Adobe FrameMaker (2019 release) の使用

Adobe

2022年1月24日

コンテンツ

ようこそ 1

はじめに 2
FrameMaker とは 2
概要 2
コンテンツのオーサリングと強化 3
管理と共同作業 4
複数チャンネルへのパブリッシング 5
サポートされているソフトウェア 5
オーサリングモード 6
FrameMaker モード 6
構造化 FrameMaker モード 7
オーサリングモードの選択 8
Adobe FrameMaker (2019 release) の新機能 8
コンテンツ作成の促進 9
PDF から Responsive HTML5 への変換機能パブリッシングを高速化。 . . . 15
XML/DITA の使用方法の大幅な簡易化 19
システム要件 20
使用可能なユーザーインターフェイス言語 21
インストールとユーザー登録 21
学習リソース 22

FrameMaker の基礎 23
ユーザーインターフェイス 24
ようこそ画面 24
ようこそ画面へのアクセス 25
ワークスペース 25
標準ワークスペース 26

カスタムワークスペースを保存する 26
ワークスペースを切り替える 27
ワークスペースをリセットする 27
カスタムワークスペースの名前を変更する 27
カスタムワークスペースを削除する 27
ドキュメントウィンドウ 27
タブ付き文書 28
ポッド 28
ポッドおよびタブグループを閉じる 30
ポッドリスト領域 30
ツールバー 31
ツールバーのアイコン 32
アイコン環境設定 32
アイコンのカスタマイズ 33
スマートカタログ 34
コマンド検索 36
ステータスバー 37
ズームインとズームアウト 37
ページめくりとスクロール設定 38
文書内のページ間を移動する 38
表示オプション 39
初期設定表示単位 39
ルーラーまたはグリッドの間隔 39
行番号 40
ビジュアルガイド 41
制御記号 41
メニューコマンド制限表示 42
ハイコントラストワークスペース 42
すばやくページを表示する 42
FrameMaker の環境設定 43
グローバル／全般 44
グローバル／インターフェイス 47
グローバル／アラート 49
グローバル／起動 51
グローバル／Dropbox 51
CMS／文書 52
CMS／Microsoft SharePoint 53
CMS／DitaExchange 53
CMS／Adobe Experience Manager 53
スペルチェック／辞書 54
スペルチェック／スペルチェックのオプション 54
簡易 XML 56
XML 56
MathML 57
コンテキストヒント 58
コンテキストヒントの環境設定 59

開いているファイルの管理 59
ファイルを閉じて終了するときのファイルの保存 60
開いているファイルを保存して閉じる 61
最後のセッションを復元 61
最後のセッションを復元するための条件 62
最後のセッションを復元する 62
復元時の警告の環境設定 63
リソースマネージャーのビューの復元のサイズ 63
ユーザーインターフェイスの設定ヒント 63
アクセシビリティ 65
スクリーンキーボードを起動する 65
文書 65
文書を作成する 66
文書の作成にテンプレートを使用する 66
空の文書の作成 67
文書の方向を設定する 67
文書を開く 68
ファイルを開く 68
テキストファイルを開く 69
使用中の文書を開く 69
参照を更新しないで文書を開く 70
システムがクラッシュした後にファイルを再び開く 70
所在不明のフォントに関するトラブルシューティング 71
文書を保存する 72
ブックを保存する 73
開いているすべての文書を保存する 73
文書を前回保存した状態に戻す 73
自動的にバックアップと保存を行う 73
保存できるファイル形式 73
FrameMaker (2019 release) ファイル形式 74
FrameMaker (2017 release) ファイル形式 74
FrameMaker 8 以降と文書を交換する 74
FrameMaker 7.2 以前の文書を交換する 75
その他のファイル形式 (テキストのみ、SGML、HTML、XML、RTF) 75
テキストのみ形式で FrameMaker 文書を保存する 76
非構造化 FrameMaker 文書を XML として保存 77
構造化された FrameMaker 文書を SGML または XML として保存する 78
文書にメタデータを追加する 79
FrameMaker のファイル拡張子 80
文書の方向 80
デザインの継承 81
キャレットの位置と移動 81
アジア言語に関するサポート 82

ページレイアウトとテンプレート 83
書式 83

段落書式 83
段落書式ウィンドウ 83
段落書式を作成する 85
文字書式 85
文字書式ウィンドウ 86
文字書式を作成する 87
書式の管理 87
書式を更新する 87
書式を名前変更するか削除する 88
書式の適用 89
新しい書式を作成するときのヒント 89
後続する段落の書式を指定する 89
段落書式へグラフィックを追加する 90
書式カタログ 90
書式の表示 90
書式の削除 91
フォント 91
フォントポッドを使用してフォントを置換する 91
手動によるフォントの変更 93
書式ウィンドウを使用したフォントの変更 93
上付き文字、下付き文字、スモールキャップのテキストを調整する 95
文字幅の拡張と縮小 95
和欧文字を合成したフォントを作成または変更する 95
背景カラー 96
段落内のテキストの背景カラーの設定 97
段落のテキスト全体の背景カラーの設定 97
段落ボックスの背景カラーの設定 97
インデント、整列および間隔 98
段落の整列を変更する 98
タブ位置を変更する 98
段落と文字の間隔を変更する 99
日本語文書の間隔を調整する 101
リストと自動番号 102
テキストを番号リストとして書式設定する 102
テキストをビュレットリストとして書式設定する 103
特殊なビュレット記号を指定する 103
段落から自動番号またはビュレットを削除する 104
自動番号書式のカウンター 104
ブックコンポーネント番号を使用した自動番号 105
節の番号を使用した自動番号 105
自動番号書式で複数のカウンターを使用する 106
系列をリセットする 107
日本語の番号オプションについて 108
RTL 自動番号オプションについて 109
マスターページとリファレンスページ 110
ボディページ、マスターページ、リファレンスページについて 110

マスターページ 111
リファレンスページ 113
カスタムマスターページを作成する 113
別のマスターページのレイアウトを使用して、空のカスタムマスターページを作成する 113
ボディページのレイアウトを使用したカスタムマスターページを作成する . 114
カスタムマスターページを並べ替え、回転または削除する 114
カスタムマスターページを並べ替える 114
マスターページを回転する 114
カスタムマスターページを名前変更または削除する 115
マスターページをボディページに適用する 115
異なるマスターページを適用する 116
指定の段落タグを含むページにマスターページを適用する 116
構造化文書のボディページへマスターページを適用する 118
マスターページを表示する 119
マスターページの表示中に別のマスターページを表示する 119
マスターページの表示からボディページに戻る 120
リファレンスページを表示、作成、削除する 120
リファレンスページを表示する 120
リファレンスページの表示中にその他の参照ページを表示する 120
リファレンスページを作成する 120
ボディページに戻る 120
リファレンスページを名前変更または削除する 120
リファレンスページ上でリファレンス枠を使用する 121
リファレンスページ上でリファレンス枠を作成する 121
リファレンス枠を名前変更する 122
リファレンス枠の他の属性を変更する 122
リファレンスページ上でボイラープレート用グラフィックを設定する . . . 122
ページレイアウト 122
用紙サイズを変更する 123
ページ設定を変更する 123
空白ページを追加または削除する 124
ページ余白とコラム数を変更する 124
ヘッダー、フッター、その他のバックグラウンドテキスト 125
バックグラウンド用テキスト枠の作成と修正 126
ヘッダー情報やフッター情報の入力 126
特定ページのレイアウトの変更 128
レイアウトの変更について 128
特定ページの余白設定とコラムレイアウトを変更する 128
マスターページにテンプレート用テキスト枠を追加する 129
ボディページへのテキスト枠の追加 129
ボディページとマスターページのレイアウトの更新 130
一時的に使用するページレイアウトの作成 130
複数コラムにわたりテキストを整列する 131
複数コラムにわたりテキストを配分する 131
テキスト枠の最下部までテキストをフェザリングする 131

ベースラインの整列 132
複数のフローを含む文書 134
複数のフローを含む文書を設定する 134
テキストフローとフロータグ 134
横に並んだテキストフローを設定する 135
ニュースレターや雑誌で使用するフローを設定する 135
テキストフローをコントロールする 136
フロータグまたは「自動連結」設定の変更 137
新しい独立ページを追加する 138
独立ページを削除する 138
テキスト枠を連結する 138
テキスト枠を切断する 139
フローの途中でテキスト枠を削除する 139
テキスト枠を分割または分割解除する 139
連結を切断したテキスト枠の相互参照 140
テキストフローの構成 141
フロー方向の設定 141
テンプレート 141
ページレイアウトをデザインする 142
テキスト書式のデザイン 143
グラフィック、枠、表の統一 143
番号の設定 144
特殊テキストとフォントを定義する 144
HTML オプションを設定する 144
生成ファイルのテンプレートを作成する 145
コンディショナルタグ設定を変更するテンプレートを作成する 145
白紙ページや空白のテキストファイルのテンプレートを変更する 145
白紙ページのテンプレートを変更する 146
テキストファイルのテンプレートを変更する 146
テンプレートまたは文書から書式を取り込む 146
書式をブックファイルに取り込む 146
設定の取り込みと更新について 147

コンテンツの編集 **149**
テキストと特殊文字 149
テキストと特殊文字を入力する 149
特殊文字 149
テキストをコピー、移動、削除する 151
テキストのドラッグ＆ドロップ 151
ファイルの取り込みとリンク 152
取り込みとリンクの方法 152
クリップボードから取り込む 152
ドラッグ＆ドロップの使用 153
ファイル > **取り込み** > **ファイル** コマンドの使用 153
ファイル > **取り込み** > **オブジェクト** コマンドの使用 154
参照して取り込む場合のパスの使用 154

テキストを取り込む 155
書式設定されているテキストを取り込む 155
書式設定されていないテキストを取り込む 156
グラフィックを取り込む 157
グラフィックを取り込む 158
JPEG 2000 ファイルを取り込む 159
SVG 画像を読み込む 159
Adobe Photoshop ファイルを取り込む 160
Adobe Illustrator ファイルを取り込む 160
所在不明のグラフィックを探す 161
FrameMaker が見つけられないグラフィックを探す 161
取り込んだグラフィックのファイル名を表示する 161
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 161
取り込んだグラフィックエレメントを挿入する 162
取り込んだ無効なグラフィックエレメントを使用する 163
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 163
ムービー、SWF ファイルおよび 3D オブジェクトを取り込む 163
ビデオを取り込む 163
SWF ファイルを取り込む 164
3D オブジェクトを取り込む 165
3D オブジェクト 165
3D オブジェクトを含む文書を XML 形式で保存する 166
3D オブジェクトを含む FrameMaker ファイルをプリントする 166
3D オブジェクトの背景カラーを設定する 167
3D オブジェクトの照明法を設定する 167
FrameMaker における 3D オブジェクトの表示を設定する 167
文書内で 3D オブジェクトをレンダリングする 167
メディアファイルのポスターファイル 167
ポスター画像の設定 168
ポスター画像のリセット 168
その他のファイルを取り込む 168
PDF ファイルを取り込む 169
MIF ファイルを取り込む 169
Microsoft Word ファイルを取り込む 169
参照別に取り込み 170
文書内にコピー 171
Microsoft Excel ファイルを取り込む 172
書式属性を取り込む 172
書式をブックファイルに取り込む 172
書式設定 173
テンプレートから属性を取り込む 175
数式 175
数式の配置と表示 175
構造化文書のインライン数式と表示数式 176
構造化文書のグラフィック枠内の数式 177
数式ポッドの概要 177

数式を作成する 178
インライン数式を作成する 178
独立した段落にある数式（表示数式）を作成する 179
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 180
数式エレメントを挿入する 181
演算の範囲について 182
数式エレメントを挿入する 182
テキスト文字列を挿入する 182
水平配置または垂直配置の数式を挿入、追加、編集する 183
記号の挿入 184
演算子を挿入する 184
ラージエレメントを挿入する 185
区切り文字を挿入する 185
関係演算記号を挿入する 186
微積分エレメントを挿入する 186
行列を挿入する 187
関数を挿入する 187
カスタム数式エレメントを挿入する 187
数式枠を縮小または拡大する 187
数式を編集する 188
キーボードを使用して選択箇所を拡張する 189
選択範囲を変更する 189
数式エレメントか数式を置換または削除する 189
区切り文字を削除する 189
エレメント書式を切り替える 190
数式エレメントにオペランドを追加する 190
行列を変更する 190
数式エレメントを作成し定義する 191
数式エレメントの種類 192
カスタム数式エレメントを定義する、または組み込み数式エレメントの定義を変更する 193
数式エレメントの名前を検索する 194
カスタムの数式エレメントの定義を作成または削除する 194
数式内で数式エレメントを配置する 195
数式エレメントの表示位置と無関係なスペースの値を調整する 196
改行の設定と数式の整列 196
数式の改行を変更する 198
数式の表示を整列する 198
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 199
手動整列の基準点を解除する 199
水平配置の数式の項を整列する 199
行列内でセルを整列する 199
水平配置や垂直配置、または行列の整列設定を確認する 200
枠内で数式を左揃え、中央揃え、右揃えする 200
基準点に沿って数式を整列する 200
数式でフォント設定を変更する 201

個々の数式の文字書式を変更する 201
文書中の数式フォントを変更する 201
数式の演算 202
式を変換または数値を求める 203
行列コマンドポップアップメニュー 203
加算ポップアップメニュー 204
乗算ポップアップメニュー 205
除算ポップアップメニュー 207
演算ポップアップメニュー 209
ルールポップアップメニュー 213
その他の訂正ポップアップメニュー 214
マーカー 217
マーカーを追加する 217
マーカーのリストを生成する 218
マーカーを削除する 218
カスタムマーカーを作成する 218
カスタムマーカーを文書に追加する 219
パブリッシュのオプション 219
改ページマーカーによるページ割り付け 219
状況依存ヘルプマーカー 220
索引マーカーを適用 221
ダイナミック HTML エフェクトを作成 222
ハイパーテキストコマンド 223
文書にハイパーテキストコマンドを追加する 223
文書内でアクティブ領域を定義する 223
ハイパーテキストコマンドをアクティブ領域に関連付ける 225
ハイパーテキストコマンドを編集、削除する 226
ハイパーテキストコマンドの編集 226
ハイパーコマンドテキストの削除 226
使用可能なハイパーテキストコマンド 227
警告メッセージを表示する 227
名前の付いたリンク先に移動する 228
指定ページに移動する 230
戻る 231
文書を開く 232
ボタン行列 232
指定 URL へ移動 234
外部アプリケーションおよび外部ファイルを開く 234
FrameMaker と FrameMaker 文書を閉じる 236
PDF および HTML：ハイパーテキストコマンドのサポート 237
画像マップを作成 238
複数の取り消し／やり直し機能 239
取り消しおよびやり直しコマンド 239
文書レベルのコマンド履歴 239
最後の操作を繰り返す 240
ヒストリーのポッド 241

スペルチェック、ハイフネーション、類語辞典 242
スペルチェック 244
スペルチェックを実行する 244
スペルチェックを設定してテキストをスキップする 246
スペルミスを自動修正する 246
スペルチェックのオプションを変更する 246
異なる言語でスペルチェックする 248
辞書 248
辞書機能ダイアログ 249
他の言語の辞書 250
別のユーザー辞書を作成する 251
サイト辞書を変更する 251
辞書ファイルを編集する 251
ハイフネーション 253
単語のハイフネーションを変更する 253
FrameMaker による単語のハイフネーションを禁止する 253
文書全体のハイフネーションを再実行する 253
類語辞典 253
検索 254
検索と置換ダイアログ 255
検索項目の種類 258
Unicode テキスト検索 260
特殊文字と非印刷記号の検索 261
正規表現の設定 261
テキストとグラフィックを書き出す 261
SWF ファイルを含む文書を PDF、HTML および XML ファイルとして保存する 262
SWF ファイルを含む文書を PDF として保存する 262
SWF ファイルを含む文書を HTML として保存する 263
SWF ファイルを含む文書を XML として保存する 263
SWF ファイルを含む FrameMaker ファイルをプリントする 263
Unicode サポート 263
Unicode について 264
FrameMaker での Unicode 264
多言語テキストを追加する 265
入力言語を設定する 265
サードパーティ製キーボードアプリケーションの使用 266
文字パレットの使用 266
16 進数入力パレットの使用 267
アジア言語に関するサポート 268
文字セットとエンコード方式 268
中国語（簡体字） 268
中国語（繁体字） 269
韓国語 269
インライン入力 269
組版ルール 269
アジア言語フォントと欧文フォントの合成フォント 270

日付と時間 270
自動番号 271
索引のソート 271
中国語（簡体字） 271
中国語（繁体字） 271
韓国語 272
アジア言語 272
中国語、韓国語、日本語の文書を HTML または XML に書き出す 272
構造化 FrameMaker 273
その他の注意事項 273
MIF 文とキーワード 274
書式の上書き 274
書式の変更について 274
上書きの検索と削除 275

表 276
表書式 276
表内のテキストとグラフィック 277
表内のテキストまたはセルを選択する 277
表セルに挿入ポイントを置く 277
セルの内容を選択する 277
1 つのセルを選択する 277
複数のセルを選択する 278
表タイトルを追加または削除する 278
継続テキストを入力する 279
選択したテーブルに継続テキストを追加する 279
文書内の複数の表に継続テキストを追加する 280
表セルにグラフィックを配置する 280
グラフィックを配置する 280
構造化文書内にグラフィックを配置する 280
テキストと表を変換する 281
テキストを表に変換する 281
テキストファイルを開く際にテキストを表に変換する 282
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 282
変換した表を修正する 282
FrameMaker 内で表をテキストに変換する 283
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 283
文書内のすべての表をテキストに変換する 283
表の周囲にテキストを回り込ませる 283
アンカー枠内の表の周りにテキストを回り込ませる 284
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） 284
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 284
セル内でテキストを配置し自動番号を付ける 284
初期設定のセルの余白を設定する 285
セルの余白またはテキスト揃えをカスタマイズする 285
セルの余白をカスタマイズする 285

セル内のテキストの縦方向整列をカスタマイズする 286
表の自動番号を付ける方向を指定する 286
表内のテキストの方向を変更します。 286
表の書式設定 286
表書式ウィンドウ 287
概要 287
表書式ウィンドウの操作 287
表書式ウィンドウで属性を変更後にそれらをリセットする 289
表カタログ 289
表書式を適用または変更する 289
表書式を作成、編集、削除する 289
表書式を作成する 290
表書式を編集する 290
表書式を削除する 290
異なる表書式を適用する 291
複数の表に書式を適用する 291
表書式を再定義する 292
複数の表書式の属性の変更 292
表の罫線・塗り 293
通常使用する罫線と塗りを設定する 294
罫線スタイルを管理する 294
罫線スタイルを作成または変更する 294
罫線スタイルを削除する 294
表内の任意の罫線・塗り 294
セルの罫線と塗りの設定を表示する 295
表の行および列 295
行または列を追加する 296
エレメントカタログを使用して行を追加する（構造化文書） 296
現在の行の下に行を追加する 296
行または列を削除する 296
行や列をコピーまたは移動する 296
行または列を並べ替えます。 297
ドラッグにより列サイズを変更する 297
正確な列幅を指定する 298
列幅をコピー&ペーストする 298
行の高さを調節する 298
すべての行を同じ高さにする 299
表の行と列のソート 299
表の位置と間隔 301
表の位置と間隔を指定する 301
表およびセルを連結または連結を解除する 302
表の連結 302
表のセル連結を解除する 302
セルを連結または連結解除する 303
セルと表を回転する 303
セルを回転する 304

テキストを回転していないページに、回転した表を挿入する 304
テキストを回転していないページに、回転した表を挿入する（構造化文書） 304
他に回転したテキストがあるページに、回転した表を作成する 305
回転した表を編集する 305
表内に改ページを挿入する 305
ページまたはコラムの最小行数を設定する 306
複数の行を一緒に表示する 306
表に改ページを追加または削除する 306
構造化文書での表 306
構造化した表と表パーツのエレメント 307
構造化した表の書式設定 307
表の DITA サポート 308
表を挿入、移動、削除する 308
表を挿入する 308
表エレメントを挿入する（構造化文書） 309
無効な表エレメントを使用する 310
表を表セル内に配置する 310
表をコピー、移動、削除する 311

グラフィックとオブジェクト 312
グラフィックの作成 312
グラフィックとオブジェクトについて 312
イラストレーションの操作 312
ツールパレットの概要 313
パスについて 314
構造化文書のグラフィックエレメントについて 315
構造化文書内の画像の拡大/縮小 315
オブジェクトを描画する 316
直線を描画する 317
折れ線または多角形を描画する 317
弧線を描画する 317
フリーハンドの曲線を描画する 318
長方形、角丸長方形、楕円を描画する 319
正多角形を描画する 319
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 . . 319
オブジェクトを選択する 320
オブジェクト（1 つまたは複数）を選択します。 320
オブジェクトを選択解除する 321
描画属性を適用・変更する 321
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 322
線やオブジェクトの境界線の線幅を選択する 323
弧線、直線、折れ線、フリーハンド曲線の線端を変更する 323
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 323
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 323
線幅の設定を変更する 323

線端スタイルを変更する 323
破線スタイルを変更する 324
矢印スタイルを変更する 324
テキストをグラフィックに追加する 325
グラフィックにテキスト行を追加する 326
テキスト枠を追加する 327
オーバーフローしたテキスト枠を修正する 327
テキスト枠内で反転テキストを作成する 328
オブジェクト上に反転テキスト行を作成する 328
タイトルをイラストレーションに追加する 329
グラフィックの周囲にテキストを回り込ませる 330
オブジェクトをコピーして整列する 331
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 . 331
ドラッグしてオブジェクトをコピーする 332
オブジェクトを削除する 332
オブジェクトを移動する 332
オブジェクトの積み重ね順を変更する 333
グラビティとグリッドを使用してオブジェクトを整列させる 333
グラビティを使用してオブジェクトを整列させる 334
オブジェクトをグリッドに整列する 334
テキスト行を整列する 335
オブジェクトを分布する 335
線を滑らかに交差させる 336
オブジェクトをグループ化する・グループ解除する 336
直線および曲線を連結する 337
オブジェクトを反転・回転する 338
オブジェクトを反転する 338
線対称のオブジェクトを作成する 339
ドラッグしてオブジェクトを回転する 339
オブジェクトを正確に回転する 339
グラフィックのトリミングまたはマスクを実行する 340
グラフィック枠の端をトリミングする 340
グラフィック枠の一部をマスクする 340
オブジェクトのサイズと位置を測定する 341
オブジェクトを測定する 341
オブジェクトの位置を表示する 341
オブジェクトの移動中に位置を表示する 341
ページ上の距離を測定する 342
オブジェクトをサイズ変更・変形する 342
ドラッグしてオブジェクトのサイズを変更する 343
オブジェクトのサイズを正確に変更する 344
取り込んだグラフィックのサイズを変更する 344
折れ線や多角形のコーナーを移動する 345
コーナーや変形ハンドルを追加または削除する 345
曲線を変形する 345
弧線を変形する 346

弧線を正確に変形する 346
曲線を折り曲げる 346
角丸長方形の角の半径を変更する 346
オブジェクトのスムーズ化とスムーズ解除 347
色 347
カラーとカラーモデル 348
概要 348
カラーモデル 348
カラーライブラリを管理する 349
カラーライブラリのカラー定義を表示する 350
FrameMaker で使用するカラーライブラリを追加する 350
オブジェクトのカラーを操作する 350
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 351
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 351
カラーと濃淡を定義および変更する 352
オブジェクトのカラーを指定する 354
カラー表示を設定・表示する 354
アンカー枠 355
アンカー枠について 355
アンカー枠を作成する 356
アンカー枠を自動的に作成する 356
特定のオプションでアンカー枠を作成する 356
インラインアンカー枠 357
テキストコラム内のアンカー枠 358
複数コラムレイアウト内のアンカー枠 359
テキストコラムの外側にあるアンカー枠 360
ページの余白にあるアンカー枠 362
段落のテキスト内のアンカー枠 363
構造化文書でアンカー枠を入力する 364
アンカー枠を塗りおよび編集する 365
構造化文書でのアンカー枠への入力 366
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 367
アンカー枠内の内容のクリップを防ぐ 367
枠のアンカーの位置と描画属性を変更する 367
アンカー枠のサイズを変更する 368
アンカー枠をコピー、移動、削除する 368
タグ付き PDF にオブジェクト属性を追加する 369
オブジェクトを埋め込む 370
OLE でテキストとグラフィックを埋め込む 370
OLE でファイルの一部のみを埋め込む 370
OLE でファイル全体を埋め込む 370
OLE でドラッグして埋め込む 370
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 371
ファイルの一部にリンクする 371
ファイル全体にリンクする 371

OLE オブジェクトを編集する 371
埋め込まれた OLE オブジェクトを編集する 371
リンクされた OLE オブジェクトを編集する 371
OLE リンクの更新をコントロールする 372
リンクされた OLE オブジェクトの更新を変更する 372
リンクされた OLE オブジェクトを更新しないようにする 372
1 つの OLE リンクオブジェクトを手動更新する 372
OLE リンクをキャンセルする 372
構造化文書にテキストを取り込む 372
オブジェクトが含まれているドキュメントの方向の変更 374
ホットスポット 375
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 376
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 377
ホットスポットのリンクの削除 377
ベクターグラフィックでのホットスポットの作成 378
オブジェクトスタイル 378
オブジェクトスタイルデザイナー 379
オブジェクトスタイルカタログ 379
オブジェクトスタイルの作成 380
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 380
オブジェクトスタイルの適用 381
別の文書からオブジェクト書式を取り込む 381
3D オブジェクトおよびマルチメディアオブジェクト 381
リンクを 3D オブジェクトへ挿入する 381
3D オブジェクトの部分リンク 382
3D リンクを作成する 383
リンクを SWF ファイルへ挿入する 384
FLV ファイルへのリンクを挿入する 385
SWF、FLV、MP4 ファイルにポスターを設定する 385
3D オブジェクトのポスターを設定する 386
マルチメディアリンク表を挿入する 386
マルチメディアリンク表を編集する 387
カスタム JavaScript™ を 3D オブジェクトに添付する 387
JavaScript™ でオブジェクトハンドルを使用する 387
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 . . 388
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 . 388
QR コード 388
概要 388
QR コードの生成と挿入 389
QR コードの編集 390
RoboScreenCapture の使用 390
概要 391
画像のキャプチャと挿入 391
取り込んだ RoboScreenCapture 画像を編集する 392
Adobe Illustrator による編集 392
Adobe Photoshop 画像の挿入 393

Adobe Captivate デモの挿入 394

プロジェクト、ブックと長い文書 395
プロジェクト 395
概要 395
プロジェクトの作成 396
場所を追加し、プロジェクトを保存します。 396
プロジェクトを開く 396
場所を削除 397
リソースを削除する 397
プロジェクトウィンドウを使用 397
プロジェクトウィンドウの追加機能 398
ブックと長い文書 398
ブック構築のワークフロー 399
階層式のブックを設定する 399
ブックを作成する 400
ブックの作成 401
ブックにファイルを追加する 401
構造化アプリケーションを XML ファイルに関連付ける 401
ブックに生成ファイルを追加する 401
ブックフォルダを追加する 402
フォルダーの名前を変更する 403
テンプレートをフォルダーに関連付ける 403
フォルダーテンプレートのファイル情報を追加する 403
ブックグループを追加する 404
子ブックを追加する 404
ブックの方向 405
ブックを管理する 405
ブックコンポーネントを管理する 405
ファイル名および見出し文字をブックPODに表示する。 406
ブックのコンポーネントを出力から除外する 406
ブック コンポーネントを選択する 406
ブック内のファイルの再配置と削除 407
ブック内のファイル名を変更する 407
前回保存したバージョンに復帰する 407
ブックファイルを開く、保存する、または閉じる 408
文書を比較 408
ブック対象コマンドを適用する 409
ブックと文書にメタデータを追加する 410
文書とページ番号 410
相互参照にブックコンポーネント番号を挿入する 410
ヘッダーおよびフッターにブックコンポーネント番号を挿入する 410
ヘッダーまたはフッターにブックの合計ページ数を挿入する 411
ブックをプリントする 412
PostScript ファイルを作成する 412
書式の変更と取り込み 413

概要 413
書式をブックファイルに取り込む 413
構造化ブックにエレメント定義を取り込む 414
マスター目次／マスターインデックス 415
ブックを生成・更新する 415
ブックを更新する 416
子ブックや XML ファイルがあるブックを更新する 416
構造化ブックを更新する 417
構造化ファイルから継承された情報を削除する 417
ブック構造を編集・検証する 417
構造を検証する 418
すべての特殊ケースを解除する 419
目次およびその他のリスト 419
概要 419
目次や他のリストについて 419
概要 419
段落リスト 420
マーカーのリスト 420
マーカーの索引 420
参照のリストと索引 420
目次やリストを生成する 421
ブックから目次またはリストを生成する 421
単独の文書の目次またはリストを生成する 422
構造化文書での目次などのリストの生成 424
タイトルやその他の固定テキストをリストや索引に追加する 424
ミニチュア目次を生成する 425
概要 425
ミニ目次の作成 425
ミニ目次の更新 426
ミニ目次の削除 427
文書に目次を埋め込む 427
概要 427
相互参照を使用して文書に目次を作成する 428
相互参照を使用して構造化文書に目次を作成する 428
テキストインセットとして目次を文書に埋め込む 428
文書に埋め込んだ目次を保守する 428
目次とリストを更新・編集する 429
概要 429
ブックの一部である目次またはリストを更新する 429
ブックの一部である目次またはリストから段落タグを追加または削除する . 429
スタンドアロン文書である目次またはリストを更新する 430
リストエントリのソースを検索する 430
「検索と置換」を使用して段落を検索および選択する 430
リストエントリを編集、削除する 430
索引の作成 431
索引エントリ 431

FrameMaker 文書に索引マーカーを挿入する 431
構造化された FrameMaker 文書に索引マーカーのエレメントを挿入する . . 432
入力しないで索引マーカーを挿入する 434
1 つのマーカーに複数の索引エントリを結合する 434
索引のサブエントリを作成する 435
索引エントリ内で相互参照を作成する 435
索引エントリでページ範囲を使用する 436
概要 436
索引エントリのページ範囲を手動で作成する 436
索引にページ範囲を自動的に作成する 436
索引エントリ内のテキストを書式設定する 437
索引でグループタイトルを使用する 437
概要 438
グループおよびグループタイトルを変更する 438
グループタイトルなしで索引を作成する 439
グループタイトルもエントリグループ間のスペースもない索引を作成する . 439
索引のソート順序 439
概要 439
索引エントリのソート順序を指定する 439
索引のソート順序を指定する 440
単語単位ではなく文字単位でソートを行う 441
無視する文字を指定する 442
記号や数字やその他の文字を索引内の別の位置にソートする 442
日本語のソート順序を指定する 442
索引を生成する 443
ブックの索引を生成する 443
文書の索引を生成する 445
複数の方法でページ番号を表示する標準索引を生成する 446
索引を更新・変更する 446
概要 446
ブックの一部である索引を更新する 447
ブックの一部である索引に含まれるアイテムを追加または削除する 447
スタンドアロンの文書である索引を更新する 447
索引エントリのソースを検索する 447
概要 447
リンクを使用して索引エントリのソースを検索する 448
「検索と置換」を使用してマーカーを選択する 448
マーカーおよびマーカーの種類を追加、編集、削除する 448
概要 449
マーカーを編集または削除する 449
カスタムのマーカーの種類を追加・削除する 449
別の文書へマーカーの種類をコピーする 449
マーカーの種類の名前を変更する 450
リストおよび索引の書式設定 450
テンプレートを使用してリストや索引を書式設定する 450
リストまたは索引の特殊テキストフローを編集する 450

生成されたリストエントリの段落と文字の書式を変更する 452
概要 453
エントリの段落書式を変更する 453
エントリの文字書式を変更する 453
ブックコンポーネントと段落自動番号を挿入する 454
概要 454
巻と章の自動番号を含める 456
段落の自動番号を含める 456
ページ番号区切りを変更する 456
生成されたリストエントリにテキストを手動で追加する 457
索引リストでタブやタブリーダーを使用する 458
リストエントリ内の情報を再編成する 458
相互参照を決定する 459
マーカーを削除した場合に相互参照を決定する 459
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 459
用語集 459
用語集の用語の定義を作成する 460
用語集マーカーを用語の出現場所に適用します。 460
脚注と巻末注 461
脚注を作成および編集する 461
脚注を挿入、編集、削除する 461
脚注を書式設定する 464
巻末注を作成・管理する 468
巻末注を作成する 469
構造化文書での巻末注を作成する 469
巻末注を管理する 469
ブックのトラブルシューティング 469
エラーメッセージの解釈 470
目次とリストのトラブルシューティング 471
索引のトラブルシューティング 473

単一ソースコンテンツ 477

コンディショナルテキスト 477
コンディショナルタグの管理 479
コンディショナルタグポッド 479
コンディショナルタグの作成と編集 481
コンディショナルタグと数式の取り込み 482
コンディショナルタグの削除 482
文書中のコンディショナルタグのリスト表示 484
コンディショナルタグの適用 484
テキストにコンディショナルタグを適用する 484
ブック レベルの条件タグを適用する。 487
構造化文書にコンディショナルタグを適用する 487
テキストからコンディショナルタグを削除する 489
テキストからすべてのコンディショナルタグを削除する 489
コンディション付きテキストの状態を確認する 490

別のテキストにコンディションをコピーする 490
コンディショナルテキストの表示・非表示 491
コンディショナルテキストの表示/非表示ダイアログ 491
コンディショナルタグを使用してコンディショナルテキストを表示/隠す . 493
コンディショナル式を使用してコンディショナルテキストを表示/隠す . . 493
コンディショナル文書の仕上げ 495
FAQ とトラブルシューティング 496
相互参照 497
相互参照を挿入する 498
相互参照ダイアログ 499
文書に相互参照を挿入する 500
相互参照の管理 504
文書の相互参照を編集する 504
文書中の相互参照を削除する 505
相互参照書式を管理する 505
文書の相互参照を更新する 510
非決定の相互参照を管理する 511
テキストインセット 512
テキストインセットの挿入 514
ドキュメントへのテキストの取り込み 515
取り込むフロー 516
取り込んだフローの書式設定 517
取り込んだフローの更新 518
テキストインセットの管理 518
インセット属性の表示と編集 518
テキストインセットの削除 519
テキストインセットの更新 519
非決定テキストインセットの修正 520
テキストインセット内の段落に相互参照を挿入する 521
FAQ とトラブルシューティング 521
変数 522
変数の挿入 524
文書に変数を挿入するには 525
文書中の変数の表示方法 525
構造化文書への変数の挿入 525
変数の管理 525
ユーザー変数の作成 526
ユーザー変数およびシステム変数 527
文書中の変数の削除 528
変数のテキストへの変換 528
別の文書への変数取り込み 529
変数のヘッダーとフッターへの追加 530
FrameMaker のヘッダー/フッター変数 530
マーカーを使用したテキストのヘッダーまたはフッターへの表示 530
辞書形式のヘッダーまたはフッターの作成 531

レビューと共同作業 532
テキスト編集のトラック 532
記録されるテキスト編集と記録されないテキスト編集：例 532
テキスト編集のトラックの範囲の設定 533
テキスト編集をトラックするためのカラー設定 534
「テキスト編集のトラック」ツールバーを表示する 534
テキスト編集トラックのオンまたはオフ 535
文書内のテキスト編集のトラックを管理 535
テキスト編集のトラックを記録した文書をプレビューする 536
テキスト編集のトラックを記録した文書の保存と公開 537
テキスト編集を記録した文書を XML として保存 537
. 538
自動的に改訂バーを適用する 539
手動で改訂バーを適用する 539
改訂バーの文字書式を作成し適用する 539
改訂バーを削除する 540
文書内のすべての改訂バーを削除する 540
特定の改訂バーを削除する 540
PDF レビュー 540
電子メールでのレビュー用 PDF の送信 541
共有レビューの設定 542
PDF の注釈を読み込む 542
ソース文書を変更した後に PDF から注釈を読み込む 543
編集した文書に PDF 注釈を読み込むための条件 544
サポートされている注釈の種類 544
注釈の位置 544
注釈を読み込む 545
パッケージの作成 545
Dropbox の統合 547
Dropbox を設定 547
Dropbox にファイルを追加する 548
Dropbox の場所の共有 548
ファイルを開く、保存する 548
文書を比較 548
比較されるアイテムのタイプ 549
文書の 2 つのバージョンを比較する 551
コンディショナルタグを含む文書を比較 551
単語と文字のカウント 552
FAQ とトラブルシューティング 552

構造化オーサリング 554
利点 554
SGML、XML、XHTML 556
DITA および DocBook 557
ユーザーインターフェイス 558

ビュー 560
XML ビュー 560
作成者ビュー 562
WYSIWYG ビュー 564
表示の切り替え 564
構造化オーサリングモード 564
構造図での作業 565
構造を展開または折りたたむ 565
ドキュメントウィンドウでエレメント境界を表示する 565
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 566
新規エレメントの属性の表示と非表示を切り替える 566
エレメントコンテンツを表示または非表示 567
エレメントの挿入またはペースト 567
構造化文書で使用可能なエレメント範囲を変更する 567
構造図ポッド 569
エレメントカタログ 569
構造化文書でのエレメントの作業 572
エレメントに有効な内容 572
2 種類のエレメント 572
エレメントの属性 573
エレメント定義を取り込む 573
エレメントの挿入 574
構造化文書にテキストを追加 576
エレメントの編集 577
階層構造エレメントを挿入 581
テキストを選択しコピーする 583
エレメントの削除 584
属性値を割り当てる 584
属性の種類 587
属性値のコピー 588
エレメントと属性を検索し編集する 588
文書構造内のエラーを検索して修正 590
ELEMENT 596
クイックエレメントツールバーの使用 596
カスタマイズ 597
クイックエレメントツールバーの作成 598
エラーコンソール 598
構造化コンテンツのオーサリング 599
XML 文書の作成 600
空の XML の作成 600
DTD に基づく XML の作成 601
構造化アプリケーションに基づく XML の作成 602
XML 文書の保存 603
XML 文書を開く 603
エレメントでの作業 604
エレメントカタログ 604

エレメントの管理 609
バナーテキスト 610
エレメント境界 611
バナーテキストとエレメント境界を使用した出力の作成 612
属性での作業 612
エレメントに属性値を設定する 612
エレメントの属性の表示 613
エレメント挿入時の属性表示オプションの設定 613
エレメント間での属性値のコピー 614
数式ポッドを使用して数式を作成する 614
エレメントを使用してインライン数式を作成する 614
エレメントを使用して表示数式を作成する 615
アンカー枠エレメントで数式を作成する 616
「MathML」を使用して数式を作成する 617
MathML 数式を作成して文書に挿入する 618
文書内の MathML 数式を編集 618
FrameMaker での MathFlow 設定の構成 619
インストール設定の構成 619
MathML 数式の書式を設定 619
MathFlow エディターの構成 621
サンプル DITA MathML 構造化アプリケーション 621
テキスト方向を変更 622
スマートペースト 622
DITA ファイルでコンテンツをスマートペーストする 624
カスタム XML アプリケーションにスマートペースト XSL を追加する . . . 625
XML のコンディショナルテキスト 625
OLE オブジェクトのサポート 625
余白の処理 626
余白正規化標準 626
XML 内の相互参照 627
表のプロパティをラウンドトリップする 628
数式とアンカー枠のラウンドトリップ 629
属性によるフィルターの適用 630
フィルタリング属性の適用 630
エレメントの属性値を設定 630
フィルターの作成 631
フィルターの作成 631
フィルタールール作成のガイドライン 634
フィルターの管理 636
フィルターの編集 636
フィルターの削除 636
ファイルの取り込み 637
属性の設定 637
フィルターの適用 638
FAQ とトラブルシューティング 639
検索 640

複雑な数式 641
XPath クエリー 641
XPath ツールバー 643
自動候補 643
XSL 変換 644
XALAN プロセッサーへの切り替え 646
変換を作成する 647
変換を編集 648
アプリケーション特有の変換 649
拡張実行を使用した複数ファイルの変換 649
構造化アプリケーションの概要 650
構造化テンプレート 651
内容分析 651
追加 653
属性 653
エレメントルール 654
XML スキーマ 654
EDD の作成 655
必要条件の分析 655
EDD ストラテジを選択する 655
プロポーザル EDD を構築する 656
子エレメントの定義 657
EDD に書式設定を追加 657
EDD をテストする 658
EDD から DTD を作成 659
構造化アプリケーションを構築する 659
DTD を作成する 660
構造化テンプレートを作成する 660
構造化アプリケーションを設定する 660
アプリケーションファイルのコピー 661
構造ファイルの作成 661
XML ラウンドトリップをテストする 665
設定ファイルエディター 665
カスケーディングスタイルシートでの XML 666
EDD ファイルへの CSS エレメントスタイルの取り込み 667
FrameMaker XML ファイルで CSS を書き出すには 668
スキーマでの XML 668
スキーマのワークフロー 668
スキーマサポートの構造化アプリケーションへの変更点 669
スキーマからエレメントカタログ (EDD) を生成する 669
XML 名前空間を表示または編集する 670
非構造化文書の変換 670
変換ワークフロー 671
非構造化文書から変換表を生成 671
既存の変換表を新しい規則で更新 680
変換規則例 680

簡易 XML 681
簡易 XML ユーザーインターフェイス 682
簡易 XML ビューの使用 683
簡易 XML ビューでのオブジェクトの使用 685
番号付きリストと番号なしリストを使用する 685
表を使用する 686
画像を使用する 686
MathML を使用する 687
定義リストを使用する 687
コードブロックの使用 687
ペーストおよびスマートペーストを使用する 687
簡易 XML ビューで XML ファイルを開いて保存する 688
簡易 XML オーサリング環境のカスタマイズ 688
簡易 XML ビューフォームフィールドのカスタマイズ 688
簡易 XML ビューテンプレートのカスタマイズ 691

DITA を使用した構造化オーサリング 693
DITA を使用する理由 694
内容の再利用とモジュール化 694
マルチチャネルパブリッシング 694
オーサリングとパブリッシングが簡単 694
内容のミニマリズム 694
ローカライゼーションコストの削減 695
DITA を実装する場合の課題 695
DITA トピック 695
DITA トピックの作成 695
関連コンテンツへのリンクを追加 697
DITA リンクダイアログ 697
DITA リンクを作成する 699
ditamap 700
ditamap の作成 701
ditamap に topicref エレメントを挿入 701
ditamap コンテンツの表示 703
topicref エレメントコンテンツのプレビューの表示または非表示 703
ditamap 内で参照されるすべてのトピックを開く 703
ditamap の保存 704
DITA 参照 704
参照コンテンツの設定 705
キースペースを使用した DITA キー参照の管理 707
DITA 参照の更新 708
参照を検索 709
DITA ブックマップ 709
DITAVAL 710
DITAVAL を使用する DITA トピックの設定 710
条件属性のエレメントへの適用 710
DITAVAL ファイルを作成してコンディショナル出力を作成する 712

コンディショナル出力の生成 713
DITA コンテンツ参照 714
トピックを設定して conref を使用 715
DITA Conref ダイアログ 715
DITA Conref ダイアログを開くには： 715
DITA Conref ダイアログを使用するには： 715
conref の使用 716
conref の作成 716
範囲内のエレメントに対する conref の作成 718
conref の更新 718
DITA 相互参照 718
相互参照を使用するトピックの設定 719
DITA 相互参照ダイアログ 719
DITA 相互参照ダイアログを使用して、次の設定を行います。 719
相互参照を作成する 721
DITA 関係テーブル 722
関係テーブルの作成 724
サンプルの関係テーブルワークフロー 725
DITA の公開 726
PDF 形式で保存 726
マルチチャネル公開 726
DITA Open Toolkit 727
DITA OT を使用した出力の生成 727
出力タイプリストの変更 728
異なる DITA-OT パッケージの使用 729
DITA 特殊化 731
DITA カスタマイズ 733

プリントと発行 736

PDF 出力 736
PDF 設定 736
一般設定 739
マークとブリード 742
PDF セキュリティ設定 744
DITA テンプレート 745
DITA オプション 748
しおりとタグ 750
PDF の設定を取り込む 754
以前のバージョンで作成されたファイルを最適化する 755
「最適化オプション」 755
PDF の生成 757
PDF 変換ガイドライン 757
マルチチャネルパブリッシング 758
使用可能な出力形式 758
出力スタイルおよび設定をカスタマイズ 759
デフォルトの公開設定を使用して出力を生成 759

コンテンツを単一出力形式で公開する 760
コンテンツを複数の出力形式で公開する 760
公開設定の構成 760
スタイルマッピング 762
出力設定 769
RoboHelp 設定ファイル (.isf) の使用 784
HTML 出力 784
HTML に変換する文書の作成 785
HTML マッピングを設定、調整する 791
文書を HTML 形式で保存する 800
HTML 変換マクロを使用する 800
HTML コードを挿入する 803
ブックを HTML ファイルに変換する 804
HTML 変換のトラブルシューティングとヒント 804
構造化文書を HTML 形式で保存 805
HTML ページテンプレート 805
HTML ページテンプレートの作成 806
ミニ目次を定義 807
ブレッドクラムの定義 ナビゲーション 809
ヘッダーとフッターの定義 809
ボディコンテンツの定義 810
サンプル HTML ページテンプレート 810
Microsoft HTML Help の配布 811
ActiveX コントロールの登録 812
ダイナミックコンテンツ出力の生成 812
タグコンテンツ 813
ダイナミックコンテンツフィルターの作成 813
出力でのダイナミックコンテンツフィルターの使用 815
パブリッシュする書式の目次 816
ブックのなかの目次項目のインデント 817
DITA マップの目次項目の数を指定 818
プリント出力 818
カラー文書の出力の準備 818
商業印刷のためのカラー文書の作成 818
色分解の印刷 818
ノックアウトとオーバープリントのカラー 820
ネガ画像およびミラー画像をプリントする 821
オブジェクトをトラッピングする 822
OPI を使用したカラー文書の処理 822
Linotronic タイプセッターへのプリント 823
文書をプリントする 823
デスクトッププリンターにプリントする 824
プリントオプション 824
PostScript ファイルを作成する 826

コンテンツ管理システム 827

Adobe Experience Manager 827
Adobe Experience Manager コネクターを設定する 827
接続マネージャーダイアログ 828
Adobe Experience Manager コネクターの設定 829
リポジトリマネージャー 829
Adobe Experience Manager の CRX フォルダーを使用する 830
フォルダーに対するその他の操作 831
ファイルの使用 831
ファイルをチェックアウトする 831
ファイルをチェックインする 831
ファイルのチェックアウトを取り消す 832
ファイルの自動チェックアウトの機能有効にする 832
ファイルでのその他の操作 833
Adobe Experience Manager リポジトリでの検索 834
リポジトリ検索 834
エレメント属性で検索 835
詳細検索 836
Adobe Experience Manager と FrameMaker の XML ドキュメントでの校閲 . 837
FrameMaker と Adobe Experience Manager の XMP メタデータ 839
CQPreference.xml ファイルで Adobe Experience Manager の環境設定を編集する 839
Documentum、Microsoft SharePoint および DitaExchange 842
コネクターを設定する 843
デフォルトファイルバージョンを設定する 843
Documentum コネクターを設定および構成する 843
リポジトリマネージャー表示の設定 843
Powerlink SDK をダウンロードする 843
DFS SDK パスを指定する 843
.dar ファイルを使用して、FrameMaker のタイプをサーバーで追加する . . 844
Documentum サーバーの Adobe FrameMaker DITA アプリケーションを設定する 845
コンテンツ管理システムに接続する 845
リポジトリマネージャーを使用する 845
ファイルとフォルダーをアップロードする 846
ファイルをアップロードする 846
フォルダーをアップロードする 847
リソースを管理する 848
Documentum キャビネット、フォルダーおよびファイルを管理する 848
ファイルをチェックアウトする 849
ファイルをチェックインする 849
ファイルを管理する 850
ファイルを検索する 850
通常検索 850
Microsoft SharePoint または DitaExchange での詳細検索 851
DitaExchange で属性別にファイルをフィルタリングする 851
Documentum での詳細検索 853

カスタム CMS 属性を追加する 853
Documentum にカスタムプロパティを追加する 855
Microsoft SharePoint にカスタムプロパティを追加する 855
WebDAV 856
WebDAV の概要 857
URL を参照を使用する利点 857
FrameMaker での WebDAV URL を参照ワークフローの使用 857
WebDAV サーバーの接続を保存する 858
WebDAV の環境設定を実行する 859
ファイルを開くための HTTP パスの使用 859
ドキュメントを作成、開く、取り込み、および保存する 859
テンプレートをブックフォルダーに関連付ける (WebDAV) 861

FrameMaker におけるスクリプト 862
スクリプトとは 862
スクリプトを使用する理由 862
スクリプトの基礎 862
スクリプトの作成 863
スクリプトの実行 863
スクリプトの管理 863
お気に入りスクリプトの管理 864
自動実行スクリプトの管理 865
登録 (通知) スクリプトの管理 865
壊れたスクリプトの表示と削除 866
カタログからのスクリプトの選択、編集、実行 866
ExtendScript Toolkit の使用 866

付録 867
キーボードショートカット 867
キーボードショートカットキーについて 867
キーの表記とファンクションキー 867
文書のナビゲート 870
ブックコマンド 873
文書 876
ヘルプ 876
開く 876
保存して閉じる 877
取り消し・やり直し 878
文書のナビゲート 878
文書の再表示 879
ズーム 879
ハイパーテキスト文書 880
ダイアログボックス 881
ダイアログボックス内での入力 881
ウィンドウの操作 883

表示とアクティブ化 884
ダイアログボックス内でのナビゲーション 886
コマンドボタン 887
ラジオボタンとチェックボックス 887
ポップアップメニュー 887
スクロールリスト 888
カスタムメニュー 888
文書のデザイン 888
マスターページとリファレンスページ 888
ページレイアウト 889
書式をブックファイルに取り込む 889
横見出し 889
テキストフロー 889
文書ユーティリティ 891
スペルチェック 891
類語辞典 892
文書の比較 893
文書レポート 893
HTML と PDF の書き出し 893
リファレンスの更新 894
描画 894
境界パターン 896
塗りパターン 897
線幅 897
線のスタイル 898
カラーの追加 899
カラーの選択 899
カラーの表示 899
オブジェクトの編集 899
オブジェクトの選択 899
オブジェクトの操作 900
オブジェクトの移動 902
オブジェクトの整列 902
オブジェクトの回転 903
グラフィック枠 904
テキストの編集 904
特殊文字の入力 908
数式 912
数式ポップアップメニュー 912
記号ページ 913
演算子ページ 922
ラージページ 927
区切り文字ページ 929
関係演算ページ 932
微積分ページ 936
行列ページ 939

関数ページ 940
ページの配置 945
数式内のナビゲート 948
属性によるフィルターの適用 950
検索と置換 951
ファンクションキー 953
階層構造エレメントを挿入 954
マーカーと変数 954
マーカーの挿入 954
変数の挿入 955
メニューコマンド 955
状況依存メニュー 955
ファイルメニュー（ドキュメントウィンドウ） 955
ファイルメニュー（ブックウィンドウ） 959
編集メニュー（ドキュメントウィンドウ） 962
編集メニュー（ブックウィンドウ） 965
追加メニュー（ブックウィンドウ） 969
エレメントメニュー 970
書式メニュー 974
表示メニュー（ドキュメントウィンドウ） 980
表示メニュー（ブックウィンドウ） 983
スペシャルメニュー 987
グラフィックメニュー 993
表メニュー 1003
構造ツールメニュー 1004
DITA メニュー 1009
ウィンドウメニュー 1012
画面モード 1012
選択 1013
表 1014
表内での選択 1014
表のナビゲート 1015
セル内のタブ文字 1018
行と列の操作 1018
行と列の置換 1019
セル内での縦の整列 1019
列幅 1020
「基本」 1020
表書式 1021
テキスト 1021
挿入ポイントの移動 1021
挿入ポイントの位置 1023
テキストの選択 1023
テキストの編集 1028
和文テキスト 1030
テキストの削除 1030

大文字に変更 1031
テキストの書式設定 1032
文字書式と段落書式 1032
段落書式 1032
文字書式 1036
オブジェクトスタイル 1040
テキスト編集のトラック 1040
コンディショナルテキストの表示 1042
コンディショナルテキストウィンドウ 1042
コンディショナルタグ 1042
ビュー 1043
構造での作業 1044
その他のショートカット 1050
文字セット 1051
キーボードショートカットサポート 1052
標準文字セット 1052
Symbol および Dingbats 文字セット 1052
キーシーケンスの使用 1052
Windows 文字セット 1053
ハイフン、スペース、改行、非表示文字用の標準文字セット 1054
標準文字セット 1058
Symbol および Zapfdingbats 文字セット 1082
Symbol 文字セットと Dingbats 文字セットでサポートされていないキーボードショートカット 1087
FrameMaker 7.x 文字セットのサポート 1104
その他のリソース 1105
構造化オーサリング 1105
FrameMaker 公開サーバー 1105
INI および MIF リファレンス 1106
プログラミングおよびスクリプト 1106

法律上の注意事項 1107

ようこそ

Adobe FrameMaker（2019 リリース）の紹介。次のスターティングポイントを読んで、Adobe FrameMaker の詳細を把握してください。

- *はじめに*
- *FrameMaker の基礎*
- *ページレイアウトとテンプレート*
- *コンテンツの編集*
- *表*
- *グラフィックとオブジェクト*
- *プロジェクト、ブックと長い文書*
- *単一ソースコンテンツ*
- *レビューと共同作業*
- *構造化オーサリング*
- *DITA を使用した構造化オーサリング*
- *プリントと発行*
- *コンテンツ管理システム*
- *FrameMaker におけるスクリプト*
- *付録*
- *法律上の注意事項*

はじめに

FrameMaker の使用方法を理解し、コンテンツのオーサリングに関して FrameMaker が持つ強力な機能について説明します。

Adobe FrameMaker は、複雑なオーサリング環境とパブリッシングのニーズを満たす完全なコンテンツオーサリングソリューションです。
FrameMakerの使用を開始する前に、機能の概要やソフトウェアをインストールする方法、アクティブ化する方法および登録する方法をお読みください。このガイドで提供される情報以外にも、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がオンラインで用意されています。
さまざまな FrameMaker リソースにアクセスするには、「FrameMaker ヘルプリソース」ページにアクセスしてください。

FrameMaker とは

FrameMaker は、構造化文書やテンプレートベースの文書を作成したり、複数のコンテンツ管理システムを使用してレビューや共同作業を行って多数のデバイスにパブリッシュしたりできる、用途の広いソリューションです。

このトピックの内容:

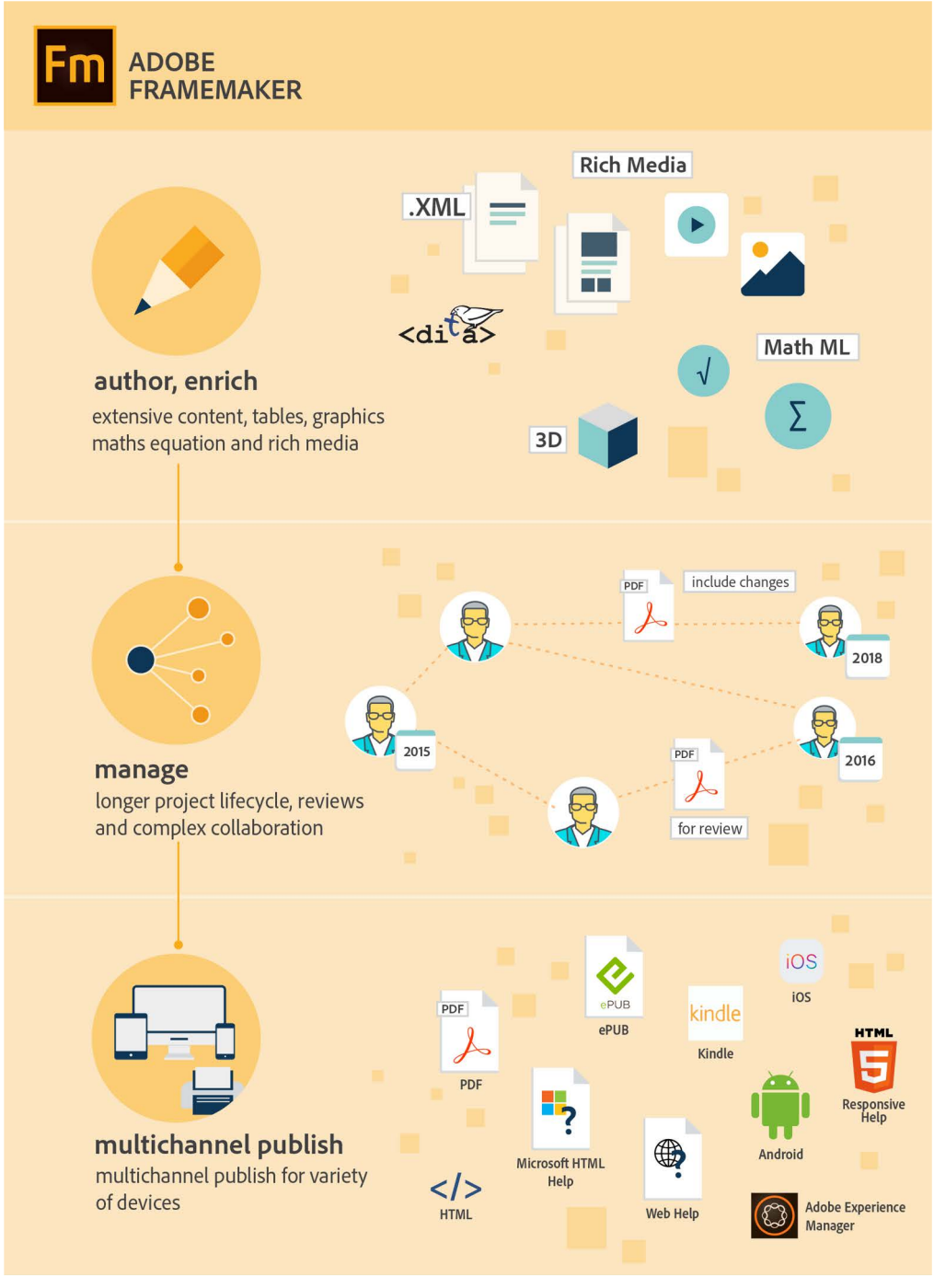
- *概要*
- *コンテンツのオーサリングと強化*
- *管理と共同作業*
- *複数チャンネルへのパブリッシング*
- *サポートされているソフトウェア*

概要

FrameMaker はオーサリングおよびパブリッシングのあらゆるニーズをカバーする多様なソリューションを提供します。

- 緊密な構造が要求される文書を作成する場合も、テンプレートベースの方法をとる場合も、FrameMaker は個人およびチームに最も利用しやすい方法でパワフルなツールを提供します。
- FrameMaker の詳細レビューと共同作業機能により、レビューコメントをシームレスに統合し、対処できます。
- FrameMaker では、Adobe Experience Manager、OpenText Documentum、Microsoft SharePoint、DitaExchange などのコンテンツ管理システムに対して、ファイルを簡単に関連付けることができます。
- 多彩なパブリッシングのオプションにより、コンテンツをカスタマイズして複数のデバイスに配信できます。

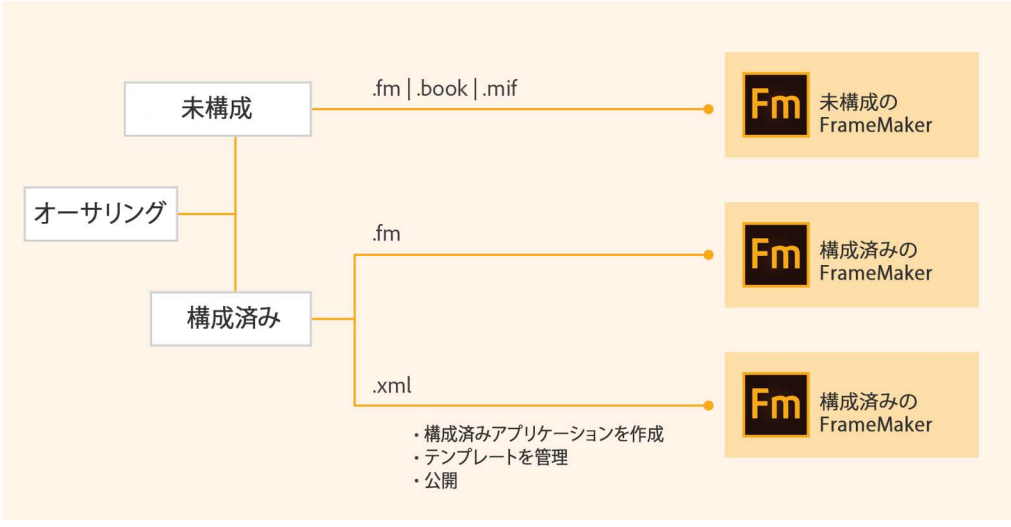
ヒント： 3時間無料オンラインチュートリアル「FrameMaker (2019 release) の概要にご参加ください。



コンテンツのオーサリングと強化

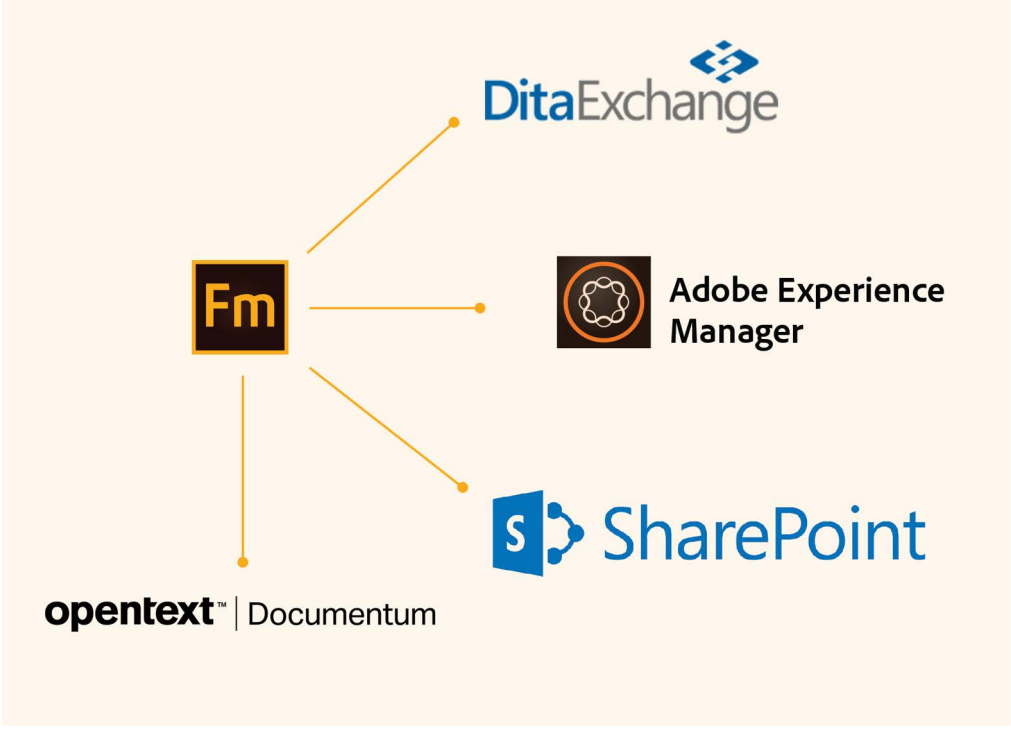
一部の文書では構造化されたオーサリングが要求されますが、文書によっては自由な流れのオーサリングを使用したい場合もあります。グラフィックオブジェクト、テーブルオブジェクト、リッチメディアオブジェクトは、コンテンツの強化が可能な数少ない方法ですFrameMaker

ではオーサリングモードを選択できるだけでなく、コンテンツを強化できるいくつかのオプションも用意されています。



管理と共同作業

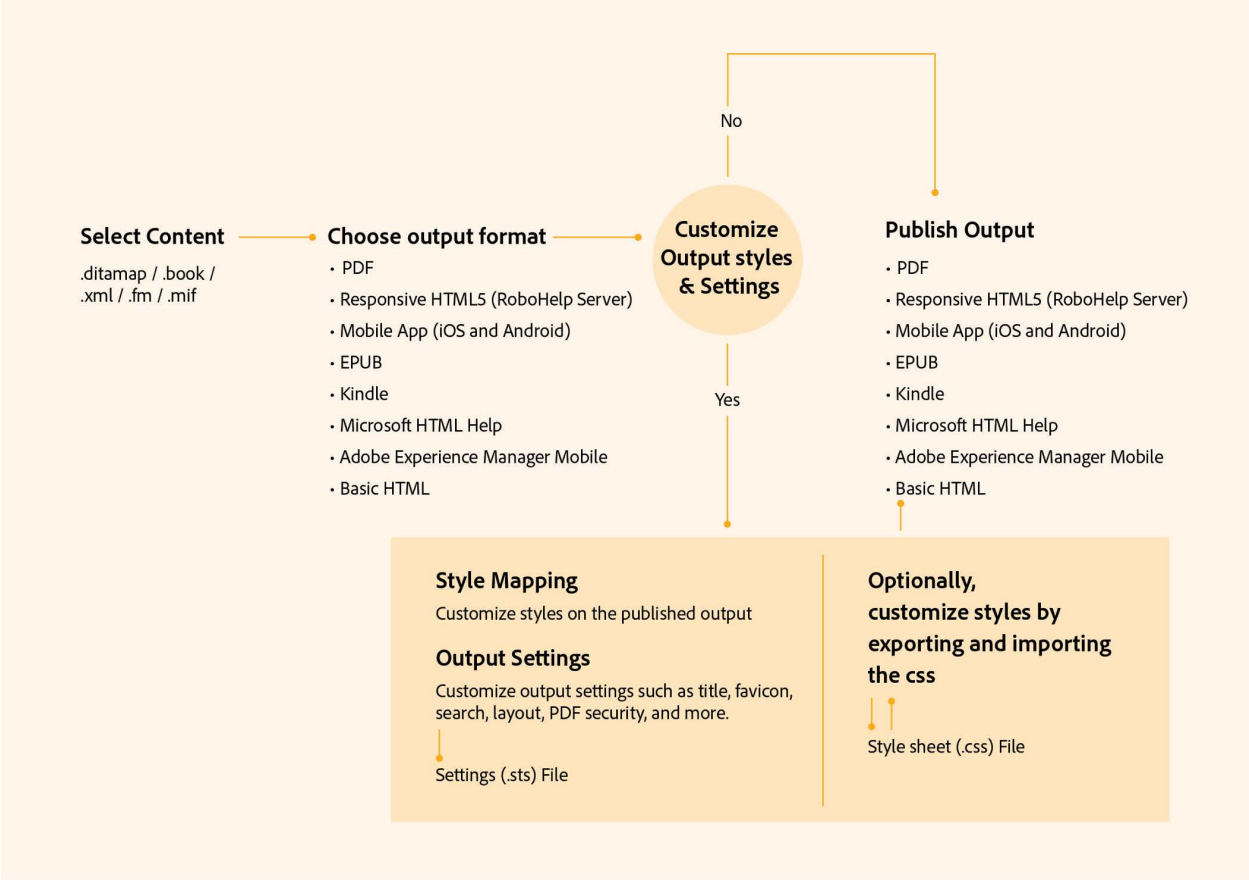
コンテンツの最新状態および関連性を保つには、スピードと正確性が非常に重要です。コンテンツレビューを実施し、チームメンバーと円滑に共同作業するためのいくつかのオプションがあります。必要に応じて、改訂バーを使ったり、テキスト編集のトラックを有効化したり、共有 PDF レビューを設定したりします。 FrameMaker を使用してコンテンツ管理システムに直接アクセスして、アセットをアップロードすることもできます。



詳しくは、*構造化オーサリング*を参照してください。

複数チャンネルへのパブリッシング

コンテンツパブリッシングの現在のニーズは、増え続けるフォーマットやデバイスの数に対するサポートを必要とします。FrameMakerは、使いやすく効率的な方法で複雑なパブリッシングのニーズを満たします。 出力形式としては、PDF、Responsive HTML5、または Kindle デバイス向け出力を生成できます。また、スタイルやテーマを変更したり、テンプレートを設定したり、エンコードを有効化したり、コンテンツ検索オプションを設定したりすることで、出力をカスタマイズできます。 一度に単一出力形式または複数の出力形式で生成することができます。



詳しくは、*マルチチャネルパブリッシング*を参照してください。

サポートされているソフトウェア

FrameMaker は、ワークフローにおいて次のソフトウェアをサポートしています。

- Microsoft Word 2010、2013、および 2016
- Adobe Acrobat Pro DC (2017 release) または XI
- Adobe Captivate 2017 および 2019
- OpenText Documentum 7.2

- Microsoft SharePoint Server 2010 および 2013
- Microsoft SharePoint Online
- Adobe Experience Manager 6.2、6.3、および 6.4
- DitaExchange
- DITA OpenToolkit 2.3.2 および 3.0.1
- Adobe RoboHelp Server 10

オーサリングモード

FrameMaker のさまざまなコンテンツオーサリングモードを理解しましょう。

FrameMaker には次のオーサリングモードが用意されています。

- FrameMaker モード
- 構造化 FrameMaker モード

構造化アプローチと非構造化アプローチのどちらを使用するかに応じて、コンテンツに適したオーサリングモードを選択することができます。

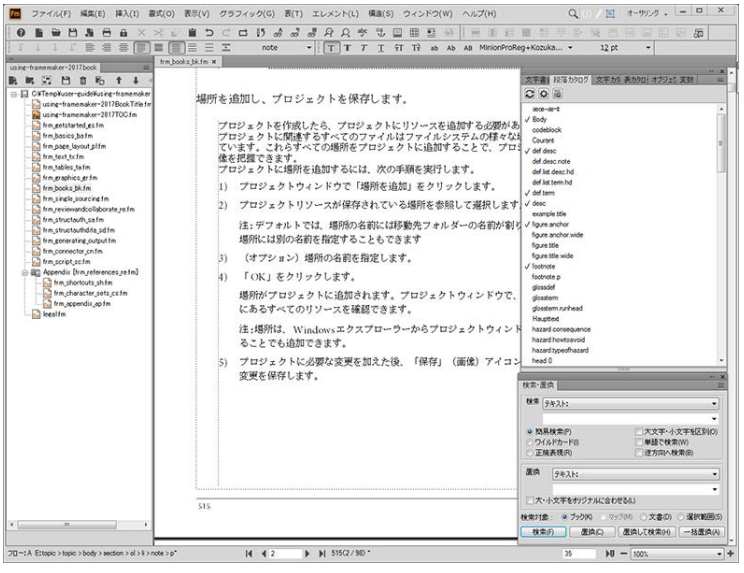
FrameMaker モード

コンテンツの流れやフォーマットを決める FrameMaker のコンテンツオーサリングモードであるテンプレートベースのフリーフローアプローチを理解しましょう。

FrameMaker モードは、正確な構造に関連付ける必要のないコンテンツをオーサリングする場合に最適なモードです。非構造化スタイルのオーサリングでは、テンプレートに依存してコンテンツの体裁が定義されます。フォント、段落、表およびその他書式はスタイルガイドに、コンテンツは編集者が指定した書き込みルールに、基づいています。著者がコンテンツのフローおよび書式を決定します。例えば、使用するコンテンツによっては、見出しの後に段落またはグラフィックを含める場合があります。つまり、非構造化オーサリングワークフローでは、主にスタイルベースの比較的自由な流れの文書を作成します。
FrameMakerの非構造化オーサリングの典型的なワークフローは、以下のタスクで構成されています。

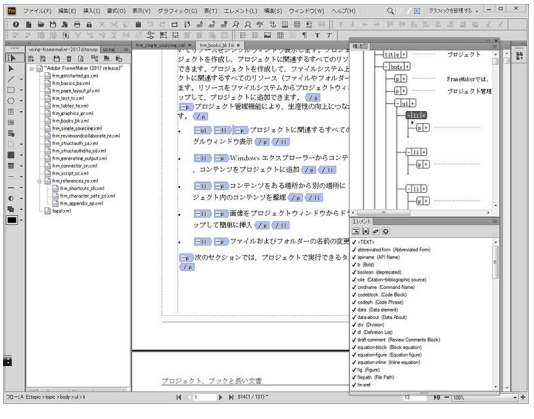
- 単一文書を作成するか、ブックの中に複数の文書を含めます。
- 特にフォント、段落、表の形式を定義することでコンテンツの体裁を指定します。
- 適切なスタイルを使用して、複数の著者と共有できるテンプレートを作成します。
- ドキュメントウィンドウを使用して自由形式の環境で作成します。*Enter*キーを押して新しい段落を作成するか、画像や表などのオブジェクトを挿入する前に、必要な場所に挿入ポイントを配置します。
- サポートされている形式で作成します。
  - 非構造化文書（ .fm）
  - マーカーインターチェンジ書式文書（ .mif）
  - 書籍（ .book）

注意：FrameMaker モードを使用して構造化文書を開くことはできません。



構造化 FrameMaker モード

構造化 FrameMaker モード、EDD、DTD、Elements カタログに基づく、要素の利用可能性とその有効な配置。



構造に従う必要がある文書の場合は、**構造化 FrameMaker** モードを使用します。構造は、文書で利用できるエレメントおよび構造中のこれらのエレメントの有効な配置によって定義されます。

段落、セクション、トピック、表など、文書の各部分がエレメントとして表されます。構造化文書を作成する場合、各エレメントが構造的に有効な場所に存在することを確認する必要があります構造化オーサリングは、類似したコンテンツ全体にわたって構造の一貫性を保ちます。以下は構造化ルールの一部です。

- 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。
- 表にはヘッダー行を含める必要がある。
- グラフィックにはキャプションを付ける必要がある。

FrameMakerでの構造化オーサリングの典型的なワークフローは次のタスクから構成されます。

- 個々の構造化文書を作成するか、DITA マップまたはブックの中に複数の文書を含めます。
- 既存の構造化サンプルを使用するか、EDD または DTD に基づいたカスタム構造を作成します。
- 適切なエレメントを含めてコンテンツのフローを定義します。 一部のエレメントにはスタイルの指定に使用できる書式情報が含まれます。
- 基礎となる構造は、マルチオーサー環境のコンテンツ全体にわたって一貫性を保ちます。
- *エレメントカタログまたはキーボードショートカットを使って、テキスト、画像、ひょう、その他のオブジェクトの新しいエレメントを挿入します。*
- *構造図を使って、文書やエレメントを移動します。* 構造図は基礎となる構造に対して文書の有効性を表示します。
- サポートされている形式で作成します。
  - 構造化された文書（ .fm）
  - XML 文書（ .xml、.dita）
  - 書籍（ .book、.ditamap）

ビデオ「構造化 FrameMaker の概要」を参照してください。

注意: 構造化モードで非構造化文書を作業することもできます。 FrameMaker モードのすべての機能は構造化モードで利用できます。

オーサリングモードの選択

初回起動時にオーサリングモード（構造化、非構造化、XML）を選択するか、後で FrameMaker の環境設定ダイアログから変更します。

FrameMaker を初めて起動するとき、デフォルトのオーサリングモードは構造化 FrameMaker に設定されています。*環境設定*ダイアログでモードを変更することができます。

1) **設定を編集 >** を選択して、*環境設定*ダイアログを開きます。
2) *環境設定*ダイアログで、**グローバル > 一般**タブに移動します。
3) **製品インターフェイス**ドロップダウンリストで、FrameMaker モードを選択し、**OK** をクリックします。

設定の変更を有効にするために、FrameMaker を再起動するようメッセージが表示されます。FrameMakerユーザーインターフェイスは、非構造化オーサリングと構造化オーサリングの間のシームレスな移行を提供します。両方のモード間のメニューオプションやその他のユーザーインターフェイスは一貫しています。ただし、オプションはオーサリング中のモードに固有のものです。

Adobe FrameMaker (2019 release) の新機能

Adobe FrameMaker (2019 release) の新機能について説明します。

Adobe FrameMaker 2019 では、多くの機能が強化されました。

このフリーオンラインコースでは、FrameMaker 2019 リリース　で 40 分間紹介します。

コンテンツ作成の促進

FrameMaker（2019 リリース）でのオーサリングと生産性の強化について説明します。最新のリリースには、64 ビットシステムサポート、強力な画像処理、新しい色のアイコン、多くの生産性の向上などの新たな機能や機能の改善が含まれています。

強力な 64 ビットアーキテクチャ

64 ビットシステムに FrameMaker をインストールすると、コンテンツ作成のパフォーマンスを向上できます。新しい 64 ビットアーキテクチャにより、メモリ管理機能を改善し、ファイルの操作速度を上げ、パブリッシュにかかる時間を短縮することができます。32 ビットシステムの場合と比較して、64 ビットシステムで FrameMaker を実行すると、パフォーマンスが大幅に向上します。

注意：*FrameMaker（2019 release）は 64 ビットおよび 32 ビットシステムで使用できます。*

ファイルのパフォーマンスの向上

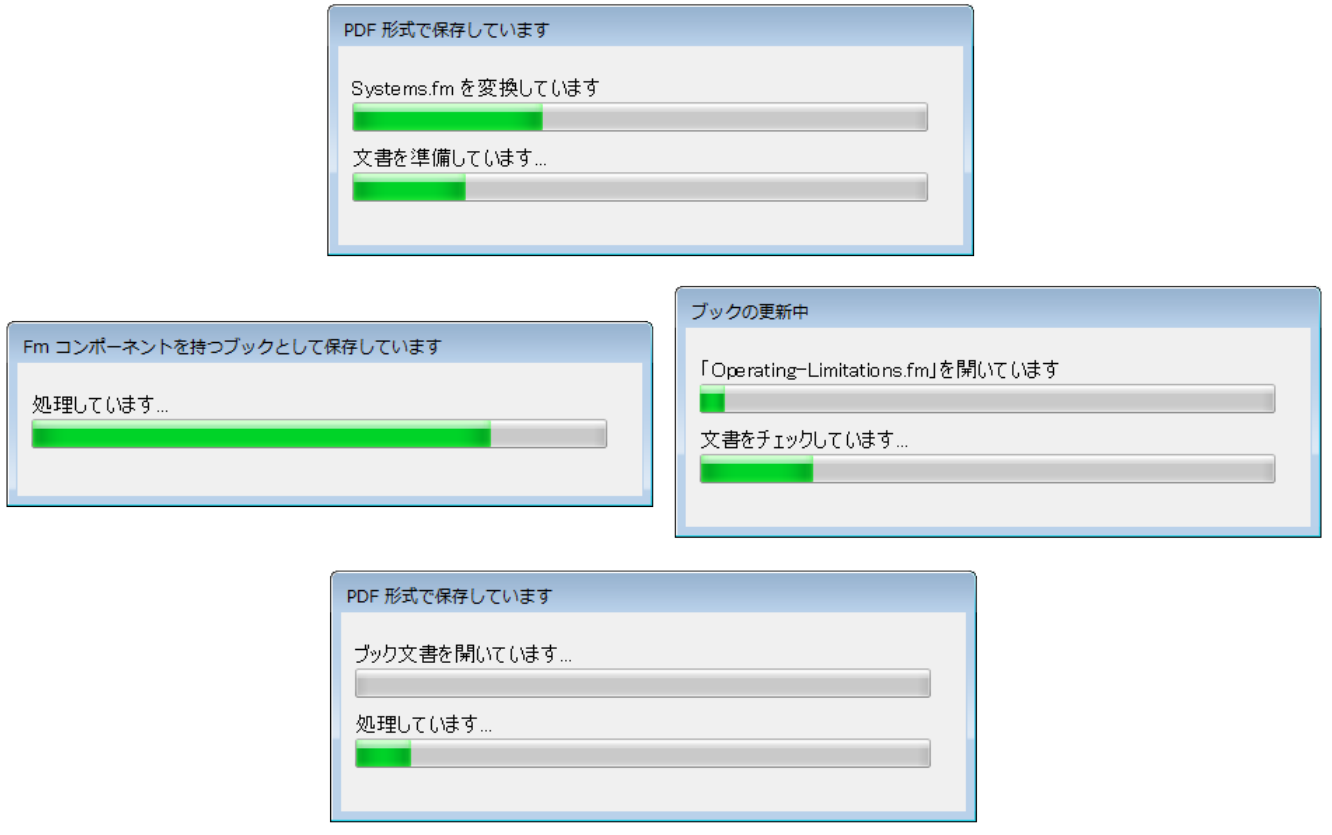
ファイルの処理とパブリッシングエンジンの改善により、ファイル操作やパブリッシングタスクを実行する際の操作性が向上します。ファイルのオープン操作や保存操作など、ファイルに関する操作の処理速度が大幅に向上し、よりスムーズに実行できるようになりました。PDF または レスポンシブ HTML5 出力でファイルを開くまたはパブリッシュする時間が大幅に短縮されます。

ビデオ「ファイルのパフォーマンス向上」を参照してください。

インタラクティブなリアルタイム進捗バー

新しい進捗バーにより、ブックの更新プロセスやパブリッシュプロセスの現在の段階をいつでも確認することができます。例えば、ブックを更新すると、ファイルのオープン中、ファイルの処理中、索引ファイルの生成中などのステータスが進捗バーに表示されます。同様に、パブリッシングタスクの実行中は、ファイルのオープンプロセス、変換プロセス、変換の適用プロセスなど、ファイルに対して実行されているプロセスが進捗バーに表示されます。

以下のスクリーンショットは、ブックの更新タスクとパブリッシングタスクのさまざまな段階を示しています。



ビデオ「インタラクティブなリアルタイム進捗バー」を参照してください。

強化された画像処理

従来の FrameMaker では、複数の画像を同時に挿入するのは簡単な操作ではありませんでした。しかし、この最新リリースでは、数百におよぶ画像をまとめて文書に取り込むことができるようになりました。新しい画像処理プロセスにより、多数の画像が挿入されている文書をシームレスにスクロールすることができます。

ビデオ「強化された画像処理」を参照してください。

高品質の画像

画像処理機能の拡張により、オーサリング時と最終的なパブリッシュでの出力時に、非常に高い品質の JPEG 画像と SVG 画像を作成することができます。

詳しくは、「*グラフィックを取り込む*」を参照してください。

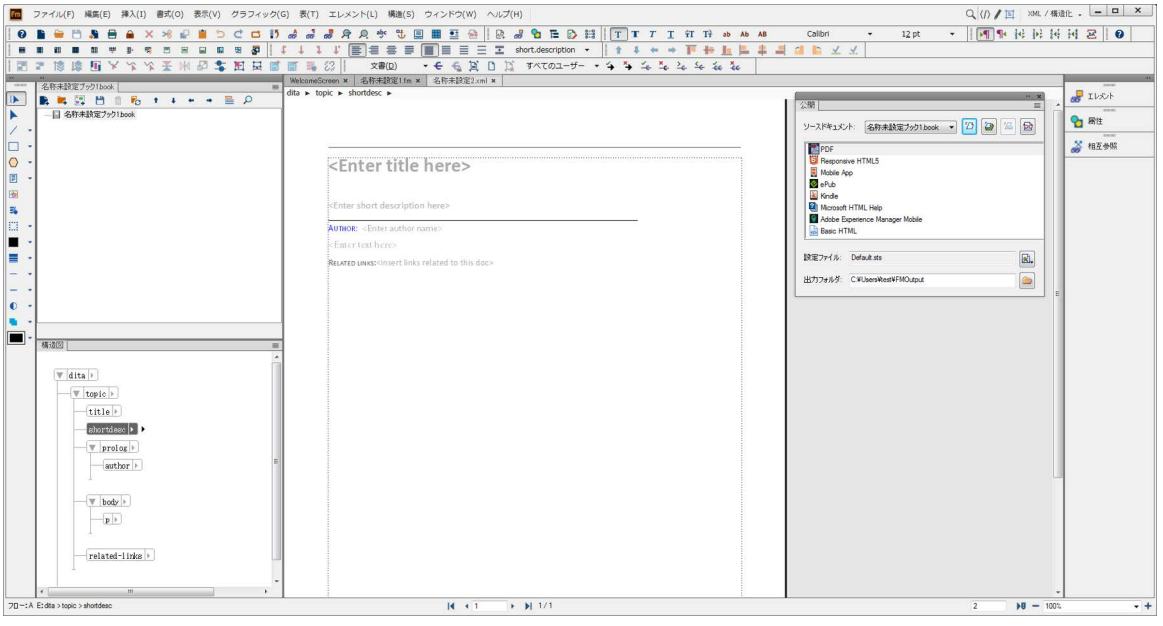
画像透明度の新しいサポート機能

これまでは、PDF や Responsive HTML5 などの出力形式でパブリッシュする際に、PNG 画像の透明度が失われていました。新しい画像処理エンジンにより、画像ファイル内で透明度を維持できるようになりました。これにより、パブリッシュされた出力の外観が大幅に改善されます。

詳しくは、「*グラフィックを取り込む*」を参照してください。

色付きアイコンのサポート

色付きアイコンの使用により、FrameMaker のユーザーインターフェイスの外観が改善されました。メインのツールバーと各種ポッドに色付きアイコンが追加されました。色付きアイコンを使用すると、FrameMaker のユーザーインターフェイスのアクセス性が向上します。また、ユーザーインターフェイスの外観が明るく華やかになります。



詳しくは、「*ツールバーのアイコン*」を参照してください。

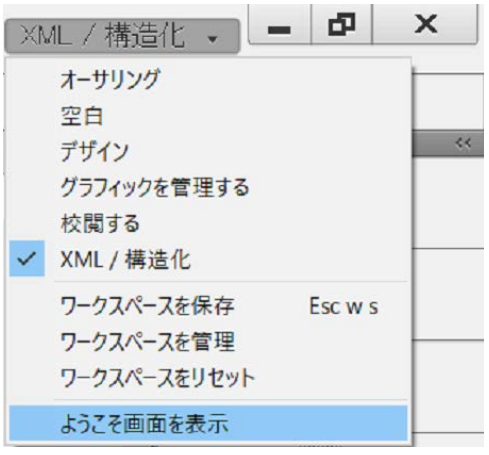
すぐに使える Microsoft SharePoint 2016 サポート

接続マネージャーが、Microsoft SharePoint Online および Microsoft SharePoint 2016 サーバーに対応しました。サードパーティ製プラグインを使用せずに最新バージョンの SharePoint サーバーからファイルにアクセスできます。

ビデオ「すぐに使える Microsoft SharePoint 2016 サポート」を参照してください。

ようこそ画面のクイックアクセス機能

ようこそ画面（開始画面とも呼びます）にアクセスできるようになりました。*ようこそ画面*では、最近使用した文書、文書テンプレート、リポジトリ接続などにすばやくアクセスすることができます。*ようこそ画面*をカスタマイズすることもできます。例えば、頻繁に使用する文書テンプレートへのリンクを追加したり、特定のタイプの文書の作成手順を記述したりすることができます。現在開いている文書を閉じることなく、どこからでもようこそ画面にアクセスすることができます。



詳しくは、「*ようこそ画面*」を参照してください。

一新された強力なようこそ画面

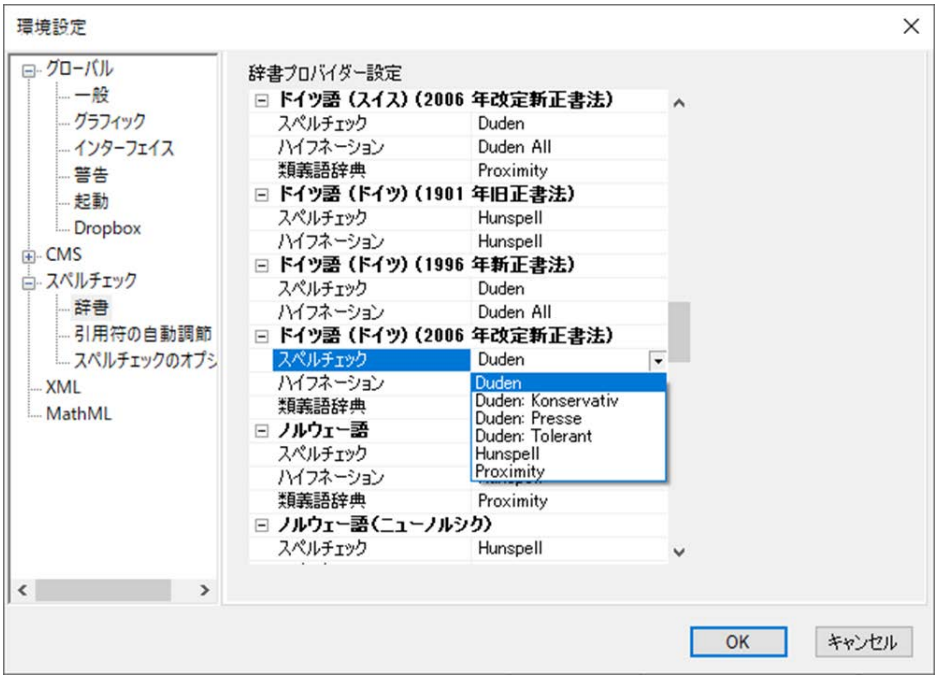
ようこそ画面は、1 か所で様々なリソースに素早くアクセスできる非常に多様で強力なツールです。ボタンをクリックして文書あるいはテンプレートをお気に入りリストに追加して、簡単に素早くアクセスできます。上級ユーザーの場合は、ようこそ画面をカスタマイズして自分のテンプレート、プラグイン、またはプロジェクトやファイルの指示を追加できます。

詳しくは、「*ようこそ画面*」を参照してください。

ビデオ「一新された強力なようこそ画面」を参照してください。

新しい Duden 辞書のサポート

ドイツ語の辞書のサポートが全面的に改善されました。FrameMaker ではドイツ語ユーザー向けに Hunspell 辞書が使用されていましたが、Duden 辞書がサポートされるようになりました。ドイツ語ユーザーの間で幅広く使用されている Duden 辞書は、定期的に更新されます。



詳しくは、「*他の言語の辞書*」を参照してください。

ビデオ「新しい Duden 辞書のサポート」を参照してください。

プラグイン用の対話型 HTML5 ダイアログ

FrameMaker で多機能の HTML5 ダイアログがサポートされるようになりました。HTML5、CSS3、JavaScript を使用して、ユーザー用に作成されたプラグイン用の、対話型 HTML5 ダイアログを作成することができます。これまでは、DRE ファイルを使用してダイアログボックスを作成する必要がありましたが、対話型HTML5ダイアログのサポートにより、ダイアログボックスを簡単に作成できるようになります。

まったく新しいプラットフォーム

FrameMaker (2019 release) には、新しいライブラリセットが付属しています。このリリースでは、以前の FrameMaker で使用されていた古いライブラリがすべてアップグレードされ、最新の Adobe ライブラリやオープンソースライブラリが使用されるようになりました。アップグレードされたライブラリにより、ファイルの操作時、XML 文書の解析時、文書のパブリッシュ時におけるパフォーマンスが向上します。

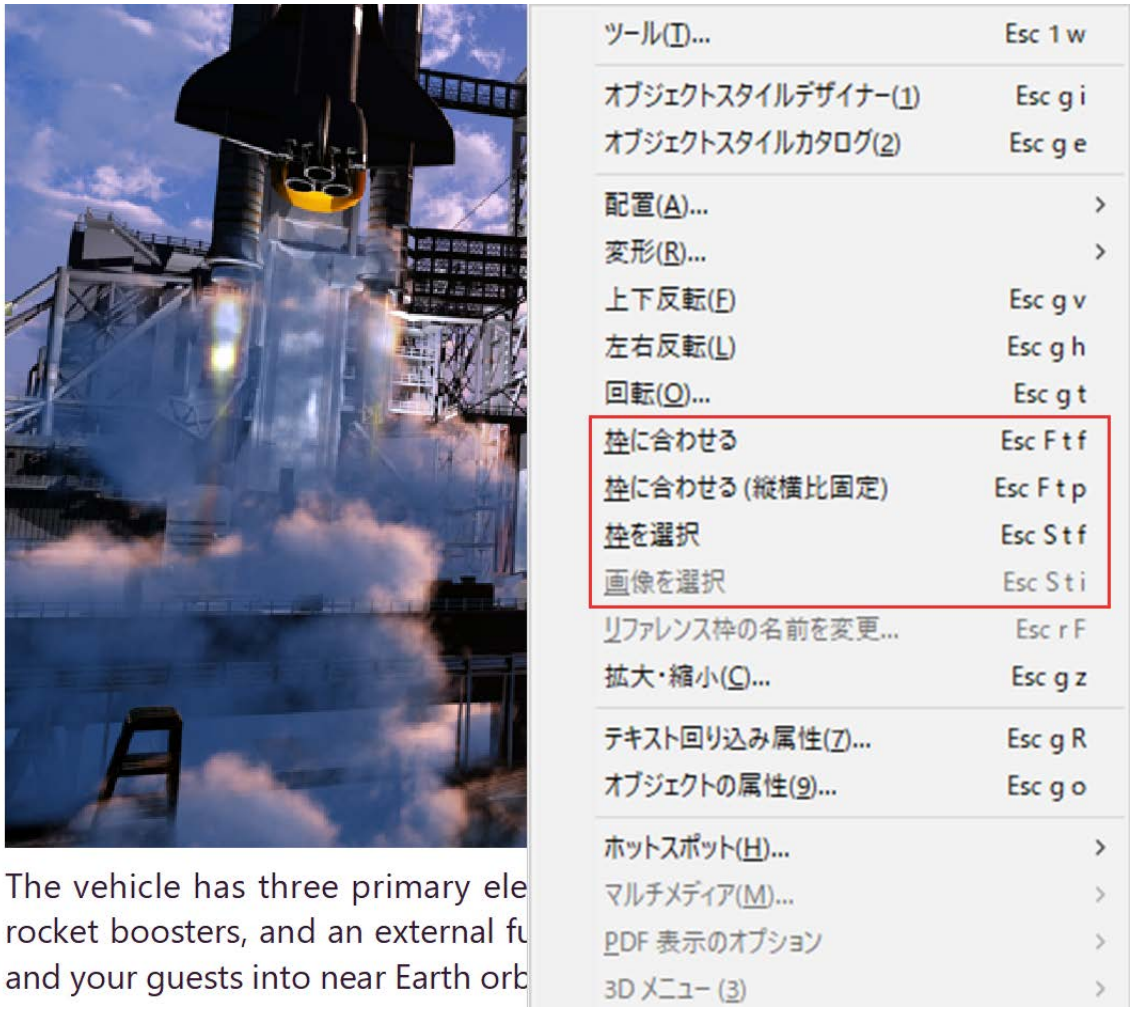
ファイルを開くための新しい Windows ベースのダイアログ

ファイルを開くためのダイアログが拡張され、シームレスに操作できるようになりました。このダイアログは、Windows の強力なネイティブダイアログボックス技術をベースとしており、さまざまなカスタマイズオプションが用意されています。

1 クリックで画像のサイズを変更する機能

FrameMaker を初めて使用するユーザーにとって、アンカー枠内で画像を処理するのは少々困難です。画像が大きすぎて枠内に収まらない場合や、枠のサイズが画像よりも大きい場合があります。FrameMaker では、画像のサイズを簡単に変更するためのオプションがコンテキストメニューに導入されました。これらのオプションにより、アンカー枠

に合わせて画像のサイズを変更したり、画像に合わせてアンカー枠のサイズを変更したりすることができます。



詳しくは、「*取り込んだグラフィックのサイズを変更する*」を参照してください。

WebP 画像と ICO 画像のサポート

FrameMaker では、WebP 画像と ICO（アイコン）画像を文書内に取り込むことができるようになりました。WebP 画像は、Google によって開発された画像形式です。この形式では、不可逆圧縮と可逆圧縮の両方がサポートされます。WebP 画像はファイルサイズが小さく、比較的画像の品質が高いため、PNG ファイル形式や JPEG ファイル形式に代わる形式の1つと認識されています。画像を挿入する際に、「**ファイルのタイプ**」ドロップダウンリストで「**WEBP (*.webp)**」形式または「**ICO (*.ico)**」形式を選択し、WebP 画像またはアイコン画像を文書に追加します。

詳しくは、「*グラフィックを取り込む*」を参照してください。

設定処理の高速化と簡素化

大幅に改善された高速な FrameMaker インストーラーにより、必要なスペースが大幅に削減されます。このインストーラーは、Adobe の最新のインストーラー技術をベースにし

ているため、使いやすく、外観も洗練されています。また、HyperDrive に統合されています。

PDF から Responsive HTML5 への変換機能パブリッシングを高速化。

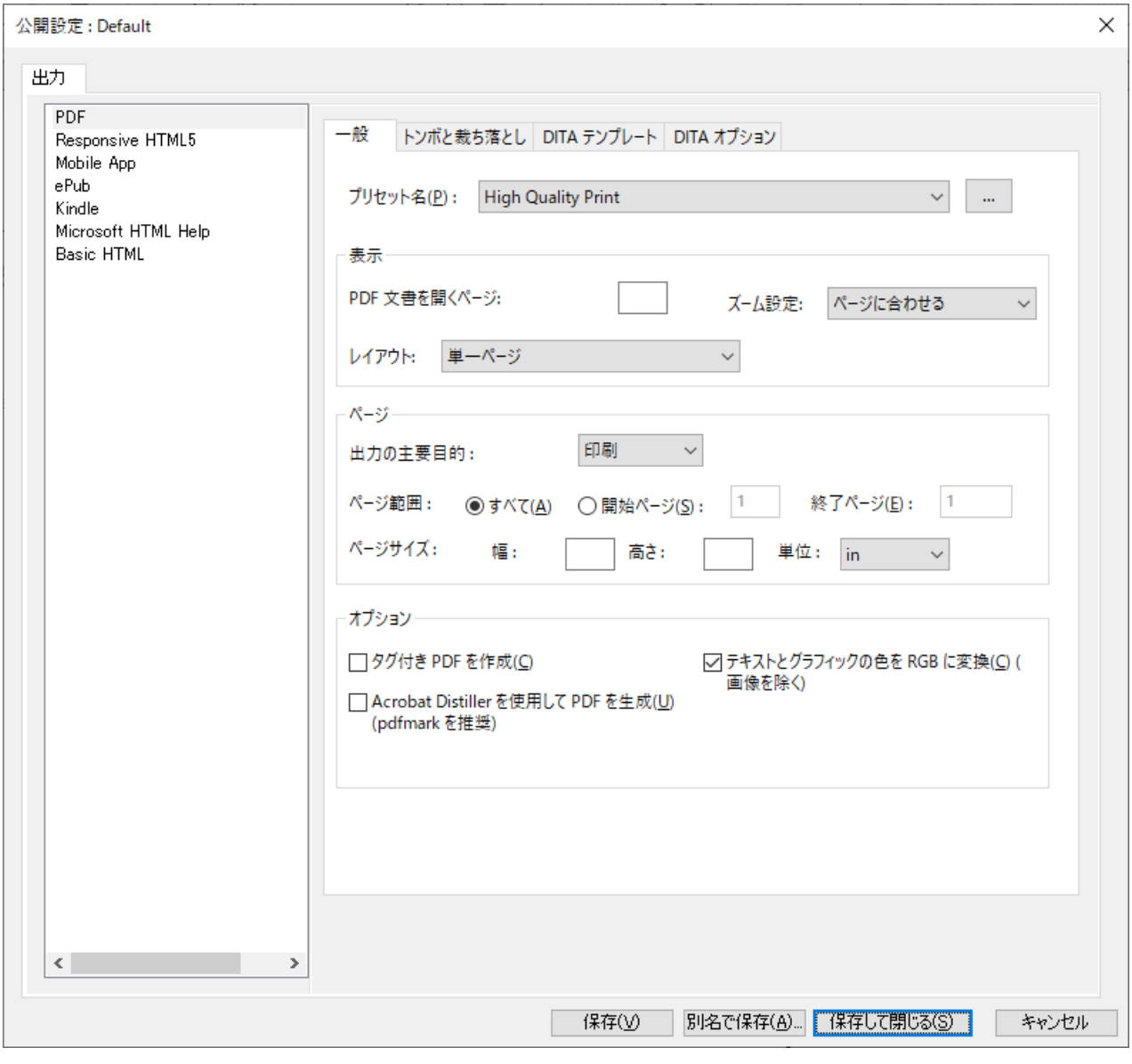
FrameMaker からレスポンシブな PDF を作成し、128 ビット暗号化で PDF を保護して PDF を開きます。

PDF 用の各種コントロールの追加

新しい PDF の生成機能には、包括的なパブリッシュ設定が付属しています。PDF のパブリッシュ設定は、一般、マークとブリード、セキュリティ、DITA テンプレート、DITA オプションという 5 つのカテゴリに分かれています。

「一般」設定では、出力プリセット、PDF 標準、互換性、表示オプションなどを指定することができます。「マークとブリード」設定では、トンボ、ブリード、レジストレーションマーク、ブリードとスラグの設定を構成することができます。PDF ファイルを開くた

めのパスワードを設定することにより、PDF 出力のセキュリティを強化することができます。DITA テンプレート設定は、ドキュメントのパブリッシュに使用するテンプレートの設定に使用します。最後に、PDF をブックルートで保存する場合は、DITA オプション設定からパブリッシュする PDF に含めるまたは含めない項目を選択します。



詳しくは、「*PDF 出力*」を参照してください。

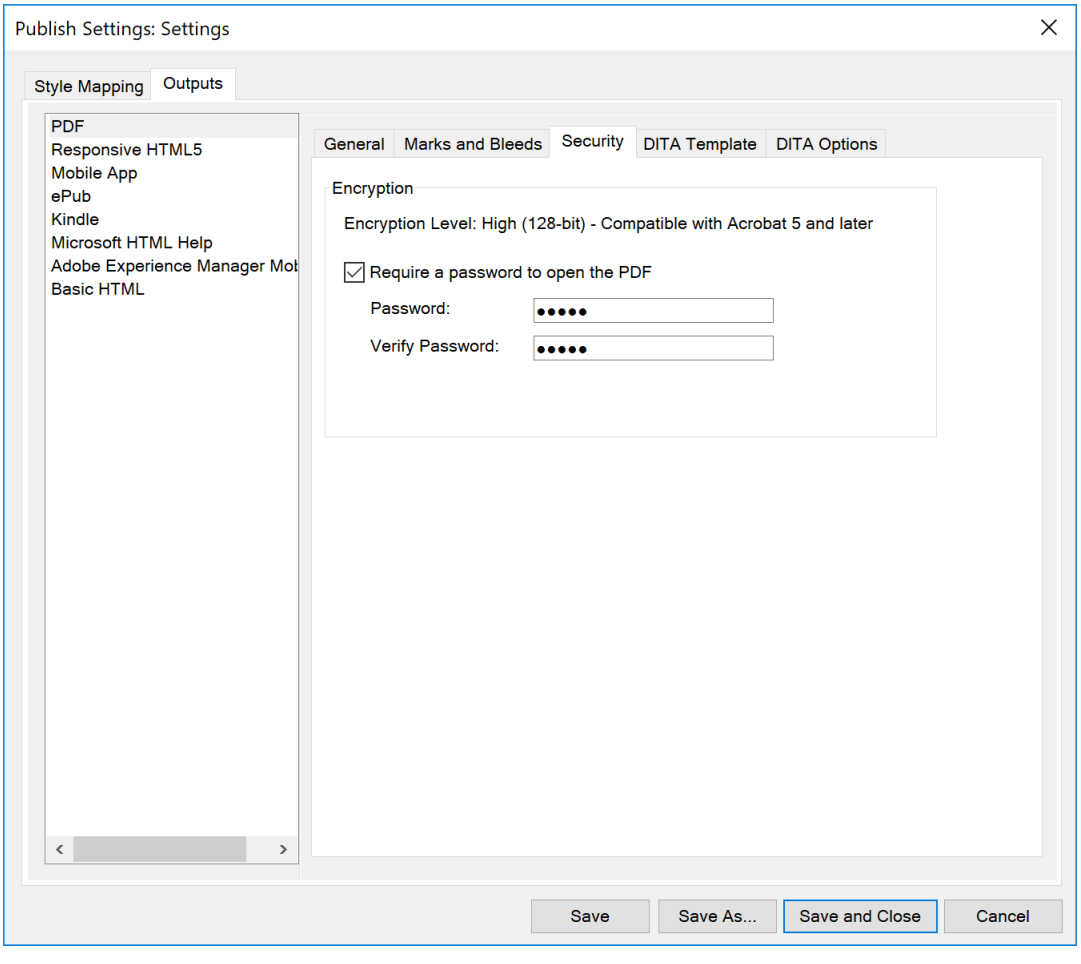
WYSIWYG 色出力

PDF 出力を生成する際に、RGB または CYMK の色設定を選択する必要がなくなりました。新しい PDF 生成技術により、オーサリング時に表示されるテキストと画像の色が、そのままパブリッシュされます。これにより、パブリッシュされた出力をオーサリングするか表示するかにかかわらず、文書の外観が統一されます。

パスワード保護された PDF

PDF のセキュリティ設定を使用して、PDF ファイルをパスワードで保護することができます。パスワードは、128 バイトの暗号化レベルを使用して暗号化されます。PDF ファイルにパスワードを追加する場合、これまでは、最初に PDF ファイルを生成し、そのファイルを Adobe Acrobat で開き、ファイルプロパティダイアログでパスワードを設定する必要がありました。

このリリースでは、FrameMaker の*PDF パブリッシュ設定* ダイアログで、ほとんどすべての PDF ファイル設定にアクセスできるようになりました。PDF 出力を生成する前に、パスワードを設定することができます。数回クリックするだけで、パスワードで保護された PDF が作成されます。



詳しくは、「*PDF セキュリティ設定*」を参照してください。

ビデオ「パスワード保護された PDF」を参照してください。

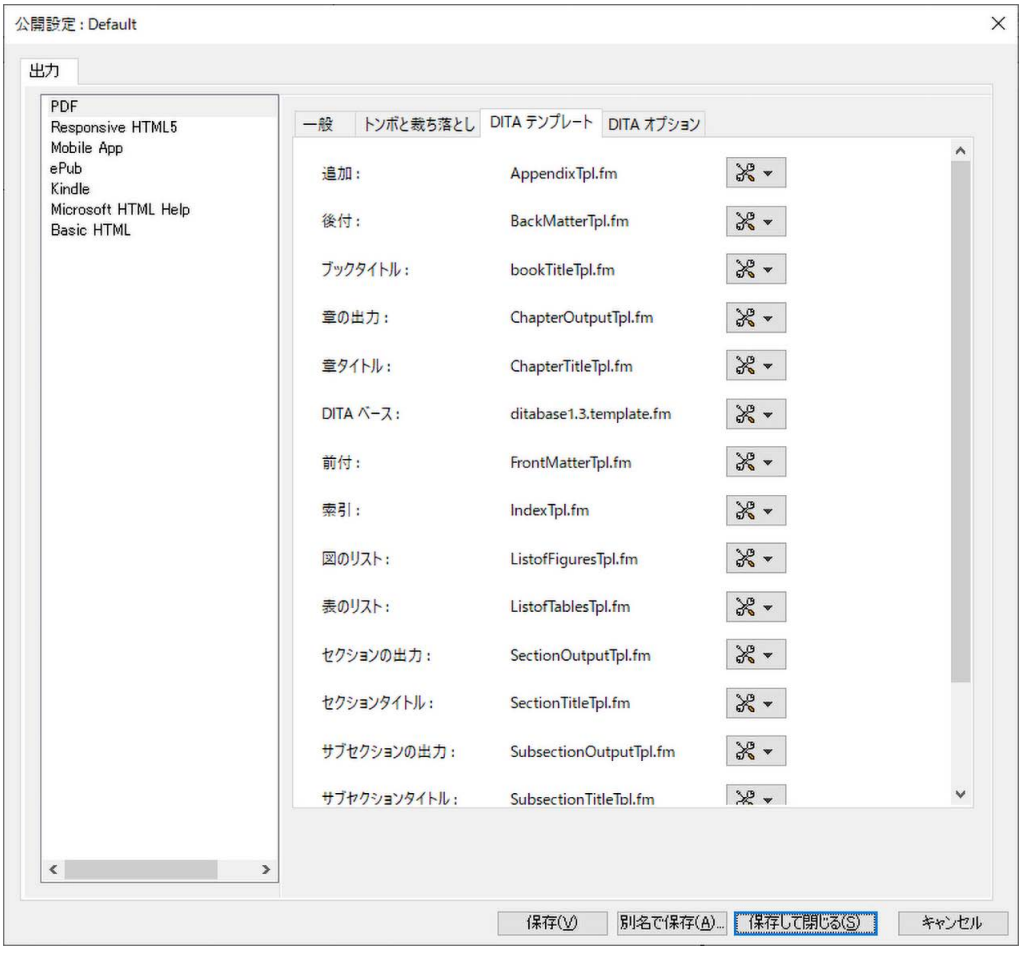
まったく新しい PDF エンジン

Adobe の新しい PDF 生成フレームワークとの統合により、PDF 生成プロセスの処理速度が大幅に上がります。FrameMaker (2019 リリース) では、PDF の生成にかかる時間が 35%～65% 短縮されます。

ビデオ「まったく新しい PDF エンジン」を参照してください。

PDF 出力用の DITA テンプレートのカスタマイズ

パブリッシュダイアログの新しい PDF 設定では、「DITA テンプレート」タブ 1 か所ですべてのテンプレートにアクセスできます。必要なテンプレートを書き出してから変更して、再度取り込むことができます。FrameMaker は、すべてのカスタマイズ内容を簡単に書き出して他のシステムでも使用可能な設定ファイル（.sts）に保存します。



詳しくは、「*DITA テンプレート*」を参照してください。

ビデオ「PDF 出力用の DITA テンプレートのカスタマイズ」を参照してください。

コンテンツアクセシビリティの向上

すぐに使用できる Responsive HTML5 のレイアウトは、応答性が高く、リハビリテーション法第 508 条に準拠しています。FrameMaker で、アクセシビリティに対応した PDF を生成できるようになりました。新しい新しいパブリッシュ設定により、タグ付き PDF を生成する際に、より詳細に制御することができます。

詳しくは、「*タグ付き PDF 出力*」を参照してください。

ビデオ「コンテンツアクセシビリティの向上」を参照してください。

XML/DITA の使用方法の大幅な簡易化

FrameMaker（2019 リリース）では、XML ファイル解析エンジンが改善されたことに加え、新しい直感的なユーザーインターフェス、DITA Open Toolkit 3.0 および Lightweight DITA のサポート、Package Manager における強化を活用することで簡単に DITA をカスタマイズおよび制約し、DITA EDDを作成できるようになっています。

XML ファイル処理の高速化

FrameMaker（2019 release）では、Java ベースの新しい 解析エンジンが使用されるため、XML ファイルの解析にかかる時間が大幅に短縮されます。この新しい解析エンジンにより、XML ファイルのオープン、編集、保存、パッケージ化の処理速度までもが大幅に上がります。

ビデオ「XML ファイル処理の高速化」を参照してください。

EDD 作成の簡易化

EDD の作成は時間のかかる複雑なプロセスとなることがあります。このリリースの FrameMaker には、EDD をすばやく簡単に作成するための使いやすいユーザーインターフェイスが導入されています。この新しい EDD 作成機能では、文書タイプとして Lightweight DITA と DITA 1.3 がサポートされます。

新しい DITA のカスタマイズプラグインでは、RELAXNG スキーマを使用します。現在、プラグインには DITA 1.3 および Lightweight DITA 仕様が使用されています。モジュール、ドメイン、またはシェル内のエレメントを含めるまたは除外して、既存の DITA シェルをカスタマイズできます。このプラグインを使用すると CSS を簡単に適用できるため、DITA トピックの外観を新しくできます。カスタマイズが完了したら、**ファイル > 新規 > DITA** メニューを選択して新規文書を作成できます。

詳細については、『Adobe FrameMaker 用の DITA のカスタマイズ』ガイド内のトピック「プラグインを使用した DITA のカスタマイズ」を参照してください。

より円滑な DITA オーサリングエクスペリエンス

構造化オーサリング領域に対して次の拡張機能が追加されました：

- 改善した*構造図*。
- WYSIWYG ビューの*ブレッドクラム*を確認して、現在のエレメントのパス内を移動します。
- 現在のエレメントの前または後にエレメントを挿入またはペースト、新しいオプション付きのコンテキストメニュー。

詳しくは、「*構造化オーサリング*」を参照してください。

ビデオ「より円滑な DITA オーサリングエクスペリエンス」を参照してください。

DITA Open Toolkit 3.0 サポート

DITA Open Toolkit（DITA-OT）のサポートが、バージョン 3.0 にアップグレードされました。DITA-OT 3.0 には、マークダウンや正規化された DITA 出力など、Lightweight DITA をサポートするための各種拡張機能が付属しています。DITA-OT について詳しくは、http://www.dita-ot.org を参照してください。

Saxon Enterprise Edition

FrameMaker 2019 には、**SAXON Enterprise Edition** が付属しています。さまざまな事前・事後処理シナリオを作成したり、XML ファイルで XSLT 変換を実行したりすることができます。変換タスクの範囲を定義して、変換タスクの実行対象（特定のファイルのみ、特定のフォルダー内のすべてのファイル、DITA マップ、特定のブックのすべての子）を指定することができます。Xpath 3.0 と XSLT 3.0 で可能な処理や、SAXON Enterprise Edition の機能を活用することもできます。

詳しくは、「*XSL 変換*」を参照してください。

XPath 3.0 のサポート

このリリースの FrameMaker では、**SAXON Enterprise Edition** を介して **Xpath 3.0** がサポートされるようになりました。XPath クエリーを使用すると、長大な XML 文書内のエレメントや属性をすばやく検索することができます。クエリービルダーにより、カスタム XPath クエリーの作成、提案事項の表示、クエリー範囲の定義、履歴ドロップダウンメニューの使用を簡単に行えるほか、検索結果を保存して後で使用することができます。

詳しくは、「*XSL 変換*」を参照してください。

XSLT 3.0 のサポート

このリリースの FrameMaker では、**SAXON Enterprise Edition** プロセッサー経由での **XSLT 3.0** がサポートされるようになりました。事前に定義された（またはカスタマイズされた）XSLT を XML ファイルに適用してさまざまな変換シナリオを作成し、JAXP に準拠した各種プロセッサーを使用して、それらの変換シナリオを実行することができます。変換タスクの範囲を定義して、変換タスクの実行対象（特定のファイルのみ、特定のフォルダー内のすべてのファイル、DITA マップ、特定のブックのすべての子）を指定することができます。

詳しくは、「*XSL 変換*」を参照してください。

Packager の拡張

パッケージマネージャーが拡張され、新しい解析エンジンを使用してパッケージをすばやく作成できるようになりました。文書、ブック、または DITA マップに対して、独立したパッケージを簡単に作成することができます。これらのすべてに、参照ファイル、画像、設定情報を含めることができます。

詳しくは、「*パッケージの作成*」を参照してください。

ビデオ「Packager の拡張」を参照してください。

システム要件

Adobe FrameMaker の動作環境については、こちらをご覧ください。

FrameMaker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揃っているかどうかを確認してください。

- 32 ビットまたは 64 ビット Intel Pentium Core i3 またはそれより高速のプロセッサー®®®
- Microsoft Windows 10、8.1 または 7
- 2 GB のRAM（4 GB 以上を推奨）
- 3GB のハードディスク（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では、FrameMaker はインストールできません。
- JRE 8

注意: 対応最大画面解像度: 4K（3480×2160、8.3 メガピクセル、アスペクト比 16:9）

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およびオンラインサービスの利用には、インターネット接続と登録が必要になります。

注意: 電話でのライセンス認証はご利用いただけません。

使用可能なユーザーインターフェイス言語

FrameMaker は以下の言語で利用できます。

- 英語
- フランス語
- ドイツ語
- 日本語

インストールとユーザー登録

これらの手順に従い、お使いのコンピューターで FrameMaker を起動します。

FrameMaker インストーラーは Adobe の最新のインストール技術に基づいています。このインストーラーは必要な容量が少なく、高速です。
FrameMaker をインストールするには：

1) FrameMaker のインストーラーを製品サイト（https://www.adobe.com/jp/products/framemaker/download-trial/try.html）からダウンロードします。
2) コンピューター上で稼働している Adobe アプリケーションと Microsoft アプリケーションをすべて終了します。
3) ダウンロードフォルダー内でSet-up.exe ファイルを探してダブルクリックし、インストールプロセスを開始します。
   画面の指示に従って、インストールプロセスを完了します。
4) インストールプロセスが完了したら、FrameMaker を起動します。

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。 このとき個人データが送信されることはありません。
製品アクティベーションの詳細については、Adobe Webサイトをご覧ください。

https://helpx.adobe.com/download-install/kb/activate-deactivate-products.html
お使いのコンピュータに複数のバージョンの FrameMaker をインストールすることができます。
64 ビットシステムでのデフォルトの FrameMaker のインストールパスは次の通りです。
C:Program FilesAdobe¥AdobeFrameMaker 2019
32 ビットシステムでのデフォルトの FrameMaker のインストールパスは次の通りです。
C:Program Files (x86)AdobeAdobeFrameMaker 2019
本ガイドでは、FrameMaker のデフォルトのインストール先を<*Fm_install_location*>と表記しています。

学習リソース

Adobe FrameMaker の最新の学習リソースにアクセスします。

リソース	URL
Adobe FrameMaker ユーザーガイド (PDF)	www.adobe.com/go/learn_fm_dar_file_jp
Adobe FrameMaker スタートガイド (PDF)	www.adobe.com/go/learn_fm_dar_file_jp
無料 Adobe FrameMaker (2019 年リリース)	www.adobe.com/go/learn_fm_dar_file_jp
ビデオチュートリアル	https://helpx.adobe.com/jp/framemaker/video-hub.html
FAQ	http://www.adobe.com/go/learn_fm_faq_jp
必要システム構成	http://www.adobe.com/go/learn_fm_sys_req_jp
Adobe FrameMaker ユーザーフォーラム	https://forums.adobe.com/jp/community/framemaker/
Adobe TechComm ブログ	http://blogs.adobe.com/techcomm/
Twitter の Adobe TechComm	https://twitter.com/adobetcs
Facebook の Adobe TechComm	https://www.facebook.com/adobetcs/
YouTube の Adobe TechComm	https://www.youtube.com/user/AdobeTCS/
Adobe TechComm の LinkedIn グループ	https://www.linkedin.com/groups/2381149/
Adobe FrameMaker の LinkedIn グループ	https://www.linkedin.com/groups/2204291/

FrameMaker の基礎

はじめに、Adobe FrameMaker の基本について説明します。

Adobe FrameMaker には、すべてのオーサリングタスクと公開タスクを簡単に実行できる多機能なユーザーインターフェイスが付属しています。
FrameMakerのユーザーインターフェースの様々な要素を理解し、文書を作成することから始め、双方向のコンテンツを扱う方法を学ぶことができます。

- *ユーザーインターフェイス*
  - *ようこそ画面*
  - *ワークスペース*
  - *ドキュメントウィンドウ*
  - *ポッド*
  - *ツールバー*
  - *スマートカタログ*
  - *コマンド検索*
  - *ステータスバー*
  - *表示オプション*
  - *FrameMaker の環境設定*
  - *コンテキストヒント*
  - *開いているファイルの管理*
  - *最後のセッションを復元*
  - *リソースマネージャーのビューの復元のサイズ*
  - *ユーザーインターフェイスの設定ヒント*
- *アクセシビリティ*
- *文書*
  - *文書を作成する*
  - *文書を開く*
  - *文書を保存する*
  - *保存できるファイル形式*
  - *テキストのみ形式で FrameMaker 文書を保存する*
  - *非構造化 FrameMaker 文書を XML として保存*
  - *構造化された FrameMaker 文書を SGML または XML として保存する*
  - *文書にメタデータを追加する*
  - *FrameMaker のファイル拡張子*
- *文書の方向*
- *アジア言語に関するサポート*

ユーザーインターフェイス

Adobe FrameMaker のユーザーインターフェイスを操作する方法を学ぶ

以下の各トピックで、ユーザーインターフェイスの詳細について説明します。

- *ようこそ画面*
- *ワークスペース*
- *ドキュメントウィンドウ*
- *ポッド*
- *ツールバー*
- *スマートカタログ*
- *コマンド検索*
- *ステータスバー*
- *表示オプション*
- *FrameMaker の環境設定*
- *コンテキストヒント*
- *開いているファイルの管理*
- *最後のセッションを復元*
- *リソースマネージャーのビューの復元のサイズ*
- *ユーザーインターフェイスの設定ヒント*

ようこそ画面

FrameMaker のようこそ画面を理解し、ようこそ画面で選択した関連オプションに従って実行できるタスクを理解します。

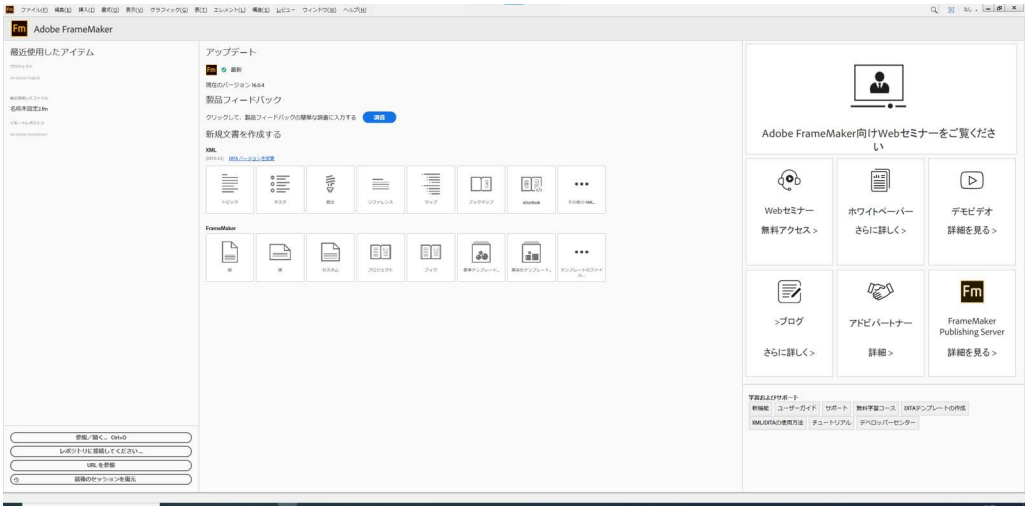
FrameMaker は、現在のモードに基づいてようこそ画面を表示します。
ようこそ画面は、現在のFrameMakerのモードに関連して、一般的に必要なタスクを実行するためのオプションが提供されます。

- 最近使用したプロジェクトまたは文書を開く
- **構造化 FrameMaker** モード：DITA マップ、DITA ファイル、XML ファイルを作成し、DITA バージョンを変更する
- 構造化されていないFrameMakerモード：新規プロジェクト、文書ブックの作成
- 開いているファイルを参照
- 新しい CMS 接続を作成し、最近使用した接続を開き、URL を使用してファイルをリモートロケーションで参照します
- FrameMaker テンプレートにアクセスする
- FrameMaker 学習リソースにアクセスする
- サポート、製品アップデート、デベロッパーセンター、フォーラム、マーケティングコンテンツにアクセスする
- 最後のセッションを復元する

ようこそ画面に表示される情報の並べ替えや追加を行うことにより、ようこそ画面をカスタマイズすることもできます。ようこそ画面をカスタマイズするには、以下の場所に保存されている welcome.html ファイルを編集します。

%appdata%¥Adobe¥FrameMaker¥15¥resources¥welcomeScreen¥

構造化モードでFrameMakerを起動すると、下図のような「ようこそ画面」が表示されます。



注意: 新しいようこそ画面を快適にご利用いただくためにインターネットエクスプローラー11以上のブラウザを推奨します。以前のバージョンのインターネットエクスプローラーをお使いの場合、ようこそ画面が歪んで見える場合があります。

ようこそ画面へのアクセス

FrameMakerを起動すると、デフォルトでようこそ画面が表示されます。新しい文書を作成したり、既存の文書を開いたりすると、タブ付きウィンドウにその文書が表示されます。その際、ようこそ画面もタブ付きウィンドウに変わります。ようこそ画面のタブに切り替えることで、ようこそ画面にアクセスすることができます。
作業中に、間違ってようこそ画面を閉じてしまう場合があります。ようこそ画面を再起動するには、ワークスペースの切り替えメニューで「ようこそ画面を表示」を選択します。ワークスペースの詳細については、次のセクションを参照してください。

ワークスペース

FrameMakerでのエレメントおよびポッドの配置を理解し、ワークスペースの種類と、その特徴を知ることができます。

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。ポッドを配置したら、ワークスペースの設定を保存しておくと、後から使用できます。FrameMakerのインターフェースには、以下のコンポーネントがあります。

- 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。 文字ポッド、段落ポッド、表書式ポッド、マーカーポッド、変数ポッド、相互参照ポッドなどがポッドの例として挙げられます。 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。構造化文書の場合、現在選択されているエレメントの正確なパスも、ステータスバーにブレッドクラムとして表示されます。

このトピックの内容:

- *標準ワークスペース*
- *カスタムワークスペースを保存する*
- *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*
- *カスタムワークスペースの名前を変更する*
- *カスタムワークスペースを削除する*

標準ワークスペース

複数の標準のワークスペースから選択したり、独自のワークスペースを作成したり、両者を切り替えたりすることができます。実際の作業により異なりますが、標準のワークスペースは、ワークスペース間をすばやく切り替えることができるように設計されています。例えば、「レビュー」ワークスペースには、レビューツールバー、よく使うポッド、文書を素早くレビューできるようにあらかじめ配置されたポッドなどがあります。

- オーサリング
- 空白
- デザイン
- グラフィックを管理する
- レビュー
- XML／構造化（構造化 FrameMaker でのみ使用可能）

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、「OK」をクリックします。

FrameMaker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。レビューワークスペースで作業していた場合、FrameMakerを終了して再起動するとレビューワークスペースが読み込まれます。

ワークスペースを切り替える

ワークスペースを切り替えるには、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で、目的の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に切り替えます。

ワークスペースをリセットする

現在のポッド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、ポッド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、「名前の変更」をクリックします。

3) 新しい名前を入力し、「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」**アイコンをクリックします。

ドキュメントウィンドウ

FrameMaker のドキュメントウィンドウとタブ付きドキュメントについて理解します。

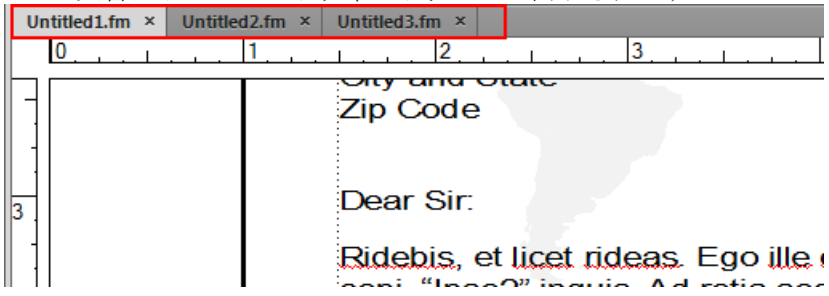
構造化または非構造化 FrameMaker 文書を開くと、ドキュメントウィンドウが表示されます。このウィンドウには、書式が設定されたテキストの文書が表示され、グラフィックやその他のアイテムなどすべての要素が、正しくレイアウトされたページデザインで表示されます。複数

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。非構造化ワークスペースでは、ドキュメントウィンドウが唯一のウィンドウです。構造化ワークスペースでは、ドキュメントウィンドウでエレメント境界を見ることもできます。

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。環境設定「一般的なインターフェイス」の「ドキュメントをタブとして開く」**オプションをクリヤすることで、文書をフローティングウインドウ > 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表示されます



ただし、生成されたファイル（例えば目次）を追加すると、この生成された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 の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は別の場所に移動できません。

タブ付きドキュメントウィンドウのコンテキストメニューでは、これまでに説明したタスク以外にも、様々なタスクを実行することができます。タブ付きドキュメントウィンドウを右クリックすると、以下のタスクを実行することができます。

- すべてのドキュメントウィンドウを統合する
- 選択したタブだけを閉じる、または開いているすべての文書を閉じる
- 選択したタブを新しいウィンドウに移動する
- ファイルが保存されている Windows Explorer を開く
- 文書を作成する
- 文書を開く

ポッド

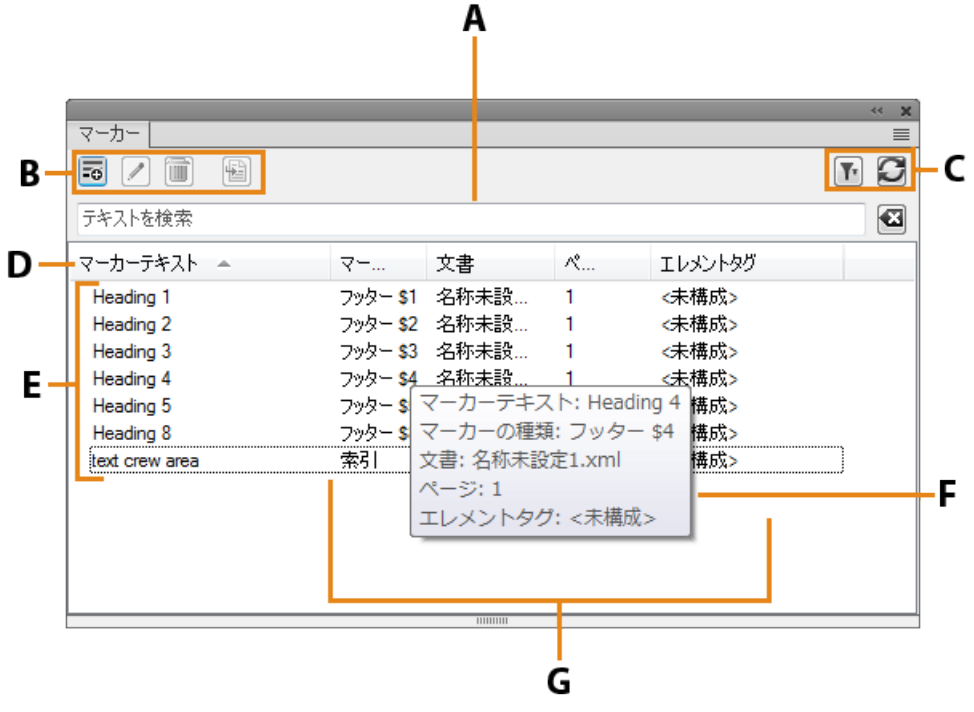
FrameMakerのポッドとワークスペースでの配置方法を知ることができる。

ポッドは作業を簡素化する新デザインのインターフェイスを備えたフローティングパネルで

す。
FrameMakerには、以下のキーポッドがあります。

- 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
- フォントポッド
- インセットポッド
- 変数ポッド
- 参照ポッド
- 開いているファイルポッド
- 校閲コメント

ポッドインターフェイス

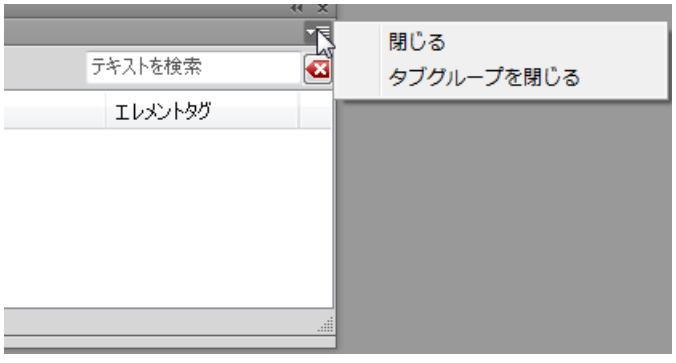


A. ポッドエントリを検索する - 文字を入力すると、FrameMaker はすべてのコラムで一致する文字を検索し、表示し続けます。B. ポッド固有のツールバーボタン。C. **フィルターして現在の文書、すべての開いている文書、または特定の文書を選択します。**D. 列ヘッダーに表示されている矢印は、ソート順序を示しています。 E. ポッドリスト領域 F. ツールヒント G. 各インスタントの詳細情報には、位置に関する情報が表示されます。ポッド位置基準ダイアログボックスを使用すると、位置をカスタマイズできます。

注意: デフォルトでは、ポッドは右のペインのポッドリスト領域で開きます。ポッドを移動すると、FrameMaker はポッドの位置を記憶します。次回ポッドを起動すると、最後に閉じた位置で表示されます。

ポッドおよびタブグループを閉じる

ポッドのタイトルバーの右側のボタンをクリックすると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。



- 「閉じる」：フォーカスされているポッド（ここではマーカーポッド）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

選択ポップアップには、ブックや DITA マップを含め、開いているすべての文書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場合は、「再表示」をクリックしなければならないことがあります。
開いている文書（<filename>）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。
- インスタンスをダブルクリックすると、ポットごとに以下のことができます。

以下のポットが用意されています。

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ナルタグを追加/編集ポッドを表示します。

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ポッドを表示します。

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ポッドを表示します。

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ポッドを表示します。

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ポッドを表示します。

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。

ホットスポットポッド

選択したホットスポットを編集するためのホットスポットポッドを表示します。

開いているファイル

開いている多数のファイルを管理および移動できます。

注意: 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。

コンソールポッド

警告とエラーメッセージをリストするコンソールポッドを表示します。

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。

校閲コメント

レビューアーから受信した校閲コメントを表示、管理できるようにします.

ツールバー

FrameMakerのツールバーの種類、ツールバーのアイコン、環境設定、ツールバーのカスタマイズについて知ることができます。

よく使用されるコマンドはすべて次のツールバーからアクセスできるので、構造化または非構造化文書内で簡単に使用できます。「ツールバーの表示」メニューからツールバーを表示することができます。 >

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。

構造化アクセスバー

XML 文書の追加、エレメントカタログを開く、属性の編集など、構造化文書の作業に使用するコマンドが用意されています。

テキストの書式設定

フォントスタイルなどテキストの書式設定コマンドが用意されています。

表の書式設定

行や列の追加、セルの結合、表セルのためのテキスト整列オプションなど、表編集用のコマンドが用意されています。

タブの設定、テキストの整列、行送り設定、段落タグリストなど、段落の書式設定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。

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。

オブジェクトの属性

オブジェクトのグループ化、レイヤー順序の変更、変形、拡大と縮小、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。

方向ツールバー

双方向の文書の作業に使用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のショートカットの一覧をご覧ください。*キーボードショートカット*

ツールバーのアイコン

FrameMakerには、事前に定義されたグレースケールのアイコンセットと色付きのアイコンセットが用意されています。これらのアイコンのサイズは表示用機器の解像度に合わせて変更できます。デフォルトでは、グレースケールアイコンが使用されます。色付きのアイコンに切り替えるには、**環境設定**ダイアログの「*アイコン*」設定を変更します。

アイコン環境設定

色付きのアイコンとグレースケールのアイコンを切り替えるには、以下のようにアイコン環境

設定を指定します。

1) 「環境設定の編集」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「グレースケール」または「カラー」を選択します。

3) アイコンの環境設定を有効にするには、FrameMaker を再起動します。

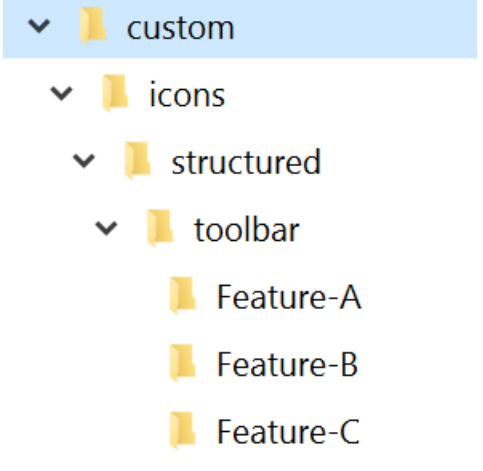
アイコンのカスタマイズ

FrameMaker に独自のアイコンを追加することもできます。ツールバーの.xmファイルを更新する必要があります、このファイルはFrameMakerのインストール先と%appdata%フォルダの2箇所にあります。カスタムツールバーを永続的に保存する場合は、FrameMakerのインストールフォルダーに保管されているツールバーファイルを更新する必要があります。永続的に保存する必要がない場合は、%appdata% フォルダーに保管されているツールバーファイルも更新してかまいません。例えば、WYSIWYG ビューのクイックエレメントツールバーを更新する場合は、以下に示す FrameMaker のインストールフォルダー内の quick_element.xml ファイルを更新します。<Fm_install_location>¥fminit¥WorkSpaces¥Stuctured¥WYSIWYGView¥toolbarsまたは、within the %appdata% folder:C:¥Users¥<username>¥WorkSpaces¥Structured¥WYSIWYGView¥toolbars
同様に、Maker.iniファイル内のアイコン画像ディレクトリの基本パスを指定する必要があります。

maker.ini ファイル内で ToolbarCustomImageDir プロパティを使用して、アイコンディレクトリの基本パスを指定します。maker.iniファイルは、FrameMakerのインストール先と%appdata%フォルダにありますのでご利用ください。両方のフォルダーで基本パスを指定すると、%appdata% フォルダー内の maker.ini ファイルで指定したパスが優先されます。
FrameMaker のツールバーアイコンをカスタマイズするには、以下の手順を実行します。

1) アイコンファイルを作成し、すべてのアイコンファイルをシステム上に保存します。アイコンは、%appdata% フォルダーなど、任意のフォルダーに保存することができます。

2) maker.ini ファイルの ToolbarCustomImageDir プロパティで、アイコンディレクトリの基本パスを指定します。例えば、以下のフォルダー構造にアイコンが保存されているとします。



この場合、基本パスを C:¥custom¥icons¥structured¥toolbar として指定する必要があります。

3) 図およびモードに応じたツールバーの.xmlファイルを探して編集ように開きます。

4) カスタマイズしたいアイコンに関連するACTIONエレメントを探します。

<>ACTIONエレメントコードの例を以下に示します。<>

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

5) アイコンのベース名を画像エレメントの ***@base*** 属性に追加します。

注意: ここで説明しているアイコンはサブフォルダー内に保存されているため、相対パスを指定する必要があります。

6) 異なるモニターズームレベルで、6 個以上のアイコン画像を作成します。サポートされているズームレベルは、100%、150%、200% です。各ズームレベルごとに、2枚の画像が必要です、1枚は有効モード用、もう1マイは無効モード用です。

以下の表に、カスタムのグレースケールアイコンを使用するためのアイコンの名前とサイズを示します。例えば、アイコンのベース名が「xyz」である場合、以下のようにズームレベルを組み合わせて 6 つの画像ファイルを作成します。

ズームレベル	アイコン名		アイコンの推奨サイズ（ピクセル単位）
	有効	無効	
100%	xyz.png	xyz_D.png	18×18
150%	xyz_3T02X.png	xyz_D_3T02X.png	27×27
200%	xyz_2X.png	xyz_D_2X.png	36×36

無効モード用のアイコンの場合、上の表に示すように、ファイル名に「_D」を含める必要があります。同様に、ズームレベルが 150% の場合は、ファイル名に「_3T02X」を含め、ズームレベルが 200% の場合は「_2X」を含める必要があります。

色付きのアイコンを使用する場合、次の構文でファイル名を付けてください：<基底名>_C_<zoom-level>.png上記の構文を有効にするアイコンの場合です。

無効かされたアイコンを作成するには、次のようなファイル名のつけ方をします：<基底名>_C_D_<zoom-level>png

スマートカタログ

FrameMaker でスマートカタログを使用する方法について説明します。

スマートカタログを FrameMaker 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、文書の段落書式を設定するには、*スマートカタログ*を使用して必要な段落書式をすばやく検索して選択します。構造化文書では、必要なエレメントや属性を簡

単に検索して、文書の特定の場所に挿入できます。
ビデオスマートカタログをご覧ください。
スマートカタログを使用するには:

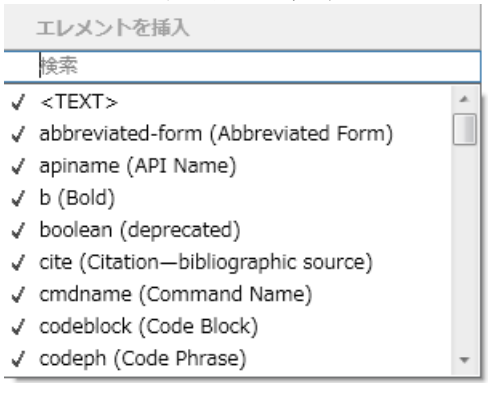
1) カーソルを文書の必要な場所に置きます。

   例えば、文字書式や段落書式の場合は、カーソルを段落の中に置きます。 構造化文書の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) *スマートカタログショートカットキーを押します。次の定義された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。

   スマートカタログダイアログ

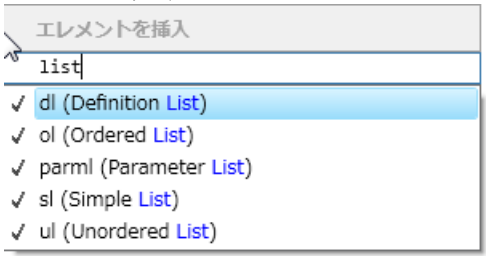


   ポインターはダイアログの上部にあるテキストボックス内にあります。

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。

   「エレメントを挿入」スマートカタログ内のフィルターされたエレメントエレメントを挿入」スマートカタログダイアログで



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

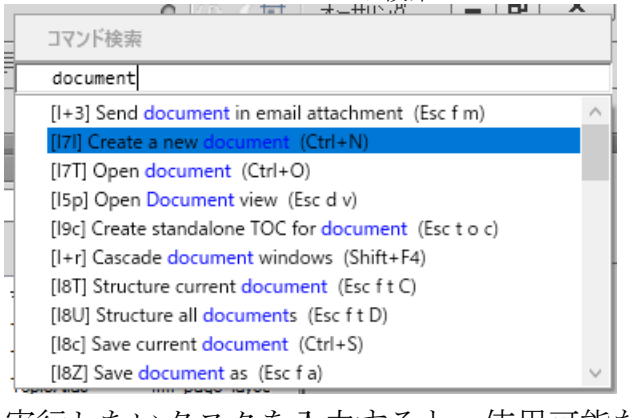
ショートカット	スマートカタログ	適用先 …
F8, Ctrl + 8	文字カタログ	構造化と非構造化
F9, Ctrl + 9	段落カタログ	構造化と非構造化
Ctrl+1	エレメントカタログ	構造化
Ctrl+2	エレメントをラップ	構造化
Ctrl+3	エレメントを変更	構造化
Ctrl+4	コンディションを適用	構造化と非構造化
Ctrl+5	コンディションを削除	構造化と非構造化
Ctrl+7	属性	構造化
Esc + q + o	オブジェクトスタイルカタログ	構造化と非構造化

コマンド検索

Adobe FrameMaker のFrameMaker のコマンド*検索*機能に関するビデオチュートリアル

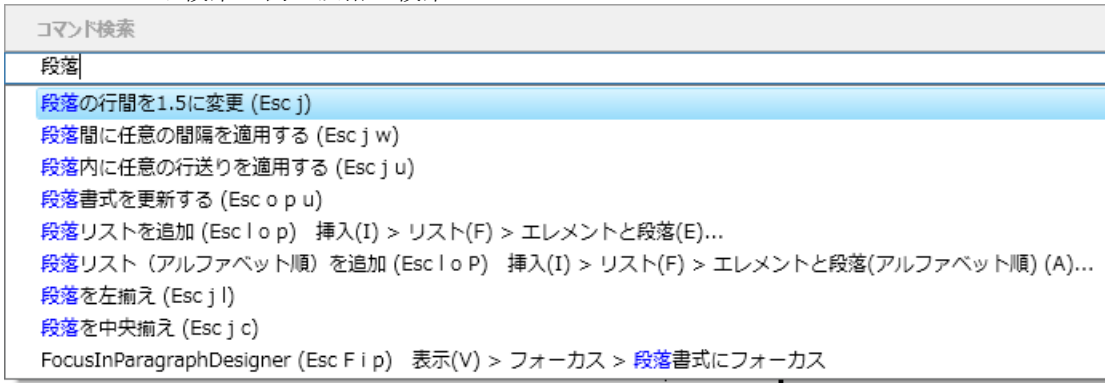
FrameMakerには数百におよぶコマンドがあり、各コマンドは特定のタスクを実行します。メインメニューから必要なタスクを探し出すのが困難な場合があります。FrameMakerのコマンド*検索*機能。アプリケーションバーの虫眼鏡アイコンをクリックしてコマンド*検索*を開くか、F7ショートカットキーを使用できます：

FrameMaker でのコマンド検索



実行したいタスクを入力すると、使用可能なコマンドがフィルタリングされます。例えば、「paragraph」と入力すると、コマンド検索ポッドには、段落に関連するコマンドのみが表示されます。

コマンド検索の例：段落の検索



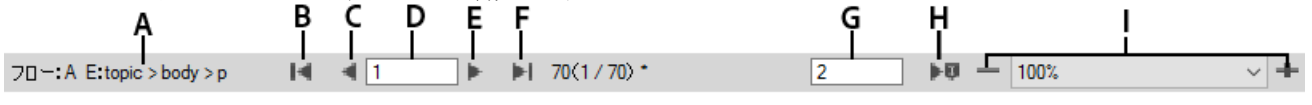
リストからコマンドを選択したら Enter キーを押して実行します。*コマンド検索*ポッドは、コマンド実行の Esc キーシーケンスおよびメニューパスも表示します。

ステータスバー

FrameMaker でステータスバーを使用する方法について説明します。

FrameMaker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. ページフローおよびエレメントのブレッドクラム（構造化）または段落書式（非構造化）B. 先頭ページ C. 前 D. ページ番号に移動します E. 次 F. 最終ページ G. 行番号に移動します H. 挿入ポイントに移動します I. ズームコントロール

ズームインとズームアウト

- 倍率、テキスト、オブジェクトを拡大または縮小するには、ステータスバーの+（ズームを拡大）または-（ズームを縮小）ボタンをクリックします。FrameMaker 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。
- テキストとオブジェクトを特定の倍率で表示するには、**ズーム**ポップアップメニューからパーセンテージを選択します。
- 現在のウィンドウにページ全体を表示するには、**ズーム**ポップアップメニューから**ウィンドウにページを合わせる**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。

注意： 初期設定のズームレベルは表示機器の解像度に応じて設定されます。

ページめくりとスクロール設定

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 のページの表示方法を定義できます。

1) 対象の文書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) **ページスクロール**ポップアップメニューから次のオプションのいずれかを選択します：
   - ページを上から下に表示するには（たとえば、1ページの下の2ページ）、**垂直**。
4) を選択します。
   - ページを左から右に表示するには（たとえば、ページ2をページ1の右側に）、**水平**を選択します。
   - ページを2つずつ並べて表示するには、**見開きページ**を選択します。
   - ウィンドウに収まるだけのページを左から右に表示するには、**変数**を選択します。
5) **「設定」**をクリックします。

文書内のページ間を移動する

ステータスバーにあるコントロールを使用すると、文書ウィンドウ内を移動することができます。
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。

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。

ヒント： 構造化ドキュメントの場合は、*構造ビュー*で要素を選択して、ドキュメントウィンドウに対応するページを表示します。

表示オプション

FrameMakerでの表示オプションと表示の種類について学びます。

注意: 表示メニューの下にある境界線、制御記号、ルーラー、グリッド線、ホットスポット表示書式、エレメント境界、エレメント境界（タグ）、エレメントのバナーテキストの各オプションは、現在のセッションで開かれているすべての文書に適用されます。

このトピックの内容:

- *初期設定表示単位*
- *ルーラーまたはグリッドの間隔*
- *行番号*
- *ビジュアルガイド*
- *制御記号*
- *メニューコマンド制限表示*
- *ハイコントラストワークスペース*
- *すばやくページを表示する*

初期設定表示単位

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。

- 事前に設定されている単位を変更するには、適切なウィンドウがアクティブになっていることを確認します。**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**の値を選択します。 **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： センチメートルの場合は **cm**、ミリメートルの場合は **mm**、インチの場合は **″** または **in**、パイカの場合は **pc**、**pi**、または **pica**、ポイントの場合は **pt** または **point**、ピクセルの場合は **px**、didot の場合は **dd**、シセロの場合は **cc** または **cicero**、級数（日本語のフォントサイズと行間隔でのみ使用）の場合は **Q** をそれぞれ使用します。

  *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 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。 たとえば、ドキュメントの表示単位がパイカで、段落のインデントを1インチに設定する場合は、[**最初のインデント**]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。*

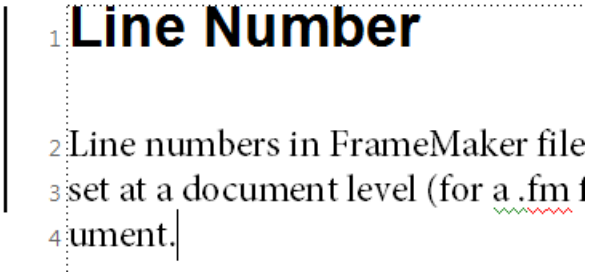
ルーラーまたはグリッドの間隔

1) 対象の文書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を選択します。 **設定**をクリックします。

行番号

FrameMaker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。行番号は文書レベル（.fmファイルの場合）で設定され、FrameMaker 文書内に挿入された各行の前に表示されます。
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。

FrameMaker ファイルに表示される行番号と改訂バー

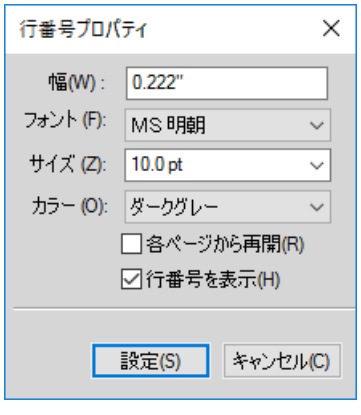


行番号の挿入

行番号を挿入するには、次の手順を実行します。

注意：表示 > 行番号を使用して、行番号を表示/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。



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。*
フォント：*行番号のフォント。*
サイズ：*行番号のサイズ。*
カラー：*行番号のカラー。*
各ページから再開：*このオプションを選択すると、ページごとに行番号を再開します。*
行番号を表示：*このオプションを選択すると、行番号が表示されます。*

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：**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、新しいテキストを含めて行番号が再計算されます。

3) **ドキュメントレベルのプロパティ：**行番号はドキュメントレベルのプロパティであるため、ドキュメント（.fmファイル）に対してこの機能を有効/無効にできます。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 文書には保持されません。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**「PDF 形式で保存」**を使用して作成した PDF に表示されます。

ビジュアルガイド

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。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。
次の操作を行います。

- 境界線を表示または非表示にするには、**表示 > 境界線**を選択します。
- テキスト記号を表示または非表示にするには、**表示 > テキスト記号**を選択します。
- ルーラーを表示または非表示にするには、**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 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 はこれら 2 つのオプションを自動的に切り替えます。

重要: ビジュアルガイドは現在のセッションで開いているすべての文書に影響を与えます。FrameMaker の以前のバージョンでは、ビジュアルガイドは選択した文書にのみ適用されました。

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
»	Tab
⊥	アンカー枠および表アンカー

制御記号	意味
T	マーカー
(	強制改行
|	手動等式整列ポイント
⊔	改行しないスペース
⊢	任意ハイフン
—	ハイフネーション禁止

メニューコマンド制限表示

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。

- クイック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。
- ロングメニューを復元するには、
  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 *http://www.adobe.com/go/lr_FrameMaker_support_jp*www.adobe.com/go/lr_FrameMaker_support_jp『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

FrameMaker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。
Windows でユーザー補助オプションを構成するには、Windows のコントロールパネルで「ユーザー補助」オプションを設定します。
注意: FrameMaker 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。

すばやくページを表示する

すばやくページを表示する方法

- 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。
- **表示 > オプション**を選択して、グラフィックの表示をオフにします。 Graphicsオプションの選択を解除します。**「設定」**をクリックします。

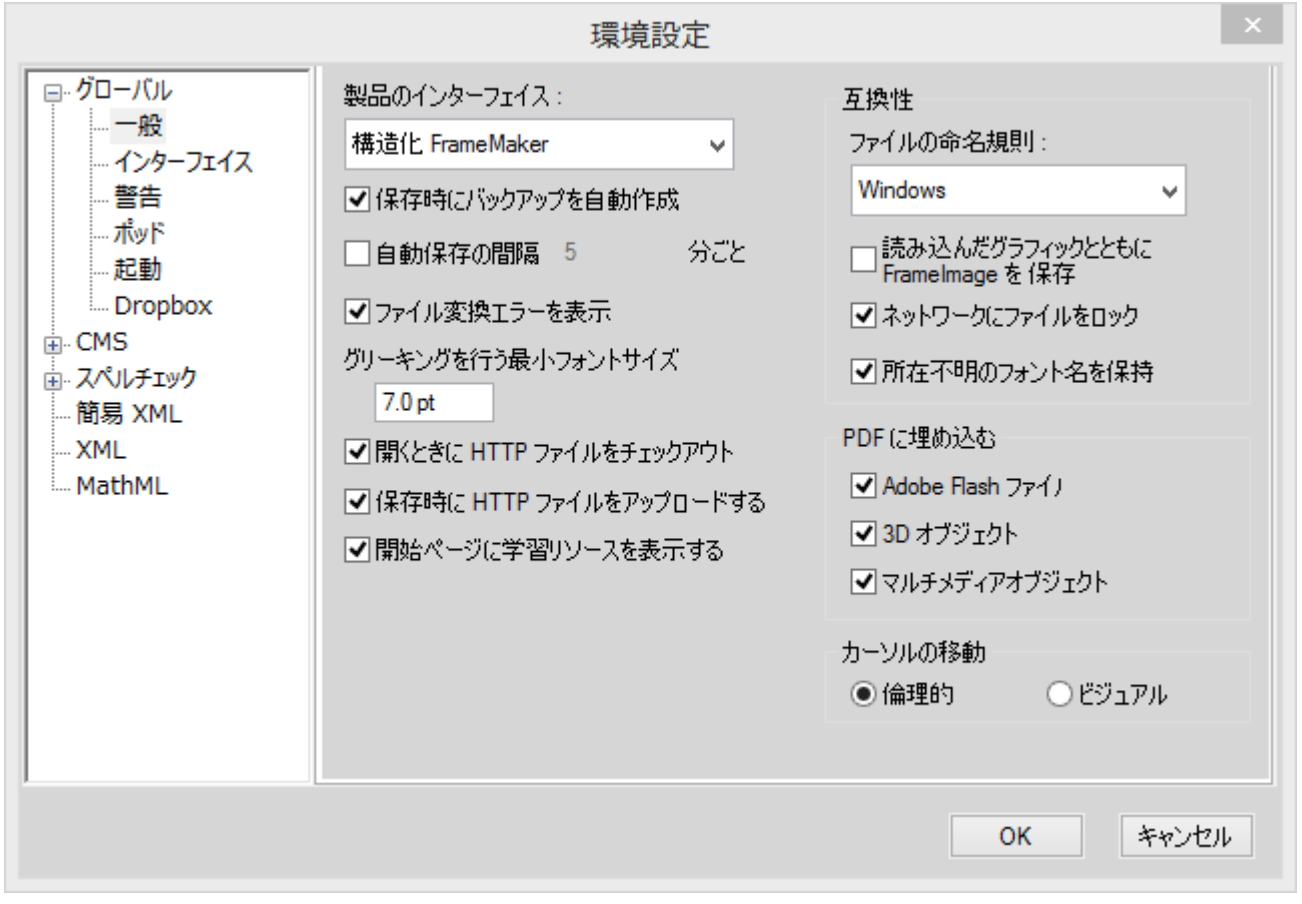
  重要: 「グラフィック」オプションの選択を解除して PDF を生成すると、グラフィックは PDF 内で表示されません。
- **ファイル > 設定 > 一般**を選択して、小さなテキストを灰色のバーとして表示します。**「グリーキングを行う最小フォントサイズ」**ボックスにポイントサイズを入力します。**「設定」**をクリックします。これにより、指定したサイズよりも小さいポイントサイズのテキストは、画面上ではグレーのバーとして表示されるようになります。

FrameMaker の環境設定

さまざまなFrameMaker設定を変更するための*設定ダイアログ*。

環境設定*ダイアログ*（**編集 > 環境設定**）を使用して、FrameMaker の設定を変更します。各種設定は、以下に示す各セクションに分類されています。

- **グローバル**：このセクションでは、製品のインターフェイス、ツールヒント、警告メッセージ、ポッド、起動スクリプト、Dropbox 統合を設定することができます。
- **CMS**（コンテンツ管理システム）：このセクションでは、サポートされている CMS を使用するための設定を指定することができます。
- **スペルチェック**：このセクションでは、サポートされている辞書とスペルチェックオプションを設定することができます。
- **簡易 XML**：このセクションでは、簡易 XML ビューとそれに関するオプションの有効と無効を切り替えることができます。
- **XML**：このセクションでは、XML ビューの外観を設定することができます。
- **MathML**：このセクションでは、MathML のインストールパス、ライセンス情報、関連オプションを設定することができます。



環境設定ダイアログの各種設定を以下に説明します。
このトピックの内容:

- *グローバル／全般*
- *グローバル／インターフェイス*
- *グローバル／アラート*
- *グローバル／起動*
- *グローバル／Dropbox*
- *CMS／文書*
- *CMS／Microsoft SharePoint*
- *CMS／DitaExchange*
- *CMS／Adobe Experience Manager*
- *スペルチェック／辞書*
- *簡易 XML*
- *XML*
- *MathML*

グローバル／全般

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
製品インターフェイス	デフォルトでは、FrameMaker は構造化 FrameMakerオーサリングモードで開きます。非構造化 FrameMaker オーサリングモードに切り替える場合は、オプションのリストで「FrameMaker」を選択して FrameMaker を再起動します。 詳しくは、「*オーサリングモードの選択*」を参照してください。
保存時にバックアップを自動作成	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、このオプションを選択します。 詳しくは、「*自動的にバックアップと保存を行う*」を参照してください。
自動保存の間隔	一定の間隔でファイルを自動的に保存する場合は、このオプションを選択し、保存間隔を分単位で指定します。 詳しくは、「*自動的にバックアップと保存を行う*」を参照してください。
ファイル変換エラーを表示	Word 形式などの文書を取り込む際にエラーメッセージを表示する場合は、このオプションを選択します。
グリーキングを行う最小フォントサイズ	小さなテキストをグレーのバーとして表示する場合は、このオプションを選択します。表示するテキストのポイントが、指定したサイズよりも小さい場合、そのテキストがグレーのバーとして画面に表示されます。 詳しくは、「*すばやくページを表示する*」を参照してください。
開くときに HTTP ファイルをチェックアウト	WebDAV サーバーからファイルをチェックアウトとして開く場合は、このオプションを選択します。
保存時に HTTP ファイルをアップロードする	ファイルを閉じる際に、そのファイルを 1 回だけチェックインする場合は、このオプションを選択します。

設定	説明
画像の余白	画像と、その画像に含まれているアンカー枠のデフォルトの余白（スペース）の値を指定します。画像を挿入すると、その画像とアンカー枠との間にギャップ（余白）が追加されます。 デフォルト値は 6.0 pt です。
画像を参照別に読み込む	画像読み込みのデフォルト設定を画像を参照別に読み込むように設定するには、このオプションを選択します。
タブ付きのようこそ画面を表示	ようこそ画面をタブ付きドキュメントウィンドウで表示する場合は、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、FrameMakerの起動時に*ようこそ画面*が表示されます。ただし、文書を開くか作成した場合は*ようこそ画面*が閉じられます。 次に、ワークスペーススイッチャーメニューから*ようこそ画面*を開くことができます。
互換性のある形式	
ファイルの命名規則	プライマリプラットフォームとして、Mac、Windows、UNIX のいずれかを選択します。選択したプラットフォームのファイル命名規則に準拠していないファイルを保存すると、警告が生成されます。
読み込んだグラフィックとともに FrameImage を保存	グラフィックのコピーを FrameMaker 文書にコピーすると、グラフィックデータが 1 つ以上のファセットに保管されます。各ファセットには、特定のグラフィック形式のデータが含まれています。FrameMaker はファセットを使用して、グラフィックの表示と印刷を行います。 読み込んだグラフィックとともに画像のデータをファセット形式で保存する場合は、このオプションを選択します。

設定	説明
ネットワークにファイルをロック	開いているファイルをロックする場合は、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、他のユーザーがファイルを編集できなくなります。 詳しくは、「*使用中の文書を開く*」を参照してください。
所在不明のフォント名を保持	このオプションを選択すると、文書内で使用されているサポート対象外の名前が FrameMaker によって保存されます。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。 詳しくは、「*所在不明のフォントに関するトラブルシューティング*」を参照してください。
PDF に埋め込む	
Adobe Flash ファイル	文書内に埋め込まれている Adobe Flash ファイルを使用して PDF を生成する場合は、このオプションを選択します。
3D オブジェクト	文書内に埋め込まれている 3-D オブジェクトファイルを使用して PDF を生成する場合は、このオプションを選択します。
マルチメディアオブジェクト	文書内に埋め込まれているマルチメディアオブジェクト（MP3、MP4、AVI など）のファイルを使用して PDF を生成する場合は、このオプションを選択します。
カーソルの移動	
論理的／ビジュアル	右から左に読む言語が有効になっている文書を操作する場合のカーソルの動き（論理的またはビジュアル）を選択します。 詳しくは、「*キャレットの位置と移動*」を参照してください。

グローバル／インターフェイス

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
ツールヒントの外観	ツールヒントの外観を選択します。有効なオプションは、「標準」、「高速」、「非表示」です。
ポッド	
アイコンポッドを自動折りたたみ	フォーカスがポッドから離れたときに、自動的にポッドをアイコンに折りたたむ場合は、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は、ポッドアイコンをクリックして折りたたむ必要があります。
非表示ポッドを自動折りたたみ	ドッキングしているすべてのポッドを永続的に非表示にする場合に選択します.
閉じたときにポッドを隠す	閉じたポッドを非表示にする場合は、このオプションを選択します。この方法の場合、ポッドはインターフェイス上には表示されませんが、システムメモリ内ではアクティブな状態のままになります。このオプションを選択しなかった場合、閉じたポッドがシステムメモリから除去されます。
コマンド検索でメニューパスを表示	このオプションを選択すると、*コマンド検索*でコマンドのメニューパスが表示されます。詳しくは、「*コマンド検索*」を参照してください。
ダイアログ	
Windows ファイルブラウザーを使用	ファイルを開くまたは保存する際に Windows のネイティブファイルブラウザーダイアログを使用する場合は、このオプションを選択します。
文書	
文書をタブとして開く	開いている文書を個別のタブに表示する場合は、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かった場合、開いている文書が個別のウィンドウに表示されます。
文書内のシングルタブを隠す	個別のウィンドウに文書を表示する場合、タブにはファイル名が表示されません。

設定	説明
ドラッグ時に文書のタブ化を防止	ドラッグする文書のタブ化を防ぐ場合は、このオプションを選択します。
統合文書をタブとして開く	統合文書をタブとして開く場合は、このオプションを選択します。
ドラッグドロップで文書を開く	文書をドキュメントウィンドウにドラッグアンドドロップして開く場合は、このオプションを選択します。
アイコン	
グレースケール/色付き	FrameMaker のユーザーインターフェースでグレースケールのアイコンを使用したい場合はグレースケールオプションを、そうでない場合は色付きを選択します。
を置きます	
ドキュメントウィンドウのカーソル位置に応じて自動展開	ドキュメントウィンドウ内のカーソル位置を、構造図で選択したエレメントに同期する場合は、このオプションを選択します。例えば、ドキュメントウィンドウ内の任意の場所にカーソルを置くと、構造図内の対応するエレメントが自動的にハイライト表示されます。同様に、構造図内のエレメントを選択すると、ドキュメントウィンドウ内の対応するテキストが自動的に選択されます。

グローバル／アラート

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
履歴の消去中に警告を表示します	履歴の消去操作の実行中に警告メッセージを表示する場合は、このオプションを選択します。操作のタイプごとに 1 回だけ警告メッセージを表示することも、すべての操作に対して 1 回だけ警告メッセージを表示することもできます。
ファイルに非決定の相互参照が含まれています	文書内に非決定の相互参照が含まれている場合に警告を表示するには、このオプションを選択します。

設定	説明
古いリリースの文書を開こうとしています	古いリリースの FrameMaker で文書を開く場合に警告を表示するには、このオプションを選択します。
古いリリースブックを開こうとしています	古いリリースの FrameMaker でブックファイルを開く場合に警告を表示するには、このオプションを選択します。
ファイルには所在不明のフォントが含まれています	文書内で使用されているフォントが、その文書を開くシステム上で使用できない場合に警告を表示するには、このオプションを選択します。
辞書プロバイダーの不一致	文書内で指定されている辞書サービスプロバイダーが、その文書を開くシステム上の辞書と一致しない場合に警告を表示するには、このオプションを選択します。 **注意:** 辞書サービスプロバイダーは、**環境設定 > スペルチェック > 辞書**で設定することができます。
モードでサポートされていないファイル	構造化ファイルを非構造化モードで開いた場合に警告を表示するには、このオプションを選択します。
表示でサポートされていないフォーマット	サポートされていないビューでファイルを開いた場合に警告を表示するには、このオプションを選択します。
自動的に和文コンポーザーに切り替える	自動的に和文コンポーザーモードに切り替える場合は、このオプションを選択します。詳しくは、「*アジア言語に関するサポート*」を参照してください。
セッション復元時に警告を表示	以前のセッションを復元する際に警告を表示する場合は、このオプションを選択します。クラッシュの発生後に FrameMaker を再起動すると、この警告が表示される場合があります。
コンテキストヒントを表示	FrameMaker で実行する操作に関するコンテキストヒントを表示する場合は、このオプションを選択します。 詳しくは、「*コンテキストヒント*」を参照してください。

グローバル／起動

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
起動時に Adobe Fonts を読み込む	このオプションを選択すると、FrameMaker の起動時に Adobe フォントが読み込まれます。Adobe フォントは、<Fm_install_location>¥fminit¥ fonts フォルダーに保管されています。このオプションの選択を解除すると、すべての Adobe フォントが使用できなくなります。
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すべてのクライアントが、起動時に読み込まれなくなります。このオプションを選択すると、FrameMaker が起動するまでの時間が短くなりますが、一部のクライアントアプリケーションについては、FrameMaker の起動直後は使用できません。
言語プロバイダーの読み込みを待機	FrameMaker が起動するまですべての言語サービスプロバイダーの起動を待機する場合は、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、英語の辞書サービスだけが起動時に読み込まれます。その他の辞書サービスプロバイダーは、FrameMaker の起動後に読み込まれます。
起動スクリプトを読み込まない	FrameMaker の起動時に読み込みたくないスクリプトのリストを指定します。例えばこのリストには、S1000D のユーティリティとメニュースクリプトがデフォルトで指定されます。このリストから S1000D スクリプトを削除すると、それらのスクリプトが実行され、S1000D のメニューオプションが表示されます。

グローバル／Dropbox

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
現在選択されている Dropbox フォルダー	Dropbox のファイルを保存するデフォルトの場所となるフォルダーを指定します。
ローカルでコピーした後に Dropbox からファイルを削除する	Dropbox フォルダーにアップロードしたファイルをディスクから削除する場合は、このオプションを選択します。
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	すべての依存ファイルを Dropbox フォルダーにプッシュするためのフォルダー構造を定義する場合は、このオプションを選択します。

CMS／文書

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
ファイルアップロード時	
既存のオブジェクトを上書きし別名で保存	バージョン管理メカニズムを指定する場合は、このオプションを選択します。ファイルの既存のバージョンを上書きすることができます。その際、そのファイルのバージョン番号を変更せずにそのまま使用することも、次のメジャーバージョンに設定することも、次のマイナーバージョンに設定することもできます。
非表示オブジェクトを表示	Documentum リポジトリで非表示ファイルとしてマークされているファイルを表示する場合は、このオプションを選択します。これらの非表示ファイルは、リポジトリマネージャーウィンドウにも表示されます。
個人用キャビネットを表示	Documentum リポジトリ内の個人用キャビネットを表示する場合は、このオプションを選択します。個人用キャビネットは、リポジトリマネージャーウィンドウに表示されます。
DFS SDK パス	システム上の DFS （Documentum Foundation Services）SDK のパスを参照して選択します。

設定	説明
カスタム属性	Documentum で使用するカスタム属性を指定します。 詳しくは、「*カスタム CMS 属性を追加する*」を参照してください。

CMS／Microsoft SharePoint

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
ファイルアップロード時	
既存のオブジェクトを上書きし別名で保存	バージョン管理メカニズムを指定する場合は、このオプションを選択します。ファイルの既存のバージョンを上書きすることができます。その際、そのファイルのバージョン番号を次のメジャーバージョンに設定することも、次のマイナーバージョンに設定することもできます。
カスタム属性	Microsoft SharePoint で使用するカスタム属性を指定します。 詳しくは、「*カスタム CMS 属性を追加する*」を参照してください。

CMS／DitaExchange

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
ファイルアップロード時	
既存のオブジェクトを上書きし別名で保存	バージョン管理メカニズムを指定する場合は、このオプションを選択します。ファイルの既存のバージョンを上書きすることができます。その際、そのファイルのバージョン番号を次のメジャーバージョンに設定することも、次のマイナーバージョンに設定することもできます。

CMS／Adobe Experience Manager

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
チェックイン時にファイルを閉じる	ファイルを AEM にチェックインしたときにそのファイルを閉じる場合は、このオプションを選択します。
チェックアウト時にファイルを開く	ファイルを AEM からチェックアウトしたときにそのファイルを開く場合は、このオプションを選択します。
自動チェックアウトを有効にする	このオプションを選択すると、ファイルを開いたり保存したりしたときに自動でにファイルがチェックアウトされます。関連する操作がユーザーによって実行されたときにプロンプトを表示するように選択することもできます。詳しくは、「*ファイルの自動チェックアウトの機能有効にする*」を参照してください。
プロキシタイプ	AEM サーバーで使用するサーバープロトコルを選択します。有効なオプションは HTTP と HTTPS です。
サーバー／ポート	AEM サーバーの IP アドレスまたはドメイン名と、AEM サーバーがリスンするポートを指定します。

スペルチェック／辞書

これらの環境設定を使用して、様々な言語のスペル、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。ドイツ語変種の場合は、Duden 辞書を選択します。

スペルチェック／スペルチェックのオプション

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
自動スペルチェック	入力と同時に文書内のスペルチェックが実行されます。スペルが間違っていると、単語の下に赤の波線が表示されます。
検索	
繰り返されている単語	文書内で繰り返し出現する単語をスペルチェック機能で検索する場合は、このオプションを選択します。

設定	説明
ハイフンの誤用	文書内で使用されている正しくないハイフンをスペルチェック機能で検出する場合は、このオプションを選択します。
大文字・小文字の誤用	文書内の正しくない大文字と小文字の用法（*「GReen」* など）をスペルチェック機能で検出する場合は、このオプションを選択します。
2 回連続した文字	文書内の連続している文字について、スペルチェック機能でフラグを設定する場合は、このオプションを選択し、フラグを設定する文字を指定します。
直線引用符	文書内で使用されている直線引用符をスペルチェック機能で検出する場合は、このオプションを選択します。
余分なスペース	隣接する 2 つの単語の間に挿入されている余分なスペースをスペルチェック機能で検出する場合は、このオプションを選択します。
指定の文字の前のスペース	先頭にスペースが挿入されている文字について、スペルチェック機能でフラグを設定する場合は、このオプションを選択し、フラグを設定する文字を指定します。
指定の文字の後のスペース	末尾にスペースが挿入されている文字について、スペルチェック機能でフラグを設定する場合は、このオプションを選択し、フラグを設定する文字を指定します。
初期設定	スペルチェックのオプションをデフォルト設定に戻す場合は、このボタンをクリックします。
無視	
1 文字の単語	スペルチェック機能でフラグを設定して 1 文字の単語を無視する場合は、このオプションを選択します。
すべて大文字の単語	スペルチェック機能でフラグを設定して、すべて大文字で書かれた単語を無視する場合は、このオプションを選択します。

設定	説明
指定の文字を含む単語	スペルチェック機能でフラグを設定して、特定の文字が含まれている単語を無視する場合は、このオプションを選択し、対象となる文字を指定します。
ローマ数字（Hunspell には適用しない）	スペルチェック機能でフラグを設定してローマ数字を無視する場合は、このオプションを選択します。
数字を含む単語	スペルチェック機能でフラグを設定して、数字が含まれている単語を無視する場合は、このオプションを選択します。

簡易 XML

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
簡易 Xml 表示を有効化	構造化文書で簡易 XML ビューを有効にする場合は、このオプションを選択します。 詳しくは、「*簡易XML*」を参照してください。
警告付きダイアログ	
次の有効な位置に挿入する前に警告する	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。
無効な位置で入力時に警告を表示	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。
クリックエレメントツールバーで使用でき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。

XML

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
構文カラー	属性、コメント、エンティティ、エレメント名などのオブジェクトを XML ビューで表示するための色を選択します。
行番号を表示	XML ビューで行番号を表示する場合は、このオプションを選択します。
ワードラップ	XML ビューで単語を折り返す場合は、このオプションを選択します。
フォントファミリー	XML ビューで XML コードをレンダリングするためのフォントファミリーを選択します。

MathML

このセクションでは、以下の設定が可能です。

設定	説明
MathFlow	
インストールパス	システム上の MathFlow のインストールパスを参照して選択します。
ライセンスファイルパス	システム上の MathFlow ライセンスファイルのパスを参照して選択します。
エディタータイプ	使用する MathFlow エディターのタイプを選択します。有効なオプションは、Style Editor と Structure Editor です。詳しくは、「*「MathML」を使用して数式を作成する*」を参照してください。
MathFlow 設定値	
DPI	MathML 数式は、画像形式で文書内に挿入されます。MathML 数式の画像の DPI を指定します。
インラインに埋め込む	囲った段落を使用して数式の画像をインラインで埋め込む場合は、このオプションを選択します。
PNFとしてエクスポート（PDF用）	MathML の数式を PNG イメージとして PDF 出力に書き出すには、このオプションを選択します。デフォルトでは、このオプションは選択されていません。

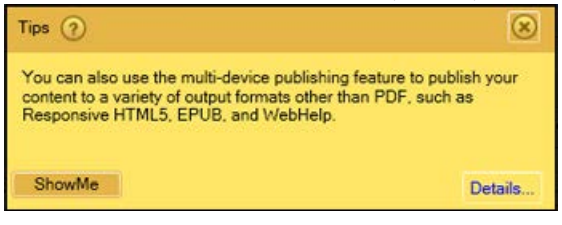
設定	説明
段落スタイルを適用	囲った段落の書式を MathML 数式に適用する場合は、このオプションを選択します。
フォントサイズ	MathML 数式のフォントサイズをピクセル単位で指定します。デフォルトのフォントサイズは 14 px に設定されています。
警告	
体験版ライセンスの警告を表示	MathFlow の体験版ライセンスを使用している場合に警告を表示するには、このオプションを選択します。

コンテキストヒント

FrameMakerで導入された新機能を見つけるのに、コンテキストヒントが、どのように役立つかを知ることができます。

コンテキストヒント機能により、FrameMakerに導入された新機能または通常のタスクを実行する代替方法を検索しやすくなります。現在実行中のタスクに関連する機能がある場合は、コンテキストヒント機能は、ヒントの形式で機能に関連する情報を表示します。これらのヒントによりタスクを簡単かつ効率的に実行できます。
例えば、新規文書を初めて開いたときには、FrameMakerのワークスペースの右下にヒントが表示されます。

FrameMaker のコンテキストヒント



ヒントダイアログボックスには、次のボタンが表示されます。

- ?：このボタンの上にマウスを置くと、これらのヒントのオン / オフを切り替える方法が表示されます。
- **表示**：このボタンは、特定のヒントに対してのみ表示されます。 このボタンをクリックすると、ヒントで参照されているそれぞれのポッドが開きます。
- **詳細**：このボタンをクリックすると、関連するヘルプコンテンツに移動します。
- X：このボタンをクリックすると、ヒントを閉じます。 メッセージをこれ以上表示しないようにする方法については、「*コンテキストヒントの環境設定*」を参照してください。

各ヒントは、特定のワークフローにつき一度だけ表示されます。例えば、次回にドキュメントを開いた際にヒントが表示されることはありません。ここでの目的は、煩雑さを抑えつつ貴重な情報を提供することにあります。すなわち、ワークフローを実行した場合は、FrameMakerではユーザーがヒントの情報を既に利用しているか、あるいはそうした情報が不要なものとして見なされます。

コンテキストヒントの環境設定

コンテキストヒントの環境設定をカスタマイズするには、編集、環境設定、グローバル、警告を選択します。 > > > コンテキストヒントに関する次のオプションは、ダイアログボックスの下部にあります。

コンテキストヒントを表示

メッセージをこれ以上表示しないようにするには、このオプションの選択を解除します。すなわち、タスクを初めて実行する場合でも、ヒントやメッセージが表示されなくなります。

コンテキストヒントをリセット

「コンテキストヒントをリセット」ボタンをクリックすると、ヒントの表示が再開されます。これまでに実行したワークフローについても、再びヒントが表示されます。例えば文書の保存時にコンテキストヒントが表示される場合、このボタンをクリックしてこのヒントを保持すると、次回文書を保存するときに、同じヒントが再び表示されます。

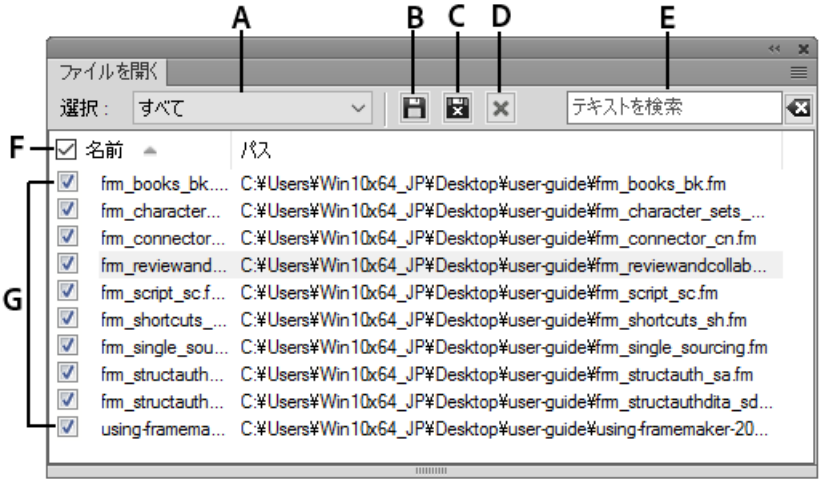
開いているファイルの管理

開いているファイルポッド.

開いているファイルポッドでは、開いている多数のファイルを管理および移動できます。「ファイルを開く」ポッドを使用して、以下のことができます。

1) 未保存の変更があるファイルを確認し保存する。
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) 異なるファイル間をナビゲートする。
4) 開いている様々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。

開いているファイルポッド



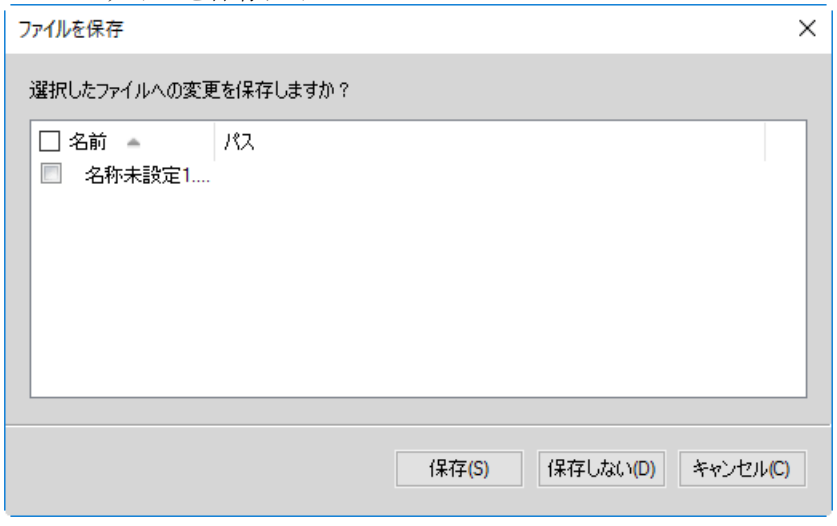
A. ファイルを保温して開いたままにしますB. 選択したファイルを保存して閉じる。C. 選択したファイルを閉じる。閉じようとしているファイルに未保存の変更がある場合、「ファイルの保存」ダイアログが表示されます。D. 検索-入力すると、すべての例のエントリでポッドが検索条件に一致します。検索テキストボックスの隣にあるバツ印のアイコンを使用して検索テキストをクリアします**E.** 「すべて選択」、「未保存」または「保存済み」を選択して結果をフィルタリングします **F.** ファイルのリストをクリアします **G.** 現在開いているすべてのファイルを選択します **H**。現在開いているファイルのリスト、表示、ポッド、開いているファイルを選択するか、表示、開いているファイるを選択します。
› › ›
映像を見るファイルポッドを開く。

ファイルを閉じて終了するときのファイルの保存

FrameMakerでは以下の場合に「ファイルの保存」ダイアログを表示します。

- 次の方法で FrameMaker を終了する
  - **「閉じる」**ボタンをクリックする
  - ファイルの終了を選択する ›
  - 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**
- *開いているファイルポッドでファイルを保存せずに閉じる*

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**「保存」**をクリックすることで、変更を破棄することもできます。

開いているファイルを保存して閉じる

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。*「ファイルを開く」ポッドを使用して、保存または破棄するファイルおよび変更内容が選択することができます。*

1) 「表示ポットファイルを開く」を選択出来ます。 > >

   *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。 長いリスト内でファイルを見つけるには、**検索**ボックスに入力します。FrameMaker 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 は、選択したファイルを保存します。 FrameMaker 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。

   - **「保存して閉じる」**をクリックします。

     FrameMakerは、選択されたファイルを保存して閉じます。

   - ファイルを閉じます。

     FrameMaker は選択し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場合、ファイルを保存ダイアログが表示されます。

最後のセッションを復元

FrameMaker で、最後のセッション、手順、および環境設定を復元する方法について説明します。

FrameMaker では、最後に FrameMaker 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を再起動する

と、FrameMaker　は最後のセッションを復元するかどうかを選択するメッセージが表示されます。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ます）

セッションの復元に関するビデオを参照してください：シングルクリックセッションの復元。
このトピックの内容:

- *最後のセッションを復元するための条件*
- *最後のセッションを復元する*
- *復元時の警告の環境設定*

最後のセッションを復元するための条件

以下の条件にすべて一致する場合、最後のセッションを復元できます。

1) FrameMaker 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、最後のセッションで復元するための何かが存在していたということです。ファイルを手動で閉じた後に FrameMaker 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。
3) FrameMaker の現在のモード（構造化または非構造化）が、FrameMaker の最後の終了時のモードと同じである。

最後のセッションを復元する

FrameMaker の最後のセッションを復元するには、FrameMaker を起動し、以下のいずれか 1 つを実行します。

- *ようこそ画面*で**最後のセッションを復元**をクリックします。
  または
- **ファイル > 最近開いた > 最後のセッションを復元**を選択します。
  または
- キーボードショートカットを使用しますEsc r s。
- FrameMaker がクラッシュした場合、FrameMaker を再起動すると、FrameMaker 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　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はエラーメッセージを表示し、*コンソール*ポッドにそれらのファイルをリストします。

注意: *コンソール*ポッドを起動するには、**表示 > ポッド > コンソール**を選択するか、Esc + c + Pを押します.

