

QuarkXPress 8.5ガイド

目次

本書について.....16
想定される前提条件.....16
ヘルプが必要な場合の参照先.....16
表記規則.....17
技術情報.....17

ユーザーインターフェイス.....19
ツール.....19
ウェブツール.....21
メニュー.....22
QuarkXPressメニュー（Mac OSのみ）.....22
ファイルメニュー.....23
編集メニュー.....24
スタイルメニュー.....26
アイテムメニュー.....28
ページメニュー.....29
レイアウトメニュー.....30
テーブルメニュー.....30
表示メニュー.....31
補助メニュー.....32
ウィンドウメニュー.....34
ヘルプメニュー.....35
コンテキストメニュー.....35
パレット.....35
ツールパレット.....36
メジャーパレット.....36
ページレイアウトパレット.....37
スタイルシートパレット.....38
カラーパレット.....38
共有コンテンツパレット.....39
トラップパレット.....39
リストパレット.....40
プロファイル情報パレット.....40
字形パレット.....41
ハイパーリンクパレット.....41
索引パレット.....42
レイヤーパレット.....42
画像効果パレット.....42
PSD Import.....43

パレットグループおよびパレットセット....43
レイアウトコントロール....44
ウィンドウの分割....45
ウィンドウの作成....46

プロジェクトとレイアウト....47
プロジェクトの使用....47
印刷レイアウトのオプション....48
ウェブレイアウトのオプション....49
QuarkXPressプロジェクトの保存と命名....49
レイアウトおよびプロジェクトの書き出し....49
レイアウトの使用....50
プロジェクトレベルリソースとレイアウトレベルリソース....50
ガイドの使用....51
コラムガイドおよびマージンガイド....51
ルーラーガイド....52
ガイドへの吸着....52
アクションの取り消しおよびやり直し....53

ボックス、ライン、およびテーブル....54
アイテムとコンテンツの理解....54
ハンドルの理解....55
ベジエ形状の理解....56
ボックスの使用....58
テキストボックスおよび画像ボックスの作成....59
ボックスのサイズ変更....60
ボックスの形状変更....60
ボックスへのフレームの追加....61
ボックスへのカラーの適用....61
ボックスへのブレンドの適用....61
ボックスの融合および分割....62
ボックスへのテキストと画像の追加....63
ボックスタイプの変更....63
ラインの使用....63
ラインの作成....63
直線のラインモード....64
ラインのサイズ変更....64
ラインの形状変更....65
ラインのアピアランスの制御....65
ラインの連結....66
アイテムの操作....66
アイテムの選択....66
アイテムの移動....66
アイテムのカット、コピー、およびペースト....66
アイテムのスタック順序の制御....67
アイテムのグループ化....67

アイテムの複製....68
複数アイテムの配置....68
アイテムの回転....69
アイテムの傾斜....69
アイテムのロックおよびロック解除....69
テキスト内のアイテムおよびグループへのアンカーの付加....70
テーブルの使用....70
テーブルの描画....70
テキストからテーブルへの変換....71
Excelテーブルの取り込み....72
Excelチャートの取り込み....74
テーブルへのテキストと画像の追加....74
テーブルテキストの編集....74
テーブルのセルのリンク....75
テーブルのフォーマット....75
グリッドラインのフォーマット....76
行と列の挿入と削除....77
セルの統合....77
テーブル、行、列の手動でのサイズ変更....77
テキストへのテーブルの変換....77
テーブルおよびグループの使用....78
他の場所でのテーブルの継続....78
テーブルへのヘッダー行とフッター行の追加....79

テキストと印刷体制....81
テキストの編集....81
テキストの取り込みおよび書き出し....81
フィルタの取り込み／書き出し....82
Unicodeオプション付きテキストの取り込みおよび書き出し....83
テキストの検索と置換....83
スペルチェック....84
ユーザー辞書....85
文字属性の適用....86
フォントの適用....86
フォントサイズの選択....86
文字飾りの適用....87
カラー、シェードおよび不透明度の適用....87
横比率または縦比率の適用....88
ベースラインシフトの適用....88
圏点の適用....89
半角文字の制御....89
文字のカウント....89
フォントセットの使用....89
縦組み用グループ化文字の使用....90
行の文字揃え....90
複数の文字属性の適用....92

段落設定の適用.....93
行揃えの制御.....93
インデントの制御.....94
行送りの制御.....95
前段落との間隔および次段落との間隔の制御.....96
タブの設定.....96
ウィドウ行およびオーファン行の制御.....96
禁則文字セットの使用.....97
カーニングの制御.....97
手動カーニング.....97
自動カーニング.....98
ハイフネーション＆ジャスティフィケーションの制御.....98
例外ハイフンの指定.....100
任意ハイフンの使用.....100
トラッキングの制御.....100
手動トラッキング.....101
トラッキングテーブルの編集.....101
字送り.....101
スタイルシートの使用.....102
段落スタイルシートの作成および編集.....102
文字スタイルシートの作成および編集.....104
スタイルシートの適用.....106
スタイルシートの追加.....106
テキストボックスのテキストの位置.....106
ベースライングリッドの使用.....106
垂直方向のテキストの位置揃え.....106
テキストとの間隔の指定.....107
組み方の指定.....107
フォント使用状況の制御.....107
テキストからボックスへの変換.....108
テキストの回り込みの使用.....108
アイテムの4隅にテキストを回り込ませる.....108
ラインおよびテキストパスにテキストを回り込ませる.....109
テキストボックスにテキストを回り込ませる.....109
テキストの画像への回り込み.....109
回り込みパスの微調整.....110
回り込みパスの編集.....111
テキストパスの使用.....111
ドロップキャップスの作成.....112
段落上下の罫線の作成.....112
アンカーボックスの使用.....112
テキスト内のボックスおよびラインへのアンカーの付加.....112
アンカーボックスおよびラインのカット、コピー、ペースト、および削除.....113
ボックスおよびラインのアンカー解除.....113
OpenTypeフォントの使用.....113
OpenTypeスタイルの適用.....113
合字の使用.....115

字形パレットの使用.....116
特殊キャラクタの表示.....117
特殊文字の挿入.....117
スペースの挿入.....117
その他の特殊文字の挿入.....118
文字言語の指定.....118
未定義キャラクタの代替の使用.....118
Unicodeオプション付きテキストの取り込みおよび書き出し.....118
フォントマッピングルールの使用.....119
デザイングリッドの使用.....119
デザイングリッドの理解.....119
デザイングリッドの基本.....121
グリッドスタイルの使用.....131
デザイングリッドの使用.....133
ルビ文字の使用.....135
ルビ揃えのオプション.....137
モノルビ.....139
ルビベース揃えのオプション.....140
張り出しルビのオプション.....142
ぶら下がり文字の使用.....143
ぶら下がり文字クラスの作成.....145
ぶら下がり文字セットの作成.....146
ぶら下がり文字セットの適用.....147
文字組みセットとクラスの使用.....147
文字組み文字クラスの作成と編集.....148
文字組みセットの作成および編集.....148
文字組みセットの適用.....151
レガシープロジェクトにおける文字のマッピング.....151
UDA／VDA文字を使用するプロジェクトのマッピング.....152
カスタム文字を使用するプロジェクトのマッピング.....153

画像.....155
画像の理解.....155
サポートされる画像ファイルの種類.....156
画像の使用.....157
画像の取り込み.....157
画像の移動.....158
画像のサイズ変更.....158
画像の切り抜き.....158
画像の回転と傾斜.....158
画像へのカラーおよびシェードの適用.....158
画像のフリップ.....159
画像の一覧表示、状況確認、および更新.....159
画像バックグラウンドカラーの指定.....159
画像属性の保持.....159
クリッピングパスの使用.....160

クリッピングパスの作成.....160
埋め込みクリッピングパスの使用.....161
クリッピングパスの操作.....161
クリッピングパスを使用した特殊効果の作成.....162
アルファマスクの使用.....162
PSD画像の使用.....163
PSDファイルの準備.....163
PSDレイヤーの使用.....163
PSDチャンネルの使用.....164
PSDパスの使用.....165
PSD Importによる印刷.....166
画像効果の使用.....166
画像効果の使用.....167
画像効果の消去と削除.....167
高解像度での表示の効果.....167
画像効果：フィルタ.....167
画像効果：調整.....168
画像効果プリセットの保存と読み込み.....170
画像効果の使用状況の確認.....170
画像ファイルの保存.....170

カラー、不透明度、およびドロップシャドウ.....172
カラーの理解.....172
スポットカラーとプロセスカラーの理解.....172
マッチングシステムカラーの指定.....172
カラーの使用.....173
カラーパレット.....173
カラーダイアログボックス.....173
カラーの作成.....174
カラーの編集.....175
カラーの複製.....175
色の削除.....175
別アーティクルやプロジェクトからのカラーの取り込み.....175
カラーの一括変換.....175
カラー、シェード、ブレンドの適用.....176
カラーおよびシェードをテキストに適用.....176
ラインへのカラーとシェードの適用.....176
不透明度の使用.....177
不透明度の指定.....177
グループの不透明度の指定.....177
透明度のあるブレンドの作成.....177
カラーマネージメント.....178
ソースセットアップおよび出力セットアップ.....178
カラーマネージメントの紹介.....178
カラーエキスパートからのソースセットアップと出力セットアップの使用.....179
レガシーカラーマネージメント環境での作業.....180

画面上でのカラーのプルーフ（ソフトプルーフ）.....180
エキスパート向けカラーマネージメント.....181
ソースセットアップの作成.....181
出力セットアップの作成.....182
プロファイルの管理.....183
ドロップシャドウの使用.....184
ドロップシャドウの適用.....184
ドロップシャドウのカスタマイズ.....184
アイテムとのドロップシャドウの結合.....184

ドキュメントの構築.....186
自動ページ番号設定の使用.....186
自動テキストボックスの作成.....186
レイヤーの使用.....187
レイヤーの理解.....187
レイヤーの作成.....188
レイヤーの選択.....188
レイヤーの表示および非表示.....189
アイテムが存在するレイヤーの判断.....190
レイヤーの削除.....190
レイヤーオプションの変更.....190
別のレイヤーへのアイテムの移動.....191
レイヤーのスタック順の変更.....191
レイヤーおよびテキストの回り込み.....192
レイヤーの複製.....192
レイヤーの統合.....192
レイヤー上のアイテムのロック.....193
レイヤー付きマスターページの使用.....193
レイヤーを印刷しない.....193
リストの使用.....194
リストの準備.....194
リストの作成.....195
別のドキュメントからのリストのインポート.....195
リストでのナビゲーション.....195
リストの作成.....196
リストの更新.....196
ブックのリストの使用.....197
索引の使用.....197
索引マーカの色の指定.....198
索引の見出し語の作成.....198
クロス参照の作成.....200
索引見出し語の編集.....201
索引見出し語の削除.....201
索引で使用する約物の指定.....202
索引の作成.....203
最後の索引の編集.....204

ブックの使用.....**204**
ブックの作成.....205
チャプターの使用.....205
ページ番号の制御.....207
チャプターの同期.....208
チャプターの印刷.....209
ブックの索引と目次の作成.....210
ライブラリの使用.....**211**
ライブラリの作成.....212
ライブラリアイテムの追加.....212
ライブラリアイテムの検索.....212
ライブラリアイテムの操作.....212
ラベルの使用.....213
ライブラリの保存.....214

出力.....**215**
印刷レイアウト.....**215**
画像パスの更新.....215
印刷ダイアログボックスの制御に関する設定.....215
印刷ダイアログボックス.....217
色分解の印刷.....222
カラーコンポジットの印刷.....224
レイアウトの書き出し.....**224**
EPS形式でのレイアウトの書き出し.....225
PDF形式でのレイアウトの書き出し.....226
PostScriptファイルの作成.....227
出力ファイルの収集の使用.....**228**
出力スタイルの使用.....**229**
トラップの使用.....**229**
トラップの理解.....230
EPS画像のトラップ.....231
リッチブラックの作成および使用.....231
平滑化の理解と製品の問題点.....**231**

グループ作業およびシングルソース.....**233**
共有コンテンツの使用.....**233**
コンテンツの共有および同期.....234
同期オプションの理解.....236
同期アイテムの配置.....236
同期コンテンツの配置.....237
共有コンテンツライブラリへのコンテンツの取り込み.....237
Composition Zonesの使用.....**238**
コンポジションゾーンの理解.....238
Composition Zonesアイテムの作成.....242
Composition Zonesアイテムの配置.....245
コンポジションレイアウトの共有.....247

グループ作業設定の使用.....255
その他のプロジェクトへのリンク.....255
リンク可能なコンポジションレイアウトに関する情報の表示.....256
共有コンテンツの取り込みと管理.....256
更新オプションの指定.....257

インタラクティブレイアウト.....258
インタラクティブレイアウトの理解.....258
インタラクティブレイアウトの種類.....259
オブジェクトのタイプ.....259
インタラクティブレイアウトの使用例.....260
インタラクティブな基本要素の作成.....267
プレゼンテーションレイアウトの作成.....267
オブジェクトの作成.....268
SWFオブジェクトの設定.....269
ビデオオブジェクトの設定.....270
アニメーションオブジェクトの使用.....272
ボタンオブジェクトの使用.....277
イメージシーケンスレイアウト、ボタンレイアウト、および共有コンテンツ.....280
メニューの使用.....281
ウィンドウオブジェクトの設定.....284
テキストボックスオブジェクトの設定.....285
遷移の使用.....286
インタラクティブレイアウトのページの使用.....287
キーボードコマンドの使用.....289
インタラクティブ環境設定.....290
アクションの使用.....290
アクションの割り当て.....291
アクション参照.....291
イベントの使用.....300
ユーザーイベントの選択.....300
ユーザーイベントの設定.....301
スクリプトの使用.....303
スクリプトの作成.....303
条件文の使用.....304
スクリプトの実行.....306
スクリプトの書き出しと取り込み.....307
インタラクティブレイアウトのプレビューおよび書き出し.....307
プレゼンテーションレイアウトのプレビュー.....307
インタラクティブオブジェクトの使用状況のチェック.....308
プレゼンテーションレイアウトの書き出し.....308
書き出しの設定.....309
式の使用.....310
式の理解.....310
式エディタダイアログボックス.....313

ジョブジャケット.....316
ジョブジャケットの理解.....316
ジョブジャケットとは.....317
ジョブジャケットの構造.....317
ジョブジャケットのワークフロー例.....321
ジョブジャケットの使用.....322
基本モードと詳細設定モード.....322
ジョブジャケットファイルの作成.....323
ジョブチケットの使用.....327
ジョブチケットテンプレートの作成.....327
ジョブチケットへのレイアウト定義の追加：詳細設定モード.....331
プロジェクトへのジョブチケットテンプレートの適用.....332
プロジェクトへのレイアウト定義の適用.....335
共有ジョブジャケットのグループ作業.....335
ジョブチケットの書き出しと取り込み.....338
デフォルトのジョブジャケットファイル.....338
デフォルトジョブチケットテンプレートの編集：ファイルメニュー.....339
デフォルトジョブチケットテンプレートの編集：補助メニュー.....339
デフォルトジョブジャケットファイルの編集.....340
リソースの使用：詳細設定モード.....340
リソースへのアクセス：詳細設定モード.....340
リソースの設定：詳細設定モード.....341
リソースの場所の指定：詳細設定モード.....342
レイアウト仕様の使用.....343
レイアウトの仕様の作成：詳細設定モード.....343
レイアウトへのレイアウトの仕様の適用.....344
出力仕様の使用.....345
出力仕様の作成：詳細設定モード.....346
レイアウトへの出力仕様の適用.....346
「ジョブを出力」での出力仕様の使用.....347
ルールおよびルールセットの使用.....348
ルールの作成：詳細設定モード.....349
ルールセットへのルールの追加：詳細設定モード.....351
レイアウトへのルールセットの適用.....352
レイアウトの評価.....353
ジョブジャケットのロック.....355
JDF出力での印刷.....356

ウェブレイアウト.....358
ウェブレイアウトの使用.....358
ウェブレイアウトの作成.....358
ウェブレイアウトでのテキストボックス.....359
ウェブレイアウトの画像要素.....362
ウェブレイアウトとの相互変換.....363
ウェブレイアウトの制限事項.....364
ハイパーリンク.....364

リンク先の作成....366
アンカーの作成....367
既存のリンク先を使用したハイパーリンクの作成....367
ハイパーリンクの新規作成....368
ハイパーリンクパレットでのリンクの表示....368
ハイパーリンクのフォーマット....368
リンク先の編集と削除....369
アンカーの編集と削除....369
ハイパーリンクの編集と削除....369
ハイパーリンクパレットの使用へのナビゲーション....369
ロールオーバー....369
基本ロールオーバーの作成....370
基本ロールオーバーの編集と削除....371
2ポジションロールオーバーの作成....371
レイアウトでのロールオーバー画像間の切り替え....371
2ポジションロールオーバーボックスから対象を削除する....372
2ポジションロールオーバーの連結解除....372
画像マップ....372
イメージマップの作成....372
イメージマップの編集....373
フォーム....373
フォームボックスの作成....374
テキスト、パスワード、非表示フィールドコントロールの追加....375
ボタンコントロールの追加....376
イメージボタンコントロールの追加....376
ポップアップコントロールメニューとリストコントロールの追加....377
ラジオボタンコントロールのグループの追加....377
チェックボックスコントロールの追加....378
ファイル送信コントロールの追加....378
メニュー....379
標準メニューの使用....379
カスケーディングメニューの使用....381
ウェブレイアウトのテーブル....384
メタタグ....385
メタタグセットの作成....385
ウェブページのメタタグセットの指定....386
ウェブページのプレビュー....386
プレビュー用のブラウザの指定....386
ウェブページの書き出し....387
書き出しの準備....387
ウェブページの書き出し....387

多言語の使用....390
文字言語の適用....390
表示言語の変更....390

XTensionsソフトウェア.....392
XTensionsモジュールの使用.....392
XTensionsモジュールのインストール.....392
XTensionsの有効化と無効化.....392
XTensionsセットの使用.....393
CustomBleed Xtensionsソフトウェア.....393
カスタムブリードの使用.....394
ブリード限度でのクリップの使用.....394
DejaVu XTensionsソフトウェア.....394
Drop Shadow XTensionsソフトウェア.....395
Full Resolution Preview XTensionsソフトウェア.....396
Guide Manager Pro XTensionsソフトウェア.....397
ガイドパレットの使用.....397
ガイドパレットメニュー.....398
Guide Manager Proを使用したガイドの作成.....399
Guide Manager Proを使用したグリッドの作成.....400
行と列の作成.....401
ブリードとセーフティガイドの作成.....402
HTML Text Import XTensionsソフトウェア.....404
Item Find/Change XTensionsソフトウェア.....404
Item Styles XTensionsソフトウェア.....406
アイテムスタイルパレットの使用.....406
アイテムスタイルの作成.....407
アイテムスタイルの使用状況の確認.....409
OPI XTensionsソフトウェア.....409
取り込んだ画像のOPI置換ターゲット.....409
レイアウトに対するOPIのアクティブ化.....410
印刷、EPS、およびPDFのOPIコメントの作成.....410
PDF Filter XTensionsソフトウェア.....410
画像ボックスへのPDFファイルの取り込み.....410
Scale XTensionsソフトウェア.....411
Scissors XTensionsソフトウェア.....412
Script XTensionsソフトウェア.....413
ボックスツールサブメニュー.....413
グリッドサブメニュー.....414
イメージサブメニュー.....414
画像ボックスサブメニュー.....414
印刷中サブメニュー.....414
保存中サブメニュー.....415
特殊サブメニュー.....415
ストーリーサブメニュー.....415
テーブルサブメニュー.....415
組版サブメニュー.....416
Shape of Things XTensionsソフトウェア.....416
星形ツールの使用.....416
Super Step and Repeat XTensionsソフトウェア.....416

Super Step and Repeatの使用....417
Table Import XTensionsソフトウェア....418
TypeTricks....418
分数の作成....418
通貨の作成....418
単語スペーストラッキング....419
ラインチェック....419
カスタムアンダーライン....420
Word 6–2000 Filter....420
WordPerfect Filter....420
XSLT Export XTensionsソフトウェア....420
XTensionsのその他のモジュール....421

環境設定....423
環境設定の理解....423
環境設定が一致しませんという警告....423
QuarkXPress環境設定への変更....424
環境設定ファイルの内容....424
アプリケーションの環境設定....425
環境設定 — アプリケーション — ディスプレイ....425
環境設定 - アプリケーション - 入力設定....426
環境設定 - アプリケーション - 未定義キャラクタの代替....427
環境設定 - アプリケーション - 取り消し....428
環境設定 - アプリケーション - 開く＆保存....428
環境設定 - アプリケーション - XTensionsマネジャー....428
環境設定 - アプリケーション - 共有....429
環境設定 - アプリケーション - フォント....429
環境設定 - アプリケーション - ファイルリスト....429
環境設定 - アプリケーション - デフォルトパス....429
環境設定 - アプリケーション - EPS....430
環境設定 - アプリケーション - 高解像度プレビュー....430
環境設定 — アプリケーション — ブラウザ....430
環境設定 — アプリケーション — 索引....431
環境設定 - アプリケーション - ジョブジャケット....431
環境設定 - アプリケーション - PDF....431
環境設定 - アプリケーション - PSD Import....432
環境設定 — アプリケーション — プレースホルダ....432
環境設定 - アプリケーション - スペルチェック....432
環境設定 - アプリケーション - 分数／通貨....433
環境設定 — アプリケーション — 画像効果....433
プロジェクトの環境設定....433
環境設定 - プロジェクト - 一般....434
レイアウト環境設定....434
環境設定 - レイアウト - 一般....434
環境設定 — レイアウト — 単位....436
環境設定 - レイアウト - 段落....436

環境設定 - レイアウト - 文字設定.....437
環境設定 - レイアウト - ツール.....439
環境設定 - レイアウト - トラップ.....440
環境設定 - レイアウト - ガイドとグリッド.....441
環境設定 - レイアウト - グリッドセルの塗りつぶし.....441
環境設定 — レイアウト — カラーマネジャー.....441
環境設定 — レイアウト — レイヤー.....442
環境設定 - レイアウト - プレゼンテーション.....443
環境設定 - レイアウト - SWF.....443

法律上の注記.....444

本書について

QuarkXPress®の資料を最初から最後まですべて読む必要はありません。本書を使用して簡単に必要な情報を調べながら、作業を進めてください。

想定される前提条件

本書では、ユーザーがコンピュータの操作に慣れていると同時に、下記の操作方法を理解していることを想定しています。

- アプリケーションの起動
- ファイルを開く、保存する、閉じる
- メニュー、ダイアログボックス、およびパレットの使用
- ネットワークで接続されたコンピュータ環境での作業
- マウス、キーボードコマンド、および修飾キーの使用

これらの操作に関する情報が必要な場合は、ご使用のコンピュータに付属のマニュアルや他のリソースを確認してください。

ヘルプが必要な場合の参照先

初めてQuarkXPressをご使用になる場合、またはある機能について調べる場合は、下記のリソースを参照してください。

- *QuarkXPressのガイド*
- QuarkXPressのヘルプ
- サードパーティの出版物
- DTPに関する一般的な出版物

たとえば、ファイルの保存、ファイルの移動、フォントのアクティブ化など、問題がシステムレベルの場合は、ご使用のコンピュータに付属されているマニュアルを参照してください。

表記規則

本書では、ユーザーが必要な情報をすばやく見つけることができるように、表記規則を使用して重要な情報を強調表示しています。

- ボールド体：ダイアログボックス、フィールド、およびその他のコントロールの名前はすべてボールド体で表記されています。例：「**OK**をクリックします。」
- 注釈：機能の説明では、括弧内の注釈でそれらの機能の場所が分かるようになっています。例：「**検索／置換**ダイアログボックス（**編集**メニュー）でテキストを置換できます。」
- 矢印：矢印（**>**）は機能へアクセスするためのメニューパスを示すもので、頻繁に使用されます。例：「**編集 > スタイルシート**を選択して、**スタイルシート**ダイアログボックスを表示します。」
- アイコン：多くのツールやボタンは、ツールチップで表示される名前で説明されますが、ユーザーが見つけやすいようにアイコンで示される場合があります。例：「**メジャー**パレットのボタンをクリックして、テキストをセンター揃えにします。」
- クロスプラットフォームの問題：このアプリケーションは、異なるオペレーティングシステム間での整合性があります。ただし、ユーザーインターフェイス規則やその他の要因により、アプリケーションのラベル、ボタン、キーの組み合わせなどについて、Mac OS®とWindows®間で違いが生じる場合があります。そのような場合は、Mac OSとWindowsの両方のバージョンが記載されています。両バージョンはスラッシュで区切られ、Mac OSバージョンが先に記載されます。たとえば、Mac OSバージョンのボタンの名前が**選択**で、Windowsバージョンの名前が**参照**の場合、説明は「**選択／参照**をクリックします」となります。プラットフォーム間の違いがより複雑な場合は、ノートや括弧を使用して説明されます。

技術情報

Quarkは、出版者が組版、色、グループ作業を管理できるように、Mac OSおよびWindows向けのQuarkXPressを開発しました。QuarkXPressは、独自の組版管理に加えて、TrueType®、OpenType®、およびUnicode®のサポートにより、総合的なフォント管理を提供します。設計者は、PANTONE®（PANTONE MATCHING SYSTEM®）、Hexachrome®、Trumatch®、Focoltone®、DIC®、およびTOYOを使用して、ページレイアウトに色を追加できます。

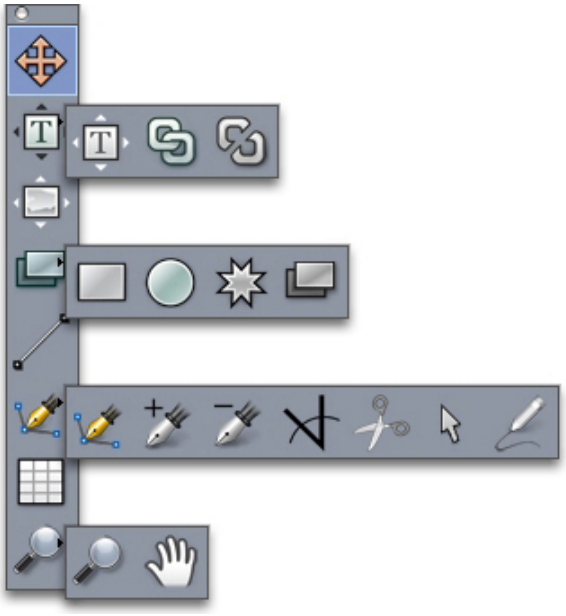
複数のファイルフォーマットでコンテンツの取り込みや書き出しを実行したり、デザインコンポーネントの他ユーザーとの共有を可能にするQuarkXPressは、出版環境におけるグループ作業のハブとして機能します。Microsoft® Word、Microsoft Excel®、WordPerfect®、Adobe® Illustrator®、Adobe Photoshop®などのアプリケーションからファイルを取り込むことができます。コンテンツをPostScript®またはAdobe Acrobat® Reader®用のPDF形式で出力できます。また、QuickTime®、Internet Explorer®、Safari®、Firefox®、およびNetscape Navigator®で閲覧できるようにファイルを書き出すこともできます。Quark Interactive Designer™を使用すると、Flash®形式でレイアウトを書き出すことができます。Job Jackets®やComposition Zones®などの機能を使用すると、複数のユーザーが同じ出版物に対して同時に作業しているときでも、仕様を共有して一貫性のある出版物を作成できます。

QuarkXPressのソフトウェアアーキテクチャにより、ユーザーやソフトウェア開発者が使用できる出版機能が強化されます。XTensions®のソフトウェア技術を使用して、サードパーティの開発者はQuarkXPressのカスタムモジュールを作成できます。
QuarkXTensions® （Quark® XTensionsソフトウェア）も、特定の出版ニーズに合わせたモジュール単位のアプローチを提供します。さらに、Apple®のスクリプト記述言語であるAppleScript®を使用してスクリプトを記述できれば、多くのQuarkXPressアクティビティを自動化できます。

ユーザーインターフェイス

QuarkXPressユーザーインターフェイスを見ると、使い慣れた、用途が一目で分かるコマンドが多いことが分かります。QuarkXPressのメニューとダイアログボックスに慣れると、キーボードコマンドとパレットを使用して、メニューからもアクセスできる機能に簡単にアクセスできるようになります。

ツール



ツールパレット

ツールパレットには、下記のコントロールがあります。

- アイテム（ボックス、ライン、テキストパス、およびグループ）の選択、移動、サイズ変更、および形状変更を行うには、**アイテム**ツールを使用します。**アイテム**ツールが選択されていない場合、Command／Ctrlキーを使用して、一時的に**アイテム**ツールにアクセスできます。
- テキストボックスを描画し、ボックス内のテキストを使用するには、**テキストコンテンツ**ツールを使用します。

- 画像ボックスを描画し、ボックス内の画像を使用するには、**画像コンテンツ**ツールを使用します。
- テキストボックスをリンクするには、**連結**ツールを使用します。
- テキストボックスをリンク解除するには、**連結解除**ツールを使用します。
- 方形ボックスを作成するには、**方形ボックス**ツールを使用します。正方形ボックスを描画するには、Shiftキーを押したまま描画してください。
- 楕円形ボックスを作成するには、**楕円形ボックス**ツールを使用します。正円形ボックスを作成するには、Shiftキーを押したまま描画してください。
- コンポジションゾーンボックスを作成するには、**コンポジションゾーン**ツールを使用します。
- 星形ボックスを作成するには、**星形**ツールを使用します。
- 任意の角度を持つ直線の対角線を作成するには、**ライン**ツールを使用します。ライン角度を45度に制限するには、Shiftキーを押したまま描画してください。
- ベジエラインとベジエボックスを作成するには、**ベジエペン**ツールを使用します。ライン角度を45度に制限するには、Shiftキーを押したまま描画してください。
- 任意のパスのタイプにポイントを追加するには、**ポイント追加**ツールを使用します。コンテンツボックスにポイントを追加すると、コンテンツボックスは自動的にベジエアイテムに変更されます。
- 任意のパスのタイプからポイントを削除するには、**ポイント削除**ツールを使用します。
- コーナーポイントを曲線ポイントに、曲線ポイントをコーナーポイントに自動的に変換するには、**ポイント変換**ツールを使用します。クリックしてドラッグすることによって、ポイントの位置、曲線セグメントの曲線、直線セグメントの位置を変更します。このツールを選択して、方形ボックスや直線をクリックして、アイテムをベジエボックスやベジエラインに変換します。
- 1アイテムを別個のパスに切り分けるには、**はさみ**ツールを使用します。
- 曲線やポイントを選択して移動または削除できるようにするには、**ポイント選択**ツールを使用します。複数のポイントを選択するには、Shiftキーを押しながらクリックします。シンメトリカルポイントにするには、Option／Altキーを押しながらクリックします。
- 任意の形状を持つラインやボックスを描画するには、**フリーハンドライン**ツールを使用します。フリーハンドボックスを閉じなければ、ラインは保持されます。フリーハンドボックスを自動的に閉じるには、Option／Altキーを押します。
- テーブルを作成するには、**テーブル**ツールを使用します。
- ドキュメント表示の拡大や縮小を行うには、**ズーム**ツールを使用します。
- アクティブレイアウトの位置を変更するには、**パン**ツールを使用します。

➡ ボックスを描画してから、ボックスで行う作業に応じて、**テキストコンテンツ**ツールまたは**画像コンテンツ**ツールを選択します。ボックスコンテンツタイプを宣言するのに、キーコマンドを使用することもできます。描画中にTキーを押せば画像コンテンツを、Rキーを押せばテキストコンテンツを宣言します。

➡ ベジエボックスとベジエラインについての詳細は、「*ベジエボックスの作成*」および「*ベジエラインの作成*」を参照してください。

➡ ラインまたはパスにテキストを追加するには、**テキストコンテンツ**ツールを選択して、ラインまたはパスをダブルクリックします。

➡ コンポジションゾーンについての詳細は、「*Composition Zonesアイテムの作成*」を参照してください。

➡ Windowsユーザーは、**ツール**パレット（**ウィンドウ**メニュー）を垂直方向にも水平方向にも表示できます。パレットを水平方向に表示するには、Ctrlキーを押しながらタイトルバーをダブルクリックします。

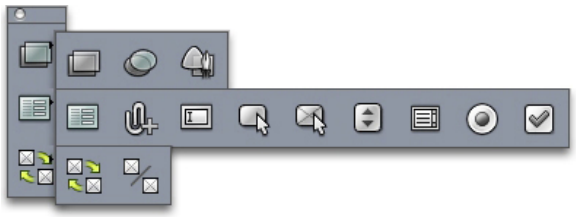
ツールキーコマンド

アクティブなテキストボックスまたはテキストパスがない場合、下記のキーコマンドを使用して、ツールをすばやく切り替えられます。

- **アイテム**ツール：V
- **テキストコンテンツ**ツール：T（Escapeを押してアクティブなテキストボックスを選択解除し、別のツールに切り替えることができます）
- **テキスト連結**ツール：T
- **テキスト連結解除**ツール：T
- **画像コンテンツ**ツール：R
- **方形ボックス**ツール：B
- **楕円形ボックス**ツール：B
- **星形**ツール：B
- **コンポジションゾーン**ツール：B
- **ライン**ツール：L
- **ベジエペン**ツール：P
- **ポイント追加**ツール：P
- **ポイント削除**ツール：P
- **ポイント変換**ツール：P
- **はさみ**ツール：P
- **ポイント選択**ツール：P
- **フリーハンドライン**ツール：P
- **テーブル**ツール：G
- **ズーム**ツール：Z
- **パン**ツール：X

ウェブツール

ウェブツールパレットでは、ウェブレイアウトの作業ができます。



ウェブツールパレット

ウェブツールパレット（ウェブレイアウトが表示されているときの**ウィンドウ**メニュー）には、以下のコントロールが用意されています。

- 方形イメージマップの「ホットエリア」を作成（および他のイメージマップツールにアクセス）するには、**方形イメージマップ**ツールを使用します。ImageMap XTensionsが読み込まれていると、イメージマップツールが利用できます。
- フォームボックスを作成する（フォームコントロールを含める）には、**フォームボックス**ツールを使用します。
- エンドユーザーがファイルをWebサーバーに送信するために使用するフィールドとボタンを作成するには**ファイル選択ツール**を使用します。
- テキストフィールドを作成するには、**テキストフィールド**ツールを使用します。
- ボタンを作成するには、**ボタン**ツールを使用します。
- 画像を取り込めるボタンを作成するには、**イメージボタン**ツールを使用します。
- ドロップダウンメニューを作成するには、**ポップアップメニュー**ツールを使用します。
- リストを作成するには、**リストボックス**ツールを使用します。
- ラジオボタンを作成するには、**ラジオボタン**ツールを使用します。
- チェックボックスを作成するには、**チェックボックス**ツールを使用します。
- 2ポジションロールオーバーの基点ボックスとターゲットボックスをリンクするには、**ロールオーバー連結**ツールを使用します。マウスポインタを基点ボックス上に移動すると、ターゲットボックスのコンテンツが表示されます。
- 2ポジションロールオーバーの基点ボックスとターゲットボックスをリンク解除するには、**ロールオーバー連結解除**ツールを使用します。

メニュー

下記のトピックは、QuarkXPressで利用できるメニューおよびメニューアイテムを説明します。

QuarkXPressメニュー（Mac OSのみ）

QuarkXPress for Mac OS Xには、**QuarkXPress**メニューがあります。このメニューには、QuarkXPressとその他のアプリケーションの表示、非表示の切り替え、環境設定へのアクセス、およびQuarkXPressの終了などの、他のMac OS Xアプリケーションと同様のコマンドが含まれています。このメニューには、下記のコマンドが含まれます。

- **QuarkXPressについて**：バージョン番号などのQuarkXPressに関する情報を表示します。

- **ライセンスコードを編集**：このコマンドを使用して、インストール済みのQuarkXPressのバリデーションコードを変更できます。このコードを変更することで、QuarkXPressの無料お試し版バージョン（以前の「評価版」）から全機能バージョンへの変更、ユーザーインターフェイスでサポートされる言語の変更、またはQuarkXPressのPlus版への変更が可能です。
- **QuarkXPressライセンスを転送**：1台のコンピュータ上でQuarkXPressを非アクティブ化し、別のコンピュータ上でQuarkXPressをアクティブ化します。QuarkXPressがアクティブ化されている場合にのみ利用できます。
- **QuarkXPressのアクティブ化**：コンピュータでQuarkXPressをアクティブ化します。QuarkXPressがデモモードで実行されている場合にのみ利用できます。
- **環境設定**：デフォルトの値と設定を指定します。詳細は、「*環境設定*」を参照してください。
- **QuarkXPressの終了**：このコマンドでアプリケーションを終了します。

ファイルメニュー

ファイルメニューでは、作成、開く、印刷、および保存などの複数の方法で電子ファイルを操作できます。このメニューには、下記のコマンドが含まれます。

- **新規**：**新規**サブメニューのオプションを選択して、プロジェクトを作成します。**チケットから新規プロジェクト作成**を選択すると、プロジェクトを作成できるジョブチケットを選択できます。また、このサブメニューを使用して、新しいライブラリおよびブックを作成できます。
- **開く**：プロジェクトファイルを開きます。
- **閉じる**：アクティブなプロジェクトを閉じます。
- **保存**：アクティブなプロジェクトを保存します。
- **新規保存**：アクティブなプロジェクトのコピーを保存します。
- **復帰**：アクティブなプロジェクトを最後に保存された状態に戻します。
- **取り込み**：このコマンドを使用して、テキストボックスにテキストを取り込むか、画像ボックスに画像を取り込みます。
- **テキスト保存**：アクティブなテキストボックスのコンテンツを別のファイルとして保存します。
- **画像の保存**：このサブメニューを使用して、選択した画像を別のファイルとして保存するか、レイアウトのすべての画像を別のファイルとして保存します。
- **追加**：別のファイルからのスタイルシート、カラー、およびさまざまなその他の種類のリソースを追加します。
- **書き出し**：レイアウトを別のファイルの種類として保存します。
- **出力ファイルの収集**：1つのフォルダにファイル、出力レポート、および選択されたリソースをコピーします。
- **グループ作業設定**：プロジェクトのリンク、共有、および共有リソースの更新頻度を制御します。
- **ジョブジャケット**：このサブメニューを使用して、レイアウトの作成および検査に関する仕様とルールへのアクセス、ジョブジャケットファイルへのプロジェクトのリンク、ジョブチケットの設定、およびレイアウトの評価を行います。

- **印刷**：アクティブなファイルを印刷します。
- **ジョブを出力**：ジョブの出力に関する出力仕様にアクセスします。出力仕様とは、出力用の「スタイルシート」のようなものです。
- **終了 （Windowsのみ）**：アプリケーションを終了します。

編集メニュー

編集メニューには、下記のコマンドがあります。

- **取り消し**：最後のアクションを取り消します。
- **やり直し**：取り消されたアクションをやり直します。
- **カット**：選択されたコンテンツを切り取ります。
- **コピー**：選択されたコンテンツをクリップボードにコピーします。
- **ペースト**：クリップボード上のコンテンツをアクティブなページに貼り付けます。
- **フォーマットなしでペースト**：クリップボード上のコンテンツをプレーンテキストとして貼り付けます。
- **同位置にペースト**：複製またはコピーされたアイテムをアクティブなページ上のコピー元と同じ場所に貼り付けます。
- **形式を選択して貼り付け （Windowsのみ）**：Microsoft Windows Object Linking and Embedding（OLE）機能を使用して、オブジェクトをドキュメントに貼り付ける方法を選択できます。
- **クリア／削除**：アクティブなコンテンツを削除します。
- **すべて選択**：アクティブなボックスまたはテキストパスのすべてのコンテンツを選択します。
- **リンク （Windowsのみ）**：リンクオブジェクトを更新します。
- **オブジェクト （Windowsのみ）**：選択された画像ボックスに含まれる埋め込みまたはリンクオブジェクトを使用できます。
- **オブジェクト挿入 （Windowsのみ）**：サーバーアプリケーションを使用してオブジェクトを作成するか、または既存のファイルを取得します。
- **クリップボード表示**：クリップボードのコンテンツを表示します。
- **検索／置換**：**検索／置換**パレットを表示します。このパレットでは、コンテンツ、フォーマット、または両方をベースにテキストの検索と置換を行うことができます。
- **アイテム検索／置換**：**アイテム検索／置換**パレットを表示および非表示にします。
- **環境設定 （Windowsのみ）**：デフォルトの値と設定を指定します。詳細は、「*環境設定*」を参照してください。
- **スタイルシート**：スタイルシートの定義を追加、編集、および削除します。詳細は、「*スタイルシートの使用*」を参照してください。
- **カラー**：カラーの定義を追加、編集、および削除します。詳細は、「*カラーの使用*」を参照してください。
- **H&J**：H&J（ハイフネーション＆ジャスティフィケーション）の定義を追加、編集、および削除します。H&Jを使用して、テキストの分割を制御できます。詳細は、「*ハイフネーション＆ジャスティフィケーションの制御*」を参照してください。

- **リスト**：リストの定義を追加、編集、および削除します。リスト機能は、コンテンツおよびその他のリストされたコンテンツの種類のテーブルを自動的に生成するツールです。詳細は、「*リストの使用*」を参照してください。
- **ダッシュ＆ストライプ**：カスタムラインパターンを追加、編集、および削除します。
- **ぶら下がり文字**：カスタムぶら下がり文字の定義を追加、編集、および削除します。詳細は、「*ぶら下がり文字の使用*」を参照してください。
- **フォントセット**：特定のフォントのカスタム比率、サイズ、および効果を追加、編集、および削除します。
- **出力スタイル**：出力スタイルの定義を追加、編集、および削除します。出力スタイルでは、異なる出力オプションを簡単に切り替えることができます。詳細は、「*出力スタイルの使用*」を参照してください。
- **表示言語 （多言語版のみ）**：ユーザーインターフェイスの言語を変更します。
- **カラーのセットアップ**：ソースおよび出力セットアップの設定にアクセスし、設定します。
- **グリッドスタイル**：テキストコンポーネントに適用できる印刷以外のデザイングリッドのパターンを追加、編集、および削除します。詳細は、「*デザイングリッドの使用*」を参照してください。
- **ハイパーリンク**：URL、アンカー、およびページのリンクを含むハイパーリンクを追加、編集、および削除します。
- **変数 （インタラクティブレイアウトのみ）**：インタラクティブアイテムの変数を定義します。
- **インタラクティブメニュー （インタラクティブレイアウトのみ）**：インタラクティブレイアウトのメニューを作成します。
- **文字組み**：文字組みセットおよびクラスを追加、編集、および削除します。詳細は、「*文字組みセットとクラスの使用*」を参照してください。
- **禁則文字セット**：ダブルバイト文字セットのルールを追加、編集、および削除します。
- **アンダーラインスタイル**：アンダーラインスタイルにアクセスし、設定します。
- **メニュー （ウェブレイアウトのみ）**：ウェブレイアウトで使用されるナビゲーションメニューなどのリストを作成し、管理します。
- **メタタグ （ウェブレイアウトのみ）**：メタ情報を作成、設定し、アクセスします。メタ情報には、検索エンジンによるディスカバリおよびその他の目的のために、ページに関する情報を提供するキーワードおよび設定内容などが含まれます。
- **CSSフォントファミリー （ウェブレイアウトのみ）**：カスケーディングスタイルシート（CSS）のフォントファミリーを作成し、ユーザーがオリジナルフォントを使用できない場合に、ウェブページを表示するために使用するフォントを決定します。
- **カスケーディングメニュー （ウェブレイアウトのみ）**：エンドユーザーがマウスポインタをオブジェクト上に移動するときに表示されるアイテムの階層リストを作成します。カスケーディングメニューでは、特定のアイテムにマウスポインタを移動するまでメニューアイテムが「非表示」になるため、ウェブデザインを簡略化できます。
- **アイテムスタイル**：**アイテムスタイル**パレット（**ウィンドウ**メニュー）を使用して、QuarkXPressアイテムに適用できるアイテム定義を追加、編集、および削除します。

スタイルメニュー

スタイルメニューは、テキストボックス、画像ボックス、またはラインがアクティブかどうかによって変化します。

テキストのスタイルメニュー

テキストの**スタイル**メニューには、文字属性と段落フォーマットを指定するためのコマンドが含まれます。このメニューには、下記のコマンドがあります。

- **フォント**：選択したテキストのフォントを変更できます。
- **サイズ**：選択したテキストのサイズを変更できます。
- **文字飾り**：選択したテキストにボールド、イタリック、またはアンダーラインなどの文字飾りを適用できます。
- **大文字／小文字の変更**：選択したテキストを大文字、小文字、またはタイトル文字に変更できます。
- **カラー**：選択したテキストのカラーを変更できます。
- **シェード**：適用したカラーの色調を設定できます。
- **不透明度**：選択したテキストの透明度を制御できます。
- **文字の変形**：選択したテキストを水平方向、または垂直方向に伸張できます。
- **カーニング／トラッキング**：テキスト挿入ポイントが2文字の間にある場合、**カーニング値**で、文字間隔を制御できます。テキストが選択されている場合は、**トラッキング**で、選択したすべての文字間の間隔を制御できます。
- **カーニング値**または**カーニング／トラッキング**：テキスト挿入ポイントが2文字の間にある場合、**カーニング値**で、文字間隔を制御できます。テキストが選択されている場合は、**トラッキング**で、選択したすべての欧文文字間の間隔を制御できます。**字送り**で、フォントやフォントサイズに左右されない、文字間の固定距離を指定できます。
- **ベースラインシフト**：ライン間隔を変更することなく、ベースラインを基準にテキストを上下に移動できます。
- **文字設定**：選択したテキストの文字フォーマットのあらゆる側面を制御できる**文字属性**ダイアログボックスが表示されます。
- **文字スタイルシート**：選択したテキストに、文字スタイルシートを適用できます。
- **テキストのボックス化**：テキストを、選択した文字のような形状をしたベジエ画像ボックスに変換できます。
- **ルビ**：テキストに適用されているルビ文字を制御できます。
- **縦組み中の文字回転**：水平テキストを、縦組みに配置できます。
- **縦組み/横組み**：選択したテキストボックスの横組み／縦組みを指定できます。
- **行揃え**：アクティブな段落を、左、右、または中央に揃えられます。選択した段落の両端揃え、または強制両端揃えも実行できます。
- **文字揃え**：適用フォントのボトムライン、ベースライン、またはトップラインを基準にして選択した文字を配置できます。
- **行送り**：選択した段落のライン間隔を変更できます。

- **フォーマット**：選択したテキストの段落フォーマットのあらゆる側面を制御できる**段落設定**ダイアログボックスが表示されます。
- **タブ**：選択した段落のタブストップを設定できます。
- **段落罫線**：選択した段落上下に自動ラインを作成できます。
- **段落スタイルシート**：選択したテキストに、段落スタイルシートを適用できます。
- **スタイルシートの更新**：適用されているスタイルシートへのローカルな変更を基にして、文字や段落のスタイルシート定義を更新できます。
- **水平フリップ**：選択したテキストを水平方向にフリップします。
- **垂直フリップ**：選択したテキストを垂直方向にフリップします。
- **ハイパーリンク**：ハイパーリンク、ページリンク、またはアンカーを変更して、選択したテキストに適用できます。
- **アンカー**：選択したテキストのアンカーを作成または変更できます。
- **アンダーラインスタイル**：アンダーラインスタイルを変更して、選択したテキストに適用できます。

画像のスタイルメニュー

画像の**スタイル**メニューには、画像をフォーマットして編集するためのコマンドが含まれます。このメニューには、下記のコマンドがあります。

- **カラー**：選択したグレイスケールや1ビット画像にカラーを適用します。
- **シェード**：適用したカラーの強度を設定できます。
- **不透明度**：選択した画像の透明度を制御できます。
- **反転／ネガ**：選択した画像に、ネガまたは反転効果を適用します。CMYK画像を選択した場合のコマンド名は**ネガ**です。
- **ハーフトーン**：選択したグレイスケール画像にハーフトーン画面パターンを適用できます。
- **水平フリップ**：選択した画像を水平方向にフリップします。
- **垂直フリップ**：選択した画像を垂直方向にフリップします。
- **画像を中央に配置**：選択した画像を、その画像ボックスの中央に配置します。
- **画像をボックスに合わせる**：画像ボックスに合わせて、選択した画像を水平方向または垂直方向に拡大または縮小します。
- **画像をボックスに合わせる（縦横比を保持）**：画像ボックスに合わせて、選択した画像を縦横の比率を保ちながら拡大または縮小します。
- **ボックスを画像に合わせる**：選択した画像のサイズに合うように、画像ボックスを拡大または縮小します。
- **ハイパーリンク**：ハイパーリンク、ページリンク、またはアンカーを変更して、選択した画像またはボックスに適用できます。
- **アンカー**：選択した画像またはボックスのアンカーを作成または変更できます。
- **画像効果**：選択した画像に対して、画像の調整とフィルタを適用できるサブメニューが表示されます。

ラインのスタイルメニュー

ラインの**スタイル**メニューには、以下のコマンドが含まれます。

- **ラインの種類**：選択したラインにラインのスタイルを適用できます。
- **矢印の先端**：選択したラインに矢印の先端スタイルを適用できます。
- **幅**：選択したラインの幅を調整できます。
- **カラー**：選択したラインのカラーを変更できます。
- **シェード**：適用したカラーの強度を設定できます。
- **不透明度**：選択したラインの透明度を制御できます。
- **ハイパーリンク**：ハイパーリンク、ページリンク、またはアンカーを変更して、選択したラインに適用できます。
- **アンカー**：選択したラインのアンカーを作成または変更できます。

アイテムメニュー

アイテムメニューには、アイテム属性、位置、グループ化、共有、その他を制御するためのコマンドがあります。

- **設定**：アイテムのカラー、シェード、位置、サイズ、フレーム、回り込み、クリッピングパスなどの総合的なコントロールのセットにアクセスできます。
- **フレーム**：アイテムの幅、スタイル、カラー、および不透明度などのフレーム属性を指定できます。
- **回り込み**：テキストが画像または画像ボックスの内部や外部に入り込んだり、または画像や画像ボックスを通すように指定できます。
- **クリッピング**：特定アイテムのクリッピングタイプを選択して、クリッピングタイプの距離を制御できます。
- **複製**：アイテムとアイテムのコンテンツのコピーを作成できます。
- **連続複製**：アクティブなアイテムを複数回、指定した位置に複製できます。
- **高性能連続複製**：アクティブなアイテムを複数回複製して、複製の縮小率、回転、およびシェードを指定できます。
- **削除**：選択したアイテムとアイテムのコンテンツを削除できます。
- **グループ**：複数のアクティブなアイテム（ライン、ボックス、テキストパス、テーブル、およびその他のグループ）を1つのグループにまとめられます。
- **グループ解除**：1つのグループをコンポーネントアイテムまたはグループに分割します。
- **制限**：アイテムが制限されている境界を越えて移動できないように、アイテムを制限できます。
- **ロック**：アイテムの位置やコンテンツをロックすることによって、アイテムとアイテムのコンテンツを不用意に変更してしまうことを防ぎます。
- **融合**：選択したアイテムをさまざまな方法で融合します。
- **分割**：重なりがない図形を含むボックス、図形内にある図形を含むボックス、または自身と交差する境界を含むボックス（図8）を分割できます。

- **ひとつ後ろへ（Windowsのみ）**：アイテムをページやレイヤーのスタック順序で1レベル後ろに移動します。
- **背面へ送る**：アイテムをページやレイヤーの一番後ろに移動します。Mac OSの場合、**ひとつ後ろへ**コマンドを使用するには、**背面へ送る**を選択する前にOptionを押してください。
- **ひとつ前へ（Windowsのみ）**：アイテムをページやレイヤーのスタック順序で1レベル前に移動します。
- **前面へ出す**：アイテムをページやレイヤーの一番前に移動します。Mac OSの場合、**ひとつ前へ**コマンドを使用するには、**前面へ出す**を選択する前にOptionを押してください。
- **複数アイテムの配置**：選択したアイテムを、アイテム同士が均等になるように、あるいはページまたはスプレッドに対して均等になるように配置できます。
- **図形**：アクティブなアイテムの図形を変更できます。
- **コンテンツ**：アイテムのコンテンツタイプを変更できます。
- **編集**：アイテムの図形、回り込み、またはクリッピングパスを変更できます。
- **共有**：アイテムの共有プロパティにアクセスして、テキスト、画像、ボックス、ライン、およびComposition Zonesなどのコンテンツの同期または再利用を行えます。
- **同期の解除**：アイテムの他の使用（または同期属性）に影響を与えることなく、アイテムの単一インスタンスの同期を削除します。
- **ポイント／セグメントの種類**：アイテムのポイントやセグメントの種類を変更することで、ポイント、曲線ハンドル、およびラインセグメントを操作できます。
- **ドロップシャドウ**：アイテムのドロップシャドウを適用または変更できます。
- **Composition Zones**：Composition Zonesを作成または変更できます。
- **表示解像度**：画像のプレビューを高解像度、または低解像度に設定できます。
- **全ホットエリアを削除（ウェブレイアウトのみ）**：ハイパーリンクとして機能する、画像のイメージマップ指定を削除します。
- **カスケーディングメニュー（ウェブレイアウトのみ）**：画像として書き出されるように指定されているアイテムに、カスケーディングメニューを適用できます。
- **基本ロールオーバー（ウェブレイアウトのみ）**：マウスポインタをロールオーバーボックス上に移動すると画像が変化するよう、アイテムに基本ロールオーバーを適用できます。
- **2ポジションロールオーバー（ウェブレイアウトのみ）**：マウスポインタをロールオーバーボックス上に移動すると、1つまたは複数のボックス内の画像が変化するように、アイテムに2ポジションロールオーバーを適用できます。

ページメニュー

ページメニューには、ページを挿入、削除、移動し、ガイド、グリッド、および選択したオブジェクトを使用し、ページ間を移動するためのコマンドなどがあります。

- **挿入**：新規ページを追加できます。
- **削除**：ページを削除できます。
- **移動**：ページを別の場所に移動できます。

- **マスターガイド&グリッド**：ページガイドの配置を変更して、マスターページ上のグリッドをデザインできます。
- **ページプロパティ（ウェブレイアウトのみ）**：ウェブレイアウトのページプロパティを変更できます。
- **セクション**：レイアウトや、レイアウトのページ範囲での採番方法を変更できます。
- **前ページへ**：前のページに移動します。
- **次のページへ**：次のページに移動します。
- **先頭のページへ**：最初のページに移動します。
- **最後のページへ**：最後のページに移動します。
- **ページ指定**：特定ページに移動できます。
- **ディスプレイ**：ページやマスターページを表示できます。
- **HTMLプレビュー（ウェブレイアウトのみ）**：HTMLプレビューを生成して、ウェブブラウザに表示します。
- **SWFプレビュー（インタラクティブレイアウトのみ）**：プレビューを生成して、ウェブブラウザに表示します。

レイアウトメニュー

レイアウトメニューには、レイアウトを使用し、レイアウトに移動するためのコマンドがあります。

- **新規**：新規レイアウトを追加できます。
- **複製**：1 つのレイアウトを複製し、そのアイテムとコンテンツを別のレイアウトにコピーできます。
- **削除**：レイアウトを削除できます。
- **レイアウト仕様の新規作成／編集**：レイアウトのジョブジャケットプロパティを作成または編集できます。
- **レイアウトプロパティ**：名前、タイプ、およびサイズなどのレイアウトプロパティを変更できます。
- **詳細レイアウトプロパティ**：レイアウトの共有プロパティを変更できます。
- **前のレイアウトへ**：現在のレイアウトの前にアクティブであったレイアウトタブをアクティブにします。
- **次のレイアウトへ**：アクティブなレイアウトのすぐ右に位置するレイアウトタブをアクティブにします。
- **先頭のレイアウトへ**：一番左のレイアウトタブをアクティブにします。
- **最後のレイアウトへ**：一番右のレイアウトタブをアクティブにします。
- **レイアウト指定**：特定レイアウトをアクティブにし、サブメニューでそのレイアウトを選択できます。

テーブルメニュー

テーブルメニューには、行と列のテーブルへの追加、テーブル属性の変更、テーブルの変換などを行うコマンドがあります。

- **挿入**：行や列をテーブルに追加できます。
- **選択**：行や列のパターン、またはその他のテーブル要素を選択できます。これによって、1行おきにシェードを適用するなど、別のフォーマットを簡単に適用できるようになります。
- **削除**：テーブルから選択内容を削除できます。
- **セルを統合**：行全体や列全体など、隣接するテーブルセルで構成される長方形の選択範囲を単一セルに統合します。
- **テーブル分割**：別の位置にテーブルの続きを表示します。テーブル分割は、テーブルが2つのリンクしたテーブルに分割されるまでの最大サイズです。
- **各テーブルを作成**：継続テーブル間の連結を分割し、各テーブルを完全に独立させます。こうすることで、テーブルの一部を変更しても、継続する全テーブルに影響が及ばなくなります。
- **ヘッダーとして連続複製**：ヘッダー行がテーブルの継続インスタンスで自動的に繰り返されるように指定できます。
- **フッターとして連続複製**：フッター行がテーブルの継続インスタンスで自動的に繰り返されるように指定できます。
- **テキストのテーブル変換**：テキストボックスに既に取り込まれている、または入力されているテキストをテーブルに変換します。これは、情報がどのように列と行に分割されるかが分かるように区切られているテキストの場合に最適です。
- **テーブル変換**：テーブルにある情報を、テキストまたは関連ボックスのグループに変換できます。現在のデータを簡単に書き出す場合や、またはQuarkXPressの以前のバージョンでサポートされていない機能を含むドキュメントを保存する場合に、テーブルを変換します。
- **テーブルの方向**：テーブルの水平方向や垂直方向を指定できます。
- **テキストセルをリンク**：テキストボックスとテキストパスをリンクするのと同じように、テーブルセルを互いにリンクさせます。リンクされたセルに入力、取り込み、またはペーストされているテキストが最初のテキストセルに入力され、次にリンクされている後続のセルのフローします。
- **ジオメトリを保持**：行または列を挿入、削除するときに、テーブルの幅と高さが変化しないようにすることができます。

表示メニュー

表示メニューには、ドキュメントを表示し、メニューアイテムのチェック時に画面に表示される対象を指定するためのオプションが用意されています。このメニューには、下記のコマンドが含まれます。

- **全体表示**：レイアウトウィンドウのページ全体に合わせるように、ビューを自動的にサイズ調整します。
- **50%**：レイアウトビューを50%に拡大します。
- **75%**：レイアウトビューを75%に拡大します。
- **実寸表示**：レイアウトビューを100%で表示します。
- **200%**：レイアウトビューを200%に拡大します。

- **サムネール**：プロジェクト間で並び替えてコピーできる、各ページの縮小版を表示します。
- **ガイド**：マージンガイド、ボックスのアウトライン、空の画像ボックスの「X」パターン、およびルーラーガイドなど、アイテムをページに配置するのに使用する印刷されないラインを表示します。
- **ページグリッド**：アクティブなレイアウトページの基となるマスターページ用に定義されている、印刷されないグリッドラインを表示します。
- **テキストボックスのグリッド**：テキストボックスに適用される印刷されないグリッドラインを表示します。
- **ガイドへの吸着**：アイテムをすばやくガイドに整列させることによって、最近接のガイドにアイテムを吸着させることができます。
- **ページグリッドへの吸着**：アイテムをページグリッドに整列させることによって、最近接のガイドにアイテムを吸着させることができます。
- **ルーラー**：ルーラーを表示します。そのルーラーを使用して、レイアウトウィンドウの左上端、または右上端に沿ってアイテムとガイドを配置できます。
- **ルーラー方向**：レイアウトウィンドウの左上端、または右上端にページルーラーを配置できます。
- **特殊キャラクタ**：テキストのスペース、タブ、段落復帰など、編集可能で印刷されない文字を表示します。
- **ビジュアルインジケータ**：ハイパーリンクおよびロールオーバーなど、印刷されない要素のインジケータを表示します。
- **出力のプルーフ**：別メディアに出力する場合や、別の印刷方法用にレイアウトの見栄えをプレビューできます。このディスプレイシミュレーションは、ソフトプルーフ用途には十分に正確です。
- **高解像度プレビュー表示**：画像ファイルの高解像度を使用して、画面に高解像度画像を表示します。ピクシレーションなしに画像を拡大、縮小できます。

補助メニュー

補助メニューには、下記のコマンドがあります。

- **文字数**：**文字数**ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスには、アクティブなテキストコンポーネント内の全角文字、半角文字、およびその他のさまざまな種類の文字の数が表示されます。
- **英文スペルチェック**：このサブメニューを使用すると**英文スペルチェック**パレットが表示され、単語、選択したテキスト、ストーリー、レイアウト、またはレイアウト内のすべてのマスターページのスペルチェックを行います。
- **ユーザー辞書**：スペルチェックに使用するユーザー辞書を指定できます。
- **ユーザー辞書の編集**：アクティブなレイアウトに関連付けられているユーザー辞書を編集できます。
- **単語数と文字数**：**単語数と文字数**ダイアログボックスが表示されます。
- **文字を挿入**：特殊な改行ありスペースと改行なしスペースを含む、特殊文字を簡単に挿入できます。
- **標準ハイフン**：テキスト挿入ポイントを含む単語の標準ハイフンを表示します。

- **例外ハイフン**：アクティブなアーティクルで、特定の単語のハイフンの有無とその方法を指定できます。
- **ジョブジャケットマネジャー**：**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスが表示されます。
- **使用状況**：外部データソースにリンクされているフォント、画像、QuarkVista効果、カラープロファイル、テーブル、コンポジションゾーンの使用状況を表示および更新できます。
- **XTensionsマネジャー**：アプリケーション起動時に、どのXTensionsモジュールを読み込むかを制御できます。
- **フォントマッピング**：プロジェクトから要求されたフォントがコンピュータにインストールされていない場合に、そのフォントを新しいフォントで代替するためのルールを作成して編集できます。
- **コンポーネント状況**：必須ソフトウェアコンポーネントの状況を表示できます。
- **PPDマネジャー**：**印刷**ダイアログボックスに、どのPostScript Printer Descriptionファイル（PPD）を読み込むかを制御できます。
- **ドイツ語（新正書法）使用**：スペルチェックにドイツ語（新正書法）辞書を使用するかどうかを制御できます。
- **プロジェクト言語の変換**：特定の文字言語を使用するアクティブなアーティクル内の文字すべてを異なる文字言語に変換できます。
- **プロファイルマネジャー**：アプリケーション起動時に、どのカラープロファイルを読み込むかを制御できます。
- **索引作成**：**索引**パレットのコンテンツから索引を作成します。
- **Jabber**：アクティブなテキストボックスにランダムなテキストを生成して、実際のコンテンツがない場合でも、テキストがどのようにフローしてスタイル設定されるかをプレビューできます。
- **トラッキングの編集**：インストールされたフォントのトラッキングを制御できます。
- **カーニングエディタ**：インストールされたフォントのカーニングを制御できます。
- **手動カーニングをクリア**：文字間に適用されている全手動カーニングを削除したり、カーニングペアからカーニングを削除できます。
- **ラインチェック**：サブメニューを使用して、ウィドウ、オーファン、正しく両端揃えされていないライン、ハイフンで終わるライン、およびオーバーフローの状況を見つけることができます。
- **旧アンダーラインの変換**：QuarkXPress 3.x（Stars & Stripes）フォーマットのアクティブなテキストチェーンにある全アンダーラインを、Type Tricksフォーマットに変換します。
- **テキストのオーバーフロー**：テキストのオーバーフローを含むテキストボックスを特定する**テキストのオーバーフロー**ウィンドウが表示されます。
- **アイテムスタイルの使用状況**：適用されているアイテムスタイルを表示および更新できます。
- **ライセンスのチェックアウト／ライセンスのチェックイン**：Quark License Administrator（QLA）とともに使用するアプリケーションがインストールされている場合にのみ表示されます。ライセンスのチェックインとチェックアウトができます。

ウィンドウメニュー

ウィンドウメニューで、開いているウィンドウとパレットの画面表示を制御できます。このメニューには、下記のコマンドが含まれます。

- **新規ウィンドウ**：新しいウィンドウにアクティブなプロジェクトが表示されます。各ウィンドウにそのプロジェクトの別の部分を表示できます。
- **ウィンドウ分割**：プロジェクトウィンドウを2つの部分に分割します。ウィンドウの各部分にそのプロジェクトの別の部分を表示できます。
- **全て前面へ （Mac OSのみ）**：開いているすべてのウィンドウを配置して表示します。
- **カスケード （Windowsのみ）**：各プロジェクトのメニューバー部分のみが表示されるように、複数の開いているプロジェクトを重ねて表示します。
- **タイル （Mac OSのみ）**：開いているすべてのウィンドウを画面に合わせて水平方向に並べます。
- **上下に並べて表示 （Windowsのみ）**：開いているすべてのウィンドウを画面に合わせて水平方向に並べます。
- **スタック （Mac OSのみ）**：各プロジェクトのメニューバー部分のみが表示されるように、複数の開いているプロジェクトを重ねて表示します。
- **左右に並べて表示 （Windowsのみ）**：開いているすべてのウィンドウを画面に合わせて垂直方向に並べます。
- **アイコン整列 （Windowsのみ）**：すべてのアクティブなプロジェクトを最小化します。
- **全て閉じる （Windowsのみ）**：すべてのアクティブなプロジェクトを閉じます。
- **ツール**：**ツール**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **ウェブツール （ウェブレイアウトのみ）**：**ウェブツール**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **メジャーパレット**：**メジャー**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **ページレイアウト**：**ページレイアウト**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **スタイルシート**：**スタイルシート**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **カラー**：**カラー**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **共有コンテンツ**：**共有コンテンツ**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **トラップ**：**トラップ**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **リスト**：**リスト**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **プロファイル情報**：**プロファイル情報**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **グリッドスタイル**：**グリッドスタイル**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **字形**：**字形**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **ハイパーリンク**：**ハイパーリンク**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **索引**：**索引**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **インタラクティブ （インタラクティブレイアウトのみ）**：**インタラクティブ**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **レイヤー**：**レイヤー**パレットの表示、非表示を切り替えます。

- **画像効果**：**画像効果**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **プレースホルダ**：**プレースホルダ**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **ガイド**：**ガイド**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **アイテムスタイル**：**アイテムスタイル**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **PSD Import**：**PSD Import**パレットの表示、非表示を切り替えます。
- **パレットセット**：サブメニューを使用してパレットの配置の保存および取り消しを行います。

  また、このメニューには開いているすべてのウィンドウのアイテムが含まれます。これらのメニューアイテムを使用して、ウィンドウを簡単に切り替えられます。

ヘルプメニュー

ヘルプメニューでは、オンラインヘルプにアクセスすることができます。このメニューには、下記のコマンドが含まれます。

- **ヘルプトピック （Mac OSのみ）：**このコマンドを使用して、オンラインヘルプを表示します。
- **コンテンツ （Windowsのみ）**：このオプションを使用して、**ヘルプ**ウィンドウの**コンテンツ**タブを表示します。
- **検索 （Windowsのみ）**：このオプションを使用して、**ヘルプ**ウィンドウの**検索**タブを表示します。
- **索引 （Windowsのみ）**：このオプションを使用して、**ヘルプ**ウィンドウの**索引**タブを表示します。
- **QuarkXPressライセンス転送 （Windowsのみ）**：このオプションを使用して、ライセンスを別のコンピュータに転送します。
- **QuarkXPressについて （Windowsのみ）**：このコマンドを使用して、バージョン番号などのQuarkXPressに関する情報を表示します。
- **ライセンスコードを編集 （Windowsのみ）：**このコマンドを使用して、インストール済みのQuarkXPressのバリデーションコードを変更できます。このコードを変更することで、QuarkXPressの無料お試し版バージョン（以前の「評価版」）から全機能バージョンへの変更、ユーザーインターフェイスでサポートされる言語の変更、またはQuarkXPressのPlus版への変更が可能です。

コンテキストメニュー

QuarkXPressは、コンテキストメニューによってさまざまな機能を提供しています。コンテキストメニューを表示するには、テキスト内、画像上、またはパレット上でControlキー+クリック（Mac OS）または右クリックします。

パレット

パレットを開くには、または表示するには、**ウィンドウ**メニューのパレット名をオンにします。

パレットを閉じるかまたは開くには、パレットの左上の閉じるボックスをクリックするか、**ウィンドウ**メニューのパレット名をオフにするか、または適切なキーボードの組み合わせを使用します。

ツールパレット

ツールパレットで、レイアウトを使用するためのさまざまなツールを簡単に切り替えられます。詳細は、「ツール」を参照してください。

メジャーパレット

Windowメニューの**メジャー**パレットで、一般的に使用する多くのコントロールをすばやく編集できます。**メジャー**パレットにあるオプションは、選択されているツールやアイテムに応じて変化します。同じタイプの複数アイテム（3つの個別の画像ボックスなど）を選択すると、**メジャー**パレットのコントロールは、選択したアイテムすべてに適用されます。



メジャーパレットの中央の上に、タブバーが表示されます。

メジャーパレットには、パレットの中央の上にナビゲータタブと呼ばれる、アイコン行が表示されます。Command+Option+;／Ctrl+Alt+;を押すと、**メジャー**パレットナビゲータタブ内を左から右に移動できます。Command+Option+,／Ctrl+Alt+,を押すと、逆方向（右から左）に移動できます。

ナビゲータタブを常に表示するには、**メジャー**パレットのタイトルバーをControlを押しながらクリックするか、または右クリックして、**タブバーを常に表示**を選択します。ナビゲータタブを常に非表示にするには、**メジャー**パレットのタイトルバーをControlを押しながらクリックするか、または右クリックして、**常にタブバーを隠す**を選択します。ナビゲータバーをインタラクティブに表示するには、**メジャー**パレットのタイトルバーをControlを押しながらクリックするか、または右クリックして、**ロールオーバーにタブを表示**を選択します。

メジャーパレットに表示されるタブの選択は、アクティブであるアイテムによって異なり、タブの表示はアクティブなアイテムに適合するように変化します。利用できるタブを以下に挙げます。

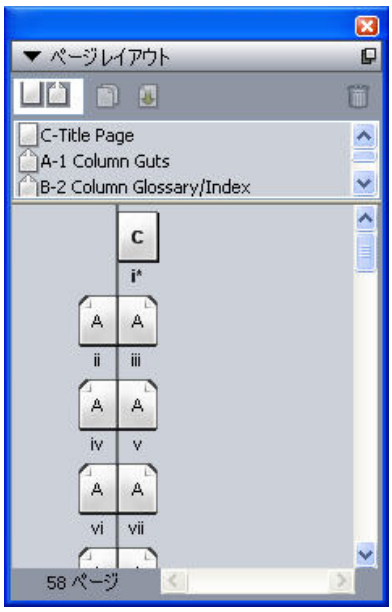
- **クラシック**タブ：頻繁に使用するコントロールが表示されます。テキストボックス、画像ボックス、ライン、およびテーブルによって表示が変化します。
- **テキスト**タブ：**設定**ダイアログボックス（**アイテム > 設定**）の**テキスト**タブのコントロールが表示されます。
- **フレーム**タブ：**設定**ダイアログボックスの**フレーム**タブのコントロールが表示されます。
- **回り込み**タブ：**設定**ダイアログボックスの**回り込み**タブのコントロールが表示されます。テキストボックス、画像ボックス、およびラインによって表示が変化します。
- **クリッピング**タブ：**設定**ダイアログボックスの**クリッピング**タブのコントロールが表示されます。
- **文字**タブ：**文字属性**ダイアログボックス（**スタイル > 文字**）のコントロールが含まれます。

- **段落**タブ：**段落設定**ダイアログボックス（**アイテム > フォーマット**）の**フォーマット**タブのコントロールが表示されます。
- **テキストパス**タブ：**設定**ダイアログボックスの**テキストパス**タブのコントロールが表示されます。
- **複数アイテムの配置**タブ：**複数アイテムの配置**サブメニュー（**アイテム > 複数アイテムの配置**）のコントロールが表示されます。
- **書き出し**タブ：**設定**ダイアログボックスの**書き出し**タブのコントロールが含まれます（ウェブレイアウトのみ）。
- **グリッド**タブ：**設定**ダイアログボックスの**グリッド**タブのコントロールが表示されます（テーブル選択時のみ）。
- **ドロップシャドウ**タブ：**設定**ダイアログボックスの**ドロップシャドウ**タブのコントロールが表示されます。
- **タブ**タブ：**段落設定**ダイアログボックスの**タブ**タブのコントロールが表示されます。

画像を含む画像ボックスを選択すると、**メジャー**パレットの**クラシック**タブで、**有効画像解像度**アイコンの隣に、画像の有効解像度が表示されます。実際の画像の解像度を画像の縮小率で割ったものが有効解像度です。たとえば、実際の画像解像度が100dpiの画像を取り込み、縮小率を100%から200%に拡大すると、有効解像度は50dpiになります。有効解像度が高くなるほど、再生成される画像の質が高くなります。有効解像度が異なる複数の画像ボックスを選択すると、**有効画像解像度**アイコンの隣に数値は表示されません。

ページレイアウトパレット

ページレイアウトパレットには、ページを操作して移動するためのさまざまな機能が用意されています。



ページレイアウトパレットで、マスターページとレイアウトページを使用できます。

パレットの一番上の部分で、マスターページを作成、複製、および削除できます。マスターページを表示して編集するには、マスターページをダブルクリックします。マスター

ページがアクティブなプロジェクトウィンドウに表示されます。片面のマスターページは長方形として表示され、見開きのマスターページは2つの角が折りたたまれた状態で表示されます。

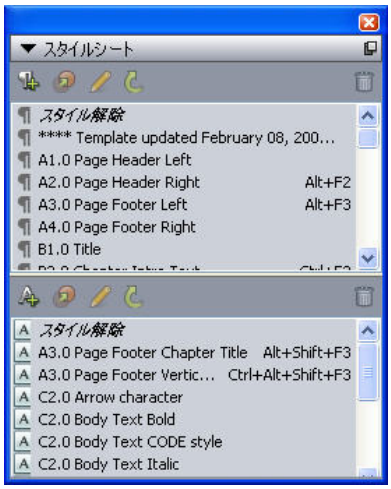
パレットの一番下の部分で、アクティブなレイアウトのページを移動できます。レイアウトページに移動するには、パレットのこの部分をダブルクリックします。

マスターページをレイアウトページに適用するには、マスターページアイコンをレイアウトページアイコンにドラッグします。または、パレットでレイアウトページアイコンを選択してから、Command／Ctrlを押しながらマスターページアイコンをクリックすることができます。

スタイルシートパレット

スタイルシートパレット（**ウィンドウ > スタイルシート表示**）では、スタイルシート名をクリックして、文字スタイルシートおよび段落スタイルシートを適用できます。このパレットにある各セクションの一番上にあるボタンで、スタイルシートを作成、編集、複製、更新、および削除できます。

スタイルシートの横にあるプラス記号は、ローカルフォーマットが適用されていることを示します。



スタイルシートパレットで、段落スタイルシートおよび文字スタイルシートを表示して、適用できます。

カラーパレット

カラーパレットでは、アクティブなプロジェクトに定義されたカラーを表示し、適用することができます。このパレットの上部にあるボタンにより、カラーを作成、編集、削除できます。

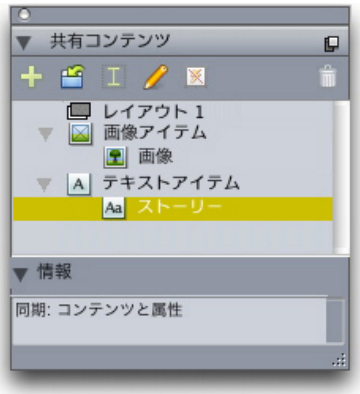
ユーザーは、**カラー**ダイアログボックス（**編集 > カラー**）を使用して、カラーを作成します。詳細は、「*カラーの使用*」を参照してください。



カラーパレットでは、カラーの表示および適用を行えます。

共有コンテンツパレット

共有コンテンツパレットで、共有コンテンツライブラリに格納されているアイテムとコンテンツを使用できます。詳細は、「*共有コンテンツの使用*」を参照してください。



共有コンテンツパレットで、共有コンテンツライブラリ内のアイテムとコンテンツを使用できます。

トラップパレット

トラップパレットで、選択したアイテムのトラップ関係を表示して操作できます。詳細は、「*トラップの使用*」を参照してください。



トラップパレットで、選択したアイテムのトラップ関係を表示して操作できます。

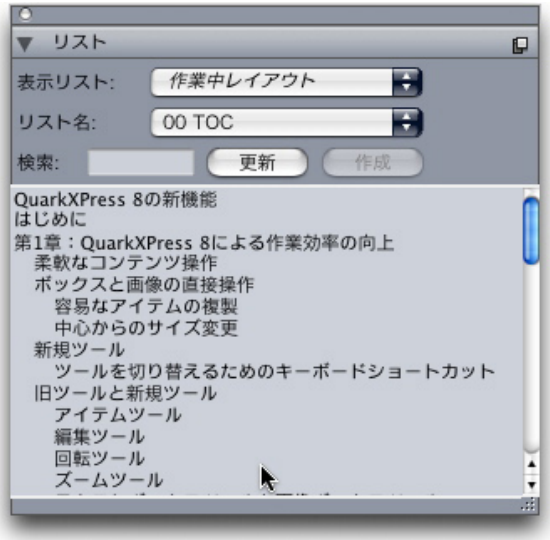
リストパレット

リストパレットでは、リストの表示や生成を行えます。この機能は、目次などを作成する場合に役立ちます。**リスト**ダイアログボックス（**編集 > リスト**）を使用して、リストを作成できます。

リスト名ドロップダウンメニューで、アクティブプロジェクトで定義するリストの中から選択できます。また、**更新**ボタンを使用すると、現在パレットに表示されているリストを更新できます。

検索ボタンを使用すると、**リスト**パレットのアイテムを検索できます。また、パレットで単語や見出しをダブルクリックすると、その単語または見出しに移動できます。

作成ボタンは、アクティブなテキストチェーンにアクティブなリストを挿入するために使用します。ストーリーに既にリストが存在する場合は、別のコピーを挿入するのではなく、そのリストを更新できます。リストの**スタイル**スタイルシートは、自動的に適用されます。



リストパレットでは、目次などを作成することができます。

プロファイル情報パレット

プロファイル情報パレットで、画像のカラーマネージメント設定を表示して更新できます。詳細は、「カラーマネージメント」を参照してください。



プロファイル情報パレットで、画像のカラーマネージメント設定を正確に制御できます。

字形パレット

字形パレットでは、コンピュータ上の各フォントのすべての文字に簡単にアクセスすることができます。選択したフォントのすべての文字を表示したり、2つ目のドロップダウンメニューのオプションを選択して選択内容を絞り込んだりすることができます。また、文字をダブルクリックして、ストーリーに文字を追加することもできます。パレットの下部にある**好みのグリフ**領域を使用すると、頻繁に使用する文字に簡単にアクセスできるように、これらを保存できます。



字形パレットでは、各フォントのすべての文字に簡単にアクセスすることができます。

ハイパーリンクパレット

ハイパーリンクパレットでは、テキストおよび画像にハイパーリンクを適用できます。印刷レイアウトではもちろんハイパーリンクは機能しませんが、PDFフォーマットでレイアウトを書き出したり、HTMLフォーマットでウェブレイアウトを書き出した場合は、ハイパーリンクは機能します。詳細は、「ハイパーリンク」を参照してください。



ハイパーリンクパレットでは、テキストおよび画像にハイパーリンクを適用できます。

索引パレット

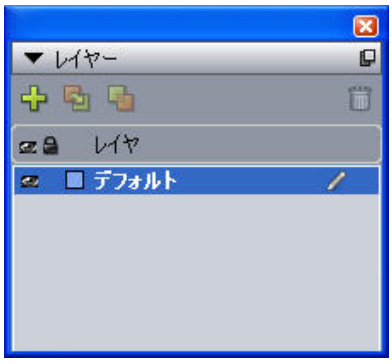
索引パレットで、テキストに索引用タグ付けすることができます。索引作成時（**補助 > 索引作成**）には、**索引**パレットで作成したすべてのタグは、カスタマイズ可能な索引に自動的に変更されます。詳細は、「*リストの使用*」を参照してください。



索引パレットで、自動生成される索引に含めるテキストにタグ付することができます。

レイヤーパレット

レイヤーパレットで、レイヤーの作成、レイヤープロパティの編集、レイヤーの表示と印刷の制御、およびレイヤー間のオブジェクトの移動を行えます。詳細は、「*レイヤーの使用*」を参照してください。



レイヤーパレットで、レイヤーとレイヤー上のオブジェクトを使用できます。

画像効果パレット

画像効果パレットでは、画像にシャープやコントラスト調整などの効果を適用できます。このパレットは、QuarkVista XTensionsソフトウェアがインストールされている場合にのみ表示されます。詳細は、「*画像効果の使用*」を参照してください。



画像効果パレットでは、レイアウトの画像にさまざまな視覚効果を適用できます。

PSD Import

PSD Importパレットでは、取り込んだPhotoshop（PSD）ファイルの表示を制御できます。詳細は、「*PSD画像の使用*」を参照してください。



PSD Importパレットでは、取り込んだPhotoshop（PSD）ファイルを操作できます。

パレットグループおよびパレットセット

QuarkXPressには、パレットグループおよびパレットセットのパレットを管理するための2つの機能が用意されています。

パレットグループの使用

パレットグループ機能を使用すると、複数のパレットを1つに連結できます。



このパレットグループは、1つのパレットとしてリンクされた**スタイルシート**、**カラー**、および**リスト**パレットを表示するため、これらの機能に簡単にアクセスでき、スペースを節約します。

パレットグループにパレットをリンクするには、パレットグループのタイトルバーをControlキー+クリック／右クリックし、オンになっていないパレット名を選択します。既に表示されているパレットをリンクすると、そのパレットは移動してパレットグループの一部になります。パレットグループからパレットを分離するには、そのパレット名をControlキー+クリック／右クリックし、**［パレット名］を分離**を選択します。

パレットセットの使用

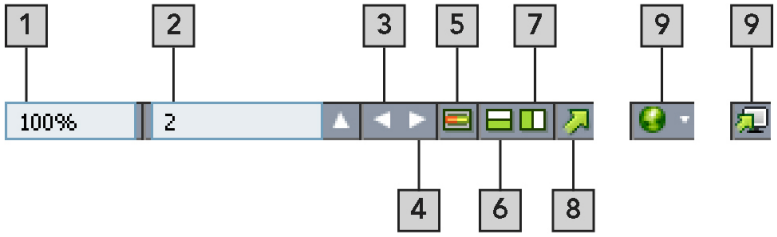
パレットセット機能を使用すると、開いているすべてのパレットおよびライブラリの位置と状況を保存および無効にできるため、異なるパレット構成を簡単に切り替えることができます。

パレットセットを作成するには、最初に、その特定のタスクに必要なすべてのパレットを表示し、その他のすべてのパレットを隠します。次に、**ウィンドウ > パレットセット > パレットセットの保存**を選択して**パレットセットの保存**ダイアログボックスを表示し、名前を入力します。また、必要に応じてキーコマンドを割り当てます。

パレットセットを取得するには、**ウィンドウ > パレットセット > ［パレットセット名］**を選択するか、キーボードのそのパレットセットの組み合わせを押します。

レイアウトコントロール

プロジェクトを開くと、プロジェクトウィンドウの左下部分から、一部の基本機能にすぐにアクセスできます。



レイアウトコントロール

1 **ズーム**：ズームのパーセンテージを入力するか、ドロップダウンメニューからズーム値を選択します。

2 **ページ番号**：**ページ番号**フィールドにページ番号を入力するか、フィールドの右にある上向き矢印をクリックすると表示されるページリストからページを選択します。

3 **前のページ**：前のページに移動します。

4 **次のページ**：次のページに移動します。

5 **マスターページトグル**：アクティブなレイアウトページと、そのマスターページ間を行き来します。

6 **分割表示（垂直方向）**：上下に分かれた複数ペインでレイアウトを表示します。

7 **分割表示（水平方向）**：左右に分かれた複数ペインでレイアウトを表示します。

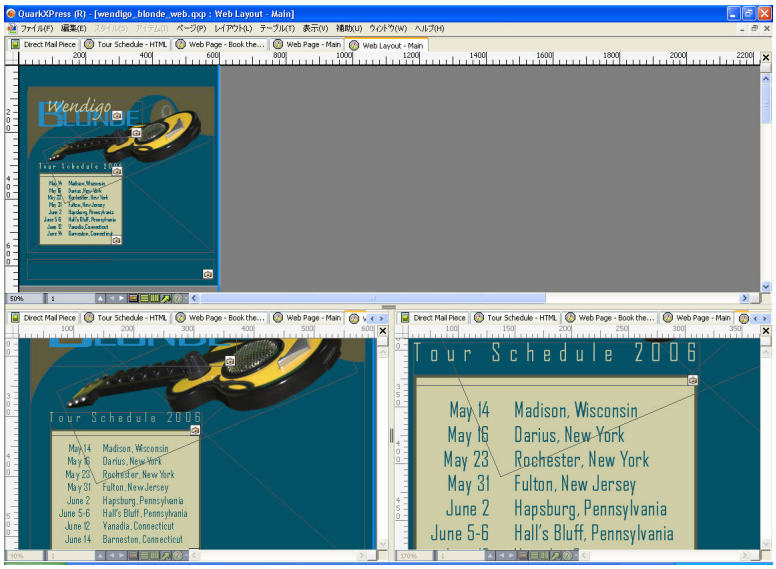
8 **書き出し**：**ファイル > 書き出し**を選択すると表示される書き出しオプションと同じオプションが表示されます。

9 **プレビュー**：書き出し時のウェブレイアウトやインタラクティブレイアウトの見栄えをプレビューできます。ウェブレイアウトやインタラクティブレイアウトを使用している場合にのみ利用できます。

➡ レイアウトにある全ページのサムネールビューを表示するには、**ページ番号**フィールドの隣にある上向き矢印をクリックします。Macユーザーは、上矢印をクリックし続けることで、サムネールを拡大できます。

