています。

FrameMaker XML Author では、デフォルトで自動スペルチェック機能が有効になっています。何らかの理由で自動スペルチェック機能を無効にしていた場合は、ファイル／環境設定／一般でそれを再び有効にできます。このオプションが有効になると、開いているファイルのスペルチェックをただちに開始します。

ブックまたはマップ全体をスペルチェックする場合は、ユーザー辞書に追加した単語がすべての文書に適用されます。文書辞書に追加した単語は現在開いている文書のみに適用され、ブック内の他の文書には適用されません。スペルチェックで疑わしい単語が検索されると、いくつかの可能性の中から最も適切な修正候補が提示されます。

❖ 文書内で、編集／スペルチェックを選択し、「チェック開始」をクリックします。

注意：自動スペルチェックはセッション単位で設定されるもので、文書単位ではありません。同じ文書を別のマシンで開いた場合は、自動スペルチェックの設定が異なる場合があります。

スペルミスを自動修正する

スペルミスや入力ミスを含む単語が検索された場合に、FrameMaker XML Author で自動修正することができます。プログラムを終了するか、修正の停止を指示するまで、FrameMaker XML Author は、エラーの検索と自動的な訂正を続けます。

特定のスペルミスや入力ミスを自動的に変更する前に、変更を確認してください。例えば、連続している単語の修正に「自動修正」オプションを使用すると、FrameMaker XML Author では連続している単語が正しい場合でも（**had had** など）すべて修正されてしまいます。同様に、**thst** が **test** および **that** のスペルミスの場合、いずれか一方の単語に自動的に変更するのは望ましくありません。

1 編集／スペルチェックを選択し、「チェック開始」をクリックします。

2 単語ミスまたは入力ミスが検索されたら、「置換」をクリックします。

テキストインセットをスペルチェックする

❖ インセットのソースファイルを開き、そこでスペルをチェックします。

スペルチェックのオプションを変更する

FrameMaker XML Author の文書のスペルチェックでは、スペルに関連のないエラー（連続している単語、余分なスペースや置き間違えたスペース、大文字・小文字の誤用など）もチェックされます。チェックする入力ミスの種類を指定できます。

また、特定の種類の単語を無視するようにスペルチェックを限定することもできます。例えば、数字を含む単語を無視したほうがいい場合があります。

1 編集／スペルチェックを選択し、「オプション」をクリックします。

2 次の操作を行います。

- 「検索」セクションで、検索する入力ミスの種類を指定します。例えば、大文字の位置が誤っている単語（**GReen** など）を検索する場合は、「大文字・小文字の誤用」を選択します。
- 「無視」セクションで、無視する種類の単語を指定します。例えば、数字を含む単語を無視する場合は、「数字を含む単語」を選択します。

  FrameMaker XML Author で無視する単語数が多くなるほど、文書にスペルミスのある単語が含まれる可能性が高くなります。例えば、ピリオドを含む単語を無視するように設定すると、前の文のピリオドの後にスペースなしで始まる文が見逃されてしまいます。
- スペルチェックのオプションを変更した後で初期設定のオプションに戻す場合は、「初期設定」をクリックします。初期設定のオプションをリセットせずに、FrameMaker XML Author を終了すると、現在の設定が初期設定のオプションになります。

3 「設定」をクリックします。

スペルチェックオプションの変更後にスペルを再チェックする

FrameMaker XML Author は通常、前回のチェックの後に編集された段落のみを再チェックします。文書のスペルチェック後にオプションを変更した場合は、全段落を再チェックするように指定してから、スペルチェックをもう一度実行してください。

スペルチェックの対象外とするテキストを指定する

特定のテキストを無視するには、言語属性を「なし」に変更します。例えば、プログラムのソースコードの段落に対してスペルチェックを行わないようにします。

テキストの言語を「なし」に設定すると、そのテキストに対してハイフネーションが行われなくなります。

異なる言語でスペルチェックする

すべてのテキストには、言語が割り当てられています。スペルチェックを行う場合、FrameMaker XML Author はテキストに割り当てられた言語のメイン辞書を使用します。テキストに割り当てられた言語を変更することで、テキストのスペルチェックに使用する言語を変更できます。FrameMaker XML Author のユーザー辞書に、Unicode（UTF-8）でエンコードされた単語を追加することもできます。

FrameMaker XML Author の CD-ROM には、サポートしている全言語の辞書が含まれています。ただし、標準インストールした場合は、単一言語の 1 つの辞書しか含まれません。

❖ 文書内のテキストの言語を変更するには、段落書式ウィンドウのデフォルトフォント属性の言語属性を使用して、以下の言語の 1 つを変更します。

- 1 つの段落または文書内のすべての段落。
- 段落内のテキストの範囲またはテキスト行の言語。

アジアの言語文書については以下に注意してください。

- 欧文テキストの場合とは異なり、マルチバイト文書で作業を行う場合は、スペルチェックダイアログボックスに表示されない文字があります。例えば、バックスラッシュは円記号として表示され、非分離ハイフンは空白として表示されます。
- アジア言語の文書に英数字が含まれている場合は、スペルチェックダイアログボックスの「直線引用符」オプションの選択を解除し、スペルチェックが正しいスペルの単語で停止しないようにします。

ハイフネーションを制御する

単語をユーザー辞書に追加すると、FrameMaker XML Author はハイフネーションポイントを提示します。単語を追加する前にそのハイフネーションを変更できます。また、単語に常にハイフネーションを行ったり、一切ハイフネーションをしないように指定したりすることもできます。例えば、**heavy duty** という単語は常にハイフネーションを行い、会社名には一切ハイフネーションを行わないように指定することができます。

ハイフネーションを変更した後、文書のハイフネーションを再実行してください。


ハイフネーションを厳密に制御するために（例えば、ブックの最終稿をプリントする前など）、FrameMaker XML Author が自動的に挿入したすべてのハイフンを文書で検索するようにしてください。検索・置換ダイアログボックスの検索ポップアップメニューで「自動ハイフネーション」を選択します。

単語のハイフネーションを変更する

1 単語のハイフネーションポイントを表示する

2 ハイフネーションを調整して、「登録」をクリックします。必要に応じて、ハイフンを追加および削除できます。

FrameMaker XML Author による単語のハイフネーションを禁止する

1 「修正」ボックスに単語を入力します。

2 「ハイフネーションを表示」をクリックします。

3 単語からすべてのハイフンを削除します。

4 単語の先頭にハイフンを挿入します。

5 「登録」をクリックします。

文書全体のハイフネーションを再実行する

1 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。

2 編集／スペルチェックを選択します。

3 「辞書」をクリックします。

4 ハイフネーションを再実行を選択して、「OK」をクリックします。このオプションは開いている文書に対して機能します。

ブックファイルの場合は、「ブックのすべてのファイルにハイフネーションを再実行」を選択し、「OK」をクリックします。

類語辞典を使用する

類語辞典で単語を調べる

指定した単語の同義語、関連語および反意語を調べるには、類語辞典を使用します。類語辞典を使用すると、文書内の単語を最適化したり、挿入する正しい単語を検索したりできます。

これらの単語の中の最初の結果の 1 つを選んで、その単語の同義語、関連語および反意語をさらに調べることができます。FrameMaker XML Author では調べた類語の履歴を 10 語まで維持します。

さらに多くの類語がある場合は、ダイアログボックスの下部の矢印ボタンを使用して、追加情報を見ることができます。FrameMaker XML Author は、探す単語の大文字使用と一致する同義語、反意語および関連した単語を表示します。

以下の方法で単語を調べることができます。

- ドキュメントウィンドウ内に表示されている単語を探すには、その単語を選択し、編集／類語辞典を選択します。
- ドキュメントウィンドウ内に表示されていない単語を探すには、テキストが選択されていないことを確認してから、編集／類語辞典を選択します。単語を入力し、「検索」をクリックします。
- 句を探すには、テキストが選択されていないことを確認し、編集／類語辞典を選択します。類語辞典ダイアログボックスにハイフンを含めた句を入力して、「検索」をクリックします。

  注意：ドキュメントウィンドウで句を選択して指定すると、最初に選択した単語だけが調べられます。
- 類語ダイアログボックスに表示された同義語、関連語および反意語を調べるには、その単語をクリックします。同義語、関連語、反意語が太字で表示されます。
- 再び単語を探すには、類語ダイアログボックスの単語ポップアップメニューから単語を選択します。

類語辞典の言語を選択する

FrameMaker XML Author では、現在のテキストの言語が使用されます。単語が選択されていない場合、または挿入ポイントが段落内にない場合は、FrameMaker XML Author のインストール時に選択したインターフェイスの言語が使用されます。カスタム文書用に独自のテンプレートを作成すると、新規文書の初期設定言語を無効にすることができます。

使用する言語の辞書のみでなく、その言語の類語辞典もインストールされます。

単語を調べるときに異なる言語を指定する

1 類語ダイアログボックスの「検索」をクリックします。

2 調べる単語を入力し、言語を選択して「検索」をクリックします。

類語辞典の単語を文書に挿入する

1 次のいずれかの操作を行います。

- 単語を追加する場合は、文書内に挿入ポイントを置きます。
- 単語を置換する場合は、単語を選択します。

2 Ctrl キーを押しながら類語ダイアログボックスに表示された単語をクリックし、「置換」をクリックします。

関連項目

87 ページの「スペルチェック」

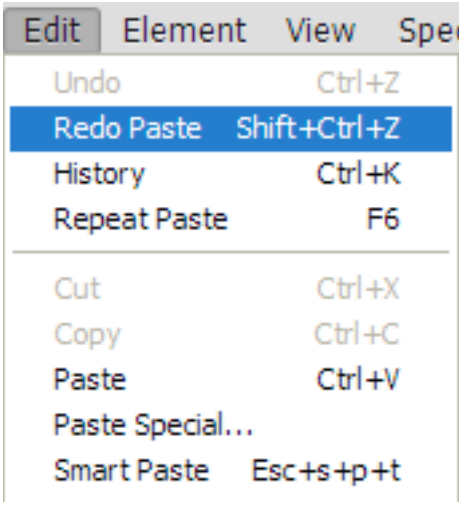
複数の取り消し／やり直し機能

FrameMaker XML Author では複数の操作の取り消しまたはやり直しができます。しかし、操作によっては元に戻せず、その操作の確認が求められます。

取り消しおよびやり直しコマンド

やり直しアイコン はツールバーの取り消しアイコン の横に表示されます。このボタンをクリックすると、現在の文書で最後に取り消した操作をやり直すことができます。

「やり直し」コマンドは、「取り消し」コマンドの編集メニューと状況依存メニューでも表示され、現在の文書でやり直しが可能な最新のコマンドを示します。



編集メニューには、最後に使用したコマンドと、最後に取り消したコマンドが表示されます。

現在の文書で「取り消し」または「やり直し」できる操作がない場合は、対応するメニューオプションとツールバーボタンは利用不可になります（灰色表示されます）。

「履歴」コマンドを選択するとコマンド履歴パネルが開き、最新の操作だけではなく、後続の操作すべてを取り消しまたはやり直すことができます。

文書レベルのコマンド履歴

取り消しが可能なコマンドの履歴が保持されるので、取り消しまたはやり直すことができるコマンドを 1 つか複数選択することができます。

コマンド履歴は、編集メニューおよび状況依存メニューから使用できます。コマンド履歴は、文書ごとに個別に保持されるので、1 つの文書で操作を取り消しまたはやり直しても、他の開いている文書の取り消し機能は影響を受けません。

カーソルの移動およびオブジェクトの選択操作は取り消すことができませんが、以前の状態を回復すると、カーソルの位置およびオブジェクトの選択の状態は元に戻ります。

外部ファイルに影響を与えるコマンド（ユーザー辞書を更新するスペルチェックなど）は、取り消すことができません。

最後の操作を繰り返す

FrameMaker XML Author には、FrameMaker XML Author 文書での作業時に、前回実行した操作を簡単に繰り返すことのできる強力な「最後の操作を繰り返す」という機能があります。

「最後の操作を繰り返す」は、次の場所において文書に対して実行できます。

- 現在の挿入ポイント
- 現在のテキスト選択範囲
- 現在のオブジェクト選択範囲

繰り返し操作を実行するには、FrameMaker XML Author メニューから、編集／ [操作 / オブジェクト名] 繰り返すを選択します。

さらに、FrameMaker XML Author メニューから編集／履歴を選択することで、履歴リストが表示できます。

リスト内のエントリをクリックすると、それが実行されます。そのエントリをもう一度クリックすると、その操作が取り消されます。

「最後の操作を繰り返す」は、文書の次の操作に対して実行できます。

- 文字入力：「最後の操作を繰り返す」の履歴リストは、キー入力された最後の文字列を記憶しています。次の場合にはキー入力のシーケンスが終了します。
  - ユーザーが文書内をクリックしたとき。
  - ユーザーがタブ文書間を切り替えたとき。
- ペースト：「最後の操作を繰り返す」操作は、クリップボード内にあるテキストおよびグラフィックオブジェクトに対して、現在のカーソル位置に最後のペースト操作を繰り返すことができます。「最後の操作を繰り返す」によってペーストできるグラフィックオブジェクトには次のようなものがあります。アンカー枠、円弧、楕円、グループ、インセット、線、数式、多角形、ポリライン、長方形、角丸長方形、テキスト枠、テキストライン、非アンカー枠。

  注意： コピー操作は繰り返すことはできません。
- 削除：「最後の操作を繰り返す」操作は、テキストおよびグラフィックオブジェクトの削除を繰り返すことができます。

  注意：複数の文字を削除してから、「最後の操作を繰り返す」を使用した場合は、1 文字のみが削除されます。

  注意：文字削除操作とオブジェクト削除操作は互換性があります。文字を削除してから「最後の操作を繰り返す」をグラフィックオブジェクトに対して実行した場合、グラフィックオブジェクトも削除されます。
- グラフィックオブジェクトの挿入：「最後の操作を繰り返す」は、最後に挿入されたグラフィックオブジェクトを、現在のカーソル位置に再び挿入できます。この操作は文書間で機能します。

  挿入できるグラフィックオブジェクトには次のようなものがあります。

  アンカー枠、円弧、楕円、グループ、インセット、線、数式、多角形、ポリライン、長方形、角丸長方形、テキスト枠、テキストライン、非アンカー枠。
- 表の挿入：「最後の操作を繰り返す」は、最後に挿入した表を現在のカーソル位置に再挿入できます。
- オブジェクトプロパティの設定：「最後の操作を繰り返す」コマンドを適用してオブジェクトプロパティを設定するときは、FrameMaker XML Author は最後に指定したオブジェクトプロパティを新しいオブジェクトに適用します。
- 脚注 / アンカー枠の挿入：「最後の操作を繰り返す」は、前回挿入した脚注 / アンカー枠を現在のカーソル位置に挿入できます。
- 検索・置換：「最後の操作を繰り返す」コマンドを検索・置換手順に適用すると、FrameMaker XML Author は最後の検索・置換操作を、以降に現れる指定テキストに対して実行します。
- コンディショナルテキストの適用：「最後の操作を繰り返す」は、最後に適用したコンディショナルタグを、現在選択されているテキストに適用します。

最後の操作の繰り返しのためのショートカットキーは F6 です。最後の操作の繰り返しはセッションに関するもので、文書に関するものではありません。

最後の操作の繰り返しは、maker.ini ファイルを編集することでオフにできます。次のエントリを編集します。

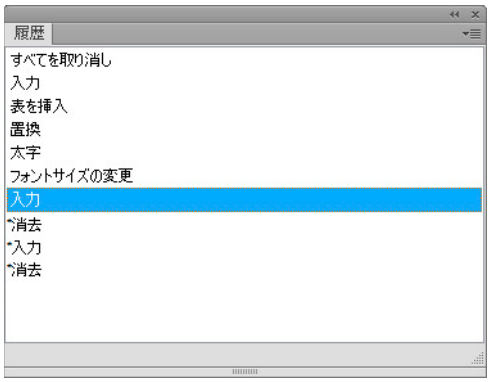
- RepeatTypingEnabled：デフォルトでは、このエントリは「ON」に設定されています。キー入力繰り返し操作を無効にするには、このエントリを「OFF」に設定します。
- RepeatEnabled：デフォルトでは、このエントリは「ON」に設定されています。最後の操作の繰り返しを無効にするには、このエントリを「OFF」に設定します。

注意：ini ファイルを編集するときは注意して行ってください。

履歴パネル

編集／取り消しまたはやり直しを選択すると、最新のコマンドが表示されますが、完全なコマンドの履歴は、編集／履歴を選択すると表示される履歴パネルにあります。このパネルにより、取り消すかやり直すための操作を選択できます。コマンド履歴はアクティブな文書でのみ表示されます。

履歴パネルでは、最新のコマンドがハイライトされます。最新のコマンドの上に表示されるコマンドは取り消しが可能なコマンドです。最新のコマンドの下に表示されるコマンドはやり直しが可能なコマンドで、アスタリスク（*）付きで表示されます。



履歴パネルには、実行したコマンドおよび取り消したコマンドがリストされます。

操作の取り消しおよびやり直しは、実行された元の順序でのみ実行が可能です。取り消すコマンドを選択すると、それ以降のすべてのコマンド（選択した操作に影響されるコマンド）も取り消されます。また、FrameMaker XML Author は選択したコマンドとそれ以降のすべてのコマンドを「やり直し」リストに移動します。同様に、コマンドをやり直すと、それ以降のコマンドが「取り消し」リストに戻されます。

数式

数式を文書に挿入できます。

97 ページの「FrameMaker XML Author 数式ポッドの使用」

128 ページの「Design Science 社製 MathFlow エディターの使用」

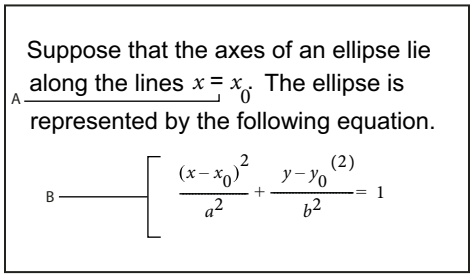
FrameMaker XML Author 数式ポッドの使用

数式エレメントは、段落テキスト内に挿入したり、独立した段落に表示したりすることができます。

数式エレメントを使用すると、枠に数式オブジェクトが表示されます。このオブジェクトには、数式を入力できます。グラフィックのアンカー枠と同様に、数式の枠は、テキストの特定の位置にアンカー記号が表示されます。

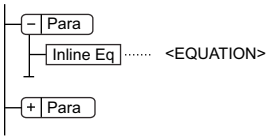
数式の配置と表示

インライン数式および表示数式



A. インライン数式 **B.** 表示数式

ページ上の数式の位置にかかわらず、数式エレメントは、文書構造内のテキストのアンカー記号が付いた位置に表示されます。構造図では、数式エレメントは < 数式 > というスニペットを使用した四角形のブロックで表示されます。数式自体は構造の一部ではありません。



数式エレメント

SGML または XML に書き出す場合は、FrameMaker XML Author により、数式が別のファイル（MIF 形式）に書き込まれます。そして、SGML または XML ファイルから数式を参照するエンティティが追加されます。

読み取り / 書き込み規則を使用して、数式の書式を変更できます。CGM に対してファイル書式を変更した場合、FrameMaker XML Author は数式とそれぞれのファイル名を記憶します。数式を複数回保存しても、数式は 1 つのファイルのみに保存されます（FrameMaker 9 では複数のファイルが作成されました）。

以下に例を挙げます。

新しい動作	古い動作
数式 1 は、例えば eq1.mif に保存されます。 FrameMaker XML Author コンテンツを編集しファイルを保存すると、数式 1 は同じ eq1.mif に保存されます。 FrameMaker XML Author は、同じ数式を保存するときに毎回新しいファイルを作成することはありません。	数式 1 は、例えば eq1.mif に保存されます。 FrameMaker XML Author コンテンツを編集しファイルを保存すると、この数式 1 に対して eq2.mif という新しいファイルが作成されます。 FrameMaker XML Author は、同じ数式を保存するときに毎回新しいファイルを作成します。

グラフィックフレーム内の数式

グラフィック用に既に挿入されたアンカー枠に、数式を配置することもできます。これは、数式をグラフィックオブジェクトと結合する場合に実行します。アンカー枠がエレメントである場合は、このエレメントは文書構造の一部になります。ただし、数式を含め、枠の内容は構造内には表示されません。

グラフィックが含まれているアンカー枠内の数式を SGML や XML に書き出すと、望ましくない結果が生じる可能性があります。通常、SGML や XML に書き出す場合、枠の中にはオブジェクトを 1 つだけ入れます。

数式パネルの概要

数式パネルには、数式を作成し、変更するコマンドが含まれています。また、数式に挿入する記号、演算子、関数などの数式エレメントなども含まれています。パネルを表示するには、ドキュメントウィンドウの右上隅にある数式ボタン（∑）をクリックします。



A. それぞれのページに数式ポップアップメニューが表示されます。**B.** パネルのこの部分はページごとに異なります。**C.** 現在のページが選択されページ名が表示されます。

数式パネルには、9 ページにわたる数式エレメントとコマンドが含まれています。ページを表示するには、パネルの上部にあるページ名をクリックします。

記号 ギリシャ文字、原子記号、分音符号、文字列

演算子 ルート、指数、符号、下付き文字、上付き文字、論理記号

ラージ 和、積、積分、交差、和集合

区切り文字 かっこ、角かっこ、中かっこ、かっこの切り替え

関係演算 等号、小なり、大なり、～に相似、～の部分集合、～の超集合、～に比例

微積分 積分、微分、偏微分、勾配、極限

行列 行列、行列コマンド

関数 三角関数、双曲線関数、対数関数、演算コマンド、ルールの作成と適用のためのコマンド

配置 式の位置およびその周囲の間隔を調整するコントロール、整列を指定するコマンド、強制改行を設定および解除するコマンド

数式を作成する

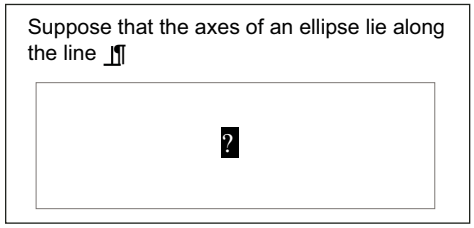
数式を作成するには、まず文書に数式オブジェクトを挿入し、数式に数式エレメントを挿入します。

数式を使用して作業するときは、読みやすい大きさになるまでズームインします。

インライン数式を作成する

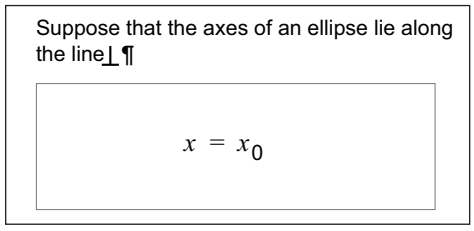
1. テキスト内で数式を挿入する位置をクリックします。テキストが回転したテキスト枠内にある場合は、まず回転したテキスト枠を選択し、Esc キー、g キー、0（ゼロ）キーを順に押して枠の回転を解除します。
2. スペシャル／数式を選択するか、ドキュメントウィンドウの右上隅にある数式ボタン（∑）をクリックします。
3. 数式パネル上で、数式ポップアップメニューから新規数式コマンドの 1 つを選択します。小、中、大は、新しい数式で使用されるフォントサイズです。

   新規数式オブジェクトが、挿入ポイントのある行の下に固定された枠の中に、疑問符として表示されます。数式エレメントを挿入すると、疑問符プロンプトがそのエレメントで置き換えられます。



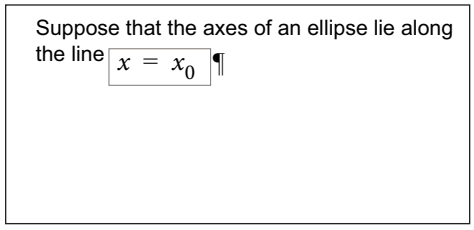
新規のインライン数式

4 エレメントを入力するか、数式パネル上のアイテムをクリックして、数式エレメントを数式に挿入します。



挿入したエレメント

5 数式ポップアップメニューから「数式枠の縮小」を選択します。このオプションを使用すると、数式の周りの枠が縮小され、数式がテキスト行にあるアンカー記号に配置されます。



枠を縮小したインライン数式

6 数式がどちらかの側のテキストに近すぎる場合は、枠の前または後にスペースを挿入します。FrameMaker XML Author は、インラインの数式を含んでいる枠を文字として扱い、そのまわりに余分なスペースを置きません。

7 数式の高さが行に対して高すぎる場合は、行の上または下のスペースを広げます。書式バーの行間ポップアップメニューを使用して、固定行間隔をオフにします。

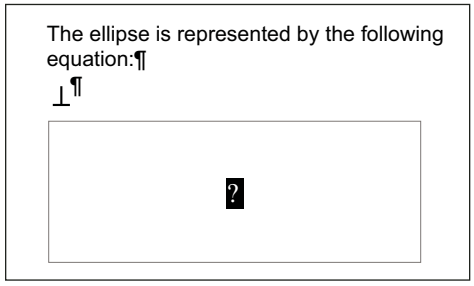
独立した段落にある数式（表示数式）を作成する

1 空白の段落内をクリックします。

2 ドキュメントウィンドウの右上隅にある数式ボタン（∑）をクリックします。

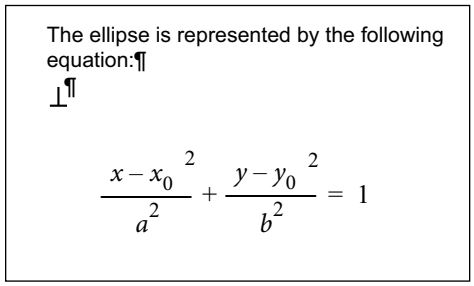
3 数式パネル上で、数式ポップアップメニューから新規数式コマンドの 1 つを選択します。小、中、大は、新しい数式で使用されるフォントサイズです。

新規数式オブジェクトが、空白段落の下に固定された枠の中に疑問符として表示されます。数式エレメントを挿入すると、疑問符プロンプトがそのエレメントで置き換えられます。



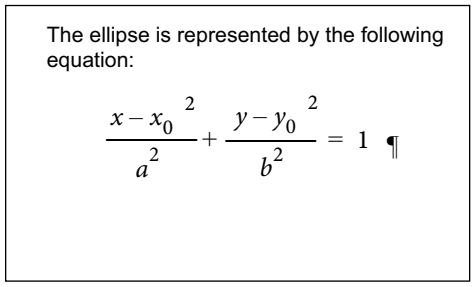
アンカー枠内の新規数式

4 エレメントを入力するか、数式パネル上のアイテムをクリックして、数式エレメントを数式に挿入します。



挿入したエレメント

5 数式ポップアップメニューから「数式枠の縮小」を選択します。このオプションを使用すると、数式の周囲の枠が縮小されて、数式が空白段落内に配置されます。



枠を縮小して独立した段落内に配置した数式

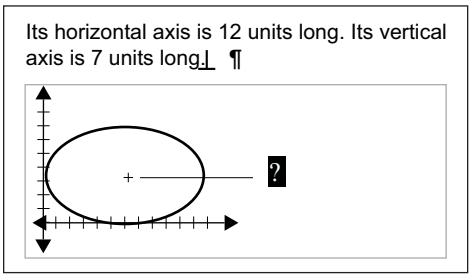
グラフィック枠内に他のオブジェクトと共に数式を作成する

1 ドキュメントウィンドウの右上隅にある数式ボタン（∑）をクリックします。

2 グラフィック枠またはグラフィック枠内のオブジェクトを選択します。

3 数式パネル上で、数式ポップアップメニューから新規数式コマンドの 1 つを選択します。小、中、大は、新しい数式で使用されるフォントサイズです。

新規数式オブジェクトが、疑問符として枠内に表示されます。数式エレメントを挿入すると、疑問符プロンプトがそのエレメントで置き換えられます。



新規数式オブジェクト

4 エレメントを入力するか、数式パネル上のアイテムをクリックして、数式エレメントを数式に挿入します。

5 目的の位置に正確に数式を配置するには、Ctrl キーを押しながらクリックして、最初に数式を選択します。

6 次のいずれかの操作を行って、数式を移動します。

- マウスを使用してドラッグします。
- 矢印キーで移動します。
- グラフィック／オブジェクトの属性を選択して正確に配置します。

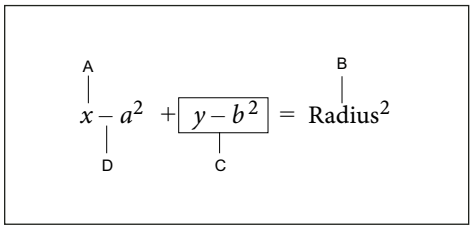
関連項目

163 ページの「オブジェクトを移動する」

126 ページの「構造化文書内でエレメントを使用して数式を作成する」

数式エレメントを挿入する

数式には、数式パネル上の文字、テキスト文字列、演算子、およびその他の数学的なエレメントなどの数式エレメントから成り立つ式が含まれます。



A. 英数字 **B.** テキスト文字列 **C.** 式 **D.** 演算子

数式オブジェクトの作成後、数式エレメントを入力するか、数式パネル上でそれらのエレメントをクリックして数式エレメントを挿入します。キーボードからアイテムを挿入するときに、数式パネルを閉じることができます。

注意：数式では、Unicode テキストエンコード規格がサポートされます。

演算の範囲について

数式に数式エレメントを挿入すると、FrameMaker XML Author によって数学的構文が調整されます。結果は、選択または挿入ポイントの位置などの「演算の範囲」により異なります。例えば、分数に「**x**」を挿入する場合、分子、分母または分数全体のどれが選択されているかによって異なります。

x を掛けた場合	結果
$\frac{2y+7}{4}$ または $\frac{2y+7}{4}$	$\frac{2y+7x}{4}$
$\frac{2y+7}{4}$	$\frac{(2y+7)x}{4}$
$\frac{2y+7}{4}$ または $\frac{2y+7}{4}$	$\frac{2y+7}{4}x$

最初の例では、**7** のみが **x** 倍になります。2 番目の例では によってかっこが追加されています。これは **2y + 7** の式全体が **x** 倍になることを示しています。最後の例では、分数全体が **x** 倍になります。最初と最後の例にある挿入ポイントの大きさは、範囲を示しています。

数式の誤りのほとんどは、エレメントの挿入時に選択した演算の範囲が小さすぎたり大きすぎるなど不正確であることが原因です。エレメントを挿入する前に、必要な範囲を慎重に選択します。

数式エレメントを挿入する

1 式を選択するか、数式内に挿入ポイントを置きます。

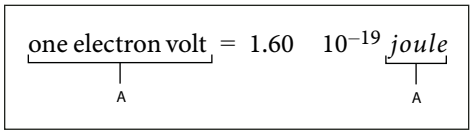
2 次の操作のいずれかを行います。

- 数式パネルを使用して数式エレメントを挿入するには、エレメントをクリックします。
- キーボード上にある英数字や記号を挿入するには、該当するキーを押します。かっこ、角かっこ、プラス記号、等号などを入力できます。開くかっこを入力すると、閉じかっこが自動的に挿入されます。
- バックスラッシュシーケンスを入力して数式エレメントを挿入するには、バックスラッシュ（\）とエレメントを示す文字列を入力して Return キーを押します。例えば、無限大の記号（∞）を挿入するには、「**\infty**」と入力して Return キーを押します。
- カスタム数式エレメントを挿入します。

エレメントが 1 つ以上のオペランドを必要とする場合、各オペランドに疑問符プロンプト（?）が表示されます。オペランドが必要ない場合は、挿入ポイントが表示されます。別のオペランドに移動するには Tab キーを押します。

テキスト文字列を挿入する

テキスト文字列とは、1 つの単位と解釈される一連の文字列です。式を構成する文字とは異なり、テキスト文字列内の文字は通常は斜体では表示されず、乗算されません。



A. テキスト文字列

FrameMaker XML Author では、テキスト文字列には数学的な意味はありません。例えば、演算コマンドを実行すると、tan 関数の数値は計算されますが、文字列「**tan**」は計算されません。

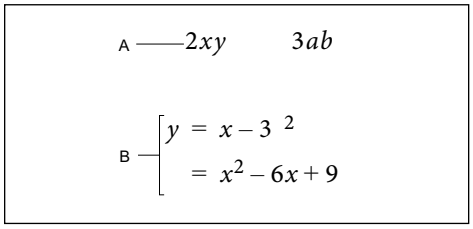
1 数式パネルの記号ページ上で「数式を開始」をクリックします。二重引用符が 2 つ（" "）表示されます。アポストロフィ（'）または二重引用符（"）を入力して文字列を開始することもできます。

2 文字列のテキストを入力します。引用符が消えて、入力どおりにテキストが表示されます。文字列の一部としてアポストロフィや二重引用符を挿入するには、Ctrl キーを押しながら実際のキーを押します。

3 記号ページ上の「数式を終了」をクリックするか、Return キーを押します。

水平配置または垂直配置の数式を挿入、追加、編集する

数式オブジェクトには、数式や式が通常 1 つ含まれていますが、複数の式を含む水平配置または垂直配置の数式オブジェクトを設定できます。配置を選択する場合、配置内の式はすべて 1 つのオブジェクトとして選択されます。



A. 水平配置 **B.** 等号で整列している垂直配置

FrameMaker XML Author では、配置内で式が自動的に整列します。配置を移動する場合、式はすべて相対的な位置を保持します。

1 配置の最初のアイテムにする式か、配置に追加する式を選択します。

2 数式パネルの演算子ページ上で、水平配置エレメント（? ?）または垂直配置エレメント（?）をクリックします。数式エレメントを追加するには、エレメントを入力するか数式パネルのエレメントをクリックします。水平配置または垂直配置の式が表示されます。選択した式が配置内の最初の項として表示されます。2 つめの項は疑問符プロンプトとして配置内に表示されます。

クリック前	クリック後
?	? ?
abc	abc ?
abc	$ab\binom{c}{?}$

最初の例では水平配置の式が挿入され、2 つめの例では垂直配置の式が挿入されています。また、選択した式が配置内の最初の項になります。最後の例では、垂直配置の式がより大きい式の一部として挿入されます。

記号の挿入

数式パネル上の記号ページには、ギリシャ文字、その他の記号および分音符号が含まれています。

記号ページには、大文字のアルファ（**A**）のような、アルファベットにもあるギリシャ文字は含まれていません。次に、記号ページ上で π をクリックした例を示します。

クリック前	クリック後
y + 7	y + 7π
y + 7	(y + 7)π

分音符号は挿入ポイントの位置の左にあるエレメントに、または選択した式に表示されます。挿入する点や主な分音符号ごとに該当するボタンを一度クリックします。

注意：和や積や偏微分のエレメントを数学的に処理するには、ラージページまたは微積分ページからエレメントを挿入します。記号ページからは挿入しないでください。記号ページからのエレメントは演算されません。

演算子を挿入する

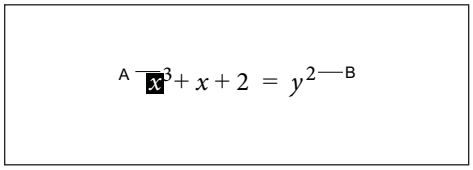
数式パネルの演算子ページには、一般的に使用される演算子、ルート、指数、記号、下付き文字、上付き文字、論理記号など含まれています。

演算子を挿入する際に式が選択されると、式は最初のオペランドになります。次の例は、演算子ページ上のプラス記号（? + ?）または除算の演算子（÷）をクリックした結果を示しています。

クリック前	クリック後
$2x$	$2x+?$
$2x$	$2(x+?)$
$3xy$	$3\frac{xy}{?}$

除算の演算子は、スラッシュ（/）やダッシュ（? – ?）、または除算記号（÷）で表記できます。

FrameMaker XML Author では、指数を数学的に演算することができますが、上付き文字の演算はできません。



A. 上付き文字 **B.** 指数

ラージエレメントを挿入する

数式パネル上のラージページには、和、積、積分、交差および和集合が含まれています。

ラージエレメントを挿入するときに数式が選択されると、その数式が最初のオペランドになります。次の例は、ラージページ上の合計記号（∑?）をクリックした結果を示しています。

クリック前	クリック後
$2x$	$2x\sum ?$
$2x$	$\sum 2x$

ラージページから数式エレメントを挿入した後で、オペランドを加えることができます。

区切り文字を挿入する

区切り文字ページには、かっこ、角かっこおよび中かっこのような区切り文字が含まれています。

1 対の区切り文字を挿入するときに式を選択すると、その式は区切り文字の内側に置かれます。次の例は、区切り文字ページ上のかっこをクリックした結果を示しています。

クリック前	クリック後
$2x$	$2x(?)$
$2x$	$(2x)$

かっこを角かっこ（[ ]）や中かっこ（{ }）にすることもできます。

関係演算記号を挿入する

関係演算記号ページには、=、<、>、≈、≡、∈、⊃、⊂などの関係演算記号があります。

2 進法の等号 $? = ?$ を除く関係演算記号は、すべて挿入ポイントの位置の左側か右側の文字または選択範囲に適用されます。乗算したエレメントの間に関係演算記号を挿入する場合は、挿入ポイントの両側にあるエレメントに適用されます。

2 進法の等号 $? = ?$ は現在の式の右側に表示されます（2 つめの例を参照してください）。挿入ポイントまたは選択範囲が上付き文字か下付き文字にある場合、等号は上付き文字か下付き文字に表示されます。

クリック前	クリック後
abc	$abc =$
$2x + 3y$	$2x + 3y = ?$
$2x_{p} + 3y$	$2x_{p=?} + 3y$

挿入ポイントに 2 進法の等号を挿入する

❖ Esc キー、m キー、= キーを順に押します。

クリック前	クリック後
$\frac{a}{b}$	$\frac{a}{(b = ?)}$

微積分エレメントを挿入する

微積分ページには積分、微分、偏微分、勾配、および極限関数があります。

微積分エレメントの挿入時に式を選択すると、その式が最初のオペランドになります。次の例は、微積分ページ上の積分記号（∫）をクリックした結果を示しています。

クリック前	クリック後
x^2	$x^2 \int ?$
$x^2 dx$	$\int x^2 dx$

オペランドの位置の変更や追加を行うことができます。

行列を挿入する

行列ページには、1 × 1 から 3 × 3 までの行列エレメントが含まれています。行列の作成後に、行や列を追加できます。

行列エレメントの挿入時に式を選択すると、その式が行列で最初のセルになります。

クリック前	クリック後
$3x$	$3x\begin{bmatrix}? & ?\\ ? & ?\end{bmatrix}$
$3x$	$3\begin{bmatrix}x & ?\\ ? & ?\end{bmatrix}$

関数を挿入する

関数ページには、三角関数、双曲線関数、対数関数、符号関数、極限関数、一般関数が含まれています。

FrameMaker XML Author により、関数は挿入ポイントまたは選択範囲に配置されます。数式が選択されると、極限値と一般関数（$?(?)$）および（$\lim_{?}^{?}$）以外の、関数の引数になります。次の例は、関数ページ上の sin 関数をクリックしたときの結果を示しています。

クリック前	クリック後
π	$\pi \sin ?$
π	$\sin \pi$

カスタム数式エレメントを挿入する

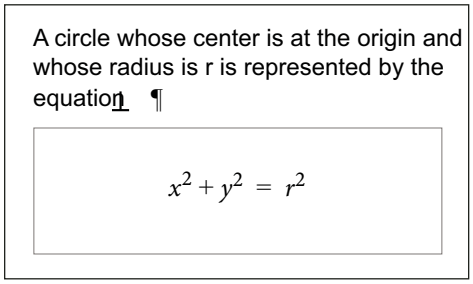
FrameMaker XML Author に組み込まれている数式エレメントの挿入に加えて、文書に定義されているカスタム数式エレメントを挿入できます。

FrameMaker XML Author では、カスタム数式エレメントには数学的な意味がありません。例えば、演算子用のカスタムの数式エレメントは数式内の演算子として処理されます。ただし、FrameMaker XML Author はそれを評価できません。

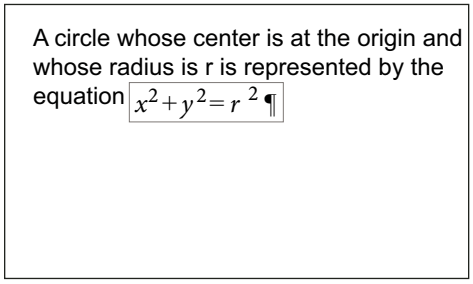
1. 数式パネルの数式ポップアップメニューから「数式エレメントを挿入」を選択します。
2. エレメント名を選択して「挿入」をクリックします。

数式枠を縮小または拡大する

数式を縮小すると、周りのアンカー枠が数式に合わせて縮まります。この操作により、枠のアンカー位置が「挿入ポイントの位置」に変更され、枠の後に挿入ポイントが置かれます。



縮小前



縮小後

数式での作業を完了し、最小のスペースにし、周辺のテキストのベースラインと整列するように数式枠を縮小します。編集を容易にするためには、数式枠を拡大してアンカー枠を広げます。

1 数式の中をクリックするか、その枠を選択します。

2 数式パネル上で、数式ポップアップメニューから「数式枠の縮小」または「数式枠の拡大」を選択します。縮小済みの数式枠の縁が画面上に表示されない場合があります。しかし、プリントされた文書には表示されます。

数式を編集する

テキストを編集するように、数式も編集することができます。例えば、数式エレメントの追加、変更、並べ替え、削除、カット、コピーおよびペーストなどの編集ができます。数式を編集すると、その構文が必要に応じて調整されます。

行列を変更することができます。行数や列数の追加や削除、大かっこの削除、および行の高さや列の幅の変更などができます。また、かっこのような数式エレメントの一部は、いくつかの表記方法の中から選択することもできます。オペランドを積分や和分などに追加することもできます。

数式枠が縮小されている場合は、編集前に数式枠を拡大します。アンカー枠が再び標準サイズになり、操作をするスペースが大きくなります。

注意：回転した数式を編集するには、まず Esc キー、g キー、0（ゼロ）キーを順に押して、数式またはテキスト枠の回転を解除し、元の位置に戻す必要があります。

キーボードを使用して選択箇所を拡張する

❖ スペースバーを押します。選択範囲が拡大して次に高い式を含めることができます。次の例は、スペースバーを繰り返し押したときの結果です。

元の選択範囲	$x = \frac{-b \sqrt{b^2-4ac}}{2a}$
1 回押した結果。	$x = \frac{-b \sqrt{b^2-4ac}}{2a}$
2 回押した結果。	$x = \frac{-b \sqrt{b^2-4ac}}{2a}$

選択範囲を変更する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 選択範囲を右側にある次の副式に変更するには、右向き矢印キーを押します。

- 選択範囲を左側にある次の副式に変更するには、左向き矢印キーを押します。
- 選択範囲を次の疑問符プロンプトに変更するには、Tab キーを押します。

数式エレメントか数式を置換または削除する

1 削除するエレメントを選択し、Delete キーを押します。エレメントが疑問符プロンプトで置き換えられます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- エレメントを置換するには、数式パネルをクリックするか、置換部分を入力して挿入します。
- エレメントを削除するには、再び Delete キーを押します。また、FrameMaker XML Author では、プラス記号やかっこのように、不要なエレメントも削除されます。
- Ctrl キーを押しながらクリックして数式を選択し、Delete キーを押します。

区切り文字を削除する

数式の入力または編集を終了後、かっこ、中かっこおよび角かっこなどの余分な区切り文字が追加されることがあります。余分な区切り文字を削除できます。後で演算コマンドを使用すると、FrameMaker XML Author は区切り文字がまだ存在するかのように数式を演算します。

- すべての区切り文字を削除するには、式を選択します。数式パネルの区切り文字ページ上で、「かっこを削除」をクリックします。

クリック前	クリック後
$(2a(b))$	$2ab$

- 区切り文字を削除するには、区切り文字の右側に挿入ポイントを置いて Delete キーを押します。区切り文字が対になっている場合は、例えば、**a** と **b** の間にある左側のかっこなどの、対の一方の区切り文字も削除されます。

前	後
$2a(b)$	$2ab$

エレメント書式を切り替える

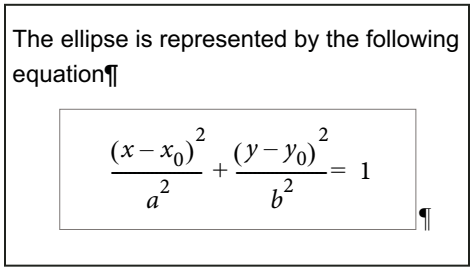
数式エレメントを表す方法がいくつかあります。例えば、区切り文字を (x)、$[x]$、$\{x\}$ として表示できます。除算を $x \div y$、x/y または $\frac{x}{y}$ と表記できます。

1 数式全体を選択します。

2 数式パネルの演算子、ラージ、区切り文字または微積分ページ上で「書式を切り替え」をクリックします。コマンドは 4 ページとも同じで、複数の書式を含むすべてのエレメントに機能します。時には 2 回以上クリックして希望の書式を開きます。

数式エレメントにオペランドを追加する

根号、勾配記号、対数には 1 つまたは 2 つのオペランドを使用できます。ラージページと微積分ページ上の積分と他の記号には 1 ～ 3 つのオペランドを使用できます。



オペランド

やり直しせずに、これらのエレメントにオペランドを追加することができます。

1. エレメントを含む式の任意の場所をクリックまたは選択します。
2. ラージまたは微積分ページ上の「オペランドを追加」をクリックします。新しいオペランドを指定する位置に疑問符プロンプトが表示されます。

行列を変更する

行列内の行数や列数を変更したり、行列の周囲の角かっこを追加、削除することができます。内容に従って、列幅を列ごとに変更することも、すべての列を同じ幅に指定することもできます。同様に、行ごとに行の高さも変更できます。

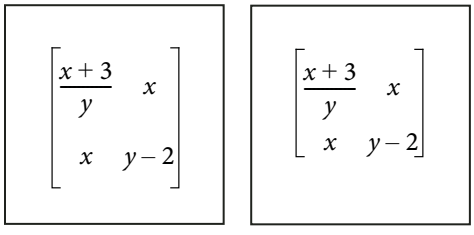
また、行列を転置したり行列代数を実行することもできます。

- 行や列を追加する場合は、行列内に挿入ポイントを置きます。数式パネルの行列ページ上で、行列コマンドポップアップメニューから「行を追加」または「列を追加」を選択します。

列の追加前	列の追加後
$\begin{bmatrix} a & b \\ c & d \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} a & b & ? \\ c & d & ? \end{bmatrix}$

「行を追加」では、一番下に行が追加され、「列を追加」では、一番右側に列が追加されます。

- 行または列を行列から削除するには、行または列を選択して、Delete キーを押します。
- 行列の周囲の角かっこを追加、削除するには、行列全体を選択します。数式パネルの行列ページ上で、「大かっこを追加／削除」をクリックします。
- 行列内で行の高さまたは列の幅を変更するには、行列を選択します。数式パネルの行列ページ上で、行列の高さポップアップメニューまたは行列の幅ポップアップメニューから「均等」または「比例」を選択します。



「均等」の行高（左）と「比例」の行高（右）

「比例」を選択した場合、すべての行は行内で最も高いセルを保持できる高さとなります。各列は、列内で最も幅の広いセルを保持できる幅になります。「均等」を選択した場合、すべての行は行列全体で最も高いセルを保持できる高さとなります。各列は、行列全体で最も幅の広いセルを保持できる幅になります。

改行の設定と数式の整列

数式が数行にわたる場合の数式の整列や、配置、行列内の項の整列をコントロールできます。また、別のアンカー枠内にある数式も整列させることができます。

$$\begin{aligned} 2a + 3b - c &= 2x + 1 \\ 3a - b &= 4x \\ 2b + c &= 3x - 7 \\ 2a - 3b + 7c - 2 &= 2x + 4 \end{aligned}$$

等号の左側に整列

他のオブジェクトと同様に数式を操作できます。数行にわたる数式の垂直配置や行のアイテムの整列を自動または手動でコントロールできます。手動整列の基準点は自動整列よりも優先されます。

$$\begin{aligned} C &= 2\pi r = \pi d \\ A &= \pi r^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} C &= 2\pi r = \pi d \\ A &= \pi r^2 \end{aligned}$$

左揃えおよび手動整列の基準点での整列

上下またはベースラインに沿って水平配置の数式の項を整列することができます。

$$\sum_{k=1}^{5} \underline{k \qquad x + y}$$

ベースライン揃え

上下またはベースラインに沿って行列の各行のセルを整列することもできます。左右、中央、または等号に合わせて、各列のセルを揃えることもできます。

$$\begin{array}{cc} A & \begin{bmatrix} x + y & x \\ x^2 & x_{x-1} \end{bmatrix} \\ & B \end{array}$$

整列の基準：
A. ベースライン揃え **B.** 中央揃え

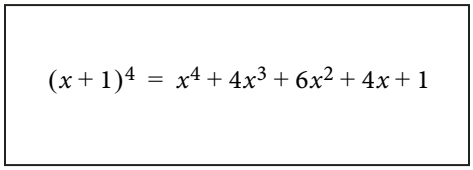
関連項目

162 ページの「オブジェクトをコピーして整列する」

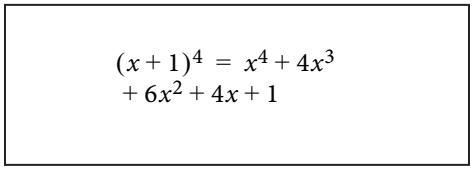
104 ページの「水平配置または垂直配置の数式を挿入、追加、編集する」

数式の改行を変更する

数式が数行にわたる場合、数式全体が単一のアンカー枠に留まります。数式が自動的に改行する位置を設定できます。改行幅を変更する場合、数式は新しい幅に再設定されます。



元の数式

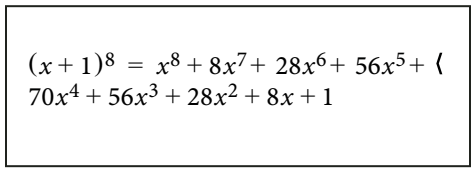


1.25 インチで改行設定した数式

数式内の特定の位置で強制的に改行することもできますが、別の数式を作成するには、手動で改行する代わりに、垂直配置の式を挿入します。

改行を変更する方法がいくつかあります。

- 自動改行の幅を変更するには、数式内でクリックするか、その部分を任意に選択します。グラフィック／オブジェクトの属性を選択します。「自動改行する位置」ボックス内の値を編集し、「設定」をクリックします。値は数式の枠の幅にあらかじめ設定されています。
- 手動改行を挿入するには、数式を 2 行に分けたい位置をクリックします。数式パネルの配置ページで、行間隔ポップアップメニューから「手動で設定」を選択します。制御記号の表示中は改行記号（¶）が挿入ポイントの位置に表示されます。

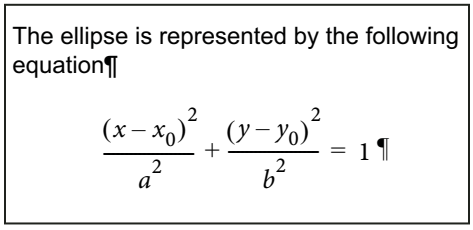
  

  手動改行

- 手動改行を削除するには、改行記号がある数式の部分を選択します。数式パネルの配置ページで、改行ポップアップメニューから「手動で解除」を選択します。

数式の表示を整列する

数式が含まれている段落の書式は、数式表示の整列（左、中央、右）を制御します。



中央揃えの段落

1 数式が含まれている段落内（数式内ではない）をクリックします。

2 書式バーの整列ポップアップメニューまたは段落書式ウィンドウから整列の 1 つを選択します。

垂直配置の数式または複数行の数式に自動整列を設定する

1 数式または配置をクリックします。

2 数式パネルの配置ページ上で、左／右ポップアップメニューからオプションを選択します。「Left Of =」または「Right Of =」を選択すると、行は等号の片側に沿って整列します。等号のない行はその左側に沿って揃います。

複数行の数式や垂直配置の数式の項に手動整列の基準点を設定する

1 次のいずれかの操作を行います。

- 整列する複数行の数式の最初の行でクリックします。
- 配置内の他の項と整列させる垂直配置の数式の項をクリックします。

2 数式パネルの配置ページ上で左／右ポップアップメニューから「手動で設定」を選択します。制御記号の表示中は手動整列記号（|）が挿入ポイントの位置に表示されます。複数行の数式の後続の行は、手動整列の基準点で左揃えになります。垂直配置の数式の項は、手動整列の基準点で配置内の他の項と整列します。

手動整列の基準点を解除する

1 手動整列の基準点を含む数式の一部を選択します。

2 数式パネルの配置ページ上で左／右ポップアップメニューから「手動で解除」を選択します。別の設定を行っても手動整列の基準点を解除できます。

水平配置の数式の項を整列する

1 配置内をクリックします。

2 数式パネルの配置ページ上で、上／下ポップアップメニューからオプションを選択します。

行列内でセルを整列する

1 行列内をクリックします。

2 数式パネルの配置ページ上で、上／下ポップアップメニューまたは左／右ポップアップメニューからオプションを選択します。「左／右」コマンドおよび「上／下」のコマンドは行列全体に影響します。個別のセルを整列するには、微調整を行います。

水平配置や垂直配置、または行列の整列設定を確認する

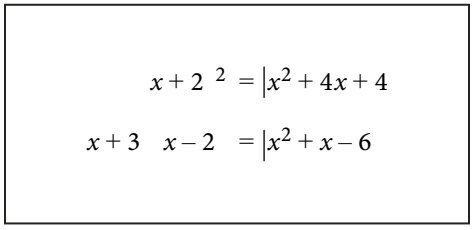
1 配置または行列全体を選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- 配置または行列をドラッグします。
- 行列内に挿入ポイントを配置し、スペースバーを数回押します。

2 数式パネルの配置ページ上で、「位置の設定」をクリックします。

枠内で数式を左揃え、中央揃え、右揃えする

他のオブジェクトを揃えるように、グラフィック枠内でいくつかの数式オブジェクトを整列することができます。また、オブジェクトが別々のグラフィック枠にある場合でも、手動整列の基準点に沿って複数の数式オブジェクトを整列することができます。



手動整列の基準点で整列した数式

数式を編集するときに、FrameMaker XML Author は数式オブジェクトの整列を維持します。例えば、2 つの数式が左揃えの場合、拡大または縮小しても数式は左揃えのままです。

1. 最初の数式は Ctrl キーを、他の数式は Ctrl+Shift キーを押しながらクリックして、整列させる数式を選択します。

   最後に選択した数式が整列させる数式であることを確認してください。

2. グラフィック／整列を選択します。
3. 左揃えまたは右揃えのどちらかを選択して、「整列」をクリックします。

基準点に沿って数式を整列する

1. 整列させる数式の 1 つに手動整列の基準点を設定します。

   手動整列の基準点を設定しない場合は、数式は左揃えになります。

2. 数式をクリックして、グラフィック／オブジェクトの属性を選択します。
3. 整列ポップアップメニューから「手動」を選択し、「整列の基準点からのオフセット」セクションで整列の基準点の位置を指定します。左のオフセットは枠の左端から手動整列の基準点までの距離です。

   正確に上部のオフセットを指定する必要はありません。他のオブジェクトと同様に、後から数式を上下に移動できます。

4. 「設定」をクリックします。
5. 整列させるそれぞれの数式について、1 から 4 の手順を繰り返します。各数式に左端から同じ距離を使用しますが、枠内で数式を縦に配置するには、上のオフセットを変更します。整列した数式が異なるアンカー枠にある場合は、左端を同じ位置に揃えてあるか確認してください。

数式でフォント設定を変更する

文書にはすべての数式に適用されるフォント設定が含まれています。これらの設定では、小、中、大の数式のフォントサイズと間隔を決定します。また、ギリシャ文字や記号、関数、数、記号列および変数などの文字書式を決定します。

数式全体の既定サイズを変更することができます。また、個々の数式エレメントの文字書式を変更し、例えば、色や特殊なフォントを使用することもできます。

文書内のすべての数式に使用されているフォントサイズや文字書式も変更可能です。

個々の数式の文字書式を変更する

エレメントの文字間隔、文字幅、上付き文字、下付き文字、下線、上線、打ち消し線、改訂バー、またはペアカーニングの属性は変更できません。また、個々のギリシャ文字や記号、何種類かの演算子のフォントも変更できません。

- 数式の既定のサイズや色を変更するには、数式をクリックし、グラフィック／オブジェクトの属性を選択して、次のいずれかの操作を行います。
  - 数式のサイズを変更するには、サイズポップアップメニューから適切なサイズを選択して「設定」をクリックします。数式の枠が縮小された場合は、FrameMaker XML Author によってもう一度ラップされます。
  - 数式のカラーを変更するには、カラーポップアップメニューから適切なカラーを選択して、「設定」をクリックします。
- 文字書式を変更するには、そのエレメントまたは数式を選択し、任意にテキストを変更します。
- 上付き文字または下付き文字を作成するには、適切な演算子を挿入します。
- 文字の間隔を変更するには、数式パネルの配置ページを使用して、微調整します。
- 式の上または下に線を置くには、数式パネルの記号ページの分音記号を使用します。

文書中の数式フォントを変更する

文書中のすべての小、中、大の数式のフォントサイズや間隔を変更できます。フォントを一括変換すると、FrameMaker XML Author により、文書内のすべての縮小された数式がもう一度フォーマットされてラップされます。

数式内のギリシャ文字や記号は通常、記号フォントで表示されます。Mathematical Pi や Universal Greek がシステムにインストールされている場合は、これらのフォントを使用できます。

関数、数、および文字列は、通常 Times New Roman または Times フォントで、変数は斜体で表示されます。これらの種類のエレメントのそれぞれの文字書式は変更できます。例えば、すべてのエレメントを Helvetica で表示し、関数を斜体で、変数を太字で表示することもできます。日本語版の場合は、FrameMaker ではインストールディレクトリの「maker.ini」ファイル、FrameMaker+SGML では「fmsgml.ini」ファイルの中の「DefaultJapaneseFamily=」で指定されているフォントになります。

注意：数式エレメントの文字書式の指定に使用している書式は、文字カタログから削除しないでください。これらの文字書式を削除すると、文書内のすべての数式の書式がデフォルトフォントで再設定されます。

数式パネルの数式ポップアップメニューから「数式サイズ」を選択し、以下を変更します。

- 文書全体の数式フォントを変更するには、次のいずれかの操作を行います。
  - フォントサイズと文字間隔を指定し、「設定」をクリックします。文字間隔はフォントサイズのパーセントで示されます。正の値でエレメントの周囲の間隔が広がり、負の値で狭くなります。
  - 「初期設定」をクリックします。
- ギリシャ文字と記号用のフォントを変更するには、数式記号ポップアップメニューから適切なフォントを選択して、「設定」をクリックします。
- 関数、数、文字列、変数のいずれかの文字書式を変更するには、まず希望の文字書式を作成します。それから関数、数、記号列または変数のいずれかのポップアップメニューから文字書式を選択し、「設定」をクリックします。ポップアップメニュー内に作成した書式が表示されます。

数式の演算

式や数式の作成後に、数学的な表示方法を変更して変換できます。例えば、多項を展開、因数分解、式を簡略化および分数を加算することができます。

元の選択範囲	$y=(x+4)^3$
展開	$y=(x+4)(x+4)(x+4)$
項の展開	$y=(x+4)(x^2+8x+16)$
項の再展開	$y=x^3+12x^2+48x+64$

また、値を代入したり、計算して数式を演算できます。

元の選択範囲	$x^3\Big\vert_{x=1}^{3}$
展開	$x^3\Big\vert_{x=3} - x^3\Big\vert_{x=1}$
置換された値	$27-1$
計算結果	26

式を変換または数値を求める

1 式または式の一部を選択します。

2 数式パネルの行列ページまたは関数ページ上でコマンドを選択します。例えば、式を選択した後、関数ページ上の乗算ポップアップメニューから「項の展開」を選択します。

3 数式の変換または演算を行うには、行列ページの行列コマンドポップアップメニュー上のコマンドと、関数ページの 6 つのポップアップメニュー上のコマンドを使用します。

関連項目

110 ページの「行列を変更する」

行列コマンドポップアップメニュー

行列の転置 選択した行列の行数と列数を入れ替えます。

選択した行列	転置後
$\begin{bmatrix} a & b & c \\ d & e & f \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} a & d \\ b & e \\ c & f \end{bmatrix}$

行列代数 行列乗算と加算を行い、選択した行列内の点と交差の積を演算します。

選択した行列	行列代数の適用後
$2\begin{bmatrix} a & b \\ c & d \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} 2a & 2b \\ 2c & 2d \end{bmatrix}$
$\begin{bmatrix} 2a & 2b \\ 2c & 2d \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} 2a+bc & 2b+be \\ ac+2cd & bc+2de \end{bmatrix}$
$\begin{bmatrix} 2 & b \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 3 & a \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} 2+3 & b+a \end{bmatrix}$
$\begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} a \\ 2 \\ c \end{bmatrix}$	$aa+b2+cc$
$\begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} 2c-3b \\ 3a-1c \\ 1b-2a \end{bmatrix}$

行列代数を実行後、「簡略化」コマンドを使用して項のように結合することができます。

加算ポップアップメニュー

分数の加算 選択した分数を加算し、単独の分数として結果を表示します。このコマンドも項のように組み合わせます。

選択した分数	加算後
$\frac{1}{3}+\frac{4}{5}$	$\frac{17}{15}$
$\frac{a}{4}+\frac{2a}{3}$	$\frac{11a}{12}$
$\frac{2x}{y}+\frac{3a}{b}$	$\frac{2bx+3ay}{by}$

選択した式に 2 つ以上の分数の和が含まれている場合、「分数の加算」は最初の 2 つのみを加算します。すべての分数を加算するには、このコマンドを繰り返し使用します。

選択した式	$\frac{2x}{y}+\frac{3a}{b}-\frac{2a}{3b}$
1 回加算	$\frac{2bx+3ay}{by}-\frac{2a}{3b}$
2 回加算	$\frac{3b(2bx+3ay)-2aby}{3yb^2}$

降べき順 選択した変数の指数を減じる場合に多項式を調整します。

適用前	適用後
$x^3 + 2x^5 - 4x^2 + 1$	$2x^5 + x^3 - 4x^2 + 1$

昇べき順 選択した変数の指数を加算する場合に多項式を調整します。以下の例では、「昇べき順」を選択する前に、**x—** 任意の **x—** を選択します。

適用前	適用後
$x^3 + 2x^5 - 4x^2 + 1$	$1 - 4x^2 + x^3 + 2x^5$

乗算ポップアップメニュー

項を因数分解したり、式を展開したり、加算に乗算と除算を分配するには、関数ページ上の乗算ポップアップメニューを使用します。

因数分解 積から選択した項を因数分解します。

因数分解前	因数分解後
$ac + bc$	$a\left(c + \frac{bc}{a}\right)$
$a^2 + 2a + 1$	$a\left(a + 2 + \frac{1}{a}\right)$

部分的因数分解 選択した項を含む項のみを因数分解します。

因数分解前	因数分解後
$xy + 2x + v$	$v + (y + 2)x$

項の展開 選択した式を簡略化し、加算に乗算を分配し、正の整数乗で表されている選択した項を展開します。

選択した式	展開後
$(a-3)(2a+4)$	$2a^2 - 2a - 12$
$(a+2b)^2$	$a^2 + 4ab + 4b^2$

「簡略化」コマンドでも選択した式を簡略化できます。

項の一次展開 選択した式の左側の因数の最初の一対を展開します。

選択した式	展開後
$a(b + c)(2a)$	$ab(2a) + ac(2a)$

このコマンドを数回使用すると結果は別の形で表示されます。

分配 次の例のように、選択する式によって様々な演算を実行します。

- 加算に除算を分配します。

選択した式	分配後
$\frac{a+b}{c}$	$\frac{a}{c}+\frac{b}{c}$

逆算を行うには、「分数の加算」コマンドを使用します。

- 加算に乗算を分配します。

選択した式	分配後
$a(b+c)$	$ab+ac$

逆算を行うには「因数分解」コマンドを使用します。

- 根号や指数を含む積や商を、累乗となった単式に変換します。

選択した式	分配後
ab^2	$(\sqrt{a}b)^2$
a^3b^2	$(a^{3/2}b)^2$
$a^2\sqrt{b}$	$\sqrt{a^4b}$

逆算を行うには「簡略化」コマンドを使用します。

均等に分布 等号の両側で同じ演算を実行します。

選択した式	分配後
$(x=y)z$	$xz = yz$
$(x=y)-5$	$x-5 = y-5$
$(x=y)^2$	$x^2 = y^2$

除算ポップアップメニュー

長除算 多項の分子や分母を含む分数の長除算を実行します。

以下の例では、「長除算」を選択する前に、**x—** 任意の **x—** を選択します。最初の結果の分数にある「**x**」を選択してもう一度「長除算」を選択すると、2 つめの結果が得られます。

除算前	$\frac{x^2+2x+1}{x+1}$
1 回除算	$x+\frac{1x+1}{x+1}$
2 回除算	$x+1$

指数変換 分母の正の指数を負に、負の指数を正に変更し、選択した式で除算を乗算に変換します。

選択した式	指数変換後
$\frac{x}{y^2}$	xy^{-2}
$\frac{b+\frac{c}{d}}{x}$	$(b+cd^{-1})x^{-1}$

負の指数を除算の演算子に変換するには、「分数変換」コマンドを使用します。

一次指数変換「指数変換」コマンドと同様に、除算を乗算に変換しますが、第 1 レベルの演算子にのみ適用されます。

選択した式	指数変換後
$\frac{x}{y^2}$	xy^{-2}
$\frac{b+\frac{c}{d}}{x}$	$\left(b+\frac{c}{d}\right)x^{-1}$

第 1 レベルの負の指数を除算の演算子に変換するには、「一次分数変換」コマンドを使用します。

分数変換 乗算と除算を、除算と乗算を反対に入れ替えることで選択した式で、負の指数を正に変換します。

選択した式	分数変換後
xy^{-2}	$\frac{x}{y^2}$
$(b+cd^{-1})x^{-1}$	$\frac{b+\frac{c}{d}}{x}$

一次分数変換「分数変換」コマンドと同様に、負の指数を正に変換しますが、第 1 レベルの指数にのみ適用されます。選択した式に第 1 レベルの負の指数がない場合は、このコマンドは無効です。

選択した式	分数変換後
$(b+c^{-1})^{-2}$	$\frac{1}{(b+c^{-1})^2}$
xy^{-2}	xy^{-2}（変化なし）

演算ポップアップメニュー

浮動小数点変換 選択した式で整数を浮動小数点数に変更し、式の数値を求めます。

選択した式	浮動小数点変換後
$\sin\frac{3\pi}{2}$	−1
|−3|	3
$\log 2e^{2}-1$	2.6230813
$e^{2}+7\pi$	29.380205

浮動小数点数で小数第 15 位まで示すには、「全桁表示」コマンドを使用します。

「不動小数点変換」は、不定値になる演算の場合の NaN（数でない）を表示します。計算結果が膨大な値になる演算の場合に無限大を表示します。極小数はゼロとして計算される場合があります。

選択した式	浮動小数点変換後
$\frac{1}{0}-\frac{1}{0}$	NaN
$\frac{1}{0}$	Infinity

全桁表示 浮動小数点数を最後の桁まで正確に表示します。

選択した数	全桁表示後
3.1415927 …	3.1415926535897

演算 選択した式の数値を求めます。次の例に示すように、実行される演算は選択した式の種類によって異なります。

- 指数が 20 未満の累乗式を積に書き換えます。

選択した式	演算後
a^{3}	aaa

- 整数の階乗を計算します。結果が大きすぎて計算できない場合は、無限大として表示されます。

選択した式	演算後
5!	120

- 1 x 1 または 2 x 2 の行列を計算します。

選択した式	演算後
$\left\|\begin{bmatrix} a & b \\ c & d \end{bmatrix}\right\|$	$ad-bc$

- 和または積から項を引き出します。

選択した式	演算後
$\sum_{x=1}^{5} x^3$	$1 + \sum_{x=2}^{5} x^3$

- 「代入」コマンドと同様に置換を演算します。
- 差の演算子を差に書き換えます。

選択した式	演算後
$x^2\big\|_{x=6}^{8}$	$x^2\big\|_{x=8} - x^2\big\|_{x=6}$

- 積の対数を対数の和に、累乗の対数を対数の積に書き換えます。

選択した式	演算後
$\log 2 + \log x + \log y$	$\log 2 + \log x + \log y$
$\log a^n$	$n \log a$

- 対数を自然対数に書き換えます。

選択した式	演算後
$\log_2 x$	$\frac{\log x}{\log 2}$

- 選択関数を階乗で表した式に書き換えます。

選択した式	演算後
$\binom{x}{y}$	$\frac{x!}{y!\,(x-y)!}$

代入 特定の置換を行ってから式を簡略化します。差の演算子を選択すると、このコマンドにより式が差の形式に書き直されます。

選択した式	演算後
$x^2\big\|_{x=1}^{6}$	$x^2\big\|_{x=6} - x^2\big\|_{x=1}$
$\sin(2x)\big\|_{x=\mathrm{p}}$	$\sin(2\pi)$

積分 選択した積分を多項の被積分関数に書き換えます。このコマンドは、定積分を上限から下限の間で演算される不定積分に変換します。多項式を完全に積分するには、「積分」を数回使用します。

選択した式	$\int_{1}^{3} x^2 dx$
演算を 1 回実行	$\int (dx)x^2 \Big\|_{x=1}^{3}$
演算を 2 回実行	$\frac{x^3}{3} \Big\|_{x=1}^{3}$

微分 選択した微分係数を演算し、必要に応じて連鎖を複雑な式に適用します。すべての依存関係が明示的に記述されている場合のみ、部分微分を実行します。

このコマンドにより、エレメントは、微分変数に依存しているかのように、全体微分で処理されます。「微分」コマンドを使用して演算を実行する前に、「演算」コマンドを使用して **n** 番目の微分係数を展開します。

前	後
$\frac{d}{dx}(3x^3 - 2x^2 - 3)$	$9x^2 - 4x$
$\frac{\partial}{\partial x}\sec xy \tan xy$	$(xy^2\sec^2 xy + y\tan xy)\tan xy \tan xy \sec xy \tan xy$

一次微分 選択した微分のうち、第 1 レベルの微分係数のみを演算します。

前	後
$\frac{d}{dx}(3x^3 + 2x^2 + 3)$	$\frac{d}{dx}3x^3 + \frac{d}{dx}2x^2 + \frac{d}{dx}3$

ルールポップアップメニュー

式を変換するルールを保存して適用するには、関数ページ上のルールポップアップメニューを使用します。

例えば、「ルールを登録」を使用して **a = a + 3** のようなルールを保存します。それから「ルールを適用」を使用して、別の式で **a** を **a + 3** に置換します。

ルールを登録 ある式を別のものに置き換えるルールを保存します。「ルールを登録」を選択する前に、ルールとして保存する式を選択します。1 回に保存できるのは、1 つのルールだけです。

ダミー変数の指定 選択した項をダミー変数に指定します。ルールでダミー変数を使用すると、ルールの左側にある明示的に指定された変数だけでなく、任意の変数と右側の式を置き換えることができます。ダミー変数は太字で表示されます。例えば、**x=a - 2** というルールの中の **x** をダミー変数として指定すると、**a - 2** を、x だけでなく式の中の任意の変数と置き換えることができます。

「ダミー変数の指定」を選択する前に、ダミー変数にする項を選択し、「ルールを適用」コマンドを使用して選択した式をダミー変数に割り当てられている式と置き換えます。

ルールを適用「ルールを登録」コマンドで保存されたルールを使用して、選択した式の中の項または項のセットを置き換えることができます。

登録したルール	$a = a + 3$
選択した式	$a^2 - 2ab + b^2$
ルールの適用後	$(a+3)^2 - 2b(a+3) + b^2$

ダミー変数を含むルールを適用する前に、変数に置き換える項を選択します。次の例では、ルールの「**x**」がダミー変数です。

登録したルール	$x \leftarrow \sqrt{y}$
ルールの適用前	$a^2 - 2ab + b^2$
ルールの適用後	$a^2 - 2ab + \sqrt{y}^2$

その他の訂正ポップアップメニュー

簡略化 選択した式を簡略化します。無限大またはゼロによる除算に関する分数の数値を求めるには、「簡略化」の代わりに「浮動小数点変換」を使用します。

次の例に示すように、実行される演算は選択した式の種類によって異なります。

- 整数計算を実行します。

選択した式	簡略化の実行後
$c + 0$	c
$4!$	24
$\frac{1}{3} + \frac{2}{5}$	$\frac{11}{15}$

結果が大きすぎて計算できない場合は、無限大として表示されます。

- 項を和や積にグループ化します。

選択した式	簡略化の実行後
$2ab + 3ab$	$5ab$
$ab(ac)$	a^2bc
$a^x a^{2x+3}$	a^{3x+3}

- 約分します。

選択した式	簡略化の実行後
$\frac{(ab)^2}{a^2b}$	$1b$
$\frac{2x^3y^2}{6xy^5}$	$\frac{x^2y^{-3}}{3}$

結果から負の指数を変換するには、「分数変換」コマンドを使用します。

- ギリシャ文字のイオタ（ι）で示される複素数「i」を解釈します。

選択した式	簡略化の実行後
$\sqrt{-ab}$	$\imath\sqrt{a}\sqrt{b}$

- 乗算と除算に指数を分配します。

選択した式	簡略化の実行後
$(xy)^2$	x^2y^2
$\left(\frac{x}{y}\right)^2$	$\frac{x^2}{y^2}$

$\sqrt{x^2}$x を簡略化すると x となり、$|x|$ とはなりません。

その他の簡略化「簡略化」コマンドと同様に、選択した式を簡略化しますが、分数の乗算は行いません。

選択した式	簡略化の実行後
$8\frac{\text{km}}{\text{hr}} + 4\frac{\text{km}}{\text{hr}}$	$12\frac{\text{km}}{\text{hr}}$

項の分離 等号の片側の選択した式を分離します。このコマンドは項を結合したり、選択した式を解いたりすることはありません。

選択した式	項の分離後
$x^3 + x + 2 = 0$	$x = (-x-2)^{1/3}$
$bx + by = c$	$x = \frac{c-by}{b}$
$\log x = z$	$x = e^z$

初項を展開 選択した和分や積の初項を展開します。

選択した式	展開後
$\sum_{x=2}^{4} x^3$	$\sum_{x=3}^{4} x^3 + 8$
$\prod_{x=2}^{5} (x^3 - 2)$	$6 \prod_{x=3}^{5} x^3 - 2$

すべての項を展開 選択した和や積のすべての項を展開します。

選択した式	展開後
$\sum_{x=2}^{4} x^3$	$8 + 27 + 64$
$\prod_{x=2}^{5} x^3 - 2$	6(25)62(123)

構造化文書内でエレメントを使用して数式を作成する

数式エレメントを挿入し、次に数学的な式を入力することにより、数式を作成できます。エレメントを挿入するには、エレメントカタログを使用します。また、数式パネルの数式ポップアップメニューにある新規数式コマンドも使用できます。

注意：「数式エレメント」とは、演算子などの式の部分のことです。数式エレメントは構造エレメントではありません。

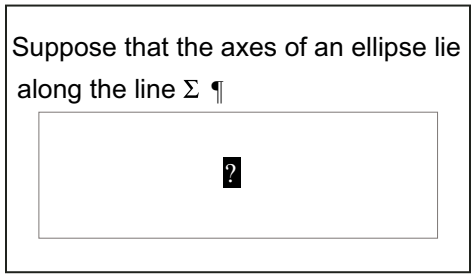
インライン数式および表示数式のどちらにも任意の数式エレメントを使用することができます。文書によっては、表示数式の書式設定属性が既に定義されている段落エレメントが含まれている場合もあります。

数式エレメントの書式ルールにより、小、中、大などの一組のフォントサイズが指定されます。フォントサイズを別のサイズに変更できます。この変更で書式ルールが上書きされたとはみなされません。文書内で書式ルールの上書きを削除しても、数式のフォントサイズは元に戻りません。

エレメントを使用してインライン数式を作成する

1. テキスト内で数式を挿入する位置をクリックします。テキストが回転されたテキスト枠内にある場合は、最初に Esc キー、g キー、0（ゼロ）キーの順に押して、枠の回転を解除します。
2. エレメントカタログで数式エレメントを選択し、「挿入」をクリックします。

   入力した最初の数式アイテムは、新規数式オブジェクトの疑問符プロンプトに置き換えられます。



新規数式オブジェクト

3 数字またはその他のアイテムを入力するか、数式パネルでアイテムをクリックして数式を入力します。

4 パネルの数式ポップアップメニューから「数式枠の縮小」を選択します。

Suppose that the axes of an ellipse lie along the line. $x = x_0$ ¶

インライン数式の周囲の枠の縮小後

5 数式がどちらかの側のテキストに近すぎる場合は、枠の前または後にスペースを挿入します。FrameMaker XML Author は、インラインの数式を含んでいる枠を文字として扱い、そのまわりに余分なスペースを置きません。

インライン数式が行間に対して縦に長すぎる場合は、その段落についての行送り（固定）をオフにすることもできます。

エレメントを使用して表示数式を作成する

1 表示数式の書式設定用に既に定義されている段落エレメントが文書に組み込まれている場合は、数式の段落を挿入したい位置をクリックします。エレメントカタログから段落エレメントを選択して「挿入」をクリックします。

このエレメントで、数式の上下の間隔、テキストコラム内の整列、およびキャプションの自動番号設定を定義することもできます。

2 空白の段落内で数式を挿入する場所をクリックします。

3 エレメントカタログで数式エレメントを選択し、「挿入」をクリックします。

$2a(b)$

新規数式オブジェクト

4 式を入力します。

5 数式ポップアップメニューから「数式枠の縮小」を選択します。

The ellipse is represented by the following equation¶

$$\frac{(x-x_0)^2}{a^2}+\frac{(y-y_0)^2}{b^2}=1$$ ¶

表示数式の周囲の枠の縮小後

6 希望の位置で使用可能な数式エレメントがない場合は、無効なエレメントを使用している可能性があります。次のいずれかの操作を行います。

- 文書の別の部分で有効なエレメントを使用するには、エレメントを有効な位置に挿入してから移動します。また、「すべてのエレメント」を設定して、そのエレメントをどの場所でも使用できるように変更してから、目的の場所に挿入することもできます。
- 初期設定の EQUATION タグの付いた無効な数式エレメントを挿入するには、数式パネルの数式ポップアップメニューから新規数式コマンドの 1 つを選択します定義済みの数式エレメントが使用できない場合、エレメントには初期設定タグが付きます。

エレメントを挿入した後、エレメントをその位置で有効にするための方法を開発者に問い合わせてください。

アンカー枠エレメントで数式を作成する

1 枠内のアンカー枠かグラフィックオブジェクトを選択します。

2 パネルの数式ポップアップメニューから、新規数式コマンドの 1 つを選択します。

入力した最初の数式アイテムは、新規数式オブジェクトの疑問符プロンプトで置き換えられます。数式は、文書構造内には表示されません。

$$\sum_{n=1}^{\square} Ax_n$$

グラフィックオブジェクトを含む枠内の新規数式オブジェクト

3 式を入力します。

関連項目

99 ページの「数式パネルの概要」

42 ページの「構造化文書で使用可能なエレメント範囲を変更する」

99 ページの「数式を作成する」

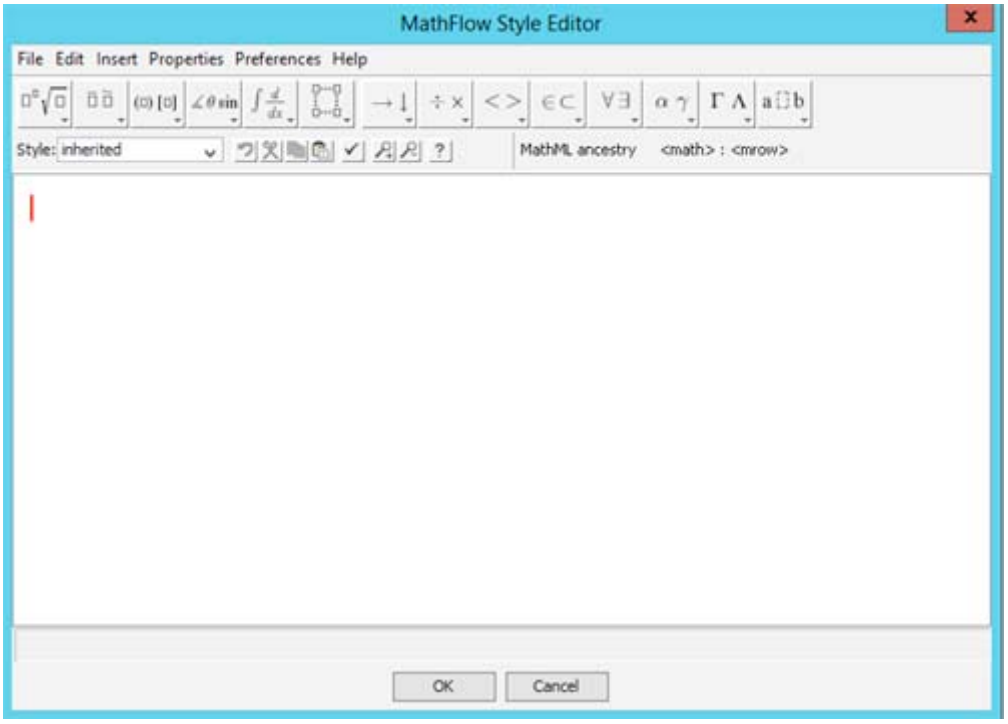
Design Science 社製 MathFlow エディターの使用

文書に数式を追加する FrameMaker XML Author の数式ポッドに加えて、Design Science 社製 MathFlow Editor を使用すると、複雑な数式を設計できます。これらの数式を FrameMaker XML Author 文書に追加できます。同じ MathFlow エディターでこれらの数式を後で修正したり、MathML 数式を含む文書を発行したりするオプションもあります。

MathML 数式が XML 文書内で使用できるようになっています。これらの数式は FrameMaker XML Author でも使用できます。

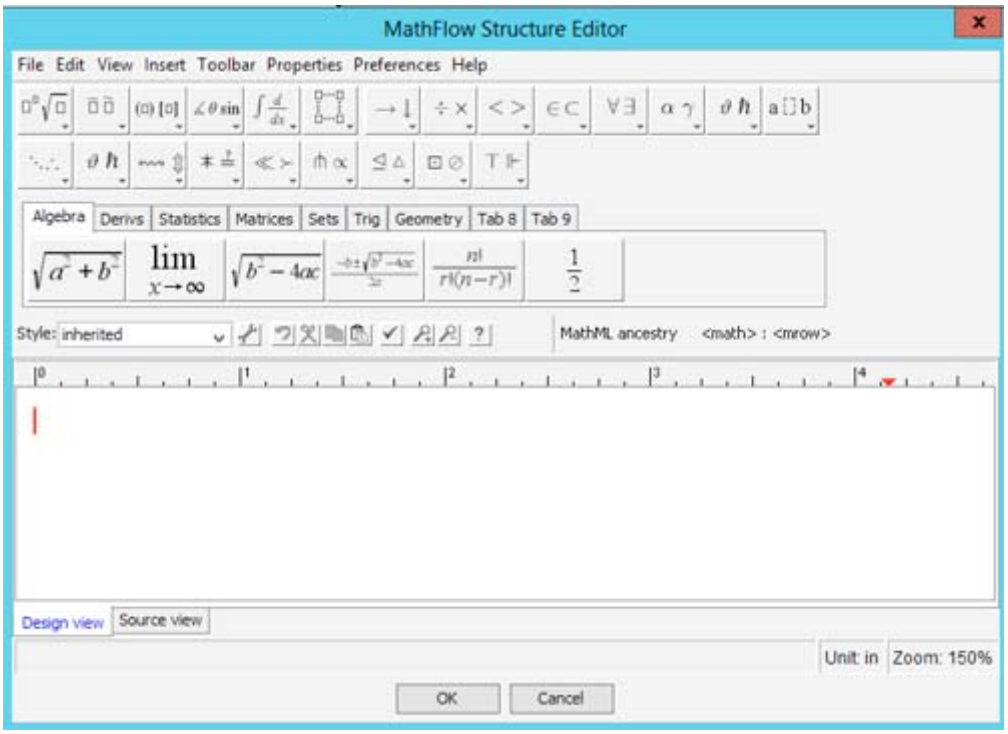
FrameMaker XML Author には、次の MathFlow エディターの体験版が同梱されています。

- **MathFlow™ Style Editor** は、コンテンツの著者とサブジェクトマターエキスパート (SME) のためのものです。これには、数式の外観に対する正確なコントロール、フォントを簡単に調整するためのスタイルツールバー、演算子の間隔や行列 / 表の外観など広範な数式プロパティを変更するための使い勝手の良いインターフェイスなどが用意されています。



Style Editor

- **MathFlow™ Structure Editor** は XML コンテンツ専門家のためのものです。これには、外観のプレゼンテーションとその下にある MathML 構造に対する精細なコントロールが用意されています。ユーザーが処理手順やコメントを直接 MathML に追加できるソースビューや、数式の正確なレイアウトのためのルーラー、および良く使用される数式やフラグメントのためのタブ付きツールバーがあります。



Structure Editor

エディターの機能比較については、MathFlow Editors を参照してください。また、MathFlow エディターの完全バージョンにアップグレードする手順については、131 ページの「インストール設定の構成」を参照してください。

MathML 数式を作成して文書に挿入するには

1 「スペシャル」メニューで、「MathML 数式」を選択します。

2 「MathFlow エディター」ウィンドウで数式を作成します。

MathFlow での数式の作成方法について詳しくは、MathFlow のヘルプを参照してください。MathFlow ヘルプは「MathFlow エディター」ウィンドウから起動できます。

3 文書に数式を追加するには、「OK」をクリックします。

数式が文書に挿入されます。

文書の MathML 数式を編集するには

1 文書の数式をダブルクリックするか、数式を右クリックして MathFlow で「編集」を選択します。

2 「MathFlow エディター」ウィンドウで数式を編集します。

3 文書の数式を更新するには、「OK」をクリックします。

FrameMaker XML Author は、文書の MathML 数式の数式で、コピー＆ペーストや元に戻したりやり直したりする操作もサポートしています。

重要：最初に、エレメントカタログでこの種類のオブジェクトをサポートするエレメントを定義する必要があります。FrameMaker XML Author には、mathxml エレメントを含むサンプルの構造化アプリケーションが同梱されています。このエレメントの使用方法について詳しくは、『サンプル MathXML 構造化アプリケーションの使用』を参照してください。

MathFlow 設定の構成

FrameMaker XML Author で MathFlow 設定を構成するには、環境設定ダイアログを開いて「MathML」タブに移動します。

インストール設定の構成

FrameMaker XML Author には、Design Science 社製 MathFlow の Style Editor と Structure Editor の 30 日間の体験版が同梱されています。Design Science 社製 MathFlow の Style Editor と Structure Editor の完全バージョンを取得して、これを FrameMaker XML Author に統合できます。

1. Style Editor と Structure Editor の完全バージョンをインストールした後は、「MathML」タブの「MathFlow」セクションに移動します。
2. FrameMaker XML Author に同梱される体験版は、Adobe FrameMaker XML Author のインストールパスにインストールされます。別のパスに MathFlow をインストールした場合は、そのパスを指定します。
3. ライセンスファイルへのパスを指定して、「OK」をクリックします。

FrameMaker XML Author を再起動して、変更が適用されていることを確認する必要があります。

注意：MathFlow の 30 日の体験期間は、エディターを最初に起動してから開始されます。エディターを含む FrameMaker XML Author のバージョンをインストールした日からではありません。

MathML 数式の書式を設定

文書内で選択した MathML 数式の書式を更新したり、すべての MathML 数式の環境設定を変更したりできます。デフォルトでは、数式のフォントサイズは 14 px に設定されています。FrameMaker が各数式の文書に挿入する画像の DPI は、デフォルトで 300 dpi に設定されています。また、囲った段落に数式をインラインで配置したり、囲った段落の書式を数式に適用することができます。

現在選択している MathML 数式の書式を更新するには：

1. MathML 数式を選択して、グラフィック／オブジェクトの属性を選びます。

   または、グラフィック／オブジェクトスタイルデザイナーを選択します。

   これらのオプションは右クリックメニューから使用することもできます。
2. MathML 数式属性ダイアログで現在選択している MathML 数式の書式を更新します。

   DPI とフォント DPI およびフォントサイズの設定を変更します。

   インライン 囲った段落を使用して画像をインラインで配置します。

   段落スタイルを適用 囲った段落の書式を数式に適用します。

これらの設定は後から作成したすべての MathML 数式へグローバルに適用することもできます。

1. 環境設定ダイアログ（編集／環境設定）を開きます。
2. 「MathML」タブの「MathFlow 設定値」セクションで、数式の設定を変更します。

これらの設定はただちに適用されます。このため、FrameMaker を再起動する必要はありません。

数式の書式設定の構成

デフォルトでは、数式のフォントサイズは 10 px に設定されています。また、FrameMaker XML Author が各数式の文書に挿入する画像の DPI は、デフォルトで 300 DPI に設定されています。

1. フォントサイズと画像 DPI を変更するには、「MathML」タブの「MathFlow 設定値」セクションに移動します。
2. フォントと DPI 設定を更新して「OK」をクリックします。

これらの設定はただちに適用されます。このため、FrameMaker XML Author を再起動する必要はありません。

MathFlow エディターの構成

MathFlow エディターの体験版には、Style Editor と Structure Editor が含まれます。この期間、これらのエディターをどちらでも選択できます。

1 MathFlow エディターを変更するには、「MathML」タブの「エディタータイプ」セクションに移動します。

2 必要な MathFlow エディターを選択して「OK」をクリックします。

FrameMaker XML Author を再起動して、変更が適用されていることを確認する必要があります。

注意：MathFlow の完全バージョンをインストールすると、Style Editor と Structure Editor のどちらかを選択する必要があります。MathFlow の体験版を FrameMaker XML Author に統合すると、両方のエディターが含まれます。このため、この機能を試している間は、両方のエディターを使用することをお勧めします。

サンプル MathXML 構造化アプリケーション

FrameMaker XML Author には、mathxml エレメントを含むサンプルの構造化アプリケーションが同梱されています。この mathxml エレメントは、MathFlow Style Editor と Structure Editor によってレンダリングされた MathML 数式を完全にサポートしています。

MathML タイプのエレメントの文書への挿入

1 「ファイル」メニューから、新規／ XML を選択します。

2 新規 XML ダイアログで、「構造化アプリケーション」タブに移動して「DITA_1.2_MathML_Sample」を選択して「OK」をクリックします。

新しい文書が作成されます。

3 MathML 数式を挿入する文書の任意の場所に移動します。

MathML エレメントである mathml は、サンプル構造化アプリケーションのエレメントカタログで使用可能です。

注意：mathml エレメントは、外部のエレメントが使用可能な文書の任意のポイントで使用できます。

4 mathml エレメントをダブルクリックして、文書のポイントに挿入します。

5 現在の文書の XML ビューに移動します。

構造化文書の XML では、MathML エレメントを挿入した場所に MathML ノードが含まれます。

注意：mathml ノードの各エレメントには mml という接頭辞が付いています。この接頭辞を使用すると、構造化アプリケーションのエレメントカタログ、または MathML 構造で定義されたエレメントからの XML で使用した他のエレメントとの名前の競合を回避できます。

XML ビューの mathml ノードの数式を編集するオプションもあります。変更は WSIYWIG ビューで表示できます。

複数言語での作業

Unicode について

Unicode は、世界中のほとんどの言語でテキストを交換、処理、表示できる標準の文字コードシステムです。UTF-8、UTF-16、UTF-32 のような異なる文字エンコードで実行されます。FrameMaker XML Author ではこの 3 つのエンコードがサポートされますが、ファイルは UTF-8 で保存されます。UTF-16 または UTF-32 でエンコードされたファイルを取り込むと、自動的に UTF-8 に変換されます。

テキストを処理するときに、Unicode は原語の各文字に固有の番号つまりコードポイントを使用します。標準 Unicode は各文字の書体や画像出力を指定しません。画像出力は、数千の Unicode 文字を表示する機能が含まれる Unicode フォントにより処理されます。そのため、多言語文書に単一の書体を使用できます。

Unicode を有効にする

Unicode 標準は、世界中のすべての言語やキャラクターセットでテキストを交換、処理、表示できるように設計された文字コードシステムです。Unicode によるエンコード形式を使用すると、複数のキャラクターセットの文字を含む文書を作成したり、地理的または言語的に異なる地域の間で文書を共有したりすることが可能になります。

FrameMaker XML Author は Unicode テキストエンコード形式をサポートしているので、複数の言語を使用した文書を作成、編集、保存、出版したり、多言語文書を作成したりできます。Unicode テキストは、FrameMaker XML Author のマーカー、カタログエントリ、およびダイアログでサポートされています。PDF の書き出しは、Unicode のテキスト、しおり、タグ、および注釈をサポートしています。Unicode のコンテンツを他のアプリケーションから取り込んだりコピーしたりできます。

Unicode では、使用する言語やコンピューターの種類にかかわらず、すべての文字に一意の番号が割り当てられています。

可搬性 ワークステーション間でファイルを移動しても文字や数字は変わりません。文書に外国語を追加しても混乱が起きません。外国語の文字は独自の割り当て番号を持っているので、同じプロジェクト内での他の言語からのエンコード形式と競合しません。

堅牢性 Unicode 準拠のフォントはより多数の文字を提供しているので、特殊文字がただちに利用できます。

柔軟性 Unicode サポートにより、プロジェクト内で書体を変更しても、文字そのものが変わってしまうことがありません。Unicode 準拠のフォントであれば、どの書体を使用しても **g** は **g** として表示されます。

このような特徴があるので、例えばフランスの企業が韓国の顧客とビジネスを行い、米国にあるパートナー企業に仕事を引き継がせるといったことが、テキストの混乱なしに行えます。ライターやデザイナーは、オペレーティングシステムで正しい言語を有効にし、外国語フォントを読み込み、プロジェクトを続ける必要があります。

1. 英語以外の言語でコンテンツを作成できるようにコンピューターを設定するには、コンピューターを UTF-8 ロケールで起動してください。
2. 辞書を有効にしたり、類語辞典を開くには、Input Method Editor（IME）の言語バーから目的の言語を選択します。
3. 選択した言語でコンテンツの入力を開始します。

検索と変更、マーカー、ハイパーテキストおよびカタログエントリなどの一部の機能では、Unicode がサポートされます。Unicode のしおり、タグ、注釈などを付けて PDF に書き出すことができます。Unicode コンテンツを他のアプリケーションとの間で取り込んだり、書き出したりできます。辞書を追加すれば、より多くの言語でコンテンツをオーサリングできるようになります。

関連項目

132 ページの「複数言語での作業」

文書への多言語テキストの追加

文書に Unicode の文字を入力する方法がいくつかあります。コンピューターで地域の言語またはロケールを設定し、キーボード入力に必要な言語を追加できます。また、サードパーティ製プラグインによるソフトキーボードレイアウトを設定して使用することもできます。

キーボードレイアウトではすべての文字に単純なキーの組み合わせを使用できません。その代わりに、FrameMaker XML Author では、2 つの入力方法を使用して Unicode 文字全体にアクセスできます。まず、16 進数パレットを使用して、任意の 3 つの UTF エンコードでコードポイントを指定できます。もう 1 つは文字マップを使用する方法です。文字マップは、選択したフォントで使用できるすべての Unicode 文字の一覧表です。

Microsoft Windows XP Service Pack 2（SP2）および Windows Vista® オペレーティングシステムには、「地域と言語のオプション」設定があります。これらのオプション設定を使用して、キーボード入力用の言語を追加します。これらの言語および音声の設定は、デスクトップ上の言語バーに表示されます。言語を選択し、ローカライズされたキーボードを設定した後、文書内で必要なテキストの入力を開始できます。キーボードレイアウトは Microsoft によって定義されています。

選択した言語で語句を入力したり、適切な Unicode 文字を入力することができます。

入力言語を設定する

1 コンピューターでコントロールパネルを開き、地域と言語のオプションアイコンをダブルクリックします。地域と言語のオプションダイアログボックスが表示されます。

2 「言語」タブをクリックします。

3 「詳細」ボタンをクリックします。テキストサービスと入力言語ダイアログボックスが表示されます。

4 「設定」タブの「追加」ボタンをクリックします。入力言語の追加ダイアログボックスが表示されます。

5 入力言語リストから言語を選択します。

6 「OK」をクリックします。インストールされているサービスリストに選択した言語が追加されます。

7 「既定の言語」の一覧で目的の言語を選択します。

8 「適用」をクリックし、「OK」をクリックして設定を保存し、テキストサービスと入力言語ダイアログボックスを閉じます。

9 「地域オプション」タブをクリックし、既定の言語リストで選択した言語を選択します。

10 「適用」をクリックして設定を保存し、「OK」をクリックして地域と言語のオプションダイアログボックスを閉じます。コンピューターのシステムトレイに言語バーまたは Input Method Editor（IME）が表示されます。

11 FrameMaker XML Author を開き、コンテンツを入力します。選択した言語でテキストが表示されます。

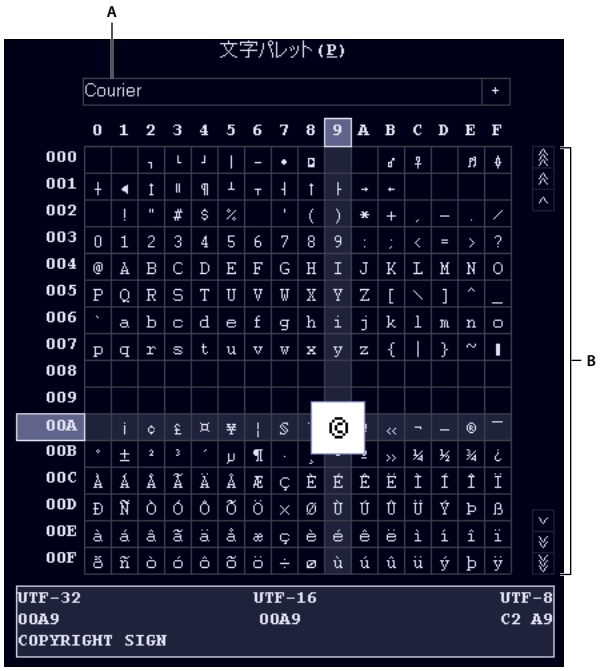
注意：「既定の言語」の一覧および「地域オプション」タブで言語を変更した場合、言語バーで選択した言語も自動的に更新されます。

サードパーティ製キーボードレイアウトソフトウェアの使用

Windows では、様々な言語で多数のサードパーティ製キーボードレイアウトソフトウェアアプリケーションを使用できます。これらのレイアウトをアクティブにすると、FrameMaker XML Author は、サードパーティ製ソフトウェアで設定されているキーボードマッピングに従って入力を受信します。FrameMaker XML Author ではキー定義は変更されません。

文字パレットの使用

文字パレットに、すべての Unicode 文字が 3 つの文字セットでリストされます。



文字パレット
A. フォントを選択します **B.** 選択したフォントの文字を探してスクロールします

1 文書内の文字を挿入する位置にカーソルを置きます。

2 ファイル／ユーティリティ／文字パレットを選択します。

3 入力する言語をサポートするフォントを選択します。文字パレットには、選択したフォントで使用できる文字が表示されます。

4 挿入する文字が含まれているボックスをクリックします。必要に応じて、スクロールバーを使用して文字パレット内を探します。

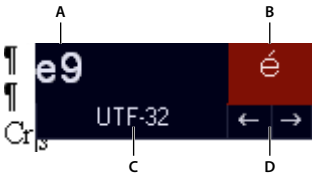
各文字の UTF-32、UTF-16 および UTF-8 のコードポイントは文字パレットの下部に表示されています。

5 文書に挿入した文字が選択したものと一致しない場合は、文書のフォントが文字パレットで選択したフォントと同じかどうかを確認してください。

6 文字パレットの外をクリックしてパレットを閉じます。

16 進数入力パレットの使用

16 進数入力パレットを使用して文字のコードポイントを指定することにより、文書に Unicode 文字を入力できます。



16 進数入力パレット
A. 入力エリア **B.** 表示エリア **C.** UTF-32 をクリックして、デフォルトのエンコードを変更します **D.** 矢印をクリックして記号を探します

1 文書内の文字を挿入する位置にカーソルを置きます。

2 ファイル／ユーティリティ／ 16 進数入力を選択して 16 進数入力パレットを表示します。

3 挿入する文字の Unicode 数を入力します。対応する文字が右側に表示されます。

4 Unicode 文字セット間を切り替えるには、「UTF 32」をクリックします。

5 挿入したい文字が見つからない場合は、矢印キーをクリックして探すか、文字をクリックして文字パレットを表示します。

また、文字パレットから適切なフォントを選択したことを確認します。同じ 16 進値の文字でも、選択したフォントにより変わります。

6 16 進数入力パレットの外をクリックしてパレットを閉じます。

第 6 章：表

表について

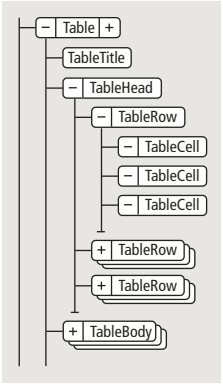
表の書式は FMXA では変更できないので、構造化アプリケーションの一部として表の書式を定義する必要があります。