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。

リソースマネージャーのビューの復元のサイズ

FrameMaker が、終了時および再起動時にリソースマネージャービューのサイズを保持する方法を理解します。

FrameMakerでは、終了して再起動したとき、次のリソースマネージャービューのサイズが保持されます。

- ブックのリソースマネージャービュー
- CMS リポジトリブラウザーのリソースマネージャービュー
- DITA マップのリソースマネージャービュー

リソースマネージャービューを閉じて再び開くときに、FrameMaker　はリソースマネージャービューの寸法を記憶し、それらをリソースマネージャービューのデフォルト寸法として使用します。

- ドッキングされていないリソースマネージャービューの場合、高さと幅が保持されます。
- ドッキングされているリソースマネージャービューの場合、幅のみが保持されます。

保持される幅は、ドッキングされているリソースマネージャービューとドッキングされていないリソースマネージャービューでは異なります。ブックやDitamapなど様々なリソースマネージャービューに対して、保持されるサイズは同じです。

ユーザーインターフェイスの設定ヒント

FrameMakerのユーザーインターフェイス、輝度、文書ウインドウ、ポッド、アイコンを操作するためのヒントおよびショートカットを知ることができます。

ドキュメントウィンドウを結合する

現在のウインドウ（フローティング、最小化、又はドッキング）をすべて連結するには、ドッキングしている文書ウインドウのタブバーを右クリックし、メニューから「全てをここに結合」を選択します。

Windows エクスプローラーでファイルを開く

Windows エクスプローラーで特定のファイルの場所を開くには、ドッキングされ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、メニューで**コンテンツが含まれて**

いるフォルダーを開くを選択します。Windows エクスプローラーで、文書のファイルが自動的に選択されます。

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ポッド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特に便利です。

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。

ポッドを再び開く

「ウインドウ」を選択し、「ポッド」を選択し、「再び開くポッド」を選択します。

開いているすべてのポッドグループをアイコン化する

ポッド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。

RELATED LINKS:

画面モード

アクセシビリティ

FrameMaker が視覚障害者へのアクセスを改善するために提供する機能について説明します。

FrameMaker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。
- FrameMaker ファイルを変換してタグ付き Adobe PDF ファイルを作成することによって、スクリーンリーダーソフトウェアを使用するユーザーは、文書を正しい順序で読み取ることができます。 FrameMakerドキュメントをタグ付きAdobePDFファイルに変換する方法については、*タグ付き PDF 出力*を参照してください。
- 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 で表示されている FrameMaker 文書、Adobe Acrobat® または Adobe Reader®. スクリーンリーダーのインストールと、FrameMaker 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。

スクリーンキーボードを起動する

1) スタートメニューから
*プログラム > アクセサリ > アクセシビリティ > 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。

RELATED LINKS:
ハイコントラストワークスペース

文書

FrameMaker で文書を作成する様々な方法を理解します。組み込みのテンプレートを使用して文書を作成します。

文書の操作の詳細については、次のトピックを参照してください。

- *文書を作成する*
- *文書を開く*
- *文書を保存する*
- *保存できるファイル形式*
- *テキストのみ形式で FrameMaker 文書を保存する*
- *非構造化 FrameMaker 文書を XML として保存*

- *構造化された FrameMaker 文書を SGML または XML として保存する*
- *文書にメタデータを追加する*
- *FrameMaker のファイル拡張子*

文書を作成する

空のドキュメントまたはテンプレートから、Adobe FrameMaker で文書を作成する方法について説明します。文書の方向を設定する方法（左から右/右から左）について説明します。

FrameMakerには文書のベースにできるいくつかのテンプレートが用意されています。または、所属組織によって定義されたテンプレートを使用することや、空の文書の作成を選択できます。初期設定ではFrameMakerの文書の拡張子は.fmです。

文書の作成にテンプレートを使用する

テンプレートを基に新しい FrameMaker 文書を作成する方法について説明します。

テンプレートから文書を作成することができます。所属組織は、異なるタイプの文書にたいして既成のテンプレートを所有していることがあります。ファイル、新規、文書を選択肢て、新規文書を作成します。 > >
あらかじめ定義されたテンプレートに基づいて、文書作成するには、次の操作をします。

非構造化テンプレート

標準テンプレートから非構造化文書を作成するには次の操作を行います。

1) **標準テンプレートを検索**をクリックします。
2) 標準テンプレートダイアログでテンプレートを選択します。例えば、 *ユーザーガイド-法的*を選択します。
3) **「作成」**をクリックし、選択したテンプレートに基づいて文書を作成します。
   注意: オプションとして、**「サンプルを表示」**をクリックし新規文書タブに文書をプレビューさせることができます。このオプションで*標準テンプレートダイアログ*。サンプルを見終わってダイアログに戻るには、**もう一度「ファイル新規文書探索標準テンプレート」を選択します。** > > >
4) 文書にコンテンツを追加します。

構造化テンプレート

構造化テンプレートから構造化文書を作成するには、次の手順に従います。

1) **「構造化テンプレートを検索」**をクリックします。
2) 構造化テンプレートダイアログでテンプレートを選択します。例えば、*ビジネスメモ*を選択します。
3) **「作成」**をクリックし、選択したテンプレートに基づいて文書を作成します。
   注意: オプションとして、**「サンプルを表示」**をクリックし新規文書タブに文書をプレビューさせることができます。このオプションで*構造化されたテンプレートダイアログ*です。サンプルを見終わってダイアログに戻るには、もう一度「ファイル新規文書探索標準テンプレート」を選択します。 > > >

4) 文書にコンテンツを追加します。

カスタムテンプレートを選択します。

1) 新規文書にテンプレートとして使用したい文書まで移動します。
2) 「**新規**」をクリックします。

右から左テンプレート

右から左に書くテンプレートから右から左に書く文書を作成するには次の操作を行います。

1) テンプレートフォルダ（$FMHOME¥Templates)に移動します。
2) RTLTemplates.fmファイルをクリックします。
3) 「**新規**」をクリックします。
4) 文書にコンテンツを追加します。

注意: 方向が右から左に設定された空白の文書が作成されます。

空の文書の作成

FrameMakerでデフォルトのテンプレートを使用して白紙の文書を作成する方法について紹介します。

所属組織またはチーム用のテンプレートを定義するのであれば、空の FrameMaker 文書から始めることもできます。

1) 新しい文書ファイルを選択します。 > >
2) 基本ページレイアウトを指定します。
   - 標準的な1コラムの文書を作成する場合は、「**縦**」または「**横**」をクリックします。
   - 用紙サイズ、列、列の余白、ページ設定をカスタム設定した文書を作成するには、カスタムをクリックし、必要な値を指定して「作成」をクリックします。

     文書の単位系を選択することもできます。 ここで選択した単位は、FrameMaker のダイアログボックスやドキュメントウィンドウのステータスバーに表示されます。
3) 文書にコンテンツを追加します。

文書の方向を設定する

FrameMakerでは、左から右の表記（LTR）に加え、右から左の表記（RTL）（アラビア語、ヘブライ語、ペルシア語など）による文書の作成に対応しています。現在の文書の方向を、いつでも変更することができます。

現在のドキュメントの方向を変更するには、次の操作を行います。

1) 書式、文書、方向、左から右を選択すると、文書の方向が左から右に切り替わります。> > >
2) 書式、文書、方向、右から左を選択すると、文書の方向が右から左に切り替わります。> > >

挿入ポイントの位置は、文書方向に基づいて変化します。

文書を開く

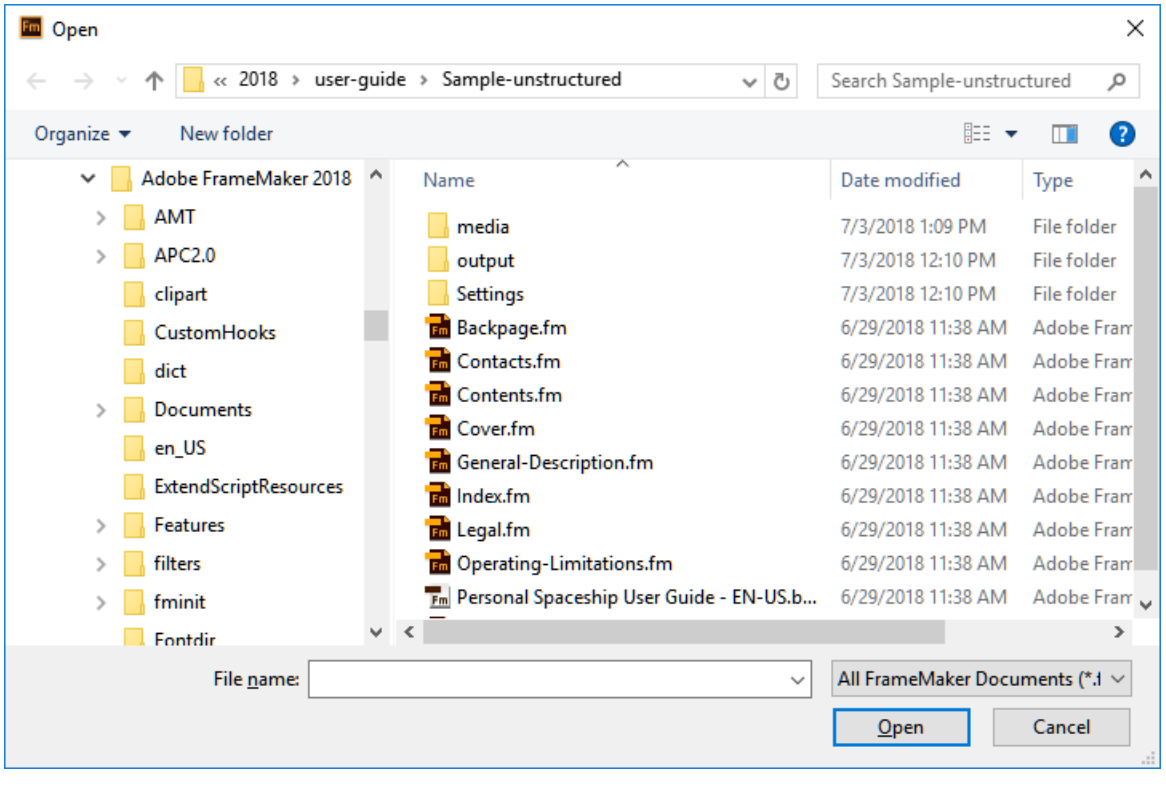
FrameMaker で様々なファイルやドキュメントを開く方法を知る。利用できないフォントがある場合のトラブルシューティング方法を理解する。

FrameMaker 文書のほかに、テキストファイル、MIF（変換書式）ファイル、MML（Maker Markup Language）ファイルおよび XML 文書や SGML 文書も開くことができます。 必要なフィルターがインストールされていると、Microsoft® Word など、他のアプリケーションで作成したファイルを開くこともできます。FrameMaker文書以外のファイルを開いた場合でも、大部分の書式は保持されます。

注意： FrameMaker 7 以前を使用して作成されたファイルを開くには、それを MIF ファイルとして保存する必要があります。

ファイルを開く

1) ファイルを**開く > を選択します。**



ドキュメントを開くおよびドキュメントを保存するダイアログはWindowsネイティブの「ファイルを開く」「ファイルを保存する」ダイアログをベースにしておりシステム上のファイルに簡単にアクセスすることができます。

注意： 従来の「開く」ダイアログを使用したい場合は*「編集環境設定」*の「グローバルインターフェイス」**ダイアログで「Windowsのファイルブラウザを使用する」**の設定を**> > 解除してください。 >**

2) 文書を見つけて開くを**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。

注意: Windows エクスプローラーから、空の UI 領域、ツールバー、メニューバーまたはポッドへファイルをドラッグ＆ドロップして、ファイルを開くこともできます。

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) ファイルを開くを選択し、**.txt > ファイル**を開きます。
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は、適切な表フォームで数列、セルセパレータ、見出し行などの追加オプションなどを選択して、データを適切な表形式で取得します。
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。

使用中の文書を開く

ロックファイル (*.lok)は、文書を開くたびに作成されます。このロックファイルにより、他のユーザーは作業中のファイルを変更できなくなります。ロックファイルは、元の文書と同じフォルダー内に作成され、文書を閉じると削除されます。ファイルのロックをオフにすることができます。
書き込み許可を持つ文書を開くときに、既にその文書が他のユーザーにより開かれていた場合はダイアログボックスが表示され、文書の名前、最後に文書を開いたユーザーの名前とその日時および文書が開かれているコンピューターの名前が表示されます。文書を編集しているときにシステムがクラッシュし、その後同じ文書を開いたときにも、このダイアログボックスが表示される場合があります。
ファイルを開いて以下のいずれかの操作を行ってください：

- ファイルを見るだけで変更はしない場合は、**「上書き禁止で開く」**をクリックし、**「続行」**をクリックします。文書が上書き禁止形式で表示されます。
- ファイルのコピーを編集する場合は、**「コピーを開く（編集可能）」**をクリックして、**「続行」**をクリックします。ファイルのコピーが開き、このファイルを保存するときに、新しいファイル名を指定するよう指示されます。
- 他のユーザーが使用していないことがわかっているファイルを編集する場合は、**「ロックを解除して開く」**をクリックして、**「続行」**をクリックします。システムがクラッシュした後、クラッシュ時に開いていた文書を編集する場合は、このオプションを選択してください。

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) 「File Open」**を選択し、** > 開きたい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挿入を、手動で更新するには**「参照の編集更新」>を使用します**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。
SGML、XML、MIF および MML はすべてテキスト形式です。そのため、非構造化 FrameMaker 内にテキストとして開きます。
構造化されたFrameMakerの.xmlまたは、.mifファイルの場合、Ctrlキーを押しながら**「開く」**ボタンをクリックすると、テキストファイルとして開くことができます。テキストファイルの読込ダイアログボックスでテキスト*読込オプション*を指定するように指示されます。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。

SGML ファイルのマークアップ

```
<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 T440B and T442 light rail
safety guidelines, an overview of door componer
```

システムがクラッシュした後にファイルを再び開く

システムがクラッシュすると、次の状況の場合、ファイルは自動的に保存されます。

- 環境設定ダイアログボックスで「自動保存」を選択すると、指定した時間ごとに自動保存ファイル（「*.auto*」という拡張子が付いたファイル）が作成されます。 このファイルは、ファイルを保存して閉じると削除されます。
- システムの状態が不安定になると、FrameMaker は、最新の変更が反映された回復ファイル（「.recover」という拡張子が付いたファイル）の作成を試みます。

自動的に保存されたファイルのコピーには、そのファイルに加えられた最新の変更が含まれています。

1) クラッシュ時に作業していたファイルを開きます。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - **回復ファイルが存在する場合**、メッセージが表示されたらその回復ファイルを開き、最後に行った変更が反映されているかどうかを調べます。変更が反映されている場合は、回復ファイルに編集していた文書と同じ名前を付けて保存してから、回復ファイルを削除します。
   - **回復ファイルが存在しない場合**、メッセージが表示されたら自動保存ファイルを開き、編集していた文書と同じ名前を付けて保存します。自動保存ファイルには、最後の自動保存が行われるまでに加えたすべての変更が保存されています。 失われる作業の量は、設定した自動保存時間の間隔と、システムがいつクラッシュしたかによって異なります。

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。
フォントが見つからないという問題を解決するには、次のようなことが考えられます：

フォントが損傷していないかチェックする

FrameMaker 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 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。 そのためには、**ファイルを開く前に**環境設定ダイアログボックスで*「失われたフォント名を記憶する」*オプションの選択を解除する必要があります。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。

プリンターを切り替える

FrameMaker は、プリンターに内蔵されているフォントを FrameMaker で使用可能にするために、プリンタードライバーに保存されているフォント情報を読み込みます。 場合によっては、デフォルトプリンターを変更すると、FrameMaker で使用可能なフォントをいくつか変更できます。

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。

文書を保存する

FrameMaker で文書を保存するための様々な方法を知る。FrameMaker で使用されるファイル名の拡張子とフォーマットについて理解する。

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。HypertextMarkupLanguage（HTML）、ExtensibleMarkup Language（XML）、PortableDocumentFormat（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。

アスタリスクは未保存の変更内容があることを示します。

ドキュメントを保存するには、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。 >
- 別のフォルダーおよび別のファイル名で保存するには「ファイルの名前をつけて保存」を選択します。 >

「ファイル名をつけて保存」を選択した場合、または、一度もファイルを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。
「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。
   - デスク上の現在のバージョンを上書きするには、「ファイルブックを保存」を選択します。 >
   - 別のフォルダーおよび名前で保存するには「ファイル」から「名前を付けて保存」を選択します。 >
2) 「ファイルブックを保存コマンド」を選択した場合、またはファイルが一度も保存されていない場合は、新しいファイル名と場所を指定します。 >

開いているすべての文書を保存する

Shiftキーを押したまま、「ファイル、開いているすべてのファイルを保存」を選択します。>

文書を前回保存した状態に戻す

「ファイルを保存状態に戻す」を選択し、「OK」をクリックします。 >

自動的にバックアップと保存を行う

FrameMaker 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) 「環境設定の編集」を選択します。 >
2) 全般的な環境設定で、以下の操作を行います。
   - 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には、バックアップ。
   - 定期的に自動保存ファイルを作成する場合は、**「自動保存の間隔」**を選択し、分単位の保存間隔をボックスに入力します。これにより、「ファイル保存」を選択しなくても、定期的にファイルのコピーが保存されるようになります。 > 自動保存ファイルには、.autoという拡張子がつきます。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。

RELATED LINKS:

PDF 形式で保存

テンプレートから属性を取り込む

保存できるファイル形式

FrameMaker が保存できるファイル形式と、FrameMaker 文書をバージョン間で交換する方法について説明します。

「ファイル名を付けて保存」コマンドを使用するとFrameMakerの文書を様々なファイル形式で

保存することができます。 > 以前のバージョンの FrameMaker で開くことができる FrameMaker ファイル、古い FrameMaker バージョンの場合はメーカー交換形式に保存、またはテキストのみ、SGML、HTML、XML、RTF として保存できます。
このトピックの内容:

- *FrameMaker (2019 release) ファイル形式*
- *FrameMaker (2017 release) ファイル形式*
- *FrameMaker 8 以降と文書を交換する*
- *FrameMaker 7.2 以前の文書を交換する*
- *その他のファイル形式 (テキストのみ、SGML、HTML、XML、RTF)*

FrameMaker (2019 release) ファイル形式

ブック 2019 (*.book)

FrameMaker ブックを、FrameMaker (2019 release) で開いて編集することができるブックとして保存します。

文書2019 (*.fm)

FrameMaker 文書を、FrameMaker (2019 release) で開いて編集することができる文書として保存します。

MTF2019(*.fm)

すべてのテキストおよびグラフィックを記述した FrameMaker (2019 release) 構文を含むテキストファイルが生成されます。元の文書を上書きしない場合は、MIF ファイルを別の名前で保存してください。 例えば、.mifという拡張子をつけています。

MIF の情報については、『MIF リファレンスガイド』を参照してください。

上書き禁止 2019

FrameMaker 上書き禁止文書またはブックを、FrameMaker (2019 release) で開いて表示することができる読み取り専用文書またはブックとして保存します。

FrameMaker (2017 release) ファイル形式

ブック 2017 (*.book)

FrameMaker ブックを、FrameMaker (2017 release) で開いて編集することができるブックとして保存します。

文書 2017(*.fm)

FrameMaker 文書を、FrameMaker (2017 release) で開いて編集することができる文書として保存します。

FrameMaker 8 以降と文書を交換する

FrameMaker ファイルを古いバージョンの FrameMaker ファイルと交換するには、ブックまたは文書を現在のバージョンのメーカー交換フォーマット (MIF) 形式で保存します。古い FrameMakerバージョンでこのファイルを開き、このバージョンのネイティブ形式で保存してく

ださい。
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。

FrameMaker 7.2 以前の文書を交換する

FramMaker7.2以前のバージョンのFrameMakerのファイルを交換するには、MIF7.0（*.mf）形式でブックまたは文書を保存します。
FrameMaker 7.2 以前でこのファイルを開き、このバージョンのネイティブ形式で保存します。
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。

WARNING: MIF 7.0 ファイル形式は Unicode をサポートしていません。FrameMaker 7.2 以前でサポートされていない文字はすべて疑問符（?）として表示されるか、失われます。
FrameMaker 7.2 より前のバージョンでは Unicode がサポートされていないため、FrameMaker 8 以降の文書を MIF 7.0 形式で保存することはお勧めできません。

その他のファイル形式（テキストのみ、SGML、HTML、XML、RTF）

テキストのみ

グラフィックおよび書式情報のないプレーンテキストファイルが生成されます。元の文書を上書きしない場合は、テキストファイルを別の名前で保存してください。 例えば、.txtという拡張子を付けています。

SGML

指定する文書の内容、エレメントおよび属性を含む SGML ファイルが作成されます。

HTML

World Wide Web で表示できる HTML 文書が作成されます。 段落タグおよび文字タグとHTMLでの各種定義済みエレメントとの対応を調整する方法について。*HTML マッピングを設定、調整する*

注意: 構造化 FrameMaker 文書を HTML として保存すると、エレメントごとに別の値が属性に設定されていても、同じ名前の属性は、同じ値にマッピングされます。 文書を書き出した後で、これらの属性に別の値を設定するには、テキストエディターを使用して書き出したファイルを編集します。

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。

XML の詳細については、https://www.w3.org/standards/xml/ を参照してください。

Microsoft RTF

リッチテキスト形式 1.9（RTF）でファイルを作成します。このファイル形式は、多くのワープロでサポートされており、他のアプリケーションでそのまま読むことができます。この方法で保存すると、通常はワープロ形式に変換され、大部分の書式は保持されます。

RTF の詳細については、マイクロソフトのリッチテキスト形式（RTF）の仕様を参照してください。

RELATED LINKS:

テキストのみ形式で FrameMaker 文書を保存する

非構造化 FrameMaker 文書を XML として保存

構造化された FrameMaker 文書を SGML または XML として保存する

HTML マッピングを設定、調整する

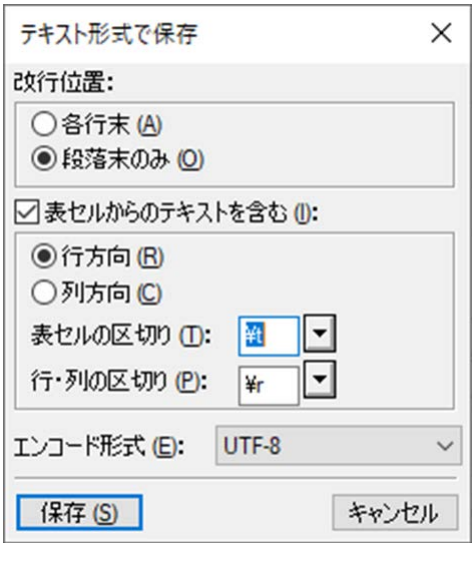
テキストのみ形式で FrameMaker 文書を保存する

FrameMaker 文書をテキストのみのファイルとして保存する方法、適切なエンコード方法、およびこの形式の制限事項を選択する方法について説明します。

重要: 「テキストのみ」形式で保存した場合は、通常のテキスト（テキスト枠内および表内のテキスト）だけが保存され、グラフィック、グラフィックのキャプション、脚注および書式情報は保存されません。必要に応じて、ファイルを保存する前に、行の長さと英文のハイフンの位置を調整してください。

FrameMaker文書は、テキストのみのファイルとして保存できます。文書を「テキストのみ」形式で保存すると、選択したテキストエンコード形式でテキストファイルが作成されます。
選択したエンコード形式では表せない文字がある場合、テキストファイルでは別の文字に置き換えられます。 例えば、ANSI（Windows）または ASCII エンコード形式を使用して「テキストのみ」形式で文書を保存すると、各種のスペース（極細スペース、en スペース、em スペースおよび特殊スペースなど）がすべて通常のスペースに変換されます。

1) 「ファイル名をつけて保存」**を選択します** > 。
2) ファイル名と保存場所を指定し**テキストのみ**形式を選択します。
3) **「保存」**をクリックします。 *「テキストとして保存」*ダイアログが表示されます：



4) 次のいずれかの操作を行います。
   - **各行で区切って独立した段落にする場合**は、**「各行末」**をクリックします。このオプションを選択すると、ファイルの元の改行位置と空白行が保持されます。 プログラムのソースコードのファイルのように、行を基本とするファイルでは、このオプションを使用します。

- **連続する行を同じ段落にして、空白行に改行を挿入する場合**は、**「段落末のみ」**をクリックします。文書テキストを含むファイルのように、段落を基本とするファイルでは、このオプションを使用します。

5) 表のテキストを保存する場合は、**「表セルからのテキストを含む」**を選択してから、次の操作を行います。
   - 表セルの保存順序（**行単位**または**列単位**）を指定します。
   - サルをタブで区切るか（¥t）キャリッジリターンで区切るかは、（¥r）ポップアップメニューから選択します。

6) テキストファイルを異なるテキストをコード化を使用するプラットフォームで使用する場合、**「テキストのコード化」**ポップアップメニューから適切なコード化を選択して**「保存」をクリックします。**
   以下のコード化を選択できます：
   - UTF-8
   - ISO Latin-1 (Unix)
   - ASCII
   - ANSI (Windows)
   - Macintosh
   - 日本語 (JIS)
   - 日本語 (シフト-JIS)
   - 日本語 (EUC)
   - 繁体字 (Big5)
   - 繁体字 (EUC-CNS)
   - 簡体字 (GB)
   - 簡体字 (HZ)
   - 韓国語
   - UTF-16 (ビッグエンディアン)
   - UTF-16 (リトルエンディアン)
   - UTF-32 (ビッグエンディアン)
   - UTF-32 (ビッグエンディアン)

RELATED LINKS:

保存できるファイル形式

非構造化 FrameMaker 文書を XML として保存

構造化された FrameMaker 文書を SGML または XML として保存する

非構造化 FrameMaker 文書を XML として保存

構造化されていない FrameMaker 文書を XML として保存する方法について説明します。

構造化ファイルと非構造化ファイルは、ともに XML に書き出すことができます。
構造化文書（埋め込み構造を持つ FrameMaker ファイル）の場合は、構造化アプリケーション

を使用して XML として保存します。
非構造化文書（埋め込み構造のない FrameMaker ファイル）の場合は、ソース FrameMaker ファイルに、各段落、文字、相互参照などについて作成する要素を指定するためのマッピングが、「XML マッピングテーブル」の参照ページ「XML」で定義されています。
エキスポート機能では、文書で使用可能なXMLファイルと、それに対応するCSS（段階スタイルシート）を作成します。

1) 次のいずれかの操作を行います。
   - XMLファイル**形式で > 保存を選択するか**Esc+f+w+xを押します。
   - ファイル**形式で > 保存を選択し、**「ファイル形式で保存」**のポップアップメニューから**XMLを選択します。
     ファイル名の拡張子をxmlにしてください。
2) ファイルの保存場所を指定します。
3) **「保存」**をクリックします。

RELATED LINKS:

保存できるファイル形式

テキストのみ形式で FrameMaker 文書を保存する

保存できるファイル形式

構造化された FrameMaker 文書を SGML または XML として保存する

構造化された FrameMaker 文書を SGML または XML として保存する

構造化文書を SGML または XML 形式で FrameMaker に保存する方法について説明します。

構造化 FrameMaker 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、FrameMaker によってエンコード形式が自動的に指定されます。デフォルトでは、UTF-8 エンコーディング形式が使用されます。
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（「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) 「ファイルを保存」を選択します。 >
2) ファイル名と保存場所を指定します。 ファイル名に適切な拡張子（.sgmおよび.xmlなど）をつけておくと良いでしょう。
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。文書にアプリケーションが関連付けられている場合は、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、構造化アプリケーションを設定し、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、「継続」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。
   - 初期設定マッピングを使用し、読み取り・書き込みルールを使用しない場合は、「適用しない」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 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。

RELATED LINKS:
構造化ブックにエレメント定義を取り込む

文書にメタデータを追加する

FrameMaker が組み込みの拡張メタデータプラットフォーム（XMP）をサポートする方法を理解する

FrameMakerでは、拡張メタデータプラットフォーム（XMP）を組み込みでサポートしています。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ともに、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) 対象の文書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。**わからない場合は「知らない」を選択します。**

5) 「設定」をクリックします。

FrameMaker のファイル拡張子

FrameMaker のファイル拡張子について知る.fm,.mif,ブック、.xml,.データ、. データマップ。

Windows で最初にファイルを保存するときに、FrameMaker は自動的に以下の拡張子を付けます。

- FrameMakerの文書用の.fm
- FrameMaker MIF（メーカー交換フォーマット）文書用
- FrameMakerのブック文書用
- XML 文書用.xml/.dita
- DITAマップファイルおよびブックマップファイル用

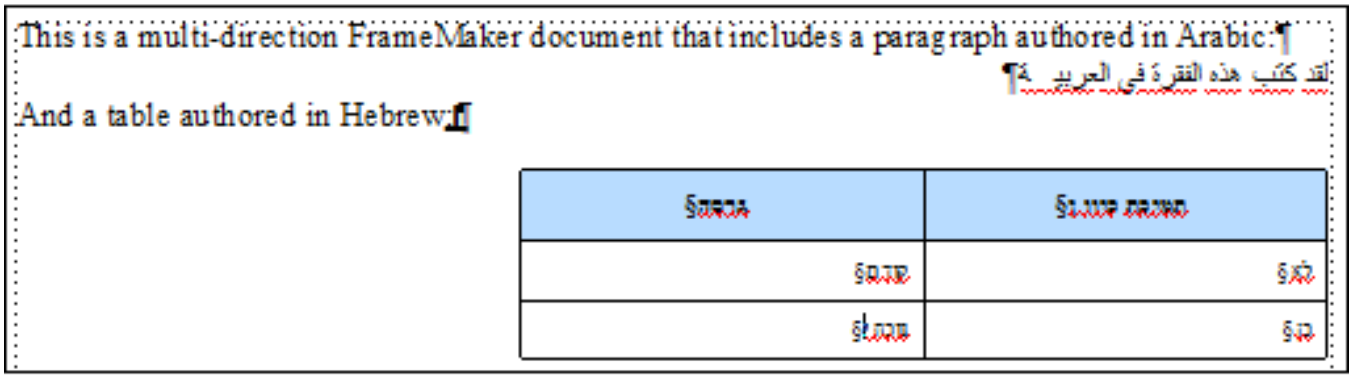
これらの拡張子により、ファイルは Windows オペレーティングシステムにより FrameMaker ファイルとして認識されます。
指定したファイル名の後に、これらの特殊な拡張子を付けたくない場合は、ファイル名を二重引用符で囲んでください。 Windows はこれらの拡張子の付かないファイルを FrameMaker ファイルとしては認識しませんが、それでもこのファイルを FrameMaker で開くことはできます。
.dox .docxなど、他のアプリケーションで登録されている拡張子を割り当てた場合、その拡張子はFrameMakerの拡張子の置き換えられず、FrameMakerでファイルを開くことができます。

文書の方向

FrameMakerでは、左から右の表記（LTR）に加え、右から左の表記（RTL）（アラビア語、ヘブライ語、ペルシア語など）による文書の作成に対応しています。

FrameMakerを使用すると、左から右（LTR）と、アラビア語、ヘブライ語、ペルシア語などの右から右（RTL）の両方のスクリプトでドキュメントを作成できます。また、多方向文書を作成することもできます。これは、他方向に記述された部分を含める特定方向の文書を作成できることを意味します。例えば、英語などの LTR 表記で作成された文書に、アラビア語、ヘブライ語、ペルシア語などのRTL表記で作成された段落（「*段落書式ウィンドウ*」を参照）や表（「*表内のテキストの方向を変更します。*」を参照）を含めることができます。または LTR 言語のフロー（テキストフレーム）と RTL 言語のフローを 1 つずつ含む複数フローのドキュメントを作成できます。 詳しくは、*フロー方向の設定*を参照してください。

LTR（英語）表記と RTL（アラビア語、ヘブライ語、ペルシア語）表記で作成されたテキストを含む文書



文書内のテキストだけでなく、文書の方向に基づいて、文書内の画像の方向も変更することができます（反転）。詳しくは、「*オブジェクトが含まれているドキュメントの方向の変更*」を参照してください。文書内の画像に、多方向のテキスト行を追加することができます。詳しくは、「*グラフィックにテキスト行を追加する*」を参照してください。
LTR または RTL どちらの方向でも FrameMaker 文書のミニ目次を定義できます。ドキュメント内の方向マーク（**挿入 > 方向マーク**）を使用して、タイプLRT / RTLの埋め込み、マーク、またはオーバーライドのマークを挿入します。
このようなテキストをFrameMakerドキュメントとの間でコピーアンドペーストすることもできます（*Microsoft Word ファイルを取り込む*を参照）。
注意：*特定の方向のテキストを FrameMaker の文書に取り込んだり、コピーしたりする場合、コピー先（文書、表、または段落）でもテキストの向きが同じ方向に設定されていることを確認する必要があります。*
FrameMakerには、非構造化文書（「*文書の方向*」を参照）とDITAトピック（「*テキスト方向を変更*」を参照）の両方で使用できる文書方向サポート機能が付属しています。この機能は、特別な設定を行うことなく、すぐに使用することができます。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、アプリケーション開発者は EDD における dir プロパティ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開発者リファレンスガイド』を参照してください。

デザインの継承

FrameMakerにおける文書の作成では、デザインの継承に基づいてテキストの方向が決定されます。デフォルトでは、文書のオブジェクトは文書におけるテキストの方向を継承します。例えば、RTL 表記の文書に挿入された段落や表では、RTL 表記が継承されます。 FrameMaker では、デザインの継承機能により、複数の方向が混在する文書を作成することができます。

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) **編集 > 設定**を選択します。*環境設定*ダイアログが表示されます。
2) 「キャレット移動」グループで「論理的」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、左のキーはカーソルを左方向に移動させます。

アジア言語に関するサポート

FrameMaker では、アジア言語の編集と公開に関する高度なサポートを用意しています。レイアウトエンジンは、アジア言語の段落コンポーザーを指定することで、段落レベルで指定できます。

段落書式から全角文字のエンコーディングがあるフォントを選択するか、CJK 言語（中国語、日本語、韓国語）フォントであるフォントを選択する場合は、段落書式ウィンドウで「和文コンポーザーを使用」*オプション*を必ず選択する必要があります。
旧形式の文書を開くと、全角フォントやルビテキストを含むすべての段落に対してこのプロパティが切り替えられ、和文のレイアウトエンジンが使用されます。
これら 2 つのレイアウトエンジンは異なる能力を持っているため、いずれのエンジンもテキストを正しく処理できないといった事態が発生する可能性もあります。例えば、段落にルビとアラビア語のテキストの両方が含まれている場合、いずれのエンジンも正しく処理できません。
また、この警告が表示されないように選択し、自動的にアジア言語サポートに切り替えるよう FrameMaker に指示を与えることもできます。

1) **設定を編集 >** を選択して、*環境設定*ダイアログを開きます。
2) **グローバル > アラート**タブに移動します。
3) **「自動的に和文コンポーザーに切り替える」**チェックボックスをアクティブ化します。

ページレイアウトとテンプレート

複数のコンポーネントが FrameMaker テンプレートを構成しています。 このコンポーネントには、段落書式、文字書式、マスターページレイアウト、リファレンスページおよび相互参照書式が含まれます。
非構造化テンプレートか構造化テンプレートかにかかわらず、テンプレートを作成する際には、あらかじめ注意深く計画・設計する必要があります。

書式

FrameMaker の段落書式および、段落書式の作成方法について説明します。

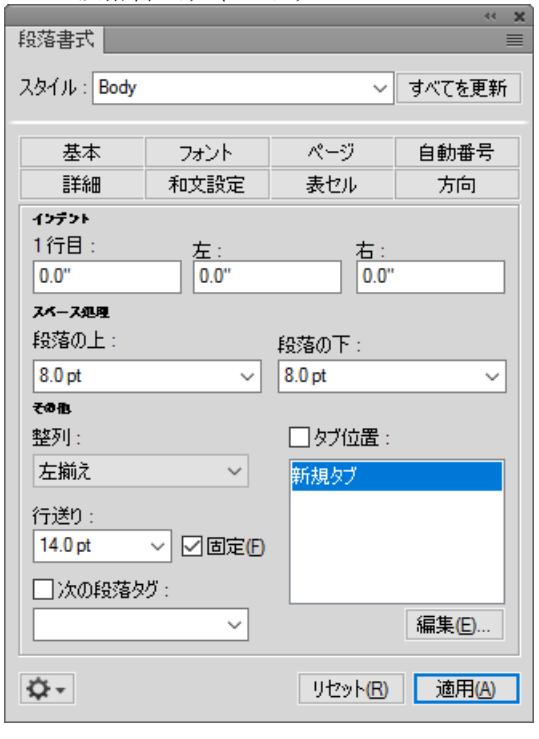
段落書式

段落書式には、テキストの外観および段落全体に適用される書式の設定が含まれています。
段落書式は、非構造化 FrameMaker 文書の文書書式の基盤であると同時に、構造化 FrameMaker 文書の文書書式の基盤になることもできます。

段落書式ウィンドウ

段落書式ウィンドウは、段落書式を作成・管理するために使用されます。

段落書式ウィンドウ



基本

インデント、間隔、配置、タブ位置、行間、および次に使用する段落書式などの段落属性です。

フォント

フォントファミリー、サイズ、角度、太さ、背景色、言語などのフォント属性です。言語ドロップダウンリストでは、英語、ドイツ語、タイ語など左から右に書く言語のほか、アラビア語、ヘブライ語、ペルシア語など右から左に書く言語を選択できます。

段落書式ウィンドウ

連動などのページ属性、および「コラム内に表示」や「すべてのコラム」などの書式属性です。

自動番号

自動番号書式を定義できる構成要素を使用します。

上級

自動ハイフネーションや単語間隔などの属性です。

和文設定

日本語における文字間隔などのアジア言語設定を適用します。 FrameMaker レイアウトエンジンを選択するための「和文コンポーザを使用」チェックボックスが含まれます（「*アジア言語に関するサポート*」を参照）。

表セル

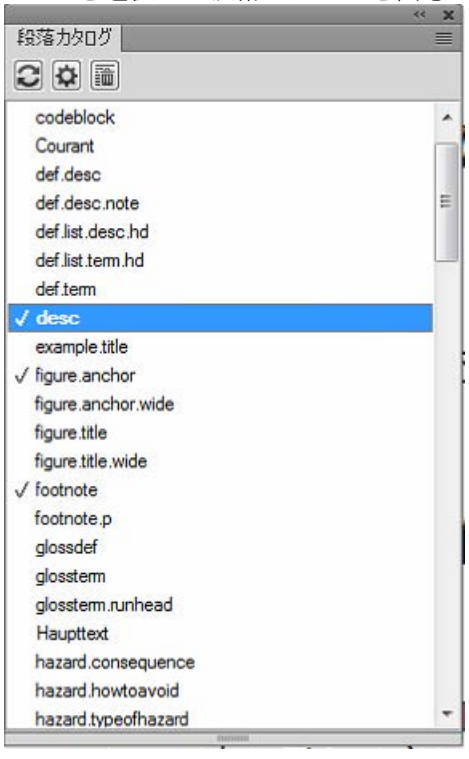
表セルに適用される段落属性です。

方向

段落の方向を、「継承」（デフォルト）、「左から右」および「右から左」の中から指定します。

段落カタログには、文書で利用できる段落書式のすべてが一覧表示されます。段落タグを適用するには、テキストを選択して、段落カタログからタグを選択します。

を選択して段落カタログを開きます。



段落書式を作成する

1) 作成する書式と同じような書式を設定した段落内をクリックします。 複数の段落を選択しないように注意してください。
2) 段落書式ウィンドウを開いて、新しい書式の名前を「スタイル」テキストボックスに入力します。

   注意: 「スタイルを更新」ボタンが「スタイルを作成」に変わります。すべての新しい段落書式は自動的に段落カタログに保存されます。
3) 「スタイルを作成」をクリックします。
4) 必要な属性を変更します。

   段落書式の属性はすべて指定する必要があります
5) 「スタイルを更新」をクリックします。

文字書式

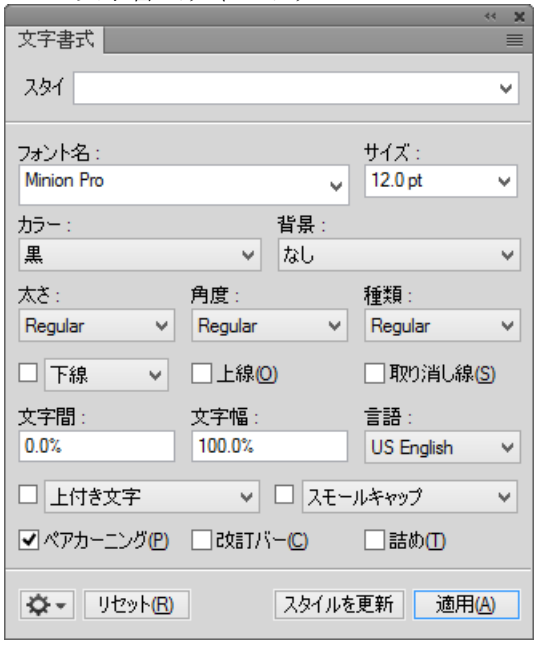
FrameMaker の文字書式および、文字書式の作成方法について説明します。

文字タグを使うと、段落中の任意の数の文字や単語の書式を設定することができます。
文字タグを適用すると、段落全体の属性を取り消すことなく、テキストの書式を設定することができます。
文字タグを作成することは、書式一貫性を維持するだけでなく、書式の変更をグローバルに適用するためにも役立ちます。
また、文字タグは、相互参照書式や変数のような FrameMaker の他の機能の構成単位としても使用できます。

文字書式ウィンドウ

文字書式ウィンドウは、文字書式を作成・管理するために使用されます。文字書式すべて、文字カタログに一覧表示されます。

文字書式ウィンドウ



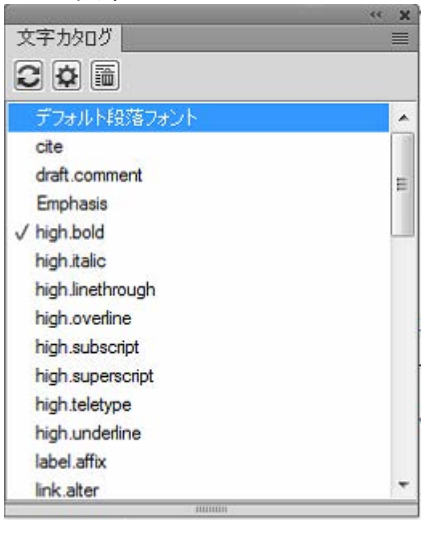
文字書式ウィンドウでは、新しい文字書式を作成することも、既存の文字書式を更新することもできます。さまざまな文字書式オプションを使用して、必要に応じて文字書式をデザインできます。

FrameMaker では、PDF 注釈は、テキスト背景色機能の実装によりハイライトを維持して読み込まれます。

文字書式および段落書式ウィンドウからテキスト背景色を設定します。

文字カタログには、文書で利用できる文字書式のすべてが一覧表示されます。文字タグや文字スタイルを適用するには、テキストを選択して、文字カタログからタグを選択します。

文字カタログ



文字書式を作成する

1) 作成する書式と同じような書式を設定した段落内をクリックします。 複数の段落を選択しないように注意してください。
2) 文字書式ウィンドウを開いて、新しい書式の名前を「スタイル」テキストボックスに入力します。
   注意: 「スタイルを更新」ボタンが「スタイルを作成」に変わります。すべての新しい文字書式は段落カタログに自動的に保存されます。
3) 新しい文字書式に含める属性を変更します。
4) 「スタイルを作成」をクリックします。

書式の管理

Adobe FrameMaker で提供されているさまざまな段落スタイル、文字スタイル、および表形式を管理する機能について説明し、段落形式へのグラフィックの追加方法についても学びます。

書式を更新する

書式属性を変更してから、それを利用して保存された書式とそのタグの付いたテキストの書式をすべて変更（*更新*）することもできます。
書式を更新するときは、すべての属性を更新するだけでなく、特定の属性だけを更新することもできます。例えば、文書中のすべての書式のデフォルトフォントを変更して、それ以外の属性はそのまま使用することもできます。
また、段落や文字フォントの取り込みは、**ファイル > 取り込み > 書式**コマンドによっても可能です。

段落書式と文字書式を更新する

1) 段落書式を変更するには、次のいずれかの操作を行って、変更する範囲を示します。
   - ある段落の属性グループが設定されている段落書式を更新するには、その段落内をクリックするか、複数の段落を続けて選択します。
   - すべての段落書式ではなく、複数の段落書式を更新するには、更新する書式を使用している段落を続けて選択します。
2) 適切な書式ウィンドウを選択します。
3) 次のいずれかの操作を行って、属性を表示します。
   - 上書きを含む任意の段落属性を表示するには、段落をクリックします。
   - カタログに保存された書式の属性を表示するには、段落タグや文字タグ・ポップアップメニューから書式を選択します。
4) 任意の属性を変更してから、「スタイルを更新」をクリックします。上書きを削除するかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。

ヒント: 書式ウィンドウの属性を変更した後に書式の更新を取り消す場合は、テキストをクリックすると属性が初期設定に戻ります。

特定の書式属性または単一の属性グループを更新する

1) 次のいずれかを選択します。
   - 特定の属性を更新する場合には、更新したい属性だけを変更します。
   - 段落書式の単一の属性グループを更新している場合、**書式 > 段落 > 書式**を選択して、段落タグボックスが空でない場合には、ボックスからタグを削除します。 タグを削除すると、ボックスが「そのまま」に設定されて、更新する書式のタグは変更されません。 次に、プロパティグループを表示し、必要に応じてプロパティを変更します。
2) コマンドポップアップメニューから、「すべてを更新オプション」を選択します。
3) 「使用する段落書式ウィンドウの属性」セクションで現在の属性グループを選択します。
4) 次のいずれかの操作を行います。
   - 文書中の書式をすべて更新するには、「すべての段落と段落カタログ」または「すべての文字と文字カタログ」を選択します。
   - 選択範囲内の段落および文字と、同じタグの付いた段落および文字をすべて更新するには、「選択範囲内のすべてのタグ」を選択します。
   - 特定のタグの付いた書式を更新するには、「タグ名」を選択し、ポップアップメニューでタグを選択します。
5) 書式ダイアログボックスで「スタイルを更新」をクリックします。

書式を名前変更するか削除する

テンプレートを設計したりテンプレートからカタログを取り込むときに、場合によっては書式の名前を変更したり削除したりする必要があることがあります。
カタログから書式を削除しても、同じタグを持つ段落や文字には影響はありません。そのような段落や文字は、カタログの中にないタグを持つというだけです。

1) 書式ウィンドウを選択して、段落カタログまたは文字カタログで名前を変更するか削除する書式を選択します。
   この操作は、必要な書式が既に表示されている場合でも行ってください。 この手順により、属性が書式の上書きを含まないことが保証されます。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - 名前を変更するには、「スタイル」ボックスに新しい名前を入力し、「スタイルを更新」をクリックします。
   - 書式を削除するには、カタログから書式を選択して「削除」をクリックし、スクロールリストから書式を選択して「**削除**」をクリックします。「**OK**」をクリックします。
   - 未使用の書式をすべてカタログから削除するには、「削除」をクリックします。そして、すべての書式が削除されるまで「削除」をクリックしてから、「OK」をクリックします。 **ファイル > ユーティリティ > 書式の適用と作成** を選択し、**「続行」** をクリックします。文書で使用中の段落書式または文字書式がすべてカタログに追加されます。

文書中の上書きすべてに段落を作成することを避けるために、書式をテンプレートから取り込みます。 テンプレートから書式を取り込むと、段落タグや文字タグへの変更は上書きされるので、新しいタグが文書に追加されることはありません。

書式の適用

段落書式は段落レベルで適用し、文字書式は文字または単語レベルで適用し、表書式は表全体に適用します。

- 段落書式と表書式： 段落または表の中にカーソルを置き、カタログから書式を選択します。
- 文字書式： テキストを選択し、カタログから書式をクリックします。

新しい書式を作成するときのヒント

いままでに繰り返し使用されてきて安定しているテンプレートを使用する場合は、書式を作成する必要はほとんどありません。ただし、新しいテンプレートをデザインしたり、使用中のテンプレートが不完全な場合は、新しい書式を作成する必要がある場合があります。書式を作成するには、既存の書式の属性を修正するのが一番簡単です。
新しい書式を作成するときは、次の点に注意してください。

- 同じ種類の段落や段落内のテキストアイテムには、「Head1」「Head2」のような、一貫した名前を付けてください。
- キーボードを使用して書式を適用するには、頻繁に使用する書式に独特な名前を付けるか、「H1 Head2」や「H2 Head2」のような、リストの上の方に表示されるような名前を付けます。
- 各書式には、覚えやすく、わかりやすく、入力しやすい名前を付けてください。 また、書式の外見ではなく、その用法に基づいてタグに名前を付けると（「斜体」ではなく「強調」など）、後で書式属性を変更したときにタグ名を変更する必要がなくなります。
- 英語のタグ名を使用する場合は、大文字・小文字の区別に注意します。 タグ名では、大文字と小文字が区別されます。また、「Body」と「BodyIndent」のような関連するタグがカタログ内に並んで表示されるようにしたい場合もあります。
- 書式の数が多い場合は、書式名の始めにピリオド（.）を追加すると、頻繁に使用される書式がカタログの先頭に配置されるので、カタログを頻繁にスクロールする必要がなくなります。 ほとんど使用しない書式名をカタログの最下部に配置するには、書式名の始めに「z」やティルド（~）を付けます。

後続する段落の書式を指定する

うまく設計されたテンプレートでは、現在の段落に続く段落に自動的に書式が適用されるように、書式が接続されています。

1) 段落内をクリックします。
2) 段落書式ウィンドウの「基本」属性を表示して、次の段落タグポップアップメニューからタグを選択します。このタグは、Return キーを押して段落を作成した時点で適用されます。
3) 「適用」をクリックします。

段落書式へグラフィックを追加する

段落書式には、段落の上下に表示される直線またはその他のグラフィックを含むことができます。例えば、文書内のすべての最上位レベルの見出しの下に細長い線を描くことができます。

1) リファレンスページ上で、リファレンス枠内にグラフィックを作成または取り込みます。または、使用するグラフィックを選択します。
2) 変更する段落内をクリックします。 隣接する複数の段落の前後に線を配置するには、それらの段落をすべて選択します。
3) 段落書式ウィンドウで「詳細」属性を表示し、段落の上に挿入ポップアップメニューまたは段落の下に挿入ポップアップメニューでリファレンス枠の名前を選択します。 ポップアップメニューにはすべてのリファレンス枠が表示されます。
4) 「適用」をクリックします。

ヒント: 「段落の上に挿入」や「段落の下に挿入」設定を選択しても、段落の左右にグラフィックを配置することはできないので、これらの設定を使用してテキストをボックスで囲むことはできません。テキストをボックスで囲むには、外枠に罫線のある単一セルの表を利用してください。

書式カタログ

書式カタログと FrameMaker で各種書式にそれを適用する方法について理解しましょう。

FrameMakerには、段落書式、文字書式、表書式を管理し適用するための拡張機能があります。これはそれぞれのカタログで行えます。カタログには、デフォルトで現在の文書内にあるすべての書式が表示されます。カタログに表示する書式を設定できます。カタログは書式を適用したり管理したりするためにも利用できます。
FrameMaker は使用されている書式にマークを付けてカタログ内に表示します。 未使用の書式にはマークが付きません。このような使用状況の情報は、文書内で書式を適用してもただちに更新されません。カタログにある**「カタログを更新」**をクリックすると、使用状況の情報が更新されます。文書を開くと、使用状況も最新の情報に更新されます。
注意: *現在の文書で使用中の書式は、カタログ内でマークが付きます。 これに対して、現在の選択範囲に適用されている書式はステータスバーに表示されます。*

書式の表示

カタログ内に表示される書式とその表示順序を設定できます。

1) （段落、文字、または表）カタログを開き、**「オプション」**をクリックします。
2) 次のいずれかを選択します：
   - 「すべて表示」 - 使用できるすべての書式が表示されます。
   - 「使用を未使用の前に表示」-カタログ内で、未使用書式の前に使用書式が表示されます。
   - 「使用されている書式のみを表示」-カタログ内で未使用書式は隠されますが、テンプレート内には保持されます。
   - 「使用されていない書式のみを表示」-カタログ内で使用書式は隠されますが、テンプレート内には保持されます。

- 「使用されていない書式をすべて削除」-テンプレートからすべての未使用書式が削除されます。警告や確認メッセージは表示されません。
- 「カスタマイズされたリスト」 - 表示する書式とその表示順序を指定できます。

3) 現在の文書で使用中の書式は、カタログ内でマークが付きます。 文書の編集時には、使用状況は自動的には更新されない場合があります。リストを更新するには、「カタログを更新」をクリックします。

注意: 設定した表示オプションはワークスペースプロパティであり、自分のマシンで開いた FrameMaker 文書に適用されます。

書式の削除

書式はそれぞれのカタログから削除できます。

- カタログを開きます（まだ開いていない場合）。
  - 段落カタログは、書式／段落／段落カタログから開きます。
  - 文字カタログは、書式／文字／文字カタログから開きます。
  - 表カタログは、表／書式／表カタログから開きます。
- 「削除」をクリックします。
- カタログから書式を削除ウィンドウで、書式を選択し削除します。
- 「OK」をクリックして書式を文書から削除するか、ウィンドウを閉じて操作を取り消します。

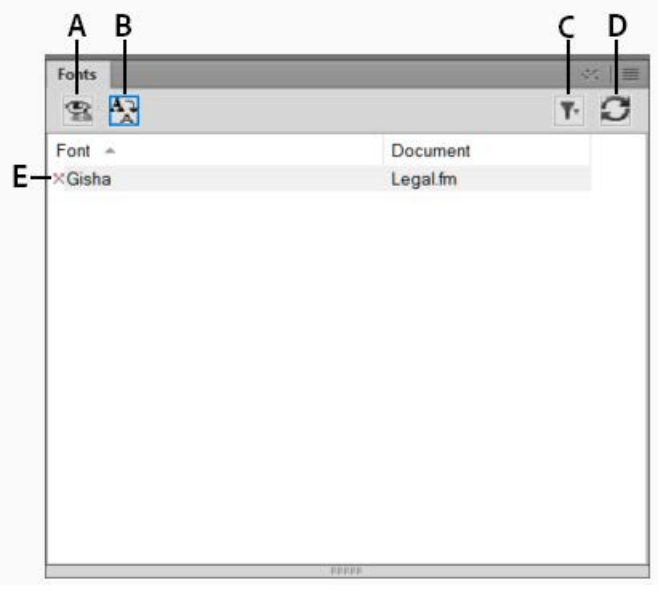
フォント

FrameMaker のフォント、改訂バー、言語、ペアカーニング、日本語フォントおよび欧文フォントについて説明します。

フォントポッドを使用してフォントを置換する

フォントポッドでは、開いている 1 つの文書または開いているすべての文書内で使用されているすべてのフォントを特定できます。ポッドのリスト領域には、文書内で使用されているすべてのフォントのリストが表示されます。フォントポッドを使用すると文書内で使用されている任意のフォント（所在不明のフォントも）を置換できます。所在不明のフォントは赤の×印で示されます。

フォントポッドには、開いている文書内で使用されているすべてのフォントのリストが表示されます。



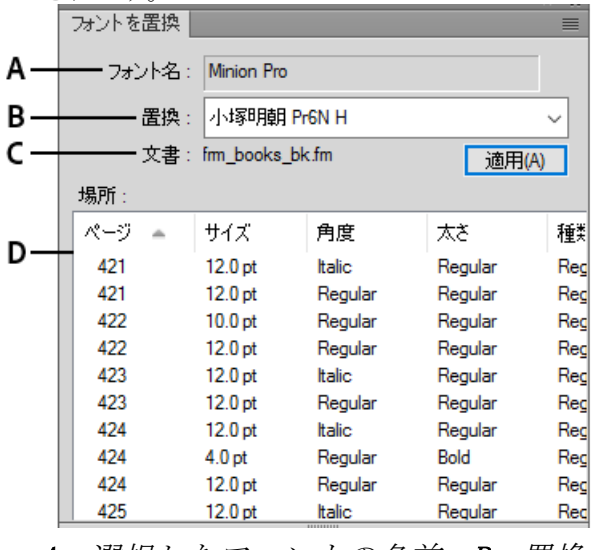
A. 文書内で使用されている所在不明のフォントのみまたはすべてのフォントを表示します。B. フォントを置換するためのフォント置換ポッドを表示します。C. 開いているすべての文書または現在開いている文書を選択します。D. ポッドのリスト領域に表示されているフォントのリストを再表示します。E. 赤の×印が付いている所在不明のフォント

所在不明のフォントを置換するには

1) リストからフォントを選択し、置換アイコンをクリックします。

2) フォント置換ポッドで、「置換」リストボックスから新しいフォントを選択し、「適用」をクリックします。

フォント置換ポッドには、選択したフォントが使用されている文書内のすべての段落がリストとして表示されます。



A. 選択したフォントの名前。B. 置換リストボックスには、システムにインストールされているすべてのフォントが表示されます。C. 場所リストには、選択したフォントが使用されている文書内のすべての段落がリストとして表示されます。D. リスト内のアイテ

ムをダブルクリックすると、選択したフォントが使用されている文書内の場所にジャンプします。

手動によるフォントの変更

書式メニューのコマンドを使用して行った書式の変更は、すぐに適用されます。
フォント属性を変更するときは、以下に留意してください。

- 他のスタイル属性を解除するには、「標準」を選択します。
- 選択中のテキストのフォント属性を変更すると、後で段落全体の属性を更新した場合でも、この属性は保持されます。
- 段落テキストと同じように、テキスト行ツールを使用して作成したテキストのフォント属性も変更できます。
- Adobe Type Manager

  Type Manager® (ATM) がオフの場合やインストールされていない場合は、Courier®® フォントを使用しないでください。 ATM なしに Courier フォントを使用すると、FrameMaker 製品で適切に表示されないことがあります。
- 1 つのフォントに 2 種類以上の太さがある場合（例えば、Helvetica ®Condensed Bold と Helvetica Condensed Black など）でも、書式／スタイルサブメニューには「太字」しか表示されません。他の太さを選択するには、代わりに段落書式ウィンドウの「フォント」属性か、文字書式ウィンドウを使用してください。

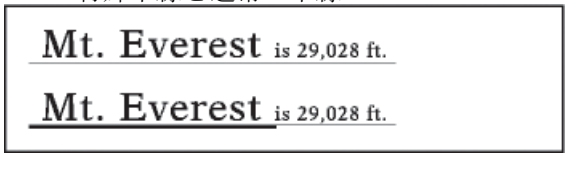
書式ウィンドウを使用したフォントの変更

段落全体のデフォルトフォント属性を変更するには、段落書式ウィンドウを使用します。使用可能なフォント名とスタイルは、インストールされているフォントによって異なります。
段落内の特定のテキストを変更するには、テキストを選択してから、文字書式ウィンドウを使用します。
他のワードプロセッサーアプリケーションにも見られる設定もたくさんありますが、初めて見る設定もあるかもしれません。

特殊下線

文字のフォントやサイズに関係なく、単一のオフセット値と太さの下線を使用する場合は、「特殊下線」を選択します。通常または特殊下線は、タブ文字に影響しません。タブスペースにも下線を付ける場合は、ハードスペースをリーダーとして使用するようにタブを設定してください。

特殊下線と通常の下線



改訂バー

テキストの隣に改訂バーを表示するには、「改訂バー」を選択します。

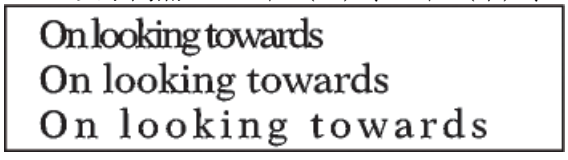
カラー

異なるカラーでテキストを表示するには、カラーポップアップメニューでカラーを選択します。 カスタムカラーもポップアップメニュー内に表示されます。

文字間隔

文字と文字の間隔を拡大または縮小するには、「文字間隔」に比率を入力します。文字間隔（トラッキング）は、em スペースの比率で表されます。 通常の文字間隔は 0 %です。

文字間隔：-10 %（上）、0 %（中）、10 %（下）



文字幅

文字の幅を設定するには、「文字幅」に比率を入力します。

大文字に変更

すべての文字を大文字に変更し、小文字を小さめの大文字にするには、「スモールキャップ」を選択します。

書式ウィンドウを使用してテキストに大文字・小文字のスタイルを適用する場合は、そのテキストの外見だけが変更されます（小文字のテキストが大文字で表示されるなど）。テキスト自体を変更するには、大文字・小文字の変更ダイアログボックスを使用して、選択したテキストをすべて大文字、すべて小文字、または最初の 1 文字を大文字のテキストに変更します。

言語

テキストの言語を変更するには、言語ポップアップメニューで選択します。 言語を変更すると、スペルチェックとハイフネーションだけでなく、システム変数内のテキストも変更されます。 また、言語を「なし」に設定すると、選択したテキストに対するスペルチェックが実行されなくなります。

ペアカーニング

1 つの単語内の 2 つの文字の間隔を調整するには、「ペアカーニング」を選択します。 定義済みのカーニングペアは、フォントによって異なります。

ペアカーニング：オン / オフ

詰め

和文字の間隔を狭めるには、「詰め」を選択します。かっこなどの可変幅の文字の移動可能なスペースは、その文字のメトリックによって異なります。

上付き文字、下付き文字、スモールキャップのテキストを調整する

下付き文字、上付き文字（脚注参照も含む）およびスモールキャップの属性を変更すると、その変更内容は文書内のすべてのテキストに適用されます。

1) テキストオプションダイアログボックスで、サイズ、オフセットおよび文字幅の比率を指定します。

   サイズとオフセットの値には、入力した比率と対象文字のポイントサイズの積が使用されます。 例えば、上付き文字のオフセット値を 40 %に指定すると、10 pt の文字の場合は 4 pt 上に配置されます。

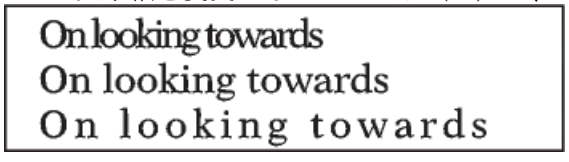
   文字幅の比率で、文字幅の縮小または拡大率が決まります。

2) 「適用」をクリックします。

文字幅の拡張と縮小

文字幅を変更すると、より効果的になる場合があります。

文字幅を変更しないテキスト（上）と、75 %縮小後のテキスト（下）



1) 段落全体を変更するのか段落内の特定のテキストを変更するのかに合わせて、以下の 1 つを選択してください。
   - 段落書式ウィンドウの属性ポップアップメニューの「フォント」。
   - 文字書式ウィンドウ.

2) 「文字幅」ボックスに比率を入力します。値に100 %を指定すると、そのフォントに定義されている幅が使用されます。 100 %より小さい値を指定すると文字幅が縮小され、100 %より大きい値を指定すると文字幅が拡大されます。

3) 「適用」をクリックします。

   ヒント: 日本語の文書では、文字幅に 100 より大きい値を指定すると、*「平体」*（横に引き延ばした文字）効果を得ることができます。 また、100 より小さい値を使用してテキストのポイントサイズを大きくすると、*「長体」*（縦に引き延ばした文字）効果を得ることができます。

また、ドラッグでテキストを拡大することによってテキスト行の幅を変更することができます。

1) 変更するテキスト行を選択し、テキストが任意の形に伸びるまでそのハンドルの 1 つをドラッグします。 コーナーハンドルをドラッグすると、文字幅とポイントサイズが変更されます。 テキスト行を含むグループ化したオブジェクトも選択できます。

和欧文字を合成したフォントを作成または変更する

和文フォントには、日本語以外の文字と数字を入力できるように、かな文字以外に欧文字のセットが含まれています。また、特定の欧文フォントと特定の和文フォントを組み合わせた独自の*合成フォント*を定義することもできます。
和文テキストをサポートするシステムで作業し、合成フォントがテンプレートの一部として含まれている場合は、そのフォントは自動的に利用可能になります（このフォントをインストー

ルする必要があります）文書とダイアログボックス内に日本語を入力できる場合、合成フォントは、フォントリストの最初に表示されます。
FrameMakerでは、日本語の半角カタカナ文字を合成フォントに使用できません。合成フォントへの変更は文書全体に適用されます。

1) 合成フォントダイアログボックスで、次のいずれかを実行します。
   - 新しい合成フォントを作成するには、「合成フォント名」ボックスにフォント名を入力します。
   - 合成フォントを変更するには、「合成フォント」リストでフォントを選択します。

2) 次の操作を行います。
   - 和文フォントを指定するには、「和文フォント」セクションのフォント名ポップアップメニューでフォントを選択します。
   - 欧文フォントを指定するには、「欧文フォント」セクションのフォント名ポップアップメニューでフォントを選択します。
   - 欧文テキストの相対サイズとベースラインからのオフセット値を調整するには、「サイズ」と「オフセット」に値を入力します。欧文フォントのサイズとオフセットの値は、和文フォントのポイントサイズに対する比率です。 オフセット値に負の値を入力すると、テキストがベースラインの下に移動します。

3) 「追加」または「変更」をクリックします。
4) 「OK」をクリックします。

注意: 合成フォントを編集ダイアログボックスの「和文フォント」セクションで「太字と斜体を使用」の選択を解除すると、欧文フォントには太字や斜体が適用されますが、日本語フォントには適用されません。

1) 合成フォントのセットをコピーするには、ファイル／取り込み／書式を選択し、「合成フォント」を選択します。

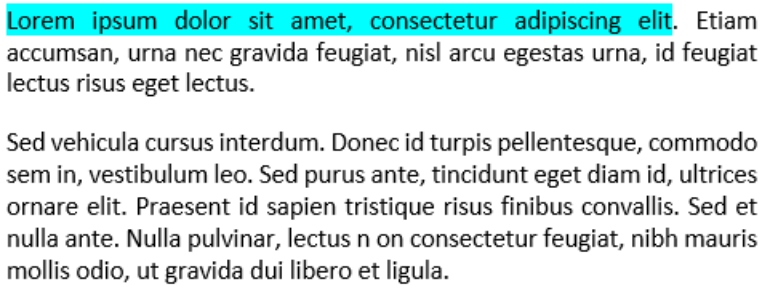
背景カラー

テキストまたは段落全体の背景カラーを設定して、文書のセクションを強調表示する方法について説明します。

以下のシナリオで、文書の一部の背景カラーを設定して、文書のセクションをハイライトできます。

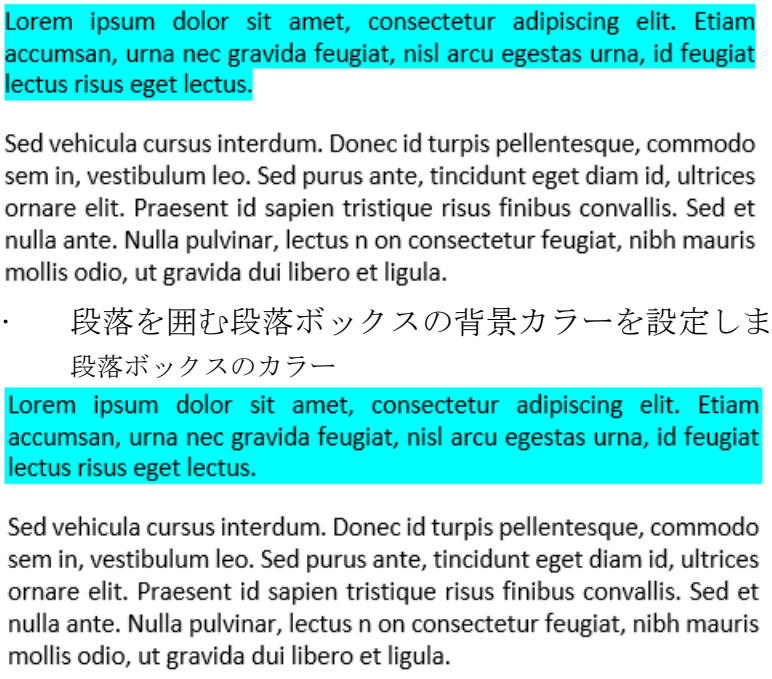
- 段落の特定のテキスト部分に背景カラーを設定します。

テキストの背景色



- 段落のテキスト全体に背景カラーを設定します。

段落の背景カラー



- 段落を囲む段落ボックスの背景カラーを設定します。

段落ボックスのカラー

段落内のテキストの背景カラーの設定

段落の一部のテキストに背景カラーを設定する場合は、この方法を使用します。

1) 段落のテキストを選択します。
2) 「文字書式」を開きます。
3) 「背景カラー」ドロップダウンリストで、色を選択して「適用」をクリックします。

背景カラーは段落の選択されたテキストにのみ設定されます。

段落のテキスト全体の背景カラーの設定

1) カーソルを段落内の任意の場所に配置します。
2) 「段落書式」を開いて「フォント」タブに移動します。
3) 「背景カラー」ドロップダウンリストで、色を選択して「適用」をクリックします。

背景カラーは段落のすべてのテキストに設定されます。

段落ボックスの背景カラーの設定

1) カーソルを段落内の任意の場所に配置します。
2) 「段落書式」を開いて「詳細」タブに移動します。
3) 「段落ボックス」ドロップダウンリストで、色を選択して「適用」をクリックします。

背景カラーを段落を囲むボックス全体に設定します。
段落のテキストの背景カラーを設定すると、その色は段落のテキスト全体に適用されます。ただし、段落ボックスの場合は、テキストは左余白から右余白までの段落の実際に使用している

部分全体に適用されます。

インデント、整列および間隔

Adobe FrameMaker でのインデント、整列および間隔について説明します。日本語文書でのタブ位置や配置について説明します。

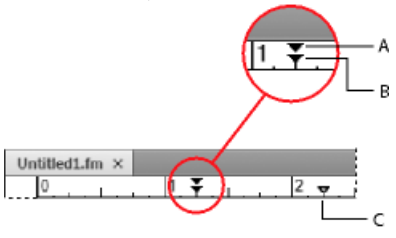
段落の整列を変更する

段落の整列属性によって、テキストコラムの両端ではなく、設定した左右のインデント間での段落の配置方法が決まります。

1) 次のいずれかの操作を行います。

- ルーラーを使用するには、インデント記号をルーラーの新しい位置にドラッグします。

A. 1 行目 B. 左インデント C. 右インデント



ヒント: ルーラーの目盛りにインデントを整列させるには、**グラフィック > 配置 > スナップ**を選択してスナップグリッドをオンにします。インデント記号をドラッグすると、対応するグリッドの位置にスナップします。

- インデント値を使用するには、段落書式ウィンドウで「基本」属性を表示します。「1行目」、「左」および「右」の各ボックスにインデント値を入力し、その後「適用」をクリックします
- 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の「基本」属性から整列の 1 つを選択します。

注意: 均等配置された段落内で Shift+Enter キーまたは Shift+Return キーを押して強制的に改行すると、その行のテキストは均等に配置されません。

タブ位置を変更する

Tab キーを押しても挿入ポイントが移動しない場合は、タブ位置が定義されていません。
タブは、左揃え、中央揃え、右揃えおよび小数点揃えの中から選択できます。

A	B	C	D
Everest	Everest	Everest	2.6794
Lhotse	Lhotse	Lhotse	293.1
K2	K2	K2	18.36

A. 左揃え B. 中央揃え C. 右揃え D. 小数点揃え

また、タブとその次の文字の間に入力する文字パターン（リーダー）も指定できます。リーダーは通常は、ピリオドの並びです。リーダーは、列間隔を広く設定した目次などで使用すると便

利です。

書式バーのタブを変更する

1) 段落書式ツールバーを表示します。 選択された段落のすべてに共通なタブ位置だけが上部ルーラーで表示されます。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - タブを追加するには、段落書式ツールバーからタブ記号をクリックし、上部ルーラーの下の希望する位置をクリックします。
   - タブ位置を移動するには、新しい位置にドラッグします。

   ヒント: ルーラーの目盛りにタブ位置を整列させるには、グラフィック／配置／スナップを選択してスナップグリッドをオンにします。タブ記号をドラッグすると、対応するグリッドの位置にスナップします。
   - 等間隔で複数のタブ位置を追加するには、コピーする既存のタブを上部ルーラー上でダブルクリックします。「繰り返し」ボックスにタブの間隔を入力して、「編集」をクリックします。
   - タブ位置を変更するには、変更するタブをダブルクリックして、「新しい位置」ボックスに新しいタブ位置を入力してから、別の整列オプションを選択します コラムの左端からタブ位置までの距離をタブ位置として入力します。次に、「編集」をクリックします。 また、ルーラー上の既存のタブの上に新しいタブをドラッグして、タブ位置を置き換えることもできます。
   - タブ位置を削除するには、上部ルーラーの下の方にタブをドラッグします。
   - すべてのタブ位置を削除するには、タブ位置を 1 つクリックして「すべて削除」をクリックします。

段落書式ウィンドウのタブを変更する

1) 段落書式ウィンドウで「基本」属性を表示します。
2) タブ位置領域の中で、該当する設定を選択して、作成、編集および削除します。
3) 「適用」をクリックします。

リーダーまたはピリオドのタブ文字を定義する

1) ルーラー上のタブ位置をダブルクリックします。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - ダイアログボックス内の「リーダー」セクションで既定のタブリーダーを 1 つクリックするか、独自に定義した任意のリーダーを入力して、「編集」をクリックします。
   - 例えば、小数点文字（ヨーロッパ式の小数点の場合にはコンマ）を指定するには、「整列」セクションの中の「整列位置」ボックスに小数点文字を入力して、「編集」をクリックします。

段落と文字の間隔を変更する

縦方向の間隔は、段落や行の間の間隔です。横方向の間隔は、単語や文字の間の間隔です。間

隔属性は、使用方法によって名前が異なります。通常、文字の間隔は「*ペアカーニング*」と呼ばれ、1 行の文字間隔の調整は「*文字間隔*」または「*トラッキング*」と呼ばれます。また、段落の*行間*（ベースラインから次の行のベースラインまでの距離）には「*行送り*」も含まれます。

縦方向の間隔を調整する

縦方向の間隔を調整するときは、以下に留意してください。

- 段落がコラムの先頭に位置する場合、「段落の前」の値は無視されます。段落がコラムの一番下に位置する場合は、「段落の後」の値が無視されます。
- アンカー枠が現在の行の下にあり、アンカー記号が段落の最終行に表示されている場合、通常、段落の後の間隔は枠と次の段落との間に適用されます。 ただし、枠のアンカー記号が連結段落内にある場合、段落の後の間隔設定は無視されます。 枠が連結枠で、アンカー記号が連結段落内にない場合、段落の後の間隔はアンカー記号と枠の間に適用されます。
- 複数コラムのレイアウトでは、テキストを縦方向に均等配置（*フェザリング*）して、コラム内の縦方向の間隔を調整することもできます。

段落の縦方向の間隔には、段落の上の間隔、段落の下の間隔、行間など複数の属性が影響します。

1) 段落書式ウィンドウで「基本」属性を表示し、次のいずれかの操作を行います。
   - 「段落の前」および「段落の後」の値を指定します。段落間隔には、最初の段落の「段落の後」設定と 2 つめの段落の「段落の前」設定のうち、大きい方の値が使用されます。
   - 行送りポップアップメニューで行送りの種類を選択するか、ボックスに値を入力します。
2) 上付き文字、下付き文字、ルビおよび大きなフォントサイズを使用した場合に段落内の行間が広がるように設定するには、「固定」の選択を解除します。
3) 「適用」をクリックします。

横方向の間隔を調整する

FrameMakerでは、カーニングとトラッキングの設定に従ってテキスト行の文字間隔が調整されます。 単語間隔は、段落書式の一部として保存されている次の値に基づいています。

- 「*最小*」間隔は、単語間に設定できる最小の間隔です。
- 「*最大*」間隔は、単語間に設定できる最大の間隔です。この値を超えると、ハイフンが挿入されるか、均等配置の段落では文字の間隔が広がります。
- 「*最適*」間隔は、自動設定される間隔です。

これらの値は、段落のデフォルトフォントに対する標準幅の文字の比率で表されます。 100 % より小さい値を入力すると単語間隔が縮小し両端揃えの度合いが増し、100 %より大きい値を入力すると間隔が広がって右端がより不揃いになります。

1) 単語間隔を調整するには、間隔を変更する段落内をクリックするか、複数の段落を選択します。
2) 段落書式ウィンドウで「詳細」属性を表示し、単語間隔の最小値、最適値および最大値を指定します。

3) 「適用」をクリックします。

注意: 均等配置の段落では、単語が 1 行内に収まらず、ハイフンの挿入もできない場合に、単語間隔の最大値よりも大きいスペースが挿入されることがあります。 これを避けるには、「単語間隔」セクションで「文字間を自動調整」を選択して、文字間隔を広げてください。

4) 文字書式ウィンドウで、ペアカーニングや文字間隔を適用するには、「ペアカーニング」オプションを選択するか、「文字間隔」フィールドを入力します。

日本語文書の間隔を調整する

文書とダイアログボックス内に日本語を入力できる場合は、次のような間隔属性も調整できます。

- 段落書式ウィンドウ内の属性の特殊なグループです。和文文字の間隔のいくつかの面を制御します。
- 文書全体のルビのテキストのサイズ、間隔、整列です。
- 詰めフォント属性を選択した場合の和文の詰め文字の間隔です。

文字と句読点（約物）の間隔を調整する

1) 段落書式ウィンドウで「和文設定」属性を表示します。
2) 次の操作を行います。
   - 和欧文字の間隔を調整する場合は、ボックスの上部のグループを使用します。日本語の文字の間隔を調整する場合は、ボックスの下のグループを使用します。 最小、最大、最適パーセンテージを入力します。
   - 特別な句読点（約物）と文字の間の間隔を設定するには、句読点ポップアップメニューで選択します。 「必要に応じて縮める」を選択すると、約物が続くか行頭や行末に来た場合など、必要に応じて約物の幅が調整されます。 「縮めない」を選択すると、約物の幅は調整されません。 「常に縮める」を選択すると、約物の幅は常に減少されます。
   - 日本語テキスト内の文字間隔を 1 つの間隔に固定するには、句読点ポップアップメニューで「縮めない」を選択し、「詰め」の選択を解除します。

ルビのテキストサイズ、位置、間隔を調整する

ルビとは、親文字と呼ばれる文字の上に表示される小さな文字のことです（通常はかな文字）。ここで行う設定は、文書全体に適用されます。

1) 式／文書／ルビ設定を選択し、ルビ設定ダイアログボックスで、サイズポップアップメニューから値を選択するか、ボックスに値を入力します。 入力する値は、下に表示される親文字のポイントサイズに対する比率、ポイントサイズまたは Q 単位などの任意の単位で入力できます。
2) 次の操作を行います。
   - 親文字以外の文字の上にもルビを配置するには、「ルビを前後の文字にかけて配置」を選択します。
   - ルビが行頭または行末にある場合に、ルビと親文字の先頭または末尾を合わせるには、「行頭/行末で親文字とルビの先頭/末尾を整列」を選択します。

3) 「ルビの配置（和字が親文字）」または「ルビの配置（その他の親文字）」でオプションをクリックします。ダイアログボックス内の図は、日本語の文字または日本語以外の文字とルビの長さが異なる場合のルビの間隔と整列方法を示しています。

4) 「設定」をクリックします。

リストと自動番号

Adobe FrameMaker でのリストの作成方法、自動番号付けの方法、記号の使用方法について説明します。ブックコンポーネントの自動番号、日本語の自動番号オプション、RTL 自動番号オプションについて説明します。

番号リストやビュレットリストを作成する場合は、自動番号書式を定義した段落書式を使用します。自動番号の付いた段落を文書に追加すると、適切な番号が自動的に割り当てられ、必要に応じて既存の自動番号が変更されます。
自動番号を設定した段落には、テキストフロー内で連続した番号が付きます。文書内にテキストフローが複数ある場合、各フローの自動番号を設定した段落には別々の番号が付きます。
自動番号は、段落書式ウィンドウの「自動番号」属性で定義します。自動番号の書式は、必ずしも段落番号を指定するとは限りません。構成要素なしで使用するときの自動のテキストや記号の挿入に便利です。自動番号の書式には、系列ラベル、カウンター、タブ以外にも任意のテキストを設定できます。

系列ラベル

系列ラベルは、同一のテキストフロー内で様々な種類の自動番号を識別するために使用します。 例えば、図に表や見出しとは別の連続番号を付けるには、各書式アイテム（見出し、図、表）に異なる系列を指定します。

一方、節の番号を使用して表と図に番号を付ける場合は、表と図の系列ラベルを同じものに設定する必要があります。

カウンター

カウンターとは、自動番号の番号または文字で置き換えるプレースホルダー（*構成要素*）のことです。 例えば、カウンター「<n+>」は段落の番号を 1 つずつ増加します。段落が系列の 2 番目にある場合は、「<n+>」が数字の 2 と置き換わります。 書式内で複数のカウンターを使用することができます。

書式には、章の構成要素〈$chapnum〉や巻の構成要素〈$volnum〉も追加できます。

タブ、テキスト、句読点

自動番号書式には、タブ、テキスト、ビュレット、スペースまたは句読点を指定できます。

テキストを番号リストとして書式設定する

番号リストの作成時には、リストの 1 つめのアイテム用にカウンターを 1 に戻す段落書式を設定してから、残りのアイテム用にカウンターの数を増加する書式を別々に設定する場合があります。 例えば、リストの 1 つめのアイテムには「ステップ 1」書式を適用し、残りのアイテムには「次ステップ」を適用できます。また、テンプレートで書式を定義し、番号リスト内の

すべてのアイテムに単一の書式を適用できる場合があります。

1) 段落書式ウィンドウで「自動番号」属性を表示します。文書で複数の自動番号ラベルを使用する場合は、「自動番号の書式」ボックスに系列ラベルを入力します。

   系列ラベルは、プリント可能な1つの文字と半角コロンで構成されます（例えば、S:）。系列ラベルを使用する場合は、書式の最初に系列ラベルを入力してください。

2) 自動番号書式で自動的に表示するテキストを入力します。 「構成要素」スクロールリストでタブやカウンターを選択することもできます。選択したアイテムは、「自動番号の書式」ボックスの挿入ポイントの位置に入力されます。

3) 「文字書式」スクロールリストで自動番号の文字書式を選択します。 書式を指定しないと、自動番号には段落のデフォルトフォントが使用されます。

4) 位置ポップアップメニューで自動番号の位置を選択します。 数式書式以外で段落末に自動番号を配置することはほとんどありません。

5) 「適用」をクリックします。

6) 手順 2 でタブ（¥t）を挿入した場合は、段落書式のタブ位置を設定します。

テキストをビュレットリストとして書式設定する

すべてのテキストフォントで使用できる通常のビュレット記号以外に、Zapf Dingbats などのインストールされているフォントの任意の文字も使用できます®。

1) 1 つの段落内でクリックするか、ビュレットリストにしたい隣接する複数の段落を選択します。

2) 段落書式ウィンドウで「自動番号」属性を表示し、「構成要素」スクロールリストでビュレット記号とタブ記号（¥t）をクリックします。

3) 「適用」をクリックします。

4) 手順 1 でタブ（¥t）を挿入した場合は、段落書式のタブ位置を設定します。

特殊なビュレット記号を指定する

特殊なビュレット記号を指定する前に、ビュレット記号のフォントで使用する文字書式を作成してください。 例えば、9 pt の Zapf Dingbats フォントを使用する場合は、そのフォントを使用した文字書式を作成しますこの書式には、「ビュレットフォント」のように、わかりやすい名前を付けます。

1) 段落書式ウィンドウで「自動番号」属性を表示し、「自動番号の書式」ボックスに希望するビュレット記号に対応する文字を入力します。

   例えば、Zapf Dingbats フォントの四角ビュレットを使用する場合は、小文字で「n」を入力します。この文字は、Zapf Dingbats フォントでは ■ と表示されます。 希望のビュレット記号と一致する文字を見つけるには、そのフォントの文字セットを表示します。

2) 構成要素スクロールリストでタブ記号（¥t）をクリックするか、スペースを入力します。

   注意: 場合によっては、ハードスペースや em スペースのような文字の入力に特殊コードを使用する必要があります。

3) 「文字書式」スクロールリストで、作成したビュレット文字書式をクリックします。

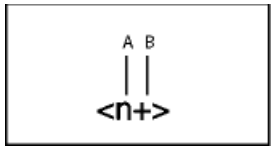
4) 「適用」をクリックします。

段落から自動番号またはビュレットを削除する

1) 段落書式ウィンドウの「自動番号」属性で「自動番号書式」をオフにします。 選択を解除するには、チェックボックスを 2 回クリックしてください。1 回しかクリックしないと、「そのまま」に設定されます。
2) 「適用」をクリックします。

自動番号書式のカウンター

カウンターは表示スタイルと増分値を囲む山形かっこ（<>）で構成されます。カスタム自動番号付け機能では、Unicode テキストエンコード規格がサポートされています。



A. 表示スタイル B. 増分値
表示スタイルには、次の文字のいずれかを含むカウンターを使用します。

番号スタイル	
番号（1、2、3、...）	n
小文字のローマ数字（i、ii、iii、iv、...）	r
大文字のローマ数字（I、II、III、IV、...）	R
小文字のアルファベット（a、b、c、...、aa）	a
大文字のアルファベット（A、B、C、...、AA）	

自動番号の増加方法を示すには、次の例のように、増分値を含むカウンターを使用します。

構造化文書のエレメントに相互参照を挿入します。	使用
同じ値を保持	<n>
値を 1 に設定するか、等号の後に入力した数に設定	<n=1>
カウンターの値を 1 つずつ増加	<n+>
同じ値を保持してその値を表示しない	< >
値を 0（または 0 以外の数）に戻して表示しない	< =0>

初期設定では、各カウンターは最初に 0 に設定されます。 カウンターは、現在の値を保持することも、1 つずつ増加させることも、異なる値にリセットすることもできます。 例えば、新しい番号ステップの開始番号を 1 に設定する書式では、<n=1> を使用します。
同じ値を保持して表示しないように設定するには、山形かっこの間に半角スペースを挿入しま

す（< >）。 スペースを削除すると、山形かっこは自動番号書式の一部として表示されます。

ブックコンポーネント番号を使用した自動番号

段落書式に <$volnum>、<$chapnum>、<$sectionnum>、<$subsectionnum>などの構成要素を挿入できます。ブックコンポーネント番号は、番号属性ダイアログボックスの設定によって決まります。

例	自動番号書式
	巻 <$volnum> 第 <$chapnum> 章

次の表に、章の構成要素と他の構成要素を組み合わせた例を示します。

例	自動番号書式
節 1.1 節 1.1.1 図 1-1 表 1-1	S:節 <$chapnum>.<n+><=0> S:節 <$chapnum>.<n>.<n+> F:図 <$chapnum>-<n+> T:表 <$chapnum>-<n+>

節の番号を使用した自動番号

以下の表に示すように、すべての表と図の番号は、節内の同じ系列の自動番号である必要があります。

節の番号	図の番号	表の番号
節 1 1.1 1.2	図 1-1 図 1-2	表 1-1 表 1-2
節 2 2.1 2.2	図 2-1 図 2-2	表 2-1 表 2-2

節の番号を使用して番号を付けるには、各書式で同じ系列ラベルを使用して、1 つの系列内で自動番号書式を作成します。次の表は、自動番号書式の一例です。表に示されている書式は、文字列内での各カウンターの位置がはっきりわかるように構成されています。カウンターの位置によって、カウンターの増加方法が決まります。

段落書式	自動番号書式				
節タイトル	H:節	<$chapnum>	< =0>	< =0>	< =0>

段落書式	自動番号書式				
見出し 1	H:	<$chapnum>	を選択します。<n+>	< >	< >
図タイトル	H:図	<$chapnum>	< >	-<n+>	< >
表タイトル	H:表	<$chapnum>	< >	< >	-<n+>

「節タイトル」というタグの付いた段落を使用するたびに節の番号が 1 つずつ増加し、残りのカウンター値は0に戻ります。 残りの書式内の「<n+>」カウンターは、それぞれ別の項目を指します。したがって、カウンター値は個別に増加します。
< > カウンターを使用すると、カウンター値は 0 にリセットされません。

自動番号書式で複数のカウンターを使用する

自動番号書式には、複数のカウンターを設定できます。例えば、一連の見出しと小見出しの自動番号には、それぞれ 2 つのカウンターを使用できます。

カウンター	書式	表示例
<$chapnum>.<n=0>	見出し 1	1.0
<$chapnum>.<n+>	見出し 2	1.1
<$chapnum>.<n+>	見出し 2	1.2
<$chapnum>.<n=0>	見出し 1	2.0

各書式のカウンターは、互いに独立しています。文字列内のカウンターの位置によって、カウンターの表示と増加の方法が決まります。FrameMakerでは、同じフロー内で自動番号を使用している直前の段落内の対応するカウンターを基にして、カウンターの値が増加します。
次の例では、見出しと小見出し内の複数のカウンターを示しています。ピリオドの前にあるカウンターは、ピリオドの後にあるカウンターに関係なく増加します。

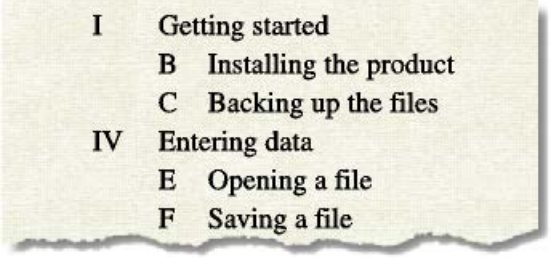
例	自動番号書式	タグ
1.0 ファーストステップガイド 1.1 インストール 1.2 バックアップ 1.2.1 エラー 1.3 データの入力	<n+>.<n=0>¥t <n>.<n+>¥t <n>.<n+>¥t <n>.<n>.<n+>¥t <n>.<n+>¥t	見出し 1 見出し 2 見出し 2 見出し 3 見出し 2

次の例では、アウトラインスタイルの自動番号書式を使用しています。

例	自動番号書式	タグ
I ファーストステップガイド A インストール B バックアップ II データの入力 A ファイルを開く B ファイルの保存	<R+>< =0>¥t < ><A+>¥t < ><A+>¥t <R+>< =0>¥t < ><A+>¥t < ><A+>¥t	見出し 1 見出し 2 見出し 2 見出し 1 見出し 2 見出し 2

*「ファイルを開く」*という見出しの自動番号が「A」にリセットされます。直前の段落の書式の 2 つめのカウンターが自動番号を 0 にリセットします（表示はしません）。したがって、<A+> でカウンターが 1 つ増加し、アルファベットの先頭文字である A が表示されます。
「見出し 2」書式の < > カウンターは、最初のカウンターの値を保持したまま表示しないように設定されています。< > カウンターがこの位置にない場合は、「見出し 2」書式の <A+> は 2 つめのカウンターではなく最初のカウンターを参照するので、FrameMakerでは次のように表示されます。

誤ったアウトラインスタイルの自動番号書式



系列をリセットする

番号ステップなどの番号系列の中には、使用するたびに番号が 1 に戻るものがあります。 系列をリセットする方法が 2 つあります。
最初の例では、系列の番号を最初の番号に戻す方法が示されています。ここでは、系列の最初のステップで <n=1> 構成要素を使用し、後続のステップで <n+> を使用しています。

例	自動番号書式	タグ
ステップ 1. ソフトウェアを箱から取り出します。 ステップ 2. トップへ戻ります。 ステップ 3. セットアップを実行します。 ステップ 1. ファイルを保存します。	S:ステップ <n=1>.¥t S:ステップ <n+>.¥t S:ステップ <n+>.¥t S:ステップ <n=1>.¥t	ステップ 1 次ステップ 次ステップ ステップ 1

2 つめの例では、カウンターを初期設定値に戻すもう 1 つの方法を示しています。この方法では、番号リストの開始に特有の書式を使用する必要はありません。代わりに、リストの直前に

ある段落の書式で、カウンターを開始番号に戻すように設定します。

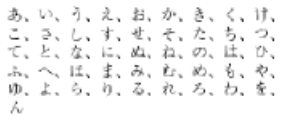
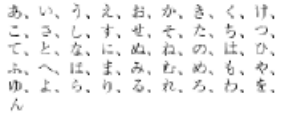
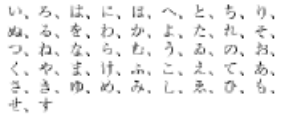
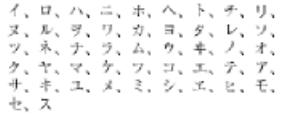
例	自動番号書式	タグ
ソフトウェアを箱から取り出します。 ステップ 2. トップへ戻ります。 ステップ 3. セットアップを実行します。	S:〈 =0〉 S:ステップ 〈n+〉.¥t S:ステップ 〈n+〉.¥t S:ステップ 〈n+〉.¥t	ステップイントロ ステップ ステップ ステップ

「ステップイントロ」書式の〈 =0〉カウンターにより、*S* 系列が 0 にリセットされますが、数字は表示されません。
カウンターが増加する場合、系列内で右側にある省略カウンターはすべて0に戻ります。 例えば、次の 2 つの自動番号書式は同じものです。
S:〈n+〉〈 =0〉¥t
S:〈n+〉¥t

日本語の番号オプションについて

自動番号書式内の以下のカウンターは、和文テキストと和文フォントで使用できます。

構成要素	意味	文字とその順序
〈zenkaku a〉	小文字のアルファベット（全角）	ａ, ｂ, ｃ, ｄ, ｅ, ｆ, ｇ, ｈ, ｉ, ｊ, ｋ, ｌ, ｍ, ｎ, ｏ, ｐ, ｑ, ｒ, ｓ, ｔ, ｕ, ｖ, ｗ, ｘ, ｙ, ｚ
〈zenkaku A〉	大文字のアルファベット（全角）	Ａ, Ｂ, Ｃ, Ｄ, Ｅ, Ｆ, Ｇ, Ｈ, Ｉ, Ｊ, Ｋ, Ｌ, Ｍ, Ｎ, Ｏ, Ｐ, Ｑ, Ｒ, Ｓ, Ｔ, Ｕ, Ｖ, Ｗ, Ｘ, Ｙ, Ｚ
〈zenkaku n〉	アラビア数字（全角）	０, １, ２, ３, ４, ５, ６, ７, ８, ９
〈kanji kazu〉	標準的な漢数字（2 桁以上の数字には、十や百などの漢数字を使用）	〇、一、二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一…
〈kanji n〉	住所、電話番号、郵便番号などに使用される漢数字（2 桁以上の数字にも 0～9 の漢数字を使用）	〇、一、二、三、四、五、六、七、八、九、一〇、一一…
〈daiji〉	金融関係の文脈や銀行などで使用される数字（旧式の漢字を使用）	〇, 壱, 弐, 参, 四, 伍, 六, 七, 八, 九, 壱拾, 壱拾壱…

構成要素	意味	文字とその順序
<hira gojuon>	ひらがな（50 音順）	
<kata gojuon>	カタカナ（50 音順）	
<hira iroha>	ひらがな（いろは順、まれに使用）	
<kata iroha>	カタカナ（いろは順、まれに使用）	

RTL 自動番号オプションについて

アラビア語、ヘブライ語、ペルシア語などの RTL 言語では、自動番号書式の次のカウンターを使用できます。書式の詳細については、「*自動番号書式のカウンター*」を参照してください。

ペルシア語の言語スクリプトの場合

- <Farsi n>
- <Farsi n=1>
- <Farsi n+>
- <Farsi a>
- <Farsi a=1>
- <Farsi a+>

ヘブライ語の言語スクリプトの場合

- <Hebrew n>
- <Hebrew n=1>
- <Hebrew n+>
- <Hebrew a>
- <Hebrew a=1>
- <Hebrew a+>

アラビア語の言語スクリプトの場合

- <Alif Ba Ta n>
- <Alif Ba Ta n=1>
- <Alif Ba Ta n+>
- <Abjad n>
- <Abjad n=1>
- <Abjad n+>
- <Indic n>
- <Indic n=1>
- <Indic n+>

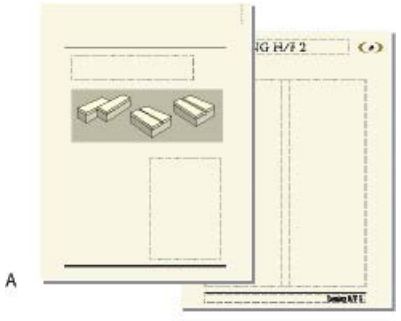
マスターページとリファレンスページ

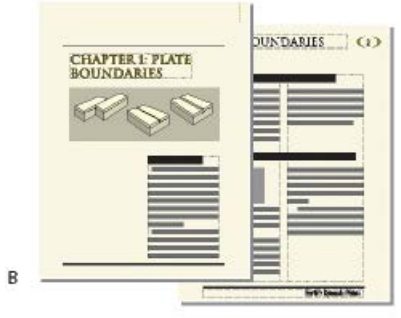
Adobe FrameMaker のボディページ、マスターページ、リファレンスページとその使用方法について説明します。テンプレート用テキスト枠、バックグラウンド用テキスト枠、リファレンス枠について説明します。

ボディページ、マスターページ、リファレンスページについて

FrameMaker 文書では、3 種類のページを使用してページレイアウトを設定できます。

- マスターページでは、文書のページレイアウトとバックグラウンドテキスト（ヘッダーやフッターなど）を指定します。
- 参照ページに、頻繁に使用されるグラフィック、フォーマット情報、ハイパーテキストコマンド、HTML 変換用マッピング、ボイラープレート要素などを含めることができます。
- ボディページには、対応するマスターページのバックグラウンドテキストとグラフィックが表示され、文書の内容が含まれます。


A



B

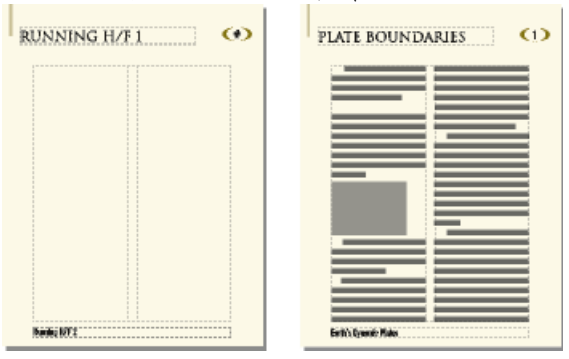
C

A. マスターページ:先頭ページと右ページ B. ボディページ:章の先頭ページと右ページ C. リファレンスページ

マスターページ

「マスターページ」を使用して文書のページレイアウトが統一されます。見開きの文書のマスターページには、少なくとも左ページと右ページの 2 種類があります。 片面の文書では、右ページのマスターページだけが使用されます。 カスタムマスターページを作成して、特殊なページで使用することもできますまた、一時的に使用するレイアウトは、「ボディページ」上で直接作成できます。
ページレイアウトが複雑な場合や、ページのヘッダーやフッターなどのデザイン要素を追加する場合は、マスターページ上で作業を行います。マスターページでは、線やボックス、会社のロゴなどのグラフィックの描画や取り込みを行えるだけでなく、グラフィック上にテキストを入力することもできます。グラフィックとテキストは、マスターページで設定したとおりに、対応するボディページのバックグラウンドの一部として表示されます。

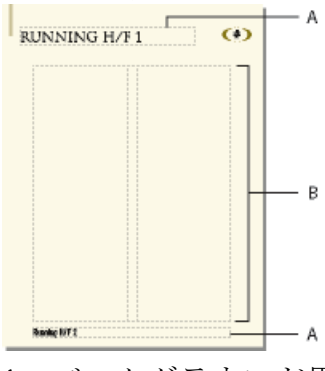
マスターページとボディページ



マスターページには、次の種類のテキスト枠を含めることができます。

- 「*テンプレート用テキスト枠*」には、タグの付いたテキストフロー（名前の付いたフロー）が含まれます。 ボディページを追加すると、新しいページにテンプレート用テキスト枠がコピーされます。 本文テキストは、ボディページ上のテンプレート用テキスト枠内に入力します。 マスターページ上でテンプレート用テキスト枠内にテキストを入力することもできますが、入力したテキストはボディページ上に表示されません。
- 「*バックグラウンド用テキスト枠*」には、タグのないテキストフロー（名前のないフロー）が含まれます。 このテキスト枠の内容は対応するボディページ上に表示されますが、マスターページ上でしか編集できません。 バックグラウンド用テキスト枠は、ページのヘッダーやフッターによく使用されます。

マスターページ



A. バックグラウンド用テキスト枠（タグなし） **B.** テンプレート用テキスト枠

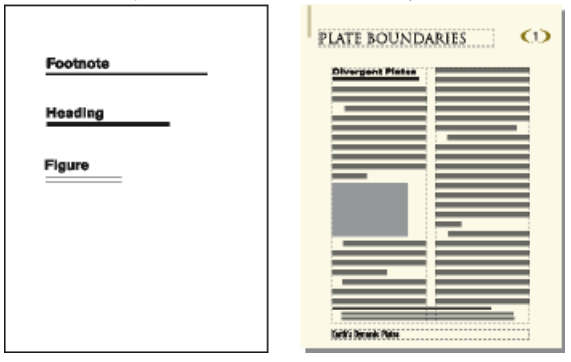
ボディページの文書にテキストやイラストを追加すると、必要に応じて、左または右のマスターページのページレイアウトを使用したボディページが自動的に追加されます。

ボディページ上では、テンプレート用テキスト枠からコピーされたテキスト枠内にテキストを入力します。

リファレンスページ

リファレンスページを使用すると、ドキュメント全体を通して頻繁に使用するグラフィックを保存し、必要に応じてボディページ上で使用することができます。「*リファレンス枠*」（リファレンスページ上にあるアンカーのないグラフィック枠）にグラフィックを配置すると、その枠を段落書式の属性の 1 つとして使用できます。 例えば、見出しの下に直線を追加する場合は、リファレンス枠内に直線を引いて、見出しの段落書式にリファレンス枠を含めます。

リファレンスページとボディページ



また、ボイラープレート用のグラフィックやクリップアート（警告や注意に使用する記号など）をリファレンスページに保存しておいて、ボディページ上にコピー&ペーストすることもできます。また、ハイパーテキスト用コマンド、生成したリストまたは索引の書式情報、カスタム数式エレメントの定義および XML や HTML への変換時のマップ情報などを、専用のリファレンスページに含めることができます。
文書では、通常、少なくとも 1 つのリファレンスページが使用されています。 既存のリファレンスページにグラフィックを追加したり、100 ページまでのリファレンスページを追加したりできます。

カスタムマスターページを作成する

FrameMaker でカスタムマスターページを作成して追加する方法について説明します。

文書中に、左右のマスターページとはレイアウトが異なるボディページを作成する必要がある場合があります例えば、文書の先頭ページで他のページとは異なるレイアウトを使用したり、縦長の文書で横長のページを使用したりすることができます。このような場合は、カスタムマスターページを作成します （100 種類までのマスターページを作成できます）。
カスタムマスターページを作成したら、コラムレイアウトを変更して、バックグラウンドテキストやグラフィックを追加します。次に、カスタムマスターページをボディページに適用します。

別のマスターページのレイアウトを使用して、空のカスタムマスターページを作成する

1) 既存のマスターページを表示します。
2) 挿入／マスターページを追加を選択して、「名前」テキストボックスに新しいマスターページの名前を入力します。
3) 次のいずれかの操作を行います。
   - 既存のマスターページと同じレイアウトでマスターページを作成する場合は、コピーするマスターページポップアップメニューでマスターページを選択します。

- 空白のマスターページを作成する場合は、「空白」をクリックします。

4) 「追加」をクリックします。

ボディページのレイアウトを使用したカスタムマスターページを作成する

1) ボディページ上でコラムレイアウトを変更します。
2) ボディページを表示して、書式／ページレイアウト／新規マスターページを選択します。
3) 新しいマスターページの名前を入力して、「作成」をクリックします。

RELATED LINKS:

マスターページをボディページに適用する

カスタムマスターページを並べ替え、回転または削除する

Adobe FrameMaker でカスタムマスターページを並べ替える方法、回転する方法、名前を変更する方法、削除する方法について説明します。

カスタムマスターページを並べ替える

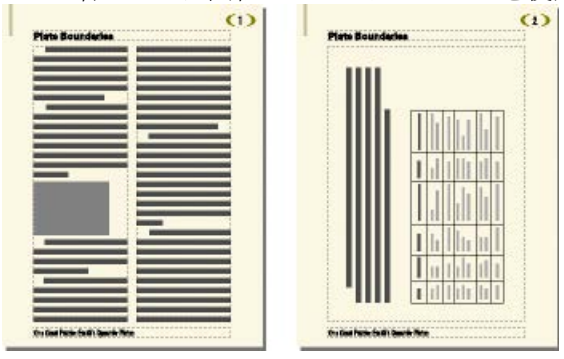
カスタムマスターページを並べ替えると、右と左のマスターページは常に先頭に残ります。

1) マスターページを開いて、書式／ページレイアウト／カスタムマスターページを並べ替えを選択します。
2) 「カスタムマスターページ」リストでマスターページを選択し、「上へ移動」または「下へ移動」をクリックして、ページを移動します。
3) 「設定」をクリックします。以前に表示されていたカスタムマスターページと異なるマスターページが表示されます。

マスターページを回転する

カスタムマスターページでは、ボディページの表示方向を変更することができます。例えば、幅の広い表を含むボディページに対して、回転したページの表示方向を作成できます。

右ページは回転したマスターページを使用します。



1) マスターページ上で、他のマスターページのヘッダーやフッターと同じ方向（回転していない方向）にするテキスト枠、バックグラウンドのテキストおよびグラフィックを設定します。
2) 書式／レイアウトのカスタマイズ／ページ回転を選択します。 ページの回転後は、ページの一部が表示されなくなる場合があります。 ページ内のできるだけ多くの範囲が表示されるように、ウィンドウのサイズを調整してください。
3) 回転して表示するテキスト枠、バックグラウンドテキストおよびバックグラウンドグラフィックを作成します。

ヒント: 回転したテキスト枠内には、そのままの状態でテキストを入力することもできますが、ページの回転を解除すると、入力をすばやく行うことができます。ページの回転を解除するには、書式／レイアウトのカスタマイズ／ページ回転を解除を選択します。テキストの入力が終わったら、ページを再び回転します。

RELATED LINKS:

バックグラウンド用テキスト枠の作成と修正

カスタムマスターページを名前変更または削除する

カスタムマスターページの名前を変更するには（または削除するには）、マスターページを表示し、書式／ページを削除を選択して、目的の「*マスターページの名前*」を選択します。

注意: 「左」や「右」の名前が付けられたマスターページの名前変更はできません。また、左右のマスターページおよびボディページで使用中のマスターページは削除できません。

マスターページをボディページに適用する

構造化 FrameMaker 文書および非構造化 FrameMaker 文書のマスターページをボディページに適用する方法について説明します。

いつでもマスターページをボディページに適用することができます。マスターページからのテンプレート用テキスト枠を使用して、バックグラウンド用テキストとグラフィックが表示されます。
また、ボディページにマスターページを適用しないように設定することもできます。このようなボディページにはマスターページが関連付けられていないので、ヘッダー、フッターまたはバックグラウンドのテキストやグラフィックは含まれません （ボディページにテキスト枠があっても、マスターページの設定によるものではありません）例えば、ブック中の各章のページ数を偶数に設定した場合に、章の最終ページに本文テキストがなければ、そのページにマス

ターページを使用せずに空白ページにすることができます。

異なるマスターページを適用する

1) ボディページを表示して、書式／ページレイアウト／マスターページ設定を選択します。
2) 「使用するマスターページ」セクションで、次のいずれかの操作を行います。
   - 左または右のマスターページを適用する場合は、「Right」（片面の文書）または「Right/Left」（見開きの文書）をクリックします。
   - カスタムマスターページを適用する場合は、カスタムポップアップメニューでページ名を選択します。
   - マスターページを適用しない場合は、カスタムポップアップメニューで「なし」を選択します。
3) 「適用先」セクションで、次のいずれかの操作を行います。
   - 現在のボディページに適用する場合は、「現在のページ」をクリックします。
   - 指定範囲のページに適用する場合は、「ページ指定」テキストボックスに先頭ページと最終ページの番号を入力します。
   - 指定された範囲内で奇数または偶数のページだけに適用する場合は、「偶数」または「奇数」を選択します。
   - 指定した範囲内で、特定のマスターページを使用しているページだけに適用する場合は、指定のマスターページを使用中のページポップアップメニューで該当ページを選択します。
4) 「適用」をクリックします。

注意: ボディページ上にないテンプレート用テキストフローがマスターページに含まれている場合は、そのフローを含むテキスト枠がボディページに追加されます。マスターページ上にないフローがボディページに含まれている場合、そのフローを含むテキスト枠は変更されません。 このため、テキスト枠が重なってしまう場合があります。

指定の段落タグを含むページにマスターページを適用する

指定した段落タグを含むボディページにマスターページを適用することができます。例えば、Title段落タグを含むすべてのページを、「First」という名前のカスタムマスターページを使用して書式設定する場合に、以下の方法で適用します。
リファレンスページマッピングテーブルを使用して、段落タグをマスターページにマッピングします。「マスターページを適用」コマンドを選択すると、参照されている段落タグが表示されたボディページにマスターページが適用されます。

この例では、「First」マスターページが Title 段落タグを含むボディページに適用されます。

UnstructMasterPageMaps
Book Update (Yes or No): Yes

Paragraph Tag Name	Right-Handed Master Page (or Single-Sided Master Page)	Left-Handed Master Page	Range Indicator (Single, Span pages, Until changed)	Comments
Title	First		Single	Convert Title pages to First Master

1) **表示 > リファレンスページ**を選択します。
2) 5 列の表「UnstructMasterPageMaps」が表示されるまで、次ページボタンをクリックします。

   ヒント: マッピングテーブルがリファレンスページに表示されない場合は、**書式 > ページレイアウト > マスターページ**を適用を選択します。
3) 「Book Update (Yes or No)」では、「**Yes**」または「**No**」と入力して、ブックで「**マスターページを適用**」を選択したときに、指定したマスターページを適用するかどうかを指定します。
4) 次の操作を行って、マッピングテーブルを編集します。
   - 「Paragraph Tag Name」の列で、マスターページを適用する段落タグの名前を入力します。 マスターページを適用するには、この列に必ず入力してください。 大文字小文字を区別して、段落タグの名前を正確に入力してください。
   - 「Right-Handed Master Page」の列で、適用するマスターページの名前を入力します。 マスターページを適用するには、この列に必ず入力してください。
     「Left-Handed Master Page」の列で別のマスターページを指定しない限り、ここで指定したマスターページは、両面文書の左側のページも含めて、特定の段落タグが表示されているすべてのボディページに適用されます。 マスターページの名前は、大文字と小文字が区別されます。
   - 「Left-Handed Master Page」の列で、両面文書で段落タグが表示される左側のボディページに適用するマスターページの名前を入力します。 この列は、必要に応じて入力してください。
   - 「RangeIndicator」の列で、マスターページの適用範囲を指定します。「**Single**」と入力すると、各段落タグが表示されているボディページだけにマスターページが適用されます。「**Spanpages**」と入力すると、段落タグの適用範囲に含まれるすべてのページにマスターページが適用されます。「**Until changed**」と入力すると、マッピングテーブルにリストされた別の段落タグを含むボディページが出現するまで、すべてのページにマスターページが適用されます。 このセルが空白である場合、マスターページは個々のページに適用されます。
   - 「Comments」の列に注記を追加します。この列に入力するテキストにより、マスターページの適用方法が変わることはありません。
   - 段落タグに追加のマスターページをマッピングするには、表の行を追加して入力します。
5) 完了したら、表示／ボディページを選択します。

6) 対象の文書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。
7) **書式 > ページレイアウト > マスターページを適用**を選択し、「**OK**」をクリックします。これにより、手動で適用されたマスターページは変更されます。

Adobe FrameMaker は、「UnstructMasterPageMaps」で指定された各段落タグが最初に出現するボディページを検索します。指定された段落タグを含むテキストが検索されると、特定のマスターページが適用されます。

構造化文書のボディページへマスターページを適用する

構造化文書でエレメントを含むボディページにマスターページを適用するには、リファレンスページマッピングテーブルを使用して、エレメントをマスターページにマッピングします。**マスターページを適用**を選択すると、参照されたエレメントが表示されているボディページにマスターページが適用されます。

1) 構造化 FrameMaker では、**表示 > リファレンスページ**を選択します。
2) 8 列の **StructMasterPageMaps** の表が表示されるまで、次ページボタンをクリックします。

   ヒント: 以前のバージョンの FrameMaker で作成した文書で作業する場合は、**書式 > ページレイアウト > マスターページを適用...**を選択して、リファレンスページにマッピングテーブルを表示します。
3) 「Book Update (Yes or No)」の右側に、「**Yes**」または「**No**」と入力して、ブックで「マスターページを適用」を選択したときに、指定したマスターページを適用するかどうかを指定します。
4) 次の操作を行って、マッピングテーブルを編集します。
   - 「Element/Paragraph Tag Name」の列で、有効な接頭辞（エレメントタグの場合は **E:**、段落タグの場合は **P:**）を入力し、続けてマスターページの適用先となるエレメントタグまたは段落タグの名前を入力します。 有効な接頭辞が入力されていない場合は、エレメントタグが指定されたものと見なされます。 エレメントタグや段落タグの名前は、大文字と小文字を区別して、正確に入力してください。 マスターページを適用するには、この列に必ず入力してください。
   - 「Right-Handed Master Page」の列で、適用するマスターページの名前を入力します。 「Left-Handed Master Page」の列で別のマスターページを指定しない限り、ここで指定したマスターページは、両面文書の左側のページも含めて、特定のエレメントタグや段落タグが使用されているすべてのボディページに適用されます。 マスターページの名前は、大文字と小文字が区別されます。 マスターページを適用するには、この列に必ず入力してください。
   - 「Left-Handed Master Page」の列で、両面文書でエレメントタグまたは段落タグが表示される左側のボディページに適用するマスターページの名前を入力します。 この列は、必要に応じて入力してください。
   - マッピングコンテキストを詳しく定義するため、「AttributeName」に有効な属性名を入力します。
   - マッピングコンテキストを詳しく定義するため、「Attribute Value」に有効な属性値を入力します。

- マッピングコンテキストを詳しく定義するため、「Context」にエレメントのコンテキストラベルの値を入力します。
- 「RangeIndicator」の列で、マスターページの適用範囲を指定します。「**Single**」と入力すると、各エレメントタグまたは段落タグが出現するボディページだけにマスターページが適用されます。「**Spanpages**」と入力すると、エレメントタグや段落タグの適用範囲に含まれるすべてのページにマスターページが適用されます。「**Until changed**」と入力すると、マッピングテーブルにリストされた別のエレメントタグまたは段落タグを含むボディページが出現するまで、すべてのページにマスターページが適用されます。 このセルが空白である場合、マスターページは個々のページに適用されます。
- 「Comments」の列に注記を追加します。この列に入力するテキストにより、マスターページの適用方法が変わることはありません。
- エレメントや段落タグに追加のマスターページをマッピングするには、表の行を追加して入力します。

5) 表示／ボディページを選択します。
6) 対象の文書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。
7) **書式 > ページレイアウト > マスターページを適用**を選択し、**「OK」**をクリックします。これにより、手動で適用されたマスターページは変更されます。

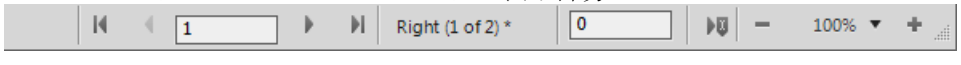
マスターページマップテーブルの中で指定されたどのような要素または段落タグの最初の発生でも各ボディページで検索します。指定したエレメントタグまたは段落タグを含むテキストが検索されると、特定のマスターページが適用されます。

マスターページを表示する

マスターページの表示方法や、マスターページからボディページに戻る方法について説明します。

マスターページで作業する場合は、マスターページとボディページを切り替える必要があります。マスターページの表示中は、マスターページの名前と文書中のページ数がステータスバー上のページステータス表示部分に表示されます。

ステータスバーのページステータス表示部分



表示／マスターページを選択します。現在のボディページで使用しているマスターページと、そのテキスト枠とコラムの境界線が表示されます。

マスターページの表示中に別のマスターページを表示する

・ 次のいずれかの操作を行います。
- **次ページ**ボタンまたは**前ページ**ボタンをクリックします。
- Page Up キーまたは Page Down キーを押します。
- スクロールバーを使用します。

マスターページの表示からボディページに戻る

表示 > ボディページを選択します。最後に表示されていたボディページが表示されます。 ボディページ上にレイアウトの上書きがある場合は、レイアウトの更新を確認するメッセージが表示されます。

RELATED LINKS:
レイアウトの変更について

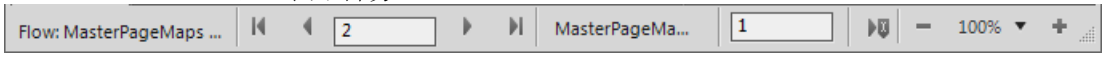
リファレンスページを表示、作成、削除する

リファレンスページを表示、作成、削除する方法について説明します。

リファレンスページを表示する

表示 > リファレンスページを選択します。ステータスバー上のページステータス表示部分に現在のリファレンスページ名が表示されます。

ページステータス表示部分



文書に既存のリファレンスページがない場合は、リファレンスページを追加ダイアログボックスが表示されます。ページ名を入力して「追加」をクリックすると、最初のリファレンスページを作成できます。

リファレンスページの表示中にその他の参照ページを表示する

- **次ページ**）または**前ページ**ボタン（） をクリックします。
- Page Up キーまたは Page Down キーを押します。
- スクロールバーを使用します。

リファレンスページを作成する

1) リファレンスページを表示して、**挿入 > リファレンスページを追加**を選択します。
2) リファレンスページ名を入力して、**「追加」**をクリックします。

ボディページに戻る

表示 > ボディページを選択します。最後に表示されていたボディページが表示されます。

リファレンスページを名前変更または削除する

リファレンスページの名前は変更できます。例えば、テンプレートからリファレンスページを取り込むときに、同じ名前のリファレンスページが上書きされないようにすることができます。段落書式で使用中のグラフィックを含むリファレンスページを削除すると、その段落書式を使用する段落内にグラフィックが表示されなくなります。そのような場合は、段落書式ウィンドウの

- リファレンスページを表示し、次のいずれかを実行します。

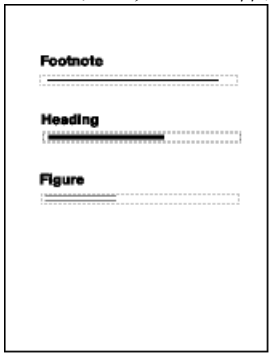
- ページの名前を変更するには、ステータスバー上のページ名をクリックし、新しい名前を入力します。 **「設定」**をクリックします。
- ページを削除するには、**書式 > 文書 > <レファレンスページ名>ページを削除**を選択します。

リファレンスページ上でリファレンス枠を使用する

リファレンスページ上でリファレンス枠を作成し使用する方法や、ボイラープレート用グラフィックを設定する方法について説明します。

リファレンスページ上のリファレンス枠に含まれているグラフィックは、段落書式の一部として使用できます。

リファレンス枠内のグラフィック



リファレンスページ上でリファレンス枠を選択すると、ステータスバー上の「*枠*」の後にリファレンス枠名が表示されます。

リファレンスページ上でリファレンス枠を作成する

1) ツールパネル上のグラフィック枠ツール（ *をクリックし、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。
2) 「枠名」テキストボックスに名前を入力して、**「設定」**をクリックします。段落書式ウィンドウの にある、段落の上に挿入または段落の下に挿入ポップアップメニューに表示されたときにわかりやすい、短い名前を入力します。
3) 枠内にグラフィックを挿入します。 グラフィックを作成したり、グラフィックファイルを取り込んだりできるだけでなく、作成したグラフィックと取り込んだグラフィックを組み合わせて使用することもできます。
4) 必要に応じて、枠のサイズと形を調整します。 リファレンス枠をボディページの段落の上下で使用すると、リファレンス枠内のグラフィックだけでなく、枠全体がボディページ上に表示されます。枠の高さによって、枠の上下にあるテキストの行間が変わります。
5) テキスト行ツールを使用して、枠の上にリファレンス枠名を入力します。 名前を入力すると、リファレンスページを表示したときに枠を識別できます。 この操作を行っても、リファレンス枠名は変更されません。

リファレンス枠を名前変更する

1) リファレンス枠を選択して、ステータスバー上の枠名をクリックします。
2) 新しい名前を入力して、**「設定」**をクリックします。リファレンス枠の上にあるテキスト行にも新しい名前を入力します。 段落書式で使用中のリファレンス枠名を変更する場合は、新しい名前が使用されるように、段落書式を更新します。

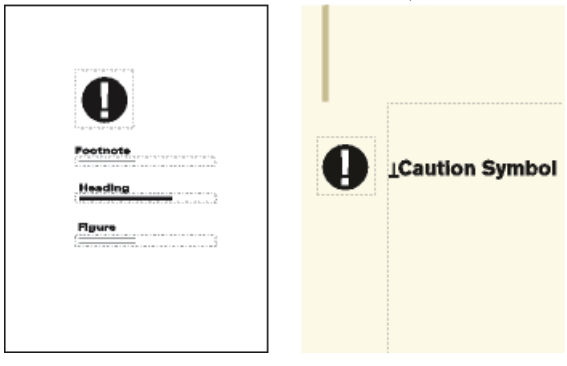
リファレンス枠の他の属性を変更する

枠を選択し、**グラフィック > オブジェクトの属性**を選択するか、ツールポッドのオプションを使用します。

リファレンスページ上でボイラープレート用グラフィックを設定する

リファレンスページ上のアンカー枠内に余白記号などのボイラープレート用グラフィックを設定し、そのアンカー枠をボディページにコピーできます。そうすることによって、グラフィックがアンカー枠内の正しい位置に表示されます。

ボイラープレート用グラフィックをボディページにコピー&ペースト



また、グラフィックを直接リファレンスページに保存して、ボディページにコピー&ペーストすることもできます。

1) グラフィックを表示するボディページと同じコラムレイアウトのリファレンスページを作成します。 これで、ボディページにコピーしたグラフィックは、必ず正しい位置に表示されます。 コラムレイアウトを設定するには、ボディページのテキスト枠をコピーして、リファレンスページ上にペーストします。

2) アンカー枠内にグラフィックを作成するか、ペーストまたは取り込みを行います。 グラフィックを識別しやすいように、アンカー枠の外にテキストを追加することもできます。例えばこの図では、「*Caution Symbol*」というテキストでグラフィックを識別しています。

ページレイアウト

リファレンスページ上でリファレンス枠を作成し使用する方法や、ボイラープレート用グラフィックを設定する方法について説明します。

ボディページから文書の基本ページレイアウトに直接変更を加えることができます。左右のマ

スターページが自動的に更新され、これらのマスターページを使用しているすべてのボディページのレイアウトも更新されます。ボディページのレイアウトを上書きする場合は、レイアウトの更新を確認するメッセージが表示されます。
文書の先頭ページなどで、左右マスターページ以外のマスターページを使用する場合、レイアウトの変更はそのマスターページ上で行います。

用紙サイズを変更する

FrameMaker で用紙サイズを変更する方法について説明します。

1) 対象の文書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) **書式 > ページレイアウト > 用紙サイズ**を選択します。
3) 次のいずれかの操作を行います。
   - 用紙サイズポップアップメニューで標準サイズを選択します。 **「幅」**と**「高さ」**のテキストボックスに正確な値が表示されます。
   - **「幅」**と**「高さ」**のテキストボックスに値を入力します。*ポップアップメニューに「カスタム」と表示されます。* 指定するカスタムの用紙サイズは、文書の余白設定に応じて小さいサイズから、216 × 216 インチ（約 548 × 548 cm）までの大きいサイズを設定することができます。
4) 「設定」をクリックします。

注意: 文書内でカスタムマスターページを使用している場合、指定したテキスト枠がカスタムマスターページに収まらなくなるような用紙サイズに変更することはできません。

ページ設定を変更する

FrameMaker でページ設定、文書の種類（片面または見開き）の変更を行う方法について説明します。

FrameMakerでは、文書の種類（片面または見開き）を変更できます。文書を見開きで設定する場合は、開始ページ（左または右）を指定します。

1) 対象の文書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) **書式 > ページレイアウト > ページ設定**を選択します。
3) 「ページ」セクションでオプションを選択します。「見開き」を選択する場合は「最初のページ」（左または右）も指定します。 ブック内でページ設定を適用しているときは、「ファイルから読み込む」を選択してファイルに指定されている設定を使用したり、「次のページ」を選択して空白ページが追加されないようにすることもできます。
   選択したオプションに応じて、指定したページで開始するために、ブック内の前のファイルに空白ページが追加される場合があります。
4) 「設定」をクリックします。文書に上書きするカスタムマスターページまたはページレイアウトがある場合は、処理を続行する前に確認のメッセージが表示されます。

空白ページを追加または削除する

FrameMakerで空白ページを追加または削除するか、偶数または奇数のページ数を指定します。

文書全体のページ数は偶数または奇数で指定できます。ページ数を合わせるために、必要に応じて文書の最後に空白ページが追加されます。
また、テキストを削除または修正したために文書の最後に不要な空白ページが残る場合があります。文書を保存またはプリントするときに、これらの空白ページが削除されるように指定することもできます。
左または右のマスターページを使用していて、フローの開始がなく、レイアウトの変更もない場合にだけ、空白ページは削除されます。空白の段落を含むページは、空白に見える場合でも削除されません。
ドキュメントウィンドウでブックに含まれる文書のページの設定を変更した場合は、ブックを更新したときにその設定が上書きされることがあります。ブックウィンドウで文書の設定を変更すると、ブックのページ番号を正しく設定できます。

1) 対象の文書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) **書式 > ページレイアウト > ページ設定**を選択します。
3) **保存・プリント時**ポップアップメニューでオプションを選択し、**「設定」**をクリックします。

空白ページが期待どおりに追加または削除されない場合は、文書内のすべてのページが自動連結されていることを確認します。

RELATED LINKS:
レイアウトの変更について

ページ余白とコラム数を変更する

FrameMaker でページ余白とコラム数の設定、コラムの幅が異なる複数コラムレイアウトの作成、左右が対称でない余白の設定を行います。

余白とは、ページの端からテキスト枠までの距離のことです。片面の文書を作成する場合は、テキスト枠の上、下、左および右の余白を設定します。見開きの文書では、上、下、内側および外側の余白を設定すると、左右のページを対称にすることができます。
左右が対称でない余白を設定する場合は、マスターページ上でテキスト枠を変更します。例えば、左右両方のページの左側の余白を大きく設定して、テキスト枠をページの右側に配置することもできます。
テキスト枠は、幅と間隔の同じ複数のコラムに分けることができます。コラムの幅や間隔が異なる複数コラムレイアウトを作成する場合は、1 つのコラム内に 1 つのテキスト枠を作成し、テキスト枠を 1 つずつ手動で配置します。 テキスト枠は、1 つずつ作成する以外に、設定したテキスト枠を複製して作成することもできます。

1) メインテキストフロー内に挿入ポイントを置くか、ページの余白部分をクリックします。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) **書式 > ページレイアウト > コラムのレイアウト**を選択します。

左右のレイアウトが対称でない場合は（左右のマスターページのコラム数や内側と外側の余白設定が異なる場合など）、処理の続行を確認するメッセージが表示されます。左右ページを対称にしない場合は、マスターページ上でレイアウトを変更します。

3) 余白設定を変更するには、「余白」セクションに値を入力します。余白とコラム間隔の値によって、各コラムの幅が決まります。

4) コラム数やコラム間隔を変更するには、「コラム」セクションに値を入力します。

コラムの幅と、コラム間の間隔がすべて同じになります。

5) 「フロー全体を更新」をクリックします。設定したコラム幅が狭すぎて、文書中のアンカー枠や表が収まらない場合は、処理の続行を確認するメッセージが表示されます。「OK」をクリックすると、表や枠のサイズを手動で変更できます。

RELATED LINKS:

特定ページのレイアウトの変更

マスターページにテンプレート用テキスト枠を追加する

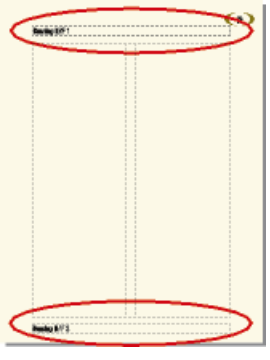
ボディページへのテキスト枠の追加

ヘッダー、フッター、その他のバックグラウンドテキスト

ヘッダー、フッター、およびバックグラウンドテキストを設定します。FrameMaker でバックグラウンド用テキスト枠の作成と変更、またサイズ変更や移動を行います。

ヘッダやフッタを設定するには、マスターページを表示してバックグラウンド用テキスト枠内にテキストを入力します。バックグラウンド用テキスト枠の内容はボディページ上に表示されますが、編集はマスターページでのみ実行できます。ヘッダとフッタには、ページ番号、日付、章の番号とタイトル、節の番号とタイトル、著者、改訂番号および草稿番号（初稿、最終稿など）の情報を含めることができます。

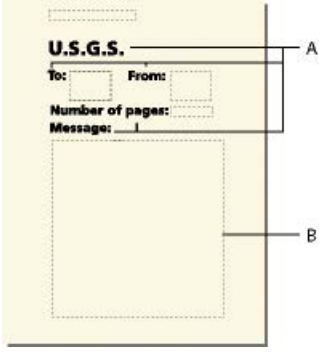
マスターページ上のヘッダー用テキスト枠とフッター用テキスト枠



ヘッダーとフッターのテキストは、他の段落のテキストと同じように作成したり、編集したりできます。段落書式や文字書式を適用したり、タブ設定の追加や移動が可能になったりするだけでなく、テキストの上下の線のようなグラフィックも追加したりできます。また、ページ番号や日付などのシステム変数を追加したり、ヘッダーとフッターのテキスト枠のサイズや位置を変更したりすることもできます。マスターページ上でこれらのテキスト枠を変更すると、そのマスターページを使用するボディページもすべて自動的に更新されます。

マスターページには、他のバックグラウンドテキストを追加することもできます。例えば、FrameMaker の Fax テンプレートでは、ヘッダー情報がマスターページ上のバックグラウンド用テキスト枠内に含まれています。

バックグラウンド用テキスト枠



A. バックグラウンド用テキスト枠のヘッダー情報 B. テンプレート用テキスト枠

RELATED LINKS:

ヘッダー情報やフッター情報の入力

バックグラウンド用テキスト枠の作成と修正

新規の空白文書を作成すると、左右のマスターページ上にヘッダーとフッターのバックグラウンド用テキスト枠が作成されます。ヘッダー内とフッター内の情報を簡単に中央揃えや右揃えに設定できるように、テキスト枠内の中央と右端に中央揃えと右揃えのタブ位置が自動的に追加されています。バックグラウンド用テキスト枠を自分で作成してヘッダー情報やフッター情報などのバックグラウンドテキストを追加することもできます。

注意: テキスト行ツールを使用してバックグラウンドテキストを挿入することもできますが、このテキストに段落書式を適用したり変数を挿入したりすることはできません。

マスターページへバックグラウンド用テキスト枠を追加する

1) テキスト枠ツールを使用してテキスト枠を作成します。
2) 新規テキスト枠を追加ダイアログボックスで「バックグラウンドテキスト（ヘッダー、フッターなど）」を選択し、「追加」をクリックします。マスターページ上の他のバックグラウンド用テキスト枠のように、追加されたテキスト枠にはタグが付きません。
3) テキスト枠内をダブルクリックして挿入ポイントを置き、ヘッダーやフッターなどのバックグラウンドテキストを挿入します。

バックグラウンド用テキスト枠のサイズを変更または移動する

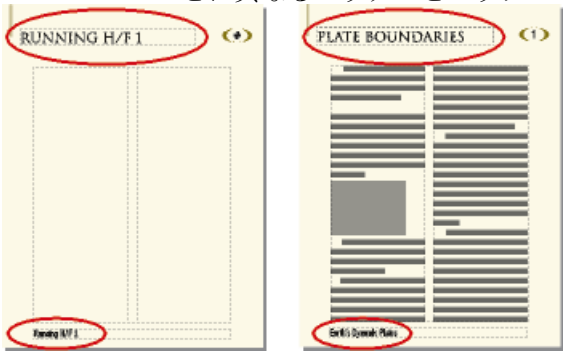
1) Ctrl キーを押しながらテキスト枠をクリックしてテキスト枠を選択します。
2) 次の操作のいずれかを行います。
   - テキスト枠のサイズを変更する場合は、ハンドルをドラッグします。
   - テキスト枠を移動する場合は、ハンドルではなく、テキスト枠の境界線をドラッグします。

ヘッダー情報やフッター情報の入力

マスターページ上でヘッダーやフッターのテキスト枠内にテキストを入力すると、単純なヘッダーやフッターを作成できます。さらに、現在の章とページ番号、文書全体のページ数、現在の日付などの項目を指定することができます。マスターページのヘッダーまたはフッター内に

システム変数が表示され、システム変数はそのマスターページを使用する各ボディページで正しい値に置き換えられます。
また、ページごとに異なったテキストが表示されるヘッダーやフッターも作成できます。次の図では、ヘッダーに現在の節の見出しが表示され、フッターにページ番号とバックグラウンド用テキスト枠に入力したテキストが表示されています。

ページごとに異なるヘッダーとフッター



ページごとに異なるヘッダーとフッターを作成するには、マスターページ上でバックグラウンド用テキスト枠にヘッダーとフッター用の変数を挿入します。

テキスト、ページ番号、日付、その他の情報を入力する

1) マスターページ上で、情報を追加するヘッダーまたはフッター内をクリックします。
2) 次の操作のいずれかを行います。
   - 固定テキストを挿入する場合は、文字列を入力します。
   - システム変数を挿入するには、変数ポッドにアクセスして、「変数」スクロールリストの中の変数名をダブルクリックします。 以下のような任意のシステム変数を挿入することができます。

ブックコンポーネント番号

巻番号、章番号、セクション番号、サブセクション番号

ページ番号

現在のページ番号またはページ数

日付情報

日付（年月日）、日付（年/月/日）、修正日（年月日時刻）、修正日（年／月／日）、作成日（年月日）または作成日（年 / 月 / 日）

他の変数

章タイトル名、ファイル名（パスを含む）、ファイル名（パスなし）、表の続きまたは表シート

- ユーザー変数を挿入するには、変数ポッドにアクセスして、「変数」スクロールリストの中の変数名（定義済みの場合）をダブルクリックします。

ヒント： ヘッダーとフッター内の情報を中央揃えに設定するには、Tab キーを押して挿入ポイントを中央揃えタブ位置に移動します。 右揃えに設定するには、もう一度 Tab キーを押して挿入ポイントを右揃えタブ位置に移動します。

RELATED LINKS:

変数

特定ページのレイアウトの変更

特定のページのページレイアウトの変更、対称でないレイアウトの作成、レイアウトの上書き、テンプレート用テキスト枠の追加、ボディページとマスターページのレイアウトの更新を行います。FrameMaker で一時的に使用するページレイアウトを作成します。

対称でないレイアウトは、マスターページ上で直接テキスト枠を追加したり、変更したりすると作成できます。例えば、左右のページの左の余白を右の余白よりも大きく設定することができます。 また、左ページにはコラムを 1 つだけ設定して、右ページにコラムを 2 つ設定することもできます。
各コラムに対してテキスト枠を 1 つずつ作成し、1 つのページで複数のテキスト枠を作成すると、幅や間隔が異なる複数のコラムを含むレイアウトを作成できます。

レイアウトの変更について

マスターページに変更を加えると、そのマスターページを使用するすべてのボディページが自動的に更新されます。ボディページ上でレイアウト（コラム数、コラム間隔または余白設定など）を変更すると、マスターページのレイアウトを変更したことになります。この場合は、次のいずれかの操作を行うことができます。

- 加えた変更でマスターページとそのマスターページを使用するすべてのボディページを更新します。
- ボディページの変更内容に基づいて、マスターページを作成します。
- どちらも行わないと、一度だけ使用するページレイアウトとして変更が残ります。

RELATED LINKS:

ボディページとマスターページのレイアウトの更新

カスタムマスターページを作成する

一時的に使用するページレイアウトの作成

特定ページの余白設定とコラムレイアウトを変更する

次の操作を行うと、コラムが 1 つしかないレイアウトまたは幅の同じ複数コラムのレイアウトが作成されます。
幅や間隔が異なるコラムを含む複数コラムのレイアウトを作成する場合は、1 つのコラムに 1 つずつテキスト枠を作成し、手動で配置します。

1) Ctrl キーを押しながらフレームをクリックして、余白を変更するテキスト枠を選択します。
2) **書式 > レイアウトのカスタマイズ > テキスト枠をカスタマイズ**を選択します。
3) 次の操作を行います。

- 余白設定を変更する場合は、「サイズ」と「オフセット」のセクションでサイズと位置を指定します。「上」と「左」には、それぞれ上と左の余白サイズを指定します。テキスト枠の幅と高さの値に応じて、下と右の余白サイズが決まります。
- コラム数またはコラム間隔を変更する場合は、「コラム」セクションの値を変更します。

4) 「設定」をクリックします。

ヒント: 余白は、テキスト枠を選択し、ハンドルをドラッグして変更することもできます。複数コラムのテキスト枠のサイズを変更すると、テキスト枠内に収まるようにコラム幅が変更されますが、コラム間隔は変わりません。

RELATED LINKS:

マスターページにテンプレート用テキスト枠を追加する

ボディページへのテキスト枠の追加

マスターページにテンプレート用テキスト枠を追加する

マスターページに幅が異なるテキストコラムを複数作成する場合や、ニュースレターなどの文書で記事が途中で中断されるレイアウトを設定する場合は、1 つのコラムにテキスト枠を 1 つずつ作成します。 例えば、幅の異なるコラムを 2 つ含むページには、2 つ目のテンプレート用テキスト枠を追加します。
テンプレート用テキスト枠を追加するには、新しいテキスト枠を作成するか、既存のテキスト枠をコピーします。

1) テキスト枠を作成するには、グラフィックツールバー上の「テキスト枠を配置」ツールを使用します。 複数のテキスト枠を作成する場合は、連結する順序で作成します。
2) 新規テキスト枠を追加ダイアログボックスで「ボディページのテキスト枠用テンプレート」を選択して、フロータグポップアップメニューでタグを選択します。 複数のフローを含む文書で別のフロー用にテキスト枠を設定する場合を除き、現在のフロータグを選択してください。
3) 「コラム」セクションでテキスト枠内のコラム数を指定し、複数コラムレイアウトの場合は、コラム間の間隔も指定します。コラム幅の異なる複数コラムのレイアウトの場合は、1 つのコラム内にテキスト枠を 1 つ作成するので、コラム数は 1 に設定します。
4) 「追加」をクリックします。
5) 必要に応じて、テキスト枠を移動します。

ヒント: 既存のテキスト枠をコピーするには、枠の境界線を選択して、編集／コピーを選択し、編集／ペーストを選択します。テキスト枠とその内容および属性（フロータグを含む）がコピーされます。

ボディページへのテキスト枠の追加

ボディページ上でテキスト枠を作成すると、コラムの数と間隔を尋ねるメッセージが表示されます。ただし、フロータグの割り当ても、そのページ上の既存テキスト枠への連結も行われません。
追加したテキスト枠を文書のテキストフローの一部として使用するには、フローを連結する必要があります。

追加したテキスト枠がフローの最初のテキスト枠になる場合は、新しいページが自動的に追加されるように、**「自動連結」**も選択してください。

RELATED LINKS:
テキスト枠を連結する

ボディページとマスターページのレイアウトの更新

複数のマスターページでテンプレート用テキスト枠を変更し、それらのマスターページを使用するすべてのボディページを一度に更新できます。ただし、ボディページ上でコラムレイアウトを変更した場合は、そのボディページで使用されているマスターページを先に更新しないと、そのマスターページを使用する他のボディページでは変更が反映されません。
ボディページを更新する前に、ボディページにマスターページを上書きするコラムレイアウトがあるかどうかが調べられます。レイアウトを変更するボディページがある場合は、変更を保存するかどうかを指定します。

マスターページの変更でボディページを更新する

1) マスターページ上でレイアウトの変更を行ってから、ボディページを表示します。
2) 警告メッセージが表示されたら、レイアウトの変更を保存するかどうかを指定して、「続行」をクリックします。レイアウトの変更を保存すると、マスターページのバックグラウンド用テキストとグラフィックの変更はボディページに適用されますが、テンプレート用テキスト枠は更新されません。

ボディページの変更でマスターページを更新する

1) 書式／ページレイアウト／コラムレイアウトを更新を選択します。 更新するマスターページとボディページを確認するメッセージが表示されます。
2) 「更新」をクリックします。
3) 警告メッセージが表示されたら、更新中のページのレイアウトの変更を維持するかどうかを指定して、「続行」をクリックします。

RELATED LINKS:
レイアウトの変更について

一時的に使用するページレイアウトの作成

文書中のボディページを 1 ページだけ指定して、そのレイアウトを変更することもできます。例えば、ボディページ上のテキスト枠を拡大してテキストの行数を増やしたり、逆に縮小して配置するグラフィック用のスペースを作成したりすることができます。
マスターページを更新せずにボディページのコラムレイアウトを変更すると、そのページだけレイアウトが変更されます。

RELATED LINKS:
特定ページの余白設定とコラムレイアウトを変更する
ボディページへのテキスト枠の追加

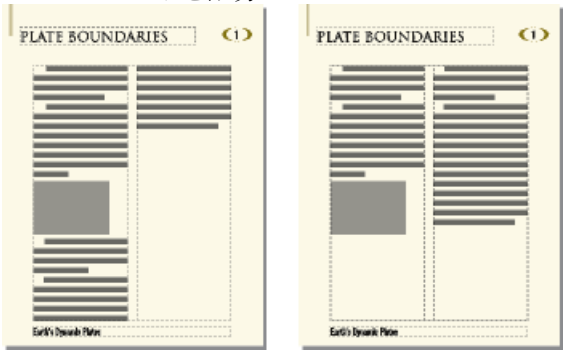
複数コラムにわたりテキストを整列する

FrameMaker での複数コラムにわたるテキストの配分、テキスト枠の最下部までのテキストのフェザリング、ベースラインの整列について説明します。

複数コラムにわたりテキストを配分する

複数コラムのテキスト枠を使用するレイアウトでは、コラムの一部にテキストが表示されていない場合に、複数のコラムにわたってテキストを均等に配分できます。例えば、強制改ページの前で部分的に空白になっているページのコラムや、文書の最終ページのコラムでこの方法を使用できます。複数コラムにわたるテキストの配分は、テキストフロー全体だけでなく、個々のテキスト枠内でも指定できます。

テキストを配分のオフとオン



テキストフロー全体で複数コラムにわたりテキストを配分する

1) ドキュメントウィンドウがアクティブである場合は、メインテキストフロー内に挿入ポイントを置くか、ページの余白部分をクリックします。 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) **書式 > ページレイアウト > コラムのレイアウト**を選択します。
3) **「テキストを配分」**を選択して、**「フロー全体を更新」**をクリックします。

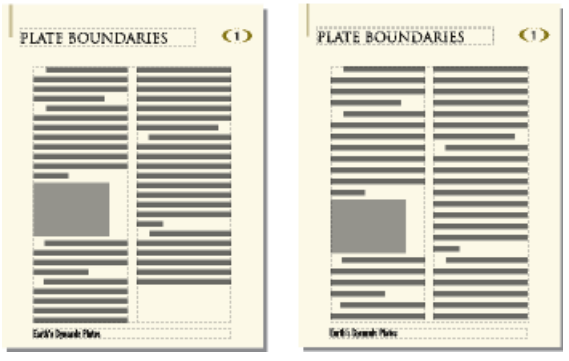
1 つのテキスト枠内で複数コラムにわたりテキストを配分する

- テキスト枠内をクリックして、**書式 > レイアウトのカスタマイズ > テキスト枠をカスタマイズ**を選択します。
  ***「テキストを配分」**を選択して、**「設定」**をクリックします。*

テキスト枠の最下部までテキストをフェザリングする

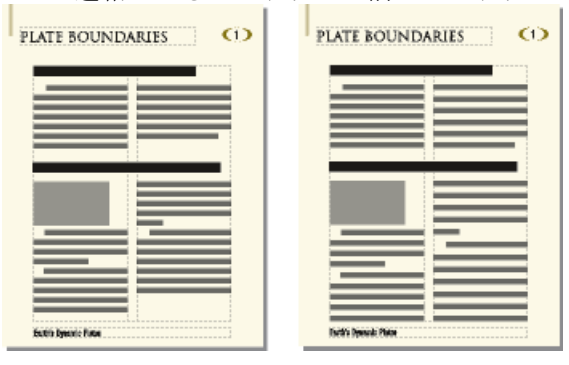
テキストをフェザリングする場合は、まず、設定された限界値内で段落間にスペースが追加されます。さらに整列が必要な場合は、設定された限界値内で行間にスペースが追加されます。グラフィックの周囲にテキストを配置するテキスト枠内では、テキストはフェザリングされません。

フェザリング前とフェザリング後



複数コラムのテキスト枠で、段落、表、アンカー枠などによってコラムが連結されている場合は、縦方向にスペースを追加して、隣接するコラムの最終行のテキストベースラインを連結部分の上で揃えます。

連結によるフェザリング前とフェザリング後



テキストをフェザリングすると、ページの表示速度が遅くなります。このため、フェザリングは、文書の編集を終了してから行ってください。

1) ドキュメントウィンドウがアクティブである場合は、メインテキストフロー内に挿入ポイントを置きます。 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) **書式 > ページレイアウト > 行のレイアウト**を選択します。
3) 「フェザリング」を選択して、FrameMakerで行間に追加するスペースの最大値（「最大の行送り間隔」）と段落間に追加するスペースの最大値（「最大の段落間隔」）を入力します。

   間隔は、指定された限界値内で追加されます。 指定された限界値内でのフェザリングが不可能な場合は、そのコラムではテキストはフェザリングされません。
4) **「フローを更新」**をクリックします。

注意: フェザリングを行う場合は、該当する文字の有無にかかわらず、行で使用している最大のフォントサイズの最大のディセンダ用のスペースが確保されます。コラム内の最終行の位置が高すぎる場合は、他のテキストよりも大きいフォントの非印字文字（アンカー記号など）がないことを確認してください。

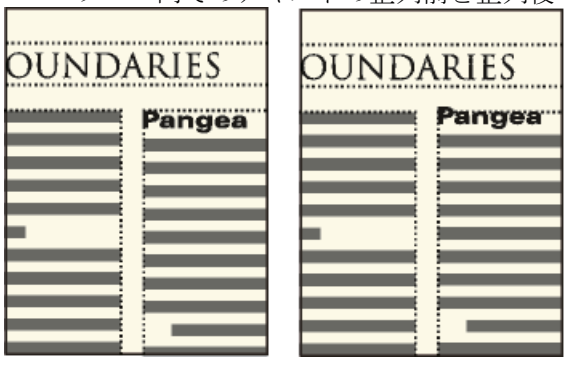
ベースラインの整列

フロー内のテキストをベースラインで整列する場合は、テキスト枠内に見えないグリッドが作成されて、指定された段落の 1 行目のベースラインがそのグリッドに合わせて整列されます。

また、アンカー枠の後の最初の行が整列され、各コラムの最初の行が整列されます。

注意： 同じフロー内でフェザリングとベースライン整列の両方を指定すると、フェザリングが優先されます。 ただし、各コラムの 1 行目は揃って表示されます。

フロー内でのテキストの整列前と整列後



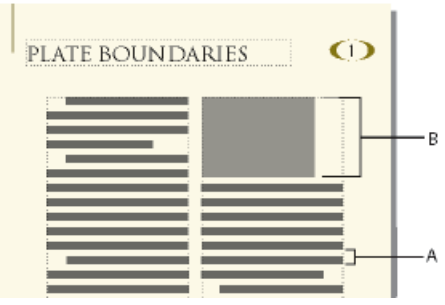
サイズの大きいフォントを使用した見出しはコラムの先頭に配置される場合が多いので、最初の行の整列の限界値を指定することができます。見出しがコラムの先頭にある場合は、見出しのデフォルトフォントがグリッドに収まらない場合でも、この限界値の設定に応じて、見出しのベースラインが最初のグリッド線に揃えられます。見出しのベースラインを最初のグリッド線に揃えるには、前の図のように、見出しがコラムの上にはみ出す場合もあります。指定の限界値よりもサイズの大きいフォントはベースラインで整列されません。

複数コラムにわたりベースラインを整列する

1) 整列する段落の書式で、デフォルトフォントのサイズと行間をすべて同じ値に設定します。 行間の「固定」を選択する必要があります。
2) 整列するフロー内をクリックして（または対象となるブック内の文書を選択して）、**書式 > ページレイアウト > 行のレイアウト**を選択します。
3) **「ベースラインで整列」**を選択し、**「フェザリング」**の選択を解除します。
4) 「整列」セクションで、「整列する段落の行送り間隔」ボックスにテキスト枠のグリッドの行間の値を入力します。この値には、整列する段落と同じ行間値を指定してください。他の値を指定すると、段落がテキスト枠のグリッドに揃わなくなります。
5) **「1 行めの整列」**テキストボックスに、コラムの上端で整列させる最大フォントサイズを入力します。例えば、本文段落の行間が 12 pt、コラムのグリッドが 12 pt、見出しが 18 pt の場合に、 コラムの先頭に表示される見出しを整列させるには、テキストボックスに「18」と入力します。
6) **「フローを更新」**をクリックします。コラムの最初の行の上にはディセンダがないので、最初のグリッドとコラムの上端の間隔は、指定した行間値の 3 分の 2 に設定されます。

隣接するテキスト枠のベースラインを整列する

テキスト枠の上端がページの他の位置で異なる場合は、グリッドが揃うようにテキスト枠の上端の位置を調整する必要がある場合があります。
隣接するテキスト枠のサイズを変更してグリッドを揃えて、テキスト枠の上端間の距離がグリッド間隔の倍数になるようにします。 例えば、グリッドが 12 pt の場合は、隣接するテキスト枠の上端から 144 pt（12 × 12 pt）下げた位置でテキスト枠を開始することができます。



A. グリッド間隔 B. グリッド間隔の倍数の距離

ヒント: スナップグリッドを使用すると、テキスト枠を正しく配置することができます。 そのためには、スナップグリッドの間隔をテキスト枠のグリッドと同じ値に指定します。次に、上端がグリッドにスナップするまで、テキスト枠のサイズを変更します。

複数のフローを含む文書

それぞれ独自にテキスト枠を連結させた個別のテキストフローを管理します。FrameMaker で 2 カ国語の文書を作成します。

文書中にテキストフローをいくつか作成して、別々に連結させることもできます。 例えば、2 カ国語の文書では、原文と訳文を並べて表示することができます。
複数のフローを含む文書のテキスト枠にテキストが入りきらない場合でも、自動的に新規ページが追加されないように設定できます。この場合は、自分でページを追加して、連結を行います自動番号付け機能を使用すると、フローごとに異なる方法で番号を付けることができます。そのため、各フローで別々に、リスト、見出しおよび図のタイトルの番号を付けることができます。

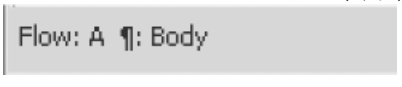
複数のフローを含む文書を設定する

FrameMaker におけるテキストフローおよびフロータグの概要、横に並んだフローを設定する方法、またニュースレターや雑誌で使用するフローを設定する方法について説明します。

テキストフローとフロータグ

*テキストフロー*とは、テキストを含む連結したテキスト枠を指します。ほとんどの場合、文書には、先頭ページから最終ページまで続くテキストフローが 1 つあり、テキスト枠は自動的に連結されます。文書中で複数のテキストフローを使用する場合は、テキスト枠を手動で連結します。例えば、ニュースレターの作成中に、第一面の記事を他の記事をスキップして後のページに続ける場合などは、この作業を行います。
テキスト枠のフロータグは、ステータスバー上のタグ表示部分に表示されます。

ステータスバーのタグ表示部分

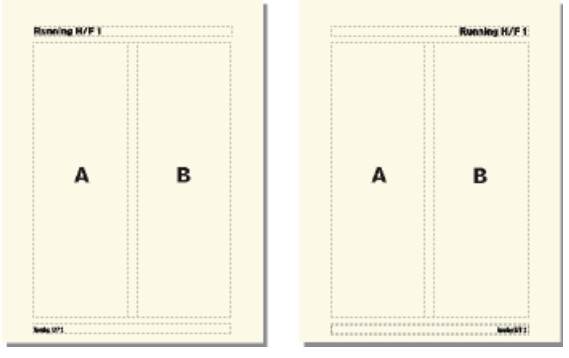


横に並んだテキストフローを設定する

テキストフローが横に並んだ文書を作成するには、マスターページ上でテキスト枠のレイアウトを行って連結します。テキスト枠の連結は文書全体を通して同じなので、通常、ボディページ上で変更する必要はありません。

1) いずれかのマスターページ上でフローを設定します。 1 つのフローに 1 つのテキスト枠を作成して、各テキスト枠に異なるフロータグを付けます。 各フローの「自動連結」を選択します。これで、テキストがフローの終わりに達すると、新しいボディページが追加されます。

   横に並んだフローの左右に位置するマスターページ



2) 他のマスターページについても手順 1 を繰り返します。 すべてのマスターページのフロータグは統一されている必要があります。各マスターページのフロータグが異なると、ボディページの追加時に左右のマスターページが正しく適用されません。

   重要: テキストがテキスト枠の下端に達したときに新しいボディページが正しく作成されるようにするには、現在のボディページ上にあるすべてのフロータグを対応する左右のマスターページに設定する必要があります。 フロータグが欠けている場合は、現在のボディページで使用しているマスターページで新規ページが作成されます。

3) 各ボディページを表示して、マスターページの変更内容をボディページに適用します。

RELATED LINKS:

マスターページにテンプレート用テキスト枠を追加する

フロータグまたは「自動連結」設定の変更

ニュースレターや雑誌で使用するフローを設定する

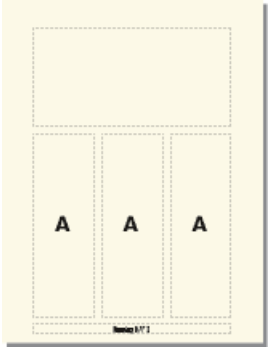
ニュースレターや雑誌などで横に並ばない複数のフローを設定する場合は、マスターページ上でコラムレイアウトを作成します。この場合、マスターページは基本レイアウト用のグリッドとしての役目しか果たしませんテキスト枠のサイズ変更、削除、連結および切断はボディページで行って、適切に表示されるようにします。この方法を使用すると、文書全体のテキストフローを最も柔軟に決定できます。

注意: 最初から最後まで連続して記事がフローしているニュースレターや雑誌を作成している場合は、ここで説明するテクニックを使用する必要はありません。 代わりに、1 つのテキストフローを使用することができます。 グラフィックの周囲でテキストを回り込ませたり、段

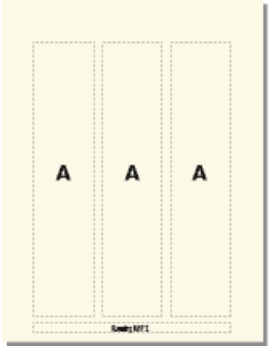
落、表および枠を複数コラムにまたがって表示すると、特別な効果を得ることができます。このテクニックの例については、FrameMakerのニュースレターのテンプレートをご覧ください。

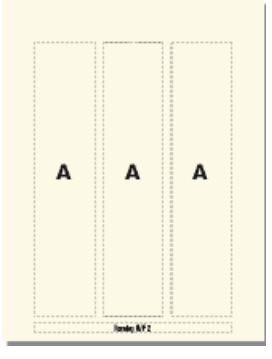
1) コラム数を決めて、その数のコラムを含むテキスト枠を各マスターページ上に配置します。 すべてのテキスト枠を 1 つのフロー内に含めます。 これらのテキスト枠は、テキストフローを含めるレイアウト用グリッドとして使用します。

先頭ページ用のマスターページ



同じフローの左右に位置するマスターページ





2) 「自動連結」の選択を解除して、ページが自動的に追加されないようにします。
3) 各ボディページを表示して、マスターページの変更内容をボディページに適用します。
4) 各ボディページ上で、必要に応じてテキスト枠のサイズ変更、切断および連結を行います。 ボディページを変更しても、マスターページの更新は行わないでください。
5) ニュースレターでテキストベースラインを整列させるには、テキスト枠を正しく配置する必要があります。 文書中に複数のテキストフローがある場合は、各フローのベースラインを整列させてください。
6) 必要に応じて、独立した新しいボディページを手動で作成します。
7) 必要に応じて、ページ間でテキスト枠を連結します。

RELATED LINKS:

マスターページにテンプレート用テキスト枠を追加する

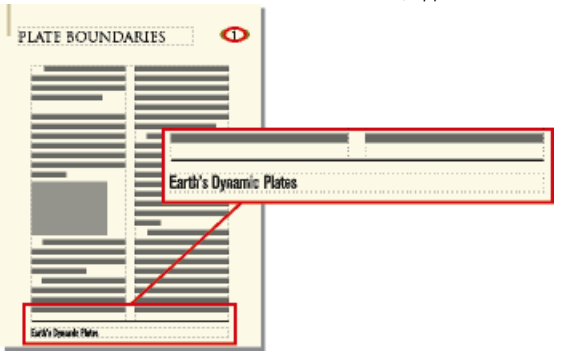
テキストフローをコントロールする

FrameMaker でフロータグまたは「自動連結」設定の変更、および独立ページやテキスト枠の変更を行います。

フローの基本属性は「自動連結」設定とフロータグです。1つのフローまたは横に並んだフロー

を含む文書では、通常、「自動連結」を選択しておくと、フローのテキスト枠にテキストが入りきらない場合に新規ページが自動的に追加されます。追加されたページでは、対応する（左または右の）マスターページのコラムレイアウトが使用され、新規ページの各テキスト枠は自動的に既存ページのテキスト枠に連結されます。
横に並んでいない複数のフローを含む文書の場合は、通常、「自動連結」の選択を解除します。これにより、独立した新しいボディページを手動で追加して、新規ページと既存ページの連結をコントロールすることができます。「自動連結」の選択が解除されていて、テキストがテキスト枠内に入りきらない場合、テキストはフローの最後のテキスト枠の外にオーバーフローします。境界線を表示するように設定してある場合は、テキストがオーバーフローした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



テキストがオーバーフローしたテキスト枠内にさらにテキストを入力しようとすると、警告音が鳴ります。オーバーフローしたテキストは表示されていないだけで、削除されたわけではありません。オーバーフローしたテキストを含むテキスト枠を別のテキスト枠に連結すると、隠れていたテキストが次のテキスト枠内に表示されます。
横に並んだテキストフローを作成する場合など、フローにはいつでもタグを付けることができます。(新しく作成した空白の文書のメインフローには「A」というタグが付きます）。タグは、1 つのフローに 1 つずつ付けます。 その後は、テキスト枠をフローに連結すると、テキスト枠にタグが自動的に付きます。 フロー中の 1 つのテキスト枠のフロータグまたは「自動連結」設定を変更すると、フロー全体に変更が反映されます。

フロータグまたは「自動連結」設定の変更

通常、フロータグと「自動連結」設定は、マスターページ上で変更します。 2 つのテキスト枠が連結されている場合は、先にテキスト枠を切断しないと、フロータグを変更できません。

1) フローのテキスト枠内をクリックします。
2) **書式 > レイアウトのカスタマイズ > テキスト枠をカスタマイズ**を選択します。
3) 「フロー」セクションの「タグ」テキストボックスにフローのタグ名を入力します。 ステータスバー上のタグ表示部分に表示される別の情報が隠れないように、短いフロータグ名を入力してください。現在のページ上で既に使用されているタグは使用できません。
   注意: 同じページの 2 つのテキスト枠に同じフロータグを付ける場合は、テキスト枠を連結してください。
4) ページ上の最後のコラムにテキストが入りきらないときにページが自動的に追加されるようにする場合は、「自動連結」を選択します。
5) 「設定」をクリックします。

RELATED LINKS:

テキスト枠を連結する

テキスト枠を切断する

新しい独立ページを追加する

通常、文書中にメインフローが 1 つ、または横に並んだフローが 2 つある場合は、独立ページを手動で追加するのではなく、連結したページが必要に応じて自動的に追加されます。「自動連結」の選択を解除した複数のフローを含む文書や、その他の特殊な文書では、独立ページを新しく手動で追加することができます。その場合、テキストがテキスト枠の最後に達したときに、新規ページを追加してテキスト枠を連結します。

1) ボディページを表示して、**挿入 > 独立ページを追加**を選択します。
2) 追加するページの位置とページ数を選択します。
3) Choose a master page from the **使用するマスターページ** ポップアップメニューでマスターページを選択して、 **「追加」**をクリックします。

独立ページを削除する

複数のフローを含む文書で独立ページを削除すると、そのページの内容も削除されます。

1) 削除するページ内をクリックして、 **書式 > ドキュメント > ページを削除**を選択します。
2) 削除する独立ページの番号（開始ページと終了ページの番号）を指定して、**「削除」**をクリックします。1 ページだけ削除する場合は、両方のテキストボックスにそのページ番号を入力します。

テキスト枠を連結する

2 つのテキスト枠が連結されている場合、テキストは 1 つのテキスト枠の最後から次のテキスト枠の先頭に移動します。マスターページ上のテキスト枠は、同じマスターページ上の別のテキスト枠に連結でき、ボディページ上のテキスト枠は、任意のボディページ上のテキスト枠に連結できます。 また、フローの途中でテキスト枠を連結することもできます。
2 つのテキスト枠を連結すると、最初のテキスト枠のフロータグが次のテキスト枠にも割り当てられます。 最初のテキスト枠にタグが付いていない場合は、2 つ目のテキスト枠のタグが使用されますこれで、連結したテキスト枠がすべて同じフローに含まれ、同じタグが付きます。最初のテキスト枠にオーバーフローしたテキストがある場合は、連結時に、そのテキストが 2 つ目のテキスト枠内に移動します。

1) 2 つのテキスト枠をフローする順に選択します。 テキスト枠を選択するには、Ctrl キーを押しながらテキスト枠をクリックします。

   2 つのテキスト枠が異なるページにある場合、最初のテキスト枠の選択は次のテキスト枠の選択時に解除されますが、 内では最初の選択が保持されます。

   注意: フローの途中でテキスト枠を追加するには、追加するテキスト枠を選択してから、その後に続くテキスト枠を選択します。
2) **書式 > レイアウトのカスタマイズ > テキスト枠を連結**を選択します。最初に選択したテキスト枠が表示中のページ上にない場合は、そのテキスト枠に連結するか確認するメッセージが表示されます。

テキスト枠を切断する

ニュースレターで記事を特別な場所に配置する場合や、見出しの抜粋を作成する場合など、独立したフローを複数作成するには、テキスト枠を切断します。コラムの途中で新しいフローを開始する場合は、そのコラムを含むテキスト枠を 2 つに分割し、2 つのテキスト枠の連結を切断します。
テキスト枠は、前のテキスト枠や後のテキスト枠、またはその両方から切断できます。また、フローの途中でテキスト枠を削除することもできます。
テキスト枠を切断しても、フレーム内の既存テキストへの影響はありません。テキストを別のテキスト枠内に移動する場合は、テキスト枠の切断後に、テキストをカット&ペーストします。

注意: 同じボディページ上にあるテキスト枠を切断すると、フロータグの付いていない独立したフローが作成されます。異なるボディページ上のテキスト枠の連結を切断すると、同じフロータグの付いた独立したフローが作成されます。いずれの場合も、各フローの「自動連結」が選択されていないニュースレタータイプの文書を作成している場合は、フロータグは重要ではありません。 FrameMaker は新しいページを自動的には作成しないので、テキスト枠の連結を行う必要はありません。

1) Ctrl キーを押しながらテキスト枠をクリックして、切断するテキスト枠を選択します。
2) **書式>レイアウトのカスタマイズ**を選択し、**「前のコラムから切断」**、**「次のコラムから切断」**または**「前後のコラムから切断」**のいずれかを選択します。

フローの途中でテキスト枠を削除する

1) 削除するテキスト枠の直前にあるテキスト枠を選択します。 それには、Ctrl キーを押しながらテキスト枠をクリックします。
2) 削除するテキスト枠の直後にあるテキスト枠を選択します。
3) **書式 > レイアウトのカスタマイズ > テキスト枠を連結**を選択します。最初に選択したテキスト枠が表示中のページ上にない場合は、そのテキスト枠に連結するか確認するメッセージが表示されます。

テキスト枠を分割または分割解除する

テキスト枠を 2 つに分割して、その連結を切断すると、新しいフローを開始できます。 例えば、テキスト枠の途中で、独自のフローの新しい記事を開始できます。

3 つのテキスト枠のうちの 2 つ目のテキスト枠の分割、1 つ目のテキスト枠からの連結の切断、タグの付け直し

テキスト枠を分割する

1) テキスト枠を分割したい位置で行をクリックし、**書式 > レイアウトのカスタマイズ > テキスト枠を分割**を選択します。挿入点を含む行の下のテキスト枠が分割され、別個でも連結された 2 つのテキスト枠が作成されます。
2) Ctrl キーを押しながらテキスト枠をクリックして 2 つ目のテキスト枠を選択します。
3) **書式 > レイアウトのカスタマイズ > 前のコラムから切断**を選択して、テキスト枠を前のテキスト枠から切断します。フローにタグが付いていた場合は、フロータグが削除されます。 テキスト枠を切断する前に「自動連結」が選択されていても、分割された 2 つのテキスト枠では選択が解除されます。
4) 必要に応じて、テキスト枠のサイズを変更します。

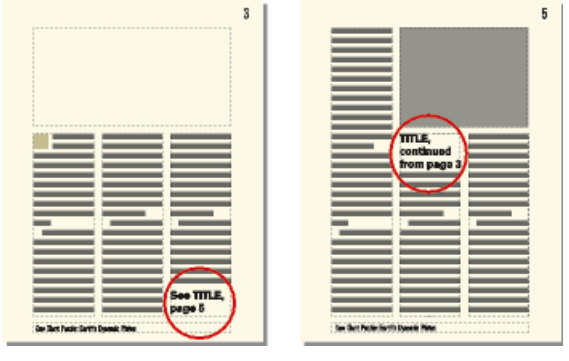
テキスト枠を分割解除する

- テキスト枠の分割後に他の操作を行っていない場合は、**編集 > 取り消し**を選択します。
- 他の変更を行ったけれども、2 つのテキスト枠をまだ切断していない場合は、下のテキスト枠を削除し、残ったテキスト枠のサイズを変更して分割前のサイズに戻します。
- 2 つのテキスト枠を切断した場合は、下のテキスト枠のテキストをカットして、上のテキスト枠の最後にペーストします。 次に、下のテキスト枠を削除し、残ったテキスト枠のサイズを変更して分割前のサイズに戻します。 「自動連結」を再び選択する場合や、テキストフローにタグを付け直す場合は、**書式 > レイアウトのカスタマイズ > テキスト枠をカスタマイズ**を選択します。

連結を切断したテキスト枠の相互参照

ニュースレターや雑誌の記事が別のページに続く場合は、相互参照を使用すると、記事の続きや前の部分が表示されているページを示すことができます。

フローの続きがあるページと、フローの前の部分があるページ



1) 2つのテキスト枠のサイズを変更して、相互参照を表示するスペースを作成します。 最初のテキスト枠の下端を上にドラッグして、続きのテキスト枠の上端を下にドラッグします。
2) 最初のテキスト枠の下と、続きのページのテキスト枠の上に小さなテキスト枠を作成します。 このテキスト枠は、他のテキスト枠と連結しないでください。
3) 最初のページの空白のテキスト枠内に、記事の続きがあるページへの相互参照を挿入します。
4) 続きのページの空白のテキスト枠内に、記事の最初のページへの相互参照を挿入します。

テキストフローの構成

文書中にフローが多数含まれている場合は、フローがどのように続いているか見失ってしまうことがよくあります。このような場合には、ズームアウトしてテキストフローを見やすくするか、フローの次のテキスト枠に移動します。

1) 25 %にズームアウトし、ウィンドウサイズを調整して、必要なページが表示されるようにします。
2) 確認する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。フローがハイライトされて、文書中でのフローの構成がわかります。
3) フローの次のテキスト枠に移動するには、次のいずれかの操作を行います。
   - 連結された次のテキスト枠を表示する場合は、テキスト枠内の最後の行をクリックし、下向き矢印キーを押します。
   - 連結された前のテキスト枠を表示する場合は、テキスト枠内の最初の行をクリックし、上向き矢印キーを押します。

フロー方向の設定

FrameMaker では、テキスト枠内のテキストの方向を右から左、左から右に指定します。

テキストフレーム内のテキストの方向（LTR または RTL）を指定できます。 つまり、両方向のフローを含むドキュメントを作成できるということです。 例えば、左側のフレームではLTR 言語（英語、ドイツ語など）のフローを採用し、右側のフレームでは RTL 言語（アラビア語、ヘブライ語、ペルシア語など）のフローを採用するなど、2 つのフローが含まれた文書を作成できます。

1) テキストフレームを選択します。
2) 「グラフィック」メニューから「オブジェクトプロパティ」を選択します。
3) 「テキストフレーム」タブで、「方向」ドロップダウンから必要な方向を選択し、「適用」をクリックします。

テンプレート

FrameMaker のテンプレート、構造化テンプレート、非構造化テンプレートについて説明します。

テンプレートの作成時は、まずマスターページでレイアウトを設定し、書式の定義と適用を行ってから、相互参照書式や変数などの特殊テキストを定義します。

ヒント: 作成するテンプレート用に、テンプレートフォルダーには、関連のあるテンプレートだけでなく、テンプレートの説明と使用方法を記載した文書も保存します。

非構造化テンプレート

*テンプレート*とは、複数の場所で使用する属性を保存した文書です。 テンプレートから文書を作成することにより全テンプレート属性を設定することも、後でテンプレートから特定の属性を取り込むこともできます。 テンプレートは、文書に一貫性のあるレイアウトとフォーマットを提供します。

- エレメント定義内の書式情報とともに作業する段落、文字および表書式
- ページのコラム数と位置、ページヘッダーなどのバックグラウンドアイテムを定義するページレイアウト
- 繰り返し使用するグラフィックや書式情報を保存するリファレンスページ
- FrameMaker が更新するテキストのプレースホルダーとして使用する変数
- 相互参照、数式、コンディショナルタグの書式情報
- テキストとオブジェクトに適用する色の定義
- 脚注設定、カスタムマーカーの種類、行間隔のフェザリングオプションなど、文書全体に関する設定
- 和文と欧文の合成フォントの指定（日本語システム上）

構造化テンプレート

構造化 FrameMaker には、英文レター、メモ、ファックス、封筒、レポート、アウトライン、ニュースレター、ブック、FAQ およびシングルソースブックのための構造化テンプレートが付属しています。

- エレメントに使用できる内容、属性および書式を指定するエレメント定義
- エレメント定義内の書式情報とともに動作する段落および文字
- FrameMaker が更新するテキストのプレースホルダーとして使用する変数
- 相互参照とコンディショナルタグの書式情報
- テキストとオブジェクトに適用する色の定義

注意: 構造化ファイルで作業している場合は、アプリケーション開発者が構造化アプリケーションとの双方向の変換を処理する特殊な文書を設定することができます。このような文書には、構造化ファイルを FrameMaker 内で書式設定するテンプレートが含まれている場合があります。このテンプレートは、構造化アプリケーションからファイルを取り込むときに、自動的に適用されます。

ページレイアウトをデザインする

FrameMaker でページレイアウトのデザイン、テキスト書式のデザイン、書式の標準化、番号付けの設定、特殊テキストの定義を行います。

1) 文書を作成する. 新しいカスタム文書を作成するか、既存の文書のコピーを使用します。
   ヒント: 見開きページを確認しながらページレイアウトをデザインするには、両方のページを横に並べて表示します。 アプリケーションバーの CS Live メニューから > 必要に応じて、ドキュメントウィンドウを大きくしてからズームアウトし、両方のページをウィンドウ内に収めます。
2) コラムレイアウトを定義します。 カスタム文書を使用して作業を始めた場合は、余白とコラム数は既に設定されています。 既存の文書を使用している場合は、必要に応じてコラムレイアウトを変更します。

3) 必要なカスタムマスターページを追加して、名前を入力します。
4) マスターページ上に、ヘッダーとフッターなどのバックグラウンドのテキストやグラフィックを入力します。

   ヘッダーやフッターに、章や節のタイトルのようなテキストまたは段落の自動番号が含まれている場合、このヘッダーやフッターには、その段落を参照するヘッダー / フッター変数が含まれています。 これを設定するには、その段落のタグを決定します。
5) 番号やテキストオプションなどのカスタム文書の属性を定義して、表示オプションを指定します。

テキスト書式のデザイン

ページレイアウトをデザインしたら、テキストの書式を定義します。

- 他のコンピューターで文書を開いたりプリントしたりする場合は、一般的に使用されるフォントを選びます。
- 段落書式はテキスト書式の基本になるので、文字書式の前に段落書式を設定します。
- 文字書式を作成する場合は、文字書式ウィンドウのオプションをすべて「そのまま」に設定してから、変更する設定だけを指定します。 これで、この文字書式はどの段落書式でも使用できます。
- タグには、テキストの外見ではなく、用途を表す名前を付けます。 例えば、テキストを強調する書式の名前を「*太字*」ではなく「*強調*」にします。 そうすると、強調テキストのスタイルを斜体に変更した場合に、テキストにタグを付け直す代わりに「*強調*」書式の定義を変更するだけで済みます。
- また、わかりやすい名前を使用します。 例えば、番号リストの書式には、「*st1*」や「*stn*」ではなく、「*手順1*」や「*次手順*」という名前を付けます。または、キーボードを使用して段落のタグや文字のタグを適用するときは、タグに「*st1 手順 1*」や「*stn 次手順*」という名前を付けます。 このように名前を付けておくと、タグや説明をキーボードから簡単に入力できます。
- テンプレートで自動番号の系列を複数使用する場合は、それぞれの自動番号の書式に系列ラベルを追加します。例えば、手順の自動番号は「*S:<n+>*」（*S:*は系列ラベル）と定義します。
- 段落書式では、「間隔」セクションの「段落の前」または「段落の後」を使用して段落の間隔を統一します （段落の間隔では、「段落の前」と「段落の後」のうちで大きいほうの値が適用されます）。

グラフィック、枠、表の統一

文書にグラフィック、枠または表が含まれる場合は、次のガイドラインを参考にして、テンプレートを統一してください。

- 標準アイテムはまとめてリファレンスページ上に配置します。 ここには、注意や警告に付けるシンボルや、高さと幅を標準サイズに設定したアンカー枠のように、ユーザーが頻繁に使用するグラフィックを含めます。 ユーザーは、必要に応じてこれらのアイテムをコピーおよびペーストできます。
- グラフィックの周りの間隔を一定に保つには、アンカー枠の段落書式を作成します。 例えば、「*枠*」という名前の段落書式を作成して、「段落の後」を pt20 、「行間」を「0」

に設定します。これで、「枠」タグが付いた空白の段落内にそれぞれの枠をアンカーできます。 また、セルが 1 つしかない表を作成して、表の中にグラフィックを配置し、タイトル部分にキャプションを挿入することもできます。

- グラフィックのキャプションにテキスト枠を使用する場合は、キャプション用の段落書式を作成します。 また、キャプションにテキスト行を使用する場合は、文字書式を作成します。 （テキスト行に段落書式を適用することはできません）。
- カラーモデルを選択して、必要に応じてカラーとカラー表示の定義を変更します。
- 標準の表書式を作成します。 表で使用するように設定した属性の一部は、別の文書内に取り込むことができません。 実際の表に含まれるテキストの幅などの属性は一定ではないので、表の設定方法にかかわらず、一部の属性を調整する必要があります。ここで書式を設定する表は、作成する表の基礎として使用します。

番号の設定

新しい文書のページ番号は「1 から再開」に設定されます。
ブック内の連続ページ番号のためのテンプレートを作成するときは、テンプレート内のページ番号を**「ブック内の前ページから番号を続ける」**に設定することができます。また、章番号も**「ブック内の前ファイルから番号を続ける」**に設定することができます。

特殊テキストとフォントを定義する

特殊テキストアイテムを設定するには、次のような作業を行います。

- 脚注番号のスタイルや書式などの脚注属性を選択します。
- 相互参照の書式を定義します。相互参照書式は、できるだけ統一してください。例えば、相互参照に「*参照*」というテキストを含める場合は、これを書式の定義に含めます。
- 製品名や文書名など、プロジェクトの進行中に変更する可能性があるアイテム用に、ユーザー変数を定義します。
- コンディショナルタグ、コンディションの表示方法、コンディショナルタグの表示設定を定義します。
- 特別な索引を作成する必要がある場合は、マーカーの種類を定義します。
- 文書中で数式を使用する場合は、数式のサイズとフォントを定義します。
- 文書に日本語テキストが含まれる場合は、使用する合成フォントを定義して、ルビの属性を設定します。

HTML オプションを設定する

テンプレートを基に作成する文書を HTML に変換する場合は、文書の変換方法を定義するマッピングと変換マクロを設定する必要があります。

- FrameMaker の段落書式と文字書式から HTML タグへのマッピングを設定します。
- 相互参照書式をオンライン文書に適した書式に変換する変換マクロを作成します。
- その他に必要な変換マクロ（新しいすべての Web ページの上部にロゴを配置したり、HTML 文書のタイトルを定義するマクロなど）を作成したりします。

生成ファイルのテンプレートを作成する

FrameMaker で生成ファイルのテンプレートの作成、生成ファイルの書式の更新、書式の取り込みを行い、新しいファイルを生成したときに既存ファイルの書式を使用します。

目次や索引などの生成ファイルを生成するときに、ソース文書やソースブックファイルを含むフォルダー内に生成ファイルと同じ名前のファイルがある場合は、既存ファイルの書式を使用します。既存ファイルから書式を取り込むので、既存ファイルが新しい生成ファイルのテンプレートとしての機能を果たします。これを利用して、ページレイアウト、段落書式、文字書式およびリファレンスページ上の書式情報を含む生成ファイルのテンプレートを作成します。テンプレートから書式を取り込んで、生成ファイルの書式を更新することもできますただし、書式の設定をすべて確認するには、書式を取り込んだ後にファイルを生成する必要があります。

1) 目次や索引などの生成ファイルのソース文書やソースブックファイルを開きます。
2) ファイルを生成します。
3) 生成ファイルの書式を設定します。 このファイルがテンプレートになります。
4) 生成ファイルを保存します。 生成ファイルのテンプレートは、新しい生成ファイルの作成に使用する文書やブックファイルのあるフォルダー内に保存します。

RELATED LINKS:

テンプレートまたは文書から書式を取り込む

コンディショナルタグ設定を変更するテンプレートを作成する

FrameMaker でコンディショナルタグ設定を変更するテンプレートを作成する方法について説明します。

ブック内のコンディショナル文書の表示を頻繁に変更する場合は、それぞれの表示で使用するテンプレートを作成すると便利です。これで、該当するテンプレートからコンディショナルタグ設定をブックファイル内に取り込んで、ブック内の全ファイルの表示を一度に変更することができます。

1) すべてのコンディションとコンディショナルタグを表示するように設定したコンディショナル文書の基本テンプレートを作成します。 文書を編集する前に、このテンプレートからコンディショナルタグ設定を取り込みます。
2) 表示するコンディションを組み合わせたテンプレートをそれぞれ作成します。 これらのテンプレートを使用して文書の特定のバージョンを表示またはプリントします。 また、テンプレートを使用して、特定の表示に特有な変数定義を変更することもできます。

白紙ページや空白のテキストファイルのテンプレートを変更する

FrameMaker で白紙ページや空白のテキストファイルのテンプレートの変更、ページレイアウトの更新を行います。

白紙ページのカスタムテンプレートを変更して、必要な書式を含めることができます。このテンプレートには、ページレイアウトを除いて、他のテンプレートと同じ情報を含めることができます。マスターページレイアウトやコラム数および余白設定は、白紙の文書を作成するとき

に指定します。

注意: 白紙文書を作成するときやテキストファイルを開くときに使用するファイル名を変更できます。

白紙ページのテンプレートを変更する

1) 文書を変更して、必要な書式や設定を含めます。 既存のマスターページは空白にしておきます。カスタムマスターページも作成しません。
2) 片面の文書でも、左右両方のマスターページからテキスト枠をすべて削除します > > 次に、マスターページのテキスト枠を選んで削除します。
3) > >
4) FrameMaker の fminit フォルダー内に「Custom」という名前で文書を保存します >

テキストファイルのテンプレートを変更する

1) 文書を変更して、必要な書式や設定を含めます。 例えば、ヘッダーとフッター、段落カタログおよびマスターページグラフィックなどを設定できます。
2) ボディページ上のテキストをすべて削除します。
3) 1 ページ上の空白のテキスト枠内をクリックして、すべてのテキストに適用する段落書式のタグを付けます。初期設定のテンプレートでは、「本文」段落書式が使用されます。
4) FrameMaker の fminit フォルダー内に「txttmplt」という名前で文書を保存します。

テンプレートまたは文書から書式を取り込む

FrameMaker でテンプレートや文書から書式を取り込む方法、取り込みおよび更新設定の詳細について説明します。

段落書式や表書式、変数定義などの属性は、別の文書（通常はテンプレート）から取り込むことができます。
また、**段落カタログ**に保存されていない段落書式の変更のような文書中の書式変更を保持したり削除したりすることもできます。

書式をブックファイルに取り込む

1) 取り込む書式が含まれている文書を開きます。
2) 対象の文書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、更新する文書を選択します。
3) 更新するドキュメントまたはブックで、 **ファイル > 取り込み > 書式**を選択します。
4) 次のいずれかの操作を行います。
   - 他の文書から書式を取り込む場合は、取り込み元の文書ポップアップメニューでソース文書を選択します。 ポップアップメニューには、開いている保存済みの文書がすべてリストされます。
   - 現在の文書の書式をもう一度適用する場合は、取り込み元の文書ポップアップメニューで「現在の文書」を選択します。

5) 「取り込み/更新」セクションで、現在の文書に適用するオプションを選択します。初期設定では、すべてのオプションが選択されています。 オプションをすべて一度に選択解除または選択するには、「すべてを選択解除」または「すべてを選択」をクリックします。 変数定義や相互参照書式、数式定義の更新時に、これらのアイテムのいずれかに文字書式が使用されている場合は、「文字書式」も選択して文書に追加します。

6) それぞれの書式に適用した変更でカタログに保存されていないものを削除する場合は、次の操作を行います。

- 段落カタログ書式で設定していない改ページを削除する場合は、「強制改ページ」を選択します。
- 段落、文字、ページレイアウトおよび表の書式変更を削除する場合は、「その他の書式/レイアウトの変更」を選択します。

7) 「取り込み」をクリックします。

RELATED LINKS:

レイアウトの変更について

設定の取り込みと更新について

テンプレートから書式情報を取り込むと、その書式情報は文書内の書式情報と併合されます。元の情報を完全に置き換えるわけではありません。例えば、段落書式を取り込むと、この書式が文書の段落カタログに追加されます。両方の文書に同じ名前の書式がある場合は、取り込んだ書式で元の書式が上書きされます。 上書きされない書式は、すべて文書中に残ります。

注意: 書式名では大文字と小文字が区別されるので、「Body」と「body」は異なる書式として見なされます。

段落書式

テンプレートの段落カタログが文書に追加され、カタログ内の書式がすべて文書に適用されます。テンプレート中の PDF のしおり設定も文書中にコピーされます。

文字書式

テンプレートの文字カタログが文書に追加され、カタログ内の書式がすべて文書に適用されます。

ページレイアウト

テンプレートのマスターページが文書に追加され、マスターページの変更がボディページに適用されます。 テンプレートと文書の両方に同じ名前のマスターページがある場合は、テンプレートのマスターページで文書のマスターページが上書きされます。改訂バーの属性、用紙サイズダイアログボックスおよびページダイアログボックスのすべての設定、表示オプションダイアログボックスの大半の設定がコピーされます。

表書式

テンプレートの表カタログと罫線スタイルが文書に追加され、カタログ内の書式がすべて文書に適用されます。

カラー定義

テンプレートのカラー定義とカラー表示が文書に追加されます。

文書の属性

テンプレートのカスタムマーカーの種類および脚注の属性、番号属性ダイアログボックスの巻、章、ページ、段落、脚注、および表脚注の番号のスタイル、テキストオプションダイアログボックス内の「改行前に使用可能な文字」設定に含まれる文字、行のレイアウトダイアログボックスの「フェザリング」の設定が文書に追加されます。 PDF のしおり以外の設定も文書に追加されます。 また、日本語システムを使用している場合は、ルビ設定および組版ルールも文書に追加されます。

リファレンスページ

テンプレートのリファレンスページは、FrameMath リファレンスページ以外のすべてが文書に追加されます。 テンプレートと文書の両方に同じ名前のリファレンスページがある場合は、テンプレートのリファレンスページで文書のリファレンスページが上書きされます。FrameMath リファレンスページを取り込むには、「数式定義」を選択します。

変数定義

テンプレートの変数定義が文書に追加されます。

相互参照書式

テンプレートの相互参照書式が文書に追加され、文書内の相互参照は更新されます。

コンディショナルタグの設定

テンプレートのコンディショナルタグおよび表示設定が文書に追加され、コンディショナルタグに適用されます。

数式の定義

テンプレートの数式のサイズとフォント設定、カスタム数式エレメント定義および FrameMath リファレンスページが文書に追加されます。 リファレンスページを追加するときに文書中のカスタム数式エレメントが削除された場合は、これらの数式エレメントが、疑問符（?）で囲まれたエレメント名で置き換えられます。

合成フォント

日本語システムを使用している場合は、和文フォントと欧文フォントの合成フォントが文書に追加され、合成フォントを使用しているテキストに適用されます。

コンテンツの編集

Adobe FrameMaker でコンテンツを編集する方法について説明します。

FrameMaker ではコンテンツを作成する様々なオプションが利用できます。
テキストのほかに、グラフィック、画像、表およびリンクを文書に追加できます。
複雑な数式や QR コードを含めることもできます。

テキストと特殊文字

FrameMaker で文書にテキストと特殊文字を追加する方法について説明します。

オーサリング環境として、FrameMakerはテキスト（特殊文字を含む）を文書に簡単に追加できるツールを提供します。
テキストが文字や数字などの標準文字のみから構成されている場合でも、タブ、ビュレット記号、数学記号を入力できます。

テキストと特殊文字を入力する

FrameMaker でテキスト、特殊文字、タブ、特殊スペース、引用符の自動調節を追加する方法について説明します。

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。挿入ポイントの位置により、段落書式コマンドを適用する段落が決まります。
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。 この場合は、そのテキストを含むマスターページを表示して、そのページ上のテキストに挿入ポイントを配置してください。
- 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。

RELATED LINKS:

タブ位置を変更する

テキストと特殊文字

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 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 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、「*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 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。

特殊スペース

スペースバーを押すと、相対スペース（スペースの隣にある文字によって幅が決定するスペース）が挿入されます。 また、固定幅の特殊スペースを挿入して、2 つの単語の間隔を広げることもできます。 単語間に特殊スペースを挿入すると、その 2 つの単語は常に同じ行に配置されます。

次のような特殊スペースを使用できます。

- em スペースの幅は、使用するフォントのポイントサイズと同じです。 例えば、10-pt のフォントを使用している場合は、em スペースの幅も 10 pt になります。
- en スペースの幅は、em スペースの半分です。
- 特殊スペースの幅は、フォントのゼロ（0）文字の幅と同じです。 通常、数字の幅はすべて同じです。 このスペースは、タブを使用せずに列で数値を揃える場合に便利です。
- 極細スペースの幅は、em スペースの 12 分の 1 です。 数字と単位の間や、「/」のようにスペースがないと詰まって見える文字の間などにも極細スペースが使用されます。
- 非分離スペースの幅は、フォントの初期設定のスペースと同じです。

スペースの自動調節の選択中は、同じ行に複数の相対スペースを入力することはできません。ただし、複数の固定幅のスペースは入力できます。

引用符の自動調節

引用符の自動調節の選択中に、'、'、または"キーを押すと、右方向または左方向の曲線引用符に変換されます。直線引用符を使用する場合は、引用符の自動調節を解除します。

引用符の自動調節は、ダイアログボックス内のテキストには適用されません。ダイアログボッ

クスでの引用符およびアポストロフィの入力方法は、オンラインマニュアルの *『FrameMakerの文字セット』* を参照してください。

1) 自動調整を設定するには、ブックウィンドウで対象の文書を選択します。
2) **書式 > 文書 > テキストオプション**を選択します。
3) 「スペースの自動調節」または「引用符の自動調節」オプションを変更し、**「適用」**をクリックします。

ヒント: 「引用符の自動調節」を選択しても、文書に既に存在する引用符は置換されません。直線引用符とアポストロフィを検索して曲線型のものに置き換える場合は、スペルチェックまたは「検索と置換」コマンドを使用します。

テキストをコピー、移動、削除する

FrameMaker でテキストをコピー、移動、削除する方法について説明します。

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。

注意: 新しい文書にペーストされたテキストは、元の文書の文字や段落のタグが適用された状態のままです。テキストのタグが現在の文書に対応しない場合は、ペーストしたテキスト内にカーソルを移動すると、ステータスバーのそのタグ名の横にアスタリスクが表示されます。

- 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 でテキストをドラッグ＆ドロップする、表の行と列をドラッグ＆ドロップする方法について説明します。

FrameMaker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 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 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。

ファイルの取り込みとリンク

FrameMaker でファイルを取り込みリンクする方法について説明します。

取り込みとリンクの方法

取り込みとリンク、テキスト、グラフィック、およびオブジェクトの取り込みについて学びます。FrameMaker でクリップボード、ドラッグ＆ドロップ、取り込み、オブジェクトのコマンドを使用します。

他の Adobe FrameMaker 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 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。

RELATED LINKS:

テキストを取り込む

グラフィックを取り込む

オブジェクトを埋め込む

クリップボードから取り込む

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。

- タブ区切りの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 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 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。

- FrameMaker 文書に特定の方向（LTR または RTL）のテキストをコピー&ペーストする場合は、ペースト先（文書、表、または段落）のテキストの方向が同じ方向に設定されていることを確認する必要があります。

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 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 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 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 コマンドの使用

ファイル > 取り込み > ファイル コマンドを使用してコンテンツを読み込むことができる 2 つの方法があります。

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 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 はそのファイルをディスク上で探して表示します。
ソースファイルを変更した場合、文書は最新バージョンに更新されます。参照別に取り込むと、取り込まれた画像やテキストの内容を FrameMaker 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。

1) **ファイル > 取り込み > ファイルを選択します。**ファイルを選択します。*「取り込み」*ダイアログが開きます。
2) 取り込みするファイルを選択し、次に**「参照別に取り込み」**を選択します。
3) **「取り込み」**をクリックします。

参照して読み込む場合のパスの保存方法については、「*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。

ドキュメントへのコピー
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。

1) **ファイル > 取り込み > ファイル**を選択します。*「取り込み」*ダイアログが開きます。
2) 文書にコピーするファイルを選択します。**「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。

ファイル > 取り込み > オブジェクト コマンドの使用

OLE を使用する主な利点は、FrameMaker 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 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 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、 > >

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 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 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。

参照して取り込む場合のパスの使用

FrameMaker で参照、相対パス、絶対パスを使い取り込みする場合のパスについて学びます。

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

FrameMaker でファイルの取り込みコマンドを使用してテキストを取り込む、書式設定されたテキストと書式設定されていないテキストを取り込む方法について説明します。

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。 *オブジェクトを埋め込む*
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 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 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 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 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*「取り込み」*ダイアログボックスは、選択した取り込み方法（**「参照別に取り込み」** 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

FrameMaker で、ファイルの取り込みコマンドを使用して、グラフィックを取り込み、グラフィック書式について理解し、所在不明のグラフィックの検索、構造化文書やアンカー枠へのグラフィックの追加を行います。

FrameMaker 文書には 20 種類以上の画像フォーマットが取り込めます。次のリストは、FrameMaker に取り込める一般的によく使用される画像ファイルフォーマットを示します。

- Adobe Illustrator (AI)
- Adobe Photoshop (PSD)
- Adobe PDF
- ビットマップ (BMP)
- デバイスに依存しないビットマップ (DIB)
- 図面交換形式 (DXF)
- コンピューターグラフィックスメタファイル (CGM)
- 拡張メタファイル (EMF)
- カプセル化されたポストスクリプト (EPS)
- グラフィックインターチェンジ形式 (GIF)
- 共同写真エキスパートグループグラフィックス (JPEG、JPEG2000)
- ポータブルネットワークグラフィックス (PNG)
- スケーラブルベクターグラフィックス (SVG)
- タグ付き画像ファイル形式 (TIFF)
- ユニバーサル 3D (U3D)
- WebP
- Windows メタファイル (WMF)
- アイコン (ico)
- FrameVector
- FrameImage

FrameMaker に画像ファイルを取り込んで作業する際は、次の点を考慮してください。

- **ファイル** > **取り込み** > **ファイル**または**挿入** > **画像**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。
- 背景が透明の画像を読み込むと、FrameMaker はオーサリングと PDF フォーマットでパブリッシュする際に画像の透明度を維持します。
- 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。
- デフォルトでは、画像は参照により取り込まれます。デフォルトで文書に画像をコピーする場合は、*「環境設定」*ダイアログにある*全般／一般*の**「画像を参照別に取り込む」**オプションの選択を解除します。
- グラフィックはまた、Windows エクスプローラーから文書にドラッグ＆ドロップして取り込むこともできます。画像はアンカー枠内に追加されます。構造化文書の場合には、関連の画像エレメントは挿入された画像に適用されます。

RELATED LINKS:

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) ファイルの*読み込み*ダイアログを開くには、**ファイル** > **読み込み** > **ファイル**を選択します。

*または、「画像を挿入」ダイアログを開くには、**挿入 > 画像**を選択します。*

3) ファイルの取り込みダイアログで、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。画像または提供された URL を選択したら、**「取り込み」**をクリックします。
4) *「画像を挿入」*ダイアログで、取り込むグラフィックファイルを選択して、**「開く」**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) *「グラフィックの解像度を取り込む」*ダイアログボックスが表示されたら、拡大・縮小オプションまたは**「選択枠に合わせる」**を選択し、**「設定」**をクリックします。

ヒント: 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）。

RELATED LINKS:

取り込みとリンクの方法

取り込んだグラフィックのサイズを変更する

オブジェクトを埋め込む

JPEG 2000 ファイルを取り込む

Please check this with Amitoj and Saurabh. I doubt that the information given here is still correct for 2019 release, as we have updated the Adobe JPEG2000 Core Library (JP2KLib) from an old January 2013 version to latest October 2017 version.
FrameMaker 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。取り込み中に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。
ファイルの取り込み手順は、「*グラフィックを取り込む*」で説明されている通りです。

SVG 画像を読み込む

文書にスケーラブルベクターグラフィックス（SVG）を取り込みできます。
FrameMaker 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 ではサポートされていません。

Adobe Photoshop ファイルを取り込む

Please discuss for PhotoShop with Amitoj and Saurabh and keep me in CC. I doubt, that the information given here are still correct for 2019 release, as we have updated the PhotoShop plugin from version 13.0 to version 18.1 (CS6 to CC 2017). Please review this topic and extend it with more information. We also need to include description / link to "Edit with PhotoShop" possibility and discuss limitation when it comes to layers in PSD files. Please also check handling of PSDs in FM 2019 with Amitoj and Saurabh, especially when it comes to PDF output via new PDF engine. I have added the "New in FrameMaker (2019 release) paragraph. Please also check this with them.

FrameMaker 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。

FrameMaker の新機能 (2019 release) : FrameMaker の新しい PDF エンジン (2019 release) で PDF を作成すると、公開した PDF 内に PSD の**カラースペース** (RGB や CMYK など) が保持されます。Photoshop ファイルに**カラープロファイル**が添付されている場合 (sRGB IEC61966-2.1、Adobe RGB、image P3、Euroscale Uncoated v2 など) 、カラープロファイルは PDF 出力の画像に添付されます。

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 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。 /maker.exe -noapi-*noapi* オプション (*/maker.exe -noapi*) を使用して FrameMaker を実行する場合は、PDF ファイルを取り込むことができません。

1) FrameMaker で**ファイル > 取り込み > ファイル**、または**挿入 > 画像**を選択し、取り込む Illustrator ファイルを指定します。
2) ファイルの取り込みダイアログで、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。画像または提供された URL を選択したら、**「取り込み」**をクリックします。
3) *「画像を挿入」*ダイアログで、取り込むグラフィックファイルを選択して、**「開く」**をクリックします。
4) ファイルに複数のページがある場合は、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　は参照先のグラフィックファイルを検索します。
参照したグラフィックファイルを FrameMaker で検出できない場合は、ダイアログボックスが表示されます。

FrameMaker 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は、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 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 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、**グラフィックス > オブジェクトの属性**を選択します。グラフィックの名前とパスは*オブジェクトのプロパティ*ポッドに表示されます。

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。
グラフィックはまた、Windows エクスプローラーから文書にドラッグ＆ドロップして取り込むこともできます。画像はアンカー枠内に追加されます。
エレメントではないグラフィックを取り込んで挿入できるのは、非構造化フローの場合だけです。その方法については、「*グラフィックを取り込む*」を参照してください。

RELATED LINKS:

アンカー枠を塗りおよび編集する

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、***挿入 > 画像*** *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) *「グラフィックの解像度を取り込む」ダイアログボックス*が表示されたら、拡大・縮小オプションまたは**「選択枠に合わせる」**を選択し、**「設定」**をクリックします。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 *を置きます.*
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。無効なエレメントを挿入してから、挿入場所でそのエレメントを有効にすることについては開発者にお問い合わせください。

RELATED LINKS:

ドラッグ&ドロップの使用

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** 、**挿入 > 画像** 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

- **ファイル > 取り込み > ファイル** 、**挿入 > 画像** を選択して、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

ムービー、SWF ファイルおよび 3D オブジェクトを取り込む方法について説明します。FrameMaker で 3D オブジェクトを使用して文書を管理し、表示と照明スキーム、ポスターファイルを設定します。

SWF ファイル（例えば、Adobe Captivate デモ）は、コピーまたは参照して FrameMaker 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。

ビデオを取り込む

ムービー、SWF ファイルおよび 3D オブジェクトを取り込む方法について説明します。FrameMaker で 3D オブジェクトを使用して文書を管理し、表示と照明スキーム、ポスターファイルを設定します。

メディアファイルを埋め込むことで、ビデオを文書に追加できます。FrameMaker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、「*オブジェクトを埋め込む*」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**、または**挿入** > **画像**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が表示されたら、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 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。FrameMakerでは、SWFやFLVファイルはRichMediaオブジェクトとしてPDFで保存されます。

3D オブジェクトを取り込む

ムービー、SWF ファイルおよび 3D オブジェクトを取り込む方法について説明します。FrameMaker で 3D オブジェクトを使用して文書を管理し、表示と照明スキーム、ポスターファイルを設定します。

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**、または**挿入 > 画像**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) プロンプトが表示されたら、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

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 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 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 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 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 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 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 オブジェクトが含まれている FrameMaker ファイルを開きます。
2) **ファイル > XML として保存**を選択するか、Esc+F+W+X キーを押します。
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 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 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。

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

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 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。

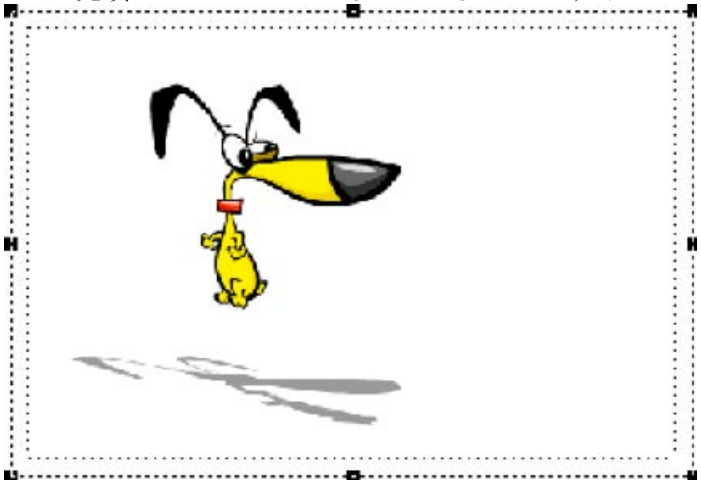
1) 3D オブジェクトを選択します。
2) **グラフィック > 3D メニューオプション > レンダリングモード**を選択し、 境界線ボックス、透明な境界線ボックス、透明な境界線ボックスのアウトライン、頂点、塗りつぶされた頂点、ワイヤフレーム、塗りつぶされたワイヤフレーム、実線、透明、実線ワイヤフレーム、透明なワイヤフレーム、イラストレーション、実線アウトライン、塗りつぶされたイラストレーション、または非表示のワイヤフレームの、いずれかのレンダリングモードを選択します。

メディアファイルのポスターファイル

FrameMaker でメディアファイルのポスター画像を設定する方法について説明します。

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 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 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 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) **「初期設定のポスターを設定」**を選択します。

その他のファイルを取り込む

FrameMaker に取り込むことができるのは、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。

PDF ファイルを取り込む

PDF ファイルを FrameMaker 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 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 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 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 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。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。

RELATED LINKS:
テキスト枠を連結する

Microsoft Word ファイルを取り込む

FrameMaker文書にMicrosoft Word（.doc、.docx）文書を取り込むこともできます。
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 2016 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 2016 文書を取り込む場合には、Microsoft Word 2016 フィルターを使用する必要があります。
「*不明なファイル形式*」ダイアログボックスで Microsoft RTF 1.9 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。

注意: 64 ビット版の FrameMaker をお使いの場合は、64 ビット版の Microsoft Word を使用しているかを確認してください。32 ビットの Microsoft Word を 64 ビットの FrameMaker で使用すると、本来どおりに動作しない場合があります。

指定された手順を実行してください。ビデオ「 Word 文書を FrameMaker に取り込む」も参考にご覧ください。

注意： FrameMaker 文書に特定の方向の Word 文書（LTR または RTL）を取り込む場合、取り込み先（文書、表、または段落）のテキストの向きが同じ方向に設定されていることを確認する必要があります。

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) テキストを挿入する文書に挿入ポイントを配置し、**「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 2016 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」**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。

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。

「参照して取り込む」、**「文書にコピー」**の選択に応じて、次のいずれかの手順に従います。

参照別に取り込み

上記の手順 2 で**「参照して取り込む」**を選択した場合：

1) **「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。
2) **「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。
3) **「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。
4) **「取り込み」**をクリックします。

文書内にコピー

上記の手順 2 で**「文書にコピー」**を選択した場合：

1) .docx文書の取り込みを選択した場合、.docx形式のWord文書を取り込むと、データが失われる恐れがあるという内容の警告が表示されます。 そのまま.docx文書を取り込むことも、手順を取り消し、最初にWordで.docxから.docへ変換することもできます。

   FrameMaker は Word 文書で段落スタイルと文字スタイルを分析し、現在の FrameMaker テンプレートで定義されている段落スタイルと文字スタイルにこれらをマッピングします。

   「Wordの取り込み」ダイアログには、取り込み先のFrameMakerテンプレートのスタイルに一致する取り込み元のWord文書のスタイルを示すメッセージが緑で表示されます。 一致する FrameMaker のスタイルが見つからない場合は、FrameMaker の文書の形式には元の Word スタイルが適用されます。

   重要: スタイルマッピングは Word および FrameMaker 文書で検出されたスタイルの名前に基づいて行われます。 マッピングはスタイルの形式定義には基づきません。

   FrameMaker 文書形式リストでは、各 Word のスタイルごとに、代わりの FrameMaker スタイルを選択することができます。

2) ドロップダウンリストでは、取り込み先の文書で対応する Word スタイルに FrameMaker に適用したい FrameMaker スタイルを選択します。

   FrameMaker テンプレートにマッピングスタイルが含まれる場合、ドロップダウンにデフォルトでFrameMakerスタイルが表示されます。 このスタイルを使用するか、またはドロップダウンから別のテンプレートスタイルを選択することもできます。

3) Word スタイルに FrameMaker のマッピングスタイルがデフォルトで見つからない場合、FrameMaker は Word のスタイルの書式設定を適用します。 ただし、ドロップダウンから代わりの FrameMaker スタイルを選択することもできます。

4) Word スタイルに対応する FrameMaker スタイルが含まれている場合は、Word のスタイルの書式設定を使用するために**「Word の書式設定を維持」**をクリックします。

5) 各スタイルのマッピングでは、デフォルトオプションの**<新規書式を追加>**をそのまま保持する場合、または**「Word の書式設定を維持」**オプションを選択する場合は、Word スタイルの定義が FrameMaker に取り込まれます。ただし、Word で段落スタイルまたは文字スタイルにインラインスタイルが含まれる場合は、FrameMaker 文書にインラインスタイルを追加するために**「Word文書のインラインスタイルとリスト形式を取り込む」**を選択します。

6) Word 文書の表ごとに、Word 文書で定義されたように表スタイルを使用するか、表ドロップダウンリストから FrameMaker 表スタイルを選択します。

7) 詳細設定ダイアログボックスでは、Word文書に含まれる自動改ページがある場合は、それを削除することができます。

   また、Word 文書に含まれる空の段落を含まないよう選択することもできます。

8) **「プリセットファイルを保存する」**をクリックし、プレセットファイルへ、段落、文字、表スタイルのマッピング設定など現在の設定を保存します。

   *後で、同様のスタイルを適用した別の文書を取り込み、同じスタイルマッピングを使用する必要がある場合は、**「開く」**ボタンをクリックし、保存したプリセットファイルを使用します。*

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 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 2016 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 2016 文書を取り込む場合には、Microsoft Excel 2016 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 2016 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」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)
   - 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。

書式属性を取り込む

FrameMaker での書式設定プロパティの取り込みについて説明します。

書式をブックファイルに取り込む

様々な書式情報（ページレイアウト、段落書式、表書式、変数とカラー定義、スタイルとしてのオブジェクトプロパティ、およびコンディショナルタグ設定など）を取り込むことができます。ソース文書でコンディショナル式が作成されている場合、これらの式とその**「式どおりに表示」**ステータスもターゲット文書に取り込まれます。同様に、構造化文書で、定義したすべ

ての**「属性によるフィルターの適用」**設定も取り込まれます。

1) 書式を含むテンプレートを開きます。 テンプレートは名前を付けて保存する必要があります。
2) 更新する文書またはブックを開きます。 ブックウィンドウがアクティブである場合は、更新する文書を選択します。
3) 更新するドキュメントまたはブックで、 **ファイル > 取り込み > 書式**を選択します。
4) 取り込み元の文書ポップアップメニューからテンプレートを選択します。 このメニューには、開いている名前の付いた文書がすべて表示されます。

   現在の文書を選択して、その文書に既に含まれている書式を再適用することもできます。この操作は、手順 6 で説明した書式変更を削除する場合などに便利です。
5) **「取り込み / 更新」**セクションで、現在の文書に適用するオプションを選択します。
   - 相互参照書式、数式定義、変数定義を更新している場合で、これらのアイテムが文字書式を使用している場合にも、 **文字書式** を選択して新しい書式を文書に追加してください。
   - HTML マッピングを修正した場合は、**「リファレンスページ」**を選択します。
6) カタログ書式に保存されていない書式変更を削除するには、次の操作を行います。
   - 段落書式の一部ではない改ページを削除するには、 **強制改ページ**を選択します。
   - 段落、文字、ページレイアウトおよび表の書式変更を削除する場合は、**「その他の書式 / レイアウトの変更」**を選択します。

   重要: エレメント定義で書式変更が使用されている場合があるため、例外的な場合を除いて、構造化文書では**「その他の書式 / レイアウトの変更」**を選択しないでください。
7) **「取り込み」**をクリックします。

書式設定

書式を取り込むと、新しい書式情報が文書に追加されます。
例えば、表書式を取り込んだ場合は、その表書式が*表カタログ*に追加されます。取り込んだ書式と同じ名前の書式が既にカタログ内にある場合は、既存の書式が取り込んだ書式に置き換えられます。 上書きされない書式は、すべてカタログ中に残ります。

段落書式

テンプレートの *段落カタログ* が文書に追加され、カタログ内の書式がすべて文書に適用されます。

文字書式

テンプレートの *文字カタログ* が文書に追加され、カタログ内の書式がすべて文書に適用されます。

ページレイアウト

テンプレートのマスターページが文書に追加され、マスターページの変更がボディページに適用されます。 テンプレートと文書の両方に同じ名前のマスターページがある場合は、文書のマスターページがテンプレートのマスターページに置き換えられます。

FrameMaker は、改訂バーの属性、 *用紙サイズ* と *ページ設定* ダイアログボックス内のすべての設定、および *オプションの表示* ダイアログボックス内のほとんどの設定をコピーします。

表書式

テンプレートの *表カタログ* と罫線スタイルが文書に追加され、カタログ内の書式がすべて文書に適用されます。

カラー定義

テンプレートのカラー定義とカラー表示が文書に追加されます。

文書の属性

テンプレートのカスタムマーカーの種類および脚注の属性、番号属性ダイアログボックスの巻、章、ページ、段落、脚注、および表脚注の番号のスタイル、テキストオプションダイアログボックス内の「改行前に使用可能な文字」設定に含まれる文字、行のレイアウトダイアログボックスの「フェザリング」の設定が文書に追加されます。 *PDF 設定* のしおり以外の設定も文書に追加されます。また、日本語システムを使用している場合は、ルビ設定および組版ルールも文書に追加されます。

リファレンスページ

テンプレートのリファレンスページ（FrameMath™ リファレンスページを除く）が文書に追加されます。テンプレートと文書の両方に同じ名前のリファレンスページがある場合は、文書のリファレンスページがテンプレートのリファレンスページに置き換えられます。 FrameMath リファレンスページを取り込むには**「数式定義」**を選択します。

変数定義

テンプレートの変数定義が文書に追加されます。

相互参照書式

テンプレートの相互参照書式が文書に追加され、文書内の相互参照は更新されます。

コンディショナルタグの設定

テンプレートのコンディショナルタグと**「表示 / 非表示にする」**の設定が文書に追加されます。

数式の定義

テンプレートの数式のサイズとフォント設定、カスタム数式エレメント定義および FrameMath リファレンスページが文書に追加されます。 リファレンスページを結合するときにカスタム数式エレメントが削除された場合は、数式内の数式エレメントが、疑問符で囲まれた数式エレメントの名前に置き換えられます。

注意: FrameMaker の数式では、「数式エレメント」という用語は式の一部を指します。 数式エレメントは構造エレメントではありません。

合成フォント

和文システムでは、合成フォントの指定が文書に追加されます。

オブジェクトスタイル

画像、アンカー枠、グラフィック、数式、およびテンプレート内で使用可能なその他のオブジェクトのプロパティは文書に結合されます。

テンプレートから属性を取り込む

FrameMaker　文書から別の文書にエレメント定義やその他の属性を取り込むことができます。一般的に取り込み元のファイルとなるのは、取り込み先の文書の作成に使用したのではないテンプレートです。
適切なテンプレートから文書を作成した場合は、属性を取り込む必要はありません。文書は必要な属性を既に備えています。
文書のテンプレートを改訂した場合は、テンプレートをもう一度取り込んで文書を更新します。ブック内のすべてのファイルに一度に属性を取り込むこともできます。

RELATED LINKS:

書式をブックファイルに取り込む

書式の上書き

数式

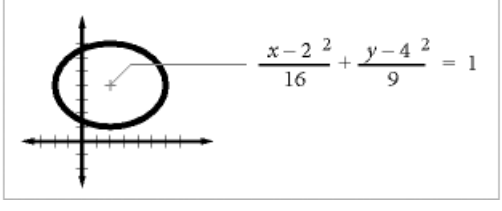
FrameMaker での数式の配置と表示、構造化文書のインライン数式、グラフィック枠内の数式について説明します。

数式の配置と表示

数式は、段落テキスト内に配置したり、独立した段落に表示することができます。どちらの場合も、FrameMakerにより、数式のアンカー枠が作成されます。既存のグラフィック枠内に他のオブジェクトと一緒に数式を配置することができます。例えば、グラフィックに注釈を付けることができます。数式を含むグラフィック枠は、アンカー枠にすることも、アンカー枠にしないこともできます。

A　Suppose that $x = x_0$ and $y = y_0$

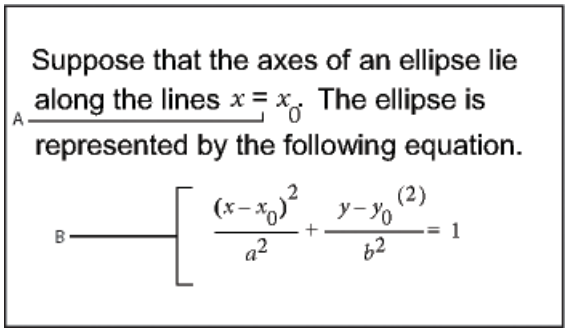
B　$$\frac{x - x_0}{a^2}^2 + \frac{y - y_0}{b^2}^2 = 1$$

C　 

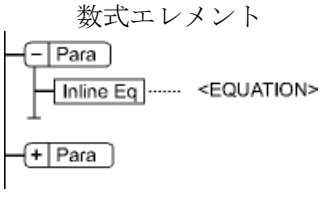
A. インライン配置 B. 表示 C. 他のオブジェクトとともにグラフィック表示

構造化文書のインライン数式と表示数式

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。



A. インクライン数式 B. 数式の表示
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。



SGML または XML に書き出す場合は、FrameMaker により、数式が別のグラフィックファイルに書き込まれます（CGM 形式）。 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。 MIF に対してファイル書式を変更した場合、FrameMaker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 eq1.mif というファイルに保存されます。 FrameMaker 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 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 eq1.mif というファイルに保存されます。 FrameMaker 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 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。

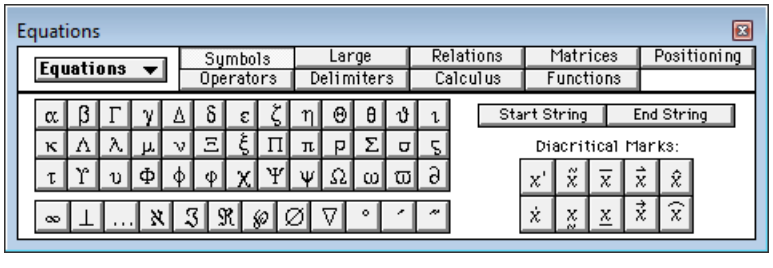
構造化文書のグラフィック枠内の数式

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。

数式ポッドの概要

FrameMaker の数式ポッドと各種設定について説明します。

数式ポッドには、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。ポッドを表示するには、メインメニューの **挿入** > **数式** をクリックします。



A. *すべて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. ポッドのこの部分はページごとに異なります。C. 現在のページ名が、現在のページがハイライトされた状態で表示されます。
数式ポッドには、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、ポッド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

数式

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

数式

行列、行列コマンド

「行列」

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

数式

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

FrameMaker で数式を作成し、文書で使用する方法について説明します。

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。

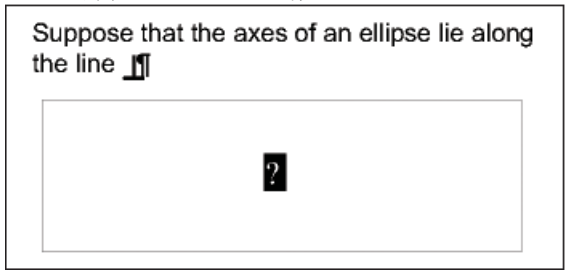
ヒント: 数式を使用して作業するときは、読みやすい大きさになるまでズームインします。

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) **挿入 > 数式**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。

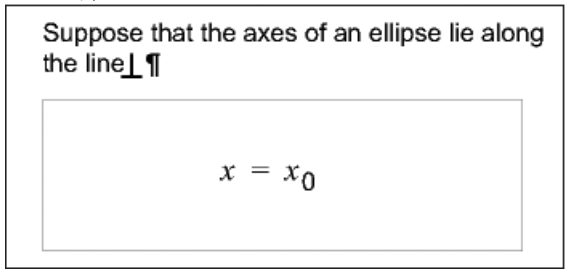
   新規数式オブジェクトが、挿入ポイントのある行の下に固定された枠の中に、疑問符として表示されます。 数式エレメントを挿入すると、疑問符プロンプトがそのエレメントで置き換えられます。

新規のインライン数式



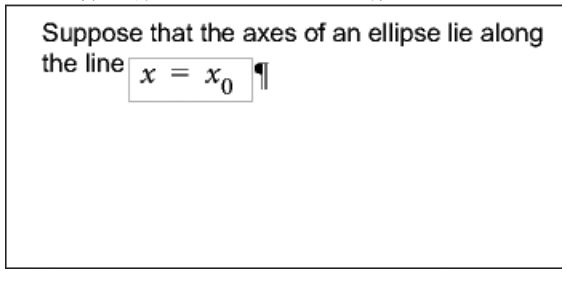
4) エレメントを入力するか、 *数式* ポッド上のアイテムをクリックして、数式エレメントを数式に挿入します。

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 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。

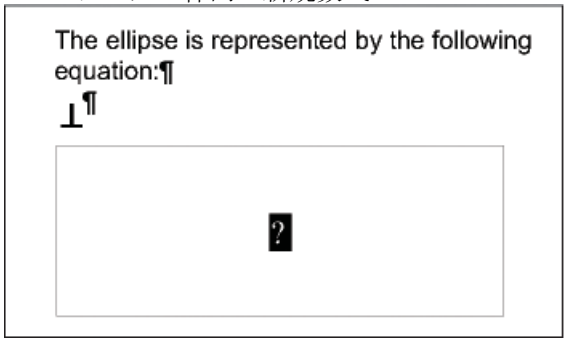
2) *段落カタログ*の段落書式を適用するか、独自の書式を設定します。段落書式を使用すると、数式を含む段落の整列、縦方向への均等配置および自動番号を定義できます。

ヒント: ブックやレポートのテンプレートから文書を作成した場合は、数式の段落書式を使用します。 この書式を作成文書にコピーすることもできますが、その場合はデフォルトフォントや行間などに多少の変更を追加する必要があります。

3) ドキュメントウィンドウの右上隅にある「**数式**」ボタン**Σ**をクリックします。

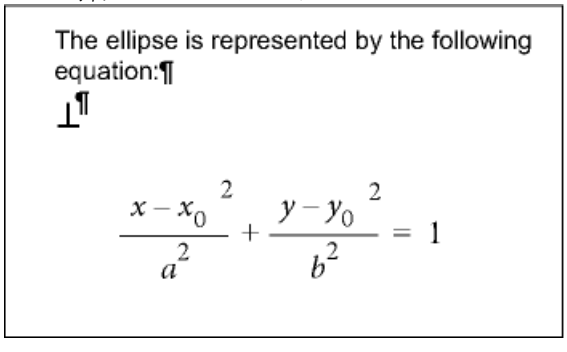
4) 数式パネル上で、数式ポップアップメニューから新規数式コマンドの1つを選択します。 **小**、**中**、**大**は、新しい数式で使用されるフォントサイズです。
新規数式オブジェクトが、空白段落の下に固定された枠の中に疑問符として表示されます。 数式エレメントを挿入すると、疑問符プロンプトがそのエレメントで置き換えられます。

アンカー枠内の新規数式



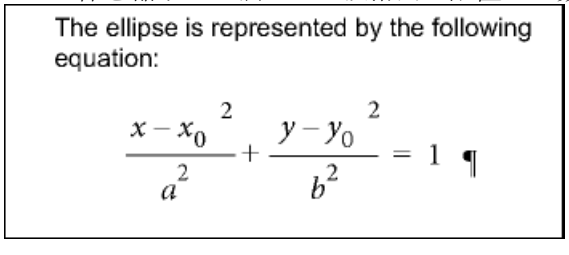
5) エレメントを入力するか、数式ポッド上のアイテムをクリックして、数式エレメントを数式に挿入します。

挿入したエレメント



6) 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

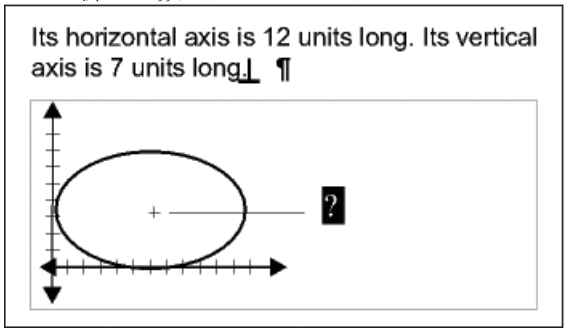


グラフィック枠内に他のオブジェクトと共に数式を作成する

1) ドキュメントウィンドウの右上隅にある「**数式**」ボタン**Σ**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。

新しい数式オブジェクト



4) エレメントを入力するか、 *数式* ポッド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。
   - **グラフィックス > オブジェクト属性** を選択して正確に配置します。

RELATED LINKS:

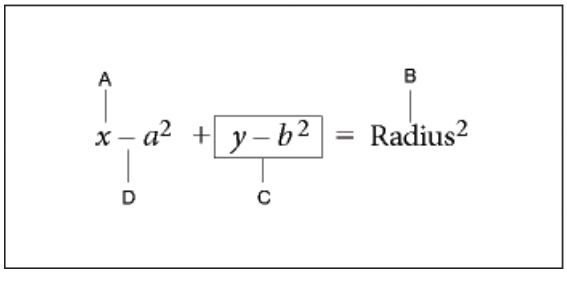
オブジェクトを移動する

数式ポッドを使用して数式を作成する

数式エレメントを挿入する

FrameMaker で数式エレメントと数式を挿入する方法と演算範囲について説明します。

数式には、*数式*ポッド上の文字、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る式が含まれます。



A. 英数字 **B.** 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*ポッド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* ポッド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 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
$\frac{2y+7}{4}$、$\frac{2y+7}{4}$	$\frac{2y+7x}{4}$
$\frac{2y+7}{4}$	$\frac{(2y+7)x}{4}$
$\frac{2y+7}{4}$、$\frac{2y+7}{4}$	$\frac{2y+7}{4}x$

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* ポッド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する.

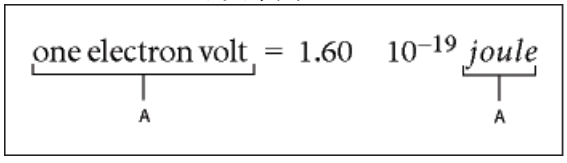
   エレメントが 1 つ以上のオペランドを必要とする場合、各オペランドに疑問符プロンプト ? が表示されます。オペランドが必要ない場合は、挿入ポイントが表示されます。 別のオペランドに移動するには Tab キーを押します。

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

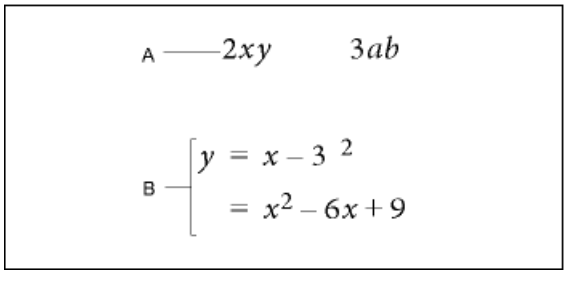


FrameMakerでは、テキスト文字列には数学的な意味はありません。例えば、演算コマンドを実行すると、tan 関数の数値は計算されますが、文字列*「tan」*は計算されません。

1) *数式* ポッドの記号ページ上で **「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. 等号に沿って整列した垂直配置

FrameMakerは、リスト内の式を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) 数式ポッドの演算子ページで、水平配置エレメント（? ?）または垂直配置エレメント（?）を除き、数式が関数の引数になります。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* ポッド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
?	? ?

クリック前	クリック後
abc	abc $\square$
$ab\square$	$ab\left(\frac{c}{\square}\right)$

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

数式ポッド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。 次の例は、記号ページで π をクリックした場合の結果を示しています。

クリック前	クリック後
$y+7$	$y+7\pi$
$y+7$	$(y+7)\pi$

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。

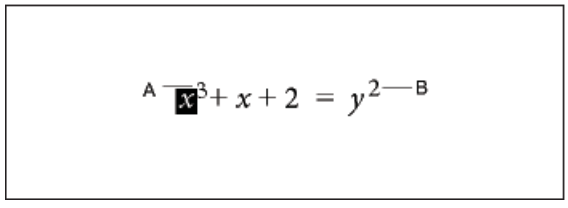
演算子を挿入する

数式ポッド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（$\square+\square$）または除算の演算子（$\frac{\square}{\square}$）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
$2x$	$2x+\square$

クリック前	クリック後
$2x$	$2(x+?)$
$3xy$	$3\frac{xy}{?}$

除算の演算子は、スラッシュ（/）やダッシュ（? – ?）、または除算記号（÷ を選択します。
FrameMaker 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

数式ポッド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、 ∑?）をクリックした場合の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。
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、=、<、>、 ≈、≡、∈、⊃、⊂ などの記号が表示されます。
2 進法の等号（? = ?）を除くすべての関係演算記号は、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 つ目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
$ab\|c$	$abc =$
$2x\|+3y$	$2x+3y = ?$
$2x_{p\|}+3y$	$2x_{p=?}+3y$

挿入ポイントに 2 進法の等号を挿入する

1)　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^2dx	$\int x^2dx$

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 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 $?(?)$ と $\lim_{?}^{?}$ を除き、数式が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。しかし、FrameMakerはそのエレメントを演算できません。

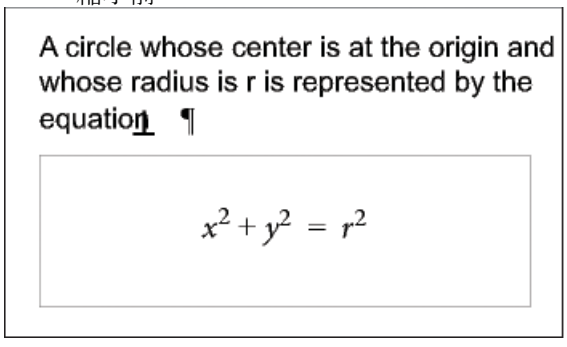
1) *数式* ポッドの **数式** ポップアップメニューから **「数式エレメントを挿入」** を選択します。
2) エレメント名を選択して**「挿入」**をクリックします。

数式枠を縮小または拡大する

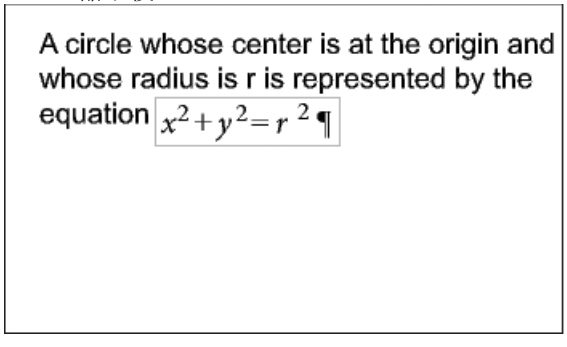
FrameMake で数式枠を縮小、拡大する方法について説明します。

*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) 数式ポッド上で、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

FrameMaker で数式を編集する、区切り文字を削除する、エレメント書式と行列を操作する方法について説明します。

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* ポッドをクリックするか、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 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* ポッドの *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)、$[x]$、または$\{x\}$)を除き、数式が関数の引数になります。除算については、$x \div y$、x/y, または $\frac{x}{y}$.

1) 数式全体を選択します。
2) *数式* ポッドの演算子、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

The ellipse is represented by the following equation¶

$$\frac{(x-x_0)^2}{a^2}+\frac{(y-y_0)^2}{b^2}=1$$ ¶

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」**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。

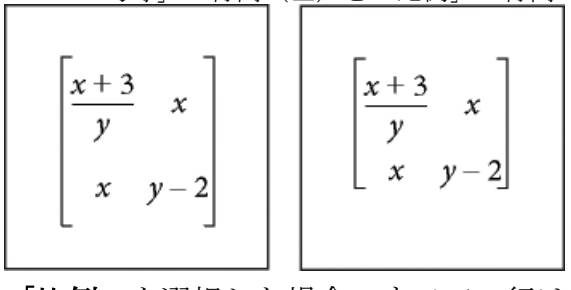
- 行や列を追加する場合は、行列内に挿入ポイントを置きます。 On the Matrices page of the数式ポッドの行列ページ上で、**行列コマンド**ポップアップメニューから**「行を追加」**または **「列を追加」**を選択します。

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。
- 行列の周囲の角括弧を追加、削除するには、行列全体を選択します。 *数式* ポッドの行列ページ上で、**「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* ポッドの行列ページ上で、 **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）



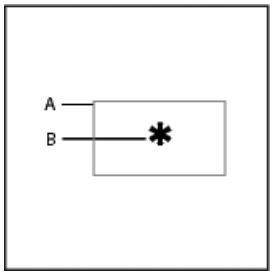
「比例」を選択した場合、すべての行は行内で最も高いセルを保持できる高さとなります。各列は、列内で最も幅の広いセルを保持できる幅になります。
「均等」を選択した場合、すべての行は行列全体で最も高いセルを保持できる高さとなります。各列は、行列全体で最も幅の広いセルを保持できる幅になります。

数式エレメントを作成し定義する

FrameMaker での数式エレメントの種類、組み込みされた数式エレメントの変更、カスタムの数式エレメントの定義について説明します。

数式ポッドに表示されない数式エレメントを使用する必要がある場合は、**）を除き、数式が関数の引数になります。しかし、FrameMakerは、カスタム数式エレメントを数学的に演算できません。
数式ポッドにあらかじめ含まれているエレメントを別の形で作成文書に表示するには、エレメントを再定義します。 例えば、*asin*（逆サイン）関数を再定義し、*sin-1* のように表示できま

す。組み込みエレメントの外見は再定義できますが、その種類を変更することはできません。また、別の文書から数式エレメントの定義を取り込むこともできます。
カスタム数式エレメントは、*「FrameMath」*という名前で始まる1つ以上のリファレンスページ上に保管されます。各定義はアンカーのないグラフィック枠内にテキスト行で示され、エレメント名と同じ名前が付いています。



A. グラフィック枠 B. テキスト行

RELATED LINKS:

テキストをグラフィックに追加する

リファレンスページ上でリファレンス枠を使用する

文書中の数式フォントを変更する

数式エレメントの種類

数式エレメントの種類は、エレメントがその周囲の他のエレメントに関してどのように機能するかを表します。例えば、プラス記号（+）は挿入辞という種類に属します。挿入辞には、オペランドが 2 つあり、1 つは左に、もう 1 つは右に配置されます。
次の種類のカスタム数式エレメントを定義できます。

型	例	オペランド数
原数	α	「なし」
区切り文字	(α)	1
関数	$\sin\alpha$	1、エレメントの右
挿入辞	$\alpha+\beta$	2、エレメントの左右
ラージ	$\sum_{1}^{\infty} x^2$	3 つまで、エレメントの上、下、右
極限値	$\lim_{x\to\infty} \frac{1}{x^2}$	2 つまで、エレメントの下、右
接頭辞	$-\alpha$	1、エレメントの左

型	例	オペランド数
接尾辞	$\alpha!$	1、エレメントの右
垂直配置	α β γ	2、縦に整列（カスタムの垂直配置を定義するテキスト行は、配置項目間の区切りとして使用されます）

次の種類のカスタムの数式エレメントは定義できません。

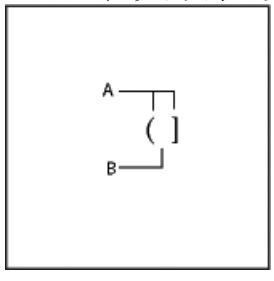
型	例
微分	$\frac{d}{dx}$
分音符号	$\alpha', \ddot{\beta}$
水平配置	$xy \qquad x+y$
行列	$\begin{vmatrix} \alpha & \beta \\ \gamma & \delta \end{vmatrix}$
ルート	$\sqrt{x}, \sqrt[3]{x}$
スクリプト	α^2, β_0
代入	$x\big\|_{x=3}$
除算バー（縦）	$\alpha!$

カスタム数式エレメントを定義する、または組み込み数式エレメントの定義を変更する

1)
   >
   > *新しいページに FrameMath1 という名前を付けます 「F」と「M」はこのとおりに大文字で入力します。*
2) グラフィック枠ツールを使用して、ページ上にアンカーのないグラフィック枠を作成します。
3) 枠名ダイアログボックスで数式エレメント名を入力します。 組み込みのエレメントを再定義する場合は、そのエレメント名を入力します。
4) テキスト行ツールを使用して、グラフィック枠にテキスト行を追加します。

5) 次のガイドラインを使用して、テキスト行に数式エレメントを作成します。
   - テキスト行にはすべての文字を入力でき、文字書式の変更もできます。 微調整のショートカットを使用して文字を移動させることもできます。
   - 区切り文字を除くすべての数式エレメントでは、テキスト行は単なる数学記号であり、オペランドではありません。 数式にエレメントを後から挿入する場合、数式エレメントの種類に基づいて、オペランドが的確に配置されます。 例えば、合計または積分符号のようなラージエレメントにはオペランドが最大 3 つ使用され、符号の上、下および右に配置されます。
   - 組み込みの区切り文字に 2 つまたは 3 つのオペランドが含まれる場合でも、カスタムの区切り文字にはオペランドを 1 つしか使用できません。 オペランドの位置を示すには、テキスト行にスペースを挿入します。 テキスト行にスペースを挿入しない場合は、2 つの区切り文字の間にオペランドが配置されます。

A. 区切り文字の文字 B. スペースはオペランドを指す



   - FrameMaker はカスタムの数式エレメントの枠内にある最初のテキスト行を使用します。 枠内に 1 つのテキスト行しかないことを確認してください。

6) グラフィック枠を選択します。
7) *数式* ポッド上で、 **数式** ポップアップメニューから **「カタログに定義を追加」** を選択します。
8) カスタムの数式エレメントを定義している場合、ポップアップメニューからエレメントの種類を選択して、 **「追加」**をクリックします。

数式エレメントの名前を検索する

1) 数式内に挿入ポイントを配置します。
2) *数式* ポッドの **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。
3) 「カスタムのみ表示」の選択を解除して、必要なエレメント名が見つかるまでスクロールします。
4) **「キャンセル」**をクリックします。

カスタムの数式エレメントの定義を作成または削除する

1) 次のいずれかの操作を行い、数式エレメントを含む FrameMath リファレンスページを表示します。
   - カスタムの数式エレメントが数式に表示される場合は、エレメントを選択して数式ポッドの数式ポップアップメニューから「定義を更新」を選択します。次に、**「枠へ移動」**をクリックします。

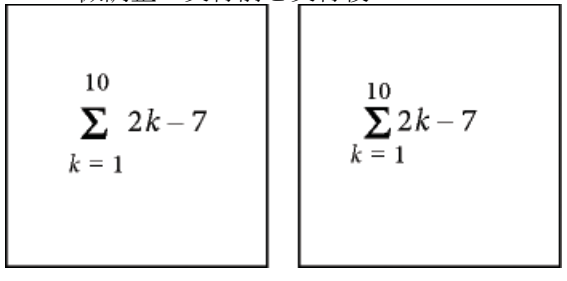
- 数式にまだカスタムの数式エレメントを挿入していない場合は、 **表示 > リファレンスページ**を選択します。次に、必要な FrameMath リファレンスページを表示します。

2) 次のいずれかの操作を行います。
   - 数式エレメントを定義するテキスト行を編集します。ボディページを再表示すると、修正した定義が使用されて、数式がもう一度縮小されます。
   - グラフィック枠を削除します。 エレメントが数式に表示される場合、FrameMaker ではエレメント自体ではなくエレメント名が表示され、そのエレメント名の前後に疑問符が表示されます。

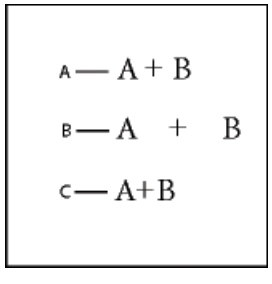
数式内で数式エレメントを配置する

FrameMaker では、数式の数学的な意味合いに従って数式エレメントが配置されます。 場合によっては、エレメントを*微調整*して、数式内で他のエレメントと近づけたり離したりなど、エレメントの位置を変えることもできます。

微調整の実行前と実行後



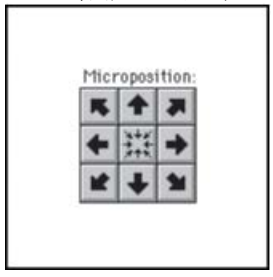
また、エレメントの両側の空白スペースを制御することができます。



A. デフォルトの間隔 B. 左右に追加されるスペース C. 左右から削除されるスペース

・ *数式* ポッドの配置ページで、次のいずれかの操作を行います。
   - 選択された式を配置するには、微調整矢印をクリックします。 必要な回数をクリックします。 1 回クリックするごとに、式は画面上で 1 ピクセルずつ移動します。 正確性を向上させる場合はズームインします。

微調整の矢印



- 微調整を削除するには、微調整を削除するには、「微調整」セクション.
- 配置オフセットを検査し、数値で調整するには、**「位置の設定」**をクリックします。正確なオフセットは数式エレメントの位置設定ダイアログボックスの「オフセット」セクションに表示されます。位置を調整するには、「オフセット」セクションに値を入力して**「設定」**をクリックします。
- 余白を調整するには、プラス符号（+）をクリックして追加し、マイナス記号（-）をクリックして削除します。 必要な回数をクリックします。 1 回クリックするごとに間隔が 1 ピクセルずつ増減します。 正確性を向上させる場合はズームインします。

注意: 挿入辞、接頭辞、接尾辞または区切り文字などの数式エレメントの周囲の間隔を変更するには、そのエレメント自体ではなく、隣接した数式エレメントの周囲の間隔を調節します。 例えば、a+b という式のプラス記号の両側の間隔を広げるには、a*を選択し、 その右側に空白を追加します。 次に* b*を選択し、 その左側に空白を追加します。*

- スペースの値を調整するには、**「位置の設定」**をクリックします。正確な間隔が数式エレメントの位置設定ダイアログボックスの「間隔設定」セクションに表示されます。間隔を調整するには、「間隔設定」セクションに値を入力して**「設定」**をクリックします。間隔を初期値に戻すには、「間隔設定」セクション（.