ウィンドウの分割

ウィンドウを複数のペインに分割することによって、1つのプロジェクトで複数のビューを同時に表示でき、すべてのペインで変更を同時に表示できます。各ペインで異なる表示モードを使用したり、リアルタイムに1つのペインで編集を確認しながら他のペインで更新することもできます。1つのウィンドウ内で水平方向、または垂直方向に複数ビューを分割できます。



ウィンドウを分割することによって、同時にさまざまな倍率で作業を表示できます。

ウィンドウを分割するには、下記の3つの方法があります。

- **ウィンドウ > ウィンドウ分割 > 水平方向**または**ウィンドウ > ウィンドウ分割 > 垂直方向**を選択します。
- スクロールバーの右にある分割バーをクリック（垂直分割の場合）、またはスクロールバーの一番上にある分割バーをクリック（水平分割の場合）します。
- プロジェクトウィンドウの一番下にあるレイアウトコントロールバーの分割画面アイコンをクリックします。

ウィンドウが分割されると、分割ペインの間にあるバーをドラッグすることで、分割ペインの幅と高さを変更できるようになります。

ウィンドウから分割ペインを削除するには、下記のいずれかの方法を使用します。

- **ウィンドウ > ウィンドウ分割 > 全てを消去**を選択します。
- 分割バーをウィンドウ側にドラッグします。

ウィンドウの作成

アクティブなプロジェクトを表示する新しいウィンドウを作成するには、**ウィンドウ > 新規ウィンドウ**を選択します。

1つのプロジェクトを表示する複数のウィンドウを開いた状態でプロジェクトを変更し、それらのウィンドウを閉じようとしても、プロジェクトを表示する最後のウィンドウを閉じようとするまで、プロジェクトの保存を促すメッセージは表示されません。

プロジェクトとレイアウト

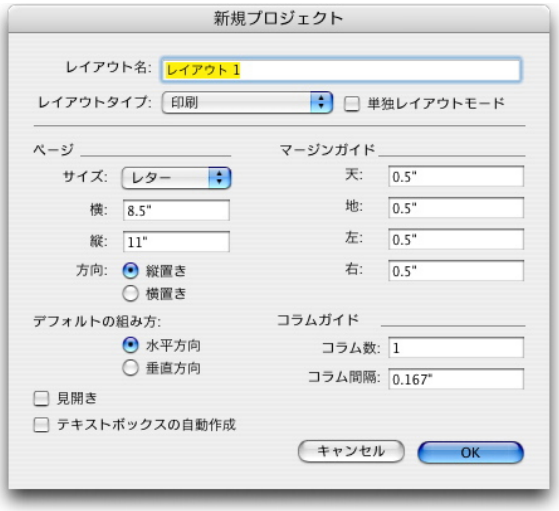
QuarkXPressファイルは**プロジェクト**と呼ばれ、各プロジェクトには1つ以上の**レイアウト**が含まれています。すべてのレイアウトは1つのプロジェクト内に保存され、すべてのプロジェクトには少なくとも1つのレイアウトがあります。各レイアウトには最大で2,000ページまで含めることができ、サイズは最大で48"x48"（2ページのスプレッドの場合は24"x48"）にすることができます。プロジェクトには、レイアウトを無制限に保存できます。

複数のレイアウトを1つのファイルに保存することができるため、たとえばレターサイズとA4レイアウトサイズの文面が同じ手紙など、種類の異なるドキュメント間でコンテンツを容易に共有できます。

QuarkXPressプロジェクトには、印刷、ウェブ、およびインタラクティブで成る3種類のレイアウトを含めることができます。1つのプロジェクトを使用して、印刷、PDF、SWF、およびHTMLなどのさまざまなメディアのコンテンツを作成できます。

プロジェクトの使用

プロジェクトを作成するには、**ファイル > 新規 > プロジェクト**を選択します。**新規プロジェクト**ダイアログボックスが表示されます。



印刷レイアウトタイプ用の**新規プロジェクト**ダイアログボックス

QuarkXPressプロジェクトそれぞれに、少なくとも1つのレイアウトが含まれています。したがって、プロジェクトを作成するときは、そのファイルのデフォルトのレイアウトを指定する必要があります。デフォルトのレイアウト名を使用したり、**レイアウト名**フィールドにレイアウトの新しい名前を入力したりできます。デフォルトレイアウトの種類を指定するには、**レイアウトタイプ**ドロップダウンメニューから**印刷**、**ウェブ**、または**インタラクティブ**を選択します。

ウェブレイアウトについての詳細は、「*ウェブレイアウト*」を参照してください。

インタラクティブレイアウトについての詳細は、「*インタラクティブレイアウト*」を参照してください。

デフォルトでは、プロジェクトの各レイアウトのプロジェクトウィンドウ上部にタブが表示されます。これらのタブが表示されないようにするには、**単独レイアウトモード**をオンにします（プロジェクトに引き続きレイアウトを追加できますが、単独レイアウトモードではなくなります）。

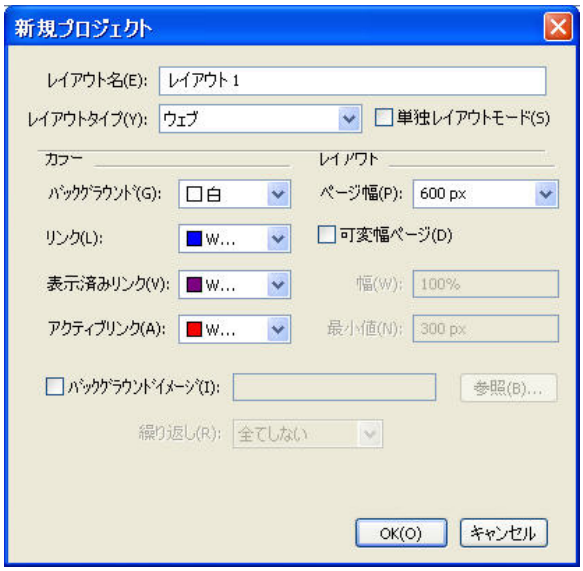
QuarkXPressの各国語版で作成されたプロジェクトは、他の言語版で、編集、印刷、保存が可能です。使用可能なスペルチェック辞書と自動ハイフンルールはすべて、各国語版でサポートされています。ただし、CJK固有機能（ルビのテキスト、フォントセット、縦組み中の文字回転など）を使用しているテキストは、非CJK言語版のQuarkXPressでは編集できません。

印刷レイアウトのオプション

ページ領域では、コントロールを使用してデフォルトレイアウトのページサイズと方向を設定できます。**見開き**チェックボックスによってスプレッドを作成し、**テキストボックスの自動作成**チェックボックスによってレイアウトのデフォルトマスターページにテキストボックスを追加できます。**マージンガイド**のコントロールを使用してレイアウトのデフォルトマージンを設定でき、**コラムガイド**領域では、コントロールを使用してマルチコラムのページをデフォルトで作成できます。 **デフォルトの組み方**のコントロールを使用して、レイアウトの水平方向または垂直方向を指定します。

ウェブレイアウトのオプション

カラー領域では、コントロールを使用してページバックグラウンドおよびハイパーリンクのデフォルトカラーを設定できます。**レイアウト領域**では、コントロールを使用してデフォルトのページ幅を設定し、ページ幅を可変にするかどうかを決定できます。**バックグラウンドイメージ**のコントロールを使用して、画像ファイルをページバックグラウンドとして取り込むことができます。



ウェブレイアウトタイプの**新規プロジェクト**ダイアログボックス

QuarkXPressプロジェクトの保存と命名

初めてQuarkXPressプロジェクトを保存する場合には、**新規保存**ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスを使用して、プロジェクト名、ロケーション、および種類を指定します。

QuarkXPressプロジェクトを保存するには、**タイプ／タイプとして保存**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- 変更できるプロジェクトを保存するには、**プロジェクト**を選択します。
- 読み取り専用プロジェクトを保存するには、**プロジェクトテンプレート**を選択します。

レイアウトおよびプロジェクトの書き出し

アクティブなプロジェクト内のレイアウトを書き出すには、**ファイル > 書き出し > プロジェクトとしてレイアウトを書き出し**を選択します。**新規保存**フィールドに名前を入力し、保存場所を指定します。

プロジェクトにすべてのレイアウトを書き出すには、**レイアウト**領域の**すべて選択**チェックボックスをオンにします。個々のレイアウトを書き出すには、この領域で各レイアウトにチェックマークを付けます。

QuarkXPressの以前のバージョンで開くことができるレイアウトを書き出すには、**バージョン**ドロップダウンメニューから**6.0日本語版**、**6.0韓国語版**、または**7.0**を選択します。

- プロジェクトをQuarkXPress 6.0プロジェクトとして書き出すと、テキスト中の一重取り消し線が二重取り消し線に変換されます。

- プロジェクトをQuarkXPress 7.0プロジェクトとして書き出すと、テキスト中の二重取り消し線が一重取り消し線に変換されます。

レイアウトの使用

レイアウト間の移動、およびレイアウトの追加、複製、削除は簡単です。

レイアウト間を移動するには、プロジェクトウィンドウの上部にあるタブを使用します。

アクティブプロジェクトにレイアウトを追加するには、**レイアウト > 新規**を選択するか、レイアウトタブをクリックしてコンテキストメニューから**新規**を選択します。

レイアウトを複製するには、複製するレイアウトを表示してから**レイアウト > 複製**を選択するか、**レイアウト**タブのコンテキストメニューから**複製**を選択します。

レイアウトのプロパティを変更するには、レイアウトを表示して**レイアウト > レイアウトプロパティ**を選択するか、**レイアウト**タブのコンテキストメニューから**レイアウトプロパティ**を選択します。**レイアウトプロパティ**ダイアログボックスが表示されます。

レイアウトを削除するには、レイアウトを表示して**レイアウト > 削除**を選択するか、**レイアウト**タブのコンテキストメニューから**削除**を選択します。

下記のコマンドを使用すると、結果の出力にはアクティブレイアウトだけが含まれます。

- **ファイル > 書き出し > PDF**
- **ファイル > 書き出し > EPS形式のページ**
- **ファイル > 出力ファイルの収集**
- **ファイル > 印刷**
- **ファイル > 書き出し > HTML**（ウェブレイアウトのみ）

- レイヤーを作成および編集すると、アクティブなレイアウトに適用されます。

- **編集 > 取り消し**などプロジェクトレベルのアクションを実行すると、そのアクションはすべてのレイアウトの「履歴」の取り消しに追加されます。

- **補助**メニューの英文スペルチェックを実行すると、アクティブレイアウトだけがチェックされます。

- **編集**メニューの**検索／置換**機能で検索できるのは、アクティブレイアウトだけです。

プロジェクトレベルリソースとレイアウトレベルリソース

リソースには、プロジェクトレベルで定義されるリソースと、レイアウトレベルで定義されるリソースがあります。

プロジェクトレベルリソース

プロジェクトレベルリソースは、プロジェクトのすべてのレイアウトで使用することができ、使用されるすべてのレイアウトで同じです。プロジェクトレベルリソースには、アプリケーション環境設定、スタイルシート、カラー、H&J、リスト、ダッシュとストライプ、カスケーディングメニュー（ウェブレイアウトのみ）、メタタグ（ウェブレイアウトのみ）、およびメニュー（ウェブレイアウトのみ）などがあります。

作成するすべてのリスト定義はプロジェクト内の任意のレイアウトで使用できますが、リストは、リストを作成するときのアクティブなレイアウトからのみ描画されます。

レイアウトレベルリソース

レイアウトレベルリソースは、プロジェクトのすべてのレイアウトに固有のリソースにすることができます。レイアウトレベルリソースには、下記のリソースがあります。

- レイアウト環境設定（**QuarkXPress／編集 > 環境設定 > レイアウト**または**ウェブレイアウト**）
- カーニング設定（**補助 > トラッキングの編集**）（**印刷レイアウトのみ**）
- トラッキング設定（**補助 > カーニングエディタ**）（**印刷レイアウトのみ**）
- 例外ハイフン（**補助 > 例外ハイフン**）
- トラップ設定（**ウィンドウ > トラップパレット表示**）（**印刷レイアウトのみ**）
- ズーム値

ガイドの使用

ガイドとは、印刷されないガイドラインのことで、レイアウト上にアイテムおよびテキストを配置するときに役立ちます。ガイドには、**ルーラーガイド**と**コラムおよびマージンガイド**の2種類があります。

デザイングリッドも印刷されないガイドラインで、テキストサイズおよび位置に従ってアイテムやテキストを整列させるときに使用できます。

詳細は、「*Guide Manager Pro XTensionsソフトウェア*」および「*デザイングリッドの理解*」を参照してください。

コラムガイドおよびマージンガイド

マージンガイドおよびコラムガイドは、ページの外側のマージンの位置およびコラムの配置場所を示します。

印刷レイアウトを新たに作成すると、自動的にコラムガイドとマージンガイドが配置されます。各ガイドの位置は、**新規プロジェクト**ダイアログボックス（**ファイル > 新規 > プロジェクト**）の**コラムガイド**フィールドおよび**マージンガイド**フィールド、または**新規レイアウト**ダイアログボックス（**レイアウト > 新規**）で指定できます。

プロジェクトウィンドウにマスターページが表示されると、**マスターガイド＆グリッド**ダイアログボックス（**ページ > マスターガイド＆グリッド**）を使用してコラムガイドおよびマージンガイドの配置場所を変更できます。**新規プロジェクト**ダイアログボックス（**ファイル > 新規 > プロジェクト**）または**新規レイアウト**ダイアログボックス（**レイアウト > 新規**）で**テキストボックスの自動作成**チェックボックスをオンにしている場合は、

マージンガイド領域で指定した値によって、自動作成されるテキストボックスのサイズと配置場所が決まります。

コラムガイドおよびマージンガイドの作成については、「*マスターページグリッドの設定*」を参照してください。

詳細は、「*Guide Manager Pro XTensionsソフトウェア*」を参照してください。

ルーラーガイド

ルーラーガイド（または単に「ガイド」）は、手動で配置できる印刷されないガイドラインです。縦横揃えルーラー（**表示 > ルーラー**）からドラッグして、ルーラーガイドを作成できます。マスターページおよび個々のレイアウトページ上で、ルーラーガイドを作成できます。

- 水平ルーラーガイドを作成するには、上部ルーラーをクリックします。↕ポインタが表示されたら、ルーラーガイドをページ上の位置にドラッグします。垂直ルーラーガイドを作成するには、垂直ルーラーをクリックします。↔ポインタが表示されたら、ルーラーガイドをページ上の位置にドラッグします。ルーラーガイドをドラッグするときに**メジャー**パレットが開いていると、垂直ルーラーガイドの場合は**X**フィールドに、水平ルーラーガイドの場合は**Y**フィールドに、ガイドの位置が示されます。
- 水平ルーラーガイドの作成時、ルーラーガイドがペーストボード上にあるときにマウスボタンを放すと、スプレッドのペーストボードおよび全ページにわたってルーラーガイドが延長されます。水平ルーラーガイドがドキュメントページ上にあるときにマウスボタンを放すと、ルーラーガイドはそのページにのみ表示されます。
- ルーラーガイドの位置を変更するには、ルーラーガイドをクリックしてから、ガイドポインタが表示されているときに別の位置にドラッグします。また、**アイテム**ツールを選択した状態でルーラーガイドをダブルクリックし、**Guide Manager Pro**ダイアログボックスに新しい位置を入力できます。
- ルーラーガイドを消去するには、ガイドをページ外にドラッグします。
- あるページからすべてのルーラーガイドを消去するには、ページの一部が表示されるまでスクロールし、Option／Altキーを押しながらガイドをドラッグしてルーラーに戻します。
- スプレッドのペーストボードからすべてのルーラーガイドを消去するには、ペーストボードの一部が表示されるまでスクロールし、Option／Altキーを押しながらルーラーの一部をクリックします。

「*Guide Manager Pro XTensionsソフトウェア*」も参照してください。

ガイドへの吸着

QuarkXPressでは、ガイドの近くにアイテムをドラッグするとアイテムが自動的にガイドに揃えられる、いわば「磁場」をガイドの周囲に作ることができます。この機能は**ガイドへの吸着**（**表示**メニュー）と呼ばれ、磁場の幅を**ガイド吸着距離**と呼びます。

QuarkXPressコントロールで吸着を制御するには、**表示** > **ガイドへの吸着**をチェックします。距離を指定するには、**QuarkXPress／編集** > **環境設定** > **印刷レイアウト** > **ガイドとグリッド**を選択して、**ガイド吸着距離**フィールドにピクセル値を入力します。

表示 > ページグリッドへの吸着を選択して、マスターページグリッドにアイテムを揃えることもできます。**ガイド吸着距離**フィールドの値は、マスターページグリッドにも適用されます。詳細は、「*デザイングリッドへのアイテムの吸着*」を参照してください。

アクションの取り消しおよびやり直し

編集メニューの**取り消し**コマンドで、アイテムで実行された最後のアクションを元に戻します。たとえば、画像ボックスを誤ってカットしてしまった場合、**取り消し**コマンドを使用して、画像ボックスをクリップボードからレイアウト内に戻すことができます。**編集**メニューの**やり直し**コマンドで、取り消したアクションを再度実行できます。

最後に実行したアクションを元に戻すには、**編集 > 取り消し**（Command+Z/Ctrl+Z）を選択します。メニューアイテムでは、取り消しできるアクションが特定されます。たとえば、**削除の取り消し**コマンドは、**アイテム > 削除**コマンドを使用した後に、**編集**メニューで使用できます。**取り消し**機能を使用できない場合は、**取り消し不能**がグレイのテキストで表示されます。

アクションを再度実行するには、アクションを取り消した後に、**編集 > やり直し**（Command+Shift+Z/Ctrl+Y）を選択します。

ボックス、ライン、およびテーブル

使いやすいページレイアウトを作成するには、ボックスを使用する必要があります。ボックスを使用すると、テキストや画像を整然と配置できます。ボックスとは、テキストや画像を含むことができるアイテムであり、ページ上にカラフルなデザイン要素を作成するような場合は、コンテンツなしで作成することもできます。ボックスの境界により、テキストと画像の形状やサイズ、ページ上の位置が決まります。

アイテムとコンテンツの理解

QuarkXPressは、アイテム（コンテナ）とコンテンツ（アイテムの内容）の概念を対象とします。

アイテムとは、ページレイアウトの構成ブロックです。**アイテム**ツールを使用することで、アイテムの移動、サイズ変更、回転、形状変更、カット、コピー、およびペーストなどを実行できます。

基本的なアイテムのタイプを以下に挙げます。

- テキストボックス、画像ボックス、およびコンテンツなしボックスなどを含む**ボックス**。ボックスは、矩形、円、およびベジエなどのさまざまな形状を取ることができます。
- 「標準的な」ラインとテキストを含められるテキストパスを含む**ライン**。ラインもまた、まっすぐにもベジエにもできます。
- 単一アイテムのように振舞うよう、互いに「貼り付け」られたアイテムの集合である**グループ**。
- テキストと画像の両方を含めることができる**テーブル**。
- HTMLフォームを作成できる**フォーム**（ウェブレイアウトのみ）。
- HTMLフォームコントロールを作成できる**フォームコントロール**（ウェブレイアウトのみ）。

コンテンツは基本的にテキストと画像です。レイアウトを作成するには、通常いくつかのテキストボックスと画像ボックスを描き、そのボックスの中にテキストと画像を挿入します。

アイテムとコンテンツは異なるため、それぞれの操作には異なるツールを使用します。

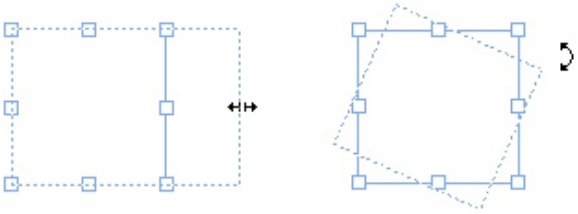
- **テキストコンテンツ**ツールでは、矩形テキストボックスを作成し、テキストボックス内やテキストパス上のテキストを書式設定できます。**テキストコンテンツ**ツールを使用して、テキストのカット、コピーおよびペーストも行うことができます。
- **画像コンテンツ**ツールでは、矩形画像ボックスを作成し、画像ボックス内の画像を操作できます。**画像コンテンツ**ツールを使用して、画像のカット、コピーおよびペーストも行うことができます。

ハンドルの理解

選択したテキストパス、線、およびボックスの境界ボックスには、**アイテムハンドル**という小さな白い四角があります。これらのハンドルを使用して、選択したアイテムをサイズ変更して回転できます。

アイテムハンドル

アイテムをサイズ変更するには、そのアイテムハンドルをクリックしてドラッグします。アイテムを回転させるには、アイテムのいずれかの角ハンドルのすぐ外側をクリックしてドラッグします。マウスのポインタをハンドル上やハンドルの近くに移動すると、マウスのポインタが変化して実行できるアクションを示します。



アイテムハンドルを使用して、アイテムのサイズ変更や回転を行うことができます。

画像ハンドル

画像コンテンツツールを選択して、画像を含む画像ボックスをクリックすると、ハンドルを示す大きな円と一緒に画像が表示されます。このようなハンドルを、**画像コンテンツハンドル**と呼びます。画像オーバーレイの任意の部分をクリックすると、移動ポインタを使用して、画像ボックス内で画像を移動できるようになります。

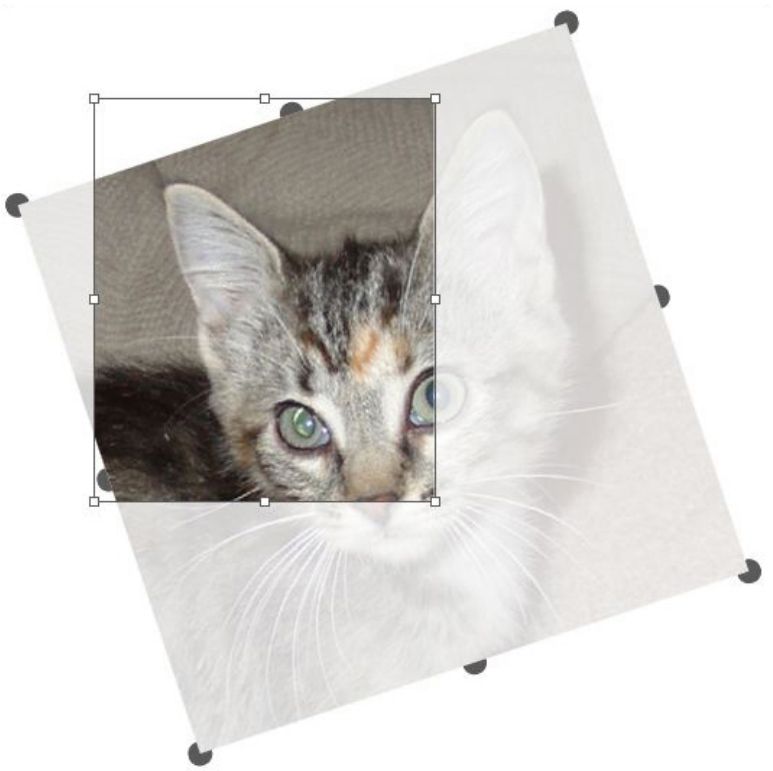


画像コンテンツハンドルが表示された画像ボックス

選択された画像がその画像ボックスのサイズよりも大きい場合でも、画像コンテンツハンドルは表示されます（上図参照）。ボックスの境界をはみ出して画像が表示されます。画像ボックスをサイズ変更して、画像を切り抜くことができます。

画像コンテンツハンドルを使用すれば、その画像ボックスのサイズや角度を変更することなく、画像のサイズ変更や回転を行うことができます。

- サイズ変更ポインタ：
- 回転ポインタ：



回転していないボックス内の回転した画像

画像ボックスを移動したり、透明なオーバーレイがない状態でその切り抜きの見え方を確認したりする場合は、Command／Ctrlキーを押します。これにより、一時的にオーバーレイが解除され、**アイテム**ツールを選択したときと同様にボックスを対話操作できます。

画像ボックスハンドルと画像コンテンツハンドルとが重なる部分にマウスのポインタがある状態で、**画像コンテンツ**ツールでクリックしてドラッグすると、画像のサイズ変更または回転のみが行われます。アイテムハンドルを移動するには、**アイテム**ツールを選択します。

ベジエ形状の理解

ベジエボックスとベジエラインを形状変更するまえに、以下の定義を理解しておく必要があります。

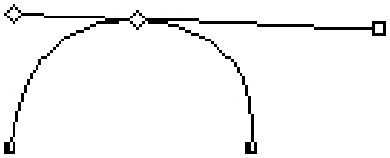
ポイント：ラインセグメントを接続し、ラインセグメントの始点と終点を定義します。曲がったラインセグメントを接続するポイントには、曲線の形状を制御する曲線ハンドルがあります。QuarkXPressには、コーナーポイント、スムーズポイント、およびシンメトリカルポイントの3種類のポイントがあります。

コーナーポイント：コーナーポイントは2本の直線、1本の直線と1本の曲線、または2本の不連続な曲線を接続します。曲線が2本の場合、コーナーポイントの曲線ハンドルは独立して操作でき、2つのセグメント間に鋭角的な変化を持たせることができます。



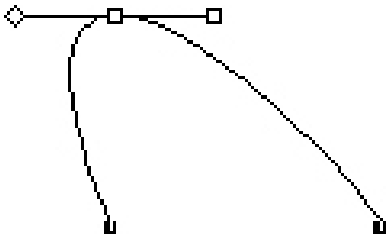
コーナーポイントの例

スムーズポイント：スムーズポイントは、2本の曲線を接続して1本の連続した曲線を構成します。曲線ハンドルは常にポイントを通る直線上に残りますが、独立して間隔を開けることができます。



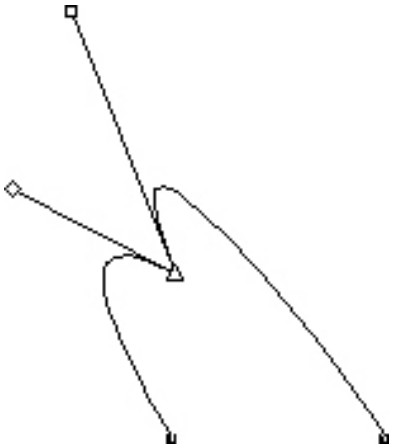
スムーズポイント

シンメトリカルポイント：シンメトリカルポイントは、2本の曲線を接続して1本の連続した曲線を構成します。結果はスムーズポイントに似ていますが、曲線ハンドルは常にポイントから等距離のところにあります。



シンメトリカルポイント

曲線ハンドル：曲線ハンドルは、ポイントのいずれかの側に伸び、曲線の形状を制御します。



曲線ハンドル（左上）

ラインセグメント：ラインセグメントは、2ポイント間に位置する直線部分または曲線部分です。



ラインセグメント

ポイント選択ツールがアクティブなベジエボックスやベジエライン上に配置されると、ポイント、曲線ハンドル、またはラインセグメントを選択できるかどうかを示すさまざまなポイントが表示されます。ポイントを使用してクリックおよびドラッグし、ベジエボックスやベジエラインを形状変更します。

- 形状を完全に変更するには、**アイテム > 形状**サブメニューから別のオプションを選択します。
- **ベジエペン**ツールを使用してベジエボックスにポイントを追加するには、ラインセグメントをクリックします。または、**ポイント追加**ツールを使用します。
- **ベジエペン**ツールを使用してベジエボックスからポイントを削除するには、ポイントをクリックします。または、**ポイント削除**ツールを使用します。
- **ベジエペン**ツールを使用してポイントを別のタイプのポイントに変換するには、Option／Altキーを押しながらポイントをクリックします。または、**ポイント変換**ツールを使用します。
- **ベジエペン**ツールを使用してポイントを移動またはラインセグメントの形状を変更するには、Command／Ctrlキーを押しながらポイントまたはラインセグメントをドラッグします。
- 曲線やポイントを選択して移動または削除できるようにするには、**ポイント選択**ツールを使用します。複数のポイントを選択するには、Shiftキーを押しながらクリックします。Option／Altキーを押しながらポイントをクリックすると、シンメトリカルポイントになります。

ボックスの使用

ボックスには、テキストボックス、画像ボックス、コンテンツなしボックス（コンテンツが**なし**のボックス）の3種類があります。3種類のボックスにはいずれも、カラー、シェード、ブレンド、フレームが含まれています。テキストボックス、画像ボックス、

またはコンテンツなしボックスを描画する場合、作成したボックスの種類に対応するコントロールを使用できます。ただし、画像を含む画像ボックスにテキストを取り込んだり、テキストを含むテキストボックスに画像を取り込んだりすることができます。コンテンツの種類だけでなく、図形やボックスの他の属性も変更できます。

テキストボックスおよび画像ボックスの作成

ボックスを作成するには、下記の3つの方法があります。

- **コンテンツなしボックス**（画像ボックスにもテキストボックスにも変更できるボックス）を作成するには、**方形ボックス**ツール、**楕円ボックス**ツール、または**星形**ツールを使用して、クリックアンドドラッグします。テキストコンテンツを宣言するには、コンテンツのないボックスの描画中にTを押します。画像コンテンツを宣言するには、コンテンツのないボックスの描画中にRを押します。
- 方形テキストまたは画像ボックスを作成するには、**テキストコンテンツ**ツールまたは**画像コンテンツ**ツールを使用してクリックアンドドラッグします。
- ベジエボックスを作成するには、**ベジエペン**ツールを使用します。詳細は、「*ベジエボックスの作成*」を参照してください。

➡ 方形ボックスを正方形に、楕円ボックスを円に制限するには、ドラッグしながらShiftキーを押します。

下記のツールを使用してボックスを作成できます。

コンテンツなしボックスをテキストボックスに変更するには、Command+E／Alt+Eキーを押し、テキストファイルを取り込みます。

コンテンツなしボックスを画像ボックスに変更するには、Command+E／Alt+Eキーを押し、画像ファイルを取り込みます。

アイテム > 図形サブメニュー、または**メジャー**パレットの**角のスタイル**ドロップダウンメニューを使用して、矩形ボックスの角の種類を角円形、逆角丸形、または角切形に変更できます。**角の半径**フィールド（**アイテム > 設定 > ボックス**タブ）に値を入力して、角丸形を追加および変更できます。**メジャー**パレットの**クラシック**タブまたは**複数アイテムの配置**タブの、**ボックスの角半径**フィールドを使用することもできます。

ベジエボックスの作成

ベジエペンツールでは、直線および曲線セグメントを持つ複数面のベジエボックスおよびラインを描画できます（「*ベジエ形状の理解*」を参照してください）。

ベジエボックスを描画するには、下記の手順に従ってください。

1. **ツール**パレットで**ベジエペン**ツールを選択します。ページ上の任意の位置に十字ポインタを移動し、クリックして開始ポイントを決定します。
2. 次のポイントにする位置にポインタを移動します。ページに対して45度の角度にポインタの動きを制限するには、Shiftキーを押します。
3. クリックして、ポイントおよびラインセグメントを作成します。

- ドラッグせずにポイントをクリックすると、直線およびコーナーポイントが作成されます。曲線セグメントおよびスムーズポイントを作成するには、クリックしてから次のポ

イントにする位置にドラッグします。2つの曲線ハンドルがついたポイントが表示されます。曲線ハンドルをドラッグすれば、カーブのサイズと形状を制御できます。Option／Altキーを押しながらスムーズポイントをドラッグして、曲線セグメントおよびコーナーポイントを作成します。

4 必要に応じて、描画中にベジエ形状を編集します。

- 既存の図形セグメントにポイントを追加するには、ポイントを置きたいラインセグメントをクリックします。
- 描画中にアクティブな図形からポイントを削除するには、削除するポイントをクリックします。

5 ボックスを閉じるには、ラインの開始点にマウスポインタを置いてパスを閉じ、クローズボックスポインタが表示されたらクリックします。

➡ いずれかの描画ツールがアクティブになっている場合、Command／Ctrlキーを押せば、一時的に**ポイント選択**ツールに切り替わります。**ポイント選択**ツールがアクティブな場合、Command+Option／Ctrl+Altを押すと一時的に**アイテム**ツールに切り替えることができます。

ボックスのサイズ変更

ボックスのサイズは、境界ボックスのサイズを変更することによって変更できます。境界ボックスは、すべてのボックスを囲んでいる印刷されない矩形の枠です。ボックスの*ハンドルの理解*は、境界ボックスの境界を定めます。境界ボックスを明確に表示するには、**アイテム**ツールを使用して、ベジエボックス上でアイテムハンドルを選択する方法が最善です。

アクティブボックスは、下記の方法のいずれかを使用してサイズ変更できます。

- **アイテム**ツールまたは**コンテンツ**ツールを選択します。選択したボックスのアイテムハンドル上にマウスのポインタを置くと、形状がサイズ変更ポインタに変化します。ハンドルをクリックし、新しい位置までドラッグして、ボックスを縮小または拡大します。Shiftキーを押してボックスの縦横比を保持します。Option/Altキーを押して中心からのボックスのサイズを変更します。Command/Ctrlキーを押して、ボックスに合わせてボックスのコンテンツのサイズを変更します。
- **単位**パレットの**クラシック**タブまたは**複数アイテムの配置**タブの**W**フィールドと**H**フィールドに値を入力して横と縦を変更し、Return/Enterキーを押します。
- **アイテム > 設定**（Command+M/Ctrl+M）を選択して、**ボックス**タブをクリックします。**幅**フィールドと**高さ**フィールドに値を入力してボックスのサイズを正確に変更し、**OK**をクリックします。

ボックスの形状変更

ボックスは下記の3つの方法で形状を変更できます。

- **アイテム > 図形**サブメニューから異なるオプションを選択することによって、形状を完全に変更することができます。
- **角の半径**フィールド（**アイテム > 設定 > ボックス**タブ）に値を入力することによって、角丸形を矩形ボックスに追加したり、角を丸形に変更したりできます。**単位**パレットの

クラシックタブまたは**複数アイテムの配置**タブの、**ボックスの角半径**フィールドを使用することもできます。

- ポイント、曲線ハンドル、およびラインセグメントの位置を変更することによって、ベジエボックスの形状を変更できます。詳細は、「*ベジエ形状の理解*」を参照してください。

ボックスへのフレームの追加

フレームは、任意のタイプのボックスを囲むために使用できる装飾的な境界線です。アクティブなボックスのフレームコントロールを使用するには、下記のいずれかを実行します。

- **アイテム > フレーム**を選択して、**設定**ダイアログボックスの**フレーム**タブを表示します。
- **メジャー**パレットの**フレーム**タブを表示します。

これらのタブのコントロールを使用して、フレームのスタイル、幅、カラー、および不透明度を指定します。フレームスタイルにギャップが含まれる場合は、ギャップのカラーおよび不透明度を指定することもできます。

編集メニューの**ダッシュ＆ストライプ**ダイアログボックスでユーザー独自のフレームスタイルを作成して、アイテムスタイルでフレーム設定を指定できます。アイテムスタイルについての詳細は、「*Item Styles XTensionsソフトウェア*」を参照してください。

ボックスへのカラーの適用

アクティブなボックスにバックグラウンドカラーを適用するには、下記のいずれかを実行します。

- **アイテム > 設定**（Command+M／Ctrl+M）を選択して**ボックス**タブをクリックし、**ボックス**領域のコントロールを使用します。
- **カラー**パレット（**ウィンドウ > カラー**）を表示し、**バックグラウンドカラー**ボタンをクリックして、カラーパレットのコントロールを使用します。
- **メジャー**パレットの**クラシック**タブのコントロールを使用します。

これらのタブおよびパレットでは、下記のコントロールを使用できます。

- **ボックスのカラー**：ボックスのバックグラウンドカラーを指定します。
- **シェード**：バックグラウンドカラーの色調を指定します（0%＝白、100%＝フルカラー）。
- **不透明度**：ボックスのバックグラウンドの透明度を制御します（0%＝完全に透明、100%＝完全に不透明）。

アイテムスタイルでもボックスのカラーを指定できます。アイテムスタイルについての詳細は、「*Item Styles XTensionsソフトウェア*」を参照してください。

ボックスへのブレンドの適用

ブレンドとは、あるカラーから別のカラーに徐々に変化していく状態です。アクティブなボックスのバックグラウンドにブレンドを適用するには、下記のいずれかを実行します。

- **アイテム > 設定**（Command+M／Ctrl+M）を選択して**ボックス**タブをクリックし、**ブレンド**領域のコントロールを使用します。
- **カラー**パレット（**ウィンドウ > カラー**）を表示し、**バックグラウンドカラー**ボタンをクリックして、カラーパレットのコントロールを使用します。

これらのタブおよびパレットでは、下記のブレンド関連のコントロールを使用できます。

- **スタイル**：ブレンドのタイプを制御します。
- **角度**：1つのカラーから別のカラーへ遷移する角度を制御します。

ブレンドでは2つのカラーを使用します。各カラーに独自のシェードと不透明度があります。**設定**ダイアログボックスの**ボックス**タブでは、**ボックス**領域のカラーが第1カラーとなり、**ブレンド**領域のカラーが第2カラーとなります。**カラー**パレットで、**#1**をクリックして第1カラーを設定し、次に**#2**をクリックして第2カラーを設定します。

アイテムスタイルでもブレンドを指定できます。アイテムスタイルについての詳細は、「*Item Styles XTensionsソフトウェア*」を参照してください。

ボックスの融合および分割

アイテムメニューの**融合**および**分割**サブメニューのオプションを使用して、既存の複数のボックスから複雑なベジエボックスを作成できます。たとえば、方形ボックスと楕円形ボックスが重なっている場合、**アイテム > 融合**サブメニューのオプションを使用して、同じコンテンツを含む単一のボックスを作成できます。2つの画像ボックスを融合すると、融合されたボックスに1つの画像として表示されます。2つのテキストボックスを融合すると、テキストは、1つのストーリーとして両方のボックスに流し込まれます。

融合機能を使用するには、アイテムを2つ選択して、**アイテム > 融合**サブメニューで下記のオプションのいずれかを選択します。

- **交差**コマンド：アイテムが重なっている領域を保持して、残りの領域を削除します。
- **連合**コマンド：重なっている領域と重なっていない領域の両方を保持して、すべてのアイテムを1つのボックスにまとめます。
- **差分**コマンド：前面にあるアイテムを削除します。重なっている領域はすべて削除されます。
- **逆差分**コマンド：背面にあるアイテムを削除します。重なっている領域はすべて削除されます。
- **排中的交差**コマンド：図形の形状はそのまま保持されますが、重なっている部分はすべて削除されます。削除領域を囲んでいるポイントを編集する場合は、2本の線が交差する場所すべてに表示されている2つのポイントを使用します。
- **連結**コマンド：**排中的交差**コマンドと似ていますが、ポイントで囲まれた削除領域の、2本の直線が交差する位置にポイントは表示されません。

分割コマンド：融合ボックスを複数のボックスに分割したり、パスの中にパスが含まれる複雑なボックスを複数のボックスに分割したり、境界線が交差するボックス（数字の8のような形）を分割したりします。このコマンドを使用するには、アイテムを2つ選択して、**アイテム > 分割**サブメニューで下記のオプションのいずれかを選択します。

- **外側パス**コマンド：重なっていない複数の図形を含む融合ボックスに対して使用します。**外側パス**は、外側のパスの情報をすべて保持し、重なっていない外側のパスを複数のボックスに分割します。
- **全パス**コマンド：複雑なボックス内の**すべての**図形を使用して複数のボックスを作成します。

ボックスへのテキストと画像の追加

ボックスにテキストを追加するには、**テキストコンテンツ**ツールを選択してボックスをダブルクリックしてから、テキストを入力するか、他の場所からコピーアンドペーストするか、または**ファイル > テキストの取り込み**を選択します。**アイテム**ツールを選択してテキストボックスをダブルクリックすると、**取り込み**ダイアログボックスが表示されます。

ボックスに画像を配置するには、**画像コンテンツ**ツールを使用してボックスを選択し、画像を他の場所からコピーアンドペーストするか、**ファイル > 画像の取り込み**を選択します。**アイテム**ツールまたは**画像コンテンツ**ツールを選択して画像ボックスをダブルクリックすると、**取り込み**ダイアログボックスが表示されます。

ボックスタイプの変更

選択されているボックスのタイプを別のタイプに変換するには、**アイテム**メニューの**コンテンツ**サブメニューから**画像、テキスト**、または**なし**を選択します。また、**ファイル > 取り込み**を選択して画像を選択し、テキストボックスを画像ボックスに変更することもできます。**ファイル > 取り込み**を選択してテキストファイルを選択し、画像ボックスをテキストボックスに変更することもできます。

選択されているテキストボックスをテキストパスに変換するには、**アイテム > 形状**サブメニューからラインの形状を選択します。

ボックスツールでは、次の修飾キーを使用してテキストボックスまたは画像ボックスを作成できます。

- テキストボックスを作成するには、描画中にTを押します。
- 画像ボックスを作成するには、描画中にRを押します。

ラインの使用

ラインには、直線とベジエラインの2種類あります。どちらの種類のラインにも、カラーやラインのスタイルを適用できます。

ラインの作成

ラインを作成するには、**ツール**パレットから**ライン**ツールを選択して、十字ポインタをページの任意の場所まで移動します。クリックアンドドラッグして、ラインを描画します。

ラインの描画中にShiftキーを押すと、ラインの角度を、0度、45度、または90度に制限できます。

ベジエラインの作成

ベジエペンツールでは、直線および曲線セグメントを持つ複数面のベジエボックスおよびラインを描画できます（「*ベジエ形状の理解*」を参照してください）。

ベジエラインを描画するには、下記の手順に従ってください。

1. **ツール**パレットで**ベジエペン**ツールを選択します。ページ上の任意の位置に十字ポインタを移動し、クリックして開始ポイントを決定します。
2. 次のポイントにする位置にポインタを移動します。ページに対して45度の角度にポインタの動きを制限するには、Shiftキーを押します。
3. クリックして、ポイントおよびラインセグメントを作成します。

- 曲線セグメントを作成するには、クリックしてから次のポイントにする位置にドラッグします。2つの曲線ハンドルがついたポイントが表示されます。曲線ハンドルをドラッグすれば、カーブのサイズと形状を制御できます。
- コーナーポイントを作成するには、クリックする前にOption／Altキーを押します。曲線ハンドルをクリックしたままドラッグすると、コーナーポイントの半径を指定できます。
- 既存の図形セグメントにポイントを追加するには、ポイントを置きたいラインセグメントをクリックします。
- 描画中にアクティブな図形からポイントを削除するには、削除するポイントをクリックします。

4. ラインを完了するには、ダブルクリックします。

➡ いずれかの描画ツールがアクティブになっている場合、Command／Ctrlキーを押せば、一時的に**ポイント選択**ツールに切り替わります。**ポイント選択**ツールがアクティブな場合、Command+Option／Ctrl+Altを押すと一時的に**アイテム**ツールに切り替えることができます。

直線のラインモード

ラインモードには、**両端**、**左端**、**センター**、および**右端**の4つがあります。**ライン**タブ（**アイテム > 設定**）または**単位**パレット（**クラシック**または**複数アイテムの配置**タブ）で選択したモードに応じて、ラインの長さおよび位置の表し方が異なります。

- **両端**モード：**X1**フィールドは始端の水平方向の位置を表し、**Y1**フィールドは始端の垂直方向の位置を表します。**X2**フィールドは終端の水平方向の位置を表し、**Y2**フィールドは終端の垂直方向の位置を表します。
- **左端**モード：**X1**フィールドは左端の水平方向の位置を示し、**Y1**フィールドは左端の垂直方向の位置を表します。
- **センター**モード：**XC**フィールドはラインのセンターの水平方向の位置を示し、**YC**フィールドはラインのセンターの垂直方向の位置を表します。
- **右端**モード：**X2**フィールドは右端の水平方向の位置を示し、**Y2**フィールドは右端の垂直方向の位置を表します。

ラインのサイズ変更

アクティブな直線は、下記の方法のいずれかを使用してサイズ変更できます。

- **アイテム**ツールを選択し、矢印ポインタを*ハンドルの理解*の上に置きます。形状がサイズ変更ポインタに変化します。ハンドルをクリックし、新しい位置までドラッグして、ラインの長さを短縮または伸張します。
- **アイテム > 設定**（Command+M/Ctrl+M）を選択して、**ライン**タブをクリックします。**モード**ドロップダウンメニューをクリックして、4つのモードオプションを表示します（「*直線のラインモード*」を参照してください）。**左端、センター**、または**右端**を選択して、**長さ**フィールドを表示します。**長さ**フィールドに値を入力してラインの長さを正確に変更し、**OK**をクリックします。
- **単位**パレットの**クラシック**または**複数アイテムの配置**タブにある**ラインモード**ドロップダウンメニューから、**左端、センター**、または**右端**のいずれかを選択して、**L**（**長さ**）フィールドを表示します。ラインの長さを正確に変更するには、**L**フィールドに値を入力してからReturn/Enterキーを押します。

ベジエラインのサイズは、境界ボックスのサイズを変更することによって変更できます。変更するには、**アイテム > 編集 > 図形**がオフになっていることを確認してから、ボックスと同じようにしてラインをサイズ変更します。

ラインの形状変更

ラインは下記の方法で形状を変更できます。

- **アイテム > 図形**サブメニューから異なるオプションを選択することによって、形状を完全に変更することができます。
- ポイント、曲線ハンドル、およびラインセグメントの位置を変更することによって、ベジエラインの形状を変更できます。詳細は、「*ベジエ形状の理解*」を参照してください。

ラインのアピアランスの制御

アクティブなラインのアピアランスを制御するには、下記の場所にあるコントロールを使用します。

- **メジャー**パレット（**クラシック**タブ）
- **設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の**ライン**タブ
- **カラー**パレット（**ウィンドウ**メニュー）。これはラインカラーの場合のみ使用できます。

カラー、シェード、不透明度の他にも、次のようなラインの特徴を設定できます。

- **ラインの種類**：ラインの全般的なアピアランスを制御します。デフォルトでいくつかのラインの種類が用意されていますが、**編集**メニューの**ダッシュ＆ストライプ**ダイアログボックスを使用して種類を追加できます。
- **幅**：ラインの幅を任意の単位で指定できます。**ヘアライン**幅も指定できます。印刷されるヘアライン罫線の幅は、PostScriptイメージセッターの場合で0.125ポイントです。一部のレーザープリンタでは、これよりも太くなります。
- **矢印の先端**：**矢印の先端**ドロップダウンメニューを使用して、ラインに矢印の先端を適用できます。

また、アイテムスタイルでもラインのアピアランスを指定できます。アイテムスタイルについての詳細は、「*Item Styles XTensionsソフトウェア*」を参照してください。

ラインの連結

2つのラインを連結して1つにすることができます。これを行うには、**アイテム**ツールで結合するラインを選択して、**アイテム > 融合 > 二端連結**を選択します。**二端連結**コマンドは、ラインまたはテキストパスの両端の距離が6ポイント以内である場合に使用できます。

アイテムの操作

アイテムに対して、新しい場所へのカットアンドペースト、移動を防ぐためのロック、複製、特殊な視覚効果を実現するためのスタック化など、さまざまな操作を行うことができます。

アイテムの選択

アイテムを操作するには、最初にアイテムを選択する必要があります。選択すると、ほとんどのアイテムでは形状変更用のアウトラインとハンドルが表示されます。

アイテムを選択するには、先に**アイテム**ツール、**テキストコンテンツ**ツール、または**画像コンテンツ**ツールを選択してから、矢印ポインタをアイテム上に移動します。単一のアイテムを選択するには1回クリックし、複数のアイテムを同時に選択するにはShiftキーを押しながら個々のアイテムをクリックします。**アイテム**ツールを選択して、アイテムを含む領域を描画しても、複数アイテムを選択できます。

アイテムツールが選択されている状態でテキストボックスをダブルクリックすると、**取り込み**ダイアログボックスが表示されます。**アイテム**ツール、または**画像コンテンツ**ツールが選択されている状態で空の画像ボックスをダブルクリックすると、**取り込み**ダイアログボックスが表示されます。画像ボックスに画像が含まれている場合、**画像コンテンツ**ツールが選択されます。

アクティブなアイテムを選択解除するには、そのアイテム以外の場所でクリックします。**アイテム**ツールが選択されている場合、Tabキーを押して任意のアクティブなアイテムを選択解除できます。

アイテムの移動

アイテムは、**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の**左肩の横座標**フィールドと**左肩の縦座標**フィールドに値を入力することによって、**単位**パレットの**X**フィールドと**Y**フィールドに値を入力することによって、および**アイテム**ツールを使用してアイテムを手動で動かすことによって移動させることができます。ボックスまたはテキストパスを動かす前にマウスのボタンを押さえると、アイテムを動かすときにコンテンツが表示されます。 **アイテム**ツールを選択し、キーボードの矢印キーを押すことによって、アイテムを「少しずつ動かす」こともできます。

ボックスのアイテムハンドルは、境界ボックスの境界を定めます。境界ボックスを明確に表示するには、**アイテム**ツールを使用して、ベジエボックス上でアイテムハンドルを選択する方法が最善です。

アイテムのカット、コピー、およびペースト

アイテムツールを選択すると、アクティブなボックス、ライン、およびテキストパスに対して、**編集**メニューの**カット**、**コピー**、**ペースト**コマンドを使用できます。クリップ

ボードに保存されているアイテムのコピーをプロジェクトウィンドウのセンターに配置するには、**編集 > ペースト**（Command+V/Ctrl+V）を選択します。

アイテムツールを選択すると、**Clear**コマンド（Mac OSの場合のみ）および**Delete**コマンドを使用してアイテムを削除できます。削除されたアイテムは、クリップボードにコピーされません。

アイテムのスタック順序の制御

複数のアイテムが重なっている場合、各アイテムはそれぞれ他のアイテムの前面または背面に配置されています。「スタックの順序」とは、ページ上のさまざまなアイテムの前後関係のことです。作成された各アイテムは、各自のレベルに応じたスタック順序で配置されます。アイテムを作成するたびに、新しいアイテムが前面に配置されていきます。

アイテムメニューには、アイテムのスタック順序を制御するためのコマンドがあります。

- アイテムをページまたはレイヤーの背面に移動するには、**アイテム > 背面へ送る**を選択します。
- アイテムをページまたはレイヤーの前面に移動するには、**アイテム > 前面へ出す**を選択します。
- Mac OSの場合、ページまたはレイヤーでアイテムを1レベル後ろに移動するには、Optionキーを押して**アイテム > ひとつ後ろへ**を選択します。Windowsの場合は、**アイテム > ひとつ後ろへ**を選択します。
- Mac OSの場合、ページまたはレイヤーでアイテムを1レベル前に移動するには、Optionキーを押して**アイテム > ひとつ前へ**を選択します。Windowsの場合は、**アイテム > ひとつ前へ**を選択します。

レイヤーを使用したドキュメントの場合、レイヤー自体が特定のスタック順序に配置され、さらに各レイヤー内で各アイテムが独自のスタック順序に配置されます。**アイテム**メニューで**背面へ送る、ひとつ後ろへ、前面へ出す**、および**ひとつ前へ**コマンドを実行すると、レイヤー内でのアイテムのスタック順序が変更されます。

他のアイテムの背後に隠れているアイテムをアクティブ化するには、**アイテム**ツールを選択して、Command+Option+Shift/Ctrl+Alt+Shiftキーを押しながら、複数のアイテムが重なっているポイントを繰り返しクリックします。
Command+Option+Shift/Ctrl+Alt+Shiftを押しながらクリックすると、スタックの前面アイテムから後方アイテムの順に次々とアクティブ化されていきます。

アイテムのグループ化

ページまたはスプレッド上の複数のアイテムを、1つのグループにまとめることができます。複数のアイテムを同時に選択したり移動したりする場合は、アイテムをグループ化すると便利です。移動、カット、コピー、複製の他、さまざまな機能をグループに対して実行できます。たとえば、出版物の発行人欄に使用されているすべてのアイテムをグループ化して、そのグループ全体を単一のボックス、ライン、またはテキストパスとして変更または移動できます。

グループ化した後でも、グループの関係を維持したまま、個々のアイテムを編集、サイズ変更、および位置変更できます。グループのコピーをQuarkXPressライブラリに保存して、他のドキュメントで使用することもできます。

アイテムのグループ化は、複数のアイテム（ライン、ボックス、テキストパス、または他のグループなど）がアクティブになっている場合に行うことができます。**アイテム**ツール✥で複数のアイテムを選択するには、Shiftキーを押しながら各アイテムをクリックするか、マウスをドラッグしてグループ化するアイテムを点線で囲みます。**アイテム > グループ**（Command+G/Ctrl+G）を選択して、選択されている複数のアイテムを単一のグループにまとめます。

複数のグループをグループ化したり、グループと個々のボックス、ライン、テキストパスを混ぜて複数選択して、より大きなグループを作成したりできます。

アイテムツール✥を選択すると、グループの移動、カット、コピー、ペースト、複製、回転、およびカラーの適用を行うことができます。**テキストコンテンツ**ツールTまたは**画像コンテンツ**ツール🖼を選択すると、個々のアイテムを、クループ化されていないアイテムと同じように操作できます。

グループ内でアイテムを移動するには、CommandキーまたはCtrlキーを押して、**アイテム**ツール✥、**キストコンテンツ**ツールT、または**画像コンテンツ**ツール🖼を使用してアイテムを選択します。

アクティブなグループが、同じ種類のアイテムのみで構成される場合（すべて画像ボックスの場合など）は、**設定**ダイアログボックスにそれらのアイテムを表すタブが表示されます。アクティブなグループにさまざまな種類のアイテムが含まれる場合、**設定**ダイアログボックスには**グループ**タブのみが表示されます。

グループ関係を解除するには、**アイテム > グループ解除**（Command+U/Ctrl+U）を選択します。

グループ化されたアイテムのサイズ変更

グループ内のすべてのアイテムを同時にサイズ変更するには、グループのアイテムハンドルをクリックしてドラッグします。グループのサイズ変更中にCommand+Shift/Ctrl+Shiftキーを押すと、すべてのフレームの幅、ラインの太さ、画像、およびテキストが縦横比を保持してサイズ変更されます。グループのサイズ変更中にCommand/Ctrlキーを押すと、フレームの幅、画像、およびテキストがサイズ変更されますが、縦横比は保持されません。

アイテムの複製

QuarkXPressでは、ボックス、ライン、およびテキストパスのコピーを作成できます。

選択されているアイテムのコピーを1つ作成するには、**アイテム**メニューの**複製**コマンドを使用します。アイテムまたはアイテムのグループをドラッグしながらOption/Altキーを押して、複製を作成することもできます。

アイテムの多数のコピーを均等間隔で配置したデザイン要素を作成する場合は、**連続複製**機能を使用すると便利です。**アイテム**メニューの**連続複製**コマンドを使用してアイテムのコピーを複数作成し、各コピーの間隔を指定します。

複数アイテムの配置

アイテム > 複数アイテムの配置サブメニュー、または**単位**パレットの**複数アイテムの配置**タブを使用して、複数選択されたアイテムの相対位置を制御できます。

単位パレットにある8個の間隔オプションと6個の位置揃えオプションから選択でき、選択したアイテム、ページ、または（見開きの印刷レイアウトの）スプレッドを基準にした位置揃えを指定できます。**アイテム > 複数アイテムの配置** サブメニューには、以下で説明する「アイテムを均等配置」および「ページ相対配置」モードが含まれます。**単位**パレットにも「スプレッド相対配置」という3つ目のモードが含まれます。

複数アイテムの配置モードを以下に挙げます。

- **アイテム均等配置モード**では、アクティブなアイテムの移動しない最上部を基準にして、アイテムが配置されます。最上位アイテムは、アイテム上部端の位置により決まります。複数のアイテムに同じ上端がある場合、最も左にあるアイテムを基準にアイテムが間隔設定されます。
- **ページ相対配置モード**では、ページの端（上下左右）を基準にしてアイテムが配置されます。
- **スプレッド相対配置モード**は、見開きを含むアクティブな印刷レイアウトに利用できます。スプレッドのあるレイアウトを開き、左ページのアイテムと右ページの別アイテムを選択しているとします。その後、**単位**パレットの**スプレッド相対配置モード**アイコンをクリックして、**左右センターを基準に均等配置**を選択すると、選択されているアイテムはスプレッドの左端と右端に配置されます。

アイテムの回転

アクティブなアイテムを回転させるには、下記のいずれかを実行します。

- **アイテム**ツールを選択し、角ハンドルにマウスのポインタを置きます。回転ポインタが表示されたら、クリックして回転ポイントを確定し、円周方向にドラッグしてアイテムを回転させます。ドラッグすると、矢印ポインタとアイテムの位置が表示されます。回転時にShiftキーを押すと、移動は45度の角度までに制限されます。
- **アイテム > 設定**（Command+M/Ctrl+M）を選択し、**角度**フィールドに値を入力して、**OK**をクリックします。
- **単位**パレット（**クラシック**および**複数アイテムの配置**タブ）上のフィールドに値を入力し、Return/Enterキーを押します。

直線を回転させるには、**モード**ドロップダウンメニュー（**設定**ダイアログボックス、または**単位**パレット）で、**左端**、**センター**、または**右端**を選択して、**角度**フィールドを表示します。ベジエラインを回転させるには、**図形**（**アイテム > 編集**）をオフにして、境界ボックスを表示します。

アイテムの傾斜

境界ボックス内のアクティブなアイテムを傾斜させるには、**アイテム > 設定**（Command+M/Ctrl+M）を選択し、**ボックス**タブをクリックします。**傾斜**フィールドに値を入力します。正の値でアイテムは右に傾き、負の値でアイテムは左に傾きます。

アイテムのロックおよびロック解除

ロック機能によって、アイテムおよびコンテンツが誤って変更されるのを防ぐことができます。ロック機能を使用して、下記の操作を行うことができます。

- アイテムのサイズや位置の変更、およびアイテムの削除を防ぐには、**アイテム > ロック > 設定位置**を選択します。

- アイテムのコンテンツが編集されるのを防ぐには、**アイテム > ロック > ストーリー**、または**アイテム > ロック > 画像**を選択します。

  選択されているアイテムをロック解除するには、**アイテム > ロック**サブメニューで該当するオプションのチェックマークをオフにします。または、**アイテム > 設定**を選択して、フィールドの横にあるロックアイコンをクリックします。

テキスト内のアイテムおよびグループへのアンカーの付加

アイテムまたはグループに**アンカー**を付加して、それらをテキスト中の文字とすることができます。テキスト中のアイテムまたはグループにアンカーを付加するには、**アイテム**ツールを使用してアイテムまたはグループを選択し、**編集 > コピー**（Command+C/Ctrl+C）または**編集 > カット**（Command+X/Ctrl+X）を選択します。次に、**テキストコンテンツ**ツールを選択して、テキスト中のアンカーを付けるアイテムまたはグループの場所にテキスト挿入ポイントを配置して、**編集 > ペースト**（Command+V/Ctrl+V）を選択します。

テーブルの使用

QuarkXPressでのテーブルは、テキストボックス、画像ボックス、テキストパス、またはラインのような明確なアイテムです。テーブルを使用する場合、セルは、個々の画像ボックス、テキストボックス、またはコンテンツなしのボックスと同じように考えることができ、他のアイテムを使用するときと同じようにセルを使用できます。行や列などのテーブル自体の要素を使用して作業する場合は、**テーブル**メニューを使用します。

テーブルの描画

テーブルの描画およびそのプロパティの指定については、下記の手順に従ってください。

1 **ツール**パレットから**テーブル**ツールを選択して、最終的に作成するテーブルと同じくらいのサイズの方形を描き、マウスボタンを放します。**テーブルのプロパティ**ダイアログボックスが表示されます。



テーブルのプロパティダイアログボックス

2 **行数**フィールドで行の数を指定し、**列数**フィールドで、列の数を指定します。

3 デフォルトのセルタイプを指定するには、**セルタイプ**領域で、**テキストセル**または**画像セル**をクリックします。後で、必要に応じて、特定のセルを選択してコンテンツのタイプを変換できます。

4 テキストが追加されるのにしたがって拡張するテキストセルを作成する場合は、**オートフィット**エリアのコントロール類を使用します。

5 Control+Tabを押してテーブル内でセルを移動するときの順序を変更したい場合は、**タブの順序**ドロップダウンメニューで別のオプションを選択できます。

6 テキストセルをリンクさせて、取り込んだテキストが（リンクされたテキストボックスのように）特定のセルをフローするようにするには、**セルをリンク**チェックボックスをオンにします。**セルをリンク**チェックボックスをオンにすると、**リンクの順序**ドロップダウンメニューから、テキストセルをリンクする順番を選択できます。

➡ この方法でセルをリンクしない場合は、後で**連結**ツール、または**テーブル**メニューの**テキストセルをリンク**コマンドを使用してリンクすることができます。または、テキストセルをリンクしない場合でも、Control+Tabを使用して、データの入力または編集中にセル間を移動できます。

7 Excelからデータを取り込む場合は、**外部データへリンク**チェックボックスをオンにします。詳細は、「*Excelテーブルの取り込み*」を参照してください。

8 行を追加または削除してもテーブルを同じサイズのままにしておく場合、**ジオメトリを保持**をオンにします。

9 テーブルのセルの縦組み／横組みを指定するには、**縦組み／横組み**領域で、**水平方向**または**垂直方向**をクリックします。

10 テーブルの方向を指定するには、**テーブルの方向**領域で、**水平方向**または**垂直方向**をクリックします。

11 **OK**をクリックします。

テキストからテーブルへの変換

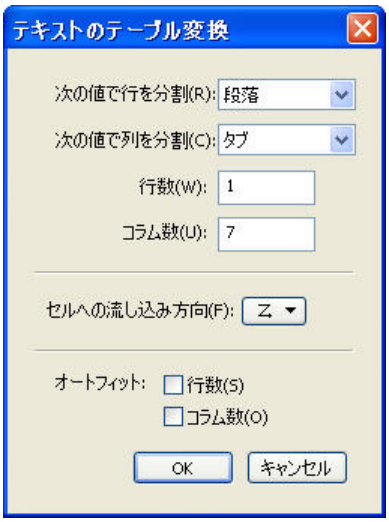
テキストをテーブルに正常に変換できるかどうかは、テキストの準備自体に依存しています。テキストブロック内では、段落、タブ、スペース、またはカンマ（QuarkXPressで変換可能な文字）を一貫性のある方法で使用することが重要です。これらの文字は、行および列を定義するためにテーブル変換で使用されるからです。ユーザーがワードプロセッサを使用して列を並べる場合は、適切なタブストップを設定するよりも、複数のタブ文字を使用するのが一般的です。変換するテキストブロックにそのようなタブ文字が複数含まれている場合、おそらくそのテキストブロックでは、データ列の間にあるタブの数に一貫性がありません。そのような場合は、タブ文字に一貫性を持たせてから、テキストをテーブルに変換する必要があります。

テキストをテーブルに変換するには、下記の手順に従ってください。

1 **テキストコンテンツ**ツールを使用して、テーブルに変換するすべてのテキストを選択します。

2 **テーブル > テキストのテーブル変換**を選択して、**テキストのテーブル変換**ダイアログボックスを表示します。QuarkXPressは、選択されたテキストに基づいて、**次の値で行を分**

割、**次の値で列を分割**、および選択されたテキストでの最悪のシナリオで必要とされる**行**および**列**の値を推測します。



テキストのテーブル変換ダイアログボックス

3 テキストが追加されるのにしたがって拡張するテキストセルを作成する場合は、**オートフィット**エリアのコントロール類を使用します。

4 テーブル内の情報を別の方法で流し込む場合（たとえば、現在の値は降順でも、昇順のほうが効果的な場合）は、流し込み方法を変更できます。**セルへの流し込み方法**ドロップダウンメニュー（デフォルトは、**左から右へ、上から下へ**）からオプションを選択します。

5 **OK**をクリックします。元のテキストボックスから分かれて新しいテーブルが作成されます。

Excelテーブルの取り込み

テーブルのデータは多くの場合、Excelなどのスプレッドシートプログラムで作成されており、このようなテーブルデータは画像の取り込みと同じように取り込むことができます。手法は多少異なりますが、同じ結果が得られます。テーブルデータの取り込みの場合は、QuarkXPressのテーブルをExcelファイルとリンクさせてトラッキングや更新を行います。

テーブルのプロパティダイアログボックスの**外部テーブルへリンク**機能を使用してExcelからテーブルを取り込む場合は、画像の使用状況をトラッキングする場合と同じようにテーブルの使用状況をトラッキングできます。これによって、ソーステーブルが変更された場合には通知を受けることができます。また、レイアウトを出力（印刷、出力ファイルの収集、PDF形式での保存、またはHTMLへの書き出しなど）する際に確実に最新のテーブルデータを使用することができます。テーブルの状況をチェックするには、**補助 > 使用状況**を選択して、**テーブル**タブをクリックします。

テーブルは画像と同じ方法で更新できますが、下記の点に注意する必要があります。

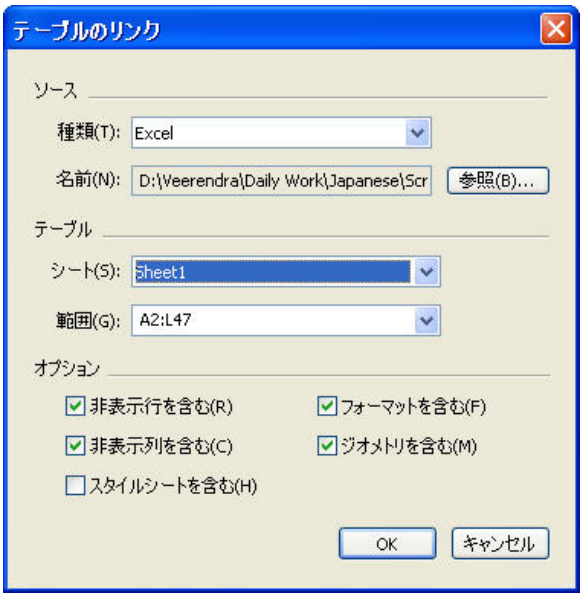
- Excelテーブルを最初に取り込むときに、**テーブルのリンク**ダイアログボックスの**フォーマットを含む**チェックボックスをオンにすると、QuarkXPressでもExcelフォーマットが可能な限り保持されます。後でテーブルを更新すると、以前にQuarkXPressで適用し

たローカルフォーマットが消去され、Excelファイルのフォーマットで置き換えられます。

- Excelテーブルを最初に取り込むときに、**テーブルのリンク**ダイアログボックスの**フォーマットを含む**チェックボックスをオンにしない場合、テーブルのExcelフォーマットは破棄されます。後でテーブルを更新すると、以前にQuarkXPressでテーブルに適用したローカルフォーマットが保持されます。

QuarkXPressでの、Excelテーブルの取り込みおよびリンクの保持については、下記の手順に従ってください。

1. **テーブル**ツールを使用して、必要な大きさのテーブルをドラッグして描画します。マウスボタンを放すと、**テーブルのプロパティ**ダイアログボックスが表示されます。
2. **外部データへリンク**チェックボックスをオンにします。
3. **OK**をクリックすると、**テーブルのリンク**ダイアログボックスが表示されます。



テーブルのリンクダイアログボックス

4. **参照**をクリックして、取り込むExcelファイルの場所を選択します。
5. ファイルに複数のワークシートが含まれている場合は、**シート**ドロップダウンメニューから取り込むシートを選択します。データの一部のみを取り込みたい場合は、**範囲**フィールドにセルの範囲を指定するか、ドロップダウンメニューから規定の範囲を指定します。
6. **オプション**領域で、取り込む属性のチェックボックスをオンにします。
7. **OK**をクリックします。

➡ 数式および参照は取り込まれません。ただし、数式や参照によって得られる値は取り込まれます。挿入された画像は取り込まれません。**自動フィルタ**、または**詳細フィルタ**（**データ > フィルタ**）が適用されたテキストは、印刷用テキストとして取り込まれます。

➡ Excelデータからすばやくテーブルを作成する方法、つまり、更新用にソーステーブルをプロジェクトにリンクさせずにテーブルを作成する方法は、コピーアンドペーストすることです。これを行うには、Excelワークシートで取り込みたいデータを部分的に選択し

て、選択したデータをコピーします。次に、QuarkXPressに切り替えて、**編集 > ペースト**を選択します。QuarkXPressは、そのデータに適したテーブルを作成して、テキストを挿入します。

Excelチャートの取り込み

Excelで**挿入 > グラフ**または**挿入 > 図** を使用して作成したチャート（グラフ）や画像（図）をQuarkXPressレイアウトで使用する場合、他の画像を取り込むのと同じ方法で、チャート（グラフ）や画像（図）を取り込めます。これには、**画像の取り込み**ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）の**チャートを挿入**を使用します。Excelから取り込んだチャートおよび画像は、他の画像と同じように、**使用状況**ダイアログボックス（**ユーティリティ**メニュー）の**画像**タブで追跡できます。

テーブルへのテキストと画像の追加

テーブルを操作するときには、テーブルセルをテキストボックスや画像ボックスと同じようなものとして考えることができます。各ボックスには、次のセルにリンクされるか、またはリンクされないテキストや個々の画像、または何もなし（単なるブレンド）などのコンテンツが含まれます。このため、テキストの入力やインポート、または画像のインポートによって、ボックスに追加したコンテンツと同じ量のコンテンツをテーブルにも追加できます。

テキストセルから画像セルへの変換は、テキストボックスを画像ボックスに変換するのと同じ方法で実行できます。変換するすべてのセルを選択してから、**アイテム > コンテンツ > 画像**を選択します。

テーブルテキストの編集

テーブル内のテキストの編集では、セル間のナビゲート方法とフォーマット用テキストの選択方法の2つの重要事項を理解しておく必要があります。テキストを使用する場合は通常、先に**テキストコンテンツ**ツールを選択する必要があります。

テーブルでのナビゲートは下記の要領で行います。

- テキストの入力や取り込みを行うセルでクリックします。
- Control+Tabを押して、次のセルに移動します。
- Control+Shift+Tabを押して、前のセルに戻ります。
- 矢印キーを押して、セルのテキスト内を移動し、別のセルに移動します。

テキストセルにタブ文字を入力するには、Tabを押します。右インデントタブを入力するには、Option+Tab／Shift+Tabを押します。テーブル内で小数点やその他の文字で数値を揃えるには、各テーブルセルにタブを挿入して、該当する**揃え**タブストップ（**スタイル > タブ**）を指定します。

行と列にあるテキストの選択は下記の要領で行います。

- 1行のすべてのテキストを選択するには、テーブルの右エッジまたは左エッジの外側をクリックします。
- 1例のすべてのテキストを選択するには、テーブルの上エッジまたは下エッジの外側をクリックします。

- 複数の行や列にまたがるすべてのテキストを選択するには、テーブルのエッジに沿ってドラッグします。
- 隣接しない行や列にあるテキストを選択するには、特定の行や列をShiftを押しながらクリックします。
- さまざまな行と列にあるテキストを選択するには、**テーブル**メニューにある**選択**サブメニューのオプションを使用します。オプションには、**セル、行、奇数行、偶数行、列、奇数列、偶数列、全てのセル、ヘッダー行、フッター行**、および**本文のセル**があります。**テーブル**メニューの**選択**コマンドは、1つおきの行や列に異なるフォーマットを適用するのに便利です。

テーブルのセルのリンク

セルがリンクされると、セルに入力、インポート、またはペーストされるテキストが、リンクされたストーリーの最初のテキストセルに入力され、さらにリンクされた後続の各セルにフローされます。リンクされたボックスのテキストと同様に、リンクされたセルのテキストフローを制御するには、次列キャラクタ（数字キーパッドのEnter）を使うと便利です。テーブルのセルを互いにリンクするだけでなく、セルをテキストボックスやテキストパスにリンクしたり、テキストボックスやテキストパスからリンクしたりできます。

- テーブルのすべてのセルをリンクするには、テーブルの作成時に**テーブルのプロパティ**ダイアログボックスの**セルをリンク**をオンにします。
- テーブル内で選択したセルをリンクするには、**テーブル > テキストセルをリンク**を選択します。選択したセルのうち、最初のセル以外はすべて空になっている必要があります。
- テーブルのセルを手動でリンクするには、**連結**ツールを使用します。テキストボックスのリンクと同様に、開始セルをクリックして選択してから、追加したい次のセルをクリックします。既存のリンクをリダイレクトするには、**連結**ツールを使用してShiftキーを押しながらクリックします。
- テーブルのセルをリンク解除するには、**連結解除**ツールを使用して、リンクされたセル間にある矢印の尖っていないほうの端をクリックします。
- テーブルのセルをテキストボックスまたはテキストパスにリンクするには、**連結**ツールを使用します。

テーブル > セルを統合を使用してリンクされたセルを連結する場合、連結されたセルはテキストチェーンから削除され、残りのリンクは影響を受けません。**テーブル > セルを分割**を使用して連結されたセルを分割する場合、リンクは保持され、テキストは指定したリンクの順序に従ってフローします。

テーブルのフォーマット

QuarkXPressの他のアイテムと同様に、テーブルにもテーブル属性をフォーマットするための**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）があります。**設定**ダイアログボックスで利用できるペインは、選択した項目によって異なります。たとえば、テーブル全体を選択するには**アイテム**ツールを使用します。1つまたは複数のセルを選択するには**テキストコンテンツ**ツールを使用します。または、特定のグリッドラインや画像セル、テキストセルを選択できます。**メジャー**パレットと**カラー**パレットのオプションには選択したテーブルも反映されるため、ある程度の調整ができます。

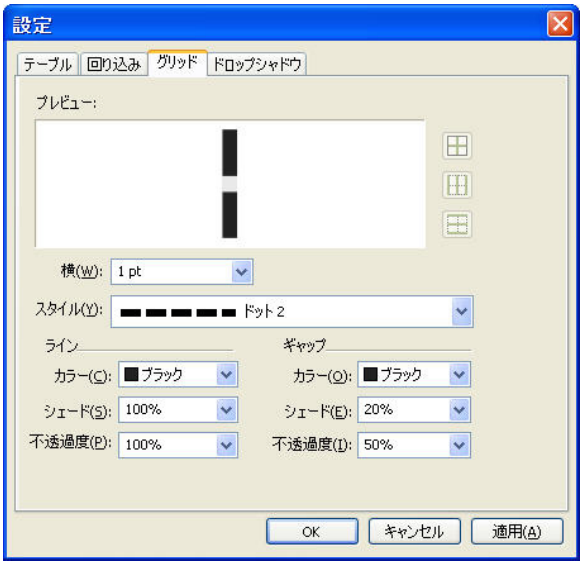
グリッドラインのフォーマット

グリッドラインは、各行の間の水平方向の線、および各列の間の垂直方向の線のことです。グリッドラインを選択すると、**設定**ダイアログボックスの**グリッド**タブを使用して、線のスタイル、幅、色、ギャップカラー、シェード、および不透明度を指定できます。

1 グリッドラインをフォーマットするには、まず下記の操作を行います。

- 個々のグリッドラインを選択する場合は、**テキストコンテンツ**ツールでグリッドラインをクリックします。
- 複数のグリッドラインを選択する場合は、Shiftキーを押しながら各グリッドラインをクリックします。
- テーブル全体についてすべての水平グリッドライン、またはすべての垂直グリッドラインを選択する場合は、**アイテム**ツールでテーブルを選択します。次に、**設定**ダイアログボックスで設定を行います。
- **テーブル**メニューの**選択**サブメニューからオプションを選択します。選択肢は、**水平グリッド**、**縦組みグリッド**、**ボーダー**、または**全てのグリッド**です。

2 適切なグリッドラインを選択してから、**アイテム > 設定**を選択し、**グリッド**タブをクリックします。



設定ダイアログボックスの**グリッド**タブ

3 すべてのグリッドライン、垂直グリッドライン、または水平グリッドラインを選択するには、**プレビュー**領域の右側にあるボタンの1つをクリックします。選択できるボタンは、上から**全てのグリッドライン**、**水平グリッドライン**、または**垂直グリッドライン**です。

4 **グリッド**タブで値を変更する場合は、**適用**ボタンを押して**プレビュー**領域で確認しながら値を決定できます。

➡ **ウィンドウ**メニューの**メジャー**パレットにも、選択したグリッドラインをフォーマットするためのペインがあります。

行と列の挿入と削除

テーブルの任意の位置に行と列を挿入できます。行を追加する位置のすぐ上またはすぐ下にあるセルをクリックします。または、列を追加する位置のすぐ右またはすぐ左にあるセルをクリックします。その後、**テーブル > 挿入 > 行**または**テーブル > 挿入 > 列**をクリックします。

削除する行や列を選択するには、テーブルエッジに矢印ポインタをドラッグしてShiftを押しながら矢印ポインタをクリックするか、**テーブル**メニューの**選択**サブメニューにあるコマンド（**奇数行**など）を使用します。その後、**テーブル > 削除 > 行**または**テーブル > 削除 > 列**を選択します。

テーブルメニューの**ジオメトリを保持**がオンになっている場合に列や行を削除すると、削除された列や行のスペースを埋めるように既存の列や行のサイズが大きくなります。**ジオメトリを保持**がオフになっている場合、テーブルは必要に応じて小さくなります。

セルの統合

セルを統合するには、**テキストコンテンツ**ツールでShiftを押しながらクリックして、セルを長方形で選択します。**テーブル > セル**の統合を選択します。セルの統合を取り消して周りのテーブルに合わせるには、統合されているセルを選択して**テーブル > セルを分割**を選択します。

テキストや画像を含むリンクされていないセルを統合する場合、選択したセルの左上のセルのコンテンツが統合後のセルに残ります。

テーブル、行、列の手動でのサイズ変更

QuarkXPressの他のアイテムと同様に、行、列、テーブルをドラッグしてサイズを変更できます。行または列のサイズを変更するには、グリッドラインをクリックしてサイズ変更ポインタを表示します。ポインタを上または下にドラッグして行のサイズを変更するか、左右にドラッグして列のサイズを変更します。テーブル全体をサイズ変更するには、サイズ変更ハンドルをドラッグしているときに、下記のいずれかのキーボードコマンドを押します。

テーブルでの効果	Mac OSコマンド	Windowsコマンド
サイズ変更されるテーブルとコンテンツ	Commandキー	Ctrlキー
比率を保ちながらサイズ変更されるテーブル（コンテンツではない）	Shiftキー	Shiftキー
比率を保ちながらサイズ変更されるテーブルとコンテンツ	Command+Shift	Ctrl+Shift

テキストへのテーブルの変換

データをWordファイルとして保存するなど、テーブルにある現在のデータをエクスポートする必要がある場合、情報をテキストに変換できます。これには、テーブルを選択してから**テーブル > テーブル変換 > テキスト化**を選択します。

テーブルおよびグループの使用

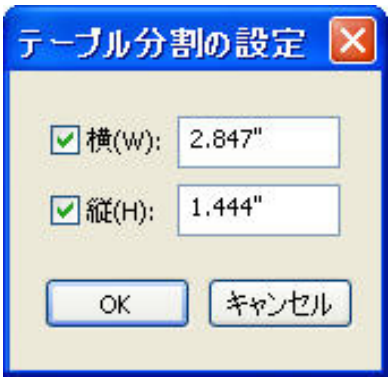
柔軟性を高めるため、**グループ**コマンド（**アイテム**メニュー）を使用してテーブルを他のアイテムにグループ化できます。また、グループ化された一連のテキストボックス、画像ボックス、またはその両方にテーブルのセルを変換することによって、テーブルを分解できます。この方法で、テーブルの要素を分離し、それらの要素をレイアウト内の他の場所で使用できます。この操作を行うには、テーブルを選択し、**テーブル > テーブル変換 > グループ化**を選択します。個々のボックスを操作するには、**アイテム > グループ解除**を選択します。

他の場所でのテーブルの継続

テーブルは、1つのページまたはスプレッド（つまり、デザイン内に割り振られたスペース内）に必ず収まるとは限らないため、レイアウト内の他の場所に自動的に継続するように設定できます。テーブルが継続されるときでも、テーブルの内容について説明する凡例が必要になります。凡例は、自動的に作成および同期されるヘッダー行とフッター行の形で追加できます。

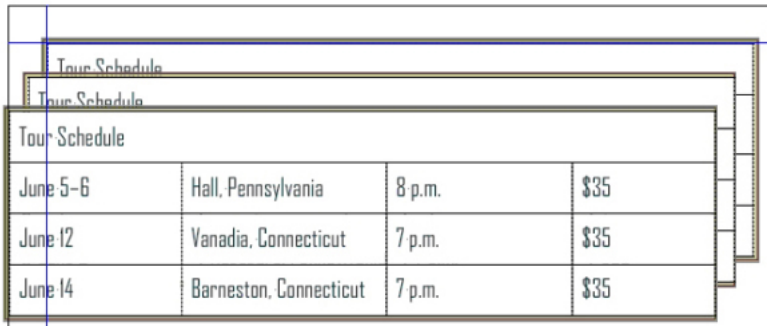
別の場所でテーブルを継続するには、テーブル分割を指定します。テーブル分割は、これを超えるとテーブルが2つの連結されたテーブルに分割される最大サイズです。継続テーブルでは、1つのテーブルで列を挿入するなどの変更が加えられると、その変更がテーブル全体に反映されます。テーブルの継続インスタンスを作成するには、下記の手順に従ってください。

1. **テーブル > テーブル分割**を選択して、**テーブル分割**ダイアログを表示します。



テーブル分割の設定ダイアログボックス

2. 幅がフィールドの値を超えたときにテーブルを分割するには、**幅**をオンにします。デフォルトでは、テーブルの現在の幅が**幅**フィールドに表示されます。この値を小さくするとテーブルが分割されます。
3. 高さがフィールドの値を超えた場合にテーブルを分割するには、**高さ**をオンにします。デフォルトでは、テーブルの現在の高さが**高さ**フィールドに表示されます。この値を小さくするとテーブルが分割されます。
4. **OK**をクリックします。テーブルの高さまたは幅がテーブル分割の基準を満たすと、テーブルは2つ以上の連結されたテーブルに分割されます。継続テーブルは、レイアウト内の他の場所に移動させることができます。テーブルは、テーブル分割の基準内に収まっていても、後で行や列のサイズを変更したり追加したりして調整を加えると、分割される可能性があります。



ツアースケジュールテーブルの高さはおよそ7インチです。テーブルを3インチの高さに分割すると、テーブルのインスタンスが3つ作成されます。

テーブル分割機能は両方向で機能します。つまり、テーブルが大きくなると、必要に応じて追加のサブテーブルを使用してテーブルを継続させ、テーブルが小さくなると、必要に応じてテーブルを再結合します。

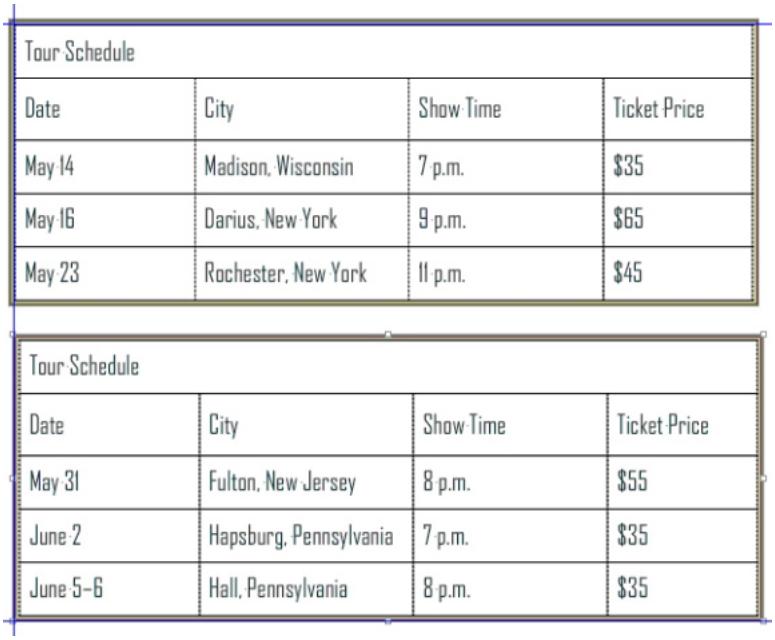
継続テーブル間の連結を切断するには、継続テーブルのいずれかのインスタンスを選択し、**テーブル > 各テーブルを作成**を選択します。

テーブルへのヘッダー行とフッター行の追加

ヘッダー行とフッター行は、テーブルの継続インスタンスで自動的に繰り返されるように指定できます。さらに、ヘッダー行とフッター行は自動的に同期されるため、テキストの変更が継続テーブルのすべてのインスタンスに反映されます。テーブルにヘッダー行とフッター行を追加するには、下記の手順に従ってください。

1. **テーブル > テーブル分割**を選択して、**テーブル分割の設定**ダイアログを表示します。
2. **高さ**をオンにします。
3. テーブルの先頭の行を選択し、**テーブル > ヘッダーとして連続複製**を選択して、その先頭の行を自動ヘッダー行として指定します。テーブルの先頭にある複数の行を選択し、ヘッダーとして繰り返すこともできます。
4. テーブルの最後の行を選択し、**テーブル > フッターとして連続複製**を選択して、その最後の行を自動フッター行として指定します。フッターの場合も、複数の行を選択してフッターとして繰り返すことができます。

テーブルメニューの**ヘッダーとして連続複製**または**フッターとして連続複製**をオフにすれば、ヘッダー行またはフッター行を継続テーブルからいつでも削除できます。



Tour Schedule			
Date	City	Show Time	Ticket Price
May 14	Madison, Wisconsin	7 p.m.	$35
May 16	Darius, New York	9 p.m.	$65
May 23	Rochester, New York	11 p.m.	$45

Tour Schedule			
Date	City	Show Time	Ticket Price
May 31	Fulton, New Jersey	8 p.m.	$55
June 2	Hapsburg, Pennsylvania	7 p.m.	$35
June 5–6	Hall, Pennsylvania	8 p.m.	$35

この継続テーブルでは、テーブル見出しと列見出しの先頭2行が、テーブルの継続インスタンスのヘッダー行として繰り返されます。

自動ヘッダー行および自動フッター行を追加すると、残りのテーブル行は"本文のセル"とみなされます。**テーブル**メニューの**選択**サブメニューにあるオプションにより、継続テーブルのすべてのインスタンスで**ヘッダー行**、**フッター行**、および**本文のセル**すべてを選択できます。