構造化文書での表

表の構造は、表のエレメント定義によって決まります。表を挿入するとき、行エレメントとセルエレメントも必ず挿入されるので、すぐに内容を入力することができます。

構造化した表と表パーツのエレメント

表およびそのパーツ（タイトル、行およびセルなど）は、それぞれエレメントとして表示されます。これらのエレメントは、構造図で表示および編集することができます。



表エレメントと表パーツエレメント

表エレメントを挿入すると、いくつかの表パーツが自動的に挿入されます。表の残りの部分を作成するには、エレメントカタログを使用してください。表パーツを追加した場合、これらの表パーツも初期構造を持つことができます。例えば、新しい行エレメントにはセルエレメントが含まれています。エレメントの初期構造は、表エレメントと表パーツエレメントの内容ルールによって決まります。

表は、空白のままになるよう定義されたセルを持つことができます。このようなセルには、有効なエレメントを挿入したり、テキストを入力することはできません。空のセルエレメントのタグは、「空白ヘッダー」や「スペースセル」など、そのセルの用途を表しています。

構造化した表の書式設定

構造化した表のスタイルは、表書式、表メニューの様々な設定、およびテキストの段落書式によって決まります。

表メニューのコマンド 表メニューには、行や列を追加するためのコマンドがあります。

- 表を挿入する
- 行や列を追加する
- 表を並べ替える
- 段落から表へ、および表から段落へ変換する

段落書式 段落書式では、フォントや行間隔、セルおよびタイトルのテキストに関する様々な属性を指定します。表パーツエレメントでは段落書式を指定できます。

表の DITA サポート

DITA トピックは 2 つのタイプの表をサポートしています。<table> エレメントは OASIS 交換表モデル（以前は CALS 表モデルと呼ばれていました）を使用します。OASIS 表は、特別なレイアウトや組織のニーズのために複数行または列のまたがりをサポートし、データの表示プロパティおよび表構造そのものに対してさまざまなコントロールを提供しています。

<table> エレメントは表情報の任意複合関係を編成します。この標準表マークアップでは、列または行の連結と表のキャプションまたは説明が可能です。表エレメント内でオプションのタイトルが可能なので、表を説明するキャプションとして使用できます。

DITA 表は OASIS 交換表モデルに基づいており、DITA 属性の引数を持つので、特殊化、conref、およびその他の DITA 処理が可能です。また、表は desc エレメントを含むので、図の説明と平行な表の説明が可能です。

DITA 表では、他の DITA エレメントで使用されている expanse 属性の代わりに、pgwide 属性を使用して OASIS 交換表モデルに準拠しています。この属性は同じようなセマンティック（1= ページ幅、0= ゲラまたは列にリサイズ）を持っています。

注意：scale 属性はスタイルに関するマークアッププロパティを現すもので、従来との互換性のために表内に（現時点では）保持されています。外部スタイルシートを使用することで、この属性にあまり依存しなくてすみます。トピック内では scale 属性を控えめに使用するようにしてください。

DITA には <simpletable> と呼ばれるもう 1 つの表構造があります。名前が示すように、これは OASIS 表よりも構造が複雑ではなく、書式を詳細にコントロールする必要のない単純な標準の表として使用できます。simpletable の主な利点は、標準の見出し（例えば、電話帳リスト、ディスプレイアダプター設定データ、または API プロパティなど）でデータのリストが記述できることです。

表を挿入、移動、削除する

表を挿入する エレメント

表は、テキスト内の特定の位置に固定されます。テキストを編集すると、それに応じて文書内で表が移動します。ドキュメントウィンドウでは、表を固定した位置にアンカー記号 (⊥) が表示されます。

表を挿入するとき、表のアンカー位置を指定します。例えば、「Para」エレメントの中に子エレメントとして表を配置できます。また、「Section」エレメントの中で「Para」やセクション内の他のエレメントの兄弟として表を配置することもできます。どちらに配置するかは、エレメントが文書に対してどのように定義されているかによって決定されます。

1 表を挿入する位置をクリックします。

2 エレメントカタログで表エレメントを選択して「挿入」をクリックします。

注意：その他の表パーツエレメントを表に追加するには、エレメントカタログを使用します。

3 必要に応じて、列数、行数、ヘッダー行数またはフッター行数を変更します。

4 表書式を変更するには、スクロールリストから書式を選択します。あらかじめ書式が選択されている場合も、書式の変更は可能です。これは書式ルールの変更とは見なされません。

表書式を変更する前に、開発者に相談してください。必要となる書式ごとに、個別のエレメントをあらかじめエレメントカタログに定義できます。

5 挿入する表の変数タイプ（「継続」または「シート」）を選択します。表の変数の詳細については、「継続テキストを入力する」を参照してください。

6 「挿入」をクリックします。挿入ポイントにアンカー記号が表示され、定義済みの下位レベル（ディセンダント）エレメントと共に表が挿入されます。構造図には、新しいエレメントを表すブロックが表示されます。

7 新規エレメントの属性ダイアログボックスが表示されたら、表エレメントの属性値を入力し、「エレメントを挿入」をクリックします。

表のセルを選択して右マウスボタンをクリックすると、セルを編集するための状況依存メニューが表示されます。クイックアクセスバーを使用して、表コマンドを適用することもできます。

指定した場所に挿入できる表エレメントが定義されていない場合は、無効なエレメントを使用することができます。その位置でこのエレメントを有効にするには、開発者に相談してください。

無効な表エレメントを使用する

- 文書の別の部分では有効な表を使用するには、有効な位置に表を挿入してから移動するか、「すべてのエレメント」設定を使用し、その表を文書全体で使用できるように設定した後で、目的の場所に挿入します。
- 無効な表を初期設定タグと共に挿入するには、表／表を挿入を選択し、エレメントタグポップアップメニューから「Table」を選択します （このオプションは、文書で表エレメントが定義されていない場合に表示されます）。表と表パーツには、「TABLE」、「HEADING」および「ROW」などの初期設定タグが定義されています。表を有効な表で置き換えた後で、表パーツを有効なエレメントに変更します。

初期設定タグが付いた無効な表を有効な表に変更するにはかなりの作業が必要です。定義済みの表を使用して作業することをお勧めします。

関連項目

42 ページの「構造化文書で使用可能なエレメント範囲を変更する」

表を表セル内に配置する

1 表をネストするセルをクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- スペシャル／アンカー枠を選択します。
  - XML 文書の場合、このコマンドによりエレメントが挿入されます。アンカー枠パネルで、エレメントタグポップアップメニューからフレームエレメントを選択します。
- (構造化文書) エレメントカタログで、空白のアンカー枠を作成するためのグラフィックエレメントを選択して「新規枠」をクリックします。

3 アンカー枠がセルより大きい場合は、列のサイズを修正します。

4 ツールパネルのテキスト枠ツールを使用して、アンカー枠内にテキスト枠を作成します。

5 テキスト枠内をクリックし、表／表を挿入を選択します。

重要：アンカー枠の内容は構造化メインフローの一部ではないので、SGML または XML に文書を書き出すとき、アンカー枠の内容が失われる可能性があります。文書を SGML または XML に書き出すときに枠に配置した表のデータが失われないようにするには、アプリケーション開発者に相談してください。

関連項目

173 ページの「アンカー枠」

表をコピー、移動、削除する

1 Ctrl キーを押しながらセルをトリプルクリックして表全体を選択するか、または構造図内の表ブロックをクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 表をコピーするには、編集／コピーを選択します。
- 表を移動するには、編集／カットを選択します。ダイアログボックスが表示されたら、「セルを表から削除」をクリックし、「OK」をクリックします。次に、表の移動先の位置をクリックして、編集／ペーストを選択します。表を正しい位置にペーストするために、ペーストを行う前にエレメントカタログを参照するようにしてください。
- 表を削除するには、Delete キーを押します。この場合、削除した表はクリップボードには保存されません。

構造図で、表ブロックをドラッグすることで表を移動することができます。また、Alt キーを押しながら表ブロックをドラッグすることで表をコピーすることができます。

行と列

クリップボードを使用またはドラッグ操作を行うことで、行や列を簡単に追加、削除、コピー、移動、またはサイズ変更できます。数字または文字で行と列をソートします。表にテキストとして日時情報が入力されている場合は、日時でソートできます。

行と列を追加および削除する

行や列を追加すると表の構造が無効になる場合があります。例えば、列数が 3 に制限されている表に 4 つ目の列を追加すると、その表は無効になります。表のヘッダーやフッターの行数が定義されていることもあるので、ヘッダー行やフッター行を追加するときはエレメントカタログを使用することをお勧めします。

1 行または列を追加する位置の隣の表セルをクリックします。

2 表／行 / 列を追加を選択し、追加する行または列の数およびその挿入位置を指定します。

3 「追加」をクリックします。

新しい行または列は、現在の行または列と同じ属性を持ちます。

エレメントカタログを使用して行を追加する

❖ 構造図で、行を追加する位置をクリックします。次に、エレメントカタログで行エレメントを選択して「挿入」をクリックします。

現在の行の下に行を追加する

❖ Ctrl+Enter を押します。

新しい行には、前の行と同じ属性が適用されます。

挿入ポイントが最後の行の最後のセル内である場合は、Tab キーを押すと、表の最後に新しい行が作成されます。

表の最後に行を追加します。

ポインターが表の最終行にある場合は、Tab キーを押し、新しい行を挿入します。

行または列を削除する

1 削除する行または列を選択します。このとき、必ず行全体または列全体を選択してください。行または列全体を選択しないと、確認のメッセージを表示せずに選択したセルの内容が削除されます。

2 Delete キーを押し、「セルを表から削除」を選択して「OK」をクリックします。

行または列のコピー、移動または並べ替えを行う

行や列をコピーまたは移動する

編集メニューを使用する

1 行または列を選択し、次のいずれかの操作を行います。

- コピーするには、編集／コピーを選択します。
- 移動するには、編集／カットを選択して「セルを削除」を選択し、「OK」をクリックします。

2 行または列を挿入する位置の隣をクリックし、編集／ペーストを選択します。現在の行または列の隣へ挿入することも、現在の行または列を置き換えることもできます。

表内の行または列を上書きする場合は、クリップボードのセルは次のルールに従って現在の行または列を置換します。

- クリップボード上の行数または列数が、選択されている行数または列数と等しい場合は、内容がそのまま置き換えられます。
- クリップボード上の行数または列数が、選択されている行数または列数より多い場合は、選択されている行数または列数の分だけがペーストされます。
- クリップボード上の行数または列数が、選択されている行数または列数より少ない場合は、選択されている範囲の最後までクリップボードの内容が繰り返しペーストされます。

表を分割して新しい表を作成するには、行または列を表からカットし、新しい位置にペーストします。2 つの表を結合するには、一方の表から行と列をカットし、もう一方の表にペーストします。

ドラッグ& ドロップを使用する

1 移動する 1 つ以上の行またはコラムを選択します。

2 行または列を移動先までドラッグします。

行または列をコピーするには、Ctrl キーを押しながらドラッグします。

3 移動またはコピーする行または列をドロップします。

行をドラッグ& ドロップすると、下の行が置き換えられます。同様に、列をドラッグ& ドロップすると、右側の列が置き換えられます。

4 下または右側の列を維持するには、Shift キーを押しながらドラッグ& ドロップします。

行のブロックをドラッグすることでその行を移動することもできます。また、Alt キーを押しながらブロックをドラッグすることで行をコピーすることができます。

行または列を並べ替えます。

1 表で行または列を選択し、並べ替えを行います。

2 Shift キーを押しながら、行または列を表内の別の場所へドラッグ & ドロップします。

行および列のサイズを変更する

ドラッグにより列サイズを変更する

- 列幅を変更するには、列内のセルを 1 つ選択し、そのハンドルをドラッグして幅を調節します。複数の列を選択してサイズを一括変更します。
- 2 つの列の間の境界線を動かして一方の列を広くし、もう一方の列を狭くするには、Alt キーを押しながら選択ハンドルをドラッグします。この場合、表全体の幅は変わりません。

正確な列幅を指定する

1 サイズを変更する列のセルを選択して（サイズを変更するのが 1 列だけの場合は、その列をクリックします）、表／列のサイズを変更を選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 幅の値を指定するには、「列幅で指定」を選択し、値を入力します。
- 元の幅に対する比率を指定して設定するには、「比率で指定」をクリックして、比率を入力します。
- 表の他の列と同じ幅にするには、「列番号で指定」をクリックして、列番号を入力します。
- 幅の合計を均等に分けるには、「幅の合計を均等に分ける」をクリックし、合計幅を入力します。
- 各列の比率を保持しながら合計幅を指定するには、「合計幅で指定（比率保持）」を選択して、合計幅を入力します。
- 選択したセルの中の最も広い段落または枠に合わせて幅を設定するには、「選択セルの内容に合わせる」をクリックして、最大幅を入力します。

3 「サイズ変更」をクリックします。

列幅をコピー&ペーストする

1 幅をコピーする列をクリックします。

2 編集／特殊コピー／表の列幅を選択します。

3 変更する列をクリックし、編集／ペーストを選択します。ペーストされるのは列幅だけで、セルの内容は変わりません。

行の高さを調節する

行の高さはセルの内容に合わせて自動的に変更されますが、必要に応じて高くすることができます。

行の高さを調整しても表の構造は変わらず、書式ルールの変更とは見なされません。

1 高くする行をクリックし、表／行書式を選択します。

2 行の高さの最大値と最小値を入力し、「設定」をクリックします。

すべての行を同じ高さにする

1 表内の最も高い行の高さを調べます （Alt キーと Shift キーを押しながら、行の周囲に選択範囲を描きます）。

2 ステータスバーに表示される高さをメモしておきます。

3 表全体を選択し、表／行書式を選択します。

4 ステータスバーで確認した値を行の高さの最小値として指定し、「設定」をクリックします。

行と列をソート

数字でソートする場合、通貨記号は無視されますが、マイナス記号は認識されます。例えば、昇順でソートする場合、**-9** や（**9**）は **9** の前に並べられます。数字に表示されるコンマおよび小数点は、システムで数値および通貨に対して設定されている「地域」オプションに従って処理されます。

テキストは常に数字の後にソートされます。表内のテキスト文字列は、初期設定のシステムロケールに基づいてソートされます。

日付や時間は、テキストとして入力され、書式が統一されており、先行ゼロが含まれている場合に限りソートできます。例えば、dd/mm/yy および hh:mm:ss という書式を使用している場合は、**04/12/2017**、**09:30:25** と入力します。

1 文書を保存します。これは、ソートの結果が期待と異なる場合に、最後に保存したバージョンに復帰可能にするためです。

2 表示されていないコンディショナル行が表に存在しないことを確認します（スペシャル／コンディショナルテキストを選択）。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 表のすべての列または行をソートするには、表の中をクリックします。
- 特定の行だけをソートする場合は、ソートする行のセルを選択します。

4 表／ソートを選択します。

5 すべての行または列をソートする場合は、「すべてのボディ行を選択」をクリックします。

6 次の操作のいずれかを行います。

- 表の行をソートするには、「行をソート」を選択します。ボディセルの他に、ヘッダーセルやフッターセルが行に含まれている場合は、ボディセルだけがソートされます。
- 表の列をソートするには、「列をソート」を選択します。
- 小文字と大文字を区別してソートするには、「大文字・小文字を区別」を選択します。

7 「ソート優先順位 1」ボックスで最優先のソートキーを選択し、「昇順」または「降順」を選択します。

ソートキーとして使用する行または列内に連結セルが収まる場合にのみ、連結セルをソートできます （表／セル連結を解除を使用して再びソートを行います）。

8 必要であれば、「ソート優先順位 2」および「ソート優先順位 3」で、2 番目と 3 番目のソートキーを選択します。

9 「ソート」をクリックします。

注意：()+-,.$ の特殊記号の後に続く数字は正しくソートされます。ただし、セル内でこれらの特殊記号をいくつか組み合わせたものが使用されていると、正しくソートされないことがあります。例えば、「-2」と入力されている表セルは「-1」と「-3」の間に正しく配置されますが、「-2+3」と入力されているセルはここには配置されません（「-23」と解釈されます）。

注意：表のソート機能では、Unicode テキストエンコード規格がサポートされます。

表内のテキストとグラフィック

表セル内のテキストの書式は、通常のテキストコラムの段落と同じように、段落書式や文字書式などを使用して設定します。

各表セルには、テキストとアンカー枠を入れることができます （さらに、アンカー枠には、グラフィックや他の表を含めることができます）。セルにテキストを入力したり、アンカー枠を挿入したりすると、セルの高さが必要に応じて拡張されます。

表には、テキストの他に、相互参照、表脚注、変数およびマーカーを挿入できます。表セルでは、タブ文字を入力するときだけは特別な方法を使用します。

文書内の一般的なテキストやグラフィックと同様に、セルの内容もコピー、カットおよびペーストすることができます。表が複数ページにわたる場合は、特殊なシステム変数を使用して、継続を示すテキストを表のタイトルやヘッダー行に表示することができます。

構造化文書の場合は、エレメントカタログに「<TEXT>」が表示されているときは、現在のセルにテキストを入力できます。脚注や相互参照、その他のテキストに関連するエレメントもセルに挿入できます。エレメントカタログを使用してください。

表内のテキストまたはセルを選択する

関連項目

389 ページの「表のナビゲート」

表セルに挿入ポイントを置く

❖ セル内をクリックするか、構造図でセルのテキストスニペットの左側をクリックします。

セルの内容を選択する

❖ セル内をクリックし、Esc キー、t キー、h キー、a キーを順に押すか、構造図内のセルのブロックをダブルクリックします。セル内の段落が 1 つだけの場合は、セルをトリプルクリックします。

1 つのセルを選択する

- Ctrl キーを押しながらセルをクリックします。
- (構造化文書) セルの境界内を左右にドラッグするか、構造図内のセルのブロックをクリックします。

複数のセルを選択する

- すべてのセルを含めるようにドラッグしてから、選択したものの中の最後のセルを、Shift キーを押しながらダブルクリックするか、または (構造化文書の場合) Shift キーを押しながらクリックします。
- 行全体を選択するには、Esc キー、t キー、h キー、r キーを順番に押すか、行内のセルを含めてドラッグするか、または構図図で行のブロックをクリックします。

  構造図で表パーツエレメントの間（2 つの行の間など）をクリックした場合、構造図には挿入ポイントが表示されますが、ドキュメントウィンドウには表示されません。ドキュメントウィンドウで連続するセルを選択しても、構造図では連続するブロックとして表示されない場合があります。
- 列全体を選択するには、Esc キー、t キー、h キー、c キーを順に押すか、ヘッダーセルから最初のボディセルまでドラッグします。
- 表全体を選択するには、Esc キー、t キー、h キー、t キーを順に押します。

表タイトルを追加または削除する

表タイトルは表の上または下に表示され、表が複数ページにわたる場合はすべてのページに表示されます。表タイトルの有無やタイトルの書式は、表書式で定義します。

タイトルの付いた表を挿入すると、タイトル用に空白のテキスト枠が表示されます。表タイトルの段落書式に自動番号書式が定義されている場合は、自動番号テキストが表示されます。

Plant	Bloom
Baylily	Spring
Catser	Fall
Dalux	Summer
Derana	Winter

Perennial Blooms

Table 3.1 Perennial Blooms

Plant	Bloom
Baylily	Spring
Catser	Fall
Dalux	Summer
Derana	Winter

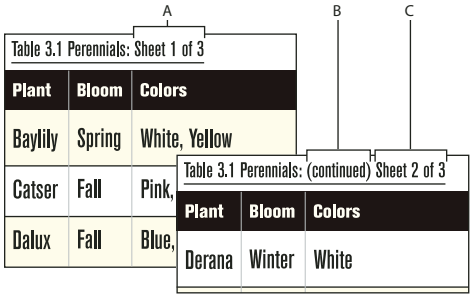
表の下、中央揃えのタイトル（左）と表の上、左揃え、自動番号付きのタイトル（右）

関連項目

57 ページの「変数定義を編集する」

継続テキストを入力する

複数ページにわたる表では、タイトル、ヘッダー行、またはフッター行に、その表が次ページに「継続」することを示すテキストを挿入できます。継続テキストの表示に使用できる変数エレメントが文書に定義されていることがあります。一般に、「(続き)」というテキストを表示する変数や、表のシート数を表示する変数を使用します。



A. および C. 表シート変数 **B.** 表の続き変数

1 表の最初のページで、変数または変数エレメントを挿入する位置（タイトル、ヘッダーまたはフッター）をクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 変数ポッドの「表の続き」または「表シート」をダブルクリックします。
- (構造化文書) エレメントカタログで、継続テキストの変数エレメントを選択して「挿入」をクリックします。

表の最初のページでは、選択した変数はハードスペース (␣) として表示されます。次のページ以降では、変数のテキスト（「(続き)」など）が表示されます。

表セルにグラフィックを配置する

構造化文書内にグラフィックを配置する

グラフィックエレメントを挿入できるように表セルが定義されている場合、そのセル内にグラフィックを描画したり、取り込んだりすることができます。新しく挿入されるグラフィックエレメントは、グラフィックを描画できる空白のアンカー枠またはグラフィックが取り込まれたアンカー枠のどちらかです。

1 セル内のグラフィックを配置する位置をクリックします。

2 エレメントカタログで、グラフィックエレメントを選択して「挿入」をクリックします。どちらのダイアログボックスが表示されるかは、エレメント定義によって異なります。

3 次のいずれかの操作を行います。

- アンカー枠ダイアログボックスが表示された場合は、アンカー枠の位置ポップアップメニューから「挿入ポイントの位置」を選択して「新規枠」をクリックします。
- ファイルを取り込むダイアログボックスが表示された場合は、取り込むファイルを選択して「取り込み」をクリックします。

セルにアンカー枠が表示され、構造図には「グラフィック」というテキストスニペットと共にブロックが表示されます。

4 アンカー枠がセルより大きい場合は、列のサイズを修正します。

列のサイズを内容に合わせて変更するには、列を選択して、Esc キー、t キー、w キーを順に押します。

5 必要に応じて、グラフィック／整列を選択し、枠の中央にグラフィックを配置します。

関連項目

173 ページの「アンカー枠」

テキストと表を変換する

文書内の既存のテキストを表に変換できます。また、テキストファイルを開くときや取り込むときに、テキストを表に変換することもできます。構造化文書では、テキストは表エレメントと表パーツエレメントの構造にラップされます。

テキストを表に変換した後、表を編集できます。例えば、空白セルを削除したり、複数のセルに分割されたテキストを再結合したりします。ほとんどの場合、文書内で表を直接編集できます。ただし、参照によって取り込まれたテキストを変換した場合、テキストの編集は元のファイル内で行う必要があります。

FrameMaker XML Author 内で表をテキストに変換したり、表をテキストとして他のアプリケーションにコピーしたりできます。また、文書内のすべての表を一度に変換することもできます。

構造化文書では、表をテキストに変換する場合、セル以外のすべての「Table」エレメントと表パーツエレメントはラップ解除されます。文書の構造を修正するには、セルを他のエレメントに変更するなどの修正が必要です。

テキストを表に変換する

1 変換するテキストを選択します。

2 表／表に変換を選択します。

3 構造化文書で作業している場合は、エレメントタグポップアップメニューから「Table」エレメントを選択します。

注意：XML 文書では、表エレメントはあらかじめ選択されている書式を持ちます。

4 XML 文書で、表の書式を選択します。

5 次のいずれかの操作を行って、段落の変換方法を指定します。

- 情報がタブで区切られているテキストを変換する場合は、「タブ」を選択します。
- 情報がスペースで区切られているテキストを変換する場合は、「スペース」を選択し、セルの区切りを示す最小スペース数を入力します。
- その他の文字で情報が区切られているテキストを変換する場合は、「その他」を選択し、セルの区切りに使用する文字を入力します。
- 段落（ビュレットリストの段落など）をそれぞれセルに変換する場合は、「セル」を選択し、表の列数を入力します。

6 「ヘッダー行」ボックスに、表のヘッダーの行数を入力します。変換する段落にヘッダーが含まれていない場合、ヘッダーを後で入力するには、「ヘッダー行を空白に」を選択します。

7 「変換」をクリックします。

注意：構造化文書で作業している場合は、新しいエレメントを表すブロックが構造図に表示されます。新規エレメントの属性ダイアログボックスが表示されたら、表エレメントの属性値を入力し、「エレメントを挿入」をクリックします。

テキストファイルを開く際にテキストを表に変換する

1 ファイル／開くを選択し、開くテキストファイルを選択します。

2 不明なファイルの形式ダイアログボックスが表示されたら、「Text」を選択して「変換」をクリックします。

3 「表に変換」をクリックし、「読み込み」をクリックします。

4 前述の「テキストを表に変換するには」の手順 3 以降の説明に従って、テキストを表に変換します。

テキストファイルを取り込む際にテキストを表に変換する

1 ファイルの取り込み先となる位置をクリックします。

2 ファイル／取り込み／ファイルを選択し、取り込むファイルと取り込み方法を選択します。

3 「表に変換」を選択して、「取り込み」をクリックします。

4 前述の「テキストを表に変換するには」の手順 3 以降の説明に従って、テキストを表に変換します。

テキストファイルを既存の表に結合する場合は、テキストファイルを取り込んで表に変換してから、行をコピーして既存の表にペーストします。

変換した表を修正する

- 複数の行に分割されたテキストを連結するには、下のセル内のテキストをカットして上のセルにペーストしてから、余分な行を削除します。
- 半分だけ空白の列を修正するには、テキストを正しい位置にカットおよびペーストして、余分な列を削除します。
- 変換結果に大きな問題がある場合は、必要に応じて編集／取り消しを選択してから、元のテキストに戻すことができ、余分なタブや強制改行を削除するなど、テキストを編集した後で、再び表に変換できます。

表からテキストへの変換

1 テキストに変換する表をクリックします。

2 表／段落に変換を選択します。

3 「行方向」または「列方向」を選択し、「変換」をクリックします。

Plant	Bloom
Baylily	Spring
Catser	Fall
Dalux	Fall
Derana	Winter

A

Plant
Bloom
Baylily
Spring
Catser
Fall
Dalux
Fall
Derana
Winter

B

Plant
Baylily
Catser
Dalux
Derana
Bloom
Spring
Fall
Fall
Winter

表からテキストへの変換
A. 行方向 **B.** 列方向

他のアプリケーションに表をテキストとしてコピーする

1 表をクリップボードにコピーします。

2 コピー先のアプリケーションで、編集／ペーストを選択します。表は行方向にペーストされます。表のセルはタブで区切られ、各行の終わりに段落改行が付加されます。

文書内のすべての表をテキストに変換する

❖ 文書を「テキストのみ」形式で保存し、表の変換方法を指定します。

関連項目

139 ページの「表を表セル内に配置する」

238 ページの「書式設定されていないテキストを取り込む」

表の周囲にテキストを回り込ませる

テキストコラムに直接配置した表ではテキストの回り込みはありませんが、アンカー枠またはメインフローから独立したテキスト枠に配置した表では、テキストを回り込ませることができます （構造化文書の場合は、開発者がこのアプリケーションをこのように設定したかどうかを調べてください）。

アンカー枠内の表は、表を固定した位置のテキストと共に移動します。独立したテキスト枠内の表は、他のテキストが回り込んでもページ上の位置は変化しません。表は、メインフロー内の表で自動番号付けしません。

重要：アンカー枠や独立したテキスト枠の内容は、文書の構造化メインフローには含まれません。したがって、通常は SGML へは書き出されません。SGML に書き出す場合に表内のデータが失われないようにするには、開発者に相談してください。



アンカー枠内の表と独立したテキスト枠内の表

アンカー枠内の表の周りにテキストを回り込ませる（構造化文書）

1 テキスト内の、表を固定する位置をクリックします。

2 エレメントカタログで、空白のアンカー枠を作成するためのグラフィックエレメントを選択し、「挿入」をクリックします。

スペシャル／アンカー枠を使用してエレメントを挿入することもできます。アンカー枠パネルで、エレメントタグポップアップメニューからフレームエレメントを選択します。

3 アンカー枠の位置ポップアップメニューから「段落内」を選択し、枠の幅と高さを設定して「新規枠」をクリックします。枠のサイズは、表のサイズより多少大きく設定してください。

4 アンカー枠内にテキスト枠を作成します。表示／ツールバー／グラフィックツールバーを選択し、「テキスト枠を配置」ツールをクリックします。ドラッグして枠を作成し、表示されたダイアログボックスの「設定」をクリックします。

5 テキスト枠内をクリックし、表／表を挿入を選択して、表を挿入します。

ページ上で固定された表の周りにテキストを回り込ませる

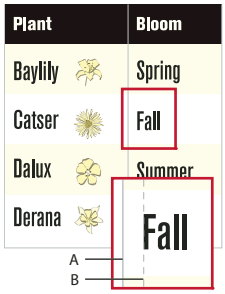
1 ページ内に直接テキスト枠を作成し、適切な位置にドラッグします。このようなテキスト枠は、メインフローには連結されません。

2 グラフィック／テキスト回り込み属性を選択し、「境界ボックスで回り込み」をクリックして「設定」をクリックします。

3 テキスト枠内をクリックし、表／表を挿入を選択します。

セル内でテキストを配置し自動番号を付ける

表を挿入すると、表書式に基づいてセルの余白（セルの端からセルのテキスト枠までの距離）が設定されます。セル内のテキストのインデント（セルの余白から測定）属性は、構造化アプリケーションで定義されているテキストの段落書式の一部です。



A. セルの左余白 **B.** 段落の左インデント

第 7 章：グラフィック

グラフィックとオブジェクト

グラフィックとオブジェクトについて

構造化文書で作業を行う場合は、特別なエレメントを使用してグラフィックを配置します。グラフィックエレメントでは、グラフィックオブジェクトを保持するアンカー枠が提供されます。枠は、テキスト内の特定の場所に配置されます。テキストを編集すると、枠とその内容はテキストと共に文書内を移動します。エレメントは文書の構造で表示されますが、グラフィックまたは数式自体は構造の一部ではありません。

新規のグラフィックエレメントは、空のアンカー枠または取り込んだグラフィックを持つアンカー枠のいずれかです。エレメントを挿入すると、その書式ルールにより、枠の設定またはグラフィックファイルの取り込みに使用するダイアログボックスを表示するかを決定します。

- 空のアンカー枠の場合、枠のサイズ、アンカー枠の位置、および位置揃えなどの書式属性を指定します。描画、ペースト、またはアンカー枠へのグラフィックオブジェクトの取り込みにより、枠内への入力を行います。
- エレメントが取り込んだグラフィックを含む枠の場合は、取り込むファイルを指定します。グラフィックは、行の下に枠の大きさに合わせて表示され、アンカー記号が付けられます。

グラフィックエレメントを挿入した後は、アンカー枠内に別の内容を入れたり、枠のサイズを変更したり、枠を別の方法で編集したりできます。このような変更により、書式ルールが上書きされることはありません。

関連項目

174 ページの「アンカー枠を作成する」

95 ページの「複数の取り消し／やり直し機能」

173 ページの「アンカー枠」

164 ページの「グラフィックをトリミングまたはマスクする」

160 ページの「テキストをグラフィックに追加する」

イラストレーションの操作

FrameMaker XML Author では、直線や曲線だけでなく、長方形や楕円、多角形も作成できます。様々なオブジェクトを組み合わせて複雑なイラストレーションを作成したり、イラストレーションの中にテキストを挿入したりすることもできます。また、オブジェクトの属性（塗りパターン、線幅およびカラーなど）を指定したり、オブジェクトのサイズ変更、変形、回転および並べ替えなどを行うこともできます。

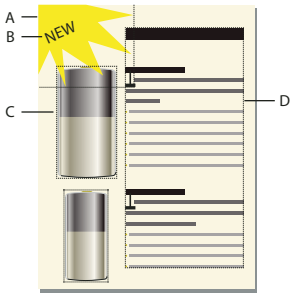
イラストレーションは、ページ上に直接配置できるだけでなく、テキストと一緒に移動するアンカーグラフィック枠内や、イラストレーションの端をトリミングするアンカーのないグラフィック枠内に配置できます。

- テキスト枠は文書テキストの位置を決定します。
- グラフィック枠は、必要に応じてアンカーを付けて、グラフィックの位置と外見を設定します。
- アンカー枠は特定のテキストに関連のあるグラフィックを含み、テキストの編集時にテキストと一緒に移動します。

- アンカーのない枠は、ページ上の特定の位置に固定されたグラフィックをトリミングする場合に使用します。アンカーのない枠を使用して参照アートを保持することもできます。アンカーのないグラフィック枠の描画は、ツールパネルのグラフィック枠ツールで行えます。

  注意：アンカーのないグラフィック枠に配置したグラフィックは、HTML、Word または RTF 形式で書き出すことができません。

  ロゴやブリードタブのように、ページ上の特定の位置にグラフィックを表示する場合は、グラフィックをページ上に直接作成するか、取り込みます。グラフィックをトリミングしたり、リファレンスアートとしてリファレンスページ上に含めたりする場合は、アンカーのないグラフィック枠を使用します。



A. ページ上に作成したグラフィック **B.** テキスト行 **C.** アンカー枠 **D.** 文書テキストのテキスト枠

  テキスト枠は、キャプションのように、グラフィックと一緒に使用することもできます。また、アンカー枠内でテキスト枠を使用すると、サイドバーのような効果を作成することもできます。グラフィック内にテキスト行を含める場合は、テキスト行ツールを使用します。

ツールパレットの概要

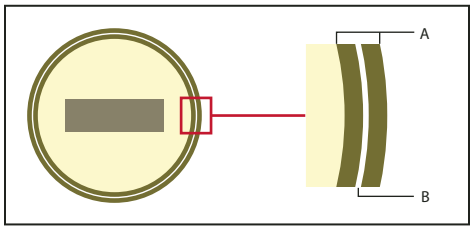
ドッキング可能なツールパネルは、描画ツールの選択と属性の適用に使用します。ツールパネルを表示するには、グラフィック／ツールまたは表示／ツールバー／グラフィックツールバーを選択します。



グラフィックツールバー
A. 選択ツール **B.** 描画ツール **C.** 描画属性 **D.** ホットスポットモード

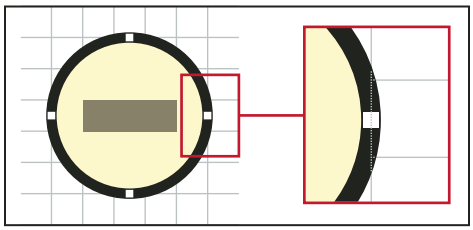
パスについて

オブジェクトのパスは、オブジェクトの境界線の中央にある線ですが、実際には存在しません。パスは、オブジェクトを描くときにアウトラインとして表示されます。



A. 境界線 **B.** パス

FrameMaker XML Author では、パスを使用してオブジェクトの位置を決定します。例えば、「整列」コマンドを使用してオブジェクトを整列する場合、オブジェクトは境界線の外側ではなくパスを基準にして整列します。スナップグリッドを選択して描画すると、パスがスナップグリッドに整列します。



オブジェクトはパスを基準にして整列します。

オブジェクトを描画する

オブジェクトの描画中は、マウスポインターが十字型（＋）に変わります。通常は、描画を終了すると、オブジェクトの選択時に使用する矢印（↖）か、テキストの選択時や入力時に使用する I ビーム（I）に戻ります。他のオブジェクトを描く場合は、もう一度描画ツールをクリックします。

オブジェクトをページ上に直接作成した場合、テキストをオブジェクトに回り込ませることはできますが、テキストと一緒にオブジェクトを移動することはできません。オブジェクトのアンカーをその周囲のテキストに付ける場合（テキストと一緒にオブジェクトも移動するように設定する場合）は、アンカー枠内にオブジェクトを作成するか、ページ上に作成したオブジェクトをアンカー枠内に移動します。

オブジェクトを作成するときは、ツールパネルで選択されている描画属性を使用します。オブジェクトが選択されているので、属性を簡単に変更できます。

関連項目

156 ページの「描画属性を適用・変更する」

166 ページの「オブジェクトをサイズ変更・変形する」

直線を描画する

1 線ツール（＼）をクリックします。

2 直線の始点と終点をクリックします。また、直線の始点から終点までドラッグして直線を描くこともできます。方向を水平や垂直、または 45 度に固定して直線を描く場合は、Shift キーを押しながらクリックまたはドラッグしてください。

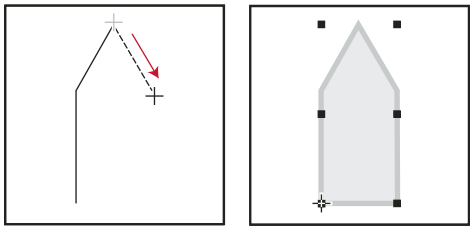
接触する複数の直線を描く場合は、折れ線ツールを使用します。このツールを使用すると、連結した複数の直線が 1 つのオブジェクトとして扱われます。また、線ツールを使用して複数の直線を描いてから、グラビティ機能を使用して複数の直線を連結することもできます。

折れ線または多角形を描画する

1 折れ線ツール（ ）または多角形ツール（ ）をクリックします。

2 各頂点を順にクリックします。方向を水平や垂直、または 45 度に固定してセグメントを描く場合は、Shift キーを押しながらクリックしてください。

3 最後の頂点をダブルクリックします。

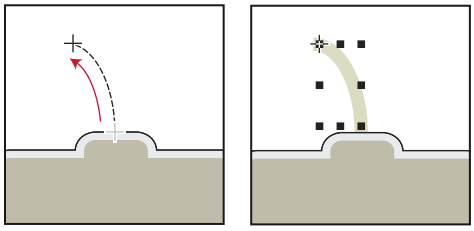


各頂点をクリックして、最後の頂点をダブルクリックします。

弧線を描画する

1 弧線ツール（ ）をクリックします。

2 弧線の始点にマウスポインターを置いてから、弧線のパスに沿ってドラッグします。円弧を描く場合は、Shift キーを押しながらドラッグします。



ドラッグしてマウスボタンを放します。

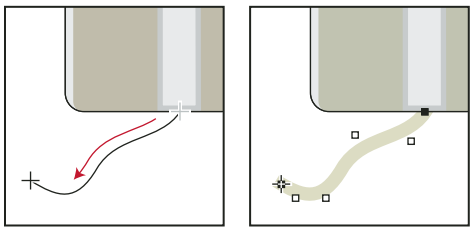
作成した弧線の形を変更する場合（凸状の弧線を作成するのに凹状の弧線が作成された場合など）は、マウスボタンを放さずにドラッグして始点に戻り、必要な弧線のパスに沿ってもう一度ドラッグします。

弧線の角度は、最初は 90 度に設定されています。

フリーハンドの曲線を描画する

1 Adobe フリーハンドツール をクリックします。

2 フリーハンド曲線の始点にマウスポインターを置いて、曲線のパスに沿ってドラッグします。フリーハンド曲線の場合、始点以外の位置ではスナップグリッドが無視されますが、曲線を描く場合はスナップグリッドを解除した方が作業しやすくなります。



ドラッグしてマウスボタンを放します。

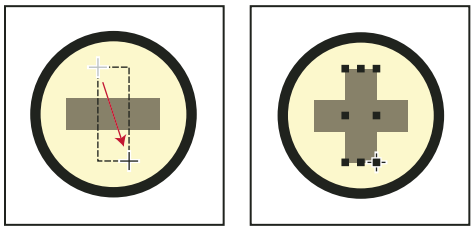
マウスボタンを放すと、マウスポインターの通った跡に沿った曲線が作成されます。また、曲線を変形できるように、変形ハンドルとコントロールポイントが表示されます。

フリーハンド曲線をより正確に作成する場合は、折れ線や多角形を作成してスムーズ化します。

長方形、角丸長方形、楕円を描画する

1 長方形ツール（）、楕円ツール（）、または角丸長方形ツール（）をクリックします。

2 オブジェクトを表示する部分を斜めにドラッグします。正方形や円を描く場合は、Shift キーを押しながらドラッグしてください。



ドラッグしてマウスボタンを放します。

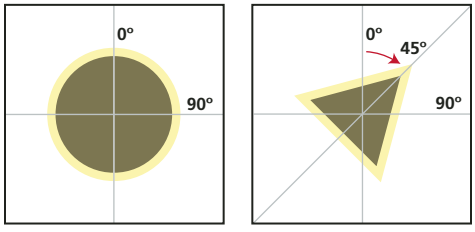
グラフィックの周囲に境界線を作成する場合は、塗りパターンを「なし」に設定して、グラフィックの外に長方形を作成します。

正多角形を描画する

1 作成する正多角形よりも少し大きめの円や正方形を作成します。長方形や楕円から正多角形を作成することはできません。

2 オブジェクトを選択して、グラフィック／多角形設定を選択します。

3 辺の数と多角形の開始角度を指定して、「設定」をクリックします。



元のオブジェクトと正多角形（辺の数 = 3、開始角度 = 45°）

ツールを何度もクリックせずに同じ種類のオブジェクトを複数描画する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- テキスト行を除くすべてのオブジェクトの場合は、Shift キーを押しながらツールをクリックします。ツールの使用を終了する場合は、ツールパネルにある別の描画ツールをクリックするか、選択ツール 、 をクリックします。
- テキスト行の場合は、テキスト行の最後で Return キーを押してから入力を続行します。

オブジェクトを選択する

同じページまたは同じグラフィック枠内にあるオブジェクトを選択できます。グラフィック枠を選択すると、既に選択されていたオブジェクトの選択がすべて解除されます。オブジェクトを選択すると、周りにハンドルが表示されます。

自動選択ツール 自動選択ツールを使用すると、マウスポインターがテキスト上にある場合は、挿入ポイントの配置やテキストが選択され、マウスポインターがオブジェクト上にある場合は、オブジェクトが選択されます。自動選択ツールがアクティブのときは、その位置に応じてマウスポインターの形が変わります。マウスポインターは、テキストの上にあるときは I ビーム（）になり、オブジェクトの上にあるときは白抜きの矢印（）になります。通常、作業中は自動選択ツールを使用してください。

オブジェクト選択ツール オブジェクト選択ツールは、テキスト枠を移動したりサイズを変更したりする場合のように、テキスト行やテキスト枠をオブジェクトとして扱う場合に使用します。オブジェクト選択ツールがアクティブな状態でテキストをクリックするときは、テキストに挿入ポイントを配置するよりも、テキスト行やテキスト枠をオブジェクトとして選択します。

注意：オブジェクトの描画が終わると、自動選択ツールに戻ります。オブジェクトの描画後にもオブジェクト選択ツールのままにしておきたい場合は、ツールパネルでツールを Shift キーを押しながらクリックします。

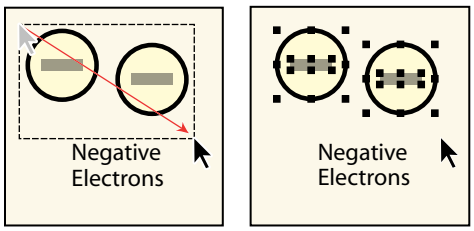
関連項目

380 ページの「選択に使用するキー」

オブジェクト（1 つまたは複数）を選択します。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトを選択するには、それをクリックします。オブジェクトが透明な場合（塗りパターンが「なし」に設定されている場合）は、境界線をクリックします。重なっているオブジェクトをクリックすると、最前面のオブジェクトが選択されます。
- 複数のオブジェクトを選択するには、選択するオブジェクトの外側からオブジェクトを完全に囲むように、斜めにドラッグして選択範囲を作成します。選択するすべてのオブジェクトを完全に選択範囲内に含めてください。



ドラッグして複数のオブジェクトを選択します。

注意：選択範囲の作成時にマウスポインターがオブジェクト上にあるために、選択範囲を作成する代わりにオブジェクトが移動する場合は、すぐに編集／取り消しを選択してください。次に、Shift キーを押しながらドラッグして選択境界線を作成します。

- グラフィック枠内のすべてのオブジェクトを選択する場合は、枠または枠内のオブジェクトを選択して、編集／枠内のすべてを選択を選びます。
- ページ上のすべてのオブジェクトを選択するには、ページ上のオブジェクトやテキストの外をクリックして、編集／ページ上のすべてを選択を選びます。

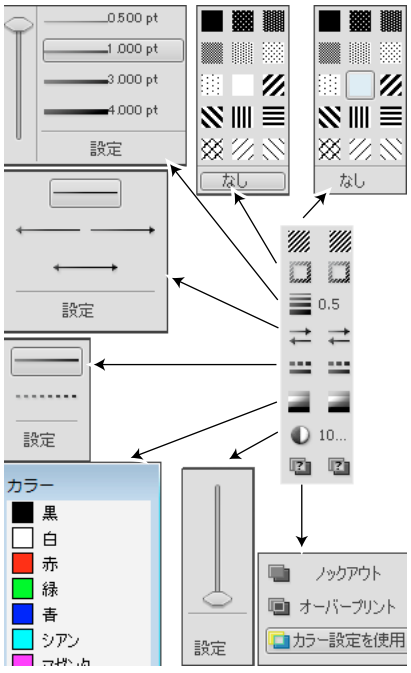
オブジェクトを選択解除する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトの選択を解除するには、そのオブジェクトの外をクリックします。
- 選択された複数のオブジェクトの 1 つを選択解除する場合は、Shift キーを押しながら（ハンドルではなく）オブジェクトをクリックします。Ctrl キーを押しながらオブジェクトをクリックすることもできます。
- 選択されているオブジェクトをすべて選択解除するには、ページを任意のオブジェクトからドラッグ& ドロップして離します。
- 周囲にある複数のオブジェクトの選択を解除する場合は、すべてのオブジェクトの外にマウスポインターを置いて、Shift キーを押しながら斜めにドラッグして選択範囲を作成します。マウスボタンを放すと、選択範囲内に完全に含まれているすべてのオブジェクトの選択が解除されます。ドラッグを開始したときに選択していなかったオブジェクトが選択範囲内に含まれると、そのオブジェクトは選択されます。

描画属性を適用・変更する

オブジェクトの描画属性には、塗りパターン、境界パターン、線幅、線端、カラーおよび線種（実線または破線）などが含まれます。描画属性の変更は、ツールパネル上のポップアップメニューを使用して行います。



ツールパネル上のポップアップメニュー

描画属性は、オブジェクトを作成する前に変更できるだけでなく、既に作成したオブジェクトを選択してその属性を変更することもできます。属性を変更すると、それが現在の描画属性になり、この後で作成するすべてのオブジェクトにその属性が適用されます。例えば、線幅を 1 pt に変更すると、別の線幅を選択するか FrameMaker XML Author を終了するまでは、新しく作成するオブジェクトの線幅がすべて 1 pt に設定されます。

同じ属性を別のオブジェクトにも適用すると、外見の似たオブジェクトを作成できます。

カラーポップアップメニューでカラーを変更したり、ツールパネルに表示されている次のオプションをカスタマイズすることもできます。

- 線幅ポップアップメニューに表示される線幅の値
- 矢じりのない線の外見を決定する線端スタイル
- 線種ポップアップメニューで破線を選択したときに使用するパターン （ポップアップメニューに表示されるパターンは変わりませんが、実際には新しいパターンが使用されます。）

線幅の設定を変更すると、次に変更するまで同じ設定が使用されます。線幅以外の新しい設定は、次に変更するか FrameMaker XML Author を終了するまで使用されます。

ここで説明した変更は、既存のオブジェクトに自動的に適用することはできませんが、新しいオブジェクトと既存のオブジェクトの両方に新しい設定を適用することはできます。

注意：線が特に太かったり、鋭角であったり、線端がラウンドまたは突出の場合、破線パターンや折れ線が実線として表示およびプリントされることがあります。この問題を解決するには、線端オプションの設定をバットに変更するか、線幅を細くするか、または別の線を使用してオブジェクトを作成し直します。

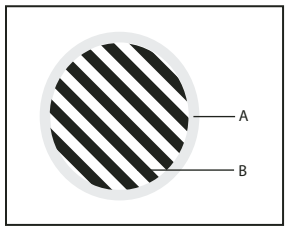
関連項目

158 ページの「線幅の設定を変更する」

171 ページの「オブジェクトのカラーを操作する」

選択中のオブジェクトに塗りパターンや境界パターンを適用する

❖ 塗りパターンポップアップメニュー（）または境界パターンポップアップメニュー（）でパターンを選択します。線、テキスト行および数式以外のオブジェクトはすべて塗りつぶすことができます。



A. 境界パターン **B.** 塗りパターン

8 種類のグレーの塗りパターンおよび境界パターンは次のパーセント値になっています : 100、90、70、50、30、10、3、および 0（インクなし、通常は白）。

オブジェクトを透明にする場合（背面のオブジェクトが見えるように設定する場合）は、塗りパターンを「なし」に設定します。オブジェクトに境界線を付けない場合は、境界パターンを「なし」に設定します。境界パターンと塗りパターンの両方を「なし」に設定したオブジェクトの境界線を表示する場合は、表示／境界線を選択します。

線やオブジェクトの境界線の線幅を選択する

❖ 線幅ポップアップメニュー（）で線幅を選択します。テキスト行以外のオブジェクトはすべて線幅を変更できます。

弧線、直線、折れ線、フリーハンド曲線の線端を変更する

❖ 線端スタイルを設定ポップアップメニュー（）で線端を選択します。矢じりをまったく付けないか、始点、終点、またはその両方に矢じりを付けることができます。

線やオブジェクトの境界線の種類（実線または破線）を変更する

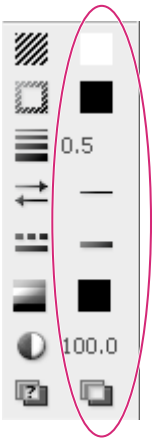
❖ 線種ポップアップメニュー（  ）で実線または破線パターンのスタイルを選択します。

オブジェクトの描画属性を確認したり、属性を別のオブジェクトに適用したりする

1 確認またはコピーする属性を持つオブジェクトを選択します。

2 Shift キーを押しながら、グラフィック／オブジェクトの属性を選択を選びます。選択中のオブジェクトの属性が、ツールパネル上の現在の属性になります。以後描画したオブジェクトには、この属性が適用されます。

3 この属性を別のオブジェクトに適用する場合は、変更するオブジェクトを選択します。選択中のオブジェクトに適用する描画属性をツールパネル上でクリックします。



現在の描画属性

線幅の設定を変更する

1 ツールパネル上の線幅ポップアップメニューで「設定」を選択します。

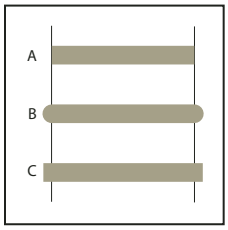
2 次のいずれかの操作を行います。

- 線幅を変更するには、新しい線幅を入力して「設定」をクリックします。値の入力順は決まっていません。「設定」をクリックすると、線幅が自動的に小さいものから大きいものへと並び替わります。ポップアップメニューに表示される線幅は変更されません。
- 線幅を FrameMaker XML Author の初期設定に戻すには、「初期設定」をクリックします。

線端スタイルを変更する

1 ツールパネル上の線端スタイルを設定ポップアップメニューで「設定」を選択します。

2 線端スタイルを選択して、「設定」をクリックします。



A. バット **B.** ラウンド **C.** 突出

破線スタイルを変更する

1 ツールパネル上の破線パターンを設定ポップアップメニューで「設定」を選択します。

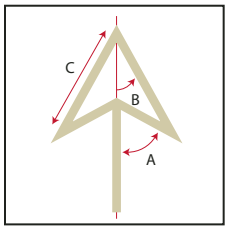
2 パターンを 1 つクリックして、「設定」をクリックします。

カスタムの破線パターンを作成することもできます。

丸い点を使用した点線を作成する場合は、短い破線と丸い線端の破線パターンを使用してください。

矢印スタイルを変更する

矢印は、既定の矢印スタイルの中から選択できます。矢印のスタイルは、底辺の角度、先端の角度および長さで決まります。



A. 底辺の角度 **B.** 先端の角度 **C.** 長さ

ここで説明した変更は、既存のオブジェクトに自動的に適用することはできませんが、新しいオブジェクトと既存のオブジェクトの両方に新しい矢印スタイルを適用することはできます。

1 ツールパネル上の線端スタイルを設定ポップアップメニューで「設定」を選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 既定の矢印スタイルをクリックして、「設定」をクリックします。
- 底辺の角度や先端の角度、長さおよびスタイルを指定して、「設定」をクリックします。カスタムオプションでは次のような値を使用できます。

オプション	値
底辺の角度	10 ～ 175°（先端の角度よりも 5° 以上大きい値を設定）
先端の角度	5 ～ 85°
長さ	0 ～ 255 pt
スタイル	塗りつぶし 白抜き スティック

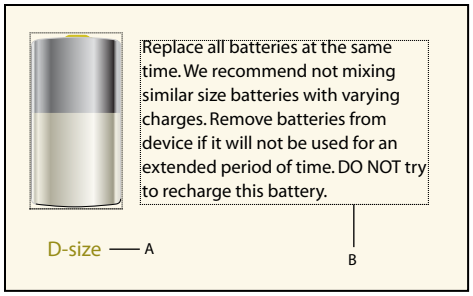
スティックを使用する場合、「底辺の角度」オプションは無視されます。指定した長さは、線幅が 1 pt のオブジェクトに適用されます。線幅を太く設定すると、矢じりが長くなります。

次の表は、カスタムの矢印とその設定の例を示しています。

矢印	底辺の角度	先端の角度	長さ
→	70°	30°	10 pt
→	80°	30°	10 pt
→	70°	15°	10 pt
→	70°	30°	5 pt
→	120°	30°	5 pt

テキストをグラフィックに追加する

グラフィックには、テキスト行やテキスト枠を追加することができます。



A. テキスト行 **B.** テキスト枠

テキスト行とは、他のテキストとは別に処理されるテキストの行を指します。テキスト行の長さはテキストの編集に応じて変化しますが、テキストが次の行に折り返されることはありません。通常、テキスト行はキャプションに使用して、他のオブジェクトと同じようにサイズを変更することができます。

テキスト行には、文字書式やスペルチェック用の言語を指定することができますが、段落書式を割り当てたり、アンカー枠、マーカー、変数、相互参照またはコンディショナルテキストを含めたりすることはできません。

テキスト行とは異なり、テキスト枠には、複数行のテキストを含めることができます。テキスト枠は、複数行にわたるキャプションやテキスト段落など、行を自動的に折り返して表示するすべてのテキストに使用できます。テキスト枠内でグラフィックとテキストが重なる場合は、テキストをグラフィックに回り込ませることもできます。

テキスト枠ツール（）で作成したテキスト枠のサイズを変更してもフォントサイズは変更されませんが、テキスト行ツール（A）で作成したテキスト行のサイズを変更すると、フォントの高さと幅がテキスト行のサイズに比例して変更されます。

関連項目

166 ページの「オブジェクトをサイズ変更・変形する」

グラフィックにテキスト行を追加する

1 テキスト行ツール（A）をクリックします。マウスポインターをドキュメントウィンドウ内に移動すると、マウスポインターが横線の付いた I ビーム（）に変わります。I ビーム上に表示される短い横線は、テキストのベースラインの位置を示します。

2 挿入ポイントを置く文書内の位置をクリックし、テキストを入力します。文書内で最後に入力または選択した文字書式が適用されます。

テキスト行は、整列の基準点（クリックした位置）で左揃えで整列します。

❖ 複数のテキスト行を作成する場合は、テキスト行の行末で Return キーを押して、別の行を作成します。必要に応じて、テキスト行を別々に選択したり、移動したりすることができます。

テキスト枠を追加する

1 テキスト枠ツール（）をクリックします。

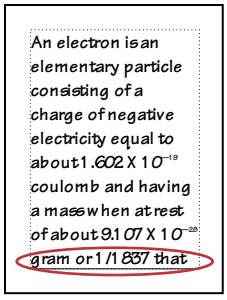
2 テキスト枠を作成する範囲を斜めにドラッグします。

3 コラムの数と間隔を指定して、「設定」をクリックします。

4 テキスト枠内をダブルクリックして挿入ポイントを配置して、テキストを入力します。

オーバーフローしたテキスト枠を修正する

入力テキストがテキスト枠内に入りきらない場合は、挿入ポイントが枠の下端の下に表示され、新しい入力テキストは表示されません。境界線の表示中は、テキスト枠の下端の境界線が実線で表示されます。



オーバーフローしたテキスト枠

このような場合は、テキストが枠内に含まれるように枠を広げるか、テキスト枠のフローを別の枠と連結することができます。また、テキストのフォントサイズを小さく設定することもできます。

1 Ctrl キーを押しながらテキスト枠をクリックして選択します。

2 ハンドルをドラッグして、テキスト枠を広げます。

テキスト枠内で反転テキストを作成する

FrameMaker では、テキストの一部を強調するために、テキストを反転（暗いバックグラウンドに対してテキストに明るいカラーを使用）して表示することができます。反転テキストは、テキスト枠とテキスト行の両方で作成できます。

1 テキスト枠の塗りパターンとカラーを設定します。

2 テキスト枠の境界パターンを「なし」に設定します。

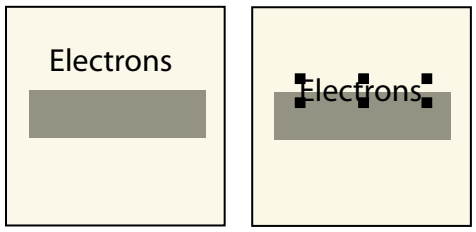
オブジェクト上に反転テキスト行を作成する

1 テキストのバックグラウンドとして使用するオブジェクトを作成します。一般に、このオブジェクトは黒で塗りつぶすと最適な効果を得ることができます。

2 バックグラウンドオブジェクトの外にテキスト行を作成して、テキストを入力します。

3 Ctrl キーを押しながらテキスト枠をクリックして選択します。

4 テキスト行の一部がバックグラウンドオブジェクトの外に表示されるようにテキスト行を移動します。

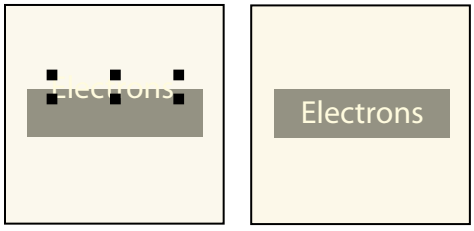


オブジェクトとテキスト行の作成後、テキスト行を移動して一部表示

5 ツールパネル上のカラーポップアップメニューで明るいカラーを選択します。テキストの一部がカットアウトされた状態でバックグラウンドオブジェクト上に表示されます。

テキストがオブジェクトの前面に表示されない場合は、グラフィック／前面へ出すを選択します。それでも表示されない場合は、文書の現在のカラー表示で、テキスト行のカラーが「カットアウト」リスト内に含まれていることを確認します。

6 すべての文字がバックグラウンドオブジェクト内でカットアウト表示されるまでテキスト行を移動します。



明るいカラーを選択して、テキスト行を完全に移動

タイトルをイラストレーションに追加する

テキスト行やテキスト枠は、グラフィック内にタイトルとして含めることができます。また、アンカー枠の上または下にある段落をグラフィックのタイトルとして使用することもできます。ただし、タイトルを付ける場合は、表コマンドを使用すると簡単です。

オブジェクトをコピーして整列する

クリップボードを使用してオブジェクトをカット、コピー、ペーストする

1 オブジェクトを選択して、編集／カットまたは編集／コピーを選びます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- ページ上にオブジェクトをペーストする場合は、ページの余白部分をクリックします。
- 既存のグラフィック枠内にオブジェクトをペーストする場合は、枠の境界線をクリックして枠を選択します。
- テキスト内にオブジェクトをペーストする場合は、テキスト内でオブジェクトをペーストする位置をクリックします。

3 編集／貼り付けを選択します。コピーまたはカットするオブジェクトの含まれているグラフィック枠やページのサイズがペースト先のサイズと同じ場合は、オブジェクトが同じ相対位置に配置されます。同じでない場合は、FrameMaker XML Author はオブジェクトを中央に配置します。

オブジェクトをテキスト内にペーストする場合は、オブジェクトが挿入されるアンカー枠が自動的に作成されて、オブジェクトはその枠の中央に配置されます。制御記号の表示中は、挿入ポイントの位置にアンカー記号 (⊥) が表示されます。

ドラッグしてオブジェクトをコピーする

1 オブジェクトを選択します。

2 オブジェクト上にポイントを置き（ハンドル上以外）、Alt キーを押しながらオブジェクトの複製をドラッグするか、またはマウスの右ボタンでオブジェクトをドラッグしてメニューから「ここにコピー」を選択します。コピーしたオブジェクトの移動を垂直方向または水平方向に固定する場合は、Shift キーを押しながらドラッグします。

オブジェクトを削除する

❖ オブジェクトを選択して Delete キーを押します。

オブジェクトを移動する

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ます。

- 移動する方向にオブジェクトをドラッグします。
- 垂直方向または水平方向に固定してオブジェクトを移動する場合は、Shift キーを押しながらドラッグします。
- グラフィック枠内にオブジェクトを移動する場合は、マウスポインターが枠内に入るまでオブジェクトをドラッグします。
- グラフィック枠外にオブジェクトを移動する場合は、マウスポインターが枠外に出るまでオブジェクトをドラッグします。ドラッグ中は、オブジェクトが一時的に枠の境界線でトリミングされて表示される場合があります。

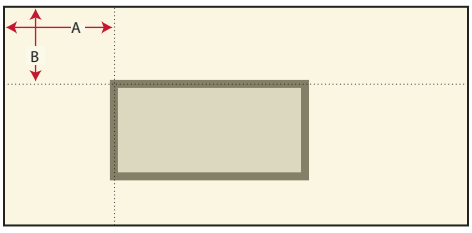
  オブジェクトのドラッグ時は、オブジェクトの左上角と、ページ（オブジェクトがグラフィック枠内にある場合は枠）の左上角の距離がステータスバー上に表示されます。ルーラーの表示中は、ルーラー上にオブジェクトの位置を示す線が表示されます。スナップグリッドの選択中は、オブジェクトが表示されないグリッドにスナップされます。

  オブジェクトを移動しても画面に正しく表示されない場合は、Control+l（小文字の L）キーを押して画面を再表示します。

- オブジェクトを少しずつ移動したい場合は、Alt キーを押しながら矢印キーを押すと 1 pt 移動し、Alt+Shift キーを押しながら矢印キーを押すと 6 pt 移動します。ただし、数値キーの矢印キーを使用しないでください。

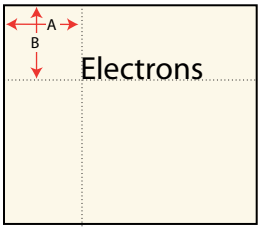
  ここでの距離は、100 %の画面表示を前提にしています。実際に移動する距離はズーム設定に応じて異なるので、表示倍率を上げるとさらに細かい調整を行うことができます。例えば、200 %での表示中は移動距離が半分になり、50 %での表示中は移動距離が倍になります。

- オブジェクトの正確な位置を指定するには、オブジェクトを選択し、グラフィック／オブジェクトの属性を選択し、次のいずれかを行って、変更を適用します。
  - テキスト行や数式以外のすべてのオブジェクトの場合は、ページやグラフィック枠の左上角からの距離を「オフセット」で指定します。



A. 左からのオフセット **B.** 上からのオフセット

  - テキスト行と数式の場合は、「整列の基準点からのオフセット」セクションで距離を指定します。



左揃えのテキスト行
A. 左端からのオフセット **B.** 上端からのオフセット

テキスト行を整列する

テキスト行を作成すると、整列の基準点（クリックした位置）で左揃えで配置されます。整列を中央揃えや右揃えに変更することもできます。テキストを挿入したときに、テキスト行の整列が維持されます。

1 テキスト行を選択して、グラフィック／オブジェクトの属性を選択します。

2 整列ポップアップメニューで新しい整列方法を選択して、「整列」をクリックします。

線を滑らかに交差させる

線幅が同じで線端が突出している 2 本の線が直角に交わっている場合、交差部分は滑らかになりますが、線端が突出していても、直角に交わっていない直線の交差部分は滑らかになりません。異なる 3 つの線端スタイルを使用して作成した場合の交差部分の違いに注目してください。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 線が直角に交わらない場合は、両方の線の線端にラウンドを選択します。
- 線幅の異なる 2 本の線が線端で交わっている場合は、細い幅の線の線端にバットを選択し、**T** 字に交わっているときは、**T** 字の軸の線端にバットを選択します。

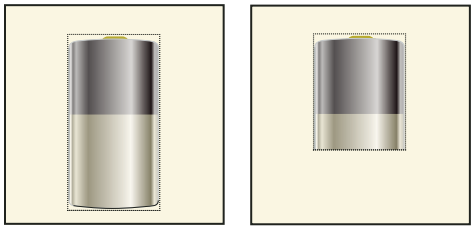
線端スタイルの変更については、158 ページの「線端スタイルを変更する」を参照してください。

関連項目

156 ページの「描画属性を適用・変更する」

グラフィックをトリミングまたはマスクする

グラフィックの端を切り取る（トリミングする）場合は、アンカーグラフィック枠またはアンカーのないグラフィック枠の中にグラフィックを配置します。アンカーグラフィック枠は、周囲のテキストと一緒に移動しますが、アンカーのないグラフィック枠は、編集中に周囲のテキストが移動しても、ページ上の位置に固定されます。



グラフィック枠内のトリミング前と後のグラフィック

グラフィックの一部をマスクする場合（特に、マスクする部分がグラフィックの中央にある場合）は、境界線のないオブジェクトを使用してその部分を覆うことができます。

関連項目

174 ページの「アンカー枠を作成する」

グラフィック枠の端をトリミングする

1 次のいずれかの操作を行って、グラフィック枠を作成します。

- アンカーのない枠を作成する場合は、ツールパネル上のグラフィック枠ツール（）を選択し、ドラッグして枠を作成します。正方形の枠を作成する場合は、Shift キーを押しながらドラッグします。
- アンカー枠を作成する場合は、スペシャル／アンカー枠を選択します。

2 次のいずれかの操作を行って、枠内にグラフィックを挿入します。

- グラフィックを枠の中にドラッグします。
- グラフィックを選択して、編集／コピーまたは編集／カットを選びます。枠の境界線を選択して、編集／ペーストを選びます。

3 グラフィックを囲む枠のサイズを変更します。

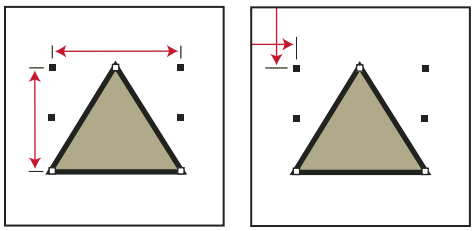
グラフィック枠の一部をマスクする

❖ マスクする部分で、塗りパターンと境界パターンを白に設定した長方形や多角形などのグラフィックオブジェクトを前面に配置します。

オブジェクトのサイズと位置を測定する

イラストレーションの中のオブジェクトの位置やサイズを変更するときに、オブジェクトのサイズや正確な位置を表示することができます。

オブジェクトのサイズは、そのオブジェクトのパスに外接するボックスのサイズを指します。位置は、ページやグラフィック枠の左上角からの距離で表されます。



オブジェクトのサイズと位置

オブジェクトを測定する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトを選択して、グラフィック／オブジェクトの属性を選びます。オブジェクトの属性ダイアログボックスの「サイズ」セクションにオブジェクトの幅と高さが表示されます。
- スナップを解除してオブジェクトを選択し、ハンドルの 1 つにマウスポインターを合わせてマウスボタンを押すと、ステータスバー上にオブジェクトのサイズが表示されます。誤ってマウスを移動したためにオブジェクトのサイズが変わってしまった場合は、すぐに編集／取り消しを選択してください。

オブジェクトの位置を表示する

1 オブジェクトを選択します。

2 グラフィック／オブジェクトの属性を選択します。数式およびテキスト行を除くすべてのオブジェクトについて、ページやグラフィック枠の左上角からオブジェクトの左上のポイントまでの距離が「オフセット」セクションに表示されます。数式とテキスト行の場合は、ページやグラフィック枠の左上角からテキスト行または数式のベースライン上の整列の基準点までの距離が「整列の基準点からのオフセット」セクションに表示されます。

オブジェクトの移動中に位置を表示する

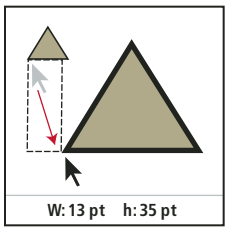
❖ ステータスバーを確認します。ページやグラフィック枠の左上角からオブジェクトまでの距離がステータスバー上に表示されます。ルーラーの表示中は、ルーラーに表示されるガイドラインでオブジェクトの位置を確認することもできます。

ページ上の距離を測定する

1 距離を測る部分の始点にマウスポインターを置きます。

2 Shift+Ctrl キーを押しながらドラッグして、選択範囲の境界線を表示しますが、マウスボタンを放さないように注意してください。

3 距離を測る部分に選択範囲を移動して、ステータスバー上のサイズを確認します。

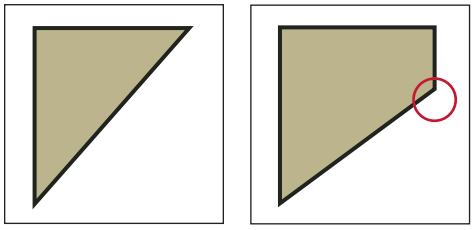


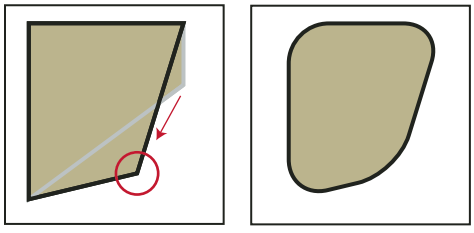
サイズがステータスバー上に表示

この例では、高さ（2 つの三角形の底辺の距離は 35 pt）を確認しています。

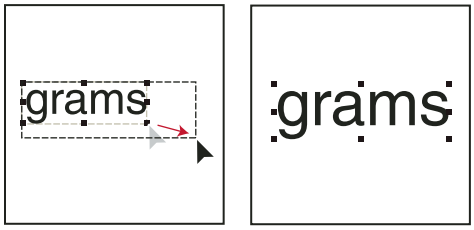
オブジェクトをサイズ変更・変形する

グラフィックの微調整を行うときには、オブジェクトのサイズや形を変更することができます。変形機能を使用すると、自由に形を変えることができます。例えば、折れ線や多角形にコーナーを追加したり、コーナーを移動して形を変えたり、折れ線をスムーズ化してフリーハンド曲線を作成することができます。


元の多角形とコーナーを追加した多角形


コーナーを移動してスムーズ化

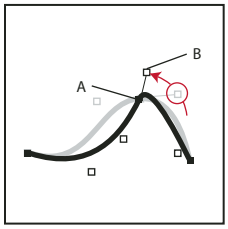
テキスト行を含むすべてのオブジェクトのサイズを変更できます。テキスト枠ツール（）で作成したテキスト枠のサイズを変更しても、テキストのサイズは変更されません。テキスト行ツール（A）で作成したテキスト行のサイズを変更すると、フォントの高さと幅がテキスト行のサイズに比例して変更されます。



サイズ変更の前と後のテキスト行（テキスト枠ではない）

直線、折れ線、多角形、曲線および弧線は、次のように変形できます。

- 直線、折れ線または多角形は、コーナーを 1 つずつ移動すると変形できます。また、コーナーの追加や削除を行うこともできます。
- 曲線は、その形と位置を定義する変形ハンドルと、曲線の丸みを調整するコントロールポイントの位置を変更すると変形できます。また、変形ハンドルの追加や削除を行って、曲線を定義するポイントの数を変更することもできます。



A. 変形ハンドル **B.** コントロールポイント

- 弧線は、線端をドラッグするか、円に対する比率を変更すると変形できます。

ドラッグしてオブジェクトのサイズを変更する

❖ オブジェクトを選択して、次のいずれかの操作を行います。

- 幅または高さを変更する場合は、サイドハンドルをドラッグします。
- 幅と高さの両方を変更する場合は、コーナーハンドルをドラッグします。
- 縦横比を固定してサイズを変更する場合は、Shift キーを押しながらコーナーハンドルをドラッグします。

ドラッグ中は、ステータスバー上にオブジェクトのサイズが表示されます。

オブジェクトのサイズを正確に変更する

1 オブジェクトを選択して、グラフィック／拡大・縮小を選びます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 縦横比を固定してサイズを変更する場合は、倍率を入力して「OK」をクリックします。ここでは、オブジェクトの現在のサイズの相対比率を入力します（「100 %」と入力すると何も変更されません）。
- 正確なサイズを指定する場合は、サイズを入力して「OK」をクリックします。表示されるダイアログボックスのテキストボックス内にあるサイズは、回転されていないオブジェクトの現在のサイズです。

取り込んだグラフィックのサイズを変更する

取り込んだグラフィックを元のサイズに戻すことができます。また、取り込んだビットマップグラフィックのサイズを変更することもできます。

取り込んだグラフィックのサイズを 100 %に戻す

1 オブジェクトを選択して、グラフィック／オブジェクトの属性を選びます。

2 拡大比率で 100% を選択し「設定」をクリックします。

ビットマップグラフィックのサイズを変更する

dpi 値または拡大・縮小の倍率を変更すると、ビットマップグラフィックのサイズが変化します。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ビットマップを選択して、グラフィック／オブジェクトの属性を選び、「dpi を設定」をクリックします。
- Shift キーを押しながらコーナーハンドルをドラッグします。ドラッグ時に Shift キーを押さえていると、グラフィックの縦横比が維持されます。

注意：グラフィックが TIFF ファイル（または dpi 設定を使用する他の書式）である場合、オブジェクトの属性を使用して拡大・縮小を行い、拡大・縮小ダイアログで拡大・縮小するときに dpi 値が失われないようにする必要があります。

折れ線や多角形のコーナーを移動する

1 オブジェクトを選択して、グラフィック／変形を選択します。オブジェクト上に、選択ハンドルの代わりに変形ハンドルが表示されます。

2 ハンドルをドラッグします。ハンドルを水平方向または垂直方向に移動する場合は、Shift キーを押しながらドラッグします。

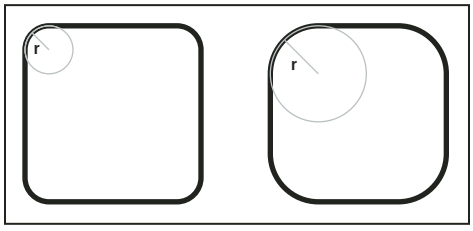
コーナーや変形ハンドルを追加または削除する

1 直線、折れ線、多角形または曲線を選択して、グラフィック／変形を選びます。

2 Ctrl キーを押しながら変形ハンドル（またはコーナー）を追加する位置をクリックするか、Ctrl キーを押しながら削除するハンドルをクリックします。

角丸長方形の角の半径を変更する

角丸長方形の角の半径は、長方形のコーナーに内接する、表示されない円の半径を指定すると定義できます。半径が長いほど、角が丸くなります。



半径（r）= .125" と半径（r）= .25" の角丸長方形

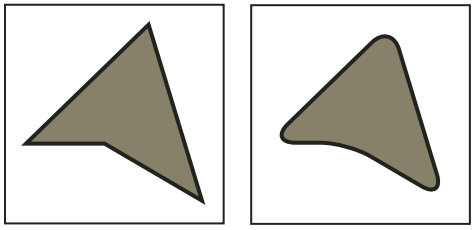
角の半径を指定すると、現在の描画属性も変更されます。このため、「オブジェクトの属性」コマンドを使用して半径を変更するか、FrameMaker XML Author を終了するまでは、新しく作成する角丸長方形にも指定した半径が適用されます。

1 角丸長方形を選択して、グラフィック／オブジェクトの属性を選びます。

2 角の半径を入力して、「設定」をクリックします。半径には、長方形の短い辺の 2 分の 1 の値まで入力できます。例えば、2 インチ × 4 インチの長方形の場合は、半径に 1 インチ（2 インチの 2 分の 1）まで指定できます。

オブジェクトのスムーズ化とスムーズ解除

折れ線、多角形、長方形および角丸長方形は、スムーズ化することができます。折れ線、多角形または長方形のスムーズ化を行うと、角が滑らかな曲線になります。曲線のスムーズ化を解除すると、元の角度に戻ります。



スムーズ化の前と後のオブジェクト

角丸長方形をスムーズ化するたびに、角の湾曲率（角の半径）が増加します。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトをスムーズ化するには、オブジェクトを選択し、グラフィック／スムーズを選択します。多角形や折れ線をスムーズ化すると、変形ハンドルとコントロールポイントが表示されるので、曲線を変形できます。
- オブジェクトをスムーズ解除するには、オブジェクトを選択し、グラフィック／スムーズ解除を選びます。オブジェクトをもう一度スムーズ化すると、スムーズ化を解除する前の形と多少異なる形になる場合があります。

画像の拡大・縮小

高さ、幅、または拡大・縮小のいずれかの属性を変更することにより、画像をサイズ変更できます。DITA トピックで、オブジェクトの属性ダイアログまたは属性ダイアログから、高さ、幅、拡大・縮小の属性にアクセスできます。

オブジェクトの属性ダイアログで画像サイズの属性を変更するときは、次の点に考慮します。

- 高さ、幅、またはその両方を変更する場合、変更内容を有効にするには「適用」ボタンをクリックする必要があります。
- 高さ、幅、拡大・縮小の属性を変更する場合、高さおよび幅の属性の値は、拡大・縮小の属性の値よりも優先されます。
- 拡大・縮小の属性のみを指定する場合、画像の高さおよび幅は相対的に調整されます。また、高さおよび幅の属性は、拡大・縮小の倍率に従って更新されます。

属性ダイアログで画像サイズの属性を変更するときは、次の点に考慮します。

- 高さまたは幅の属性の値を指定してフォーカスを別の属性に移動すると、画像はすぐにサイズ変更されます。
- 画像を拡大・縮小するには、高さおよび幅の属性の値をすべて削除してから、拡大・縮小の属性の値を指定する必要があります。
- 高さまたは幅の属性に値が指定されているとき、拡大・縮小の属性を変更した場合、画像は拡大・縮小されません。高さまたは幅の属性の値は、拡大・縮小の属性で指定される値よりも優先されます。

テキストやオブジェクトでのカラーの使用

カラーとカラーモデル

概要

印刷して出版するか Web に掲載するかどうかにかかわらず、枠やオブジェクトの色づけはごく一般的に行われています。FrameMaker XML Author に付随するカラーライブラリを使用して、カラーの製造元が提供する定義済みのカラーを選択することができます。使用しているカラーモデルを調整するか、カラーモデルに基づくカラーライブラリから定義済みのインクを選択することにより、カラーを定義し、修正します。

カラーを文書に適用する前に、以下のように準備してください。

文書の出力形式を決める カラー文書の最終出力がカラーの決定に大きく影響する可能性があります。

- 画面表示に使用する場合は、カラーモデルに RGB または HLS を使用します。文書を画面上で表示したときの外観に基づいて、カラーを修正します。
- コンピューターから直接プリントする場合は、CMYK モデルを使用してカラーを定義し、実際のプリンターでテストを行ってプリント結果を確認します。
- 印刷業者に最終的なプリントを依頼する場合は、その印刷業者がサポートしているライブラリのカラーを使用します。ライブラリカラーについては、画面上のカラーで判断せずに、色見本を参照して判断してください

媒体の限界 使用しているモニタやプリンターで表現できるカラーの範囲を考慮する必要があります。例えば、256 色の表示に設定されているシステムでは、濃淡が 16 %未満のカラーを FrameMaker XML Author で正確に表示することはできません。

初期設定では、Adobe PDF としてプリントするか保存するときに、FrameMaker XML Author は CMYK の値をパブリッシュします。PDF として保存するときに RGB 値を使用する場合は、FrameMaker XML Author は色の値を RGB に変換し、それに相当する RGB 値で色分解を作成します。ただし、EPS グラフィックは、EPS グラフィック自体で指定されているカラー値に従って分解されます。

CMYK カラー、RGB カラー、グレースケール、スポットカラー、デバイスに依存しないカラー（CIE L*a*b など）などを含む、Encapsulated PostScript（EPS）グラフィックオブジェクト内で指定されたすべてのカラー値が保持されます。EPS ファイルのグラフィカル情報は、Windows GDI 処理がまったく行われずに、PostScript の出力ストリームに直接渡されます。EPS グラフィックオブジェクトは、テキスト、ベクターグラフィック、または Adobe PostScript でサポートされているタイプの画像から作成できます。この機能を利用して、様々な Adobe アプリケーションおよびサードパーティ製アプリケーションプログラムに EPS グラフィックを保存したり、書き出したりできます。

カラーモデル

カラーモデルを使用してカラーを定義する場合は、純粋な赤の量や彩度など、カラーの各成分を手動で調整します。

カラーモデルには、CMYK、RGB および HLS のいずれかを選択できます。

CMYK CMYK モデルは、4 色のプロセスカラープリント用に色分解を作成するために使用します。シアン（C）、マゼンタ（M）、イエロー（Y）およびブラック（K）の 4 色のインクを組み合わせてカラーを作成します。色分解では、カラーの各成分は希望のカラーに合わせて様々な濃度で別々の分版にプリントされます。

RGB RGB モデルは、オンラインマニュアルなどの画面表示用の文書のカラーに使用します。カラーは、赤（R）、緑（G）および青（B）の光を組み合わせて作成されます。

HLS HLS モデルは、カラーホイールを使用する作業に慣れているユーザーに適したモデルです。このモデルは、パレットで絵の具を混ぜるのと似ており、ソフトウェアのカラーピッカーに使用されます。カラーは、色相、明度および彩度を調整して作成します。色相では赤、緑、黄および青などのカラーの量を調整します。明度ではカラーの明るさを調整します。彩度では混合するグレーの量を調整します。

カラーライブラリを管理する

カラーマッチングシステム（カラーライブラリ）を使用すると、カラーの製造元が提供する定義済みのカラーを選択することができます。印刷業者は、カラーの製造元が提供する色見本とまったく同じカラーでプリントできます。

ライブラリ内のすべてのカラーは、スポットカラーまたはプロセスカラーとして定義されています。スポットカラーは、単一の分版を使用して、混合済みのインクで刷版にプリントされます。プロセスカラーは、別々の分版のシアン、マゼンタ、イエローおよびブラック（CMYK）の網点を重ね合わせることにより刷版にプリントされます。

カラーライブラリのカラーを選択する場合は、印刷業者がサポートしているライブラリのリストをあらかじめ入手します。最良の出力結果を得るには、画面上に表示されたカラーで判断しないで、色見本を見てカラーを選択します。

FrameMaker XML Author には次のライブラリーが含まれています。

Crayon Crayon ライブラリは、アドビ システムズ社が開発したカラーライブラリで、一般的な RGB カラーを一般的な名前で 50 音順に並べてあります。Crayon のカラーはスポットカラーとして使用しないでください。

DIC DIC カラーガイドはスポットカラーを提供しています。これは、日本でよく使用されているカラーライブラリです。

FOCOLTONE FOCOLTONE® カラーシステムは、860 種類のプロセスカラー（CMYK カラー）を提供します。

Grays Grays ライブラリは、アドビ システムズ社が開発したカラーライブラリで、1 %単位のグレースケールでプロセスカラーとスポットカラーを提供します。

MUNSELL Munsell システムは、RGB モデルで定義したカラーを提供します。

Online オンラインカラーライブラリには、Web ブラウザー上で表示したときにすべてのプラットフォーム上で同じように表示される、216 種類の「Web に適した」カラーが用意されています。

PANTONE PANTONE® MATCHING SYSTEM のほとんどのライブラリは、スポットカラー用です。プロセスカラーを選択できる PANTONE プロセスライブラリも 2 つあります。コート紙および未コート紙にプリントするカラーには別々の PANTONE ライブラリを利用できます。PANTONE ProSim Euro ライブラリでは、ヨーロッパで普及しているプリントシステムに対応した同じカラー定義が使用されています。

TOYO TOYO Color Finder は、日本でプリントに一般的に使用されるインクを基本として、1000 色を超えるカラーを提供しています。

TRUMATCH TRUMATCH® 4-Color Selector は、CMYK の可視カラースペクトルで等間隔に表現される、2000 色を超えるプロセスカラーを提供します。

FrameMaker XML Author で使用するカラーライブラリを追加する

ASCII Color Format (.acf) バージョン 2.1 以前、または Binary Color Format (.bcf) バージョン 2.0 に準拠しているライブラリファイルはすべて追加できます。FrameMaker XML Author で .bcf ライブラリファイルは保存できません。

❖ ライブラリファイルを Fminit\Color フォルダー内に入れ、FrameMaker XML Author を再起動します。

オブジェクトのカラーを操作する

カラーまたはその明るさを変更したカラー（濃淡）を適用する方法は、現在選択しているアイテムによって異なります。カラーポップアップメニューに表示されるカラーは、FrameMaker XML Author のテキストやオブジェクトに適用できます。FrameMaker XML Author には 16 色の標準カラーが設定され、ユーザーが必要に応じて追加することができます。

次のものに適用できます。

- オブジェクトレベルの濃淡はオブジェクトに適用する濃淡で、パーセント値で濃淡を指定してオブジェクトの元のカラーを明るくします。

注意：TIFF ファイルの色づけはできません。

書籍設定機能を使用して、テキストやオブジェクトにカラーまたは濃淡を適用する

1 カラーまたは濃淡を適用するテキストまたはオブジェクトを選択します。

2 ツールパネルの濃淡およびカラーポップアップメニュー。次の表は、様々なタスクに使用される機能の一覧です。

カラーまたは濃淡の指定対象	使用するカウンター
表の中のセル	罫線・塗りダイアログボックスまたは表書式ウィンドウのカラーポップアップメニューを使用します。
改訂バー	改訂バーの属性ダイアログボックスのカラーポップアップメニューを使用します。
コンディショナルテキスト	コンディションタグを編集ダイアログボックスのカラーポップアップメニューおよび「新規カラー」ボタンを使用します。
すべての描画オブジェクトおよびテキスト	ツールパネルのカラーポップアップメニュー（Shift+Alt キーを押しながらカラーを選択）。

塗りパターンを使用してオブジェクトに濃淡を適用する

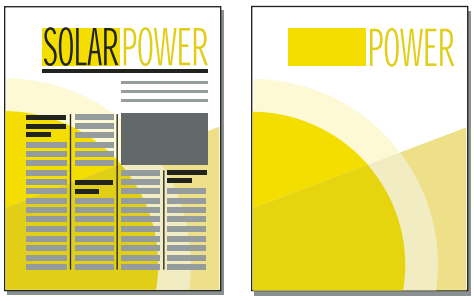
1 濃淡を変更するオブジェクトを選択します。

2 ツールパネルの塗りポップアップメニューの最初の 8 つの塗りパターンの 1 つを選択します。それぞれの塗りパターンは、次のパーセント値でオブジェクトの現在のカラーに適用されます。

塗りパターン	濃淡パーセント
	100%
	90%
	70%
	50%
	30%
	10%
	3%
	0 %（用紙のカラー）

カラー表示を設定・表示する

カラー表示では、表示するカラーを指定できます。例えば、黒とスポットカラーを使用する文書を編集している場合、1 つの表示では黒とスポットカラーの両方を表示し、別の表示ではスポットカラーだけを表示できます。



両方のカラーの表示と 1 つのカラーの表示

それぞれの表示では、表示するカラー、カットアウトするカラーおよび表示しないカラーを指定できます。カットアウトにより、異なるカラーのオブジェクトが重ねると白で表示されます。

1 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。ブックウィンドウがアクティブである場合は、対象となる文書も選択します。

2 表示／カラー／表示を選択します。

3 表示番号を選択し、各カラー名を適切なスクロールリスト内に移動します。このダイアログボックスに濃淡は表示されません。濃淡は元のカラーと一緒に表示されます。

   カラーを移動するには、カラー名を選択してから矢印をクリックするか、カラー名をダブルクリックします。すべてのカラーを移動するには、カラーを 1 つ選択し、Shift キーを押しながら矢印をクリックします。変更をすべて初期設定に戻すには、「初期設定」をクリックします。

   「表示 1」は変更しないで、白以外のすべてのカラーを「標準」スクロールリストに残しておきます。現在は表示されない設定になっているカラーを使用してオブジェクトを描画すると、自動的に「表示 1」に切り替わります。

4 設定する各表示について手順 3 を繰り返し、最後に「設定」をクリックします。現在選択されている表示を使用して文書が画面上に表示されます。

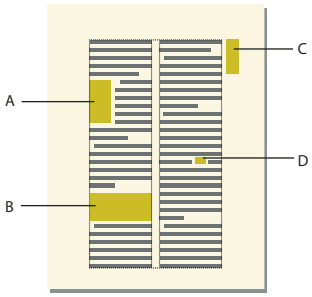
アンカー枠

アンカー枠について

イラストレーションを特定の文書テキストと共に配置できます。配置する場合は、アンカー枠（テキストにアンカーされたグラフィック枠）にイラストレーションを挿入します。テキストの編集中は、枠とその中のオブジェクトが自動的にテキストと一緒に移動します。

アンカー枠はテキストコラム内にあるイラストレーションに使用でき、アンカー記号（⊥）を含む行の下や、コラムの先頭または最後に挿入できます。段落テキストの行に表示されるサイズの小さいグラフィック（インライングラフィック）や、コラムの間やページの余白部分のアートにもアンカー枠を使用できます。

また、アンカー枠を使用して特殊な効果を出すこともできます。例えば、段落上部の角にアンカー枠を配置して、段落テキストがアンカー枠を回り込むように設定することもできます。



A. 段落の上部角にあるグラフィック **B.** テキストコラム内にあるイラストレーション **C.** 余白部分のアート **D.** テキスト行内にある小さいグラフィック

レターヘッド上のロゴなど、イラストレーションをページの特定の位置に固定する場合は、アンカー枠を使用しないでください。テキストに挿入ポイントを置かずに、直接ボディページにイラストレーションの描画、ペースト、または取り込みを行ってから、挿入する位置まで移動します

初期設定ではアンカー枠に境界パターンや塗りパターンが設定されていないため、境界線の表示中を除いて、アンカー枠はページ上には表示されません。

アンカー枠を作成する

挿入ポイントの位置にグラフィックをペーストしたり取り込んだりすると、自動的にアンカー枠が作成されます。アンカー枠に指定された属性は、保持または変更できます。

スペシャル／アンカー枠を選択してアンカー枠を作成する場合は、枠の挿入位置やサイズと位置を指定します。また、枠の位置次第で、他の属性も指定できます。例えば、行内の挿入ポイントの位置に枠を挿入する場合は、テキストのベースラインからの距離を指定できます。テキストコラム内に枠を挿入する場合は、その整列を指定できます。枠の位置など、すべての枠の属性は、いつでも変更できます。

アンカー枠を作成するときは、オブジェクトの属性を使用して、アンカーに独自のタグを設定できます。これらのタグにより、文書のレイアウト構造が作成され、PDF 形式のタグにマッピングする枠のエレメントを独自に定義できます。

文書にタグを付ける場合は、各文書の属性にも名前を付けます。タグを使用して、内容を変更せずに、文書の外見を簡単に変更できます。

アンカー枠を自動的に作成する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- オブジェクトをカットまたはコピーして、アンカー記号を挿入するテキストの位置をクリックしてから、編集／ペーストを選択して、オブジェクトをテキストの挿入ポイントの位置にペーストします。
- テキストをクリックして、ファイル／取り込み／ファイルを選択し、取り込むグラフィックファイルを選択して、グラフィックをテキストに取り込みます。また、プラットフォームによっては、別の方法でもグラフィックを取り込むことができます。233 ページの「取り込みとリンクの方法」を参照してください。

ペーストしたり取り込んだりしたオブジェクトは、現在の行の下に中央揃えに設定したアンカー枠の中に表示されます。枠の作成後、その属性を変更できます。

特定のオプションでアンカー枠を作成する

1 テキスト内でアンカー記号を挿入する位置をクリックし、スペシャル／アンカー枠を選択します。アンカー枠はテキスト枠内や表セル内に作成できますが、テキスト行内には作成できません。

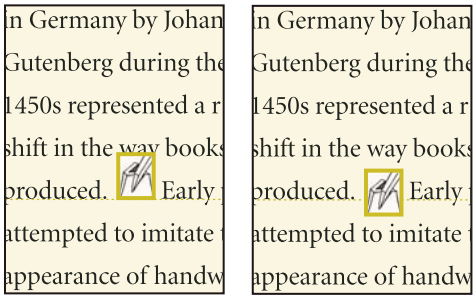
2 アンカー枠の位置を選択し、その属性を指定します。アンカー枠ダイアログボックスに表示される属性は、アンカー枠の位置によって異なります。

3 「新規枠」を選択します。制御記号の表示中は、挿入ポイントの位置にアンカー記号 (⊥) が表示されます。

インラインアンカー枠

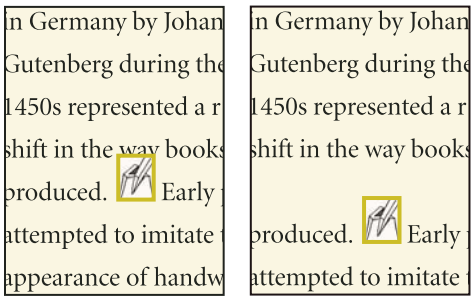
キーキャップのように小さいサイズのグラフィックを挿入する場合など、段落テキストの行にアンカー枠を挿入するには、アンカー枠ダイアログボックスの「アンカー枠の位置」で「挿入ポイントの位置」を選択します。アンカー枠の前または後にスペースを入れると、枠は文書の編集時に（前の単語か後の単語について移動するのではなく）1 つの単語のように行間を移動します。

枠をドラッグするか、アンカー枠ダイアログボックスの「ベースラインからの距離」オプションに値を指定して、テキストのベースラインからの距離で、枠の位置を上下に調整できます。値を「0」に指定すると、枠の下端がテキストのベースラインに揃います。正の値を指定すると枠が上に移動し、負の値を指定すると下に移動します。



距離に 0 と負の値を入力

枠がその上または下の行のテキストに重なる場合は、「行送りを固定」を解除して、行の高さが行の内容に応じて変わるように設定します。



「行送りを固定」が設定されている場合と解除されている場合

内容のサイズに合わせてアンカー枠を縮小し、アンカー記号がある行に挿入するには、その枠または枠内のオブジェクトを選択し、Esc キー、m キー、p キーを順に押します。アンカー枠を拡大してアンカー記号がある行の下に挿入するには、その枠または枠内のオブジェクトを選択して、Esc キー、m キー、e キーを順に押します。

テキストコラム内のアンカー枠

アンカー枠の位置をテキストコラム内に設定するには、アンカー枠ダイアログボックスの「アンカー枠の位置」オプションで「現在の行の下」、「コラムの先頭」、「コラムの最後」のいずれかを選択します。



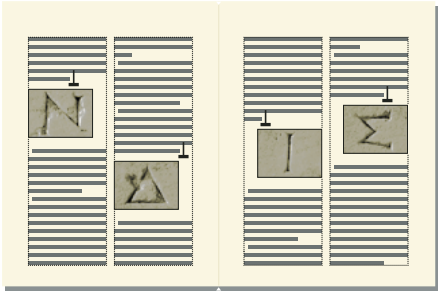
「現在の行の下」と「コラムの先頭」

コラムの先頭または最後に配置されたアンカー枠は、アンカー記号を別のコラムに移動した場合に移動します。

重要：段落内見出しがある行の下にアンカー枠を挿入するには、段落内見出しではなく、ボディの段落内にアンカー記号を挿入します。このようにしないと、段落内見出しの下にあるテキストが、アンカー枠の下に隠れてしまいます。

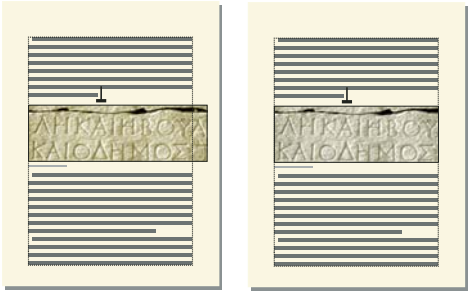
「現在の行の下」、「コラムの先頭」または「コラムの最後」からアンカー枠の位置を選択すると、次の属性を設定できます。

横方向の整列 整列ポップアップメニューで「横方向の整列」を選択します。枠は左、中央、または右に整列できます。見開きの文書では、アンカー枠を中心からの距離で調節し、整列できます。



外側

トリミング 幅の広い枠がコラムの端を越えないようにするには、「トリミング」オプションを使用します。



「トリミング」のオン / オフ

フローティング「フローティング」オプションを使用すると、枠とアンカー記号が同じコラムに収まらない場合、その枠が収まる次のコラムに枠をフローティングさせることができます。



「フローティング」のオン / オフ

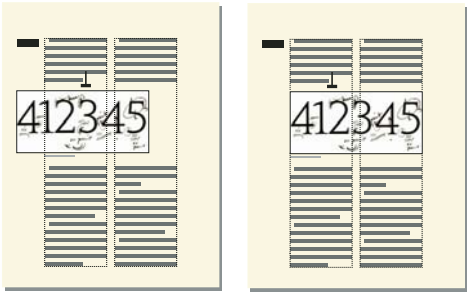
「フローティング」がオフの場合は、枠とアンカー記号が収まる最初のコラムに移動します。余白がコラムの下部に残ります。「フローティング」がオンの場合は、アンカー記号はそのままですが、枠は収容可能な次のコラムにフローティングします。アンカー記号と枠の間のスペースには、次のコラムのテキストが入ります。

複数コラムレイアウト内のアンカー枠

複数コラムのテキスト枠内では、アンカー枠を複数のコラムにわたって連結することができます。この場合の位置は、連結した段落によって変わります。

連結した段落内 連結した段落内で枠がアンカーされた場合、枠は段落と同じようにコラムに連結されます。

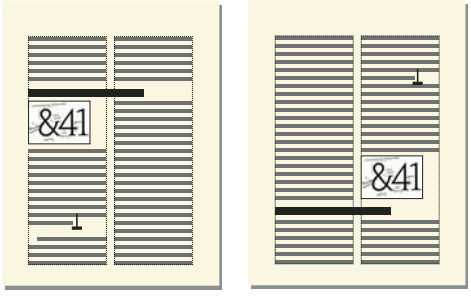
コラムより幅が広い枠 トリミングされていないアンカー枠がボディの次のコラムにかかる場合、アンカー枠はボディ内のコラムに連結されます。同様に、横見出しにかかるアンカー枠は横見出しに連結されます。



横見出しとすべてのコラムに連結するアンカー枠と、コラムのみに連結するアンカー枠

トリミングされているアンカー枠は、連結した段落にアンカーが付いている場合に、コラムと連結されます。

コラムの先頭または最後 コラムの先頭にあるアンカー枠のアンカー記号が連結した段落よりも下にある場合、アンカー枠はコラムの先頭ではなく連結した段落のすぐ下に表示されます。



コラムの先頭、および最後にあるアンカー

コラムの最後にあるアンカー枠のアンカー記号が連結した段落より上にある場合も、同様に配置されます。

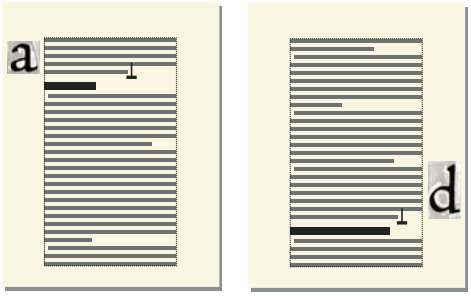
アンカー枠をコラムに連結させて、強制的にコラムの先頭や最後（連結した段落の上部または下部）に枠を表示することもできます。これには、アンカー枠ダイアログボックスで「トリミング」を解除し、アンカー枠が別のコラムにかかるように枠のサイズを拡大します。

テキストコラムの外側にあるアンカー枠

アンカー枠をテキストコラムの外に配置するには、アンカー枠ダイアログボックスのアンカー枠の位置ポップアップメニューで「コラムの外」を選択します。アンカー枠が複数コラムの文書の場合でも常にページの余白部分に表示されるようにアンカー枠を配置する方法については、マニュアルを参照してください。