数式エレメントの表示位置と無関係なスペースの値を調整する

新しい間隔で、挿入辞、接頭辞、接尾辞、ラージ、スクリプト、および除算バーなどの数式エレメントの定義を更新することができます。この場合、FrameMakerでは、文書中の表示位置にかかわらず、エレメントの周囲の間隔を調整して数式を再び縮小します。
また、文字間隔を小、中、大のすべての数式で一律に変更することができます。

1) 数式内のエレメントの周囲の間隔を調整してからエレメントを選択します。
2) *数式* ポッドの **数式** ポップアップメニューから **「定義を更新」** を選択します。
3) 次のいずれかの操作を行います。
   - 文書中のエレメントの間隔を更新するには、**「更新」**をクリックします。
   - 初期設定の間隔に戻すには、**「初期設定」**をクリックします。

改行の設定と数式の整列

FrameMaker で改行を定義、数式を枠内またはリスト内ポイントに沿って配置する方法について説明します。

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。

等号の左側に整列

$$\begin{aligned} 2a + 3b - c &= 2x + 1 \\ 3a - b &= 4x \\ 2b + c &= 3x - 7 \\ 2a - 3b + 7c - 2 &= 2x + 4 \end{aligned}$$

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。

左揃えおよび手動整列の基準点での整列

$$\begin{aligned} C &= 2\pi r = \pi d \\ A &= \pi r^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} C &= 2\pi r = \pi d \\ A &= \pi r^2 \end{aligned}$$

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。

ベースライン揃え

$$\sum_{k=1}^{5} \frac{k}{x+y}$$

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。

整列の基準：

$$A \begin{bmatrix} x+y & x \\ x^2 & x_{x-1} \end{bmatrix}$$

B

A. ベースライン B. 中央

RELATED LINKS:

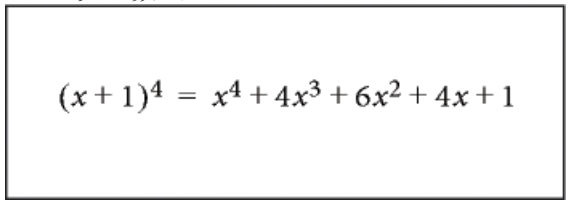
オブジェクトをコピーして整列する

水平配置または垂直配置の数式を挿入、追加、編集する

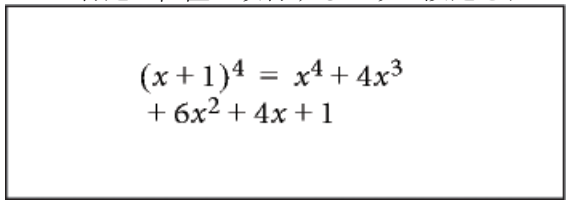
数式の改行を変更する

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



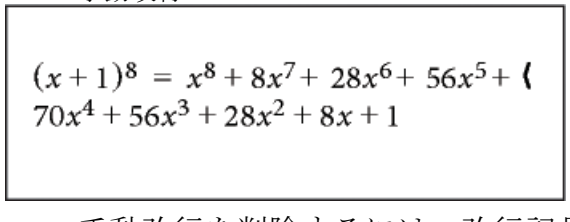
特定の位置で改行するように設定されている数式



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* ポッドの配置ページで、**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。改行記号 (⤶) は、制御記号の表示中に挿入ポイントの位置に表示されます。

手動改行

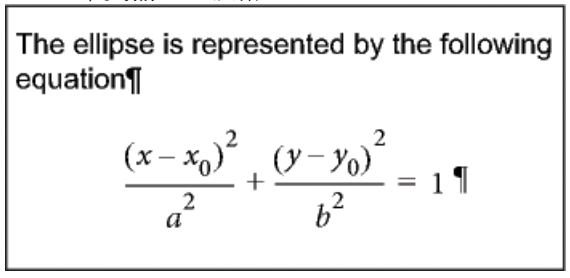


- 手動改行を削除するには、改行記号がある数式の部分を選択します。 *数式*ポッドの *配置* ページで、 **改行** ポップアップメニューから **「手動で解除」** を選択します。

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)

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) 数式ポッドの配置ページ上で、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) 数式ポッド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。 手動整列記号（|）は、制御記号の表示中に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) 数式ポッド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* ポッドの *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) 数式ポッドの配置ページ上で、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。

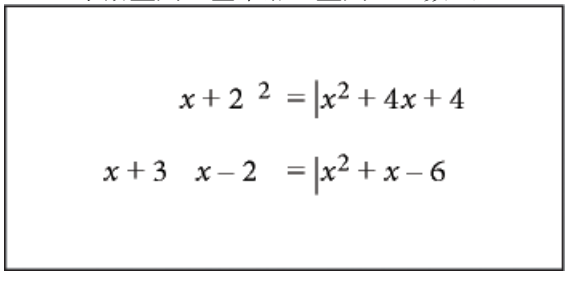
水平配置や垂直配置、または行列の整列設定を確認する

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* ポッドの *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

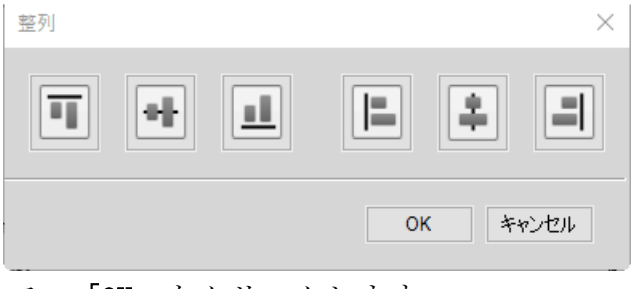
他のオブジェクトを揃えるように、グラフィック枠内でいくつかの数式オブジェクトを整列することができます。また、オブジェクトが別々のグラフィック枠にある場合でも、手動整列の基準点に沿って複数の数式オブジェクトを整列することができます。

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 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 > 配置 > 整列**を選択します。



3) 目的の整列を選択して、**「OK」** 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

FrameMaker で数式のフォントと書式設定を変更する方法について説明します。

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。

- 数式のプリセットサイズまたは色を変更するには、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 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* ポッド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* ポッド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 ポッド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

FrameMaker で数式、数式変換、数式行列、加算、乗算、除算、ルールのポップアップ、変更を評価する方法について説明します。

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	$x^3\Big\|_{x=1}^{3}$
展開	$x^3\Big\|_{x=3} - x^3\Big\|_{x=1}$
代入値	$27 - 1$
演算結果	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) 数式ポッド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。

RELATED LINKS:
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
$xy+2x+v$	$v+(y+2)x$

「関数」

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*（**x** は任意）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
$\lvert -3\rvert$	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
$x^2\Big\vert_{x=1}^{6}$	$x^2\big\vert_{x=6} - x^2\big\vert_{x=1}$
$\sin(2x)\big\vert_{x=\mathrm{p}}$	$\sin(2\pi)$

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	$\int (dx) x^2 \Big\vert_{x=1}^{3}$
演算を 2 回実行	$\frac{x^3}{3}\Big\vert_{x=1}^{3}$

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
$2ab + 3ab$	$5ab$

選択した式	簡略化の実行後
$ab(ac)$	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。

・ 複素数「*i*」を解釈します。この複素数は、ギリシャ語のイオタ（ι.

選択した式	簡略化の実行後
$\sqrt{-ab}$	$\iota\sqrt{a}\sqrt{b}$

・ 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
$\left(\frac{x}{y}\right)^2$	$\frac{x^2}{y^2}$

簡略化 $\sqrt{x^2}$ *x を簡略化すると、* $\boldsymbol{x}$ *という結果になります。*$|x|$.

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)

マーカー

FrameMaker のマーカーとは何かについて説明します。

FrameMaker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

例えば、注釈型のマーカーを追加するには：

1) 注釈を挿入する文書の位置にカーソルを置きます。
2) まだ表示されていない場合は、**表示 > ポッド > マーカー**を選択して、マーカーポッドを表示します。
3) **「挿入」**アイコンをクリックします。
4) **「マーカーの種類」**ボックスから**「注釈」**を選択します。
5) **「マーカーテキスト」**テキストボックスに注釈を入力し、**「新規マーカー」**をクリックします。
6) ドキュメントを保存します。

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。

マーカーを構造化文書に追加するには：

1) **挿入 > 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。 独自のマーカータイプを定義することもできます。

注意: 構造化文書の場合は、マーカーの種類を変更する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。

4) *新規エレメントの属性*ダイアログボックスが表示されるときは、マーカー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。

目的の場所で使用できるマーカーエレメントがないときは、一時的に無効なエレメントを使用することも可能です。 無効なエレメントを挿入してから、挿入場所でそのエレメントを有効にすることについては開発者にお問い合わせください。

マーカーのリストを生成する

FrameMaker でマーカーのリストを生成する方法を学びます。

例えば、注釈マーカーのすべてのリストを生成するには：

1) **挿入 > リスト > マーカー**を選択します。
2) マーカーのスタンドアロンリストを作成するか、ブックに追加するかどうかを選択します。
3) マーカーダイアログボックスの「設定」リストで、右側のポップアップメニューから**コメント**マーカータイプを選択し、左向き矢印をに転送するには、ここをクリックして、左側のリストが含まれます。
4) **「ハイパーテキストリンクを作成」**チェックボックスをオンにします。
5) 「OK」をクリックします。すべての注釈型マーカーが、別のウィンドウに表示されます。

マーカーを削除する

FrameMaker でマーカーを削除する方法について説明します。

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

FrameMaker でカスタムマーカーを作成する方法について説明します。

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

FrameMaker で文書にカスタムマーカーを追加する方法について説明します。

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。

パブリッシュのオプション

FrameMaker のマルチチャネル公開機能を使用すると、スムーズにオンラインヘルプを公開できるいくつかのオプションが使用できるようになります。

改ページマーカーによるページ割り付け

「公開のオプション」メニューのオプションを使用することで、従来の方法でページ設定やトピックの命名用のカスタムマーカーを定義する必要がなくなります。

改ページマーカーを追加

1) 見出しテキストをクリックし、**挿入 > マーカーを公開 > 改ページマーカー**を選択します。
2) 改ページマーカーダイアログボックスで、トピックタイトルを入力します。 ファイル名は、入力したタイトルテキストに基づき、自動的に入力されます。
   例えば、トピックタイトルをFrameMaker Publish options と入力すると、ファイル名は FrameMaker_Publish_options.htm と命名されます。

改ページ禁止マーカーを適用

マーカーを適用して、ページが定義した位置で改行しないように強制設定することもできます。例えば、同一ページの 2 つの密接に関連した見出しを保持する必要があるとします。 この場合、「改ページ禁止マーカー」を 2 番目の見出しの上部に指定します。

1) 2 番目の見出しの見出しテキストをクリックします。
2) **挿入 > マーカーを公開 > 改ページ禁止マーカーを適用を選択します。**

新しく作成されたマーカーのマーカーテキストは <NoSplit> です。これは、選択した見出しが以前の見出しと同じページに表示されることを示します。

すべての改ページマーカーを削除

文書内のすべての改ページマーカーを削除できます。

1) すべての改ページマーカーを削除する必要のある文書を開きます。
2) **挿入 > マーカーを公開 > すべての改ページマーカーを削除**を選択します。

状況依存ヘルプマーカー

状況依存ヘルプを作成するには、製品開発者が製品の対応する部分からリンクできる文書のマーカーを追加する必要があります。 FrameMaker の CSH（状況依存ヘルプ）マーカー機能を使用して、文書の TopicAlias マーカーを適用できます。 CSH マーカーは発行物によって使用され、発行出力にアンカーを追加します。発行物は製品開発者が文書のアンカーにリンクするために使用するマップファイルも作成します。

注意: 最良の結果を得るには、ページ割り付けのために特定した見出しスタイルに、マップ ID を適用してください。

状況依存ヘルプマーカーは次の発行出力形式で使用します。

- Responsive HTML5
- Microsoft HTML Help

状況依存ヘルプマーカーを適用

1) マウスカーソルを段落テキストの冒頭でクリックして配置し、状況依存ヘルプマーカーを挿入します。
2) **挿入 > マーカーを公開 > CSH マーカーを適用**を選択します。
3) マップ ID を入力し、**「OK」**をクリックします。

文書の CSH マーカーを作成すると、FrameMaker はユーザーが指定するマップ ID のマーカーテキストを含む TopicAlias マーカーを作成します。

重要: CSH マーカーのマーカーテキストには、空白または次の特殊文字は使用できません: ~!@#$%^&*()+-={}|[]¥¥:¥";'<>?,./

状況依存ヘルプマップファイルの作成と使用

CSH マーカーを適用して FrameMaker 文書中のコンテキスト固有のヘルプの場所を特定します。次に、.hの拡張子の付いたヘルプマップファイルを作成する必要があります。アプリケーション開発者はマップファイルを使用してアプリケーションの特定の部分（例えば、*ダイアログボックスやメニュー項目など*）を対応するヘルプトピックにフックします。

1) FrameMaker ソースの CSH マーカーを追加します。
2) 任意のテキストエディターでテキストファイルを作成し、次のようにファイルに名前を付けます。

   <ソースブック名またはソース文書名>.h
3) FrameMaker のソースフォルダーにマップファイルを配置します。
4) 文書で適用する各 CSH マーカーの場合、マップファイルに次のように 1 行の項目を作成する必要があります。

   #define <map ID> <map number>

マップ ID

CSH マーカーに対して特定する名前

マップ番号

アプリケーション開発者によって提供される一意の数字 ID。ただし、プレースホルダーとしてランダムな数字を設定できます。

参考までに、FrameMaker の発行手順ではサンプルマップファイルも作成されます。

a) 文書の発行手順を実行します。

b) Windows Explorer を使用して出力フォルダーに移動します。

ソースコンテンツで CSH マークが定義されている場合は、<ソースブック名またはソース文書名>.h というファイルが、出力フォルダーと同じレベルのフォルダー内に作成されます。

この .h ファイルを参照用に使用して、マップファイルを作成することができます。

作成するマップファイルの形式は、この .h ファイルと同じ形式にする必要があります。

重要: <ソースブック名またはソース文書名>.h ファイルは、出力フォルダー内ではなく、出力フォルダーと同じレベルのフォルダー内に作成されることに注意してください。

5) すべての CSH マーカーをマップファイルに追加後、マップファイルを製品開発チームに渡します。

製品開発チームはファイルに含めた一意の ID を使用できます。 または、製品チームは ID を変更して、必要に応じて更新されたファイルを戻せます。

6) 更新されたマップファイルを FrameMaker のソースフォルダーにコピーします。

ファイル名が <ソースブックまたは文書名>.h であることを確認します。

7) 発行手順を実行します。

CSH マーカーは発行済み出力のアンカーとして含まれています。 製品の状況依存ヘルプ機能をテストできます。

アプリケーションの状況依存ヘルプを実装するには、文書の CSH マーカーを上記のとおりに含める必要がありますまた、製品チームもアプリケーションに機能を追加する必要があります。アプリケーションに状況依存ヘルプ機能を含める方法についての詳細は、『RoboHelpの使用ガイド』の「開発者用状況依存ヘルプ情報」を参照してください。

索引マーカーを適用

1) 索引マーカーを挿入する段落テキストをクリックします。

2) **挿入 > マーカーを公開 > 索引マーカーを適用**を選択します。

3) 索引エントリを入力し「**OK**」をクリックします。

重要: 索引マーカーのマーカーテキストには、空白または次の特殊文字は使用できません
:~!@#$%^&*()+-={}|[]¥¥:¥″;'<>?,./

ダイナミック HTML エフェクトを作成

FrameMaker 文書の中でドロップダウンテキストや拡張テキストのようなダイナミック HTML エフェクトを作成することができるので、公開されたオンラインヘルプフォーマットの中にこのようなオプションを持たせることができます。
ドロップダウンテキストエフェクトは、代わりのタスクオプションや基本的な概念トピックを提供したり、FAQの質問を要約したり、入れ子になった手順を短くするために使います。ドロップダウン本文としてマークしたテキストは、*PDF 出力*に表示されます。ただしテキストがオンラインで表示されるのは、ユーザーがヘルプページでこのドロップダウンテキストキャプションをクリックしたときのみです。
同じように、拡張テキスト DHTML エフェクトは、拡張定義や、重要な用語や、段落に埋め込まれた概要トピックへのリンクを表示するために利用できます。拡張テキストには、リンクを含む拡張テキストキャプションと、ユーザーが拡張テキストリンクをクリックしたときに表示される拡張テキスト本文が必要です。 拡張テキスト本文は、PDF では表示されません。 これは、ユーザーが拡張テキストリンクを含むテキストをクリックしたときにのみ、ヘルプページに表示されます。
このような DHTML エフェクトには、キャプションと本文の 2 つのコンポーネントが必要です。ドロップダウンテキスト効果は段落に適用し、拡張テキストは文字に適用します。ドロップダウンテキストエフェクトを作成すると、DropDownCaption と DropDownBody の 2つの段落書式が FrameMaker 文書に追加されます。 展開テキストの効果が作成されると、2 文字の書式 ExpandingTextCaption と ExpandingTextBody が追加されます。 これらの書式は、FrameMaker 文書を取り込んだときに RoboHelp プロジェクトに取り込まれます。 これらの効果は作成された HTML トピック内で表示されます。
生成されたHTMLトピックに含まれているのがキャプションだけで、本文書式がない場合には、リンクが生成されて HTML トピックの中に表示されます。 生成された HTML トピックに含まれているのがテキスト本文だけで対応するキャプションがない場合には、リンクは生成されません。また、ドロップダウンテキスト本文書式が適用される段落が、変換設定の中で自動番号リストに変換されるように指定されている場合、リストの変換は無視されます。

FrameMaker 文書でドロップダウンテキストを作成する

1) ドロップダウンテキストキャプションを配置したいテキストや段落を選択します。
2) > >
3) オンラインヘルプページの中にドロップダウンテキストとして表示するテキストを選択します。
4) **挿入 > エフェクトを公開 > DHTML ドロップキャプション**を選択します。

FrameMaker 文書で拡張テキストを作成する

1) 拡張テキストキャプションを配置したい用語やフレーズを選択します。
2) **挿入 > エフェクトを公開 > DHTML ドロップキャプション**を選択します。
3) オンラインヘルプページの中に拡張テキストとして表示するテキストを選択します。
4) **挿入 > エフェクトを公開 > DHTML ドロップキャプション**を選択します。

ハイパーテキストコマンド

FrameMaker にハイパーテキストコマンドを追加し、FrameMaker でアクティブなハイパーリンク領域を定義します。

FrameMaker文書中のハイパーテキストコマンドは、文書中のアクティブ領域を定義します。上書き禁止 FrameMaker 文書でアクティブ領域、または PDF や HTML などの出力をクリックすると、関連付けられたハイパーテキストコマンドが実行されます。
文書内でハイパーテキストコマンドを作成し、リーダーにインタラクティビティを提供できます。 詳しくは、「*文書にハイパーテキストコマンドを追加する*」を参照してください。
ハイパーテキストコマンドを使用すると、Web ページを開く、アラートを表示する、現在の文書の特定のページ（最初、最後、ページ番号など）に移動する、外部アプリケーションを開くまたは閉じるなど、様々なタスクを実行できます。詳しくは、「*使用可能なハイパーテキストコマンド*」を参照してください。
次に、FrameMaker のマルチチャンネル公開ソリューションを使用して、文書をビューオンリー、PDF、または公開として保存することができます。

注意: PDF および HTML 出力では、ハイパーテキストコマンドの動作が異なります。 詳しくは、「*PDF および HTML：ハイパーテキストコマンドのサポート*」を参照してください。

FrameMaker に追加された画像でハイパーテキストコマンドを実行し、1 枚の画像で複数のクリック可能領域を定義する、アクティブ領域を定義できます（「*画像マップを作成*」を参照）。

文書にハイパーテキストコマンドを追加する

FrameMaker でハイパーテキストコマンドを追加し、アクティブな領域を定義する、画像のアクティブ領域を定義する、FrameMaker でハイパーテキストコマンドマーカーを挿入する方法について説明します。

文書にハイパーテキストコマンドを追加するには、まず、*文書内でアクティブ領域を定義する* 次に *ハイパーテキストコマンドをアクティブ領域に関連付ける*.

文書内でアクティブ領域を定義する

文書内のテキストまたは画像にハイパーテキストコマンドを関連付けることができます。アクティブ領域をクリックすると、その領域がハイライトされてコマンドが実行されます。

文書内でテキストのアクティブ領域を作成する

単語、フレーズ、段落または隣接する複数の単語をアクティブ領域として定義できます。
FrameMaker は、テキストの文字の書式設定を使用してテキストのアクティブ領域を識別します。これは、テキストのアクティブ領域の文字の書式設定が周囲のテキストの書式設定と異なる必要があることを示しています。文字の書式設定が周囲のテキストの文字の書式設定と同じ場合、その段落内のすべてのテキストがアクティブ領域として設定されます。

単語またはフレーズのアクティブ領域を定義する

1) 単語またはフレーズを選択します。
選択した単語またはフレーズの文字書式を変更する必要があります。

2) Format メニューで、 **Characters** サブメニューを開きます。
3) 文字サブメニューでは、現在の文書カタログで使用可能なデフォルトの文字の書式設定一覧から選択できます。
または、 Character Designer カタログを開き、カスタム文字書式を適用することもできます。

注意: 以下の文字の書式設定変更を使用してテキストのアクティブ領域を定義することはできません。 **ペアカーニング、スプレッド、伸縮** 、 **変更バー、言語**および**大文字・小文字**。
ヒント: アクティブ領域内のテキストを周囲のテキストと同じように表示したい場合、周囲のテキストと同一の書式設定を使用します。 周囲のテキストの文字の書式設定を別名で保存し、それをアクティブ領域に適用します。

段落のアクティブ領域を定義する

同じ文字の書式設定が段落全体に適用されていることを確認します。

隣接する単語またはフレーズに対する別のアクティブ領域を定義する

異なる、または同じ文字の書式設定を単語やフレーズに適用することで、段落内の隣接する単語やフレーズに異なるハイパーテキストコマンドを割り当てることができます。ただし、それらの単語やフレーズの文字の書式設定が周囲の段落テキストの文字の書式設定と同一でないことを確認する必要があります。 この後、ハイパーテキストコマンドを隣接する各単語や各フレーズに関連付けることができます。詳しくは、「*ハイパーテキストコマンドのマーカーを挿入する*.

画像のアクティブ領域を定義する

文書内の画像のアクティブ領域を定義することができます。画像をクリックすると、関連付けられたハイパーテキストコマンドが実行されます。

1) テキスト枠を作成して文書内の画像を覆います。
グラフィックにテキストの回り込みが設定されていないことを確認します。
画像の上にテキスト枠を配置するには：
a) *Graphics* ツールバー（ > **Toolbars** > **Graphics Toolbar**参照)。
b) **Text Frame** を *Graphics* ツールバーでクリックし、画像を覆うようにテキストフレームを描きます。

2) テキスト枠の塗りパターンと境界パターンを**「なし」**に設定します。
テキスト枠の属性を設定するには：
a) テキスト枠を右クリックし、**オブジェクトの属性**を選択します。
In the Anchored Frame Properties ダイアログ：
b) **「ストローク」**タブに移動し、**「境界パターン」**オプションのチェックを解除します。
c) **「塗り」**タブに移動し、**「パターン」**オプションのチェックを解除します。

3) テキスト枠が画像の上に配置されていることを確認します。
*テキストフレームを配置した後に画像を配置した場合は、 **Graphics > Bring To Front** を選択して、テキストフレームをグラフィックの前に配置します。*

文書内の複数のページでアクティブ領域を作成する

文書のマスターページでアクティブ領域を作成する場合、その領域はその文書のすべてのページでアクティブになります。例えば、文書のヘッダーにテキストを追加して、ヘッダー内のテキストにアクティブ領域を作成できます。

ハイパーテキストコマンドをアクティブ領域に関連付ける

文書内でアクティブ領域を定義したら（「*文書内でアクティブ領域を定義する*」を参照）、その領域にハイパーテキストコマンドを関連付ける必要があります。リーダーが文書内のアクティブ領域をクリックすると、ハイパーテキストコマンドが実行されます。
上書き禁止の FrameMaker 文書は、すべての FrameMaker ハイパーテキストコマンドおよびハイパーテキスト文書の PDF、HTML 出力をサポートしていますが、サポート対象外のものもあります。詳しくは、*PDFおよびHTML：ハイパーテキストコマンドのサポート*を参照してください。

ハイパーテキストコマンドのマーカーを挿入する

1) アクティブ領域に挿入ポイントを配置します。

単語またはフレーズ
単語またはフレーズの文頭。

段落
段落の文頭。

複数の隣接する単語またはフレーズ
各単語や各フレーズの文頭。

画像
囲みテキスト枠。詳しくは、「*画像のアクティブ領域を定義する*」を参照してください。

2) ハイパーテキストダイアログを開きます。**挿入 > ハイパーテキスト**.
3) *Hypertext* ダイアログを使用：

エレメントタグ
構造化文書内でハイパーテキストコマンドを追加する場合は、必要なハイパーテキストエレメントタグを選択します。

注意： これは、構造化文書の作成に使用している構造化アプリケーションによって異なります。

コマンド
現在のハイパーテキストコマンドが関連付けられているアクティブ領域をクリックしたときに実行するハイパーテキストコマンドを選択します。

現在の*使用可能なハイパーテキストコマンド*のセットを参照してください。

コマンド構文のテキストボックス
コマンドパラメーターを入力します。

ハイパーテキストコマンドには、常に小文字を使用します。 パラメーターでは大文字と小文字が区別され、その両方を使用できます。 コマンド全体では 255 文字まで可能です（日本語フォントの文字は 2 文字として数えます）。

注意: 現在の文書と同じフォルダー内にないファイルのファイル名パラメーターを入力する場合は、文書のパスを指定してください。

注意: ハイパーテキストマーカーは Unicode テキストエンコード規格をサポートしています。

現在の*使用可能なハイパーテキストコマンド*のセットを参照してください。

コマンド挿入時にチェック

文書にコマンドが挿入されると、FrameMaker はすぐに構文を検証します。

上書き禁止

現在の文書を上書き禁止にします。

このオプションを使用して文書に挿入するハイパーテキストコマンドを送信することもできます。

4) **「新規ハイパーテキストマーカー」**をクリックします。

ハイパーテキストマーカーが文書に挿入されます。

注意: テキストインセット内にハイパーテキストコマンドを挿入する場合は、テキストインセットソース文書にコマンドを挿入してください。

注意: 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。

ハイパーテキストコマンドを編集、削除する

FrameMaker でハイパーテキストコマンドを編集および削除する方法について学びます。

ハイパーテキストコマンドの編集

1) ハイパーテキストダイアログを開き、検索と置換ダイアログを使用して編集するハイパーテキストコマンドを検索します。

*検索ドロップダウンリストで、**「任意のマーカー」**を選択します。*

マーカーが Hypertext ダイアログに表示されます。

2) コマンドに必要なオプションを変更し、**「ハイパーテキストマーカーを編集」**をクリックします。

ハイパーコマンドテキストの削除

1) ハイパーテキストダイアログを開き、検索と置換ダイアログを使用して編集するハイパーテキストコマンドを検索します。

***検索**ドロップダウンリストで、**「任意のマーカー」**を選択します。*

マーカーが Hypertext ダイアログに表示されます。

2) Delete キーを押してマーカーを削除します。

使用可能なハイパーテキストコマンド

FrameMaker で使用できるハイパーテキストコマンドについて説明します。

このセクションは、次の目的のために使用可能なハイパーテキストコマンドを示しています。

- *警告メッセージを表示する*
- *名前の付いたリンク先に移動する*
- *指定ページに移動する*
- *戻る*
- *文書を開く*
- *ボタン行列*
- *指定 URL へ移動*
- *外部アプリケーションおよび外部ファイルを開く*
- *FrameMaker と FrameMaker 文書を閉じる*

警告メッセージを表示する

警告 と *タイトル付き警告* コマンドを使用して、アクティブ領域をクリックすると、アラートメッセージを表示できます。

注意: PDF 出力では、警告メッセージがタイトルなしで注記として表示されます。

警告

警告メッセージを表示します。

構文：

alert メッセージ

例：

alert Hello world

警告メッセージ付きのカスタムタイトルを表示するには：

1) 現在の文書のリファレンスページを開きます（ > Reference Pages参照）。
2) リファレンスページにテキスト枠を配置し、テキスト枠内にカスタムタイトルを入力します。
3) テキストフレームを右クリックして *Object Properties* を選択し、 *Text Frame Properties* ダイアログを表示します。
4) Text Frame タブを開き、 **Flow > Tag** を AlertTitleに設定します。

タイトル付き警告

ユーザー定義のタイトルの付いた警告ボックスを表示します。

構文：

alerttitle タイトル:メッセージ

例：

```
alerttitle Message to the World:Hello world
```

名前の付いたリンク先に移動する

現在の FrameMaker 文書または別の FrameMaker 文書内の特定のリンク先に移動できます。 これを行うには、「*名前付きのリンク先を指定*」コマンドを使用します。その後、以下のいずれかのコマンドを作成するときにこのリンク先を選択します。

- *名前の付いたリンク先へジャンプ*
- *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*
- *文書を開く*
- *文書を開いてページに合わせる*

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。

名前付きのリンク先を指定

名前付きのリンク先の場所を指定します。

構文：

```
newlink リンク名
```

例：

```
newlink available_hypertext_commands
```

注意: 名前の付いたリンク先の名前は大文字と小文字の区別があり、スペースは使用できません。

名前の付いたリンク先へジャンプ

*名前付きのリンク先を指定*で定義された名前付き送信先へのポインターです。現在の FrameMaker 文書または別の FrameMaker 文書では、名前の付いたリンク先を選択できます。

構文：

```
gotolink ファイル名:リンク名
```

現在の文書における名前の付いたリンク先の例：

```
gotolink available_hypertext_commands
```

別の FrameMaker 文書（.fm）における名前の付いたリンク先の例：

```
gotolink hypertextcommands.fm:available_hypertext_commands
```

重要: 送信先のファイルの拡張子を指定する必要があります（例： .fm）。

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

*名前付きのリンク先を指定*で定義された名前付き送信先へのポインターです。現在の FrameMaker 文書または別の FrameMaker 文書では、名前の付いたリンク先を選択できます。 次に、リンク先文書のページに合うようにウィンドウのサイズが調整されます。

構文：

gotolinkfitwin ファイル名:リンク名

現在の文書における名前の付いたリンク先の例：

gotolinkfitwin available_hypertext_commands

別の FrameMaker 文書（.fm）における名前の付いたリンク先の例：

gotolinkfitwin hypertextcommands.fm:available_hypertext_commands

重要: 送信先のファイルの拡張子を指定する必要があります（例：.fm）。

文書を開く

*名前付きのリンク先を指定*で定義された名前付きの送信先を指します。リンク先が異なる文書の場合、新しいウィンドウで開きます。

構文：

openlink file_name:linkname

現在の文書における名前の付いたリンク先の例：

openlink available_hypertext_commands

別の FrameMaker 文書（.fm）における名前の付いたリンク先の例：

openlink hypertextcommands.fm:available_hypertext_commands

重要: リンク先のファイル拡張子を指定する必要があります。

文書を開いてページに合わせる

*名前付きのリンク先を指定*で定義された名前付きの送信先を指します。リンク先が異なる文書の場合、新しいウィンドウで開きます次に、表示される文書のページに合うように新しいウィンドウのサイズが調整されます。

構文：

openlink file_name:linkname

現在の文書における名前の付いたリンク先の例：

openlink available_hypertext_commands

別の FrameMaker 文書（.fm）における名前の付いたリンク先の例：

openlink hypertextcommands.fm:available_hypertext_commands

重要: リンク先のファイル拡張子を指定する必要があります。

指定ページに移動する

現在の FrameMaker 文書または別の FrameMaker 文書では、特定のページに移動できます。

先頭ページ／最終ページへジャンプ

現在の文書または別の文書の先頭／最終ページを表示します。ページがアクティブウィンドウに表示されます。

構文：

gotolink filename:firstpage

gotolink filename:lastpage

現在の文書における名前の付いたリンク先の例：

gotolink firstpage

別の FrameMaker 文書（.fm）における名前の付いたリンク先の例：

gotolink hypertextcommands.fm:lastpage

重要: リンク先のファイル拡張子を指定する必要があります。

指定ページへジャンプ

現在の文書または別の文書中の指定ページを表示します。ページがアクティブウィンドウに表示されます。

構文：

gotopage ファイル名:ページ番号

現在の文書における名前の付いたリンク先の例：

gotopage 7

別の FrameMaker 文書（.fm）における名前の付いたリンク先の例：

gotopage hypertextcommands.fm:7

重要: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、ページが v から始まる場合、3 ページ目を表示するには「open page MyDoc.fm:vii」とコマンドを指定します。

前ページ／次ページへジャンプ

現在の文書の前のページまたは次のページを表示します。ページはアクティブウィンドウ内に表示されます。

構文：

previouspage

nextpage

例：

previouspage

nextpage

ヒント： 前ページおよび次ページのハイパーテキストコマンドを文書のマスターページに追加して、これらのコマンドを文書の各ページに表示します。

戻る

リーダーが現在のページに到達する前に閲覧していたページに戻れるように、クリック可能なハイパーテキストコマンドをページに配置できます。 この動作は、お使いの Web ブラウザーの戻るボタンの機能と似ています。例えば、あるページにアクティブなテキスト領域を作成した後、文書の別のページに移動する場合です。リンク先のページで、「*戻る*」または「*戻ってページに合わせる*」というハイパーテキストコマンドを配置することができます。

注意： 記録されているリンクがない場合にファイル名とリンク名を指定しないと、現在のページがそのまま表示されます。

戻る

前のページに戻ります。 ページはアクティブウィンドウ内に表示されます。

構文：

previouslink ファイル名:リンク名

現在の文書における名前の付いたリンク先の例：

previouslink available_hypertext_commands

別の FrameMaker 文書（.fm）における名前の付いたリンク先の例：

previouslink hypertextcommands.fm:available_hypertext_commands

重要： リンク先のファイル拡張子を指定する必要があります。

戻ってページに合わせる

前のページに戻ります。ページはアクティブウィンドウ内に表示されます。次に、表示される文書のページに合うように新しいウィンドウのサイズが調整されます。

構文：

previouslinkfitwin ファイル名:リンク名

現在の文書における名前の付いたリンク先の例：

previouslinkfitwin available_hypertext_commands

別の FrameMaker 文書（.fm）における名前の付いたリンク先の例：

previouslinkfitwin hypertextcommands.fm:available_hypertext_commands

重要： リンク先のファイル拡張子を指定する必要があります。

文書を開く

文書を FrameMaker の新規文書として開いたり（*新規文書を開く*）、文書を最初のページまたは最後のページで開いたり（*文書の先頭ページ／最終ページを開く*）、文書を特定のページ番号*文書の指定ページを開く*）で開くことができます。

新規文書を開く

名称未設定の新しい文書（ファイル名引数で定義）を開きます。文書は新規ウィンドウ内に表示され、アクティブウィンドウはそのまま表示されます。

構文：

opennew ファイル名

例：

opennew hypertextcommands.fm

重要: リンク先のファイル拡張子を指定する必要があります。

文書の先頭ページ／最終ページを開く

文書の先頭／最終ページを開きます。別の文書のページが表示される場合にだけ新規ウィンドウ内にページが表示されます（アクティブウィンドウはそのまま表示されます）。

構文：

openlink filename:firstpage

openlink filename:lastpage

例：

openlink hypertextcommands.fm:firstpage

重要: リンク先のファイル拡張子を指定する必要があります。

文書の指定ページを開く

文書の指定ページを開きます。別の文書のページが表示される場合にだけ新規ウィンドウ内にページが表示されます（アクティブウィンドウはそのまま表示されます）。

構文：

openpage ファイル名:ページ番号

例：

openpage hypertextcommands.fm:7

重要: リンク先のファイル拡張子を指定する必要があります。

ボタン行列

画像中で連続するクリック可能な領域を定義し、ハイパーテキストコマンドを各領域に関連付

けます。
例えば、アプリケーションでツールバーをスクリーンキャプチャし、ハイパーテキストコマンドをツールバー上の各ボタンに割り当てます。ハイパーテキストコマンドは、ツールバー画像上の関連付けられたボタンの対応するヘルプにリーダーをナビゲートします。

構文：

matrix 行 列 リファレンスページフロー名

例：

matrix 1 3 button_matrix_flow

行

ボタンの行数

列

行内のボタン数

リファレンスページフロー名

行列内の各ボタンに対するハイパーテキストコマンドを定義した文書のリファレンスページで作成されたテキスト枠。

ボタン行列を定義する

ボタン行列を定義して、以下の画像中の 3 つのアイコンを、対応する 3 つのハイパーテキストコマンドにマッピングします。

ボタン行列の画像

1) 現在の文書のリファレンスページに移動します（ > Reference Pages参照）。
2) リファレンスページにテキストフレームを定義し、フロータグの値を button_matrixに設定します。
   フロータグの値は、画像のテキスト枠（ステップ 1）をリファレンスページのテキスト枠にマッピングするために使用されます。
   a) テキスト枠の属性を開きます。
      *テキスト枠を右クリックし、**オブジェクトの属性**を選択します。*
   b) 「テキスト枠」タグに移動し、「タグ」フィールドに「button_matrix」と入力します。
3) テキスト枠で、各ボタン行列に対するハイパーテキストコマンドを入力します。
   例えば、ユーザーがマトリックス内のボタンをクリックしたときに、読者を指定された送信先に移動するために、名前の付いたリンク先へジャンプ コマンドを使用できます。

```
gotolink first_button_help
gotolink second_button_help
gotolink third_button_help
```

4) 上記の画像を FrameMaker 文書に追加し、画像のアクティブ領域を定義します（「*画像のアクティブ領域を定義する*」を参照）。
5) テキスト枠で、次のボタン行列ハイパーテキストコマンドを追加します。

   matrix 1 3 button_matrix

   画像には 1 行に並んだアイコンおよび 3 つの列が含まれます。 また、リファレンスページにあるテキスト枠のフロータグは button_matrix（手順 2）として定義されます。

   リファレンスページのテキスト枠の各行で定義されたハイパーテキストコマンド（ステップ 3）は、画像上の各ボタンに対して実行されるコマンドに対応します（ステップ 4）。

   つまり、次のボタンマトリクスハイパーテキストコマンドの場合、リファレンスページのテキストフレーム（button_matrix_flow）には、6 行のハイパーテキストコマンドが含まれている必要があります。

   matrix 2 3 button_matrix_flow
6) 名前付きのリンク先を指定します（「*名前付きのリンク先を指定*」を参照）。
7) ボタンマトリクスをテストするには、 **Make View-Only** を *Hypertext* ダイアログでクリックします。

ボタンマトリクスを含む FrameMaker 文書の PDF または HTML 出力を作成する予定の場合は、*PDF および HTML：ハイパーテキストコマンドのサポート*。

指定 URL へ移動

ブラウザーを起動し、指定された Web ページを表示します。

構文：

message URL url

例：

message URL http://www.adobe.com

外部アプリケーションおよび外部ファイルを開く

ハイパーテキストコマンドを使用して外部アプリケーションおよび外部ファイルを開くことができます。

構文：

message system application name or path, window state

注意: ウィンドウの状態の引数は、SW_SHOWNORMAL に設定されます。 この引数を省略すると、外部アプリケーションは最後に終了した状態で開きます。

例：

Microsoft Word を最大化されたウィンドウ状態で開くには、

メッセージシステム winword、 SW_MAXIMIZE

例：

Microsoft Word を最小化されたウィンドウ状態で開くには、

メッセージシステム winword、 SW_MINIMIZE

例：

特定の PDF 文書を開くには、その文書の完全なパスを指定します。

メッセージシステム c:/hypertextdocuments.pdf

PDF はデフォルトのアプリケーションで開きます。

ファイルを開くアプリケーションを指定する場合は、

メッセージシステム acrobat c:/hypertextdocuments.pdf

上の例ではアプリケーション名が指定されています。 また、アプリケーションの .exe ファイルの完全なパスを指定することもできます。例えば、インストールされたアプリケーションのバージョンが複数ある場合、通常、最新バージョンがデフォルトになります。 バージョンの .exe バージョンです。

例：

アプリケーションの完全なパスを指定してアプリケーションを開くには .exe ファイル：

メッセージシステム "C:¥Program Files¥Adobe¥Adobe FrameMaker 2019¥FrameMaker.exe"

注意: パスにスペースが含まれる場合は、二重引用符を使用します。

ウィンドウの状態

次の表は使用可能なウィンドウの状態のオプションを示します。

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

状態	定義
SW_SHOWDEFAULT	アプリケーションを開始したプログラムから 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）

windowstate 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。

FrameMaker と FrameMaker 文書を閉じる

ハイパーテキストコマンドを使用して、現在の文書を閉じたり （*現在の文書を閉じる*）、開いているビューオンリーの文書をすべて閉じたり（*すべてのハイパーテキストウィンドウを閉じる*） することができます。また、FrameMaker を終了するためのハイパーテキストコマンドを作成することもできます（「*FrameMaker を終了する*」を参照）。

現在の文書を閉じる

現在アクティブな FrameMaker 文書を閉じます。

構文：

```
quit
```

すべてのハイパーテキストウィンドウを閉じる

開いているすべての上書き禁止 FrameMaker 文書を閉じます。

構文：

```
quitall
```

FrameMaker を終了する

FrameMaker の現在のインスタンスを終了します。

構文：

```
exit
```

PDF および HTML：ハイパーテキストコマンドのサポート

FrameMaker のハイパーテキストコマンドについて説明します。

上書き禁止のFrameMaker文書は、すべてのハイパーテキストコマンドをサポートしています。ハイパーテキスト文書の PDF、HTML 出力についてはサポートされないものもあります。次の表では、PDF と HTML のサポートについて説明します。

コマンド	PDF	HTML
警告、タイトル付き警告	タイトルなしで注記として表示	NO
名前の付いたリンク先へジャンプ	YES	YES
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	記載のとおりに機能しますが、ページに合わせることはしません	記載のとおりに機能しますが、ページに合わせることはしません
先頭ページへジャンプ、最終ページへジャンプ、指定ページへジャンプ、前ページへジャンプ、次ページへジャンプ	YES	NO
戻る、戻ってページに合わせる	NO	NO
文書を開く	YES	YES
文書を開いてページに合わせる、新規文書を開く、文書の先頭ページを開く、文書の最終ページを開く、文書の指定ページを開く	記載のとおりに機能するが、ページに合わせたサイズの変更は行われず、別のウィンドウも表示されない	記載のとおりに機能するが、ページに合わせたサイズの変更は行われず、別のウィンドウも表示されない
ポップアップメニュー	NO	NO

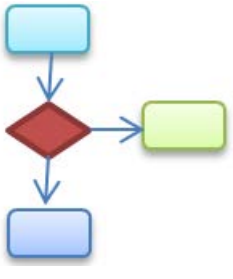
コマンド	PDF	HTML
ボタン行列	NO	記載のとおりに機能するが、コマンドを含むテキスト枠がメインテキストフローのアンカー枠内にある場合に限る
メッセージ URL	PDF をブラウザーで開いた場合は機能するが、Acrobat ではリンクは機能しない	YES
メッセージクライアント	NO	NO
現在のウィンドウを閉じる、すべてのハイパーテキストウィンドウを閉じる、アプリケーションを終了	NO	NO

画像マップを作成

ハイパーテキストコマンドを使用して、FrameMaker のイメージマップを通じて単一の画像中でクリック可能な異なる領域を作成する方法を学びます。

ハイパーテキストコマンドを使用すると、単一の画像中でクリック可能な異なる領域を作成できます。 次の手順では、以下のフローチャート内にある長方形の周りにクリック可能な 3 つの領域を作成します。

クリック可能な画像マップ



1) *画像のアクティブ領域を定義する*各長方形に対して、画像のアクティブ領域を定義します（「」を参照）。
2) 画像のアクティブな領域ごとに、「*名前の付いたリンク先へジャンプ*」ハイパーテキストコマンドをテキスト枠に挿入します。
3) 3 つのクリック可能領域の各リンク先で、「*名前付きのリンク先を指定*」ハイパーテキストコマンドを使用します。
4) FrameMaker で画像マップをテストするには、**「上書き禁止」**をクリックします。

この例では、名前の付いた出力先のハイパーテキストコマンドがクリック可能な領域ごとに定義されます。 *使用可能なハイパーテキストコマンド*との組み合わせは自由です。

注意: 使用可能なハイパーテキストコマンドはすべて FrameMaker 上書き禁止文書で機能します。 ただし、FrameMaker で PDF または HTML 出力を作成する場合は、「*PDF および HTML：ハイパーテキストコマンドのサポート*」を確認する必要があります。

複数の取り消し／やり直し機能

FrameMaker での複数の操作を取り消しまたはやり直しする方法について説明します。

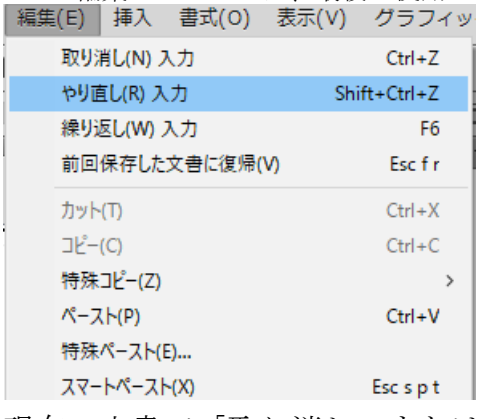
FrameMaker では複数の操作の取り消しまたはやり直しができます。 例えば、.fm ファイルを .mif ファイルとして保存すると操作の履歴は消去されません。しかし、操作によっては元に戻せず、その操作の確認が求められます。例えば、空白ページを文書から削除すると元に戻せません。

取り消しおよびやり直しコマンド

FrameMaker の取り消しコマンドとやり直しコマンドについて説明します。

「やり直し」アイコン は、ツールバーの**「取り消し」**アイコン ）を除き、数式が関数の引数になります。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）。
表示 > 取り消し履歴を選択するか、Ctrl+K キーを押すと、コマンド履歴取り消しポッドが表示されます。このポッドで、最後に実行した操作を除くすべての操作を取り消したりやり直したりすることができます。

文書レベルのコマンド履歴

FrameMaker の文書レベルのコマンド履歴について理解します。

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 で最後の操作を繰り返す方法について説明します。

FrameMaker には、FrameMaker 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 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 メニューから**表示 > 取り消し履歴**を選択することで、履歴バッファーが表示できます。
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。

  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。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。*
- 文字書式の変更の適用：「最後の操作を繰り返す」は、最後に適用された文字書式のプロパティを、新しいテキスト選択範囲に再適用できます。
- 段落書式の変更の適用：「最後の操作を繰り返す」は、最後に適用された段落書式のプロパティを、新しい段落選択範囲に再適用できます。

- **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。

  「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。
- **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 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。
- **テキストプロパティの設定**：「最後の操作を繰り返す」は、標準、太字、斜体、下線、整列など、最後に選択したテキストプロパティを現在選択されているテキストまたは段落に繰り返すことができます。
- **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。
- **検索と置換**：「最後の操作を繰り返す」コマンドを検索と置換手順に適用すると、FrameMaker は最後の検索と置換操作を、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: maker.ini ファイルを編集するときは注意して行ってください。

ヒストリーのポッド

FrameMaker の履歴ポッドについて説明します。

「編集」 > を選択してから「取り消し」または「やり直し」を選択すると、最後に実行したコマンドが表示されます。すべてのコマンド履歴を表示する場合は、**「表示」 、「取り消し履歴」**の順に選択するか、Ctrl+Kキーを押して取り消し履歴ポッドを表示します。このポッドでは、取り消す操作またはやり直す操作を選択することができます。コマンド履歴はアクティブな文書でのみ表示されます。
取り消し履歴ポッドでは、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。

ヒストリーのポッド

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。

スペルチェック、ハイフネーション、類語辞典

FrameMaker でスペルチェックのオプションとハイフネーションを変更する様々な方法について説明します。

FrameMakerは、世界のほぼすべての言語でのコンテンツ編集、多言語でのスペルチェック、ハイフネーション、類語辞典の機能をサポートします。次の表は、FrameMakerが提供する公式サポート言語、スペルチェック、ハイフネーション、および類語辞典の機能を示します。

言語	スペルチェック	ハイフネーション	類語辞典
アラビア語	○	x	x
ブルガリア語	○	○	x
カタロニア語	○	○	x
中国語（簡体）	x	x	x
中国語（繁体）	x	x	x
クロアチア語	○	○	x
チェコ語	○	○	x

言語	スペルチェック	ハイフネーション	類語辞典
デンマーク語	○	○	○
オランダ語	○	○	x
オランダ語（新規）	○	○	○
英語（英国）	○	○	○
英語（米国）	○	○	○
エストニア語	○	○	x
ペルシア語	x	x	x
フィンランド語	○	○	x
フランス語	○	○	○
フランス語（カナダ）	○	○	○
ドイツ語（オーストリア）	○	○	x
ドイツ語（ドイツ）（1901 年旧正書法）	○	○	x
ドイツ語（ドイツ、1996 年）	○	○	x
ドイツ語（ドイツ、2006 年）	○	○	○
ドイツ語（スイス、1996 年）	○	○	x
ドイツ語（スイス、2006 年）	○	○	○
ギリシャ語	○	○	x
ヘブライ語	○	○	x
ハンガリー語	○	○	x
イタリア語	○	○	○
日本語	x	x	x
韓国語	x	x	x
ラトビア語	○	○	x

言語	スペルチェック	ハイフネーション	類語辞典
リトアニア語	○	○	x
ノルウェー語	○	○	○
ノルウェー語（ニューノルシク）	○	○	x
ポーランド語	○	○	x
ポルトガル語（ポルトガル）	○	○	x
ポルトガル語（ブラジル）	○	○	x
ルーマニア語	○	○	x
ロシア語	○	○	x
スロバキア語	○	○	x
スロベニア語	○	○	x
スペイン語	○	○	○
スウェーデン語	○	○	○
タイ語	x	x	x
トルコ語	○	○	x

スペルチェック

スペルチェックは、、間違ったつづり、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。

スペルチェックを実行する

FrameMaker でスペルチェックを実行する方法について説明します。

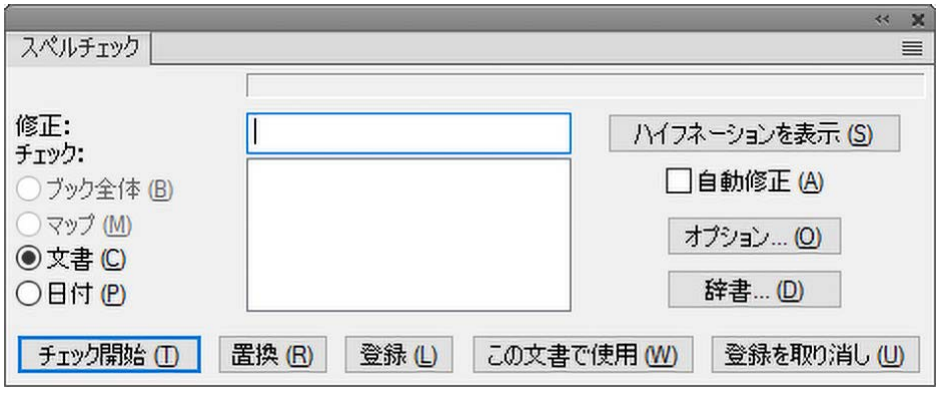
現在のページ、開いている文書、ブック全体、ブックマップまたは DITA マップ、ブック内の選択したファイルなどのスペルをチェックできます。

注意: 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。

注意: テキスト内のスペルをチェックするには、テキストインセットを開き、スペルチェックを使用します。

1) **編集 > スペルチェック**を選択します。

   スペルチェックダイアログが表示されます。



2) **「チェック開始」**をクリックします。

アクティブな文書で挿入ポイントがある場所、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。

*エラーが発生した場合は、**「辞書にない単語」**に単語またはフレーズが表示されます。FrameMaker が選択可能なオプションから代替オプションを検索し、**「修正」**に、使用可能な最初の代替オプションが表示されます。*

3) 入力エラーを修正するには、使用可能リストから正しい代替オプションを選択します。

*リストで修正テキストが使用できない場合は、**「修正」**フィールドに代替オプションを入力できます。*

4) **「修正」**をクリックします。

5) チェッカーによりフラグされた修正を無視することもできます。

登録

フラグされたテキストをユーザー辞書に追加します。 追加されたテキストはチェッカーによってフラグされなくなります。 別の文書を開いたり FrameMaker を再起動した場合、その単語はフラグされません。

FrameMaker 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 で *「Trinidad」*という単語を登録すると、*「trinidad」*というスペルがエラーと見なされます。ただし、*「trinidad」*のようにすべて小文字で登録すると、この語に大文字を使用してもエラーとは見なされません。

文書内で許可

フラグされたテキストを文書辞書に追加します。 追加されたテキストは、現在の文書に対しては、チェッカーによってフラグされなくなります。

6) チェッカーがフラグした現在のインスタンスを無視するには、**「チェック開始」**をクリックします。

注意: FrameMaker 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。

ブックやマップのスペルチェックを行っている場合、ブック内のすべての文書がチェックされ

るまで FrameMaker はチェックを続けます。 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: ブックまたはマップ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 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。波線は、単語を入力し終わってスペースキーを押すと表示されます。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。

スペルチェックを設定してテキストをスキップする

FrameMaker で、テキストをスキップするようスペルチェックを設定する方法について説明します。

文書の特定の部分のスペルチェックをしないように設定できます。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。

特定のテキストを無視するには、*文字書式ウィンドウ*で**「言語」**属性を**「なし」**に変更します。

注意: 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。

スペルミスを自動修正する

FrameMaker でスペルミスを自動的に修正する方法について説明します。

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。

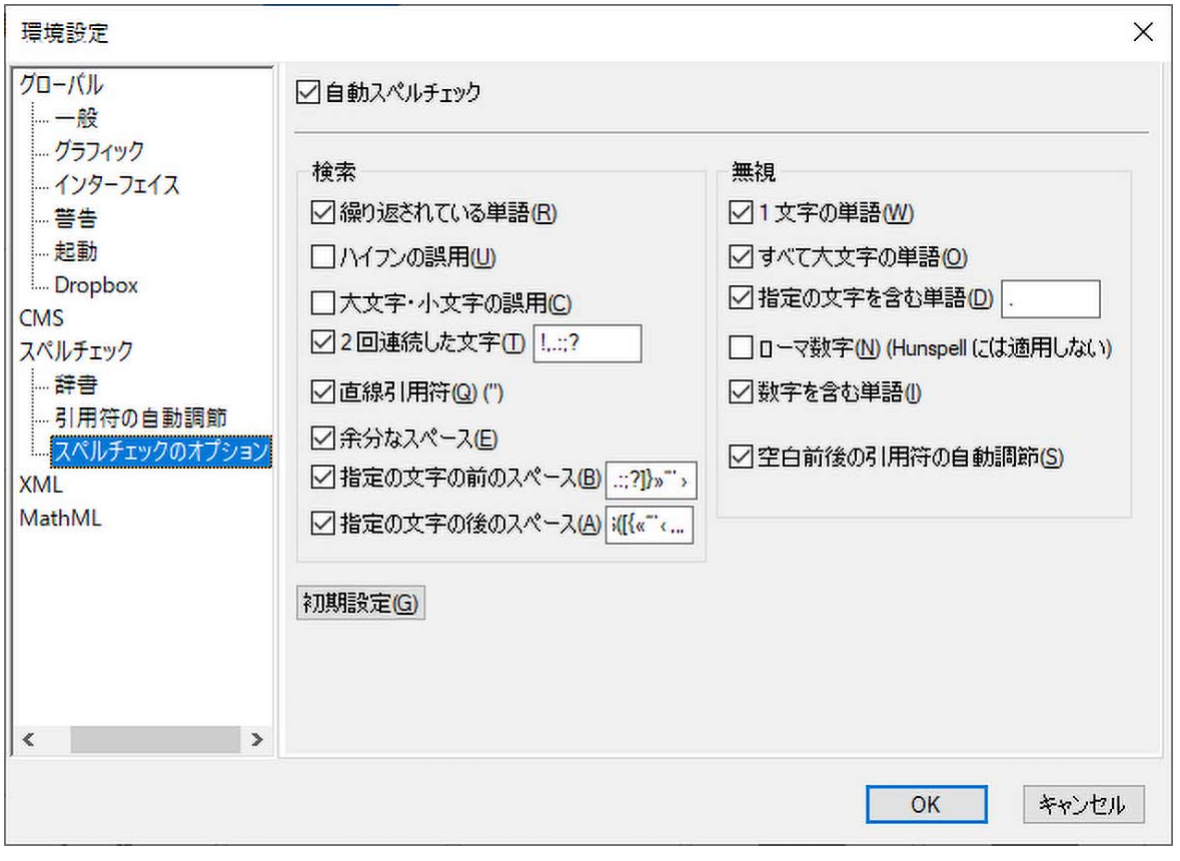
1) **編集 > スペルチェック**を選択し、**「チェック開始」**をクリックします。
2) 単語ミスまたは入力ミスが検索されたら、**「修正」**をクリックします。

スペルチェックのオプションを変更する

FrameMaker でスペルチェックオプションを変更する様々な方法について説明します。

FrameMaker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。



自動スペルチェック

入力と同時に文書内のスペルチェックが実行されます。 スペルが間違っていると、単語の下に赤の波線が表示されます。

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。

グループを検索する

「検索」グループで、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。

グループを無視する

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。

注意： FrameMaker 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。

初期設定

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 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。

2) 「OK」をクリックします。

FrameMakerは、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。

異なる言語でスペルチェックする

FrameMaker で異なる言語でスペルチェックを行う方法について説明します。

文書内のすべてのテキストには、言語が割り当てられています。文書のスペルチェックを行う場合、FrameMaker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。

辞書

FrameMaker で辞書を使用する方法について説明します。

FrameMaker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。**「スペルチェック」**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

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

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 の dict フォルダー内の site.dict ファイルです。

ユーザー辞書

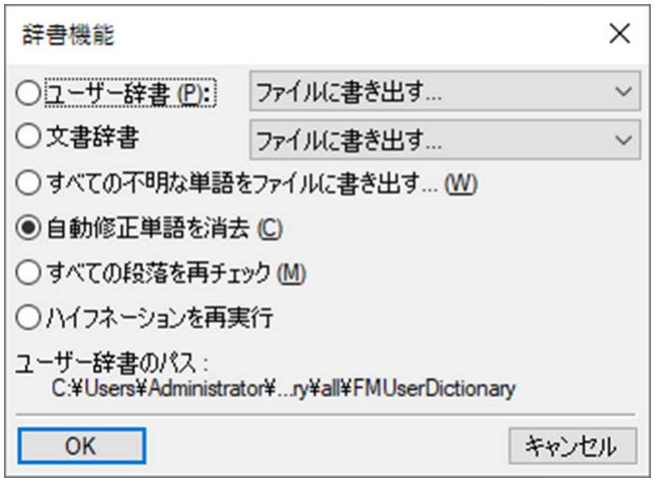
ユーザー辞書には頻繁に使用する単語が含まれています。 文書のスペルチェックでは必ずこの辞書が使用されるので、文書やサイトに固有でない単語（ユーザー名など）にこの辞書を使用します。この辞書には単語を追加、削除したり、複数のユーザー辞書を作成して、切り替えて使用することもできます。

文書辞書

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。

辞書機能ダイアログ

機能ダイアログを開くには、**編集** > **スペルチェック**で、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。



ユーザー辞書

ドロップダウンメニューから：

なし：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します。

ファイルに書き出す：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。

注意: 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。

ファイルから統合：現在の辞書と結合するファイルを選択します。

辞書を取り込む：使用するユーザー辞書を含むファイル名を参照、または指定し、**「使用」**をクリックします。

文書辞書

ドロップダウンメニューから：

消去：文書辞書の内容を削除します。

ファイルに書き出す：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。

注意: 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。

ファイルから統合：現在の辞書と結合するファイルを選択します。

すべての不明な単語をファイルに書き出す

現在の文書でミススペルのあるすべての単語を辞書に追加します。

自動修正単語を消去

次に FrameMaker を開くときに FrameMaker がスペルミスを自動修正しないようにします（「*スペルミスを自動修正する*」を参照）。

すべての段落を再チェック

FrameMaker は、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。

ハイフネーションを再実行

文書またはブック全体のハイフネーションを再実行する

他の言語の辞書

FrameMaker 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には、アラビア語、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、ヘブライ語、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 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。

The following paragraph is unclear and not correct. What are "language rules"? This is not explained. Sounds like grammar check, which is not there in FM. Also, thesaurus is e.g. not available for Austrian German. Please double check all information given here.

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、（その他の対応言語 - オーストリア、ドイツの 1901 年旧ルール、1006 年リフォーム、2006 年リフォーム、スイス 1901 年旧ルール、1996 年リフォーム、2006 年リフォーム）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。

注意: ドイツ語では、FrameMaker は Duden 辞書の様々なバージョンに対応しています。Duden、Duden: Konservativ、Duden: Presse、または Duden: Tolerant 辞書から選択できます。

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 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。

  CAUTION: maker.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

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。

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 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 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 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を使用して辞書ファイルを編集します。 次に、スペルミスがある単語など、辞書に追加したくない単語を削除します。
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*をチェックする場合、FrameMakerは*heavy*を最初にチェックし、続いて*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。

ハイフネーション

FrameMaker でハイフネーションを制御する方法について説明します。

単語をユーザー辞書に追加すると、FrameMaker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、会社名では一切ハイフネーションを行わないように指定できます。

ヒント: 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 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

FrameMaker の類語辞典の詳細について説明します。

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 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。

1) 類語辞典で単語またはフレーズを検索するには：
   - 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。
   -

2) **言語**ドロップダウンリストで、別の言語を選択します。

   FrameMaker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 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。

   注意: 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。
3) 文書で使用する単語を選択するには、**「同義語」**または「See Also」リストから該当する単語を選択し、**「置換」**をクリックします。

類語辞典ダイアログを開くときに単語を選択した場合、その単語はダイアログで選択した単語と置換されます。単語を選択しなかった場合、ダイアログで選択した単語は現在の挿入ポイントに配置されます。

検索

*「検索と置換」*機能を使用すると、文書、ブック、マップ内の項目（テキスト以外も含む）を検索できます。

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

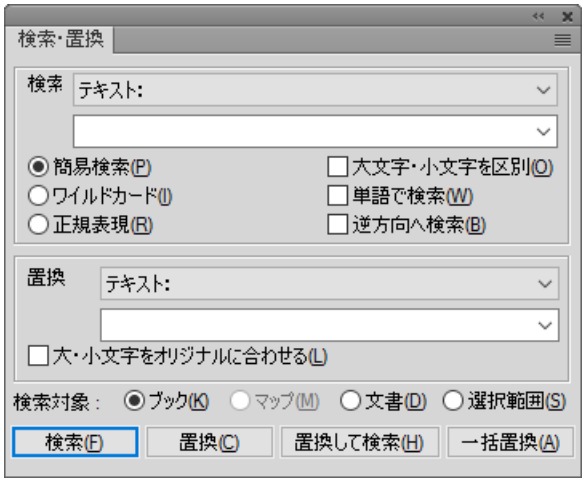
はブック内の最初の文書）から検索が行われ、ブック内のすべての文書が検索されます。文書を開くことができない場合は、その文書の処理は省略され、ブックエラーログにメッセージが出力されます。

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。

検索と置換ダイアログ

FrameMaker で検索と変更のダイアログを操作します。

*検索と置換*ダイアログを開くには、**編集** > **検索と置換**を選択します。



検索

検索する FrameMaker の項目の種類を選択します。 テキストやその他の「*構造化オーサリング*」を検索することができます。

注意： 検索したあらゆるテキストは**検索**ドロップダウンリストに保存されます。検索履歴は FrameMaker のセッション間で保持されます。

簡易検索

検索フィールドに入力されたテキストを検索します。

ワイルドカード

検索フィールドで定義されたワイルドカードのルールに基づいて検索します。

ワイルドカード	説明	サンプル
*	アスタリスク。任意の数の文字	*ormは、formまたはinformの検索をします。
|	パイプ。 スペース / 句読点	

ワイルドカード	説明	サンプル
.	ピリオド。 1 文字	fo.mは、formまたはfoamの検索をします。
^	キャレット。行頭	
$	行末	
[ab]	かっこ内の文字のいずれか	f[ao]rmは、farmまたはformの検索をします。
[^ab]	かっこ内以外の文字のいずれか	f[^ao]rmは、fの後にa、o以外の文字が続き、rm と続く場合の検索をします。
[a-f]	指定範囲の文字のいずれか	f[b-e]rmは、farmまたはform、ただし例えばfermなどを除く場合の検索をします。

注意: ワイルドカード検索を実行する際、ワイルドカードとして特別の意味を持つ文字そのものを検索する場合はバックスラッシュ（¥）を使用します。 例えば、¥*は文字としての*（アスタリスク）を検索します。

正規表現

検索フィールドで定義された正規表現のルールに基づいて検索します。

正規表現	説明	サンプル
*	アスタリスク。 0 以上のインスタンス	*ormのは、form、informまたはfrmの検索をします
.	ピリオド。 1 文字	fo.mは、formまたはfoamの検索をします。
+	プラス。 1 文字	fo.mは、formまたはfoamの検索をします。
?	次に指定した文字に検索を制限	fo.+?mは、foの後に一文字以上続き、m と続く場合の検索をします。
¥d	数字	¥d+は、1桁または 2 桁の数字を検索します。
{n}	インスタンスの特定の数字	so{1}nは、son、ただしsoonではない場合の検索をします。

正規表現	説明	サンプル
{n、m}	インスタンスの範囲	so{1-2}nは、sonやsoon、ただしsooonではない場合の検索をします。
{n,}	中括弧内の n から m の範囲。	so{1-2}nは、sonやsoon、ただしsooonではない場合の検索をします。
^	キャレット。行頭	
$	行末	
[ab]	かっこ内の文字のいずれか	f[ao]rmは、farmまたはformの検索をします。
[^ab]	かっこ内以外の文字のいずれか	f[^ao]rmは、fの後にa、o以外の文字が続き、rm と続く場合の検索をします。
[a-f]	指定範囲の文字のいずれか	f[b-e]rmは、farmまたはform、ただし例えばfermなどを除く場合の検索をします。

注意: 正規表現検索を実行する際、正規表現で特別の意味を持つ文字そのものを検索する場合はバックスラッシュ（¥）を使用します。 例えば、¥*は文字としての*（アスタリスク）を検索します。

大文字・小文字を区別

大文字・小文字を区別する検索

単語単位

単語単位で検索します。 例えば、 soという単語単位の検索は、soを検索しますが、soonは検索しません

逆方向へ検索

デフォルトでは、検索機能は文書やブックの最初から最後まで検索します。 逆方向に検索するには、このオプションを選択します。

置換

項目の種類を選択して検索した項目を変更します。

正規表現の変更にはキャプチャグループ機能が含まれます。 例えば、文書中の日付を検索してその書式を dd-mm-yyyy から mm-dd-yyyy に変更するには、次の正規表現を使用します。

(¥d{2})-(¥d{2})-(¥d{4})

正規表現の日、月、年の部分の丸括弧はキャプチャグループです。 各キャプチャグループは正規表現変数（ $1、$2、$3 など）内にキャプチャされます。

月グループを日グループと交換するには：

$2-$1-$3

注意: 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。

大・小文字をオリジナルに合わせる

変更されたアイテムが項目と同じ大文字小文字の区別に従っていることを確認してください。 例えば選択された「大・小文字をオリジナルに合わせる」で so を探し、soon に変えると、so は soon へ、So は Soon へ変わります。

検索場所

ブック、マップ、文書、または現在の選択箇所で検索する項目を選択します。

検索項目の種類

FrameMaker の様々な検索項目の種類について説明します。

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 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。

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。

ヒント: *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。

マーカー

FrameMaker 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 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。

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。マーカーのテキストを変更するには、**挿入 > マーカー**コマンド。

1) *検索・置換*ダイアログボックスで、
   - 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**「テキストのマーカー」**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場合（**挿入 > マーカー**）、検索されたマーカーのマーカーテキストがダイアログに表示されます。

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。*

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

コンディショナルタグにかかわらず、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ナル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。

特定のコンディショナルタグを含む表示中のテキストを検索できます。 FrameMaker 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、そのコンディショナル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 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ナル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ナルタグを含むテキストを検索する場合は、コンディショナルタグを「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ナル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ナル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。

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。

Unicode テキスト検索

FrameMaker での Unicode テキスト検索について学びます。

FrameMaker 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、?検索と置換?ダイアログボックスで ¥u0041 と指定できます。*検索・置換*ダイアログボックスで、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、角括弧 [ ] をワイルドカードとして使用できません。

特殊文字と非印刷記号の検索

FrameMaker で特殊文字やプリントされない記号を検索する方法について説明します。

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。

正規表現の設定

FrameMaker での正規表現の設定について説明します。

FrameMaker は Regex に Boost エンジンを使用します。 Boost について詳しくは、http://www.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）：「doc - 正規表現」を参照してください。
- Grep：「Grep - 正規表現」を参照してください。
- Egrep：Egrep - 正規表現を参照してください。

デフォルトでは、Perl の正規表現を使用して FrameMaker 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 の正規表現構文フラグを更新する必要があります。

テキストとグラフィックを書き出す

FrameMaker でテキストとグラフィックを書き出す方法を学びます。

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。

- プリントオプションを使用して、PostScript ファイルまたは EPS ファイルを作成します。
- 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。

RELATED LINKS:

プリント出力

Adobe Illustrator ファイルを取り込む

ドラッグ&ドロップの使用

グラフィック変換の指定

SWF ファイルを含む文書を PDF、HTML 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を FrameMaker から PDF、HTML、XML 形式で保存する方法について説明します。

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印刷できます。

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 の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。

注意: 初期設定では、FrameMaker は PDF で SWF ファイル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。

NEED TO PULL THIS IN: (see Disable embedding Adobe Flash, 3D, and multimedia objects in PDF).

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今回だけ再生する」**または**「マルチメディアコンテンツを再生し、この文書を信頼できる文書のリストに追加する」**を選択し、**「再生」**をクリックします。生成された SWF ファイルを含む PDF を表示するには、Adobe Reader® 8 以降、または Adobe Acrobat 3D version 8 以降がインストールされていることを確認してください。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 HTML として保存する

SWF ファイルは文書に取り込み、HTML ファイル形式で保存することができます。 そのときに、CSS ファイルが自動的に生成されます。 SWF ファイルを構造化されていない文書にコピーして取り込んだ場合、SWF ファイルは GIF として HTML ファイルとともに保存されます。SWF ファイルを構造化された文書にコピーして取り込んだ場合、SWF ファイルは別々に保存されます。HTML ファイルを開いたら、SWF コンテンツをクリックすると再生されます。

1) **ファイル > 開く** を選択し、SWF ファイルを含む FrameMaker のブックまたはファイルを開きます。
2) **ファイル > HTML 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 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 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 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 形式で保存** または Esc+f+w+x を押します。
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 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。

SWF ファイルを含む FrameMaker ファイルをプリントする

SWF ファイルを含む FrameMaker 文書はプリントすることができます。 SWF ファイルはフレームとしてプリントされます。最初のフレームに画像が含まれている場合、画像のビットマップがプリントされます。

1) SWF ファイルを含む FrameMaker 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。その他のオプションについては、*プリント出力*を参照してください。

Unicode サポート

FrameMaker での多言語オーサリングと Unicode サポート、およびサードパーティ製キーボードの使用について学びます。

このトピックの内容:

- *Unicode について*
- *FrameMaker での Unicode*
- *多言語テキストを追加する*
- *入力言語を設定する*
- *サードパーティ製キーボードアプリケーションの使用*
- *文字パレットの使用*
- *16 進数入力パレットの使用*

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 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。

FrameMaker での Unicode

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 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。

多言語テキストを追加する

This section needs some rework and update for newer operating systems. I still describes process for Windows XP and Vista, but Windows 7, 8 and 10 are missing.
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 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) と Windows Vista® OS には、地域と言語の設定があります。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、**デフォルトの入力言語** 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。 コンピュータのシステムトレイに *言語* バーまたは *入力方法エディター (IME)* が表示されます。
11) FrameMaker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。

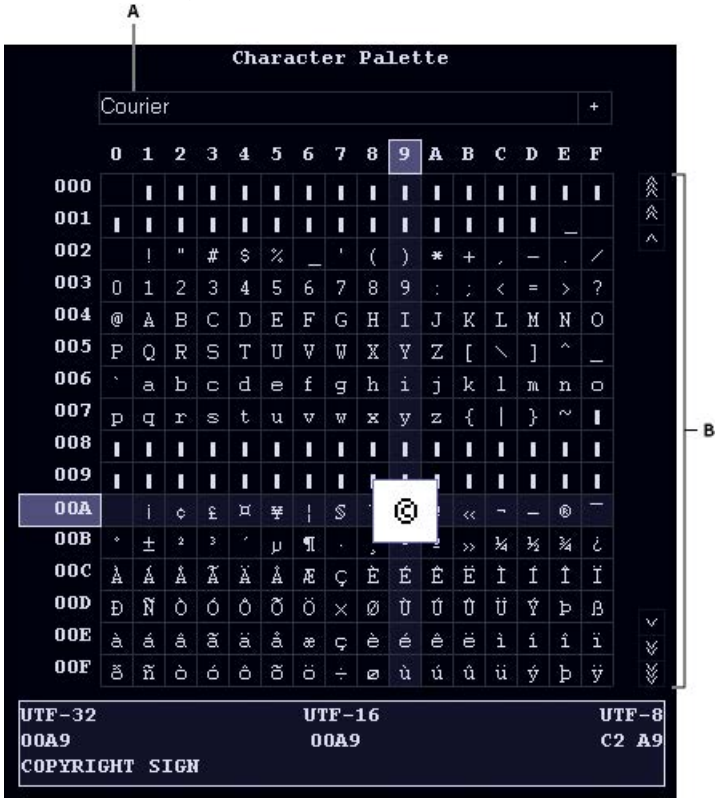
サードパーティ製キーボードアプリケーションの使用

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 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 B. 選択したフォントで文字をスクロール

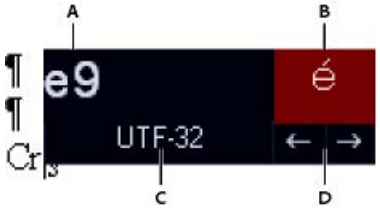
1) 文書内の文字を挿入する位置にカーソルを置きます。
2) **ファイル > ユーティリティ > 文字パレット**を選択します。
3) 入力する言語をサポートするフォントを選択します。 文字パレットには、選択したフォントで使用できる文字が表示されます。
4) 挿入する文字が含まれているボックスをクリックします。 必要に応じて、スクロールバーを使用して文字パレット内を探します。

   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. 入力領域。 B. 表示領域。 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 > Hex 入力** を選択すると *Hex 入力*パレットが表示されます。
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。

アジア言語に関するサポート

Adobe FrameMaker でのアジア言語サポート、文字セットとエンコード方式、組版ルール、他のアジア言語でのエクスポートについて学びます。

We need to add Thai.

Adobe®FrameMaker®では、中国語（簡体字）、中国語（繁体字）、韓国語機能がサポートされています。中国語と韓国語のテキストは表示、入力、プリント、検索・置換、読み込みおよび書き出しのみできます。これらの中国語と韓国語の機能を使用するには、中国語または韓国語のオペレーティングシステムに英語版の FrameMaker 製品をインストールします。 FrameMaker 7.0 では、中国語および韓国語に対して、翻訳されたインターフェイスや翻訳された文書は提供されません。

以下の節では、中国語と韓国語の機能について詳しく説明します。アジア言語のフィルターについては、オンラインマニュアル『フィルターの使用』を参照してください。日本語の文字の使用については、『FrameMaker ユーザーガイド』を参照してください。

文字セットとエンコード方式

中国語（簡体字）

FrameMaker は、GB2312-80 文字セットの超集合である GBK 文字セットをサポートしています。中国語（簡体字）版の Windows システムは GBK をサポートしています。 UNIX および Macintosh は GB2312-80 文字セットをサポートしています。 Windows では、GBK 文字セット内の文字は 0x8140 と 0xFEFE のコード範囲でエンコードされます。 Macintosh および UNIX では、0xA1A1 と 0xFEFE の範囲内でエンコードされます。 0xA1A1 と 0xFEFE の間の文字はすべてのプラット

フォームにおいて同一であるため、文書はプラットフォーム間で互換性があります。ただし、GBK で拡張文字を使用する場合、Macintosh および UNIX では拡張文字は無意味の文字として表示されます。

中国語（繁体字）

FrameMaker は Big5 文字セットをサポートしています。 これらの文字は、Windows および Macintosh では 0xA140 と 0xFEFE の間でエンコードされます。 中国語の UNIX はより大きな文字セット（CNS11643-1992）を 7 つのコードプレーンでサポートします。 最初の 2 つのコードプレーンには、コードマッピングは異なりますが、Big5の文字セットと同じ文字が含まれます。 UNIX では、FrameMaker は最初の 2 つのコードプレーンのみサポートしています。 3 番目またはそれ以上のコードプレーンに文字を入力すると、それらの文字は FrameMaker ではスペースとして表示されます。 中国語（繁体字）版の UNIX オペレーティングシステムは EUC-CNS エンコードを使用します。 FrameMaker は Big5 と EUC-CNS の間のコード変換を提供します。

韓国語

FrameMaker は KSC 5601-1992 文字セットをサポートしています。 Windows、Macintosh、UNIX では、これらの文字は 0xA1A1 と 0xFEFE のコード範囲でエンコードされます。 このエンコード方式は Wansung エンコードと呼ばれています。 Windows のほとんどのバージョンには追加のハングル文字（Windows コードページ 1361）があり、Johab 文字と呼ばれています。 Johab 文字は一般的には使用されず標準文字ではないため、FrameMaker 製品は Johab 文字をサポートしていません。 Johab 文字を入力すると、2 つに分かれた無意味の半角文字になる場合があります。

インライン入力

中国語と韓国語の文字セットには、標準的なキーボードには収まりきらない何千もの文字が含まれています。 これらの文字を標準的なキーボードで入力するには、Input Method Editor（IME）としても知られるフロントエンドプロセッサー（FEP）を使用します。
発音を構成したり、漢字のストロークやピクチャを構成したりするために、ローマ字が使用されます。 韓国語の文字は通常、基本のハングルの Jamo と呼ばれる構成要素を組み合わせてインラインで構成されます。 FrameMaker はすべてのテキストに対して、インライン入力（on-the-spot）方式をサポートしています。そのため、中国語や韓国語のテキストを文書またはダイアログボックスに直接入力できます。
数式エディターでインライン入力方式は使用できません。ボトムラインまたはルートウィンドウ入力方式を使用してアジア言語のテキストを入力することができます。数式に文字列を挿入する方法については、『FrameMaker ユーザーガイド』の数式についての章を参照してください。

組版ルール

FrameMaker は、MIF ファイルの組版表で中国語と韓国語のテキストの組版ルールを定義します（詳細はオンラインマニュアル『MIReference』を参照）。組版の仕様は、日本語の改行ルールや文字間のスペースルールを定義します。 FrameMaker は中国語や韓国語の文書に対しても同様のルールを実装しました。

アジア言語のハイフネーション

組版表では、特定の文字で行が始まったり、終わったりすることを防ぐルールが定義されています。MIFでこの表を修正することで組版表をカスタマイズできます。詳細はオンラインマニュアル『MIF Reference』の組版表の節を参照してください。

アジア言語の句読点の間隔設定

アジア言語における句読点や括弧などの間隔の設定は、段落書式ウィンドウの和文設定の「句読点」テキストボックスで定義されます。

欧文／和文の単語の間隔とアジア言語テキストの間隔

これらの設定は段落書式ウィンドウの和文設定で定義できます。

間隔および句読点設定について詳しくは、『FrameMaker ユーザーガイド』を参照してください。

The instructions on this is missing in this user guide!

アジア言語フォントと欧文フォントの合成フォント

合成フォントは 2 つのコンポーネントフォントを 1 つの合成フォント名に割り当てます。 このように割り当てられるのは、アジア言語フォントと欧文フォントをあたかも 1 つのフォントファミリーであるかのように扱うためです。　合成フォントでは、アジア言語フォントが基本フォントとなり、ローマ字フォントが欧文フォントです。詳しくは、『FrameMakerユーザーガイド』を参照してください。

- 異なるアジア言語または西洋言語を使用するシステムで合成フォントが使用されたアジア言語の文書が開かれている場合、合成フォントが入ったすべてのテキストに対して欧文コンポーネントフォントが使用されます。 アジア言語コンポーネントフォントを使用したテキストは読み込めません。 文書を保存し、その文書の元の言語のシステムで再び開くと、欧文テキストは正しく表示されますが、元のアジア言語のテキストに関する情報は失われます。
- 異なるアジア言語にわたって文書を移動したい場合は、段落タグ、文字タグ、合成フォント名に対してアジア言語を使用しないでください。 使用した場合、予期しないデータの損失が起こる場合があります。
- 新規文書を作成するとき、新規文書には 2 つの合成フォントが事前定義されています。韓国語では FMMyungjo と FMGothic、中国語（簡体字）では FMSongTi と FMHeiTi、中国語（繁体字）では FMSungTi と FMHeiTi となります。 最も頻繁に使用されるローマ字フォントとアジア言語フォントは各合成フォントのコンポーネントフォントとして割り当てられています。

日付と時間

日付と時間を表す変数に特別な構成要素はありません。 曜日と午前 / 午後が中国語または韓国語で表示されます。
年、月、日、時間、分の単位は標準テンプレートで翻訳されます。単位をカスタマイズするには、『FrameMaker ユーザーガイド』の変数の章を参照してください。

自動番号

以下のように、全角のアルファベット文字（アジア言語で全角の欧文アルファベットを使用した場合）、アラビア数字および漢数字が段落の自動番号、ページ番号、脚注番号に対してサポートされています。

- <full-width a> は全角小文字のアルファベットを示します。
- <full-width A> は全角大文字のアルファベットを示します。
- <full-width n> は全角アラビア数字を示します。
- <chinese n> は漢数字を示します。

索引のソート

中国語（簡体字）

中国語（簡体字）の索引ソートは、欧文アルファベット文字を使用したピンイン方式の中国語のスペルに基づいています。この表音方式はマンダリン（標準中国語）に基づいています。ピンインにはおよそ 400 の音があります。 6 つの母音に 4 つのアクセント記号（四声）を配置でき、四声は番号（1、2、3、4）で置き換えることもできます。
以下はピンインソートの例です。

ソートされた中国語の単語	アクセント記号付きのピンイン	数字とピンイン
临别	línbié	lin2bie2
临终	línzhong	lin2zhong1
另外	lìngwài	ling4wai4

FrameMaker 製品は各中国語の文字に最も頻繁に使用されるピンインの音を割り当てます。 割り当てが正しくない場合、索引マーカーテキストの中国語の文字の後に正しいピンインを括弧に入れることで正しいピンインを指定できます。次の例にあるように、アクセント記号を表す番号を使用する必要があります。

[hang2lie4]
行列

新しい索引キーワード <$pinyin> が、「IX」リファレンスページにある「SortOrderIX」段落に追加されます。ソート順序を再定義することはできません。
索引エントリのグループタイトルは、「IX」リファレンスページにある「GroupTitlesIX」段落で定義されます。中国語（簡体字）の文書では、デフォルトのグループタイトルは欧文テキスト（記号、番号、A ～ Z までの文字）のグループタイトルと同じです。

中国語（繁体字）

FrameMakerでは、中国語（繁体字）の索引ソートには部首の画数によるソート方式が使用され

ています。この方式では、画数が主な基準として使用され、部首の種類は二次的なソートキーとして使用されます。 部首のソート順序は康熙字典に基づいています。
新しい索引キーワード〈$stroke〉が、「IX」リファレンスページにある「SortOrderIX」段落に追加されます。ソート順序を再定義することはできません。
索引エントリのグループタイトルは、「IX」リファレンスページにある「GroupTitlesIX」段落で定義されます。中国語（繁体字）の文書では、デフォルトのグループタイトルは以下のとおりです。

```
Symbols[\ ];Numerics[0];A;B;C;D;E;F;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;X;
Y;Z;一畫;二畫;三畫;四畫;五畫;六畫;七畫;八畫;九畫;十畫;十一畫;十二畫;十三畫;十四畫;十五畫;十六畫;十七畫;
十八畫;十九畫;二十畫;二十一畫;二十二畫;二十三畫;二十四畫;二十五畫以上
```

韓国語

韓国語はハングル（表音文字）および漢字を使用します。ハングルは、基本子音、中間母音、末子音（ない場合もある）を組み合わせてできる単音節語です。ソートは、これらのエレメントが起こる順番に基づいています。
ハングルの子音のソート順序は以下のとおりです。

ㄱ ㄲ ㄳ ㄴ ㄵ ㄶ ㄷ ㄸ ㄹ ㄺ ㄻ ㄼ ㄽ ㄾ ㄿ ㅀ ㅁ ㅂ ㅃ ㅄ ㅅ ㅆ ㅇ ㅈ ㅉ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ

ハングルの母音のソート順序は以下のとおりです。

ㅏ ㅐ ㅑ ㅒ ㅓ ㅔ ㅕ ㅖ ㅗ ㅘ ㅙ ㅚ ㅛ ㅜ ㅝ ㅞ ㅟ ㅠ ㅡ ㅢ ㅣ

ハングルで使用する漢字のソート順序は発音で決まります。ハングルで使用する漢字のソートを指定するには、索引マーカーテキストで、ハングルで使用する漢字の後に括弧でハングル文字を追加します。以下はその例です。

韓國 [한국]

索引エントリのグループタイトルは、「IX」リファレンスページにある「GroupTitlesIX」段落で定義されます。韓国語の文書では、デフォルトのグループタイトルは以下のとおりです。

```
Symbols[\ ];Numerics[0];A;B;C;D;E;F;G;H;I;J;K;L;M;N;O;P;Q;R;S;T;U;V;W;X;
Y;Z;ㄱ;ㄴ;ㄷ;ㄹ;ㅁ;ㅂ;ㅅ;ㅇ;ㅈ;ㅊ;ㅋ;ㅌ;ㅍ;ㅎ
```

新しい索引キーワード 〈$hangul〉 は、索引が作成されると「IX」リファレンスページにある「SortOrderIX」段落に自動的に追加されます。〈$hangul〉を実際の文字に置き換えることで、ハングル文字のソート順序を好きな順序に指定できます。

アジア言語

マルチバイト文字の表示に同じコード値が使用されるため、アクセント記号のある欧文文字や記号は中国語または韓国語の文字と併用することはできません。
索引の生成について詳しくは、『FrameMakerユーザーガイド』の目次の章および索引の章を参照してください。

中国語、韓国語、日本語の文書を HTML または XML に書き出す

HTML または XML に書き出す文字エンコードは、HTML または XML のリファレンスページにあるオプション表中の Export Encoding and CSS Export Encoding 設定によって決定されます。最良の結果を得るには、これらの両方のオプションの設定が同じである必要があります。 XML 機能におけるアジア言語と西洋言語の使用について詳しくは、『FrameMakerユーザーガイド』の構造化文書での作業の章を参照してください。
デフォルトのエンコード設定は以下のとおりです。

- 日本語：Shift_JIS
- 韓国語：EUC-KR
- 中国語（簡体字）：EUC-CN
- 中国語（繁体字）：Big5
- その他の言語：ISO-8859-1

デフォルトのエンコードの他にも、ISO-8859-1（西洋言語システム）や UTF- 8（Unicode をサポートするブラウザーの場合）を指定できます。
マッピングテーブルを使用すると、FrameMaker（中国語（繁体字）には EUC-CNS、中国語（簡体字）にはGB）、構造化FrameMaker（日本語にはJIS8_EUC、中国語（簡体字）にはGB8_EUC、韓国語には KSC8_EUC）、MIME 文字セット属性（日本語には EUC-JP、中国語（繁体字）にはEUC-TW）で使用された名前をエンコードできます。
日本語の標準テンプレートは、いくつかのブラウザーでは認識されない日本語のタグ名のある CSS を作成します。 この問題を解決するには、UTF-8 ではなく、デフォルトの Shift_JIS エンコードでファイルを保存し、英語の段落タグ名または文字タグ名を使用し、可能ならば日本語フォントに英語のフォント名を使用します。中国語と韓国語のテンプレートを修正して中国語と韓国語の段落タグおよび文字タグを使用すると、同様の問題が起こります。この問題を解決するには、適切なデフォルトのエンコードを使用しながら日本語の場合と同じ手順に従います。
通常、マルチバイト文字を使用したファイル名は HTML ファイルおよび XML ファイルでは推奨されません。

構造化 FrameMaker

構造化 FrameMaker では中国語と韓国語の SGML ファイルおよび XML ファイルの読み込みと書き出しができます。 以下に注意してください。

- 属性名およびエレメント名にマルチバイト文字を使用することはできません。
- 変数名中のマルチバイト文字は、SGML および XML でエンティティに正しく変換されない場合があります。

詳しくは、『FrameMaker ユーザーガイド』の構造化文書での作業の章を参照してください。

その他の注意事項

注意: ルビとは、単語のすぐ上に表音文字列で単語の発音を表示する日本語のシステムです。中国語および韓国語のテキスト構成においてほとんど使用されることはありませんが、これらの言語でもこの機能を使用できます。

注意: 1 つの文書の中で複数のアジア言語を使用することはできません。 *This needs to be checked. AFAIK, this is not true anymore.*

注意: 中国語や韓国語の文書を新規作成する場合、または**ファイル > 開く**コマンドを使用して中国語や韓国語のテキストファイルを開く場合、フォントおよび言語設定はこれらの言語に対して適切に定義されています。ただし、このファイルから生成された文書（例えば、Document Compare、索引、目次、SGML エラーログレポートなど）は英語の設定を使用し、アジア言語の文字を正しく表示しない場合があります。この問題を解決するには、生成された文書が編集可能な場合、英語のフォントをアジア言語のフォントに変更します。

注意: ソース文書が合成フォントを使用している場合、引用符を含むテキストの付いた相互参照を挿入しないでください。 引用符は意味のない文字になり、検索と置換を使用して合成フォントで引用符の付いた相互参照を検索するときに、FrameMaker がクラッシュする可能性があります。 *This needs to be verified, if it is still true. I doubt it.*

MIF 文とキーワード

中国語や韓国語のシステムで MIF 文を書く際に使用したエンコードを指定するために、中国語および韓国語の MIF ファイルの上部に MIFEncoding 文が追加されています。

- 中国語のシステムでは、この文は繁体字または簡体字のいずれかのエンコードを示します。

  <MIFEncoding 中文> #元は中国語（繁体字）で書かれたもの（Big5／EUC-TW）

  または

  <MIFEncoding 中文> #元は中国語（簡体字）で書かれたもの

  文中の中国語の 2 文字は「中国語」を意味します。この 2 文字をそれぞれ 16 進数で表すと、Big5 では A4A4 A4E5、EUC-TW では C4E3 C5F3、EUC-CN では D6D0 CEC4 となります。
- 韓国語のシステムでは、以下のとおりです。

  <MIFEncoding ???> #元は韓国語で書かれたもの

  文中の韓国語の 3 文字は「韓国語」を意味します。16 進法で表すと、C7D1 B1B9 BEEE となります。 中国語および韓国語のシステムでは、4 つの MIF キーワードを使用して自動番号書式の番号付けのスタイルを指定します。
- <FWLCAlpha> は全角小文字の欧文アルファベット文字を示します。
- <FWUCAlpha> は全角大文字のアルファベット文字を示します。
- <FWArabic> は全角のアラビア数字を示します。
- <ChineseNumeric> は漢数字を示します。

対応する構成要素については、「*自動番号*」を参照してください。

書式の上書き

FrameMaker での書式の変更について説明します。

書式の変更について

文書の書式情報は、エレメント定義内の書式ルールによって設定される場合と、カタログに保存されている定義済みの書式によって設定される場合があります。文書では、このどちらの情報ソースにも変更を加えることができます。

書式ルール変更

*書式ルール変更*は、テキストエレメントの書式ルールに対する変更です。 例えば、書式ルールでエレメントに段落書式が指定されている場合に、別の書式を適用したり、書式

ルールで太字のテキストが指定されていたりする場合に、テキストを斜体に変更すると、エレメントの書式ルールを変更することになります。

書式変更

*書式変更*は、テキストまたは表のカタログ書式に対する変更です。 例えば、段落書式でフォント名として Times を指定しているとします。 この書式を使用しているテキストを（書式の変更を保存せずに）Palatino フォントに変換した場合は、書式を変更することになります。 書式ルールでは、しばしば複数のカタログ書式を使用し、カタログ書式に対する書式変更を指定することで、多数の様々な書式を記述します。

一般に、構造化文書ではいずれのタイプの変更も使用することを避けてください。文書で自動的に書式を処理し、書式属性を変更したい場合は、アプリケーションの開発者に相談してください。
文書が上書きされている場合は、取り込みや更新の際に、文書全体で上書きを一度に削除することができます。

重要: 文書から両方の種類の変更を削除する場合、まず書式を取り込み、書式の変更を削除してからエレメント定義を取り込み、書式ルールの変更を削除します。ルールの変更を最後に削除することで、エレメントがその書式ルールに確実に一致するようにします。

上書きの検索と削除

段落、文字、および表書式レベルで、「検索」オプションを使用して書式の上書きを検索して削除できます。

1) **編集** > **検索**を選択します。
2) **検索** ポップアップメニューから、「段落」、「文字」、「表」のいずれかの形式を「上書きする」を選択します。
3) **変更** ポップアップメニューから、**上書きの削除**を選択します。
4) 「**検索**」をクリックします。
5) 書式上書きの各インスタンスごとに、**「置換」**をクリックして上書きを削除します。

RELATED LINKS:

書式属性を取り込む

書式をブックファイルに取り込む

表

Adobe FrameMaker で表を操作する方法について説明します。

表を使用すると、コンテンツを体系的に構造化して表示することができます。FrameMakerでは、事前に定義された表書式を使用して表を作成することも、独自のカスタム書式を作成することもできます。

表書式

FrameMaker の様々な表書式や、テーブルデザイナーのプロパティについて説明します。

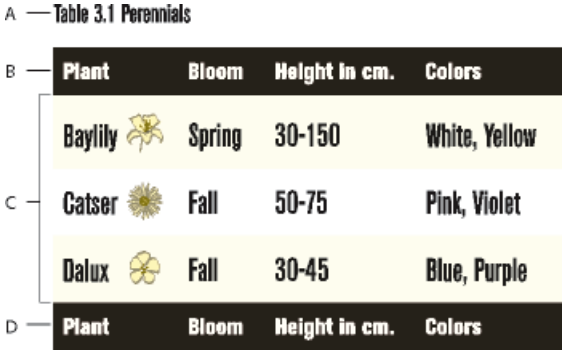
表書式には、表をどのように表示するかを示す設定が含まれています。表を作成するには、表の書式と外観（例えば、罫線幅、網掛け、見出し、表とタイトルなど）を定義する必要があります。表のスタイルは書式によって決まります。　表に適用される書式の属性には次の種類があります。

- 表の位置、セルの余白設定、標準の罫線と塗り、タイトルの有無など、表書式ウィンドウで設定する属性。
- 3 種類の*初期設定の属性*（ボディ行・ヘッダー行・フッター行の行数、列数、タイトルおよび各列のヘッダーセル・フッターセル・ボディセルの段落書式)。 表を挿入した直後は、この 3 種類の初期設定属性がすべて設定されています。 初期設定の書式属性を変更しても、その書式を既に使用している表のスタイルは変わりませんが、新しい表を挿入すると、その表のスタイルには変更後の属性が適用されます。

新しい表の作成は常に書式内に存在する書式から開始します。段落書式や文字書式と同じように、表書式は、新しい表の出発点であると同時に、新しい表書式のための構成要素でもあります。表を作成した後、セルを連結または回転したり、選択したセルに特殊な罫線や塗りを適用したりして、書式を大幅にカスタマイズできます。カスタマイズした書式は表書式の一部として保存されないため、 表書式を変更または再適用するときに保存されます。

ヒント: 表を右マウスボタンでクリックすると、表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、表に関する一般的な作業を行うこともできます。

挿入した表は、挿入ポイントの位置に固定されます。 表アンカー記号 ⊥は、制御記号の表示中に表示されます。



A. 表のタイトル B. 表の見出し C. 表の本文 D. 表のフッター

RELATED LINKS:
ツールバー

表内のテキストとグラフィック

FrameMaker の表にテキストやグラフィックを挿入する方法について説明します。

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**<エレメント>**カタログをガイドとして使用してください。

表内のテキストまたはセルを選択する

FrameMaker の表内のテキストまたはセルを選択する方法について説明します。

表セルに挿入ポイントを置く

注意: 矢印キーを使用して必要なセルを動かすことができます。また、矢印キーを使用して表に入ったり出たりすることができます。

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*構造図*で行のブロックをクリックします。

  ヒント：*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。

RELATED LINKS:

表のナビゲート

表タイトルを追加または削除する

FrameMaker で表タイトルを追加または削除する方法を説明します。

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。

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）

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

構造化文書の場合は、表のエレメント定義により、表がタイトルを持つべきかどうかを指定される場合があります。どの表にもタイトルを付けることは可能ですが、テーブル内でタイトルが無効ではないことを構造図で確認してください。タイトルエレメントは、タイトルの表示位置にかかわらず、常に構造化した表の最初の子エレメントとなります。

1) 表内部をクリックし、**表 > 書式 > 表書式**を選択します。
2) *表書式*ウィンドウの「*基本*」属性グループで、**タイトル**ポップアップメニューからオプションを選択します。
3) **「間隔」**ボックスで表とタイトルの間隔を指定します。
4) **「適用」**をクリックします。

自動番号の表示が定義されている場合は、「表 1」のような番号がタイトルセルに表示されます。 タイトルのテキストを入力します。

ヒント: 表が複数ページにわたる場合に、最初のページだけにタイトルを表示するには、タイトル位置を**「タイトルなし」**に設定し、本文の段落をタイトルとして使用します。表とタイトルが離れないようにするため、アンカー記号がタイトルテキスト内にあり、表の**「開始位置」**が**「任意の位置」**に設定されていることを確認してください。

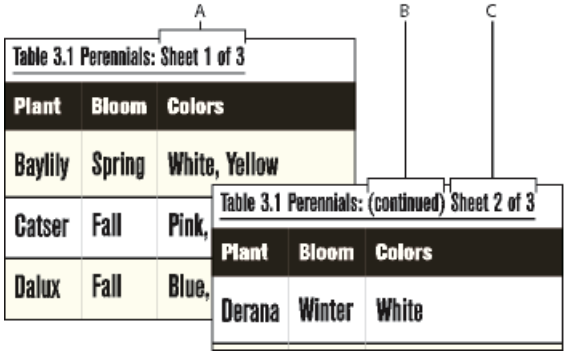
RELATED LINKS:

アンカー枠

継続テキストを入力する

FrameMaker で表に継続テキストを入力する方法について説明します。

表が複数ページにわたる場合、タイトル、見出し、フッター列に特殊な「継続」テキストを含むことができます。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

選択したテーブルに継続テキストを追加する

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。

   表の最初のページに、改行しないスペース␣として変数が表示されます。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。

文書内の複数の表に継続テキストを追加する

1) 表の続きおよび表シートを現在の文書内の複数の表に含めるには、**表 > 表変数を導入**を選択します。
2) *表変数*ダイアログで、挿入する表変数のタイプ（続きまたはシート）を選択します。

また、表書式を選択すると、現在の文書内でその書式に該当する表すべてに表変数を挿入できます。

表セルにグラフィックを配置する

FrameMaker の表セルにグラフィックを挿入または配置する方法について説明します。

グラフィックを配置する

これらの手順を応用して、異なる方法でアンカー枠を配置したり、テキストを含むセルにグラフィックを挿入したりできます。

注意：表のヘッダーセルやフッターセルでは、トリミングしたアンカー枠を使用しないでください。このような枠は、同じセルが次のページに続く場合にトリミングされない場合があります。

1) グラフィックを配置するセル内の段落をクリックします。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - 描画できるアンカー枠を作成するには、**挿入 > アンカー枠**を選択して、挿入ポイントの位置にアンカー枠を作成します。
   - グラフィックを取り込むためのアンカー枠を作成するには、**ファイル > 取り込み > ファイル**、または**挿入 > 画像**を選択して、グラフィックを取り込みます。
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。

   ヒント：セル内に挿入ポイントを置いて Esc キー、t キー、w キーを順に押すと、セルの内容に合わせて列幅をすばやく調整できます。
4) 必要に応じて、**グラフィック > 配置 > 整列**を選択し、枠の中央にグラフィックを配置します。

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) 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。
   -
   -

*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。

   ヒント: 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** > **配置** > **整列**を選択し、枠の中央にグラフィックを配置します。

RELATED LINKS:

アンカー枠

表の行および列

テキストと表を変換する

FrameMaker でテキストと表を変換する方法について説明します。

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 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) >
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。
4) 表の書式を選択します。

   注意: 構造化文書では、「Table」エレメントの書式が既に選択されている場合でも、書式を変更することができます。この変更は、書式ルールの変更とは見なされません。

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: *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、**「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。

ヒント: 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。

  ヒント: 隣接するセルのテキストを連結するには、セルを選択し、**表 > セル連結**を選択します。次に、**表 > セル連結を解除**を選択します。 その後に空白の行や列を削除できます。
- 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。

FrameMaker 内で表をテキストに変換する

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。

表からテキストへの変換

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

A. 1 行ずつ B. 1 列ずつ

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。

RELATED LINKS:

表を表セル内に配置する

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

FrameMaker で表の周囲に回り込むテキストを調整する方法について説明します。

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

1) 　>
2) 　アンカー枠内にテキスト枠を作成し、その中に表を配置します。

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)

   *また、**挿入 > 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。アンカー枠ポッドで、**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。 > >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、構造化していない表を挿入します。

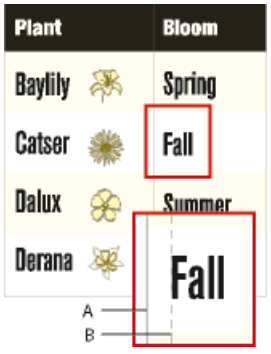
ページ上で固定された表の周りにテキストを回り込ませる

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) 　次のいずれかの操作を行います。
   - 　非構造化文書の場合は、テキスト枠に表を挿入します。
   - 　構造化文書の場合は、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

FrameMaker で、セル内でテキストを配置し自動番号を付ける方法、およびセルの余白と自動番号方向を設定する方法について説明します。

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、テキストの段落書式の一部です。



A. 左側のセル余白 B. 段落の左側インデント

初期設定のセルの余白を設定する

1) 変更する表をクリックし、**表** > **書式** > **表書式**を選択します。
2) *表書式ウィンドウの「基本」属性グループで、「初期設定のセルの余白」*セクションに、上、下、左および右の余白の値を入力します。
3) **「適用」**をクリックします。

ヒント: テキストを縦方向に中央揃えで表示するには、上の余白を下の余白より大きく設定します。 例えば、上余白を 5 pt、下余白を 3 pt に設定します。

セルの余白またはテキスト揃えをカスタマイズする

セルの余白やテキストの整列を変更し、後でその表に別の書式を適用した場合、これらの変更は、新しい表書式の初期設定によって上書きされることはありません。
セルの余白とテキストの整列は段落書式の一部なので、通常は、表カタログ書式の一部としては保存されません。ただし、最初のタイトル段落の段落書式および各列のヘッダー行、ボディ行、フッター行の最初の段落の段落書式は保存されます。これらの段落の整列をカスタマイズし、この表書式をカタログに保存することができますこれ以降、この表書式を使用する表は、このカスタム設定を初期設定として使用することになります。

セルの余白をカスタマイズする

1) 余白設定をカスタマイズするセルの最初の段落をクリックします。
2) > >
3) **属性**ポップアップメニューから**「表セル」**を選択します。
4)
   - 表書式に設定されているセルの余白に対して相対的な余白を設定するには、ポップアップメニューから**「表書式」**を選択し、表書式のセル余白を基準とするプラスまたはマイナスの値を入力します。
   - セルの端から測定して固定の余白を作成するには、ポップアップメニューから**「任意」**を選択して、値を入力します。

5) 「**適用**」をクリックします。

セル内のテキストの縦方向整列をカスタマイズする

1) カスタマイズするセルをクリックします。
2) > >
3) **属性**ポップアップメニューから「**表セル**」を選択し、**セル内容を縦方向に整列**ポップアップメニューから「**上揃え**」、「**中央揃え**」または「**下揃え**」を選択します。
4) 「**適用**」をクリックします。

注意: セルに適用した縦方向の整列は、*表書式ウィンドウ*で別の表書式を適用した後も有効です。

表の自動番号を付ける方向を指定する

表を挿入すると、表書式によりセル内の自動番号の方向（行方向または列方向）が決まります。この属性により、表脚注の自動番号方向も設定されます。

1) 変更する表をクリックし、**表 > 書式 > 表書式**を選択します。
2)
3) 「**適用**」をクリックします。

表内のテキストの方向を変更します。

FrameMaker の表内のテキストの方向を変更する方法について説明します。

デフォルトでは、表内のテキストは現在の文書の方向（LTRまたはRTL）を継承します。 ただし、文書内の各表の方向は変更できます。

1) 表の中をクリックします。
2) **表 > 書式 > 表書式**を選択し、*「方向」*タブに移動します。
3) **方向**ドロップダウンリストで方向を選択します。
4) 選択した表でテキストの方向を変更するには、「**適用**」をクリックします。
   *また、現在の表の書式における表すべてでテキストの方向を変更するには、**「スタイルを更新」**を選択します。*

表の書式設定

FrameMaker の表書式と表カタログを使用して表の書式を設定する方法を説明します。

*表書式*と*表カタログ*には、**表 > 書式**および**表示 > ポッド**からアクセスできます。
表の書式設定と操作を行う他のコマンドには、**表**メニューからアクセスできます。
表の書式設定について詳しくは、次のトピックを参照してください。

- *表書式ウィンドウ*
- *表カタログ*
- *表書式を作成、編集、削除する*

- *表の罫線・塗り*
- *表の行および列*

表書式ウィンドウ

Adobe FrameMaker で表に書式を設定する方法と表書式ウィンドウについて理解します。

表書式ウィンドウと表メニューのコマンドを使用して、表の外観を変更し新しい表書式を作成したり、文書内の書式を一括変更したりできます。
このトピックの内容:

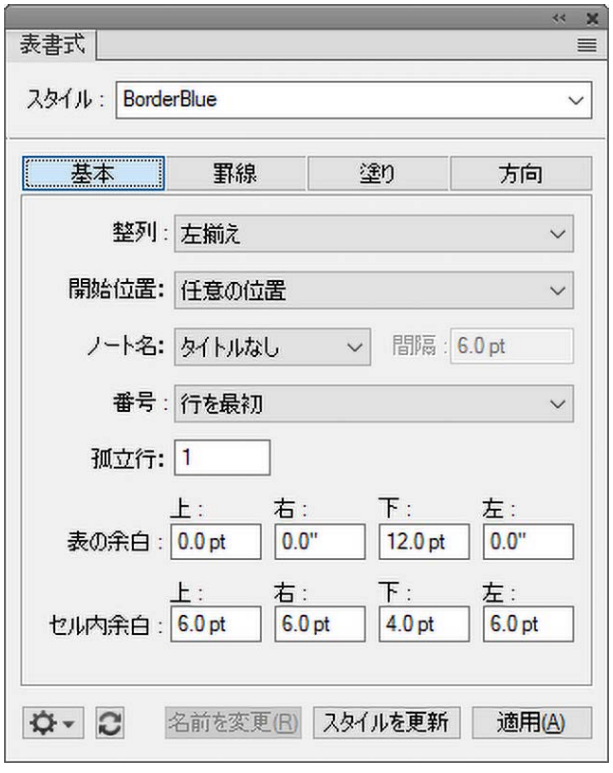
- *概要*
- *表書式ウィンドウの操作*
- *表書式ウィンドウで属性を変更後にそれらをリセットする*

概要

*表書式ウィンドウ*では、表のインデント、セルの余白、間隔、整列、罫線および塗りなどの設定を変更できます。また、表のタイトル位置、番号および開始位置も調整できます。表の上下の間隔および表の整列とインデントは表書式によって決まりますが、配置に関するその他の属性（連結と表とテキストの回り込み）は表ごとに設定できます。
表書式ウィンドウには、表書式を作成、修正および変更するためのコマンドがあります。表書式ウィンドウにはいくつかの属性グループがあり、1グループずつ表示されます。次の図では、「基本」グループの表属性が表示されています。

表書式ウィンドウの操作

*表書式ウィンドウ*を表示するには、 **表** > **書式** > **表書式ウィンドウ** または **表示** > **ポッド** > **表書式ウィンドウ**を選択します。



表書式ウィンドウ

FrameMaker の表書式ウィンドウ

インデント、間隔、整列などの段落属性です。

罫線

ヘッダー、フッター、区切り、行の罫線プロパティ。

塗り

ヘッダー、フッター、本文の塗り属性。

方向

表のテキストの方向を「そのまま」、「継承する（デフォルト）」、「右から左」、「左から右」へ指定します。

表書式ウィンドウ の表 *スタイル*フィールドから、表書式を選択し、次に属性グループを選択します。*表書式ウィンドウ*の下半分で、表の属性を変更します。変更を行った後に、**「適用」**をクリックすると表の表示が変更されます。書式の変更内容が表の定義済み書式と一致しない場合は、書式変更と見なされます。
表書式ウィンドウでの書式の変更内容が表の定義済み書式に一致しない場合は、書式変更と見なされます。定義済みの書式を表に再適用すると、書式変更は失われます。表メニューのコマンドを使用して変更した書式は失われません。
「すべて適用」をクリックすると、表書式の定義が変更され、この書式を使用しているすべての表の表示がグローバルに変更されます。
表からすべての書式上書きを削除するには、表内にカーソルを置き、表カタログから目的の表書式をクリックします。

注意: **「スタイルを更新」**をクリックする必要があるのは、一括変更（表書式およびその書式を使用している文書内のすべての表を変更）を行うときだけです。**「スタイルを更新」**を行うと書式が再定義されるので、注意してください。

表書式ウィンドウで属性を変更後にそれらをリセットする

- 書式変更も含め、現在の表に合わせて属性を再設定するには、表内のどこかをクリックするか、 **表書式ウィンドウ** の **コマンド** ポップアップから *選択中の段落の属性に戻す*をクリックします。
- 保存されている表形式に合わせて属性を再設定するためにプロパティをリセットするには、 **表書式ウィンドウ** の **コマンド** ポップアップから *「すべての属性をデフォルトにリセット」* を選択するか、表の **スタイル** ポップアップメニューから改めて書式を選択します。表 **スタイル** ボックスに目的のタグが既に表示されている場合でも、この操作を行ってください。

RELATED LINKS:

書式の管理

書式カタログ

表の位置と間隔

表カタログ

Adobe FrameMaker の表カタログで表書式を適用または変更する方法について説明します。

表カタログ は、「段落」または「文字」カタログと同じように動作します。

表書式を適用または変更する

- 次のいずれかの操作を行います。
  - 表の中にカーソルを置きます。
  - 表の 1 つまたは複数のセルを選択します。
- 表カタログが開かれていない場合は、**表 > 形式 > 表カタログ**をクリックします。
- カタログで必要な書式をクリックします。

表書式を作成、編集、削除する

Adobe FrameMaker での表書式の作成、編集、削除方法を説明します。

テンプレートを設計するときに、表書式の名前を変更したり表書式を削除したりできます。また、カタログ全体をテンプレートからコピーするときに書式が変更されないようにする場合にも、表書式の名前を変更できます。
カタログに存在しない書式は表に保存されているので、カタログから書式を削除しても同じタグを持つ表には影響しません。これらの表の書式を変更する場合には、表にタグを付け直します。
このトピックの内容:

- *表書式を作成する*

- *表書式を編集する*
- *表書式を削除する*
- *異なる表書式を適用する*
- *複数の表に書式を適用する*
- *表書式を再定義する*
- *複数の表書式の属性の変更*

表書式を作成する

1) 作成しようとする書式に似た書式が使用されている表をクリックします （表の書式が定義する書式に似ているほど、加える変更が少なくてすみます）。
2) ボディ行、ヘッダー行およびフッター行を追加または削除し、必要に応じて列を調整します。
3) 表書式ウィンドウを使用して、次の表属性を修正します。
   *表書式の属性はすべて指定する必要があります （設定されていない属性がある場合は警告メッセージが表示されるので、前に戻って**「そのまま」**の属性を変更します）。*
4) *Paragraph Designer* を使用して、表書式の一部として格納されている以下のパラグラフ書式を作成または変更します。
   - は、タイトルパラグラフのパラグラフ書式を指定し、
   - ヘッダー行の各セルの最初の段落
   - ボディ行の各セルの最初の段落
   - フッター行の各セルの最初の段落
5) 表が思い通りになったら、 **Style** ボックスにこの新しい表の書式の名前を入力します。
6) **「スタイルを作成」**をクリックします。

表書式を編集する

1) 書式を編集したい表をクリックします。
2) *Table Designer*で、 **Style** ポップアップメニューから変更したいタグを選びます。
   変更するタグが既に表示されている場合も、必ずこの手順を行ってください。 ポップアップメニューからタグを選択することにより、書式変更ではなく、保存されている書式属性が確実に表示されます。
3) **「スタイルを更新」**をクリックします。

表書式を削除する

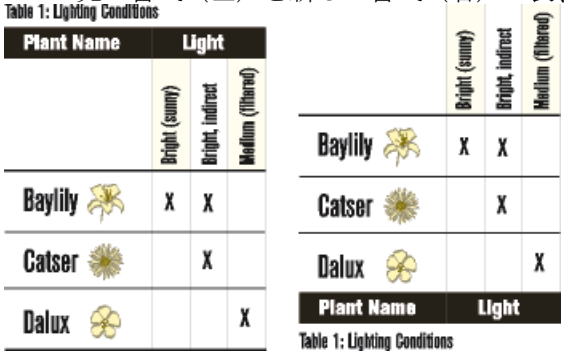
1) In the *Table Catalog*で、 **Delete**をクリックします。
2) スクロールリストで書式を選択し、 **Delete**をクリックします。必要に応じて、他の書式も削除します。
3) 「**OK**」をクリックします。

異なる表書式を適用する

表に別の表書式を適用するとき、変更されるのは表書式に関連する属性だけです。つまり、列幅、行数、列数および表メニューでの設定項目など、表に対するカスタマイズの内容には影響しません。
表エレメントの書式ルールで、特定の表書式を使用することを指示しますが、別の書式を適用することもできます。これは、表の挿入時もその後も可能で、書式ルールの変更とは見なされません。文書内で書式ルールの変更を削除した場合でも、表が元の書式に戻ることはありません。必要な書式を構造化文書が持っていない場合は、書式の再定義や新規作成について、開発者に相談してください。

重要: 表の内容ルールではタイトルの使用が許可されていない場合、新しい表書式によってタイトルが追加されると、そのタイトルは無効となります。

元の書式（左）と新しい書式（右）の表、カスタマイズによるセルの回転は保持されています



1) 表の中をクリックします。
2) Table > Format > Table Designerを選択します。
3) 表 Style ポップアップメニューから書式を選択し、 Applyをクリックします。

複数の表に書式を適用する

文書内のすべての表、選択範囲内のタグ（書式名）が指定されているすべての表、または特定のタグが指定されたすべての表に書式を適用できます。 例えば、現在*「書式 A」*が割り当てられているすべての表に*「書式 B」*を適用できます。

1) 次のいずれかの操作を行って、表を選択します。
   - 文書内のすべての表に書式を適用する場合は、任意の表をクリックします。
   - すべての表ではなく一部の表に書式を適用する場合は、連続する表または表エレメントを選択します （複数の表を選択するには、それぞれのアンカー記号を選択してください）。
2) Table > Format > Table Designerを選択します。
3) 表 Style Global Update Options を Commands ポップアップメニューから選択します。
4) 次のいずれかの操作を行って、書式を設定する表を選択します。
   - 文書内のすべての表のタグを再設定する場合は、**「すべての表と表カタログ」**をクリックします。

- 選択範囲内の表と、これらの表と同じタグを持つすべての表のタグを変更するには、All Matching Tags In Selection（選択範囲内のすべての一致するタグ）をクリックします。
- 特定のタグが付いたすべての表のタグを変更するには、 All Tagged ポップアップメニューからタグを選択します。

5) All Properties を Use Properties エリアでクリックし、 Update Styleをクリックします。

表書式を再定義する

表書式を変更するには、表の属性を変更してから、対応するカタログ書式を表に合わせて変更します。
カタログ書式に適用される属性には、表書式ウィンドウで設定される属性と、このウィンドウで設定されない初期設定の書式（初期設定の段落書式など）があります。また、表書式ウィンドウで設定された属性は、文書内の同じタグを持つ既存の表に適用されます（ただし、表書式ウィンドウで変更されない初期設定の属性は適用されません）。

ヒント: 表書式ウィンドウで属性を変更しても実際には書式を更新しない場合は、テキストをクリックすると、変更を取り消して属性を元に戻すことができます。

以下の表の書式を再定義します。

1) 書式を再定義したい表をクリックし、 Table > Format > Table Designerを選択します。クリックした表に書式の上書きがある場合、カタログ書式の定義ではなく、上書きが *Table Designer*に表示されます。
2) 変更後の書式を上書きせずにカタログ書式をベースにしたい場合は、表 Style ポップアップメニューから書式タグを選択します。これは、変更したいタグが表 Style Style ボックスに既に表示されている場合でも同様です。
3) 次の操作を行います。
   - *Table Designer* を使用して、 Basic、 Ruling、 Shading の各プロパティの設定を変更します。
   - 行と列の数、列幅、タイトルの段落書式、各列の最初の段落の段落書式などの初期設定の属性を変更します。 これらの属性は、空白の表を新たに挿入するときに適用されます。
4) 「スタイルを更新」をクリックします。更新する表に書式変更が含まれている場合は、書式変更を削除するかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。

複数の表書式の属性の変更

複数の表書式の特定の属性を同時に変更できます。例えば、すべての表書式を中央揃えから左揃えに変更できます。

1) 次のいずれかの操作を行って、書式の定義を変更する表を選択します。
   - 1 つの表書式または文書内のすべての表書式を再定義する場合は、任意の表をクリックします。

- 文書内のすべての表書式ではなく、一部の表書式だけを再定義する場合は、定義を変更する書式を使用している表を順番に選択します （複数の表を選択するには、アンカー記号を選択します）。

2) *Table Designer*で、1つまたは2つのプロパティを適用するプロパティのグループを表示します。
3) 構造化文書では、表Styleボックスが空でない場合、そのボックスからタグを削除します。タグを削除すると、ボックスが **As Is**に設定され、更新した書式のタグがFrameMakerによって変更されないようになります。
4) 必要に応じて属性を変更します。
5) **Global Update Options** を **Commands** ポップアップメニューから選択します。
6) 属性を適用する表書式を選択します。
7) **「属性を使用」**のセクションで現在の属性グループをクリックし、**「更新」**をクリックします。更新する表に書式変更が含まれている場合は、書式変更を削除するかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。

FrameMakerは、指定した *Table Catalog* 書式と、同じタグを持つ文書内のすべての表にプロパティを適用します。

RELATED LINKS:

行と列

表の位置と間隔

表タイトルを追加または削除する

罫線と塗り

構造化文書での表

表の罫線・塗り

Adobe FrameMaker で表の罫線・塗りを設定する方法について説明します。

表を挿入するとき、標準の罫線と塗りは表書式によって決まります。表書式ウィンドウを使用すると、その表書式を使用する表の罫線と塗りの属性を変更できます。
カスタマイズした罫線と塗りは、行全体または列全体に限定されず、表書式の一部でもありません。表の罫線または塗りをカスタマイズすると、後で表に別の書式を適用するとき、カスタマイズした罫線や塗りが新しい書式の設定によって変更されることはありません。
このトピックの内容:

- *通常使用する罫線と塗りを設定する*
- *罫線スタイルを管理する*
- *罫線スタイルを作成または変更する*
- *罫線スタイルを削除する*
- *表内の任意の罫線・塗り*
- *セルの罫線と塗りの設定を表示する*

通常使用する罫線と塗りを設定する

1) 変更する表をクリックし、**表 > 書式 > 表書式**を選択します。
2) 次のいずれかを行います：
   - *表書式*ウィンドウの**「罫線」**属性グループで、列、ボディ行、ヘッダー行とフッター行および外枠の罫線を指定します。
   - *表書式ウィンドウ*の**「塗り」**属性グループで、ヘッダー行およびフッター行の塗りと、ボディ行またはボディ列の塗りを指定します。
3) **「適用」**をクリックします。

罫線スタイルを管理する

新しい罫線スタイル（二重線、太線または細線など）を作成したり、既存の罫線スタイルを編集したり削除したりできます。罫線スタイルを編集すると、そのスタイルを使用する標準の罫線と任意の罫線の両方に変更内容が適用されます。

ヒント: 罫線スタイルを編集するときは、高い倍率にズームすると、線の太さのわずかな違いが分かります。

罫線スタイルを作成または変更する

1) **表 > 書式 > 罫線・塗り**を選択します。
2) スクロールリストから編集するスタイルを選択します。スタイルを作成する場合は、作成しようとしているスタイルに似たスタイルを選択します。
3) **「罫線スタイルを編集」**をクリックします。
4) 幅を入力し、スタイルのカラーと境界パターンを選択します。
5) **「単線」**または**「二重線」**をクリックして、単線または二重線を指定します。**「二重線」**をクリックした場合は、線の間隔の値を指定します。
6) スタイルを作成する場合は、「名前」ボックスに名前を入力し、「設定」をクリックします。

罫線スタイルを削除する

1) **表 > 書式 > 罫線・塗り**を選択します。
2) 削除するスタイルを選択します。
3) **「罫線スタイルを編集」**をクリックして、**「削除」**をクリックします。削除したスタイルが表の標準の罫線で使用されていた場合、そのスタイルが適用されている部分では罫線が引かれなくなります。 削除したスタイルが任意の罫線で使用されていた場合は、その表の標準の罫線が復元されます。

表内の任意の罫線・塗り

表のカスタマイズした塗り（任意の塗り）は、表書式の一部として保存されるものではないので、 標準の設定と任意の設定に矛盾がある場合は、任意の設定が優先します。

1) カスタマイズするセル、行または列を選択します。
2) > >

3) 次のいずれかの操作を行います。
   - 塗りの比率とカラーを指定します。
   - カスタム罫線スタイルを選択します。 スクロールリストには、その文書で定義済みの罫線スタイルが表示されます。
   - 任意の塗りを削除するには、**「表から」**を選択します。

4) 間違って変更してしまわないようにするために、**「任意のセル罫線」**または**「任意のセル塗り」**を無効にし、**「適用」**をクリックします。

セルの罫線と塗りの設定を表示する

1) 罫線と塗りの属性を表示するセル、行または列を選択します。
2) **表 > 罫線・塗り**を選択して**「現在の設定を表示」**をクリックします。

ダイアログボックスに表示される「*混合*」とは、選択したセルで、任意の罫線スタイル、塗りまたはカラーが複数使用されていることを示しています。 *「表から」とは、選択したセルで、表書式ウィンドウで設定した標準の罫線または塗りが使用されていることを示します。*

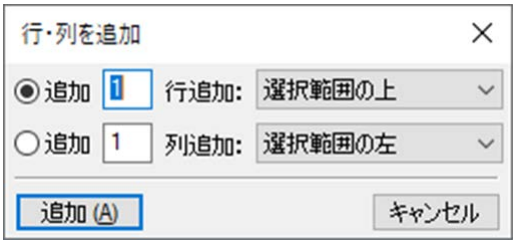
表の行および列

Adobe FrameMaker で表の行と列を操作する方法を説明します。

FrameMaker の表コマンドを使用して、行や列を表に追加、コピーしたり、行や列を削除、移動、サイズ変更したりすることができます。クリップボードを使用して、あるいはドラッグ & ドロップでコピー & ペーストすることもできます。
表の行と列は数字または文字でソートできます。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。
注意: 構造化文書の場合は、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。
このトピックの内容:

- *行または列を追加する*
- *エレメントカタログを使用して行を追加する（構造化文書）*
- *現在の行の下に行を追加する*
- *行または列を削除する*
- *行や列をコピーまたは移動する*
- *行または列を並べ替えます。*
- *ドラッグにより列サイズを変更する*
- *正確な列幅を指定する*
- *列幅をコピー&ペーストする*
- *行の高さを調節する*
- *すべての行を同じ高さにする*

行または列を追加する

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**を選択します。*行・列を追加*ダイアログが表示されます。
   行・列を追加ダイアログ


3) 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。
4) **「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（構造化文書）

- *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

- ショートカットキー
- Ctrl
- +
- Enter
- を選択して本文に戻ります。
  新しい行には、前の行と同じ属性が適用されます。
  タブ

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。

行や列をコピーまたは移動する

編集メニューを使用して、
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。

ヒント: 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、
5) ShiftShift
6) キーを押しながらドラッグ＆ドロップします。

ヒント: *構造*図で、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
3) 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。

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。

ヒント: > >

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 > 書式 > 列のサイズを変更**を選択するか、右クリックして**「列のサイズを変更」**を選択します。

   注意: 構造化 FrameMaker の作成者/簡易 XML ビューを使用している場合は、表のセルを右クリックし、**表 > 書式 > 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、**「合計幅で指定（均等）」**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。

注意: 構造化文書では、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 > 書式 > 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) alt
2) +
3) Shift
4) キーを押しながら、行の周囲に選択範囲を描きます）。
5) ステータスバーに表示される高さをメモしておきます。
6) > >
7) 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。

表の行と列のソート

Adobe FrameMaker で表を行または列でソートする方法について説明します。

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。

ヒント: 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、 22/08/2018 または 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 > ポッド > コンディショナルタグ** を選択し、すべてのコンディショナルタグを**表示**に設定します。表内に非表示のコンディショナル行が含まれていないことを確認します。
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。*表をソート* ダイアログが表示されます。

表をソートダイアログ

5) すべての行または列をソートする場合は、**範囲**ドロップダウンリストから**「すべてのボディ行」**を選択します。
*選択した行のみ、またはすべての列をソートする場合は、**範囲**ドロップダウンリストから**「選択」**を選択します。*

6) 次の操作のいずれかを行います。
- 表の行をソートする場合は、**「行をソート」**をクリックします。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場合は、**「列をソート」**をクリックします。
- 大文字と小文字を区別してソートする場合は、**「大文字と小文字を区別」**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: ()+-,. や $ など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。

表の位置と間隔

表の位置と間隔を指定する

FrameMaker で表の位置や間隔を指定する方法について説明します。

通常、表はアンカー記号を含むテキスト行の下に表示されますが、表が必ずページやコラムの先頭から始まるように設定することも、位置を固定しないように設定することもできます。固定されていない表がアンカーされているテキストコラムが小さすぎて表が入りきらない場合、表はそれを収容できる最初のテキストカラムに移動します。ただし、表のアンカー記号が含まれるテキスト行は移動しません。表が次のテキストコラムに移動すると、アンカー記号が含まれる行の下のスペースにはテキストが入ります。
表とその上の段落との間隔は、表の上の間隔設定または段落の下の間隔設定の、いずれか大きい方の値が適用されます。表とその下の段落との間隔は、表の下の間隔設定または段落の上の間隔設定の、いずれか大きい方の値が適用されます。表がコラムの一番上にある場合、表の上の間隔設定は無視されます。同様に、表がコラムの一番下にある場合、表の下の間隔設定は無視されます。

1) 変更したい表をクリックし、 **Table > Format > Table Designer**を選択します。
2) *Basic* プロパティ（ *Table Designer*）で、以下のいずれかまたは複数の操作を行います。
   - **左**と**右**のボックスにインデント値を入力します。
   - **Above** と **Below** のボックスに間隔値を入力します。
   - アライメントを **Alignment** ポップアップメニューから指定します。
   - 配置を **Start** ポップアップメニューから指定します。
3) **「適用」**をクリックします。

ヒント: 表の前にテキストを配置しないでページの先頭から表を開始する場合は、その前のページに表を配置して、表の位置を固定しないように設定します。表の位置を常に固定しないようにする場合は、表の孤立設定を 200 などの大きい値にします。

コラムの先頭に配置する表のアンカー記号が連結段落の下に表示されている場合、表は次のコラムの先頭ではなく、連結段落のすぐ下に表示されます。

連結段落の下に配置されたコラム先頭の表

RELATED LINKS:

ページまたはコラムの最小行数を設定する

表およびセルを連結または連結を解除する

FrameMaker での表やセルの連結または連結解除の方法を説明します。

複数コラムのレイアウトでは、複数のコラムにまたがるように表を配置できます。また、連結段落によって表の位置が変わる場合があります。これは表の構造には影響せず、書式ルールの変更とは見なされません。

表の連結

1) 次のいずれかの操作を行います。
   - 連結段落に表を配置します。連結段落に配置した表は、表の幅の設定にかかわらず、常にテキスト枠の幅いっぱいに表示されます。
   - 構造化文書の場合は、複数のコラムにまたがるように書式設定された段落エレメントに表を固定します。 表の幅が広い場合は、コラムの幅全体に表が表示されます。表の幅が十分でない場合にも、あたかも表がコラムをまたいだかのように、空白の部分がテキストコラム内に現れます。

   連結段落に配置した表

   - 表の幅を、本文の 2 番目のコラムまで拡張します。 横見出し用スペースと本文の両方にわたるように表を配置する場合は、表の幅を横見出し用スペースにも拡張します。

   すべてのコラムにまたがる表と、横見出し用スペースにまたがる表

表のセル連結を解除する

・ 連結した段落または段落エレメントに配置した表の連結を解除するには、非連結の段落または非連結のエレメントにアンカーを移動します。

- 連結されていない段落または段落エレメントに配置した表の複数コラムにまたがる設定を解除するには、テキストコラムに合わせて表の列幅を変更します。

セルを連結または連結解除する

空ではないセルを連結した場合、それらのセルの内容も結合され、結合されたセルごとに段落が作成されます。

- 次のいずれかの操作を行います。
  - 連結するセルを選択し、 Table > Straddleを選択します。
  - 連結を解除するセルを選択し、 Table > Unstraddleを選択します。連結セルの内容は、連結前の元のセルではなく、左上の新しいセルに表示されます。

  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。

RELATED LINKS:
表の行および列

セルと表を回転する

FrameMaker でセルや表を回転する方法、およびテキストを回転していないページに回転した表を挿入する方法について説明します。

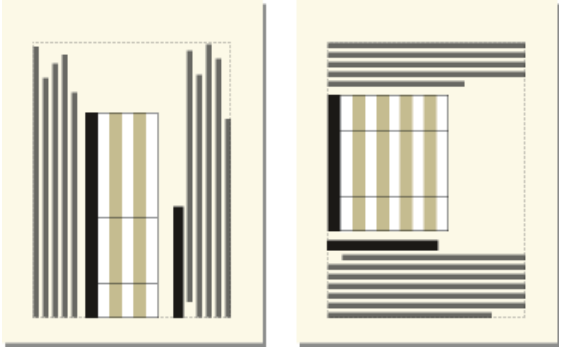
表内のセルを回転した場合でも、他のセルと同じようにテキストを入力できます。
アンカー枠内に表を配置して、アンカー枠を回転すると、表全体を回転することもできます。回転した表は、テキストを回転していないページのアンカー枠または回転したページ（回転したマスターページを使用しているページ）に配置できます。表だけでなく、バックグラウンドアイテム（ヘッダーやフッターなど）や本文テキストも回転する場合は、表を回転するのではなく、回転したページに表を配置します回転したページ上の表を編集することはできません。

注意: 構造化文書の場合、アプリケーションが回転した表に対応しているかどうか、開発者に確認してください。

セルまたは表を含むページを回転しても、表の構造には影響しません。また、これは書式ルールの変更とは見なされません。

注意: 構造化文書の場合、アンカー枠内の回転した表は、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 へ書き出す計画がある場合は、単に表ではなくページを回転することを検討してください。表だけを回転する必要がある場合は、表のデータが失われないようにする方法について、開発者に相談してください。

回転したページ上の表（左）、通常のページ上の回転した表（右）



回転したセル

Plant Name	Light		
	Bright (sunny)	Bright, indirect	Medium (filtered)
Baylily	X	X	
Catser		X	
Dalux			X

セルを回転する

1) 回転させるセルを選択し、 **Graphics > Rotate**を選択します。

   注意: Structured FrameMakerの **Author View**で作業している場合は、表セルを右クリックして **Table > Rotate**を選択できます。

2) セルの向きを指定し、 **Rotate**をクリックします。

ヒント: 回転したセルにテキストを入力するとき、テキストの長さに合わせてセルの高さが変化するので、テキストが折り返すことはありません。回転したセルの高さを制限すると、その高さに達したときにテキストが折り返すようになります。

テキストを回転していないページに、回転した表を挿入する

1) アンカー枠を挿入し、その中にテキスト枠を作成します。
2) テキスト枠に表を挿入します。
3) テキスト枠を選択し、 **Graphics > Rotate**を選択して、テキスト枠を反時計回りに回転させます。テキスト枠またはアンカー枠のサイズを調節して、表全体が表示されるようにできます。

テキストを回転していないページに、回転した表を挿入する（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) 空のアンカー枠用のグラフィックエレメントを *Elements* カタログで選択し、 **Insert**をクリックします。

3) Below Current Line（現在の線より下） を Anchoring Position ポップアップメニューから選び、枠の幅と高さを設定して New Frame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。 View > Toolbars > Graphics Toolbar を選択し、 Place A Text Frame（テキスト枠の配置） ツールをクリックします。 を*Tools* ポッド。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、Table > Insert Table を使用して構造化されていない表を挿入します。
6) Graphics > Rotate を選択し、テキスト枠を回転させます。テキスト枠またはアンカー枠のサイズを調節して、表全体が表示されるようにできます。

他に回転したテキストがあるページに、回転した表を作成する

- 回転したマスターページを作成して、表を配置するボディページにそれを適用します。
  文書の編集で表が別のページに移動した場合は、マスターページを再設定する必要があります。

回転した表を編集する

テキスト枠の回転を解除して、表を編集します。その後、もう一度回転します。

RELATED LINKS:

マスターページを回転する

マスターページをボディページに適用する

表の行および列

アンカー枠を作成する

テキストをグラフィックに追加する

表を挿入する

表内に改ページを挿入する

表に改ページを挿入する方法、FrameMaker の最小行数を設定する方法などを説明します。

表のすべての行が 1 つのテキストコラムに収まらない場合は、一部の行が次のページまたはコラムに移動します。ページ間またはコラム間で表をどのように分割するかを設定できます。例えば、1 ページまたは 1 コラムに表示する最小行数を設定したり、2 つの行が常に同一ページまたは同一コラムに表示されるように指定したりできます。また、表の任意の行で強制的に改ページを行うこともできます。
表を挿入するとき、表書式によって 1 ページまたは 1 コラムの最小行数が決まります。 この数値は、 *Table Designer*で変更できます。
2 つの行を常に一緒に表示したり、強制的に改ページするための設定は、表書式の一部ではなく任意の設定なので、個別に設定します。表に別の書式を適用しても、これらの設定は変更されません。

ページまたはコラムの最小行数を設定する

表が 1 ページまたは 1 コラムに収まらない場合、その表に対して指定された孤立行数に応じて改ページの位置が決まります。孤立行属性によって、同じページまたはコラムに表示する必要のあるボディ行の最小行数を指定します。

注意: 構造化文書で作業している場合は、改ページの設定を変更しても表の構造は変わりません。この変更は、書式ルールの変更とは見なされません。

1) 変更する表をクリックし、 Table > Format > Table Designerを選択します。
2) *Basic* プロパティ（ *Table Designer*）で、 Orphan Rows ボックスに行数を入力します。数値の範囲は 1 ～ 255 です。
3) 「適用」をクリックします。

ヒント: 孤立行の設定を 99 などの大きい値にすると、複数のコラムまたはページに表が分割されるのを避けることができます。

複数の行を一緒に表示する

1) 次または前の行と一緒にしておきたい行を選択し、 Table > Format > Row Formatを選択します。
2) Keep With エリアで Next Row または Previous Rowを選択し、 Setをクリックします。

表に改ページを追加または削除する

表や段落を常にページまたはコラムの先頭から開始するのと同様の設定を、表の特定の行についても行うことができます。 改ページが不要な場合は、後で削除することもできます。

1) 変更する行をクリックして、 Table > Format > Row Formatを選択します。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - 行を次の列の先頭に強制的に移動させるには、 Top Of Column または Top Of Page オプションのいずれかを Start Row ポップアップメニューから選択します。
   - ページ区切りを削除するには、 Anywhere を Start Row ポップアップメニューから選択します。
3) 「設定」をクリックします。

構造化文書での表

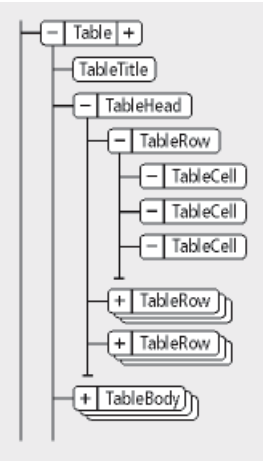
FrameMaker での、構造化文書内の表を操作する方法、およびエレメントと書式設定、DITA のサポートについても説明します。

構造化した表は、構造化されていない表とほとんど同じように使用できます。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。

表書式

表書式を使用して、コラム内の表の間隔、インデントおよび整列方法、ページ上の開始位置、タイトルの位置、セルの余白の初期設定、セル内の自動番号の方向、罫線と塗りの初期設定を指定します。 文書は*表カタログ*に表書式を保存します。

表エレメントの書式ルールは、特定の表書式を提案しています。 いつでも表に別の書式を適用することができます。この変更は、書式ルールの変更とは見なされません

ただし、表の書式を変更すると、表のコンテンツルールではタイトルが許可されていないのに、書式でタイトルが追加されている場合は、表が無効になります。

表メニューのコマンド

表メニューには、セルを回転または連結するコマンド、セルの高さや改ページの設定を変更するコマンド、行や列を追加するコマンドおよびセルに任意の罫線や塗りを適用す

るためのコマンドがあります。 これらの設定を特定のセルに適用した場合は、表書式に優先します。

構造化した表には、表メニューのすべてのコマンドを使用できます。 これらのコマンドは書式ルールの変更ではありません。また、**「行/列を追加」**以外のコマンドは表の構造には影響しません。

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。 **<表>** エレメントは、OASIS Exchange Table Model（旧CALSテーブルモデル）を使用しています。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様々なコントロールを提供しています。
<表> エレメントは、任意の複雑な表形式の情報の関係を整理します。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、コンテンツ参照、およびその他の DITA 処理が可能です。また、表には**<desc>** エレメントが含まれており、図の説明と並行して表の説明が可能となっています。
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のその他の表構造は **<simpletable>**.と呼ばれます。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

FrameMaker で表を挿入する方法と、表変数の種類について説明します。

空白の新しい表を挿入する場合は、その表で使用する書式を選択します。表書式は、段落書式や文字書式と同様にカタログに保存されます。セル内のどの段落にもそれぞれ異なる書式を適

用できます。また、段落の書式を変更することもできます。

1) 表を固定する位置のテキスト行をクリックします。 表は、脚注以外であればどこにでも挿入できます。
2) **表 > 表を挿入**を選択します。
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) 表の書式を選択します。必要な書式がリストにない場合は、別の文書から書式を取り込むことができます。
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。表変数について詳しくは、「*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。

   アンカー記号 ⊥ は、制御記号の表示中に挿入ポイントの位置に表示されますアンカー記号を削除すると、表が削除されます。

注意：複数コラムのページレイアウトでは、複数のコラムにまたがるように表を配置できます。この場合、段落の連結によって表の位置が変わる場合があります。

表エレメントを挿入する（構造化文書）

FrameMaker で構造化文書に表エレメントを挿入する方法について説明します。

Can this be moved to Structured auth chapter - peterb?

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。 アンカー記号 ⊥ は、ドキュメントウィンドウでは、表を固定した位置に表示されます。

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、<p> エレメントの中に <p> の子エレメントとして表を配置できます。また、**<セクション>** エレメントの中で <p> 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、エレメントが文書タイプ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*をガイドとして使用します。
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。表変数について詳しくは、「*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。

ヒント: 表のセルを選択してマウスを右クリックすると、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。また、*QuickAccess*バーを使用して表コマンドをすぐに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

FrameMaker での無効な表エレメントの使用方法について説明します。

- 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。

ヒント: 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。

RELATED LINKS:

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

FrameMaker で表を表セル内に配置する方法について説明します。

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。
   - **挿入 > アンカー枠**を選択します。
     - 非構造化文書の場合、このコマンドによりアンカー枠が作成され、現在の行の下に配置されます。アンカー枠の幅と高さは、挿入する表の幅と高さより少し大きくなるように設定してください。
     - 構造化文書の場合、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** ポッドで、*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**ポッドの *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。

RELATED LINKS:

アンカー枠

表の行および列

表をコピー、移動、削除する

FrameMaker で表をコピー、移動、削除する方法を説明します。

構造化していない表を構造化フローにコピーまたは移動すると、その表には <TABLE>、<HEADING>、<ROW>などのデフォルトのエレメントを持つ基本構造が割り当てられます。構造化した表を構造化していないフローにコピーまたは移動した場合、その表の構造が無効になることがあります。

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**. 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。

   ヒント: *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。

グラフィックとオブジェクト

FrameMaker でグラフィックを作成、リンク、および管理する方法について説明します。

ここでは、グラフィックフォームと、コンテンツの重要な部分について説明します。FrameMaker では独自のグラフィックを作成できます。

グラフィックの作成

構造化 FrameMaker と非構造化 Adobe FrameMaker でグラフィックとオブジェクトを作成する方法について説明します。また、イラストレーションの操作方法についても説明します。

グラフィックとオブジェクトについて

イラストレーションの操作

FrameMaker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たり、グラフィックの位置と外見を設定したりします。
- **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、ツールポッド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。

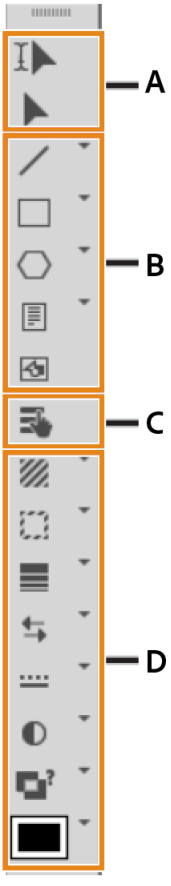
A. ページに描画されたグラフィック B. テキスト行 C. アンカー枠 D. 文書テキストのテキスト枠

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ポッドは、描画ツールの選択と属性の適用に使用します。 > > >

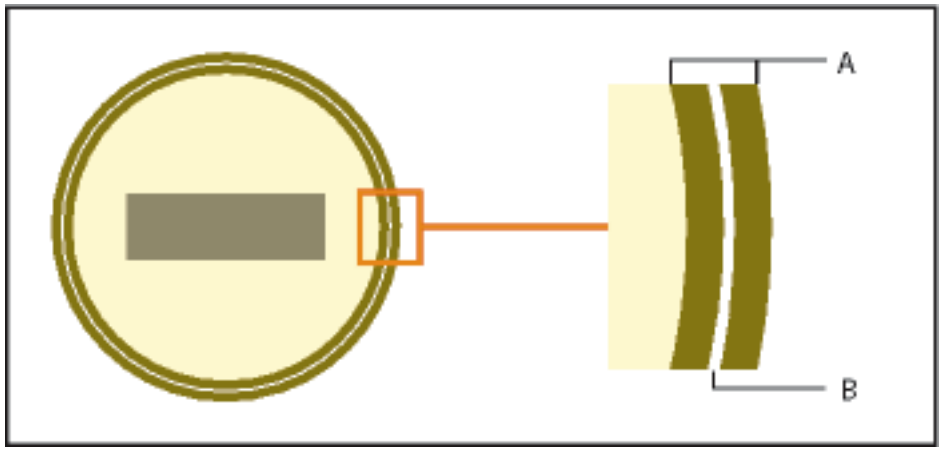
グラフィックツールバー



A. 選択ツール B. 描画ツール C. ホットスポットモード D. 描画プロパティ

パスについて

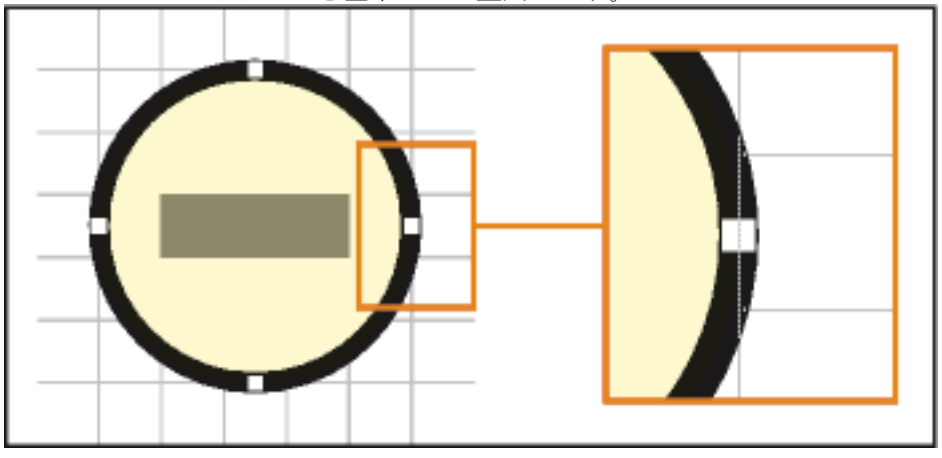
オブジェクトのパスは、オブジェクトの境界線の中央にある線ですが、実際には存在しません。パスは、オブジェクトを描くときにアウトラインとして表示されます。



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。



構造化文書のグラフィックエレメントについて

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。

構造化文書のグラフィックエレメントを揃える場合、文書内の属性エディターを使用するか、EDD（文書に関連付けられている構造化アプリケーション）で配置を定義できます。 文書にグラフィックエレメントを追加し、"整列"を、デフォルト設定しなければ、FrameMakerは文書のグラフィックを中央に揃えます。

構造化文書内の画像の拡大/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。

- 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。高さと幅の属性で指定される値は、スケーリング属性で指定された値よりも優先されます。

RELATED LINKS:

アンカー枠を作成する

複数の取り消し／やり直し機能

アンカー枠

グラフィックのトリミングまたはマスクを実行する

リファレンスページ上でリファレンス枠を使用する

テキストをグラフィックに追加する

オブジェクトを描画する

FrameMaker で各種オブジェクトを描画する方法、および描画属性について説明します。

オブジェクトの描画中は、マウスポインターが十字型（┼）を除き、数式が関数の引数になります。描画を終了すると、通常は、マウスポインターが矢印（↖）に戻ります。この場合、オブジェクトを選択することができます。また、I ビーム（I）に戻ることもあります。この場合、テキストを選択または入力することができます。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、ツールポッド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。

直線を描画する

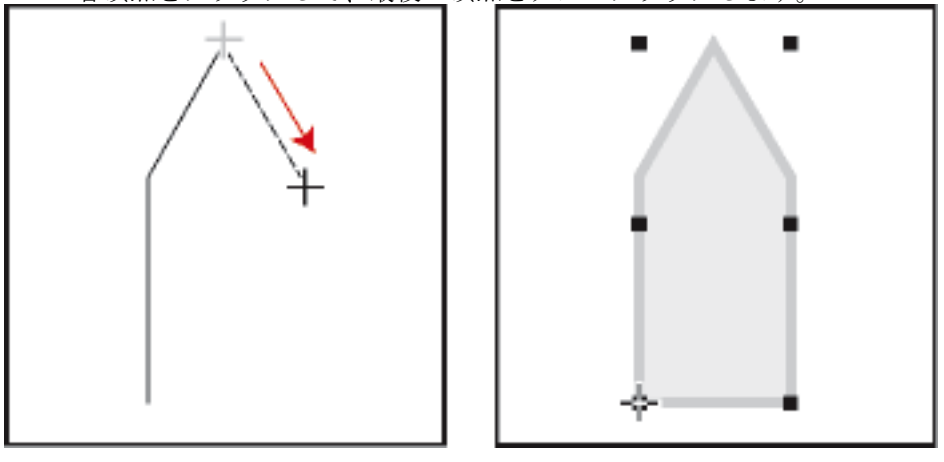
1) **線**ツールをクリックします。
2) 直線の始点と終点をクリックします。 また、直線の始点から終点までドラッグして直線を描くこともできます。 方向を水平や垂直、または 45 度に固定して直線を描く場合は、Shift キーを押しながらクリックまたはドラッグしてください。

ヒント: 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。

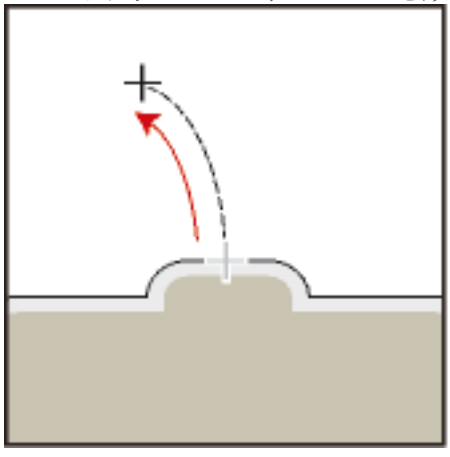
各頂点をクリックして、最後の頂点をダブルクリックします。

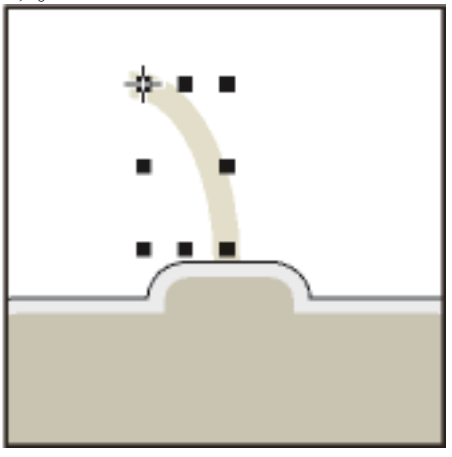


弧線を描画する

1) リンクツールのドロップダウン矢印をクリックし、弧線ツールを選択します。
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。



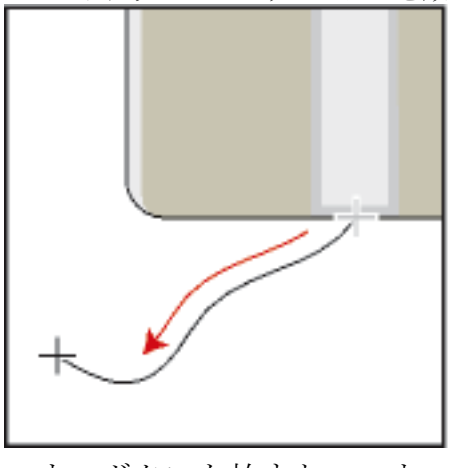


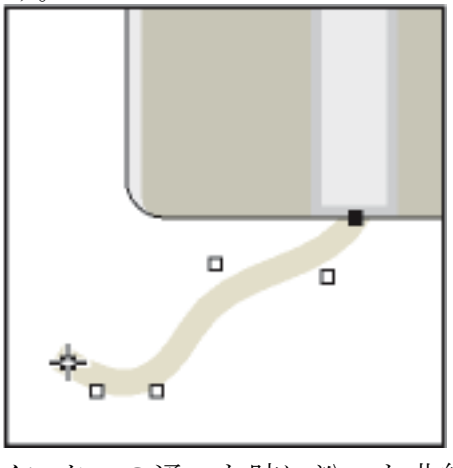
作成した弧線の形を変更する場合（凸状の弧線を作成するのに凹状の弧線が作成された場合など）は、マウスボタンを放さずにドラッグして始点に戻り、必要な弧線のパスに沿ってもう一度ドラッグします。
弧線の角度は、最初は 90 度に設定されています。

フリーハンドの曲線を描画する

1) 多角形ツールのドロップダウン矢印をクリックし、フリーハンド曲線ツールを選択します。
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。





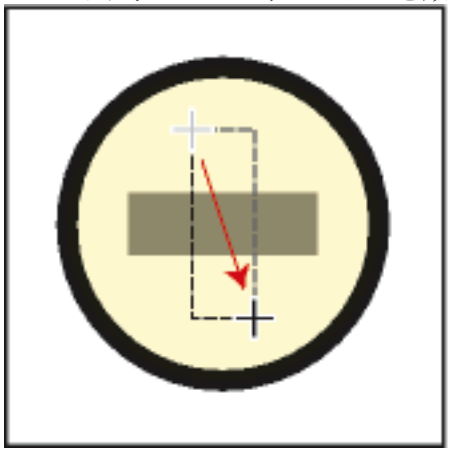
マウスボタンを放すと、マウスポインターの通った跡に沿った曲線が作成されます。また、曲線を変形できるように、変形ハンドルとコントロールポイントが表示されます。

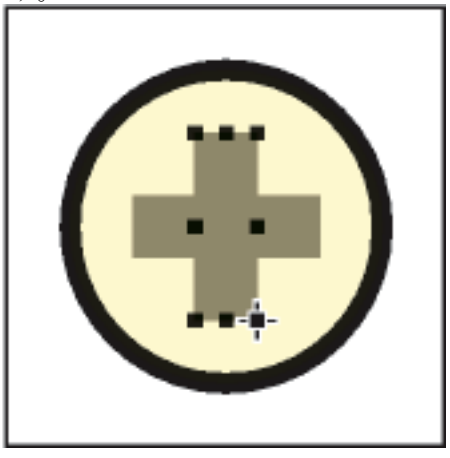
ヒント: フリーハンド曲線をより正確に作成する場合は、折れ線や多角形を作成してスムーズ化します。

長方形、角丸長方形、楕円を描画する

1) 長方形ツールをクリックするか、ドロップダウン矢印から楕円ツール、または角丸長方形ツールを選択します。
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。



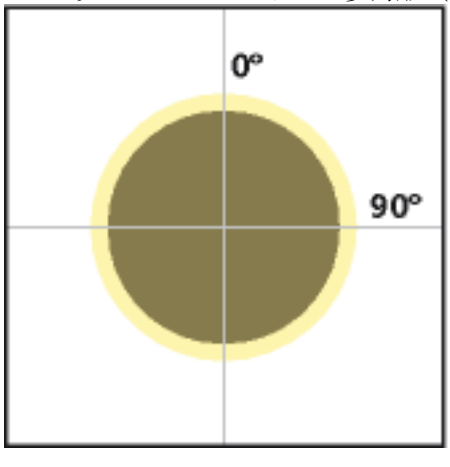


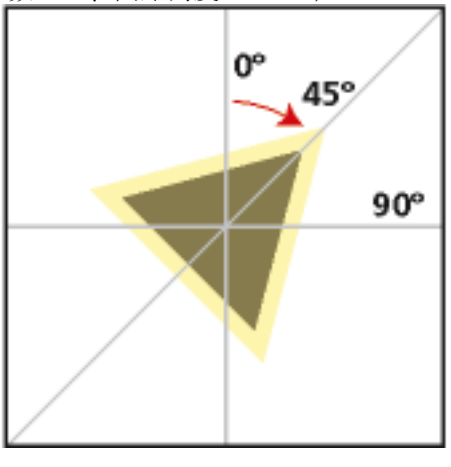
ヒント: グラフィックの周囲に境界線を作成する場合は、塗りパターンを「なし」に設定して、グラフィックの外に長方形を作成します。

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** > **変形** > **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、ツールポッドにある別の描画ツールをクリックするか、選択ツールのいずれかをクリックします。
- 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。

RELATED LINKS:

描画属性を適用・変更する

グラビティとグリッドを使用してオブジェクトを整列させる

オブジェクトをサイズ変更・変形する

オブジェクトを選択する

FrameMaker で選択ツールを使用して 1 つまたは複数のオブジェクトを選択する方法やオブジェクトの選択を解除する方法について説明します。

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も**オブジェクト選択**ツールのままにしておく場合は、ツールポッド上のツールをShift キーを押しながらクリックします。

Related links: Structured authoring

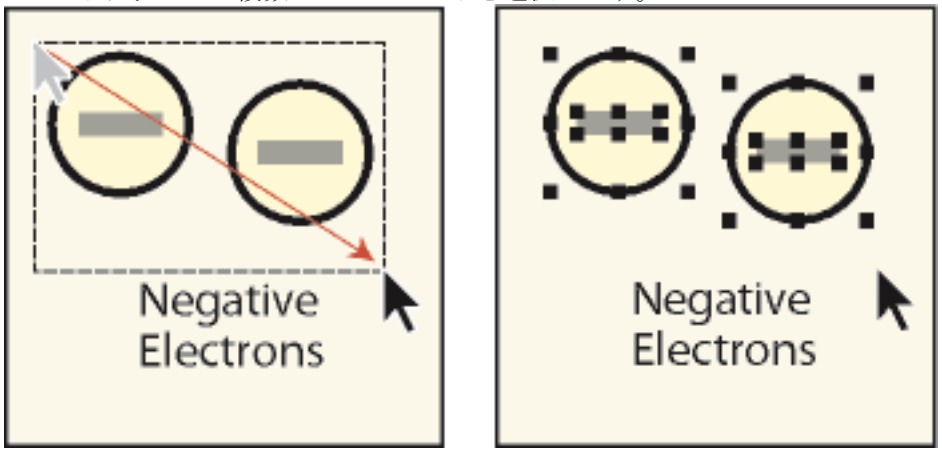
オブジェクト（1 つまたは複数）を選択します。

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、**オブジェクトをクリックします。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**. 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 > ページ上のすべて選択**を選択します。

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いずれかで選択を解除するには、**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の選択をすべて解除するには、**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には、**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

FrameMaker で描画属性を適用および変更する方法や、パターン、線、矢印のスタイルを操作する方法について説明します。

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、ツールポッド上のポップアップメニューを使用して行います。
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 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、ツールポッド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。

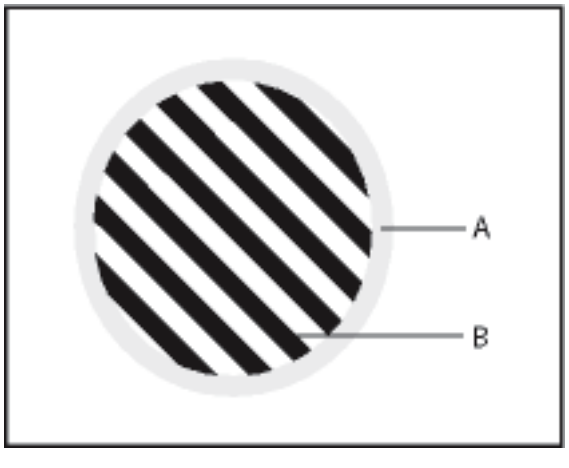
- 線幅ポップアップメニューに表示される線幅の値
- 矢じりのない線の外見を決定する線端スタイル
- 線種ポップアップメニューで破線を選択したときに使用するパターン （ポップアップメニューに表示されるパターンは変わりませんが、実際には新しいパターンが使用されます。）

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 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。

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. ペンパターン **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）。

ヒント： 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**.

線やオブジェクトの境界線の線幅を選択する

「線幅を設定」ポップアップメニューで線幅を選択します。 ( ) 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

「破線パターンを設定」ポップアップメニューで実線または破線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

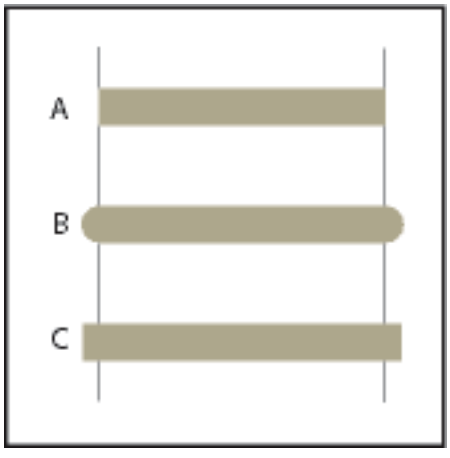
1) 確認またはコピーする属性を持つオブジェクトを選択します。
2) Shift キーを押しながら、**グラフィック > オブジェクトの属性**を選択を選びます。 選択中のオブジェクトの属性が、ツールポッド上の現在の属性になります。 以後描画したオブジェクトには、この属性が適用されます。
3) この属性を別のオブジェクトに適用する場合は、変更するオブジェクトを選択します。ツールポッドで、選択中のオブジェクトに適用する現在の描画属性をクリックします。

線幅の設定を変更する

1) ツールポッド上の「線幅を設定」ポップアップメニューから変更します。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - 線幅を変更するには、スライダーをドラッグします。
   - 線幅を変更するには、**「設定」**をクリックして新しい線幅を入力します。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 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) ツールポッドで、**線端スタイルを設定**ポップアップメニューから**「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。
   線端スタイルは、次の図に示すように線の先端のスタイルを設定します。



A. バットB. ラウンドC. 突出

破線スタイルを変更する

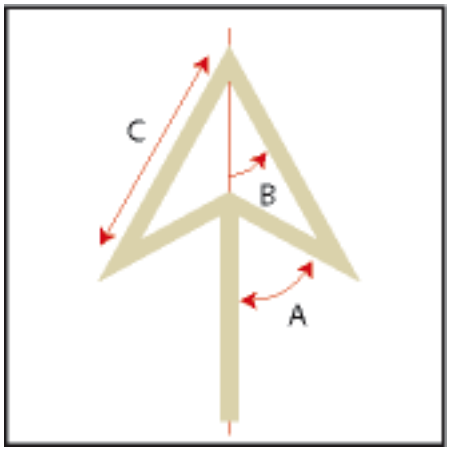
1) ツールポッドで、**破線パターンを設定**ポップアップメニューから**「設定」**を選選します。
2) パターンを 1 つクリックして、**「設定」**をクリックします。

カスタムの破線パターンを作成することもできます。

ヒント: 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 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**ポッドで、**線端スタイルを設定**ポップアップメニューから*「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

スティックスタイルを使用する場合、「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

RELATED LINKS:

線幅の設定を変更する

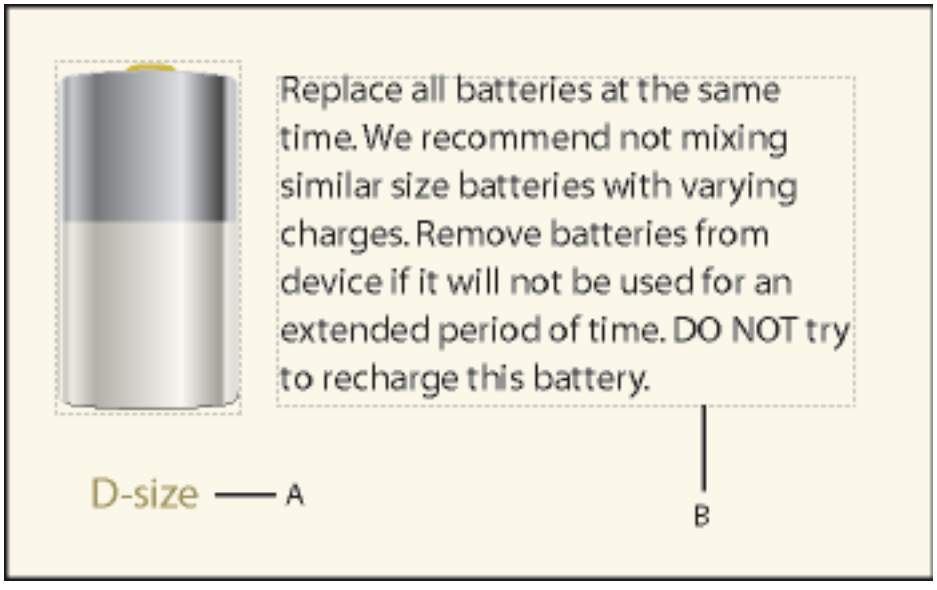
オブジェクトのカラーを操作する

フォント

テキストをグラフィックに追加する

FrameMaker でグラフィックにテキストを追加する方法、テキスト枠やタイトルを操作する方法、グラフィックの周囲にテキストを配置する方法について説明します。

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.** テキストフレーム

A *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。

ヒント: 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。

グラフィックにテキスト行を追加する

1) ツールポッドの「テキスト枠を配置」ポップアップメニューで行テキストを選択します。
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、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。

ヒント： テキスト行に入力したテキストの文字書式を変更する場合は、書式メニューのフォントコマンドか、文字書式ウィンドウを使用します。 複数のテキスト行のフォントを一度に変更する場合は、そのテキスト行をオブジェクトとして選択してから書式を変更します。

テキスト行のテキストの方向（LTRまたはRTL）は、文書の方向を継承します。ただし、文書内でテキスト行のテキスト方向を変更することはできます。テキスト行のテキストの方向を変更するには：

1) 次のいずれかの操作を行います。
   グラフィック > オブジェクトの属性 > テキスト行。
   グラフィック > オブジェクトスタイルデザイナー > テキスト行.
2) **方向**ドロップダウンリストで、テキスト行の方向を変更します。

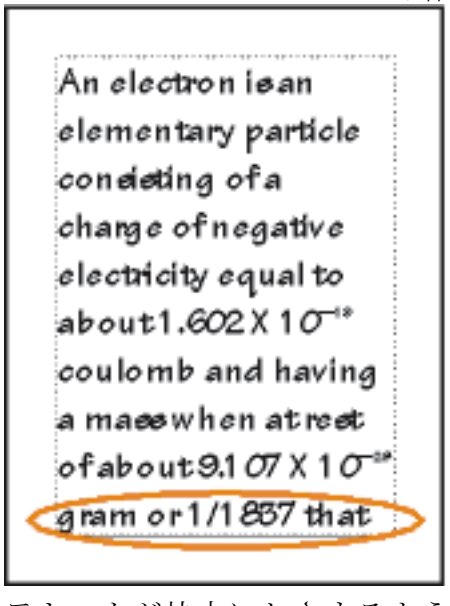
テキスト枠を追加する

1) **ツール**ポッドの**「テキスト枠を配置」**ポップアップメニューで**ブロック体**を選択します。
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) *「新規テキスト枠を作成」*ダイアログで、それらの間の列数をおよび間隔を指定し、**「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



テキストが枠内におさまるように枠を広げたり、テキスト枠のフローを別の枠と連結したりすることができます（「*テキスト枠を切断する*」を参照）。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

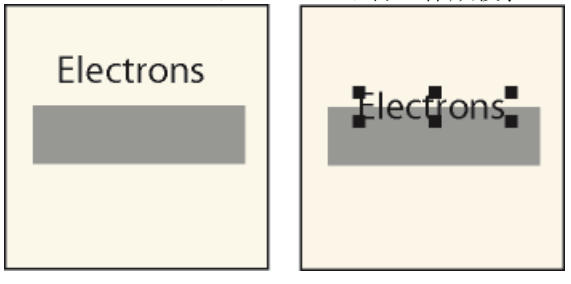
FrameMakerでは、テキストの一部を強調するために、テキストを反転（暗いバックグラウンドに対してテキストに明るいカラーを使用）して表示することができます。反転テキストは、テキスト枠とテキスト行の両方で作成できます。

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。
3) *文字書式*ウィンドウまたは*段落書式*ウィンドウでテキストのカラーを変更します。
4) 必要に応じて、*段落書式*ウィンドウでテキストのインデント設定や整列方法を変更します。

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。

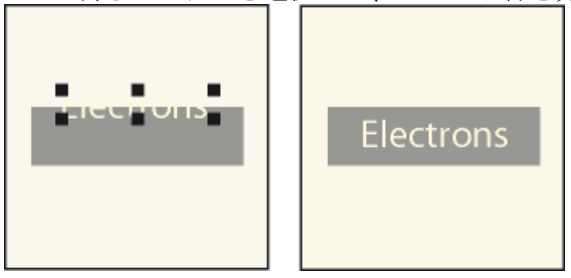
オブジェクトとテキスト行の作成後、テキスト行を移動して一部表示



5) ツールポッドで、カラーポップアップメニューから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 > 配置 > 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。

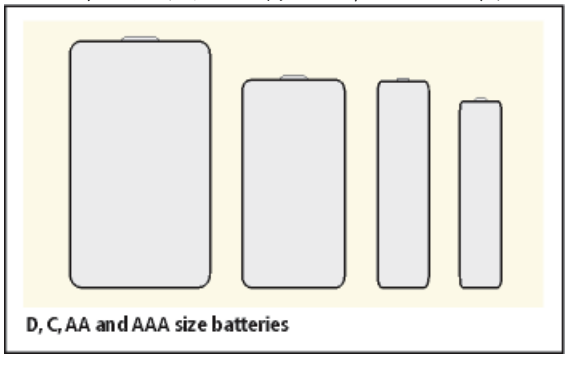
明るいカラーを選択して、テキスト行を完全に移動



タイトルをイラストレーションに追加する

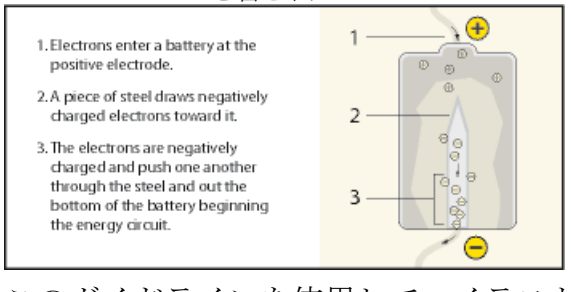
テキスト行やテキスト枠は、グラフィック内にタイトルとして含めることができます。また、アンカー枠の上または下にある段落をグラフィックのタイトルとして使用することもできます。 ただし、タイトルを付ける場合は、表コマンドを使用すると簡単です。

下にタイトルの付いた単一セルの表



また、複数のセルを含む表を作成すると、グラフィックとテキストを使用して様々な効果を得ることができます。 例えば、次の例では、2つのセルを含む表を使用しています。 最初のセルには、自動番号の付いた段落が複数含まれていて、2 つめのセルには図が挿入されています。

2 つのセルを含む表



このガイドラインを使用して、イラストレーションのタイトルやキャプションに単一セルの表を使用する場合の段落書式や表書式およびアンカー枠を設定します。

1) **表 > 表を挿入**を選択して、図を挿入できる幅で単一セルの表を作成します。
2) **表 > 表書式**コマンドを使用して、タイトルの位置を指定します（「*表タイトルを追加または削除する*」を参照）。
3) タイトルを入力します。
4) 表タイトルの書式を設定します。
5) 表タイトルの書式を*段落カタログ*内に保存します（「*段落書式を作成する*」を参照）。

6) セルの段落書式を変更して行間の固定を解除し、アンカー枠のサイズが段落の行間に反映されるように設定します。

テスト

7) セル内の挿入ポイントの位置にアンカー枠を作成します（「*アンカー枠を作成する*」を参照）。また、必要に応じてセルの高さが調整されて、作成した枠全体がセル内に含まれます。

8) アンカー枠内にグラフィックを挿入して、枠のサイズを調整します。

9) 枠の幅がセルよりも大きい場合は、列の幅を変更します。 表のセルを選択してハンドルをドラッグするか、**表 > 列のサイズを変更**を選択して、列の幅を調整します（「*表の行および列*」を参照）。

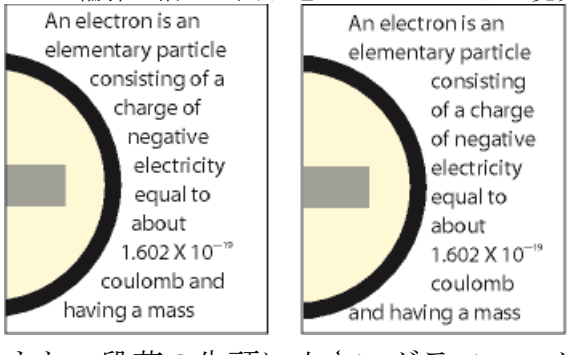
10) 表書式を*表カタログ*に保存します（「*表書式を作成、編集、削除する*」を参照）。

11) 図とそのタイトルで使用する表を追加する場合は、**表 > 表を挿入**を選択するか、表をコピー&ペーストします。

グラフィックの周囲にテキストを回り込ませる

テキスト枠内のテキストは、グラフィックに回り込ませることができますただし、テキスト行や数式での回り込みは設定できません。グラフィックをページ上やアンカーのない枠内に直接配置した場合は、テキストがグラフィックの輪郭に沿って回り込むように設定したり、画面には表示されないグラフィックの境界ボックスのエッジに沿ってテキストを整列したりすることもできます。

輪郭に沿って回り込ませたテキストと境界ボックスに沿って配置したテキスト



また、段落の先頭に小さいグラフィックやドロップキャップを配置するときのように、テキストをアンカー枠に回り込ませることもできます。

テキスト枠内のテキストをグラフィックに回り込ませる場合、枠内でテキストのフェザリングを行うことはできません。

1) ページ上にグラフィックを作成または配置します。 マスターページ上に配置したグラフィックは、関連するすべてのボディページ上にバックグラウンドグラフィックとして表示されます。 関連するすべてのボディページ上のテキストをそのグラフィックに回り込ませることができます。

グラフィックの取り込みやペーストを行う前に、そのページの余白部分をクリックしてください。 この操作を行わないと、文書中に挿入ポイントが含まれるので、グラフィックがアンカー枠内に配置されてしまう場合があります。

2) グラフィックを選択します。 グラフィックに複数のオブジェクトが含まれる場合は、オブジェクトをすべて選択します。

3) 取り込んだグラフィックの輪郭に沿ってテキストを回り込ませる場合は、グラフィックをテキスト枠の背面に配置します。 この操作を行うには、グラフィックを選択して、**グラフィックス > 配置 > 背面へ送る**を選択します。
4) グラフィックのテキスト回り込み属性が適切でない場合は、**グラフィック > テキスト回り込み属性**を選択して、次のいずれかの操作を行います。
   - テキストをグラフィックに回り込ませる場合は、その方法を選択して、間隔を入力します。
   - テキストをグラフィックに回り込ませないようにする場合は、**「回り込みしない」**を選択します。

   注意: テキスト回り込み属性が異なるグラフィックを複数選択すると、**テキスト回り込み属性**ダイアログボックスの**「スタイル」**の設定が**「そのまま」**と表示されます。
5) **「設定」**をクリックします。

ヒント: 属性の設定で必要な効果を得られない場合は、境界パターンと塗りパターンを「なし」に設定したオブジェクトをグラフィックの近くに追加すると、テキストを回り込ませる輪郭を調整できます。

RELATED LINKS:

オブジェクトをサイズ変更・変形する

書式ウィンドウを使用したフォントの変更

インデント、整列および間隔

段落のテキスト内のアンカー枠

テキスト枠の最下部までテキストをフェザリングする

オブジェクトをコピーして整列する

FrameMakerでオブジェクトをコピーして整列する方法、重ね順を変更する方法、グラビティ、グリッド、オブジェクトの分布を操作する方法について説明します。

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 > ペースト**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。 そうでない場合は、オブジェクトは中央に配置されます。

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。 アンカー記号 ⊥）は、制御記号の表示中に挿入ポイントの位置に表示されます。

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

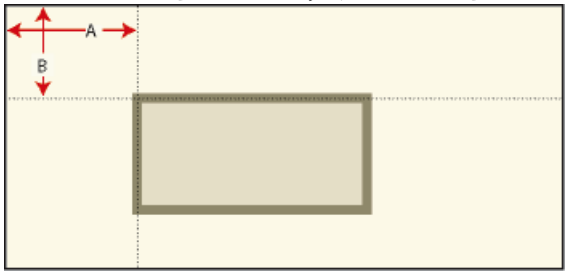
1) オブジェクトを選択します。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - 移動する方向にオブジェクトをドラッグします。
   - 垂直方向または水平方向に固定してオブジェクトを移動する場合は、Shift キーを押しながらドラッグします。
   - グラフィック枠内にオブジェクトを移動する場合は、マウスポインターが枠内に入るまでオブジェクトをドラッグします。
   - グラフィック枠外にオブジェクトを移動する場合は、マウスポインターが枠外に出るまでオブジェクトをドラッグします。 ドラッグ中は、オブジェクトが一時的に枠の境界線でトリミングされて表示される場合があります。

     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。

     ヒント: 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。

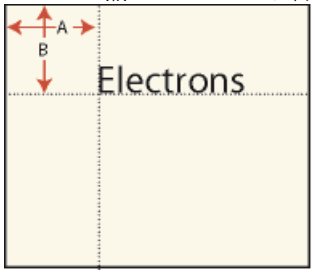
     ここでの距離は、100 %の画面表示を前提にしています。 実際に移動する距離はズーム設定に応じて異なるので、表示倍率を上げるとさらに細かい調整を行うことができます。 例えば、200 %での表示中は移動距離が半分になり、 50 %での表示中は移動距離が倍になります。
   - オブジェクトの正確な位置を指定するには、オブジェクトを選択して、**グラフィック > オブジェクトの属性**を選択し、次のいずれかを行って変更を適用します。
     - テキスト行や数式以外のすべてのオブジェクトの場合は、ページやグラフィック枠の左上角からの距離を**「オフセット」**で指定します。

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

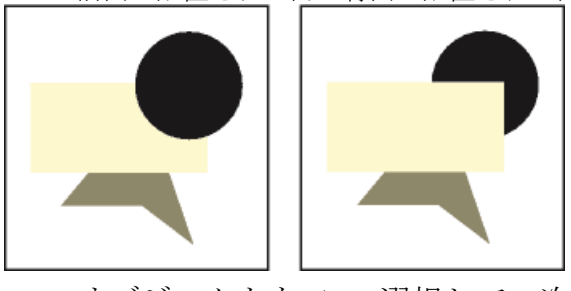


A. 左からのオフセット B. 上からのオフセット

オブジェクトの積み重ね順を変更する

作成またはペーストしたオブジェクトは、そのページ上またはグラフィック枠内のオブジェクトの最前面に配置されます。オブジェクトのスタック順は、オブジェクトを前面に出したり背面に送ったりして調整できます。

前面に配置された円と背面に配置された円



- オブジェクトを 1 つ選択して、次のいずれかの操作を行います。
  - オブジェクトを最前面に出す場合は、**グラフィック** > **配置** > **前面へ出す**を選択します。
  - オブジェクトを最背面に送る場合は、**グラフィック** > **配置** > **背面へ送る**を選択します。

ヒント: ドロップシャドウを作成する場合は、2 つのオブジェクトをわずかにずらして配置します。

グラビティとグリッドを使用してオブジェクトを整列させる

オブジェクト同士（グラフィック枠を除く）を、水平線に沿って整列（上揃え / 下揃えを指

定）したり、垂直線に沿って整列（左揃え / 右揃えを指定）したりできます。

1) オブジェクトを選択して、**グラフィック > 配置 > 整列**を選択します。グラフィック枠内の左端に揃えるときのように、グラフィック枠内やページ上の 1 つのオブジェクトを整列させる場合は、そのオブジェクトだけを選択します。
2) 必要な整列方法を選択して、**「整列」**をクリックします。オブジェクトを1つの方向に整列させる場合、別の方向は「そのまま」に設定します。

これで、最後に選択したオブジェクトに合わせてオブジェクトのパスが整列します。例えば、**「上揃え」**を選択すると、最後に選択したオブジェクトを基準にして選択したオブジェクトが整列されます。アンカー枠内で現在一番上にあるオブジェクトが基準になるわけではありません。選択範囲をドラッグしてオブジェクトを選択した場合は、前面のオブジェクトが基準になります。

グラビティは、オブジェクトのパス上とコーナーにあります。長方形と楕円の場合は、中心にもグラビティがあります。 1 つのオブジェクトの中でも、グラビティの位置によって引き付ける強さが異なります。例えば、三角形では、角の方が辺よりも強い度合いでマウスポインターを引き付けます。

「グラビティ」を選択すると、オブジェクトの近くでオブジェクトの作成、サイズ変更または変形を行ったときに、マウスポインターがオブジェクトに引き付けられます。グラビティの設定は、オブジェクトの移動時には適用されません。

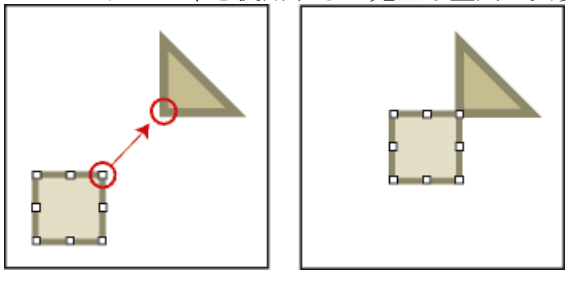
グラビティは、ズーム設定とは関係なく、画面上で同じ範囲に影響を及ぼします。表示倍率を大きく設定するとオブジェクトやオブジェクト間の間隔が大きく表示されるので、オブジェクトにマウスポインターを引き付けずにオブジェクトの近くまでハンドルをドラッグしたり、オブジェクトの近くに別のオブジェクトを作成したりすることができます。

グラビティを使用してオブジェクトを整列させる

グラビティ機能を使用すると、オブジェクト同士を簡単に接触させることができます。 グラフィックメニューの**「スナップ」**と**「グラビティ」**の両方が選択されている場合は、グラビティが優先されます。

1) グラビティがまだ選択されていない場合は、**グラフィック > 配置 > グラビティ**を選択します。
2) 連結するオブジェクトの近くまで別のオブジェクトのハンドルをドラッグするか、その近くに別のオブジェクトを作成します。 オブジェクトの近くにドラッグすると、ハンドルがジャンプして、2 つのオブジェクトが連結します。

グラビティを使用すると完全な整列が実現できます。



オブジェクトをグリッドに整列する

グリッドを表示すると、画面上では縦と横の線として表示されますが、プリントはされません。

グラフィック枠内には、枠の左上角から開始する別のグリッドが表示されます。
スナップグリッドを表示しなくても、オブジェクトは引き付けられます。オブジェクトを作成、回転、サイズ変更またはドラッグしたり、ルーラー上のインデントやタブ記号をドラッグしたりすると、オブジェクトは表示されないグリッドにスナップされます。

注意： **グラフィック**メニューで**「スナップ」と「グラビティ」**の両方が選択されている場合は、グラビティが優先されます。

- > グリッドがテキスト枠内に表示されない場合は、枠の塗りパターンを**「なし」**に変更してください。
- スナップグリッドをオン / オフするには、**グラフィック > 配置 > スナップ**を選択します。
- グリッド間隔を変更するには、**表示 > オプション**を選択し、次のいずれかの操作を行い、**「設定」**をクリックします。
  - 表示中のグリッドの線と線の間隔を設定するには、グリッド**ポップアップメニュー**で間隔を選択します。
  - スナップグリッドの間隔を設定するには、**「グリッド間隔」**テキストボックスに間隔を入力します。
  - オブジェクトの回転時に適用されるスナップ間隔を設定するには、**「回転角度のスナップ」**テキストボックスに角度を入力します。

ヒント： 両方のグリッドを一緒に使用する場合は、グリッドの間隔をスナップグリッドの間隔の倍数に設定すると作業しやすくなります。 例えば、スナップグリッドの間隔を 5 mm に設定した場合は、グリッドの間隔を 5 mm、10 mm または 15 mm のように設定できます。

テキスト行を整列する

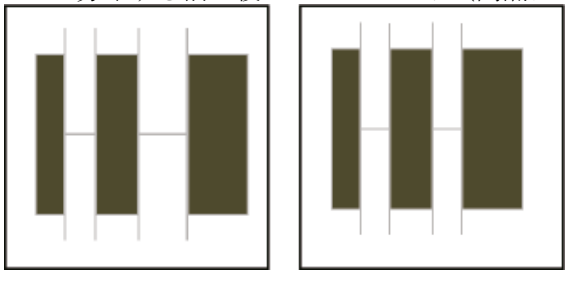
テキスト行を作成すると、整列の基準点（クリックした位置）で左揃えで配置されます。整列を中央揃えや右揃えに変更することもできます。テキストを挿入したときに、テキスト行の整列が維持されます。

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。

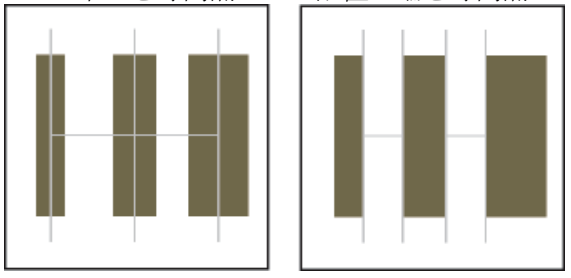
オブジェクトを分布する

FrameMakerでは、複数のオブジェクトを移動（分布）して、それぞれの間隔が等しくなるように設定できます。 オブジェクトは、横方向と縦方向に分布できます。

分布する前と後のオブジェクト（間隔は 0）



中心を等間隔にした配置と端を等間隔にした配置



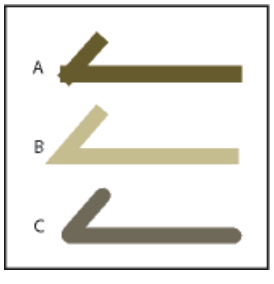
オブジェクトの間隔（オブジェクトの端と端の間隔）を正確に指定すると、左端または上端のオブジェクトを除くすべてのオブジェクトが移動します。オブジェクトを等間隔に配置するときの基準を中心または端に指定した場合は、左右の端または上下の端のオブジェクトは移動せず、その他のオブジェクトが移動します。

1) オブジェクトを選択して、**グラフィック** > **配置** > **分布**を選択します。
2) 間隔を選択して**「配置」**をクリックします。オブジェクトを 1 つの方向に分布する場合は、他の方向を**「そのまま」**に設定します。

間隔に大きい値を指定すると、オブジェクトがページの外にはみ出して表示されなくなる場合があります。 このような場合は、すぐに**編集** > **取り消し**を選択します。

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。



A. 突出 **B.** バット **C.** ラウンド

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。

線端の変更方法については、「*線端スタイルを変更する*」を参照してください。

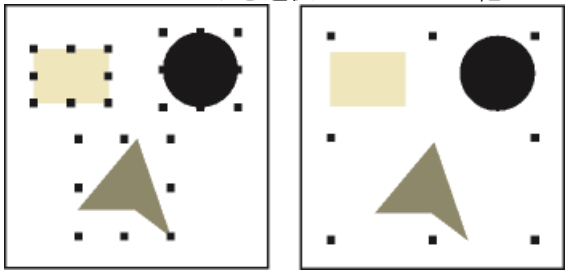
オブジェクトをグループ化する・グループ解除する

グラフィックがグラフィック枠を除く複数のオブジェクトで構成される場合は、オブジェクトをグループ化することができます。 グループ化したオブジェクトは、1 つのオブジェクトとして編集や配置を行うことができます。

グループ化したオブジェクトを別のオブジェクトと組み合わせて、さらに大きいグループを作成することもできます。FrameMakerでは、オブジェクトのグループ化とグループ解除は階層的に行われるため、グループと別のオブジェクトを含むグループを解除しても、最初にグループ化したオブジェクトはグループのまま残ります。

- オブジェクトをグループ化するには、**グラフィック** > **配置** > **グループ**を選択します。グループの周りにハンドルが表示されます。

  オブジェクトを選択してグループ化



- オブジェクトのグループを解除するには、グループを選択し、**グラフィック** > **配置** > **グループ解除**を選択します。グループを解除すると、各オブジェクトのハンドルが表示されます。 グループの中にさらにグループ化したオブジェクトが含まれていた場合、すべてのオブジェクトのグループを解除するには、**グループ解除**を複数回選択してください。

RELATED LINKS:

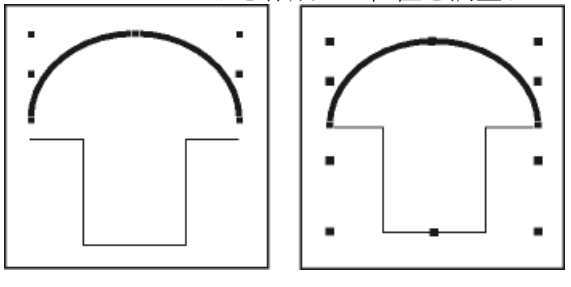
描画属性を適用・変更する

直線および曲線を連結する

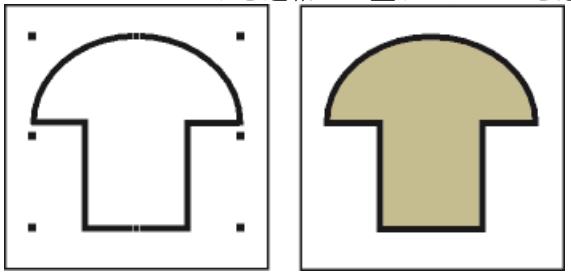
FrameMaker でオブジェクトの周囲の直線および曲線を連結する方法について説明します。

FrameMakerの描画ツールを使用して別々に作成した直線や折れ線、弧線およびスムーズ化した折れ線などを連結すると、複雑なアウトラインを作成することができます。 連結を行うと、1つの曲線が作成されます。作成した曲線には、線幅、境界パターン、塗りパターン、カラーなどの属性を設定できます。

オブジェクトを作成して位置を調整および選択



オブジェクトを連結して塗りパターンを追加



1) 線端が接触するようにオブジェクトを配置します。 直線や曲線の線端は互いに 1 pt 以内の位置に配置されていないと、それらのオブジェクトはグループ化できません。 必要に応じて、**グラフィック > 配置 > グラビティ**を選択して、ズームインします。
2) オブジェクトを選択して、**グラフィック > 配置 > 連結**を選択します。連結された新しい曲線では、連結時に最後に選択したオブジェクトの属性（線幅や境界パターン、カラーなど）が使用されます （イラストレーションでは、連結時に最後に選択したオブジェクトは弧線です）。

注意: 誤って直線や曲線を連結した場合は、すぐに**編集 > 取り消し**を選択します。グループ化したオブジェクトのグループを解除できるのとは異なり、連結して作成したオブジェクトは連結を解除できません。

オブジェクトを反転・回転する

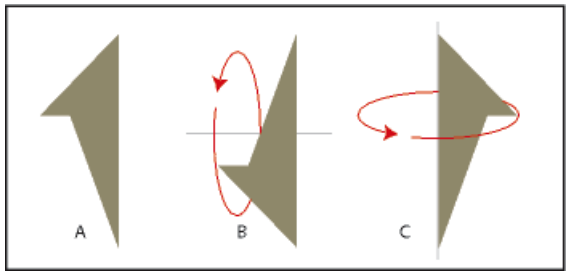
FrameMaker でオブジェクトを反転 / 回転し、線対称のエフェクトを作成する方法について説明します。

FrameMakerでは、オブジェクトを上下または左右に反転すると、鏡像を作成することができます。
数式とグラフィック枠を除き、すべてのオブジェクトを必要な角度で回転できます。 グラフィック枠と数式は、90 度単位で回転できます。
数式とグラフィック枠以外のオブジェクトは、すべてその中心を基準にして回転します。
数式とテキスト行は、整列の基準点を中心に回転します。
整列や分布などのオブジェクトの編集は、回転していない状態で行う方が簡単です。回転したオブジェクトも、回転前の状態に戻してから編集し、もう一度回転します。

注意: 取り込んだ PICT 画像や、そのような画像を含むページを回転すると、画像が正常にプリントされない場合があります。 プリント画質を向上するには、画像を TIFF または EPS に変換してから取り込んでください。

オブジェクトを反転する

オブジェクトを選択して、**グラフィック > 左右反転**、または**グラフィック > 上下反転**を選択します。オブジェクトに含まれているテキストは反転されません。例えば、テキスト行を反転した場合、テキスト自体は反転されませんが、テキスト行の整列位置が逆になります。

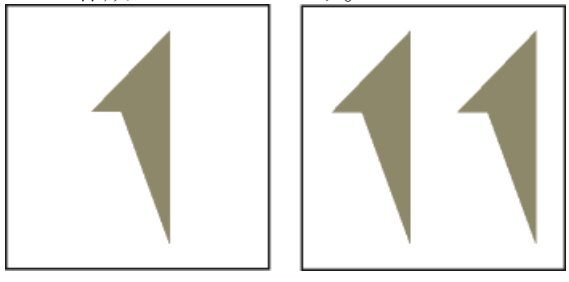


A. オリジナルB. 上下反転C. 左/右反転

線対称のオブジェクトを作成する

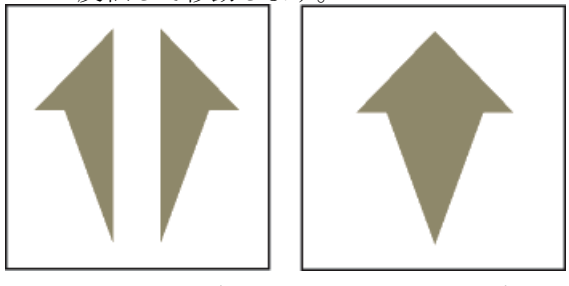
1) オブジェクトの半分を作成して、コピーします。

作成してコピーします。



2) コピーしたオブジェクトを反転して、元のオブジェクトと接触するまで移動します。

反転して移動します。



コピーしたオブジェクトを元のオブジェクトの位置まで移動する代わりに、間隔を「0」に設定して**「分布」**コマンドを実行すると、オブジェクトを正確に整列できます。

ドラッグしてオブジェクトを回転する

1) オブジェクトを選択します。
2) Alt キーを押しながらハンドルをドラッグします。

スナップグリッドがオンになっていれば、オブジェクトは、オプションを表示ダイアログボックスで指定されている角度の倍数にスナップします。 角度を 45 度単位で回転する場合は、Shift キーを押しながらドラッグします。

オブジェクトを正確に回転する

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。

- オブジェクトの現在の位置から回転するには、**グラフィック** > **回転**を選択し、方向と回転量を指定し、**「回転」**をクリックします。この操作を行ってグループ化していない複数

のオブジェクトを回転すると、各オブジェクトがそれぞれの中心点を基準にして回転します。

注意: この方法は、数式やグラフィック枠にも適用できます。

- 角度を指定してオブジェクトを回転するには、**グラフィック > オブジェクトの属性**を選択し、回転角度を入力して**「設定」**をクリックします。

RELATED LINKS:

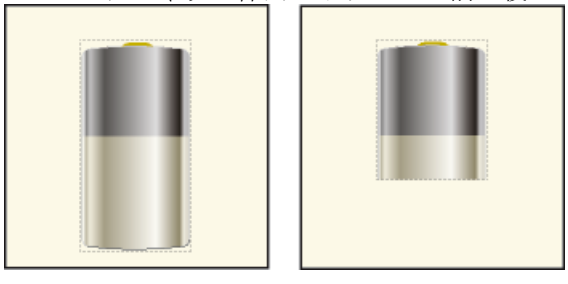
オブジェクトを分布する

グラフィックのトリミングまたはマスクを実行する

FrameMaker でグラフィックをトリミングしたりマスクしたりする方法、また、グラフィック枠を操作する方法についても説明します。

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。

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*ポッドで**「グラフィック枠を配置」**ツールをクリックし、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、**挿入 > 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。

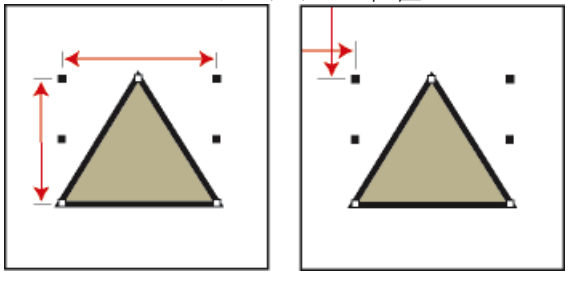
RELATED LINKS:
アンカー枠を作成する

オブジェクトのサイズと位置を測定する

FrameMaker でオブジェクトのサイズと位置を測定する方法について説明します。

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**.