テキストと印刷体制

テキストとは、ほとんどすべての出版物の統合部分です。QuarkXPressでは、出版物内でテキストを直接作成して編集できる他、多くの著名なワードプロセッシングアプリケーションからテキストを取り込むこともできます。標準的なテキストフォーマットと編集の機能に加え、QuarkXPressには、テキストとその属性の検索と置換、スペルチェック、カスタムスペルチェック用辞書、およびテキストフォーマットにプロジェクト全体の変更を行うためのフォントの使用状況ユーティリティなどの機能が備わっています。

印刷体制とは、テキストの見栄えでコンテンツのトーンや意味を伝えるための技法です。QuarkXPressでは、書体、文字飾り、行送り、間隔を含む、印刷体制のあらゆる面を調整することで、テキストのトーンを制御できます。

テキストの編集

アクティブなテキストボックスにテキストを入力したり取り込むには、**テキストコンテンツ**ツールを使用します。文字は**テキストの挿入ポイント**に入力されます。テキスト挿入ポイントは点滅した線で示されています。**ストーリー**は、テキストボックス内の全テキストです。一連のボックスをつなげると、全ボックスのテキストがすべて1つのストーリーにまとめられます。

マウスを複数回クリックしてテキストを選択することもできます。ダブルクリックすると、テキスト挿入ポイントを含む単語を選択できます。3回クリックすると、テキスト挿入ポイントを含む行を選択できます。4回クリックすると、テキスト挿入ポイントを含む段落全体を選択できます。5回クリックすると、ストーリー全体を選択できます。

ダブルクリックで単語を選択し、それをカットまたはコピーする場合、アプリケーションが単語の文脈を考慮して、新しい場所にその単語をペーストしたときに、必要に応じてスペースを自動的に追加または削除します。この機能をスマートスペースといいます。選択する語句に約物を含める場合、語句と隣接する約物の間をダブルクリックします。

テキストの取り込みおよび書き出し

テキストを取り込むには、下記のいずれかを実行します。

- **テキストコンテンツ**ツールを選択し、テキストの挿入ポイントを指定してから**ファイル > 取り込み**を選択します。**引用符を変換**オプションをオンにすると、二重ハイフンを

emダッシュに変換できます。また、フィートやインチの記号をタイプセッターのアポストロフィや引用符に変換できます。**スタイルシートを含む**チェックボックスをオンにすると、Microsoft WordまたはWordPerfectのファイルからスタイルシートを取り込むか、または「XPress Tag」をフォーマットテキストに変換できます。

- テキストファイルをファイルシステムからテキストボックス上にドラッグします
- テキストを別のアプリケーションからテキストボックス上にドラッグします
- Command／Ctrlキーを押しながら、テキストファイルをファイルシステムから画像ボックスまたはコンテンツなしボックスにドラッグします。
- Command/Ctrlキーを押しながら、テキストを別のアプリケーションから画像ボックスまたはコンテンツなしボックスにドラッグします。

すでにテキストまたは画像が入っているボックスにコンテンツをドラッグすると、ドラッグされたコンテンツ用に、QuarkXPressが新しいボックスを作成します。新しいボックスを作成せずにボックスのコンテンツを置き換えるには、ボックスにコンテンツをドラッグしながらCommand／Ctrlキーを押します。ドラッグされたコンテンツに対して常に新しいボックスを作成するには、ドラッグしながらOption／Altキーを押します。

取り込まれたテキストがすべてテキストボックスに収まらない場合、オーバーフロー記号が表示されます。**自動ページ挿入**（**QuarkXPress／編集 > 環境設定 > 環境設定 > 一般**ペイン）が有効な場合、（テキストを自動テキストボックスへ取り込んだ場合に）必要に応じてページが挿入され、テキストを含めることができます。

テキストを書き出すには、まずテキストボックスでテキスト挿入ポイントを指定する（ボックス内のテキストをすべて保存する場合）か、または書き出すテキストを選択します。次に**ファイル > テキスト保存**を選択し、**形式**ポップアップメニューからオプションを選択し、名前を入力して場所を指定してから**保存**をクリックします。

フィルタの取り込み／書き出し

XTensionsソフトウェアでは、このセクションで説明するものを含むさまざまなフォーマットのテキストを取り込みおよび書き出しできます。

Ichitaro Filter

Ichitaro Filterを使用すると、一太郎バージョン7以降のドキュメントを取り込むことができます。

Word 6–2000 Filter

Word 6–2000 Filterを使用すると、Microsoft Word 97/98/2000（Word 8）フォーマットを対象に、ドキュメントを取り込みまたは書き出しできます。

➡ 取り込みの問題を回避するには、Microsoft Wordの**高速保存**（**オプション**ダイアログボックスの**保存**タブ）をオフにするか、**名前を付けて保存**コマンドを使用して、取り込まれるWordファイルのコピーを作成します。

WordPerfect Filter

WordPerfect Filterを使用すると、WordPerfect 3.0および3.1（Mac OS）およびWordPerfect 5.xおよび6.x（Windows）からドキュメントを取り込むことができます。また、WordPerfect 6.0フォーマットで、テキストを保存することもできます。

WordPerfect 3.1 for Mac OSは、WordPerfect 6.0 for Windowsドキュメントを読み取ることができるため、WordPerfect 3.1 for Mac OSの書き出しオプションはありません。

Unicodeオプション付きテキストの取り込みおよび書き出し

テキストの取り込みおよび書き出し時にエンコードの種類を指定することもできます。エンコードの種類により、テキストで表示される各字形を表すのに使用するバイトシーケンスが決まります。外国語やHTMLのテキストを使用する場合、適切なエンコードを選択してファイル内の文字をすべてUnicodeに変換できます。オプションの機能は下記のとおりです。

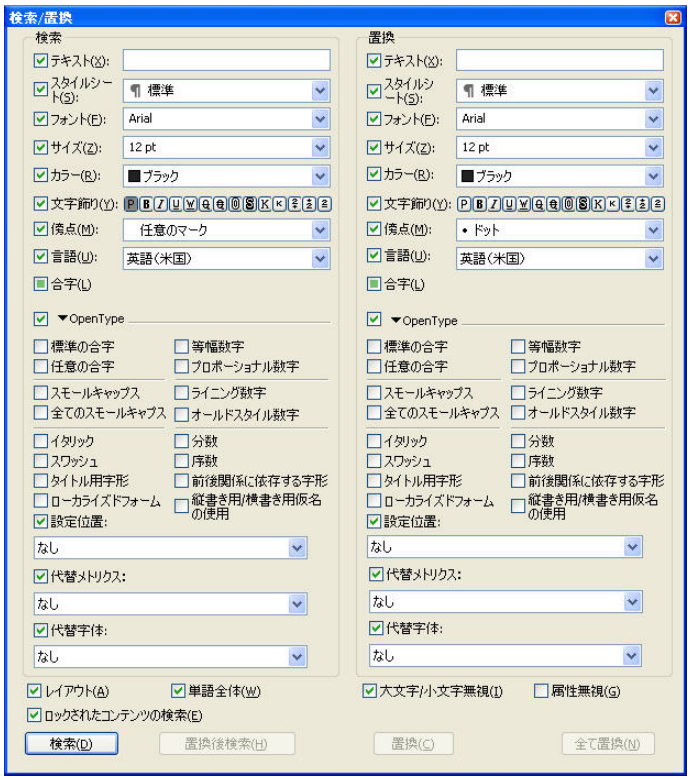
- プレーンテキストまたは「XPress Tag」テキストのファイルを選択した場合、**取り込み**ダイアログボックスに**エンコーディング**ドロップダウンメニューが追加されます。ソフトウェアが選択したテキストファイルのエンコードを決定して適切なエンコードの種類を適用しようとします。ただし、テキストに対して別のオプションを指定することもできます。
- プレーンテキストまたはXPress Tagテキスト形式でテキストを書き出す場合、**テキスト保存**ダイアログボックスに**エンコーディング**ドロップダウンメニューが追加されます。
- **引用符を変換**オプションでは、引き続き直接引用符をタイプセッターの引用符に変換する、あるいは二重ハイフンを全角ダッシュに変換できます。

テキストの検索と置換

検索／置換パレット（**編集**メニュー）を使用すると、標準的な検索および置換の操作を実行できます。さらに、このパレットを使用して下記の操作を実行できます。

- ワイルドカード文字を使用した検索および置換：Command+Shift+?／Ctrl+Shift+?
- スタイルシート、フォント、サイズ、色、入力スタイル（OpenTypeスタイルを含む）など、テキストの書式の検索および置換
- 検索／置換の操作を単一のストーリーまたはレイアウト全体に制限
- 文字の言語に基づいた検索および置換（「*文字言語の適用*」を参照）
- 合字の検索および置換
- 特殊キャラクタの検索および置換（キーボードコマンドガイドを参照）

Option／Altキーを押すと、**検索**ボタンが**最初を検索**に変わります。フォーマットの属性に基づいて検索および置換を実行するには、**属性無視**チェックボックスをオフにします。



テキストの検索および置換を行うには、**検索／置換**ダイアログボックスを使用します。フォーマットの属性に基づいて検索および置換を実行するには、**属性無視**チェックボックスをオフにします。

スペルチェック

スペルをチェックするには、**補助 > 英文スペルチェック**サブメニューからオプションを選択します。**英文スペルチェック**パレットが表示されます。



英文スペルチェックパレット

スペルチェックの範囲を変更するには、**チェック**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。使用可能なオプションは、**単語**、**選択**、**ストーリーの末尾**、**ストーリー**、または**レイアウト**です。レイアウトを選択した場合、スペルチェックは適用されたマスターページアイテムをスキップし、すべてのレイアウトページ上でスペルチェックをした後でマスターページをチェックします。ロックされたテキストボックス、テキストセル、およびテキストパスでスペルチェックをするには、**ロックされたコンテンツの検索**のチェックボックスをオンにします。スペルチェックは常にテキスト挿入ポイントから開始されます。

スペルチェックを開始するには、**開始**をクリックします。アクティブストーリーの先頭からスペルチェックを開始するには、Shiftキーを押しながら**開始**をクリックします。

間違ったスペルの単語を置換するには、正しいスペルを**置換単語**フィールドに入力するか、正しい単語をリストから選択してから、**置換**をクリックします。間違ったスペルの単語が登場する箇所すべてを置換するには、**全て置換**をクリックします。

置換単語フィールドの単語の候補を検索するには、**検索**をクリックします。

選択された単語をスキップするには、**スキップ**をクリックします。

置換単語フィールドの単語をユーザー辞書に追加するには、**追加**をクリックします。ユーザー辞書が開いていない場合、**追加**をクリックした後でユーザー辞書を選択または作成できます。すべてのチェックする単語をユーザー辞書に追加するには、Option+Shiftキー／Alt+Shiftキーを押しながら**全て追加**をクリックします。

英文スペルチェックパレットを閉じるには、**終了**をクリックします。

英文スペルチェックパレット以外の場所をクリックしてからパレットに戻ると、スペルチェックを再開できます。

英文スペルチェックパレットでの変更を元に戻すには、**編集 > 「テキストの変更」の取り消し**を選択します。

スペルチェックの環境設定を表示するには、**環境設定**をクリックします。詳細は、「*環境設定 - アプリケーション - スペルチェック*」を参照してください。

ユーザー辞書

スペルチェックで単語にフラグが付かないようにするには、**ユーザー辞書**を作成してそこに単語を追加します。ユーザー辞書を作成するには、**補助 > ユーザー辞書**を選択し、名前を入力して**新規**をクリックします。ユーザー辞書に単語を追加するには、**補助 > ユーザー辞書の編集**を選択します。

アーティクルで一度に開くことのできるユーザー辞書は1つだけです。**ユーザー辞書**ダイアログボックスの**閉じる**をクリックするまで、または別のユーザー辞書を開くまでユーザー辞書とアーティクルの関連付けが保持されます。

ユーザー辞書は、独立したファイルとしてハードドライブに保存されます。アーティクルのユーザー辞書のパスはプロジェクトとともに保存されるため、開いているユーザー辞書を別のフォルダまたはボリュームに移動すると、アプリケーションはその辞書を検索できなくなります。

英文スペルチェックパレットを閉じずにユーザー辞書を作成または開くには、保持する単語をハイライトした状態で**追加**をクリックします。

すべてのチェックする単語をユーザー辞書に追加するには、Option+Shiftキー／Alt+Shiftキーを押しながら**全て追加**をクリックします。

文字属性の適用

QuarkXPressでは、テキストフォーマットを文字単位で制御して精度を維持できます。

フォントの適用

選択したテキストにフォントを適用するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > フォント**を選択し、サブメニューからフォントを選択します。
- **文字属性**ダイアログボックス（**スタイル > 文字設定**）を表示し、**フォント**メニューからフォントを選択します。
- **メジャー**パレットの**クラシック**または**文字属性**タブにある**フォント**ドロップダウンメニューからフォントを選択します。
- Command+Option+Shift+M/Ctrl+Alt+Shift+Mを押すと、**メジャー**パレットのフォントフィールドに直接移動します。フォント名が認識されるまで最初の方の文字をいくつか入力してReturn／Enterキーを押します。

  フォント一覧の上部に最後に使用したフォントが表示されます。

フォントメニューにフォントのプレビューを表示するには、**環境設定**ダイアログボックスの**フォント**ペインにある**フォントメニューに表示**ボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）をオンにします。この環境設定を一時的に上書きするには、Shiftキーを押します。

フォントサイズの選択

2～3456ポイントのフォントサイズを適用できます。選択したテキストにサイズを適用するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > サイズ**を選択し、サブメニューからポイントサイズを選択します。
- 現在のフォントサイズの横にある矢印をクリックし、ポイントサイズの一覧を表示します。次にその一覧からサイズを選択するか新しいポイントサイズを入力します。
- 下記のキーボードコマンドのいずれかを使用します。

Mac OS

- 1ポイント増加：Command+Option+Shift+>
- 1ポイント減少：Command+Option+Shift+<
- プリセット範囲で増加：Command+Shift+>
- プリセット範囲で減少：Command+Shift+<

Windows

- 1ポイント増加：Ctrl+Alt+Shift+>
- 1ポイント減少：Ctrl+Alt+Shift+<

- プリセット範囲で増加：Ctrl+Shift+>
- プリセット範囲で減少：Ctrl+Shift+<

文字飾りの適用

選択したテキストに文字飾りを適用するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > 文字飾り**を選択し、サブメニューから文字飾りを選択します。
- **スタイル > 文字設定**を選択し、**文字飾り**領域のチェックボックスをオンにします。
- **メジャー**パレットの**テキストスタイル**ドロップダウンメニューから文字飾りを選択します。**テキストスタイル**ドロップダウンメニューの左にあるアイコンを使用してボールドおよびイタリックの文字飾りを適用します。選択したテキストからすべての文字飾りを削除するには、**テキストスタイル**ドロップダウンメニューから**文字飾りを全て削除**を選択します。

既存フォントは、「Times New Roman MT Std」フォントファミリー内の「Times New Roman MT Std Bd」など、フォントファミリーに組み込まれた異なるフォントスタイルです。

シミュレートされたフォントは、ボールド、イタリック、またはボールドイタリックをシミュレートするために変更された標準既存フォントです。フォントファミリーに別個の既存フォントとしてボールドまたはイタリックの形式が含まれていない場合、オペレーティングシステムが、ボールドまたはイタリック形式のフォントを作成する**変換**を実行できるようにボールドおよびイタリックの文字飾りを適用することができます。この結果作成されるのがシミュレートされたフォントです。

ボールドを標準フォントに適用すると、アプリケーションはまずボールド形式の既存フォントを見つけようと試み、そのフォントが見つからない場合は、ボールド形式のシミュレートされたフォントを作成します。

シミュレートされたフォントは出力時に問題を発生させる可能性があるため、警告アイコンがレイアウト内のシミュレートされたフォントを特定します。シミュレートされたフォントは、警告アイコンによって、**メジャー**パレット、**字形**パレット、**文字属性**ダイアログボックス、**スタイル > 文字飾り**サブメニュー、**文字スタイルシートの編集**ダイアログボックス、**検索／置換**パレットの**置換**領域、**使用状況**ダイアログボックス（**補助**メニュー）の**フォント**ペイン、**使用状況**ダイアログボックスからアクセス可能な**フォント置換**ダイアログボックス、**ルビ**ダイアログボックスの**文字属性**タブで表示されます。

カラー、シェードおよび不透明度の適用

選択したテキストにカラー、シェードおよび不透明度を適用するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > カラー**、**スタイル > シェード**および**スタイル > 不透明度**のサブメニューからオプションを選択します。
- **カラー**パレット（**ウィンドウ > カラーパレット表示**）を表示し、**シェード**および**不透明度**の値を選択または入力します。
- **単位**パレットの**クラシック**または**文字属性**タブにあるカラー、シェードおよび不透明度のコントロールを使用します。

横比率または縦比率の適用

選択したテキストに横比率または縦比率を適用するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > 文字の変形**を選択し、**縮小率**ドロップダウンメニューから**水平方向**または**垂直方向**を選択します。フィールドに値を入力し、**OK**をクリックします。
- 下記のキーボードコマンドのいずれかを使用します。横比率と縦比率の両方が適用されているテキストの範囲を選択してキーボードコマンドを使用すると、縦横の比率に応じてテキストが増減します。

➡ 横比率と縦比率の値を同時に適用することはできません。

Mac OS

- 5%縮小：Command+[
- 5%拡大：Command+]
- 1%縮小：Command+Option+[
- 1%拡大：Command+Option+]

Windows

- 5%縮小：Ctrl+[
- 5%拡大：Ctrl+]
- 1%縮小：Ctrl+Alt+[
- 1%拡大：Ctrl+Alt+]

ベースラインシフトの適用

段落の間隔に影響を与えずにベースラインの上下に文字を移動できます。テキストを上に移動するには正の値を指定し、テキストを下に移動するには負の値を指定します。選択したテキストにベースラインシフトを適用するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > ベースラインシフト**を選択して**ベースラインシフト**フィールドに値を入力し、**OK**をクリックします。
- 下記のキーボードコマンドのいずれかを使用します。

Mac OS

- 下方向に1ポイント移動：Command+Option+Shift+-
- 上方向に1ポイント移動：Command+Option++

Windows

- 下方向に1ポイント移動：Ctrl+Alt+Shift+9
- 上方向に1ポイント移動：Ctrl+Alt+Shift+0

圏点の適用

文字に圏点を適用するには、文字を選択して**単位**パレットの**圏点**ボタンをクリックし、表示される圏点のオプションのいずれかをクリックします。これらのオプションは、**文字属性**パレット（**スタイル > 文字設定**）の**圏点**ドロップダウンメニューでも使用できます。

半角文字の制御

縦組みで欧文文字などの半角文字を常に水平にするには、**文字属性**ダイアログボックス（**スタイル**メニュー）の**半角幅文字を常に縦向きにする**ボックスをオンにします。

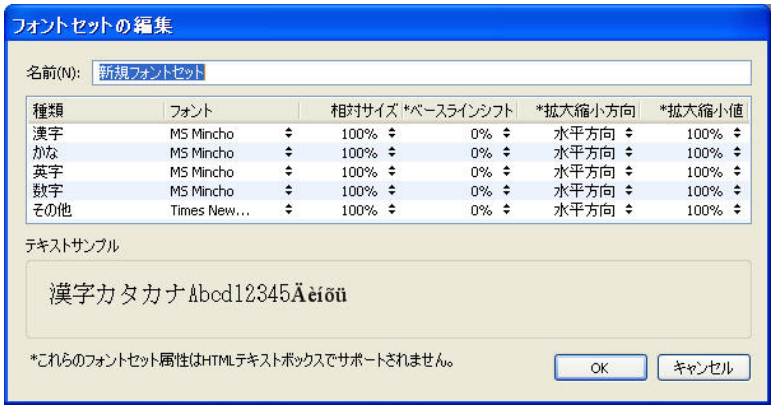
文字のカウント

文字数ダイアログボックス（**補助**メニュー）には、アクティブストーリーで使用されている全角、半角、注音符号、ハングル、かな、および漢字の文字数が表示されます。このダイアログボックスには、選択したストーリーのシンボルおよび私用領域の文字数も表示されます。

フォントセットの使用

フォントセットで、アルファベット（欧文）と漢字など、異なるタイプの文字がテキスト中に混在している場合の表示方法を制御できます。

フォントセットの編集ダイアログボックス（**編集 > フォントセット > 新規**）で、新規フォントセットを作成できます。各フォントセットは、それぞれに独自の設定があるフォントタイプのセットから構成されます。



フォントセットの編集ダイアログボックスを使用して、フォントセットを設定します。

フォントセットの各タイプについて、以下に挙げる項目を制御できます。

- **フォント**：文字グループの各タイプのフォントを指定します。
- **相対サイズ**：レイアウトで使用されているフォントサイズを基準にした、各フォントの相対サイズを指定します。たとえば、レイアウトのフォントサイズが12ポイントであれば、200%の相対設定を指定すると、フォントは24ポイントで表示されます。
- **ベースラインシフト**：ベースラインからフォントを上下にずらす値を指定します。
- **拡大縮小方向**：フォントを水平方向と垂直方向のどちらに拡大縮小するかを指定します。
- **拡大縮小値**：フォントを水平方向または垂直方向に拡大縮小する量を指定します。

ダイアログボックスの**テキストサンプル**領域には、フォントセットに含まれる各フォントを使用したテキストサンプルが表示されます。

テキストにフォントを適用するのと同じ方法で、テキストにフォントセットを適用できます。テキストを選択してから、**単位**パレットにあるフォントドロップダウンメニューでフォントセットを選択するだけです。フォントセットは、リストの上位に表示されます。

プロジェクトにフォントセットを追加するには、**フォントセット**ダイアログボックス（**編集 > フォントセット**）にある**追加**ボタンを使用します。

縦組み用グループ化文字の使用

垂直ラインのテキストに欧文文字などの水平文字のグループを含めるには、**縦組み中の文字回転**ダイアログボックス（**スタイル**メニュー）を使用します。縦組み用グループ化文字は常に水平方向に表示され、行末で改行しません。選択した文字を縦組み用にグループにするには、下記の手順に従ってください。

1. **スタイル > 縦組み中の文字回転**をクリックします。
2. **縮小率**ドロップダウンメニューで**垂直方向**または**水平方向**を選択して、**縮小率**ドロップダウンメニューの右隣にあるフィールドにパーセントを入力します。
3. 文字間隔を変更するには、**トラッキング/字送り**フィールドに値を入力します。
4. **OK**をクリックします。

行の文字揃え

文字揃えの機能を使用すると、同じテキスト行にある最も大きい文字に合わせて小さい文字を複数の方法で揃えることができます。ベースライン、仮想ボディまたは平均字面に基づいて文字を揃えることができます。

仮想ボディは文字の境界ボックスです。**平均字面**（ICF）とは仮想ボディ内部の境界のことで、この境界を超えて字形を拡張することはできません。平均字面は、CJKのテキストフローの字形が互いに触れないようにするために必要です。下図の赤い部分は、仮想ボディの境界を示しています。黄色い部分は、平均字面を示しています。



赤は仮想ボディを示しています。黄色は平均字面を示しています。

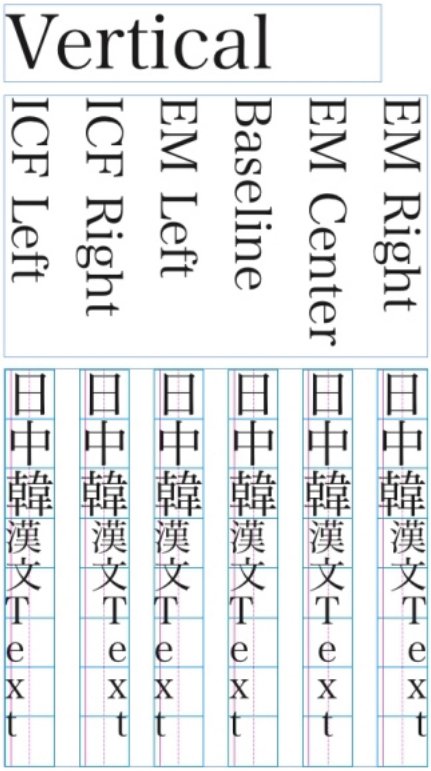
同じテキスト行にある最も大きな文字に合わせて小さい文字を揃えるには、**スタイル > 文字揃え**のサブメニューからオプションを選択します。または、**スタイル > フォーマット**を選択して、**文字配置**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

文字配置のオプションは下記のとおりです。

- **平均字面上**：平均字面の上部に合わせて小さい文字を配置します。
- **仮想ボディ上辺**：水平テキストの行内で最も大きい文字の仮想ボディの上端に合わせて小さい文字を配置します。
- **仮想ボディ下辺**：水平テキストの行内で最も大きい文字の仮想ボディの下端に合わせて小さい文字を配置します。
- **仮想ボディセンター**：最も大きい文字の仮想ボディの中央に合わせて小さい文字を配置します。
- **仮想ボディ右辺**：垂直テキストの行内で最も大きい文字の仮想ボディの右端に合わせて小さい文字を配置します。
- **仮想ボディ左辺**：垂直テキストの行内で最も大きい文字の仮想ボディの左端に合わせて小さい文字を配置します。
- **欧文ベースライン**：最も大きい文字のベースラインに合わせて小さい文字を配置します。
- **平均字面下**：平均字面の下部に合わせて小さい文字を配置します。



水平方向の文字揃えの例



垂直方向の文字揃えの例

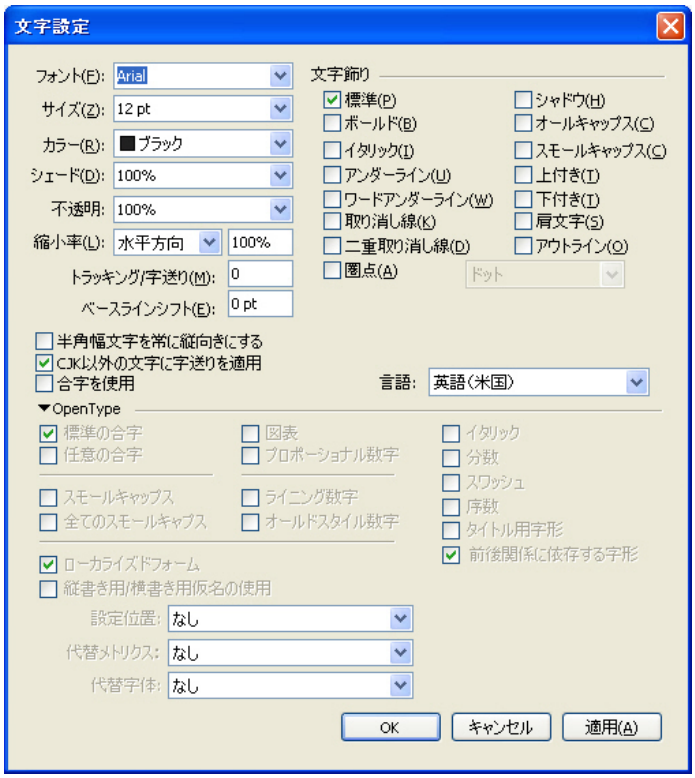
複数の文字属性の適用

文字属性ダイアログボックス（**スタイル > 文字設定**）を使用してすべての文字属性を一度に表示および編集できます。

文字属性ダイアログボックスの空白のフィールドおよびグレイのチェックボックスは、選択したテキストに複数のスタイルが適用されていることを示しています。たとえば、

フォントフィールドが空白である場合、選択したテキストに複数のフォントが適用されています。

文字属性ダイアログボックスの空白のフィールドに値を入力すると、選択したすべてのテキストに値が適用されます。グレイのチェックボックスをオンにすると選択したすべてのテキストにスタイルの設定が適用され、オフにすると選択したすべてのテキストからスタイルの設定が削除されます。



文字属性ダイアログボックスを使用してテキストをフォーマットします。

段落設定の適用

段落設定は、段落全体に適用されるフォーマットオプションです。この設定オプションには、行揃え、インデント、行送りおよびタブなどがあります。選択した段落に設定を適用するには、**段落設定**ダイアログボックス（**スタイル > フォーマット**）または**単位**パレットを使用します。

適用されている段落フォーマットは、同じボックスまたはテキストチェーンの段落間でコピーできます。適用されている段落フォーマットをコピーするには、変更する段落または段落の範囲を選択し、コピーするフォーマットが適用されている段落の任意の場所をOption／Alt+Shiftキーを押しながらクリックします。この方法で段落フォーマットをコピーすると文字属性は変更されません。

行揃えの制御

段落の行揃えには、左揃え、センター、右揃え、ジャスティファイおよび強制割付という5つオプションがあります。**強制割付**オプションは、左インデントと右インデント間のすべての行を両端揃えする点は**ジャスティファイ**オプションと同じですが、段落の最後に改行がある場合は最終行も両端揃えします。

選択したテキストの行揃えを設定するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > 行揃え**サブメニューから行揃えを選択します。
- **メジャー**パレットの**クラシック**タブまたは**段落設定**タブにある行揃えアイコンをクリックします。
- 下記のキーボードコマンドのいずれかを使用します。

Mac OS

- 左揃え：Command+Shift+L
- センター：Command+Shift+C
- 右揃え：Command+Shift+R
- ジャスティファイ：Command+Shift+J
- 強制割付：Command+Option+J

Windows

- 左揃え：Ctrl+Shift+L
- センター：Ctrl+Shift+C
- 右揃え：Ctrl+Shift+R
- ジャスティファイ：Ctrl+Shift+J
- 強制割付：Ctrl+Alt+Shift+J

インデントの制御

選択した段落にインデントを指定するには、**スタイル > 行揃え**サブメニュー、**段落設定**ダイアログボックス（**スタイル > 段落設定**）、または**メジャー**パレットの**段落設定**タブを使用します。

- ボックスまたは列の左端から段落がインデントされる距離を指定するには、**左インデント**フィールドに値を入力します。
- **左インデント**の値から段落の最初の行をインデントする距離を指定するには、**第1行**フィールドに値を入力します。**第1行**のインデントは、段落に適用されている**左インデント**に関連します。たとえば、**左インデント**を0.5"、**第1行**のインデントを0.5"に設定すると、最初の行はテキストボックスの左端から1"離れた位置から開始します。
- ボックスまたは列の右端から段落がインデントされる距離を指定するには、**右インデント**フィールドに値を入力します。**OK**をクリックします。
- ぶら下がりインデントを作成するには、**左インデント**に正の値、**第1行**のインデントに負の値を指定するか、列のルーラーのインデントアイコンをドラッグします。**段落設定**ダイアログボックス（**スタイル > 段落設定**）の**段落設定**タブにある**適用**ボタンを使用してぶら下がりインデントを試します。

段落設定としてぶら下がりインデントを設定する以外に、特殊文字を入力してその位置から次の段落の改行にあるすべてのテキスト行をインデントすることもできます。Mac OSの場合はCommand+\、Windowsの場合はCtrl+\を押して、特殊なインデント位置文字

を入力します。インデント位置文字は不可視文字です。不可視文字を表示するには、**表示 > 特殊キャラクタ表示**（Command+I／Ctrl+I）を選択します。

行揃えおよびインデントはともに、**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の**テキスト**タブで指定された**テキストとの間隔**で測定されます。**テキストとの間隔**の値は、テキストボックス内部の列ではなくテキストボックスの上部、下部、左部、右部に影響します。

行送りの制御

行送りは行間隔の測定単位で、段落のテキストベースラインの間隔を表しています。行送りの値を指定すると、選択した段落のすべての行に適用されます。行送りは、下記の3つの方法で指定できます。

- **絶対行送り**では、行の文字サイズに関係なくテキストのベースラインの間隔を特定の値に設定します。たとえば、段落に対して絶対行送りの値を16ポイントに指定すると、すべてのベースラインの間隔が16ポイントになります。絶対行送りを指定する場合、垂直方向におけるテキストベースライン間の合計距離を示す値を使用します。
- **増幅値による自動行送り**では、**行送り**フィールド（**スタイル**メニュー）で指定した絶対値と自動行送りの基本値を組み合わせます。行送りの増幅値の前には必ずプラス記号（+）やマイナス記号（−）があります。
- **自動行送り**では、**行送りの自動設定**フィールド（**QuarkXPress／編集 > 環境設定 > 段落**ペイン）の値がアプリケーションで使用され、パーセント単位または増幅値単位での自動行送りが発生するかどうかが決定します。デフォルトのパーセント単位では、自動行送りの基本値に上の行で最も大きなフォントサイズの一定パーセントを加えて、上の行と自動行送りされる行の間の行送りの合計値が算出されます。自動行送りのパーセント単位のデフォルト値は20%です。自動行送りを指定するには、**行送り**フィールドに**自動**を入力します。

選択した段落の行揃えを設定するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > 行送り**を選択して、絶対行送りの値、またはプラス記号やマイナス記号が前に付いた行送りの増幅値を入力します。または**行送り**フィールドに**自動**を入力します。
- **メジャー**パレットの**行送り**コントロールを使用します。
- 下記のキーボードコマンドのいずれかを使用します。

Mac OS

- 1ポイント減少：Command+Shift+:
- 0.1ポイント減少：Command+Option+Shift+:
- 1ポイント増加：Command+Shift+"
- 0.1ポイント増加：Command+Option+ Shift+"

Windows

- 1ポイント減少：Ctrl+Shift+:
- 0.1ポイント減少：Ctrl+Alt+Shift+:
- 1ポイント増加：Ctrl+Shift+"

- 0.1ポイント増加：Ctrl+Alt+Shift+"

前段落との間隔および次段落との間隔の制御

前段落との間隔および**次段落との間隔**のコントロールを使用して、選択した段落の前後の間隔を指定できます。

選択した段落の前後の間隔を設定するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > 段落設定**を選択し、**前段落との間隔**または**次段落との間隔**フィールドに値を入力します。
- **単位**パレットの**段落設定**タブにある**前段落との間隔**および**次段落との間隔**コントロールを使用します。

タブの設定

以下の6種類のタブストップから選択できます。

- **左揃え**では、タブストップでテキストが左揃えになります。
- **センター**では、タブストップ上でテキストが中央揃えになります。
- **右揃え**では、タブストップ上でテキストが右揃えになります。
- **デシマル**では、小数点（ピリオド）上でテキストが揃います。
- **カンマ**では、最初のカンマ上でテキストが揃います。
- **特定キャラクタ**では、指定した任意の文字上でテキストが揃います。このタブを選択すると、**特定キャラクタ**フィールドが表示されます。既存の入力内容を選択して、揃えの基準とする文字を入力します。

➡ カスタムタブを設定しない場合、デフォルトの左揃えタブがそれぞれ0.5インチに設定されます。

選択した段落にタブを適用するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **段落設定**ダイアログボックス（**スタイル > タブ**）の**タブ**タブにあるコントロールを使用します。
- **メジャー**パレットの**タブ**タブのコントロールを使用します。**メジャー**パレットを使用すると画面スペースを節約できるため、タブ設定を変更しながら、効果の更新を継続的に確認できます。ルーラーにタブアイコンをドラッグしたり、テキストにタブアイコンを直接ドラッグできます。ルーラーやテキストにタブをドラッグすると、タブの配置先を決めるための垂直線が画面に表示されます。

ウィドウ行およびオーファン行の制御

ウィドウおよびオーファンは、組版上好ましくない種類の行です。従来からウィドウは、列の上部にくる段落の最終行と定義されています。オーファンは、列の下部にくる段落の最初の行と定義されています。

ウィドウ／オーファンの制限機能を使用して、段落のすべての行が列内またはページ内に収まらない場合にすべての段落を次の列またはページの上部に移動させて、段落が分割しないようにできます。また、段落が分割される場合に列やボックスの下部に残す行数、および次の列やボックスの上部に移動する行数を指定できます。**次段落との分割不可**機能を使用して、特定の段落と次の段落が分割しないようにできます。この機能を使

用すると、サブ見出しと次の段落が分割されないようにしたり、論理的に分割できないその他のテキスト行を分割しないようにできます。

一般的に、**次段落との分割不可**は見出しおよびサブ見出しのスタイルシートに、**ウィドウ／オーファンの制限**（通常**始点**および**最後**パラメータを使用）は本文テキストのスタイルシートに指定されます。

選択した段落に対して**ウィドウ／オーファンの制限**および**次段落との分割不可**機能をオンまたはオフにするには、**スタイル > 段落設定**を選択して**段落設定**ダイアログボックスの**段落設定**タブを表示します。次に、**ウィドウ／オーファンの制限**および**次段落との分割不可**をオンまたはオフにします。

禁則文字セットの使用

禁則文字とは、改行位置で互いに切り離すことができない文字のことです。**禁則文字セット**ダイアログボックス（**編集 > 禁則文字セット**）には、**日本語（強い）**、**日本語（弱い）**、**韓国語（標準）**、**簡体中文（標準）**、および**繁体字中国語（標準）**用のデフォルト禁則文字セットが含まれています。

カスタム禁則文字セットを作成するには、下記の手順に従ってください。

1. **編集 > 禁則文字セット**を選択します。**禁則文字セット**ダイアログボックスが表示されます。
2. **新規**をクリックします。
3. **名前**フィールドに名前を入力します。
4. **行頭禁止文字の指定**:、**行末禁止文字の指定**:、および**分離禁止文字の指定**:の各フィールドに文字を入力します。
5. **OK**をクリックします。
6. **保存**をクリックします。

段落に禁則文字セットを適用するには、**H&Jの編集**ダイアログボックス（**編集 > H&J > 編集**）の**禁則文字設定**ドロップダウンメニューから禁則文字セットを選択します。

カーニングの制御

カーニングは、文字ペアの間隔を調整します。カーニングすると、特定の文字ペアの形がよくなり見栄えが向上します。自動カーニングを使用できます。また、手動カーニングのコントロールを使用して、文字間のカーニングを追加することもできます。

カーニング値は、全角スペースの1／200単位で表されます。正のカーニング値では文字間隔が増加し、負の値では文字間隔が減少します。

手動カーニング

2文字間のカーニングを適用するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > カーニング値**を選択してから**カーニング**フィールドに値を入力します。**OK**をクリックします。
- **単位**パレットの**カーニング**コントロールを使用します。

- 下記のキーボードコマンドのいずれかを使用します。

Mac OS

- 1/20-em減らす場合：Command+Shift+{
- 1/20-em増やす場合：Command+Shift+}
- 1/200-em減らす場合：Command+Option+Shift+{
- 1/200-em増やす場合：Command+Option+Shift+}

Windows

- 1/20-em減らす場合：Ctrl+Shift+{
- 1/20-em増やす場合：Ctrl+Shift+}
- 1/200-em減らす場合：Ctrl+Alt+Shift+{
- 1/200-em増やす場合：Ctrl+Alt+Shift+}

自動カーニング

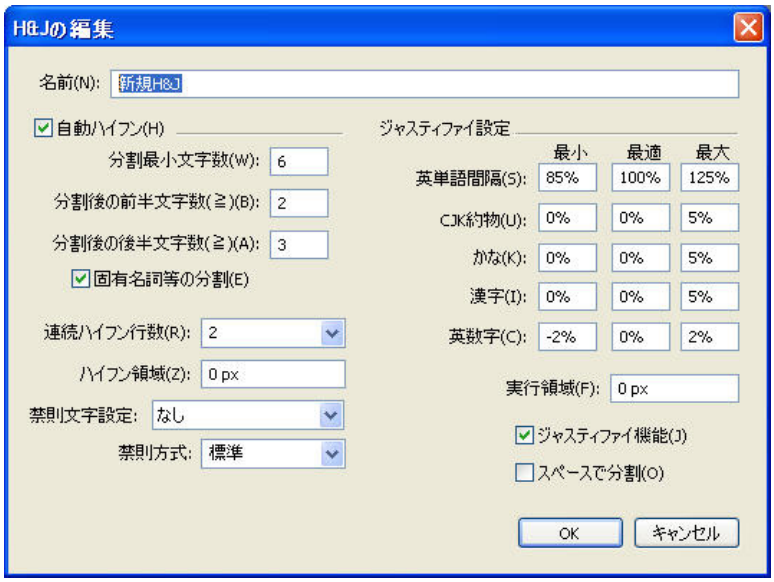
一定ポイント以上のテキストを自動カーニングするには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**文字設定**ペインを表示し、**自動カーニング(>)**をオンにしてからフィールドに値を入力します。

QuarkXPressでは、フォントに組み込まれたカーニング情報（フォントの**カーニングテーブル**）を使用します。カーニングテーブルには、さまざまな文字ペア（例：「**Ta**」）が含まれています。またこのテーブルにはペアごとの関連するカーニング値も含まれています。フォントのカーニングテーブルは変更できませんが、**カーニングエディタ**ダイアログボックス（**補助**メニュー）を使用して、任意のフォントに対してカスタムのカーニングテーブルを作成することは可能です。このダイアログボックスを使用して、カーニングペアで水平方向（**文字組方向**）と垂直方向（**交差方向**）のスペースをカスタマイズできます。

QuarkXPress独自のカーニングテーブルを作成することもできます。

ハイフネーション＆ジャスティフィケーションの制御

ハイフネーション＆ジャスティフィケーション（H＆J）仕様は、テキスト行のマージンを越える単語に対するハイフネーションと単語および文字の間隔を調整するための設定の名前付きパッケージです。H＆Jは、個々の段落に適用したり、段落スタイルシートに関連付けることができます。**H&Jの編集**ダイアログボックス（**編集＞H&J＞新規**）を使用してこれらの設定を制御します。



H&Jの編集ダイアログボックス

- **自動ハイフン**：自動的にハイフネーションを行うかどうかを指定します。
- **分割最小文字数**：ハイフネーションを行うために必要な1単語当たりの最小文字数を指定します。
- **分割後の前半文字数(≧)**：ハイフンの前にくる最小文字数を指定します。
- **分割後の後半文字数(≧)**：ハイフンの後にくる最小文字数を指定します。
- **固有名詞等の分割**：大文字の単語に対してハイフネーションを行うかどうかを指定します。
- **連続ハイフン行数**：ハイフン付きの単語が行末に連続できる数を指定します。
- **ハイフン領域**：欧文文字を含む単語に対して、ハイフネーションを行うことのできる右インデント前の領域を指定します。For example, if you set the hyphenation zone to .05", the word is hyphenated when an acceptable hyphenation point falls within .05" of the right indentation.ハイフネーションが行われた単語の前の単語はハイフン領域内に入りません。
- **ジャスティファイ設定**：単語間隔および文字間隔の設定方法を指定します。
- **禁則文字セット**：ドロップダウンメニューから禁則文字セットを選択します。詳細は、「*禁則文字セットの使用*」を参照してください。
- **禁則方式**：ドロップダウンメニューから禁則方式を選択します。両端揃えされたテキスト行の最後の文字が行末禁則文字である場合、**追い込み**によって、**最大**フィールドの値に基づいて次の行の最初の文字が現在の行に引き上げられます。両端揃えされたテキスト行の最後の文字が行末禁則文字である場合、**追い出し**によって、**最小**フィールドの値に基づいてその文字が次の行に押し出されます。詳細は、「*禁則文字セットの使用*」を参照してください。
- **英単語間隔**：両端揃えされた段落の欧文文字を含む単語の間隔を指定します。行揃えに関係なく、すべての段落の欧文文字を含む単語の最適な間隔を指定します。
- **CJK約物**：両端揃えされた段落のCJK約物文字の間隔の最小値および最大値を指定します。行揃えに関係なく、すべての段落のCJK約物文字の最適な間隔を指定します。

- **かな／ハングル／注音**：両端揃えされた段落のかな文字、ハングル文字、または注音文字の間隔の最小値および最大値を指定します。行揃えに関係なく、すべての段落のかな文字、ハングル文字、または注音文字の最適な間隔を指定します。
- **漢字**：両端揃えされた段落の漢字文字の間隔の最小値および最大値を指定します。行揃えに関係なく、すべての段落の漢字文字の最適な間隔を指定します。
- **英数字**：両端揃えされた段落の欧文文字の間隔の最小値および最大値を指定します。行揃えに関係なく、すべての段落の欧文文字の最適な間隔を指定します。
- **実行領域**：右インデント前の領域を指定します。両端揃えされた段落の最終行の最後の単語がこの領域内にこないと行の両端揃えは行われません。たとえば、1"を入力すると、ハイフネーション＆ジャスティフィケーション仕様が適用される段落の最終行は、行の最後の単語が右インデントから1"以内にくるまで両端揃えされません。
- **ジャスティファイ機能**：両端揃えされた段落の行に1つだけ単語が存在する場合、その単語を左インデントから右インデントまで広げるかどうかを指定します。このボックスがオフの場合、行の1単語は左揃えになります。
- **スペースで分割**：中国語、日本語、および韓国語のテキストをスペースで分割するかどうかを指定します。

例外ハイフンの指定

QuarkXPressの多くの言語版で、**例外ハイフン**に関する言語固有のリストを作成できます。**例外ハイフン**ダイアログボックス（**補助**メニュー）には、例外ハイフンの適用先とする言語を指定できる**言語**ドロップダウンメニューがあります。段落の自動ハイフン時には、該当する段落の言語向け例外ハイフンリストがチェックされます。

標準ハイフンダイアログボックス（**補助**メニュー）には、段落に指定されているハイフネーション設定と、段落の言語向け例外ハイフンを基に、単語の推奨ハイフネーションが表示されます。

任意ハイフンの使用

テキストの自動ハイフンに加え、手動、つまり任意のハイフンを挿入（Command+-（ハイフン）／Ctrl+-（ハイフン））することで、改行とテキストフローを制御できます。任意ハイフンが挿入されるのは、単語が行末で分断される場合のみです。

トラッキングの制御

トラッキングでは、選択した文字や単語の間隔を調整して組版および割付の効果を得ることができます。トラッキング値は、全角スペースの1／200単位で表されます。正のトラッキング値では各文字の右側の間隔が増加し、負の値ではその間隔が減少します。

一般的に、トラッキングは割付に使用されます。ただし、過剰なトラッキングはデザインや読みやすさを損なう恐れがあります。割付のためにトラッキングを使用する場合、下記のガイドラインを考慮してください。

- 1行や1単語ではなく段落全体をトラッキングします。
- たとえば+3～–3など、トラッキングのガイドラインを作成します。
- 垂直方向で隣接する段落に同様のトラッキングを適用します。

これらは一般的なルールです。適切なトラッキング値は、デザイン、フォント、列幅、および他の要素によって異なります。

手動トラッキング

選択したテキストにトラッキングを適用するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > トラッキング**を選択し、**トラッキング値**フィールドに値を入力して、**OK**をクリックします。
- **単位**パレットの**トラッキング値**コントロールを使用します。
- 下記のキーボードコマンドのいずれかを使用します。

Mac OS

- 1/20-em減らす場合：Command+Shift+{
- 1/20-em増やす場合：Command+Shift+}
- 1/200-em減らす場合：Command+Option+Shift+{
- 1/200-em増やす場合：Command+Option+Shift+}

Windows

- 1/20-em減らす場合：Ctrl+Shift+{
- 1/20-em増やす場合：Ctrl+Shift+}
- 1/200-em減らす場合：Ctrl+Alt+Shift+{
- 1/200-em増やす場合：Ctrl+Alt+Shift+}

トラッキングテーブルの編集

アプリケーションでは、フォントに組み込まれたトラッキング情報（フォントの**トラッキングテーブル**）を使用します。フォントのトラッキングテーブルは変更できませんが、**トラッキングの編集**ダイアログボックス（**補助**メニュー）を使用して、任意のフォントに対してカスタムのトラッキングテーブルを作成することは可能です。

字送り

字送りで、水平テキストにある連続する文字境界ボックスの左端間の距離、または垂直テキストにある連続する文字境界ボックスの上端間の距離を修正できます。字送りを適用するには、テキストを選択してから、**単位**パレットにある**クラシック**または**文字属性**タブの**トラッキング値**フィールドに、2mmや8qなどの明示的な値を入力します。別の方法として、**スタイル > トラッキング／字送り**を選択して、**文字属性**ダイアログボックスの**トラッキング値**フィールドに、2mmや8qなどの明示的な値を入力することもできます。

➡ **トラッキング値**フィールドに数値を入力しても測定単位を指定しないと、字送りの代わりにトラッキングが適用されます。字送りを適用するには、測定単位を指定します。

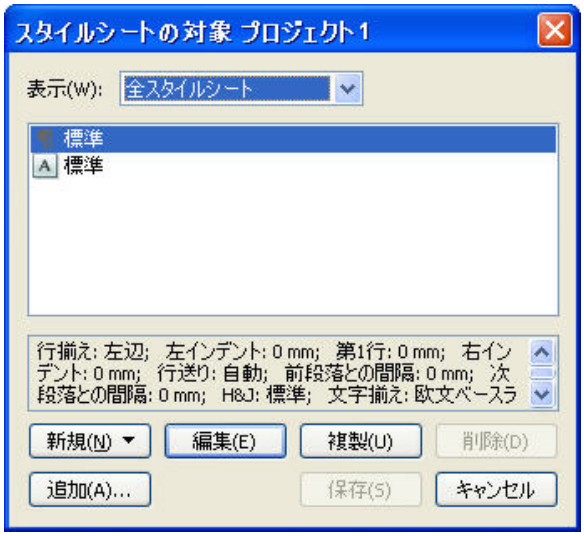
➡ 中国語、日本語、韓国語ではない文字に字送りを適用できます。**文字属性**ダイアログボックス（**編集 > 文字設定**）にある**CJK以外の文字に字送りを適用**をオンにします。

スタイルシートの使用

スタイルシートとは、1回の操作で選択した段落と文字に適用できる、段落属性、文字属性、またはその両者から構成されるグループです。未フォーマットテキストを見出し、サブ見出し、キャプション、または本文などのスタイルに変換するには、スタイルシートを使用します。スタイルシートを使用して1回の操作で多数の文字属性および段落属性を適用すると、レイアウト時間を節約でき、組版の整合性を保つことができます。

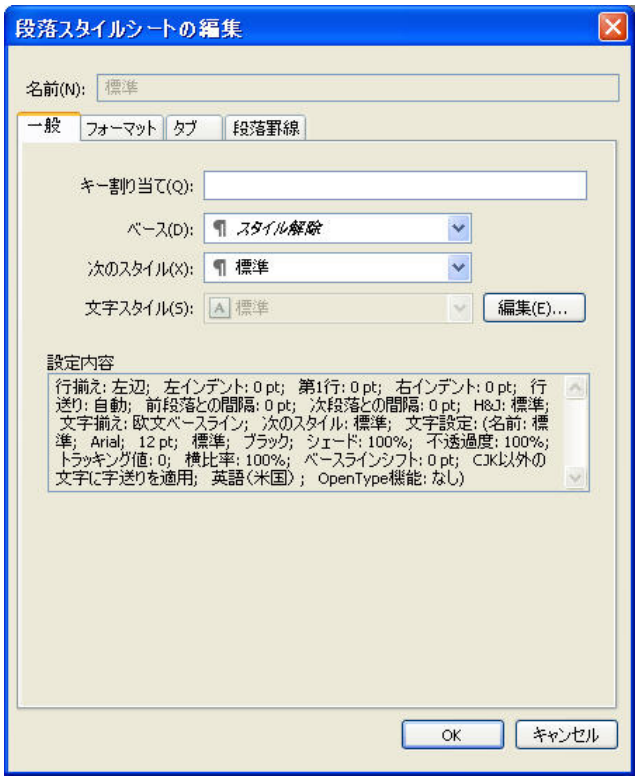
段落スタイルシートの作成および編集

段落スタイルシートは、段落および文字の属性に関する名前付きのパッケージです。テキストに段落スタイルシートを適用するだけで、段落スタイルシートのフォーマット属性をすべてテキストに適用できます。段落スタイルシートの作成、編集、複製、または削除を行うには、**スタイルシート**ダイアログボックス（**編集 > スタイルシート**）を使用します。



スタイルシートを作成、編集、または削除するには、**スタイルシート**ダイアログボックスを使用します。

段落スタイルシートを作成するには、**新規**ドロップダウンメニューから**段落**を選択します。**段落スタイルシートの編集**ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスのコントロールを使用して、スタイルシートの属性を設定します。



段落スタイルシートを設定するには、**段落スタイルシートの編集**ダイアログボックスを使用します。

まず、**一般**タブにある下記のコントロールを設定します。

- **名前**：このフィールドに名前を入力します。入力しない場合、アプリケーションではデフォルト名の「新規スタイルシート」が使用されます。
- **キー割り当て**：スタイルシートにキーボードコマンドを定義するには、**キー割り当て**フィールドにキーボードコマンドを入力します。ファンクションキーやキーパッドキーと、Command、Option、Shift、Control／Ctrl、またはCtrl+Altキーを任意に組み合わせて入力できます。
- 既存のコマンドも定義するキーシーケンスを使用して、スタイルシートのキーボードに該当する属性を定義すると、**テキストコンテンツ**ツールが選択されていてテキストボックスが有効な場合、スタイルシートのコマンドが既存のコマンドよりも優先されます。
- **ベース**：既存の属性を新しいスタイルシートの属性の基にするには、**ベース**ドロップダウンメニューをクリックしてリストからスタイルシートを選択します。**段落スタイルシートの編集**ダイアログボックスの**ベース**ドロップダウンメニューを使用して、既存の属性に基づいてスタイルシートの属性を定義する場合、元のスタイルシートの属性に対して行なった変更が自動的にベースとなる属性にも適用されます。
- **次のスタイル**：改行後に、ある段落スタイルシートから別の段落スタイルシートへの移行を選択するには、**次のスタイル**ドロップダウンメニューから段落スタイルシートを選択します。
- **スタイル**：文字スタイルシートと段落スタイルシートを関連付けるには、**文字属性**領域の**スタイル**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。文字スタイルシートを作成するには、「*文字スタイルシートの作成および編集*」を参照してください。

次に、**段落設定**、**タブ**、および**段落罫線**タブを使用して、段落スタイルシートの追加属性を指定します。選択したら、**OK**をクリックして**スタイルシート**ダイアログボックスに

戻ります。次に**保存**をクリックしてスタイルシートを保存します。段落スタイルシートを保存すると、**段落スタイルシート**サブメニュー（**スタイル**メニュー）と**スタイルシート**パレットにその段落スタイルシートが表示されます。

- プロジェクトが開かれていない状態でスタイルシートを作成すると、そのスタイルシートがデフォルトのスタイルシートリストの一部となり、以降作成されるすべてのプロジェクトに含まれます。プロジェクトを開いた状態でスタイルシートを作成すると、そのスタイルシートはアクティブなプロジェクトのスタイルシートリストのみに含まれます。

- 段落設定済みテキストに基づいて段落スタイルシートを作成するには、まず、段落スタイルシートに必要なフォーマット属性を使用している段落内で、テキストの挿入ポイントを指定します。**編集 > スタイルシート**を選択して、**スタイルシート**ダイアログボックスを表示します。**新規 > 段落**を選択し、**名前**フィールドに名前を入力します。**保存**をクリックします。その後、新規スタイルシートを段落に適用します。

段落スタイルシートの更新

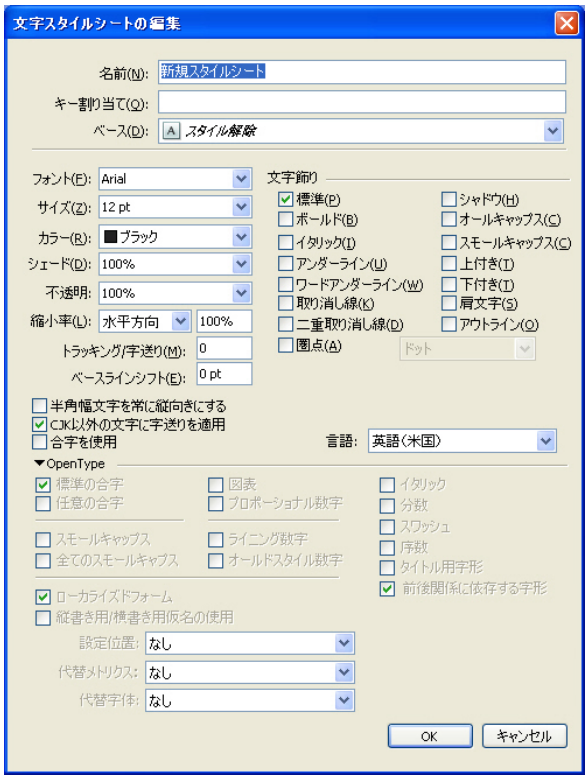
ローカルフォーマットが均一に適用されている段落内にポインタを置いて**更新**ボタンをクリックすると、そのテキストに適用されているスタイルシートが更新されてこのローカルフォーマットが含まれるようになります。また、**スタイル > スタイルシートの更新 > 段落**を選択することもできます。

テキストに適用されている段落スタイルシートおよび文字スタイルシートを更新してローカルフォーマットが反映されるようにするには、**スタイル > スタイルシートの更新 > 両方**を選択します。

文字スタイルシートの作成および編集

文字スタイルシートは、文字属性の名前付きパッケージです。テキストに文字スタイルシートを適用するだけで、文字スタイルシートのフォーマット属性をすべてテキストに適用できます。文字スタイルシートの作成、編集、または削除を行うには、**スタイルシート**ダイアログボックス（**編集 > スタイルシート**）を使用します。

文字スタイルシートを作成するには、**新規**ドロップダウンボタンから**文字設定**を選択します。**文字スタイルシートの編集**ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスのコントロールを使用して、スタイルシートの属性を設定します。



文字スタイルシートを設定するには、**文字スタイルシートの編集**ダイアログボックスを使用します。

まず、**一般**タブにある下記のコントロールを設定します。

- **名前**：このフィールドに名前を入力します。入力しない場合、アプリケーションではデフォルト名の「新規スタイルシート」が使用されます。
- **キー割り当て**：スタイルシートにキーボードコマンドを定義するには、**キー割り当て**フィールドにキーボードコマンドを入力します。ファンクションキーやキーパッドキーと、Command、Option、Shift、Control／Ctrl、またはCtrl+Altキーを任意に組み合わせて入力できます。
- **ベース**：既存の属性を新しいスタイルシートの属性の基にするには、**ベース**ドロップダウンメニューからスタイルシートを選択します。

次に、**文字スタイルシートの編集**ダイアログボックス下部のセクションから文字属性を選択します。選択したら、**OK**をクリックして**スタイルシート**ダイアログボックスに戻ります。次に**保存**をクリックしてスタイルシートを保存します。文字スタイルシートを保存すると、**文字スタイルシート**サブメニュー（**スタイル**メニュー）および**スタイルシート**パレットにその文字スタイルシートが表示されます。

文字スタイルシートの更新

ローカルフォーマットが均一に適用されているテキストを選択して**更新**ボタンをクリックすると、そのテキストに適用されているスタイルシートが更新されてこのローカルフォーマットが含まれるようになります。また、**スタイル > スタイルシートの更新 > 文字**を選択することもできます。

テキストに適用されている段落スタイルシートおよび文字スタイルシートを更新してローカルフォーマットが反映されるようにするには、**スタイル > スタイルシートの更新 > 両方**を選択します。

スタイルシートの適用

選択したテキストにスタイルシートを適用するには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- **スタイル > 段落スタイルシート**サブメニューまたは**スタイル > 文字スタイルシート**サブメニューからスタイルシート名を選択します。
- **スタイルシート**パレット（**ウィンドウ**メニュー）を表示し、パレットのスタイルシート名をクリックします。
- **スタイルシート**パレットのスタイルシート名の横に表示されているキーボードコマンドを必要に応じて使用します。

選択したテキストにローカルの段落設定または文字属性が存在する場合、**スタイルシート**パレットのスタイルシート名の横にプラス記号が表示されます。ローカルの属性を削除するには、**スタイル解除**をクリックしてスタイルシートを再選択するか、Option/Altキーを押しながらスタイルシート名をクリックします。

スタイルシートの追加

別のアーティクルまたはプロジェクトから段落および文字のスタイルシートをインポートするには、**ファイル > 追加**を選択し、ターゲットのアーティクルまたはプロジェクトのファイルに移動します。次に**スタイルシート**ペインを表示してターゲットのスタイルシートをインポートします。

ソースファイルのスタイルシートがターゲットプロジェクトのスタイルシートと同じ名前で定義が異なる場合、**コンフリクトの追加**ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスを使用してコンフリクトの処理方法を定義できます。

テキストボックスのテキストの位置

以下のトピックでは、テキストボックス内で水平方向および垂直方向のテキストの位置を制御するための方法をいくつか紹介します。

ベースライングリッドの使用

QuarkXPressバージョン7.0以前には、ベースライングリッドという機能が含まれていました。ベースライングリッドとは、各ページの上から下まで均等な間隔で配置された、一連の表示されない水平ラインです。ベースライングリッドに段落をロックすることで、ページおよびスプレッド全体で列から列へ、ボックスからボックスへベースラインを揃えることができます。

QuarkXPress 8.0では、ベースライングリッド機能はデザイングリッド機能に置き換えられました。詳細は、「*デザイングリッドの使用*」を参照してください。

垂直方向のテキストの位置揃え

テキストボックス内にあるテキスト行の垂直方向の位置を決定する4つオプションがあります。

- **上揃え**：上揃えが適用されたテキストボックスでは、最初の行の上部が**1行目のベースライン**領域で指定された位置にくるようにテキストボックスにテキスト行が配置されます。

- **センター**：センターが適用されたテキストボックスでは、**1行目のベースライン**のアセントとテキストボックス下部の中間にテキスト行が配置されます。
- **下揃え**：下揃えが適用されたテキストボックスでは、最終行とテキストボックス下部が一致するようにテキスト行が配置されます。
- **ジャスティファイ**：ジャスティファイが適用されたテキストボックスでは、最初の行が**1行目のベースライン**領域で指定された位置に、最後の行がテキストボックス下部のテキストとの間隔に一致するようにテキストボックスにテキスト行が配置されます。残りの行はその間で両端揃えされます。垂直方向でテキストを両端揃えする場合、垂直方向の段落間隔の最大値を指定できます。

  これらのオプションを使用するには、**種類**ドロップダウンメニュー（**アイテム > 設定 > テキスト**タブ > **ボックス内の行位置**領域）のオプションを選択します。**種類**ドロップダウンメニューの**ジャスティファイ**を選択した場合にのみ利用可能な**段落間スペース(≦)**フィールドを使用すると、垂直方向で両端揃えされた段落間に挿入する間隔を指定できます。

➡ **センター**、**下揃え**および**ジャスティファイ**の位置揃えオプションは方形のテキスト領域のみを対象としています。また、アイテムに妨害されて分断される可能性があります。

テキストとの間隔の指定

テキストとの間隔を指定することで、テキストボックスの内部エッジから文字までの**余白**が決まります。アクティブなテキストボックスのテキストとの間隔を指定するには、テキストとの間隔コントロール（**アイテム > 設定 > テキスト**タブ**> テキストとの間隔**領域）を使用します。上下左右に同一の間隔を指定するには、**間隔を個別指定**チェックボックスをオフにしたまま、**すべての端**フィールドに値を入力します。上下左右に異なる間隔を指定するには、**間隔を個別指定**チェックボックスをオンにして、**上**、**下**、**左**、**右**の各フィールドに値を入力します。

組み方の指定

左から右と上から下、または上から下と右から左にテキストが流れるように、テキストを配置できます。組み方を指定するには、**スタイル > 縦組み/横組み**を選択してから、**水平方向**または**垂直方向**を選択します。

フォント使用状況の制御

フォントの表示および置換を行うには、**使用状況**ダイアログボックス（**補助**メニュー）の**フォント**ペインを表示します。このペインには、アクティブなプロジェクトで使用されているすべてのフォントが表示されます。同じ種類のフォントをすべて置換するには、そのフォント名を選択して**置換**をクリックし、置換フォントを選択します。

➡ **フォント**タブ（**補助 > 使用状況**）に表示されている**［フォント名］**の前に負数が付いている場合、使用しているシステムにそのフォントがインストールされていないことを示しています。この場合、必要なフォントをインストールして再度ドキュメントを開きます。または、**使用状況**コマンドを使用してそのフォントの登場箇所を特定し、別のフォントを適用することもできます。

テキストからボックスへの変換

選択した1つ以上の文字をベジエボックスに変換するには、**アイテム > テキストのボックス化**サブメニューからオプションを選択します。

選択したテキストをアンカーしないベジエボックスに変換するには、**アイテム > テキストをボックスに変換 > アンカーしない**を選択します。

選択したテキストをアンカーするベジエボックスに変換するには、**アイテム > テキストをボックスに変換 > アンカーする**を選択します。

1つ以上のテキストボックスのコンテンツ全体をアンカーしないベジエボックスに変換するには、**テキスト > テキストをボックスに変換 > ボックス全体を変換**を選択します。

詳細は、「*ベジエ形状の理解*」および「*アンカーボックスの使用*」を参照してください。

➡ バージョン8以降のQuarkXPressでは、一度に複数のテキスト行をボックスに変換できます。

テキストの回り込みの使用

テキストの回り込み機能を使用することで、アイテムおよび画像の背面、周囲、または内部にテキストを回り込ませる方法を制御できます。実際のアイテムにテキストを回り込ませるように指定することもできる他、カスタム回り込みパスを作成して、手動でパスを変更することもできます。



回り込みは、視覚的な特色をページに与えるための優れた方法です。

アイテムの4隅にテキストを回り込ませる

アイテムの周囲四方にテキストを回り込ませるには、**テキストコンテンツ**ツール🅃または**アイテム**ツール✥のいずれかを持つテキストボックスを選択し、**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の**テキスト**タブを表示してから、**全面にテキストの回り込み**チェックボックスをオンにします。

➡ テキストをアイテムの周囲三方と四方のどちらに回り込ませるかは、テキストの表示を妨げているアイテムではなく、テキストボックスにより決まります。これはテキストボックス自体に従って動作する唯一の回り込み制御です。その他すべての回り込み制御は、テキストボックスの前面にあるアイテムに従って動作します。

ラインおよびテキストパスにテキストを回り込ませる

テキストをテキストボックスの前面にあるラインまたはテキストパスへ回り込ませるには、そのラインまたはテキストパスを選択してから**アイテム > 回り込み**を選択し、**種類**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- **なし**を選択すると、テキストがラインまたはテキストパスの後ろに回り込みます。
- **アイテム**を選択すると、テキストがラインまたはテキストパスに回り込みます。テキストから選択したアイテムの4隅（上、下、左、および右）までの距離を指定できます。選択したアイテムがテキストパスの場合、他のテキストはパス上のテキストではなく**パス**のみに回り込みます。
- **手動**を選択すると、編集可能な回り込みパスが作成されます。テキストから新しいパスへの距離を指定してからそのパスを変更することも可能です。その場合、**アイテム > 編集 > 回り込み**を選択します。回り込みパスの変更に関する詳細は、「*回り込みパスの微調整*」および「*回り込みパスの編集*」を参照してください。

テキストボックスにテキストを回り込ませる

テキストを別のテキストボックスの前面にあるテキストボックスに回り込ませるには、前面のテキストボックスを選択してから**アイテム > 回り込み**を選択し、**種類**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- **なし**を選択すると、テキストがアクティブなテキストボックスの後ろに回り込みます。
- **アイテム**を選択すると、テキストがアクティブなテキストボックスに回り込みます。テキストボックスが方形の場合、**上揃え、左揃え、下揃え**、および**右揃え**の各フィールドに値を入力し、回りこみ領域の外側、内側を設定します。テキストボックスが方形でない場合、**外部**フィールドのみが表示されます。

テキストの画像への回り込み

画像編集アプリケーションを使用すると、画像にパスおよびアルファチャンネルを埋め込むことができます。パスはスムーズなベジエ形状ですが、アルファチャンネルは通常、グレイスケール画像です。通常、画像の表示対象部分、非表示対象部分や透明対象部分を判断するのに、パスとアルファチャンネルの両方が使用されます。

パスやアルファチャンネルが組み込まれている画像を取り込むと、そのパスやアルファチャンネルを使用してその画像へのテキストの回り込みを制御できます。つまり、アプリケーションがパスやチャンネルを検索し、その情報に基づいてテキストの回り込みパスを作成できます。

テキストボックスの前面にある画像ボックスにテキストの回り込みを適用するには、画像ボックスを選択してから、**アイテム > 回り込み**を選択し、**種類**ドロップダウンメニューでオプションを選択します。

- アクティブな画像コンポーネントの背面にテキストを回り込ませるには、**なし**を選択します。
- 画像コンポーネントの境界にテキストを回り込ませるには、**アイテム**を選択します。画像コンポーネントが方形の場合、**上揃え、左揃え、下揃え**、および**右揃え**の各フィールドに値を入力して、回り込み領域の外側、内側を設定します。画像コンポーネントが方形ではない場合、**外部**フィールドのみが表示されます。

- 画像の白以外の領域を基にベジエクリッピングと回り込みパスを作成するには、**自動イメージ**を選択します。
- 画像編集アプリケーションで画像が埋め込まれたパスにテキストを回り込ませるには、**埋め込みパス**を選択します。
- 画像編集アプリケーションで画像が埋め込まれたアルファチャンネルにテキストを回り込ませるには、**アルファチャンネル**を選択します。
- 画像の対象に基づいて回り込みパスを作成するには、**白以外の領域**を選択します。回り込みパスは、**限界**フィールドの値に応じて、全体に白や白に近いバックグラウンド内で、暗い形状部分のアウトラインを描きます（またはその逆）。
- テキスト回り込みパスを、**クリッピング**タブで選択したクリッピングパスに設定するには、**クリッピングと同様**を選択します。
- 取り込んだ画像ファイルの、方形の「キャンバス領域」に沿ってテキストを回り込ませるには、**画像境界**を選択します。これには、元の画像ファイルで保存されている白のバックグラウンドも含まれます。**上揃え、左揃え、下揃え**、および**右揃え**の各フィールドに値を入力して、画像境界からのテキストの外側、内側を決定します。

➡ **プレビュー**領域の内側のパスは回り込みパスを表し、外側のアウトラインは画像ボックスを表します。



回り込みのプレビューを表示している**画像**ダイアログボックスの**回り込み**タブ

回り込みパスの微調整

種類ドロップダウンメニュー（**スタイル > 画像 > 回り込み**）で**自動イメージ、埋め込みパス、アルファチャンネル、白以外の領域**、または**クリッピングと同様**を選択した場合、以下のフィールドを使用して回り込みパスを操作できます。

1. **外部**で、回り込みパスのサイズを変更します。値を正にすると回り込みパスは元の設定からふくらみ、値を負にすると回り込みパスに含まれる画像の量が減少します。
2. **ノイズ**で、最小許容閉じパスを指定します。ノイズ値より小さい閉じパスは無視されます。ノイズ値は、回り込みパスを整理し、出力しやすくするのに便利です。

3 **スムーズネス**で、パスの精度を制御します。値を低くすると、ポイント数が大きくより複雑なパスが作成されます。値を高くすると、より精度が低いパスが作成されます。

4 **限界**で、「白」の定義方法を決定します。「白」と定義された全ピクセルが除外されます。たとえば、**限界**が20%の場合、ピクセルのグレイ値が20%以下であれば、そのピクセルは「白」と考えられ、回り込みパスから除外されます。

回り込みパスの編集

回り込みパスを調整するには、**回り込み**（**アイテム > 編集**）チェックボックスをオンにします。回り込みパスはマゼンタのアウトラインで表示されます。こうすることで、ベジエオブジェクトの場合と同様にパスを編集できます。

また、**単位**パレットのコントロールを使用すると、回り込みパスのポイントやセグメントの種類を変更できます。ポイントの種類を変更するには、下記の3つのボタンのいずれかを使用します。

- **シンメトリカルポイント**：シンメトリカルポイントは、2本の曲線をつなげて、1本の曲線にします。出来上がる曲線はスムーズポイントに似ていますが、各曲線ハンドルは常にポイントを通る直線上にあり、かつポイントから等距離にあります。
- **スムーズポイント**：スムーズポイントは、2本の曲線をつなげて、1本の曲線にします。各曲線ハンドルは常にポイントを通る直線上にありますが、ポイントからの距離が同じである必要はありません。
- **コーナーポイント**：コーナーポイントは、2本の直線、直線と曲線、または2本の曲線をつなぎます。2本の曲線の場合、コーナーポイントの各曲線ハンドルを個々に操作して、2つのセグメント間に鋭角的な変化を持たせることができます。

ラインセグメントの特性を変更するには、下記のボタンのいずれかを使用します。

- **直線セグメント**：アクティブなセグメントを直線にします。
- **曲線セグメント**：アクティブなセグメントを曲線にします。

➡ ポイントおよびセグメントの種類は、**スタイル > ポイント／セグメントの種類**サブメニューを使用して変更することもできます。

テキストパスの使用

テキストパスは、テキストを追加できるラインのことです。テキストをパス上に乗せる方法、およびテキストの属性（フォント、色、サイズなど）およびパスの形状やスタイルの属性を操作できます。

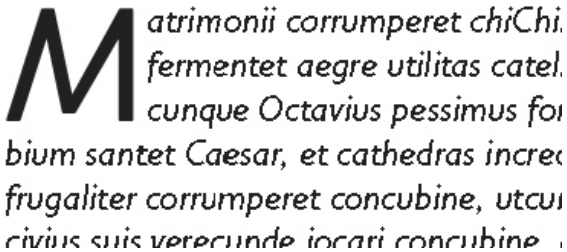
ラインまたはパスにテキストを追加するには、**テキストコンテンツ**ツールを選択して、ラインまたはパスをダブルクリックします。

選択したテキストパスにテキストを乗せる方法を制御するには、**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の**テキストパス**タブを表示してから、**文字の効果**領域のボタンをクリックし、テキストをパスに乗せる方法を選択します。また、**テキスト揃え**ドロプダウンメニューからオプションを選択して、フォントのどの部分を使用してパス上に文字を配置するかを決定することもできます。

ドロップキャップスの作成

ドロップキャップスは、段落の先頭行以下の複数行にかかる最初の文字です。自動ドロップキャップス機能を使用すると、ドロップキャップス文字が拡大され、自動的に段落が回り込みます。ドロップキャップス文字の書式やスタイルは、他の段落部分と同じになります。

選択した段落にドロップキャップスを適用するには、**段落設定**ダイアログボックスの**段落設定**タブを表示してから、**ドロップキャップス**チェックボックスをオンにします。ドロップキャップスとして使用する文字数を指定するには、**文字数**フィールドに1から127までの値を入力します。ドロップキャップス文字がかかる行数を指定するには、**行数**フィールドに2〜16の値を入力します。



ドロップキャップスは、テキストを視覚的に区別する効果的な方法です。

➡ ドロップキャップスは、ポイントではなく比率で指定します。ドロップキャップスを選択すると、デフォルトのサイズは100%となっています。

➡ **単位**パレットの**段落設定**タブからドロップキャップスを作成することもできます。

段落上下の罫線の作成

段落罫線は、段落を区切る、関連情報を表示する、または単にページデザインにグラフィックスタイルを追加するなどの目的で、テキストの上下で頻繁に使用するものです。段落罫線を作成するには、**段落設定**ダイアログボックス（**スタイル**メニュー）の**段落罫線**タブを使用します。

アンカーボックスの使用

テキスト中にある任意の形状のボックスとラインをペーストすることでと、文字と同じようにテキストと一緒に配置できます。これは、テキストを再配置する時に特に便利です。アンカーアイテムがテキスト中の他の文字と同じように再配置されるためです。アイテムがアンカーされていない状態でテキストを再配置すると、アイテムは移動してしまい、テキストと重なる場合があります。

テキスト内のボックスおよびラインへのアンカーの付加

アンカーされたアイテムは、テキスト内に配置された文字のように動作します。アイテムをアンカーするには、下記の手順に従ってください。

1 **アイテム**ツールを選択してから、アンカーするアイテムを選択します。

2 **編集 > カット**、または**編集 > コピー**を選択します。

3 **テキストコンテンツ**ツールを選択してから、アイテムをアンカーする位置にテキスト挿入バーを配置します。

4 **編集 > ペースト**を選択して、テキスト挿入ポイントにアイテムをアンカーします。

アンカーボックスおよびラインのカット、コピー、ペースト、および削除

アンカーアイテムをカットまたはコピーするには、任意の文字列と同様にアイテムを選択し、**編集 > カット**または**編集 > コピー**を選択します。アンカーアイテムを別の場所にペーストするには、別の場所にテキスト挿入バーを置き、**編集 > ペースト**を選択します。アンカーアイテムを削除するには、アイテムを選択するか、またはアイテムの後ろにテキスト挿入バーを置いて、DeleteキーまたはBackspaceキーを押します。

ボックスおよびラインのアンカー解除

アイテムのアンカーを解除するには、**アイテム**ツールを持つアイテムを選択してから**アイテム > 複製**を選択し、アイテムのアンカー解除後のコピーを作成します。複製されたアイテムは、**連続複製**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の設定に応じてページに配置されます。その後、**テキストコンテンツ**ツールを持つアイテムを選択してDelete/Backspaceキーを押すと、テキストからアンカー付きアイテムを削除できます。

OpenTypeフォントの使用

OpenTypeとは、AdobeとMicrosoftによって開発されたクロスプラットフォームフォントフォーマットであり、大規模な文字セットと字形が含まれ、通常の場合、分数、任意の合字、旧スタイルの数字などが含まれます。テキストにOpenTypeフォントが適用されている場合、**文字属性**ダイアログボックス（**スタイル > 文字**）から、そのフォントに組み込まれているあらゆるスタイルオプションにアクセスできます。

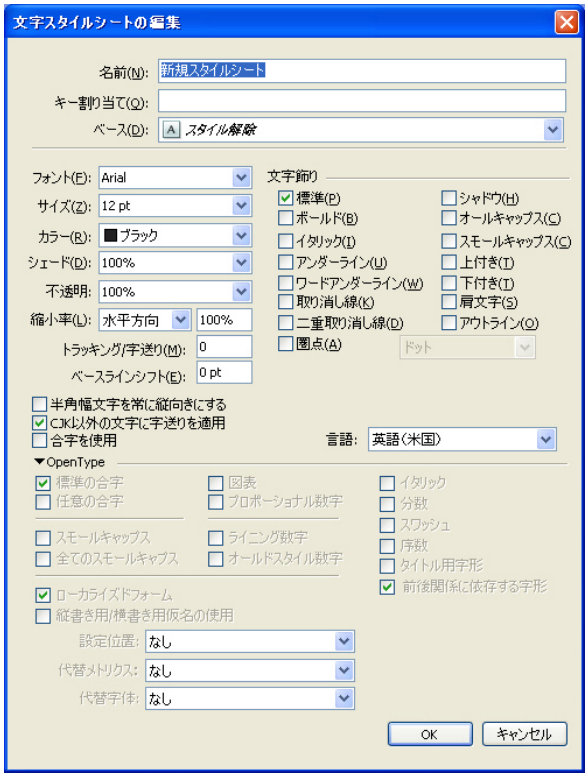
文字と字形との違いを理解すると、OpenTypeスタイルの働きが分かりやすくなります。文字とは、書き言葉の要素であり、大文字、小文字、数字、および約物はすべて文字です。字形とは、実際には文字を表す画像であり、他の形状を取る場合があります。たとえば、標準の数字1は文字ですが、旧スタイルの数字1は字形です。別の例を挙げると、互いに隣り合う"f"と"i"とは文字ですが、"fi"合字は字形です。

文字と字形との間には、常に一対一の関係があるわけではありません。ある場合では、3文字（1と斜線と4）が単一の分数字形を構成します。また、1文字が3つの字形（3つの異なるアンパサンド記号など）で表されることがあります。使用されている**字形**に関わらず、フォーマットと編集用に個別の**文字**を選択できます。

OpenTypeスタイルの適用

文字にOpenType「スタイル」を適用すると、異体字（別の特殊なデザインの字形）を現在のフォントで表示できるようになります。たとえば、**分数**を適用すれば、既存の文字のサイズや位置を変更して手動で分数を構成せずに分数固有の字形を使用できます。同様に、**標準の合字**を適用すると、フォントで使用可能な合字に応じた文字を使用できます。詳細は、「*合字の使用*」を参照してください。さまざまなスタイルを組み合わせて適用できますが、**上付き**と**下付き**などは相互に排他的です。

文字および段落のスタイルシートを設定するために**文字属性**ダイアログボックス（**スタイル > 文字設定**）および**文字属性の編集**ペイン（**編集 > スタイルシート**）でOpenTypeスタイルを適用するには、**OpenType**の横にある矢印をクリックしてスタイルを表示します。次にチェックボックスを使用してスタイルを適用します。チェックボックスが使用できなかったりドロップダウンメニューオプションがブラケットで囲まれている場合は、現在のフォントでサポートされていないOpenTypeスタイルであることを示しています。



文字属性ダイアログボックスで使用可能なOpenTypeスタイル

OpenTypeスタイルには、下記のスタイルがあります。

- **標準の合字**：読みやすさが向上する標準的な合字を適用します。
- **任意の合字**：特殊な合字を適用します。この機能では、特殊な効果を得る合字をユーザーが選択できます。
- **等幅数字**：数字に等幅を適用します。
- **プロポーショナル数字**：数字に不均等な幅を適用します。
- **スモールキャップス**：CJK（中国語、日本語および韓国語）以外の小文字に通常より小さい大文字を適用します。
- **全てのスモールキャップス**：CJK（中国語、日本語および韓国語）以外のすべての文字に通常より小さい大文字を適用します。
- **ライニング数字**：すべてが大文字のテキストとよく調和する近代的な数字スタイルを適用します。
- **オールドスタイル数字**：テキストに組み込まれている番号に最適な数字スタイルを適用します。
- **イタリック**：イタリックの字形を適用します。

- **分数**：スラッシュで区切られた分数の字形を適用します。
- **スワッシュ**：装飾的な字形を適用します。
- **序数**：序数の字形を適用します。
- **タイトル用字形**：通常より大きなポイントサイズで大文字のタイトル用字形を適用します。
- **前後関係に依存する字形**：テキストの前後関係に基づいてさまざまな代替字形を適用します。
- **ローカライズドフォーム**：字形のデフォルトフォームをローカライズドフォームに置き換えます。
- **縦書き用/横書き用仮名の使用**：組み方（縦組み／横組み）に応じた特殊な横書き用仮名または縦書き用仮名のフォームを適用します。
- **設定位置**：選択したテキストに上付き、下付き、科学用下付き文字、分子および分母の字形を適用します。
- **代替メトリクス**：組み方（縦組み／横組み）に基づいた高さの代替幅を適用します。

  代替垂直半角メトリクス(vhal)：全角の高さの字形を半角の高さに合わせます。

  代替垂直メトリクス(valt)：全角の高さの中間にくるように字形を配置します。

  プロポーショナル代替垂直メトリクス(vpal)：個々のプロポーショナルの高さに字形を合わせます。

  全角幅(fwid)：全角幅以外の字形を全角幅に置換します。

  半角幅(hwid)：全角幅の字形を半角幅に置換します。

  代替半角幅(halt)：全角幅の字形を半角幅に合わせます。

  3分の1幅(twid)：3分の1幅以外の字形を3分の1幅に置換します。

  4分の1幅(qwid)：4分の1幅以外の字形を4分の1幅に置換します。

  プロポーショナル代替幅(palt)：個々のプロポーショナルの幅に字形を合わせます。

- **代替字体**：JIS2004字体、JIS78字体、JIS90字体、簡体字体、旧字体などの代替字体のフォームを適用します。これらの字体は、いくつかの日本語のOpenTypeフォント用に特別に考案されたものです。

合字の使用

合字を使用するには、レガシー方法とOpenType方法の2つの方法があります。レガシー方法では、PostScriptフォントに含まれるfiやflなどの標準の合字がサポートされます。OpenType方法では、標準の合字とOpenTypeフォントに含まれる任意の合字の両方にアクセスできます。いずれの方法も文字属性として適用されるため、任意のテキストに適用することができます。

- レガシー方法を使用することで選択したテキストに合字を適用するには、**メジャー**パレット（**ウィンドウ**メニュー）の**文字設定**タブにある**合字を使用**チェックボックスをオンにするか、**文字属性**ダイアログボックス（**スタイル > 文字**）にある**合字**チェックボックスをオンにします。

- OpenType方法を使用することで選択したテキストに合字を適用するには、OpenTypeが使用されているテキストを選択してから、**メジャー**パレット（**ウィンドウ**メニュー）の**クラシック**、または**文字設定**タブ上にある**OpenType**メニューから、**標準の合字**を選択します。これにより、フォントに組み込まれているfi、fl、ff、ffi、ffl、fj、ffj、およびthなどの合字が適用されます。さらに、**任意の合字**を選択することで、ct、sp、st、およびfhなどのまれな合字を適用できます。いずれかの合字オプションが括弧内に表示されている場合、使用中のOpenTypeフォントではその合字機能はサポートされていません。**文字属性**ダイアログボックスの**OpenType**領域にある**標準の合字**、および**任意の合字**チェックボックスもオンにできます。

合字環境設定
合字の環境設定は、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定 > 印刷レイアウト > 文字設定**）の**文字設定**ペインで行うことができます。

- **カーニング(>)で分割**：このフィールドの値は、それより大きくなると合字が分割されるトラッキングまたはカーニングの値を指定します。デフォルト値は1で、テキスト+1のトラッキング値に設定すると（全角スペースは1/200）、合字は標準文字に戻ります。
- **"ffi"と"ffl"なし**：現在のフォントにffiおよびffl合字が存在しない場合に、"office"や"waffle"などの単語でのfiおよびflの合字を行わないようにするには、このボックスをオンにします。

字形パレットの使用

字形とは、フォントの最小単位です。たとえば、各大文字はそれぞれの字形から構成されます。フォントにあるすべての字形（特にOpenTypeフォントは約65,000個の字形から構成されます）にアクセスするには、完全な文字マップを表示する必要があります。このような文字マップには、**字形**パレット（**ウィンドウ**メニュー）からアクセスします。ここから、選択したフォントの全字形、ボールドとイタリック字形を表示したり、字形をダブルクリックしてテキストに挿入したり、簡単にアクセスできるようにお気に入り字形を保存したりできます。