アンカー枠の位置として「コラムの外」を選択すると、次のような属性を設定できます。

コラムの右 / 左 アンカー枠は、コラムの右側か左側、またはページ端から外側か内側に設定できます。



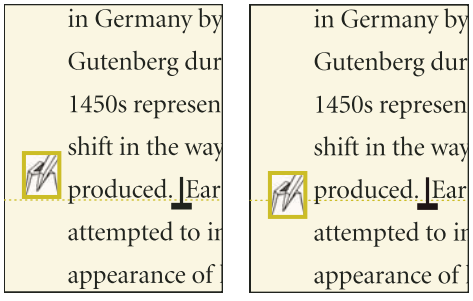
コラムの左側、および右側にあるアンカー

見開きの文書では、アンカー枠を内側か外側に設定することもできます。



外側

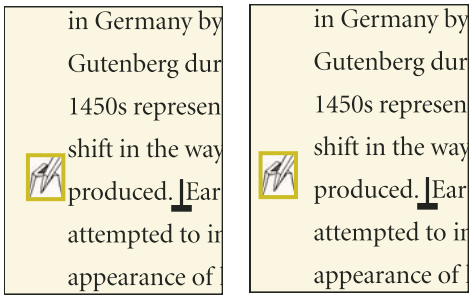
ベースラインからの距離 枠をドラッグするか、アンカー枠ダイアログボックスの「ベースラインからの距離」オプションに値を指定して、テキストのベースラインに対して相対的に、枠の位置を上下に調整できます。値を「0」に指定すると、枠の下端がテキストのベースラインに揃います。正の値を指定すると枠が上に移動し、負の値を指定すると下に移動します。



0、および負の値に設定したベースラインからの距離

アンカー枠の位置をテキスト枠の上端より上や、下端より下に設定することはできません。アンカー枠の位置がテキスト枠の上か下になるように設定すると、自動的に最高の位置、または最低の位置に枠が配置されます。アンカー記号がテキスト枠の上、または下にならないようにテキストを編集すると、アンカー枠は自動的に調整されます。

コラムからの距離 枠をドラッグするか、アンカー枠ダイアログボックスの「コラムからの距離」オプションに値を指定して、コラムの端に対して相対的にアンカー枠の位置を左右に調節できます。値を「0」に指定すると、アンカー枠の端がコラムの端に揃います。正の値を指定すると枠がコラムから離れて移動し、負の値を指定するとコラムの中に移動します。

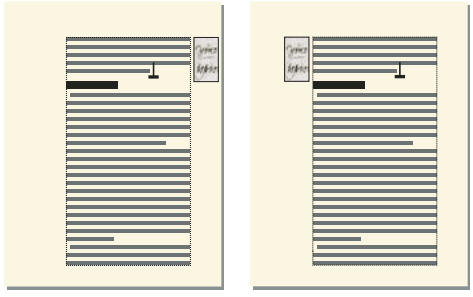


コラムからの距離が 0 と正の値の場合

アンカー枠の距離は、常にコラムの端からの距離に相対的に変わります。したがって、複数コラムのページではコラムの間に枠が表示されることがあります。ページ余白とコラムレイアウトを変更して、枠が収まるようにコラムの間隔を拡張できます。構造化文書で作業する場合は、開発者に連絡してアンカー枠が収まるようにコラムの間隔を拡張します。

ページの余白にあるアンカー枠

アンカー枠が常にページの余白部分に配置されるように（複数コラムレイアウトの場合も）設定するには、アンカー枠ダイアログボックスのアンカー枠の位置ポップアップメニューで「テキスト枠の外」を選択します。前の節にあるようにオプションを指定できますが、この場合に指定する距離はテキスト枠からの距離であり、複数コラムページで指定したテキストコラムの端からの距離とは異なります。

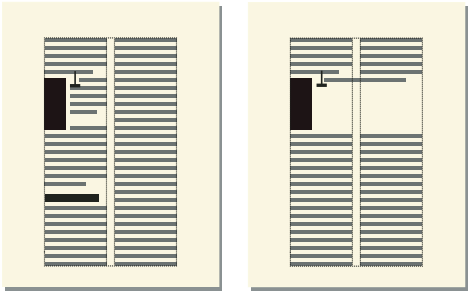

ページの外側と内側

コラムが 1 つしかないレイアウトでは、「テキスト枠の外」オプションと「コラムの外」オプションを選択したときの効果はまったく同じです。

段落内のアンカー枠

アンカー枠が段落の上の角に配置されるように（コラム内の段落テキストが枠を回り込むように）設定するには、アンカー枠ダイアログボックスのアンカー枠の位置ポップアップメニューで「段落内」を選択します。例えば、小さいサイズのグラフィックやドロップキャップなどを段落の先頭に設定できます。

アンカー枠の高さが段落よりも高い場合は、そのアンカー記号を含む段落が連結している場合を除き、次の段落のテキストがアンカー枠を回り込みます。



複数の段落にかかる枠と連結する段落内の枠

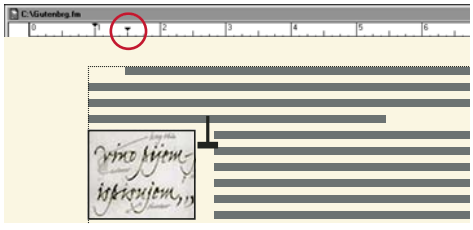
アンカー枠の位置ポップアップメニューの「段落内」を選択すると、次の属性を設定できます。

整列 アンカー枠は段落の左または右に整列できます。見開きの文書の場合は、「内側」か「外側」の選択もできます。

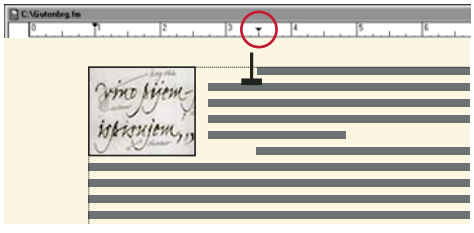


内側

アンカー枠が段落の左側にある場合はその段落の左インデントに整列し、段落の右側にある場合はその段落の右インデントに整列します。段落が 1 行目でインデントされている場合に、アンカー枠によってインデントの位置が変わることはありません。



1 行目のインデント位置を越えるグラフィック



1 行目のインデント位置を越えないグラフィック

1 行目のインデントを保持する場合は、その段落の 1 行目のインデント設定をアンカー枠の幅より大きく設定します。構造化文書で作業する場合は、開発者に連絡して、その段落の 1 行目のインデント設定をアンカー枠の幅より大きく設定します。

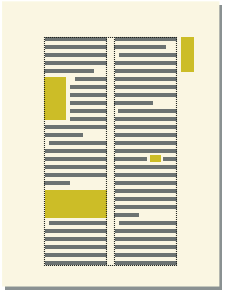
間隔 アンカー枠とそれを回り込む段落テキストの間隔を指定することができます。

構造化文書でアンカー枠を入力する

構造化文書では、グラフィックエレメントによりグラフィックオブジェクトを保持するためのアンカー枠が提供されます。枠は、テキスト内の特定の場所に配置されます。テキストを編集すると、枠とその内容はテキストと共に文書内を移動します。

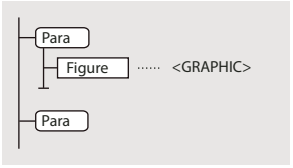
グラフィックエレメントを挿入するときには、エレメントの枠を配置する場所を指定します。例えば、「Para」エレメント内に枠を配置したり（これによりグラフィックが「Para」エレメントの子エレメントになります）、「Para」および「Section」エレメント内のその他のエレメントの兄弟として「Section」エレメント内に枠を配置します。どちらに配置するかは、エレメントが文書に対してどのように定義されているかによって決定されます。設定する書式属性は、エレメントの書式ルールから独立しているため、これらのルールを上書きすることはありません。

ドキュメントウィンドウでは、表示／制御記号を選択すると、テキスト内に配置されたアンカー記号が表示されます。枠は、テキスト文中、段落の横や下、または余白部分を含む、ページ上の様々な場所で表示できます。アンカー記号に対して相対的なアンカー枠の位置を指定します。



アンカー枠の位置

グラフィックエレメントは、ページ上での枠の位置に関係なく、文書の構造内でエレメントがテキストに配置されている場所に表示されます。構造図では、<GRAPHIC> というスニペットの付いた角のあるエレメントブロックでエレメントが表示されます。



グラフィックエレメント

アンカー枠エレメントを挿入する

1. 枠を固定する位置をクリックします。
2. エレメントカタログでアンカー枠エレメントを選択し、「挿入」をクリックします。

   スペシャル／アンカー枠を使用してエレメントを挿入することもできます。複数のエレメントが使用できる場合は、アンカー枠パネルのエレメントタグポップアップメニューから希望するエレメントを選択します。
3. 枠の配置位置を選択して、サイズと書式属性を指定します。ダイアログボックスに表示される属性は、選択した配置位置により決定されます。詳細は、「175 ページの「インラインアンカー枠」」を参照してください。
4. 「新規枠」を選択します。アンカー枠は、表示／制御記号を選択すると、ドキュメントウィンドウの挿入ポイントにアンカー記号（）で表示されます。<GRAPHIC> というテキストスニペットを含んだブロックが構造図に表示されます。

希望する位置で使用可能なアンカー枠エレメントがない場合は、無効なエレメントを使用することもできます。エレメントを挿入した後、エレメントをその位置で有効にするための方法を開発者に問い合わせてください。

無効なアンカー枠エレメントを使用する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

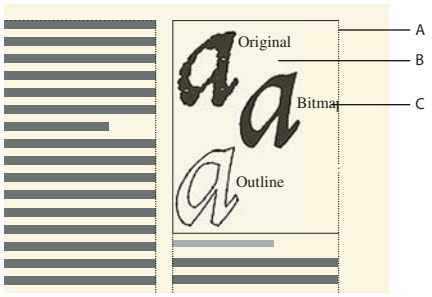
- 文書の別の部分で有効なエレメントを使用するには、エレメントを有効な位置に挿入してから移動するか、「すべてのエレメント」の設定を使用して、エレメントをすべて使用可能にしてから希望の場所に挿入します。
- デフォルトのタグの付いた無効なアンカー枠エレメントを挿入するには、スペシャル／アンカー枠を選択して、エレメントタグポップアップメニューから「GRAPHIC」を選択します （このオプションは、定義された枠エレメントが使用できない場合にメニューに表示されます）。

アンカー枠を塗りおよび編集する

アンカー枠内にグラフィックを作成したり、同じ文書の別の部分からグラフィックをドラッグまたはペーストしたりできます。または別の文書やアプリケーションからグラフィックを取り込んだりペーストすることもできます。アンカーが付いていないグラフィック枠およびアンカー枠にグラフィックやテキストを配置する場合は、この方法を使用します。

アンカー枠にグラフィックを配置して、アンカー枠内のテキスト枠やテキスト行を図のタイトルとして使用することもできますが、セルが 1 つの表に図を挿入して、表のタイトルを図のタイトルとして設定すると、図のタイトルの配置や自動番号を統一することができます。

アンカー枠の内容が枠の境界線にかかったり、境界線を越える場合は、内容がクリップされます。フレームの境界線をクリックして表示します（境界線が見えない場合は、表示／境界線を選択します）。



A. 枠の境界線 **B.** トリミングされたグラフィック **C.** トリミングされたキャプション

アンカー枠を作成したときに設定した枠のサイズ、位置および属性は変更することができます。構造化文書で作業する場合は、これらの変更はエレメントの書式ルールから独立しているため、文書の構造が影響を受けることはありません。

また、アンカー枠は、他のオブジェクトと同じように操作できます。例えば、枠の図形属性（境界線の幅など）の変更や、複製、削除、移動またはサイズ変更もできます。

関連項目

162 ページの「タイトルをイラストレーションに追加する」

160 ページの「テキストをグラフィックに追加する」

152 ページの「オブジェクトを描画する」

166 ページの「オブジェクトをサイズ変更・変形する」

163 ページの「オブジェクトを移動する」

構造化文書でのアンカー枠への入力

構造化文書では、アンカー枠内にグラフィックを作成したり、同じ文書の別の部分からグラフィックをドラッグやペーストしたり、または別の文書やアプリケーションからグラフィックを取り込んだりペーストすることもできます。グラフィックエレメントは文書の構造の一部ですが、枠に入力する内容は構造の一部ではありません。

サイドバー内のテキストなど、テキストを保持するためにアンカー枠を使用することができます。テキストを保持するためには、アンカー枠内にテキスト枠を作成します。ただし、テキストは文書の構造の一部ではない点に注意してください。

枠の内容は、XML または SGML へ書き出すときに保存されます。FrameMaker XML Author では、内容を別のファイルに書き込み、XML または SGML からエンティティ参照を追加します。

重要：XML または SGML へ書き出す際に最良の結果を得るためには、各枠に入れるグラフィックを 1 つだけにします。グラフィックがビットマップの場合は、表示のビット深度を 1 ビットまたは 24 ビットではなく、8 ビットにリセットしてください。枠の内容が完全に保存されるよう、アプリケーション開発者にその他のアドバイスを求めてください。

枠にグラフィックを入力した後は、線幅の変更、塗りの色の適用、複数のオブジェクトの整列、スタック、またはグループ化など、様々な方法でグラフィックを編集できます。

グラフィックやテキストをグラフィック枠内に配置する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- グラフィックを作成したりテキストを追加したりする場合は、ツールパネル上のツールを使用します。

  重要：オブジェクトの作成は、必ず枠内で開始してください。枠外で開始すると、オブジェクトは枠内ではなく、ページ上に配置されます。

- グラフィックを枠内に移動する場合は、ポインターが枠の境界線の中に入るまでグラフィックをドラッグします。枠の境界線を通過すると、オブジェクトが枠の中に配置されます。
- クリップボードからグラフィックを枠内にペーストする場合は、枠を選択してから編集／ペーストを選択します。
- グラフィックを枠内に取り込む場合は、枠を選択してからファイル／取り込み／ファイルを選択します。また、プラットフォームによっては、別の方法でもグラフィックを取り込むことができます。

注意：アンカー枠内に見えるグラフィックが、周りのテキストの編集時に枠と一緒に移動しない場合、枠の中ではなく、枠の前面にグラフィックが挿入されている可能性があります。これは枠内ではなく、ページ上にグラフィックをペーストしたためです。このような場合は、一旦グラフィックをドラッグして枠から離してから、もう一度枠の中にドラッグしてください。

アンカー枠内の内容のクリップを防ぐ

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- アンカー枠の外側に余裕がある場合は、枠を拡大します。
- アンカー枠の内側に余裕がある場合は、オブジェクトを枠の端から移動します。
- 内容が境界線の幅だけクリップされている場合は、ツールパネルを使用してアンカー枠の境界線の幅を細くするか、境界パターンを「なし」に変更します（156 ページの「描画属性を適用・変更する」を参照してください）。
- 枠とその内容がテキストコラムの端でクリップされている場合は、スペシャル／アンカー枠を選択し、「トリミング」を解除して「枠を編集」ボタンをクリックします。

枠のアンカーの位置と描画属性を変更する

❖ 枠を選択して、次のいずれかの操作を行います。スペシャル／アンカー枠を選択します。

- 枠のアンカーの位置を変更する場合は、スペシャル／アンカー枠を選択します。設定を変更して、「枠を編集」をクリックします。
- 描画属性を変更する場合は、枠を選択し、ツールパネルを使用して必要な属性を指定します。例えば、枠の境界パターンを変更して枠の境界線をプリント可能にしたり、塗りパターンを変更して、枠内を塗りつぶすことができます。

アンカー枠のサイズを変更する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- アンカー枠のサイズをすばやく大まかに変更する場合は、枠を選択して、ハンドルの 1 つをドラッグします。ドラッグ中はサイズがステータスバーに表示されます。
- アンカー枠のサイズを正確に変更する場合は、枠を選択し、スペシャル／アンカー枠コマンドを選択して、サイズを指定します。
- 枠内のオブジェクトに合わせてアンカー枠のサイズを変更するには、Esc キー、m キー、p キーを順に押します。

アンカー枠をコピー、移動、削除する

アンカー枠のコピーと移動をする場合は、コピーとペースト機能を使用します。

1 枠を選択して、編集／コピーまたは編集／カットを選択します。アンカー記号を選択する必要はありません。

2 テキスト内で枠を挿入する部分をクリックし、編集／ペーストを選びます。制御記号の表示中は、挿入ポイントの位置にアンカー記号が表示されます。構造化文書で作業する場合は、ペーストする前にエレメントカタログを参照して、その位置がグラフィックエレメントに有効かどうかを確認します。

構造化文書で作業する場合は、構造図内の枠のブロックをドラッグして枠を移動するか、またはブロックを Alt キーを押しながらドラッグして、枠をコピーします。

アンカー記号を移動せずにアンカー枠を移動する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- すばやく大まかに位置を変更する場合は、枠をドラッグします。
- 正確に位置を変更する場合は、矢印キーを使用して枠を少しずつ移動します。
- 最も正確に位置を変更するには、スペシャル／アンカー枠を選択して、枠の位置を指定します。

アンカー記号を移動しないと移動できないアンカー枠もありますが、挿入ポイントの位置やテキストコラムの外側、またはテキスト枠の外側にアンカーがある場合は、上下に枠を移動することができます。コラムやテキスト枠の外側にアンカーがある場合は、テキスト枠の上端より上、または下端より下に枠を移動することはできません。

注意：枠をコラム内に移動する場合、コラム内のテキストは枠を配置するための自動調整は行いません。アンカー枠の位置ポップアップメニューで「段落内」を選択して、枠が完全にコラムの中に入るように移動し、テキストが自動的に枠の外側を回り込むようにします。また、段落のインデントを変更して、枠を配置する余裕を作ることもできます。

枠のアンカー記号を移動する

1 枠を選択します。アンカー記号を選択する必要はありません。

2 編集／カットを選択し、テキスト内でアンカー記号を挿入する位置をクリックして、編集／ペーストを選択します。制御記号の表示中は、挿入ポイントの位置にアンカー記号が表示されます。

枠がテキストコラムの先頭や最後に配置されている場合など、アンカー記号が移動しても、枠の位置が変更されない場合もあります。

アンカー枠を削除する

❖ 枠を選択して、Delete キーを押します。

タグ付き PDF にオブジェクト属性を追加する

文書をタグ付き PDF または XML に書き出す場合、アンカー枠のオブジェクト属性情報を含めることができます。

代替テキストは、グラフィックや標準テキストとは異なります。代替テキストは、通常、スクリーンリーダーでの音声による画像説明などに使用されます。実テキストは、ドロップキャップなどから実際のテキストを読み出すために使用します。例えば、作成者が「Adobe」という言葉の「A」の記述にドロップキャップを使用し、スクリーンリーダーには「dobe」ではなく「Adobe」と読ませたい場合、実テキストでこれを指定します。この属性は、タグ付き PDF および XML 内の代替テキストや実テキストに保存されます。

アンカー枠上に代替テキスト属性を提供する場合、対応する PDF 内の図エレメントおよび XML 内のグラフィックエレメントにも「代替テキスト」属性が提供されます。「実テキスト」属性は、タグ付き PDF に対してのみ生成され、XML への書き出しでは、この属性は無視されます。

注意：オブジェクト属性では、Unicode テキストエンコード規格がサポートされます。

1 枠を選択して、グラフィック／オブジェクトの属性を選びます。

2 「オブジェクト属性」をクリックします。

3 「テキスト属性」セクションで、代替テキストおよび実テキストを追加し、「設定」をクリックします。

注意：代替テキストがある場合は、スクリーンリーダーで実テキストが無視される可能性があります。

ホットスポット

ホットスポットは、文書の別の領域、別の文書、または URL にリンクできる、ドキュメント内のアクティブ領域です。ホットスポットを次のオブジェクトに適用することができます。

1 グラフィックオブジェクト

2 画像

3 アンカー枠

4 グラフィックフレーム

5 テキスト枠

6 テキスト行

7 数式

FrameMaker XML Author は次のホットスポット用シェイプをサポートしています。

1 線

2 円弧

3 折れ線

4 フリーハンド曲線

5 長方形

6 角丸長方形

7 楕円

8 多角形

グラフィックオブジェクト内にホットスポットを作成し、同一または他の文書内のテキストオブジェクトにリンクすることができます。表示されないホットスポットを画像上にスーパーインポーズし、文書内の関連テキストや詳細にリンクすることができます。

ホットスポットを使用すると、グラフィックを独立したパーツに分割することなく、グラフィックの異なるパーツに複数のリンクを追加することができます。例えば、世界地図で、文書内、他の文書内、Web アドレスでのその国に関する詳細情報にリンクする各国のホットスポットを作成できます。

ホットスポットは、マスターページを含む FrameMaker XML Author 文書のどの場所でもサポートされています。マスターページでのホットスポットの使用事例として、URL に移動するドキュメントのすべてのページでクリック可能なロゴがあります。

ホットスポットはその他のグラフィックオブジェクトに似ています。編集モードでは、ホットスポットを選択したり、ホットスポットのプロパティを編集することができます。表示モードでは、ホットスポットの上にマウスを置いたときに、カーソルが変わり、アクティブでクリック可能な領域であることを示します。

ある文書のホットスポットを別の文書にリンクすることができます。PDF は長方形のホットスポットのみをサポートしています。他のシェイプのホットスポットは、PDF を作成するときに長方形のホットスポットに変換されます。HTML などの他の出力は、楕円などの他のシェイプのホットスポットをサポートしています。アンカー枠の付いたホットスポットを拡大・縮小、回転、変換する場合は、アンカー枠の付いたホットスポットをグループ化します。XML を保存するときに、FrameMaker XML Author はホットスポットを含むグラフィックを MIF ファイルに保存します。XML ファイルを再度開いたときに、FrameMaker XML Author はホットスポット情報を MIF ファイルから FrameMaker XML Author ファイルに戻します。ホットスポットをサポートする他の出力タイプは、HTML、WebHelp、FlashHelp、AIRHelp、Multiscreen 出力です。

ホットスポットポッドは、文書または開いているすべての文書で使用可能なホットスポットを表示します。ホットスポットポッドを使用すると、存在するホットスポットを編集、削除、リンクを削除することができます。

ホットスポットプロパティを使用したホットスポットの作成

1. 「名前の付いたリンク先」タイプのハイパーテキストマーカーを挿入します。「名前の付いたリンク先」マーカー以外にも、ホットスポットを URL にリンクすることができます。
2. オブジェクトを右クリックし、ポップアップメニューで「ホットスポットのプロパティ」を選択します。
3. ホットスポットを作成ダイアログで、次のいずれかの操作を行います。
   a. リンクのターゲット文書を指定します。FrameMaker XML Author は、選択した文書内の使用可能なマーカー（「名前の付いたリンク先を指定」コマンドのインスタンス）を表示します。適切なインスタンスを選択します。
   b. ターゲット URL を入力します。URL の長さは 1011 バイトまでです。1011 バイトには、英語の場合は 1011 個の半角文字、ギリシャ語の場合は 506 個の全角文字を含めることができます。
4. ツールヒントを指定します。ツールヒントの長さは 1023 バイトまでです。1023 バイトには、英語の場合は 1023 個の半角文字、ギリシャ語の場合は 511 個の全角文字を含めることができます。ツールヒントはオプションです。
5. 「保存」をクリックします。

   Ctrl+Alt を押しながらホットスポットをクリックしてリンクをテストできます。PDF または他の出力を生成することができます。

グラフィックツールバーを使用したホットスポットの作成

1. グラフィックツールバーで、「ホットスポットモード」を選択します（ ）。
2. グラフィックオブジェクトを作成します。

   ホットスポットダイアログが起動されます。
3. ホットスポットダイアログで、次のいずれかの操作を行います。
   a. リンクのターゲット文書を指定します。FrameMaker XML Author は、選択した文書内の使用可能なマーカー（「名前の付いたリンク先を指定」コマンドのインスタンス）を表示します。適切なインスタンスを選択します。

b ターゲット URL を入力します。URL の長さは 1011 バイトまでです。1011 バイトには、英語の場合は 1011 個の半角文字、ギリシャ語の場合は 506 個の全角文字を含めることができます。

4 ツールヒントを指定します。ツールヒントの長さは 1023 バイトまでです。1023 バイトには、英語の場合は 1023 個の半角文字、ギリシャ語の場合は 511 個の全角文字を含めることができます。ツールヒントはオプションです。

5 「保存」をクリックします。

Ctrl+Alt を押しながらホットスポットをクリックしてリンクをテストできます。PDF または他の出力を生成することができます。

ホットスポットのリンクの削除

ホットスポットのリンクを削除してグラフィックオブジェクトからホットスポット情報を削除します。

- ホットスポットポッドで、ホットスポットエントリを選択し、「リンクを削除」をクリックします。

  または

  ホットスポットを選択し、グラフィックメニューから「ホットスポットのリンクを削除する」を選択します。

  または

  ホットスポットを右クリックし、ポップアップメニューから「ホットスポットのリンクを削除する」を選択します。

ベクターグラフィックでのホットスポットの作成

ベクターグラフィックで、FrameMaker XML Author 文書に読み込まれた CGM ファイルなどの複数のホットスポットを作成することができます。CGM グラフィックの各部は、異なるホットスポットにすることができます。

オブジェクトスタイル

頻繁に使用するオブジェクトの属性をスタイルとして保存することができます。一貫したサイズや外観のために、画像、アンカー枠、テキスト枠などの各種オブジェクトにオブジェクトのスタイルを適用できます。例えば、オブジェクトスタイルを作成して文書内または文書間のすべてのアンカー枠に適用し、同じサイズにすることができます。

オブジェクトスタイルには、次の属性が含まれます。

- 位置およびサイズ（幅、高さ、上、左、角度）
- 塗り（塗のパターン、濃淡、カラー）
- ストローク（線種および矢印スタイル、線幅、境界パターン）
- テキスト行（整列）
- テキストフレーム（フロー属性および列属性）
- アンカー枠（アンカー枠の位置および関連属性）
- グラフィック（拡大比率および解像度）
- 数式（整列、サイズ、および自動改行）
- テキスト回り込みタイプおよび幅

オブジェクトスタイルは、FrameMaker XML Author の次のオブジェクトに関連します。

- 画像
- アンカー枠

- グラフィックオブジェクト
- テキスト枠
- テキスト行
- 数式

オブジェクトスタイルの作成

1 グラフィック／オブジェクトスタイルデザイナーを選択します。

オブジェクトデザイナーが、すべての属性値が空白の状態で表示されます。

2 オブジェクトデザイナーダイアログで、オブジェクトスタイルの名前を入力します。

3 属性値を編集し、「保存」をクリックします。

オブジェクトの属性からのオブジェクトスタイルの作成

1 作成するオブジェクトスタイルに基づいてオブジェクトを選択します。

2 グラフィック／オブジェクトスタイルデザイナーを選択します。

オブジェクトスタイルデザイナーは選択したオブジェクトに関連する属性を表示し、選択したオブジェクトからこれらの属性の値を入力します。

3 オブジェクトデザイナーダイアログで、オブジェクトスタイルの名前を入力します。

4 必要に応じて属性値を編集し、「保存」をクリックします。

オブジェクトスタイルの適用

1 グラフィック／オブジェクトスタイルカタログを選択します。

2 スタイルを適用するオブジェクトを 1 つ以上選択します。

3 オブジェクトスタイルカタログで、適用するオブジェクトスタイルの名前をクリックします。

別の文書からオブジェクト書式を取り込む

1 ファイル／取り込み／書式を選択します。

2 書式を取り込むダイアログで、「オブジェクトスタイル」を選択します。

3 「取り込み」を選択します。

RoboScreenCapture の使用

RoboScreenCapture は、画像のキャプチャと編集に使用できる画面キャプチャツールです。オンラインチュートリアル、マニュアル、研修教材、プレゼンテーション、営業資料、Web ページなどのヘルプシステムで、これらの画像を使用することができます。

FrameMaker XML Author に RoboScreenCapture を統合すると、以下を実行できます。

- FrameMaker XML Author から RoboScreenCapture を開く。
- RoboScreenCapture で作成した画像を FrameMaker XML Author に挿入する。

- RoboScreenCapture を使用して参照で FrameMaker XML Author に読み込んだ画像を編集する。RoboScreenCapture で右クリック編集オプションを使用して画像を起動し、RoboScreenCapture で画像を編集することができます。

RoboScreenCapture で画像を保存し、閉じた後で、画像に行った変更が FrameMaker XML Author に反映されます。

注意：このオプションは、RoboScreenCapture がサポートしている画像形式だけに使用できます。

RoboScreen Capture を使用すると、以下の作業を実行することができます。

- Adobe フリーハンド、仮想画面および複数の範囲など、10 のモードで画面を取り込む。
- ドロップダウン メニューを使用して画面を取り込み、独自のキーボードショートカットを割り当て、音声コマンドで RoboScreenCapture を制御する。
- DirectX、Direct3D、3Dfx、Voodoo、Glide モードのゲームなど、キャプチャしにくい画面をキャプチャする。
- 長い Web ページなど、画面に表示されていない部分もキャプチャします。
- 画像の編集
- 20 種類以上の画像形式でスクリーンキャプチャを保存します。
- 画面キャプチャを自動的に画像ファイルに保存します。
- 画像スタンプ、フレーム、ドロップシャドウなどを簡単に追加します。
- 画像の色の変更、画像のフリップまたは回転、小さいサイズへの画像のトリミングを行います。
- 企業名、ロゴなど、識別スタンプを各スクリーンキャプチャに追加します。
- キャプチャの特定の領域に模様、シャドウ効果などを適用します。

画像のキャプチャと挿入

FrameMaker XML Author から RoboScreenCapture を使用すると、コンピューターで動作しているアプリケーションからスクリーンショットをキャプチャして、RoboScreenCapture に保存することができます。次に、開いている FrameMaker XML Author 文書にファイルを取り込むことができます。

1. 画像を挿入する FrameMaker XML Author 文書を開きます。
2. ファイル／ RoboScreenCapture を起動を選択します。RoboScreenCapture アプリケーションが起動します。
3. RoboScreenCapture からキャプチャメニューの各種のオプションを使用して、目的のアプリケーションのスクリーンショットを取り込みます。
4. ファイルを保存し、RoboScreenCapture を閉じます。
5. Adobe FrameMaker XML Author で、ファイル／取り込み／ファイルを選択します。取り込みダイアログボックスが表示されます。
6. RoboScreenCapture で作成したファイルを選択します。
7. 取り込みダイアログボックスで「参照して読み込む」を選択します。
8. 「取り込み」をクリックします。

取り込んだ画像の編集

RoboScreenCapture を使用すると、参照で FrameMaker XML Author 文書に挿入した画像を編集することができます。

1. FrameMaker XML Author を開きます。
2. ファイル／開くを選択し、編集する画像がある文書を開きます。

3 編集する画像を選択します。

4 画像を右クリックし、「RoboScreenCapture で編集」を選択します。RoboScreenCapture アプリケーションが開き、画像が編集用に開きます .

5 画像を編集します。

6 ファイル／上書き保存を選択します。

7 ファイル／終了を選択して、RoboScreenCapture アプリケーションを閉じます。

編集した画像が FrameMaker XML Author で更新され、文書で使用可能になります。

第 8 章：動的文書

マーカー

FrameMaker XML Author のマーカーは、文書にマークを付けることができる複数の方法を示します。著者、注釈、コンディショナルタグ、コンテキスト文字列、相互参照、数式、用語集のような定義済みのマーカーの中から選択するか、カスタムマーカーを作成することができます。

マーカーポッドを使用すると、長い文書ファイルやブックファイルにある数百のマーカーの操作やトラブルシューティングを簡単に行うことができます。現在の文書、開いているすべての文書、選択したファイルまたはブック内のすべてのマーカーを表示することができます。

マーカーを追加する

マーカーを構造化文書に追加するには

1 スペシャル／マーカーを選択します。

2 エレメントカタログでマーカーエレメントを選択し、「挿入」をクリックします。

3 ポップアップメニューでマーカーの種類を選択します。コンディショナルタグ以外の任意の既定のマーカータイプを使用できます。独自のマーカーの種類を定義することもできます。

注意：マーカーの種類を変更するときは、事前に開発者に相談してください。文書によっては、必要となるマーカーごとに個別のエレメントが定義されている場合があります。

注意：「\t」または 16 進コードの「\x08」を入力すると、マーカーテキストにタブ文字を入力できます。ただし、マーカーリストを生成した場合は、16 進コードで入力したタブだけが表示され、マーカーの索引を生成した場合は、「\t」で入力したタブだけが表示されます。

マーカーを削除する

❖ マーカーポッドからマーカーを選択し、削除アイコンをクリックします。マーカーが文書から削除されます。

カスタムマーカーを作成する

また、単一ソースまたは自動化用にカスタムマーカーを定義することができます。例えば、カスタムマーカーを使用して、別のリファレンスガイドに抽出できるテキストにマークを付けることができます。フォーマット変換のような特殊な処理が必要なグラフィックオブジェクトにマークを付けることができます。次に、スクリプトを使用して、さらに処理するためにカスタムマーカーが付いているすべてのグラフィックを自動的に抽出することができます。

1 表示／ポッド／マーカーを選択します。

2 挿入アイコンをクリックします。

3 「マーカーの種類」コンボ ボックスから、「編集」を選択します。

4 「カスタムマーカーの種類を編集」ボックスで、カスタムマーカーの名前を入力します。

5 「追加」をクリックし、「完了」をクリックします。新しいマーカーの種類がマーカーのリストに追加されます。

カスタムマーカーを文書に追加する

1 マーカーポッドから、「挿入」をクリックします。

2 カスタムマーカーの種類を選択します。

3 マーカーテキストを入力し、「新規マーカー」をクリックします。カスタムマーカーが文書に追加されます。

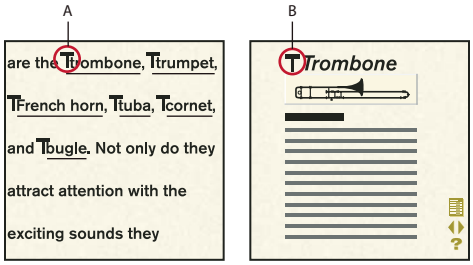
ハイパーテキストリンクを作成する

同じ文書中の別の位置や別の文書中の情報へのリンクを作成できます。例えば、指定の項目やページにジャンプするリンクを作成できるだけでなく、FrameMaker XML Author の相互参照をリンクとして使用することができます。また、それまでに表示したページを逆戻りして表示することもできます。

文書を PDF で配布する場合は、一部のこれらのコマンドは機能しません。

指定の項目へのリンクを作成する

ハイパーテキスト文書中の特定の位置から別の位置へのリンクを作成できます。1 つのコマンドを使用して表示する項目を指定し、別のコマンドを使用してリンク先の位置をマークします。



A. 表示する項目を指定します。**B.** 項目をマークします。

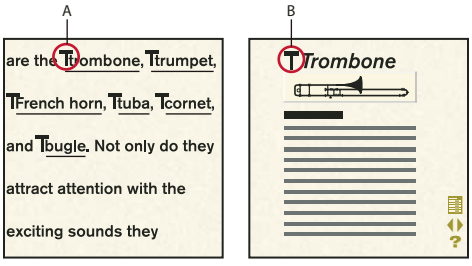
FrameMaker XML Author では、リンク情報を同じウィンドウ内または新規ウィンドウ内（アクティブウィンドウはそのまま表示）に表示できます。

リンク項目を識別する

❖「名前付きのリンク先を指定」コマンドを挿入します。コマンドでは、次のような構文を使用します。

```
newlink linkname
```

この例では、「リンク名」はリンク先を識別する語句です。リンク名の後にスペースがある場合とない場合とでは、意味が異なります。また、リンク名では大文字と小文字が区別されるので、「**French Horn**」と「**french horn**」は異なるリンク先と見なされます。



A.「名前の付いたリンク先へジャンプ」コマンド : gotolink trombone **B.**「名前の付いたリンク先を指定」コマンド : newlink trombone

注意：「名前の付いたリンク先を指定」コマンドを省略した場合は、「名前の付いたリンク先へジャンプ」コマンドと「文書を開く」コマンドでファイル名を参照しているのでなければ、これらのコマンドは機能しません。この場合は、別のファイルが開いてその先頭ページが表示されます。

指定した項目へのリンクを作成する

❖ 次のいずれかのハイパーテキストコマンドを挿入します。

- リンク情報を同じウィンドウ内に表示する場合は、「名前の付いたリンク先へジャンプ」コマンドを挿入します。コマンドでは、次のような構文を使用します。

  ```
  gotolink filename:linkname
  ```

- リンク情報を別のウィンドウ内に表示する場合は、「文書を開く」コマンドを挿入します （別の文書の情報が表示される場合だけ新規ウィンドウ内に情報が表示されます）。コマンドでは、次のような構文を使用します。

  ```
  openlink filename:linkname
  ```

  この例では、「ファイル名」は表示する文書の名前で、「リンク名」は対応する「名前の付いたリンク先を指定」コマンドで使用する語句です。

  リンク情報の含まれている文書の用紙サイズが現在の文書と異なる場合は、ページに合わせてサイズを変更したウィンドウ内に情報を表示します。「名前の付いたリンク先にジャンプして、ページに合わせる」コマンドまたは「文書を開いてページに合わせる」コマンドを使用します。

ページへのリンクを作成する

同じ文書や別の文書の先頭ページ、最終ページ、前ページ、次ページへのリンクを作成できます。また、指定のページへのリンクも作成できます。

文書のマスターページ上に前後のページへのリンクを設定すると、ナビゲート時に使用できるボタンなどを作成できます。

❖ 次のいずれかのハイパーテキストコマンドを挿入します。

- リンク先のページを同じウィンドウ内に表示する場合は、「指定ページへジャンプ」、「先頭ページへジャンプ」、「最終ページへジャンプ」コマンドのいずれかを挿入します。コマンドでは、次のような構文を使用します。

  ```
  gotopage filename:pagenumber
  gotopage filename:firstpage
  gotopage filename:lastpage
  ```

- リンク先のページを別のウィンドウ内に表示する場合は、「文書の指定ページを開く」、「文書の先頭ページを開く」、「文書の最終ページを開く」コマンドのいずれかを挿入します （別の文書中のページが表示される場合だけ新規ウィンドウにページが表示されます）。コマンドでは、次のような構文を使用します。

  ```
  openpage filename:pagenumber
  openpage filename:firstpage
  openpage filename:lastpage
  ```

注意：指定ページを表示するハイパーテキストコマンドを挿入する場合は、文書中で実際に使用されているページ番号を使用します。例えば、リンク先の「MyDoc」文書でページ番号にローマ数字を使用していて v ページから始まる場合、3 ページ目を表示するには「openpage MyDoc:vii」と指定します。

- 現在の文書の前後のページを表示する場合は、「前ページへジャンプ」または「次ページへジャンプ」コマンドを挿入します （文書の先頭ページの表示中に「前ページへジャンプ」コマンドを選択したり、文書の最終ページの表示中に「次ページへジャンプ」コマンドを選択しても、何も実行されません）。コマンドでは、次のような構文を使用します。

```
previouspage
nextpage
```

これらの例では、「ファイル名」は表示する文書の名前で、「ページ番号」は表示するページの番号です。表示するページが現在の文書中にある場合は、ファイル名とコロンを指定しないでください。次の表は、コマンドの使用例です。

コマンド	結果
gotopage 8	現在の文書の 8 ページを同じウィンドウ内に表示
openpage Trombone:8	現在のフォルダー内の「Trombone」文書の 8 ページを別のウィンドウ内に表示

新規文書へのリンクを作成する

別の文書へのリンクを作成して、別のウィンドウ内で名称未設定の新規文書として開くことができます。例えば、サイトの文書テンプレート用にオンラインシステムを作成できます。

❖ 手順に従って「新規文書を開く」コマンドを挿入します。コマンドでは、次のような構文を使用します。

```
opennew filename
```

この例では、「ファイル名」は、テンプレートとして使用する文書の名前です。

Web ページへのリンクを作成する

インターネットや社内のイントラネット上の Web ページへのリンクを作成できます。

❖「指定 URL へ移動」コマンドを挿入します。コマンドでは、次のような構文を使用します。

```
message URL address
```

この例では、「アドレス」は http://www.adobe.com などのジャンプ先の URL の名前です。

相互参照を使用したリンクの作成

FrameMaker XML Author の相互参照をハイパーテキストリンクとして使用します。上書き禁止文書で相互参照部分をクリックすると、ソース情報が表示されます。相互参照がハイパーテキストコマンドと同じテキスト範囲内に設定されている場合は、相互参照がハイパーテキストコマンドよりも優先されます。

MIF を使用すると、ハイパーテキスト文書中で相互参照をアクティブにしないように指定できます。また、アクティブな相互参照をクリックすると、常に新規ウィンドウが開くように指定することもできます。

アプリケーションを起動したり、開いたり、閉じたりする方法を作成する

ハイパーテキストコマンドを使用して、別のアプリケーションを開始することができます。例えば、上書き禁止文書からデータベースアプリケーションを起動して、データの検索と表示を行うことができます。

ファイルを閉じたり を終了したりするハイパーテキストコマンドは、ファイルメニューのコマンドと同じように機能します。

変更内容を保存していないファイルを閉じるコマンドを実行すると、ファイルを閉じる前に保存を尋ねるメッセージが表示されます。

また、文書を HTML に変換するときに URL にリンクするハイパーテキストコマンドを作成することもできます。

別のアプリケーションを起動する方法を作成する

❖ メッセージクライアントを挿入します。コマンドでは、次のような構文を使用します。

```
message system application path,windowstate  message winexec application path,windowstate
```

これらの例では、「アプリケーション」はアプリケーションのファイル名、「パス」はオプションのコマンド行パラメーターで、「ウィンドウの状態」では開いているウィンドウの状態を指定しています。以下の表に使用可能な「ウィンドウの状態」の値を示します。

状態	定義
SW_HIDE	ウィンドウを隠し、別のウィンドウをアクティブ化
SW_MAXIMIZE	指定のウィンドウを最大表示
SW_MINIMIZE	指定のウィンドウを最小表示し、Alt+Tab キーの順で次のウィンドウをアクティブ化
SW_RESTORE	ウィンドウをアクティブにして表示（ウィンドウの最大または最小表示中は、元のサイズと位置で表示）
SW_SHOW	ウィンドウをアクティブにして現在のサイズと位置で表示
SW_SHOWDEFAULT	アプリケーションを開始したプログラムによって CreateProcess 機能に送られた、STARTUPINFO 構造で指定された SW_flag に基づいて表示状態を設定
SW_SHOWMAXIMIZED	ウィンドウをアクティブにして最大表示
SW_SHOWMINIMIZED	ウィンドウをアクティブにして最小表示
SW_SHOWMINNOACTIVE	ウィンドウを最小表示（アクティブなウィンドウはアクティブのまま表示）
SW_SHOWNA	現在の状態でウィンドウを表示（アクティブなウィンドウはアクティブのまま表示）
SW_SHOWNOACTIVATE	最近使用したサイズと位置でウィンドウを表示（アクティブなウィンドウはアクティブのまま表示）
SW_SHOWNORMAL	ウィンドウをアクティブにして表示（ウィンドウの最大または最小表示中は、元のサイズと位置で表示）

「ウィンドウの状態」の値の指定を省略すると、ウィンドウの状態は SW_SHOWNORMAL に設定されます。ウィンドウの状態について詳しくは、Windows ソフトウェア開発キットのマニュアルを参照してください。

例えば、最小表示のウィンドウで PaintBrush を起動してドライブ C の Ship.pcx ファイルを開く場合は、次のようなコマンドを使用します。

```
message system pbrush.exe C:/Ship.pcx, SW_MINIMIZE
```

ファイルを開いたり別のアプリケーションを開始する

❖ メッセージクライアントコマンドを挿入します。コマンドでは、次のような構文を使用します。

```
message openfile path
```

この例では、「パス」は、ファイル、アプリケーションまたは AppleScript スクリプトへのパスです。

例えば、HardDrive という名前のドライブにある Graphics フォルダー内の Tuba.eps ファイルを考えてみます。Tuba.eps ファイルを作成したアプリケーションを起動してファイルを開くには、次のコマンドを使用します。

```
message openfile /HardDrive/Graphics/Tuba.eps
```

HardDrive ドライブ上の Scripts フォルダーにある DocReport スクリプトを実行する場合は、次のようなコマンドを使用します。

```
message openfile /HardDrive/Scripts/DocReport
```

文書を閉じたり終了したりする方法を作成する

❖ 次のいずれかのハイパーテキストコマンドを挿入します。

- 現在の上書き禁止文書を閉じる場合は、「アクティブウィンドウを閉じる」コマンドを挿入します。コマンドでは、次のような構文を使用します。

  ```
  quit
  ```

- 開いている上書き禁止文書をすべて閉じる場合は、「すべてのハイパーテキストウィンドウを閉じる」コマンドを挿入します。アイコン化されている上書き禁止文書も閉じます。コマンドでは、次のような構文を使用します。

  ```
  quitall
  ```

- FrameMaker XML Author を終了するための方法を作成するために、終了コマンドを挿入します。コマンドでは、次のような構文を使用します。

  ```
  exit
  ```

関連項目

194 ページの「Web ページへのリンクを作成する」

ハイパーテキスト文書をテストしトラブルシューティングする

文書を作成してハイパーテキストコマンドを挿入したら、コマンドのテストを行います。ハイパーテキストコマンドのテストを高速化するために、最初は文書を上書き禁止形式に変更しないで実行してください。また、ハイパーテキストジャンプの宛先が別のウィンドウに表示されるようにしてください。

文書内のすべてのコマンドが確認されます。

文書中のハイパーテキストコマンドや位置に関するエラー、またはアクティブ領域内の書式設定エラーが発生すると、コマンドの機能に問題が生じる場合があります。例えば、リンク名が適切でないと、ハイパーテキストコマンドは正しく実行されません。

一般的なハイパーテキストの問題と可能な解決方法 :

アクティブ領域をクリックしても何も起こらない 次のような原因が考えられます。

- 文書が上書き禁止 9.0 形式ではありません。
- クリック時にアクティブ領域が正しくハイライトされる場合は、対応するリンク先とコマンドのリンク名が一致しない場合があります。
- クリック時にアクティブ領域がハイライトされない場合は、ハイパーテキストコマンドを含むマーカーの種類が「ハイパーテキスト」でない場合があります。
- アクティブ領域がグラフィック上にある場合は、ハイパーテキストマーカーを含むテキスト枠がグラフィックの前面にない場合があります。

正しいページにジャンプしない コマンド中のファイル名は正しく指定されていても、リンク名またはページ番号が正しくない場合があります。

アクティブ領域の一部だけがハイライトされる 次のような原因が考えられます。

- テキスト範囲をアクティブにする場合は、テキストに余分なハイパーテキストマーカーが含まれているか、テキスト範囲内で文字書式が変更している場合があります。
- 空白のテキスト枠全体をアクティブにする場合は、テキスト枠に余分な空白の段落や文字またはマーカーが含まれている場合があります。

ポップアップメニューのアイテムがすべて表示されない 表示されないメニューコマンドのハイパーテキストコマンドは使用できません。ポップアップメニューが表示されない場合は、コマンドがすべて無効になります。

リンク先を強制的に別のウィンドウ内に表示する

❖ 上書き禁止文書では、Shift キーを押しながらアクティブ領域をクリックします。それ以外の場合は、Ctrl+Alt+Shift キーを押しながらアクティブ領域をクリックします。

相互参照

FrameMaker XML Author は、「相互参照」という種類のマーカーを使用して各相互参照のソースを管理します。マーカーを移動してから相互参照を更新すると、マーカーの新しい位置に基づいて相互参照が更新されます。

段落相互参照のマーカーテキストには、マーカーに割り当てられた番号、段落タグ、相互参照先の段落のテキストが含まれます。段落相互参照を挿入すると、必要に応じてソース段落の先頭に相互参照マーカーが自動的に挿入されます （マーカーテキストは更新されないので、タグとテキストが相互参照と一致しない場合があります）。

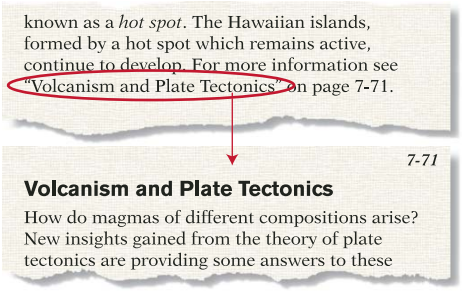
FrameMaker XML Author には、段落用と段落内の特定スポット用の 2 種類の相互参照があります。いずれの場合も、マーカーを使用して相互参照のソースが記録されます。

スポット相互参照では、ソーステキスト上にマーカーを作成するとき、ユーザーがマーカーテキストを入力します。スポット相互参照を作成するときに相互参照パネルに表示されるので、最初にソース内のテキストにマークを付けることが重要です。

FrameMaker XML Author は自動的にソースファイル内の段落タグ上にマーカーを作成するので、段落相互参照を作成し、管理する方が簡単です。スポット相互参照の場合は、最初にスポットにマーカーを付け、次にマーカーの相互参照を作成します。

注意：相互参照機能では Unicode テキストエンコード規格がサポートされています。

FrameMaker XML Author はユーザーに代わって相互参照、変数、および脚注を最新の状態に更新します。FrameMaker XML Author で相互参照を追加するには、通常、相互参照を追加する目的で定義されたエレメントを使用します。相互参照エレメントは参照先の位置（ソース）を指します。この位置は同じ文書内でも、別の文書内でもかまいません。このソースも、通常は「Chapter」、「Section」、「Figure」または「Table」などのエレメントです。



ソースエレメントのテキストを表示するエレメントの相互参照

相互参照のソースは、段落全体またはテキスト内のマークスポットのいずれでもかまいません。構造化されているフローでも段落や特定のテキストを参照先とすることができますが、エレメントを参照先とするのが作業を進める上で最も有効です。多くの場合、エレメント以外を参照先とすると無効になるように相互参照エレメントは定義されます。

ID および ID 参照属性

FrameMaker XML Author では、相互参照エレメントとソースエレメントの属性を使用して、これら 2 つのエレメント間のリンクを維持します。ソースエレメントは ID 属性を持ちます。この属性には、文書内またはブック内で固有の識別子が保存されています。相互参照エレメントは、ID 参照属性を持ちます。この属性にもソースと同じ識別子が保存され、これによって参照元と参照先のリンクが確立されます。

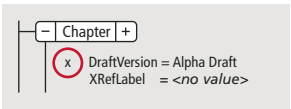
ID 属性の値が定義されていないソースに相互参照を挿入した場合、FrameMaker XML Author が自動的に値を設定します。

FrameMaker XML Author が生成する ID は、XML または SGML の参照具象構文に準拠する 8 文字の文字列です。

ID が固有であることを保証するため、FrameMaker XML Author では次のような処理が行われます。

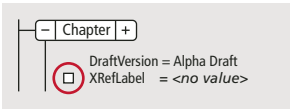
- FrameMaker XML Author が ID を生成する場合、ID は文書内で一意になります。ブック内の文書には異なるファイル名があり、生成される ID にファイル名が含まれるので、ID はブック内でも一意です。
- 他と重複する ID を入力した場合、その ID は受け入れられません。入力した ID がブック内の他の文書で使用されているかどうかは自動的に検証されませんが、ブックを自分で検証し、重複する ID を見つけることができます。
- 他と重複する ID を持つエレメントのコピーを貼り付けると、貼り付けられたエレメントはその ID を失います。

それでも、文書内に一意でない ID が存在する場合があります。例えば、別のエレメントと同じ ID を持つエレメントを含んでいる非表示のコンディショナルタグを表示する場合、重複 ID が発生します。構造図では、重複する ID は無効と定義されます。



無効な値

値を必ず指定するように定義されている ID 参照属性もあります。属性値の指定が必須であるにもかかわらず値が指定されていない場合、その相互参照は、エレメントではなく、段落または段落内の特定のテキストを参照している可能性があります。構造図では、無効な属性として定義されます。



必要な値がない属性

相互参照ポッドの概要

相互参照ポッドには、現在の文書、選択した文書または開いているすべての文書内のすべての相互参照が表示されます。そこでは、単一のパネルから相互参照を追加、編集、削除または検索することができます。また、相互参照をフィルターして、外部の相互参照または非決定の相互参照だけを表示することができます。この方法は、複数の開いている文書全体で非決定の相互参照を解決する場合に便利です。



相互参照ポッド
A. ファイルを選択します。**B.** すべての相互参照、外部相互参照、または非決定の相互参照のリストを生成します。**C.** 文書に相互参照を挿入します。**D.** 選択した相互参照を編集します。**E.** 選択した相互参照を削除します。**F.** 文書内の選択した相互参照の場所に移行します。**G.** ポッドデータをリフレッシュします。**H.** 相互参照を検索します。

相互参照を挿入する

文書内では、相互参照マーカーを含むテキストのコピーやペーストを行っても、マーカーは複製されません。相互参照は、変更前の位置にあるテキストを参照したままになります。

段落相互参照を挿入する

段落相互参照は、見出し、または段落全体を占めるその他のテキストを参照します。

1 他の文書を相互参照している場合は、その文書を開きます。相互参照マーカーを追加するには、その文書に対する書き込み許可が必要です。

2 相互参照を挿入する場所をクリックします。

相互参照はテキスト枠には挿入できますが、テキスト行（テキスト行描画ツールで作成したグラフィックオブジェクト）には挿入できません。

3 相互参照ポッドで、追加アイコンをクリックします。

4 他の文書内の情報を相互参照する場合は、相互参照パネル内の文書ポップアップメニューからその文書の名前を選択します。

5 ソースの種類ポップアップメニューから「段落」を選択します。その文書の段落カタログにあるすべてのタグが段落タグスクロールリストに表示されます。

6 「段落タグ」スクロールリストで、相互参照する段落のタグを選択します。例えば、「見出し 1」というタグの段落を相互参照する場合は、「段落タグ」スクロールリストから「見出し 1」を選択します。「見出し 1」のすべての段落が「段落」スクロールリストに表示されます。

7 「段落」スクロールリストで、相互参照する段落を選択します。

8 書式ポップアップメニューから相互参照の書式を選択します。

9 「挿入」をクリックします。FrameMaker XML Author は、文書内の挿入ポイントに相互参照を挿入します。ソース文書で、FrameMaker XML Author は、相互参照先段落の T 先頭にマーカーを追加します。FrameMaker XML Author は、まだ相互参照マーカーがない場合のみ、その位置にマーカーを挿入します。

10 相互参照が正しく動作するように、両方の文書を保存します。

段落が複数ページにわたっている場合、相互参照では、その段落の開始ページのページ番号を使用します。

テキストインセット内の段落に相互参照を挿入する

テキストインセットに段落相互参照を挿入すると、テキストインセットの更新時に相互参照マーカーが失われる場合があります。マーカーが失われないようにするには、はじめにテキストインセットのソース文書の段落に相互参照を挿入しておきます。

1 インセットをダブルクリックしてインセットのソースを開き、テキストインセットの属性パネルから 「ソース文書を開く」をクリックします。

2 ソース文書内の任意の段落に相互参照を挿入します。

3 相互参照テキストを削除します。マーカーは残ります。

4 ソース文書を保存し、テキストインセットを含む文書で編集／相互参照を更新を使用してテキストインセットを更新します。

5 段落にスポット相互参照を挿入しますが、今度はインセットを含む文書内に挿入します。相互参照は、更新したインセットのマーカーを使用します。

語句に相互参照を挿入する

スポット相互参照は、段落内の個々の単語や語句（スポット）を参照します。例えば、段落が 2 ページにわたる場合、2 ページ目のテキストを参照するにはスポット相互参照を使用します。

1 マーカーを挿入する位置をクリックします。例えば、アンカー枠記号の横にある単語の先頭またはテキストの列の中をクリックします。

2 マーカーパネルで、追加アイコンをクリックします。

3 マーカーの種類ポップアップメニューから「相互参照」を選択します。

4 「マーカーテキスト」ボックスに、マーカーを識別するための単語または語句を入力します。

   マーカーテキストは、Unicode 文字を 255 文字まで入力できます。

   例えば、「**inertia**」という単語が定義されている場所にマーカーを挿入する場合は、「**Definition of inertia**」と入力します。このテキストは、相互参照パネルに表示されるのでソースの識別に使用できますが、相互参照自体には表示されません。

5 「新規マーカー」をクリックします。制御記号の表示中は、挿入ポイントの位置にマーカー記号（T）が表示されます。

6 ソースの種類ポップアップメニューから相互参照マーカーを選択して、スポット相互参照を挿入します。「相互参照マーカー」スクロールリストでマーカーテキストを選択し、相互参照の書式を選択して「挿入」をクリックします。

マーカーポッドに、相互参照を含むすべてのマーカーのマーカーテキストが表示されます。ただし、スペシャル／リスト／参照から、すべてのタイプの相互参照マーカーのリストを生成することもできます。

文書に相互参照を挿入する

相互参照を挿入する場合、通常は相互参照エレメントを使用して他のエレメントを参照します。ソースエレメントとしては、節全体、章全体、表や図、段落または段落内の特定の場所（定義など）を使用できます。

FrameMaker XML Author では、相互参照エレメントとソースエレメントとのリンクを維持するために属性を使用します。ソースエレメントの ID 属性には、文書内での位置を識別するための固有の値が格納されます。相互参照をソースに挿入すると、相互参照エレメントの ID 参照（IDRef）属性にも同じ値が格納されます。

ID 属性の値が定義されていないソースに相互参照を挿入した場合、FrameMaker XML Author が自動的に値を設定します。

注意：エレメントを相互参照のソースとして使用できるのは、そのエレメントに固有の ID 属性が割り当てられている場合だけです。ID 属性が割り当てられていないソースへの相互参照を挿入する場合は、そのソースエレメントの定義に ID 属性を追加するよう開発者に依頼してください。

1. ソースエレメントが他の文書内にある場合は、その文書を開きます。ソースエレメントの ID 属性に値が割り当てられていない場合、参照先文書に対する書き込み許可がないと、FrameMaker XML Author が ID を設定できません。
2. 相互参照エレメントを挿入する場所をクリックします。相互参照はテキスト枠には挿入できますが、テキスト行（テキスト行描画ツールで作成したグラフィックオブジェクト）には挿入できません。
3. エレメントカタログで相互参照エレメントを選択して、「挿入」をクリックします。

   スペシャル／相互参照を選択して、エレメントを挿入することもできます。使用可能なエレメントが複数ある場合は、相互参照パネルのエレメントタグポップアップメニューからエレメントを選択します。
4. 他の文書内の情報を相互参照する場合は、文書ポップアップメニューからその文書の名前を選択します。
5. ソースの種類ポップアップメニューから、「エレメント（順にリスト）」または「エレメント（ID でソート）」を選択します。ソース文書のエレメント定義で ID 属性が定義されているすべてのエレメントのタグが「エレメントタグ」スクロールリストに表示されます。

   自分で ID を設定し、エレメントの内容を識別する値を指定した場合のみ、「エレメント（ID でソート）」を選択してください。FrameMaker XML Author によって自動的に割り当てられる ID は意味を持たないランダムな文字列なので、ID 順に並べてもエレメントを見つけやすくなるわけではありません。
6. 「エレメントタグ」スクロールリストからソースエレメントのタグを選択します。例えば、「Section」エレメントを相互参照する場合は「Section」を選択します。ソース文書内のすべての「Section」エレメントが「エレメント」スクロールリストに表示されます。

   構造内でのエレメントの位置に関する情報を示すため、コンテキストラベルを使用するエレメントもあります。例えば、「Section」エレメントが他の「Section」エレメントにネストされている場合、このラベルによって、どちらのエレメントが第 1 レベル、第 2 レベルまたは第 3 レベルにあるのかを識別します。

   コンテキストラベル

   コンテキストラベルが使用されているエレメントでも、ラベルの説明がない場合には、スクロールリストに < ラベルなし > というエントリが表示されます。この例では、「Section（<no label>）」は、文書内で第 4 レベル以下の「Section」エレメントを表しています。
7. 「エレメント」スクロールリストで、相互参照先のエレメントを選択します。
8. 相互参照書式を変更するには、書式ポップアップメニューから書式を選択します。

   注意：相互参照書式の変更については開発者に相談してください。
9. 「挿入」をクリックします。FrameMaker XML Author は、挿入ポイントに相互参照を挿入します。相互参照のブロックが構造図に現れ、参照先からのテキストの最初の部分がテキストスニペットに表示されます。
10. 新規エレメントの属性ダイアログボックスが表示された場合は、相互参照の属性値を入力し、「エレメントを挿入」をクリックします。

使用できる相互参照エレメントが希望の位置にない場合は、無効なエレメントを選択することもできます。エレメントを挿入した後、エレメントをその位置で有効にするための方法を開発者に問い合わせてください。

無効な相互参照エレメントを使用する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 文書の別の部分で有効なエレメントを使用するには、エレメントを有効な位置に挿入してから移動するか、「すべてのエレメント」の設定を使用して、エレメントをすべて使用可能にしてから希望の場所に挿入します。
- 初期設定のタグが指定された無効な相互参照エレメントを挿入する場合は、スペシャル／相互参照を選択し、エレメントタグポップアップメニューから「CROSSREF」を選択します。このオプションは、使用可能な相互参照エレメントが 1 つも定義されていない場合にメニューに表示されます。

ID 属性に値を設定する

ID 属性が読み取り専用でない場合、より意味のある値を持つ ID を指定できます。相互参照を挿入する前に、ソースエレメントに ID を設定してください。

❖ 属性ダイアログボックスで ID を入力します。キーボードから任意の文字を組み合わせて最大 255 文字まで入力できます。

入力した ID は、相互参照パネルと構造図に表示されます。覚えやすく、識別しやすい簡単な名前を使用してください。例えば、「**Art Department**」というタイトルの章のエレメントには「**Art**」という ID を割り当てます。

XML に書き出す場合、XML で使用する構文の命名ルールに従ってください。使用可能な名前の長さと文字については開発者に問い合わせてください。

属性が読み取り専用に設定されていない場合は、ID を編集できます。ただしこのエレメントを参照先とする相互参照は非決定となります。

エレメントの ID を変更する場合、そのエレメントへの既存の相互参照を更新できます。ID 参照属性に古い ID が設定されているエレメントを検索し、その ID を新しい ID に置き換えます。

関連項目

203 ページの「相互参照のソースを表示する」

207 ページの「相互参照を決定する」

相互参照を編集またはソースを表示する

普通のテキストと同様に相互参照のテキストを編集するには、相互参照をテキストに変換する必要があります。変換後のテキストは、相互参照として更新できなくなります。

相互参照をテキストに変換する

1 1 つの相互参照を変換する場合は、その相互参照を選択します。複数の相互参照を変換する場合は文書内をクリックします。

2 スペシャル／相互参照を選択します。

3 「テキストに変換」をクリックします。

4 変換する相互参照の範囲を指定し、「変換」をクリックします。

相互参照に異なるソースまたは書式を選択する

1 相互参照をダブルクリックします。ソースが他の文書に含まれている場合は、「OK」をクリックしてソース文書を開きます。

2 相互参照の挿入と同じ方法でソースまたは書式を指定し、「置換」をクリックします。

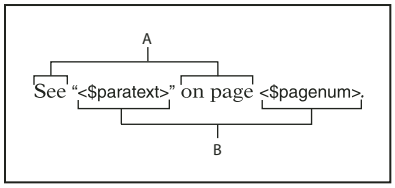
相互参照のソースを表示する

- 相互参照をダブルクリックして、「ソース文書へ」をクリックします。相互参照のソースを含むページが表示され、ソース段落の開始位置に挿入ポイントが置かれます。
- （Windows）Alt+Ctrl キーを押しながら、相互参照をクリックします。

注意：ソースが他の文書内にある場合、Shift キーを押しながら前述のいずれかのショートカットキーを使用すると、現在の文書を開いたままソース文書を開くことができます。

相互参照の書式を作成・編集する

相互参照書式は相互参照の外観を定義します。表現方法や表示するソース情報のほか、特殊なテキスト書式を指定することもできます。上記の書式の構成要素にはソース情報が挿入され、ソースエレメントのページ番号が変更された場合などは、それに応じて更新されます。



A. 入力したとおりに表示されるテキスト **B.** 構成要素

FrameMaker XML Author のテンプレートには、相互参照書式がいくつか含まれています。これらの書式を変更したり、別の書式を作成したりできます。他の文書に必要な相互参照書式が含まれている場合は、文書内にそれを取り込むこともできます。開発者に書式の作成を依頼するか、既存の書式を修正してください。

1. スペシャル／相互参照を選択します。
2. 「書式の編集」をクリックします。
3. 「名前」ボックスに相互参照書式の名前を入力します。書式名では大文字と小文字が区別されます。つまり、「**page**」と「**Page**」は別の書式と見なされます。
4. 次の操作のいずれかを行います。
   - 相互参照書式でテキスト（「～を参照してください。」、「～ページの」など）を使用する場合は、「定義」ボックスをクリックし、テキストを入力します。
   - ページ番号や見出しテキストなどのソース情報を参照する構成要素を含める場合は、「定義」ボックスをクリックし、「構成要素」スクロールリストのアイテムをクリックします。挿入ポイントの位置に構成要素が表示されます。
   - 相互参照内で文字書式を変更する場合は、「定義」ボックスをクリックし、「構成要素」スクロールリストの一番下にある文字書式をクリックします。挿入ポイントの位置に構成要素が表示されます。相互参照の途中でデフォルトの段落書式に戻すには、定義に < デフォルト段落 ¶ フォント > を挿入します。
5. 「追加」をクリックし、「OK」をクリックします。相互参照パネルの書式ポップアップメニューに、新しく作成した相互参照書式が表示されます。

相互参照に入力するテキスト

相互参照には、特定の文字または単語を含めることができます。ほとんどの場合は「定義」ボックスにテキストを入力するだけですが、一部の文字については入力方法や表示方法が異なります。

例えば、相互参照書式内の山形かっこ（< >）は、通常、構成要素を表します。山形かっこをテキストの一部として含める場合は、山形かっこの前に円記号（\）を入力します。

注意：ダイアログボックスでは、一部の特殊文字の入力方法や表示方法が異なります。円記号（\）に続けて文字シーケンスを入力します。これらのシーケンスについては、377 ページの「ダイアログボックス内での入力」を参照してください。

相互参照にソース情報を含める

相互参照の段落テキスト（相互参照のマーカーテキストは除く）、段落の自動番号、巻番号、章番号、ページ番号など、相互参照のソースに関する情報を含めるには構成要素を使用します。ソース情報を表す構成要素は山形かっこ（< >）で囲まれ、ドル記号（$）で始まります。次に説明する構成要素は、含まれる情報の種類によって分類されています。

ソースファイル

FrameMaker XML Author には、ソースファイルを参照する次の構成要素があります。

構成要素	説明
<$filename>	ソース文書の名前
<$fullfilename>	ソース文書の完全なパス
<$volnum>	ソース段落を含む文書の巻番号
<$chapnum>	ソース段落を含む文書の章番号

ソース段落

FrameMaker XML Author には、ソース段落を参照する次の構成要素があります。

構成要素	説明
<$pagenum>	ソース段落のページ番号
<$paratext>	ソース段落の自動番号以外のテキスト（文字カタログ書式を適用してソース段落内のテキストの文字書式を変更すると、フォント名、上付き文字および下付き文字の各属性は相互参照のテキストに保存されます）
<$paratag>	ソース段落のタグ
<$paranum>	ソース段落全体の自動番号（自動番号書式のテキストも含む）
<$paranumonly>	ソース段落の自動番号のカウンター（カウンター間のどの文字も含む）

ソース段落の先行段落

通常、サブセクションの相互参照では、そのサブセクションを含む上位レベルのセクションを示します。例えば、この下位見出しへの相互参照は、次の例のようにそのサブ見出しを含む上位の見出しを指定します。「**Plate tectonics**」の「**Types of plate boundaries**」を参照してください。この例の場合、「**Types of plate boundaries**」がソース段落であり、「**Plate tectonics**」は、このソース段落の上位の見出しです。

各構成要素では、参照する段落のタグで角かっこ（[ ]）内の **tag** を置き換えますが、角かっこは削除しません。例えば、「見出し 1」というタグが付いている前の段落のテキストを参照する場合は、<$paratext[見出し 1]> を指定します。

構成要素	説明
<$pagenum[**tag**]>	指定のタグを持つ先行段落のページ番号
<$paratext[**tag**]>	指定のタグを持つ先行段落の自動番号以外のテキスト（文字カタログ書式を適用してソース段落内のテキストの文字書式を変更すると、フォント名、上付き文字および下付き文字の各属性は相互参照のテキストに保存されます）

構成要素	説明
<$paratag[**tag**]>	指定のタグを持つ先行段落のタグ
<$paranum[**tag**]>	指定のタグを持つ先行段落の全体の自動番号（自動番号書式のテキストも含む）
<$paranumonly[**tag**]>	指定のタグを持つ先行段落の自動番号のカウンター（カウンター間の文字も含む）

重要：かっこ（[ ]）を含む段落タグは使用しないでください。

FrameMaker XML Author のエレメント

次の構成要素を使用して、構造化された FrameMaker XML Author エレメントを参照する相互参照書式を作成します。

構成要素	説明
<$elempagenum>	ソースエレメントのページ番号
<$elemtext>	ソースエレメントのテキスト（最初の段落区切りまで）。自動番号は含まれませんが、エレメント定義で指定されている接頭辞と接尾辞は含まれます。
<$elemtextonly>	ソースエレメントのテキスト（最初の段落区切りまで）。自動番号およびエレメント定義で指定されている接頭辞と接尾辞は含まれません。
<$elemtag>	ソースエレメントのタグ。
<$elemparanum>	ソースエレメントの最初の段落（またはソースエレメントを含む段落）の全体の自動番号。自動番号書式のすべてのテキストが含まれます。
<$elemparanumonly>	ソースエレメントの最初の段落（またはソースエレメントを含む段落）の自動番号のカウンター。カウンター間の文字も含まれます。
<$attribute[name]>	指定した名前が割り当てられている属性の値（値が指定されていない場合は、初期設定値）。

相互参照に文字書式を含める

「構成要素」スクロールリストの最後に、その文書の文字カタログにあるすべての書式が表示されます。他の構成要素と同じ方法で文字書式を挿入します。

相互参照書式に文字書式を挿入していない場合、その文字書式で相互参照を挿入すると、挿入ポイントの位置にあるフォントが使用されます。相互参照の文字書式を変更すると、変更内容は相互参照にのみ適用され、段落内で相互参照の後に続くテキストには適用されません。

山形かっこ（< >）を含む文字タグは使用しないでください。

相互参照書式の例

次の表のうち、4 つの例には、ソース段落を参照する構成要素が含まれています。

例	構成要素シーケンス
第 4 章「Climatic Effects」	第 <$chapnum> 章「<$paratext>」
2.3.4 節「**Volcanoes**」	<$paranumonly> 節「<TitleFont><$paratext>」
次の「**Plate tectonics**」を参照してください。	次の「<TitleFont><$paratext> <Default ¶ Font>」を参照してください。
23 ページ	<$pagenum> ページ
「Volcanoes」の「Magma」を参照してください。	「<$paratext[見出し 1]>」の「<$paratext>」を参照してください。

最後の例には、ソース段落の先行段落を参照する構成要素が含まれています。この例では、相互参照書式を次のように指定することもできます。

「<$paratext[タイトル , 見出し 1]>」の「<$paratext>」を参照してください。

この場合、相互参照は章タイトル（タイトル）または節見出し（見出し 1）のうち、ソース段落「**Magma**」により近い方を参照します。

相互参照定義で、< デフォルト段落フォント > の代わりに </> 構成要素を使用できます。

相互参照書式を編集または削除する

相互参照書式を変更または削除すると、処理が行われた書式を使用するすべての相互参照に変更内容がすぐに反映されます。

取り込み先の文書の書式を使用しているインセットの場合、テキストインセット（参照して取り込まれたテキスト）の相互参照の書式を変更できます。ソース文書の書式を使用しているインセットの場合は、ソース文書で書式を変更します。

1 スペシャル／相互参照を選択し、「書式を編集」をクリックします。

2 「文字書式」スクロールリストで、編集したり、削除したりする書式を選択し、次のいずれかを実行します。

- 定義を編集します。「変更」をクリックし、「OK」をクリックします。相互参照の更新パネルが表示されたら、相互参照の更新範囲を指定し、「更新」をクリックします。
- 「削除」をクリックし、「OK」をクリックします。文書内の相互参照でこの書式を使用している場合は、相互参照をテキストへ変換するかを尋ねるメッセージが表示されます。

相互参照を更新・決定する

相互参照のソースを編集したり、ソース文書のページを変更すると、相互参照の整合性が失われます。相互参照の更新時に、ソースから正しい情報を確実に表示できるようにします。相互参照ポッドを使用すると、文書またはブック内のすべての非決定の相互参照のリストを表示できます。このリストを使用して、非決定の相互参照をトラブルシューティングすることができます。

通常、FrameMaker XML Author では、文書を開くときに相互参照がすべて更新されます。また、文書のプリント時には、文書を開くための相互参照と内部相互参照もすべて更新されます。相互参照を手動で更新することもできます。文書に非決定の相互参照（ソースが自動的に検出されない相互参照）がある場合は、ソースの場所を自分で指定する必要があります。

次のような場合は、文書を開いたときに相互参照が更新されません。

- 相互参照が、表示されていないコンディショナルタグの情報を参照する場合。相互参照を更新する前に、相互参照のソースを含むテキストを表示します。
- フォントや辞書が存在しない場合。
- FrameMaker XML Author の旧バージョンで保存した文書を開く場合。
- MIF ファイルを開く場合。

文書またはブック内で相互参照を自動更新しない

文書に多くの相互参照が含まれる場合、相互参照の自動更新を禁止すると、文書を開く所要時間を短縮できます。自動更新を禁止すると、プリント時または手動で更新を行うときのみ、相互参照が更新されます。文書を開くときに、相互参照が更新されなくなります。ただし、文書のプリント時には、文書を開くための相互参照と内部相互参照が自動的に更新されます。

1 次のいずれかの操作を行います。

- 文書内での更新を禁止するには、編集／参照を更新を選択し、コマンドポップアップメニューで「すべての相互参照を自動更新しない」を選択します。「すべての相互参照を自動更新しない」を選択し、「設定」をクリックします。
- ブックウィンドウで更新を禁止するには、編集／参照を自動更新しないを選択し、「相互参照を自動更新しない」を選択し、「設定」をクリックします。

2 「OK」をクリックします。

手動で相互参照を更新する

文書や相互参照のソース文書を編集しているとき、文書を更新します。

1 編集／参照を更新を選択します。

2 「すべての相互参照」を選択し、「更新」をクリックします。すべての相互参照を決定できない場合は、非決定の相互参照を更新ダイアログボックスが表示されます。

相互参照を決定する

FrameMaker XML Author では、次の理由で相互参照を自動的に更新できない場合があります。

- 相互参照のマーカーまたはソースが異なるファイルに移動されたか、ファイルが移動またはその名前が変更された場合。
- ソースを削除した場合、またはソースが段落または段落内の特定のテキストのときは、ソースを示すマーカーを削除した場合。
- マーカーを含むファイルをネットワークサーバーで他のユーザーが開いている場合。
- ソースエレメントの ID 属性の値や相互参照の ID 参照属性の値を変更または削除した場合。参照元と参照先は ID 値が同じである必要があります。

相互参照ポッドを使用して相互参照を決定する

相互参照ポッドから非決定のすべての相互参照のリストを見ることができます。ポッドのリスト領域には、非決定の相互参照、相互参照のフォーマット、文書名、ページ番号、ソース文書、ソースの種類が表示されます。非決定の相互参照はすべて、赤の × 印で示されます。ポッドのリスト領域から任意の相互参照を選択することができ、この相互参照は文書内で選択されます。

- 相互参照ポッドの参照リストボックスから「非決定の相互参照」を選択します。

非決定の相互参照リストを生成する

非決定の相互参照のリストを生成できます。生成されたリストには、非決定の相互参照ごとにページ番号が含まれ、存在しないソースが内部（現在の文書）または外部（他の文書）のどちらであるかが示されます。このリストには、追加情報（例えば、ソースエレメントの ID、エレメントタグ、およびテキストなど）が含まれています。スポット相互参照の場合は、リストにマーカーテキストが含まれます。

1 スペシャル／リスト／アイテム設定を選択します。確認のメッセージが表示されたら、リストをスタンドアロンの文書として作成するか、ブックに追加するかを指定します。

2 「非決定の相互参照」を「含める参照」スクロールリストに移動し、「設定」をクリックします。

マーカーが他のファイルに移動したかファイルの名前が変更した場合に相互参照を決定する

1 編集／参照を更新を選択します。

2 コマンドポップアップメニューから「非決定の相互参照を更新」を選択します。

3 「xx 個の非決定の相互参照のソースファイル」スクロールリストで、非決定の相互参照のソースを含んでいたファイルを選択します。スクロールリストの下にあるテキストに、選択したファイルを参照する非決定の相互参照の数が表示されます。

4 「選択中のファイルへの相互参照のソースファイル検索」スクロールリストでソースを含むファイルを選択し、「開く」をクリックします。

FrameMaker XML Author が更新に失敗した場合は、「選択中のファイルへの相互参照を検索」スクロールリストで別のファイルを選択して再び同じ処理を行います。

5 「xx 個の非決定の相互参照のソースファイル」スクロールリストに表示されている他のファイルへの相互参照を決定するには、手順 3 と 4 を繰り返して、「OK」をクリックします。

マーカーを削除した場合に相互参照を決定する

1 編集／検索・置換を選択します。

2 検索ポップアップメニューから「非決定の相互参照」を選択し、「検索」をクリックします。検索・置換パネルが最初の非決定相互参照を見つけると、ソースの位置情報が表示されます。

3 次のいずれかの操作を行います。

- 検出された相互参照が不要な場合は、それを削除します。
- 非決定のスポット相互参照が検索された場合は、該当するテキストに新しい相互参照マーカーを挿入します。この場合は、検索・置換パネルに表示されたマーカーテキストと同じものを使用します。

ID と ID 参照の値が一致しない場合に相互参照を決定する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ID または ID 参照の値を編集して、両者を一致させます。通常、ID 属性の値は読み取り専用であり、ID 参照を編集する必要がある場合があります。
- 相互参照を再び作成します。

関連項目

200 ページの「文書に相互参照を挿入する」

第 9 章：ブックと長い文書

ブックについて

ブックファイルには、ブックを構成する文書（章や付録のほかに、目次や別のブックなどの生成ファイルなど）のファイル名が含まれています。各ファイルのファイル名と位置がブックファイルに追加され、リンクがファイルとブック間に作成されます。

また、フォルダーとグループを使用して、ブックを関連文書の階層設定に組み込むことができます。フォルダーは、ブック内の階層レベルによって、章、節またはサブセクションとして機能します。ブック内にさらに関連ブックを含めて、複雑な文書セットを構築することもできます。

ブック内の各ファイルのページや番号付けの設定もブックファイルに含まれています。ブックの更新中に、FrameMaker XML Author はブック全体の番号の値を更新します。ファイルを作成し、生成されたファイルを更新することもできます。

ブックは FrameMaker XML Author 以外のドキュメント（例えば、.mif や .txt ファイル）を含めることができますが、.xml ファイルのみが処理されます。

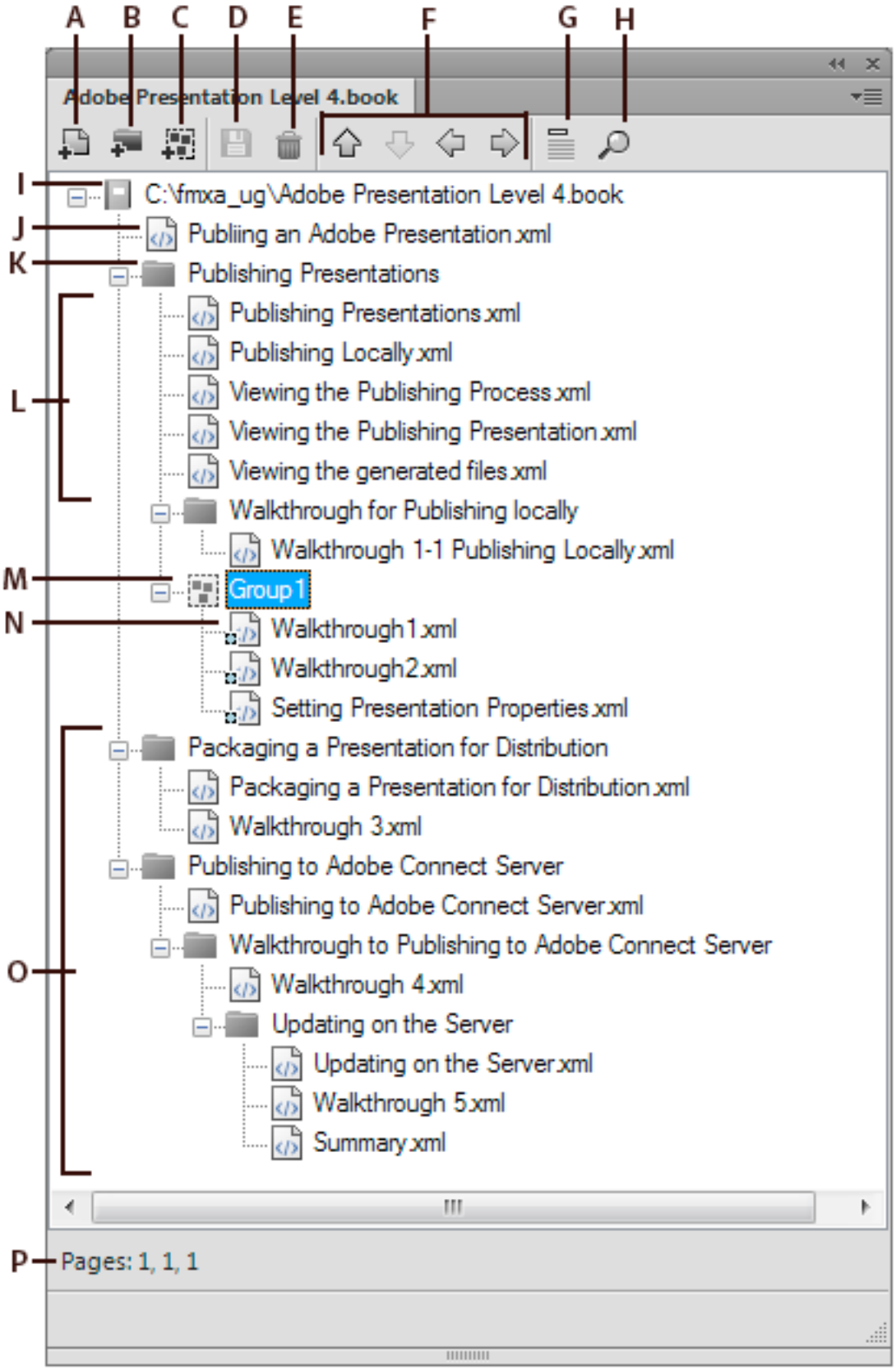
ブック構築のワークフロー

1 ブックを作成し、そのブックに XML ファイルを追加します。

2 必要に応じて、ファイルをフォルダーまたはグループに組み込みます。

階層式のブックを設定する

FrameMaker XML Author では、フォルダーやグループにまとめた複数のブックとファイルを含めることができる階層構造ブックを作成することができます。


A
B
C
D
E
F
G
H
Adobe Presentation Level 4.book
I
C:\fmxa_ug\Adobe Presentation Level 4.book
J
Publiing an Adobe Presentation.xml
K
Publishing Presentations
L
Publishing Presentations.xml
Publishing Locally.xml
Viewing the Publishing Process.xml
Viewing the Publishing Presentation.xml
Viewing the generated files.xml
Walkthrough for Publishing locally
Walkthrough 1-1 Publishing Locally.xml
M
Group 1
N
Walkthrough 1.xml
Walkthrough 2.xml
Setting Presentation Properties.xml
O
Packaging a Presentation for Distribution
Packaging a Presentation for Distribution.xml
Walkthrough 3.xml
Publishing to Adobe Connect Server
Publishing to Adobe Connect Server.xml
Walkthrough to Publishing to Adobe Connect Server
Walkthrough 4.xml
Updating on the Server
Updating on the Server.xml
Walkthrough 5.xml
Summary.xml
P
Pages: 1, 1, 1

階層式の混成 FrameMaker XML Author ブック
A. ブックにファイルを追加する **B.** ブックにフォルダーを追加する **C.** ブックにグループを追加する **D.** ブックファイルを保存する **E.** ブックからファイルを削除する **F** ブックのコンポーネントを移動する **G.** ファイル見出しテキストを表示するクリックするとアイコンが表示ファイル名に変わる **H.** ブック内を検索する **I.** ブックの完全パスおよびブック名 **J.** .xml ファイル **K.** フォルダー **L.** ブックに含まれる .xml ファイル **M.** ファイルのグループ **N.** グループ内の .xml ファイル **O.** フォルダーの複数のサブレベル **P.** ブック用のステータスバー

階層構造ブックを FrameMaker 8 ブックとして保存すると、階層構造が統合されます。FrameMaker XML Author は、階層構造を 1 つのレベルに統合します。

ブックを作成する

ブックの作成

1 ファイル／新規／ブックを選択します。文書がアクティブの場合は、その文書をブックに追加するかどうかを確認するメッセージが表示されます。新しいブックウィンドウにブックの内容が表示されます。

2 ファイル／ブックを別名で保存を選択します。.book 拡張子がファイル名に追加されます。

ブックにファイルを追加する

1 ブックウィンドウで、追加／ファイルを選択するか、  をクリックします。

2 ブックに追加する文書ファイルを 1 つか複数選択して、「追加」をクリックします。

ファイルをブックウィンドウ内にドラッグしてファイルを追加することができます。

注意：また、ブックにファイルを追加ダイアログボックスで HTTP パスとファイル名を指定してファイルを追加することもできます。このときに、正しいパスとファイル名を指定したことを確認してください。誤って指定すると、ファイルの書式が認識されず、編集できないダミーのファイルがブックに追加されるというメッセージが表示される場合があります。

構造化アプリケーションを xml ファイルに関連付ける

ブックのなかに含まれている .xml ファイルに構造化アプリケーションを関連付けることができます。

1 ブックウィンドウ内の .xml ファイルを右クリックし、プロパティを選択します。

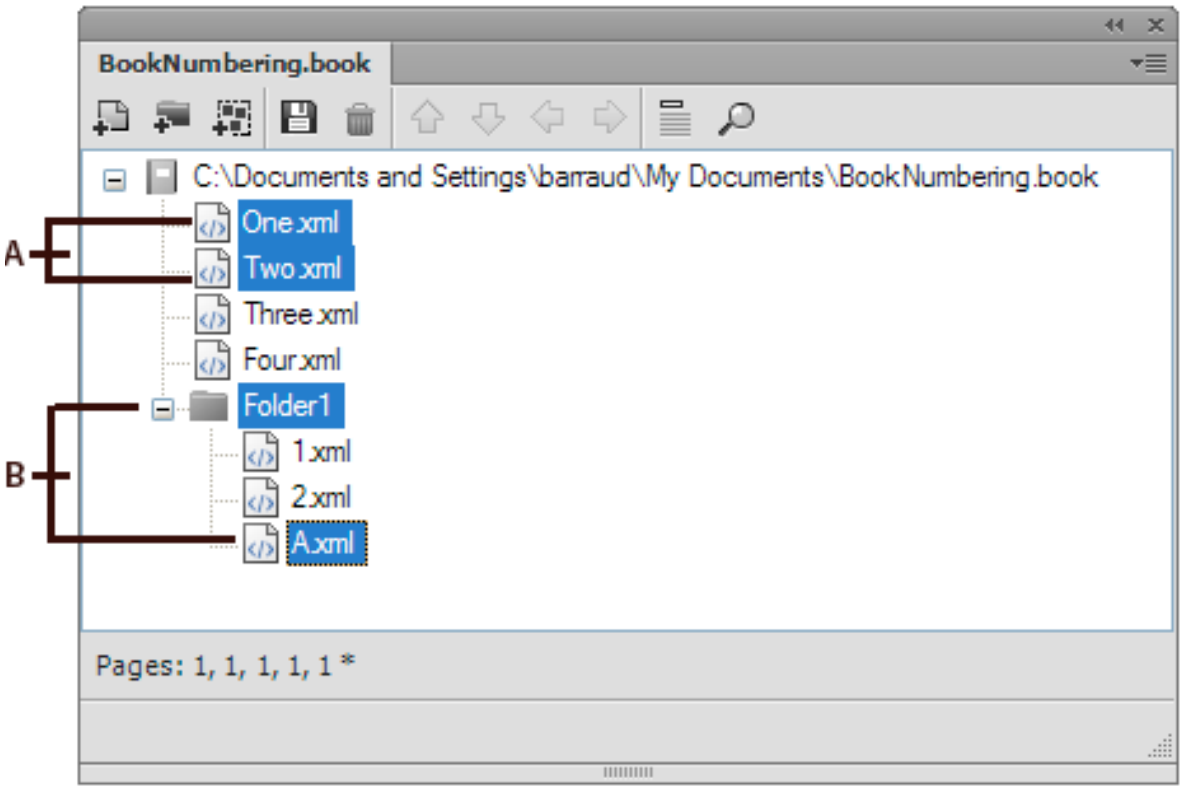
2 構造化アプリケーションを使用するリストボックスから構造化アプリケーション名を選択し、続行をクリックします。

フォルダーを追加する

フォルダーをブックに追加して、関連する文書をブック内で整理することができます。FrameMaker XML Author は、フォルダーを論理コンテナと見なします。ディスク上に物理フォルダーは作成されません。フォルダーには、1 つ以上のフォルダー、グループ、またはファイルを入れることができます。

フォルダーを追加するレベルによって、フォルダーを章、節、サブセクションなどのように使用できます。フォルダーとフォルダー内のすべての内容のために、特殊な番号付けスタイルを設定することができます。また、状況依存メニューから「除外」を選択して、ファイルを発行から除外するように選択することができます。

ブック内のファイルを選択し別のファイルを追加すると、この新しいファイルは、選択したファイルの下にそれと同じレベルで追加されます。フォルダーを選択しファイルを追加すると、この新しいファイルはフォルダー内のファイルの最後に追加されます。



A. One.fm を選択し Four.fm を追加する **B.** Folder1 を選択し A.fm を追加する

注意：ブック内にファイルがすでに存在している場合は、それをフォルダー内に再び追加することはできません。

フォルダーの名前を変更する

1 フォルダーを右クリックし、「プロパティ」を選択します。

2 タイトルボックスに新しいフォルダー名を入力し、「設定」をクリックします。

テンプレートをフォルダーに関連付ける

テンプレートをフォルダーに関連付けて、フォルダー内のファイルのための表紙を発行します。フォルダーに関連付けられたテンプレートはすべて、ブック内の他のファイルと同じように発行されます。**<$chaptertitlename>** 変数を使用して、フォルダーに関連付けられているテンプレート内にフォルダー名を含めます。この変数はブック内のすべてのレベルでのフォルダーに対して使用できます。

1 フォルダーを右クリックし、「プロパティ」を選択します。

2 「テンプレートパス」チェックボックスを選択し、テンプレートのファイル名を参照して選択し、「開く」をクリックします。

3 「設定」をクリックします。フォルダーのアイコンが変わり、テンプレートがフォルダーに関連付けられていることを示します。

注意：XML ファイルのみがテンプレートとして設定できます。

重要：フォルダーに関連付けられているテンプレートは、ブック内の他のファイルのように、PDF 内に発行されます。

フォルダーに関連付けられているテンプレートを開くには、フォルダーを右クリックし、「開く」を選択します。このテンプレートファイルを含むフォルダー内のすべてのファイルが開きます。

関連項目

381 ページの「ファイルメニュー（ブックウィンドウ）」

フォルダーテンプレートのファイル情報を追加する

フォルダーに関連付けられているテンプレートのためにファイル情報（たとえば著者名、ファイルタイトル、キーワード）を指定できます。

1 テンプレートが関連付けられているフォルダーを右クリックし、「ファイル情報」を選択します。

2 ファイル情報を指定し、「設定」をクリックします。

グループを追加する

ブックファイルの中にグループを作成することができます。フォルダーと同様、グループもブックファイル内の論理コンテナです。ディスク上には存在しません。グループとフォルダーの違いは、グループ内のファイルの階層が変化しないことです。また、グループ用の番号付けスタイルも設定できません。

例えば、章がグループ内にある場合、章番号は順番に増えていきます。ファイルをフォルダーにまとめると、章番号はそのまま残り、節番号を順番に増やすことができます。ファイルはフォルダーから章番号属性を継承するので、フォルダー内のファイルの章番号を明示的に変更することはできません。

```
Book 1
    File 1      Chapter number = 1
    File 2      Chapter number = 2
        File 3      Section number = 2.1
            File 4      Sub-section number = 2.1.1
    Group 1
        File 5  Chapter number = 3
        File 6  Chapter number = 4
    Folder 1    Chapter number = 5
        File 7  Chapter number = 5; Section number = 1
        File 8  Chapter number = 5; Section number = 2
```

子ブックを追加する

また、ブックの中にブックを追加することができます。これらは DITA マップであることができます。1 つのブック内の複数のレベルに複数の子ブックを含めることができるようになりました。

1 子ブックを追加する親ブックを開きます。

2 ブックウィンドウで、追加／ファイルを選択するか、  をクリックします。

3 子ブックとして追加する .book ファイルを探して選択し、「追加」をクリックします。子ブックをダブルクリックすると、それが別のリソースマネージャーパネル内に開きます。

注意：ファイルの追加ダイアログボックスの「URL の参照」ボタンをクリックすると、WebDAV サーバー上のブックを選択できます。

子ブックは、親ブックの中のプレースホルダーとして取り扱われます。親ブック表示で、子ブックを編集することはできません。すべてのメンテナンス作業は、別々に子ブックで実行する必要があります。たとえば、親ブックに対するブック全体の操作（スペルチェックや検索／置換など）は、親ブックのファイルに対してのみ実行され、子ブックのファイルには適用されません。別々に子ブックを検索し、更新する必要があります。

同様に、親ブックのページ番号や相互参照を更新する場合は、必ず、最初に子ブックを更新してから親ブックを更新してください。これは、番号付け情報とページ情報がブックレベルで保存されるからです。子ブック内のファイルが閉じている場合、親ブックを更新しても、子ブック内のファイル内のページ番号付けには影響しません。

ただし、子ブック内のファイルが既に開いている場合、ファイルは更新されますが、保存されません。ブック更新コマンドの後またはブック全体が対象となるコマンドを適用した後では、必ず、開いているすべてのファイルを明示的に保存してください。

親ブックファイルを PDF として保存する場合、FrameMaker XML Author は、親ブックに属するファイルの情報だけを更新します。子ブックを含めて情報が正しく PDF に表現されていることを確認するには、次のいずれかを実行します。

- ブックファイルを PDF として保存する前に、最初にすべての子ブックを更新し、次に親ブックを更新します。
- 親ブックファイルを PDF として保存する前に、子ブック内のファイルを含めてすべてのファイルを開きます。PDF を作成した後で、更新を保持するために、開いているすべてのファイルを保存したことを確認します。

ブックの管理

ブックファイルを管理する

ブックウィンドウでファイル名または見出しテキストを表示する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ヘッダーテキストを表示アイコンをクリックします。 
- ファイル名を表示アイコン  をクリックします。

ブックのコンポーネントを出力から除外する

❖ 除外するブックコンポーネントを右クリックし、「除外」を選択します。

フォルダーやグループを除外すると、そのフォルダーまたはグループ内のすべてのファイルが出力から除外されます。ブックを更新すると、除外ファイルを考慮に入れて自動的に番号が更新されます。

ブックのコンポーネントを選択する

すべてのブック コンポーネントを選択する 編集／選択／すべてを選択します。

ブック内のすべての生成ファイルを選択する 編集／選択／生成ファイルを選択します。

ブック内のすべての生成ファイル以外を選択する 編集／選択／生成ファイル以外を選択します。

FMXA xml ファイルのみを選択する 編集／選択／ FrameMaker XML Author ファイルを選択します。

すべての除外ファイルを選択する 編集／選択／除外されたコンポーネントを選択します。

除外されなかったすべてのファイルを選択する 編集／選択／除外されなかったコンポーネントを選択します。

階層の第 1 レベルにあるすべてのブックコンポーネントを選択する 編集／選択／章コンポーネントを選択します。

階層の第 2 レベルにあるすべてのブックコンポーネントを選択する 編集／選択／節コンポーネントを選択します。

階層の第 3 レベルにあるすべてのブックコンポーネントを選択する 編集／選択／サブセクションコンポーネントを選択します。

ファイルを再構成・削除する

構造化ブックを使用するときは、構造図のエレメントブロックを使用してファイルを並べ替えたり削除したりすることができます。ブックを更新した後で、テキストスニペットがファイルを識別します。

更新した構造化ブックからファイルを削除する場合、そのファイルはブックから継承した構造情報の一部を保持することもあります。この情報をファイルから削除して、スタンドアロン文書に戻してください。

❖ ブックウィンドウで、1 つ以上のファイルを選択します。次のいずれかの操作を行います。

- ブックウィンドウで、選択したファイルを目的の位置までドラッグします。
- 編集／削除を選択します。ブックウィンドウからファイル名が削除されますが、ファイルはディスク上に残ります。

ファイル名の変更

ブック内のファイルの名前を変更すると、FrameMaker XML Author はディスク上の対応ファイルの名前を変更し、ブック内の他のファイル内にある相互参照、ハイパーテキストリンク、テキストインセットリンクを更新します。

ブックに追加した生成ファイル（目次や索引など）の名前は、ブックファイル名に基づいて付けられます。生成ファイルのファイル名が初期設定のままの場合は、ブック名を変更するとブック内のファイル名は変更されますが、ディスク上では変更されません。生成ファイルの名前に初期設定以外のファイル名を指定した場合は、ブック名を変更しても生成ファイルの名前は変更されません。

例えば、New.book の中にデフォルトで NeTOC.fm という生成ファイルがあるとします。ブック名を Samples.book に変更すると、ブックウィンドウでは生成ファイルの名前も SamplesTOC.fm に変更されますが、ディスク上のファイル名は変更されません。ただし、生成ファイルの名前を Contents.fm に変更し、ブックの名前を変更すると、生成される TOC の名前は、ブックウィンドウでも、ディスク上でも、Contents.fm のまま残ります。

1 名前を変更するファイルを選択し、編集／名前の変更を選択するか、右クリックして「名前の変更」を選択します。

2 新しいファイル名を入力し、Enter キーを押します。警告メッセージが表示された場合は、「OK」をクリックしてブック内の他のファイルの名前も更新します。

前回保存したバージョンに復帰する

この手順により、ファイルの追加または削除を解除したり、ブック内の文書に適用された番号、ページ、カラー定義およびファイル設定などの変更を元に戻したりできます。文書の内容は変更されません。

❖ ファイル／前回保存したブックに復帰を選択します。

注意：このコマンドは、コマンドの履歴を消去します。選択したコマンドだけを元に戻すには、「前回保存したブックに復帰」の代わりに履歴パネルを使用します。

ファイルを開く、閉じる、または保存する

ブックウィンドウでは、ブック内の各ファイルを開いたり閉じたりできるだけでなく、保存やプリントも行うことができます。また、ブック内の全ファイルを対象として、これらの操作と書式の更新を行うこともできます。

ブックウィンドウで FrameMaker XML Author 以外の文書を開くと、該当するアプリケーションが起動します（そのアプリケーションが利用可能な場合のみ）。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ブックまたはマップ内のファイルを 1 つ開くには、そのファイルだけが選択されていることを確認してから、ファイルをダブルクリックします。
- ブック内の複数のファイルを開くには、ファイルを選択し、Enter キーを押します。
- ブック内の全ファイルを開くには、Shift キーを押しながらファイル／ブック内の全ファイルを開くを選択します。

注意： 更新が必要な相互参照やテキストインセットがファイル内に数多くある場合、「ブック内の全ファイルを開く」を使用すると時間がかかることがあります。編集／参照を自動更新しないを選択し、該当するチェックボックスを選択して「設定」をクリックすると、相互参照またはテキストインセットの自動更新は行われなくなります。自動更新が設定されている文書を開くときは、相互参照とテキストインセットが更新されます。

- ブック内の全ファイルを閉じるには、Shift キーを押しながらファイル／ブック内の全ファイルを閉じるを選択します。
- ブック内の全ファイルを保存するには、Shift キーを押しながらファイル／ブック内の全ファイルを保存を選択します。ブックファイルも保存されます。

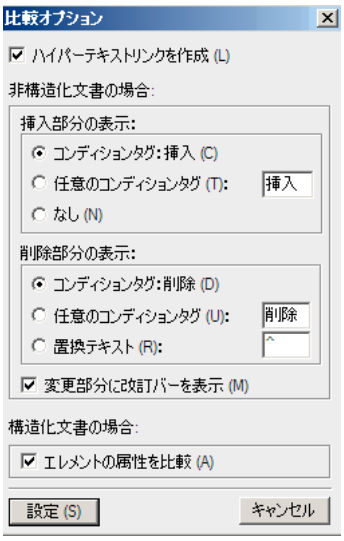
文書の比較

FrameMaker XML Author では、文書の 2 つのバージョンを比較して、変更部分を表示することができます。FrameMaker XML Author は 2 つのバージョンのテキストを比較するだけでなく、脚注、マーカー、アンカー枠、テキストインセット、変数、相互参照も比較します。