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

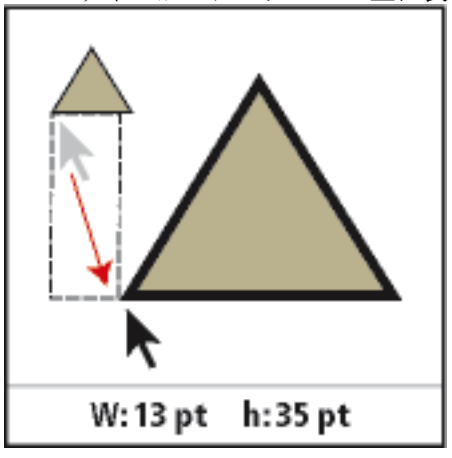
ステータスバーを確認します。ページやグラフィック枠の左上角からオブジェクトまでの距離がステータスバー上に表示されます。ルーラーの表示中は、ルーラーに表示されるガイドライ

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



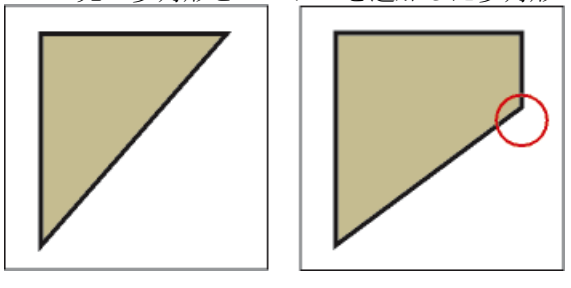
この例では、高さ（2 つの三角形の底辺の距離は 35 pt）を確認しています。

オブジェクトをサイズ変更・変形する

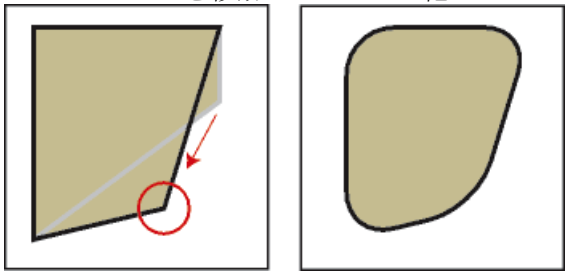
FrameMaker でのオブジェクトのサイズ変更 / 変形方法、取り込んだグラフィックのサイズ変更方法、オブジェクトのスムーズ化とスムーズ解除方法について説明します。

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

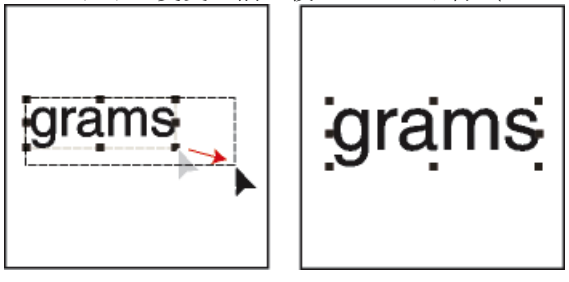


コーナーを移動してスムーズ化



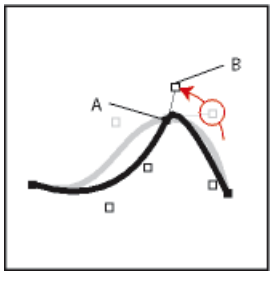
テキスト行を含むすべてのオブジェクトのサイズを変更できます。テキスト枠ツールで作成したテキスト枠のサイズを変更しても、テキストのサイズは変更されません。テキスト行ツールで作成したテキスト行のサイズを変更すると、フォントの高さと幅がテキスト行のサイズに比例して変更されます。

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. 変形の処理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**を選択します。
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**「拡大・縮小」**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**「拡大・縮小」**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は複数の方法でサイズを変更できます。例えば、「オブジェクトの属性」ダイアログから幅または高さ、dpi 値または拡大・縮小の倍率を変更できます。または、コンテキストメニューを使用して、アンカー枠の比率に合わせて画像さのサイズを素早く変更できます。
画像のサイズを変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- 画像を選択してから**グラフィック > オブジェクトの属性**を選択して*「オブジェクトの属性」*ダイアログを開きます。または、画像を右クリックしてコンテキストメニューから*オブジェクトの属性*を選択します。
- *「オブジェクトの属性」*ポッドでは、次のいずれかの操作を行って画像のサイズを変更します。
  - **サイズ**：画像の幅か高さのいずれか、またはその両方を設定します。
    「アスペクト比を保持する」オプションを選択すると、画像のアスペクト比が自動的に保持されます。選択しない場合、画像は指定した高さまたは幅の値に応じてサイズが変更されます。
  - **拡大・縮小**：拡大・縮小の倍率をパーセント単位で指定します。
  - **DPI**：DPI ドロップダウンリストからオプションを選択します。定義済みの72、96、150、300 dpi から選択するか、値を指定します。
  - 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、グラフィックの幅／高さのアスペクト比が維持されます。
- 画像を右クリックして、コンテキストメニューの次のオプションから画像のサイズを変更します。
  - **枠に合わせる**：アンカー枠のサイズに合わせて画像のサイズを変更します。画像のアスペクト比は維持されません。
  - **枠に合わせる（縦横比固定）**：アスペクト比を維持しながら、アンカー枠のサイズに合わせて画像のサイズを変更します。

  コンテキストメニューでは、画像とアンカー枠の選択を素早く切り替えることが可能です。

注意:

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** > **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。

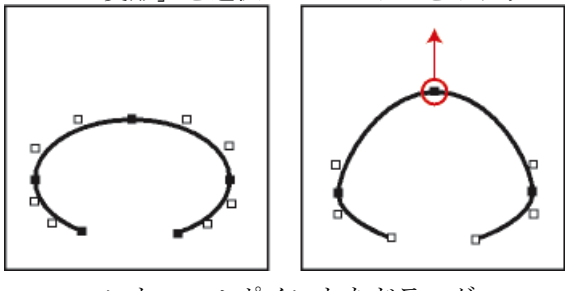
コーナーや変形ハンドルを追加または削除する

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** > **変形**を選択します。
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。

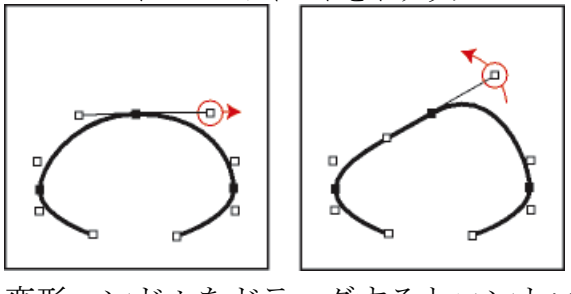
曲線を変形する

1) 曲線を選択して、**グラフィック** > **変形** > **変形**を選択します。曲線を定義する位置に変形ハンドルが表示されて、1つのハンドルの周りにコントロールポイントが表示されます。
2) 必要な位置にコントロールポイントが表示されていない場合は、曲線を変更する位置のハンドルをクリックします。 クリックしたハンドルの両側に、そのハンドルに対応するコントロールポイントと最も近いハンドルに対応するコントロールポイントが 2 つずつ表示されます。
3) ハンドルをドラッグして曲線上のハンドルの位置を変更するか、コントロールポイントをドラッグまたは回転して湾曲率を変更します。 ドラッグを開始すると、ハンドルの位置で曲線に接する線が表示されます。 この線に沿ってドラッグしたり、線を回転したりすると、様々な効果を得ることができます。

「変形」を選択してハンドルをドラッグ



コントロールポイントをドラッグ

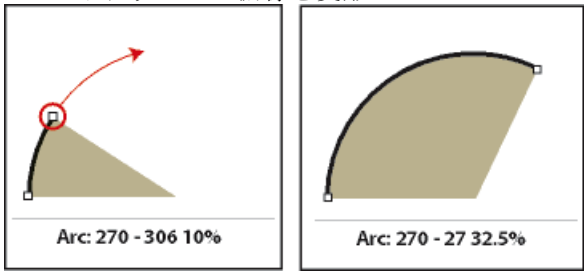


変形ハンドルをドラッグするとコントロールポイントも一緒に移動するので、曲線の滑らかさが維持されます。また、コントロールポイントをドラッグした場合も、ハンドルの両側の曲線の湾曲率が変化するので、曲線の滑らかさを維持できます。

弧線を変形する

1) 弧線を選択して、**グラフィック** > **変形** > **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。 ドラッグ中は、弧線の開始角度と終了角度、および円周に対する円弧の比率がステータスバー上に表示されます。

ドラッグして弧線を変形



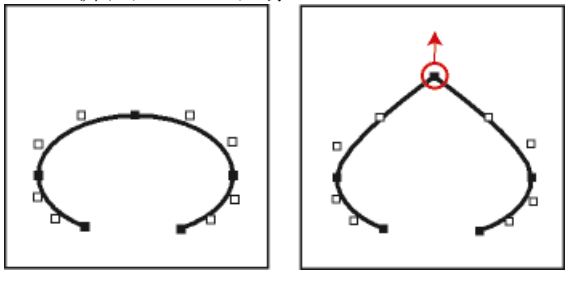
弧線を正確に変形する

1) 弧線を選択して、**グラフィック** > **オブジェクトの属性**を選択します。
2) **「開始角度」**と**「終了角度」**に新しい値を入力して、**「設定」**をクリックします。

曲線を折り曲げる

1) 曲線を選択して、**グラフィック** > **変形** > **変形**を選択します。
2) 必要な位置にコントロールポイントが表示されていない場合は、曲線を変更する位置の変形ハンドルをクリックします。
3) 右マウスボタンでハンドルまたはコントロールポイントをドラッグします。

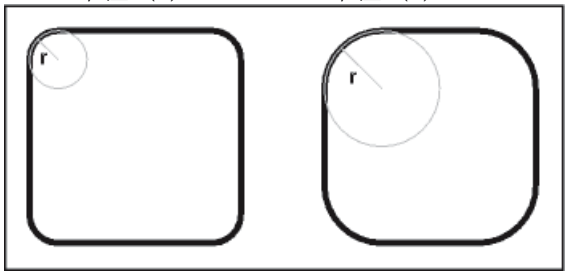
折れ曲がった曲線



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



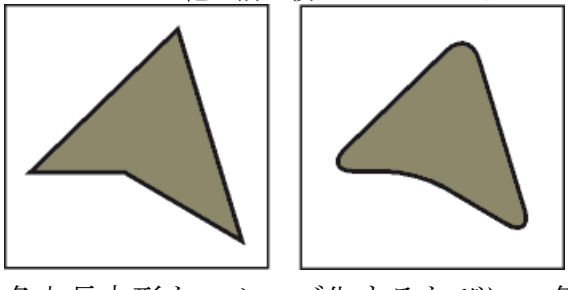
角の半径を指定すると、現在の描画属性も変更されますこのため、**「オブジェクトの属性」**コマンドを使用して半径を変更するか、FrameMakerを終了するまでは、新しく作成する角丸長方形にも指定した半径が適用されます。

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**を選択します。
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 > 変形 > 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 > 変形 > スムーズ解除**を選択します。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。

色

カラーとカラーモデル

FrameMaker のカラーとカラーモデル（CMYK、RGB、HLS など）の詳細について説明します。

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 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 は CMYK の値を公開します。 PDF として保存するときに RGB 値を使用する場合は、FrameMaker 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、EncapsulatedPostScript（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、黄および青などの色量を調整します。 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

FrameMaker でカラーライブラリ（crayon、DIC、Focoltone、Grays など）を管理する方法について説明します。また、カラーを定義する方法についても説明します。

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 には次のライブラリが含まれています。

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 色のプロセスカラー（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。

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、2,000 色を超えるプロセスカラーを提供します。

カラーライブラリのカラー定義を表示する

表示 > カラー > 定義を選択し、カラーライブラリポップアップメニューでライブラリを選択して、「詳細」をクリックします。

FrameMaker 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 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 を再起動します。

オブジェクトのカラーを操作する

FrameMaker でカラーオブジェクトを操作し、オブジェクトにカラーや濃淡を割り当てる方法について説明します。

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のテキストやオブジェクトに適用できます。 FrameMaker 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。
FrameMaker で適用できる濃淡には次の 2 種類があります。

- *カラーレベルの濃淡*は、**表示 > カラー > 定義**を選択します。
- *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。

RELATED LINKS:
書式ウィンドウを使用したフォントの変更

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) 書籍設定機能を使用して、段落、選択中のテキスト、グラフィック、テキスト行および数式にカラーを適用します。 この機能には、段落カタログ、文字カタログまたは書式ウィンドウ、ツールポッド上の濃淡ポップアップメニュー、カラーポップアップメニューなどがあります。 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
テキスト枠	ツールポッドで塗りポップアップメニューを使用して、枠内の塗りパターンを「なし」以外に変更します。 それから、カラーポップアップメニューまたは濃淡ポップアップメニューを使用してカラーを指定します。
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	コンディショナル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	ツールポッド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) ツールポッドの塗りポップアップメニューから、最初の 8 つの塗りパターンのうち 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%

塗りパターン	濃淡パーセント
	50%
	30%
	10%
	3%
	0 %（用紙のカラー）

カラーと濃淡を定義および変更する

カラーや濃淡の作成または変更を行うには、モデルのカラーの成分を調整するか、カラーライブラリから定義済みのインクを選択しますこれによって、新しいカラーおよび濃淡が、カラーポップアップメニューやカラースクロールリストに表示されます。
また、コンディショナルタグを追加ダイアログボックスおよびコンディショナルタグを編集ダイアログボックスの「新規カラー」ボタンを使用して、コンディショナルタグに固有のカラーを選択することもできます。 独自の色により他のタグと容易に区別できます。

ヒント: 16 色の標準カラーは、「プリント時」およびオーバープリントの属性以外は変更できません。ただし、標準カラーに異なる名前（ブラック、ブルーなど）を指定して、任意の設定に変更することができます。 Crayon ライブラリにはこれらのカラーが独自の定義で含まれており、別の名前でカラーを使用したり再定義したりできます。

すべての定義手順では、適切なドキュメントウィンドウまたはブックウィンドウがアクティブであり、さらに**表示 > カラー > 定義**を選択しておく必要があります。

1) 次のいずれかの操作を行います。
   - 新しいカラーを定義する場合は、「カラー名」ボックスに新しい名前を入力します。
   - 既存のカラー（元のカラー）を変更する場合は、「カラー名」ボックスの右のポップアップメニューからその名前を選択します。 または、カラー名を入力して必要なカラー定義を表示します。

2) プリント時ポップアップメニューで次のいずれかのオプションを選択して、カラーのプリント方法を指定します。

色かぶり補正

濃淡は、元のカラーと同じ方法で、同じ分版上に表示またはプリントされます。 カラーの成分も元のカラーによって決まります。

スポット

スポットカラーを定義します。

プロセス

CMYK インクでプリントするカラーを定義します。

どちらでもない

プリントされないカラーを定義します。

3) カラーモデルを変更するには、モデルポップアップメニューから別のカラーモデルを選択します （濃淡のカラーモデルは、元のカラーによって決まります）。
4) スライダーをドラッグしたり、値を入力したりしてカラーの成分を調整します。 濃淡を定義する場合は、**元のカラー**ポップアップメニューのカラーを選択し、パーセント値を設定します。ここで変更した内容をすべて初期設定に戻すには、**「現在のカラー」**ボックスをクリックします。

   注意: 定義したカラーや濃淡が画面上では正確に表現されない場合があります。 例えば、元のカラーの濃度値が 10 %未満だと、画面上（または、一部のプリンター）で正確なカラーが表現されない場合があります。
5) 色分解をプリントするときに、新しく定義したカラーを他のカラーの上に配置するには、**オーバープリント**ポップアップメニューから**「オーバープリント」**を選択します。
6) カラーを作成する場合は、**「追加」**（または**「新規カラー」**ボックス）をクリックします。現在のカラーを変更する場合は、**「変更」**をクリックします。
7) 必要に応じて追加のカラーを定義または修正し、最後に**「OK」**をクリックします。

カラーライブラリのカラーを定義する

1) **カラーライブラリ**ポップアップメニューでライブラリを選択します。
2) 定義済みのカラーライブラリのカラーを選択します。 カラーの名前がわかっている場合は、名前を入力すると目的のカラーを直接選択することができます。
3) **「完了」**をクリックします。選択したカラーが*カラー定義*ダイアログボックスの**「インク名」**に表示されます。

   注意: ほとんどの場合、カラーライブラリのカラーには設定済みのカラーモデルおよびカラーの種類があります。 このため、カラーを選択すると、カラーモデルまたはカラーの種類が自動的に更新される場合があります。 普通は、この設定やライブラリカラーのカラー定義を変更しません。 ライブラリカラーのカラー定義を変更すると、カラー成分がカラーライブラリの製造元が定義したものと一致しなくなり、*インク名*が表示されなくなります。 元の定義に戻すには、ライブラリから再びカラーを選択して*「変更」*をクリックします。
4) 色分解をプリントするときに、新しく定義したカラーを他のカラーの上に配置するには、*オーバープリント*ポップアップメニューから*「オーバープリント」*を選択し、*「追加」*をクリックします。
5) 必要に応じて追加のカラーを定義または修正し、最後に*「OK」*をクリックします。

   ヒント: オペレーティングシステムのカラーピッカーを使用してカラーを定義する場合は、*「標準」*を選択します。これらのカラーピッカーは、他のアプリケーションで使用する場合と同じように使用できます。

カラーまたは濃淡を削除する

1) カラー名ポップアップメニューでカラーまたは濃淡を選択します （16 色の標準カラーは削除できません）。
2) *「削除」*をクリックします。選択したカラーが使用されている場合は、このカラーを使用しているアイテムを黒に変更するかどうかを確認するメッセージが表示されます。 濃淡の元のカラーを削除すると、濃淡は黒のパーセント値になります。
3) 他にも削除するカラーがある場合は同じ操作を繰り返し、

注意: カラー定義名ではUnicode テキストエンコード規格がサポートされています。

オブジェクトのカラーを指定する

1) カラーメニューでカラーを選択します。
2) カラーの濃淡を使用する場合は、濃淡メニューで濃度値を選択します。 必要な値がメニューに表示されない場合は、メニューで「その他」を選択し、濃度値を入力してから「設定」をクリックします。

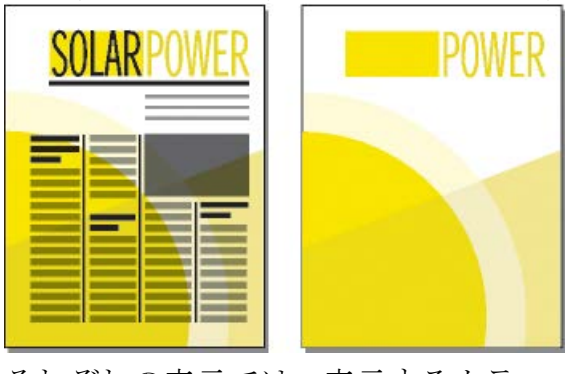
オブジェクトのカラーを指定した後にオブジェクトが表示されなくなった場合は、現在のカラー表示の定義ダイアログボックスで、指定したカラーが「表示しない」スクロールリストに含まれていないことを確認してください。
また、文書中のすべてのオブジェクトに同じカラーを指定することもできます。

注意: オブジェクトとその背面にあるオブジェクトの表示方法（オーバープリントまたはノックアウト）は、**オーバープリント**ポップアップメニューで設定します。詳しくは、「*プリント出力*」を参照してください。

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) 対象の文書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) ＞ ＞

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。

ヒント: 「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。

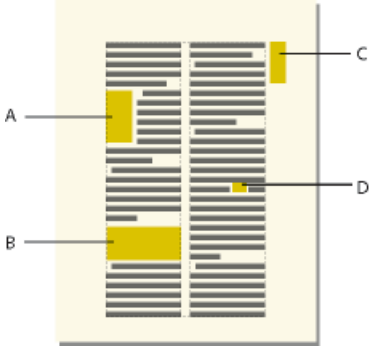
4) 設定する各表示について手順 3 を繰り返し、最後に「**設定**」をクリックします。現在選択されている表示を使用して文書が画面上に表示されます。

アンカー枠

アンカー枠の概要と FrameMaker での使用方法について説明します。

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. 段落上端のグラフィック **B.** テキストコラム内のイラストレーション **C.** マージンアート **D.** テキスト行上の小さいサイズのグラフィック

例えば、レターヘッドのロゴなど、ページの特定の場所にイラストを配置したい場合は、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、直接ボディページやマスター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

デフォルト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。

RELATED LINKS:
マスターページを表示する

アンカー枠を作成する

FrameMaker でアンカー枠を作成する方法について説明します。

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。
挿入 > アンカー枠 コマンドを使用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、または挿入 > 画像**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。 （「*取り込みとリンクの方法*」を参照）。

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

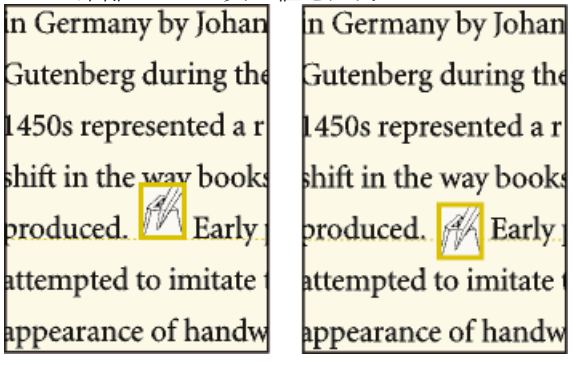
1) テキスト内でアンカー記号を挿入する位置をクリックし、**挿入 > アンカー枠**を選択します。アンカー枠はテキスト枠内や表セル内に作成できますが、テキスト行内には作成できません。
2) アンカー枠の位置を選択し、その属性を指定します。 アンカー枠ダイアログボックスに表示される属性は、アンカー枠の位置によって異なります。
3) 「新規枠」をクリックします。アンカー記号 ⊥）は、制御記号の表示中に挿入ポイントの位置に表示されます。

インラインアンカー枠

FrameMaker でのインラインアンカー枠の操作方法、複数コラムレイアウトでのアンカー枠の整列方法、および構造化文書でのアンカー枠の使用方法について説明します。

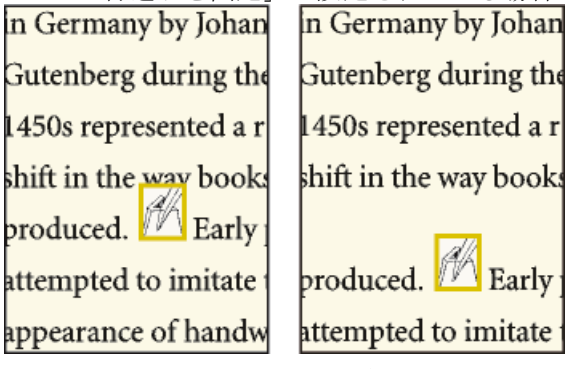
キーキャップのように小さいサイズのグラフィックを挿入する場合など、段落テキストの行にアンカー枠を挿入するには、アンカー枠ダイアログボックスの「アンカー枠の位置」で「挿入ポイントの位置」を選択します。アンカー枠の前または後にスペースを入れると、枠は文書の編集時に（前の単語か後の単語について移動するのではなく）1 つの単語のように行間を移動します。
枠をドラッグするか、アンカー枠ダイアログボックスの「ベースラインからの距離」オプションに値を指定して、テキストのベースラインからの距離で、枠の位置を上下に調整できます。値を「0」に指定すると、枠の下端がテキストのベースラインに揃います。正の値を指定すると枠が上に移動し、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



ヒント: 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。

RELATED LINKS:

横方向の間隔を調整する

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。

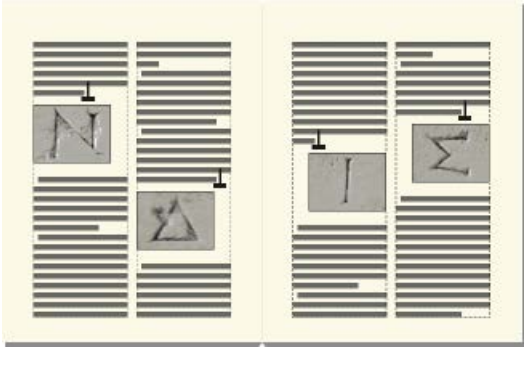
重要： 段落内見出しがある行の下にアンカー枠を挿入するには、段落内見出しではなく、ボディの段落内にアンカー記号を挿入します。このようにしないと、段落内見出しの下にあるテキストが、アンカー枠の下に隠れてしまいます。

「**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。

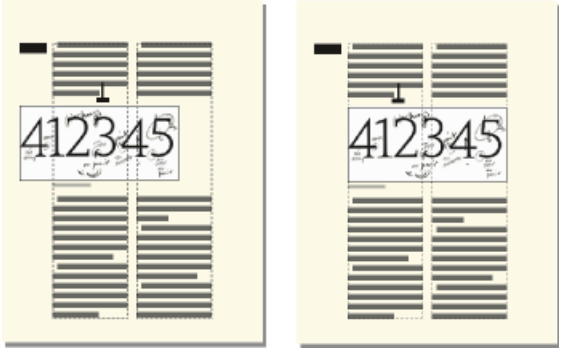
連結した段落内

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

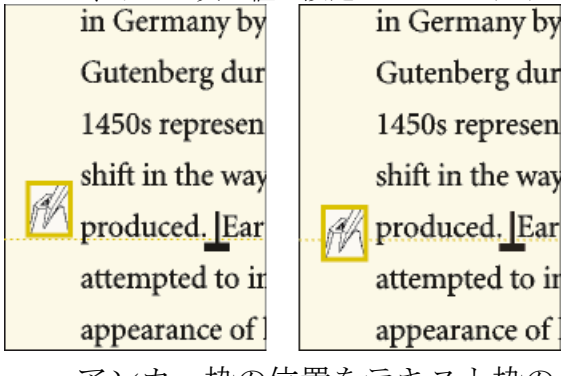
見開きの文書では、アンカー枠を内側か外側に設定することもできます。

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

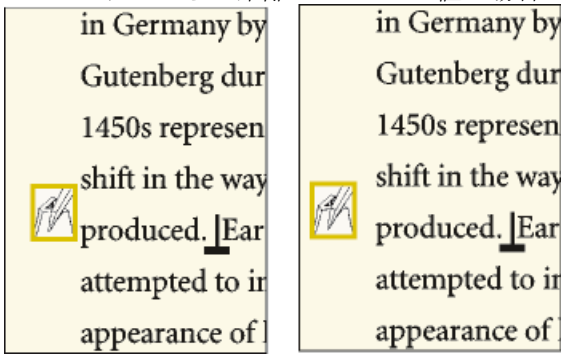


アンカー枠の位置をテキスト枠の上端より上や、下端より下に設定することはできません。 アンカー枠の位置がテキスト枠の上か下になるように設定すると、自動的に最高の位置、または最低の位置に枠が配置されます。 アンカー記号がテキスト枠の上、または下にならないようにテキストを編集すると、アンカー枠は自動的に調整されます。

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。

RELATED LINKS:

ページ余白とコラム数を変更する

特定ページの余白設定とコラムレイアウトを変更する

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。

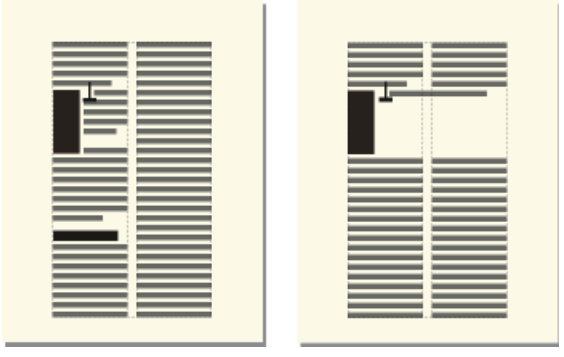
ページの外側と内側

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。

段落のテキスト内のアンカー枠

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。

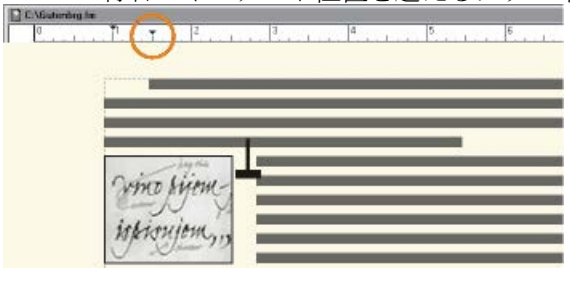
整列

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。

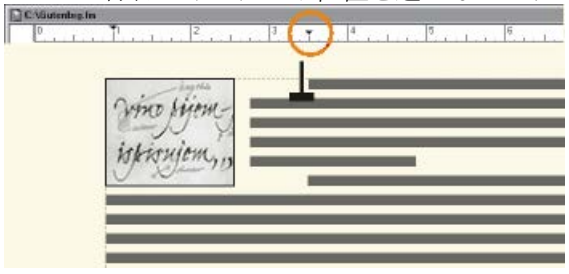
内側

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。

RELATED LINKS:

インデント、整列および間隔

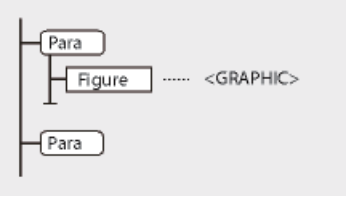
構造化文書でアンカー枠を入力する

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 ⊥ **表示 > テキスト記号**がオンになっていると、テキストのアンカー位置にが表示されます。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。
   *また、**挿入 > 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。複数のエレメントを使用できる場合は、**アンカー枠** ポッドの 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。詳しくは、「*インラインアンカー枠*」を参照してください。
4) 「新規枠」をクリックします。アンカー枠は、**⊥ 表示 > テキスト記号** を選択すると、 が挿入ポイントに表示されます。<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。無効なエレメントを挿入してから、挿入場所でそのエレメントを有効にすることについては開発者にお問い合わせください。

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。

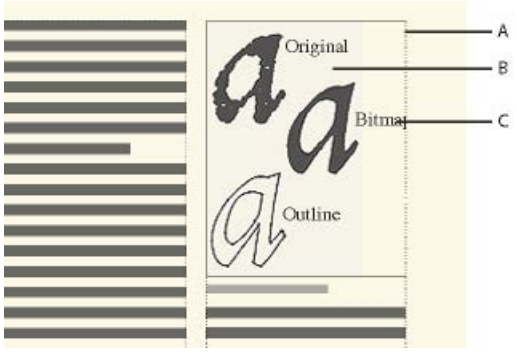
- 文書の別の部分で有効なエレメントを使用するには、エレメントを有効な位置に挿入してから移動するか、**「すべてのエレメント」**の設定を使用して、エレメントをすべて使用可能にしてから希望の場所に挿入します。
- デフォルトのタグの付いた無効なアンカー枠エレメントを挿入するには、 **挿入 > アンカー枠**を選択して、 **エレメントタグ** ポップアップメニューから 「GRAPHIC」 を選択します。（このオプションは、定義された枠エレメントが使用できない場合にメニューに表示されます）。

アンカー枠を塗りおよび編集する

Adobe FrameMaker でアンカー枠を塗りおよび編集したり、アンカー枠にグラフィックやテキストを挿入したりする方法について説明します。

アンカー枠内にグラフィックを作成したり、同じドキュメント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。または別のドキュメント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.** トリミングしたグラフィック **C.** トリミングしたコールアウト
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。

RELATED LINKS:

タイトルをイラストレーションに追加する

テキストをグラフィックに追加する

オブジェクトを描画する

オブジェクトをサイズ変更・変形する

オブジェクトを反転・回転する

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 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

1) 次のいずれかの操作を行います。
   - グラフィックを作成またはテキストを追加する場合は、ツールポッド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 > ファイルまたは挿入 > 画像**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** ポッド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（*描画属性を適用・変更する*参照
- ）。
- 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、**挿入 > 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。**挿入 > 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、**挿入 > 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** ポッド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、
  グラフィック > オブジェクトの属性、グラフィック > 拡大・縮小、または挿入 > 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。
- アンカー枠内のグラフィックのサイズを変更する場合は、オブジェクトを選択し、ハンドルの 1 つをドラッグするか、
  グラフィック > 拡大・縮小を選択して、*寸法を入力します。*
- アンカー枠を右クリックして**「画像に合わせる」**を選択すると、画像のサイズに合わせてアンカー枠を変更します。

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) > 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、*エレメントカタログ* 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。

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（枠がコラムの先頭や最後に配置されている場合など）。回転されたテキスト枠やコラムの外側にあるアンカー枠の再配置が難しい場合は、テキスト枠の回転を解除し、アンカー枠を配置してからテキスト枠を回転します。

ヒント: 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

1) 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、**挿入 > アンカー枠**コマンド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) > > 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) >
   アンカー枠ダイアログが表示されます。
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。

オブジェクトを埋め込む

OLE でテキストとグラフィックを埋め込む

FrameMaker で OLE を使用してテキストやグラフィックを埋め込む方法について説明します。

OLE を使用して、テキストまたはグラフィックを FrameMaker 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。また、64 ビットの FrameMaker では OLE 1.0 はサポートされていません。

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 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部分をクリックし、**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 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

FrameMaker で OLE を使用して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方法について説明します。

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 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**を選択します。
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

FrameMaker で OLE オブジェクトを編集する方法について説明します。

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 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

単語をダブルクリック. 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 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 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

FrameMaker で OLE リンクの更新をコントロールする方法について説明します。

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。

構造化文書にテキストを取り込む

FrameMaker で構造化文書にテキストを取り込む方法について説明します。

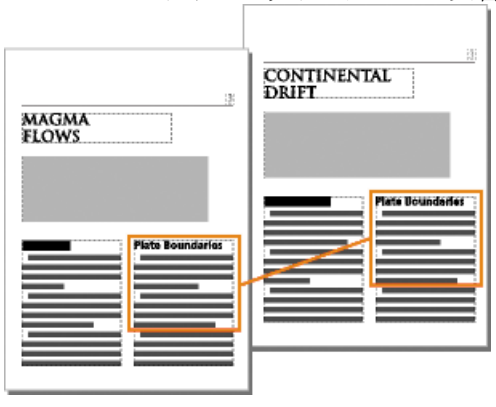
構造化 FrameMaker 文書には、次のソースからテキストを取り込むことができます。

- 文書の別の部分、別の構造化 FrameMaker 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。

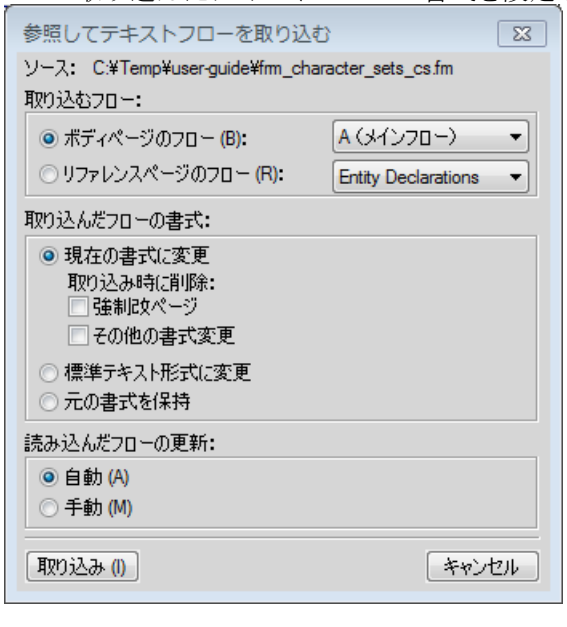
テキストインセットではソース文書へのリンクが保持されます。



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。

次に表示されるダイアログボックスは、手順選択したインポート方法によって異なります。参照によるテキストフローのインポートダイアログボックスには、インポートされたフローを更新するための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。

RELATED LINKS:
テキストを取り込む

オブジェクトが含まれているドキュメントの方向の変更

FrameMaker でオブジェクトが含まれているドキュメントの方向を変更する方法について説明します。

グラフィックオブジェクト、アンカー付きフレーム、またはテキスト枠を含むドキュメントの方向（RTL/LTR）を変更すると、ドキュメント内のオブジェクトは縦方向に反転します。 これは、オブジェクトが左マージンから10ピクセルの場所にある場合、方向を反転することによって、オブジェクトが右マージンから10ピクセルの場所になることを意味します。 ただし、オブジェクトの方向は変更されません。

ドキュメントの方向を変更した場合、反転するグラフィックオブジェクトの方向も変更することができます。

グラフィックオブジェクトの方向を反転して変更する場合、次の maker.ini がオンになっていることを確認してください。

```
TranslateObjectOnDirectionChange=On
FlipObjectOnDirectionChange=On
```

方向が変更された際に、ドキュメントのオブジェクトを反転しない場合は、次のフラグをオフにして下さい。

```
TranslateObjectOnDirectionChange=Off
```

ホットスポット

ホットスポットとは何か、FrameMaker がホットスポットに対してサポートするシェイプとオブジェクトについて説明します。

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。

- グラフィックオブジェクト
- 画像
-
- グラフィックフレーム
- テキスト枠
- テキスト行
- 数式

FrameMaker 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。

- 線

- 円弧
- 折れ線
- フリーハンド曲線
- 長方形
- 角丸長方形
- 楕円
- 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 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 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 はホットスポット情報を MIF ファイルから FrameMaker 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 および 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

FrameMaker でホットスポットプロパティを使用してホットスポットを作成する方法について説明します。

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 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

FrameMaker でグラフィックツールバーを使用してホットスポットを作成する方法について説明します。

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。
   FrameMaker はホットスポットダイアログを起動します。
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 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

FrameMaker で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する方法について説明します。

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
  グラフィックス > 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

FrameMaker でベクターグラフィックでホットスポットを作成する方法について説明します。

ベクターグラフィックで、FrameMaker 文書に取り込まれた 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。

オブジェクトスタイル

オブジェクトスタイルとその属性、および FrameMaker のオブジェクトの属性で定義されるオブジェクトについて説明します。

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

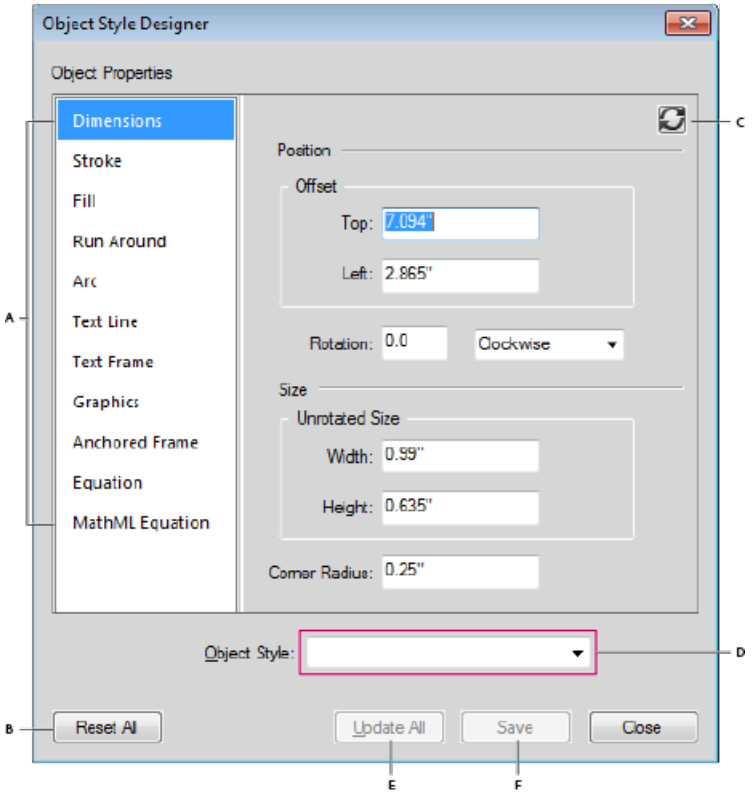
オブジェクトスタイルは、FrameMaker の次のオブジェクトに関連します。

- 画像
-
- 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デザイナー

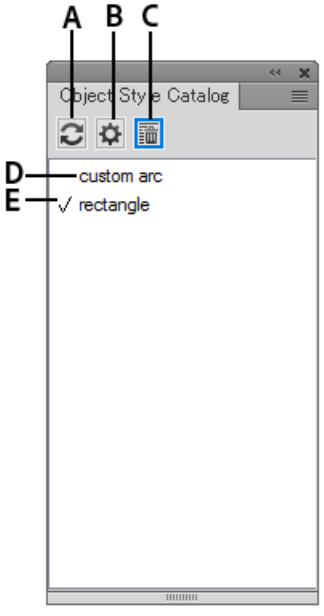
オブジェクトデザイナーとは何か、およびそれがどのように FrameMaker に貢献するかを説明します。



A. オブジェクト属性のリストB. 全ての属性をデフォルトに設定するC. オブジェクトスタイル属性を更新するD. オブジェクトスタイル名を選択するE. 全てを更新するF. 適用

オブジェクトスタイルカタログ

FrameMaker のオブジェクトスタイルカタログとその使用について説明します。



A. カタログに表示されるスタイルリストを更新 B. スタイルをカタログに表示するためのオプション C. スタイルを文書から削除 D. オブジェクトスタイルの名前 E. そのスタイルが現在の文書に適用されていることを示すチェックマーク

オブジェクトスタイルの作成

FrameMaker でオブジェクトスタイルを作成する方法について説明します。

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。
   オブジェクトスタイルデザイナーダイアログが、すべての属性値が空白の状態で表示されます。
2) *オブジェクトスタイル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

FrameMaker でオブジェクトの属性からオブジェクトスタイルを作成する方オフについて説明します。

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) *オブジェクトスタイル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

FrameMaker でオブジェクトにオブジェクトスタイルを適用する方法について説明します。

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

FrameMaker で別の文書からオブジェクト書式を取り込む方法について説明します。

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。

3D オブジェクトおよびマルチメディアオブジェクト

FrameMaker で 3D オブジェクトやマルチメディアオブジェクトを操作したり、インタラクティブコントロール用のリンクを挿入したりする方法について説明します。

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。 3D オブジェクトやマルチメディアオブジェクトの様々な機能を設定するリンクをこれらのオブジェクトに挿入できます。

- 表示：3D / 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 / 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 / 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 / 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 / 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。
また、SWF、FLV、MP4 ファイルの場合、動画が再生されていない時に表示されるポスターを設定することができます。

リンクを 3D オブジェクトへ挿入する

FrameMaker で 3D オブジェクトにリンクを挿入する方法を説明します。

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 > マルチメディア > グラフィックへのリンクを作成**を選択します。

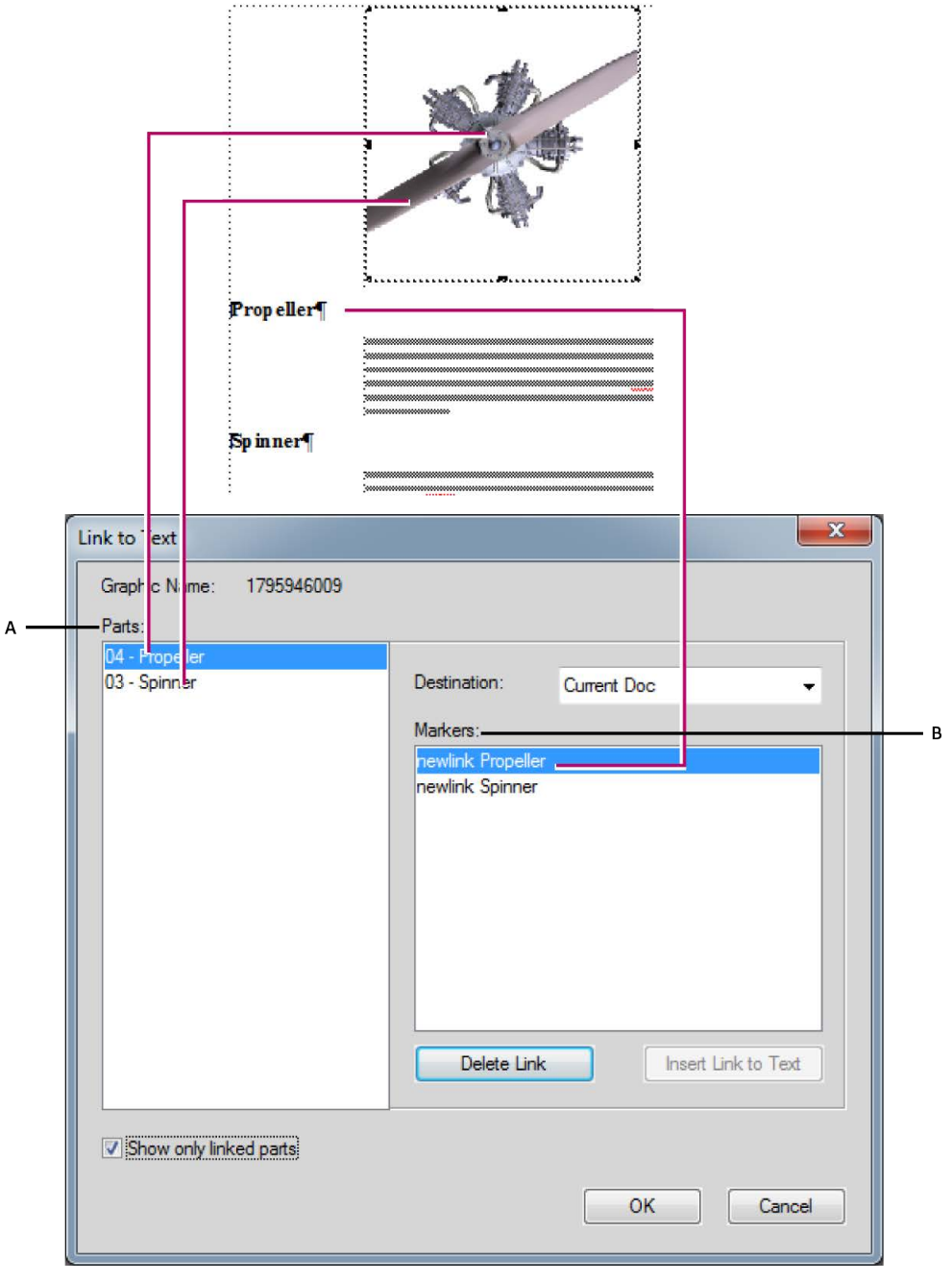
4) マルチメディアリンクの作成ダイアログで、次を指定します。
   a) **オブジェクトタイプを選択**：「U3D」を選択します。
   b) **オブジェクトを選択**：リンクに挿入するオブジェクトの名前を選択します。 選択したオブジェクトタイプのオブジェクトが 1 つのみの場合は、FrameMaker はそのオブジェクト名を自動的に選択します。
   c) **ハイパーテキストエレメントタグ**：構造化 FrameMaker で作業している場合は、リンクのハイパーテキストにエレメントタグを指定します。
   d) **リンクタイプ**：U3D の場合、JavaScript™、表示、パーツ、アニメーションを選択できます。「JavaScript™」を選択する場合、「詳細」フィールドで、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。

3D オブジェクトの部分リンク

FrameMaker で 3D オブジェクトのパーツをリンクする方法について説明します。

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. 選択した3Dオブジェクト各部分のリストB. 3Dオブジェクトの各部分でリンク先を選択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、**3D メニュー > テキストへのリンク**を選択します。
3) テキストへのリンク*ダイアログで、次の操作を行います。*
   a) リンクを挿入するには、3D オブジェクトのパーツを選択して、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。

リンクを SWF ファイルへ挿入する

FrameMaker の 3D オブジェクトに SWF ファイルへのリンクを挿入する方法について説明します。

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 > マルチメディア > 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 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 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、停止が選択可能です。
5) リンクタイプで JavaScript™ を選択した場合は、詳細で JavaScript™ のコードを追加します。
6) 「挿入」を選択します。

FLV ファイルへのリンクを挿入する

FrameMaker で 3D オブジェクトに FLV ファイルへのリンクを挿入する方法について説明します。

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 > マルチメディア > 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 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 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

FrameMaker で SWF、FLV、MP4 ファイルのポスターを設定する方法について説明します。

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」をクリックして、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

FrameMaker で 3D オブジェクトのポスターを設定する方法について説明します。

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。
   ポスターファイルの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 形式）に移動し、選択します。

マルチメディアリンク表を挿入する

FrameMaker でマルチメディアリンク表を挿入する方法について説明します。

マルチメディアリンク表を U3D オブジェクトおよび FLV オブジェクトに追加できます。

1) **グラフィック > マルチメディア > グラフィックへのリンクを作成**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 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 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

FrameMaker でマルチメディアリンクを編集する方法について説明します。

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、タイプマルチメディア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

FrameMaker でカスタム JavaScript を 3D オブジェクトに添付する方法について説明します。

カスタム JavaScript™ を 3D オブジェクトに添付して設定します。

1) 3D オブジェクトを右クリックし、3D コンテキストメニューから**3D メニュー > JavaScript を選択**を選択します™。
2) *JavaScript を選択*™ファイルダイアログで、JavaScript™ファイルに移動し、**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

JavaScript でオブジェクトハンドルを使用する方法について説明します。

JavaScript™ で 3D、SWF、FLV オブジェクトの名前を FM_ という接頭辞を使って参照することができます。

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 にオブジェクトを挿入して、このオブジェクトに 3D メニューのプロパティで my3d 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

FrameMaker で 3D / マルチメディアオブジェクトをデフォルトでアクティブ化する方法について説明します。

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、コンテキストメニューから **PDF 表示オプション > デフォルトでアクティブ** 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

FrameMaker の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方法について説明します。

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、コンテキストメニューから **PDF 表示オプション > 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。

QR コード

QR コード、および Adobe FrameMaker で QR コードを使用する方法について説明します。

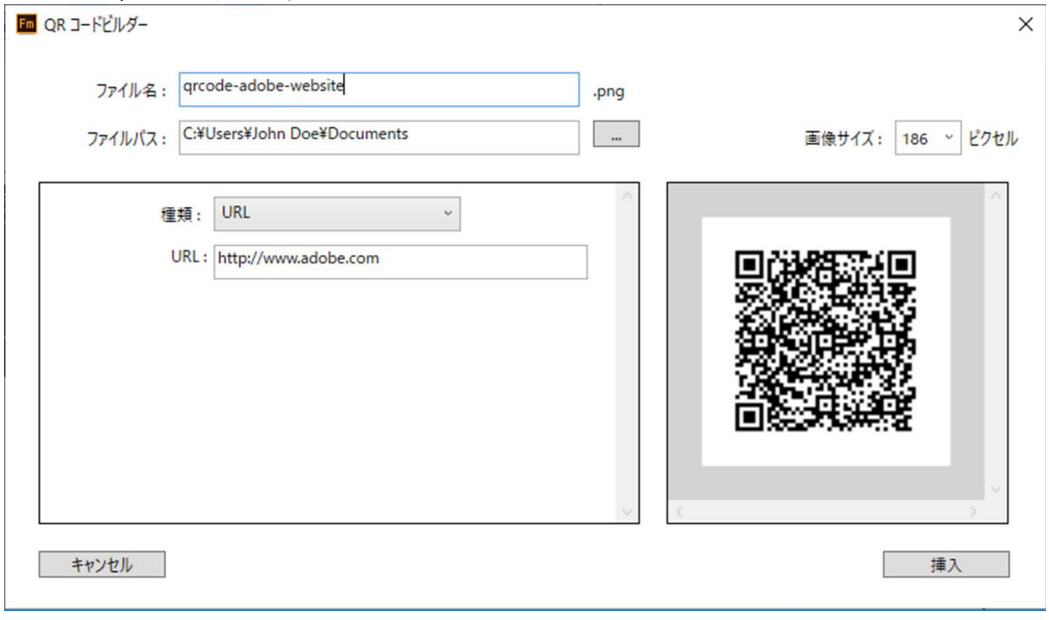
このトピックの内容:

- *概要*
- *QR コードの生成と挿入*
- *QR コードの編集*

概要

FrameMaker で QR コードを生成して、そのコードを FrameMaker 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。
FrameMaker では、強力な *QR コードビルダー*を提供しています。

FrameMaker の QR コードビルダー



次のビデオを参照してください：QR コード。

QR コードの生成と挿入

1) **挿入 > 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) ファイル名とパスを指定して 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。

QR コードの編集

文書の既存の QR コードを編集するには、*QR コードビルダー*を使用します。また、FrameMaker では、外部アプリケーション（Adobe Photoshop、Adobe Illustrator など）でファイルを編集することもできます。

*QR コードビルダー*で QR コードを編集するには:

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。

情報が更新された QR コードが .png ファイルに保存され、文書で更新されます。

外部アプリケーションで QR コードを編集するには、次の操作を実行します。

1) 文書で QR を選択して編集します。
2) QR コードを右クリックし、次を使って編集メニューアイテムから、コードを編集するアプリケーションを選択します。
   - Adobe Captivate
   - Illustrator
   - PhotoShop
   - RoboScreenCapture

   重要: ご使用のコンピューターに現在インストールされているアプリケーションのみを選択できます。
3) QR コードファイルは、選択したアプリケーションで表示されます。
4) 外部アプリケーションで .png ファイルを変更し、変更内容を保存します。

変更内容を保存して .png ファイルを更新したらすぐに、文書内の QR コードに変更内容が反映されます。

RoboScreenCapture の使用

RoboScreenCapture の概要と FrameMaker での使用方法について説明します。

このトピックの内容:

- *概要*
- *画像のキャプチャと挿入*

- *取り込んだ RoboScreenCapture 画像を編集する*

概要

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。
Adobe FrameMaker に Adobe RoboScreenCapture を統合すると、以下を実行できます。

- FrameMaker から RoboScreenCapture を開く。
- RoboScreenCapture で作成した画像を FrameMaker に挿入する。
- RoboScreenCapture を使用して参照で FrameMaker に読み込んだ画像を編集する。 右クリックのオプション**RoboScreenCapture で編集**を使用して画像を起動して、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 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。
RoboScreenCapture を使用して次の作業を実行することができます。

- 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 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 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 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 で、**ファイル > 取り込み > ファイル**または**挿入 > 画像**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 RoboScreenCapture 画像を編集する

RoboScreenCapture を使用すると、参照で FrameMaker 文書に挿入した画像を編集することができます。

1) FrameMaker 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 > 保存**を選択します。
7) >

編集した画像が FrameMaker で更新され、文書で使用可能になります。

Adobe Illustrator による編集

Illustrator を使用して FrameMaker に取り込んだグラフィックを編集できます。
Adobe Illustrator では、以下の画像形式を編集できます。

ファイルタイプ	直接保存、または書き出して保存
EPS	直接保存されます。 **ファイル > Illustrator から保存**を選択してファイルを保存します。
AI	
AIT	
SVG	

ファイルタイプ	直接保存、または書き出して保存
PNG	Illustrator からファイルを書き出します。 **ファイル > Illustrator から書き出す**を選択し、正しいファイルタイプを選択して保存します。
BMP	
DXF	
EMF	
JPG	
PSD	
PCT	
TIF	
WMF	

注意: この機能を使用するには、Adobe Illustrator と Adobe FrameMaker が同じシステムにインストールされている必要があります。

- FrameMaker を開きます。
- **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。
- 編集する画像を選択します。
- 画像を右クリックし、**Illustrator で編集**を選択します。Illustrator アプリケーションが開き、画像が編集用に開きます。
- 画像を編集します。
- **ファイル > 保存**、または**ファイル > 書き出し**（画像の種類に応じて異なります）を選択して編集した画像を保存します。
- **ファイル > 終了**を選択して、Illustrator アプリケーションを閉じます。

編集した画像が FrameMaker で更新され、文書で使用可能になります。

Adobe Photoshop 画像の挿入

Adobe FrameMaker で Adobe Photoshop 画像を使用する方法について説明します。

Adobe FrameMaker 文書に Adobe Photoshop のネイティブの画像を挿入することができます。公開時に、PSD ファイルはラスタライズされ、属性（Photoshop のフィルター、レイヤー、表示など）は保持されます。Photoshop ファイルの挿入:
ファイル > 取り込みを選択し、PSD ファイルを参照して指定します。
ネイティブの Adobe Photoshop（PSD）ファイルを文書に取り込むことができます。その後これらのグラフィックは、FrameMaker 内から開いて編集でるようになります。FrameMaker はレイヤーをサポートしており、複数のレイヤーを持つグラフィックを文書に取り込めます。

グラフィックを編集するには、次の手順を実行します。

1) 取り込んだグラフィックをクリックして選択します。
2) 右クリックして **Photoshop で編集**を選択します。
3) 選択したアプリケーションでグラフィックが開きます。グラフィックを編集し、保存します。

グラフィックは文書内で更新されます。

Adobe Captivate デモの挿入

FrameMaker で Adobe Captivate デモを挿入する方法について説明します。

Adobe Captivate デモを文書に含めて、確実にリッチで魅力的なコンテンツを作成できます。既存の Adobe Captivate プロジェクトを SWF ファイルとして公開し、この SWF ファイルを文書に取り込みます。マルチメディアデモのためのポスター画像を指定することもできます。

1) **ファイル > 取り込み > ファイル**を選択します。
2) 読み込みダイアログボックスの**ファイルの種類**リストで SWF（.swf）オプションを選択します。
3) 文書に挿入する SWF ファイルを参照して選択します。
4) **「取り込み」**をクリックします。
5) *読み込まれたグラフィックの拡大・縮小*ダイアログボックスで、SWF ファイルを挿入する DPI を選択し、**「設定」**をクリックします。

SWF コンテンツが文書に配置されます。

プロジェクト、ブックと長い文書

FrameMaker の「プロジェクト」機能を使用して、複数のドキュメンテーションプロジェクトを管理する方法について説明します。

FrameMakerの*「プロジェクト」*を使用して複数のヘルプシステムの成果物を整理できます。プロジェクト内のすべてのリソースを表示する単一のビューにより、プロジェクトのリソースを柔軟な方法で配置、移動することができます。
また、複数のトピックやチャプターをブックという1つの論理的な単位でまとめる*ことができます*。

プロジェクト

プロジェクト管理機能によって、プロジェクトを作成し、プロジェクトに関連するすべてのリソースを 1 か所で管理することができます。

プロジェクトを作成して、ファイルシステム上の別の場所からそのプロジェクトに関連するすべてのリソース（ファイルやフォルダーなど）を追加することができます。リソースをファイルシステムからプロジェクトウィンドウに簡単にドラッグ＆ドロップして、プロジェクトに追加できます。
このトピックの内容:

- *概要*
- *プロジェクトの作成*
- *場所を追加し、プロジェクトを保存します。*
- *プロジェクトを開く*
- *場所を削除*
- *リソースを削除する*
- *プロジェクトウィンドウを使用*
- *プロジェクトウィンドウの追加機能*

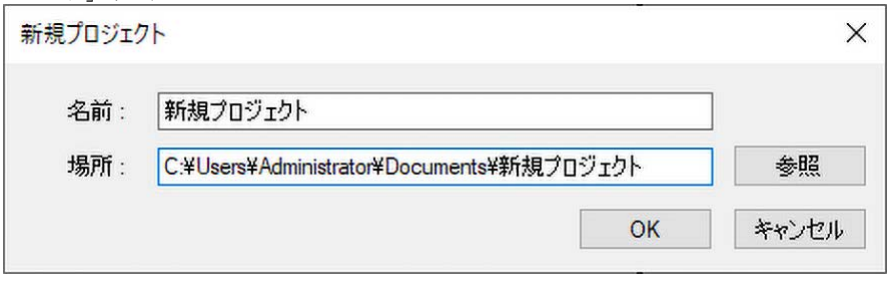
概要

プロジェクト管理機能により、生産性の向上につながる以下の操作を簡単に行えます。

- プロジェクトに関連するすべてのファイルとフォルダーをシングルウィンドウ表示
- Windows エクスプローラーからコンテンツをドラッグ＆ドロップして、コンテンツをプロジェクトに追加
- コンテンツをある場所から別の場所にドラッグ＆ドロップして、プロジェクト内のコンテンツを整理
- 画像をプロジェクトウィンドウからドラッグし、ドキュメントにドロップして簡単に挿入
- ファイルおよびフォルダーの名前の変更

プロジェクトの作成

1) **ファイル** > **新規** > **プロジェクト**の順に選択します。
「新規プロジェクト」ダイアログが表示されます。
「新規プロジェクト」ダイアログ



2) プロジェクトの名前を入力します。
注意: デフォルトでは、プロジェクトの作成時に選択した場所に、そのプロジェクトと同じ名前の新しいフォルダーが作成されます。プロジェクトまたはプロジェクトフォルダーに別の名前を付けることも可能です。

場所を追加し、プロジェクトを保存します。

プロジェクトを作成したら、プロジェクトにリソースを追加する必要があります。通常、プロジェクトに関連するすべてのファイルはファイルシステムの様々な場所に保存されています。これらすべての場所をプロジェクトに追加することで、プロジェクトの全体像を把握できます。プロジェクトに場所を追加するには、次の手順を実行します。

1) プロジェクトウィンドウで、**「場所を追加」**アイコンをクリックします。
2) プロジェクトリソースが保存されている場所を参照して選択します。
注意: デフォルトでは、場所の名前には移動先フォルダーの名前が割り当てられます。場所には別の名前を指定することもできますを選択します。
3) *（オプション）*場所の名前を指定します。
4) 「OK」をクリックします。
場所がプロジェクトに追加されます。プロジェクトウィンドウで、追加された場所にあるすべてのリソースを確認できます。
注意: 場所は、必要なフォルダーを Windows エクスプローラーからプロジェクトウィンドウにドラッグすることでも追加できます。
5) プロジェクトに必要な変更を加えた後、**「保存」**アイコンをクリックして変更を保存します。

プロジェクトを開く

1) 選択**ファイル** > **開く**。
2) プロジェクトファイルを選択して、**「開く」**をクリックします。
注意: プロジェクトファイルの拡張子はfxpr. です。

場所を削除

プロジェクトで不要になった場所を削除する場合は、次の手順を実行します。

1) 削除したい場所を右クリックします。
2) 状況依存メニューから**「削除」**を選択します。
   場所がプロジェクトから削除されます。ただし、ファイルシステムからは削除されません。

リソースを削除する

プロジェクトウィンドウに、ファイルシステムのリソース（ファイルおよびフォルダー）が表示されます。リソース（ファイル）が不要になった場合は、プロジェクトから削除できます。

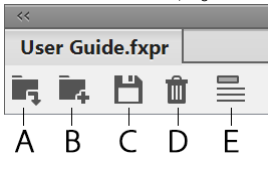
重要: ファイルをプロジェクトから削除すると、ファイルシステムからも削除されます。そのため、この機能を使用する場合は注意が必要です。

リソースをプロジェクトから削除するには、次の手順を実行します。

1) 削除したいリソースを右クリックします。
2) 状況依存メニューから**「削除」**を選択します。
   確認ポップアップで「OK」をクリックします。
   リソースがプロジェクトから削除され、ファイルシステムからも削除されます。

プロジェクトウィンドウを使用

次の図は、プロジェクトウィンドウを示しています。



A（場所を追加）

プロジェクトに場所を追加します。

B（フォルダーを作成）

プロジェクトでフォルダーまたはサブフォルダーを作成します。プロジェクトウィンドウから作成したフォルダーは、ファイルシステム内にも作成されます。ファイルシステム内に新しいフォルダーまたはファイルを手動で作成すると、FrameMaker はリストを自動的に更新して変更をプロジェクトウィンドウに反映させます。

C（保存）

現在開いているプロジェクトを保存します。

D（削除）

プロジェクトからファイルまたはフォルダーを削除するには、削除ボタンを使用します。プロジェクトウィンドウからファイルまたはフォルダを削除すると、ファイルシステム

からも削除されますので注意してください。ただし、場所を削除する場合は、プロジェクトから削除されるだけでファイルシステムからは削除されません。

E（ファイル / フォルダーのパスを表示）

プロジェクト内でフォルダーのパスまたはリソースの名前を表示するには、「**ファイル / フォルダーのパス**を表示」および「**ファイル / フォルダーの名前**を表示」を切り替えます。

プロジェクトウィンドウの追加機能

状況依存メニューから次の追加操作を実行するには、プロジェクトリソース（位置、フォルダー、またはファイル）を右クリックします。

編集

選択したファイルが編集用として開きます。ファイルが有効な FrameMaker ファイルの場合は、FrameMaker 自体で編集用に開かれます。ファイルを FrameMaker で認識できない場合、ファイルは関連するプログラムで編集用に開かれます。

エクスプローラー

選択したリソースの親フォルダーが Windows エクスプローラーで開きます。

名前を変更

プロジェクト内で選択したリソースの名前を変更することができます。

削除

プロジェクトから選択した場所を削除、または選択したファイルを削除します。詳しくは、「*場所を削除*」と「*リソースを削除する*」を参照してください。

ブックと長い文書

ブックファイルとは何か、FrameMakerの長いドキュメントとしてセットアップでどのように配置できるかを理解する

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。
Although books can include non-FrameMaker documents, such as .mif or .txt files, their processing is different from .fm files.

ブック構築のワークフロー

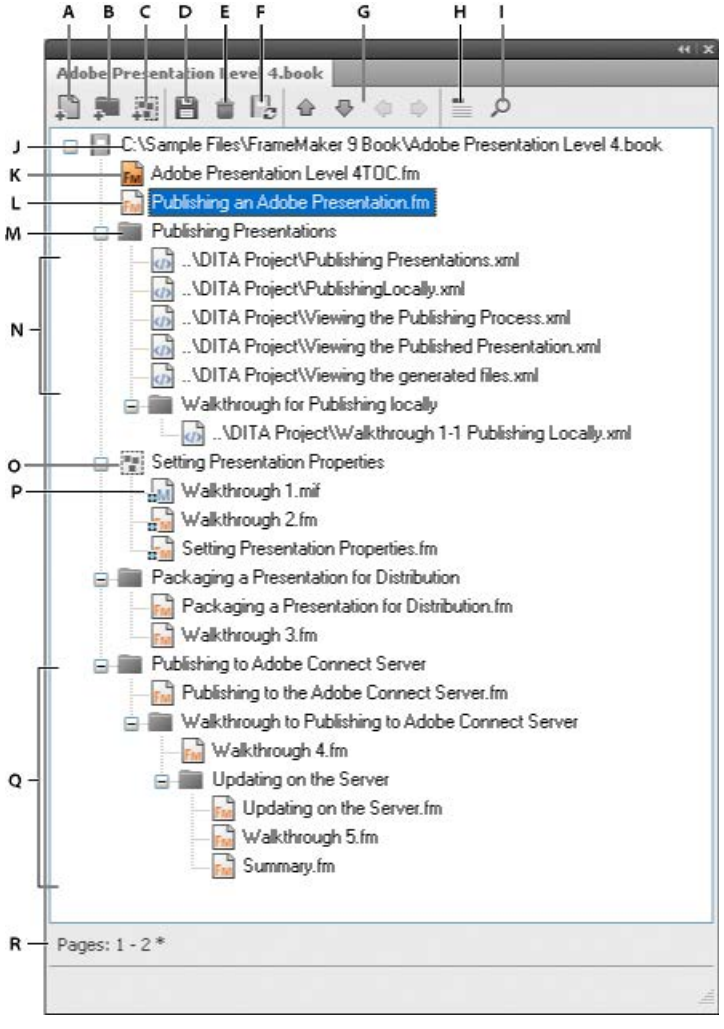
1) ブックファイルを作成し、それにファイルを追加します。 これらのファイルは、.fm、.xml、.mif、または.bookファイルにすることができます。
2) 必要に応じて、ファイルをフォルダーまたはグループに組み込みます。
3) 巻、章、ページ、および段落の番号を設定します。
4) 目次、表や画像などのリスト、索引などの生成ファイルを追加します。
5) ブックを更新します。この手順により、目次と索引が作成されます。
6) 壊れているリンクを直し、番号と相互参照を修正します。
7) エラーの修正後、再びブックを生成し、更新します。

注意: FrameMakerブックファイルは、ブックに含まれるファイルを参照します。 したがって、1 つのファイルを複数のブックに含めることができます。

階層式のブックを設定する

FrameMaker では、複数のブックを含めることができる階層構造ブックを作成できます。ファイルは、フォルダーまたはグループにまとめることができます。

FrameMaker 混成階層化ブック



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. ブックを更新する G. 矢印キーでブックコンポーネントを移動する H. 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I. ブック内を検索する J. ブックの完全パスおよびブック名 K. 生成される FrameMaker ファイル - TOC L. .fm ファイル M. フォルダー N. ブックに含まれる .xml ファイル O. ファイルのグループ P. グループ内の .mif ファイル Q. フォルダーの複数のサブレベル R. ブック用のステータスバー

ブックを作成する

FrameMakerで本を作成する方法を学びます。

ブックの作成

FrameMakerで本を作成する方法を学びます。

1) ファイル**ファイル > ファイル > 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 >** .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

FrameMakerで本にファイルを追加する方法をご覧ください。構造化アプリケーションを XML ファイルに関連付ける.

1) ブックウィンドウで、**挿入 > 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 つ以上選択して、**「追加」**をクリックします。

ファイルをWindowsエクスプローラからブックウィンドウにドラッグして追加できます。

注意: ファイルの追加からブック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の使用**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。

ブックに生成ファイルを追加する

生成されたファイルをFrameMakerでブックに追加する方法を理解してください。

1) ブックウィンドウを開き、生成ファイルを追加する位置の前または後のファイルを選択します。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - **挿入 > スタンドアロン目次を作成**を選択するか、**挿入 > リスト**を選択し、メニューからリストの種類を選択します。
   - **挿入 > 索引（標準）を選択するか、挿入 > 索引**を選択し、作成する索引の種類を選択します。

   生成リストは、以下の種類が使用できます。
   - 図のリスト（LOF）
   - 表のリスト（LOT）

- エレメントと段落リスト（LOP）
- リストエレメントと段落（アルファベット順）（APL）
- マーカーリスト（LOM）
- マーカーリスト（アルファベット順）（AML）
- 参照リスト（LOR）

参照リスト（LOR）は、以下の種類が使用できます。

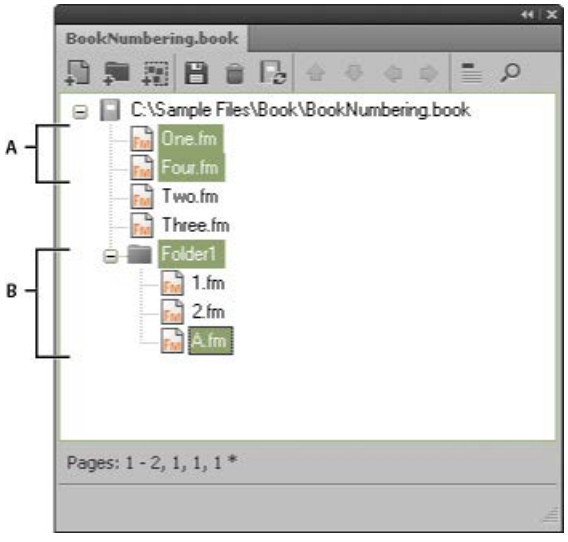
- コンディションタグ
- 外部相互参照
- フォント
- 取り込んだグラフィック
- テキストインセット
-
- 非決定のインセットテキスト

注意：また、ブック内で個々のファイル用の目次、リストおよび索引を作成することができます。 例えば、**挿入 > 図のリスト**を選択して、現在の文書用の図のスタンドアロンリストを作成します。また、現在のファイルのコピーとそれに対応する生成ファイルによってブックを作成するように設定できます。生成ファイルは常にソースファイルと同じフォルダー内に作成されます。

ブックフォルダを追加する

ブックフォルダ内の複雑なブックのファイルを整理する方法を学びます。

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は、フォルダーを論理コンテナーと見なします。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り、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コンテンツに、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ます。**「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。

   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。

Add related links to structured authoring.

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にファイル情報（例えば著者名、ファイルタイ

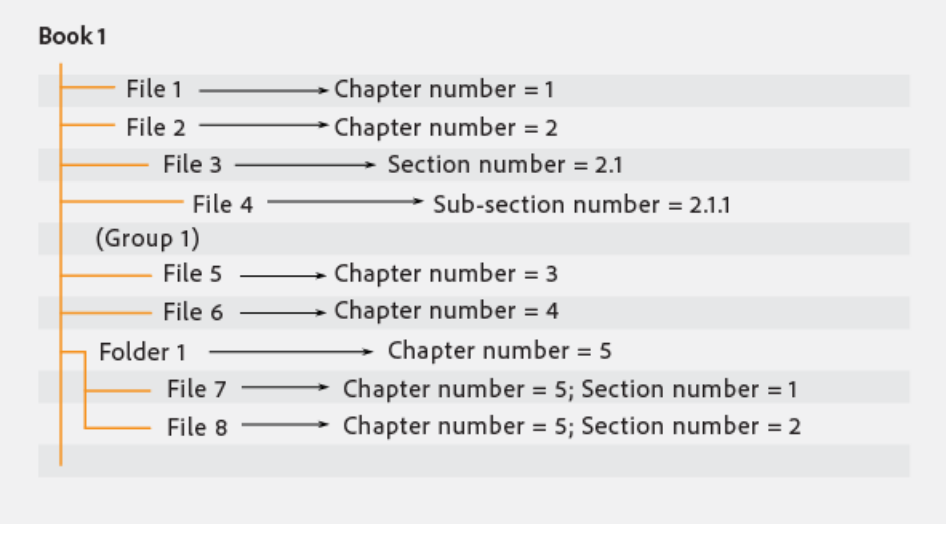
トル、キーワード）を指定できます。

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ます。
3) **「設定」**をクリックします。

ブックグループを追加する

Adobe FrameMakerのブックファイルでグループを作成および追加する方法をご覧ください。

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ーです。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。



子ブックを追加する

Adobe FrameMakerの親ブックに子ブックを追加する方法を学びます。

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、非構造化ブックファイルまたは DITA マップになります。 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、**挿入 > 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ファイルに移動して選択し、**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、別の*Resource Manager*ポッドで開きます。

注意： *ファイルの追加*ダイアログボックスの**URLの参照**ボタンをクリックして、WebDAV サーバーにある本を選択できます。

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。例えば、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 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。

ブックの方向

Adobe FrameMakerで本の方向性を管理および更新する方法を学びます。

ブックを作成し文書を追加する場合、ブックの方向（LTR または RTL）は、ドキュメントの最初の非生成章または非生成コンポーネントの方向によって異なります。例えば、ブックの中に RTL 表記の文書と LTR 表記の文書が混在している場合、ブックの方向は、最初の非生成文書と同じになります。
また、リスト（ミニ目次）と書籍の索引の方向は、ブックの向きに基づいています。

ブックを管理する

FrameMaker でブックファイルを管理、名前を変更、ファイルを開く・閉じる、文書を比較する、ブック全体にコメントを適用する方法について学びます。

ブックコンポーネントを管理する

Adobe FrameMaker でブックコンポーネントを操作する方法について学びます。

このトピックの内容:

- *ファイル名および見出し文字をブックPODに表示する。*

- *ブックのコンポーネントを出力から除外する*
- *ブック コンポーネントを選択する*
- *ブック内のファイルの再配置と削除*
- *ブック内のファイル名を変更する*
- *前回保存したバージョンに復帰する*
- *ブックファイルを開く、保存する、または閉じる*
- *文書を比較*
- *ブック対象コマンドを適用する*

ファイル名および見出し文字をブックPODに表示する。

ファイル名および見出し文字をブックPODに表示するには、以下のいずれかの操作を行います。

- **「見出しテキストを表示」**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

1) 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 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

「すべての編集の選択」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、生成されたファイルを選択」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、非生成ファイルを選択」を選択します。 > >

FrameMaker ファイルのみ（.fm、.book、.mif ファイル）を選択する

「編集、フレームメーカーファイルを選択」を選択します。 > >

すべての除外ファイルを選択する

「編集、除外された構成要素を選択」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、除外されなかった構成要素を選択」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、章、構成要素の選択」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、節構成要素を選択」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、サブセクション構成要素を選択」を選択します。 > >

ブック内のファイルの再配置と削除

構成化されたブロックを扱う場合、構造ビューの要素バブルを操作することで、ファイルの再配置および削除を行うことができます。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PODで1つまたは複数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。

- 選択したファイルをブックPODの目的の位置にドラッグします。
- 「編集・削除」を選択します。>ファイル名はブックポットから削除されますが、ファイルはディスクに残ります。

ブック内のファイル名を変更する

ブック内のファイルの名前を変更すると、FrameMaker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では、NewTOC.fmという初期せってファイルが生成されています。ブックの名をSamples.bookに変更すると、ブックウイ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。しかし、生成されたファイルの名前をContents.fmに変更してからブックの名前を変更すると、生成されたTOCは、ディスク上だけでなくブックポット内でもContents.fmのまま残ります。

1) 名前を変更下ファイルを選択し、「名前の編集」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ら、「OK」をクリックして、ブック内の他のファイル更新します。

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。
依然の保存下バージョンに戻すには、「ファイル保存したブックに戻す」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。 選択したコマンドのみを元に戻すには、*「保存したブックに戻す」の代わりに「履歴ポットを元に戻す」*。

ブックファイルを開く、保存する、または閉じる

ブックポッとを使って、ブック内の個々のファイルを開いたり、保存したり、印刷したり、閉じたりすることができます。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。
ブックポットからFrameMaker以外の文書を開くと適切なアプリケーションがあれば、それが起動します。
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。
- ブック内のすべてのファイルを開くには、Shiftキーを押しながら「ファイルブックないのすべてのファイルを開く」を選択します ›

注意: ブックで「すべてのファイルを開く」を使用すると、ファイル内で更新する相互参照およびテキストの挿入が多い場合、時間がかかります。相互参照およびテキストの挿入の自動更新を停止するには、「ブックPODからの参照を自動更新を抑止する」を選択し、該当するチェックボックスを選択してから「設定」をクリックします。 › 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。

- ブック内のすべてのファイルを閉じるには、「Shift」キーを押しながら「ファイル」→「ブックないの全ファイルを閉じる」を選択します。 ›
- ブック内のすべてのファイルを保存するには、「Shift」キーを押しながら「ファイル」→「ブック内のすべてのファイルを保存」を選択します。 › →ブックファイルも保存されます。

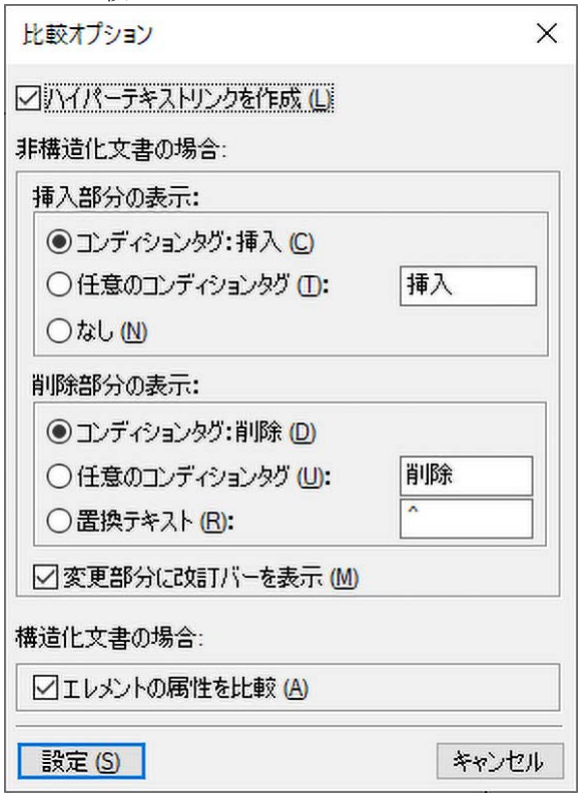
文書を比較

FrameMaker 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 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 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文書ウインドウで、ファイル、ユーティリティ、文書の比較を選択します。 › ›
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**「エレメメントの属性を比較」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) オプションを設定し、「set」をクリックします。

7) **「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。

8) 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 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PODで変更したいファイルを選択します。

2) 編集、スペルチェッカーなど、目的のコマンドを選択します。 >

ヒント：.mifファイルおよび.xmlファイルの場合は、ブック大将コマンドを適用する前にファイルうを開いてください。

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

FrameMaker でブックや文書にメタデータを追加する方法について説明します。

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。 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ともに、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。
ドキュメントに埋め込むことで、ドキュメントの追跡、管理、取得が容易になります。

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) 対象の文書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。**わからない場合は「知らない」を選択します。**
5) **「設定」**をクリックします。

文書とページ番号

FrameMakerでの文書都ページの番号付け、番号付けの設定、ブックコンポ―ネント番号、ヘッターとフッターへのブックコンポーネントの番号の挿入について学びます。

相互参照にブックコンポーネント番号を挿入する

1) 巻、章、節またはサブセクション番号の構成要素を含む相互参照書式を作成します。 例えば、相互参照書式は次のようになります。 *See page <$chapnum><$sectionnum><$subsectionnum><$pagenum>.*

   ヒント: 章番号とページ番号を同じ行に表示するには、相互参照書式内で非分離ハイフンを使用してください。

ヘッダーおよびフッターにブックコンポーネント番号を挿入する

章ごとにページ番号を付けるには、「章番号」（または「巻番号」）変数を使用するか、または章番号のヘッダー / フッター変数を使用することができます。 また、Section Number または Sub

Section Number 変数を使用できます。 ブックを更新すると、番号は自動的に更新されます。

1) ヘッダーまたはフッターを含むマスターページを表示します。
2) 番号設定を追加したいヘッターまたはフッターに挿入ポイントを置き、変数ポットから追加したい変数をダブルクリックします。
3) ハイフンやピリオドなどの適切な記号を挿入します。
4) ヘッター番号を追加するには、「ヘッターとフッターの挿入ページ番号の挿入」を選択します。 > >

ヘッダーまたはフッターはボディページで次のように表示されます。

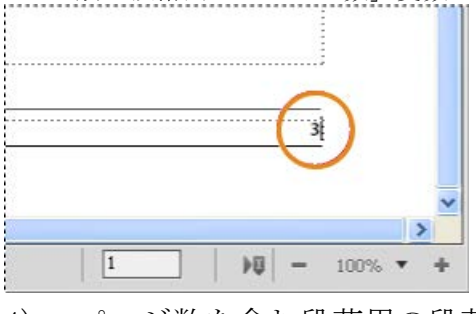
A. 章番号の変数（<$chapnum>）B. 「現在のページ番号」変数

ヘッダーまたはフッターにブックの合計ページ数を挿入する

ヘッダーやフッターに、ブックの合計ページ数を表示することもあります。例えば、200 ページあるブックの 4 ページ目に「*4 / 200*」と表示します。
ファイルのヘッダーやフッターに「ページ数」変数を使用してページ数を挿入すると、ヘッダーやフッターには、ブック全体ではなく、*そのファイル*だけのページ数が表示されます。ブック全体のページ数を表示するには、特殊な段落を作成して、その段落への相互参照を作成します。

1) ブック内のファイルのページ番号を通し番号に設定します。
2) ブックに含まれている最後のファイルの最終ページで使用しているマスターページを表示し、ヘッダーまたはフッター内に挿入ポイントを置きます。
3) ヘッダーとフッターの挿入から「ページカウントの挿入」を選択し、ページカウント変数を挿入します。 > >

別の段落内の「ページ数」変数



4) ページ数を含む段落用の段落書式を作成して、段落カタログ内に保存します。 この段落に固有の書式を設定すると、この段落への相互参照を定義する操作が簡単になります。
5) 挿入した位置にページ数が表示されないようにするには、テキスト枠のサイズを変更してページ数を隠すか、段落のカラーを白に設定します。
6) ブック内の他のファイルのマスターページに、ページ数が含まれる段落への相互参照を挿入します。 相互参照の書式には、必ず〈$paratext〉構成要素を使用します。

7) ブック内の各ファイル（最後のファイルも含む）のすべてのマスターページで、ヘッダーまたはフッターに相互参照を挿入します。

RELATED LINKS:

ブックをプリントする

FrameMakerでブックファイルで印刷する方法を知る。単行本および連続した印刷ファイルを作成します。

1) ブックからファイルを印刷する前にブックを更新する
2) ブックウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。
   - 印刷したいファイルを選択し、「ファイル選択したファイルを印刷」を選択します。
     >
   - ファイルを印刷する、印刷物を選択する。
     >
3) 印刷オプションを指定して、「印刷」をクリックします。

ヒント: 構造化文書では、エレメント境界線（角かっこことタグのいずれか）は印刷可能な文字として扱われます。 印刷する前にこれらの境界を隠します。

RELATED LINKS:
プリント出力

PostScript ファイルを作成する

「PostScriptファイル」（「プリントファイル」とも呼ばれます）という記述文書を作成することができます。 文書を後で PostScript プリンターにダウンロードするときや、文書をサービスプロバイダーに送信して組版してもらうときに、PostScriptファイルを使用することがあります。

1 つの文書から 1 つのプリントファイルを作成する

1) **ファイル > プリント**を選択します。
2) 「ファイルに印刷」を選択し、テキストボックスにパスとファイル名を入力するか「参照」をクリックしてフォルダーとファイル名を指定します。

ブックのための 1 つのプリントファイルを作成する

1) ブックウィンドウで、 **ファイル > ブックをプリント**を選択するか、出力する文書を選択し、 **ファイル > 選択ファイルをプリント**を選択します。
2) 「ファイルに印刷」を選択し、テキストボックスにパスとファイル名を入力するか「参照」をクリックしてフォルダーとファイル名を指定します。

3) 次に、ブックを **別名で保存** ポップアップメニュー（または、 **選択したファイルを別名で保存** ポップアップメニュー）から **単一ファイル**を選択します。最後に **プリント**をクリックします。

ブックを一連のプリントファイルに出力する

1) ブックウィンドウで、 **ファイル > ブックをプリント**を選択するか、出力する文書を選択し、 **ファイル > 選択ファイルをプリント**を選択します。
2) 「ファイルに印刷」を選択し、テキストボックスにパスとファイル名を入力するか、「参照」をクリックしてフォルダーを入力しファイル名を入力してください。

3) 次に、**ブックを別名で保存** ポップアップメニューまたは選択したファイルを **別名で保存** ポップアップメニューから、 **単一ファイル** または **文書ごとに異なるファイル** を選択します。最後に **プリント**をクリックします。

書式の変更と取り込み

FrameMakerでブックファイルの書式やエレメント定義を変更したり取りこみしたりする方法を、ご紹介します。

このトピックの内容:

· *概要*
· *書式をブックファイルに取り込む*
· *構造化ブックにエレメント定義を取り込む*

概要

1つのファイルで書式・エレメント定義の変更を行い更新されたファイルから書式・エレメント定義を取りこむことで、ブック内の、すべてのファイルを更新することができます。ブック内のファイルのサブセットの書式・エレメント定義を変更するには、ブックウインドウでファイルを選択し、選択したファイルに書式・エレメント定義を適用することができます。

重要: 1 つのファイルで使用するカタログ書式の数をできるだけ少なくするために、エレメント定義の書式ルールで書式変更が指定されていることがあります。通常は、構造化ブックに書式を取り込むときに書式変更を削除しないでください。

FrameMaker は、既存の情報を置き換えず、新しい書式情報を文書に結合します。
開いていないファイルはディスク上で更新されます。開いているファイルは、コンピューターのメモリ上だけで更新され、ディスク上では更新されません。したがって、更新を保持するにはファイルを保存する必要があります。

書式をブックファイルに取り込む

1) 使用する書式が含まれているファイルを開くか、作成します。 ファイルは名前を付けて保存されている必要があります。
2) ブックウインドウで、変更したいファイル（複数可）**を選択し、取りこみ書式ファイル > を選択します >** 。

3) 文書から取りこみ**ポップアップメニューから**取り込みたい書式を含むファイルまたは、テンプレートを選択します。
4) 取り込みと更新の設定を選択します。 文字書式を使用する相互参照書式、数式定義、変数定義を更新する場合は、**文字書式も選択します**。
5) カタログに保存されていない書式変更を削除する場合は、次の操作を行います。
   - 段落書式の一部ではない改ページを削除するには、 **強制改ページ**を選択します。
   - 段落、文字、ページレイアウトおよび表の書式変更を削除する場合は、**「その他の書式 / レイアウトの変更」**を選択します。

   *一般に、エレメント定義で書式変更が使用されている可能性があるので、構造化ブックでは**「その他の書式 / レイアウトの変更」**は選択しないでください。ただし、非構造化ブックでは、**「その他の書式 / レイアウトの変更」**を選択してさしつかえありません。*
6) **「取り込み」**をクリックします。

構造化ブックにエレメント定義を取り込む

この定義は、ブックやその他のファイルのエレメントカタログに保存されます。以下のような場合には、エレメント定義を取り込む必要があります。

- 非構造化ブックに構造を追加する場合。 定義を取り込んだ後は、ブックファイルにエレメントを挿入できます。
- ブックやブック内のファイルのエレメント定義を更新する場合。 アプリケーション開発者によってテンプレートの定義が修正される場合は、必ず定義を更新します。
- ブックとブック内のすべてのファイルに同じエレメント定義を適用する場合。 ブック内のファイルがそれぞれ異なるテンプレートから作成されたものであるときは、ブックを更新することをお勧めします。

エレメント定義をブックに取り込むと、FrameMakerによってブックとブック内の全ファイルの定義が新しい定義で置き換えられ、新しい定義を基に書式ルールが再度適用されます。また、ブックファイルが有効かどうかの検証も行われます。

1) 更新するブックと取り込む定義が含まれているテンプレート、文書またはブックを開きます。
2) ブックウインドウでエレメント定義を取り込みたいファイルを **選択し、 > 「ファイルのエレメント定義」 > を選択します。**
3) 取り込み元の文書ポップアップメニューから、テンプレートまたは文書を選択します。このメニューには、開いている保存済みの文書とブックがすべて表示されます。
4) ファイル内の書式ルール変更を削除するには、**「更新時に削除」**の**「変更された書式ルール」**を選択します。この設定は、エレメントのテキストまたは段落の書式を変更した後で、エレメント定義に記述されている書式に戻す場合に使用します。
5) **「取り込み」**をクリックします。**FrameMakerは、ブックファイルと更新スクロールリストに記載されたファイルの**エレメント定義を更新します。

RELATED LINKS:

書式の上書き

マスター目次／マスターインデックス

FrameMaker でブックファイルを設定して、マスターの目次や索引を作成する方法について説明します。

相互に関連する複数のブックを作成する場合は、すべてのブックをまとめたマスターの目次や索引を作成することができます。

1) すべてのブックのファイルを順に含む新規ブックファイルを作成します。

   元のブックで生成したファイルは、文書ファイルとして新規ブックに追加します。 生成ファイルの更新が必要な場合は、マスターブックファイルではなく、元のブックファイル内で更新します。

2) 目次や索引などの生成ファイルを新規ブックファイルに追加します。 この生成ファイルがマスターファイルになります。

3) *Book*ポッドを使用して、各ドキュメントのボリューム、チャプター、およびページ番号をマスター生成ファイルに表示する方法を指定します。

   注意: 書籍を更新すると、**[ファイルから読み取る]** を選択しない限り、書籍の番号付けオプションがドキュメントの番号付けオプションを上書きします。

4) ブックウィンドウを使用して、適切なページおよびページレイアウトのオプションを指定します。

5) ファイルを生成および更新します。

RELATED LINKS:

目次およびその他のリスト

文書とページ番号

ページレイアウト

ブックを生成・更新する

FrameMaker でブックを生成および更新する方法を理解します。

ブックを設定し、ブック内の各ファイルのページ番号や段落番号を指定した後に、ファイルの生成と更新を行う必要があります。 ブックの生成と更新は一回で行いますが、この 2 つはまったく別のプロセスです。

*生成*では、ブックファイルの目次、その他の生成リストおよび索引が作成されます。リストや索引を初めて生成するときは、ブック内にある生成された文書以外の最初の文書のページレイアウト（マスターページ）とリファレンスページが使用されます。

*更新*では、ページ番号や段落番号が修正され、新しいページ番号や段落番号を反映するように相互参照が修正され、テキストインセットが再度取り込まれ、必要に応じて、空白ページが追加または削除されます。構造化文書の場合、ファイル内の情報を基にブックのエレメントタグが修正され、ブックのエレメント定義を基に書式ルールが再び適用されます。

ドキュメントおよびブックファイルに以下のような変更を加えた場合、必ずブックを生成して更新してください：

- コンテンツの追加など、ページを構成する文字に影響する編集作業
- ブック内のファイルの並べ替え、追加、除外、または削除

- テキスト設定またはインジケーターの変更
- 生成ファイルに影響する編集、例えば章タイトルの変更、構造化文書内でのセクションエレメントの追加など
- 文書または生成ファイルの設定の変更
- 生成ファイルのリファレンスページでの特殊テキストフローの書式情報の変更
- 新規カラーの追加（正確な色分解を行うため）
- 新規または修正済みエレメント定義の取り込み（構造化文書）
- ブック内のファイルの最上位エレメントの変更（構造化文書）

ブックを更新する

FrameMaker でブック、各種プロパティを更新する方法を確認します。

1) ブックウインドウで**編集ブック更新 > を選択するかブック更新アイコン**をクリックします.
2) ページ番号、相互参照、テキストインセット、または目次や索引などの生成ファイルを更新するかどうかを選択します。
3) 生成するファイル名を**「生成する」**スクロールリストに移動します。
   スクロールリスト間でファイル名を移動するには、ファイル名を選択して矢印をクリックするか、ファイル名をダブルクリックします。 スクロールリスト内のファイルをすべて別のスクロールリストに移動するには、Shift キーを押しながら矢印をクリックします。
   注意: ファイルが表示されない場合、ブックには生成ファイルはありません。 リストにファイルが表示されない場合や、すべてのファイルを**「生成しない」**リストに移動する場合でも、次の手順に進んで、ブックのページ設定、ページ番号、テキストインセットおよび相互参照を更新してください。
4) **「更新」**をクリックします。
5) 開いているファイルを保存して変更を保持します。 開いているファイルは、コンピューターのメモリ上では更新されていますが、ディスク上では更新されていません。 開いていないファイルは、上書き禁止形式の場合も、ディスク上で更新されます。

子ブックや XML ファイルがあるブックを更新する

FrameMaker で、子ブックや XML ファイルがあるブックを更新する方法を学びます。

親ブックを更新しても、子ブックのファイルは自動的には更新されません。子ブックのファイル内の自動番号や相互参照の情報を更新するには、すべての子ブックのファイルが開いていることを確認してから、親ブックを更新してください。子ブックのファイルへの更新は保存されないため、これらのファイルを閉じるときに変更を保存するかどうかのメッセージが表示されます。
同様に、.xml ファイルがすでに開いている場合、FrameMaker は自動番号を更新しますが、変更の保存はしません。したがって、この XML ファイルを閉じるときに、変更を保存するかどうか尋ねてきます。
子ブックからの生成ファイル（目次ファイルや索引ファイルなど）は、発行する出力には含ま

れません。これは、親ブック内で生成されるファイルには、子ブックのファイルの情報も含まれるからです。また、ブック全体に対する操作は、各ブックごとに別々に実行してください。

構造化ブックを更新する

FrameMaker で構造化ブックを更新する方法について学びます。

構造化されたブックを初めて更新する前に、ブック内の各ファイルは<「BOOK-COMPONENT」というエレメントとして表示されます>。更新すると、構造化された各ファイルのエレメントは、そのファイルの最上位のエレメント（通常はトピックおよびチャプターなど、ファイル全体を表すタグ）<の><>タグに変更されます。1角ファイルに複数のフローがある場合、タグはフローAの最上位のエレメントに由来します。
ブック内の構造化されていないファイルのエレメントは、依然として<BOOK-COMPONENTと呼ばれます>。BOOK-COMPONENT<をエレメントタグに>変更するには、ファイルに構造体を追加してから、再度生成、更新してください。

構造化ファイルから継承された情報を削除する

FrameMakerで構造化されたファイルから継承された情報を削除する方法について説明します。

ブックを生成および更新するとき、ブック内のファイルはブックファイルから構造情報を継承します。ファイルの**「エレメント」**カタログでは、ブックから継承した情報を含めるか除外するかが定義されていることがあります。また、ファイル内の他の継承情報がテキストエレメントの書式に影響することがあります。
ブックから削除したファイルをスタンドアロン文書として使用する場合は、そのファイルのエレメント定義を再適用して、ブックから継承した構造情報をすべて削除します。ファイルのテキスト書式がこの構造情報によって影響を受けた場合は、定義を再適用して元の書式に復帰します。

1) 対象の文書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) ファイルの中で **ファイル > を取りこむ > エレメント定義を選択します**。
3) 文書からの読み込み**ポップアップメニューを「現在」に設定したまま、**「更新中」を選択します、**ブックから引き継いだ情報を「削除」**を選択し、**「取り込み」**をクリックします。

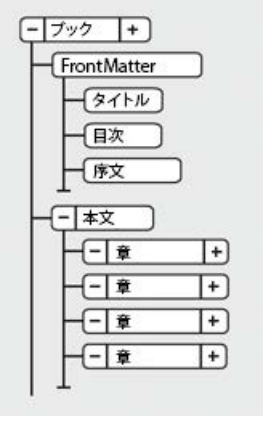
ブック構造を編集・検証する

FrameMakerでブック構造を編集・検証する方法を知っています。

新規ブックファイルの構造には、「NoName」という最上位エレメントと、個々の文書およびブックに追加された生成ファイルを表す「BOOK-COMPONENT」エレメントが含まれています。 <><>
ブックを更新すると、構造化ファイルのエレメントはそのファイルの最上位エレメントのタグに変更されます。
ほとんどの場合、ブックファイルの更新後に構造を多少変更する必要があります例えば、「NoName」エレメントを<そのブックに定義されている>最上位の要素に変更する必要があります。
また、BOOK-COMPONENTと呼ばれるファイルエレメント<が残っている場合は>、それらのファ

イルに構造を追加してから再度生成・更新します。
また、ブックのエレメント定義では「FrontMatter」、「Body」、「Appendixes」などの上位のエレメントを使用してエレメントをグループ化する必要がある場合もあります。

ブックファイルの一般的な構造



ヒント: ファイルを開くには、構造図のブロックをダブルクリックします。

ブックの構造を編集するには、文書を編集するのと、ほとんど同じ方法で行うことができます。エレメントの挿入、ラッピング、変更、結合、分割、*構造表示*のバブルをドラックして削除するなどです。ただし、ファイルを表すエレメントを結合または分割することはできません。また、初期設定以外の構造が含まれている構造化ブックでは、カットやペーストの取り消しを行うことはできません。

構造を検証する

ブックを検証するとき、ブック全体（ブック内のファイルを含む）、ブックファイルのみまたはブックファイル内の現在のエレメントのみのいずれかを範囲として指定できます。ブック全体を検証する場合、ブックと各ファイルの構造は、ブックのエレメントカタログと照合されます。

1) **構造 > 検証**を選択します。
2) **「文書全体で」**、**「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) 見つからないエレメントや属性値を検索大将から除外するには**「見つからないエレメントを無視」**または**「見つからない属性値を無視」を選択します**。
   これらの設定を選択すると、必要な子エレメントや属性値の所在が不明な場所では検索は行われません。 まだブックが完成していない場合は、これらの設定を選択することをお勧めします。
4) 「**検証の開始**」をクリックします。
5) FrameMaker によってエラーが検出された場合は、エラーをそのまま残すかどうかを指定し、再度「チェック開始」をクリックします。
   *「エレメントの検証」**ダイアログボックスの上部には、**エレメントのタグと問題に関する簡単なメッセージが表示されます。*
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。

すべての特殊ケースを解除する

1) **構造** > **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（ブック全体、ブックファイルのみまたは現在のエレメントのみの）いずれかの特殊ケースが FrameMaker によって解除されます。

RELATED LINKS:

構造化ブックにエレメント定義を取り込む

ブックを生成・更新する

目次およびその他のリスト

FrameMakerでの生成ファイルとは何か、FrameMakerで生成できるリストの種類を知ることができます。

概要

生成ファイルとは、FrameMaker が、1 つのソース文書からまたはブック内の複数の文書から段落やマーカーテキストを抽出することで生成するファイルです。生成ファイルを更新すると、ソース文書の現在のテキストによって、すべての段落やマーカーテキストが更新されます。このようにして、FrameMaker は目次や索引などの生成ファイルを、最新の状態に保ちます。
目次や標準索引の他に、様々なタイプのリストや索引を生成できます。例えば、段落からのテキストやテキストに挿入したマーカーからのテキストを含むリストや索引を生成できます。このようにすると、見出し段落に基づいた目次や、図タイトルに基づいた図一覧、または特別の著者のマーカーに基づいた索引を生成できます。 ほとんどのリストや索引は次の 3 つのカテゴリに分類されます：段落リスト（または構造化文書内のエレメント）、マーカーリスト、およびマーカー索引。 4 つ目のカテゴリとして、参照のリストや索引がありますが、これはあまり使用されていません。

目次や他のリストについて

FrameMakerでの目次及び各自リストについてご紹介します。

このトピックの内容:

· *概要*
· *段落リスト*
· *マーカーのリスト*
· *マーカーの索引*
· *参照のリストと索引*

概要

Adobe FrameMaker では、目次（TOC）や図などのリストは、文書内で指定した段落のテキストを基にして生成されます。また、索引は文書内に挿入したマーカーに基づいて生成されます。

目次などの生成リストは、ソースの内容に基づいて生成されます。ソースとして使用するのは、1 つの文書か、ブック内の一連の文書です。 通常は、希望どおりの結果になるように、ソース文書を準備する必要があります。

段落リスト

段落リストには、指定された段落（ユーザー指定のタグが付いた段落）のテキストが含まれ、段落（または構造化文書のエレメント）ごとに 1 つのエントリが表示されます。 次のような段落（または構造化文書のエレメント）のリストが作成できます。

- 目次には、指定したレベルの見出しが含まれ、ソース文書内と同じ順序で見出しのリストが表示されます。
- 図、表、段落（またはエレメント）のリストには、図の説明、表のタイトルまたは指定した段落のテキストが含まれ、これらがソース文書内と同じ順序で表示されます。
- 段落（またはエレメント）のアルファベット順（50 音順）リストには、他のリストと同じ情報が含まれ、これらがアルファベット順（50 音順）に表示されます。

注意: 目次およびリストでは、Unicode テキストエンコード規格がサポートされています。

マーカーのリスト

マーカーのリストには、ソース文書のボディページに挿入されたマーカーに対応するエントリが含まれます。マーカーをソース文書のボディページに手動で挿入（通常は、構造化文書のマーカーエレメントとして挿入）すると、生成リストにマーカーテキストが表示されます。例えば、編集途中の文書に対する校閲者のコメントのリストを作成するには、「コメント」という種類のマーカーのリストを生成します。標準のマーカーリストには、各アイテムがソース文書またはブックと同じ順序でリストされますが、マーカーのアルファベット順（50音順）のリストを生成することもできます。

マーカーの索引

マーカーの索引には、標準索引や著者およびタイトル別の索引、その他の種類のマーカーの索引などがあります。　マーカーをソース文書のボディページに手動で挿入すると、索引にマーカーテキストが表示されます。マーカーテキストのシンタックス（構成要素）を使用して、索引レベルおよび特別なページ番号の指定、ソートの設定および書式の指定を行います。各エントリはアルファベット順（50音順）にソートされ、テキストに同じエントリが複数ある場合、これらは複数のページを参照する 1 つのエントリとしてまとめられます。

相互参照マーカーの索引

Index of Markers

10279
head1
Continental drift 74
10557
Step
fossil evidence 66

参照のリストと索引

参照のリストと索引により、特別な情報を分類することができます。例えば、コンディショナルタグ、外部相互参照、非決定の相互参照、フォント、テキストインセット、非決定のテキス

トインセット、取り込んだグラフィックなどのリストと索引を生成できます。

目次やリストを生成する

単独の 文書の目次またはブックと目次のリストを生成する方法について説明します。FrameMaker の構造化文書で他の様々なリストを生成し、タイトルや固定テキストを追加する方法を学びます。

目次や他の段落リストを生成する前に、次のことを行って生成リストで問題が発生しないようにします。

- タグやエレメントが正しく一貫して適用されていることを確認します。 例えば、Heading1 はすべての第 1 レベルの見出しのみに使用します。
- リストに含める各アイテムを 1 つの段落にします。 例えば、2 行の見出しの各行が別の段落に分割されている場合、希望どおりの結果は得られません。
- 構造化文書を検証して、構造エラーがないことを確認します。

注意: フォントや非決定の相互参照のリストなどの参照用リストは、通常ユーザーが文書で作業中に参考用に生成するものです。このような参照のリストを生成する場合、事前に文書を準備する必要はありませんを選択します。

ブックから目次またはリストを生成する

1) ブックウィンドウを開き、目次またはリストを生成するファイルを選択します。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - 挿入スタンドアローンTOCの作成を選択します。 >
   - 「リストの挿入」を選択し、メニューからリストの種類を選択します。 >

   ダイアログボックスに表示されるアイテムは、生成するリストの種類によって異なります。
3) ファイル名に接尾辞を入力するか、初期設定の接尾辞をそのまま使用します。接尾辞は、生成ファイルの種類を示します。 例えば、目次の接尾辞には、通常 TOC を使用します。

   注意: 接尾辞はファイル名の拡張子とは異なります。 この拡張子は、生成されたリストの段落タグで使用されUserGuideTOC.fmのように、生成されたファイルのファイル名の一部として表示されます。
4) 設定ダイアログボックスの**ファイルの追加**ドロップダウンリストで、生成したリストを現在の文書の前に追加するか、後に追加するかを指定します。
5) 「含める」スクロールリストにアイテムを移動します。スクロールリスト間でアイテムを移動するには、まずアイテムを選択して矢印をクリックするか、アイテムをダブルクリックします。 スクロールリスト内のアイテムをすべて別のスクロールリスト内に移動する場合は、Shift キーを押しながら矢印をクリックします。
6) 生成リストの各エントリをソースにリンクするには、「ハイパーテキストリンクを作成」を選択します。これで、エントリをクリックすると、ソースにジャンプできます。
7) **「OK」**をクリックし、**「更新」**をクリックします。リストが生成されます。ブックウィンドウで生成されたリストの名前をダブルクリックしてリストを表示できます。

8) 生成されたリストをソース文書またはブックと同じフォルダーに保存します。生成されたファイルの名前を変更する場合は、ブックウィンドウで変更します。ディスク上のファイル名が変更され、すべての参照が更新されます。

初めてリストを生成するときにテンプレートを使用しない場合、リストにはブック内にある生成された文書以外の最初の文書のマスターページのページレイアウトが使用されるので、すべてのエントリが同じ書式で表示されます。

リストを保存するときに、ソース文書のフォルダーに既にリストが存在する場合は、同じフォルダー内に同じファイル名で保存します。 これで、リストを再生成すると既にあるリストの書式が使用されます。 この方法で保存を行わないと、リストの更新時に書式の変更は保持されません。

ヒント: 新規ブックファイルでテンプレートや既存の生成ファイルを使用するには、生成ファイルとしてこのファイルをブックに追加します。 次に、ブックウィンドウ内に表示中のファイル名を使用して、既存のファイルをブックファイルのあるフォルダー内に移動します。

9) ブック内で開いているファイルを保存します。 開いているファイルは、コンピューターのメモリ上では更新されていますが、ディスク上では更新されていません。 ファイルが開いていない場合は、変更はディスク上で行われます。

RELATED LINKS:

リストおよび索引の書式設定

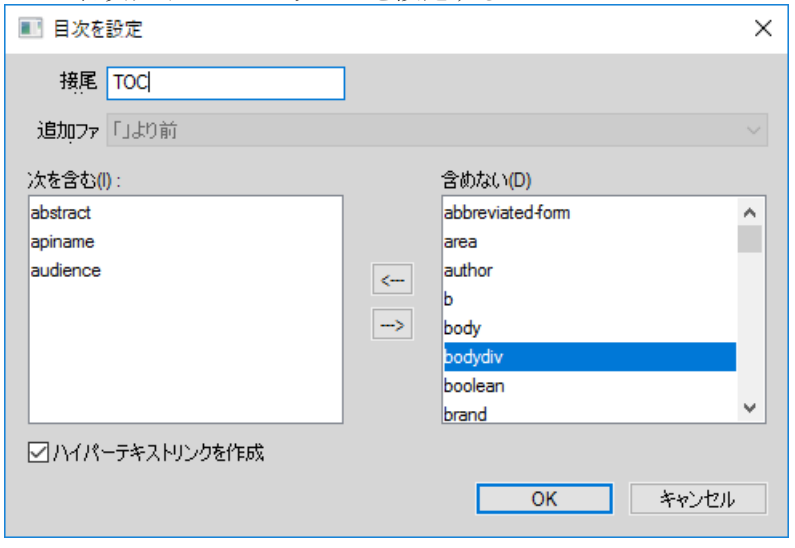
単独の文書の目次またはリストを生成する

1) 目次またはリストの挿入先の文書を開きます。
2) ドキュメントウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。
   - 「挿入」→「目次」→「スタンドアロンTOCの作成」を選択します。
   - リストの挿入を選択し、メニューからリストの種類を選びます。 >
3) 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。

   「はい」を選択してスタンドアロンの文書を作成する場合は、元の文書と同じフォルダーにリストが生成されます。
4) 「NO」を選択下場合は、FrameMakerは生成されたファイルを開いているブックに追加するか、必要に応じて新しいブックを作成します。

5) 目次または選択したリストの設定ダイアログボックスが表示されます。ダイアログボックスで次の詳細を指定します。

目次ダイアログボックスを設定する



- ファイル名に接尾辞を入力するか、初期設定の接尾辞をそのまま使用します。 接尾辞は、生成ファイルの種類を示します。 例えば、目次の接尾辞には、通常 TOC を使用します。

注意: 接尾辞はファイル名の拡張子とは異なります。 この拡張子は、生成されたリストの段落タグと共に使用され、「Chapter1TOC.fm」のように生成ファイルのファイル名に挿入されます。

- 段落タグ、マーカーの種類または参照の種類を、それぞれ「含める」スクロールリストに移動します。 スクロールリスト間でアイテムを移動するには、まずアイテムを選択して矢印をクリックするか、アイテムをダブルクリックします。 スクロールリスト内のアイテムをすべて別のスクロールリスト内に移動する場合は、Shift キーを押しながら矢印をクリックします。
- 生成リストの各エントリをソースにリンクするには、**「ハイパーテキストリンクを作成」**を選択します。これで、エントリをクリックすると、ソースにジャンプできます。

6) 手順 3 の選択内容に応じて、次のいずれかの操作を行います。
   - スタンドアロンリストを作成している（手順 3 で「はい」を選択している）場合は、**「OK」**をクリックします。リストが生成され表示されます。
   - ブックにリストを追加している（手順 3 で「いいえ」を選択している）場合は、**「OK」**、「更新」の順にクリックします。新しいブックを作成した場合は、「ファイルの名前をつけてブックに保存」を選択し、ブックに保存します。 >

7) 生成されたリストをソース文書またはブックと同じフォルダーに保存します。

初めてリストを生成する場合（テンプレートを使用しない場合）、リストにはソース文書、またはブック内にある生成された文書以外の最初の文書のマスターページのページレイアウトが使用されるので、すべてのエントリが同じ書式で表示されます。リストを再生成しても保持される書式の変更について詳しくは、

8) リストをソース文書またはブックと同じフォルダーに保存します。

RELATED LINKS:

リストおよび索引の書式設定

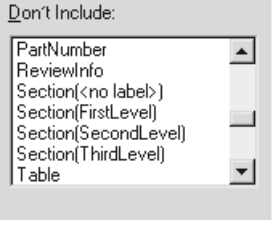
ブック内のファイル名を変更する

構造化文書での目次などのリストの生成

構造化文書で目次などのリストを生成する手順は、非構造化文書の場合と同じですが、別途で次の点に考慮する必要があります。

- 生成されたばかりのリストは構造化されていませんが、これに構造を追加できます。 生成リストが構造化されている場合は、再生成によって構造が失われます。 リストが最終的に完成するまでは、リストに構造を追加しないでください。
- スクロールリストのアイテムは、生成するリストの種類によって異なります。 例えば、目次にはソース文書のエレメントタグと段落タグが表示されます （段落タグはエレメントタグの後に表示され、その前には段落記号がつきます。）参照リストの場合は、使用できる参照の種類が表示されます。
- エレメントタグの中には、構造内でのエレメントの位置を示すコンテキストラベルが付いているものもあります。例えば、「Section」エレメントが他の「Section」エレメントに含まれるとき、コンテキストラベルによって、どのエレメントが第 1、第 2 または第 3 レベルの節に相当するのかを識別できます。

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。 上記の例では、「Section(〈ラベルなし〉)」は、文書内の第 4 レベル以下の「Section」エレメントを表します。
- 1 つのエレメントに複数の段落が含まれているときは、最初の段落のテキストだけが生成リストに表示されます。 例えば、「Section」エレメントでは、通常最初の段落である「Head」が表示されます。
- 初めてリストを生成するときにテンプレートを使用しない場合、リストにはブック内にある生成された文書以外の最初の文書のマスターページのページレイアウトが使用されるので、すべてのエントリが同じ書式で表示されます。 リストにはソース文書からのエレメント定義も含まれます。

RELATED LINKS:

索引を生成する

タイトルやその他の固定テキストをリストや索引に追加する

タイトルやその他の固定テキストをリストや索引に追加するには、最初にリストや索引を生成してからそれを追加します。
また、固定テキストをテンプレートに追加し、それを使用してリストや索引の書式を設定する

ことも出来ます。

1) ボディページの最初のエントリの前に、タイトルを入力します。
2) 段落カタログを使用して固定テキスト用の特別な段落書式をテキストに適用するか、タイトル用に新しい段落書式を作成します。
3) 新規の段落タグを作成する場合は、標準索引用の「IX」や目次用の「TOC」などの、生成ファイルの作成時に割り当てられる接尾辞を段落タグの最後に指定しないでください。FrameMaker では索引を再生成する際に、接尾辞で終わるタグが付いた段落だけを置換します。

RELATED LINKS:

テンプレートを使用してリストや索引を書式設定する

ミニチュア目次を生成する

FrameMaker のミニチュア目次について学びます。FrameMaker でミニチュア目次を作成、更新、または削除する方法について学びます。

このトピックの内容:

- *概要*
- *ミニ目次の作成*
- *ミニ目次の更新*
- *ミニ目次の削除*

概要

FrameMaker では、文書レベルでミニチュア目次（Mini-TOC）を追加できます。 この機能は現在、非構造化文書に対してのみサポートされています。ミニ目次は読みやすさを向上させるだけでなく、長い文書における移動を容易にします。ミニ目次機能が追加されたことで、従来のようにドキュメントに各見出しの相互参照を追加してミニ目次を手動で作成する作業は必要なくなりました。この機能を使用すると、文書の指定した位置に自動的にミニ目次を作成でき、並べ替えたり、挿入したりすることができます。
通常の目次の場合と同様に、ミニ目次においても書式やスタイルを変更できます。ミニ目次の書式について詳しくは、「*ミニ目次の更新*」を参照してください。ミニ目次を文書に含めた後は、サポートされているすべての出力形式で出力することができます。
右から左に表記（RTL）する文書を作成している場合、ミニ目次の方向は文書（書式、文書、方向）の向きに基づきます。 > > すなわち、文書のすべてのコンテンツが左から右（RTL）の言語で表記されている場合でも、文書方向が RTL に設定されている場合はミニ目次の方向も RTL となります。

ミニ目次の作成

1) ミニ目次を挿入するドキュメントを開きます。
2) ミニ目次の挿入先をクリックします。
3) 「目次の挿入」を選択「ミニ目次の作成」を選択します。 > >
4) 段落タグを、「含める」スクロールリストにそれぞれ移動します。スクロールリスト間でアイテムを移動するには、まずアイテムを選択して矢印をクリックするか、アイテムを

ダブルクリックします。 スクロールリスト内のアイテムをすべて別のスクロールリスト内に移動する場合は、Shift キーを押しながら矢印をクリックします。

5) 生成リストの各エントリをソースにリンクするには、**「ハイパーテキストリンクを作成」**を選択します。これで、エントリをクリックすると、ソースにジャンプできます。

6) **「設定」**をクリックします。

新しいミニ目次が作成され、文書に配置されます。 文書を保存すると、ミニ目次を構成するために使用されたすべての段落タグのために、「MTOC」の接尾辞を伴う新しい段落タグが作成されます。 また、新しい参照ページ（MTOC）が文書に追加されます。

ミニ目次の更新

見出しを更新した場合、あるいはリファレンスページからミニ目次の書式を変更した場合、変更内容は文書を保存またはプリントするか、ミニ目次を手動で更新するまでは反映されません。

1) 文書の見出しに変更を加えます。

2) ミニ目次を右クリックし、状況依存メニューから**ミニ目次の更新**を選択します。

注意: また、「見出しの挿入」「ミニ目次の更新」を選択することもできます。 > >

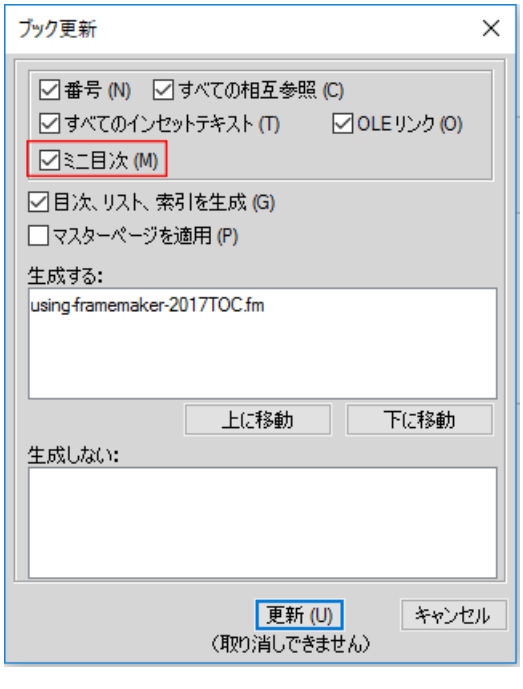
3) 警告メッセージで**「OK」**をクリックします。

注意: ミニ目次を構成する見出しを変更する場合は、既存のミニ目次を削除し、ミニ目次を再度作成します。

ブック中のすべてのドキュメントのミニ目次はシングルクリックで更新できます。

1) ブックウィンドウを開き、ブックファイルを選択します。

2) 「編集、ブックの更新」を選択します。 >



3) **「ミニ目次」**オプションを選択します。

4) **「更新」**をクリックします。

この単一のブックの更新操作では、ブック内のすべてのドキュメントのミニ目次が更新されます。
ミニ目次の外観を更新するには、ミニ目次の生成に使用する段落書式を変更します。単に段落書式ウィンドウの段落タグ（MTOCという接頭辞が付いたタグ）を開いて、必要な変更を加え、段落タグ定義を更新する方法もあります。さらに、参照ページ（MTOC）で必要な変更を加えることもできます。
ミニ目次のページ番号が不要な場合は、次の 2 つの方法のいずれかを使用できます。

- **すべての出力形式からページ番号を削除します、参照ページを開き、MTOCページから<$pagenum>変数の出現回数をすべて削除します。**
  変数を削除したあと、文書を保存して目次を更新します。ページ番号が、ソース文書とパブリッシュされた出力の両方で表示されなくなります。
- **公開ポッドでサポートされている出力形式からページ番号を削除します。新規文字書式を作成し、MTOCページの全ての<$pagenum>変数に適用します。**
  公開設定（公開ポッド、設定、設定を編集）を開き、「スタイルマッピング」タブを開き、リストから文字書式を選択します。 > > <$pagenum>変数に適用した文字書式用の「出力から除外」オプションを有効にします。ページ番号は、ソース文書では表示されますが、公開ポッドによってサポートされているすべての出力形式ではパブリッシュされません。

公開ポッドによってサポートされている各種の出力形式について詳しくは「*マルチチャネルパブリッシング*」を参照してください。

ミニ目次の削除

ミニ目次を削除するには、ミニ目次を右クリックし、状況依存メニューからミニ目次を削除を選択します。
また、「見出しの挿入」「ミニ目次の削除」を選択して、ミニ目次を削除することも出来ます。>>

文書に目次を埋め込む

FrameMaker で相互参照を使用して文書に目次を埋め込む方法、またはテキストインセットとして埋め込む方法について説明します。

このトピックの内容:

- *概要*
- *相互参照を使用して文書に目次を作成する*
- *相互参照を使用して構造化文書に目次を作成する*
- *テキストインセットとして目次を文書に埋め込む*
- *文書に埋め込んだ目次を保守する*

概要

目次が短いために、これを個別のファイルとして扱うのではなくソース文書の冒頭に埋め込む場合は、相互参照を使用して目次を埋め込むことができます。特殊な相互参照エレメントを、構造化文書であらかじめ定義する必要があります。

文書の冒頭に埋め込んだ目次

このような目次は自動的に保持されないので、文書の編集時に参照の順序を変更したり見出しを削除した場合は、目次のエントリの並べ替えや削除を手動で行う必要があります。
目次を別に生成し、生成ファイルを参照してソース文書の冒頭に取り込むこともできます。この場合、目次を変更すると、目次のテキストインセットは自動的に更新されます。

相互参照を使用して文書に目次を作成する

相互参照使用して文書に目次を埋め込むには、以下を行います。

1) 目次エントリのテキストの表示方法を指定する相互参照書式を作成します。 通常、この書式には、<$paratext>と<$pagenum>という構成要素が含まれています。
2) 文書の冒頭に、目次に表示する各段落に対する相互参照を設定します。 このとき、手順1で作成した相互参照書式を使用します。

相互参照を使用して構造化文書に目次を作成する

目次に表示するアイテムごとに、相互参照エレメントを挿入します。文書に書式設定用の段落エレメントも定義されている場合があります。詳しくは、アプリケーション開発者にお問い合わせください。

注意: 目次のエントリの順序が、文書内のソースエレメントの順序と同じになっていることを確認します。 生成した目次と違って、これを自動的に行うことはできません。

テキストインセットとして目次を文書に埋め込む

テキストインセットとして文書に目次を埋め込むには、以下を行います。

1) 目次を生成します。
2) 文書に目次を取り込みます。

文書に埋め込んだ目次を保守する

文書に埋め込んだ目次の保守は、次の操作を行います。

- 文書の編集中に段落またはソースエレメントの順序を変更した場合は、同じ順序になるように相互参照を並べ替えます。 この後、相互参照を更新します。
- 段落またはソースエレメントを削除した場合、それに対する相互参照も削除します。

目次とリストを更新・編集する

FrameMakerでTOCおよびリストを更新・編集する方法、目次から段落タグを追加または削除、FrameMakerでリストのエントリを検索、更新する方法をご紹介します。

このトピックの内容:

- *概要*
- *ブックの一部である目次またはリストを更新する*
- *ブックの一部である目次またはリストから段落タグを追加または削除する*
- *スタンドアロン文書である目次またはリストを更新する*
- *リストエントリのソースを検索する*
- *「検索と置換」を使用して段落を検索および選択する*
- *リストエントリを編集、削除する*

概要

リストのエントリを更新するには、ソース文書内でそのエントリに対応する段落またはマーカーを編集してから、リストを再生成します。リストに直接入力してエントリを編集すると、リストの再作成時にその変更が無効になります。
例えば、目次で入力エラーを直接訂正しても、ソース段落内に入力エラーが残っていると、次に目次を生成したときに修正前の状態に戻ります。このエラーを根本的に解決するには、ソース文書内の段落またはマーカーテキストを変更してから、リストを再生成する必要があります。

重要: 生成リストが構造化されている場合は、再生成によって構造が失われます。 リストが最終的に完成するまでは、リストに構造を追加しないでください。

ブックの一部である目次またはリストを更新する

ブックの一部である目次またはリストを更新するには、以下を行います。

1) ソース文書に必要な変更を行います。
2) ブックウインドウで更新ブックの編集を選択します。 >
3) 更新するリストを**「生成」**スクロールリストに移動し、**「目次、リスト、索引を生成」**が選択されていることを確認し、
4) **「更新」**をクリックします。

ブックの一部である目次またはリストから段落タグを追加または削除する

1) ブックウィンドウで目次などの生成ファイルを選択します。
2) 「編集、目次を設定」または「種類のリストを設定」を選択します。 >
3) 必要に応じてリストボックス間でアイテムを移動し、
4) **「設定」**をクリックします。
5) **「更新」**をクリックします。

スタンドアロン文書である目次またはリストを更新する

スタンドアロン文書である目次またはリストを更新するには、以下を行います。

1) ソース文書に必要な変更を行います。
2) ソース文書で「挿入、目次」を選択します。 > スタンドアロンの文書を作成するように促されたら「はい」を選択します。
3) 必要に応じてリストボックス間でアイテムを移動し、
4) **「設定」**をクリックします。

リストエントリのソースを検索する

エントリを改訂する必要があるときは、ソース文書内で対応する段落またはエントリを検索します。

1) リストまたは索引の生成時に**「ハイパーテキストリンクを作成」**を選択しなかった場合は、このオプションを選択してリストを再生成します。
2) 生成されたリスト内で、リストのエントリを Alt と Ctrl キーを押しながらクリックします。

対応する段落を含むソース文書のページが開き、その段落がハイライトされます。エレメントがマーカーの場合、マーカーテキストがマーカーポットに表示されます。

「検索と置換」を使用して段落を検索および選択する

検索変更を使用して段落を検索して選択するには：

1) 構造化文書のマーカーエレメントを修正している場合は、「ポッドのマーカーを表示」を選択すると、マーカーテキストが表示されます。 > >
2) ソース文書（生成されたリスト二はない）で、「検索、変更の編集」を選択します。 >
3) 「検索」ポップアップメニューから「パラグラフタグ」（構造化されていない文書）または「エレメント」（構造化された文書）を選択します。検索したいタグやエレメントを入力し、「検索」をクリックします。

WARNING: マーカーエレメントを選択されると、マーカーポットにマーカーテキストが表示されます。**マーカーテキストを変更するために、「検索、変更」ダイアログボックスの「変更」をクリックしないでください。**これを行うと、マーカー自体が置換されます。マーカーテキストを変更するには、*「マーカーポッド」を選択し、「マーカーの編集」をクリックします。*

リストエントリを編集、削除する

リストエントリを編集、削除するには、以下を行います。

1) 非構造化文書では、段落テキストを編集または削除します。
2) 構造化文書では、エレメントを選択し、次のいずれかの操作を行います。
   - 「マーカーポッド」のテキストを変更し、「マーカーを編集」をクリックします。
   - Delete キーを押します。

索引の作成

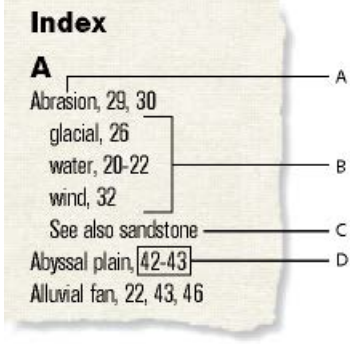
索引エントリの作成、索引マーカーとマーカーエレメントの挿入、索引サブエントリ（マルチレベル索引）の作成、および索引エントリの相互参照とページ範囲の追加について説明します。

索引エントリ

Adobe FrameMaker の索引について理解します。

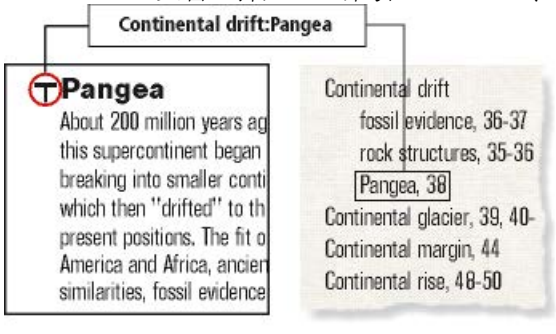
通常の索引では、マーカーに基づいてエントリが生成され、アルファベット順（50音順）にエントリがソートされます。 内容のテキストが同じエントリは、複数ページを参照する 1 つのエントリとしてまとめられます。マーカーテキストに特別な構成要素を追加して、索引エントリの書式を設定できます。例えば、構成要素を使用して特定のエントリをサブエントリにしたり、別のエントリへの相互参照として指定できます。

索引エントリ



A. メインエントリB. サブエントリC. 他のエントリへの相互参照D. ページ範囲
また、題目や作成者などの定義済みのマーカーの種類を使用したり、自分で作成した他のマーカーの種類を使用して、特殊な索引を作成することもできます。

ソース文書に挿入した索引マーカーと、書式設定された索引のエントリ



FrameMaker 文書に索引マーカーを挿入する

Adobe FrameMaker 文書に索引マーカーを挿入する方法について説明します。

FrameMaker 文書に索引マーカーを作成するには、以下を行います。

1) マーカーを挿入する位置をクリックするか、索引に入れる単語を選択します。
2) **挿入 > マーカー**を選択します。
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。 通常は、マーカーの種類に「索引」を使用します。 同一文書に対してタイトル別の索引や著者別の索引など複数の索引を作成するには、索引ごとに別の種類のマーカーを使用します。
4) マーカーポッドで、索引エントリのテキストを入力します。 最大 1,023 文字（全角では 511 文字）まで入力できます。 マーカーテキストに次の構成要素を使用して、索引エントリの書式と索引内での位置を設定することもできます。

構成要素	意味
: (コロン)	エントリ内のレベルを変更します。
; (セミコロン)	マーカー内の複数のエントリを区切ります。
[ ] (大括弧)	エントリの特殊なソート順を指定します。
<$startrange>	ページ範囲の始まりを示します。
<$endrange>	ページ範囲の終わりを示します。
<$nopage>	エントリのページ番号を表示しません。
<$singlepage>	複数のエントリを含むマーカーでは、<$nopage> 構成要素に続くエントリごとにページ番号の表示を復元します。
角括弧ないの文字タグ (< >)	文書の書式を変更します (例<Emphasis>など)
<Default Para Font>	段落のデフォルトフォントに戻します。

日本語フォントで作業している場合、角括弧 ([ ]) で囲まれるタグ以外の構成要素はすべて半角文字を使用して入力します。

5) **「作成」**をクリックします。制御記号が表示される状態になっているときは、マーカー記号 T) が表示されます。

ヒント: 円記号または、コロン、セミコロン、角括弧または山形括弧などの構成要素で使用される予約済み特殊文字を普通の文字の一部として入力するには、特殊文字の前にバックスラッシュ (¥) を入力します。

注意: マーカーは、テキスト枠内にしか挿入できません。

構造化された FrameMaker 文書に索引マーカーのエレメントを挿入する

構造化された Adobe FrameMaker 文書に索引マーカーを挿入する方法について説明します。

構造化文書に索引マーカーを作成するには、以下を行います：

1) マーカーを挿入する位置をクリックするか、索引に入れる単語を選択します。
2) 構成要素カタログでマーカー構成要素を*選択し*、挿入を**クリックします**。

   *また、挿入マーカーを**使用して > 構成要素を**挿入することもできます。複数のマーカー構成要素が用意されている場合は、ダイアログボックスの**構成要素タグ**ポップアップメニューから1つ選択します。*
3) マーカーの種類を変更するには、マーカーの種類ポップアップメニューから選択します。種類を変更しても書式ルールは変更されません。エレメントの種類が設定済みの場合でも同じことです。

   マーカーの種類を変更するときは、事前に構造化アプリケーションの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。

   索引は、定義済みのマーカーの種類である「索引」、「タイトル」および「著者」から生成できます。 また、カスタマイズされたマーカーの種類も使用できる場合があります。
4) 索引エントリのテキストを入力します。 最大 1,023 文字（全角では 511 文字）まで入力できます。 マーカーテキストに次の構成要素を使用して、索引エントリの書式と索引内での位置を設定することもできます。

構成要素	意味
: (コロン)	エントリ内のレベルを変更します。
; (セミコロン)	マーカー内の複数のエントリを区切ります。
[ ] (大括弧)	エントリの特殊なソート順を指定します。
<$startrange>	ページ範囲の始まりを示します。
<$endrange>	ページ範囲の終わりを示します。
<$nopage>	エントリのページ番号を表示しません。
<$singlepage>	複数のエントリを含むマーカーで、<$nopage> 構成要素の後のエントリのページ番号を表示します
角括弧で囲まれた文字タグ（< >）	文字の書式を変更します（例<Emphasis>など）
<Default Para Font>	段落のデフォルトフォントに戻します。

注意: 円記号または、角かっこ、コロン、セミコロンまたは山形かっこなどの構成要素で使用される特殊文字を普通の文字の一部として入力するには、これらの記号の前にバックスラッシュ（ ¥ ）を入力します。

5) **「新規マーカー」**をクリックします。制御記号が表示されている場合は、マーカー記号（T）がドキュメントウィンドウに表示されます。 マーカーのバブルが表示され*構造表示*で、マーカーテキストの開始を示す

6) テキストの断片が表示されています。
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るときは、マーカー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。
8) 目的の場所で使用できるマーカーエレメントがないときは、一時的に無効なエレメントを使用することも可能です。 無効なエレメントを挿入してから、挿入場所でそのエレメントを有効にすることについては開発者にお問い合わせください。

ヒント: 円記号または、コロン、セミコロン、角括弧または山形括弧などの構成要素で使用される予約済み特殊文字を普通の文字の一部として入力するには、特殊文字の前にバックスラッシュ（ ¥ ）を入力します。

注意: マーカーは、テキスト枠内にしか挿入できません。

入力しないで索引マーカーを挿入する

Adobe FrameMaker で索引マーカーを素早く簡単に作成する方法について説明します。

索引マーカーの作成時に入力時間を短縮するには、次のいずれかの操作を行います。

- 単語の先頭で空のマーカーまたはマーカーエレメント（テキストなし）を挿入します。索引を生成すると、マーカーの右に続くテキストの最初のスペースまでの部分が、そのエントリのテキストになります。
- 文書にマーカーテキストとして表示されるテキストを使用するには、文書内の該当するテキストを選択します。 選択した語句や段落にマーカーが含まれていない限り、**「マーカーテキスト」**ボックスに自動的に表示されます。

1 つのマーカーに複数の索引エントリを結合する

Adobe FrameMaker で 1 つのインデックスマーカーに複数の索引サブエントリを結合する方法について説明します。

1 つの索引マーカーに複数の索引エントリを結合できます。
次の例のように複数の項目をマーカーで入力し、項目と項目の間にはセミコロン（ ; ）を使用します。

マーカーテキスト	索引の結果
Abrasion; Water erosion	摩耗10 水の浸食10
<$nopage>Erosion.See Abrasion; <$singlepage>Abrasion	摩耗10 浸食。See Abrasion

例の 2 行目にある <$nopage> 構成要素は、マーカー内の以降のエントリに影響します。ページ番号を表示する設定に戻すには、マーカー内の次のエントリに<$singlepage>を指定します。

ヒント: セミコロンの後には、任意の数のスペースを挿入して読みやすくすることができます。 ハードスペースや em スペースなどの特殊なスペースを除いて、先頭にあるスペースは索引のコンパイル時に無視されます。

注意: 日本語フォントでの作業中は、半角のスペース文字のみ無視されます。

索引のサブエントリを作成する

Adobe FrameMaker の索引のサブエントリを作成する方法について説明します。

複数のエントリをサブエントリとして、これより上のレベルの情報をカバーする 1 つのエントリ内にまとめることができます。また、サブエントリの下に、さらにサブエントリを作成することもできます。

サブエントリ

エントリとサブエントリの間は、コロンで（:）で区切ります（:）。例えば、上の図にある最初のサブエントリを作成するには、Continental drift:fossil evidence と入力します。
サブエントリの前には、必ずその上のレベルのエントリを指定します。サブエントリのレベルが 2 つ必要な場合、サブエントリとその下のサブエントリの間にコロンを挿入して、例えば、Continental drift:fossil evidence:dating of のように入力します。が再パブリッシュされます。

索引エントリ内で相互参照を作成する

Adobe FrameMaker の索引エントリに相互参照を作成する方法について説明します。

索引には、関連用語として相互参照のエントリを含める場合がよくあります。相互参照を指定すると、既に索引に含まれている関連用語のエントリやページ番号を繰り返す必要がなくなります。

相互参照

相互参照はサブエントリとして表示することもできます（この場合、図のように *See also* などの言葉が前に付きます）。サブエントリをソートして、同じメインエントリ内のリストの上または下に表示させることができます。

注意: マーカーを挿入し、マーカーテキストの先頭に〈$nopage〉と入力して、このエントリのページ番号を表示しないように設定します。例えば、上の図にある最初の相互参照を作成するには、〈$nopage〉Abrasion. See also Sandstone と入力します。

RELATED LINKS:
索引のソート順序
相互参照

索引エントリでページ範囲を使用する

Adobe FrameMaker で索引エントリのページ範囲を作成する方法について説明します。

このトピックの内容:

· *概要*
· *索引エントリのページ範囲を手動で作成する*
· *索引にページ範囲を自動的に作成する*

概要

「36-37」のようにページ範囲を使用して、複数のページの情報を示すことができます。エントリ内にページ範囲を作成するには、開始ページと最終ページを示す 2 つのマーカーを手動で挿入して範囲を指定します。また、同じマーカーテキストが同一文書の連続したページにある場合、FrameMakerで自動的にページ範囲を指定するように設定することもできます。この自動設定ではエントリのページ範囲が「3,4,5」ではなく、自動的に「3-5」と表示されます。

索引エントリのページ範囲を手動で作成する

1) 情報の開始位置に索引マーカーを挿入し、マーカーテキストの先頭に〈$startrange〉と入力します。例えば、ページ範囲の最初のページ番号は、〈$startrange〉Continental drift:fossil evidence と入力します。
2) 情報の終了位置に索引マーカー（構造化文書の場合はマーカーエレメント）を挿入します。終了位置の索引マーカーは、マーカーテキストの先頭に〈$startrange〉ではなく〈$endrange〉を入力します。例えば、ページ範囲の最後のページ番号を作成するには、〈$endrange〉Continental drift:fossil evidence と入力します。

マーカーが両方とも同じページにある場合、ページ範囲は 1 つのページ番号として表示されます。

索引にページ範囲を自動的に作成する

1) 索引の特殊テキストフローを含むリファレンスページを表示します。
2) マーカーの種類で始まるタグが付いた段落の先頭に、〈$autorange〉という構成要素を入力します。

索引型のマーカーから生成されたエントリを可能な限りページ範囲内にまとめる場合、**タグの付いた段落に**IndexIX**を編集して以下の**構成要素を含むようにします：〈$autorange〉〈$autorange〉。

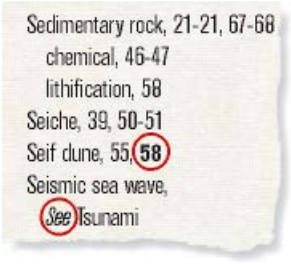
RELATED LINKS:
リストまたは索引の特殊テキストフローを編集する

索引エントリ内のテキストを書式設定する

FrameMaker の索引エントリでテキストを書式設定する方法について説明します。

エントリに含まれる指定テキストやページ番号の文字書式を変更できます。例えば、参照している本のタイトルを斜体で表示したり、特定のページ番号を太字で表示したりすることができます。 文字書式は、索引の*文字カタログ*に保存する必要があります。

文字書式



索引エントリを作成します。文字書式を使用して一部のエントリの書式を設定するには、次のいずれかの操作を行います。

ヒント: 主要なエントリを太字で表示するなど、索引中に特殊な文字書式を使用するページ番号が多くある場合、その書式を設定したカスタムのマーカーの種類を作成することができます。

- エントリ内の特定のテキストを書式にする場合、テキストの前に角括弧（<and>）で囲まれた文字タグを入力し、テキストの後に<Default Para Font>と入力します。例えば、*「Tidal Waves See Tsunamin」*というエントリを作成するには、Tidal Waves <Emphasis>See <Default Para Font> Tsunami というようなマーカーテキストを入力できます。

  文字書式はその後のエントリにのみ影響します。 例えば、<bold>fruit:strawberry と入力すると、2 行のエントリが生成され、「fruit」は太字で表示されますが、「strawberry」は太字で表示されません。 両方のエントリを太字表示するには、<bold>fruit:<bold>strawberry と入力します。が再パブリッシュされます。
- ページ番号のみを書式設定するには、マーカーテキストの最後に山形かっこで括った文字タグを入力します。 例えば、「Erosion 24」というエントリを作成するには、Erosion<Bold> というようにマーカーテキストを入力できます。

RELATED LINKS:

生成されたリストエントリの段落と文字の書式を変更する

マーカーおよびマーカーの種類を追加、編集、削除する

索引でグループタイトルを使用する

索引でグループタイトルを使用する方法について説明します。相互参照 / ハイパーリンクを使用して、グループタイトルにすばやくアクセスできます。

このトピックの内容:

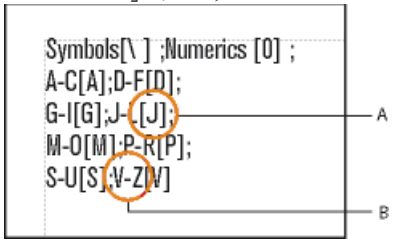
- *概要*
- *グループおよびグループタイトルを変更する*

- *グループタイトルなしで索引を作成する*
- *グループタイトルもエントリグループ間のスペースもない索引を作成する*

概要

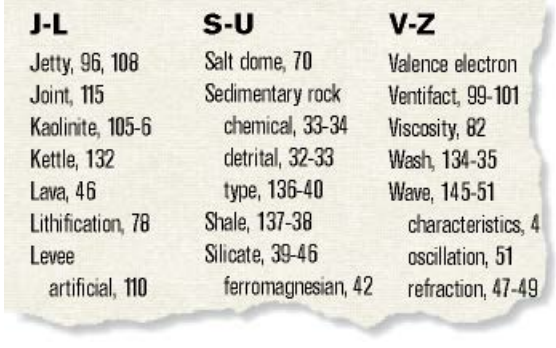
索引エントリは、すべての A、すべての B などのように、最初は 1 文字ごとにグループにまとめられ、グループタイトルとしては大文字を使用します。ただし、短い索引や、X、Yおよび Z などの一部の文字に属するエントリが少ない場合は、文字のまとめ方を変更してそのタイトルを変えることができます。
FrameMakerで挿入するグループタイトルは索引エントリと同じように扱いますが、使用する段落書式は異なります。グループタイトルには、特殊テキストフローのグループタイトル段落で指定したラベルとソートの位置を使用します。

「IX」リファレンスページで編集したグループタイトル段落



A. ソート情報 B. グループタイトル

生成した索引



J-L	S-U	V-Z
Jetty, 96, 108	Salt dome, 70	Valence electron
Joint, 115	Sedimentary rock	Ventifact, 99-101
Kaolinite, 105-6	chemical, 33-34	Viscosity, 82
Kettle, 132	detrital, 32-33	Wash, 134-35
Lava, 46	type, 136-40	Wave, 145-51
Lithification, 78	Shale, 137-38	characteristics, 4
Levee	Silicate, 39-46	oscillation, 51
artificial, 110	ferromagnesian, 42	refraction, 47-49

グループおよびグループタイトルを変更する

1) 参照ページを**表示 > を選択し**、索引用の特殊なテキストフロー内に参照ページを表示します。
2) 特殊テキストフローにある**「GroupTitles」**という段落を編集します。例えば、グループタイトル（セミコロンの間にあり、角括弧で括られていない文字）を編集したり、不要なグループタイトルを削除します。 ソートしたグループタイトルを表示する位置を指定するには、角括弧（[ ]）の間にテキストを入力します。

   例えば、V から Z の文字で始まるエントリをすべて 1 つのグループにまとめて V の部分にそのグループタイトルを表示するには、「GroupTitles」段落を編集して、最後のエントリを「V-Z[V]」にします。

ヒント: 「GroupTitlesIX」段落の最初の 2 つのエントリでは、記号と数字に使用するグループタイトルの名前とそのタイトルの位置を定義します。これらのタイトルは変更できますが、この 2 つのグループのソート情報を変更すると、予想外の結果になる場合があります。

グループタイトルなしで索引を作成する

グループタイトルなしで索引を作成するには、IX リファレンスページの IX テキストフローで「GroupTitlesIX」段落を次のように編集します。

```
[¥ ];[O];[A];[B];[C];[D];[E];[F];[G];[H];[I];[J];[K];[L];[M];[N];[O];[P];[Q];[R];[S];[
T];[U];[V];[W];[X];[Y];[Z]
```

グループタイトルもエントリグループ間のスペースもない索引を作成する

グループタイトルとエントリグループ間のスペースを含まない索引を作成するには、IX 参照ページの IX テキストフローにある「GroupTitlesIX」段落内のすべてのテキストを削除します。ただし、段落記号は削除しないでください。

索引のソート順序

FrameMaker で、インデックスの並べ替え順序、文や文字による並べ替え、日本語の並べ替え順序を指定する方法について学びます。

このトピックの内容:

- *概要*
- *索引エントリのソート順序を指定する*
- *索引のソート順序を指定する*
- *単語単位ではなく文字単位でソートを行う*
- *無視する文字を指定する*
- *記号や数字やその他の文字を索引内の別の位置にソートする*
- *日本語のソート順序を指定する*

概要

索引は、特殊記号、数字、アルファベットの順番で表示するようにソートされます。初期設定では、句読点はソートでは無視され、アルファベットは英語をソートする順序で表示されます。

注意: 多言語の文書で索引を生成する場合、記号のソートは Unicode テキストエンコード規格の Unicode Collation Algorithm (UCA) に基づいて行われます。

索引エントリのソート順序を指定する

ソート順序を指定して、索引のエントリの位置を変更できます。例えば、「486」というエントリは通常、索引では他の数字と同じ位置に表示されますが、これを *「よんひゃくはちじゅうろく」* として「や行」のエントリの下に表示できます。また、サブエントリに *「See also」*（も参照）という相互参照を使用する場合、これが常にメインエントリの一番下に表示されるように指定することもできます。

マーカーテキストの最後に角かっこ（[ ]）で括ったテキストを追加して、エントリのソート順序を指定します。

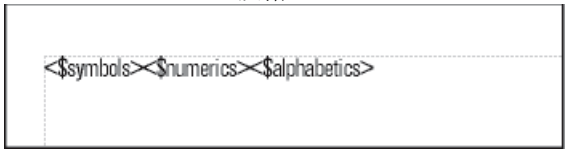
索引マーカーテキスト	索引の結果	説明
1950s[Nineteen fifties]	小潮47 *1950 s 10* 北アメリカ21	*N*行にソートされます（*Nineteenfifties*）。
Erosion:of soil [土壌の浸食]の略	土壌の 浸食率32 10	*の言葉を無視します*
<$nopage>浸食： [風浸食：認証、認可、アカウティング] も参照してください	*浸食については* *風速*も 参照してください16	*「Erosion」*の最初のエントリとしてソートします。
<$nopage>浸食： [浸食：認証、認可、アカウティング] 風も参照してください	*浸食率* 速度16 風も参照	*「Erosion」*の下の最後のエントリとしてソートします。

注意: 角かっこで括ったソート情報は、必ずマーカーテキストの最後に追加します。

索引のソート順序を指定する

ソート順序の変更には、ソート順序を指定し、IX リファレンスページにある IX テキストフローの「IgnoreCharsIX」段落と「SortOrderIX」段落の内容を編集します。
特殊テキストフローにある「SortOrderIX」という段落に、索引内での文字のソート方法を指定する構成要素が指定されています。

SortOrderIX 段落



ソート順序の各構成要素には、一連の文字が特定の順序で並んでいます。次の表に、英語版の順序を示します。 アルファベットのソートの順序は、言語によって多少異なります。

構成要素	文字とその順序
<$numerics>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<$alphabetics>	A Á À Â Ä Ã Å a á à â ä ã å ª B b C Ç c ç D d E É È Ê Ë e é è ê ë F f ƒ G g H h I Í Ì Î Ï i ì í î ï J j K k L l M m N Ñ n ñ O Ó Ò Ô Ö Õ Ø o ó ò ô ö õ ø º P p Q q R r S s T t U Ú Ù Û Ü u ú ù û ü V v W w X x Y Ÿ y ÿ Z z
<$symbols>	ASCII コードの順序で並ぶその他の文字

1) 参照ページ**を表示 > を選択し**、索引用の特殊なテキストフロー内の参照ページを表示します。
2) 「SortOrderIX」段落の構成要素を、目的のソートの順序に並べた実際の文字で置き換えます。

新しいソート順序を入力する場合は、次の規則に従います。

- <$alphabetics> を個別の文字で置き換える場合は、文字グループの間にスペースを 1 つ挿入することで区別します。（*文字グループ*（例えば、「Fƒf」など）は、同じ文字としてソートされる文字です（ただし、これらの文字がソートテキスト内で唯一異なる文字である場合は例外です）。ただし、ソートするテキスト内に1つの文字グループしかない場合は、この文字列にある最初の文字が最初に表示されます）。
- <$symbols> を個別の文字で置き換える場合、山形括弧（ < > ）の前にはバックスラッシュを使用します。
- 各行の最後で Return キーを押さないでください。 行末の文字を自動的にラップさせます。
- 2 文字を 1 文字としてソートするように指定する場合は、その 2 文字を山形かっこ（< >）で括り、例えば、「CÇcç<CH><Ch><ch>」のように入力します。この例では、各文字と 2 文字のペアが「C」という 1 つの文字グループに属します。 2 文字の CH は C の文字の後ろに、大文字のペアは小文字のペアの前に並びます。

単語単位ではなく文字単位でソートを行う

単語ごとに索引文字を並べ替えるには、次の手順を実行します。

1) 参照ページ**を表示 > を選択し**、索引のIXテキストフロー内の参照ページを表示します。
2) IX リファレンスページの IX テキストフローにある IgnoreCharsIX 段落の**先頭に**スペースを追加します。

文字単位のソート	単語単位のソート
海底 海水面 季節変動 海の壁	海面 海壁 海底 季節の変動

無視する文字を指定する

FrameMakerの初期設定では、索引エントリをソートする際にハイフン、区切りなしのハイフン、enダッシュ、emダッシュが無視されるように指定されています。

-_--

この他に、コンマ、ピリオド、角括弧、中括弧、引用符と感嘆符、通貨記号などの文字を無視するように指定することもできます。

-_--,.()[]{}$?!"

索引の生成時に無視する文字を指定するには、次の手順に従います。

1) 参照ページ**を表示 > を選択し**、索引用のIXテキストフロー内のIX参照ページを表示します。
2) 「IgnoreCharsIX」の段落を編集します。

注意: 日本語フォントでの作業中は、必要に応じて「無視する文字」段落に長音記号（ ー）を**無視して、文字の**無視を行います。長音記号は音を伸ばして発音する際に用いる記号なので、ソート順序に影響させたくない場合があります。

記号や数字やその他の文字を索引内の別の位置にソートする

記号や数字やその他の文字を索引内の別の位置にソートするには、次の手順に従います。

1) 参照ページ**を表示 > を選択し**、索引用の特殊テキストフロー内の参照ページを表示します。
2) 特殊テキストフローにある「SortOrderIX」段落の構成要素を並べ替えます。例えば、英文索引の先頭ではなく末尾に記号を入力するには、以下のように構成要素を配置します：
<$numerics><$alphabetics><$symbols>

日本語のソート順序を指定する

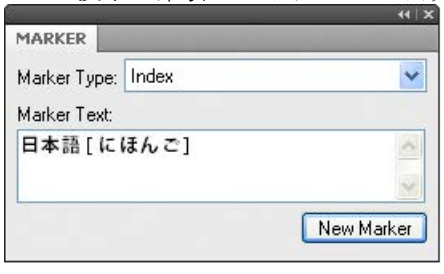
漢字は常にソート順序を指定する必要があります。
日本語フォントを使用する文書には、日本語の仮名（平仮名とカタカナ）のソート順序を指定する <$kana> という構成要素が含まれます。

構成要素	文字とその順序
<$kana>	Symbols[\]、Numerics [0]、A、B、C、D、E、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、P、Q、R、S、T、U、V、W、X、Y、Z、あ、い、う、え、お、か、き、く、け、こ、さ、し、す、せ、そ、た、ち、つ、て、と、な、に、ぬ、ね、の、は、ひ、ふ、へ、ほ、ま、み、む、め、も、や、ゆ、よ、ら、り、る、れ、ろ、わ、を、ん

半角のカタカナは、ソート時に生成ファイルで全角のカタカナに変換されます。漢字のソート順序は読み仮名で決まります。 このため、<$kana> 構成要素でほとんどの漢字のソートも制御されます。
読み仮名のない漢字および日本語の記号（全角の数字とローマ字）のソート順序は、初期設定

では〈$kana〉構成要素に含まれていません。漢字はコード値に基づいてソートされ、〈$kana〉でソートされた文字の後に続きます。
読み仮名のない漢字と日本語記号のソート方法を変更するには、これらの文字を〈$numerics〉、〈$alphabetics〉、〈$kana〉 のいずれかの構成要素に追加します。例えば、全角の日本語文字を〈$symbols〉構成要素に追加することができます。
マーカーテキストに、角かっこで括った読み仮名を入力します（ここでは、全角の角かっこも使用できます）。

漢字の索引エントリのソート順序



RELATED LINKS:
リストまたは索引の特殊テキストフローを編集する

索引を生成する

ブックと文書の索引を生成する方法について説明します。FrameMaker では、索引にページ番号を表示することもできます。

ソース文書に索引マーカーを挿入したら、標準索引などのマーカーの索引を生成できます。
ソース文書を変更する場合は、索引を再生成してこれを更新することができます。
通常は定義済みのマーカーの種類を使用しますが、カスタムのマーカーの種類を作成して、主要なエントリを太字で表示したり、特定のページ番号だけにカスタムのテキストを追加したりするなど、索引のスタイルを自由に変更することができます。カスタムテキストには、特定のページ番号の後に付ける「*note*」（注意）や「*figure*」（図）などを指定できますまた、学術論文などの索引には、ページ番号の後に「*ff*」（以下）や「*passim*」（諸所）などの略語を使用する場合もあります。
さらに、文書で使用するフォントの索引などの特殊な参照索引を生成することもできます。この種類の索引は、マーカーからは生成されません。

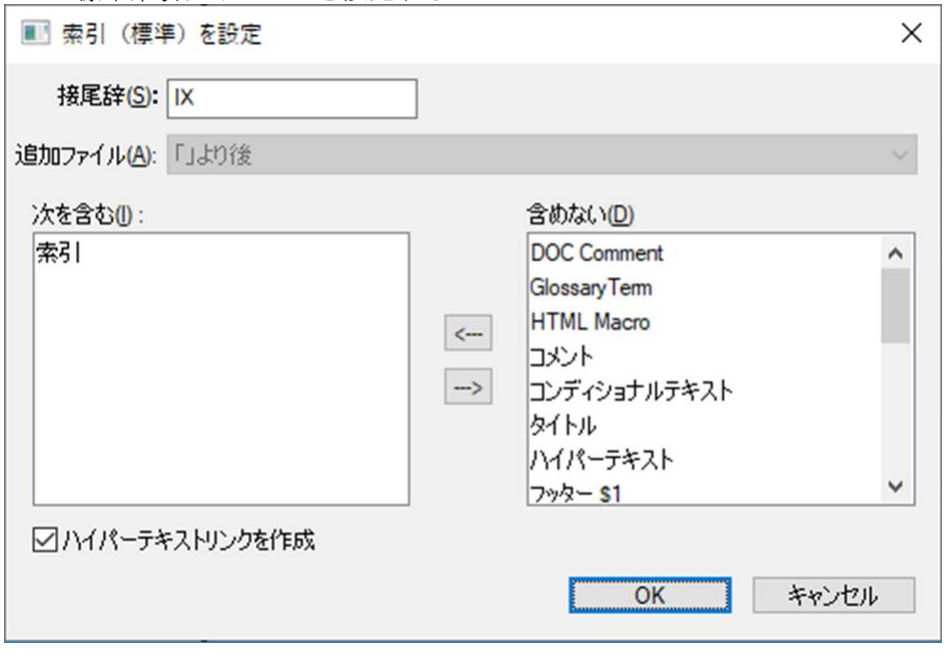
注意: アラビア語、ヘブライ語、ペルシア語などの RTL 言語の索引を生成する場合は、コンピューターのロケールがその言語のロケールに設定されていることを確認します。

ブックの索引を生成する

ブックの索引を生成するには、以下の手順に従います。

1) ブックウィンドウを開き、索引を生成するファイルを選択します。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - 挿入**標準 > 索引を選択します。**
   - 挿入**索引 > を選択し**、作成したい特殊化した索引の種類を選択します。
3) エントリに使用するマーカーの種類を「含む」スクロールリストに移動します。

標準索引ダイアログを設定する



スクロールリスト間でアイテムを移動するには、まずアイテムを選択して矢印ボタンをクリックするか、アイテムをダブルクリックします。

スクロールリスト内のアイテムをすべて別のスクロールリスト内に移動する場合は、Shift キーを押しながら矢印ボタンをクリックします。

4) ファイルの追加**ポップアップ・メニューでは、生成されたリストを現在の文書の前に追加するか**後に追加するかを指定します。

5) ファイル名に接尾辞を入力するか、初期設定の接尾辞をそのまま使用します。接尾辞は、生成ファイルの種類を示します。 例えば、標準索引の接尾辞には、通常「IX」を使用します。

注意: 接尾辞はファイル名の拡張子とは異なります。 拡張子は、生成されたリストの段落タグで使用され、例えばユーザーガイドIX索引のように、生成されたファイルのファイル名の一部として表示されます。

6) 生成する索引の各エントリをそのソースにリンクするには、**「ハイパーテキストリンクを作成」**を選択します。

7) 「OK」をクリックします。索引が生成され、別の文書として表示されます。

8) 索引をソース文書またはブックと同じフォルダーに保存します。生成されたファイルの名前を変更する場合は、ブックウィンドウを使用します。ディスク上のファイル名が変更され、すべての参照が更新されます。

初めて索引を生成する場合は、ブック内にある生成された文書以外の最初の文書のページレイアウトを使用するので、すべてのエントリが同じ書式で表示されます。 テンプレートを使用すると、最初から書式を設定できます。索引を再生成しても保持される書式の変更に関する詳細。

9) ブック内で開いているファイルを保存します。 開いているファイルは、コンピューターのメモリ上では更新されていますが、ディスク上では更新されていません。 ファイルが開いていない場合は、変更はディスク上で行われます。

RELATED LINKS:

リストおよび索引の書式設定

文書の索引を生成する

1) 次のいずれかの操作を行います。
   - 挿入**標準 > 検索を選択します。**
   - 挿入**索引 > を選択し**、作成したい特定な索引の種類を選択します。
2) 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。

   「はい」を選択してスタンドアロンの文書を作成する場合は、元の文書と同じフォルダーに索引が生成されます。

   *いいえを選択した**場合**、FrameMakerは開いているブックに索引を追加し、必要に応じて新しいブックを作成します。*
3) ファイル名に接尾辞を入力するか、初期設定の接尾辞をそのまま使用します。接尾辞は、生成ファイルの種類を示します。 例えば、標準索引の接尾辞には、通常「IX」を使用します。

   注意: 接尾辞はファイル名の拡張子とは異なります。 拡張子は、生成されたリストの段落タグで使用され、ユーザーガイドIX索引のように、生成されたファイルのファイル名の一部として表示されます。
4) 生成する索引の各エントリをそのソースにリンクするには、**「ハイパーテキストリンクを作成」**を選択します。
5) 次のいずれかの操作を行います。
   - スタンドアロンの索引を作成している場合は、「OK」をクリックします。索引が生成され表示されます。
   - 索引をブックに追加する場合は、「追加」をクリックし、次に「更新」をクリックします。新しいブックっを作成した場合、**ファイルに > 名前をつけてブックを保存**、を選択し、ブックを保存します。

   初めて索引を生成する場合は、ソース文書、またはブック内にある生成された文書以外の最初の文書のページレイアウトを使用するので、すべてのエントリが同じ書式で表示されます。 索引を再生成しても保持される書式の変更に関する詳細。
6) 索引をソース文書またはブックと同じフォルダーに保存します。

RELATED LINKS:

リストおよび索引の書式設定

ブック内のファイル名を変更する

複数の方法でページ番号を表示する標準索引を生成する

複数の方法でページ番号を表示する標準索引を生成するには、以下に従います。

1) カスタムのマーカーの種類を作成し、その用途を示すわかりやすい名前を付けます。 例えば、脚注を参照する索引エントリには、「IndexNote」というマーカーの種類を作成します。
2) 標準のエントリには「索引」マーカー、その他のエントリにはカスタムのマーカーをそれぞれ使用して、ソース文書の索引を作成します。
3) 索引を生成します。 この手順 3 では、カスタムのマーカーの他に「索引」マーカーも選択します。

   索引で、カスタムのマーカーのリファレンスページ（リファレンスページには「IX」が付いています）にある特殊テキストフローを編集して、ページ番号の後にテキストを追加したり、文字書式を変更したりします。 例えば、IndexNoteIX のテキストを <$pagenum> [note] のように変更すると、[note] がページ番号の後に表示されます。
4) 索引を更新して、編集を有効にします。

RELATED LINKS:

マーカーおよびマーカーの種類を追加、編集、削除する

ページ番号区切りを変更する

生成されたリストエントリの段落と文字の書式を変更する

索引を更新・変更する

FrameMaker のブックまたはスタンドアロン文書の一部である索引の更新と編集について説明します。

このトピックの内容:

- *概要*
- *ブックの一部である索引を更新する*
- *ブックの一部である索引に含まれるアイテムを追加または削除する*
- *スタンドアロンの文書である索引を更新する*

概要

索引はすぐに古くなってしまいます。通常は、索引を初めて校閲したときに修正が必要になります。例えば、エントリの文体が統一されていなかったり、エントリのまとめ方を変更したりする場合があります。
索引のエントリを編集するには、ソース文書内でそのエントリに対応する段落またはマーカーを編集してから、索引を再生成します。索引に直接入力してエントリを修正すると、索引の再生成時にその変更が無効になります。
例えば、索引で入力エラーを直接訂正しても、ソースマーカー内に入力エラーが残っていると、次に索引を生成したときに修正前の状態に戻ります。 このエラーを根本的に解決するには、ソース文書内の段落またはマーカーテキストを変更してから、索引を再生成する必要があります。

ブックの一部である索引を更新する

ブックの一部である索引を更新するには、以下に従います。

1) ソース文書に必要な変更を行います。
2) ブックウインドウで**更新ブックの編集 > を選択します。**
3) 更新するリストを**生成**スクロールリストに移動し、**「目次、リスト、索引を生成」**が選択されていることを確認し、**「更新」**をクリックします。

ブックの一部である索引に含まれるアイテムを追加または削除する

ブックの一部である索引に含まれるアイテムを追加または削除するには、以下に従います。

1) ブックウィンドウで、生成された索引を選択します。
2) 編集**標準 > 索引準備**（または、索引準備の*種類*）を選択します。
3) 必要に応じてリストボックス間でアイテムを移動し、**「設定」をクリックします。**
4) **「更新」**をクリックします。

スタンドアロンの文書である索引を更新する

1) ソース文書に必要な変更を行います。
2) ソース文書で「挿入」メニューから「標準索引」などのコマンドを選択し、**スタンドアローン文書の作成を**指示されたら**「はい」**を選択します。
3) 必要に応じてリストボックス間でアイテムを移動し、
4) 「OK」をクリックします。

RELATED LINKS:

目次とリストを更新・編集する

索引エントリのソースを検索する

FrameMaker の検索と置換のリンクを使用して、索引エントリのソースを検索する方法について説明します。

このトピックの内容:

- *概要*
- *リンクを使用して索引エントリのソースを検索する*
- *「検索と置換」を使用してマーカーを選択する*

概要

エントリを改訂するには、そのソース、つまり、ソース文書内で対応するマーカー（または構造化文書で作業している場合はマーカーエレメント）を検索する必要があります。
索引エントリのソースを簡単に検索するには、生成ファイルのエントリに設定されたハイパーテキストリンクを使用します。ハイパーテキストリンクを使用すると、ソース文書内の対応する情報を表示して選択できます。構造化された文書を扱っている場合、構造図でバブルが見えていれば*その要素*を選択できます。
ソース文書内でマーカーを見つけて選択するもう 1 つの簡単な方法は、マーカーポッドを使用

することです。このマーカーポッドには、マーカーテキスト、マーカーの種類、マーカーがある文書が表示されます。マーカーの種類のリストをソートして、文書内のすべての索引マーカーを表示できます。マーカーボッドにあるエントリを選択すると、自動的に文書内のマーカーがハイライトされます。エントリをダブルクリックすると、マーカーポッドが開き、素早く編集することができます。
マーカーボッドを使用すると、マーカーは文書内のまったく同じ場所に複数のマーカーがある場合でも、特定のマーカーを簡単に選択できます。

重要: マーカーの数が 50,000 を超えるような長い索引を生成する場合は、**「ハイパーテキストリンクを作成」**を選択しないでください。**「ハイパーテキストリンクを作成」**を選んで大きなサイズの索引を生成すると、処理時間が長くなったり、処理が失敗する場合があります。

リンクを使用して索引エントリのソースを検索する

リンクを使用して索引エントリのソースを検索するには、以下に従います。

1) 索引の生成時に**「ハイパーテキストリンクを作成」**を選択しなかった場合は、このオプションを選択して索引を再生成します。
2) **挿入 > マーカー**を選択します。
3) 生成された索引内で、索引のページ参照を Alt と Ctrl キーを押しながらクリックします。

対応するマーカーが含まれているソース文書のページが開き、そのマーカーが選択されます。マーカーテキストはマーカーポッドに表示されます。

「検索と置換」を使用してマーカーを選択する

「検索と置換」を使用してマーカーを選択するには、以下に従います。

1) ソース文書（生成されたリストにはない）で、**編集 > 検索と置換を選択します。**
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - FrameMakerの文書で作業している場合、「検索」ポップアップメニューから**「任意のマーカー」、「マーカーの種類」**または、**「マーカーテキスト」**のいずれかを選択します。必要に応じて、マーカーの種類またはマーカーテキストを入力します。
   - 構造化されたFrameMaker文書で作業している場合、**検索ポップアップメニューから**「要素」を選択し、**検索したい**要素のタグを入力して**「設定」をクリックします。**
3) 「**検索**」をクリックします。

注意: マーカーを選択すると、マーカーのテキストがマーカーポッドに表示されます。マーカーテキストを**変更するために、***検索・置換ダイアログボックス*で「置換」をクリックしないでください。これを行うと、マーカー自体が置換されます。 マーカーテキストを変更するには、**マーカー**のポッドで**「マーカーを編集」をクリックします。**

マーカーおよびマーカーの種類を追加、編集、削除する

FrameMaker でマーカーやマーカーの種類を追加、編集、削除する方法、ドキュメント間でマーカータイプをコピーする方法について説明します。

このトピックの内容:

· *概要*
· *マーカーを編集または削除する*
· *別の文書へマーカーの種類をコピーする*
· *マーカーの種類の名前を変更する*

概要

任意のマーカーの種類を作成して、リストや索引で他のマーカーの種類と同様に使用することができます。
新規のマーカーの種類を作成すると、他の文書やブックでもこれを共有できます。

マーカーを編集または削除する

マーカーを編集または削除するには、以下に従います。

1) 削除するマーカー（またはエレメント）を選択し、次のいずれかを実行します。
   - マーカー**ポッドから**「削除」アイコンをクリックします。
   - マーカー**ポッドの**「マーカーの削除」ボタンをクリックします。
2) 編集したいマーカー（または要素）を選択し、マーカーポッドのテキストを変更してから**マーカーの編集**アイコンをクリックします。

カスタムのマーカーの種類を追加・削除する

カスタムマーカーの種類を追加・削除する場合：

1) 挿入**マーカー > を選択し、**マーカーの種類**ポップアップメニューから**編集**を選択します。**
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - 新しい名前を入力し、**追加**をクリックします。
   - ポップアップメニューで名前を選択し、**削除をクリックします。**
3) **「完了」**をクリックします。

ヒント: ブックウィンドウを使用して、カスタムのマーカーの種類を編集することもできます。 対象となる文書を選択し、Esc キー、e キー、m キー、t キーの順に押します。

別の文書へマーカーの種類をコピーする

マーカーの種類を、別の文書へコピーします。

· マーカーまたはマーカーが含まれているテキストをコピーして、別の文書にペーストします。
· ファイル**を取りこみ > 書式を選択し、 > 文書のプロパティを取りこみます。**

マーカーの種類の名前を変更する

マーカーの種類の名前を変更する：

1) マーカーの**挿入を選び > マーカーの種類**ポップアップメニューから**編集**を選択します。
2) ポップアップメニューから名前を変更したいマーカーの種類を選択し、**「変更」をクリックします**。
3) 次のいずれかの操作を行います。
   - 指定したマーカーを新しい名前に変更するには、「To」のテキストボックスに新しい名前を入力します。
   - 指定したマーカーの名前を別のマーカーの種類に変更するには、「移動先」ポップアップメニューから**新しい**マーカーの種類を選択します。
4) 「OK」をクリックします。
5) **「完了」**をクリックします。

リストおよび索引の書式設定

FrameMakerでテンプレートを使用してリストまたはインデックスをフォーマットする方法をご覧ください。

テンプレートを使用してリストや索引を書式設定する

生成されたリストまたはインデックスをFrameMakerのテンプレートでフォーマットする方法をご覧ください。

リストまたは索引を初めて生成するときに（テンプレートを使用しない場合）、ソース文書、またはブック内にある生成された文書以外の最初の文書のページレイアウトが使用されるので、すべてのエントリが同じスタイルで表示されます。リストや索引を生成すると、他の文書と同様にそのページデザインや書式を変更することができます。ファイルを再生成すると、変更は保持されます。

1) リストや索引と同じファイル名を使用して、テンプレートをソース文書のフォルダーにコピーします。
2) リストまたは索引を生成します。

ヒント: ファイル > 取り込み > 書式を使用して、テンプレートの書式を取り込むこともできます。書式を取り込んだ後、リストまたは索引を再生成すると、特殊テキストフローで行った変更が生成ファイルに反映されます。

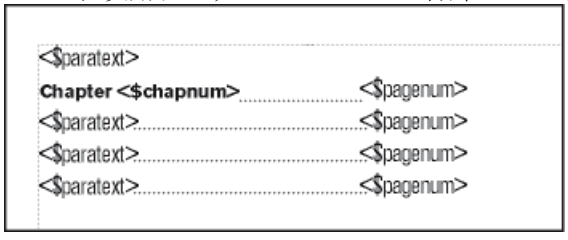
リストまたは索引の特殊テキストフローを編集する

リストまたはインデックスの特殊なテキストフローを編集する方法について学びます。

リストまたは索引の書式の大部分は、生成ファイルのリファレンスページにある特殊テキストフローで設定します。リファレンスページの名前は、目次は「TOC」、標準索引は「IX」で、初期設定のファイル名の接尾辞と同じです。

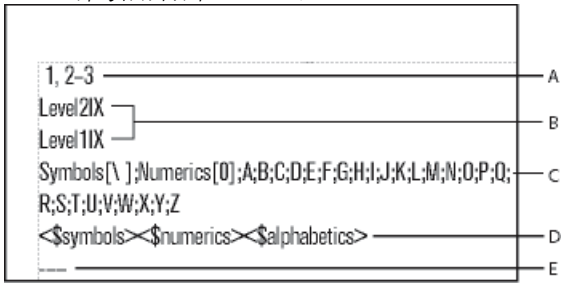
生成リストの場合、フロー内のそれぞれの段落が、リストに含まれる段落タグまたはマーカーの種類に対応します。このような段落には、初期設定の接尾辞を使用する名前のタグが付いています。 例えば、目次用テキストフローにある「見出し 1TOC」というタグが付いている段落は、第1レベルの見出し（ソース文書で「見出し1」というタグ付き）のエントリに対応します。

目次用リファレンスページの特殊テキストフロー



索引の場合、フロー内の段落は、索引に含めたマーカーの種類、エントリおよびサブエントリのレベル、ソート順序、使用する区切り記号または文字、その他の索引属性にそれぞれ対応します。

索引用特殊テキストフロー



A. 区切り文字プレースホルダーB. エントリのレベルC. グループタイトルプレースホルダーD. 並べ替え順序E。 文字プレースホルダーを無視する

リストまたはインデックスがハイパーテキストリンクで作成された場合、特別なテキストフローには、生成されたファイル内のハイパーテキストコマンドの形式を指定する段落も含まれます。このような段落のタグは、「*Active*」という語で始まります。

リストおよび索引の特殊テキストフローには、プレースホルダーテキスト付きの特殊な段落が含まれています。このプレースホルダーテキストにより、ファイルを再生成したときのエントリの表示方法を指定できます。

特殊テキストフローの各段落にある構成要素によって、リストまたは索引に表示される情報とその表示順序が決まります。特殊テキストフローで使用できる構成要素は、次のとおりです。

構成要素	意味
<$autorange>	索引のページ範囲を自動的に作成します。
<$numerics> <$alphabetics> <$symbols> <$kana>	索引の全体的なソート順序を指定します。
<$pagenum>	ソース段落またはマーカーのあるページ番号を表示します。
<$volnum>	ソース段落またはマーカーのある文書の巻番号を表示します。
<$chapnum>	ソース段落またはマーカーのある文書の章番号を表示します。
<$paratext>	自動番号を除く段落のテキストを表示します。
<$paranum>	自動番号の最後にあるスペースとタブを除く、段落の自動番号全体を表示します（*節 2.1.1* など）。
<$paranumonly>	段落の自動番号のカウンターとその間にある文字を表示します（*2.1.1* など）。
<$paratag>	ソース段落のタグを表示します。

1) リストまたはインデックスで、
   ***表示 > リファレンスページ**を選択します。*
2) 編集するテキストフローを含むリファレンスページを表示します。
3) テキストフローにある適切な段落を編集します。
4) 「ボディページを表示を」 **> を選択します。**
5) 索引を再生成して、変更を有効にします。

注意: リストまたは索引の生成は、生成したファイルではなく、必ずソース文書から行います。

RELATED LINKS:

索引エントリでページ範囲を使用する

生成されたリストエントリの段落と文字の書式を変更する

生成されたリストエントリの段落と文字の書式を変更する

FrameMakerでエントリの段落と文字の形式を変更する方法をご覧ください。

このトピックの内容:

- *概要*
- *エントリの段落書式を変更する*
- *エントリの文字書式を変更する*

概要

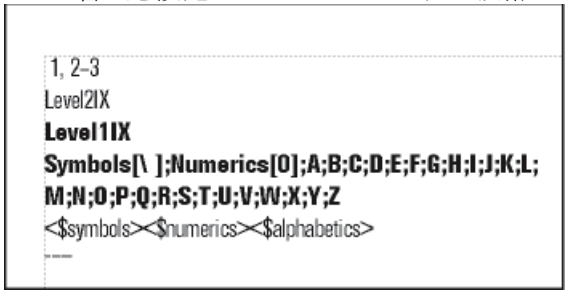
生成したリストにあるエントリの段落書式を修正して、エントリのスタイルを変更できます。また、リスト内のテキストや、同じマーカーの種類を使用して作成されたすべての索引ページ番号の文字書式を変更することもできます。例えば、すべてのページ番号を斜体にすることができます。

注意: リストまたはインデックスを生成した後にソースドキュメントに新しい文字フォーマットを作成する場合は、**ファイル > インポート > フォーマット** を使用する必要がある場合があります。生成されたリストに文字フォーマットをインポートします。この処理が必要なのは、リストまたは索引の一部となっている段落やマーカーで、作成した新規の文字書式を使用しているときです。リストまたは索引を最初に生成する前に文字書式を作成した場合、では自動的にこの書式が生成したファイルに取り込まれます。

エントリの段落書式を変更する

1) リストまたは索引で、特殊テキストフローを含むリファレンスページを表示します。 通常このページは、目次の場合は「TOC」、標準索引は「IX」という名前が付いています。
2) リストまたは索引のエントリに対応する段落書式のあるプレースホルダー段落を検索します （例えば、**「Level1IX」**は第 1 レベルの索引エントリ用のプレースホルダーテキストの書式で、**「見出し 1TOC」** は目次の「見出し 1」エントリの書式です）。
3) インデントやフォントサイズなどの段落書式の属性を変更し、段落書式を更新して、次にファイルを生成するときに変更した書式を利用できるようにします。 プレースホルダー段落にエントリの表示設定が示されます。

書式を設定したプレースホルダー段落



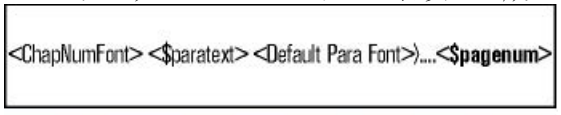
エントリの文字書式を変更する

1) リストまたは索引で新規の文字書式を作成し、これを*文字カタログ*に保存します。
2) **表示 > リファレンスページ** を選択し、特殊テキストフローを含むリファレンスページを表示します。

変更するエントリに対応するスタイルが付いている段落で、次の操作を行ってください。

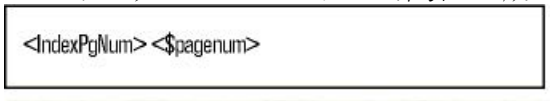
- リストの場合、山形かっこ（< >）で括った文字タグを変更するテキストの前に入力します。その段落のデフォルトフォントに戻すには、「<DefaultParaFont>」と入力します。例えば、**「ChapNumFont」**いうタグが付いたスタイルを定義して、目次の章番号を大きなフォントで表示できます。

リファレンスページおよび目次の生成



- インデックスで、< $pagenum>の左側の山かっこ（<>）の間に文字タグを入力します。 For example, if **IndexPgNum** is a character format defined for italic page numbers in a standard index, you could use it to format just the page numbers in the paragraphs tagged **IndexIX**.

リファレンスページおよび索引の生成



ヒント: リストまたは索引にあるテキストの文字書式の変更は、山形かっこで括った文字タグを構成要素の前に入力する代わりに、構成要素に文字書式を直接適用して行うこともできます。 このとき、文字書式を段落記号に適用しないように注意してください。

ブックコンポーネントと段落自動番号を挿入する

FrameMaker で生成リストにブックコンポーネントと段落の自動番号を含める方法を説明します。

このトピックの内容:

- *概要*
- *巻と章の自動番号を含める*
- *段落の自動番号を含める*

概要

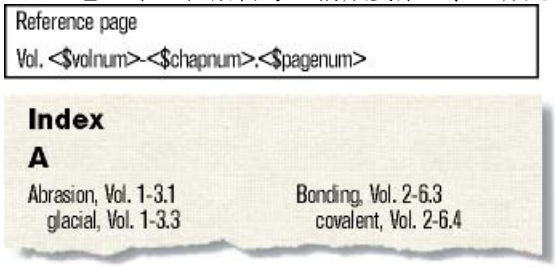
生成リストには、エントリのページ番号の代わりとして、またはそれに加えて、段落書式の一部として自動的に挿入されるテキストと自動番号を含めることができます。また、索引で索引マーカーを含むすべての段落にも自動番号が付いている場合、ページ番号の代わりに自動番号を使用できます。

ページ番号の代わりに節の記号と番号を使用した索引

自動番号を追加するには、次の構成要素を使用できます。

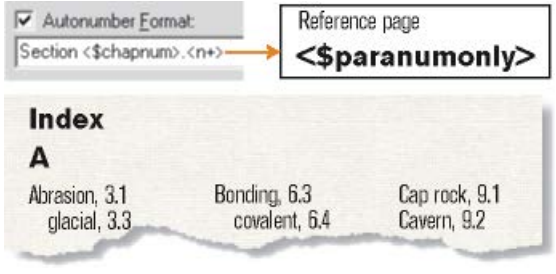
- <$volnum>、<$chapnum>、<$sectionnum>、<$subsectionnum> を使用すると、巻、章、節およびサブセクションのカウンターが追加されます。

  巻と章の自動番号の構成要素と、生成された索引



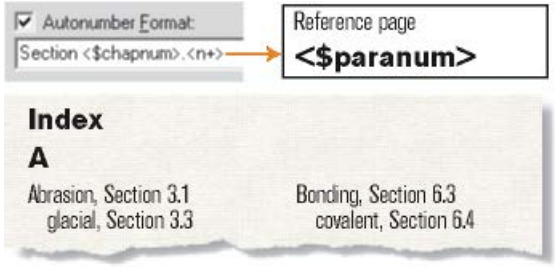
- <$paranumonly> を使用すると、カウンターとその間にある文字が含まれます（例えば、*「節 2.2」*という自動番号が付いている段落は*「2.2」*と表示されます）。

  節の番号を使用する段落の自動番号の構成要素と、生成された索引



- <$paranum> を使用すると、カウンターと自動番号中（最後のスペースとタブは除く）のテキストがすべて含まれます。

  「Section」（節）のテキストと番号を使用した段落の自動番号の構成要素と、生成された索引



巻と章の自動番号を含める

1) **表示 > リファレンスページ**を選択し、特殊テキストフローを含むリファレンスページを表示します。
2) リストまたは索引で、自動番号を挿入する位置に <$volnum> 構成要素または <$chapnum> 構成要素を入力します。

   *たとえば、インデックスタイプのマーカーから生成されたエントリにページ番号（3-1など）とともに章番号を含めるには、前に< $chapnum>-と入力します。 < $pagenum>タグ付けされた段落のビルディングブロック**IndexIX**。*

ヒント: 「3-1」などの番号が 2 行に分割されないようにするには、Esc キー、ハイフン、h キーを順に押して非分離ハイフンを挿入します。

段落の自動番号を含める

1) **表示 > リファレンスページ**を選択し、特殊テキストフローを含むリファレンスページを表示します。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - リストの場合、自動番号を挿入する位置に <$paranumonly> 構成要素または <$paranum> 構成要素を入力します。
   - インデックスで、< $pagenum>ビルディングブロックを< $paranum>または< $paranumonly>に置き換えます。マーカータイプで始まるタグ。例えば、「索引」という種類のマーカーから生成したエントリ内でページ番号の代わりに段落自動番号を含めるには、「索引 IX」というタグが付いた段落内の <$pagenum> 構成要素を置き換えます。

RELATED LINKS:
文書とページ番号

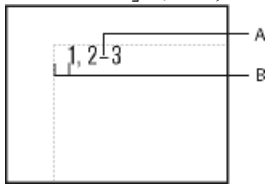
ページ番号区切りを変更する

ページ番号区切りを変更する方法について説明します。

「*Erosion 1, 2-31*」のような標準的な索引のエントリでは、エントリテキストの後にスペースが 1 つ、ページ番号の間にはコンマとスペースが 1 つずつあり、ページ範囲の表示には en ダッシュを使用し、最後の数字の後は空白です。この区切り記号は、enダッシュを「〜」という記号に変えるなど、必要に応じて変更することができます例えば、区切り記号を変更して、「*Erosion, 1*」のようにエントリの後ろにコンマを指定することもできます。

1) **表示 > リファレンスページ**を選択し、特殊テキストフローを含むリファレンスページを表示します。
2) 区切り記号段落を編集します。（「*1,23-*」を含む段落を見つけます）。どの区切り記号も変更できますが、必ず 1、2、3 を含むプレースホルダーを使用します。

「IX」リファレンスページにある任意の区切り記号段落



A. En ダッシュ B. Em スペース

生成されたリストエントリにテキストを手動で追加する

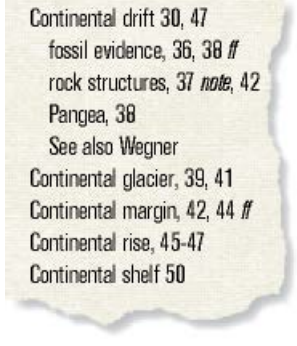
Adobe FrameMaker で、生成されたリストエントリに手動でテキストを追加する方法について学びます。

特定のタグが付いた段落や、特定の種類のマーカーから生成されたすべてのエントリに、テキストを追加できます。 例えば、ページ番号を角かっこ（[ ]）で括ることができます。

目次内に追加された角かっこ

追加のテキストを含むカスタムマーカーの種類を使用して、索引でのページ番号を様々な方法で表示することもできます。 例えば、次のような学術書の索引を生成する場合があります。

索引に追加した任意のページ番号



これを行うには、2 つのカスタムマーカー、つまり、「*ff*」が後に付くページ番号の 1 つ、および「*note*」が後に続くページ番号の1つが必要です。これらのマーカーには、「Indexff」や「IndexNote」などの名前を付けます。
索引を生成するときには、3 つのマーカーの種類（「索引」と 2 つの任意のマーカー）をすべて含めます。索引を生成した後は、リファレンスページでこれらのマーカーの種類の特殊テキストフローを編集できます。

マーカーの種類	リファレンスページを編集する	結果
Indexff	<$pagenum> *ff*	15 *ff*
IndexNote	<$pagenum> *note*	15 *note*

次回に索引を生成すると、リファレンスページの変更が索引に反映されます。

1) **表示 > リファレンスページ**を選択し、リストまたは索引用の特殊テキストフローを含むリファレンスページを表示します。
2) 表示する位置にテキストを入力します。 例えば、すべてのページ番号を角かっこで括る場合は、次のようにページ番号の構成要素を角かっこで括ります。
   <$paratext>[<$pagenum>]

索引リストでタブやタブリーダーを使用する

FrameMakerで、リストまたは索引でタブやタブリーダーを使用する方法について説明します。

タブを使用して、リストまたは索引に表示されるページ番号を整列することができますまた、タブを使用してエントリテキストとページ番号の間にピリオドなどのタブリーダーを追加することもできます。

右揃えのタブ位置とピリオドのリーダーを指定した目次

タブ位置でコラムに合わせて整列された索引のページ番号

1) **表示 > リファレンスページ**を選択し、特殊テキストフローを含むリファレンスページを表示します。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - リストの場合、タグが変更するエントリと一致する段落の< $paratext>と< $pagenum>ビルディングブロックの間のスペースを選択します。
   - 索引の場合は、**区切り記号**段落内の番号 1 の前のスペースを選択します。
3) Tab キーを押します。
4) ページ番号を整列させる場所にタブ位置を追加して段落書式を変更します。 また、必要に応じてピリオドのリーダーを指定する書式を定義します。次に、段落書式を更新して、次回のリストまたは索引の生成時に変更が有効になるように設定します。

リストエントリ内の情報を再編成する

リストエントリ内の情報を再編成する。

リストエントリの各アイテムの表示順序を指定することができます。例えば、ページ番号の後

に段落テキストを表示するように指定できます。

1) **表示 > リファレンスページ**を選択し、目次またはリスト用の特殊テキストフローを含むリファレンスページを表示します。
2) 構成要素を並べ替えます。 例えば、ページ番号の後に段落テキストを表示するには、、「<$pagenum> <$paratext>」のように構成要素を入力します。

相互参照を決定する

マーカーが削除された場合、またはIDとID参照が一致しない場合に、相互参照を解決する方法を参照します。

このトピックの内容:

- *マーカーを削除した場合に相互参照を決定する*
- *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*

マーカーを削除した場合に相互参照を決定する

1) 相互参照パネルを開き、
   フィルター > 参照 > 非決定の相互参照を選択します。正しいファイル名が選択されていることを確認します。 ポッドにすべての非決定の相互参照が表示されます。
2) 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。
   - 非決定の段落相互参照が検索された場合は、相互参照をダブルクリックして相互参照ダイアログボックスを表示し、別のソースを指定してから「置換」をクリックします。
   - 非決定のスポット相互参照が検索された場合は、ソーステキストに新しい相互参照マーカーを挿入します。相互参照ダイアログボックスから新しいマーカーを選択し、**「置換」**をクリックします。

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

構造化文書の場合、ID または ID 参照の値を編集して両者を一致させます。
ID 属性は読み取り専用であることが多いので、通常は ID 参照を編集します。

用語集

FrameMakerの用語集とは何かを理解する。

文書の用語集を定義するには、FrameMaker で *マーカー* を使用します。 その後この機能を使用して、定義した用語の用語集が含まれた文書を公開できます。公開された出力に用語集の用語が含まれている場合、ユーザーはその定義を確認できます。用語集を含む出力を公開するには、以下のことが必要です。

- *用語集の用語の定義を作成する*

- *用語集マーカーを用語の出現場所に適用します。*

用語集の用語の定義を作成する

FrameMakerの用語集の用語の定義を作成する方法をご覧ください。

文書内で、用語集に含める用語の定義を指定する必要があります。

1) 用語の定義が含まれている文書内の段落に、ポインターを移動します。
   例えば、PDF という語にポータブルドキュメントフォーマットという定義を付けることができます。 この場合、ポータブルドキュメントフォーマットの定義が含まれている文書内の段落に、ポインターを移動する必要があります。
2) マーカーダイアログボックス（挿入・マーカー）でマーカーの種類として「用語集」を選択します。 >
3) マーカーテキストとして用語を指定します。例えば、マーカーテキストをPDFに指定します。

用語集マーカーを用語の出現場所に適用します。

用語集マーカーを用語の出現場所に適用する方法を学びます。

用語集の用語が定義されます。次に、文書内の用語の出現場所にこの定義を適用する必要があります。

1) 用語集の定義を適用する用語を選択します。 公開された出力でユーザーがその用語を選択すると、定義が表示されます。例えば文書にPDFという用語が含まれている場合、PDFというテキストを選択する必要があります。

2) 「マーカー」ダイアログボックス「マーカーの挿入」でマーカーの種類をGlossary Termにします。
   >
3) マーカーテキストとして用語を指定します。デフォルトではFrameMakerは、マーカーテキストを前のステップで選択されたテキスト年て表示します。

   注意: マーカーテキストとして用語を指定する必要はありません。 ただし、指定するマーカーテキストが、*用語集の用語の定義を作成する*（手順 3）で定義したマーカーテキストの最初の語句と同じであることを確認する必要があります。

用語集の用語の定義を作成し、その定義を文書内の用語の出現場所に適用したら、文書を公開できます。文書を公開するときには、文書内の用語を選択したときに用語集の定義をどのように表示するかを指定できます。**詳細は表の「一般設定」オプションを参照してください。***スタイルマッピング*

脚注と巻末注

FrameMaker の脚注と巻末注の機能について説明します。

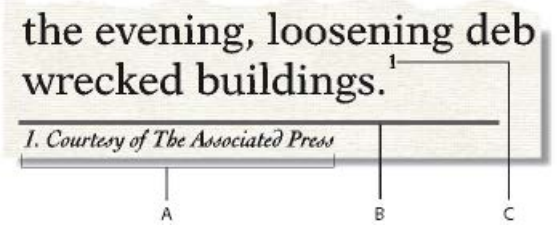
脚注は、ページ下部に表示される注で、テキストの指定部分に対してコメントを書いたり参照を引用したりするものです。
巻末の注とは、章およびブックの最後に表示される注釈で、テキストの指定された部分についてコメントしたり、参考文献を引用したりする者です。

脚注を作成および編集する

脚注の作成、編集、挿入、削除、脚注のプロパティの更新、複数の脚注の挿入について説明します。FrameMaker の複数コラムレイアウトで脚注を付加します。

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. 脚注セパレータC. 脚注参照
脚注の挿入、移動、削除を行うとFrameMakerは番号つけの調整を行います。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。

FrameMaker 文書に脚注を挿入する

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。

FrameMaker 文書に脚注を挿入するには、以下を行います。

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) 脚注の**挿入を > 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。

   注意: 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。 脚注の入力が終わったら、脚注の中をクリックするか「脚注の挿入」を再度**選択肢て > 本文に**戻ります。

ヒント： 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* [5] [6] 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。

構造化された FrameMaker 文書に脚注エレメントを挿入する

構造化された FrameMaker 文書に脚注を挿入するには、以下を行います。

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で*脚注エレメント*を選択し、挿入を**クリックします**。

   FrameMaker が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。 構造表示に脚注のバブルが表示され、脚注テキストの先頭を示すテキストニペットが表示されます。

   また、挿入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) 新しいエレメントの*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。 脚注の入力が終わったら、脚注の中をクリックするか、「脚注「の挿入を選択して」**本文に > 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。
無効な脚注エレメントを使用するには、以下のいずれかを実行します

- 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。
- 初期設定のエレメント脚注で無効な脚注を**<挿入するには>**、「脚注の挿入」**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。脚注の番号は、FrameMakerが自動的に管理するので、手動で変更することはできません。

脚注をコピー、移動、削除する

脚注をコピー、移動、削除するには、以下を行います。

1) （脚注テキストではなく）脚注参照を選択します。
   または、構造表示で、脚注エレメントをクリックします。
2) 次のいずれかの操作を行います。
   - 脚注を複製または移動するには、**編集 > コピー**または**編集 > カット、を使用し > 次に編集ペーストを使用します**。
   - 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 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。

RELATED LINKS:
脚注の属性を変更する

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。

2 つの参照が指定された脚注

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

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。 編集**更新 > 参照**を選択して番号を更新します。

複数の参照を脚注に挿入するには、以下を行います。

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) 相互参照の挿入**を選択すると、 > クリックした**場所の脚注に相互参照が挿入されます。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。

FrameMakerは、元の脚注参照と同一の相互参照を挿入します。

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。

脚注を書式設定する

番号のスタイル、番号書式または脚注テキストで使用する段落書式など、脚注のすべての属性を変更できます。
FrameMakerでは、文書の脚注と表の脚注で異なる書式を使用しています。

脚注の属性を変更する

段落書式以外の変更は、新規および既存の脚注に適用されます。

1) 対象の文書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) FrameMakerでは、**文書の脚注と > 表の脚注で > 異なる書式を使用しています**。表の脚注属性を編集するには、ポップアップメニューから**「表の脚注」**を選択します。
3) 次の操作を行います。
   - 脚注の高さをコラムで有効な最大値に設定する場合は、**「脚注部分の最大の高さ」**テキストボックスに値を入力します。
   - 新規の脚注に異なる段落書式を使用する場合は、**「段落書式」**テキストボックスに書式のタグを入力します。 文書の段落カタログに書式が用意されている必要があります。既存の脚注で他の書式を使用する場合は、その書式を直接適用します。
   - メインテキストの脚注参照の書式および脚注の脚注番号の書式を指定します。 番号の位置には、上付き、ベースラインまたは下付きのいずれかを選択でき、番号に接頭辞や接尾辞を付けることもできます。
4) **「設定」**をクリックします。

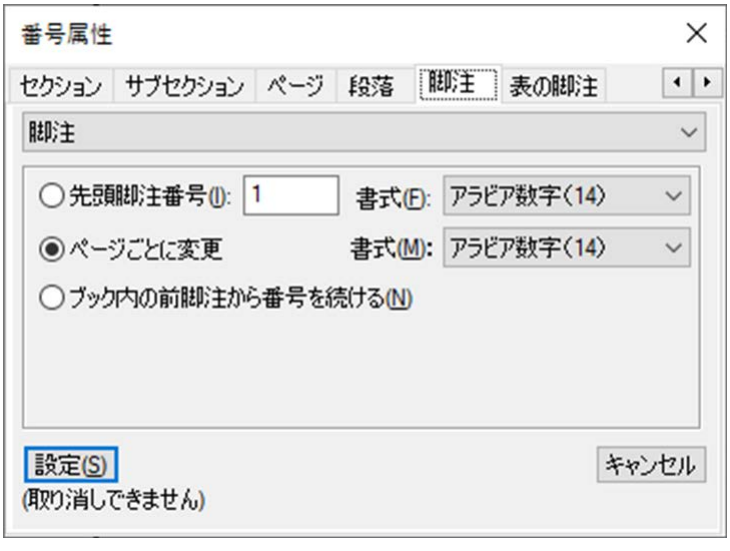
ヒント: 初期設定では、新規の脚注に使用する*「脚注」*および*「表脚注」*という名前の段落書式が文書に含まれている場合があります。脚注のスタイルを変更するには、これらの書式を変更します。

脚注番号のスタイルを変更する

注意: ブックに含まれる文書を対象に作業している場合は、ドキュメントウィンドウで属性を直接設定するのではなく、ブックウィンドウで属性を設定します。 ブックを更新すると、ブックの属性によって文書の属性が変更されます。

脚注番号のスタイルを変更するには、以下に従います。

1) 対象の文書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) 書式**文書 > 番号設定 > を選択します**。
   番号設定のプロパティダイアログが表示されます:



3) **脚注**または**表脚注**を選択します。
4) **書式**ポップアップメニューで、番号のスタイルを選択します。
5) 文書の脚注番号をページごとに 1 に戻すか、特定の数値から開始するか、ブックの前の章から通して付けるかを選択します。 通し番号を使用する場合は、どの番号からでも開始できます。 表脚注の番号は、常に表ごとに開始します。
6) **「設定」**をクリックします。

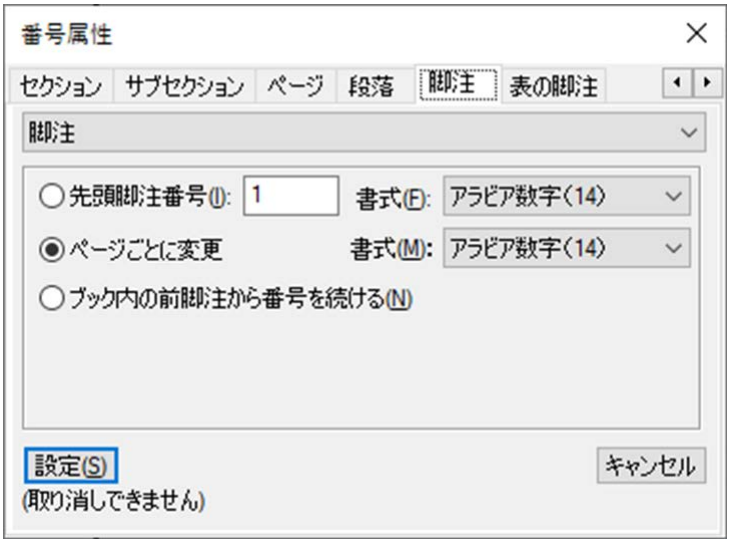
脚注カスタム番号スタイルを作成する

注意: ブックに含まれる文書を対象に作業している場合は、ドキュメントウィンドウで属性を直接設定するのではなく、ブックウィンドウで属性を設定します。 ブックを更新すると、ブックの属性によって文書の属性が変更されます。

「カスタム番号」スタイルでは、番号、文字および記号を自由に組み合わせることができ、入力順に使用されます。カスタムスタイルで記号を指定した場合、文書内の脚注数がその記号の数より多いときは、記号が繰り返し使用されます。 例えば、* と † という 2 つの記号を使用する場合に、3 つの脚注が文書に含まれていると、3 番目の脚注は ** と表示されます。 脚注番号は、脚注の段落書式のデフォルトフォントで表示されます。

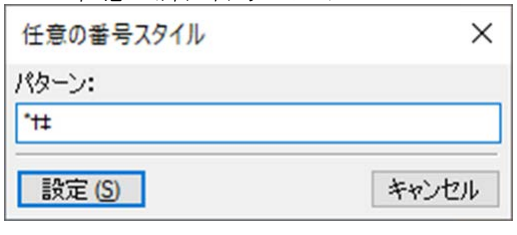
脚注のカスタム番号設定を作成するには、次のようになります：

1) 対象の文書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) 書式**文書 > 番号設定 > を選択します。**
番号設定のプロパティダイアログが表示されます：



3) **脚注**または**表脚注**を選択します。
4) **書式**ポップアップメニューで、**「カスタム…」**を選択します。*カスタム番号設定*ダイアログが表示されます。

任意の脚注番号スタイル



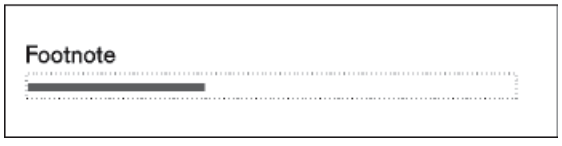
5) カスタムの番号パターンを指定します。
6) **「設定」**をクリックします。

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。 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。

脚注の境界線を変更する

脚注の境界線とは、本文テキストまたは表の一番下と最初の脚注の間に自動的に配置されるグラフィック枠を指します。通常、線またはその他のデザインエレメントにより、本文と脚注を分離します。 この枠の高さにより、本文または表と脚注の間の間隔が決まります。
文書や表の脚注の境界線枠は、リファレンスページに保存されます。枠の名前は脚注で使用する段落書式と同じで、初期設定は*脚注*と*表脚注*です。

リファレンスページ



ボディページ上の脚注の境界線

1) 「参照ページを表示」**を選択し、>脚注のセパレータフレーム内の**ページを表示します。
2) 枠のサイズを変更するか、内容を編集します。 枠内の線のサイズや位置を変更したり、線を削除または置換することができます。 枠の高さを低く設定すると、最初の脚注がテキストまたは表の一番下に近くなります。 枠内で線を下に移動すると、最初の脚注の位置は変わりませんが、線が最初の脚注に近くなります。

   ヒント: 本文テキストまたは表と脚注の間に線ではなくスペースを追加するには、境界線枠を空白にしておきます。
3) 「ボディページを表示を」 **> を選択します**。

複数コラムレイアウトでの脚注の使用

複数コラムレイアウトでの脚注の配置は、脚注参照の位置および横見出しまたはコラムを連結するテキストの有無によって決まります。

横見出し

横見出しのある単一コラム文書の場合、本文コラムの脚注は本文コラムと同じ幅で表示されますが、横見出しの脚注は、横見出し用スペースと本文コラムの両方にまたがって表示されます。

横見出しの脚注は本文コラムと横見出し用スペースにまたがって表示される

横見出しの脚注を本文コラムの脚注に揃えるには、横見出し用スペースの幅に間隔を加えた距離を追加して、横見出し用スペースの脚注のインデントを変更します。

連結

全コラムにわたって表示されているテキストと、そうでないテキストが混在している複数コラム書式では、脚注がコラムを連結する場合と連結しない場合があります。 参照が

連結テキストに表示されている脚注は常にコラムを連結し、テキスト枠の一番下に表示されます。 参照が非連結テキストに表示されている脚注は、段落書式ウィンドウのページ属性でその脚注の段落書式が**「すべてのコラム」**（*パラグラフデザイナー*の（ページネーション*プロパティ*）。

すべてのコラムにまたがって表示された脚注

段落書式が**「コラム内」**に設定されていると、脚注は次の連結段落のすぐ上（ページに連結段落がある場合）、またはコラムの一番下に表示されます。

コラム内に表示された脚注

脚注の表示順が正しくない場合は、脚注段落書式を**「すべてのコラム」**に設定して、ページの一番下ですべての脚注を番号順に強制的に表示します。

巻末注を作成・管理する

FrameMaker で巻末注を作成および管理する方法について説明します。

このトピックの内容:

- *巻末注を作成する*
- *構造化文書での巻末注を作成する*
- *巻末注を管理する*

巻末注を作成する

FrameMaker 文書内に文末脚注を作成するには、以下を行います。

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。

   たとえば、文末脚注の参照を上付き文字で表示する場合、およびドキュメントに上付き文字形式が含まれている場合、相互参照形式< Superscript> < $paranumonly>が表示されます。上付き文字としての文末脚注段落の自動番号。

構造化文書での巻末注を作成する

構造化された FrameMaker 文書に巻末注を作成するには、以下を行います。

1) 文書の最後に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。

ブックのトラブルシューティング

Adobe FrameMakerの問題のトラブルシューティングについて学びます。

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（「*ブックの作成*」を参照）。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 > ブックまたはファイル更新 > 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、本の操作中にパフォーマンスが低下する場合は、条件付きテキストの表示/非表示ポッドをワークスペースから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

FrameMaker のブックに関する様々なエラーメッセージの解釈の説明です。

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。

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ナル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。 各ファイルの設定を同じにする（**挿入 > 条件付きタグ**を使用）か、ブック全体の設定を一度に更新できます。**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。詳しくは、「*文書とページ番号*」を参照してください。

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。

目次とリストのトラブルシューティング

FrameMaker の目次とリストのトラブルシューティングについて説明します。

ソース文書内の小さな問題が原因となって、リストに問題が生じる場合があります。例えば、段落のタグを誤って付けたために、リストに余分なエントリが追加されたり、反対にエントリが不足したりする場合があります。また、空白の段落があるために、リストに余分な行が追加されることもあります。

余分なエントリまたは行

ソース文書の書式設定が誤っている場合、目次などのリストに余分な段落が表示されることがあります。 これを修正するには、次の操作を行ってください。

- 余分なエントリがリストに含まれる場合、ソース文書内で対応する段落タグやマーカーの種類を調べ、段落に別の書式を適用するか、マーカーの種類を変更します。
- ページ番号しかない余分な行がリストに含まれる場合、ソース文書内で対応する空白段落を削除します。 ソース文書内で段落の間のスペースを広げるには、空白の段落を挿入するのではなく、段落書式の間隔属性を指定します。

生成されないエントリ

ソース文書に表示されていて、リストにはないエントリを含めるには、次のいずれかの操作を行います。

- 特定の段落タグまたはマーカーの種類が付いているエントリがすべて存在しない場合、リストの設定ダイアログボックスの「含める」スクロールリストに、正しいアイテムが含まれていることを確認します。
- 一部のエントリが不足している場合、ソース文書で対応する段落またはエレメントのタグまたはマーカーの種類を調べます。 いずれかが正しくない場合、情報はリストに含まれません。

エントリの分割

ソース文書に複数行の見出しがある場合、見出しの入力時に Return キーを押して改行し、各行を別々の段落として入力すると、問題が生じることがあります。これによって、リストには、見出しに含まれる各段落に対して 1 つずつエントリが作成されます。 このリストを修正するには、ソース文書でそれぞれの見出しに使用する段落を 1 つにする必要があります。

見出しを強制改行しないようにしてください。強制改行は生成された目次に反映されます。 任意の位置で見出しを改行するには、ソース文書で見出し段落の右インデント設定

を変更します。見出しが中央揃えの場合は、左右両方のインデント設定を変更します。また、ハードスペースを使用して、見出しを適切な位置で強制的に改行することもできます。

不完全なエントリ（非構造化文書）

エレメントに複数の段落が含まれているときは、リストには最初の段落のエントリだけが表示されます。 ソース文書に複数行の見出しがある場合、各行を別々の段落として入力すると、問題が生じることがあります。

見出しを強制改行しないようにしてください。強制改行は生成された目次に反映されます。 リストに見出しのテキストをすべて表示しながら任意の位置で改行するには、ハードスペースを使用して強制改行します。 または、見出しの右インデント設定（見出しが中央揃えの場合は左右のインデント設定）を調整して強制改行することもできます。ただし、これによって書式ルールが変更されます。

注意: この方法を使用すると、段落スタイルとエレメント定義が両方とも変更されます。 また、書式またはエレメント定義を取り込んだり、構造化文書の他の場所を編集してエレメントのコンテキストを変更したりすると、これらの設定が保持されない場合があります。

正しくないページ番号（XML コンポーネントを持つブック）

1 つのブック内に構造化 XML ファイルと非構造化ファイルが混在している場合、PDF を生成するとページ番号が正しくない場合があります。この問題の原因は、XML ファイルのページ番号情報がテンプレートから取得され、そのテンプレートに二重のページ番号設定があることが考えられます。

この問題を回避するには、常に XML ファイルを開いておいて、ブックを更新してください。このようにすると、ブック内のすべてのコンポーネントは正しいページ番号情報を持ち、生成する PDF も正しいページ番号を持ちます。

不適切な改行

リストやソース文書の改行が不適切な場合、1 つにまとまっているエントリがリスト内で複数に分割されることがあります。 これを修正するには、次のいずれかの操作を行います。

- 改行前に使用できる文字を変更します。 例えば、FrameMaker では通常 en ダッシュ (-) の後に自動的に改行します。 en ダッシュの後で改行しないようにするには、**書式 > 文書 > テキストオプション**を使用します。
- リファレンスページの特殊なテキストフローでは、各アイテムに対するテキストとページ番号の間にハードスペースを使用して、行にページ番号だけが表示されないようにします。詳しくは、「*リストまたは索引の特殊テキストフローを編集する*」を参照してください。

タイトルの消失

タイトルに段落書式を指定しないと、再生成時に入力したタイトルが消える可能性があります。

書式の消失

再生成を行ったときに書式の変更が保持されない場合、次の操作を行ってください（「*リストおよび索引の書式設定*」を参照）。

- リストのファイル名または保存場所を変更した場合、これらを元に戻します。 リストをソース文書と同じフォルダーに保存し、FrameMaker で割り当てたファイル名を使用しないと、FrameMaker では書式変更を認識できません。
- 段落と文字の形式の変更を保持するには、それらをリストの*段落カタログ*または*文字カタログ*に保存して、次にリストを生成するときに利用できるようにします。
- 他の変更を保持するには、*リストまたは索引の特殊テキストフローを編集する*で説明されているように、特別なテキストフローで変更を加えます。

索引のトラブルシューティング

FrameMaker の索引の問題を解決する方法について説明します。

生成されないエントリ

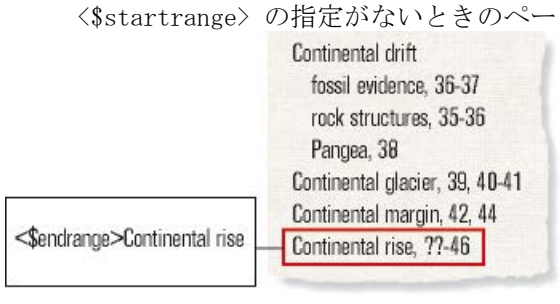
1 つのエントリ全体が生成した索引に存在しない場合、次のいずれかの操作を行ってください。

- 対応するマーカー（またはマーカーエレメント）の種類が正しいことを調べます。 この確認を行うには、すべてのマーカーの種類を含むマーカーリストを生成し、このリスト内で目的のエントリを検索します。
- 対応するマーカー（またはマーカーエレメント）が、表示されていないコンディショナルテキストに含まれていないことを調べます。この確認を行うには、
  ***挿入 > コンディショナルタグ**を選択してすべてのコンディショナルテキストを表示し、索引を再生成します。*
- 誤ってマーカー（またはマーカーエレメント）が削除されていないことを確認します。

2 つの疑問符が付いているエントリ

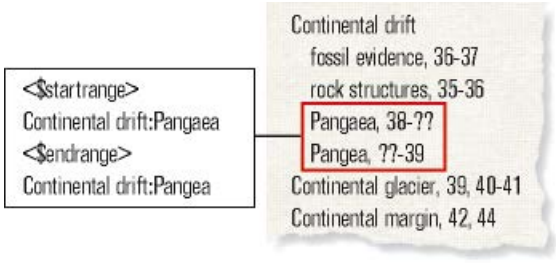
ページ範囲に疑問符が 2 つ付いている場合、範囲を定義する 2 つのマーカーのうち、FrameMaker で 1 つしか検索できなかったことを示します。 疑問符が 2 つ表示される場合は、次の操作を行ってください。

- マーカー（またはマーカーエレメント）が両方とも存在することを確認します。



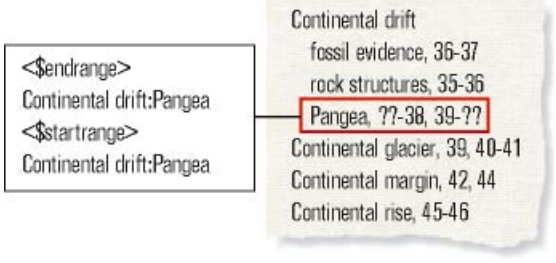
- 2 つのマーカーテキストのスペルや句読点、大文字・小文字の使用などが、完全に一致していることを確認します。

スペルが異なるときのページ範囲



- 最初のマーカー（またはマーカーエレメント）に〈$startrange〉、2 つめのマーカー（またはマーカーエレメント）に〈$endrange〉が必ず含まれていることを確認します。

〈$endrange〉が最初にあるときのページ範囲

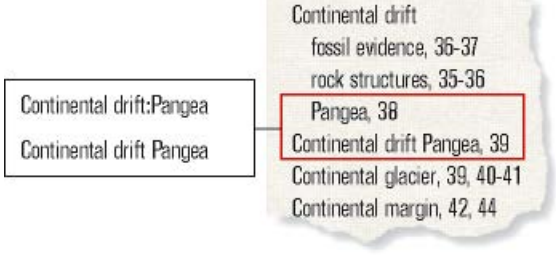


エントリのソート順序の誤り

ソートに関する問題のほとんどは、マーカーテキストの誤りが原因です。 ソート順序が正しくないエントリがある場合、次の操作を行ってください。

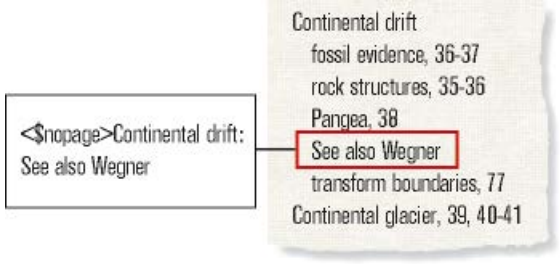
- コロンとセミコロンが正しく使用されていることを確認します。 コロンが使用される部分にセミコロンが入力されていると、1 つのサブエントリではなく 2 つのメインエントリが表示されます。 また、コロンが足りない場合は、サブエントリがメインエントリとして表示されます。

コロンの指定がないときの誤ったソート順序



- 角括弧（[ ]）で括られた正しいソート情報がマーカーテキストの一番最後に追加されていることを確認します（「*索引のソート順序*」を参照）。例えば、相互参照を最後のサブエントリとしてソートする場合、このマーカーテキストのソートに関する情報は「*:zzz*」（欧文の場合）または「:んんん」（和文の場合）で終わります。

「:zzz」の指定がないときの誤ったソート順序

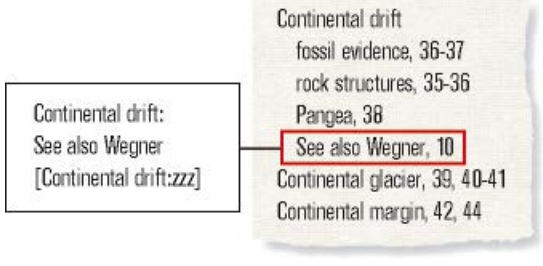


- 例えば、すべての数字エントリが索引の最初ではなく最後に表示される場合など、ソートのエラーに一定の決まりがあるときは、リファレンスページにある特殊テキストフローのソート情報が正しいことを確認します。

「See」（～を参照）や「See also」（～も参照）が付いた相互参照に表示されるページ番号

索引の相互参照エントリに、ページ番号が誤って含まれる場合があります。 相互参照エントリのマーカーテキストの最初には、必ず〈$nopage〉を入力します。

〈$nopage〉の指定がないために表示されるページ番号



不適切な改行

ページ範囲のページ番号の間や、エントリの終わりと最初のページ番号の間でエントリが改行された場合、次の操作を行ってください。

- 改行前に使用できる文字を変更します。 例えば、en ダッシュ（–）などの特定の文字の後で改行しないように設定するには、**書式 > 文書 > テキストオプション**を使用します。
- エントリの終わりの部分をページ番号と同じ行に強制的に表示するには、その間にハードスペース、en スペースまたは em スペースなどを挿入します。
- 参照ページの特別なテキストフローで、範囲内のページ番号の間にスペースまたはハイフンを表示するように指定した場合は、それらが改行されていないことを確認してください（*リストまたは索引の特殊テキストフローを編集する*を参照）。
- ソース文書のページ番号の巻番号または章番号を変更します（「」を参照）。ブックのページ番号を、*11–12 ～ 21–22*、～のように章ごとに付ける場合、巻番号または章番号の後には非分離ハイフンを使用します。

不適切な改行

タイトルの消失

「タイトルやその他の固定テキストをリストや索引に追加する」の手順に従って作業を行わないと、次回索引を生成したときに、入力したタイトルが消える可能性があります。

書式の消失

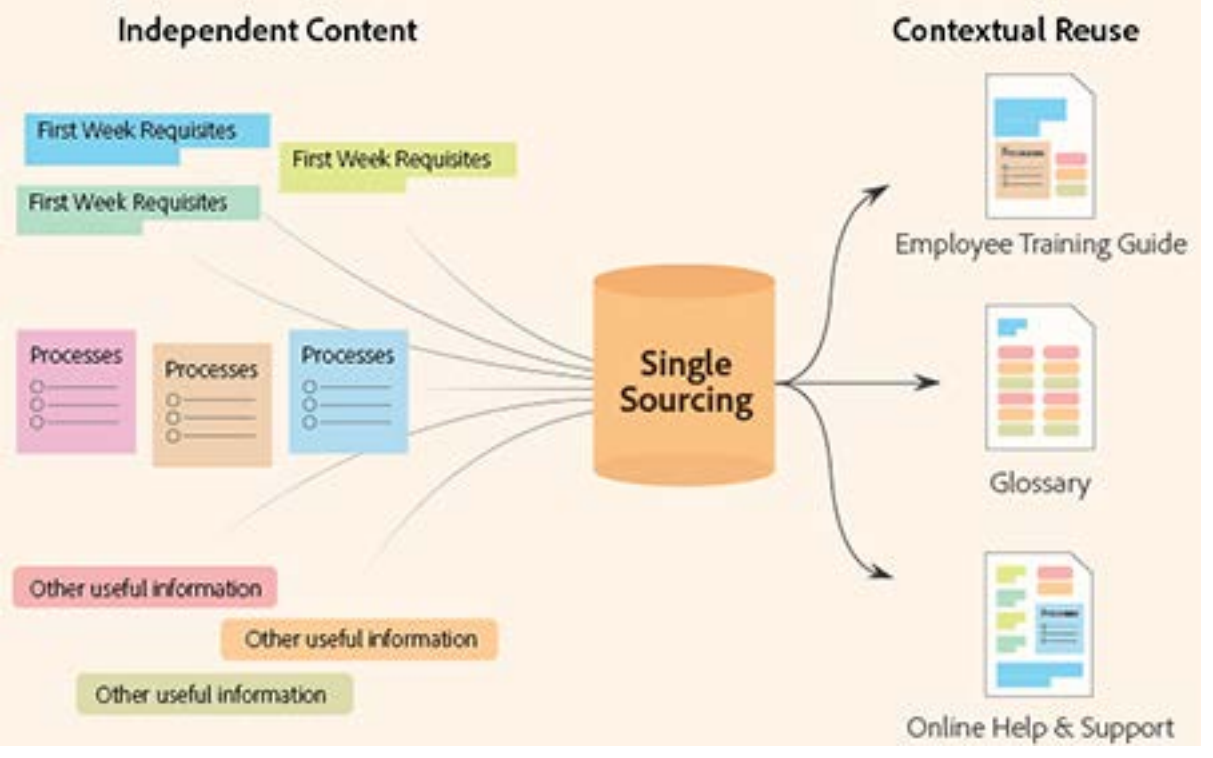
再生成を行ったときに書式の変更が保持されない場合、次の操作を行ってください（「*リストおよび索引の書式設定*」を参照）。

- 生成されたファイルの名前を変更する必要がある場合は、ブックウィンドウを使用して名前を変更します。 FrameMaker は、ブックウィンドウ内のファイルとディスク上のファイルの名前を変更します。
- 段落および文字の書式変更を保持するには、これらを索引の段落カタログまたは文字カタログに保存して、次回索引を生成するときにも同じ書式を使用できるようにします。詳しくは、「書式の定義変更（更新）」を参照してください。
- 他の変更を保持するには、*リストまたは索引の特殊テキストフローを編集する*で説明されているように、特別なテキストフローで変更を加えます。

単一ソースコンテンツ

FrameMaker の単一ソースコンテンツの概要と、単一ソースコンテンツを操作する方法について説明します。

文書を作成する際に、同一のコンテンツを複数の異なる形式で出力しなければならないことがあります。例えば、同じ文書をオンラインで公開、またはPDFに出力する必要がある場合です。また異なる文書に、再利用可能な共通コンテンツが含まれている場合もあります。FrameMakerには単一ソース化のためのテクニックが多数用意されています。例えば、コンディショナルテキスト、テキストインセット、内容参照、変数です。これらによって、文書内でも文書間でもコンテンツを簡単に繰り返し使えるようになります。



コンディショナルテキスト

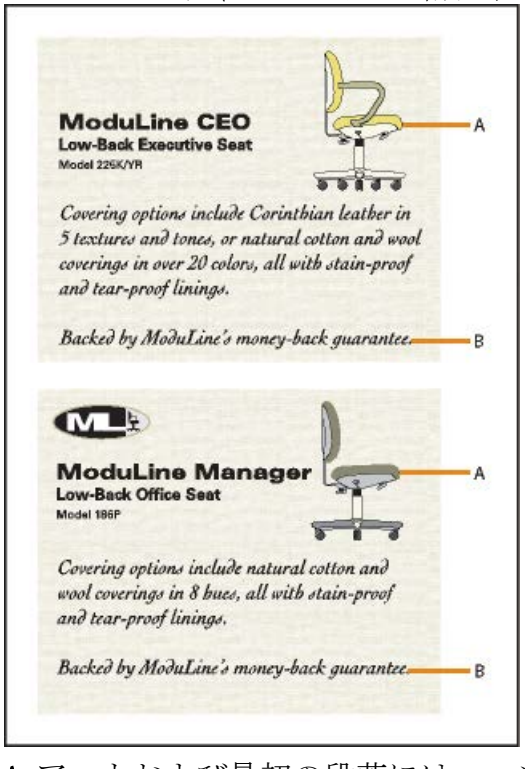
FrameMaker のコンディショナルテキストの概要と、コンディショナルタグを操作する方法について説明します。

同じ FrameMaker 文書を使って、複数の出力書式で複数の種類の内容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、コンディショナル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。
コンディショナルテキストは、ブックまたは個々の文書に適用される条件によって表示したり非表示にすることが可能なコンテンツです。ひとつの文書にまとめてから、コンディショナルテキストを使用して複数の出力を作成できます。
ブック　レベルまたは個々の章レベルでFrameMakerのコンディショナルタグを指定できます。ブックの全チャプターに該当する条件がある場合、ワンクリックでその条件を全チャプターに簡単に適用できます詳しくは、「*ブックレベルの条件タグを適用する。*」を参照してください。
文書中のコンディショナルテキストは、出力される文書ごとに異なります。他方、非コンディショナルテキストは出力される文書すべてに共通します。
単一の文字から節全体まで、任意の単位でコンディショナルテキストを設定できます。アンカーフレーム、画像、表、相互参照、脚注、マーカー、表の行および列は、コンディショナルにすることができます。

注意： 表の行または列のコンディショナルタグの状態が、列の各セルのテキストに適用されるコンディショナルタグよりも優先されます。

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ナルタグが割り当てられます。



A. アートおよび最初の段落には、コンディショナル、非コンディショナル両方の情報が含まれています。B. 非コンディショナルテキスト。

コンディショナルタグの管理

FrameMaker では、いくつかのオプションを使用してコンディショナルタグを管理できます。文書内のコンディショナルテキストを処理するこれらのオプションについて説明します。

FrameMakerでコンディショナルタグを作成および適用して、コンディショナルテキストを作成します。
文書内のコンディショナルテキストの操作にはコンディショナルタグポッドを使用します。このポッドで文書内のコンディショナルタグを追加、変更、適用、削除できます。
この節では次のトピックを説明します。

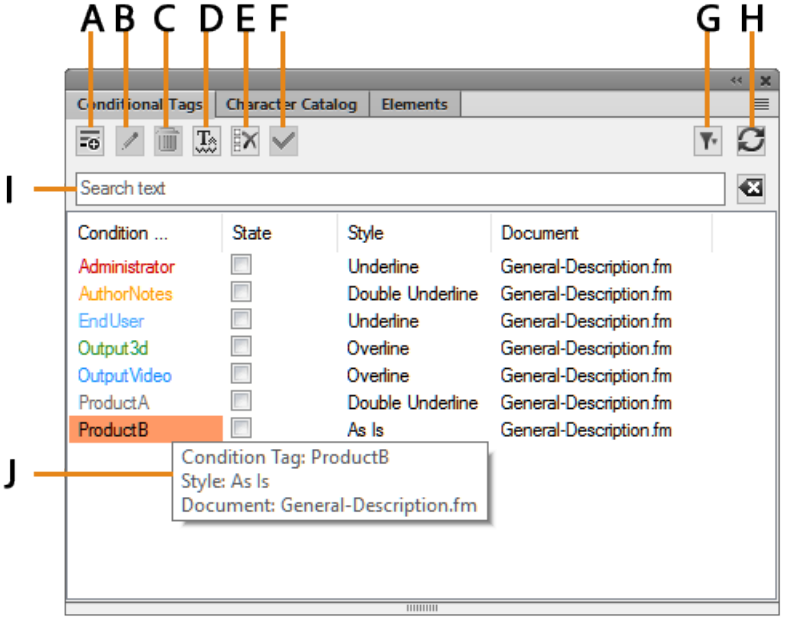
- *コンディショナルタグポッド*
- *コンディショナルタグの作成と編集*
- *コンディショナルタグと数式の取り込み*
- *コンディショナルタグの削除*
- *文書中のコンディショナルタグのリスト表示*

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を開くには：

- 表示メニューから、ポッドを選択／コンディショナルタグを選択します。
- または、挿入メニューから、コンディショナルタグを選択します。

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は現在の文書のコンディショナルタグをリスト表示します。
コンディショナルタグのリストをソートするには、リスト内の列見出しをクリックします。クリックした見出しに則してリストがソートされます。

列サイズを変更するには：

1) 列と列の間にマウスオーバーして両方向矢印を表示させます。
2) マウスの左ボタンを押したままドラッグし、列を必要なサイズにしたところでボタンを放します。

コンディショナルタグポッドで次の操作を行います。

A（新規タグを作成）：

コンディショナルタグを追加/編集ダイアログを開いて、タグを作成します。 詳しくは、「*コンディショナルタグの作成と編集*」を参照してください。

B（編集）：

コンディショナルタグを追加/編集ダイアログを開きタグを編集します。 詳しくは、「*コンディショナルタグの作成と編集*」を参照してください。

C（削除）：

選択したタグを削除します。詳しくは、「*コンディショナルタグの削除*」を参照してください。

注意: タグが現在使用されている場合、確認が求められます。

D（表示／隠す）：

コンディショナルテキストの表示/非表示ダイアログ.