字形パレットを使用することで、大規模な文字セット、およびプロフェッショナル品質フォントを操作することが容易になります。

フォントにある字形を表示するには、**字形**パレット（**ウィンドウ**メニュー）を表示して、左上にある**フォント**メニューからフォントを選択します。**字形**パレットで利用できるオプションを以下に挙げます。

- **ボールド**および**イタリック**ボタンを使用して、字形のボールド版、およびイタリック版を表示できます。フォントのボールド、イタリック、またはボールドイタリックインスタンスがシステム上でアクティブではない場合に、**メジャー**パレットを使用して**ボールド**および**イタリック**文字飾りを適用すると、その字形のボールド、イタリック、またはボールドイタリックがシミュレートされます。
- フォントの字形のサブセットを表示するには、**表示**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
- ある字形に対応するあらゆる代替字形を表示するには、個別の字形セルの右下コーナーにあるボックスをクリックします。
- 必要に応じて、パレット上の**ズーム**ツールをクリックして、字形を拡大します。
- HTMLオーサリング用など、字形のUnicodeコードポイントが必要である場合、字形をポイントしてUnicodeコードポイントを表示できます（16進数で表されます）。
- テキストの挿入ポイントに字形を挿入するには、**字形**パレットにある字形をダブルクリックします。
- フォントにある特定の字形を頻繁に使用する場合、該当する字形をお気に入りとして保存することで、素早くアクセスできます。お気に入りリストを作成するには、**字形**パレット（**ウィンドウ**メニュー）内、**好みのグリフ**の横にある展開ボタンをクリックします。次に、**好みのグリフ**領域にある空のセルに字形をドラッグします。お気に入りを削除するには、字形の上でControlキーを押しながらクリック／右クリックして、コンテキストメニューを使用します。

特殊キャラクタの表示

特殊キャラクタオプション（**表示**メニュー）を使用すると、スペース、タブ、段落改行文字などの一般的な「非表示文字」を確認できるため、テキストの編集時や印刷状態の微調整時に便利です。

特殊文字の挿入

組版やフォーマット設定を目的とするさまざまな特殊文字があります。キーボードのコマンドを使ってこれらの特殊文字を入力できます。また、**補助 > 文字を挿入**サブメニューから選択することもできます。非表示文字を表示するよう設定している場合（**表示 > 特殊キャラクタ**）、各文字の表示が異なります。

スペースの挿入

全角スペースなど特定のスペースをテキスト挿入ポイントに挿入するには、**補助 > 文字を挿入 > 特殊文字 > 全角スペース**または**補助 > 文字を挿入 > 特殊文字（改行なし）> 全角スペース**を選択します。 **改行なしスペース**サブメニューのオプションは、2つの語句または数字を「連結」する役割を果たします。たとえば、行末で「連結」された2つの要素の間で改行が行われないようにします。

その他の特殊文字の挿入

全角ダッシュや現在のページ番号のプレースホルダ文字など、スペース以外の特殊文字をテキスト挿入ポイントへ挿入するには、**補助 > 文字を挿入 > 特殊文字**または**補助 > 文字を挿入 > 改行なし特殊文字**を選択します。

文字言語の指定

ハイフネーションとスペルチェックに使用する言語を指定するには、テキストに文字言語を適用します。これにより、同一段落に複数言語の単語を混ぜても、問題のあるハイフネーションの発生を防いで**スペルチェック**（**補助**メニュー）にある**チェックする単語**を減らすことができます。文字に特定言語を適用することに加え、**なし**を適用することで、ハイフネーションやスペルチェックから単語を除外することもできます。

選択した文字に言語を適用するには、**文字属性**ダイアログボックス（**スタイル > 文字**）、または**単位**パレットの**文字設定**タブにある**言語**ドロップダウンメニューを使用します。

未定義キャラクタの代替の使用

未定義キャラクタの代替がオンである場合、現在のフォントで表示できない文字が使われると、システム上のアクティブなフォントを検索して、その文字を正しく表示できるフォントを見つけます。たとえば、テキスト挿入ポイントにHelveticaが適用されていて、漢字を含むテキストの取り込みやペーストを行うと、その文字にはヒラギノフォントが適用される場合があります。その文字を含むアクティブなフォントが見つからない場合、文字はボックスや記号として表示されます。

未定義キャラクタの代替は、アプリケーションの環境設定として実装されているため、プログラム内で機能をオン／オフを切り替えられます。この機能はデフォルトでオンになっていますが、オフにする必要がある場合は、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**未定義キャラクタの代替**ペインにある**未定義キャラクタの代替**をオフにします。

未定義キャラクタの代替機能についての詳細は、「*環境設定 - アプリケーション - 未定義キャラクタの代替*」を参照してください。

Unicodeオプション付きテキストの取り込みおよび書き出し

テキストの取り込みおよび書き出し時にエンコードの種類を指定することもできます。エンコードの種類により、テキストで表示される各字形を表すのに使用するバイトシーケンスが決まります。外国語やHTMLのテキストを使用する場合、適切なエンコードを選択してファイル内の文字をすべてUnicodeに変換できます。オプションの機能は下記のとおりです。

- プレーンテキストまたは「XPress Tag」テキストのファイルを選択した場合、**取り込み**ダイアログボックスに**エンコーディング**ドロップダウンメニューが追加されます。ソフトウェアが選択したテキストファイルのエンコードを決定して適切なエンコードの種類を適用しようとします。ただし、テキストに対して別のオプションを指定することもできます。

- プレーンテキストまたはXPress Tagテキスト形式でテキストを書き出す場合、**テキスト保存**ダイアログボックスに**エンコーディング**ドロップダウンメニューが追加されます。
- **引用符を変換**オプションでは、引き続き直接引用符をタイプセッターの引用符に変換する、あるいは二重ハイフンを全角ダッシュに変換できます。

フォントマッピングルールの使用

プロジェクトを開くと、テキストに適用されているすべてのフォントがシステム上でアクティブであることが確認されます。アクティブではないフォントが見つかると、**不足フォント**という警告が表示されます。このときに、不足フォントをアクティブなフォントに置き換えられます。このような置き換えをグローバルな「フォントマッピングルール」として保存できます。これは、プロジェクトを開くたびに自動的に適用できます。

フォントマッピングルールを作成するには、最初に不足（アクティブではない）フォントを使用しているプロジェクトを開きます。**使用フォントリスト**をクリックして、**不足フォント**警告を表示します。**置換**ボタンを使用して不足しているフォントの代替フォントを選択してから、**ルールとして保存**をクリックします。一部の代替フォントのみが選択されている場合でも、**不足フォント**警告の一覧にあるすべての代替フォントがルールとして保存されます。代替フォントを変更する場合は、その行を選択してから**リセット**をクリックします。アーティクルを開いてから、**ファイル > 復帰**を選択することもできます。これにより、**不足フォント**警告が再度表示され、変更が行えるようになります（変更の適用先はそのアーティクルのみであり、保存したルールではありません）。

不足フォント警告にある**ルールとして保存**をクリックしてフォントマッピングルールを作成すると、ルールはアプリケーションの環境設定に保存され、すべてのアーティクルに適用されます。フォントマッピングルールの変更、削除、共有を行う場合は、**補助 > フォントマッピング**を選択します。

フォントペイン（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）を使用して、デフォルトの代替フォントを指定し、不足フォントのあるプロジェクトを開いたときに**不足フォント**警告を表示するかどうかを制御できます。詳細は、「*環境設定 - アプリケーション - フォント*」を参照してください。

デザイングリッドの使用

デザイングリッド機能は、QuarkXPressおよびQuarkCopyDeskのバージョン7以前にあったベースライングリッド機能の拡張版です。デザイングリッドを使用することで、さらに容易にグリッドを定義することができるようになるため、ページレベルおよびテキストボックスレベルの両方で、テキストとオブジェクトを正確に揃えることができます。

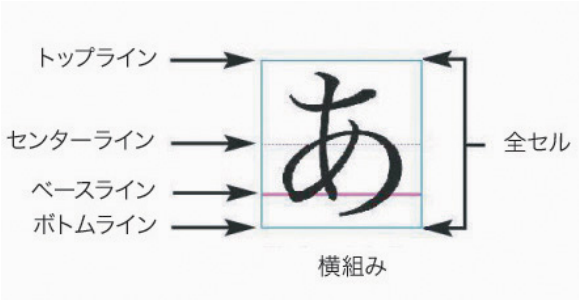
デザイングリッドに関連する環境設定についての詳細は、「*環境設定 - レイアウト - ガイドとグリッド*」および「*環境設定 - レイアウト - グリッドセルの塗りつぶし*」を参照してください。

デザイングリッドの理解

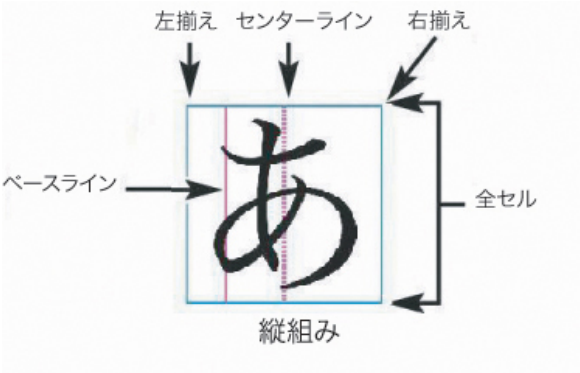
デザイングリッドとは、テキストとアイテムを揃えるための、一連の印刷されないガイドラインのことです。

グリッド線

各デザイングリッドには、ボトムライン、ベースライン、センターライン、トップラインという4つの**グリッドライン**が含まれています。さらに、デザイングリッドには**セル全体のボックス**も含まれています。これは文字を垂直方向または水平方向に揃えやすくするためのものです。テキストとアイテムをこれらのグリッドラインのいずれかに合わせることもできます。



横組みの場合、デザイングリッドのラインには、ボトムライン、ベースライン、センターライン、トップライン、およびセル全体のボックスが含まれます。

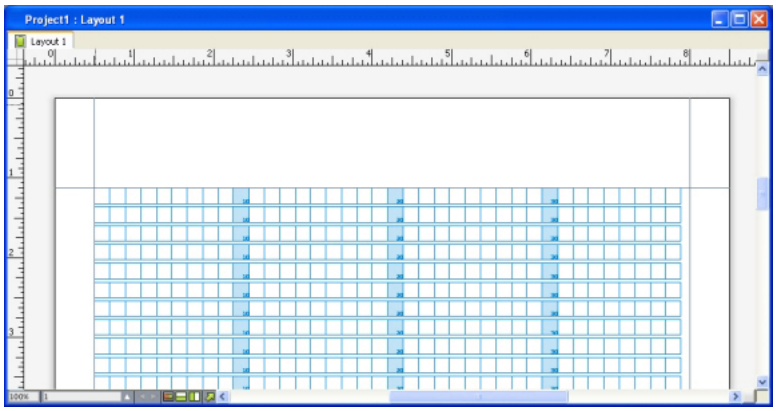


縦組みの場合、デザイングリッドのラインには、左ライン、ベースライン、右ライン、トップライン、およびセル全体のボックスが含まれます。

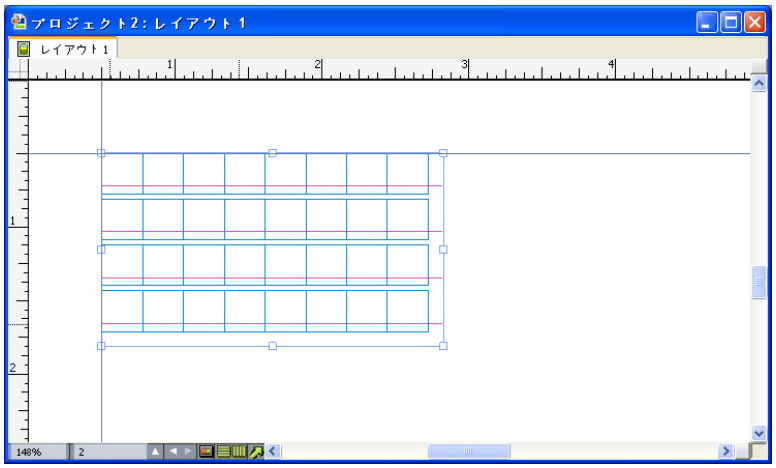
マスターページおよびテキストボックスのグリッド

デザイングリッドには、デフォルトで**マスターページグリッド**と**テキストボックスグリッド**という2種類があります。すべてのページおよびテキストボックスがデザイングリッドに関連付けられています。**表示 > ページグリッド**または**表示 > テキストボックスのグリッド**を選択して、デザイングリッドをレイアウト全体に対して表示または非表示にできます。

ページのマスターページを表示してから**ページ > マスターガイド&グリッド**を選択すると、ページのデザイングリッドを構成できます。テキストボックスのコンテキストメニューから**グリッド設定**を選択すると、テキストボックスのデザイングリッドを制御できます。



マスターページグリッドとセル全体のボックスのみが表示されたページ。



テキストボックスグリッドとベースラインおよびセル全体のボックスが表示されたテキストボックス。

詳細は、「*マスターページグリッドの使用*」を参照してください。

QuarkXPress 7.xおよびQuarkCopyDesk 7.x以前にあったベースライングリッド機能を使用するには、ベースラインを表示してから他のグリッドラインを隠します。

グリッドスタイル

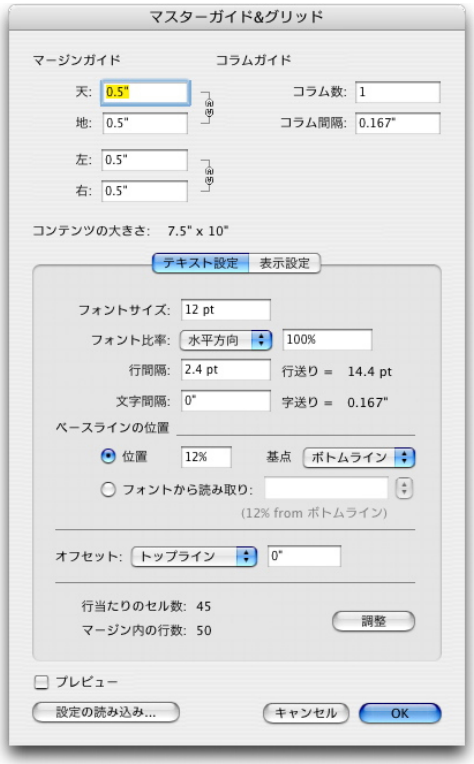
グリッドスタイルは、グリッドを説明するための設定の名前付きパッケージです。デザイングリッドのスタイルシートに該当します。グリッドスタイルをテキストボックスに適用すると、それらをマスターページグリッドの基礎として使用できます。また、グリッドスタイルを他のグリッドスタイルに基づいて使用することもできます。グリッドスタイルは**グリッドスタイル**パレット（**ウィンドウ**メニュー）に表示されます。詳細は、「*グリッドスタイルの使用*」を参照してください。

デザイングリッドの基本

下記のトピックでは、デザイングリッドの操作方法について説明します。グリッドスタイルについての詳細は、「*グリッドスタイルの使用*」を参照してください。

マスターページグリッドの設定

マスターページグリッドを設定するには、マスターページを表示して**ページ > マスターガイド&グリッド**を選択します。**マスターガイド&グリッド**ダイアログボックスが表示されます。

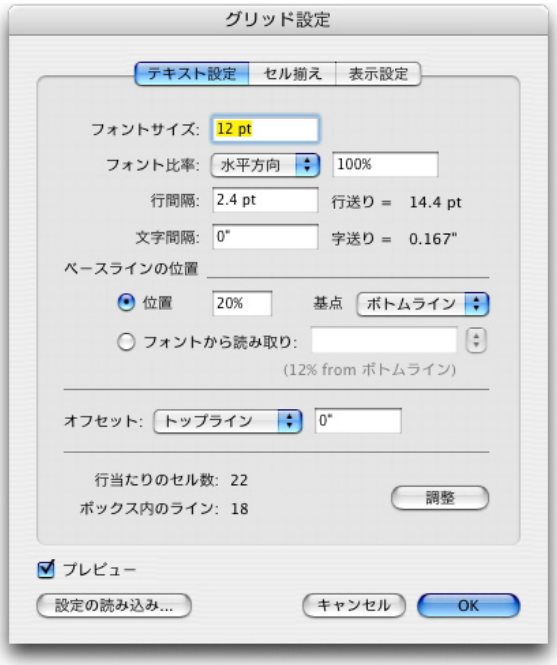


マスターガイド&グリッドダイアログボックスを使用してマスターページグリッドを制御します。

- **マージンガイド**の**上揃え**、**下揃え**、**左揃え**および**右揃え**フィールドを使用して、ページの上端、下端、左端および右端に対するマージンの位置を指定できます。**上揃え**と**下揃え**または**左揃え**と**右揃え**の各フィールドの値を同期するには、フィールドの横にあるチェーンアイコンをクリックします。
- **コラムガイド**の**列数**フィールドに値を入力し、マスターページの列数を指定します。**コラム間隔**フィールドに値を入力してコラム間隔を定義します。
- **コンテンツの大きさ**フィールドには、マージンガイド内の領域が表示されます。
- グリッドの位置と間隔を制御するには、**テキスト設定**タブのコントロールを使用します。詳細は、「*デザイングリッド：テキスト設定タブ*」を参照してください。
- グリッドの表示を制御するには、**表示設定**タブのコントロールを使用します。詳細は、「*デザイングリッド：テキスト設定タブ*」を参照してください。
- 行った変更をプレビューするには、**プレビュー**をオンにします。
- 既存のマスターページグリッド、グリッドスタイルまたはスタイルシートの仕様を使用するには、**設定の読み込み**をクリックします。詳細は、「*グリッド設定の読み込み*」を参照してください。

テキストボックスグリッドの設定

テキストボックスグリッドを設定するには、そのテキストボックスをControlキーを押しながらクリックするか、または右クリックして**グリッド設定**を選択します。**グリッド設定**ダイアログボックスが表示されます。



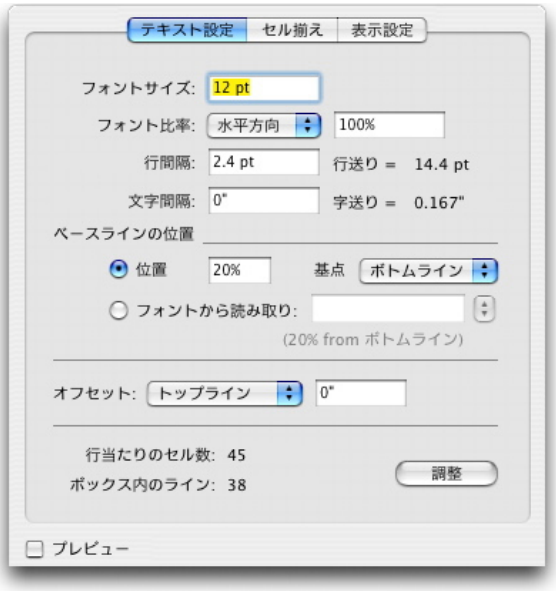
グリッド設定ダイアログボックス

- グリッドの位置と間隔を制御するには、**テキスト設定**タブのコントロールを使用します。詳細は、「*デザイングリッド：テキスト設定タブ*」を参照してください。
- セルの行揃えを制御するには、**セル揃え**タブのコントロールを使用します。詳細は、「*デザイングリッド：セル揃えタブ*」を参照してください。
- 表示するグリッドラインを指定するには、**表示設定**タブのコントロールを使用します。詳細は、「*デザイングリッド：表示設定タブ*」を参照してください。
- 行った変更をプレビューするには、**プレビュー**をオンにします。
- 既存のマスターページグリッド、グリッドスタイルまたはスタイルシートの仕様を使用するには、**設定の読み込み**をクリックします。詳細は、「*グリッド設定の読み込み*」を参照してください。

デザイングリッド：テキスト設定タブ

デザイングリッドのサイズ、縮小率、および位置を決定するには、**テキスト設定**タブのコントロールを使用します。**テキスト設定**タブは、**マスターガイド＆グリッド**、**グリッドスタイルの編集**、および**グリッド設定**ダイアログボックスに表示されます。

➡ **プレビュー**チェックボックスをオンにすると、デザイングリッドに加えた変更結果を表示できます。



グリッド設定ダイアログボックスの**テキスト設定**タブ

- **フォントサイズ**：サイズを入力して、デザイングリッド内の各行の高さを決定します。またこの値により、セル全体の高さと幅も決まります。
- **縦比率**：フォントサイズに基づいて、デザイングリッド内の各行の高さを調節するパーセント値を入力します。
- **フォント比率**：**水平方向**または**垂直方向**を選択し、フィールドにフォントサイズの割合を入力します。**水平方向**を選択した場合、この値によりセル全体の幅が決まります。**垂直方向**を選択した場合、この値によりセル全体の高さが決まります。
- **行間隔**および**行送り**：**行間隔**および**行送り**の値により、グリッドの間隔が決まります。行間隔は次の公式に基づいています。**フォントサイズ**×**縦比率**＋**行間隔**＝**行送り**。たとえば、**フォントサイズ**が12pt、**縦比率**が100%、**行間隔**が2ptの場合、**行送り**は14ptになります。
- **行間隔**および**行送り**：**行間隔**および**行送り**の値により、グリッドおよびセルの間隔が決まります。行間隔は次の公式に基づいています。**フォントサイズ**×**垂直方向**または**水平方向**のフォント縮小率＋**行間隔**＝**行送り**。たとえば、**フォントサイズ**が12pt、**縦比率**が100%、**行間隔**が2ptの場合、**行送り**は14ptになります。
- デザイングリッドが段落スタイルシートを基にしている場合、**行送り**の値はそのスタイルシートで定義されます。**行送り**の値は指定した数値になります。または値が**自動**の場合は、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**段落**タブにある**行送りの自動設定**の値から取得されます。スタイルシートとグリッドスタイルの関連付けについての詳細は、「*グリッド設定の読み込み*」を参照してください。
- **文字間隔**および**字送り**：**文字間隔**および**字送り**の値により、段組みが水平方向の場合の**塗りつぶしセル**の間隔と、段組みが垂直方向の場合の**塗りつぶしセル**の間隔が決まります。
- **ベースラインの位置**：デザイングリッドでベースラインの位置を指定するには、この領域で位置を選択します。

  オフセットの基点を指定するには、**位置**をクリックして**次の中から選択**ドロップダウメニューで**トップライン**、**センターラインの上**、**センターラインの下**、または**ボトムライ**

ンを選択してからフィールドにパーセント値を入力し、トップライン、センターライン、またはボトムラインに対するベースラインの相対的な位置を指定します。

オフセットの基点をフォントから読み取るには、**フォントから読み取り**をクリックして、ドロップダウンメニューからフォントを選択します。選択したフォントに対して定義したベースラインにより、グリッド内の各行のベースラインの位置が決まります。フォントリストの下に表示されるパーセント値は、フォントのデザインでのベースラインとボトムラインの関係を示しています。

- **オフセット**：ページまたはボックスでデザイングリッドの第1行の位置を制御するには、**トップライン**、**センターライン**、**ベースライン**、または**ボトムライン**を選択し、フィールドに単位の値を入力します。
- **調整**：クリックすると、マスターページグリッドの場合は**マージン内の行数を調整**ダイアログボックス、テキストボックスグリッドの場合は**ボックス内でのラインの調整**ダイアログボックスが表示されます。詳細は、「*マージン内の行数を調整ダイアログボックス*」を参照してください。
- **マージン内の行数**または**ボックス内の行数**：このフィールドには、上の設定に基づいたページまたはボックスに収まる行数が表示されます。
- **行当たりのセル数**：このフィールドには、上の設定に基づいた行に収まるセル数が表示されます。

マージン内の行数を調整ダイアログボックス

マージン内の行数を調整ダイアログボックス（**マスターガイド&グリッド > 調整**）を使用して、マスターページのマージン内に収まる1行当たりのセル数およびグリッドライン数を変更します。このダイアログボックスにあるコントロールの多くは、**テキスト設定**タブにも存在し、変更は両方の場所で反映されます。



マージン内の行数を調整ダイアログボックスを使用して、マスターページのグリッド設定を調整します。

- **行当たりのセル数**および**ページ当たりの行数**フィールドに値を入力し、ページのセル数および行数を変更します。

➡ **マージンを調整**をクリックすると、**行当たりのセル数**および**ページ当たりの行数**フィールドに対する変更が**コンテンツの高さ**および**コンテンツの幅**の値に反映されます。**間隔を調整**をクリックすると、**行当たりのセル数**および**ページ当たりの行数**フィールドに対する変更が**行送り**および**字送り**の値に反映されます。

- 増幅値バーは、グリッドパターンがページに収まらない割合を**0**～**+1**のパーセントで表示します。グリッドの増幅値がページと完全に一致すれば、この増幅値バーには0が表示されます。グリッドの増幅値がページと完全に一致しない場合、その割合が算出されて増幅値バーに表示されます。
- **ページごとの文字数**フィールドには、現在の値に基づいてページに収まる文字数が表示されます。
- **マージンを調整**をクリックすると、マージンガイドの位置に対する変更に基づいて**行当たりのセル数**および**ページ当たりの行数**の値が調整されます。9つの正方形のうち1つをクリックして、変更を計算するときのベースになるマージンを固定します。外側の4つの正方形で、左上部、右上部、左下部、右下部のマージンを固定します。中間の正方形でマージンの固定と対応するマージンのリンクを行います。

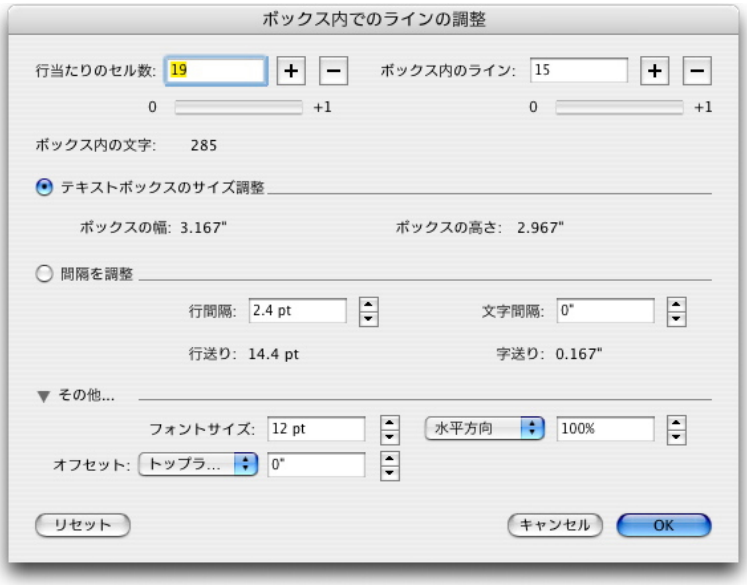
➡ **コンテンツの高さ**および**コンテンツの幅**フィールドは、マージンの変更に応じて更新されます。

- **間隔を調整**をクリックすると、**行間隔**および**文字間隔**フィールドに対する変更に基づいて**行当たりのセル数**および**ページ当たりの行数**の値が調整されます。**行送り**および**字送り**の値は変更に応じて更新されます。
- **その他の調整**を開き、**フォントサイズ**、**オフセット**および**文字の変形**のコントロールにアクセスします。これらの値を変更すると、**行当たりのセル数**および**ページ当たりの行数**の値が増減します。
- **リセット**をクリックすると、すべてのフィールドの値がダイアログボックスを表示する前の状態に戻ります。

➡ このダイアログボックスを表示する前に**プレビュー**をオンにすると、行った変更の結果を参照できます。

ボックス内でのラインの調整ダイアログボックス

ボックス内でのラインの調整ダイアログボックス（**グリッド設定 > 調整**）を使用して、1行当たりのセル数およびテキストボックス内に収まるグリッドライン数を変更します。このダイアログボックスにあるコントロールの多くは**テキスト設定**タブにも存在し、変更は両方の場所で更新されます。



ボックス内でのラインの調整ダイアログボックスを使用して、アクティブなテキストボックスのグリッド設定を調整します。

- **行当たりのセル数**および**ボックス内のライン**フィールドに値を入力し、アクティブなボックスのセル数および行数を変更します。
- 増幅値バーは、グリッドパターンがボックスに収まらない割合を**0**～**+1**のパーセントで表示します。**行当たりのセル数**または**ボックス内のライン**の増幅値がボックスと完全に一致すれば、この増幅値バーには**0**が表示されます。グリッドの増幅値がボックスと完全に一致しない場合、その割合が算出されて増幅値バーに表示されます。
- **ボックス内の文字**フィールドには、**ボックス内でのラインの調整**ダイアログボックスの値に基づいてアクティブなテキストボックスに収まる文字数が表示されます。このフィールドは編集できません。
- **テキストボックスのサイズ調整**をクリックすると、**行当たりのセル数**および**ボックス内のライン**の値の変更に応じて自動的にテキストボックスのサイズが調整されます。**ボックスの幅**および**ボックスの高さ**フィールドは、変更に応じて更新されます。
- **間隔を調整**をクリックすると、**行間隔**および**文字間隔**フィールドに対する変更に基づいて**[行当たりのセル数]**および**ボックス当たりの行数**の値が調整されます。**行送り**および**字送り**の値は変更に応じて更新されます。
- **その他の調整**を開き、**フォントサイズ**、**オフセット**および**文字の変形**のコントロールにアクセスします。これらの値を変更すると、**行当たりのセル数**および**ボックス当たりの行数**の値が増減します。
- **リセット**をクリックすると、すべてのフィールドの値がダイアログボックスを表示する前の状態に戻ります。

➡ **ボックス内でのラインの調整**ダイアログボックスを表示する前に**プレビュー**をオンにすると、ダイアログボックスを閉じたときの変更結果を参照できます。

デザイングリッド：表示設定タブ

デザイングリッドには、トップライン、センターライン、ベースライン、ボトムラインを示す個々の線、およびセル全体のボックスが含まれます。グリッドラインを表示または非表示にする、またはグリッドラインの色、幅、スタイルなどを指定するには、**表示**

設定タブのコントロールを使用します。**表示設定**タブは、**マスターガイド＆グリッド**、**グリッドスタイルの編集**、および**グリッド設定**ダイアログボックスに表示されます。

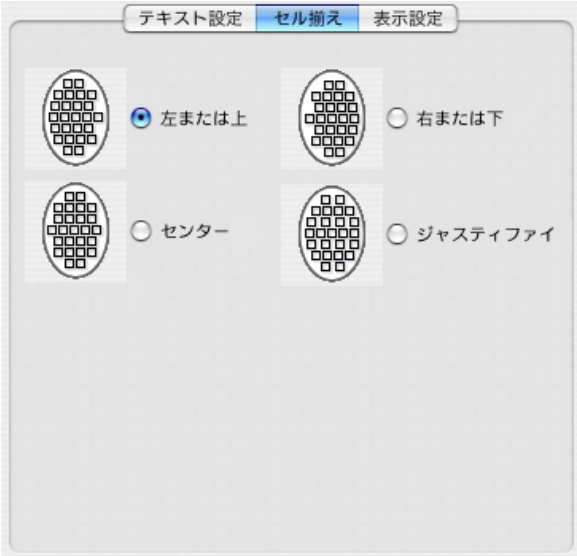


マスターガイド＆グリッドダイアログボックスの**表示設定**タブ

- **<グリッドラインの種類>を表示**チェックボックスをオンにすると、グリッドを表示したときに各種グリッドラインが表示されます。
- 各グリッドラインの色を指定するには、カラーボックスをクリックします。
- 幅ドロップダウンメニューから幅を選択します。
- スタイルドロップダウンメニューからスタイルを選択します。
- **形状**ドロップダウンメニューからセルの形状を選択します。
- **マスターガイド＆グリッド**ダイアログボックスのみ：マスターページグリッドの境界線を指定するには、**グリッドを表示**ドロップダウンメニューから**マージン内**、**ページ全体**、または**ペーストボード**を選択します。

デザイングリッド：セル揃えタブ

グリッド内のセルの揃え方を指定するには、**セル揃え**タブを使用します。



グリッド設定および**グリッドスタイルの編集**ダイアログボックスの**セル揃え**タブ

グリッド設定の読み込み

マスターページグリッド、またはテキストボックスグリッドの基礎として、グリッドスタイル、スタイルシート、またはマスターページグリッドを使用するには、下記の手順に従ってください。

1 **マスターガイド&グリッド**、**グリッド設定**、または**グリッドスタイルの編集**ダイアログボックスの**設定の読み込み**をクリックします。**設定の読み込み**ダイアログボックスが表示されます。

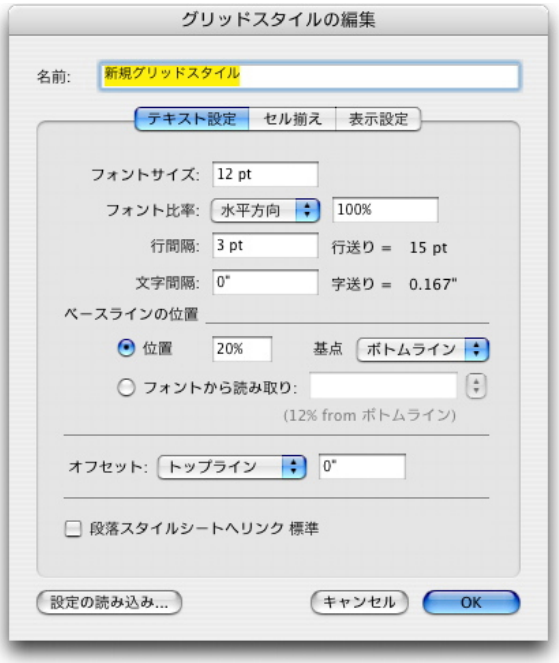


設定の読み込みダイアログボックスで、グリッドスタイル、スタイルシート、またはマスターページを選択します。

2 **表示**ドロップダウンメニューで、**全ての**、**グリッドスタイル**、**マスターページ**、または**段落スタイルシート**を選択します。

3 リストから既存のグリッドスタイル、スタイルシート、またはマスターページを選択し、**OK**をクリックします。

読み込んだグリッドスタイル、スタイルシート、またはマスターページの仕様が、**マスターガイド&グリッド**、**グリッド設定**、または**グリッドスタイルの編集**に表示されます。読み込み後にこれらのグリッド設定を変更できます。



「本文」スタイルシートが読み込まれたグリッドスタイル

グリッドスタイルのスタイルシートを読み込む場合、スタイルシートに変更を行うとグリッドスタイルも自動的に更新されるようにすることができます。これには、**段落スタイルシートへリンク <スタイルシート名>**チェックボックスをオンにします。フォントと間隔のコントロールが利用できなくなります。



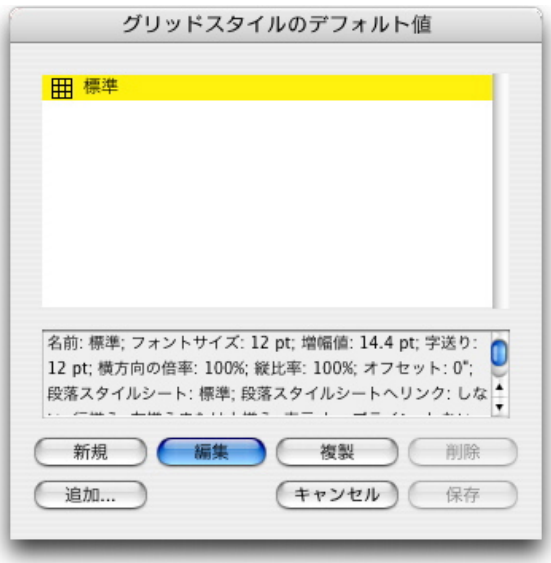
「本文」スタイルシートが読み込まれ、リンクされたグリッドスタイル

グリッドスタイルの使用

グリッドスタイルには、テキストボックスに適用したり、マスターページグリッドやその他のグリッドスタイルの基礎として使用できるグリッド属性が含まれます。

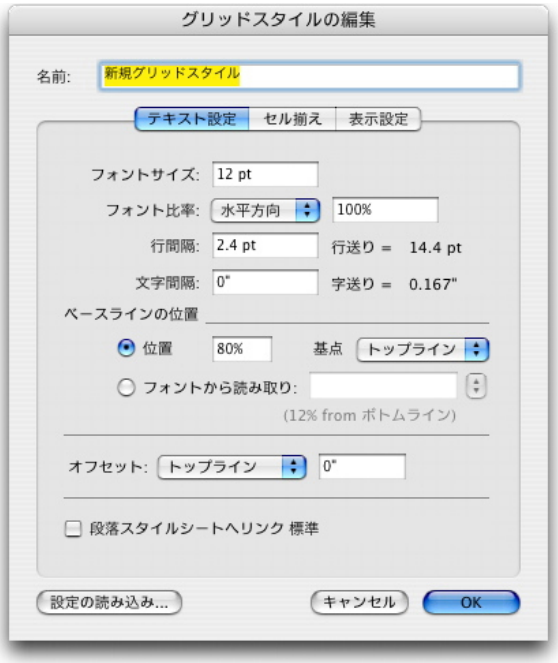
グリッドスタイルの作成

グリッドスタイルの作成、編集、複製、または削除を行うには、**グリッドスタイル**ダイアログボックス（**編集 > グリッドスタイル**）を使用します。



グリッドスタイルを作成、編集、または削除するには、**グリッドスタイル**ダイアログボックスを使用します。

グリッドスタイルダイアログボックスで**新規**、**編集**、または**複製**をクリックすると、**グリッドスタイルの編集**ダイアログボックスが表示されます。



グリッドスタイルの編集ダイアログボックス

- グリッドスタイルの名前を指定するには、**名前**フィールドに値を入力します。
- グリッドの位置と間隔を制御するには、**テキスト設定**タブのコントロールを使用します。詳細は、「*デザイングリッド：テキスト設定タブ*」を参照してください。
- グリッドに対するセル全体の揃えを制御するには、**セル揃え**タブのコントロールを使用します。詳細は、「*デザイングリッド：セル揃えタブ*」を参照してください。
- 表示するグリッドラインを指定するには、**表示設定**タブのコントロールを使用します。詳細は、「*デザイングリッド：表示設定タブ*」を参照してください。
- 既存のマスターページグリッド、グリッドスタイルまたはスタイルシートの仕様を使用するには、**設定の読み込み**をクリックします。詳細は、「*グリッド設定の読み込み*」を参照してください。

➡ プロジェクトが開かれていない状態でグリッドスタイルを作成すると、そのグリッドスタイルがデフォルトのグリッドスタイルリストの一部となり、以降作成されるすべてのプロジェクトに含まれます。

テキストボックスへのグリッドスタイルの適用

選択したテキストボックスにグリッドスタイルを適用するには、下記の手順に従ってください。

1. テキストボックスグリッドを表示するには、**表示 > テキストボックスのグリッド**をオンにします。
2. **グリッドスタイル**パレットを表示するには、**ウィンドウ > グリッドスタイル**をオンにします。



グリッドスタイルパレットを使用して、テキストボックスにグリッドスタイルを適用します。

3 **グリッドスタイル**パレットでグリッドスタイル名をクリックします。

グリッドスタイルパレットにあるグリッドスタイル名の隣のプラス記号は、テキストボックスにグリッドスタイルが適用された後にテキストボックスグリッドが変更されたことを示します。グリッドスタイルを再度適用して、ローカルなテキストボックスグリッドフォーマットを上書きするには、**スタイル解除**をクリックして、グリッドスタイル名をクリック（または、Option／Altキーを押しながら変更されたグリッドスタイル名をクリック）します。

デザイングリッドの使用

テキストボックスにデザイングリッドを適用したり、マスターページグリッドを構成すると、行揃えにグリッドを使用できるようになります。デザイングリッドにアイテムを視覚的に揃えることも、**表示 > ページグリッドへの吸着**を選択して、マスターページグリッドにアイテムを強制的に揃えることもできます。

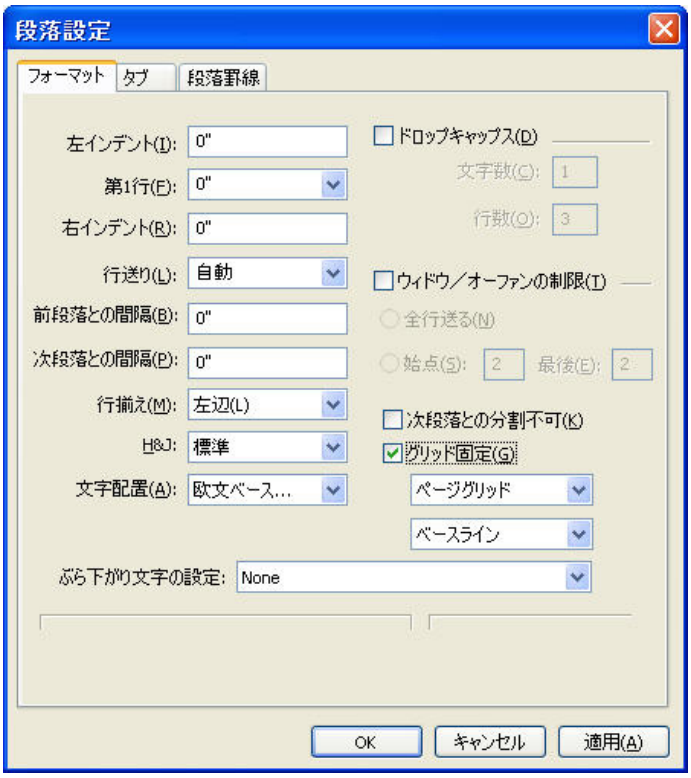
マスターページグリッドの使用

レイアウトページのマスターページグリッドを指定するには、プロジェクトページにマスターページを適用します。

グリッドへのテキストの固定

スタイルシート、またはローカル段落フォーマットを使用することで、マスターページグリッドやテキストボックスグリッドにテキストを固定できます。グリッドにテキストを固定するには、下記の手順に従ってください。

1 スタイルシートのテキスト固定を設定するには、**編集 > スタイルシート**を選択して段落スタイルシートを選択し、**編集**をクリックしてから、**フォーマット**タブをクリックします。段落のテキスト固定を設定するには、段落を選択してから**スタイル > フォーマット**を選択します。



段落設定ダイアログボックスの**フォーマット**タブ

2 **フォーマット**タブで、**グリッド固定**チェックボックスをオンにします。

3 テキストの固定先とするグリッドを指定するには、**グリッド固定**の下にある最初のドロップダウンメニューで**ページグリッド**、または**テキストボックスグリッド**を選択します。

4 テキストの固定先とするグリッドラインを指定するには、**グリッド固定**の下にある2番目のドロップダウンメニューで**トップライン**、**センターライン**、**ベースライン**、または**ボトムライン**を選択します。

デザイングリッドへのアイテムの吸着

マスターページグリッドラインにアイテムを吸着させ、テキストボックスのサイズ変更時にテキストボックスのグリッドに吸着させることができます。

マスターページグリッドラインに吸着させるには、マスターページグリッドを表示（**表示 > ページグリッド**）し、**表示 > ページグリッドへの吸着**を選択します。

➡ **ページグリッドへの吸着**（**表示**メニュー）が選択されている場合、**環境設定**ダイアログボックスにある**ガイドとグリッド**ペインの**ガイド吸着距離**フィールドで、デフォルトで6ピクセルであるページグリッドにアイテムが吸着される距離を変更できます。

テキストボックスのサイズ変更時にテキストボックスのグリッドに吸着させるには、テキストボックスのグリッドを表示して、ボックスをサイズ変更します。

揃え用グリッド

マスターページグリッドラインやガイドにテキストボックスグリッドラインやセルを揃えるには、下記の手順に従ってください。

1. **表示 > ガイド**、**表示 > ページグリッド**、および**表示 > テキストボックスグリッド**がオンであることを確認します。
2. **アイテム**ツールを選択します。
3. テキストボックスにあるグリッドラインをクリックしてから、ボックスをドラッグします。グリッドラインを移動するときにも、ボックスの元の位置が表示され続けます。ボックスにある他のグリッドライン、マスターページグリッドライン、またはガイドに、選択したグリッドラインを揃えられます（下記ライブドラッグに関する注を参照してください）。
4. テキストボックスにあるグリッドライン、またはセルをクリックしてから、ボックスをドラッグします。選択したグリッドラインやセルを移動すると画面に反映されますが、ボックスの元の位置は画面上に引き続き表示されます。ボックスにある他のグリッドラインやセル、マスターページグリッドライン、またはガイドに、選択したグリッドラインを揃えられます。

ライブドラッグとは、アイテムの移動中にアイテムのコンテンツを表示するための機能です。ただし、ライブドラッグがアクティブであっても、選択したグリッドラインやセルは表示されません。

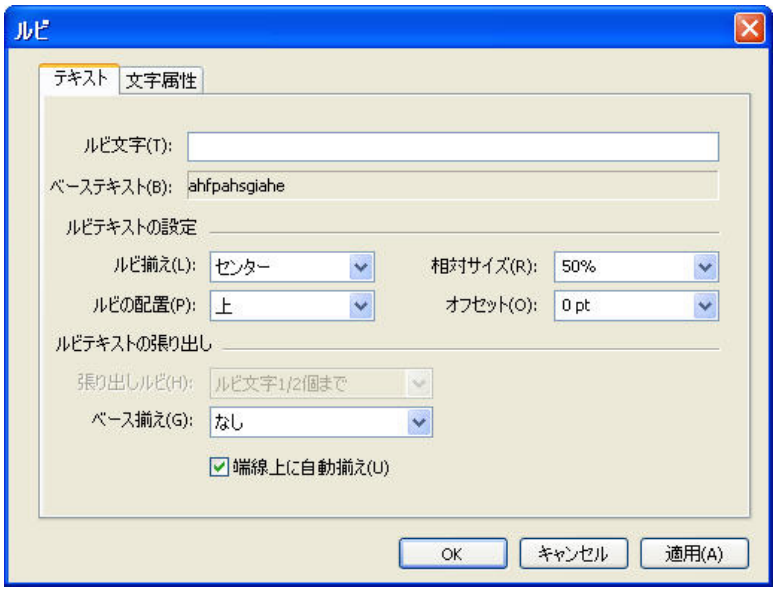
ルビ文字の使用

ルビ文字で、ベーステキストの意味や発音を明確にします。ベーステキストは垂直方向にも水平方向にも配置でき、ルビ文字は通常ベーステキストの方向に従います。ルビ文字は、縦組みのベーステキストの左右に、横組みのベーステキストの上下に配置できます。

ルビ文字には、モノルビとグループルビの2タイプがあります。**モノルビ**とは、ベーステキストの単一文字に関連付けられているルビ文字です。**グループルビ**とは、ベーステキストの複数文字に関連付けられているルビ文字です。

ベーステキストとルビ文字の両方の揃え、配置、縮小率、フォント、色、不透明度、シェード、文字飾り、および相対サイズを操作できます。さらに、関連付けられていないベーステキストに張り出すルビ文字を制御するためのオプションを選択できます。

ルビダイアログボックス（**スタイル**メニュー）を使用して、選択したベーステキストにルビ文字を追加します。



ルビダイアログボックス

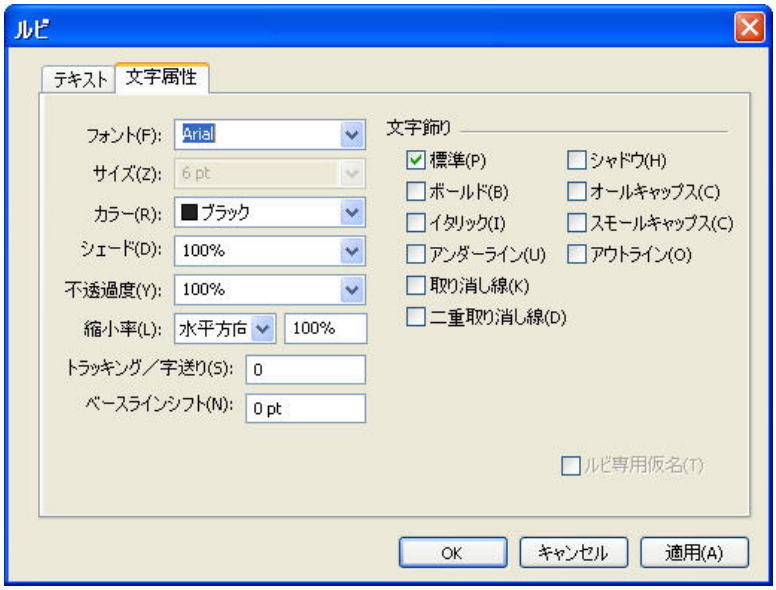
テキストタブ

ルビダイアログボックスの**テキスト**タブで、以下に挙げるオプションを制御できます。

- **ルビ文字**：選択したベーステキストに適用するルビ文字を指定するには、このフィールドを使用します。
- **ベーステキスト**：このフィールドには、選択したベーステキストが表示されます。
- **ルビ揃え**：非張り出しルビ文字のベーステキストとの揃え方を制御するには、このドロップダウンメニューを使用します。詳細については、「*ルビ揃えのオプション*」を参照してください。
- **ルビの配置**：横組みベーステキストの上下のどちらに、または縦組みベーステキストの左右のどちらにルビ文字を表示するかを指定するには、このドロップダウンメニューを使用します。
- **相対サイズ**：ベーステキストを基準にしたルビ文字のサイズを指定するには、このフィールドを使用します。
- **オフセット**：ベーステキストからのルビ文字のオフセット距離を制御するには、このフィールドを使用します。
- **張り出しルビ**：ルビ文字に関連付けられていないベーステキスト上にどれだけルビ文字が張り出せるかを制御するには、このフィールドを使用します。詳細については、「*張り出しルビのオプション*」を参照してください。**ベース揃え**が**なし**に設定されている場合、この機能は無効となります。
- **ベース揃え**：ベーステキストと張り出しルビ文字との揃え方を制御するには、このフィールドを使用します。詳細については、「*ルビベース揃えのオプション*」を参照してください。
- **端線上に自動揃え**：ルビ文字がベーステキストに張り出してテキストボックスのエッジに触れる場合に、ルビ文字をテキストボックスの境界に自動的に揃えるようにするには、このボックスをオンにします。

文字属性タブ

ルビダイアログボックスの**文字属性**タブで、ルビ文字フォーマットを制御できます。



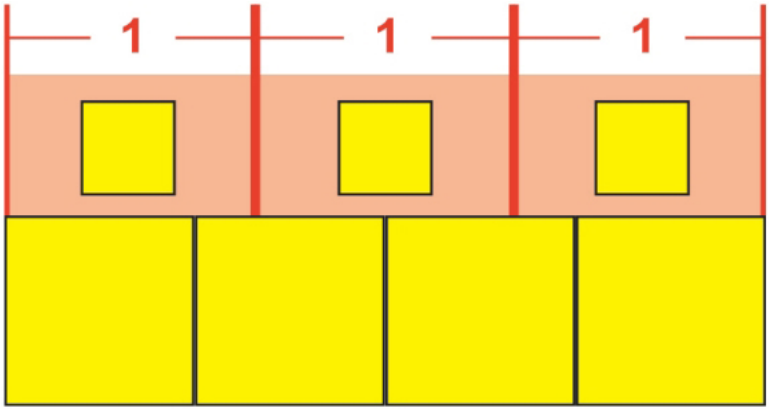
ルビ文字の表示方法を指定するには、**文字属性**タブを使用します。

- **フォント**、**サイズ**、**カラー**、**シェード**、**不透明度**、**縮小率**、**トラッキング／字送り**、**ベースラインシフト**、および**文字飾り**コントロールで、テキストに基本フォーマットを適用できます。
- かな字形の使用の有効／無効を切り替えるには、**ルビ専用仮名**チェックボックスをオン／オフにします。これらの字形が利用できるのは、一部の日本語OpenTypeフォントでのみです。

ルビ揃えのオプション

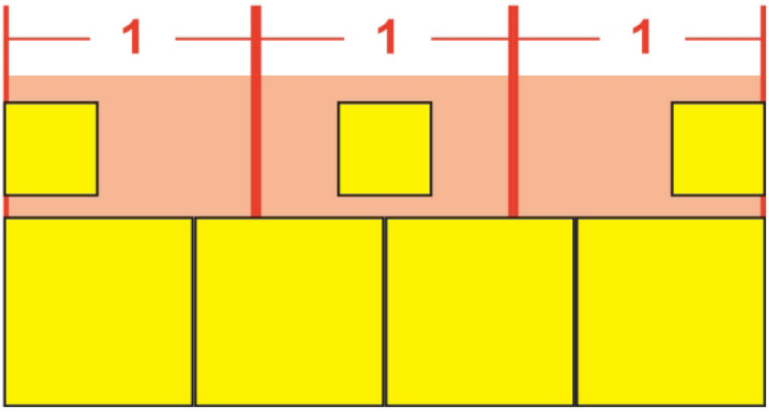
ルビダイアログボックス（**スタイル**メニュー）の**テキスト**タブにある**ルビ揃え**オプションでは、下記の操作が可能です。

- **左揃え**：横組みでルビ文字がベーステキストに対して左揃えになります。
- **センター**：横組みまたは縦組みで、ルビ文字がベーステキストに対して中央揃えになります。
- **右揃え**：横組みでルビ文字がベーステキストに対して右揃えになります。
- **上揃え**：縦組みでルビ文字がベーステキストに対して上揃えになります。
- **下揃え**：縦組みでルビ文字がベーステキストに対して下揃えになります。
- **両端揃え**：下図のように、ベーステキストの上または横にあるルビ文字を中心揃えにします。



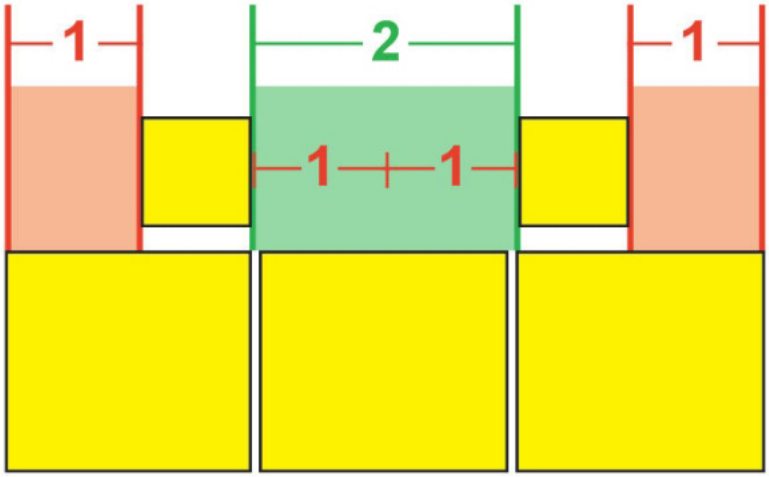
ルビ文字の**両端揃え**

- **強制割付**：横組みの場合ルビ文字をベーステキストの両端に揃えるか、または縦組みの場合ベーステキストの上下にルビ文字を揃えます。



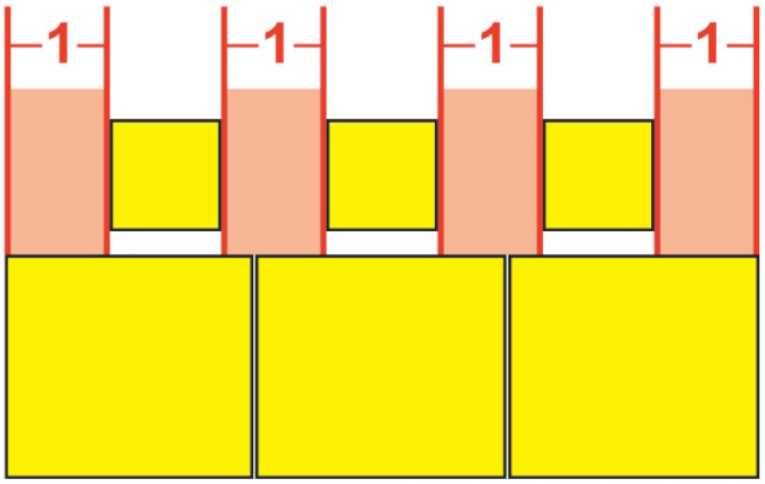
ルビ文字の**強制割付**揃え

- **1–2–1（JIS）ルール**：1：2：1の比率でルビ文字をベーステキストに揃えます。また、ルビ文字のラインの両端に一定のスペースが残ります。



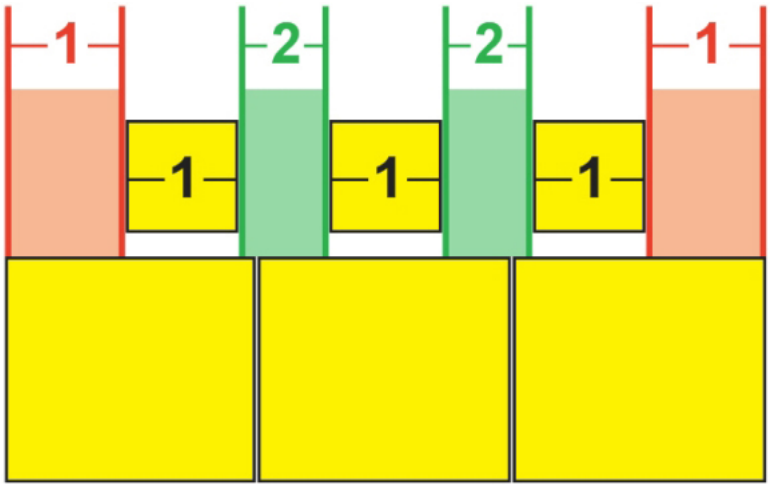
ルビ文字の**1–2–1（JIS）ルール**揃え

- **均等割付**：ルビ文字のラインの両端およびルビ文字間のスペースが等間隔になるようにルビ文字を揃えます。



ルビ文字の**均等割付**

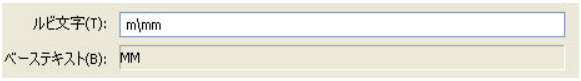
- **1ルビスペース**：ルビ文字のラインの両端のスペースがルビ1文字の幅と等しくなり、各ルビ文字間のスペースとは等しくならないように、ルビ文字を揃えます。ルビ文字間のスペースは等しくなります。



ルビ文字の**1ルビスペース**揃え

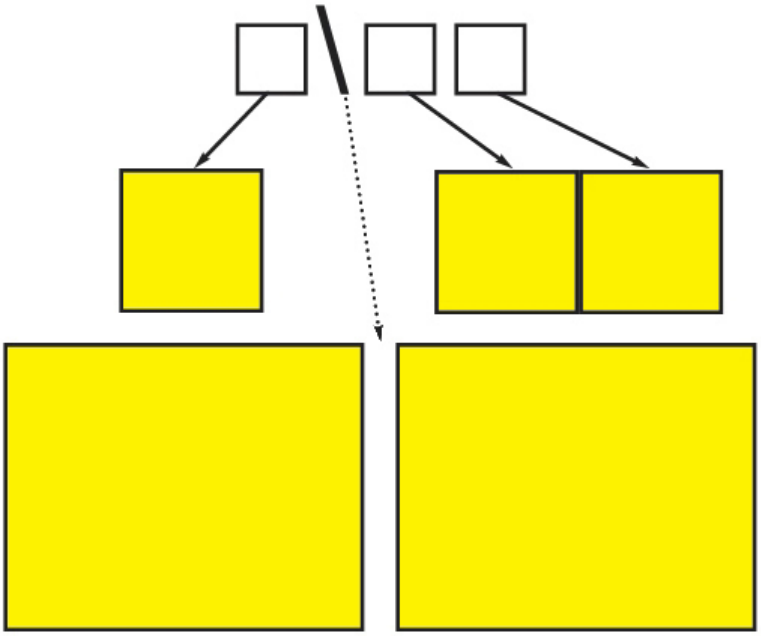
モノルビ

個々のルビ文字の配置を制御するには、**ルビ**ダイアログボックス（**スタイル**メニュー）の**ルビ文字**フィールドでルビ文字の間にバックスラッシュを挿入します。



ルビ文字間のバックスラッシュはモノルビを示します。

たとえば、3つのルビ文字に関連付けられる2つのベーステキスト文字を選択し、最初のルビ文字のみを1文字目のベーステキスト文字に置き、残り2つのルビ文字を次のベース文字に配置する場合、バックスラッシュを1番目と2番目のルビ文字の間に挿入します。バックスラッシュはベーステキスト文字間のスペースに当たるため、必要に応じてバックスラッシュ間に任意の文字数のルビ文字を配置できます。

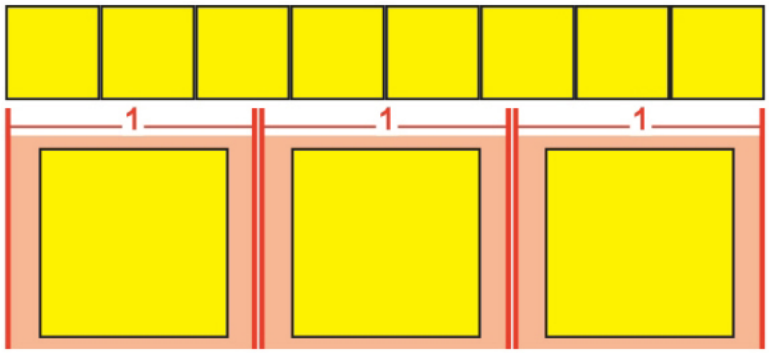


バックスラッシュはベーステキスト文字間のスペースに当たります

ルビベース揃えのオプション

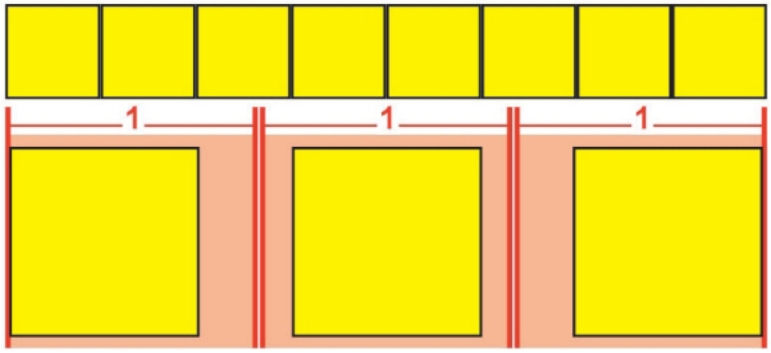
ベース揃えオプションを適用できるのは、ルビ文字がベーステキストから張り出している場合のみです。それ以外の場合は**ルビ揃え**オプションが適用されます。**ベース揃え**オプションは下記のとおりです。

- **なし**：ベーステキストの揃えが適用されません。
- **左揃え**：横組みでベーステキストがルビ文字に対して左揃えになります。
- **センター**：ルビ文字が均等にベーステキストの両端から張り出すように、ルビ文字の下または横にベーステキストを揃えます。
- **右揃え**：横組みでベーステキストがルビ文字に対して右揃えになります。
- **上揃え**：縦組みでベーステキストがルビ文字に対して上揃えになります。
- **下揃え**：縦組みでベーステキストがルビ文字に対して下揃えになります。
- **両端揃え**：下図のように、ルビ文字の上または横にあるベーステキストを中心揃えにします（この図では、**張り出しルビ**が**なし**に設定されていることを前提としています。ルビ文字が一定量張り出すよう設定されている場合、そのルビ文字はベーステキストの文字列の両端からその分だけはみ出します。また、ベーステキストが残りのスペースで調整されます）。



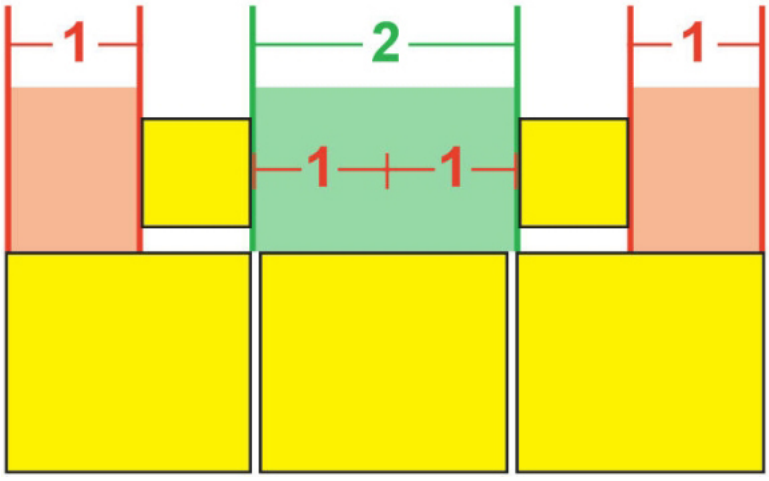
ベーステキストの**両端揃え**

- **強制割付**：横組みの場合ベーステキストをルビ文字の両端に揃えるか、または縦組みの場合ルビ文字の上下にベーステキストを揃えます（この図では、**張り出しルビ**が**なし**に設定されていることを前提としています。ルビ文字が一定量張り出すよう設定されている場合、そのルビ文字はベーステキストの文字列の両端からその分だけはみ出します。また、ベーステキストが残りのスペースで強制割付および中心揃えされます）。



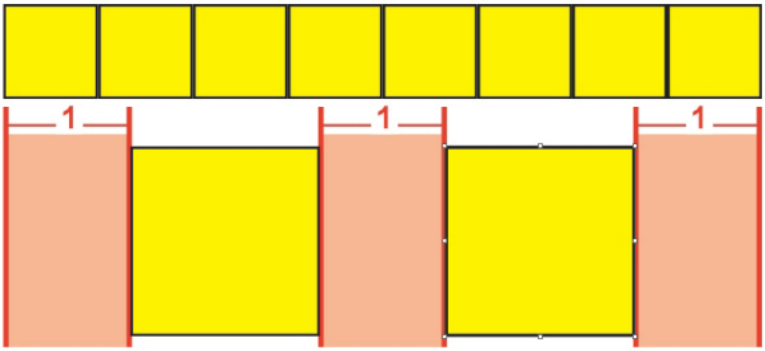
ベーステキストの**強制割付**揃え

- **1–2–1（JIS）ルール**：1：2：1の比率でベーステキストをルビ文字に揃えます。また、ベーステキストのラインの両端に一定のスペースが残ります。



ベーステキストの**1–2–1（JIS）ルール**揃え

- **均等割付**：ベーステキストのラインの両端およびベーステキスト間のスペースが等間隔になるようにベーステキストを揃えます（この図では、**張り出しルビ**が**なし**に設定されていることを前提としています。ルビ文字が一定量張り出すよう設定されている場合、そのルビ文字はベーステキストの文字列の両端からその分だけはみ出します。また、ベーステキストが残りのスペースに分配されます）。

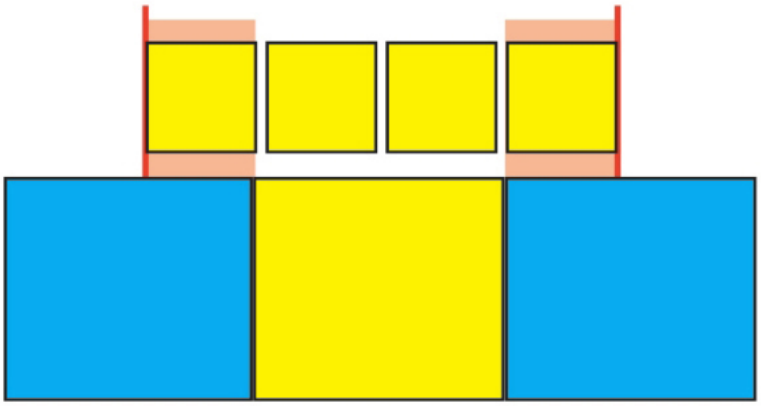


ベーステキストの**均等割付**

張り出しルビのオプション

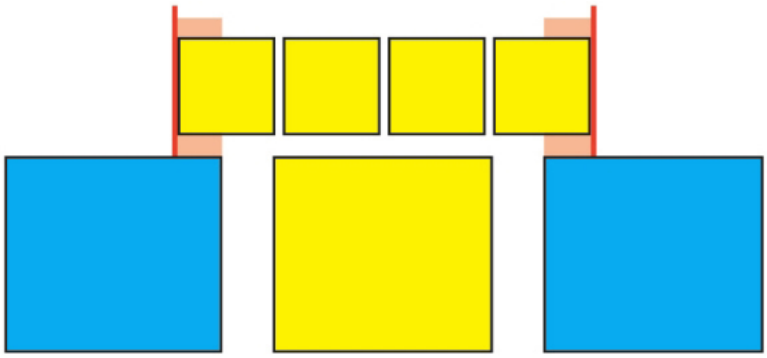
ルビダイアログボックス（**スタイル**メニュー）の**テキスト**タブにある**張り出しルビ**オプションを使用することで、張り出しルビテキスト文字には関連付けられていないベーステキスト文字の、いずれかの側へのルビテキスト文字の張り出し距離を制御できます。以下の色付き図にさまざまな**張り出しルビ**オプションを図示します。黄色は、互いに関連付けられているベーステキストとルビ文字を表します。青は、張り出しルビ文字とは関連付けられていないベーステキストを表します。

- **なし**：張り出しは行われません。
- **ルビ文字1個まで**：関連付けられていないベーステキスト文字の上に、ルビテキスト文字1個分の張り出しを認めます。



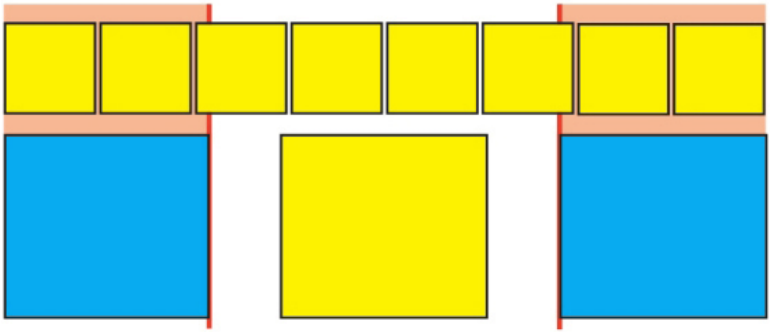
ルビ文字1個まで

- **ルビ文字1/2個まで**：関連付けられていないベーステキスト文字の上に、ルビテキスト文字1/2個分の張り出しを認めます。



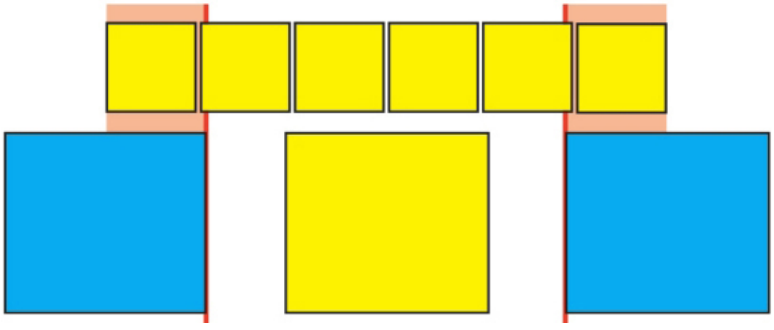
ルビ文字1/2個まで

- **ベース文字1個まで**：関連付けられていないルビテキスト文字の下に、ベーステキスト文字1個分の配置を認めます。



ベース文字1個まで

- **ベース文字1/2個まで**：関連付けられていないルビテキスト文字の下に、ベーステキスト文字1/2個分の配置を認めます。



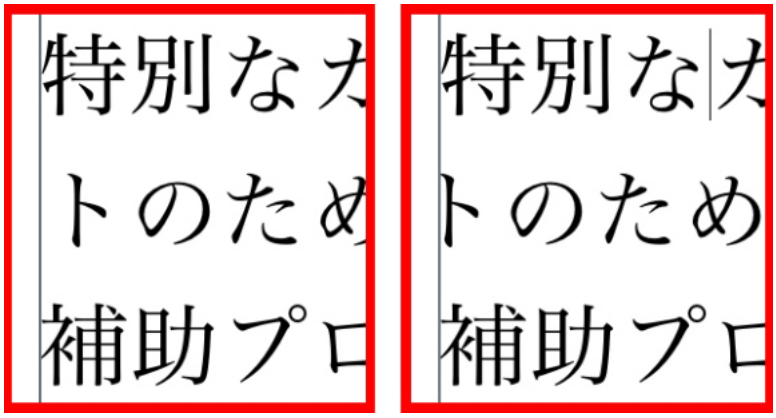
ベース文字1/2個まで

- **制限なし**：張り出しが制限なしに行われます。

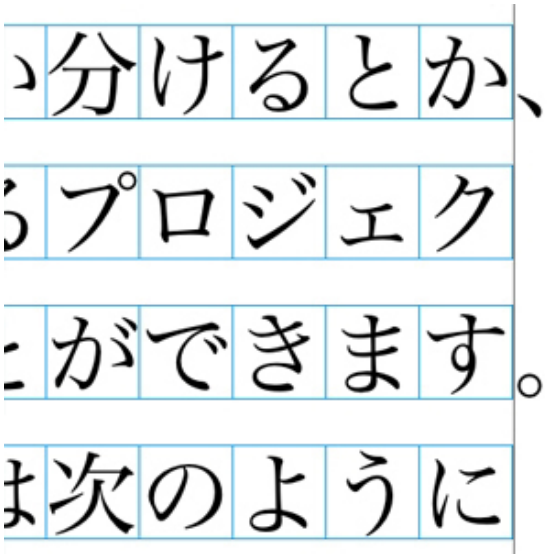
ぶら下がり文字の使用

ぶら下がり文字セットでは、**ぶら下がり約物**と**マージン揃え**の両方を処理します。マージン揃えでは、文字をマージン外部に部分的にぶら下げることで、マージンに沿った視覚的に統一されたテキストの揃えを作成できます。ぶら下がり約物では、約物文字を完

全にマージン外部にぶら下げることで、テキストの行頭（先頭）やテキストの行末（末尾）での均一なマージンで、テキストを揃えることができます。たとえば、2番目のテキストサンプルにあるピリオドは、末尾マージンの外部にぶら下げられています。



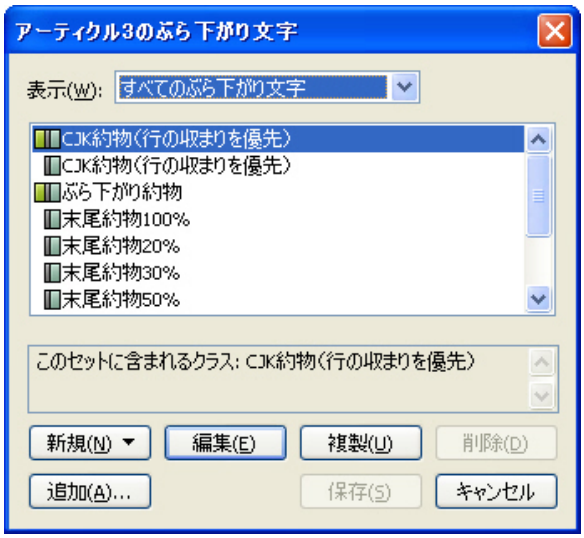
このサンプルテキストの2行目の場合、左側のサンプルにはぶら下がりはありませんが、右側のサンプルには行頭ぶら下がりがあります。



このサンプルテキストでは、約物文字が末尾のぶら下がり文字です。

カスタムの**ぶら下がり文字クラス**、および**ぶら下がり文字セット**を作成することも、ソフトウェアに含まれるデフォルトのクラスとセットを使用することもできます。ぶら下がり文字クラスとは、マージン外部に常にぶら下げられるか、同一パーセントでマージン内部にインデントされる必要のある文字のグループのことです。ぶら下がり文字セットとは、ぶら下がり文字クラスからなるグループのことです。ぶら下がり文字セットを使用することで、段落に1つまたは複数のぶら下がり文字クラスを適用できます。

ぶら下がり文字セットとクラスの表示、作成、編集、複製、および削除を行うには、**ぶら下がり文字**ダイアログボックス（**編集 > ぶら下がり文字**）を使用します。



ぶら下がり文字ダイアログボックス

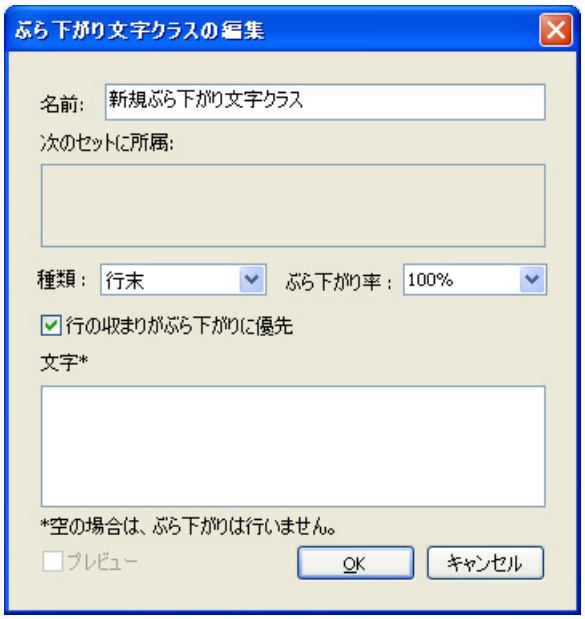
ぶら下がり文字セットの前には、アイコンが付きます。ぶら下がり文字クラスの前には、アイコンが付きます。

ダイアログボックスの中央ペインでぶら下がり文字セットを選択すると、そのセットに属すぶら下がり文字クラスが下のペインに表示されます。ダイアログボックスの中央ペインでクラスを選択すると、選択したクラスが属すセットと選択したクラスの属性が下のペインに表示されます。

ぶら下がり文字セットやクラスを比較するには、**ぶら下がり文字**ダイアログボックスで2つのクラスまたはセットを選択し、Option／Altキーを押します。**追加**ボタンが**比較**ボタンに変化します。

ぶら下がり文字クラスの作成

ぶら下がり文字クラスに含まれる文字、クラスのぶら下がり率、ぶら下がり文字クラスを先頭と末尾のどちらにするかを指定するには、**ぶら下がり文字クラスの編集**ダイアログボックス（**編集 > ぶら下がり文字 > 新規 > クラス**）を使用します。



ぶら下がり文字クラスの編集ダイアログボックス

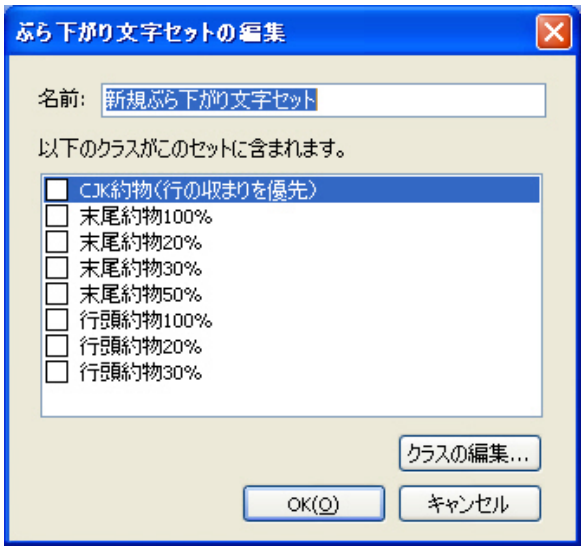
文字ペインで文字を入力します。**ぶら下がり率**ドロップダウンメニューからぶら下がり率を選択します。**ぶら下がり率**は、表示される字形に対する一定のぶら下がりまたはインデントの割合を指定するものです。たとえば、**-50%**を選択すると、文字クラスの文字が、表示される文字幅の半分だけ行端よりも内部にインデントされます。**100%**を選択すると、文字クラスの文字が、表示される字形の分だけ行端の外にぶら下がります。

次に、文字クラスを**行頭**と**末尾**のどちらにするかを指定します。**行頭**クラスの文字は行頭の外側へぶら下がります。 **末尾**クラスの文字は末尾の外側へぶら下がります。

ぶら下がり文字クラスをぶら下がり文字セットに保存後、**プレビュー**チェックボックスをオンにすると、編集時にぶら下がり文字クラスへの変更を表示できます。

ぶら下がり文字セットの作成

ぶら下がり文字セットに含めるぶら下がり文字クラスを指定するには、**ぶら下がり文字セットの編集**ダイアログボックス（**編集 > ぶら下がり文字 > 新規 > セット**）を使用します。



ぶら下がり文字セットの編集ダイアログボックス

ダイアログボックス中央のペインに、使用できるぶら下がり文字クラスがすべて表示されます。これらのぶら下がり文字クラスはぶら下がり文字セットに追加できます。追加するぶら下がり文字クラスの横にあるチェックボックスをオンにし、ぶら下がり文字セットの名前を指定してから**OK**をクリックします。

新しいぶら下がり文字セットを保存する前にぶら下がり文字クラスを編集するには、クラスを選択してから**クラスの編集**をクリックします。

ぶら下がり文字セット内で同じ文字に対して、異なる先頭または末尾の値を指定することはできません。

ぶら下がり文字セットの適用

テキストにぶら下がり文字セットを適用するには、**段落設定**ダイアログボックス（**編集 > フォーマット**）の**ぶら下がり文字セット**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

段落スタイルシートにぶら下がり文字セットを適用するには、**段落スタイルシートの編集**ダイアログボックス（**編集 > スタイルシート > 新規 > 段落**または**編集 > スタイルシート > 編集**）の**フォーマット**タブにある**ぶら下がり文字セット**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

文字組みセットとクラスの使用

文字組み機能で、指定した約物文字が特定の位置にある場合の間隔を制御できます。この機能を使用するには、**文字組み文字クラス**と**文字組みセット**を選択するか作成する必要があります。

- **文字組み文字クラス**とは、特定の方法で常に間隔を置く必要がある約物文字の名前付きセットのことです。
- **文字組みセット**とは、文字の仮想ボディの幅に基づく一連の文字間隔仕様です。文字組みセットによる規定の例を挙げると、開き約物が行頭にある場合には固定長の半角間隔を使用し、閉じ約物が行末にある場合には半角間隔または全角間隔を使用する、などです。各文字組みセットは、1つの文字組み文字クラスに関連付けられます。

文字組み機能を使用するには、段落に文字組みセットを適用します。文字組みセットの設定は、関連付けられている文字組み文字クラスの文字に適用されます。

2つの全角文字間にある小括弧が全emボックス幅を占めないようにするには、小括弧を含む文字組み文字クラスを作成し、その文字組みセット設定で、2つの全em幅文字間にある小括弧が常に半em幅を使用するように設定します。

➡ 各段落に適用できるのは、1つの文字組みセットのみです。

➡ 文字と字形の違いについての詳細は、「*字形パレットの使用*」を参照してください。

文字組み文字クラスの作成と編集

文字組み文字クラスは、文字組みセットで使用するように設計されている約物文字の名前付きセットのことです（詳細については、「*文字組みセットとクラスの使用*」を参照してください）。カスタムの文字組み文字クラスを作成することも、ソフトウェアに含まれるデフォルトの文字組み文字クラスを使用することもできます。

カスタムの文字組み文字クラスの作成については、下記の手順に従ってください。

1. **編集 > 文字組み > 文字クラス**を選択します。**文字組み文字クラス**ダイアログボックスが表示されます。
2. **新規**をクリックします。**文字組み文字クラスの編集**ダイアログボックスが表示されます。
3. **名前**フィールドに名前を入力します。
4. **約物起こし**フィールド、**約物受け（括弧）**フィールド、**約物受け（句読点）**フィールド、および**中付き約物**フィールドに文字を入力します。
5. **OK**をクリックします。
6. **保存**をクリックします。

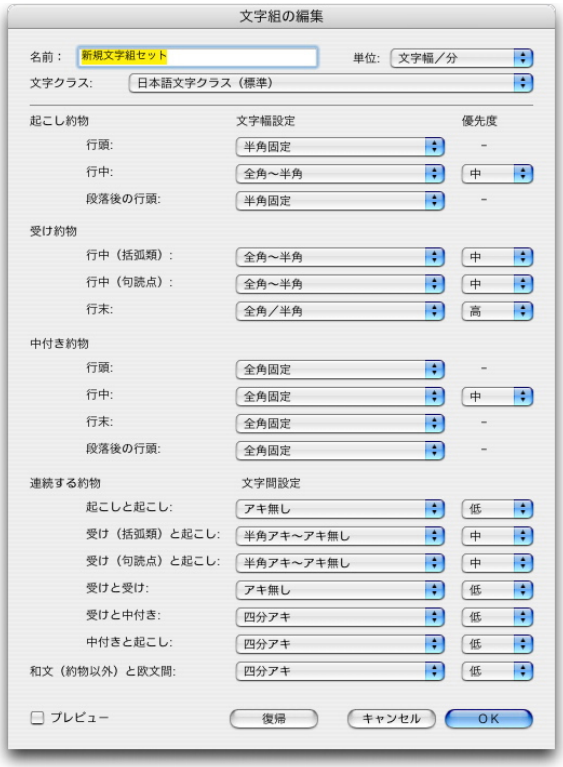
➡ **句読点**は、日本語で「ピリオドおよびコンマ」に当たる文字です。

文字組みセットの作成および編集

文字組みセットは、文字組みの文字クラスに関連付けてから段落に適用できる仕様のセットです。詳細は、「*文字組みセットとクラスの使用*」を参照してください。

文字組みセットを作成するには、**編集 > 文字組み > セット**を選択して**文字組みセット**ダイアログボックスを表示します。次に**新規**をクリックします。**文字組みセットの編集**ダイアログボックスが表示されたら**名前**フィールドに名前を入力し、**クラス**ドロップダウンメニューから文字組みの文字クラスを選択します。

文字組みセットの編集ダイアログボックスの設定により、指定された文字組みの文字クラスで文字の幅や文字間隔を制御できます。また、どの調整を優先するか制御することもできます。



文字組みセットの編集ダイアログボックス

- **名前**：編集する文字組みセットの名前を表示します。
- **単位**：現在の文字クラスで文字組みの制御に使用する単位を指定します。
- **クラス**：編集する文字組みの文字クラス名を表示します。

約物起こし

- **行頭**：行の先頭で使用する始め括弧の文字幅または文字間隔を指定します。
- **行中**：行の中間で使用する始め括弧の文字幅または文字間隔を指定します。
- **段落の開始**：段落の先頭で使用する始め括弧の文字幅または文字間隔を指定します。この設定は、**行頭**の設定よりも優先されます。