注意：構造化文書の場合、FrameMaker XML Author はさらに 2 つの文書の構造を比較し、オプションとしてこれらの構造内の属性を比較できます。

1. 文書の両方のバージョンを開きます。
2. 新しいバージョンのドキュメントウィンドウで、ファイル／ユーティリティ／文書比較を選択します。
3. 比較する 古いバージョンの文書を指定します。
4. レポート形式を選択します。概要文書またはコンポジット文書のいずれかを得られます。

   概要文書は、ファイルの相違点のレポートです。統合文書（「CMP」という接尾辞が付いています）には、ファイルの相違点が並んで表示されます。
5. 比較のオプションを設定するには、「オプション」をクリックします。以下のようなオプション画面が表示されます。



比較オプション

注意：構造内の属性を比較するには、「エレメントの属性を比較する」を選択します。このオプションが選択されてない場合は、構造内の属性は比較されません。

6. 「比較」をクリックします。選択されたレポート形式で結果が表示されます。
7. 変更履歴ではすべての差異が表示されます。必要に応じて変更を承認または拒否します。

ブック対象コマンドを適用する

FrameMaker XML Author のコマンドの多くは、ブック内の一部の文書または全文書に使用できます。例えば、ブック内で選択したファイルの表示オプションの変更、スペルチェックおよびページレイアウトの変更を行うこともできます。

ブックに関連付けられた文書が開いている場合は、その文書にコマンドが適用されますが、文書は保存されず開いたままになります。したがって、開いている文書の場合、閉じる前に変更を明示的に保存する必要があります。

ブックに関連付けられた文書が閉じている場合は、自動的に、その文書が開き、コマンドの適用後、文書が保存されて閉じます。選択したファイルにコマンドを適用するときに、FrameMaker XML Author でファイルを開けない場合や、その他の問題が発生した場合は、ブックエラーログにメッセージが表示されます。

1 ブックウィンドウで、変更するファイルを選択します。

2 編集／スペルチェッカーのような目的のコマンドを選択します。

.xml ファイルの場合は、ファイルを開いてからブック対象のコマンドを適用します。

構造化文書では、ブック内で属性を編集したり、使用可能なエレメントを設定したり、ブック内の新規エレメントのオプションを設定したりすることができます。

ブックと文書にメタデータを追加する

メタデータのタグは文書の内容を記述するもので、文書と共に移動します。PDF にファイルを書き出すと、このメタデータのほとんどが Adobe® Acrobat® で表示されます。

メタデータ（つまり、ファイル情報）とは、コンピューターによる検索と処理が可能な記述情報です。メタデータを使用すると、文書の内容に関する情報を伝達すると共に、文書に関する情報を保持し、その情報を Adobe の他のアプリケーションで開くことができます。PDF にファイルを書き出すと、このメタデータのほとんどが Acrobat で表示されます。

メタデータのタグは文書の内容を記述するもので、文書と共に移動します。メタデータタグを文書に埋め込むと、文書の追跡、管理および検索が容易になります。

注意：ブックファイル内のメタデータは、文書ファイル内のメタデータよりも優先される場合があります。ブックファイルに含まれている文書を使用する場合は、メタデータを追加する前にブックファイルを開き、その文書を選択してください。

1 対象のドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウをアクティブにします。ブックウィンドウがアクティブである場合は、対象となる文書も選択します。

2 ファイル／ファイル情報を選択します。

3 該当するカテゴリまたはすべてのカテゴリの横のボックスに必要な情報を入力します。

4 「マーク付き」では、文書が著作権保護の対象になる場合は「はい」を選択し、一般に公開する場合は「いいえ」を選択します。どちらか明確でない場合は、「不明」を選択します。

5 「設定」をクリックします。

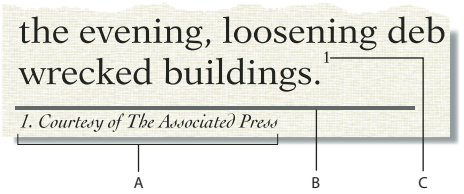
脚注と巻末注

脚注は、ページ下部に表示される注で、テキストの指定部分に対してコメントを書いたり参照を引用したりするものです。巻末注は、章またはブックの最後に表示される注で、テキストの指定部分に対してコメントを書いたり参照を引用したりするものです。

脚注を作成および編集する

脚注を挿入、編集、削除する

脚注参照と脚注を挿入すると、番号を付け、脚注テキストの書式を設定し、脚注がコラムの最初にある場合に境界線を挿入することができます。



A. 脚注 **B.** 脚注の境界線 **C.** 脚注参照

脚注の挿入、移動および削除を行うと、番号が調整されます。脚注の前後のテキストを編集すると、必要に応じて脚注のページが変わります。文書の脚注に、ブック内のすべてのファイルで通し番号を付けることができます。

通常、脚注参照と脚注は同じコラムに表示されます。脚注参照を表に挿入すると、脚注は表の最後に表示されます。表が次のページに続く場合は、脚注参照がどのページに表示されていても脚注はすべて次のページに表示されます。

脚注を挿入する

注意：脚注機能では Unicode テキストエンコード規格がサポートされています。

1. 脚注参照を表示する位置をクリックします。テキストコラムや表セルにも脚注参照を挿入できます。
2. スペシャル／脚注を選択します。脚注参照が挿入され、コラムの一番下または表の下に脚注番号が表示されます。さらに、脚注番号の後に挿入ポイントが置かれ、後続の脚注の番号が更新されます。テキストフロー内の脚注には連続番号が付けられます。文書に複数のテキストフローが含まれている場合、脚注番号はフローごとに付けられます。
3. 挿入ポイントの位置に脚注テキストを入力します。脚注の入力後、脚注をクリックするか、スペシャル／脚注を再び選択するとメインテキストに戻ります。

2 つの脚注参照を並べて配置する場合は、間にスペースまたはコンマを配置します（例えば、参照 [56] または参照 [5,6] など）。このようにしないと、**2** 番目の脚注が作成されません。脚注参照の間にコンマを配置した場合は、コンマを手動で上付き文字にする必要があります。

脚注エレメントを挿入する（構造化文書）

1. 脚注参照を表示する位置をクリックします。
2. エレメントカタログから「Footnote」エレメントを選択し、「挿入」をクリックします。

   FrameMaker XML Author は脚注の参照先の番号を挿入し、コラムまたは表の最後に脚注番号を表示して、これに続く脚注の番号を変更します。脚注のブロックが構造図に現れ、脚注テキストの最初の部分を示すテキストスニペットが表示されます。

   スペシャル／脚注を選択して、脚注エレメントを挿入することもできます。使用可能な脚注エレメントが複数ある場合は、表示されたダイアログボックスのエレメントタグポップアップメニューから脚注を選択します。
3. 新規エレメントの属性ダイアログボックスが表示されたら、エレメントの属性値を入力し、「エレメントの挿入」をクリックします。
4. 挿入ポイントの位置に脚注テキストを入力します。脚注を入力した後、脚注をクリックするか、スペシャル／脚注を再び選択するとメインテキストに戻ります。

無効な脚注エレメントを使用する

希望の位置に使用できる脚注エレメントがない場合は、無効なエレメントを使用することもできます。エレメントを挿入した後、エレメントをその位置で有効にするための方法を開発者に問い合わせてください。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 文書の別の部分で有効なエレメントを使用するには、エレメントを有効な位置に挿入してから移動するか、「すべてのエレメント」の設定を使用して、エレメントをすべて使用可能にしてから希望の場所に挿入します。
- 初期設定のタグ「FOOTNOTE」が指定された無効な脚注を挿入する場合は、スペシャル／脚注を選択します。使用可能な脚注エレメントが定義されていない場合は、初期設定の脚注が作成されます。

脚注を編集する

❖ 脚注のテキストを選択し、一般のテキストを編集するのと同じ要領でテキストを編集します。脚注の番号付けは FrameMaker XML Author によって自動的に管理されるので、脚注番号は変更できません。

脚注をコピー、移動、削除する

1 （脚注テキストではなく）脚注参照を選択します。または、構造図で、脚注のブロックをクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 脚注をコピーまたは移動する場合は、編集／コピー、編集／カット、編集／ペーストを選択します。
- 脚注を削除する場合は、Delete キーを押します。

同じコラムの脚注と脚注参照

FrameMaker XML Author では、脚注とそれに対応する脚注参照を同じコラムに保持できない場合があります。例えば、テキストコラムの一番下に脚注参照を挿入したために脚注用のスペースがない場合、脚注は次のコラムの一番下に移動します。このような場合、脚注参照の前で強制的にコラムを変えるか改ページを行うと、参照と脚注を同じコラム内に保持できます。

脚注にテキストを追加すると、コラムまたはページの最後の脚注が次のコラムまたはページの最後に移動してしまう場合があります。脚注がコラム内に収まるよう、コラムで脚注用のスペースを十分に割り当てるようにします。

複数の参照を脚注に挿入する

複数のセルに同じ表脚注を割り当てるなど、1 つの脚注に対して複数の脚注参照を指定できます。

Type	Depth in Kilometers	Greatest Richter Magnitude
Shallow	0-60[a]	8.6
Intermediate	60-300[a]	7.5
Deep	300 or more	6.9

a. Approximately 90% of all earthquakes occer at depths between 0 and 100 Kilometers

2 つの参照が指定された脚注

重要：相互参照先の脚注の前に表示される脚注を追加または削除すると、正しい脚注番号が参照されなくなることがあります。このような場合は、編集／参照を更新を選択して番号を更新します。

1 最初の脚注参照を挿入します。

2 必要に応じて、他の脚注参照用に相互参照書式を作成します。

相互参照書式には、脚注番号が正しく表示されている必要があります。例えば、脚注参照を上付き文字で表示し、その文書に「上付き文字」という文字書式が含まれている場合は、相互参照書式を < 上付き文字 ><$paranumonly> と定義すると、段落の自動番号が上付き文字で表示されます。これを使用して脚注を含む段落を参照すると、脚注番号が上付き文字で表示されます。

3 次の脚注参照を挿入する位置をクリックします。

4 スペシャル／相互参照を選択し、クリックした位置に脚注への相互参照を挿入します。このとき、手順 2 で作成した相互参照書式を使用します。

5 「挿入」をクリックします。元の脚注参照と同じ相互参照が挿入されます。

複数の参照を脚注に挿入する（構造化文書）

追加する参照用として、特殊な相互参照エレメントをあらかじめ定義しておく必要があります。このエレメントでは、元の脚注参照と同じ方法で参照番号を表示する必要があります。例えば、元の参照番号が上付き文字の場合は、相互参照エレメントの番号も上付き文字にします。

1 脚注エレメントを挿入します。

2 脚注参照を追加する位置をクリックし、脚注参照のみを表示するように定義された相互参照エレメントを挿入します。

巻末注を作成・管理する

巻末注を作成する

1 文書の最後に最初の巻末注を入力し、巻末注の段落書式を割り当てます。巻末注に通し番号を付けるため、段落書式に自動番号を含めます。

2 巻末注参照を挿入する位置をクリックし、巻末注を相互参照します。この場合は、巻末注用に作成した相互参照書式を使用します。

例えば、巻末注参照を上付き文字で表示したい場合や文書に「上付き文字」という文字書式が含まれている場合は、< 上付き文字 ><$paranumonly> という相互参照書式を使用すると、巻末注段落の自動番号が上付き文字で表示されます。

構造化文書での巻末注を作成する

1 文書の最後に「End note」（巻末注）エレメントを挿入し、テキストを挿入します。

2 その巻末注への参照を挿入する位置をクリックします。

3 巻末注参照を表示するように定義された相互参照エレメントを挿入します。

注意：巻末注のシーケンスが文書内の参照のシーケンスと同じになっていることを確認してください。巻末注のシーケンスは、脚注の場合のように自動的には並べ替えられません。

巻末注を管理する

- 文書の編集時に巻末注参照の順序を変更する場合は、参照の順序に合わせて巻末注を並べ替えます。次に、相互参照を更新して、巻末注の参照番号を更新します。
- 巻末注を削除する場合は、それに対する参照をすべて削除します。この操作を行わないと、参照が非決定の相互参照になります。

コンディショナル文書

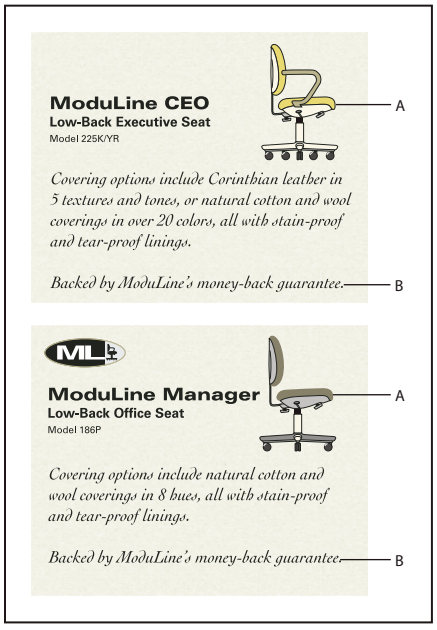
コンディショナルタグについて

同じ FrameMaker XML Author 文書を使って、複数の出力書式で複数の種類のコンテンツを作成することがあります。このような文書では、それぞれの種類の出力ごとに、コンディショナルタグとコンディショナルグラフィックを使用できます。例えば、1 つの文書で PDF プリントバージョンと HTML ヘルプバージョンを作成するには、コンディションタグを使用してそれぞれのバージョンごとに異なるコンテンツをマークします。

また、コンディショナルタグを使用して、自分または校閲者用のコメントを含めることもできます。最終版をプリントする前に、コメントを非表示にすることができます。

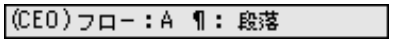
コンディショナルタグは文書のバージョンごとに異なります。非コンディショナルテキストはすべてのバージョンに共通です。

1 文字から節全体まで、任意の単位のテキストをコンディショナルにすることができます。アンカーグラフィック、表、相互参照、脚注、マーカー、および表の行をコンディショナルにすることができます。アイテムをコンディショナルにするには、コンディションタグを適用します。



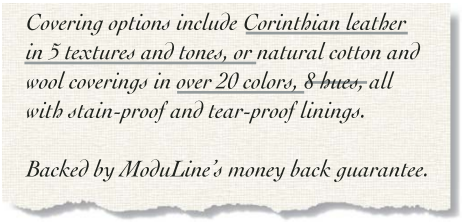
2 つのバージョンのデータシート：コンディショナルタグを使用すると 1 つの文書に 2 つのデータシートを作成できます。両方のデータシートに共通のテキストおよびグラフィックは非コンディショナルです。一方のデータシートにのみ表示されるテキストおよびグラフィックには、そのデータシートを識別するためのコンディションタグが割り当てられます。
A. 図と最初の段落には、コンディショナル情報と非コンディショナル情報の両方が含まれています。**B.** 非コンディショナルテキスト。

現在の選択範囲（または挿入ポイントの位置）のコンディションタグは、ステータスバーのタグ表示部分にかっこ付きで表示されます。



ステータスバーのタグ表示部分

コンディションの表示設定（スタイルおよびカラーの変更）を使用して、コンディショナルタグの外見を変更することによって識別を容易にすることができます。



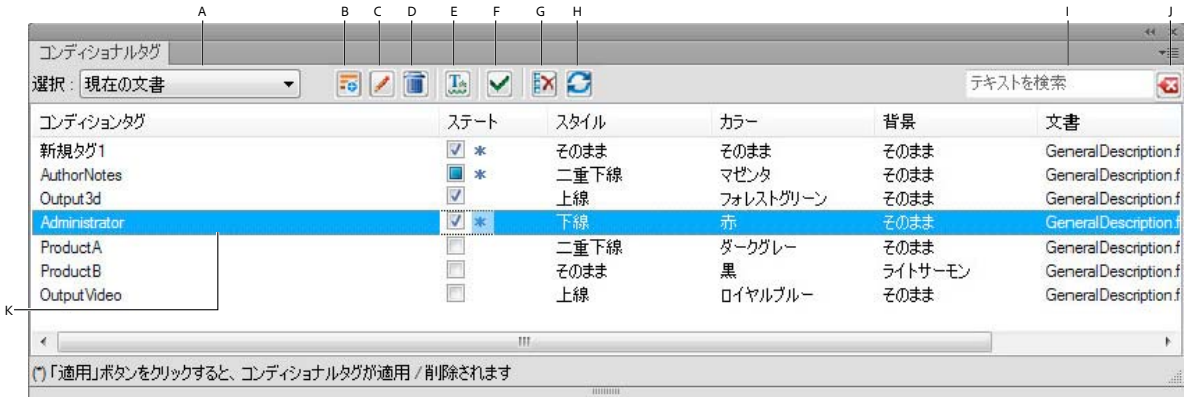
コンディションの表示設定（取り消し線と下線）によって 2 つのコンディションが識別されます。

すべてのバージョンの文書を表示することも、または選択したバージョンだけを非表示にすることもできます。コンディションの表示設定の表示と非表示を切り替えることができます。表示されている内容がプリントされた文書にも表示されます。

コンディショナルタグポッド

コンディショナルタグポッド：

- コンディショナルタグを適用して管理する
- 適用するタグを表示する



コンディショナルタグポッド
A. コンディショナルタグを表示するファイルを選択します。1 つのファイルまたは開いているすべてのファイルを選択できます。**B.** 新しいコンディショナルタグを作成する **C.** 条件を編集する **D.** 条件を削除する **E.**「コンディショナルテキストを表示 / 隠す」パネルを開く **F.** 選択した（チェックした）タグを選択したコンテンツに適用する **G.** 再表示 **H.** 検索：入力すると、FrameMaker XML Author は、ポッドのすべての列で条件に一致するエントリを検索します。**I.** 検索をクリア **J.** 削除するために選択したタグとその行全体がハイライトされます。これは、適用するコンディショナルタグを選択することとは異なります。選択する場合は、ポッド内のステートカラムのチェックボックスにチェックを付けます。

コンディショナルタグの状態

内容の一部を選択すると、以下に示すコンディショナルタグの可能な 3 つの状態（適用する、適用しない、そのまま）がコンディショナルタグポッドに表示されます。

状態	選択したテキストごとに表示
	適用する：選択した内容にコンディショナルタグを適用します。
	適用しない：選択した内容にコンディショナルタグを適用しない。
	そのまま：選択した内容の一部にコンディショナルタグを適用します。

さまざまなコンディショナルタグの状態を選択した内容ごとに確認するには、コンディショナルタグポッドの「ステート」カラムを参照してください。

コンディショナルタグポッドの「ステート」カラムにあるチェックボックスをクリックして、適用するさまざまなコンディショナルタグの選択または選択を解除することができます。選択を行うと、「ステート」カラムに以下が表示されます。

ステート + アスタリスク	「適用」をクリックすると何が行われますか？
	選択したテキストに適用する
	選択したテキストから削除する
	変更なし

コンディショナル文書の計画

コンディショナル文書を計画するときは、文書の性質と、その文書を管理する人数を検討します。文書の使用および管理を容易にするには、コンディショナルな内容を一貫性のある方法で処理することを計画します。コンディションタグを適用したときに従った自分の取り決めを、他の人たちにも知らせます。

コンディショナルタグプロジェクトを計画するときには、次のガイドラインに従ってください。

バージョンの数 最終プロジェクトに含めるバージョンの数を決めます。例えば、2 種類のプラットフォームで実行するプログラムのためのマニュアルを作成するには、少なくとも 2 つのバージョンを作成することになります。場合によっては、校閲時にテキストに編集コメントを付けたバージョンを作成することもあります。このような場合は、コメント付き UNIX、コメントなし UNIX、コメント付き Windows、コメントなし Windows というようにバージョンを増やすことができます。

必要なコンディションタグの数 目的のバージョンを作成するために必要なコンディションタグの数を決定します。一連の独自のコンディションタグにより、各バージョンの文書を明確化します。例えば、Windows コンディションタグを表示し、UNIX コンディションタグを非表示にし、コメントコンディションタグを非表示にすると、最終の Windows マニュアルになります。この例では、Windows コメントのために 1 つのコンディションタグを用意し、UNIX コメントのために別のコンディションタグを用意するかどうかを決定します。Windows コメントと UNIX コメントの両方に対して 1 つのコンディションタグを使用することもできます。

内容の構成 文書をコンディショナル文書にできる程度や、作成や管理を簡素化するための内容の構成方法を検討します。コンディショナルタグがいくつかの文書に限定されるようにブックを編成するとよいかもしれません。バージョンの異なる章を、コンディショナルタグを使用する代わりに、別ファイルとして用意することもできます。こうしておいて、各バージョンのブックには別のブックファイルを使用するようにします。または、構造化文書では、ブックの章全体をプリント専用として指定することもできます。

グラフィック 参照によってコンディショナルアンカー枠に取り込まれたグラフィックが文書に含まれる場合は、各バージョンのグラフィック用に別のフォルダーを作成します。別のフォルダーを作成することによって、文書のバージョンをグラフィックファイルと共にコピーまたはアーカイブする場合に、ファイル管理が容易になります。

変数 文書内で繰り返し使用される語句は、コンディショナルタグよりも変数を使用するほうが操作が容易になります。

コンディショナル文書内で、バージョンごとに異なる変数定義が必要かどうかを判断します。例えば、データシートで製品名の変数を使用し、コンディショナル文書で 2 つの製品を記述することができます。文書の各バージョン用のテンプレートを作成できます。各テンプレートでは、1 つのバージョンのみ表示されるようにし、そのバージョン用の変数を定義します。ファイル／取り込み／書式を選択して、バージョンごとの変数定義を切り替えます。

タグ付けの方法 コンディショナルテキストの最小単位を決定します。例えば、コンディショナル文書を別の言語に翻訳する場合は、文をコンディショナルテキストの最小単位にします。翻訳では語順が変わることが多いので、文の一部分にコンディショナルタグを使用すると翻訳が複雑になります。この他に次のようなガイドラインがあります。

- スペースと句読点をコンディショナルにするかどうかを決定します。コンディショナルタグが句読点で開始または終了する場合は、句読点をコンディショナルに設定します。句読点をコンディショナルにすることによって、複数のバージョンを表示しているときに、テキストが読みやすくなります。
- 単語間スペースの問題を回避するために、コンディショナルタグに続くスペースを処理するための規則を設定します。常にコンディショナルにするか、または常に非コンディショナルにするように決めます。
- コンディショナルタグが表示される順序を決定し、文書全体でこの順序を使用します。この順序の統一によって、後で他の作成者が文書を管理しやすくなります。

複数の作成者 1 つのコンディショナル文書を複数の作成者が作成する場合は、次のガイドラインに従ってください。

- 文書の編成とワークフローを計画します。例えば、複数の作成者が文書の異なる部分を同時に作業できるように、文書を複数のファイルに分割します。
- 説明のメモを他の作成者に提供する方法を決定します。コンディショナル文書に説明を加えるには、わかりやすいコメントを追加し、定義済みの Comment コンディションタグをコメントに適用します。

コンディションタグを適用または削除する

テキストをコンディショナルテキストにするには、タグを適用するか、コンディションタグ設定をコピーしてペーストします。FrameMaker XML Author 文書のテキストには複数のタグを適用できます。

1 つのコンディションタグが適用されているテキストと複数のコンディションタグが適用されているテキストを区別することができます。

別のコンディションタグが既に適用されている選択したテキストに、新しいコンディションタグを適用します。この場合、テキストのカラーが別のカラーに変化します。このカラーは、現在のテキストにすでに適用済みのコンディショナルタグのカラーとは異なる、新しいユニークなカラーです。

「検索・置換」コマンドを使用して、コンディションタグの設定をペーストすることもできます。

文書の 2 つのバージョンを結合して、1 つのコンディショナル文書にすることができます。2 つのバージョンを結合する場合、FrameMaker XML Author によって 2 つのバージョンが比較され、統合コンディショナル文書が作成されます。

アイテムにコンディションタグを適用する

コンディショナルタグを適用する前に、222 ページの「コンディショナルタグの状態」を理解する必要があります。

1 次の表に説明されているように、コンディショナルにするテキストまたはアイテムを選択します。

コンディショナルにする対象	選択するアイテム
テキスト枠、表のセルまたは脚注内のテキスト	テキスト
アンカー枠とその内容	枠の境界線またはアンカー記号
表全体	表アンカー記号
表の行	行全体
相互参照または変数	相互参照または変数のテキスト
脚注	脚注参照（メインテキスト内の番号）
マーカー	マーカー記号

注意：テキスト枠内のテキストはコンディショナルにすることができますが、テキスト行内のテキストはコンディショナルにすることはできません。

2 選択したテキストまたはアイテムにコンディショナルタグを適用するには、コンディショナルタグポッドで 1 つ以上のコンディショナルタグにチェックします。1 つ以上のコンディショナルタグを選択すると、選択したテキストに適用される、または削除されるタグがアスタリスク付きでマークされます。詳細については、「222 ページの「コンディショナルタグの状態」」を参照してください。

3 「適用」をクリックします。FrameMaker XML Author によって設定が、選択されたテキストに適用されます。非表示のコンディションタグを適用すると、表示されるコンディションタグも設定されていない限り、選択したテキストは表示されなくなります。

FrameMaker XML Author の新しい機能では、エレメントの一部のみが選択されている場合でも、コンディショナルタグをエレメント全体に適用できます。コンディショナルタグエレメント境界機能は、構造化文書に対してのみ適用できます。

この機能を有効にするには、maker.ini を編集し、ApplyCondTillElementBoundaries を On に設定します。FrameMaker XML Author を再起動します。

これで、エレメント内の一部のテキストを選択し、コンディションを適用すると、コンディションが選択テキストのみではなくエレメント全体に適用されます。

さらに、この機能では、表内の 1 つのセルを選択してコンディションを適用することができます。コンディションは、表内の行全体に適用されます。

コンディションタグの設定をコピー＆ペーストする

1 コピーするコンディションタグの設定を使用しているテキスト内に挿入ポイントを配置します。

2 編集／特殊コピー／コンディショナルテキスト設定を選択します。

3 範囲を選択するか、クリックして挿入ポイントを配置します。

4 編集／貼り付けを選択します。

非決定の相互参照の回避

段落に相互参照を挿入すると、段落内の最初の単語がコンディショナルになります。FrameMaker XML Author が挿入する相互参照マーカーもコンディショナルです（最初の単語のコンディションタグ設定が適用されます）。最初の単語の条件を隠すと、マーカーが非表示になります。その結果、相互参照のコンディションタグの設定と相互参照マーカーのコンディションタグの設定が異なる場合、相互参照が非決定になる可能性があります。

この状況を回避するには、ソース段落の先頭にある相互参照マーカーだけを選択し、非コンディショナルにします。これで、マーカーは常に表示されます。どのバージョンが表示されても、相互参照が解決されます。

アイテムからコンディションタグを削除する

アイテムからコンディションタグを削除することと、文書からタグを削除することは異なります。アイテムからタグを削除しても、タグは文書に残っており、後で他のアイテムに適用することができます。文書からタグを削除すると、FrameMaker XML Author は、タグを使用する任意のテキストからコンディションタグを削除します。次に、コンディショナルタグポッドからタグが削除されます。

❖ 削除するタグが付いているアイテムを選択し、コンディショナルタグポッドから「非コンディショナル」オプションを選択し、「適用」をクリックします。アイテムは文書に残りますが、コンディショナルタグは適用されていません。

論理式を使用してコンディショナル出力を生成する

コンディションタグとブール演算子を組み合わせてブール式を作成することによって、コンディショナル出力を生成できます。

例えば、文書に Comment、Print、Help および PDF のコンディションタグが含まれているとします。Print および PDF コンディションタグでタグ付けされているテキストのみを表示するには、「式を作成」をクリックし、式を作成ダイアログボックスで次の式を定義します。

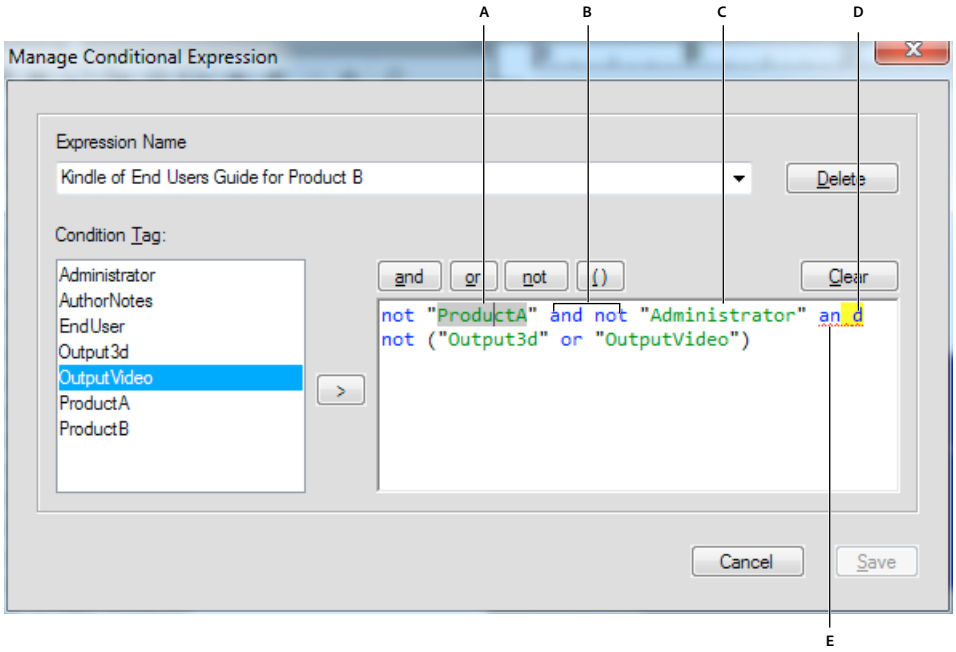
```
"Print" AND "PDF"
```

この式を適用すると、文書には Print および PDF コンディションタグでマークされたテキストのみが表示されます。PDF または Print コンディションタグでタグ付けされたテキストを出力に含めるには、次のように式を変更します。

```
"PDF" OR "Print"
```

コンディショナル式の自動検証と表示キュー

「コンディショナル式を管理」ダイアログは、作成中のコンディショナル式を自動的に検証します。「コンディショナル式を管理」ダイアログには次の表示キューがあり、正しいコンディショナル式を作成するのに便利です。



コンディショナル式を管理ダイアログでの表示キュー
A. 1 クリック選択：条件または演算子名は、名前全体がグ灰色の背景でハイライトされる . **B.** 青色：AND、OR、NOT などの演算子 **C.** 緑色と引用符：コンディショナルタグ名 **D.** 黄色背景ハイライト：構文 \ コードの間違い **E.** 赤色波線：条件または演算子名のスペルミス

括弧を使用したブール式

ブール式に括弧を使用することもできます。ブール条件式で括弧を使用することにより、括弧を使用しないブール式に比べて式が簡略化されます。

If	出力を生成するには	条件式は ...
入力文書には、複数の製品、ユーザー、出力タイプの情報などが含まれます。	製品 B のエンドユーザー向け Web ヘルプのみ コンディショナル式は、次の関するコンテンツを除外します。 1. 製品 A 2. 管理者または 3D 出力	`not "ProductA" and not ("Administrator" or "Output3d")`
	リッチコンテンツが含まれない製品 A および B 両方の管理者向け PDF コンディショナル式は、次の関するコンテンツを除外します。 1. エンドユーザー 2. 3D 出力またはビデオ出力	`not "EndUser" and not ("Output3d" or "OutputVideo")`
	リッチコンテンツが含まれるエンドユーザー向け製品 A の PDF コンディショナル式は、次の関するコンテンツを除外します。 1. 製品 A 2. 管理者	`not ("ProductA" or "Administrator")`

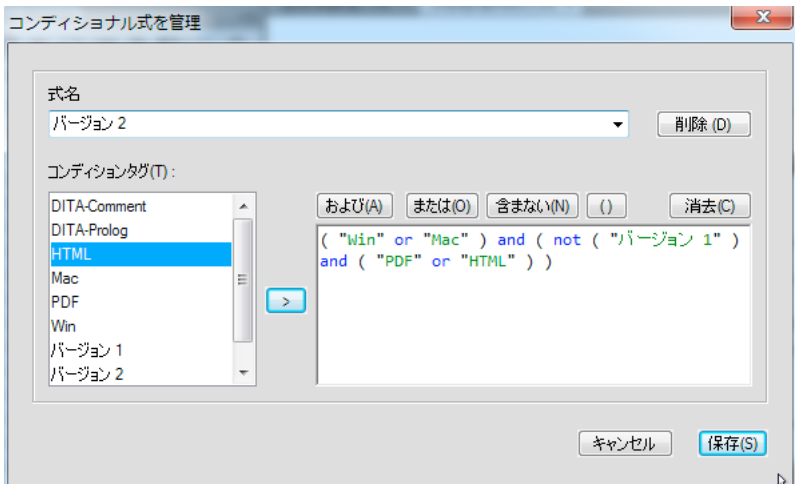
括弧を使用してコンディショナル式を簡略化

括弧を使用すると、コンディショナル式を短くすることができ、作成することと理解することが簡単になります。

例えば、ドキュメントに次のコンディショナルタグが適用されている場合：

1. プラットフォーム：Win、Mac、および Unix
2. バージョン：version1、version2、および version3
3. 出力：PDF、HTML、ePub、および RTF

ユーザーが Windows® または Mac の、version1 を除くすべてのバージョンで、出力形式が PDF または HTML を望む場合、括弧を使用すると、次の式を作成できます。



カッコを使用しない場合、このコンディショナル式は次のようになります。

"Win"and not "version1" and "PDF" or "Mac" and not "version1" and "PDF" or "Win" and not "version1" and "HTML" or "Mac" and not "version1" and "HTML"

コンディショナル式の作成

1 コンディショナルタグポッドから、「コンディショナルテキストを表示 / 隠す」アイコンを選択します。

2 「式どおりに表示」オプションを選択します。

注意：文書内で作成および適用されているすべてのコンディショナル式が、式ポップアップメニューに表示されます。

3 「式を作成」ボタンをクリックします。

4 コンディショナル式を管理ダイアログボックスで、コンディショナル式の名前を入力します。

5 コンディショナルタグリストからタグを選択して矢印ボタンをクリックするか、追加するタグをダブルクリックします。式エリアにタグが表示されます。括弧を使用して、高度なブール条件式を作成することができます。詳細については、226 ページの「括弧を使用したブール式」を参照してください。

6 「AND」、「OR」、「NOT」または「()」ボタンをクリックします。これらのボタンやその他の構成要素を使用してコンディショナル式を作成するときに、FrameMaker XML Author は自動的に式を検証し、表示キューを提示して式の作成を支援します。詳しくは、226 ページの「コンディショナル式の自動検証と表示キュー」を参照してください。

7 手順 4、5、および 6 を繰り返して、タグを追加し必要な式を作成します。式を作成または編集するには、「式」ボックス内にカーソルを置きます。


式を完全に消去するには、式を作成ダイアログボックスで「消去」ボタンをクリックします。

8 「追加」をクリックします。

ドキュメントに対するコンディショナル式の適用

1 コンディショナルタグポッドから、「表示 / 隠す」アイコンを選択します。

2 「式どおりに表示」オプションを選択します。

3 式メニューからコンディショナル式を選択し、「適用」をクリックします。

コンディショナル式の取り込み

ソース文書で定義したコンディショナル式を 1 つ以上のターゲット文書に取り込むことができます。コンディショナルタグ設定を取り込むと、コンディショナルビルド式および「式どおりに表示」設定のステータスがターゲット文書に追加されます。ターゲット文書内に存在するコンディショナル式は、ソース文書から取り込まれたコンディショナル式により置換されます。

1 ファイル／取り込み／書式を選択します。

2 書式を取り込むダイアログボックスで、すべてのオプションを選択解除し、「コンディショナルテキスト設定」を選択します。

3 取り込み元ポップアップメニューからソース文書を選択し、「取り込み」を選択します。

ソース文書内で定義されているすべてのコンディショナル式がターゲット文書に取り込まれます。

コンディショナル式の編集

既存のコンディショナル式を編集できます。式を再定義することもできます。式を編集しそれを別の名前で保存することで、新しいコンディショナル式を素早く作成できます。

注意：既存のコンディショナル式の名前は変更できません。

1 コンディショナルタグポッドから、「コンディショナルテキストを表示 / 隠す」アイコンを選択します。

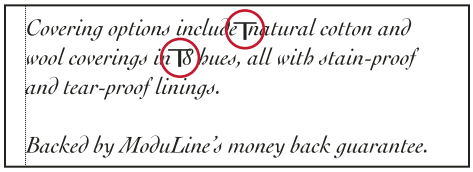
2 「式を作成」ボタンをクリックします。

3 コンディショナル式を管理ダイアログボックスで、編集するコンディショナル式を選択します。

4 必要な変更を加え、「編集」をクリックし、「完了」をクリックします。

コンディショナル文書での作業

すべての非コンディショナルテキストとコンディショナルテキストを同時に表示したり、印刷したりすることができます。また、1 つ以上のバージョンのコンディショナルテキストを隠すことができます。FrameMaker XML Author は、文書の書式を設定するとき、隠れているコンディショナルテキストを無視します。制御記号を表示している場合、非表示のコンディショナルテキストは、画面上ではコンディショナルテキストマーカー T によって表されます。



コンディショナルテキストが非表示になっている箇所を示すマーカー。

コンディショナル文書の表示を変更する

コンディショナル文書では、コンディションを同時にいくつでも表示でき、どのコンディションの表示設定もオンまたはオフにすることができます。例えば、特定の 1 つのバージョン、複数のバージョンまたはすべてのバージョンについて、コンディションタグが表示されるように表示を変更できます。複数のバージョンを表示するには、コンディションの表示設定をオンのまま残します。また、1 つのバージョンを表示し、どの部分がコンディショナルかを確認する場合にも、コンディションの表示設定をオンのまま残します。

次のいずれかのオプションを選択して、コンディショナルテキストを表示できます。

すべて表示 コンディションタグが適用されているすべてのテキストを表示します。

コンディションごとに表示 特定のコンディションタグに基づいてテキストを表示します。

式どおりに表示 コンディションタグとブール演算子の複雑な組み合わせを含む式に基づいてテキストを表示します。

1 コンディショナル文書の表示を変更するには、コンディショナルタグポッドから「コンディショナルテキストを表示 / 隠す」をクリックします。

2 次のいずれかの操作を行って、文書内で表示するかまたは非表示にするコンディショナルタグを選択します。

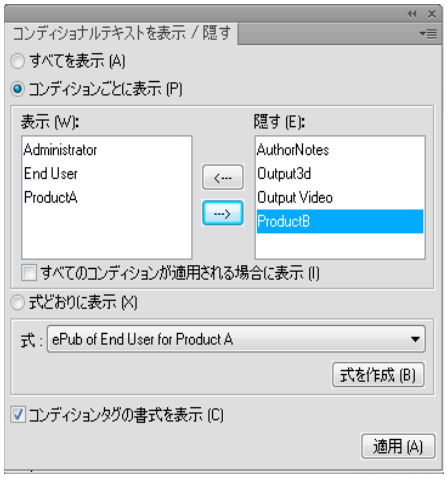
- 「すべてを表示」オプションを選択します。
- 「コンディションごとに表示」オプションを選択します。スクロールリスト間で目的のコンディションタグを移動します。「表示」リストのコンディションタグのいずれかが文書内のテキストに適用されている場合、関連するコンディショナルタグが文書内に表示されます。「表示」リストで選択したすべてのコンディションタグがテキストに適用されている場合にのみ、「すべてのコンディションが適用される場合に表示」オプションを選択できます。
- 「式どおりに表示」オプションを選択し、ポップアップメニューから式を選択します。

3 コンディションの表示設定を表示するかどうかを指定し、「適用」をクリックします。

注意：コンディションの表示設定は、コンディショナルタグを標準テキストから区別するために使用されるスタイルおよびカラーのパラメーターです。例えば、Private Comment という名前のコンディションタグを作成し、スタイルを二重下線に、カラーを青に設定できます。

取り込んだコンディショナルタグの表示

コンディショナルタグを含むテキストを取り込むと、ソース文書のテキストに適用されたすべてのコンディションタグも取り込まれます。これらのコンディションタグを使用して、読み込んだコンディショナルタグを表示したり、隠したりすることができます。テキストが参照によって取り込まれ、テキストインセットに表示されている場合でも、インセット内のコンディショナルタグの表示を変更できます。



以下の条件が、テキストを表示するか、隠すかを決定します。

- 取り込み先の文書で「すべてを表示」オプションが選択されている場合、すべてのコンディショナルタグが表示されます。
- 取り込み先の文書で「コンディションごとに表示」オプションが選択されている場合、「表示」リストで選択したコンディションタグのいずれかに一致するコンディショナルタグが文書に表示されます。取り込み先の文書で「すべてのコンディションが適用される場合に表示」オプションが選択されている場合、「表示」リストで選択したすべてのタグが文書内のテキストに適用されている場合にのみ、文書内のすべてのコンディショナルタグが表示されます。
- 取り込み先の文書で「式どおりに表示」オプションが選択されている場合、選択した式に基づくコンディショナルタグのみが表示されます。

注意：これらのオプションのいずれも選択していない場合、コンディショナルタグは、最初は取り込み先の設定に従って表示されるか、または非表示になります。取り込んだコンディションタグが取り込み先の文書のタグと一致しない場合、コンディショナルタグは、最初はソース文書の設定に従って表示されるか、または非表示になります。

コンディショナルタグを検索・編集する

コンディショナルテキストで作業するときに、非表示のテキストは通常無視されます。例えば、「検索・置換」および「スペルチェック」コマンドは表示されているテキストのみをチェックします。ただし、コンディショナルタグマーカーを選択し、編集コマンドを使用することによって、非表示のテキストをカット、コピーおよびペーストすることができます。

コンディショナル文書で作業するときには、制御記号の表示をオンにして作業してください。コンディショナルテキストマーカーによって、文書の他のバージョンのテキストが存在することが警告されます。コンディショナルタグを変更する場合は、次のいずれかの操作を行います。

- コンディショナルタグを検索するには、表示されるコンディションタグが付いているアイテムを検索します。FrameMaker XML Author は、テキスト枠、グラフィック枠および表セルでコンディショナルタグを検索します。コンディショナル設定された表の行も検索します。
- 通常どおり、編集メニューのコマンドを使用します。

テキストをコピーすると、FrameMaker XML Author によって、コンディショナルテキストマーカーとコンディションタグ設定がコピーされます。取り込み先の文書に存在しないコンディションタグが適用されたテキストをペーストすると、FrameMaker XML Author によって取り込み先の文書にタグが追加されます。非表示のコンディショナルタグを移動または削除すると、FrameMaker XML Author によって警告メッセージが表示されます。テキストを削除するか、コマンドを取り消すことができます。

- 段落書式ウィンドウと文字書式ウィンドウを使用して、隠れているテキストに書式変更を適用します。

  選択範囲に段落書式および文字書式の変更を適用しても、選択範囲で非表示になっているコンディショナルタグは更新されません。非表示のコンディショナルタグを含めて、すべての段落または文字に書式の変更を適用するには、書式ウィンドウで「すべてを更新」をクリックします。または、書式バーの段落書式ポップアップメニューで「すべてを更新」を選択することができます。

  取り込み／書式を使用して書式の変更を適用する場合も、非表示のコンディショナルタグが更新されます。

- すべてのテキストをスペルチェックまたは検索するには、変数／スペルチェッカーまたは編集／検索・置換を使用する前に、すべてのコンディショナルタグを表示します。

コンディショナル文書の仕上げ

最終バージョンのコンディショナル文書を生成する前に、次のガイドラインに従ってください。

- プリントするバージョンだけが含まれるように文書の表示を変更し、コンディションの表示設定をオフにします。
- 文書に変数が含まれている場合は、プリントするバージョンで変数定義が正しいことを確認します。
- 文書のスペルチェックを行います。この機能によって、正しくタグ付けされていないコンディショナルタグが原因で発生する 2 つのスペースや句読点の問題を識別できます。
- 相互参照を更新します。文書に非決定の相互参照が含まれている場合、非表示のコンディショナルタグ内の相互参照マーカーが参照されている可能性があります。バージョンを表示し、もう一度相互参照を更新します。
- 手動で改行や改ページを調整する前に、各バージョンの文書のコピーを作成します。各バージョンのコピーを使用して、調整やプリントを行います。このような調整は各バージョンによって異なります。元の文書は将来の編集に使用します。
- 文書がブックの一部である場合は、ブックと生成されたファイルを更新します。同じタグでコンディションの表示設定が異なる文書がブックに含まれている場合、FrameMaker XML Author では警告メッセージが表示されます。また、1 つの文書に一部のコンディションタグが表示され、別の文書に表示されない場合にも、警告メッセージが表示されます。この状況が発生する場合は、「キャンセル」をクリックしてブック生成を中止します。文書のコンディショナルタグ設定を修正します。
- 索引を生成した後、2 つの疑問符（??）が含まれていないか調べます。2 つの疑問符は、索引マーカーが存在しないか、または正しくないことを示します。

コンディショナル構造化文書のエレメントの編集

他の文書と同様に、コンディショナル構造化文書でエレメントを挿入、ラップ、結合および分割できます。FrameMaker XML Author では、必要に応じて、次のコンディションが適用されます。

- エレメントを挿入する場合、新しいエレメントには、挿入ポイントの位置のコンディションタグが適用されます。
- エレメントをラップする場合、新しいエレメントには、一般的に選択範囲の位置のコンディションタグが適用されます。選択範囲が境界線を越える場合は、次の 2 つの条件が適用されます。
- 2 つのコンディションの境界線を越える選択範囲をラップする場合、新しいエレメントにはどのコンディションタグも適用されません。エレメントの内容ではそれぞれのタグが保持されます。
- コンディショナルテキストと非コンディショナルテキストの境界線を越える選択範囲をラップする場合、新しいエレメントにはどのコンディションタグも適用されません。内容の一部はコンディショナル、一部は非コンディショナルです。

- 異なるコンディションタグを持つ複数のエレメントを結合すると、新しいエレメントにはコンディションタグが適用されません。エレメントの内容ではそれぞれのタグが保持されます。
- エレメントを分割する場合、2 つのエレメントには元のエレメントと同じコンディションタグが適用されます。

一度にただ 1 つのバージョンを表示して、コンディショナル文書内の各バージョンを確認します。

注意：構造化文書にフィルターを適用している場合、この式は文書内のすべてのコンディショナルタグよりも優先されます。構造化文書にフィルターを適用して出力を生成する場合、コンディションの表示設定は無効になります。再びコンディショナルタグを使用して出力を生成する場合は、もう一度コンディションの表示設定を有効にします。

ブックのトラブルシューティング

ブックを生成および更新するときにエラーメッセージが表示されなくても、修正の必要な問題が生じている場合があります。

生成ファイルが空白 ブックウィンドウで、生成ファイル名の前に生成ファイルアイコン（  ）が表示されていることを確認します。このアイコンが表示されていない場合は、ファイルは生成ファイルではなく、文書としてブックファイルに追加されています（「211 ページの「ブックの作成」」を参照してください）。文書ファイルとして追加されたファイルは生成されません。また、生成ファイルの設定が正しいことを確認してください。

パフォーマンスが低い パフォーマンスを向上するには、ブックウィンドウで編集／ブック更新またはファイル／取り込み／書式を選択する前に、できるだけ多くのファイルを開いておきます。コマンドの実行後、ブック内のファイルをすべて保存してください。

注意：さらに、ブックで作業をしているときにパフォーマンスが低下する場合は、ワークスペースからコンディショナルテキストを表示 / 隠すパネルを最小化または削除してください。

章の開始ページが間違っている 文書のページ番号を修正する必要があります。

エラーメッセージの解釈

ブックエラーログには、ブックにコマンドを適用したときに発生したすべてのエラーが記録されます。また、多くのエラーメッセージにはハイパーテキストリンクが含まれているので、エラーログのメッセージをクリックしてエラーの発生場所を表示することができます。

非決定の相互参照 ブックエラーログには、非決定の相互参照が含まれているファイルがすべて記録されます。

表示設定の不一致、またはコンディションタグの表示設定の不一致 このファイルのコンディショナルテキストの設定が、同じブック内の前のファイルの設定と異なります。スペシャル／コンディショナルテキストを使用して各ファイルの設定を統一するか、ファイル／取り込み／書式を選択してブック全体の設定を一度に更新することができます。

番号属性の不一致 このコンポーネントで指定されている番号属性が、ブックの番号属性と異なります。文書の番号属性が、ブックの番号属性によって変更されます。

カラー設定の不一致 このファイルの色分解設定やカラー定義が、同じブック内の前のファイルと異なります。

ファイルを開けません ファイルが古い形式で保存されているか、所在不明のフォントを使用しているか、ファイルが存在しません。このエラーについては、ファイルを開いたときに表示される警告メッセージを確認してください。

ブックが統一されていません ブック内のファイルの生成および更新中に、生成ファイルの内容、ページ数または相互参照が変更されました。例えば、ブックにマーカーリストとアルファベット順のマーカーリストが含まれていて、両方のリストにハイパーテキストリンクが設定されている場合は、ファイルを生成するたびにマーカーの数が増えます。この場合は、「生成 / 更新」コマンドを選択するときに、どちらかの生成リストを「含める」スクロールリストから削除します。

一致しないエレメント境界設定 構造化ブックでは、ブック内のファイルによってエレメント境界が表示される場合と表示されない場合があります。個々のファイルの設定を修正し、一致させるようにしてください。

第 10 章：ドキュメントの操作

ファイルの取り込みとリンク

取り込みとリンクの方法

他の Adobe FrameMaker XML Author 文書、別のアプリケーションで作成した文書、テキストファイルおよびグラフィックファイルを取り込むことができます。また、SWF ファイルおよび 3D オブジェクトを FrameMaker XML Author 文書に取り込むこともできます。取り込まれたオブジェクトを文書に簡単にコピーすることも可能です。さらに、参照によって取り込む場合などに、ソースと連動して簡単に更新できるようリンクを作成することもできます。

関連項目

237 ページの「テキストを取り込む」

239 ページの「グラフィックを取り込む」

251 ページの「オブジェクトの埋め込み」

クリップボードを使用する

テキストやグラフィックを取り込む最も簡単な方法は、クリップボードを使用してコピー＆ペーストすることです。この方法を使用するときは、次のことに留意してください。

1 コピーするオブジェクトまたはテキストを選択し、編集／コピーを選択します。内容がクリップボードにコピーされます。

2 内容をペーストする文書に挿入ポイントを配置し、編集／ペーストを選択します。

この方法を使用するときは、次のことに留意してください。

- タブ区切りテキストを表に変換するには、表／表に変換コマンドを使用できます。
- 別の FrameMaker XML Author 文書にペーストする場合を除き、テキストの書式は失われます。
- 編集／特殊ペーストを選択すると、さらにオプションが表示されます。例えば、テキストを RTF 形式でペーストしたり、または埋め込みの Microsoft Word 文書としてペーストしたりできます。FrameMaker XML Author の書式を適用する場合は、クリップボードの内容をテキストとしてペーストしてください。グラフィックの場合は、クリップボードの内容を、埋め込みビットマップ、デバイス非依存のビットマップ、またはメタファイルとしてペーストできます。

ドラッグ＆ドロップの使用

取り込みおよび書き出しの操作は、オブジェクトを新しい場所へドラッグすることができる場合には、非常に簡単になります。

FrameMaker XML Author では、次のようなドラッグ＆ドロップの操作がサポートされています。

- グラフィックを開いている FrameMaker XML Author ドキュメントウィンドウから別の場所にドラッグして、移動します。Ctrl キーを押しながらドラッグしてコピーしたり、または右マウスボタンを押しながらドラッグしてドロップしてコンテキスト（ショートカット）メニューを表示したりすることもできます。
- FrameMaker XML Author のドキュメントウィンドウと、ドラッグ＆ドロップ操作をサポートしている他のアプリケーションの間で、グラフィックをドラッグします。
- フォルダーまたはデスクトップからグラフィックファイルを、開いているドキュメントウィンドウにドラッグします。

- 1 つ以上の文書ファイルをアプリケーションウィンドウにドラッグして文書ファイルを開くか、または 1 つのファイルをドキュメントウィンドウにドラッグしてそのファイルを埋め込むことができます。

ファイル／取り込み／ファイルコマンドを使用する

コピーで取り込む

コピーして取り込むと、ある場所から別の場所へ内容を簡単に移動できますが、文書サイズが大きくなります。さらに、ソースの内容を変更した場合は、再度取り込んで文書を最新バージョンに更新する必要があります。

❖ ファイル／取り込み／ファイルを選択し、コピーするファイルを選択し、「文書内にコピー」を選択します。

参照して読み込む

参照による取り込みでは、取り込んだテキストやグラフィックはソースファイルへのリンクが保持されます。FrameMaker XML Author では、ソースファイルへのパスが文書内に保持されます。文書を開くたびに、FrameMaker XML Author はそのファイルをディスク上で探して表示します。ソースファイルが改訂された場合、文書は最新バージョンに更新されます。参照して取り込むと、取り込まれた画像やテキストの内容を FrameMaker XML Author 文書内に保存することなく、様々な場所にある同じ内容を使用できるので、合計のファイルサイズを小さくすることができます。参照によって取り込まれたテキストはテキストインセットと呼ばれています。

❖ ファイル／取り込み／ファイルを選択し、コピーするファイルを選択し、「参照して読み込む」を選択します。

参照による取り込み時のパスの保持の詳細については、237 ページの「参照して取り込む場合のパスの使用」を参照してください。

ファイル／取り込み／オブジェクトコマンドを使用する

OLE を使用する主な利点は、FrameMaker XML Author 以外のプログラムで作成したデータをビジュアル表示できることです。ファイル／取り込み／オブジェクトオプションは、取り込んだオブジェクトをその作成に使用したプログラムに関連付けるので、元のソフトウェアでオブジェクトを編集することができます。例えば、Microsoft Excel を使用して作成した円グラフを FrameMaker XML Author 文書に挿入することができます。挿入したオブジェクトをダブルクリックするたびに、FrameMaker XML Author は編集用に Microsoft Excel でオブジェクトを開きます。

注意：コンピューターに元のソフトウェアがインストールされていないオブジェクトを埋め込んだり、リンクしたりすることはできません。例えば、ファイル／取り込み／オブジェクトで Photoshop の画像を埋め込んだ文書を開く場合、この画像を編集するにはコンピューターに Photoshop がインストールされている必要があります。

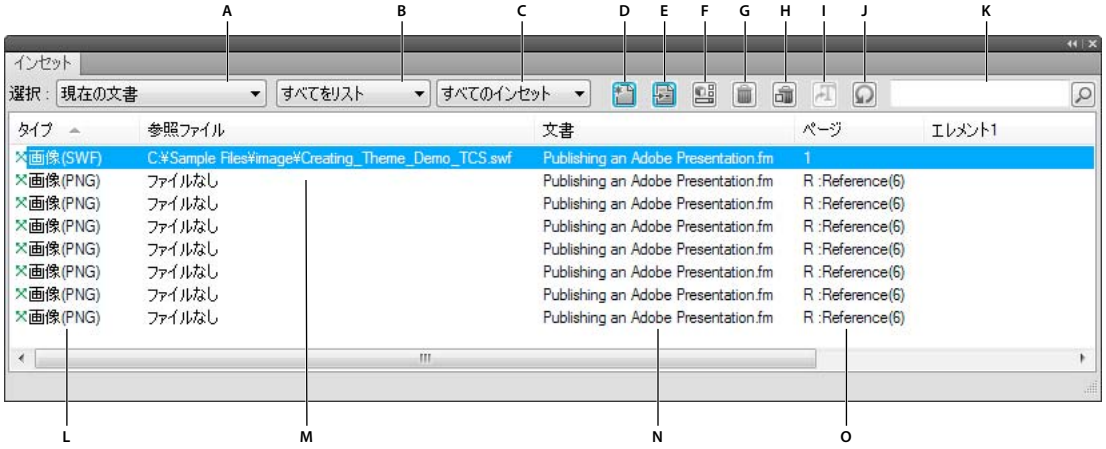
テキストやグラフィックを参照して取り込むか、OLE を使用してテキストやグラフィックを埋め込んだりリンクしたりするかを決定する際には、以下の事項を検討してください。

- 含めるアイテムが別の FrameMaker XML Author 文書で作成されたものである場合は、「参照して読み込む」を使用します。この場合には、多数の取り込みオプションが用意されています。
- 文書内のファイルの完全な内容を表示する代わりに、リンクされたファイルをアイコンで表す場合には、OLE リンクを使用します。
- 含めるアイテムが FrameMaker XML Author で開けない書式である場合は、OLE を使用します。
- 複数のプラットフォームで文書を編集したり表示したりする場合は、「参照して読み込む」を使用します。OLE は Windows のみで動作します。
- 含めるテキストやグラフィックが OLE をサポートしていないアプリケーションで作成されたものである場合は、「参照して読み込む」を使用します。

テキストインセット

インセットテキストポッド

インセットポッドを使用すると、FrameMaker XML Author 文書にリンクしたり、埋め込んだりしたすべてのオブジェクトを管理し、トラブルシューティングすることができます。



インセットポッド
A. ファイルを選択する **B.** 選択した文書内のテキスト、グラフィックまたはすべてのインセットを表示する **C.** 選択した文書内の決定済み、非決定またはすべてのインセットを表示する **D.** 開いている文書にファイルまたはオブジェクトを取り込む **E.** インセットの位置に進む **F.** 選択したオブジェクトの属性を編集する **G.** 選択したインセットを削除する **H.** 選択したグラフィックインセットとそのアンカー枠を削除する **I.** テキストに変換する（テキストインセットだけに有効）**J.** ポッドデータを再表示する **K.** インセットを検索する **L.** インセットのタイプ **M.** ソースファイル名 **N.** インセットの文書名 **O.** ページおよびその他の参照

テキストインセットの属性とソースを表示する

ソース文書のファイル名とファイルの種類、文書の最終修正日、テキストインセットの最終修正日およびインセットの更新設定を表示することができます。また、テキストインセットのソースを表示することもできます。

1 テキストインセットをクリックして選択し、編集／テキストインセットの属性を選びます。インセットポッドでインセットをダブルクリックすることもできます。

2 テキストインセットのソースを開く場合には、「ソース文書を開く」をクリックします。ソースが FrameMaker XML Author 文書として開かれます。

テキストインセットの更新をコントロールする

ソース文書からのテキストインセットの更新方法と更新時期をコントロールできます。例えば、自動更新または手動更新のいずれかを指定したり、文書内で 1 つのテキストインセットまたは複数のテキストインセットを手動で更新したりすることができます。

注意：日付スタンプが期限切れであることを示している場合のみ、参照して取り込んだテキストは自動的に更新されます。ただし、時間設定はファイルシステムまたはネットワーク間で異なる可能性があるので、期限切れのテキストインセットは自動的に更新されない場合があります。この場合、インセットを手動で更新できます。

選択したテキストインセットの更新を変更する

1 更新するインセットを選択します。

2 編集／テキストインセットの属性を選択し、「設定」をクリックします。

3 手動または自動更新を指定して、「取り込み」をクリックします。

文書内にあるすべてのテキストインセットの更新を禁止する

1 編集／参照を更新を選択します。

2 コマンドポップアップメニューから「自動更新しない」を選択して、自動的に更新しないアイテムを選択します。

3 「設定」をクリックして、「OK」をクリックします。

選択したブックファイル内にあるすべてのテキストインセットの更新を禁止する

1 ブックウィンドウで、更新するファイルを選択します。

2 編集／自動更新しないを選択します。

3 「自動更新しない」を選択し、「設定」をクリックします。

1 つのテキストインセットを手動更新する

❖ インセットを選択し、編集／テキストインセットの属性を選び、「更新」をクリックします。

文書内の複数のインセットを手動で更新する

1 編集／参照を更新を選択します。

2 更新するインセットのタイプを選択し、「更新」をクリックします。

テキストインセットの更新を中断する場合は、Ctrl+c キーを押します。

テキストインセットを編集可能なテキストに変換する

テキストインセットを編集可能なテキストに変換すると、更新されなくなります。文書内の 1 つのテキストインセットまたはすべてのテキストインセットを変換できます。

1 1 つのテキストインセットを変換している場合は、そのテキストインセットをクリックして選択します。

2 編集／テキストインセットの属性を選択します。インセットポッドでインセットをダブルクリックすることもできます。

3 「テキストに変換」をクリックして、文書内で選択したインセットまたはすべてのインセットを変換するかどうかを指定し、「変換」をクリックします。

非決定のテキストインセットのソースを探す

FrameMaker XML Author で更新中のテキストインセットのソースファイルを検索できない場合（またはソースファイルの書式が最終更新後に変更された場合）、警告メッセージが表示されます。メッセージを消去した後に、インセットポッドを使用して非決定のテキストインセットを検索し、そのテキストを再度取り込むことができます。インセットポッドに、参照先ファイルの完全なパスが表示されます。

または、非決定のインセットを検索することもできます。

1 編集／検索・置換を選択します。

2 検索ポップアップメニューから「非決定のテキストインセット」を選択し、「検索」をクリックして、最初の非決定のテキストインセットを選択します。

3 編集／テキストインセットの属性を選択し、インセットのパスとファイルの種類を確認して、「キャンセル」をクリックします。

4 パスおよびファイルの種類情報を使用して、再びテキストを取り込みます。

文書に多数の非決定のテキストインセットが含まれている場合、非決定のテキストインセットのリストを生成することができます。

関連項目

237 ページの「書式設定されているテキストを取り込む」

238 ページの「書式設定されていないテキストを取り込む」

参照して取り込む場合のパスの使用

ファイル／取り込み／ファイルを選択し、参照して読み込むと、テキストやグラフィックのパスは絶対または相対パスのいずれかになります。相対パスは現在のフォルダーまたは 1 つ上の階層のフォルダーから始まり、その場所からファイルの位置を指定します。絶対パスはファイルシステムのルート（最上階層のフォルダー）から始まり、その場所からファイルの位置を完全に指定します。次に、絶対パスの 2 つの例を示します。

- d:\Graphics\Mountain.gif
- \\DocServer\Graphics\Mountain.gif

FrameMaker XML Author では、同じ相対位置を保ったまま、文書とソースファイルの両方を移動した場合にも取り込んだファイルを検索できるように、可能な限り相対パスが保存されています。別のフォルダーに文書を保存すると、それに応じて取り込んだファイルのパスが調整されます。ただし、取り込んだファイルのパスがファイルシステムのルート（最上階層のフォルダ）を横断する場合には、ルートから始まる絶対パスが使用されます。

FrameMaker XML Author 相対パスを確実に使用するには、ルートを横断してファイルを検索する必要がないことを確認します。

テキストを取り込む

ファイル／取り込み／ファイルコマンドを使用すると、すべてのプラットフォームでテキストを取り込むことができます。この方法は、クリップボードを使用するよりも柔軟性があります。

ただし、1 つのプラットフォームで作業している場合、プラットフォーム固有の手法を使用することがあります。詳しくは、251 ページの「オブジェクトの埋め込み」を参照してください。

取り込むテキストの書式を設定したり、しなかったりすることができます。書式設定されていないテキストには、フォント、インデント、行間、自動番号などの情報がなく、単語のみが含まれています。書式設定されたテキストには、3 種類の情報が含まれています。

書式設定されているテキストを取り込む

以下のソースから書式設定されたテキストを FrameMaker XML Author 文書に取り込むことができます。

- 同じ文書の別の部分からのテキストフロー
- 別の FrameMaker XML Author 文書からのテキストフロー
- MIF（変換書式）ファイルである別の FrameMaker XML Author 文書からのテキストフロー
- フィルターがインストールされている Microsoft Word などの他のアプリケーションで作成したファイル

別の FrameMaker XML Author 文書からテキストを取り込む場合、相互参照、脚注、変数、マーカー、表およびアンカー枠も取り込めます。さらに、フロー内のコンディショナルタグも取り込めます。別のアプリケーションからテキストを取り込むと、別のアプリケーションの機能および使用されているフィルターによっては、これらの特殊なアイテムの一部が取り込まれる可能性があります。

1. テキストを挿入する場所をクリックし、ファイル／取り込み／ファイルを選択します。
2. 取り込むフローおよび取り込み方法を含むファイルを指定します。
3. 「取り込み」をクリックします。

4 不明なファイルの形式ダイアログボックスが表示されたら、ファイルの種類を選択して「変換」をクリックします。次に表示されるダイアログボックスは、手順 2 で選択した取り込み方法によって決まります。参照してテキストフローを取り込むダイアログボックスには、取り込むフローの更新方法を指定する設定が含まれています。ボディページフローまたはリファレンスページフローを選択します。通常、テキストはボディページから取り込みます。リファレンスページには、ボディページで使用するボイラープレート用のテキストまたはグラフィックを含むことができます。

5 次のいずれかの操作を行って、取り込むテキストの書式を設定する方法を指定します。

- タグが一致するたびに取り込むテキストに現在の文書の書式を適用するには、「現在の書式に変更」をクリックします。タグが一致しない場合、取り込むテキストの書式設定は影響を受けません。通常は、取り込むテキストが同じタグを持つ現在の文書のテキストのように表示されるように、強制改ページおよびその他の書式変更（フォント属性やタブ設定など）を削除するオプションも選択します。
- 取り込むテキストから書式設定を削除して、挿入ポイントの位置で使用する文字および段落の書式設定を適用するには、「標準テキスト形式に変更」をクリックします （表またはアンカー枠内のテキストでは、ソース文書で設定されていた書式が保持されます）。
- ソース文書の書式設定を保持するには、「元の書式を保持」をクリックします。取り込むテキストの書式は、現在の文書の書式カタログには追加されません。後で現在の文書の書式を変更する場合、現在の文書と取り込むテキストのタグが一致する場合でも、取り込むテキストの書式は影響を受けません。

6 参照してテキストを取り込んでいる場合には、次のいずれかの操作を行って、テキストインセットの更新方法を指定します。

- 文書を開くたびにテキストインセットを更新するには、「自動」をクリックします。
- 指定した場合のみ更新するには、「手動」をクリックします。

7 「取り込み」をクリックします。テキストは参照して取り込むと、テキストインセットとして表示されます （テキストインセットはソース文書にリンクされているので、ソース文書外では編集できません）。

書式設定されていないテキストを取り込む

書式設定されていないテキストファイルからテキストを取り込む場合には、コピーによって取り込むか、参照によって取り込むかを指定し、テキストファイル内の行の処理方法を指定します。取り込むテキストには、挿入ポイントの位置で使用されている文字および段落の書式設定が採用されます。

1 テキストを挿入する挿入ポイントを配置し、ファイル／取り込み／ファイルを選択します。

2 取り込むテキストファイルおよび取り込み方法を指定します。

3 「取り込み」をクリックします。表示されるテキストボックスは、選択した取り込み方法（「参照して読み込む」または「文書内にコピー」）によって異なります。

4 次のいずれかの操作を行って、取り込むテキストの書式を処理する方法を指定します。

- 空白行のある位置でテキストを段落に分割する場合は、「各行末で改行しない」をクリックします。このオプションは、文書テキストを含むファイルのように、段落を重視するテキストファイルで使用します。
- 各行末でテキストを段落に分割する場合は、「各行末で改行」をクリックします。このオプションは、コンピューターコードを含むファイルのように、行を重視するテキストファイルで使用します。
- 取り込んだテキストを表に変換するには、「表に変換」をクリックします。表書式とその他の設定を指定します。このオプションは、データベースプログラムから出力されたテキストなど、区切りテキストを含むファイルのみで使用します。

5 参照してテキストを取り込んでいる場合には、次のいずれかの操作を行って、テキストインセットの更新方法を指定します。

- 文書を開くたびにテキストインセットを更新するには、「自動」をクリックします。
- 指定した場合のみ更新するには、「手動」をクリックします。

6 必要に応じて、エンコード形式ポップアップメニューから文字のエンコード形式を選択します。事前に選択されているエンコード形式が不適切であることが分かっている場合のみ、この操作を行います。不適切なエンコード形式を強制すると、文字の置換が行われ、一部の文字が疑問符で表示されることがあります。

7 「取り込み」をクリックします。テキストは参照して取り込むと、テキストインセットとして表示されます

グラフィックを取り込む

Adobe® Photoshop®、JPEG 2000、SVG および Adobe® Illustrator® ファイルを FrameMaker XML Author に取り込むことができます。ファイル／取り込み／ファイルを使用してグラフィックを取り込みます。

グラフィックは、アンカーグラフィック枠またはアンカーのないグラフィック枠の中、境界線ボックスとして機能する長方形の中または直接ページ上に取り込むことができます。長い文書や HTML 変換用の文書内のグラフィックのように、文書を編集しながらテキストと一緒にグラフィックを移動する場合は、グラフィックをアンカー枠の中に取り込みます。レターヘッド上のロゴなどのように、グラフィックを配置する場所に固定する場合は、ページ上に取り込んで必要な場所に配置します。

グラフィックを取り込むときに、グラフィックの書式に基づいて取り込みフィルターを指定することができます。ビットマップ画像を取り込む場合は、1 インチあたりのドット数（dpi）で解像度も指定します。dpi の値が大きくなると、ページ上のグラフィックのサイズは小さくなります。

文書に画像をコピーするか、参照によってコピーする場合、グラフィックを取り込む HTTP パスを指定することができます。HTTP パスは、XML ラウンドトリップに保持されます。

関連項目

237 ページの「参照して取り込む場合のパスの使用」

グラフィックを取り込む

1 次のいずれかの操作を行って、グラフィックの位置を指定します。

- グラフィック枠に取り込んだグラフィックを配置するには、既存の枠を選択するか、テキスト枠内に挿入ポイントを置きます。
- 取り込んだグラフィックをページ上に直接配置するには、ページの余白部分をクリックします。
- 作成した長方形を使用して取り込んだビットマップグラフィックのサイズを定義するには、既存の長方形を選択するか、作成します（アンカー枠またはアンカーのない枠を選択しないでください）。取り込み時に「選択枠に合わせる」オプションが選択されている場合、長方形はグラフィックで上書きされます。ただし、グラフィックの縦横比は変更されません。
- 既存のグラフィックを上書きするには、そのグラフィックを選択します。

2 ファイル／取り込み／ファイルを選択します。

3 取り込むグラフィックファイルを選択するか、取り込むグラフィックファイルの HTTP パスと取り込み方法を指定します。

4 「取り込み」をクリックします。

5 「取り込み」をクリックして不明なファイルの形式ダイアログボックスが表示されたら、スクロールリストからファイルの種類を選択して「変換」をクリックします。

6 ビットマップグラフィックを取り込んでいる場合、「拡大・縮小」のオプションまたは「選択枠に合わせる」を選択し、「設定」をクリックします。

最良の印刷結果を得るには、使用するプリンターまたは組版の解像度で割り切れる（または小さな剰余のみが残る）dpi 値を選択します。最良の画面表示を得るには、画面の解像度で割り切れる dpi 値を選択します（通常、Windows 画面の解像度は 96dpi です）。

関連項目

233 ページの「取り込みとリンクの方法」

168 ページの「取り込んだグラフィックのサイズを変更する」

251 ページの「オブジェクトの埋め込み」

JPEG 2000 ファイルを取り込む

FrameMaker XML Author では、JPEG 画像圧縮形式のバージョンである JPEG 2000 がサポートされます。

JPEG 2000 ファイルを取り込むときは、フィルターによって、サポートされているカラーモード（RGB、CMYK、グレースケールおよび Lab）が変換され、インデックスなどサポートされていないモードは削除されます。このフィルターでは、チャネルあたり 16 ビットの画像はサポートされません。

1. ファイル／取り込み／ファイルを選択します。
2. 取り込むファイルを指定し、「参照して読み込む」または「文書内にコピー」を選択します。
3. 「取り込み」をクリックします。不明なファイルの形式ダイアログボックスが表示されたら、「JPC、J2C、JPX、JPF、J2K または JP2」を選択し、「変換」をクリックします。

SVG 画像を取り込む

Scalable Vector Graphic（SVG）を取り込むときに、SVG を取り込むダイアログボックスで、画像のラスター品質を選択できます。ラスター品質が向上すると、印刷または PDF バージョンの画質が鮮明になります。ただし、ラスター化が進むと、画像のファイルサイズが大きくなり、取り込み時間が長くなります。

FrameMaker XML Author では、Encapsulated PostScript (EPS) を使用して、画像をベクターグラフィックとして描画し、Scalable Vector Graphic (SVG) 画像を PostScript プリンターでプリントします。PostScript 以外のプリンターでは、FrameImage 形式が使用されます。

さらに、SVG 画像を含む文書から PDF ファイルを作成すると、画像はベクターとして表示され、Acrobat での外観が向上します。また、ピクセレーションを発生させることなくズームインすることができます。

注意：埋め込み SVG 画像のアニメーションは、FrameMaker XML Author では機能しません。

1. ファイル／取り込み／ファイルを選択します。
2. 「取り込み」をクリックします。
3. 取り込むファイルを指定し、「参照して読み込む」または「文書内にコピー」を選択します。
4. 「取り込み」をクリックします。
5. SVG を取り込むダイアログボックスで、ラスター品質を指定します。
6. 初期設定のサイズと異なる場合は、画像のサイズを指定します（このダイアログボックスで縦横比を固定した拡大・縮小はできません）。
7. 「設定」をクリックします。

注意：ラスター化の品質と使用できるメモリによっては、SVG 画像の取り込みに数分がかかる場合があります。

Adobe Photoshop ファイルを取り込む

FrameMaker XML Author では、Adobe Photoshop （PSD）ファイルの取り込みがサポートされます。PSD ファイルはネイティブの FrameImage 形式になり、カラースペース（Photoshop RGB、CMYK、Lab、インデックス、グレースケールまたはビットマップ）が RGB に変換されます。

PSD ファイルは、その他の種類のグラフィックと同様に取り込みます。

Adobe Illustrator ファイルを取り込む

Adobe Illustrator ファイルを FrameMaker XML Author に取り込むと、ファイルはグラフィックとして扱われます。一度に取り込むことができるのは 1 ページのみです。このファイルはコピーまたは参照して取り込むことができます。プロセスとスポットカラーの両方を表示してプリントすることができます。

注意：透明を使用するグラフィックは、PostScript レベル 1 または PostScript 以外のプリンターでは期待どおりにプリントされない場合があります。***-noapi*** オプション（***/maker.exe -noapi***）を使用して FrameMaker XML Author を実行する場合、PDF ファイルを取り込むことができません。

1. FrameMaker XML Author でファイル／取り込み／ファイルを選択し、取り込む Illustrator ファイルを指定します。
2. 「参照して読み込む」または「文書内にコピー」のいずれかを選択します。
3. 「取り込み」をクリックします。
4. ファイルに複数のページが含まれている場合は、ページ番号をボックスに入力してページ番号を指定します。
5. 「選択」をクリックします。

Illustrator ファイルが、ファイルのページサイズで取り込まれます。アンカー枠のサイズを変更して、画像から余分な空白をトリミングします。

所在不明のグラフィックを探す

参照して取り込んだグラフィックファイルを含む文書を開くと、FrameMaker XML Author は参照先のグラフィックファイルを検索します。グラフィックファイルを検出できない場合、ダイアログボックスが表示されます。

FrameMaker XML Author が見つけられないグラフィックを探す

1. 所在不明のファイルダイアログボックスが表示される場合、以下の操作のいずれかを行います。
   - グラフィックを検索して表示するには、スクロールリストを使用してグラフィックを選択し、「文書を更新して新しいパスを使用」をクリックします。文書が開かれている間は、FrameMaker XML Author は引き続き新しいパスを使用して、他の所在不明のファイルを検索しようとします。つまり、グラフィックファイルをすべて新しい場所に移動する場合は、一度だけ新しいパスを指定します。
   - グラフィックファイルをスキップするには、「このファイルをスキップ」をクリックします。スキップされたグラフィックはドキュメント内にグレーの長方形で表示されます。次回に文書を開くと、FrameMaker XML Author がファイルを再度検索しようとします。
   - 他のグラフィックファイルを検出できない場合にスキップするには、「すべての所在不明のファイルを無視」をクリックします。
2. 「続行」をクリックします。

取り込んだグラフィックのファイル名を表示する

❖ 参照して取り込んだグラフィックを選択して、グラフィック／オブジェクトの属性を選びます。パネルにグラフィックの名前とパスが表示されます。

取り込んだグラフィックエレメントを構造化文書に挿入する

エレメントと共にグラフィックを取り込むために、いくつかのグラフィックエレメントがあらかじめ定義されています。エレメントを挿入すると、取り込みのダイアログボックスが表示されます。取り込んだグラフィックは、アンカー記号と共に行の下のアンカー枠に表示され、アンカー枠のサイズはグラフィックに合わせて自動的に変更されます。



アンカー枠に取り込まれたグラフィック

エレメントを挿入したら、移動、サイズ変更などによって枠を編集できます。

既存のアンカー枠にグラフィックを取り込むこともできます。例えば、文書の空白の枠内に配置したグラフィックエレメントを使用した場合などです。

グラフィックエレメントを取り込むときは、文書の一部とするか（コピーして取り込み）、元のアプリケーションまたは文書へのリンクを保持する（参照して取り込み）ことができます。

関連項目

182 ページの「アンカー枠を塗りおよび編集する」

233 ページの「取り込みとリンクの方法」

取り込んだグラフィックエレメントを挿入する

1. 枠を固定する位置をクリックします。
2. 取り込んだグラフィックエレメントをエレメントカタログで選択し、「挿入」をクリックします。

   ファイル／取り込み／ファイルを使用して、エレメントを挿入することもできます。ファイルを選択し、「取り込み」をクリックします。取り込んだ複数のグラフィックエレメントを使用できる場合は、次に表示されたダイアログボックスのエレメントタグポップアップメニューから適切なエレメントを 1 つ選択します。
3. 取り込むグラフィックファイルを選択し、コピーによって取り込むか参照して取り込むかを指定します。
4. 「取り込み」をクリックします。
5. 不明なファイルの形式ダイアログボックスが表示されたら、スクロールリストでファイルの種類を選択して「変換」をクリックします。
6. 取り込むグラフィックがビットマップの場合は、ポップアップメニューから拡大・縮小オプションを選択し、「設定」をクリックします。dpi の値が大きいほど、ページ上のグラフィックは小さくなります。

取り込んだグラフィックを持つアンカー枠がドキュメントウィンドウに表示され、挿入ポイントにアンカー記号 ⊥ が表示されます。<GRAPHIC> というテキストスニペットを含んだブロックが構造図に表示されます。

指定した位置で取り込んだグラフィックエレメントが有効ではない場合、無効なエレメントを使用することもできます。エレメントを挿入した後、エレメントをその位置で有効にするための方法を開発者に問い合わせてください。

関連項目

234 ページの「コピーで取り込む」

42 ページの「構造化文書で使用可能なエレメント範囲を変更する」

取り込んだ無効なグラフィックエレメントを使用する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 文書の別の部分で有効なエレメントを使用するには、エレメントを有効な位置に挿入してから移動するか、「すべてのエレメント」の設定を使用して、エレメントをすべて使用可能にしてから希望の場所に挿入します。

- 初期設定のタグ「GRAPHIC」の付いた無効なエレメントを挿入するには、ファイル／取り込み／ファイルを使用してグラフィックを取り込みます （定義済みの取り込んだグラフィックエレメントが使用できない場合は、エレメントには初期設定タグが付きます）。

取り込んだグラフィックを既存のアンカー枠に追加する

❖ 枠を選択し、ファイル／取り込み／ファイルを使用してグラフィックを取り込みます。

ムービー、SWF ファイルおよび 3D オブジェクトを取り込む

SWF ファイル（例えば、Adobe Captivate デモ）は、コピーまたは参照して FrameMaker XML Author 文書に取り込むことができます。

また、3D オブジェクト（U3D 形式）は、コピーまたは参照して文書に取り込むこともできます。3D オブジェクトについては、初期設定表示、レンダリングモード、背景カラーおよび照明法などのパラメーターを設定することもできます。アンカー枠またはアンカーのない枠内に 3D オブジェクトを描画する選択もできます。

FrameMaker XML Author オーサリングでのリッチメディアの使用に関する一連のチュートリアルやデモが、Adobe TV のテクニカルコミュニケーションチャンネルでご覧になれます。

関連項目

テクニカル文書内のリッチメディア

ムービーを取り込む

メディアファイルを埋め込むことで、ムービーを文書に追加できます。FrameMaker XML Author では、次のメディア形式をサポートしています。

- AIF/AIFF（Audio Interchange File Format）WMV
- ASF（Advanced Systems Format File）
- AU（Audio File）
- AVI（Audio Video Interleave File）
- FLV（Flash Video File）
- IVF（Indeo Video Format File）
- KAR（Karaoke MIDI File）
- M1V（MPEG-1 Video File）
- M3U（Media Playlist File）
- MID（MIDI File）
- MOV（Apple QuickTime Movie）
- MP2（MPEG Layer II Compressed Audio File）
- MP3（MP3 Audio File）
- MP4 (MPEG-4 ビデオファイル)
- MPA（MPEG-2 Audio File）
- MPE（MPEG Movie File）
- MPEG（MPEG Movie）
- MPG（MPEG Video File）

- QT（Apple QuickTime Movie）
- WAV（DTS-WAV File）
- WMV（Windows Media Video File）

詳しくは、251 ページの「オブジェクトの埋め込み」を参照してください。

QuickTime ムービーを含む文書をプリントすると、その動画のタイトルのみがプリントされます。

注意：取り込み時に「文書内にコピー」オプションを使用した場合でも、元の QuickTime ムービーファイルを移動したり、削除しないでください。このオプションを使用しても、QuickTime ムービー全体が文書にコピーされるわけではありません。

SWF ファイルを取り込む

注意：SWF ファイルを再生するため、Adobe® Flash® Player をコンピューターにインストール済みであることを確認してください。

注意：PDF 文書内に埋め込まれた SWF ファイルは、Adobe Flash Player がなくても再生できます。Acrobat Pro および Acrobat Reader はこれらのファイルを再生できます。

1 文書内で SWF ファイルを表示する場所に挿入ポイントを置きます。

2 ファイル／取り込み／ファイルを選択します。

3 挿入する SWF ファイルを参照して選択します。

4 「文書内にコピー」オプションまたは「参照して読み込む」オプションを選択します。

5 「取り込み」をクリックします。

6 グラフィックを拡大・縮小ダイアログボックスで、目的の DPI を選択し、「設定」をクリックします。

「設定」をクリックすると、SWF ファイルの最初のフレームが文書に表示されます。ファイルを参照して取り込んだ場合は、最初のフレームをダブルクリックすると、別の Adobe Flash Player ウィンドウで SWF ファイルが再生されます。SWF ファイルを文書にコピーした場合は、最初のフレームのビットマップ画像が表示されます。フレームをクリックして SWF ファイルを再生します。最初のフレームが空白の場合、SWF ファイルを含むアンカー枠は空白で表示されます。

注意：FrameMaker XML Author 文書では、SWF ファイルでグラフィック操作を使用することはできません。

注意：FrameMaker XML Author では、SWF および FLV ファイルは PDF ではリッチメディアオブジェクトとして保存されます。

3D オブジェクトを取り込む

1 文書内で、3D オブジェクトを表示する場所に挿入ポイントを置きます。

2 ファイル／取り込み／ファイルを選択します。

3 取り込む U3D ファイルを参照して選択します。

4 「文書内にコピー」オプションまたは「参照して読み込む」オプションを選択します。

5 「取り込み」をクリックします。

6 目的の DPI を選択し、「設定」をクリックします。

「設定」をクリックすると、3D オブジェクトのビットマップが文書に表示されます。3D オブジェクトをコピーして取り込むと、U3D ファイルがデバイスに依存しないビットマップ（DIB）として文書に取り込まれます。3D オブジェクトを参照して取り込んだ場合、元の U3D ファイルにリンクされたビットマップ画像が文書に挿入されます。3D ファイルの取り込み方法にかかわらず、ファイルは文書に DIB ファセットとして描画されます。

3D オブジェクトを文書に取り込み、PDF 形式または XML 形式で保存すると、3D オブジェクトに関するすべての情報が保持されます。

3D オブジェクトを含む文書を保存する

3D オブジェクトを含む文書は、PDF 形式および XML 形式で保存できます。

1 ファイル／開くを選択し、3D オブジェクトを含む FrameMaker XML Author ブックまたはファイルを開きます。

2 ファイル／ PDF 形式で保存を選択します。

3 必要に応じて保存場所とファイル名を変更し、「保存」をクリックします。

4 初期設定値で PDF を生成するには、PDF 設定ダイアログボックスの「設定」をクリックします。または、追加オプションを設定し、「設定」をクリックします。ブックまたはファイルに取り込んだ U3D ファイルが、すべてのビューと共に保存されます。PDF を開くと、文書で 3D オブジェクトに対して最後に選択していたビューが、PDF に表示されます。

注意：初期設定では、FrameMaker XML Author は PDF で 3D オブジェクトを埋め込むように設定されています。ただし、このオプションは無効にできます。

PDF で 3D オブジェクトをクリックすると 3D ツールバーが表示され、3D オブジェクトのインタラクティブ機能が有効になります。Adobe Acrobat 3D ツールバーは、PDF の各 3D オブジェクトの上に表示され、3D デザインのズーム、パン、回転および分析ができます。

3D オブジェクトを含む文書を XML 形式で保存する

3D オブジェクトを含む FrameMaker XML Author ファイルを XML 形式で保存することができます。XML ファイルを FrameMaker XML Author で開くと、3D オブジェクトは XML ラウンドトリップを使用して保存されます。3D オブジェクトは抽出され、独立した U3D ファイルとして、XML ファイルと共に保存されます。もう一度ファイルを FrameMaker XML Author で開くと、3D オブジェクトは挿入した場所に表示されます。

ラウンドトリップ中に XML ファイルで 3D オブジェクトに対して行った変更を保持するには、insetdata と呼ばれる新しい属性と、DTD ファイルの Graphic セクションの次のプロパティを、Offset や DPI といった他の属性と共に追加します。

```
insetdata CDATA #IMPLIED
```

同様に、XSD ファイルに次の行を追加する必要があります。

```
<xsd:attribute name="insetdata" type="xsd:string" use="optional"/>
```

注意：*insetdata* 属性は、読み書き属性をサポートしません。

DTD ファイルと XSD ファイルを変更しない場合でも、U3D ファイルを XML に書き出すことができます。ただし、FrameMaker XML Author での U3D ファイルへの変更は、ラウンドトリップ中に保持されません。

1 ファイル／開くを選択し、3D オブジェクトを含む FrameMaker XML Author ファイルを開きます。

2 ファイル／ XML として保存を選択します。

3 必要に応じて保存場所とファイル名を変更し、「保存」をクリックします。

注意：3D 互換 XML エディターで XML ファイルを開くと、関連するグラフィックエレメントには、U3D ファイルのファイル名と場所と共に、U3D ファイルへの参照が含まれます。FrameMaker XML Author で XML ファイルを開くと、3D オブジェクトがビットマップ画像として表示されます。

3D オブジェクトを含む FrameMaker XML Author ファイルをプリントする

3D オブジェクトを含む文書はプリントすることができます。3D オブジェクトはビットマップ画像としてプリントされます。

1 3D オブジェクトを含む文書を開きます。

2 ファイル／プリントを選択します。

3 必要に応じてその他のプリントオプションを設定し、「プリント」をクリックします。

FrameMaker に取り込んだ 3D モデルを設定する XML Author

文書に取り込んだ 3D モデルは設定することができ、背景カラー、照明法、ビューの変更およびレンダリングモードを設定できます。

3D オブジェクトの背景カラーを設定する

3D オブジェクトの背景に表示されるカラーは変更できます。初期設定の背景カラーは白です。

1 3D オブジェクトを選択します。

2 グラフィック／ 3D メニューオプション／背景カラーを選択します。

3 カラーを選択し、「OK」をクリックします。

3D オブジェクトの照明法を設定する

様々な光源を使用して 3D オブジェクトに光を投げかけるための、幅広い 3D 照明法を選択することができます。すべての 3D オブジェクトの初期設定の照明法は、「ファイルからの光」です。

1 3D オブジェクトを選択します。

2 グラフィック／ 3D メニューオプション／照明を選択し、ファイルからの光、光なし、白色光、昼光、明るい光、原色の光、夜間照明、青い光、赤い光、キューブの光、CAD に最適化された光、またはヘッドランプの、いずれかの光源を選択します。

FrameMaker における 3D オブジェクトの表示を設定する XML Author

文書に取り込む 3D オブジェクトには、あらかじめ定義したビューを含むことができます。オブジェクトに設定されたビューは変更でき、選択したビューは文書が保存されたときに描画されます。この FrameMaker XML Author 文書を PDF に変換すると、3D オブジェクトの定義済みのすべてのビューは、PDF で使用できるようになります。保存する前に文書で選択していた最後のビューが、PDF の初期設定のビューになります。

1 3D オブジェクトを選択します。

2 グラフィック／ 3D メニューオプション／既存のビューを表示を選択し、ダイアログボックスに表示されるリストからビューを選択し、「OK」をクリックします。

注意：文書を PDF 形式で保存すると、U3D オブジェクトのすべてのビューは、変換した文書で使用できるようになります。

文書内で 3D オブジェクトをレンダリングする

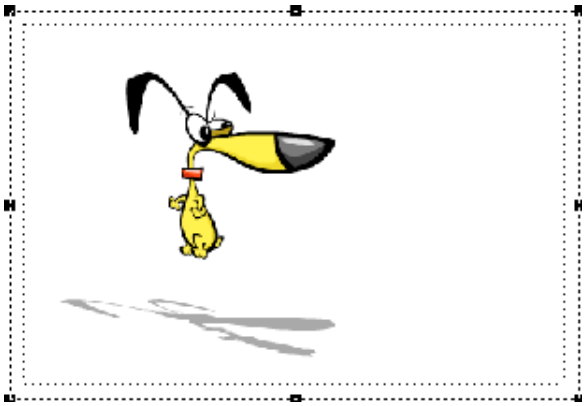
3D オブジェクトのレンダリングモードは、ワイヤフレーム、実線、透明な境界線ボックスの順に変わります。初期設定のレンダリングモードは実線です。

1 3D オブジェクトを選択します。

2 グラフィック／ 3D メニューオプション／レンダリングモードを選択し、境界線ボックス、透明な境界線ボックス、透明な境界線ボックスのアウトライン、頂点、塗りつぶされた頂点、ワイヤフレーム、塗りつぶされたワイヤフレーム、実線、透明、実線ワイヤフレーム、透明なワイヤフレーム、イラストレーション、実線アウトライン、塗りつぶされたイラストレーション、または非表示のワイヤフレームの、いずれかのレンダリングモードを選択します。

メディアファイルのポスターファイル

取り込んだメディアファイルにポスターファイルを設定できます。SWF ファイルを FrameMaker XML Author に読み込むと、SWF ファイルの先頭フレームが SWF ファイルのポスターとして表示されます。


先頭ﾌﾚｰﾑがポスターとなっている SWF ファイル

先頭フレームが読み取れない SWF ファイルの場合、およびその他すべてのメディアタイプの場合、FrameMaker XML Author は適当なプレースホルダー画像を表示します。

構造化文書の場合、グラフィックオブジェクトに対して posterfile という名前で DTD 内に属性が定義されていると、この属性がアンカー枠のポスタープロパティに自動的にマッピングされます。読み書くファイル内でルールを使用して、任意の属性をポスターにマッピングすることもできます。属性で参照されたファイルがポスターになります。

ポスター画像の設定

FrameMaker XML Author は、選択した画像をポスターとして設定します。ポスターとして設定された画像が存在しない場合は、FrameMaker XML Author は特別の画像をポスターとして設定します。

1 挿入されたメディアファイルを右クリックします。

2 「ポスターを設定」を選択します。

3 画像ファイル（JPEG、PNG、BMP、または GIF）を選択し、「OK」をクリックします。

ポスター画像のリセット

1 挿入されたメディアファイルを右クリックします。

2 「デフォルトポスターを設定」を選択します。

その他のファイルを取り込む

FrameMaker XML Author に取り込むことができるのは、PageMaker、QuarkXPress、PDF、RTF、MIF、Microsoft Word および Microsoft Excel の各ファイルです。ファイル／取り込み／ファイルを使用してこれらのファイルを取り込みます。

注意：FrameMaker XML Author では、PageMaker 6.5 または 7.0 および QuarkXPress 3.3 または 4.1 の文書を取り込むことができます。

PageMaker ファイルおよび QuarkXPress ファイルを取り込む

1 FrameMaker XML Author でファイル／開くを選択し、取り込む PageMaker ファイルまたは QuarkXpress ファイルを指定します。

2 不明なファイルの形式ダイアログボックスで、適切なファイルの種類を選択します。

- PageMaker ファイルを取り込む場合は、「PageMaker [バージョン] 文書または PageMaker [バージョン] テンプレート」を選択します。

- QuarkXPress ファイルを取り込む場合は、「QuarkXpress 文書（3.3-4.1x）」を選択します。

3 「変換」をクリックします。所在不明のファイルダイアログボックスが表示される場合、所在不明のファイルが含まれているフォルダーに移動し、ファイルの名前をクリックして、「続行」をクリックします。

FrameMaker XML Author では、PageMaker および QuarkXPress ファイルの主要なコンポーネントが取り込まれます。

マスターページ FrameMaker XML Author では、取り込む文書のマスターページごとに、新しいマスターページが追加されます。すべてのマスターページアイテムが、FrameMaker XML Author の対応するマスターページに配置されます。PageMaker XML Author に任意の名前のマスターページがある場合、FrameMaker でも同じ名前が使用されます。

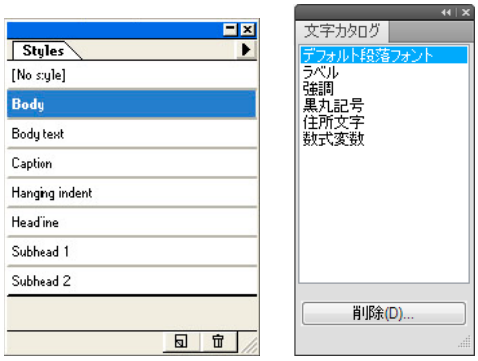
QuarkXPress 文書の場合、FrameMaker XML Author ではマスターページ上のすべてのテキストオブジェクトがテキストフローとして取り込まれ、すべてのボディページの変更が保持されます。ボディページ上の他のオブジェクトの変更は削除されます。

セクション FrameMaker XML Author ではセクションは無視され、その内容のみが取り込まれます。

レイヤー FrameMaker XML Author では、取り込んだ文書のすべてのレイヤーが 1 つのレイヤーとして扱われます。ページアイテムはページ上のスタック順に従って表示されます。マスターページ上のアイテムが最初に表示され、次にボディページ上のアイテムが表示されます。

文字スタイル FrameMaker XML Author では、取り込む文書の文字スタイルとして新しい文字書式が作成されます。文字スタイルの名前が FrameMaker XML Author の文字書式と同じである場合、文字書式の属性は、取り込んだファイルの対応する属性で置き換えられます。FrameMaker XML Author では、FrameMaker XML Author でサポートされていない PageMaker 文字属性または QuarkXPress 文字属性は取り込まれません。

段落スタイル FrameMaker XML Author では、取り込む文書の段落スタイルとして新しい段落スタイルが作成されます。段落スタイルの名前が FrameMaker XML Author の段落書式と同じである場合、段落書式の属性は、取り込んだファイルの対応する属性で置き換えられます。FrameMaker XML Author では、FrameMaker XML Author でサポートされていない PageMaker 段落属性または QuarkXPress 段落属性は取り込まれません。



FrameMaker XML Author では、取り込む PageMaker 文書の段落スタイル（左）ごとに、段落書式（右）が作成されます。

元の文書のローカル変更を持つ段落も、FrameMaker XML Author で変更として扱われます。

PageMaker からタグの付いたテキストを取り込むと、FrameMaker XML Author 文書で実際のタグ名が表示されます。テキストのみを取り込み、タグ名を取り込まない場合は、PageMaker のテキストの書き出しダイアログボックスで「タグの書き出し」の選択を解除します。

段落ルール FrameMaker XML Author では、段落ルールはリファレンスページで定義されている 1 行の枠として取り込まれます。行のカラー、行のスタイルなど、ルールに適用されるその他すべての設定は取り込まれません。

描画オブジェクト FrameMaker XML Author はすべての描画オブジェクトを読み込みます。塗りのカラーとストロークのカラーが異なる場合、塗りのカラーが塗りとストロークの両方に使用されます。回り込みの設定は削除されます。

プリントされないオブジェクト FrameMaker XML Author は、プリントされないオブジェクトは読み込みません。

縦中横 FrameMaker XML Author では縦書きのテキストはサポートされないので、縦中横は横書きのテキストとして扱われます。

カラー定義 FrameMaker XML Author では、カスタムカラーまたは PageMaker ファイルや QuarkXPress ファイルで定義されたカラーライブラリのカラーに合わせるために、カラー定義が作成されます。ただし、同じ名前のカラー定義が既に FrameMaker XML Author に存在する場合、FrameMaker XML Author のカラーが使用され、新しいカラーは作成されません。

グラフィック FrameMaker XML Author では、リンクされた（参照された）グラフィックファイルを取り込むのにフィルターを使用します。適切なフィルターがない場合、グラフィックファイルは取り込まれません。埋め込みグラフィックの場合、画像データを使用してグラフィックが取り込まれます。

固定していないグラフィックの場合、グラフィックは元のファイルと同じ位置に配置されます。インライングラフィックを取り込む場合、元のファイルと同じテキスト位置のテキストフローにグラフィックが配置されます。

OLE オブジェクト FrameMaker XML Author では、OLE をサポートしています。FrameMaker XML Author でグラフィック形式がサポートされているものであれば、OLE オブジェクトは取り込まれます。

グループ化したオブジェクト FrameMaker XML Author では、オブジェクトの階層グループ化がサポートされます。

ハイパーリンク FrameMaker XML Author では、ハイパーリンクをサポートしています。PageMaker 文書の場合、FrameMaker XML Author ではオブジェクトとページアイテムの枠が相互参照として取り込まれます。

目次 FrameMaker XML Author では、QuarkXPress または PageMaker で生成された目次が、通常のテキストとして取り込まれます。

ペーストボード FrameMaker XML Author では、すべてのペーストボードオブジェクトは、対応するアンカー枠内にインラインで取り込まれます。また、取り込まれるペーストボードオブジェクトのリファレンスページに、別のセクションが作成されます。

索引 FrameMaker XML Author では、すべての索引エントリマーカーが取り込まれますが、索引は通常のテキストとして扱われます。

PDF ファイルを取り込む

PDF ファイルを FrameMaker XML Author 文書に取り込むと、PDF ファイルがグラフィックとして処理されます。一度に FrameMaker XML Author 文書に取り込めるのは、PDF ファイルの 1 ページだけです。プロセスとスポットカラーの両方を表示してプリントすることができます。

透明を使用するグラフィックは、PostScript レベル 1 または PostScript 以外のプリンターでは期待どおりにプリントされない場合があります。

1. グラフィックの位置を指定します。
2. ファイル／取り込み／ファイルを選択します。
3. 取り込む PDF ファイルを選択して、「取り込み」をクリックします。
4. PDF ファイルに複数のページが含まれている場合、PDF ページの選択ダイアログボックスでページ番号を指定します。スライダーを使用して必要なページのサムネール画像を表示し、「選択」をクリックします。

MIF ファイルを取り込む

MIF ファイルは、FrameMaker XML Author と他のアプリケーションとの間で情報を交換することができるテキスト形式です。すべての種類の書式およびページレイアウトの情報は、MIF コマンドに変換されます。FrameMaker XML Author では、MIF ファイルのコマンドが解釈され、書式とレイアウトの属性に変換されます。

FrameMaker XML Author ファイルと同様に、MIF ファイルの指定されたフローのテキストを取り込むことができます。コピーして取り込むと、すべての参照およびマスターページがボディページと同様に取り込まれます。ボディテキストは独立したページに表示されます。また、MIF については、オンラインマニュアルの『**MIF Reference**』を参照してください。

関連項目

237 ページの「書式設定されているテキストを取り込む」

Microsoft Word ファイルを取り込む

DOC または DOCX のファイル名拡張子が付いている Microsoft Word 文書を FrameMaker XML Author 文書に取り込むことができます。

Microsoft Word 文書を Word 97-2003 の形式で保存した場合、Microsoft Word または Microsoft Word 2007 フィルターを使用して取り込むことができます。ただし、Microsoft Word 2007 文書を取り込む場合には、Microsoft Word 2007 フィルターを使用する必要があります。不明なファイルの形式ダイアログボックスで Microsoft RTF 1.6 フィルターを使用すると、RTF ファイルを取り込むことができます。

1. テキストを挿入する文書に挿入ポイントを配置し、ファイル／取り込み／ファイルを選択します。
2. 取り込むファイルを指定し、「参照して読み込む」または「文書内にコピー」を選択して、「取り込み」を選択します。