E（すべてをチェック解除）：

選択したテキストに適用されているすべてのコンディショナルタグを削除します。

F（適用）：

文書内のテキストを選択して、単一または複数のタグの状態（適用する、適用しない）を変更し、「適用」をクリックします。詳しくは、「*コンディショナルタグの適用*」を参照してください。

G（フィルター）：

開いている文書のリストから選択して、その文書で使用可能なコンディショナルタグを表示します。

重要: コンディショナルタグは文書レベルで作成および使用することができます。 つまり、文書中に作成されたタグはその文書で使用できます。ただし、他の文書からタグを取り込むこともできます。詳しくは、「*コンディショナルタグと数式の取り込み*」を参照してください。

H（更新）：

使用可能なタグのリストを更新します。

I（テキストを検索）：

リスト内のコンディショナルタグを検索します。 リストのすべての列に SAYT（入力中に候補を検索）機能が備わっています。

J（ツールヒント）：

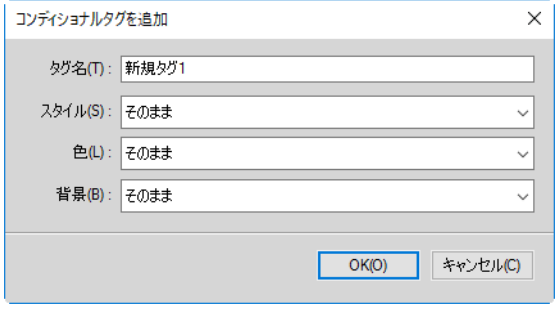
リスト内の項目にマウスオーバーしてタグの詳細を表示します。

コンディショナルタグの作成と編集

コンディションを文書中のテキストに適用するには、まずコンディショナルタグを作成する必要があります。 その後そのタグを文書の中のテキストに適用します。
コンディショナルタグを作成するには：

1) コンディショナルタグポッドで、**「新規タグを作成」**をクリックします。
コンディションタグを追加ダイアログが表示されます。

コンディショナルタグを追加/編集ダイアログ



2) 「タグ名」フィールドにタグの名前を入力します。
3) コンディショナルタグの書式表示を指定します。
タグを文書中のテキストに適用する際に、コンディショナルタグの書式表示を目印として使用できます。例えば、タグをテキストの段落に適用すれば、テキストのその段落を下線付きや赤色で表示するように指定できます。
また、コンディショナルタグ書式表示は、文書の作成やコンディションの適用を行った本人ではない他の作成者に、適用されたコンディションを知らせる目印になります。これらの可視インジケーターを使用すると、作成者はどの条件がテキスト、イメージ、テーブル、グラフィック、アンカー枠などの様々なタイプのコンテンツに適用されたかを簡単に特定できます。
表示キューに加えて、コンディショナルタグの編集ポッドの場所リストには、コンディションが使用されている全ページが一覧表示されます。
注意: コンディショナルタグに指定された書式表示は、 PDF 出力に表示されます。 この書式表示を PDF 出力で隠すためには、 「*コンディショナルテキストの表示/非表示ダイアログ*」でコンディション表示書式の表示/非表示オプションのチェックを外します。

スタイル：

コンディションの適用されたテキストに、下線、取り消し線、改訂バーなどのスタイルを適用します。

カラー：

コンディションの適用されたテキストにテキストカラーを適用します。

背景

コンディションの適用されたテキストに、背景色を適用します。

4) 「OK」をクリックします。

新規作成したコンディショナルタグは、コンディショナルタグポッドに表示されます。そこでは、定義したスタイル、テキストカラー、背景色を確認できます。また、当該のタグがどの文書中に作成されたかも確認できます。

ヒント: コンディショナルタグを追加または編集しても、その内容がポッドにすぐに表示されない場合は、ポッドの「更新」ボタンをクリックします。

コンディショナルタグを作成または編集するには：

1) コンディショナルタグポッドでタグを選択し、「編集」ボタンをクリックします。
   コンディショナルタグを編集ダイアログでは、選択したタグの属性が表示されます。これには、選択したコンディションが適用されているページの一覧が含まれます。
2) タグの属性を更新して「OK」をクリックします。

重要: タグの名前を変更して「OK」をクリックすると、新しいタグを作成できます。

既存のコンディショナルタグの書式表示の属性を変更すると、その変更は文書のコンテンツに直ちに反映されます。 例えば、PrintOnly タグのカラー書式を青から緑に変更した場合、このタグの適用されたテキストは緑に変更されます。

コンディショナルタグと数式の取り込み

他の文書からコンディショナルタグと式を取り込むことができます。
多人数で執筆している場合、文書をひとつ作成して、チームで使用しているすべてのタグおよびコンディショナル式を定義できます。 チームのメンバー全員が、それらのタグおよびコンディショナル式を取り込んで使用できます。 詳しくは「 *コンディショナル式を使用してコンディショナルテキストを表示/隠す*」を参照してください。
コンディショナルタグと式を取り込むには：

1) ソースとターゲットの文書を開いて、ターゲット文書に移動します。
2) ファイルメニューから、取り込み／書式を選択します。
3) 「取り込み元の文書」リストで、ソース文書を選択します。
4) 「すべてを選択解除」をクリックし、「コンディショナルテキストの設定」を選択します。
5) 「取り込み」をクリックして、タグと式を取り込みます。

ソース文書中の定義済タグと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。

重要: ソース文書中で定義されているのと同じ名前のコンディショナル式がターゲット文書中にすでに存在している場合、ターゲット文書の式が上書きされます。

コンディショナルタグの削除

コンディショナルタグを適用する必要がなくなった場合、コンディショナルタグを削除できます。

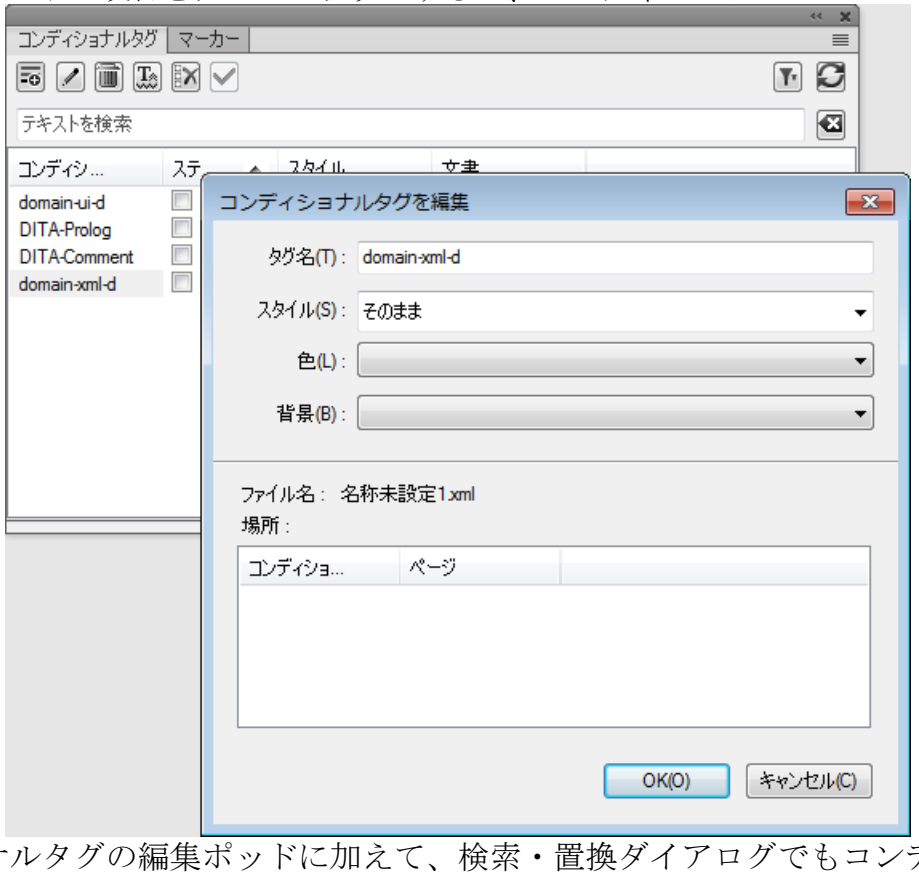
1) コンディショナルタグポッドでタグを選択し、「削除」をクリックします。
2) 「OK」をクリックして、削除を確認します。
3) そのタグが文書中使用されていた場合、そのタグの適用されていたコンテンツの処理方法を確認するメッセージが表示されます。

コンテンツを非コンディショナルに設定するか、もしくはコンテンツを削除するか選択できます。

重要: タグを削除すると、タグは文書カタログから削除されます。以後、そのタグを文書で使用することはできません。 1 種類のコンディションだけをコンテンツから削除する場合は、適用されたタグを削除しないように注意してください。コンディションをコンテンツから削除する詳しい方法は、「*テキストからコンディショナルタグを削除する*」を参照してください。

文書中に特定のタグが使用されているか確認する

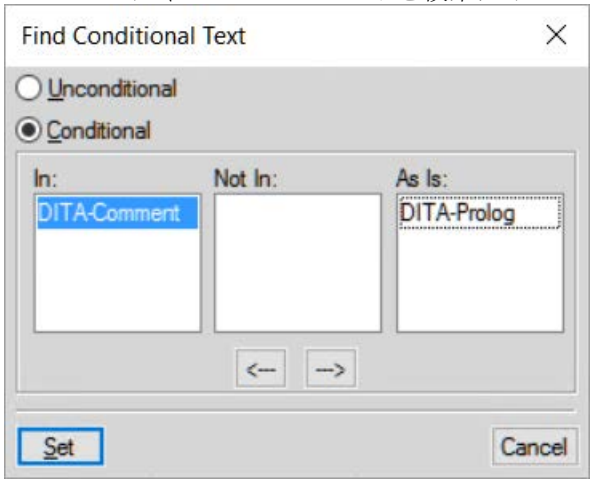
コンディショナルタグの編集ポッドには、選択したコンディショナルの場所のロケーションが含まれます。リストの項目をダブルクリックすると、コンディショナルコンテントが開きます。



コンディショナルタグの編集ポッドに加えて、検索・置換ダイアログでもコンディショナルタグを検索できます。
検索・置換ダイアログを使用して文書中に特定のタグが使用されているかどうか確認するには：

1) 検索・置換ダイアログを開く
2) 検索ドロップダウンリストで、「コンディショナルテキスト」を選択します。
   「コンディショナルテキストを検索」ダイアログが表示されます。

コンディショナルテキストを検索ダイアログ



3) 検索したいコンディションを「設定」スクロールリストに移動します。
4) **「設定」**をクリックします。
5) *検索と置換*ダイアログで、**「検索」**をクリックします。
選択したコンディションが文書内で使用されていれば、検索できます。

文書中のコンディショナルタグのリスト表示

文書中に適用されているすべてのコンディショナルタグのレポートを生成するには：

1) **挿入 > リスト > 参照**を選択します。
2) 確認表示で、レポートの作成方法を選択します。
3) コンディショナルタグを**「含める参照」**リストに追加して**「設定」**をクリックし、レポートを生成します。

コンディショナルタグの適用

FrameMaker でコンディショナルタグを適用する方法と、コンディショナルテキストを適用できる様々なオブジェクトについて説明します。

コンディショナルタグの作成後に、そのタグを適用して文書中のテキストにコンディションをつけます。 例えば、特定の画像を文書のプリント出力時のみ使用するには、PrintOnly タグを画像に適用します。
また、個々の章に条件または式を適用せずに、ブックレベルで条件タグを指定します。

テキストにコンディショナルタグを適用する

1) タグを適用するテキストを選択します。
次の表では、どのFrameMaker エレメントを選択すれば該当する FrameMaker コンテンツタイプに適切なコンディショナルタグを適用できるか示しています。

下記のコンテンツにタグを適用するには	**string not required**
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	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： グラフィック、画像または写真をコンディショナルにする場合は、一度アンカー枠に収め、そのアンカー枠にコンディショナルタグを適用する必要があります。

2) コンディショナルタグポッドを開きます。

タグのグリッド表示の「ステート」カラムには、現在選択しているテキストのタグの状態（適用済または未適用）が表示されます。

3) 選択したテキストにタグを適用するには、「ステート」チェックボックスをオンにします。

注意： すると、その場でチェックボックスの右側にアスタリスクが表示されます。 この表示は、選択したテキストのタグのステートが変更されたことを表しています。ただし、このままではまだ変更は適用（保存）されていません。

4) タグをテキストに適用するには、コンディショナルタグポッドの「適用」をクリックします。

コンディションの書式表示をすでに定義している場合は、タグを適用されたテキストにその書式が反映されます。例えば、テキストのある段落にタグを適用した際に、そのタグのテキストカラーが赤と定義されていた場合、適用後のテキストは直ちに赤に変わります。
テキストの一箇所に複数のタグを適用するには、まずテキストの該当箇所を選択し、次にコンディショナルタグポッドで複数のタグを選択します。すでにタグが適用されたテキストを選択すれば、タグを追加することもできます。詳しくは、「*コンディショナルタグを複数適用する*.

ショートカットキーを使用してコンディショナルタグを適用する

コンディショナルタグを適用するためにスマートカタログショートカットを使用できます。

1) まず Ctrl + 4 を押してスマートカタログを表示させます。
2) 適用するタグをスマートカタログから選択します。

コンディショナルタグポッドでタグのステートが更新されます。

表とアンカー枠にコンディショナルタグを適用する。

FrameMakerは、表およびアンカー枠に適用される様々なコンディショナルタグにおいて識別・区別するために視覚的に表示されます。
表
コンディショナルタグを作成した際に、コンディショナル表示書式の「カラー」を選択すると、表の境界線は、選択したカラーのハッシュで表示されます。
コンディショナルタグを作成した際に、コンディショナル表示書式の「背景」を選択すると、表の境界線は、選択したカラーの実線で表示されます。
「カラー」または「背景」のどちらかの表示書式を選択しない場合、表の境界線は黒のハッシュで表示されます。
アンカー枠
コンディショナルタグを作成した際に、コンディショナル表示書式の「カラー」または「背景」を選択すると、アンカー枠の境界線は、選択したカラーのハッシュで表示されます。
「カラー」または「背景」のどちらかの表示書式を選択しない場合、アンカー枠の境界線は黒で表示されます。

コンディショナルタグを複数適用する

構造化文書でも非構造化文書でも、テキストの一部に対してタグをいくつでも適用できます。また、テキスト全体にタグを重ねることも可能です。
文書中の同一のテキストに複数のタグを適用した場合、次のコンディションが保持されます。

コンディショナルタグ書式表示の動作：

タグごとに異なるコンディションの書式表示が設定されている場合、FrameMaker は書式の結合を試みます。 例えば、テキストのある段落に対して、青色のテキストカラーのタグと、黄色のテキストカラーのタグを適用した場合、そのテキストは緑で表示されます。

表示タグ優先の原則：

表示タグは原則的に優先されます。 テキストの一部に複数のタグが適用され、そのうち最低ひとつが表示タグである場合は、そのテキストは表示されます。

文書中の重なりあうテキストに複数のタグを適用した場合、コンディションは次の通りの結果になります。

テキストに表示タグを適用し、そのうち一部に非表示タグを適用した場合：

テキストに表示タグを、またその一部に非表示タグを適用した場合は、すべてのテキストが表示されます。これは、表示タグ優先の原則によるものです。例えば次のような非構造化文書の例が挙げられます。

表示タグをテキストの 1 段落に適用した場合、表示タグはその段落中の各文に継承されます。 そこで、ある文に非表示タグを適用すると、その文には表示タグと非表示タグが適用されていることになります。 表示タグが適用されているので、この段落は表示されます。 また、表示タグ優先の原則に基づき、当該の文も表示されます。

テキストに非表示タグを適用し、そのうち一部に表示タグを適用した場合：

テキストに非表示タグを、またその一部に表示タグを適用した場合は、後者のみが表示されます。これは、表示タグ優先の原則によるものです。次のような構造化文書を例に考えてみましょう。

番号付きリスト（ol）に非表示タグを適用すると、その一部にあたる各リスト項目（li）もまた非表示タグを継承します。 そのときあるリスト項目（li）に表示タグを適用した場合、その項目には表示タグと非表示タグが適用されていることになります。 その他のリスト項目は、番号付きリスト全体に適用された非表示タグを継承しているため、表示されません。 しかし、表示タグが適用されたリスト項目は、表示タグ優先に基づいて表示されます。

ブック レベルの条件タグを適用する。

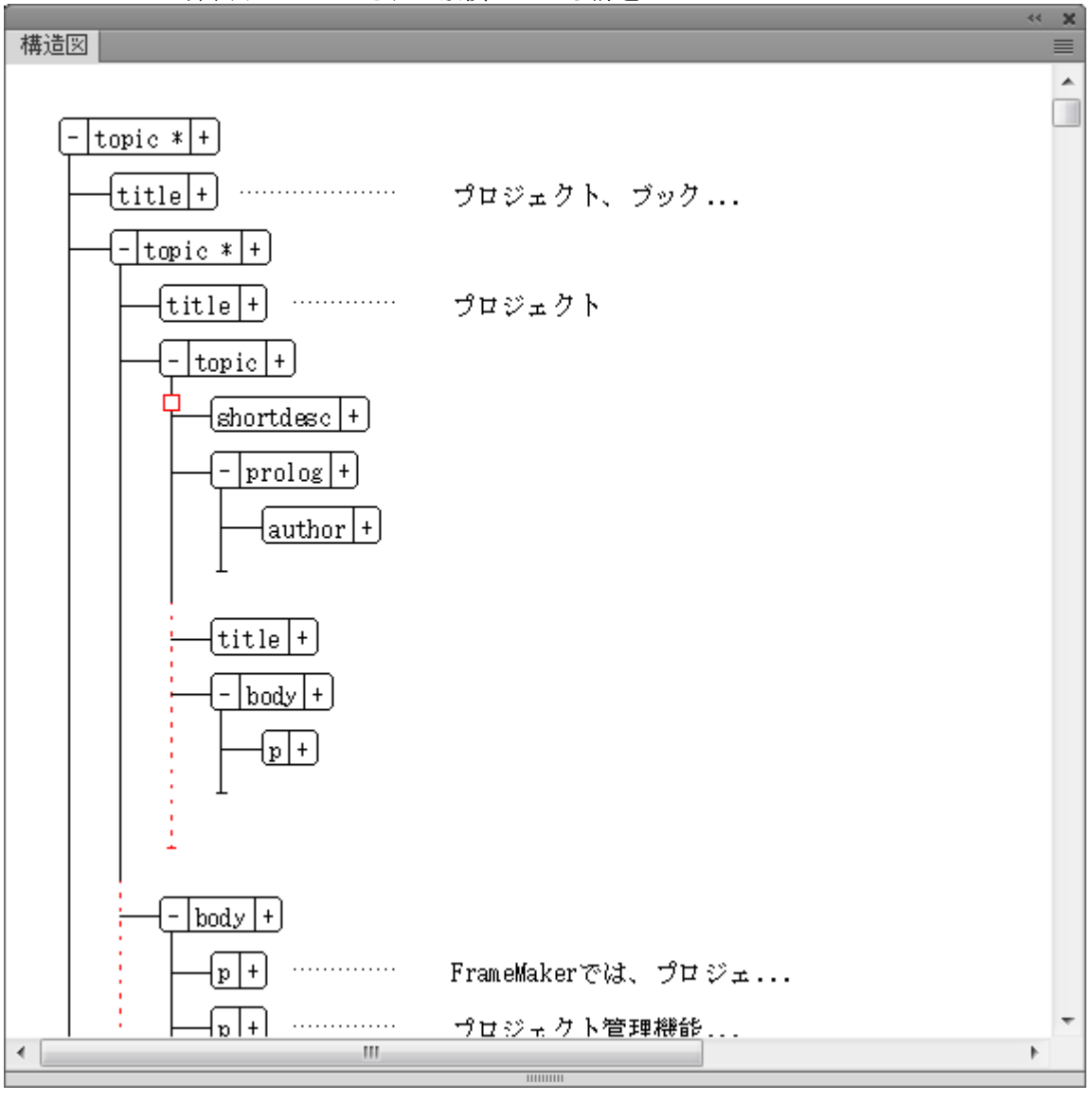
ブック内のすべての章に共通するコンディションを一つ以上適用するには：
注意： *.bookファイルは、構造化（.XML）されたファイルと構造化されていない（.fm）ファイルの組み合わせです。 ただし、.ditamapと.bookmapファイルについては、ブックレベルの条件を適用できません。*

1) .bookファイルを選択する。
2) 表示／コンディショナルテキストの「表示／隠す」を選択する。
3) ブック内のすべてのファイルに適用するコンディションを選択します。
4) 「適用後ブックを更新」オプションを選択します。
5) 「適用」をクリックして、警告ダイアログの「OK 」 をクリックします。
6) ブック更新ダイアログの「更新」をクリックする。
   選択した条件は、ブック内のすべてのファイルに適用されます。

構造化文書にコンディショナルタグを適用する

FrameMaker の構造化文書では、エレメントは階層分けされています。 FrameMaker では文書内のどの階層にもコンディショナルタグを適用することができます。例えば、定義リスト（dl）またはリスト中のどのエレメントにもコンディショナルタグを適用することができます。
文書の構造を壊さないように注意する必要があります。必要不可欠な子エレメントにコンディショナルタグを適用し、そのタグを非表示にすると、文書構造が壊れます。このような操作はFrameMakerによって阻止されません。しかし、構造図には破損していることが表示されます。

dt タグが非表示とマークされて破損している構造



構造化文書のエレメントにコンディショナルタグを適用する

エレメントにコンディショナルタグを適用するには、デフォルトでは、まず構造図ポッドでエレメント全体を選択し、次に構造図ポッドまたは Ctrl + 4 でコンディショナルタグを適用します。ただし、次の maker.ini のフラグを設定（または追加）すると、カーソルをエレメント内の任意の場所に移動させることでエレメントにタグを適用することができます。

```
ApplyCondTillElementBoundaries=On
```

コンディショナルタグの処理命令

構造化文書にコンディショナルタグを適用すると、タグを取り扱う処理命令が構造化アプリケーション内で定義されます。詳しくは、『FrameMaker構造化アプリケーション開発者リファレンス』の「コンディショナルテキスト出力の指定」セクションを参照してください。

表の列に適用されるコンディショナルタグの処理命令

表の列に条件タグを適用すると、FrameMakerはXMLを使用可能にする処理命令を追加します。例えば、次の処理命令は、ConditionCol1 状態が表の最初の列に適用されることを示します。

```
<?Fm TableColumnCond start=0 end=0 ConditionCol1?>
```

次の処理命令は、ConditionCol1 状態が表の最初の列に適用されることを示します。

```
<?Fm TableColumnCond start=1 end=2 ConditionCol2?>
```

テキストからコンディショナルタグを削除する

テキストを非コンディショナルに変更するには、テキストに適用されたコンディショナルタグを削除する方法があります。 この場合、FrameMaker は文書カタログからはタグを削除しません。これにより、そのタグを文書中の他のテキストに適用できます。文書からコンディショナルタグを削除するには、「 *コンディショナルタグの削除*.

1) 削除したいコンディショナルタグが適用されたテキストを選択します。
2) コンディショナルタグポッドを開き、削除したいコンディショナルタグの「ステート」チェックボックスをオフにします。

   注意: すると、その場でチェックボックスの右側にアスタリスクが表示されます。 この表示は、選択したテキストのタグのステートが変更されたことを表しています。ただし、このままではまだ変更は適用（保存）されていません。
3) コンディショナルタグポッドで「適用」をクリックします。

タグにコンディショナル書式表示（スタイル、カラーまたは背景など）を定義している場合、それもまたタグを削除したテキストから削除されます。

コンディショナルタグ削除のショートカットキー

コンディショナルタグを削除するためにスマートカタログショートカットを使用できます。

1) コンディショナルタグを削除するには、Ctrl + 5 を押してスマートカタログを表示させます。
2) スマートカタログから削除するタグを選択します。

コンディショナルタグポッドでタグのステートが更新されます。

テキストからすべてのコンディショナルタグを削除する

文書の一部に適用されたすべてのコンディショナルタグの削除を選択することができます。

1) すべてのタグを削除したいテキストを選択します。
2) コンディショナルタグポッドで「すべてをチェック解除」をクリックします。

   注意: 「すべてをチェック解除」をクリックすると、テキストに適用されている各コンディショナルタグに対して、その場でチェックボックスの右側にアスタリスクが表示されます。 この表示は、選択したテキストの各タグのステートが変更されたことを表します。ただし、このままではまだ変更は適用（保存）されていません。
3) テキストからすべてのタグを削除するには、コンディショナルタグポッドで「適用」をクリックします。

タグにコンディションの書式表示（スタイル、カラーまたは背景カラーなど）を定義してある

場合、タグを削除したテキストからコンディションの書式表示も削除されます。

コンディショナルタグ全削除のショートカットキー

1) 選択したテキストからすべてのコンディショナルタグを削除するには、Ctrl + 6 を押します。

コンディショナルタグポッドでタグのステートが更新されます。

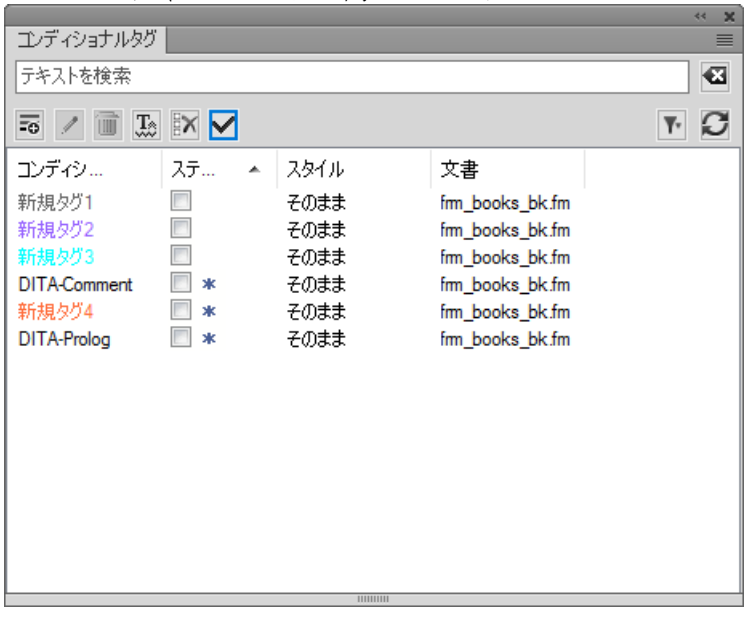
コンディション付きテキストの状態を確認する

コンディショナルタグポッド中のコンディショナルタグ「ステート」チェックボックスには 2 つの機能があります。

1) 「ステート」チェックボックスを使用すると、文書中のテキストに対してコンディショナルタグを適用または削除できます。
2) テキストを選択すると、チェックボックスにはテキストの現在のステートが表示されます。 つまり、タグが適用されたテキストを選択すると、該当するタグの「ステート」チェックボックスはオンになった状態で表示されます。

ただし、チェックボックスには「一部適用」というステートも存在するので注意が必要です。このステートは、該当するタグがテキストの一部に適用されていることを表します。例えば、ある文にタグが 1 つ適用されているとき、その文を含む段落全体を選択すると、タグのステータスは「一部適用」と表示されます。 同様に、異なる 2 つのタグが適用された 2 つの段落を選択すると、タグは両方とも「一部適用」と表示されます。

コンディショナルタグ間のステート



別のテキストにコンディションをコピーする

あるテキストに適用されているコンディションを、別のテキストにコピーできます。例えば、テキストのある段落に2　つのコンディショナルタグが適用されている場合を考えてみましょう。 特殊なコピー&ペースト機能を使用して、タグを 2 つとも別のテキストに適用することができます。

別のテキストにコンディションをコピーするには：

1) コンディションのコピー元のテキストを選択します。

   注意: テキストが正しく選択されていることをチェックするためには、コンディショナルタグポッドの「ステート」チェックボックスがオンになっているかどうか確かめてください。

2) 編集メニューから特殊コピー／コンディショナルテキストの設定を選択します。

3) タグを適用するテキストを選択します。

4) 編集メニューから、「ペースト」を選択します。

コンディショナルテキストの表示・非表示

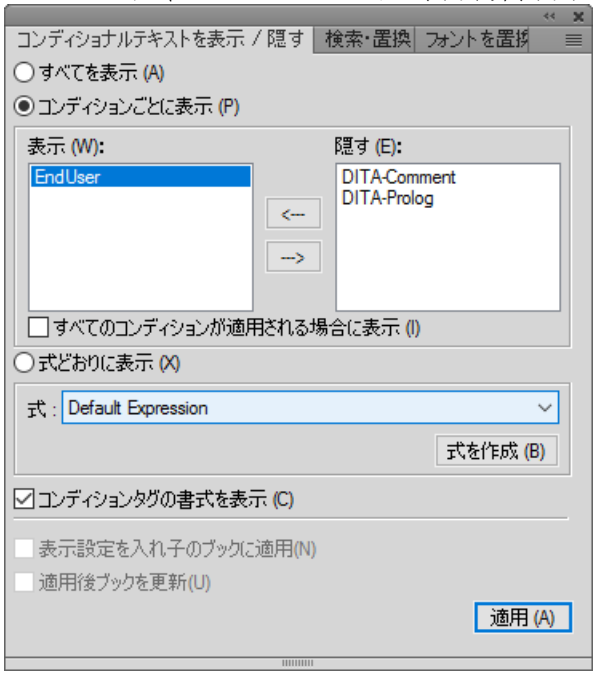
FrameMaker でコンディショナルテキストダイアログを使用して、コンディショナルテキストとコンディショナル表示書式を表示および非表示にする方法について説明します。

FrameMaker のコンディショナルテキストでテキストにコンディションを適用できます。 コンディションを適用すると、それに基づいてテキストを表示するか隠すか決定できるようになります。
文書中のテキストにタグを適用すると、その箇所はコンディショナルテキストとしてマークされます。タグにコンディションの書式表示（スタイル、カラーまたは背景カラーなど）を定義してある場合、タグが適用されたテキストはそのコンディションで表示されます。 ただし FrameMaker ではすべてのテキストが表示されます。 適用したタグに基づいてテキストの表示または非表示を指定する必要があります。
コンディショナルテキストを表示または非表示にするには、*コンディショナルテキストの表示/非表示ダイアログ*.

コンディショナルテキストの表示/非表示ダイアログ

文書中のテキストにコンディショナルタグを適用後、コンディショナルテキストを表示/隠すダイアログを使用してテキストの表示または非表示を設定および定義できます。

コンディショナルテキストの表示/非表示ダイアログ



すべて表示：

デフォルト．すべてのテキストが、適用されているコンディションに関わりなく（非コンディショナルのように）表示されます。

注意: 「すべてを表示」オプションを使用すると、確実にすべてのテキストが表示されます。ただし、コンディション付きテキストは、指定されたコンディションの書式によって表示されます。

コンディションどおりに表示：

このオプションを使用すると、タグ付きテキストを表示するか非表示にするか個別に指定できます。そのためには、表示タグリストおよび隠すタグリストの間でコンディショナルタグを移動させます。詳しくは、*コンディショナルタグを使用してコンディショナルテキストを表示/隠す*を参照してください。

すべてのコンディションが適用される場合に表示：

このオプションを選択すると、「表示」リストで選択したコンディショナルタグが全部適用されている文書中のテキストをすべて表示できます。

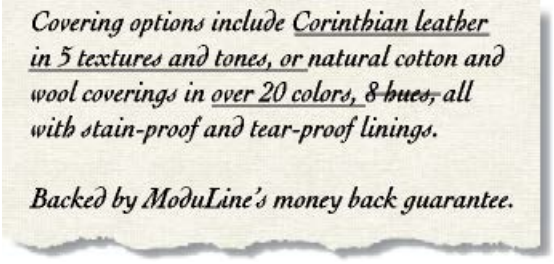
式どおりに表示

このオプションを選択すると、表示または非表示のコンディションを定義するコンディショナル式を選択できます。詳しくは、*コンディショナル式を使用してコンディショナルテキストを表示/隠す*を参照してください。

コンディショナルタグの書式を表示：

文書中のテキストに関してコンディショナルタグの書式表示を定義した場合、デフォルトでは、テキストはその書式で表示および出力（PDF）されます。 このオプションを無効にすることも選択できます。

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。



ネストされたブックに「表示／隠す」を適用します

メインのブックファイルにネストされたブックがある場合、条件タグがすべてのネストされたブックに適用されるように、このオプションを選択します。

「適用」を選択後、「ブックを更新する」を選択します。

ブック内の全ファイルに条件タグを適用するには、このオプションを選択します。詳しくは、*ブック レベルの条件タグを適用する。*を参照してください。

コンディショナルタグを使用してコンディショナルテキストを表示/隠す

1) *コンディショナルテキストの表示/非表示ダイアログ*.
2) コンディショナルタグを使用して文書中のテキストを表示または非表示にするには、**「コンディションどおりに表示」**を選択します。
3) 矢印ボタンを使用して、**「表示」**および**「隠す」**リスト間でコンディショナルタグを移動させます。

   *例えば、プリント時にタグ付きのテキストのみを表示するには、**PrintOnly** タグを**「表示」**リストに入れます。その他のタグをすべて**「隠す」**リストに移動します。*

   ***PrintOnly** と **MobileOnly** タグのテキストを表示するには、それら 2 つのタグを**「表示」**リストに入れます。*
4) 表示および非表示タグリストに基づいてコンディション付きテキストを変更するには、「適用」をクリックします。

コンディショナルテキストは表示または非表示になります。
コンディショナルタグの書式表示が**「表示」**リストのタグに適用されている場合、対応するタグ付きテキストは指定された表示書式で表示されます。コンディショナルタグの書式表示を削除するには、*コンディショナルテキストの表示/非表示ダイアログ*

重要: *PDF 出力*されるドキュメント内のコンディショナルタグをオンラインで生成する場合は、このオプションをオフにする必要があります。「コンディショナルタグの書式を表示」オプションがオンになっている場合、その書式は PDF 出力で表示されます。

コンディショナル式を使用してコンディショナルテキストを表示/隠す

コンディショナルタグを使用して、タグリストの「表示」および「隠す」の設定に基づいて各テキストを表示または非表示することができます。つまり、「表示」リストのタグを適用されたテキストは、すべて表示されます。 ただし、次のような場合に注意してください。
ある文書でコメント、PrintOnly および MobileOnly というコンディショナルタグが定義されており それらのタグが各段落に異なる組み合わせで付されているとします。

- 第 1 段落は PrintOnly タグ。
- 第 2 段落は PrintOnly タグと MobileOnly タグ。
- 第 3 段落は PrintOnly タグとコメントタグ。

PrintOnly タグと MobileOnly タグ両方が付いたテキストのみを表示する文書を用意しようとして、 PrintOnly タグと MobileOnly タグを「表示」リストに移動すると、3 段落すべてが少なくとも一方のタグを含んでいるせいで、3 つの段落がすべて表示されてしまいます。 このような場合には、 複数のタグをand,or,andnotと組み合わせることができるコンディショナル式を作成します。
上記の例では、「PrintOnly」および「MobileOnly」の式に、PrintOnlyとMobileOnlyの両方のタグが含まれるテキストのみ使用していることを保証します。
コンディショナル式を作成するには：

1) 「*コンディショナルテキストの表示/非表示ダイアログ*」で、「式を作成」をクリックします。
   コンディショナル式を管理ダイアログで、コンディショナル式を作成または編集できます。
2) 式を作成するには、式の名前を入力します。
3) 上の例では、PrintOnlyタグをクリックした後、矢印をクリックして挿入ポイントの式ボックスにタグを追加します。
   また、PrintOnlyタグをダブルクリックします。
4) クリックおよび演算子をPrintOnlyタグの後に追加します。
5) MobileOnlyタグをクリックした後、矢印をクリックして式にタグを追加します。
6) 「保存」をクリックします。
   コンディショナル式がリストに表示されます。
7) 「*コンディショナルテキストの表示/非表示ダイアログ*」で、式どおりに表示を選択します。
8) 式を作成リストから、必要な式を選択して「適用」をクリックします。

コンディショナル式に基づいてテキストが表示されます。
コンディショナル式では場合によってサブ式を括弧で囲む必要があります。次のようなタグを持つ文書が例として挙げられます。

プラットフォーム：

Win、Mac、および Unix

バージョン：

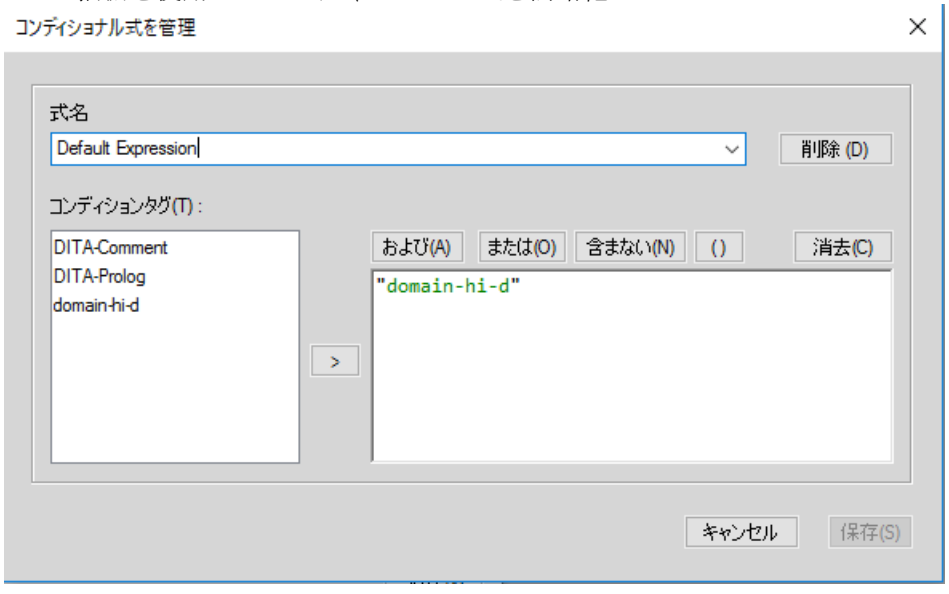
バージョン 1.0、バージョン 2.0、およびバージョン 3.0

出力:

PDF、HTML、EPUB、および RTF

バージョン 1.0 を除くすべてのバージョンで Win または Mac タグの付いたテキストを、PDF または HTML の形式で出力したい場合、次の式を作成します。

括弧を使用してコンディショナル式を簡略化



コンディショナル式の作成時は：

- タグ名は緑のテキストで表示されます。
- タグ名は二重引用符で括る必要があります。
  「コンディショナルタグ」リストからタグ名を選択すると、タグ名に二重引用符が付いて表示されます。ただし、タグ名を手動で入力することもできます。 その場合、タグ名は二重引用符の中に入れる必要があります。
- タグ名のスペルミスは、赤の破線によるアンダーラインで表示されます。
- And, or, andNOTの組が青字で表示されます。
- 構文エラーは黄の背景で表示されます。
- 式にエラーがある場合「保存」ボタンは無効化されます。

コンディショナル文書の仕上げ

FrameMaker でコンディショナル文書を仕上げる方法について説明します。

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 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ナルタグが表示され、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。

FAQ とトラブルシューティング

FrameMaker でのコンディショナルテキストのトラブルシューティングについて説明します。

テキストにコンディショナルタグを適用したのに、すべてのテキストが表示されるのですが。

コンディショナルテキストを表示/隠すポッドで、表示または非表示を指定する必要があります。 詳しくは、*コンディショナルテキストの表示/非表示ダイアログ*を参照してください。

1 つのセンテンスに 2 つのコンディショナルタグを適用できますか。

タグはいくつでもテキストに適用できます。詳しくは、*コンディショナルタグを複数適用する*を参照してください。

複数の表にタグを付けてコンディショナルテキストにすることはできません。

ひとつの表やその行にコンディショナルタグを適用することができます。 詳しくは、*テキストにコンディショナルタグを適用する*を参照してください。

すべてのブックで同じコンディショナル設定を使用したいのですが、ブックの設定を他のブックに再利用するにはどうしたらよいですか？

文書から他の文書へコンディショナルタグや式を取り込むことができます。 詳しくは、*コンディショナルタグと数式の取り込み*を参照してください。

コンディショナルテキストポッドで状態を変更したのに何も起こりません。なぜでしょうか？

コンディショナルタグポッドでタグの状態を変更した後に、文書テキストに更新を適用するには「適用」をクリックする必要があります。 詳しくは、*テキストにコンディショナルタグを適用する*を参照してください。

非決定の相互参照を避ける方法はありますか。

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 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ナル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ナルタグの設定と相互参照マーカーのコンディショナル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。

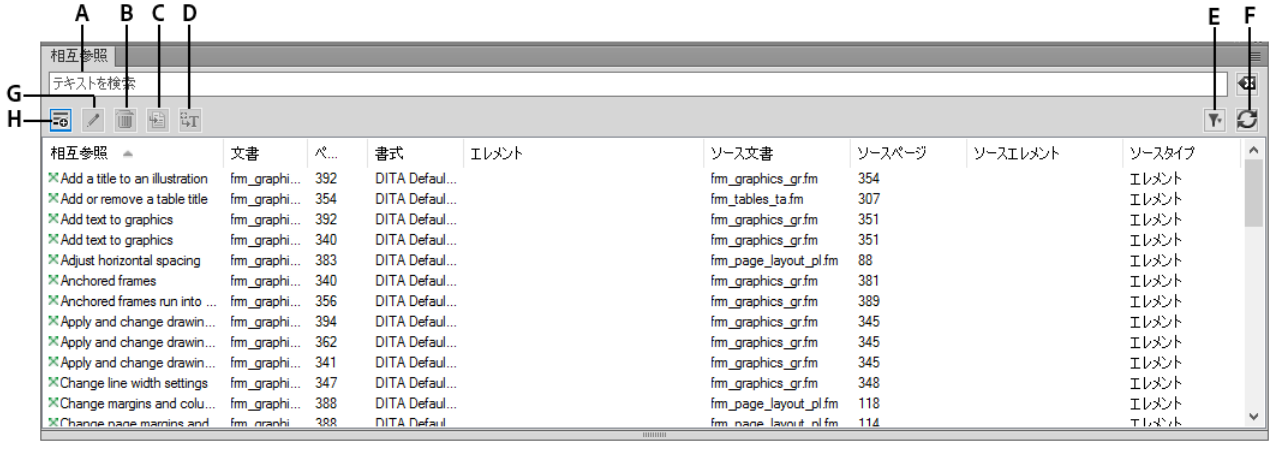
相互参照

相互参照の概要と、FrameMaker で相互参照ポッドを使用する方法について説明します。

ある文書から別の文書へ、または文書の中の特定の箇所へ、相互参照のリンクを貼ることができます。 FrameMaker では、相互参照を使用してリンクを作成できます。 FrameMaker の相互参照はマーカーに基づいている為、文書の中の相互参照箇所が変更されても、マーカーがそのままである限りはリンクはそのまま残ります例えば、文書の特定の見出しに相互参照を作成し、その後見出しの前のコンテンツを見出しに含めるか、削除するとします。この場合リンク先の見出しの位置は変わりますが、相互参照は破損せずそのままです。
文書内の非決定の外部相互参照を決定するには：

- 表示メニューから、ポッド／相互参照を選択します。

相互参照ポッド



相互参照ポッドは現在の文書の相互参照をリスト表示します。
リストをソートするには、リスト内の列見出しをクリックします。クリックした見出しに則してリストがソートされます。
列サイズを変更するには：

1) 列と列の間にマウスオーバーして両方向矢印を表示させます。
2) マウスの左ボタンを押したままドラッグし、列を必要なサイズにしたところでボタンを放します。

相互参照ポッドで次の操作を行う：

A（テキストを検索）：

リスト内の相互参照を検索します。 リストのすべての列に SAYT（入力中に候補を検索）機能が備わっています。

B（挿入）：

文書に相互参照を挿入します。詳しくは、「*相互参照を挿入する*」を参照してください。

C（編集）：

相互参照ダイアログを開いて、相互参照を編集します。詳しくは、「*文書の相互参照を編集する*」を参照してください。

D（削除）：

選択した相互参照を削除します。詳しくは、「*文書中の相互参照を削除する*」を参照してください。

E（場所に移動）：

現在の文書の選択した相互参照に移行します。

F（テキストに変換）：

選択した相互参照を編集可能なテキストに変換します。

注意：表示テキストの相互参照を編集可能なテキストに変換します。 例えば、相互参照テキストにページ番号を追加する場合には、ページ番号は編集可能なテキストとして保持されます。 相互参照の書式の詳細については、「 *相互参照書式を管理する*」を参照してください。

G（フィルター）：

文書または参照の種類に基づいて相互参照をフィルターします。文書のリストから、次のオプションを選択します。

- 現在の文書
- 開いているすべての文書
- リストから文書を選択する

参照の種類に応じて次のオプションを選択します。

- すべての相互参照
- 外部相互参照。詳しくは、「*文書中の相互参照を削除する*」を参照してください。
- 非決定の相互参照。詳しくは、「*非決定の相互参照を管理する*

H（更新）：

使用可能な相互参照のリストを更新します。

相互参照を挿入する

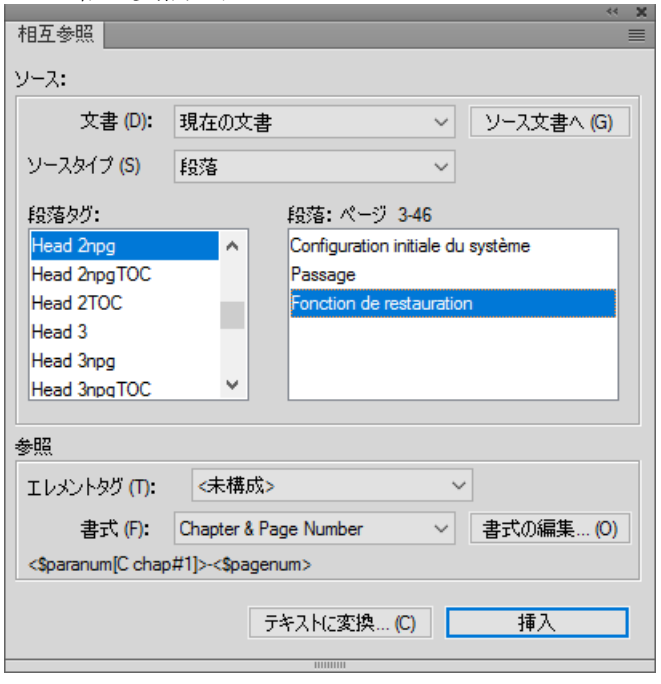
FrameMaker 文書に相互参照を挿入する方法について説明します。

文書に相互参照を挿入すると、現在の文書の別の節や異なる文書の特定の節を参照できるようになります。*文書に相互参照を挿入する*または*構造化文書のエレメントに相互参照を挿入する*できます。

相互参照ダイアログ

相互参照ダイアログを使用すると、文書に相互参照を挿入できます。

相互参照ダイアログ



相互参照ダイアログ内:

文書

相互参照の参照先の文書を選択します。

注意: 参照先が別の文書の場合は、その文書を開く必要があります。

指定ソースへ移動

相互参照の元に移動します。 参照先が別の文書である場合、その文書を開き、選択した相互参照の段落のタグまで移動します。

ソースタイプ

次の中から参照先のコンテンツのタイプを選択します。

段落

構造化文書のエレメントに相互参照を挿入します。 *文書の段落に相互参照を挿入する*

相互参照マーカー

構造化文書のエレメントに相互参照を挿入します。 *文書の相互参照マーカーに相互参照を挿入する*

エレメント（順にリスト）/エレメント（ID でソート）

タスク *構造化文書のエレメントに相互参照を挿入する*.

文書中のエレメントの登場順に従って、エレメントをリスト表示できます。 または、各エレメントに適用された固有 ID にしたがって、エレメントをリスト表示できます。

ソースの種類リスト

上記で選択したソースの種類に応じて、左下のリストに、選択された文書中の段落タグ、相互参照、エレメントタイプが表示されます。

右のリストボックスにはその特定の段落、相互参照、またはエレメントが表示されます。

エレメントタグ

相互参照に使用するエレメントタグ（例えば XRef など）を選択します。 詳しくは、*構造化文書のエレメントに相互参照を挿入する*を参照してください。

書式

書式を選択して、現在の文書で相互参照を表示します。 詳しくは、*相互参照書式を管理する*を参照してください。

書式の編集

初期設定では、FrameMaker は相互参照書式のリストを提供します。 このオプションを選択して、リストへ追加、編集、削除します。 詳しくは、「 *相互参照書式を管理する*.

テキストに変換

相互参照をテキストに変換ダイアログを表示します。

このダイアログで、次の相互参照を編集可能なテキストに変換できます。

- 選択した相互参照
- 特定のフォーマットを持つ相互参照
- 特定のエレメントタグを持つ相互参照
- 現在の文書のすべての相互参照

挿入/置換

特定の位置に相互参照を挿入します。詳しくは、「*文書に相互参照を挿入する*」を参照してください。既存の相互参照を選択した場合は、「置換」のオプションを使用して相互参照を更新することができます。詳しくは、「*文書の相互参照を更新する*」を参照してください。

文書に相互参照を挿入する

通常の文書において、文書中の段落へ相互参照（例えば見出し）を挿入できます。もしくはテキストインセットへも可能です。
単語や語句に相互参照を挿入することもできます。構造化文書において、階層構造のエレメントへ相互参照を挿入することもできます。

文書の段落に相互参照を挿入する

1) 現在の文書で相互参照を挿入する位置に挿入ポイントを配置します。
2) 相互参照ポッドで「挿入」をクリックします。

または、挿入メニューから相互参照を選択することもできます。

相互参照ダイアログが表示されます。

3) 「文書」ドロップダウンリストで、参照先段落が含まれる文書を選択します。

重要: 別の文書に相互参照を挿入するには、FrameMaker で参照先の文書を開く必要があります。

4) 段落のタイプと参照する段落を選択します。

5) 「書式」リストから、相互参照を表示する書式を選択します。

例えば、見出しとページを参照する書式は次のように表示されます。

See “Creating cross-references” on page 1

6) 「挿入」をクリックします。

文書から別の文書に段落を移動させる場合、FrameMakerでは「*文書内の非決定の相互参照を決定する*

ヒント: 文書内で移動させる相互参照を保持したい時は、相互参照マーカーも移動させる必要があります。

重要: 参照先段落が別の文書に存在する場合は、その文書に対してユーザーが書き込み権限を持つか確認する必要があります。例えば、コンテンツ管理システムを使用している場合は、ソースと参照先文書の両方を確認しなければならない可能性があります。

テキストインセット内の段落に相互参照を挿入する

別の文書への参照をテキストインセット形式で行う場合、テキストインセット中の段落に対してひとつの相互参照を挿入できます。メインの文書の相互参照リンクを辿ると、ユーザーはその文書内のテキストインセットにリダイレクトされます。

〈todo - fix the text inset procedure〉

1) 現在の文書で相互参照を挿入する位置に挿入ポイントを配置します。

2) 相互参照ポッドで「挿入」をクリックします。

または、挿入メニューから相互参照を選択することもできます。

相互参照ダイアログが表示されます。

3) 文書ドロップダウンリストで、参照先段落を含むテキストインセットで参照される文書を選択します。

重要: 別の文書に相互参照を挿入するには、FrameMaker で参照先の文書を開く必要があります。

4) 段落のタイプと参照する段落を選択します。

5) 「書式」リストから、相互参照を表示する書式を選択します。

例えば、見出しとページを参照する書式は、次のように表示されます。

See “Creating cross-references” on page 1

6) 「挿入」をクリックします。

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ポッドから「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ます。そしてテキストインセットを含む文書で、編集／相互参照の更新を選択して、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。

文書の相互参照マーカーに相互参照を挿入する

相互参照種類マーカーを使用すると、相互参照を文書の任意の位置に挿入することができます。また相互参照マーカーを使用して、段落内の単語や語句、またはアンカー枠へリンクすることもできます。表の中の特定のセルにリンクすることも可能です。相互参照マーカーを挿入できる箇所であればどこへでもリンクすることが可能です。

1) 参照先に挿入ポイントを配置し、マーカーダイアログを開きます（挿入／マーカー）。
2) マーカーダイアログで、相互参照マーカーの種類を選択します。
3) マーカーのテキストを指定し、「新規マーカー」をクリックします。
   マーカーに対して任意の名称を指定することができます。 相互参照ダイアログで相互参照を挿入する際に、ここで指定した名称を選択します。
   参照先に新しいマーカーが挿入されます。
4) 相互参照を作成する位置に挿入ポイントを配置します。
   注意：相互参照とマーカーは同一の文書内でも別の文書にあっても問題はありません。
5) *相互参照ダイアログ*.
6) ソースの種類ドロップダウンリストで、相互参照マーカーを選択します。
7) マーカーの種類リストで、相互参照を選択します。
8) 相互参照マーカーのリストで、手順 1 から 3 で作成したマーカーを（名前から）選択します。

相互参照を挿入するには、「*文書の段落に相互参照を挿入する*」の手順に従って残りの手順を実行します。

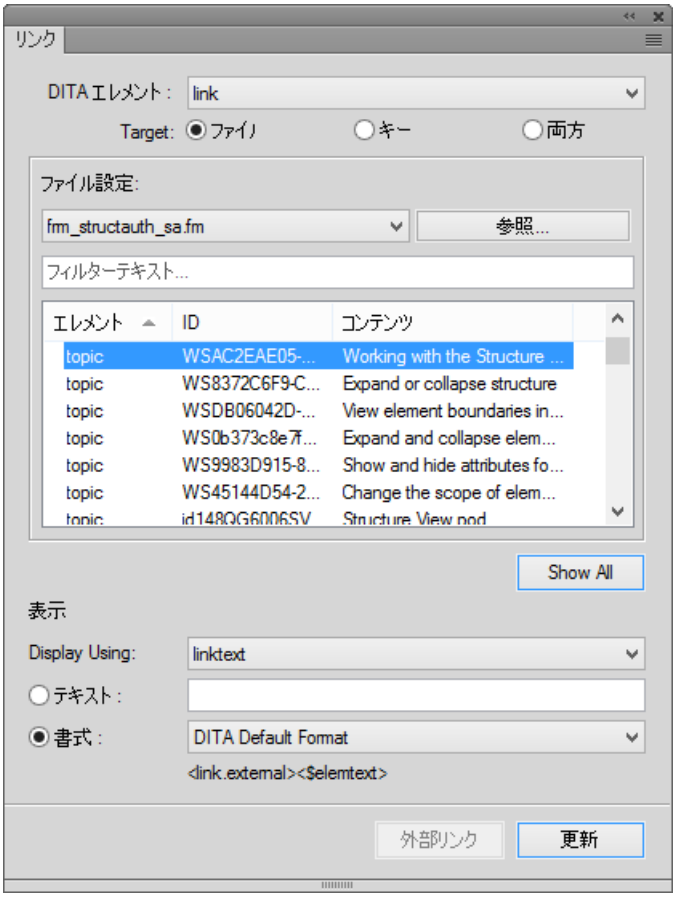
重要：参照先の相互参照が別の文書に存在する場合は、ユーザーがその文書への書き込み権限を持っているかどうか確認する必要があります。例えば、コンテンツ管理システムを使用している場合は、ソースと参照先文書の両方を確認しなければならない可能性があります。

構造化文書のエレメントに相互参照を挿入する

構造化文書においては、複数段落への相互参照や相互参照マーカーの他に、現在の文書や別の構造化文書のエレメントにも相互参照を挿入することができます。

1) 現在の文書で相互参照を挿入する位置に挿入ポイントを配置します。
2) 相互参照ポッドで「挿入」をクリックします。
   または、挿入メニューから相互参照を選択することもできます。

相互参照を挿入ダイアログが表示されます。



3) 相互参照の挿入に使用する DITA エレメントを選択します。

注意: このリスト項目は、構造化アプリケーションで定義された相互参照エレメントに依存します。

4) 「ターゲット」領域で、参照先エレメントを含めるファイル、キースペース、またはその両方を選択します。

注意: ファイルを選択する場合は、参照先が含まれているファイルを選択します。キーを選択する場合は、ターゲットキーを選択します。両方を選択した場合、ドロップダウンリストの設定から相互参照先する必要があります。必要なエレメントを「フィルター」テキストボックスに入力して検索することもできます。

5) リストからターゲットエレメントを選択します。

リストには、エレメントの種類、ID、およびエレメントを使用するコンテンツの情報が表示されます。

6) 「表示」セクションで、相互参照のテキストを指定するか、ドロップダウンリストから書式を選択します。

例えば、参照_タイトル_および_ページ書式では次のように表示されます。

See “Creating cross-references” on page 1

7) 「挿入」をクリックします。

構造化文書でエレメントに相互参照を挿入する場合、FrameMakerでは参照先およびソースのエ

レメントの ID 属性ならびに IDRef 属性が各々使用されます。
ID 属性に値が設定されていないエレメントに相互参照を挿入する場合は、FrameMaker はその属性に対して固有の値を割り当てます。ただし、ID属性が読み取り専用ではない場合は、ユーザーが属性値を設定することができます。
参照先のエレメントが定義済みの ID 属性を持っていることを確認する必要があります。 持っていない場合は、他のエレメントを使用するか構造化アプリケーションの定義を変更する必要があります。

重要: 参照先のエレメントが別の文書に存在する場合は、ユーザーがその文書に対して書き込み権限を持っているかどうか確認する必要があります。例えば、コンテンツ管理システムを使用している場合は、ソースと参照先文書の両方を確認しなければならない可能性があります。

相互参照の管理

FrameMaker で相互参照を管理、編集、削除、更新する方法、相互参照書式を操作する方法、および未解決の相互参照を識別および管理する方法について説明します。

文書中の既存の相互参照は編集または削除できます。編集については「*文書の相互参照を編集する*」、削除については「*文書中の相互参照を削除する*」を参照してください。また、相互参照の書式を編集することで、文書出力の際の相互参照の表示方法を変更できます。例えば、見出しのテキストのみ表示させ、相互参照にはページ番号を含まないよう選択できます詳しくは、「*相互参照書式を管理する*」を参照してください。また文書の相互参照は更新できます。例えば、参照先のコンテンツが変更された場合、更新します詳しくは、「*文書の相互参照を更新する*」を参照してください。また、参照先コンテンツに変更が加えられると、現在の文書の相互参照が破損する恐れがあります。非決定の相互参照を特定して対処するには、「*非決定の相互参照を管理する*.

文書の相互参照を編集する

相互参照ダイアログを使用することで、相互参照の参照先を含めた既存の相互参照に関連付けられているどの様な属性も変更することができます。

文書の相互参照を編集

1) 既存の相互参照では、文書の中のその相互参照をダブルクリックします。
   *または、相互参照ポッドを開き（**表示 > ポッド > 相互参照**）、ポッド内の相互参照を選択し「編集」をクリックします。*
   「相互参照ダイアログ」が表示されます。
2) 相互参照ダイアログで次の事項を更新することができます。
   - 参照先の文書、段落、相互参照、またはエレメント
   - エレメントタグ – 相互参照が構造化文書のエレメントの場合
   - 相互参照の書式
     「書式の編集」をクリックして「相互参照の書式を編集ダイアログこのダイアログを使用して相互参照の書式を追加、編集、または削除します。 詳しくは、「相互参照書式を管理する.

- 文書中の相互参照をテキストに変換します。

3) 「置換」をクリックして相互参照を更新します。

文書中の相互参照を削除する

文書中の相互参照を削除すると、その相互参照と共に関連付けられたテキストも削除されます。例えば、次のような相互参照が文書に挿入されているとします。

See “Creating cross-references” on page 1

これを削除すると、当該の相互参照が文書カタログから削除されるとともに、文書から「1ページ目の「相互参照を作成する」を参照すること」というテキストが削除されます。

文書の相互参照を削除する

1) 相互参照ポッドを開きます（**表示 > ポッド > 相互参照**）。
2) ポッド内の相互参照を選択して「削除」をクリックします。

または、文書内の相互参照を選択してキーボードの「Delete」キーを押すことでも削除できます。 ただしこの場合、それに続くテキストも常に削除されることになります。

相互参照書式を管理する

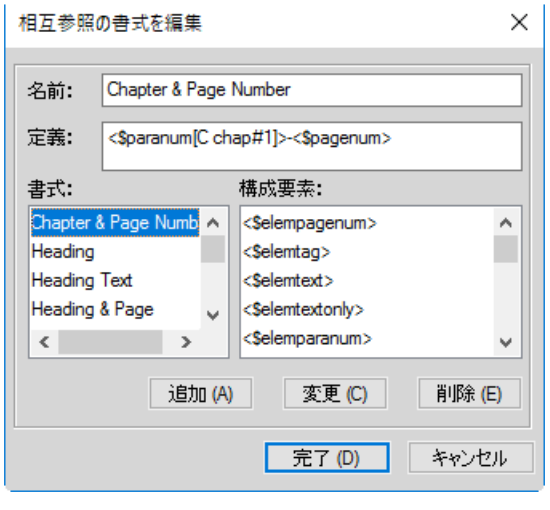
文書に相互参照を挿入する場合は、書式を選択してその文書に関連させる必要があります。例えば、見出しとページを参照する書式は、次のように表示されます。

See “Creating cross-references” on page 1

「書式」ドロップダウンリストに使用可能な書式が表示されます文書に相互参照を挿入する際にはいずれの書式も選択することができます。または、書式の編集や新規作成も可能です。相互参照書式は各 FrameMaker 文書ごとに固有のものとなります。 ただし、「 *相互参照書式を取り込む*.

相互参照の書式を編集ダイアログ

相互参照の書式を編集ダイアログ



相互参照の書式を編集ダイアログで次の事項を編集できます。

カラーまたは濃淡:

既存の書式の名前を更新、または新しい書式の名前を指定します。

定義：

相互参照書式を定義します。

書式を定義するには、任意の固定テキストを入力します。例えば、定義で指定されたテキストを表示する文字列などが挙げられます。 コンテキスト情報を表示するには、構成要素リストの定義を使用することでも可能です。

例えば、デフォルトの見出しとページ書式は次のように定義されています。

“<$paratext>” on page¥ <$pagenum>
山形かっこ（<>）中に含まれる（$）記号以降が定義の構成要素部分です。 相互参照書式の中のこのような記述にぶつかると FrameMaker は記述をその構成要素の定義に従い解釈します。 上記の例を FrameMaker は次のように解釈します。

<$paratext>

相互参照の段落の段落テキスト

<$pagenum>

相互参照した段落のページ番号

相互参照の結果は次のように表示されます：

“Inserting cross-references” on page 25
詳しくは、*相互参照書式の構成要素*を参照してください。

定義に構成要素の命名方式に従っていない文字が含まれる場合、これらの文字は定義で記載されたとおりに表示されます。 上の例を使用すると、見出しとページの書式は以下のように定義されています。

“<$paratext>” on page¥ <$PageNum>
相互参照の結果は次のように表示されます：

“Inserting cross-references” on page <$PageNum>

DITA マップに

書式を作成します。 詳しくは、「*相互参照書式の作成*」を参照してください。

変換

既存の書式を編集します。 詳しくは、「*相互参照書式の編集*」を参照してください。

削除

既存の書式を削除します。 詳しくは、「*相互参照書式の削除*」を参照してください。

相互参照書式の作成

相互参照書式を作成して現在の文書に使用できます。別の文書で新しい書式を使用するには、「*相互参照書式を取り込む*

1) 「*相互参照の書式を編集ダイアログ*」で、名前フィールドに相互参照名を入力します。
2) 「定義」フィールドで、相互参照書式を定義します。
   書式を定義するには、相互参照でそのまま表示される任意のテキスト（文字や番号など）を入力できます。
   構成要素を使用して相互参照にコンテキスト情報を表示します。
   構成要素を定義に追加するには、適切な場所に挿入ポイントを配置し、構成要素リストの「定義」をクリックします。
   山形かっこ（<>）に定義を含め、定義の前に（$）記号を含めることで、構成要素の定義を入力できます。
   詳しくは、相互参照書式の構成要素を参照してください。
3) 相互参照書式を作成するには、「追加」をクリックします。

相互参照書式の編集

既存の相互参照書式を変更して現在の文書に使用できます。別の文書で更新された書式を使用するには、「*相互参照書式を取り込む*

1) 「*相互参照の書式を編集ダイアログ*」で、書式リストから既存の書式を選択します。
   注意： 名前フィールドで書式名を編集することができます。
2) 「定義」フィールドで、相互参照書式の定義を編集します。
   相互参照でそのまま表示される任意のテキスト（文字や番号など）を入力できます。
   構成要素を使用して相互参照にコンテキスト情報を表示します。
   構成要素を定義に追加するには、適切な場所に挿入ポイントを配置し、構成要素リストの「定義」をクリックします。
   山形かっこ（<>）に定義を含め、定義の前に（$）記号を含めることで、構成要素の定義を入力できます。
   詳しくは、相互参照書式の構成要素を参照してください。
3) 「変更」をクリックして、選択した相互参照書式を更新し、「完了」をクリックします。
   相互参照を更新ダイアログが表示されます。
4) 書式の定義を更新する場合、以下の場所における参照の更新を選択する必要があります。
   - 現在の文書
   - 現在の文書で相互参照によって参照されているすべての開いている文書
   - 現在の文書で相互参照によって参照されているすべての文書

   または、どの相互参照でも書式変更を反映しないようにするには、「キャンセル」をクリックします。

相互参照書式の削除

文書内で使用されていない相互参照書式を削除できます。現在使用中の相互参照書式も削除で

きます。現在の文書で使用されている相互参照書式を削除すると、その書式を使用するすべての相互参照が編集可能なテキストに変換されるというメッセージが表示されます。

1) 「*相互参照の書式を編集ダイアログ*」で、書式リストから既存の書式を選択します。
2) 「削除」をクリックし、文書カタログから選択した相互参照書式を削除するには「完了」をクリックします。
   削除済みの書式を使用するすべての相互参照を編集可能なテキストに変更するようメッセージが表示されます。

相互参照書式を取り込む

追加または編集する相互参照書式は現在の文書で使用することができます。これらの書式を他の文書で使用できるようにするには、書式を取り込む必要があります。

1) 他の文書に取り込まれる相互参照書式を含む文書を開きます。
2) 書式の取り込み先となる文書を開きます。
   書式の取り込み先となる文書が現在選択されていることを確認します。
3) **ファイル > 取り込み > 書式**から、書式を取り込むダイアログを開きます。
4) 文書から取り込むドロップダウンリストで、ソース文書を選択し、「相互参照書式」チェックボックスのみがチェックされていることを確認します。
   すべてを選択解除ボタンを使用すると、まずすべてのチェックを外し、続いて「相互参照書式」チェックボックスをチェックできます。
5) 相互参照書式を取り込むには、「取り込み」をクリックします。

相互参照書式の構成要素

相互参照書式を追加したり編集したりする場合、構成要素を使用して相互参照内のコンテキスト情報を表示することができます。次の節は、相互参照書式の作成に使用できる構成要素について詳しく説明します。

ソースファイル情報の構成要素

次の構成要素は、相互参照を含む文書のソースファイルについての情報を提供します。

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

次の構成要素は、相互参照によって参照されるソース段落についての情報を提供します。

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）
〈$paratag[*tag*]〉	指定のタグを持つ先行段落のタグ
〈$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。

構造化文書のエレメント

次の構成要素を使用して、構造化文書の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）。

文書の相互参照を更新する

相互参照のソースコンテンツが更新された場合、現在の文書の相互参照を更新する必要があります。例えば、見出しへの段落相互参照を作成して見出しのテキストを変更する場合、その相互参照を含む文書で相互参照を更新する必要があります。
文書を開くたびに文書内の相互参照は更新されます。または、すでに開いている文書の相互参照を手動で更新することもできます。さらに、FrameMakerを開くたびに文書内の相互参照が更新されるのを回避することができます。

文書の相互参照の更新

1) 編集メニューから、「参照を更新」を選択します。
2) 参照を更新ダイアログで、「すべての相互参照」をチェックして「更新」をクリックします。

FrameMakerが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。*非決定の相互参照を管理する*

相互参照を自動更新しない

デフォルトでは、FrameMakerは、文書を開くたびに文書内の相互参照を更新します。ただし、文書に大量の相互参照が含まれる場合、文書内の相互参照に対する検証が原因で文書の読み込みに時間がかかる場合があります。

文書を開いたときに FrameMaker が相互参照を更新しないようにするには、以下の手順に従います。

1) **編集 > 参照**を更新を選択します。
2) *参照を更新*ダイアログで、右上隅にある**コマンド**ドロップダウンリストを開き、**「自動更新しない」**を選択します。
3) **参照を自動更新しない**ダイアログで、**「すべての相互参照を自動更新しない」**にチェックを入れ、**「設定」**をクリックします。

非決定の相互参照を管理する

相互参照のソースが変更されて FrameMaker が参照先の参照を更新できない場合、FrameMaker はその相互参照を非決定としてレポートします。これは、ソース文書またはソースコンテンツが削除された場合などに起こる可能性があります。
FrameMaker は、以下の場合に相互参照を非決定としてレポートします。

- 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。
- ソースが削除された場合、またはソースが段落または相互参照マーカーであり、ソースが削除されたとマーカーが示している場合。
- マーカーを含むファイルを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（*@IDRef*）の値を変更または削除した場合。

文書内の非決定の相互参照を識別する

以下の方法で、文書内の非決定の相互参照のリストを表示できます。

1) *相互参照*ポッドを開きます（**表示 > ポッド > 相互参照**）。
2) **参照**ドロップダウンリストで、**「非決定の相互参照」**を選択します。

このリストには非決定の相互参照が表示されます。*相互参照を更新*ダイアログを使用して、*文書内の非決定の相互参照を決定する*。
文書内にある非決定の相互参照のリストを生成することもできます。

1) **挿入 > リスト > 参照**を選択します。
2) スタンドアロンの参照索引としてリストを作成するように選択するか、または索引を新しいブックに含めます。
3) *「非決定の相互参照」*を**「含める参照」**リストに移動し、**「設定」**をクリックします。

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。リストには、ソース段落のタグとテキスト（非構造化文書）またはID、エレメントタグおよびソースエレメントのテキスト（構造化文書）などの追加情報も含まれます。相互参照マーカーの相互参照の場合は、リストにマーカーテキストが含まれます。

注意: 相互参照を最初に挿入した後にタグとテキストを更新していないので、タグとテキストは正確でない可能性があります。

文書内の非決定の相互参照を決定する

文書内の非決定の外部相互参照を決定するには：

1) **編集** > **参照**を更新で、*参照を更新*ダイアログを開きます。
2) **コマンド**ドロップダウンリストをクリックし、**「非決定の相互参照を更新」**を選択します。
   非決定の相互参照を更新ダイアログが表示されます。
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) 相互参照を含む代替文書に移動して選択します。
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。

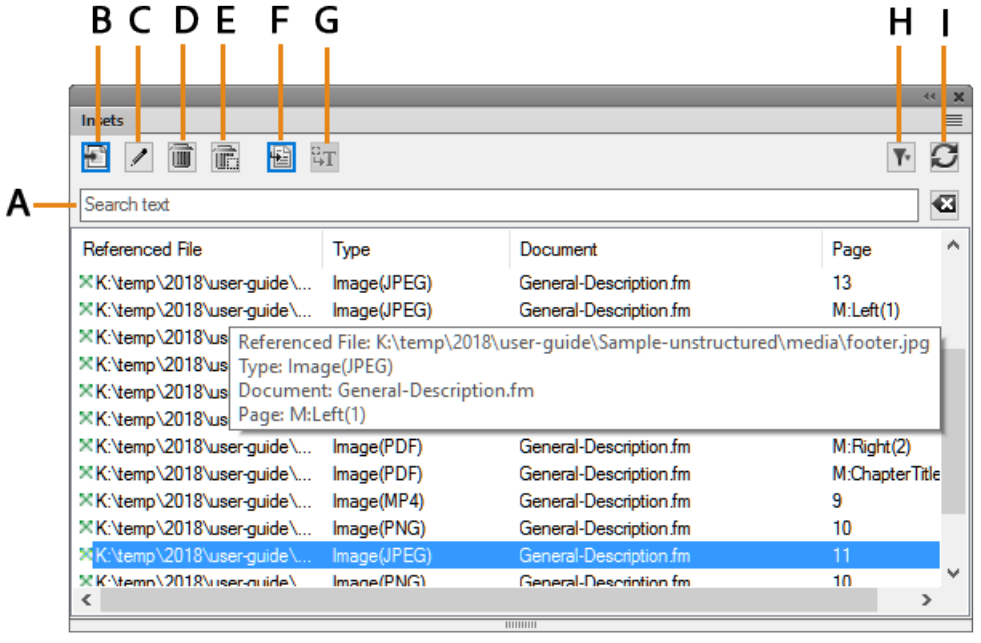
相互参照マーカーへの相互参照を決定するには、相互参照マーカーおよび相互参照を再度作成する必要があります。詳しくは、*文書の相互参照マーカーに相互参照を挿入する*を参照してください。
同様に、構造化文書のエレメントへの相互参照を決定するには、相互参照を再度作成する必要があります。詳しくは、*構造化文書のエレメントに相互参照を挿入する*を参照してください。

テキストインセット

FrameMaker でテキストインセットとインセットポッドを使用する方法について説明します。

外部ソースから FrameMaker 文書にコンテンツを挿入するために、テキストインセットが使用されます。FrameMakerのテキストインセット機能を使用すると、文書やブックでテキストを簡単に再利用できます。 そのようなコンテンツは外部文書（テキストファイルや FrameMaker 文書）に保存でき、1 つまたは複数の文書でコンテンツを取り込むことができます。
テキストファイルからプレーンテキストを取り込んだり、FrameMaker 文書（.fm または .mif）からテキストおよび書式化されたコンテンツを取り込んだりできます。
文書内のテキストおよびグラフィックインセットで作業するには、インセットポッドを使用します。このポッドから、インセットを文書に取り込んだり、インセット属性を表示したり、文書からインセットを削除したりできます。

インセットポッド



インセットポッドは現在の文書のインセットをリスト表示します。
インセットのリストをソートするには、リスト内の列見出しをクリックします。例えば、参照されたファイルまたはページ番号別にソートできます。
列サイズを変更するには：

1) 列と列の間にマウスオーバーして両方向矢印を表示させます。
2) マウスの左ボタンを押したままドラッグし、列を必要なサイズにしたところでボタンを放します。

インセットを使用すると以下の操作ができます。

A（テキストを検索）：

リスト内でインセットを検索する。 インセットリストのすべての列に SAYT（入力中に候補を検索）機能が備わっています。

B（新規読み込み）：

現在の文書にインセットを取り込む。詳しくは、「*テキストインセットの挿入*」を参照してください。

C（属性）：

テキストインセットの属性ダイアログを開く。 詳しくは、「*インセット属性の表示と編集*」を参照してください。

D（削除）：

現在の文書から選択したインセットを削除する。 詳しくは、「*テキストインセットの削除*」を参照してください。

E（アンカー枠で削除）：

現在の文書から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。

F（場所に移動）：

現在の文書でテキストインセットが含まれる場所に移動する。

G（テキストに変換）：

選択したインセットをインラインテキストに変換する。詳しくは、「*インセット属性の表示と編集*」を参照してください。

H（フィルター）：

文書（現在の文書、開いているすべての文書、開いている任意の文書）、種類（すべてをリスト、インセットテキスト、グラフィックインセット）、またはステータス（決定または非決定）のリストから選択を行い、文書内で使用可能なインセットを表示します。

非決定テキストインセットの修正

I（再表示）：

リストを再表示します。

テキストインセットの挿入

FrameMaker でテキストインセットの挿入、文書へのテキストの取り込み、取り込んだテキストの更新を行う方法について説明します。

次のファイル形式をテキストとして文書に取り込むことができます。

テキストファイル：

テキストファイルからプレーンテキストを取り込みます。

FrameMaker 文書（.fm または .mif）：

FrameMaker 文書からプレーンテキストまたは書式化されたテキストを取り込みます。

Microsoft Word:

Microsoft Word 文書からプレーンテキストまたは書式設定されたテキストを取り込みます。

Microsoft Excel：

Microsoft Excel ブックからプレーンテキストまたは書式設定されたテキストを取り込みます。

注意: シートの複数ある Excel ブックを取り込み場合、すべてのシートのテキストが取り込まれます。

PDF

PDF の選択したページを画像として取り込みます。

ドキュメントへのテキストの取り込み

1) *インセットポッドで「**新規読み込み**」をクリックします。*
   >
   取り込みダイアログが表示されます。
2) 取り込むファイルを選択します。
3) 選択したファイルのコンテンツを取り込むモードを選択します。

参照

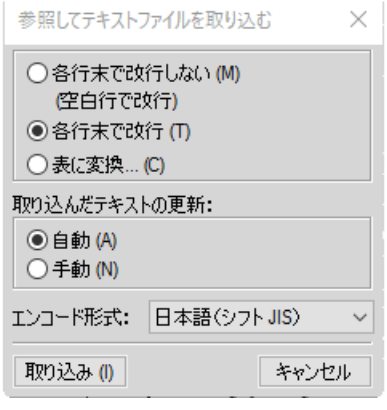
選択したファイルのコンテンツはテキストインセットとして現在の文書に挿入されます。ソースファイルが更新されると、インセットのコンテンツも更新されます。

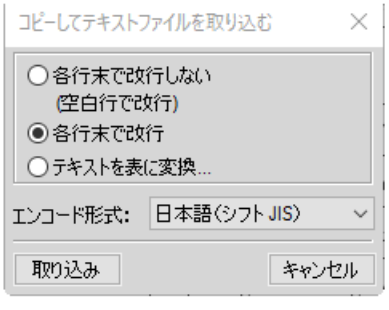
文書内にコピー

選択したファイルのコンテンツは FrameMaker コンテンツとして現在の文書に挿入されます。 これは、FrameMaker 文書のコンテンツを更新できることを示しています。 ソース文書に加えられた変更は、現在の文書には反映されません。

4) MIF または FM 以外のファイル形式を選択すると、不明なファイルの形式ダイアログが表示されます。
   現在の文書にコンテンツを取り込む前に、ファイル変換に使用するアプリケーションフィルターを選択します。
5) *NEED TO ADD REFERENCE TO Word Import - peterb*
6) 「**参照によるテキストの読み込み**」または「**コピーによるテキストファイルの読み込み**」ダイアログが表示されます。
7) *check with pawank if the next dialog is correct???*

参照（またはコピー）してテキストフローを取り込むダイアログ





各行末で改行しない

空白行のある位置のみでテキストを段落に分割します。 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。

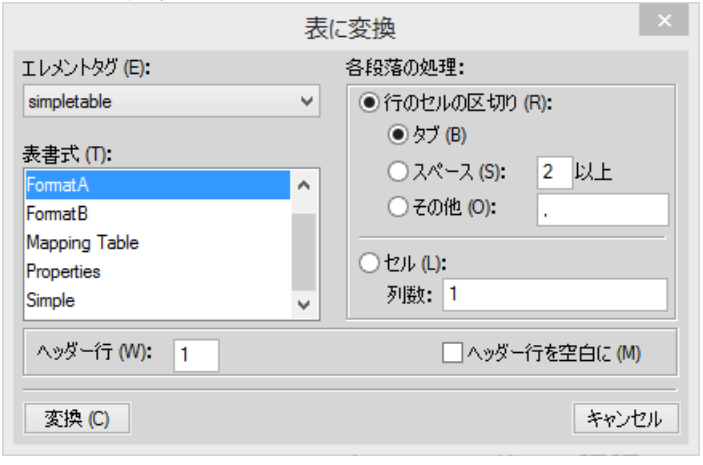
各行末で改行

各行末でテキストを段落に分割します。 このオプションは、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。

列数、セル区切り記号、見出し行などの追加オプションを

取り込んだテキストを表に変換します。表書式を選択するよう指示されます。ファイル中のテキストに、列を区切る定義済みの区切り文字が含まれていることを確認します。 このオプションを選択すると、表に変換ダイアログが表示されます。

表に変換

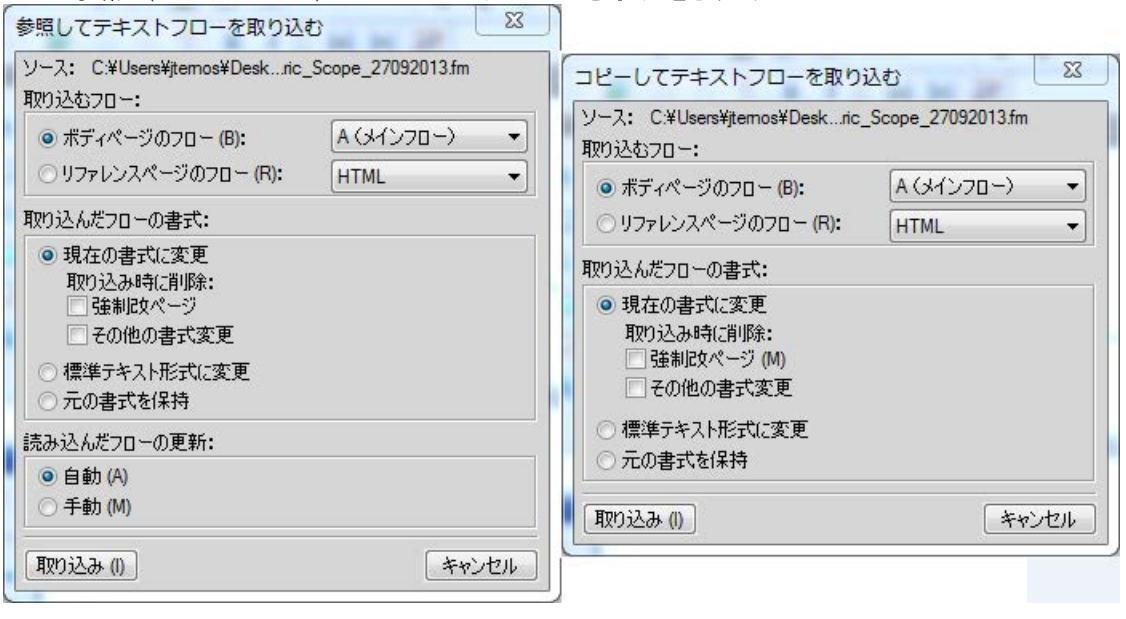


取り込んだテキストの更新

参照してテキストを取り込む場合、文書を開くたびにテキストインセットを更新するか、手動で更新するかを選択できます。 詳しくは、*テキストインセットの更新*を参照してください。

Word、Excel、MIFファイル形式を選択する場合、「参照によるテキストの読み込み」または「コピーによるテキストフローの読み込み」のダイアログが表示されます。

参照（またはコピー）してテキストフローを取り込むダイアログ



取り込むフロー

このセクションで、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のどちらか取り

込むよう選択できます。
注意： *文書のボディページまたはリファレンスページには複数のフローが含まれる場合があります。*

ボディページのフロー：

文書のボディページから選択したフローを取り込みます。

デフォルトでは、ボディページにはA（メインのフロー）が含まれます。 文書に複数のフローが含まれる場合、取り込むフローを選択する必要があります。

リファレンスページのフロー：

ボディページの取り込みと同様、リファレンスページで取り込むフローを選択できます。 デフォルトでは、リファレンスページには次のフローが含まれています。

- 目次
- IX
- HTML
- 見出し

ユーザー定義のフローを参照文書に追加することもできます。 続いて、このリファレンスページのフローをテキストインセットとして文書に追加できます。

取り込んだフローの書式設定

このセクションで、テキストインセットの書式設定オプションを選択します。

現在の書式に変更

ソース文書カタログで定義した設定を使用します。

現在の文書の書式を使用して取り込むとき、以下を削除することもできます。

強制改ページ：

コンテナ文書内のインセットには、ソースコンテンツには含まれる強制改ページが含まれません。

その他の書式変更：

ソースコンテンツに段落または文字の書式変更が含まれる場合、これらの書式変更はインセットでは無視されます。

標準テキスト形式に変更

ソース文書の書式設定は含まれません。

元の書式設定を保持

ソースコンテンツの構造は破棄されますが、書式設定は保持されます。 現在の文書と取り込んだテキストの書式タグが一致しなくても、コンテナ文書の書式設定を後で変更する場合、取り込んだ書式設定は影響を受けません。

取り込んだフローの更新

自動

文書を開くたびに、文書内のテキストインセットへの参照は更新されます。

手動

文書を開いても、文書内のテキストインセットへの参照は更新されません。 参照を手動で更新する方法について詳しくは、「*開いている文書での更新*.

テキストインセットの管理

FrameMaker でテキストインセットの管理、テキストインセット属性の更新、テキストインセットの削除を行う方法について説明します。

インセットポッドから、テキストを文書に取り込むことができます。現在文書に含まれているインセットを管理することもできます。
この節では次のトピックを説明します。

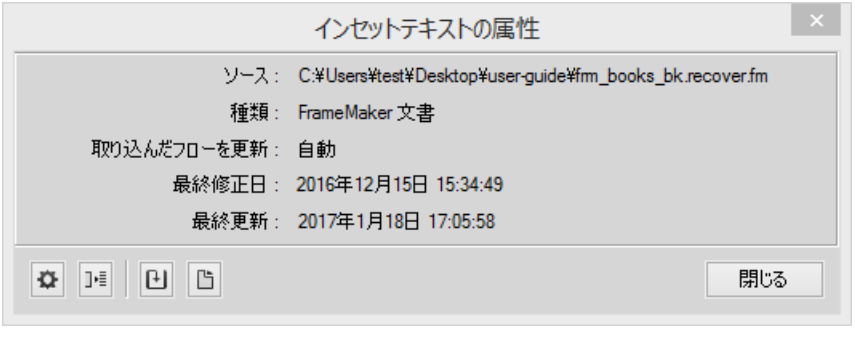
- *インセット属性の表示と編集*
- *テキストインセットの削除*
- *テキストインセットの更新*
- *非決定テキストインセットの修正*

インセット属性の表示と編集

文書に含まれるテキストインセットの属性を表示および編集できます。
テキストインセットの属性を表示するには：

1) *インセットポッドで、「インセットを」選択して、「***プロパティ***」をクリックします。*
   または、文書内でインセットをダブルクリックします。
   テキストインセットの属性ダイアログが表示されます。

テキストインセットの属性ダイアログ



2) *テキストインセットの属性ダイアログでは、以下のタスクを実行できます。*

設定：

参照してテキストフローを取り込むダイアログを開きます。

このダイアログでは、ソースのテキストが文書へ取り込まれる方法を更新できます。 このダイアログについて詳しくは、「*テキストインセットの挿入*.

変換：

テキストインセットを文書内でテキストに変換します。

インセットテキストをテキストに変換ダイアログが表示されます。

選択したテキストインセットをテキストに変換することができます。

また、、**文書内のすべてのテキストインセット**をテキストに変換することもできます。これは、*テキストインセットの挿入*する場合に、読み込みダイアログにおいて「文書へコピー」オプションを選択するのと同様です。

文書内でテキストインセットをテキストに変換すると、ソース文書への参照が壊れます。さらに、テキストインセットはインセットポッドにあるリストから削除されます。

注意: インセットポッドにある「テキストに変換」ボタンを使用してテキストインセットをテキストに変換することもできます。

更新：

選択したテキストインセットを更新します。インセットのソースに変更を加えた場合は、このオプションを使用します。テキストインセットの更新について詳しくは、「*テキストインセットの更新*.

ソース文書を開く：

テキストインセットのソースファイルを開きます。MIF タイプのインセットのソースファイルを開くには、このオプションを使用します。 テキスト (Microsoft Word または Microsoft Excel のソースファイル) を開くと、FrameMaker はファイルを .fm ファイルに変換して.fm ファイルを開きます。

テキストインセットの削除

文書からテキストインセットを削除しても、ソースファイルはそのまま残ります。ただし、テキストインセットへの参照は文書から削除されます。
テキストインセットを削除するには:

1) インセットポッドでテキストインセットを選択します。

   文書内でインセットを選択することもできます。 ただし、インセットを正しく選択したことを確認し、インセットポッドでインセットを選択します。

2) **「削除」**をクリックします。

テキストインセットの更新

参照してテキストを FrameMaker 文書に取り込んだ後にソースファイルを更新すると、文書内で更新が反映されます。
FrameMakerでは、ソースファイルへの更新が、文書に含まれるテキストインセットにどのように反映されるか指定することができます。

文書を開く

文書を開くと、デフォルトで、FrameMakerは文書内に含まれるすべてのテキストインセットを更新します。ただし、これは文書を開くときにパフォーマンスの問題の原因となる場合があるため、文書を開くときにテキストインセットを更新しないように選択できます。

自動：
文書を開くとき、毎回すべてのテキストインセットを更新します。

手動
文書の作成者が手動でテキストインセットを更新する必要があります。

文書内のテキストインセットに対する属性を更新する方法について、詳しくは「*テキストインセットの挿入*
」を参照してください。文書内のテキストインセットに対する属性を更新する方法について、詳しくは「*インセット属性の表示と編集*.

開いている文書での更新

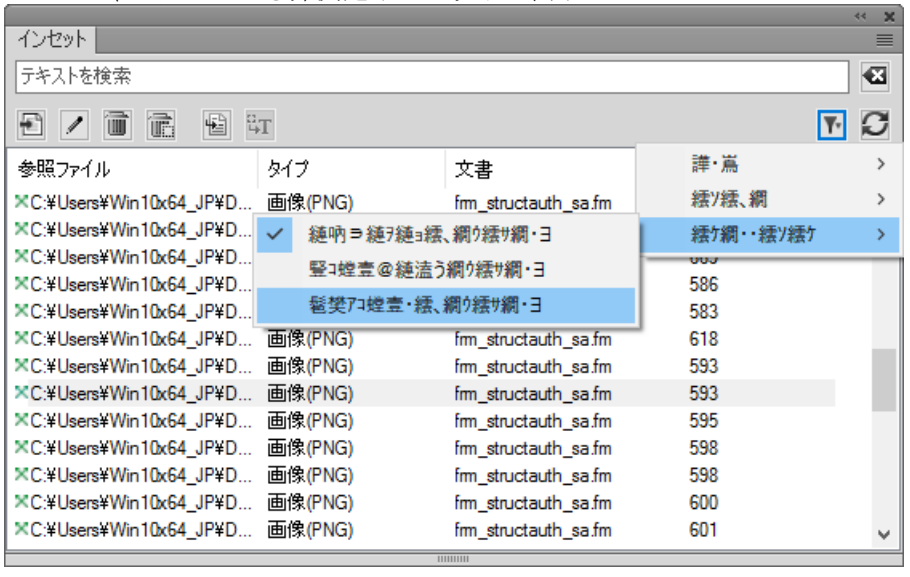
また、開いている文書でもテキストインセットを更新できます。例えば、文書にテキストインセットが含まれていて、そのテキストインセットを更新した場合です。すぐに文書を更新して、ソースファイルの更新を反映させることができます。
文書を手動で更新する方法について、詳しくは「*インセット属性の表示と編集*.

非決定テキストインセットの修正

参照しているテキストインセットのソースファイルの名前や場所を変更した場合、そのテキストインセットはインセットポッドで非決定としてマークされます。
非決定テキストインセットを修正するには:

1) 非決定インセットを含む文書を開く場合、エラーを修正するよう指示されます。
2) **表示 > ポッド > インセット**を選択して、*インセット*ポッドを開きます。非決定インセットのみを表示するためにインセットのリストをフィルターします。

フィルターによる非決定インセットの表示



3) 非決定インセットを選択し、**「場所に移動」**をクリックします。
文書内の非決定テキストインセットが選択されます。

4) リストに表示されている属性から、既存の（非決定）インセットの属性をチェックします。
*インセットについて詳しくは、**「プロパティ」**をクリックしてテキストインセットの属性ダイアログを開きます。*

5) テキストインセットを文書に再び取り込みます。

テキストインセット内の段落に相互参照を挿入する

FrameMaker でテキストインセット内の段落に相互参照を挿入する方法について説明します。

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*ポッドから「**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) ›
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。

FAQ とトラブルシューティング

テキストインセットの FAQ とトラブルシューティングのヒントを更新しています。

コンテナ文書内のテキストインセットソース文書で定義された変数を使用できますか。

はい。 ソース文書で変数が使用されている場合、コンテナ文書でも使用できます。

コンテナ文書内のテキストインセットソース文書で定義された書式を使用できますか。

使用できません。 ソース文書で定義された書式は、コンテナ文書で使用することはできません。

検索／置換機能は文書に挿入されたテキストインセットでも使用できますか。

使用できません。 検索／置換機能は、テキストインセットに含まれるテキストに対しては検索を実行しません。

文書に挿入されたテキストインセットに対してスペルチェックを実行できますか。

使用できません。 スペルチェック機能はテキストインセットに含まれるテキストに対しては実行されません。

テキストインセットからコンテナ文書に相互参照を作成できますか。

はい。 ただし、相互参照を作成した後で、コンテナ文書内のテキストインセットを更新する必要があります。 詳しくは、「 *テキストインセットの更新*.

変数

FrameMaker の変数の概要や、システム変数、ユーザー変数の概要、および変数ポッドを使用して変数を管理する方法について説明します。

FrameMakerの変数により、データの名前と値のペアを定義し、文書全体で再利用することができます。 例えば、文書の作成者名を示すauthor_nameという変数を作成できます。 変数の値が変更された場合、文書全体で使用されているその変数に変更が適用されます。

システム変数

FrameMaker は、あらかじめ定義された一連のシステム変数を提供します。FrameMaker や現在の作業環境に固有の文書に情報を追加するためにシステム変数を使用します。 例えば、**章番号**変数がページに含まれている場合、そのページが属する章番号が表示されます。**修正日（年月日時刻）変数は、**文書が最後に更新された日時を表示します。

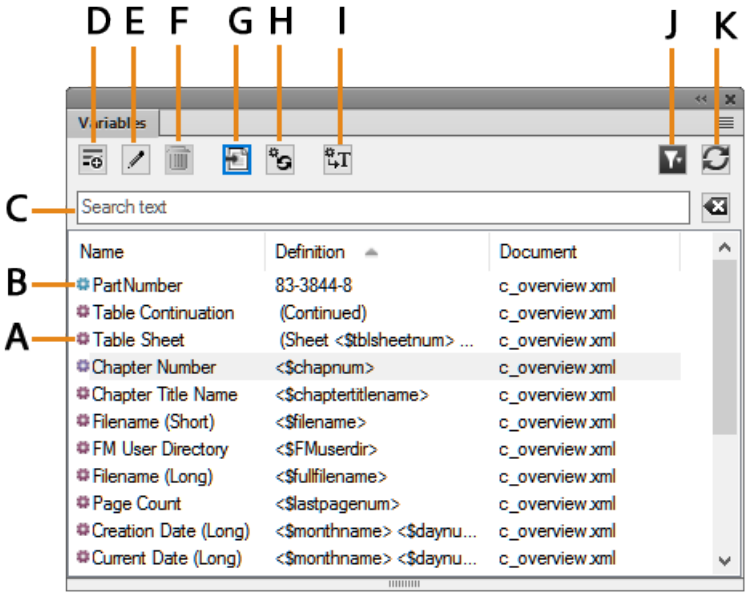
ユーザー変数

また、ユーザー変数を作成してカスタムで値を定義することもできます。例えば、文書の作成者名を示す author_name という変数を作成できます。 ユーザー変数には、割り当てる値に加えて、変数値を表示する文字書式も割り当てることができます。詳しくは、「 *ユーザー変数の作成*.

変数ポッドを開くには：

- 表示メニューから、ポッド／変数を選択します。
- または、挿入メニューから、変数を選択します。

変数ポッド



変数ポッドには現在の文書に追加できるシステム変数とユーザー変数のリストが表示されます。
リストをソートするには、リスト内の列見出しをクリックします。クリックした見出しに則してリストがソートされます。
列サイズを変更するには：

1) 列と列の間にマウスオーバーして両方向矢印を表示させます。
2) マウスの左ボタンを押したままドラッグし、列を必要なサイズにしたところでボタンを放します。

変数ポッドの使用方法：

A（赤のアイコン）

赤のアイコンは、システム変数を示します。

B（青のアイコン）

青のアイコンは、ユーザー変数を示します。

C（テキストを検索）：

リスト内の変数を検索します。 変数リストのすべての列に SAYT（入力中に候補を検索）機能が備わっています。

D（新規ユーザー変数を作成）：

変数を追加ダイアログを開きユーザー変数を作成します。詳しくは、「*ユーザー変数の作成*」を参照してください。

E（編集）：

選択した変数を編集するには、変数を編集ダイアログ（ユーザー変数）あるいはシステム変数を編集ダイアログ（システム変数）を開きます。詳しくは、「*ユーザー変数およびシステム変数*」を参照してください。

F（ユーザー変数を削除）：

選択したユーザー変数を削除します。詳しくは、「*ユーザー変数を削除するには*」を参照してください。

注意： システム変数は削除できません。

G（挿入）：

現在の文書内の挿入ポイントに、選択した変数を挿入します。詳しくは、「*変数の挿入*」を参照してください。

ポッドで変数をダブルクリックしても、変数を挿入することができます。

H（システム変数を更新）：

システム変数の定義を編集する場合、このコマンドを使用して現在の文書で使用されている変数の定義を更新します。詳しくは、*ユーザー変数およびシステム変数*を参照してください。

I（テキストに変換）：

変数をテキストに変換します。変数をテキストに変換ダイアログで、選択した変数、特定の変数、あるいはすべての変数をテキストに変換することができます。詳しくは、「*変数のテキストへの変換*」を参照してください。

J（選択）：

開いている文書のリストから選択して、その文書で使用可能な変数を表示します。

重要： 文書レベルで変数を使用できます。 つまり、ある文書で使用可能な変数はその文書で使用可能です。ただし、他の文書から変数を取り込むこともできます。詳しくは、「*別の文書への変数取り込み*」を参照してください。

K（再表示）：

使用可能な変数のリストを再表示します。

変数の挿入

Adobe FrameMaker で文書に変数を挿入する方法について説明します。

文書の本文やマスターページに変数を挿入することができます。例えば、最終更新日付を文書のフッターに表示させるには、文書のマスターページのフッターセクションに修正日を追加します。文書のボディページに変数を挿入することで、文書内容の特定の位置に変数値を表示させることもできます。

文書に変数を挿入するには

1) 文書の変数を挿入する位置に挿入ポイントを置きます。
注意: 変数ポッドには、文書内の現在の挿入ポイントに関係する変数のみが表示されます。 例えば、ヘッダー／フッター変数は文書のマスターページがフォーカスされている場合のみに表示されます。
2) 挿入位置に変数を挿入するには、ポッドで変数を選択し、「挿入」をクリックするか変数をダブルクリックします。

文書中の変数の表示方法

文書に変数を挿入する場合、変数の名前や値が表示されるかどうかは、変数のタイプによって異なります。すべてのユーザー変数およびほとんどのシステム変数では文書のマスターページとボディページの両方に値が表示されます。ただし、次のシステム変数ではマスターページに変数名が表示され、ボディページに値が表示されます。

- ページ番号
- ヘッダー / フッター変数

構造化文書への変数の挿入

構造化文書に変数を挿入する場合、FrameMaker により XML 変数が挿入され、XML エンティティ要素が作成されます。 次に、XML 変数とエンティティの組み合わせを使用して変数を管理します。
XML 形式で作成された XML 変数とエンティティを表示するには、XML ビューに移動します。例えば、構造化文書に修正日（年月日時刻）変数を挿入すると、 FrameMaker によって &fm.lmdate; 変数および対応するエンティティ要素が挿入されます。

fm.lmdate 変数および対応するエンティティ要素

```
1  <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2  <!DOCTYPE topic PUBLIC "-//OASIS//DTD DITA Topic//EN" "technicalContent/dtd
3
4  <!ENTITY fm.lmdate "May 29, 2015">
5
6  ]>
7
8
9  <topic id = "id155THF00604"><title></title>
10   <shortdesc></shortdesc>
11 <prolog><author></author></prolog>
12 <body><p>Last modified date: &fm.lmdate;</p></body>
13   <related-links></related-links></topic>
14
```

変数の管理

FrameMaker で変数を管理する方法、ユーザー変数を作成および更新する方法、変数をインポートする方法、変数をテキストに変換する方法について説明します。

変数ポッドでは、ユーザー変数の作成と削除、ユーザー変数およびシステム変数の編集、文書

に挿入された変数の編集可能なテキストへの変換を行うことができます。
この節では次のトピックを説明します。

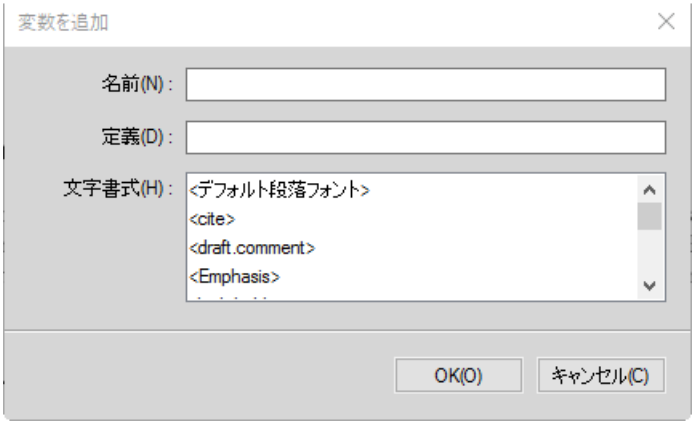
- *ユーザー変数の作成*
- *ユーザー変数およびシステム変数*
- *文書中の変数の削除*
- *変数のテキストへの変換*
- *別の文書への変数取り込み*

ユーザー変数の作成

文書で独自の情報を表示させるために、ユーザー変数を作成および追加します。例えば、文書の作成者名を指定する `author_name` という変数を作成できます。または、製品名を指定する変数 `product_name` を作成できます。

ユーザー変数を作成するには：

1) *変数*ポッドで、**「新規ユーザー変数を作成」**をクリックします。
   変数を追加/編集ダイアログが表示されます。
   変数を追加ダイアログ



2) 変数名を product_name と入力します。
   重要: 既存の変数（システム変数およびユーザー変数）と同じ名前を入力した場合、既存の変数の定義が上書きされます。
3) 変数名の定義を入力します。
   例えば、変数product_nameにはAdobe FrameMakerというように。または、複数の段落タグやエレメントタグを使用して変数を作成することもできます。例えば、〈$paratext[Chapter, Section, Appendix]〉という変数を作成すると、「Chapter」、「Section」、または「Appendix」というタグが付いている最新の段落のテキストを取得することができます。
   定義の先頭に文字書式を加えることで、変数の文字書式も指定することができます。
   変数の定義に文字書式を適用するには：
   a) リストから文字書式をクリックします。
      変数の定義に、文字書式が追加されます。

b) 文字書式に続けて、変数値を入力します。 以下に例を挙げます。

<Callout>Adobe

変数の定義には、異なるテキストに複数の文字書式を追加することができます。 以下に例を挙げます。

<Callout>Adobe <emphasis>FrameMaker

4) 変数を作成するには、「追加」をクリックします。

ユーザー変数の作成後、文書に挿入できます。詳しくは、「*変数の挿入*」を参照してください。

ユーザー変数およびシステム変数

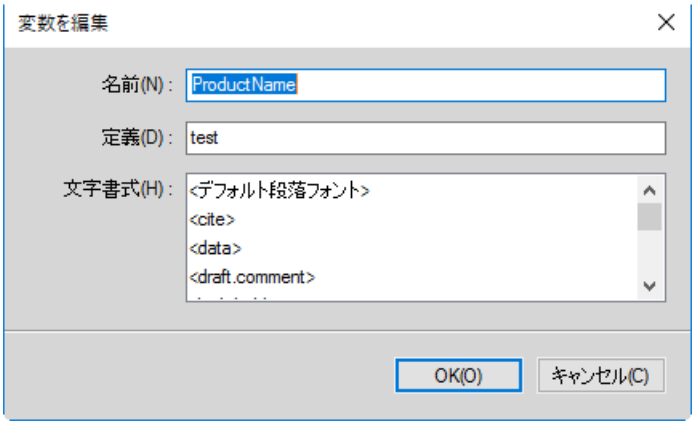
ユーザー変数あるいはシステム変数の定義を編集できます。ユーザー変数定義には、文書の文字書式を含めることができます。 システム変数定義には、文書の文字書式に合わせて FrameMaker 構成要素を含めることができます。 例えば、作成日（年月日）システム変数のデフォルトの書式は次のとおりです。 <$shortyear>/<$monthnum>/<$daynum>。<$daynum>/<$monthnum>/<$shortyear>などのその他の書式についても編集することができます。同様に、ユーザー定義に適用される定義と文字書式の両方あるいは一方を変更することもできます。

変数を編集するには

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。

変数を編集するためのダイアログが表示されます。

変数を追加/編集ダイアログ



2) 変数の定義を編集します。

ユーザー変数：

*ユーザー変数の名前、定義、文字書式を編集できます。 例えば、product_name 変数を次のように更新します。<Callout>Adobe<emphasis>Frameから<Default ¶ Font>Adobe<Emphasis>RoboHelp*へ。

システム変数：

「構成要素」リストで利用可能な変数定義を使用して、システム変数の定義を編集できます。

You can include character formats to System variables as you do when ユーザー変数の作成.

ポッドの場所リストには、変数が使われている現在の文書のページ番号が表示されます。

注意: システム変数の名前を変更することはできません。

3) 変数に更新を保存するには、「編集」をクリックします。

注意: ユーザー変数を編集する場合は、変数を追加/編集ダイアログに「編集」ボタンが表示されます。ユーザー変数の名前を変更して「編集」をクリックすると、古い変数の名前が変更されます。ただし、システム変数の名前は変更できないため、「編集」ボタンをクリックしても、変数の定義のみが変更されます。

文書中の変数の削除

文書中で使用する必要がなくなったユーザー変数を削除できます。
また、文書に追加されたシステム変数およびユーザー変数の出現も、削除できます。

ユーザー変数を削除するには

ユーザー変数を削除する場合、変数の定義は文書カタログから削除されます。この後、変数を文書中で使用することはできません。

1) 変数ポッドからユーザー変数を選択して、「削除」をクリックします。
   注意: システム変数を選択すると、「削除」ボタンが無効になります。
2) 現在の文書で変数が使用されていると、文書に出現するすべての変数が編集可能なテキストに変換されるというメッセージが表示されます。**「OK」**をクリックし、変数を削除し、すべての出現箇所をテキストに変換します。

変数の出現を削除するには

文書中の変数の特定の出現を削除することができます。文書カタログ中の変数の定義と、文書中の他の出現は維持されます。

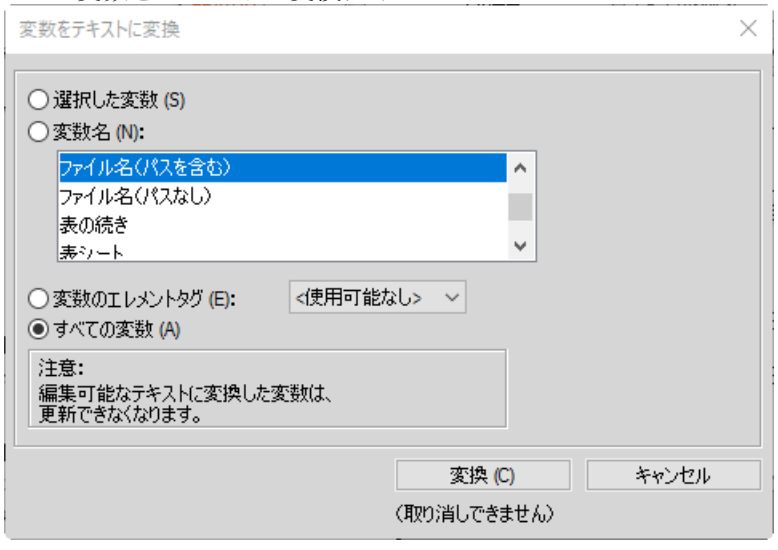
1) *検索・置換*ダイアログを開きます。
2) **「検索」**リストで**「変数名」**を選択し、文書から削除する変数名のすべてまたは一部を入力します。
3) ドキュメント内の変数を見つけるには、**「検索」**をクリックします。
4) 選択された出現箇所を削除するには、Delete キーを押すか、出現リストの下の「削除」をクリックします。
   この場合、変数の出現と、関連したテキストが文書から削除されます。

変数のテキストへの変換

文書中の変数をテキストに変換できます。この操作により、文書からの変数への参照は削除され、変換されたテキストが編集可能になります。

1) *変数*ポッドで**「テキストに変換」**をクリックします。
   変数をテキストに変換ダイアログが表示されます。

変数をテキストに変換ダイアログ



2) 変換できるもの：

選択した変数：

変数ポッドから選択された変数のすべての出現。

特定の変数：

変数リストから選択された変数のすべての出現。

エレメントタグ付きの変数：

変数に割り当てられたエレメントタグのすべての出現。

すべての変数

文書中の変数のすべての出現。

3) 「変換」をクリックします。

別の文書への変数取り込み

変数は、作成された文書中（ユーザー変数）あるいは編集された文書中（ユーザー変数およびシステム変数）で使用することができます。
変数の定義を取り込むことで、別の文書でも変更された変数を使用することができます。

別の文書に変数を取り込むには

1) 1 つ以上の他の文書で利用する変数定義を含む文書を開きます。
ソース文書から変数定義を取り込むトピックを開きます。
FrameMaker ブックで作業をしている場合、ソース文書から変数定義を取り込むブック内の文書を複数選択することができます。
2) ファイルメニューから、取り込み／書式を選択します。
3) 書式を取り込むダイアログで、「すべてを選択解除」をクリックし、「文書の属性」にチェックを入れ、「取り込み」をクリックします。

重要: 取り込み先となる文書のユーザー変数に、ソース文書のユーザー変数と同じ名前を持つものがある場合、ユーザー変数の定義は上書きされます。また、ソース文書のシステム変数が更新された場合、取り込み先となる文書の変数定義は上書きされます。

変数のヘッダーとフッターへの追加

FrameMaker でヘッダーとフッターに変数を追加する方法について説明します。

文書のマスターページのヘッダーやフッターに変数を追加する場合、変数定義が文書全体のページで表示されます。例えば、FrameMakerテンプレートについての**章**においては、ヘッダー／フッター1（章タイトル）およびヘッダー／フッター2（見出しレベル1）変数が、奇数および偶数ページのヘッダーに挿入されます。
この節では次のトピックを説明します。

- *FrameMaker のヘッダー/フッター変数*
- *マーカーを使用したテキストのヘッダーまたはフッターへの表示*
- *辞書形式のヘッダーまたはフッターの作成*

FrameMaker のヘッダー/フッター変数

重要: *プロジェクトの要件に応じて、すべてのヘッダー／フッター変数のデフォルト定義を変更することができます。例えば、固定テキスト、1 つ以上の構成要素、文字書式を含むヘッダー／フッター変数を作成することができます。*

デフォルトヘッダー/フッター変数	説明
ヘッダー / フッター 1	章タイトル
ヘッダー / フッター 2	見出しレベル 1 例：**見出し 1** 。
ヘッダー / フッター 3、4、13〜18	ヘッダー / フッター $1〜8 タイプのマーカーに対して定義されたマーカーテキスト詳しくは、*マーカーを使用したテキストのヘッダーまたはフッターへの表示*を参照してください。
ヘッダー / フッター 5〜12	定義の paratag 部分で定義される段落テキスト例：詳しくは、「*辞書形式のヘッダーまたはフッターの作成*

マーカーを使用したテキストのヘッダーまたはフッターへの表示

ヘッダー / フッター変数（4、5、13〜18）を使用してヘッダーまたはフッターにマーカーテキストを追加できます。これらの変数を使用して、コンテンツやシステム変数では使用できな

いテキストをヘッダーまたはフッターに表示させることができます。

1) 文書のボディページに移動します（表示／ボディページ）。
2) 文書内の任意の場所に挿入ポイントを配置し、マーカーダイアログを開きます（**挿入／マーカー**）。

   注意： 文書内のマーカーの位置は関係ありません。 例えば、ヘッダーやフッターのテキストを含むすべてのマーカーを文書内の一か所に配置できます。
3) マーカーの種類ポップアップリストで、ヘッダー/フッター $1 を選択します。
4) 「マーカーテキスト」ボックスで、ヘッダーまたはフッターで表示させるテキストを入力します。
5) 文書のマスターページを開き（表示／マスターページ）、ヘッダーまたはフッターにヘッダー / フッター 3 変数を挿入します。

同様に、ヘッダー / フッター 4、13～18 を対応するヘッダー / フッター $2～$8 マーカーとともに使用して、ヘッダーまたはフッターにさらにマーカーテキストを追加できます。

辞書形式のヘッダーまたはフッターの作成

辞書の奇数ページのヘッダーまたはフッターに表示される用語は、その奇数ページの最初に説明されている用語です。同様に、辞書の偶数ページのヘッダーまたはフッターに表示される用語は、その偶数ページの最後に説明されている用語です。辞書形式のヘッダーまたはフッターを作成するには、paratext（ヘッダー/フッター 5～12）変数のうち一つを使用します。

1) 文書のマスターページを開き（表示／マスターページ）、奇数マスターページに移動します。
2) 変数ポッドから paratext 変数を選択して、「編集」をクリックします。
3) 変数を追加/編集ダイアログで変数定義を編集し、文書中の辞書の用語により使用される段落タグを指定します。 例えば、ヘッダー/フッター 5 の定義を <$paratext[Heading3]> に編集します。
4) 変数を奇数ページのヘッダーに挿入します。
5) 偶数ページのヘッダーに移動します。
6) 変数を追加/編集ダイアログで変数定義を編集し、文書中の辞書の用語により使用される段落タグを指定します。 例えば、ヘッダー/フッター 5 の定義を <$paratext[+, Heading3]> に編集します。

   重要： 段落タグの先頭にプラス記号（+）を指定すると、変数定義内で指定されたタグが含まれている最後の段落内のテキストが表示されます。

文書の奇数ページのヘッダーは、ヘッダー/フッター変数で定義される最初の段落タグを表示し、偶数ページのヘッダーは最後の段落タグを表示します。

レビューと共同作業

FrameMaker でレビューと共同作業を設定する様々な方法を説明します。

FrameMaker はレビューと共同作業を設定するための様々な方法をサポートしています。 変更の範囲、レビューまたは共同作業のタイプなどの要素は、要件に最も適した方法を決定するのに役立ちます。例えば、語学の専門家による文書の編集レビューが必要なとき、レビューアーが FrameMaker にアクセスできる場合は、文書のレビューにテキスト編集のトラックを使用することが最も望ましいオプションになります。または、複数の領域の専門家による文書の技術検証が必要な場合は、共有 PDF レビューを設定することが最も望ましいオプションになります。

文書を作成する
コンディショナルテキストの表示・非表示

テキスト編集のトラックおよび PDF レビューのサポートに加え、FrameMaker は改訂バーやバージョン比較などの機能を提供することにより、作成者やレビューアーの文書変更の記録と管理を容易にします。

PDF 出力
文書を比較

テキスト編集のトラック

FrameMakerで、レビュー中にテキストの追加と削除をトラックする方法について説明します。

編集 > テキスト編集のトラックオプションを使用すると、追加および削除されたテキストがハイライト表示されるモードが有効になり、視覚的に区別しやすくなります。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、変更を記録、表示、およびプレビューできます。

FrameMakerは、変更のユーザー名とタイムスタンプで変更を記録します。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。

記録されるテキスト編集と記録されないテキスト編集：例

FrameMaker が記録するまたは除外するテキスト編集内容を確認してください。

次の表に、FrameMaker が記録するまたは記録しないテキスト編集のタイプの例を示します。

記録されるテキスト編集	記録されないテキスト編集
キーボードを使用したテキストの追加と削除	表での行の追加
削除したテキスト間へのテキストの追加	相互参照の内容の変更

記録されるテキスト編集	記録されないテキスト編集
テキストのカット、コピーおよびペースト	マーカーの内容の変更
アンカー枠の挿入と削除	数式の内容の変更
ヘッダーとフッターの追加、編集および削除	API を使用したテキストの追加または削除
脚注の挿入と削除	グラフィックの挿入、変更および削除
脚注内のテキストの追加、編集または削除	書式情報の変更
検索・置換機能を使用したテキストの変更	ハイパーテキストマーカー内のテキスト
スペルチェック機能を使用したスペルミスの修正	改ページの追加と削除
類語辞典機能を使用したテキストの置換	表からテキストへの変換
相互参照の挿入、削除およびペースト	変数の置換
マーカーの追加と削除	相互参照の置換
参照またはコピーによるファイルの取り込みと削除	コンディショナルタグマーカーの追加と削除
変数の挿入、ペーストおよび削除	MIF ファイルへのコピーによる取り込み
表セル内のテキストの編集	
表の挿入、ペーストおよび削除	
数式の挿入と削除	
ルビの挿入	
ルビ内のテキストの変更	

テキスト編集のトラックの範囲の設定

FrameMaker でトラッキングを行う範囲を設定する方法について説明します。

現在のブック、DITAマップ、現在の文書、または選択した文書の編集のトラックの範囲を設定できます。 ブックまたは DITA マップを開くと、範囲はデフォルトでブックまたは DITA マップに設定されます。
範囲を明示的に設定するには、次の操作を実行します。

1) **編集 > テキスト編集のトラック > 範囲**を選択します。
2) 次のいずれかを選択します：
   - **文書**
   - **ブック**
   - **DITA マップ**

- 選択した文書

注意：範囲をブックまたは DITA マップに設定できるのは、それらが開かれているときのみです。

テキスト編集をトラックするためのカラー設定

テキスト編集のトラッキングにカラーを設定する方法について説明します。

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。

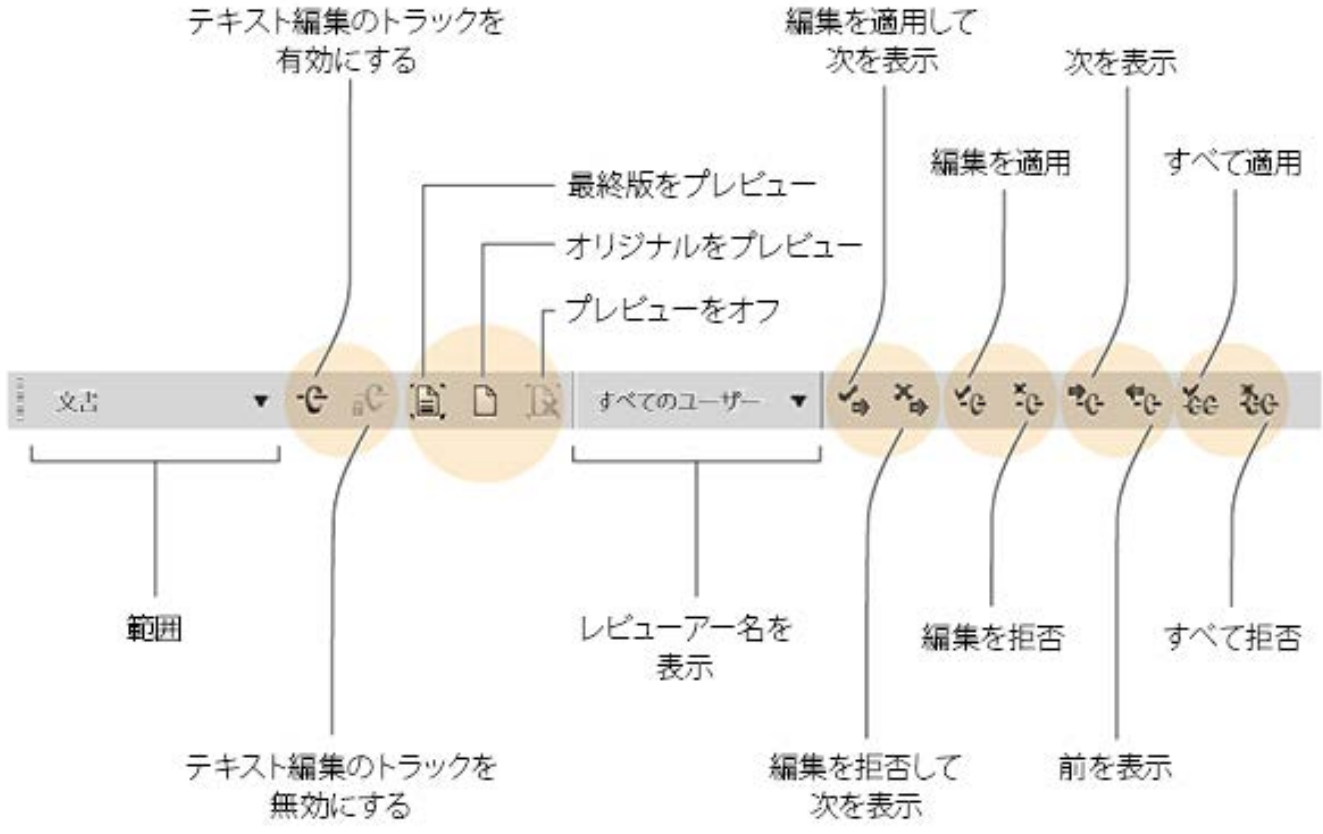
Need to discuss with Amit: How to explain the last sentence better?

1) **編集 > テキスト編集のトラック > カラーの設定**を選択します。
2) 追加テキストや削除テキストに対してカラーを選択または定義し、**「設定」**をクリックします。

「テキスト編集のトラック」ツールバーを表示する

FrameMaker の「テキストの編集のトラック」ツールバーについて説明します。

「テキスト編集のトラック」ツールバーを使用すると、テキスト編集をトラックするための様々なコマンドにすばやくアクセスできます。



「テキスト編集のトラック」ツールバーを表示するには、次の操作を行います。

1) **表示 > ツールバー > テキスト編集のトラック**を選択します。

テキスト編集トラックのオンまたはオフ

FrameMaker でテキスト編集のトラックをオンまたはオフにする方法について説明します。

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。
編集 > テキスト編集のトラック > 有効化を選択して、テキスト編集のトラックを有効にします。

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。

編集 > テキスト編集のトラック > 無効化をクリックして、テキスト編集のトラックを無効にします。

文書内のテキスト編集のトラックを管理

FrameMaker で文書内のテキスト編集のトラックを管理する方法について説明します。

テキスト編集のトラックメニューまたは*「テキスト編集のトラック」*ツールバーにある様々なオプションを使用すると、テキスト編集を管理しやすくなります。

- **編集 > テキスト編集のトラック > 次を表示**を選択して、次の変更点を検索します。
- **編集 > テキスト編集のトラック > 前を表示**を選択して、前の変更点を検索します。
- **編集 > テキスト編集のトラック > 編集を適用**を選択して、個々のテキスト編集を適用します。
- **編集 > テキスト編集のトラック > 編集を拒否**を選択して、個々のテキスト編集を拒否します。
- **編集 > テキスト編集のトラック > すべて適用**を選択して、一度にすべてのテキスト編集を適用します。
- **編集 > テキスト編集のトラック > すべて拒否**を選択して、一度にすべてのテキスト編集を拒否します。

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。

Should we add a before/after image with these scenarios: accept insertion, accept deletion, reject insertion, reject deletion?

作者名またはレビューアー名によって編集をフィルタするには、**編集 > 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。
- **すべて適用 / 拒否**：レビューアーによって行われたすべての変更を適用または拒否します。

注意: ブックまたは DITA マップでレビューアー名を入力するには、ブックまたは DITA マップを開き、範囲を選択して**編集 > テキスト編集のトラック > レビューアー名を表示 > ユーザーリストを更新**をクリックします。レビューアー名が文書に対して自動的に入力されます。

テキスト編集のトラックを記録した文書をプレビューする

FrameMaker でテキスト編集のトラックを記録した文書をプレビューする方法について説明します。

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 DITA マップ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、**編集 > 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、**編集 > 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」** 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、**編集 > 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。

テキスト編集のトラックを記録した文書の保存と公開

FrameMaker でテキスト編集を行った文書を保存および公開する方法について説明します。同様の文書を XML として保存する方法についても説明します。

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。 文書をプリンターで印刷するときは、テキスト編集は文書に表示されているとおりに印刷されます。
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。FrameMaker 文書を HTML または RTF 形式で発行すると、テキスト編集は適用され、文書は編集された内容で発行されます。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

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。

Feedback is to cover the XML part under a heading. Discuss with Peter whether this info should move from this chapter.

RELATED LINKS:

文書をプリントする

改訂バーとは何か、また改訂バーが FrameMaker でレビューや共同作業にどのように役立つかについて説明します。

改訂バーを使用すると、文書内で変更された行または段落を自動または手動で示すことができます。
*改訂*バーは、通常、余白部分に表示される垂直の線で、新しいテキストや改訂されたテキストを識別するマーカーです。テキストを挿入、変更、削除したときに自動的に改訂バーを表示するようにできます。

改訂されたテキストの左側に適用されている改訂バー

場合によっては、すべての改訂箇所ではなく文書にとって重要な改訂箇所だけに印を付けたいことがあります。例えば文書の第 2 版を校閲者に送る場合、校閲者に実質的に重要な部分だけに注目してもらいたい場合があります。この場合は、改訂バーを自動的に追加するのではなく、特定のテキストを選択して改訂バーを付けることができます。
改訂バーは後でテキストから削除できます。例えば、マニュアルの複数の草稿の間では、新しい改訂バーを追加する前に古い改訂バーを削除できます。

注意: テキストの段落全単に改訂バーを追加した後に、例えば別の文書から書式を読み読むなどして段落書式を更新する場合があります。改訂バーを保持したい場合は、更新中に書式変更を削除しないでください。段落全体に改訂バーを追加すると段落書式が変更され、これは書式の変更と見なされます。

RELATED LINKS:
文書を比較

自動的に改訂バーを適用する

1) 対象の文書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) > >
3) 改訂バーの幅と、テキストのコラムから改訂バーまでの距離を指定します。
4) 位置ポップアップメニューで改訂バーの位置を選択します。

5)
6) **「自動改訂バー」**を選択し、 **「設定」**をクリックします。

自動改訂バーは、取り込んだファイルの名前が変更されない限り、参照として取り込んだグラフィック内での変更を検出しません。また、自動改訂バーは、書式だけに影響する変更も検出しません。例えば、段落のタグを「本文」から「ビュレット」に変更しただけでは、改訂バーは表示されません。 このような場合は、必要に応じて改訂バーを手動で追加します。

注意: 「自動改訂バー」が選択されているときに相互参照を更新すると、変更されたすべての相互参照の横に改訂バーが表示されます。

手動で改訂バーを適用する

選択したテキストまたは複数の段落に、手動で改訂バーを適用することができます。

1) > >
2) 改訂バーを段落に適用するには、段落内でクリックするか、複数の段落をドラッグします。
3) > >
4) **改訂バー** を選択し、 **「適用」**をクリックします。

改訂バーの文字書式を作成し適用する

FrameMaker で改訂バーの文字書式を作成して適用する方法について説明します。

また、文字書式として作成し、適用する改訂バーの文字書式を使用して、改訂バーをテキストに適用することもできます。文書を新しい書式で更新し、書式の上書きを削除するときに、文字書式をアクティブのまま維持するように改訂バーを設定できます。

1) 段落内をクリックして、**書式 > 文字 > 文字書式**を選択します。
2) *文字書式*で、すべての属性を**「そのまま」**に設定します。
   注意: ファミリー、サイズ、色、背景色、太さ、角度、種類、そして言語属性を「そのまま」に選定できます。
3) **「改訂バー」**オプションを選択します。

4) 「**スタイル**」ボックスに文字タグの名前を入力します。
5) 「**作成**」をクリックします。

改訂バーを削除する

文書内の改訂バーを削除する方法について説明します。

文書内のすべての改訂バーを一度に削除することも、特定の改訂バーだけを削除することもできます。
ブック内の 1 つの文書または選択した複数のファイルから改訂バーを削除できます。

文書内のすべての改訂バーを削除する

文書内のすべての改訂バーを削除する

1) 対象の文書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) **書式 > 文書 > 改訂バー**を選択します。
3) 「**すべての改訂バーを消去**」を選択して、「**設定**」をクリックします。

特定の改訂バーを削除する

特定の改訂バーを削除するには、次のいずれかの操作を行います。

- 改訂バーの付いたテキストを選択して、**書式 > スタイル > 改訂バー**を選択します。 選択したテキストで改訂バーが付いていない部分がある場合は、**書式 > スタイル > 改訂バー**の選択を 2 回行って改訂バーを削除します。
- 文字書式を使用して適用した改訂バーを削除するには、テキストを選択して、**文字カタログ**から**デフォルトフォント**を適用します。

ヒント: 改訂バーの付いたテキストを検索してから変更するには、「検索・置換」コマンドを使用します。改訂バーの属性が設定されているテキストか、改訂バーの属性を設定する文字書式を使用しているテキストを検索できます。

PDF レビュー

PDF レビューとは何か、また使いやすい共同作業メソッドとして FrameMaker でどのように機能するかを説明します。

PDF レビューは、レビューアーがソース文書を直接変更する必要のない環境に適した共同作業オプションです。 代わりに、 Acrobat Pro DC または Adobe Acrobat Reader DC を使って、ソース文書から作成した PDF ファイルを確認することができます。
FrameMaker 内で PDF を作成して PDF レビューを設定することができます。 FrameMaker は、レビュー済み PDF からソース文書への注釈の取り込みをサポートしています。これにより、フィードバックの対応プロセスが迅速になります。
PDF ファイルを共有レビュー用に送信し、レビューアーがお互いの注釈を確認できるようにすることができます。 Acrobat を使用すると、レビューアーの追加、共有レビューのステータスの確認、更新または通知の送信を簡単に行うことができます。

What is the workflow for creating a review PDF and setting up shared review?

PDF レビュー用に文書を送信する場合は、PDF を作成する前に次の点について考慮してください。

- 簡易 PDF とレビュー PDF の違い

  ファイル > PDF として保存オプションで PDF として保存した FrameMaker 文書は、Adobe Acrobat Pro DC で開いてレビューすることが可能です。ただし、上記のような PDF から注釈を取り込むとき、FrameMaker にはソース文書の構造に関する情報がないため、注釈や変更を確実に配置することができません。

  一方、ファイル > レビュー PDF として保存オプションを使用して FrameMaker 文書を保存すると、FrameMaker はレビュー PDF を作成します。レビュー用 PDF はタグ付き PDF です。つまり、文書および特定のメタデータの論理構造が PDF で保持されます。 この情報により FrameMaker は注釈を文書に確実に取り込むことができます。

Can we show snapshots of metadata in simple PDF and review PDF?

- Acrobat Pro DC と Adobe Acrobat Reader DC でレビューする

  Acrobat は、PDF をレビューするためのさまざまなコメントやマークアップツールを提供しています。ほとんどのレビューアーのコンピューターにインストールされている Adobe Acrobat Reader の場合、デフォルトで使用できるのは、ノート注釈ツールとハイライトテキストツールだけです。Adobe Acrobat Reader で PDF レビューを行うためのすべての注釈ツールとマークアップツールを使用するには、Adobe Acrobat Reader で PDF 用の注釈機能を有効にする必要があります。

- *Show Commenting tools here.*

RELATED LINKS:

タグ付き PDF 出力

電子メールでのレビュー用 PDF の送信

FrameMaker のメールを介してレビュー PDF を送信する方法をご覧ください。

FrameMaker 文書をレビュー用 PDF として保存し、電子メールで送信してレビューを行います。

1) 文書を開き、**ファイル > レビュー PDF として保存 > 電子メールで送信**を選択します。
2) *文書の保存*ダイアログボックスで、PDF の保存場所と名前を指定し、**保存**をクリックします。
3) 必要に応じて PDF 設定を変更します。例えば、文書の一部（すべてではなく）を PDF として保存する場合は、**「開始ページ」**と**「終了ページ」**を指定します。

   重要: 十分な情報を備えた PDF を保存することにより、FrameMaker がコメントをソース文書に確実に取り込めるようにするため、初期設定でこれらのオプションが選択されています。
4) **「設定」**をクリックします。

   レビュー用 PDF が作成され、その PDF が Acrobat Pro DC に表示されます。また、電子メールベースのレビューを開始するためのプロンプトが表示されます。
5) 続行するには**「次へ」**をクリックします。
6) レビューアーを招待するには、各レビューアーの電子メールアドレスを指定します。**「次へ」**をクリックします。

7) レビューアー向けの初期設定のメッセージが表示されます。 必要に応じて修正し、**招待状を送る**をクリックします。
8) デフォルトの電子メールアプリケーション（Microsoft Outlook など）または Web メール（Gmailなど）を使用して依頼メールを送信するかどうかを指定します。 **「続行」**をクリックします。
9) 送信メッセージの通知を確認し、**OK**をクリックします。選択した電子メールアプリケーションがメッセージを送信するように設定されていない場合は、アプリケーションの送信フォルダーから依頼メールを手動で送信します。

共有レビューの設定

FrameMaker で共有レビューを設定する方法について説明します。

PDF の共有レビューを設定すると、レビューアー向けに共同作業環境を作成することができます。

1) 文書を開き、**ファイル > レビュー PDF として保存**を選択します。
2) **「共有レビュー用に送信」**を選択します。
3) *文書を保存*ダイアログボックスで、PDF の場所と名前を指定し、**保存**をクリックします。
4) 必要に応じて PDF 設定を変更します。例えば、文書の一部（すべてではなく）を PDF として保存する場合は、**「開始ページ」**と**「終了ページ」**を指定します。

   重要: 十分な情報を備えた PDF を保存することにより、FrameMaker がコメントをソース文書に確実に取り込めるようにするため、初期設定でこれらのオプションが選択されています。
5) **「設定」**をクリックします。

   レビュー用 PDF が作成され、その PDF が Acrobat Pro DC に表示されると、共有レビューを開始するように促されます。
6) レビューアーからコメントを収集する方法を選択して**「次へ」**をクリックします。
7) レビューアーを招待するには、各レビューアーの電子メールアドレスを指定します。
8) **「完了」**をクリックします。Acrobatによってファイル名に「_Review」が追加されます。レビューアーはファイルのリンクおよび注釈を発行する手順を受信します。

注意: 共有レビューの設定についての詳細は、Acrobat 文書のPDF レビューの開始記事をご覧ください。

PDF の注釈を読み込む

レビューやコラボレーションの際に、FrameMaker で PDF の注釈を読み込む方法について説明します。

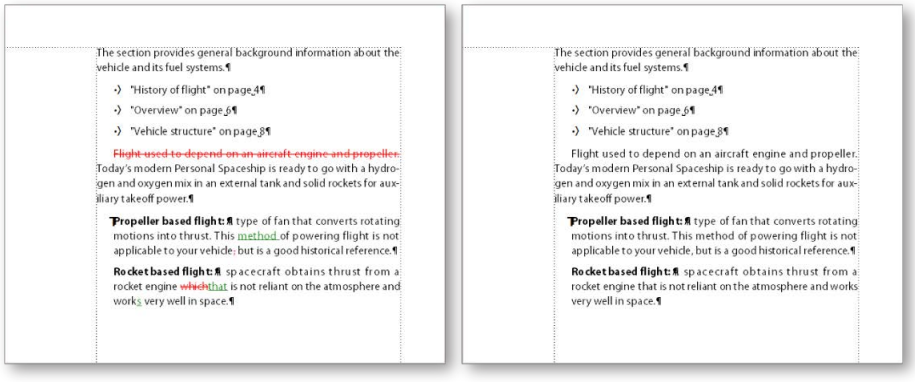
レビュー用 PDF からソース FrameMaker 文書に注釈を直接読み込むことができるので、注釈を修正する時間を削減できます。共有 PDF レビューに参加している複数のレビューアーからの提案や編集事項をより速くソース文書に組み込むことができます。
FrameMaker 9 以降を使用して作成された PDF からのみ注釈を読みこくことができます。

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。
ソースとなる FrameMaker のコンテンツに以下のような変更を加えても、PDF のレビュー注釈を読み込むことが可能です。

- 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、段落内のコメント付きテキストの前後のテキストの変更

改訂されたテキストの左側に適用されている改訂バー



The graphic in the Fm12 doc should come here.
次のビデオを参照してください：PDF レビューの改善。

The following sections do not belong here. They belong in the Create PDF topic (already covered for unstructured).

編集済みの非構造化ソースドキュメントへの PDF 注釈の読み込み

FrameMaker ファイルを PDF として保存する場合は、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てくださいこのオプションを選択すると、タグ付き PDF が作成されます。

編集済み構造化コンテンツへの PDF 注釈の読み込み

Separate section for XML

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) *選択したファイルの PDF 設定ダイアログで***レビュー用に生成**オプションが選択されていることを確認します。

ID を割り当てるには、すべての要素に ID 属性（大文字小文字を区別しない - id、Id、ID、iDなど）または UniqueID タイプの属性があることを確認する必要があります。
文書内のいずれかの要素にこれらの ID がない場合、要素に ID または UniqueID 属性を含めるように XML 構造化アプリケーションを変更する必要があります。

RELATED LINKS:

構造化アプリケーションの概要

編集した文書に PDF 注釈を読み込むための条件

1) .fmや.mif文書で、文書内の任意のパラをドラッグアンドドロップした場合、PDF 注釈の読み込み機能は正しく動作しません。
2) PDF レビューコメントが 2 つの段落にまたがる場合、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コメントが取り込まれます。
3) 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。
4) 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。
5) 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) PDF の注釈を読み込む文書ファイルまたはブックファイルを開きます。
2) **ファイル > インポート > PDF 注釈**を選択します。
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、進みます。
4) *PDF からの注釈の読み込み*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。

すべてのコメント

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、文書ウィンドウに戻ります。

パッケージの作成

FrameMaker ブックまたはファイル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 バンドルを生成して、配布とバックアップに活用する方法について説明します。

FrameMaker ブック、.ditamap、.xml、.mif または .fm 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 DITA マップ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) ブックまたは DITA マップ
2) 章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）

   ATTENTION: 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。

   ATTENTION: FrameMaker では、ブックまたは DITA マップのフォルダー（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 DITA マップ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。 章ファイル、トピックファイル、依存ファイルが同じフォルダー内に含まれていないブックまたは DITA マップ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 DITA マップのパッケージが失敗します。

パッケージを作成するには、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 DITA マップをフォーカスした状態で**ファイル > パッケージ**を選択するか、Esc+F+L+P キーを押します。
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 DITA マップ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」**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。

      ATTENTION: FrameMaker では、ブックまたは DITA マップのフォルダー（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 DITA マップ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。章ファイル、トピックファイル、依存ファイルが同じフォルダー内に含まれていないブックまたは DITA マップ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 DITA マップ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。

Dropbox の統合

FrameMaker と Dropbox を統合する方法について説明します。

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たり管理したりすることができます。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

次のビデオを参照してください: Dropbox。
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。

- *Dropbox を設定*
- *Dropbox にファイルを追加する*
- *Dropbox の場所の共有*
- *ファイルを開く、保存する*

Dropbox を設定

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コンピューター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) **グローバル > Dropbox**を選択し、次の設定を行います。
   a) **現在選択されている Dropbox フォルダー**：Dropbox フォルダーへのパスです。
   *フィールドが空の場合は、 **「選択」** をクリックして Dropbox フォルダーを参照します。*
   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、ローカルで保存するときに依存ファイルの有無を問わず、コンピューターの 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をしているフォルダーと同様のフォルダー構造を Dropbox フォルダーに作成します。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 ごとの同一レベルまたはそれ以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 / ファイル）から同一のフォルダー構成を作成します。

4) 「OK」をクリックします。

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 にファイルを追加しておくと、*Dropbox の場所の共有*

1) FrameMaker でファイルを開くことができます。
2) **ファイル > ユーティリティ > Dropbox > 依存ファイルと一緒に Dropbox フォルダーに保存**を選択します。**「依存ファイルと一緒にDropboxフォルダーに保存」**を選択すると、以下のアセットも Dropbox にアップロードされます。
   - アップロードしているブックファイル用の章ファイル
   - 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
   - 画像ファイル
   - テキストインセット

Dropbox の場所の共有

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。

ファイルを開く、保存する

ドロップボックスフォルダからファイルを開くには、**ファイル > ユーティリティ > ドロップボックス > 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。

文書を比較

FrameMaker でのレビュー文書の比較を学びましょう。統合文書と概要文書について学びましょう。

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ナル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（ Summary.fmという名前）では、相違点は挿入、削除、または変更と見なされます。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のタイプ

FrameMaker の 2 つのバージョンの文書で比較される項目について説明します。

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。
以下は、FrameMaker が見つけられる具体的な相違点です。

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。

FrameMaker はこれらの項目を比較しません。

- 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。

英語版の FrameMaker と日本語 OS 上で動作する日本語版の両方で、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

FrameMaker で文書の 2 つのバージョンを比較する方法について紹介します。

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) 新しいバージョンで、 **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ナルタグ（**「挿入」**）または別のコンディショナルタグを選択します。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ナルタグ（**「挿入」**）、別のコンディショナル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。

   ヒント: 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」**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) 概要文書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。

コンディショナルタグを含む文書を比較

FrameMaker でコンディショナルタグを含む文書を比較する方法について説明します。

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。

FrameMakerは、非表示のテキストとグラフィックを無視します。

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。

単語と文字のカウント

FrameMaker で文書の作成や修正をするときに、語数や文字数を検索する方法を確認してください。

文書を作成または改訂するとき、文書内の語数や文字数を知りたいときがあります。全角（マルチバイト）文字を使用するアジア言語では、文書内の文字数をカウントする機能が役立ちます。

- **ファイル > ユーティリティ > 文書レポート**を選択します。
- **「和文字カウント」** または**「単語カウント」**を選択して、 **「実行」**をクリックします。

  注意: 「和文字カウント」レポートは、半角文字数、全角文字数、およびその合計を示します。

FAQ とトラブルシューティング

FrameMakerでのテキスト編集に関する一般的なFAQとトラブルシューティングのヒントを参照してください。

テキスト編集のトラックの有効化を選択しましたが、 文書が開きません。

編集する文書にエラーが含まれている場合、FrameMaker で文書が開けなくなる可能性があります。 最初に文書を開いてから、**テキスト編集のトラック**を有効にすることをお勧めします。

段落で改訂バーが表示されなくなりました。

改訂バーを適用した後に段落書式を更新したかどうか確認してください。 改訂バーを適用した後に段落書式の更新が必要な場合は、書式上書きを削除しないようにしてください。

文書に変更を加える前に改訂バーをオンにするのを忘れました。加えた変更を特定する方法はありますか。

変更を加える前の文書を保持している場合は、この文書と現在の文書を比較することによって加えた変更を特定できます。

詳しくは、「*文書の 2 つのバージョンを比較する*」を参照してください。

構造化オーサリング

構造化オーサリングとは何か、およびコンテンツルールが構造化オーサリング用に FrameMaker でどのように定義されているかを理解します。

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強制することができます。

- トピックは常にタイトルで始まる必要がある。
- 見出しの後には段落が続く必要がある。
- 表にはヘッダー行を含める必要がある。
- グラフィックにはキャプションを付ける必要がある。

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。

利点

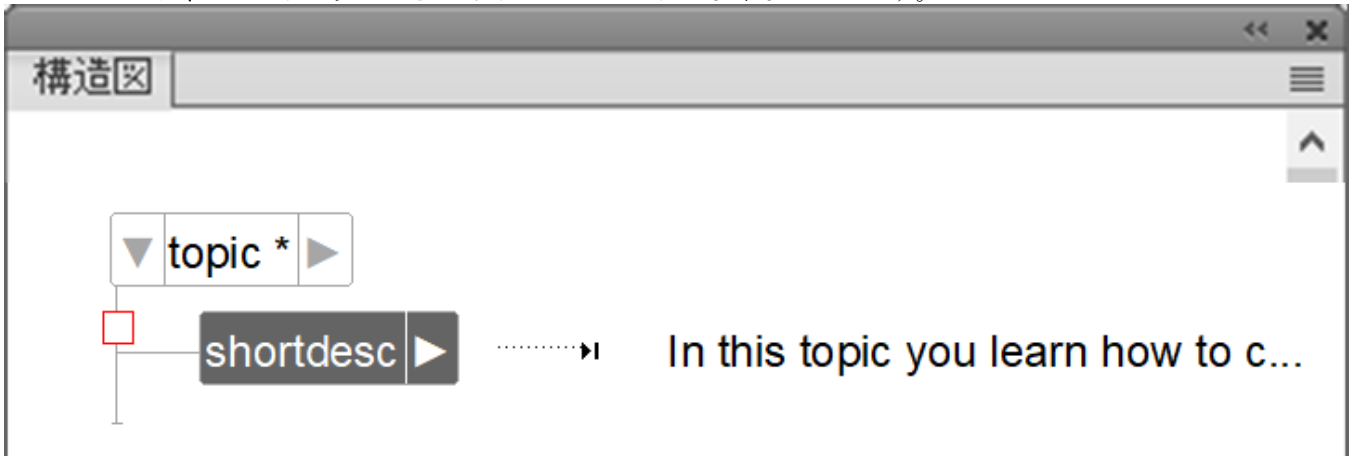
情報の一貫した構成が保証されます

ビュレットリストに 2 つ以上の項目が含まれていることや、 画像にキャプションを含める必要があることを必須条件とする構造化アプリケーションを作成できます。

情報の構成が自動的に検証されます

文書の構造が破損している場合は、それを示す表示キューが表示されます。

ここでは、DITA トピックからタイトルエレメントがなくなっています。



内容の一貫性

構造を強制すると、文書セット内の複数の文書で内容の一貫性が高められます。

内容の再利用をサポート

DITAVAL、属性によるフィルターの適用、関係テーブルなど、ユーザーインターフェイスベースの内容再利用機能を使用すると、内容を簡単に再利用できます。

文書に情報を追加するメタデータをサポート

テキストや画像などの内容に加え、メタデータも構造化文書に関連付けることができます。例えば、文書の作成者です。属性を使用して、メタデータを文書内の特定のエレメントに関連付けることもできます。 「属性によるフィルターの適用」機能を使用すると、属性値を設定して構造化文書の内容をそれらの属性に基づきフィルターできます。

内容と書式の分離

文書の作成者は内容を重視します。 最終出力の書式と体裁は発行ワークフローで調整されます。 例えば、プリント出力ではオンライン出力と異なるフォントが使用される場合があります。

ただし、FrameMaker は構造化アプリケーションの書式設定をサポートしているため、 構造化されたオーサリング環境には書式設定された内容が表示されます。 これにより、文書の書式設定に関する表示キューを取得できます。

XML ビュー

```
<p>The <i>italic</i> an <b>bold</b> features of authoring provides emphasis to readers.</p>
```

WYSIWYG ビュー

オーサリングに使用できる*斜体*と**太字**の機能で、強調するポイントを読み手に伝えられます

ローカライゼーションの労力を削減

構造化文書は内容と書式を分離します。このローカライゼーション技術により、ローカライゼーションの労力とコストが大幅に削減されます。

SGML、XML、XHTML

FrameMaker を使用すると、構造化文書の取り込みおよび書き出しを SGML と XML（XHTML 1.0 を含む）のどちらの形式でも行うことができます。構造化文書のファイルは、一度に取り込むと、SGML ファイルでも XML ファイルでもなくなり、構造化 FrameMaker 文書になります。 文書を元の形式に戻すには、その文書を SGML または XML として保存します。

SGML

Standard Generalized Markup Language（SGML）は、データの交換と格納に関するすべてのマークアップ言語の国際標準です。

SGML は手続き型ではなく、記述型のマークアップ言語です。つまり、同一の文書を異なる複数のシステムで処理することができます。 各システムは、関連するセクションに対して、それぞれ異なる処理命令を適用します。SGML文書は、データをまったく失わずに、あるシステム（ハードウェア環境やソフトウェア環境）から別のシステムに転送できます。

SGML は、Document Type Definition（DTD）を実装した最初の言語です。DTD には、文書の構成要素と構造によって文書の形式を定義する働きがあります。 同じ文書型に属するそれぞれの文書は、一律に検証し、処理することができます。

DTD の構造に準拠した文書は、有効であると言われています。

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 や SGML 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 XHTML 1.0 の比較

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（非構造化 FrameMaker など）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。 例えば、非構造化 FrameMaker では、Body 段落タグとその前にある Heading1 タグの従属関係を表現できません。 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。

DITA および DocBook

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 のタグの種類には、<topic>、<title>、<shortdesc>、<prolog>、<body>、<concept>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 のタグには、<article>、<section>、<title>、<articleinfo>、<pubdate> があります。

以下は、DocBook の特徴的な機能です。

- 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。

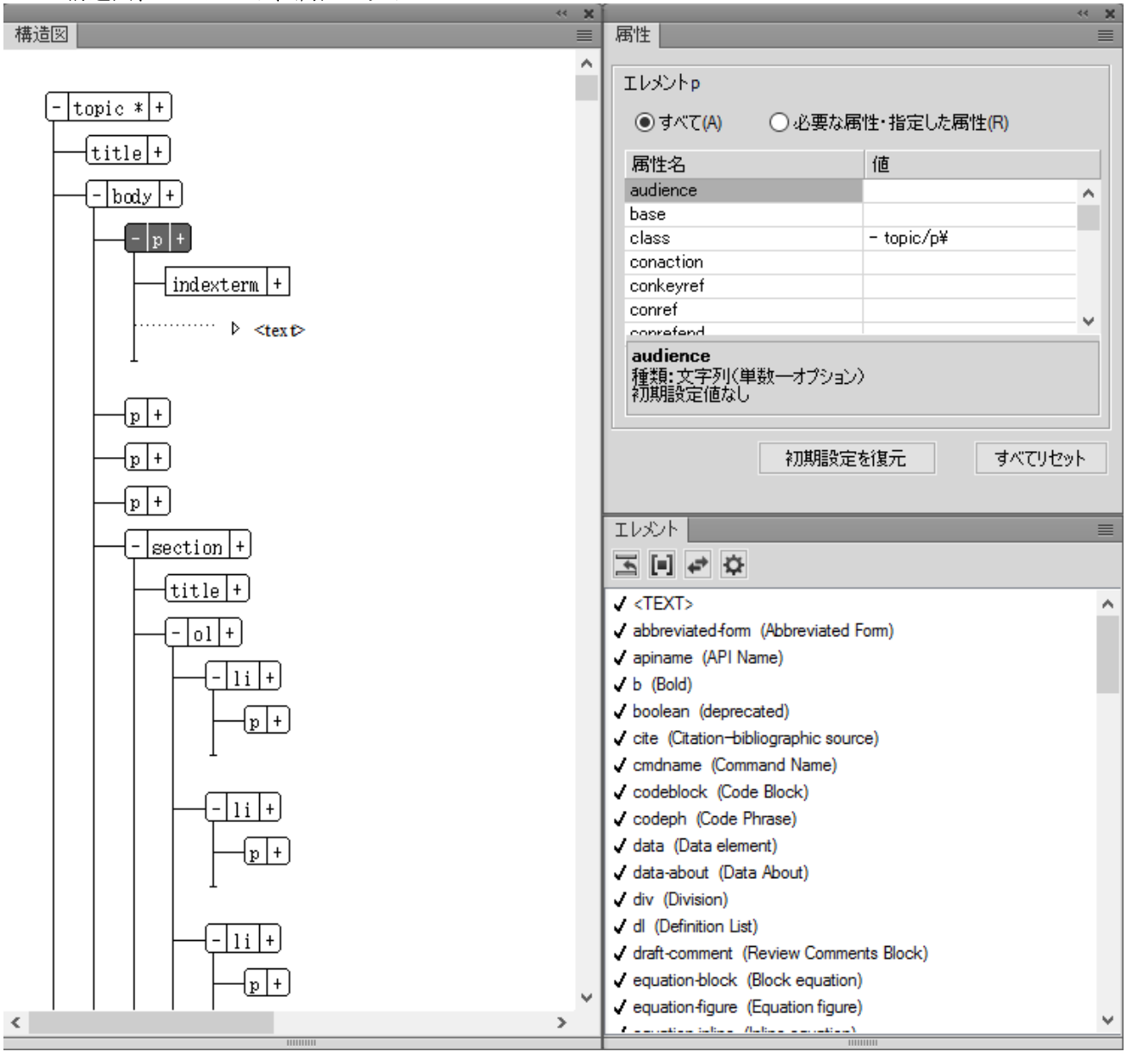
- DocBookは、本来階層的で、真の単一ソース化のために開発される必要があります。 内容は、コンテキストから独立していません。
- DocBook には、固定された大きなエレメントおよび属性のセットがあります。
- DocBook では、他の全ファイルを含む XML インクルードファイルを提供しています。
- DocBookの出力としては、PDF、HTML、HTMLHelpなどがあります。 また、他の出力形式にも多少の開発作業で拡張することができます。
- DocBook は設定するのが簡単で、小さいものから中ぐらいまでの文書セットに適しています。

ユーザーインターフェイス

FrameMaker 構造化オーサリングのユーザーインターフェイスとオーサリング構造化文書のツールについて説明します。

構造化 FrameMaker オーサリングのインターフェイスでは、構造化（階層構造）文書でのオーサリングを可能にする以下のツールを提供します。

構造図、エレメント、属性ポッド



構造図

文書の階層構造が表示されます。 構造化文書の作成中に、このポッドでエレメントを追加、削除、移動できます。

エレメントカタログ

現在の文書で使用できるエレメントがリスト表示されます。 リスト内のエレメントは、現在の文書のベースとなっている構造化アプリケーションで定義されます。 初期設定では、リストに表示されるエレメントは文書内の挿入ポイントに基づきます。これにより、階層構造内の無効な位置に誤ってエレメントを配置することがなくなります。詳しくは、「 *エレメントでの作業*.

属性ポッド

現在選択されているエレメントの属性が一覧表示されます。 エレメントの属性値を設定または削除できます。 詳しくは、「 *属性での作業*.

注意: *構造化オーサリング環境で頻繁に使用するすべてのウィンドウとポッドを自動的に整理するには、XML／構造化ワークスペースを使用します。*

ビュー

このトピックでは、 FrameMaker の 3 つの編集ビュー（XML ビュー、作成者ビュー、WYSIWYG ビュー）について説明します。

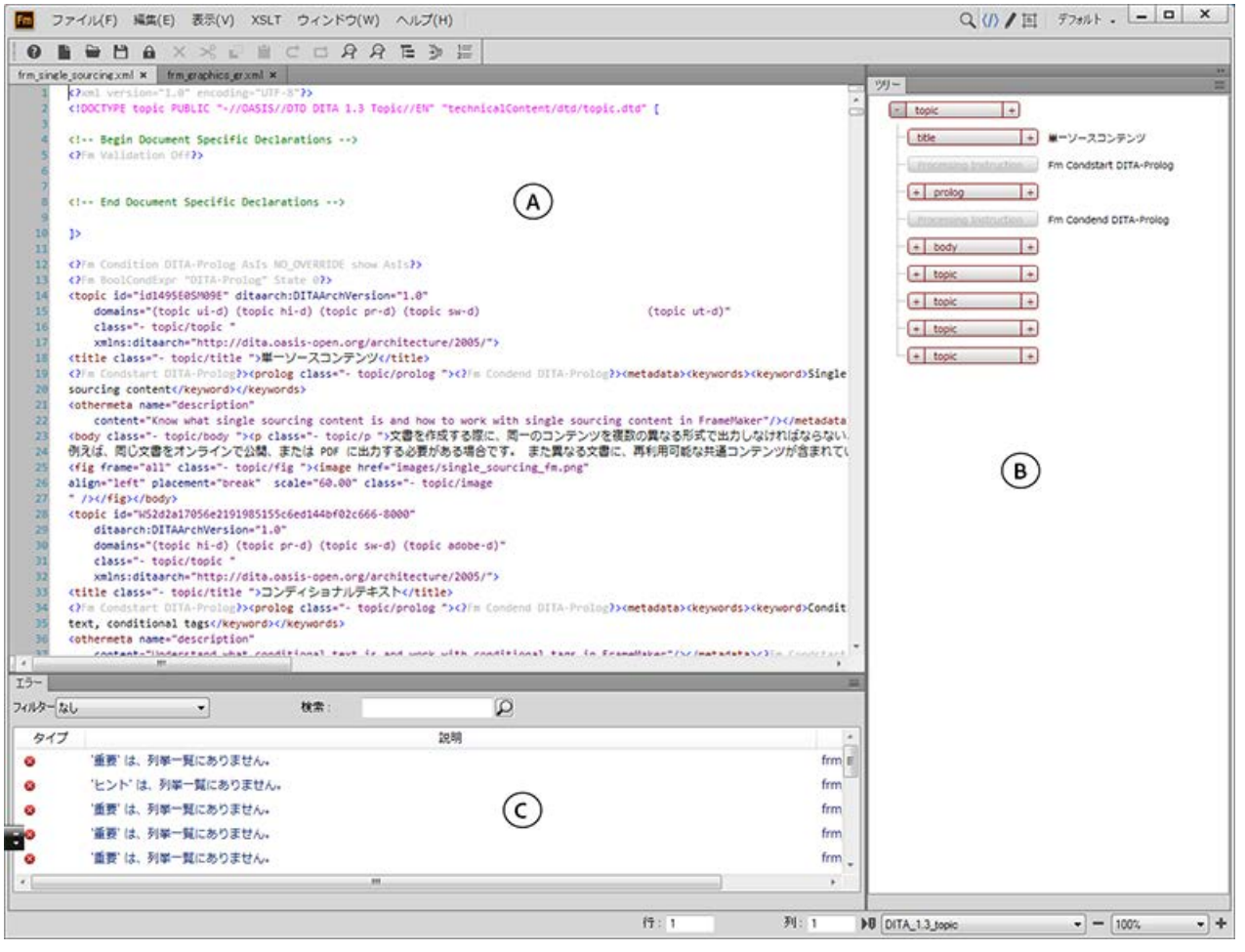
FrameMaker にはコンテンツをオーサリングするのに役立つ次の 3 つのビューがあります。

- XML ビューでは、構造化 FrameMaker XML 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、構造化されていない FrameMaker 機能や 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。*簡易 XML 表示を有効にすると、文書のフォーム形式のビューを表示できます。
- *WYSIWYG ビューは、構造化および非構造化をサポートするクラッシックな FrameMaker のビューです。*このビューには、改ページ、ヘッダーとフッター、すべてのキーボードショートカット、およびすべてのメニューが表示されます。

XML ビュー

XML ビューでは、構造化 FrameMaker 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



A. XML コードビュー B. ツリービュー C. エラーコンソール

FrameMaker は、子エレメントを親エレメントに比べてタブの空白 1 つ分インデントします。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 ビューでは多言語コンテンツを編集できます。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 ビューで conref、リンク、および相互参照などの参照を編集または変更すると、WSIWYG ビューでもこれらの参照が更新されます。XML ビューは DTD を使用して自動的に XML コンテンツを検証するため、コンテンツは常に整形式であることを確認できます。XML ビューでの操作中には、属性値が自動的に挿入されるだけでなく、タグをファイルに挿入すると、そのタグの終了タグが自動的に挿入されます。

XML ビューの検索・置換ダイアログでは、XML コードを検索できます。アンパサンドや縦線などの正規表現を使用してテキストを検索することもできます。XML 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。

次の機能には、XML ビューからのみアクセスできます。

- *XPath クエリー*
- *XSL 変換*

コンソールポッド

XML ビューのコンソールポッドには、開いている XML ファイルのエラーが表示されます（エラーが存在する場合）。コンソールポッドには、エラーが発生しているファイルの名前も表示されます。 ファイルおよびエラーの場所に移動するには、エラーの行をクリックします。

- コンソール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

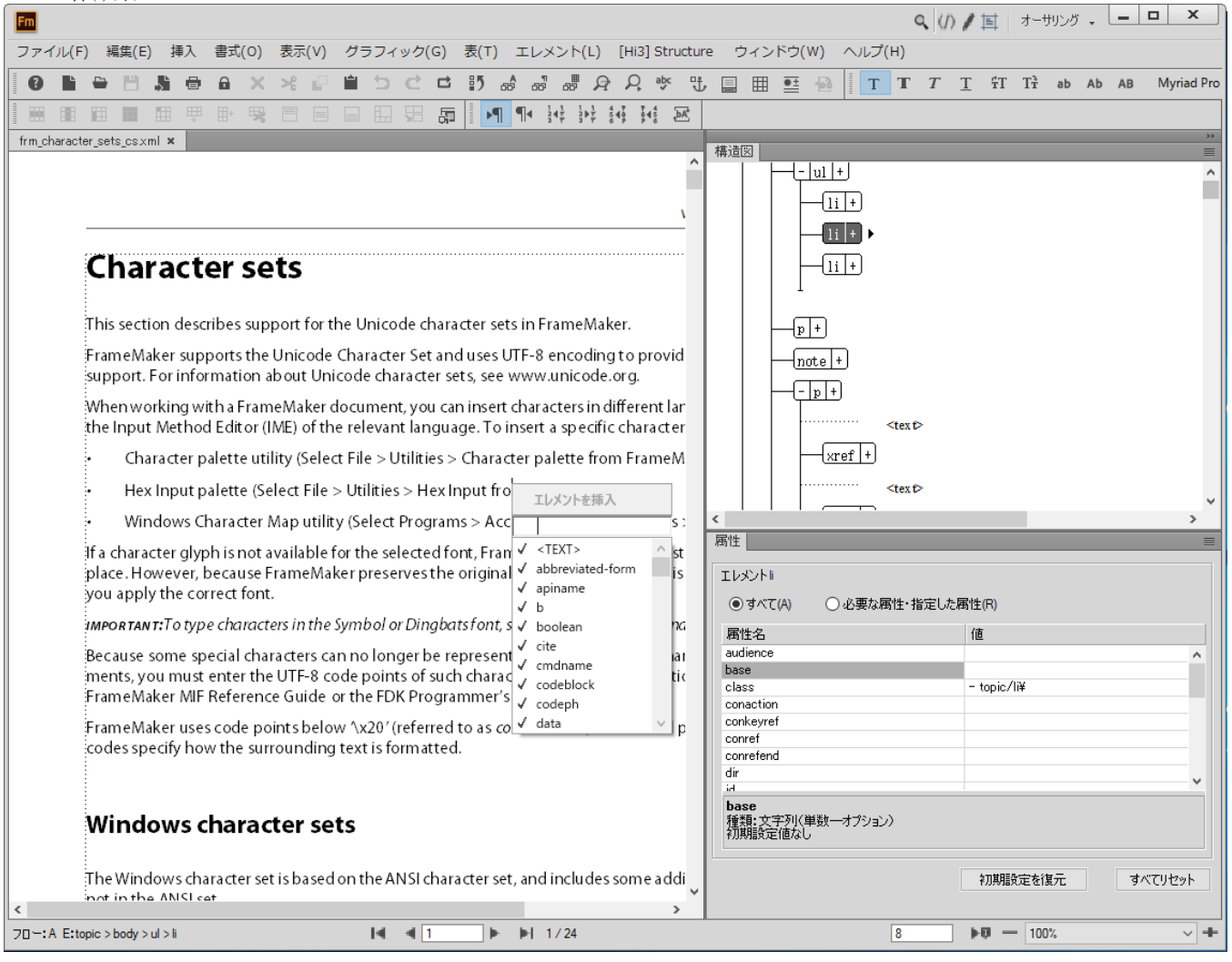
XML ビューにはツリー状のアウトラインが表示されるため、XML 文書の構造を表示でき、構造内を移動できます。上および下矢印キーによって、ツリービューで上下に移動できます。エレメントを折りたたむには左矢印キー、展開するには右矢印キーを使用します。
ツリービューを表示するには、 **表示 > ツリー**を選択します。

作成者ビュー

作成者ビューは、構造化 FrameMaker 文書の WYSIWYM（意図したことが反映される）ビューです。構造化 FrameMaker の WYSIWYM 環境は、構造化していない FrameMaker や XML 作成者に関連のない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。

注意: 簡易 XML 機能を有効にしている場合は、作成者ビューボタンをクリックすると、簡易 XML ビューが開きます。簡易 XML 表示について詳しくは、*簡易 XML ユーザーインターフェイス*をご覧ください。

作成者ビュー



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あります。ページ上部には、現在有効なエレメントのブレッドクラムが表示されます。ブレッドクラムのエレメント名をクリックしてエレメントを選択できます。

作成者ビューには、非構造化FrameMakerオーサリングのみに関連する次の機能はありません。

- 改ページ（最大 20 ページのページ割り付けなし）
- ヘッダーとフッター
- マスターページ
- コンテンツの書式と非構造化ワークフローに関連するキーボードショートカットとメニューは、文書がXMLとして保存される場合は保持されません。
- 構造化オーサリングに関連しないメニュー

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 ビューはクラッシックな FrameMaker のビューで、構造化および非構造化オーサリングをサポートします。WYSIWYG ビューには、FrameMaker のすべての機能があります。

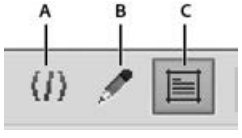
以下は、WYSIWYG ビューでのみ管理できます。

- *テンプレート*
- *書式*
- *マスターページとリファレンスページ*
- *ページレイアウト*
- *複数のフローを含む文書*

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

作成者ビューと XML ビューは、構造化ファイルのみをサポートします。 非構造化ファイルを開いて WYSIWYG ビューから作成者ビューまたは XML ビューに切り替えると、非構造化ファイルは非表示になります。未保存の非構造化ファイルがある場合、作成者ビューまたは XML ビューで FrameMaker を終了しようとすると、警告が表示されます。

構造化オーサリングモード

FrameMaker の構造化オーサリングモードと FrameMaker で非構造化モードから構造化モードに切り替える方法について学びましょう。

デフォルトでは、FrameMaker は構造化 FrameMaker オーサリングモードで開きます。
または、FrameMakerモードで作業中の場合は、以下の方法でインターフェイスを変更します。

1) 環境設定ダイアログ（**編集 > 環境設定**）を開き、 **グローバル > 全般タブ**に移動します。
2) 製品のインターフェイスリストで、 **構造化 FrameMaker** を選択して **OK**をクリックします。

インターフェイスの変更を有効にするためには、FrameMaker を再起動する必要があります。
FrameMaker を構造化 FrameMaker モードで開いた場合は、構造化 FrameMaker 固有のメニューオプションを選択できます。 以下のインターフェイスオプションは、構造化 FrameMaker インターフェイスでのみ選択できます。

- エレメントと構造メニュー
- **ファイル > 新規 > XML** および **ファイル > 新規 > DITA** メニューオプション
- *構造化コンテンツのオーサリング*で使用する新規 XML ダイアログ。

構造図での作業

構造化 FrameMaker でオーサリングできるようにするために、構造図でさまざまなワークフローを実行する方法を理解し、構造図ポッドについても学びます。

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。

ヒント: 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矢印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矢印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 キーを押しながら矢印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、境界が開始位置と終了位置に角かっこ [ ] として表示されるか、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 つのボックスつのタグだけ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。
- エレメント境界を隠すには、 **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。

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

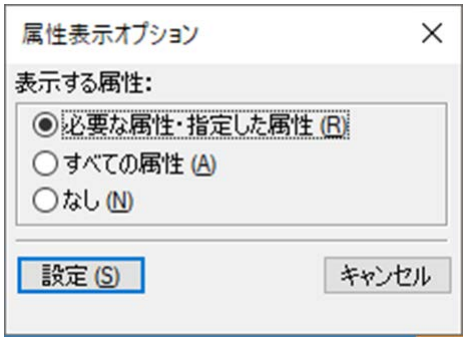
ドキュメントウィンドウでエレメント境界をタグとして表示する場合は、次の操作を実行できます。

- 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な場合は、属性表示オプションを設定する文書を選択します。
2) **ビュー > 属性表示オプション** を選択し、 *属性表示オプション* ダイアログを開きます。



次のいずれかの属性表示オプションを選択します。

- **必須および指定属性** を選択すると、 *構造図* での必須属性と、すでに属性値が定義されている属性のみを表示することができます。
- **すべての属性** を選択すると、*構造図*でエレメントが持つすべての属性が表示されます。
- **すべての属性** を選択すると、*構造図*でエレメントが持つすべての属性が表示されます。

3) 「**設定**」をクリックします。

エレメントコンテンツを表示または非表示

*構造図*のコンテンツの表示と非表示を切り替えられるようになりました。*構造図*のコンテンツを非表示にすることで、文書の構造が明解に見えるようになります。デフォルトでは、*構造図*にトピックのコンテンツが表示されます。メインメニューまたはコンテキストメニューから、*構造図* のコンテンツの表示と非表示を切り替えられるようになりました。

1) 対象のドキュメントウィンドウをアクティブにします。 > **構造図の「テキストを表示」**ビューを選択します。
2) *構造図* で右クリックし、 **テキストを表示**を選択します。

エレメントの挿入またはペースト

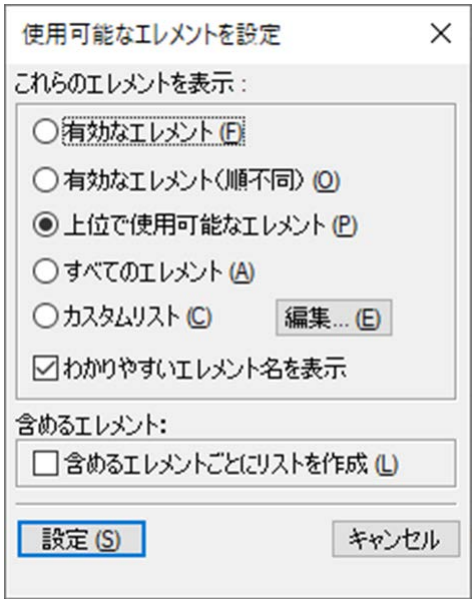
*構造図*では、選択したエレメントの前後に簡単にエレメントを挿入またはペーストできます。

1) 新しいエレメントを挿入するには、新しくエレメントを挿入したい場所の前後にあるエレメントを右クリックします。コンテキストメニューから必要なオプション（**前に挿入** または **後ろに挿入**）を選択します。挿入するエレメントを *エレメントの挿入* スマートカタログから選択し、Enter キーを押します。
2) クリップボードからコンテンツをペーストするには、コピーしたエレメントを挿入したい場所の前後にあるエレメントを右クリックします。コンテキストメニューから必要なオプション（**前にペースト** または **後ろにペースト**）を選択します。

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だけを挿入します。（*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 > を選択し、**使用利用可能なエレメントを設定で *使用可能なエレメントを設定* ダイアログを開きます。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) *これらのエレメントを表示* エリア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だけを表示する場合は、**「有効なエレメント」を選択します。1 つの文書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個別に表示するには、 **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。

構造図ポッド

構造図ポッドには、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際には、ドキュメントウィンドウと *構造図* ウィンドウを併用します。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。非構造化フローをドキュメントウィンドウ内でクリックまたは選択した場合は、 *構造図* には何も表示されません。

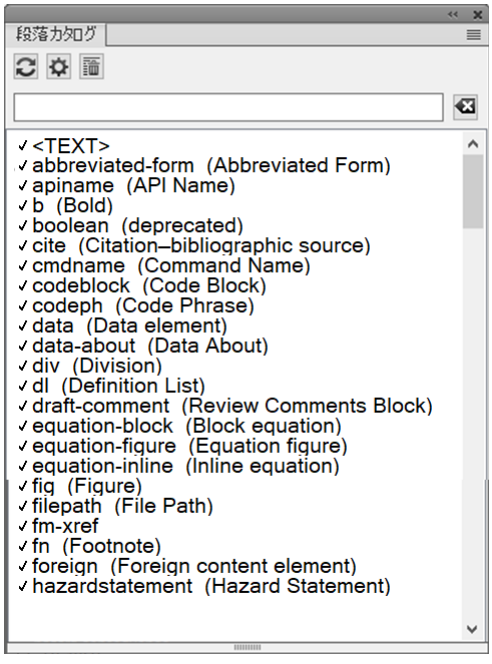
表示するには、 **構造 > 構造図**を選択します。

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、現在の場所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。 **string not required**エレメント カタログは、現在のエレメントの定義にあるコンテンツルールに由来します。

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。カタログは、非構造化フロー内でクリックまたは選択した場合、文書にエレメント定義が含まれていない場合、または現在の位置でそれ以上エレメントを必要としていない場合は、空です。

表示 > ポッド > エレメントカタログ を選択し、 *エレメント* カタログを表示します。



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。

ヒント: 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）。

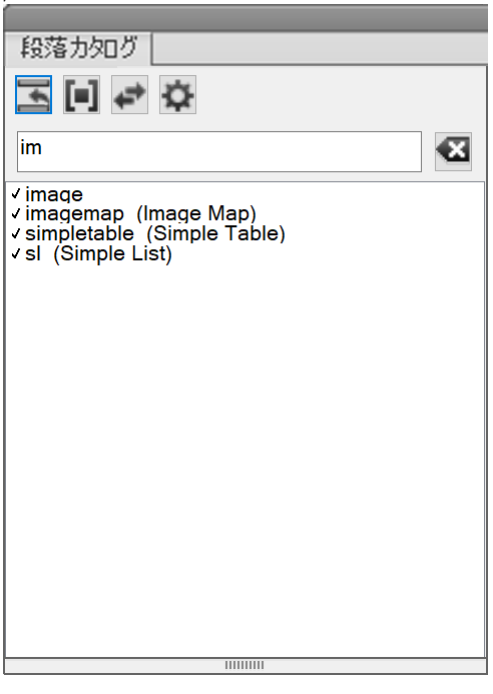
<INVALID>

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。

カタログに多数のエレメントがある場合は、エレメント名またはエレメント名の一部を入力するか、検索バーでエレメントの「フレンドリ名」を入力して、リストをフィルタリングできます。

検索バーを使用し、エレメントパネルでより簡単に適切なエレメントを検索エレメントポッドの検索バーでエレメントの検索がより簡単に



構造化文書でのエレメントの作業

FrameMaker で構造化文書のさまざまな要素を扱う方法を理解し、エレメントの挿入、編集、インポート、属性値の割り当て、エラーの修正ができるようになります。

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 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。

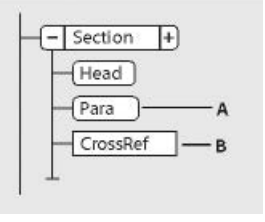
エレメントに有効な内容

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します。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

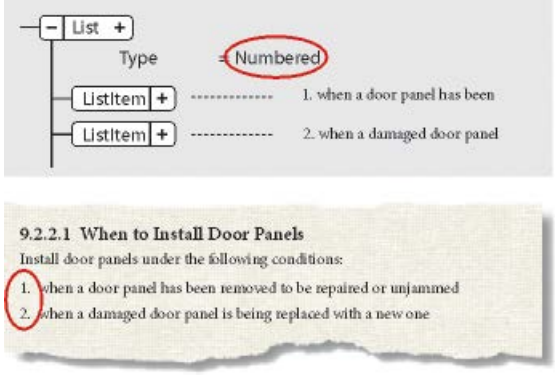
して、セルを空白にしておくこともあります。エレメントにスペースやタブなどの印刷不能文字しか含まれていない場合は、その構造図内のテキストスニペットが　<WHITESPACE>となります。

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。

  属性が書式設定情報を提供



- 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 によって生成されるため読み取り専用です。

エレメント定義を取り込む

文書にエレメント定義が含まれているか不明な場合は、*エレメントカタログ*を開いて、テキストフロー内をクリックします。カタログ内にエレメントが表示された場合は、文書に定義が含まれています。エレメントを表示する場合は、「すべてのエレメント」オプションを選択する必要がある場合もあります（**エレメント > 使用可能なエレメントを設定 > すべてのエレメント**オプションを選択）。

構造化テンプレートを使用する場合は、一般的にその中でエレメント定義を定義します。ただし、EDD や DTD から直接文書内に取り込むようにアプリケーション開発者から指示されることもあります。

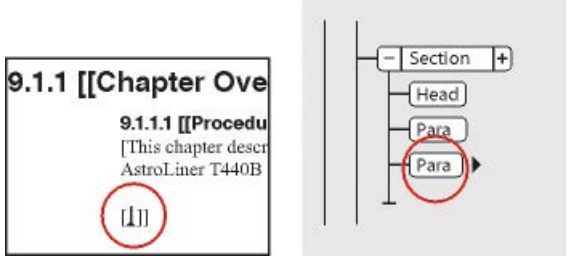
1) エレメント定義が含まれているテンプレート、EDD または DTD を開きます。 テンプレート、EDD または DTD は、必ず名前を付けて保存されています。
2) 空の文書を作成するか、更新する文書またはブックを開きます。 ブックウィンドウがアクティブである場合は、更新する文書を選択します。

3) 更新するドキュメントまたはブックで、 **ファイル > 取り込み > エレメント定義**を選択します。
4) 取り込み元の文書ポップアップメニューからテンプレート、EDD または DTD を選択します。 ポップアップメニューには、開いている文書がすべてリストされます。
5) 特殊書式や文書内のブック関連の変更を削除するには、次の操作を行います。
   - 変更された書式ルールを削除するには、「更新時に書式ルールの変更を削除」を選択します。この設定は、テキストまたは段落の書式変更をエレメントに適用した後で、EDD または DTD に記述されている書式に戻す場合に使用します。
   - ブックファイルから継承されたエレメント情報を削除するには、「更新時にブックから継承した情報を削除」を選択します。この設定は、以前はブックに含まれていた文書を、独立した文書として使用する場合に使用します。
6) 「取り込み」をクリックします。文書の *エレメント カタログ*にエレメント定義が追加され、エレメントカタログ内の既存の定義が置き換えられます。

エレメントの挿入

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、作業しながらすべてのエレメントを正確な順序と階層で入力することも、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) 文書にエレメント定義がない場合は、構造化テンプレート、EDD または DTD から定義を取り込みます。
2) 有効なエレメントの範囲を指定します。

3) 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。
4) *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 カタログ*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。
5) *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。
6) 「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。
7) 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条件に一致するかどうかがチェックされます。

有効なエレメントが 1 つ

現在の場所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、 **<トピック>**を追加した後、最初の子エレメントとして許可されるのは **<タイトル>** のみです。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、現在の場所より後のアンセスターが検索されます。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）。

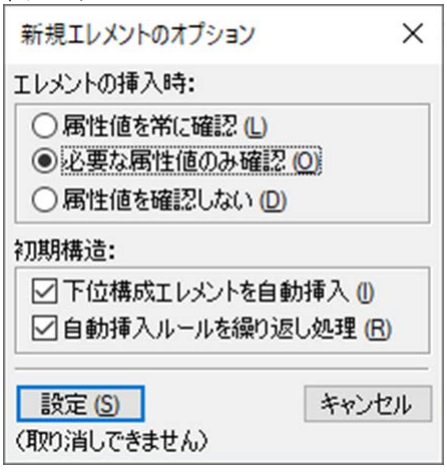
その他の条件

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 > 新規エレメントのオプション** を選択します。*新規エレメントのオプション* ダイアログが表示されます。

新規エレメントのオプションダイアログ



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で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) 新規エレメントに子エレメントを自動的に挿入するには、「**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。

ヒント: 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**」オプションと「**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

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*ではなく文書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、または構造化されていないフロー中で新しい段落を開始する場合以外は、Return キーを押さないでください。

エレメントの編集

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。

エレメントの変更

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

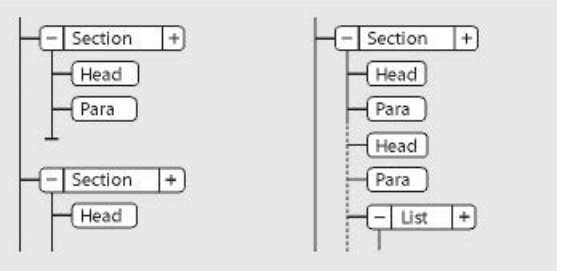
1) エレメントを選択します。 同じタグのエレメントに限らず、複数のエレメントを選択できます。すべてのエレメントのタイプが変更されます。ただし、エレメントの子は変更されませんが、親が変更されたために無効となる場合があります。
2) *エレメント* カタログのエレメントタグを選択し、「変更」をクリックします。エレメントの属性が無効になり、修正する必要がある場合もあります。

エレメントの結合

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。

注意: 複数の表セルを結合する場合は、セルを結合するのではなく、**表 > 連結** を使用します。表パーツ以外は結合できません。

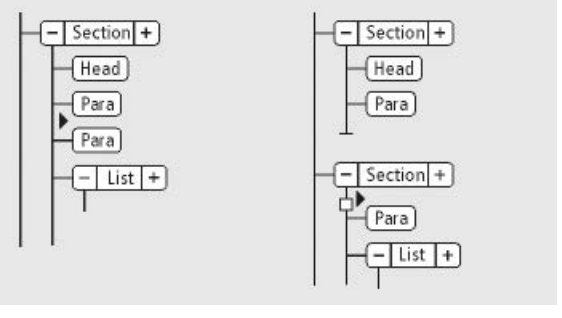
1) 結合するエレメントを選択します。 エレメントの型は異なっていてもかまいませんが、これらのエレメントは兄弟であり、親エレメント内で隣りに配置されている必要があります。
2) **エレメント > 結合**を選択します。

結合では、最初のエレメントの属性だけが保持されます。

エレメントの分割

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場合は、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しなくてはならない場合があります。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 カタログを選択して **ラップをクリックします。**「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で、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。

ラップすると、既存の非構造化文書に手動で構造を適用するときに役立ちます。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。

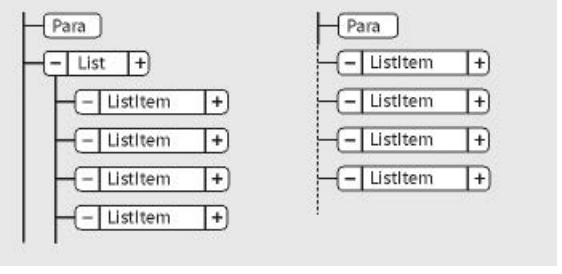
文書構造は、エレメントのラップが終了した後に修正できます。

ヒント: 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 のラップ解除前とラップ解除後



エレメントのラップ解除後に、文書を編集しなくてはならない場合があります。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。

エレメントの移動またはコピー

*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。*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。

ヒント: 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。 構造図で Shift キーを押しながらエレメントをクリックすると、そのすべての兄弟エレメントを縮小表示または展開表示できます。 Alt キーを押しながらエレメントをクリックすると、その子エレメントを展開表示または縮小表示できます。

また、エレメントを移動またはコピーするには、エレメントをクリップボードへカットまたはコピーし、同じ文書や他の文書（複数の文書でも可）にペーストします。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。

1) 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。

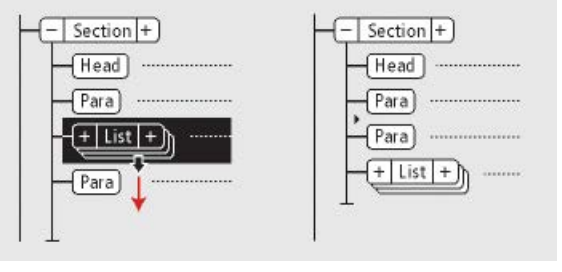
移動するブロックをドラッグするとき、ポインターが黒い上下の矢印に変わります。矢印は、マウスボタンを放したときにブロックが配置される位置を示します。

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

1) 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、エレメントは次に示された方向へ 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。 エレメントを下に移動すると、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を挿入

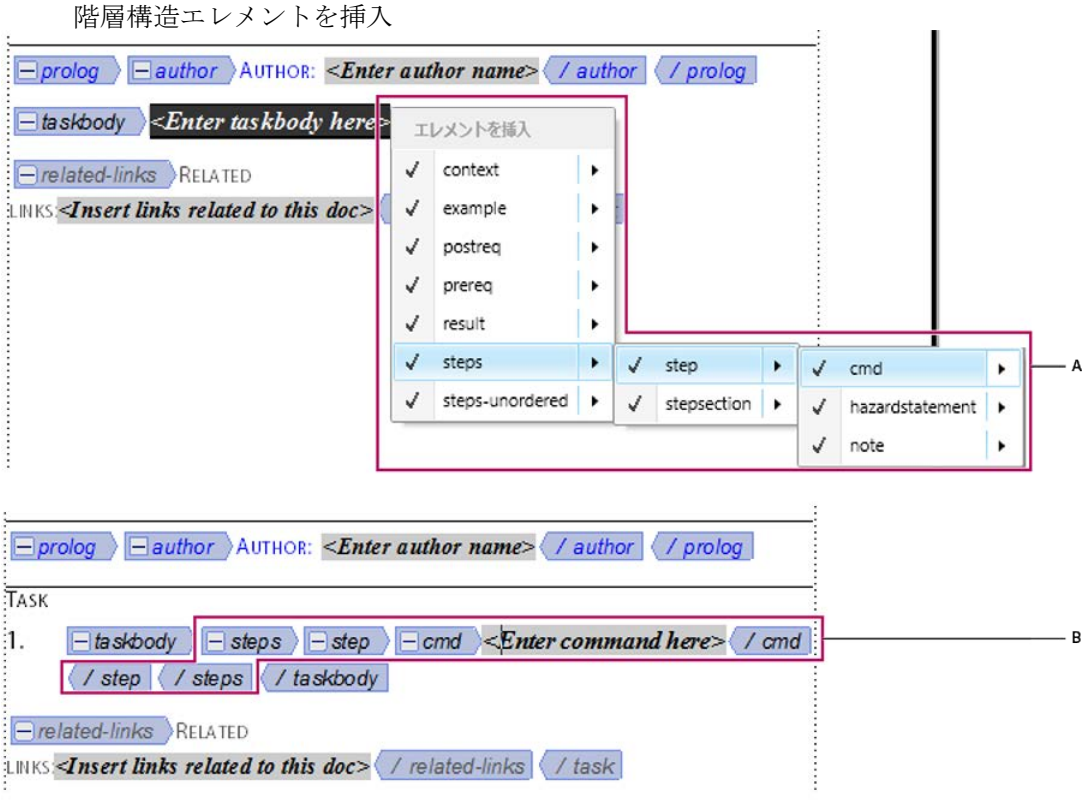
エレメントのクイックカタログを使用すると、エレメントの複数のレベルを選択し挿入することができます。クイックカタログでエレメントを選択すると、選択したエレメント内で利用可能なエレメントが表示されます。
Enter を押し、ポインターまたは矢印キー（またはポインター）を使用して挿入するエレメントの階層を選択します。 ポインターの位置で有効なエレメントが 1 つだけある場合、Enter を押すと、FrameMaker はエレメントを挿入します。
次のキーを使用して、クイックカタログでエレメントの階層を移動します。

キー / キーアクション	ナビゲーション / アクションの種類
エレメント内にカーソルを配置し、Enter を押します	クイックカタログを表示します

キー / キーアクション	ナビゲーション / アクションの種類
右向き矢印	選択したエレメント内で使用可能なエレメントを表示する
左矢印	エレメントの 1 レベルの階層を非表示にする
tab	下にスクロール
Shift+tab	上にスクロール
英字 / 英字の組み合わせ	1 英字または英字の組み合わせを入力してエレメントを選択する。 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。「わかりやすいエレメント名を表示」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で指定された階層内で最後に選択されたエレメントの自動挿入を行います。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を挿入



A. エレメントの階層を選択する B. エレメントがグループとして挿入される

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。

ヒント: 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。タグ名の完全パスは「E:」というテキストの後にブレットクラムとして表示されます。

1) 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。

1) 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。

エレメントの削除

内容ありまたは内容なしで、すべてのエレメントを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。FrameMaker は必要に応じて、新しいコンテキストに基づいて内容を再設定します。
- 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て別のエレメントに置き換えるには、エレメントを選択し 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、 **構造 > 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。

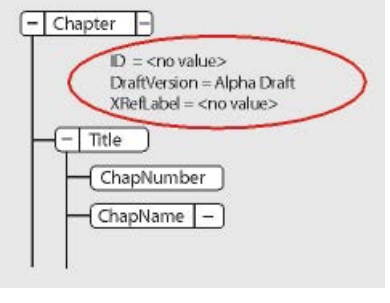
  現在のテキストフローからすべてのエレメントが削除されます。 エレメント カタログの書式変更リストによって書式が作成または変更されている場合は、削除されたエレメントは文書の書式変更となります。

  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。属性とその値は *構造図*で見ることができます。

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 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 Enter キーを押します。 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

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、属性モーダルポッドにアクセスします。*

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 Enter キーを押します。

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。

属性の固有 ID を自動生成する

FrameMaker では、固有 ID の自動割り当て先である構造化アプリケーション内のエレメントを定義できます。例えば、id 属性を持った section エレメントが構造化アプリケーションに含まれているとします。構造化文書に section エレメントを追加するたびに FrameMaker が固有 ID を確実に自動生成するように設定したルールを作成できます。すると、FrameMaker はその ID を section エレメントの id 属性に割り当てます。

構造化アプリケーションの自動生成に関するルールを定義する

1) **エレメント > 設定ファイルメーカーを起動**を選択します。

2) 設定ファイルの設定ダイアログで、ID の生成ルールを定義します。

ID 接頭辞

FrameMaker が自動生成する ID の前に追加されるテキストと番号の組み合わせです。

ID を属性に割り当て

FrameMaker が自動生成された ID を割り当てる属性の名前です。

注意: FrameMaker が ID を割り当てる属性を指定することができます。

どの属性に ID が割り当てられるのかを FrameMaker に任せる場合は **<auto>** を選択します。

エレメントの場合

上記の属性を含むエレメント名をリストに入力することで、FrameMaker は指定したエレメントだけに ID を割り当てます。

注意: 新しいエレメント名を入力するにつれてエレメントのリストが増加します。つまり、「ID を属性に割り当てる」で指定した属性を含み、FrameMaker が ID を割り当てるエレメントを好きなだけリストに入力できます。

属性を持つエレメントの場合

属性の値を使用してエレメントを指定することもできます。

これは、指定された属性を含むすべてのエレメントに FrameMaker が ID を割り当てていることを確認するために属性名を定義できることを意味します。例えば、FrameMaker が *@audience* という属性を持つすべてのエレメントに ID を確実に割り当てるようにすることができます。ただし、上記で説明したとおり、ID は「**ID を属性に割り当てる**」フィールドで指定した属性に割り当てられます。

また、上記の属性のルールに属性値を追加することもできます。例えば、FrameMaker が *@audience* という属性および admin という値を持つすべてのエレメントに ID を確実に割り当てるようにすることができます。

さらに、複数の値を指定すると FrameMaker はそのいずれかの値に基づいて ID を割り当てます。audience の例については、admin または end-user として値を指定できます。この場合、エレメントに audience 属性が含まれており、属性の値が admin または end-user である場合は、ID が割り当てられます。

注意: 新しい属性名を入力するにつれて属性リストが増加します。

3) 「保存」または「別名で保存」をクリックして、設定ファイル（.xml）に ID 生成ルールを保存します。

*既存の設定ファイルで定義されたルール一式を読み込むには、「**設定ファイルを読み込む**」をクリックします。*

4) これで、設定ファイルを構造化アプリケーションに追加できます。

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*」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。

選択

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。

Integer

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 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。

属性値のコピー

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。

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**をクリックします。
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」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ときと同じ結果になります。
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。

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、または値に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、アイテムの各出現を検索しながら置換する方法と、FrameMaker に変更を文書全体で一括して自動的に置換させる方法があります。

ヒント: 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。例えば、構造化していない文書から表をペーストすると、表と表パーツにはデフォルトの無効なエ

レメントタグが付きます。 「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**をクリックします。
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、 **属性名** 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、「**属性名**」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。
   - **指定した名前の属性を別の値に置換する**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。
   - 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「**属性名**」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。

   指定した置換が許可されない場合（例：エレメントタグを削除しようとした場合）は、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) FrameMaker がエレメントや属性を検索すると、次のいずれかの操作を行います。
   - 置換は行うが、アイテムのその他の出現の検索を続行しない場合は、「**置換**」をクリックします。
   - 置換して、アイテムのその他の出現の検索を続行する場合は、「**検索・置換**」をクリックします。
   - アイテムのすべての出現を一括して置換するには、文書全体のすべての出現を指定するか、現在の選択範囲の出現だけを指定して、「**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

構造フロー内のエラーは、構造の問題（エレメントの場所が無効など）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*では、折りたたんだエレメン

トの構造に無効なコンテンツが含まれていた場合、エレメント名の右側にある矢印が赤色になります。
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

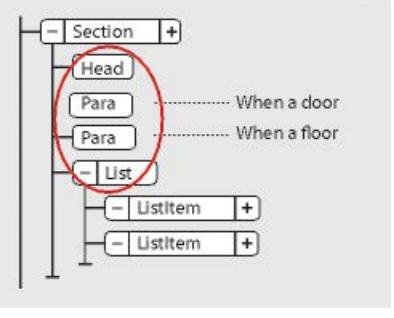
属性に値が含まれない場合は、属性名の右側に「値なし」と表示されます。属性が値を必要とする場合は「値なし」が赤色で表示され、その左側に赤色の穴が表示されます。

XRefLabel 属性に必要な値が見つかりません。

文書の検証

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) **構造 > 検証**を選択します。
2) 「**文書/ブック全体で**」、「**ブックエレメントのみ**」、「**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 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) 「**検証の開始**」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) FrameMaker がエラーを検出した場合、「**検証の開始**」を再度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 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) **構造 > 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）。

現在のフローは構造化されていません

現在のフローにはエレメントがありません。

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

挿入ポイントまたは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

挿入ポイントまたは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

属性値はこの属性には使用できない型です。

「名前」の属性値は n と n の間である必要があります

属性の数値は指定範囲外にあります。

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。

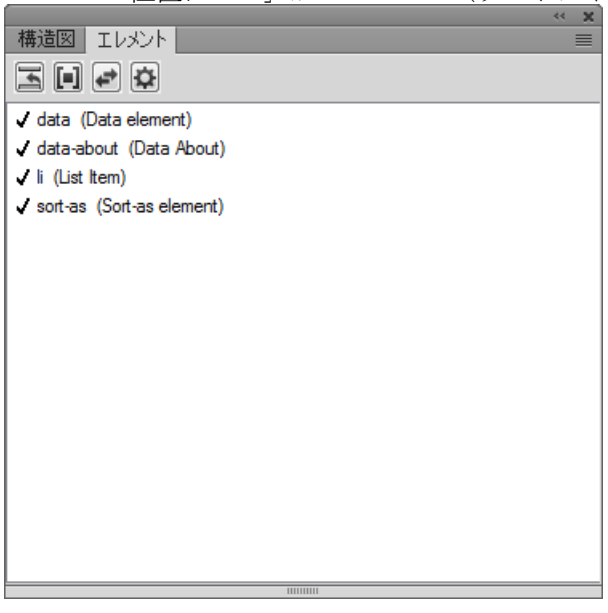
エレメントのエラーを修正

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。

- 無効な場所にあるエレメントを修正するには、有効な場所にエレメントを移動するか、現在の場所で有効なエレメントに変更します。

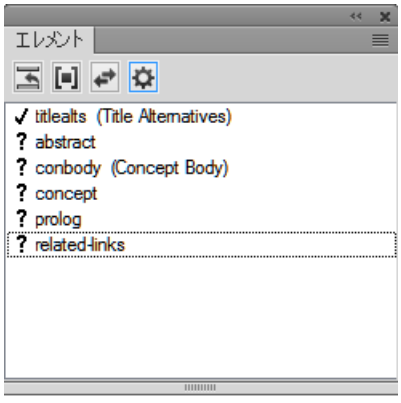
  無効なエレメントを選択します。または、検証中の場合、エレメントが自動的に選択されます。 エレメントを選択すると、 エレメント カタログに現在の位置で有効なエレメントが表示されます。

  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、その内容を許可す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。



- 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 **挿入 > 相互参照**を選択し、有効な ID を持つソースに変更します。

ELEMENT

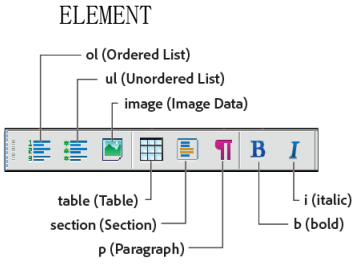
クイックエレメントツールバーと構造化オーサリングでクイックエレメントツールバーを使用する方法について説明します。

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（太字、挿入）をラップできるコマンドが含まれます。
これは、構造化ワークスペースと表示の組み合わせによって異なります。ツールバーのアイコンは、アプリケーションの現在のコンテキスト（カーソル位置）に基づいて有効または無効になります。
次のビデオを参照してください。 クイックエレメントツールバー

クイックエレメントツールバーの使用

FrameMaker 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。 このツールバーを使用するには、DITA 文書を作成する必要があります。

1) **ファイル > 新規 > XML**を選択します。
2) *新規 XML* ダイアログで、**DITA** タブに移動し、**トピック**を選択し、**OK**をクリックします。
3) *クイックエレメントツールバー*を表示するには、**表示 > ツールバー > クイックエレメントツールバー**を選択します。



4) 文書内のセクションに文書挿入ポイントを配置すると、ツールバーの該当オプションが有効になります。
この機能は、 エレメント カタログに表示（または非表示）されているエレメントと同じです。
5) マウスポインターをツールバーのボタンの上に配置すると、 エレメント カタログに表示されているエレメントの名前と説明がツールヒントとして表示されます。
6) 文書内にエレメント（例えば、<ol>、<ul>、<table>）を挿入するには、文書内の該当箇所に挿入ポイントを配置し、 *クイックエレメントツールバー*にあるエレメントを選択します。
7) ドキュメント内にエレメント（例：<b>、<i>）をラップするには、エレメントを選択し、*クイックエレメントツールバー*にあるエレメントをクリックします。

カスタマイズ

FrameMaker 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。
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 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

次の表に、FrameMaker モード／ビューの対応と quick_element.xml の場所を示します。

FrameMaker モード - ビュー	クイックエレメントツールバーの設定ファイルの場所
構造化 FrameMaker - 作成者ビュー	fminit¥WorkSpaces¥Structured¥AuthorView¥toolbars
構造化 FrameMaker - WYSIWYG ビュー	fminit¥WorkSpaces¥Structured¥WYSIWYGView¥toolbars

FrameMaker モード - ビュー	クイックエレメントツールバーの設定ファイルの場所
構造化 FrameMaker - 簡易 XML ビュー	fminit¥WorkSpaces¥Structured¥FormView¥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。

クイックエレメントツールバーの作成

次の手順には、新しいツールバーとカスタム構造アプリケーションとの関連付けが含まれます。また、ツールバーのコマンドと構造化アプリケーションの *エレメント* カタログ内のエレメントとの関連付けも含まれます。

1) テキストエディターまたは XML エディターで 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します。

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、「アイコンのカスタマイズ」セクションで説明しています。

エラーコンソール

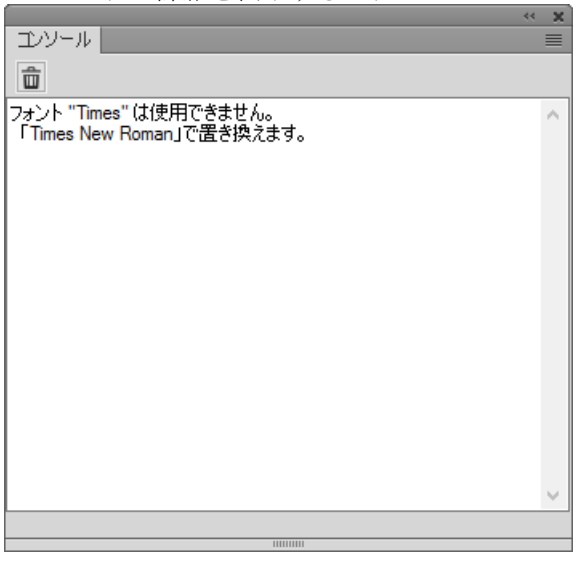
エラーコンソールを使用して、FrameMaker 文書でエラーを見つけて修正する方法について説明します。

文書で作業中は、FrameMakerのエラーコンソールに文書内の構造的な問題やその他の問題が表示されます。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

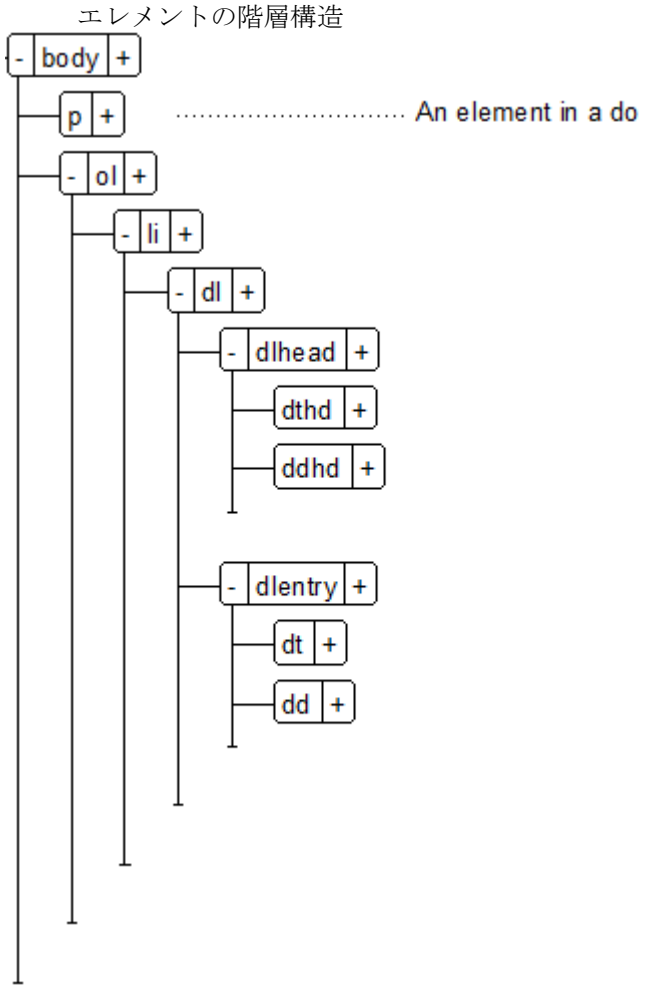
エラー詳細を表示するエラーコンソール



構造化コンテンツのオーサリング

構造化された FrameMaker でコンテンツのオーサリングを行う方法をご覧ください。

構造化 XML 文書や構造化 .fm 文書などの構造化文書を作成できます。
構造化オーサリングはエレメントに基づきます。文書のエレメントには、テキスト、画像、その他のエレメントが含まれます。 構造化文書は、エレメントの階層で構成されます。



構造化文書のエレメントは、その文書が基づく構造化アプリケーションに依存します。構造化アプリケーションは構造と書式のルールを定義します。ルールは、そのアプリケーションを使用する構造化文書で使用されます。詳しくは、「*構造化アプリケーションの概要*」を参照してください。
構造化文書を作成する際は、使用する構造化アプリケーソンを指定する必要があります。