約物受け

- **行中（括弧）**：行の中間で使用する終わり括弧の文字幅または文字間隔を指定します。
- **行中（句読点）**：行の中間で使用する**句読点**の文字幅または文字間隔を指定します。**句読点**は、日本語で「ピリオドおよびコンマ」に当たる文字です。
- **行末**：行の末尾で使用する終わり括弧の文字幅または文字間隔を指定します。

中付き約物

- **行頭**：行の先頭で使用する中点類の文字幅または文字間隔を指定します。
- **行中**：行の中間で使用する中付き約物の文字幅または文字間隔を指定します。
- **行末**：行の末尾で使用する中付き約物の文字幅または文字間隔を指定します。

- **段落の開始**：段落の先頭に使用する中付き約物の文字幅または文字間隔を指定します。この設定は、**行頭**の設定よりも優先されます。

連続する約物

- **始め括弧 - 始め括弧**：始め括弧どうしが隣接する場合の文字幅または文字間隔を指定します。例：（（
- **終わり括弧 - 始め括弧**：始め括弧と終わり括弧が隣接する場合の文字幅または文字間隔を指定します。例：）（
- **句読点 - 始め括弧**：始め括弧に隣接する**句読点**の文字幅または文字間隔を指定します。**句読点**は、日本語で「ピリオドおよびコンマ」に当たる文字です。例：。（
- **終わり括弧 - 終わり括弧**：閉じ括弧どうしが隣接する場合の文字幅または文字間隔を指定します。例：））
- **行中受け**：閉じ括弧と中付き約物が隣接する場合の文字幅または文字間隔を指定します。例：;)
- **行中起こし**：中付き約物と始め括弧が隣接する場合の文字幅または文字間隔を指定します。例：(:

CJK／欧文間スペース

中国語、日本語、または韓国語の文字と欧文が隣接する場合の文字間隔を指定します。この機能は、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**文字設定**ペインにある**CJK／欧文間スペース**フィールドで指定する値よりも優先されます。ただし、この機能が影響するのは、文字組みの文字セット内の文字のみです。

文字幅の設定、文字間隔の設定

約物起こし、**約物受け**、**中付き約物**、および**連続する約物**の文字幅または文字間隔を指定します。

- **全角に固定**：文字幅をすべて全角に固定します。
- **半角に固定**：文字幅をすべて半角に固定します。
- **全角から半角**：文字幅を全角に指定しますが、半角に縮めることもできます。
- **半角から全角**：文字の字形を半角に指定しますが、全角に拡大することもできます。
- **全角または半角**：文字を全角と半角のどちらかに合わせられるよう指定します。全角が優先されます。
- **半角または全角**：文字を半角と全角のどちらかに合わせられるよう指定します。半角が優先されます。
- **全角スペース**：表示される文字間のスペースを全角に指定します。
- **半角スペース**：表示される文字間のスペースを半角に指定します。
- **全角からスペースなし**：表示される文字間のスペースを全角に指定しますが、スペースなしに変更することもできます。
- **半角からスペースなし**：表示される文字間のスペースを半角に指定しますが、スペースなしに変更することもできます。
- **スペースなしから半角**：表示される文字間のスペースをなしに指定しますが、半角スペースに変更することもできます。

- **1/4角スペース**：表示される文字間のスペースを1/4角に指定します。
- **1/4角からスペースなし**：表示される文字間のスペースを1/4角に指定しますが、スペースなしに変更することもできます。

優先度
文字組みの間隔調整の優先順位を指定します。

- **高**：最初に調整します。
- **中**：2番目に調整します。
- **低**：最後に調整します。

プレビュー
幅および間隔の設定に関する編集可能なプレビューを有効または無効にします。

文字組みセットの適用

段落に文字組みセットを適用するには、**段落設定**ダイアログボックス（**スタイル > フォーマット**）の**文字組みセット**ドロップダウンメニューから文字組みセットの名前を選択します。

段落スタイルシートに文字組みセットを適用するには、**段落スタイルシートの編集**ダイアログボックス（**編集 > スタイルシート > 新規 > 段落**または**編集 > スタイルシート > 編集**）の**形式**タブにある**文字組みセット**ドロップダウンメニューから文字組みセット名を選択します。

➡ 1つの段落に適用できる文字組みセットは1つだけです。

レガシープロジェクトにおける文字のマッピング

8.0より前のQuarkXPressのCJKバージョンで保存されたプロジェクトには、Unicodeのテキストが含まれません。より正確に言うと、プロジェクトには、GB2312、Big5、ShiftJIS、x-mac-koreanなどの特定のエンコーディングで保存されたテキストが含まれます。QuarkXPress 8以降でこのようなファイルを開くと、エンコーディング固有の文字がアプリケーションによって自動的にUnicode文字に変換されます。ただし、デフォルトのUnicode変換では下記の種類の文字を正常に変換できない可能性があります。

- 中国語（繁体字）エンコーディングのUDA／VDA（ユーザ定義領域／ベンダ定義領域）範囲の文字
- エンコーディングのカスタム文字範囲の文字

これらの文字はUnicode固有の字形にマッピングできないことがあります。そのためこれらのコードポイントに対応する字形はフォントによって異なる可能性があります。たとえば、エンコーディングのUDA／VDA範囲の文字をマッピングする場合、台湾Big5の文字マッピング標準を使用するフォントと香港Big5の文字マッピング標準を使用するフォントでは異なる字形になる可能性があります。エンコーディングのカスタム文字範囲の文字は、特定の言語や業界に固有の字形にマッピングされる可能性があります。

最初の問題については、QuarkXPressに付属するマッピングテーブルで容易に解決できます。カスタム文字を使用するプロジェクトについても、独自のマッピングテーブルを作成することで対応できます。

UDA／VDA文字を使用するプロジェクトのマッピング

8.0以前のQuarkXPress中国語版で作成されたプロジェクトを開くと、QuarkXPressで自動的にすべてのUDA／VDA文字がハイライトされ、それらの文字が正しい字形で表示されているかどうか確認する必要があることを示します。**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**フォント**ペインで**フォントメーカーによって定義された繁体字の文字範囲に入っている文字をハイライトする**チェックボックスをオフにすると、このハイライトを無効にできます。

プロジェクトでハイライトされた字形が正しく表示されていない場合、**マッピングテーブル**を使用してそのプロジェクトの文字をUnicodeへマッピングする必要があります。マッピングテーブルはテキストファイルの一種で、Unicodeへの特殊なエンコード方法を使用するテキストの変換方法をQuarkXPressに通知します。各マッピングテーブルには、エンコード固有のコードポイントと対応するUnicodeコードポイントのリストが含まれています。

8.0以前のプロジェクトで、たとえばHong Kong Big5エンコードを使用することがわかっている場合、QuarkXPress 8.0以降でプロジェクトを初めて開いたときにHong Kong Big5のマッピングテーブルを使用してその文字をUnicodeに変換できます。QuarkXPressにはこのようなマッピングテーブルがいくつか収録されています。これらのマッピングテーブルのいずれかを使用するには、まず"CustomMappingTables"フォルダへ移動します。

- Mac OS： [ドライブ]：Users：[ユーザー名]：Library：Preferences：Quark:QuarkXPress：CustomMappingTables
- Windows: [ドライブ]:\Documents and Settings\[ユーザー名]\Application Data\Quark\QuarkXPress\CustomMappingTables

このフォルダ内には、下記のマッピングテーブルファイルがあります。

- **chinsimpmac.txt**：Mac OSの中国語（簡体字）エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。
- **chintradbig5.txt**：中国語（繁体字）エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。
- **japanesemac.txt**：Mac OSの日本語エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。
- **japanesewin.txt**：Windowsの日本語エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。
- **koreanmac.txt**：Mac OSの韓国語エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。
- **koreanwin.txt**：Windowsの韓国語エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。

インストールすると、これらのマッピングテーブルにカスタムマッピングの作成手順が追加されますが、実際のマッピングは含まれません。特殊なマッピングを使用するには、これらのファイルのいずれかを、特殊なエンコードのマッピングを含むファイルに置き

換える必要があります。これらのファイルは（"CustomMappingTables"フォルダ以下の）"LegacyMappingTables"フォルダ内にあります。

- **香港（広東）語**：Hong Kong Big5文字をUnicodeにマッピングする"chintradbig5.txt"ファイルが含まれています。
- **韓国語**：Mac OSのハングルをUnicodeにマッピングする"koreanmac.txt"ファイルが含まれています。
- **台湾（北京）語**：Taiwan Big5文字をUnicodeにマッピングする"chintradbig5.txt"ファイルが含まれています。

たとえば、Hong Kong Big5エンコードを使用する8.0以前のプロジェクトがある場合、LegacyMappingTables/Hong Kongフォルダから"CustomMappingTables"フォルダへ"chintradbig5.txt"フォルダをコピーし、既存の"chintradbig5.txt"ファイルを置き換えます（元の"chintradbig5.txt"ファイルのコピーを別の場所に保存することもできます）。その後QuarkXPressを終了してから再起動し、プロジェクトを開きます。プロジェクトを開くと、QuarkXPressで香港（広東）語固有のマッピングテーブルを使用してプロジェクトのBig5テキストがUnicodeに変換されます。

➡ マッピングテーブルを使用するのは、8.0以前のプロジェクトを開いた場合のみです。プロジェクトを最新バージョンのQuarkXPress形式で保存すると、テキストがUnicodeで保存されるため、マッピングテーブルが不要になります。

カスタム文字を使用するプロジェクトのマッピング

古いプロジェクトの文字が拡張コードの範囲を使用する場合、QuarkXPress 8.0以降でそのプロジェクトを開くと、これらの文字が正しく表示されない場合があります。この問題を解決するには、カスタムの**マッピングテーブル**を使用して問題の文字とUnicode文字のマッピング方法を変更します。マッピングテーブルはテキストファイルの一種で、Unicodeへの特殊なエンコード方法を使用するテキストの変換方法をQuarkXPressに通知します。各マッピングテーブルには、エンコード固有のコードポイントと対応するUnicodeコードポイントのリストが含まれています。

マッピングテーブルを作成するには、まず"CustomMappingTables"フォルダへ移動します。

- Mac OS： [ドライブ]：Users：[ユーザー名]：Library：Preferences：Quark:QuarkXPress：CustomMappingTables
- Windows： [ドライブ]:\Documents and Settings\[ユーザー名]\ApplicationData\Quark\QuarkXPress\CustomMappingTables

このフォルダ内には、下記のマッピングテーブルファイルがあります。

- **chinsimpmac.txt**：Mac OSの中国語（簡体字）エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。
- **chintradbig5.txt**：中国語（繁体字）エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。
- **japanesemac.txt**：Mac OSの日本語エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。

- **japanesewin.txt**：Windowsの日本語エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。
- **koreanmac.txt**：Mac OSの韓国語エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。
- **koreanwin.txt**：Windowsの韓国語エンコードを使用するレガシーファイルに使用します。

インストールすると、これらのマッピングテーブルにカスタムマッピングの作成手順が追加されますが、実際のマッピングは含まれません。カスタムマッピングを作成するには、ターゲットプロジェクトで使用するエンコードに対応するファイルを開き、ファイルで必要なマッピングの作成手順に従います。その後QuarkXPressを終了してから再起動し、プロジェクトを開きます。プロジェクトを開くと、QuarkXPressでカスタムのマッピングテーブルを使用してプロジェクトの文字がUnicodeに変換されます。

マッピングテーブルを使用するのは、8.0以前のプロジェクトを開いた場合のみです。プロジェクトを最新バージョンのQuarkXPress形式で保存すると、テキストがUnicodeで保存されるため、マッピングテーブルが不要になります。

画像

画像は、イメージ編集アプリケーションや他のグラフィックアプリケーションから、QuarkXPressに取り込みおよびペーストできます。画像をボックスに取り込むと、位置の変更、サイズの変更、傾斜、またはフリップなど、その画像に対して多くの操作を実行できます。

画像の理解

画像ファイルには、ラスターとオブジェクト指向の2つの基本的な分類があります。

ビットマップ画像

ラスター画像と呼ばれることもあるビットマップ画像は、細かいドットである個々のピクセルで構成されます。ピクセルはグリッド上に配置され、肉眼で単一画像にブレンドされます。

カラーモードはファイル内の色の表現方法を記述します。**ビット深度**は各ピクセルの表現に使用されるビット数です。最も単純なカラーモードは1ビットであり、「ラインアート」や「白黒画像」とも呼びます。写真などのさらに複雑な画像では、グレイやカラーの多くのレベルを記述できる複数ビットピクセルが含まれるため、深度が存在します。

大きさは、3"x5"などの画像の物理的なサイズを記述します。画像ファイルの大きさは、画像ファイルを作成するアプリケーションによって決まり、大きさは画像ファイルに格納されます。

解像度は、画像の1インチあたりのピクセル（ドット）数です。解像度は大きさによって異なります。つまり、画像の大きさを変更すると、解像度も変化します。たとえば、1"x1"の72dpi画像を考えます。取り込んでからこの画像を200%にすると、その有効解像度は36dpiに下がります。これはピクセルが拡大されたためです。取り込んだ画像の有効解像度を決めるには、**メジャー**パレットの**クラシック**タブにある**有効解像度**フィールドを使用します。

オブジェクト指向画像

オブジェクト指向画像には、位置の描画方法と幾何オブジェクトの属性を記述する情報が含まれます。このような画像は、見栄えがどのようになるかを考慮することなく、縮小、拡大、伸張、および回転できます。オブジェクト指向画像はピクセルで構成されていないためサイズに関わらず滑らかに表示されます。

オブジェクト指向画像は、形状の記述にベクトル（距離と方向）を使用するため、ベクトルファイルフォーマットと呼ばれることがあります。

サポートされる画像ファイルの種類

ファイルの種類は、画像情報のフォーマット方法を表します。QuarkXPressでサポートされるファイルフォーマットのリストを以下に挙げます。

- **Adobe Illustrator（AI）**：Adobe Illustrator用ネイティブファイルフォーマットです。取り込まれたAdobe Illustrator 9ファイルは、取り込まれたPDFファイルと機能的に同等です。Adobe Illustrator 8ファイルを取り込むと、ファイルに含まれるあらゆるEPSデータが取り込まれます。バージョン7以前で保存されたAdobe Illustratorファイルは取り込めません。
- **BMP（ビットマップ）**：Microsoft Windowsプラットフォームで最もよく使用されるラスターイメージファイルです。
- **DCS 2.0（Desktop Color Separations）**：スポット版とマスター画像同様、プロセス版（シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック）を含めることのできる単一ファイルとして保存されるEPSファイルです。DCS 2.0ファイルは事前に分版されているため、標準EPSよりも速く印刷されます。マスター画像はコンポジット印刷に使用されます。DCS 2.0ファイルには、ビットマップとオブジェクト指向情報を含められます。DCS 2.0フォーマットでは、ビットマップ、スポット、およびCMYKカラーモデルがサポートされます。「5ファイルフォーマット」とも呼ばれるDCS 1.0には、シアン、マゼンタ、イエロー、ブラックの版ファイル、およびマスターファイルの5個の独立したファイルが含まれます。
- **EPS（Encapsulated PostScript）**：ラスター情報とベクトル情報の両方をサポートする、一般的に使用されているファイルフォーマットです。一部のEPSファイルにはプレビューがありません。プレビューがないEPSファイルを取り込むと、画像ボックスに「ポストスクリプト画像」とファイル名が表示されます。ただし、PostScript出力デバイスに画像を送信すると、画像は出力されます。プレビューを表示するには、**環境設定**ダイアログボックス（**編集**メニュー）の**プレビュー**ドロップダウンメニューから**作成**を選択し、イメージを再度取り込みます。
- **GIF（Graphic Interchange Format）**：8ビットインデックスカラー、透明度、およびアニメーションをサポートするビットマップファイルフォーマットです。
- **JPEG（Joint Photographic Experts Group）**：非可逆圧縮フォーマットです。非可逆圧縮とは、データ損失と品質の劣化を招くことがある手法です。非可逆圧縮では通常、可逆圧縮と比較してファイルサイズが小さくなります。
- **PDF（Portable Document Format）**：ファイル転送を容易にするためにAdobe Systems, Inc.が開発した独自のフォーマットです。バージョン1.7までのPDFファイルをQuarkXPressに取り込むことができます。
- **PICT**：元となるQuickDraw描画ルーチンをベースにしたMac OSフォーマットです。PICTにはビットマップ情報とオブジェクト指向情報が含まれます。
- **PNG（Portable Network Graphics）**：可逆圧縮や非可逆圧縮で、インデックスカラーと連続トーンカラーの両方をサポートするビットマップファイルフォーマットです。

- **PSD（Photoshop Document）**：Adobe Systems, Inc.が開発した独自のファイルフォーマットです。.psd拡張子はAdobe Photoshopファイルのデフォルトの拡張子です。
- **SWF**：アニメーションで使用される、Adobe Systems, Inc.が開発した独自のベクトル画像ファイルフォーマットです。
- **TIFF（Tagged Image File Format）**：ソースアプリケーションが可逆圧縮をサポートしている場合に、可逆圧縮を利用できるファイルフォーマットです。TIFFはビットマップとオブジェクト指向情報を含み、ビットマップ、グレイスケール、RGB、CMYK、およびインデックスカラーモデルをサポートできます。このフォーマットには、OPIコメントと同様に、埋め込みパスとアルファチャンネルを含めることができます。
- **WMF（Windows Metafile）**：ビットマップとオブジェクト指向情報の両方を含めることができるWindowsファイルフォーマットです。Windowsメタファイル画像をMac OS上のQuarkXPressに取り込むと、PICTに変換されます。

画像の使用

QuarkXPressには、画像で使用するための多様なツールが用意されています。

画像の取り込み

画像を取り込むには、下記のいずれかを実行します。

- **ファイル > 取り込み**を選択します。
- **画像コンテンツ**ツールを選択した後、画像ボックスを指定し、**ファイル > 取り込み**を選択します。
- **画像コンテンツ**ツールを選択した後、画像ボックスを指定し、クリップボードから画像をペーストします。
- 画像ファイルをファイルシステムから画像ボックス上にドラッグします。
- 画像を別のアプリケーションから画像ボックス上にドラッグします。
- Command／Ctrlキーを押しながら、画像ファイルをファイルシステムからテキストボックス、コンテンツなしボックス、空の画像ボックス、または画像が入っているボックスにドラッグします。
- Command／Ctrlキーを押しながら、画像を別のアプリケーションからテキストボックス、コンテンツなしボックス、空の画像ボックス、または画像が入っているボックスにドラッグします。

すでにテキストまたは画像が入っているボックスにコンテンツをドラッグすると、ドラッグされたコンテンツ用に、QuarkXPressが新しいボックスを作成します。新しいボックスを作成せずにボックスのコンテンツを置き換えるには、ボックスにコンテンツをドラッグしながらCommand／Ctrlキーを押します。ドラッグされたコンテンツに対して常に新しいボックスを作成するには、ドラッグしながらOption／Altキーを押します。

画像を取り込むとき、イメージはフルサイズで取り込まれ、ボックス内の境界ボックスの左上角が起点（左上角）になります。**画像コンテンツ**ツールを選択すると、画像のイメージ全体がボックス境界を越えて表示されます。

画像がボックス内に収まるようにするには、画像を取り込んだ後にサイズ変更または位置変更を行う必要があります。

画像の移動

ボックス内の画像は、**画像コンテンツ**ツール、**設定**ダイアログボックス（**アイテム > 設定**）、または**メジャー**パレットを使用して移動させることができます。選択した**画像コンテンツ**ツールにより、ボックス内での位置に関係なく、イメージの任意の部分をクリックできます。また、矢印キーを使用してボックス内の画像を少しずつ動かすこともできます。

アイテムツールを選択した場合は、**メジャー**パレットの矢印またはキーボードの矢印キーを使用すると、ボックス内の画像ではなく**ボックス**自体が動きます。画像の移動の詳細については、「*アイテムの移動*」を参照してください。

画像のサイズ変更

画像コンテンツツール、**アイテム**メニュー（**アイテム > 設定**）、**スタイル**メニュー、または**メジャー**パレットを使用することにより、縮小率を変更して画像を大きくしたり小さくしたりできます。画像をボックスに取り込んだ後は、コンテキストメニュー（または**スタイル**メニュー）から**ボックスを画像に合わせる**または**画像をボックスに合わせる（縦横比を保持）**を選択できます。**画像コンテンツ**ツールによって画像のサイズを変更しながらShiftキーを押すと、縦横比を維持したままで画像のサイズが変更されます。

画像の切り抜き

画像の一部分のみが必要な場合は、ボックスのサイズを調整して手動で切り抜くことができます。

画像の回転と傾斜

画像を回転させるとボックス内での画像の角度が変わり、画像を傾斜させると画像が傾いて表示されます。

画像を回転させるには、**画像コンテンツ**ツールを選択し、画像の角ハンドルの1つにマウスのポインタを置きます。選択した角に応じた回転ポインタが表示されます。ポインタをドラッグして画像を回転させます。また、画像の回転角度を、**設定**ダイアログボックス（**アイテム > 設定 > 画像**）または**メジャー**パレット（**クラス**タブ）の**画像の角度**フィールドに入力することもできます。

画像を傾斜させるには、**設定**ダイアログボックス（**アイテム > 設定**）または**メジャー**パレット（**クラシック**タブ）の**画像の傾斜**フィールドに値を入力します。

画像へのカラーおよびシェードの適用

シャドウ、白黒の中間調、およびグレイスケールの画像に、カラーとシェードの値を適用できます。これには、**カラー**パレット（**ウィンドウ > カラー**）、**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）（**スタイル > 画像**）、または**スタイル**メニューを使用します。画像バックグラウンドおよびボックスバックグラウンドにもカラーを適用できます。

- 白黒またはグレイスケールの画像にカラーを適用するには、**カラー**パレットの**画像カラー**アイコンを選択して、カラー名をクリックします。

- 白黒またはグレイスケールの画像のバックグラウンドにカラーを適用するには、**カラー**パレットの**画像バックグラウンドカラー**アイコンを選択して、カラー名をクリックします。

画像のフリップ

画像ボックスのコンテンツは、**スタイル**メニュー（**スタイル > 水平フリップ**または**スタイル > 垂直フリップ**）または**メジャー**パレットの**クラシック**タブ（水平フリップアイコンまたは垂直フリップアイコンをクリック）を使用して、左から右または上から下へフリップできます。

画像の一覧表示、状況確認、および更新

QuarkXPressは、画像ファイルへのパスを保持し、出力に必要な高解像度情報を取得しながら、取り込まれた各画像ファイルの低解像度72dpiプレビューを自動的に表示します。

使用状況機能（**補助**メニュー）では、取り込んだ画像すべてをトラッキングできます。この機能を使用するには、**補助 > 使用状況**を選択し、**画像**をクリックして**画像**ペインを表示します。

表示ボタンを使用すると、選択した画像がレイアウト上に表示されます。

更新ボタンを使用すると、移動されている画像および変更された画像を更新できます。確認のための警告を出さずに変更された画像を更新するには、Option／Altキーを押しながら**更新**ボタンをクリックします。

画像を印刷しないようにするには、画像の**印刷**列のチェックボックスをオフにします。

画像バックグラウンドカラーの指定

画像で選択できるデザインオプションを増やすため、ボックスのカラー、画像カラー、および画像バックグラウンドカラーを変更できます。詳細は、「*画像へのカラーおよびシェードの適用*」を参照してください。

- グレイピクセルの場合は、画像カラーと画像バックグラウンドカラーが混合されます。
- 画像カラーまたは画像バックグラウンドカラーにさまざまな不透明度を指定する場合は、カラーがお互いに、およびボックスカラーと相互作用します。

グレイスケールおよび1ビット画像のみ：以前のバージョンのQuarkXPressからプロジェクトを開く場合は、ボックスカラーが画像バックグラウンドカラーにマッピングされるため、画像の外観は同じになります。

画像属性の保持

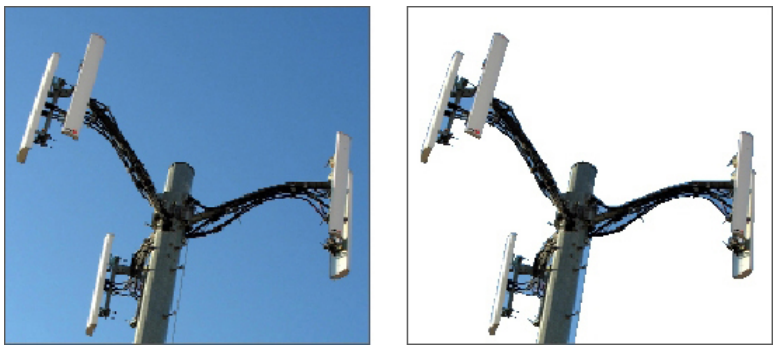
画像を画像ボックスに取り込む場合は、その画像ボックスに画像が入っているかどうかに関係なく、すべての画像属性を保持できます。たとえば、テンプレートの空の画像ボックスで、画像を50%に縮小して90度回転させるように指定されている場合は、新しい画像を取り込んでそれらの属性を自動的に適用することができます。

画像を取り込み、そのボックスおよび／または既存の画像に指定されている属性を保持するには、**取り込み**ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）で**画像属性を保持**をオンにします。

クリッピングパスの使用

クリッピングパスとは、画像のどの部分を表示し、どの部分を透明として扱うかを示す、閉じたベジエ形状です。クリッピングパスは、元の画像ファイルのバックグラウンドから画像の標題を分離するときなどに、特に役立ちます。

クリッピングパスは、QuarkXPressまたはQuarkCopyDeskで新規作成したり、埋め込みパスまたはアルファチャンネル情報を使用して作成したりできます。QuarkXPressまたはQuarkCopyDeskで作成されたクリッピングパスは、高解像度画像ファイルに基づき、レイアウトとともに保存されます。



クリッピングパスを使用すれば、画像のどの部分を表示し、非表示にするか、制御できます。

クリッピングパスの作成

クリッピングパスを作成または割り当てるには、**アイテム > クリッピング**を選択して、**種類**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- イメージをボックス境界に合わせて切り抜くには、**アイテム**を選択します。**アイテム**を選択するだけではクリッピングパスは作成されません。ボックスの形に合わせて画像が切り抜かれるだけです。
- 既に画像ファイルに埋め込まれているパスに沿って画像をクリップするには、**埋め込みパス**を選択します。画像ファイルに複数のパスが埋め込まれている場合は、**パス**ドロップダウンメニューから目的のパスを選択します。
- 既に画像ファイルに埋め込まれているアルファチャンネルに沿って画像をクリップするには、**アルファチャンネル**を選択します。画像ファイルに複数のアルファチャンネルが埋め込まれている場合は、**アルファ**ドロップダウンメニューから目的のアルファチャンネルを選択します。アルファチャンネルに沿ってクリッピングパスを使用すると、ブレンドされた効果ではなくハードエッジが作成される点に注意してください。半透明のブレンドが必要な場合は、アルファマスクを使用してください（「*アルファマスクの使用*」を参照してください）。
- 画像の主体に基づいてクリッピングパスを作成するには、**白以外の領域**を選択します。クリッピングパスは、イメージと**限界**フィールドの値に応じて、全体に白または白に近いイメージ内で、白以外の形状部分のアウトラインを描きます（またはその逆）。**白以外の領域**オプションは、イメージの不要な部分が画像の主体よりも明るい場合（または暗い場合）に使用すると効果的です。
- 取り込んだ画像ファイルの、矩形の「キャンバス領域」に沿って画像をクリップするには、**画像境界**を選択します。これには、元の画像ファイルで保存されている白のバックグラウンドも含まれます。**上**、**左**、**下**、および**右**の各フィールドに値を入力して、画像

境界からのクリッピングパスの距離を決定します。正の値は距離を増やし、負の値は距離を減らします。



設定ダイアログボックスの**クリッピング**タブ

プレビュー領域の緑のパスはクリッピングパスを表し、青のアウトラインは画像ボックスを表します。

埋め込みクリッピングパスの使用

イメージ編集アプリケーションを使用すれば、イメージにパスおよびアルファチャンネルを埋め込むことができます。この情報を格納している画像がQuarkXPressに取り込まれると、**設定**ダイアログボックスまたは**単位**パレットの**クリッピング**タブを使用して、このパスやチャンネル情報にアクセスできます。

TIFFとPSDには、パスおよびアルファチャンネルを埋め込むことができます。EPS、BMP、JPEG、PCX、およびPICTファイルには、パスのみを埋め込むことができます。

クリッピングパスの操作

クリッピングパスの適用後、**アイテム > 編集 > クリッピングパス**を選択して、クリッピングパスの編集を有効にします。次に、**ポイント選択**ツール、**ポイント追加**ツール、**ポイント削除**ツール、および**ポイント変換**ツールのいずれかを選択します。詳細は、「ツール」を参照してください。

メジャーパレットのコントロールを使用してクリッピングパスを操作することもできます。ポイントの種類を変更するには、下記の3つのボタンのいずれかを使用します。

- **シンメトリカルポイント**：シンメトリカルポイントは、2本の曲線をつなげて、1本の曲線にします。できあがる曲線はスムーズポイントに似ていますが、各曲線ハンドルは常にポイントを通る直線上にあり、かつポイントから等距離にあります。
- **スムーズポイント**：スムーズポイントは、2本の曲線をつなげて、1本の曲線にします。各曲線ハンドルは常にポイントを通る直線上にありますが、ポイントからの距離が同じである必要はありません。
- **コーナーポイント**：コーナーポイントは、2本の直線、直線と曲線、または2本の曲線をつなぎます。2本の曲線の場合、コーナーポイントの各曲線ハンドルを個々に操作して、2つのセグメント間に鋭角的な変化を持たせることができます。

ラインセグメントの特性を変更するには、下記のボタンのいずれかを使用します。

- **直線セグメント**：アクティブなセグメントを直線にします。
- **曲線セグメント**：アクティブなセグメントを曲線にします。

ポイントおよびセグメントの種類は、**スタイル > ポイント／セグメントの種類**サブメニューを使用して変更することもできます。

クリッピングパスを使用した特殊効果の作成

クリッピングタブの各種オプションを使用して、クリッピングパスを反転させたり、外形のみを使用して画像をクリップするかどうか、または画像をボックスの内側に配置するかどうかを指定したりできます。可視領域の透明化および透明領域の可視化、パス内での穴の使用、画像ボックスの形に合わせた画像の切り抜き、またはクリッピングパスのボックス境界からはみ出た部分の削除などの特殊効果を作成できます。

アルファマスクの使用

主に前面イメージをバックグラウンドイメージから分割するハードエッジを作り出すクリッピングパスとは異なり、アルファマスクは透明度情報を含み、新しいバックグラウンドに前面イメージを微妙にブレンドできます。QuarkXPressでアルファマスクを使用するには、まずAdobe Photoshopなどのイメージ編集アプリケーションでアルファマスクを作成する必要があります。その作成されたアルファマスクをQuarkXPressで使用します。



フレーム上のアルファマスクを使用して、バックグラウンドのテキストを表示できます。

QuarkXPressでアルファマスクを使用するには、アルファチャンネルをサポートする形式で画像とともに保存する必要があります。

選択した画像にアルファマスクを適用するには、**メジャー**パレットの**マスク**ドロップダウンメニューからアルファチャンネルを選択します。

PSD画像の使用

Adobe Photoshopに元からある、変更されていない画像ファイルを、PSD Import XTensionsソフトウェアを使用して、QuarkXPressに直接取り込むことができます。いったんファイルが取り込まれると、Photoshop（PSD）ファイルで保存されたレイヤー、チャンネル、およびパスを操作できるようになります。このようにPhotoshopとQuarkXPressを統合することで、ワークフローが効率的になり、変更をスキップできます。また、元からあるファイルを操作できるのでハードディスクのスペースを節約でき、レイヤー、チャンネル、パスへアクセスできるため、創造面での可能性が広がります。

PSD Import XTensionsソフトウェアが実行されていると、**ファイル > 取り込み**を使用して、選択したQuarkXPress画像ボックスにPSDファイルを取り込むことができます。

イメージのレイヤー、チャンネル、パスを使用するには、**ウィンドウ > PSD Import**を選択します。 **PSD Import**パレットを使用すれば、レイヤーをブレンドしたり、カラーチャンネルを使用したり、パスを選択したりできます。

➡ QuarkXPressでPSDファイルを使用するには、PSD Import XTensionsソフトウェアをロードしておく必要があります。

PSDファイルの準備

PSD Importで使用する画像をPhotoshopで準備する場合は、下記の点を念頭に置く必要があります。

- イメージを別のファイル形式で保存することはできません。したがって、レイヤーを平滑化する必要はありません。
- テキストを周囲に回り込ませる輪郭のアルファチャンネルまたはクリッピングパスを作成します。
- 別のスポットカラーまたは光沢を適用する領域のチャンネルを作成します。
- PSD Importでは、レイヤー効果を使用する画像を含む、特定画像のレイヤー情報を読み込めません。代わりにコンポジット画像が使用されます。

➡ Photoshop画像の場合は、画像効果を使用できません。

➡ PSD Importは、グレイスケール、RGB、CMYK、索引、およびマルチチャンネルの各モードでPSDファイルをサポートします。

PSDレイヤーの使用

レイヤーを使用していろいろと試すことで、レイアウト全体のコンテキストの中でさまざまなイメージを確認できます。さらに、レイヤーの不透明度を変更したり、ディゾルブ、明、差分などのさまざまなブレンドモードを試したりして、デザインの残りの部分にこれらの効果がどのように影響するかを確認できます。

PSD画像内のレイヤーの不透明度を表示、非表示、ブレンド、変更するには、**PSD Import**パレットの**レイヤー**ペインを使用します。**PSD Import**パレットでは、画像ファイルがどのように作成されたのかがわかる情報を表示しますが、画像ファイルに基本的な変更を加えることはできません。

- **レイヤー**ペインを使用しても、レイヤーを作成、命名、コピー、複製、整列、位置の変更、削除、または結合できません。
- PSDファイルにレイヤーがない場合、**PSD Import**パレットにはバックグラウンドレイヤーだけが表示されます。

PSDレイヤーのブレンド

レイヤーペインの**ブレンドモード**ドロップダウンメニューでは、選択されているレイヤーのピクセルが、そのレイヤーのすべての下位レイヤーのピクセルとどのように対話するかを制御します。イメージ編集アプリケーションのブレンドモードと同様に、このブレンドモードには、**乗算、覆い焼きカラー、除外**、および**彩度**があります。

Photoshopレイヤーの表示および非表示

表示のレイヤーは画面に表示し、印刷できます。非表示のレイヤーは画面に表示されず、印刷されません。PSD Importを使用して、バックグラウンドレイヤーを含む任意のレイヤーを非表示にできます。

- レイヤーを表示するには、そのレイヤーの左にある空のボックスアイコンをクリックします。
- すべてのレイヤーを表示するには、Option+Shift/Alt+Shiftキーを押しながら、空のボックスアイコンをクリックします。
- レイヤーを非表示にするには、目アイコンをクリックします。
- 1レイヤーを除いたすべてのレイヤーを非表示にするには、Option／Altキーを押しながら目アイコンをクリックします。

レイヤーのブレンドと不透明度を変更して得られた結果が望ましくない場合、**PSD Import**パレットメニューの**レイヤー復帰**または**全レイヤー復帰**オプションを使用して、レイヤーを取り込んだPSDファイルの元の状態に戻すことができます。

PSDレイヤーの不透明度の変更

レイヤーペインのメニューおよびフィールドを使用して、選択したレイヤーでピクセルの透明度を制御できます。透明度は、0%（透明）から100%（不透明）の間で1%単位で指定できます。

レイヤーマスクの使用

PSDファイルでレイヤーマスクが保存されている場合、**PSD Import**パレットの**レイヤー**ペインでShiftキーを押しながらレイヤーマスクのサムネールプレビューをクリックすることでマスクを有効化および無効化できます。

PSDチャンネルの使用

Photoshopチャンネルは、画像に関するカラー情報を保存しています。デフォルトでは、グレイスケールおよびインデックスカラーイメージには1つのチャンネル、RGBイメージには3つのチャンネル、CMYKイメージには4つのチャンネルがあります。これらのチャ

ンネルは、まとめて**デフォルトチャンネル**と呼ばれます。**PSD Import**パレットの**チャンネル**ペインを使用すれば、すべてのチャンネルを表示または非表示にしたり、選択したスポットカラーチャンネルまたはアルファチャンネルのカラーおよび不透明度を変更したり、スポットカラーを選択したインデックスカラーに割り当てたりできます。たとえば、チャンネルに光沢、エンボス、打ち抜きなどの特殊効果を割り当てることができます。

チャンネルの表示および非表示

取り込んだPSDファイル中の表示のチャンネルは画面上に表示して印刷できます。非表示のチャンネルは画面上には表示されず、印刷できません。チャンネルの表示と非表示の切り替え処理は、レイヤーの場合と同様です。

コンポジットチャンネルをクリックすると、CMYKやRGBなどのデフォルトチャンネルがすべて表示されます。

チャンネルのカラーおよび不透明度の変更

PDS Importを使用して、Photoshopで作成したスポットカラー、マスク、またはアルファチャンネルのカラー、シェードおよび不透明度を変更できます。コンポジットイメージをオーバープリントするチャンネルにスポットカラーを割り当てたり、チャンネルの画面表示およびカラーコンポジットの印刷時の不透明度を指定したりできます（色分解を印刷する場合、不透明度値は考慮されません）。

Photoshopでマスクチャンネルとして指定されるチャンネルは、スポットカラーとして指定されるチャンネルとは別に取り込まれます。Photoshopでは、マスクチャンネルとスポットチャンネルには不透明度の設定値が割り当てられます。PSD Importでは不透明度がサポートされているので、マスクチャンネルの不透明度は0%として取り込まれます。取り込んだPSDのマスクチャンネルを表示するには、**PSD Import**パレットの**チャンネル**タブでマスクチャンネルを手動で有効にする必要があります。一方、スポットカラーチャンネルはPSDファイルに保存されている不透明度値を保持し、デフォルトでQuarkXPressのカラーにマップされます。

チャンネルオプションダイアログボックスを使用して、スポットカラーまたはアルファチャンネルのピクセルのカラー、 シェード、または不透明度を変更します。**チャンネルオプション**ダイアログボックスを表示するには、**PSD Import**パレット（**ウィンドウ**メニュー）の**チャンネル**ペインで、チャンネルをダブルクリックします。

インデックスカラーチャンネルの使用

デフォルトでは、QuarkXPressでPSD Importを使用して色分解を印刷する場合、インデックスカラーイメージのカラーはCMYKに分解されます。デフォルト設定を上書きするには、**編集 > カラー**でスポットカラーまたはMulti-Inkカラーを作成し、画像で選択したインデックスカラーに適用します。PSD Importでは、インデックスカラーイメージのカラーからスポットカラーを作成することもできます。変更しないインデックスカラーは、引き続きCMYKに分解されます。

PSDパスの使用

PSD Importを使用して、クリッピングおよび回り込みを指定するための埋め込みパスを選択することもできます。**PSD Import**パレットの**パス**ペインから、QuarkXPressのクリッピングパス機能およびテキスト回り込み機能に簡単にアクセスできます。

パスペインを使用すれば、さまざまなクリッピングパスを選択して、テキスト回り込みの輪郭に使用できます。テキスト回り込みの輪郭を選択するには、最初の列で空のボックスをクリックします。**テキスト回り込み**アイコンが表示され、テキストがクリッピングパスの輪郭に回り込みます。

テキストを回り込ませるには、画像ボックスがテキストの前面に配置されている必要があります。テキストが回りこんでいない場合は、画像ボックスを選択し、**アイテム > ひとつ前へ**または**アイテム > 前面へ出す**を選択します。

また、**パス**ペインを使用し、Photoshopで作成したクリッピングパスを選択して、イメージの表示を制御することもできます。クリッピングパスを選択するには、2番目の列で空のボックスをクリックします。**クリッピングパス**アイコンが表示され、選択したクリッピングパス内の画像領域も表示されます。

PSD Importでパスに加えた変更は、元に戻すことができます。パスは、取り込まれたPSDファイルで作成されたときの、元の状態に戻ります。元の状態に戻すには、**PSD Import**パレットまたはコンテキストメニューから、**パス復帰**または**全パス復帰**を選択します。

PSD Importによる印刷

PSD Importを使用してレイアウトを印刷する場合は、印刷する各PSD画像内で、レイヤー、チャンネル、およびパスを指定できます。 **PSD Import**パレットの目のアイコンは表示と印刷の両方を制御するため、画像は表示されたとおりに印刷されます。

PSD Import XTensionsソフトウェアを実行せずにレイアウトを印刷する場合、PSDファイルは低解像度のコンポジットプレビューとして印刷されます。レイヤー、チャンネル、およびパス情報は使用できず、画像は分割されません。

画像効果の使用

画像効果機能では、一般的に使用されるいくつかのイメージ編集機能を追加で使用できます。この機能を使用すれば、周囲のレイアウトのコンテキストで高度なイメージ操作を行うことができるため、別のアプリケーションに切り替えて作業する必要がありません。画像効果についての詳細は、「*画像効果：調整*」および「*画像効果：フィルタ*

画像効果機能で行った変更は非破壊であるため、ソースイメージファイルに影響を与えることはありません。調整やフィルタはレイアウトとともに保存され、高解像度の画面に表示でき、出力時に適用されます。画像効果機能では、変更を画像ファイルに直接保存することもできます。QuarkXPressでは、画像効果機能で提供される回転および切り取りや、**ネガ**効果および**ガウスぼかし**効果など、あらゆる範囲の調整、フィルタ、変換が行われた画像を選択して書き出すことができます。画像を書き出すと、ファイルの種類やカラーモードを変換したり、ソース画像ファイルに上書き保存するか新しい画像ファイルを作成するかを指定したりできます（新しい画像ファイルを作成すると、自動的にそのレイアウトに再リンクされます）。

複数の効果を適用したり、異なるパラメータを持つ同じ効果の複数インスタンスを適用したりできます。

画像効果を使用するには、Vista XTensionsソフトウェアをロードしておく必要があります。

画像を同期させるときに、画像効果を含めると、効果が追加、削除、または変更された場合に、同期された画像のすべてのインスタンスに適用されます。**ウィンドウ**メニューの**共有コンテンツ**パレットに画像ボックスを追加する場合、**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスの**コンテンツの一致**をオンにします。次に、必ず**コンテンツと属性**をクリックします。これで、レイアウト内の同じ画像に同じ効果が適用されます。

画像効果の使用

ウィンドウメニューの**画像効果**パレットを使用すれば、さまざまな効果を試すことができます。画像効果を試すには、TIFF（.tif）、PNG（.png）、JPEG（.jpg)、Scitex CT（.sct）、GIF（.gif）、PICT（.pctまたは.pict）、BMP（.bmp）、またはraster/Photoshop EPS（.eps）などのサポートされるファイル形式の取り込み画像を選択するだけです。

画像効果パレットを使用すれば、選択した画像に効果を適用できます。また、**スタイル > 画像効果 > 調整**サブメニュー、または**スタイル > 画像効果 > フィルタ**サブメニューを使用しても効果を適用できます。

効果は、**画像効果**パレットに表示されている順番に、画像に適用されます。効果を並べ替えるには、リスト内でドラッグして上または下に移動します。

画像効果の消去と削除

画像効果パレットでは、試しに効果を一時的に消去したり、リストから効果を完全に削除したりできます。

- 効果を（削除せずに）消去するには、その効果をオフにします。各効果をオンおよびオフにして、さまざまな組み合わせを試してみることができます。
- 効果を削除するには、その効果を選択して、**効果の削除** 🗑をクリックするか、Backspace/Deleteキーを押します。

高解像度での表示の効果

画像効果機能では、現在の表示解像度に従って画像を表示します。選択した画像の解像度は、**表示解像度**サブメニュー（**アイテム**メニュー）からオプションを選択することによって変更できます。

画像効果：フィルタ

フィルタ機能では、画像全体または一群のピクセルを評価し、コンテキストに基づいてピクセルを変更するオプションを選択できます。他のアプリケーションのフィルタまたは効果機能を使い慣れていれば、QuarkXPressのフィルタ用コントロールも違和感なく使用できます。

- **輪郭以外をぼかす**フィルタでは、画像の端を検出し、それらの端を除いた画像のすべての部分をぼかします。画像の細部を保持しながらノイズを取り除くので、スキャンされたイメージの汚れを除去する場合に役立ちます。
- **ガウスぼかし**フィルタでは、定義されたラインのハードエッジの横にあるピクセルおよび画像のシェード領域を平均化することによって、画像がスムーズに遷移するようにします。**ぼかし画像**および／または**ぼかしマスク**をオンにすることにより、画像とそのアルファマスクにこれらのフィルタを別々に適用できます。

- **アンシャープマスク**フィルタでは、定義された領域のピクセル値と指定された限界値を比較します。ピクセルのコントラスト値が限界値より低い場合は、コントラストが増強されます。
- **エッジの検出**フィルタでは、白のバックグラウンドに画像のエッジのアウトラインを暗い色を使用して描きます。
- **ソラリゼーション**フィルタでは、画像のネガ領域とポジ領域をブレンドし、写真のようなソラリゼーション効果を生み出します。**ソラリゼーション**ダイアログボックスを使用するには、**限界**値をフィールドに入力するか、スライダをドラッグします。この値により、変更するピクセルが指定されます。値が限界値より低いピクセルはネガとみなされ、限界値より高いピクセルはポジとみなされます。次いでピクセル値が反転されます。
- **拡散**フィルタでは、ピクセルがシャッフルされるため画像の焦点がぼやけます。デフォルトでこの効果は、画像に対して、および**アイテム > 設定 > 画像**タブで画像用に選択されたマスクに対して適用されます。
- **エンボス**フィルタでは、画像の領域が浮き出たか沈み込んだようにして表示されます。
- **エンボス**フィルタを適用する場合は、**エンボスの方向**フィルタを使用して、画像を浮き出させるか沈み込ませるときの方向を指定できます。**エンボスの方向**ダイアログボックスに表示される方向矢印をクリックして、さまざまな方向を適用します。たとえば、右上矢印をクリックすると、オブジェクトにスタンプを押したときに若干右寄りに押されるように指定され、その方向に向かってスタンプの跡が付きます。
- **エッジの検出**フィルタでは、画像のエッジのみが表示され、残りのカラーは表示されません。**エッジの検出**ダイアログボックスでは、**ソベル**と**プレウィット**というエッジを判別するための2種類の数学的手法を選択できます。ソベル手法では、計算の際に周囲のより多くのピクセルが考慮されるため、精度が高くなります。
- **輪郭のトレース**フィルタでは、カラーチャンネルごとに主な明度領域の遷移を細いアウトラインで描き、画像の白黒アウトラインを生成します。作成されたアウトラインを反転するオプションも選択できます。
- **ノイズを追加**フィルタでは、ランダムのピクセルを画像に適用して、高速度フィルムを使用する画像ショットをシミュレートします。このフィルタでは、よりスムーズで彩度の高いパターンを画像の明るい領域に加えながら、均等なパターンをシャドウトーンおよび中間調に適用します。
- **明るさの中間値**フィルタでは、画像の指定された領域での動きを軽減または解消します。この効果では、同程度の明るさを持つピクセルを検索し、検索されたピクセルの明るさの中間値で中心ピクセルを置き換えます。隣接ピクセルと著しく異なるピクセルは影響を受けません。

画像効果：調整

調整機能により、画像全体でピクセルを解析し、それらのピクセルを別の値にマッピングします。他のアプリケーションの調整または効果機能を使い慣れていれば、QuarkXPressの調整用コントロールも違和感なく使用できます。

- イメージが明るすぎるか暗すぎる場合には、**レベル**効果を使用して、ハイライトを明るくし、シャドウを抑制し、中間調を個別に調整できます。
- 画像を明るくしたり暗くしたりするには、**トーンカーブ**効果を使用して、きめ細かにトーンを調整できます。調整する設定をシャドウ、ハイライト、および中間調に限定せずに、0%～100%（CMYKおよびグレイスケールの場合）または0～255（RGBの場合）の範

囲で任意のポイントを調整できます。このツールを使用してきめ細かな調整を行うには、**レベル**効果を使用する場合よりも多くの経験と知識が必要とされます。

- 画像のトーン範囲に単純な変更を加えるには、**明るさ／コントラスト**効果を使用して、個別のチャンネルごとではなく、すべてのピクセルのトーンレベルを調整できます。
- **カラーバランス**効果を使用して、不要なカラーキャストを消去したり、過飽和または飽和不足のカラーを補正したりします。この効果により、一般化されたカラー補正において、画像のカラーの全体的な配合状態が変化します。
- **色相／彩度**効果は、色あせたり色調がぼやけたりした画像の全体的なカラー強度と光を調整するために使用しますが、通常は特殊効果として使用します。画像の現在の色相（カラーキャスト）、彩度（強度）、および明るさ（白の光の程度）は、デフォルトによりゼロとして表現されます。
- 特定のカラーを補正する場合に従来のプリンタの手法を模倣するには、**カラーの選択**効果を使用できます。この効果により、プロセスカラーの量が画像の原色ごとに増量または減量されます。たとえば、りんごの色の紫が強すぎる場合は、赤に影響する領域からシアンを取り出すことができます。
- 表示画面の画像（ウェブレイアウト）の場合は、**ガンマ補正**効果を使用して白点を調整できます。白点を調整することにより、表示画面の画像の明度を制御します。**ガンマ補正**ダイアログボックスを使用するには、**ガンマ**フィールドに新しい値を入力するか、またはスライダをドラッグすることによって、中間調を調整します。値を高くすると、全体的に暗めの画像が得られます。

➡ ガンマ値を変更することによって画像表示をある程度調整できますが、WindowsとMac OSの違いによる問題が残ります。Windowsでは、Mac OSの場合（1.8）よりも高めのガンマ値（2.2）を使用して表示するため、同じ画像でもWindows上では暗くなります。

- **彩度を下げる**効果では、各ピクセルのカラーモードと明るさ値が保たれたまま、カラー画像が白黒画像に変換されます。たとえば、RGB画像の各ピクセルに同じレベルの赤、緑、および青の値を割り当て、画像がグレイスケールで表示されるようにします。
- **反転**効果では、画像の各チャンネルのグレイ値が反転されます。この効果は、1ビット、グレイスケール、およびRGB画像に向いています。CMYK画像には黒チャンネルが含まれているため、この効果はCMYK画像には向いていません。黒チャンネルを反転すると、通常、ほぼ黒、またはほぼ白の画像になります。
- **限界**効果では、グレイを使用することなく、カラー画像が白黒画像に変換されます。**限界**フィールドに値を入力するか、またはスライダをドラッグします。限界値より明るいすべてのピクセルは白に変換され、限界値より暗いピクセルは黒に変換されます。
- **ポスタリゼーション**効果では、画像の各チャンネルのトーンレベルが変更され、効果が生み出されます。**ポスタリゼーション**ダイアログボックスを使用するには、**レベル**フィールドに新しい値を入力するか、またはスライダをドラッグします。たとえば、RGBイメージで5つのトーンレベルを選択すると15種類のカラーが表示されます（3原色ごとに5レベル）。
- **ネガ**効果は、CMYK画像の明度と色相を反転します。CMYK画像には黒チャンネルが含まれているため、**反転**効果よりも、ネガ効果の方がCMYK画像に向いています。黒チャンネルを反転すると、通常、ほぼ黒、またはほぼ白の画像になります。別のカラーモードで画像を書き出す場合（**ファイル > 画像の保存**）、**ネガ**効果は適用されません。

画像効果プリセットの保存と読み込み

同じ調整とフィルタを複数の画像に素早く確実に適用するために、設定をプリセットとして書き出せます。プリセットは、.vpfという拡張子を付けて独立したファイルとして保存されます。

プリセットを保存するには、画像に効果を適用し、選択した画像ですべての設定を確認し、**画像効果**パレットにある**効果の保存**をクリックします。

プリセットを適用するには、画像を選択し、**画像効果**パレットにある**効果の読み込み**をクリックします。

- プリセットは編集できません。プリセットファイル中の設定を変更する必要がある場合、既存のプリセットファイルを削除してから新しいプリセットファイルを作成します。

- デフォルトで、アプリケーションフォルダ内の"Picture Effects Presets"フォルダにプリセットは保存されます。**画像効果**パレットで画像の操作中、画像データはキャッシュに保存されます。プリセットの保存場所をカスタマイズするには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**画像効果**ペインを使用します。

画像効果の使用状況の確認

画像効果機能の使用箇所を簡単に見つけられるようにするには、**使用状況**ダイアログボックス（**補助**メニュー）の**Vista**ペインを使用します。**画像**ペインと同様、**Vista**ペインには、ファイル名、ロケーション、ページ番号（ペーストボードを示すダガー記号やPB）、ファイルの種類、およびレイアウト中の各画像に含まれる効果の個数が表示されます。

「*画像ファイルの保存*」も参照してください。

画像ファイルの保存

選択したフォーマットで画像ファイルを書き出せます。**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）、および**画像効果**パレット（**ウィンドウ**メニュー）の**画像**タブで行えるすべての作業を含む、QuarkXPressで行ったあらゆる変更は、ソース画像ファイル、または新規画像ファイルに保存できます。ソース画像ファイルへの変更の適用は、**レンダリング**と呼ばれ、通常、出力時の処理時間を短縮したりサービスプロバイダーに送信するファイルを最適化したりするために使用します。

画像書き出しオプションダイアログボックスで、どの画像効果を適用するか、および選択した画像をどのようにレンダリングするかを制御できます。

選択した1つの画像を書き出すには、**ファイル > 画像の保存 > 選択された画像**を選択します。アクティブなレイアウトにあるすべての画像を書き出すには、**ファイル > 画像の保存 > レイアウトの全ての画像**を選択します（このオプションは、互換性のあるフォーマットおよびカラーモードにのみ適用されます）。レイアウトにある複数の選択した画像を書き出すには、**補助 > 使用状況**を選択し、**Vista**をクリックして書き出す画像を選択し、**レンダリング**をクリックします。

画像を書き出すときには、各画像、ファイルの種類、およびカラーモードで保存する変更を正確に選択できます。さらに、元の画像ファイルの上書きか、新規ファイルの作成を選択できます。元のファイルを置き換えるには、**オリジナル画像を上書き**をオンにします。

新規ファイルを保存して元のファイルへのリンクを新規ファイルへのリンクに置き換えるには、**レイアウトを新規画像にリンクさせる**をオンにします。画像に変換をレンダリ

ングする場合（比率、傾斜、切り抜き、および回転など）、再度取り込んだ後も画像の見た目が以前と同様になるように、必要に応じて画像ボックスの属性が調整されます。

カラー、不透明度、およびドロップシャドウ

QuarkXPressでは、カスタムカラーの作成、いくつかの標準化カラーマッチングシステムからの色の選択、およびカラーの編集を行えます。テキストと画像にカラーとシェードの両方を適用できます。テキストの不透明度もテキストのカラーと同じ方法で制御できます。アイテムとテキストの両方にドロップシャドウを適用できます。

カラーの理解

スポットカラーとプロセスカラーの理解

QuarkXPressのレイアウトをフルカラーで出力できる印刷機もありますが、ほとんどの印刷業者の環境では色分解版という形で最終出力を行い、カラーインキを使用して印刷します。

QuarkXPressの色分解版

プロジェクトでは、スポットカラーとプロセスカラーという2種類のカラーを指定できます。スポットカラーを含むページを印刷する場合、すべての文字、画像、指定スポットカラーのアイテムが同じスポットカラー色分解版に含まれます。レイアウトにプロセスカラーを適用したアイテムが含まれる場合、カラーが適当な数のプロセスインキコンポーネントに分解され、レイアウトの各ページのインキコンポーネントごとのプロセス色分解版が印刷されます。たとえば、ページに単一スポットカラーが適用されたアイテムだけでなく、4色プロセスカラーが適用されたアイテムも含まれている場合、アプリケーションは、シアン、マゼンタ、イエロー、ブラックのプロセス色分解版と、スポットカラーが適用されたページ要素を含むもう1つの版で構成される5つの色分解版を各ページに対して印刷します。

印刷版

カラーを再現して印刷するために、印刷業者はスポットカラーとプロセスインキの色分解から印刷版を作成します。**4色印刷ジョブ**には、4つの印刷版が必要で、それぞれの版は異なるインキカラーを印刷し、最終的にフルカラーのページを作成します。

マッチングシステムカラーの指定

カラーマッチングシステムからカラーを選択すれば、印刷業者とレイアウトのカラーについて打ち合わせるときに役立ちます。**編集 > カラー > 新規**の**カラーの編集**ダイアログボックスで、PANTONE HexachromeやPANTONE MATCHING SYSTEM、TRUMATCH

color system、FOCOLTONE color system、DIC、TOYOなどのカラーモデルからカラーを選択できます。カラーマッチングシステムから選択するカラーは、主に印刷出力用にデザインされたレイアウトで使用されます。

TRUMATCHおよびFOCOLTONE

TRUMATCHカラーシステムおよびFOCOLTONEカラーシステムは、あらかじめ定義されたカラーを使用するため、最終的な印刷カラーは、用紙の色やインキの純度などの要因で若干異なる可能性があるものの、対応するカラースウォッチブックで印刷されたものに非常に近くなります。

PANTONE

PANTONE MATCHING SYSTEMは、色分解版を印刷するときに各カラーを専用の版に印刷します。PANTONEカラーのインキは標準化、カタログ化され、調合済みであるため、最終的な印刷で確実に正確なカラーを再現できます。

DICおよびTOYO

日本で主に使用されているスポットカラーマッチングシステムは、DICとTOYOです。

カラーの使用

一部のカラーは、自動的に**カラー**パレットに組み込まれます。他のカラーを使用するには、**カラー**ダイアログボックスを使用してカラーを作成するか、既存のカラーを編集する必要があります。このダイアログボックスでは、カラーホイールや数値フィールド、カラーマッチングシステムを使用してカラーを作成できます。

カラーパレット

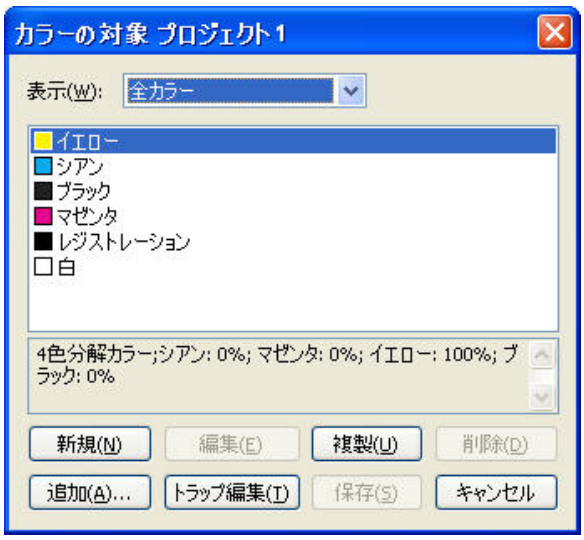
アーティクルを作成すると、**表示 > カラーパレット表示**にある**カラー**パレットには、そのアプリケーションの**編集 > カラー**の**カラー**ダイアログボックスにあるすべてのカラーが表示されます。



カラーパレットにより、カラーを作成、編集、削除できます。

カラーダイアログボックス

カラーダイアログボックス（**編集 > カラー**）を使用して、カラーを作成、編集、複製、削除、および追加できます。また、**カラー**ダイアログボックスを使用して、カラーのトラップルールを編集することもできます。



カラーダイアログボックスにより、カラー定義を作成、編集、削除できます。

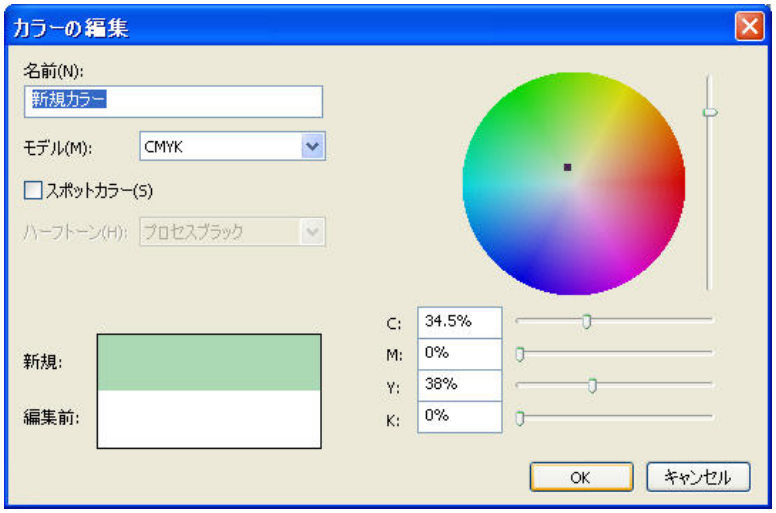
カラーの作成

カラーの作成時、いくつかのカラーモデル、または多数あるカラーマッチングシステムから選択できます。頻繁に使用するカラーがある場合、ファイルが開いていないときに、アプリケーションのデフォルトカラーリストのカラーを作成できます。最大で1,000までのデフォルトカラー、またはアーティクル固有のカラーを作成できます。カラーを作成するには、**編集 > カラー**を選択して**カラー**ダイアログボックスを表示し、 **新規**をクリックして**カラーの編集**ダイアログボックスを表示します。その後、**名前**フィールドに名前を入力して新しいカラーのカラーモデルを指定します。

- **RGB**：この加法混色法カラーシステムは、スライドレコーダーやカラービデオモニターで最もよく使用され、ウェブページにもよく使用されます。赤、緑、および青の光を混ぜ合わせ、ビデオ画面に色を表示します。
- **HSB**：このカラーモデルは色を混ぜ合わせる方法と似ているため、よく使用されます。色相はカラーピグメントを、彩度はカラーピグメントの量を、明度はカラーの黒の量を表します。
- **LAB**：このカラースペースは、モニターやプリンタの製造業者による解釈の違いに依存しないように設計されています。LABカラースペースとも呼ばれるLABカラーモデルは、カラーを表現するための標準3次元モデルです。輝度座標（**L**）、および2つのクロミナンス座標（緑色-赤色の**A**）、および（青色-黄色の**B**）でカラーを指定します。
- **Multi-Ink**：このカラーモデルは、既存のプロセスやスポットインキの色調のパーセントを基にしています。
- **CMYK**：CMYKは、印刷機上でシアン、マゼンタ、黄色、および黒色インキを組み合わせてカラーを再生成するために、プロフェッショナルプリンタで使用される減法混色法カラーモデルです。
- **ウェブセーフカラーまたはウェブ名前付きカラー**：ウェブセーフカラーは、ウェブレイアウトで色を統一するのに使用します。
- カラーマッチングシステムからカラーを選択して、カラーリストに追加するには、**モデル**ドロップダウンメニューから標準カラーマッチングシステムの1つを選択します。

カラーの編集

既存のカラーを編集するには、**編集 > カラー**を選択して**カラー**リストで編集するカラーを選択し、**編集**をクリックして**カラーの編集**ダイアログボックスを表示します。**カラー**リストで編集するカラーをダブルクリックしても、**カラーの編集**ダイアログボックスを表示できます。



カラーの編集ダイアログボックス

カラーの複製

既存カラーを複製するには、**編集 > カラー**を選択して**カラー**リストから複製するカラーを選択し、**複製**をクリックして複製する**カラーの編集**ダイアログボックスを表示します。

色の削除

デフォルトカラーの一部は削除できませんが、作成した新しいカラーや複製カラーは削除できます。カラーリストからカラーを削除するには、**編集 > カラー**を選択し、**カラー**リストから削除するカラーを選択して、**削除**をクリックします。

別アーティクルやプロジェクトからのカラーの取り込み

別アーティクルやプロジェクトのカラーを追加するには、**カラー**ダイアログボックス（**編集 > カラー**）または**追加**コマンド（**ファイル > 追加**）を使用します。

カラーの一括変換

あるカラーが適用されたすべてのアイテムを別のカラーに一括変換するには、カラーを目的のカラーに編集するか、**編集 > カラー**を選択して**カラー**ダイアログボックスを表示し、削除するカラーの名前を選択して**削除**をクリックします。

あるカラーが適用されたすべてのアイテムとテキストを別のカラーに一括変換する場合は、実行前に必ず作業を保存してください。こうすることで、不適切なカラーに変換されてしまった場合に、**ファイル > 復帰**を選択するだけで不適切な変更を取り消すことができ、他の作業が影響を受けることもありません。

カラー、シェード、ブレンドの適用

カラーおよびシェードをボックス、フレーム、および画像に適用するには、**アイテム > 設定**にある**設定** ダイアログボックスの**ボックス**タブおよび**フレーム**タブを使用するか、**表示 > カラーパレット表示**にある**カラー**パレットを使用できます。

また、**表示 > カラーパレット表示**の**カラー**パレットを使用して、ブレンドおよびバックグラウンドカラーも指定できます。

アイテム > 設定の**ボックス**タブにある**カラー**ドロップダウンメニューから、バックグラウンドカラーの**なし**を選択するか、**カラー**パレットの**なし**を選択すれば、ボックスを透明にできます。ボックスが透明になっているときは、その後ろにあるアイテムが見えます。ボックスの後ろにあるものを表示する必要がある場合だけ、**なし**を使用するようにしてください。ボックスの後ろに表示するものがない場合は、バックグラウンドカラーの**白**を使用します。

白黒ビットマップやグレイスケールフォーマットの画像を含む画像ボックスがアクティブになっている状態で、**スタイル > カラー**にある**カラー**コマンドを選択すれば、これらの画像の暗い領域にカラーを適用できます。

カラーパレットを使用したカラーの適用

カラーパレットを使用すれば、バックグラウンドカラー、シェード、フレームカラー、および2つのカラーのブレンドを、ボックスのバックグラウンドとして指定できます。

カラーパレットを使用したブレンドの作成

ブレンドとは、あるカラーから別のカラーに変化していく状態です。**カラー**パレットを使用すれば、2つのブレンドカラー、そのシェード、ブレンドするパターン、ボックスに対してブレンドする角度を指定できます。ブレンドには、プロジェクトで使用できる2つのカラーを含めることができます。

カラーおよびシェードをテキストに適用

下記の4つの方法で、カラーおよびシェードをテキストに適用できます。

- カラーおよびシェードは、**スタイル > カラー**および**スタイル > シェード**コマンドを使用して適用できます。
- **カラー**パレット（**表示 > カラーパレット表示**）を使用します。
- **スタイル > 文字スタイルシート**にある**文字スタイルシート**コマンドを使用すれば、作成した文字スタイルシートを使用している選択済みテキストに、カラーおよびコマンドを適用できます。
- **スタイル > 文字**にある**文字属性**ダイアログボックスを使用できます。

ラインへのカラーとシェードの適用

ラインにカラーとシェードを適用するには、下記の3つの方法があります。

- **ライン**タブ（**アイテム > 設定**）を使用します。
- **カラー**パレット（**表示 > カラーパレット表示**）を使用します。
- カラー、シェード、およびラインギャップ設定を適用するには、**スタイル > カラー**および**スタイル > シェード**コマンドを使用します。

不透明度の使用

不透明度はカラーレベルで適用されるため、ブレンドの第1および第2カラーを含め、カラーを適用可能な対象すべてに対して不透明度を指定できます。これは、同じアイテムの異なる属性で不透明度を有効にできることを意味し、たとえば、テキストボックスフレーム、バックグラウンド、画像、およびテキストのそれぞれの文字に、異なる不透明度を適用することができます。不透明度を指定す際に考慮すべき1つの点は、アイテムどうしの構成関係です。

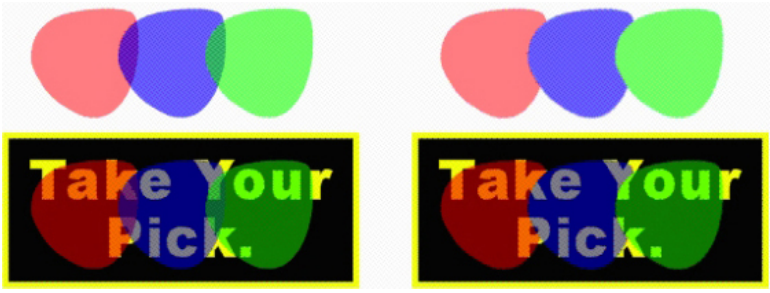
不透明度の指定

不透明度の指定は、カラーのシェードの指定と同様に、簡単に行えます。実際、**カラー**パレット、**単位**パレット、**スタイル**メニュー、**スタイル > 文字**の**アイテム**メニューの**設定**ダイアログボックス、**文字属性**ダイアログボックスなどでカラーを指定するときは、不透明度の値を0%（透明）から100%（不透明）の範囲で、0.1%刻みで入力できます。画像の不透明度を指定するには、**アイテム > 設定**の**画像**タブにある**不透明度**フィールドに値を入力します。

グループの不透明度の指定

不透明度が異なるアイテムをスタックすると、カラーが混ざり合い、意図しないオーバープリントが起きることがあります。たとえば、不透明度100%のシアンのボックスの前面に不透明度30%のイエローのボックスを配置すると、前面のボックスはわずかに緑がかってしまいます。

アイテムをグループ化し、個々のアイテムの不透明度ではなく、グループの不透明度を指定すれば、色の重なりを制御できます。この制御を行うには、**アイテム**メニューの**設定**ダイアログボックスにある**グループ**タブの**グループ不透明度**フィールドを使用します。目的の効果によっては、個々のアイテムの**不透明度**フィールドを100%に戻す必要がある場合もあります（戻さない場合、グループの不透明度に各アイテムの不透明度が加算されます）。



ここに示すグループ化された3つのアイテムで、アイテムの不透明度とグループの不透明度を比較してみます。左の例では、各アイテムが50%の透明度で、前面のアイテムは後面にあるアイテムと混ざり合っています。右の例では、各アイテムの不透明度は100%ですが、グループの不透明度は50%に設定されています。そのため、グループ全体はバックグラウンドと混ざり合っています。ただし、グループのアイテムには、グループの不透明度だけでなく、アイテムごとの不透明度も設定できます。

透明度のあるブレンドの作成

白色ではなく、**なし**で色をブレンドできます。**カラー**パレット、または**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の**ボックス**タブで、ブレンドの1番目または2番目の色に**なし**を選択します。

カラーマネージメント

QuarkXPressは、ユーザー入力がほとんど不要なICCベースのカラーマネージメントツールを通じて、狙いどおりのカラーを生成するという課題に対応します。カラーに精通しているユーザーなら、QuarkXPRessでカラーマネージメントのさまざまな側面を自在に制御できます。カラーマネージメントの実装を合理化するだけでなく、多様な機器での出力をシミュレートできるプレビューを使用して、真のソフトプルーフを実行できます。

ソースセットアップおよび出力セットアップ

QuarkXPressでのカラーマネージメントの実装により、カラー担当者は、ソースセットアップおよび出力セットアップと呼ばれる、カラーマネージメント設定の「パッケージ」を作成し、細かく調整できるようになりました。**ソースセットアップ**では、RGBやCMYK、LAB、およびグレイスケールのカラースペースでのソリッドカラーや画像のプロファイルとレンダリング方法を個別に指定します。また、名前付きカラーのソースカラースペースや、インキの基底カラースペースも指定します。**出力セットアップ**では、出力プロファイルとカラーモデルを指定し、スクリーンでさまざまな出力をシミュレーションするためのプルーフオプションを設定します。

カラーマネージメントの紹介

作業方法によって、さまざまなオプションが用意されています。実証されたデフォルト設定を使用したり、カラーエキスパートからソースセットアップと出力セットアップを実装したり、レガシーカラーマネージメント環境内で作業したりできます。

デフォルトのカラーマネージメント環境での作業

デフォルト設定は、ほとんどの状況で正確なプレビューと美しい出力が得られるように設計されています。何も設定する必要はありませんが、デフォルト設定を確認する場合は、モニタープロファイル、ソースセットアップ、および**QuarkXPress／編集**メニューの**環境設定**ダイアログボックスにあるソフトプルーフの選択内容をチェックしてください。

カラーエンジンの指定

カラーエンジンドロップダウンメニューにより、カラーマネージメント用にカラーを変換するときに使用するカラーエンジンを選択できます。使用できるオプションには、**LogoSync CMM**、**Kodak CMM**、および**システム設定**があります。

モニタープロファイルの指定

ディスプレイペインの**モニター**領域には、使用しているモニタープロファイルが表示されます。デフォルト設定の**自動**は、Mac OSまたはWindowsで認識されている現在のモニターを参照します。**プロファイル**ドロップダウンメニューからは、別のプロファイルを選択できます。たとえば、モニター用のカスタムプロファイルがある場合や、ノートPCとデスクトップコンピュータで切り替えながら同じ表示環境をシミュレーションする場合など、デフォルトのモニタープロファイルを変更できます。

ソースセットアップの指定

カラーマネジャーペインの**ソースオプション**領域には、デフォルトのソースセットアップである**QuarkXPress 7.0デフォルト**が表示され、最新で実証済みのカラーマネージメント環境を提供します。QuarkXPress 7.0以前のバージョンのカラーマネージメント環境を使用する場合には、**ソースセットアップ**ドロップダウンメニューから**QuarkXPress Emulate Legacy**を選択します。

デフォルトのプルーフ出力セットアップの指定

印刷レイアウトでカラーを表示するためのデフォルトの出力セットアップを指定するには、**出力のプルーフ**ドロップダウンリストからオプションを選択します。

レンダリング方法の指定

レンダリング方法ドロップダウンメニューには、1つのカラースペースから別のからスペースにカラーを変換するときに使用する方法が表示されます。デフォルト設定である**絶対的な色域を維持**では、範囲内のカラーは正確にレンダリングされ、範囲外のカラーは最も近い色相にマップされます。たとえば、写真ではなく線画とPantoneカラーに重点が置かれている場合など、その作業の種類によって、**レンダリング方法**ドロップダウンメニューから別のオプションを選択できます。

マルチカラースペースEPSおよびPDF画像のカラー管理

一部のEPSおよびPDFファイルに、異なるカラースペースを使用する要素を含めることができます。たとえば、PDFまたはEPSファイルに、RGBカラースペースを使用する画像と、CMYKカラースペースを使用するカラーが含まれていることがあります。指定した出力セットアップを使用して、QuarkXPressでこれらの多様な要素を適切に管理するには、**レイアウトの取り込まれたEPS／PDFをカラー管理する**をオンにします。

カラーエキスパートからのソースセットアップと出力セットアップの使用

カラーエキスパートが、ユーザーのワークフローに固有の、または個々のジョブまたはクライアントに固有のカスタムソースセットアップやカスタム出力セットアップを作成する場合は、環境設定、表示オプション、出力設定、およびJob Jacketからそれらの設定を簡単に使用できます。たとえば、出力サービスや印刷所は、自社の装置にとって適切な出力になるようにするため、ユーザーに設定方法を指導する場合があります。

ソースセットアップの追加

作業対象のプロジェクト用にソースセットアップを作成すると、ソースセットアップを他のプロジェクトに追加できます。ソースセットアップにナビゲートして選択するには、**ソースセットアップ**ダイアログボックスにある**追加**ボタン（**編集 > カラーのセットアップ > ソース**）を使用します。

出力セットアップの取り込み

出力セットアップがユーザー向けに作成されている場合、**出力セットアップ**ダイアログボックス（**編集 > カラーのセットアップ > 出力**）で出力セットアップを取り込めます。出力セットアップファイルをナビゲートして選択するには、**取り込み**ボタンを使用します。

ソースセットアップおよび出力セットアップの選択

カスタムのソースセットアップおよび出力セットアップを使用するには、下記のようにさまざまなカラーマネージメントメニューからその設定を選択します。

- カラーソース：カスタムソースセットアップを使用するには、**QuarkXPress/編集**メニューの**環境設定**ダイアログボックスにある**カラーマネージメント**ペインの**ソースセットアップ**ドロップダウンメニューからそのレイアウトの設定を選択します。
- カラーディスプレイ：プルーフ用のカスタム出力セットアップを使用するには、**表示**メニューの**出力のプルーフ**サブメニューから設定を選択します。

- カラー出力：印刷用および他の種類の出力用のカスタム出力セットアップを使用するには、**ファイル > 印刷**の**印刷**ダイアログボックスの**カラー**ペインにある**設定**ドロップダウンメニューから設定を選択します。

ジョブジャケットでのソースおよび出力セットアップの使用

ジョブジャケットファイルからプロジェクトを作成する場合には、適切なソースセットアップと出力セットアップが自動的に取り込まれ、選択されます。この場合でも、追加セットアップをインポート、追加、および作成し、それらの追加セットアップを選択して表示および出力することができます。

レガシーカラーマネージメント環境での作業

QuarkXPress 3.3、4.x、5.x、または6.xのプロジェクトを開くと、そのカラーは従来どおりに表示および出力されます。

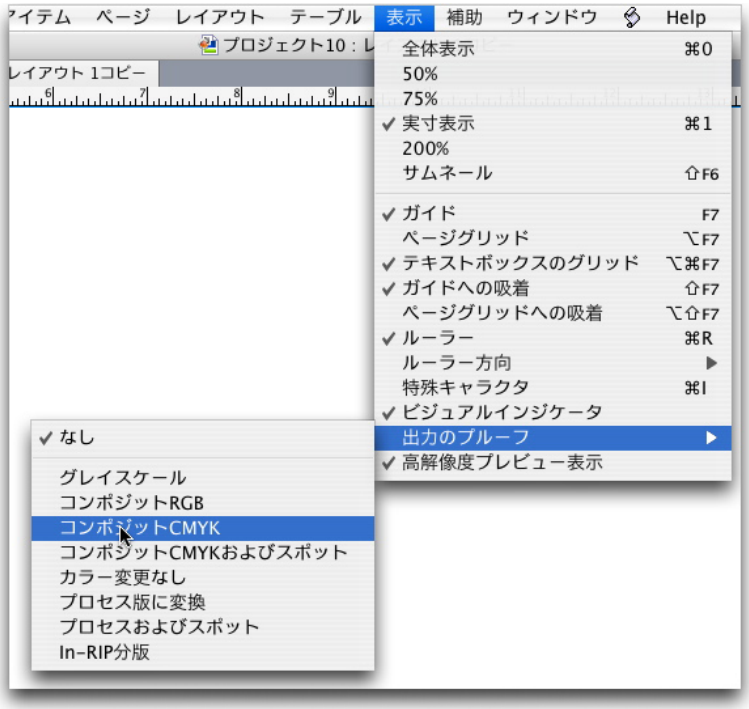
また、QuarkXPressのバージョン3.3、4.x、5.x、または6.xのレガシーカラーマネージメント環境での作業は継続できます。レガシーカラーマネージメント環境での作業を選択した場合、QuarkXPressでのソフトプルーフ機能を利用できます。

QuarkXPress/編集メニュー**> 環境設定**の**カラーマネジャー**環境設定で、**ソースセットアップ**を**QuarkXPress 7.0デフォルト**（またはカスタムオプション）に変更すれば、簡単にQuarkXPress 7 メソッドにアップグレードできます。**ソースセットアップ**はレイアウト固有なので、複数レイアウトのプロジェクトを開く場合は、各レイアウトのソースセットアップを変更できます。次に、**編集 > カラーのセットアップ > 出力**で使用する出力セットアップを確認し、以前のバージョンのプロファイルではなく、**QuarkXPress 7.0デフォルト**プロファイルを指定します。

画面上でのカラーのプルーフ（ソフトプルーフ）

QuarkXPressには、出力範囲のソフトプルーフには十分な、正確なディスプレイシミュレーションが用意されています。柔軟なシミュレーションオプションでは、ソース設定、出力設定、および画像に適用された異なるプロファイルなど、他のカスタム設定を使用して、同じレイアウトが異なるメディアに出力されたり、異なる印刷方式であったりした場合にどのように表示されるかを示します。

ソフトプルーフを実行するには、**表示**メニューの**出力のプルーフ**サブメニューからオプションを選択します。メニューでは、レイアウトで利用可能な出力設定がすべて一覧になるので、カラーエキスパートからカスタム出力設定をインポートした場合、ここで一緒に表示されます。オプションを選択すると、**ウィンドウ**メニューの**カラー**パレットと、QuarkXPress全体に渡って表示されるカラースウォッチとともに、レイアウト全体がそのカラースペースで表示されます。



表示メニューの**出力のプルーフ**サブメニューには、各カラーがどのように出力されるのかを確認できるディスプレイシミュレーションオプションが用意されています。たとえば、スポットカラーをプロセスカラーに変換したり、RGBレイアウト全体をグレイスケールで出力したりする予定がある場合に、選択内容がどのように見えるのかをプレビューできます。

エキスパート向けカラーマネージメント

QuarkXPressは特別な設定をしなくても、ワークフロー全般に渡って高品位なカラーを実現するようにに設計されています。カラー処理に詳しい上級ユーザーであれば、いつでも特定のジョブや印刷機、出力工程に応じてカラーマネージメント設定をカスタマイズしたり、微調整したりできます。カラー理論や、プロファイルとレンダリング方法などのカラーマネージメント用語に精通しているユーザーなら、特定のワークフローを反映するカスタムソースセットアップや出力セットアップを作成できます。設定は移行できるため、他のユーザーと設定を共有して、画面や印刷機によって色の違いが生じるのを防ぐことができます。

ソースセットアップの作成

ソースセットアップは、出力前のレイアウトのカラー（つまり、カラーの派生元）を示します。ソースセットアップには、RGB、CMYK、LAB、およびグレイスケールでのカラーと画像の両方のプロファイルとレンダリング方法が含まれます。また、名前付きカラー（Pantone Process Coatedカラー）やインキ（シアンやマゼンタ、黄色、黒色と複数インキ）などの基底のカラースペースに関する情報も含まれます。クライアントの標準ワークフローや特定のプロジェクトに応じてソースセットアップを作成できます。

ソースセットアップの作成を始めるには、デジタルカメラやスキャナのタイプなど、クライアントのワークフローに関わるハードウェアとソフトウェアの詳細を把握し、関連プロファイルが利用可能であることを確認する必要があります。 サンプルプロジェクトを見て、ロゴやチャート、グラフ、写真、およびDuotoneのカラーやインキ、使用される機器を確認し、出力先がSWOPか、またはウェブ表示なのかを把握しておくことも大切です。

ソースセットアップを作成するには、**編集 > カラーのセットアップ > ソース**を選択します。

出力セットアップの作成

出力セットアップでは、出力デバイスの各種機能と多様な出力シナリオでのカラーの処理方法を指定します。出力セットアップは、言わば「カラーの出力先」です。出力セットアップは、コンポジットや分版出力、出力モード、出力プロファイルを指定します。表示シミュレーション用（**表示 > 出力のプルーフ**）に1つ、そして印刷やPDF、その他フォーマットでの実際の出力用に1つ、それぞれ出力セットアップを作成します。

ソースセットアップの場合と同様に、出力セットアップを作成するには、あらかじめ一般的ジョブや出力方法、機材の詳細を知っておく必要があります。たとえば、コンポジット印刷機の名前やプロファイルを調べておくと役立ちます。QuarkXPressには、カラー変更なし、コンポジットCMYK、コンポジットCMYKおよびスポット、コンポジットヘキサクロム、コンポジットRGB、プロセス版に変換、グレイスケール、In-RIP分版、プロセスとスポットなど、多様なワークフローに対応するデフォルトの出力セットアップが用意されています。

出力セットアップを作成するには、**編集 > カラーのセットアップ > 出力**を選択します。

ソースおよび出力のセットアップの共有

ソース設定および出力設定は移動可能であるため、カラー担当者は簡単にその設定をユーザーやワークグループに配信できます。ソースセットアップは他のプロジェクトから追加でき、出力セットアップは個別ファイルとしてエクスポートして出力スタイルに保存できます。ソースと出力、どちらの種類のセットアップも、ジョブジャケットに追加して共有できます。ワークグループまたはクライアントにセットアップを配信する前に、標準的なジョブでセットアップを必ずテストしてください。

- セットアップを共有、追加、エクスポートまたはインポートするには、**編集 > カラーのセットアップ**を選択し、対応する設定を変更します。
- セットアップをジョブジャケットに組み込んで、ジョブジャケット構造またはジョブチケットが使用するソースセットアップおよび出力セットアップを指定するには、**補助**メニューの**ジョブジャケットマネージャー**ダイアログボックスにある**詳細設定**ボタンをクリックし、左側にあるリストにソースセットアップまたは出力セットアップを含むプロジェクトを選択して、そのソースセットアップまたは出力セットアップを組み込み先のジョブジャケット構造またはジョブチケットにドラッグします。また、特定の出力セットアップを含む出力スタイルも選択できます。
- 印刷用および他の種類の出力用のカスタム出力セットアップを使用するには、**編集 > 出力スタイル > 新規／編集**の**出力スタイル**ダイアログボックスにある**カラー**ペインの**設定**ドロップダウンメニューからその出力設定を選択します。

個々の画像のカラーマネージメントの微調整

画像ごとにプロファイルやレンダリング方法を指定する必要がある場合、QuakrXPressの以前のバージョンと同じ方法で指定できます。これは、QuarkXPressのデフォルト設定や選択したソースセットアップより優先されます。たとえば、EPSロゴのレンダリング方法を彩度に変更し、レイアウトの残りの画像（主に写真）は視覚的のままにしておくことができます。

個々の画像のカラーマネージメントコントロールにアクセスするには、最初に**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**カラーマネジャー**にある**画像プロファイルへのアクセスを可能にする**をオンにして、機能を利用可能にします。画像のプロファイルの適用と変更を行うには、下記の操作を行ってください。

- 画像の取り込み：**画像の取り込み**ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）には、選択した画像の**プロファイル**と**レンダリング方法**を指定できる、**カラーマネージメント**ペインがあります。
- プロファイルの変更：**プロファイル情報**パレット（**ウィンドウ**メニュー）には、選択した画像のタイプとカラースペースに関する情報が表示されます。このパレットを使用して、画像の**プロファイル、レンダリング方法**、および**［デバイスのタイプ］の場合も管理する**設定を簡単に変更できます。