   取り込む文書に応じて、不明なファイルの形式ダイアログボックスで Microsoft Word または Microsoft Word 2007 フィルターのいずれかが選択されます。
3. 「変換」をクリックします。コピーしてテキストフローを取り込むダイアログボックスまたは参照してテキストフローを取り込むダイアログボックスが表示されます。
4. 「取り込むフロー」セクションで、「ボディページのフロー」または「リファレンスページのフロー」を選択します。
5. 「取り込んだフローの書式」セクションで、次のいずれかのオプションを選択します。
   - 「強制改ページの削除」オプションおよび「その他の書式変更」オプションを選択するには、「現在の書式に変更」をクリックします。
   - 取り込むコンテキストを標準テキストに変換して文書内に挿入するには、「標準テキスト形式に変更」をクリックします。
   - 元の書式を保持したままで取り込むコンテキストを文書内に挿入するには、「元の書式を保持」をクリックします。
6. 参照してテキストフローを取り込むダイアログボックスの「取り込んだフローの更新」セクションで、次のいずれかのオプションを選択します。
   - 取り込んだフローのセクションを自動的に更新するには、「自動」をクリックします。
   - 取り込んだフローのセクションを手動で更新するには、「手動」をクリックします。
7. 「取り込み」をクリックします。

注意：Word 文書内のしおりは相互参照マーカーになります。Word 文書内の注釈は参照して取り込むと、コンディションが「コメント」のコンディショナルタグになります。Word 文書内の表示されないテキストは取り込むと、コンディションが「非表示」のコンディショナルタグになります。

Microsoft Excel ファイルを取り込む

XLS または XLSX の拡張子が付いている Microsoft Excel 文書を FrameMaker XML Author 文書に取り込むことができます。

Microsoft Excel 文書を Excel 97-2003 のワークブック形式で保存した場合、Microsoft Excel または Microsoft Excel 2007 フィルターを使用して取り込むことができます。ただし、Microsoft Excel 2007 文書を取り込む場合には、Microsoft Excel 2007 フィルターを使用する必要があります。

1. ファイルを挿入する場所をクリックし、ファイル／取り込み／ファイルを選択します。
2. 取り込むファイルを指定し、「参照して読み込む」または「文書内にコピー」を選択して、「取り込み」をクリックします。

取り込む文書に応じて、不明なファイルの形式ダイアログボックスで Microsoft Excel または Microsoft Excel 2007 フィルターのいずれかが選択されます。

3 「変換」をクリックします。コピーしてテキストフローを取り込むダイアログボックスまたは参照してテキストフローを取り込むダイアログボックスが表示されます。

4 「取り込むフロー」セクションで、「ボディページのフロー」または「リファレンスページのフロー」を選択します。

5 「取り込んだフローの書式」セクションで、次のいずれかのオプションを選択します。

- 「強制改ページの削除」オプションおよび「その他の書式変更」オプションを選択するには、「現在の書式に変更」をクリックします。
- 取り込むコンテンツを標準テキストに変換して文書内に挿入するには、「標準テキスト形式に変更」をクリックします。
- 元の書式を保持したままで取り込むコンテキストを文書内に挿入するには、「元の書式を保持」をクリックします。

6 参照してテキストフローを取り込むダイアログボックスの「取り込んだフローの更新」セクションに表示される次のいずれかのオプションを選択します。

- 取り込んだフローのセクションを自動的に更新するには、「自動」をクリックします。
- 取り込んだフローのセクションを手動で更新するには、「手動」をクリックします。

7 「取り込み」をクリックします。

オブジェクトの埋め込み

OLE でテキストとグラフィックを埋め込む

OLE を使用して、テキストまたはグラフィックを FrameMaker XML Author 文書内に埋め込むことができます。埋め込まれたアイテムでは、そのアイテムを作成したアプリケーションとの関連が保持されます（ソース文書への動的なリンクは保持されません）。このため、埋め込まれたオブジェクトをダブルクリックすると、そのオブジェクトを作成したアプリケーションでオブジェクトが開かれます。埋め込むオブジェクトを作成するサーバーとして OLE をサポートしているアプリケーションを使用してください。

また、ビデオやムービーファイル（.avi または .mov ファイル）、サウンドファイル（.wav ファイル）などのマルチメディアオブジェクトを埋め込むこともできます。

注意：埋め込みオブジェクトとしてファイルを取り込むとき、HTTP ファイル名を指定すると、ファイルが存在しないことを示すエラーが表示されます。オブジェクトとしてファイルを取り込む前に、コンピューターにファイルを保存することをお勧めします。

OLE でファイルの一部のみを埋め込む

1 独自のアプリケーションでファイルを開き、埋め込む部分をコピーします。

2 FrameMaker XML Author で、テキストまたはグラフィックを埋め込む部分をクリックし、編集／特殊ペーストを選びます。

3 「ペースト」をクリックして、オブジェクトの書式を選択し（「埋め込まれた」で始まる書式を検索）、「OK」をクリックします。

OLE でファイル全体を埋め込む

❖ テキストまたはグラフィックを埋め込む場所をクリックし、ファイル／取り込み／オブジェクトを選択します。新しい空のファイルを埋め込むか、既存のファイルを指定することができます。

OLE でドラッグして埋め込む

❖ ドラッグ & ドロップ機能をサポートしているアプリケーションで次のいずれかの操作を行います。

- テキストまたはグラフィックを FrameMaker XML Author 文書に移動するには、オブジェクトをドラッグします。
- 移動ではなく、オブジェクトのコピーを作成するには、Control キーを押しながらオブジェクトをドラッグします。
- マウスのボタンを離すときに移動またはコピー間で選択するには、右マウスボタンでオブジェクトをドラッグします。

OLE でテキストまたはグラフィックオブジェクトにリンクする

文書内のテキストまたはグラフィックの OLE オブジェクトにリンクすると、オブジェクトを作成したアプリケーションの情報だけでなく、ソース文書との動的な関係も維持されます。ソース内容を変更すると、FrameMaker XML Author 文書内の表示は同様に更新されます。リンク先のオブジェクトを作成するサーバーとして OLE をサポートしているアプリケーションを使用してください。

元のソース文書を編集して、リンクされたテキストまたはグラフィックを編集することができます。

ファイルの一部にリンクする

1 独自のアプリケーションでファイルを開き、リンク先となる部分をコピーします。

2 FrameMaker XML Author で、リンクされたテキストまたはグラフィックを配置する部分をクリックし、編集／特殊ペーストを選びます。

3 「リンクのペースト」をクリックして、オブジェクトの書式を選択（「リンクされた」で始まる書式を検索）し、「OK」をクリックします。

ファイル全体にリンクする

1 リンクするファイルを配置する場所をクリックし、ファイル／取り込み／オブジェクトを選択します。「ファイルから作成」を選択して、「リンク」を選択します。

2 リンクするファイルを選択して、「OK」をクリックします。

OLE オブジェクトを編集する

最初にオブジェクトを作成したアプリケーションを使用して、OLE オブジェクトを編集します。編集を完了するときに、FrameMaker XML Author ウィンドウに変更点が表示されます。

埋め込まれた OLE オブジェクトを編集する

❖ 埋め込まれた OLE オブジェクトをダブルクリックします。オブジェクトを編集できる作成アプリケーションに、オブジェクトが表示されます。

リンクされた OLE オブジェクトを編集する

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- OLE オブジェクトをダブルクリックします。オブジェクトを作成したアプリケーションの新しいウィンドウまたは作成アプリケーションのメニューと一時的に結合する FrameMaker XML Author ウィンドウのメニューのいずれかに、オブジェクトが表示されます。どちらの場合も、変更点は元の文書に反映されます。
- FrameMaker XML Author ではない、元の文書を作成したアプリケーションで編集します。

OLE リンクの更新をコントロールする

OLE リンクオブジェクトをソース文書から更新する方法と時期をコントロールすることができます。例えば、自動更新または手動更新のいずれかを指定したり、文書内で 1 つのリンクオブジェクトまたは複数のリンクオブジェクトを手動で更新したりすることができます。

埋め込まれたオブジェクトと元の文書との間のリンクは動的ではないので、OLE 埋め込みオブジェクトの更新は指定できません。

リンクされた OLE オブジェクトの更新を変更する

1 オブジェクトを選択して、編集／リンクを選びます。

2 リストからリンクされたソースを選択して、更新の種類として自動または手動のいずれかをクリックし、「OK」をクリックします。

リンクされた OLE オブジェクトを更新しないようにする

1 編集／参照を更新を選択します。

2 コマンドポップアップメニューから「自動更新しない」を選択して、自動的に更新しないアイテムを選択します。

3 「設定」をクリックして、「OK」をクリックします。

1 つの OLE リンクオブジェクトを手動更新する

❖ 編集／リンクを選択して、更新するソースファイルを選択し、「更新」をクリックします。

OLE リンクをキャンセルする

OLE リンクを切断すると、テキストまたはグラフィックが文書内に残りますが、ソース変更時に更新されなくなります。テキストが編集できるようになります。

❖ オブジェクトを選択して、編集／リンクを選び、「リンクの切断」をクリックします。

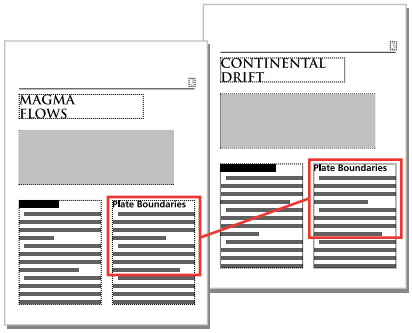
文書にテキストを取り込む

FrameMaker XML Author 文書には、次のソースからテキストを取り込むことができます。

- 文書の別の部分、別の構造化 FrameMaker XML Author 文書または MIF ファイルからのテキストフロー。フロー内のコンディショナルタグ、相互参照、表、マーカー、脚注、変数およびアンカー枠が取り込まれます。
- 取り込みフィルターがシステムにインストール済みの、別のアプリケーションで作成されたファイル。アプリケーションおよび使用されているフィルターによっては、相互参照や表などの特殊なアイテムも取り込むことができます。

取り込むテキストが構造化されている場合は、構造を保持するか削除できます。テキストが書式設定されている場合は、書式を保持する、書式を削除する、または現在の文書の書式情報を使用してテキストの書式を変更することができます。

取り込んだテキストは文書にコピーできます。これはコピー＆ペーストコマンドを使用するのと同じです。または、テキストインセットとして参照して取り込むことができます。この場合、ソースファイルへのリンクが保持されます。参照して読み込む場合、テキストインセットはドキュメントウィンドウに表示されますが、編集可能ではありません。テキストインセットが構造化されている場合、その構造は構造図ウィンドウに表示されますが、編集可能ではありません。



テキストインセットではソース文書へのリンクが保持されます。

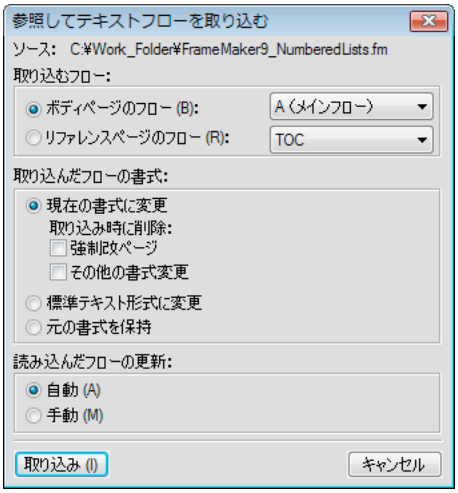
1 テキストを挿入する位置をクリックします。

2 ファイル／取り込み／ファイルを選択します。

3 取り込むテキストが含まれたファイルを選択し、コピーによって取り込むか参照して取り込むかを指定します。

4 不明なファイルの形式ダイアログボックスが表示されたら、ファイルの種類を選択して「変換」をクリックします。

次に、手順 3 で選択した取り込み方法に応じて、ダイアログボックスが表示されます。参照してテキストフローを取り込むダイアログボックスには、取り込んだフローを更新する設定が含まれています。



取り込んだテキストフローの書式を設定して更新する方法を指定します。

5 ポップアップメニューからボディページのフローまたはリファレンスページのフローを選択します。ほとんどの場合は、ボディページのテキストフローを取り込みます。リファレンスページは、ボディページで使用するボイラープレートテキストを持つフローを含むことができます。

6 次の操作を行って、取り込んだテキストの構造と書式を処理する方法を指定します。

- フローの構造を保持し、現在の文書の書式とエレメントの書式ルールをテキストに適用するには、「現在の書式に変更」を選択します。2 つの文書のエレメントタグが一致しない場合、取り込んだテキストの書式は変更されません。通常は、改ページやその他の書式変更を削除し、取り込んだテキストを現在の文書のテキストのようにするオプションを選択します。
- テキストから構造と書式を削除し、挿入ポイントで使用されている書式を適用するには、「標準テキスト形式に変更」を選択します （表またはアンカー枠内のテキストでは、ソース文書で設定されていた書式が保持されます）。

- 構造を削除するが書式は保持する場合は、「元の書式を保持」を選択します。取り込んだテキストに使用されている書式は、現在の文書のカタログには追加されません。後で現在の文書の書式を変更しても、取り込んだ書式に影響はありません。現在の文書のタグと取り込んだテキストが一致する場合でも同様です。

7 参照して取り込む場合は、以下のいずれかの操作を行って、テキストインセットを更新する方法を指定します。

- 文書を開くたびにテキストインセットを更新するには、「自動」を選択します。
- 指定するときのみ更新するには、「手動」を選択します。

8 「取り込み」をクリックします。

関連項目

237 ページの「テキストを取り込む」

QR コードでの作業

FrameMaker XML Author で QR コードを生成して、そのコードを FrameMaker XML Author 文書に挿入できます。QR (Quick Response) コードは光学機械読み取り式の二次元バーコードです。このコードは、コードで指定した情報を抽出（およびこれに従って使用）できるスマートフォンなどのデバイスでスキャンできます。

QR コードの生成と挿入

1 「スペシャル」メニューから、「QR コードを生成」を選択します。

QR コードビルダーダイアログが表示されます。

2 ファイル名を指定して QR コードファイル (.png) を作成します。

デフォルトの画像寸法は 186 ピクセルです。

3 画像の寸法を変更するには、「画像サイズ」ドロップダウンリストから画像の寸法の選択肢を選択します。

4 符号化する情報のタイプを指定するには、「タイプ」ドロップダウンリストからオプションを選択します。

SMS: 符号化されたテキストを使用して、SMS を符号化された電話番号に送信します

URL: 符号化された URL を開きます

電話 : 符号化された電話番号に電話をかけます

電子メール : 電子メールを指定されたメールアドレスに送信します

テキスト : 符号化されたテキストを読み上げます

5 各情報タイプには、該当する情報を入力して「挿入」をクリックします。

指定された情報を持つ QR コードが生成され、文書に挿入されます。

文書での QR コードの編集

文書の既存の QR コードを編集できます。

1 文書で QR を選択して編集します。

2 「スペシャル」メニューから、「QR コードを編集」を選択します。

QR コードビルダーダイアログが表示されます。

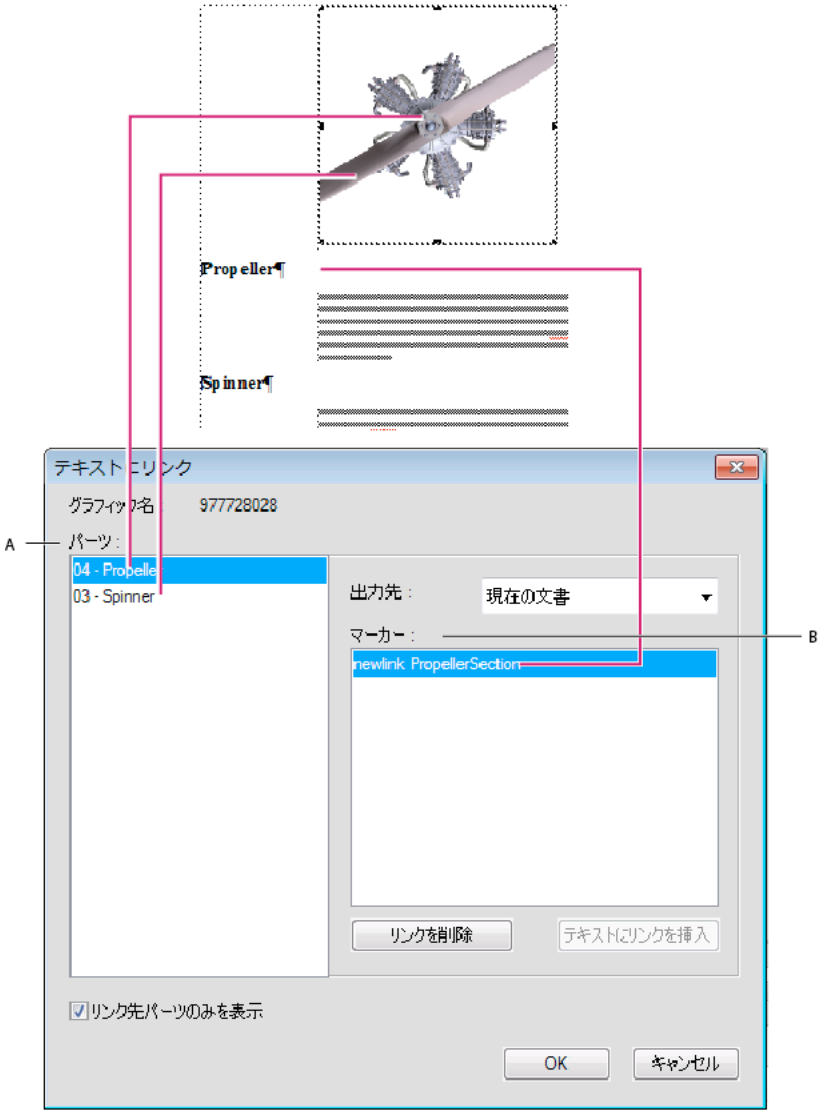
既存の QR コード上で QR Code Builder ダイアログを開くために、ドキュメント内の QR コードをダブルクリックすることもできます。あるいは、QR コードを右クリックし、状況依存メニューから「QR コードを編集」を選択します。

3 該当するコード詳細を編集して「保存」をクリックします。

更新された情報を持つ QR コードが文書に保存されます。

3D オブジェクトの部分リンク

3D オブジェクトのパーツを文書のテキストオブジェクトにリンクするには、3D オブジェクトの部分リンクを使用します。3D オブジェクトの部分リンクの追加を使用すると、各部分の説明にリンクできます。



A. 選択された 3D オブジェクトのパーツのリスト **B.** 3D オブジェクトのパーツのリンク先を作成できるマーカーのリスト

3D リンクを作成する

3D オブジェクトのリンクを作成し、このリンクを「名前付きのリンク先を指定」コマンドまたは URL にリンクすることができます。

1 文書に「名前付きのリンク先を指定」ハイパーテキストがあることを確認してください。「名前付きのリンク先を指定」ハイパーテキストは、同一または他の文書のいずれかに存在することができます。

2 「3D オブジェクト」を右クリックして、3D メニュー／テキストにリンクを選択します。

3 テキストにリンクダイアログで、次の操作を実行します。

   a リンクを挿入するには、3D オブジェクトの一部を選択し、「マーカー」を選択し、「テキストにリンクを挿入」をクリックします。

   b リンクを削除するには、マーカーにリンクされたパーツ名を選択して「テキストにリンクを削除」をクリックします。

   c リンクを変更するには、マーカーにリンクされたパーツ名を選択して「テキストにリンクを更新」をクリックします。

   d リンクしたパーツを表示するには、「リンク先パーツのみを表示」を選択します。リンクしたパーツをを選択すると、リンクしたマーカーが選択されます。

4 「OK」をクリックします。

3D / マルチメディアオブジェクトのインタラクティブリンク

3D / マルチメディアオブジェクトのインタラクティブリンクについて

リンクを挿入して、PDF 出力内の埋め込み U3D （ユニバーサル 3D)、FLV、および SWF オブジェクトを対話的に制御できます。リンクを 3D およびマルチメディアオブジェクトのさまざまな機能を設定するリンクを 3D およびマルチメディアオブジェクトに挿入できます。

- 表示：3D およびマルチメディアオブジェクトの各種表示を呼び出します。（3D のみ）
- パーツ：3D およびマルチメディアオブジェクトの各種表示にフォーカスします。（3D のみ）
- アニメーション：3D およびマルチメディアオブジェクトのアニメーションを呼び出します。（3D のみ）
- JavaScript™：カスタム JavaScript™ コードをリンクに添付します。

表示、パーツ、アニメーションタイプの 3D およびマルチメディアオブジェクトのマルチメディアリンク表も作成することができます。例えば、パーツタイプのマルチメディアリンク表には、3D およびマルチメディアオブジェクトの別のパーツにフォーカスするリンクが含まれます。

ビデオが再生されていない時に、SWF、FLV、MP4 ファイルに表示するポスターを設定することもできます。

リンクを 3D オブジェクトへ挿入する

1 文書に 3D オブジェクトを挿入します。

2 リンクを作成するテキストを入力します。

3 グラフィック／グラフィックへのリンクを作成を選択します。

4 マルチメディアリンクの作成ダイアログで、次を指定します。

   a **オブジェクトタイプを選択**：「U3D」を選択します。

   b **オブジェクトを選択**：リンクに挿入するオブジェクトの名前を選択します。選択したオブジェクトタイプのオブジェクトが 1 つのみの場合は、FrameMaker XML Author はそのオブジェクト名を自動的に選択します。

   c **ハイパーテキストエレメントタグ**：構造化 FrameMaker XML Author で作業している場合は、リンクのハイパーテキストにエレメントタグを指定します。

   d **リンクタイプ**：U3D の場合、JavaScript™、表示、パーツ、アニメーションを選択できます。「詳細」フィールドで「JavaScript™」を選択する場合、ハイパーテキストをクリックしたときに実行する JavaScript™ コードを追加します。そうでない場合は、「詳細」は選択したリンクタイプに関連するオプションを表示します。オプションを 1 つ選択します。

5 「挿入」を選択します。

リンクを SWF ファイルへ挿入する

1 文書に SWF ファイルを挿入します。

2 リンクを作成するテキストを入力します。

3 グラフィック／グラフィックへのリンクを作成を選択します。

4 マルチメディアリンクの作成ダイアログで、次を指定します。

a **オブジェクトタイプを選択**：「SWF」を選択します。

b **オブジェクトを選択**：リンクに挿入するオブジェクトの名前を選択します。選択したオブジェクトタイプのオブジェクトが 1 つのみの場合は、FrameMaker XML Author はそのオブジェクト名を自動的に選択します。

c **ハイパーテキストエレメントタグ**：構造化 FrameMaker XML Author で作業している場合は、リンクのハイパーテキストにエレメントタグを指定します。

d **リンクタイプ**：SWF の場合、JavaScript™、再生、停止を選択できます。

5 「リンクタイプ」で「JavaScript™」を選択した場合は、「詳細」に JavaScript™ コードを追加します。

6 「挿入」を選択します。

リンクを FLV ファイルへ挿入する

1 文書に FLV ファイルを挿入します。

2 リンクを作成するテキストを入力します。

3 グラフィック／グラフィックへのリンクを作成を選択します。

4 マルチメディアリンクの作成ダイアログで、次を指定します。

a **オブジェクトタイプを選択**：「FLV」を選択します。

b **オブジェクトを選択**：リンクに挿入するオブジェクトの名前を選択します。選択したオブジェクトタイプのオブジェクトが 1 つのみの場合は、FrameMaker XML Author はそのオブジェクト名を自動的に選択します。

c **ハイパーテキストエレメントタグ**：構造化 FrameMaker XML Author で作業している場合は、表のリンクのハイパーテキストにエレメントタグを指定します。

d **リンクタイプ**：FLV の場合、次を選択できます。

- 再生：FLV ビデオを再生します
- 一時停止：ビデオを一時停止します
- 巻戻し：ビデオを開始ポイントまで巻戻します
- 次のキューポイント：ビデオを次のキューポイントまで移動させます
- 前のキューポイント：ビデオを前のキューポイントまで移動させます
- 検出：検出を使用すると、定義済みのポイントを作成する他のオプションを選択するのに役立ちます。

5 「リンクタイプ」で「検出」を選択した場合は、次のいずれかの操作を行います。

a 定義済みのポイント：このオプションを使用すると、ビデオ自体に埋め込まれたキューポイントを使用することができます。

b ポイントを作成：このオプションを使用すると、ビデオに検出ポイントを作成することができます。このオプションを選択した後、ビデオを再生してビデオウィンドウの「リンクを作成」をクリックし、検出ポイントを挿入します。

6 「挿入」を選択します。

SWF、FLV、MP4 ファイルにポスターを設定する

ビデオが再生されていない時に、SWF、FLV、MP4 ファイルに表示するポスターを設定できます。

1 SWF、FLV、MP4 ファイルを選択します。

2 ファイルを右クリックし、ポップアップメニューから「ポスターを設定」を選択します。

3 FLV、SWF、MP4 ファイルの場合、ポスターを設定ダイアログが表示されます。

a 「メディアから」を選択し、「再生」をクリックします。

b ビデオの再生中、適切なタイミングで「ポスターにフレームをキャプチャ」をクリックします。

c 「別名で保存」をクリックし、ポスターファイル (.dib) をディスクに保存します。

d 「適用」をクリックします。

3D オブジェクトのポスターを設定する

ビデオが再生されていない時に、U3D ファイルに表示するポスターを設定できます。

1 3D オブジェクトを選択します。

2 オブジェクトを右クリックし、ポップアップメニューから「ポスターを設定」を選択します。

ポスターファイルを選択ダイアログボックスが表示されます。

3 ポスターファイル（.jpeg、.png、.gif、.dib、または .bmp フォーマット）に移動してそれを選択します。

マルチメディアリンク表を挿入する

マルチメディアリンク表を U3D および FLV ファイルに追加できます。

1 グラフィック／グラフィックのリンク表を作成を選択します。

注意： グラフィックのリンク表を作成コマンドが無効な場合は、文書のテキスト領域にカーソルを置きます。

2 マルチメディアリンク表を挿入ダイアログで、次を選択します。

a **オブジェクトタイプを選択**：「U3D」または「FLV」を選択します。

b **オブジェクトを選択**：リンクに挿入するオブジェクトの名前。

c **表書式**：リンク表の表書式を選択します。

d **テーブルエレメントタグ**：構造化 FrameMaker XML Author で作業している場合は、リンク表にエレメントタグを指定します。

e **ハイパーテキストエレメントタグ**：構造化 FrameMaker XML Author で作業している場合は、表のリンクのハイパーテキストにエレメントタグを指定します。

f **テーブルタイプの選択**：マルチメディアリンクのアクションタイプを選択します。U3D の場合、オプションは表示、パーツ、アニメーションです。FLV の場合、検出を選択できます。

3 「挿入」を選択します。

マルチメディアリンク表を編集する

マーカーポッドを使用してマルチメディアリンクを編集できます。

1 表示／ポッド／マーカーを選択します。

2 マーカーポッドで、マルチメディアのタイプのハイパーテキストマーカーをダブルクリックします。

3 マルチメディアリンクの編集ダイアログで、必要に応じてオプションを変更し、「保存」をクリックします。

カスタム JavaScript™ を 3D オブジェクトに添付する

カスタム JavaScript™ を 3D オブジェクトに添付してこれを設定します。

1 「3D オブジェクト」を右クリックして、3D コンテキストメニューで 3D メニュー／ JavaScript™ を選択を選択します。

2 JavaScript™ ファイルを選択ダイアログで、JavaScript™ ファイルに移動して「選択」をクリックします。

注意：3D オブジェクトをコピー＆ペーストする場合は、3D オブジェクトに添付された JavaScript™ もオブジェクトの新しいインスタンスにコピーされます。

JavaScript でオブジェクトハンドルを使用する ™

FM_ 接頭辞を使用して JavaScript™ の 3D、SWF、または FLV オブジェクト名を参照できます。

次の JavaScript™ の例は、FM_ 接頭辞をオブジェクト名に使用しています。この例の JavaScript™ コードは、関連するオブジェクトを透明化します。

1 FrameMaker XML Author にオブジェクトを挿入して、このオブジェクトに 3 D メニューのプロパティで my 3d という名前を付けます。

2 次の JavaScript™ コードをオブジェクトに添付します。オブジェクト my3d は、このコードでは FM_my3d として参照されます。

```
var i,count,tempObj;
count=FM_my3d.context3D.scene.meshes.count;
var selObj;
for( i=0;i<count;i++){
selObj=FM_my3d.context3D.scene.meshes.getByIndex(i);
tempObj=FM_my3d.context3D.scene.nodes.getByName(selObj.name);
tempObj.renderMode="transparent";
}
```

3 PDF を作成してリンクをクリックします。3D オブジェクトが透明になります。

デフォルトで 3D / マルチメディアオブジェクトをアクティブ化する

PDF を開く場合、PDF の 3D / マルチメディアオブジェクトはデフォルトではアクティブ化されません。オブジェクトをクリックしてアクティブ化します。デフォルトで PDF の 3D / マルチメディアオブジェクトをアクティブ化するには、次の手順を行います。

❖ FLV、SWF、または 3D オブジェクトを右クリックしてコンテキストメニューで PDF 表示のオプション／デフォルトでアクティブ化を選択します。

ポップアップウィンドウで 3D / マルチメディアオブジェクトを表示する

関連するリンクをクリックすると、ポップアップで 3D / マルチメディアオブジェクトを表示するよう選択できます。このオプションは、リンクと 3D / マルチメディアオブジェクトが別のページにある場合に便利です。

❖ FLV、SWF、または 3D オブジェクトを右クリックして、コンテキストメニューで PDF 表示のオプション／ポップアップウィンドウで開くを選択します。

注意：ポップアップウィンドウの右上隅にある十字をクリックして、ポップアップを閉じることができます。

テキストとグラフィックを書き出す

テキストとグラフィックを書き出すには、次の方法を使用できます。

- ファイルとアプリケーション間でコピーとペーストを行います。
- 文書を別の形式で保存します。
- Portable Document Format（PDF）ファイルを作成します。
- HTML 形式で保存します。この場合、文書のグラフィックを GIF、PNG または JPEG 形式で変換できます。
- XML としての保存
- 電子メールの添付ファイルとして文書を送信します。
- ドラッグ& ドロップを使用します。

関連項目

241 ページの「Adobe Illustrator ファイルを取り込む」

233 ページの「ドラッグ& ドロップの使用」

ファイルを電子メールで送信する

メッセージアプリケーションプログラミングインターフェイス（MAPI）互換のメールシステムが コンピューターにインストールされている場合は、文書を電子メールの添付ファイルとして送信することができます。コンピューターで MAPI の設定を行っていない場合、最初に文書を送信しようとするときに、Windows の一連のダイアログボックスによって操作手順が案内されます。ヘルプが必要な場合は、ネットワーク管理者に問い合わせてください。

注意：電子メールの送信メニューとショートカットを使用できるのは 1 つの文書のみであり、ブックファイルでは使用できません。電子メールを使用してブックファイルを送信することはできません。

1 ファイル／送信を選択します。

2 プロファイルの選択ダイアログボックスで、使用する電子メールプロファイルを選択し、「OK」をクリックします。

3 電子メールフィールドに入力し、通常どおりメッセージを送信します。

SWF ファイルを含む文書を PDF、および XML ファイルとして保存する

SWF ファイルを含む文書は、PDF、HTML および XML の各形式で保存できます。また、SWF ファイルを含む文書をプリントすることもできます。

SWF ファイルを含む文書を PDF として保存する

1 ファイル／開くを選択し、SWF ファイルを含む FrameMaker XML Author ブックまたはファイルを開きます。

2 ファイル／ PDF 形式で保存を選択します。

3 必要に応じて保存場所とファイル名を変更し、「保存」をクリックします。

4 初期設定値で PDF を生成するには、PDF 設定ダイアログボックスの「設定」をクリックします。または、追加オプションを設定し、「設定」をクリックします。SWF ファイルはブックまたはファイルに取り込まれて保存されます。コンピューターに Flash Player をインストールしている場合は、PDF を開き、SWF ファイルを再生できます。

SWF ファイルを含む PDF を開くと、マルチメディアコンテンツの信頼管理ダイアログボックスが表示されます。「マルチメディアコンテンツを 1 回のみ再生」オプションまたは「マルチメディアコンテンツを再生し、この文書を信頼済み文書のリストに追加」オプションを選択し、「再生」をクリックします。SWF ファイルを含む、生成された PDF を表示するため、Adobe Reader® 8 以降または Adobe Acrobat 3D version 8 以降がインストール済みであることを確認します。

読み込まれたメディアファイルが PDF として保存され再生されるときに、Acrobat は独自のメディアプレーヤーを使用して SWF および FLV ファイルを再生します。その他すべてのメディアファイルの再生は、それぞれのコーデックがシステムにインストールされている場合にのみ可能です。

SWF ファイルを含む文書を XML として保存する

SWF ファイルを含む FrameMaker XML Author ファイルを XML 形式で保存することができます。XML ファイルを FrameMaker XML Author で開くと、SWF ファイルは XML ラウンドトリップを使用して保存されます。SWF ファイルのラウンドトリップを確実に行うには、ファイルを XML 形式で保存する前に、正しい読み書きルールが XML ファイルに含まれていることを確認します。

注意： SWF ファイルを取り込む前に、グラフィックエレメント定義を含む XML ファイルを作成または開いていることを確認します。

1 ファイル／開くを選択し、SWF ファイルを含む XML ファイルを開きます。

2 ファイル／ XML として保存を選択します。

3 必要に応じて保存場所とファイル名を変更し、「保存」をクリックします。

SWF コンテンツが FrameMaker XML Author ファイルに埋め込まれている場合および文書が XML として保存されている場合、SWF コンテンツは独立した SWF ファイルとして保存されます。さらに、SWF ファイルへの参照は、XML で作成されます。

構造化文書を SGML または XML で保存する

構造化 FrameMaker XML Author 文書は、SGML または XML として保存することができます。ただし、文書の内容、エレメントおよび属性は保存されますが、書式は保存されません。SGML を XML に保存するというように、元の文書とは別のタイプの構造化文書に保存できますが、DTD の相違によってエラーが発生する場合があります。

Unicode のコンテンツを XML ファイルとして保存するときは、Adobe 製品 X.0 がエンコード形式を自動的に指定します。初期設定では、Adobe 製品 X.0 は UTF-8 エンコード形式を使用します。

文書を SGML または XML として保存する前に、文書を検証してエレメントと属性のエラーを修正する必要があります（39 ページの「文書の検証」を参照してください）。この作業を行わないと、マークアップが無効になる可能性があります。

構造化 XML 文書を保存する場合は、XML エレメント名が小文字で始まっていること、XML エレメント名に英数字、ピリオドおよびハイフン以外の文字が含まれていないことを確認してください。スペース、下線およびその他の文字は、使用する位置に関係なく XML のエレメント名では無効であり、ハイフン（-）に変換されるか、エラーが生成されます。

XML の書き出しでは、見出し、表、リファレンスページは使用されず、初期設定のタグ名がそのまま書式名になります。

構造化文書を書き出すときには、初期設定のエンコード形式として、SGML の場合は ISO-8859-1、XML の場合は UTF-8 が使用されます。ただし、取り込んだ SGML ファイルまたは XML ファイルが構造化文書である場合には、初期設定のエンコード形式の代わりに、元のファイルで設定されていたエンコード形式が使用されます。

1 ファイル／別名で保存を選択します。

2 ファイル名と保存場所を指定します。ファイル名には、必要に応じて適切な拡張子（.sgm や .xml など）を指定します。

3 ポップアップメニューから「SGML」または「XML」を選択し、「保存」をクリックします。文書に関連付けられたアプリケーションがある場合は、文書が保存されます。

4 構造化アプリケーションを設定ダイアログボックスが表示された場合は、構造化アプリケーションを設定ポップアップメニューからアプリケーション名を選択し、「続行」をクリックします。次のいずれかの操作を行います。

- 文書にアプリケーションを関連付ける場合は、アプリケーションの名前を選択します。
- 初期設定のマッピングを使用し、読み書きルールを使用しない場合は、「< アプリケーションなし >」を選択します。

文書の保存時に構造エラーが検出された場合は、表示専用のエラーログにエラーメッセージが書き込まれます。メッセージが FrameMaker XML Author 文書内のエラーを指示している場合は、そのメッセージに文書へのリンクが設定されています。大部分のエラーでは、メッセージをクリックすれば、問題がある場所に移動できます。

エレメント定義は、これらの構造化文書を開いたときに取り込みます。多くの場合、構造に若干の修正を加える必要があります。

構造化コンテンツとしてハイパーテキストと MS® Word コンテンツをスマートペーストする

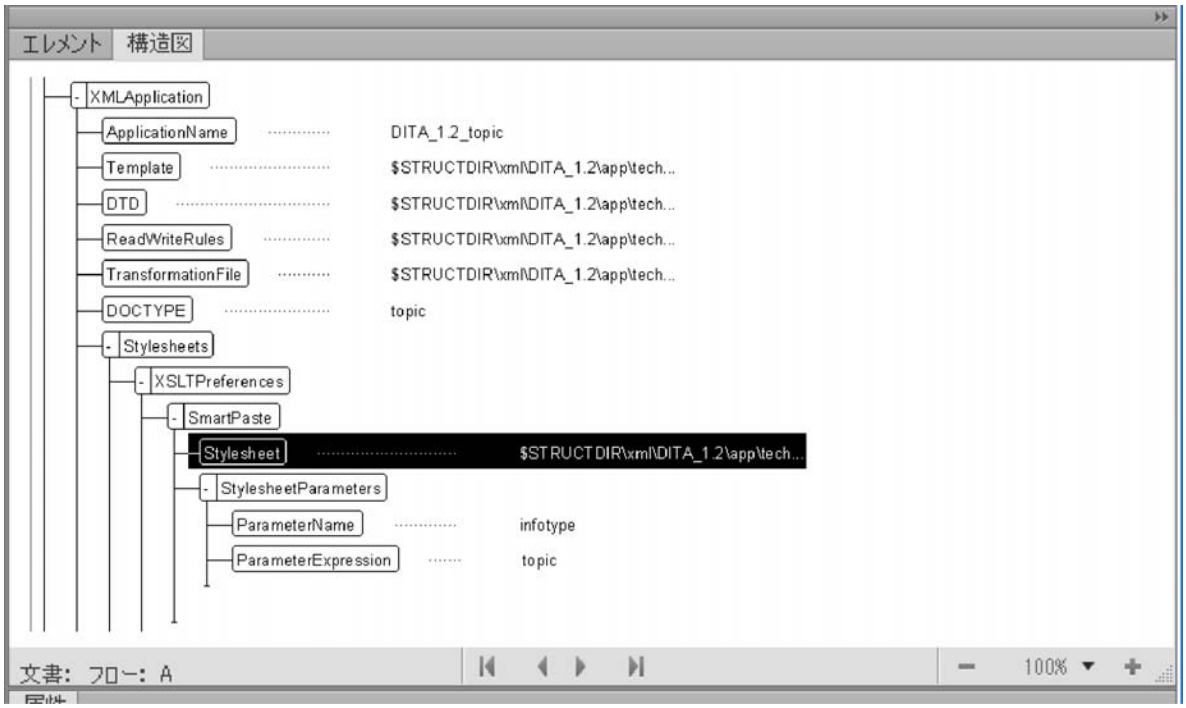
FrameMaker XML Author では、HTML、MS® Word、MS® Excel、MS® Outlook コンテンツを DITA コンテンツとしてペーストすることができます。他の FrameMaker XML Author の構造化アプリケーション用に XSL を作成および設定することもできます。XSL を使用して、FrameMaker XML Author は、クリップボード内にあるコンテンツを認識し、エレメントの最も適切な階層または順序でコンテンツを構造化します。その後、スマートペーストコマンドを使用して、コンテンツを DITA コンテンツとして FrameMaker XML Author にペーストすることができます。

ペーストするコンテンツは、関係する構造化アプリケーションで指定された XSL に従い構造化されます。FrameMaker XML Author では、以下の 1 DITA 文書に対して XSL が指定されます。

- トピック
- タスク
- 概念
- リファレンス

XSL のファイル名とパスは、スタイルシートエレメント（**Stylesheet** ／ **XSLTPreferences** ／ **SmartPaste** ／ **Stylesheet**）を使用して指定されます。

DITA のスマートペースト XSL は、**$STRUCTDIR\xml\DITA_1.2\app\technicalContent\xslt** にあります。



スマートペーストのために DITA_1.2_topic アプリケーションに追加された XSL

DITA ファイルでコンテンツをスマートペーストする

1 HTML、MS® Word、MS® Excel、または MS® Outlook のコンテンツをコピーします。

2 次の DITA トピックの種類のいずれかにカーソルを置きます：トピック、タスク、概念、またはリファレンス。

3 状況依存メニューからスマートペーストを選択します。(スマートペーストのキーボードショートカット : Esc+s+p+t)

ペーストされたコンテンツは、構造が許可する適切なエレメントに構造化されます。

WebDAV を使用したファイルの管理

WebDAV について

WebDAV の技術によって、変更ハイパーテキスト転送プロトコルを使用したファイルの読み取りと書き込みが可能になります。ファイルは、ディレクトリ構造内のサーバーに常駐しており、ローカルコンピューターにチェックアウトされます。ローカルコンピューターのディレクトリ構造は、WebDAV サーバー構造とまったく同じなので、ファイルをチェックアウトする場合、ファイルはローカルコンピューターにダウンロードされ、WebDAV サーバー上のフォルダーと同一名のフォルダーに配置されます。

FrameMaker XML Author には WebDAV（Web Distributed Authoring and Versioning）サーバー技術のサポートが組み込まれています。WebDAV はほとんどの CMS（Content Management Systems）によってサポートされる標準のプロトコルです。WebDAV を使用して、文書のダウンロードとアップロードを行い、文書をロックします。ロック中は、他のユーザーはその文書を変更できません。WebDAV サーバーを使用すると、バージョン管理を気にせずに、CMS での共同作業環境を利用することができます。

FrameMaker XML Author では、WebDAV サーバー上にある XML ファイル、FrameMaker XML Author ブックとファイルおよび MIF ファイルをオーサリングしたり、編集したりすることができます。WebDAV について詳しくは、www.webdav.org を参照してください。

WebDAV サーバー WebDAV プロトコルを実装しているサーバーです。FrameMaker XML Author と WebDAV クライアントを使用すると、サーバーへのログインアクセスを持っていれば、任意の WebDAV サーバー上でファイルの保存とアクセスを行うことができます。

URL WebDAV のコンテキスト内で、URL は WebDAV サーバー上のファイル（アセット）へのパスを参照します。URL を参照ダイアログボックスに URL を指定すると、WebDAV サーバー上の任意のファイルを開くことができます。

WebDAV には、従来のファイルサーバーに優る独特の利点があります。

複数のユーザーは WebDAV サーバーによって管理されているファイルのコピーをダウンロードできますが、ファイルを「チェックアウト」できるのは一度に一人のユーザーだけです。ファイルをチェックアウトしたユーザーは、サーバー上のファイルを更新することでチェックアウトしたファイルを保持しながら、他のユーザーと仕事を共有できます。ただし他のユーザーは、ファイルがチェックインされるまでは、チェックアウト中のファイルを変更することはできません。このチェックアウト / チェックインシステムにより、複数のユーザーが同じファイルにアクセスできるようになると同時に、お互いの仕事を他のユーザーが上書きしてしまうことを防止できます。

WebDAV は Web アクセス可能ネットワーク上で機能するので、場所は関係ありません。チームのメンバーは、お互いの距離に関係なくファイルを共有できます。

はじめに

ファイルの URL を指定すると、ファイルを直接開き、更新し、サーバーに保存することができます。

「URL を参照」を使用する利点

- 明示的にサーバーの接続をセットアップする必要はありません。
- ファイルをダウンロードするとき、参照先画像のようなリンクされ、関連付けられたすべてのファイルを明示的にダウンロードする必要がありません。
- スキーマ、DTD または EDD のような .xml に関連付けられたすべてのブックコンポーネントやファイルをダウンロードする必要がありません。
- 明示的にファイルを更新したり、アップロードしたりする必要がありません。ファイルは、保存するときに自動的にサーバーで更新され、閉じるときにサーバーにチェックインされます。

また、「URL を参照」ワークフローは、Unicode と IPv6 に準拠し、すべての FrameMaker XML Author ワークフローに統合されています。

「URL を参照」ワークフローの使用

URL を参照ダイアログボックスは、すべての FrameMaker XML Author ワークフローに統合されています。ファイル管理に関連するすべての FrameMaker XML Author ダイアログボックスに、「URL を参照」ボタンが表示されます。

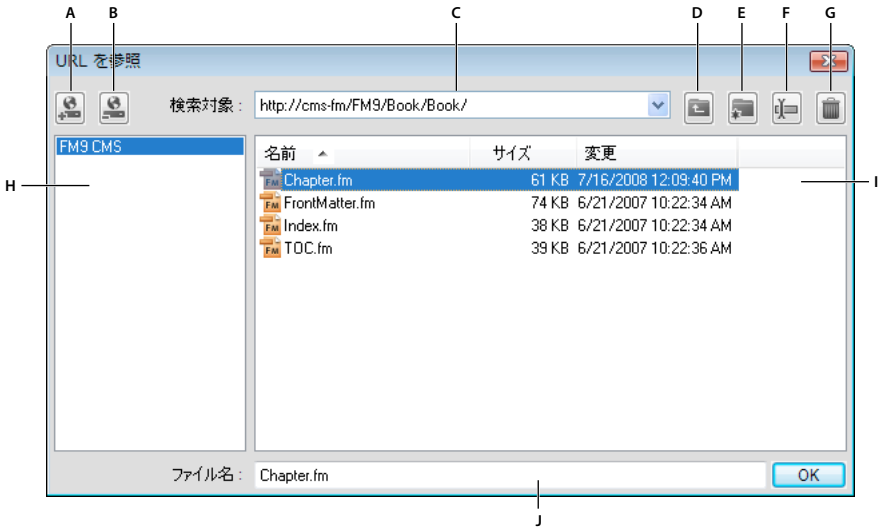
新規 新しい文書に使用するテンプレートの HTTP URL を指定することができます。新規ダイアログボックスでテンプレートの完全な URL を入力するか、URL を参照ダイアログボックスを使用してテンプレートを選択することができます。

開く ファイルを開くダイアログボックスの「ファイル名」に URL を入力して、サーバー上の任意の HTTP ファイルを開くことができます。HTTP パスを使用して、ローカルのファイルパスを通してサポートされているすべての種類の FrameMaker XML Author ファイルを開くことができます。これらの種類には、.xml、.ditamap、.bookmap などがあります。

取り込み HTTP パスを指定すると、ファイルを取り込むことができます。参照するかまたは文書にコピーすることで、ファイルを取り込むことができます。HTTP パスを指定すると、HTTP テキストインセットを読み込み、HTTP ファイルに相互参照を追加し、グラフィック、U3D オブジェクトまたは SWF ファイルを読み込むことができます。

保存 別名で保存ダイアログで URL を指定すると、WebDAV 対応サーバーにファイルをアップロードすることができます。ファイルを XML または PDF として保存できます。

注意：HTTP WebDAV ディレクトリに対して文書のバッチ変換は実行できません。



URL を参照
A. ニックネームを指定して、URL パスをサーバーに保存する **B.** 保存した URL パスを削除する **C.**「選択中のファイルへの相互参照を検索」リストに、最近アクセスしたファイルが表示される **D.** 1 つ上のフォルダーレベルに移動 **E.** サーバー上にフォルダーを作成する **F.** ファイル名またはフォルダー名を変更する **G.** 選択したファイルまたはフォルダーを削除 **H** 保存されたサーバー名 **I.** 任意の列に従ってソートできるファイルの詳細 **J.** ファイルの完全な URL を指定する

WebDAV サーバーの接続を保存する

「URL を参照」を使用すると、明示的にサーバーをセットアップする必要がありません。WebDAV サーバーに認証プロセスがセットアップされている場合、初めてサーバー上のファイルにアクセスするときにログイン認証情報を入力する必要があります。頻繁にサーバーを使用する場合は、「URL を参照」でサーバーの接続を保存すると、迅速にアクセスすることができます。

1 URL を参照ダイアログボックスにアクセスし、「ファイル名」ボックスに WebDAV 対応サーバーの HTTP パスを入力します。

2 確認のメッセージが表示されたら、ログイン ID とパスワードを指定します。

3 サーバーの接続を保存するには、「URL を保存」ボタンをクリックします。

4 サーバー接続のニックネームを指定し、「OK」をクリックします。

保存したサーバーの接続は、URL を参照ダイアログボックスにアクセスするたびに表示されます。

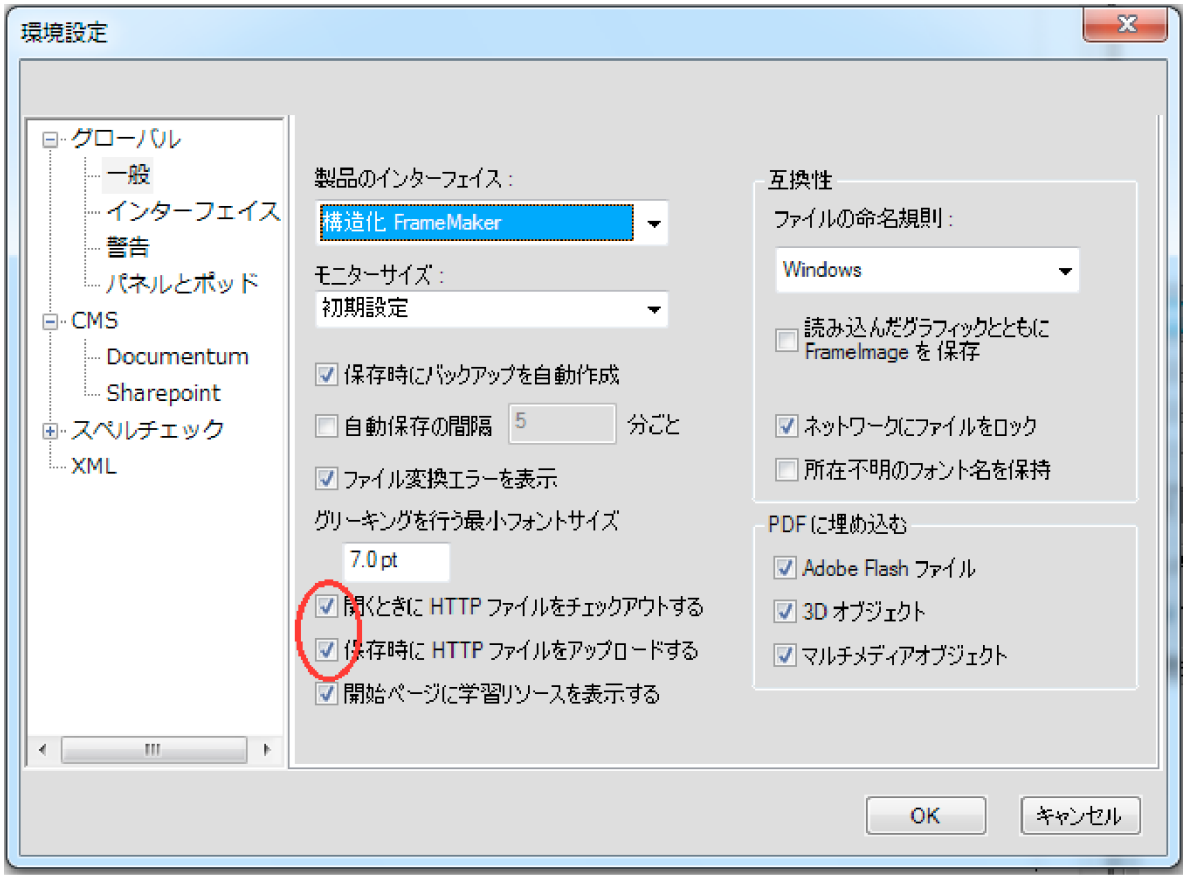
保存したサーバーの接続を削除するには、「URL を削除」ボタンをクリックします。

環境設定

❖ 編集／環境設定を選択し、次のオプションを設定します。

開くときに HTTP ファイルをチェックアウトする ファイルを開くとき、WebDAV サーバーからファイルをチェックアウトしない場合は、このオプションを解除します。

保存時に HTTP ファイルを更新する ファイルを閉じるとき、一度だけファイルをチェックインする場合は、このオプションを解除します。



一般環境設定 「開くときに HTTP ファイルをチェックアウトする」および「保存時に HTTP ファイルをアップロードする」を選択した状態

ファイルを開くための HTTP パスの使用

URL を指定すると、WebDAV サーバー上の任意のファイルを開くことができます。

xml ファイルの場合、FrameMaker XML Author は、xml ファイルに関連付けられた xml スキーマまたは DTD のようなすべての HTTP 参照を自動的にダウンロードします。テキスト、グラフィックインセットまたは相互参照先ファイルのようなその他の参照もダウンロードされます。

また、URL を指定して、文書内のグラフィックファイルオブジェクトを参照し、取り込むこともできます。ハイパーテキストマーカーに HTTP パスを指定して、文書のリンクを含めることができます。

文書を追加、開く、保存する

ファイル URL を指定すると、WebDAV サーバーから直接ファイルを作成、保存および開くことができます。

ファイルを開く

環境設定ダイアログボックスから「開くときに HTTP ファイルをチェックアウトする」オプションを選択した場合、ファイルをダウンロードすると自動的にロックされ、チェックアウトされます。チェックアウトされたファイル名の横に、アスタリスク記号が表示されます。

ファイルを保存する

自動的に変更を WebDAV サーバーへアップロードすることができます。この操作を行うには、環境設定ダイアログボックスで「保存時に HTTP ファイルを更新する」オプションを選択したことを確認します。

1 ファイル／別名で保存を選択し、「URL を参照」ボタンをクリックします。

2 右パネルからサーバー名を選択し、フォルダーへ移動し、「保存」をクリックします。

ファイルを取り込む

ファイルを取り込むには： ファイル／取り込み／ファイルを選択し、「URL を参照」ボタンをクリックします。

ファイルを閉じる

デフォルトでは、ファイルを閉じると、ファイルが自動的にチェックインされます。

テンプレートをフォルダーに関連付ける

階層構造ブック内のフォルダーにテンプレートを関連付けるとき、テンプレートの HTTP パスを指定することができます。

1 ブックウィンドウで、テンプレートを指定するフォルダーを右クリックし、「プロパティ」をクリックします。

2 「テンプレートパス」オプションを選択し、「テンプレートを追加」ボタン…をクリックしてファイルを参照します。

3 「ファイル名」ボックスで完全な HTTP パスを指定するか、「URL を参照」をクリックして、サーバー上のファイルを検索します。

4 「OK」、「開く」および「設定」をクリックして、選択したフォルダー用のテンプレートを関連付けます。

関連ファイルを zip ファイルにパッケージ

Ditamap、.xml を関連するすべてのファイルとともにパッケージして zip ファイルを生成すると、配布やバックアップの際に便利です。ブックまたは Ditamap をフォーカスしてパッケージを作成するように選択した場合は、FrameMaker によって関連ファイル（章ファイル、画像、テキストインセット、Conref、crossref など）が自動的に選択され、.zip ファイルが生成されます。

パッケージされた zip ファイルに含まれる内容は次のとおりです。

1 Ditamap

2 章ファイルまたはトピックファイル

3 章ファイルまたはトピックファイルで参照されているファイル（テキストインセット、Conref、画像など）

注意：構造化ファイルをパッケージする場合、それらのアプリケーション設定ファイル（DTD、structapps.fm、読み書きルール、テンプレートなど）はパッケージされません。

ブックまたは Ditamap ファイルのパッケージ

ブックまたは Ditamap をパッケージするには、それらのトピックファイル、章ファイルおよび依存ファイルをすべて同じフォルダー内またはそのサブフォルダーに配置します。フォルダー外部のファイルは、見つからないファイルと見なされ、zip ファイルにコピーされません。

1 ブックまたは Ditamap をフォーカスした状態で、ファイル／パッケージを選択します。

2 パッケージダイアログで、次の操作を実行します。

a 必要に応じて、zip ファイルのファイル名とパスを編集します。デフォルトでは、パッケージ zip ファイルは、ブックまたは Ditamap ファイルと同じ名前が付けられ、同じ場所に保存されます。

b 「設定」をクリックして、1 つ以上のファイルタイプ（マルチメディア、画像、3D ファイル、内容参照、相互参照、テキストインセット、OLE オブジェクト）をパッケージ対象（zip ファイル）から除外します。

c 「ファイルが見つからない場合でもパッケージを作成します」を選択して、章ファイル、トピックファイルまたは依存ファイルが見つからない場合でも、パッケージを作成します。

FrameMaker では、ブックまたは Ditamap のフォルダー（またはサブフォルダー）に含まれていないトピックファイル、章ファイルまたは依存ファイルは、見つからないファイルと見なされます。ブックまたは Ditamap をパッケージするには、それらのトピックファイル、章ファイルおよび依存ファイルがすべて同じフォルダー内またはそのサブフォルダー内にある必要があります。トピックファイル、章ファイルおよび依存ファイルが同一フォルダー内に含まれていないブックまたは Ditamap をパッケージする場合は、このオプションを選択します。これを選択しておかないと、ブックや Ditamap のパッケージが失敗します。

d パッケージファイルを作成後に表示するには、「パッケージした後で、それを含むフォルダーを開きます」を選択します。パッケージの作成後、zip ファイルが含まれているフォルダーが、Windows® エクスプローラーで表示されます。

e パッケージに関する問題のログを生成するには、「ログファイルを生成します」を選択します。

f 「パッケージ」をクリックします。

FrameMaker によってブックファイルが処理され、パッケージが作成されます。これで、zip ファイルを他ユーザーと共有したり、バックアップを作成したりすることができます。

第 11 章：内容の編集

編集テキストをトラッキングして変更箇所を識別する

テキスト編集のトラック機能を使用すると、視覚的に区別しやすいように、追加および削除されたテキストはハイライト表示されます。エディターおよびレビューアーはこの機能を使用して、編集を表示したり非表示にしたりして、変更を追跡、表示、およびプレビューできます。追加と削除の色を設定できます。

編集箇所を追跡する範囲を、現在の文書、現在のブックまたは DITAMAP、またはブックまたは DITAMAP の選択文書に設定できます。

FrameMaker は、変更のユーザー名とタイムスタンプで変更を追跡します。例えばチーム環境での作業で、他の著者と文書を共有している場合は、この機能により文書内の編集箇所の作者と時間を調べることができます。デフォルトでは、FrameMaker は現在のユーザーのログイン名をユーザー名として使用します。

注意：書式およびエレメントの属性に対する変更は記録されません。

以下の表に、構造化文書で記録されるテキスト編集と記録されないテキスト編集を示します。

記録されるテキスト編集	記録されないテキスト編集
Return キーを使用したエレメントの挿入	ルートエレメントの削除
エレメント内でのテキストの挿入または削除	エレメントの属性の編集
エレメントの削除	エレメントの結合
テキストのカット、コピーおよびペースト	エレメントの分割
	テキストのラップ解除とラップ
	構造図ウィンドウでのエレメントのドラッグまたはドロップ

テキスト編集のカラー設定

FrameMaker が適用するデフォルトの書式（追加したテキストは下線、削除したテキストは打ち消し線）の他に、追加や削除されたテキストに対してカラーを設定できます。テキスト編集が明確に表示されるようにするために、コンディショナルタグに対して定義したテキスト色と同じ色を設定しないようにします。また、テキスト編集をプレビューまたは表示したときは、テキスト編集を明確に区別するために、コンディショナルタグはオフにします。

1 次のいずれかを行います。

- ブックウィンドウで、表示／テキスト編集のトラック／カラーを設定を選択します。
- ドキュメント表示では、スペシャル／テキスト編集のトラック／カラーを設定を選択します。

2 追加テキストや削除テキストに対して色を選択または定義し、「設定」をクリックします。

テキスト編集追跡の範囲の設定

編集箇所の追跡を行う範囲を、現在のブック、DITAMAP、または文書として設定できます。ブックまたは DITAMAP を開くと、デフォルトで範囲はブックまたは MAP に設定されます。範囲を明示的に設定するには、次のいずれかの操作を実行します。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 範囲を現在のブック全体に設定するには、ブックまたは DITAMAP ビューから、表示／テキスト編集のトラック／範囲／ブックまたは DITAMAP を選択します。
- 範囲を、文書内にフォーカスがあるときのブックまたは Ditamap 全体に設定するには、スペシャル／テキスト編集のトラック／範囲／ブックまたは Ditamap を選択します。
- 範囲を現在の文書のみに設定するには、スペシャル／編集のトラック／範囲／文書を選択します。
- 文書のみが開いている場合に、現在の文書に対しては、スペシャル／テキスト編集のトラック／範囲／文書を選択します。
- 範囲をブック内の選択ファイルに設定するには、ブックビューからファイルを選択してから、表示／テキスト編集のトラック／範囲／選択した文書を選択します。
- 文書内にフォーカスがあるときにブックまたは Ditamap の選択文書に範囲を設定するには、ファイルを選択してから、スペシャル／テキスト編集のトラック／範囲／選択した文書を選択します。

注意：範囲をブックまたは DITAMAP に設定できるのは、それらが開かれているときのみです。

テキスト編集のトラックをオン / オフする

初期設定では、テキスト編集のトラック機能はオフになっています。次のいずれかの操作を行います。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ブックまたは DITAMAP ウィンドウで、表示／テキスト編集のトラック／有効を選択します。このオプションはオンとオフを切り替えます。
- ドキュメントウィンドウで、スペシャル／テキスト編集のトラック／有効を選択します。このオプションはオンとオフを切り替えます。

注意：文書が開かれている状態でテキスト編集のトラックを有効にすることを推奨します。文書にエラーがあって FrameMaker がそれを開けない場合、FrameMaker はテキスト編集のトラックを有効にしません。

文書内のテキスト編集を管理する

- 特定のテキスト編集を検索するには、スペシャル／テキスト編集のトラックを選択し、「次を表示」または「前を表示」を選択します。
- 個々のテキスト編集を適用または拒否するには、テキスト編集を選択し、スペシャル／テキスト編集のトラック／編集を適用または編集を拒否を選択します。
- すべてのテキスト編集を適用または拒否するには、スペシャル／テキスト編集のトラックを選択し、「すべて適用」または「すべて拒否」を選択します。

  テキストの挿入または削除を適用すると、そのテキスト編集はファイルの一部になります。テキストの挿入を適用すると、挿入されたテキストは保持されます。テキストの削除を適用すると、削除されたテキストは取り除かれます。テキストの挿入を拒否すると、挿入されたテキストは取り除かれます。テキストの削除を拒否すると、削除されたテキストはファイル内に保持されます。挿入または保持されたテキストは、周囲のテキストの書式情報を取得します。

作者名またはレビューアー名による編集のフィルタリング

❖ スペシャル／テキスト編集のトラック／レビューアー名を表示／ [ユーザー名] を選択します。

レビューアー名を選択した後に、次の操作を実行できます。

- 次 / 前を表示：選択されたレビューアーによって行われた変更を表示します。
- すべて承認 / 拒否：選択されたレビューアーによって行われたすべての変更を承認または拒否します。

注意：ブックまたはマップ内でレビューアー名を入力するには、ブックまたはマップを開き、範囲を選択して「ユーザーリストを更新」をクリックします。

注意：レビューアー名が文書に対して自動的に入力されます。

テキスト編集を記録した文書をプレビューする

すべてのテキスト編集を適用する前に、テキスト編集が文書に組み込まれた最終版の文書をプレビューします。または、テキスト編集を文書内でハイライトしないで元の文書をプレビューすることもできます。

適切な範囲を選択することによりブックまたは Ditamap のすべての文書または選択した文書に対してプレビュー操作を実行することもできます。

テキスト編集を記録した文書をプレビューすると、文書の表示がトラックモードからプレビューモードに切り替わります。プレビューモードでは、文書に対してトラック不可能な変更は行わないでください。たとえば、プレビューモードでコンディションを編集したりテキストに適用したりしないでください。このような変更はトラックされないので、最終文書で予期しない結果になることがあります。

初期設定では、トラック記録された文書のプレビューはオフになっています。

注意：文書で最初に「最終版をプレビュー」または「オリジナルをプレビュー」を選択すると、「プレビューをオフ」オプションが有効になります。文書内で「最終版をプレビュー」または「オリジナルをプレビュー」コマンドを取り消すことはできません。

- テキスト編集を適用した最終版の文書をプレビューするには、スペシャル／テキスト編集のトラック／最終版をプレビューを選択します。
- テキスト編集を適用したオリジナルの文書をプレビューするには、スペシャル／テキスト編集のトラック／オリジナルをプレビューを選択します。

  適用した編集は文書に組み込まれます。拒否した編集は削除され、文書は元の状態に復元されます。

  テキスト編集のトラック機能をオンにし、「最終版をプレビュー」または「オリジナルをプレビュー」オプションを選択した状態で文書を変更すると、プレビューモードからトラックモードに切り替わります。この場合、変更を取り消すことはできません。
- プレビューモードをオフにするには、スペシャル／テキスト編集のトラック／プレビューをオフを選択します。

テキスト編集を記録した文書の保存と発行

テキスト編集を挿入後に文書を保存すると、提示された変更が保持されます。

文書を PDF として発行すると、テキスト編集は保持され、出力先に発行されます。プレビューモードがオンの場合は、選択されている「最終版をプレビュー」または「オリジナルをプレビュー」オプションに基づいて文書が発行されます。

テキスト編集を記録した文書を XML として保存することができます。この XML 文書を FrameMaker で開き、テキスト編集のトラックを有効にして、文書を編集することができます。FrameMaker 文書を再び XML として保存すると、編集された情報が XML ラウンドトリップによって保存されます。

コンディショナルタグのラウンドトリップが無効になっている場合は、XML ラウンドトリップ時に、テキスト編集のトラックの情報はすべて失われます。初期設定では、コンディショナルタグのラウンドトリップはすべての XML アプリケーションに対して有効になっています。

ブックまたはマップレベルでの変更履歴

FrameMaker では、ブック全体またはマップ全体における変更を追跡できます。

この機能を使用するには、次の操作を行います。

1. FrameMaker でブックまたはマップファイルを開きます。
2. 変更履歴の範囲を設定します。表示／テキスト編集のトラック／範囲をクリックし、「ブック」または「マップ」として範囲を設定します。

   注意：変更履歴の範囲は、表示／テキスト編集のトラック／範囲から設定できます。範囲は、現在有効な文書、選択した文書、またはブック全体（ブックが開かれている場合）に制限できます。

   注意：文書が表示されているときに、スペシャル／テキスト編集のトラックから範囲を設定できます。
3. 変更履歴を有効にするには、表示／テキスト編集のトラック／有効をクリックします。
4. オプションとして、表示／テキスト編集のトラック／カラーを設定で、変更履歴の追加テキスト色と削除テキスト色を設定できます。

   注意：設定したカラーは、選択されている範囲に適用されます。たとえば、範囲として「ブック」が選択された場合、設定されたカラーはブック内のすべての文書に適用されます。逆に、範囲として「文書」が選択された場合、設定されたカラーは現在の文書のみに適用されます。ブック内のその他すべての文書では、変更履歴のデフォルトカラーが使用されます。
5. 必要に応じて、ブック内のすべての文書でコンテンツに変更を行います。
6. レビューツールバーから、レビューのための変更履歴の範囲を選択します。範囲として「ブック」または「マップ」を選択します。

   注意：範囲として「文書」を選択することで範囲を現在選択されている文書にのみ制限したり、または範囲として「選択した文書」のみに設定したりすることもできます。

   注意：「有効」、「無効」、「プレビュー」機能は、選択された範囲に対してのみ適用されます。
7. 必要に応じて、レビューアイコン（「編集を適用」、「編集を拒否」、「次を表示」、「前を表示」、「すべて適用」、「すべて拒否」）を使用しながらレビューを行っていきます。FrameMaker がレビューのためにブック内のすべての文書間を自動的に移動していくことに注目してください。
8. 特定のユーザーによる変更のみを表示し編集することもできます。「レビューアー」ドロップダウンをクリックし（上記のスクリーンショットを参照）、「ユーザーリストを更新」を選択してユーザーリストを更新します。次に、レビューアードロップダウンから、レビューしたい変更のユーザー（つまり編集者）を選択します。FrameMaker は、指定したユーザーが行った変更のみを操作の対象として処理を進めます。

校閲および共同著述用の Dropbox の使用

FrameMaker では、Dropbox を使用してトピックおよび関連ファイルを共有して管理できます。FrameMaker でサポートされている Dropbox の機能を使用して、次のような場合にファイルを共有できます。

- 領域の専門家および他の関係者とともに校閲する

- テクニカルライターが旅行に出かけている間や、ネットワークの外にいる場合、テクニカルライターと作業を共有する

FrameMaker で Dropbox アプリケーションを使用するには以下が必要です。

- 274 ページの「FrameMaker で操作するために Dropbox アプリケーションをインストールして設定する」
- 274 ページの「Dropbox にファイルを追加する」
- 275 ページの「他のユーザーと Dropbox の場所を共有する」（ライターおよび領域の専門家）
- 275 ページの「Dropbox フォルダーからファイルを開く」
- 275 ページの「ローカルで保存／依存ファイルを使用してローカルで保存 - アクティブな文書」

FrameMaker で操作するために Dropbox アプリケーションをインストールして設定する

ファイル共有用に Dropbox を使用するには、ユーザーはマシンに Dropbox をダウンロードして設定し、Dropbox アカウントを作成する必要があります。

1. Dropbox アプリケーションをマシンにダウンロードしてインストールします。
2. FrameMaker で、編集／環境設定を選択します。
3. Dropbox をクリックして、以下を設定します。
   - **a** Dropbox フォルダーパス：Dropbox をインストールすれば、デフォルトパスがドロップダウンにオプションとして自動的に作成されます。
   - **b** ローカルでコピーした後に Dropbox からファイルを削除する：ローカルで保存または依存ファイルを使用してローカルで保存するときに、このオプションを選択すると、マシンの Dropbox フォルダーからファイルが削除されます。
   - **c** アップロードまたはダウンロード中に依存ファイルのフォルダー構造を作成する：FrameMaker は、アップロードまたはダウンロードと同じように Dropbox フォルダーのフォルダー構造を作成します。このオプションが選択されていない場合、FrameMaker は、アップロードまたはダウンロードしている文書、ブック、ditamap ごとの同一レベルかそれより下のレベルに存在するフォルダー用にのみ、フォルダー構成を作成します。このオプションが選択されている場合、FrameMaker は、アップロードまたはダウンロードしているファイルの外側または上に存在するフォルダー用にも、最上位のコンポーネント（フォルダーまたはファイル）から同一フォルダー構成を作成します。

Dropbox にファイルを追加する

Dropbox にファイルを追加して他のユーザーと共有します。Dropbox にファイルを追加すると、275 ページの「他のユーザーと Dropbox の場所を共有する」できます。

1. FrameMaker でファイルを開きます。
2. ファイル／アップロードまたは依存ファイルと一緒にアップロードを選択します。依存ファイルを使用してアップロードを選択するときは、以下も Dropbox にアップロードします。
   - **a** アップロードしているブックファイル用の章ファイル
   - **b** アップロードしている章ファイルに関連するブックファイル
   - **c** 画像ファイル
   - **d** テキストインセット

他のユーザーと Dropbox の場所を共有する

他のユーザーとファイルを共有できるようにするには、Dropbox の場所を共有します。Dropbox に共有フォルダーを作成し、FrameMaker に Dropbox を設定する必要のある他のユーザーとファイルを共有します。または、Dropbox を介して他のユーザーと単一ファイルへのリンクを共有できます。

Dropbox フォルダーからファイルを開く

Dropbox フォルダーからファイルを開くには、

- ファイル／ Dropbox ／開くを選択します。

  FrameMaker は Dropbox からファイルを開きます。ファイルを編集または保存できます。

ローカルで保存／依存ファイルを使用してローカルで保存 - アクティブな文書

Dropbox フォルダーからファイルを開いたあとは、共有ワークフローの外側でファイルに変更を行うために、ファイルをローカルで保存します。

複数のバージョンを比較して変更箇所を表示する

文書比較について

時には、変更がマークされていない改訂文書を受け取ることがあります。新バージョンを旧バージョンと比較することにより、変更に関する詳細な情報を得ることができます。文書の 2 つのバージョンを比較すると、FrameMaker により統合文書と概要文書が作成されます。

統合文書

統合文書は、新旧バージョンを組み合わせたコンディショナル文書で、2 つのバージョンの違いを並べて表示します。変更されたテキストに適用するためのコンディションタグを指定することができます。また、FrameMaker が改訂バーで変更をマークするかどうかを指定することができます。

FrameMaker の統合文書では、文書の相違点は挿入または削除であると見なされます。例えば、グラフィック枠の内容が変更されている場合、両方のバージョンが統合文書に表示されます。このとき、旧バージョンには削除のマーカーが付き、新バージョンには挿入のマーカーが付きます。統合文書の変数には新バージョンの定義が使用されますが、変更のマーカーは付きません。変更と見なされるのは、変数が挿入または削除された場合だけです。

概要文書

概要文書は、全体の概要と、比較されたアイテムの種類別の改訂リストから構成されます。この文書をハイパーテキスト文書として作成して、実際に変更されたページへのリンクを文書に追加することができます。ハイパーテキストの概要文書を作成すると、変更したページをすばやく表示して、読み込みや編集を行うことができます。

概要文書（「概要 .fm」という名前が付けられます）では、文書の相違点は挿入、削除または変更であると見なされます。アイテムが移動した場合は、削除され、それから挿入されたものとしてマークされます。新バージョン、旧バージョンおよび統合文書の変更があるページの番号が表示されます。挿入の場合、旧バージョンのページ番号は、新バージョンでアイテムが挿入されることになるページの番号に一致します。削除の場合、新バージョンのページ番号は、アイテムが削除されなかったと仮定した場合にそのアイテムが表示されるページの番号です。

比較されるアイテム

文書の 2 つのバージョンを比較すると、FrameMaker は、ボディページ上とリファレンスページ上の同じ名前のフローの内容を調べます。そして、テキスト、脚注、アンカー枠、表、変数およびその定義、相互参照およびその形式、脚注テキスト、マーカータイプおよびマーカーテキストを調べます。FrameMaker は構造エレメントを比較しません。しかし、エレメント内容は比較します。

FrameMaker で検出できる変更を以下に示します。

アンカー枠 枠内のオブジェクトが比較されます。オブジェクトが異なる場合、または異なる位置にある場合は、アンカー枠全体に変更のマーカーが付けられます。

相互参照 FrameMaker は相互参照が外部参照なのか内部参照なのかを調べます。相互参照の書式名、ソースのマーカーテキスト、外部参照の場合は参照ファイルのパスをそれぞれ確認します。これらのプロパティのいずれかに変更がある場合は、変更のマーカーが相互参照に付けられます。

テキストインセット 変更日、ファイル名、テキスト挿入の相対パス、インセットが取り込まれた方法が比較されます。例えば、テキストが取り込まれた場合、行が段落に結合されたかどうかが調べられます。これらのアイテムのいずれかに変更がある場合は、そのテキスト全体に変更のマーカーが付きます。

取り込んだグラフィック 取り込んだグラフィックの内容および dpi 単位の解像度が比較されます。例えば、オブジェクトが反転または回転されたかどうかの確認をしたり、境界ボックスのサイズを比較したりします。また、グラフィックの取り込み方法（参照またはコピー）も比較します。参照によってグラフィックを取り込んでいる場合は、パスが比較されます。これらのプロパティのいずれかに変更がある場合は、取り込んだグラフィックを含むアンカー枠がある行に変更のマーカーが付きます。

数式 数式のサイズ、グラフィック枠内の数式の位置および数式定義が比較されます。これらのアイテムのいずれかに変更がある場合は、その数式全体に変更のマーカーが付きます。

表 行と列の数と、セルが連結または回転されているかどうかが確認されます。これらの属性のいずれかに変更がある場合は、その表のアンカーを含む行に変更のマーカーが付きます。セルのテキストが変更されている場合は、新しい表のみが統合文書内に表示されます。変更されたセル内の行が変更されたものとしてマークされます。ただし、表の 75 %を超えるセルが変更された場合は、表全体に変更のマーカーが付きます。

以下のアイテムは比較されません。

- マスターページのフロー、ヘッダーとフッターのフロー、タグなしのフロー
- アンカー枠内のグラフィックオブジェクトまたはテキスト行
- アンカー枠の位置
- 脚注の属性または番号
- 段落、文字または表のタグ
- テキストまたは表の書式設定
- 段落カタログ、文字カタログ、または表カタログ内のタグ
- テキストインセットの内容

テキストまたは表の書式設定は調べられません。そのため、表の罫線や塗りが異なったり、テキストの色が異なっていても判別されません。

日本語 OS 上で実行している FrameMaker の英語バージョンと日本語バージョンの両方とも日本語のテキストを比較することができます。

文書の 2 つのバージョンを比較する

1 文書の両方のバージョンを開きます。文書にコンディショナルタグが含まれる場合、必ずすべてのコンディションを表示します。

2 新バージョンで、ファイル／ユーティリティ／文書を比較を選択します。

3 ポップアップメニューから古いバージョンを選択し、FrameMaker で作成する文書を指定します。現在の文書を除き、開かれている名前の付いた文書のすべてが、古い文書ポップアップメニューに一覧表示されます。

4 「オプション」をクリックし、次の操作を行ってから「設定」をクリックします。

- 「挿入部分の表示」セクションで挿入テキストの表示方法を指定します。初期設定のコンディションタグ（「挿入」）または別のコンディションタグを選択します。挿入されたテキストをマークしないように選択できます。
- 「削除部分の表示」セクションで削除テキストの表示方法を指定します。初期設定のコンディションタグ（「挿入」）、別のコンディションタグまたは任意のテキストを選択します。削除テキストを統合文書から除外するには、「置換テキスト」をクリックし、ボックスを空白のままにします。
- すべての変更（挿入と削除）を統合文書内の改訂バーでマークするには、「変更部分に改訂バーを表示」を選択します。FrameMaker 文書では現在の改訂バー設定が使用されます。

改訂バーを文書の新バージョンに追加するには、「変更部分に改訂バーを表示」を選択します。「削除部分の表示」セクションの「置換テキスト」を選択し、「置換テキスト」ボックスを空白のままにします。

5 「比較」をクリックします。比較が完了すると、概要文書と統合文書が表示されます。2 つのバージョンが同じ場合は、どちらの文書も作成されません。

6 概要レポートをハイパーテキスト文書にするには、「ハイパーテキストリンクを作成」を選択します。概要文書の変更部分でページ番号をクリックすると、そのページが表示されます。変更を含むページの表示は、新バージョン、旧バージョンまたは統合文書のどのページでも行うことができます。

複数のフローを含む文書の比較

複数のフローを含む文書を比較することができます。ただし、FrameMaker が対象外のフローを比較しないように、各フローに固有のタグが付いていることと、フローに同じタグが設定されていることを確認します。

同じ名前で異なるフローを文書に含めることができます（例えば、独立ページの「A」という別のフローなど）。その場合、文書を比較しようとすると、重複されたフローが警告メッセージに一覧表示されます。各文書に同じ名前のフローが 1 つだけ含まれている場合にのみ、フローが比較されます。

コンディショナルタグを含む文書を比較する

表示されない隠されたテキストとグラフィックは無視されます。

1 次のいずれかの操作を行います。

- コンディショナルタグを含む 2 つの文書の全テキストを比較するには、比較を行う前にすべてのコンディションを表示します。
- コンディショナルタグを含む 2 つの文書の特定のテキストを比較するには、比較を行う前に特定の式に基づくコンディションを表示します。
- 文書を比較するときにコンディショナルタグを無視するには、比較を行う前にすべてのコンディションを非表示にします。

2 文書を比較します。

新バージョンの文書に非表示のコンディショナルアイテムがある場合は、統合文書にもそのままの状態でコピーされます。

語数と文字数を調べる

変更箇所を見直すときに、文書内の語数や文字数を知りたいときがあります。文書内の文字数をカウントする機能は、全角（マルチバイト）文字を使用するアジア言語の場合に便利です。半角文字数、全角文字数、およびその合計がわかります。

1 ファイル／ユーティリティ／文書レポートを選択します。

2 「Asian Character Count」または「WordCount」を選択し、「実行」をクリックします。

PDF の注釈を読み込む

タグ付き PDF からソース FrameMaker 文書に注釈を直接読み込むことができるので、注釈を修正する時間を削減できます。共有 PDF レビューに参加している複数の校閲者からの推奨事項や編集をより速くソース文書に組み込むことができます。

注釈を読み込むことができるのは、FrameMaker 9 以降を使用して作成した PDF からだけです。

ソース文書を変更した後に PDF から注釈を読み込む

PDF 出力を校閲中に FrameMaker でソースを変更しても、PDF 校閲コメントを読み込むことができます。

ソースの FrameMaker コンテンツに以下の変更を行い、PDF 校閲コメントを取り込むことができます。

- ソースの FrameMaker 文書で、段落の該当する位置（行番号ごとに）での変更
- ソースの FrameMaker 文書で、段落の注釈が追加されたテキストの前後のテキストでの変更



ソースで 2 つの編集の相対位置を変更した後でも、PDF 注釈は PDF に正しく読み込まれます
A. PDF の校閲で小文字の s が大文字の S に変更される - 注釈の相対位置の変更にかかわらず、同じ内容がソースの FrameMaker 文書にトラックテキスト編集として読み込まれます **B.** PDF の校閲でピリオドが文末に挿入される - 注釈の相対位置の変更にかかわらず、同じ内容がソースの FrameMaker 文書にトラックテキスト編集として読み込まれます **C.** PDF 校閲コメントを読み込む前にソース文書に挿入されたテキストによって、編集の相対位置が変更されます

編集した構造化コンテンツに PDF 注釈を読み込む

XML コンテンツで PDF 注釈の読み込みを使用するには：

1 校閲用の PDF を作成する前に、コンテンツのすべてのエレメントに ID を割り当てます。

2 選択ファイルの PDF 設定ダイアログで、必ず、「検討用に生成する」オプションを選択します。

ID を割り当てる場合、すべてのエレメントが ID 属性（大文字と小文字は区別されないので、id、Id、ID、または iD のいずれか）または UniqueID タイプの属性を保持していることを確認する必要があります。

文書内の一部のエレメントがこれらの属性を保持していない場合、ID または UniqueID を含めるように XML 構造化アプリケーションに変更を行う必要があります。

関連項目

285 ページの「XML スキーマ、EDD、DTD」

編集した文書に PDF 注釈を読み込むための条件

1. PDF 校閲コメントが 2 つの段落にまたがる場合にそのコメント内のソースを編集すると、編集したコンテンツにも注釈が読み込まれます。
2. コピー＆ペーストによって重複する ID がソース文書の複数のエレメントに存在する場合、PDF 注釈は ID の最初のインスタンスに読み込まれ、以降の重複するインスタンスは無視されます。
3. ブックでは、閲覧用の PDF の生成後に章を前後に移動した場合、PDF 注釈の読み込みは正しく動作しません。
4. PDF 内で注釈が付けられているテキストがソース内で変更された場合、その注釈は注釈のタイプを持つマーカーとして読み込まれます。これらのマーカーはマーカーポッドに表示できます。

サポートされている注釈の種類

FrameMaker は、次のような PDF 注釈を取り込むことができます。

- テキストの追加
- テキストの削除
- テキストの置換
- ノート注釈
- 下線テキスト
- ハイライトテキスト

他の種類の注釈は、読み込まれません。

注釈の位置

PDF の注釈を読み込むと、トラックテキスト編集、トラックマーカーまたは単純なテキスト形式として、ソース FrameMaker 文書と同じ位置に挿入されます。テキストの追加、削除および置換は、テキスト編集として挿入されます。ノート注釈は、注釈型マーカーとして挿入されます。FrameMaker は、機能が有効か無効かどうかにかかわらず、これらのテキスト編集およびマーカーをトラックします。

ハイライトタイプの PDF 注釈は、テキスト背景色機能の実装により、ハイライトが保持された状態で取り込まれます。

検討用に PDF を送信した後でソース文書を変更すると、一部の注釈の正確な挿入ポイントを決定できなくなる場合があります。FrameMaker は、このような注釈を近い位置にトラックマーカーとして挿入します。注釈は、名称未設定のテキストフローに適用され、テキスト以外のオブジェクトまたは編集用にロックされているオブジェクトも、近い位置にマーカーとして挿入されます。

注意：FrameMaker では、変数、テキスト行およびグラフィックのようなオブジェクトに挿入できません。また、FrameMaker では、相互参照、テキストインセット、ビュレットおよび番号も、編集用にロックされます。これらのオブジェクト上の注釈は、マーカーとして挿入されます。校閲者が PDF 内の別の注釈に応えて注釈をマーカーとして追加すると、注釈が挿入されます。

注釈を読み込む

1. XML ファイルを開き、PDF の注釈を読み込みます。
2. ファイル／取り込み／ PDF 注釈をクリックします。
3. Adobe Acrobat から注釈を読み込むダイアログボックスに表示される指示を読みます。「はい」をクリックして先に進みます。
4. PDF から注釈を読み込むダイアログボックスで、注釈を読み込む PDF ファイルを選択します。

5 読み込む注釈のタイプを選択します。

すべての注釈 サポートされているすべてのタイプの注釈を PDF から読み込むことを選択します。

挿入、削除、置換タイプの注釈のみ テキストの追加、削除および置換のみを取り込むことを選択します。

カスタムフィルターを適用 読み込む注釈用のフィルターを指定することを選択します。タイプ、著者、著者が設定したステータス、チェック状態および挿入日のようなパラメーターで、注釈をフィルターすることができます。

6 検討用に PDF を作成した後でソース文書を変更すると、読み込みに進むかどうかの確認が FrameMaker から求められます。

ソースファイルの修正日がタグ付き PDF の作成日より新しい場合、読み込みに進むかどうかの確認が FrameMaker から求められます。

7 FrameMaker は、PDF から注釈を読み込み、読み込み概要を表示します。概要には、FrameMaker が読み込んで正確な位置に配置した注釈の数、FrameMaker が読み込んで近い位置に配置した注釈の数および取り込みに失敗した注釈の数が表示されます。

8 「OK」をクリックして、読み込み概要ダイアログボックスを閉じ、ドキュメントウィンドウに戻ります。

構造化文書と PDF の注釈

構造化文書内のテキスト範囲上の注釈や編集用にロックされているオブジェクトは、マーカーとして挿入されます。例えば、構造化文書では、エレメントの接頭辞または接尾辞は、編集用にロックされています。

注釈は、複数のエレメントに広がることができます。FrameMaker は、1 つ以上の子エレメントが削除マーク付きのテキスト範囲の外にある場合、親エレメントに削除マークを付けません。

また、ブック内の注釈は読み込むことができますが、子ブックまたは階層構造ブックに含まれる DITA マップには読み込まれません。

表、数式、アンカー枠をラウンドトリップする

構造化 FrameMaker と XML の間で表、数式、アンカー枠をラウンドトリップすることができます。

表のプロパティをラウンドトリップする

読み書きルールは表の書式属性のラウンドトリップを取り扱います。表のセルのプロパティの新しい読み書きルールのマッピングは次の通りです。

プロパティ	非 CALS 読み書きルール	CALS 読み書きルール	属性値
FP_CellAngle	セル角度	rotate	Integer
FP_CellOverrideFill	塗りの上書き	NA	Integer corresponding to FDK values
FP_CellUseOverrideFill	塗りの上書きを使用	NA	0 = False Nonzero value = True
FP_CellOverrideShading	陰影の上書き	NA	Tag of FO_Color
FP_CellUseOverrideShading	陰影の上書き	NA	0 = False Nonzero value = True

プロパティ	非 CALS 読み書きルール	CALS 読み書きルール	属性値
FP_CellOverrideBottomRuling	下罫線の上書き	NA	Tag of FO_RulingFmt
FP_CellUseOverrideBRuling	下罫線の上書き	NA	0 = False Nonzero value = True
FP_CellOverrideLeftRuling	左罫線の上書き	NA	Tag of FO_RulingFmt
FP_CellUseOverrideLRuling	左罫線の上書き	NA	0 = False Nonzero value = True
FP_CellOverrideRightRuling	右罫線の上書き	NA	Tag of FO_RulingFmt
FP_CellUseOverrideRRuling	右罫線の上書き	NA	0 = False Nonzero value = True
FP_CellOverrideTopRuling	上罫線の上書き	NA	Tag of FO_RulingFmt
FP_CellUseOverrideTRuling	上罫線の上書き	NA	0 = False Nonzero value = True

表の行のプロパティの読み書きルールのマッピングは次の通りです。

プロパティ	非 CALS 読み書きルール	CALS 読み書きルール	属性値
FP_RowKeepWithNext	次と連動	NA	0 = False Nonzero value = True
FP_RowKeepWithPrev	次と連動	NA	0 = False Nonzero value = True
FP_RowStart	行の配置	NA	Integer corresponding to FDK values

次の例では、**prop5** 属性が表の下罫線を制御します。

```
element "tablecell"
{
    is fm table cell element;
    attribute "prop1" is fm property right ruling override;
    attribute "prop2" is fm property use right ruling override;
    attribute "prop3" is fm property top ruling override;
    attribute "prop4" is fm property use top ruling override;
    attribute "prop5" is fm property bottom ruling override;
    attribute "prop6" is fm property use bottom ruling override;
    attribute "prop7" is fm property left ruling override;
    attribute "prop8" is fm property use left ruling override;
    attribute "prop9" is fm property cell angle;
}
```

次の例では、**att1**、**att2**、**att3**、**att4** 属性が表セルの塗り属性を制御します。

```
element "tablecell2"
{
    is fm table cell element;
    attribute "att1" is fm property shading override;
    attribute "att2" is fm property use shading override;
    attribute "att3" is fm property bottom ruling override;
    attribute "att4" is fm property use bottom ruling override;
    attribute "att5" is fm property fill override;
    attribute "att6" is fm property use fill override;
}
```

数式とアンカー枠をラウンドトリップする

構造化 FrameMaker と XML の間で数式とアンカー枠をラウンドトリップすることができます。構造化 FrameMaker 文書を XML に保存すると、FrameMaker は文書の数式とアンカー枠に MIF ファイルを作成します。FrameMaker は別の MIF ファイルのすべての数式とアンカー枠を保存します。

注意：この機能をテストするには、<installation_directory>/Adobe/AdobeFrameMaker11/Structure にある samplesStructapps.fm ファイルの ReportPlain XML アプリケーションを使用することができます。この XML アプリケーションには、数式と枠エレメントがあります。

maker.ini ファイルの次のフラグを指定して、数式とアンカー枠を保存するために作成されたファイルのタイプを変更することができます。

XML のデフォルトのベクトル形式を指定するには、maker.ini （ユーザー領域）ファイルを編集して、フラグ **DefaultvectorformatforXMLexport** フラグを追加します。例えば、次は XML のデフォルトのベクトル形式を CGM に設定します。

DefaultvectorformatforXMLexport= CGM

XML での Direct OLE サポート

構造化 FrameMaker は、Visio オブジェクトや PowerPoint プレゼンテーションなどのラウンドトリップ OLE オブジェクトをサポートしています。FrameMaker は XML 処理命令を使用して、OLE オブジェクトラウンドトリップを取り扱います。

maker.ini ファイルの DirectOLESupportInXml フラグを使用して OLE のサポートを設定できます。この機能を有効にするには、フラグをオンに設定します。このフラグのデフォルト値はオフで、このフラグがオフの場合、OLE は .mif ファイルとして保存されます。

また、maker.ini ファイルの次のエントリも通知します。

```
53="pptx"  OLE2 OLE2  OLE2     FMGFXImport "pptx" frame.exe ^.pptx
54="VSD"  OLE2 OLE2  OLE2      FMGFXImport "VSD" frame.exe ^.vsd
```

これらのエントリはファイルが読み込まれると自動 filetype フィルターをファイルに割り当てます。必要であれば（各 OLE を使用して）さらにフィルターを追加できます。

OLE オブジェクトを挿入する

1 ファイルの選択／読み込み／オブジェクト オブジェクトを挿入ダイアログが表示されます。

2 OLE オブジェクトに移動して選択します。

- ファイルから作成
- リンク

3 「OK」をクリックします。

注意：「特殊ペースト」コマンドを使用し、「リンクのペースト」を選択して、OLE オブジェクトをペーストすることもできます。

第 12 章：構造化オーサリング

構造化オーサリングの概要

構造化オーサリングについて

構造化オーサリングは、文書中の情報の一貫した構成を定義および強制する技術を利用した発行ワークフローです。従来の非構造化出版では、編集者によって決定されたスタイルガイドに記述されたスタイルとルールに従って内容が書かれます。

非構造化オーサリングワークフローでは、比較的自由な流れの物語ベースの文書を作成します。例えば、見出しがあって、その後にキャプションや代替テキストを持つグラフィックスや段落が続くような文書を作成することができます。構造化オーサリングでは、内容ルールにより、類似の情報がすべて一貫した構造を持つことが強制されます。例えば、以下のような内容ルールを決定して強制することができます。

- ビュレットリストは、最低でも 3 つの項目を含む必要がある。
- 見出しの後には段落が続く必要がある。
- 表は、ヘッダー行を持つ必要がある。
- グラフィックは、キャプションを持つ必要がある。

このような内容ルールは、文書型定義（DTD）または XML スキーマで定義されます。このような内容ルールに準拠しているかどうかは、DTD やスキーマに対して自動的にチェックされます。

例えば、自宅の住所の構造を考えてみましょう。住所には、社員の名前、家屋番号、通り、都市、郵便番号を含むことを内容ルールが要求していると仮定します。非構造化オーサリングの場合、家屋番号のない住所が発見されるのは、編集や校閲のときだけです。構造化オーサリングに、構造の完全性は自動的に検証されます。したがって、一貫した構成とシーケンスが強制および保証されます。

構造化オーサリングは、文書全体の一貫性を向上させます。一貫性は、コンテンツリポジトリ内の文書の管理を単純化します。コンテンツは、指定されたエレメントのレベルで自動的にグループ化することができます。

構造化オーサリングには、以下のような利点があります。

- 情報の一貫した構成が保証されます
- 情報の構成が自動的に検証されます
- 必要な文書構造に準拠します
- 複数の出力形式で出版することができます
- 内容の再利用や XML への変換をサポートします
- バージョニング用のメタデータを使います
- データベースパブリッシングを簡単にします
- ローカライゼーションコストを削減します

FrameMaker の使用 XML Author

XML や構造化オーサリングを利用すると、書式ルールから切り離された内容タグを定義することができます。

FrameMaker XML Author は、XML でオーサリングを行うための便利な構造化環境を提供します。

- ユーザーフレンドリな WYSIWYG の構造化オーサリング環境（視覚的なオーサリング）

- 非構造化 FrameMaker から構造化 FrameMaker へのより簡単な移行 XML Author
- DITA および DocBook の完全なサポート
- レビューおよび共同作業のために PDF を作成する機能
- XML コンテンツをブック内の FrameMaker XML Author コンポーネントとマージする機能

XML、XHTML について

FrameMaker XML Author を使用すると、構造化文書を XML 形式（XHTML 1.0 を含む）で読み込んだり書き出したりできます。構造化ファイルは、一度取り込むと XML ファイルではなくなり、構造化 FrameMaker XML Author 文書になります。文書を元の形式に戻すには、その文書を XML として保存します。

XML

Extensible Markup Language（XML）は、特に Web 向けの構造化された情報を表現する汎用的な形式です。HTML と同様に、XML でもエレメントと構造を使用する必要があります。

ただし、XML は拡張性があるという点において HTML とは異なります。XML では、タグだけでなく、タグの順序、タグ同士の関係、タグの処理や表示の方法なども定義することができます。マークアップに関しても、XML には HTML マークアップと同じようなタグやエレメントがあります。違いは、それらがユーザーによって定義できることだけです。

XML を使って、コンテンツに適した構造を定義および実装しましょう。ある DTD の構造に適合している XML 文書を検証済み XML 文書と呼びます。また、標準 XML 仕様に準拠したタグを使用している XML 文書を整形式 XML 文書と呼びます。

XHTML 1.0

Extensible HyperText Markup Language（XHTML）は、HTML の拡張版であると共に、XML に準拠しており、XML ベースのアプリケーションで操作できるように設計されています。そのため、HTML 形式の文書は、標準 XML ツールで表示、編集、検証が可能です。XHTML を使用すると、文書の内容について上位互換性と下位互換性を維持しながら、HTML から XML に容易に移行することができます。

XML と HTML の違い

HTML が書式を記述するのに対して、XML は内容自体を記述します。人間は、ブラウザーでレンダリングされた HTML 文書しか読むことができません。XML は、人間と機械の両方が読むことができます。

XML は、スタイルベースで段落志向のワープロや DTP の代わりに、構造化オーサリングの基盤を提供します。XML では、階層構造から構成されるエレメントによって内容を記述します。ワープロ環境では、様々な文書コンポーネントの間の関係は、ページ上の書式から明らかです。ただし、ワープロ文書は段落の並びから構成されるので、このような関係を文書ファイルは表現できません。ただし、構造化オーサリングでは、文書コンポーネントの間の階層関係を表現できます。

XML スキーマ、EDD、DTD

スキーマと EDD の構成要素

エレメント

構造化文書の基本的な構成単位は、エレメントです。エレメントは文書の内容の一部（テキスト、グラフィックスなど）を表し、このエレメントが集まって文書の構造を構成します。エレメントには、単純エレメントと複合エレメントがあります。

XML の単純エレメントには、テキストだけが含まれています。複合エレメントは属性を持つことができ、さらに、以下のいずれかが可能です。

- 空であってもかまいません。
- 他のエレメントを含むことができます。
- テキストだけを含むことができます。
- エレメントとテキストの両方を含むことができます。

エレメントは、有効な値として指定された範囲の値を持つことができます。

FrameMaker XML Author のすべての構造化文書では、必ずエレメントを使用します。それぞれのエレメントには、名前、つまり、「Section」、「Head」および「List」などのタグが付いています。使用できるエレメントタグは、文書のエレメント定義によって決定されます。

属性

属性は、エレメントに関する追加情報を提供します。例えば、マニュアルの DTD デザイナーでは、book エレメントの version という属性を使用することにより、ユーザーがブックの改版バージョンを指定することを可能にしています。FrameMaker XML Author では、エレメントの属性はエレメントの定義の一部となります。XML または SGML では、エレメントの属性は DTD の属性定義リストの宣言（ATTLIST）で別個に発生します。

属性は、デフォルト値や固定値を持つことができます。また、属性は、必須にすることもオプションにすることもできます。例えば、topic エレメントがある場合、トピックを相互参照するためには topic ID が必須属性になることがあります。また、属性に対しては、値の範囲を設定したり、適正な値を列挙したりすることができます。

エレメントルール

以下の 7 つのルールは、エレメントの並び順、出現回数、グループ化などがどのように使われるかを制御します。

すべて 子エレメントは任意の順序で出現できますが、最低でも 1 回は出現する必要があることを示します。

choice どちらか一方の子エレメントが出現できることを示します。

Sequence 子エレメントが出現する順序を示します。

minOccurs 子エレメントが出現できる最低回数を示します。

maxOccurs 子エレメントが出現できる最高回数を示します。

エレメントグループ エレメントは、グループ宣言の下でグループ化することができます。

属性グループ 属性は、attributeGroup 宣言の下でグループ化することができます。

XML スキーマ

XML スキーマは、XML 文書の適正な構成単位を定義します。DTD やスキーマファイルは、EDD とは違って、書式情報を提供しません。

XML スキーマは、以下を定義します。

- 文書に出現できるエレメントのリスト
- エレメントに出現できる属性のリスト
- エレメントの階層構造 - どのエレメントが子エレメントとして出現できるか
- 子エレメントの順序
- 子エレメントの数
- エレメントや属性のデータ型
- エレメントや属性のデフォルト値および固定値

XML 名前空間

XML 名前空間を利用すると、名前の衝突を起こすことなく、異なるボキャブラリから取得した XML エレメントや属性を同一の文書に含むことができます。

スキーマを開くまたは取り込む

スキーマファイルを参照する XML 文書を取り込むことや、XML への書き出しの際に文書の検証に使用するために、構造化アプリケーションでスキーマファイルを指定することができます。

スキーマファイルを指定して XML の書き出しに使用するには、structapps.fm ファイルを修正します。schema エレメント（XmlApplication エレメントの子）は、書き出し用のスキーマファイルパスを指定します。

構造化アプリケーション定義

技術文書にただちに利用できる構造化アプリケーションには、DITA と DocBook の 2 つがあります。

DITA

DITA（Darwin Information Typing Architecture）は、特に、ソフトウェアヘルプファイルのようなオンラインドキュメンテーションを書くために設計された、ただちに利用できる DTD とルールのセットを提供します。DITA は、技術文書のオーサリング、生成、配布に適したタグ構造を定義します。DITA のタグには、<topic>、<title>、<shortdesc>、<prolog>、<body>、<concept> などの種類があります。以下は、DITA の特徴的な機能の一部です。