XML 文書の作成

構造化アプリケーションをベースとしない空の XML 文書を作成できます。
既存の DTD（文書型定義）をベースとした XML 文書を作成することもできます。
または、構造化アプリケーションをベースとした構造化 XML 文書を作成できます。

空の XML の作成

空の XML 文書を一から作成できます。 この文書には、単一ルートのエレメント（<ROOT>）のみが含まれます。

1) *新規 XML* ダイアログを開きます（**ファイル > 新規 > XML**）。
2) *「その他の XML」*タブで**「空の XML」**を選択し、**「OK」**をクリックします。

3) *エレメントカタログを開き、カタログ内にエレメントのリストを表示します（**表示 > ポッド > エレメントカタログ**）。*

注意: *エレメントカタログには* <TEXT> エレメントと <ROOT> エレメントが含まれます。

WYSIWYG ビューでは、ルートエレメントに追加できるのは ROOT エレメントまたはテキストのみです。<>
XML ビューでは、XML 構造にエレメントを追加できます。 例えば、<ROOT> エレメント内に <SECTION> および <P> エレメントを追加できます。

p エレメントを追加した XML ビュー

```
1  <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2  <ROOT>
3      <SECTION>
4          <P>段落</P>
5      </SECTION>
6  </ROOT>
```

WYSIWYG ビューでエレメントカタログに <SECTION> および <P> エレメントが表示されるようになりました。 XML 文書内でこのエレメントを追加できます。 この文書は構造化アプリケーションをベースとしないため、文書で構造ルールが強制されることはありません。ただし、XML 構造は確実に維持されます。

DTD に基づく XML の作成

既存の DTD（文書型定義）に基づく XML 文書を作成できます。

1) テキストファイルに以下のスニペットを保存します。

```
<!ELEMENT BOOK (CHAPTER+)>
<!ELEMENT CHAPTER (HEADLINE,BODY)>
<!ELEMENT HEADLINE (#PCDATA)>
<!ELEMENT BODY (#PCDATA)>
<!ATTLIST CHAPTER AUTHOR CDATA #REQUIRED>
```

2) .dtd 拡張子でテキストファイルを保存します。
3) *新規 XML ダイアログを開きます（**ファイル > 新規 > XML**）。*
4) *「その他の XML」タブで「DTD に基づく XML」を選択し、「**OK**」をクリックします。*
5) *新規 XML ダイアログには以下が表示されます。*

ルートエレメント

XML 文書のルートエレメントの名前を指定します。 階層内の最上位のエレメントです。

公開 ID

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。

システム ID

DTD のパス。 ファイルシステムのパスまたは URL を指定します。

注意: XML表示のドキュメントを複数、パブリックIDおよびシステムIDはファイルの先頭のDOCTTYPEの宣言に保存されます。

6) 「**OK**」をクリックします。

7) DTD で定義された

<BODY>、**<CHAPTER>**、*および* **<HEADLINE>** *のエレメントは、エレメントカタログで使用できます。*

8) ドキュメントに **<CHAPTER>** エレメントを挿入します。

新規エレメントの属性ダイアログボックスに、AUTHOR 属性の値を指定するように求められます。

構造化アプリケーションに基づく XML の作成

構造化アプリケーションは、アプリケーションに基づく文書の構造ルール（EDD または DTD を使用）、コンテンツの書式（テンプレートを使用）、読み取り／書き込み規則を定義します。FrameMakerには、文書作成にただちに使用できる構造化アプリケーションがあります。これらのアプリケーションは、以下のオープンスタンダードに基づきます。

DITA

Darwin Information Typing Architecture（DITA）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。

xDocBook

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。

XHTML

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。

S1000D

パフォーマンス上の理由から、FrameMaker の起動時には、関連付けられた S1000D スクリプトは実行されません。 S1000D アプリケーションに基づく文書を作成する前に、以下の手順を実行する必要があります。

1) **編集 > 環境設定**を選択して*環境設定*ダイアログを開きます。

2) **一般 > 「起動」**タブに移動し、「起動スクリプトを読み込まない」フィールドで以下のエントリを削除します。

S1000dUtilities and S1000Dmenu

3) 「OK」をクリックして、FrameMaker を再起動します。

注意: S1000D について詳しくは、S1000D 用 Adobe FrameMaker (2017 リリース) アプリケーションパックを参照してください。

さらに、独自の構造化アプリケーションを作成することもできます。このアプリケーションに基づいた文書を作成できます。

1) **ファイル > 新規 > XML** を選択して、*新規 XML* ダイアログを開きます。
2) *「構造化アプリケーション」*タブから構造化アプリケーションを選択するか、「DITA」タブで DITA 構造化アプリケーションを選択します。

   注意: DITA 構造化アプリケーションは「構造化アプリケーション」タブで選択することもできます。
3) 「OK」をクリックします。

エレメントカタログ内のエレメントと各エレメントに定義された属性は、文書のベースとなっている構造化アプリケーションに基づきます。
構造化文書では構造ルールが強制されるため、*エレメントカタログ内のエレメント*は現在のコンテキストに基づきます。

XML 文書の保存

XML 文書を保存するときに次のダイアログが表示された場合は、関連付けられた構造化アプリケーションを選択する必要があります。

構造化アプリケーションを選択

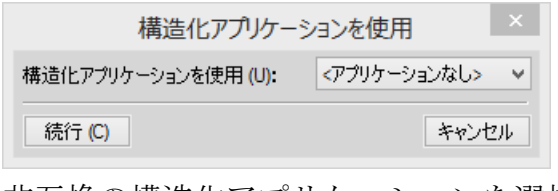
非互換の構造化アプリケーションを選択すると、メッセージコンソールにエラーが記録されます。
構造化文書を開くと、FrameMakerのエラーコンソールに、文書内の構造的な問題やその他の問題が表示されます。このコンソールは、文書の問題に関する次の情報も提供します。

- 文書内の問題の正確な位置
- 無効なエレメントの名前

XML 文書を開く

XML 文書を開くときに次のダイアログが表示された場合は、関連付けられた構造化アプリケーションを選択する必要があります。

構造化アプリケーションの選択



非互換の構造化アプリケーションを選択すると、エラーコンソールにエラーが記録されます。

さらに、XML 文書の階層がアプリケーション内で定義されている構造ルールに従っていない場合、その文書は*構造図*でエラーとともに表示されます。

エレメントでの作業

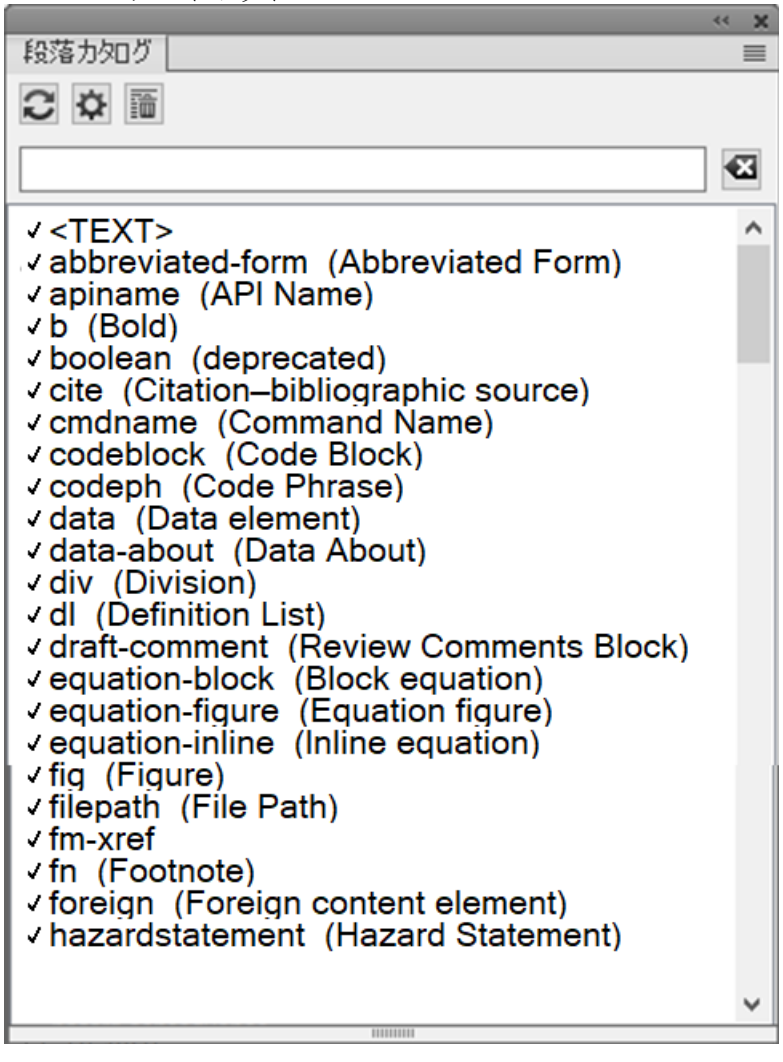
FrameMaker の構造化オーサリングにおける各種エレメントについて説明して、それらを使用し、エレメントカタログとエレメントの使い方について説明します。

構造化文書のエレメントは、その文書が基づく構造化アプリケーションに依存します。*構造化文書を作成する際、その文書*のエレメントカタログには、アプリケーション内で定義されたエレメントが取り込まれます。

エレメントカタログ

関連付けられた構造化アプリケーションで定義されたエレメントを表示したり、そのようなエレメントで作業したりするには、エレメントカタログを使用します。
現在の文書用にエレメントカタログを開くには、**表示 > ポッド > エレメントカタログ**を選択します。

エレメントポッド

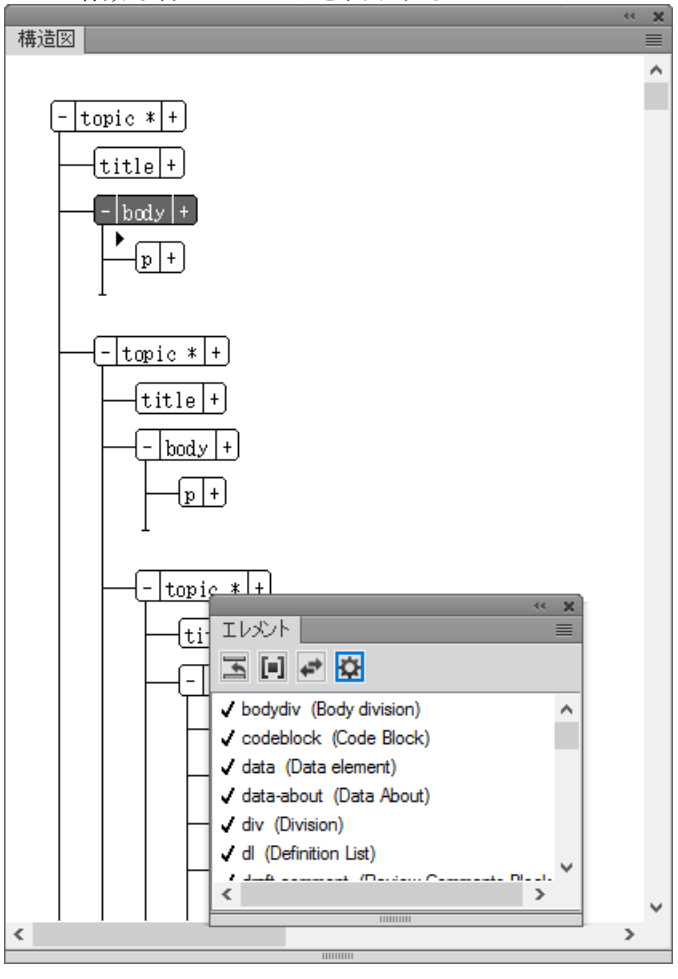


文書の構造を維持するために、エレメントカタログには有効なエレメントのみが表示されます。つまり、カタログに表示されるのは以下のエレメントのみです。

- 関連付けられた構造化アプリケーションで定義されたエレメント
- のみをカタログが表示することを意味します。

例えば、構造化アプリケーションが<行>エレメントを含む<表>エレメントを定義します。挿入ポイントが<表>エレメント内の適切な位置にある場合にのみ、<行>エレメントがエレメントカタログに表示されます。

有効な行エレメントを表示するエレメントカタログ



エレメントカタログは以下を実行するために使用します。

挿入

文書階層にエレメントを挿入します。詳しくは、「*エレメントの挿入*」を参照してください。

ラップ

既存のエレメント内で内容の書式を変更できます。 例えば、段落内の 1 つ以上の語を太字に設定できます。 構造化文書はエレメントに基づくため、構造化アプリケーションでは適切なエレメントに 1 つ以上の単語を含める必要があります。 詳しくは、「*エレメントのラップ*

変換

階層内の包含エレメントを変更できます。 例えば、段落（<p>）を注意（<note>）へ変更できます。 詳しくは、「*エレメントの変更*」を参照してください。

オプション

使用可能なエレメントを設定ダイアログ内のオプションに基づき、エレメントカタログでのエレメントの表示をカスタマイズできます。 詳しくは、「*エレメントカタログの設定*」を参照してください。

エレメントの挿入

1) 文書階層内の任意の場所に挿入ポイントを配置します。
2) 必要なエレメントをエレメントカタログで選択します。
3) 「**挿入**」をクリックして、文書階層内にエレメントを挿入します。
4) **新規エレメントの属性**ダイアログが表示されたら、必要な属性を指定し、「**エレメントを挿入**」をクリックします。
   *後から「**エレメントを挿入**」をクリックして、属性を指定することもできます。 文書内のエレメントの属性について詳しくは、「属性での作業」を参照してください。*

注意: ダイヤログ内のエレメントをダブルクリックすると簡単に挿入できます。

エレメントがテキストベース（段落またはノート）の場合、文書内で入力を開始できます。FrameMaker では、必ずエレメント境界の範囲内にテキストが挿入されます。
エレメントが画像ベースの場合、ファイル選択ダイアログボックスが表示されます。
エレメントが表ベースの場合、表を挿入ダイアログボックスが表示されます。

注意: ファイル選択ダイアログボックスまたは*表を挿入*ダイアログボックスは、現在の文書が基づく構造化アプリケーションでダイアログボックスを表示する機能が実行された場合にのみ表示されます。

階層にエレメントを挿入するときの FrameMake の動作を変更するには、*新規エレメントのオプション*ダイアログ（**エレメント > 新規エレメントのオプション**）の以下のオプションを使用します。

常に属性値を確認

エレメントが文書に挿入されるたびに*新規エレメントの属性*ダイアログを表示します。

必要な属性値のみ確認

関連付けられた構造化アプリケーションがエレメントの必須の属性値を指定する場合にのみダイアログを表示します。値を指定しないと、文書の構造が破損します。ただし、値は後から指定できます。

属性値を確認しない

新規エレメントが階層に挿入されるときにダイアログを表示しません。

下位構成エレメントを自動挿入

エレメントに子エレメントがある場合、親エレメントが挿入されるときに子エレメントを挿入します。

親エレメントとともに挿入される子エレメントは、関連付けられた構造化アプリケーションで定義されたルールに依存します。 例えば、DITA トピック内で、番号付きリスト（<ol>）エレメントを挿入すると、1 つのリストアイテム（<li>）エレメントも挿入されます。 このオプションを無効にすると、空の番号付きリストが挿入されます。

自動挿入ルールを繰り返し処理

エレメントに下位レベル（ディセンダント）エレメント（子エレメントを含む子エレメント）がある場合、親エレメントが挿入されるときにすべての下位レベルエレメントを挿入します。

親エレメントとともに挿入される下位レベル（ディセンダント）エレメントは、関連付けられた構造化アプリケーションで定義されたルールに依存します。 例えば、DITA トピック内で、番号付きリスト（ol）エレメントを挿入すると、1 つのリストアイテム（li）エレメントも挿入されます。リストアイテムエレメントに段落エレメントが挿入されます。 このオプションを無効にすると、番号付きリストエレメントがリストアイテムエレメントとともに挿入されます。

エレメント挿入のキーボードショートカット

1) Ctrl + 1 を押して、有効なエレメントの*スマートカタログ*を表示します。
2) *スマートカタログ*から必要なエレメントを選択し、Enter キーを押します。

エレメントのラップ

1) *エレメントカタログ*でコンテンツを選択し、エレメント（ラップ）をクリックします。
2) 選択した内容をエレメント境界内に含めるには、**「ラップ」**をクリックします。

注意: ダイアログで選択したエレメントが書式ベースのエレメント（太字や斜体など）であることが分かっている場合は、ダブルクリックのショートカットが機能します。ただし、書式ベースでない場合は、選択された位置へのエレメント（表など）の挿入が試行されます。構造化文書の有効性は構造図で確認できます。

エレメントをラップするためののキーボードショートカット

1) 書式を適用する文書内のエレメントを選択します。
2) Ctrl + 2 を押して、有効なエレメントの*スマートカタログ*を表示します。
3) *スマートカタログ*から必要なエレメントを選択し、Enter キーを押します。

エレメントの変更

1) *構造図*ポッドで変更するエレメントを選択します。
2) *エレメントカタログ*でも同じエレメントを選択し、**「変更」**をクリックします。

注意: FrameMaker は、可能な限りそのエレメントを変更します。

エレメントの変更のキーボードショートカット

1) 変更する文書内のエレメントを選択します。
2) Ctrl + 3 を押して、有効なエレメントの*スマートカタログ*を表示します。
3) *スマートカタログ*から必要なエレメントを選択し、Enter キーを押します。

エレメントカタログの設定

「オプション」をクリックすると、以下のタスクを実行するためのダイアログが表示されます。

有効なエレメント

階層内の現在の挿入ポイントで有効なエレメントのみを表示します。ポッド内のエレメントの順序は、構造化アプリケーションで定義された順序と同じです。

1 つの文書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、このオプションを選択します。

有効なエレメント（順不同）

階層内の現在の挿入ポイントで有効なエレメントのみを表示します。

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選択します。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。

親エレメントの任意の場所に許されるエレメント

現在の親エレメントで有効なすべてのエレメントを表示します。

このオプションは、エレメントを挿入する際の柔軟性を高めるために選択します。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。

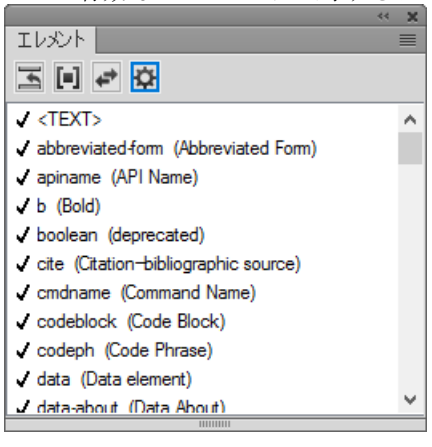
すべてのエレメント

構造化アプリケーションで定義されたエレメントカタログ内の使用可能なすべてのエレメントを表示します。 ただし、任意の挿入ポイントで有効なエレメントには前にチェックマークが付けられます。

このオプションは、以下の場合に選択します。

- 草稿段階の文書の作成時
- 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使用可能なエレメントを確認する場合

有効なエレメントに対するチェックマーク



カスタマイズされたリスト

「編集」をクリックして、使用可能なエレメントのリストをカスタマイズダイアログを開きます。次に、表示または非表示にするエレメントを選択できます。**「上へ移動」**ボタンや**「下へ移動」**ボタンを使用して、ポッド内でのエレメントの表示順序を指定します。

このオプションは以下の場合に選択します。

- 事前に定義されたエレメントのサブセットで作業する場合
- エレメントを一定の順序で表示する場合
- コンテキスト固有のエレメントリストではなく、固定したエレメントリストを使用する場合

重要: 固定したリストであるため、現在の挿入ポイントで有効なエレメントは、リストの作成時に選択しない限り含まれません。

エレメント説明タグを表示

エレメントの右側に括弧で囲まれたエレメントの説明が表示されます。

含めるエレメントごとにリストを作成

上記の手順で選択したオプションによっては、指定された位置で無効なエレメントがポッドに含まれる場合があります。 このオプションは、有効なエレメントを先に、無効なエレメントを後に表示する場合に選択します。

エレメントの管理

文書内でエレメントを操作するときには、エレメントカタログを使用してエレメントを挿入、ラップ、変更します。また、文書内で複数のエレメントを結合したり、単一のエレメントを複数のエレメントに分割したり、エレメントのラップを解除したりすることもできます。

エレメントの結合

文書内の類似した連続するエレメントを複数結合できます。 例えば、2 つ以上の p タグを結合して 1 つの p タグにすると、元のタグの内容がすべて含まれます。 複数のリスト（番号付きリストおよび番号なしリスト）を結合して 1 つのリストにすると、元のリスト内のすべてのエレメントが含まれます。

1) *構造図*ポッドで複数の類似したエレメントを選択するには、最初のエレメントをクリックした後、Shift キーを押しながら、結合する他の 1 つ以上のエレメントをクリックします。

   注意: 結合するエレメントは連続している（文書階層内で隣り合っている）必要があります。

2) **エレメント > 結合**を選択します。

複数のエレメントが結合され同じ種類の単一のエレメントになります。

エレメントの分割

単一のエレメントを 2 つのエレメントに分割できます。 例えば、リストに複数のリストアイテ

ムが含まれている場合は、2 つのリストに分割できます。 新しい 2 つのリストの内容は、リストを分割するために選択した項目に依存します。また、テキスト段落にエレメントでラップされたテキストが含まれている場合、ラップされたエレメントの位置でその段落を分割できます。

1) 親エレメントを分割する位置にあるエレメントを選択します。
例えば、リストを分割する位置にあるリストアイテムを選択します。
または、段落を分割する位置にあるラップエレメントを選択します。
2) **エレメント > 分割**を選択します。

選択された子エレメントの位置で親エレメントが分割されます。

注意: 表の内容を分割することはできません。 また、エレメントを分割する際は文書の構造を壊さないように注意する必要があります。

エレメントのラップ解除

エレメントのラップ

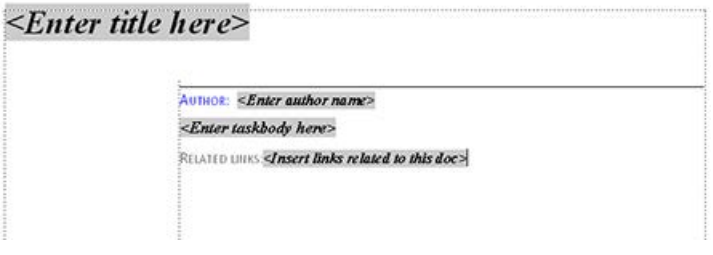
1) 文書内でテキストをラップしているエレメントを選択します。
2) **エレメント > ラップ解除**を選択します。
*または、選択したエレメントを右クリックし、ポップアップメニューから「**ラップ解除**」を選択します。*

ラップしているエレメントがテキストから削除されます。

バナーテキスト

文書内のバナーテキストは文書内でエレメントを操作する際に表示キューとして機能します。例えば、DITA トピック構造化アプリケーションに基づく次の文書には、バナーテキストが表示されます。

バナーテキストには、さまざまなエレメントに入力すべき内容が表示されます



カーソルをバナーテキスト上に移動すると、テキスト全体が選択されます。入力を開始すると、バナーテキストが上書きされます。

バナーテキストの表示または非表示

文書内のバナーテキストの表示と非表示を切り替えることができます。 デフォルトでは、バナーテキストが表示されます。
バナーテキストの表示と非表示を切り替えるには、表示メニューから「エレメントのバナーテキスト」を選択します。

Delete キーによるバナーテキストの削除

エレメント内でバナーテキストを選択して Delete キーを押すと、バナーテキストが削除されます。ただし、バナーテキストを上書きするテキストを入力しなかった場合は、別のエレメントに移動するとただちに、削除されたバナーテキストが再び表示されます。
このデフォルトの動作を変更して、削除されたバナーテキストが再び表示されないように設定することもできます。 文書を閉じて再度開いたときにもバナーテキストは表示されません。
削除したバナーテキストを再表示しないようにするには、maker.ini ファイルで RedisplayBannerTextForemptyElements フラグを Off に設定する必要があります。

バナーテキストの設定

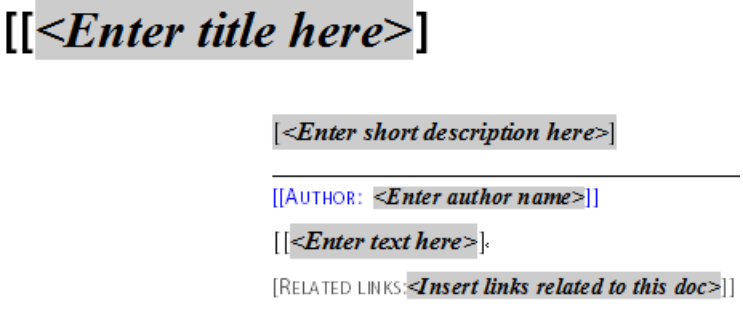
バナーテキストを設定する方法には、前述の RedisplayBannerTextForemptyElements フラグを使用する方法のほかに、maker.iniファイル内の以下の設定を使用する方法もあります。

プロパティ	説明
BannerTextFontAngle	バナーテキストの角度
BannerTextFontVariation	フォント幅の種類
BannerTextTextColor	バナーテキストのフォントカラー
BannerTextBKcolor	バナーテキストの背景色

エレメント境界

構造化文書の作業を WYSIWYG ビューで行うときには、エレメント境界を表示キューとして使用できます。 エレメント境界は、WYSIWYG ビュー内のエレメントの開始と終了を示します。 これらの境界を表示キューとして使用して、挿入ポイントを配置したり、境界内でテキストを選択したりすることができます。ドキュメント内のエレメントの前または後ろに他のエレメントを挿入するには、そのエレメントを開始または終了する境界の前あるいは後に挿入ポイントを置き、 *エレメントの挿入*できます。
エレメント境界をコンテンツを括る角かっことして配置するには、**表示 > エレメント境界**を選択します。

エレメント境界を使用した文書の WYSIWYG ビューでの表示



エレメント境界内のエレメントのタグ名を表示するには、**表示 > エレメント境界（タグ）**を選択します。

タグ付きのエレメント境界を使用した文書の WYSIWYG ビューでの表示

バナーテキストとエレメント境界を使用した出力の作成

バナーテキストとエレメント境界は FrameMaker 文書の WYSIWYG ビューの一部ですが、文書の内容には含まれません。 例えば、XML 文書内で作業している場合、XML ビューでバナーテキストとエレメント境界を使用することはできません。

PDF 形式で保存

バナーテキストとエレメント境界は WYSIWYG ビューの一部であるため、FrameMaker の「PDF 形式で保存」を使用すると、PDF 出力に含まれます。

マルチチャネル公開

バナーテキストとエレメント境界は文書の内容には一部ではないため、マルチチャネル公開の出力形式には含まれません。

属性での作業

FrameMaker の構造化オーサリングで各種属性を使用する方法について説明します。

構造化文書内のエレメントは文書の内容を定義します。エレメント属性を使用して、エレメントに追加情報（メタデータ）を含めることもできます。属性とは特定のエレメントに関連付けられた名前と値のペアです。　　例えば、構造化アプリケーション内の内容のエレメントに audience 属性。この属性を単一ソースのコンテンツに使用できます。また、エレメントの属性を admin や enduser に設定できます。 これらのエレメントは公開ソリューションで使用され、エレメントの属性値に基づいた複数の文書を公開できます。 この場合は、管理者用の文書 1 つとエンドユーザー用の文書 1 つを公開できます。 プリント出力とオンライン出力にも同様のアプローチを使用できます。

注意: エレメントカタログ内に表示されるエレメントは、文書が基づく構造化アプリケーション内で定義されます。 同様に、各エレメントの属性は関連付けられた構造化アプリケーション内でも定義されます。

エレメントに属性値を設定する

エレメントの属性値を設定するには

1) 文書階層でエレメントを選択します。
2) *属性*ダイアログを開きます（**エレメント > 属性の編集**）。
3) ダイアログで属性をクリックします。

ダイアログの下部に、その属性に関する以下の情報が表示されます。

カラーまたは濃淡

属性の名前（ダイアログに表示される名前）。

型

属性値がオプションであるか、必須であるか。 属性値の型も表示されます。

文字列

属性値を入力します。

選択

表示されるドロップダウンリストから値を選択します。

初期設定値

初期設定値がある場合は、それが表示されます。 初期設定値が不要である場合は、そのことが示されます。

4) 文字列型の属性の場合は、テキストの値を入力できます。
選択型の属性の場合は、ドロップダウンリストから値を選択する必要があります。

エレメントの属性の表示

属性ダイアログのエレメントに設定されている属性値を表示できます（**エレメント > 属性の編集**）。
また、*構造図*のエレメントに設定されている属性値を表示することもできます。属性値を表示するには、次の手順に従います。

1) *構造図*でエレメントの右側にある矢印記号をクリックします。
エレメントに 1 つ以上の属性値が設定されている場合、リストにはそれらの属性値のみが表示されます。 ただし、矢印記号はそのまま表示されます。
矢印記号を再度クリックすると、属性の完全なリストが表示されます。
2) エレメントに属性値が設定されていない場合は、属性値の完全なリストが表示されます。

エレメント挿入時の属性表示オプションの設定

文書階層にエレメントが挿入されたときに構造図で属性をどのように表示するかを指定できます。 表示オプションを指定するには属性表示オプションダイアログボックス（**表示 > 属性の表示オプション**）を開きます。

必要な属性・指定した属性

エレメントが文書に挿入されるときに、そのエレメントの必要な属性と指定した属性が表示されます。

すべての属性

エレメントが文書に挿入されるときに、エレメントのすべての属性が表示されます。

属性なし

エレメントが文書に挿入されるときに、エレメントの属性が表示されません。

注意: 属性表示オプションダイアログでオプションを変更すると、現在開いている文書にその設定が適用されます。例えば、「なし」から「すべての属性」にオプションを変更すると、構造図内の文書のすべてのエレメントが展開され、すべての属性が表示されます。

エレメント間での属性値のコピー

あるエレメントに設定された全ての属性値を、文書内の他のエレメントにコピーできます。

1) *構造図*で、属性値をコピーするエレメントを右クリックして、ポップアップメニューから**「属性値をコピーする」**を選択します。
2) 属性値をペーストするエレメントを右クリックして、ポップアップメニューから「ペースト」を選択します。

   *属性値を複数のエレメントにコピーするには、Shift キーを押しながらクリックして、文書内の連続した複数のエレメントを選択し、**編集 > ペースト**を選択します。*

数式ポッドを使用して数式を作成する

FrameMaker で数式ポッドを使用して、数式を作成する方法について説明します。

数式エレメントを挿入し、次にその数式の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、数式ポッド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。

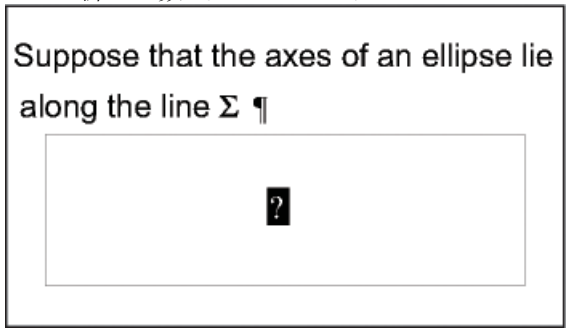
数式エレメントの書式ルールにより、小、中、大などの一組のフォントサイズが指定されます。フォントサイズを別のサイズに変更できます。この変更で書式ルールが上書きされたとはみなされません。文書内で書式ルールの上書きを削除しても、数式のフォントサイズは元に戻りません。

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。

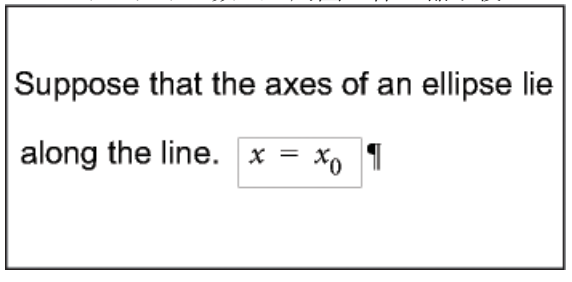
新しい数式オブジェクト



3) 数字またはその他のアイテムを入力するか、数式ポッドでアイテムをクリックして数式を入力します。

4) ポッド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。

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 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

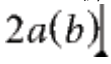
1) 表示数式の書式設定用に既に定義されている段落エレメントが文書に組み込まれている場合は、数式の段落を挿入したい位置をクリックします。 *エレメントカタログから段落エレメントを選択して*「挿入」をクリックします。

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。

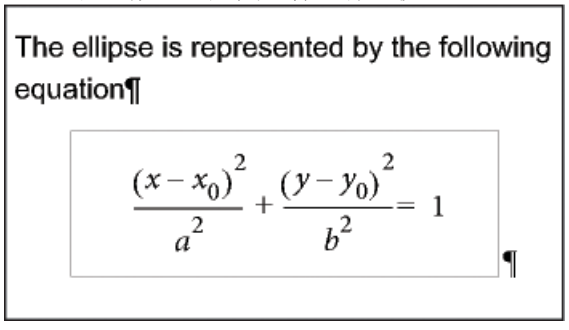
新しい数式オブジェクト



4) 数式を入力します。

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。

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設定を使用し、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、数式ポッド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。

無効なエレメントを挿入してから、挿入場所でそのエレメントを有効にすることについては開発者にお問い合わせください。

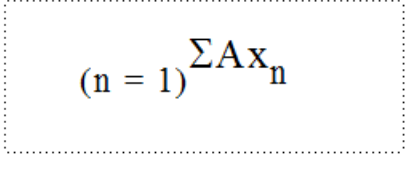
アンカー枠エレメントで数式を作成する

アンカー枠エレメントで数式を作成するには、次の操作を行います。

1) 枠内のアンカー枠またはグラフィックオブジェクトを選択します。
2) ポッド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。

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) 数式を入力します。

RELATED LINKS:

数式ポッドの概要

構造化文書で使用可能なエレメント範囲を変更する

数式を作成する

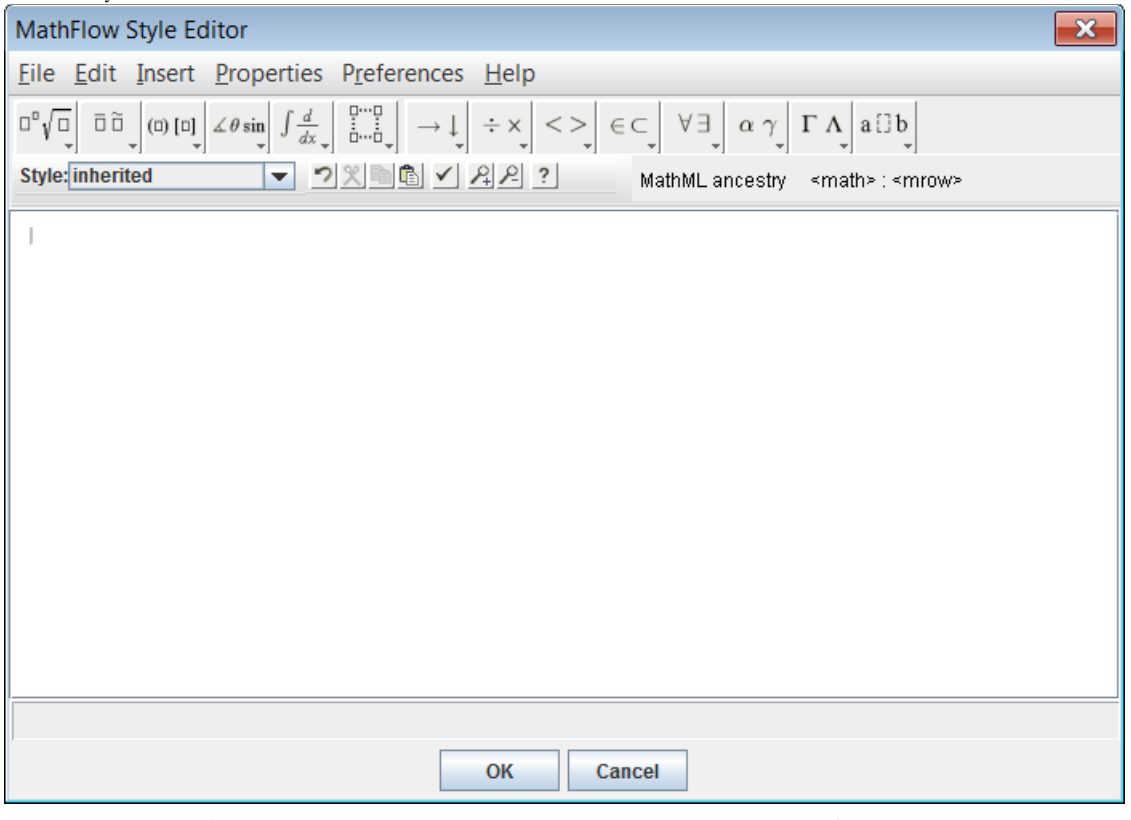
「MathML」を使用して数式を作成する

FrameMaker の MathML スタイルエディタと構造エディタを使用して、数式を作成する方法について説明します。

文書に数式を追加する FrameMaker 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 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 数式は FrameMaker の構造化文書および非構造化文書で使用できます。
注意： *DITA 1.3 の各種トピック（トピック、タスク、コンセプト、参照、トラブルシューティング）に MathML 数式を挿入することもできます。MathML 数式を挿入すると「mathml」という新しいエレメントが作成されます。*
MathML 数式を含むドキュメントに「*PDF 出力*」を生成すると、読者がこれらの数式の内容を検索できます。
FrameMaker 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、コンテンツの作成者とサブジェクトマターエキスパート（SME）向けです。 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。

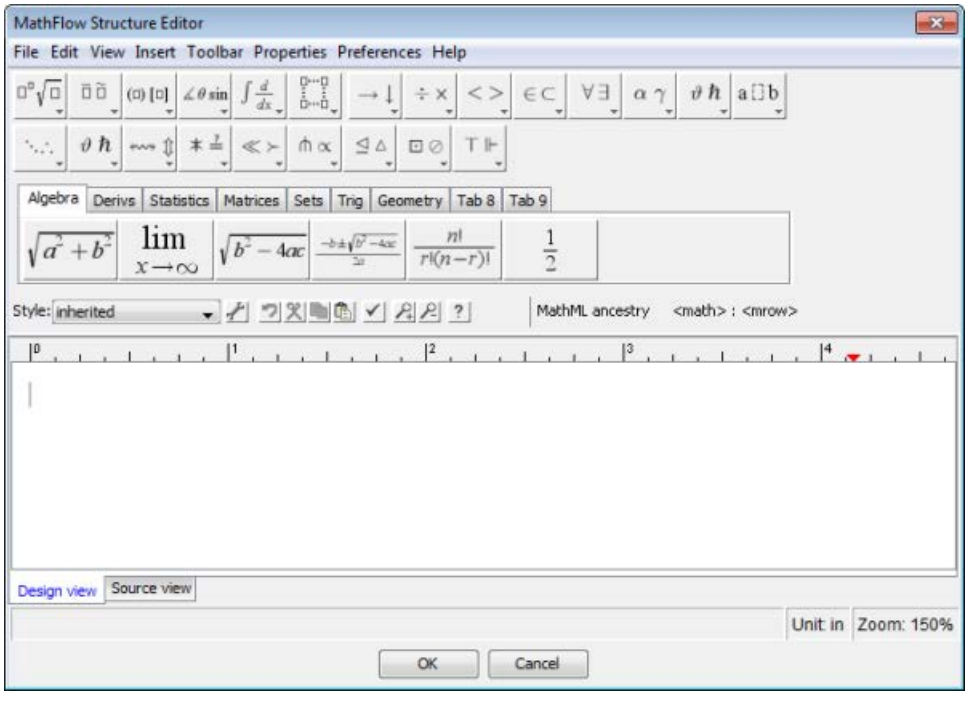
  Style Editor



- MathFlow™Structure Editor は XML コンテンツ専門家向けです。 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、「*インストール設定の構成*」を参照してください。
次のビデオを参照してください： 非構造化ドキュメントでの MathML

MathML 数式を作成して文書に挿入する

1) 「挿入」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。

注意: フォントの初期化に失敗したというメッセージが表示された場合は、ナレッジベース記事MathML のフォント初期化エラーで解決方法を検索してください。

MathML 数式を作成すると、画像（.png）ファイルが文書に挿入されます。

注意: FrameMaker は MathML 画像の .eps ファイル形式をサポートしません。

文書内の MathML 数式を編集

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 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: 構造化文書（DITA 1.3）と非構造化文書では、文書の任意の適切な位置に MathML 数式を挿入できます。ただし、ユーザー自身の構造化文書の場合は、まずこのタイプのオブジェクトをサポートするエレメントカタログでエレメントを定義する必要があります。FrameMaker には、MathML エレメントを含むサンプルの構造化アプリケーション（DITA 1.2 用）が付属しています。このエレメントを使用する方法について詳しくは、「*サンプル DITA MathML 構造化アプリケーション*」を参照してください。

FrameMaker での MathFlow 設定の構成

FrameMaker 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 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 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 に同梱される体験版は、Adobe FrameMaker 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パス**」テキストボックスで、ライセンスファイルのパスを指定し、「**OK**」をクリックします。

FrameMaker 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 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。

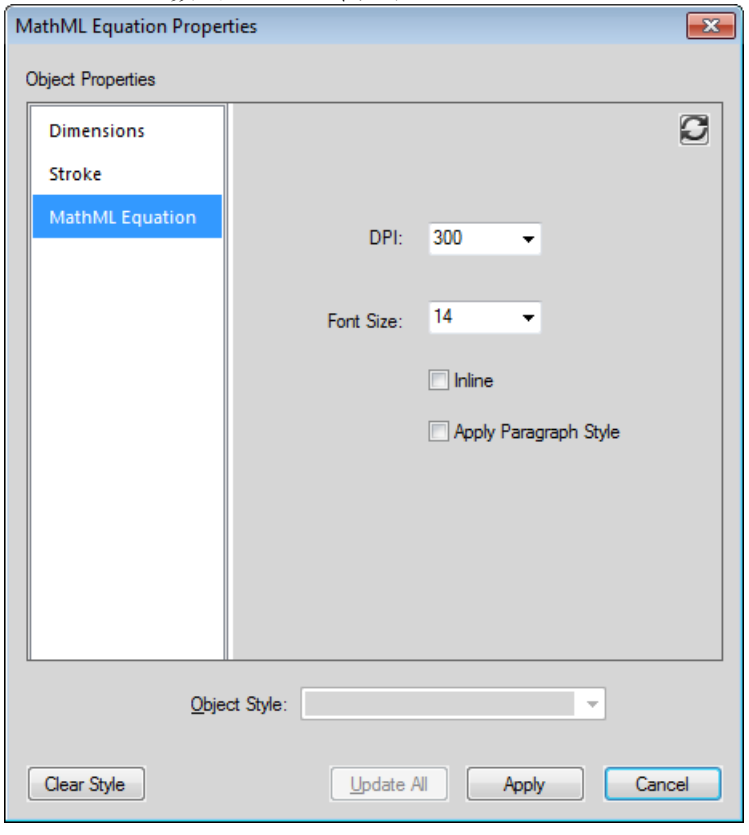
MathML 数式の書式を設定

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 数式プロパティダイアログで現在選択している MathML 数式のフォーマットを更新します。

MathML 数式プロパティダイアログ



3) *update image and dl defs below - peterb*

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

式に囲む段落の次の形式を適用：

- フォント
- フォントファミリー
- 背景カラー
- 描画色

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。

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 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 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 DITA MathML 構造化アプリケーション

FrameMaker には、DITA_1.2_MathML_Sample という名前のサンプル DITA MathML アプリケーションが含まれています。この **<mathml>** 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 をドキュメントに追加するには、このアプリケーションに基づいてファイルを作成し、その中で MathML エレメントを使用できます。
次のビデオを参照してください：構造化文書での MathML

MathML タイプのエレメントの挿入

1) **ファイル > 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に含まれる XML、または MathML 構造で定義されたエレメントに含まれる XML で使用されている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。

注意: DITA_1.2_MathML_Sample 文書を MathML 数式を一切挿入せずに公開しようとすると、このような文書の出力は生成されません。

テキスト方向を変更

FrameMaker で構造化文書のテキスト方向を変更する方法について説明します。

see for other such instances to change to this "LTR <-> RTL" type - peterb
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方向を変更するには、次の操作を行います。

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。

FrameMaker では DITA トピック（トピック、タスク、概念および参照）の文書の記述方向がサポートされており、すぐに利用できます。ただし、方向のサポートが含まれた独自の構造化アプリケーションを作成することもできます。
FrameMakerには、新しい方向プロパティが追加されました。構造化アプリケーションで使用できます。
例えば、FrameMaker の方向プロパティを構造化文書の dir 属性にマッピングするように指定するため、次のような読み書きルールを作成できます。

```
attribute "dir"
{
   is fm attribute;
   is fm property direction;
}
```

注意: 非 DITA XML ファイル内の要素の方向属性を変更しても、そのコンテンツの方向は直ちに変更されません。変更を反映するには XML ファイルを閉じてから開く必要があります。
独自の構造化アプリケーションに方向のサポートを追加する方法の詳細については、FDK プログラマーズガイドを参照してください。

スマートペースト

スマートペーストについて、および FrameMaker の DITA コンテンツとして HTML、Word、Excel または Outlook からコンテンツをペーストするときにスマートペーストを活用する方法について説明します。

FrameMaker では、HTML、Microsoft® Word、Microsoft® Excel、および Microsoft® Outlook コンテンツを DITA コンテンツとしてペーストできます。他の FrameMaker 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 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 にペーストすることができます。

注意： FrameMaker 文書に特定の方向のテキスト（LTR または RTL）をペーストするとき、ペースト先（文書、表、または段落）のテキストの方向が同じ方向に設定されていることを確認する必要があります。

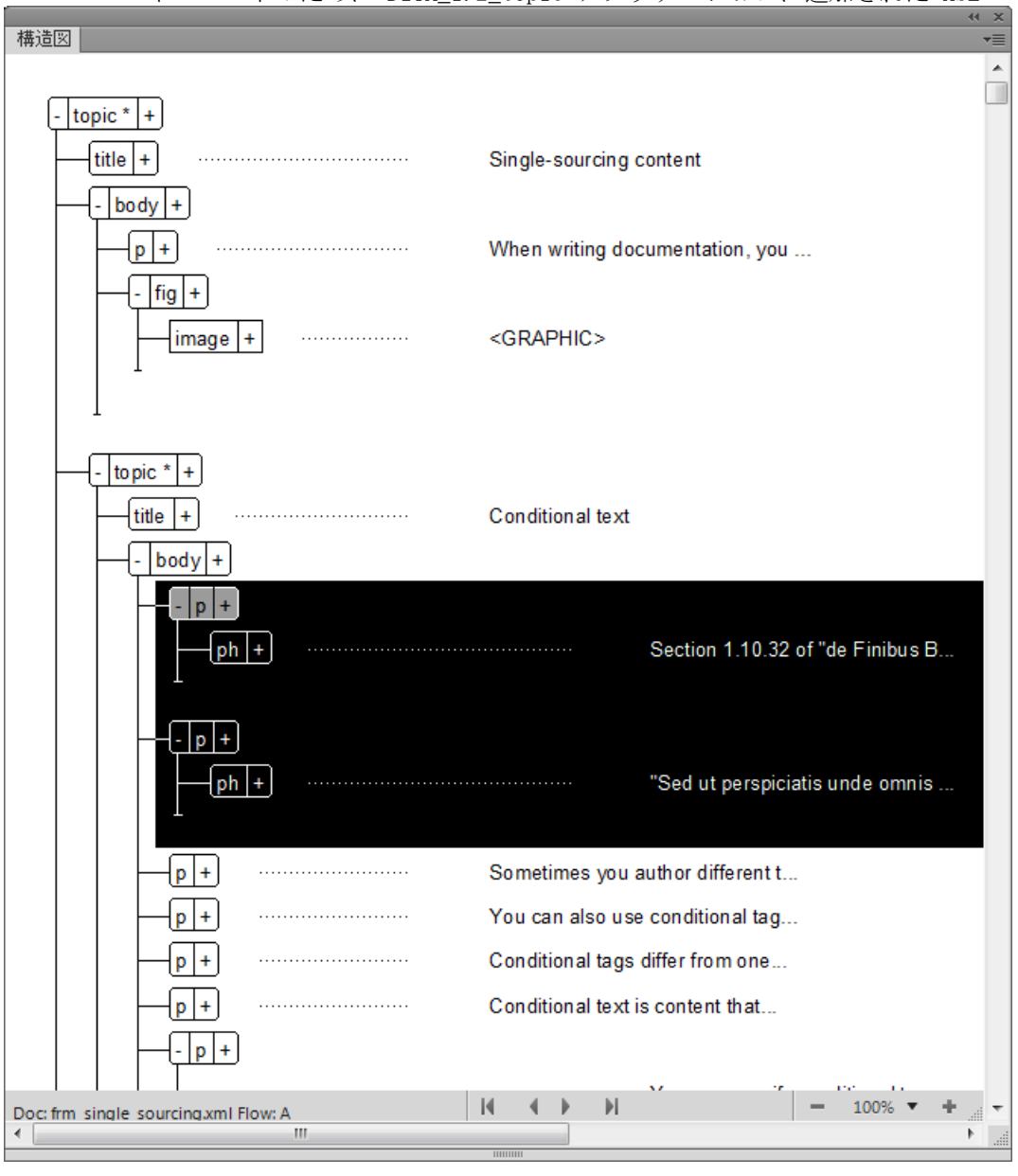
ペーストするコンテンツは、関係する構造化アプリケーションで指定された XSL に従い構造化されます。 FrameMaker では、以下の1 DITA 文書に対して XSL が指定されます。

- 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。

```
$STRUCTDIR¥xml¥DITA_1.2¥app¥technicalContent¥xslt¥
```

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

DITA ファイルでコンテンツをスマートペーストするには、次の操作を行います。

1) HTML、Microsoft® Word、Microsoft® Excel、または Microsoft® 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（トピック、タスク、概念、または参照）にカーソルを配置します。
3) コンテキストメニューから**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。

カスタム XML アプリケーションにスマートペースト XSL を追加する

コンテンツをスマートペーストするための XSL を カスタム構造化アプリケーション用に作成することもできます。

1) EDD に適した XSL を作成します。
2) structapps.fm ファイルを開きます。
3) **<スタイルシート>¥<XSLT 環境設定で>、<スマートペースト>**エレメントと XSLT 環境設定以下にある次のエレメントを追加します。
   a) <>Stylesheet ：関連する XSL ファイルへのパス。
   b) **<StylesheetParameters>**：このエレメントには 2 つの子エレメントがあります。**<ParameterName>** と **<ParameterExpression>** です。 詳細は、structapps.fm の DITA アプリケーションを参照してください。
4) ファイルを保存します。
5) **構造 > アプリケーション定義 > アプリケーション定義を読み込み**を選択します。
   これでカスタムアプリケーションに基づいた XML ファイルのスマートペーストを使用することができます。

XML のコンディショナルテキスト

FrameMaker の XML のコンディショナルテキストについて説明します。

構造化 FrameMaker 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ナル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 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。

OLE オブジェクトのサポート

FrameMaker での OLE オブジェクトのサポートについて説明します。

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。
また、maker.ini ファイルの次のエントリも通知します。

```
54="pptx"  OLE2 OLE2  OLE2     FMGFXImport "pptx" frame.exe ^.pptx
55="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には、次の操作を行います。

1) **ファイル > 取り込み > オブジェクト**を選択します。*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、「**ファイルから作成**」または「**リンク**」をクリックします。
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。

余白の処理

FrameMaker でのホワイトスペースの処理、およびホワイトスペースの正規化の規格について説明します。

FrameMaker の WYSIWYG または作成者ビューで XML ファイルを開くと、余白が正規化されます。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 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ホワイトスペース（スペース = タブ= 改行=）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 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 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 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

FrameMaker の XML 内の相互参照の作成について説明します。

構造化 FrameMaker 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 で開くと、相互参照タグとタグに含まれる情報は FrameMaker 相互参照に変換されます。
FrameMaker 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。

表のプロパティをラウンドトリップする

Adobe FrameMakerでの表属性のラウンドトリップについて説明します。

読み書きルールは表の書式設定属性のラウンドトリップを扱います。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	FO_Color のタグ
FP_CellUseOverrideShading	陰影の上書き	NA	0 = False Nonzero value = True
FP_CellOverrideBottomRuling	下罫線の上書き	NA	FO_RulingFmt のタグ
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	FO_RulingFmt のタグ
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	FO_RulingFmt のタグ
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	FO_RulingFmt のタグ
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;
}
```

数式とアンカー枠のラウンドトリップ

FrameMaker の数式とアンカー枠のラウンドトリップについて説明します。

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 XML アプリケーションには、数式と枠エレメントが含まれています。

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
```

属性によるフィルターの適用

FrameMaker で DITA トピックのエレメントを属性値でフィルターを適用する方法について説明します。

DITAトピックのエレメントに、属性値を基準としたフィルターを適用できます。単一のトピックを作成し、必要な属性をコンディショナルエレメントに設定できますその後、「属性によるフィルターの適用」を使用して、エレメントに属性値を基準としたフィルターを適用できます。例えば、仕様のトピックでは、トピック内のエレメントに framemaker と robohelp という product 属性を設定できます。また、トピックに出力に基づくコンディショナルコンテンツが含まれる場合は、audience 属性を print（PDF 出力用）および web（Web 出力用）に設定します。 その後、product 属性および audience 属性に適用したフィルターに基づく別の出力を生成できます。

フィルタリング属性の適用

FrameMaker の DITA トピックで属性にフィルターを適用する方法について説明します。

エレメントの属性に値を適用することで DITA トピックのエレメントをコンディショナルにすることができます。その後、フィルターを作成し、エレメント属性値に基づきコンテンツを含めるか除外するかのルールを定義します。
コンディショナルコンテンツを含むトピックを作成する前に、出力の基準について計画する必要があります。例えば、トピックにコンディション適用の対象が管理者およびエンドユーザーであるコンテンツが含まれているとします。トピック内で、コンテンツの対象読者に基づいて属性値を適用します（「*フィルターの作成*）を参照。その後、フィルターを作成し、トピック内で定義したエレメント属性値に基づきエレメントを含めるか除外するかを指定します（「*フィルターの作成*」を参照）。

エレメントの属性値を設定

FrameMaker で DITA トピック内のエレメントにコンディショナル処理を実行するには、属性値に基づいて出力に含めるまたは出力から除外するエレメントを指定する必要があります。例えば、コンテンツ（エレメント）の audience 属性値を対象読者に応じて admin、 end_user、および author に設定できます。
DITAトピックのエレメントの任意の属性に値を設定できます。その後、指定した属性値に基づきコンテンツにフィルターを適用できます。

重要: DITA トピックの任意のエレメントにフィルターを適用できます。 これは、必須のエレメント（タイトルなど）を非表示にするフィルターを適用すると、トピックの構造が壊れることを意味します。

属性をエレメントに適用するには

1) トピックでエレメントを選択します。
   ドキュメント表示内の 構造図 でエレメントを選択できます。
2) 属性ポッドを開き（**エレメント > 属性の編集**）、特定のエレメント属性に値を入力します。

トピックのすべてのエレメントに属性を適用する必要はありません。条件付きでフィルターを適用する必要のあるエレメントにのみ適用してください。

ヒント: 属性ポッドで「必要な属性・指定した属性」オプションを選択し、属性リストにフィルターを適用して、定義した属性を表示します。

属性適用のキーボードショートカット

以下のように *スマートカタログ* ショートカットを使用して属性値をエレメントに適用できます。

1) 現在のエレメントに 1 つ以上の属性値を設定するには、Ctrl + 7 を押して *スマートカタログ* を表示します。
2) スマートカタログから必要な属性を選択します。
   選択した属性とともに、 属性 ポッドが表示されます。
3) 属性値を入力します。
   注意: 属性ポッドで選択された属性を選択する必要はありません。 属性値を入力するだけで済みます。

フィルターの作成

FrameMaker でフィルターを作成する方法と、フィルタールールを作成するためのさまざまなガイドラインについて説明します。

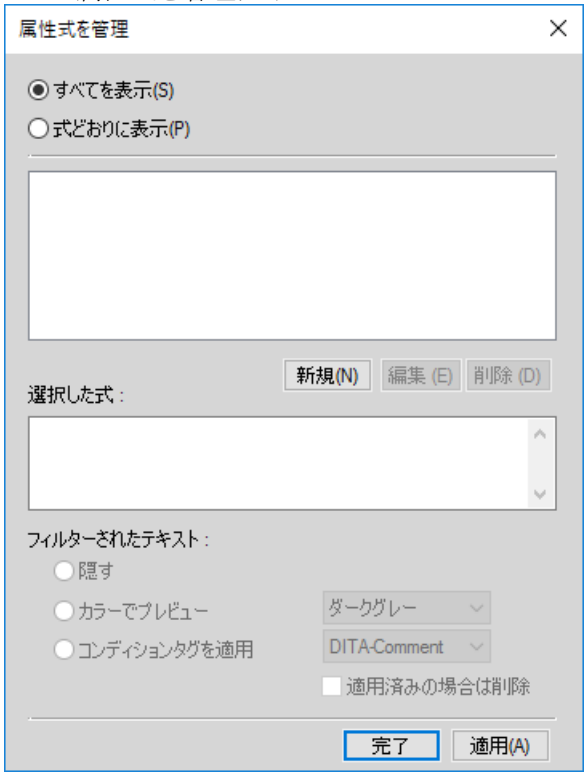
属性値を使用してコンテンツを設定し、コンディショナルコンテンツを作成した後で、表示または非表示にするコンテンツに基づきフィルターを作成できます。例えば、次のようなフィルターを作成してコンテンツにフィルターを適用すると、管理者と作成者を対象に含め、エンドユーザーを除外することができます。

```
(audience="admin" or audience="author")
```

フィルターの作成

1) **表示 > 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 ダイアログが表示されます。

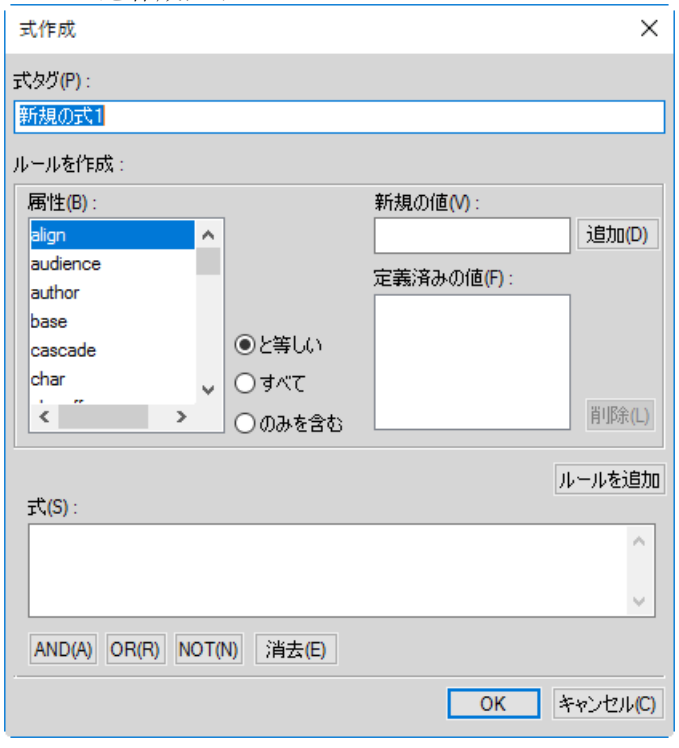
属性式を管理ダイアログ



このダイアログを使用して、DITA トピックの作成、編集、削除、および DITA トピックへのフィルターの適用を行います。

2) フィルターを作成するには、「**新規**」をクリックします。
式を作成 ダイアログが表示されます。

式を作成ダイアログ



3) 「**式タグ**」テキストボックスにフィルターの名前を入力します。
4) **属性**リストで属性を選択し、フィルターを作成します。
5) 「**新規の値**」テキストボックスで、選択された属性の値を入力し、「**追加**」をクリックします。この手順を繰り返して、選択した属性に割り当てた値をトピックに追加します。詳しくは、「 *エレメントの属性値を設定*.
6) ルールを「**と等しい**」、「**任意**」、「**のみを含む**」の中から選択し、「**ルールを追加**」をクリックします。

と等しい：

選択した属性の定義済みの値リストに含まれている値を割り当てたコンテンツにフィルターを適用します。いずれかの属性値が指定値と一致すると、「true」と評価されます。

例えば、選択した属性が audience であり、 **定義済みの値** リストの値が admin および authors である場合、ルールは次のように定義されます。

```
(audience="admin" or audience="author")
```

任意：

選択した属性の任意の値のコンテンツにフィルターを適用します。 いずれかの属性値が指定値と一致すると、「真」と評価されます。

例えば、選択した属性が audience である場合、ルールは次のように定義されます。

```
(audience #ANY)
```

のみを含む：

リストで定義されている属性値のみを使用してコンテンツにフィルターを適用します。いずれかの属性値にすべての指定値が含まれていると、「true」と評価されます。

例えば、次のルールは admin および end_user の値でタグ付けされたコンテンツにフィルターを適用します。

(audience # "admin", "end_user")
この構文は OR 演算子を使用するためのショートカットとして使用されます。 この例は、OR 演算子を使用して定義することもできます。

(audience = "admin" OR audience="end_user")

7) 「OK」をクリックします。
8) Click **属性式を管理** の *完了* ダイアログをクリックします。

重要: 前述の手順で説明したオプションは、ルールを作成できるツールです。 ただし、ルールは「式」テキストボックスに入力することもできます。

フィルタールール作成のガイドライン

フィルタールールを作成するときに、「ルールを追加」ボタンを使用するか、「式」テキストボックスにルールを手動入力するかを選択できます。「ルールを保存」を選択すると、FrameMaker がルールの構文を確認します。 構文が無効なルールは保存できません。

属性の名前と値のペアの場合

ルール内の属性名では、大文字と小文字が区別されます。 ただし、属性の値では大文字と小文字は区別されません。

正解：

(audio="ADMIN" or audience="end_user")

上記のルールは、属性値ADMIN、Admin、または admin でタグ付けされたコンテンツにフィルターを適用します。

不正解

(audience="admin" OR Audience="end_user")

属性名は属性ポッドで定義されているのと同じケースで定義しなければなりません。

属性値

属性の値は二重引用符で囲む必要があり、空にすることはできません。

不正解

(audio="")

このルールは、属性に何らかの値を持つエレメントへのフィルターの適用には使用しないでください。代わりに前述の演算子 ANY を使用します。

括弧の使用

各属性の名前と値のペアは、括弧で囲む必要があります。

同じ括弧の中には同じ属性のみを入れます。

正解：

(**audience**="admin" OR **audience**="end_user" OR **audience**="author")

不正解

(**audience**=" admin" AND **product**=" framemaker")
同じ括弧の中には同じ属性のものしか入れられません。

不正解

audience="admin" OR **audience**="end_user" OR **audience**="author"

名前・値のペアを括弧で囲む必要があります。1 組のペアでも括弧で囲んでください。

AND 演算子の使用

AND演算子を使用して同じ属性にフィルターを適用することはできません。 複数の異なる属性にフィルターを適用するときにのみ使用できます。

不正解

(audience="admin" AND audience="end_user")

正解：

(audience="admin" OR audience="end_user") AND (product="framemaker")

NOT 演算子の使用

NOT 演算子を使用する場合は、属性の名前と値のグループを囲む括弧の左括弧の前に入力する必要があります。

不正解

(audience="admin") AND (NOT product="framemaker")

正解：

(audience="admin") AND NOT (product="framemaker")

正解：

NOT (product="framemaker")

ANY 演算子の使用

属性の任意の値でタグ付けされたコンテンツにフィルターを適用します。

正解：

(audience #ANY)

上記のルールは、属性の値に関わらず、オーディエンス属性でタグ付けされたすべてのコンテンツを含みます。

正解：

NOT (audience #ANY)

上記のルールは、オーディエンス属性の値に関わらず、オーディエンス属性でタグ付けされたすべてのコンテンツを除外します。

フィルターの管理

FrameMaker でフィルターを管理する方法について、および属性式の管理ダイアログについて説明します。

属性式を管理ダイアログを使用すると次のことが行えます。

- *フィルターの編集*
- *フィルターの削除*
- *ファイルの取り込み*

フィルターの編集

フィルターの名前と定義を編集できます。現在トピックに適用されているフィルターを編集できます。ただし、そのフィルターをトピックに再度適用する必要があります。詳しくは、「*属性の設定*.

フィルターを編集するには

1) *属性式を管理*ダイアログ（**表示 > 属性によるフィルターの適用**）で、式を選択し、**編集**をクリックします。
   式を作成 ダイアログが表示されます。
2) *式を作成* ダイアログで、フィルターの名前とルールを編集します。
3) 「OK」をクリックして変更を保存します。

フィルターの削除

フィルターを削除すると、そのフィルターの定義がトピックカタログから削除され、トピック内で使用できなくなりますまた、削除フィルターがトピックに適用されている場合、そのフィルターはトピック内のコンテンツから削除されます。 一度に 1 つのフィルターしか適用できないため、現在適用されているフィルターを削除すると、そのトピックにはすべてのコンテンツが表示されます。 トピックへのフィルターの適用について詳しくは、「 *属性の設定*.

1) 「属性式を管理」ダイアログ（**表示 > 属性によるフィルターの適用** ）で、式を選択します。
2) **「削除」**をクリックします。

現在、トピックにフィルターが適用されていない場合は、削除の操作を確認するように求められます。
現在、トピックにフィルターが適用されている場合は、対応するメッセージが表示されます。

削除の操作を確認すると、コンテンツからフィルターが削除されます。

ファイルの取り込み

トピック内のフィルターは、それらが作成されたトピック内で使用できます。他のトピックに定義を取り込むと、これらのフィルターを他のトピックでも使用できるようになります。

フィルターを取り込むには

1) 1 つ以上の他のトピックで使用可能にする必要のあるフィルターを含むトピックを開きます。
2) ソーストピックから取得したフィルターを取り込むトピックを開きます。
   FrameMaker ブックで作業している場合、ソーストピックからフィルターを取り込むブック内のトピックを複数選択できます。
3) 「ファイル」メニューから**取り込み > 書式**を選択します。
4) *書式の取り込み* ダイアログで、**文書から取り込む** ドロップダウンでソース文書を選択します。
5) 「**取り込みと更新**」セクションで、「**すべてを選択解除**」をクリックし、「**属性によるフィルターの適用**」にチェックを入れ、「**取り込み**」をクリックします。

あるトピックから別のトピックにフィルターを取り込むと、フィルターだけでなく、フィルターのコンディション（「すべて表示」または「式どおりに表示」）も取り込まれます。詳しくは、*属性の設定*を参照してください。
取り込み先のトピックにソーストピックと同じ名前のフィルターが含まれる場合、これらのフィルターは上書きされます。
あるトピックから別のトピックにフィルターを取り込んだ後、そのフィルターを移動先のトピックのコンテンツに適用する必要があります。

属性の設定

FrameMaker でトピックのフィルターを作成した後に属性やコンディショナルタグを設定する方法について説明します。

トピック内で作成したフィルターを使用して、適用した属性に基づいてコンテンツを表示または非表示にすることができます。トピック内のコンテンツにフィルターを適用するには、コンテンツ内のエレメントに属性値を適用します（*エレメントの属性値を設定*）。その後、コンテンツに適用された属性に基づきフィルターを作成できます（*フィルターの作成*）。フィルターに基づきコンテンツを表示または非表示にするには、そのコンテンツに特定のフィルターを適用する必要があります。

重要: 属性でタグ付けされていないエレメントは非コンディショナルです。 これは、そのトピックに適用されているフィルターに関わらず、エレメント内のタグ付けされていないコンテンツが表示されることを意味します。この機能の利点は、トピック内のエレメントに個別にタグ付けする必要がないことです。属性でタグ付けされていないエレメントはフィルターの影響を受けません。

例えば、オーディエンス属性（値：admin、author、end_user）をコンテンツの異なる部分に適用するとします。その後、次のように複数のフィルターを作成します。

(audience=” admin” or audience=” author″)

管理者と作成者を対象とするフィルターをコンテンツに適用します。

(audience #ANY)

管理者、作成者、エンドユーザーを対象とするフィルターをコンテンツに適用します。

つまり、必要な出力に応じて異なるフィルターを適用するということです。
同時に適用できるフィルターは1つのみです。 そのため、任意の数のフィルターを作成した後で、必要な出力に応じて適切なフィルターを選択します。

フィルターの適用

1) 「属性式を管理」ダイアログ（**表示 > 属性によるフィルターの適用** ）を開きます。
2) コンテンツをフィルターするには、「式どおりに表示」を選び、必要な式を選択します。

例えば、次の式は、audience 属性が admin または authorに設定されたタグが付けられたコンテンツにフィルターを適用します。

(audience=″admin″ or audience=″author″)

これは、他の値に設定された audience 属性でタグ付けされたエレメントが除外されることを意味します。 ただし、エレメントが audience 属性でタグ付けされていない場合は除外されません。

「フィルターを適用されたテキスト」グループでは、コンテンツにフィルターを適用する方法を選択します。

非表示

コンテンツをフィルターの式どおりに非表示にします。

カラーでプレビュー

フィルター式に従って、テキストのフォントカラーを、選択したカラーで表示します。 このオプションはレビューに使用します。

注意: このオプションはテキストベースのコンテンツに使用します。 例えば、このオプションを表エレメントに適用すると、表内のテキストのフォントカラーは適用されません。

コンディショナルタグを適用

フィルターを適用したコンテンツにコンディショナルタグを適用します。

ドロップダウンリストから、コンディショナルタグを選択します。 選択したコンディショナルタグがフィルターされたコンテンツに適用されます。

例えば、トピック内のコンディテョナルエレメントのオーディエンス属性に admin、author、 end_userというタグが付いていたとします。さらに、次のフィルターをトピックに適用するとします。

(audience=″admin″ or audience=″author″)
end_user としてタグが付されているエレメントを除外するフィルター。 「コンディショナルタグを適用」オプションを選択すると、選択したコンディショナルタグが、除外されたエレメントに適用されます。 コンディショナルタグを適用し、コンディショナルテ

キストを使用しているコンテンツを表示または非表示にする方法について詳しくは、「*コンディショナルテキスト*.

3) 「適用」をクリックします。

FAQ とトラブルシューティング

FrameMaker の属性とフィルターに関する一般的な FAQ とトラブルシューティングをご覧ください。

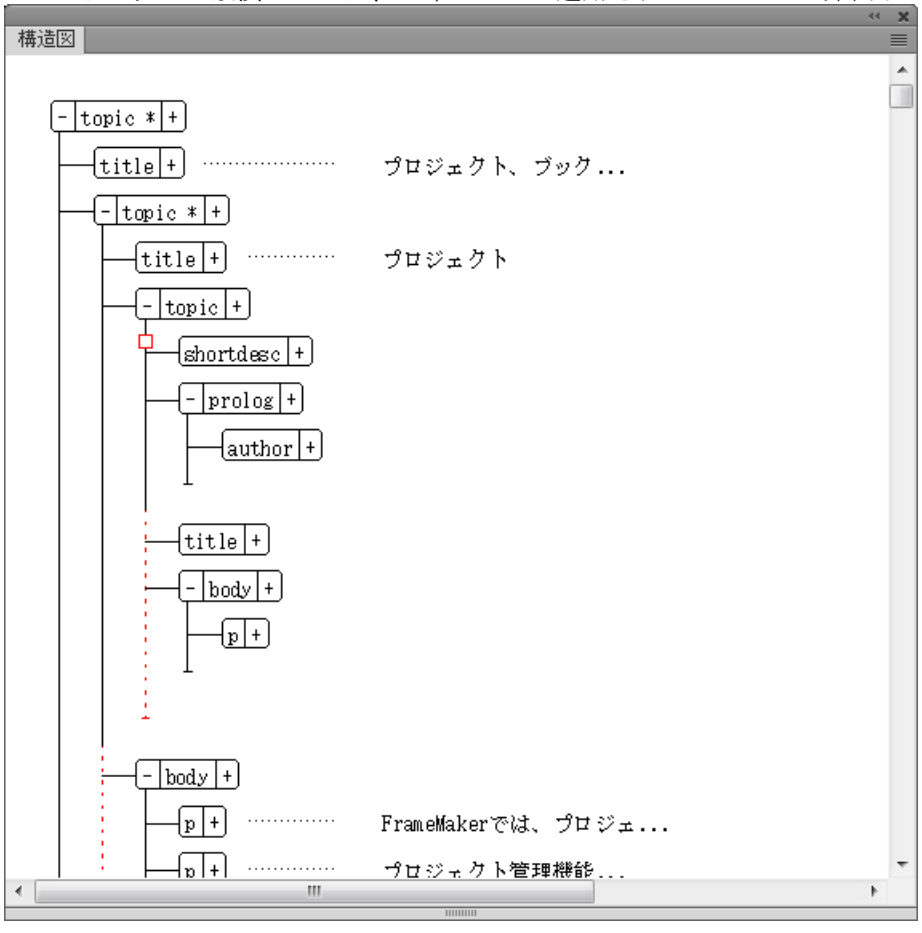
エレメントに属性を設定してからその属性に基づくエレメントを除外するフィルターを適用しましたが、 そのエレメントが表示されたままです。

コンテンツまたはフィルター式を変更した場合は、そのフィルターをトピックに適用する必要があります。 例えば、フィルターをトピックに適用してから、そのフィルターに含まれる属性でエレメントにタグ付けした場合、そのフィルターが、更新されたコンテンツに即時に反映されることはありません。 フィルターをトピックに適用する必要があります。

フィルターをトピックに適用したら、トピックの構造が破損しました。

トピックの構造を破損しないように注意する必要があります。 トピックにフィルターを適用すると、必須のエレメントが非表示になる場合は、トピックの構造が破損します。 FrameMaker はこれを妨げるものではありませんが、 *構造図* ではトピックの区切りを表示します。

トピックが破損したのは、フィルターが適用されて dt タグが非表示になったためです。



トピック内の子エレメントと親エレメントに異なる属性を適用するとどうなりますか。

フィルターを適用すると、親エレメントが非表示になる場合は、子エレメントに適用された属性に関係なく、子エレメントも非表示になります。 ただし、フィルターを適用したときに、親エレメントは表示され子エレメントは非表示になる場合、子エレメントは非表示になります。

検索

構造化 XML 文書の作業をするときは、WYSIWYG ビューで検索・置換ダイアログを使用することができます。

複雑な数式XPath クエリー

XML 固有の検索機能（複雑な数式および XML 検索）は、文書の XML コンテンツ内で検索を実行します。 つまり、XML 内の複数のエレメントにわたりコンテンツを検索する場合は、検索でエレメントタグを指定する必要があります。

<><>

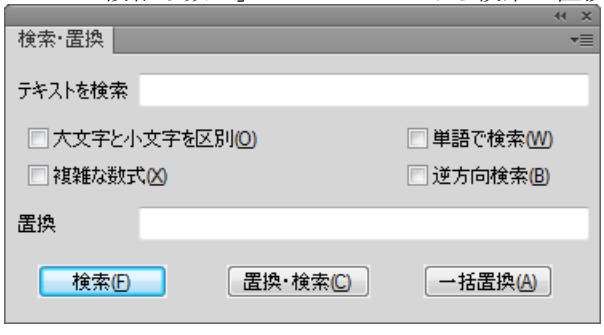
```
<p>The quick <b>brown</b> fox.</p>
```

WYSIWYG ビューでは、FrameMaker ウィンドウに表示される状態でテキストを検索できます。 た

だし、XML ビューでは、同じ検索を実行しても何も見つかりません。
<><>

複雑な数式

1) >
*このダイアログには「**複雑な数式**」オプションがあります。*
「複雑な数式」オプションがある検索・置換ダイアログ



2) 「**複雑な数式**」オプションをチェックして、**テキストを検索**フィールドに数式を入力します。
3) 「**検索**」をクリックします。

複雑な数式は正規表現と似ています。 次の表に、複雑な数式のサンプルを示します。

複雑な数式のサンプル	場所
Licen[sc]e	License や Licence
e{2}	in free や week 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（2055、3155、および 2255 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（accompanying、applicable、backup、abbreviation など）

XPath クエリー

XML 文書はエレメントの階層で構成されています。 XPath クエリーを使用して、XML 文書内でエレメントと属性間を移動します。

```
<topic id="abc">
  <title>Using XPATH</title>
  <body>
    <p>Using XPATH is easy.</p>
    <fig>
      <image href="images/xpath.png"/>
    </fig>
    <section>
      <title>Examples</title>
      <p audience="novice">A simple example.</p>
      <p audience="expert">An advanced example.</p>
      <p audience="expert">Another advanced example.</p>
      <fig>
        <image href="images/xpath-axes.png">
          <alt>This screenshot shows the XPATH axes</alt>
        </image>
      </fig>
    </section>
    <p>The End.</p>
  </body>
</topic>
```

XPath クエリー	場所
/topic	<>
	<>
//section/title	<><>
//p	<>
//p[@audience='expert']	<>@
//p[not(@audience)]	<>@
//p[not(@audience='admin')]	<>@
//p[text()='To start this process']	<>
//p[contains(.,'button')]	<>
//image[not(alt)]	<><>

XPath について詳しくは、http://www.w3.org/TR/xpath/ を参照してください

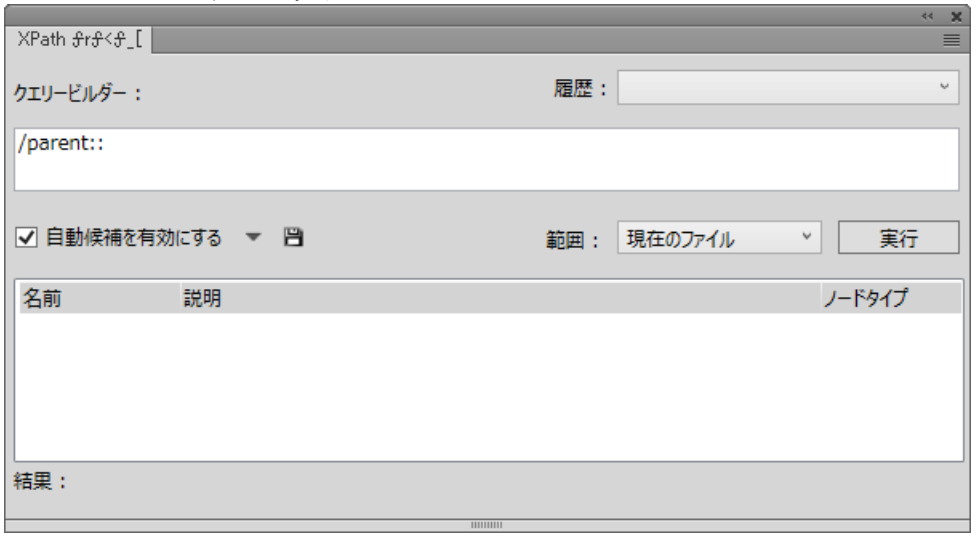
XPath ツールバー

1)　　>　>

XPath ツールバー

2)

XPath ビルダーポッド



クエリービルダーは、XPath　クエリーの作成にも便利なインターフェイスです。　クエリビルダーでは、XPath クエリーを作成（自動候補機能を使用）して実行できます。
検索の**範囲**を指定することもできます。

- 現在のファイル
- 開いているすべてのファイル
- フォルダー
- DITA マップまたはブック - リソースマネージャーで DITA マップまたはブックを選択すると、このオプションが利用できます。

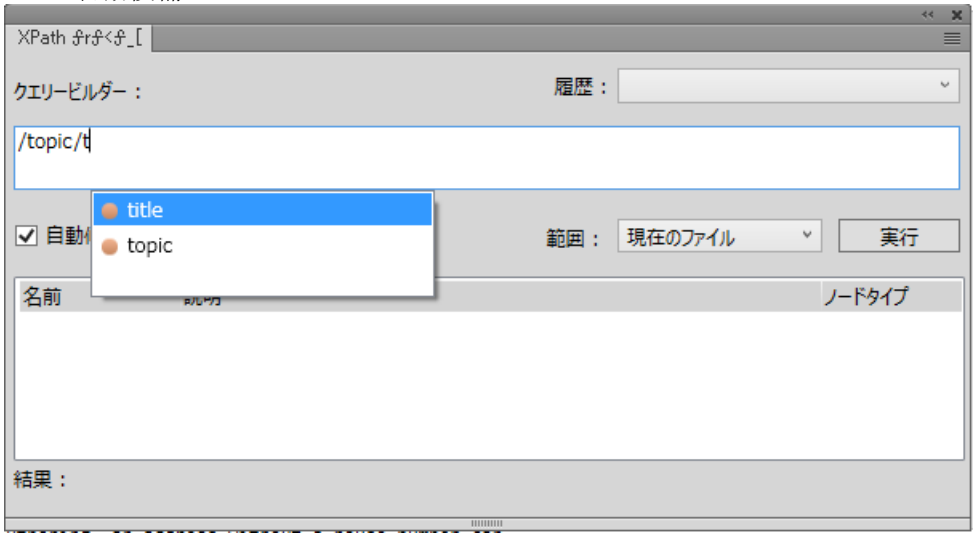
自動候補

自動候補機能は、クエリーを作成する際に XPath クエリーに追加できるコンポーネント候補を提示します。
次の XML の場合：

```
<body>
<p>The quick brown fox.</p>
<p audience="admin">Jumped over the lazy dogs.</p>
</body>
```

1)　「クエリビルダー」フィールドで、最初にフォワードスラッシュ（/）を入力します。
フォワードスラッシュを入力するとすぐに、以下の候補が表示されます。

自動候補



2) 上向き矢印キーと下向き矢印キーを使用してオプションを選択し、Enter キーを押してクエリーにコンポーネントを挿入します。

3) 他のエレメントをクエリーに追加するには、フォーワードスラッシュを入力します。
また、属性を追加するには、左角括弧（[）を入力します。

自動候補リストには XPath クエリーの次のコンポーネントが含まれます。

エレメント（オレンジ色の表示）
現在の文書の現在の位置にあるエレメント。

属性（青色の表示）
現在の文書の現在の位置にある属性。

軸（緑色の表示）
現在のノードに関連するノード定義。 例えば、親、子、先祖など。

「**自動候補を有効にする**」オプションの右側にあるドロップダウンリストをクリックして、「**軸**」オプションの選択を解除し、自動候補リストで利用可能な軸を非表示にします。

注意： クエリービルダーの自動候補機能を無効にできます。
保存アイコンをクリックして、XPath クエリーの現在の結果を保存します。

XSL 変換

FrameMaker での XSLT 変換とは何かを説明します。

FrameMaker 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 では、XML の読み込みや書き出しで XSL 変換（*スキーマでの XML*を参照）や構文およびルール定義用のスキーマ言語（スキーマでの XML を参照）をサポートします。参照先スキーマから自動的に Document Type Definition（DTD）を作成してスキーマを使用する XML 文書を取り込む

ことや、スキーマ定義から直接 Element Definition Document（EDD）を作成することができます。読み込みと書き出し時に、関連付けられているスキーマに照らして検証することもできます。
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 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 では、W3C XSLT 3.0 勧告をサポートしています。 XSLT プロセッサーを変更するには、maker.ini ファイルを編集するか、構造化されたアプリケーション内から変更できます。

- 構造化アプリケーション（XMLApplication の Stylesheets エレメントの XSLTPreferences）の新しいエレメント（SmartPaste、PreProcessing、PostProcessing）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。
XSL を使用して XML ファイルからハイパーテキスト出力（XML または HTML）を作成することができます。 XML ファイル内で再利用可能な変換を作成し保存することができます。 再利用可能な変換には、XSLT の名前やパス、入出力ファイルのパスなどの情報が含まれます。
出力は、コンピューターにインストールされている解析を使用して作成され、maker.ini 設定によって FrameMaker に登録されます。 Xalan と SAXON が、FrameMaker によってデフォルトでコンピューターにインストールされます。 XALAN は XSLT 1.0 をサポートし、SAXON は XSLT 3.0 をサポートします。XALAN および SAXON は両方とも JAXP 準拠です。

注意： FrameMaker（2019 年リリース）は Saxon Enterprise Edition 9.8.3 に同梱されています。

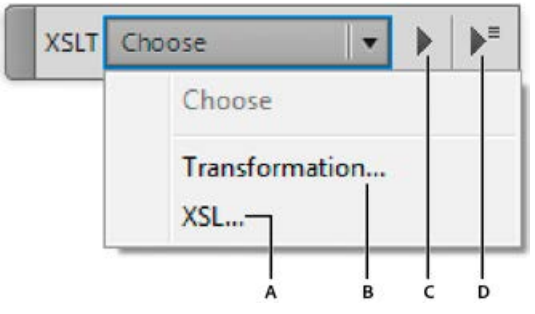
SAXON は、XSL が直接実行されているか、変換固有の解析が指定されていない場合に使用され

るデフォルトの解析です。ただし、次のフラグを使用して、maker.ini ファイルで新しいデフォルトのプロセッサーを指定することができます。

```
[XSLTProcessors]
; processorName=jar path(all dependent jars should be in same dir), TransformerFactory class,
; default if default processor
; (if not specified - 1st processor would become default.)
XALAN=fminit¥XSLT¥XSLTProcessors¥xalan¥xalan-j_2_7_2-bin¥xalan.jar,
  org.apache.xalan.processor.TransformerFactoryImpl
SAXON=fminit¥XSLT¥XSLTProcessors¥saxon¥SaxonEE9-8-0-7J¥saxon9ee.jar,
  net.sf.saxon.TransformerFactoryImpl, Default
```

XSL 変換には、XML ファイルから出力を作成するための、XSL、解析、および出力フォルダーなどの情報が含まれます。 作成する変換は、XML ファイルに保存されます。 デフォルトおよびアプリケーション特有という 2 種類の変換があります。 デフォルトの変換は、TransformationFilePath フラグを使用して maker.ini ファイルで指定されたファイルに保存されます。アプリケーション固有の変換は、structapps.fm ファイルで構造化アプリケーションに指定した XML ファイルに保存されます。

XSLT ツールバーは、使用する変換の履歴を保持し、複数の XML ファイルから出力を作成するために拡張実行機能を使用できます。 ツールバーから、開いているファイルの変換¥XSL を選択して実行することもできます詳しくは、「*拡張実行を使用した複数ファイルの変換*」を参照してください。



A. クリックして XSL ファイルを選択します B. クリックして変換を選択します C. 選択した変換または XSL を実行します D. クリックして詳細実行ダイアログを表示します

XALAN プロセッサーへの切り替え

1) maker.in ファイルで、XSLTProcessors セクションを検索します。
2) SAXON プロセッサーのエントリには接頭辞 *Default* が入力されています。

```
XALAN=fminit¥XSLT¥XSLTProcessors¥xalan¥xalan-j_2_7_2-bin¥xalan.jar,
   org.apache.xalan.processor.TransformerFactoryImpl
SAXON=fminit¥XSLT¥XSLTProcessors¥saxon¥SaxonEE9-8-0-7J¥saxon9ee.jar,
   net.sf.saxon.TransformerFactoryImpl, Default
```

3) カット&ペーストして接頭辞を XALAN プロセッサーのエントリに次のように移動します。

```
XALAN=fminit¥XSLT¥XSLTProcessors¥xalan¥xalan-j_2_7_2-bin¥xalan.jar,
   org.apache.xalan.processor.TransformerFactoryImpl, Default
```

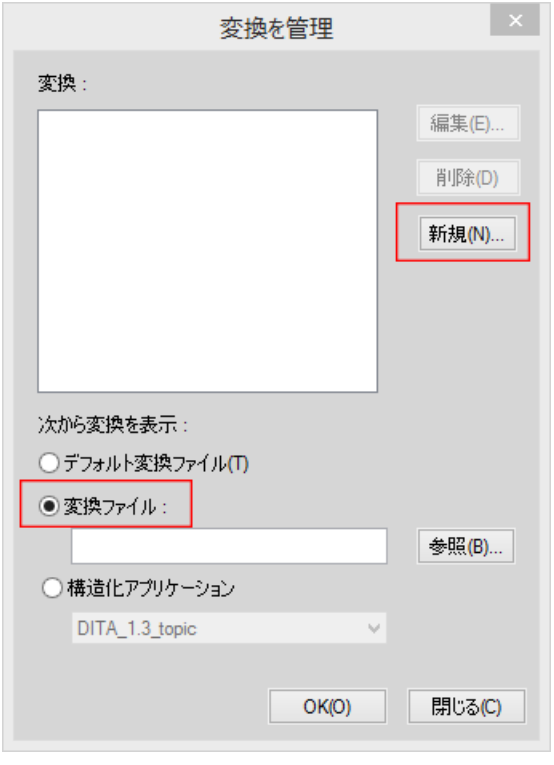
```
SAXON=fminit¥XSLT¥XSLTProcessors¥saxon¥SaxonEE9-8-0-7J¥saxon9ee.jar,
    net.sf.saxon.TransformerFactoryImpl
```

変換を作成する

FrameMaker で XSLT 変換を作成する方法について説明します。

注意: 必ず、XML 表示に切り替えてからこの手順を行ってください。

1) **XSLT > 変換の管理**を選択します。



2) *変換の管理* ダイアログ:

   *デフォルトの変換ファイルを使用するには、**デフォルトの変換ファイル**を選択し、**新規**をクリックします。*

   *変換ファイルを新規に作成するには、**変換ファイル**を選択し、**新規**をクリックします。*

   注意: 既に変換ファイルがある場合は、「**参照**」をクリックして、その変換ファイルを選択してください。

3) 「**新規**」をクリックします。

4) *新規変換* ダイアログで以下の情報を指定し、**別名で保存** をクリックすると、変換ファイルが作成されます。

   注意: 手順 1 で「**参照**」ボタンを使用して既存の変換ファイルを選択した場合は、選択した変換ファイルで新規変換を保存します。

   a) **変換名 :** 変換設定の名前。

   b) **使用:**XSL ファイルを選択するか、XML ファイル内の処理命令 (PI) を使用するかを選択します。

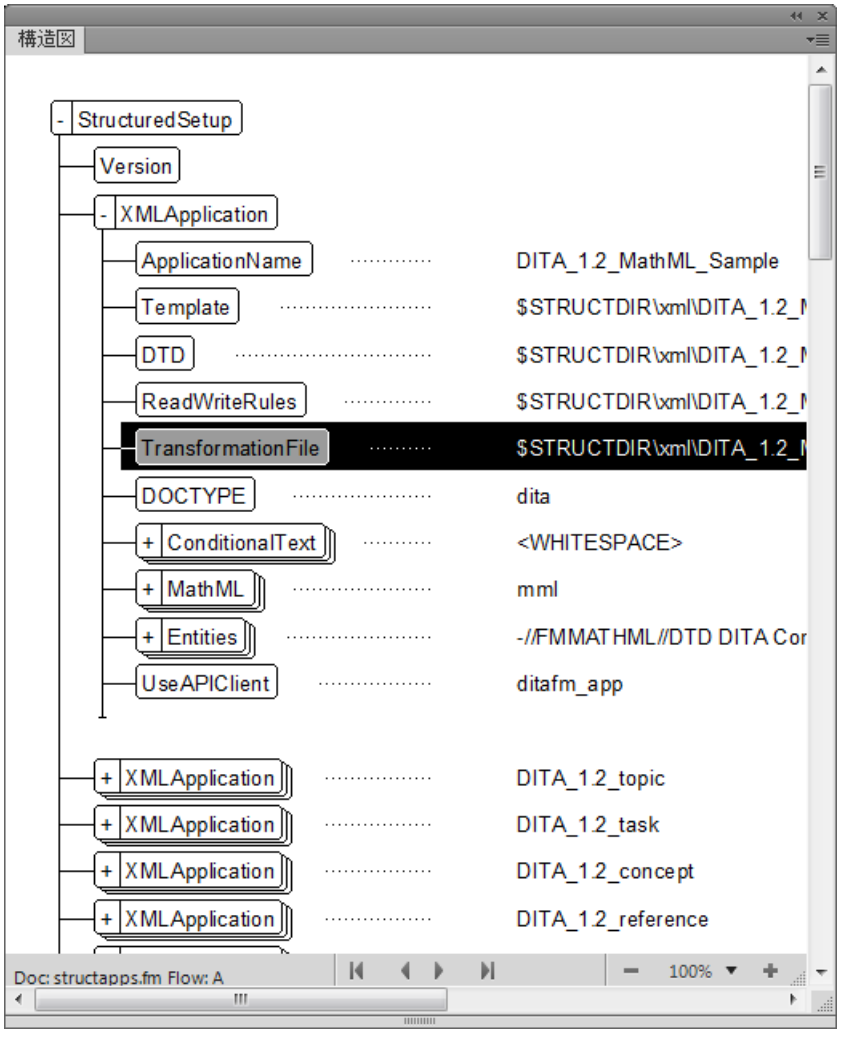
c) **プロセッサー**：SAXON、XALAN、または FrameMaker で登録されたその他の解析。
d) **出力**：保存場所、接尾辞、および出力ファイルの開き方などの出力ファイルに関連する設定。

変換を編集

FrameMaker で変換ファイルを XML アプリケーションに関連付ける方法について説明します。

変換を作成すると、structapps.fmで変換ファイルを 1 つまたは複数の XML アプリケーションに関連付けることができます。

1) WYSIWYG 表示で、**構造 > アプリケーションの定義 > グローバルアプリケーション定義の編集**を選択します。
2) 構造化アプリケーションでは、**<TransformationFile>** エレメントを配置し、変換ファイルのパスと名前を指定します。



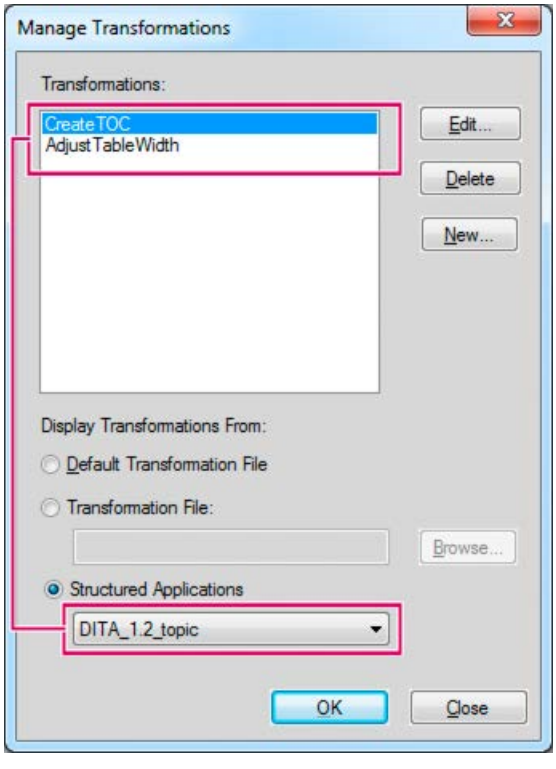
3) StructApps.fm ファイルを保存し、**構造 > アプリケーションの定義 > アプリケーションの定義の読み取り**を選択します。

これにより、関連するアプリケーションの変換を使用して、ファイル出力を生成するように選択できます。

アプリケーション特有の変換

FrameMaker でアプリケーション固有の変換を使用する方法について説明します。

1) XML 表示で XML ファイルに焦点を当てた状態で、XSLT ツールバーの **選択** ドロップダウンから変換を選択します。
2) 変換を選択ダイアログで、「構造化アプリケーション」を選択します。



3) ドロップダウンリストから structapps.fmで指定された関連するアプリケーションが選択され、関連する変換が**変換** フィールドに表示されます。
4) 「**変換**」で、出力の生成に使用する変換を選択し、「**OK**」をクリックします。
5) XSLT ツールバーで「**実行**」をクリックします。
FrameMaker は、ハイパーテキスト出力を生成し、ファイルを表示します。

拡張実行を使用した複数ファイルの変換

FrameMaker で複数の XML ファイルに対する高度な実行による変換を行う方法を説明します。

XSLT ツールバーを使用すると、複数のファイル上で変換を実行することができます。

1) XSLT ツールバーで、「拡張実行」を選択します。

2) **拡張実行** ダイアログで、変換を実行する範囲を選択します。
   a) **現在のファイル**：FrameMaker で開いている XML ファイルから出力を生成します。
   b) アクティブな文書がブックまたはマップの場合は、「含める子エレメント」を選択します。 このオプションを選択すると、XSLT が親エレメントとともに子エレメントに適用されます。
   c) **開いているすべてのファイル**：変換または XSL を使用して、FrameMaker で開いているすべての XML ファイルから出力を生成します。
   d) **フォルダー**：変換または XSL を使用して、フォルダー内のすべての XML ファイルから出力を生成します。 必要に応じて「サブフォルダーを含める」を選択します。

3) 変換または XSL を選択し、「**実行**」をクリックします。

出力ファイルが関連アプリケーションで起動します。

構造化アプリケーションの概要

構造化アプリケーションの使用を開始する方法、および構造化アプリケーションでの書式の重要性について説明します。

非構造化 FrameMaker でオーサリング環境を設定するために必要なのはテンプレートファイルだけです。テンプレートファイルは書式およびスタイルを定義します。スタイルガイドはテンプレートの正しい使い方について定義します。 構造化 FrameMaker に必要なのは、構造化テンプレートだけではありません。
FrameMaker で基本的な構造化オーサリング環境を確立するには、EDD や DTD が必要です。 この場合、カスタム EDD や DTD を作成することもできるし、既成の EDD や DTD を利用することもできます。 さらに、エレメント定義を書式情報にリンクする必要があります。 EDD 中のエレメントを書式にリンクするには、以下の 3 つの方法があります。

書式テンプレート

テンプレート中の様々なタグ（段落タグ、文字タグなど）に基づいて書式を割り当てる。既に書式テンプレートがある場合には、そのテンプレートの中の情報を再利用することができます。

書式変更リスト

EDD では、名前付きの書式定義を作成することができます。 書式変更リストを利用すると、書式指定の一部を提供して、それ以外を段落タグから継承することができます。 書式変更リストは、関連するエレメントで再利用することができます。

埋め込みの書式設定

各エレメント定義に書式を書き込むことによって、書式を指定することができます。

EDD と書式の作成が済んだら、この 2 つのコンポーネントを組み合わせて、単一の構造化テンプレートを作成します。構造化テンプレートを作成するには、書式テンプレートを開いて、EDD からエレメント定義を取り込みます（ファイル／取り込み／エレメント定義）。生成されるファイルが、構造化テンプレートです。
EDD および構造化テンプレート以外にも、以下が必要です。

読み書きルール

読み書きルールは、FrameMaker 構造と XML との間の相互変換を制御します。 具体的には、読み書きルールは表の変換やその他の複雑な書式の管理を助けます。

構造化アプリケーション

構造化アプリケーションは、構造実装の中のコンポーネントファイルをリスト化して、構成情報を提供します。 例えば、構造化アプリケーションを使うと、コンディショナルテキストタグを書き出すかどうか、および、その方法を指定することができます。

構造化テンプレート

FrameMakerのすべての構造化アプリケーションには、構造化テンプレートが必要です。構造化FrameMakerの各テンプレートには、文書内で使用できるすべてのエレメントの定義のほかに、文書のページレイアウトや書式設定で使用できるエレメントもすべて含まれています。
構造化テンプレートは、非構造化テンプレートに似ていますが、最もはっきりした違いは*エレメントカタログ*です。
*エレメントカタログ*には、EDD で定義されたエレメント定義が表示されます。 構造化文書を作成するには、まず、EDD または DTD から定義を取り込みます。 EDD や DTD のエレメント定義は、 *エレメントカタログ*. *エレメントカタログ*は、有効なエレメントを文書に挿入して、EDD のルールに従う構造を構築するために使われます。

内容分析

*内容分析*という言葉は、既存の文書をレビューして、それがどのように設計されているか、どのような暗黙的な構造を含んでいるかを理解する過程を表します。組織が作成した文書のリストを作成することから分析を始めます。このリストには、ユーザーガイド、リファレンスガイド、白書、チュートリアル、トレーニングマニュアル、オンラインヘルプなどが含まれるでしょう。各文書型の主な構成要素のリストを作成します。コンポーネントごとに、その項目は必須かオプションか、および、文書の中に出現する回数をリストアップします。以下の表は、高いレベルでのブックの分析を示しています。

コンポーネント	必要条件	出現
前付	必須	1
目次	必須	1
序文	オプション	0 または 1
章	必須	2 以上

コンポーネント	必要条件	出現
付録	オプション	0 以上
用語集	オプション	0 または 1
索引	必須	1

レッスン（トレーニングマニュアルの場合）や章（ブックの場合）のような主な構成要素ごとに、階層構造の一番下に到達するまで、文書階層をより小さな単位へと下っていきます。
内容分析は、構造化環境で作成したい各文書型について行う必要があります。各文書の内容モデルの作成が済んだら、モデルを修正して、名前を再利用する機会を求めてもよいかもしれません。例えば、ヘルプの配布内容がトピックから構成されており、ブックの章もトピックから構成されているとします。 Topic エレメントを印刷資料とオンライン資料の両方で利用できるように作成すれば、構造定義の中のエレメントの数を最小化することができ、両方の出力形式で情報を再利用できる可能性があります。

印刷版トピック	オンライン版トピック	両方のトピック
トピック	トピック	トピック
タイトル	タイトル	タイトル
Para	Para	Para
手順	手順	手順
Para、List、Table、Graphic、Note が使用可能	Para、List、Table が使用可能	Para、List、Table、Graphic、Note が使用可能
	RelatedTopics	RelatedTopics

文書が、完全に首尾一貫していることは滅多にありませんゆるやかな構造（変化を許容する）を作成するか、厳しい構造（ほとんど変化を許容しない）を作成するかを決める必要があります。 このスペクトルのどちらの極にも問題があります。

- 構造があまりゆるやかだと、複雑すぎ、あまりに多くの変化が許容されすぎて、管理が困難になる可能性があります。
- 構造があまりに厳しいと、必要なエレメントの組み合せが認められない可能性があります。

これらの両極端の間のバランスを見出すのは極めて困難です。 1 つの方法は、値を追加するところにだけ変化を認めることです。

注意: 同じような問題は、非構造化 FrameMaker テンプレートを作成する際にも起こります。ユーザーは、内容を作成するために必要なタグのすべてを用意しつつ、維持する必要のあるタグの数を最小化することを求められます。

分析が済んだら、既存の構造を使用するか、ユーザー独自の構造を構築するかを決めることができます。 利用できる XML 実装には様々なものがあります。DocBook および DITA (Darwin Information Typing Architecture) は、技術文書に使われる仕様です。 また、標準の構造は、

軍事文書（MIL仕様、MIL規格）、航空機メンテナンスマニュアルなどでも定義されています。以下の表は、標準仕様を使うか独自の構造を構築するかの判断に影響を与える要因の一部を示しています。

標準を使用する	独自に構築する
配布する際には、この標準にのっとった内容を配布する必要があります。例えば、アメリカの軍事関係の下請け業者の多くは、発表された標準に従って文書を配布する必要があります。	したがって、作成する構造が内容分析と正確に一致することが求められます。
内容の要件は、既存の構造にかなり一致します。必要なのは、標準構造に最小限の変更を施すことだけです。	内容分析は、情報が既存の構造にあまり一致していないことを示しています。
構造の構築にあまり時間を使いたくなくて、なおかつ、内容の構成を既存の構造に合わせて変更してもよい。	構造は、内容と正確に一致する必要があります。 必要とするものと厳密に一致するものを構築するためには、実装期間が長くなることによるコストを受け入れてもよい
独自の構造を構築するために利用できる技術的な専門知識やリソースがない。	構造を構築することのできる人材が、内部またはコンサルタントとして利用できる。

追加

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」>、<「title」>および<「p」>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。

選択

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 - 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。

EDD の作成

適切な戦略を選択し、FrameMaker で EDD を作成する方法について説明します。

EDD は、構造化文書です。 EDD の作成や編集には、構造化編集機能を使います。
EDD には、文書の構造に関するルール（Document Type Definition（DTD））と、特定のタイプに属するエレメントの書式を記述するスタイルに関するルールが両方とも格納されます。アプリケーション開発者は、一般に、既存の DTD ファイルから EDD を作成するか、白紙の状態から EDD を作成します。 詳しくは、『Structured Application Developer Reference』ガイドを参照してください。
以下は、FrameMaker で構造化オーサリングを始めるための基本的な手順です。

必要条件の分析

プロポーザルテンプレートを構築する前に、既存のプロポーザルを分析してそのコンポーネントを特定します。この分析に基づいて、内容マップを作成します。作成されたプロポーザルサンプルは、以下のような順序になります。

1) タイトル
2) 概要文書：タイトル、1 段落
3) 企画説明：タイトル、1 つ以上の段落
4) コスト：タイトル、1 つ以上の段落
5) スケジュール：タイトル、1 つ以上の段落

注意: この簡単なサンプルでは、正式な内容分析なしで EDD を構築することができました。ただし、もっと大きなプロジェクトでは、内容分析が重要です。

EDD ストラテジを選択する

EDD は以下のように様々な方法で構築することができます。

- EDD 全体を自分で作成する。
- DTD やスキーマを取り込んで、構造定義を含むEDDを作成する。
- 変換規則表を使って既存のサンプル文書を構造化する。 それから、非構造化テンプレートに一致する基本的なエレメント定義および書式を含む、EDD の最初のドラフトを作成します。
- FrameMaker に付属するサンプルの 1 つである既存の EDD を変更するか、別のソースから提供された EDD を FrameMaker で変更します。

プロポーザル EDD を構築する

これで、内容分析に基づいた、プロポーザル EDD を作成することができます。

1) 構造化 FrameMaker を開いていることを確認します。 非構造化 FrameMaker から構造化 FrameMaker に切り換えるには、**ファイル環境設定 > 一般**を選択します。 **「製品のインターフェイス」**ポップアップメニューから、**「構造化 FrameMaker」**を選択します。 FrameMaker を閉じて再起動します。
2) **構造EDD > 新規 EDD** を選択して、EDD ファイルを作成します。EDD にデフォルトエレメントが挿入されます。

   注意: EDD それ自体も構造化 FrameMaker 文書です。 他の構造化文書を編集するために使う EDD も、同じガイド付き編集環境を使って作成します。
3) **構造 > 構造図**を選択して、*構造図*ポッドを表示します。
4) トップレベルのプロポーザルエレメントを作成します。 <>*構造図*の中でタグブロックの右にカーソルを移動して、「*Proposal*」と入力します。入力した文字は、*構造図*とドキュメントウィンドウの両方に表示されます。
5) *エレメントカタログ*を開く
6) *構造図*の中の赤いボックス（追加情報が必要なことを示す）の右をクリックします。 カーソル位置が変わったため、*エレメントカタログ*の内容も変化していることに注意します。 *エレメントカタログ*で「**コンテナ**」を選択して、「**挿入**」をクリックします。**<コンテナ>**エレメントおよび **<GeneralRule>** 子エレメントが挿入されます。汎用ルールは、プロポーザルエレメントの中で可能なエレメントを指定します。 内容分析の際に、タイトル、概要文書、企画説明、コスト、スケジュールなどを特定しました。
7) プロポーザルの一般的なルール。Title、ExecSummary、ProjectDescription、Cost、Schedule

   注意: エレメント名にはスペースを含めることはできません。
8) GeneralRule エレメントの兄弟として、ValidHighestLevel エレメントを挿入します。 <><>そのためには、**<GeneralRule>** エレメントの下をクリックしてカーソルを配置し、*エレメントカタログ*の中の **<ValidHighestLevel>** エレメントをクリックし、それから、**「挿入」**をクリックします。

プロポーザルエレメントが完成しました。 <>今度は、**<ExecSummary>**、**<ProjectDescription>**、**<Schedule>**、**<Cost>** という各子エレメントの定義を提供する必要があります。

子エレメントの定義

1) 構造の下部にカーソルを配置します。
2) エレメントカタログを使って、エレメントブロックを挿入します。 エレメントに **<ExecSummary>** という名前をつけて、コンテナとし、汎用ルールとして以下を指定します。Title、Para+
3) 手順 2 を繰り返して、残りのエレメントを定義します。 汎用ルールは、下の表の通りです。

エレメント	汎用ルール
ProjectDescription	Title、Para+
Cost	Title、Para+
Schedule	Title、Para+
タイトル	<TEXT> （「TEXT」の周りは山形かっこで囲う。）
Para	<TEXT> （「TEXT」の周りは山形かっこで囲う。）

4) EDD ファイルを proposal_EDD.fm という名前で保存します。

EDD に書式設定を追加

これで、簡単なプロポーザルに構造を提供する EDD が構築されました。 ただし、内容を入力する際には、書式は適用されません。
以下のセクションでは、書式を提供する方法、および様々なタイトルに正しいテキストを自動的に挿入する方法について説明します。 デフォルトでは、テキストには Body 段落タグが使われます。

本文タグ定義を変更する

1) structured_proposal.fm から**書式 > 段落 > 段落書式**を選択して、**Body** および **Heading1** 段落タグのデフォルト定義を変更します。 例えば、フォントを変更したり、**Heading1** の上に直線を配置したりします。また、変更をわかりやすくするために、2つのタグに固有の色を割り当てることもできます。
2) proposal_EDD.fm の中で、書式ルールを含めて**<「Para」>**エレメント定義を変更します。**<「Para」>**には必ず **Body** 段落タグを使うように指定するには、**<GeneralRule>** エレメントの下をクリックして、**<TextFormatRules>** エレメントを追加し、さらに、**<ElementPgfFormatTag>** エレメントを追加します。 ElementPgfFormatTag エレメントのテキストとして「Body」と入力します。**<>**
タイトルエレメントの場合には、より複雑な書式ルールが必要です。 **<><タイトルには、概要文書や企画説明のようなセクションのタイトルが自動的に表示されるはずです。 >***各種*

の見出しに表示するテキストや、<タイトル>が Heading1 段落タグを使うことを指定するをコンテキストルールを書く必要があります。

3) Heading1 段落タグを使うために、proposal_EDD.fm の中で<タイトル>エレメント定義を変更します。<「Para」>エレメントで行ったのと同じように、<TextFormatRules> および <ElementPgfFormatTag> エレメントを追加します。

注意: 入力する情報では、段落タグと同じように、大文字と小文字やスペースも区別されます。 例えば、「Heading1」は「heading1」や「Heading 1.」と同じではありません

つぎに、タイトルエレメントに接頭辞ルールを追加します。<>接頭辞ルールは、エレメントの最初に出現する必要のあるテキストを指定します。 **string not required**タイトルの位置に基づいて、表示するテキストを指定します。

接頭辞ルールの追加

1) <TextFormatRules> の後に<コンテナ>の子を挿入するために、<タイトル>エレメントの中にカーソルを配置します。
2) <PrefixRules> エレメントを挿入します。
3) ContextRule エレメントを挿入します。 <><If> および <Specification> エレメントは、自動的に挿入されます。<Specification>のテキストとして、「ExecSummary」を入力します。
4) Specification エレメントの下にカーソルを配置して、Prefix エレメントを挿入します。
5) Prefix エレメントのテキストには、「Executive Summary」と入力します。
6) タイトルを必要とする他のエレメント（<ProjectDescription>、<Schedule>、<Cost>）に対しても、手順 3～5 を繰り返し、各接頭辞に適切なテキストを挿入します。

結果をテストする

1) EDD を保存します。
2) 結果をテストするために、エレメント定義を structured_proposal.fm ファイルに取り込みます。 各セクションには、指定されたタイトルテキストが表示されるはずです。

EDD をテストする

EDD をテストするには、EDD を文書に取り込んで、期待する構造を作成できることを確認します。 この段階の文書には書式はありませんが、構造を確認することはできます。

1) 新しい空白の縦長文書を作成するには、**ファイル > 新規／文書**を選択してから、**「縦」**をクリックします。
2) EDDと新規文書ファイルの両方が開かれていることを確認します。新しい文書から、**ファイル > 取り込み > エレメント定義**を選択します。 **取り込み元の文書**ポップアップメニューから proposal_EDD.fm ファイル を選択して、**「取り込み」**をクリックします。

注意: EDD がリストに表示されていない場合には、EDD ファイルが開いていること、保存するのを忘れていないことを確認します。 保存されていない文書は、リストの中で利用できません。

EDD の構造定義が、空白の文書に取り込まれます。 定義が取り込まれたことを確認するために、カーソルをメインテキストフローの中に配置してから、エレメントカタログを表示します。 <プロポーザル>エレメントを参照する必要があります。

3) プロポーザルエレメントを挿入します。 <>これで、**<プロポーザル>**の最初の子として必要な**<タイトル>**エレメントがエレメントカタログに表示されます。

4) タイトルエレメントを挿入します。 <>プロポーザル構造が完成するまで、エレメントの挿入を続けます。

注意: 構造が間違っている場合には、EDD に戻って修正してから、エレメント定義を再度取り込みます。 アドビ システムズ社の Web サイト（www.adobe.com/go/lr_FrameMaker_support_jp）で入手できるオンラインの proposal_edd に対してご自分の EDD をチェックすることもできます。

5) ファイルを structured_proposal.fm という名前で保存します。

EDD から DTD を作成

FrameMaker で EDD ファイルから文書型定義を作成する方法について説明します。

DTD や文書型定義は、構造化文書に含むことができるエレメントを定義します。 これらは、エレメント、属性、エレメントの順序、どのエレメントが他のエレメントを含むことができるかなどを定義します。

1) EDD を開きます。

2) <StructuredApplication> エレメントを追加し、前の節で作成した XML アプリケーションの名前を入力します。

3) **構造 > DTD > DTD として保存**を選択します。

4) ファイル名を入力します。 .dtd 拡張子を指定したことを確認します。

EDD が有効な場合、エラーログは表示されないはずです。 ただし、XML では許可されない SGML スタイルの一般ルールを FrameMaker で作成できます。

5) DTD の書き込みが終了したことを示す情報がメッセージダイアログボックスに表示されます。

6) DTD を開きます。 手順 2 で <StructuredApplication> を指定していない場合には、表示された*構造化アプリケーション*を使用ダイアログボックスから選択することができます。

DTD は使用可能な状態になりました。

構造化アプリケーションを構築する

FrameMaker で構造化アプリケーションを作成する方法について説明します。

構造化プロポーザルの XML 取り込みおよび書き出しを有効にするには、構造化アプリケーションを設定する必要があります。この操作は、構造化オーサリング環境のコンポーネントをリストアップします。
まず、EDD に対応する文書型定義（DTD）を作成する必要があります。

DTD を作成する

1) 構造化 FrameMaker の中で proposal_edd.fm ファイルを開きます。
2) **構造 > DTD > DTD として保存**を選択します。ファイル名 (proposal.dtd) とファイルを保存する場所を指定してから、**「保存」**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はデフォルトの「<アプリケーションなし>」を選択したままにして、**「続行」**をクリックします。
4) *タイプの選択*ダイアログボックスで、**「XML」**を選択し、**「OK」**をクリックします。 DTD ファイルが指定した場所に書き込まれます。

また、書式および EDD 情報を含む構造化テンプレートも必要です。

構造化テンプレートを作成する

1) structured_proposal.fm ファイルを開きます。
2) ファイルからすべての内容を削除します。 構造化テンプレートは空である必要があります。
3) ファイルを proposal_template.fm という名前で保存します

これで、構造化アプリケーションを設定することができます。

構造化アプリケーションを設定する

1) **構造 > アプリケーション定義 > アプリケーション定義**を編集を選択します。このコマンドは、以下の場所から、アプリケーション定義が保存された structapps.fm ファイルを開きます。

   %appdata%¥Adobe¥FrameMaker¥<version>¥

   注意: EDD と同様、アプリケーション定義ファイルはそれ自体も構造化されています。
2) **<StructuredSetup>** エレメントの子として、**<XMLApplication>** エレメントを挿入します。
3) アプリケーション名として「Proposal」を入力します。
4) DTD エレメントを挿入し、DTD エレメントのテキストとして以下を指定します。

   $STRUCTDIR/proposal/proposal.dtd
5) Template エレメントを挿入し、Template エレメントのテキストとして以下を指定します。

   $STRUCTDIR/proposal/proposal_template.fm
6) **ファイル > 上書き保存**を選択して、structapps.fm ファイルを保存します。
7) **構造 > アプリケーション定義 > アプリケーション定義を読み込み**を選択して、新しいアプリケーション定義で FrameMaker を更新します。

   注意: アプリケーションが正しくインストールされることを確認するために、**構造 > 構造化アプリケーションを設定**を選択して、*構造化アプリケーションを設定*ダイアログボックスを表示します。 アプリケーション定義を正しく設定できていれば、ドロップダウンリストオブジェクト内に**プロポーザル**が表示されます。

最後に、構造化アプリケーション定義が想定するディレクトリに、アプリケーションファイルをコピーする必要があります。

アプリケーションファイルのコピー

1) ファイルエクスプローラーを使用して、FrameMaker のインストールフォルダーを検索し、Structure¥xml フォルダーに移動します。
2) xml フォルダーの中に、proposal フォルダーを作成します。
3) proposal フォルダーに、proposal.dtd および proposal_template.fm ファイルをコピーします。

構造ファイルの作成

既存の標準を利用するか、それとも、独自の構造を作成するかを決めます。

既存の標準を使用しないで構造ファイルを作成する

1) FrameMaker で構造要件に一致する EDD を作成します。
2) EDD をテストして、構造定義が正しいことを確認します。
3) EDD に書式を追加して、EDD をテストし、書式が正しく動作することを確認します。
4) EDD から DTD を作成します。

これで、FrameMaker (EDD) 用と XML(DTD) 用と、必要な種類の構造定義ファイルができました。

既存の標準を使用する

1) 標準ファイルのコピーを取得して、用意された DTD またはスキーマファイルを要件に一致するように変更します。
2) 完成した構造ファイルを FrameMaker で開いて EDD を作成し、EDD に書式を追加します。
   注意: FrameMaker には、構造化アプリケーションの例として、数種類の DocBook が含まれてます。DocBook ベースの構造を作成しようとしている場合には、付属アプリケーションのいずれかを変更することを検討してみてください。

構造定義が完成したら、構造化アプリケーションを設定する必要があります。

構造化アプリケーションを設定する

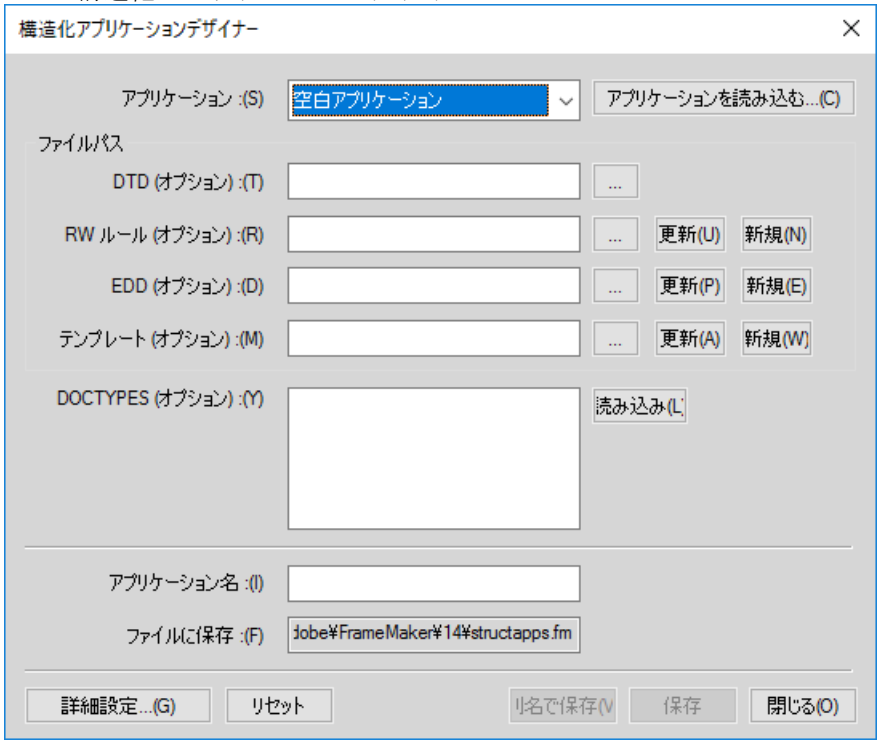
1) structapps.fm ファイルを開きます（**構造 > アプリケーション定義 > アプリケーション定義を編集**を選択）。
2) このファイルに、新しいアプリケーション定義と、EDD および DTD／スキーマファイルへのポインターを追加します。

アプリケーションの設定が済んだら、取り込み／書き出し設定の微調整を行います。

構造化アプリケーションデザイナーの使用

構造化アプリケーションデザイナーでは、グラフィックウィザードを使用して構造化アプリケーションを作成できます。
*構造化アプリケーションデザイナー*を起動するには、**構造 > 構造化アプリケーションデザイナー**をクリックします。次のように*構造化アプリケーションデザイナー*が表示されます。

構造化アプリケーションデザイナー



1) 新しいアプリケーションの基となるベース**アプリケーション**を選択します。ベースアプリケーションの新しいセットを読み込むには、「**アプリケーションを読み込む**」をクリックし、関係する構造化アプリケーションファイルを選択します。 選択された構造化アプリケーションファイルから、アプリケーションのリストが自動的に入力されます。
2) 必要に応じて、**DTD**、**読み書きルール**ファイル、**EDD**、および**テンプレート**ファイルを、**DOCTYPES** の仕様とともに入力します。
3) 新しい**アプリケーション名**を入力します。
4) デフォルトでは、アプリケーションはアプリケーションディレクトリ内の structapps.fm ファイルに保存されます。ファイル名を変更するには、「**別名で保存**」をクリックし、新しいファイル名を選択または入力します。
5) 必要に応じて、詳細設定を設定するには「**詳細設定**」をクリックし、適切な設定を選択します。

読み書きルールファイルを作成するには、既存の DTD に基づいて、DTD を指定し、読み書きルールセクションから「新規」をクリックします。読み書きルールファイルメーカーが表示されます。

注意: *DTD を指定しなかった場合は、空の読み書きルールファイルが作成されます。 その後で、読み書きルールファイルメーカーを使用してルールを追加できます。*

- 既存の読み書きルールファイルを更新するには、ファイルを選択し、「**更新**」をクリックします。 読み書きルールファイルメーカーで変更を行います。
- 新しい EDD を生成するには、DTD を選択し、EDD セクションから新規をクリックします。すべてのエレメントが EDD インターフェイスに読み込まれます。 EDD インターフェイスから、各エレメントごとに<「**エレメント段落書式タグ**」>を選択します。
- 「**書式を取り込む**」をクリックして、別の EDD から書式設定を取り込みます。

- 「**保存**」をクリックして変更を保存するか、「**リセット**」をクリックして最後に保存した状態に戻します。
- EDD を更新するには、EDD を選択し「**更新**」をクリックします。
- 新しいテンプレートを生成するには、対応するEDDファイルを選択し、「**テンプレート**」セクションから「**新規**」をクリックします。

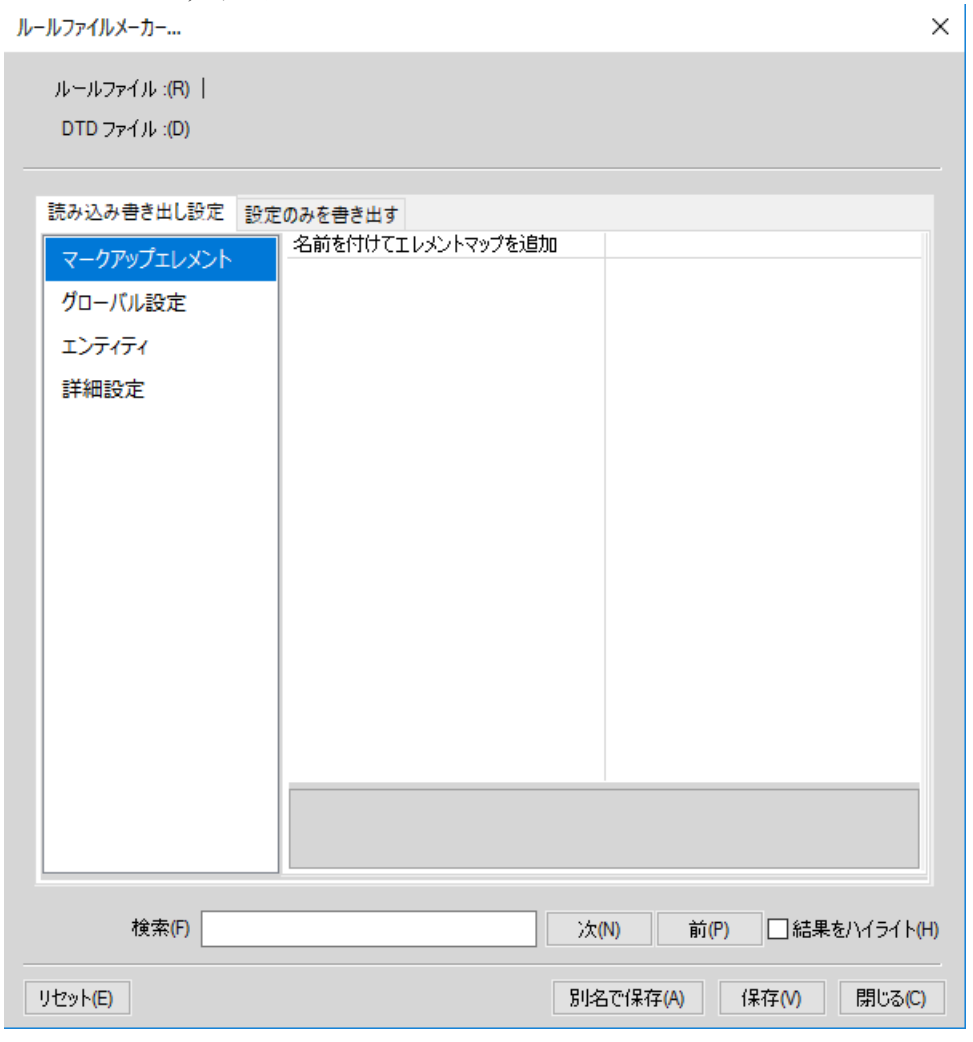
読み込み / 書き出し設定の微調整

1) 必要なマッピングをもつ読み書きルールファイルを設定して、追加の変更を含む XSL 変換ファイルを設定します。
2) 構造化アプリケーション定義の中に、読み書きルールファイルおよび XSL 変換ファイルへのリファレンスを追加します。
3) 構造化アプリケーション定義に、コンディショナルテキストや外部相互参照の処理のような、それ以外の必要な構成設定を追加します。

読み書きルールファイルメーカーの使用

FrameMakerには強力な読み書きルールファイルメーカーが含まれており、ルールを簡単に作成できます。すべての設定が1か所に保存されており、ルールの構文を覚える必要はないため、ルールの生成が簡単に行えます。
読み書きルールファイルメーカーを起動するには、**構造 > 読み書きルール > 新規読み書きルール**を選択します。「**ルールファイルメーカーを起動**」オプションを選択し、「OK」をクリックします。
注意：*必要に応じて、ルールを作成するときに使用する DTD を指定*できます。
次のように*ルールファイルメーカーダイアログ*が表示されます。

ルールファイルメーカー



*ルールファイルメーカー*は 2 つの基本的なセクションを持っています。

- 取り込み書き出し設定：これらの設定は、読み取りと書き出しの操作に適用できます。
- *書き出し専用設定*：これらの設定は*取り込み書き出し設定*には含まれておらず、書き出し操作に対してのみ適用できます。

*取り込み書き出し設定*セクションは、4 つのセクションに分かれています。

1) **マークアップエレメント**：指定した DTD 内にあるすべてのマークアップの編集ができます。 すべてのエレメントのリストを表示するには、値ポップダウンから「DTD から選択」を選択します。 FrameMaker はエレメントのリストを表示します。 リストから複数のエレメントを選択して「OK」をクリックし、選択したエレメントを読み書きルールファイルメーカーに挿入できます。
2) **グローバル設定**：すべてのエレメントにグローバルに適用される設定のリストを表示します。
3) **エンティティ**：DTD 内にあるすべてのエンティティのリストを表示します。
4) **詳細設定**：ブックと文字マップの詳細設定が含まれています。

*書き出し専用設定*セクションは、3 つのセクションに分割されています。

1) **FM オブジェクト**：存在する FM オブジェクトのタイプをリストします。 さらに、各 FM オブジェクトカテゴリは、そのオブジェクトとしてマッピングされているマークアップをリストします。 例えば、マークアップ M1 を読み取り書き出し設定セクションの表 FM オブジェクトにマッピングした場合、書き出し専用設定セクションの表リストにマークアップ M1 が表示されます。
2) **グローバル設定**：すべてのエレメントにグローバルに適用される設定のリストを表示します。
3) **詳細設定**：SGML、DITA、変数、および文字マップの詳細設定が含まれます。

ルールの保存時に、FrameMakerは、変更されているエレメントとルールのみを保存します（変更されているエレメントは、右のペインで値が太字でマークされています）デフォルト動作は保存されません。

XML ラウンドトリップをテストする

FrameMaker で XML ラウンドトリップをテストする方法について説明します。

構造化アプリケーションの設定が済めば、XMLラウンドトリップをテストすることができます。

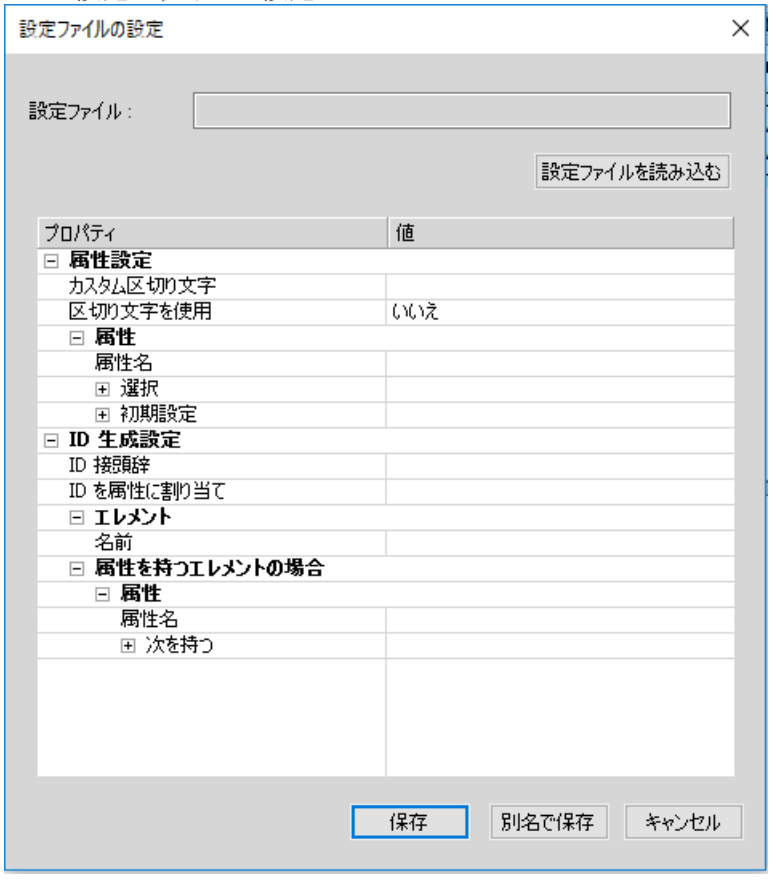
1) FrameMaker で有効な構造化プロポーザルを作成します。
2) FrameMaker ファイルを XML に書き出します。 そのためには、**ファイル > 別名で保存**を選択して、出力形式として XML を選択します。 メッセージが表示されたら、**プロポーザル**アプリケーションを選択します。
3) 書き出された XML ファイルをテキストエディターや XML エディターで開いて、有効な XML ファイルであることを確認します。
4) XMLエディターまたはテキストエディターの中で、書き出したファイルを変更します。 また、XML ファイルを作成して、プロポーザル DTD を使って検証することもできます。 新しい XML ファイルを保存します。
5) FrameMaker で XML ファイルを開きます。 XML ファイルが正しく取り込まれたこと、および書式が自動的に適用されたことを確認します。

設定ファイルエディター

すべての構造化アプリケーションには、構造化アプリケーションの動作を定義する構成ファイルがあります。FrameMaker で設定ファイルエディターを使用する方法について説明します。

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。
エディターを呼び出すには、 **エレメント > 設定ファイルメーカーを起動**.
構造化アプリケーションを開くときに、FrameMaker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。
属性エディターを使用すると、構造化アプリケーションの使用時に、これらの値を変更できます。
*設定ファイル設定*ダイアログは次のように表示されます。

設定ファイルの設定



- 既存の設定ファイルを読み込むには、「**設定ファイルを読み込む**」をクリックし、ファイルを選択します。
- 必要に応じて設定値を設定します。 変更する値列（選択またはデフォルト）をクリックし、新しい値を入力します。
- 新しい選択を挿入するには、選択を配置する上の行を右クリックし、「**上に挿入**」を選択します。
- 選択を削除するには、選択を右クリックし、「**削除**」を選択します。
- 設定を保存するには、「**保存**」をクリックします。
- 設定を新しい設定ファイルとして保存するには、「**別名で保存**」をクリックし、新しいファイル名を入力します。

カスケーディングスタイルシートでの XML

構造化フレームメーカーでの XML 文書とカスケーディングスタイル シート（CSS2）ファイルの関係について説明します。

XML 文書を FrameMaker で開くと、FrameMaker 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、カスケーディングスタイルシート 2（CSS2）を処理します。
次のシナリオでは、FrameMaker での CSS2 の処理について説明します。

- FrameMaker で EDD を開きます。**構造 > CSS スタイルを取り込む**を選択します。
  FrameMaker は、現在の文書が EDD であるかどうかをチェックします。 EDD である場合

は、*開く*ダイアログボックスが表示され、CSS ファイルを指定できます。CSS が EDD に取り込まれます。次に、XMLファイルを開いたときに使用するために、エレメント定義を EDD からテンプレートに取り込みます。 EDD に書式ルールが含まれている場合、CSS 属性が固有であれば、その属性が既存のルールに追加されます。 代わりに、CSS属性を取り込んだ場合は、EDD の既存の書式ルールが上書きされます。 構造メニューの「CSS を生成」オプションを使用すると、CSS2 形式を使用している文書内のすべてのエレメントについて、XML スタイル情報を EDD に書き出すこともできます。

- （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 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 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 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 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。

EDD ファイルへの CSS エレメントスタイルの取り込み

エレメントの書式を CSS から DTD に取り込んで、様々な XML アプリケーション間で一貫した書式設定を確保できます。CSS ファイルは、XML 文書で参照するか、手動で取り込むことができます。 複数の CSS ファイルを順に取り込むと、マルチレベルの書式設定を実現できます。エレメントのスタイルを取り込むとき、 FrameMakerは、CSSのコンテキスト情報（エレメントのプロパティまたは Selector）を維持し、適切な EDD コンテキストに取り込みます。

注意: FrameMaker は、エレメントレベルのみのスタイル情報を取り込みます。

構造化 FrameMaker を使用して、XML で CSS の環境設定を設定することもできます。 詳しくは、『*Developing Structured Applications with AdobeFrameMaker*』を参照してください。

1) 構造化 FrameMaker で EDD ファイルを開きます。
2) **構造CSS > スタイルを取り込む**を選択します。*CSS を読み込み*ダイアログボックスが表示されます。
3) CSS ファイルを選択して、「**開く**」をクリックします。
4) EDD ファイルの構造化アプリケーションエレメントでアプリケーション名が定義されていない場合は、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ます。EDD ファイルの作成に使用したアプリケーションを選択します。「**続行**」をクリックします。

CSS ファイルが EDD ファイルに取り込まれます。

注意: EDD に書式ルールが既に含まれる場合、CSS のプロパティは既存のルールの後に追加されます。 CSS のプロパティが既存のルールの一部と重なる場合は、EDD の既存のルールが CSS プロパティに置き換えられます。 EDD は、CSS 2.0 で定義されているプロパティとセレクターを、すべてサポートしているわけではありません。 CSS ファイルのプロパティまたは Selector を同等の EDD ルールにマップできない場合、そのプロパティまたは Selector は削除されます。 この処理が行われた場合でもエラーは表示されず、エラーログは作成されません。

CSS スタイルを取り込んだ後は、エレメントの定義を EDD からテンプレートに取り込み、テン

プレートを使用して XML ファイルを開くことができます。
CSS の取り込み処理に代わる方法として、CSS スタイルが既に関連付けられている XML ファイルを、FrameMaker を使用して開くことができます。 XML ファイルを開くと、FrameMaker は DTD ファイルと CSS ファイルを読み込んで一時テンプレートを生成し、それを使用して XML ファイルを開きます。

FrameMaker XML ファイルで CSS を書き出すには

カスケーディングスタイルシート 2（CSS2）を使用するすべてのエレメントについて文書で利用可能な XML スタイル情報を、EDD ファイルに書き出すことができます。 その後、これらの CSS スタイル定義を、EDD ファイルから新しい XML ファイルに取り込むことができます。 カスケーディングスタイルシートを使用すると、文書の作成者がフォントや間隔設定などのスタイルを構造化 XML ファイルに添付できます。 CSS2 形式は、W3C の標準です。
「CSS2 を生成」コマンドを選択すると、ソース文書と関連付けられている EDD で使用可能な書式情報に基づいて、整形式の構造化文書のスタイルが生成されます。FrameMakerは、エレメントレベルのみのスタイル情報を書き出します。例えば、Textエレメント内の特定の単語にスタイルを適用している場合、そのスタイルのインスタンスは書き出されません。
CSS2 の環境設定は、XML アプリケーションで設定できます。例えば、XML への書き出しを行うときに、CSS2ファイルを自動的に生成するかどうかを指定することができます。詳しくは、オンラインマニュアル *AdobeFrameMakerでの構造化アプリケーションの開発*』を参照してください。

1) 構造化 FrameMaker で関連付けられている EDD を使用して、テンプレートまたは文書を開きます。
2) **構造 > CSS2 を生成**を選択します。

スキーマでの XML

スキーマを使用した XML について、および FrameMaker のスキーマワークフローについて説明します。FrameMaker での XML 名前空間を参照してください。

FrameMaker 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 は、スキーマから自動的に DTD と EDD を作成します。FrameMaker 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、 *『構造化アプリケーション開発者リファレンス』*ガイド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。*スキーマからエレメントカタログ（EDD）を生成する*

スキーマサポートの構造化アプリケーションへの変更点

<XmlApplication> エレメントの子エレメントである、新しいエレメント、**<Schema>** は、スキーマファイルのパスを structapps.fm 構造化アプリケーションファイルで指定します。 インスタンス文書で名前空間が使用される場合、**<XmlApplication>** のプロパティ、**<Namespace>** を true に設定する必要があります。
<><>

スキーマからエレメントカタログ（EDD）を生成する

スキーマ定義から EDD を作成するか、スキーマ定義からエレメントを既存の EDD に取り込むことができます。 FrameMaker では、最初にスキーマ定義が DTD に変換され、その次にエレメントが作成されたり、EDD に取り込まれたりします。
構造 > スキーマメニューの次のコマンドを使用します。

- **スキーマを開く**： このコマンドにより、特定のスキーマが DTD に変換され、DTD から EDD が作成されます。
-

各コマンドでは、スキーマファイルを指定できる*ファイルを選択*ダイアログボックスが開かれ、その次に、生成される DTD ファイルの保存場所を指定できる*保存*ダイアログボックスが開かれます。

1) 構造化 FrameMaker で、**構造 > スキーマ > スキーマを開く**をクリックします。
2) スキーマファイルを選択します。
3) 出力する DTD のパスを選択します。
4) 生成された DTD を確認し、必要であれば修正を行います。
5) *『Structure Application Developer Reference ガイド』*（英語のみ）に記載されている手順で、生成された DTD から EDD を作成します。
6) この EDD を使用して、構造化アプリケーションに含めることができるテンプレートを作成します。

7) 入力 XML で DTD パスとスキーマの場所を提供します。 これにより、FrameMaker でテンプレートが正しく使用できるようになります。 入力および出力 XML の検証は、スキーマに対して引き続き実行されます。

XML 名前空間を表示または編集する

XML 名前空間とは、1 つの XML 文書内で特定のエレメントタイプや属性名を示す名前の集合です。 名前空間の有効範囲は、その名前空間が含まれている文書を超えて拡大します。
1 つの XML 文書には、複数のソフトウェアアプリケーションで使用可能なエレメントや属性が含まれている場合があるので、名前空間を使用して、それぞれのアプリケーションで使用するエレメントや属性を区別することができます。 XML を処理するソフトウェアアプリケーションでは、名前空間を使用して、どのタグや属性を処理するのかを認識します。
XML 名前空間の名前は、名前空間の接頭辞部分とローカル部分をコロンで区切った修飾名として指定します。 接頭辞は、Uniform Resource Identifier (URI) の参照にマップされ、名前空間を選択します。 世界共通で管理されている URI 名前空間と、文書独自の名前空間の組み合わせによって、世界中で一意の識別子を作成します。

FrameMaker での XML 名前空間の使用

FrameMaker では、XML 文書のすべてのエレメントについて名前空間がサポートされています。名前空間が含まれている XML 文書を取り込んだ場合は、すべての名前空間情報が維持されます。
「名前空間」コマンドを使用して、構造化FrameMaker内のXML文書に名前空間を表示、編集、追加、または削除することができます。また、このコマンドを使用すると、エレメントタグの接頭辞の定義を表示し、接頭辞を定義しているエレメントを選択することもできます。
初期設定では、FrameMakerの名前空間は、名前空間ダイアログボックスに表示される名前空間として扱われます。ただし、アプリケーション内の名前空間を無効にして、*構造図*に表示される属性として名前空間を扱うこともできます。

1) 構造化 FrameMaker で文書を開きます。
2) *構造図*でエレメントを選択します。
   注意: 構造図では、名前空間が含まれているエレメントは、エレメント名の横にアスタリスク (*) が表示されます。
3) **エレメント > 名前空間**を選択します。
4) *名前空間*ダイアログボックスで、**「定義エレメントを選択」**をクリックし、*構造図*で選択したエレメントに対応する名前空間を表示します。
5) 「**宣言された名前空間**」、「**接頭辞**」または「**パス**」に必要な変更を加え、「**追加**」、「**変更**」または「**削除**」のいずれかをクリックします。 変更を保存せずに終了する場合は、オプションをクリックせずにダイアログボックスを閉じます。

非構造化文書の変換

変換表を使用して、非構造化 FrameMaker ファイルを構造化 FrameMaker ファイルに変換できます。**変換表**では、段落スタイル、文字スタイル、表スタイル、変数、相互参照、マーカー、および画像を対応する XML エレメントにマッピングできます。

FrameMakerでは、非構造化文書を構造化文書に転送するのに役立つマッピング機能を提供しています。 結果は、以下のような要因に依存します。

- 文書の一貫性。 一貫した書式テンプレートを実装していて、書式の上書きがほとんどない文書は、上書きとカスタム段落タグまたは文字タグが多く存在する文書よりも、適切に変換されます。
- 非構造化文書と構造化文書の類似度。 新しい文書の構造が非構造化文書の構成に類似していると、変換処理は簡単になります。

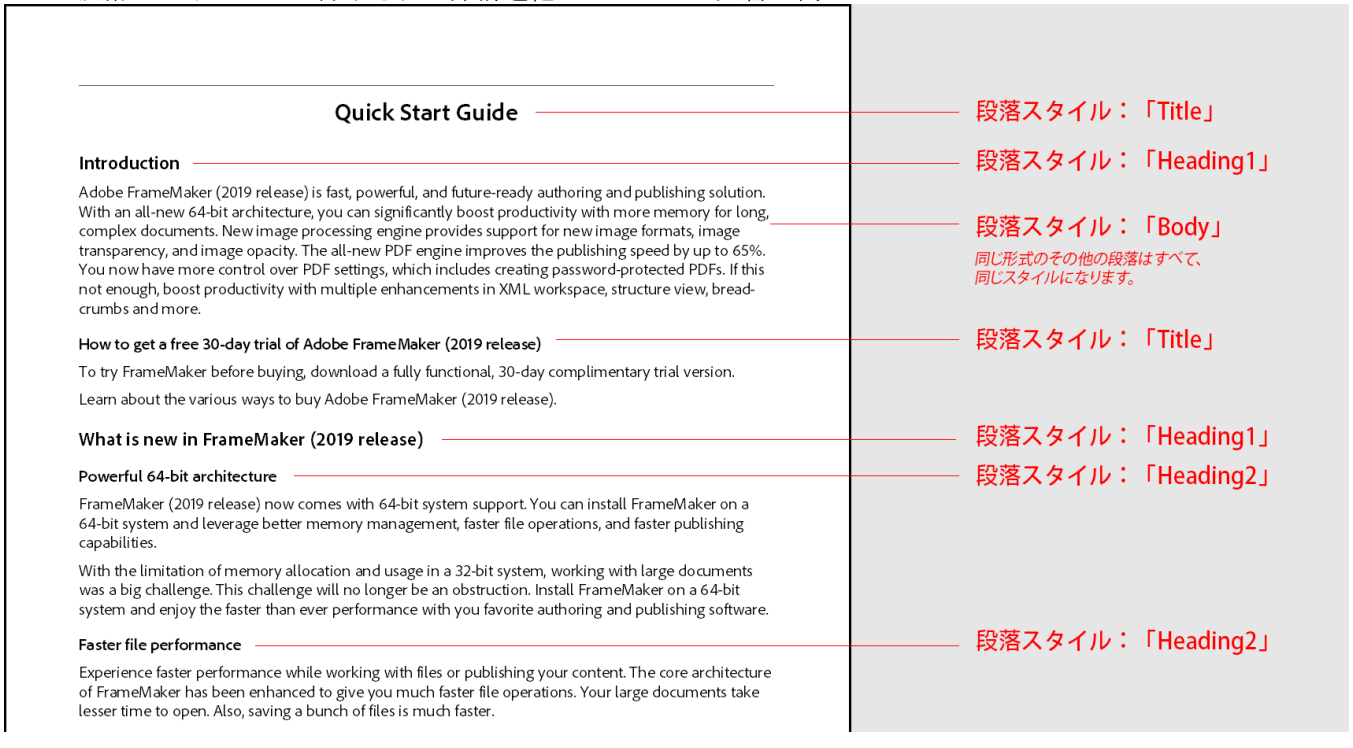
変換ワークフロー

変換処理では、FrameMaker書式コンポーネント（段落タグ、文字タグ、マーカー、相互参照、表コンポーネントなど）から、構造化エレメントを作成します。

非構造化文書から変換表を生成

変換処理を開始するには、内容を代表するような非構造化文書を選択します。この文書には、文書に出現しうるあらゆる書式スタイルの例が含まれていることが理想的です。サンプル文書のタグは、（文書中に出現する際と同じように）論理的な順序で表示される必要があります。したがって、各段落タグの例をアルファベット順で表示するような書式テンプレートは、サンプル文書としては望ましくありません。
次の例では、複数の段落スタイルでタグ付けされた複数の段落を持つ非構造化文書が与えられています。この文書は変換表を使用して DITA に変換されます。

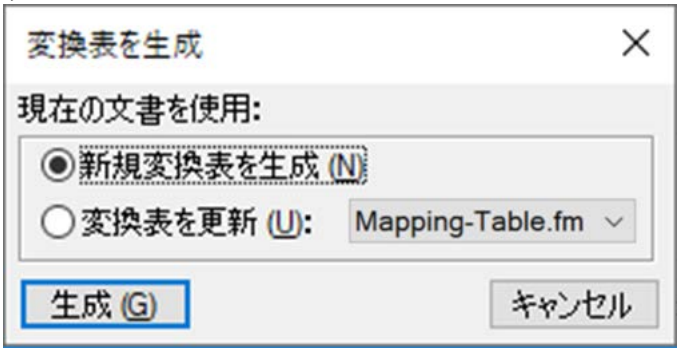
段落スタイルでタグ付けされた非構造化 FrameMaker 文書の例



1) 上のイラストレーションで示されているように、近似のコンテンツと書式構造を持つ非構造化文書を開きます。
2) サンプル文書に DITA 1.3 EDD からエレメント定義を取り込みます。

3) **構造 > ユーティリティ > 変換表を生成**を選択します。*変換表を生成* ダイアログを開きます。

変換表を生成ダイアログ



*「新規変換表の生成」を選択し、**生成**をクリックします。*

FrameMaker は、文書をスキャンして、この文書中に出現する書式コンポーネントのリストを作成します。 リストには、書式設定カタログで定義されているが、文書では使われていないタグは含まれません。

FrameMaker は変換表を使用して新しい文書を作成します。変換表は次のようになります。

注意: FrameMaker では、書式コンポーネントの名前が構造エレメントの名前と同じであると仮定します。

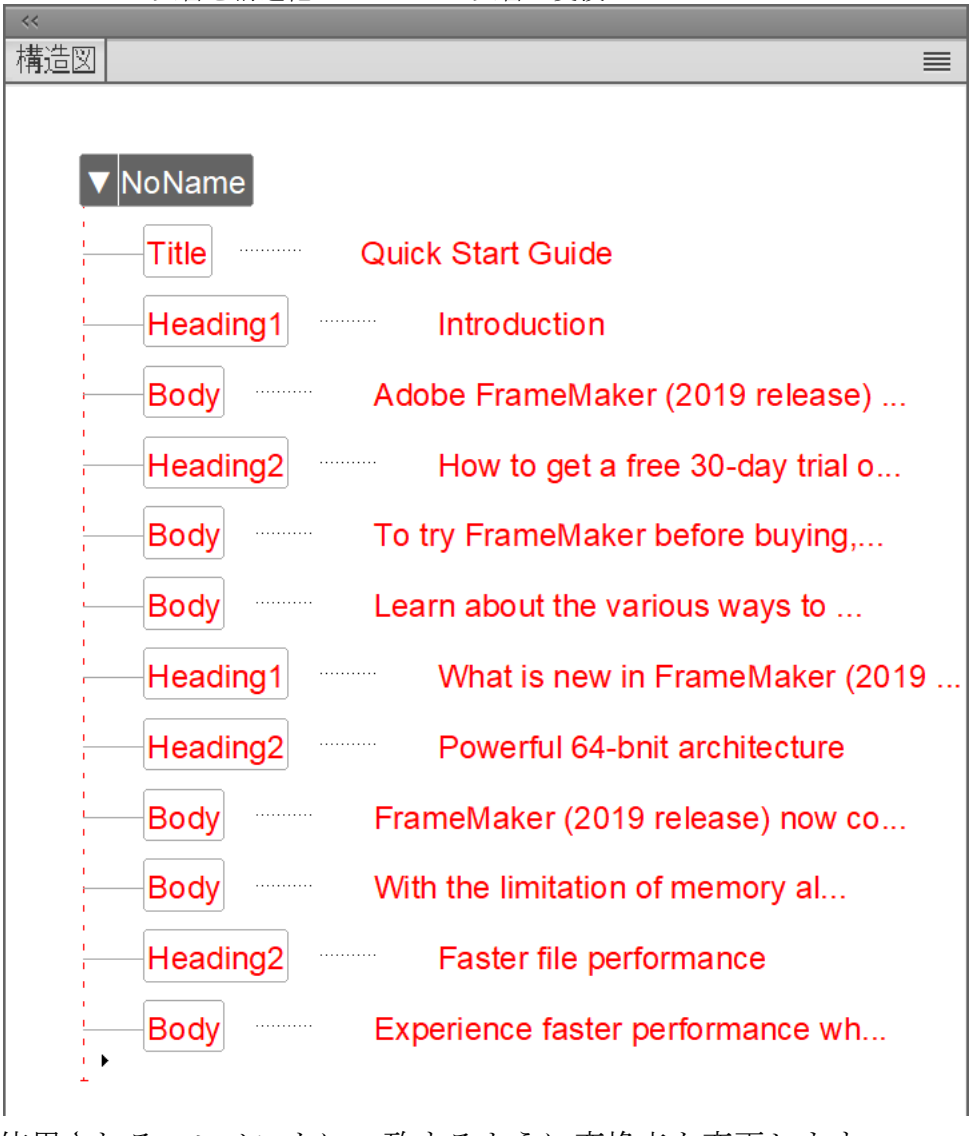
Wrap this object or objects	In this element	With this qualifier
P:Title	タイトル	
P:Heading1	Heading1	
P:Heading2	Heading2	
P:Body	Body	

4) 変換表をテストするには、非構造化文書に切り替えます。

***構造 > ユーティリティ > 現在の文書を構造化**を選択します。ポップアップメニューで変換ルール表の文書を選択し、**構造の追加**をクリックします。*

FrameMaker は、DITA とまだ互換性のない以下のフラットな構造を持つ、名称未設定の新しい構造化文書を作成します。エレメントも階層構造も DITA に準拠せず、ルートエレメントが設定されていないため、すべてのエレメントは赤色でマークされます。

非構造化 FrameMaker 文書を構造化 FrameMaker 文書に変換



5) DITA で使用されるエレメントに一致するように変換表を変更します。

- 「Title」、「Heading1」、「Heading2」の段落スタイルを持つ非構造化FrameMaker文書内でタグ付けされたすべての見出し段落を、title エレメントにマッピングします。このマッピングを変更するには、2番目の列（「このエレメントの中で」）を、すべての見出しスタイルの タイトル に変更します。
- 「本文」の段落スタイルを持つすべての段落を p エレメントにマッピングします。このマッピングを変更するには、body の代わりに p を読み込むように、2 列目（「In this element」）を変更します。

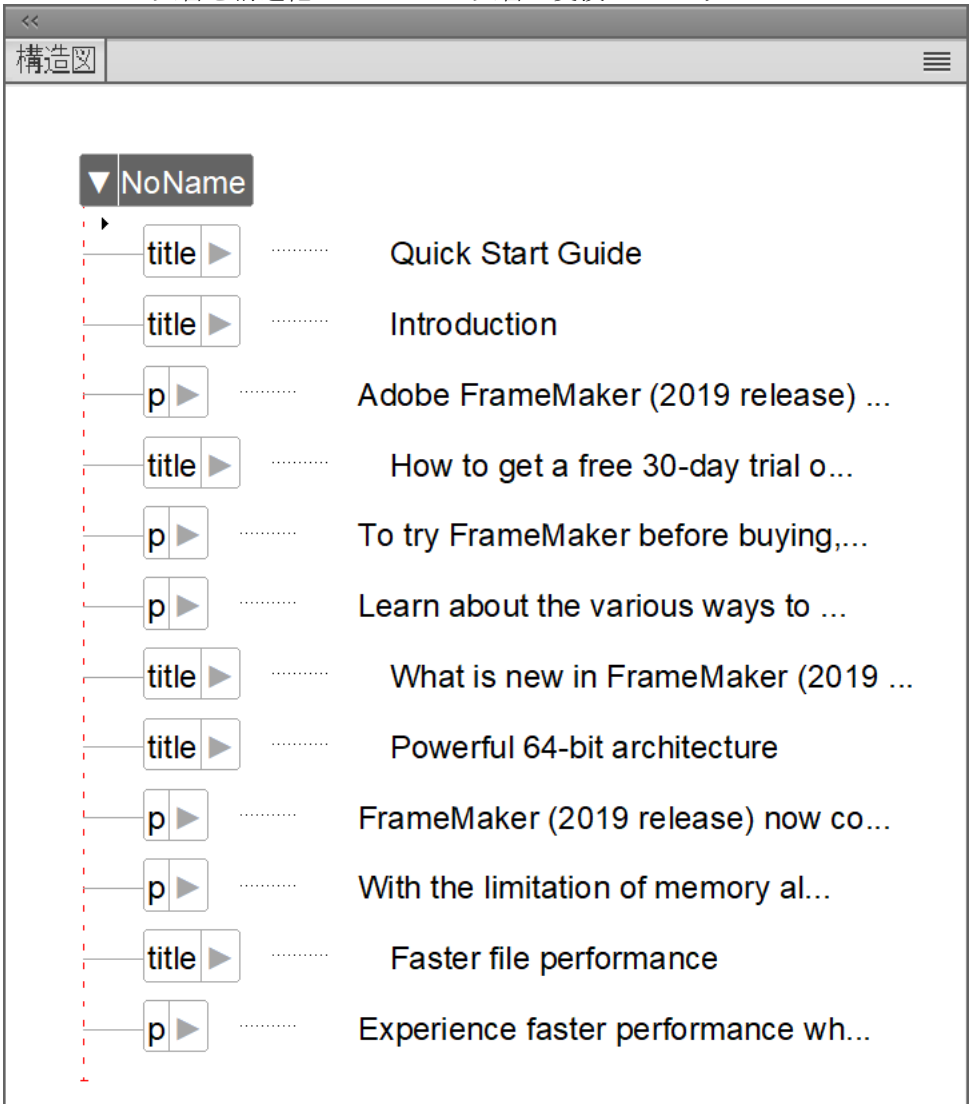
変更された表は次のようになります。

Wrap this object or objects	In this element	With this qualifier
P:Title	title	
P:Heading1	title	
P:Heading2	title	
P:Body	p	

*変換規則表をテストするには、非構造化文書にもう一度切り替えます。**構造 > ユーティリティ > 現在の文書を構造化**を選択します。ポップアップメニューで変換ルール表の文書を選択し、**構造の追加**をクリックします。*

非構造化文書でこの変換表を実行すると、次のようなフラットな構造になります。エレメントは現在有効ですが、構造はまだ有効ではなく、ルートエレメントは設定されていません。

非構造化 FrameMaker 文書を構造化 FrameMaker 文書に変換 - ステップ 1



6) DITA 準拠構造階層を追加するには、エレメントのグループを親エレメントにラップします。

- すべての p エレメント（E:p*）を body エレメントにラップします。
- すべてのtitle エレメントを修飾子 H2（E:title[H2]）に続いて、または多くの新規 body エレメントを新規 topic エレメントにラップし、この新しいトピックエレメントに修飾子 L2（「レベル 2」として記憶するため）を付けます。

  非構造化文書では、これは Heading2 スタイルの段落で始まる「セクション」でした。

  後で親エレメントにラップして変換する際に 3 つの title エレメントを区別できるように、（一時的な）修飾子 T、H1、H2 を追加します。

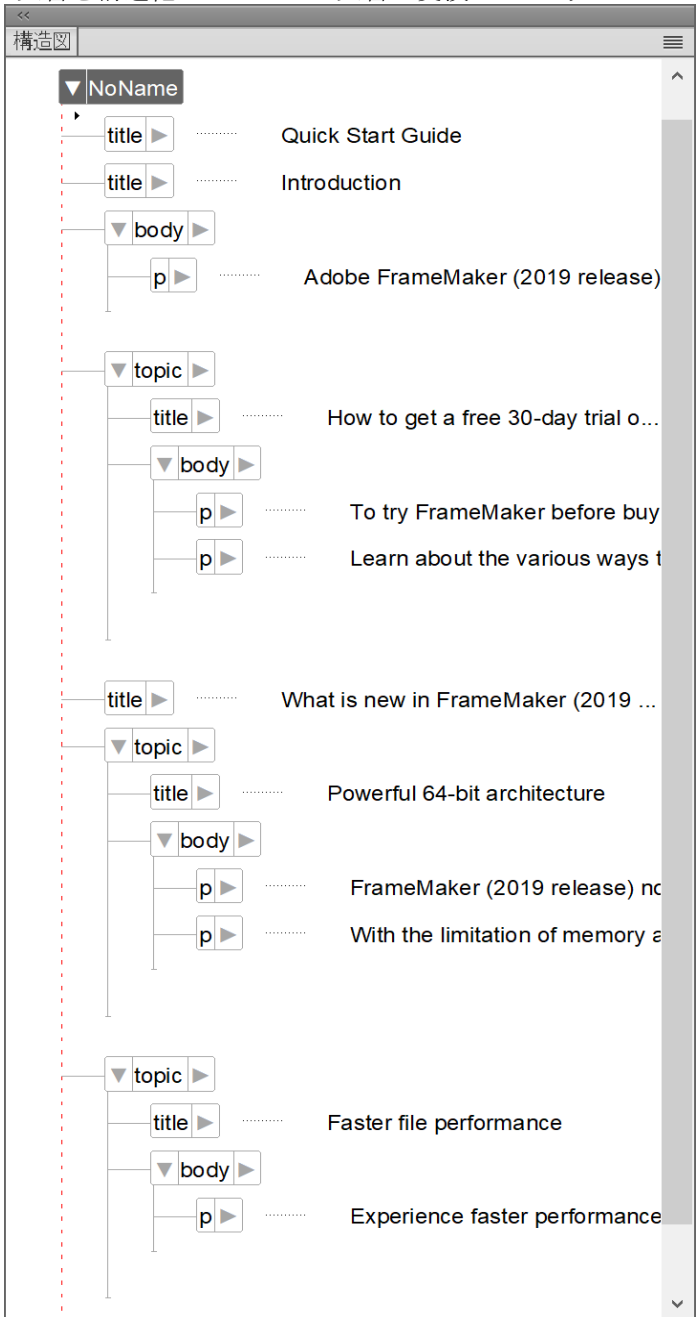
変更された表は次のようになります。

Wrap this object or objects	In this element	With this qualifier
P:Title	title	T
P:Heading1	title	H1
P:Heading2	title	H2
P:Body	p	
E:p*	body	
E:title[H2], body	topic	L2

*変換規則表をテストするには、非構造化文書にもう一度切り替えます。**構造 > ユーティリティ > 現在の文書を構造化**を選択します。ポップアップメニューで変換ルール表の文書を選択し、**構造の追加**をクリックします。*

非構造化文書でこの変換表を実行すると、次のような階層構造になります。エレメントは現在有効ですが、構造はまだ有効ではなく、ルートエレメントは設定されていません。

非構造化 FrameMaker 文書を構造化 FrameMaker 文書に変換 - ステップ 2



7) より構造化された階層を作成し、ルートエレメントの topic を作成するために、変換表にエントリをさらに追加します。

- すべての title エレメントを、修飾子H1 (E:title[H1]) 、その後にオプションの (?) body エレメント、その後に (*) topic[L2] エレメントを 0 回以上追加したものを使用して、新しい親トピックエレメントにラップします。

  非構造化文書では、これは Heading1 スタイルの段落と段落および/または Heading2 セクションで始まる「セクション」でした。

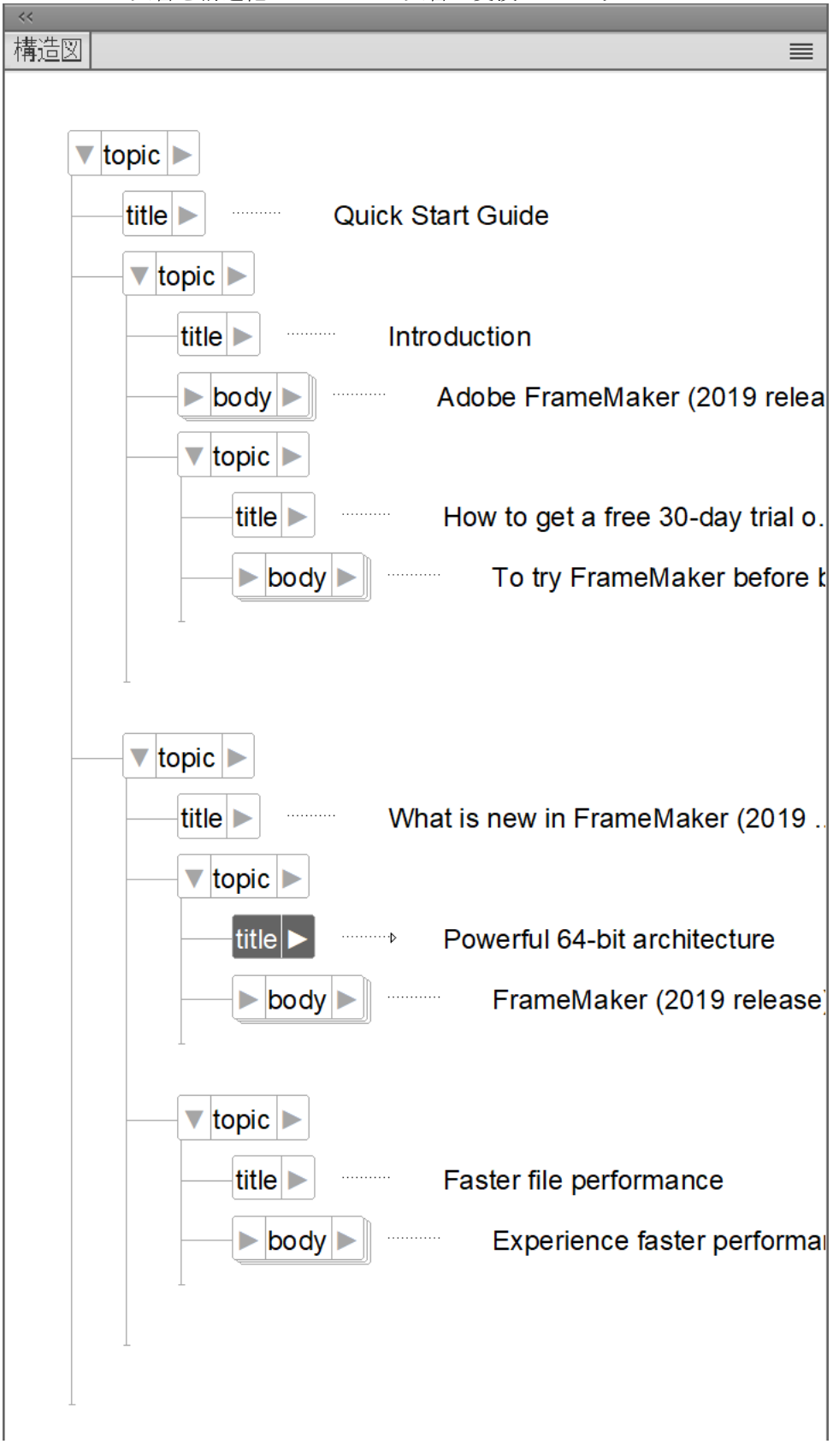
- 最上位のタイトルエレメント (E:title[T]) の後にトピックエレメントを 1 回以上追加し、ルートトピックエレメントにラップします。

変更した表は次のようになります。

Wrap this object or objects	In this element	With this qualifier
P:Title	title	T
P:Heading1	title	H1
P:Heading2	title	H2
P:Body	p	
E:p*	body	
E:title[H2], body	topic	L2
E:title[H1], body?, topic[L2]*	topic	L2
E:title[T], topic*	topic	

サンプル文書でこの変換表を実行すると、次のような最終トピック構造になります。

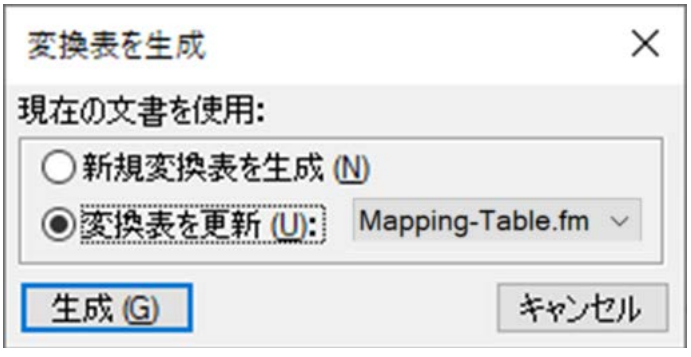
非構造化 FrameMaker 文書を構造化 FrameMaker 文書に変換 - ステップ 2



新しく生成された文書を、構造化された FrameMaker 文書（*.fm）または XML 文書（*.xml）として保存します。

既存の変換表を新しい規則で更新

1) 変換表文書が開いていることを確認します。 追加の書式コンポーネントを含むファイルを開きます。
2) **構造 > ユーティリティ > 変換表を生成**を選択します。*変換表を生成* ダイアログを開きます。



***変換表の更新**を選択し、ポップアップメニューから変換表文書を選択します。*
3) 「**生成**」をクリックします。FrameMakerは、2つ目のサンプル文書をスキャンして、追加の書式コンポーネントを変換規則表の最後に追加します。
4) 必要に応じて、追加した規則を調整し、更新された変換表を保存します。

変換規則例

FrameMaker で非構造化文書を構造化文書に変換するための変換規則例について説明します。

変換規則を並べる順序は重要です。この順序は、低レベルのエレメントから高レベルのエレメントという順序である必要があります。 例えば、以下のマッピングルールがあるとします。

Wrap this object or objects	In this element	With this qualifier
G:	image	
P:alt	Alt	
E:image, E:caption	fig	

<image> と <alt> エレメントが <fig> エレメントにラップされるルールは、<image> と <alt> が作成されるルールの後に発生しなければなりません。
複数の段落タグを同じエレメントにマップしてから、異なる親の中にラップする必要がある場合には、3 列目を修飾子として使います。 例えば、ビュレットリストと番号リストでは、どちらも ListItem エレメントが使われます。 ビュレットとステップ段落を ListItem エレメントでラップした場合、それが OrderedList と UnorderedList のどちらに属しているのかを区別

する方法が必要になります。この区別を行うには、以下の例で示すように、修飾子の列を使います。

Wrap this object or objects	In this element	With this qualifier
P:Bullet	li	b
P:Step1	li	st
P:Step2	li	st
E:ListItem[b]+	ul	
E:ListItem[st]+	ol	

文書のルートエレメントを指定するには、以下を使います。

Wrap this object or objects	In this element	With this qualifier
RE:RootElement	topic	

ルートエレメントは、変換表 1 つに対して 1 つしか指定できません。
非構造化文書では、グラフィックスや表は、前の段落にアンカーされていることが多いです。このような文書を構造化した場合には、Graphic および Table エレメントは、その前の Para エレメントの子になります。
Graphicエレメントを子ではなく、Paraの兄弟（右図）として変換したい場合は、「promote」コマンドを使用します。

Wrap this object or objects	In this element	With this qualifier
G:	image(promote)	

簡易 XML

FrameMaker の簡易 XML 機能を使用して、基になるコンテンツルールや XML 構造を学習せずに有効な XML 文書を作成します。

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 ビューは WYSIWYG ビューに非常によく似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。*クイックエレメントツールバー*（QET）も簡易 XML ビューでのオーサリング用にカスタマイズできるため、有効なオブジェクトを構造化文書に簡単に挿入できます。
この節で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 および DITA 1.3 準拠の文書を作成するには、簡易 XML ユーザーインターフェイスを使用します。

DITA 1.3 および DITA 1.2 の構造化アプリケーションが更新され、簡易 XML ビューがサポートされるようになりました。簡易 XML 表示では、次の DITA トピックをサポートしています。

- 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**）
- **> > > >**
- 参照（**ファイル > 新規 > XML > DITA > 参照**）
- トラブルシューティング（**ファイル > 新規 > XML > DITA > トラブルシューティング**）
  DITA 1.3 専用

ただし、簡易 XML 表示で DITA トピックを作成または表示するには、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 表示を有効化**」オプションを選択します。
3) 警告メッセージに関する次のオプションを設定します。

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は、次の項目を指定できます。

- **次の有効な位置に挿入します**。FrameMaker は XXX を移動します
- **次の有効な位置に挿入しないでください**：エレメントをまったく挿入しない

エレメントを常に次の有効な場所に挿入するか、エレメントをまったく挿入しないかを指定できます。

無効な位置で入力時に警告を表示

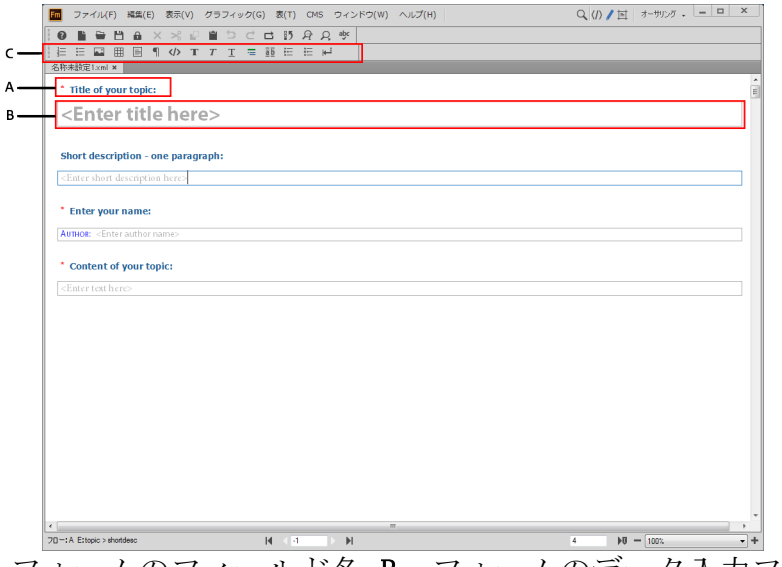
直接入力が許可されない位置にコンテンツを入力または挿入しようとしたときに警告を表示するには、「**無効な位置で入力時に警告を表示**」を選択します。このようなシナリオでは、Enter キーを押して有効なオブジェクトの一覧を表示するか、**クイックエレメントツールバー**からオブジェクトを挿入するように指示する警告が表示されます。

クイックエレメントツールバーで使用でき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。

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 XML 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。アプリケーションバーの「**作成者ビュー**」ボタンをクリックして簡易 XML 表示に切り替えた後、文書を作成するか、または既存の XML ファイルを開くことができます。
次の図は、簡易 XML 表示内の DITA 1.3 トピックです。



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、上部にフォームのフィールド名が表示され、その下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、矢印キーを使用して目的のフィールドに移動するか、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

FrameMaker の簡易 XML 表示のフォームのように入力しやすいシンプルなオーサリング環境について説明します。

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 (1.3 および 1.2) 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 XML 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、コンセプト、参照、トラブルシューティング）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) アプリケーションバーの「作成者ビュー」ボタンをクリックします。
   ビューが簡易 XML ビューに切り替わります。
3) 新しい DITA トピックの作成.
   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。
4) 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。
5) 下向き矢印キーを使用して、短い説明フィールドにカーソルを移動し、トピックの簡単な説明を入力します。ただし、短い説明の場合は、太字、斜体、下線、等幅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で 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。
   注意： 様々なフォームフィールド間を矢印キーを使用して移動できます。
6) トピックフィールドのコンテンツにカーソルを移動します。
   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。
7) 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 XML 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ボタンを選択します。
- 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 回押すか、もしくはクイックエレメントツールバーにあるフォームエレメントの最後に移動ボタンをクリックします。
- 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、1 つめのリストアイテムの最後または 2 つめのリストアイテムの最初に挿入ポイントを配置し、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、1 つめのリストアイテムの最後に挿入ポイントを配置し、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 キーまたは Shift+Tab キーのほか、クイックエレメントツールバーにあるリストのインデントボタンまたはリストのアウトデントボタンを使用して、インデント（ネスト）したりアウトデントしたりできます。

- 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。または、リストアイテムの任意の場所に挿入ポイントを置き、リストのインデントボタンをクリックします。

  注意: リストのインデントボタンおよびリストのアウトデントボタンによる操作は部分的に選択したテキストに対しても有効です。
- 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。または、リストアイテムの任意の場所に挿入ポイントを置き、リストのアウトデントボタンをクリックします。
- 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、アイテムを選択して Tab キーを押すか、リストのインデントボタンをクリックします。
- 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、リストアイテムの最初に挿入ポイントを配置し、Shift キーと Tab キーを同時に押します。または、リストアイテムの任意の場所に挿入ポイントを置き、リストのアウトデントボタンをクリックします。

  注意: 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 XML 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、展開、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、**クイックエレメントツールバー**にある**フォームエレメントの最後に移動**ボタンをクリックします。
- 表に行または列を追加するには、行または列を追加する位置の隣にある表のセルをクリックして**表 > 行・列を追加**を選択し、追加する行または列の数を指定します。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、「表」の「*表の行および列*」を参照してください。
- 表に新しい行を追加するには、最終行の最終列で Tab キーを押します。
- Tab キー、Shift + Tab キー、または矢印キーを使用すると、表中のセルを移動できます。
- 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、コンセプト、参照文書で作業中に画像を挿入するには、クイックエレメントツールバーにある図ボタ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 タスク文書またはトラブルシューティング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にある画像ボタ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 タスクタイプ文書またはトラブルシューティング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 XML 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、画像オブジェクト（*画像アンカーではない*）をクリックして選択して、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 > オブジェクトプロパティ**を選択します。

MathML を使用する

- DITA 1.3 の各種文書タイプ（トピック、タスク、コンセプト、参照、トラブルシューティング）に MathML 数式を挿入できます。
- MathML 数式を挿入するには、クイックエレメントツールバーで MathML コンテナボタンをクリックします。
- トピックに MathML 数式を挿入する場合は、簡易 XML ビューに数式のアンカーが表示されます。これにより、MathML 数式を簡単に選択できます。
- MathML 数式を移動するには、数式のアンカーをクリックし、数式をドラッグ＆ドロップする必要があります。

定義リストを使用する

- クイックエレメントツールバーで定義リストボタンをクリックすると、定義リストのエレメントを挿入できます。
- 定義リストのエントリを挿入するには、クイックエレメントツールバーの定義リストのエントリボタンをクリックします。
- 定義リストの後にエレメントを挿入するには、クイックエレメントツールバーにあるフォームエレメントの最後に移動ボタンをクリックします。

コードブロックの使用

- クイックエレメントツールバーでコードブロックボタンをクリックすると、コードブロックのエレメントを挿入できます。
- コードブロックの後にエレメントを挿入するには、クイックエレメントツールバーにあるフォームエレメントの最後に移動ボタンをクリックします。
- コンテンツに等幅（モノスペース）書式を適用する場合は、目的のテキストを選択し、クイックエレメントツールバーにある等幅（モノスペース）ボタンをクリックします。

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 XML ビューで XML ファイルを開いて保存する

簡易 XML 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 DITA トピック、タスク、参照および概念がサポートされており、すぐに利用できます。ただし、簡易 XML 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 XML 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 XML 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、メッセージがコンソールに表示されます。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 XML 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

FrameMaker で簡易 XML オーサリング環境をカスタマイズする方法について説明します。

簡易 XML 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 XML 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 XML ビューフォームフィールドのカスタマイズ

簡易 XML 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 XML 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 XML 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。

   <Fm_install_location>¥Structure¥structapps.fm

   このファイル内の各 DITA トピックタイプ（トピック、タスク、参照、コンセプト、トラブルシューティング）に対する構造化アプリケーションには、フォーム表示フィールドが含まれます。

   フォーム表示には 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 XML 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 XML 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|

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 XML 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。また、パイプ（|）で区切られた複数のエレメントを指定できます。

複数のエレメントを指定した場合は、現在のコンテキスト内の最初の有効なエレメントが挿入されます。 例えば、DITA タスクの場合、段落および情報要素（p|info）にこのフラグをマップできます。 ユーザーが Enter キーを押すと、FrameMaker は現在の位置に段落エレメントを挿入しようとします。段落が無効な場合、情報（<info>）エレメントを挿入します。

例：ParaElements=p|info

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、 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、 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、 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、 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<u>下線</u>表示のエレメント（u）エレメント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 > アプリケーション定義 > 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、トピックに移動し、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 XML ビューテンプレートのカスタマイズ

簡易 XML 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 XML 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 XML ビューに反映されます。

注意: トピックを簡易 XML 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 XML 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 > アプリケーション定義 > 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、トピックに移動し、**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。

DITA を使用した構造化オーサリング

FrameMaker で作成する文書に構造化オーサリングによって構造が適用される方法について説明します。

構造化オーサリングは、文書の作成時に構造化を強制します。FrameMakerで構造化文書を作成するときは、構造化アプリケーションを選択し、これを使用して文書を作成する必要があります。構造化アプリケーションは、文書の作成時に強制される構造ルールおよび書式ルールを定義します。 DITA (Darwin Information Typing Architecture) は、構造化オーサリング向けの XML のオープンスタンダードです。 DITA でオーサリングを実行する際は、DITA Open Toolkit (DITA-OT) を使用して出力を公開することもできます。 詳しくは、「*DITA Open Toolkit*」を参照してください。

DITA トピック

DITA トピックは DITA コンテンツの最も小さい単位です。 各トピックは、1 つのコンテンツ領域について作成する必要があります。 詳しくは、「*DITA トピック*」を参照してください。

DITA トピックで仕様を参照してください。

情報の入力

情報の入力は、概念、タスク、参照情報など、固有の情報を含むトピックのタイプを識別するための操作です。 異なる種類の質問に回答するトピックは、別の情報タイプとして区別されます。 DITA が提供する基本的なトピックタイプ（一般トピック、追加概念、タスク、参照）は、オーサリングに今すぐ使用できる開始セットを提供します。 詳しくは、「*DITA トピック*」を参照してください。

情報の入力の仕様を参照してください。

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。

詳しくは、*ditamap*を参照してください。

DITA マップの仕様を参照してください。

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DITA マップにある **<topicref>** エレメントは、FrameMaker 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。

詳しくは、*DITA ブックマップ*を参照してください。

ブックマップの仕様を参照してください。

DITA を使用する理由

FrameMaker で DITA を使用することにより、コンテンツの作成、格納、管理、および使用方法がどのように変わるかについて説明します。

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。 各トピックに固有 ID が割り当てられます。トピックから、固有 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。

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

DITA トピック

FrameMaker の DITA トピックについて

DITA はオーサリングに対してトピックベースのアプローチを使用します。 DITA のトピックは情報の最も小さいエンティティです。DITA仕様に従い、トピックは読みやすくなるよう短くする必要がありますが、それ自体で意味がわかるようにする必要もあります。
概念、タスク、参照などの個別のコンテンツに対応するため、DITA標準は異なる情報タイプを指定します。各情報タイプは、関連コンテンツのオーサリングをサポートする構造化エレメントを定義します。 例えば、タスクタイプは、<context>、<example>、<steps>、<result>のように定義されます。

DITA トピックの作成

FrameMaker で DITA トピックを作成および管理する方法をご覧ください。

1) ファイルメニューで、**新規 > DITA** に移動します。
DITA サブメニューが DITA トピックのタイプと、作成可能なマップタイプを表示します。
FrameMaker では、次の DITA トピックタイプをサポートしています。

topic

特定のコンテンツの場合、task、concept、reference、glossentry、glossgroup の種類を使用します。

DITA topicsで仕様を参照してください。

task

ハウツーまたは手順などのタスク関連のコンテンツに使用します。

「Task topics」の仕様を参照してください。

concept

「～とは何か」などのコンテンツに使用します。特性や機能に関する概念情報を提供します。

「Concept topics」の仕様を参照してください。

referene

参照コンテンツに使用します。 例えば、製品仕様、API参照、装置リスト、パーツリストなどです。

「Reference topics」の仕様を参照してください。

用語集

単一の用語集の用語および定義に使用します。

「Glossary Entry topics」の仕様を参照してください。

glossgroup

glossentry エレメントのグループに使用します。

glossgroup グループには他の glossgroup エレメントを含めて階層的な用語集構造を作成することもできます。

「Glossary Group topics」の仕様を参照してください。

ditabase

上記のトピックタイプを含めることのできる最上位レベルのコンテナエレメントです。

DITA containerで仕様を参照してください。

2) トピックタイプを選択します。
3) 作成したトピックの階層構造を表示するには、**構造 > 構造図**を選択します。
4) DITA トピックは構造化文書です。 つまり、他の構造化アプリケーションに基づいて構造化文書を使用するのと同様に、FrameMaker で DITA トピック構造を使用することを意味します。
構造化トピックでコンテンツを作成する方法について詳しくは、「構造化オーサリング

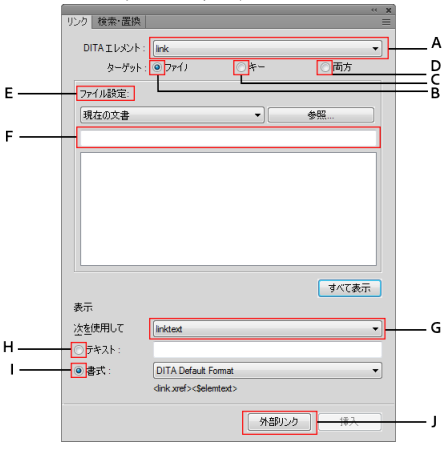
関連コンテンツへのリンクを追加

FrameMaker の DITA リンクダイアログを使用して関連コンテンツへのリンクを追加する方法を参照してください。

DITA リンクダイアログ

*DITA リンクダイアログ*を使用して、DITA コンテンツに直接リンクまたは間接リンクを挿入します。

DITA リンクダイアログ



DITA リンクダイアログを使用するには：

A（DITA エレメント）：

使用するリンクエレメントを選択します。

デフォルトでは、エレメントは**<リンク>**です。

「リンク」の仕様を参照してください。

B（ターゲット／ファイル）：

直接参照を使用してリンクを作成するには、このオプションを選択します。

詳しくは、「*DITA リンクを作成する*」を参照してください。

C（ターゲット／キー）：

間接参照を使用してリンクを作成し、**キー設定**ドロップダウンリストからキーを選択するには、このオプションを選択します。

詳しくは、「*DITA リンクを作成する*」を参照してください。

D（ターゲット／両方）：

直接または間接参照を使用してリンクを作成するには、このオプションを選択します。

E（ファイル／キー設定）：

ターゲットがファイルに設定されている場合は、現在開いているトピックのリストから直接参照に使用する DITA トピックを選択します。また、現在開かれていないトピックを参照して選択することができます。

ターゲットが**キー**に設定されている場合、間接参照に使用するキーを選択します。*DITA* キースペースマネージャーダイアログを開くことも可能です。このダイアログで、*キースペースを作成*して現在のトピックのデフォルトのキースペースを設定します。

F（フィルターテキスト）：

リンクを作成したい必要なトピックまたはキーを検索します。このスマート検索は、「フィルター」テキストボックスへの入力開始すると同時にエレメントをフィルターします。コンテンツはエレメントタグ、ID、またはテキスト（内容）に基づいてフィルターできます。

必要なトピックが見つかったら、リンクとして含めるエレメントを選択します。このリンクエレメントは別のトピックとの関係を定義します。

G（次を使用して表示）：

リンクのリテラルラベルまたはテキスト行を提供するエレメントを選択します。

デフォルトでは、エレメントは**<リンクテキスト>**です。

「linktext」の仕様を参照してください。

H（次を使用して表示）：

リンクのリテラルラベルまたはテキスト行を提供するエレメントを選択します。

デフォルトでは、エレメントは**<リンクテキスト>**です。

「linktext」の仕様を参照してください。

H（テキスト）

リテラルテキストとして表示するリンクテキストを指定します。

I（書式）

「**書式**」を選択し、ドロップダウンリストからリンク書式を選択します。

DITA デフォルトフォーマット

参照トピックのタイトルを表示します。

See_Title_and_Page

<page number> の <topic title> を参照を表示します。

Title_and_Page

<page> の <topic title>

を表示します。

J（外部リンク）

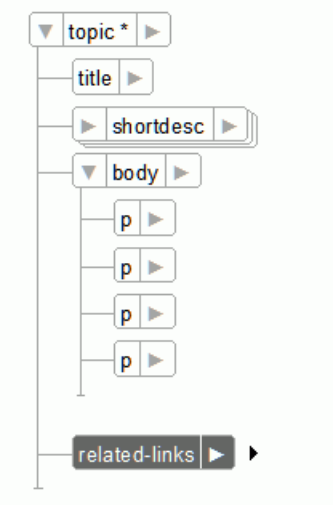
外部（非 DITA）リソースへのリンクを挿入します。

オプションとして、リンクテキストを指定できます。 または、「リンクターゲット（href）」フィールドに入力したリンクをリンクテキストとして使用します。また、外部リンクを挿入するには、メインメニューの > **外部参照**またはコンテキストメニューを挿入します。

DITA リンクを作成する

1) 関連リンクエレメントに最初のリンクを挿入する場合は、関連リンクエレメントの右側の挿入ポイントに配置します。

関連リンクエレメントの右側に挿入ポイントを配置する



2) エレメントポッド（**表示 > ポッド > エレメントカタログ**）から**<リンク>**エレメントを挿入します。

DITA リンクダイアログ が表示されます。

3) 使用する DITA リンクエレメントを選択します。

4) リンクのターゲットを選択します。

リンクはターゲットコンテンツの直接参照または間接参照として追加できます。 詳しくは、DITA 参照を参照してください。

直接リンクを追加するには、リンクを作成する DITA トピック（.xml ファイル）を選択します。

a) **ターゲット**の「**ファイル**」オプションを選択し、参照トピックを含むファイルを選択します。

現在のトピックまたは現在開いているトピックから選択します。または、「参照」ボタンを使用して現在開いていないトピックを選択します。

b) エレメントリストで、参照するトピックを選択します。

間接リンクを追加するには、DITA キー参照を使用する必要があります。 キー参照について詳しくは、「キースペースを使用した DITA キー参照の管理」を参照してください。

a) **ターゲット**の「**キー**」オプションを選択し、**キースペースマネージャー**をクリックします。

b) *DITA* キースペースマネージャー ダイアログで、定義済みのキーリストからキーを選択し、 **OK**をクリックします。

5) 「**次を使用して表示**」ドロップダウンで、リンクテキストを表示するエレメントを選択します。

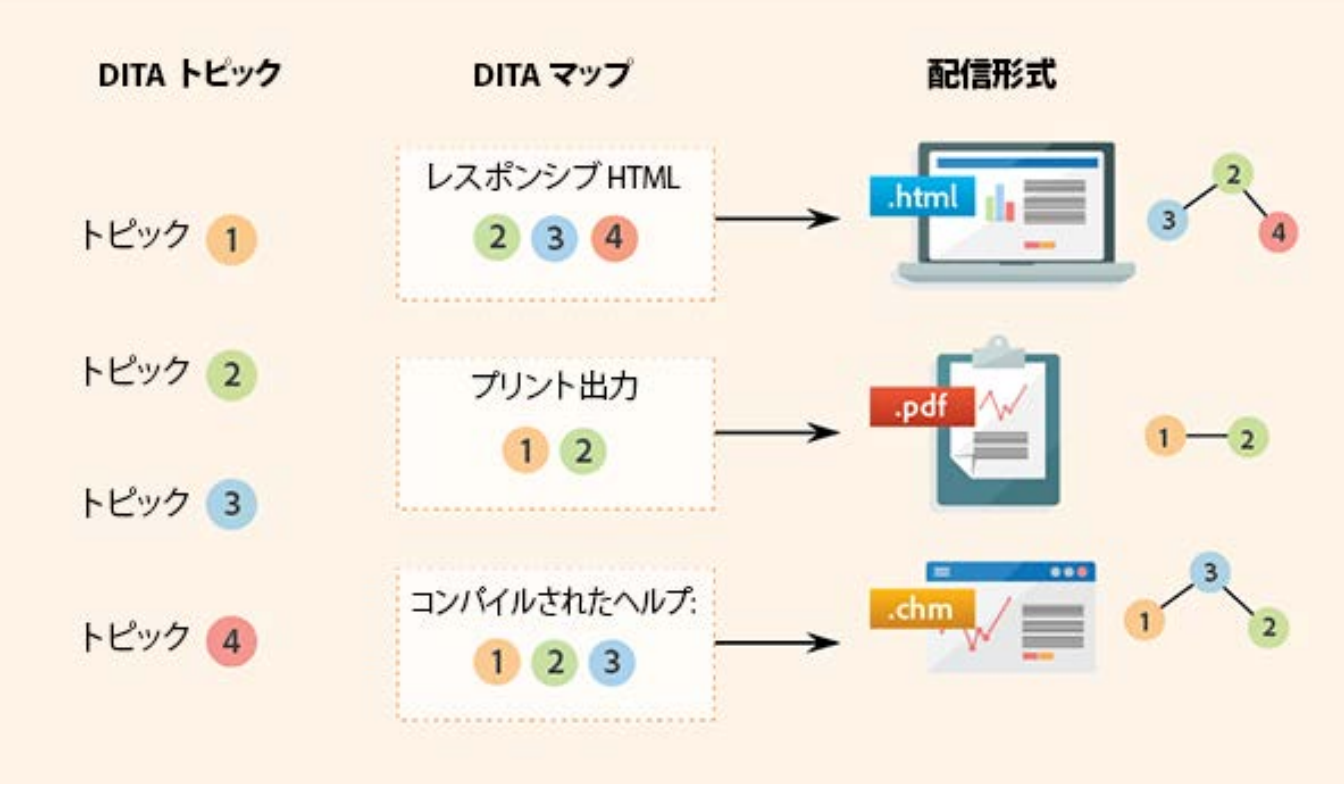
6) リンクに表示するテキストまたは書式を指定します。

7) 「**挿入**」をクリックします。

ditamap

ditamap について、および FrameMaker で ditamap を使用する方法について説明します。

ditamap を使用すると、DITA トピックを階層構造に編成できます。その後、異なる出力形式を使用し、編成した内容の出力を作成できます。



DITA 出力の生成について詳しくは、「*DITA の公開*」を参照してください。
ditamap を使用して、間接参照に使用可能なキースペースを作成することもできます。
詳しくは、「*キースペースを使用した DITA キー参照の管理*」を参照してください。
ditamaps で仕様を参照してください。

ditamap の作成

FrameMaker で ditamap を作成する方法について説明します。

1) **ファイル > 新規 > DITA > <map>**を選択します。
   *または、**ファイル > 新規 > XML**を選択します。新規 XML ダイアログで、「DITA」タブに移動し、マップを選択します。*
2) デフォルトでは、ditamap はリソースマネージャーで開きます。
   リソースマネージャーを使用して、次の操作を行うことができます。
   - ditamap にトピックを挿入する
   - ditamap を保存する
   - 文書ウィンドウに切り替えて、ditamap コンテンツを表示します。
3) *構造図*、エレメントポッドなど、FrameMaker ツールを使用して ditamap を使用できます。
4) また、関係テーブルを ditamap に含めることもできます。
   詳しくは、DITA 関係テーブルを参照してください。

ditamap に topicref エレメントを挿入

ditamap に topicref エレメントを挿入する方法について説明します。

エレメントカタログで **<topicref>** エレメントを使用することにより、トピックを ditamap に追加できます。リソースマネージャーで**「子を挿入」**を使用することにより、トピックを追加することもできます。
FrameMaker は ditamap に挿入可能な次の **<topicref>** エレメントをサポートしています。

DITA マップ

dita、トピック、概念、タスク、参照、用語集エントリ、用語集グループなどのトピックを特定します。 topicref エレメントには他の topicref エレメントを含めて階層構造を作成することもできます。

topicref elements で仕様を参照してください。

mapref

書式の属性が「ditamap」に設定された **<topicref>** エレメントと同等の convenience エレメントです。

mapref エレメントで仕様を参照してください。

topicset

ditamap およびその他の **<topicset>** エレメントで再利用可能な topicref エレメントのセットです。

topicset エレメントで仕様を参照してください。

keydef

キーの定義に使用される convenience エレメントです。出力にコンテンツは含まれず、目次にタイトルは含まれず、リンクやその他の関係は定義されないため、topicref エレメントの使用時に他に影響を与えません。<>

keydef エレメントで仕様を参照してください。

topicsetref

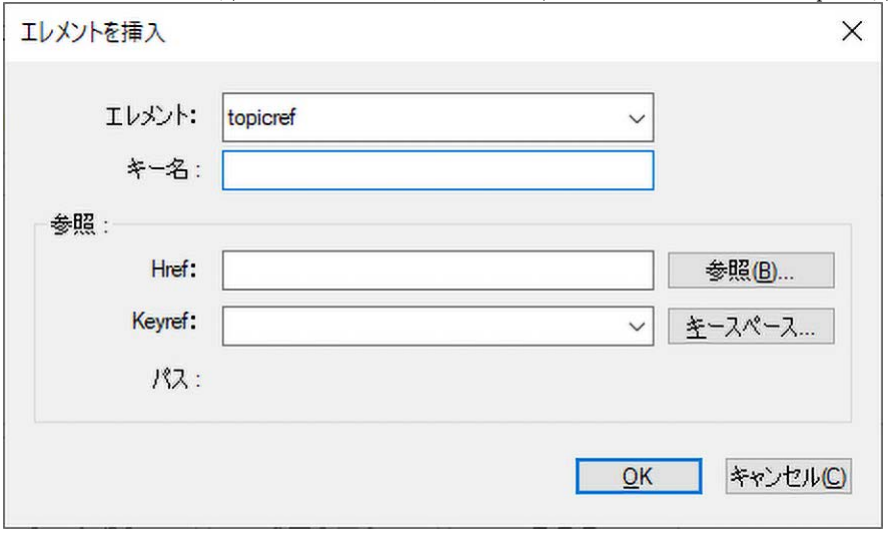
topicset エレメントを参照します。<>

topicsetref エレメントで仕様を参照してください。

ditamap に <topicref> エレメントを挿入するには：

1) *構造図の* map エレメントのルートレベルに挿入ポイントを置きます。
2) **構造 > DITA > Topicref を挿入**を選択します。
3) topicref、mapref、topicset、または keydef を選択すると、*エレメントを挿入*ダイアログが現れます。

エレメントを挿入ダイアログを使用して、エレメントを ditamap に挿入



4) 挿入した topicref をキー参照として使用するには、キーの名前を入力します。
詳しくは、キースペースを使用した DITA キー参照の管理を参照してください。
5) 「**HRef**」ボックスで、参照するトピックの場所を入力します。または、「**参照**」をクリックして移動し、トピックを選択します。トピックが直接参照として追加されます。
*または、現在のトピックにキースペースを定義している場合は、**KeyRef** ドロップダウンリストでキー参照を選択できます。トピックは間接参照として追加されます。*
キー参照と間接参照について詳しくは、「キースペースを使用したDITAキー参照の管理」を参照してください。

ditamap コンテンツの表示

FrameMaker を使用して ditamap コンテンツを表示する方法、および topicref エレメントのプレビューを表示または非表示にする方法について説明します。

ditamap に 1 つ以上の topicref エレメントを挿入すると、参照先トピックのコンテンツを文書ウィンドウで表示するように設定できます。
参照先 DITA トピックは、FrameMaker で個別の文書として開くこともできます。

topicref エレメントコンテンツのプレビューの表示または非表示

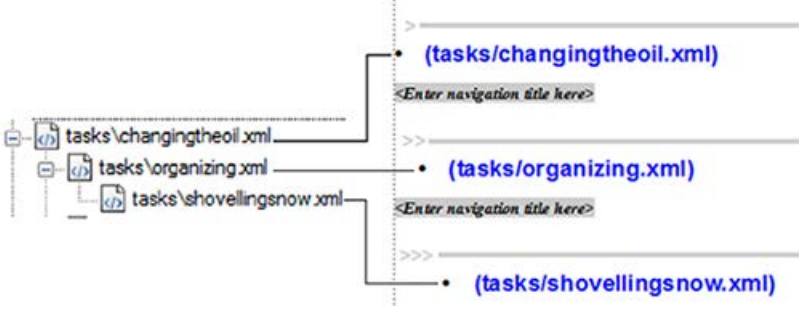
1) 単一の参照エレメントのコンテンツをプレビューするには、構造図で topicref エレメントを選択します。
   すべての参照エレメントのコンテンツをプレビューするには、トピック内の任意の場所をクリックします。ただし、エレメントが選択されていないことを確認してください。すべての topicref のコンテンツを表示するように求められます。また、参照される子のマップを表示することもできます。
2) コンテンツをプレビューするには、**構造 > DITA > Topicref を解決 > コンテンツを表示**を選択します。
3) プレビューを非表示にするには、**構造 > DITA > Topicref を解決 > コンテンツを非表示**を選択します。

ヒント: 単一のエレメントのプレビューを表示または非表示にするには、エレメントを右クリックし、**Topicref を解決 > コンテンツを表示**または **Topicref を解決 > コンテンツを非表示**を選択することもできます。

注意: ditamap が子マップへの参照を含む場合、ditamap の「表示」および「非表示」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にします。

文書ウィンドウに表示される > は、トピックが ditamap で最上位トピックであることを示します。ditamap では、>> は第 2 レベルのトピックを示し、>>> は第 3 レベル（およびそれ以降）のトピックであることを示します。

>、>>、および >>> で示されるトピックレベル



ditamap 内で参照されるすべてのトピックを開く

ditamap に 1 つ以上のトピックへの参照が含まれる場合、すべての参照先トピックを FrameMaker で開くことができます。

1) ditamap が選択されていることを確認します。
2) Shift キーを押しながら**ファイル > Ditamap 内の全ファイルを開く**を選択します。

*または、ditamap で、**構造 > DITA > すべての Topicref を開く**を選択します。*
*すべてのトピック参照を閉じるには、Shift キーを押しながら**ファイル > Ditamap 内の全ファイルを閉じる**を選択します。*

注意: 単一のトピックを開くには、ditamap でトピックをダブルクリックします。

ditamap の保存

FrameMaker で ditamap を保存する方法について説明します。

FrameMaker の「**Ditamap を別名で保存**」機能（**ファイル > ditamap を別名で保存**）を使用すると、ditamap を複数の出力に保存することができます。 ditamap をブックとして保存するとき、フォルダー、グループなど、FrameMakerブックの階層機能を利用できます。ページ番号、目次など、FrameMaker ブックの機能を使用できます。
次の出力のリストは、特定の機能を提供します。

Composite Document <バージョン> (*.fm)

単一の独立した FrameMaker 文書ファイル（.fm）です。 文書には ditamap のすべてのコンテンツが含まれています。例えば、トピック参照が含まれています。トピック参照は文書内に埋め込まれています。 つまり、トピックファイルに対する変更は統合文書には反映されません。 この文書を別の作成者と共有する場合、作成者に参照先トピック文書は必要ありません。 ただし、FrameMaker で使用可能な構造化ツールを使用して、統合文書を使用し続けることができます。

Book <バージョン> (*.book)

ditamap は .book ファイルとして保存されます。これには各参照先トピックファイルがブック内の文書として含まれています。

fm コンポーネントを含むブック <バージョン>

ditamap は .book ファイルとして保存されます。 参照先トピックファイルは .fm

ファイルとして変換されます。

ditamap を統合文書として保存する場合、または FrameMaker コンポーネントを含むブックとして保存する場合は、DITAVAL コンディショナル出力機能を使用できます。*文書を保存*ダイアログで「**DitaVal ファイルを確認**」オプションを選択した場合は、DITAVAL ファイルのプロンプトが表示されます。これを使用してコンディショナル出力を実行し、選択した出力形式でコンテンツを出力できます。 DITAVAL について詳しくは、*DITAVAL*を参照してください。

重要: ditamap のブックへの変換は一方向のみです。 つまり、ブックに加えた変更を ditamap に戻すことはできません。

DITA 参照

FrameMaker での DITA 参照について、および参照コンテンツの設定方法と DITA 参照の更新方法について説明します。

DITA 参照（DITA アドレス指定とも呼ばれます）は、DITA エレメント間および DITA エレメン

トと非 DITA リソース間に参照機能またはリンク機能を提供します。
DITA のコンテンツは *DITA コンテンツ参照*. 単一のソースコンテンツへの DITA 相互参照を使用して、DITA または非 DITA リソースへのリンクを作成します。 DITA リンクを使用して *関連コンテンツへのリンクを追加*できます。
DITA 仕様は 2 つのタイプの参照を定義します。

直接参照（URI ベースのアドレス指定）

参照はターゲットを直接指して行われます。 例えば、FrameMaker では直接参照を使用して conref を作成するとき、DITA トピック（.xml ファイル）に移動して選択します。 同様に、DITA トピック（.xml ファイル）を直接指して、DITA リンクまたは DITA 相互参照を作成します。 直接参照では、参照またはリンクするコンテンツが含まれているファイルを作成者が明示的に選択する必要があります。 関連コンテンツが大量にある場合は面倒でわかりにくい作業になります。 直接参照は参照またはリンクする文書が少ない場合に適しています。

URI ベースの（直接）アドレス指定で仕様を参照してください。

間接参照（キーベースのアドレス指定）

参照は、キーを使用して ditamap レベルでグローバルに構築されます。 例えば FrameMaker では間接参照を使用して conref を作成するとき、DITA トピックを直接指しません。 代わりに、「*キースペースを使用した DITA キー参照の管理*」で定義されているキーを指します。 間接参照では、参照またはリンクを作成するときに作成者がユーザー定義のキーを選択する必要があります。 キースペースを設定するときは、明確に定義された記述によってキーに名前を付ける必要があります。 大量の関連コンテンツを使用してオーサリングを実行している場合は、間接参照を推奨します。

参照コンテンツの設定

DITA トピックで conref を作成するには、再利用する予定のコンテンツ（エレメント）が含まれている DITA トピック（直接参照）または ditamap（間接参照）を最初に作成する必要があります。例えば、表、番号リスト、画像を複数のトピック間で再利用するとします。これらのエレメントはソーストピックに追加する必要があります。 間接参照を使用している場合、トピックは ditamap に追加されます。詳しくは、*キースペースを使用した DITA キー参照の管理*を参照してください。
エレメントを再利用可能にするには、エレメントに固有の ID を割り当てる必要があります。詳しくは、*DITA ID 属性*を参照してください。FrameMaker は conref エレメントを区別するためこの固有の ID を使用します。例えば、ソースエレメントを更新する場合、FrameMaker は更新する必要のあるコンテナートピック内のエレメントを固有の ID を使用して識別します。

DITA ID 属性

DIDA ID 属性は参照するコンテンツ（トピックまたはエレメント）を一意に識別する方法を提供します。
DITA トピックでは、別のトピックのエレメントに対する conref（*DITA コンテンツ参照*）または相互参照（*相互参照*）を作成するとき、エレメントに一意の ID を割り当てて使用することができます。 デフォルトでは、FrameMaker は次の場合にトピックに固有の ID を割り当てま

す。 *DITA トピックの作成*
ID 属性の仕様を参照してください。

固有の ID をエレメントに割り当てる

1) *構造図*でソーストピック内のエレメントを選択します。
2) **構造 > ID をエレメントに割り当て**を選択します。
   *または、エレメントを右クリックし、ポップアップメニューから「**ID をエレメントに割り当て**」を選択します。*

エレメントに ID が割り当てられているか確認するには、構造図でエレメントの右側にある矢印記号をクリックします。

entry（表セル）エレメントに割り当てられた固有の ID

以前に ID が割り当てられていたエレメントに固有の ID を割り当てる場合、既存の ID を置き換えるように指示されます。

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) 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) **構造 > ID をエレメントに割り当て**を選択して、*ID を割り当てダイアログ*を開きます。
   a) 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**」をクリックします。

キースペースを使用した DITA キー参照の管理

DITA トピックでは、DITA トピックファイル（.xml）を指定することにより、コンテンツを直接参照できます。例えば、DITAトピックの関連リンクセクションにリンクを追加する場合は、参照するトピックファイルを選択できます（「*関連コンテンツへのリンクを追加*」を参照）。ただし、DITA はコンテンツを間接的に参照するキーを使用するための仕様も提供します。キーを使用して、参照先コンテンツをどの程度間接的にするかを追加します。キーを使用するとき、作成者はトピックファイルを直接参照しません。作成者はキースペース（参照するユーザー定義のキーの集合）が提供されます。キースペースは任意の数のトピックを内部的に参照します。 作成者は提供されたキースペース内のキーのみに集中できます。 また、キーはユーザーが定義するため、作成者がわかりやすい名前を適宜付けることができます。
The keydef エレメントは、キーマップを作成するために使用します。デフォルトでは DITA 出力にこれらのエレメントが生成されないためです。

キースペースを作成

キースペースは ditamap を使用して作成されます。 ditamap を作成してキースペースとして使用するには、keydef エレメントを ditamap に追加する必要があります。

1) *ditamap の作成*.
2) **<keydef>** エレメントを ditamap に追加します。 詳しくは、*ditamap に topicref エレメントを挿入*を参照してください。

   keys 属性を使用して、キースペースの特定の keydef を識別します。 ***@<keydef>****エレメントにキー属性は不可欠なため、新規エレメントの属性ダイアログまたはエレメントの挿入ダイアログの* ***「キー名」*** *フィールドで属性値を指定することができます。*

   キースペースを使用している作成者はキー名のみを参照し、関連 DITA トピックを直接参照しません。 このため、参照先（基本）トピックコンテンツであることが明確なキー値を指定する必要があります。
3) ditamap を保存する.

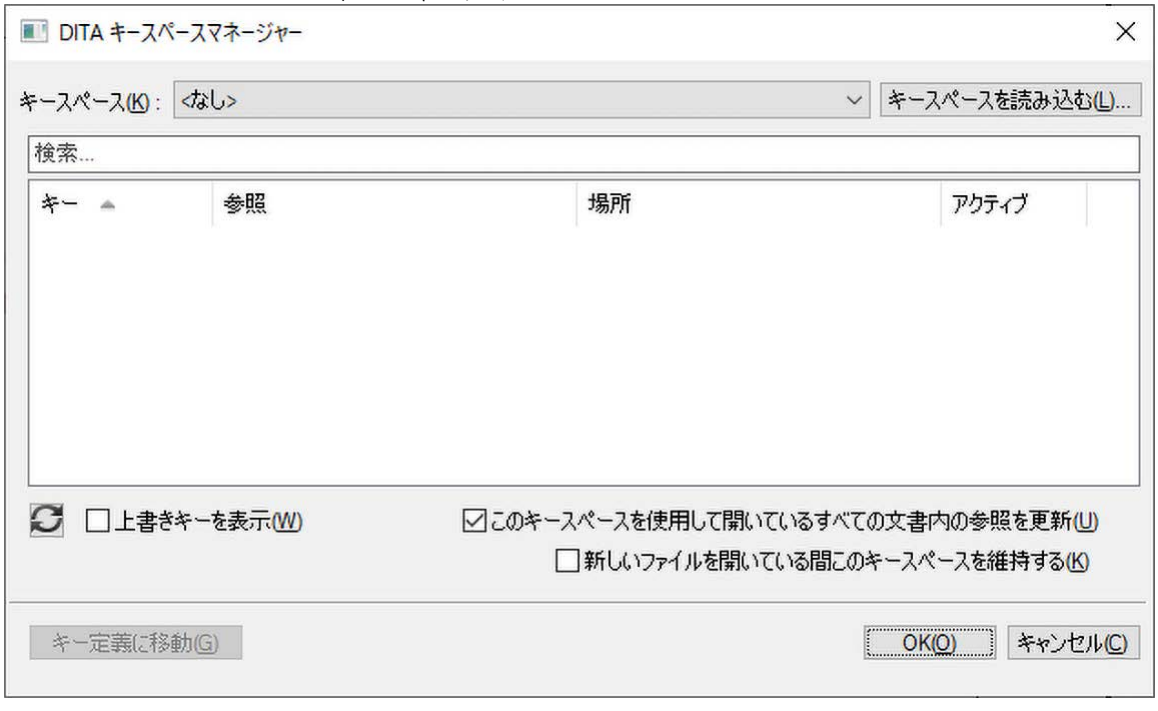
キースペースの管理

DITA トピックでキー参照を使用するには、FrameMaker のオーサリング環境でコンテナキース

ペースを読み込みます。

1) DITA キースペースマネージャーダイアログ（**構造** > **DITA** > **キースペースを管理**）を開きます。

DITA キースペースマネージャーダイアログ



2) **キースペース**ドロップダウンリストから、キースペースとして定義されている ditamap を選択します。詳しくは、*キースペースを作成*を参照してください。

*デフォルトにより、常にリストの先頭にあるキーが選択されます。現在のセッションで開いている ditamap は、**キースペース**ドロップダウンリストに表示されます。キーの最初の数文字を入力してキースペースを検索できます。*

*必要な ditamap がリストで使用できない場合は、「**キースペースを読み込む**」をクリックし、ditamap ファイルを選択します。キースペースで定義されているキー参照が定義済みのキーリストに表示されます。*

*現在の環境でキースペースを読み込んだ後に、キースペース（ditamap）に変更を加える場合は、**再表示**のアイコンをクリックして、キー参照に加えた変更を表示します。*

*「**OK**」をクリックすると、選択したキースペースが、開いているすべての ditamap に適用されます。*

特定の文書に対して別のキースペースを選択するには、キースペースマネージャーを使用します。DITA 相互参照、DITA リンク、Conref の挿入など、複数の方法でキースペースを設定することができます。

DITA 参照の更新

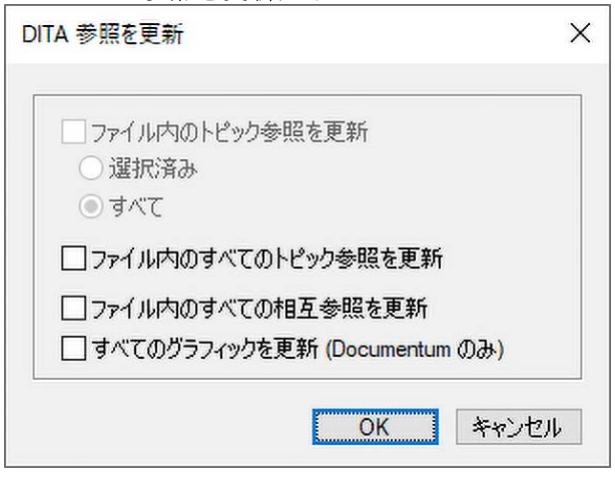
次のいずれかの方法を使用して、DITA トピックまたはマップの参照を作成できます。

- Conrefs（詳しくは、「*DITA コンテンツ参照*」を参照）
- Cross-references（詳しくは、「*相互参照*」を参照）
- Topicrefs（詳しくは、「*ditamap に topicref エレメントを挿入*」を参照）

参照先コンテンツを更新する場合、現在のトピックの参照はすぐに更新されません。例えば、ditamap が特定のトピックを参照しており、トピックのタイトルが変更された場合、更新されたタイトルは ditamap にはすぐに表示されません。
選択したトピックまたはマップで参照を更新するには、DITA参照を更新ダイアログを使用します。

1) **構造 > DITA > 参照を更新**を選択します。
DITA 参照を更新ダイアログが表示されます。

DITA 参照を更新ダイアログ



2) 現在のトピックまたはマップ内の参照を更新するには、特定のオプションを選択して「OK」をクリックします。

参照を検索

文書内を検索したり、単一フォルダー内の複数のファイルを再帰的に検索したりして、conref、topicref、link、xrefなどのリンクを探すことができます。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、このオプションを呼び出します。

1) **構造 > 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には、エレメント内を右クリックし、「**参照を検索**」を選択します。 エレメント ID が自動的に入力されます。
2)
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。

DITA ブックマップ

FrameMaker でのブックマップの仕組み、および DITA トピックをブックとして整理して印刷する方法について説明します。

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。ブックマップは、<chapter> と <appendix> のように定義されます。DITA マップは一連のトピック参照に関する構造ルールは強制しません。ただし、ブック構造を維持するため、ブックマップは appendix エレメントの後に chapter エレメントを許可しないなどのルールを定義します。
ブックマップの仕様を参照してください。
FrameMaker のブックマップ用のユーザーインターフェイスは、DITA マップ用のユーザーインターフェイスと同じです。 例えば、デフォルト設定では、bookmapはリソースマネージャで開きます。

1) **ファイル > 新規 > DITA > <bookmap>**を選択します。
2) **<chapter>**、**<part>**、**<appendix>**、**<appendices>** エレメントが参照先エレメントです。
   これらのエレメントを追加するには、ditamap に topicref エレメントを挿入に使用される手順に従ってください。
3) ブックマップには関係テーブルを含めることができます。
   関係テーブルについて詳しくは、「DITA 関係テーブル」を参照してください。

DITAVAL

FrameMaker での DITAval について、および FrameMaker でコンディショナル出力を生成するために DITAval を使用する方法について説明します。

FrameMaker では DITAVAL ファイルを使用してコンディショナル出力を生成します。 （エレメント属性を使用して）コンディショナルコンテンツを含む単一の文書を書き出します。
次に、DITAVAL ファイルを作成します。このファイルを使用してコンテンツを指定し、適用した属性に基づいて文書の出力バージョンを複数作成します。

DITAVAL を使用する DITA トピックの設定

DITAval を使用してコンディショナル属性をエレメントに適用するように DITA トピックをセットアップする方法について説明します。

エレメントに条件属性を適用することにより、DITA文書内のエレメントをコンディショナルにすることができます。 この後、条件属性に基づいて、DITAVAL ファイルでエレメントを出力から除外するかエレメントを出力に含めるかを定義できます。
コンディショナルコンテンツを含む文書を作成する前に、出力の基準について計画する必要があります。例えば、文書にコンディション適用のターゲットが*管理者*および*エンドユーザー*であるコンテンツが含まれているとします。文書内で、コンテンツの対象読者に基づいて条件属性を適用します（「*条件属性のエレメントへの適用*」）を参照。次に、DITAVALファイルを作成します。このファイルを使用して、文書で定義した属性値に基づいて、含めるまたは除外するエレメントを指定します。詳しくは、「*DITAVALファイルを作成してコンディショナル出力を作成する*」を参照してください。

条件属性のエレメントへの適用

FrameMaker で DITA 文書内のエレメントにコンディショナル処理を実行するには、出力に含めるまたは出力から除外するエレメントを指定する必要があります。文書内で、コンディショナ

ル処理が必要なエレメントに次の 1 つ以上の条件属性を適用します。

audience:
例：管理者、作成者、またはエンドユーザー

platform:
例：Windows、MAC、または Linux

product:
例：FrameMaker、RoboHelp、または Captivate

otherprops:
この属性を使用して、文書のコンディショナル処理を有効化するために使用する必要のある他のプロパティを定義します。 いくつか例を示します。

delivery
例：プリント、PDF、または Web

model
ハッチバックまたはセダン

複数の属性をエレメントに適用できます。例えば、*@audience*（管理者）および*@platform*（Windows）をエレメントに割り当てられます。複数の値を（スペースで区切って）単一の属性に追加することもできます。例えば、*@platform*="windows linux" を Windows および Linux の両方をターゲットとしているコンテンツに設定できます。

重要: 上記の属性は、DITAVAL を単一ソースのコンテンツに使用しているときに使用することを推奨します。ただし、これらの属性のみの使用に制限されるわけではありません。文書内で選択したエレメントに定義されている任意の属性を使用できます。

エレメントに条件属性を適用するには

1) 文書の*構造図*でエレメントを選択します。
2) *属性*ポッドを開きます（**エレメント > 属性の編集**）。
   次の 1 つ以上の属性を更新します。
   - audience
   - platform
   - product
   - otherprops
3) コンディショナル処理が必要な文書内の各エレメントに上記の条件を指定します。

文書内の特定の要素に属性を適用した後、DITAVAL ファイルの設定方法に応じて、文書のコンテンツのコンディショナル出力を実行します。

DITAVAL ファイルを作成してコンディショナル出力を作成する

条件属性（audience、platform、product、otherprops）を使用してコンテンツを設定して FrameMaker がコンディショナル出力を実行するエレメントを定義した後、DITAVAL ファイルを作成する必要があります。 DITAVAL ファイルでは、「*属性名*」と「*値*」のペアに基づいて、ドキュメントの条件処理を定義します。例えば、管理者を対象とするコンテンツは、エンドユーザーまたは作成者を対象とする出力コンテンツから除外するよう指定できます。

DITAVAL ファイルを作成するには：

1) *新規 XML ダイアログを開きます（**ファイル > 新規 > XML**）。*
2) 「**構造化アプリケーション**」セクションで、DITA_<*version*>_DITAVALを選択し、「**OK**」をクリックします。

   DITAVAL ファイルの最上位のエレメントは <val> エレメントです。

   条件を定義するには、<prop> のエレメントを作成する必要があります。
3) 1 つ以上の <prop> のエレメント

   *を追加するには、エレメントのポッド（**表示 > ポッド > エレメントカタログ**）の <prop> エレメントをダブルクリックします。*

   *または Ctrl + 1 キーを押してスマートカタログを表示し、prop を選択して、**Enter** キーを押します。*

   ***新規エレメントの属性**ダイアログが表示されます。*

   新規エレメントの属性ダイアログ

4) **新規エレメントの属性**ダイアログでは、次の属性を指定することができます。

@action

指定した属性（*@att*、below）を出力に含めるか、出力から除外するかを選択します。

@att

文書内のエレメントに適用される条件属性の名前です。

文書エレメントで定義されている属性名を正確に入力します。

@val

エレメントで定義された条件属性（*@att*）値。

エレメント内の属性に指定した値を正確に入力します。

例えば、条件出力のエレメントに *@audience* 属性を適用し、値を admin として設定します。DITAVAL ファイルで、prop エレメントの *@attr* フィールドに audience を入力する必要があります。また、val フィールドに、*@admin* を入力する必要があります。admin に設定された audience 属性を持つエレメントを除外するには、*@action* を exclude に指定します。

5) 「エレメントを挿入」をクリックし、DITAVAL ファイルを保存します。
6) .ditaval 拡張子を付けて文書を保存します。

コンディショナル出力の生成

FrameMaker で DITA トピックのコンディショナル出力を生成する方法について説明します。

このセクションでは、コンディショナルコンテンツを含む PDF 出力を生成する手順について使用事例とともに説明します。

注意: このセクションで使用されるサンプルには、paragraph (p) タグ内のコンテンツのみが含まれています。 ただし、文書内の任意の DITA エレメントからコンディショナル出力を作成できます。

1) 4 つの paragraph（<p>）で DITA トピックを作成します。
   a) 管理者のみ対象のコンテンツ
      @audience 属性を「admin」に設定します。
   b) 作成者のみ対象のコンテンツ
      @audience 属性を「author」に設定します。
   c) 管理者および作成者が対象のコンテンツ
      @audience属性を「admin author」に設定します。
   d) エンドユーザーと作成者が対象のコンテンツ
      @audience 属性を「end_user author」に設定します。
2) 文書を保存します。

3) 4 つの prop エレメントを持つ DITAVAL ファイルを作成します。
   a) @*attr*: audience
      @val: admin
      @action: include
   b) *@attr*:audience
      @val:author
      @action: exclude
   c) *@attr*:audience
      @val:end_user
      @action: exclude

   上記の DITAVAL は管理者をターゲットとするすべてのコンテンツを出力します。
4) DITA マップを作成し、上記の文書を含めて、DITA マップを PDF として保存します（**ファイル > PDF として保存**）。
5) 文書を保存ダイアログで、「**DitaVal ファイルを確認**」オプションを選択し、「**保存**」をクリックします。
   DITAVAL ファイルを選択ダイアログが現れます。
6) 手順 4 で作成した DITAVAL ファイルを選択し、「**選択**」をクリックします。
   *「**コンディションを適用**」オプションは、すべてのコンテンツを出力します。ただし、DITAVAL ファイルで除外とマークされたコンテンツは、**取り消し線**で出力されます。このオプションは文書をレビューする場合に選択します。 例えば、このオプションを使用して、マークされているコンテンツが除外対象であることをレビューアーに示します。*
7) PDF 設定ダイアログで「**設定**」をクリックします。

出力 PDF ファイルは、文書に設定されている属性および対応する DITAVAL ファイルに基づいてコンテンツを含めたり除外したりします。

DITA コンテンツ参照

構造化文書のコンテンツ参照について、およびそのコンテンツを使用して別の DITA トピックのコンテンツ参照を作成する方法について説明します。

コンテンツ参照（conref）は、DITA トピック内のコンテンツ（エレメント）または別の DITA トピックにある DITA マップへの参照を作成するために使用されます。 conref を使用すると、DITA トピック全体のコンテンツ（エレメント）を再利用できます。 conref は、エレメントに割り当てられた*DITA ID 属性*に基づいています。 これは、トピック内でエレメントの位置が変更されても、ID がそのままであれば参照はそのまま残ることを意味します。
直接参照を使用して、対象のトピックまたはエレメントを含む DITA トピック（.xml ファイル）を直接ポイントできます。または、間接参照を使用して、キースペースで定義されたキーにポイントできます。 詳しくは、「*DITA 参照*」を参照してください。
DITA エレメントカタログ内のほとんどすべてのエレメントに対して conref を作成できます。DITA トピック の conref を作成することで、トピック全体を再利用可能にできます。また、<**キーワード**>や <pH> エレメントの conref を作成して、用語や単語も再利用できます。<>conref

を作成するための唯一の必要条件は、エレメントに *DITA ID 属性*.

トピックを設定して conref を使用

FrameMaker で conref を使用するトピックを設定する方法について説明します。

DITA トピックで conref を作成するには、再利用するコンテンツ（エレメント）が含まれている DITA トピック（直接参照）または DITA マップ（間接参照）を最初に作成する必要があります。例えば、表、番号リスト、画像を複数のトピック間で再利用するとします。これらのエレメントはソーストピックに追加する必要があります。間接参照を使用している場合、トピックは DITA マップに追加されます。 また、エレメントを再利用可能にするには、固有の ID をエレメントに割り当てる必要があります。DITAコンテンツを再利用可能にする方法についての詳細は、「 *参照コンテンツの設定*.

DITA Conref ダイアログ

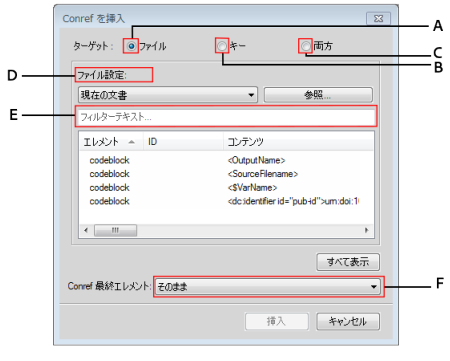
トピックの設定方法を学び、FrameMaker で conref を使用するように、直接および間接 conref を FrameMaker の DITA コンテンツに追加するために、DITA conref ダイアログを使用する方法を学びます。

DITA Conref ダイアログを使用して、直接または間接 conref を DITA の内容に追加します。

DITA Conref ダイアログを開くには：

- **Conref > を挿入**を選択します。

  DITA Conref ダイアログ



DITA Conref ダイアログを使用するには：

A（ターゲット／ファイル）：

*DITA 参照*を使用して conref を挿入する場合はこのオプションを選びます。詳しくは、「*conref の作成*」を参照してください。

B（ターゲット／キー）：

*DITA 参照*を使用して conref を挿入する場合はこのオプションを選びます。詳しくは、「*DITA リンクを作成する*」を参照してください。

C（ターゲット／両方）：

直接または間接参照を使用してリンクを作成するには、このオプションを選択します。

D（ファイル／キー設定）：

ターゲットが**ファイル**に設定されている場合は、現在開いているトピックのリストから直接参照に使用する DITA トピックを選択します。また、現在開かれていないトピックを参照して選択することができます。

ターゲットが**キー**に設定されている場合、間接参照に使用するキーを選択します。DITA キースペースマネージャーダイアログを開くことも可能です。このダイアログでは、*キースペースを作成*現在のトピック向けにデフォルトのキースペースを設定します。

E（フィルターテキスト）：

リンクを作成したい必要なトピックまたはキーを検索します。このスマート検索は、「フィルター」テキストボックスへの入力開始すると同時にエレメントをフィルターします。コンテンツはエレメントタグ、ID、またはテキスト（内容）に基づいてフィルターできます。

必要なトピックが見つかったら、リンクとして含めるエレメントを選択します。このリンクエレメントは別のトピックとの関係を定義します。

F（Conref 最終エレメント）：

conrefの一連のエレメントの最終エレメントとしてエレメントを選択します。詳しくは、*範囲内のエレメントに対する conref の作成*を参照してください。

conref の使用

FrameMaker での conref の操作方法、conref の作成方法、および更新方法を参照してください。

DITA トピックまたはマップ内で *DITA Conref ダイアログ*.
この節では次のトピックを説明します。

- *conref の作成*
- *範囲内のエレメントに対する conref の作成*
- *conref の更新*

conref の作成

現在のトピックまたはマップで DITA トピックまたはマップへの conref を作成するには、まず対象となる *参照コンテンツの設定* トピックまたはマップで

次に、対象となる DITA コンテンツへの直接的または間接的な参照を作成します。

1) トピックまたはマップ上で conref を挿入する場所に挿入ポイントを配置します。

トピック内の場所に conref を挿入するには、conref エレメントに関連する挿入ポイントを配置する必要があります。

<li>（リスト項目）の conref エレメントは、 または <ul> リストに配置する必要があります。

表の<行>は、<表>または <simpletable> に配置する必要があります。

表の <エントリ>の場合は、表の <行>に挿入ポイントを配置することはできません。置き換える既存の <エントリ> を選択する必要があります。

2) **Conref > を挿入**を選択します。

DITA Conref ダイアログ が表示されます。

3) リンクはターゲットコンテンツの直接参照または間接参照として追加できます。 詳しくは、*DITA 参照*を参照してください。

ターゲットコンテンツへの直接参照を作成するには:

a) **ターゲット**の「**ファイル**」オプションを選択し、参照トピックを含むファイルを選択します。

b) 現在のトピックまたは現在開いているトピックから選択します。または、「参照」ボタンを使用して現在開いていないトピックを選択します。

c) DITA トピックを選択すると、固有の ID が割り当てられるエレメントがエレメントリストに表示されます。

固有の ID が割り当てられている、選択したエレメントタグの DITA トピックにあるエレメントが、エレメントリストに表示されます。エレメントに固有の ID が割り当てられていない場合、固有の ID をエレメントに割り当てるできます。

d) 現在のトピックに conref として挿入するエレメントを選択します。

このリストには、エレメントの ID とコンテンツ（テキストエレメントの場合）も表示されます。

ソーストピックの conref エレメントに変更を行った場合、ソーストピックを保存してコンテナートピックを更新し、その更新を表示する必要があります。<>

ターゲットコンテンツへの間接参照を作成するには:

a) **ターゲット**の「**キー**」オプションを選択し、**キースペースマネージャー**をクリックします。

b) *DITA キースペースマネージャー ダイアログ*で、定義済みのキーリストからキーを選択し、 **OK**をクリックします。

キー参照を追加する方法について詳しくは、 キースペースを使用した DITA キー参照の管理を参照してください。

キーを選択すると、キースペースに含められる DITA トピックタイプがエレメントタグリストに表示されます。 詳しくは、 キースペースを作成を参照してください。

c) エレメントタグを選択します。

固有の ID が割り当てられている、選択したエレメントタグの DITA トピックにあるエレメントが、エレメントリストに表示されます。エレメントに固有の ID が割り当てられていない場合、固有の ID をエレメントに割り当てるできます。

d) conref として挿入するエレメントを選択し、「OK」をクリックします。

4) **「挿入」**をクリックします。

範囲内のエレメントに対する conref の作成

範囲内のエレメントに conref を作成することができます。 例えば、<p> (paragraph) エレメントがいくつかあって、それらを範囲内で参照するとします。すべての <p> エレメントに対し conref を 1 つ作成することができます。

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固有の ID を持っている必要があります。

1) その範囲内で最初のエレメントを選択するには、そのセクションの手順を行います。 *conref の作成* ただし、 <**「挿入」**>はクリックしないでください。
2) **Conref 最終エレメント**ドロップダウンリストで、conref に含める範囲内で最終エレメントを選択します。
3) **「挿入」**をクリックします。

conref の更新

再利用可能なエレメントを別のトピックで参照した後にこれを更新する場合、アップデートを表示するにはトピックの conref を更新する必要があります。
トピックの conref を更新するには：

1) **構造 > DITA > 参照を更新**を選択します。
DITA 参照を更新 ダイアログが表示されます。
2) **「ファイル内のすべてのトピック参照を更新」**を選択します。
3) 「OK」をクリックします。

現在のトピックのすべての conref が更新されます。

DITA 相互参照

FrameMaker の DITA 相互参照と、構造化文書におけるその機能について説明します。

同じトピックに含まれるエレメントへのリンクまたは別のトピックにあるエレメントへのリンクをリーダーに提供することができます。 FrameMaker では、DITA 相互参照を使用してリンクを作成できます。 DITA 相互参照は、エレメントに割り当てられた*DITA ID 属性*に基づいています。これは、トピック内でエレメントの位置が変更されても、IDがそのままであればリンクはそのまま残ることを意味します。
直接参照を使用して、対象のトピックまたはエレメントを含む DITA トピック (.xml ファイル) を直接ポイントできます。または、間接参照を使用して、キースペースで定義されたキーにポイントできます。 詳しくは、「 *DITA 参照*」を参照してください。
DITA エレメントカタログのほとんどすべてのエレメントに対して相互参照を作成できます。 DITA <**トピック**> の相互参照を作成することで、トピック全体を再利用可能にできます。また、<**キーワード**>や <ph> エレメント相互参照を作成して、用語や単語にリンクすることもできます。相互参照を作成するための唯一の必要条件は、エレメントに *DITA ID 属性*.

相互参照を使用するトピックの設定

FrameMaker で DITA 相互参照を使用するトピックを設定する方法について説明します。

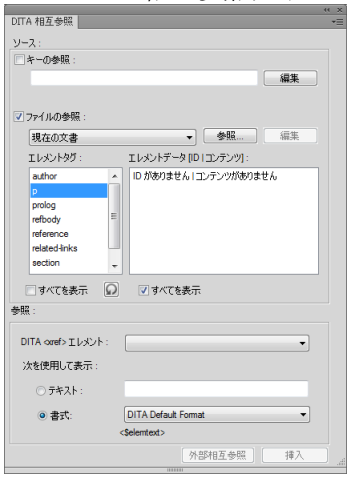
DITAトピックで相互参照を作成するには、再利用するコンテンツ（エレメント）が含まれている DITA トピック（直接参照）または DITA マップ（間接参照）を最初に作成する必要があります。例えば、表、番号リスト、画像を複数のトピック間で再利用するとします。これらのエレメントはソーストピックに追加する必要があります。間接参照を使用している場合、トピックは DITA マップに追加されます。 また、エレメントを再利用可能にするには、固有の ID をエレメントに割り当てる必要があります。DITAコンテンツを再利用可能にする方法についての詳細は、「 *参照コンテンツの設定*.

DITA 相互参照ダイアログ

FrameMaker で DITA 相互参照ダイアログを使用する方法について選択します。

DITA 相互参照ダイアログを使用して、DITA コンテンツへの直接リンクまたは間接リンクを追加します。

DITA 相互参照ダイアログ



DITA 相互参照ダイアログを使用して、次の設定を行います。

A（DITA エレメント）：

使用するリンクエレメントを選択します。デフォルトでは、エレメントは <link> です。

「リンク」の仕様を参照してください。

B（ターゲット／ファイル）：

直接相互参照を挿入するには、このオプションを選択します。詳しくは、「*相互参照を作成する*」を参照してください。

C（ターゲット／キー）：

間接相互参照を作成するには、このオプションを選択します。**キー設定**のドロップダウンリストからキーを選択できます。詳しくは、「*相互参照を作成する*」を参照してください。

D（ターゲット／両方）：

直接または間接参照を使用して相互参照を作成するには、このオプションを選択します。

E（ファイル／キー設定）：

ターゲットが**ファイル**に設定されている場合は、現在開いているトピックのリストから直接参照に使用する DITA トピックを選択します。また、現在開かれていないトピックを参照して選択することができます。

ターゲットが**キー**に設定されている場合、間接参照に使用するキーを選択します。*DITA キースペースマネージャー*ダイアログを開くことも可能です。このダイアログでは、*キースペースを作成*現在のトピック向けにデフォルトのキースペースを設定します。

F（フィルターテキスト）：

相互参照を作成したい必要なトピックまたはキーを検索します。このスマート検索は、「フィルター」テキストボックスへの入力開始すると同時にエレメントをフィルターします。コンテンツはエレメントタグ、ID、またはテキスト（内容）に基づいてフィルターできます。

必要なトピックが見つかったら、相互参照として含めるエレメントを選択します。このリンクエレメントは別のトピックとの関係を定義します。

G（表示テキスト）

リテラルテキストとして表示する相互参照テキストを指定します。

H（表示の書式）

「**書式**」を選択し、ドロップダウンリストから表示の書式を選択します。

DITA デフォルトフォーマット

参照トピックのタイトルを表示します。

See_Title_and_Page

<page number> の <topic title> を参照を表示します。

Title_and_Page

<page> の <topic title>

を表示します。

I（外部相互参照）

外部（非 DITA）リソースへの相互参照を挿入します。 *DITA 外部 Xref* ダイアログで、外部リンクのソースを指定します - キーまたはリンクターゲット（href）のフィールドを参照してください。オプションとして、リンクテキストを指定できます。または、「リンクターゲット（href）」フィールドに入力したリンクをリンクテキストとして使用します。

外部相互参照は、メインメニューの**挿入 > 外部参照**、またはコンテキストメニューを選択しても挿入できます。

相互参照を作成する

DITA トピックで参照コンテンツを設定して、 FrameMaker で相互参照を作成する方法について説明します。

別のトピックまたはマップ内で 1 つの DITA トピックから相互参照を作成するには、最初にターゲットトピックまたはマップで*参照コンテンツの設定*が必要です。
次に、ターゲット DITA コンテンツへの直接相互参照または間接相互参照を作成します。

1) トピックまたはマップの相互参照を挿入する位置に挿入ポイントを配置します。

   相互参照はインライン DITA エレメントです。 つまり、既存のエレメントを使用してエレメントインラインを挿入する必要があります。 paragraph（<p>）またはリスト項目（<li>）のようなエレメントに相互参照を挿入できます。

2) エレメントカタログから、**<xref>** エレメントを選択します。

   DITA 相互参照ダイアログ が表示されます。

3) 相互参照はターゲットコンテンツの直接参照または間接参照として追加できます。 詳しくは、*DITA 参照*を参照してください。

   ターゲットコンテンツへの直接参照を作成するには:

   a) **「ファイルの参照」**を選択します。

   b) ドロップダウンリストで、相互参照エレメントを含む使用可能な DITA トピックから選択します。

      リストのトピックを使用できない場合は、トピックを参照します。

      注意: ドロップダウンリストで選択したトピックを開くには、**「編集」**をクリックします。

   c) DITA トピックを選択すると、固有の ID が割り当てられるエレメントがエレメントタグリストに表示されます。

      *エレメントに固有の ID が割り当てられていない場合、固有の ID をエレメントに割り当てるできます。または、「**すべて表示**」を選択して、そのエレメントタイプのエレメントをすべて表示します。*

   d) 現在の文書に相互参照として挿入するエレメントを選択します。

      選択されたエレメントタイプの DITA トピックにあるエレメントは固有の ID が割り当てられて、「エレメントデータ」リストに表示されます。

      このリストには、エレメントの ID とコンテンツ（テキストエレメントの場合）も表示されます。

   e) 相互参照エレメントを選択します。

   ソーストピックの相互参照エレメントに変更を行った場合、ソーストピックを保存して含まれるトピックを更新し、その更新を表示する必要があります。

   ターゲットコンテンツへの間接参照を作成するには:

   a) **「キーの参照」**を選択し、**「編集」**をクリックします。

   b) キー参照ダイアログで、「キー」ドロップダウンリストから必要なキーを選択します。

      キー参照を追加する方法について詳しくは、 キースペースを使用した DITA キー参照の管理を参照してください。

キーを選択すると、キースペースに含められる DITA トピックタイプがエレメントタグリストに表示されます。詳しくは、キースペースを作成を参照してください。

c) エレメントタグを選択します。

*選択されたエレメントタイプの DITA トピックにあるエレメントは固有の ID が割り当てられて、「エレメントデータ」リストに表示されます。エレメントに固有の ID が割り当てられていない場合、固有の ID をエレメントに割り当てるまたは、「**すべて表示**」を選択して、そのエレメントタイプのエレメントをすべて表示できます。*

d) 相互参照として挿入するエレメントを選択して、「OK」をクリックします。

4) 使用するリンクエレメントを選択します。

5) リンクテキストを表示するエレメントを選択します。

6) 「**次を使用して表示**」セクションで、リンクに表示するテキストまたは書式を指定します。

7) 「**挿入**」をクリックします。

DITA 関係テーブル

構造化文書での関連トピックの概念と、FrameMaker で関連トピックのリンクを作成するために関係テーブルを使用する方法について説明します。

DITAトピックのセットには、相互に関連するトピックが含まれることがよくあります。この場合、各トピックの最後に関連する（参照する）リンクのセットを含めることもできます。これにより、必要に応じてリーダーは詳細を参照することができます。
例えば、FrameMakerの「**別名で保存**」オプションを説明する場合は、次の個別のトピックを使用できます。

- URL を指定して
- PDF 形式で保存
- レビュー PDF 形式で保存
- XML 形式で保存

この場合、それぞれのトピックの最後に別の 3 つのトピックへの関連リンクを含めることができます。

DITA マップの使用

FrameMaker の関係テーブルを使用すると、DITA トピックで関連リンクを作成できます。DITA マップで関係テーブルを使用します。 つまり、DITA マップを作成し、DITA マップの使用するトピックセットにトピックを含める必要があります。 その後で関係テーブルをマップに追加します。 関係テーブルで、DITA マップに含まれる関連トピックを定義します。

追加する DITA タイプ

次の DITA トピックタイプを関係テーブルに追加できます。

- トピック

- タスク
- 概念
- リファレンス

関連トピックを関係テーブル行に追加

DITA マップの 2 つ以上のトピックが関連するように指定するには、これらのトピックを関係テーブルの単一行に追加する必要があります。 関係テーブルを作成するための手順は、「 *関係テーブルの作成*」を参照してください。

例えば、トピック「別名で保存」、「PDF形式で保存」、「レビューPDF形式で保存」、「XML形式で保存」を関連トピックにするには、次のように指定します。

ドキュメント表示の関係テーブル

トピック	トピック	トピック	トピック
• 別名で保存 (save-as.xml) 別名で保存	• PDF 形式で保存 (save-as-pdf.xml) PDF 形式で保存	• レビュー PDF 形式で保存 (save-as-review-pdf.xml) レビュー PDF 形式で保存	• XML 形式で保存 (save-as-xml.xml) XML 形式で保存

注意: FrameMaker の関係テーブルは、ドキュメント表示で表示した場合、コンテンツの一部として含まれる FrameMaker テーブルの外観と同じように表示されます。

任意の行数を関係テーブルに追加できます。 FrameMaker は、行にあるすべてのトピックを関連するものと見なします。

任意の関係テーブル数を DITA マップに追加できます。 これは、関連トピックのセットをまとめてグループ化できます。

関係テーブル行の関連トピックの順序を指定する

テーブル行の関連トピックの順序は、DITA マップ出力の「関連リンク」セクションに表示されるトピックのシーケンスを定義します。

次の例では、「PDF 形式で保存」トピックの「関連リンク」セクションは次のように表示されます。

- URL を指定して
- レビュー PDF 形式で保存
- XML 形式で保存

文書ウィンドウの関係テーブル

トピック	トピック	トピック	トピック
• 別名で保存 (save-as.xml) 別名で保存	• PDF 形式で保存 (save-as-pdf.xml) PDF 形式で保存	• レビュー PDF 形式で保存 (save-as-review-pdf.xml) レビュー PDF 形式で保存	• XML 形式で保存 (save-as-xml.xml) XML 形式で保存

つまり、テーブル内でトピックの順序を変更すると、「関連リンク」セクションの順序が変わって表示されます。

関係テーブルの作成

FrameMaker で関係テーブルを作成する方法については、サンプルの関係テーブルワークフローを参照してください。

1) DITA マップの*構造図*で、トピックの最後および topicref エレメントと同じレベルに挿入ポイントを置きます。
2) *スマートカタログ*を表示するには、Ctrl + 1 を押して関連テーブルを選択します。
   挿入テーブルダイアログが表示されます。
3) 列と行の数を指定します。
   列の数は、まとめてグループ化する関連トピックの数により異なります。
   行の数は、作成する関連トピックのグループの数により異なります。
   ***注意：**また、関連トピックの複数グループに対して複数の関係テーブルを作成できます。*
4) **「挿入」**をクリックします。
   関係テーブルが DITA マップに追加されます。
5) 表形式の表示で関係テーブルを表示するには、ドキュメント表示に移動します。
   構造図から関係テーブルにトピックを追加できる一方、表形式の表示にはさらに使いやすいモードがあります。

   デフォルトの関係テーブル（4 列 x 1 ボディ行）

Topic	Topic	Topic	Topic

   関係テーブルヘッダーの各セルで、列の本文セルに含める関連トピックの DITA トピックタイプを指定します。
   FrameMaker は、次の DITA トピックタイプを関係テーブルに追加できます。
   - トピック
   - タスク
   - 概念
   - リファレンス

   注意：デフォルトでは、FrameMaker はトピックタイプをサポートします。 テーブルにトピックタイプのみ含める場合、タイプ属性を設定する必要はありません。
6) 特定の DITA トピックタイプをテーブルの列に追加するには
   a) テーブルヘッダーのセルに挿入ポインタを配置します。
   b) *属性*ダイアログを開きます（**エレメント > 属性の編集**）。
   c) ***@***

   重要：属性値は大文字と小文字が区別されます。

タイプ属性を上記のように設定すると、列タイトルが更新されます。

更新された type 属性

Reference	Concept	Task	Topic

7) 関係テーブルの行の各セルで、関連トピックのトピック参照を追加します。 つまり、関連トピックの 1 セットをテーブルの 1 行のセルに含める必要があります。

テーブルのボディセルに関連トピックのトピック参照を追加するには、次の操作を行います。

a) 行のセルに挿入ポイントを置き、*エレメントカタログ*（**エレメント > エレメントカタログ**）で、topicref エレメントをダブルクリックし、セルに追加します。

挿入エレメントダイアログが表示されます。

スマートカタログを使用して topicref エレメントを挿入することもできます。

Ctrl+1 を押してスマートカタログを表示します。 topicref エレメントを選択して追加します。

b) 「HRef」フィールドで、トピックファイルへのパスを入力し、「OK」をクリックします。

または、「参照」ボタンを使用して、トピックに移動して選択します。

トピック参照がテーブル行に追加されます。

ヒント: トピック参照をテーブルセルに追加できない場合、列ヘッダーに指定したトピックタイプを確認します。

c) 1 つの（関連トピックへの）トピック参照をテーブル行の各セルに追加します。

テーブルに複数行がある場合、複数グループの関連トピック（参照）を各行に追加できます。

サンプルの関係テーブルワークフロー

DITA マップで*関係テーブルの作成*を行った後に出力をテストするには、FrameMaker の「PDF 形式で保存」オプションを使用します。

1) DITA マップが選択されていることを確認します。
2) **ファイル > PDF 形式**で保存を選択します。
3) *PDF 設定*ダイアログで**「設定」**をクリックします。

重要: 「PDF 形式で保存」の機能は、例のようにこのセクションで使用されます。 FrameMaker の複数チャンネルの発行機能で使用できる出力形式に DITA マップを公開できます。

トピックはテーブル行のセルで指定した順序と同じ順序で表示されます。
また、表示する関連トピックは現在のトピックには含まれません。同じサンプルの関係テーブルには次が含まれます。

文書ウィンドウの関係テーブル

トピック	トピック	トピック	トピック
• 別名で保存 (save-as.xml) 別名で保存	• PDF 形式で保存 (save-as-pdf.xml) PDF 形式で保存	• レビュー PDF 形式で保存 (save-as-review-pdf.xml) レビュー PDF 形式で保存	• XML 形式で保存 (save-as-xml.xml) XML 形式で保存

「別名で保存」トピックの「関連リンク」セクションには、次が表示されます。

- PDF 形式で保存
- レビュー PDF 形式で保存
- XML 形式で保存

「別名で保存」（現在の）トピックは表示されません。

DITA の公開

FrameMaker で公開プロセスを使用し、DITA コンテンツの出力を生成する方法について説明します。

FrameMaker で次のプロセスを使用して、DITA コンテンツの出力を生成できます。

- *PDF 形式で保存*
- *マルチチャネル公開*
- *DITA Open Toolkit*

PDF 形式で保存

FrameMaker の PDF 形式で保存機能により、DITA トピックまたは DITA マップ（bookmap を含む）を PDF 形式で出力できます。

FrameMaker の「別名で保存」機能により、DITA トピックまたは DITA マップ（bookmap など）を PDF 形式で出力することができます。 作成される PDF 形式の出力は、WYSIWYG 形式の表示が使用されます。つまり、トピックまたはマップに適用される構造化アプリケーション形式規則が PDF へ出力されます。
DITA トピックの PDF 出力を作成するには、**ファイル > PDF 形式で保存**を選択します。
PDF 形式で保存機能を使用してマップの PDF 出力を作成する場合、*文書を保存*ダイアログで、**「DitaVal ファイルを確認」**オプションを選択します。
DITAVAL 機能を使用して、マップ内のトピックのコンテンツを条件付きで出力できます。 詳しくは、*DITAVAL*を参照してください。

マルチチャネル公開

FrameMaker のマルチチャネル公開機能は、DITA トピックやマップを多数の出力形式に出力できます。

FrameMaker のマルチチャネル公開機能では、DITA トピックや DITA マップを次の形式で出力できます。

- Responsive HTML5
- モバイルアプリケーション
- EPUB
- Kindle
- Microsoft HTML Help
- Adobe Experience Manager Mobile

- 基本的な HTML

DITA Open Toolkit

DITA Open Toolkit について、および FrameMaker で DITA Open Toolkit を使用して出力を生成する方法について説明します。

DITA Open Tool kit (DITA-OT) は DITA マップおよびトピックコンテンツに処理を提供する一連の Java ベースのオープンソースツールです。FrameMaker では、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 DITA Open Toolkit 3.0 および 2.3. DITA-OT がただちに使用できます。
FrameMaker では、デフォルトで DITA コンテンツを次の形式で公開できます。

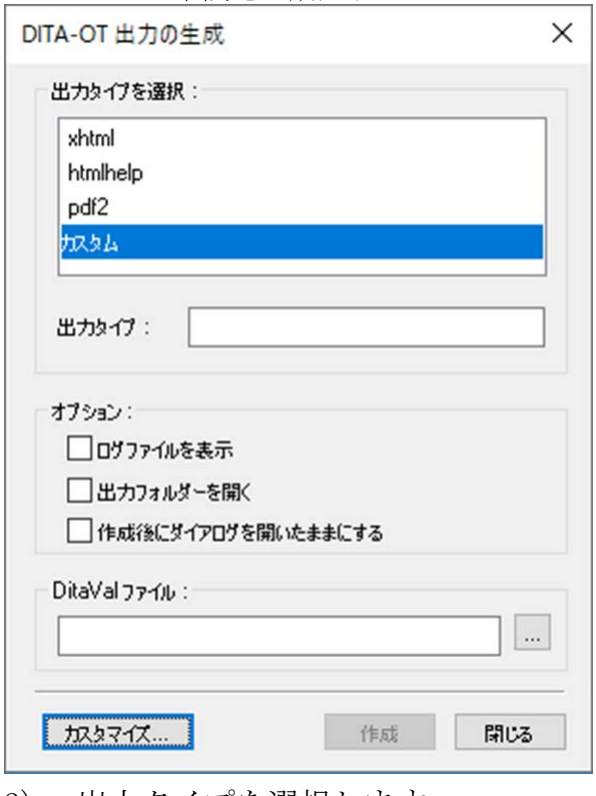
1) PDF2
2) XHTML
3) CHM (HTML Help ワークショップをインストールして CHM を生成)
4) カスタム

Docbook、JaveHelp、RTFなどの出力形式で生成することもできます。*出力タイプリストの変更*

DITA OT を使用した出力の生成

1) 適切な DITA ファイルを選択し、**構造** > **DITA** > **DITA-OT 出力**を生成を選択します。
   DITA-OT 出力を生成ダイアログが表示されます。

   DITA-OT 出力を生成ダイアログ



2) 出力タイプを選択します。

3) 公開完了後にログファイルを起動する場合は、「**ログファイルを表示**」オプションを選択します。

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.

4) Windows エクスプローラーで出力フォルダーを開くには、「**出力フォルダーを開く**」オプションを選択します。出力フォルダーは、公開完了後に Windows エクスプローラーに表示されます。

5) 公開完了後もダイアログを開いておく場合は、「**作成後にダイアログを開いたままにする**」オプションを選択します。

6) 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。ファイルの使用方法の詳細については、「*DITAVAL*DITAVAL」を参照してください。

複数の文書を生成する際に同じ DITAVAL ファイルを使用する場合に、ditafm.ini で使用する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 および DITA-OT 生成ダイアログ）で DITAVAL ファイルを指定すると、DITA-OT 出力を生成ダイアログで選択したファイルが優先されます。

7) 「**作成**」をクリックします。

FrameMaker は DITA-OT を起動し、ソーストピックやマップと同じフォルダーに出力を生成します。

出力タイプリストの変更

FrameMaker では、デフォルトで DITA-OT を使用して PDF2、XHTML、HTML Help の出力を生成できます。 ただし、Toolkit を使用するとその他多くの形式で出力を生成できます。 その他の形式で出力を生成するには、ditafm.ini ファイルを更新する必要があります。

重要: 次の手順には ditafm.ini ファイルへの変更が必要になります。 いかなる変更を行う前にも、このファイルのバックアップを作成することをお勧めします。

1) 現在のユーザー AppData フォルダで ditafm.ini ファイルを開きます（%appdata%¥Adobe¥FrameMaker¥xx¥ditafm.ini）

2) 次のテキストをファイルに配置します。