プロファイルの管理

カラーマネージメントは、基本的にプロファイルで行われます。新しいワークフローを導入したり、新しいデバイスを追加したり、出力のトラブルシューティングを行ったりする場合、新しいプロファイルをインストールし、使用可能にするプロファイルを制御し、レイアウト全体での個々のプロファイルの使用方法を決定する必要があります。これらの作業は、プロファイルマネジャーおよびプロファイル使用状況機能を使用して実行できます。

プロファイルマネジャーとプロファイル使用状況機能は、詳細カラーマネージメント機能とされています。**補助**メニューの**プロファイルマネジャー**コマンドおよび**使用状況**ダイアログボックスの**プロファイル**ペインにアクセスするには、**QuarkXPress/編集**メニューから**環境設定**ダイアログボックスの**カラーマネジャー**ペインに進み、**画像プロファイルへのアクセスを可能にする**をオンにする必要があります。

プロファイルのインストール

製造業者から新規プロファイルを取得した場合に、プロファイルがシステムレベルに自動的にインストールされない場合は、プロファイルをQuarkXPressアプリケーションフォルダにある"Profiles"フォルダにドラッグできます。次回にQuarkXPressを起動すると、該当するカラーマネージメントドロップダウンメニューでプロファイルが利用できます。**プロファイルマネジャー**ダイアログボックス（**ユーティリティ**メニュー）を使用して、新規プロファイルフォルダも指定できます。

プロファイルの読み込み

特定のワークフローに対して必要以上のプロファイルがある場合には、QuarkXPressで使用可能なプロファイルを整備できます。プロファイルを整備するには、**補助**メニューの**プロファイルマネジャー**ダイアログボックスを使用します。

プロファイルの使用状況の確認

他のユーザーのレイアウトを作業している場合には、**使用状況**ダイアログボックス（**ユーティリティ**メニュー）の**プロファイル**ペインを調べれば、他のユーザーがどのようにカラーマネージメントを実装したかを簡単に確認できます。画像の使用状況およびフォントの使用状況と同様に、プロファイルの使用状況では、プロファイルが利用できるレイアウトでの位置、およびプロファイルがソース／出力セットアップで指定されているかどうか、または画像にプロファイルが適用されているかどうかを確認できます。画像に適用されているプロファイルの場合、プロファイルを別のプロファイルに置換できます。

ドロップシャドウの使用

ドロップシャドウは、カラーに似たアイテムの属性で、**アイテム**メニューの**設定**ダイアログボックスにある**ドロップシャドウ**タブを使用するか、**単位**パレットを使用して適用します。アイテムがどのようにフォーマットされているかに応じて、アイテムやフレーム、テキスト、画像などにドロップシャドウを作成できます。



QuarkXPressでは、自動ドロップシャドウを作成できます。

ドロップシャドウを使用するには、DropShadow XTensionsソフトウェアをロードしておく必要があります。

ドロップシャドウの適用

ドロップシャドウを適用するには、アイテムを選択して**単位**パレットの**ドロップシャドウ**タブにある**ドロップシャドウを適用**をオンにするか、**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）を使用します。アイテムにバックグラウンドカラーが適用されている場合、ボックス、ライン、テキストパス、テーブルなどのアイテムの形状にドロップシャドウを適用できます。ボックスバックグラウンドの不透明度が100%未満の場合、テキストにドロップシャドウを適用できます。クリッピングパス、またはアルファマスクが選択され、バックグラウンドが**なし** の場合、画像の輪郭にドロップシャドウを適用できます。グループに対し、グループに属す全アイテムの共通の形状を反映するドロップシャドウを適用できます。

ドロップシャドウのカスタマイズ

設定ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の**ドロップシャドウ**タブにあるコントロール、または**単位**パレットを使用して、アイテムからの距離、元のアイテムとのサイズ比、オフセット、光源の角度、カラー、シェード、不透明度、ぼかし、その他をカスタマイズできます。レイアウトにある別のドロップシャドウと角度を同期することで、レイアウト全体で重要な光源を維持し、ドロップシャドウがさらに自然に見えるようにすることもできます。

アイテムとのドロップシャドウの結合

ハンドルの不透明度およびテキストの回り込みを含めた、ドロップシャドウのアイテムとの相互作用を追加オプションで制御します。他のコントロールと同じように、このようなオプションも**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の**ドロップシャドウ**タブ、または**単位** パレットにあります。

- バックグラウンドとフレームで不透明度が違うように、アイテムによって異なる不透明度をドロップシャドウに適用するには、**Inherit Item's Opacity**を使用します。

- シャドウがボックスから姿を出さないようにするなど、シャドウがアイテムの半透明領域に表示されないようにするには、**アイテムがドロップシャドウに優先**を使用します。
- **回り込み**タブ（**アイテム > 設定**）で指定したテキスト回り込みの輪郭にドロップシャドウを含めるには、**ドロップシャドウに回り込み**を使用します。
- **Inherit Item's Opacity**および**アイテムがドロップシャドウに優先**を組み合わせて使用すると、上記設定の組み合わせを基にさまざまな結果が得られます。



左端では、**アイテムの不透過度を継承する**と**アイテムがドロップシャドウに優先**はオフになっています。左から2番目では**アイテムの不透過度を継承する**のみがオンになっています。右端では、両方のオプションがオンになっています。

ドキュメントの構築

レイヤー機能で、オブジェクトのグループの印刷を容易に非表示、表示、非印刷にすることができます。リスト機能で、目次とその他リストを作成できます。索引機能で、レイアウトの索引を自動的に生成できます。ブック機能で、プロジェクトをブックに結合し、スタイルシートとカラーを同期し、複数プロジェクト索引と見出しを作成できます。ライブラリ機能で、頻繁に使用する要素を使いやすい位置に配置できます。

自動ページ番号設定の使用

自動ページ番号を挿入するには、以下の手順に従います。

1. **表示**サブメニュー（**ページ > 表示**）で名前を選択して、マスターページを表示します。
2. ページ番号を表示する場所にテキストボックスを作成します。
3. Command+3／Ctrl+3を押します。現在のページ番号を表す文字<#>が入力されます。このマスターページに基づくレイアウトページでは、現在のページ番号がこの場所に表示されます。
4. 現在のページ番号を表す文字<#>を選択し、文字属性を指定します。

自動テキストボックスの作成

自動テキストボックスでは、ページからページへのテキストのフローを自動的に行えます。自動テキストボックスを作成するには、下記の手順に従います。

1. **表示**サブメニュー（**ページ > 表示**）で名前を選択して、マスターページを表示します。
2. 自動テキストボックスを表示する場所にテキストボックスを作成します。
3. **連結**ツールを選択します。
4. 自動テキストボックスアイコンをクリックします。
5. 手順2で作成したボックスをクリックします。

このマスターページに基づくすべてのページに自動テキストボックスが含まれます。このボックスに挿入されたテキストは、自動的にページからページにフローします。

レイヤーの使用

レイヤーパレットは、レイヤーの「コントロールセンター」です。このパレットで1回クリックすれば、レイヤーを隠したり、表示したり、ロックしたり、ロック解除したりできます。また、このパレットを使用して、新しく描画されたオブジェクトが配置されるアクティブレイヤーを指定したり、レイヤーの重なり順を変更したり、1つのレイヤーから別のレイヤーにオブジェクトを移動したりもできます。

作成した各レイヤーに対して、**レイヤー**パレットに一意のカラースウォッチが表示されます。レイヤー上にアイテムを作成すると、そのアイテムの境界ボックスとハンドルが、そのレイヤーのカラーを使用します。

レイヤーパレットを表示するには、**表示 > レイヤー**の順に選択します。





レイヤーは**レイヤー**パレットで使用できます。

各レイアウトには、**デフォルト**レイヤーがあります。**デフォルト**レイヤーにアイテムを追加したり、アイテムを削除したりできますが、**デフォルト**レイヤーを削除することはできません。QuarkXPress 5.0以前のバージョンで作成されたレイアウトを開くと、すべてのアイテムが**デフォルト**レイヤー上に表示されます。

レイアウトには、最大256のレイヤーを含むことができますが、この数には**デフォルト**レイヤーも含まれます。

レイヤーの理解

QuarkXPressのレイヤーは、レイアウトの各ページ上のクリアなオーバーレイに似ています。レイヤー上には、画像ボックス、テキストボックス、線、テーブル、インタラクティブなオブジェクト、その他のQuarkXPressアイテムをはじめ、あらゆるものを配置できます。

レイヤーは、さまざまな場面で役立ちます。

- 別々のレイヤー上にドキュメントの異なる翻訳を配置すれば、そのドキュメントのすべての言語バージョンを同じレイアウトに保存できます。レイアウトを印刷するときは、印刷する言語が配置されたレイヤーを除き、すべてのレイヤーを隠すことができます。
- クライアントにデザインを提示するときに、さまざまなデザインテーマを簡単に切り替えることができるように、別々のレイヤーにさまざまなバージョンのデザインを配置できます。
- レイヤーのロックを使用すれば、変更してはいけないページ要素を含んだレイヤーを、誤って変更してしまうことがなくなります。たとえば、あらかじめレターヘッドとバックグラウンド画像が印刷された在庫に印刷しようとする場合も、最終的な印刷結果を確認できるように、レイヤーにレターヘッドとバックグラウンド画像を配置しておき、印刷時にそのレイヤーをロックすれば、レターヘッドとバックグラウンド画像が印刷されることはありません。

  Adobe Photoshopなどの画像処理アプリケーションを使用したことがあれば、既にレイヤーの概念には慣れていることでしょう。ただし、QuarkXPressのレイアウトでは、レイヤーには、画像処理アプリケーションにはない別の意味合いもあります。

- 前面に表示されているレイヤーでも、手動でアクティブレイヤーに変更しない限り、そのレイヤーの空白部分を「通してクリック」し、下にあるレイヤーのアイテムを選択することはできません。
- 各レイヤーは、あるページまたはスプレッドに固有のものではなく、QuarkXPressレイアウトの各ページに存在します。このため、長いレイアウトの各ページでも、アピアランスを簡単に制御できます。
- 背面のレイヤーにあるテキストは、前面レイヤーにあるオブジェクトを回り込めます。

レイヤーの作成

レイヤーを作成するには、**レイヤー**パレットの**新規レイヤー**ボタンをクリックします。新規レイヤーは、アクティブレイヤーの前の位置で**レイヤー**パレットに追加されます。新規レイヤーはデフォルトでアクティブです。これは、作成する任意のアイテムがこのレイヤーに配置されることを意味します。

新規アイテムを特定レイヤー上に作成するには、**レイヤー**パレットでレイヤー名を先にクリックしてそのレイヤーをアクティブにします。 その後、標準アイテム作成ツールのいずれかを使用して、レイヤー上にアイテムを作成します。

レイヤーの選択

レイヤーパレットに**編集**アイコンが表示されていれば、そのレイヤーがアクティブレイヤーであることがわかります。アクティブレイヤーとは、新規作成した任意のアイテムを配置できるレイヤーです。下記の2つの方法でアクティブレイヤーを設定できます。

- **レイヤー**パレットでレイヤー名をクリックします。
- ページ上のアイテムを1つ選択します。そのアイテムのレイヤーが、自動的にアクティブレイヤーになります。

同時に複数のレイヤー上のアイテムを選択したとしても、アクティブになるレイヤーは1つだけです。ただし、たとえばレイヤーを統合する場合などは、同時に複数のレイヤーを選択できます。複数のレイヤーを選択するには、下記のいずれかを実行します。

- たとえば、ページ上のすべてのアイテムを選択するなどして、複数のレイヤーからアイテムを選択します。
- パレット内の連続したレイヤーを選択するには、選択する範囲の最初のレイヤーと最後のレイヤーをクリックするときにShiftキーを押します。
- パレット内の連続しないレイヤーを選択するには、選択するレイヤーをクリックするときにCommand/Ctrlキーを押します。

➡ 複数のレイヤーが選択されているときに、そのうち1つのレイヤーの選択を解除するには、Command/Ctrlキーを押しながら選択解除するレイヤーをクリックします。

レイヤーの表示および非表示

レイヤーパレットの**表示**コラムでは、指定したときに表示するレイヤーを制御します。**表示**コラムに**表示**アイコンが表示されているときは、レイヤーは表示された状態です。

- レイヤーを表示または非表示にするには、そのレイヤー名の左にある**表示**コラムをクリックします。また、レイヤーをダブルクリックすると、そのレイヤーの**属性**ダイアログボックスが表示されるので、ダイアログボックスで**表示**をオンまたはオフにして**OK**をクリックします。
- レイアウトのすべてのレイヤーを同時に表示または非表示にするには、1つのレイヤー名を選択し、**レイヤー**パレットコンテキストメニューから**すべてのレイヤーを表示**または**すべてのレイヤーを隠す**を選択します。
- アクティブレイヤー以外のすべてのレイヤーを隠すには、アクティブにするレイヤーの名前を選択してから、**レイヤー**パレットのコンテキストメニューで**他のレイヤーを隠す**を選択します。代わりに、表示するレイヤーの**表示**アイコンをクリックするときにControl／Ctrlキーを押せば、他のすべてのレイヤーが隠されます。
- アクティブレイヤー以外のすべてのレイヤーを表示するには、**レイヤー**パレットのコンテキストメニューで**他のレイヤーを表示**を選択します。

検索／置換機能を使用すると、表示されているレイヤーだけでなく、非表示のレイヤーも検索されます。非表示レイヤーで一致する項目が見つかった場合、非表示のテキストボックスまたはテキストパスが一時的に表示されます。

レイアウトまたはストーリーでスペルをチェックすると、レイアウトまたはストーリーにあるすべてのレイヤーが検索されます。非表示レイヤーでスペルミスが見つかった場合、非表示のテキストボックスまたはテキストパスが一時的に表示されます。

レイヤーが非表示の場合、**印刷**ダイアログボックスの**レイヤー**ペインではデフォルトでオフになっているため、**印刷**ダイアログボックスでそのレイヤーを手動でオンにしない限り、印刷されません。

非表示のレイヤーにアイテムを作成すると、そのアイテムは選択解除するまで表示されたままになります。

アイテムが存在するレイヤーの判断

アイテムが存在するレイヤーを判断するには、下記の2つの方法があります。

- オブジェクトの境界ボックスとハンドルを確認します（**表示 > ガイド**で確認します）。**デフォルト**レイヤーを除いた各レイヤーは、**レイヤー**パレットに一意のカラースウォッチが割り当てられていて、そのレイヤー上のオブジェクトの境界ボックスとハンドルはレイヤーのカラーで表示されます。
- **レイヤー**パレットを確認します。ページアイテムを選択すると、選択したアイテムを含むレイヤー名の隣の**レイヤー**パレットに、**アイテム**アイコンが表示されます。異なるレイヤー上にある複数のアイテムを選択すると、選択したアイテムを含む各レイヤーの隣に**アイテム**アイコンが表示されます。

レイヤーの削除

デフォルトのレイヤーは削除できませんが、その他のレイヤーはすべて削除できます。レイヤーを削除するときに、そのレイヤーに含まれるアイテムを削除するか、別のレイヤーに移動するかを選択できます。レイヤーの削除については、下記の手順に従ってください。

1. **レイヤー**パレットで、削除するレイヤーを選択します。
2. **レイヤー削除**ボタンをクリックします。
3. 削除するレイヤーにアイテムが含まれている場合は、**レイヤー削除**ダイアログボックスが表示されます。オプションを選択します。
   - レイヤーに含まれているアイテムを削除する場合は、**選択したレイヤーのアイテムを削除**チェックボックスをオンにします。
   - レイヤーに含まれているアイテムを別のレイヤーに移動する場合は、**選択したレイヤーのアイテムを削除**チェックボックスをオフにして、**アイテムの移動先レイヤー**ドロップダウンメニューから移動先のレイヤーを選択します。
4. **OK**をクリックします

レイアウト内で使用されていないレイヤーをすべて削除するには、パレットメニューから**不使用レイヤーを削除**を選択します。

レイヤーオプションの変更

属性ダイアログボックスで、選択したレイヤーに関する下記のオプションを制御できます。

- **名前**：レイヤーの名前で、**レイヤー**パレットに表示されます。
- **レイヤーカラー**：レイヤーの上の境界ボックスとハンドルに使用されるカラーです。
- **表示**：QuarkXPressでレイヤーが表示されるかどうかを制御します。
- **出力しない**：レイヤーの印刷時にレイヤーを印刷するかどうかを制御します。この設定は**印刷**ダイアログボックスで個別指定できます。
- **ロック**：オブジェクトをこのレイヤー上で操作できるかどうかを制御します。
- **回り込み保持**：このレイヤー上のオブジェクトの回り込みが、このレイヤーが非表示の場合に下のレイヤーに適用されるかどうかを制御します。

レイヤーの**属性**ダイアログボックスを表示するには、**レイヤー**パレットにあるレイヤーの名前をダブルクリックするか、パレットでレイヤー名を選択してパレットメニューから**レイヤーの編集**を選択します。



属性ダイアログボックスでレイヤーオプションを制御できるようになります。

新規レイヤーの**表示、ロック、出力しない**、および**回り込み保持**チェックボックスのデフォルト値は、**環境設定**ダイアログボックスの**レイヤー**ペイン（**QuarkXPress／編集**メニュー）で設定できます。

別のレイヤーへのアイテムの移動

レイヤーパレットには、既存のアイテムを別のレイヤーに移動するための方法が3つ用意されています。**アイテム**ツールを使用するには、移動するアイテムを選択し、下記のいずれかを実行します。

- **アイテムをレイヤーへ移動**ボタンをクリックし、**アイテムの移動**ダイアログボックスで移動先レイヤーを選択します。
- **アイテム**アイコンを移動先レイヤーにドラッグします。
- アイテムを現在のレイヤーからカットし、移動先レイヤー上にペーストします。

別のレイヤーにアイテムのコピーを配置するには、**レイヤー**パレットで**アイテム**アイコンを移動先レイヤーにドラッグしている間にControl/Ctrlキーを押します。

レイアウトページのマスターページアイテムを、**デフォルト**レイヤーから別のレイヤーに移動できますが、この移動を実行すると、移動したアイテムはマスターページアイテムではなくなります。

レイヤーのスタック順の変更

レイヤー上へのスタックは、「標準」ページへのスタックと同じように動作します。レイヤー内では、各アイテムにはスタック順があります（レイヤー上で前から後の順）。レイヤー上にアイテムを描画すると、新規アイテムはそのレイヤーの既存アイテムの前にスタックされます。**背面へ送る、ひとつ後ろへ、前面へ出す**、および**ひとつ前へ**コマンド（**アイテム**メニュー）を使用すると、レイヤー内でのスタック順は変更できますが、これらのコマンドを使用してもアイテムは別のレイヤーに移動しません。ただし、前のレイヤーのすべてのアイテムが後のレイヤーのすべてのアイテムの前に表示されます。

レイヤーのスタック順を変更するには、**レイヤー**パレットでレイヤーを新しい位置までドラッグします（**レイヤー**パレットの最上位のレイヤーはレイアウトの最前面のレイヤーです）。

レイヤーおよびテキストの回り込み

QuarkXPressでは、レイヤー上のアイテムは、標準的な回り込みルールに従います。テキストは、テキストの前面にあるアイテムの周囲に回り込むことだけができます。たとえば、テキストの列の中央に小さい画像ボックスを描いた場合、デフォルトでは、テキストがその画像ボックスの周囲に回り込みます。

また、QuarkXPressは、アイテムの周囲にテキストを回り込ませるかどうかを判断するときに、**アイテム**メニューの**設定**ダイアログボックスの**回り込み**タブにある**種類**設定を評価します。

レイヤーを隠すときは、そのレイヤー上のアイテムを妨害することによって発生したテキストの回り込みを表示する、または隠すのいずれかを選択できます。デフォルトでは、隠されたアイテムによるテキストの回り込みは保持されます。

- 隠されたレイヤー上のアイテムによるテキストの回り込みを隠すには、**レイヤー**パレットにある隠されたレイヤーをダブルクリックし、**属性**ダイアログボックスを表示してから、**回り込み保持**のオフにして、**OK**をクリックします。
- 新規レイヤーで、このデフォルトの回り込み設定を変更するには、**QuarkXPress／編集**メニューにある**環境設定**ダイアログボックスの**レイヤー**ペインで**回り込み保持**をオフにします。

レイヤーの複製

レイヤーを複製するには、**レイヤー**パレットでレイヤーを選択し、**レイヤー**パレットメニューから**レイヤーの複製**を選択します。新規の複製レイヤーは元のレイヤーの前面に直接配置されます。

リンクされている、別のレイヤーに配置されたテキストボックスがあるストーリーを複製すると、下記の動作が見られます。

- ストーリーの最初のボックスを含むレイヤーを複製すると、そのボックスのすべてのテキストと、残りのストーリーを含むリンクされたボックスのテキストが複製されます。最初のボックスは複製されたレイヤーに表示され、オーバーフロー記号が表示されます。
- ストーリーの途中にあるボックスの1つを含むレイヤーを複製すると、そのボックスのすべてのテキストと、残りのストーリーを含むリンクされたボックスのテキストが複製されます。途中のボックスは複製されたレイヤーに表示され、オーバーフロー記号が表示されます。ストーリーのそれより前のボックスのテキストは、複製されたレイヤーにはコピーされません。
- ストーリーの最後のボックスのみを含むレイヤーを複製すると、最後のボックスにあるテキストのみが複製されたレイヤーにコピーされます。ストーリーのそれより前のボックスのテキストはコピーされません。

レイヤーの統合

複数のレイヤーを統合する場合は、すべてのレイヤーのすべてのアイテムを同じレイヤーに移動します。統合したレイヤー内およびレイヤー間のスタック順序は維持されます。つまり、前面のレイヤー内のアイテムはすべて後方レイヤー内のアイテムより前に配置されます。レイヤーの統合については、下記の手順に従ってください。

1. **レイヤー**パレットで、統合するレイヤーを選択します。

2 **レイヤー**パレットの**レイヤーを統合**ボタンをクリックします。**レイヤーを統合**ダイアログボックスが表示されます。

3 **移動先レイヤー**ドロップダウンメニューからターゲットレイヤーを選択します。

4 **OK**をクリックします。統合されるアイテムのビジュアルインジケータに、統合先のレイヤーのカラーが表示され、選択したターゲットレイヤーが削除されます。

➡ 選択したレイヤーのうち1つでもロックされていると、レイヤーは統合されません。

➡ デフォルトレイヤーのアイテムを統合することもできますが、デフォルトレイヤーは統合によって削除されることはありません。

レイヤー上のアイテムのロック

誤ってレイヤー上のアイテムを変更しないように、**レイヤー**パレットを使用してレイヤー全体をロックできます。

レイヤーのロックは、アイテムのロックから独立しています。**アイテム > ロック**を使用してアイテムをロックしても、アイテムを選択したり編集したりすることはできます。ただし、ロックされたレイヤーは、選択できなくなります。**アイテム > ロック**を使用してレイヤー上のアイテムをロックし、さらにレイヤーをロックおよびロック解除すると、レイヤーのロックが解除された後もアイテムはロックされたままになります。

レイヤーパレットにある**ロック**列は、レイヤーのロックを制御します。レイヤーをロックするには、下記のいずれかの方法を使用します。

- レイヤーをロックまたはロック解除するには、レイヤー名の左にある**ロック**列をクリックします。また、レイヤーをダブルクリックすると、そのレイヤーの**属性**ダイアログボックスが表示されるので、**ロック**をオンまたはオフにして**OK**をクリックします。
- 1つを除いてすべてのレイヤーをロックするには、Command/Ctrlキーを押し、編集するレイヤーの隣の**ロック**列をクリックします。
- すべてのレイヤーをロックするには、パレットメニューから**すべてのレイヤーをロック**を選択します。

レイヤー付きマスターページの使用

マスターページアイテムは、レイアウトページの**デフォルト**レイヤーにあります。レイヤーに関して、マスターページアイテムには下記の特性があります。

- マスターページをレイアウトページに適用する場合、マスターページ上のアイテムは、そのレイアウトページの**デフォルト**レイヤーにのみ影響を与えます。
- マスターページに追加されたアイテムは、レイアウトページの**デフォルト**レイヤーに以前追加されたあらゆるアイテムの後ろに配置されます。
- **デフォルト**レイヤーにあるマスターページアイテムは、別のレイヤーに移動できますが、移動した場合はマスターページアイテムではなくなります。

レイヤーを印刷しない

設定ダイアログボックスを使用して、画像ボックスなどのアイテムを印刷しないように設定できるように、レイヤーも印刷しないように設定できます。レイヤーを印刷しない

ようにするには、**レイヤー**パレットでそのレイヤーをダブルクリックします。**属性**ダイアログボックスで**印刷しない**をオンにしてから、**OK**をクリックします。

レイヤーで**印刷しない**がオンになっている場合、そのレイヤーは、**印刷**ダイアログボックスの**レイヤー**ペインではデフォルトでオフになって表示されますが、**印刷**ダイアログボックスでそのレイヤーを手動でオンにしない限り、印刷されることはありません。



印刷ダイアログボックスには、印刷するレイヤーを制御するための設定が用意されています。

➡ 新しいレイヤーのデフォルトの印刷設定を変更するには、**QuarkXPress/編集**メニューの**環境設定**ダイアログボックスにある**レイヤー**ペインの**印刷しない**をオンにします。

➡ レイヤーの**印刷しない**設定は、**アイテム**メニューの**設定**ダイアロボックスにある**印刷しない**および**画像を出力しない**からは独立しています。

リストの使用

リスト機能により、特定の文字または段落スタイルシートが適用されている段落のテキストを収集できます。リスト機能は、目次の作成で最も多く使用されますが、出版物で使用される図や画像のリストを作成するために使用することもできます。

リストの準備

リストを作成する前に、ドキュメント内にスタイルシートを作成して適用する必要があります。まず、「チャプター名」、「セクション名」、「本文のテキスト」など、目次で使用するスタイルシートを作成します。次に、フォーマットされた目次に別の段落スタイルシートを作成します。

リストにスタイルシートを追加する

リストの作成の最初の手順として、まずリストに含めるスタイルシートを決定します。目次には、一般的にチャプタータイトルおよびその該当ページ番号が記載されるため、目次を作成するには、チャプターおよびセクションのスタイルシートをリストに含めます。リストには、段落および文字のスタイルシートを含めることができます。

リストのレベルの指定

リストの作成前に、段落スタイルシートの各レベルの定義方法についても決めておく必要があります。たとえば、チャプターの見出しを第1レベルに、チャプター内の標題を第2レベルにそれぞれ設定します。また、アプリケーションに関するマニュアルを作成して

いて、マニュアル内のあるチャプターに「ファイルメニュー」というタイトルが付いている場合、「ファイルメニュー」という見出しのチャプターをリストの第1レベルに設定します。さらに、「新規」、「開く」、「閉じる」、「保存」などのアイテムは、「ファイルメニュー」チャプターのサブ見出しとなり、これを第2レベルに設定できます。あらかじめこのように決定しておけば、リストの作成プロセスが簡単になります。

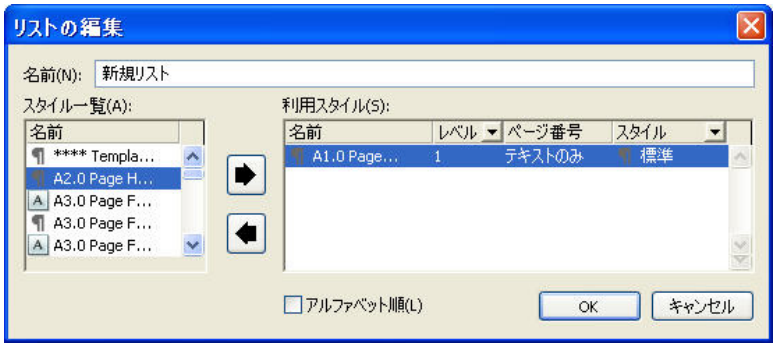
リストの作成

ドキュメントでスタイルシートを作成して適用し、リストに含める内容を決めたら、リストの作成を開始できます。**編集 > リスト**を選択して**新規**をクリックし、**リストの編集**ダイアログボックスを表示して、**名前**フィールドに名前を入力します。

スタイル一覧に、アクティブなプロジェクトの全スタイルシートが一覧されます。リストに使用する各スタイルシートを選択して**追加**をクリックして、**利用スタイル**リストに追加します。たとえば、「Heading 1」および「Heading 2」スタイルシートを使用するすべての見出しを目次に含める場合、この2つのスタイルシートを**利用スタイル**リストに追加します。

目次に入る内容を指定するスタイルシートを指定すると、目次のフォーマット方法を指定できるようになります。**利用スタイル**リストの各スタイルに対し、**レベル**、**ページ番号**オプション、および**スタイル**スタイルシートを選択します。

- **レベル**は、リストのコンテンツが**リスト**パレットでどのようにインデントされるかを指定します（レベルを高くするとさらにインデントされます）。
- **ページ番号**は、スタイルシートの各オカレンスのページ番号をリストに含めるかどうかとその位置を制御します。
- **スタイル**では、自動的に生成される目次の各レベルにスタイルシートを適用できます。



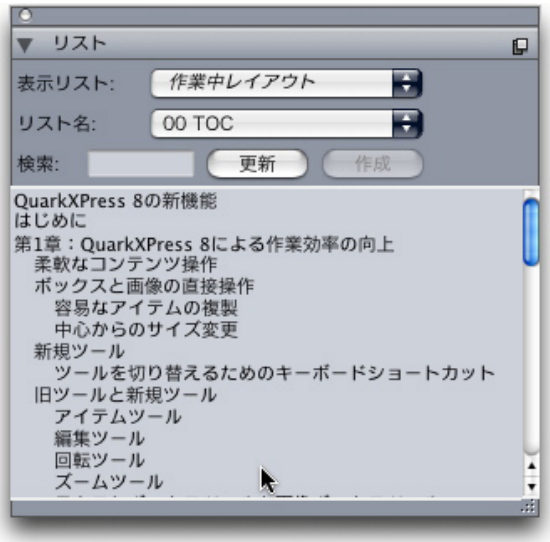
リストの編集ダイアログボックスを使用して、自動目次のようなリストを作成できます。

別のドキュメントからのリストのインポート

QuarkXPressでは、リストを別のドキュメントから、または**編集 > リスト**にある**リスト**ダイアログボックスや**ファイル > 追加**にある**追加**コマンドを使用して追加できます。

リストでのナビゲーション

リストを表示するには、**ウィンドウ**メニューの**リスト**パレットを表示して、**リスト名**ドロップダウンメニューにあるリストを選択し、**更新**をクリックします。選択したリストが**リスト**パレットに表示されます。



リストパレットを使用して、レイアウト内をナビゲートできます。

アーティクルに複数のレイアウトを含んでいる場合、**表示リスト**ドロップダウンリストから別のレイアウトを選択できます。

アクティブリスト内の特定の行を探すには、パレットの**検索**フィールドにその行の語を入力します。パレットのリストが、指定した語のリスト内での最初の出現場所にスクロールします。

特定の段落にジャンプするには、**リスト**パレットでその段落をダブルクリックします。ウィンドウが、レイアウト内のその段落の場所にスクロールします。

リストの作成

レイアウト中に目次（またはその他のタイプのリスト）を作成するには、リストの配置先にテキストの挿入ポイントを配置し、**リスト**パレットにある**作成**をクリックします。リストが自動的に作成されます。**スタイル**ドロップダウンメニュー（**新規リスト**ダイアログボックス）でリスト用に選択したスタイルシートが自動的に適用されます。

ドキュメントのテキストがペーストボードにある場合、作成されるリストではページ番号の代わりに、ダガー記号（Mac OS）や文字"PB（Windows）がテキストの隣に表示されます。

リストの更新

リストパレットは、パレットで作業しても自動的には更新されません。テキストを変更したときは、最新の状態になるようにリストを更新する必要があります。**リスト**パレットの**更新**ボタンをクリックすると、リストアイテムのドキュメントがスキャンされ、**リスト**パレットのリストが再構築されます。

既にテキストボックスにフローしたリストを更新するには、そのボックスを選択し、**更新**をクリックしてリストが最新の状態になっていることを確認してから、**作成**をクリックします。アプリケーションは、レイアウトに既にそのリストのコピーがあることを検出し、リストの新しいコピーを**挿入**するのか、または既存のバージョンを**置換**するのかを尋ねる警告を表示します。既存のリストを更新するには、**置換**をクリックします。

ブックのリストの使用

ブック内のすべてのチャプターを参照するリストを作成できます。 ブック全体で使用するリストを含むマスターチャプターを定義すれば、チャプターどうしを同期して、**リスト**パレット（**表示 > リストパレット表示**）でリストを更新することができます。 リストを定義、更新、および結合した後は、アクティブテキストでリストを作成できます。

ブックのリストの指定

ブックのリストの指定については、下記の手順に従ってください。

1. マスターチャプターを開きます。ブックのリストは、マスターチャプターに含まれている必要があります。
2. マスターチャプターで、必要な仕様を含むリストを作成します。
3. **ブック**パレットで、**同期**ボタンをクリックします。これによって、リスト仕様が確実に各チャプターに追加されます。
4. **表示 > リストパレット表示**を選択します。**リストパレット表示**ドロップダウンメニューで現在開いているブックを選択します。
5. 作成したリストを表示するテキストボックスを選択して、**作成**をクリックします。

ブックのリストの更新

更新をクリックして開いているブックのリストを更新すると、QuarkXPressはブック内のすべてのチャプターを開き、そのリストに含まれるテキストをスキャンして、**リスト**パレットに表示します。ブックのリストの更新については、下記の手順に従ってください。

1. **表示 > リストパレット表示**を選択して、**リスト**パレットを表示します。
2. ブックのリストを表示するには、**リストパレット表示**ドロップダウンメニューから開いているブックを選択します。
3. **更新**をクリックして、ブック内の全チャプターを再スキャンして、新規リストを作成します。処理が完了すると、そのブックのリストが**リスト**パレットに表示されます。

索引の使用

QuarkXPressでは、ドキュメントの単語に、第1～第4レベルの索引見出し語としてマーカーを付けることで索引を作成します。クロス参照を作成したり、索引見出し語が含むテキストの範囲として1つの単語や複数の段落、テキスト選択範囲、特定のスタイルシート内の全テキストなどを指定することができます。索引を作成する際には、多様なレベルで階層構造の有無、約物、マスターページ、スタイルシートを指定します。この作業の後で、索引を作成し、書式を整えます。

ソフトウェアで自動化できるのは、入力や書式設定、索引のページ番号の更新だけです。分かりやすくて利用価値の高い索引を作るための見出し語をリストアップする作業は人の手で行なわなくてはなりません。索引の作成プロセスを完全に自動化するのは不可能なので、索引作成に多少の手間がかかるのは避けられません。ただし、読者が必要な情報を簡単に見つけられるようになるのであれば、やるだけの価値はあります。

索引マーカの色の指定

索引に単語を追加すると、QuarkXPressはそれをブラケットまたはボックスで囲んでタグ付けをします。これらのブラケットまたはボックスを索引マーカと呼びます。**表示 > 索引パレット表示**を選択して**索引** パレットを開くと、ドキュメントに索引マーカが表示されます。索引マーカの色は、**索引の環境設定**ダイアログボックスを使用してカスタマイズできます。

1. **QuarkXPress／編集 > 環境設定 > 索引**を選択します。
2. **索引マーカの色**ボタンをクリックして、色の選択機能を表示します。
3. スライダ、矢印、フィールド、またはカラーホイールを使用して、索引マーカの色を指定します。
4. **OK**をクリックして色の選択機能を閉じ、さらに**OK**をクリックして**索引の環境設定**ダイアログボックスを閉じます。

➡ テキストの範囲を指定して索引を設定すると、ブラケットでマークされます。テキストにテキスト挿入バーを置いて索引見出し語を登録すると、その場所がボックスでマークされます。

索引の見出し語の作成

索引の各アイテムは、単語数に関わらず、見出し語と呼びます。各見出し語にはレベルが割り当てられます。レベルは見出し語の第1から第4までの階層を示します。最初のレベルの見出し語は最も一般的であり、4番目のレベルの見出し語は最も詳細です。

QuarkXPressでは、入れ子の索引に4レベルの索引見出し語、追い込み索引に2レベルの索引見出し語を作成できます。

第1レベル索引見出し語の作成

第1レベル見出し語は、索引内でアルファベット順に配列される主要見出しです。

➡ 索引に語句を追加する前に、**階層付き**索引と**追い込み**索引のどちらを作成するのかを決める必要があります。階層付き索引には、深さ4レベルまでの情報が含まれ、見出し語は段落改行とさまざまなスタイルシートによって区分されます。追い込み索引には2つのレベルの情報が含まれ、第2レベルの見出し語は第1レベルの見出し語の直後に同じ段落内に続きます。

1. テキスト中にテキスト挿入バーを置くか、またはテキストの範囲を選択して、索引付けするテキストの先頭を指定します。
2. 第1レベル見出し語のテキストを**索引**パレット（**表示**メニュー）の**テキスト**フィールドに入力するには、ドキュメント内のテキストを選択するか、またはフィールドにテキストを入力します。
3. 見出し語のアルファベット順索引を無効にするには、**読み**フィールドにテキストを入力します。たとえば、見出し語が「20世紀」の場合は、読みを「にじゅっせいき」として配列することができます。これによって索引見出し語の綴りに影響が出ることはありません。
4. **レベル**ドロップダウンメニューで**第1レベル**を選択します。

5 ページ番号またはクロス参照に適用されているデフォルトの文字書式設定を無効にするには、**スタイル**ドロップダウンメニューで別の文字スタイルシートを選択します。デフォルトの書式設定は、見出し語テキストの文字スタイルです。

6 **範囲**ドロップダウンメニューからオプションを選択して、索引見出し語によって包含されるテキストの範囲を指定します。

7 **索引**パレットで**追加**ボタン をクリックします。第1レベルの見出し語がアルファベット順に**見出し語**リストに表示されます。ドキュメント内の索引付けされたテキストには、ブラケットまたはボックスによるマークが付きます。**全て追加**ボタン をクリックして、選択したテキストのすべての出現を**見出し語**リストに追加することもできます。

➡ 索引見出し語は、ドキュメントでテキストを選択し、コンテキストメニューを表示し、それから**索引へ追加**を選択することによって追加できます。見出し語は、選択されたレベル、スタイル、および範囲を使用して追加されます。表示されるコンテキストメニューは、**索引へ追加**を除いて、テキストボックスのコンテキストメニューと同じです。

単語を選択する場合、その単語を索引に追加してから、もう一度その選択した単語を（たとえば、別のレベルで）索引に追加しようとすると、「索引参照は既にこの場所に存在しています。」という警告メッセージが表示されます。索引で同じ単語を複数回使用するには、単語にテキスト挿入バーを置き、それから**テキスト**フィールドに対象の単語を入力します。第2索引見出し語に、索引マーカーとしてボックスとブラケットが表示されます。

Option／Altキーを押すと、**追加**ボタンが**逆順追加** に変わります。**逆順追加**ボタンを使用すると、**見出し語**リストに見出し語が逆順で追加され、見出し語にカンマが追加されます。たとえば、**逆順追加**ボタンをクリックすると、「Elaine DeKooning」は「DeKooning, Elaine」として追加されます。「Lila Cabot Perry」は「Perry, Lila Cabot」として追加されます。

Option／Altキーを押すと、**全て追加**ボタンが**全て逆順追加** に変わります。**全て逆順追加**ボタンをクリックすると、選択したテキストのすべての出現が**見出し語**リストに逆順で追加されます。

第2、第3、または第4レベルの索引見出し語の作成

階層付き索引では、第2レベル、第3レベル、および第4レベルの見出し語が、第1レベル見出し語の下に新しい段落で配置されます。追い込み索引では、第2レベルの見出し語が同じ段落で第1見出し語に続きます。

1 索引にするテキスト範囲の先頭位置にテキスト挿入バーを置きます。

2 第1レベルの索引見出し語を作成するときと同様に、**テキスト**、**読み**、**スタイル**、および**範囲**の各コントロールを使用します。

3 **見出し語**リストの左側列にある見出し語の横をクリックし、その見出し語が、その下に第2、第3、または第4レベルの見出し語が続く上位レベルの見出し語であることを指定します。

➡ 組み込み索引で使用される段落スタイルシートに左インデント値がある場合には、第2、第3、および第4レベルの見出し語がインデントされます。

4 **レベル**ドロップダウンメニューから、**第2レベル**、**第3レベル**、または**第4レベル**を選択します。

矢印の位置により、選択可能な**レベル**オプションが決まります。**第2レベル**オプションは第1または第2レベルの見出し語の横に矢印がある場合に選択でき、**第3レベル**オプションは第1、第2、または第3レベルの見出し語の横に矢印がある場合に選択でき、また**第4レベル**オプションは第1、第2、第3、または第4レベルの見出し語の横に矢印がある場合に選択できます。

5 **追加**ボタンをクリックします。新しい索引見出し語は、アルファベット順に配列され、適切な見出し語の下にインデントされます。

索引の見出し語をより多くのレベルの情報を包含する見出しとして使用する場合は、**範囲**ドロップダウンメニューで**ページ番号なし**を選択します。たとえば、料理の本を作成する場合には、「ケーキ」という見出し語を作成し、ページ番号を無効にし、それから第2または第3レベルの見出し語として「チョコレート」や「レモン」などのケーキの種類を列挙できます。

クロス参照の作成

索引の見出し語にページ番号を一覧できるほか、その他のトピックを参照することもできます。たとえば、「活版印刷」への参照欄に「フォントも参照」と表示できます。これには、クロス参照を作成します。索引の既存見出し語へのクロス参照を作成でき、クロス参照用に新しい見出し語を追加できます。**索引**パレット（**表示 > 索引パレット表示**）を使用してクロス参照を作成します。

新規索引見出し語のクロス参照の作成

新規索引見出し語のクロス参照を作成するには、下記の手順に従ってください。

1 テキスト内の任意の位置にテキスト挿入バーを置きます（この見出し語のページ番号はリストに表示されないので、位置は重要ではありません）。

2 **索引**パレットの**テキスト**フィールドに、見出し語のテキストを入力します。

3 それ以外の索引見出し語を作成するときには、**読み**および**レベル**コントロールを使用します。

4 **範囲**ドロップダウンメニューから**クロス参照**を選択します。ドロップダウンメニューから、指定するクロス参照のタイプ（**参照、参照（追加）**、または**以下を参照**）を選択します。

5 フィールドにテキストを入力するか、またはリストに既存の見出し語をクリックして、クロス参照される索引見出し語を指定します。

6 **追加**ボタンをクリックします。見出し語を展開してクロス参照テキストを確認します。

既存索引見出し語のクロス参照の作成

既存索引見出し語のクロス参照を作成するには、下記の手順に従ってください。

1 テキスト内の任意の位置にテキスト挿入バーを置きます（この見出し語のページ番号はリストに表示されないので、位置は重要ではありません）。

2 **見出し語**リストで見出し語を選択します。選択した見出し語は、**テキスト**フィールドに自動的に取り込まれます。

3 **索引**パレットで**編集**ボタンをクリックし、見出し語をダブルクリックするか、または見出し語を選択してコンテキストメニューを表示します。

4 **範囲**ドロップダウンメニューから**クロス参照**を選択します。ドロップダウンメニューから、指定するクロス参照のタイプ（**参照**、**参照（追加）**、または**以下を参照**）を選択します。

5 フィールドにテキストを入力するか、またはリストに既存の見出し語をクリックして、クロス参照される索引見出し語を指定します。

見出し語リストのクロス参照テキストをページ番号参照と一緒に表示するには、見出し語を展開します。

索引を作成すると、ページ番号参照のすぐ後にクロス参照が続きます。クロス参照は、**索引環境設定**ダイアログボックス（**編集 > 環境設定 > 索引**）で指定した文字スタイルシートに従って書式設定されます。**見出し語のスタイル**を指定すると、クロス参照では参照元の見出し語と同じスタイルシートが使用されます。**スタイル**ドロップダウンメニュー（**索引**パレット）を使用してクロス参照の文字スタイルシートを指定すると、**索引環境設定**ダイアログボックスで指定したスタイルシートが無効になります。**クロス参照**フィールドに入力するテキストにはそのスタイルシートが適用されますが、クロス参照の「参照」、「参照（追加）」、または「以下を参照」の部分には適用されません。

クロス参照の前に置かれる区切り文字は、**索引環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定 > 索引**）の**クロス参照の前**フィールドで指定されます。クロス参照の後に区切り文字を入れる場合は、**索引**パレットで入力したクロス参照テキストの後に入力してください。

索引見出し語の編集

索引見出し語を選択して、**テキスト**フィールド、または**読み**フィールドの情報を編集できます。クロス参照やページ番号参照を選択して、**スタイル**または**範囲**ドロップダウンメニューの情報を編集することもできます。また、見出し語のレベルも変更できます。

1 **見出し語**リストから見出し語または参照を選択します。参照を表示するには、見出し語を展開します。

2 **索引**パレットの**編集**ボタンをクリックして見出し語をダブルクリックするか、コンテキストメニューから**編集**を選択します。

編集モードの使用中、**編集**ボタンは反転表示されます。

3 選択した見出し語または参照に変更を加えます。他の見出し語や参照を選択して編集することもできます。

4 編集モードを終了するには、**編集**ボタンをもう一度押します。

索引見出し語の削除

索引見出し語の削除、およびテキストからの索引マーカーの消去については、下記の手順に従ってください。

1. **見出し語**リストから見出し語または参照を選択します。参照を表示するには、見出し語を展開します。
2. コンテキストメニューを表示して**削除**を選択するか、**索引**パレットで**削除**ボタン 🗑をクリックします。

索引で使用する約物の指定

索引の環境設定ダイアログボックスを使用して、索引の作成時に自動的に挿入する約物を指定できます。

1. **QuarkXPress／編集 > 環境設定 > 索引**を選択します。
2. **区切りキャラクタ**フィールドに、前後のスペースも含めた索引約物およびクロス参照スタイルシートを入力します。

- **見出し語の後**は、索引の各見出し語の直後に挿入する約物を指定します。通常はコロンです。たとえば、"QuarkXPress: xii, 16–17, 19"では、索引見出し語"QuarkXPress"の後にコロンとスペースを使用しています。

  索引見出し語の後にクロス参照が続く場合は、**見出し語の後**キャラクタではなく、**クロス参照の前**キャラクタを使用します。

- **ページ番号の間**は、ページ番号のリストを区切るために使用される単語または約物を指定します。通常は、カンマまたはセミコロンです。たとえば、"QuarkXPress: xii, 16–17, 19"では、ページ番号の間にカンマとスペースを使用しています。
- **ページ範囲の間**は、ページの範囲を示す単語または約物を指定します。通常は、enダッシュまたは単語"to"で、前後にスペースを挿入して" to "のようにします。たとえば、"QuarkXPress: xii, 16–17, 19"では、ページ範囲の表記にenダッシュを使用しています。
- **クロス参照の前**は、クロス参照の前に使用される単語または約物を指定します。通常は、ピリオド、セミコロン、またはスペースです。たとえば、"QuarkXPress: xii, 16–17, 19. See also Page Layout"では、クロス参照の前にピリオドを使用しています。
- **クロス参照スタイル**は、クロス参照で使用するスタイルシートを指定します。このスタイルシートは、"参照"、"参照（追加）"、および"以下を参照"にのみ適用できます。
- **見出し語の項目間**は、追い込み索引の見出し語レベルの間に使用される単語または約物を指定します。通常はセミコロンまたはピリオドです。追い込み索引は、索引見出し語の項目またはサブ項目を、ネストされたタブではなくパラグラフで一覧表示します。たとえば、"QuarkXPress: xii, 16–17, 19; Printing from: 62–64; Typesetting in: 32, 34"では、見出し語の間にセミコロンを使用しています。

  ネストされた索引では、**見出し語の項目間**キャラクタが各パラグラフの末尾の約物として使用されています。

3. **OK**をクリックします。

➡ 作成した索引は、インデックステキストでなく、フォーマットテキストで構成されます。テキスト、または**見出し語**リストの編集を続ける場合は、索引を再度作成する必要があります。

区切りキャラクタフィールドには最大72文字まで入力できます。**区切りキャラクタ**フィールドでは、一部の「XPress Tag」を使用することもできます。たとえば、**見出し語の後**フィールドに「\t」と入力すると、索引の作成時に見出し語の後にデフォルトタブが自動的に挿入されます。

索引の作成

索引作成ダイアログボックスを使用して、**索引**パレットのコンテンツから索引を作成します。

索引を作成する際、QuarkXPressは、リストをコンパイルし、ユーザーの仕様に従って形式を整え、選択するマスターページに基づいてそのリストをページに流し込みます。ドキュメントが開いている状態で設定すると、索引の環境設定はドキュメント固有の設定になります。

索引を作成する前に、索引用の自動テキストボックスを配置したマスターページを作成します。次に、索引で使用されるセクション見出しおよびすべてのレベルの段落スタイルシートを作成します。通常、レベルはさまざまなインデントによって区別されます。

ブックの索引を生成する場合は、その索引をブックの最後の章に流し込みます。ブックの他のチャプターに連続ページ番号設定を有効にして索引を流し込むと、索引のチャプターに続くページ番号が変更されることがあります。索引のためだけに別個のチャプターを作成し、それからブックの最後に配置できます。

索引を作成するには、下記の手順に従ってください。

1. **補助 > 索引作成**を選択するか、**索引**パレットのコンテキストメニューを表示して**索引作成**を選択します。
2. **形式**として、**階層付き**または**追い込み**を選択します。索引が2レベル以上の情報で編成される場合は、階層付き索引を作成してください。追い込み索引を作成する場合は、見出し語の情報レベルすべてが、階層なしで同じ段落に表示されます。
3. ドキュメントがその一部になっているブック全体の索引を作成するには、**ブック全体**をオンにします。そのドキュメントがブックに含まれていない場合、このオプションは選択できません。オフにすると、現在のドキュメントのみの索引が作成されます。
4. 既存の索引を上書きするには、**既存の索引を置換**をオンにします。
5. 索引のアルファベット別セクションそれぞれに見出しを付けるには、**見出し文字を追加**をオンにし、ドロップダウンメニューからスタイルシートを選択します。
6. 索引の**マスターページ**を選択します（自動テキストボックスが配置されているマスターページのみがリストに表示されます）。QuarkXPressは、ドキュメントの最後に必要なページを自動的に追加して索引を作成します。見開きのマスターページを指定すると、見開きの右側が最初に追加されます。
7. **レベルスタイル**ドロップダウンメニューから、索引の各レベルのスタイルシートを選択します。**形式**として**追い込み**をクリックした場合は、**第1レベル**ドロップダウンメニューのみが選択可能になります（これは、すべてのレベルが同じ段落に流し込まれるためです）。
8. **OK**をクリックして**索引作成**ダイアログボックスを閉じ、索引を作成します。

2つのバージョンの索引を比較する必要がある場合は、**索引作成**ダイアログボックス（**補助**メニュー）で**既存の索引を置換**をオフにします。

最後の索引の編集

索引を作成したら、内容を細かくチェックする必要があります。索引見出し語に抜けがないか、クロス参照は適切か、レベル付けは論理的かを確認してください。また、約物やフォーマットが見苦しくないかどうかも確認します。初めて作成した索引が完璧であることはめったにありません。テキストの部分的な修正で済む場合もありますが、場合によっては索引を作成し直す必要がある場合もあります。

索引のテキストが印刷されない

ブラケットで囲まれたテキストが印刷されない場合は、テキストがペーストボードにある、別のアイテムの下に隠れている、ボックスに収まりきらないなどの原因が考えられます。このような場合、索引の見出し語テキストの横にはページ番号ではなく、ダガー記号「†」（Mac OS）またはBの後ろにスペースの付いた「PB 」（Windows）という文字が表示されます。

Mac OSのみ：ダガー記号を検索するには、**編集**メニューの**検索／置換**ダイアログボックスにある**検索**フィールドに「Option+T」と入力して、ドキュメント内で問題を解決できるかどうか、または索引から削除するだけでいいのかを確認します。

Windowsのみ：「PB 」文字を検索するには、**編集**メニューの**検索／置換**ダイアログボックスにある**検索**フィールドに、スペースを含めて「PB 」と入力して、ドキュメント内で問題を解決できるかどうか、または索引から削除するだけでいいのかを確認します。

索引の編集と再作成

約物、索引の見出し語、または索引の構成に関する問題を解決するには、**索引**パレット、**索引の環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定 > 索引**）、または**索引作成**ダイアログボックス（**ユーティリティ**メニュー）に戻ります。必要な変更を行い、索引を再作成します。

索引の更新

索引を作成した後に索引付きドキュメントを編集する場合、索引を再度作成する必要があります。QuarkXPressは索引テキストを自動的には更新しないため、ドキュメントの完成が確実になったときにのみ、最終的な索引を作成してください。

索引への部分的な変更の適用

索引が完成し、レイアウトにもこれ以上の変更がなさそうな場合は、索引を部分的に変更して最終的な調整を行います。たとえば、見出し「W」、「X」、「Y」、および「Z」の見出しの下にそれぞれ1つしか見出し語がないような場合には、「W–Z」という見出しで各項の見出し語をまとめることができます。また、**検索／置換**ダイアログボックス（**編集**メニュー）を使用して、特定の単語に書式を適用することもできます。この段階で見出し語の削除や変更を行っても、その変更は以降に作成する索引には反映されません。

ブックの使用

複数ドキュメントで構成される出版物は、管理が難しいものです。関連するドキュメントは相互に近い場所に保存しておく必要がありますが、あくまで別個のものです。このような場合にブックが役立ちます。

ブックとは、チャプターと呼ばれる個々のドキュメントへのリンクを含んだウィンドウとして表示されるQuarkXPressファイルです。ブックにチャプターが追加されると、

ブックパレットを介してチャプターを開いたり、閉じたり、トラッキングしたりできます。QuarkXPressでは、ブックのチャプターで使用されるスタイルシートや他の仕様を同期し、**ブック**パレットからチャプターを印刷し、チャプター間にまたがるページ番号を自動的に更新したりできます。

QuarkXPressでは、同時に最大25までのブックを開くことができます。また、同時に複数のユーザーでブックを開くことができるので、ワークグループのメンバーは、異なるチャプターにアクセスできるのです。ブックを閉じるかQuarkXPressを終了するまで、ブックは開いた状態のままになります。**ブック**パレットを閉じるかQuarkXPressを終了するときに、ブックに加えられた変更が保存されます。

チャプターを追加したり、並べ替えたりしたブックへの変更内容は、ブックを閉じたとき、またはQuarkXPressを終了したときに自動的に保存されます。チャプターを開いて編集する場合、チャプタードキュメントは、スタンドアロンQuarkXPressプロジェクトと同様に、**ファイル**メニューの**保存**コマンドを使用して保存する必要があります。

➡ たとえば、ワークグループのメンバーが、ブックのチャプターを開いたり並べ替えたりしてブックへの変更を行うと、ブックが更新されて、その変更内容が反映されます。強制的に更新するには、**ブック**パレットの任意の場所をクリックします。

ブックの作成

QuarkXPressでは、ドキュメント（チャプター）の集まりをブックと呼びます。新規ブックは、いつでも作成できます。新規ブックの作成については、下記の手順に従ってください。

1. **ファイル > 新規 > ブック**を選択します。
2. ダイアログボックスのコントロールを使用して、新規ブックファイルの場所を指定します。
3. **ブック名／ファイル名**フィールドに、ブックの名前を入力します。
4. **作成**をクリックします。開いているすべてのドキュメントの前面に、新しいブックがウィンドウとして表示されます。

➡ ブックファイルを共有の場所に保存すると、複数のユーザーがブックを開いてチャプターを編集できます。マルチユーザー環境でブックの機能を使用するには、すべてのユーザーが同じパスを使用してそれぞれのコンピュータからブックにアクセスする必要があります。つまり、ブックは、そのブックにアクセスする任意のユーザーのコンピュータ上ではなく、共通のネットワークサーバー上に保存する必要があります。

チャプターの使用

ブックには、チャプターと呼ばれる個々のQuarkXPressドキュメントが含まれます。チャプターを作成するには、開いたブックにドキュメントを追加します。チャプターは、**ファイル**メニューの**開く**コマンドではなく、**ブック**パレットで開きます。ブック内でチャプターを並び替えたり、ブックからチャプターを削除したりできます。ブックのチャプターは、そのブックと同じボリュームに保存する必要があります。

ブックへのチャプターの追加

1つのブックにはチャプターを1,000個まで追加できます。開いているブックにチャプターを追加するには、下記の手順に従ってください。

1. **ブック**パレットで**チャプターの追加**ボタンをクリックします。
2. ダイアログボックス内のコントロールを使用して、ブックに追加する最初のドキュメントの場所を指定します。ブックに追加する最初のチャプターは、デフォルトでそのブックのマスターチャプターになります。マスターチャプターにより、ブック全体で使用されるスタイルシート、カラー、ハイフネーション＆ジャスティフィケーション仕様、リスト、およびダッシュ＆ストライプが定義されます。これらの属性は、マスターチャプターに固有のものであり、マスター以外のチャプターの属性はマスターチャプターの属性に依存しません。
3. リストでドキュメントを選択し、**追加**をクリックします。ドキュメントが以前のバージョンのQuarkXPressで作成されている場合は、ドキュメントを追加すると現在の形式に更新されることを示す警告メッセージが表示されます。**OK**をクリックすると、ドキュメントが更新され、QuarkXPressのブックチャプターとして再保存されます。
4. 手順1～3を繰り返してブックに他のチャプターを追加します。

チャプターを追加すると、それらのチャプターが**ブック**パレットのリストに表示されます。**チャプターの追加**ボタンをクリックするときに**ブック**パレットでチャプターが選択されていると、そのチャプターの直後に次のチャプターが自動的に追加されます。チャプターが選択されていない場合は、リストの最後に次のチャプターが追加されます。

チャプターは1つのブックにのみ属することができます。別のブックのチャプターも使用する場合は、**新規保存**コマンド（**ファイル**メニュー）を使用してドキュメントのコピーを作成します。ドキュメントのコピーを他のブックに追加します。別のブックのチャプターを配置すると、ブックのページ番号設定が変更されることがあります。

チャプターの状況

ブックにチャプターを作成すると、**ブック**パレットを使用して、チャプターを開いたり閉じたり、追跡できるようになります。**ブック**パレットの**状況**列には、各チャプターの現在の状況が表示されます。

- **利用可能**は、チャプターを開けることを示します。
- **開く**は、コンピュータ上でチャプターが既に開いていることを示します。
- [**ユーザー名**]は、他のユーザーがチャプターを開いていることを示します。ユーザー名は、ユーザーのコンピュータに割り当てられている名前です。ファイル共有とコンピュータの命名については、コンピュータ付属のマニュアルを参照してください。
- **変更**は、ブックのチャプターが別途開かれ、編集されていることを示します。状況を**利用可能**に更新するには、**ブック**パレットでチャプターを再度開いて閉じます。
- **移動**は、チャプターのファイルがブックに追加されてから移動していることを示します。チャプター名をダブルクリックしてダイアログボックスが表示されたら、ファイルを探してください。

ブック内でチャプターを開く

複数のユーザーで同じブックを開くことはできても、1つのチャプターは同時に1人しか開けません。チャプターを開くには、**状況**欄にそのチャプターが**利用可能**または**変更**と表示されている必要があります。利用可能なチャプターを開くには、そのチャプターの名前をダブルクリックします。

ブックの外からチャプターを開く

ブックが保管されているネットワーク外のコンピュータで作業する必要がある場合、たとえば、自宅でチャプターを編集する必要がある場合など、そのブックから独立してチャプターのコピーで作業できます。そのチャプターの作業が完了したら、ネットワーク上の元の場所にコピーして戻します。この場合、**ブック**パレットには**変更**として表示されます。

➡ コピーの編集中に、別のユーザーが元のチャプターを編集してしまわないように、元のチャプターを別のフォルダに配置すれば、そのチャプターの状況は、**ブック**パレットで**移動**と表示されます。

ブック内のチャプターを並べ替える

ブック内のチャプターの順序は、状況に関係なくいつでも入れ替えることができます。チャプター順を変えると、自動ページ番号が更新されます。チャプター名をクリックして選択し、**ブック**パレットの**チャプターを移動**ボタン、をクリックします。選択したチャプターが1行上または下に移動します。

ブックからのチャプターの消去

チャプターは、いつでもブックから消去できます。チャプター名をクリックして選択し、次に**チャプターの消去**ボタンをクリックします。チャプター名が**ブック**パレットから消去され、そのチャプターへのリンクが切れます。そのチャプターは、通常のQuarkXPressドキュメントになります。

ページ番号の制御

セクションがある（**ページ > セクション**）チャプターをブックに追加した場合、セクションとページ番号は維持されます。たとえば、ブックの各チャプターを新しいセクションにすることができます。チャプターにセクションがない場合、ブックの続きページ番号がチャプターに割り当てられます。たとえば、ブックの最初のチャプターの長さが10ページの場合、2番目のチャプターは11ページから始まります。

セクションの追加と削除を行うことで、ブックのページ番号を変更できます。ドキュメントページに自動ページ番号文字がある場合、そのページには適切なページ番号が表示されます。

セクション分けされたチャプターの使用

チャプターにセクションスタートが設定されている場合、セクションのページ番号設定は、QuarkXPressが新しいセクションスタートを検出するまで、ブック全体で有効な状態が続きます。たとえば、ブックの最初のチャプターが、ページ番号に接頭辞「A」が付いているセクションである場合は、QuarkXPressが新しいセクションを検出するまで、後続のチャプターのすべてのページに接頭辞「A」が付けられます。この例では、2番目のチャプターが接頭辞「B」の付いた新しいセクションになります。

ブックのチャプターのセクションは、いつでも追加、変更、および削除できます（**ページ > セクション**）。ブック内のすべてのチャプターからすべてのセクションを削除すると、そのブックは連続ページ番号設定を逆転させます。

➡ **ブック**パレットでチャプターのページ番号を表示するには、自動ページ番号設定を使用する必要があります。

セクションを含まないチャプターの使用

チャプターにセクションが含まれていない場合、QuarkXPressは各チャプターの最初のページで「ブックチャプタースタート」を作成します。ブックチャプタースタートがあると、そのチャプターのページ番号は、直前のチャプターの最終ページ番号の次から始まります。ブックチャプタースタートを無効にしてセクションを作成するには、チャプターを開いて**ページ > セクション**を選択します。**セクションスタート**をオンにすると、**ブックチャプタースタート**がオフになります。チャプターにページを追加したり、チャプターの順序を並べ替えたり、またはチャプターを削除したりすると、後続のページやチャプターはこのセクションスタートに応じて番号付けされます。

出力されるチャプターページにブックのページ番号設定が正確に反映されるようにするため、ページ番号は現在のページ番号文字を使用して挿入してください。

ブックを開くユーザーは、チャプターを追加、並べ替え、および削除できます。また、チャプターにセクションを追加して、連続ページ番号設定を無効にしたり、チャプターを同期したりすることもできます。このような作業はひとりのユーザー（編集者など）に割り当て、他のユーザーには、パレットでチャプターを開いたり閉じたりする作業だけを行うよう依頼できます。

関連付けられたQuarkXPressブックの外部でチャプターを開く、つまり**ブック**パレットを使用してチャプターを開かなかった場合は、ページ番号が一時的に変更されます。チャプターの区切りを越えてページ番号を自動的に更新するブックチャプタースタートが含まれている場合は、ブックの外部で編集している間、そのチャプターのページ番号は1から始まります。**ブック**パレットを使用して同じチャプターを再び開くと、ページ番号は自動的に更新されます。チャプターに通常のセクションスタートがある場合は、ブックの外部で編集するときでもページ番号は変わりません。

チャプターの同期

ブックのチャプターで使用されているスタイルシート、カラー、H&J（ハイフネーションジャスティフィケーション）、リスト、ダッシュおよびストライプをすべて統一するには、マスターチャプターの仕様に一致させます。デフォルトでは、ブックの最初のチャプターがマスターチャプターになりますが、マスターチャプターはいつでも変更できます。

チャプターを同期すると、各チャプターのすべての仕様がマスターチャプターの仕様と比較され、必要に応じて変更されます。チャプターを同期した後は、ブックの各チャプターは、マスターチャプターと同じスタイルシート、カラー、H&J、リスト、ダッシュおよびストライプを持つようになります。

マスターチャプターの指定

デフォルトでは、ブックに追加する最初のチャプターがマスターチャプターになります。マスターチャプターは、**ブック**パレットのチャプター名の左にMが付いて示されます。マスターチャプターを変更するには、新しいマスターチャプターをクリックして選択します。次に、そのチャプター名の左の空白の領域をクリックすると、マスターチャプターアイコンのMが新しいチャプターに移動します。

仕様の同期

ブック内の仕様を同期する前に、まずスタイルシート、カラー、ハイフネーションとジャスティフィケーションの仕様、リスト、およびダッシュとストライプが現在のマスター

チャプターで正しく定義されていることを確認してください。次に、下記の手順に従ってください。

1 ブックのすべてのチャプターの状況が、**利用可能**になっていることを確認します。利用可能になっていない場合、そのチャプターの仕様は同期されません。

2 同期するチャプターを選択します。連続するチャプターの範囲を選択するには、最初のチャプターをクリックした後に、Shiftキーを押しながら範囲の最後のチャプターをクリックします。連続しない複数のチャプターを選択するには、Command/Ctrlキーを押しながら、それぞれのチャプターをクリックします。

3 **ブック**パレットで**ブックを同期**ボタンをクリックします。**選択チャプターを同期**ダイアログボックスが表示されます。

4 **スタイルシート、カラー、H&J、リスト**、または**ダッシュ＆ストライプ**タブをクリックして、リストから仕様を選択します。**利用可能**リストに適切な仕様がすべて表示されます。同期する仕様を選択してダブルクリックするか、矢印をクリックしてそれらを**使用**列まで移動します。

5 **選択チャプターを同期**ダイアログボックスですべての仕様を同期するには、**全て統一**ボタンをクリックします。

6 **OK**をクリックします。ブックの各チャプターが開かれ、マスターチャプターと比較された後、必要に応じて変更され、保存されます。チャプターを同期すると、下記のように変更が行われます。

- 同じ名前の仕様が比較されます。必要に応じて、マスターチャプターの仕様と一致するようにチャプター仕様が編集されます。
- マスターチャプターに含まれてる仕様が他のチャプターに含まれていない場合は、追加されます。
- 他のチャプターに含まれている仕様で、マスターチャプターで定義されていないものは変更されません。

➡ ブックの仕様に影響を及ぼす変更を行う場合は、チャプターを再同期する必要があります。

➡ ブックの仕様に対して一括変更を行う場合は、同期を使用できます。たとえば、ブック全体で使用するスポットカラーを変更する場合は、カラーの定義をマスターチャプターで変更してから、**ブックを同期**ボタンをクリックします。

チャプターの印刷

ブックパレットには、同じ設定を使用する複数のチャプターをすばやく印刷する機能が用意されています。**ブック**パレットでは、ブック全体を印刷することも一部のチャプターのみを印刷することもできます。開いているブックのチャプターの印刷については、下記の手順に従ってください。

1 印刷するチャプターの状況が、**利用可能**または**オープン**になっていることを確認します。状況が**移動**になっているチャプターや、現在他のユーザーによって使用されているチャプターは印刷できません。

2 ブック全体を印刷する場合は、チャプターを選択しないようにしてください。1つのチャプターを選択する場合は、そのチャプターをクリックします。連続する複数のチャプターを選択する場合は、Shiftキーを押しながらチャプターをクリックします。連続しない複数のチャプターを選択する場合は、Command／Ctrlキーを押しながらチャプターをクリックします。

3 **ブック**パレットの**チャプター印刷**ボタンをクリックして、**印刷**ダイアログボックスを表示します。

4 選択した全チャプターのすべてのページを印刷するには、**ページ**ドロップダウンメニューから**全て**を選択します。

5 他の印刷設定を指定するか、**印刷書式**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。すべてのページまたはチャプターが、ここで設定した値を使用して印刷されます。

6 **OK**をクリックします。QuarkXPressは、すべてのチャプターを開き、印刷してから、各チャプターを閉じます。チャプターが移動されている場合や他のユーザーによって使用されている場合は、ブックは印刷されません。

印刷ダイアログボックスなどのページ番号を入力するフィールドでは、接頭辞も含む完全なページ番号、または絶対ページ番号を入力する必要があります。絶対ページ番号とは、ドキュメントのセクション分けの方法に関係なく、ドキュメントの最初のページに対する相対的な位置を表したものです。ダイアログボックスで絶対ページ番号を指定するには、ページ番号の前にプラス（+）記号を入力します。たとえば、ドキュメントの最初のページを表示する場合は、「+1」と入力します。

ブックの索引と目次の作成

QuarkXPressでは、ブック全体の索引と目次を生成できます。これらの機能は**ブック**パレットではなく、リストと索引機能によって実現されています。ただし、完全なリストや索引を生成するには、ブックのすべてのチャプターが**利用可能**である必要があります。

ブックの索引

Index QuarkXTensionsが読み込まれていると、索引機能が利用できます。索引を作成するには、**索引**パレット（**表示**メニュー）を使用して、テキストを索引見出し語としてタグ付けします。索引の約物は**索引の環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定 > 索引**）で指定します。ブックが完成したら、**索引の作成**ダイアログボックス（**ユーティリティ** メニュー）を使用して索引を生成します。

ブックのリスト

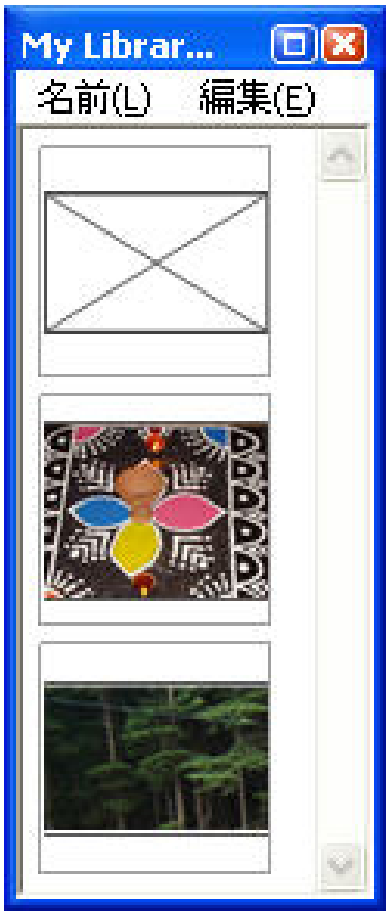
QuarkXPressでは、リストは、特定の段落スタイルシートでスタイル設定されたテキストを編集したものです。たとえば、「チャプター名」スタイルシートのすべてのテキストおよび「セクションヘッド」スタイルシートのすべてのテキストをコンパイルして、2つのレベルを持つ目次を作成できます。リストは目次だけに限定されるものではありません。たとえば、キャプションに使用されているスタイルシートからイラストのリストを作成できます。リストの作成には、**編集**メニューの**リスト**ダイアログボックスおよび**表示**メニューの**リスト**パレットを使用します。

ライブラリの使用

ライブラリは、ロゴ、出版物の発行人欄、登録商標の表記、および写真などの頻繁に使用されるページアイテムを保管するのに便利です。個々のライブラリにはアイテムを2000まで保存できます。ライブラリのアイテムは、テキストボックス、テキストパス、画像ボックス、ライン、複数選択されたアイテム、またはグループです。ライブラリーのアイテムを出し入れするには、単にドラッグするか、またはカット／コピー＆ペーストを実行します。

ライブラリは、レイアウトで随時必要とされるアイテムを保管するのに便利です。たとえば、会社のロゴ、法的情報、一般によく使用される画像やテキスト、図表の書式、およびクリップアートは、すべて一般的なライブラリアイテムに含まれます。記憶するのが難しい書式のアイテムもライブラリに保存できます。

ライブラリパレットのスクロールバーを使用して、ライブラリのアイテム全体を縦方向にスクロールします。サイズを変更するには、**ライブラリ**パレットの右下にあるサイズ変更ボックスをドラッグします。**ライブラリ**パレットは、ズームボックスをクリックして拡張できます。もう一度ズームボックスをクリックすると、前の表示に戻ります。



ライブラリパレット

QuarkXPressのライブラリはクロスプラットフォームではないため、ライブラリを開くには、作成されたときのプラットフォームを使用する必要があります。

ライブラリの作成

新規ライブラリはいつでも作成できますが、その時点で開いているファイル数が25より少ない場合に限ります。新規ライブラリの作成については、下記の手順に従ってください。

1. **ファイル > 新規 > ライブラリ**を選択します。

➡ 作成した新規ライブラリは、手動で閉じるまで開いたままです。QuarkXPressを起動すると、以前に開いていたライブラリーパレットが自動的に再度開かれ、デフォルトのライブラリ位置に置かれます。

2. ダイアログボックスのコントロールを使用して、新規ライブラリファイルの場所を指定します。
3. **ライブラリ名／ファイル名**フィールドに、ライブラリの名前を入力します。
4. **作成**をクリックします。

ライブラリアイテムの追加

ライブラリにアイテムを追加すると、アイテムのコピーがライブラリに配置され、サムネールとして表示されます。元のアイテムはドキュメントから削除されません。ライブラリにアイテムを追加するには、下記の手順に従ってください。

1. **アイテム**ツールを選択します。
2. ライブラリに配置するアイテムまたはアイテムのグループを選択します。複数のアイテムを選択するには、Shiftキーを押しながら各アイテムをクリックします。ただし、複数のアイテムを選択すると、別個のアイテムとしてではなく1つのアイテムとしてライブラリに保存されます。
3. ライブラリにアイテムまたはグループをドラッグし、ライブラリポインタが表示されたらマウスボタンを放します。ライブラリアイテムが矢印アイコンの間に配置されます。

ライブラリアイテムの検索

ライブラリアイテムをドキュメントに配置するには、任意のツールを選択してライブラリアイテムをクリックします。アイテムをドキュメントにドラッグします。ライブラリアイテムのコピーがドキュメントに配置されます。

ライブラリアイテムの操作

ライブラリのアイテムを並び替えたり、アイテムを1つのライブラリから別のライブラリに移動したり、ライブラリアイテムを置換または削除したりすることができます。

- ライブラリのアイテムを並び替えるには、アイテムをクリックして新しい位置にドラッグします。
- アイテムを1つのライブラリから別のライブラリにコピーするには、アイテムをクリックし、開いた別のライブラリにドラッグします。
- ライブラリのアイテムを置き換えるには、ドキュメントで置き換えるアイテムを選択してから、**編集 > コピー**を選択します。ライブラリのアイテムをクリックして選択し、**編集 > ペースト**を選択します。

- Mac OSでライブラリからアイテムを削除するには、アイテムをクリックしてから**編集 > 削除、編集 > カット**を選択するか、Deleteキーを押します。Windowsでライブラリからアイテムを削除するには、**ライブラリ**パレットメニューの**編集 > 削除**を選択するか、**編集 > カット**を選択します。

➡ **Windowsのみ:**Windowsでライブラリのアイテムをコピー、ペースト、または削除する場合、**ライブラリ**パレット上部の**編集**メニューを使用します。

➡ ドキュメントに高解像度の画像をインポートした後で、その画像を移動する場合、ライブラリアイテムをドキュメントに移動するときに**補助**メニューの**使用状況**コマンドで画像へのパスを更新する必要があります。

ラベルの使用

QuarkXPressでは、ライブラリアイテムにラベルを適用して管理できます。複数のアイテムに同じラベルを適用できます。また、そのラベルに従ってライブラリアイテムを選択して表示できます。たとえば、ライブラリに企業ロゴが多数保存されている場合、それぞれのアイテムに該当する企業名をラベル付けできます。

ライブラリアイテムの命名

ライブラリアイテムの1つに名前を付けた後、その名前を他のアイテムにも使用できます。または、ライブラリアイテムのそれぞれに固有の名前を付けることもできます。ライブラリアイテムの命名については、下記の手順に従ってください。

1. ライブラリアイテムをダブルクリックして、**ライブラリ登録**ダイアログボックスを表示します。
2. **名前**フィールドに記述名を入力するか、**名前**リストから選択します。ライブラリアイテムの名前を変更するには、新しい名前を入力するか、リストから別の名前を選択します。
3. **OK**をクリックします。

名前別のライブラリ見出し語の表示

見出し語を名前別に表示するには、**ライブラリ**パレットの左上にある、ドロップダウンメニュー（Mac OS）をクリックするか、**ラベル**メニュー（Windows）をクリックします。表示する、見出し語に関連付けられた名前を選択します。

- メニューには**全ての、名前なし**、および作成して見出し語に適用したすべてのラベルが一覧されます。
- 複数の名前を選択して、複数カテゴリの見出し語を表示できます。この場合、選択した各名前の隣にチェックマークが表示されます。
- Mac OSで複数の名前を選択すると、ドロップダウンメニューに**混合ラベル**が表示されます。Windowsで**名前**メニューを選択すると、パレットに表示されている名前の隣にチェックマークが表示されます。
- 名前に関わらずすべてのライブラリ見出しを表示するには、**全ての**を選択します。
- 名前が適用されていない見出しを表示するには、**名前なし** を選択します。別の名前に加えて、**名前なし**を選択できます。
- ラベルが適用されている見出し語を非表示にするには、再度名前を選択します。

ライブラリの保存

ライブラリパレットの閉じるボックスをクリックすると、ライブラリに対して行った変更が自動的に保存されます。ライブラリへの自動保存機能を使用して、各変更をオンザフライで保存することもできます。ライブラリへの自動保存機能の使用については、下記の手順に従ってください。

1. **QuarkXPress/編集 > 環境設定**を選択して、左側にあるリストから**保存**をクリックして、**保存**ペインを表示します。
2. **ライブラリへの自動保存**チェックボックスをオンにします。
3. **OK**をクリックします。

出力

レーザープリンタで確認できるようにプルーフコピーを印刷する場合でも、また高解像度のイメージセッタでフィルムまたは版の最終的な出力が必要な場合でも、QuarkXPressでは毎回満足できる結果が得られます。

印刷レイアウト

出版環境の多くでは、デスクトップのインクジェットプリンタからオフィスのレーザープリンタやハイエンドのプレートセッタまで、さまざまな出力デバイスを使用して印刷できます。以下のトピックでは、QuarkXPressを使用した印刷方法について説明します。

画像パスの更新

QuarkXPressでは、取り込んだ画像に対して、低解像度と高解像度の2種類の情報を使用します。低解像度の情報は、画像のプレビュー表示に使用します。印刷時に元の画像ファイルに含まれる高解像度の情報は、その画像へのパスを使用してアクセスできます。

画像へのパスは、画像を取り込むときに確立されます。アプリケーションは、各画像パスに関する情報と、画像の最終変更日の情報を保持します。

取り込み後に画像を移動または変更すると、**印刷**コマンドまたは**出力用ファイルの収集**コマンド（**ファイル**メニュー）を実行したときに、警告メッセージが表示されます。

画像をプロジェクトと同じフォルダに保存する場合は、画像パスを維持する必要はありません。 画像をアーティクルと同じフォルダに保存する場合は、画像パスを維持する必要はありません。アプリケーションでは、ドキュメントと同じフォルダに格納されている画像であれば、その画像が取り込み時に同じフォルダに格納されたかどうかに関係なく、常に「検索」できます。

OPI（オープンプリプレスインターフェイス）システムは、高解像度画像の代わりになり、フルカラーで検索した画像を事前に色分解します。このような出力システムを使用する場合、たとえば、低解像度のRGB TIFFをドキュメントに取り込み、低解像度の画像が印刷時に高解像度の画像に置き換わるように、QuarkXPressにより自動的にOPIコメントが入力されるよう指定できます。OPIシステムにはさまざまなスワップ機能があります。

印刷ダイアログボックスの制御に関する設定

印刷レイアウトを印刷するには、下記の手順に従ってください。

1. **ファイル > 印刷**（Command+P／Ctrl+P）を選択します。**印刷**ダイアログボックスが表示されます。
2. プリンタドライバを選択するには、**プリンタ**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- **Windowsのみ： プロパティ**ボタンをクリックすると、ダイアログボックスが開き、選択したプリンタドライバに関するコントロールが表示されます。このダイアログボックスのオプション、またはプリンタのインストール方法についての詳細は、Microsoft Windowsソフトウェアに付属のマニュアルを参照してください。

3. 以下のいずれかの方法で出力オプションを指定します。

- 既存の印刷出力スタイルを使用するには、**印刷書式**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
- 手動で印刷オプションを構成するには、ダイアログボックス下部のコントロールを使用します。**印刷**ダイアログボックスのこの部分はいくつかのペインに分かれています。ペインを表示するには、左下のリストから名前をクリックします。詳細は、「*印刷ダイアログボックス*」を参照してください。
- 選択した印刷オプションを新しい出力スタイルとして保存するには、**印刷書式**ドロップダウンメニューから**新規印刷出力スタイル**を選択します。

4. 印刷部数を指定するには、**部数**フィールドに値を入力します。
5. 印刷対象のページを指定するには、**ページ**フィールドに値を入力します。印刷するページ範囲、不連続のページ、または範囲と不連続のページの組み合わせを入力することもできます。連続または不連続のページ範囲を指定するには、コンマおよびハイフンを使用します。たとえば、20ページのレイアウトがあり、3〜9ページ、12〜15ページ、および19ページを印刷する場合、ページフィールドに「3–9,12–15,19」と入力します。
6. 奇数ページのみを印刷するか、偶数ページのみを印刷するか、すべてのページを印刷するかを指定するには、**ページ選択**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。**全ての**（デフォルト設定）を選択すると、関連ページがすべて印刷されます。**奇数ページ**を選択すると、奇数ページのみが印刷されます。**偶数ページ**を選択すると、偶数ページのみが印刷されます。
7. ドキュメントの印刷を拡大または縮小するには、**縮小率**フィールドに割合を入力します。デフォルトは100%です。
8. レイアウトを2部以上印刷する場合で、1部ずつページ順に出力する場合、**丁合い**チェックボックスをオンにします。**丁合い**チェックボックスをオフにすると、各ページが一度に複数部印刷されます。
9. フィルムまたは用紙に横一列にスプレッド印刷する（隣接するページを平行に印刷する）には、**スプレッド**チェックボックスをオンにします。
10. 逆順で複数レイアウトを印刷するには、**逆順**チェックボックスをオンにします。レイアウトの最後のページが最初に印刷されます。
11. **印刷領域に合わせる**チェックボックスをオンにすると、選択したメディアの印刷可能領域に合わせてドキュメントでページのサイズが拡大または縮小します。
12. **Mac OSのみ**：**プリンタ**ボタンをクリックすると、**プリンタドライバ**ダイアログボックスが開きます。詳細は、コンピュータに付属のマニュアルを参照してください。

13 レイアウトを印刷するには、**印刷**をクリックします。

14 設定を保存しない場合、またはレイアウトを印刷しない場合は、**キャンセル**をクリックして**印刷**ダイアログボックスを閉じます。

➡ **印刷**ダイアログボックスの右上の領域は、ページのプレビュー領域です。この画像を使用して、出力デバイスでのページの表示方法をプレビューできます。

印刷ダイアログボックス

印刷ダイアログボックスのペインについては、以下のトピックで説明します。

デバイスペイン

PPDの選択やページの配置など、デバイス固有の設定を行うには、**デバイス**ペインを使用します。

- PPDを指定すると、**用紙サイズ**、**横**、および**縦**フィールドに、PPDから供給されるデフォルトの情報が自動的に入力されます。イメージセッタでPPDを選択すると、**ページ間隔**と**用紙のオフセット**フィールドも使用できるようになります。**PPDマネジャー**ダイアログボックス（**補助**メニュー）を使用すると、**PPD**ドロップダウンメニューから使用可能なPPDのリストをカスタマイズできます。適切なPPDがない場合、類似する汎用の組み込みPPDが選択されます。
- プリンタで使用するメディアのサイズを指定するには、**用紙サイズ**ドロップダウンメニューからサイズを選択します。
- プリンタでメディア縦横のサイズをカスタマイズするには、**用紙サイズ**ドロップダウンメニューから**その他**を選択し、**横**および**縦**フィールドに値を入力します。連続給紙または非ドラム式のイメージセッタに出力を送信する場合、**縦**フィールドを**自動**に設定します。
- 選択した出力メディアでドキュメントの位置を指定するには、**設定位置**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
- 選択したPPDのデフォルトの解像度が**解像度**フィールドに自動的に入力されます。
- **イメージセッタの場合のみ**：**用紙のオフセット**フィールドに値を入力し、ページの左端がロールメディアの左端からオフセット（またはインセット）される距離を指定します。
- **イメージセッタの場合のみ**：**ページ間隔**フィールドに値を入力し、ページをロールに印刷する場合のレイアウトのページ間隔を指定します。
- ページ画像のネガを印刷する場合、**ネガ印刷**チェックボックスをオンにします。
- 出力中に報告されるPostScriptのエラー出力を受信するには、**PostScriptエラーハンドラ**をオンにします。

ページペイン

ページ方向、タイリング、ページのフリップなどの関連オプションを指定するには、**ページ**ペインを使用します。

- 縦置きモードと横置きモードのどちらで印刷するかを指定するには、**方向**ラジオボタン（**縦置き**または**横置き**）をクリックします。
- 空白のページを出力に含める場合は、**空白ページを含む**チェックボックスをオンにします。

- サイズを縮小して1枚の紙にレイアウトの複数ページを印刷するには、**サムネール**チェックボックスをオンにします。
- 出力を縦と横のどちらかにフリップさせるには、**ページフリップ**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

  セクション（タイル）に大きなレイアウトを印刷するには、**ページタイリング**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。アプリケーションでは、チェックマークと位置情報がタイルごとに印刷されるため、組み直しの場合に便利です。