- DITA はトピック指向です。各トピックは、複数のコンテキストで再利用できるモジュール化された文書の一部にすることができます。
- DITA はコンテキストから内容を切り離すので、DITA では、複数の情報のアーキテクチャが可能です。また、DITA を拡張すると、情報の種類を定義することもできます。
- DITA はトピックベースです。DITA の提供する基本的なトピックは 3 種類ですが、これらは各人の必要性に合わせて特化することができます。
- DITA では、文書セットの中の XML ファイルへのリンクを含む **ditamap** を使用します。各 XML ファイルは、トピックまたはトピックの集まりです。
- DITA からは、PDF や HTML を含む様々な文書を出力することができます。ただし、出力形式は、すべて若干の開発作業を必要とします。
- DITA は、大きな文書セットに向いています。

DocBook

DocBook もまた、技術論文や技術文書のために設計されたオープンスタンダードです。DocBook は、技術書や技術論文に、そのような文書が意図する構造を持つ DTD を提供します。DocBook タグとしては、<article>、<section>、<title>、<articleinfo>、<pubdate> などがあります。

以下は、DocBook の特徴的な機能の一部です。

- DocBook は、どちらかというとブックまたはセクション志向です。
- DocBook は、本来階層的で、真の単一ソース化のために開発される必要があります。内容は、コンテキストから独立していません。
- DocBook には、固定された大きなエレメントおよび属性のセットがあります。
- DocBook では、他の全ファイルを含む XML インクルードファイルを提供しています。
- DocBook の出力としては、PDF、HTML、HTMLHelp などがあります。また、他の出力形式にも多少の開発努力で拡張することができます。

• DocBook は設定するのが簡単で、小さいものから中ぐらいまでの文書セットに適しています。

クイックエレメントツールバーの使用

クイックエレメントツールバーには、ユーザーが（リスト、テーブル、画像を）すばやく挿入し、構造化されたオーサリング文書で共通に使用されるエレメントの一部（太字、挿入）をラップできるコマンドが含まれます。

FrameMaker XML Author によって提供されるすぐに使用できる機能は、DITA エレメント構造をサポートします。ただし、ツールバーをカスタマイズしてコマンドをカスタムで構造化されたアプリケーションと関連付けることができます。

ツールバーは XML Author に対してサポートされています（コードビューに対してはサポートされていません）。これは構造化ワークスペースとビューの組み合わせに特有です。ツールバーのアイコンは、現在のアプリケーションのコンテキスト（カーソル位置）に基づいて有効または無効化されます。

クイックエレメントツールバーのカスタマイズ

構造化アプリケーションのエレメントカタログから取得した他のエレメントに関連付けられているコマンドを追加して、クイックエレメントツールバーでコマンドをカスタマイズできます。例えば、コマンドを追加して現在の文書に ph (phrase) エレメントを挿入できます。

FrameMaker XML Author のワークスペースとビューの組み合わせにはそれぞれ、関連付けられたクイックエレメントツールバー設定 XML ファイル (**quick_element.xml**) があります。各設定ファイルには、ツールバーを 1 つ以上の構造化アプリケーションに関連付ける情報が含まれます。ファイルには、ツールバーコマンドをエレメントカタログの該当するエレメントに関連付ける情報も含まれます。

設定 XML ファイルの場所

FrameMaker XML Author モード - ビュー	クイックエレメントツールバー設定ファイルの場所
FrameMaker XML Author - 作成者ビュー	fminit\WorkSpaces\XMLAuthor\AuthorView\toolbars
FrameMaker XML Author - WYSIWYG ビュー	fminit\WorkSpaces\XMLAuthor\WYSIWYGView\toolbars

重要：クイックエレメントツールバーに変更を加えるには、各ワークスペース - ビューの該当する設定ファイルを編集します。または、特定のビューのツールバーのみに変更を加えることもできます。

カスタム構造化アプリケーションにクイックエレメントツールバーを作成するには

次の手順には、カスタムで構造化されたアプリケーションに関連している新しいツールバーが含まれます。これには、構造化アプリケーションのエレメントカタログのエレメントに関連付けられているツールバーのコマンドも含まれます。

1 テキストまたは XML エディターの quick_element.xml ファイルを開きます。

注意：すべてのビューにツールバーを含めるには、上記のすべての場所にある quick_element.xml ファイルを更新する必要があります。

XML ファイルでは、各構造化アプリケーションに 1 つの STRUCTURED_APPLICATION ノードが含まれます。

このノードでは、クイックエレメントツールバーの各コマンドに 1 つの ELEMENT ノードが含まれます。

2 カスタムアプリケーションにツールバーを作成するには、既存の STRUCTURED_APPLICATION ノードのいずれかを複製するだけです。

3 app_name 属性をカスタムアプリケーション名に設定します。

```
<STRUCTURED_APPLICATION  app_name="<Custom app name>">
```

カスタムアプリケーションのエレメントカタログから、カスタムアプリケーションのクイックエレメントツールバーのコマンドを作成するエレメントを選択します。

各エレメントには、STRUCTURED_APPLICATION ノードに ELEMENT ノードを 1 つ作成します。

4 elemTag 属性を新しいコマンドに設定します。

例えば、コマンドを追加して ph (phrase) エレメントに挿入するには：

```
<ELEMENT elemTag="ph">
```

5 各コマンドをアイコンに関連付ける必要があります。アイコンをコマンドに設定する手順は、「カスタマイズ」アイコンセクションで説明します。

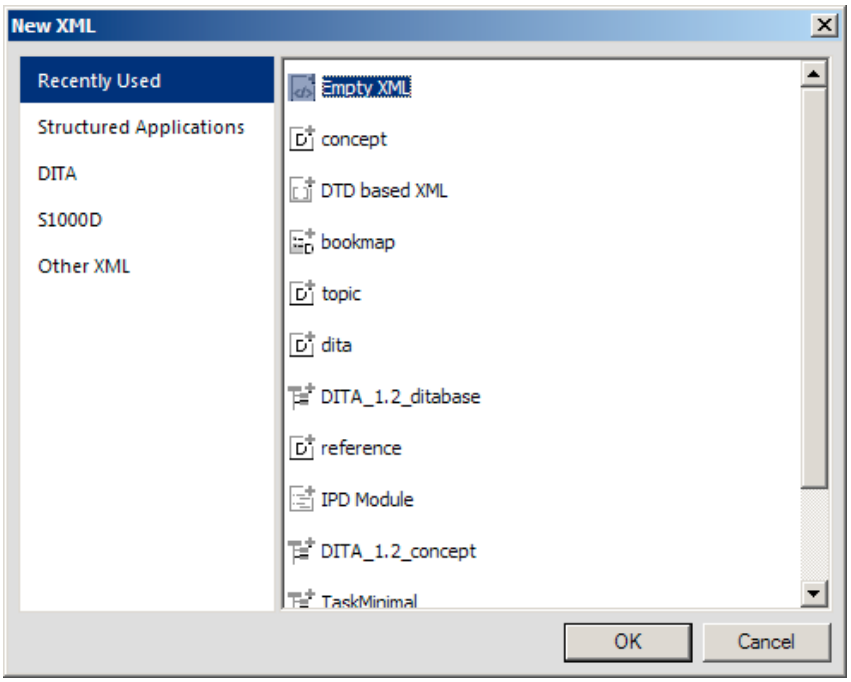
FrameMaker XML Author による XML

XML ファイルを作成、開く、保存する

XML ファイルの作成

XML ファイルを作成するには、次の操作を行います。

1 ファイルメニューから新規／ XML を選択します。次のように新規 XML ダイアログが表示されます。



新規 XML ダイアログ

2 新規 XML ダイアログで、次のいずれかを選択します。

a 最近の使用：最近作成した XML トピックのタイプを表示します。

b 構造化アプリケーション：DITA トピックや S1000D モジュールなどの新しい XML トピックを作成できる、FrameMaker XML Author で設定された構造化アプリケーションが表示されます。

c DITA：利用可能な DITA テンプレートが表示されます。.

d S1000D：利用可能な S1000D モジュールが表示されます。

e その他の XML：290 ページの「空の XML 文書の作成」および 290 ページの「DTD に基づく空の XML 文書の作成」を参照してください

3 「ＯＫ」をクリックして XML ファイルを作成します。

空の XML 文書の作成

1 新規 XML ダイアログで、「XML 文書」を選択します。

2 「空の XML 文書」を選択し、「OK」をクリックします。

DTD に基づく空の XML 文書の作成

1 新規 XML ダイアログで、「その他の XML」を選択します。

2 「DTD に基づく XML 文書」を選択し、「OK」をクリックします。

3 XML をカスタマイズダイアログで、以下を指定し、「OK」をクリックします。

a ルートエレメント：DTD に基づいて、有効なルートレベルエレメントを指定して XML 文書を作成します。DTD には複数の有効なルートエレメントが含まれる場合があります。

b 公開 ID：オプションで、XML 文書に一意の公開 ID を指定します。公開 ID は、XML 文書が作成された DTD を指定する方法です。

公開 ID は、prefix//owner-identifier//text-class text-description//language//display version の形式です。

c システム ID：DTD のフルパスを指定します。システム ID は文書に関連する DTD の正確な場所を指定します。

XML ファイルを開く

1 FrameMaker XML Author で、ファイル／開くを選択します。

2 開くファイルを選択して、「開く」をクリックします。

3 構造化アプリケーションを使用ダイアログボックスが表示された場合は、構造化アプリケーションを使用ポップアップメニューからアプリケーション名を選択し、「設定」をクリックします。次のいずれかの操作を行います。

- ファイルにアプリケーションを関連付ける場合は、アプリケーションの名前を選択します。
- 初期設定のマッピングを使用し、読み書きルールを使用しない場合は、「< アプリケーションなし >」を選択します。このオプションは、保存する必要のないファイルを参照するときに選択すると便利です。

WebDAV 機能は拡張されて、WebDAV サーバーにある XML ファイルのオーサリングと編集が可能になりました。

XML ファイルを保存する

- ファイル／ XML として保存を選択します。文書を保存ダイアログボックスで、「保存」をクリックします。
- ファイル／別名で保存を選択します。文書を保存ダイアログボックスで、保存文書型リストから「XML」を選択して、「保存」をクリックします。

FrameMaker XML Author によってファイルが XML 形式で保存され、拡張子 .xml が保持されます。

コンディショナルテキストと XML の処理

構造化 FrameMaker XML Author では、表示と非表示のステータス、カラーおよびスタイルなどのコンディションタグに関する情報を保持しながら、すべてのコンディショナルテキスト（表示と非表示の両方）の書き出しと取り込みを行うことができます。

XML ファイルを保存および開く際にコンディショナルテキストを保持するには、FrameMaker XML Author で生成した XML ファイルに次のものが含まれている必要があります。

- 文書内のコンディショナルテキストに対応するコンディショナルテキストタグ
- 各コンディショナルテキストタグに関連付けられているコンディションの表示設定（カラーおよび効果）
- 各コンディショナルテキストのステータス（表示または非表示）
- 各タグに対応するセクションの開始および終了マーカー

XML のコンディショナルテキスト機能では、通常のテキスト以外にテーブル全体またはテーブルの各行にコンディションを設定できます。同様に、脚注、マーカー、およびアンカーグラフィックにもコンディションを設定できます。さらに、テキストインセット内部（XML またはテキスト）にもコンディショナルテキストを使用することができます。

XML 内のホワイトスペースの処理

FrameMaker XML Author の WYSIWYG または作成者ビューで XML ファイルを開くと、余白が 291 ページの「余白正規化標準」に従って正規化されます。

XML の余白は、スペース、タブ、空行 / 改行（ハードの改行を除く）のセットから構成される任意の文字です。余白には次の目的があります。

1 コード用などにソース形式で文書を視覚的に書式設定し、XML 文書にとっての意味的な重要性を示します。

2 テキスト エディターを使用して XML を編集しながら、スペースや改行をエレメントのコンテンツモデルに追加して、XML を読みやすくします。この余白は文書で伝えられる情報の一部ではなく、XML アプリケーションにとって意味的な重要性はありません。

   注意：デフォルトのプリティプリントは、新しい修正された文書では XML ビューでは無効化されています。

W3C は XML 文書の余白がどのように XML アプリケーションの余白となるのかを定義します。

余白正規化標準

FrameMaker XML Author は次のルールを標準に従った余白正規化に使用しています。

1 XML は開きタグの直後の余白の最初のシーケンス、および閉じタグの直前の余白の最後のシーケンスを無視します。

2 XML はスペースでない文字（タブおよび改行）をスペース文字と解釈して、すべての複数のスペース文字をスペース 1 つにまとめます。

3 親エレメントがエレメントコンテンツを持つよう定義されている場合、XML は 2 つのエレメントの間にある余白のシーケンスを無視します。

4 エレメントの xml:space 属性を余白を保持するように設定できます。例えば、次を（XML コードビューで表示されるように）正規化するとします。

```
Hickory[SPACE][SPACE][SPACE]dikory dock.
The mouse[TAB][SPACE]ran up the clock.
```

このように（WYSIWYG ビューで）表示されます。

```
Hickory[SPACE]dikory dock.
The mouse[SPACE]ran up the clock.
```

5 文字参照の拡張で導入された余白（スペース タブ = 	 改行 =
 など）は、XML ではそのまま保持されます。これは上記のルールに従って、余白と見なされます。

例えば、FrameMaker XML Author が次を（XML コードビューで表示されるように）正規化するとします。

```
Hickory&#32;&#32;&#32;dikory dock.
The mouse&#9;&#32;ran up the clock.
```

正規化後、次のように（WYSIWYG ビューで）表示されます。

```
Hickory[SPACE][SPACE][SPACE]dikory dock.
The mouse[TAB][SPACE]ran up the clock.
```

取り込み時のホワイトスペースの削除を禁止する

余白の削除を禁止するには、maker.ini の中の RemoveExtraWhiteSpacesOnXMLImport プロパティを FALSE に設定します。

注意：ini ファイルを編集するときは注意して行ってください。

特定エレメントのホワイトスペースを保持する

xml:space 属性が preserve (xml:space="preserve") に設定されている場合は、FrameMaker XML Author はすべての余白を保持します。この設定を使用して、特定のエレメントのみの余白を保持できます。この設定では、FrameMaker XML Author は WYSIWYG ビューおよび作成者ビューの他のすべてのエレメントの余白を削除します。

XML 内の相互参照の処理

FrameMaker XML Author では、XML ファイルを保存したり開いたりする際に外部相互参照を生成および保持することができます。

例えば、FrameMaker XML Author ファイルに別のファイルへの相互参照が含まれている場合、そのファイルを XML ファイル形式で保存するときに、参照先のファイルに関する情報と共に相互参照を示すタグが生成されます。この XML ファイルを FrameMaker XML Author で開くと、相互参照タグとタグに含まれる情報は FrameMaker XML Author 相互参照に変換されます。

FrameMaker XML Author では、XML 文書を生成する際に外部相互参照情報を保持するための新しい属性の srcfile をサポートします。

XML へ外部相互参照を含むファイルを書き出す場合、その外部相互参照の srcfile 属性には参照先ファイルの名前と参照先ファイル内の参照先エレメントの ID が含まれます。

注意：生成された XML のパスは URI に変換されます。

テキスト方向を変更

構造化文書の方向（LTR または RTL）は関連する構造化アプリケーションで定義されます。構造化アプリケーションが方向を参照する場合、そのドキュメントでサポートされるエレメントのテキストの向きを変更できます。

エレメントのテキストの方向を変更するには：

1 構造図でエレメントを選択します。

2 属性エディターを開き、ディレクトリの dir 属性を変更します。

注意：注意 : FrameMaker では設定なしで DITA トピック（トピック、タスク、概念、および参照）で文書の記述方向がサポートされます。

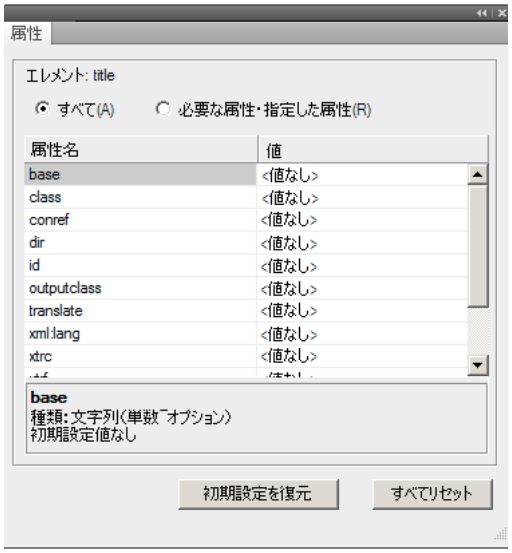
設定ファイルエディターの使用

すべての構造化アプリケーションは XML 設定ファイルを含むことができます。設定ファイルはオプションであり、このファイルには属性とその提案値およびデフォルト値が含まれます。

構造化アプリケーションを開くときに、FrameMaker XML Author は対応する設定ファイル（存在する場合）を読み、属性値を自動的に入力します。

属性エディターの使用

FrameMaker XML Author には強力な属性エディターが含まれており、エレメントの属性を簡単に編集できます。エディターを読み込むには、エレメント／属性を編集 ... をクリックします。次のように属性エディターが表示されます。



属性エディター

エディターは、構造化アプリケーションの作成時に与えられた設定ファイルから属性を読み込みます。

- 必須および指定の属性属性のみを表示するには、「必須および指定」オプションをクリックします。
- 値を設定するには、選択した属性の値列をクリックします。値を入力します。値が自動的に設定されます。
- 値を削除するには、選択した属性の値をクリックし、「削除」を押します。
- すべてのユーザー設定値を削除するには、「すべてリセット」をクリックします。
- すべての値を、設定ファイル内に指定されているデフォルトに復元するには、「デフォルトを復元」をクリックします。

XML 処理用のオプション

FrameMaker XML Author では、XML を処理するためのオプションを提供しています。また、FrameMaker XML Author では、XML の読み込みや書き出しで XSL 変換（294 ページの「XSL 変換での XML」を参照）や構文およびルール定義用のスキーマ言語（295 ページの「スキーマでの XML」を参照）をサポートすることができます。スキーマを使用している XML 文書を読み込むことができ、参照先のスキーマからドキュメントタイプ定義（DTD）が自動的に作成されます。FrameMaker 7.2 ではまた、取り込みおよび書き出しの際に、関連スキーマに対して検証を行うこともできます。

XSL 変換での XML

XSL（EXtensible Stylesheet Language）は、XML 文書用のスタイルシート言語です。XSLT（Extensible Stylesheet Language Transformation）は、XSL で定義した変換を XML 文書に適用するための手段です。

XSL は次の 3 つの仕様で構成されています。

XSLT XML 文書を変換するための言語。

XPath XML 文書内でナビゲーションをするための言語。

XSL-FO XML 文書を書式設定するための言語。

FrameMaker XML Author には、XSLT プロセッサーが含まれていて、これを利用すると、XSLT ファイルを XML 構造化アプリケーションや XML 文書に関連付けて、文書に定義された変換を XML との間の取り込みおよび書き出しの際に適用することができます。FrameMaker XML Author では、W3C XSLT 1.0 勧告をサポートしています。maker.ini ファイルを編集すると、Saxon 2.0 プロセッサーへのアップグレードできます。

- 構造化アプリケーションの新しいエレメント（XMLApplication の stylesheets エレメント内の XSLTPreferences）を使用すると、XSLT ファイルを XML 構造化アプリケーションの一部として指定し、取り込みおよび書き出しに使用することができます。
- xml-stylesheet PI (processing instruction) により、XML マークアップ文書内で XSL ファイルを指定して、その文書を取り込む際に、構造化アプリケーションで指定された XSLT よりも優先させることができるようになりました。

取り込みの際には、初期設定の読み取りルールまたは定義した追加の読み取りルールの前に、XSL 変換が適用されます。つまり、取り込みの際に XSL 変換を適用すると、新しいファイルが生成され、（XML ファイルの場合は）読み書きルールに渡される結果になります。

書き出しの際には、初期設定または明示的な書き込みルールの後に XSL 変換が適用されます。書き出しの際に、読み書きルールを適用すると、新しい XML ファイルが生成され、有効な場合、XSLT プロセッサーに渡されます。

Saxon 2.0 プロセッサーへのアップグレード

1. maker.in ファイルで、XSLTProcessors セクションを検索します。
2. Xalan プロセッサーのエントリには、接尾辞 がデフォルトで入力されています。

```
XALAN=fminit\XSLT\XSLTProcessors\xalan\xalan-j_2_7_1-bin\xalan.jar,
org.apache.xalan.processor.TransformerFactoryImpl, Default
SAXON=fminit\XSLT\XSLTProcessors\saxon\saxonhe9-3-0-5j\saxon9he.jar,
net.sf.saxon.TransformerFactoryImpl
```

3. カット＆ペーストして、次のように接尾辞を Saxon プロセッサーのエントリに移動します。

```
SAXON=fminit\XSLT\XSLTProcessors\saxon\saxonhe9-3-0-5j\saxon9he.jar,
net.sf.saxon.TransformerFactoryImpl, Default
```

カスケーディングスタイルシートでの XML

XML 文書を FrameMaker XML Author で開くと、FrameMaker XML Author は、CSS 情報を EDD 文書内の該当する EDD ルールにマッピングすることで CSS2 を処理します。

次のシナリオでは、FrameMaker XML Author での CSS2 の処理について説明します。

- （xml-style sheet PI を使用して）スタイルシートに関連付けられている XML ファイルを開くと、FrameMaker XML Author では、DTD と XML 文書に関連付けられているスタイルシートを読み込んでから、XML ファイルを開くための一時テンプレートを生成します。ただし、「構造化アプリケーション」（XML ファイルを開くために使用される）にテンプレートが既に指定されている場合、FrameMaker XML Author では、そのテンプレートを使用して XML ファイルを開き、DTD とスタイルシートから新しいテンプレートを生成することはありません。

注意：FrameMaker XML Author で開かれた XML ファイルには、複数の CSS ファイルを含むことができます。FrameMaker XML Author がサポートするのは作成者のスタイルシートだけで、ユーザーのスタイルシートはサポートしません。

スキーマでの XML

FrameMaker XML Author では、W3C の XML スキーマ言語に関連付けられた XML マークアップ文書を取り込むことができます。FrameMaker XML Author は、スキーマから自動的に DTD と EDD を作成します。FrameMaker XML Author は、XML との間のインポートおよびエクスポート時に、文書構造を関連付けられたスキーマによって検証しますが、エクスポート時には全スキーマ情報を保持しません。

スキーマが DTD にマップされる仕組みについて詳しくは、『**Structure Application Developer's Guide**』を参照してください。

注意：今回のリリースでは、以前 DTD で使用できたスキーマと同等のスキーマをサポートしています。つまり、EDD は、DTD で使用できないスキーマの機能に対応するためには拡張されていません。そのため、スキーマは読み取り専用で、EDD をスキーマに書き戻すことはできません。

スキーマのワークフロー

スキーマファイルを参照する XML 文書を取り込むことや、XML への書き出しの際に文書の検証に使用するために、構造化アプリケーションでスキーマファイルを指定することができます。

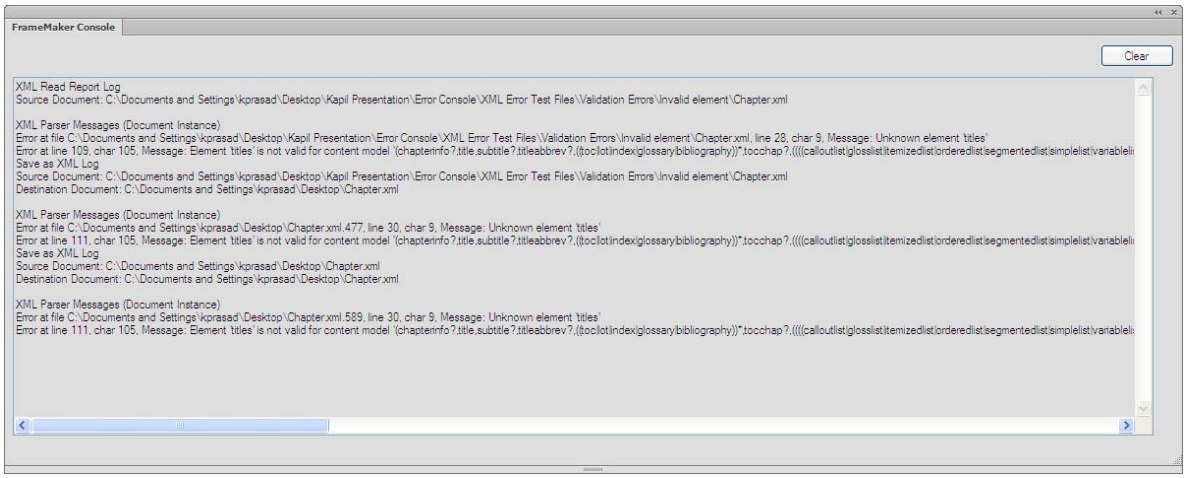
1. 特定の XML 文書用には、スキーマに対象の名前空間が含まれているかどうかによって、noNamespaceSchemaLocation または schemaLocation のいずれかの属性を使用して、XML 内にスキーマファイルのパスを指定します。
2. スキーマファイルを指定して XML の書き出しに使用するには、structapps.fm ファイルを修正します。Schema エレメントを XMLApplication の一部として使用して、書き出し用のスキーマファイルのパスを提供します。
3. 構造化アプリケーションを使用して、XML をフレームで開き、編集します。
4. 構造化アプリケーションを使用して、XML を保存します。structapps.fm ファイルの Schema エレメントがファイルに出力され、そのファイルに対して検証が実行されます。

このワークフローで、DTD が一時ファイルとしてスキーマから XML 文書に自動的に生成されますが、このファイルは修正しないでください。

エラーコンソール

文書を開いたときに、新しい FrameMaker XML Author のエラーコンソールが文書内の構造的な問題やその他の問題を表示します。このコンソールは、文書の問題に関する次の情報も提供します。

- 文書内の問題の正確な位置
- 無効なエレメントの名前



エラー詳細を表示するエラーコンソール

エラーコンソールから、ユーザーは次のことが実行できます。

- コンソール上のメッセージを Windows のクリップボードにコピーする。
- クリアボタンをクリックしてコンソール上の現在のメッセージをすべて消去する。

属性によるフィルターの適用

属性によるフィルターの適用

構造化文書内のエレメントは、エレメントに関連する 1 つ以上の属性を持つことができます。FrameMaker XML Author では、これらの属性の値に基づいて、構造化文書にフィルターをかけることができます。他の XML アプリケーションでも、同じ属性 / 値ペアを使用して文書をフィルターする場合があります。したがって、他の XML アプリケーションでも単一ソースファイルのワークフローを保持することができます。

属性によるフィルターの適用機能を使用すると、複雑な出力シナリオで構造化文書をフィルターする作業を簡略化できます。フィルターは属性 / 値ペアを含むブール式を使用して定義します。複数のフィルターを作成、保存し、それらを使用して、文書を様々な出力シナリオに基づいてフィルターすることができます。

文書にフィルターを適用すると、フィルター条件を満たさないフィルター属性を持つエレメントが除外されます。除外されたコンテンツに対して、非表示にする、カラーでハイライトする、またはコンディショナルタグを適用するのどれかを指定できます。エレメントが除外された場合は、すべての子エレメントも除外されます。

各属性は複数の値を定義でき、それぞれが、例えば「等しい」、「すべて」、「のみを含む」といった独自のコンディションを持つことができます。属性設定に対して定義した区切り文字で区切った値のリストを提供できます。

注意：コンディショナルタグと属性値の両方に基づいて文書をフィルターすることはできません。

以下の表は、コンディショナルテキストを使用する表示 / 隠す機能と、属性によるフィルターの適用を使用する表示 / 隠す機能の比較です。

コンディショナルテキスト	属性によるフィルターの適用
コンディショナルタグに基づく	属性に基づく
文書内で定義する必要がある	構造化文書に存在している
コンディショナルタグの表示書式を使用して、内容を様々な条件に基づいて視覚的に表示できる	コンディショナルタグの表示書式はない
同時に 1 つだけ式を保存できる	同時に複数の式を保存できる
文書全体を隠して、内容が空の文書を出力することができる	ルートエレメントを隠せないため、文書全体を隠すことができない
文書の最小部分まで、選択して隠すことができる	この機能では、エレメントより小さい単位で隠すことはできない
各コンディションタグで選択できるオプションは「表示」と「非表示」の 2 つ	より高い精度で、非表示の条件を作成できる（属性はその定義に基づいて複数の値を持つことができ、したがって、各属性値が別々に「表示」または「非表示」になる可能性があるため）

注意：コンディショナルタグの表示書式は、フィルターを使用すると無効になります。有効にできるのは、文書にフィルターを適用しない場合だけです。

フィルターを作成する

フィルターは属性 / 値ペアを含むブール式で定義します。フィルターは式を作成ダイアログボックスで作成できます。式を作成ダイアログボックスには、ブール演算子を使用して式を作成するための簡単なインターフェイスがあります。属性 / 値ペアは、属性値を定義ダイアログボックスで定義できます。属性ごとに複数の値を選択できます。

フィルターは名前の付いた式として保存できます。複数のフィルター式を作成して、構造化文書に保存することができます。ただし、同時に適用できるフィルターは 1 つだけです。文書内で最後に適用するフィルターが、アクティブなフィルターです。

フィルターの管理には、属性式を管理ダイアログボックスを使用します。

1. スペシャル／属性によるフィルターの適用を選択します。属性式を管理ダイアログボックスが表示されます。
2. 「新規」をクリックします。式を作成ダイアログボックスが表示されます。
3. 「式タグ」テキストボックスにフィルター固有の名前を入力します。
4. 属性リストから属性を選択します。
5. 「新規の値」テキストボックスで値を指定し、「追加」をクリックします。新規の属性値が、定義済みの値リストに含められます。

   値を削除する場合は、定義済みの値リストで値を選択し、「削除」をクリックします。属性に複数の値を追加でき、各値は「等しい」、「すべて」、または「のみを含む」といった独自のコンディションを持つことができます。

   注意：属性名では大文字と小文字が区別されますが、属性値では区別されません。
6. 「属性を追加」をクリックして、属性を式リストに含めます。

   注意：式エリアの式をすべて削除するには、「消去」ボタンを使用します。
7. ボタンをクリックして、ブール演算子を式に挿入します。ブール演算子や複数の属性 / 値ペアを使って複雑な数式を構築することができます。構築した式を消去するには、「消去」をクリックします。
8. 「OK」をクリックして、式を作成ダイアログボックスを閉じます。新しい式が、属性式を管理ダイアログボックスに追加されます。「OK」をクリックして手続きを完了します。

フィルター作成のガイドライン

フィルターを作成する場合は、次の点に注意してください。

- フィルターには有効な属性を入力します。有効な属性は、式を作成ダイアログボックスの属性リストにすべて表示されます。
- 属性に複数の値を与えるときには、「設定ファイル設定」属性で属性に対して定義したカスタムの区切り文字を使用します。
- 属性の値は二重引用符で囲みます。

  正：(Language="French" OR Language="German" OR Language="Japanese")

  誤：(Language=French OR Language=German OR Language=Japanese)

  注意：FrameMaker XML Author では属性値のない式はサポートされません。例えば、式で「(Language="")」を使用することはできません。
- FrameMaker XML Author では、属性 / 値ペアは、デフォルトですべてかっこで囲みます。特定の属性の属性 / 値ペアは、すべて、同じ括弧のペアの中に配置されます。特定の属性の属性 / 値ペアを異なる括弧のペアの中に配置するには、各値の式を別々に構築します。

  正：(Language="French" OR Language="German" OR Language="Japanese")

  正：(Language="French" OR Language="German" OR Language="Japanese") AND (Version="1.0")

  正：(Language="French" OR Language="German") AND (Language="Japanese")

  誤：Language="French" OR Language="German" OR Language="Japanese"
- 1 つの属性に関する属性 / 値ペアの間では、OR 演算子のみを使用します。AND 演算子は使用しないでください。

  正：(Language="French" OR Language="German" OR Language="Japanese") AND (Version="1.0" OR Version="2.0")

  誤：(Language="French" OR Language="German" AND Language="Japanese") AND (Version="1.0" OR Version="2.0")
- NOT 演算子を使用する場合は、属性 / 値グループの左かっこの前に置きます。

  正：NOT (Language="French" OR Language="German" OR Language="Japanese") AND (Version="1.0" OR Version="2.0")

  正：(Language="French" OR Language="German" OR Language="Japanese") OR NOT (Platform="Windows")

  誤：(NOT Language="French" OR Language="German" OR Language="Japanese") AND (Version="1.0" OR Version="2.0")

  誤：(Language="French" OR Language="German" OR Language="Japanese") OR (Platform="Windows" NOT Platform="UNIX")
- フィルターで複数の属性を使用する場合は、2 つの属性 / 値グループの間にブール演算子を挿入します。

  正：(Language="French" OR Language="German") AND (Platform="Windows" OR Platform="UNIX")

  誤：(Language="French" OR Language="German") (Platform="Windows" OR Platform="UNIX")

フィルターを処理する

FrameMaker XML Author では、文書に適用したフィルターを処理した後で、構造化文書のカスタム出力が生成されます。

構造化文書の様々な段落に、次のエレメントと属性を適用するシナリオを検討します。

段落	エレメント	属性	割り当てる値
段落 1	TextContent1	言語	日本語
		バージョン	2.0
		プラットフォーム	Windows
段落 2	TextContent1	言語	日本語
		バージョン	2.0
		プラットフォーム	UNIX
段落 3	TextContent2	言語	日本語
		バージョン	2.0
段落 4	TextContent2	言語	英語
		バージョン	1.0
段落 5	SysReq	プラットフォーム	Windows
段落 6	SysReq	プラットフォーム	UNIX
段落 7	LegalContent	著作権情報	Condensed

1 このシナリオに基づく 302 ページの「サンプル XML コード」をコピーして、エレメント、属性および属性値（上の表に記載）を含む XML ファイルを作成します。

2 FrameMaker XML Author で XML ファイルを開きます。構造図ウィンドウに、これらのエレメント、属性および属性値が表示されます。

3 関連するエレメントにテキストを入力します。

例えば、Windows でバージョン 2.0 に関連する日本語のテキストを、TextContent1 エレメントに入力します。

4 Windows プラットフォーム用の日本語文書を生成するには、次のフィルターを作成します。

```
(Language="Japanese") AND (Platform="Windows")
```

FrameMaker XML Author によるフィルターの処理方法

FrameMaker XML Author は、フィルターの各属性 / 値ペアと、文書内のすべてのエレメントを照合します。属性 / 値ペアとエレメントの照合結果は、次のいずれかの値で示されます。

「真」： フィルター内の属性は照合中のエレメントの属性で、フィルター内の値がエレメントの属性の値と一致しています。

「偽」： フィルター内の属性は照合中のエレメントの属性ですが、フィルター内の値はエレメントの属性の値と一致していません。

「どちらでもない」： フィルター内の属性は照合中のエレメントの属性でありません。

次の表にフィルターの処理方法を示します。

```
(Language="Japanese") AND (Platform="Windows")
```

段落	エレメント	属性	割り当てる値	フィルターに基づくエレメントの検証	結果
段落 1	TextContent1	言語	日本語	言語は日本語？	真
		バージョン	2.0	プラットフォームは Windows ？	真
		プラットフォーム	Windows		

段落	エレメント	属性	割り当てる値	フィルターに基づくエレメントの検証	結果
段落 2	TextContent1	言語	日本語	言語は日本語？ プラットフォームは Windows ？	真 偽
		バージョン	2.0		
		プラットフォーム	UNIX		
段落 3	TextContent2	言語	日本語	言語は日本語？ プラットフォームは Windows ？	真 どちらでもない
		バージョン	2.0		
段落 4	TextContent2	言語	英語	言語は日本語？ プラットフォームは Windows ？	偽 どちらでもない
		バージョン	1.0		
段落 5	SysReq	プラットフォーム	Windows	言語は日本語？ プラットフォームは Windows ？	どちらでもない 真
段落 6	SysReq	プラットフォーム	UNIX	言語は日本語？ プラットフォームは Windows ？	どちらでもない 偽
段落 7	LegalContent	著作権情報	Condensed	言語は日本語？ プラットフォームは Windows ？	どちらでもない どちらでもない

この表に示すフィルター処理の結果と、フィルター処理に使われたルールに基づいて、FrameMaker XML Author はフィルターの最終値を計算し、出力にエレメントを含めるか除外するかを決めます。総合的な計算結果は、次のいずれかの値になります。

「真」または「どちらでもない」： 要素は出力に含められます。

「偽」： 要素は出力から除外されます。

次のリストは、フィルター処理に使用される演算子を、優先順位の高いものから順に並べたものです。

1. かっこ
2. NOT
3. AND
4. OR

例で行われるその他のフィルター処理

段落 1 の TextContent1 エレメントでは、次のようにフィルターが処理されます。

1. 属性 / 値ペア Language="Japanese" は「真」、属性 / 値ペア Platform="Windows" は「真」になります。
2. フィルターの計算結果は「真」と「真」なので、ルールに基づくエレメントの最終計算結果は「真」です。したがって、段落 1 は出力に含められます。

次の表に文書全体に対するフィルターの処理方法を示します。

段落	エレメント	属性 / 値ペアと各エレメントの照合		ルールに基づいた結果	動作
段落 1	TextContent1	言語は日本語？	真	真 AND 真 = 真	出力に含める
		プラットフォームは Windows ？	真		
段落 2	TextContent1	言語は日本語？	真	真 AND 偽 = 偽	出力から除外
		プラットフォームは Windows ？	偽		
段落 3	TextContent2	言語は日本語？	真	真 AND どちらでもない = 真	出力に含める
		プラットフォームは Windows ？	どちらでもない		
段落 4	TextContent2	言語は日本語？	偽	偽 AND どちらでもない = 偽	出力から除外
		プラットフォームは Windows ？	どちらでもない		
段落 5	SysReq	言語は日本語？	どちらでもない	どちらでもない AND 真 = 真	出力に含める
		プラットフォームは Windows ？	真		
段落 6	SysReq	言語は日本語？	どちらでもない	どちらでもない AND 偽 = 偽	出力から除外
		プラットフォームは Windows ？	偽		
段落 7	LegalContent	言語は日本語？	どちらでもない	どちらでもない AND どちらでもない = どちらでもない	出力に含める
		プラットフォームは Windows ？	どちらでもない		

フィルター処理に使われるルールに基づいて、段落 1、3、5、7 が出力に含められます。

注意：あるエレメントが出力に含められる場合、その子エレメントそれぞれを含めるか除外するかは、子エレメントごとの処理によって決まります。ただし、親エレメントがフィルターを満たさずに出力から除外される場合、子エレメントはフィルターを満たしていても親エレメントと同様に出力から除外されます。また、フィルター実行時にルートエレメントは処理されません。したがって、ルートエレメントは常に出力に含められます。

フィルター処理に使用されるルール

FrameMaker XML Author でフィルター処理に使用されるルールの一覧を、以下の表に示します。

ルール記述	演算結果
< どちらでもない > OR < どちらでもない >	< どちらでもない >
< どちらでもない > OR < 真 >	< 真 >
< どちらでもない > OR < 偽 >	< 偽 >
< 真 > OR < どちらでもない >	< 真 >
< 偽 > OR < どちらでもない >	< 偽 >
< どちらでもない > AND < どちらでもない >	< どちらでもない >
< どちらでもない > AND < 真 >	< 真 >

ルール記述	演算結果
< どちらでもない > AND < 偽 >	< 偽 >
< 真 > AND < どちらでもない >	< 真 >
< 偽 > AND < どちらでもない >	< 偽 >
NOT < どちらでもない >	< どちらでもない >
< 真 > OR < 真 >	< 真 >
< 偽 > OR < 真 >	< 真 >
< 真 > OR < 偽 >	< 真 >
< 偽 > OR < 偽 >	< 偽 >
< 真 > AND < 真 >	< 真 >
< 偽 > AND < 真 >	< 偽 >
< 真 > AND < 偽 >	< 偽 >
< 偽 > AND < 偽 >	< 偽 >
NOT < 真 >	< 偽 >
NOT < 偽 >	< 真 >

サンプル XML コード

次のコードを FrameMaker XML Author 文書にコピーし、XML ファイルとして保存してください。

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<Doc>
    <Para>
        <TextContent1 Language="Japanese" Version="2.0" Platform="Windows">TextContent1
        with Language="Japanese" Version="2.0" Platform="Windows"</TextContent1>
        </Para>
    <Para>
        <TextContent1 Language="Japanese" Version="2.0" Platform="UNIX">TextContent1
        with Language="Japanese" Version="2.0" Platform="UNIX"</TextContent1>
        </Para>
    <Para>
        <TextContent2 Language="Japanese" Version="2.0">TextContent2 with
        Languaue="Japanese" Version="2.0"</TextContent2>
        </Para>
    <Para>
        <TextContent2 Language="English" Version="1.0">TextContent2with
        Language="English" Version="1.0"</TextContent2>
        </Para>
    <Para>
        <Sysreq Platform="Windows">Sysreq with Platform="Windows"</Sysreq>
        </Para>
    <Para>
        <Sysreq Platform="UNIX">Sysreq with Platform="UNIX"</Sysreq>
        </Para>
    <Para>
        <LegalContent Copyright="Condensed">LegalContent with
        Copyright="Condensed"</LegalContent>
        </Para>
    </Doc>
```

フィルターを適用する

作成したフィルターは、次の手順に従って構造化文書に適用します。

1 スペシャル／属性によるフィルターの適用を選択します。属性式を管理ダイアログボックスが表示されます。

2 「式どおりに表示」を選択して、文書にフィルターを適用した場合にフィルターを満たすエレメントをプレビューします。

注意：「すべてを表示」オプションを選択すると、アクティブなフィルターがすべて無効になり、文書内のすべてのエレメントを で表示および編集できます。また、隠れているコンディショナルテキストも表示されます。「すべてを表示」操作を取り消すことはできません。

3 リストでフィルターを選択します。

4 「フィルターされたテキスト」オプションで、フィルター条件に一致しないコンテンツをどのように扱うかを選択します。次から選択できます。

- 除外されたコンテンツを非表示にする。
- 除外されたコンテンツを指定カラーでプレビューする。
- 除外されたコンテンツにコンディショナルタグを適用する。また、除外されたコンテンツにすでに適用されているコンディショナルタグを削除することもできます。

5 「適用」をクリックします。

注意：フィルター適用後に「適用」コマンドを取り消すことはできません。

フィルター適用後に文書を保存する

文書を XML 形式で保存すると、属性値を使用するすべてのフィルターが保存されます。ただし、この機能に対して定義した属性値は保存されません。

フィルターを変更する

フィルターの変更は、次の手順に従って行います。

1 スペシャル／属性によるフィルターの適用を選択します。属性式を管理ダイアログボックスが表示されます。

2 リストからフィルターを選択します。

3 「編集」をクリックします。式を作成ダイアログボックスが表示されます。

4 式エリアでフィルターを変更します。

5 「OK」をクリックして、式を作成ダイアログボックスを閉じます。

属性式を管理ダイアログボックスの選択した式エリアに、変更後のフィルターの内容が表示されます。

フィルターを削除する

フィルターの削除は、次の手順に従って行います。

1 スペシャル／属性によるフィルターの適用を選択します。属性式を管理ダイアログボックスが表示されます。

2 リストでフィルターを選択します。

3 「削除」をクリックします。

4 削除するフィルターが文書に適用されている場合は、選択した式が文書に現在適用されていることを示すメッセージが表示されます。「OK」をクリックします。

5 「OK」をクリックして、削除を確認します。

6 「OK」をクリックして、属性式を管理ダイアログボックスを閉じます。

注意：文書内のアクティブなフィルターを削除すると、フィルターによって除外されたすべてのエレメントを、表示、編集または出力の生成に再び使用できるようになります。

フィルターされたコンテンツにコンディショナルタグを適用することを禁止する

「属性によるフィルターの適用」オプションでフィルターされたコンテンツに対してコンディションタグを適用するオプションを無効にすることができます。

❖ maker.ini ファイルで、ApplyAsCondition=Off を設定します。

注意：ini ファイルを編集するときは注意して行ってください。

バナーテキスト

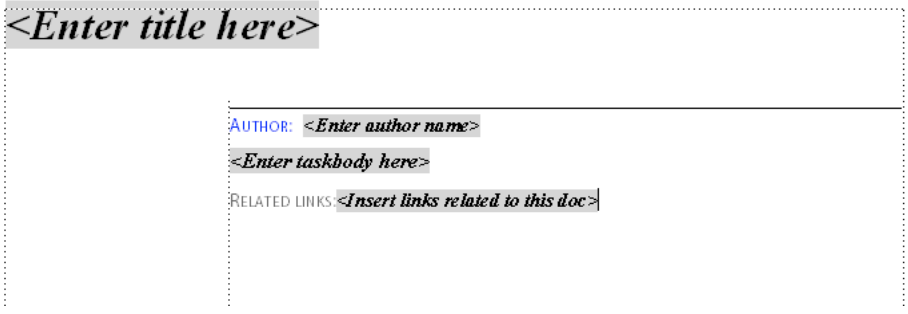
FrameMaker XML Author ファイルのバナーテキストによって、エレメントに入力する内容がわかります。バナーテキストは、EDD 内の BannerText エレメントを使用して制御されます。各エレメントに表示する指示テキストを制御することができます。

FrameMaker XML Author は、バナーテキストを文書内で実際のコンテンツとして扱いません。バナーテキストは XML 出力には含まれません。

次のような操作は、バナーテキストには関係ありません。

- 検索 / 置換テキスト
- コンディショナルテキスト
- スペルチェック
- 変更履歴
- コピーとカット
- PDF の注釈を読み込む

maker.ini 内の RedisplayBannerTextForemptyElements フラグは、バナーテキストがいったん削除された後に再表示されるかどうかを指定します。フラグがオフの場合、バナーテキストの削除後または保存後にファイルを再度開いた後はバナーテキストは表示されません。フラグがオンの場合、バナーテキストは空白のエレメントに常に表示されます。



バナーテキストは、さまざまなエレメントに入力すべきものを示します

バナーテキストの表示 / 非表示

エレメントのバナーテキストは作成者ビューと WYSIWYG ビューに表示されます。次のコマンドを使用してバナーテキストを表示 / 非表示にします。

- 表示／エレメントのバナーテキストを選択します。

maker.ini ファイルでのバナーテキスト設定

maker.ini ファイルで次の設定を使用してバナーテキストを設定することができます。

プロパティ	説明
BannerTextFontFamily	バナーテキストのフォントファミリ
BannerTextFontWeight	バナーテキストのフォントの太さ
BannerTextFontAngle	バナーテキストの角度、
BannerTextFontVariation	フォント幅の種類
BannerTextBKcolor	バナーテキストの背景色
RedisplayBannerTextForemptyElements	オンに設定すると、ファイルを閉じたり再度開いたりしてもバナーテキストが表示されます。オフに設定すると、ファイルを閉じたり再度開いたりした場合、ファイル内のバナーテキストは表示されません。

正規表現

XML ビューで正規表現（RegEx または RegExp）を使用すると、XML ファイルを洗練された方法で検索できます。検索または置換ダイアログで「正規表現」を選択して、強力な正規表現の概念を使用して XML ファイルを検索します。

正規表現の例：

RegEx 構文	場所
Licen[sc]e	Licen**s**e や Licen**c**e
e{2}	in fr**ee** や w**ee**k などの連続する 2 つの「e」のある単語
[2-3][0-2]	20、21、22、30、31、または 32 が存在する数字です（**20**55、**31**55、および **22**55 など）。
[a-c][a-c][a-c]	a、b、または c が連続している単語です（**acc**ompanying、appli**cab**le、**bac**kup、**abb**reviation など）

正規表現について詳しくは、ピーター・グレインジの Web サイト（英語）を参照してください。

XPath

XPath とは

XPath は、1 つ以上の XML 文書の特定の一部を問い合わせるためのパス表現および条件から構成されます。FrameMaker XML Author で XPath を使用すると、指定の表現（**//title** など）や条件（**//task[@id='shovellingsnow']** など）に一致する文書を検索して開くことができます。

XPath の例：

表現 / 条件	場所
/task	XML ファイルのトップレベルノードである <task> エレメント
//task	XML ファイルの任意の場所にある <task> エレメント
//task[@id='shovellingsnow']	id 属性に shovellingsnow 値がある <task> エレメント
task/title	<task> エレメントの直系子孫であるすべての <title> エレメント
task//title	<task> エレメントの任意の場所で発生するすべての <title> エレメント

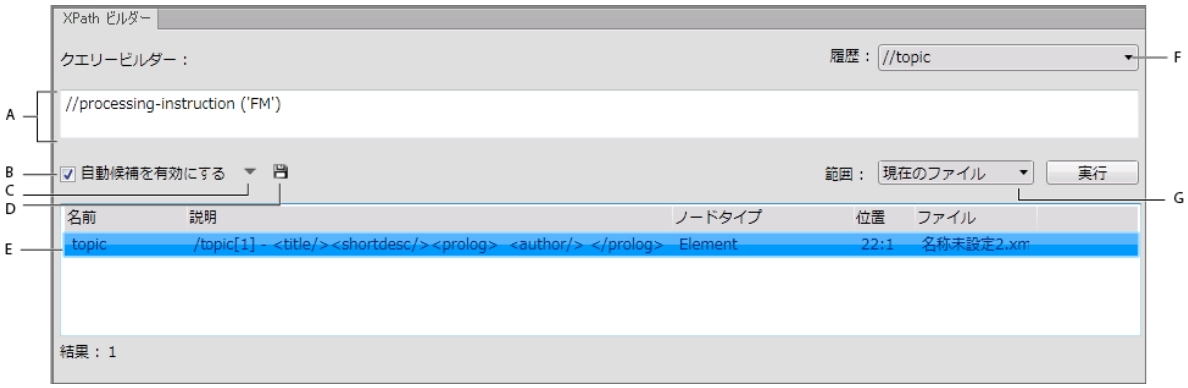
XPath について詳しくは、http://www.w3.org/TR/xpath/ を参照してください

FrameMaker の XPath XML Author

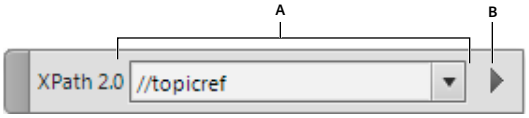
XML コードビューで XPath 構文を使用してノードやノードセットの XML ファイルを検索できます。

FrameMaker XML Author の XML ビューの以下を使用して XPath クエリーを実行することができます。

- XPath ポッド
- XPath ツールバー



XPath ポッド
A. XPath クエリーを入力 **B.** チェックして自動候補を有効にする **C.** 軸を選択 **D.** XPath クエリーの結果を保存 **E.** クエリーの一致するノードをダブルクリックしてファイルを開く **F.** 最近実行した XPath クエリーを選択 - 履歴は、最後の最大 10 回のクエリーを表示 **G.** XPath 検索のスコープを選択



A. XPath クエリーを入力 **B.** 実行

XPath ツールバーを使用したノード / ノードセットの選択

XPath ツールバーを使用して XML ノードまたは開いている XML ファイル内のノードセットを検索するには、次の操作を行います。

1 XPath クエリーを入力します。例えば、**/task** はルートノードとしてのタスクを検索し、**//task** はルートノードではない場合のタスクエレメントを検索します。

2 「実行」をクリックします。

FrameMaker XML Author はファイル内を検索し、XPath ポッド内の一致するノード / ノードセットを表示します。検索結果をクリックすると、一致したノード / ノードセットが表示されます。

関連項目

305 ページの「正規表現」

XPath ポッドを使用したノード / ノードセットの検索

XML ノードを検索するときに、XPath ポッドを使用します。

1 表示／ポッド／ XPath を選択します。

2 クエリービルダーで、XPath クエリーを入力します。

標準 XPath 構文を使用してエレメントを検索することができます。履歴には、最後の 15 個のクエリーが表示されます。

3 クエリーを入力するときクエリーの候補を表示するための「自動候補を有効にする」をクリックします。

4 自動候補リストに軸を追加するには、「軸」を選択します。

5 検索の範囲を指定するには、次の操作を行います。

a 現在のファイル：現在のファイル内のみで指定した xml ノードを検索します。

b 開いている全ファイル：開いているすべての構造化 XML ファイル間で指定したノードを検索し、結果を表示します。

c フォルダー：指定したノード / ノードセットの検索が実行されるフォルダーを選択することができます。

6 「実行」をクリックします。

FrameMaker XML Author は指定された範囲に従ってファイル内を検索し、一致するノード / ノードセットを返します。検索結果をクリックして XML ファイル内の一致するノード / ノードセットを表示します。結果をダブルクリックして FrameMaker XML Author 内の関連するファイルを開きます。

7 クエリーの結果を保存するには、をクリックして XML ファイルの名前を指定します。XML ファイル内の XPath クエリーの結果を保存することができます。

関連項目

305 ページの「正規表現」

簡易 XML

構造化オーサリング環境では、類似した種類の情報の一貫した構造を強制することができます。構造化オーサリング環境を使用するには、作成者がコンテンツ規則や XML について十分に理解していることが必要です。

簡易 XML 機能により、構造化文書を作成または構造化文書で作業するための基になるコンテンツルールや XML 構造を知る必要がなくなります。簡易 XML ビュー（簡易ビューと呼ばれます）は、WYSIWYG ビューにとてもよく類似したインターフェイスを提供します。ただし、作成者が作業できる各エレメントのフォームフィールドが含まれています。

この節は次のトピックを説明します。

- 簡易 XML ユーザーインターフェイス
- 簡易 XML ビューの使用
- 簡易 XML オーサリング環境のカスタマイズ

簡易 XML ユーザーインターフェイス

DITA 1.2 の構造化アプリケーションが更新され、簡易ビューがサポートされるようになりました。簡易ビューでは、次の DITA トピックがサポートされています。

- トピック（ファイル／新規／ XML ／ DITA ／トピック）
- タスク（ファイル／新規／ XML ／ DITA ／タスク）
- 概念（ファイル／新規／ XML ／ DITA ／概念）
- 参照（ファイル／新規／ XML ／ DITA ／参照）

ただし、簡易ビューで DITA トピックを作成したり表示したりするには、最初に FrameMaker でこの機能を有効にする必要があります。

1 編集／環境設定から環境設定ダイアログを開き、「簡易 XML」タブに移動します。

2 「**簡易 XML ビューを有効にする**」オプションを選択して簡易ビューを有効にします。

3 警告メッセージのオプションの設定：

次の有効な位置に挿入する前に警告 現在の位置で有効でないエレメントを挿入しようとする際に警告を表示するには、このオプションを選択します。このオプションを選択しない場合、エレメントを次の有効な位置に挿入するか、またはエレメントを挿入しないかを指定できます。

無効な位置での入力の警告を表示 直接入力が許可されない位置にコンテンツを入力または挿入しようとしたときに警告を表示するには、このオプションを選択します。このようなケースでは、警告は、Enter キーを押して有効なオブジェクトの一覧を表示するか、クイックエレメントツールバーからオブジェクトを挿入するようにメッセージを表示します。

挿入ツールバーに存在しないオブジェクトを削除するとき、警告を表示 クイックエレメントツールバーを使用して挿入できないオブジェクトを削除しようとする際に警告を表示するには、このオプションを選択します。

4 「OK」をクリックして環境設定を保存します。

変更を有効にするには、FrameMaker を再起動する必要があります。

簡易 XML 機能を有効にすると、簡易ビューで構造化文書をオーサリングすることができます。文書を作成するか、または既存の XML ファイルを開いてアプリケーションバーにある「作成者ビュー」ボタンをクリックすると、簡易ビューに切り替えられます。

DITA トピックは簡易ビューに表示されます。

A. フォームのフィールド名 **B.** フォームのデータ入力フィールド **C.** 簡易 XML オーサリング環境のクイックエレメントツールバー

DITA トピックのフォームと同様のビューは、上部のフォームのフィールド名の後にデータ入力フィールドが続く形で表示されます。フォームフィールドのカスタマイズについて詳しくは、「簡易 XML オーサリング環境のカスタマイズ」を参照してください。

フィールドにデータを入力するには、フィールド内をクリックして、入力を開始します。例えば、タイトルを入力したい場合、**トピックフィールドのタイトル**内に挿入ポイントを配置し、文書のタイトルを入力します。入力したタイトルは、背景で有効なエレメント内にラップされます。

簡易 XML ビューの使用

簡易 XML ビューでは、文書構造の設定に関する知識を必要とせずに DITA トピックを簡単に作成できます。フォームと同様の簡単に記入できるシンプルなオーサリング環境が与えられるので、このビューではよりすばやくオーサリングできます。また、アプリケーションの構造は、エレメントを有効な XML タグ内の正しい位置に配置することで維持されます。

簡易ビューでコンテンツを作成するには：

注意：以下は、DITA トピックに書き込む場合の手順を示しています。ただし、この手順は他の DITA トピック（タスク、概念、参照）にも適用できます。

1 環境設定ダイアログで「**簡易 XML ビューを有効化**」オプションを選択します。

2 新しい DITA トピックを作成して作成者ビューに切り替えます。

ビューがフォームフィールドを含む簡易ビューに切り替わります。

注意：デフォルトでは、挿入ポイントがタイトルフィールドに配置されます。

3 トピックタイトルを入力します。

注意：Crtl+1 を押してオブジェクトを挿入ポップアップを起動する場合、現在の文書内で使用可能なすべてのエレメントの一覧が表示されます。ただし、無効なエレメントを挿入しようとすると、FrameMaker が挿入をブロックします。

4 マウスを使用して短い説明フィールド内に挿入ポイントを置いて、トピックの短い説明を入力します。ただし、短い説明の場合は、太字、斜体、下線などの文字書式を適用できます。これを行うには、短い説明フィールド内のテキストを選択し、書式を変更します。

例えば、テキストの一部を太字でマークするには、そのテキストを選択し、次のいずれかを実行します。

- **Ctrl+b** を押します。
- **Ctrl+1** を押しながら「**太字**」を選択します。
- クイックエレメントツールバーの「**B**」をクリックします。

テキストから太字の書式を削除するには、そのテキストを選択し、上述したいずれかの方法を使用します。

同じ手順を実行し、「名前を入力」フィールドに作成者名を入力します。

5 マウスを使用してトピックフィールドのコンテンツ内に挿入ポイントを配置します。

デフォルトでは、コンテンツフィールドで使用できる最初のエレメントは段落です。これは、テキストを入力し始めるとテキストは背景の段落タグ内でラップされることを意味します。

注意：カーソルが表示されているにも関わらずテキストを入力できない場合、現在の位置でのテキストの入力が有効でないことを意味します。Enter キーを押してオブジェクトを選択するか、クイックエレメントツールバーからオブジェクトを選択するかを要求するポップアップが表示されます。

6 クイックエレメントツールバーまたはオブジェクトを挿入ポップアップを使用してエレメントを挿入します。

注意：現在の位置に有効でないアイテムを挿入しようとすると、ソーサリング環境はそのような操作を自動的に識別するため、選択したエレメントを次の有効な位置で追加できるようになります。

次の節は、使用可能なオブジェクトの挿入および使用について詳しく説明します。

簡易ビューでのオブジェクトの使用

この節では、最も頻繁に使用されるオブジェクトの様々な使用方法を説明します。

番号付きリストと番号なしリストを使用する

- 文書で番号付きリストまたは番号なしリストを作成するには、クイックエレメントツールバーで対応するアイコンを選択します。
- 新しいリストアイテムを作成するには、現在のアイテムの終わりに挿入ポイントを置き、Enter キーを押します。
- リストアイテム内で、画像や表などのオブジェクトを挿入するには、クイックエレメントツールバーまたはオブジェクトを挿入ポップアップを使用します。
- 番号付きリスト（ol）と番号なしリスト（ul）を切り替えるには、リスト内の任意の位置に挿入ポイントを置き、クイックエレメントツールバーから別のリストタイプを選択します。

- リストを終了するには、最後のリストアイテムの末尾に挿入ポイントを置き、Enter キーを 2 回押します。
- 2 つのリストの間にリストアイテムを 1 つ挿入するには、前のリストアイテムの末尾または次のリストアイテムの先頭に挿入ポイントを置き、Enter キーを押します。
- 1 つのリストアイテムを 2 つのアイテムに分割するには、リストアイテムを分割したい位置に挿入ポイントを置き、Enter キーを押します。
- 1 つのリストを 2 つに分割するには、分割後に前にくるリストアイテムの末尾に挿入ポイントを置き、Enter キーを 2 回押します。新しい段落がリストの間に作成されます。

Tab および Shift+Tab キーを使用して、リストアイテムのインデントおよびネストが可能です。

- 1 つのリストアイテムをインデントするには、リストアイテムの先頭に挿入ポイントを置き、Tab キーを押します。
- リストアイテムのインデントを縮小するには、挿入ポイントをリストアイテムの先頭に置き、Shift+Tab キーを押します。
- リストに複数のアイテムがある場合、リストの一部をネストするには、アイテムを選択し、Tab キーを押します。
- ネストされたリストアイテムのインデントを縮小するには、リストアイテムの先頭に挿入ポイントを置き、Shift+Tab キーを押します。

  ネストされたリスト内の任意のアイテムのインデントを縮小しても、他のアイテムはネストされたままです。

表を使用する

- トピックに表を挿入すると、簡易ビューに表のアンカーが表示されます。これにより、表の選択、拡大、折りたたみが簡単に行えます。
- 表の後にエレメントを挿入するには、表アンカーの後に挿入ポイントを置き、テキストの入力を開始するか、クイックエレメントツールバーからオブジェクトを挿入します。
- 表に行または列を追加するには、追加したい位置の右隣の表のセルをクリックして、表／行 / 列を追加を選択し、追加する行数または列数を指定します。また、同一もしくは異なる表の中で列または行を移動することも、1 つの表の中で列または行をソートすることも可能です。詳しくは、第 6 章「表」の「行と列」を参照してください。
- 表を移動するには、表のアンカーをクリックし、表をドラッグ & ドロップする必要があります。表の行および列を移動するには、その行または列を選択して、ドラッグ& ドロップするか、コピーまたはカット & ペーストします。

画像を使用する

- DITA トピック、概念、参照文書で作業中に画像を挿入するには、エレメントのクイックツールバーの図アイコンをクリックするか、オブジェクトを挿入ポップアップメニューから図オブジェクトを選択します。
- DITA タスク文書で作業中に画像を挿入するには、エレメントのクイックツールバーの画像データアイコンをクリックするか、オブジェクトを挿入ポップアップメニューから画像データオブジェクトを選択します。
- 画像を挿入ダイアログで、次の詳細項目を入力します。

  ファイルパス：「参照」をクリックし、挿入する画像ファイルを選択します。

  DPI：dpi（解像度）をドロップダウンメニューから選択するか、挿入する画像の解像度を入力します。

  タイトル：（オプション）DITA トピック、概念、参照文書のために、画像のタイトルまたは説明を入力します。DITA タスクタイプ文書で作業中の場合、タイトルフィールドは使用できません。

  注意：タイトルを指定しない場合、グラフィックは背景の画像エレメント内にラップされます。それ以後は、タイトルを追加できなくなります。他方、タイトルを追加する場合、グラフィックは図エレメント内にラップされます。それ以後は、いつでもタイトルを変更できます。

  代替テキスト：（オプション）画像が公開されない場合に表示するテキストを入力します。

- DITA タスクトピックを作成すると、手順のタイトル、短い説明、手順ステップフィールドにグラフィックを挿入できます。これは、タスクトピックで、グラフィックが **image** エレメント内にラップされるためです。
- 画像を挿入すると、簡易ビューにアンカーが表示されます。これにより、画像の選択、拡大、折りたたみが簡単に行えます。
- 画像を移動するには、画像アンカーをクリックし、画像をドラッグ& ドロップする必要があります。
- 画像のサイズを変更するには、（画像アンカーではなく）画像オブジェクトをクリックして選択し、サイドハンドルをドラッグして、幅または高さを変更します。
- 取り込んだグラフィックのオブジェクトの属性を表示するには、グラフィックを右クリックし、「オブジェクトの属性」を選択します。アンカー枠のオブジェクトの属性を表示するには、アンカーをクリックし、グラフィック／オブジェクトの属性を選択します。

ペーストおよびスマートペーストを使用する

FrameMaker では、MS Word、Excel またはブラウザーなどの外部アプリケーションからコンテンツをコピー& ペーストする場合、有効な構造が自動的に作成されます。ただし、外部コンテンツのペーストによって無効な DITA ファイルが生成される場合、プロンプトが表示され、コンテンツを書式情報なしでコピーするか、もしくはブロックを 1 度に 1 つずつコピーするように要求されます。

文書内のコンテンツをドラッグ& ドロップすることも可能です。ただし、コンテンツを無効な場所にドラッグして配置しようとすると、FrameMaker が赤色のアイコンを表示してその操作をブロックします。

簡易ビューで XML ファイルを開いて保存する

簡易ビューではどの DITA トピックでも開くことができます。フォームで定義されていないエレメントがトピックに含まれている場合、これらのエレメントは表示されますが編集できなくなります。編集可能なコンテンツへの変更を行い、トピックを保存できます。

FrameMaker では設定なしで DITA トピック、タスク、参照および概念がサポートされます。ただし、簡易ビュー設定ファイルによって対応する構造化アプリケーションを設定されている XML ファイルは、すべて簡易ビューで開くことができます。設定ファイルが定義されているもののテンプレートが指定されていない場合は、簡易ビューに切り替えると構造化アプリケーションで定義されたデフォルトのテンプレートが使用され、コンソールにメッセージが表示されます。詳しくは、「簡易 XML オーサリング環境のカスタマイズ」を参照してください。

注意：簡易ビューで DITA マップ、FrameMaker ブック、または .fm ファイルを開くことはできません。

簡易 XML オーサリング環境のカスタマイズ

簡易ビューでは、特定の構造化アプリケーションにフィールド（およびその外観）を指定できます。例えば、DITA トピック構造化アプリケーションで、短い説明フィールドを非表示にしたり、トピックタイトルおよび本文フィールドのみ表示したりすることを選択できます。FrameMaker では、簡易ビューでフォームフィールドをレンダリングするために使用するカスタムテンプレートファイルを指定できます。

簡易ビューフォームフィールドのカスタマイズ

簡易ビューをサポートしている構造化アプリケーションには、それぞれ設定ファイル（.ini）が含まれています。このファイル内でフラグを使用して、対応する簡易ビューにおけるフィールドをカスタマイズできます。

注意：トピックを簡易ビューで表示している場合、WYSIWYG ビューに切り替えます。

1 次の文書を開きます。

<FrameMaker がインストールされているディレクトリ >\Structure\structapps.fm

各 DITA トピックタイプ（トピック、タスク、参照および概念）に対する構造化アプリケーションには、フォームビューフィールドが含まれます。

フォームビューには 2 種類のフラグが含まれます。

設定ファイル：対応する構造化アプリケーションの設定ファイルを定義します。

テンプレート：簡易ビュー向けのユーザーインターフェースをレンダリングする構造化アプリケーションに関連付けられたテンプレートファイルを定義します。

2 .ini ファイルをカスタマイズするには、FrameMaker のインストールされたディレクトリ以外の場所にそのファイルをコピーする必要があります。

3 フォーム設定ファイルフィールドで、前の手順に従ってファイルの場所を更新します。

4 設定ファイルでは、次のフィールドが使用できます。

FormElements 簡易ビューで表示する構造化アプリケーションのエレメントを指定します。FormElements を指定する構文は次のとおりです。

```
body,Body,1,1|
```

場所 ,

body：構造化テンプレートで定義されたエレメントの名前です。

Body：簡易ビューのフォームフィールドの上部に表示されるラベルです。

0,1：このエレメントがオプション（0）であるか必須（1）であるかを指定します。エレメントを必須として指定する場合、文書を保存する前にそのエレメントの値を入力する必要があります。

0,1：（オプション）フィールドを本文フィールドとして設定するかどうか、フィールド内で Enter キーを押したときにオブジェクトを挿入カタログを表示するかどうかを指定します。デフォルトでは、0 の値は、この値が指定されていないフィールドに割り当てられます。

|：（パイプ）複数のエレメントを指定する際に使用する区切り記号です。

例：FormElements=title,Title of your topic,1|shortdesc,Short description - one paragraph,0|author,Enter your name,1|body,Content of your topic,1,1

FormLabelPgfFormat テンプレートで定義されている段落のフォーマットです。フォームラベルを表示するために使用されます。

例：FormLabelPgfFormat=fm-title

RequiredFormLabelPgfFormat テンプレートで定義されている段落のフォーマットです。必須のフォームラベルを表示するために使用されます。

例：RequiredFormLabelPgfFormat=fm-titlerequired

FormFieldColor フォームフィールドのデフォルトの境界線の色を指定します。

例：FormFieldColor=GrayDark

RequiredFormFieldColor 必須のフィールドの境界線の色を指定します。

例 : RequiredFormFieldColor=Red

SelectedFormFieldColor 現在選択されているフィールドの境界線の色を指定します。

例 : SelectedFormFieldColor=Blue

ParaElements 段落エレメントで Enter キーが押された場合に作成されるデフォルトのエレメントを指定します。例えば、このフラグに p の値を割り当てた場合、段落エレメントで Enter キーを押すと、新しい段落エレメントが作成されます。

例：ParaElements=p

OrderedListElement 番号付きリストにマッピングされるエレメントを指定します。例えば、DITA トピックで、ol エレメントにこのフラグをマッピングして、新しい番号付きリストを作成できます。ただし、DITA タスクの場合は、steps エレメントにこのフラグをマッピングすると、新しい手順を作成できます。

例：OrderedListElement=ol

OrderedListItemElement 番号付きリストアイテムの中で Enter キーを押すと作成されるデフォルトのエレメントを指定します。例えば、DITA トピックで、li エレメントにこのフラグをマッピングして、番号付きリスト内に新しいリストアイテムを作成できます。ただし、DITA タスクの場合、step エレメントにこのフラグをマッピングすると、手順の中に新しいステップを作成できます。

例：OrderedListItemElement=li

UnorderedListElement 番号なしリストにマッピングされるエレメントを指定します。例えば、DITA トピックで、ul エレメントにこのフラグをマッピングして、新しい番号なしリストを作成できます。ただし、DITA タスクの場合、steps-unordered エレメントにこのフラグをマッピングすると、ネストされた手順を新規作成できます。

例：UnorderedListElement=ul

UnorderedListItemElement 番号なしリスト内で Enter キーが押された場合に作成されるデフォルトのエレメントを指定します。例えば、DITA トピックで、li エレメントにこのフラグをマッピングして、番号なしリスト内に新しいリストアイテムを作成できます。ただし、DITA タスクの場合、step エレメントにこのフラグをマッピングすると、ネストされた手順の中に新しいステップを作成できます。

例：UnorderedListItemElement=li

BoldElement Ctrl + b キーの使用時に、テキストに**太字**表示のエレメント（b）を適用するように指定します。

例：BoldElement=b

ItalicElement Ctrl + i キーの使用時に、テキストに斜体表示のエレメント（i）を適用するように指定します。

例：ItalicElement=i

UnderlineElement Ctrl + u キーの使用時に、テキストに下線表示のエレメント（u）を適用するように指定します。

例：UnderlineElement=u

5 設定ファイルに必要な変更を行った後、ファイルを保存します。

6 現在の構造化アプリケーションを再読み込みします。

structapps.fm へ移動し、構造ツール／アプリケーション定義を読み込みを選択します。

7 構造化トピックが現在開かれている場合は、トピックへ移動し、作成者ビューに切り替えます。

設定ファイルに加えた変更はすぐに反映されます。

簡易ビューテンプレートをカスタマイズする

簡易ビューをサポートしている構造化アプリケーションには、それぞれ FrameMaker テンプレートが含まれています。このテンプレートは、簡易ビューにおける様々なフォームエレメントの表示方法を定義します。例えば、フォーム中の必須フィールドラベルのフォントサイズや色をカスタマイズしたり、あるいはエレメントの自動挿入のルールを定義できます。このテンプレートに変更を加えると、変更点はすべて簡易ビューに反映されます。

注意：トピックを簡易ビューで表示している場合、WYSIWYG ビューに切り替えます。

1 structapps.fm の中のフォームビュー／テンプレートフィールドから、対応する構造化アプリケーション用の簡易ビューテンプレートファイルを定義できます。

2 テンプレートファイルをカスタマイズするには、現在 FrameMaker がインストールされているフォルダ以外の場所に、そのファイルをコピーする必要があります。

3 テンプレートフィールドで、前の手順に従ってファイルの場所を更新します。

4 必要に応じてテンプレートファイルを更新し、ファイルを保存します。

5 現在の構造化アプリケーションを再読み込みします。

structapps.fm へ移動し、構造ツール／アプリケーション定義を読み込みを選択します。

6 構造化トピックが現在開かれている場合は、トピックへ移動し、作成者ビューに切り替えます。

テンプレートファイルへの変更はすぐに反映されます。

第 13 章：DITA を使用した構造化オーサリング

DITA を使用する理由

DITA は、内容の作成、保存、管理および使用方法を刷新します。また、使用するツールと、内容に対する作成者の考え方も一新されます。

内容の再利用とモジュール化
印刷と Web だけでなく、複数のカスタム出力用に内容を再利用できます。見出しまたは行のレベルでの再利用は、特に企業全体レベルの場合、実装と管理が困難になり、混乱します。DITA は、より管理しやすい内容レベル、つまりトピックレベルでの再利用を促進します。トピックとは、単独で意味を持つ情報の最小単位です。トピックは、トピックを指し示すポインターまたはリンクの階層構造のリストである **DITA** マップを使用して、文書に組み立てられます。これらのポインターのことを **<topicref>**「エレメント」と呼びます。

また、トピックは、他のトピックで再利用できます。各トピックに一意 ID が割り当てられます。トピックから、一意 ID を使用して別のトピックへの内容参照（**conref**）を含めることができます。より細かいレベルでは、コンディショナル組み立て用に個々のトピックエレメントにプロパティタグを割り当てることができます。

マルチチャネルパブリッシング
トピックがモジュール化されるので、様々な細かさのレベルで内容を動的に組み立てることができます。再利用できるトピックから複数の文書を作成できます。組み立ては、コンディショナル、プロパティに依存またはトピックに付けたメタデータタグに依存が可能です。例えば、対象読者プロパティは <beginner> または <advanced>、プラットフォームプロパティは <Windows> または <Solaris> です。

オーサリングとパブリッシングが簡単
DITA は、プレゼンテーションから内容を分離することで、モジュール化されたトピックの再利用を可能にします。複数のトピックマップにトピックを指定して、トピックを再利用することができます。例えば、複数のトピックマップに同じトピックを指定し、関係テーブルを使用して新しいコンテキストを設定することができます。また、内容が書式定義に依存しないので、パブリッシングにも有効です。

内容のミニマリズム
「ドキュメントのミニマリズム」とは、特定のタスクを実現するために必要な情報のみをユーザーに提供することを意味します。この方法では、連続している情報を、再利用できる、より小さくて、簡潔で一貫している単位に分割する必要があります。

情報の入力
トピックは、タスクタイプおよび「概念」と「参照」と呼ぶ 2 つのサポートタイプなど、少数の情報タイプに特殊化できます。

タスク ユーザーが定義された作業単位を仕上げるための一連の手順と説明です。

概念 タスクに関連する主要な概念情報の説明です。

リファレンス タスクに関連する事実です。多くの場合、参照トピックは表またはリスト形式で提供され、ユーザーが情報にすばやくアクセスできるようにします。

用語集 用語集の用語と定義のリストです。

また、DITA は、既存の情報タイプに基づいて新しい情報タイプを作成するためのアーキテクチャを提供しています。特殊化プロセスを通じて、新しい構造タイプや情報の新しいドメインなど、特定の文書型定義を作成することができます。構造の特殊化は、新しいトピックタイプや新しいマップタイプのような構造化情報の新しいタイプを定義します。ドメインの特殊化では、新しい種類のキーワード、表またはリストのような複数の構造タイプで有用になる新しいマークアップが作成されます。

ローカライゼーションコストの削減
トピックに基づいた、モジュール化された内容には固有のトピック ID がありますが、この内容により、DITA マップ内容の同時オーサリングとローカライゼーションが可能になります。この方法でローカリゼーションコストが減り、パブリッシングまでの時間が短縮されます。これらの DITA 機能により、トピックの方向性と内容の再利用に加えて、ローカライゼーションコストを削除できます。

- すべての DITA トピックは、Unicode で保存されます。
- DITA には、DITA トピックのほとんどすべてのエレメントに言語設定を指定する機能があります。
- <translate> 属性を使用すると、翻訳できる項目を指定できます。

DITA を実装する場合の課題
DITA へ移行する場合の課題は、次の通りです。

- 既存の内容の目的変更
- 内容を再利用するための準備
- 連続している内容の再利用可能なモジュール式コンポーネントへの分割
- 特定の要件に合わせた DITA の特殊化
- 出力の後処理

FrameMaker XML Author の DITA サポート

FrameMaker 10 は DITA v1.2 のサポートを提供しています。FrameMaker XML Author と DITA の統合については、Adobe Web サイトにあるオンラインマニュアル **Integrating DITA Specialization with Adobe FrameMaker** を参照してください。

基本的な DITA 用語

DITA トピック DITA の基本 <topic> エレメントには、一意 ID、トピックの題名およびトピック本体という 3 つのエレメントが必要です。段落 <p>、番号のないリスト <ul> および表 <table> のような複数のオプションエレメントを持つことができます。

DITA タスクトピック タスク <topic> 型は、トピックエレメント名とトピック構造を特殊化します。タスクトピックのルートエレメントの名前は **<task>**、本体エレメントは **<taskbody>** です。タスクトピックには 1 つのタスク要件と 1 つのコンテキストエレメントがあり、手順が続きます。各手順には、コマンド、オプションの情報、手順の例、選択項目および手順の結果が必要です。1 組の手順の後に、タスクの結果、例および任意のタスク要件を提供することができます。

DITA 概念トピック <concept> トピック型は、トピックエレメント名とトピック構造を特殊化します。概念トピックは、最初の節または例に、任意数の段落、リストまたは表を入れることができます。以後のトピックは、任意の順序で表示できる節と例から構成されます。

概念トピックのルートエレメントの名前は **<concept>**、本体エレメントは **<conbody>** です。

DITA 参照トピック <reference> トピック型は、トピックエレメント名とトピック構造を特殊化します。参照トピックのルートエレメントの名前は **<reference>**、本体エレメントは **<refbody>** です。<refbody> エレメントには、プロパティのタイプ、値および説明の表である <properties> エレメントがあります。エレメント **<refsyn>**（参照構文）は、<section> エレメントの特殊化です。

DITA 用語集トピック 用語集トピック型は、用語集項目用の特殊化です。用語、<glossterm>、および用語の定義、<glossdef> ペアから構成されます。

DITA マップ DITA マップは、特定の出力用にトピックをリストし、リンクする目次のようなものです。DITA マップは、特定の配布要件に合わせて調整されたシーケンスと階層にトピックをまとめます。それぞれがリファレンスマニュアル、チュートリアルまたはオンラインヘルプのような異なる要件のためにトピックを並べる複数のマップを持つことができます。DITA マップファイルの拡張子は、.ditamap です。

ブックマップ ブックマップは、DITA マップの特殊化です。ブックマップとして DITA マップを保存することができます。ブックマップで、DITA マップ内の最上位レベルの <topicref> エレメントは、FrameMaker XML Author ブックの章となり、その中にネストされた <topicref> エレメントが含まれます。書式は、DITA オプションダイアログボックスでブック用に選択した構造化アプリケーションに基づいて決まります。

関係テーブル トピック間のリンクは、関係表を使用して定義し維持されます。

Conref DITA は、<conref> 属性で内容単位の再利用を実装します。例えば、複数のトピックに同じ表が表示される場合は、一度作成するだけで、参照で組み込みます。

Xref Web ページのような外部の情報ソースを参照します。ファイルを開くと、DITA 機能によって <xref> エレメントが自動的に解決され、関連するテキストが FrameMaker XML Author 内に表示されます。

特殊化 DITA では、基本 DITA エレメントを特殊化して、新しいエレメントを追加することができます。特殊化により、DITA は、特定の業界や会社の必要に応じて新しいトピックタイプとエレメントタイプに対応できます。

Open Toolkit Open Toolkit は、無料のオープンソースのエンドツーエンドな単一ソースのパブリッシングシステムです。DITA トピックと DITA マップを取り、印刷（PDF）、Web （HTML）およびヘルプのような複数の出力形式配布物を生成します。

属性表示オプションを設定する

属性は、XML エレメントを記述したり、エレメントの識別や書式制御の適用などに使用可能な追加情報を指定したりするために使用されます。属性で作業する前に、文書内の属性を識別したり、必要に応じて開いたり閉じたりできる必要があります。

1 表示／属性表示オプションを選択します。

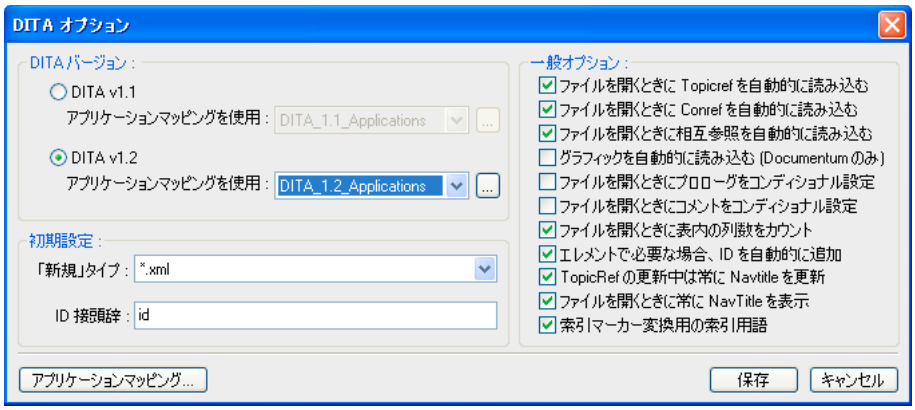
2 次のいずれかの操作を行います。

- エレメントで必要な属性または値を持つ属性のみ構造図に表示させる場合、「必要な属性・指定した属性」を選択します。
- エレメントで値や要件に関係なく割り当てられているすべての属性を構造図に表示させる場合、「すべての属性」を選択します。
- すべてのエレメントで閉じられている属性を構造図に表示させる場合、「なし」を選択します。

3 「設定」をクリックします。

DITA オプション

DITA オプションダイアログボックスを使用すると、一般、取り込みおよび書き出し関連の DITA オプションを設定します。DITA オプションはオーサリング環境に対するグローバル設定です。DITA 設定を変更した場合は、FrameMaker XML Author を再起動して新しい設定を有効にする必要があります。



DITA オプション

アプリケーションマッピング

FrameMaker XML Author アプリケーションマッピングマネージャーでは、XML ファイルに含まれる各 doc タイプごとに個別の構造化アプリケーションを定義できます。これらのマッピングは、各 XML ファイルの DOCTYPE 宣言内に保持されます。このような個別のマッピングにより、正しい構造化アプリケーションのセットとタイプで文書を開き処理できます。このことは、独自に組み合わせた doc タイプと DITA 公開 ID を指定できることを意味します。



アプリケーションマッピングマネージャー

アプリケーションマッピングの追加

アプリケーションマッピングタグを作成できます。タグを定義した後に、さまざまな doc タイプや、その関連アプリケーションおよびタイプのマッピングを追加したり編集したりできます。

1 DITA オプションダイアログボックスで、「アプリケーションマッピング」をクリックします。

2 DITA アプリケーションマッピングマネージャーダイアログボックスで、「マッピングタグ」ポップアップメニューから「新規マッピング ...」を選択します。

3 DITA アプリケーションマッピングマネージャーダイアログボックスで、次の操作を実行し、「ＯＫ」をクリックします。

マッピングタグ カスタムマッピングタグの名前を入力します。

マッピングタイプ アプリケーションマッピングのタイプを選択します。マッピングを作成する場合は、タイプとして APP_MAPPING を選択します。

アプリケーションマッピングの編集

各 doc タイプをどのように各構造化アプリケーションにマッピングするかを定義できます。

1 DITA アプリケーションマッピングマネージャーダイアログボックスで、マッピングタグを選択します。

選択されたマッピングタグに定義されているマッピングが一覧で表示されます。

2 定義済みマッピングテーブルからマッピングを選択します。次の事項を編集できます。

Doctype DITA ファイルの doc タイプを指定します。テンプレートに定義されている doc タイプは、選択したり編集したりできます。

アプリケーション FrameMaker XML Author が doc タイプを開くために使用する構造化アプリケーションを指定します。

種類 文書のタイプを指定します。これは、トピック、マップ、コンポジット、なしのいずれかです。

3 「追加 / 編集」をクリックします。

定義済みマッピングの削除

1 アプリケーションマッピングマネージャーダイアログボックスで、マッピングタグを選択します。

2 定義済みマッピングテーブルで、削除するマッピングを選択し、「削除」をクリックします。

アプリケーションマッピングタグの削除

❖ アプリケーションマッピングマネージャーダイアログボックスで、マッピングタグを選択し、「削除」をクリックします。

DITA バージョンの設定

FrameMaker XML Author の DITA バージョンを設定できます。これはグローバル設定です。

デフォルトでは、FrameMaker XML Author は DITA 1.2 に設定されています。このオプション内で以前のバージョンの DITA で作成された文書を開き作業できます。ただし、DITA 1.2 でのみ使用できるエレメントや属性を追加した場合、文書は DITA 1.2 文書となります。この文書を以前のバージョンの DITA で開こうとすると、検証エラーになります。

新しい文書のファイルタイプの設定

新しい文書を作成するときに FrameMaker XML Author が使用するデフォルトのファイルタイプを設定できます。デフォルトの「新規」タイプでは、新しいトピックのファイル名拡張子（.xml または .dita）を指定します。この拡張子は、新しいファイルの拡張子を指定しない場合にのみ適用されます。

1 DITA ／ DITA オプションを選択します。

2 デフォルトの「新規」タイプリストで「*.xml」または「*.dita」を選択します。

エレメント ID

ID がエレメントの必須属性であるときにエレメントに ID を自動的に割り当てるように FrameMaker XML Author を設定できます。このオプションを使用したときは、FrameMaker XML Author からトピックまたはエレメントに ID を手動で割り当てることはできません。

選択したエレメントに割り当てられる ID 値は、年、月、日、時、分および秒を表す値とランダムに生成された 2 つの値から構成されます。100 年間各ユーザーに固有になるようにデザインされています。

ID 形式の指定

❖ DITA オプションダイアログボックスで、「デフォルト ID 接頭辞」フィールドに ID の接頭辞を指定します。この接頭辞は、DITA が生成する新しい ID に関連付けられます。

エレメントへの ID の自動割り当て

❖ DITA オプションダイアログボックスで、「エレメントで必要な場合、ID を自動的に追加」オプションを選択解除します。

ファイルを開くオプションの設定

FrameMaker XML Author が文書を開くときに文書内の参照をどのように扱うかを指定できます。文書を開くパフォーマンスを最適化するオプションを指定します。

FrameMaker XML Author がファイルを開くときに次の参照を自動的に再読み込みするように FrameMaker XML Author を設定できます。

Topicref FrameMaker XML Author でマップを開いたときに DITAMAP 内のトピック参照を自動的に読み込むには、「ファイルを開くときに Topicref を自動的に読み込み」を選択します。

Conref FrameMaker XML Author でマップを開いたときに DITAMAP 内の内容参照を自動的に読み込むには、「ファイルを開くときに内容参照を自動的に読み込み」を選択します。

Xref FrameMaker XML Author でマップを開いたときに DITAMAP 内の相互参照を自動的に読み込むには、「ファイルを開くときに相互参照を自動的に読み込み」を選択します。

（Documentum Connector の場合のみ）グラフィック FrameMaker XML Author でマップを開いたときに DITAMAP 内のグラフィックを自動的に読み込むには、「ファイルを開くときにグラフィックを自動的に読み込み」を選択します。

Navtitle オプションの設定

<navtitle> 属性は、トピックのナビゲーション題名を指定します。これは、ブラウザーのメインウィンドウに表示される第 1 レベルの見出しと異なる場合があります。<locktitle> 属性は、存在する場合、<navtitle> 属性が常に使用されることを保証します。「TopicRef の更新中は常に Navtitle を更新」オプションを選択しないと、<navtitle> は、DITA マップファイルで参照を更新するときに <locktitle> を yes に設定する場合に表示されます。

❖ DITA オプションダイアログボックスで、次のことを設定します。

- 「TopicRef の更新中は常に Navtitle を更新」オプションを選択して、topicref ファイルから題名を表示します。<navtitle> 属性は、トピックのナビゲーション題名を指定します。これは、ブラウザーのメインウィンドウに表示される第 1 レベルの見出しと異なる場合があります。<locktitle> 属性は、存在する場合、<navtitle> 属性が常に使用されることを保証します。

  「TopicRef の更新中は常に Navtitle を更新」オプションを選択しないと、<navtitle> は、DITA マップファイルで参照を更新するときに <locktitle> を yes に設定する場合に表示されます。

- DITA マップファイルを開くとき <locktitle> を yes に設定する場合は、「ファイルを開くときに常に NavTitle を表示」オプションを選択して、<navtitle> を表示します。このオプションを選択しない場合、<topicref> ファイルから題名は表示されますが、<navtitle> は更新されません。

プロローグまたはコメントのコンディショナル設定

FrameMaker XML Author が DITA ファイルを開くときに、文書のボディからプロローグやコメントを隠すことができます。

プロローグやコメントのコンディショナル設定を有効にした場合、FrameMaker XML Author は、DITA ファイルが取り込まれたときにこれらのエレメントに対して <DITA-Prolog> または <DITA-Comment> コンディションタグを適用します。デフォルトで、これらの条件は、構造化テンプレートで Hide に設定されます。また、コンディショナル設定されたテキストは、表示されるかどうか（「OutputAllTextWithoutPIs」）に関係なく保存（書き出し）されます。取り込み時に、関連付けられているコンディションタグが構造化テンプレートに見つからない場合、コンディションタグが追加され、Show（赤色）に設定されます。

コンディショナル設定オプションを選択していない場合、すべての <prolog> および <draft-comment> エレメントが取り込まれ、コンディションタグが適用されていない EDD と構造化テンプレートの書式を使用して表示されます。

索引用語の管理

DITA ファイルを開くときに FrameMaker XML Author に、DITA ファイル内の <indexterm> エレメントを FrameMaker XML Author の索引マーカーに変換させ、その後、FrameMaker XML Author 文書を DITA ファイルに書き出すときに索引マーカーを索引用語エレメントに戻させることができます。

❖ DITA オプションダイアログボックスで、「索引マーカー変換用の索引用語」を選択します。

外部リンク用に PDF 内でアクティブリンクを有効化

デフォルトでは、DITA ファイルから PDF を作成するときに、外部参照はクリッカブルリンク（アクティブリンク）に変換されません。これらの参照に対してクリッカブルリンクを有効にするには、FrameMaker XML Author がハイパーテキストマーカーをエレメントに追加しそれらを必要な書式で自動的に挿入することを許可する必要があります。DITA ファイル内で、<xref> エレメントを挿入しそのソース属性を「外部」として設定することで、外部参照が作成されます。

このオプションを使用した場合、DITA ファイルを開くと、FrameMaker XML Author は <link-asis> 文字書式を <xref> エレメントに割り当て、そこにハイパーリンクを設定します。FrameMaker XML Author は、<xref> エレメントの <href> の値でマーカーテキストを追加し、その前に「message URL」を付けます。これにより、PDF として保存できるアクティブな URL が生成されます （以前は <fm-xref> エレメントにより、このアプリケーションを使用して FrameMaker XML Author から生成された PDF ファイルにアクティブなリンクを作成することができました）。

注意：この操作を行っても、PDF 内の「内部」<xref> をクリック可能にすることはできません。それを実現するため、関連付けられているテキストを <fm-xref> のソースから収集できる場合は必ず <fm-xref> を使用することができます。

❖ DITA オプションダイアログボックスで、「外部相互参照にハイパーテキストマーカーを追加」オプションを選択します。

表オプションの設定

ファイルを構造化文書に取り込むときに表の列数を追跡するように FrameMaker XML Author を設定できます。デフォルトでは、このオプションが選択されています。

❖ DITA オプションダイアログボックスで、「ファイルを開くときに表内の列数をカウント」オプションを選択または選択解除します。

DITA トピック

DITA は、トピックとトピック内の内容を構造化するための標準を提供します。この標準は、ほとんどすべての技術情報を分類できる、次の 3 つの広範な情報分類に基づいています。タスク、概念および参照という 3 種類のコア情報が含まれています。

これらのトピックタイプは、一貫したコア構造の継承元となる <topic> の基本クラスの特殊化と見なされます。標準的な DITA の 3 種類の情報に共通のエレメントとしては、<title>、<description>、<prolog> および <body> が挙げられます。DITA 文書には少なくとも 1 つのトピックが含まれている必要があり、多数のサブトピックを含めることもできます。

<task>、<concept> および <reference> エレメントは、親の情報型 <topic> から共通の構造を継承します。

	タスクトピック	**概念トピック**	**参照トピック**
共通の構造	**ヘッダー：** タイトル 短い説明 プロローグ **ボディ：** タスク本文 **関連リンク**	**ヘッダー：** タイトル 短い説明 プロローグ **ボディ：** 内容本文 **関連リンク**	**ヘッダー：** タイトル 短い説明 プロローグ **ボディ：** 参照本文 **関連リンク**
オプションエレメントの例（本文内）	コンテキスト 前提条件 手順 手順エレメント 結果 例 事後要件	節 段落 リスト 表 画像 例	節 段落 プロパティリスト 表 構文 例

DITA 構造は、新規文書の作成を目的として、任意の配置で独立したトピックの再利用をサポートします。実際、DITA にトピックベースの特性が付加された主要な理由は、作成者に情報の再利用を可能にするためです。

内容の再利用は、以下の形態を取ることができます。

- 独立して作成し、新規文書に保存したトピックをコンパイルする
- トピックと文書へのリンクと相互参照、トピックと文書からのリンクと相互参照およびトピックと文書内のリンクと相互参照を自動化する
- 各種の配布に合わせて情報を識別し書式設定する
- 様々なプロセスで処理できるように情報を書式設定する
- オーサリングの責任を複数の作成者やグループで分割する

再利用は、トピックレベルで行うことができます（つまり、DITA マップ経由で一連の出力を再配置する場合）。また、サブトピックレベル（内容参照属性経由で複数のトピック内の特定の文書コンポーネントを参照する場合など）で行うこともできます。

DITA トピックを作成する

DITA オプションダイアログボックスには、<topic>、<concept>、<reference> および <task> などのトピックレベルエレメントを <dita> エレメント（初期設定）で自動的にラップするためのオプションが用意されています。このオプションを選択して、トピックを作成します。

1 DITA ／ DITA オプションを選択して、「Dita エレメント内の新規トピックを回り込み」を選択します。

2 「保存」をクリックします。

3 DITA ／新規 DITA ファイル／新規 < トピック > を選択します。

4 ファイル名を指定して、「選択」をクリックします。初期設定のタイトルテキスト TOPIC ヘルプが付いた、新しい DITA トピック用の新しいウィンドウが表示されます。

エレメントカタログから任意の DITA トピックタイプを挿入することができます。例えば、記事を作成するには、任意数の DITA 概念、タスクまたは参照トピックを含めることができます。

注意：新規ファイルにファイル名拡張子を入力しない場合、DITA オプションダイアログボックスの「初期設定のファイルの種類」オプションに指定されている種類に基づいて、拡張子が追加されます。

DITA の概念、タスク、参照または用語集エントリを作成する

1 DITA ／新規 DITA ファイル／新規を選択し、<concept>、<task>、<reference> または <glossentry> を選択します。

2 ファイル名を指定して、「選択」をクリックします。初期設定のタイトルテキストが付いた、DITA トピック用の新しいドキュメントウィンドウが表示されます。初期設定のタイトルは、CONCEPT タイトル、TASK タイトル、REFERENCE タイトル、および GLOSSENTRY GLOSSTERM です。

注意：新規ファイルにファイル名拡張子を入力しない場合、DITA オプションダイアログボックスの「初期設定のファイルの種類」オプションに指定されている種類に基づいて、拡張子が追加されます。FrameMaker XML Author では、タイトルのない DITA ファイルも保存できます。

DITA 概念を作成する

1 DITA ／新規 DITA ファイル／新規 < 概念 > を選択します。

2 ファイル名を指定して、「選択」をクリックします。初期設定のタイトルテキスト CONCEPT タイトルが付いた、新しい DITA 概念用の新しいウィンドウが表示されます。

注意：新規ファイルにファイル名拡張子を入力しない場合、DITA オプションダイアログボックスの「初期設定のファイルの種類」オプションに指定されている種類に基づいて、拡張子が追加されます。FrameMaker XML Author では、タイトルのない DITA ファイルも保存できます。

DITA タスクを作成する

1 DITA ／新規 DITA ファイル／新規 < タスク > を選択します。

2 ファイル名を指定して、「選択」をクリックします。初期設定のタイトルテキスト TASK タイトルが付いた、新しい DITA タスク用の新しいウィンドウが表示されます。

DITA 参照を作成する

追加情報、ヒント、警告または簡単な注意などの内容を含む参照トピックを作成することができます。

1 DITA ／新規 DITA ファイル／新規 < 参照 > を選択します。

2 ファイル名を指定して、「選択」をクリックします。初期設定のタイトルテキスト REFERENCE タイトルが付いた、DITA 参照トピック用の新しいドキュメントウィンドウが表示されます。

新しい DITA 参照ファイルが、XML ファイルとして保存されます。エレメントカタログに、参照トピック用の有効な DITA エレメントが表示されます。

DITA 用語集を作成する

1 DITA ／新規 DITA ファイル／新規 <glossentry> を選択します。

2 ファイル名を指定して、「選択」をクリックします。初期設定のタイトルテキスト GLOSSENTRY GLOSSTERM が付いた、DITA 参照トピック用の新しいドキュメントウィンドウが表示されます。

用語集の用語と定義を追加することができます。

索引用語エレメントの使用

DITA は、FrameMaker XML Author の <indexterm> マーカーエレメントをサポートしています。API クライアントは、シームレスに書き出すために、コロンで区切ったサブエントリを持つ FrameMaker XML Author 索引マーカーを、ネストした XML<indexterm> エレメントに変換します。また、シームレスに読み込むために、逆方向に変換します。基本的な <indexterm> エレメントのサポートに加えて、以下のタイプがサポートされています。

Index-see「See」参照が含まれます。

Index-see-also「See Also」参照が含まれます。

Index-sort-as デフォルトの用語の並べ替え順序を変更します。

開始属性と終了属性 索引項目の開始と終了属性を定義します。

ID をエレメントに割り当てる

DITA を設定して、生成された ID を選択したエレメントに割り当てることができます。選択したエレメントに割り当てられる ID 値は、年、月、日、時、分および秒を表す値とランダムに生成された 2 つの値から構成されます。100 年間各ユーザーに固有になるようにデザインされています。オプションダイアログボックスに ID 接頭辞を指定できます。各ユーザーに ID 接頭辞を指定する場合、生成される ID は、チームの各メンバーに固有になります。

1 構造図でエレメントを選択します。

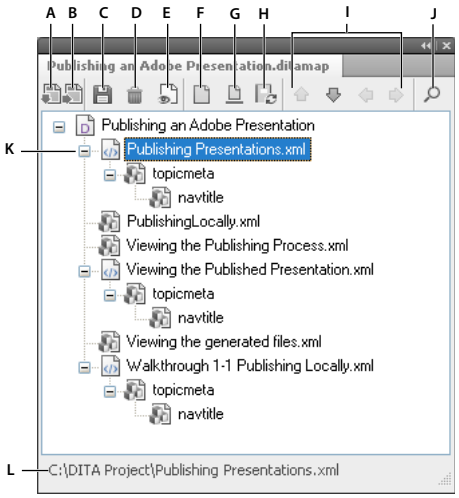
2 DITA ／エレメントに ID を割り当てを選択するか、エレメントを右クリックして「エレメントに ID を割り当て」を選択します。

DITA によって ID が自動的に生成され、選択したエレメントに割り当てられます。

DITA マップとブックマーク

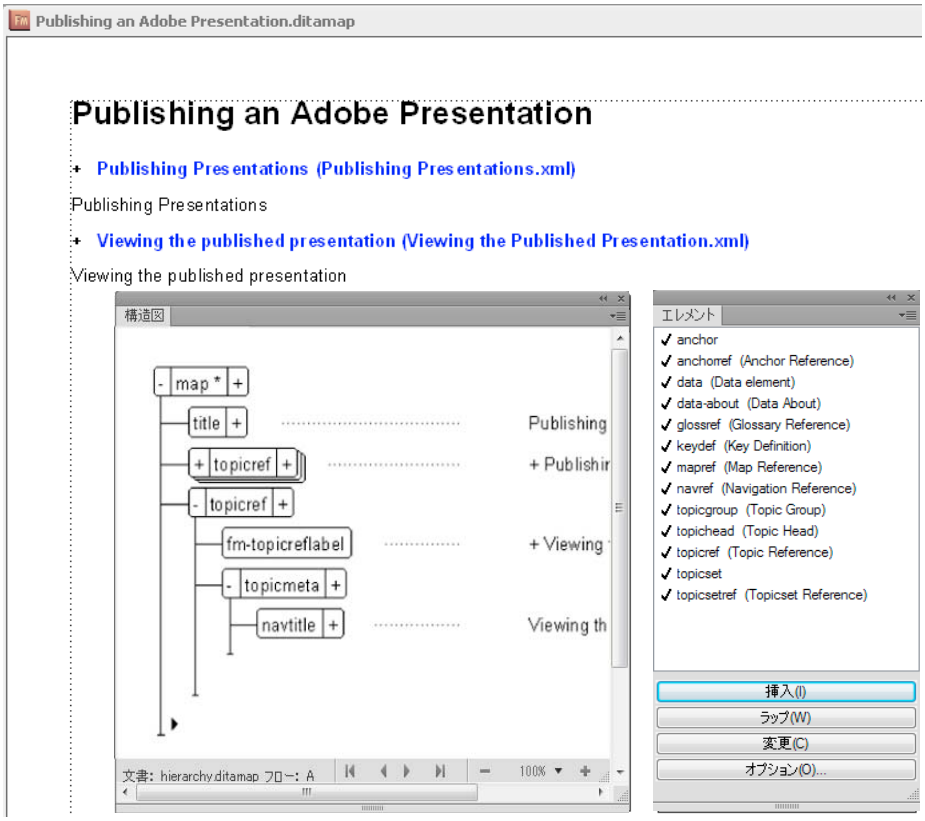
DITA マップ

DITA マップファイルは、新規リソースマネージャーパネルとして開きます。リソースマネージャーツールバー上のアイコンは、ボタン固有の DITA マップです。これらのアイコンを使用して、子と兄弟の <topicref> エレメントおよび <conref> 属性を追加します。DITA マップでは、任意数の階層レベルを構築できます。また、DITA マップの中に他の DITA マップを含めることもできます。



DITA マップリソースマネージャーパネル
A. 選択したファイルの下に子 <topicref> エレメントを挿入します。**B.** 選択したファイルの下に兄弟 <topicref> エレメントを挿入します。**C.** DITA マップを保存します。**D.** 選択したマップアイテムを削除します。**E.** クリックして、構造図を表示するドキュメント表示に切り替えます。**F.**「ファイル参照を表示」または「すべてのエレメントを表示」を切り替えるトグルボタン。**G.**「Navtitle を表示」または「ファイル名を表示」を切り替えるトグルボタン。**H.** クリックして参照マップアイテムからタイトルを更新します。**I.** 矢印キーを使用して、DITA マップで選択したファイルを移動します。**J.** 検索・置換パネルを表示します。**K.** DITA マップファイル。**L.** ステータスバーに、選択したファイルの完全パスが表示されます。

ドキュメント表示に切り替えるか、リソースマネージャーで構造図を使用して、DITA マップに他のタイプのエレメントを追加することができます。エレメントカタログを使用して、DITA マップ内の挿入ポイントに有効な他のエレメントを挿入することができます。



DITA マップのドキュメント表示、構造図およびエレメントカタログ

注意：ドキュメント表示からリソースマネージャーに戻るには、表示／リソースマネージャーオプションを選択します。（表示モードのアイコンの左側にある）メニューバーの「リソースマネージャに切り替え」アイコンを使用することもできます。

DITA マップコンテンツのプレビュー

FrameMaker XML Author で、DITA マップ内から Topicref をプレビューできます。DITA マップにある Topicref をプレビューして、DITA マップを構成するさまざまなファイルの内容を確認できます。

注意：プレビュー機能は、DITA マップでのみ使用でき、ブックマップでは使用できません。プレビュー機能は、他の DITA マップ内に埋め込まれた DITA マップでは使用できません。

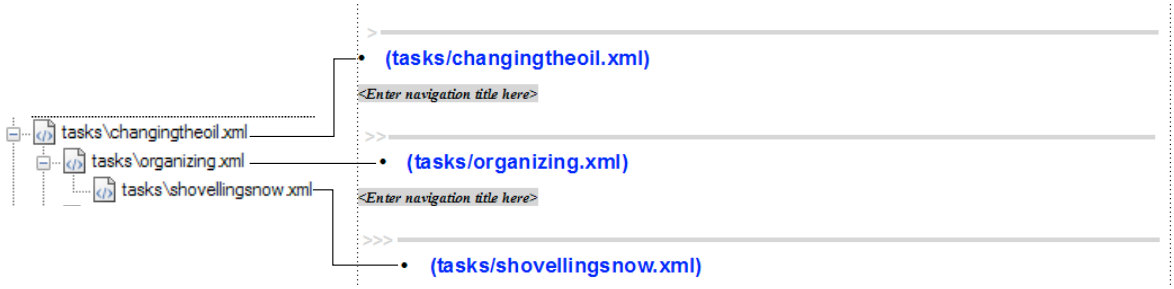
これにより、さまざまなファイルを開いたり出力を生成することに比べ、DITA マップにあるファイルをより効率的に整理して管理することができます。

1 つの Topicref のプレビュー

1 DITA マップで、ドキュメント表示に切り替えます。

2 Topicref を右クリックし、「Topiref を解決」／「コンテンツを表示」を選択します。

FrameMaker XML Author は、DITA マップ内の関連トピックのコンテンツを表示します。DITA マップのドキュメント表示で、FrameMaker XML Author は、トピックが DITA マップの最上位トピックであることを示すために > を表示します。DITA マップで、>> はトピックが第 2 レベルのトピック、>>> はトピックが第 3 レベル（以降）のトピックであることを示します。



>、>>、>>> で示されるトピックレベル

トピックを開くには、Topicref の展開したプレビューをクリックします。

DITA マップにあるすべての Topicref のコンテンツのプレビュー

1 DITA マップで、ドキュメント表示に切り替えます。

2 DITA マップの任意の場所を右クリックし、「Topiref を解決」／「コンテンツを表示」を選択します。

3 FrameMaker XML Author は、「エレメントが選択されていません。すべての Topicref のコンテンツを表示しますか？」と表示します。「はい」をクリックします。

FrameMaker XML Author は、DITA マップ内のすべてのトピックのコンテンツを表示します。

Topicref コンテンツを非表示にする

1 DITA マップで、ドキュメント表示に切り替えます。

2 展開した Topicref を右クリックし、「Topiref を解決」／「コンテンツを非表示」を選択します。

3 FrameMaker XML Author は、DITA マップにある選択した Topicref のコンテンツを非表示にします。

DITA マップにあるすべての展開した Topicref を非表示にする

1 1 つ以上の Topicref を展開した DITA マップで、どの Topicref も選択せずに、右クリックして「Topiref を解決」／「コンテンツを非表示」を選択します。

FrameMaker XML Author は、「エレメントが選択されていません。すべての Topicref のコンテンツを非表示にしますか？」と表示します。

2 「はい」をクリックします。

DITA マップを保存する

後処理要件によっては、複数の出力に DITA マップを保存することができます。Framemaker XML Author の強力なプリント機能を利用するために、FrameMaker XML Author ブックファイルまたは統合文書として DITA マップを保存することができます。DITA マップやブックマップファイルでなく、FrameMaker XML Author ブックファイルに、カスタム番号属性とページ情報を設定することができます。

さらに、保存時に、コンディショナル出力を生成するための DITAVAL ファイルを指定することができます。

以下に、DITA マップファイルを保存できる一部のキー形式を示します。

ブック 10.0 (*.book) .xml コンポーネントを持つ .book として DITA マップを保存します。この場合、.xml ファイルは .fm ファイルに変換されません。

PDF (*.pdf) DITA マップから PDF を直接生成します。このオプションは、FrameMaker XML Author 文書または FrameMaker XML Author ブックファイルと同様に動作します。

注意：PDF の生成は、レビュー目的のためにのみ用意されています。ditamap から PDF を生成することはできないので、最初に ditamap からブックを生成してからそのブックを PDF に保存することで、レビュー目的のために使用できます。

PDF としての DITA マップの保存

FrameMaker XML Author には、DITA マップを PDF として直接プリントする機能があります。

1 .ditamap ファイルまたは .bookmap ファイルを開き、ファイル／ PDF 形式で保存を選択します。

2 PDF ファイルの名前を指定し、「保存」をクリックします。

また、コンディショナル出力用の DITAVAL ファイルを指定することができます。

3 PDF 設定ダイアログボックスから PDF オプションを設定し、「設定」をクリックします。

DITA マップを作成する

1 DITA ／新規 DITA ファイル／新規 < マップ > を選択します。新しい DITA マップファイル名を入力ダイアログボックスが表示されます。

2 ファイル名フィールドに、マップファイルの固有の名前を指定します。

注意：新規ファイルにファイル名拡張子を入力しない場合、DITA オプションダイアログボックスの「初期設定のファイルの種類」オプションに指定されている種類に基づいて、初期設定の名前が追加されます。DITA マップファイルには、.ditamap 拡張子が割り当てられます。

3 「選択」をクリックします。初期設定のタイトルテキスト MAP タイトルが付いた DITA マップ用の新しいリソースマネージャウィンドウが表示されます。

4 DITA マップ上の「ドキュメント表示に切り替え」アイコンをクリックします。ドキュメント表示で、マップタイトルを指定したり、<topicref> および <conref> 以外のエレメントと属性を追加したりすることができます。

5 ドキュメントウィンドウで、「マップタイトル」を選択し、DITA マップのタイトルを指定します。

DITA マップに Topicref を挿入する

子または兄弟 <topicref> エレメントを DITA マップに挿入することができます。このコマンドは、開いている .DITA マップファイルの現在の挿入ポイントに新しい <topicref> エレメントを挿入したり、選択した <topicref> エレメントを上書きして新しいファイルを参照したりします。

リソースマネージャーパネルから topicref を挿入する

1 DITA マップファイルを開きます。

2 その下に <topicref> エレメントを追加するファイルを選択します。

3 「兄弟 Topicref を挿入」を選択します。

4 ファイルを選択するか、ファイル名フィールドにトピックファイルの名前を指定します。

5 「選択」をクリックします。トピック参照が DITA マップファイルに挿入されます。

注意：リソースマネージャーツールバーの矢印アイコンを使用すると、子 <topicref> を兄弟 <topicref> に昇格したり、兄弟 <topicref> を子 <topicref> に変換したりすることができます。

ドキュメント表示から挿入する

1 DITA マップファイルを開き、をクリックしてドキュメント表示に切り替えます。

2 目的の挿入ポイントを右クリックし、「Topicref を挿入」を選択します。

または、エレメントカタログから <topicref> エレメントを選択し、「挿入」をクリックします。Topicref ファイルを選択ダイアログボックスが表示されます。

3 ファイルを選択するか、ファイル名フィールドにトピックファイルの名前を指定します。

4 「選択」をクリックします。トピック参照が DITA マップファイルに挿入されます。

DITA マップ内のすべてのトピック参照を開く

1 トピック参照を含む DITA マップファイルを開きます。

2 DITA ／すべての Topicref を開くを選択します。

3 「OK」をクリックして、表示されたメッセージを確認します。リンク先のトピック参照ファイルが別のウィンドウに開きます。

ブックマップ

ブックマップとは、DITA トピックをブックとして編成し、プリントするための専門の DITA マップです。また、ブックマップは、同様のリソースマネージャーパネルで開きます。リソースマネージャーのツールバーのアイコンは、DITA マップ用のアイコンと同一です。

DITA の locktitle 属性と navtitle 属性

<navtitle> 属性は、ナビゲーション中に表示するトピックの題名を指定します。<locktitle> 属性は、存在する場合、ナビゲーション中に <navtitle> 属性の値が常に使用されることを保証します。

関係テーブル

関係テーブルについて

DITA では、トピックの最後にある関連トピックのリンクを次で追加できます。

- トピックの関連リンクエレメントの挿入または

- ditamap の 1 つ以上の関係テーブルをその ditamap のすべての関連トピックに挿入

これら両方のアプローチの出力は同じに見えます（画像を参照）が、関係テーブルは 2 つのアプローチのうち、よい方になります。



DITA トピックの関連リンク

関係テーブルの利点

関係テーブルにはトピック内の関連リンクに比べて次のような利点があります。

1. トピック内関連リンクはトピックに埋め込まれるため、トピックの再利用性に影響します。関係テーブルを使用すると、リンクはトピック外から作成され、トピックはクリーンなままで別のコンテンツの成果物に再利用できます。
2. トピック内の関連リンクを追跡するには負荷がかかります。関連リンクが同じ ditamap に存在することを手動で確認する必要があります。後でトピックを移動したり削除したりすると、リンクが破損する場合があります。関係テーブルを使用すると、この問題を回避できます。
3. 関係テーブルを使用すると、一元化された効率の良い方法で関連リンクを管理できます。

関係テーブルの例

関係テーブルルールの明確さについては、2 つの単純な関係テーブルと、テーブルが各出力に作成するリンクを参照してください。

関係テーブルルール

次のルールが関係テーブルを制御します。

- FrameMaker XML Author では、関係テーブルの列またはセルに挿入できる DITA トピックのタイプ（概念や参照など）は 1 種類のみです。
- デフォルトでは、同じセルにある複数のトピック参照は、出力で相互にリンクしていません（相互の関連リンクにリストされていません）。

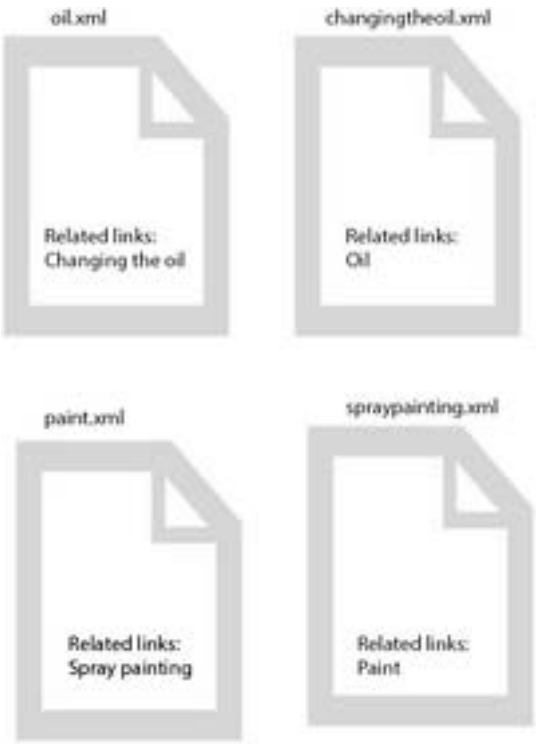
  注意：同じセルにある複数のトピック参照をリンクするには、relcell の collection-type 属性を family に設定できます。

例 1

reltable title 関係テーブル 1 / title fm-reltable / reltable

Concept	Task
+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ oil.xml) / fm-topicreflabel / topicref	+ topicref fm-topicreflabel (tasks/ changingtheoil.xml) / fm-topicreflabel / topicref
+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ paint.xml) / fm-topicreflabel / topicref	+ topicref fm-topicreflabel (tasks/ spraypainting.xml) / fm-topicreflabel / topicref

関係テーブル 1



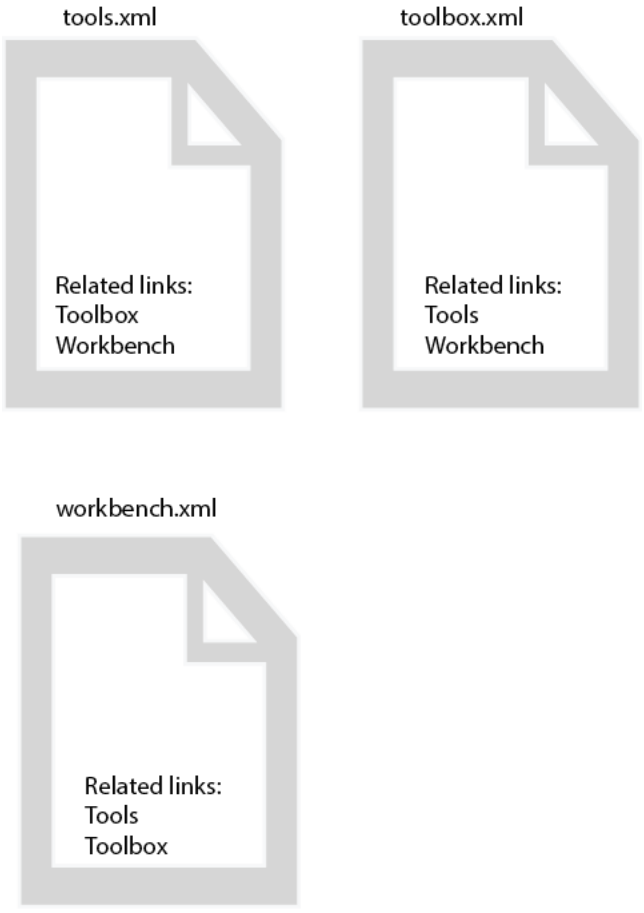
関係テーブル 1 出力 : 各種トピックの出力で作成された関連リンク

例 2

reltable title **関係テーブル 2** / title fm-reltable / reltable / map

Concept	Concept
+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ tools.xml) / fm-topicreflabel / topicref	+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ toolbox.xml) / fm-topicreflabel / topicref
+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ workbench.xml) / fm-topicreflabel / topicref	+ topicref fm-topicreflabel (concepts/ tools.xml) / fm-topicreflabel / topicref + topicref fm-topicreflabel (concepts/ toolbox.xml) / fm-topicreflabel / topicref

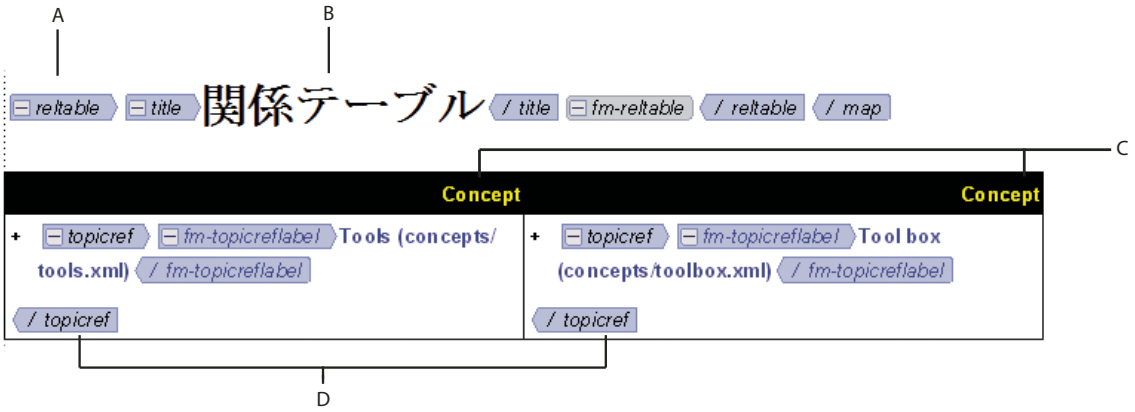
関係テーブル 2



関係テーブル 2 出力 : 各種トピックの出力で作成された関連リンク

FrameMaker の関係テーブルの一部 XML Author

次は FrameMaker XML Author で関係テーブルがどのように表示されるかを示します。この関係テーブルでは、tools.xml と toolbox.xml の 2 つのトピックは相互にリンクされています。このテーブルを持つ ditamap の出力では、tools.xml トピックは関連トピックとしてツールボックスを表示し、toolbox.xml トピックは関連トピックとしてツールを表示します。



関係テーブルの一部
A. map エレメントの最後の直前に挿入された関係テーブルを含む reltable エレメント **B.** 関係テーブルのタイトル - これは出力に発行されないため、参照用に 1 つ追加します。**C.** 列で許可された DITA トピックのタイプを指定する列見出し - 列見出しの値を設定するには、2 つの relcolspec エレメントの type 属性を概念、タスク、参照、または特殊なトピックのタイプに設定します **D.** topicref エレメントを使用して挿入された 2 つのトピック参照 - 2 つはそれぞれもう一方では関連トピックとして表示されます