```
Count=3
1=xhtml
2=htmlhelp
3=pdf
```

注意: 上の番号付きリストは、*DITA-OT 出力を生成*ダイアログにある出力形式のリストと同じものです。

3) *DITA-OT 出力を生成*ダイアログで出力タイプの追加または削除を行うには、リストに表示するタイプの数としての「カウント」を指定する必要があります。

4) 以下のリストは、含めることのできる使用可能な全出力タイプです。次の出力タイプを1つ以上含める場合、それらを番号付きのリストに追加し、番号のシーケンスが保持されていることを確認する必要があります。

- docbook
- eclipsecontent
- eclipsehelp
- htmlhelp
- javahelp
- net.sourceforge
- html
- odt
- pdf
- tocjs
- troff
- wordrtf
- xhtml

注意: ditafm.ini ファイルの出力タイプ入力では大文字と小文字が区別されます。上でリストされたようにエントリを作成する必要があります。

以下の例は、Eclipse ヘルプおよび Word RTF 形式を既存のリストに追加します。

```
Count=5
1=xhtml
2=htmlhelp
3=pdf2
4=eclipsehelp
5=wordrtf
```

注意: リストを完全に変更してすべての出力タイプを含めることができます。

5) FrameMaker を再起動して設定の変更を有効にします。

異なる DITA-OT パッケージの使用

FrameMaker には、DITA Open Toolkit 2.3 が統合されています。別のバージョンの DITA Open Toolkit をすでにインストールしている場合、dita 初期化ファイルの編集、または「DITA-OT をカスタマイズ」ダイアログから DITA Open Toolkit パスをカスタマイズできます。
1 回だけ変更するときには、ディレクトリパスを変更できます。その場合、出力を生成するときに、*DITA Open Toolkit*を使用して出力を生成できます。
FrameMaker のデフォルト DITA- OT ディレクトリを dita 初期化ファイルを使用して変更するには：

1) 現在のユーザー AppData フォルダで ditafm.ini ファイルを開きます

```
%appdata%¥Adobe¥FrameMaker¥xx¥ditafm.ini
```

2) 次のテキストをファイルに配置します。

```
DitaDir=%FMHOME%¥fminit¥ditafm¥DITA-OT
```

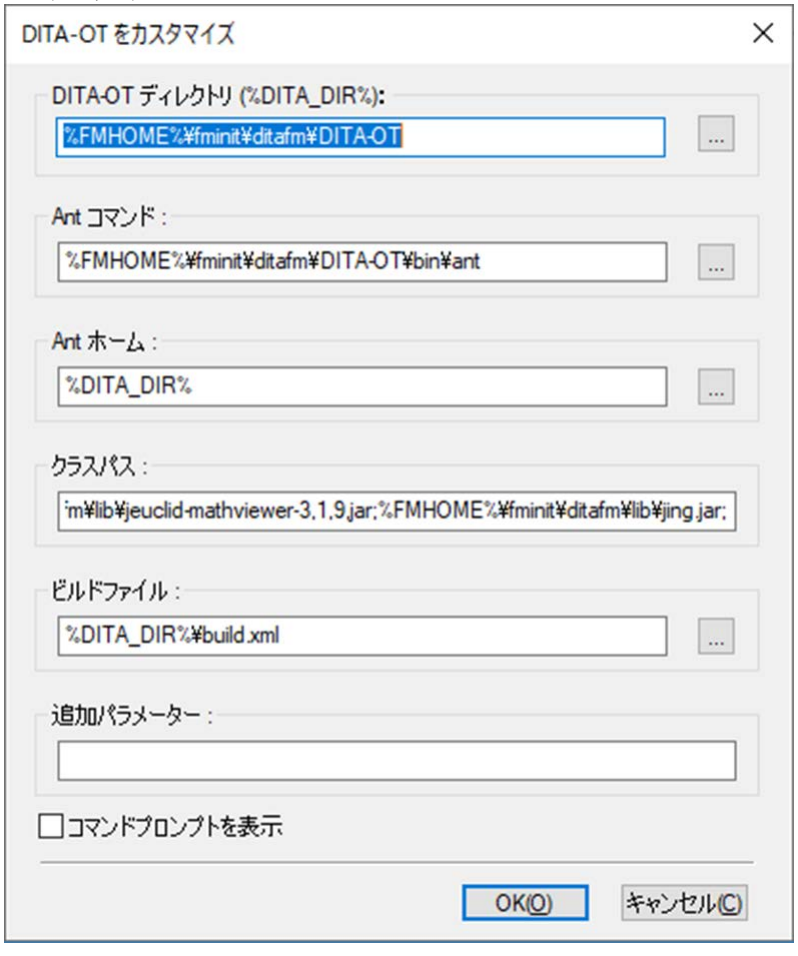
3) DITA-OT の代替フォルダーを指定するように、DitaDir の値を変更します。

4) FrameMaker 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。

FrameMaker のデフォルトの DITA-OT ディレクトリを DITA-OT をカスタマイズダイアログから変更するには、次の操作を行います。

1) **構造 > DITA > DITA-OT 出力の生成**を選択して、*DITA-OT 出力の生成*ダイアログを開きます。
2) **「カスタマイズ」**ボタンをクリックして*「DITA-OT をカスタマイズ」*ダイアログを開きます。

DITA-OT をカスタマイズダイアログ



3) 以下の詳細をダイアログに提供します：

DITA-OT ディレクトリ

Is it really correct to specifiy a ZIP file here? Or should it be the DITA OT folder?

カスタム DITA-OT.zip ファイルの保存場所のパスを指定する。FrameMaker のインストール場所を示す %FMHOME% 変数を使用できます。このパスは、その他の関連フォルダーのパスの指定に使用できる DITA_DIR 変数に保存されています。

Ant コマンド：

Ant スクリプトのフォルダーのパスを指定します。このパスは、ファイルシステムの DITA-OT ディレクトリを基準とします。

Ant ホーム：

Ant インストールフォルダーのパスを指定します。

クラスパス：

Java ライブラリのパスを指定します。

ビルドファイル

Ant ビルドのスクリプトファイルのパスを指定します - build.xml。このパスは、ファイルシステムの DITA-OT ディレクトリを基準とします。

追加パラメーター

カスタム DITA-OT プラグインに必要な追加パラメーターを指定します。

DITA 特殊化

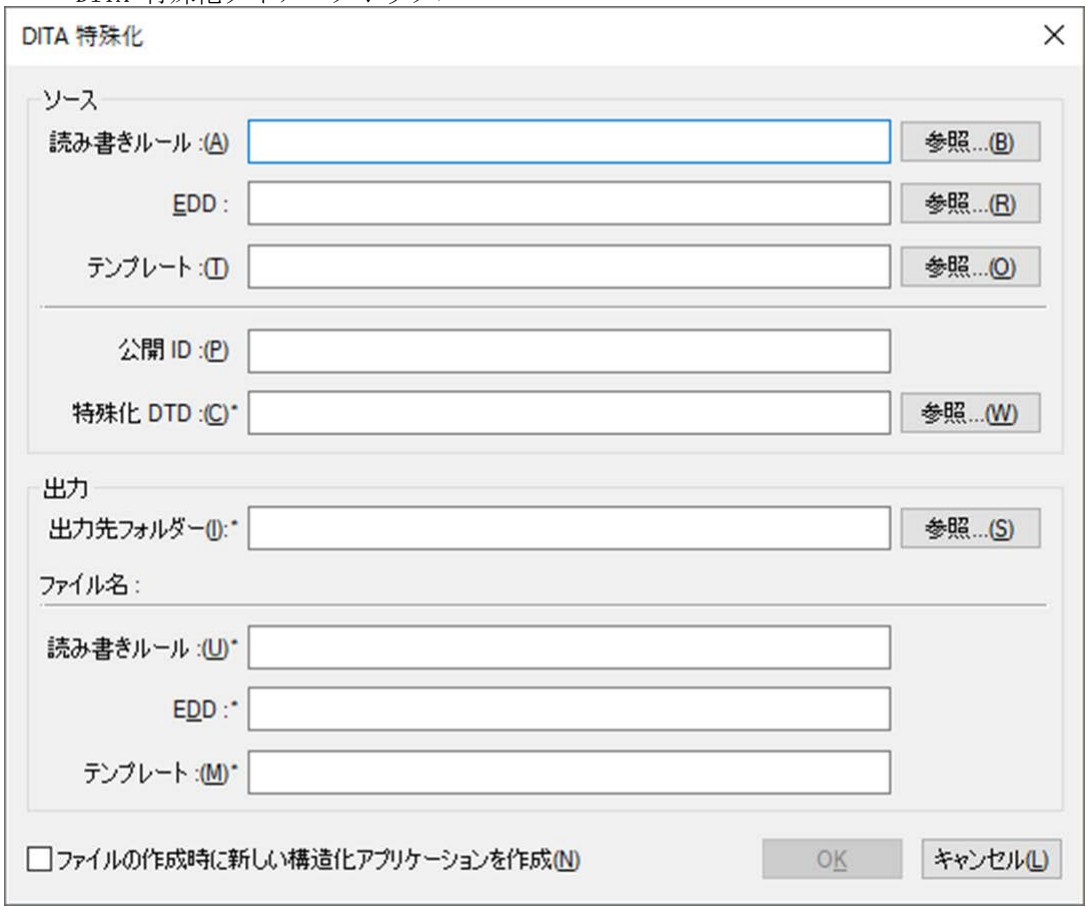
DITA 特殊化ダイアログを使用して、特殊な DTD を使用して基本ファイルを特殊化ファイルに自動的に変換する方法について説明します。

FrameMaker では、ユーザーが特殊化 DTD を入力した後に、ベースファイルを特殊化ファイル

に自動変換する機能が用意されています。 変換を実行するには、次の操作を行います。

1) **構造 > DITA > DITA 特殊化**を選択します。以下のような変換ダイアログが表示されます。

DITA 特殊化ダイアログボックス



2) ソースファイル（読み書きルール、EDD、テンプレートファイル）を指定します。 これらのファイルの指定はオプションです。ただし正しく特殊化を行うためには、これらのファイルを指定してください。

3) 必要に応じて公開 ID を指定します。 公開 ID の指定はオプションです。

   注意：*公開 ID を指定しない場合、これらの特殊化ファイルから作成される XML ファイルは、他のシステムに対して移植性がない場合があります。 例えば、XML ファイルに含まれる DTD の絶対パスが他のシステム上では成立しない場合があります。*

4) 出力先フォルダーと、対応する出力ファイルの名前を指定し、「OK」をクリックします。

入力ファイルのサイズに応じて、変換には 2 分ほどかかります。

注意：構造化アプリケーションを新規作成 *オプションを選択すると、構造化アプリケーションダイアログが表示されます。ユーザーは必要なベースアプリケーションを選択します。システムは次に、文書タイプと詳細設定を新規アプリケーションに自動的に追加します。*

注意：*変換処理中にログが生成され画面に表示されます。*

RELATED LINKS:

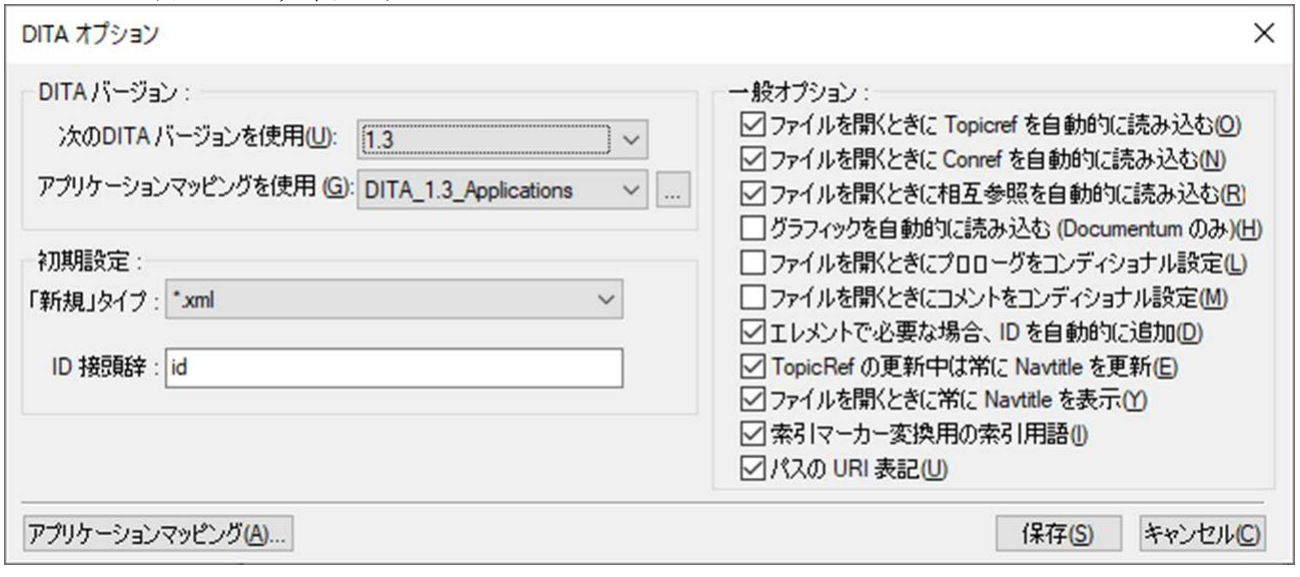
Integrating DITA Specialization with FrameMaker

DITA カスタマイズ

DITA オプションダイアログを使用して、DITA トピックの様々なオプションを設定およびカスタマイズできます。

FrameMaker の DITA オプションダイアログでは、DITA バージョンや自動読み込み設定などのオプションを設定して DITA トピックファイルを開くことができます。
DITA オプションダイアログを使用すると、一般、取り込みおよび書き出し関連の DITA オプションを設定できます。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。つまり、オプションに加えられた変更は作業中のすべての DITA ファイルに影響を与えます。
*DITA オプション*ダイアログを開くには、**構造 > DITA > DITA オプション**を選択します。

DITA オプションダイアログ



DITA バージョン

Default ist DITA 1.3 in FM 2019

デフォルトでは、FrameMaker は DITA 1.3 を使用するように設定されています。このオプションを使用すると、以前のバージョンの DITA で作成された文書を開いて作業できます。ただし、DITA 1.3 のみで使用できるエレメントや属性を追加してトピックを保存する場合、トピックは DITA 1.3 に変換されます。後でこのトピック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。

新規タイプ

新しいトピックを作成するときに FrameMaker 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**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。

ID 接頭辞

「エレメントで必要な場合、ID を自動的に追加」オプションのチェックボックスを選択している場合、FrameMaker によって自動生成されるトピック ID の接頭辞を指定できます。 *@*

ファイルを開くときに Topicref を自動的に読み込む

FrameMaker でファイルを開くときに DITA マップの Topicref を読み込みます。 詳しくは、「*ditamap*

ファイルを開くときに Conref を自動的に読み込む

FrameMaker でファイルを開くときにトピックの conref を読み込みます。 詳しくは、「*DITA コンテンツ参照*」を参照してください。

ファイルを開くときに相互参照を自動的に読み込む

FrameMakerでファイルを開くときにトピックの相互参照を読み込みます。詳しくは、「*相互参照*」を参照してください。

グラフィックを自動的に読み込む（Documentum のみ）

FrameMaker でファイルを開くときにトピックで画像を読み込みます。

ファイルを開くときにプロローグをコンディショナル設定する

DITA トピックでプロローグエレメントを条件付きで表示または非表示します。 このオプションを選択すると、次に FrameMaker を起動するときに DITA-Prolog のコンディショナルタグが <prolog>のエレメントに適用されます。DITA-Prolog のコンディショナルタグは非表示に設定されます。

また、コンディショナル設定したテキストは、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ナルタグが構造化テンプレートに見つからない場合、コンディショナルタグが追加され、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> エレメントが取り込まれ、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。

ファイルを開くときにコメントをコンディショナル設定する

DITA トピックでコメントエレメントを条件付きで表示または非表示します。 このオプションを選択すると、次に FrameMaker を起動するときに DITA-Comment のコンディショナルタグがコメントエレメントに適用されます。 DITA-Comment のコンディショナルタグは非表示に設定されます。

また、コンディショナル設定したテキストは、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ナルタグが構造化テンプレートに見つからない場合、コンディショナルタグが追加され、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 <comment> エレメントが取り込まれ、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。

エレメントで必要な場合、ID を自動的に追加する

デフォルトでは、エレメントで ID 属性が必須の場合、エレメントが追加されると FrameMaker は固有の ID を割り当てます。このオプションを選択解除して、後で *ID をエレメントのすべてのインスタンスに割り当てる*.

TopicRef の更新中は常に Navtitle を更新

DITA トピックに対して <navtitle> エレメントが定義されており、トピックが DITA マップで参照されている場合、選択したトピックまたは DITA マップで参照を更新中にタイトルを更新します。

ファイルを開くときに常に Navtitle を表示

DITA トピックに対して <navtitle> エレメントが定義されており、トピックが開かれているときにエレメントを表示します。

索引マーカー変換用の索引用語

DITA ファイルを開く際、FrameMaker が DITA ファイル内の <indexterm> エレメントを FrameMaker 索引マーカーエントリに変換します。この後、FrameMaker 文書を DITA ファイルに書き出すときに、FrameMaker は索引マーカーを indexterm エレメントに再変換します。

パスの URI 表記

外部参照、相互参照、内容参照を指定する場合、このオプションを選択して、スラッシュ（/）をパスのディレクトリの区切りとして使用します。

プリントと発行

FrameMaker の強力な印刷と発行の機能を使用して作成できる様々な出力形式を説明します。

FrameMakerは作成した文書とブックの出力の作成に、多くのオプションを提供します。出力形式は次から選択できます。

- PDF
- Responsive HTML5
- モバイルアプリケーション
- EPUB
- Kindle
- Microsoft HTML Help
- Adobe Experience Manager Mobile
- 基本的な HTML

XMLでウエブサイトの製作をする場合、XMLおよびNETを生成するために使用します。*XSL 変換 HTML 出力*
また、FrameMakerには、NETのためのオプションおよび設定が多数用意されています。*プリント出力*

PDF 出力

FrameMaker でトピックやブックの PDF 出力を生成する方法を説明します。

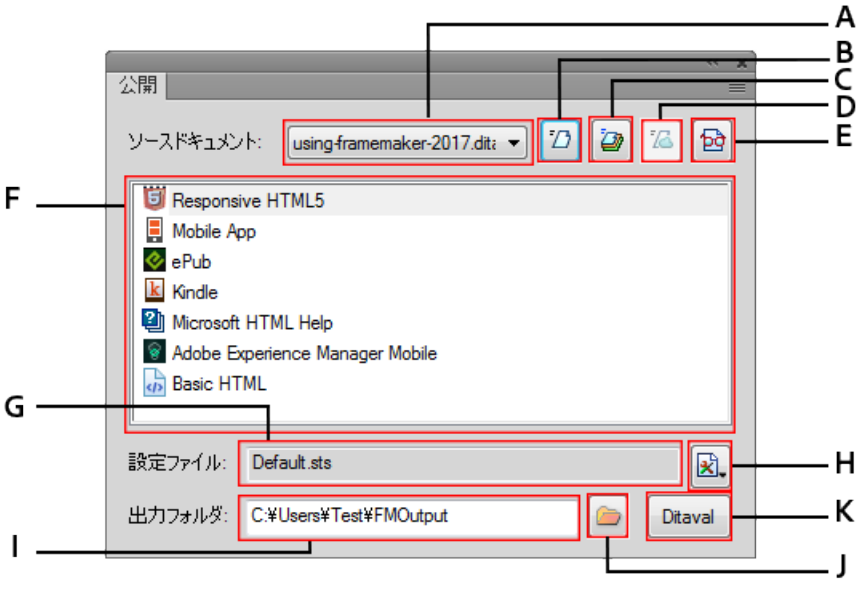
PDF は技術出版物で最も幅広く使用されている出力形式です。ワンクリックで FrameMaker から PDF を作成できます。公開設定ダイアログで PDF 設定を変更できます。 *公開設定ダイアログ*. 変更された設定は設定ファイル（.sts）に保存され、PDF 出力の生成に使用されます。
また、これらの PDF 設定を出力して他のシステムで使用することで、任意の PDF 出力を生成できます。 >

PDF 設定

FrameMaker で PDF 設定を変更する方法と、一般設定および PDF の取り込み設定を更新する方法について説明します。

公開設定ダイアログで、プリセット、用紙サイズ、マーク、ブリード、セキュリティ、テンプレート、および DITA オプションなどの PDF 出力設定がカスタマイズできます。*公開設定*ダイアログにアクセスするには、次の手順を実行します。

1) **ファイル > 公開** を選択します。
   パブリッシュダイアログが表示されます。パブリッシュダイアログで FrameMaker コンテンツを 1 つ以上の使用可能な出力形式に公開することができます。



注意: *パブリッシュダイアログボックスを開くと、現在開いているドキュメントやブックまたは DITA マップファイルに合わせてドロップダウンリストが初期設定されます。ワークスペースでフォーカスを別のファイル（ブック、DITA マップ、または文書）に変更する場合、新しく選択したファイルが選択されパブリッシュされることに留意してください。*

A （ソース文書）

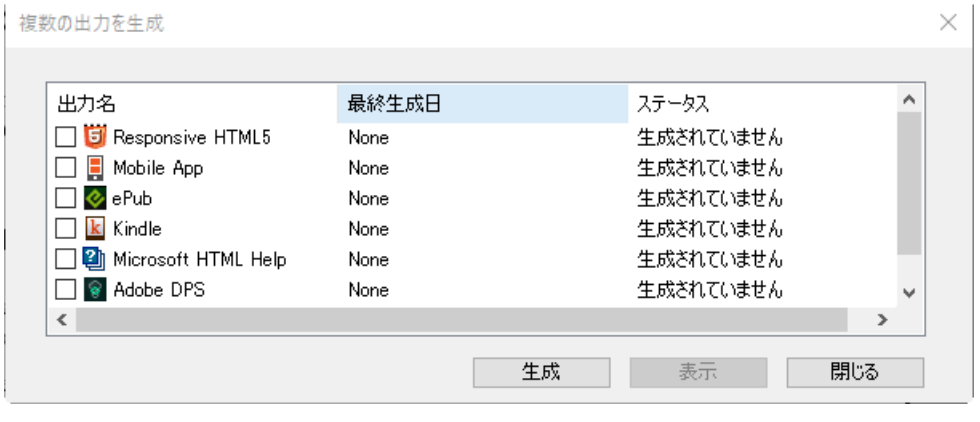
パブリッシュする文書またはブックを選択します。

B （選択した出力を生成）

出力は選択した出力フォーマットで生成されます。

C （複数の出力を生成）

*複数の出力を生成*ダイアログを開き、1 つまたは同時にパブリッシュする複数形式の書式を選択します。



D （サーバーに公開）

Responsive HTML5 出力を RoboHelp Server に公開します。このボタンは、Responsive HTML5 を出力形式として選択し、RoboHelp Server接続パラメーターを設定した場合にのみアクティブになります。

E（出力を表示）

生成された出力がすでにある場合、**出力を表示**アイコンをクリックすると選択した形式で以前公開された出力を表示します。

F（出力形式リスト）

FrameMaker で使用可能な出力形式のリスト。

G（設定ファイル）

すべての公開設定が保存されている設定ファイルの名前です。**設定ファイル**フィールドにカーソルを合わせると、ツールの先端に設定ファイルの完全なパスが表示されます。

H（設定）

設定ドロップダウンリストでは、編集、作成、公開設定の選択が可能です。詳しくは、「*公開設定の構成*」を参照してください。

ドロップダウンリストには ISF ファイルの取り込みのオプションも用意されています。詳しくは、「*RoboHelp 設定ファイル（.isf）の使用*」を参照してください。

I & J（出力フォルダー）

パブリッシュされた出力の保存先を入力または選択します。

K（DITAVAL）

ソースドキュメントがDITAマップファイルの場合に使用できます。**「Ditaval」**ボタンをクリックすると開く *DITAVAL* ダイアログで、コンディショナル出力を公開する DITAVAL ファイルを選択できます。

2) **PDF** オプションを右クリックし、「**編集設定**」を選択します。

PDF またはその他すべての出力形式の公開設定を変更できる公開設定ダイアログが開きます。

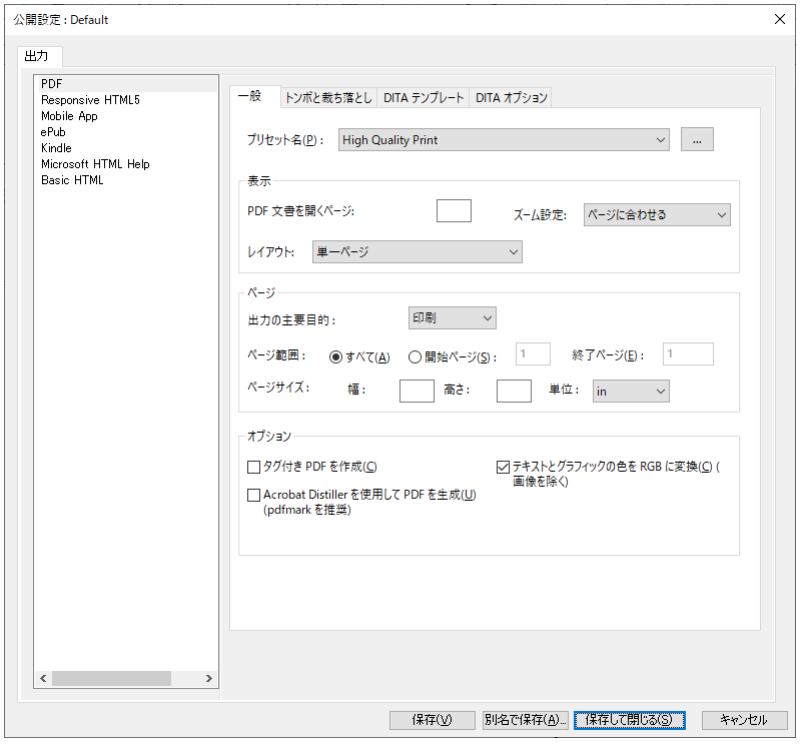
公開設定ダイアログで PDF の出力形式を選択して、PDF 出力の設定を変更します。PDF 出力の設定は以下のタブにあります。

- 「全般」タブ。全般タブについて詳しくは、「*一般設定*」を参照してください。
- 「マークとブリード」タブ。マークとブリードタブについて詳しくは、「*マークとブリード*」を参照してください。
- 「セキュリティ」タブ。セキュリティタブについて詳しくは、「*PDF セキュリティ設定*」を参照してください。
- 「DITA テンプレート」タブ。DITA テンプレートをカスタマイズして PDF 出力をパブリッシュするには、「*DITA テンプレート*」を参照してください。
- 「DITA オプション」タブ。コンポーネント付きのブック経由で PDF を生成しながら出力をカスタマイズするには、「*DITA オプション*」を参照してください。

一般設定

Adobe FrameMaker で、PDF/X に準拠した PDF を作成する方法、PDF 表示オプションとページサイズを定義する方法、アクセシビリティを向上させるためにタグ付き PDF を作成する方法、およびオンライン用 PDF ですべてのカラーを RGB に変換する方法について説明します。

PDF *公開設定* ダイアログの *「全般」* タブでは、PDF プリセット、互換性、表示オプション、ページサイズ、最適化、タグ付けなどの設定をカスタマイズできます。

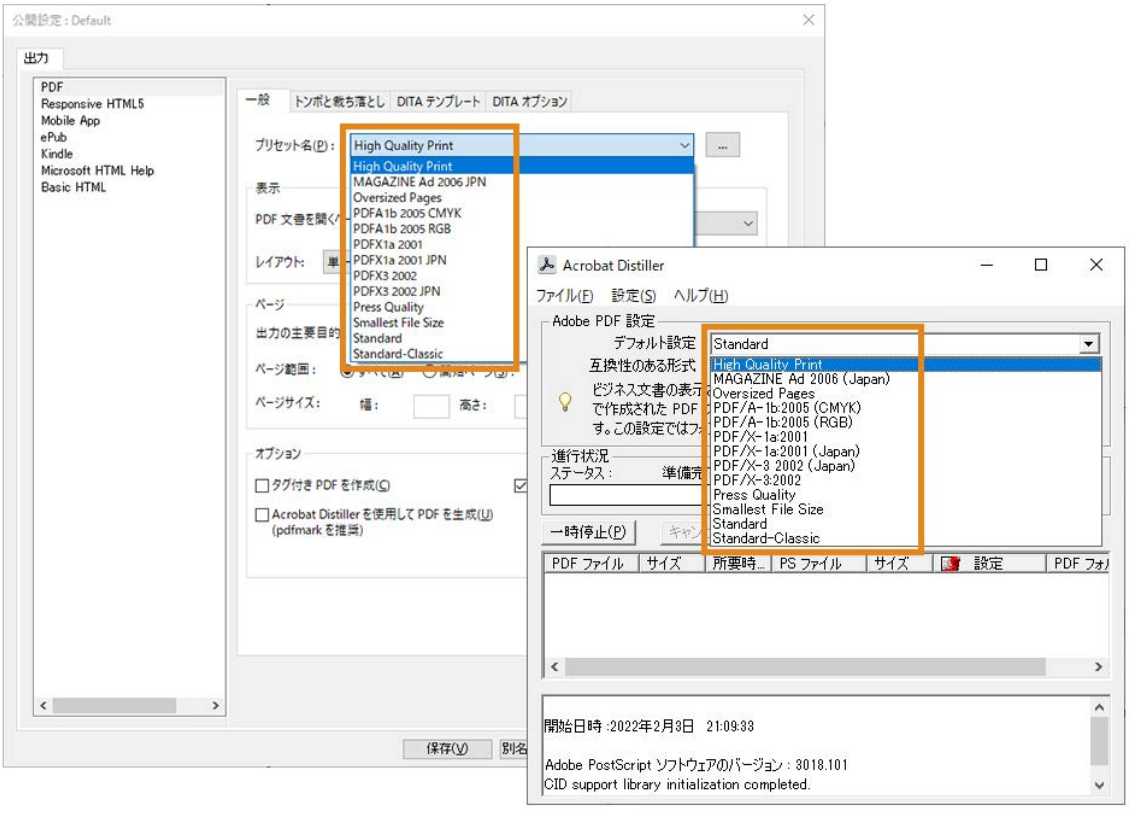


「全般」 タブで利用可能な設定の詳細は次の通りです。

プリセット名

必要な出力に応じて、あらかじめ定義されたプリセットから選択します。例えば、プリント出力に **「高品質なプリント」** を選択します。**「Smallest File Size」** を選択すると、PDF ファイルのサイズを最小に保つことができます。

これらのプリセットは、Acrobat Distiller で設定されたジョブオプションから派生します。



FrameMaker の PDF 公開設定は、Distiller で定義されたジョブオプションから画像設定と互換性オプションを継承します。FrameMaker の PDF 公開オプションの方がより高度であるため、FrameMaker は Distiller で定義された他の設定を使用しません。

「プリセット」、「Standard」、「Compatibility」には関連性があります。例えば、PDF/X3:2002 の**プリセット**を選択すると、**Standard** は PDF/X-3:2002 に設定され、**Compatibility**はAcrobat4（PDF1.3）に設定されます。「プリセット」、「Standard」、「Compatibility」について詳しくは、Adobe Acrobat のマニュアルを参照してください。

標準

ドロップダウンリストからオプションを選択して、選択した標準の PDF を作成します。

互換性のある形式

PDF を開くことができる Acrobat のバージョンを選択します。

原則として、下位互換性が特に必要でない限り最新バージョン（この場合はバージョン Acrobat 11/DC）を使用してください。最新バージョンには、最新の機能がすべて含まれています。 ただし、広く配布される文書を作成している場合、旧バージョンの Acrobat を選択することを検討してみてください。

ページで PDF 文書を開く

特定のページで開くための PDF のページ番号を指定します。

ズーム設定

PDF を開く際のズームレベルを選択します。ズームインしてページ全体を表示するか、幅または高さに合わせてズームするか、10% から 400% のズームレベルから選べます。

レイアウト

PDF を表示するページレイアウトを選択します。1 つのページのみ、続けて 2 ページ、または選択可能なその他のオプションで表示できます。

出力の主要目的

Web または印刷のどちらかから、出力の主要目的を選択します。「Online」オプションを選択すると、「ページサイズ」の値は適用外となるため編集不可になります。

ページ範囲

ソースからすべてのページを PDF 出力するかまたは一定範囲のページを出力するには、ページ範囲を指定します。

「ページサイズ」

ページの幅と高さを指定します。幅と高さの値の単位は、インチまたはミリメートルから選択することもできます。

高速 Web ビュー用に最適化

PDF ファイルを Web ビュー用に高速で最適化するには、このオプションを選択します。

タグ付き PDF を作成

タグは PDF 文書のアクセス性を向上します。FrameMaker は定義済みのメカニズムを使用してコンテンツに応じたタグを作成します。このオプションを選択すると、このような定義済みのタグ付きのPDFが作成されます。詳しくは、「*デフォルトを使用してタグ付き PDF を作成する*」セクションを参照してください。

Acrobat Distiller を使用して PDF を生成

Acrobat Distiller の設定を使用して PDF を生成するには、このオプションを選択します。PDF のタグ構造を手動で指定するには、*PDF 設定* ダイアログ（**書式 > ドキュメント > PDF 設定 > タグ (Distiller)**）で設定します。詳しくは、「*Distiller を使用してタグ付き PDF を作成する*」セクションを参照してください。

テキストとグラフィックの色を RGB に変換

このオプションはデフォルトで選択されています。このオプションを使用すると、テキスト、シェイプ、および表の境界線の作成に使用した色が、公開される PDF にもそのままプリントされます。画像（RGB または CYMK）で使用されている色がそのままレンダリングされます。

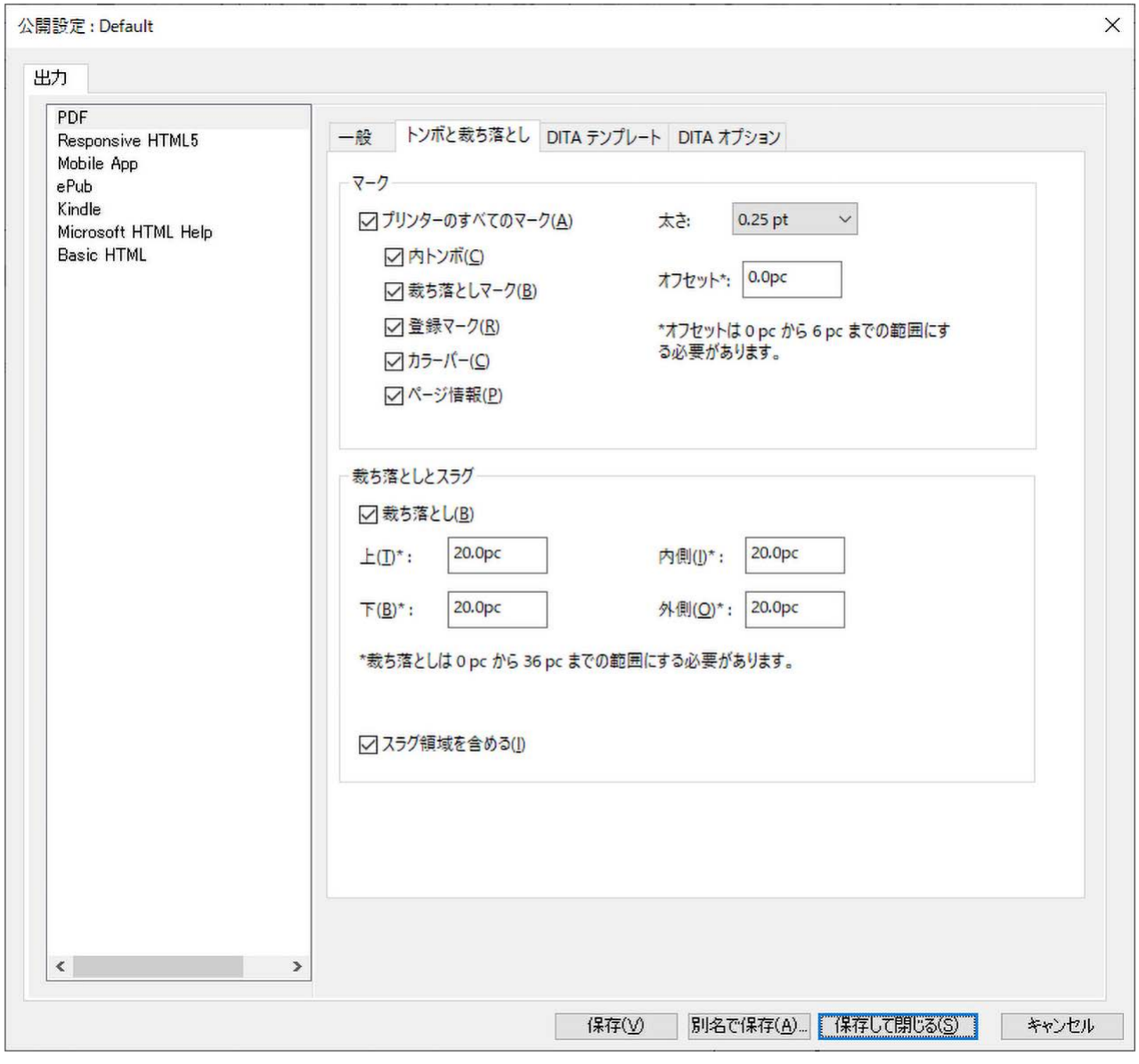
マークとブリードは主に文書をプリントするためのものであり、マークやブリードが設定されている PDF は CMYK で公開されます。ただし、**「テキストとグラフィックの色を RGB に変換」**オプションを選択した場合は、マークやブリードも RGB カラースペースで公開されます。したがって、（マークやブリードを使用した）印刷用PDFを公開する場合は、このオプションの選択を解除する必要があります。

マークとブリード

Adobe FrameMaker を使用して、トンボ、ブリードマーク、登録マーク、カラーバーを指定して PDF を作成する方法、およびブリードとスラグ領域を定義する方法について説明します。

印刷用の文書を準備するときには、用紙をトリミングする場所の決定、プルーフを製作するときのフィルムの分離の整列、正しい較正とドット密度を得るためにフィルムの測定のためなど、プリンターが判断するのに役立つ数多くのマークが必要です。ページマークのオプションを選択すると、*ブリード*（ページ境界を越えて拡大するテキストまたはオブジェクトの部分トリミング時のわずかな不正確さ）、または*スラグ領域*（ページ外の領域とプリンタの指示を含むブリードまたはジョブサインオフ情報）などのプリンターのマークに対応するためのページ境界が拡張されます。
公開設定 ダイアログボックスの *マークとブリード* タブでは、ブリードの範囲を指定したり、PDF に様々なプリンターのマークを追加したりできます。

注意: PDF を印刷用に生成する場合は、**「一般」**設定で *「テキストとグラフィックの色を RGB に変換」* オプションの選択が解除されていることを確認してください。



「マークとブリード」 タブで利用可能な設定の詳細は次の通りです。

プリンターのすべてのマーク

トンボ、ブリードマーク、登録マーク、カラーバー、ページ情報などのプリンターのすべてのマークを選択します。

トンボ

ページのトリミング場所を決定する繊細（ヘアライン）な横と縦のルーラーを追加します。トンボは色分解を他の色分解に登録（整列）するのに役立ちます。ブリードマークとともに使用すると、重なったマークを選択できます。

ブリードマーク

定義されたページサイズ外に表示される余分な領域を定義する繊細な（ヘアライン）横と縦のルーラーを追加します。

レジストレーションマーク

ページ領域外にカラー文書の各色分解を整列するための小さな「ターゲット」を追加します。

カラーバー

CMYK のインクとグレーの濃淡（10% 単位）を表す小さい四角を追加します。サービスプロバイダは、これらのマークを参照して印刷機のインク濃度を調整します。

ページ情報

ファイル名、ページ番号、現在の日時、色分解名を PDF の各ページの左下角に印刷します。

太さ

トリミングとブリードマークの線の太さを選択します。

オフセット

プリンターのマークを作成するページの端（ブリードではない）からの距離を指定します。ブリードにプリンターのマークが重ならないように、オフセット値にはブリード値より大きい値を入力します。値は、pt、pc、cm、mm、in で指定できます。デフォルトでは値はパイカで設定されます。次の例は、インチとパイカの変換を示します。

- 1 インチ = 6p または 6p0（6 パイカと 0 ポイント）
- ½ インチ = 3p または 3p0（3 パイカと 0 ポイント）
- ¼ インチ = 1p6（1 パイカと 6 ポイント）
- 1/8 インチ = 0p9（9 ポイント）

注意: 値を指定する際は、値とユニット名の間にスペースが入らないようにしてください。例えば、1.5 センチメートルと指定する場合は、1.5cmと入力します。

ブリード（内側、外側、上側、下側）

「**ブリード**」オプションを選択して、**内側**、**外側**、**上**、**下**の領域の値を指定します。

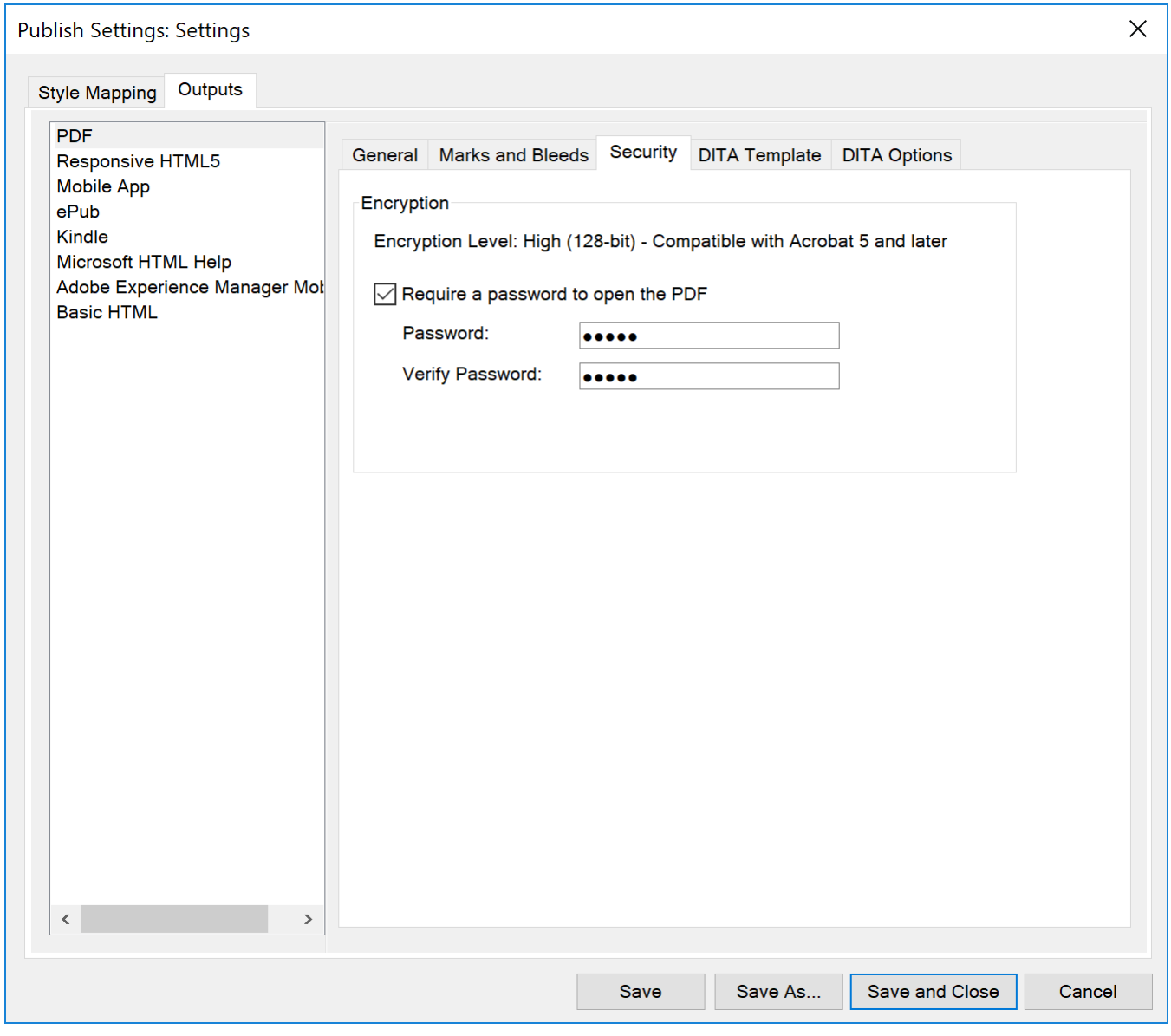
スラグ領域を含める

「**スラグ領域を含める**」を選択して、スラグ領域を含めて印刷します。

PDF セキュリティ設定

Adobe FrameMaker で、公開した PDF をパスワードと 128 ビット暗号化で保護する方法について説明します。

FrameMaker では、PDF をパスワード保護できます。パスワードには 128 ビット暗号化を使用しているため、解読はほぼ不可能です。*セキュリティ* タブを使用して、ユーザーが PDF を開く際に入力しなければならないパスワードを追加できます。



PDF を開く際にパスワードを入力

パスワード保護機能を有効にするには、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、PDF を開く際にユーザーが入力する必要のあるパスワードを指定できます。

注意: パスワードを忘れた場合、文書からパスワードを取得する方法はありません。パスワードを忘れたときのために、パスワードを別の安全な場所に保管しておくことをお勧めします。

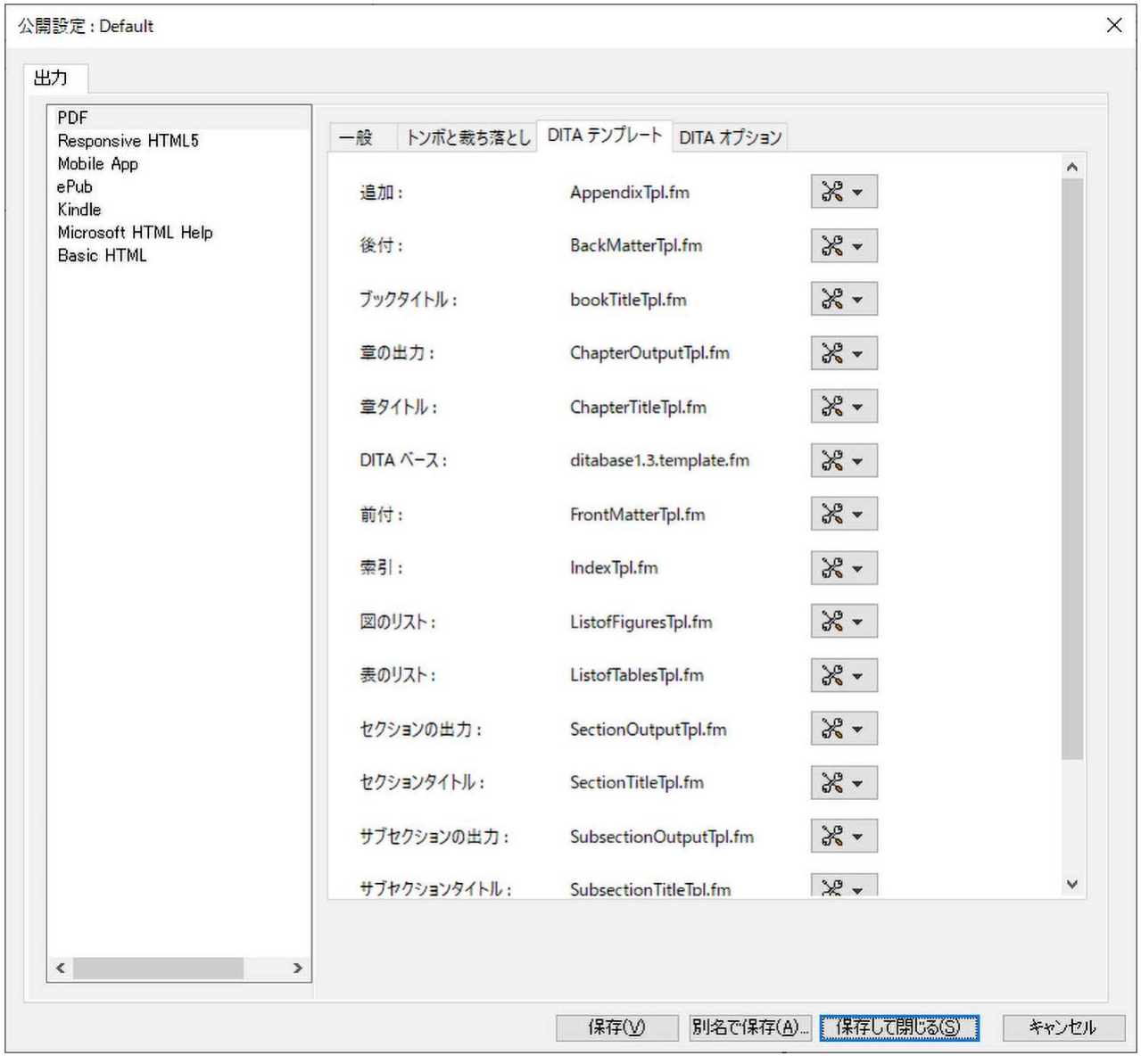
DITA テンプレート

Adobe FrameMaker で DITA マップを PDF に公開する方法と、FrameMaker で使用するテンプレートを定義する方法について説明します。

FrameMaker の DITA マップは、次の 2 つの方法で PDF に変換できます。単一の統合文書とし

て、そしてコンポーネント付きのブックとしてです。
DITA マップを統合文書として保存する場合、FrameMaker はデフォルトの DITA ベースのテンプレートを使用して PDF を生成します。
*DITA オプション*タブで、コンポーネント付きのブック経由で PDF を保存するを選択した場合、最終的な PDF が生成される前に、DITA マップファイルは .book ファイルに変換され、他のすべての参照トピックファイルは .fm ファイルに変換されます。
DITAベースのテンプレートは、タイトル、図や表の一覧、目次やその他のコンポーネントを含まない基本的な PDF を生成します。しかし、FrameMaker コンポーネント付きのブック経由で PDF を生成すると、タイトルページ、図や表の一覧、目次やその他のコンポーネントが含まれます。要件に応じて、このような PDF 生成方法から選択できます。
「DITA テンプレート」 タブには、DITA マップの PDF 生成に使用できるカスタマイズ可能なテンプレートが含まれます。テンプレートをカスタマイズするには、必要なテンプレートを書き出してから変更して、再度読み込みます。各テンプレートの横にある設定アイコンから、テンプレートを書き出しまたは読み込みが可能です。
また、ワンクリックですべてのテンプレートファイルを取り込むオプションもあります。**フォルダから取り込む**アイコンをクリックして、テンプレートファイルのあるフォルダを選択します。FrameMaker では、すべてのファイルを個別に取り込む必要はありません。

注意: デフォルトでは、FrameMaker はすべてのテンプレートを <Fm_install_location>>Structure¥DITA_outputTemplates フォルダに保存します。



FrameMaker は、次のテンプレートを使用して統合文書として保存します :

DITA ベース

このテンプレートは、PDF を統合文書として保存する際に使用されます。

FrameMaker は、次のテンプレートを使用してコンポーネント付きのブック経由で PDF を生成します :

ブックタイトル

このテンプレートは、ブックのタイトルページのスタイルを決定します。

章の出力

このテンプレートは、章コンテンツのスタイルを決定します。章は主に DITA トピックと概念タイプの文書です。

章タイトル

このテンプレートは、章のタイトルページのスタイルを決定します。

索引

このテンプレートは、索引のスタイルを決定します。

図のリスト

このテンプレートは、図の一覧のスタイルを決定します。

表の一覧

このテンプレートは、表の一覧のスタイルを決定します。

節の出力

このテンプレートは、節がある章のスタイルを決定します。

節タイトル

このテンプレートは、節のタイトルページのスタイルを決定します。

サブセクションの出力

このテンプレートは、サブセクションのスタイルを決定します。

サブセクションタイトル

このテンプレートは、サブセクションのタイトルページのスタイルを決定します。

目次

このテンプレートは、目次のスタイルを決定します。

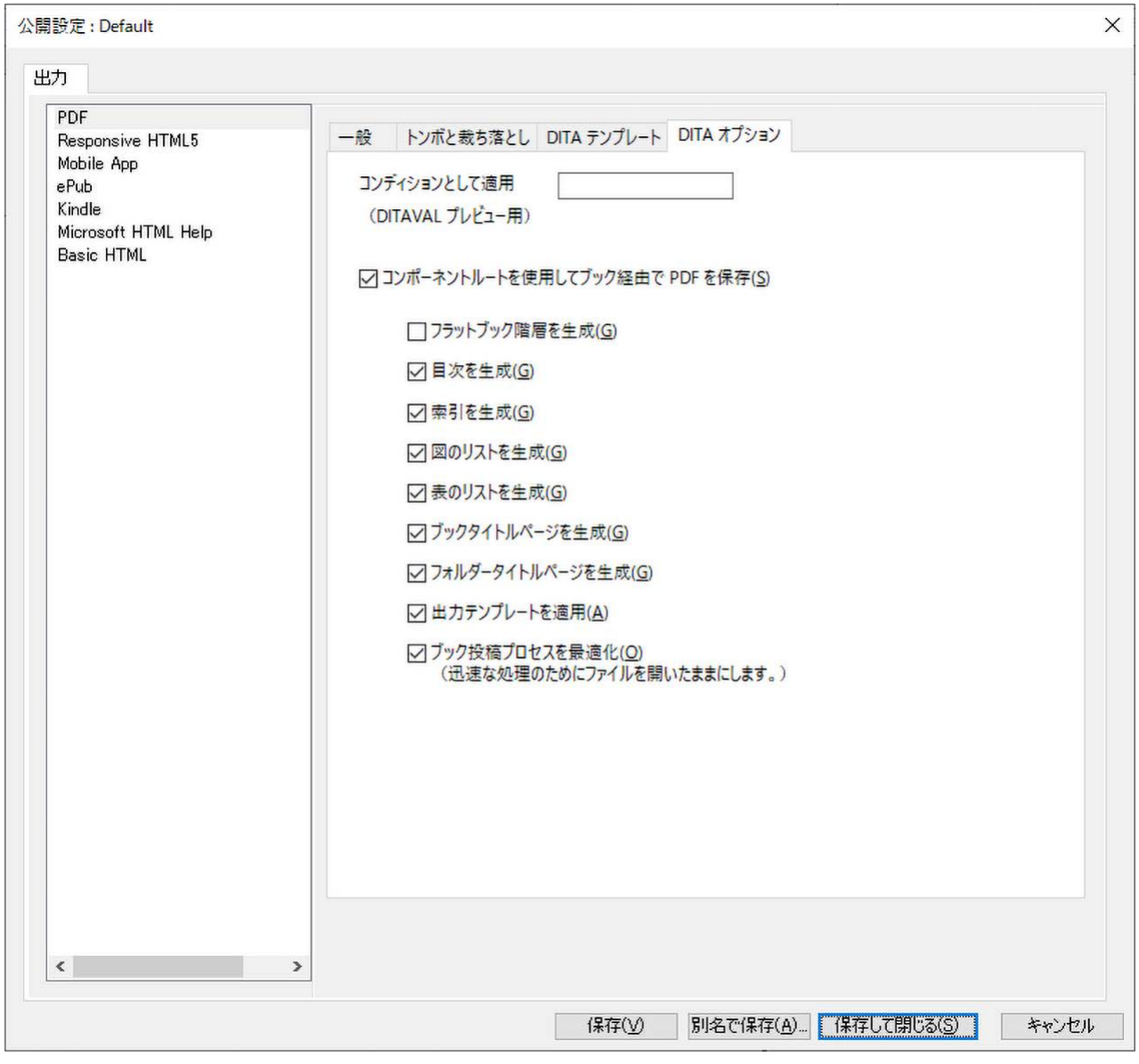
フォルダから取り込む

このオプションの横にあるアイコンをクリックすると、**DITA テンプレートの取り込み**ダイアログが開きます。出力テンプレートファイルが保存されている場所を参照し、**フォルダの選択**をクリックします。FrameMaker は、選択されたフォルダ内にあるすべてのテンプレートファイルを取り込みます。テンプレートファイルは、各テンプレートに記載されている名前と同じ名前で保存されていることを確認する必要があります。例えば、ブックタイトルテンプレートのファイル名は bookTitleTpl.fm、チャプタータイトルファイルのファイル名は ChapterTitleTpl.fmなどとしなければなりません。 ファイル名が異なる場合は、取り込まれません。取り込み処理が完了すると、見つからなかったテンプレートや取り込まれなかったテンプレートの一覧がダイアログボックスに表示されます。

DITA オプション

DITA マップを「コンポーネント付きのブック経由」で PDF に公開するときに Adobe FrameMakerが生成する必要のあるブックコンポーネントを定義する方法について説明します。

*「DITA オプション」*タブでは、コンポーネント付きのブック経由でPDFを生成する設定が変更できます。



「DITA オプション」タブで使用可能な設定は次の通りです。

コンディションを適用

DITA トピックにコンディショナルコンテンツが含まれる場合は、**「コンディションとして適用」**フィールドに値を入力して公開した PDF でコンディショナルコンテンツを強調表示します。公開プロセスで、コンテンツ全体（コンディショナルおよび非コンディショナル）が公開されます。ただし、DITAVAL ファイルで除外とマークされたコンテンツは、取り消し線で公開されます。このフィールドに値を指定しなかった場合、コンテンツは DITAVAL ファイル設定でパブリッシュされます。

コンポーネント付きのブック経由で PDF を保存する

コンポーネント付きのブック経由でPDFを生成するには、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、要件に応じたPDFを生成するための詳細設定を行えます。

フラットブック階層を生成する

◇

目次を生成する

生成した PDF に目次を含めるには、このオプションを選択します。

索引を生成する

生成した PDF に索引を含めるには、このオプションを選択します。

図のリストを生成する

生成した PDF に図のリストを含めるには、このオプションを選択します。

表のリストを生成する

生成した PDF に表のリストを含めるには、このオプションを選択します。

ブックのタイトルページを生成する

生成した PDF にブックのタイトルページを含めるには、このオプションを選択します。

フォルダーのタイトルページを生成する

生成した PDF にフォルダーのタイトルページを含めるには、このオプションを選択します。

出力テンプレートを適用する

対応するコンテンツの生成に *DITA テンプレート*タグで設定した出力テンプレートを適用するには、このオプションを選択します。

PDF 投稿プロセスの最適化

PDF の生成中に中間ファイルを開いたままにして投稿プロセスを最適化するには、このオプションを選択します。

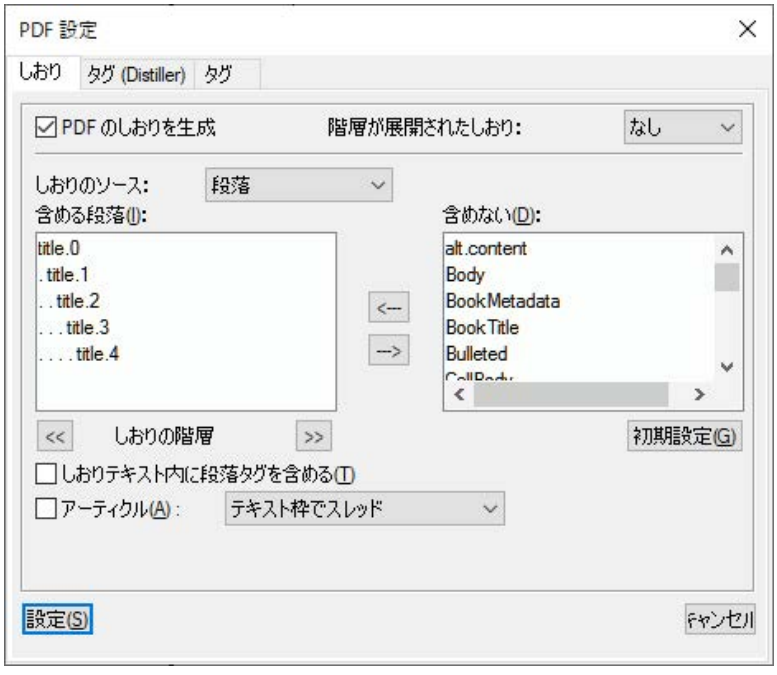
しおりとタグ

Adobe FrameMaker でしおりやタグを設定した PDF を作成する方法について説明します。

FrameMaker の文書またはブックの PDF 出力でしおりとタグが生成される方法をカスタマイズすることができます。*PDF 設定*ダイアログを使用して、しおりとタグを設定します。
PDF 設定ダイアログにアクセスするには、**書式 > 文書 > PDF 設定**をクリックします。

しおりの設定

*PDF 設定*ダイアログボックスで PDF に含める*しおり*を設定できます。



PDF ファイルのしおりの生成

出力 PDF のしおりの生成を選択します。

階層が展開されたしおり

PDF を開いたときにしおりが展開される階層を指定します。次のオプションから選択できます。

- しおりの階層が展開された状態の PDF を開くには、PDF リーダーのデフォルト設定を使用して「**初期設定**」を選択して開きます。
- しおりが展開された状態の PDF を開くには、「**すべて**」を選択します。
- しおりが折りたたまれた状態の PDF を開くには、「**なし**」を選択します。
- また、数字を入力すれば、しおりが特定の階層まで展開された状態の PDF を開くことができます。

しおりのソース

FrameMaker 文書の**段落**および構造化 FrameMaker 文書の**エレメント**を選択します。

しおりの階層

「**含める段落**」リストの下の二重矢印ボタンを使用して、しおりのインデントを増減させます。

しおりテキスト内に段落またはエレメントを含める

「Include」と「Don’t Include」のリストの間で段落またはエレメントを移動させ、しおりに含む段落またはエレメントを指定します。

リストの間ですべての段落またはエレメントを移動させるには、Shift キーを押しながら矢印をクリックします。

アーティクル

アーティクルスレッドを設定します。

- **テキスト枠でスレッド**：テキスト枠の読み込み順を設定するには、**「アーティクル」**を選択してポップアップメニューで**「テキスト枠でスレッド」**を選択します。通常この設定は、単一コラムの書式に最も適しています。
- **コラムでスレッド**：各アーティクルの読み込み順を挿入ポイントの移動順と同じに設定するには、**「アーティクル」**を選択してポップアップメニューで**「コラムでスレッド」**を選択します。通常この設定は、複数コラムの書式に最も適しています。

タグ付き PDF 出力

タグ付き PDF を使用すると、論理的な文書構造と、コンテンツの多目的利用をサポートする広範なメタデータを備えた PDF ファイルを FrameMaker を使用して作成できます。*論理的な構造には、タイトルページ、章、セクションおよびサブセクションなどの文書の構成があります。*FrameMaker のデフォルトの PDF 生成プロセスでは、PDF 設定ダイアログの「タグ」タブの設定に応じてタグを作成します。Distillerを使用するには、「タグ(Distiller)」タブからタグ構成を設定します。
タグ付き PDF には、以下の機能があります。

- ページ上の情報が正しい順序で読まれるように指定できます。
- 文書の内容を eBook 読み取りデバイスなどのサイズの異なるデバイス用に正確にリフローする際に使用する段落属性を含めることができます。
- テキストが確実に Unicode に変換されることが保証されます。 Unicode では、合字やハイフンも認識されます。そのため、Windows 用のスクリーンリーダーですべての文字と単語が正確に読まれます。
- アンカー枠内のグラフィックの代替テキストの説明が認識されます。
- Adobe Acrobat を使用し、今まで以上に高い精度で文書をリッチテキスト形式（RTF）または XML 形式で書き出し、他の文書で再利用することができます。

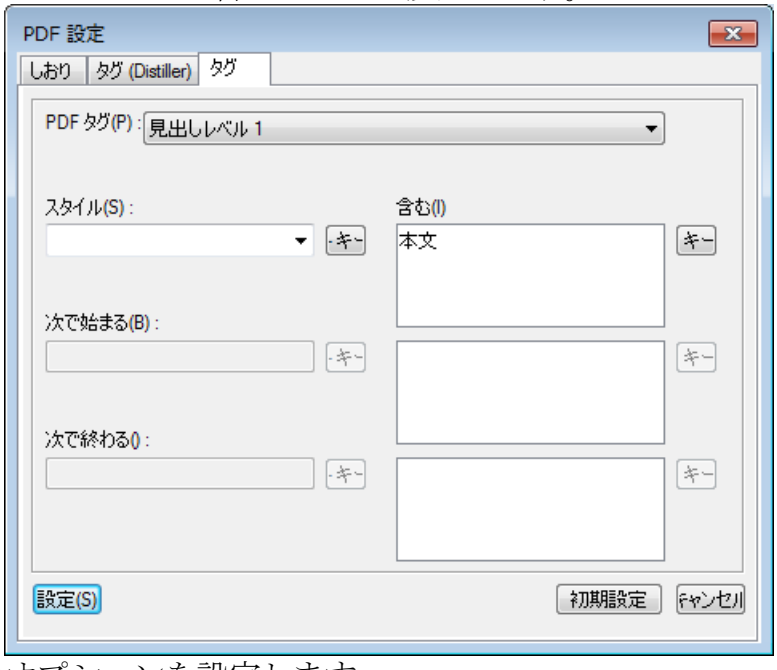
タグ付き Adobe PDF ファイルには、ページ、記事、段落、表およびアンカー枠内のグラフィックなどの作成者コンテンツが含まれます。
ただし、タグ付き PDF ファイルには、標準的な PDF ファイルに含まれている次の情報が含まれません。

- オンラインノート、グラフィックマークアップおよびテキストマークアップなどのコメント
- マスターページで使用されるページ設定用のあらゆる要素（ページ番号やヘッダーなど）、およびアンカー枠外のグラフィックオブジェクト
- テキスト列間の色付きバー、テキストと脚注を区切る横線および表の枠などのレイアウトおよび文字組みの要素
- トンボ、レジストレーションマークおよびトンボの外部に印刷するページ情報などの印刷用の要素

デフォルトを使用してタグ付き PDF を作成する

FrameMaker で PDF を生成するデフォルトの方法では、機械学習アルゴリズムを使用して完全

に互換性のあるタグ付き PDF を生成します。また、ブックやドキュメントで作成された段落タグに応じて手動でタグを設定することもできます。*PDF 設定*ダイアログの「タグ」タブを使用して、パブリッシュされた PDF に含めるタグを設定します。



「タグ」タブで次のオプションを設定します。

PDF タグ

PDF タグリストからオプションを選択して、ブックまたは文書で使用されている対応する段落の**スタイル**でマップします。

例えば、**PDF タグ**ドロップダウンリストから**「見出しレベル 1」**のオプションを選択して、ブックまたは文書で使用されている対応する段落レベル 1 の**スタイル**でマップします。見出しレベル 1、2、3、表タイトル、目次、およびリストのマッピングを指定できます。

スタイル

スタイルドロップダウンリストには、ブックまたは文書のすべてのスタイルが含まれます。

「で始まる」と「で終わる」

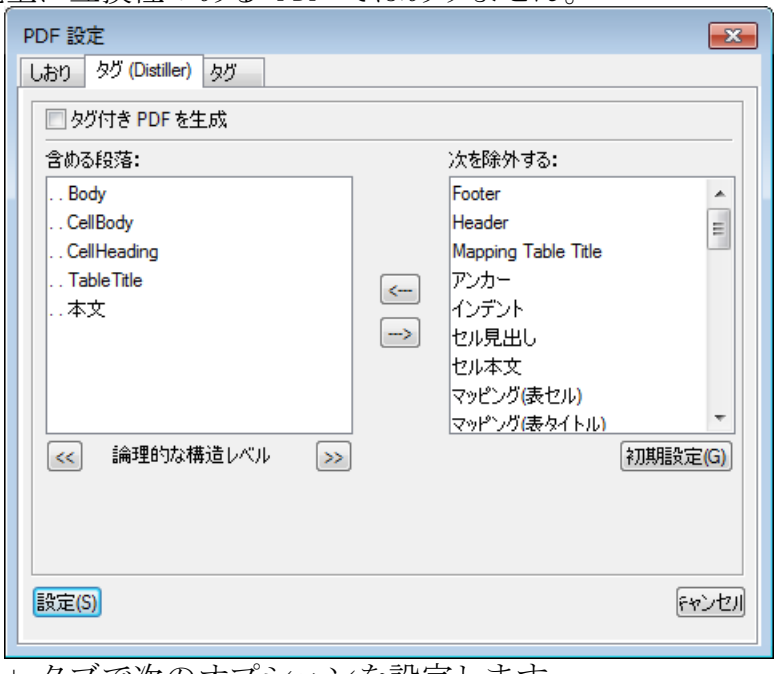
ブック内にスタイルが複数存在する場合、スタイル名の先頭または終わりの文字を指定できます。例えば、目次のスタイル名が TOC_abc および TOC_def である場合、**PDF タグ**リストで TOC を選択し、「で始まる」のフィールドに **「TOC」** と入力します。PDF 生成エンジンは「TOC」で始まる段落スタイルを選択し、TOC タグを割り当てます。

初期設定

FrameMaker は機械学習アルゴリズムを使用してタグと段落スタイルの間にマッピングを作成します。**「初期設定」**ボタンをクリックして、見出しレベル1、2、3に自動でスタイルを割り当てます。TOC タグは「TOC」で終わる段落タグに単純にマッピングされます。表タイトルとリストタグにはマッピングされません。

Distiller を使用してタグ付き PDF を作成する

*PDF 設定*ダイアログボックスの「*タグ (Distiller)*」タブでは、Distiller を使用してタグ付き PDF を生成するよう設定できます。Distiller を使用して生成された PDF はタグ付き PDF を生成しますが、完全に互換性のある PDF ではありません。



「タグ (Distiller)」タブで次のオプションを設定します。

タグ付き PDF を生成

Distiller を使用してタグ付き PDF ファイルを生成するにはこのオプションにチェックをいれます。

含める段落

PDF 構造に含める段落を指定するには、スクロールリスト間で段落タグを移動します。「**含める段落**」スクロールリストでは、PDF ファイルに含める FrameMaker の段落タグの構造的な関係を定義します。 スクロールリスト間でタグを移動するには、タグを選択してから矢印をクリックするか、タグをダブルクリックします。

論理的な構造レベル

含める段落の構造レベルを変更するには、段落タグを選択して「論理的な構造レベル」の矢印をクリックします。 全アイテムのレベルを 1 レベル変更するには、Shift キーを押しながら「論理的な構造レベル」の矢印をクリックします。 タグのインデントが 6 レベルを超えると、n> が段落タグの前に挿入されます（n は段落タグのインデントレベル）。

PDF の設定を取り込む

Adobe FrameMaker を使用して PDF のしおりやタグ設定をある文書から別の文書に取り込む方法について説明します。

特定の文書向けにしおりやタグの設定をカスタマイズしてある場合は、その設定を別の複数の

文書に取り込むことができます。

1) カスタマイズされた PDF 出力が設定されたソース文書を開きます。
2) カスタマイズされた設定を取り込みたい文書またはブックを開きます。
   設定を：
   - 1 つの文書に取り込むときは、その文書がアクティブになっていることを確認してください。
   - ブックの中のすべての文書に取り込むときは、*リソースマネージャー*ですべてのブックが選択されていることを確認してください。
   - ブックの中の特定の文書に取り込むときは、*リソースマネージャー*でその文書が選択されていることを確認してください。
3) **ファイル > 取り込み > 書式**を選択します。
   書式を取り込むダイアログが表示されます。
4) *書式を取り込むダイアログで、***「すべてを選択解除」**をクリックし、**「文書の属性」**にチェックを入れます。
5) **「取り込み」**をクリックし、選択した文書またはブックに書式を取り込むことができます。

以前のバージョンで作成されたファイルを最適化する

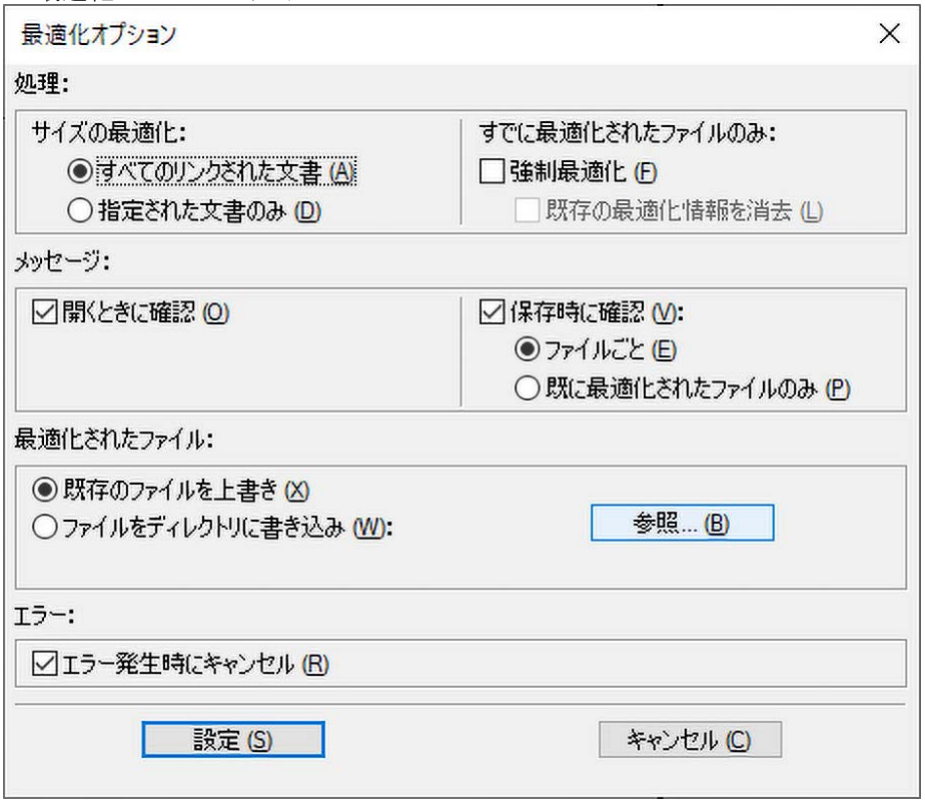
以前のバージョンで作成されたファイルを最新バージョンの FrameMaker に最適化する方法について説明します。

ハイパーテキストリンクや相互参照で参照されている段落だけに名前の付いたリンク先を作成し、ファイルサイズを縮小できます。 ただし、バージョン 6.0 より前の FrameMaker で作成した文書の場合は、この新しいマーキング方法を使用するために特殊な変換が行われます。
*「最適化オプション」*では、初期設定の最適化オプションを変更できます。FrameMakerを終了して再起動しても、次に変更するまではその変更が有効です。*PDF サイズを最適化するファイルを選択してくださいダイアログ*では、*最適化オプションダイアログボックス*の設定に基づき、文書を PDF ファイルに出力したときのサイズを縮小できます。
注意:

「最適化オプション」

*最適化オプションダイアログ*を開くには、ショートカットキー *Esc+o+d+o* を使用するか、**書式 > 文書 > PDF の最適化 > オプション**
を選択します。

FrameMaker の最適化オプションダイアログ



サイズの最適化

「すべてのリンクされた文書」のサイズを最適化するか、「すでに最適化されたファイルのみ」サイズを最適化するかを選択します。

強制最適化

すでに最適化されている文書の場合は、「強制最適化」を選択してもう一度最適化を行います。

必要に応じて、「既存の最適化情報を消去」を選択して以前の最適化の変更情報を削除します。

開くときに確認

リンク先のファイルを開く確認メッセージを表示させます。

保存時に確認

最適化で開いているリンク先のファイルを保存するときに確認メッセージを表示させます。

また、確認メッセージは最適化されたファイルのすべてまたは直前のファイル保存時のみか指定できます。

最適化されたファイル

既存のファイルを上書きする（推奨）か、（テスト用に）指定したフォルダーにファイルを書き込むかを指定します。

「参照」をクリックして、最適化されたファイルのターゲットフォルダーを選択します。

エラー発生時にキャンセル

エラーが発生した場合に最適化プロセスを中止するには、**「エラー発生時にキャンセル」**を選択します。

PDF の生成

FrameMaker の「PDF 形式で保存」機能について理解します。

PDF を作成するには、*公開* ポッドを使う方法と **ファイル > PDF 形式で保存** のメニューを使う方法があります。これらのどちらの方法でも、選択した FrameMaker 文書またはブックから PDF を生成できます。また、FrameMaker は*PDF 公開設定* ダイアログで PDF を生成します。ただし、**「PDF 形式で保存」**の場合は、PDF の公開場所とファイル名を指定するオプションが表示されます。以下を使用する場合*公開* ポッド、**出力フォルダ** フィールドで場所を指定し、PDF ファイル名はブックまたは文書の名前になります。
以下の手順で *公開* ポッドを使用して PDF を生成します。

1) **ソースドキュメント**リストで、必要なブックまたは文書が選択されていることを確認します。
2) 出力形式の一覧から、**PDF**を選択します。
3) PDF 生成設定を行ないます（**設定**アイコン／**編集**）。
4) **「出力フォルダー」**の場所で、PDF を保存する場所を参照します。
5) **選択した出力を生成** アイコンをクリックすると、PDF が生成されます。

「PDF 形式で保存」メニューを使用して次の手順を実行し、PDF を生成します。

1) 「ブック」ウィンドウで必要なブックまたは文書が選択されていることを確認します。
2) **ファイル > PDF 形式で保存**を選択します。
   「文書を保存」ダイアログが表示されます。
3) PDF を生成する場所を参照し、**「ファイル名」**を指定します。
4) **「保存」**をクリックします。
   設定ファイルの場所が含まれるメッセージが表示されます。設定を変更したい場合は、公開 「設定」ダイアログを使用して変更します。
5) 「OK」をクリックします。

PDF 変換ガイドライン

FrameMaker の PDF 変換ガイドラインについて理解します。

PDF 変換時のパフォーマンス、リンクの破損、画像の内容などの問題を解決するには、次のガイドラインに従ってください。

- ビットマップグラフィックの表示を最適化するには、使用する表示用機器の解像度に等分できるような dpi 値で FrameMaker 文書内にグラフィックを取り込みます。
- PDF ファイルの表示パフォーマンスを高めるには、複数の複雑なグラフィックを含むような複雑なマスターページを使用しないようにします。 Acrobat で PDF ファイルを保存するときに最適化のオプションを選択すると、グラフィックの表示パフォーマンスを向上させてファイルサイズを縮小できます。
- 目次または索引を含むブックを変換する場合は、PDF ファイルとして保存する前に、目次ファイルまたは索引ファイルをブックファイルに含めてください。
- PDF に変換した大きいサイズのドキュメントの表示パフォーマンスが低下する場合は、FrameMaker 文書またはブックをもう一度開き、「アーティクル」の選択を解除してから PDF に変換します。
- 別々のファイルとしてブックを印刷するには、元の文書の位置に関係なく、すべての PDF ファイルを同じフォルダーに作成します。 このため、PDF として保存する前に、別々のフォルダーにある元の文書の名前がそれぞれ異なっていることを確認します。 そうしないと、一部のファイルによって他のファイルが上書きされることがあります。
- 名前にアクセント付き文字を含むファイルへのハイパーテキストリンクを作成しないでください。 このようなファイル名は PDF 形式で保存するときに変更されることがあり、ハイパーテキストリンクをたどることができなくなる場合があります。
- タグ付き Adobe PDF ファイルに画像の内容を含めるには、グラフィックオブジェクトをアンカー枠内に配置します。そして、グラフィックの代替テキストを追加します。

マルチチャネルパブリッシング

FrameMaker のマルチチャネルパブリッシング機能を使用して、様々なデバイス（デスクトップ、タブレット、モバイル）のための出力を生成する方法について説明します。

数多くの様々なデバイス（スマートフォン、タブレット、eBook リーダー）があり、ユーザーは文書を表示する際に、これらのデバイスにわたって読み取り可能なコンテンツをライターが公開することを望んでいます。ただし、人的リソースおよび時間リソースが限定されている場合、それぞれの出力形式に対して異なるオーサリングまたは公開システムを構築することは非常にコストがかかります。
ユーザーが書き込みを行えば複数の書式に公開できるようにするために、FrameMakerはスタンドアロンのマルチチャネル、マルチデバイスの公開ソリューションを提供します。 このソリューションにより以下の書式に公開することが可能になり、読者が異なるデバイスおよび異なるフォームファクターにわたって文書にアクセスできます。

使用可能な出力形式

FrameMaker で使用可能な出力形式は次のとおりです。

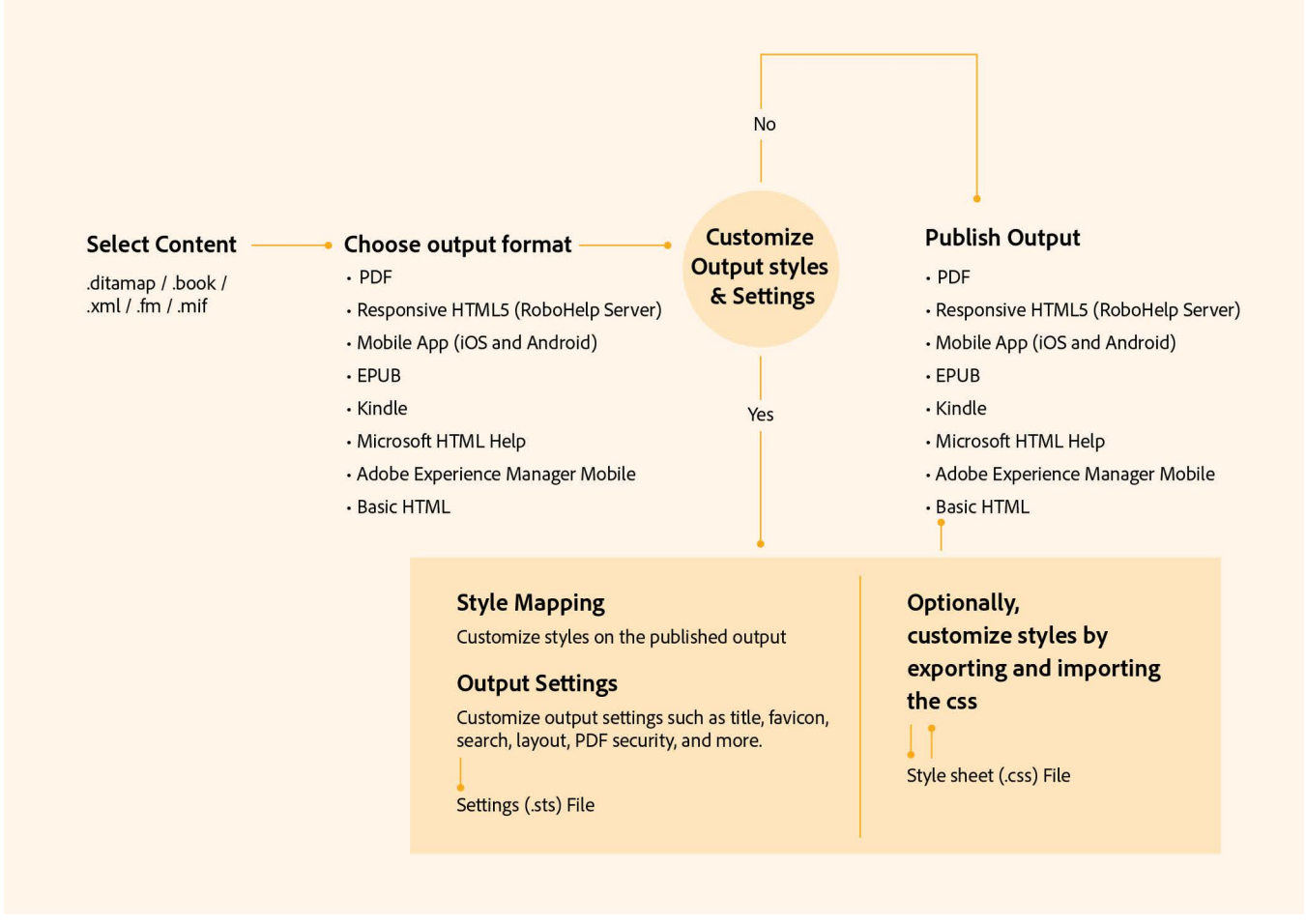
- PDF
- Responsive HTML5
- モバイルアプリケーション
- EPUB

- Kindle
- Microsoft HTML Help
- Adobe Experience Manager Mobile
- 基本的な HTML

FrameMaker コンテンツを 1 つ以上の出力形式に公開する場合、公開された出力のスタイルおよび設定は、使用している FrameMaker テンプレートおよびコンテンツにより定義されます。<>または、出力形式の名前（Responsive HTML5）には、HTML 出力のタイトルが使用されます。

出力スタイルおよび設定をカスタマイズ

パブリッシュソリューションにより、同じパブリッシュインターフェイスから出力スタイルおよび設定を容易に適宜カスタマイズできます。



デフォルトの公開設定を使用して出力を生成

デフォルトの公開設定を使用して出力を生成する方法と、 FrameMaker の公開ダイアログボックスについて理解します。

FrameMaker公開ソリューションでは、コンテンツ（.ditamap、.xml、.book、.fm、.mifを任意

の *使用可能な出力形式*で公開することが可能です。
ファイル > 公開 を選択して、 *公開* ポッドを表示します。*公開* ポッドで FrameMaker コンテンツを 1 つ以上の使用可能な出力形式に公開することができます。

注意: *公開* ポッドを開くと、現在開いている文書やブックまたは ditamap ファイルに合わせてドロップダウンリストが初期設定されます。ワークスペースでフォーカスを別のファイル（ブック、ditamap、または文書）に変更する場合、新しく選択したファイルがパブリッシュされることに留意してください。

*単一出力形式*または*複数の出力形式*でコンテンツを公開できます。

コンテンツを単一出力形式で公開する

コンテンツを単一出力形式で公開します。

1) リストの中から出力形式をクリックし、「**選択した出力を生成**」をクリックします。
   または、必要な出力形式をダブルクリックします。
   公開プロセスが完了すると、 公開結果 ダイアログに出力先が表示されます。
2) デフォルトのアプリケーション（PDF 向けの Adobe Acrobat、Responsive HTML5 の Web ブラウザー、または eBook リーダー）で出力を表示できます。または処理結果の詳細ログを表示します。

コンテンツを複数の出力形式で公開する

コンテンツを複数の出力形式で公開します。

1) 「**複数の出力を生成**」をクリックします。
   複数の出力を生成ダイアログで、次の操作を実行します。
   - 「Last Generated」列に、特定形式の最後に生成された日付が表示されます。
   - 「Status」列に、特定形式が公開されたかどうかが表示されます。
2) 公開する出力形式をチェックし、「**生成**」をクリックします。
   As soon as the 進行中 ダイアログが閉じると、 Status 列の選択した形式が Generated に変わります。
3) 選択した形式のデフォルトのアプリケーション（例えば、ブラウザーで HTML）に出力を表示するには、**「表示」**をクリックします。

公開設定の構成

FrameMakerの多岐にわたる出力オプションに対して様々な公開設定を構成する方法を理解し、スタイルマッピングと出力設定についても理解します。

コンテンツを公開するとき、ヘッダー、ボディなどのスタイルの設定は公開した文書に関連付けられている FrameMaker テンプレートで定義されます。 また、お気に入りアイコンや検索オプションなどの出力形式の設定は各出力形式ごとに定義されています。ただし、公開ソリューションには公開出力のスタイルマッピングと出力形式の設定をカスタマイズする多くのオプションが用意されています。
出力設定は*「公開」*ダイアログでカスタマイズできます。メインメニューの**ファイル > 公開**からアクセスすることができます。

出力設定をカスタマイズするには、次の操作を実行します。

1) **ファイル** > **公開**から*公開*ダイアログを開いて「**設定**」をクリックします。
設定ドロップダウンリストで次の項目を選択します。

編集

スタイル出力形式の設定を編集できます。

新規

新しく出力設定を作成できます。

開く

既存の設定ファイルを参照します。

ISF ファイルの取り込み

現在の設定に RoboHelp 固有の設定を取り込みます。 詳しくは、「*RoboHelp 設定ファイル（.isf）の使用*」を参照してください。

2) 「**編集**」を選択します。
公開設定ダイアログのスタイルマッピングタブは、ソースの FrameMaker スタイルおよび選択出力のスタイルマッピングをカスタマイズするオプションを提供します。 初期設定では、スタイルマッピングは関連付けられた FrameMaker テンプレートから取得されます。
「スタイルマッピング」タブで、次のカスタマイズを行えます。
- 段落スタイル
- 文字スタイル
- 表のスタイル
- 相互参照スタイル
- 画像設定
- 一般設定

重要: 「スタイルマッピング」オプションは非構造化文書に対してのみ使用できます。構造化文書の場合、スタイルは CSS ファイルからマップされます。

3) （*非構造化文書の場合*）選択した文書の FrameMaker テンプレートが公開出力のデフォルトのスタイルを定義します。

a) 他の FrameMaker のテンプレートからスタイルを使用するには、「**テンプレートを使用**」ラベルの横にある「**選択**」ボタンをクリックします。
重要: テンプレートが現在選択されていることを確認します。

b)

ヒント: 複数の文書を含むブックをプリントする場合は、このオプションでテンプレートを選択し、すべての文書に同じスタイルマッピングが使用されるように留意します。

注意: 選択したテンプレートは公開プロセスで使用されます。 これは、FrameMaker ソースのスタイルや設定が変更されないことを意味します。 FrameMaker ソースは引き続き以前割り当てられたテンプレートを使用します。

4) （*非構造化文書の場合*）**CSS 管理**のドロップダウンリストのオプションを使用して、スタイルのマッピングに使用されるスタイルまたは外部スタイルシート（.cssファイル）からスタイルの書き出しや取り込みをすることができます。

*このファイルは、公開設定ダイアログの**スタイル**オプションで定義されたとおりに出力スタイルへマッピングする CSS のスタイルセットを定義することになります。*

重要: *公開設定ダイアログでカスタマイズしたスタイルは、.css ファイルの最後で変更スタイルとして定義されます。各変更スタイルは、FM_という接頭辞で定義されます。表示されている出力スタイルはアスタリスク（*）が付き、選択したスタイルがカスタマイズされていることを示します。

5) *出力設定* を設定するには、「出力」タブに移動します。このタブには、次の出力形式の設定をカスタマイズするためのオプションが用意されています。

- Responsive HTML5
- モバイルアプリケーション
- EPUB
- Kindle
- Microsoft HTML Help
- Adobe Experience Manager Mobile
- 基本的な HTML

6) スタイルマッピングおよび出力設定のカスタマイズの完了後に、更新したその設定を STS 設定ファイル（.sts）として保存します。

重要: 設定ファイルは FrameMaker 専用ファイルです。 これは、このファイルを他のプログラムでは編集できないということです。

スタイルマッピング

HTML5 に公開する場合に（非構造化）FrameMaker 文書のスタイルを HTML エレメントと CSS クラスにマッピングする方法について説明します。

非構造化文書の場合のみスタイルマッピングを定義できます。WYSIWYG エディタースタイルマッピングを使用して、現在の文書のテンプレートで使用可能な書式をマッピングし、出力スタイルを代替することができます。 例えば、使用可能な段落形式から見出し 1 を選択できます。 FrameMaker テンプレートで、見出しは特定スタイルに関連付けられます。 見出し 1 を代替出力スタイルに関連付けることができます。

注意: テンプレート形式を代替出力スタイルに関連付ける場合、ソース文書のスタイルはそのままで影響されません。

スタイル設定をカスタマイズするには：

1) *パブリッシュ設定ダイアログボックスの「スタイルマッピング」タブで、カスタマイズするスタイルを選択します（段落、文字、表、相互参照、画像または全般）。*
2) 選択したスタイルの必要なオプションを設定します。

   注意: カスタマイズ可能なスタイルの種類ごとに使用できるオプションは次の表（スタイルマッピング）で説明されています。
3) **「保存」**をクリックします。

次のスタイルマッピングの表はスタイルマッピングタブで使用可能なすべてのオプションについて説明します。

オプション	説明	使用可能
Automap の<使用可能>スタイル	Automap の*<使用可能>*スタイルを選択して、選択したコンテンツのスタイルを選択された CSS 定義のスタイルにマッピングします。	· 段落 *文字* *表*
スタイルプレビュー	**スタイルプレビュー**を使用すると、ソーススタイル（カスタマイズの前の**出力スタイル**リストで定義されているもの）とカスタムスタイル（*CSS ルール*定義データグループを使ってカスタマイズした後の、**出力スタイル**リストに定義されていて、アスタリスクが付いているもの）を比較できます。	· 段落 *文字* *表* *相互参照*
出力スタイル	選択した書式の出力スタイルをカスタマイズするには、**出力スタイル**リストから代替スタイルを選択します。	· 段落 *文字* *表* *相互参照*
変更を元に戻す	ソースフォーマットに適用されたスタイルの変更を元に戻します。	· 段落 *文字*
スタイルを編集	CSS ルール定義ダイアログボックスを開いて、出力スタイルをカスタマイズするには、「スタイルを編集」ボタンをクリックします。 ***注意:*** *例えば、選択した出力スタイルが［ソース］で、CSS ルール定義ダイアログを使ってスタイルをカスタマイズするとします。この場合、表示されている出力スタイルはアスタリスク (*) が付き、選択したスタイルがカスタマイズされていることを示します。*	· 段落 *文字*
フォームの出力を除外	選択したタグを先生出力から除外します。	· 段落 *文字*
このスタイルに基づいてトピックを分割	選択した MS Word 段落スタイルごとに、ヘルプトピックを作成します。例えば、見出し 1 とページ割り付け（このスタイルに基づくトピックの分割）を選択すると、FrameMaker では見出し 1 のインスタントごとに新規トピックが開始されます。	· 段落

オプション	説明	使用可能

HTML タグにマッピング	選択したスタイルに、ユーザー定義 HTML エレメントを選択または入力します。
	例えば、ParaStyleOne スタイルの段落は FrameMaker で次のように取り込まれます。
	 Paragraph Text
	この文字列を **<pre>** として ParaStyleOne スタイルに指定すると、FrameMaker では ParaStyleOne スタイルの段落を次のように取り込みます。
	<pre>Paragraph Text</pre>
		・ 段落
		文字

自動番号	自動番号のテキストの処理方法を指定します。次のオプションがあります。 ・ ***無視***：自動番号テキストを必要とするのが印刷形式だけである場合には、このオプションを選択します。変換された段落には、自動番号が含まれなくなります。 例えば、FrameMaker の「Section2 Level」という段落書式の自動番号を無視したします。 この場合、ソースの「節 1.1 システム要件」は、生成された公開出力の中では「システム要件」として表示されます。 ***HTML リストに変換***： 、 、 *のような HTML タグを使用して自動番号を HTML リストに変換します。* ***テキストに変換***：*FrameMaker の番号付きリストの表示を保持します。自動番号の部分はシーケンスプロパティを持たないので、FrameMaker トピックの段落テキストの一部として表示されます。*	・ 段落

表スタイル

次の表は、表スタイルで使用できる追加のオプションについて説明しています。

オプション	説明
表のプロパティ	

オプション	説明
キャプションスタイル	選択した表書式のキャプションにマッピングする**キャプションスタイル**名を選択します。または、「ソース」を選択します。 FrameMaker は、表キャプションの外観をオンラインヘルプ書式で維持します。個々の表キャプションスタイルに Automap を設定することもできます。
表のサイズ	お気に入りの表の幅や高さ（px 単位）を指定します。
セルのサイズ	
お気に入りの列の幅と行の高さ	お気に入りの列の幅や高さ（px 単位）を指定します。

相互参照スタイル

次の表は相互参照スタイルで使用できる追加のオプションについて説明します。

オプション	説明
構成要素	相互参照書式を構成するには、カーソルを**「出力スタイル」**ボックス内に置き、**構成要素表**の書式の上でダブルクリックします。 使用可能な書式は構成要素と呼ばれます。これはカスタム書式を使用可能な書式の組み合わせで作成するためです。 これを行うには、構成要素をダブルクリックしてその書式を**出力スタイル**リストの中に配置します。その後、選択した構成要素の前や後ろに挿入ポイントを配置することで、書式を追加していくことができます。

画像設定

次の表は画像設定で使用できるオプションについて説明します。

オプション	説明
Distiller を使用して画像を生成	このオプションを選択すると、FrameMaker 文書内にリンクおよび挿入されているグラフィックから、Web に適した画像形式を生成します。このオプションは、EPS や AI などのベクターグラフィック形式や、テキストが含まれているグラフィックを使用している場合に特に使用してください。
リファレンスページの画像の読み込み	FrameMaker 文書のリファレンスページに埋め込まれた画像を取り込むには、このオプションを選択します。

オプション	説明
3D 画像を保持	3D レンディングを PDF ファイル内にそのまま残して 3D グラフィックを PDF ファイルとして変換するためにこのオプションを選択します。3D 画像がレンダリングを保持するようにするには、FrameMaker で埋め込みを有効にします。
推奨サイズ	画像のサイズを指定します。次のいずれかを選択します： · ***拡大/縮小***：既存のサイズのパーセンテージで画像サイズを拡大縮小します。画像のアスペクト比は、維持されます。 ***幅と高さ***：*画像の絶対サイズを高さと幅（ポイント）で指定します。画像を変形させないためには、「アスペクト比を保持する」を選択してください。* **注意：** FrameMaker 文書の中の画像を、実寸法の画像に変換するには、高さと幅を 0 ポイントに指定します。生成された HTML の中では、そのような画像の **<img>** タグは、高さや幅の値を持ちません。この変換は、画像を含むアンカー枠のサイズには無関係です。
最大サイズ	画像にオンラインフォーマットでの最大寸法を設定します。指定した最大寸法を越える画像は、指定した最大寸法に合うように、自動的に縮小されます。画像をサイズ変更して、縦横比を指定する場合、公開プロセスでは、指定の最大サイズ内に画像がサイズ変更され、縦横比が維持されます。このオプションは、大きな画像によってブラウザーウィンドウが縦横にスクロールされるのを避けるために使われます。 例えば、ウィンドウのサイズを 800 × 600 ピクセルに指定する場合、画像がウィンドウのサイズを超えないように、最大サイズを 640 × 480 と指定できます。
余白	次のように画像の余白を設定します。 · 辺の余白をすべて同じにするには、余白を ***「すべての辺」*** に設定します。 *余白を辺ごとに設定するには、余白を各辺に設定します。*
境界線	次のように画像の境界線を設定します。 · 全辺に一様な境界線を設定するには、境界線ポップアップメニューから「全て」を選択します。また、ポップアップメニューから境界線を表示する辺を指定することもできます。 *境界線スタイルを設定するには、**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。* *境界線色を設定するには、**色**ポップアップメニューから色を選択します。* *境界線の幅を設定するには、**幅**メニューから幅をポイントで選択します。*
上級	

オプション	説明
デフォルトの書式	FrameMaker 文書の中の画像から変換される Web 対応の画像に、画像形式、色深度、画質設定を定義します。 · ***そのまま***：画像を現在の Web に対応するフォーマットにするには、このオプションを選択します。 *JPG：スクリーンショットや写真のような多色画像の場合には、このオプションを選択します。色深度の大きい JPG フォーマットは、最高のオンライン画質を提供しますが、ファイルサイズも増えます。写真用にはこのオプションを選択します。* *PNG：スクリーンショット用にはこのオプションを選択します。* *BMP：アイコン、ロゴなどの小さい画像に対してのみ、このオプションを選択します。BMP は無圧縮の画像形式であるため、豊富な色情報と優れた画質を誇りますが、データサイズは大きくなります。また、この形式の画像はうまく拡大または縮小されません。したがって、この画像形式は、Web に適していません。* *GIF：FrameMaker 文書に概念図のような線画だけ含まれる場合には、このオプションを選択します。*
JPEG 画質	JPG 画像の品質パーセンテージを設定します。
色ビット深度	ビットマップ画像の色ビット深度を設定します。 · JPG 形式および PNG 形式に設定できる色深度は、8 ビットまたは 24 ビットです。 *BMP 画像に設定できる色ビット深度は、1、4、8、16、24、または 32 ビットです。* *GIF 画像に設定できる色深度は、8 ビットのみです。*
グレースケール	画像をモノクロにしたい場合には、このオプションを選択します。

一般設定

次の表は一般設定で使用できるオプションについて説明します。

オプション	説明
トピックの設定	
マーカーを使用してトピックを分割	FrameMaker 文書のページ割り付けに使用するマーカーを指定します。
目次にすべてのトピックを追加	すべての生成されたトピック（ページ割り付けの後）を目次に含めるかどうかを指定します。

オプション	説明
トピック名パターン	追加された FrameMaker 文書から生成されるトピックの、トピック名パターンを指定します。
生成されるファイル名に ASCII 文字のみを使用	生成されたトピックのファイル名に ASCII 以外の文字を許可するか、ASCII 文字に自動的に変換するかどうかを指定します。
すべてのトピックを 1 つのフォルダーに保持	すべてのトピック HTML が topics という名前のフォルダーに保存されるかどうかを指定します。このオプションを選択しない場合、ドキュメントのトピックごとに個別のフォルダーが作成され、すべての HTML ファイルは各トピックのフォルダーに保存されます。
トピックのスタイルを 1 の CSS にマージ	すべてのトピック向けに単一の CSS ファイルが作成されているかどうかを指定します。また、単一の CSS を作成しない選択をする場合は、表および画像のインラインスタイルは HTMLStyling.css という名前の別個の CSS ファイルに保存されます。また、各トピックごとに、その他の文書形式に関するスタイル情報を含む、対応する CSS ファイルが作成されます。
インライン HTML スタイルをクリーンアップ	ソース文書のインラインスタイルが公開出力に含まれるかどうかを指定します。
用語集	
スタイル	用語集の用語の表示方法を指定します： · ***ハイパーリンク***：ハイパーリンクとして表示され、用語集内の定義にユーザーをナビゲートします。 ***ポップアップ***：*ページにポップアップを表示します。* ***展開テキスト***：*ページにインライン展開テキストを表示します。* ***ツールヒント***：*用語にマウスオーバーした際にツールヒントを表示します。* **注意：** FrameMaker 用語集を作成する方法については、「*用語集*」を参照してください。
マーカーの種類	同一のマーカーテキストを保持したまま、用語集マーカーを文書中の用語集の定義の段落に適用し、用語集の用語マーカーをテキスト中の用語集の用語インスタンスに適用します。
DHTML 効果	
ドロップダウンを作成	ドロップダウンリストおよび展開テキストに適用される DHTML 効果を定義します。
展開テキストを作成	

出力設定

HTML5 に公開する際に、タイトル、ファビコン、レイアウト、レスポンシブデザイン、目次など、公開の出力形式設定をカスタマイズする方法について説明します。

パブリッシュ設定ダイアログの「出力」タブは、タイトル、お気に入りアイコン、レイアウト、目次（eBook 出力形式用）などのパブリッシュ出力形式設定のカスタマイズオプションを提供します。
次の表で、 「出力」 タブで使用できるすべてのオプションについて説明します。

「全般」タブ

次のオプションは、*「一般」* タブで使用できます。

オプション	説明	使用可能
タイトル	出力のタイトルを指定します。変数を使用すると動的にタイトルを生成できます。例えば、以下のように変数を使用できます。 〈OutputName〉 （デフォルト）出力の名前を公開。 〈SourceFilename〉 FM ファイル / ブックの名前を公開。 〈$VarName〉 FrameMaker ソース文書 / ブックで定義された変数 VarName の値。 **注意:** VarName には文字「/」（スラッシュ）を含めることができません。	· Responsive HTML5 *EPUB* *Kindle* *Microsoft HTML Help*
お気に入りアイコン	出力に関連付けるアイコンを指定します。アイコンが、使用しているブラウザーによってブラウザーのタブまたはアドレスバーに表示されます。	· Responsive HTML5
言語	言語がプロジェクトの言語と異なる場合にレイアウトの出力言語を指定します。FrameMaker はこの言語設定を、プレビューおよび生成された出力における UI 文字列や言語関連の UI 要素のために使用します。	· Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション* *EPUB* *Kindle* *Microsoft HTML Help*
エンコーディング	パブリッシュ先の Web サーバーが UTF-8 と異なる文字エンコーディングを持っている場合に、文字エンコーディング形式を指定します。	· Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション*

オプション	説明	使用可能
レイアウトを管理	パブリッシュされた出力をカスタマイズしたり、既存のレイアウトを使用します。ドロップダウンリストには、以下のオプションが用意されています。 ・ ***編集***：*現在のレイアウトをカスタマイズします。 レイアウトをカスタマイズする方法については、「レイアウトのカスタマイズ」を参照してください。* ***新規***：*「新規」を選択し、「スクリーンレイアウトの選択」ダイアログを開きます。スクリーンレイアウトの選択 ダイアログで次の操作を行います。* *a) ギャラリーの使用可能なリストから、スクリーンレイアウトを選択します。* *b) 出力に新しいスクリーンレイアウトを選択するには、「OK」をクリックします。* ***読み込み*** *：スクリーンレイアウトファイル（.slz ）からアクセスすることができます。* ***書き出し***：*現在のスクリーンレイアウトを .slz ファイルとして書き出します。FrameMaker または RoboHelp の他のプロジェクトでこのレイアウトを使用できます。*	・ Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション*
HTML ページのテンプレートを使用	.htt 、.htm 、または.html のテンプレートファイルを取り込んで、公開される出力のミニ目次を定義および作成します。 HTML ページテンプレートを定義する方法については、「HTMLページテンプレート」を参照してください。	・ Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション* *EPUB* *Kindle* *Microsoft HTML Help* *Adobe Experience Manager Mobile*

オプション	説明	使用可能
この出力のオーバーライドスタイル	定義された出力スタイルを.css ファイルを読み込んでオーバーライドします。	• Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション* *EPUB* *Kindle* *Microsoft HTML Help* *Adobe Experience Manager Mobile*
閲覧シーケンスを有効にする	出力に閲覧シーケンスを表示するかどうかを指定します。	• Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション*
出力でダイナミックコンテンツフィルターを使用	現在の出力にダイナミックコンテンツのフィルターを割り当てます。ユーザーダイナミックコンテンツフィルターを作成する方法については、「*ダイナミックコンテンツ出力の生成*」を参照してください。	• Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション*
目次の設定	生成したヘルプに表示する目次。「索引」、「用語集」、または両方を選択できます。また、パブリッシュされた出力で、索引および用語集の配置を指定できます。	• EPUB *Kindle*
EPUB 3 出力の検証	FrameMake で、標準 EPUB 検証ツールである EpubCheck を使用して EPUB 出力を検証するように設定します。EpubCheck を使用するには、コンピューターに Java Runtime 1.5以上がインストールされている必要があります。 **注意:** ご使用のコンピューターで EpubCheck.jar ファイルを使用できない場合は、EPUB 検証ダイアログボックスに表示されているリンクからダウンロードしてください。検証メッセージは、英語です。	• EPUB

オプション	説明	使用可能
フォントを埋め込む	選択したフォントを eBook に埋め込みます。一般的でないフォントを含むコンテンツを作成する場合、またはエンドユーザーの環境で使用できない可能性のあるカスタムフォントを使用する場合は、このオプションを使用します。フォントは eBook 出力の一部として組み込まれるため、一部のユーザーにフォントがインストールされていない場合でも、統一されたユーザーエクスペリエンスが提供されます。 このオプションにチェックマークを付けると、フォントを埋め込むダイアログが表示されます。このダイアログでは、RoboHelp プロジェクトに現在含まれているフォントを埋め込むように選択できます。また、現在含まれていないシステムフォントを埋め込むこともできます。 「管理」ボタンをクリックして、フォントを埋め込む ダイアログを開いて、現在埋め込まれているフォントに変更を加えます。	· EPUB
KindleGen のログを表示	KindleGen コンバーターで生成されるエラー、警告、ステータスメッセージを Output View ポッドに表示するには、このオプションを選択します。	· Kindle
ブレッドクラムリンクを追加	トピックページにブレッドクラムを追加します。	· Microsoft HTML Help
CHM のファイルサイズを最適化	CHM ファイルのサイズを小さくします。	· Microsoft HTML Help

オプション	説明	使用可能
目次/索引設定	*HTML ヘルプ - 高度な設定* ダイアログを開き、以下の設定を行います。 *インデックスタブ*: · ***デフォルトウィンドウ***：カスタムウィンドウでトピックを表示するには、ウィンドウ名を選択します。 ***デフォルトフレーム***：*カスタムフレームでトピックを表示するには、フレームセット名を選択します。* ***フォント：「フォントを選択」****を使用してフォントを選択します。選択したフォントをデフォルトフォントとして設定するには、****「デフォルトフォント」****をクリックします。* 目次スタイルタブには、「索引」タブで使用できるオプションに加えて、次のオプションがあります。 · ***境界線***：目次の周囲に罫線を追加します。 ***ダイアログフレーム***：*目次の周囲にフレームを追加します。* ***ルートからの線***：*ルートに開始するブックとページを接続する線が表示されます。* ***プラス/マイナス記号***：*ブックを開いたり閉じたりするプラスアイコンとマイナスアイコンを表示します。* ***選択を常に表示*** *「目次」 タブで選択されているトピックを表示します（このタブが左ペインフォーカスでない場合でも）。* ***ブックの代わりにフォルダー***：*ブックアイコンの代わりにフォルダーアイコンを表示します* ***項目間の線***：*ブックとページとの間に線を追加します。* ***シングルクリックでブックを開く***：*1 クリックでブックが開くようにします。* ***エッジを浮かす****または****エッジを沈ませる***：*3 次元の外観を作成します。* ***バイナリ目次***：*バイナリ目次を作成します。バイナリ目次オプションは、大きなヘルプシステムに対してのみ推奨されます。 これには、コンパイルされた HTML ヘルプが必要です。また、カスタマイズや外部目次ファイルはサポートしていません。*	· Microsoft HTML Help

オプション	説明	使用可能
Adobe Experience Manager Mobile にアーティクルをアップロード	Adobe Experience Manager Mobile 出力フォーマットを使用して DPS アーティクルを生成してから、そのアーティクルを Adobe Experience Manager Mobile へアップロードします。 Adobe アカウントで Adobe Experience Manager Mobile ポータルにサインインして、プロジェクトを作成します。 FrameMaker にも同じ Adobe ID を使用してサインインしていることを確認してください。 発行設定ダイアログで「Adobe Experience Manager Mobile にアーティクルをアップロード」を選択します。FrameMaker が Adobe DPS サーバーから Adobe Experience Manager Mobile アカウントとプロジェクトのリストを取得します。 **アカウント** アーティクルをアップロードする Adobe アカウントを選択します。 **プロジェクト** アーティクルをアップロードする DPS プロジェクトを選択します。 ダイアログを保存して閉じます。 公開手順を実行すると、出力フォルダに記事が生成され、DPS アカウントで選択した DPS プロジェクトにアップロードされます。	Adobe Experience Manager Mobile

最適化タブ

次のオプションを*最適化* タブで使用できます。

オプション	説明	使用可能
絶対画像サイズを相対画像サイズに変換	画像の実際の幅と高さをパーセントに変換します。このようにして、プロジェクトで使用されている画像をデバイスに適したものにでき、様々なデバイスサイズに合わせることができます。	• Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション* *EPUB（「全般」タブ）* *Kindle（「全般」タブ）* *Adobe Experience Manager Mobile（「全般」タブ）*
絶対表サイズを相対表サイズに変換	表の実際の幅と高さをパーセントに変換します。 FrameMaker が表をこのように最適化することを許可することで、表を様々なデバイスのサイズに合わせられます。	• Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション* *EPUB（「全般」タブ）* *Kindle（「全般」タブ）* *Adobe Experience Manager Mobile（「全般」タブ）*
iOS デバイスでズームを有効にする	iPad と iPhone でピンチズームを有効または無効にします。このオプションが有効な場合は、ユーザーはデバイスのスクリーンをピンチすることで、iPad または iPhone に表示された FrameMaker 出力をズームインできます。	• Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション*
SVG のラスタライズ画像への変換	文書の SVG 画像をラスタライズした画像に変換します。デフォルトでは、FrameMaker は Responsive HTML5 の最終出力に SVG コード全体を埋め込みます。SVG 画像は表示されているデバイスの画面のサイズと解像度に関係なく、画質が保持されます。	• Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション*

「検索」タブ

次のオプションを *「検索」* タブで使用できます。

オプション	説明	使用可能
サブストリング検索を有効にする	この機能を有効にすると、「log」で検索を実行した場合、「catalog」や「logarithm」などの単語を含まれたトピックが表示されます。 サブストリング検索は、全文検索より時間がかかります。	· Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション*
検索結果にコンテキストを表示	検索結果と共にトピックの指定した最初の数文字を表示する場合に選択します。	· Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション*
検索コンテキスト内の文字数	「検索結果にコンテキストを表示」で定義されている表示の文字数。	· Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション*
ページあたりの結果数	1 ページあたりに表示する検索結果数。	· Responsive HTML5 *モバイルアプリケーション*
XML サイトマップを生成	公開された出力用のサイトマップを生成する場合に選択します。 パブリッシュされた出力に、その出力のサイトマップである sitemap.xml ファイルが含まれます。sitemap.xml ファイルを検索エンジンへ送信すると、そのサイトの検索結果を改善できます。検索エンジンによって sitemap.xml 送信のプロセスは異なるため、検索エンジンの資料を参照して、正しいプロセスを実行してください。	· Responsive HTML5
ヘルプシステムのベース URL	公開された出力をホストするサイトのベース URL を指定します。 ベース URL がプライマリドメインと異なる場合は、sitemap.xml ファイルの場所を robots.txt ファイルに追加する必要があります。例えば、サイトのプライマリドメインが *www.example.com* であり、sitemap.xml ファイルを *www.example.com/ProductName/help/* に保持する場合は、sitemap.xml ファイルのエントリを robots.txt ファイルに追加する必要があります。sitemap.xml ファイルを robots.txt と同じ場所に保存する場合は、robots.txt ファイルを開こうとします。	· Responsive HTML5

オプション	説明	使用可能
コンテンツの変更頻度	ヘルプシステムまたは Web サイトを更新する頻度を選択します。検索エンジンはこの情報を基にサイトに再アクセスし、更新されたコンテンツにインデックスを付けます。	· Responsive HTML5

「サーバー」タブ

次のオプションは Responsive HTML5 出力の *「サーバー」* タブで使用できます。

オプション	説明
サーバー	プロジェクトの公開先の RoboHelp Server の詳細を追加するには、**「新規」**をクリックします。*新しい公開先* ダイアログボックスで、次の詳細を指定します。 · ***記述名***：RoboHelp Server の設定を識別できるわかりやすい名前を入力します。 ***サーバー名***：*RoboHelp Server URL を http://<servername>:<port number>/<context-name>/server 形式で指定します。* ***ユーザー ID およびパスワード***：*RoboHelp Server で公開の権利を持つユーザーアカウントのユーザー ID とパスワードを指定します。* ***パスワードを保存***：*ユーザーの資格情報を保存するには、このオプションを選択します。* ***ヘルプ領域***：*RoboHelp Server で定義されている領域のリストを表示するには、「更新」ボタンをクリックします。ドロップダウンリストから領域の名前を選択し、選択した領域にプロジェクトを公開します。領域を選択しない場合、プロジェクトはデフォルトの領域に公開されます。* 既存の RoboHelp Server の設定を変更するには、**「編集」** をクリックします。 保存した設定を削除するには、**「削除」** をクリックします。
削除されたファイルを確認する	このオプションを選択すると、FrameMaker は宛先から削除されたファイルを確認して再公開します。
ファイルを上書きする前に確認する（バッチ生成時には上書きしない）	このオプションを選択すると、FrameMaker はファイルを上書きする前にメッセージを表示します。ただし、バッチ生成機能を使用して出力を生成している場合、ファイルは上書きされません。

オプション	説明
すべて再公開する	このオプションを選択すると、宛先にあるすべてのファイルが再公開されて既存のファイルが上書きされます。 **注意：** ブック内の文書を更新した場合、更新したコンテンツをローカルで再生成する必要があります。ただし、更新された文書のみが RoboHelp Server に公開されます。

注意： FrameMaker のファイルを RoboHelp Server 10 に公開する方法については、「*Responsive HTML5 出力の RoboHelp Server 10 への公開*」を参照してください。

「アプリケーションの詳細」タブ

次のオプションはモバイルアプリ出力のアプリケーションの詳細タブで使用できます。App Store にアプリケーションをアップロードする方法については、「*App Store にモバイルアプリケーションをアップロード*」を参照してください。

オプション	説明
パッケージ名	モバイルアプリを一意に識別する名前。一般的な命名規則では、企業ドメイン名を逆順に使用し、その後にアプリの名前を入力します。例えば、com.adobe.myapp のように命名します。この名前は、アプリケーションを一意に識別するために PhoneGap によって使用されます。 **注意：** PhoneGap で使用されるサードパーティ製ツールに関する問題を回避するため、英字と下線を使用し、ドットを区切り文字として使用することをお勧めします。
バージョン	アプリの PhoneGap のバージョン番号。
バージョンコード (Android)	アプリの Android のバージョン番号。Google Play などの Android ストアにアプリをアップロードすると、バージョン番号を更新するたびに、アプリの更新がユーザーに通知されます。 **注意：** iOS アプリを作成する場合は、これは必要ありません。
タイトル	モバイルデバイスに表示されるアプリケーションのタイトル。
説明	アプリケーションの PhoneGap の説明。
アイコン	モバイルデバイスに表示されるアプリケーションのアイコン。

オプション	説明
スプラッシュ画面	モバイルデバイスでアプリケーションを開いたときに表示されるスプラッシュ画面。 アプリのスプラッシュ画面は複数指定できます。 1) *アプリケーションの詳細* タブのオプションを完了した後、設定を保存します。 *お使いのコンピュータで、設定（.sts）のアーカイブを抽出します。* *これを行うには、WinZip や WinRAR などのアーカイブのアプリケーションを使用することができます。* *例えば、設定ファイルの拡張子を .zip に変更し、これらのアプリケーションを使用してアーカイブを抽出することができます。* *エクストラクトフォルダには、config.xml ファイルが含まれています。* *このファイルには、モバイルアプリケーションでの複数のスプラッシュスクリーンを定義するために必要な設定が含まれています。* *config.xmlの詳細については、PhoneGap 文書：スプラッシュ画面を参照してください。*
PhoneGap の資格情報	PhoneGap または Adobe ID のユーザー名とパスワード。 **注意:** FrameMaker と PhoneGap の統合を使用するには、PhoneGap または Adobe のユーザーアカウントが必要です。
ユーザー ID を検証する	PhoneGap.com または Adobe ID の資格情報をテストします。 **注意:** 資格情報が正しいのにテストが失敗する場合は、phonegap.com にアクセスし、同じ資格情報を使用してログインしてください。 phonegap.com にログインしたら、接続を再試行してください。
プラットフォーム - iOS	iOS アプリを作成するには、以下のファイルが必要です。 . ***デジタル証明書***：Apple デバイスでアプリを実行するには、有効な証明書でアプリに署名する必要があります。このファイルは Apple の Provisioning Portal で提供されています。 ***証明書パスワード***：*デジタル証明書に関連付けられたパスワード。* ***プロビジョニングプロファイル***：*iOS デバイスへのアプリケーションのインストールを許可するファイル。ファイル内には電子証明書、App ID、1 つ以上のデバイスの UDID が指定されています。これらのデバイスに、テスト目的でアプリをインストールできます。ユーザーはこれらのデバイスに、アプリを直接インストールできます。*

オプション	説明
プラットフォーム - Android	Android デバッグアプリは、以下の Android 署名ファイルと資格情報がなくても作成できます。ただし、Google Play Store にアプリをアップロードするには、以下のファイルが必要です。 · ***キーストアファイル***：キーストアは、一連の秘密鍵で構成されるバイナリファイルです。 ***キーストアのパスワード***：*キーストアファイルに関連付けられたパスワード。* ***証明書エイリアス***：*アプリで識別されるエンティティ（個人、会社など）を表します。* ***証明書パスワード***：*エイリアスに関連付けられたパスワードです。*

「メタデータ情報」タブ

次のオプションを EPUB と Kindle の出力形式のメタデータ情報タブで使用できます。

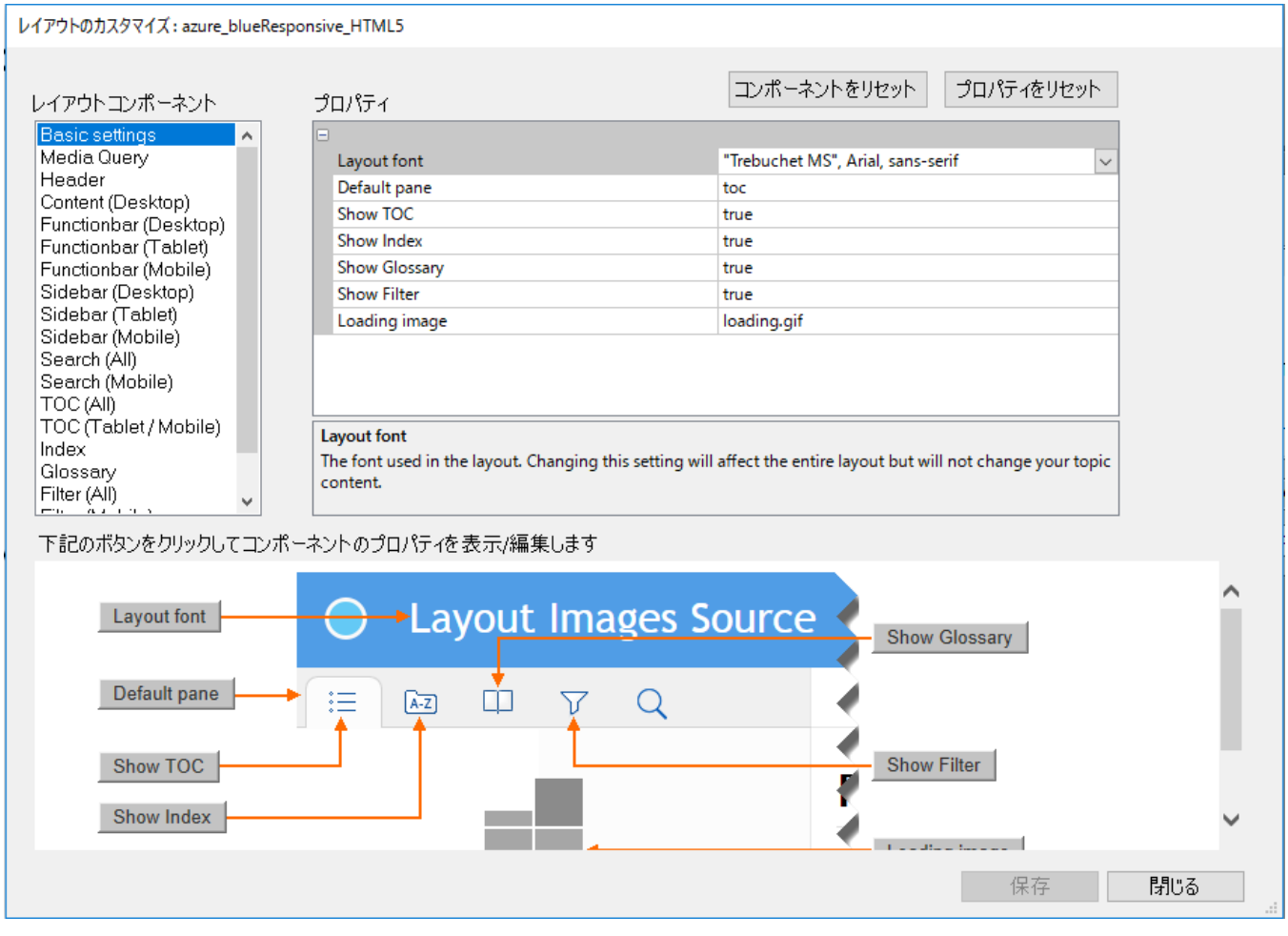
オプション	説明
作成者	作成者の名前です。複数の作成者名を指定するには、カンマで区切ります。
発行元	出力を利用可能にすることに責任のあるエンティティの名前（例えば、作成者または組織）。
権利	権利についての宣言（例えば、著作権情報）。
説明	コンテンツの説明。
出版識別子	ISBN などの仕様に準拠した識別子。
発効日	出力を発行した日付。日付と時間の形式に指定されている形式に従います。
表紙画像	eBook の表紙画像として使用する JPG、JPEG または PNG 画像のパスと寸法を指定します（ブラウザーでサイズの異なるスクリーンに最適化して表示するには、パーセント値を使用します）。 GIF 画像を指定することもできます。 ただし、GIF アニメーションの場合、最初のフレームのみが表紙に使用されます。 **注意：** 表紙画像を指定しない場合、FrameMaker は目次の最初のトピックを表紙ページとして使用します。

オプション	説明
カスタムメタデータ	追加の EPUB-3 固有のメタデータを XML 形式で指定します。 EPUB のメタデータの指定については EPUB 3 メタデータの仕様を参照してください。 例：識別子の種類（ISBN、UUID、DOIなど）を追加したい場合次の XML 形式を使用できます。 <dc:identifier id="pub-id">urn:doi:10.1016/j.iheduc.2008.03.001</dc:identifier> <meta refines="#pub-id" property="identifier-type" scheme="onix:codelist5">06</meta>

レイアウトのカスタマイズ

次の方法で Responsive HTML5 またはモバイルアプリケーションの出力のレイアウトをカスタマイズします。

1) *レイアウトの管理* オプションで **設定** ボタンをクリックし、**編集**を選択します。
レイアウトのカスタマイズ ダイアログに、レイアウトのプレビューが表示されます。



2) **レイアウトのコンポーネント**リストからレイアウトのコンポーネントを選択します。
各コンポーネントは、コンポーネントに関連した一連のカスタマイズ可能なプロパティを持っています。
3) プロパティを編集するには、**プロパティ**ペインでプロパティ値に移動して編集します。
***プロパティ**ペインのプロパティに移動するには、プロパティをクリックし、プロパティの値を編集します。*
あるいは、コンポーネントプレビューペインにコンポーネントのプレビューが表示されます。さらに、プレビューペインには、プレビューペイン内の各プロパティを指すボタンが表示されます。
*プレビューペイン内のプロパティボタンをクリックして、**プロパティ**ペイン内のプロパティに移動することができます。*
これにより（プレビューから）編集中のプロパティを特定できます。
4) 更新を保存するには**「保存」**をクリックします。
5) すべてのコンポーネントのプロパティをリセットするには、**「コンポーネントをリセット」**をクリックします。
6) 特定のコンポーネントのプロパティをリセットするには、そのコンポーネントを（「プロパティ」ペインまたは「プレビュー」ペインから）選択し、**プロパティのリセット**をクリックします。
7) レイアウトのカスタマイズが完了したら、**閉じる**をクリックします。

App Store にモバイルアプリケーションをアップロード

モバイルアプリケーションの設定を行ったあと、アプリケーションを作成できます。このアプリケーションは PhoneGap サーバーにアップロードされます。コンピューターにアプリケーションをダウンロードするか、QRコードを使用してアプリケーションをモバイルデバイスにダウンロードすることができます。
アプリを Apple または Android のアプリストアにアップロードするには、以下の記事の指示に従ってください。

- Android デベロッパーコンソール
- Apple AppStore にアプリケーションを提出する

Adobe Experience Manager Mobile 出力の追加情報

注意： 32 ビットの Windows コンピューターでは、FrameMaker 文書を Adobe Experience Manager Mobile の出力形式で公開することはできません。

Adobe Experience Manager Mobile ポータルで記事を作成する場合は、コンピューター上の記事のファイル名（拡張子は含みません）と同じ記事名を必ず使用してください。こうすることで、DPS 出力の FrameMaker の相互参照が適切に機能します。
例えば、FrameMakerで 生成された以下の 3 つの .article ファイルがコンピュータ上にあるとします。

- Great_Pyramids.article
- Amazon_Rainforest.article
- Grand_Canyon.article

この場合、DPS ポータルで記事を作成するときには、各ファイルに次の記事名を選択してください。

- Great_Pyramids
- Amazon_Rainforest
- Grand_Canyon

これによって、これらの記事間での相互参照が、（アプリケーションの）パブリッシュされた出力で正常に機能するようになります。

Responsive HTML5 出力の RoboHelp Server 10 への公開

Responsive HTML5 出力を RoboHelp Server 10 に公開するには、次の手順に従います。

注意: この手順を実行する前に、RoboHelp Server 10 が起動していることを確認します。

1) 公開する文書ファイル（.fm または.xml ）またはブックファイル（.book または .ditamap ）を選択します。
2) **ファイル > 公開**を選択します。
3) *公開* ポッド内で **Responsive HTML5** を右クリックし、**設定の編集**を選択します。
   「出力」 タブでは、デフォルトで「Responsive HTML5」が選択されています。
4) *「サーバー」 タブ*を選択します。
5) **「新規作成」**をクリックし、プロジェクトを公開する RoboHelp Server の宛先を作成します。*新しい公開先*ダイアログで、**「記述名」**、**「サーバー名」**、**「ユーザーID」**、**「パスワード」** を入力し、RoboHelp Server への接続、認証を行います。
6) **更新ボタン**をクリックして、サーバーの領域のリストを更新します。領域を選択しない場合、プロジェクトはデフォルトの領域に公開されます。
   注意: デフォルトのコンテキスト（robohelp）に公開するには、http://<server-name>:<port-number>} 形式でサーバー名を入力します。FrameMaker はこれに /robohelp/server を追加します。または、デフォルトのコンテキスト（robohelp）以外のコンテキストに公開するには、完全な URL を http://<server-name>:<port-number>/<context- name>/server 形式で指定します。
7) 「OK」をクリックしてサーバーの設定を保存し、新しい公開先ダイアログを閉じます。
   新しいサーバーの宛先は、サーバー ダイアログ
8) *で確認できます。*
9) **「保存して閉じる」** をクリックし、*公開設定 ダイアログ*を閉じます。
10) プロジェクトをサーバーに公開するには、*公開* ポッド内の **Responsive HTML5** を右クリックし、**サーバーに公開**をクリックします。
11) **結果**ダイアログで**「公開」**をクリックします。
    *サーバーに公開したファイルは、**統計**ウィンドウで確認できます。*

注意: サーバー上のプロジェクトを表示するには、「RoboHelp サーバー Web Administrator」に移動し、プロジェクトを公開した領域を 「プロジェクト」 タブで選択します。

RoboHelp 設定ファイル（.isf）の使用

各 FrameMaker 文書のプロジェクト全体を定義する RoboHelp 読み込み設定（.isf）ファイルを使用する方法を理解します。

各 FrameMaker 文書のプロジェクト全体を定義する RoboHelp 読み込み設定（.isf）ファイルを使用できます。FrameMaker発行出力のこれらの設定を適用するには、RoboHelpから設定ファイルを書き出します。 次に ISF ファイルを取り込んで FrameMaker で発行した出力の定義済み設定を使用します。
RoboHelp か ISF ファイルを書き出す場合、ファイルには次の設定が含まれます。

- RoboHelp プロジェクト用のカスケーディングスタイルシート（CSS）
- FrameMaker スタイルと RoboHelp スタイル間のスタイルマッピング
- スタイル変換とその他の設定
- FrameMaker テンプレート

FrameMaker - RoboHelp の変換について詳しくは、『RoboHelp の使用ガイド』で、FrameMaker 文書のコンポーネントの RoboHelp への変換を参照してください。

重要: ISF ファイルを取り込むと、ファイルに含まれる RoboHelp 設定は、該当する FrameMaker STS ファイル設定を上書きします。

ISF ファイルを取り込むには：

1) *発行ダイアログで、***「設定」**ボタンをクリックして**「ISF ファイルの取り込み」**を選択します。
2) ISF ファイルの選択ダイアログで、設定ファイルを選択します。
   ISF ファイルを取り込むと、このファイルを含む設定が発行設定（.sts）ファイルに取り込まれます。
3) ISF 設定を現在の設定ファイルに取り込む、または新しい設定ファイルを作成するようメッセージが表示されます。
   公開設定ダイアログには取り込まれた ISF 設定が表示されます。
4) 前のステップで新しい発行設定ファイルに ISF 設定を取り込むよう選択した場合、新しいファイルの場所を指定します。
   既存の発行設定ファイルに ISF 設定を取り込むよう選択した場合、更新した発行設定を保存します。

HTML 出力

FrameMaker の HTML 出力について説明します。

FrameMaker はマルチチャネルパブリッシング機能を使用して、ブックや FM ファイルを複数の形式で保存することができます。FrameMakerで変換とページ割り付け設定を定義し、ブック全体または文書を HTML やサポートされる他の形式として保存できます。作成された HTML 出力は、ソース文書から作成されたリンクによりナビゲートできます。
EclipseHelp や Adobe AIR ベースのヘルプなど、HTML 以外のオンラインヘルプ形式に作成されたコンテンツを公開する場合は、公開ツールとして にある Adobe RoboHelp を使用できます。また、企業レベルの公開の場合は、 にある FrameMaker Publishing Server を使用してコ

ンテンツを複数のチャネルやデバイス用に公開できます。

HTML に変換する文書の作成

HTML 文書、 FrameMaker で HTML 変換する文書を作成する方法、テキストとグラフィックの変換について説明します。

HTML では、文書の各部分の用途を表すエレメントのセットが提供されます。 例えば、<p> (段落) エレメント標準の本文段落、<h1> エレメントは第 1 レベルの見出しを表します。
HTML エレメントは、Adobe FrameMaker の書式に似ています。 例えば、HTML 文書には本文段落エレメントと見出しエレメントがあり、FrameMaker文書には本文段落と、見出し用の書式を使用する段落が含まれます。
ただし、HTML エレメントは、次の点で FrameMaker 書式と異なります。

- HTML 文書では標準のエレメントのセットを使用しますが、FrameMaker 文書で使用する書式の数や書式名には制限がありません。
- HTML エレメントは、文書の書式ではなく、構造を記述します。 Google Chrome や Microsoft Edge などの Web ブラウザーでは、定義済みの書式で各エレメントが表示されます。この 2 つのブラウザーでは、同じエレメントでも表示方法が異なる場合があります。

HTML文書には、同じファイル内の別の位置や、インターネットやイントラネット上の別のファイルを指すハイパーテキストリンクを含めることができます。FrameMaker のほとんどのハイパーテキストコマンドは、HTML 形式で文書を保存すると自動的に HTML のハイパーテキストコマンドに変換されます。

RELATED LINKS:
PDF および HTML：ハイパーテキストコマンドのサポート

HTML 変換の概要

HTML は、特定の種類の表現に最適なオンライン用の形式です。 例えば、HTML では 2 つのコラムのレイアウトを簡単に作成できないため、 HTML 文書の外見は元の FrameMaker 文書と必ずしも同じにはなりません。 FrameMaker 文書の書式アイテムに相当するものが HTML にない場合は、HTML ではなく PDF に変換します。 詳しくは、「 *PDF 形式で保存*.
変換内容
HTM形式で文書を保存すると、メインテキストフロー (「A」というタグが付いたフロー) の内容だけが変換されます。 変換するテキストが間違いなくフローAに含まれており、すべてのフロー A が連結されていることを確認します (「*テキスト枠を連結する*」を参照)。

ヒント: 文書中に保持するフローが複数ある場合は、PDF として文書を保存します (「*PDF 出力*」を参照)。PDF 文書として保存すると、個々のフローを *Acrobat アーティクルスレッドに変換*できます。

フロー内のアンカー枠の内容は、アンカー枠内のテキストも含めて、グラフィックに変換されます。メインフローにないグラフィックとテキストは、マスターページ (ヘッダーやフッターなど) またはボディページ (ページ上に直接配置されたグラフィックなど) に直接含まれていても HTML には変換されません。 ヘッダーを複製してすべての HTML 文書の一番上にテキストまたはグラフィック (ロゴのテキストまたはナビゲートボタンなど) を表示する場合は、マクロを使用します。
FrameMaker ハイパーテキストコマンドの中には、対応する HTML リンクに変換可能なものもあ

ります。

HTML の書き出しの問題

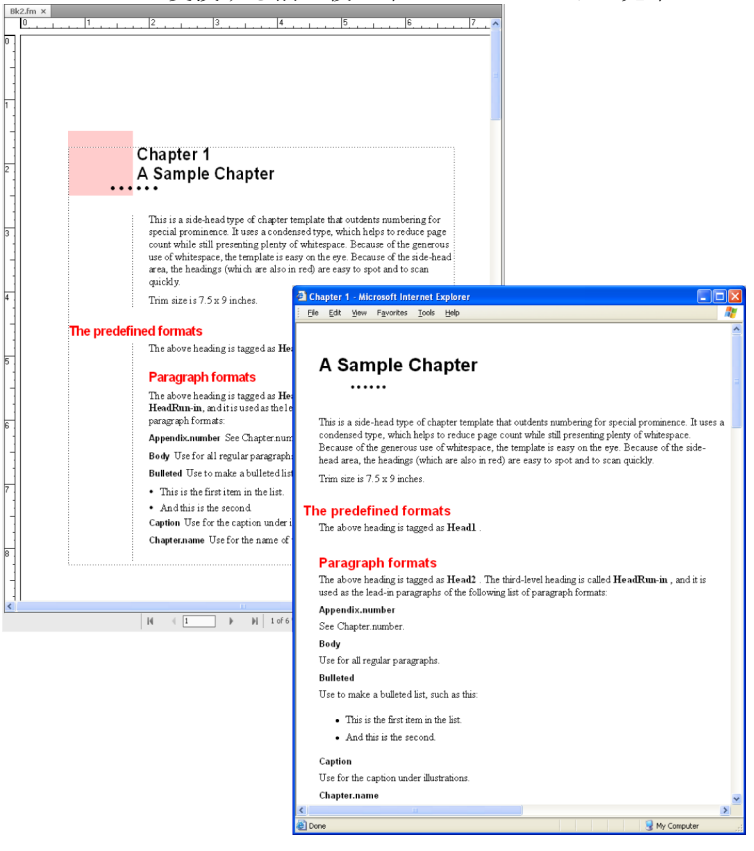
HTML 形式での書き出しでは、次の点に注意してください。

- アンカー枠内のベクターグラフィックとテキスト枠はビットマップに変換されます。 変換されたグラフィック内のテキストがグリーキング表示される場合は、「環境設定」ダイアログボックスで、**「グリーキングを行う最小フォントサイズ」***選択します* ダイアログボックス内にあります。
- 参照で取り込んだ GIF グラフィックを拡大 / 縮小したり、トリミングしたりした場合、文書を HTML 形式に変換すると、それらの設定が失われます。
- FrameMaker で作成した HTML ファイルを Windows のメモ帳で開くと、改行が表示されません。TML ファイルを正しく表示するには、FrameMaker、高機能テキストエディター、またはソースコードを表示できるブラウザーを使用してください。
- 文書中にアクセント記号が付いた文字を含む段落タグ名や文字タグ名が使用されていると、一部のブラウザーでそれらの文字を正しく表示できないことがあります。 この問題を回避するには、段落タグと文字タグの名前を、アクセント記号を含まないものに変更するか、HTML ファイルと共に作成されるカスケーディングスタイルシート（.css）ファイルを削除します。

HTML にマッピングするテンプレートの使用

HTML 形式で文書を保存した場合に必要となる微調整を最小限に抑えるには、FrameMaker に付属しているテンプレートを使用して文書を作成します。 これらのテンプレートの書式は、対応する HTML の書式に簡単にマッピングされます。

HTML に変換する前と後の章のテンプレートの見本



Web に適したカラーの使用

オンラインカラーライブラリには、216 種類の「Web に適した」カラーが用意されており、どのプラットフォームの Web ブラウザーで表示しても、同じように表示されます。

RELATED LINKS:

ハイパーテキストコマンド

色

スタイルシートを使用して FrameMaker の体裁を保持する

HTML は、書式設定用の言語ではなく、文書の構造（意味）を表す手段として設計されています。 ただし、文書の意味だけでなくその書式も重要で、 通常の HTML エレメントだけでは対応できない FrameMaker 文書の外観を保つ必要がある場合もあります。
例えば、章の最初の文字に青の 20 pt の書体を使用している文書があるとします。 HTML スタイルシートを使用すると、このように独特な書式設定を保持できます。
HTML カスケーディングスタイルシートは、メインの HTML ファイルと名前は同じですが、拡張子が.css になっています。これは多くの Web ブラウザーで利用、実行できる標準化ファイル形式です。A.css スタイルシートには、元の文書のフォント、スタイル、サイズ、インデント、間隔および余白を複製できる書式設定が含まれています。
HTML ファイルには、読み込む対象の.css スタイルシートを記述した箇所があります。ブラウザーでスタイルシートが検出されると、その情報を使用して Web ページの書式が設定されます。 ブラウザーがスタイルシートをサポートしていない場合は、各 HTML エレメントに対して定義されている組み込み書式のみが使用されます。

1) 文書を HTML として保存します。 .css ファイルが HTML ファイルと同じフォルダーに自動的に作成されます。
2) HTML スタイルシート（.css ファイル）を Web サーバの HTML ファイルと同じフォルダー内にコピーします。

注意: スタイルシートの書式ルールは、別のスタイルシート（変換後の文書を表示する他のユーザーが設定した独自のスタイルシートなど）のルールと重ね合わせることができるため、「カスケード」とも呼ばれます。FrameMakerが作成するスタイルシートは、他のスタイルシートに優先します。

RELATED LINKS:

構造化文書を HTML 形式で保存

書式の上書き

書式の上書きとして追跡される変更

FrameMakerは、定義から異なるテキスト、文字、表のプロパティにおける変更を、上書きとして扱います。また、現在の文書が書式の定義を持っていない場合、例えば他の文書からテキストをコピーしてペーストしたときは、上書きと見なされます。
以下の場合、上書きと見なされます。

- ツールバーを使用して書式を変更したとき（例えば、太字、下線、または斜体を適用する）。
- Designer で段落、文字、表の書式を書式設定ウィンドウで編集し、書式定義を更新しないでそれを選択範囲に適用する場合。

- 異なるテンプレートがある別の文書からコンテンツをコピーして、コピー先のコンテンツで書式が元のまま保持されているが、定義が現在の文書に存在しないとき。

例えば、テキストカラーが赤、太さがそのままであるような、Error という名前の文字書式を考えてみます。このテキストカラーを赤から黒に変更すると、これは上書きとなります。ただし、太さが「標準」から「太字」に変更された場合、これは上書きではありません（定義からの逸脱ではありません）ただし、「そのまま」として設定されているプロパティを持っていた書式が変更された場合、これは上書きとして追跡されません。

注意: 表 > 書式 > 任意の罫線・塗り から表セルのプロパティが変更された場合には、表書式の上書きフラグが付きません。

コンテンツ変換のための書式上書きの管理

正確な変換を行うには、FrameMaker文書で使用する書式の一貫性が保たれている必要があります。カタログに保存された定義済みの書式の代わりに、変更された書式が使用されていると、文書が正確に変換されません。例えば、通常の段落と見出しの両方に本文書式を使用している文書は、HTMLに正確に変換されません。文書で上書きを多用した場合は、次のいずれかのことを行ってください。

書式上書きを検索して削除する

ブックまたは文書内で、段落、文字、および表の書式上書きを検索して削除できます。

1) **編集 > 検索**を選択し、検索ポップアップメニューから、書式上書きタイプを選択します。
2) **置換** ポップアップメニューで、 **上書きを削除**を選択します。
3) **「検索」**をクリックし、書式上書きの各インスタンスごとに**「置換」**をクリックします。

上書きに基づいた新しい書式セットを作成し適用する

FrameMakerに自動的に文書の書式上書きを分析させ新しい書式を作成させることができます。文書で使用されている書式でカタログに保存されていないものがカタログに追加されます。また、変更された書式が文書で使用されている場合は、変更が反映された別の書式がカタログに追加されます。

例えば、文書内で、**「ボディ」**の段落が上書き（左インデントなど）された場合、その段落には、**「Body1」**というタグが付きます。

「ボディ」に別の上書き箇所（デフォルトフォントの変更など）がある場合、その書式を適用する段落にはすべて**「Body2」**というタグが付きます。書式の名前はわかりやすいように変更することをお勧めします。 例えば、「本文 1」を「本文インデント」などに変更します。

- **ファイル > ユーティリティ > 書式の適用と作成** を選択し、**「続行」** をクリックします。

URL へのリンクを追加する

Uniform Resource Locator（URL）は、インターネットやイントラネット上の文書の場所を示します。 HTML または PDF として 文書を保存するときは、URL にリンクする特殊なマーカーを FrameMaker 文書に埋め込むことができます。

1) URLにリンクするテキストを選択し、文字書式を適用します。 例えば、「詳細はここをクリックしてください。」という行に下線書式を適用します。
2) 書式設定した箇所をクリックし、**挿入 > ハイパーテキスト** を選択します。
3) コマンドポップアップメニューで **メッセージクライアント** を選択し、 **シンタックス**テキストボックスに以下を入力します。

message URL *url_name*

url_name はリンク先の URL です。 例えば、アドビシステムズ社のホームページにリンクする場合は、次のように入力します。

message URL http://www.adobe.com

4) **「新規ハイパーテキストマーカー」**をクリックします。HTML、XML または PDF に文書を変換してから、書式設定したテキストをクリックすると、URL で指定された場所が表示されます。

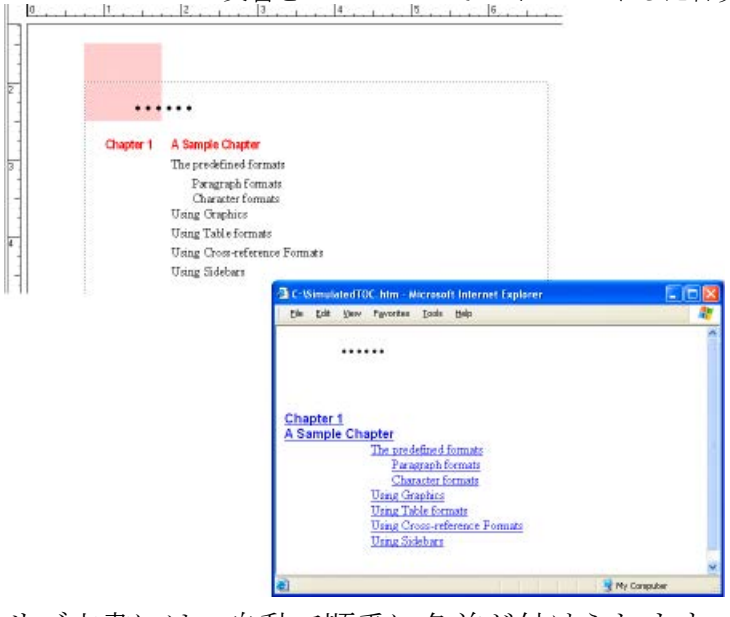
RELATED LINKS:

文書内でアクティブ領域を定義する

目次をシミュレートするリンクを作成する

サイズの大きいファイルを、1 つの親文書にリンクされた一連の小さい HTML サブ文書に変換できます。その場合の親文書は、サブ文書のリンクされた目次として機能することができます。

FrameMaker 文書と Web ページでシミュレートした目次



サブ文書には、自動で順番に名前が付けられます。 例えば、「MyDoc」を HTML 形式で保存すると、親文書は「MyDoc.html」 となり、1つ目のサブ文書は「MyDoc.1.html」 、2つ目のサブ文書は「MyDoc.2.html」 となります。ファイル名を変更するとリンクが無効になるため、変更しないでください。

サブ文書の見出しレベルの階層は、Headings 表で設定します。

1) 新規ファイルが見出しから始まるように文書のマッピングを調整します。 これを行うには、 *「HTML 設定」* ダイアログ ボックスの**新規開始、リンクされた Web ページ** オプションを使用します。

注意: 見出しを選択するときには、その内容が適度な量であるかどうか確認してください （ジャンプ先のページが大き過ぎて何度もスクロールが必要な場合や、ジャンプ先のページが1段落のみの場合は、ユーザーの混乱を招きます） 。また、リンク先の見出しの一覧では、最初の見出しの前に何らかの説明を追加するようにします。

2) リンクしたサブ文書から親文書に戻りやすいよう、EndOfSubDoc または StartOfSubDoc システムマクロを定義します。このマクロで定義したテキストまたはグラフィックは、次の例のように、リンクされた各 Web ページの最後または最初に表示されます。

マクロ名	置換
EndOfSubDoc	 <a href="<$parentdoc>">Return to main page <a href="<$prevsubdoc>">Go to previous page <a href="<$nextsubdoc>">Go to next page

3) HTML 形式でファイルまたはブックを保存します。 親文書には、リンクされた目次が含まれます。

RELATED LINKS:

HTML マッピングを設定、調整する

画像マップのリンクの設定

Web ページ上の画像マップは、リンクとして定義した領域が含まれるグラフィックです。画像マップを使用すると、単純なテキストだけの場合より視覚的効果の高い Web ページへのリンクを作成できます。

FrameMaker 文書を HTML または XML に変換すると、メインテキストフローに含まれるグラフィックは、正しく設定されていれば、自動的に画像マップに変換されますグラフィックは、次のような場合に画像マップに変換されます。

- アンカー枠内のグラフィックの上にテキスト枠が存在し、テキスト枠内に有効なハイパーテキストマーカーがある場合。
- アンカー枠にあるグラフィックの上に長方形のリンクの行列がある場合。

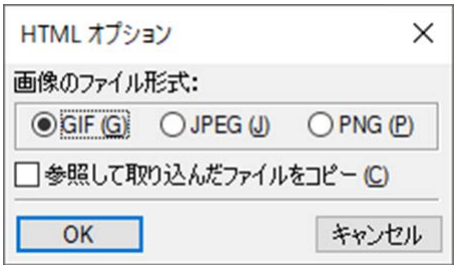
グラフィック変換の指定

HTML 形式で文書を保存すると、アンカー枠内にコピーして取り込んだグラフィックファイルは、すべて別の形式で保存されるように指定しない限り、GIF 形式に変換されます。 各グラフィックは、個別のファイルに保存されます。 アンカー枠内のテキストも GIF 形式に変換されます。

参照して取り込んだグラフィックファイルは、コピーが作成されるように指定しない限り、元の場所に残りますその場合、形式がチェックされて、必要に応じて変換されます（グラフィックの dpi 解像度は保持されます）。 新しいファイルは、HTML 文書と同じフォルダー内に作成されます。

変換後のグラフィックファイルの形式を指定する

1) **ファイル > ユーティリティ > HTML 設定** を選択し、**「オプション」** をクリックします。



2) グラフィックファイルの形式を指定します。 次の形式から選択できます。
   - 256 色以内の写真以外の画像には GIF 形式が最適です。
   - 24 ビットの写真などの広範囲にわたるカラーが含まれる画像には JPEG 形式が最適です。
   - PNG 形式は、Web で一般的に使用されているパブリックドメイン形式です。 GIF 形式と同様に 256 色以内の画像に最適です。

3) 「OK」をクリックします。

参照して取り込んだグラフィックをコピーおよび変換するように指定する

参照して取り込んだグラフィックをターゲット先にコピーする設定には、以下を行います。

1) **ファイル > ユーティリティ > HTML 設定** を選択し、**「オプション」** をクリックします。
2) **「参照して取り込んだファイルをコピー」**を選択します。

HTML マッピングを設定、調整する

FrameMaker で HTML マッピング、自動レベルマッピング、フォーマットのマッピングを調整および設定する方法について説明します。

次の HTML マッピングを調整できます。

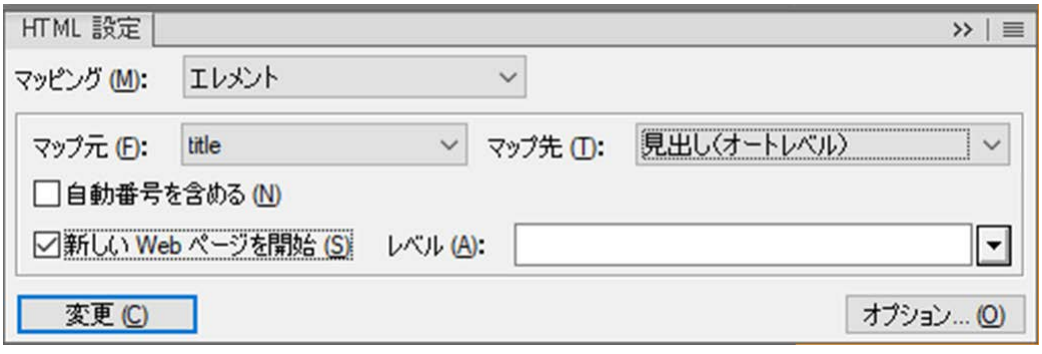
- 段落レベルの書式（本文の段落や見出しの書式など）を定義するための HTML エレメントへの段落書式マップ
- 文字レベルの書式（太字または強調などの文字修飾）を定義するための HTML エレメントへの文字書式マップ
- HTML での相互参照の表示方法を指定するための HTML 変換マクロへの相互参照書式マップ

文書を HTML 形式で保存してから、マッピングを調整します。

注意: 変更できないマップもいくつかあります。 例えば、FrameMaker の表は常に HTML の表に変換され、アンカー枠は常に IMG タグ付きの画像になります。

HTML マッピングを設定または変更する

1) **ファイル > ユーティリティ > HTML 設定**を選択します。*HTML 設定* ダイアログが表示されます。



FrameMaker では、現在のマッピングが HTML 設定 ダイアログボックス内に読み込まれるか、またはマッピングが設定されていない場合は初期設定のマッピングが使用されます。

2) **マップ**ポップアップメニューから、マッピングする書式の種類（**「文字書式」**、**「段落書式」** 、または **「相互参照書式」**）を選択します。
3) **マップ元:** ポップアップメニューで FrameMaker 書式を選択し、 **マップ先:** ポップアップメニューで HTML エレメントまたはマクロを選択して、マッピングを指定します。

   ヒント: 文書内をクリックすると、調整する書式を選択できます。 クリックした書式の現在のマッピングが、*HTML 設定* ダイアログボックスに、クリックした書式の現在のマッピングが表示されます。
4) 次のいずれかのオプションを選択します。
   - 段落書式をマッピングするときに、変換後のテキストに段落の自動番号を含めるには、**自動番号を含める**をクリックします。（リスト内のアイテムに自動番号を含める必要はありません。）
   - 見出し（自動レベル）にマッピングするときに、この書式が検出されるたびに新しい Web ページを開始するには、**「新しい Web ページを開始」**をクリックします。

     長い FrameMaker 文書を複数の HTML ファイルに分割し、各 HTML ファイルを 1 つのファイルにリンクする場合に、このオプションを使用します。 指定の書式が検出されるたびに、元のファイル（親ファイル）の見出しを残したまま、その見出し書式で開始して、その書式が次に出現するまでの内容を含むサブ文書にリンクします。この設定を使用した目次のシミュレーションについては、「目次をシミュレートするリンクを作成する」を参照してください。
   - ビュレットリストまたは番号リストのリストアイテムエレメントにマッピングするときに、アイテムのレベルの深さ（通常、アイテムのインデントの度合い）を指定するには、「リストのインデント」の値を入力します。
5) **「変更」**をクリックしてマッピングを適用します。
6) 必要に応じて、手順 2 ～ 5 を繰り返します。
7) マッピングの指定が完了したら、ダイアログボックスを閉じ、HTML 形式で文書を保存します。

HTML リファレンスページ上のマッピングテーブルを編集するには、まず HTML 設定ダイアログ

ボックスを閉じてください。このダイアログボックスが開いていると、ページ上で表を編集しようとした場合にエラーが表示されます。

見出しの自動レベルマッピング

HTMLでは、6つのレベルの見出しをサポートしています。FrameMakerの段落書式を見出し（自動レベル）にマッピングすると、FrameMakerのすべての段落書式を見出しに変換できます。この特殊なマッピングを使用すると、見出しの相対レベルおよびファイルの最上位レベルのマッピングに基づいて、文書中の見出しがH1、H2というようにマッピングされます。 この方法の利点は、文書が複数の HTML ファイルに分割されている場合に、各 HTML ファイルには H1 にマッピングされている見出しが必ず存在し、H1の下に適切な見出しの階層ができることです。例えば、FrameMaker文書で「タイトル1」、「タイトル2」および「タイトル3」という書式を使用しているとします。 この文書を HTML に変換するときに、文書を 2 つのファイルに分割して 2 つ目のファイルに「タイトル 2」と「タイトル 3」だけを含めるという場合があります。自動レベル機能を使用すると、「タイトル2」が最初のファイルではH2にマッピングされますが、2 つ目のファイルでは H1 にマッピングされます。
文書を複数の HTML ファイルに分割するときの自動レベル見出しの機能について詳しくは、*Headings リファレンスページを使用する*をご覧ください。
自動レベルの方法を調整して（自動レベル機能の設定を変更して）特定の見出しのレベルにマッピングするには、FrameMaker文書のリファレンスページにある特殊な表を編集する必要があります。 詳しくは、「*HTML Mapping Table を編集する*」を参照してください。

リストのマッピング

FrameMaker では、ビュレットリストは番号のない HTML リストに、番号リストは通し番号付きの HTML リストにそれぞれ自動的にマッピングされます。 このような自動マッピングを変更するには、FrameMaker 文書の HTML リファレンスページにある表を編集する必要があります（「*HTML Mapping Table を編集する*」を参照）。
HTML設定ダイアログボックスで「リストのインデント」に値を入力すると、リストのレベルを指定できます。ブラウザーでは通常、異なるレベルの見出しが、インデントの量を変えて表示されます。
「自動番号を含める」を選択すると、変換後のテキストにFrameMakerの自動番号を含めることができます。ただし、通常、ブラウザーにはリスト用の独自のビュレット文字や番号が用意されているので、リストの変換時にこのオプションを使用する必要はほとんどありません。
次の表に、段落ベースの HTML エレメントを示します。

HTML 設定ダイアログボックスでのマップ名	対応する HTML エレメント	適切な使用方法および Web ブラウザーでの一般的な表示
見出し（自動レベル）	H1、H2、H3、H4、H5、H6	6 つのレベルの見出し（H1 が最大で最高のレベル）
段落	P	通常の本文段落
プリフォーマット	PRE	改行や行間隔が元の文書と一致するテキスト（通常、複数のスペースと固定幅のフォントを使用）

HTML 設定ダイアログボックスでのマップ名	対応する HTML エレメント	適切な使用方法および Web ブラウザーでの一般的な表示
アドレス	ADDRESS	電子メールのアドレスなどを示すテキスト（通常、インデントしたり斜体にする）
引用	BLOCKQUOTE、BQ	インデントされた引用
List Item	LI	番号なしリスト（UL）の一部の場合はビュレット文字に続くアイテムで、番号リスト（OL）の一部の場合は通し番号に続くアイテム
リストアイテム（続き）	P	リスト内の本文段落（前にビュレットも番号も付きません）
データ用語	DT	DD エレメントで定義するアイテム（用語集の中の用語など）
データ定義	DD	用語集の用語などの、用語の定義（DT）
データ定義（続き）	P	データ定義内の本文段落
含めない	「なし」	HTML への変換時に削除

次の表に、文字ベースの HTML エレメントを示します。

HTML 設定ダイアログボックスでのマップ名	対応する HTML エレメント	適切な使用方法および Web ブラウザーでの一般的な表示
引用文	CITE	引用文（通常、斜体または下線付きで表示）
コード	CODE	コンピューターのプログラムコード（通常、Courier などの固定幅フォントで表示）
定義	DFN	用語の定義（通常、斜体で表示）
強調	EM	強調テキスト（通常、斜体または下線付きで表示）
キーボード	KBD	ユーザーが入力するテキスト（通常、Courier などの固定幅フォントで表示）
サンプル	SAMP	Courier などの固定幅フォントで表示されるテキスト
ショート引用（Intl）	Q	通常、引用符などで囲まれて表示される段落全体に満たない引用（ブラウザーによっては認識されない場合があります）

HTML 設定ダイアログボックスでのマップ名	対応する HTML エレメント	適切な使用方法および Web ブラウザーでの一般的な表示
スパン（CSS）	SPAN	スタイルシートを認識するブラウザーで HTML スタイルシートでの指定どおりに表示されるテキスト、またはその他のブラウザーで表示される特殊な書式設定のないテキストで、 他のマッピングが不適切な場合に使用（ドロップキャップなど）
強調	STRONG	強調テキスト（太字で表示）
タイプライター	TT	Courier などの固定幅フォントで表示されるテキスト
変数	VAR	特殊用語またはプログラムで使用する変数名（斜体または太字斜体で表示）
標準テキスト	「なし」	前の文字マッピングを取り消すテキスト（段落マッピングに適した書体で表示）
含めない	「なし」	HTML への変換時に削除

相互参照書式のマッピング

プリントした文書にある「詳しくは、8ページの「シンタックス」を参照してください。」などの典型的な相互参照は、ページ番号を使用しない HTML 文書では意味を失ってしまいます。この理由により、相互参照は初期設定で*「SeeAlso」*という定義済みの相互参照変換マクロにマッピングされます。*See Also* マクロは、ページ番号ではなく段落テキストを参照するように相互参照を変更します（例：詳しくは、「シンタックス」を参照してください）。元の文書の相互参照テキストは、使用されている書式にかかわらず変換後の文書では HTML リンクになります。SeeAlsoマクロを変更したり、独自のマクロを作成して、相互参照書式をマッピングできます。相互参照を初めてマッピングする場合、HTML設定ダイアログボックスのマップ先ポップアップメニューには See Also マクロだけが表示されます。 他の変換マクロを作成すると、そのマクロもこのメニューに表示されます。相互参照マクロの作成および編集方法については、「*HTML変換マクロを使用する*」を参照してください。

マップ先: ポップアップメニューで次のいずれかを選択すると、相互参照をマッピングできます。

- **「元の相互参照書式」**を選択すると、相互参照のテキストが変更されずにそのまま残ります。
- **「含めない」**を選択すると、相互参照のテキストが削除されます。

リファレンスページの編集によるマッピングの調整

FrameMaker の 2 つの特殊なリファレンスページ（Headings ページと HTML ページ）にある表を編集すると、HTML 変換に関する微調整を行うことができます。 ブックを変換する場合は、「BookHeadings」と「BookHTML」がリファレンスページになります（「*ブックをHTMLファイルに変換する*」を参照）。リファレンスページに関する一般的な情報については、「*リファレンスページ*」を参照してください。

注意: HTML コードについて十分に理解している場合を除き、HTML リファレンスページの情報は編集しないでください。 このページの表の編集は、ほとんどの場合、必要ありません。

リファレンスページの表は、HTML形式で初めて文書を保存するとき、または、**ファイル>ユーティリティ > HTML 設定**を初めて選択するときに自動的に設定されます。Headings リファレンスページには、Headings Table という表だけがあります。 HTML リファレンスページには次の表があります。

- HTML Mapping Table （「*HTML Mapping Table を編集する*」を参照）。
- オプションダイアログボックスでの設定内容が含まれる HTML Options Table （「*グラフィック変換の指定*」を参照）。
- System Macros、Cross-Reference Macros および General Macros （「*HTML 変換マクロを使用する*」を参照）。
- Character Macros （「*特殊文字を入力する*」を参照）。

表が大きい場合、HTML リファレンスページは必要なページ分だけ続きます。

Headings リファレンスページを使用する

Headings リファレンスページの Headings Table は、見出しに使用するタグとその階層を示しています。

見出しの相対的な階層を設定する Headings Table

Headings Table

Heading Level	Paragraph Format	Comments
1	*ChapterTitle*	
2	*Heading1*	
3	**Heading2**	
4	**HeadingRunIn**	
5	**Figure**	
5	**TableTitle**	

この表を使用すると、見出しとその相対レベルのマッピングを変更できます。
見出し書式をわかりやすくするために、文書の本文ページに見出しが表示されるときと同じフォントおよびポイントサイズでテキストが表示されます。

Headings Table を編集する

1) **表示 > リファレンスページ** を選択し、Headings ページを表示します。文書を HTML 形式で保存するか、**ファイル > ユーティリティ > HTML 設定**を選択するまで Headings ページは作成されません。
2) 次の操作を行って、表を編集します。
   - 見出しレベルに異なる段落書式をマッピングするには、2 つ目の列の段落タグを変更し、見出しレベル番号は変更しません。 例えば、「*ヒント*」書式がレベル 6 の見出しにマッピングされている場合、代わりに「*警告*」書式をレベル 6 にマッピングするには、2 列目の「ヒント」を「警告」に変更します。
   - 見出しの相対レベルを変更するには、「Heading Level」の列の番号を変更します。例えば、「警告」書式の見出しレベルを上げるには、「Heading Level」の列の番号を

6 から 5 に変更します （この場合、行の順序を変える必要はありませんが、表を見やすくするために変更することもできます。）

- 複数の書式を 1 つのレベルの見出しにマッピングするには、「Heading Level」の列の番号が同じになるようにします。 例えば、次の Headings Table の「注意」と「警告」の書式はいずれもレベル 6 の見出しです。

Heading Level	Paragraph Format	コメント
6	注意	
6	警告	

- Headings Table に書式を追加するには、Control+Return キーを押して行を追加し、「Heading Level」と「Paragraph Format」の各列に値を入力します。

3) Headings Table で書式を削除または追加した場合は、HTML Mapping Table のマッピングも変更します。 例えば、HTML Mapping Table の「小見出し」書式のエレメントを H* からPに変更します。 このテーブルの編集についての詳細は、次の節を参照してください。

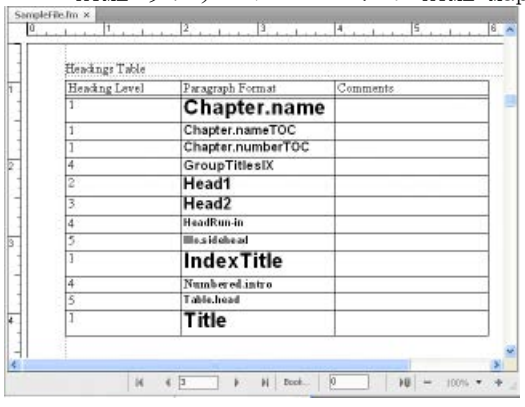
HTML Mapping Table を編集する

HTML リファレンスページの HTML Mapping Table には、HTML 設定ダイアログボックスで設定したマッピング情報が表示されます （見出しのマッピング情報は、Headings Table だけでなく HTML Mapping Table にも表示されます）。 通常、このテーブルを直接編集する必要はありませんが、次のような場合にはテーブルを編集します。

- 見出しの自動レベルのマッピングを行わずに、H1 や H2 などの見出しレベルに明示的に書式をマッピングする場合 （「*見出しの自動レベルマッピング*」を参照）。
- **編集 > 検索・置換**を使用して、多くのマッピングをすばやく、または一括して変更します。
- ビュレットリストを番号リストに、またはその反対に変更する場合
- HTML 設定ダイアログボックスで使用できない HTML エレメントを使用する場合
- テーブルの「Comments」の列に、マッピングに関する説明を記入する場合

Mapping Table の最初の列に表示されている、FrameMaker のソースアイテムの先頭に付いている英字は、アイテムの種類を示しています[*P*」は段落書式、「*C*」は文字書式、「*X*」は相互参照書式を示しています。 2 列目には HTML エレメント名または HTML 変換マクロ名が表示されています。

HTML リファレンスページの HTML Mapping Table



マクロの定義方法については、「*HTML 変換マクロを使用する*」を参照してください。

HTML Mapping Table を使用してマッピングを編集する

1) **表示 > リファレンスページ** を選択し、HTML ページを表示します。
2) 表示されたページで Mapping Table を見つけて、マッピングを変更する書式を確認します。
3) 必要に応じて、次の変更を加えます。
   - **「Element」の列**に、書式をマッピングする HTML エレメントまたは変換マクロの名前を入力します。正確な HTML エレメント名がわからない場合は、「*リストのマッピング*」に記載されている表を参照してください。 自動レベルの見出しにマッピングする場合は、「**H***」と入力します。
   - 該当の書式が検出された場合に別の HTML 文書を作成するには、**「New Web Page?」**の列に「**Y**」と入力します。 それ以外の場合は、No を表す「**N**」」と入力します。
   - 変換時に、該当の書式の完全な自動番号テキストが含まれるようにするには、、**「Include Auto#」の列**に、「**Y**」または「**Yes**」と入力します。それ以外の場合は、「**N**」または「**No**」と入力します。
   - **「Comments」の列**に、マッピングの用途や例外などに関する説明を入力します。この列は、空白でも構いません。

   編集後の行は、次のようになります。

FrameMaker ソースアイテム	HTML エレメント	新規 Web ページ	自動番号の挿入	コメント
P:Fnote	「FOOTNOTE」	N	N	一部のブラウザーでは機能しません。

特殊文字を入力する

FrameMaker の文字セットは、HTML および Web で使用される文字セットとは異なります。 そのため、HTMLへの変換時に一部の文字は置換文字にマッピングされます。一部のマッピングは、エンティティと呼ばれる特殊な HTML コードに基づいて内部的に実行されます （例えば、曲線引用符は、直線引用符のエンティティに変更されます）。その他の置換については、Character

Macros テーブルで指定します。 例えば、em ダッシュが 2 個のハイフンに置換されるよう指定します。 マッピングが存在しない場合、文字は無視されます。
次の表に示す文字には、特殊なマッピングが既に定義されているか、特殊な処理が実行されます。

文字	初期設定のマッピング	定義される場所
... (省略記号)	... (3 個のピリオド)	Character Macros テーブル
– (em ダッシュ)	-- (2 個のハイフン)	Character Macros テーブル
- (en ダッシュ)	- (1 個のハイフン)	Character Macros テーブル
¢ (セント)	¢ (HTML 文字参照)	Character Macros テーブル
© (著作権)	© (HTML 文字参照)	Character Macros テーブル
® (登録商標)	® (HTML 文字参照)	Character Macros テーブル
° (度を表す記号)	° (HTML 文字参照)	Character Macros テーブル
< および > (山形かっこ)	< と > (HTML エンティティ)	内部
″	" (″ の HTML エンティティ)	内部
& (アンパサンド)	& (HTML エンティティ)	内部

Character Macros テーブルのエントリを追加または編集すると、文字のマッピングを追加または変更できます。 前の表で示しているように、テキストまたは HTML 文字参照やエンティティ参照 (先頭がアンパサンドで最後がセミコロン) に文字をマッピングできます。

1) **表示 > リファレンスページ** を選択し、HTML ページの Character Macros テーブルを表示します。
2) マッピングを編集するか、新しい行を作成して (Control+Return キー) 、新しいマッピングを入力します。

最初の列での特殊文字の入力方法が不明な場合は、各キーストロークを参照してください。
例えば、ダガー文字、商標記号および ae 合字のマッピングを設定するには、次の行を追加します。

文字	置換	コメント
‡	*	ダガー記号
™	(tm)	商標記号
æ	æ	ae 記号の HTML エンティティ参照へマッピング

文書を HTML 形式で保存する

FrameMaker で文書を HTML 形式で保存する方法について説明します。

FrameMaker 文書を HTML 文書に変換するには、HTML 形式でファイルに保存します。 HTML 形式で保存すると、個々の FrameMaker の書式を HTML エレメントに変換またはマッピングするための定義が設定されます。 ブック全体を HTML 形式で保存することもできます （「*ブックを HTML ファイルに変換する*」を参照）。
最初に HTML 形式に変換するときに、HTML エレメントへの書式のマッピングが自動的に作成されますが、変換マクロを作成し調整すると、さらに細かくカスタマイズすることができます。詳しくは、 *HTML マッピングを設定、調整する* と*リファレンスページの編集によるマッピングの調整*をご覧ください。
変換を調整する場合でも、最初に文書を HTML 形式で保存してください。 保存後、自動マッピングを必要に応じて調整できます。

1) **ファイル > 別名で保存** を選択し、ポップアップメニューで「HTML」を選択します。
2) ファイル名に拡張子 .htmlを付け、ファイルの保存場所を指定して **保存**をクリックします。変換後のファイルは、指定した場所に保存されます。
3) Web ブラウザーで HTML ファイルを開き、変換後のファイルを確認します。 正しく保存されていれば、作業は完了です。

*HTML マッピングを設定、調整する*で一部のマッピングを調整します。

HTML 変換マクロを使用する

FrameMaker で HTML 変換マクロを使用する方法について学びます。

HTML リファレンスページの次の表を使用すると、HTML 変換マクロを定義できます。

- Web ページの先頭または最後で特殊機能の実行に使用できる 8 個の定義済みのマクロ名が含まれた System Macros テーブル
- FrameMaker の相互参照用の置換テキストが含まれた Cross-Reference Macros テーブル
- ユーザーが定義する汎用マクロ（変換後の文書のタイトルなど）が含まれた General Macros テーブル

注意: HTML 設定ダイアログボックスでシステムまたは汎用の HTML マクロを変更することはできません。

マクロを定義後、他のマクロで名前を指定して使用したり、HTML Mapping Table で他のマクロにマッピングしたりできます。 マクロ名は HTML 設定ダイアログボックスのマップ先ポップアップメニューに表示されるので、Mapping Table を直接編集せずに書式をマクロにマッピングすることができます。

HTML 変換マクロの例については、FrameMaker で提供されているテンプレートのリファレンスページを参照してください。

HTML 変換マクロを作成または編集する

1) **表示 > リファレンスページ** を選択し、HTML ページを表示します。
2) 表内のマクロを編集するか、行を作成して（Control+Return キー）、マクロ名で開始する新規マクロを入力します （HTML System Macros テーブルにはマクロを追加できず、置換テキストの編集だけが可能です）。

置換テキストには、テキスト、HTML コードおよび FrameMaker の構成要素を混在させて含めることができます。 FrameMaker では HTML のシンタックスがチェックされないので、必ず有効な HTML コードを入力してください。

HTML 変換マクロで構成要素を使用する

HTML 変換マクロで次の構成要素を使用して、特殊なテキストを含めることができます。

構成要素	説明
<$paratext> <$paratag> <$paranum> <$paranumonly>	詳しくは、「相互参照にソース情報を含める」および「相互参照にソース情報を含める」を参照してください。
<$variable[*varname*]>	変数のテキストを含む
<$defaulttitle>	現在の文書に表示される最初の見出しのテキストを含む
<$nextsubdoc>	次の HTML サブ文書の URL を含む
<$prevsubdoc>	前の HTML サブ文書の URL を含む
<$parentdoc>	親 HTML 文書の URL を含む

構成要素は、山形かっこ（< >）で囲まれ、ドル記号（$）で開始しています。これらの構成要素は小文字で入力します。

注意: General Macros テーブルには、「見出し」という列があります。 タイトルを指定する場合や、HTML 文書に関する特殊な詳細情報（検索エンジンで使用されるキーワードなど）を含める場合は、この列を使用します。 この列に入力するには、HTML 文書の HEAD セクションで使用できる HTML エレメントを把握しておく必要があります。

HTML システムマクロの再定義

HTML システムマクロは、その他のマクロと異なり、再定義はできますが新規追加はできません。特に、文書を複数の HTML ファイルに分割するときなどには、HTML システムマクロを使用すると便利です。 例えば、StartOfSubDoc マクロを定義し、すべての新しい Web ページの先頭に会社のロゴを表示したりできます。

以下の表では、最初の Web ページのことを *親* 文書と呼んでいます。また、親文書にリンクされた文書のことを *サブ文書* と呼んでいます。

システムマクロ	
StartOfDoc	最上位の Web ページの先頭にテキストを挿入
EndOfDoc	最上位の Web ページの最後にテキストを挿入
StartOfSubDoc	最初と最後のサブ文書を除く各サブ文書の先頭にテキストを挿入
EndOfSubDoc	最初と最後のサブ文書を除く各サブ文書の最後にテキストを挿入
StartOfFirstSubDoc	作成した最初のサブ文書の先頭にだけテキストを挿入
EndOfFirstSubDoc	最初のサブ文書の最後にだけ置換テキストを挿入
StartOfLastSubDoc	作成した最後のサブ文書の先頭にだけ置換テキストを挿入
EndOfLastSubDoc	最後のサブ文書の最後にだけ置換テキストを挿入

タイトルをカスタマイズする

HTML文書のタイトルは、ウィンドウのタイトルバーに表示されます。そのページにしおりを追加すると、HTML文書のタイトルはしおりリストにも表示されます。初期設定では、タイトルに<$defaulttitle> 構成要素が使用され、HTML ファイルの最初の見出しがそのファイルのタイトルとして使用されます。通常、初期設定のタイトルで十分ですが、HTMLリファレンスページのマクロ表を編集して異なるタイトルを指定することもできます。
システムマクロと汎用マクロでは、2 組の置換テキスト（コードの本文に表示するものと見出し部分に挿入するもの）を定義できます。
初期設定のタイトルを変更したり、削除して独自のタイトルを設定したりできます。
初期設定のタイトルを変更する

1) **表示 > リファレンスページ** を選択し、HTML リファレンスページを表示します。
2) System Macros テーブルで、初期設定のタイトルを設定する 4 つのシステムマクロを探します。 初期設定では、これらのマクロは<$defaulttitle>という構成要素を使用して、ファイルの最初の見出しをタイトルとして割り当てます。これらのマクロを変更できます。

マクロ名	置換	Head	コメント
StartOfDoc		<title><$defaulttitle></title>	

3) 「見出し」列の初期設定のマクロを変更します。例えば、次のマクロでは、タイトルのテキストが固定テキストに変更されます。

マクロ名	置換	Head	コメント
StartOfDoc		<title>My Book</title>	

独自のタイトルを設定する

1) **表示 > リファレンスページ** を選択し、HTML リファレンスページを表示します。
2) System Macros テーブルから 4 つの初期設定のタイトルの置換テキストを削除します。
3) General Macros テーブルの 3 列目（「ヘッド」列）で、<TITLE> HTML エレメントを使用するマクロを「置換」列で定義します。 例えば、次のマクロでは、段落の自動番号とテキストがタイトルに使用され、文書内の段落テキストとしても使用されます。

マクロ名	置換	Head	コメント
MyTitle	<$paranum><$paratext>	<title><$paranum><$paratext></title>	

4) HTML 文書を分割している書式にマクロをマッピングします。

HTML コードを挿入する

FrameMaker で文書を HTML に変換するための HTML コードを挿入する方法について説明します。

文書に特殊な HTML コード（Java アプレットを定義するコードなど）を挿入することもできます。

1) **表示 > リファレンスページ** を選択し、HTML リファレンスページを表示します。
2) HTML General Macros テーブルで、内容が HTML コードであるマクロを定義します。
3) **表示 > 本文ページ** を選択し、HTML コードの挿入位置に挿入ポイントを置きます。
4) **挿入 > マーカー** を選択し、マーカーの種類に「HTML マクロ」を選択します。
5) マーカーテキストとして汎用マクロ名を入力し、**「新規マーカー」**をクリックします。

例えば、次の Java コードをマクロ定義として入力できます。

マクロ名	置換
MyCode	<applet code="Bullets.class" width="600" height="6" codebase="classes/bullets/"> <param name="bgColor" value="White"> </applet>

このアプレットの挿入位置に、マーカーの種類が「HTML　　マクロ」で、マーカーテキストが「MyCode」であるマーカーを挿入します。

ブックを HTML ファイルに変換する

FrameMaker でブックを HTML ファイルに変換する方法を学びます。

1　つの文書を保存するときと同じ基本手順に従って、HTML　形式でブックを保存できます FrameMakerでブック内のファイルをマッピングすると、ブック内の最初のファイルに追加されたリファレンスページのマッピングが保存されます。個々の文書のリファレンスページにある表を編集するのと同じ方法で、リファレンスページの表を編集できます。
HTML形式でブックを保存すると、ブック内のファイルが個別のファイルに残されない場合があります。ブックファイルを個別のHTMLファイルに分割するには、「新しいWebページを開始」オプションを使用します。

1) ブックファイルを開き、 **ファイル > ブックを別名で保存**を選択します。
2) ポップアップメニューで **HTML** を選択します。
3) ファイル名に .htmlという拡張子を追加して **保存**をクリックします。 ブックの変換後のファイルが指定した場所に保存されます。
4) Web ブラウザーで変換後のファイルを開いてチェックします。正しく保存されていれば、作業は完了です。
5) 一部のマッピングを調整するには、ブックファイルの最初のファイルを開き、**「BookHeadings」**または**「BookHTML」**リファレンスページを表示して、一連の表を編集します ファイルを保存し、HTML 形式でブックファイルを再び保存します。

ヒント: 文書のマッピングを調整してブック全体に使用するには、ブックファイルの最初のファイルで「BookHeadings」および「BookHTML」リファレンスページの表を削除します。文書の「Headings」および「HTML」リファレンスページの表をコピーし、「BookHeadings」および「BookHTML」リファレンスページにペーストします。

RELATED LINKS:

構造化文書を HTML 形式で保存

目次をシミュレートするリンクを作成する

リファレンスページの編集によるマッピングの調整

HTML 変換のトラブルシューティングとヒント

FrameMaker での HTML 変換のトラブルシューティング方法について説明し、HTML 変換に関するヒントを学びます。

HTML への変換を円滑に行うには、次のガイドラインに従ってください。

- ブックを変換するときには、処理を開始する前にすべての文書を開きます。 このようにすると、変換処理を妨げるようなエラーメッセージが表示されなくなります。
- 使用する表書式で、少なくとも 1 つのボディ行に対して通常の罫線が定義されていることを確認します。 そうでないと、HTML 表のセルの周囲に線が表示されなくなります。
- 文書を HTML 形式で保存する前に、文書に未解決の相互参照が含まれていないことを確認します。 未解決の相互参照は、HTML に変換したときにリンクとして機能しません。
- テキストまたはグラフィックが適切に変換できない場合は、テキストまたはグラフィックがマスターページではなくボディページ上に存在し、メインテキストフロー（フロー A）に含まれており、アンカー枠内に入っていることを確認します。

- ある文書から別の文書に HTML 変換設定を取り込む場合は、 **ファイル > 取り込み > 書式** を選択してリファレンスページをコピーします。

RELATED LINKS:

相互参照を決定する

テンプレートまたは文書から書式を取り込む

構造化文書を HTML 形式で保存

FrameMaker で構造化されたドキュメントを保存し、HTML として公開する方法について説明します。

構造化文書を HTML 形式で保存する手順は、マッピングを除き、非構造化文書の場合と同じです。構造化文書では、すべてのマッピングが、文字、段落および相互参照の書式ではなく、エレメントや属性に基づいて行われます。 構造化 FrameMaker のエレメントは、コンテナーの書式を定義するために、HTML エレメントにマッピングされます。 また、構造化 FrameMaker の属性は、相互参照、カスケードスタイルシート、言語および画像の代替テキストなどを定義するために、HTML の属性にマッピングされます。

オンライン出力書式の公開オプション

FrameMaker 文書を FrameMaker から HTML として保存できることのほかに、Adobe によって提供されているいずれかの企業クラスの公開オプションを使用することもできます。

- RoboHelp を使用して、FrameMaker コンテンツを FrameMaker のマルチチャネルパブリッシングでサポートされている形式以外にも様々な形式でパブリッシュします。そのような形式には、EclipseHelp、Oracle Help、Adobe AIR ベースのヘルプなど、RoboHelp でサポートされているその他の様々な形式が含まれています。この方法では、スタイルマッピングやその他の変換設定を定義し、FrameMaker コンテンツを RoboHelp プロジェクトに取り込みます。 この後で、RoboHelp の機能を使用して、必要なオンライン出力形式を公開できます。 「Adobe RoboHelp のヘルプ」を参照してください。
- 「Adobe FrameMaker Publishing Server」および「Adobe RoboHelp ServerHelp」を使用して、マルチチャネル、マルチデバイス出力形式に企業レベルで自動公開できます。

HTML ページテンプレート

FrameMaker の公開ソリューションを使用して HTML ページテンプレートを作成し、ページレイアウトをカスタマイズする方法を理解します。

FrameMaker の公開ソリューションを使用すると、HTML ページテンプレートを作成してページレイアウトをカスタマイズできます。ページテンプレートを使用すると、次のコンポーネントを公開された出力に追加できます。

Mini-TOC：

サブトピックの目次を現在のトピックに追加します。

ブレッドクラム

現在のトピックのナビゲーション経路に追加します。

ヘッダーとフッター

FrameMaker ソースの変数で定義された動的コンテンツを含むヘッダーとフッターを追加します。

このトピックの例を試すには、リファレンスカードの標準 FrameMaker テンプレートを使用して FrameMaker 文書を作成します。 このテンプレートは、このトピックのサンプルで使用された段落スタイルと変数を使用します。
HTMLページのテンプレートを作成した後、利用可能な出力（*出力設定*参照）に対して、出力タブで HTML ページのテンプレートを設定することができます。

重要: HTML ページテンプレートのすべてのコンポーネントはオプションです。 任意のコンポーネントの組み合わせを使用してページテンプレートを定義できます。

このトピックの内容:

- *HTML ページテンプレートの作成*
- *ミニ目次を定義*
- *ブレッドクラムの定義 ナビゲーション*
- *ヘッダーとフッターの定義*
- *ボディコンテンツの定義*
- *サンプル HTML ページテンプレート*

HTML ページテンプレートの作成

1) ページのテンプレートを作成するには、.htt、.htm、.html の拡張子を持つファイルを作成し、任意のテキストエディタで開きます。
2) 次の HTML コンテンツをテキストファイルにペーストします。