- ルーラーの元の位置を指定してページのタイリング方法を制御するには、**手動**を選択します。
- アプリケーションでレイアウトのサイズ、メディアのサイズ、**絶対オーバーラップ**をオンにするかどうか、および**オーバーラップ幅**フィールドの値に応じて、各ドキュメントの印刷に必要なタイル数を決定するには、**自動**を選択します。**オーバーラップ幅**フィールドで入力する値は、アプリケーションで必要に応じてタイルを作成する場合にページの拡大に使用する値です。**絶対オーバーラップ**をオンにすると、ページを拡大してタイルを作成する場合に、アプリケーションで**オーバーラップ幅**フィールドの値のみが使用されます。**絶対オーバーラップ**をオフにすると、タイルの作成時にアプリケーションで**オーバーラップ幅**フィールドの最小値が使用されますが、より大きな値を必要に応じて使用する場合もあります。最終的な組み立てタイルの中央にレイアウトを配置する場合は、**絶対オーバーラップ**チェックボックスをオフにします。

画像ペイン

画像の印刷方法を制御するには、**画像**ペインを使用します。

- 画像の印刷方法を指定するには、**出力**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。**標準**を選択すると、画像のソースファイルのデータを使用して高解像度で画像が出力されます。**低解像度**を選択すると、画像が画面のプレビューどおりの解像度で印刷されます。**ラフ**を選択すると、画像が出力されず、フレーム付のボックスとその中の「x」がブレンドして印刷されます。そのため、画面では空の画像ボックスのように表示されます。
- 印刷データの形式を指定するには、**データ**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。バイナリ形式の場合、ドキュメントの印刷速度が上がりますが、**ASCII**オプションの方が、さまざまなプリンタやプリントスプーラで読み取り可能な標準形式であるため簡単です。**クリーン8ビット**オプションでは、ASCIIとバイナリがさまざまなポータブルファイル形式で組み合わせられます。
- （EPSファイルのオーバープリント設定に関係なく）黒の要素すべてをEPS画像に強制的に取り込んでオーバープリントさせるには、**EPSブラックのオーバープリント**チェックボックスをオンにします。
- 1ビットのTIFFをフル解像度で（**デバイス**リストアイテムで指定した解像度を超えない範囲で）印刷するには、**プリンタ解像度でTIFF出力**チェックボックスをオンにします。**プリンタ解像度でTIFF出力**チェックボックスをオフにすると、1ビットを超える画像が1インチ当たりのライン数（lpi）設定でサブサンプリングされます。

フォントペイン

出力時に含めるフォントを指定するには、**フォント**ペインを使用します。このペインのオプションの多くは、PostScript出力デバイスへの印刷時のみ使用できます。

- プリンタのPPDファイルからダウンロード済みのフォント一覧を読み取るには、**PPDフォント設定を使用**チェックボックスをオンにします。PPDファイルの一覧にあるフォントはダウンロードされません。このボックスをオンにすると、このタブにあるほかのコントロールの多くが無効になります。
- PostScriptレベル3以上の出力デバイス、またはPostScript 2バージョン2015以降を使用するデバイスに印刷する場合、**フォント形式の最適化**チェックボックスをオンにします。
- レイアウトとすべてのシステムフォントで使用するフォントをすべてダウンロードするには、**レイアウトフォントをダウンロード**チェックボックスをオンにします。ダウンロードするフォントを制御するには、**レイアウトフォントをダウンロード**チェックボックスをオフにしてから、ダウンロードするフォントごとに**ダウンロード**チェックボックスをオンにします。**表示**ドロップダウンメニューのオプションを選択しても、一覧にあるフォントを制御できます。
- 取り込んだPDFおよびEPSファイルで必要なすべてのフォントをダウンロードするには、**インポートされたPDF／EPSフォントをダウンロード**チェックボックスをオンにします。
- アクティブなプリンタに含めるフォントのリストを取得するには、**プリンタの検索**をクリックします。このプロセスには時間がかかります。**PPDフォント設定を使用**チェックボックスをオンにして、プリンタメーカーのPPDファイルを使用しなければならない場合もあります。

カラーペイン

カラーペインを使用してカラー出力を制御します。

- 1つのページにすべてのカラーを印刷するには、**モード**ドロップダウンメニューから**コンポジット**を選択します。カラーごとに別の版を印刷するには（マルチカラー印刷で使用）、**モード**ドロップダウンメニューから**色分解**を選択します。コンポジット出力についての詳細は、「*カラーコンポジットの印刷*」を参照してください。色分解についての詳細は、「*色分解の印刷*」を参照してください。
- 出力デバイスの出力設定を指定するには、**設定**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。カラーマネージメントについての詳細は、「*ソースセットアップおよび出力セットアップ*」を参照してください。
- デフォルトのハーフトーン図形および線数を指定するには、**ハーフトーン**および**線数**ドロップダウンメニューを使用します。**ハーフトーン**ドロップダウンメニューで**プリンタ**オプションを選択すると、出力デバイスがすべてのハーフトーン設定を決定します。
- 特定の版のみを印刷し、ハーフトーンオプションを版ごとに制御するには、版のリストのコントロールを使用します。

マークペイン

切り抜きマーク、トンボ、ブリードマークなどを出力に含めるには、**マーク**ペインを使用します。**切り抜きマーク**を選択すると、短い縦横の線がページの最終的なトリムサイズの外側に印刷されます。このマークはページの切り取り位置を示します。**トンボ**は、版のオーバーレイ調節に使用する記号です。**ブリードマーク**は、ページのブリード範囲を示します。

- 切り取りマークとトンボをすべてのページに含めるには、**マーク**ドロップダウンメニューから**センター**または**オフセンター**を選択します。

- **センター**または**オフセンター**を選択すると、**幅**、**長さ**、および**オフセット**の各フィールドが使用可能になります。**幅**と**長さ**フィールドの値により、切り取りマークの幅と長さが決まります。**オフセット**フィールドの値により、ページの端から切り取りマークまでの距離が決まります。
- ブリードの位置を示すマークを含めるには、**ブリードマークを含む**オプションを選択します。

レイヤーペイン

出力するレイヤーと出力しないレイヤーを指定するには、**レイヤー**ペインを使用します。

印刷ダイアログボックスのみ：**レイヤー**ペインの設定をレイアウトに適用するには、**レイヤー属性を適用**チェックボックスをオンにします。

ブリードペイン

ブリードペインを使用すると、印刷時にアイテムをブリード（ページの端を拡大）できます。ブリード設定はレイアウト内のすべてのページに適用されます。

レイアウトページの端からどのくらいブリードを拡大するかを定義してブリードを作成するには、**ブリードの種類**ドロップダウンメニューから**均等**または**不均等**を選択します。

- 各ページの端から均等な距離で拡大してブリードを作成するには、**均等**を選択して**量**フィールドに値を入力し、ブリードの距離を指定します。
- 各ページの端から異なる距離で拡大してブリードを作成するには、**不均等**を選択して**上揃え**、**下揃え**、**左揃え**、**右揃え**の各フィールドに値を入力し、ブリードの距離を指定します。
- **印刷およびPDF出力のみ：**ページの境界を越えて広がるページアイテムをすべて囲むようにブリードを拡大するには、**ページアイテム**を選択します。
- **印刷およびPDF出力のみ：**ブリードされるアイテムをブリードの端で切り取るか、それらのアイテムをすべて印刷できるようにするかを定義するには、**ブリード限度でクリップ**チェックボックスをオンにします。

➡ **ブリード**ペインは、Custom Bleeds XTensionsソフトウェアがインストールされている場合のみ使用できます。

透明度ペイン

書き出し時の透明度の処理方法を指定するには、**透明度**ペインを使用します。

- 透明度の関係においてベクトルデータが発生した場合、そのデータを含む画像のラスタライズに使用する解像度を指定するには、**ベクトル画像**コントロールを使用します。ベクトル画像には通常細い線が含まれていて、この線が低解像度ではギザギザに見えるため、この値を高くすることをお勧めします。またこのフィールドでは、透明度の関係におけるビットマップフレームのレンダリング解像度も制御します。
- **ブレンド**コントロールでは、透明度の関係においてブレンドが発生した場合に、その解像度を指定できます。通常ブレンドには鋭角が含まれていないため、比較的低解像度でラスタライズされます。

- **ドロップシャドウ**コントロールでは、ドロップシャドウのラスタライズの解像度を指定できます。**ぼかし**なしでドロップシャドウを作成しない限り、この値は比較的小さくできます。

これらのいずれかのフィールドで低解像度の値を選択すると、平滑化に必要な時間が短縮し、レイアウトを出力へ送信する場合の処理時間も節約できます。

透明度の関係に関わる回転または傾斜しているアイテムは、RIPへ送信する前にラスタライズする必要があります。回転または傾斜の方向によっては、低解像度で行うと画質が低下する傾向があるため、QuarkXPressはこのようなアイテムをアップサンプリングしてから回転または傾斜させます。これにより画質の低下を最小限に抑えることができます。透明度の関係に伴う、回転または傾斜したアイテムおよび画像のアップサンプリングの解像度を手動で設定する場合、**回転／傾斜のアップサンプル**チェックボックスをオンにします。低解像度値を使用したために、回転または傾斜したアイテムの表示にムラができて画質が低下する場合、このチェックボックスをオンにしてから**アップサンプルの値**フィールドに値を入力します。**アップサンプルの値**フィールドの値は、**ベクトル画像**、**ブレンド**、および**ドロップシャドウ**フィールドの最大解像度の値以上である必要があります。

dpi（次よりも画像が小さい場合）フィールドでは、回転または傾斜したアイテムをアップサンプリングする上限の値を指定できます。このフィールドの目的は、**回転／傾斜のアップサンプル値**の値に近い回転または傾斜したアイテムが不要にアップサンプリングされないようにすることです。一般的にこの値は、**回転／傾斜のアップサンプル値**よりも約100dpi低く設定します。

不透明度を考慮に入れずにアイテムを印刷するには、**透明効果を無視**チェックボックスをオンにします。すべてのアイテムは、不透明度の値に関係なく100%不透明として扱われます。また、ドロップシャドウおよび画像のマスクは無視されます。このオプションは、透明度関連の出力の問題解決に役立ちます。

取り込まれたPDFファイルとAdobe Illustratorファイルで、平滑化された透明度の解像度を制御するには、**平滑化解像度**フィールドに値を入力します。

フラットナは、ドロップシャドウ、ブレンド、半透明の画像、またはアルファチャンネルでマスクされた画像など、ラスター要素が領域に含まれている場合にその領域をラスタライズします。フラットナは、ソリッドカラーの領域にラスター要素が重なっていない限り、（半透明レイヤー処理の結果に関係なく）その領域はラスタライズしません。

JDFペイン

プロジェクトのジョブジャケット構造からJDFファイルを保存するかどうかを指定するには、**JDF**ペインを使用します。**JDFを出力**チェックボックスをオンにすると、**ジョブジャケットの連絡先を含める**ドロップダウンリストが使用可能になります。プロジェクトのジョブジャケット構造にある連絡先一覧から連絡先を選択します。

OPIペイン

OPI（オープンプリプレスインターフェイス）の設定を制御するには、**OPI**ペインを使用します。

- OPIサーバーを使用しない場合は**OPIアクティブ**チェックボックスをオンにします。
- TIFFまたはEPS画像を出力ストリームに含めるには、**画像を含む**チェックボックスをオンにします。

- 高解像度のTIFF画像ではなく、レイアウトで使用する低解像度のTIFF画像を含めるには、**低解像度**チェックボックスをオンにします。

  EPS画像で高解像度ファイルが見つからない場合、画面のプレビューが代用されます。

➡ **OPI**ペインを使用できるのは、OPI XTensionsソフトウェアがインストールされている場合のみです。

詳細設定ペイン

詳細設定ペインでは、出力デバイスのPostScriptレベルを指定できます。

概要ペイン

概要ペインには、他のペインの設定の概要が表示されます。

ページのプレビュー領域

印刷レイアウトの場合、**印刷**ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）に**ページのプレビュー領域**という出力ページの画像があります。このページプレビュー領域には、実際のアイテムはレイアウトページに表示されず、ターゲットメディアとの相対関係でページの形状と方向が表示されます。

- 青い方形はレイアウトページを表します。
- 緑の方形は選択したメディアの印刷可能領域を表します。
- 黒の方形は、**PPD**ドロップダウンメニュー（**デバイス**ペイン）から給紙デバイスを選択したときのメディア領域を表します。
- レイアウトを囲むグレイの領域は、Custom Bleeds XTensionsソフトウェア（**ブリード**ペイン）を使用してブリード設定を選択した場合のブリードを表します。
- 切り取りマークまたはブリードマークを含むページサイズが、印刷メディアの印刷可能領域よりも大きい場合、印刷可能領域の外側にあるレイアウトの赤い領域の部分が切り取られます。**ページ**ペインで**自動**タイリングを有効にすると、赤い領域が表示されません。
- 「R」は回転、ポジ／ネガ、およびフリップを表します。
- グラフィックプレビューの左の矢印は、フィルムまたはページの給紙方向を示します。
- グラフィックプレビューの下には2つの小さいアイコンがあります。カットシートアイコンは、**PPD**ドロップダウンメニュー（**デバイス**ペイン）からカットシート型の出力デバイスを選択したことを示します。一方、ロール給紙アイコンは、**PPD**ドロップダウンメニューからロール給紙型の出力デバイスを選択したことを示します。疑問符は、ページのプレビュー領域で使用する色の凡例を表示するドロップダウン形式のボタンです。
- （**マーク**ペインで）トンボをオンにすると、これらもページのプレビュー領域に表示されます。
- （**ページ**ペインで）**サムネール**チェックボックスをオンにすると、プレビューがサムネールで表示されます。

色分解の印刷

色分解で印刷を行うには、下記の手順に従ってください。

1 **印刷**ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）の**カラー**ペインを表示します。

2 **モード**ドロップダウンメニューから**色分解**を選択します。

3 **設定**ドロップダウンリストからオプションを選択します。

- **プロセスとスポット**オプションを選択すると、レイアウトで使用するプロセスカラーとスポットカラーの版が印刷されます。
- **プロセス版に変換**オプションを選択すると、ファイル内のすべての色がプロセスカラーに変換され（印刷時のみ）、プロセス版が印刷されます。
- **In-RIP分版**オプションを選択すると、プロセスカラーとスポットカラーの版がすべて印刷されます。この場合の出力形式はコンポジットです。ただし、印刷するPostScriptファイルには色分解の情報が含まれます。

  PostScriptレベル3のデバイスを使用する場合は、**In-RIP分版**オプションを選択する必要があります。また**設定**ドロップダウンメニューには、**デフォルト出力セットアップ**ダイアログボックス（**編集 > 出力セットアップ**）のリストにある色分解ベースの出力設定がすべて含まれています。

4 デフォルト以外の線数の値を指定するには、**線数**フィールドに1インチ当たりのライン数（lpi）の値を入力するか、または**線数**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

5 **カラー**ペインの下にあるリストには、デフォルトの**ハーフトーン**、**線数**、**角度**、および**網点形状**の設定のほかに、レイアウトで使用する版が表示されます。一般的に、版のリストにあるデフォルト設定で、適切な印刷結果が得られます。ただし、これらの設定を調整しなければならない場合もあります。列のダッシュ記号は、その列のエントリが編集不可であることを示しています。

- **印刷**列のチェックマークをすべてオフにして個々の版の印刷をキャンセルするか、または版を選択して**印刷**列のドロップダウンメニューから**いいえ**を選択します。
- **モード**ドロップダウンメニューから**色分解**を選択すると、**版**列のリストにドキュメントのスポットカラーとプロセスインキが表示されます。**カラー**ペインの上部にある**設定**ドロップダウンメニューで、リストに表示するレイアウト版を指定します。
- **ハーフトーン**ドロップダウンメニューでは、スポットカラーに対してさまざまな画面の角度を割り当てることができます。スポットカラーに対するデフォルトの画面の値は、**カラーの編集**ダイアログボックス（**編集 > カラー > 新規**）の**ハーフトーン**ドロップダウンメニューで指定します。
- **線数**列には、ライン画面の線数の値が表示されます。これは1インチ当たりのライン（lpi）の値で、カラー版ごとに適用されます。版のデフォルト値を使用しない場合、**線数**ドロップダウンメニューから**その他**を選択し、**線数／その他**ダイアログボックスを表示します。
- **角度**列のリストには、カラー版ごとの画面の角度が表示されます。デフォルト値を使用しない場合、**角度**ドロップダウンメニューから**その他**を選択し、**角度／その他**ダイアログボックスを表示します。
- 印刷画面で別のドット形状を指定するには、**網点形状**列のドロップダウンメニューからオプションを選択します。

カラーコンポジットの印刷

（色分解ではなく）カラーコンポジット出力で印刷するには、下記の手順に従ってください。

1. **印刷**ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）の**カラー**ペインを表示します。
2. **モード**ドロップダウンメニューから**コンポジット**を選択します。
3. **設定**ドロップダウンリストからオプションを選択します。

- **グレイスケール**
- **コンポジットCMYK**
- **コンポジットRGB**
- **コンポジットCMYKおよびスポット**（コンポジットPostScriptで印刷、In-RIP分版をサポートするデバイス向け）
- **カラー変更なし**（ソースのカラースペースを使用してカラーアイテムを描く、PostScriptコンポジットカラーデバイスへの出力向け）

➡ また**設定**ドロップダウンメニューには、**デフォルト出力セットアップ**ダイアログボックス（**編集 > 出力セットアップ**）のリストにある色分解ベースの出力設定がすべて含まれています。

4. **ハーフトーン**ドロップダウンメニューから**計算値**または**プリンタ**を選択します。**計算値**オプションを選択すると、QuarkXPressで計算されたハーフトーンの画面の値が使用されます。**プリンタ**オプションを選択すると、選択したプリンタで指定するハーフトーン画面の値が使用されます。この場合、QuarkXPressからハーフトーンの情報が送信されません。
5. デフォルト以外の線数の値を指定するには、**線数**フィールドに1インチ当たりのライン数（lpi）の値を入力するか、または**線数**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

レイアウトの書き出し

書き出し、**印刷**、およびその他のコマンドにより、ファイルを以下の形式で出力できます。

- PostScript（PS）
- EPS（Encapsulated PostScript）
- PDF（Portable Document Format）、PDF/X認証ありまたはなし
- HTML（HyperText Markup Language）
- XHTML（Extensible HyperText Markup Language）
- XML（Extensible Markup Language）
- XSL（Extensible Stylesheet Language）
- XSLT（Extensible Stylesheet Language Translator）

書き出しのオプションにアクセスするには、**ファイル > 書き出し**を選択するか、または**書き出し**ボタンをクリックします。

アクティブなレイアウトの種類により、QuarkXPressの書き出しオプションが決まります。たとえば、印刷レイアウトを表示すると、HTML形式のウェブレイアウトを書き出すコマンド（**ファイル > 書き出し > HTML**）を使用できません。

EPS形式でのレイアウトの書き出し

EPS（Encapsulated PostScript）ファイルとしてレイアウトページを書き出すと、ファイル名と場所を指定して、（カスタムコントロールまたはEPS出力スタイルから）複数のEPS書き出しパラメータを設定できます。基本的なEPS書き出しコントロールを使用するには、下記の手順に従ってください。

1. **ファイル > 書き出し > EPS形式のページ**を選択します。**EPS形式のページ**ダイアログボックスが表示されます。
2. **ページ**フィールドにページの範囲を入力します。
3. 既存の出力スタイルを使用するには、**EPSスタイル**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
4. 出力設定を修正するには、**オプション**をクリックします。書き出されたファイルの形式を制御するには、表示されるダイアログボックスのペインを使用します。

- EPS出力スタイルを使用するには、**EPSスタイル**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。現在の設定でEPS出力スタイルを作成するには、**新規EPS出力スタイル**を選択します。
- EPSファイルの形式を指定するには、**形式**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
- EPSファイルの大きさ、EPSファイルのプレビュー形式、EPSファイルでページの白い領域を透明にするか不透明にするか、およびEPSファイルをスプレッド印刷で出力するかどうかを指定するには、**一般**ペインを使用します。
- EPSファイルの出力設定および出力に含める版を選択するには、**カラー**ペインを使用します。
- 書き出されるEPSファイル内に埋め込むフォントを指定するには、**フォント**ペインを使用します。
- EPSファイルでトンボの位置、幅、および長さを指定するには、**マーク**ペインを使用します。
- ブリードの種類を均等と不均等のどちらにするか、またEPSファイルの周囲のブリードの距離を指定するには、**ブリード**ペインを使用します。
- 透明度の設定をオンまたはオフにする場合、またEPSファイルで平滑化されたアイテムの解像度を制御するには、**透明度**ペインを使用します。
- EPSファイルに高解像度の元画像を含めるかどうかのオプションを指定する、またTIFFおよびEPSオプションを個別に制御するには、**OPI**ペインを使用します。
- EPSファイルの作成と同時にJDF（Job Definition Format）ファイルを作成するかどうかを指定するには、**JDF**ペインを使用します。このオプションを選択するのは、JDFワークフローでジョブジャケットを使用する場合です。

- EPSをPostScriptレベル2またはPostScriptレベル3のどちらに準拠させるかを選択するには、**詳細設定**ペインを使用します。

5 **OK**をクリックします。（EPSファイルを作成せずに現在の設定を保存するには、**保存して閉じる**をクリックします。）

6 **保存**をクリックします。

PDF形式でのレイアウトの書き出し

PDF形式でアクティブなレイアウトを書き出すには、下記の手順に従ってください。

1 **ファイル > 書き出し > PDF形式のレイアウト**を選択します。**PDFとして書き出し**ダイアログボックスが表示されます。

2 **ページ**フィールドにページの範囲を入力します。

3 既存の出力スタイルを使用するには、**PDFのスタイル**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

4 出力設定を変更するには、**オプション**をクリックします。書き出されたファイルの形式を制御するには、表示されるダイアログボックスのペインを使用します。

- PDFの出力スタイルを使用するには、**PDFのスタイル**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。現在の設定を使用してPDFの出力スタイルを作成するには、**新規PDF出力スタイル**を選択します。
- PDF/X認証を使用するには、**認証**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。使用可能なオプションは、**PDF/X 1a**および**PDF/X 3**です。**PDF/X 1a**認証の場合、使用できるのはCMYKおよびスポットカラーのみですが、**PDF/X 3**の場合、他のカラースペースを使用する色および画像と、ICCカラープロファイルを使用できます（これらはカラーマネージメントのソースおよび出力セットアップで定義されます）。
- コンポジット出力または色分解のどちらを作成するかを指定する、PDFファイルの出力設定を選択する、および出力に含める版を選択するには、**カラー**ペインを使用します。
- PDFファイルのさまざまな画像タイプの圧縮オプションを指定するには、**圧縮**ペインを使用します。
- スプレッドで書き出すかどうか、各ページを個別のPDFファイルとして書き出すかどうか、空白ページを含めるかどうか、およびPDFファイルのサムネールを埋め込むかどうかを指定するには、**ページ**ペインを使用します。
- PDFファイルでトンボの位置、幅、および長さを指定するには、**マーク**ペインを使用します。
- レイアウト書き出しのリンクおよびリストの方法、およびハイパーリンクをPDFに表示する方法を指定するには、**ハイパーリンク**ペインを使用します。また、このペインを使用してPDFファイルのデフォルトのズームを指定できます。
- Adobe Acrobat Readerの**文書のプロパティ**ダイアログボックスにある**詳細設定**タブで詳細情報を表示するには、**メタデータ**ペインを使用します。
- 書き出されるPDFファイル内に埋め込むフォントを指定するには、**フォント**ペインを使用します。
- PDFファイルでブリードの処理方法を指定するには、**ブリード**ペインを使用します。

- PDFファイルに含めるレイヤーや、QuarkXPressレイアウトでレイヤーからPDFレイヤーを作成するレイヤーを指定するには、**レイヤー**ペインを使用します。
- 透明アイテムを平滑化する方法を制御するには、**透明度**ペインを使用します。平滑化を無効にし、書き出されるPDFで透明度の関係を維持するには、**ネイティブの透明度で書き出し**をクリックします。不透明度を考慮に入れずにアイテムを出力するには、**透明度を無視**をクリックします。平滑化をオンにするには、**透明度を平滑化**をクリックします。

  平滑化をオンにした場合、透明度の関係にベクトルデータを含む、画像のラスタライズに使用する解像度を指定できます。これを行うには、**ベクトル画像**ドロップダウメニューをクリックしてdpiの値を選択または入力します。この制御は平滑化をオンにした場合にのみ適用されます。

  平滑化がオンであるかどうかに関係なくブレンドの解像度を指定するには、**ブレンド**ドロップダウメニューをクリックしてdpiの値を選択または入力します。平滑化がオンであるかどうかに関係なくドロップシャドウのラスタライズの解像度を指定するには、**ドロップシャドウ**ドロップダウメニューをクリックしてdpiの値を選択または入力します。

  平滑化をオンにした場合に、回転または傾斜したオブジェクトの解像度を指定するには、**回転／傾斜のアップサンプル**をクリックして**アップサンプルの値**フィールドに値を入力します。**アップサンプルの値**フィールドの値は、**ベクトル画像**、**ブレンド**、および**ドロップシャドウ**フィールドの最大解像度の値以上である必要があります。

  取り込まれたPDFファイルとAdobe Illustratorファイルで、平滑化された透明度の解像度を制御するには、**平滑化解像度**フィールドに値を入力します。

➡ **認証**ドロップダウンメニューから、**PDF/X-1a：2001**または**PDF/X-3： 2002**を選択した場合は、**ネイティブの透明度で書き出し**は使用できません。この機能は、**カラー**ペインの**モード**ドロップダウンメニューから**色分解**を選択した場合も使用できません。

- PDFファイルに高解像度の元画像を含めるためのオプションを指定するには、**OPI**ペインを使用します（**認証**ドロップダウンメニューから**PDF/X 1a**または**PDF/X 3**を選択した場合は使用できません）。
- PDFファイルの作成と同時にJDF（Job Definition Format）ファイルを作成するかどうかを指定するには、**JDF**ペインを使用します。このオプションを選択するのは、JDFワークフローでジョブジャケットを使用する場合です。
- 選択したPDF書き出しオプションの概要を表示するには、**概要**ペインを使用します。

5 **OK**をクリックします。（PDFファイルを作成せずに現在の設定を保存するには、**保存して閉じる**をクリックします）。

6 **保存**をクリックします。

➡ サードパーティ製のディスティラープログラムを使っていて、PostScriptファイルを作成する場合、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**PDF**ペインで設定を変更します。詳細は、「*環境設定 - アプリケーション - PDF*」を参照してください。

PostScriptファイルの作成

PostScriptファイルをレイアウトから作成するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**PDF**ペインを表示して、**PostScriptファイル**

を一時作成チェックボックスをオンにします。**ファイル > 書き出し > PDF形式のレイアウト**を選択すると、PDFファイルが作成されるのではなく、QuarkXPressにより、ユーザが指定した名前と場所にPostScriptファイルが生成されます。

出力ファイルの収集の使用

出力ファイルの収集機能を使用するには、下記の手順に従ってください。

1. 使用可能なすべてのフォントを確認するには、**使用状況**ダイアログボックス（**補助**メニュー）の**フォント**ペインを表示します。**使用状況**ダイアログボックスの**画像**ペインで、取り込まれた画像がすべてドキュメントにリンクされていて、ステータスが**OK**と表示されていることを確認します。
2. **ファイル > 出力ファイルの収集**を選択します。**出力ファイルの収集**ダイアログボックスが表示されます。
3. **出力ファイルの収集**タブが表示されます。この機能を使用する場合、レポートが自動的に生成されます。このレポートのみを生成するには、**出力ファイルの収集**タブで**レポートのみ**チェックボックスをオンにします。このチェックボックスをオフにすると、以下のボックスのいずれかをオンにすることができます。

- **レイアウト**オプションを選択すると、プロジェクトファイルが指定したターゲットフォルダにコピーされます。
- **リンク画像**オプションを選択すると、取り込まれた画像ファイルがコピーされます。この画像ファイルは、高解像度出力用にドキュメントへのリンクを維持する必要があります。QuarkXPressでこのドキュメントにより画像を収集する場合、収集された画像へのパスが更新され、新しいファイルの格納場所が反映されてターゲットフォルダ内の"画像"フォルダになります。
- **カラープロファイル**オプションを選択すると、ドキュメントまたは取り込んだ画像に関連付けられたICC（International Color Consortium）プロファイルがコピーされます。
- **Mac OSのみ： スクリーンフォント**オプションを選択すると、ドキュメントの表示に必要なスクリーンフォントがコピーされます。
- **Mac OSのみ： プリンタフォント**オプションを選択すると、ドキュメントの印刷に必要なプリンタフォントがコピーされます。
- **Windowsのみ： フォント**オプションを選択すると、ドキュメントの印刷に必要なフォントがコピーされます。

➡ Mac OSの場合、TrueTypeフォントがスクリーンフォントとプリンタフォントの両方として機能します。ドキュメントでTrueTypeフォントのみを使用する場合、**スクリーンフォント**または**プリンタフォント**チェックボックスをオンにすると、QuarkXPressによりそれらのフォントが収集されます。ドキュメントでTrueTypeフォントとType 1フォントの組み合わせを使用する場合、**スクリーンフォント**と**プリンタフォント**の両方のチェックボックスをオンにして、Type 1フォントが完全に収集されたことを確認します。

4. Vistaタブで**画像変更個所をレンダリング**チェックボックスをオンにすると、画像効果が収集前の画像に適用されます。このチェックボックスをオフにすると、画像が元の形式で収集され、画像効果は適用されません。
5. **保存**をクリックします。

フォントの収集を選択した場合、それらのフォントがコンピュータで有効であれば、QuarkXPressでも取り込まれたEPSファイル内でフォントが収集されます。

出力スタイルの使用

出力スタイルを使用すると、印刷、PDF、およびEPS形式の出力に関する設定を保存できます。出力スタイルを使用できるのは、**ファイル > 印刷**、**ファイル > 書き出し > EPS**、**ファイル > レイアウト > PDFとして書き出し**のいずれかのコマンドを使用した場合です。 QuarkXPressには、すべての出力オプションのデフォルト設定が含まれています。これらの設定は、必要に応じたカスタマイズの基礎となります。または、出力スタイルを最初から作成することもできます。

出力スタイルの作成については、下記の手順に従ってください。

1 **編集 > 出力スタイル**を選択します。**出力スタイル**ダイアログボックスが表示されます。



出力スタイルを作成、取り込み、書き出し、編集、または削除するには、**出力スタイル**ダイアログボックスを使用します。

2 **新規**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

3 **名前**フィールドに出力スタイルの名前を入力します。

4 各ペインで設定を指定します。EPSオプションについての詳細は、「*EPS形式でのレイアウトの書き出し*」を参照してください。PDFオプションについての詳細は、「*PDF形式でのレイアウトの書き出し*」を参照してください。

5 **OK**をクリックします。

6 **保存**をクリックします。

トラップの使用

トラップでは、明るい領域の色を拡大して、暗い色とわずかに重ねあわせることにより、インク登録ミスの補正を試みます。QuarkXPressでは、デフォルトのアプリケーションおよびドキュメント固有のトラップ環境設定を指定することで、トラップが自動的に作

成されます。トラップの値を色ごとに他の色との相対値で指定すれば、さらにトラップをカスタマイズできます。また、レイアウトで特定のアイテムのトラップをカスタマイズすることもできます。

トラップの理解

QuarkXPressのトラップを指定する場合、**バックグラウンドカラー**に対する**オブジェクトカラー**のトラップという方法で指定します。オブジェクトカラーは、別の色よりも前に表示される任意のアイテム（テキストやボックスなど）に適用される色です。バックグラウンドカラーは、オブジェクトカラーよりも背後に表示される任意のアイテム（テキストやボックスなど）に適用される色です。オブジェクトカラーとバックグラウンドカラーが印刷ページで一致する場合、トラップの方向が色の**輝度**（明るさ）により決まります。

オブジェクトカラーをバックグラウンドカラーに対してトラップする方法は、以下の4通りです。

- **オーバープリント**：オブジェクトカラーを直接バックグラウンドカラーの前面に印刷する場合に使用します。
- **ノックアウト**：オブジェクトカラーが自身の形状をバックグラウンドカラーからカットアウト（ノックアウト）する場合に使用します。
- **スプレッド**：オブジェクトの形状が暗いバックグラウンドカラーに重なるよう、明るいオブジェクトカラーをわずかに広げる場合に使用します。
- **チョーク**：バックグラウンドカラーの形状がオブジェクトカラーに重なるよう、暗いオブジェクトカラーをわずかに少なくする場合に使用します。

QuarkXPressのトラップの値は、以下の3段階のいずれかにより決まります。

- **デフォルトのトラップ**は、オブジェクトカラーとバックグラウンドカラーの相対的な輝度に応じて、QuarkXPressが色相や形状の異なる色を自動的にトラップするためのデフォルトの方法です。QuarkXPressと個々のQuarkXPressレイアウト（レイアウト固有のトラップ）に対するデフォルトのトラップ環境設定を入力するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**トラップ**ペインを使用します。
- **カラー固有のトラップ**は、バックグラウンドカラーに相対するオブジェクトカラーに指定するトラップです。スプレッドに**オーバープリント**、**ノックアウト**、**自動値(+)**、チョークに**自動値(–)**、または**トラップ設定**ダイアログボックス（**編集 > カラー > トラップ編集**）のトラップ値で**その他**を指定すると、**カラー**パレット（**ウィンドウ**メニュー）のすべての色に対するトラップの関係を制御できます。
- **アイテム固有のトラップ**は、**トラップ**パレット（**ウィンドウ**メニュー）で使用するアイテムに対して指定するトラップです。

➡ ドキュメント固有の環境設定はデフォルトの環境設定よりも優先されます。また、カラー固有の環境設定はデフォルトの環境設定すべてに対して優先されます。アイテム固有の環境設定は、その他すべてのトラップ環境設定よりも優先されます。

➡ コンポジット（色分解なし）の印刷、またはレーザープリンタに印刷を行う場合、トラップの値を指定しても出力には影響しません。

- 指定するトラップの値は、印刷機、用紙、シートのサイズ、インク、ジョブを発生させるためのライン画面（lpi）により決まります。最適な結果を得るには、出力サービスや印刷所が推奨するトラップ方法および値を使用します。

EPS画像のトラップ

画像が他のQuarkXPressアイテムよりも前にくる場合、取り込まれたEPSファイルのトラップ設定（オーバープリントおよびノックアウト）が優先されます。

- トラップのオーバープリントストロークを作成するためのコマンドは、画像処理アプリケーション間で異なります。ストロークやオーバープリントに関する手順は、そのアプリケーションのドキュメントを参照してください。

リッチブラックの作成および使用

プリンタおよびグラフィックデザイナでは、**リッチブラック**を使用してより深みのある濃い黒を作り出し、インクの広い範囲で均等かつ非常に濃い色合いを再現できます。標準的なリッチブラックは、プロセスカラーの発色を上回る割合で配置される100%プロセスブラックからなります。

リッチブラックは1つ以上のプロセスインクからなるため、版へのリッチブラックの登録ミスが起こりがちです。登録ミスがあると、以降QuarkXPressでリッチブラックのトラップ処理が異なってきます。オブジェクトカラーがリッチブラックのバックグラウンドに広がる場合、**自動値**フィールド（**編集 > 環境設定 > トラップ**ペイン）で指定した値に応じてプロセスブラック以外のプロセスカラーが広がります。リッチブラックのオブジェクトカラーがバックグラウンドカラーにより抑えられると、プロセスブラック以外のプロセスカラーが抑えられます。このような特殊なトラップ処理を使用して、登録ミスがあっても背景のプロセスカラーが前面に表示されないようにします。

- QuarkXPressでリッチブラックのトラップ処理が適用されるのは、リッチブラックのプロセスブラックの割合が**オーバープリントの限界**フィールド（**編集 > 環境設定 > トラップ**ペイン）で入力した値以上の場合のみです。

- QuarkXPressでリッチブラックのトラップ処理が適用されるのは、100%のシェードがリッチブラックカラーに適用された場合のみです。

平滑化の理解と製品の問題点

PostScriptには透明度の概念がないため、**平滑化**というプロセスがあります。このプロセスでは、ページ要素を変更して目的のデザインを生成することにより透明度をシミュレーションします。平滑化が発生するのは、印刷エンジンにアイテムがフィードされるなど、印刷ストリームのみです。そのため、QuarkXPressのレイアウトが実際に変更されることはありません。QuarkXPressの平滑化の仕組みは以下のとおりです。

まず、ボックスが分解されて透明度の要素が識別されます。その後不連続な形状（テキストのアウトラインを含む）の関係が分解されます。ラスタライズされない領域に、既存の色を融合して作成される新しい色が入力されます（不透明度なしおよび0%の領域は、ブレンドや画像で使用しない限り平滑化する必要はありません）。

ラスタライズの必要がある領域により、クリッピングパスが作成されます（ページ要素に重なっている半透明画像、ドロップシャドウ、半透明ブレンド、および半透明アイテムはラスタライズする必要があります）。

印刷ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）の**透明度**ペインの設定により、透明度の効果またはドロップシャドウによりラスタライズされるページ要素の出力解像度が制御されます。詳細は、「*透明度ペイン*」を参照してください。

一般的に、透明度の関係を使用する場合、トラップは不要です。トラップが実際に作用すると、不透明アイテムのオーバープリントを分解により作られたパスが受け継ぎます。透明度の要素に対するチョークやスプレッドの設定は無視されます。分解により作成されるその他のアイテムは、すべてノックアウトに設定され、ホストベースの分版中にデフォルトのQuarkXPressトラップを通じて送信されます。

透明度に関するページ要素は、すべてPDF出力時に常に平滑化されます。

グループ作業およびシングルソース

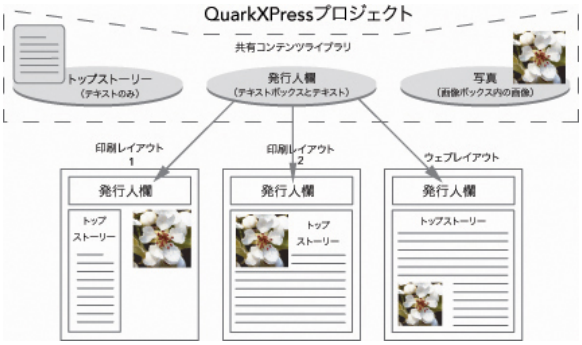
同期機能を使用すると、複数のチャンネルを介して複数のフォーマットで配布する同一の情報を簡単にパッケージ化できます。メディア（印刷、ウェブ、またはインタラクティブ）に応じてデザインをカスタマイズできるだけでなく、複数のレイアウトサイズを含むプロジェクトを作成することもできます。特に、任意の種類のレイアウト間でコンテンツを自動的に同期することによって、作業を合理化できます。

共有コンテンツの使用

複数の場所にある同じコンテンツをまったく同一に維持する必要のあるプロジェクトを使用したことがあるユーザーであれば、ある程度のリスクが伴うことは理解しているでしょう。ドキュメントの印刷バージョンが更新されても、ウェブバージョンが更新されない場合はどうなるのでしょうか。この問題を解消するために、QuarkXPressには**共有コンテンツ**機能が含まれています。この機能では、プロジェクトファイル内で異なる場所に使用されているコンテンツをリンクできます。コンテンツのコピーが変更されると、その他のコピーは、それらの変更を反映するように、ただちに自動的に更新されます。

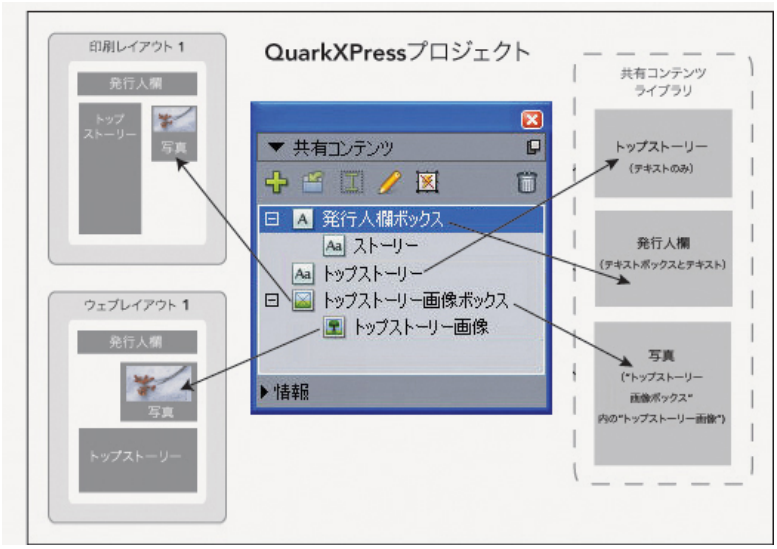
ほとんどの同期アイテムについて、**共有コンテンツライブラリ**と呼ばれるプロジェクトファイルの表示されない領域で、マスターバージョンを管理しています。レイアウト内の任意の同期アイテムに変更を適用すると、まずその変更は共有コンテンツライブラリ内のマスターバージョンに書き込まれます。その後、プロジェクト内の対象アイテムのすべての同期コピーにその変更が反映されるように、QuarkXPressによって更新されます。つまり、アイテムAを更新すると、アイテムBは共有コンテンツライブラリのマスターアイテムを介して自動的に更新され、アイテムBを更新すると、同様にアイテムAが更新されます。

共有コンテンツライブラリは、画像、ボックス、ライン、フォーマットおよびフォーマットなしテキスト、一連のテキストボックス、グループ、およびコンポジションゾーンを格納できます。共有コンテンツライブラリに何かを追加すると、ユーザーは、そのコンテンツまたはアイテムのどの部分を**同期し**（すべてのインスタンスを同一に維持）、どの部分を**同期しない**かを制御できます。



共有コンテンツライブラリには、プロジェクト内の異なるレイアウトで使用できるテキスト、画像、ライン、コンポジションゾーン、およびアイテムが含まれます。レイアウトで共有コンテンツライブラリアイテムのインスタンスを変更すると、これらのインスタンスは共有コンテンツライブラリのマスターバージョンにリンクされているため、すべてのレイアウトにあるすべてのインスタンスは自動的に更新されます。

共有コンテンツライブラリのアイテムは、**共有コンテンツ**パレットに表示されます。下記に示すとおり、このパレットを使用して、異なるレイアウト間でコンテンツを複製して同期できます。



共有コンテンツライブラリのアイテムには、**共有コンテンツ**パレットからアクセスできます。ここでは、「印刷レイアウト1」は、「トップストーリー画像ボックス」と画像ボックス内の画像を使用していますが、「ウェブレイアウト」は、画像そのもののみを使用しています（より大きな画像ボックス内）。いずれかのレイアウトで画像が変更されると、両方のレイアウトは自動的に更新されます。

単一プロジェクトに異なるタイプのレイアウトを含める方法についての詳細は、「*プロジェクトとレイアウト*」を参照してください。

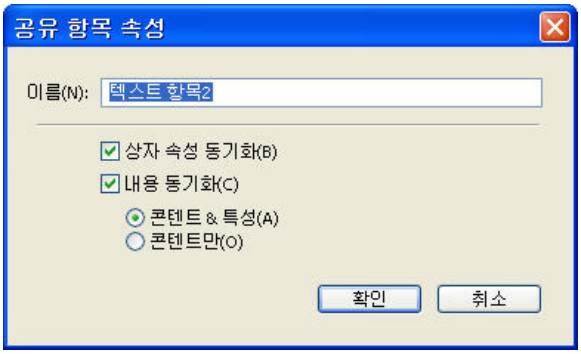
コンテンツの共有および同期

ボックス、ライン、グループ、コンテンツの共有および同期については、下記の手順に従ってください。

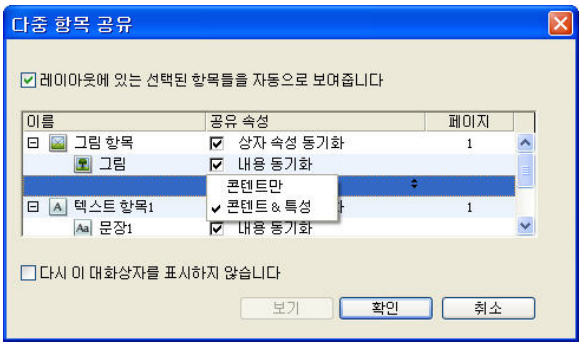
1 **ウィンドウ**メニューの**共有コンテンツ**パレットを表示します。

2 同期するアイテムを選択します。

3 **共有コンテンツ**パレットで、**アイテムの追加**をクリックします。1つのアイテムが選択されると、**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスが表示されます。複数のオブジェクトが選択されると、**複数アイテムの共有**ダイアログボックスが表示されます。



共有アイテムのプロパティダイアログボックスを使用して、個々のアイテムを共有および同期します。



複数アイテムの共有ダイアログボックスを使用して、複数のアイテムを共有および同期します。

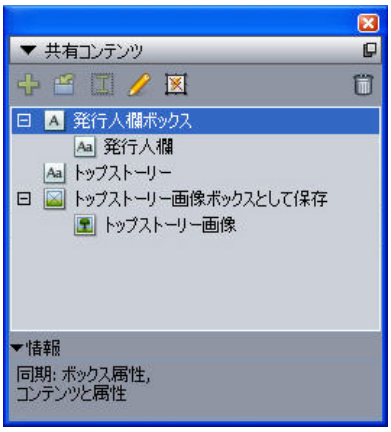
➡ **選択したアイテムをレイアウトに自動表示**をオンにしている場合、リスト内のアイテムの名前をクリックして、そのアイテムにナビゲートできます。

➡ 共有されたラインの属性のみが同期されます。

4 選択されたアイテムの特徴を共有するには、対象のアイテムの**ボックス属性を同期**をオンにします。

5 選択されたアイテムのテキストまたは画像を共有するには、対象のボックスの**コンテンツの一致**をオンにします。テキストまたは画像とそれぞれのフォーマットを共有するには、**コンテンツと属性**をクリックまたは選択します。テキストまたは画像のみを共有するには、**コンテンツのみ**をクリックまたは選択します。ボックスおよびコンテンツのオプションについての詳細は、「*同期オプションの理解*」を参照してください。

6 **OK**をクリックして、**共有コンテンツ**パレットに選択したアイテムを追加します。



共有コンテンツライブラリのアイテムおよびコンテンツには、**共有コンテンツ**パレットからアクセスできます。

同期オプションの理解

共有コンテンツパレットにアイテムおよびコンテンツを追加する場合、**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスでさまざまな同期オプションを選択できます。

- ボックスまたはパス自身を同期せずに、選択されたテキストボックス、テキストパス、または画像ボックスのコンテンツを同期するには、**ボックス属性を同期**をオフにし、**コンテンツの一致**をオンにします。この方法で同期されたテキストをテキストボックスまたはパスにドラッグし、画像を画像ボックスにドラッグする必要があります。
- テキストや画像およびそのコンテンツ属性（テキストのフォーマットおよび画像の比率、回転、効果など）は、**コンテンツと属性**をクリックまたは選択して同期できます。
- **コンテンツのみ**をクリックまたは選択すると、固有のコンテンツ属性の編集を許可した状態で、テキストまたは画像を同期できます。これを行うと、プロジェクトの異なる部分に、テキストまたは画像を別々にフォーマットできます。ただし、1つの位置でテキストの編集または画像の更新を行うと、その変更はすべてに適用されます。
- コンテンツを**同期せずに**テキストボックス、テキストパス、画像ボックス、およびその属性を同期するには、**ボックス属性を同期**をオンにし、**コンテンツの一致**をオフにします。たとえば、テキストまたは画像ボックスでこの操作を行い、そのボックスから2つのコピーをドラッグするとします。この後で、コピーしたボックスの1つのサイズを変更し、フレームを追加すると、もう1つのボックスも自動的にサイズ変更され、同じフレームが追加されます。ただし、各ボックスに異なるコンテンツを取り込むことができます。

  アイテム属性、コンテンツ、およびコンテンツ属性を同期するには、**ボックス属性を同期**および**コンテンツの同期**をオンにし、**コンテンツと属性**をクリックまたは選択します。この方法で2つのボックスを同期すると、片方に適用される変更（ボックスのサイズ、コンテンツ、およびフォーマットへの変更を含む）は、自動的にもう一方にも適用されます。

同期アイテムの配置

同期アイテムまたはグループの配置については、下記の手順に従ってください。

1. **共有コンテンツ**パレットで、ターゲットのエントリーを選択します。
2. **共有コンテンツ**パレットのエントリーをそのページにドラッグします。

同期コンテンツの配置

同期コンテンツの配置については、下記の手順に従ってください。

1 テキストボックス、テキストパス、または画像ボックスを選択します。

2 **共有コンテンツ**パレットでテキストまたは画像コンテンツのエントリーを選択し、**挿入**をクリックします。アイテムのサイズ変更ハンドルが同期シンボルに変化します。また、**共有コンテンツ**パレットから、アクティブなテキストボックス、テキストパス、または画像ボックスに、テキストまたは画像のエントリーをドラッグできます。

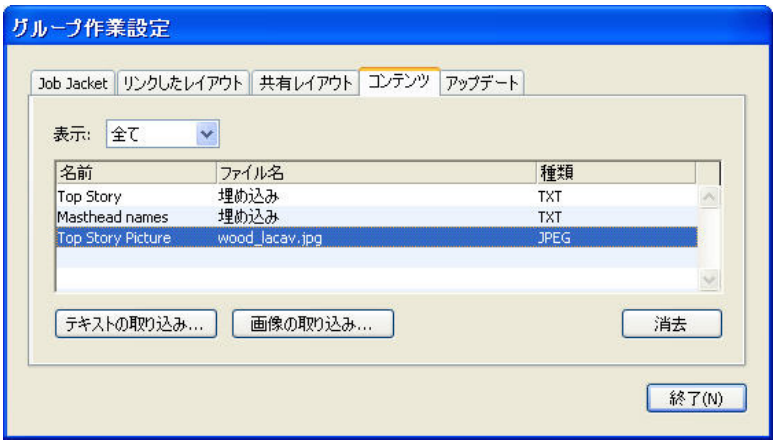
また、**共有コンテンツ**パレットから、アクティブなテキストボックス、テキストパス、または画像ボックスに、テキストまたは画像の見出し語をドラッグできます。

共有コンテンツライブラリへのコンテンツの取り込み

テキストまたは画像ボックスにテキストまたは画像を取り込んだり、2つの方法を使用して**共通コンテンツ**パレットに直接コンテンツを取り込むことができます。

グループ作業設定ダイアログボックスを使用したコンテンツの取り込みについては、下記の手順に従ってください。

1 プロジェクトがアクティブな状態で、**ファイル > グループ作業設定**を選択します。**グループ作業設定**ダイアログボックスの**コンテンツ**タブと**共有コンテンツ**パレットに、共有コンテンツが表示されます。



グループ作業設定ダイアログボックスの**コンテンツ**タブ

2 **テキストの取り込み**をクリックして、**テキストの取り込み**ダイアログボックスを表示します。テキストファイルを選択して、**開く**をクリックします。**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスのコントロールを使用して、コンテンツと属性の共有方法を指定します。

3 **画像の取り込み**をクリックして、**画像の取り込み**ダイアログボックスを表示します。画像ファイルを選択して、**開く**をクリックします。**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスのコントロールを使用して、コンテンツと属性の共有方法を指定します。

また、**共有コンテンツ**パレットの**取り込み**ボタンを使用して、コンテンツを取り込むこともできます。ただし、このボタンは、**共有コンテンツ**パレットでテキストコンテンツアイコンまたは画像コンテンツアイコンが選択されている場合にのみ使用できま

す。この方法で取り込まれたテキストは、プロジェクトファイルに埋め込まれており、ソーステキストファイルへのリンクは維持されません。ただし、この方法で取り込まれた画像は、**使用状況**ダイアログボックスの**画像**ペインで表示および更新されます。

Composition Zonesの使用

下記のトピックは、チームメンバーが同時にQuarkXPressプロジェクトの作業を行うことで、Composition Zonesがどうやって既存のワークフローを合理化できるかを説明します。

コンポジションゾーンの理解

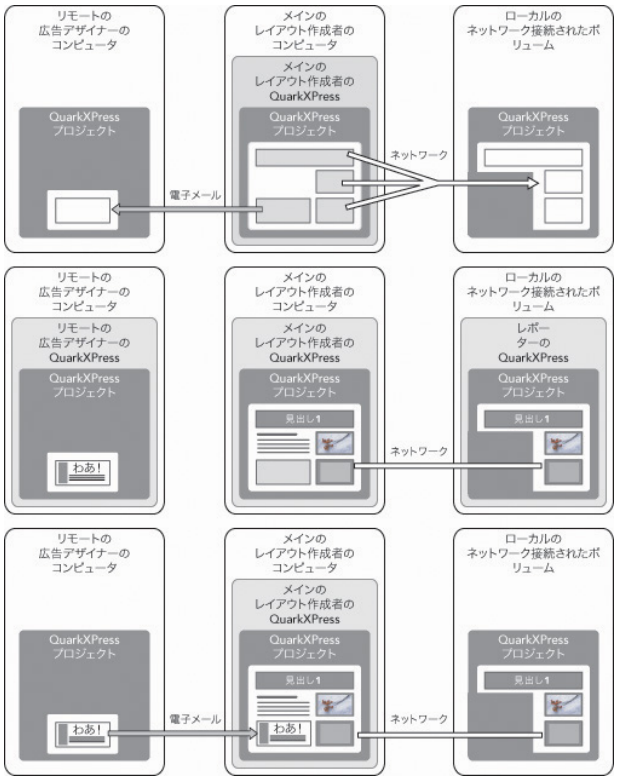
コンポジションゾーンアイテムは、他のQuarkXPressユーザーと共有できるレイアウト内のレイアウトまたはユーザー定義領域です。

QuarkXPressでコンポジションゾーンを使用するには、Composition Zones XTensionsソフトウェアをロードしておく必要があります。

ある雑誌のQuarkXPressプロジェクトファイルを担当するレイアウトアーティストがいるとします。レイアウトアーティストは、コンポジションゾーンを使用して、執筆者、編集者、グラフィックアーティスト、および遠隔地でQuarkXPressを使用して作業する担当者とコンテンツを共有できます。

レイアウトアーティストはQuarkXPressを使用して、**コンポジションゾーン**ツールで広告プロジェクトのエリアを「描き」、そのコンポジションゾーンアイテムを別のファイルとして書き出します。書き出されたファイルには正しい仕様が含まれるため、この方法によって、リモート広告作成者がファイルを受け取るときの手順が省略されます。広告作成者は、QuarkXPressでコンテンツを追加してから、必要な画像とフォントと共にそのファイルをレイアウトアーティストに返却します。レイアウトアーティストは更新されたファイルを適切なフォルダに格納し、広告を表示するようにレイアウトが自動的に更新されます。また、コンポジションゾーンアイテムはQuarkXPressレイアウトとまったく同様に機能するため、レイアウトアーティストはそのファイルを開いて編集できます。

この間、レイアウトアーティストは、記事に使用する別のコンポジションゾーンアイテムを広告と同じページ上に指定できます。レイアウトアーティストは、ヘッドライン用、記事の本文用、および画像用の3つのボックスを描きます。Shiftキーを使用して3つのボックスを選択して、これらのボックスから新しいコンポジションゾーンファイルを作成し、そのファイルを書き出してから、ファイルがスタッフの共有ネットワークフォルダにあることを執筆者に通知します。執筆者がそのファイルで作業し、更新されたバージョンを保存するたびに、更新内容がレイアウトアーティストのプロジェクトに表示されます。また、広告と同様に、記事も後で編集できます。



上：メインのレイアウトアーティストは、プロジェクトの一部をコンポジションゾーンとして書き出し、リモート広告デザイナーに電子メールでファイルを1つ送信して、もう1つのファイルをローカルネットワーク上のサーバーに配置します。**中**：メインのレイアウトアーティスト、レポーター、および広告デザイナーは、ページ上の各担当部分を同時に編集します。**下**：完成した広告を広告デザイナーが電子メールメッセージでメインのレイアウトアーティストに送信すると、ページが自動的に更新され、レイアウトが完成します。

上記のシナリオではコンポジションゾーンの主な用途が説明されていますが、この機能によって、その他のグループ作業ワークフローの問題も解消されます。たとえば、さまざまな理由により、コンポジションゾーンは定義されたプロジェクトに制限されている場合があります。レイアウトアーティストがある広告をプロジェクト内の2つ以上の位置で使用したいと考えており、その広告には複数のテキストや画像ボックスが含まれている場合、**共有コンテンツ**パレットを使用してアイテムのグループを同期することはできません。しかし、レイアウトアーティストが、選択された複数のアイテムを基にコンポジションゾーンアイテムを作成した場合、そのコンポジションゾーンアイテムは同期され、プロジェクト全体で使用できるようになります。そのため、レイアウトアーティストは、印刷される雑誌に1つのレイアウトを指定し、その広告が含まれるウェブページの同じプロジェクトに、もう1つのレイアウトを使用できます。レイアウトアーティストは、コンポジションゾーンアイテムの使用を1つのプロジェクトに制限できますが、広告は、印刷物とウェブで完全に一致させることができます。

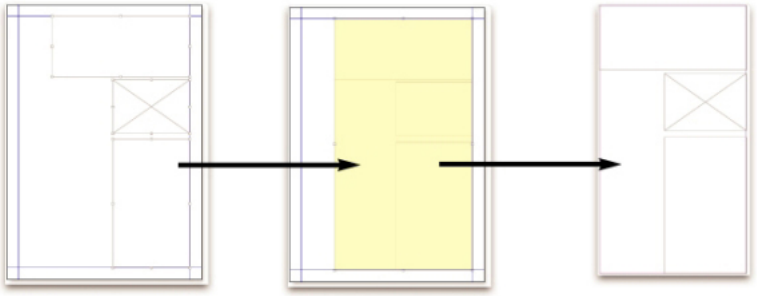
Composition Zonesの用語

Composition Zonesには、レイアウトに配置すると**アイテム**のように動作し、コンテンツを編集する場合は**レイアウト**のように動作する、特有な特徴があります。

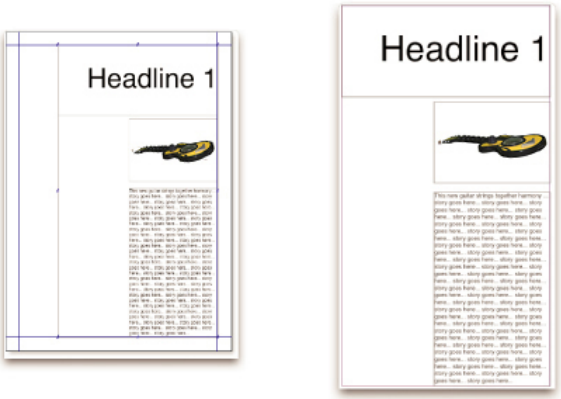
- **Composition Zonesアイテム**：さまざまな箇所に存在するレイアウトのコンテンツを表示するアイテムです。Composition Zonesアイテムは、異なるレイアウトのコンテンツを参照できる「ウィンドウ」として捉えることができます。Composition Zonesアイテムに表示されるレイアウトは、**コンポジションレイアウト**と呼ばれます（次の定義を

参照）。各Coposition Zonesアイテムは、単一かつ唯一のコンポジションレイアウトからコンテンツを取得します。

- **コンポジションレイアウト：**Composition Zonesアイテムにコンテンツを提供するためだけに使用される特殊なレイアウトです。コンポジションレイアウトは、言わばComposition Zonesアイテムの「ウィンドウ」を介して表示できるレイアウトです。同期された複数のComposition Zonesアイテムは、1つのコンポジションレイアウトのコンテンツを表示できます。ただし、コンポジションレイアウトを複数のユーザーが同時に編集することはできません。

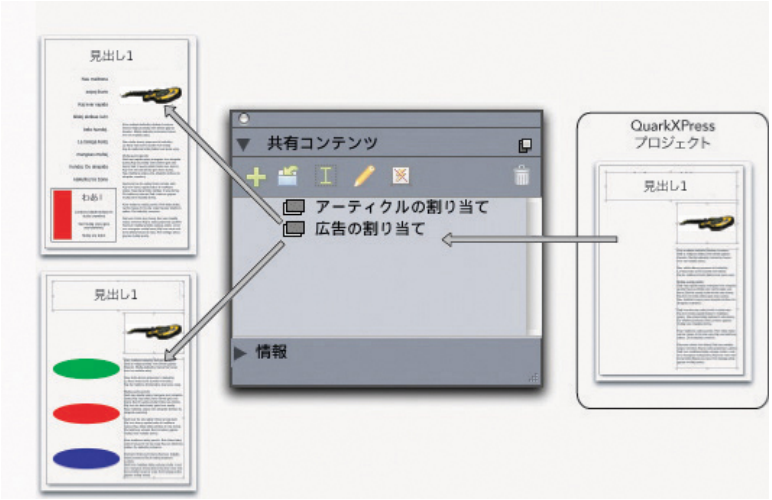


QuarkXPressでは、Composition Zonesアイテムを作成すると、コンポジションレイアウトが自動的に作成され、そのComposition Zonesアイテムにコンテンツが提供されます。



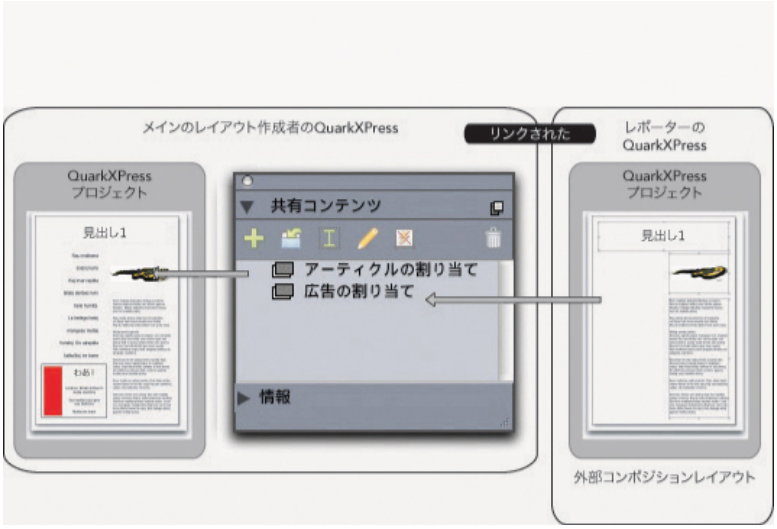
コンポジションレイアウトにコンテンツを追加すると、対応するComposition Zonesアイテムは自動的に更新されます。更新内容は、Composition Zonesアイテムが含まれるレイアウトに設定されている環境設定に基づいて、ただちに、印刷時に、またはプロジェクトを開くときに、Composition Zonesアイテムに表示されます。

- **元のComposition Zonesアイテム：**Composition Zonesアイテムが作成された初期レイアウトまたはユーザー定義領域です。
- **配置済みのComposition Zonesアイテム：** **共有コンテンツ**パレットを使用してレイアウトに配置したComposition Zonesアイテムです。



コンポジションレイアウトは、**共有コンテンツ**パレットにリストされます。このパレットを使用して、同一のプロジェクトまたは他のプロジェクトにある複数のレイアウトにコンポジションレイアウトを配置できます。

- **元のホストレイアウト**：Composition Zonesアイテムが作成されたレイアウトです。
- **ホストレイアウト**：Composition Zonesアイテムが配置されているレイアウトです。
- **外部コンポジションレイアウト**：別のQuarkXPressプロジェクトとして書き出されたコンポジションレイアウトです。他のユーザーは、外部コンポジションレイアウトを編集でき、すべてのホストレイアウトに、そのユーザーの変更内容が反映されます。

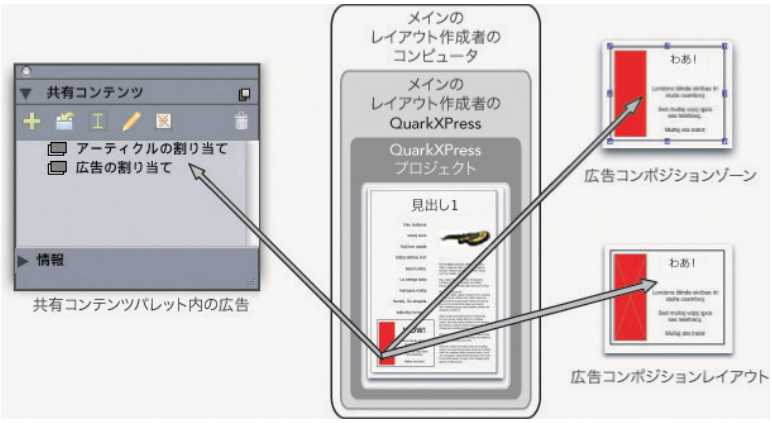


コンポジションレイアウトを書き出すと、他のユーザーがそのレイアウトを編集できます。そのユーザーの編集内容は、Composition Zonesアイテムを含むすべてのホストレイアウトに、外部コンポジションレイアウトに基づいて自動的に表示されます。

- **リンク可能なコンポジションレイアウト**：プロジェクト内でリンク可能なコンポジションレイアウトを指定すると、他のQuarkXPressユーザーはそのプロジェクトにリンクでき、リンク可能なコンポジションレイアウトを使用してリンク元のレイアウトにComposition Zonesアイテムを配置できます。ただし、リンク可能なコンポジションレイアウトへの変更は、ホストレイアウトの作成者またはホストレイアウトにアクセスした他のユーザーによって、そのレイアウトのみに適用できます。リンク可能なコンポジ

ションレイアウトは、**ファイル**メニューからアクセスできる**グループ作業設定**ダイアログボックスの**共有レイアウト**タブに表示されます。

- **単一プロジェクトのコンポジションレイアウト**：コンポジションレイアウトが作成されたプロジェクトのみで配置および編集できるコンポジションレイアウトです。
- **リンクしたコンポジションレイアウト**：リンク可能なコンポジションレイアウトを含むプロジェクトにリンクしてアクセスできるコンポジションレイアウトです。リンクしたコンポジションレイアウトは、**共有コンテンツ**パレット、および**ファイル**メニューからアクセスできる**グループ作業設定**ダイアログボックスの**リンクしたレイアウト**タブに表示されます。リンクしたコンポジションレイアウトは、**共有コンテンツ**パレットからレイアウトにドラッグし、Composition Zonesアイテムに配置できます。
- **共有コンテンツライブラリ**：「*共有コンテンツの使用*」を参照してください。



右上：Composition Zonesアイテムは、アイテムとしてホストレイアウトに表示されます。**右下**：Composition Zonesアイテムのコンテンツを編集する場合、コンポジションレイアウトを開く必要があります。**左**：**共有コンテンツ**パレットには、Composition Zonesアイテムがリストされます。

Composition Zonesアイテムの作成

Composizion Zonesアイテムおよび対応するコンポジションレイアウトを作成するには、3つの方法を使用できます。

- 複数のオブジェクトを選択し、**アイテム > Composition Zones > 作成**を選択します。
- レイアウト全体をComposition Zonesアイテムとして指定できます。
- **Composition Zones**ツールを選択し、Composition Zonesアイテムのスペースのアウトラインを手動で描きます。

下記のトピックでは、Composition Zonesアイテムの作成方法として、上記の3つの方法を説明します。ここでは、1つのプロジェクト内または**単一プロジェクトのコンポジションレイアウト**内での排他的な使用を例としています。

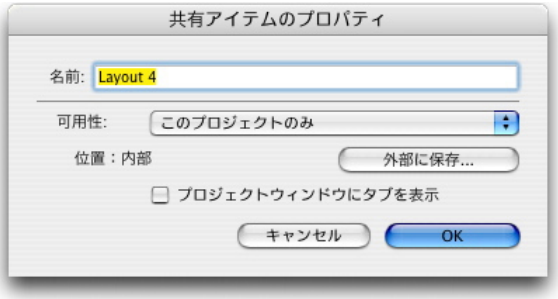
選択した複数アイテムからのコンポジションゾーンアイテムの作成

選択した複数のアイテムに基づいたコンポジションゾーンアイテムを作成する方法については、下記の手順に従ってください。

1 **アイテム**ツールまたは**コンテンツ**ツールを選択してShiftキーを押し、2つ以上のアイテムを選択します。

2 **アイテム > コンポジションゾーン > 作成**を選択します。グループの境界のサイズに等しいボックスがそのグループに置き換わります。

3 コンポジションゾーンアイテムの作成を完了するには、**アイテム > 共有**を選択するか、**共有コンテンツ**パレット（**ウィンドウ**メニュー）を表示して**アイテムの追加**をクリックします。いずれの方法でも、**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスが表示されます。



共有アイテムのプロパティダイアログボックスを使用して、コンポジションレイアウトに名前をつけて有効性を指定します。

4 **名前**フィールドにコンポジションレイアウトの名前を入力します。

5 **有効性**ドロップダウンメニューで**このプロジェクトのみ**を選択します。

6 **プロジェクトウィンドウにタブを表示**をオンにすると、プロジェクトウィンドウの下部にあるレイアウトタブからコンポジションレイアウトにアクセスできます。

7 **OK**をクリックしてコンポジションレイアウトを保存します。

1つ以上の選択されたアイテムがロックされている場合（**アイテム > ロック > 設定位置**）、コンポジションゾーンアイテムを作成できません。

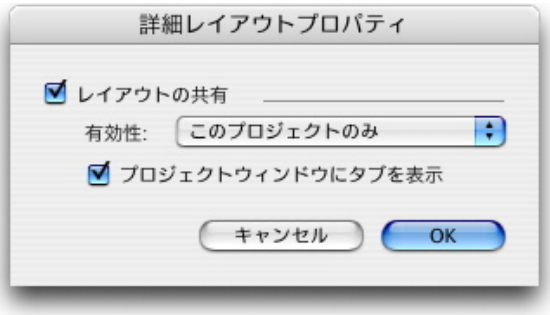
レイアウトからのComposition Zonesアイテムの作成

レイアウト全体に基づいてComposition Zonesアイテムを作成する方法については、下記の手順に従ってください。

1 Composition Zonesアイテムとして指定するレイアウトを表示します（「レイアウト1」など）。

2 **レイアウト > 詳細レイアウトプロパティ**を選択します。

3 **レイアウトの共有**をオンにします。



詳細レイアウトプロパティダイアログボックスを使用して、レイアウト全体に基づいたコンポジションレイアウトの共有を指定します。

4 **有効性**ドロップダウンメニューで**このプロジェクトのみ**を選択します。

5 **プロジェクトウィンドウにタブを表示**をオンにすると、プロジェクトウィンドウの下部にあるレイアウトタブから簡単にアクセスできるようにコンポジションレイアウトを表示できます。**プロジェクトウィンドウにタブを表示**をオフにすると、Composition Zonesアイテムを選択して**アイテム > Composition Zones > 編集**を選択することによって、コンポジションレイアウトにアクセスできます。

6 **OK**をクリックします。コンポジションレイアウトが**共有コンテンツ**パレットに表示されます。

➡ コンポジションレイアウトには、複数のページが含まれる場合があります。**ページ**メニューまたは**ページレイアウト**パレットを使用して、ページを追加、削除、または移動できます。

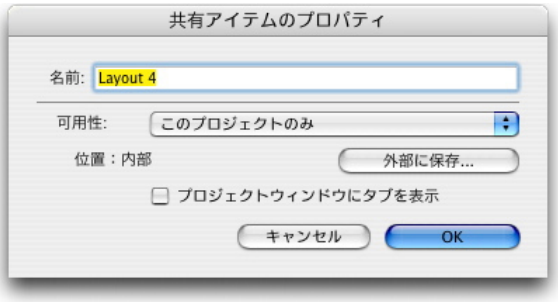
Composition Zonesツールを使用したComposition Zonesアイテムの作成

Composition Zonesアイテムを手動で定義する方法については、下記の手順に従ってください。

1 **ツール**パレットで**Composition Zones**ツールを選択します。

2 ドラッグしてComposition Zonesアイテムを描画します。

3 Composition Zonesアイテムの作成を完了するには、**アイテム > 共有**を選択するか、**共有コンテンツ**パレット（**ウィンドウ**メニュー）を表示して**アイテムの追加** ✚をクリックします。いずれの方法でも、**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスが表示されます。



共有アイテムのプロパティダイアログボックスを使用して、コンポジションレイアウトに名前を付けます。さらに、有効性を指定して、プロジェクトウィンドウの下部にタブを表示するかどうかを指定します。

4 **名前**フィールドにコンポジションレイアウトの名前を入力します。

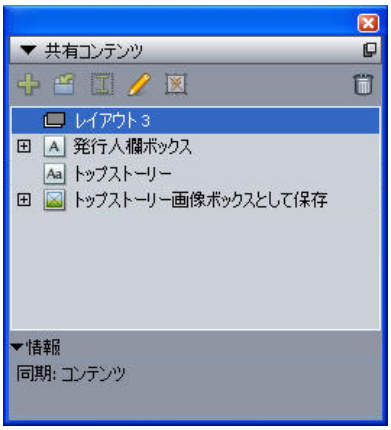
5 **有効性**ドロップダウンメニューで**このプロジェクトのみ**を選択します。

6 **OK**をクリックします。コンポジションレイアウトが**共有コンテンツ**パレットに表示されます。

Composition Zonesアイテムの配置

共有コンテンツパレットにコンポジションレイアウトを追加したら、そのコンポジションレイアウトに基づいたComposition Zonesアイテムをページに配置できます。Composition Zonesアイテムの配置については、下記の手順に従ってください。

1 **ウィンドウ**メニューの**共有コンテンツ**パレットを表示します。



共有コンテンツパレットには、コンポジションレイアウトと他の共有コンテンツがリストされます。

2 配置するコンポジションレイアウトを選択します。

3 **共有コンテンツ**パレットからそのレイアウトに、コンポジションレイアウトをドラッグします。

配置したComposition Zonesアイテムでの複数ページの管理

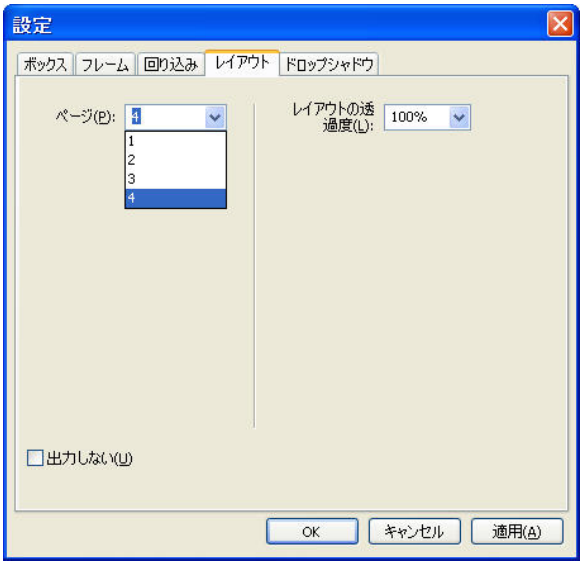
コンポジションレイアウトには、複数のページが含まれる場合があります。ただし、そのコンポジションレイアウトに基づいたComposition Zonesアイテムは、一度に1ペー

ジのみ表示できます。Composition Zonesアイテムに表示するページの指定については、下記の手順に従ってください。

1 Composition Zonesアイテムを選択します。

2 **アイテム > 設定**を選択して、**レイアウト**タブをクリックします。

3 **ページ**ドロップダウンメニューからページを選択します。



設定ダイアログボックスの**レイアウト**タブにある**ページ**ドロップダウンメニューを使用して、配置されたComposition Zonesアイテムにコンポジションレイアウトの特定のページを指定します。

4 **OK**をクリックします。

Composition Zonesアイテムの属性の編集

Composition Zonesアイテムの属性の編集については、下記の手順に従ってください。

1 Composition Zonesアイテムを選択します。

2 **アイテム > 設定**を選択します。

3 **設定**ダイアログボックスの**ボックス**タブを使用して、設定位置、サイズ、行揃え、カラー、不透明度、および印刷の機能を指定します。

4 **フレーム**、**回り込み**、および**ドロップシャドウ**タブを使用して、その他の構造上の調整を行います。

5 **レイアウト**タブを使用して、ページ間のナビゲーション、印刷の無効化または有効化、レイアウトの不透明度の調整を行います。

Composition Zonesアイテムの更新のトラッキング

QuarkXPressは、取り込まれた画像のトラッキングに採用されている方法を使用して、Composition Zonesアイテムをトラッキングします（「*画像の一覧表示、状況確認、および更新*」を参照）。追加事項：

- **リンク解除済み**は、元のホストレイアウトで、**有効性**が**全てのプロジェクト**から**このプロジェクトのみ**に変更されたことを示します。
- **使用できません**は、レイアウトタイプが印刷からウェブまたはインタラクティブに変更されたなどの理由により、Composition Zonesアイテムが更新できないことを示します。

Composition Zonesアイテムから画像への変換

Composition Zonesアイテムから外部画像ファイルを作成するには、**アイテム > Composition Zones > 画像へ変換**を選択します。選択すると、Composition Zonesが作成されたレイアウトタイプ内に、適切な画像が作成されます。

画像に変換する前のComposition Zonesアイテムは、**使用状況**ダイアログボックス（**補助**メニュー）の**Composizion Zones**ペインに表示されます。ただし、**アイテム > Composition Zones > 画像へ変換**を選択すると、Composizion Zonesアイテムは同期されないことを示す警告が表示されます。変換された画像は、**使用状況**ダイアログボックスの**画像**ペインに表示されますが、コンポジションレイアウトは、**共有コンテンツ**パレットに残ります。

Composition Zonesアイテムの同期の解除

Composition Zonesアイテムの同期を解除しても、そのコンポジションレイアウトはプロジェクト内で引き続き使用できます。Composition Zonesアイテムの同期の解除については、下記の手順に従ってください。

1. レイアウトウィンドウでComposition Zonesアイテムを選択します。
2. **アイテム > 同期の解除**を選択します。コンポジションレイアウトは、今後使用できるように、**共有コンテンツ**パレット、および**グループ作業設定**ダイアログボックスの**共有レイアウト**タブに表示されます。ただし、同期が解除されたレイアウトウィンドウのComposition Zonesアイテムへの後続の変更は、同期されません。

コンポジションレイアウトの共有

コンポジションレイアウトを作成するときに共有を指定できます。また、後で共有設定を変更することもできます。共有オプションには下記が含まれます。

- **同期、プロジェクト間で編集可能な共有：**自由に開いて編集できる別のプロジェクトファイルにコンポジションレイアウトを書き出すことができます。これは、**外部コンポジションレイアウト**と呼ばれます。その他のプロジェクトは外部コンポジションレイアウトを含むプロジェクトファイルにリンクでき、ユーザーはそのレイアウトを使用して、Composition Zonesアイテムを作成できます。
- **同期、プロジェクト間リンク共有：**内部コンポジションレイアウトをリンク可能にすることができます。そのため、その他のプロジェクトは内部コンポジションレイアウトを含むプロジェクトにリンクでき、ユーザーはそのレイアウトを使用して、Composition Zonesアイテムを作成できます。
- **単一プロジェクト共有：**コンポジションレイアウトの使用を、そのレイアウトを含むプロジェクト（**単一プロジェクトのレイアウト**）に制限できます。

➡ プロジェクトにリンクするときに、そのプロジェクトにある共有コンポジションレイアウトから Composition Zonesアイテムを作成できます。ただし、そのレイアウトを含むプロジェクトを開かない限り、コンポジションレイアウトを編集できません。コンポジショ

ンレイアウトを含むプロジェクトへのリンクを、複数のユーザーが同時に行うことはできますが、プロジェクトを開いてレイアウトを編集できるのは、一度に1人のユーザーのみです。

編集するコンポジションレイアウトの共有

他のユーザーが個別のファイルとしてコンポジションレイアウトを編集できるようにする場合、**外部コンポジションレイアウト**を作成できます。ユーザーがこの外部コンポジションレイアウトを編集すると、コンポジションレイアウトが作成された元のホストレイアウトのコンテンツが更新されます（その外部コンポジションレイアウトにリンクするその他のプロジェクトでも更新されます）。更新内容は、Composition Zonesアイテムが含まれるレイアウトに設定されている環境設定に基づいて、ただちに、プロジェクトを開くときに、または印刷時に、Composition Zonesアイテムに表示されます。

すべての外部コンポジションレイアウトを作成するためのツールは、**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスの**外部に保存**ボタンです。**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスは、複数の選択に基づいたコンポジションレイアウトを作成するとき、または**Composition Zones**ツールを使用して**共有コンテンツ**パレットの**アイテムの追加**をクリックするか、**アイテム > 共有**を選択するときに表示されます。既存のコンポジションレイアウトについては、**共有コンテンツ**パレットから**外部に保存**ボタンにアクセスできます。

共有コンテンツパレットからの外部コンポジションレイアウトの作成については、下記の手順に従ってください。

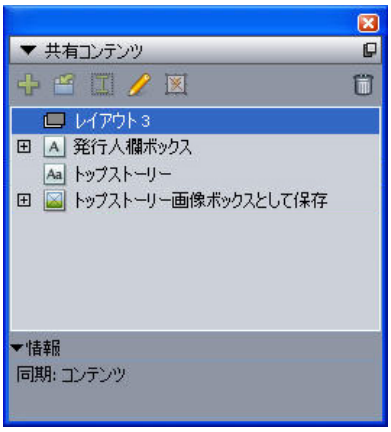
1. **共有コンテンツ**パレットを表示します。
2. **共有コンテンツ**パレットで、コンポジションレイアウトを選択します。
3. **編集**ボタンをクリックします。
4. **共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスで、**外部に保存**をクリックします。**新規保存**ダイアログボックスが表示されます。
5. ファイル名を入力して場所を選択し、**保存**をクリックします。外部コンポジションレイアウトは、別のQuarkXPressプロジェクトとして作成されます。

➡ **共有コンテンツ**パレットで外部Composition Zonesアイテムを選択し、**編集**をクリックすると、ボタンは、**内部に保存**に変わります。

共有コンテンツパレットのコンポジションレイアウトの共有

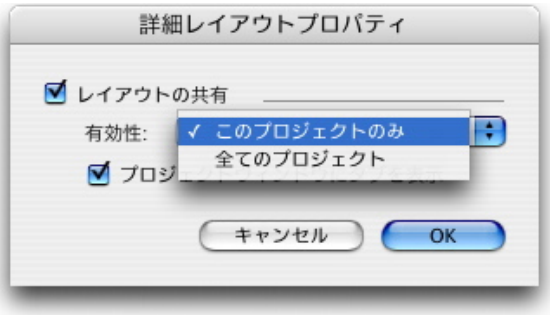
共有コンテンツパレットでの共有の指定については、下記の手順に従ってください。

1. ｳｨﾝﾄﾞｳメニューの**共有コンテンツ**パレットを表示します。



共有コンテンツパレットを使用して、配置するコンポジションレイアウトを共有します。

2 そのコンポジションレイアウトを選択して**編集**をクリックし、**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスを表示します。



有効性ドロップダウンメニューは、**詳細レイアウトプロパティ**および**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスで共通です。

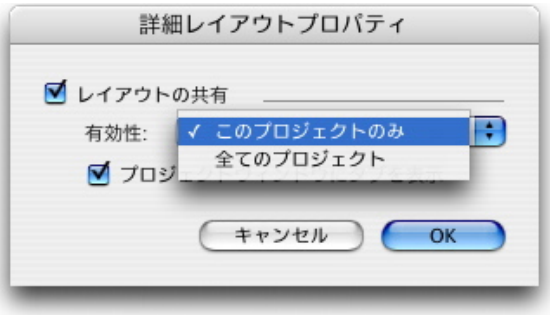
3 **有効性**ドロップダウンメニューから**全てのプロジェクト**を選択します。

4 **OK**をクリックします。

レイアウトのコンポジションレイアウトの共有

コンポジションレイアウトからの共有の指定については、下記の手順に従ってください。

1 対象のコンポジションレイアウトを表示し、**レイアウト > 詳細レイアウトプロパティ**を選択します。または、プロジェクトウィンドウの下部にあるコンポジションレイアウトのタブをControlキー＋クリック／右クリックし、**詳細レイアウトプロパティ**を選択します。レイアウトタブは、**共有アイテムのプロパティ**ダイアログボックスまたは**詳細レイアウトプロパティ**の**プロジェクトウィンドウにタブを表示**をオンにすると使用できます。



詳細レイアウトプロパティダイアログボックスの**有効性**ドロップダウンメニューを使用して、アクセスを指定します。

2 **有効性**リストには、**全てのプロジェクト**および**このプロジェクトのみ**が含まれます。他のユーザーがアクティブなプロジェクトにリンクしてComposition Zonesアイテムを配置できるように、**全てのプロジェクト**を選択します。

3 **OK**をクリックします。

Composition Zonesアイテムの更新のトラッキング

QuarkXPressは、取り込まれた画像のトラッキングに採用されている方法を使用して、Composition Zonesアイテムをトラッキングします（「*画像の一覧表示、状況確認、および更新*」を参照）。追加事項：

- **リンク解除済み**は、元のホストレイアウトで、**有効性**が**全てのプロジェクト**から**このプロジェクトのみ**に変更されたことを示します。
- **使用できません**は、レイアウトタイプが印刷からウェブまたはインタラクティブに変更されたなどの理由により、Composition Zonesアイテムが更新できないことを示します。

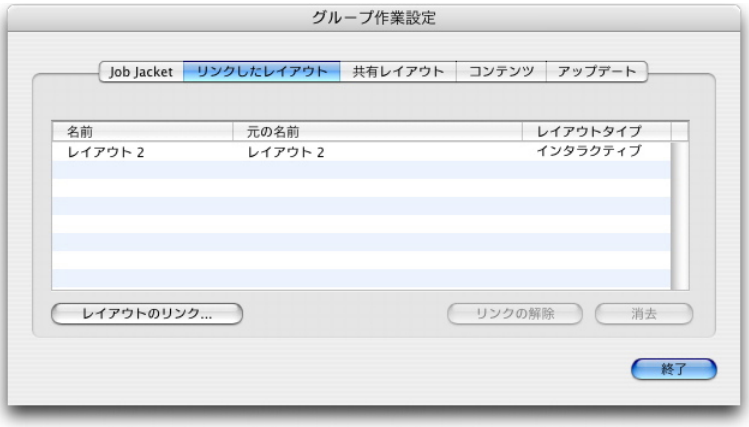
別のプロジェクトにあるコンポジションレイアウトへのリンク

コンポジションレイアウトの**有効性**設定が**全てのプロジェクト**の場合、そのコンポジションレイアウトはリンク可能です。他のユーザーは、別のプロジェクトからリンク可能なコンポジションレイアウトにリンクし、そのプロジェクトのレイアウトの1つにコンポジションゾーンアイテムとしてリンク可能なコンポジションレイアウトを配置できます。