```
41    <reltable> <!-- A -->
42        <title>関係テーブル</title> <!-- B -->
43        <relheader>
44            <relcolspec type = "concept"></relcolspec> <!-- C -->
45            <relcolspec type = "concept"></relcolspec><!-- C -->
46        </relheader>
47        <relrow>
48            <relcell>
49                <topicref href = "concepts/tools.xml" type = "concept"><?Fm Condstart DITA-Topicref?><?Fm Condend DITA-Topicref?></topicref><!-- D -->
50            </relcell>
51            <relcell>
52                <topicref href = "concepts/toolbox.xml" type = "concept"><?Fm Condstart DITA-Topicref?><?Fm Condend DITA-Topicref?></topicref><!-- D -->
53            </relcell>
54        </relrow>
55    </reltable>
```

関係テーブルの基礎となる XML コードは、XML ビューで表示されるものと同じです

関係テーブルを作成する

ditamap の最後に 1 つ以上の関係テーブルを追加できます。

関係テーブルの列に入力できる DITA トピックは、概念、タスク、参照、または（あれば）特殊タイプのうち 1 つだけです。関係テーブルのトピック参照を挿入する前に、関係テーブルの 2 つの列のそれぞれで許可された DITA トピック参照のタイプを指定する必要があります（手順 2）。

1 ditamap の関係テーブルを挿入します。

a DITA マップファイルを開き、ドキュメント表示に切り替えます。

注意：<topicref> エレメントは、ドキュメント表示の <reltable> にのみ追加できます。

b ditamap の最後に挿入ポイントを配置し、reltable （関係テーブル）エレメントを挿入します。

表を挿入ダイアログが表示されます。



c 関係テーブルの列と行の数を編集して「挿入」をクリックします。

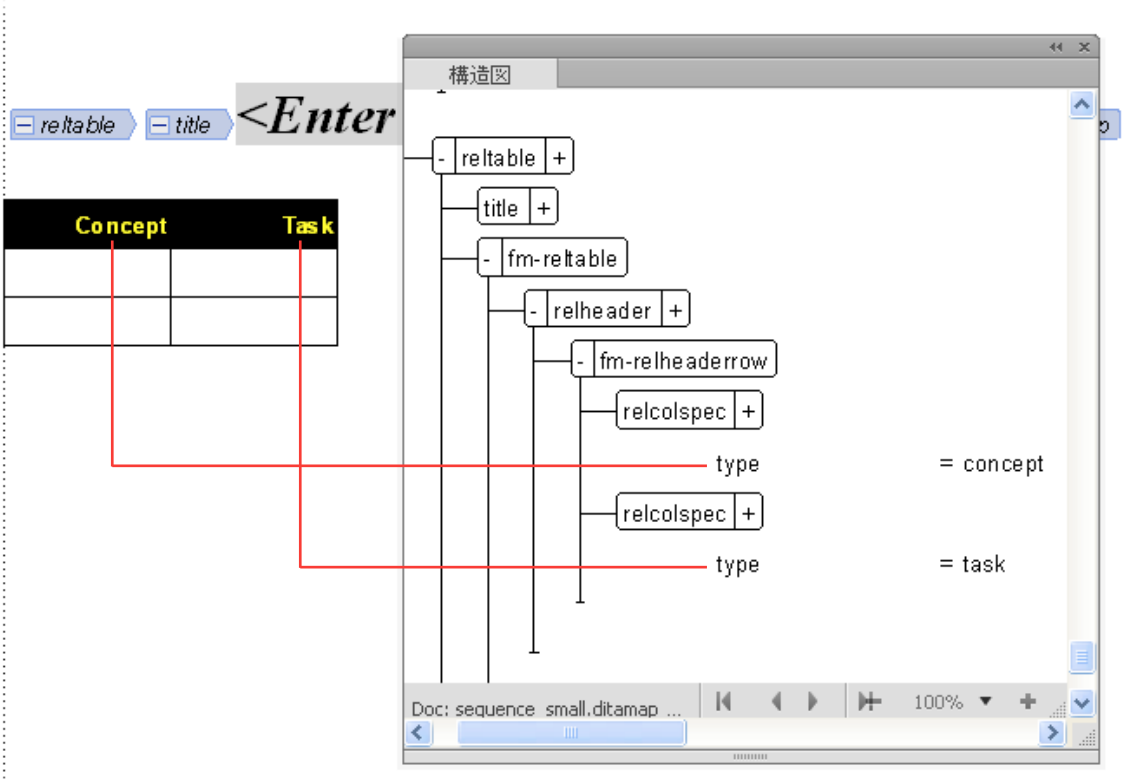
関係テーブルが ditamap に追加されます。

2 テーブルの見出しに、列で有効なトピック参照のタイプ（タスク、概念、参照、または特殊タイプ）を指定します。

各列に有効なトピックタイプを設定するには、relcolspec エレメントの type 属性を概念、タスク、参照情報、または特殊タイプに設定します。

例えば、概念トピックと概念トピックをリンクしている 2 列のテーブルでは、両方の relcolspec エレメント（列）の type 属性が概念に設定されます。

注意：type 属性を relcolspec エレメントに指定しない場合は、関係テーブルにトピック参照を挿入できません。



fm-relheaderrow の relcolspec エレメントの type 属性を使用して、関係テーブルの列見出しで指定されたトピックタイプ

3 列のトピック参照を挿入して、ditamap の異なるトピックをリンクします。

2 つのトピックをリンクするには、（topicref エレメントを使用して）これらの参照を関係テーブルの同じ行の隣接したセルに挿入します。出力では、両方のトピックに「関連リンク」内にリストされたお互いの名前があります。

関係テーブルにトピック参照を挿入する場合、次を考慮します。

- デフォルトでは、同じセルにある複数のトピック参照は、出力で相互にリンクしていません（関連リンクにリストされています）。
- 同じセルにある複数のトピック参照をリンクするには、該当する relcell エレメントの collection-type 属性を family に設定します。
- 必要に応じて、3 つ以上の列のある関係テーブルを作成できます。

4 必要に応じて、DITA トピックの別のタイプをリンクする他のテーブルを作成します。

5 出力を作成してトピックのリンクを表示します。関係テーブルによって作成された関連リンクを確認するには、ditamap を PDF、HTML、または FM コンポーネントを持つ Book 11 などの出力として発行できます。統合文書を作成して関連リンクを表示することもできます。

DITA 内容参照（conrefs）

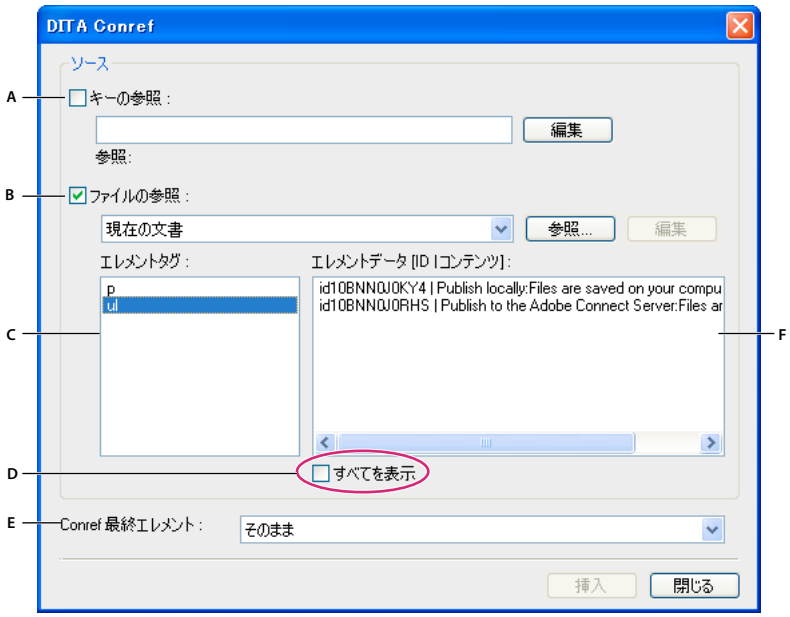
FrameMaker XML Author は、DITA 1.2 標準として、直接および間接の内容参照をサポートしています。デフォルトの構造化アプリケーションが DITA 1.2 に基づいている場合は、直接および間接の内容参照を使用できます。DITA conref 属性は、内容参照をテキストインセットとして挿入し、<DITA-Conref> コンディショナルテキストタグを付けます。conref 属性は、ID またはキーでエレメントを参照するために使用されるので、そのコンテンツを再利用できます。

直接内容参照 エレメントの参照は、conref 属性内のパスとその一意の ID で行います。

間接内容参照 エレメントの参照は、conref 属性内のキーとその一意の ID で行います。

間接内容参照の範囲 エレメントの参照は、conref 属性内のキーとその一意の ID と、それに続くエレメントの範囲で行います。参照するエレメントの範囲は、範囲の最後のエレメントの 一意の ID で conrefend 属性として指定されます。

注意：内容参照の範囲を指定するには、範囲内のエレメントが同じタイプである必要があります。少なくとも開始エレメントと終了エレメントは一意の ID を持っている必要があります。



DITA conref マネージャー
A. キーを使用して内容を参照するためにチェックします（DITA 1.2 専用オプション）。**B.** パスを使用してファイルを参照するためにチェックします。**C.** 参照できるエレメントのリスト。 **D.** ID のないエレメントを含むすべての適用可能エレメントを表示するためにチェックします。**E.** エレメントデータ内で最初のエレメントを選択した状態で、最後のエレメントを選択してエレメントの範囲を定義します（DITA 1.2 専用オプション）。**F.** 選択したエレメントタグのエレメントデータのリスト。

脚注や索引マーカーにも conref を追加できます。FrameMaker XML Author 文書では、すべての参照先エレメントがインセットとして表示されます。インセットポッドを使用すると、DITA の内容参照を操作することができます。

直接内容参照の作成

1 トピックタイプを含む DITA ファイルを開きます。

2 構造図で、内容参照を追加する位置にカーソルを置きます。

3 DITA ／ Conref を挿入を選択します。

4 DITA Conref ダイアログボックスで、エレメントを参照するファイルを選択します。デフォルトでは、現在のファイルが選択されます。

注意：DITA 1.1 では、ファイルからエレメントを参照することのみが可能です。

5 参照するエレメントを選択します。選択に基づいて、選択ファイル内で使用できるエレメントの一覧が表示されます。

注意：デフォルトでは、FrameMaker XML Author は ID が割り当てられているエレメントのみを表示します。すべてのエレメントを表示するには、「すべて表示」を選択します。

6 参照するエレメントの ID を選択し、「挿入」をクリックします。

間接内容参照の作成

1 トピックタイプを含む DITA ファイルを開きます。

2 構造図で、内容参照を追加する位置にカーソルを置きます。

3 DITA ／ Conref を挿入を選択します。

4 DITA Conref ダイアログボックスで、「キーに参照」を選択し、「編集」をクリックします。

5 キー参照ダイアログボックスで、リストから使用可能なキースペースを選択します。

注意：キースペースをまだ指定していない場合は、「キースペース」をクリックしてキースペースを定義します。

6 参照するエレメントタイプを選択します。

7 エレメントのリストから、参照するエレメントの ID を選択し、「OK」をクリックします。

8 DITA Conref ダイアログボックスで、「挿入」をクリックします。

一連のエレメントに対する内容参照の作成

1 トピックタイプを含む DITA ファイルを開きます。

2 構造図で、内容参照を追加する位置にカーソルを置きます。

3 DITA ／ Conref を挿入を選択します。

4 DITA Conref ダイアログボックスで、次のいずれかを実行します。

キーに参照 参照ターゲットに対してキースペースを定義してある場合は、キースペース内に含まれる一連のエレメントを参照できます。

1 DITA Conref ダイアログボックスで、「キーに参照」を選択し、「編集」をクリックします。

2 キー参照ダイアログボックスで、キーリストからキーを選択します。

注意：キースペースをまだ指定していない場合は、「キースペース ...」をクリックしてキースペースを定義します。

3 参照するエレメントタイプを選択します。

4 エレメントのリストから、参照するエレメントの ID を選択し、「OK」をクリックします。

5 DITA Conref ダイアログボックスで、Conref 終了エレメントポップアップメニューから範囲の終了エレメントを選択し、「挿入」をクリックします。

ファイルに参照 参照先ファイル内のエレメントの ID を使用して一連のエレメントを参照できます。

注意：「キーに参照」が選択解除されていることを確認してください。

1 DITA Conref ダイアログボックスで、「ファイルに参照」の横にある「参照」をクリックし、ファイルを選択し、参照ダイアログボックス内の「選択」をクリックします。

2 参照するエレメントタグを選択します。

3 エレメントのリストから、参照する範囲の最初のエレメントの ID を選択します。

4 Conref 終了エレメントポップアップメニューから、参照するエレメントの範囲の最後のエレメントを選択し、「挿入」をクリックします。

DITA トピックの内容参照を作成する

1 DITA トピックファイルを開きます。

2 <body> エレメントを折りたたみ、その下に挿入ポイントを置きます。

3 DITA ／ Conref を挿入を選択します。DITA Conref ウィンドウが表示されます。

4 ソースファイルリストから、トピックの conref 参照元ファイルを選択します。

注意：ソースファイルリストには、開いているファイルのリストだけが表示されます。参照ボタンを使用して、まだ開いていないファイルを開きます。

5 エレメントタグペインで、タグを選択します。エレメントデータリストには、ソースファイルから選択したエレメントタグと一致するエレメントのリストが表示されます。

6 エレメントデータリストから、目的のエレメントを選択し、「挿入」をクリックします。選択したエレメントの内容が、開いているファイルに挿入されます。

初期設定で、参照で挿入されるエレメントのテキストカラーは青色になっています。ただし、構造化テンプレートデザイナーを使用すると、カラーを変更できます。

初期設定では、解決できない <conref> エレメントまたは <xref> エレメントを含むファイルを開くと、エラーメッセージが生成されます。エラーメッセージは、ファイルが未解決の参照を持つファイルを参照する場合にも表示されます。これらのメッセージを受け取りたくない場合は、**DITA** ／ **DITA** オプションを選択して、「ファイルを開くときに内容参照を自動的に読み込み」と「ファイルを開くときに相互参照を自動的に読み込み」の両方の選択を解除します。

画像に conref を作成する

1 画像の内容参照を挿入する DITA トピック ファイルを開きます。

2 構造図の有効な位置に挿入ポイントを置きます。

3 DITA ／ Conref を挿入を選択します。

4 ソースファイルリストから、画像ソースファイルを選択します。

5 エレメントタグペインから、画像タグを選択します。エレメントデータリストに、選択したソースファイル内の画像のリストが表示されます。有効なエレメントだけがエレメントタグリストに表示されます。

注意：参照する画像がエレメントデータリストにない場合または項目に NO ID|NO CONTENT が入っている場合、画像エレメントに ID が割り当てられていません。画像エレメントに ID を割り当て、ソースファイルを保存し、手順を繰り返して内容参照を挿入します。

6 エレメントデータリストから画像 ID を選択し、「挿入」をクリックします。開いているファイルに画像が挿入されます。

ソースファイル内の画像を変更する場合は、DITA ／参照を更新をクリックしてターゲット ファイルに変更を反映します。

テーブルまたはそのセルに conref を作成する

完全な表エレメント、表見出し、表本体、表の行または表セルへの <conref> を作成することができます。

注意：simpletable の場合、表見出しは偽エレメントであり、conref で参照できません。

表に conref を挿入する

1 表の内容参照を挿入する DITA トピック ファイルを開きます。

2 構造図の有効な位置に挿入ポイントを置きます。

3 DITA ／ Conref を挿入を選択します。

4 ソースファイルリストから、表ソースファイルを選択します。

5 エレメントタグペインから、<simpletable> のようなソース表エレメントのタイプを選択します。エレメントデータリストに、選択したソースファイル内の表のリストが表示されます。

注意：conref で参照する表がエレメントデータリストにない場合または項目に NO ID|NO CONTENT が入っている場合、表エレメントに ID が割り当てられていません。画像エレメントに ID を割り当て、ソースファイルを保存し、手順を繰り返して内容参照を挿入します。

6 エレメントデータリストから表 ID を選択し、「挿入」をクリックします。開いているファイルに表が挿入されます。

表の行に conref を挿入する

1 表の行の内容参照を挿入する DITA トピック ファイルを開きます。

2 文書に表エレメントを挿入します。ソース表と同じ数の列があることを確認します。

3 内容参照を挿入する表の行を選択します。

注意：ドキュメント表示で表の行を選択すると、行エレメントでなく、個々のセルだけが選択される場合があります。構造図を見て、<strow> のような表の行エレメント全体が選択されていることを確認してください。

4 DITA ／ Conref を挿入を選択します。

5 ソースファイルリストから、表の行のソースであるファイルを選択します。エレメントタグリストに表の行エレメント、<strow> だけが表示されることを確認します。

6 エレメントデータリストから表の行 ID を選択し、「挿入」をクリックします。選択した表の行にソース表セルの内容が挿入されます。内容参照であることを示す青い境界線が行に追加されます。

注意：ソース表の行に ID が割り当てられている必要があります。表の行エレメントに ID が割り当てられていない場合は、そのセルに個々の ID が割り当てられている場合でも、エレメントデータリストに表示されません。表の行に ID を割り当て、ソースファイルを保存し、手順を繰り返して内容参照を挿入します。

表のセルに conref を挿入する

1 表のセルの内容参照を挿入する DITA トピック ファイルを開きます。

2 構造図の有効な位置に挿入ポイントを置き、表エレメントを挿入します。

3 内容参照を挿入する表のセルを選択します。

4 DITA ／ Conref を挿入を選択します。

5 ソースファイルリストから、ソース表セルを含むファイルを選択します。

6 エレメントタグリストから、<stentry> のようなソース表エレメントのタイプを選択します。エレメントデータリストに、選択したソースファイル内の表のセルのリストが表示されます。

注意：表のセルに ID が割り当てられている必要があります。表のセルエレメントに ID が割り当てられていない場合、エレメントデータリストに表示されません。画像エレメントに ID を割り当て、ソースファイルを保存し、手順を繰り返して内容参照を挿入します。

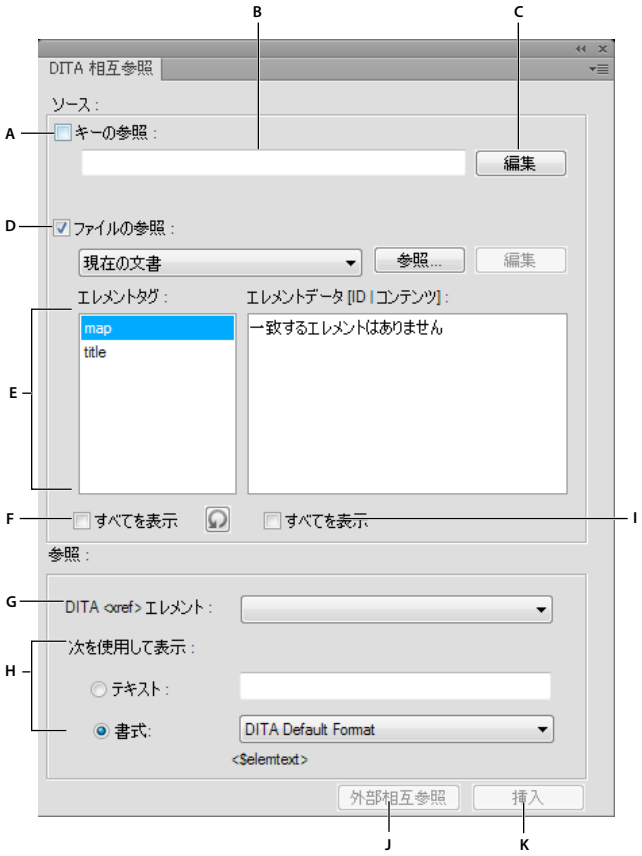
7 エレメントデータリストから表のセル ID を選択し、「挿入」をクリックします。選択した表のセルにソース表セルの内容が挿入されます。

注意：表の列には内容参照を挿入できません。列にあるセルに余裕がない場合は、代わりに個々の列セルに内容参照を挿入できます。

DITA の相互参照とリンク

DITA 相互参照について

DITA で、外部相互参照または <xref> は Web サイトへのものです。DITA ファイルを取り込む場合、DITA の内部相互参照は、FrameMaker XML Author 相互参照オブジェクトに変換されます。書き出すとき、FrameMaker XML Author 相互参照オブジェクトは、DITA 相互参照に変換されます。DITA 相互参照パネルから、DITA <xref> エレメントが参照できる任意のエレメントへの FrameMaker XML Author 相互参照を作成することができます。



DITA 相互参照パネル
A. キーを使用して内容を参照するためにチェックします（DITA 1.2 専用オプション）。**B.** キースペースからのキーの名前（DITA 1.2 専用オプション）**C.** キー参照ダイアログボックスにアクセスするためにクリックします（DITA 1.2 専用オプション）。**D.** パスを使用してファイルを参照するためにチェックします。**E.** 相互参照するエレメントのリスト **F.** DTD として有効なすべてのエレメントを表示するためにチェックします。**G.** DITA <xref> エレメントのリスト 指定した <xref> エレメントのリストも表示します。**H.** カスタム表示形式を指定します。**I.** 選択したエレメントタグのエレメントデータのリスト。**J.** 外部相互参照を挿入します。**K.** 内部相互参照を挿入します。

また、FrameMaker XML Author の相互参照ポッドを使用すると、内部相互参照をトラブルシューティングすることができます。

DITA ファイルに相互参照を挿入する

文書で相互参照エレメントが使用できる場合、内部と外部の <xref> エレメントのリンク先とリンクテキストを定義することができます。

内部相互参照を挿入する

1 相互参照を挿入する DITA トピックまたは ditamap ファイルを開きます。

2 文書の有効な位置に挿入ポイントを置きます。

3 スペシャル／相互参照を選択します。

4 ソースファイルリストから、相互参照するファイルを選択します。

5 エレメントタグリストから、<concept> のようなソースエレメントのタイプを選択します。エレメントデータリストに、選択したソースファイル内の概念エレメントのリストが表示されます。

注意：「すべてのエレメントを表示」オプションを選択して、すべてのエレメントデータをエレメントデータリストに表示します。

6 エレメントデータリストからエレメントインスタンスを選択します。

7 テキストを使用して表示フィールドに、選択したエレメントのテキストの代わりに表示される説明を入力します。

または、書式メニューからテキスト用の定義済み書式を選択します。

8 「挿入」をクリックします。既存の <xref> エレメントを変更している場合は、「更新」ボタンが表示されます。

注意：挿入または外部相互参照ボタンが無効になっている場合、カーソルは、構造で <xref> エレメントが無効になっている位置にあります。相互参照を挿入する前に、構造図およびエレメントカタログを見て、カーソルが有効な位置にあることを確認してください。

外部相互参照を挿入する

1 相互参照を挿入する DITA トピックまたは ditamap ファイルを開きます。

2 文書の有効な位置に挿入ポイントを置きます。

3 エレメントカタログで、「Xref」を選択し、「挿入」をクリックします。DITA 相互参照パネルが表示されます。

または、スペシャル／相互参照オプションを選択します。

4 テキストを使用して表示フィールドに、選択したエレメントのテキストの代わりに表示される説明を入力します。

または、書式メニューからテキスト用の定義済み書式を選択します。

5 「外部相互参照」をクリックします。DITA 外部相互参照ダイアログボックスが表示されます。

6 相互参照ターゲット（href）フィールドに、外部 Web サイトの URL を入力します。

7 相互参照リンクテキストフィールドで、実際の URL の代わりに、表示される説明を入力することができます。この手順はオプションです。

8 「OK」をクリックします。文書に外部の Web サイトへの相互参照が作成されます。

注意：ドキュメント表示で外部参照をダブルクリックすると、外部参照を編集できます。

DITA 参照の更新

<topicref>、<conref> または <xref> エレメントの内容を更新するように DITA を設定することができます。

DITA マップを更新する

DITA マップで作業中に、1 つ以上の <topicref> エレメントを更新する必要がある場合があります。これで DITA マップも更新されます。

「更新済みの選択したトピック参照」オプションが使用可能なのは、リソースマネージャーで <topicref> または DITA マップを選択した場合だけです。「ファイル内のすべてのトピック参照を更新」オプションが使用可能なのは、挿入ポイントが <topicref> エレメント内にない場合のみです。また、「ファイル内のすべてのトピック参照を更新」オプションは、<locktitle> 属性の設定を順守します。Yes に設定されている場合、<topicref> エレメントの <navtitle> 属性は更新されません。

また、「ファイル内のすべての内容参照を更新」オプションと「ファイル内のすべての相互参照更新」オプションを選択すると、内部相互参照と外部相互参照を更新することができます。

1 DITA ／参照を更新を選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- <topicref> エレメントを選択した場合、「更新済みの選択したトピック参照」オプションをクリックします。DITA によって選択した <topicref> エレメントの内容が更新されます。
- <topicref> エレメントを選択していない場合、「ファイル内のすべてのトピック参照を更新」オプションをクリックします。DITA によって、現在のファイル内のすべての <topicref> エレメントが更新され、参照先ファイルのタイトルに対する変更が反映されます。

3 「OK」をクリックします。

DITA トピックの更新

DITA トピックで作業中に、すべての <conref> または <xref> エレメントを更新する必要がある場合があります。

1 DITA ／参照を更新を選択します。

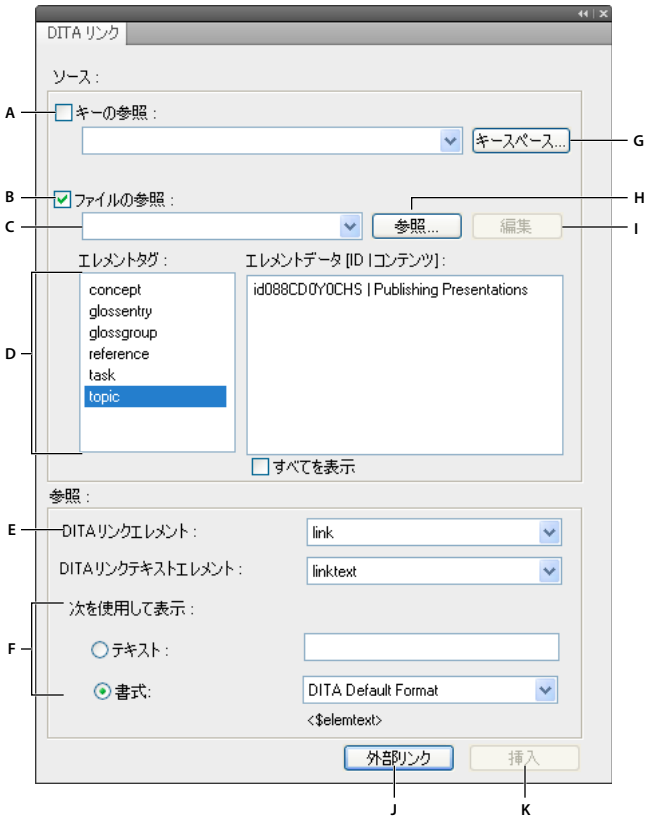
2 次のいずれかの操作を行います。

- 「ファイル内のすべての内容参照を更新」オプションを選択します。DITA によって、現在のファイル内のすべての <conref> エレメントが更新され、ソース内容に対する変更が反映されます。
- 「ファイル内のすべての相互参照を更新」オプションを選択します。DITA によって、現在のファイル内のすべての <xref> エレメントが更新され、参照先ファイルのタイトルに対する変更が反映されます。

3 「OK」をクリックします。

DITA リンクについて

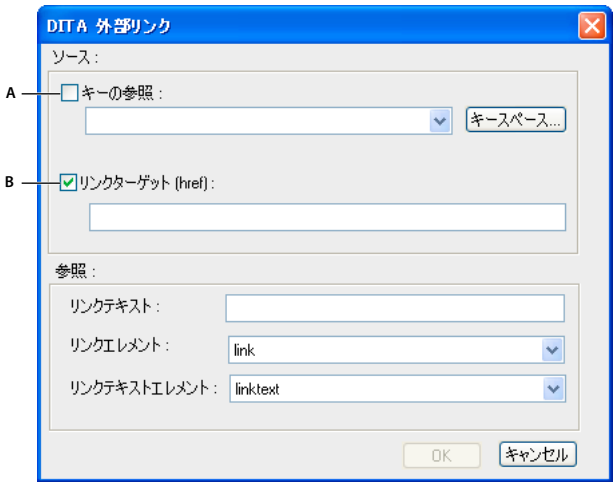
<related-links> は、1 組の <link> エレメントを持つコンテナエレメントです。<link> エレメントには、リンク用のテキストのリテラル行である <linktext> エレメントが含まれます。FrameMaker XML Author で DITA ファイルを取り込むとき、これらの <linktext> エレメントは、FrameMaker XML Author 相互参照オブジェクトである <fm-linktext> に変換されます。



DITA リンクマネージャーパネル
A. キーを使用して内容をリンクするためにチェックします（DITA 1.2 専用オプション）。**B.** パスを使用してファイルにリンクするためにチェックします。**C.** 開いている DITA ファイルのリストを表示します。**D.** 選択したファイルからリンクできるエレメントタグおよびそれらのエレメントのインスタンスのリスト。**E.** DITA の <link> エレメントと <linktext> エレメント。 **F.** カスタム表示形式を指定します。**G.** DITA キースペースマネージャーからキーを選択するためにクリックします（DITA 1.2 専用オプション）。**H.** ソースファイルメニューに表示されないファイルを選択します。**I.** 選択したファイルを編集します。**J.** 外部リンクを挿入します。**K.** 内部リンクを挿入する .

以下の場所にリンクを挿入できます。

- 同じファイルまたは別のファイル内の DITA トピック。これらのリンクを「内部リンク」と呼びます。FrameMaker XML Author 相互参照オブジェクトとして表現されます。
- 外部 Web ページおよびローカルファイルまたはリモートファイル（URL を指定）。これらのリンクを「外部リンク」と呼びます。URL への外部 DITA リンクを表すために、ハイパーテキストマーカーを使用します。



DITA 外部リンクパネル
A. キーを使用して内容をリンクするためにチェックします（DITA 1.2 専用オプション）。**B.** パスを使用してファイルをリンクするためにチェックします。

内部リンクを挿入する

1 DITA リンクを挿入する DITA トピックまたは ditamap ファイルを開きます。

2 文書の有効な位置に挿入ポイントを置きます。

3 エレメントカタログから <related-links> エレメントを挿入します。

4 <link> エレメントをダブルクリックし、ソースファイルを選択します。

5 エレメントタグリストから、<concept> のようなソースエレメントのタイプを選択します。エレメントデータリストに、選択したソースファイル内の概念エレメントのリストが表示されます。

注意：「すべてのエレメントを表示」オプションを選択して、すべてのエレメントデータをエレメントデータリストに表示します。

6 エレメントデータリストからエレメントインスタンスを選択します。

7 テキストを使用して表示フィールドに、選択したエレメントのテキストの代わりに表示される説明を入力します。

または、書式メニューからテキスト用の定義済み書式を選択します。

8 「挿入」をクリックします。既存の <link> エレメントを変更している場合は、「更新」ボタンが表示されます。

注意：挿入または外部リンクボタンが無効になっている場合、カーソルは、構造で <link> エレメントが無効になっている位置にあります。リンクを挿入する前に、構造図およびエレメントカタログを見て、カーソルが有効な位置にあることを確認してください。

外部リンクを挿入する

1 外部リンクを挿入する DITA トピックまたは ditamap ファイルを開きます。

2 文書の有効な位置に挿入ポイントを置きます。

3 エレメントカタログから <related-links> エレメントを挿入します。

4 DITA リンクパネルで、<link> エレメントをダブルクリックし、外部リンクボタンをクリックします。

5 リンクターゲット（href）フィールドに、外部 Web サイトの URL を入力します。

6 リンクテキストフィールドで、実際の URL の代わりに、表示される説明を入力することができます。この手順はオプションです。

7 「OK」をクリックします。文書に外部の Web サイトへのリンクが作成されます。

注意：ドキュメント表示で外部参照をダブルクリックすると、外部参照を編集できます。

参照の検索

文書内またはフォルダー内の複数のファイル内を再帰的に検索して、conref、topicref、link、xref などのリンクを探すことができます。デフォルトでは、参照の検索ダイアログボックスにおいて、現在のトピックおよびエレメントの ID が挿入されます（選択されている場合）。通常、別の場所で参照されているエレメントを選択してから、このオプションを起動します。

1 DITA ／参照を検索を選択します。または、現在のエレメントの参照を検索するためには、エレメント内で右クリックし、「参照を検索」を選択します。エレメント ID が自動的に挿入されます。

2 参照の検索ボックスで、必要に応じてエレメントの ID を入力します。

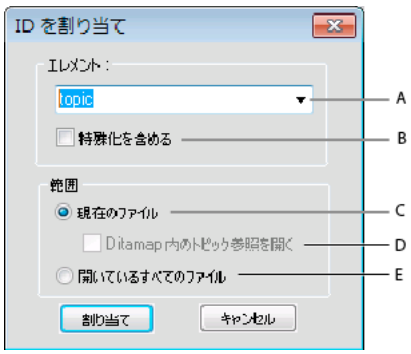
3 オプションとして、検索をキースペース内に限定するには、現在の文書のキースペースを選択します。

4 検索範囲を設定します。フォルダーを選択した場合は、そのフォルダー内のすべてのファイル内にあるエレメントへの参照を再帰的に検索できます。

5 「検索」をクリックします。

ID のエレメントへの割り当て

FrameMaker ファイル、ditamap 内の topicref、または開いているすべてのファイルにわたり、ID をエレメントの 1 つまたはすべてのインスタンスに一度に割り当てることができます。ID を選択したエレメントの特殊化のインスタンスに割り当てることもできます。



ID を割り当てダイアログ
A. ID に割り当てられたエレメントの名前 **B.** 選択したエレメントの特殊化のインスタンスに ID を割り当てるためにチェックします **C.** 現在のファイルのすべてのエレメントインスタンスに ID を割り当てるために選択します **D.** ditamap のすべての topicref のすべてのエレメントインスタンスに ID を割り当てるために選択します。**E.** すべての開いているファイルのすべてのエレメントインスタンスに ID を割り当てるために選択します

ID をエレメントに割り当てる

1 FrameMaker XML Author ファイルで、ID を割り当てるエレメントのインスタンスを選択します。

2 DITA ／ ID をエレメントに割り当てを選択します。

ID をエレメントのすべてのインスタンスに割り当てる

1 FrameMaker XML Author ファイルで、ID を割り当てるエレメントのインスタンスを選択します。

2 DITA ／ ID をエレメントに割り当てを選択します。

   a 必要に応じて、ドロップダウンのエレメント名を選択します。デフォルトでは、ID をエレメントに割り当てを選択する前に選択したエレメントがドロップダウンで選択されています。

   b「特殊化を含める」を選択して、ID を選択したエレメントの特殊化に割り当てます。DITAMAP で作業している場合は、「Ditamap 内のトピック参照を開く」を選択して、ID を ditamap のトピックで選択したエレメントのすべてのインスタンスに割り当てます。

   c 複数のファイルを開いている場合は、「開いているすべてのファイル」を選択して、ID をすべての開いているファイルで選択したエレメントのすべてのインスタンスに割り当てます。

   d「割り当て」を選択します。

コンディショナル処理

コンディショナル処理プロファイルを使用すると、処理時に特定の条件に基づいて情報をフィルターできます。ほとんどの DITA エレメントは、コンディショナル処理のための次の属性を持っています。

product コンテンツの適用先のプロダクト。

プラットフォーム プロダクトが配置されるプラットフォーム、たとえば Windows、UNIX、Linux など。

audience コンテンツの対象読者。

rev コンテンツのリビジョン番号。リビジョンはフラグを付けることはできますが、除外することはできません。

otherprops 他のすべてのプロパティ

これらの属性を使用すると、処理ファイルで指定した属性値や条件に基づいて特定のエレメントの包含をコントロールできます。

注意：DITA には、エレメントにフラグを付けるかどうかのオプションも用意されています。FrameMaker XML Author は、DITA エレメントのフラッグ付けをサポートしていません。FrameMaker XML Author では DITA コンディショナル処理のフィルタリング操作を使用できるだけです。

ditaval ファイル内の無効なエントリ

- 「include」、「exclude」、「passthrough」、「flag」などの標準値とは異なるアクションを持つコンディションは無視されます。
- タブ、属性名の改行、値、アクションなど、すべての種類のスペースを含むコンディション文は無視されます。コンソールに警告メッセージが表示されます。
- 「flag」として指定されたアクションを持つコンディションは処理されないので、生成出力には影響しません。コンソールに警告メッセージが表示されます。
- 属性名がないまたは空白の ditaval ファイル内のコンディションは無視されるので、生成出力には影響しません。コンソールに警告メッセージが表示されます。
- ditabal ファイル内では、値がなかったり値がすべて空白である場合などのように、「att」属性指定を持たない「prop」エレメントは 1 つだけ定義できます 複数のコンディション文が存在する場合は、最初の有効なコンディション文が処理され、その他は無視されます。

ditaval ファイル内のコンディション	処理時間
<val>	NA
<prop/>	無視されます。無効なコンディション。
<prop action=" " />	無視されます。action 値が空白なので無効。
<prop action="include" />	有効。正しく処理されます。
<prop action="filter" />	無視されます。action 値「filter」は無効。
<prop action="exclude" />	無視されます。コンディションが繰り返されています。最初のコンディションが処理されます。
<prop action="passthrough" />	無視されます。コンディションが繰り返されています。最初のコンディションが処理されます。
</val>	NA

- ditabal ファイル内では、「val」値指定を持たない「prop」エレメントは 1 つだけ定義できます 同じ属性に対して複数のコンディション文が存在する場合は、最初の有効なコンディション文が処理され、その他は無視されます。コンディションが無視されたことを知らせる警告メッセージがコンソールに表示されます。

ditaval ファイル内のコンディション	処理時間
<val>	NA
<prop att="audience" />	無視されます。無効なコンディション。アクションが指定されていません。
<prop att="audience" action=" " />	無視されます。action 値が空白なので無効。
<prop att="audience" action="exclude" />	有効。正しく処理されます。
<prop att="audience" action="filter" />	無視されます。action 値「filter」は無効。
<prop att="audience" action="include" />	無視されます。コンディションが繰り返されています。最初のコンディションが処理されます。
<prop att="audience" action="flag" />	無視されます。コンディションが繰り返されています。最初のコンディションが処理されます。
</val>	NA

- 同様に、特定の「att」属性と「val」値のペアを持つ「prop」エレメントは 1 つだけ定義できます 複数のコンディション文が存在する場合は、最初の有効なコンディション文が処理され、その他は無視されます。コンディションが無視されたことを知らせる警告メッセージがコンソールに表示されます。

ditaval ファイル内のコンディション	処理時間
<val>	NA
<prop att="audience" val="student"/>	無視されます。無効なコンディション。アクションが指定されていません。
<prop att="audience" val="student" action=" " />	無視されます。action 値が空白なので無効。
<prop att="audience" val="student" action="flag" />	有効。ただし「flag」は FrameMaker XML Author では処理されません。
<prop att="audience" val="student" action="filter" />	無視されます。action 値「filter」は無効。

ditaval ファイル内のコンディション	処理時間
<prop att=”audience” val=”student” action=”include” />	無視されます。コンディションが繰り返されています。最初のコンディションが処理されます。
<prop att=”audience” val=”student” action=”exclude” />	無視されます。コンディションが繰り返されています。最初のコンディションが処理されます。
</val>	NA

ditaval ファイルを指定する

次の場合に .ditamap を保存するときに .ditaval ファイルを指定できます。

- Adobe PDF として保存
- FrameMaker XML Author コンポーネントを持つ FrameMaker XML Author ブックとして保存
- コンポジット文書として保存
- 現在の文書を公開（Adobe Technical Communication Suite の一部として使用されたときのみ）
- FrameMaker 公開サーバーから、複数のチャネルに公開

1 .ditamap を選択してから、ファイル／ PDF 形式で保存を選択します。

2「DITAVAL ファイルを確認」チェックボックスを選択し、「保存」をクリックします。

3 .ditaval ファイルを参照して選択し、「選択」をクリックします。

4「設定」をクリックして PDF ファイルを作成します。

ditaval ファイルで指定したコンディションに基づいて、出力された PDF ファイルには、ditamap ファイルおよび XML ファイルからの適切な内容が含まれています。

プリント出力の場合は、ditafm.ini ファイル内に「PromptForDitaval =1」を指定することで、ditaval フィルタリング機能を有効にできます。このオプションを有効にすると、ditamap をプリントするたびに「DITAVAL ファイルを選択」ダイアログボックスが表示されます。

注意：ini ファイルを編集するときは注意して行ってください。

注意：ditafm.ini ファイルは、< インストール先ディレクトリ >/Adobe/AdobeFrameMakerXMLAuthor12/fminit/ ディレクトリにあります。

DITA Open Toolkit を使用した DITA コンテンツの発行

FrameMaker XML Author で DITA open toolkit を起動して、DITA コンテンツを発行できます。FrameMaker XML Author には、DITA Open Toolkit 1.8. DITA OT が DITA コンテンツ（マップおよびトピック）を成果物として使用可能な書式に変換するための、すぐに使用できるサポートがあります。DITA Open Tookit を使用して、DITA コンテンツから PDF2 と他の出力を生成することができます。

DITA Open Toolkit (DITA OT) とは：

- DITA を発行するためのオープンソース発行システム
- OASIS DITA 技術委員会の DITA 用仕様の実装
- Java ベースのソフトウェアツールで、最初に IBM® によって開発されました

FrameMaker XML Author は 3 つの出力の発行について、すぐに使えるサポートを提供しています。

1 PDF2

2 XHTML

3 CHM （HTML Help ワークショップをインストールして CHM を生成）

FrameMaker XML Author で DITA-OT を使用して以下の出力を生成するには、DITA 初期化ファイルを編集して FrameMaker XML Author を設定します。

- Docbook
- eclipsecontent
- eclipsehelp
- htmlhelp
- javahelp
- net.sourceforge
- html
- odt
- pdf
- tocjs
- troff
- wordrtf
- xhtml

詳しくは、349 ページの「FrameMaker XML Author の DITA OT で新しいターゲットを追加する」を参照してください

Java および HTML Help ワークショップの設定

DITA OT を使用して作業を行うには、コンピューターに以下をインストールして設定します。

- Java runtime environment (JRE) （および JAVA_HOME 環境変数も設定します）. 詳細については、Windows システムで JDK Software をインストールおよび JAVA_HOME を設定するを参照してください。
- HTML Help Workshop （DITA OT を使用して CHM を生成する場合のみ）

DITA OT を使用した出力の生成

コンピューターで JRE および JAVA_HOME 変数を設定した後は、DITA コンテンツから出力を生成できます。CHM を生成するには、HTML Help ワークショップもダウンロードしてインストールします。詳しくは、348 ページの「Java および HTML Help ワークショップの設定」を参照してください

1 適切な DITA ファイルを選択し、DITA ／ DITA OT 出力を生成を選択します。

DITA-OT 出力の生成ダイアログが表示されます。

2 出力タイプを選択します。

3 デフォルトでは、FrameMaker インストール時に DITA-OT がインストールされています。ただし、Toolkit を個別にインストールした場合、DITA-OT ディレクトリフィールドでインストールする場所を指定できます。このフィールドへの変更は、現在の出力に対してのみ適用できます。次に DITA-OT 出力を生成ダイアログを開くとき、このディレクトリは FrameMaker のデフォルトにリセットされます。デフォルトのディレクトリを変更するには、「 異なる DITA-OT パッケージの使用」を参照してください。

4 DitaVal ファイルを選択し、DitaVal ファイルで定義されている属性 / 値ペアを使用してコンテンツのコンディショナルフィルタリングを指定します。

複数の文書に同じ DitaVal ファイルを使用する場合は、ditafm.ini でファイル名と場所を指定できます。この場合、出力を生成するたびに DitaVal ファイルを選択する必要はありません。

注意：両方の場所（ditafm.ini と DITA-OT 出力の生成ダイアログ）で DitaVal ファイルを指定する場合、DITA-OT 出力の生成ダイアログで選択したファイルが優先されます。

5 「作成」をクリックします。

FrameMaker XML Author の DITA OT で新しいターゲットを追加する

すぐに使用できる 3 種類のサポートされた出力形式に加えて、さらに多くの出力形式を追加できます。

新しい出力形式を追加するには、DITA 初期化ファイルを編集します。DITA 初期化ファイル（ditafm.ini）は次のパスにあります：fminit\ditafm\ditafm.ini

注意：変更を加える前に DITA 初期化ファイルのバックアップを取ってください。

1 DITAFM.ini ファイルを開きます。（fminit\ditafm\ditafm.ini にあります）

2 次のテキストを次のファイルに配置します。

```
Count=3
DitaDir=%FMHOME%\fminit\ditafm\DITA-OT
1=xhtml
2=htmlhelp
3=pdf2
```

3 「カウント」の値を変更して、次のような出力のリストにオプションを追加します。

```
Count=5DitaDir=%FMHOME%\fminit\ditafm\DITA-OT1=xhtml
2=htmlhelp
3=pdf24=eclipsehelp5=wordrtf
```

注意：出力タイプ docbook、eclipsecontent、eclipsehelp、htmlhelp、JavaHelp、net.sourceforge を追加できます。dita-ot.html、odt、pdf、pdf2、tocjs、troff、wordrtf、xhtml を追加できます。

4 FrameMaker XML Author を再起動します。

DITA 出力の生成ダイアログを使用して、これらの 2 つの新しい出力タイプを生成できます。

DITA-OT のカスタマイズ

FrameMaker XML Author は DITA Open Toolkit 1.8 を統合しました。DITA Open Tookit の別のバージョンをすでにインストールしているか、別のバージョンを使用する場合は、DITA 初期化ファイルを編集して DITA Open Tookit のパスをカスタマイズします。1 回の変更の場合は、出力を生成する間に DITA Open Tookit のパスを指定できます。

別のバージョンの DITA OT を使用するには、次の操作を実行します。

1 別のバージョンの DITA OT をシステムにダウンロードして解凍します。

2 DITAFM.ini ファイルを開きます。（fminit\ditafm\ditafm.ini にあります）

3 次のテキストを次のファイルに配置します。