```
<html>
<body>
</body>
</html>
```

3) 動的コンテンツをページヘッダーに追加するには、HTML ページテンプレート属性 ***@data-type***をfm_variableに指定します。

FrameMaker のユーザー定義変数 Chapter Title Name を使用するヘッダーを定義するには、冒頭の **<body>** *エレメントの後に以下の* **<p>** *タグを追加します。*

```
<p data-type="fm_variable">Chapter Title Name</p>
```

重要: data-type HTML ページテンプレート属性は公開ソリューションによって使用され、閉じタグによって記述されるコンテンツのタイプを識別します。 上記の例では、p タグには FrameMaker 変数が含まれます。

4) ナビゲーション経路を出力に追加するには、HTML ページテンプレート属性 data-type を breadcrumbs に指定します。

冒頭の **<body>** *エレメントの後に次のように追加します。*

```
<p data-type="breadcrumbs">
<a data-type="home_link" href="#">Home</a>
<span data-type="separator">:&gt;</span>
</p>
```

上記の例では、ブレッドクラムの各項目を分離している文字（この場合は大なり記号）を指定します。定義のその他の部分はブレッドクラムを作成する公開ソリューションで必要です。

ブレッドクラムの詳細やその他のオプションについては ブレッドクラムの定義 ナビゲーションをご覧ください。

5) ミニ目次を定義するには、前のステップで記述したブレッドクラムの後に次を追加します。

```
<div data-type="minitoc">
  <p data-type="minitoc-level1">
    <span data-type="minitoc-selector">'H1_Heading1'</span>
  </p>
  <p data-type="minitoc-level2">
    <span data-type="minitoc-selector">'H2_Heading2'</span>
  </p>
</div>
```

ミニ目次を定義するには、data-type 属性を minitoc に指定します。各レベルで、特定のレベルに data-type 属性を使用します。 必要な FrameMaker の段落スタイル名を指定して、Mini-TOC の対応するレベルに表示します。

最大20レベルのマルチレベルのミニ目次を作成できます。詳しくは、「ミニ目次を定義」を参照してください。

6) FrameMaker のソースコンテンツを表示する場所を指定するには、** **エレメントの ***@data-type*** 属性に body を設定します。ミニ目次の後に次を追加します。

```
<div data-type="body"></div>
```

7) フッターを定義するには、次の項目を close body タグ（**</body>**）の前に追加します。

```
<p data-type="fm_variable">Creation Date (Long)</p>
```

作成日（年月日）は文書で定義された変数の名前です。詳しくは、「ヘッダーとフッターの定義」を参照してください。

8) ページテンプレートを作成したら、テンプレートを公開設定ダイアログの「出力」タブに含める必要があります。 パブリッシュの手順により、指定した出力でミニ目次が作成されます。

重要: すべてのページテンプレートコンポーネントは、HTML タグ内で定義されます。 これは CSS スタイルを（style または class タグを使用して）任意のコンポーネントに追加できることを意味します。

ミニ目次を定義

ミニ TOC を定義するには、** ** エレメントに ***@data-type*** 属性の値が minitocであることを使用します。

```
<div data-type="minitoc"></div>
```

@data-type-after 属性を使用して、パブリッシュされた出力のミニ目次の場所を指定します。例えば、次の ***@data-type-after*** 定義はミニ目次が発行出力のH1_Heading 段落の初出部分の後に表示するよう指定します。

```
<div data-type="minitoc" data-type-after="H1_Heading1"></div>
```

data-type-after　属性の複数の段落をミニ目次に指定します。次のサンプルでは、ソースに

H1_Heading1 スタイルまたは H2_Heading2 スタイルが最初に出現した後、ミニ目次を公開します。例えば、ブックに複数の文書が含まれている場合、複数の段落を定義します。文書が様々なヘッダー段落スタイルを使用して起動できる場合。

```
<div data-type="minitoc" data-type-after="H1_Heading1 H2_Heading2"></div>
```

data-type-after 段落を指定するには：

- 二重引用符で段落を囲みます
- 複数の段落をコンマまたはスペースで分離します
- 段落文字に二重引用符が 1 つ含まれる場合は、バックスラッシュのエスケープ文字を使用します。
- 段落と文字スタイルが同じ名前の場合は、それぞれ p と span を使用してスタイル名を設定します。

```
<div data-type="minitoc" data-type-after="p.H1_Heading1 p.H2_Heading2"></div>
```

注意： data-type-after 属性はオプションです。属性を指定しない場合は、ミニ目次はテンプレートで定義された出力のポイントに表示されます。

ミニ TOC にエレメントを定義するには、ミニ TOC の ** ** タグの中に **<p>** または ** ** エレメントを追加し、***@data-type*** 属性でエレメントのレベルを指定します。
例えば、2 レベルのミニ目次を定義するには：

```
<div data-type="minitoc">
  <p data-type="minitoc-level1"></p>
  <p data-type="minitoc-level2"></p>
</div>
```

最大 20 レベルのマルチレベル Mini-TOC を作成できます。また、ミニ目次のレベルは昇順に配置する必要があります。
特定のリテラル値を含むミニ目次の上部にキャプションを追加できます。「このセクションでは、以下について説明します。」というキャプションを追加するには、ミニ TOC 定義の先頭に data-type minitoc-caption を持つ **<p>** または ** ** エレメントを追加します。

```
<div data-type="minitoc">
  <p data-type="minitoc-caption">This section covers the following:</p>
  <p data-type="minitoc-level1"></p>
  <p data-type="minitoc-level2"></p>
  <p data-type="minitoc-level3"></p>
</div>
```

特定のミニ目次のレベルに表示される段落を指定するには、data-type 属性を minitoc-selector に指定したタグを追加します。

```
<div data-type="minitoc">
  <p data-type="minitoc-caption">This section covers the following:</p>
  <p data-type="minitoc-level1"><span
data-type="minitoc-selector">'H2_Heading2'</span></p>
  <p data-type="minitoc-level2"><span
data-type="minitoc-selector">'H3_Heading3'</span></p>
  <p data-type="minitoc-level3"><span
data-type="minitoc-selector">'H4_Heading4'</span></p>
</div>
```

複数の段落を同一レベルのミニ目次に指定できます。

```
<p data-type="minitoc-level1">
<span data-type="minitoc-selector">'H2_Heading2' 'H3_Heading3'</span>
</p>
```

複数の段落を同一レベルのミニ目次に指定する場合：

- 発行されたコンテンツは、見つかった段落を表示します。
- 複数の段落が見つかった場合は、発行されたコンテンツは、同じレベルの段落を表示します。

重要: class 属性のスタイルを使用して、CSS スタイルをミニ目次の定義で使用された任意の HTML タグに追加します。

ブレッドクラムの定義 ナビゲーション

ブレッドクラムを定義するには、data-type 属性を breadcrumbs に指定します。 以下に例を挙げます。

```
<p data-type="breadcrumbs"></p>
```

固定テキストを追加して、ブレッドクラムの冒頭に表示できます例えば、「ブレッドクラムの冒頭: 」を表示するには：

```
<p data-type="breadcrumbs">Start of Breadcrumb: </p>
```

アンカー (a) タグを使用して、ブレッドクラムのホーム位置を指定します。 任意の固定テキストをアンカーテキストとして指定できます。

```
<p data-type="breadcrumbs">Start of Breadcrumb: <a data-type="home_link"
href="#">Home</a></p>
```

アンカーのテキストのほかに、上記で定義されたとおりに他の属性や値を追加する必要があります。 発行物は正確な属性と値を使用してブレッドクラムを作成します。
data-type 属性を separator として使用して、区切り文字を定義してブレッドクラムのエレメント間を表示します。 次のサンプルでは、区切り文字は大なり (>) 記号です。

```
<p data-type="breadcrumbs">Start of Breadcrumb: <a data-type="home_link"
href="#">Home</a>
<span data-type="separator">:&gt;</span></p>
```

冒頭のテキストのように、ブレッドクラムの最後に固定テキストを追加することもできます。例えば、「 :ブレッドクラムの最後」を表示するには：

```
<p data-type="breadcrumbs">Start of Breadcrumb: <a data-type="home_link"
href="#">Home</a>
<span data-type="separator">:&gt;</span> :End of Breadcrumb</p>
```

ヘッダーとフッターの定義

FrameMaker 変数を使用して、HTML 出力のヘッダーとフッターを定義します。
ヘッダーとフッターを定義するには、data-type 属性を fm_variable に指定した HTML タグを使用します。 例えば、Chapter Title Name 変数を含むヘッダーを定義するには：

```
<p data-type="fm_variable">Chapter Title Name</p>
```

ヘッダーまたはフッターに固定テキストと変数を混在させることもできます。次の例では、現在の文書の最終更新日を表示します。

```
<p>Last modified date: <span data-type="fm_variable">Modification Date
(Short)</span></p>
```

ボディコンテンツの定義

FrameMaker のトピックコンテンツを動的に発行された出力に配置するには、div タグを定義してdata-type 属性を body に指定して使用します。 例えば、ヘッダー、本文、フッターを持つテンプレートを作成するには：

```
<p data-type="fm_variable">Chapter Title Name</p>
<div data-type="body">[The FrameMaker topic content will be placed here]</div>
<p>Last modified date: <span data-type="fm_variable">Modification Data
(Short)</span></p>
```

サンプル HTML ページテンプレート

次のサンプル HTML ページテンプレートは、次のコンポーネントを定義します。

- ページ本文の上部のヘッダー
- ブレッドクラム軌跡
- ミニ目次
- トピックコンテンツ
- トピックコンテンツの後のフッター

このサンプルを試すには、リファレンスカードの標準 FrameMaker テンプレートを使用して文書を作成します。

```
<html>
<body>
<!-- Header using FM variable -->
<p data-type="fm_variable">Chapter Title Name</p>
<!-- Breadcrumb -->
<p data-type="breadcrumbs">Start of Breadcrumb:
<a data-type="home_link" href="#">Home</a>
<span data-type="separator">:&gt;</span></p>
<!-- Mini-TOC -->
<div data-type="minitoc">
  <p data-type="minitoc-caption">This section covers the following:</p>
  <p data-type="minitoc-level1"><span
data-type="minitoc-selector">'H2_Heading2'</span></p>
  <p data-type="minitoc-level2"><span
data-type="minitoc-selector">'H3_Heading3'</span></p>
  <p data-type="minitoc-level3"><span
data-type="minitoc-selector">'H4_Heading4'</span></p>
</div>
<!-- Footer using FM variable -->
<p>Last modified date: <span data-type="fm_variable">Modification Date
(Short)</span></p>
</body>
</html>
```

Microsoft HTML Help の配布

FrameMaker で Microsoft HTML Help の配布を使用してユーザーに Microsoft HTML ヘルプコンテンツを配布する方法を説明します。

出力を Microsoft HTML Help 向けに公開する場合、次の手順を実行してヘルプをエンドユーザーに配布できます。

1) プログラムの実行可能 (EXE) ファイルと共にヘルプをインストールするには、次のシステムヘルプファイルを開発者に渡します。 または、スタンドアロンで使用するためにファイルを配布します。

   注意: ユーザーは、Windows エクスプローラーで CHM ファイルをダブルクリックすることで、スタンドアロンの Microsoft HTML ヘルプを実行できます。

CHM

単一のヘルプファイルに収められた単一の配布されるヘルプシステム、およびマスタープロジェクトのサブプロジェクトのすべての CHM ファイル。これらの子 CHM ファイルはマスター CHM にはコンパイルされません。

HLP、CNT

プロジェクトにコンパイル済み WinHelp ファイルのトピックへのリンクが含まれる場合は、HLP および CNT ファイルを配布します。 これらは、マスター CHM ファイルにはコンパイルされません。

DOC、PDF、XLS

プロジェクトに外部ファイルへのリンクが含まれる場合は、外部ファイルを配布します。バゲッジファイルフォルダーに追加しない限り、これらのファイルはマスター CHM ファイルにコンパイルされません。

2) アプリケーション開発者は、プロジェクトで使用する機能およびユーザーが使用する Windows のバージョンによっては、次のサポートファイルを配布します。
   - Microsoft HTML ヘルプサポートファイルの組み込みコンポーネント。
   - HHActiveX.DLL は、オンライン用語集および閲覧シーケンスのサポートを提供する Adobe ActiveX コントロールです。 ユーザーのシステムにHHActiveX.DLL ファイルをインストールして登録します。このファイルを適切な場所から CHM と同じフォルダーにコピーします。

32 ビットシステムの場合：

<Fm_install_location>¥fminit¥Publisher¥Redist¥32bit

64 ビットシステムの場合：

<Fm_install_location>¥fminit¥Publisher¥Redist¥64bit

   - ヘルプシステムにサードパーティの ActiveX コントロールが含まれる場合は、コンポーネントのサポートファイルをユーザーのシステムにインストールして登録します。ユーザーは、ActiveX コントロールのファイルをカスタムフォルダーにコピー

し、.ocx 、.dll 拡張子の前に代替フォルダーのパスを付けて、ファイルを登録します。

注意: Adobe 使用許諾契約では、HTML ヘルプの出力と共に Microsoft HTML ヘルプファイルおよび Internet Explorer ファイルの再配布が認められています。

ActiveX コントロールの登録

プロジェクトで ActiveX コントロールを提供する場合は、以下の指示をユーザーに提供し、ヘルプシステムと共に配布されたコントロールをユーザーが登録できるようにします。

1) 「開始」をクリックし、検索ボックスに cmd と入力します。
2)

注意: ユーザーアカウント制御 プロンプトが表示された場合は、 「はい」 をクリックして続行します。

3) HHActiveX. DLL ファイルを登録するには、コマンドプロンプトで次のコマンドに HHActiveX. DLL のパスを指定して入力し、Enter キーを押します。

   regsvr32 *[path]* hhactivex.dll

4) サードパーティの ActiveX コントロールを登録するには、次のコマンドを入力し、Enter キーを押します。

   regsvr32 *[activex_name.dll or activex_name.ocx]*

5) コマンドプロンプトウィンドウを閉じます。

ダイナミックコンテンツ出力の生成

タグ付きおよびタグなしコンテンツを使用して、FrameMaker でダイナミックコンテンツ出力を生成する方法について説明します。ダイナミックコンテンツフィルターの作成方法について説明します。

ダイナミックコンテンツ機能を使用すると、パラメーターに基づいたフィルターを簡単に適用できる出力を作成できます。パラメーターは、コンディショナルタグまたはエレメント属性を使用して定義します。例えば、ユーザーが領域（米国、英国、カナダ）および対象者（エンドユーザー、オンライン、印刷）を基準に出力をフィルタリングするために使用できるフィルターを作成できます。ダイナミックコンテンツでは、コンテンツ作成者が、コンディショナルタグを利用してコンテンツを簡単にシングルソーシングすることもできます。
作成者はこの機能を使用することで、ユーザーに提供するフィルター基準に応じたコンディショナルタグを作成できます。例えば、米国、英国、カナダの 3 つの地域、およびエンドユーザ、オンライン、印刷の 3 つの対象者を基準として、コンディショナルタグを作成できます。フィルターを使用して出力を生成するときには、フィルタータブが表示されるため、ユーザーは出力 SSL のフィルターで選択した基準（タグまたは式）に基づいてコンテンツをフィルタリングできます。
ユーザーは検索機能を使用して、フィルタリング後の結果からコンテンツを検索することもできます。
注意: ダイナミックコンテンツのフィルターは、レスポンシブ HTML5 およびモバイルアプリケーション出力に適用できます。

タグコンテンツ

出力でダイナミックコンテンツフィルターを作成するには、ユーザーがフィルタリングするプロジェクト内の必要な部分に、コンディショナルタグを適用します。構造化文書の場合は、エレメントの属性を使用してコンテンツを条件付けできます。
コンテンツの同一セクションに複数のコンディショナルタグまたは属性を適用できます。例えば、米国とカナダのタグを、北米の顧客をターゲットとしたトピックに適用できます。その後、英国の顧客をターゲットとした別のトピックにタグを付けることができます。これによりユーザーは、地域を基準としてコンテンツをフィルタリングするためのオプションを出力で選択できます。「米国 AND カナダ」のような式を使用して、北米という名前のフィルター基準を作成することもできます。
また、任意のタグを組み合わせてコンテンツに適用することもできます。そのため、出力フィルタリングメカニズムに基づいて出力がどのように表示されるかを常に考慮しながら、タグを適用する必要があります。フィルターの仕組みについては、「*出力でのダイナミックコンテンツフィルターの使用*」を参照してください。

タグなしコンテンツ

文書でダイナミックフィルターを使用するときには、すべてのコンテンツにタグを付ける必要はありません。タグなしのコンテンツは、条件のないコンテンツです。つまりタグなしコンテンツは、フィルターに関係なく、すべてがユーザーに向けて表示されます。

ダイナミックコンテンツフィルターの作成

ダイナミックフィルターは、レイアウトごとに 1 つずつ作成できます。

1) *「出力」*タブでレイアウトをクリックします（レスポンシブ HTML5 またはモバイルアプリケーション）。
2) レイアウトの一般設定ダイアログで、「**出力でダイナミックコンテンツフィルターを使用**」にチェックマークを付けます。
   ダイナミックコンテンツフィルターダイアログが表示されます。
3) フィルターを作成するときには、フィルター基準（タグと式）を含むグループを定義できます。
   例えば、米国、カナダ、英国のコンディショナルタグを含む地域グループを作成できます。
   非構造化文書の場合、フィルターの基準として式を使用することもできます。例えば、「北米 AND カナダ」というフィルターを作成してから、北米という基準を選択できるユーザー向けオプションを出力に含めることができます。
   構造化文書では、フィルター基準を作成するには、DITA 属性を使用することができます。
   注意: タグと式は、グループに含めなくてもフィルターに追加できます。つまり、どのグループも含んでないフィルターを作成できます。また、1 つ以上のグループと、どのグループにも含まれていないタグまたは式を含むフィルターを作成することもできます。
   重要: ネストされたグループを作成することはできません。つまり、グループに別のグループを含めることはできません。

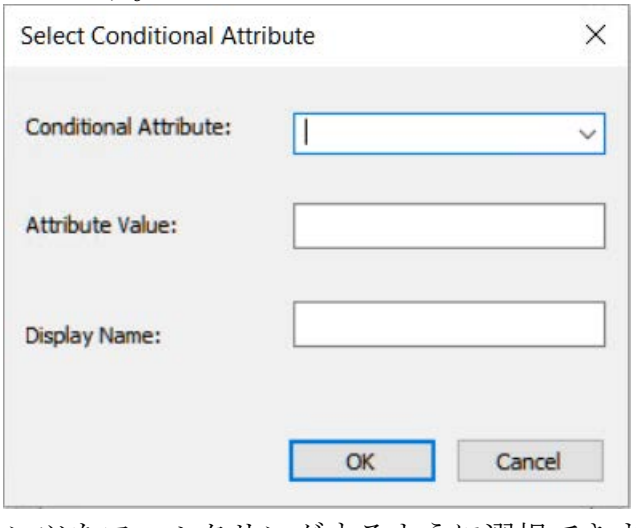
4) タグまたは式をグループに追加するには、**「基準を追加」**をクリックし、*タグと式*ダイアログでタグと式を選択します。

注意: ダイナミックフィルターにはタグまたは式の 1 つのインスタンスを追加できます。そのため、タグまたは式をフィルターに追加しても、*タグと式*ダイアログにはタグまたは式が表示されません。

タグまたは式をフィルターに追加した場合、フィルターに表示されるタグまたは式の表示名は、作成時に指定した名前です。ただし、出力表示のために、フィルターに表示される名前を変更することもできます。また、フィルターに指定した表示名によって、プロジェクト内のタグまたは式の名前が変更されることはありません。

注意: また、以下に一覧表示した文字を除くすべてのタグまたは式の表示名に特殊文字を含めることができます。コロン (:)、セミコロン (;)、カンマ (,)、パーセント (%)、アンパサンド (&)、ハッシュ (#) および等号 (=) です。

*構造化文書では、属性をグループに追加するには、「基準を追加」をクリックして条件付き属性のドロップダウンリストから属性を選択します。必要な属性を選択したら、**「属性値」**フィールドで値を指定します。また、公開出力においてユーザーに表示される**表示名**を指定することもできます。*



5) デフォルトでコンテンツをフィルタリングするように選択できます。つまり、出力が表示されるときに、事前に定義された基準に基づいて、コンテンツがフィルタリングされます。デフォルトのタグまたは式をフィルターに設定するには、タグまたは式を右クリックし、**「デフォルトを選択」**を選択します。

6) フィルターに表示されるタグまたは式の名前を変更するには、タグまたは式を右クリックし、「名前変更」を選択します。

注意: タグの名前を変更すると、フィルターを編集ダイアログの下部にステータスメッセージが表示され、タグの名前（表示名ではない）が示されます。

注意: フィルター内のグループ名は一意である必要があります。タグまたは式の表示名は、グループ内で一意である必要があります。表示名の一意性のチェックでは、大文字と小文字が区別されません。例えば、End-User という表示名と END-USER という表示名を同じグループ内に作成することはできません。

7) ユーザーが出力内の 1 つのグループから複数のフィルター基準を選択できるようにするには、「出力に複数選択を許可」にチェックマークを付けます。

8) ナビゲーションの矢印を使用して、フィルター内でグループ、タグ、式を移動します。
例えば、グループ外へタグを移動するには、左向き矢印をクリックします。これによりタグは、それ自体が含まれているグループと同じレベルおよびそのグループの上のレベルに移動されます。右向き矢印は、グループ外のタグを次のグループへ移動するときに使用します。また、グループ内でタグを上下に移動することもできます。
9) **「保存」**をクリックします。
10) レイアウト設定ダイアログで**「保存して生成」**をクリックします。

出力でのダイナミックコンテンツフィルターの使用

このセクションでは、出力でのダイナミックコンテンツフィルターの使用方法について説明し、さらに、タグをコンテンツに適用するときおよびフィルターにタグを使用するときの想定事項について説明します。
ダイナミックコンテンツフィルターをレイアウトに割り当てた後、レイアウトの出力を生成できます。
出力に、フィルターアイコンが表示されるようになりました。フィルターアイコンをクリックすると、現在のレイアウトに割り当てられているダイナミックコンテンツフィルターが表示されます。
重要：出力内のどのコンテンツにもタグが割り当てられていない場合、タグはフィルターに表示されません。そのため、グループ内のすべてのタグがフィルターに表示されない場合は、グループが表示されません。また、フィルターで（タグとして、または式の一部として）タグを使用しない場合、このタグは、プロジェクト内の適用先コンテンツから削除されます。
デフォルトでは、フィルター内のすべてのグループおよび基準が選択解除されます。つまり、フィルター基準が現在適用されていないため、すべてのコンテンツが（条件なしで）表示されます。ただし、フィルターの作成中にデフォルトを設定すると、デフォルトグループが選択された状態で表示されます。
コンテンツをフィルタリングするには、フィルター内のグループまたは基準のチェックマークを付けたり外したりします。

グループから 1 つの基準（タグまたは式）を選択する

「セールスビルダー」というフィルターで、地域グループの「米国」にチェックマークを付けたとします。

- 米国タグの付いたすべてのコンテンツが表示されます。
- 米国タグとその他のタグが組み合わせて付されたすべてのコンテンツが表示されます。
  米国タグと英国タグの付いたコンテンツが表示されます。ただし、英国タグの付いたトピックは非表示になります。また、英国タグとカナダタグの付いたコンテンツも非表示になります。
- 対象者グループのタグが付されたすべてのコンテンツは、米国タグも同時に付されない限り、表示されません。
  米国タグと PDF タグの付いたコンテンツは表示されます。ただし、PDF タグのみが付いたコンテンツは非表示になります。また、英国タグと印刷タグの付いたコンテンツも非表示になります。
- すべてのタグなしコンテンツが表示されます。

1 つのグループから 1 つの基準を選択し、2 番目のグループから別の基準を選択する

「セールスビルダー」フィルターで、地域グループの「米国」および対象者グループの「印刷」にチェックマークを付けたとします。

- 米国タグのみが付いたすべてのコンテンツが表示されます。
- PDF タグのみが付いたすべてのコンテンツが表示されます。
- 他のタグ、または他のタグの組み合わせが付されたすべてのコンテンツは非表示になります。
- 米国タグと PDF タグの組み合わせが付されたすべてのコンテンツが表示されます。 ただし、米国タグと他のタグの組み合わせが付されたコンテンツは表示されません。同様に、PDF タグとその他のタグの組み合わせが付されたコンテンツは表示されません。
- 米国タグ、印刷タグおよびオンラインタグの付いたコンテンツは表示されます。ただし、米国タグとオンラインタグ、または印刷タグとオンラインタグの付いたコンテンツは表示されません。
- すべてのタグなしコンテンツが表示されます。

ダイナミックコンテンツフィルターのテスト

ダイナミックコンテンツフィルターを作成し、出力に適用した後、「タグ付き出力を表示」オプションを使用して、フィルターをテストできます。このオプションを選択した場合、タグを適用したコンテンツ内の位置にタグが表示された状態で、出力が生成されます。その後、フィルター基準を選択して、フィルターの機能方法をテストできます。

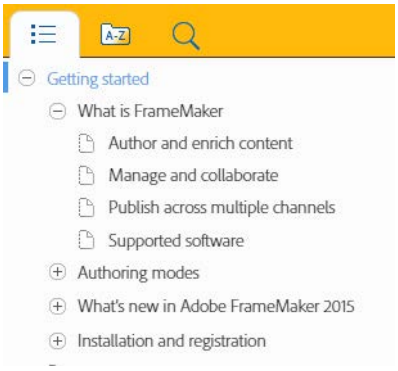
1) *公開*ポッドで、目的の出力（Responsive HTML5 またはモバイルアプリケーション）を右クリックします。
2)

タグ付き出力が生成されます。

パブリッシュする書式の目次

FrameMaker で公開する出力の目次（TOC）の書式を、トピックのインデントが正しく表示されるように設定する方法について説明します。

FrameMaker ブックまたは DITA マップを使用して文書を作成する場合、ブック全体の目次を定義できます。マルチチャンネルパブリッシングを行うことで、その目次を使用可能なすべての出力形式で表示させることができます。例えば、Responsive HTML5 のデスクトップレイアウトでは、目次はデフォルトで左側に表示されます。



パブリッシュされた出力の目次を表示したとき、理想的には、異なるレベルの段落が適切なインデントで表示されます。例えば、「*FrameMakerとは*」という見出しは「*はじめに*」という章タイトルの右にインデントされて表示されます。これにより、読者は目次の特定の見出しのレベルを知ることができます。

ブックのなかの目次項目のインデント

FrameMakerは、次の段落タグのプロパティのいずれかの値に基づいて、目次項目をインデントします。

- 1 行目のインデント（**書式 > 段落 > 段落書式 > 基本** タブ）
- フォントサイズ（**書式 > 段落 > 段落書式 > フォント** タブ）
- フォントの太さ（**書式 > 段落 > 段落書式 > フォント**タブ）

文書テンプレートの見出しを定義する場合、公開された目次に表示される目次の見出しごとに、インデントの行目、フォントサイズ、フォントの太さの値を適切に設定する必要があります。次の例では、テンプレートで可能な見出しの値の一覧を示しています。

見出し 1 TOC

1 行目：0.0″
または
フォントサイズ：16 px
または
フォントの太さ：太字

見出し 2 TOC

1 行目：0.5″
または
フォントサイズ：14 px
または
フォントの太さ：標準

注意： FrameMakerでは、これらのプロパティを使用して目次項目をインデントします。
ブック用の目次を生成する方法については、「*ブックに生成ファイルを追加する*」を参照してく

ださい。

DITA マップの目次項目の数を指定

DITA マップを公開すると、目次はデフォルトで title.0|title.1|title.2|title.3|title-index の最大 4 レベルの目次見出しを表示します。目次に表示する目次見出しの数を指定することで、これを変更できます。見出しは 1（title.0|title-index）から 5（title.0|title.1|title.2|title.3|title.4|title-index）の間で指定できます。
出力される目次に 5 つの見出しを表示するには、次の操作を実行します。

1) ditafm-output.ini ファイルをテキストエディターで開き BookWithFM-TOC セクションを探します。

   ParaTags の設定が出力の目次に表示する見出しの数を制御します。

   [BookWithFM-TOC] Template=TOCTpl.fm
   ElementTags=ParaTags=title.0|title.1|title.2|title.3|title-index

2) 見出しの数を変更するには、ParaTags の設定を更新します。例えば、目次に 5 つの見出しを表示するには：

   ParaTags=title.0|title.1|title.2|title.3|title.4|title-index

プリント出力

カラー文書の出力の準備

FrameMakerによる市販のプリンターに文書を渡す際の色分解の使用方法について説明します。

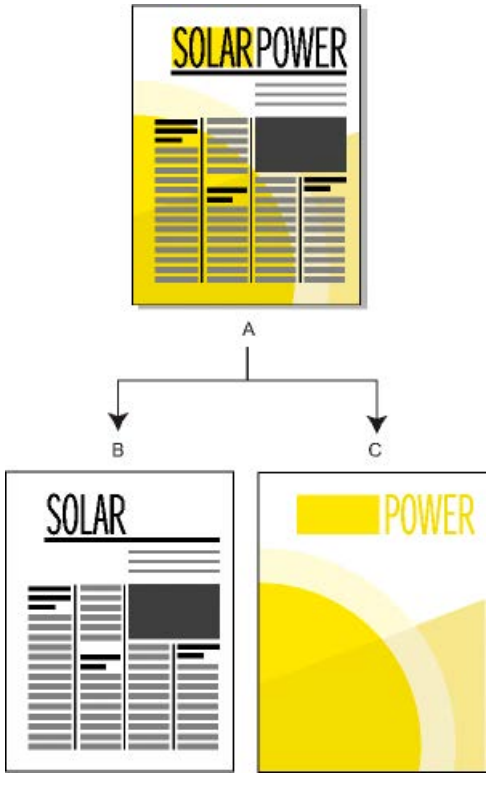
商業印刷のためのカラー文書の作成

文書の各ページを、一連の色*分解*としてプリントできます色分解は、カラー画像を複数のページに分版します。各ページは単色で構成されます。印刷業者は、色分解を使用して、各カラーに対して 1 枚ずつ刷版を作成します。
また FrameMaker では、商業用フィルムのプリントに使用されるミラー画像やネガ画像もプリントできます。
文書内でカラーオブジェクトが重なっている場合は、*オーバープリントできます*。オーバープリントは、1 つのオブジェクト（ほとんどの場合は暗いもの）を別のカラーオブジェクトの上にプリントします。*ノックアウト*を作成することもできます。ノックアウトでは、一番上のカラーはプリントされますが、その下のカラーはプリントされません。トラッピングを使用して、オブジェクト間にギャップがないようにすることができます。

色分解の印刷

色分解のプリントをする場合は、スポットカラーとしてプリントするカラー、プロセスカラーとしてプリントするカラーおよびプリントしないカラーをそれぞれ選択します。どの色分解でも、テキストおよびグラフィックオブジェクトは、カラーの彩度のパーセンテージを示すグレースケール値に従い、黒でプリントされます。レジストレーションマークが選択され、ページにカラー名をプリントする余白部分がある場合のみ、各色分解のカラー名がレジストレーションマークの外側にプリントされます。

注意: 最良の結果を得るには、CMYK カラーをスポットカラーインクではなく、プロセスとしてプリントします。 色分解設定ダイアログボックスで分版の指定（**ファイル**>**プリント**、「**色分解設定**」をクリックします。）



A. コンポジット画像 B. 黒分解 C. スポットカラー分解

CMYK、TIFF、DCS または EPS ラインアート形式のいずれかのカラーグラフィックを取り込んだ場合、そのグラフィックは色分解されます。また、EPS グラフィックのビットマップ画像の場合、Adobe Illustrator で色分解できるものであれば FrameMaker でも色分解できます。

文書から 1 つの PostScript ファイルを出力し、それを印刷業者に渡して色分解の作成を依頼することもできます。

スポットカラーが同一の定義を持つ場合はその名前も同じであるようにしてください。定義が同じでも名前が異なるスポットカラーは、色分解指定でのプリント時に、別の分版にプリントされます

プロセスカラーの色分解は、どのカラーについても、黒い網点のグリッドを使用してプリントされます。網点が大きいほど、プリントされるカラーの数が多くなります。ハーフトーンスクリーンの設定では、網点間の距離、グリッドの方向（スクリーン角度）、および網点の形状を指定します。詳しくは、お使いのプリンターのマニュアルを参照するか、印刷業者にお問い合わせください。

色分解の作成

1) カラーのプリント設定が、白黒ではなくグレースケールであることを確認します。
2) **ファイル** > **プリント**を選択します。
3) **レジストレーションマーク**ポップアップメニューでオプションを選択します。

4) 1 つの分版の全ページをプリントした後で、次の分版の全ページをプリントするには、**「部単位でプリント」**の選択を解除します。**「部単位でプリント」**を選択したままにしておくと、1 ページ分の分版がすべてプリントされてから、次のページの分版がすべてプリントされます。

5) **「色分解設定」**をクリックします。必要に応じて、カラー名を適切なスクロールリストに移動して、**「設定」**をクリックします。カラーを移動するには、そのカラー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、リストのカラーを 1 つ選択し、Shift キーを押しながら矢印をクリックします。

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、元のカラーと同じ分版にプリントされます。

*プロセスカラーの色分解をプリントできないプリンターを使用している場合、このダイアログボックスには、**スポットカラーとしてプリント**スクロールリストと**プリントしない**スクロールリストしか表示されません。初期設定でスクロールリストに表示されるカラーは、カラーの定義（**「プリント時」**の設定）によって決まります。*

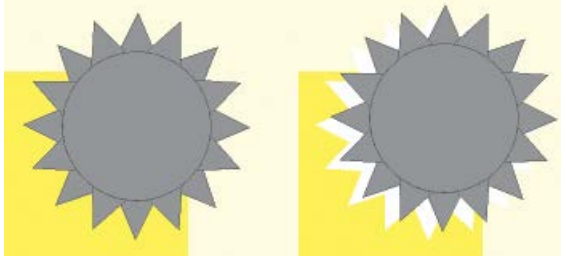
6)

7) *プリントダイアログボックスで、**「色分解をプリント」**を選択し、必要に応じて残りの**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。*

ノックアウトとオーバープリントのカラー

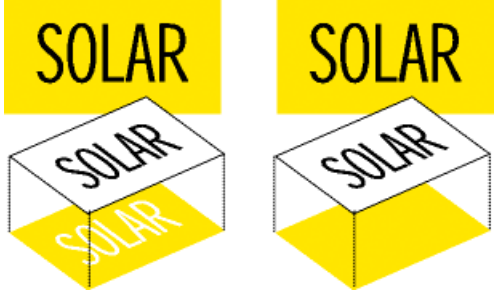
1 つのカラーのオブジェクトが別のオブジェクトと重なっている場合、FrameMaker は通常、重なった部分をノックアウトしてそれが色分解でプリントされないようにします。この部分は用紙のカラーとして表示されます。このとき、色分解を作成して印刷業者にプリントを依頼すると、レジストレーションがずれて異なるカラーの間に小さい隙間ができる場合があります。

正しいレジストレーションと誤ったレジストレーション

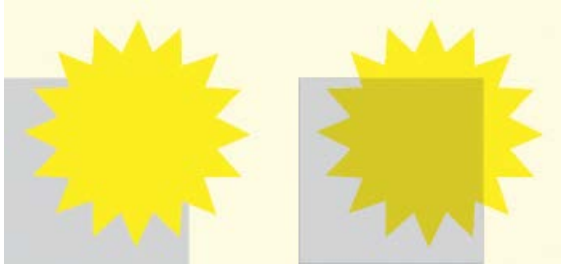


カラーの間に隙間ができないようにするには、一番上のオブジェクトにオーバープリントを適用し、重なっている部分がノックアウトされないようにします。

ノックアウト結果（左）とオーバープリント結果（右）



オーバープリントによって 2 つのカラーを組み合わせ、特殊効果を出すこともできます。



特定カラーのすべてのオブジェクトノックアウトまたはオーバープリントする

特定カラーのすべてのオブジェクトノックアウトまたはオーバープリントするには

1) カラーを定義します。
2) 色分解をプリントするときに、特定のカラーを他のカラーの上に配置するには、次のいずれかの操作を行います。
   -
   - 設定したカラーを使用するすべてのオブジェクトをノックアウトする場合は、**「ノックアウト」**を選択します。

オブジェクトにノックアウトまたはオーバープリントを適用する

オブジェクトにノックアウトまたはオーバープリントを適用するには

1) オブジェクトを選択し、**ツール**パレットを開くか、**グラフィック > オブジェクトの属性**を選択します。
2) **オーバープリントの設定**ポップアップメニューから次のいずれかを選択します。
   -
   - 選択したオブジェクトをその下のオブジェクトにオーバープリントする場合は、**「オーバープリント」**を選択します。
   - 選択したオブジェクトについて、そのカラーに定義されているオーバープリント設定を使用する場合は、**「カラー設定を使用」**を選択します。通常はこの設定を使用してください。

別のアプリケーションで作成した画像のオーバープリント

別のアプリケーションで作成した画像を、FrameMakerからのプリント時にオーバープリントする場合は、次の点に注意してください。

- CMYK TIFF ファイルは、次のすべての条件（色分解としてプリントした場合、「オーバープリント」属性が True に設定されている場合、および「塗り」プロパティが「なし」に設定されている場合）で、スポットカラー版にオブジェクトをオーバープリントします。
- EPS ファイルは、色分解によるプリント時にはオーバープリントできません。

ネガ画像およびミラー画像をプリントする

印刷業者がネガ画像をプリントするよう指示してくる場合があります。ネガ画像では、ファイルをフィルムにプリントしたときに、すべてのテキストとオブジェクトが反転します。膜面を下にした反転画像をプリントする場合もあります。*膜面*は、フィルム表面の感光物質です。こ

れらの反転画像は、通常のページ表示の鏡像となります。

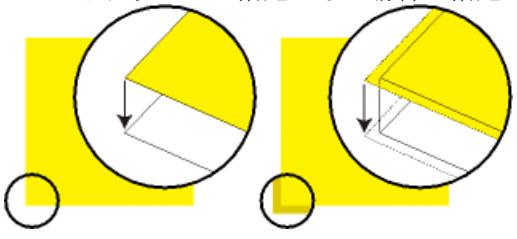
注意: 設定は、使用しているプリンタードライバーによって異なり、PostScript 以外のプリンタードライバーでは使用できません。

1) **ファイル > プリント設定**を選択します。**「プロパティ」**をクリックして、プリンタードライバーのオプションを設定します。ネガ画像およびミラー画像を制御するオプションを探して設定します。

オブジェクトをトラッピングする

印刷業者にプリントを依頼した場合、レジストレーションのずれをなくすためにオーバープリントすると、カラーが混ざり合って希望の仕上がりにならない場合があります。この場合は、オブジェクトをオーバープリントする代わりにトラッピングします。トラップは、上に重ねるオブジェクトの境界線です。これは、カラーの間隙を埋めたり、カットアウトの境界にそって他のオブジェクトをオーバープリントしたりできるだけの線幅を持っています。

トラッピング指定のない場合と指定した場合



印刷業者に文書のトラッピングを依頼すると、各オブジェクトを手動で個別にトラッピングする手間を省くことができます。また、手動でトラッピングを開始した後に、印刷業者にトラッピングを依頼する場合は、トラッピングを解除する必要がある場合もあります。

1) 上に重なるオブジェクトとの境界線を作成します。そのためには、オブジェクトを複製し、複製したオブジェクトの塗りパターンを**「なし」**に設定します。このとき、複製したオブジェクトが元のオブジェクトの上にきちんと重なるようにします。
2) 必要に応じて境界線の線幅を設定します。 オブジェクトのサイズと輪郭、印刷用紙の種類、印刷機の精度を考慮します。 トラッピングに適した線幅については、印刷業者に相談してください。

   線のストロークは常にオブジェクトのエッジの中心です。 したがって、印刷業者が指示した線幅を 2 倍してください。
3) 境界線を選択し、**ツール**パレットから**「オーバープリント」**を選択します。

OPI を使用したカラー文書の処理

PostScriptファイルに出力して、文書を色分解したり、文書またはブックすべてのオブジェクトをトラッピングしたりすることができます。 その後で印刷業者に PostScript ファイルの処理を依頼することもできます。 このようにして PostScript ファイルを作成すると、ファイル内に各種の手順が埋め込まれます。 これらの手順は、アドビシステムズ社の Adobe Document Structuring Convention (DSC) に準拠しています。DSC によって、トラッピングや組付けを行うポストプロセス製品のパフォーマンスが向上します。 DSC ではまた、Open Prepress Interface (OPI) バージョン 1.3 をサポートする製品も使用できます。 OPI では、高解像度のカラー画像を使用する際のハードウェアオーバーヘッドを削減できます。

OPI 機能拡張 PostScript ファイルには印刷業者が使用するソフトウェアのための情報が含ま

れ、それによってプレースホルダー画像に対応する高解像度画像がプリントされます。

注意: PostScript ファイルを作成する前に、特別な指示事項がないかどうか印刷業者に確認してください。

1) 高品質のアートワークのスキャンを作成し、高解像度の画像を保持する際は、印刷業者にお問い合わせください。 OPI 対応の低解像度 EPS または TIFF バージョンの画像で作業します。
2) 低解像度の画像を（参照またはコピーにより）文書に取り込みます。
3) ブックのプリントファイルまたは一連のプリントファイルを作成します。

Linotronic タイプセッターへのプリント

Linotronic タイプセッターでプリントする場合は、次の点を参考にしてください。

- 一部の Linotronic タイプセッターでは、自動的にトンボがページ上に配置されます。 プリント時に「レジストレーションマーク」設定が必要かどうかは、印刷会社にお問い合わせください。
- 一部の Linotronic モデルでは、サムネールがサポートされていません。 様々なサムネール設定を試して、最適な設定を見つけてください。 Linotronic モデルの中には 1×2 のサムネールが正しくプリントされても、2×2 のサムネールが正しくプリントされないものもあります。
- 一部の Linotronic ドライバーでは、用紙サイズポップアップメニューで「ユーザー定義のサイズ」が選択されていても、カスタム用紙サイズを入力できません。 カスタム用紙サイズを入力するには、Linotronic ドライバー上で右マウスボタンをクリックして**「プロパティ」**を選択します。**「用紙」**タブをクリックしてスクロールリストからカスタム用紙サイズのアイコンを選択します。

文書をプリントする

FrameMaker で文書をプリントする場合、何部プリントするか、トンボやレジストレーションマークをプリントするかどうかなどのさまざまな印刷設定を学びます。

文書をプリントする場合は、何部プリントするか、トンボやレジストレーションマークをプリントするかどうかなどのオプションを指定できます。ここで指定できるオプションの種類は、使用しているプラットフォームおよびプリンターの機種によって多少異なります。また、複数の文書で構成されるブックをプリントすることもできます。
構造化文書で作業している場合、エレメント境界（角かっこまたはタグ）は印刷可能な文字として扱われます。ドキュメントウィンドウでエレメント境界を表示している場合は、プリントする前にエレメント境界を隠さなければなりません。
表示オプションダイアログボックスでグラフィックの表示の選択を解除している場合、グラフィックはプリントされません。
プリント機能は Unicode テキストエンコーディング標準をサポートしています。

注意: PostScript のプリントの場合は、PostScript レベル 2 以上の出力デバイスを使用し、そのデバイス用のプリントドライバーと PPD を使用するようにしてください。

RELATED LINKS:

ドキュメントウィンドウでエレメント境界を表示する

ブックをプリントする
カラー文書の出力の準備

デスクトッププリンターにプリントする

文書の各ページは、*コンポジット*としてプリントすることができます。コンポジットページには、そのページで使用されているすべてのカラーが含まれます。　デスクトップカラープリンターにプリントする場合は、コンポジットカラー文書をプリントすることになります。

1) **ファイル** > **プリント**を選択します。
2) プリントするページ範囲を指定します。
3) *色分解をプリント* が選択されていないことを確認します。
4) 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。

プリントオプション

この項で説明するプリントオプションは、どのプリンターでも設定できます。これらの機能はすべて、*プリント*ダイアログボックス内にあります。使用しているプリンターに固有のその他のオプションについては、プリンターのマニュアルを参照してください。

注意: Windows 版の FrameMaker 製品でプリンタードライバーの機能や制限を制御することはできません。 FrameMaker 製品でサポートされるのは、FrameMaker を実行している Windows のバージョンでの使用が認定されているプリンタードライバーだけです。古いプリンタードライバーを使用している場合は、グラフィックや文字がプリントされなかったり、文書を開くことができないなどの問題が生じることがあります。 最新の PostScript ドライバーのインストールについては、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

部単位のプリント

文書を 2 部以上プリントする場合に、1 部目のプリントを完了してから次のコピーをプリントするには、**「部単位でプリント」**を選択します。**「部単位でプリント」**を選択すると、通常よりもプリント速度が低下します。

両面プリント

両面プリントに対応していないプリンターを使用して文書の両面プリントを行う場合は、奇数ページをプリントした後で、用紙を裏返しにしてプリンターにセットしてから偶数ページをプリントします。 使用中のプリンターのページ処理方法によっては、**プリント**をクリックする前に **最終ページから**を選択する必要がある場合があります。これは、用紙を裏返すとページの順序が逆になることがあるためです。

ページ順序の変更

文書を最終ページからプリントする場合は、**「最終ページから」**を選択します。

プリントの高速化

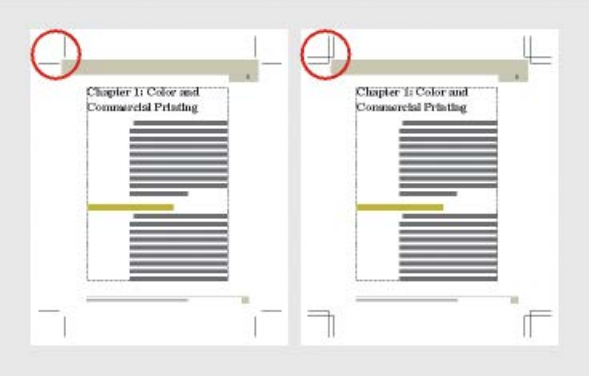
文書のプリント時間をさらに短縮する場合は、**「低解像度の画像」**を選択します。このオプションを選択すると、取り込んだ画像が、グレーのボックスでプリントされます。

トンボマークとレジストレーションマークのプリント

トンボやレジストレーションマークがある文書をプリントする場合は、レジストレーションマークポップアップメニューからオプションを選択します。 場合によっては、トンボやレジストレーションマークがページに収まるように、プリントする用紙画像を縮小する必要がある場合があります。

欧文 または **トンボ（日本式）** のいずれかを選択できます。

欧文とトンボ



用紙画像の拡大／縮小

拡大／縮小画像をページの中央にプリントするには、**「拡大・縮小」**ボックスにパーセントで倍率を入力します。

サムネールのプリント

サムネール（1 ページに複数のページを縮小してプリントしたもの）をプリントする場合は、**「サムネール」**テキストボックスに値を入力します。**「縦」**ボックスには、用紙の縦方向にプリントするサムネールの数を入力し、**「横」**ボックスには、用紙の横方向にプリントするサムネールの数を入力します。

白紙ページのスキップ

白紙のページをプリントしない場合は、**「白紙ページをスキップ」**を選択します。

白黒プリント

文書内のカラーのアイテム（FrameMaker で作成した画像やテキスト）も網掛けのグレーではなく白黒でプリントする場合は、 **スポットカラーを白黒で**を選択します。

手差しでの給紙方法

プリンターの用紙カセットにセットされている用紙ではない用紙に文書をプリントする場合は、 **ファイル > プリント設定**を選択します。**給紙方法** ポップアップメニューで **手差し** を選択してから **OK**をクリックします。

注意： FrameMaker のプリントダイアログボックスには、部数など、Windows のプリンターのプロパティダイアログボックスに表示されるオプションも含まれています。文書をプリントするときには、Windows のプリンターの設定よりも FrameMaker のプリンターの設定が優先します。

PostScript ファイルを作成する

「PostScriptファイル」（*「プリントファイル」*とも呼ばれます）という記述文書を作成することができます。 PostScript ファイルを使用すると、後から文書を PostScript プリンターにダウンロードしたり、文書を出力サービス業者に送ったりすることができます。その他に、Adobe PDF ファイルを作成することもできます。

NEED TO PULL THIS IN: Disable embedding Adobe Flash, 3D, and multimedia objects in PDF

1 つの文書から 1 つのプリントファイルを作成する

1) **ファイル > プリント**を選択します。
2) **ファイルに出力** を選択し、ボックスにプリントファイルのパスとファイル名を入力するか、 **参照** をクリックして、プリントファイルのフォルダーとファイル名を指定します。

   ヒント: PostScript ファイルの .ps 拡張子を入力することもできます。

ブックのための 1 つのプリントファイルを作成する

1) ブックウィンドウで、 **ファイル > ブックをプリント**を選択するか、出力する文書を選択し、 **ファイル > 選択ファイルをプリント**を選択します。
2) 「ファイルに出力」を選択し、ボックスにプリントファイルのパスとファイル名を入力するか、「参照」をクリックして、プリントファイルのフォルダーとファイル名を指定します。 次に、ブックを **別名で保存** ポップアップメニュー（または、 **選択したファイルを別名で保存** ポップアップメニュー）から **単一ファイル**を選択します。最後に **プリント**をクリックします。

ブックを一連のプリントファイルに出力する

1) ブックウィンドウで、 **ファイル > ブックをプリント**を選択するか、出力する文書を選択し、 **ファイル > 選択ファイルをプリント**を選択します。
2) 「ファイルに出力」を選択し、プリントファイルのパスとファイル名をボックスに入力するか、「参照」をクリックし、プリントファイルのフォルダーを選択して、ファイル名を入力します。 次に、 **ブックを別名で保存** ポップアップメニューまたは選択したファイルを **別名で保存** ポップアップメニューから、 **単一ファイル** または **文書ごとに異なるファイル** を選択します。最後に **プリントを**クリックします。

RELATED LINKS:

PDF 形式で保存

コンテンツ管理システム

FrameMaker では様々なコンテンツ管理システムにより共同作業ができます。その方法をご覧ください。

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。

- *Adobe Experience Manager*
- *Documentum、Microsoft SharePoint および DitaExchange*
- *WebDAV*

Adobe Experience Manager

Adobe Experience Manager についての基礎知識や、FrameMaker における Adobe Experience Manager との連携方法を説明します。

業界をリードする JSR-283 に準拠した CRX コンテンツリポジトリ（）をベースとして開発されたAdobe Experience Manager（略称：AEM、旧称：CQ）は、組織のWeb Experience Management（WEM）用の包括的なアプリケーションスイートを提供します。FrameMaker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 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、ユーザーにとって使いやすいインターフェイスも提供しています。

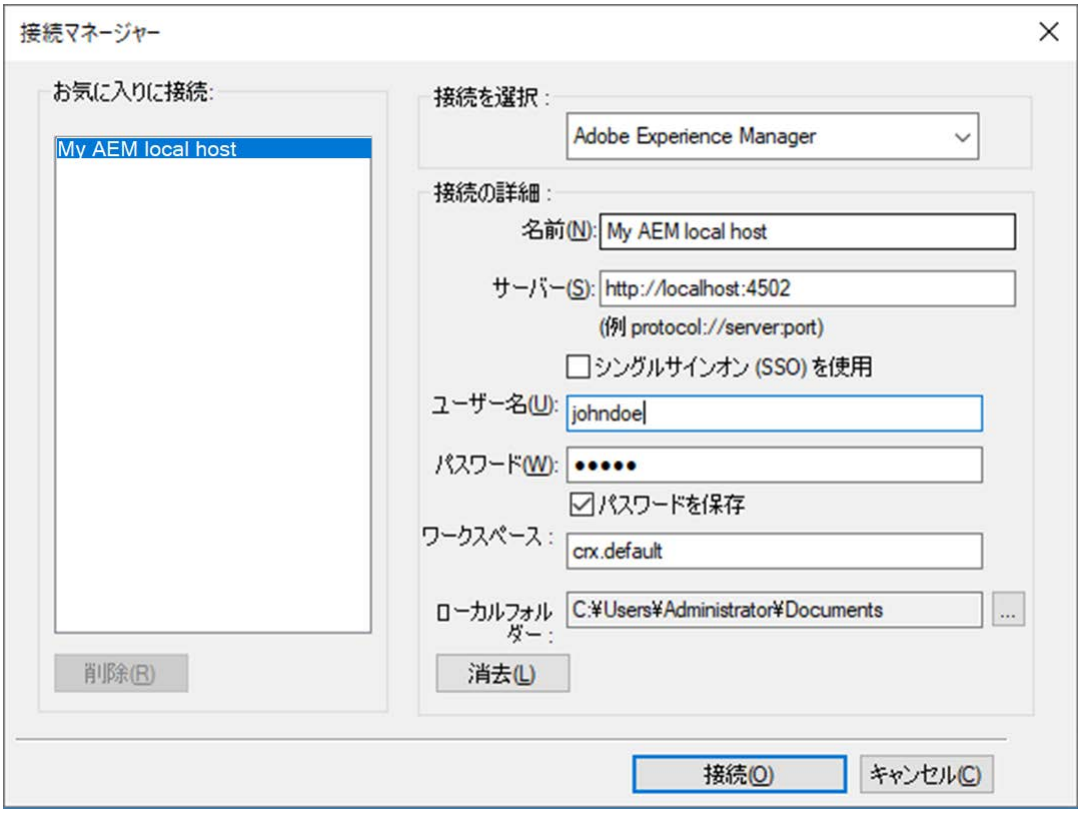
Adobe Experience Manager コネクターを設定する

FrameMaker で Adobe Experience Manager 接続を設定する方法について説明します。

Adobe Experience Manager（AEM）は、DAM（デジタル資産管理）リポジトリにデジタルアセットを格納できる 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 ドキュメントを管理できます。

注意: ドキュメントは任意の AEM フォルダーを選択して保存できます。 ただし、AEM DAM を使用する場合は、デジタルアセットの検索など、DAM 機能を活用できます。

接続マネージャーダイアログ



FrameMaker の接続マネージャーダイアログ

カラーまたは濃淡

FrameMaker のフレンドリ名 - Adobe Experience Manager 接続。

「サーバー」

次の構文で表した AEM サーバーの場所。

http://<server-name>:<port-number>/crx/server

ユーザー名とパスワード

AEM サーバーに接続するための**ユーザー名**と**パスワード**を指定します。パスワードを保存するには、**「パスワードを保存」**オプションを選択します。

ワークスペース

Adobe Experience Manager ワークスペース

デフォルトワークスペース：crx.default

DAM ワークスペース内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。

ローカルフォルダー

AEM のファイルを保存するためのローカルフォルダーの場所。

デフォルトの場所はC:¥Users¥<usernname>¥Documents です。デフォルトの場所は**「参照」**ボタンをクリックして変更できます。

FrameMakerは、接続マネージャーダイアログの接続タイトルにかかわらず、ローカルのダウンロードフォルダー名を*常に小文字で* 。

Adobe Experience Manager コネクターの設定

1) FrameMakerで、**CMSファイル接続マネージャー > > を選択します**。接続マネージャーが表示されます。
2) 「接続を選択」**ドロップダウンで**「Adobe Experience Manager」**を選択します**。
3) フレンドリ名、サーバーの場所、ユーザー名、パスワード、既定の Adobe Experience Manager ワークスペース、およびローカルフォルダーを**接続の詳細**に入力します。
4) **「接続」**をクリックして、FrameMaker - Adobe Experience Manager コネクターを設定します。

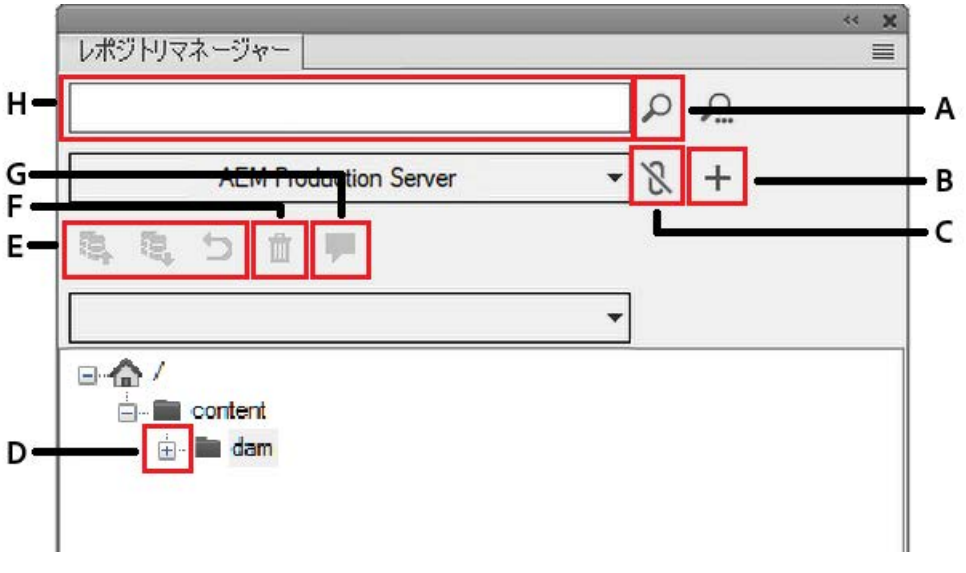
   Adobe Experience Managerコネクタが「リポジトリマネージャー」ウインドウに表示されます。

エントリをクリアするには、**「クリア」**をクリックします。**「クリア」**を使用すると、**ワークスペース**および**ローカルフォルダー**フィールドはデフォルト値にリセットされます。
「削除」をクリックして、**お気に入りに接続する:**リストから接続を削除します。

リポジトリマネージャー

FrameMaker でリポジトリマネージャーを操作する方法について説明します。

リポジトリマネージャーウィンドウは、AEM レポジトリのファイルとフォルダーを一覧表示します。*リポジトリマネージャーウィンドウ*の使用可能なファイルおよびフォルダーには、さまざまな機能を実行できます。
以下は*リポジトリマネージャー*から実行できるタスクの概略です：



A: リポジトリ検索

B: 新しい接続を追加する
C: 接続を閉じる
D: DAMの内容を調べる
E: 選択したアイテムのチェックイン、チェックアウト、またはチェックアウトのキャンセル
F: 選択したアイテムを削除します
G: レビューコメントポッドにアクセスします
H: 検索文字列を入力

Adobe Experience Manager の CRX フォルダーを使用する

CRX フォルダーを作成し、 FrameMaker から Adobe Experience Manager にファイルをアップロードする方法を理解します。フォルダーで実行できるその他の様々な操作を確認してください。

This section needs to be updated. In the title we talk about CRX folder (CRX=Content Repository eXtreme), but it is nowhere mentioned in the body.
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、Adobe Experience ManagerのDAM機能を活用するためには、damフォルダ内にフォルダ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るようになります。

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) 新しいフォルダ名を入力し、「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、次のいずれかの操作を行います。

ファイルをアップロードする

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します.

重要: ファイル名に *、/、:、[、¥、]、|、#、% などの特殊文字が含まれていないことを確認します。

依存ファイルを持つファイルをアップロードする

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

- 内容参照
- 相互参照
- グラフィック

フォルダーをアップロード

フォルダーとそのコンテンツをアップロードします.

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。ファイルやフォルダがAEMリポジトリのホ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 はマイナーバージョンのアセットを作成します。 これは、DAM 内の現在のアセットがユーザーによってロックされていない場合にのみ実行されます。

フォルダーに対するその他の操作

フォルダノの作成、AEMリポジトリのフォルダへのファイル・フォルダのアツプロード以外にも、フォルダレベルで以下の操作を行うことができます。

削除:
フォルダーとそのコンテンツを削除します。

エクスプローラー
ローカルコンピューターでフォルダーの物理的な保存先を特定します。

サーバ上で開く
選択したアセットをデフォルトのブラウザーで開く。

チェックアウト済みファイルを表示：
フォルダー内のチェックアウト済みのファイルのリストを表示します。

プロパティを表示:
フォルダーのプロパティを表示します。

更新：
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、依存ファイルを表示など、ファイルに対して CMS ファイル操作を実行できます。

ファイルをチェックアウトする

ファイルをチェックアウトするには、ファイルを右クリックして**「チェックアウト」**を選択します。
ファイルが正常にチェックアウトされると、*リポジトリマネージャー* を選択します。

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、更新されたファイルを他のユーザーが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、チェックインするファイルを右クリックし、**チェックイン**

を選択します。チェックインダイアログでは、文書に加えた変更内容を表すバージョンラベルを指定することができます。

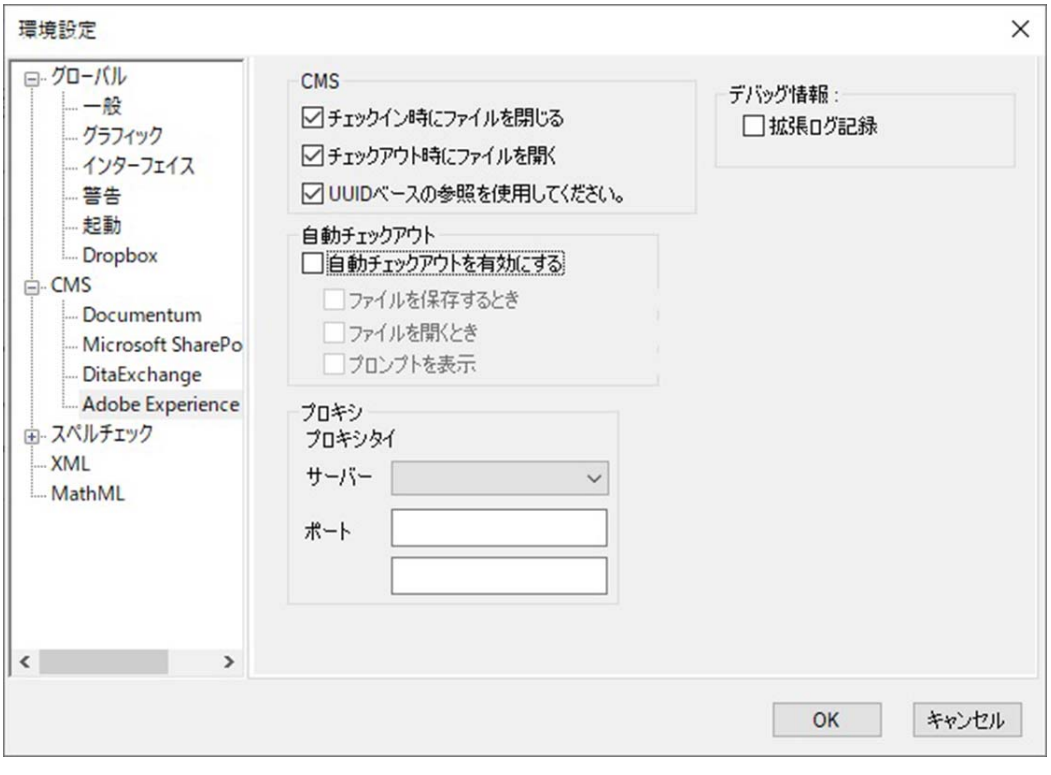
ファイルのチェックアウトを取り消す

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。この場合、ファイルのチェックアウトがキャンセルされ、他のユーザーがファイルを使用できるようになります。
ファイルのチェックアウトを取り消すには、チェックアウトしたファイルを右クリックし、**チェックアウトを取り消す**を選択します。
ファイルのチェックアウトがキャンセルされ、ファイルの最新コピーがサーバーからダウンロードされます。他のユーザーはこのファイルをチェックアウトできるようになります。

ファイルの自動チェックアウトの機能有効にする

環境設定ダイアログの機能ファイルの自動チェックアウト機能を有効にすることができます。この機能は、ファイルを開くとき、またはファイルを保存するときに設定できます。自動ファイルチェックアウト機能を有効にするには、以下の手順を実行してください：

1) 環境設定ダイアログ（**編集 > 環境設定**）を開きます。
2) CMS（コンテンツ管理システム）**アドビ > エクスペリエンスマネージャーにアクセスします**。



3) 自動チェックアウト**を有効にする**を選択します。オプションを選択し、次のいずれかまたは、両方のオプションを選択します：
   - **ファイルを開く場合**：チェックアウトしたい場合は、このオプションを選択します。

- **ファイルの保存の場合**：ファイル保存時にチェックアウトする際は、このオプションを選択します。

4) このプロンプトの表示オプションはチェックアウトオプションのいずれかを選択すると有効になります。

チェックアウトファイルを開く際にプロンプトの表示を使用している場合、AEM保存からファイルを開く際にプロンプトが表示されます。チェックアウトを選択すると、そのファイルに排他的なロックがかかりファイルの編集が可能になります。ファイルをチェックアウトしないことを選択した場合、ファイルは読み取り専用モードで開かれます。

保存時にファイルをチェックアウトすると「プロンプトを表示する」を組み合わせて使用している場合は、「保存時にファイルをチェックアウトする」というプロンプトが表示されます。ファイルがチェックアウトされていない状態で、ファイルを保存しようとするとファイルをチェックアウトするかどうかのプロンプトが表示されます。ファイルのチェックアウトをしない選択をした場合、更新は保存されません。

また、「開くときにチェックアウトする」と「表示するときに保存する」の組み合わせを選択することで、上記の機能を全て利用することができます。

5) 「OK」をクリックして環境設定を保存します。

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も実行することができます。

開く

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。

依存ファイルを表示

依存ファイルまたは見つからないファイルのリストを表示します。

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。

エクスプローラー

ローカルコンピューターでファイルの物理的な保存場所を特定します。

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 ファイルを関連付けることもできます。詳細は、*FrameMaker と Adobe Experience Manager の XMP メタデータ*を参照してください。

バージョンを表示

選択したファイルのリポジトリで使用可能なバージョンのリストを表示します。バージョンダイアログでは、すべてのファイルを右クリックして、次の操作を実行することができます。

- ファイルの任意の 2 つのバージョンを比較

- ファイルの任意の以前のバージョンを開く

プロパティを表示

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。

更新：

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とき、そのユーザーがファイルをチェックインしたとします。他のユーザーがファイルをチェックインした後に、ファイルの状態を更新します。

Adobe Experience Manager リポジトリでの検索

Adobe Experience Manager リポジトリで直感的な検索を実行する方法を理解します。

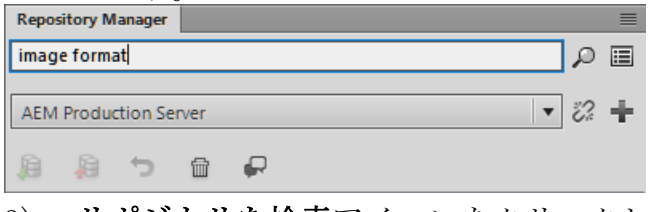
Adobe Experience Manager の検索機能を使用すると、選択したフォルダー内のファイルを検索できます。 その機能は以下の通りです。

- *リポジトリ検索*
- *エレメント属性で検索*
- *詳細検索*

リポジトリ検索

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。

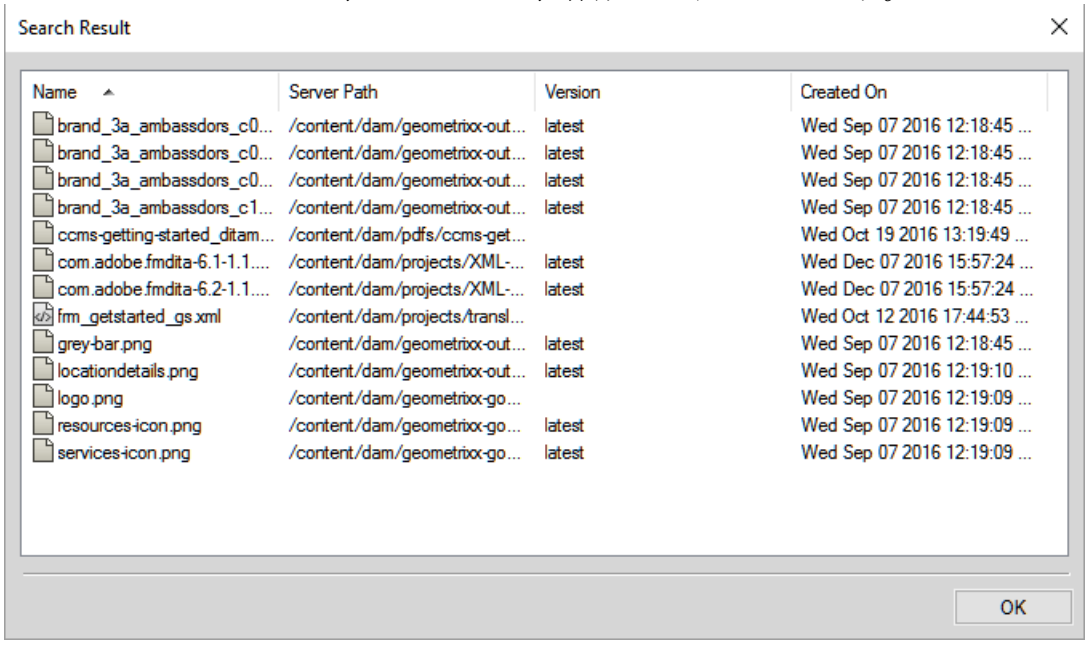
1) 検索対象のフォルダーを選択します。
2) リポジトリマネージャーの「検索文字列を入力」テキストボックスに検索文字列を入力します。



3) **リポジトリを検索**アイコンをクリックします。Adobeエクスペリエンスマネージャーのサーバーの設定により、検索結果は2つの形式のいずれかで表示されます。
   - **検索結果ダイアログ**

     検索結果ダイアログは、AEM サーバーに Adobe Experience Manager マネージャー用の XML ドキュメントがインストールされていない場合に表示されます。

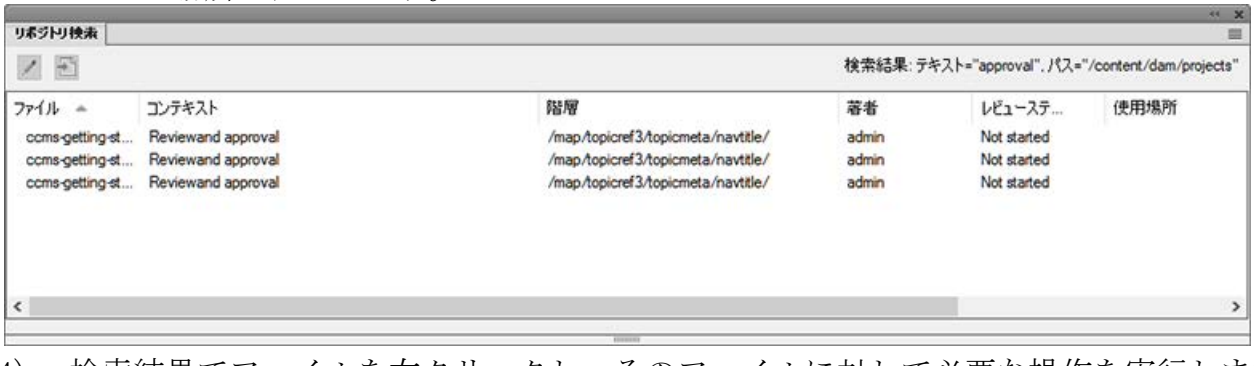
検索結果ダイアログには、検索結果に返された各ファイルについて、ファイル名、サーバーパス、バージョン、作成日が表示されます。



- **リポジトリ検索ポッド**

  AEMサーバーにがある場合、リポジトリ検索ポッドが表示されます。 Adobe Experience Manager のXMLドキュメントがインストールされています。

  リポジトリ検索ポッドは、ファイル名、検索文字列が見つかったコンテキスト、エレメント階層、作成者、校閲ステータス、および対応するファイルが使用されている場所を表示します。



4) 検索結果でファイルを右クリックし、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、「ファイルの使用」を参照してください。

エレメント属性で検索

AEM 検索機能はエレメント属性を使用した検索もサポートしています。属性を使用して検索するには、検索文字列 `Attribute name = Value` を入力し、検索アイコンをクリックします。検索結果はリポジトリ検索ポッドに表示されます。
例えば、幅が 200 の画像を検索する場合は、検索文字列 `width=200` を指定します。

詳細検索

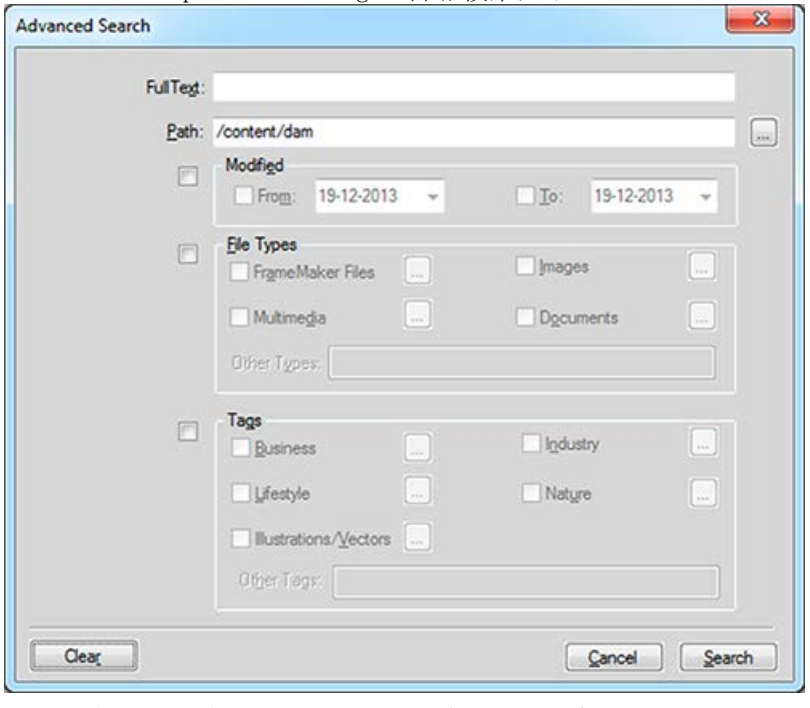
FrameMaker での**詳細検索**について理解し、詳細検索を実行する方法を学びます。
詳細検索では、名前、パス、変更日、ファイルタイプ、タグなど、条件に基づいた検索を実行できます。このような検索機能は、リポジトリ内に多数かつさざまな種類のファイルがあるときに便利です。

注意: Adobe Experience Manager の XML ドキュメントを Adobe Experience Manager にインストールしている場合、詳細検索は無効になります。

Adobe Experience Manager リポジトリでファイルの詳細検索を行うには、

1) *リポジトリマネージャ*の**詳細検索**ボタンをクリックします。

Adobe Experience Manager 詳細検索ダイアログ



重要: 詳細検索には、*高度な検索*ダイアログは必須です。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。
   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）ファイルの種類を選択できます。
   - **標準形式**

- 画像
- マルチメディア
- 文書

*上記の各ファイルの種類グループごとに、**「参照」**ボタンをクリックして、含めるファイルまたは除外するファイルの種類を選択します。 例えば、**FrameMaker ファイル**リストから、FrameMaker ドキュメント、FrameMaker MIF、および XML を含めるか除外するかを選択できます。*

上記で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、コンマで区切ってメタタグを指定します。

7) **「検索」**をクリックします。

検索結果ダイアログには、検索結果年て表示された、各ファイルのファイル名サーバーパス、バージョン、作成者が表示されま。

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

ファイルの使用

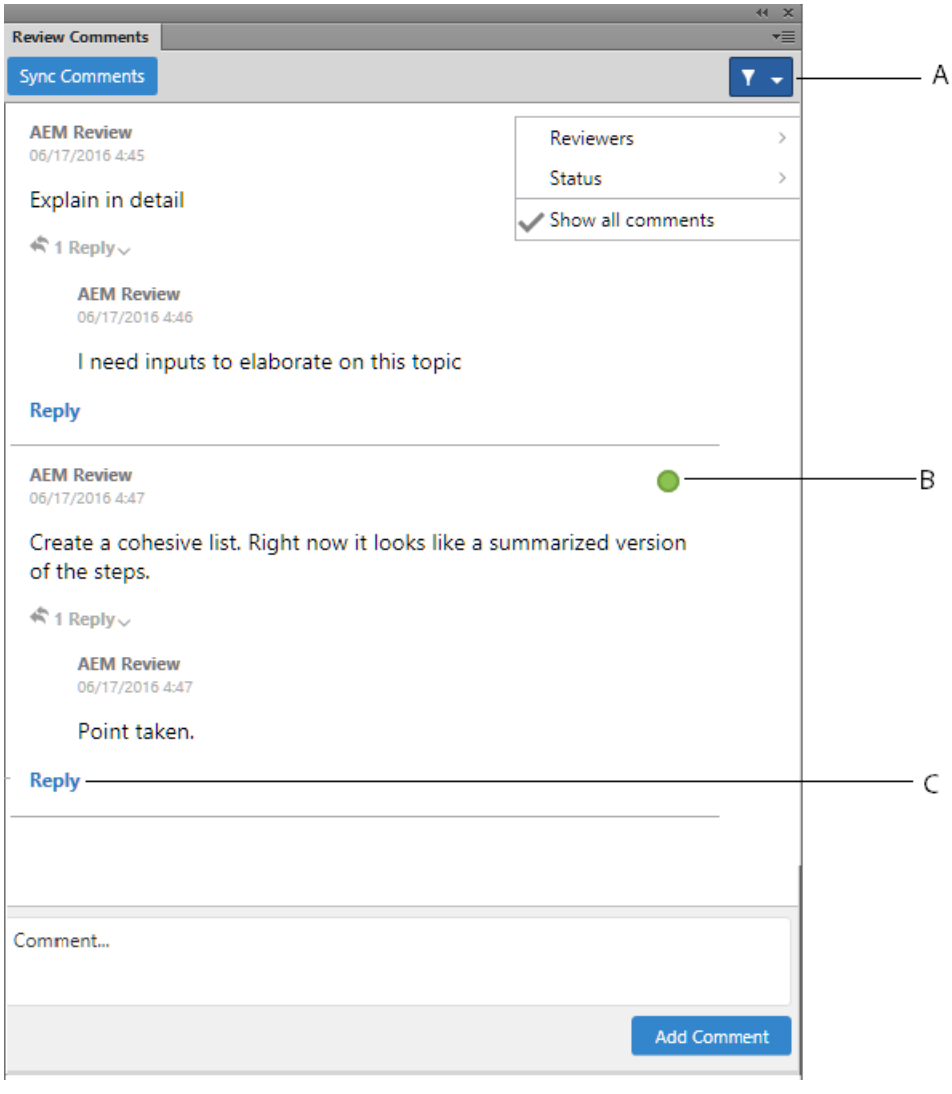
Adobe Experience Manager と FrameMaker の XML ドキュメントでの校閲

Adobe Experience Manager 用の XML ドキュメントをベースとした校閲の実行方法を説明します。また FrameMaker での校閲コメントの操作方法を説明します。

校閲機能を使用すると、レビューアーから受信したコメントに対して同期、表示、返信を実行できます。この機能を動作させるには、Adobe Experience Manager 用の XML ドキュメントが AEM サーバーにインストールされている必要があります。

Adobe Experience Manager 用の XML ドキュメントで提供されている校閲機能を使用すると、作成者は AEM からドキュメントの校閲を開始できます。複数のレビューアーが単一のトピックを校閲してコメントを共有できます。コメントは、FrameMakerの校閲コメントパネルから表示および管理できます。*FrameMakerのPOD（オンデマンド印刷）の校閲コメントを確認します。*

注意： FrameMaker から校閲タスクを開始することはできませんが、トピックにコメントを投稿することはできます。コメントは AEM 内の同じトピックを同期すると、AEM に反映されます。



PODのコメントの確認は、以下のことができます。A：「レビュアー」リストからレビュアーを選択してコメントをフィルタリングする。
すべてのコメントを表示するには、**「すべてのコメントを表示」**をクリックしてください。
B：各コメントのステータスをマークする。**「なし」**、**「承認」**、または**「拒否」**を選択します。
C：コメントに対する返信を投稿する。

PODの校閲コメントにアクセスしてコメントを管理するには、以下の手順を実行してください。

1) コメントを表示するトピックを開きます。
2) 校閲コメントアイコンをクリックし、リポジトリマネージャーウインドウから校閲コメントPODが開きます。
3) 校閲コメントPODで、「コメントの同期」をクリックします。
   現在ほらいているトピックに関するコメントリストを表示できます。
4) 返信を投稿するかコメントのステータスを変更して、コメントを管理します。

FrameMaker と Adobe Experience Manager の XMP メタデータ

FrameMaker と Adobe Experience Manager で XMP メタデータを操作する方法を確認してください。

FrameMaker では、DAM FrameMaker アセットの Adobe Experience Manager メタデータを編集および更新する機能が用意されており、ファイルとバージョン管理が容易に実行できます。XMP メタデータはパフォーマンス非依存であり、CMS のニーズに合わせてそれをカスタマイズできます。 XMP メタデータの詳細については、「Extensible Metadata Platform (XMP)」を参照してください。

FrameMaker と Adobe Experience Manager はともに XMP をサポートしています。DAM を使用して FrameMaker のバイナリファイル（.fm、.mif、または.book）を AEM リポジトリにアップロードすると、FrameMaker のファイル情報（**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**「メタデータを表示」**を選択すると、その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。

CQPreference.xml ファイルで Adobe Experience Manager の環境設定を編集する

CQPreference.xmlファイルを使用して、 Adobe FrameMaker で Adobe Experience Manager コネクターの環境設定を編集する方法を説明します。

CQPreference.xml （FrameMaker 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、この XML ファイルを XML エディターまたはテキストエディターで開き、必要に応じて次のプロパティを変更します。

環境設定	値	デフォルト
ShowOnlyDam	**true**は、*リポジトリマネージャ*で読み取り権限を持っているDAM関連のフォルダ/アセットのみを表示します。 **false**は、*リポジトリマネージャ*内のすべてのフォルダを表示します。 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 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。 このフィールドが true に設定され、フォルダーが「content¥dam」に設定されている場合、コンテンツリポジトリに、コンテンツが上位フォルダーとして、dam がサブフォルダーとして表示されます。	true
SetUserArea folders	AEM アプリケーションフォルダーを指定します。ここでは、すべての FrameMaker ファイルが AEM からローカルディスクにダウンロードされます。	このフィールドはデフォルトで空白です。 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
が	**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″**では、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。 (FileNameRestrictions anychar = trueに設定します)。*	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

環境設定	値	デフォルト
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**を使用すると、メニューとUIオプションを使用して参照処理をカスタマイズできます **false**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、親ノードを自動的に更新表示しません。 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、Microsoft SharePoint および DitaExchange

FrameMaker が、Documentum、Microsoft SharePoint、および DitaExchange との統合を可能にするコネクターを提供する方法について説明します。

FrameMaker 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。

- OpenText Documentum 7.2
- Microsoft SharePoint Server 2016、2013、2010
- Microsoft SharePoint Online
- DitaExchange

FrameMaker 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できます。

注意: FrameMaker では、Microsoft SharePoint におけるクレームベースの認証をサポートします。

コネクターを設定する

FrameMaker が、Documentum、Microsoft SharePoint、および DitaExchange との統合を可能にするコネクターを提供する方法について説明します。

デフォルトファイルバージョンを設定する

FrameMaker を使用して、Documentum、Microsoft SharePoint または DITAExchange 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管理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で、**編集 > 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。

Documentum コネクターを設定および構成する

リポジトリマネージャー表示の設定

1) FrameMakerで、**編集 > 設定**をクリックします。
2) **CMS > Documentum**で、**隠しオブジェクトの表示**を選択して、リポジトリマネージャーで隠しファイル（リポジトリに含まれる）を表示しますウィンドウ。
3) **プライベートキャビネットの表示**を選択して、*リポジトリマネージャ*ウィンドウにプライベートキャビネット（リポジトリに含まれる）を表示します。
4) 「**OK**」をクリックします。

Powerlink SDK をダウンロードする

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

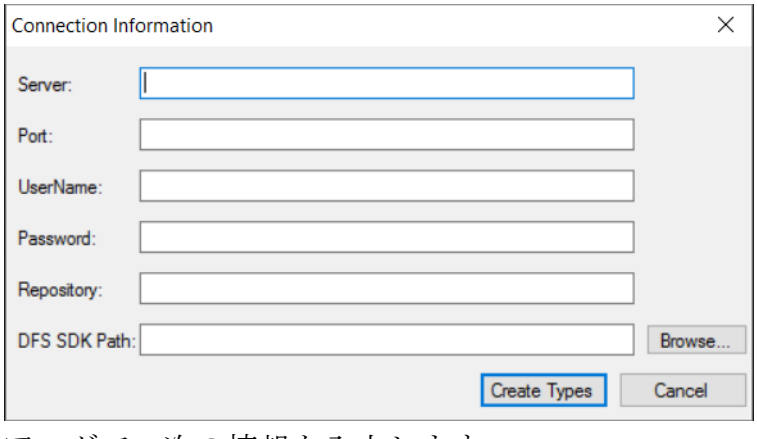
1) EMC コミュニティネットワークから、DFS （Documentum Foundation Services） SDK をダウンロードします。
2) zipファイルを解凍します。
3) FrameMakerで、**編集 > 設定**をクリックします。
4) **CMS > Documentum > DFS SDK Path**で、**参照**をクリックします。

5) *フォルダーの参照*ウィンドウで、SDK（emc-dfs-sdk-6.5など）フォルダーに移動します。
6) *フォルダの参照*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 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 を再起動します。

.dar ファイルを使用して、FrameMaker のタイプをサーバーで追加する

FrameMaker でサポートされているファイルタイプで操作を行うには、.darファイルを使用して、コンテンツサーバーで FrameMaker のタイプとフォーマットを追加する必要があります。FrameMaker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。

1) 次の場所から.darファイルをダウンロードし、それを使用してサーバーにFrameMakerタイプを追加します。
   www.adobe.com/go/learn_fm_dar_file_en
2) FrameMaker に付属している.dar ファイルインストールユーティリティを実行します。このユーティリティのデフォルトの場所は、<Fm-install-location>¥FmDctmSetup.exe です。
   注意: EMC Documentum Composer に付属しているデフォルトの darinstaller.exe ユーティリティを使用することもできます。
3)



4) [接続情報]ダイアログで、次の情報を入力します。
   ***サーバー**：Documentumサーバーのパス。*
   ***ポート**：Documentum サーバーがリスンするポートの番号を指定します。デフォルト値は 1489 です。*
   ***ユーザー名とパスワード**：.dar ファイルをインストールするための管理者権限を持つユーザーのユーザー名とパスワードを指定します。*
   ***リポジトリ**：.dar ファイルのインストール先となるリポジトリの名前を指定します。*
   ***DFS SDK パス**：DFS（Documentum Foundation Services）SDK のパスを指定します。*
5) **「タイプを作成」**をクリックします。

Documentum サーバーの Adobe FrameMaker DITA アプリケーションを設定する

FrameMaker 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

接続マネージャーダイアログを使用して Adobe FrameMaker からコンテンツ管理システムに接続する方法を理解する

1) FrameMakerで、**CMSファイル接続マネージャー > > を選択します。**
2) Adobe Experience Manager、DITAExchange、Documentum、Microsoft SharePoint、または SharePoint Online から接続タイプを選択してください。
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 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が選択されたサーバーのコンテンツを一覧します。

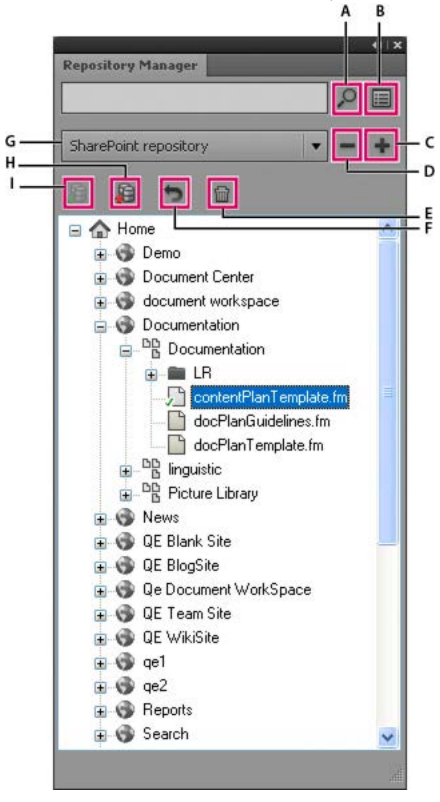
リポジトリマネージャーを使用する

FrameMakerリポジトリマネージャの使用方法を学びます。

ファイル > 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 **B.** 詳細検索を実行 **C.** 接続を追加 **D.** 接続を閉じる **E.** 校閲ポッドを開く **F.** 削除 **G.** チェックアウトを取り消す **H.** アイテムをチェックアウト **I.** アイテムをチェックイン **J.** リポジトリを選択

ファイルとフォルダーをアップロードする

Documentum、Microsoft SharePoint、Microsoft SharePoint Online、または DitaExchange の各サーバーにファイルとフォルダーをアップロードする方法について説明します。

ファイルをアップロードする

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。
DitaExchange コネクターは、マップとトピックの 2 種類のカスタムドキュメントライブラリをサポートしています。

注意: Documentum または Microsoft SharePoint を使用している場合、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) 「リ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（ステップ2）または閉じているファイル（ステップ3）のアップロードを選択できます。

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) **ファイル > CMS > アクティブドキュメントのアップロード**を選択します。
      CMSアイテムの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。
      - Microsoft SharePoint または DitaExchange 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の選択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) 「リ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。
   - Microsoft SharePoint または DitaExchange 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。
   フォルダの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でDocumentumキャビネット、フォルダー、ファイルを管理するなど、さまざまなリソースを管理する方法を学びます。

FrameMaker を使用すると、設定されている Documentum、SharePoint または DITAExchange 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。

Documentum キャビネット、フォルダーおよびファイルを管理する

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。

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。

Microsoft 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。

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 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。 *属性*ポッドが表示されます。

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。

ビューを更新する

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、**更新**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。
3) 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。*
4) 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。
5) 「OK」をクリックします。

注意: DitaExchange サーバーは、DITA ファイルで HTTP 参照を完全な HTTP パスとして保持します。ファイルのチェックアウト時、このコネクターは依存関係の HTTP パスをサポートするための特別処理を行います。HTTP パスを参照先とするリンク付き画像を含む DITA トピックファイルをチェックアウトすると、参照画像もチェックアウトされます。

注意: また、HTTP パスを参照先とするリンク付き画像を含む DITA トピックファイルのチェックアウトをキャンセルすると、参照画像のチェックアウトもキャンセルされます。

ファイルをチェックインする

1) *リポジトリマネージャ*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。 Microsoft SharePoint または DitaExchange 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。

注意: DitaExchange サーバーは、DITA ファイルで HTTP 参照を完全な HTTP パスとして保持します。ファイルのチェックイン時、このコネクターは依存関係の HTTP パスをサポートするための特別処理を行います。HTTP パスを参照先とするリンク付き画像を含む DITA トピックファイルをチェックインすると、参照画像もチェックインされます。

ファイルを管理する

FrameMaker 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。

注意: DitaExchange サーバーは、DITA ファイルで HTTP 参照を完全な HTTP パスとして保持します。ファイルを読み取り専用モードで開く際、このコネクターは依存関係の HTTP パスをサポートするための特別処理を行います。HTTP パスを参照先とするリンク付き画像を含む DITA トピックファイルを開くと、参照画像も読み取り専用モードで開きます。

ファイルを削除する

右クリックし、**削除**を選択します。

ファイルのすべてのバージョンを削除するには、**すべてのバージョンを削除**を選択します。

様々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。

ビューを更新する

右クリックし、**更新**を選択します。

ファイルを検索する

構成済みのDocumentum、Microsoft SharePoint、およびDitaExchangeリポジトリで基本的な検索と高度な検索を実行する方法を学習します。

FrameMaker では、設定された Documentum、Microsoft SharePoint、および DitaExchange 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

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*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。

結果が検索結果ウィンドウに表示されます。

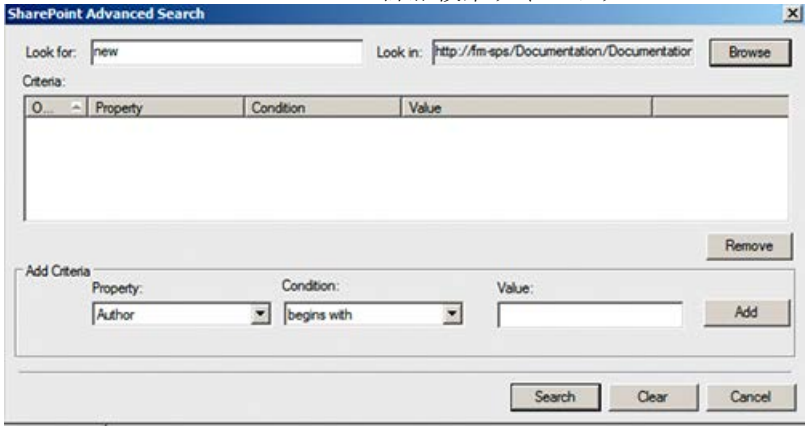
注意: 通常検索は、リポジトリ内の選択されたアイテムを検索します。選択されたアイテムが最上位のコンテナである場合は、メインコンテナ内のすべてのファイルとサブコンテナが検索されます。

Microsoft SharePoint または DitaExchange での詳細検索

Microsoft SharePoint または DitaExchange リポジトリに対して詳細検索を行うには、次の操作を実行します。

1) *リポジトリマネージャ*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。

Microsoft SharePoint の詳細検索ウィンドウ



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（**作成者**など）、関連条件（=など）を選択し、値（Jones など）を指定して、条件を作成します。
      「追加」をクリックします。
   b) 演算子（**AND** または **OR**）、プロパティ（**ファイルの種類**など）、条件（=など）を選択し、値（PDF など）を指定して、別の条件を作成します。
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。

DitaExchange で属性別にファイルをフィルタリングする

DitaExchangeコネクタを使用すると、*ファイルの参照*および*ファイルを開く*ダイアログでファイルをフィルタリングできます。使用可能なファイルの属性のいずれかを使用してこれらのダイアログボックスに表示されるファイルをフィルターできます。例えば、ファイルタイプまたは作成者でファイルをフィルタリングできます。ファイル数の多いリストでは、絞り込みがで

きるため、ファイルを見つけやすくなります。

1) *リポジトリマネージャ*で、リストまたはフォルダを右クリックし、**ファイルの参照**を選択します。
2) *ファイルの参照*ダイアログには、選択したリストまたはフォルダ内のファイルのリストが表示されます。

   このリストには、各ファイルごとに、ビューが示すすべての関連属性も表示されます。

   重要: DITAExchange で、DITAExchange サーバー上のファイルに関連付けられている属性を更新する場合、属性はファイル参照ダイアログまたはファイルを開く*ダイアログ*で動的に*更新*されます。この動作は、DitaExchange 特有のものです。
3) 特定の属性を使用してファイルのリストをフィルターするには、属性のタイトルの上にマウスポインターを置きます。

   タイトル名の右側にポップアップ矢印が表示されます。
4) ポップアップ矢印をクリックします。

   フィルター - <Attribute name> ダイアログが表示されます。
5) *[ファイルの参照]* ダイアログでファイルのフィルターを定義するには、次のいずれかを実行します。
   - リストでエントリの左にあるチェックボックスを使用します。例えば、上のダイアログでは、他の 2 つのオプションのチェックボックスをオフにすることで、管理者が変更したファイルのみを表示するように、リストをフィルターすることもできます。
   - テキストボックスに入力したテキストを使用してリストをフィルターします。例えば、ad と入力すると、テキストに ad が含まれるエントリでリストがフィルターされます。
6) 「**OK**」をクリックします。

   ファイルの一覧は、フィルターダイアログで設定した条件に基づいてフィルターされます。

   ファイルの参照ダイアログでは、フィルターが適用される属性タイトルの右側にアスタリスクが表示されることに注意してください。

   重要: 特定のリストやフォルダーに適用されたフィルターは、現在の DitaExchange セッションで保持されます。これは、*[ファイルの参照]* ダイアログで特定のリストまたはフォルダを探すと、ファイルリストは以前に適用した条件でフィルタリングされます。

適用されているフィルターをクリアする

*ファイルの参照*ダイアログで適用したフィルターは、次の2つのレベルでクリアできます。

- 特定の属性に適用されたフィルター

- すべての属性に適用されたフィルター

1) *リポジトリマネージャ*で、リストまたはフォルダを右クリックし、**ファイルの参照**を選択します。
   ファイルの参照ダイアログで、一部の属性タイトルの右側に表示されるアスタリスクに注目してください。これは、フィルターが適用されている属性にインジケーターとしてコネクターによって提供されます。
2) 特定の属性のフィルターをクリアするには、属性のタイトルの上にポインターを置き、ポップアップ矢印をクリックします。
3) *フィルター-<属性名>*ダイアログで、**フィルターのクリア**をクリックします。
4) フィルターは*ファイルの参照*ダイアログのファイルリストからクリアされます。
   属性のタイトルの右側にあったアスタリスクが表示されなくなっていることを確認します。
5) すべての属性に適用されているフィルターをクリアするには、*ファイルの参照*ダイアログで、**すべてのフィルターをクリア**をクリックします。

Documentum での詳細検索

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*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。
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（タイトルなど）、条件（始まるなど）を選択し、キーワード（例えば、Troubleshooting）を指定して、条件を作成します。
      「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

Microsoft SharePoint または Documentum の独自の要件にカスタム CMS 属性を追加する方法について説明します。

Microsoft 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でカスタム属性をサポートできます。 Documentum または Microsoft SharePoint CMS に存在する FrameMaker のカスタム

属性を追加することができます。Microsoft SharePoint の FrameMaker CMS 環境設定で、次の属性タイプを追加できます。

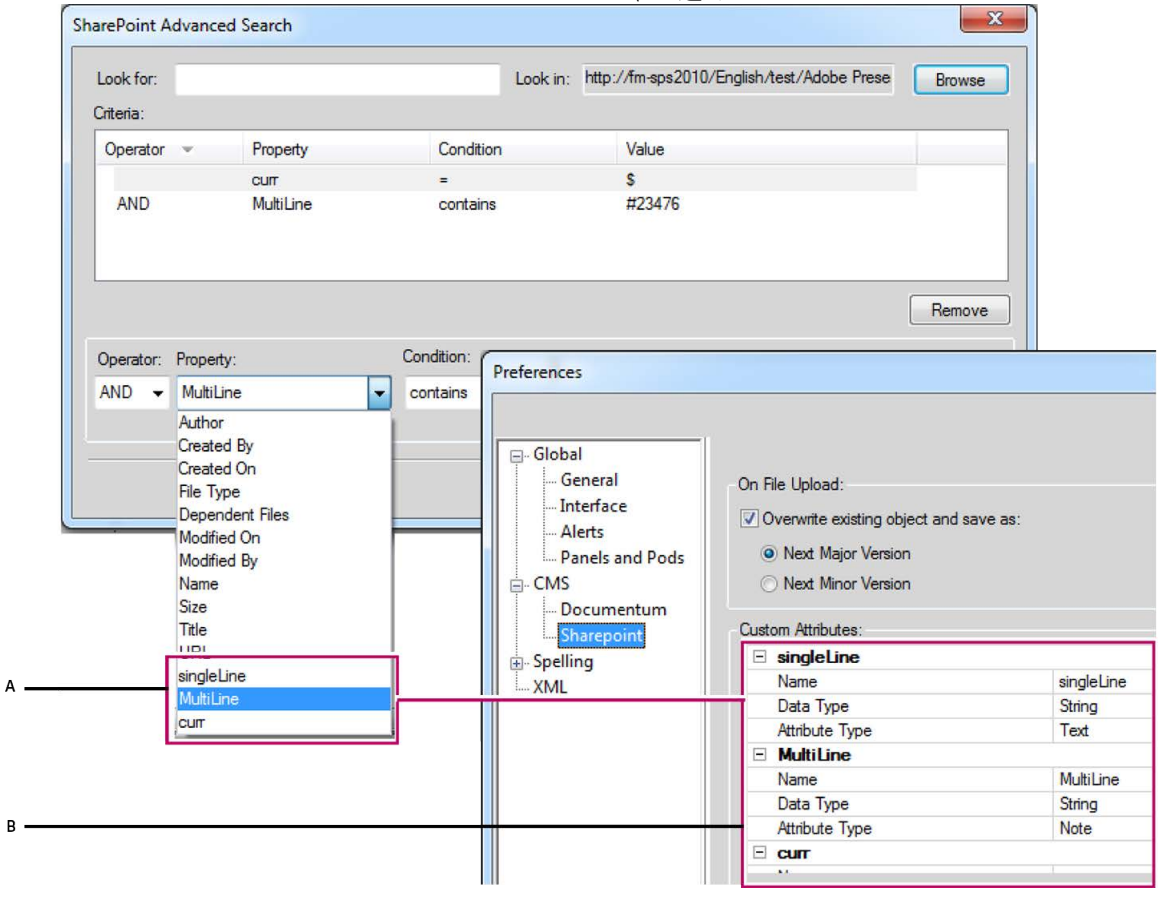
- テキスト
- 注意
- 数値
- 通貨
- Integer
- ブール値
- 日時
- ルックアップ
- 選択
- URL
- ユーザー

Documentum の次のデータタイプを追加できます。

- ブール値
- Integer
- 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。

Microsoft 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 B. FrameMaker でのカスタムプロパティの追加 (SingleLine、MultiLine、curr)

Documentum にカスタムプロパティを追加する

Documentum にカスタムプロパティを追加するには次の手順を実行します。

1) 「環境設定の編集」を選択します。 >
2) *Preferences*ダイアログで、**CMS**を展開し、**Documentum**を選択します。
3) **属性のリスト**に、新しいプロパティの名前を入力し、**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。

Microsoft SharePoint にカスタムプロパティを追加する

SharePoint にカスタムプロパティを追加するには次の手順を実行します。

1) 「環境設定の編集」を選択します。 >
2) *環境設定*ダイアログで、**CMS**を展開し、**Microsoft SharePoint**を選択して、次のように入力します。

名前： *新しいプロパティの名前を入力します。*

データタイプ： *新しいプロパティのデータタイプとして、Boolean、Date、Double、Integer、または String を入力します。*

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。

WebDAV

WebDAVサーバーとWebDAV URLについて、またFrameMakerでWebDAVを使用して、どのようにしてコラボレーションする方法について説明します。

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 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 では、WebDAV サーバー上にある XML ファイル、FrameMaker 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の詳細についてはhttp://www.webdav.orgwww.webdav.org.

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 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。

WebDAV の概要

WebDAV を使用する方法と、参照 URL を使用する利点について説明します。

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

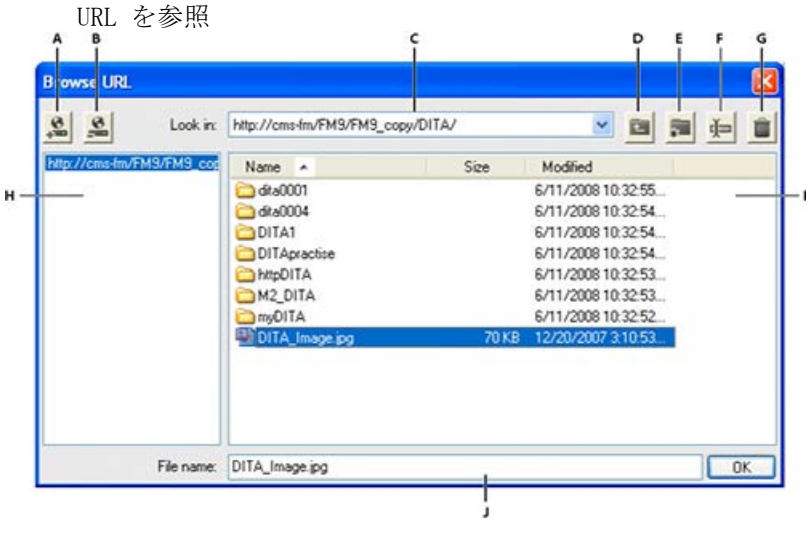
- 明示的にサーバーの接続をセットアップする必要はありません。
- ファイルをダウンロードするとき、参照先画像のようなリンクされ、関連付けられたすべてのファイルを明示的にダウンロードする必要がありません。
- 図式、DTD、またはEDDなど、.xmlに関連するブックコンポネントやファイルを全てダウンロードする必要はありません。
- 明示的にファイルを更新したり、アップロードしたりする必要がありません。 ファイルは、保存するときに自動的にサーバーで更新され、閉じるときにサーバーにチェックインされます。

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 ワークフローに統合されています。

FrameMaker での WebDAV URL を参照ワークフローの使用

FrameMaker で URL を参照ワークフローを使用する方法と、WebDAV で様々なファイルやフォルダーを管理する方法について説明します。

「URLの参照」ダイアログボックスは、ウエルカム画面の「URL参照」ボタンおよびファイル管理に関連する、いくつかのダイアログからアクセス出来ます。



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する 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する 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

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タイプの FrameMaker ファイルを開くことができます。 これらのファイルのタイプには、.fm,,.ブック,.mif,.xml,.データマップ, および.ブックマップ。また、テキストファイル、RTF のような Microsoft Office ファイル形式および QuarkXPress 文書を開くこともできます。

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。 すべての FrameMaker 形式でファイルを保存することができます。

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。

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、
URLを参照して素早くアクセスできます。

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) サーバー接続を保存するには、**URL を保存**アイコンをクリックします。
4) サーバー接続用のニックネームを指定して「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。
保存されたサーバー接続を削除するには、**URL を削除**アイコンをクリックします。

WebDAV の環境設定を実行する

「環境設定の編集」を選択し、以下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。

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 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。

ドキュメントを作成、開く、取り込み、および保存する

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したり、開いたり、取り込んだたり、保存したりできます。

注意: 「環境設定」ダイアログボックスで、「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。

WebDAV サーバー上にドキュメントを作成するには、次の手順を実行します。

1) 「新しい文書ファイル」を選択し、「URL参照」アイコンをクリックします。 > >
2) 右パネルからサーバー名を選択するか、サーバーの HTTP パスを指定します。
3) ファイル名を指定します。
4) 「**OK**」をクリックします。

WebDAV サーバーで、DITA トピック、ditamap または bookmap を作成するには、次の手順を実行します。

1) 「DITA新規DITAファイル」を選択し、メニューから任意のオプションを選択します。 >
2) 新しいファイルダイアログボックスで **URL を参照**アイコンをクリックし、WebDAV サーバー上に DITA ファイルを作成します。

WebDAV サーバーから非構造化 FrameMaker ファイルを開くには、次の手順を実行します。

1) 「ファイルを開く」を選択し、「URL参照」アイコ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、ファイルをダブルクリックして開きます。または、ファイルの完全なHTTPパスを指定し、「開く」をクリックします。

WebDAV サーバーから DTD を開くには、次の手順を実行します。

1) 「構造体DTDオープンDTD」を選択し、「URL参照」アイコ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、ファイルをダブルクリックして開きます。**または、DTDファイルの完全なHTTPパスを指定して「開く」をクリックします。**

WebDAV サーバーから XML スキーマを開くには、次の手順を実行します。

1) 「構造体DTDオープンDTD」を選択し、「URL参照」アイコ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、ファイルをダブルクリックして開きます。
   *または、スキーマファイルの完全な HTTP パスを指定し、**「開く」**をクリックします。*

Web DAVサーバーにファイルを保存するには：Web DAVサーバーに変更内容に自動的にアツプロードすることができます。
これを行うには、環境設定ダイアログボックスで「保存時にHTTPファイルを変更する」オプションを選択したことを確認します。

1) 「ファイル保存」を選択し、「URL参照」アイコンをクリックします。 >
2) 右側のパネルからサーバー名を選択しフォルダに移動して「保存」をクリックします。

DTD を保存するには、次の手順を実行します。

1) 「構造体DTDオープンDTD」を選択し、「URL参照」アイコンをクリックします。 > >
2) 右側のパネルからサーバー名を選択し、フォルダ「に移動して「保存をクリックします。

WebDAV サーバーからファイルを取り込むには、次の手順を実行します。

ファイルを取り込むには：

「ファイルの取り込みファイル」を選択し、「URL参照」アイコンをクリックします。>>

DTD を取り込むには：

「構造体DTDオープンDTD」を選択し、「URL参照」アイコンをクリックします。 > >

スキーマを取り込むには：

「構造図、取り込み図」を選択し、「URL参照」眼魂をクリックします。 > >

CSS ファイルを取り込むには：

「構造、CSSスタイルを取り込む」を選択し、「URL参照」眼魂をクリックします。 >

Web DAVサーバーから開いたファイルを閉じるには：初期設定ではファイルを閉じると、そのファイルは自動的にチェックインされます。

テンプレートをブックフォルダーに関連付ける（WebDAV）

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) ブックウイ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」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。

FrameMaker におけるスクリプト

ExtendScript スクリプトを作成および実行して、繰り返し作業を自動化する方法について説明します。

作成者と発行者が定期的に実行するタスクには、さまざまなものがあります。こうした繰り返し実行するタスクは、FrameMaker の強力な ExtendScript を使用して、簡単に自動化することができます。

このトピックの内容:

- *スクリプトとは*
- *スクリプトを使用する理由*
- *スクリプトの基礎*
- *スクリプトの作成*
- *スクリプトの実行*

スクリプトとは

スクリプトは、Adobe FrameMaker 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 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 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。

スクリプトの作成

FrameMakerには、拡張スクリプトツールキット（ESTK）を使用してスクリプトを簡単に作成できるメニュー項目が用意されています。
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 内からスクリプトを実行します。

スクリプトの実行

FrameMaker には、スクリプトを簡単に実行できるメニュー項目が用意されています。
スクリプトを実行するには、次の操作を行います。

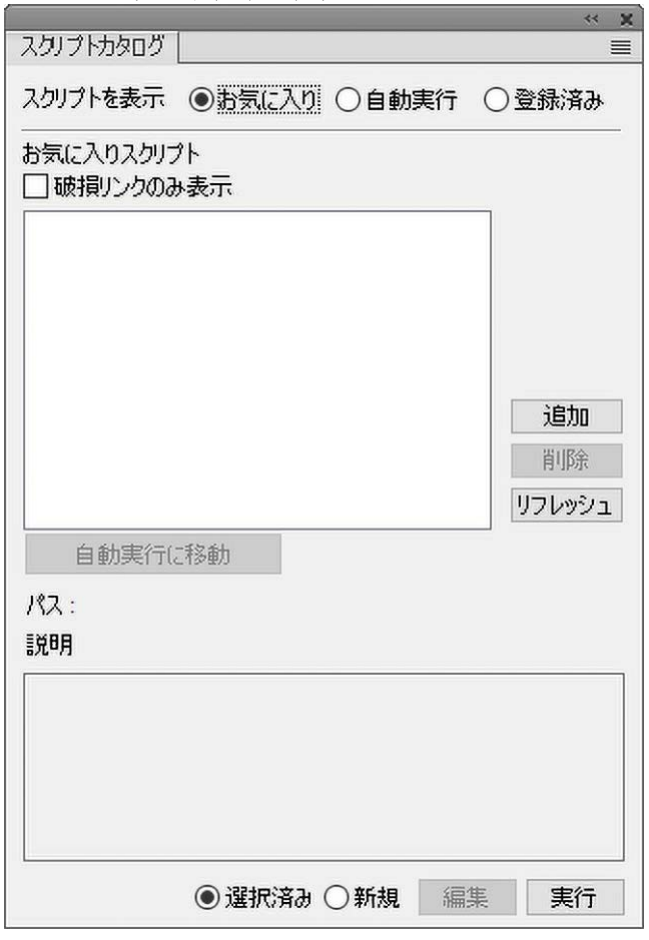
1) **ファイル > スクリプト > 実行**をクリックします。 *スクリプトを選択…* ダイアログが表示されます。
2) *スクリプトを選択…* ダイアログで、ファイルリストに表示するスクリプトの種類（*.jsx、 *.js、 *.jsxbin）を選択します。
3) 実行するスクリプトを選択します。
4) **「開く」**をクリックします。スクリプトが FrameMaker 内から実行されます。

スクリプトの管理

FrameMaker でスクリプトを管理する方法を理解する。

FrameMaker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。

スクリプトライブラリのカタログ



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。

- <Fm_install_location>¥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。

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**「破損リンクのみ表示」**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 Toolkit の使用

拡張スクリプトツールキット（ESTK）を使用して、FrameMaker でスクリプトを開発およびデバッグする方法について説明します。

FrameMaker 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。

付録

FrameMaker のキーボードショートカット、Adobe FrameMaker でコンテンツを編集する方法について説明します。

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：
ctrl
+
z
は、「Ctrl」キーと「z」キーを同時に押すという意味です。
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：
esc
m
p
「Esc」キー、「m」キー、「p」キーの順に押して放すという意味です。

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 ← キー
esc	表示されたキー esc
ctrl	表示されたキー ctrl 、 Control
alt	表示されたキー alt

表記	ショートカットキー
shift	表示されたキー shift
F2	表示されたファンクションキー F2 が再パブリッシュされます。
space	スペースバー
+	+（プラス）が表示されたキー
-	-（ハイフン）が表示されたキー
.	.（ピリオド）が表示されたキー
,	,（コンマ）が表示されたキー
0	0（数字の 1）が表示されたキー
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。ショートカットに大文字が表示されている場合は、
shift
その文字を入力する際にそのキーを使用します。
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,
shift
+
↓
を選択します。次のどちらを使用しても
ctrl
+
n
、
shift
+
↓
同じ動作ができます。

キーボードショートカットシーケンス	動作
esc shift + t r	次のキーを連続して押して離します。 esc キー、大文字の T、小文字の r。
ctrl + e	ショートカットキー ctrl を押しながら e を入力
ctrl + shift + -	ショートカットキー shift および ctrl a を入力 -

ファンクションキー

次の表に、ファンクションキーを押すか、ファンクションキーと
ctrl
、
shift
、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	標準テキスト	中央揃え		
F3	下線	下揃え	上線	
F4	太字		重ねて表示	終了
F5	斜体		並べて表示	
F6	最後の操作を繰り返す			
F7	コマンド検索を開く			

キー	関数	ctrl	shift	alt
F8	文字書式を入力して選択		ダイアログボックスの設定を「そのまま」に変更	
F9	段落書式を入力して選択	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
「削除」	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	マウスボタンを shift 押しながらクリックします。

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
最後に表示した開いている文書	ctrl + Tab
前ページ	esc p p Pg Up

ジャンプ先	キーボードショートカット
次ページ	esc p n Pg Dn
先頭ページ	esc p f alt + Pg Up shift キーを押しながら、**前ページ**ボタンをクリック
最終ページ	esc p l alt + Pg Dn shift キーを押しながら、**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	ショートカットキー alt + ctrl およびアクティブ領域をクリック
指定ページ	ショートカットキー ctrl + g または 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

ジャンプ先	キーボードショートカット
挿入ポイントのあるページ	ショートカットキー ctrl + g または 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**をクリックします。
語頭	ctrl + ←
語尾	ctrl + →
次の単語の語頭	esc b w
文頭	ctrl + Home
文末	ctrl + End
段落の先頭	ctrl + ↑
段落末	ctrl + ↓
次の段落の先頭	esc b p
列の先頭	ctrl + Pg Up
列の終わり	ctrl + Pg Dn

ジャンプ先	キーボードショートカット
フローの先頭	alt + shift + Pg Up
フロー末	alt + shift + Pg Dn
行頭	ctrl + Pg Up
行末	ctrl + Pg Dn

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
ファイル名を変更	esc f e F2

タスク	キーボードショートカット
ブック更新	esc e shift + u esc f g
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

タスク	キーボードショートカット
すべての FrameMaker ファイルを選択	esc e shift + a shift + f
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

タスク	キーボードショートカット
「ブックを出力」	esc f p ctrl + p
「ブックで選択したファイルを出力」	esc f shift + 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
FrameMaker に付属のテンプレートを使用してヘルプを表示	ショートカットキー ctrl + n 次に **標準テンプレートを検索**をクリックします。

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

開く	キーボードショートカット
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、 **ファイル > ブック内のファイルをすべて開く** をメニューからを選択します。
MIF ファイルまたは MML ファイルをテキストとして開く	ショートカットキー ctrl 次に、 **開く** ダイアログボックスで *開く* をクリック

保存して閉じる

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 **ファイル > 開いている全ファイルを保存** をメニューから選択します。
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 **ファイル > ブック内の全ファイルを保存** をメニューから選択します。

タスク	キーボードショートカット
開いているすべてのファイルを閉じる	esc f shift + c または **ファイル > 開いている全ファイルを閉じる** をメニューから選択します。
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 **ファイル > ブック内の全ファイルを閉じる** を押してメニューから選択します。

取り消し・やり直し

タスク	キーボードショートカット
FrameMaker のコマンドを取り消し	esc
FrameMaker のコマンドをやり直し	esc e u ctrl + z

文書のナビゲート

参照先	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

参照先	キーボードショートカット
先頭ページ	esc p f alt + Page Up または**前ページ**ボタンをクリック
最終ページ	esc p l 、 alt + Page Down または、**次ページ**ボタンをクリックします。
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

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

ズーム	キーボードショートカット
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	ショートカットキー ctrl + alt および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 k

タスク	キーボードショートカット
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

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

文字名	グラフィック	バックスラッシュシーケンス
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
フローリン	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	˝	¥&
ハイフン（任意）	-	¥-
ハイフン（非分離）	-	¥+
OE 合字	Œ	¥ shift + o shift + e
oe 合字	œ	¥oe
パーミル	‰	¥%
ベース引用符（一重）	‚	¥ ,
ベース引用符（二重）	„	¥g

文字名	グラフィック	バックスラッシュシーケンス
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		¥_（下線符号）
Tab		¥t
商標記号	™	¥ shift + t shift + m
Y ダイアラシス	Ÿ	¥ shift + y :

ウィンドウの操作

任意の FrameMaker 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
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
	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
段落書式ウィンドウ	esc shift + f i p

表示してアクティブ化	キーボードショートカット
文字書式ウィンドウ	esc shift + f i o
コンディショナルテキスト	esc shift + f i o
	esc shift + f i r
「基本」	esc shift + f i t
を置きます	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	tab
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	return
アクティブなボタンをクリック	space
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	space

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	↑
次のメニューアイテムに移動	↓
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	↑
リスト内の次のアイテムに移動	↓
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

文書のデザイン

マスターページとリファレンスページ

タスク	キーボードショートカット
マスターページやリファレンスページの名前を変更（マスターページまたはリファレンスページの表示中）	esc p shift + n
マスターページを作成（ボディページまたはマスターページの表示中）	esc o m p esc p m

ページレイアウト

タスク	キーボードショートカット
ページレイアウトを更新（ボディページの表示中）	esc o u p

書式をブックファイルに取り込む

タスク	キーボードショートカット
別の文書から書式を取り込む	esc f i o

横見出し

タスク	キーボードショートカット
横見出しのオン／オフ	esc j p shift + s

テキストフロー

タスク	キーボードショートカット
挿入ポイントの下のテキスト枠を分割	esc shift + c shift + s

タスク	キーボードショートカット
フロー内の前の枠から挿入ポイントを含むテキスト枠を切断	esc shift + c shift + p
フロー内の次の枠から挿入ポイントを含むテキスト枠を切断	esc shift + c shift + n
フロー内の前後の枠から挿入ポイントを含むテキスト枠を切断	esc shift + c shift + b
選択した 2 つのテキスト枠を連結	esc shift + c shift + c

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 s または ctrl *スペルチェッカー* ダイアログボックスで **チェック開始** を押してクリック
文書全体をチェック	esc l e
現在のページをチェック	esc l p
単語をチェック	esc l c w
単語をユーザー辞書に追加（登録）	esc l a p
単語を文書辞書に追加	esc l a d
単語を自動修正に追加	esc 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 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 x d
自動修正単語を消去	esc 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 shift + o
辞書機能ダイアログボックスを表示	esc l c d
不明な単語のファイルを作成	esc l b
再チェックするすべての段落をチェック	esc l r
Show a word’s - ation	esc l -
Re - ate a document	esc 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

HTML と PDF の書き出し

タスク	キーボードショートカット
書式の適用と作成	esc f t f
HTML 設定ダイアログボックスを開く	esc f t h

タスク	キーボードショートカット
PDF 設定ダイアログボックスを開く	esc o d a

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

描画

ツール	キーボードショートカット
円弧	esc 1 a
グラフィック枠	esc 1 m
Adobe フリーハンド	esc 1 f
前回使用したツール	esc 1 1
線	esc 1 l
オブジェクトの選択	esc 1 o

ツール	キーボードショートカット
楕円	esc l e
多角形	esc l p g
折れ線	esc l p l
長方形	esc l r
角丸長方形	esc l shift + r
自動選択	esc l s
テキスト枠	esc l t f
テキスト行	esc l t l
垂直線、水平線、対角線	ショートカットキー shift 線を描画
正方形	ショートカットキー shift 長方形を作成

ツール	キーボードショートカット
円	ショートカットキー shift 楕円を作成
弧線（中心角 180 度以上）	ショートカットキー shift 弧線を描画
ツールパレットを表示	esc 1 w esc g shift + t
使用後もツールをアクティブに維持	ショートカットキー 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	ショートカットキー 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 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 + p

変更後のパターン	キーボードショートカット
前の境界パターン（最初のパターンでは無効）	esc - 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 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 + f
前の塗りパターン（最初のパターンでは無効）	esc - 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 w
極太の線幅	esc 9 w
次の線幅	esc + w

変更後の線幅	キーボードショートカット
前の線幅	esc – 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 l d s
オブジェクトに破線のスタイルを適用	esc l d d
破線オプションダイアログボックスを表示	esc l d i
最初の破線パターンに変更	esc 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 + d
前の破線パターンに変更（最初のパターンでは無効）	esc – d

カラーの追加

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	ショートカットキー shift カラーポップアップメニューから色を選択
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	ショートカットキー alt + shift ツールパレットのカラーポップアップメニューから色を選択
カラー定義ダイアログボックスを表示	ショートカットキー 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	ショートカットキー 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	ショートカットキー esc v 次に番号

オブジェクトの編集

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	ショートカットキー ctrl テキストラインまたはテキストフレームをクリック
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）	ショートカットキー ctrl + を斜めにドラッグ
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「グラフィック」メニューから「オブジェクトの属性を選択」を選択

タスク	キーボードショートカット
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	ショートカットキー 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
変形ハンドルとコントロールポイントを追加	ショートカットキー ctrl 現在表示されている変形ハンドルとコントロールポイントを持つライン、ポリライン、ポリゴン、フリーハンドカーブをクリック

タスク	キーボードショートカット
変形ハンドルを削除	ショートカットキー ctrl 変形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 -ドラッグしてコピー）

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

整列させる位置	キーボードショートカット
下	esc j b ctrl + F3
左側	esc j 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 +
90 度回転（反時計回り）	esc g -
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
オブジェクトを基準の方向から前の方向に戻す	esc g 1

タスク	キーボードショートカット
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	ショートカットキー alt コーナーまたは変形ハンドルをドラッグ
回転を 45 度単位に固定	ショートカットキー alt コーナーまたは変形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

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 + del ctrl + x
コピー	esc e c ctrl + c
ペースト	esc e p ctrl + y ctrl + v
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置きたい場所をクリックし、 alt テキストの間を押してドラッグ

タスク	キーボードショートカット
文字の入れ替え	文字の間をクリックしてから押す ctrl + F9
単語を小文字に	alt + ctrl + 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	ダブルクリックしてドラッグ、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	ショートカットキー esc h s ショートカットキー ctrl + shift + end

タスク	キーボードショートカット
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	ショートカットキー esc shift + h shift + s ショートカットキー 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	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	del
単語の語尾まで削除	esc k f ctrl + del
行末まで削除	ctrl + shift + del

タスク	キーボードショートカット
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
(bullet)	ctrl + q %
† (dagger)	ctrl + q space
‡ (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 &

文字	キーボードショートカット
§ （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

文字	キーボードショートカット
（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 space m ctrl + shift + space

挿入	キーボードショートカット
en スペース	esc space n alt + ctrl + space

挿入	キーボードショートカット
ハードスペース	esc space h ctrl + space
特殊スペース	esc space 1
極細スペース	esc space t
非分離 –	esc – h
非表示 – ation symbol	esc n s
任意 –	esc – shift + d ctrl + –
強制改行	shift + return

アクセント	ショートカットキー esc 、次にこれを入力	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

アクセント	ショートカットキー esc 、次にこれを入力	その後に入力する文字	例
˜（チルダ）	~ （チルダ）	a、A、n、N、o、O	Ñ、ñ
¨（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

数式

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
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

コマンド	キーボードショートカット
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

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
γ	ctrl + alt + g	¥gamma
Δ	ctrl + alt + shift + d	¥Delta
δ	ctrl + alt + d	¥delta
ε	ctrl + alt + e	¥epsilon
ζ	ctrl + alt + z	¥zeta
η	ctrl + alt + h	¥eta
Θ	ctrl + alt + shift + q	¥Theta

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
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	¥Lambda
λ	ctrl + alt + l	¥lambda
μ	ctrl + alt + m	¥mu

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
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

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
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

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 + shift + f	¥Phi
ϕ	ctrl + alt + f	¥phi
φ	ctrl + alt + j	¥varphi
χ	ctrl + alt + x	¥chi
Ψ	ctrl + alt + shift + y	¥Psi
ψ	ctrl + alt + y	¥psi

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
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

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
$\bot$	ctrl + alt + 2	¥bot
...	ctrl + g .	¥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

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 + 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	’ 、 〃
数式を終了	return

分音符号

エレメント	キーボードショートカット
x'	`
x~	~
x¯	ctrl + g −

エレメント	キーボードショートカット
	ctrl + alt + shift + v
	ctrl + g ^
	.
	ctrl + g ~
	ctrl + g _
	ctrl + g →
	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
+	+	¥plus
–	– （オペランドの後）	

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
?x?	ctrl + m *	¥cross
?·?	ctrl + m .	¥cdot
?•?	ctrl + 8	¥bullet
書式を切り替え	ctrl + shift + t esc m T	
?/?	ctrl + alt + /	¥fract
?÷?	ctrl + m /	¥div
$\frac{?}{?}$	/	¥over
?=?	=	¥equal
≠?	ctrl + g =	¥uequal
?◊?	ctrl + j	¥jotdot

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
?,?	,	¥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 ,	¥ucomma
;?	;	¥セミコロン
¬?	ctrl + m n	¥neg
−	ctrl + −	¥minus
∓?	ctrl + m 1	¥mp

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 + q 1	¥pm
∇?	*〈バックスラッシュシーケンスを使用〉*	¥grad
$\nabla_?$?	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
$\square^2$?	ctrl + m 2	¥box2
∀?	ctrl + m m	¥forall
∃?	ctrl + m e	¥exist

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 + m t	¥therefore
?	ctrl + a esc m v l	¥atop （小文字 L）
? ?	ctrl + m ;	¥list esc m h l
??	*	¥times
|?|	ctrl + g | （縦線）	¥abs
??	esc m ^	
??	esc m ctrl + shift -	
??	ctrl + m ctrl + ^	

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 + m ctrl + shift -	
$\sqrt{?}$	ctrl + r	¥sqrt
$\sqrt[?]{?}$	ctrl + r （オペランドを追加）	
$?\times10^{?}$	ctrl + shift + e	¥sn
$?^{?}$	^	¥power
$?^{\dagger}$	ctrl + m d	¥dagger
$?!$	!	¥fact
$?^{*}$	ctrl + m s	¥ast
$\angle?$	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	

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
書式を切り替え	ctrl + shift + t 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	
[?]	[(左括弧)	
? }	{ (左波括弧)	
? |	| (縦線)	¥substitution
< ? >	ctrl + m <	¥dangle
|?|	ctrl + g | (縦線)	¥abs
(?	ctrl + m (	¥lparen

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 [（左括弧）	
{ ?	ctrl + m { （左波括弧）	
? |	| （バー）（オペランドを追加）	
|? >	ctrl + m k	¥ket
||?||	ctrl + m | （縦線）	¥norm
?)	)	¥rparen
?]	] （右括弧）	
? }	} （右波括弧）	
? |	| （バー）（オペランドを 2 つ追加）	
< ? |	ctrl + m b	¥bra

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 + q i	¥ceil
(?, ?)	ctrl + m shift + n	¥inprod
[?, ?]	ctrl + m shift + c	¥cmut
{ ?, ? }	ctrl + m shift + a	¥acmut
$\overline{?}$	_ （下線）	¥overline
〈 ? | ?〉	ctrl + m shift + c	¥bket
⌊?⌋	ctrl + q k	¥floor
$\binom{?}{?}$	ctrl + m h	¥choice

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
$\overbrace{xx}$	ctrl + m shift + d	¥downbrace
$\underbrace{xx}$	ctrl + m shift + p	¥upbrace
書式を切り替え	ctrl + shift + t esc m T	
括弧を削除	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 ~	¥sim

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 + l	¥subset
? ⊃ ?	ctrl + q shift + i	¥supset
? ← ?	ctrl + q ,	¥leftarrow
? → ?	ctrl + q .	¥rightarrow
? ↔ ?	ctrl + q +	¥lrarrow
? ⊥ ?	ctrl + m r	¥perp
? ≤ ?	ctrl + g <	¥leq
? ≥ ?	ctrl + g >	¥geq

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 :	¥equiv
? ≈ ?	ctrl + q ;	¥approx
? ⊆ ?	ctrl + q shift + j	¥subseteq
? ⊇ ?	ctrl + q shift + m	¥supseteq
? ⇐ ?	ctrl + q ¥	¥Leftarrow
? ⇒ ?	ctrl + q ^	¥Rightarrow
? ⇔ ?	ctrl + q [	¥LRarrow
? ∥ ?	ctrl + m p	¥parallel

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 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

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 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）	

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
$\frac{\partial^?}{\partial ?^?}$	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

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
$\lim_{?}^{?}$	ctrl + shift + l	¥lim
$\nabla^{2}?$	ctrl + m 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

コマンド	ショートカット
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	¥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

コマンド	キーボードショートカット
部分的因数分解	esc m u shift + f
「関数」	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
指数変換	esc m d d

コマンド	キーボードショートカット
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 c .
演算	esc m v e
代入	esc m v s

コマンド	キーボードショートカット
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 + ↑

タスク	キーボードショートカット
下へ 1 pt 移動	alt + ↓
左へ 1 pt 移動	alt + ←
右へ 1 pt 移動	alt + →
上へ 6 pt 移動	alt + shift + ↑
下へ 6 pt 移動	alt + shift + ↓
左へ 6 pt 移動	alt + shift + ←
右へ 6 pt 移動	alt + shift + →
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
中央	esc m a c
右	esc m a r
等号の左	esc m a +
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	←
右	→

移動	キーボードショートカット
分数の横から分子へ移動	↓

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	tab
選択範囲を拡大	space
左のエレメントを選択	←
右のエレメントを選択	→

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 + ←
右	shift + →
上	shift + ↑
下	shift + ↓
左側	ctrl + alt + ←
右側	ctrl + alt + →

移動	キーボードショートカット
式内の左	ctrl + shift + ←
式内の右	ctrl + shift + →

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 + ←
右のエレメント	ctrl + m ctrl + →

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

検索と置換

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

タスク	キーボードショートカット
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
検索と置換の設定ダイアログボックスの表示	esc f i s
検索	**テキスト文字列**
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）
極細スペース	¥i、¥st
検索	**テキスト文字列**
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	¥-

タスク	キーボードショートカット
非分離ハイフン	¥+
ハイフン禁止記号	¥_
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	| (バー)
1 文字	?
行頭	^
行末	$
括弧内の文字 *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]

ファンクションキー

キー	関数	Ctrl	Shift	Alt
F1	ヘルプ	上揃え		
F2	標準テキスト	中央揃え		
F3	下線	下揃え	上線	
F4	太字		重ねて表示	終了
F5	斜体		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	文字書式を入力して選択		ダイアログボックスの設定を**「そのまま」**に変更	

キー	関数	Ctrl	Shift	Alt
F9	段落書式を入力して選択	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	

階層構造エレメントを挿入

キー / キーアクション	ナビゲーション / アクションの種類
エレメント内にカーソルを配置し、Enter を押します	クイックカタログを表示します
→	選択したエレメント内で使用可能なエレメントを表示する
←	エレメントの 1 レベルの階層を非表示にする
tab	下にスクロール
shift + tab	上にスクロール
英字 / 英字の組み合わせ	1 英字または英字の組み合わせを入力してエレメントを選択する。 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

タスク	キーボードショートカット
マーカーの種類を指定するダイアログボックスを開く	esc e m t

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

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／文書	esc f n ctrl + n
新規／ブック	esc f shift + n

タスク	キーボードショートカット
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

タスク	キーボードショートカット
すべてを保存	esc f shift + s
URL を指定して	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／書式	esc f i o
取り込み／オブジェクト	esc f i b
取り込み／エレメント定義	esc f i e

タスク	キーボードショートカット
プリント	esc f p ctrl + p
プリント設定	ctrl + shift + p
送信	esc f m
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／書式の適用と作成	esc f t f
ユーティリティ／16 進数入力	win h

タスク	キーボードショートカット
ユーティリティ／文字パレット	win i
選択します	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

タスク	キーボードショートカット
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 + s
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
取り込み／書式	esc f i o
取り込み／エレメント定義	esc f i e

タスク	キーボードショートカット
選択ファイルをプリント	esc f shift + f
「ブックを出力」	esc f p ctrl + p
プリント設定	ctrl + shift + p
ユーティリティ／ブック比較	esc f b
選択します	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 + del
コピー	esc e c ctrl + c ctrl + ins
ペースト	esc e p ctrl + v shift + ins

タスク	キーボードショートカット
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／段落書式	esc e y p
特殊コピー／文字書式	esc e y c
特殊コピー／コンディショナルテキスト設定	esc e y d
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

タスク	キーボードショートカット
	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
	esc e i
参照を更新	esc e shift + u
履歴	ctrl + K esc e h

タスク	キーボードショートカット
自動スペルチェックオン / オフ	esc a u s
繰り返し	F6
リンク	esc e k
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 + del

タスク	キーボードショートカット
コピー	esc e c ctrl + c
ペースト	esc e p ctrl + v
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

タスク	キーボードショートカット
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
	esc e f ctrl + f

タスク	キーボードショートカット
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
生成ファイルを設定	esc f d
名前を変更	esc f e F2
削除	esc f x
「参照を自動更新しない」	esc e shift + s
ブック更新	esc e shift + u esc f g

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
目次	esc t o c
リスト／図	esc l o f
リスト／表	esc l o t
リスト／エレメントと段落	esc l o p
リスト／エレメントと段落（アルファベット順）	esc l o shift + p
リスト／マーカー	esc l o m
リスト／マーカー（アルファベット順）	esc l o shift + m

メニューコマンド	キーボードショートカット
リスト／参照	esc l o r
標準の索引（著者）	esc i x
索引／著者	esc i o a
索引／タイトル	esc i o s
索引／マーカー	esc i o m
索引／アイテム設定	esc i o r

エレメントメニュー

タスク	キーボードショートカット
エレメントを挿入	ctrl + 1
エレメントをラップ	ctrl + 2
エレメントを変更	ctrl + 3

タスク	キーボードショートカット
ラップ解除	esc + E + u
属性の編集	esc + E + A
名前空間	esc + E + N
結合	esc + E + m
一番下に追加	esc + E + M
分割	esc + E + s
エレメントを上位に移動	esc + E + P

タスク	キーボードショートカット
エレメントを下位に移動	esc + E + D
エレメントの表示を切り替え	esc + E + x
兄弟エレメントの表示をすべて切り替え	esc + E + X
前のエレメントと入れ替え	esc + E + T
次のエレメントと入れ替え	esc + E + t
前回のエレメントコマンドを実行	esc + e + e
次のエレメントに移動	esc + s + D

タスク	キーボードショートカット
前のエレメントに移動	esc + s + U
次の子エレメントに移動	esc + s + N
エレメントの先頭に移動	esc + s + S
エレメントの最後に移動	esc + s + E
エレメントの前に移動	esc + s + B
設定ファイルメーカーを起動	esc + C + F + M
属性表示オプション	esc + v + A

タスク	キーボードショートカット
使用可能なエレメントを設定	esc + E + O + C
新規エレメントオプション	esc + E + O + I

書式メニュー

メニューコマンド	キーボードショートカット
	（ショートカットキーはありません）
サイズ	（ショートカットキーはありません）
スタイル／標準	esc c p F2
スタイル／太字	esc c b F4 ctrl + b ctrl + shift + b

メニューコマンド	キーボードショートカット
スタイル／斜体	esc c i F5 ctrl + i
スタイル／下線	esc c u ctrl + u ctrl + shift + u
スタイル／二重下線	esc c d
スタイル／上線	esc c o
スタイル／取り消し線	esc c s ctrl + /
スタイル／改訂バー	esc c h ctrl + shift + h

メニューコマンド	キーボードショートカット
スタイル／上付き文字	esc c +
スタイル／下付き文字	esc c –
スタイル／スモールキャップ	esc c m ctrl + e
文字／書式	esc o c d ctrl + d
文字／カタログ	esc o c c
文字／デフォルト段落フォント	esc o c p
段落／書式	esc o p d ctrl + m ctrl + shift + m

メニューコマンド	キーボードショートカット
段落／カタログ	esc o p c
ページレイアウト／コラムのレイアウト	esc o c l
ページレイアウト／行のレイアウト	esc o l l
ページレイアウト／用紙サイズ	esc o p s
ページレイアウト／ページ設定	esc o p i
ページレイアウト／マスターページ設定	esc o m u
ページレイアウト／新規マスターページ	esc o m p
ページレイアウト／コラムレイアウトを更新	esc o u p
レイアウトをカスタマイズ／テキスト枠をカスタマイズ	esc o c f

メニューコマンド	キーボードショートカット
レイアウトをカスタマイズ／テキスト枠を連結	esc shift + c shift + c
レイアウトをカスタマイズ／前のコラムから切断	esc shift + c shift + p
レイアウトをカスタマイズ／次のコラムから切断	esc shift + c shift + n
レイアウトをカスタマイズ／前後のコラムから切断	esc shift + c shift + b
レイアウトをカスタマイズ／テキスト枠を分割	esc shift + c shift + s
レイアウトをカスタマイズ／ページ回転（時計回り）	esc p shift + o

メニューコマンド	キーボードショートカット
レイアウトをカスタマイズ／ページ回転（反時計回り）	esc p o
レイアウトをカスタマイズ／ページ回転を解除	esc p shift + o u
文書／合成フォント	esc o c o
文書／番号属性	esc o d n esc e n
文書／改訂バー	esc o b
文書／脚注属性	esc o f
文書／テキストオプション	esc o t o
文書／PDF 設定	esc o d a
文書／ルビ設定	esc o r

メニューコマンド	キーボードショートカット
ヘッダー・フッター／ページ番号	esc o h p
ヘッダー・フッター／ページ数	esc o h c
ヘッダー・フッター／日付	esc o h d
ヘッダー・フッター／その他	esc o h o

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
段落書式バー	esc V p a
テキスト書式バー	esc V t e
表書式バー	esc V t a

メニューコマンド	キーボードショートカット
オブジェクトの整列	esc V o a
オブジェクトプロパティバー	esc V o p
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

メニューコマンド	キーボードショートカット
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
マスターページ	esc v shift + m
リファレンスページ	esc v shift + r
カラー／表示	esc v c v
カラー／定義	esc v c d

メニューコマンド	キーボードショートカット
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
テキストの書式設定	esc V t e
表の書式設定	esc V t a
	esc V p a
オブジェクトの整列	esc V o a

メニューコマンド	キーボードショートカット
オブジェクトの属性	esc V o p
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

メニューコマンド	キーボードショートカット
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

メニューコマンド	キーボードショートカット
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／拡大	esc z i
ズーム／縮小	esc z o

メニューコマンド	キーボードショートカット
ズーム／デフォルト	esc z z
カラー／表示	esc v c v
カラー／定義	esc v c d
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
改ページ	esc s p b
アンカー枠	esc s a
脚注	esc s f

メニューコマンド	キーボードショートカット
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

メニューコマンド	キーボードショートカット
コンディショナルタグの書式を表示	esc shift + v shift + o s
コンディショナルタグの書式を隠す	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
同じコンディショナルタグを選択	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

メニューコマンド	キーボードショートカット
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

メニューコマンド	キーボードショートカット
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
目次	esc t o c
リスト／図	esc l o f
リスト／表	esc l o t

メニューコマンド	キーボードショートカット
リスト／エレメントと段落	esc l o p
リスト／エレメントと段落（アルファベット順）	esc l o shift + p
リスト／マーカー（アルファベット順）	esc l o m
リスト／マーカー	esc l o shift + m
リスト／参照	esc l o r
索引（標準）	esc i x
索引／著者	esc i o a
索引／タイトル	esc i o s
索引／マーカー	esc i o m

メニューコマンド	キーボードショートカット
索引／アイテム設定	esc i o r
独立ページを追加	esc s p a
ページを削除	esc s p d
フローから構造を削除	esc s s f

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 l w
グループ	esc g g
「グループ解除」	esc g u
前面へ出す	esc g f

メニューコマンド	キーボードショートカット
背面へ送る	esc g b
整列	esc g a
分配	esc g d
変形	esc g r
スムーズ	esc g s
スムーズ解除	esc g m
上下反転	esc g v
左右反転	esc g h
回転	esc g t
拡大・縮小	esc g z
多角形設定	esc g n
連結	esc g j

メニューコマンド	キーボードショートカット
オブジェクトの属性	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 + e + b
3D メニュー照明オプション	alt + g + e + l

メニューコマンド	キーボードショートカット
ファイルからの光	alt + g + e + l + l + l
光なし	alt + g + e + l + n
白色光	alt + g + e + l + w
昼光	alt + g + e + l + d

メニューコマンド	キーボードショートカット
明るい光	alt + g + e + l + b
原色の光	alt + g + 3 + l + p
夜間照明	alt + g + 3 + l + i
青い光	alt + g + 3 + l + u

メニューコマンド	キーボードショートカット
赤い光	alt + g + 3 + l + r
キューブの光	alt + g + 3 + l + c
CAD に最適化された光	alt + g + 3 + l + o
ヘッドランプ	alt + g + 3 + l + h

メニューコマンド	キーボードショートカット
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

メニューコマンド	キーボードショートカット
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

メニューコマンド	キーボードショートカット
実線	alt + g + 3 + r + 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

メニューコマンド	キーボードショートカット
イラストレーション	alt + g + 3 + r + d
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
「基本」	esc t d ctrl + t ctrl + shift + t
行書式	esc t r
罫線・塗り	esc t x
行・列を追加	esc t a
列のサイズを変更	esc t z
セル連結／セル連結を解除	esc t l
表に変換／段落に変換	esc t v
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／構造化アプリケーションを設定	esc f + shift + a alt + r + u
構造ツール／ユーティリティ	alt + r + l
構造ツール／ユーティリティ／構造化文書を変換	esc f + t + s alt + r + l + c

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／ユーティリティ／文書を構造化した形式に変換	esc f + t + d alt + r + l + d
構造ツール／ユーティリティ／現在の文書を構造化	esc f + t + shift + x alt + r + l + s

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／ユーティリティ／文書を構造化	esc f + t + shift + d alt + r + l + t
構造ツール／新規 EDD	esc f shift + d shift + n
構造ツール／エレメントカタログを EDD として書き出す	esc f shift + d shift + x
構造ツール／CSS スタイルを読み込み	esc f shift + d shift + j

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／エレメントコンテキストを表示	esc f shift + d shift + e
構造ツール／DTD を開く	esc f shift + d shift + o
構造ツール／DTD を取り込む	esc f shift + d shift + m
構造ツール／DTD として保存	esc f shift + d shift + s
構造ツール／スキーマを開く	esc f shift + d shift + y

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／スキーマを取り込み	esc f shift + d shift + z
構造ツール／アプリケーション定義を編集	esc f shift + d shift + a
構造ツール／アプリケーション定義を読み込み	esc f shift + d shift + r
構造ツール／新規読み書きルール	esc f shift + d shift + w
構造ツール／読み書きルールをチェック	esc f shift + d shift + c

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／構造化文書を解析	esc f shift + d shift + p
構造ツール／変換表を生成	esc f shift + d shift + g
構造ツール／CSS2 を生成	esc f shift + d shift + h

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 <mapi> map<i> は、クラス属性が map/map で始まり、1 から i までの値を持つエレメントを指します。	esc shift + n shift + m i

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 <topici> DITA>新規 DITA ファイル>新規 <concepti> DITA>新規 DITA ファイル>新規 <taski> DITA>新規 DITA ファイル>新規 <referencei> トピック<i> は、クラス属性が topic/topic で始まり、1 から i までの値を持つエレメントを指します。	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

メニューコマンド	キーボードショートカット
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

メニューコマンド	キーボードショートカット
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
統合	shift + F6
更新	ctrl + l

画面モード

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

タスク	キーボードショートカット
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

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	ショートカットキー ctrl テキストラインまたはテキストフレームをクリック
選択範囲を拡張または縮小	ショートカットキー 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）	ショートカットキー ctrl + shift 斜めにドラッグ
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

タスク	キーボードショートカット
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

表

表内での選択

選択	キーボードショートカット
セル	ショートカットキー ctrl セルをクリック
行	ショートカットキー ctrl 行の列（縦）の境界線をダブルクリック
列	ショートカットキー ctrl 行の（横の）境界線をダブルクリック
現在のセルの上のセル内のテキスト	esc t m u a
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

選択	キーボードショートカット
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 または ctrl セルをトリプルクリック
選択範囲を拡張または縮小	ショートカットキー ctrl + − 選択したい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

移動先	キーボードショートカット
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
左上のセル	esc t m shift + t

移動先	キーボードショートカット
セルの先頭	ctrl + Pg Up
セルの終わり	ctrl + Pg Dn
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

構造化文書のエレメントに相互参照を挿入します。	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 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
選択範囲の右に列を追加	esc t c r

タスク	キーボードショートカット
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	ショートカットキー 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

「基本」

表書式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
すべての設定を「そのまま」に変更	shift + F8
すべての設定を選択中の表に合わせて変更	shift + F9
前の属性ページを表示	Pg Up
次の属性ページを表示	Pg Dn
現在の属性のみ適用	ショートカットキー ctrl 「適用」をクリック

表書式

タスク	キーボードショートカット
現在の表書式をカタログおよび同じタグ名を持つすべての表に適用	esc t u t
罫線スタイルを編集ダイアログボックスを表示	esc t e

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	→
前の文字	←
語頭	ctrl + ←

移動先	キーボードショートカット
語尾	ctrl + →
次の単語の語頭	esc b w
行頭	home
行末	end
前の行	↑
次の行	↓
文頭	ctrl + home
文末	ctrl + end
次の文の先頭	esc b s
段落の先頭	ctrl + ↑
段落末	ctrl + ↓
次の段落の先頭	esc b p
列の先頭	ctrl + Pg Up
列の終わり	ctrl + Pg Dn

移動先	キーボードショートカット
フローの先頭	alt + shift + Pg Up
フロー末	alt + shift + Pg Dn
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 + →
前の文字	esc shift + h shift + c shift + ←
現在の単語と次の単語	esc h w esc shift + h w ctrl + shift + →

選択	キーボードショートカット
現在の単語と前の単語	esc shift + h shift + w ctrl + shift + ←
現在の文と次の文	esc h s esc shift + h s ctrl + shift + end
現在の文と前の文	esc shift + h shift + s ctrl + shift + home

選択	キーボードショートカット
現在の行と次の行	esc shift + h l esc h l
現在の行と前の行	esc shift + h shift + l
現在の段落と次の段落	esc h p esc shift + h p ctrl + shift + ↓
現在の段落と前の段落	esc shift + h shift + p ctrl + shift + ↑

選択	キーボードショートカット
挿入ポイントからのテキスト 1 行分	esc h d shift + ↓
挿入ポイントまでのテキスト 1 行分	esc h u shift + ↑
列の先頭まで	esc h t shift + Pg Up
列の終わりまで	esc h m shift + Pg Dn
フローの先頭まで	esc h g ctrl + shift + Pg Up
フローの終わりまで	esc h n ctrl + shift + Pg Dn

選択	キーボードショートカット
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
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

構造化文書のエレメントに相互参照を挿入します。	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

構造化文書のエレメントに相互参照を挿入します。	キーボードショートカット
文字の入れ替え	ctrl + F9
カット	esc e x ctrl + x shift + del
コピー	esc e c ctrl + 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。 次に alt コピーしたいテキストの上をドラッグします。

和文テキスト

構造化文書のエレメントに相互参照を挿入します。	キーボードショートカット
ルビを入力	esc s r
ルビ設定ダイアログボックスを表示	esc o r
和欧文字の合成フォントを定義する	esc o c o

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	del
単語の語尾まで	esc k f ctrl + del
行末まで	ctrl + shift + del

削除	キーボードショートカット
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 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

タスク	キーボードショートカット
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

テキストの書式設定

文字書式と段落書式

タスク	キーボードショートカット
すべての設定を「そのまま」に変更	shift + F8
すべての設定を選択中のテキストに合わせて変更	shift + F9
前の属性を表示	Pg Up
次の属性を表示	Pg Dn
現在の属性のみ適用	ショートカットキー ctrl 次に Applyをクリック

段落書式

選択中の段落または挿入ポイントのある段落の書式設定には、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 キーを押して段落書式を適用	esc q p F9 ctrl + 9

タスク	キーボードショートカット
段落を中央揃え	esc j c
段落を左揃え	esc j l
段落を右揃え	esc j r
段落を均等配置（左右）	esc j f
連結した、または段落内の書式を削除して現在の段落を列内に配置	esc j p n
現在の段落を段落内見出しに変更	esc j p r
現在の段落を横見出しに変更	esc j p s
現在の段落をすべての列に連結させる	esc j p t
現在の段落を横見出しと列に変更	esc j p shift + t
行間をシングルスペースに変更	esc j 1

タスク	キーボードショートカット
行間を 1.5 スペースに変更	esc j /
行間をダブルスペースに変更	esc j 2
行間を固定に変更（デフォルトフォントのサイズ+行送り）	esc j x
行間を自動に変更（最大のフォントサイズ+行送り）	esc j o
行間を 1 pt 増加	esc j + esc + 1
行間を 1 pt 減少	esc j – esc – 1
現在の段落タグを設定した段落と段落カタログの定義を現在の段落書式に適用（統一）	esc j shift + u
任意の位置で段落を開始	esc j shift + j
列の先頭で段落を開始	esc j shift + c

タスク	キーボードショートカット
ページの先頭で段落を開始	esc j shift + jp
左ページ先頭で段落を開始	esc j shift + l
右ページ先頭で段落を開始	esc j shift + r
オンにする - ation	esc j h
オフにする - ation	esc j n
前回の段落コマンドを実行	esc j j
段落カタログを表示	esc o p c
段落書式ダイアログボックスを更新	esc o p u
段落間隔ダイアログボックス	esc j w
任意の行間ダイアログボックス	esc j u

文字書式

選択中のテキストまたは入力するテキストの文字書式を変更するには、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 キーを押して文字書式を適用	esc q c F8 ctrl + 8
段落のデフォルトフォントに変更して、テキスト行のテキストから文字タグを削除	esc o c p
太字をオン / オフ	esc c b F4 ctrl + b ctrl + shift + b
斜体をオン / オフ	esc c i F5 ctrl + i

タスク	キーボードショートカット
下線をオン / オフ	esc c u F3 ctrl + u ctrl + shift + u
二重下線をオン / オフ	esc c d
特殊下線をオン / オフ	esc c 2
取り消し線をオン / オフ	esc c s ctrl + /
上線をオン / オフ	esc c o shift + F3
テキストを標準に変更	esc c p F2
上付き文字をオン / オフ	esc c +

タスク	キーボードショートカット
下付き文字をオン / オフ	esc c -
テキストをベースラインに配置	esc c =
テキストをスモールキャップに変更	esc c m ctrl + e
改訂バーをオン / オフ	esc c h ctrl + shift + h
ペアカーニングをオン / オフ	esc c k
指定した方向にテキストを 1 pt カーニング（100 %表示）	alt +矢印キー
指定した方向にテキストを 6 pt カーニング（100 %表示）	alt + shift +矢印キー
カーニングをすべて解除	alt + home
サイズを 1 pt 拡大	esc F5]
サイズを 1 pt 縮小	esc c [

タスク	キーボードショートカット
間隔を em スペースの 20 %縮小	esc [shift + d
間隔を em スペースの 20 %拡大	esc [shift + c
文字幅を 100 %に設定	esc [n
文字幅を 5 %単位で縮小	esc [c
文字幅を 5 %単位で拡大	esc [e
前回のフォントコマンドを実行	esc c c
詰めを切り替え	esc c t
文字カタログを表示	esc o c c

オブジェクトスタイル

動作	ショートカット
選択を維持したまま、すべてのプロパティを持つオブジェクトスタイルデザイナーを起動する オブジェクトのプロパティだけでオブジェクトスタイルデザイナーを起動します。オブジェクトスタイルデザイナーはオブジェクトスタイルを表示しません。 オブジェクトスタイルドロップダウンは無効です。	esc g o
選択したオブジェクトに関連するスタイルとともにオブジェクトスタイルデザイナーを起動します。	esc g i ctrl y
スタイルカタログを表します	esc g e

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

タスク	キーボードショートカット
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
コンディショナルタグの書式の表示を切り替え	esc v shift + o
同じコンディショナルタグ設定の挿入ポイントの前後のテキストを選択	esc v 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ナルタグを「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ナル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ナルタグを移動	タグをダブルクリック
コンディショナルタグを「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

コンディショナルタグ

選択中のテキストや、表の行のコンディショナル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ナルタグを適用	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ナルタグを削除	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

ビュー

参照先	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

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 + ↓
前のエレメントの前	esc s shift + u alt + ctrl + ↑

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親エレメントの前	esc s shift + b alt + ctrl + ←
次のエレメントの内容の開始位置	esc s shift + n alt + ctrl + →
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 + ↓

挿入ポイントを移動	キーボードショートカット
前のエレメント	esc h shift + p alt + ctrl + shift + ↑
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 + ←
1 エレメント上へ	alt + ctrl + shift + ↑

挿入ポイントを移動	キーボードショートカット
1 エレメント下へ	alt + ctrl + ↓
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 + ←
エレメントを挿入	esc shift + e i ctrl + 1

タスク	キーボードショートカット
エレメントをラップ	esc shift + e w ctrl + 2
エレメントのラップ解除	esc shift + e u
エレメントを変更	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

タスク	キーボードショートカット
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（括弧）の表示の切り替え	esc v shift + e

タスク	キーボードショートカット
エレメント境界（タグ）の表示の切り替え	esc v shift + t
文書の検証	esc shift + e v
構造図の表示	esc shift + e shift + 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
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 キーを押しながら左または右マウスボタンでコーナーハンドルまたは変形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

タスク	キーボードショートカット
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 k

文字セット

Adobe FrameMaker での文字セットのサポートについて理解する。

FrameMaker は Unicode 文字セットをサポートしています。また Unicode のサポートに UTF-8 エンコード形式を使用します。 Unicode 文字セットに関する情報は、 www.unicode.orgを参照してください。
FrameMaker 文書の作業では、Input Method Editor（IME）の対応言語を使用することで他言語の文字を挿入することができます。 次の操作で特定の文字を挿入できます。

- 文字パレットユーティリティ（**ファイルの選択 > ユーティリティ > 文字パレット**）
- Hex入力パレット（**ファイルの選択 > ユーティリティ > Hex入力**）
- Windows文字コード表ユーティリティ（**プログラムの選択 > アクセサリ > システムツール > 文字コード表**）

選択したフォントの文字グリフが使用不可能な場合は、FrameMaker はその箇所に疑問符（?）を表示します。ただし、FrameMakerは元のコードポイントを保持するため、正しいフォントを適用したときにそのグリフが表示されます。

重要: Symbol または Dingbats フォントで文字を入力するには、目的のフォントを選択し、文の内容を入力します。

一部の特殊文字は、MIF ドキュメントの文字名と異なる名称になっているため、そのような文字の場合はUTF-8のコードポイントを入力する必要があります。 詳細については、を参照してください。 FrameMakerMIFリファレンスガイドまた FDKプログラマーガイド。

FrameMakerはプログラム内部で、「¥x20」（*「コントロールコード」*と呼ばれる）以下のコードポイントを使用します。コントロールコードは周囲のテキストの書式設定を指定します。

キーボードショートカットサポート

Adobe FrameMaker のキーボードショートカットのサポートについて理解する。

標準文字セット

FrameMaker 9 以降では全てのキーボードショートカットがサポートされます。

Symbol および Dingbats 文字セット

FrameMaker 9 以降では 127 以下の 16 進数コードのキーボードショートカットがサポートされます。 FrameMaker 9 以降では、127 を超える 16 進数コードのキーボードショートカットはサポート*されません*。

注意: 詳しくは、「*標準文字セット*」と「*Symbol および Zapfdingbats 文字セット*」を参照してください。

キーシーケンスの使用

キーシーケンスを使用して、Adobe FrameMaker で特殊文字を挿入する方法について理解する。

多くの文字はキーシーケンスによって生成されます。 このキーシーケンスは、多くの場合 Ctrl、Esc またはメタキーを使用します。この文書ではキーシーケンスは次のように表記します。

例	動作
Ctrl + q	マウスボタンを Ctrl Ctrl キーを押しながら q が再パブリッシュされます。

例	動作
Ctrl + q Shift + a	マウスボタンを Ctrl を押しながら q 次に両方のキーを放し、その後 Shift キーを押しながら文字キー a を押します。 Shift を押しながら a が再パブリッシュされます。
Esc ~ Shift + a	押して放す Esc 押して放す ~ （チルダ）、次に押し続けます Shift を押しながら a が再パブリッシュされます。

Windows では、下記に説明するように ANSI 文字コードを使用して文書に文字を入力することもできます。

1) ロック

2) テンキーをアクティブにします。

3) Alt

4) キーを押しながら ANSI 文字コードを入力します（先頭の 0 も含めます）。

たとえば、ANSI番号を使用して「質問ダウン」文字（¿）を入力するには、を押し続けます
Alt
テンキーから0191と入力しているときに、離します
Alt
を選択します。必ず先頭の 0 を含めます。

Windows 文字セット

キーシーケンスを使用して、Adobe FrameMaker で特殊文字を挿入する方法について理解する。

Windows 文字セットは ANSI 文字セットに基づいていますが、一部 ANSI に含まれない文字が含まれます。
この節の表にはサポートされている文字セット、並びに FrameMaker 7.x および FrameMaker 8 またはそれ以降でサポートされていないキーボードショートカットがリストされています。

ハイフン、スペース、改行、非表示文字用の標準文字セット

次の表は FrameMaker 7.x およびそれ以降でサポートされている特殊ハイフン、スペース、改行および非表示文字を示します。

特殊ハイフン、スペース、改行および非表示文字								
標準文字セット					Symbol および Dingbats 文字セット			
16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称			16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称		ZapfDingbats：グラフィック
¥x04	Esc - Shift + d 、 Ctrl + -		任意ハイフン		¥x04	Esc - Shift + d 、 Ctrl + -		任意ハイフン	
¥x05	Esc n s		ハイフネーション禁止		¥x05	Esc n s		ハイフネーション禁止	
¥x15	Esc - h		非分離ハイフン		¥x15	Esc - h		非分離ハイフン	
¥x08	Tab		tab		¥x08	Tab		tab	
¥x09	Shift + 改行		強制改行		¥x09	Shift + 改行		強制改行	
¥x0a	改行		段落の最後		¥x0a	改行		段落の最後	

特殊ハイフン、スペース、改行および非表示文字									
標準文字セット					Symbol および Dingbats 文字セット				
16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称			16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称		ZapfDingbats：グラフィック
¥x10	Esc スペース 1		特殊スペース		¥x10	Esc スペース 1		特殊スペース	
¥x11	Esc スペース h 、 Ctrl + スペース		ハードスペース		¥x11	Esc スペース h 、 Ctrl + スペース		ハードスペース	
¥x12	Esc スペース t		極細スペース		¥x12	Esc スペース t		極細スペース	

特殊ハイフン、スペース、改行および非表示文字								
標準文字セット					Symbol および Dingbats 文字セット			
16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称			16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	ZapfDingbats：グラフィック
¥ x13	Esc スペース n 、 Alt + Ctrl + スペース		en スペース		¥x13	Esc スペース n 、 Alt + Ctrl + スペース		en スペース	
¥x14	Esc スペース m 、 Ctrl + Shift + スペース		em スペース		¥x14	Esc スペース m 、 Ctrl + Shift + スペース		em スペース	
¥x27	Ctrl + ’	’	単一引用符		¥x27	Ctrl + ’		‘ そのような	’
¥x60	Ctrl + `	`	グラーブ		¥x60	Ctrl + ’		‘ 小根	`

特殊ハイフン、スペース、改行および非表示文字									
標準文字セット					Symbol および Dingbats 文字セット				
16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称			16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称		ZapfDingbats：グラフィック
¥xda	Ctrl + q Shift + z	/	分数		¥xda				
¥xde	Ctrl + q Shift + w	Þ	予約文字		¥xde				
¥xdf	Ctrl + q -	ß	予約文字		¥xdf				
¥xf5	Ctrl + q Shift + m	õ	予約文字		¥xf5				
¥xf9	Ctrl + q t	ù	予約文字		¥xf9				

特殊ハイフン、スペース、改行および非表示文字									
標準文字セット					Symbol および Dingbats 文字セット				
16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称			16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称		ZapfDingbats：グラフィック
¥xfa	Ctrl + q r	ú	予約文字		¥xfa				
¥xfe	Ctrl + q Shift + j	þ	予約文字		¥xfe				
¥xfd	Ctrl + q Shift + f	ý	ダブルアキュート		¥xfd				

標準文字セット

次の表はサポートされている標準文字セットを示します。
注意: 表記の順序は ANSI 文字コードに従っています。

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
032	¥x20	スペース		スペース
033	¥x21	!	!	感嘆符

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
034	¥x22	″ （引用符の自動調節無効）	″	ダブルクォート
035	¥x23	#	#	番号記号
036	¥x24	$	$	ドル
037	¥x25	%	%	パーセント
038	¥x26	&	&	アンパサンド
040	¥x28	（	（	左括弧
041	¥x29	）	）	右括弧
042	¥x2a	*	*	アスタリスク
043	¥x2b	+	+	plus
044	¥x2c	、 （（コンマ））	,	comma
045	¥¥	- （ハイフン）	-	ハイフン
046	¥x2e	を選択して本文に戻ります。 （ピリオド）	.	.（ピリオド）
047	¥x2f	/	/	スラッシュ
048	¥x30	0	0	0（数字の 0）
049	¥x31	1	1	1（数字の 1）
050	¥x32	2	2	2
051	¥x33	3	3	3
052	¥x34	4	4	4
053	¥x35	5	5	5
054	¥x36	6	6	6
055	¥x37	7	7	7
056	¥x38	8	8	8
057	¥x39	9	9	9

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
058	¥x3a	:	:	コロン
059	¥x3b	;	;	セミコロン
060	¥x3c	<	<	より小
061	¥x3d	=	=	equal
062	¥x3e	>	>	より大
063	¥x3f	?	?	疑問符
064	¥x40	@	@	単価記号
065	¥x41	A		
066	¥x42	B	B	B
067	¥x43	C	C	C
068	¥x44	D	D	D
069	¥x45	E	E	E
070	¥x46	F	F	F
071	¥x47	G	G	G
072	¥x48	H	H	H
073	¥x49	I	I	I
074	¥x4a	J	J	J
075	¥x4b	K	K	K
076	¥x4c	L	L	L
077	¥x4d	M	M	M
078	¥x4e	N	N	N
079	¥x4f	O	O	O
080	¥x50	P	P	P
081	¥x51	Q	Q	Q
082	¥x52	R	R	R
083	¥x53	S	S	S

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
084	¥x54	T	T	T
085	¥x55	U	U	U
086	¥x56	V	V	V
087	¥x57	W	W	W
088	¥x58	X	X	X
089	¥x59	Y	Y	Y
090	¥x5a	Z	Z	Z
091	¥x5b	[	[	大括弧（左）
092	¥x5c	¥	¥	バックスラッシュ
093	¥x5d	]	]	大括弧（右）
094	¥x5e	^	^	アクサンシルコンフレックス
095	¥x5f	_（下線）	_	下線符号
097	¥x61	a	a	a
098	¥x62	b	b	b
099	¥x63	c	c	c
0100	¥x64	d	d	d
0101	¥x65	e	e	e
0102	¥x66	f	f	f
0103	¥x67	g	g	g
0104	¥x68	h	h	h
0105	¥x69	i	i	i
0106	¥x6a	j	j	j
0107	¥x6b	k	k	k
0108	¥x6c	l	l	l

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0109	¥x6d	m	m	m
0110	¥x6e	n	n	n
0111	¥x6f	o	o	o
0112	¥x70	p	p	p
0113	¥x71	q	q	q
0114	¥x72	r	r	r
0115	¥x73	s	s	s
0116	¥x74	t	t	t
0117	¥x75	u	u	u
0118	¥x76	v	v	v
0119	¥x77	w	w	w
0120	¥x78	x	x	x
0121	¥x79	y	y	y
0122	¥x7a	z	z	z
0123	¥x7b	{	{	中括弧（左）
0124	¥x7c	|	|	バー
0125	¥x7d	}	}	中括弧（右）
0126	¥x7e	~	~	アスキーチルダ
0130	¥xe2	Ctrl + q ~	,	低い一重コンマ引用符
0131	¥xc4	Ctrl + q Shift + d	ƒ	フロリン

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0132	¥xe3	Ctrl + q c	„	低い二重コンマ引用符
0133	¥xc9	Ctrl + q Shift + i)	…	省略記号
0134	¥xa0	Ctrl + q スペース	†	dagger
0135	¥xe0	Ctrl + q `	‡	ダブルダガー
0136	¥xf6	Ctrl + q v	ˆ	シルコンフレックス
0137	¥xe4	Ctrl + q d	‰	パーミル
0138	¥xb3	Ctrl + q 3	š	予約文字

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0139	¥xdc	Ctrl + q ¥	<	山パーレン（左）
0140	¥xce	Ctrl + q } Shift + n	Œ	OE 合字
0145	¥xd4	Ctrl + q Shift + t 、`	‘	シングルクォート（左）
0146	¥xd5	Ctrl + q Shift + u	’	シングルクォート（右）

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0147	¥xd2	Alt + Ctrl + ` *また* Ctrl + q Shift + r	“	ダブルクォート（左）
0148	¥xd3	Ctrl + Alt + ’ *また* Ctrl + q Shift + s	”	ダブルクォート（右）
0149	¥xa5	Ctrl + q %	·	bullet
0150	¥xd0	Ctrl + q Shift + p	-	en ダッシュ

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0151	¥xd1	Ctrl + q Shift + q	–	em ダッシュ
0152	¥xf7	Ctrl + q w	~	チルダ
0153	¥xaa	Ctrl + q *	™	商標
0154	¥xf0	Ctrl + q p	š	予約文字
0155	¥xdd	Ctrl + q]	>	山パーレン（右）
0156	¥xcf	Ctrl + q Shift + o	œ	oe

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0159	¥xd9	Esc % Shift + y	Ÿ	Y ダイアラシス
0161	¥xc1	Ctrl + q Shift + a	¡	逆感嘆符
0162	¥xa2	Ctrl + q ″	¢	セント
0163	¥xa3	Ctrl + q #	£	ポンド
0164	¥xdb	Ctrl + q [	¤	通貨記号
0165	¥xb4	Ctrl + q 4	¥	円

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0166	¥xad	Ctrl + q -	¦	縦破線
0167	¥xa4	Ctrl + q $	§	section
0168	¥xac	Ctrl + q 、	¨	ダイアラシス
0169	¥xa9	Ctrl + q)	©	コピーライトマーク
0170	¥xbb	Ctrl + q ;	ª	女性序数標識
0171	¥xc7	Ctrl + q Shift + g	«	二重山パーレン（左）

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0172	¥xc2	Ctrl + q Shift + b	¬	否定記号
0173	¥x2d	-	-	ハイフン
0174	¥xa8	Ctrl + q (	®	登録商標マーク
0175	¥xf8	Ctrl + q x	¯	マクロン
0176	¥xfb	Ctrl + q {	°	リング
0177	¥xb1	Ctrl + q 1	±	プラスマイナス
0178	¥xb7	Ctrl + q 7	2	予約文字

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0179	¥xb8	Ctrl + q 8	3	予約文字
0180	¥xab	Ctrl + q +	´	アキュート
0181	¥xb5	Ctrl + q 5	µ	予約文字
0182	¥xa6	Ctrl + q &	¶	段落
0183	¥xe1	Ctrl + q a	·	中点
0184	¥xfc	Ctrl + q ¦	¸	セディユ
0185	¥xb6	Ctrl + q 6	1	予約文字

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0186	¥xbc	Ctrl + q <	度	男性序数標識
0187	¥xc8	Ctrl + q Shift + h	»	二重パーレン（右）
0188	¥xb9	Ctrl + q 9	¼	予約文字
0189	¥xba	Ctrl + q :	½	予約文字
0190	¥xbd	Ctrl + q =	¾	予約文字
0191	¥xc0	Ctrl + q @	¿	逆疑問符

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0192	¥xcb	Esc ` Shift + a	À	A グラーブ
0193	¥xe7	Esc , Shift + a	Á	A アキュート
0194	¥xe5	Esc ^ Shift + a	Â	A シルコンフレックス
0195	¥xcc	Esc ~ Shift + a	Ã	A チルダ
0196	¥x80	Esc % Shift + a	Ä	A ダイアラシス

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0197	¥x81	Esc * Shift + a	Å	A リング
0198	¥xae	Ctrl + q を選択して本文に戻ります。	Æ	AE
0199	¥x82	Esc 、 Shift + c	Ç	C セディユ
0200	¥xe9	Esc ` Shift + e	È	E グラーブ
0201	¥x83	Esc , Shift + e	É	E アキュート

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0202	¥xe6	Esc ^ Shift + e	Ê	E シルコンフレックス
0203	¥xe8	Esc % Shift + e	Ë	E ダイアラシス
0204	¥xed	Esc ` Shift + i	Ì	I グラーブ
0205	¥xea	Esc i Shift + i	Í	I アキュート
0206	¥xeb	Esc ^ Shift + i	Î	I シルコンフレックス

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0207	¥xec	Esc % Shift + i	Ï	I ダイアラシス
0208	¥xc3	Ctrl + q Shift + c	Ð	予約文字
0209	¥x84	Esc ~ Shift + n	Ñ	N チルダ
0210	¥xf1	Esc ` Shift + o	Ò	O グラーブ
0211	¥xee	Esc , Shift + o	Ó	O アキュート

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0212	¥xef	Esc ^ Shift + o	Ô	O シルコンフレックス
0213	¥xcd	Esc ~ Shift + o	Õ	O チルダ
0214	¥x85	Esc % Shift + o	Ö	O ダイアラシス
0215	¥xb0	Ctrl + q 0	×	予約文字
0216	¥xaf	Ctrl + 1 /	Ø	O スラッシュ
0217	¥xf4	Esc ` Shift + u	Ù	U グラーブ

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0218	¥xf2	Esc ' Shift + u	Ú	U アキュート
0219	¥xf3	Esc ^ Shift + u	Û	U シルコンフレックス
0220	¥x86	Esc % Shift + u	Ü	U ダイアラシス
0221	¥xc5	Ctrl + q Shift + e	Ý	予約文字
0222	¥xd7	Ctrl + q Shift + w	Þ	予約文字

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0223	¥xa7	Ctrl + q ,	ß	エスツェット
0224	¥x88	Esc ` a	à	a グラーブ
0225	¥x87	Esc , a	á	a アキュート
0226	¥x89	Esc ^ a	â	a シルコンフレックス
0227	¥x8b	Esc ~ a	ã	a チルダ
0228	¥x8a	Esc % a	ä	a ダイアラシス
0229	¥x8c	Esc * a	å	a リング

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0230	¥xbe	Ctrl + q >	æ	ae
0231	¥x8d	Esc 、 c	ç	c セディユ
0232	¥x8f	Esc ` e	è	e グラーブ
0233	¥x8e	Esc , e	é	e アキュート
0234	¥x90	Esc ^ e	ê	e シルコンフレックス
0235	¥x91	Esc % e	ë	e ダイアラシス
0236	¥x92	Esc ` i	ì	i グラーブ

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0237	¥x93	Esc , i	í	i アキュート
0238	¥x94	Esc ^ i	î	i シルコンフレックス
0239	¥x95	Esc % i	ï	i ダイアラシス
0240	¥xb2	Ctrl + q 2	ð	予約文字
0241	¥x96	Esc ~ n	ñ	n チルダ
0242	¥x98	Esc ` o	ò	o グラーブ
0243	¥x97	Esc , o	ó	o アキュート

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0244	¥x99	Esc ^ o	ô	o シルコンフレックス
0245	¥x9b	Esc ~ o	õ	o チルダ
0246	¥x9a	Esc % o	ö	o ダイアラシス
0247	¥xd6	Ctrl + q Shift + v	÷	予約文字
0248	¥xbf	Ctrl + q ?	ø	o スラッシュ
0249	¥x9d	Esc ` u	ù	u グラーブ
0250	¥x9c	Esc , u	ú	u アキュート

標準文字セット				
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	標準文字セット：グラフィックおよび名称	
0251	¥x9e	Esc ^ u	û	u シルコンフレックス
0252	¥x9f	Esc % u	ü	u ダイアラシス
0253	¥xc6	Ctrl + q Shift + f	ý	予約文字
0254	¥xca	Ctrl + q Shift + j	þ	予約文字
0255	¥xd8	Esc % y	ÿ	y ダイアラシス

Symbol および Zapfdingbats 文字セット

次の表は旧バージョンの FrameMaker および FrameMaker 9 以降でサポートされている 16 進数オーダーでの Symbol および Dingbats 文字セットを示します。

Symbol および Zapfdingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		ZapfDingbats：グラフィック
032	¥x20	スペース		スペース	
033	¥x21	Shift + !	!	感嘆符	✁
034	¥x22	Shift + ″	∀	全称記号	✂
035	¥x23	Shift + #	#	番号記号	✃
036	¥x24	Shift + $	∃	存在記号	✄
037	¥x25	Shift + %	%	パーセント	☎
038	¥x26	Shift + &	&	アンパサンド	✆
040	¥x28	Shift + （	(	左括弧	✈
041	¥x29	Shift + ）	)	右括弧	✉
042	¥x2a	Shift + *	*	アスタリスク演算子	☛
043	¥x2b	Shift + +	+	plus	☞
044	¥x2c	、	,	comma	✌

Symbol および Zapfdingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		ZapfDingbats：グラフィック
045	¥x2d	-（ハイフン）	−	minus	✍
046	¥x2e	を選択して本文に戻ります。（ピリオド）	.	.（ピリオド）	✎
047	¥x2f	/	/	スラッシュ	✏
048	¥x30	0	0	0（数字の0）	✐
049	¥x31	1	1	1（数字の1）	✑
050	¥x32	2	2	2	✒
051	¥x33	3	3	3	✓
052	¥x34	4	4	4	✔
053	¥x35	5	5	5	✕
054	¥x36	6	6	6	✖
055	¥x37	7	7	7	✗
056	¥x38	8	8	8	✘
057	¥x39	9	9	9	✙
058	¥x3a	:	:	コロン	✚
059	¥x3b	;	;	セミコロン	✛
060	¥x3c	、	<	より小	✜
061	¥x3d	=	=	equal	✝
062	¥x3e	>	>	より大	✞
063	¥x3f	?	?	疑問符	✟
064	¥x40	@	≅	合同記号	✠
065	¥x41	A	Α	アルファ	✡
066	¥x42	B	Β	ベータ	✢
067	¥x43	C	Χ	カイ	✣

Symbol および Zapfdingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		ZapfDingbats：グラフィック
068	¥x44	D	Δ	Delta	✤
069	¥x45	E	Ε	エプシロン	✣
070	¥x46	F	Φ	Phi	✦
071	¥x47	G	Γ	Gamma	✧
072	¥x48	H	Η	エータ	★
073	¥x49	I	Ι	イオタ	☆
074	¥x4a	J	?	シータ 1	✪
075	¥x4b	K	Κ	カッパ	✫
076	¥x4c	L	Λ	Lambda	✬
077	¥x4d	M	Μ	ミュー	✭
078	¥x4e	n	Ν	ニュー	✮
079	¥x4f	O	Ο	オミクロン	✯
080	¥x50	P	Π	Pi	✰
081	¥x51	Q	Θ	Theta	✱
082	¥x52	R	Ρ	ロー	✲
083	¥x53	S	Σ	Sigma	✳
084	¥x54	T	Τ	タウ	✴
085	¥x55	U	ϒ	Upsilon	✵
086	¥x56	V	ς	シグマ 1	✶
087	¥x57	W	Ω	Omega	✷
088	¥x58	X	Ξ	Xi	✸
089	¥x59	Y	Ψ	Psi	✹
090	¥x5a	Z	Ζ	ゼータ	✺
091	¥x5b	[	[	大括弧（左）	✻
092	¥x5c	¥	∴	therefore	✼

Symbol および Zapfdingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		ZapfDingbats：グラフィック
093	¥x5d	]	]	大括弧（右）	✻
094	¥x5e	^	⊥	直角記号	✼
095	¥x5f	_	_	下線符号	✿
097	¥x61	a	α	alpha	❁
098	¥x62	b	β	beta	✪
099	¥x63	c	χ	chi	❋
100	¥x64	d	δ	delta	❄
101	¥x65	e	ε	epsilon	❇
102	¥x66	f	φ	phi	❅
103	¥x67	g	γ	gamma	✳
104	¥x68	h	η	eta	✽
105	¥x69	i	ι	iota	✤
106	¥x6a	j	?	小文字ファイ	✳
107	¥x6b	k	κ	kappa	✻
108	¥x6c	l	λ	lambda	●
109	¥x6d	m	μ	mu	❍
110	¥x6e	n	ν	nu	■
111	¥x6f	o	ο	オミクロン	❑
112	¥x70	p	π	pi	❒
113	¥x71	q	θ	theta	❑
114	¥x72	r	ρ	rho	❒
115	¥x73	s	σ	sigma	▲
116	¥x74	t	τ	tau	▼
117	¥x75	u	υ	upsilon	◆
118	¥x76	v	?	オメガ 1	❖

Symbol および Zapfdingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		ZapfDingbats：グラフィック
119	¥x77	w	ω	omega	❩
120	¥x78	x	ξ	グザイ	❪
121	¥x79	y	φ	psi	❫
122	¥x7a	z	ζ	zeta	❬
123	¥x7b	{	{	中括弧（左）	❭
124	¥x7c	|	|	バー	❮
125	¥x7d	}	}	中括弧（右）	❯
126	¥x7e	~	~	近似	❰

Symbol 文字セットと Dingbats 文字セットでサポートされていないキーボードショートカット

次の表は旧バージョンの FrameMaker でサポートされている Symbol および Dingbats 文字セットを示します。 FrameMaker 9 では、対応する Unicode 文字を挿入できますが、キーボードショートカットはサポートされません。

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0130				予約文字	
0131				予約文字	
0132				予約文字	
0133				予約文字	
0134				予約文字	
0135				予約文字	
0136				予約文字	
0137				予約文字	
0138				予約文字	

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0139				予約文字	
0140				予約文字	
0145				予約文字	
0146				予約文字	
0147				予約文字	
0148				予約文字	
0149				予約文字	
0150				予約文字	
0151				予約文字	
0152				予約文字	
0153				予約文字	
0154				予約文字	
0155				予約文字	
0156				予約文字	
0157				予約文字	
0158				予約文字	
0159				予約文字	
0161	¥xa1	Ctrl + q ! 	?	ユプシロン 1	¶
0162	¥xa2	Ctrl + q 〃	′	分	❢

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0163	¥xa3	Ctrl + q #	≤	小なり等号	❣
0164	¥xa4	Ctrl + q $	/	分数	❤
0165	¥xa5	Ctrl + q %	∞	無限大	❥
0166	¥xa6	Ctrl + q &	ƒ	フロリン	❦
0167	¥xa7	Ctrl + q ,	♣	クラブ	❧
0168	¥xa8	Ctrl + q (	♦	ダイヤモンド	♣
0169	¥xa9	Ctrl + q)	♥	ハート	♦

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0170	¥xaa	Ctrl + q *	♠	スペード	♥
0171	¥xab	Ctrl + q +	↔	同等	♠
0172	¥xac	Ctrl + q 、	←	左矢印	①
0173	¥xad	Ctrl + q -	↑	上向き矢印	②
0174	¥xae	Ctrl + q -	→	右矢印	③
0175	¥xaf	Ctrl + q /	↓	下向き矢印	④
0176	¥xb0	Ctrl + q 0	°	degree	⑤

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0177	¥xb1	Ctrl + q 1	±	プラスマイナス	⑥
0178	¥xb2	Ctrl + q 2	″	秒	⑦
0179	¥xb3	Ctrl + q 3	≥	大なり等号	⑧
0180	¥xb4	Ctrl + q 4	×	乗算記号	⑨
0181	¥xb5	Ctrl + q 5	∝	比例	⑩
0182	¥xb6	Ctrl + q 6	∂	デル	⑩
0183	¥xb7	Ctrl + q 7	·	bullet	❷

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0184	¥xb8	Ctrl + q 8	÷	除算記号	❸
0185	¥xb9	Ctrl + q 9	≠	notequal	❹
0186	¥xba	Ctrl + q :	≡	合同	❺
0187	¥xbb	Ctrl + q ;	≈	漸近的に等しい	❻
0188	¥xbc	Ctrl + q <	…	省略記号	❼
0189	¥xbd	Ctrl + q =	?	上向き矢印	❽
0190	¥xbe	Ctrl + q >	?	水平矢印	❾

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0191	¥xbf	Ctrl + q ?	↵	リターン記号	❿
0192	¥xc0	Ctrl + q @	ℵ	aleph	①
0193	¥xc1	Ctrl + q Shift + a	ℑ	I フラクトゥール	②
0194	¥xc2	Ctrl + q Shift + b	ℜ	R フラクトゥール	③
0195	¥xc3	Ctrl + q Shift + c	℘	Weierstrauss	④

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0196	¥xc4	Ctrl + q Shift + d	⊗	テンソル積記号	⑤
0197	¥xc5	Ctrl + q Shift + e	⊕	丸プラス	⑥
0198	¥xc6	Ctrl + q Shift + f	∅	emptyset	⑦
0199	¥xc7	Ctrl + q Shift + g	∩	共通部分	⑧
0200	¥xc8	Ctrl + q Shift + h	∪	合同	⑨

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0201	¥xc9	Ctrl + q Shift + i	⊃	真超集合	⑩
0202	¥xca	Ctrl + q Shift + j	⊇	部分集合（逆方向）	❶
0203	¥xcb	Esc ` Shift + a	⊄	notsubset	❷
0204	¥xcc	Esc ~ Shift + a	⊂	真超集合	❸
0205	¥xcd	Esc ~ Shift + o	⊆	部分集合	❹

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0206	¥xce	Ctrl + q Shift + n	∈	エレメント	❺
0207	¥xcf	Ctrl + q Shift + o	∉	元の否定	❻
0208	¥xd0	Ctrl + q Shift + p	∠	angle	❼
0209	¥xd1	Ctrl + q Shift + q	∇	ナブラ	❽
0210	¥xd2	Ctrl + q Shift + r	®	登録商標マーク	❾

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0211	¥xd3	Ctrl + q Shift + s	©	コピーライトマーク	⓾
0212	¥xd4	Ctrl + q Shift + t	™	商標	➔
0213	¥xd5	Ctrl + q Shift + u	∏	product	→
0214	¥xd6	Ctrl + q Shift + v	√	根号	↔
0215	¥xd7	Ctrl + q Shift + w	·	演算子ビュレット	↕

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0216	¥xd8	Esc % y	¬	否定記号	↘
0217	¥xd9	Esc % Shift + y	∧	倫理積	→
0218	¥xda	Ctrl + q Shift + z	∨	倫理和	↗
0219	¥xdb	Ctrl + q [	⇔	二重矢印（両方向）	➛
0220	¥xdc	Ctrl + q ¥	⇐	二重矢印（左）	➜
0221	¥xdd	Ctrl + q]	⇑	二重矢印（上）	→

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0222	¥xde	Ctrl + q ^	⇒	二重矢印（右）	→
0223	¥xdf	Ctrl + q _	⇓	二重矢印（下）	➟
0224	¥xe0	Ctrl + q `	◊	ロゼンジ	➠
0225	¥xe1	Ctrl + q a	?	角（左）	➡
0226	¥xe2	Ctrl + q b	?	登録	➢
0227	¥xe3	Ctrl + q c	?	登録商標マーク	➢
0228	¥xe4	Ctrl + q d	?	商標	➢

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0229	¥xe5	Esc ^ Shift + a	Σ	和分	➥
0230	¥xe6	Esc ^ Shift + e	?	左括弧	➦
0231	¥xe7	Esc , Shift + a	?	左括弧	➧
0232	¥xe8	Esc % Shift + e	?	左括弧	➨
0233	¥xe9	Esc ` Shift + e	?	大括弧（左）	➩

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0234	¥xea	Esc , Shift + i	?	大括弧（左）	
0235	¥xeb	Esc ^ Shift + i	?	大括弧（左）	
0236	¥xec	Esc % Shift + i	?	中括弧（左）	
0237	¥xed	Esc ` Shift + i	?	中括弧（左）	
0238	¥xee	Esc , Shift + o	?	中括弧（左）	

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0239	¥xef	Esc ^ Shift + o	?	中括弧	⇨
0240	¥xf0			予約文字	
0241	¥xf1	Esc ` Shift + o	?	角（右）	⇨
0242	¥xf2	Esc , Shift + u	∫	積分	➲
0243	¥xf3	Esc ^ Shift + u	⌠	積分	➳
0244	¥xf4	Esc ` Shift + u	?	積分	➴

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0245	¥xf5	Ctrl + q u	⌡	積分	➵
0246	¥xf6	Ctrl + q v	?	右括弧	➶
0247	¥xf7	Ctrl + q w	?	右括弧	➷
0248	¥xf8	Ctrl + q x	?	右括弧	➸
0249	¥xf9	Ctrl + q y	?	大括弧（右）	➹
0250	¥xfa	Ctrl + q z	?	大括弧（右）	➺
0251	¥xfb	Ctrl + q {	?	大括弧（右）	➻

Symbol および Dingbats 文字セット					
ANSI コード	16 進数コード	キーまたはキーシーケンス	Symbol セット：グラフィックおよび名称		Dingbats：グラフィック
0252	¥xfc	Ctrl + q |	?	中括弧（右）	➳
0253	¥xfd	Ctrl + q }	?	中括弧（右）	➽
0254	¥xfe	Ctrl + q ~	?	中括弧（右）	⇛
0255					

FrameMaker 7.x 文字セットのサポート

FrameMaker 7.x の文書を FrameMaker 8 以降で開くとき、Unicode エンコードへの変換にフォントエンコードが使用されます。
FrameMaker 7.x以前では、作成に使用したものとは異なるプラットフォーム（オペレーティングシステムとロケール）でドキュメントを開くと、長方形のボックスが表示されます。ANSI文字セットで使用できない文字。ただし、FrameMakerは文字コードを保持しているため、そのプラットフォームでもう一度文書を開くと正しい文字が表示されます。
FrameMaker 7.x 以前の文書を FrameMaker 9 以降で開くとき、使用できない文字は Unicode に変換され、表示される文字を正しい文字と仮定します。
バージョン 9 以降の FrameMaker は、ZapfDingbats（Dingbats）、Symbol および標準文字セット（プラットフォーム依存の従来の文字セット）の 3 種類の文字セットをサポートします。これらのセットに含まれる文字の入力に使用されるキーボードショートカットは、一部 FrameMaker 9 以降で引き続きサポートされます。
この文書では、各文字セットの表を提供し、サポートされるキーボードショートカットをリストしています。また、この表には 16 進数コード値が記載されています。「16 進数コード」は各文字を内部的に規定するために使用されます。
引用符とアポストロフィの入力の説明は引用符の自動調節が無効であることを前提にしています。 Smart Quotesの詳細については、*FrameMakerユーザーガイド*を参照してください。

その他のリソース

この付録には FrameMaker の特定の領域について学ぶことができるその他のリソースがリストアップされています。

このトピックの内容:

- *構造化オーサリング*
- *FrameMaker 公開サーバー*
- *INI および MIF リファレンス*
- *プログラミングおよびスクリプト*

構造化オーサリング

リソース	URL
Integrating DITA Specialization with FrameMaker	http://help.adobe.com/ja_JP/framemaker/dita/index.html
FrameMaker での構造化アプリケーションの開発 (PDF)	http://help.adobe.com/ja_JP/framemaker/pdfs/Structure_Dev_Guide.pdf
FrameMaker 構造化アプリケーションデベロッパーリファレンスガイド (PDF)	http://help.adobe.com/ja_JP/framemaker/pdfs/Structure_Dev_Reference.pdf

FrameMaker 公開サーバー

リソース	URL
FrameMaker Publishing Server ヘルプ	https://help.adobe.com/ja_JP/framemaker/2019/server/index.html

INI および MIF リファレンス

リソース	URL
INI リファレンス	https://help.adobe.com/ja_JP/framemaker/2019/ini/index.html
MIF リファレンスガイド (PDF)	http://help.adobe.com/ja_JP/framemaker/mifreference/mifref.pdf

プログラミングおよびスクリプト

リソース	URL
FDK インストールガイド (PDF)	http://help.adobe.com/ja_JP/framemaker/pdfs/fdkinstallguide.pdf
FDK プログラマーズガイド (PDF)	http://help.adobe.com/ja_JP/framemaker/pdfs/fdkprogrammerguide.pdf
FDK プログラマーズリファレンス (PDF)	http://help.adobe.com/ja_JP/framemaker/pdfs/fdkreference.pdf
FrameMaker スクリプトガイド	https://help.adobe.com/ja_JP/framemaker/pdfs/framemaker_scripting.pdf
FrameMaker デベロッパーセンター	http://www.adobe.com/jp/devnet/framemaker.html

法律上の注意事項

法律上の注意」に従ってください。