```
DitaDir=%FMHOME%\fminit\ditafm\DITA-OT
```

4 DitaDir の値を変更して DITA OT の解凍フォルダーを指定します。例えば、c:\DITA-OT1.7.5_standard_bin などです。

5 FrameMaker XML Author を再起動します。

新しい DITA OT パスが DITA 出力の生成ダイアログに入力されました。DITA ／ DITA OT 出力を生成を選択して検証できます。

第 14 章：コンテンツ管理システムの操作

文書で作業している場合、文書のバージョンを保持する必要性に気付くことがよくあります。これはコンテンツ管理に役立ち、文書のバージョンにわたる変更を比較するのに便利です。また、バージョン管理は共同作業のオーサリング環境では必須です。共同作業環境では、複数のライターが同一文書で作業を行うことができます。1 つの文書の同じ部分で作業することも少なくありません。このタイプの環境で作業できるようにするために、FrameMaker XML Author には以下のコンテンツ管理システム（CMS）へのコネクターが同梱されています。

350 ページの「Adobe Experience Manager (AEM)」

358 ページの「Documentum® および SharePoint®」

Adobe Experience Manager (AEM)

業界の主要な JSR-283- 準拠 CRX コンテンツリポジトリを構築し、Adobe Experience Manager （AEM および以前の CQ）は、組織の Web コンテンツ管理（WEM）用のアプリケーションの完全なスイートを提供します。FrameMaker XML Author には、すぐに使用できる AEM へのコネクターが同梱されています。FrameMaker XML Author は、配布済みの共同作業環境で文書のバージョンを維持することができる、使いやすいインターフェイスも提供しています。

AEM コネクターの設定

AEM は、デジタルアセットを DAM（デジタルアセット管理）リポジトリに保存できる、Web コンテンツ管理システムです。AEM コネクターを使用すると、DAM を使用して FrameMaker XML Author 文書を管理することができます。

注意：文書を任意の AEM フォルダーに保存することを選択できます。ただし、AEM DAM を使用する場合は、メタデータやレンディションなどの DAM 機能を利用することができます。

AEM コネクターを設定するには；

1. FrameMaker XML Author で、CMS メニューから、「接続マネージャー」を選択します。
2. 「接続を選択」ドロップダウンで Adobe Experience Manager を選択します。
3. 「接続の詳細」セクションで、次の詳細を入力します。

   名前 FM - AEM 接続のための分かり易い名前。

   サーバー AEM サーバーの名前。

   http://< サーバー名 >:< ポート番号 >/crx/server

   ユーザー名とパスワード ユーザー名とパスワード。

   ワークスペース AEM ワークスペース。

   デフォルトワークスペース：crx.default

   DAM ワークスペースでフォルダーを作成することをお勧めします。ただし、リポジトリ内の任意の場所にフォルダーを作成することが可能です。
4. 「接続」をクリックして、FM - AEM コネクターを設定します。

   AEM コネクターはリポジトリマネージャーに表示されます。

CRX フォルダーを作成し、ファイルをアップロードします。

コンテンツフォルダー階層の任意のレベルにファイルを追加するためのオプションがあります。ただし、AEM DAM 機能を活用するためには、dam フォルダー内にフォルダーを作成することをお勧めします。フォルダーを作成したら、ファイルやフォルダーをリポジトリにアップロードできます。

1 dam フォルダー内にサブフォルダーを作成するには、dam フォルダーを右クリックし、「新規フォルダー」を選択します。

2 新しいフォルダーの名前を入力し、[OK] をクリックします。

リポジトリ内でファイルを操作し始めるためにに、最初にファイルをアップロードする必要があります。

ファイルをアップロードまたはフォルダーをアップロードするかを選択できます。フォルダーをアップロードする場合、選択したフォルダー内のすべてのサブフォルダーとファイルがアップロードされます。

3 ファイルまたはフォルダーをアップロードするには、アップロード先のフォルダーを右クリックし、「アップロード」を選択し、次のいずれかの操作を実行します。

ファイル： 1 つのファイルだけを依存ファイルなしにアップロードする

依存ファイルを持つファイル 次の依存ファイルを持つ 1 つのファイルをアップロードする

- インセットテキスト
- 相互参照
- グラフィック

フォルダー フォルダーとそのコンテンツをアップロードする

4 アップロードするファイルまたはフォルダーを選択し、「選択」をクリックします。

ファイルまたはフォルダーが AEM リポジトリのフォルダーにアップロードされます。

注意：DAM 内にすでに存在するアセット（ファイルまたはフォルダー）をアップロードすると、FrameMaker XML Author はマイナーバージョンのアセットを作成します。作成されるのは、DAM に存在するアセットがユーザーによってロックされていない場合のみです。

フォルダーに対するその他の操作

フォルダーを作成したり、AEM リポジトリ内のフォルダーにファイルやフォルダーをアップロードしたりすることのほかに、次の操作をフォルダーレベルで実行することもできます。

カット、コピー、ペースト これらの操作を使って、リポジトリ内のフォルダーを移動したり複製したりできます。

削除： フォルダーとそのコンテンツを削除します。

チェックアウトファイルを表示： フォルダー内のチェックアウトファイルのリストを表示します

属性： フォルダーのプロパティを表示します

再表示： フォルダーのコンテンツを更新します

ファイルの使用

ファイルをリポジトリにアップロードしたら、チェックアウト、読み取り専用で開く、チェックインなどの、ファイルの CMS ファイル操作を行うことができます。

ファイルをチェックアウトする

ファイルを使用する場合、ファイルをチェックアウトするだけか、ファイルをチェックアウトして FrameMaker XML Author で開くかを選択できます。

ファイルをチェックアウトして後でそれを使用します。あるいは、ファイルをチェックアウトし、そのファイルを別のアプリケーションで開きます。例えば、XML ファイルをチェックアウトし、それを XML エディターで開くように選択します。

また、ファイルをチェックアウトするときに、選択したファイルをチェックアウトするか、あるいはファイルとその依存ファイルをチェックアウトするかの選択を行う必要があります。

ファイルをチェックアウトするには、次の操作を実行します。

1 ファイルを右クリックし、次のいずれかを選択します。

チェックアウトして編集： ファイルをチェックアウトして、そのファイルを FrameMaker で開きます XML Author

チェックアウト： ファイルをチェックアウトします

2 サブメニューで、以下のいずれかを選択します。

ファイル： 選択したファイルをチェックアウトし、その依存ファイルはチェックアウトしません

依存ファイルを持つファイル： 選択したファイルとその依存ファイルをチェックアウトします

ファイルとその依存ファイルをチェックアウトすることを選択した場合、依存ファイルのリストから選択するように指示されます。

- インセットテキスト
- 相互参照
- グラフィック

ファイルをチェックアウトするときに、リポジトリマネージャーでファイルアイコンに対するインジケーターに注意してください。

ファイルをチェックインする

チェックアウトしたファイルに対する変更が完了したら、そのファイルをリポジトリにチェックインして戻します。チェックインすると、他のユーザーが更新したファイルを使用できるようになります。

ファイルをチェックインするには：

1 ファイルを右クリックして「チェックイン」をポイントします。

2 サブメニューで、以下のいずれかを選択します。

ファイル： 選択したファイルをチェックインし、その依存ファイルはチェックアウトしません

依存ファイルを持つファイル： 選択したファイルとその依存ファイルをチェックインします

ファイルとその依存ファイルをチェックインすることを選択した場合、依存ファイルのリストから選択するように指示されます。

- インセットテキスト
- 相互参照
- グラフィック

3 チェックインダイアログで、オプションでチェックインのバージョンラベルを設定できます。

このファイルのバージョンリストを後で表示したときに、チェックインしたバージョンのインジケーターとしてこのラベルを使用できます。たとえば、プロジェクトマイルストンの最後にチェックインしたファイルの特定のラベルを使用するように選択することもできます。

ファイルのチェックアウトの取り消し

チェックアウトしたファイルに変更を加えた後に、これらの変更をリポジトリにチェックインしたくない場合に選択できます。ただし、ファイルを解放して他のユーザーがチェックアウトできるようにしたい場合があります。この場合、ファイルのチェックアウトを取り消すことができます。

ファイルのチェックアウトを取り消すには：

1 ファイルを右クリックして「チェックアウトを取り消す」をポイントします。

2 サブメニューで、以下のいずれかを選択します。

ファイル： 選択したファイルのチェックアウトを取り消し、その依存ファイルのチェックアウトは取り消しません

依存ファイルを持つファイル： 選択したファイルとその依存ファイルのチェックアウトを取り消します

ファイルとその依存ファイルのチェックアウトを取り消すことを選択した場合、依存ファイルのリストから選択するように指示されます。

- インセットテキスト
- 相互参照
- グラフィック

ファイルのチェックアウトが取り消され、他のユーザーがこのファイルをチェックアウトできるようになります。

ファイルでのその他の操作

上記の操作のほかに、AEM リポジトリ内のファイルに対して次の操作を実行できます。

カット、コピー、ペースト： これらの操作を使って、リポジトリ内のファイルを移動したり複製したりできます。

メタデータを表示： ファイルに関連付けられている メタデータを表示します。XMP メタデータと FrameMaker XML Author ファイルを関連付けることもできます。詳細は、「356 ページの「XMP メタデータを関連付ける」」を参照してください。

開く (読み取り専用)： ファイルをチェックアウトしないで読み取り専用で開きます。

編集： ファイルがチェックアウトされているが開いてはいない場合は、ファイルを開いて更新します

削除： ファイルがチェックアウトされていない場合は、ファイルをリポジトリから削除します

依存ファイルを表示： 依存ファイルがある場合は、そのリストを表示します

バージョンを表示： バージョンのリストを表示します

属性： 作成日、作成者、サーバーパスなど、ファイルのプロパティのリストを表示します

再表示： ファイルの現在の状態を更新します。例えば、ファイルが別のユーザーによってチェックアウトされていることが表示されています。その後、ユーザーはファイルをチェックインします。他のユーザーがファイルをチェックインした後に、ファイルの状態を再表示します。

AEM リポジトリ内の検索

AEM 検索機能を使用すると、選択した AEM フォルダー内のファイルを検索できます。次の機能が使用できます。

354 ページの「リポジトリ検索（簡易検索）」

354 ページの「詳細検索」

リポジトリ検索（簡易検索）

リポジトリ内のファイルを検索するには、次の操作を実行します。

1 検索対象のフォルダーを選択します。

2 リポジトリマネージャーで、「検索文字列を入力」に検索文字列を入力し、「リポジトリを検索」をクリックします。

検索結果ダイアログに、検索結果に返された各ファイルについて、ファイル名、サーバーパス、バージョン、作成日が表示されます。

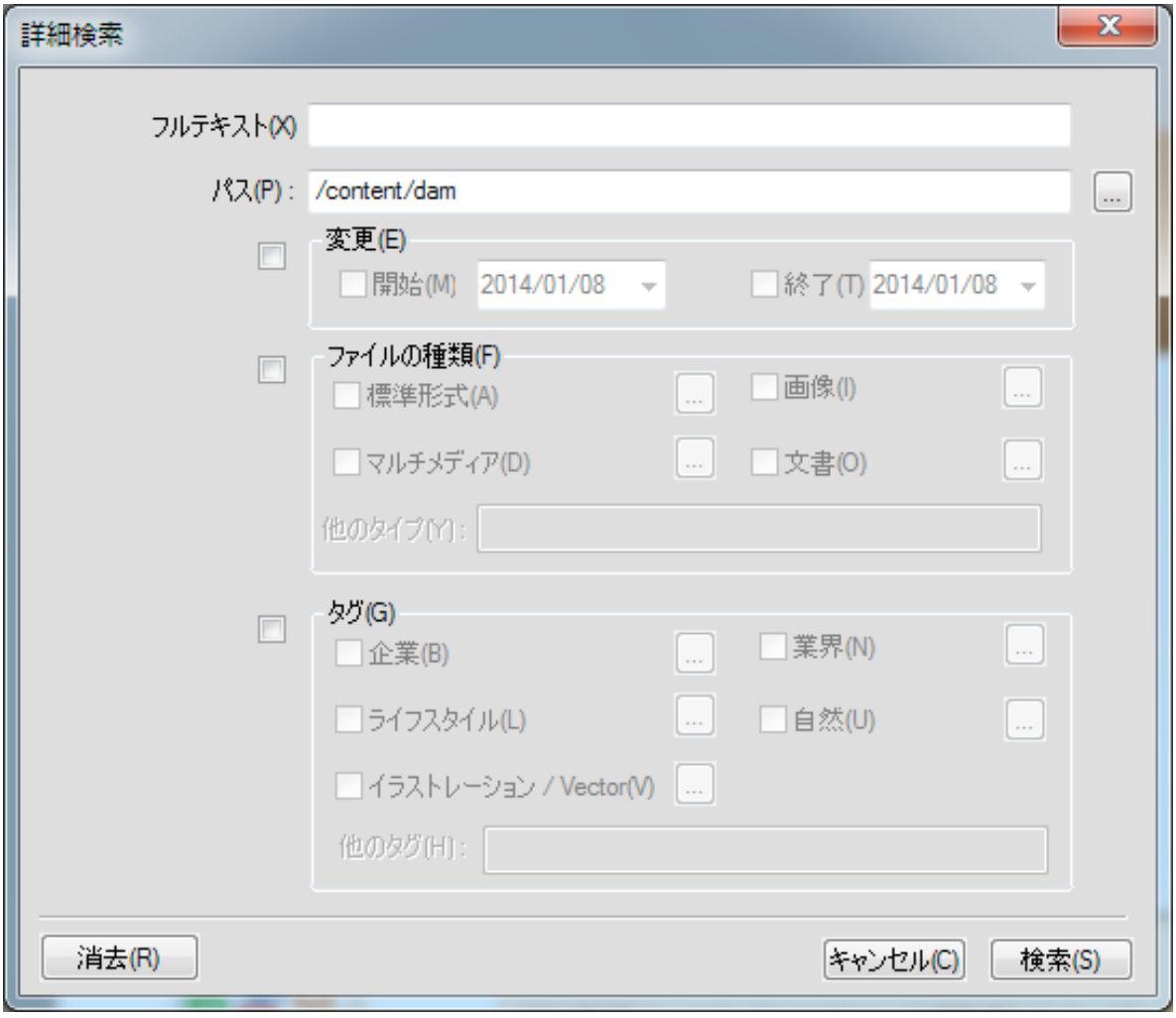
3 ファイルを右クリックして、そのファイルに対して必要な操作を実行します。ファイルに対して実行できる操作については、「351 ページの「ファイルの使用」」を参照してください。

詳細検索

詳細検索では、名前、パス、変更日、ファイルタイプ、タグなど、条件に基づいた検索を実行できます。このような検索機能は、リポジトリ内に多数かつさざまな種類のファイルがあるときに便利です。

AEM リポジトリでファイルの詳細検索を実行するには、次の操作を実行します。

1 リポジトリマネージャーで詳細検索ボタンをクリックします。



AEM 詳細検索ダイアログ

重要：詳細検索ダイアログ内の検索フィールドは、いずれも必須ではありません。また、複数のフィールドに検索フィルターを指定した場合は、**AND** 条件によって検索が実行されます。

2 全文ボックスに、検索文字列を入力します。

3 パスボックスには、現在選択されているフォルダーの名前が表示されます。検索対象の AEM フォルダーを選択するには、「参照」ボタンを使用します。

4 「変更」チェックボックスをクリックすると、開始フィールドと終了フィールドが有効になります。

これらのフィールドのカレンダーコントロールを使用して、検索対象の変更日付範囲を指定します。

5 「ファイルの種類」チェックボックスをクリックすると、ファイルの種類フィールドが有効になります。

ファイルの種類を検索に含める（チェックする）か、除外する（チェックを解除）かを選択できます。

- **FrameMaker XML Author ファイル**
- **画像**
- **マルチメディア**
- **文書**

上記ファイルの種類グループのそれぞれに対して「参照」ボタンをクリックし、含めるまたは除外するファイルの種類を選択します。たとえば、「FrameMaker XML Author ファイル」リストから、FrameMaker XML Author 文書、FrameMaker XML Author MIF および XML を含めるまたは除外することを選択できます。

上に定義されていないファイルの種類を「**その他の種類**」ボックスに入力することもできます。

その他のファイルの種類を定義するには、ファイルの mime タイプを指定する必要があります。また、カンマで区切ると複数のファイルの種類を指定できます。

6 タグチェックボックスをクリックすると、メタタグフィールドが有効になります。

検索に対して含める（チェック）または除外する（チェック解除）メタタグを選択できます。

- **仕事**
- **業界**
- **ライフスタイル**
- **自然**
- **イラストレーション / Vector**

上記の各メタタググループごとに、「参照」ボタンをクリックして、含めるまたは除外するメタタグを選択します。例えば、ビジネスタググループから、ビジネス関連メタタグ（例えば、ビジネスの概要、ビジネスの背景、ビジネスのコンセプトなど）を含めるまたは除外するように選択できます。

上記で定義されていないメタタグを「**その他のタグ**」ボックスに入力することもできます。

複数のメタタグを定義するには、メタタグをカンマで区切って指定できます。

7 検索をフィルターした後に、「検索」ボタンをクリックします。

検索結果ダイアログに、検索結果で返された各ファイルの、ファイル名、サーバーパス、バージョン、作成日が表示されます。

8 ファイルを右クリックして、そのファイルに対して必要な操作を実行します。ファイルに対して実行できる操作については、「351 ページの「ファイルの使用」」を参照してください。

XMP メタデータを関連付ける

FrameMaker XML Author は、DAM FrameMaker XML Author アセットの AEM メタデータの編集と更新をサポートします。これにより、ファイルとバージョンの管理が簡素化されます。XMP メタデータはプラットフォームに依存しないため、CMS のニーズに合わせてカスタマイズできます。XMP メタデータについて詳しくは、Extensible Metadata Platform（英語）を参照してください。

FrameMaker XML Author と AEM は XMP をサポートしています。DAM を使用して FrameMaker XML Author ファイル（.xml、.ditamap、または .book）を AEM リポジトリにアップロードすると、FrameMaker XML Author ファイル情報（ファイル／ファイル情報）がファイルの AEM メタデータに追加されます。

AEM リポジトリのファイルを右クリックして「メタデータを表示」を選択すると、ファイルに関連付けられている XMP メタデータを表示できます。

AEM 環境設定の管理

CQPreference.xml (FrameMaker XML Author インストールディレクトリにある) を使用して、FrameMaker AEM コネクター環境設定を管理できます。

環境設定を更新するには、XML エディターまたはテキストエディターで XML ファイルを開き、必要に応じて以下の環境設定を変更します。

環境設定	値	デフォルト
ShowOnlyDam	**true** の場合は、DAM 関連フォルダー \ アセットのみを表示します。これらは、リポジトリマネージャーで読み取り権限を与えられています。 **false** の場合、すべてのフォルダーがリポジトリマネージャーに表示されます。 例えば、このフィールドが true に設定されていて、フォルダーが「content,apps」に設定されている場合、FrameMaker XML Author はコンテンツリポジトリ内の 2 つのフォルダー（content と apps）のみを表示します。このフィールドを true に設定してフォルダーを「content/dam」に設定した場合、コンテンツリポジトリには一番上のレベルのフォルダーとして content が、サブフォルダーとして dam が表示されます。	true
SetUserArea フォルダー	AEM アプリケーションフォルダーを指定して、AEM からローカルディスクにすべての FrameMaker XML Author ファイルをダウンロードします。	このフィールドはデフォルトでは空白です。このフィールドを編集しないで空白のままにした場合、デフォルトフォルダーは %APPDATA%\ Adobe\Frame Maker\CQ です。
SuppressAlert	**true** の場合、ファイルをアップロード / チェックイン / チェックアウトしているときに不足依存ファイル警告などの警告メッセージを表示しないようにし、FM コンソールウィンドウファイルにメッセージの内容を表示します。 **false** の場合、警告メッセージを非表示にしません。	false

環境設定	値	デフォルト
FileNameRestrictions	**anychar="true"** の場合、リポジトリ内のファイル名で、すべての文字と特殊文字が使用できます。 **anychar="false"** の場合、AlphaNumeric および OtherCharsSpecialChars の値を使用してリポジトリファイル名で許可されている文字を指定できます。 **注意：**デフォルトでは、ファイル名に Unicode を使用することはできません。新しいフォルダーやファイル名に Unicode 文字を使用できるようにするには、この制限を解除してください。(set FileNameRe- strictions anychar = true)。	false
AlphaNumeric	**true** の場合、ファイル名に英数字が使用できます。 この環境設定は、FileNameRestrictions anychar が flase に設定されたときにのみ意味があります。	true
SpecialChars 値	使用できるその他の文字をリストします。例えば、「-」と「:」をリポジトリのファイル名で使用できるようにするには、このフィールドの値を「-:」に設定します。 この環境設定は、FileNameRestrictions anychar が flase に設定されたときにのみ意味があります。	なし
ShowProgressBar 値	**true** の場合、チェックイン、チェックアウト、ダウンロードなど、操作の進行を示す進捗バーが表示されます。 **false** の場合、進捗バーは表示されません。	false
AddHiddenDepend 値	**true** の場合、ファイルのアップロード時に、コンディショナルテキストまたはフィルター属性で非表示になっている依存ファイル（例えば、相互参照、テキストインセット、グラフィックなど）がアップロードされます。 **false** の場合、ファイルのアップロード中に、非表示のすべての依存ファイルを無視します。	false
ManageReferences 値	**true** の場合、メニューや UI オプションで参照処理をカスタマイズできます。 **false** の場合、既存の動作を維持します。	true
AutoRefreshParent 値	**true** の場合、チェックアウトなど各操作の終了後に、リポジトリマネージャー内の親ノード（ファイルまたはフォルダー）を更新表示します。 **false** の場合、親ノードは自動的に再表示されません。. パフォーマンスを上げる必要がある場合は、false に設定します。	true

これらの変更を有効にするには、CMS セッションを再起動する必要があります。

Documentum® および SharePoint®

FrameMaker XML Author には、次のコンテンツ管理システム (CMS) と統合できるようにするためのコネクターが用意されています。

- EMC Documentum® 6.5 SP1、SP2、および SP3 および Documentum® 6.7
- Microsoft® SharePoint Server 2007 SP 2 および Microsoft® SharePoint Server 2010

FrameMaker XML Author が設定されていれば、設定された CMS リポジトリに対して、検索、読み取り、書き込み、削除、更新、チェックイン、チェックアウトの操作を実行することができます。

コネクターを設定する

コネクターを設定するには、次の作業を行います。

デフォルトファイルバージョンを設定する（Documentum® と SetPoint）

FrameMaker XML Author を使用して、Documentum® または SharePoint リポジトリ内に存在する文書を読み込むときに適用するバージョンスキームを指定できます。文書は上書きされ、指定したファイルバージョン設定が文書に適用されます。

1. FrameMaker XML Author で、編集／環境設定をクリックします。
2. CMS で、「既存のオブジェクトを上書きし別名で保存」が選択されていることを確認します。
3. 必要に応じてバージョンオプションを選択します。アップロードした文書に対して、同じバージョン（Documentum のみ）、次のメジャーバージョン、または次のマイナーバージョンを持つことを選択できます。
4. 「OK」をクリックします。

リポジトリマネージャー表示の設定（Documentum® のみ）

1. FrameMaker XML Author で、編集／環境設定をクリックします。
2. CMS ／ Documentum® で、レポジトリマネージャー」ウィンドウで、「非表示オブジェクトを表示」を選択して、（レポジトリに含まれている）非表示のファイルを表示させます。
3. 「レポジトリマネージャー」ウィンドウで、「個人用キャビネットを表示」を選択して、（レポジトリに含まれている）個人用キャビネットを表示させます。
4. 「OK」をクリックします。

Powerlink SDK をダウンロードする（Documentum® のみ）

EMC Web サイトから Documentum® Foundational Services SDK をダウンロードします。

注意：SDK をダウンロードするには EMC パワーリンクのログインが必要です。

DFS SDK パスを指定する（Documentum® のみ）

1. EMC コミュニティネットワークから、DFS （Documentum® Foundation Services）SDK をダウンロードします。
2. zip ファイルを解凍します。
3. FrameMaker XML Author で、編集／環境設定をクリックします。
4. CMS ／ Documentum® で、「参照」をクリックします。
5. 「フォルダーを参照」ウィンドウで、SDK (例えば emc-dfs-sdk-6.5) フォルダーに移動します。

6 「フォルダーを参照」ウィンドウで、「OK」をクリックします。

7 「CMS 環境設定」ウィンドウで、「OK」をクリックします。

FrameMaker XML Author を再起動するよう指示するメッセージボックスが表示されます。

8 FrameMaker XML Author を再起動します。

FrameMaker XML Author のタイプおよびフォーマットをサーバーで追加する（Documentum® のみ）

.dar ファイルを使用して、FrameMaker XML Author のタイプおよびフォーマットをコンテンツサーバーで追加できます。

.dar ファイルを使用して、FrameMaker XML Author のタイプをサーバーで追加する

FrameMaker XML Author のタイプをコンテンツサーバーで追加するには、管理者またはタイプ作成権限が必要です。

❖ 次の場所から .dar ファイルをダウンロードし、.dar ファイルを使用して FrameMaker XML Author のタイプをサーバーで追加します。

www.adobe.com/go/learn_fm_dar_file_jp。

EMC Documentum® サーバーのサンプル Adobe FrameMaker XML Author DITA アプリケーションを設定する（Documentum® のみ）

FrameMaker XML Author サンプルアプリケーションパックは www.adobe.com/go/learn_fm_sample_dita_app_pack_jp で入手できます。アプリケーションパックには、コンテンツ管理者が Documentum® サーバー上でファイルをオーサリングするために FrameMaker XML Author を設定することを支援するための、一連のアプリケーションが含まれています。Documentum® サーバーから XML ファイルを作業するときに警告や XML パーサーログを回避するために、サンプルアプリケーションパックをダウンロードしインストールします。

コンテンツ管理システムに接続する

1 FrameMaker XML Author で、CMS ／接続マネージャーをクリックします。

2 接続タイプとして Documentum® または Sharepoint を選択します。

3 CMS に接続するための接続詳細（サーバー名、ユーザー名、パスワード）を指定します。また、接続の一意の名前を指定します。

注意：「名前」フィールドの値により、各接続が一意に識別されます。接続はすべてお気に入りリストに追加されます。このリストには最大 16 のお気に入りが保存できます。17 番目の接続を保存しようとすると、リストの最初の接続が削除されてこの接続が保存されます。接続リストは先入れ先出し動作です。

注意：リストにある接続を削除するには、リストから接続を選択し「削除」をクリックします。

4 （Documentum® のみ）この接続を使用して FrameMaker XML Author が接続する Documentum® リポジトリの名前を指定します。

5 「接続」をクリックします。

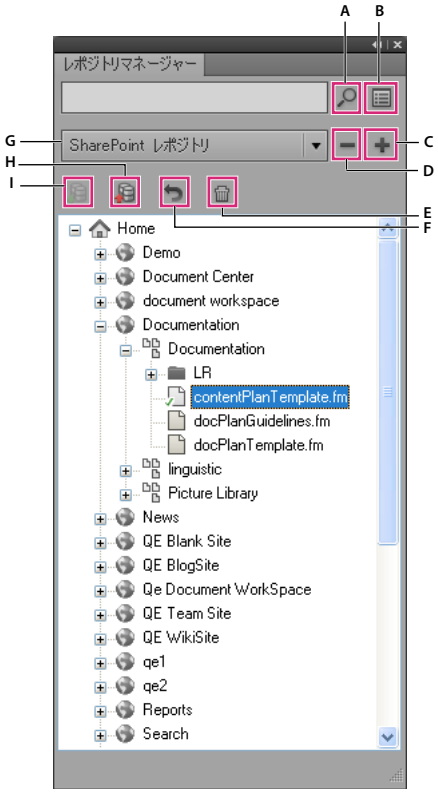
リポジトリマネージャーに、選択したサーバーのコンテンツのリストが表示されます。

リポジトリマネージャーを使用する

CMS ／リポジトリを開くを選択してリポジトリマネージャーウィンドウを表示します。リポジトリマネージャーを使用すると次のことが行えます。

- リポジトリ間を切り替える

- リポジトリ内のファイルを参照する
- リソースを管理する



リポジトリマネージャー
A. リポジトリを検索する **B.** 詳細検索を実行する **C.** 接続を追加する **D.** 接続を閉じる **E.** 削除 **F.** チェックアウトを取り消す **G.** リポジトリを選択する **H.** アイテムをチェックインする **I.** アイテムをチェックアウトする

ファイルとフォルダーをアップロードする

FrameMaker XML Author を使用して、ファイルやフォルダーを Documentum® または SharePoint サーバーにアップロードできます。

ファイルをアップロードする

注意：XML、DITA、FM、MIF、およびブックファイルをアップロードできます。

注意：DITA および XML ファイルをアップロードするために必要なアプリケーションが CMS サーバーに設定されていることを確認してください。CMS に DITA アプリケーションがない場合は、管理者に接続してください。

1 「レポジトリマネージャー」ウィンドウからサーバーを選択します。

開いているファイルをアップロード（手順 2）したり、閉じているファイルをアップロード（手順 3）したりできます。

2 開いているファイルをアップロードします。

a 開いている文書を切り替えて、アップロードする文書を選択します。

b CMS ／アクティブな文書をアップロードを選択します。

「CMS アイテムを選択」ウィンドウが表示されます。

c アップロード場所を指定します。

注意：アップロードする前にファイルを保存してください。ファイルが保存されなかった場合は、依存ファイルリストが正しく更新されない場合があります。

d 「OK」をクリックします。

指定した文書とその直接依存ファイルがアップロードされます。ファイルが正常にアップロードされるとメッセージが表示されます。

e 「OK」をクリックします。

3 閉じたファイルをアップロードします。

a 次のいずれかの操作を行います。

- SharePoint のリストまたはフォルダーを右クリックします。
- Documentum® のキャビネットまたはフォルダーを右クリックします。

b 「文書をアップロード」を選択します。

「アップロードするファイルを選択してください」というウィンドウが表示されます。

c アップロードするファイルを指定します。

d 「選択」をクリックします。

選択したファイルとその直接依存ファイルがアップロードされます。ファイルが正常にアップロードされるとメッセージが表示されます。

e 「OK」をクリックします。

注意：アップロードされたファイルはディスクに残り、そのコピーがサーバーにアップロードされます。ファイルに対して作業をするには、まずサーバーからファイルをチェックアウトします。

フォルダーをアップロードする

1 「レポジトリマネージャー」ウィンドウからサーバーを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- Documentum® のキャビネットまたはフォルダーを右クリックします。
- SharePoint のリストまたはフォルダーを右クリックします。

3 「フォルダーをアップロード」を選択します。

「フォルダーを参照」ウィンドウが表示されます。

4 アップロードするフォルダーを参照して選択します。

5 「OK」をクリックします。

選択したフォルダーとそのすべての依存ファイルがアップロードされます。ディレクトリが正常にアップロードされるとメッセージが表示されます。

6 「OK」をクリックします。

リソースを管理する

FrameMaker XML Author を使用して、設定されている Documentum® または SharePoint サーバーのリソース、例えばキャビネット（Documentum® の場合）、フォルダー、ファイルなど、を管理できます。

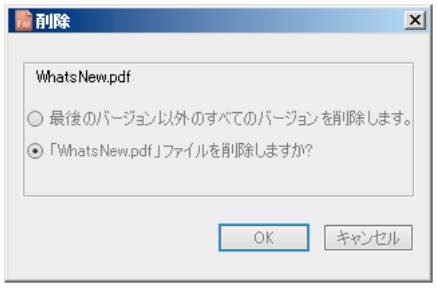
キャビネット（Documentum® のみ）、フォルダー、ファイルの管理

CMS リソースに対して、次の操作を実行できます。

キャビネットを追加する Documentum® サーバーのルートノードを右クリックし、「新規キャビネット」を選択します。

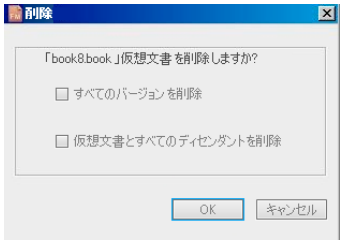
リソースを削除する キャビネット（Documentum® のみ）、フォルダー、またはファイルを右クリックし、「削除」を選択します。

SharePoint 内のファイルを削除するときに、ダイアログが表示され、現在のバージョンのファイルを保持して他のすべてのバージョンを削除するか、すべてのバージョンのファイルを削除するように指示されます。



SharePoint 削除ダイアログ

Documentum® 内のファイルを削除するときに、ダイアログが表示されて、そのファイルのみを削除するか、そのファイルのすべてのバージョンを削除するか、そのすべての依存ファイルを削除するように指示されます。



Documentum® 削除ダイアログ

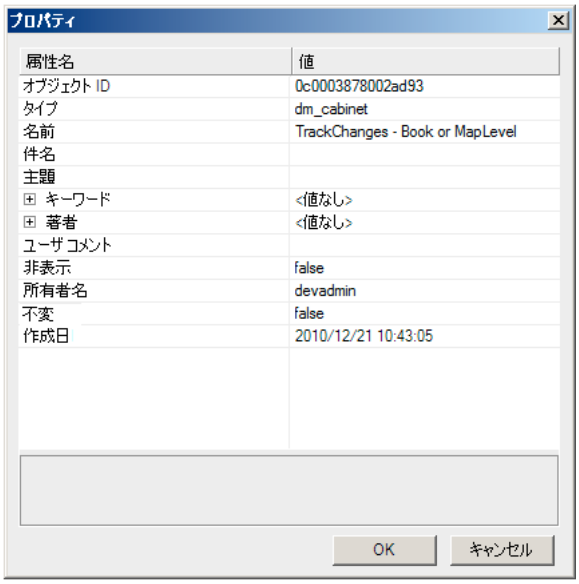
ファイルをアップロードする キャビネット、リスト、またはフォルダーを右クリックし、「文書をアップロード」を選択します。FrameMaker XML Author はファイルおよびそのすべての依存ファイル（存在する場合）をアップロードします。

フォルダーをアップロードする キャビネット、リスト、またはフォルダーを右クリックし、「フォルダーをアップロード」を選択します。

フォルダーを追加する キャビネット、リスト、またはフォルダーを右クリックし、「新規フォルダー」を選択します。

チェックアウトされたファイルを表示する キャビネット、サイト、リスト、またはフォルダーを右クリックし、「チェックアウトされたファイルを表示」を選択します。

属性を表示する キャビネット、サイト、リスト、またはフォルダーを右クリックし、「プロパティ」を選択します。次のように属性パネルが表示されます。



属性ダイアログを表示します

このダイアログで、属性の値を変更できます。値を変更するには、属性の値をクリックし変更します。

「OK」をクリックして変更した値を保存します。

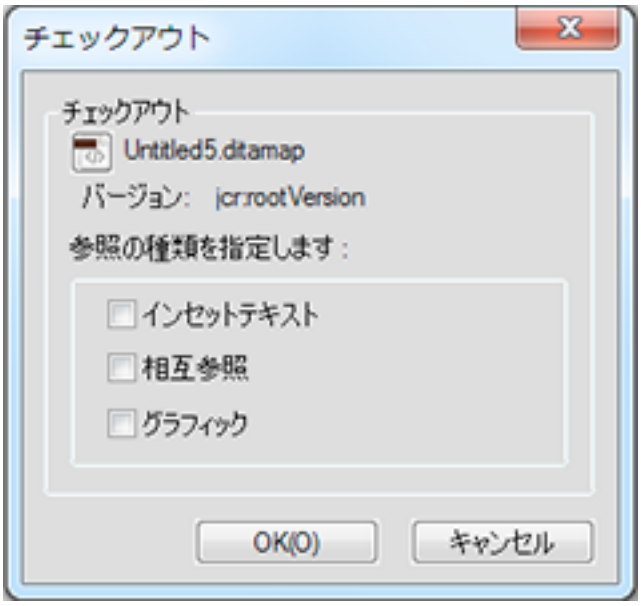
表示を再表示する　キャビネット、サイト、リスト、フォルダー、またはルートノードを右クリックし、「再表示」を選択します。

ファイルをチェックアウトする

1　リポジトリマネージャーダイアログで、リポジトリを選択します。

2　ファイルを右クリックし、次のいずれかの操作を行います。

- ファイルをチェックアウトして開くには、「チェックアウトして編集」を選択します。
- ファイルをチェックアウトするには、「チェックアウト」を選択します。



チェックアウトダイアログ

3 すべての依存ファイルをチェックアウトするかどうかを指定します。

4 「OK」をクリックします。

ファイルをチェックインする

1 リポジトリマネージャーダイアログで、リポジトリを選択します。

2 ファイルを右クリックし、「チェックイン」を選択します。

3 バージョン詳細を指定します。

4 「OK」をクリックします。

注意：「チェックアウトを取り消す」を選択すると、チェックアウトが取り消されファイルに行った変更が破棄されます。SharePoint では、すべての依存ファイルのチェックアウトも自動的に取り消されます。

注意：すべての変更が正しくアップロードされるようにするために、チェックインする前にファイルを保存してください。ファイルがその依存ファイルと一緒にチェックアウトされた場合は、すべての依存ファイルも自動的にチェックインされます。

ファイルを管理する

FrameMaker XML Author を使用して、XML、DITA、FM、MIF、ブックファイルを管理できます。ファイルのチェックアウトおよびチェックインの他に、次のタスクを実行できます。

ファイルを開く 右クリックし「開く（読み取り専用）」を選択すると、ファイルが読み取り専用モードで表示されます。ファイルがチェックアウトされなかった場合は、ファイルをダブルクリックするか Enter を押すと、ファイルが読み取り専用で開き、ファイルのすべての依存ファイルもダウンロードされます。

ファイルを削除する 右クリックし、「削除」を選択します。「すべてのバージョンを削除」を選択して、そのファイルのすべてのバージョンを削除します。

さまざまなバージョンを表示します 右クリックして、「バージョンを表示」を選択します。

依存ファイルを表示する 右クリックして、「依存ファイルを表示」を選択します。

注意：依存ファイルの表示は、Documentum® の場合の仮想文書に対してのみ有効です。

プロパティを表示する 右クリックし、「プロパティ」を選択します。

表示を再表示する 右クリックし、「更新」を選択します。

ファイルを検索する

FrameMaker XML Author では、設定された Documentum および Sharepoint リポジトリ内で通常検索および詳細検索を行えます。

通常検索（Documentum® および Sharepoint）

通常検索は、ファイルの名前に対して検索します。通常検索を行うには、次の操作を行います。

1 リポジトリマネージャーで、リポジトリを選択します。

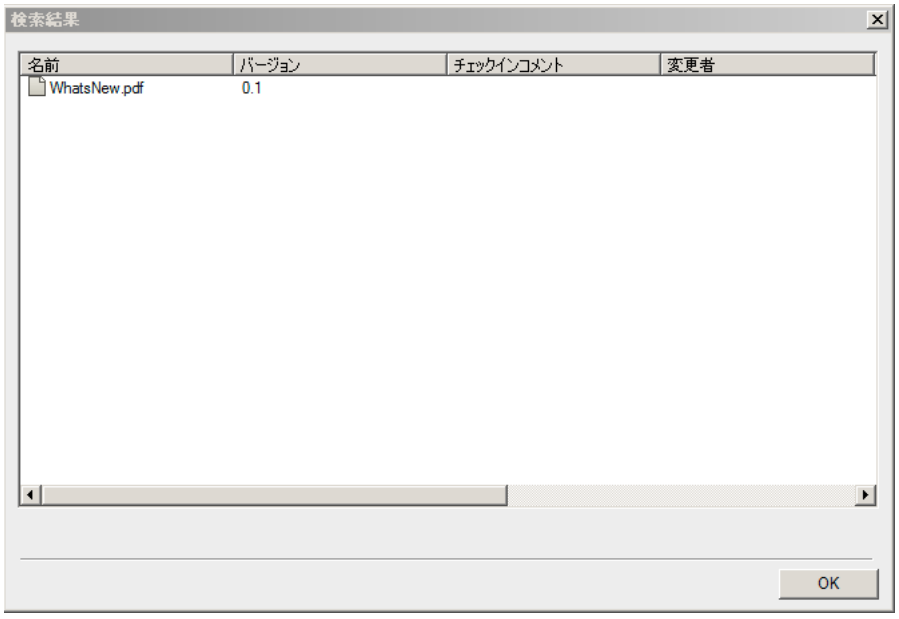
2 検索フィールドに検索語を入力し、検索アイコンをクリックします。



「通常検索」タブ

結果が検索結果ウィンドウに表示されます。

注意：通常検索は、リポジトリ内の選択されたアイテムを検索します。選択されたアイテムが最上位のコンテナである場合は、メインコンテナ内のすべてのファイルとサブコンテナが検索されます。



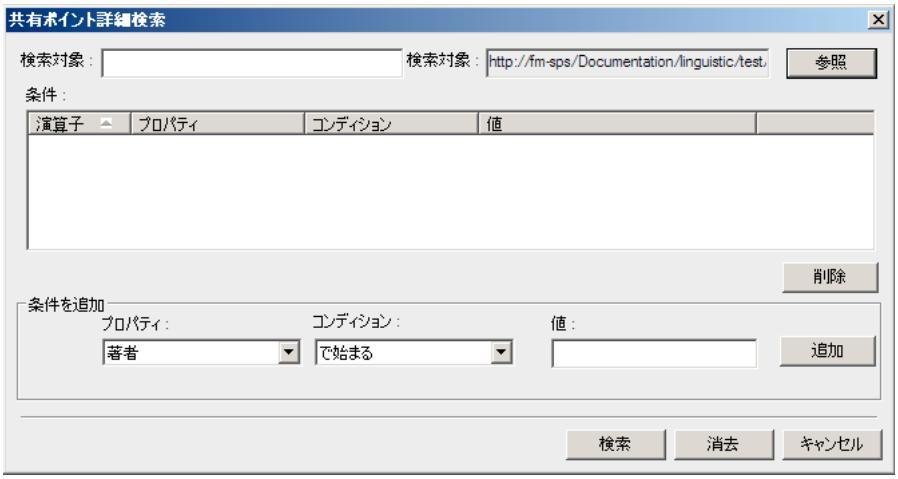
検索結果ウィンドウ

詳細検索（Sharepoint）

Sharepoint リポジトリに対して詳細検索を行うには、次の操作を行います。

1 リポジトリマネージャーで、リポジトリを選択します。

2 詳細検索アイコンをクリックします。詳細検索ウィンドウが次のように表示されます。



詳細検索ウィンドウ（Sharepoint）

3 検索ペインに検索語を入力します。

4 コンディションビルダーでは、2 つ以上の検索条件を組み合わせることで、複雑な検索を実行できます。

a プロパティ（例えば、作成者」、関連条件（例えば、=)、を選択し、値（例えば、Jones）を指定して、条件を組み立てます。「追加」をクリックします。

b 演算子（AND または OR)、プロパティ（例えば、ファイルの種類)、条件（例えば、=）を選択し、値（例えば、PDF）を指定して、別の条件を組み立てます。

5 「検索」をクリックします。

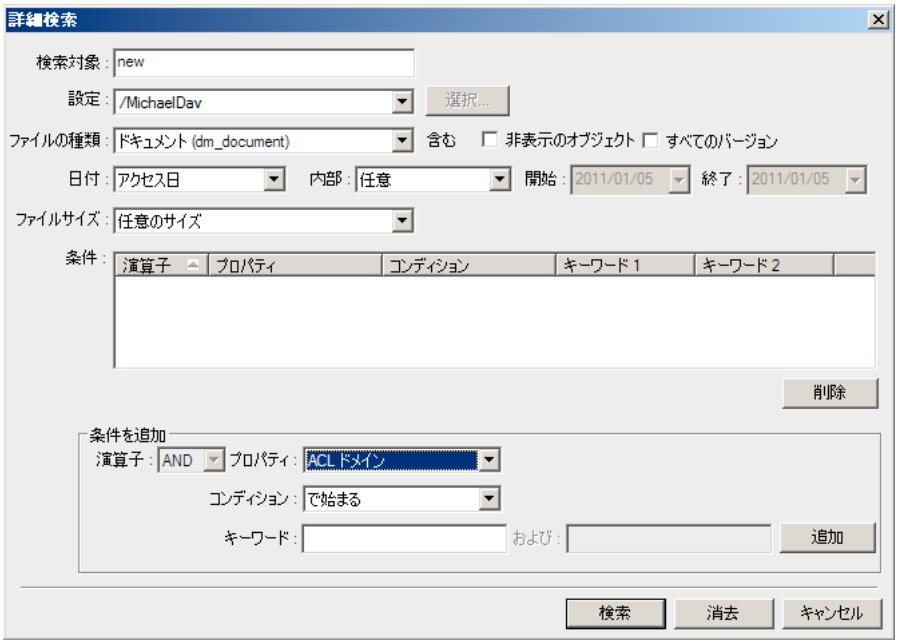
指定した検索条件に基づいて、検索結果が表示されます。この例では、Jones が作成した PDF ファイルが表示されます。

詳細検索（Documentum®）

Documentum® リポジトリに対して詳細検索を行うには、次の操作を行います。

1 リポジトリマネージャーで、リポジトリを選択します。

2 詳細検索アイコンをクリックします。詳細検索アイコンが次のように表示されます。



詳細検索ウィンドウ（Documentum®）

3 検索ペインに検索語を入力します。

4 必要に応じて、場所、ファイルの種類、日付、ファイルサイズの値を選択します。

5 コンディションビルダーでは、2 つ以上の検索条件を組み合わせることで、複雑な検索を実行できます。

   a プロパティ（例えば、タイトル）、条件（例えば、始まる）を選択し、キーワード（例えば、Troubleshooting）を指定して、条件を組み立てます。「追加」をクリックします。

   b 演算子（AND または OR）、プロパティ（例えば、変更者）、条件（例えば、始まる）を選択し、キーワード（例えば、Daniel）を指定して、別の条件を組み立てます。

6 「検索」をクリックします。

指定した条件に基づいて、検索結果が表示されます。この例では、タイトルが「Troubleshooting」で始まり、「Daniel」で始まる名前のユーザーによって変更されたエレメントが表示されます。

カスタム CMS 属性を追加する

Sharepoint または Documentum の独自の要件に合わせてカスタム属性を作成する必要がある場合があります。カスタム属性を作成すると、FrameMaker XML Author でカスタム属性をサポートできます。Documentum® または Sharepoint CMS に存在する FrameMaker XML Author のカスタム属性を追加することができます。Sharepoint の FrameMaker XML Author CMS 環境設定で、次の属性タイプを追加できます。

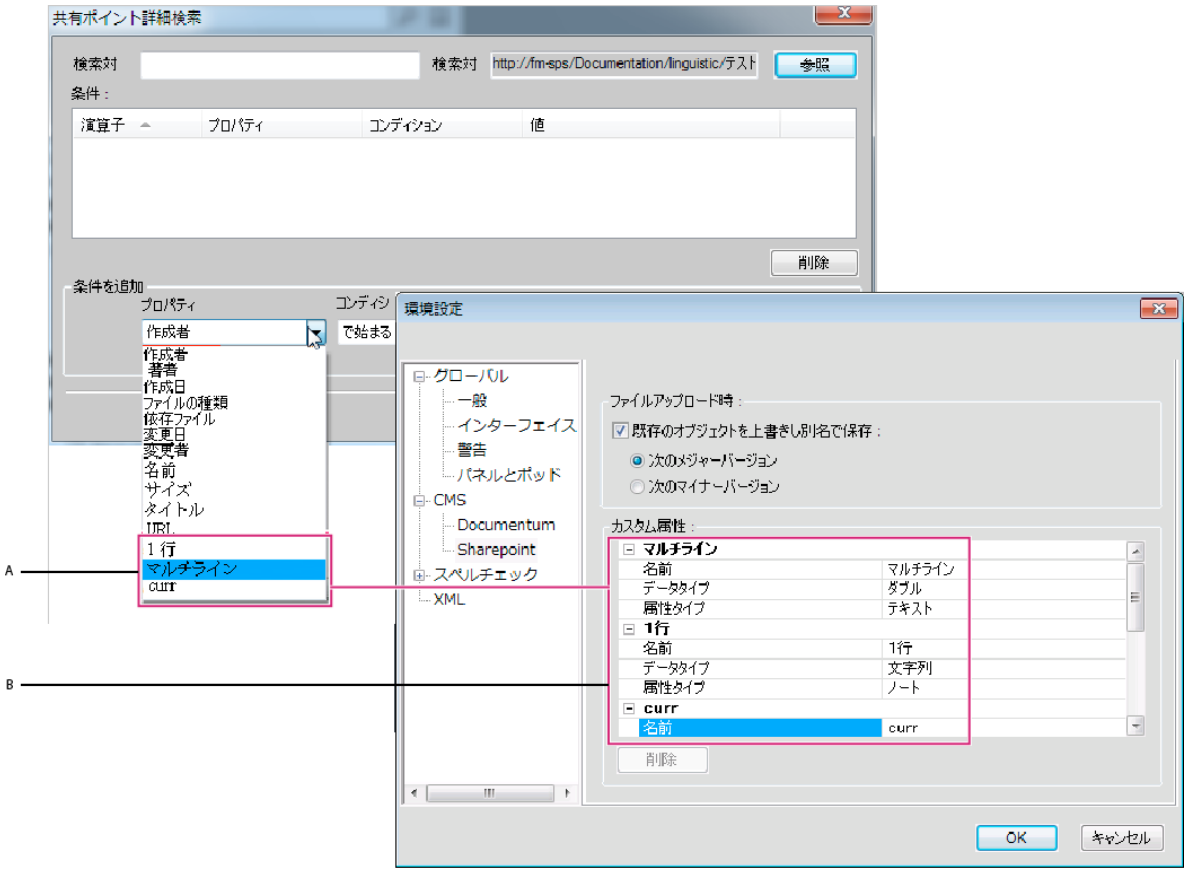
- テキスト
- 注意
- 数値
- 通貨
- 整数
- ブール値
- 日時

- ルックアップ
- choice
- URL
- ユーザー

Documentum® の次のデータタイプを追加できます。

- ブール値
- 整数
- 文字列
- ダブル
- 時間
- ID

ファイルのアップロード時に、CMS 環境設定で指定した属性は、接続マネージャと検索に配置されます。



Sharepoint でのカスタムプロパティの追加
A. FrameMaker の環境設定ダイアログを使用して Sharepoint で追加されたプロパティ XML Author **B.** FrameMaker XML Author でのカスタムプロパティの追加 (SingleLine、MultiLine、curr)

Sharepoint にカスタムプロパティを追加する

1 編集／環境設定を選択します。

2 環境設定ダイアログで「CMS」を展開して「Sharepoint」を選択し、次を入力します。

   a 名前 : 新しいプロパティの名前を入力します。

   b データタイプ：新しいプロパティのデータタイプである、Boolean、Date、Double、Integer、または String を入力します。

   c 属性タイプ：Text、Note、Number、Currency、Integer、Boolean、DateTime、Lookup、Choice、URL、User のいずれかを入力します。

3 「OK」をクリックします。

Documentum® にカスタムプロパティを追加する

1 編集／環境設定を選択します。

2 環境設定ダイアログで「CMS」を展開して「Documentum®」を選択します。

3 属性のリストで、新しいプロパティの名前を入力して「追加」をクリックします。さらにプロパティを追加するには、これを繰り返します。

4 「OK」をクリックします。

   追加したプロパティを表示するには、関連するキャビネットのフォルダーまたは文書を右クリックします。また「詳細検索」を使用すると、「条件を追加」領域には「プロパティ」ドロップダウンの一覧にある新しいプロパティが表示されます。

第 15 章：FrameMaker XML Author でのスクリプト

スクリプトとは

スクリプトは、Adobe FrameMaker XML Author の多くの機能をコントロールしたり自動化したりするために使用できる強力なツールで、これにより時間と手間を大幅に節約でき、作業の進め方を完全に変えることができます。

スクリプトを使用する理由

仕事の内容はクリエイティブですが、実作業の多くもクリエイティブであるといえます。多くの場合、同じ手順または類似の手順を何回も繰り返すことに多くの時間を費やします。アシスタントがいれば非常に助かります。単純作業を黙々とこなし、指示した作業を完全かつ一貫して実行し、必要なときはいつでも手伝ってくれ、光速ともいえる速さで作業を完了し、しかも請求書を突きつけてこないアシスタントです。スクリプトはそのようなアシスタントの代わりになり得ます。少しの時間をかけるだけで、手間のかかる単純な繰り返し作業を実行するスクリプトを作成するための方法を学習できます。FrameMaker XML Author スクリプトは簡単に使い始めることができますが、複雑な仕事をこなせるだけの能力も備えています。スクリプト作成スキルが向上していくと、寝ている間中ずっと作業をしてくれるような複雑なスクリプトを作成できるようになります。

スクリプトの基礎

スクリプトは、一連のタスクを実行するためにアプリケーションに対して命令する一連の命令文で構成されます。これは、アプリケーションが理解できる言語で命令文を書くことになります。FrameMaker XML Author はスクリプト言語として ExtendScript をサポートしています。

スクリプトの実行方法は、FrameMaker XML Author 内から実行する方法と ExtendScript ツールキット（ESTK）を使用して実行する方法の 2 つがあります。

FrameMaker XML Author 内からのスクリプトの実行

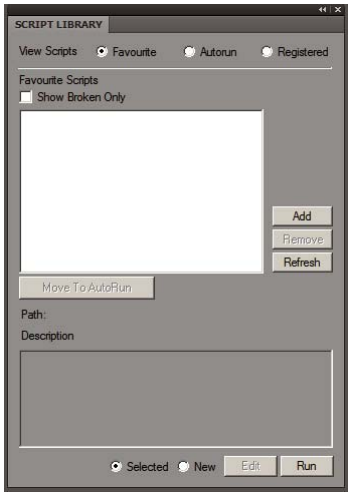
FrameMaker XML Author には、スクリプトの管理や実行を簡単に行うことのできるメニュー項目が含まれています。

- スクリプトを実行するには、次の操作を行います。
  1. ファイル／スクリプト／実行をクリックします。
  2. スクリプトブラウザーから、実行するスクリプトを選択します。
  3. 「開く」をクリックします。スクリプトが FrameMaker XML Author 内から実行されます。
- スクリプトを作成するには、次の操作を行います。
  1. ファイル／スクリプト／新規スクリプトをクリックします。
  2. 表示された ExtendScript ツールキット（ＥＳＴＫ）でスクリプトを作成します。
  3. スクリプトを保存します。ESTK 内からスクリプトを実行するか、FrameMaker XML Author 内からスクリプトを実行します。

FrameMaker XML Author 内からのスクリプトの管理

FrameMaker XML Author にはスクリプトカタログが含まれており、スクリプトを簡単に管理できます。カタログは、ファイル／スクリプト／カタログから起動します。

次のようなカタログが表示されます。



スクリプトカタログ

このカタログでは、お気に入りのスクリプト、自動実行スクリプト、登録（通知）スクリプトを管理できます。

お気に入りのスクリプトを管理するには、カタログ内で「お気に入り」オプションを選択します。

この画面から次の操作を実行できます。

- スクリプトをお気に入りとして追加するには、「追加」をクリックします。スクリプトブラウザーからスクリプトを選択し、「選択」をクリックします。スクリプトがお気に入りに追加されます。
- お気に入りリストからスクリプトを削除するには、スクリプトを選択し、「削除」をクリックします。
- 「更新」をクリックすると、お気に入りスクリプトのリストが更新されます。
- スクリプトを自動実行スクリプトとしてマークするには、スクリプトを選択し、「自動実行に移動」をクリックします。スクリプトが既存の場所から自動実行（スタートアップ）フォルダーにコピーされます。

お気に入りスクリプトの管理

お気に入りのスクリプトを管理するには、カタログ内で「お気に入り」オプションを選択します。

この画面から次の操作を実行できます。

- スクリプトをお気に入りとして追加するには、「追加」をクリックします。スクリプトブラウザーからスクリプトを選択し、「選択」をクリックします。スクリプトがお気に入りに追加されます。
- お気に入りリストからスクリプトを削除するには、スクリプトを選択し、「削除」をクリックします。
- 「更新」をクリックすると、お気に入りスクリプトのリストが更新されます。
- スクリプトを自動実行スクリプトとしてマークするには、スクリプトを選択し、「自動実行に移動」をクリックします。スクリプトが既存の場所から自動実行（スタートアップ）フォルダーにコピーされます。

自動実行スクリプトの管理

自動実行スクリプトを管理するには、カタログ内で「自動実行」オプションを選択します。

FrameMaker XML Author の起動時に毎回、自動実行スクリプトが自動的に実行されます。次のディレクトリに保存したスクリプトはすべて自動実行スクリプトになります。

- <FrameMaker XML Author インストールフォルダー >\startup
- < ユーザーのホームフォルダー >\startup

すべてのスクリプトがアルファベット順に実行されます。

次の操作を実行できます。

- スクリプトを自動実行スクリプトとして追加するには、「追加」をクリックします。スクリプトブラウザーからスクリプトを選択し、「選択」をクリックします。スクリプトがスタートアップフォルダーに保存され、自動実行リストに追加されます。
- 自動実行リストからスクリプトを削除するには、スクリプトを選択し、「削除」をクリックします。
- 「更新」をクリックすると、お気に入りスクリプトのリストが更新されます。

登録（通知）スクリプトの管理

登録スクリプトを管理するには、カタログ内で「登録」オプションを選択します。登録スクリプトは、通知スクリプトとも呼ばれます。これらのスクリプトは、登録されたイベントがトリガーされたときに実行されます。

通知は、特定のイベントがトリガーされたときに、そのイベントに対して登録されているスクリプトが実行される内部的なメカニズムです。

イベントがトリガーされたときに実行するように登録されているすべてのスクリプトは、カタログ内の通知リストに表示されます。

通知スクリプトを登録解除するには、スクリプトを選択し、「登録解除」をクリックします。スクリプトが登録解除されます。スクリプトが登録解除されると、それが登録されていたイベントがトリガーしてもスクリプトは実行されません。

注意：通知スクリプトを追加するには、付録の通知に関する節を参照してください。

その他の機能

カタログから管理できるすべてのスクリプトタイプに共通の機能が 2 つあります。壊れたスクリプトを表示して削除する機能と、スクリプトを選択、編集、実行する機能です。

壊れたスクリプトの表示と削除

カタログに追加されているスクリプトが、ファイルシステム内の現在の場所から移動または削除されると、このスクリプトは「壊れたスクリプト」と呼ばれます。

このようなスクリプトを表示するには、カタログで「壊れたもののみを表示」オプションを選択します。壊れているすべてのスクリプトがカタログに表示されます。

次に、これらのスクリプトをカタログから削除できます。スクリプトを削除すると、それがカタログから削除されるだけで、ファイルシステム内のその場所から削除されるわけではありません。

カタログからのスクリプトの選択、編集、実行

- カタログ内からスクリプトを実行するには、リストからスクリプトを選択し、「実行」をクリックします。
- カタログ内からスクリプトを編集するには、リストからスクリプトを選択し、「編集」をクリックします。ExtendScript ツールキットエディターでスクリプトが開きます。
- 新しいスクリプト（カタログに追加されていないスクリプト）を実行するには、「新規」オプションを選択し、「実行」をクリックします。次に、スクリプトブラウザーからスクリプトを選択し、「開く」をクリックします。

ExtendScript ツールキットの使用

FrameMaker XML Author には ExtendScript ツールキット（ＥＳＴＫ）が含まれています。ＥＳＴＫ は ExtendScript スクリプトのための開発およびデバッグ用のツールです。

ＥＳＴＫ には、テキストエディターより使いやすい機能がたくさんあります。例えば、組み込みの構文チェッカーが用意されており、スクリプトの問題個所を指摘しそれを修正する方法を示してくれます。また、ファイルを保存することなしにＥＳＴＫ からただちにスクリプトを実行できる機能もあります。

すべての ExtendScript スクリプトは JavaScript です。ＥＳＴＫ には、次のことが実行できる JavaScript デバッガーも含まれています。

- アプリケーション内で JavaScript スクリプト（JS または JSX ファイル）をステップ実行する。
- 実行スクリプトのすべてのデータを検査する。
- ブレークポイントを設定して実行する。

注意：ESTK の詳細については、http://www.adobe.com/devnet/scripting を参照してください。

注意：Technical Communication Suite での ESTK の使い方の詳細は、Technical Communication Suite ユーザーガイドの ExtendScript の使用を参照してください。

第 16 章：キーボードショートカット

キーボードショートカットキーについて

キーボードショートカットを使用して様々な操作を行うことができます。プラス記号（+）は、各キーを同時に押すことを意味します。例えば、Ctrl+z キーの場合は、Ctrl キーと z キーを同時に押します。ショートカットキーストロークがプラス記号（+）を含んでいない場合は、個々のキーを表記された順に押します。例えば、「Esc m p」は、Esc キー、m キー、p キーの順に押して放します。

キーの表記とファンクションキー

ショートカットキーを使用するときは、Caps Lock キーを解除し、指定のないかぎりドキュメントウィンドウをアクティブにします。

特殊キーは次の表が示すように表記されます。

表記	ショートカットキー
矢印キー	上向き、下向き、右向きまたは左向き矢印キー
Esc	Esc と表示されたキー
Ctrl	Ctrl または Control と表示されたキー
Alt	Alt と表示されたキー
Shift	Shift と表示されたキー
F2	ファンクションキーの F2（F と 2 を順番に入力する場合は、F 2 と表示）
スペース	スペースバー
+（プラス）	+（プラス）が表示されたキー
-（マイナスまたはハイフン）	-（ハイフン）が表示されたキー
.（ピリオド）	.（ピリオド）が表示されたキー
,（コンマ）	,（コンマ）が表示されたキー
0（数字の 0）	0（数字の 1）が表示されたキー
1（数字の 1）	1（数字の 1）が表示されたキー
Win	Windows ロゴが表示されたキー

キーボードショートカットシーケンス

キーシーケンスとキーの組み合わせは次のように表記します。ショートカットキーに大文字がある場合は、文字を入力するときに Shift キーを使用してください。

複数のショートカットキーが同じタスクを実行する場合は、読点で区切ります。例えば、Ctrl+n、Shift+ 下向き矢印。Ctrl+n または Shift+ 下向き矢印のいずれのショートカットキーでも同じタスクを実行できます。

キーボードショートカットシーケンス	動作
Esc Shift+t r	Esc キー、大文字の T キー、小文字の r キーを順に押して放します。
Ctrl+e	Ctrl キーを押しながら e を入力
Ctrl+Shift+ ハイフン	Ctrl キーと Shift キーを押しながら -（ハイフン）を入力

ファンクションキー

この表に、ファンクションキーを押すか、ファンクションキーと Ctrl キー、Shift キーまたは Alt キーを同時に押したときの機能を示します。

キー	関数	Ctrl	Shift	Alt
F1	ヘルプ	上揃え		
F2		中央揃え		
F3	下線	下揃え	上線	
F4			重ねて表示	終了
F5			並べて表示	
F6	最後の操作を繰り返す			
F7			ドキュメントウィンドウにポインターを置く	
F8			ダイアログボックスの設定を「そのまま」に変更	
F9		文字の入れ替え	ダイアログボックスの設定を現在のテキストに合わせて変更	
F10			状況依存メニューの表示	

マウス

マウスの操作は次のように表記します。

操作	動作
クリック	マウスボタンをクリック
右マウスボタンをクリック	右マウスボタンをクリック
ダブルクリック	マウスを移動しないで、マウスボタンをすばやく 2 回クリック
トリプルクリック	マウスを移動しないで、マウスボタンをすばやく 3 回クリック
Shift+ クリック	Shift+ マウスボタンをクリック

文書のナビゲート

ジャンプ先	キーボードショートカット
最後に表示・開いた文書	Ctrl+Tab
前ページ	Esc p p、Pg Up
次ページ	Esc p n、Pg Dn

ジャンプ先	キーボードショートカット
先頭ページ	Esc p f、Alt+Page Up、Shift を押してから、「前ページ」ボタンをクリック
最終ページ	Esc p l（小文字の L）、Alt+Page Down、Shift を押してから、「次ページ」ボタンをクリック
ページ移動ダイアログボックス	Esc v p、Ctrl+g
相互参照のソース	Alt+Ctrl+ アクティブ領域をクリック
指定ページ	Ctrl+g を押すか、ページステータス表示部分をクリックしてページ番号を入力
挿入ポイントのあるページ	Ctrl+g を押すか、ページステータス表示部分をクリックして「挿入ポイントのあるページ」をクリック
語頭	Ctrl+ 左向き矢印
語尾	Ctrl+ 右向き矢印
次の単語の語頭	Esc b w
文頭	Ctrl+Home
文末	Ctrl+End
段落の先頭	Ctrl+ 上向き矢印
段落末	Ctrl+ 下向き矢印
次の段落の先頭	Esc b p
列の先頭	Ctrl+Page Up
列の終わり	Ctrl+Page Down
フローの先頭	Alt+Shift+Page Up
フロー末	Alt+Shift+Page Down
行頭	Ctrl+Page Up
行末	Ctrl+Page Down

スクリーンモードのキー

タスク	キーボードショートカット
標準スクリーンモード	Esc S M s
フルスクリーン（ユーザーインターフェイス付き）	Esc S M u
フルスクリーンモード	Esc S M f
スクリーンモードの切り替え	Esc S M t

ビューのキー

表示	キーボードショートカット
WYSIWYG ビュー	Esc S 1
作成者ビュー	Esc S 2
XML ビュー	Esc S 3

ダイアログボックス

ダイアログボックス内での入力

ダイアログボックス内での文字の入力時に、文字シーケンスの前にバックスラッシュ（\）を入力する必要がある場合もあります。ダイアログボックス内にはシーケンスが表示されますが、文書中では正しく表示されます。次の表はダイアログボックス内での入力時に使用するシーケンスのリストです。

ここに記載されているキーシーケンスは、すべてバックスラッシュ（\）で始まります。ダイアログボックス内で実際のバックスラッシュを入力する場合は、バックスラッシュを 2 回続けて（\\）入力してください。2 つのバックスラッシュシーケンスの間から選択できる場合もあります。また、読点でシーケンスを区切る場合もあります。

文字名	グラフィック	バックスラッシュシーケンス
ビュレット	•	\b
シルコンフレックス	ˆ	\@
ダガー	†	\d
ダブルダガー	‡	\Shift+d
em ダッシュ	—	\m
en ダッシュ	–	\=
省略記号	…	\e
フロリン	ƒ	\Shift+f
強制改行		\r
分数	⁄	\ /
グラーブ	`	\{
山パーレン（左）	‹	\(
山パーレン（右）	›	\)
ダブルアキュート	˝	\&
任意ハイフン	-	\-（ハイフン）
非分離ハイフン	-	\+
OE 合字	Œ	\Shift+o、Shift+e
oe 合字	œ	\oe

文字名	グラフィック	バックスラッシュシーケンス
パーミル	‰	\%
ベース引用符（一重）	‚	\ ,
ベース引用符（二重）	„	\g
二重引用符（左）	“	\`
二重引用符（右）	”	\'
一重引用符	‘	\"
em スペース		\sm、\Shift+m
en スペース		\sn、\Shift+n
ハードスペース		スペース
特殊スペース		\s#, \#
極細スペース		\st, \i
ハイフネーション禁止		_（アンダースコア）
タブ		\t
商標記号	™	\Shift+t、Shift+m
Y ダイアラシス	Ÿ	\Shift+y :（コロン）

ウィンドウの操作

任意の FrameMaker XML Author ウィンドウをクリックして、次のショートカットキーを使用します。

タスク	キーボードショートカット
ドキュメントウィンドウを再表示	Esc w r、Ctrl+l（小文字の L）
アクティブなウィンドウまたはモードレスダイアログボックスを閉じる	Alt+F4
ドキュメントウィンドウを閉じる	Esc f q、Esc f c、Ctrl+F4、Ctrl+w、Ctrl+Shift+w
ドキュメントウィンドウを最小化	Esc w c

表示とアクティブ化

ウィンドウやダイアログボックスを表示してアクティブ化するには、次のショートカットキーを使用します。他のウィンドウに隠れているウィンドウやダイアログボックスを前面に表示します。

表示してアクティブ化	キーボードショートカット
現在のドキュメントウィンドウ	Esc Shift+f i d、Shift+F7
検索・置換	Esc Shift+f i f
ハイパーテキスト	Esc Shift+f i h
マーカー	Esc Shift+f i m
スペルチェック	Esc Shift+f i s

表示してアクティブ化	キーボードショートカット
コンディショナルテキスト	Esc Shift+f i o
構造図	Esc Shift+f i v
エレメント検証	Esc Shift+f i w

ダイアログボックス内でのナビゲーション

ダイアログボックスとポッド内の設定に移動するには、次のショートカットキーを使用します。ウィンドウやダイアログボックスで使用するショートカットキーの結果は、アクティブな設定に応じて決まります。アクティブな設定はハイライトされるか、点線の枠が表示されるか、またはハイライトと枠が両方表示されます。

タスク	キーボードショートカット
次の設定項目に移動	タブ
1 つ前の設定項目に移動	Shift+Tab

コマンドボタン

タスク	キーボードショートカット
初期設定ボタンをクリック	改行
アクティブなボタンをクリック	スペース
ダイアログボックスをキャンセル（ウィンドウは除く）	Esc

ラジオボタンとチェックボックス

タスク	キーボードショートカット
一連のラジオボタンを移動して、ラジオボタンを選択	矢印キー
チェックボックスのステータス（解除、チェック、そのままに）を移動	スペース

ポップアップメニュー

タスク	キーボードショートカット
前のメニューアイテムに移動	上向き矢印
次のメニューアイテムに移動	下向き矢印
入力した文字で始まるアイテムを検索して選択	アンシフトキー

スクロールリスト

タスク	キーボードショートカット
リスト内の前のアイテムに移動	上向き矢印
リスト内の次のアイテムに移動	下向き矢印

タスク	**キーボードショートカット**
入力した文字で始まるアイテムを検索して選択	アンシフトキー
アイテムを別のスクロールリストに移動	アイテムをダブルクリック
すべてのアイテムを別のスクロールリストに移動	Shift+ スクロールリストの間の矢印をクリック

カスタムメニュー

タスク	キーボードショートカット
カスタムメニューバーを表示	Esc v m u

選択に使用するキー

現在のページでオブジェクトを選択するときに次のショートカットキーを使用します。

タスク	キーボードショートカット
テキスト行またはテキスト枠を選択	Ctrl+ テキスト行またはテキスト枠をクリック
選択範囲を拡張または縮小	Shift+ オブジェクトをクリック
選択範囲の境界を強制的に表示（すべてのオブジェクトの外側からドラッグするときは使用できません）	Ctrl+Shift+ 対角線方向にドラッグ
描画順序の最初のオブジェクトを選択	Esc o Shift+f
描画順序の次のオブジェクトを選択	Esc o n
描画順序の次のオブジェクトまで選択範囲を拡張	Esc o e
テキスト枠またはテキスト行の選択を解除して挿入ポイントを配置	テキスト枠またはテキスト行をダブルクリック

メニューコマンド

状況依存メニュー

タスク	動作
現在の選択範囲やコンテキストに適用するコマンドのポップアップメニューを表示	文書の余白またはブックウィンドウのオブジェクト上で右マウスボタンをクリック

ファイルメニュー（ドキュメントウィンドウ）

タスク	キーボードショートカット
新規／ブック	Esc f Shift+n
開く	Esc f o、Ctrl+o
閉じる	Esc f c、Esc f q、Ctrl+w、Ctrl+F4、Ctrl+Shift+w

すべてを閉じる	Esc f Shift+c、Esc f Shift+q
保存	Esc f s、Ctrl+s
すべてを保存	Esc f Shift+s
別名で保存	Esc f a
PDF 形式で保存	Esc f w p
XML 形式で保存	Esc f w x
前回保存した文書（ブック）に復帰	Esc f r
取り込み／ファイル	Esc f i f
取り込み／オブジェクト	Esc f i b
送信	Esc m f
開いているファイルをすべて送信	Esc f Shift+m
ユーティリティ／文書を比較	Esc f t c
ユーティリティ／文書レポート	Esc f t r
ユーティリティ／ HTML 設定	Esc f t h
ユーティリティ／ 16 進数入力	Win h
ユーティリティ／文字パレット	Win i
環境設定	Esc f Shift+p
終了	Alt+F4

ファイルメニュー（ブックウィンドウ）

タスク	キーボードショートカット
新規文書	Esc f n、Ctrl+n
新規ブック	Esc f Shift+n
開く	Esc f o、Ctrl+o
ブック内の全ファイルを開く	Esc f Shift+o
ブックを閉じる	Esc f c、Ctrl+w
ブック内の全ファイルを閉じる	Esc f Shift+c
ブックの保存	Esc f s、Ctrl+s
開いている全ファイルを保存	Esc f Shift+s
ブックを別名で保存	Esc f a
前回保存したブックに復帰	Esc f r
ユーティリティ／ブック比較	Esc ｆ b
環境設定	Esc f Shift+p
終了	Alt+F4

編集メニュー（ドキュメントウィンドウ）

タスク	**キーボードショートカット**
取り消し / やり直し	Esc e u、Ctrl+z、Ctrl+Shift+z
カット	Esc e x、Ctrl+x、Shift+Delete
コピー	Esc e c、Ctrl+c、Ctrl+Insert
ペースト	Esc e p、Ctrl+v、Shift+Insert
特殊ペースト	Ctrl+Shift+v
消去	Esc e b
特殊コピー／属性	Esc e y a
特殊コピー／表の列幅	Esc e y w
フロー内のすべてを選択	Esc e a、Ctrl+a
検索・置換	Esc e f、Ctrl+f
次を検索	Esc f i n、Esc e Shift+f、Ctrl+Shift+f
スペルチェック	Esc e s
類語辞典	Esc e t
テキストインセットの属性	Esc e i
参照を更新	Esc e Shift+u
履歴	Ctrl K, Esc eh
自動スペルチェックオン / オフ	Esc a u s
繰り返し	F6
オブジェクト	（ショートカットキーはありません）

編集メニュー（ブックウィンドウ）

タスク	**キーボードショートカット**
取り消し / やり直し	Esc e u、Ctrl+z、Ctrl+Shift+z
履歴	Esc e h
カット	Esc e x、Ctrl+x、Shift+Delete
コピー	Esc e c
ペースト	Esc e p
消去	Esc e b
特殊コピー／属性	Esc e y a
選択／すべて	Esc e a
選択／生成された ファイル	Esc e Shift+a Shift+g
選択／生成ファイル以外	Esc e Shift+a Shift+n

選択／ FrameMaker ファイル	Esc e Shift+a Shift+f
選択／除外されたコンポーネント	Esc e Shift+a Shift+e
選択／除外されなかったコンポーネント	Esc e Shift+n Shift+e
選択／章コンポーネント	Esc c l
選択／節コンポーネント	Esc s l
選択／サブセクションコンポーネント	Esc s s l
検索・置換	Esc e f、Ctrl+f
次を検索	Esc f i n、Esc e Shift+f、Ctrl+Shift+f
スペルチェック	Esc e s
削除	Esc f x
参照を自動更新しない	Esc e Shift+s

追加メニュー（ブックウィンドウ）

メニューコマンド	**キーボードショートカット**
ファイル	Esc f f

エレメントメニュー

タスク	**キーボードショートカット**
結合	Esc Shift+e m
分割	Esc Shift+e s
ラップ解除	Esc Shift+e u
属性の編集	Esc Shift+e Shift+a
エレメントカタログ	Esc Shift+e Shift+c
使用可能なエレメントを設定	Esc Shift+e Shift+o Shift+c
新規エレメントオプション	Esc Shift+e Shift+o Shift+i
検証	Esc Shift+e v

表示メニュー（ドキュメントウィンドウ）

メニューコマンド	**キーボードショートカット**
クイックアクセスバー	Esc v q
テキスト編集のトラックバー	Esc Shift+v e
境界線	Esc v b
制御記号	Esc v t
定規	Esc v r

グリッド	Esc v g
エレメント境界	Esc v Shift+e
エレメント境界（タグ）	Esc v Shift+t
オプション	Esc v o
属性表示オプション	Esc v Shift+a
表示ページ	Esc v p、Ctrl+g、Ctrl+Shift+g
ボディページ	Esc v Shift+b
カラー／表示	Esc v c v
メニュー／ショート	Esc v m q
メニュー／ロング	Esc v m c
メニュー／変更	Esc v m m

表示メニュー（ブックウィンドウ）

メニューコマンド	**キーボードショートカット**
クイックアクセスバー	Esc v q
テキスト編集のトラック	Esc Shift+v e
境界線	Esc Shift+v b s
境界線を隠す	Esc Shift+v b h
制御記号を表示	Esc Shift+v t s
制御記号を隠す	Esc Shift+v t h
ルーラーを表示	Esc Shift+v r s
ルーラーを隠す	Esc Shift+v r h
グリッドを表示	Esc Shift+v g s
グリッドを隠す	Esc Shift+v g h
グラフィックを表示	Esc Shift+v v s
グラフィックを隠す	Esc Shift+v v h
属性によるフィルターの適用	Esc a c
エレメント境界を表示	Esc Shift+v Shift+e s
エレメント境界を隠す	Esc Shift+v Shift+e h
エレメント境界（タグ）を表示	Esc Shift+v Shift+t s
オプション	Esc v o
属性表示オプション	Esc v Shift+a
ズームイン	Esc z i
ズームアウト	Esc z o

100 %表示	Esc z z
ズーム／ページをウィンドウに合わせる	Esc z p
ズーム／ウィンドウをページに合わせる	Esc z w
ズーム／ウィンドウをテキスト枠に合わせる	Esc z f
カラー／表示	Esc v c v
メニュー／ショート	Esc v m q
メニュー／ロング	Esc v m c
メニュー／変更	Esc v m m

スペシャルメニュー

メニューコマンド	**キーボードショートカット**
アンカー枠	Esc s a
脚注	Esc s f
相互参照	Esc s c
変数	Esc s v
ハイパーテキスト	Esc s h
マーカー	Esc s m
数式	Esc s e
属性によるフィルターの適用	Esc a c
コンディショナルテキスト	Esc s Shift+c
コンディショナルテキストを管理	Esc m Shift+c
コンディショナルテキストを適用	Esc s Shift+c
コンディショナルテキストを表示 / 隠す	Esc v Shift+c
コンディションタグの書式を表示	Esc Shift+v Shift+o s
コンディションタグの書式を隠す	Esc Shift+v Shift+o h
コンディショナル表示書式のオン / オフの切り替え	Esc v Shift+o
コンディショナルテキストタグを 1 つ表示	Esc q Shift+s
同じコンディションタグを選択	Esc h Shift+c
カーソル位置のテキストに適用されるコンディションを表示	Esc q Shift+c
コンディショナルテキストにフォーカス	Esc Shift+f i o
コンディショナルテキストダイアログボックスを閉じる	Esc Shift+c o
テキスト編集のトラック機能のオン / オフ	Esc s t o
次を表示	Esc s t n
前を表示	Esc s t p

編集を適用	Esc s t a
編集を拒否	Esc s t r
すべて適用	Esc s t Shift+a
すべて拒否	Esc s t Shift+r
最終版をプレビュー	Esc s t Shift+f
オリジナルをプレビュー	Esc s t Shift+o
プレビューをオフ	Esc s p o
ルビテキスト	Esc s r

グラフィックメニュー

メニューコマンド	**キーボードショートカット**
ツール	Esc g Shift+t、Esc 1（数字の 1）w
オブジェクトプロパティ	Esc g o
属性を選択	Esc g Shift+o
テキスト回り込み属性	Esc g Shift+r
グラビティ	Esc g y
スナップ	Esc g p
3D メニュー背景色オプション	Alt+g+3+b
3D メニュー照明オプション	Alt+g+3+l（小文字の L）
ファイルからの光	Alt+g+3+l+（小文字の L）+l（小文字の L）
光なし	Alt+g+3+l（小文字の L）+n
白色光	Alt+g+3+l（小文字の L）+w
昼光	Alt+g+3+l（小文字の L）+d
明るい光	Alt+g+3+l（小文字の L）+b
原色の光	Alt+g+3+l（小文字の L）+p
夜間照明	Alt+g+3+l（小文字の L）+i
青い光	Alt+g+3+l（小文字の L）+u
赤い光	Alt+g+3+l（小文字の L）+r
キューブの光	Alt+g+3+l（小文字の L）+c
CAD に最適化された光	Alt+g+3+l（小文字の L）+o
ヘッドランプ	Alt+g+3+l（小文字の L）+h
既存のビューを表示	Alt+g+3+s
レンダリングモード	Alt+g+3+r
境界線ボックス	Alt+g+3+r+b

透明な境界線ボックス	Alt+g+3+r+t
透明な境界線ボックスのアウトライン	Alt+g+3+r+o
頂点	Alt+g+3+r+v
塗りつぶされた頂点	Alt+g+3+r+s
ワイヤフレーム	Alt+g+3+r+w
塗りつぶされたワイヤフレーム	Alt+g+3+r+h
実線	Alt+g+3+r+l（小文字の L）
透明	Alt+g+3+r+r
実線ワイヤフレーム	Alt+g+3+r+i
透明なワイヤフレーム	Alt+g+3+r+a
イラストレーション	Alt+g+3+r+u
実線アウトライン	Alt+g+3+r+d
塗りつぶされたイラストレーション	Alt+g+3+r+e
非表示のワイヤフレーム	Alt+g+3+r+n

表メニュー

タスク	**キーボードショートカット**
表を挿入	Esc t i
行 / 列を追加	Esc t a
ソート	Esc t s

構造ツールメニュー

メニューコマンド	**キーボードショートカット**
構造ツール／構造ビュー	Alt+r+s
構造ツール／ファイルからアプリケーション定義を読み込み	Alt+r+r
構造ツール／一意の ID をエレメントに割り当て	Alt+r+a

DITA メニュー

メニューコマンド	キーボードショートカット
DITA ／新規 DITA ファイル／新規 < マップ i> マップ <i> は、class 属性が map/map で始まるエレメントを参照し、1 から i までの値をとることができます。	Esc Shift+n Shift+m i
DITA ／新規 DITA ファイル／新規 < トピック i> DITA ／新規 DITA ファイル／新規 < 概念 i> DITA ／新規 DITA ファイル／新規 < タスク i> DITA ／新規 DITA ファイル／新規 < 参照 i> トピック <i> は、class 属性が topic/topic で始まるエレメントを参照し、1 から i までの値をとることができます。	Esc Shift+n Shift+t 1 Esc Shift+n Shift+t 2 Esc Shift+n Shift+t i
DITA ／新規 DITA ファイル／メニューを再表示	Esc Shift+r Shift+m
DITA ／ Conref を挿入	Esc Shift+i Shift+c
DITA ／エレメントに ID を割り当て	Esc Shift+a Shift+i
DITA ／参照を更新	Esc Shift+u Shift+r
DITA ／すべての Topicref を開く	Esc Shift+o Shift+a
DITA ／ Topicref を挿入	Esc Shift+i Shift+t
DITA ／ DitaMap から FM 文書を生成	Esc Shift+g Shift+d
DITA ／ DITA オプション	Esc Shift+d Shift+o

ウィンドウメニュー

メニューコマンド	キーボードショートカット
重ねて表示	Shift+F4
並べて表示	Shift+F5
アイコンの整列	（ショートカットキーはありません）
再表示	Ctrl+l（小文字の L）

表

表内での選択

選択	キーボードショートカット
セル	Ctrl+ セルをクリック
行	Ctrl+ 列の境界線（縦）をダブルクリック
列	Ctrl+ 行の境界線（横）をダブルクリック
現在のセルの上のセル内のテキスト	Esc t m u a

選択	キーボードショートカット
現在のセルの下のセル内のテキスト	Esc t m d a
現在のセル内のすべてのテキスト	Esc t h a
現在のセルと次のセル	Esc t h e
現在の行と次の行	Esc t h r
現在の列と次の列	Esc t h c
現在の列のボディセルと次のボディセル	Esc t h b
現在の表	Esc t h t、Ctrl+ セルをトリプルクリック
選択範囲を拡張または縮小	Ctrl+-（ハイフン）を押して、選択範囲に含める最後のセルをクリック

表のナビゲート

各セルへの移動には、次のショートカットキーを使用します。

移動先	キーボードショートカット
右のセル	Esc t m r
左のセル	Esc t m l（小文字の L）
下のセル	Esc t m d
上のセル	Esc t m u
現在の行の一番右のセル	Esc t m e
現在の行の一番左のセル	Esc t m a
現在の列の一番上のセル	Esc t m t
現在の列の一番下のセル	Esc t m b
左上の選択中のセル	Esc t m s、Esc t h 0（数字の 0）
左上のセル	Esc t m Shift+t
セルの先頭	Ctrl+Page Up
セルの終わり	Ctrl+Page Down
次のセルへ移動してセル内の全テキストを選択	Tab、Esc t m n
前のセルへ移動してセル内の全テキストを選択	Shift+Tab、Esc t m p
下のセルへ移動してセル内の全テキストを選択	Ctrl+Alt+Tab
上のセルへ移動してセル内の全テキストを選択	Ctrl+Alt+Shift+Tab
表のアンカーポイント	Esc t Shift+i

セル内のタブ文字

タスク	キーボードショートカット
セル内にタブ文字を入力	Esc Tab

行と列の操作

FrameMaker XML Author では、任意の数の行と列を選択して追加または削除できます。

タスク	キーボードショートカット
現在の行の上に行を追加	Esc t Shift+r a
現在の行の下に行を追加	Esc t Shift+r b、Ctrl+Return、Ctrl+j
選択範囲の左に列を追加	Esc t c l（小文字の L）
選択範囲の右に列を追加	Esc t c r
セルを表に残して、選択中の行または列の内容を削除	Esc t c e
選択中の行または列を表から削除	Esc t c x
行と列をソート	Esc t s

行と列の置換

クリップボードに行全体または列全体が含まれていない場合は、次のショートカットキーで選択中のセルが必ず置換されます。

行または列全体のペースト先	キーボードショートカット
選択中の行または列と置換	Esc t p r
現在の選択範囲の前（一番上の行の上または一番左の列の左）	Esc t p b
現在の選択範囲の後（一番下の行の下または一番右の列の右）	Esc t p a

セル内での縦の整列

セル内の最初の段落をクリックして、次のショートカットキーを使用します。

整列	キーボードショートカット
上	Esc j t、Ctrl+F1
中央	Esc j m、Ctrl+F2
下	Esc j b、Ctrl+F3

列幅

サイズ変更	キーボードショートカット
列幅を変更して選択中のセルのテキストをラップ解除	Esc t w
表の幅を変更せずに選択中の列幅を変更	Alt+ 選択したセルのハンドルをドラッグ
列幅をクリップボードにコピー	Esc e y w

ブックコマンド

タスク	**キーボードショートカット**
新規ブック	Esc f Shift+n
ブックの保存	Esc f s、Ctrl+s
ファイル名を表示（ブックウィンドウ内）	Esc Shift+v Shift+m
見出しの段落を表示（ブックウィンドウ内）	Esc Shift+v Shift+x
ブックからファイルを削除	Esc f x
すべてのファイルを選択	Esc e a
開いている全ファイルを保存	Esc f Shift+s
ブック内の全ファイルを閉じる	Esc f Shift+c
生成ファイル以外のすべての FrameMaker ファイルを選択	Esc e Shift+a Shift+n
生成されたすべての FrameMaker ファイルを選択	Esc e Shift+a Shift+g
連続する複数のファイルの選択	Shift+ クリック
連続しない複数のファイルの選択	Ctrl+ クリック
ブック内でファイルを上に移動	Esc m u
ファイルをブック内の下部に移動	Esc m d

検索・置換に使用するキー

タスク	**キーボードショートカット**
検索	Esc f i n、Esc e Shift+f、Ctrl+Shift+f、Alt+Ctrl+s
逆方向へ検索	Esc f i p、Alt+Ctrl+f、Alt+Ctrl+r
現在の選択範囲の置換	Esc r o
文章中の検索テキストをすべて置換	Esc r g
置換して検索	Esc r a
文字書式の検索と置換の設定を「そのまま」に変更	Shift+F8
文字書式の検索と置換の設定を選択中のテキストに合わせて変更	Shift+F9
検索・置換の設定ダイアログボックスの表示	Esc f i s
検索	**キーボードショートカット**
タブ記号	\t
強制改行	\r
段落末記号	\p
段落の先頭	\P
ハードスペース	\（スペース）

タスク	**キーボードショートカット**
極細スペース	\i、\st
検索	**キーボードショートカット**
en スペース	\N、\sn
em スペース	\M、\sm
特殊スペース	\#、\s#
フローの最後記号	\f
`（グラーブ）	\{
\（バックスラッシュ）	\\
任意ハイフン	\-（ハイフン）
非分離ハイフン	\+
ハイフン禁止記号	_（アンダースコア）
語頭	\<
語尾	\>
「ワイルドカードを使用」の選択中	
任意の数の文字	*
スペース / 句読点	|（縦棒）
1 文字	?
行頭	^
行末	$
かっこ内の文字 **ab** のいずれか	[ab]
ab 以外の文字	[^ab]
a から **f** までの文字	[a-f]

文書

ヘルプ

タスク	**キーボードショートカット**
オンラインヘルプを表示	Esc f h、F1
Adobe Online	Esc w w w

開く

開く	キーボードショートカット
ブックファイル中の文書を開く	ブックウィンドウ内のファイル名をダブルクリック
アクティブなブックウィンドウ内の全ファイルを開く	Esc f Shift+o、または Shift を押してファイル／ブック内の全ファイルを開くを選択

保存・閉じる

タスク	キーボードショートカット
文書を保存ダイアログボックスを表示	Esc f a
文書またはブックを保存	Esc f s、Ctrl+s
開いている全ファイルを保存	Esc f Shift+s、または Shift を押してファイル／開いている全ファイルを保存を選択
アクティブなブックウィンドウ内で開いている全ファイルを保存	Esc f Shift+s、または Shift を押してファイル／ブック内の全ファイルを保存を選択
開いている全ファイルを閉じる	Esc f Shift+c、または Shift を押してファイル／開いている全ファイルを閉じるを選択
アクティブなブックウィンドウ内で開いている全ファイルを閉じる	Esc f Shift+c、または Shift を押してファイル／ブック内の全ファイルを閉じるを選択

取り消し・やり直し

タスク	キーボードショートカット
一部の FrameMaker XML Author コマンドをキャンセル	Esc
一部の FrameMaker XML Author コマンドを取り消し	Esc e u、Ctrl+z

文書のナビゲート

表示	キーボードショートカット
前ページ	Esc p p、Page Up
次ページ	Esc p n、Page Down
先頭ページ	Esc p f、Alt+Page Up、または Shift を押して「前ページ」ボタンをクリック
最終ページ	Esc p l（小文字の L）、Alt+Page Down、または Shift を押して「次ページ」ボタンをクリック
ページ移動ダイアログボックス	Ctrl+g

文書の再表示

タスク	キーボードショートカット
文書を再表示	Esc w r、Ctrl+l（小文字の L）

ズーム

ズーム	キーボードショートカット
1 段階ズームイン	Esc z i
1 段階ズームアウト	Esc z o
ページをウィンドウに合わせる	Esc z p
ウィンドウをページに合わせる	Esc z w
ウィンドウをテキスト枠に合わせる	Esc z f
100 %表示	Esc z z

ハイパーテキスト文書

タスク	キーボードショートカット
ハイパーテキストスタックの前の位置に移動	Esc v Shift+p
ハイパーテキストスタックの次の位置に移動	Esc v Shift+n
文書をロックせずにハイパーテキストコマンドをアクティブ化	Ctrl+Alt+ アクティブ領域をクリック
文書をロック / ロック解除	Esc Shift+f l（小文字の L）k
ハイパーテキストダイアログボックスを開く	Esc s h
ハイパーテキストダイアログボックスにフォーカスを移動	Esc Shift+f i h
ハイパーテキストダイアログボックスを閉じる	Esc Shift+c h
ハイパーテキストコマンドを検証	Esc v h
FluidView のロックされた書式を切り替え	Esc Shift+v Shift+f

文書ユーティリティ

スペルチェック

タスク	キーボードショートカット
選択したテキストまたは挿入ポイントを含む単語をチェック	Esc l（小文字の L）s、Ctrl+ スペルチェックダイアログボックスの「チェック開始」をクリック
文書全体をチェック	Esc l（小文字の L）e
現在のページをチェック	Esc l（小文字の L）p
単語をチェック	Esc l（小文字の L）c w
単語をユーザー辞書に追加（登録）	Esc l（小文字の L）a p
単語を文書辞書に追加	Esc l（小文字の L）a d
単語を自動修正に追加	Esc l（小文字の L）a c
単語をユーザー辞書から削除（登録を取り消し）	Esc l（小文字の L）x p

タスク	キーボードショートカット
単語を文書辞書から削除	Esc l（小文字の L）x d
自動修正単語を消去	Esc l（小文字の L）c a
スペルチェックオプションダイアログボックスを表示	Esc l（小文字の L）Shift+o
辞書機能ダイアログボックスを表示	Esc l（小文字の L）c d
不明な単語のファイルを作成	Esc l（小文字の L）b
再チェックするすべての段落をチェック	Esc l（小文字の L）r
ハイフネーションを表示	Esc l （小文字の L）ハイフン
ハイフネーションを再実行	Esc l（小文字の L）Shift+r
適切でない単語を置換	スペルチェックダイアログボックスで、修正スクロールリストの単語をダブルクリック

類語辞典

類語辞典ダイアログボックスではなく、ドキュメントウィンドウがアクティブのときに、次のショートカットキーを使用します。

タスク	キーボードショートカット
選択した類語で置換	Esc Shift+t r

文書の比較

タスク	キーボードショートカット
文書を比較ダイアログボックスを表示	Esc f t c

文書レポート

タスク	キーボードショートカット
文書レポートダイアログボックスを表示	Esc f t r

リファレンスの更新

タスク	キーボードショートカット
参照を自動更新しないダイアログボックスを表示	Esc e Shift+s

テキスト

挿入ポイントの移動

挿入ポイントの移動には次のショートカットキーを使用します。

移動先	キーボードショートカット
次の文字	右向き矢印
前の文字	左向き矢印
語頭	Ctrl+ 左向き矢印
語尾	Ctrl+ 右向き矢印
次の単語の語頭	Esc b w
行頭	ホーム
行末	End
前の行	上向き矢印
次の行	下向き矢印
文頭	Ctrl+Home
文末	Ctrl+End
次の文の先頭	Esc b s
段落の先頭	Ctrl+ 上向き矢印
段落末	Ctrl+ 下向き矢印
次の段落の先頭	Esc b p
列の先頭	Ctrl+Page Up
列の終わり	Ctrl+Page Down
フローの先頭	Alt+Shift+Page Up
フロー末	Alt+Shift+Page Down
表示されている最初のテキストフローの先頭	Ctrl+Shift+i

挿入ポイントの位置

次のショートカットキーを使用して、現在のページの回転していないテキスト枠内に挿入ポイントを配置します。表示順は、FrameMaker XML Author でページ上にオブジェクトが表示される順序です。最初のオブジェクトは背面にあります。

挿入ポイントを挿入する位置	キーボードショートカット
最初のテキスト枠内の最初の列	Esc b f
表示順の反対側のテキスト枠内の次の列	Esc b n

テキストの選択

次のショートカットキーを使用するには、まずテキストをクリックします。既にショートカットキーを使用してテキストを選択している場合は、FrameMaker XML Author によって選択範囲が拡張されます。

選択	**キーボードショートカット**
次の文字	Esc h c、Esc Shift+h c、Shift+ 右向き矢印
前の文字	Esc +h Shift+c、Shift+Shift+ 左向き矢印
現在の単語と次の単語	Esc h w、Esc Shift+h w、Ctrl+Shift+ 右向き矢印
現在の単語と前の単語	Esc Shift+h Shift+w、Ctrl+Shift+ 左向き矢印
現在の文と次の文	Esc h s、Shift+h s、Ctrl+Shift+End
現在の文と前の文	Esc Shift+h Shift+s、Ctrl+Shift+Home
現在の行と次の行	Esc Shift+h l（小文字の L）、Esc h l（小文字の L）
現在の行と前の行	Esc Shift+h Shift+l（小文字の L）
現在の段落と次の段落	Esc h p、Esc Shift+h p、Ctrl+Shift+ 下向き矢印
現在の段落と前の段落	Esc Shift+h Shift+p、Ctrl+Shift+ 上向き矢印
挿入ポイントからのテキスト 1 行分	Esc h d、Shift+ 下向き矢印
挿入ポイントまでのテキスト 1 行分	Esc h u、Shift+ 上向き矢印
列の先頭まで	Esc h t、Shift+Page Up
列の終わりまで	Esc h m、Shift+Page Down
フローの先頭まで	Esc h g、Ctrl+Shift+Page Up
フローの終わりまで	Esc h n、Ctrl+Shift+Page Down
挿入ポイントの前後で文字書式が同じ全テキスト	Esc h +Shift+f
選択範囲の移動	**キーボードショートカット**
右に 1 文字	Esc h f
左に 1 文字	Esc h b

選択	**キーボードショートカット**
テキストの選択を拡張または縮小	Shift キーを押して選択範囲を開始または終了する位置でクリック
選択を解除	Esc h 0（数字の 0）
単語を選択	単語をダブルクリック
単語と次の単語を選択	単語をダブルクリックしてドラッグ
テキスト枠またはテキスト行の選択を解除して挿入ポイントを配置	テキスト枠またはテキスト行をダブルクリック

テキストの編集

タスク	**キーボードショートカット**
段落を選択	段落をトリプルクリック
段落と次の段落を選択	段落をトリプルクリックしてドラッグ
文字の入れ替え	Ctrl+F9

タスク	キーボードショートカット
カット	Esc e x、Ctrl+x、Shift+Delete
コピー	Esc e c
カットまたはコピーしたテキストをペースト	Esc e p、Ctrl+v、Ctrl+y
テキストをクイックコピー	テキストを配置する位置をクリックします。Alt+ コピーするテキストをドラッグします。

和文テキスト

タスク	キーボードショートカット
ルビを入力	Esc s r

テキストの削除

削除	キーボードショートカット
前の文字	Backspace
前の単語の語尾まで	Ctrl + H
前の文の文末まで	Esc k a
次の文字	削除
単語の語尾まで	Esc k f、Ctrl+Delete
行末まで	Ctrl+Shift+Delete
次の文の文頭まで	Esc k s

大文字に変更

選択したテキストの大文字・小文字を変更するには、次のショートカットキーを使用します。

タスク	キーボードショートカット
すべて小文字に	Ctrl+Alt+l（小文字の L）、Ctrl+Alt+Shift+L
すべて大文字に	Ctrl+Alt+u、Ctrl+Alt+Shift+u
最初の 1 文字を大文字に	Ctrl+Alt+c
大文字・小文字の変更ダイアログボックスを表示	Esc e Shift+c

テキスト編集のトラック

タスク	キーボードショートカット
テキスト編集のトラック機能のオン / オフ	Esc s t o
次のテキスト編集を表示	Esc s t n
前のテキスト編集を表示	Esc s t p
編集を適用	Esc s t a
編集を拒否	Esc s t r
すべて適用	Esc s t Shift+a
すべて拒否	Esc s t Shift+r
最終版をプレビュー	Esc s t Shift+f
オリジナルをプレビュー	Esc s t Shift+o
プレビューをオフ	Esc s p o

コンディショナルテキストの表示

タスク	キーボードショートカット
コンディショナルテキストを表示 / 隠すダイアログボックスを表示	Esc v Shift+c
コンディションタグの書式の表示を切り替え	Esc v Shift+o
同じコンディションタグ設定の挿入ポイントの前後のテキストを選択	Esc h Shift+c

コンディショナルテキストウィンドウ

コンディショナルテキストウィンドウをクリックして、次のショートカットキーを使用します。

タスク	キーボードショートカット
すべてのコンディションタグを「そのまま」スクロールリストに移動	Shift+F8
選択中のテキストのコンディションタグの設定に合わせてスクロールリストを変更	Shift+F9
「設定」と「設定しない」スクロールリスト間でコンディションタグを移動	タグをダブルクリック
コンディションタグを「そのまま」から「設定」スクロールリストに移動	「そのまま」スクロールリストでタグをダブルクリック

コンディションタグ

選択中のテキストや、表の行のコンディションタグの設定を変更するには、次のショートカットキーを使用します。

タスク	キーボードショートカット
タグの最初の文字を入力し、Return キーを押して選択中のテキストにコンディションタグを適用	Esc q Shift+c、Ctrl+4
タグの最初の文字を入力し、Return キーを押して選択中のテキストのコンディションタグを削除	Esc q Shift+d、Ctrl+5
選択中のテキストのコンディショナル設定を解除	Esc q Shift+u、Ctrl+6

テキストの編集

タスク	キーボードショートカット
カット	Esc e x、Shift+Delete、Ctrl+x
コピー	Esc e c
ペースト	Esc e p
取り消し / やり直し	Esc e u、Ctrl+ Shift+z、Ctrl+z
テキストをクイックコピー	コピーしたテキストを配置する位置をクリックして、Alt+ テキストをドラッグ
文字の入れ替え	文字の間をクリックして Ctrl+F9 キー
単語を小文字に	Alt+Ctrl+l（小文字の L）
単語を大文字に	Alt+Ctrl+u
最初の 1 文字を大文字に	Alt+Ctrl+c
単語を選択	単語をダブルクリック
単語と次の単語を選択	単語をダブルクリックしてドラッグ、単語をダブルクリックして Shift+ クリック
現在の文と次の文を選択	Esc h s、Ctrl+Shift+End
欧文テキストの現在の文と前の文（日本語では句読点などで区切られた部分）を選択	Esc Shift+h Shift+s、Ctrl+Shift+Home
段落を選択	段落をトリプルクリック
段落と次の段落を選択	段落をトリプルクリックしてドラッグ、トリプルクリックして Shift+ クリック
前の文字を削除	Backspace
前の単語の語頭まで削除	Esc k b
欧文テキストの前の文の文末まで（日本語では句読点などで区切られた部分まで）削除	Esc k a
次の文字を削除	削除
単語の語尾まで削除	Esc k f、Ctrl+Delete
行末まで削除	Ctrl+Shift+Delete
欧文テキストの次の文の文頭まで（日本語では句読点などで区切られた部分まで）削除	Esc k s

特殊文字の入力

文字	キーボードショートカット
•（ビュレット）	Ctrl+q %
†（ダガー）	Ctrl+q スペースバー
‡（ダブルダガー）	Ctrl+q `
™（商標）	Ctrl+q *
©（著作権）	Ctrl+ q)
®（登録商標）	Ctrl+q (
¶（段落記号）	Ctrl+q &
§（セクション記号）	Ctrl+q $
...（省略記号）	Ctrl+q Shift+i
—（em ダッシュ）	Ctrl+q Shift+q
–（en ダッシュ）	Ctrl+q Shift+p
‘	Ctrl+'
"	Esc "
（引用符の自動調節無効）	Ctrl+q Shift+t
（引用符の自動調節無効）	Ctrl+q Shift+u
（引用符の自動調節無効）	Ctrl+q Shift+r、Alt+Ctrl+‘
（引用符の自動調節無効）	Ctrl+q Shift+s、Alt+Ctrl+'
em スペース	Esc スペースバー m、Ctrl+Shift+ スペースバー

挿入	キーボードショートカット
en スペース	Esc スペースバー n、Alt+Ctrl+ スペースバー
ハードスペース	Esc スペースバー h、Ctrl+ スペースバー
特殊スペース	Esc スペースバー 1（数字の 1）
極細スペース	Esc スペースバー t
非分離ハイフン	Esc ハイフン h
ハイフン禁止記号	Esc n s
任意ハイフン	Esc ハイフン Shift+d、Ctrl+ ハイフン
強制改行	Shift+Return

アクセント	Esc の後に使用するキー	その後に入力する文字	例
´（アキュート）	'（アポストロフィ）	a、A、e、E、i、I、o、O、u、U	É、é
`（グラーブ）	`（左引用符）	a、A、e、E、i、I、o、O、u、U	È、è
˜（ティルド）	~（ティルド）	a、A、n、N、o、O	Ñ、ñ

アクセント	Esc の後に使用するキー	その後に入力する文字	例
¨（ダイアラシス）	%（パーセント）	a、A、e、E、i、I、o、O、u、U、y、Y	Ü、ü
ˆ（シルコンフレックス）	^（キャレット）	a、A、e、E、i、I、o、O、u、U	Ê、ê
°（リング）	*（アスタリスク）	a、A	Å、å
¸（セディユ）	,（コンマ）	c、C	Ç、ç

ファンクションキー

キー	関数	Ctrl	Shift	Alt
F1	ヘルプ	上揃え		
F2		中央揃え		
F3		下揃え		
F4			重ねて表示	終了
F5			並べて表示	
F6				
F7			ドキュメントウィンドウにポインターを置く	
F8			ダイアログボックスの設定を「そのまま」に変更	
F9		文字の入れ替え	ダイアログボックスの設定を現在のテキストに合わせて変更	
F10			状況依存メニューの表示	

描画に使用するキー

ツール	キーボードショートカット
円弧	Esc 1（数字の 1）a
グラフィック枠	Esc 1（数字の 1）m
Adobe フリーハンド	Esc 1（数字の 1）f
前回使用したツール	Esc 1（数字の 1）1（数字の 1）
線	Esc 1（数字の 1）l（小文字の L）
オブジェクトを選択	Esc 1（数字の 1）o
楕円	Esc 1（数字の 1）e
多角形	Esc 1（数字の 1）p g
折れ線	Esc 1（数字の 1）p l（小文字の L）
長方形	Esc 1（数字の 1）r

ツール	キーボードショートカット
角丸長方形	Esc 1（数字の 1）Shift+r
自動選択	Esc 1（数字の 1）s
テキスト枠	Esc 1（数字の 1）t f
テキスト行	Esc 1（数字の 1）t l（小文字の L）
垂直線、水平線、対角線	Shift+ 線ツールで描画
正方形	Shift+ 長方形を作成
円	Shift+ 楕円ツールで描画
弧線（中心角 180 度以上）	Shift+ 弧線ツールで描画
ツールパレットを表示	Esc 1（数字の 1）w、Esc g Shift+t
使用後もツールをアクティブに維持	Shift+ 描画ツールをクリック
描画後オブジェクト選択ツールに戻る	Shift+ オブジェクト選択ツールをクリック

境界パターン

次の「最初の」、「最後の」、「次の」および「前の」は、ペンポップアップメニューでの順序を示します。

変更後のパターン	キーボードショートカット
最初の境界パターン（実線）	Esc 0（数字の 0）p
最後の境界パターン（なし）	Esc 9 p
次の境界パターン（最後のパターンでは無効）	Esc +（プラス）p
前の境界パターン（最初のパターンでは無効）	Esc -（マイナス）p

塗りパターン

次の「最初の」、「最後の」、「次の」および「前の」は、塗りポップアップメニューでの順序を示します。

変更後のパターン	キーボードショートカット
最初の塗りパターン（ベタ）	Esc 0（数字の 0）f
最後の塗りパターン（なし）	Esc 9 f
次の塗りパターン（最後のパターンでは無効）	Esc +（プラス）f
前の塗りパターン（最初のパターンでは無効）	Esc -（マイナス）f

線幅

「次の」および「前の」は、線幅ポップアップメニューでの順序を示します。

変更後の線幅	キーボードショートカット
極細の線幅	Esc 0（数字の 0）w
極太の線幅	Esc 9 w
次の線幅	Esc +（プラス）w
前の線幅	Esc -（マイナス）w

線のスタイル

オブジェクトの線のスタイルを変更するには、線のスタイルポップアップメニューからスタイルを選択します。

現在の破線のスタイルを変更するには、破線オプションダイアログボックスでパターンを選択します。次の「最初の」、「最後の」、「次の」および「前の」は、このダイアログボックスでの順序を示します。

タスク	キーボードショートカット
オブジェクトに実線のスタイルを適用	Esc 1（数字の 1）d s
オブジェクトに破線のスタイルを適用	Esc 1（数字の 1）d d
破線オプションダイアログボックスを表示	Esc 1（数字の 1）d i
最初の破線パターンに変更	Esc 0（数字の 0）d
最後の破線パターンに変更	Esc 9 d
次の破線パターンに変更（最後のパターンでは無効）	Esc +（プラス）d
前の破線パターンに変更（最初のパターンでは無効）	Esc -（マイナス）d

オブジェクトの編集に使用するキー

オブジェクトの選択

現在のページでオブジェクトを選択するときに次のショートカットキーを使用します。

タスク	キーボードショートカット
テキスト行またはテキスト枠を選択	Ctrl+ テキスト行またはテキスト枠をクリック
選択範囲を拡張または縮小	Shift+ オブジェクトをクリック
選択範囲の境界を強制的に表示（すべてのオブジェクトの外側からドラッグするときは使用できません）	Ctrl+Shift+ 対角線方向にドラッグ
描画順序の最初のオブジェクトを選択	Esc o Shift+f
描画順序の次のオブジェクトを選択	Esc o n
描画順序の次のオブジェクトまで選択範囲を拡張	Esc o e
テキスト枠またはテキスト行の選択を解除して挿入ポイントを配置	テキスト枠またはテキスト行をダブルクリック

オブジェクトの操作

タスク	キーボードショートカット
オブジェクトを垂直または水平方向に移動	Shift+ オブジェクトをドラッグ
オブジェクトの比率を維持してサイズ変更	Shift+ コーナーハンドルをドラッグ
ツールパレットで選択中のオブジェクトの属性を表示	Esc g Shift+o、または Shift+ グラフィック／オブジェクトの属性を選択
選択中の線、折れ線、多角形、フリーハンド曲線のサイズ変更ハンドルとコントロールポイントを表示	Esc g r、Ctrl+r、Ctrl+Shift+r
コントロールポイントを垂直または水平方向に移動	Shift+ コントロールポイントをドラッグ
サイズ変更ハンドルの一方のみ曲線を変更	右マウスボタンでコントロールポイントをドラッグ
選択中のグラフィックの輪郭にテキストを回り込ませる	Esc g w
選択中のグラフィックの境界ボックスにテキストを回り込ませる	Esc g Shift+w
選択中のグラフィックへのテキストの回り込みを解除	Esc g q
選択中のオブジェクトをクイックコピー	Alt+ オブジェクトをドラッグ
グラフィックの表示と非表示を切り替え	Esc v v
サイズ変更ハンドルとコントロールポイントを追加	Ctrl+ サイズ変更ハンドルと表示中のコントロールポイントで線、折れ線、多角形、フリーハンド曲線をクリック
サイズ変更ハンドルを削除	Ctrl+ サイズ変更ハンドルをクリック
開いているウィンドウまたはアプリケーション間でドラッグ＆ドロップ	ドラッグ（Ctrl+ ドラッグでコピー）

オブジェクトの移動

選択中のオブジェクトの移動には、次のショートカットキーを使用します。

オブジェクトの移動	キーボードショートカット
指定した方向に 1 pt（100 %表示）	Alt+ 矢印キー
指定した方向に 6 pt（100 %表示）	Alt+Shift+ 矢印キー

オブジェクトの整列

選択中のオブジェクトが 1 つのみの場合は、オブジェクトが含まれるページ、アンカー枠またはグラフィック枠に整列させることができます。

整列させる位置	キーボードショートカット
上	Esc j t、Ctrl+F1
垂直方向の中央	Esc j m、Ctrl+F2
下	Esc j b、Ctrl+F3
左側	Esc j l（小文字の L）
水平方向の中央	Esc j c
右側	Esc j r

オブジェクトの回転

タスク	キーボードショートカット
90 度回転（時計回り）	Esc g +（プラス）
90 度回転（反時計回り）	Esc g -（マイナス）
選択したオブジェクトを回転ダイアログボックスを使用して正確に回転	Esc g t
回転の再実行	Esc g x
オブジェクトを基準の方向（0 度）に戻す	Esc g 0（数字の 0）
オブジェクトを基準の方向から前の方向に戻す	Esc g 1（数字の 1）
オブジェクトの現在の方向を新しい基準の方向に設定	Esc g 9
オブジェクトの任意回転	Alt+ コーナーハンドルまたはサイズ変更ハンドルをドラッグ
回転を 45 度単位に固定	Alt+ コーナーハンドルまたはサイズ変更ハンドルをドラッグ
ページを回転（時計回り）	Esc p Shift+o
ページを回転（反時計回り）	Esc p o
ページの回転を解除	Esc p Shift+u

グラフィック枠

タスク	キーボードショートカット
アンカー枠を縮小（枠をオブジェクトに合わせて縮小し、挿入ポイントの位置に配置）	Esc m p
アンカー枠のラップを解除（枠を拡大）	Esc m e
選択中のリファレンス枠の名前を変更	ステータスバーの枠名をクリック

色の追加に使用するキー

カラーの選択

タスク	キーボードショートカット
使用したカラーを維持	Shift+ カラーポップアップメニューからカラーを選択
テキストを含め、文書内のすべてのオブジェクトにカラーを割り当て	Alt+Shift を押してツールパレットのカラーポップアップメニューからカラーを選択
カラー定義ダイアログボックスを表示	Esc v c d

カラーの表示

タスク	キーボードショートカット
カラー表示の定義ダイアログボックスを表示	Esc v c v
カラー表示の定義ダイアログボックスで表示番号（1、2、3、4、5、6）を選択	Esc v 数字

数式に使用するキー

数式ポップアップメニュー

コマンド	キーボードショートカット
新規数式（小）	Esc m s
新規数式（中）	Esc m m
新規数式（大）	Esc m l（小文字の L）
数式枠を縮小	Esc m p
数式枠のラップ解除	Esc m e
数式サイズ	Esc p e
数式フォント	Esc m f
数式エレメントを挿入	Esc m i
カタログに定義を追加	Esc m c
定義を更新	Esc m Shift+u

記号ページ

ギリシャ文字

右の列のバックスラッシュシーケンスを終了するには、Return キーを押します。

エレメント	キーボードショートカット	バックスラッシュシーケンス
α	Ctrl+Alt+a	\alpha
β	Ctrl+Alt+b	\beta
Γ	Ctrl+Alt+Shift+g	\Gamma
γ	Ctrl+Alt+g	\gamma
Δ	Ctrl+Alt+Shift+d	\Delta
δ	Ctrl+Alt+d	\delta

エレメント	キーボードショートカット	バックスラッシュシーケンス
ε	Ctrl+Alt+e	\epsilon
ζ	Ctrl+Alt+z	\zeta
η	Ctrl+Alt+h	\eta
Θ	Ctrl+Alt+Shift+q	\Theta
θ	Ctrl+Alt+q	\theta
ϑ	Ctrl+Alt+Shift+j	\vartheta
ι	Ctrl+Alt+i	\iota
κ	Ctrl+Alt+k	\kappa
Λ	Ctrl+Alt+Shift+ l （小文字の L）	\Lambda
λ	Ctrl+Alt+l	\lambda （小文字の L）
μ	Ctrl+Alt+m	\mu
ν	Ctrl+Alt+n	\nu
Ξ	Ctrl+Alt+Shift+x	\Xi
ξ	Ctrl+Alt+x	\\x
Π	Ctrl+Alt+Shift+p	\Pi
π	Ctrl+Alt+p	\pi
ρ	Ctrl+Alt+r	\rho
Σ	Ctrl+Alt+Shift+s	\Sigma
σ	Ctrl+Alt+s	\sigma
ς	Ctrl+Alt+Shift+e	\varsigma
τ	Ctrl+Alt+t	\tau
Υ	Ctrl+Alt+Shift+u	\Upsilon
υ	Ctrl+Alt+u	\upsilon
Φ	Ctrl+Alt+Shift+f	\Phi

エレメント	キーボードショートカット	バックスラッシュシーケンス
ϕ	Ctrl+Alt+f	\phi
φ	Ctrl+Alt+j	\varphi
χ	Ctrl+Alt+c	\chi
Ψ	Ctrl+Alt+Shift+y	\Psi
ψ	Ctrl+Alt+y	\psi
Ω	Ctrl+Alt+Shift+o	\Omega
ω	Ctrl+Alt+o	\omega
ϖ	Ctrl+Alt+Shift+i	\varpi
∂	Ctrl+Alt+7	\cpartial

その他の特殊記号

右の列のバックスラッシュシーケンスを終了するには、Return キーを押します。

エレメント	キーボードショートカット	バックスラッシュシーケンス
∞	Ctrl+Alt+1	\infty
$\bot$	Ctrl+Alt+2	\bot
...	Ctrl+g .（ピリオド）	\ldots
$\aleph$	Ctrl+Alt+3	\aleph
$\Im$	Ctrl+Alt+4	\Im
$\Re$	Ctrl+m $	\Re
$\wp$	Ctrl+Alt+5	\wp
$\varnothing$	Ctrl+Alt+0	\emptyset
∇	Ctrl+Alt+6	\nabla
°	Ctrl+m)	\degree
‘	Ctrl+Alt+`	\prime
“	Ctrl+m "	\pprime

記号列

コマンド	キーボードショートカット
数式を開始	' または "
数式を終了	改行

分音符号

エレメント	キーボードショートカット
	`（グラーブ）
	~（ティルド）
	Ctrl+g -（ハイフン）
	Ctrl+Alt+Shift+v
	Ctrl+g ^
	.（ピリオド）
	Ctrl+g ~（ティルド）
	Ctrl+g _（下線）
	Ctrl+g 右向き矢印
	Ctrl+g @

演算子ページ

右の列のバックスラッシュシーケンスを終了するには、Return キーを押します。

エレメントまたはコマンド	キーボードショートカット	バックスラッシュシーケンス
+	+（プラス）	\plus
–	-（マイナス）（オペランドの後）	
?x?	Ctrl+m *（アスタリスク）	\cross
? · ?	Ctrl+m .（ピリオド）	\cdot
? • ?	Ctrl+8	\bullet
書式を切り替え	Ctrl+Shift+t、Esc m T	
? / ?	Ctrl+Alt+/	\fract
? ÷ ?	Ctrl+m /	\div

エレメントまたはコマンド	キーボードショートカット	バックスラッシュシーケンス
?/?	/	\over
?=?	=	\equal
＝?	Ctrl+g =	\uequal
? ◊ ?	Ctrl+j	\jotdot
?,?	,（コンマ）	\comma
? ⊗ ?	< バックスラッシュシーケンスを使用 >	\otimes
? ⊕ ?	< バックスラッシュシーケンスを使用 >	\oplus
? ∧ ?	< バックスラッシュシーケンスを使用 >	\wedge
? ∨ ?	< バックスラッシュシーケンスを使用 >	\vee
? ∩ ?	Ctrl+m i	\cap
? ∪ ?	Ctrl+m u	\cup
,?	Ctrl+m ,（コンマ）	\ucomma
;?	;	\semicolon
¬?	Ctrl+m n	\neg
-	Ctrl+ ハイフン	\minus
∓?	Ctrl+m 1	\mp
±?	Ctrl+q 1	\pm
∇?	< バックスラッシュシーケンスを使用 >	\grad
∇??	Ctrl+q Shift+q（オペランドを追加）	
Δ?	Ctrl+m Ctrl+d	\change
□?	Ctrl+m x	\box
□•?	Ctrl+m o	\boxdot
□²?	Ctrl+m 2	\box2
∀?	Ctrl+m a	\forall
∃?	Ctrl+m e	\exist
∴?	Ctrl+m t	\therefore

エレメントまたはコマンド	キーボードショートカット	バックスラッシュシーケンス
? ?	Ctrl+a、Esc m v l	\atop （小文字の L）
? ?	Ctrl+m ;（セミコロン）	\list Esc m h l（小文字の L）
??	*（アスタリスク）	\times
|?|	Ctrl+g |（縦線）	\abs
??	Esc m ^	
??	Esc m Ctrl+Shift-（ハイフン）	
??	Ctrl+m Ctrl+^	
??	Ctrl+m Ctrl+Shift -（ハイフン）	
√?	Ctrl+r	\sqrt
?√?	Ctrl+r（オペランドを追加）	
?×10?	Ctrl+Shift+e	\sn
??	^	\power
?†	Ctrl+m d	\dagger
?!	!	\fact
?*	Ctrl+m s	\ast
∠?	Ctrl+q Shift+p	\angle

ラージページ

右の列のバックスラッシュシーケンスを終了するには、Return キーを押します。

これらのショートカットキーを使用して、オペランドが 1 つのみのラージページに各エレメントを入力し、必要に応じてオペランドを追加、および書式を切り替えを使用します。

エレメントまたはコマンド	キーボードショートカット	バックスラッシュシーケンス
∑?	Ctrl+Shift+s	\sum
∏?	Ctrl+Shift+p	\prod
∫?	Ctrl+i	\int

	NA	\oint
	Ctrl+m Shift+i	\bigcap
	Ctrl+m Shift+u	\bigcup
オペランドを追加	Ctrl+Shift+n、Esc m n	
書式を切り替え	Ctrl+Shift+、Esc m Shift+t	

区切り文字ページ

右の列のバックスラッシュシーケンスを終了するには、Return キーを押します。

エレメントまたはコマンド	ショートカット	バックスラッシュシーケンス
(?)	(	\id
[?]	[（左角かっこ）	
? }	{（左中かっこ）	
? |	|（縦棒）	\substitution
< ? >	Ctrl+m <	\dangle
|?|	Ctrl+g |（縦線）	\abs
(?	Ctrl+m (	\lparen
[?	Ctrl+m [（左角かっこ）	
{ ?	Ctrl+m {（左中かっこ）	
? |	|（縦線）（オペランドを追加）	
|? >	Ctrl+m k	\ket
||?||	Ctrl+m Ctrl+|（縦線）	\norm
?)	)	\rparen
?]	]（右角かっこ）	
? }	}（右中かっこ）	
? |	|（縦線）（オペランドを 2 つ）	
< ? |	Ctrl+m b	\bra
	Ctrl+q i	\ceil
(?, ?)	Ctrl+m Shift+n	\inprod
[?, ?]	Ctrl+m Shift+c	\cmut
{ ?, ? }	Ctrl+m Shift+a	\acmut
	_（下線）	\overline

エレメントまたはコマンド	ショートカット	バックスラッシュシーケンス
< ? | ?>	Ctrl+m Shift+b	\bket
⌊?⌋	Ctrl+q k	\floor
(? ?)	Ctrl+m h	\choice
?	Ctrl+m Shift+d	\downbrace
?	Ctrl+m Shift+p	\upbrace
書式を切り替え	Ctrl+Shift+t、Esc m T	
かっこを削除	Esc m r p	

関係演算ページ

右の列のバックスラッシュシーケンスを終了するには、Return キーを押します。

エレメント	ショートカット	バックスラッシュシーケンス
? < ?	<	\lessthan
? > ?	>	\greaterthan
? = ?	=	\equal
? ~ ?	Ctrl+m ~（ティルド）	\sim
? ⊂ ?	Ctrl+q Shift+l（小文字の L）	\subset
? ⊃ ?	Ctrl+q Shift+i	\supset
? ← ?	Ctrl+q ,（コンマ）	\leftarrow
? → ?	Ctrl+q .（ピリオド）	\rightarrow
? ↔ ?	Ctrl+q +（プラス）	\lrarrow
? ⊥ ?	Ctrl+m r	\perp
? ≤ ?	Ctrl+g <	\leq
? ≥ ?	Ctrl+g >	\geq
? ≡ ?	Ctrl+q :（コロン）	\equiv
? ≈ ?	Ctrl+q ;（セミコロン）	\approx
? ⊆ ?	Ctrl+q Shift+j	\subseteq

エレメント	ショートカット	バックスラッシュシーケンス
? ⊇ ?	Ctrl+q Shift+m	\supseteq
? ⇐ ?	Ctrl+q \	\Leftarrow
? ⇒ ?	Ctrl+q ^	\Rightarrow
? ⇔ ?	Ctrl+q [（左角かっこ）	\LRarrow
? ∥ ?	Ctrl+m p	\parallel
? ≪ ?	Ctrl+q l（小文字の L）	\ll
? ≫ ?	Ctrl+q g	\gg
? ≠ ?	Ctrl+q =	\notequal
? ≅ ?	@	\cong
? ∈ ?	Ctrl+q Shift+n	\in
? ∋ ?	Ctrl+'	\ni
? ∉ ?	Ctrl+q Shift+o	
= ?	Ctrl+g =	\uequal
? ⊄ ?	Ctrl+q Shift+k	\notsubset
? ∝ ?	Ctrl+q 5	\propto

微積分ページ

右の列のバックスラッシュシーケンスを終了するには、Return キーを押します。

これらのショートカットキーを使用して、オペランドが 1 つのみのラージページに各エレメントを入力し、必要に応じてオペランドを追加、および書式を切り替えを使用します。

エレメントまたはコマンド	ショートカット	バックスラッシュシーケンス
∫ ?	Ctrl+i	\int
∮ ?	Ctrl+Shift+i	\oint
オペランドを追加	Ctrl+Shift+n、Esc m n	
書式を切り替え	Ctrl+Shift+t、Esc m T	

エレメントまたはコマンド	ショートカット	バックスラッシュシーケンス
$\frac{d}{d?}$	Ctrl+g t	\optotal
$\frac{d}{d?}?$	Ctrl+g Shift+t	
$\frac{\partial}{\partial ?}$	Ctrl+g p	\oppartial
$\frac{\partial}{\partial ?}?$	Ctrl+g Shift+p	
$\frac{d^{?}}{d?}$	Ctrl+g t （オペランドを追加）	
$\frac{d^{?}}{d?}?$	Ctrl+g Shift+t（オペランドを追加）	
$\frac{\partial^{?}}{\partial ?}$	Ctrl+g p（オペランドを追加）	
$\frac{\partial^{?}}{\partial ?}?$	Ctrl+g Shift+p（オペランドを追加）	
$\delta ?$	Ctrl+Alt+d	\var
$\nabla ?$	Ctrl+q Shift+q	\grad
$d?$	Ctrl+d	\diff
$\nabla \times ?$	Ctrl+m c	\curl
$\partial ?$	Ctrl+Shift+d	\partial
$\nabla \bullet ?$	Ctrl+m v	\diver
$\lim_{?} ?$	Ctrl+Shift+l（小文字の L）	\lim
$\nabla^2 ?$	Ctrl+m l（小文字の L）	\lap

行列ページ

任意のサイズの行列を挿入するには、最初に 1 x 1 行列を挿入してから、行と列を 1 つずつ追加します。

コマンド	ショートカット
角かっこを追加 / 削除	Ctrl+Shift+t

行列コマンドポップアップメニュー

コマンド	ショートカット
1 x 1 の行列を作成	Esc x m
行を追加	Esc x r
列を追加	Esc x c、Ctrl+Shift+c
行列の転置	Esc x t
行列代数	Esc x a

行列の高さポップアップメニュー

コマンド	ショートカット
均等 / 比例を切り替え	Esc m t r

行列の幅ポップアップメニュー

コマンド	ショートカット
均等 / 比例を切り替え	Esc m t c

関数ページ

キーボードを使用して各関数（一般関数と制限を除く）を挿入するには、次のショートカットキーを使用します。

エレメント	ショートカット	バックスラッシュシーケンス
? (?)	Ctrl+f	\function
lim ? ?	Ctrl+Shift+l（小文字の L）	\lim

加算ポップアップメニュー

コマンド	ショートカット
分数の加算	Esc m a a
降べき順	Esc m a o
昇べき順	Esc m a Shift+o

乗算ポップアップメニュー

コマンド	キーボードショートカット
因数分解	Esc m u f
部分的因数分解	Esc m u Shift+f
項の展開	Esc m u m
項の一次展開	Esc m u Shift+m
分配	Esc m u d
均等に分布	Esc m u Shift+d

除算ポップアップメニュー

コマンド	キーボードショートカット
長除算	Esc m d l（小文字の L）
指数変換	Esc m d d
一次指数変換	Esc m d Shift+d
分数変換	Esc m d n
一次分数変換	Esc m d Shift+n

演算ポップアップメニュー

コマンド	キーボードショートカット
浮動小数点変換	Esc m v n
全桁表示	Esc m v .（ピリオド）
演算	Esc m v e
代入	Esc m v s
積分	Esc m v i
微分	Esc m v d
一次微分	Esc m v Shift+d

ルールポップアップメニュー

コマンド	キーボードショートカット
ルールを登録	Esc m r e
ルールを適用	Esc m r a
ダミー変数の指定	Esc m r d

その他の訂正ポップアップメニュー

コマンド	キーボードショートカット
簡略化	Esc m o s
その他の簡略化	Esc m o Shift+s
項の分離	Esc m o i
初項を展開	Esc m o e
すべての項を展開	Esc m o Shift+e

ページの配置

微調整

次に示すポイント数は、100 %表示に基づいています。

タスク	キーボードショートカット
上へ 1 pt 移動	Alt+ 上向き矢印
下へ 1 pt 移動	Alt+ 下向き矢印
左へ 1 pt 移動	Alt+ 左向き矢印
右へ 1 pt 移動	Alt+ 右向き矢印
上へ 6 pt 移動	Alt+Shift+ 上向き矢印
下へ 6 pt 移動	Alt+Shift+ 下向き矢印
左へ 6 pt 移動	Alt+Shift+ 左向き矢印
右へ 6 pt 移動	Alt+Shift+ 右向き矢印
微調整を削除	Alt+Home

左 / 右（整列）ポップアップメニュー

コマンド	キーボードショートカット
左	Esc m a l（小文字の L）
中央	Esc m a c
右	Esc m a r
等号の左	Esc m a +（プラス）
等号の右	Esc m a =
手動改行を設定	Esc m a s
手動改行を解除	Esc m a d
整列を解除	Esc m a Shift+r

上 / 下（整列）ポップアップメニュー

コマンド	キーボードショートカット
上	Esc m a t
ベースライン	Esc m a Shift+b
下	Esc m a b

改行ポップアップメニュー

コマンド	キーボードショートカット
手動改行を設定	Esc m b s
手動改行を解除	Esc m b c

数式内のナビゲート

挿入ポイントの移動

移動	キーボードショートカット
左	左向き矢印
右	右向き矢印
分数の横から分子へ移動	下向き矢印

選択範囲の変更

タスク	キーボードショートカット
次のプロンプトを選択	タブ
選択範囲を拡大	スペース
左のエレメントを選択	左向き矢印
右のエレメントを選択	右向き矢印

数値を維持して数式エレメントを移動

移動	キーボードショートカット
左	Shift+ 左向き矢印
右	Shift+ 右向き矢印
上	Shift+ 上向き矢印
下	Shift+ 下向き矢印
左側	Ctrl+Alt+ 左向き矢印
右側	Ctrl+Alt+ 右向き矢印
式内の左	Ctrl+Shift+ 左向き矢印
式内の右	Ctrl+Shift+ 右向き矢印

数値を維持せずに数式エレメントを移動

スワップ	キーボードショートカット
左のエレメント	Ctrl+m Ctrl+ 左向き矢印
右のエレメント	Ctrl+m Ctrl+ 右向き矢印

属性によるフィルターの適用

タスク	キーボードショートカット
属性式を管理ダイアログボックスを開く	Esc a c

階層構造エレメントの挿入

キー \ キーアクション	ナビゲーションおよびアクションの種類
エレメント内にカーソルを配置し、「入力」を押します	クイックカタログを表示します
右向き矢印	選択したエレメント内で利用可能なエレメントが表示されます
左矢印	1 レベルのエレメントの階層を非表示にします
タブ	下にスクロール
shift+tab	上方向にスクロール
英字 \ 英字の組み合わせ	1 英字または複数英字の組み合わせを入力してエレメントを選択します。例えば、B を押して Body を選択し、T と O を押して Topic に移動します。

マーカーと変数

マーカーの挿入

タスク	キーボードショートカット
マーカーを挿入	Esc m k
ハイパーテキストマーカーを挿入	Esc m h

変数の挿入

タスク	キーボードショートカット
名前の最初の文字を入力し、Return キーを押して変数を挿入	Esc q v、Ctrl+0（数字の 0）

構造での作業

挿入ポイントを移動	キーボードショートカット
現在のエレメントの開始位置	Esc s Shift+s
現在のエレメントの終了位置	Esc s Shift+e
次のエレメントの後	Esc s Shift+d、Alt+Ctrl+ 下向き矢印
前のエレメントの前	Esc s Shift+u、Alt+Ctrl+ 上向き矢印
現在のエレメントの親エレメントの前	Esc s Shift+b、Alt+Ctrl+ 左向き矢印
次のエレメントの内容の開始位置	Esc s Shift+n、Alt+Ctrl+ 右向き矢印
選択	**キーボードショートカット**
現在のエレメント	Esc h Shift+e

次のエレメント	Esc h Shift+n、Alt+Ctrl+Shift+ 下向き矢印
前のエレメント	Esc h Shift+p、Alt+Ctrl+Shift+ 上向き矢印
現在のエレメントの兄弟エレメント	Esc h Shift+s
現在のエレメントの親エレメント	Esc h e Shift+p、Alt+Ctrl+Shift+ 左向き矢印
1 エレメント上へ	Alt+Ctrl+Shift+ 右向き矢印
1 エレメント下へ	Alt+Ctrl+ 下向き矢印
構造図	**キーボードショートカット**
選択したエレメントより下のすべてのエレメントを展開 / 折りたたむ	Esc E r
選択したエレメントを展開 / 折りたたむ	Esc E x
すべての兄弟エレメントを展開 / 折りたたむ	Esc E X

タスク	**キーボードショートカット**
親エレメントを含める	Alt+Ctrl+Shift+ 左向き矢印
エレメントの挿入	Esc Shift+e i、Ctrl+1（数字の 1）
エレメントのラップ	Esc Shift+e w、Ctrl+2
エレメントのラップ解除	Esc Shift+e u
エレメントの変更	Esc Shift+e c、Ctrl+3
最初のエレメントへマージ	Esc Shift+e m
最後のエレメントへマージ	Esc Shift+e Shift+m
エレメントを 1 レベル上へ移動	Esc Shift+e Shift+p
エレメントを 1 レベル下へ移動	Esc Shift+e Shift+d
前のエレメントと入れ替え	Esc Shift+e Shift+t
次のエレメントと入れ替え	Esc Shift+e t
エレメントの分割	Esc Shift+e s
属性値の編集	Ctrl+7
前回のエレメントカタログコマンドの繰り返し	Esc e e
エレメント境界（かっこ）の表示の切り替え	Esc v Shift+e
エレメント境界（タグ）の表示の切り替え	Esc v Shift+t
文書を検証する	Esc Shift+e v
構造図の表示	Esc Shift+e Shift+v

エレメントメニュー

タスク	キーボードショートカット
結合	Esc Shift+e m
分割	Esc Shift+e s
ラップ解除	Esc Shift+e u
属性の編集	Esc Shift Shift+e Shift+a
エレメントカタログを選択	Esc Shift+e Shift+c
「使用可能なエレメントを設定」を選択	Esc Shift+e Shift+o Shift+c
新規エレメントオプションを選択	Esc Shift+e Shift+o Shift+i
検証	Esc Shift+e v

その他のショートカット

タスク	キーボードショートカット
文書の再表示	Ctrl+l（小文字の L）
選択中のオブジェクトをクイックコピー	Alt+ オブジェクトをドラッグ
オブジェクトの任意回転	Alt+ 左または右マウスボタンでコーナーハンドルまたはサイズ変更ハンドルをドラッグ
縦軸 / 横軸に沿ってオブジェクトを移動	Shift+ オブジェクトをドラッグ
オブジェクトを 1 pt / 6 pt 移動	Alt+ 矢印キー / Alt+Shift+ 矢印キー
ページをウィンドウに合わせる	Esc z p
ウィンドウをページに合わせる	Esc z w
100 %表示	Esc z z
文書またはブックのロック / ロック解除	Esc Shift+f l（小文字の L）k