リンク可能なコンポジションレイアウトを含むプロジェクトへのリンクについては、下記の手順に従ってください。

1 プロジェクトが開いている状態で、**ファイル > グループ作業設定**を選択し、**グループ作業設定**ダイアログボックスを表示します。

2 **リンクしたレイアウト**タブをクリックします。



グループ作業設定ダイアログボックスの**リンクしたレイアウト**タブを使用して、他のプロジェクトにあるリンク可能なコンポジションレイアウトにアクセスします。

3 **リンクしたレイアウト**ボタンをクリックします。**レイアウトのリンク**ダイアログボックスが表示されます。

4 プロジェクトに追加したいリンク可能なコンポジションレイアウトを含むプロジェクトを選択し、**開く**をクリックします。

5 プロジェクト内のリンク可能なコンポジションレイアウトがリンクされたら、**グループ作業設定**ダイアログボックスおよび**共有コンテンツ**パレットに表示されます。



グループ作業設定ダイアログボックスの**リンクしたレイアウト**タブには、他のプロジェクトへリンク可能なコンポジションレイアウトがリストされます。

➡ 任意のリンクコンポジションレイアウトを、アクティブなプロジェクトのレイアウトに配置できます。リンクしたコンポジションレイアウトを配置すると、コンポジションゾーンアイテムを表示できるため、コンポジションゾーンアイテムは取り込まれた画像に似ていますが、コンテンツを編集することはできません。ただし、画像ボックスの属性を編集する方法で、コンポジションゾーンアイテムはアイテムの属性を編集できます。

コンポジションレイアウトの編集：コンテンツ

コンポジションレイアウトを編集する場合、コンテンツを変更してレイアウトレベルの属性を調整できます。

コンポジションレイアウトのコンテンツの編集については、下記の手順に従ってください。

1 外部コンポジションレイアウトファイルについては、**ファイル > 開く**を選択します。

2 QuarkXPressプロジェクト内のコンポジションレイアウトについては、プロジェクトウィンドウの下部のレイアウトタブ（**プロジェクトウィンドウにタブを表示**がオンの場合に利用可）にあるレイアウト名をクリックします。コンポジションレイアウト名がレイアウトタブに表示されていない場合は、**アイテム**ツールを選択し、Composition Zonesアイテムをダブルクリックします。

3 コンポジションレイアウトが表示されたら、すべてのコンポジションレイアウトのコンテンツを編集できます。テキスト、画像、およびアイテムを変更するにはメニューおよびパレットのコマンドを使用し、コンテンツを追加するにはツールを使用できます。

4 元のホストレイアウト（および外部コンポジションレイアウトにリンクおよび配置されているその他のレイアウト）に変更が反映されるように、**ファイル > 保存**を選択します。単一プロジェクトのコンポジションレイアウトを編集する場合は、ウィンドウを閉じると、Composition Zonesアイテムのコンテンツが更新されます。

コンポジションレイアウトの編集：属性

コンポジションレイアウトのレイアウト属性の編集については、下記の手順に従ってください。

1 外部コンポジションレイアウトのファイルを開く（**ファイル > 開く**）か、レイアウトタブを使用してコンポジションレイアウトをアクティブ化します。**アイテム**ツールを選択し、Composition Zonesアイテムをダブルクリックしても、コンポジションレイアウトをアクティブ化できます。

2 **レイアウト > レイアウトプロパティ**を選択して、**レイアウトプロパティ**ダイアログボックスを表示します。

3 印刷レイアウトのタイプについては、サイズ、方向、および見開き設定を確定または変更し、**OK**をクリックします。

4 ウェブレイアウトのタイプについては、バックグラウンドとリンクカラー、レイアウトサイズ、およびバックグラウンドイメージ（ある場合）を確定または変更し、**OK**をクリックします。

➡ レイアウトタイプは**レイアウトプロパティ**ダイアログボックスで変更できますが、コンテンツおよび設定がなくなる場合があります。このため、コンポジションレイアウトにリンクしている他のQuarkXPressプロジェクトの**使用状況**ダイアログボックス（**補助**メニュー）内で、コンポジションレイアウトが**使用できなくなります**。

外部コンポジションレイアウトのコンテンツの復帰

外部コンポジションレイアウトを紛失した場合（ネットワークから削除された場合など）、そのコンポジションレイアウトに基づいたComposition Zonesアイテムは、**使用状況**ダイアログボックス（**補助**メニュー）の**Composition Zones**ペインに**移動**として表示されます。ただし、コンテンツにアクセスすることはできるため、移動したコンポジションレイアウトを使用するホストレイアウトから、新しいコンポジションレイアウトを作成できます。紛失した外部コンポジションレイアウトのコンテンツの復帰については、下記の手順に従ってください。

1. 移動したコンポジションレイアウトに基づいたComposition Zonesアイテムがあるレイアウトを表示します。
2. **ファイル > グループ作業設定**を選択します。
3. **リンクしたレイアウト**タブをクリックします。
4. 移動したコンポジションレイアウトを選択します。
5. **リンクの解除**をクリックします。コンポジションレイアウトは、**リンクしたレイアウト**タブから削除され、**グループ作業設定**ダイアログボックスの**共有レイアウト**タブに新しいコンポジションレイアウトが追加されます。このコンポジションレイアウトの名前は、**共有コンテンツ**パレットに表示される名前と同じように見えますが、実際は、**有効性**が**このプロジェクトのみ**に制限された新しいコンポジションレイアウトに変換されます。その後、そのコンポジションレイアウトを配置し、編集できます。

単一プロジェクトコンポジションレイアウトのコンテンツの編集

単一プロジェクトのコンポジションレイアウトは、作成されたプロジェクトでの使用に制限されています。編集するコンポジションレイアウトにアクセスする方法は、**詳細レイアウトプロパティ**ダイアログボックスの**プロジェクトウィンドウにタブを表示**設定で決定します。**プロジェクトウィンドウにタブを表示**をオンにすると、プロジェクトウィンドウの上部にあるレイアウトタブからコンポジションレイアウトにアクセスできます。コンテンツとレイアウト属性を編集するコンポジションレイアウトをアクティブ化するには、そのタブをクリックします。

プロジェクトウィンドウにタブを表示をオンにしない場合は、アイテムツールを選択し、元のComposition Zonesアイテムをダブルクリックします。コンポジションレイアウトが表示されます。

レイアウト全体から作成されたコンポジションレイアウトについては、そのレイアウトに簡単にアクセスできるように、**詳細レイアウトプロパティ**ダイアログボックスの**プロジェクトウィンドウにタブを表示**をオンにします。オンにしない場合は、**共有コンテンツ**パレットでコンポジションレイアウトを選択し、**編集**をクリックしてから**プロジェクトウィンドウにタブを表示**をオンにする必要があります。

コンポジションレイアウトの同期の解除

コンポジションレイアウトの同期を解除すると、コンポジションレイアウトと、そのコンポジションレイアウトに基づく既存のComposition Zonesアイテム間のリンクがすべて解除されます。プロジェクトにあるComposition Zonesアイテムのすべてのインスタンスの同期を解除するには、**共有コンテンツ**パレットで対象のコンポジションレイアウトを選択して、**すべて同期解除**ボタンをクリックします。ただし、後でコンポジションレイアウトを変更し、それに基づく新しいComposition Zonesアイテムを配置すると、その新しいComposition Zonesアイテムに変更が適用されます。

コンポジションレイアウトのリンク解除

QuarkXPressプロジェクトに、別のプロジェクトのコンポジションレイアウトにリンクされたComposition Zonesアイテムが含まれる場合、コンポジションレイアウトを含むプロジェクト内で変更が発生しても更新を受け取らずに、異なる目的にComposition Zonesアイテムを使用したい場合があります。リンクを解除しても、Composition Zonesアイテムは共有コンテンツライブラリに残るため、引き続き**共有コンテンツ**パレットでアクセスできます。

Composizion Zonesアイテムと対応するコンポジションレイアウトのリンクの解除については、下記の手順に従ってください。

1. **ファイル > グループ作業設定**を選択します。
2. **リンクしたレイアウト**タブでコンポジションレイアウトを選択し、**リンクの解除**をクリックします。
3. **終了**をクリックします。コンポジションレイアウトは**リンクしたレイアウト**タブから削除され、**グループ作業設定**ダイアログボックスの**共有レイアウト**タブに新しいコンポジションレイアウトが追加されます。コンポジションレイアウトは、共有コンテンツライブラリに残ります。

リンクしたコンポジションレイアウトの消去

リンクしたコンポジションレイアウトの消去は、リンクしたコンポジションレイアウトのリンクの解除に類似しています。違いは、リンクしたコンポジションレイアウトを消去すると、コンポジションレイアウトは共有コンテンツから消去されるため、**共有コンテンツ**パレットに表示されなくなることです。リンクしたコンポジションレイアウトへのリンクを削除するには、**グループ作業設定**ダイアログボックスの**消去**ボタンを使用します。**共有コンテンツ**パレットからリンクしたコンポジションゾーンアイテムを削除するには、**共有コンテンツ**パレットの**削除**ボタン🗑を使用します。どちらの方法でも、コンポジションレイアウトは**共有コンテンツ**パレットから消去されます。

リンクしたコンポジションレイアウトの消去については、下記の手順に従ってください。

1. **ファイル > グループ作業設定**を選択します。
2. **リンクしたレイアウト**タブでコンポジションレイアウトを選択します。
3. **消去**をクリックします。

➡ **消去**ボタンは、リンクしたコンポジションレイアウトにのみ使用できます。

➡ リンクしたコンポジションレイアウトを消去した後、コンポジションゾーンアイテムはレイアウトページに残るため、**アイテム > 共有**を選択して、**共有コンテンツ**パレットにコンポジションゾーンアイテムを再度追加できます。

コンポジションレイアウトの削除

コンポジションレイアウトの削除については、下記の手順に従ってください。

1. **共有コンテンツ**パレットを表示します。
2. パレットでコンポジションレイアウトを選択し、**削除** 🗑をクリックします。

➡ **リンクしたレイアウト**タブの**消去**ボタンには、**共有コンテンツ**パレットの**削除**ボタンと同じ効果があります。

グループ作業設定の使用

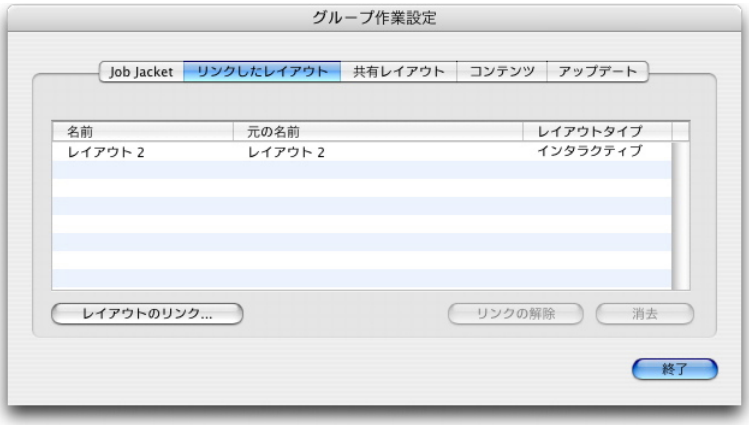
グループ作業設定ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）には、プロジェクト全体に適用されるグループ作業設定が含まれます。これらの設定を使用して、下記の操作を行うことができます。

- 外部プロジェクトのコンポジションレイアウトにリンクを作成します。
- アクティブプロジェクトの共有コンポジションレイアウトに関する情報を表示します。
- ジョブジャケットを共有します。
- 共有コンテンツライブラリにテキストまたは画像を取り込みます。
- **グループ作業設定**ダイアログボックスを使用して取り込まれたテキストまたは画像を消去します。
- リンクしたコンテンツまたはジョブジャケット設定に適用された変更によってアクティブプロジェクトが更新される頻度を指定します。

下記のトピックでは、これらの設定について説明します。

その他のプロジェクトへのリンク

コンポジションレイアウトを作成して他のチームメンバーがそれを利用できるようにし、リンク可能なコンポジションレイアウトを含むプロジェクトにリンクすることができます。



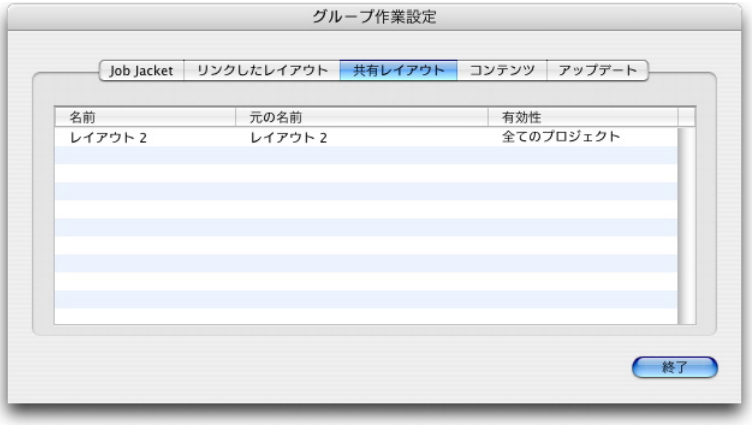
グループ作業設定ダイアログボックスの**リンクしたレイアウト**タブを使用して、リンク可能なコンポジションレイアウトを含む他のプロジェクトへのリンク、他のプロジェクトにあるリンク可能なコンポジションレイアウトへのリンク解除、およびリンクしたコンポジションレイアウトのプロジェクトからの削除を行います。

別のプロジェクトへのリンク方法についての詳細は、「*別のプロジェクトにあるコンポジションレイアウトへのリンク*」を参照してください。**リンクの解除**および**消去**ボタンの使用についての詳細は、「*コンポジションレイアウトの同期の解除*」を参照してください。

名前列は、コンポジションレイアウトの名前を**共有コンテンツ**パレットで指定されているとおりにリストし、**元の名前**列は、コンポジションレイアウトの元の名前を元のホストレイアウトに指定されているとおりにリストします。両方の名前がリストされているため、**共有コンテンツ**パレットでコンポジションレイアウトの名前が変更されても、コンポジションレイアウトをトラッキングできます。

リンク可能なコンポジションレイアウトに関する情報の表示

プロジェクト内のリンク可能なコンポジションレイアウトのリストを表示するには、**共有レイアウト**タブを使用します。

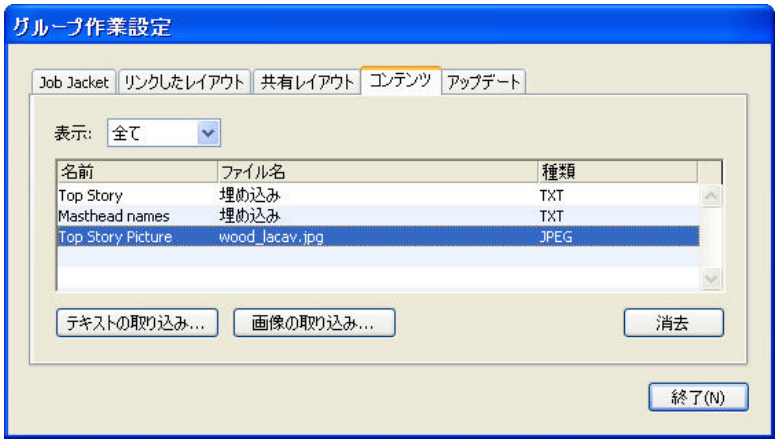


プロジェクト内のリンク可能なコンポジションレイアウトを識別するには、**グループ作業設定**ダイアログボックスの**共有レイアウト**タブを使用します。

名前列は、**共有コンテンツ**パレットのコンポジションレイアウトの名前をリストし、**元の名前**列は、コンポジションレイアウトに適用された名前を**レイアウトプロパティ**ダイアログボックスに指定されているとおりにリストします。

共有コンテンツの取り込みと管理

グループ作業設定ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）の**コンテンツ**タブで、テキストと画像を取り込むことができ、プロジェクト内の同期されたテキストと画像をリストできます。

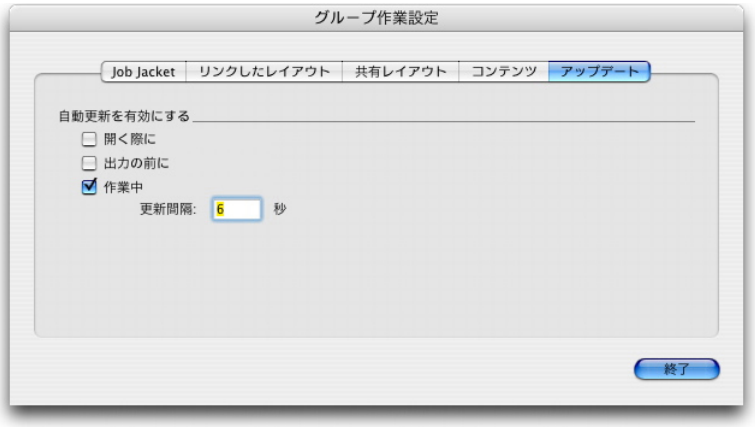


テキストと画像を取り込むには、**グループ作業設定**ダイアログボックスの**コンテンツ**タブを使用します。

コンテンツタブを使用して画像とテキストを取り込むと、コンテンツは**共有コンテンツ**パレットに直接挿入されます。

更新オプションの指定

リンクしたレイアウトに基づいて、Composition Zonesアイテムが更新される頻度を指定できます。



グループ作業設定ダイアログボックスの**アップデート**タブで、更新オプションを指定します。

- **開く際に**：プロジェクトを開くときに更新します。
- **出力の前に**：プロジェクトを出力する前に更新します。
- **作業中**：指定された**更新間隔**に従って更新します。

インタラクティブレイアウト

Flash Playerの形式の多様性とその高い普及率から、SWFは、見栄えが良く、高度な対話性を備え、画面を見るすべての人が利用できるインタラクティブなプロジェクトを開発しているクリエイティブなユーザーに最も人気のある形式となっています。

インタラクティブレイアウトでは、長年をかけて実証された機能群を使用して音声、ムービー、およびアニメーション付きの力強いインタラクティブSWFプロジェクトを作成できます。QuarkXPressを世界最高のページレイアウトアプリケーションにしているこれらの機能を使用するために、複雑なオーサリング環境について新たに学ぶ必要はありません。

インタラクティブレイアウトの理解

QuarkXPressレイアウトには、インタラクティブ機能を容易に追加できます。それには、下記の3つの概念を理解する必要があります。

- **オブジェクト**：**オブジェクト**は、**インタラクティブ**パレットを使用して命名されている、テキストボックス、画像ボックス、またはラインです。オブジェクトは、「エンドユーザーが対話操作する対象」として捉えることができます。たとえば、**テキストボックス**オブジェクトや**アニメーション**オブジェクトがあります。
- **ユーザーイベント**：**ユーザーイベント**はエンドユーザーがマウスを使用して行う操作です。ユーザーイベントは、「エンドユーザーがオブジェクトと対話する方法」と考えることができます。たとえば、**クリックダウン**や**ポインタを置く**があります。
- **アクション**：**アクション**は、エンドユーザーがオブジェクトのユーザーイベントの1つを実行するときに行われる動作です。アクションは、言わば「エンドユーザーが対話操作するときにオブジェクトが行う動作」です。**アニメーションの再生**や**次のページを表示**などがあります。

たとえば、画像ボックスを選択し、そのボックスをボタンオブジェクトに変えるには、そのボタンオブジェクトで**クリックアップ**ユーザーイベントを選択して、そのユーザーイベントに**次のページを表示**アクションを割り当てます。これにより、SWFプレゼンテーションを実行しているときにエンドユーザーが画像ボックスをクリックすると、プレゼンテーションは次のページに移動します。

インタラクティブレイアウトの作成プロセスは簡単です。テキストボックス、画像ボックス、スタイルシートなど、印刷レイアウトで使用するのと同じQuarkXPressのツール

および機能を使用して、レイアウト内にオブジェクトを描画するだけです。次に、これらの「*インタラクティブな基本要素の作成*」オブジェクトを選択し、下記の3つの手順に従ってインタラクティブなオブジェクトにします。

1. オブジェクトに命名します。
2. オブジェクトが応答するユーザーイベント（エンドユーザーがマウスを使用して行う操作）を定義します。
3. ユーザーイベントによって起動するアクションを定義します。

ぶら下がり文字、字送り、縦組み、およびデザイングリッドの機能は、インタラクティブレイアウトでは使用できません。

インタラクティブレイアウトの種類

インタラクティブレイアウトには下記の3種類があります。

- **プレゼンテーションレイアウト**：これを書き出してSWFファイルを作成できるインタラクティブレイアウトです。これは、SWFプレゼンテーションをまとめるためのレイアウトです。
- **ボタンレイアウト**：マルチステートボタンを作成できるインタラクティブレイアウトです。ボタンオブジェクトの詳細は、「*ボタンオブジェクトの使用*」を参照してください。
- **イメージシーケンスレイアウト**：アニメーションオブジェクトで再生可能なイメージのシーケンスを作成できるインタラクティブレイアウトです。アニメーションオブジェクトの詳細は、「*アニメーションオブジェクトの使用*」を参照してください。

オブジェクトのタイプ

オブジェクトとは、名前やオブジェクトタイプを割り当てられたQuarkXPressのアイテムのことで、テキストや画像ボックスなどがあります。QuarkXPressアイテムをオブジェクトに変更しない場合、アイテムは単にバックグラウンドの一部になります。オブジェクトには下記の10種類があります。

- **基本オブジェクト**：名前が付けられたQuarkXPressアイテム（画像ボックス、テキストボックス、線など）、またはアイテムのグループ基本オブジェクトは、それ自体は何も実行しませんが、これらに対して表示、非表示または移動などのアクションを実行できます。また、基本オブジェクトは、ユーザーイベントに反応します。
- **ボタンオブジェクト**：マルチステートボタンが含まれているオブジェクトです。ボタンはボタンレイアウトを使用して作成できます。
- **アニメーションオブジェクト**：軌道に沿って移動させることができるオブジェクト、またはイメージシーケンスが含まれているオブジェクト、あるいは軌道に沿って移動でき、かつイメージシーケンスが含まれているオブジェクトです。イメージシーケンスは、インタラクティブレイアウトのイメージシーケンスレイアウトを使用して作成できる一連のイメージです。
- **ビデオオブジェクト**：ムービーが含まれているボックスです。
- **SWFオブジェクト**：取り込んだSWFプレゼンテーションが含まれているボックスです。

- **テキストボックスオブジェクト**：エンドユーザーが選択できるテキストが含まれる方形ボックスです。**リストオブジェクト**はエンドユーザーが各行を個々のアイテムとして選択できる特殊なテキストボックスオブジェクトです。
- **メニューオブジェクト**：エンドユーザーがリストからオプションを選択できるボックスです。**メニューバーオブジェクト**はメニューを水平方向にリストして表示するメニューオブジェクトです。**ポップアップメニューオブジェクト**はドロップダウンメニューを表示するメニューオブジェクトです。
- **ウィンドウオブジェクト**：ダイアログボックスやパレットなど、プレゼンテーションのウィンドウ内に固定されることなく専用のウィンドウに表示したり非表示にしたりできるオブジェクトです。
- **ボタングループ**：オン／オフボタンのグループで、複数のラジオボタンのセットとして機能します。エンドユーザーがボタングループの1つのボタンをオンにすると、グループ内の他のすべてのラジオボタンはオフになります。

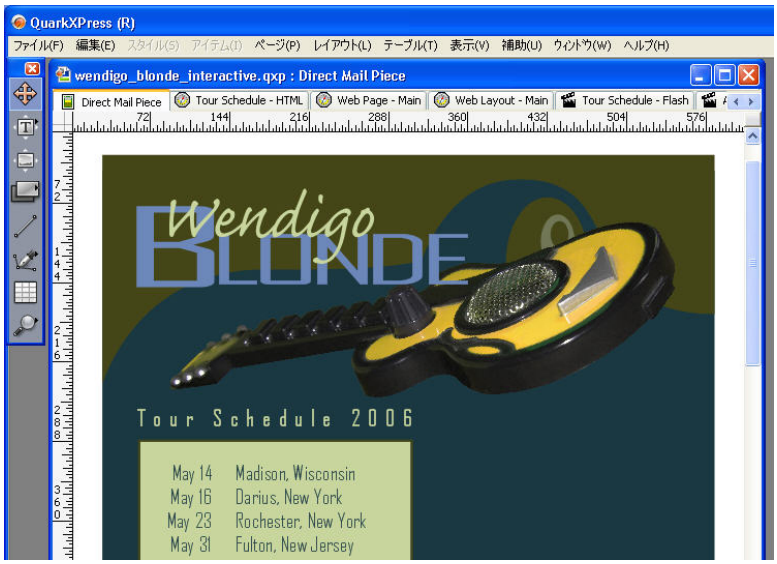
各タイプのオブジェクトはそれぞれ異なる機能を実行するよう設計されているため、**インタラクティブ**パレットの**オブジェクト**タブは、選択されたオブジェクトのタイプによって異なります。

インタラクティブレイアウトの使用例

ブラッドは、あるバンドの広報を担当しています。このバンドのツアースケジュールは常に更新されています。ブラッドの仕事は下記のことを確実に行うことです。

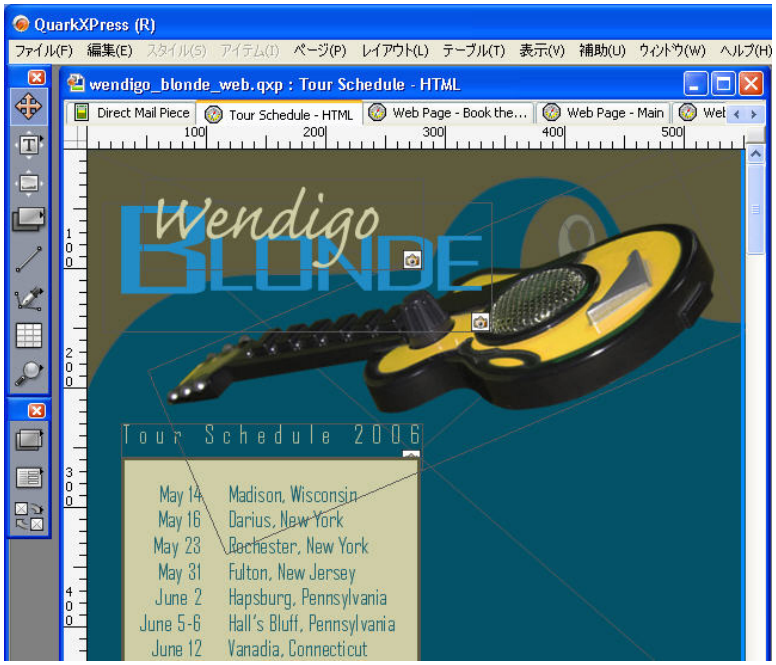
- バンドは、最新のツアースケジュールをアップしたすばらしいSWFサイトを持っています。
- また、Flash Playerを使用していないファンのために、最新のツアースケジュールをアップしたHTMLサイトも用意しています。
- さらに、メーリングリストを使用して、最新のツアースケジュールを印刷したダイレクトメールも定期的に発送しています。

ブラッドは、バンドに合う画像を決めると、次にQuarkXPressプロジェクトの印刷レイアウトを使用してダイレクトメールのレイアウトを作成し、最新のツアースケジュールを取り込みます。



標準的なQuarkXPressの印刷レイアウト

満足のいくダイレクトメールのデザインが出来上がったら、**レイアウト > 複製**を選択して、同じプロジェクトのウェブレイアウトにコンテンツを複製します。次に、同じファイルのHTMLバージョンのページを作成します。

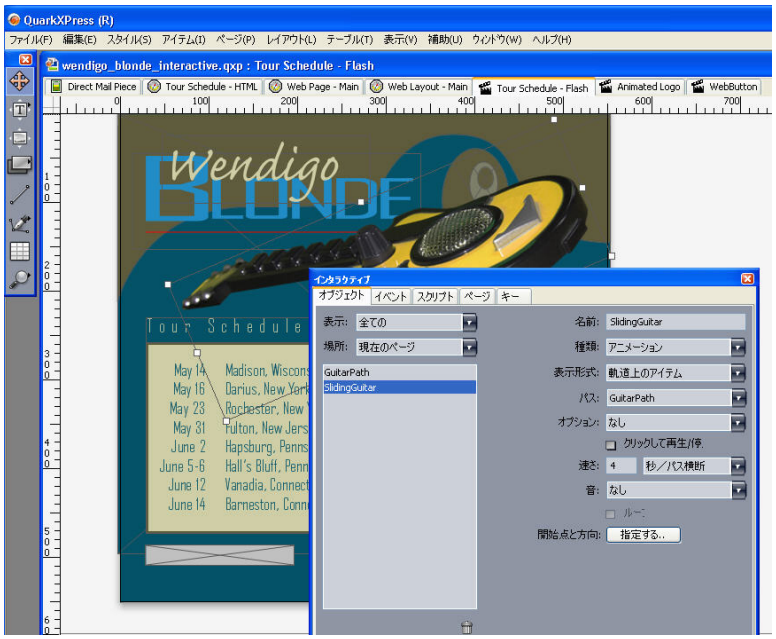


印刷レイアウトを複製して作成したウェブレイアウト

先ほどと同様に、**レイアウト > 複製**を選択して、ウェブレイアウトをインタラクティブレイアウトに複製します。

インタラクティブ性を持たせるため、エンドユーザーがSWFプレゼンテーションを開くと、ギターが右からスライドするようにしました。これを行うための操作は下記のとおりです。

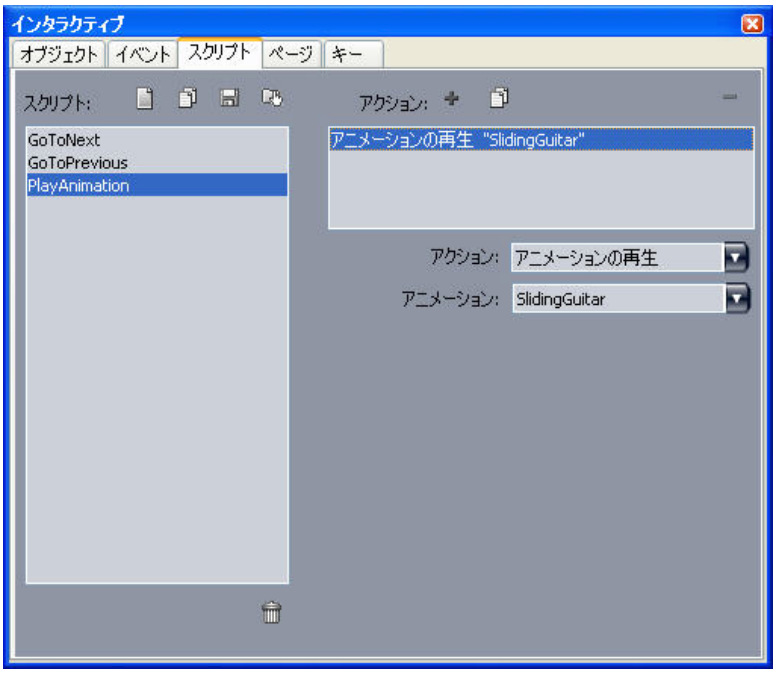
- ギターが移動する軌道となる赤い線を追加します。**インタラクティブ**パレットを使用して、この線を基本オブジェクトに設定して、「GuitarPath」という名前を付けます。**オプション**で**開始時非表示**を選択し、この線がエンドユーザーから見えないようにします。
- ギターの画像を選択し、**インタラクティブ**パレットを使用して、この画像を「SlidingGuitar」という名前のアニメーションオブジェクトとして設定します。この画像が赤線に沿って移動することを示すには、**表示形式**ドロップダウンメニューで**軌道上のアイテム**を選択してから、**軌道**ドロップダウンメニューで**GuitarPath**（赤線）を選択します。**速さ**フィールドに4を入力して、移動するスピードを設定します。



オブジェクトタブを使用して、アイテムをアニメーションオブジェクトに変えます。

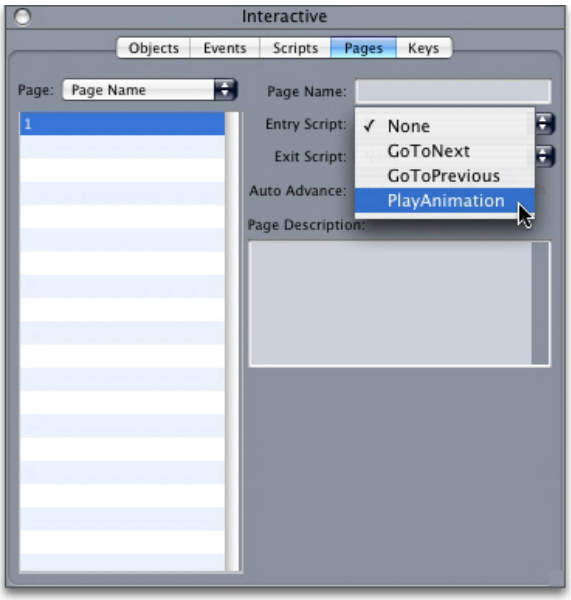
このアニメーションを再生するには、下記の2つの操作を行います。

1 アニメーションを再生するスクリプトを作成します。



スクリプトタブでスクリプトを作成します。

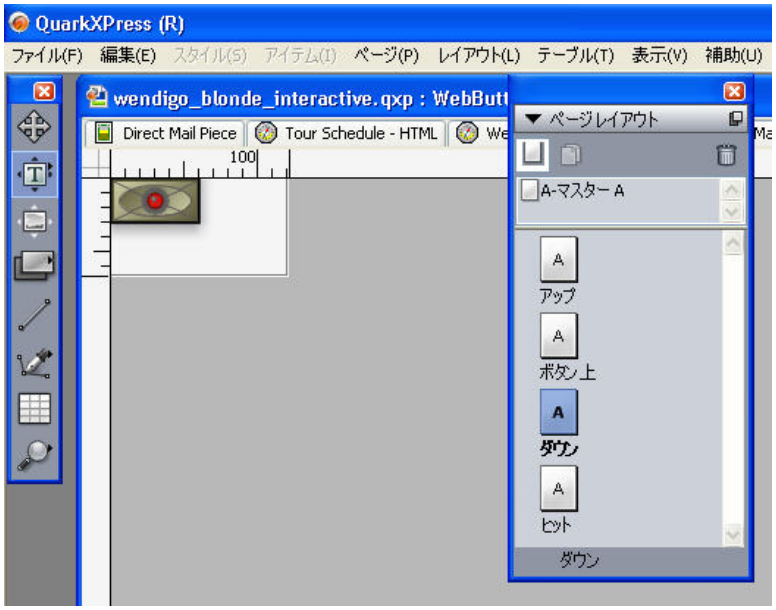
2 このスクリプトをプレゼンテーションの最初のページに割り当てると、そのページが表示されたときにスクリプトが実行されます。これを行うには、最初のページの**スクリプト**ドロップダウンメニューでスクリプトの名前を選択します。



ページタブで、ページにスクリプトを割り当てます。

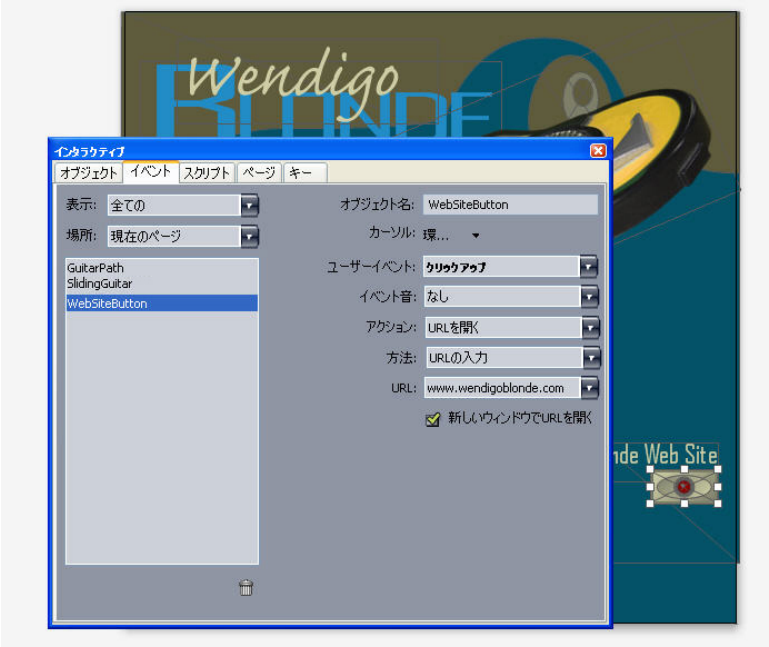
次にブラッドは、バンドのマネージャーのHTMLサイトを別のウィンドウで表示するためのボタンを追加します。ボタンを作成するには、画像ボックスを描画して「WebSiteButton」という名前を付け、**オブジェクトタイプ**ドロップダウンメニューから**ボタン**を選択し、さらに、**ボタン**ドロップダウンメニューから**新規**を選択します。これによって、4ページで構成される（ボタンオブジェクトの4つの状態が構成されている）ボタンレイアウトが作成されます。この作業はすべてQuarkXPressツールで行います。

さまざまなボタンの状態を用意して、エンドユーザーにボタンの状態を知らせることができます。たとえば、状態ごと異なるイメージを使用して、ボタンが押されているか押されていないか、または有効か無効かによってボタンのアピアランスを変えることができます。



ページレイアウトパレットで、作成中のボタンの状態を表示します。

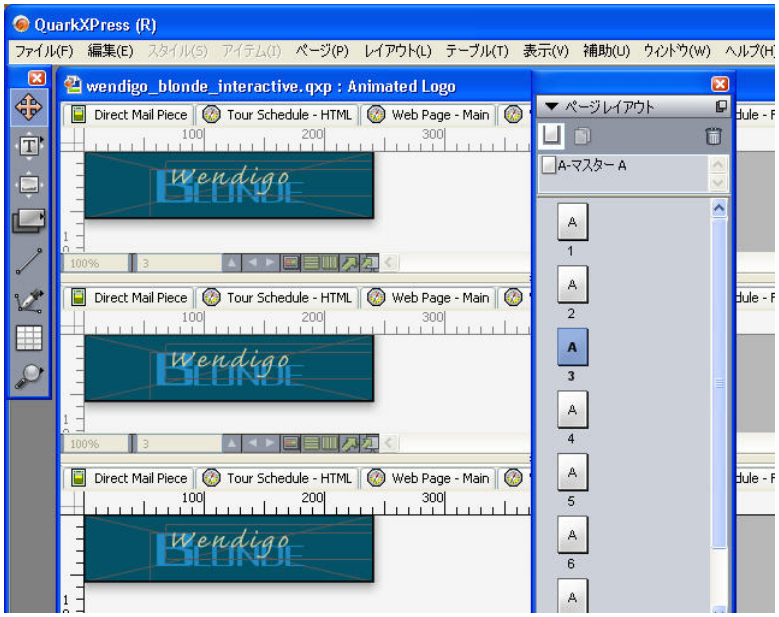
次に、ボタンを設定します。プレゼンテーションレイアウトに切り替え、バンドのウェブサイトを開くためのボタンを設定します。これを行うには、ボタンオブジェクトの**クリックアップ**ユーザーイベントに、**URLを開く**アクションを追加します。



イベントタブで、ボタンオブジェクトのさまざまな状態にイベントを割り当てます。

次に、プレゼンテーションにアニメーションロゴのシーケンスを追加します。イメージシーケンスを作成するには、画像ボックスを描画して「AnimatedLogo」という名前を

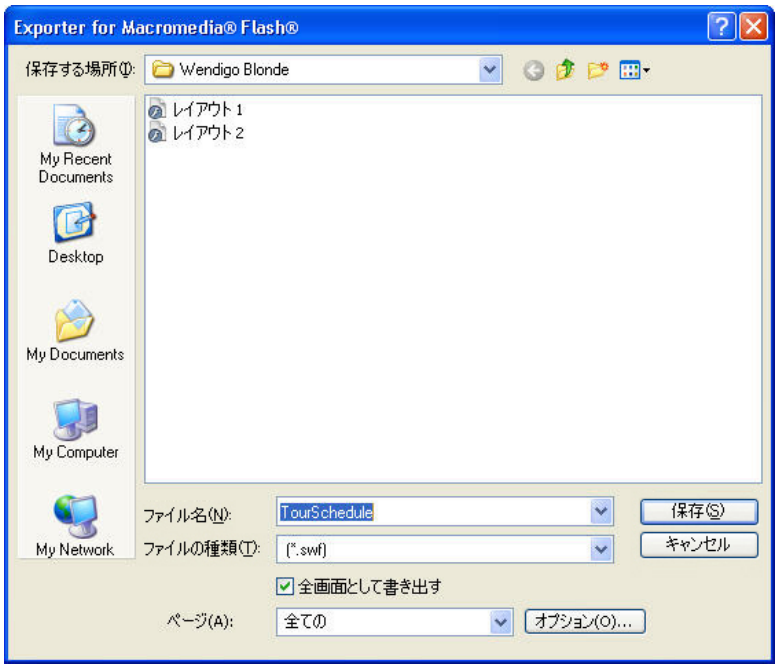
付け、**オブジェクトタイプ**ドロップダウンメニューから**アニメーション**を選択し、**表示形式**ドロップダウンメニューから**ボックス内のシーケンス**を選択して、さらに**ページ選択**ドロップダウンメニューから**新規**を選択します。これで、イメージシーケンスレイアウトが作成されます。ブラッドは、このイメージシーケンスレイアウトに10ページ追加して、各ページにフレームを付けることで、11のアニメーションのフレームを作成しました。



ページレイアウトパレットで、イメージシーケンスのフレームをプレビューします。

アニメーションを再生するには、「Sliding Guitar」アニメーションを開始するときに使用したスクリプトに**アニメーションの再生**アクションを追加します。

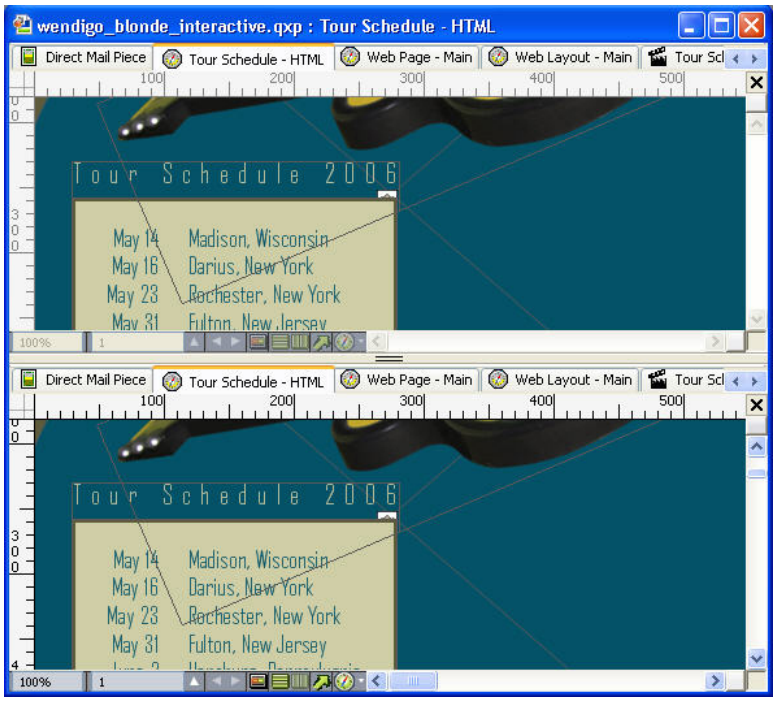
バンドのツアースケジュール用のSWFページが完成したので、**ファイル** > **書き出し** > **Macromedia Flashでの書き出しプログラム**を選択し、書き出しのオプションを設定して、プレゼンテーションをSWF形式で書き出します。



Macromedia Flashでの書き出しプログラムダイアログボックスで、書き出しのオプションを設定します。

ページの3つのバージョン（印刷、ウェブ、およびインタラクティブ）の設定が完成したら、**共有コンテンツ**パレットを使用して3つのレイアウトのツアースケジュールを同期します。同期したら、印刷レイアウトを印刷し、ウェブレイアウトをHTMLに書き出し、インタラクティブレイアウトをSWF形式で書き出します。

一週間後、最新バージョンのツアースケジュールが届きます。ブラッドはプロジェクトを開き、印刷レイアウトに新しいスケジュールを入力します。このとき、ビューを分割すると、他の2つのレイアウトも更新されていることを確認できます。



QuarkXPressのマルチレイアウトビュー機能で、印刷レイアウトとインタラクティブレイアウトのコンテンツが同時に更新されていることを確認できます。

後は、ウェブレイアウトとインタラクティブレイアウトを書き出せば、サイトの更新が完了します。新しいダイレクトメールを印刷する必要があれば、それも今すぐ行うことができます。

インタラクティブな基本要素の作成

プレゼンテーションレイアウトをSWF形式で書き出すには、まずプレゼンテーションレイアウトとインタラクティブオブジェクトを作成する必要があります。これらのトピックでは、プレゼンテーションレイアウトを作成して、それをボタン、アニメーション、SWFファイル、およびムービーなどの基本要素と一緒に取り込む方法を説明します。

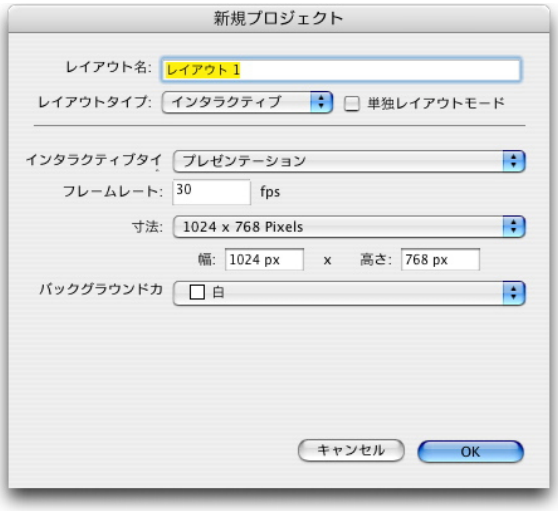
プレゼンテーションレイアウトの作成

プレゼンテーションレイアウトは、SWF形式で書き出すことができるインタラクティブレイアウトです。プレゼンテーションレイアウトを作成するには、下記の手順に従ってください。

1 インタラクティブレイアウトを作成するには、下記の操作を行ってください。

- プロジェクトの最初のレイアウトとしてプレゼンテーションレイアウトを作成するには、**ファイル > 新規 > プロジェクト**を選択します。
- 既存プロジェクトのレイアウトとしてプレゼンテーションレイアウトを作成するには、そのプロジェクトを開いて、**レイアウト > 新規**を選択します。
- 既存レイアウトを基準とするプレゼンテーションレイアウトを作成するには、その既存レイアウトを開いて、**レイアウト > 複製**を選択します。

新規プロジェクト、**新規レイアウト**、または**レイアウトの複製**ダイアログボックスが表示されます（どれも基本的には同じです）。



新規プロジェクトダイアログボックスでは、プレゼンテーションレイアウトを作成できます。

2 **レイアウトタイプ**ドロップダウンメニューから**インタラクティブ**を選択します。

3 **インタラクティブタイプ**ドロップダウンメニューから**プレゼンテーション**を選択します。

4 書き出されるプレゼンテーションのサイズを指定するには、**大きさ**ドロップダウンメニューからオプションを選択するか、**幅**および**高さ**フィールドにカスタム設定の幅および高さを入力します。

5 書き出されるプレゼンテーションのバックグラウンドカラーを設定するには、**バックグラウンドカラー**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

オブジェクトの作成

オブジェクトは、**インタラクティブ**パレットを使用して名前とオブジェクトタイプが割り当てられているアイテムです。アイテムをインタラクティブに操作できるようにするには、まずそのアイテムをオブジェクトにする必要があります。プレゼンテーションレイアウトでオブジェクトを作成するには、下記の手順に従ってください。

1 **インタラクティブ**パレットで、**オブジェクト**タブをクリックします。

2 作成するオブジェクトのタイプに応じ、以下の操作を行ってアイテムを描画または選択します。

- **基本オブジェクト**：画像ボックス、テキストボックス、コンテンツなしボックス（**アイテム > コンテンツ > なし**）、ライン、テキストパス、テーブル、またはアイテムのグループを描画または選択します。
- **ボタンオブジェクト**：画像ボックスを描画または選択します。
- **アニメーションオブジェクト**：画像ボックス、テキストボックス、コンテンツなしボックス、ライン、テキストパス、テーブル、またはアイテムのグループを描画または選択します。
- **ビデオオブジェクト**：画像ボックスを描画または選択します。
- **SWFオブジェクト**：画像ボックスを描画または選択します。
- **テキストボックスオブジェクト**：テキストボックスを描画または選択します。

- **メニューオブジェクト**：画像ボックスまたはテキストボックスを描画または選択します。
- **ウィンドウオブジェクト**：画像ボックス、テキストボックス、コンテンツなしボックス、またはテーブルを描画または選択します。
- **グループオブジェクト**：アイテムのグループを描画または選択します。

3 **オブジェクト名**フィールドにオブジェクトの名前を入力します。

➡ スクリプトおよびアクションはオブジェクト名によってオブジェクトを参照するため、ページ内の各オブジェクトには固有の名前を付ける必要があります。

➡ オブジェクト名では、大文字と小文字が区別されません。したがって、たとえばオブジェクトに「StartButton」と命名した場合は、式の中で「startbutton」として参照できます（式の詳細は、「*式の使用*」を参照してください）。

4 作成するオブジェクトのタイプを指定するには、**オブジェクトタイプ**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

5 **オブジェクト**タブの他のコントロールを使用してオブジェクトを設定します。

SWFオブジェクトの設定

SWFオブジェクトは、取り込まれたSWFファイルが含まれているボックスです。SWFオブジェクトの設定については、下記の手順に従ってください。

1 「*オブジェクトの作成*」の説明に従ってSWFオブジェクトを作成します。SWFオブジェクトが選択されていることを確認してください。

2 SWFオブジェクトで再生するSWFファイルを指定するには、**SWF**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- ファイルを取り込むには、**その他**を選択します。
- アクティブなプロジェクトで既に使用されているSWFファイルを使用する場合は、そのファイルの名前を選択します。
- 実行時にSWFファイルを参照するパスを挿入するには（そのSWFファイルは現在使用できなくても構いません）、**外部**を選択します。このオプションを使用すると、プロジェクトを書き出すときのサイズを小さくできますが、それによってリンクが壊れる可能性もあります。

3 **SWF**ドロップダウンメニューから**外部**を選択すると、**外部ファイル参照**ダイアログボックスが表示されます。



外部ファイル参照ダイアログボックスを使用して、ファイルへのパスを指定できます。

パスを指定するには、下記のいずれかの操作を行ってください。

- ローカルファイルシステムからファイルを参照するには、**種類**メニューから**ファイル**を選択して、**パス**フィールドでそのファイルへのパスを指定します。パスを直接入力するか、またはクリックしてファイルの位置を指定します。
- インターネット上でファイルを使用するには、**種類**メニューから**URL**を選択して、**URL**フィールドにファイルのURLを入力します。
- 式で作成したパスを使用してローカルファイルシステムからファイルを参照するには、**種類**メニューから**ファイル式**を選択して**式**フィールドに式を入力するか、Σボタンをクリックして**式エディタ**ダイアログボックスを使用します。
- 式で作成されたURLを使用してインターネット上のファイルを参照するには、**種類**メニューから**ファイル式**を選択して**式**フィールドに式を入力するか、Σボタンをクリックして**式エディタ**ダイアログボックスを使用します。

4 SWFオブジェクトの設定を追加するには、**オプション**ドロップダウンメニューからオプションを1つ以上選択します。

- **表示**アクションを使用して表示されるまでオブジェクトを非表示にするには、**開始時 非表示**を選択します。
- **使用**アクションで有効化されるまでオブジェクトが変更されないようにするには、**開始時無効**を選択します。
- 別のプレゼンテーションページが表示された場合でも、オブジェクトの状態が保持されるようにするには、**ページの状態を保持**を選択します。
- ファイルを繰り返し再生するには、**ループ**を選択します。
- ファイルを最初から最後まで再生した後、最後から最初まで折り返し再生する動作を繰り返すには、**往復ループ**を選択します。

➡ **往復ループ**オプションは、ビデオオブジェクトでは使用できません。

5 ページ上でのオブジェクトの最初の位置を指定するには、**開始位置**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- オブジェクトの最初の表示位置をページ上の現在の場所に設定するには、**ホーム**を選択します。
- オブジェクトの最初の表示位置をペーストボードの1つにするには、**上、左、下**、または**右**を選択します。

6 ファイルを再生するフレームレートを指定するには、**フレームレート**に値を入力するか、**デフォルト**を選択してSWFファイルに組み込まれているフレームレートを使用します。

ビデオオブジェクトの設定

ビデオオブジェクトは、ムービーが含まれているオブジェクトです。ビデオオブジェクトの設定については、下記の手順に従ってください。

1 「*オブジェクトの作成*」の説明に従ってビデオオブジェクトを作成します。ビデオオブジェクトが選択されていることを確認してください。

2 再生するムービーを指定するには、**ビデオ**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- AVIファイルまたはMOVファイルを取り込む場合は、**その他**を選択します。
- アクティブなプロジェクトで既に使用されているムービーを使用する場合は、そのファイルの名前を選択します。
- 実行時にFLVファイルを参照するパスを挿入するには（そのファイルは現在使用できなくても構いません）、**外部**を選択します。

外部を選択する場合、ビデオオブジェクトとリンクさせることができるのは、FLVファイルのみです。外部SWFファイルにリンクさせる場合は、**オブジェクトタイプ**をSWFに設定します。

3 **ビデオ**ドロップダウンメニューから**外部**を選択すると、**外部ファイル参照**ダイアログボックスが表示されます。



外部ファイル参照ダイアログボックスを使用して、ファイルへのパスを指定できます。

パスを指定するには、下記のいずれかの操作を行ってください。

- ローカルファイルシステムからファイルを参照するには、**種類**メニューから**ファイル**を選択して、**パス**フィールドでそのファイルへのパスを指定します。パスを直接入力するか、またはクリックしてファイルの位置を指定します。
- インターネット上でファイルを使用するには、**種類**メニューから**URL**を選択して、**URL**フィールドにファイルのURLを入力します。
- 式で作成したパスを使用してローカルファイルシステムからファイルを参照するには、**種類**メニューから**ファイル式**を選択して**式**フィールドに式を入力するか、Σボタンをクリックして**式エディタ**ダイアログボックスを使用します。
- 式で作成されたURLを使用してインターネット上のファイルを参照するには、**種類**メニューから**ファイル式**を選択して**式**フィールドに式を入力するか、Σボタンをクリックして**式エディタ**ダイアログボックスを使用します。

4 書き出し時にムービーを変換する形式を指定するには、**ビデオタイプ**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- **SWF**：書き出し時に、ムービーをSWFビデオ形式に変換します。Flash Player 6で再生できるのは、SWFビデオのみです。
- **FLV**：書き出し時に、ムービーをFLV形式に変換します。この形式を再生するには、Flash Player 7以上が必要です。

5 ビデオオブジェクトの設定を追加するには、**オプション**ドロップダウンメニューからオプションを1つ以上選択します。

- **表示**アクションを使用して表示されるまでオブジェクトを非表示にするには、**開始時非表示**を選択します。
- **使用**アクションで有効化されるまでムービーオブジェクトが変更されないようにするには、**開始時無効**を選択します。
- 別のプレゼンテーションページが表示された場合でも、オブジェクトの状態が保持されるようにするには、**ページの状態を保持**を選択します。
- ファイルを繰り返し再生するには、**ループ**を選択します。

6 ページ上でのオブジェクトの最初の位置を指定するには、**開始位置**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- オブジェクトの最初の表示位置をページ上の現在の場所に設定するには、**ホーム**を選択します。
- オブジェクトの最初の表示位置をペーストボードの1つにするには、**上**、**左**、**下**、または**右**を選択します。

7 追加のオプションを指定するには、下記の操作を行ってください。

- クリックするたびにムービーの再生と停止を交互に実行するには、**クリックして再生／停止**チェックボックスをオンにします。
- ムービーについてビデオおよびオーディオの書き出しの詳細設定を行うには、**書き出し設定**をクリックします。

➡ ビデオオブジェクトを設定したら、それを再生するためのアクションを使用する必要があります。アクションを使用しないと、ビデオの最初のフレームしか表示されません。

アニメーションオブジェクトの使用

プレゼンテーションレイアウトでは、アニメーションによる2つの際立った「フレーバー」を利用できます。

- **軌道に沿って移動するインタラクティブオブジェクト**：画面をスライドするロゴまたはその他のデザイン要素など。この種類のアニメーションを作成するには、軌道に沿って移動するオブジェクトを含むアニメーションオブジェクト、およびオブジェクトが移動する軌道を定義する軌道オブジェクトなど、2つのオブジェクトが必要になります。アニメーションオブジェクトはどんなものでも構いません。あらゆる形状の線やボックスを軌道オブジェクトとして設定できます。
- **ボックスのイメージシーケンス**：回転する車輪、点滅する文字、砂時計などこの種類のアニメーションを作成するには、各ページがアニメーション化されたシーケンスのフレームを表す、イメージシーケンスレイアウトという特別なインタラクティブレイアウトを作成する必要があります。QuarkXPressのツールを使用して各ページでフレームを手動で描画したり、各フレームを画像として取り込むことができます。または、両方の方法を組み合わせることもできます。イメージシーケンスの詳細は、「*イメージシーケンスの作成*」を参照してください。

  また、2つの方法を組み合わせて、軌道に沿って移動するイメージシーケンスをボックスに作成することもできます。たとえば、回転する地球のイメージシーケンスを作成し、円の軌道を使用してそのイメージを画面上で移動させることができます。

アニメーションオブジェクトは、**クリックして再生／停止**オプションまたは**アニメーションの再生**アクションを使用してアニメーションを開始しない限り、書き出されたプロジェクト上で動作しないことに注意してください。

アニメーションオブジェクトの設定

アニメーションオブジェクトの設定については、下記の手順に従ってください。

1. 「*オブジェクトの作成*」の説明に従ってアニメーションオブジェクトを作成します。アニメーションオブジェクトが選択されていることを確認してください。
2. **表示形式**ドロップダウンメニューからアニメーションの種類を選択します。
   - **軌道上のアイテム**：軌道に沿って移動するオブジェクトです。
   - **ボックス内のシーケンス**：イメージシーケンスを含むボックスです。
   - **軌道上のシーケンス**：イメージシーケンスを含み、軌道に沿って移動するボックスです。
3. 再生するイメージシーケンスを指定するには、**シーケンス**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
   - **レイアウト名**：同じプロジェクト内のイメージシーケンスを使用する場合は、そのイメージシーケンスを含むイメージシーケンスレイアウトの名前を選択します。
   - **新規**：同じプロジェクト内にイメージシーケンスレイアウトを作成する場合は、このオプションを選択します。
   - **編集**：同じプロジェクト内のイメージシーケンスレイアウトを選択して、それを編集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。
   - **外部ファイルの選択**：別のQuarkXPressプロジェクトのイメージシーケンスレイアウトを選択する場合は、このオプションを選択します。
4. イメージシーケンスを再生するフレームレートを指定するには、**フレーム レート**フィールドに値を入力します。デフォルトでは、イメージシーケンスのデフォルトフレームレートが読み込まれます。
5. アイテムまたはシーケンスを含むボックスが移動する軌道を指定するには、**軌道**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。任意のボックスオブジェクトまたは線オブジェクトに名前を付けて、軌道として使用できます。
6. 軌道上のオブジェクトの動作を設定するには、**オプション**ドロップダウンメニューからオプションを1つ以上選択します。
   - アニメーションオブジェクトが軌道の開始点から終了点までを繰り返し移動するようにするには、**ループ**を選択します。
   - アニメーションオブジェクトが軌道の開始点から終了点まで移動してから、終止点から開始点まで折り返す動作を繰り返し行うようにするには、**往復ループ**を選択します。
   - **表示**アクションを使用して表示されるまでアニメーションオブジェクトを非表示にするには、**開始時非表示**を選択します。
   - 再生の終了後にアニメーションを非表示にするには、**終了時非表示**を選択します。
   - エンドユーザーがページを終了しても、その後同じページを開いたときにアニメーションオブジェクトの状態が保持されるようにするには、**ページの状態を保持**を選択します。

- 最初はエンドユーザーがオブジェクトと対話できないようにするには、**開始時無効**を選択します。

7 クリックするたびにアニメーションの再生と停止を交互に実行するには、**クリックして再生／停止**チェックボックスをオンにします。

8 アニメーションオブジェクトが軌道に沿って移動する速度を指定するには、**速さ**フィールドに値を入力し、ドロップダウンメニューから単位を選択します。

9 アニメーションが開始したときに再生する音声を指定するには、**音**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- 音声ファイルを取り込むには、**音**ドロップダウンメニューから**その他**を選択します。
- アクティブなプロジェクトで既に使用されている音声ファイルを使用する場合は、その音声ファイルの名前を選択します。
- 実行時に音声ファイルを参照するパスを挿入するには（そのファイルは現在使用できなくても構いません）、**外部**を選択します。

➡ アニメーションにリンクできる外部音声ファイルの形式は、MP3形式またはWAV形式のみです。

10 アニメーションを実行している間、音声を繰り返し再生するには、**ループ**チェックボックスをオンにします。

11 **音**ドロップダウンメニューから**外部**を選択すると、**外部ファイル参照**ダイアログボックスが表示されます。

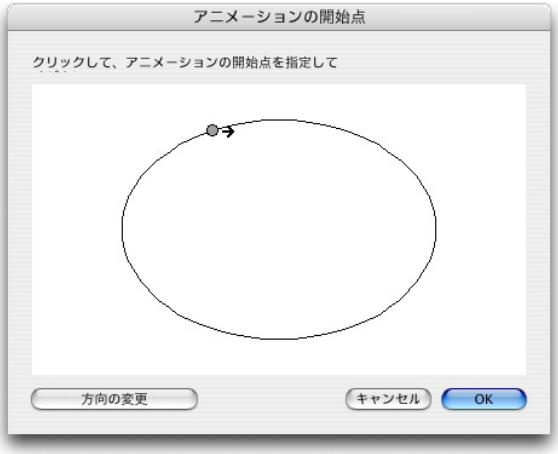


外部ファイル参照ダイアログボックスを使用して、ファイルへのパスを指定できます。

パスを指定するには、下記のいずれかの操作を行ってください。

- ローカルファイルシステムからファイルを参照するには、**種類**メニューから**ファイル**を選択して、**パス**フィールドでそのファイルへのパスを指定します。
- インターネット上でファイルを使用するには、**種類**メニューから**URL**を選択して、**URL**フィールドにファイルのURLを入力します。
- 式で作成したパスを使用してローカルファイルシステムからファイルを参照するには、**種類**メニューから**ファイル式**を選択して**式**フィールドに式を入力するか、Σボタンをクリックして**式エディタ**ダイアログボックスを使用します。
- 式で作成されたURLを使用してインターネット上のファイルを参照するには、**種類**メニューから**ファイル式**を選択して**式**フィールドに式を入力するか、Σボタンをクリックして**式エディタ**ダイアログボックスを使用します。

12 イメージシーケンスを含むボックスの開始点と方向を指定するには、**指定**をクリックします。**アニメーションの開始点**ダイアログボックスが表示されます。



アニメーションの開始点ダイアログボックスを使用して、軌道上でのオブジェクトまたはシーケンスの開始点および方向を指定できます。

イメージシーケンスを含むボックスの開始点を指定するには、軌道上の任意の場所でクリックします。ボックスの当初の移動方向を変更するには、**方向の変更**をクリックします。設定が終了したら、**OK**をクリックします。

➡ アニメーションオブジェクトを設定したら、アニメーション化するにはアクションを使用する必要があります。

イメージシーケンスの作成

イメージシーケンス（**ボックス内のシーケンス**または**パス上のシーケンス**）を含むアニメーションオブジェクトを作成するには、まずイメージシーケンスレイアウトを作成する必要があります。イメージシーケンスレイアウトは、1つのイメージシーケンスのフレームごとに別々のページを作成するための特殊なインタラクティブレイアウトです。

イメージシーケンスレイアウトを作成するには、下記の手順に従ってください。

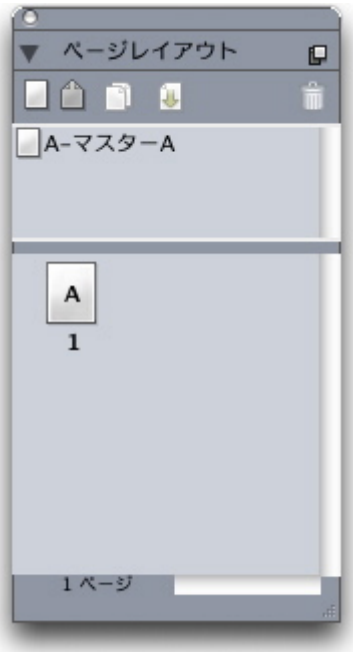
1 「*オブジェクトの作成*」の説明に従ってアニメーションオブジェクトを作成します。アニメーションオブジェクトが選択されていることを確認してください。

2 イメージシーケンスを使用するよう指定するには、**表示シーケンス**ドロップダウンメニューで**ボックス内のシーケンス**または**パス上のシーケンス**を選択します。

3 イメージシーケンスレイアウトを作成するには、**シーケンス**ドロップダウンメニューから**新規**を選択します。**新規インタラクティブレイアウト**ダイアログボックスが表示されます。

4 レイアウトに命名し、**フレームレート**フィールドにフレームレートを入力して、**OK**をクリックします（**幅**および**高さ**は、アニメーションオブジェクトから自動的にコピーされます）。

5 **ウィンドウ > ページレイアウト**がオンになっていることを確認します。**ページレイアウト**パレットに、イメージシーケンスのフレームごとにページが表示されます。



ページレイアウトパレット（**ウィンドウ** > **ページレイアウト**）では、イメージシーケンスの各フレームを表示して使用できます。

6 **ページレイアウト**パレットで、ページをダブルクリックすることによってイメージシーケンスの最初のフレームを選択し、次いでQuarkXPressのページレイアウトツールを使用して最初のフレームを描画するか、または画像ボックスを描画してからイメージの既存シーケンスの最初のフレームを取り込みます。

7 アニメーションの2番目のフレームを作成するには、**ページレイアウト**パレット内のページをControlを押しながらクリックするか、または右クリックし、**ページの挿入**を選択します。**ページの挿入**ダイアログボックスが表示されます。

8 ページの挿入ダイアログボックスの**挿入**フィールドに**1**と入力して、**OK**をクリックします。**ページレイアウト**パレットに2番目のページが表示されます。

9 最初のページから2番目のページにコンテンツをコピーアンドペーストし、両方が同一のフレームになるようにします。**ページレイアウト**パレットを使用して、フレーム間を移動できます。

10 新規フレームのコンテンツを更新してフレームを作成します。

11 すべてのフレームの作成が完了するまで前の4つの手順を繰り返します。

12 終了したら、ウィンドウの下部にあるレイアウトタブを使用するか、または**レイアウト** > **レイアウト指定**を選択して、プレゼンテーションレイアウトに戻ります。

➡ イメージシーケンスレイアウトは、プレゼンテーションレイアウトを作成するのと同じ方法で作成することもできます。それには、**ファイル** > **新規** > **プロジェクト**または**レイアウト** > **新規**を使用します。ただし、イメージシーケンスレイアウトを作成するための通常の方法は上記の方法です。この方法を使用する場合は、ボックスサイズが自動的に取り込まれ、新規のイメージシーケンスレイアウトに適用されます。

イメージシーケンスレイアウトは、同期を解除するまで削除できません。イメージシーケンスレイアウトの同期を解除するには、**共有コンテンツ**パレットで対象のボタンレイアウトを選択して、**削除**ボタンをクリックします。

ボタンオブジェクトの使用

プレゼンテーションレイアウトでは、次の2つのタイプのボタンオブジェクトを利用できます。

- **ボタンの動作を使用するインタラクティブオブジェクト**：インタラクティブオブジェクトのほとんどすべての種類に、**クリックダウン**（オブジェクト上でマウスボタンをクリックする）、**クリックアップ**（オブジェクト上でマウスボタンを放す）、および**ダブルクリック**（ボタン上でマウスをダブルクリックする）などのユーザーイベントが含まれています。これらのユーザーイベントにアクションを割り当てることで、ほとんどのオブジェクトをボタンとして設定できます。
- **マルチステートボタンを含むボタンオブジェクト**：**マルチステートボタン**は、クリックするとアピアランスが変わるボタンです。オン／オフによってボタンのアピアランスを変えることで、エンドユーザーに現在のボタンの状態を視覚的に知らせます。マルチステートボタンを使用するには、ボタンレイアウトという特別なインタラクティブレイアウトで、ボタンのさまざまな状態を描画する（または画像として取り込む）必要があります。

  複数のオン／オフボタンをグループ化して**ボタングループ**を作成できます。ボタングループでは、常に1つのボタンのみをオン状態にできます。これは、エンドユーザーが相互に排他的な複数の選択肢から1つしか選択できないようにする場合に役立つ機能です。

マルチステートボタンの作成

マルチステートボタンを作成するには、まずボタンレイアウトを作成する必要があります。ボタンレイアウトは、マルチステートボタンの状態ごとに別々のページを持つ特殊なインタラクティブレイアウトです。

下記の種類のマルチステートボタンを作成できます。

- **シンプル**：シンプルボタンは、常にアップまたはダウン状態のどちらかです。単純なアクション（ムービーの再生など）を起動するのに向いています。
- **使用停止状態付きシンプル**：使用停止状態付きシンプルボタンは、「使用停止」と呼ばれる追加状態を持つシンプルボタンです。
- **オン／オフ**：オン／オフボタンはトグルスイッチのように動作します。ボタンをクリックするたびにオンからオフに、またはオフからオンに切り替わります。
- **使用停止状態付きオン／オフ**：使用停止状態付きオン／オフボタンは、「使用停止」と呼ばれる追加状態を持つオン／オフボタンです。

マルチステートボタンには、下記の状態をさまざまに組み合わせて設定できます。

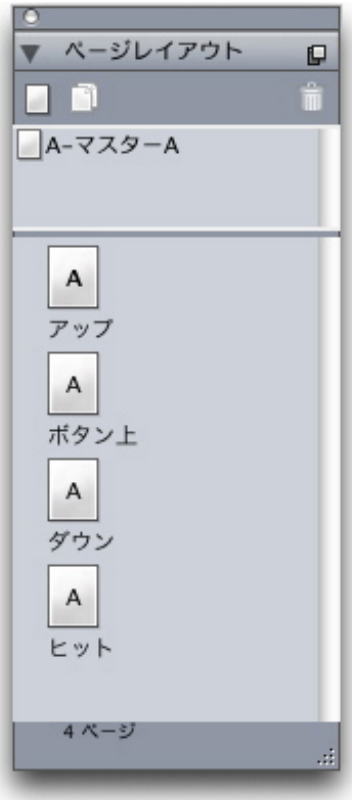
- **アップ**：エンドユーザーはボタンをクリックしていません。
- **ボタン上**：マウスポインタはボタン上にありますが、エンドユーザーはマウスをクリックしていません。
- **ダウン**：エンドユーザーがボタンをクリックし、押したままの状態です。

- **ヒット**：ボタンのインタラクティブ領域を定義します。この状態は表示されず、ボタンをクリックできる場所とできない場所が示されるだけです。この状態は、言わば「ボタンのマスク」です。この状態を空白のままにすると、ボタンは機能しません。
- **使用停止**：ボタンをクリックできません。

オン／オフボタンは、アップ状態とダウン状態のときにクリックできるため、2種類のオン状態（オン-アップ、オン-ダウン）と2種類のオフ状態（オフ-アップ、オフ-ダウン）があることになります。ただし、すべてのボタン状態ごとに異なるイメージを作成する必要はありません。

ボタンレイアウトでマルチステートボタンを作成するには、下記の手順に従ってください。

1. 「*オブジェクトの作成*」の説明に従ってボタンオブジェクトを作成します。ボタンオブジェクトが選択されていることを確認してください。
2. ボタンレイアウトを作成するには、**ボタン**ドロップダウンメニューから**新規**を選択します。**新規インタラクティブレイアウト**ダイアログボックスが表示されます。
3. レイアウトを命名し、**ボタンの種類**ドロップダウンメニューからボタンの種類を選択して、**OK**をクリックします（**幅**および**高さ**は、ボタンオブジェクトから自動的にコピーされます）。
4. **ウィンドウ > ページレイアウト**がオンになっていることを確認します。**ページレイアウト**パレットに、ボタン状態ごとのページが表示されます。



ページレイアウトパレット（**ウィンドウ > ページレイアウト**）では、ボタンレイアウトの各ボタン状態を表示して設定できます。

5 **ページレイアウト**パレットで、対応するページをダブルクリックしてボタン状態を選択し、次いでQuarkXPressのページレイアウトツールを使用してボタン状態を描画するか、または画像ボックスを描画し、それからボタン状態を画像として取り込みます。

6 1つのボタン状態から別のボタン状態にコンテンツをコピーアンドペーストし、両方が同一のボタン状態になるようにします。**ページレイアウト**パレットを使用して、ボタン状態間を移動できます。

7 ボタン状態のコンテンツを更新します。

8 ボタンの各状態を設定するまで、上記の3つの手順を繰り返します。

9 ボタンの領域の一部分のみがインタラクティブ（クリック有効）になるように指定する場合は、ボタンをクリックさせる場所で、**ヒット**状態のボックスを描画します。

10 終了したら、ウィンドウの下部にあるレイアウトタブを使用するか、または**レイアウト > レイアウト指定**を選択して、プレゼンテーションレイアウトに戻ります。

➡ ボタンレイアウトは、プレゼンテーションレイアウトの作成と同じ方法で作成することもできます。それには、**ファイル > 新規 > プロジェクト**または**レイアウト > 新規**を選択します。ただし、ボタンレイアウトを作成するための通常の方法は上記の方法です。この方法では、ボックスサイズが自動的に取り込まれ、新規のボタンレイアウトに適用されます。

➡ ボタンレイアウトは、同期を解除するまで削除できません。ボタンレイアウトの同期を解除するには、**共有コンテンツ**パレットで対象のレイアウトを選択して、**削除**ボタン🗑をクリックします。

ボタンオブジェクトの設定

ボタンオブジェクトの設定については、下記の手順に従ってください。

1 「*オブジェクトの作成*」の説明に従ってボタンオブジェクトを作成します。ボタンオブジェクトが選択されていることを確認してください。

2 使用するボタンレイアウトを指定するには、**ボタン**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- **レイアウト名**：同じプロジェクト内のレイアウトボタンを使用する場合は、そのレイアウトの名前を選択します。
- **新規**：同じプロジェクト内にボタンレイアウトを作成する場合は、このオプションを選択します。
- **編集**：同じプロジェクト内のボタンレイアウトを選択して、そのボタンレイアウトを編集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。
- **外部ファイルの選択**：別のQuarkXPressプロジェクトのボタンレイアウトを選択する場合は、このオプションを選択します。

3 ボタンオブジェクトの設定を行うには、**オプション**ドロップダウンメニューからオプションを1つ以上選択します。

- **表示**アクションを使用して表示されるまでボタンオブジェクトを非表示にするには、**開始時非表示**を選択します。

- **使用**アクションで有効化されるまでボタンオブジェクトを無効にするには、**開始時無効**を選択します。
- エンドユーザーがページを終了しても、その後同じページを開いたときにボタンオブジェクトの状態が保持されるようにするには、**ページの状態を保持**を選択します。
- ボタンが最初からオン状態になるように指定するには、**開始時オン**チェックボックスをオンにします。

4 ページ上でのボタンオブジェクトの最初の位置を指定するには、**開始位置**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- オブジェクトの最初の表示位置をページ上の現在の場所に設定するには、**ホーム**を選択します。
- オブジェクトの最初の表示位置をペーストボードの1つにするには、**上**、**左**、**下**、または**右**を選択します。

5 シンプルボタンをアクティブ化したり、オン／オフボタンまたは使用停止状態付きオン／オフの状態を切り替えたりするキーボードコマンドを指定するには、**キーエイリアス**フィールドにキーの組み合わせを入力します。

ボタングループの作成

複数のオン／オフ（または使用停止状態付きオン／オフ）ボタンをグループ化し、それらのボタンを1組のラジオボタンのように機能させることができます（つまり、1つのボタンをオンにすると、グループ内の他のボタンすべてがオフにされます）。ボタングループを作成するには、下記の手順に従ってください。

1 複数のボタンオブジェクトを作成し、オン／オフまたは使用停止状態付きオン／オフのマルチステートボタンとしてそれらのオブジェクトを設定します。

2 アイテムツールを使用して、すべてのボタンオブジェクトを一度に選択します（他のオブジェクトは選択しません）。

3 **アイテム > グループ**を使用してボタンオブジェクトをグループ化します。

4 **インタラクティブ**パレットの**オブジェクト**タブで、**オブジェクトタイプ**ドロップダウンメニューから**ボタングループ**を選択し、**オブジェクト名**フィールドにボタングループの名前を入力します。

イメージシーケンスレイアウト、ボタンレイアウト、および共有コンテンツ

プレゼンテーションレイアウトにイメージシーケンスまたはマルチステートボタンを追加すると、QuarkXPressはComposition Zonesテクノロジを使用して、ターゲットのイメージシーケンスまたはボタンレイアウトをプレゼンテーションレイアウトのボックスにコピーします。

すべてのコンポジションレイアウトと同様に、イメージシーケンスレイアウトおよびボタンレイアウトは、プレゼンテーションレイアウトの対応するボックスと同期します。その後、使用したイメージシーケンスレイアウトまたはボタンレイアウトはすべて**共有コンテンツ**パレットに表示され、アニメーションとボタンには、アイテムが同期していることを示すボックスハンドルが追加されます。

Composition Zonesを使用してウェブレイアウトにインタラクティブレイアウトを埋め込み、そのウェブレイアウトを書き出して、埋め込みSWFプレゼンテーションを備えたHTMLページを作成できます。

メニューの使用

インタラクティブレイアウトでは、次の2つのタイプのメニューを使用できます。

- **メニューバー**：水平方向に配置された一連のメニューで、メニューアイテムがドロップダウン形式で表示されます。メニューバーには、サブメニューを含めることもできます。
- **ポップアップメニュー**：ドロップダウンメニュー。ポップアップメニューには、サブメニューを含めることもできます。

これら2つのタイプのメニューを作成するには、まず**インタラクティブメニュー**を作成する必要があります。QuarkXPressには、インタラクティブメニューというユーザーインターフェイスはありません。インタラクティブメニューとは、プロジェクトに格納されるメニュー、サブメニュー、およびメニューアイテムを指します。インタラクティブメニューの作成時に、メニュー、メニューアイテム、セパレータ、およびサブメニューを指定できます。各メニューアイテムは、エンドユーザーがそのアイテムを選択した場合に実行される**アクション**と関連付けることができます。

インタラクティブメニューを作成したら、そのメニューを1つ以上のメニューオブジェクトに割り当てることができます。メニューが表示される場所およびその概観は、メニューオブジェクトによって決まります。

インタラクティブメニューの作成

メニューオブジェクトを作成するには、まず**インタラクティブメニュー**を作成する必要があります。インタラクティブメニューは、プロジェクト内に保存されてはいても、メニューオブジェクト内で使用するまでは実際に画面に表示されないメニューです。

インタラクティブメニューには、メニューアイテム、サブメニュー、およびセパレータを含めることができます。各メニューアイテムとサブメニューアイテムには、アクション（別のページへのリンクやURLを開く動作など）を割り当てることができます。

インタラクティブメニューは、メニューバーまたはポップアップメニュー（ドロップダウンメニュー）として表示することもできます。

- インタラクティブメニューをメニューバーとして表示する場合、メニューアイテムはメニューバーの最初のメニューとして、ドロップダウンリストの第1レベルのサブメニューはメニューのメニューアイテムとして、それ以外のサブメニューはメニューアイテムのサブメニューとして表示されます。
- インタラクティブメニューをポップアップメニューとして表示する場合、メニューアイテムはドロップダウンメニューリストのメニューアイテムとして上下に並べて表示され、**すべて**のサブメニューはメニューアイテムのサブメニューとして表示されます。

インタラクティブメニューを作成するには、下記の手順に従ってください。

1 **編集 > インタラクティブメニュー**を選択します。**インタラクティブメニュー**ダイアログボックスが表示されます。



インタラクティブメニューダイアログボックスでは、インタラクティブメニューを作成、削除、および複製できます。

2 インタラクティブメニューを作成するには、**新規**をクリックします。**インタラクティブメニューの編集**ダイアログボックスが表示されます。



インタラクティブメニューの編集ダイアログボックスの**メニュープロパティ**タブでは、インタラクティブメニューのアピアランスを調整できます。

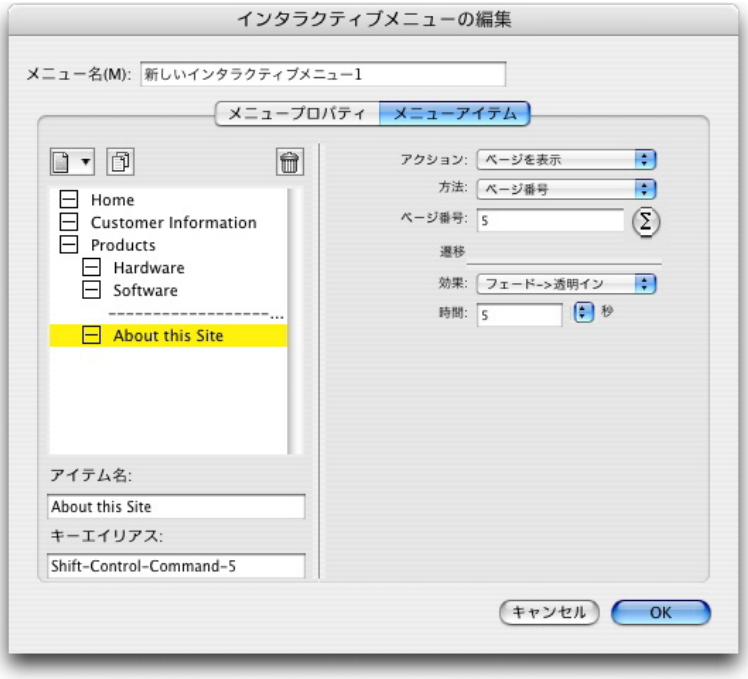
3 **メニュー名**フィールドに、メニューの名前を入力します。この名前は、インタラクティブメニューをメニューオブジェクトに割り当てるときに使用します。メニュー名は書き出されたファイルに表示されません。

4 **メニュープロパティ**タブで下記の操作を行い、メニューのアピアランスを決定します。

- メニューの**標準**状態と**ハイライト**状態でのスタイルシート、テキストとの間隔、およびバックグラウンドを割り当てます（**テキストとの間隔**の値は、テキストのすべての側に適用されます）。

- メニューの**ボーダー**および**セパレータ**に適用するラインの太さとカラーを割り当てます。

5 **メニューアイテム**タブをクリックします。



インタラクティブメニューの編集ダイアログボックスの**メニューアイテム**タブでは、メニューアイテム、サブメニュー、およびセパレータをインタラクティブメニューに追加できます。

6 メニューアイテムまたはサブメニューアイテムを追加するには、下記の操作を行ってください。

- メニューアイテムを作成するには、**メニューの追加**ボタンから**メニュー**を選択します。または、スクロールリストで選択したメニューアイテムのサブメニューでメニューアイテムを作成するには、**サブメニュー**を選択します。
- **アイテム名**フィールドに、メニューアイテムの名前を入力します。
- このメニューアイテムのアクションをアクティブ化するキーボードコマンドを指定するには、**キーエイリアス**フィールドにキーの組み合わせを入力します。
- エンドユーザーがこのメニューアイテムを選択したときに実行されるアクションを割り当てるには、**アクション**ドロップダウンメニューからアクションを選択します。

7 スクロールリストで選択されるメニューアイテムの下にセパレータを追加するには、メニューから**セパレータ**を選択します。

メニューオブジェクトの設定

メニューオブジェクトの設定については、下記の手順に従ってください。

1 「*オブジェクトの作成*」の説明に従ってメニューオブジェクトを作成します。メニューオブジェクトが選択されていることを確認してください。

2 メニューの表示方法を指定するには、**表示形式**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- **メニューバー**：プレゼンテーションでインタラクティブメニューを水平方向のメニュー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。
- **ポップアップ**：インタラクティブメニューをドロップダウンメニューとして表示する場合は、このオプションを選択します。

3 使用するインタラクティブメニューを指定するには、**メニュー**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- **インタラクティブメニュー名**：既存のインタラクティブメニューを使用する場合は、そのメニューの名前を選択します。
- **新規**：インタクラティブメニューを作成する場合は、このオプションを選択します。

4 メニューの設定を行うには、**オプション**ドロップダウンメニューからオプションを1つ以上選択します。

- **表示**アクションを使用して表示されるまでメニューオブジェクトを非表示にするには、**開始時非表示**を選択します。
- **使用**アクションで有効化されるまでメニューオブジェクトを無効にするには、**開始時無効**を選択します。
- エンドユーザーがページを終了しても、その後同じページを開いたときにメニューオブジェクトの状態が保持されるようにするには、**ページの状態を保持**を選択します。

5 **メニュー**ドロップダウンメニューで選択したインタラクティブメニューを編集するには、**メニューの編集**をクリックします。

ウィンドウオブジェクトの設定

ウィンドウオブジェクトは、ダイアログボックスやパレットのように、メインのプレゼンテーションウィンドウとは別のウィンドウとして表示できるオブジェクトです。ウィンドウオブジェクトの設定については、下記の手順に従ってください。

1 「*オブジェクトの作成*」の説明に従ってウィンドウオブジェクトを作成します。ウィンドウオブジェクトが選択されていることを確認してください。

2 **表示形式**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- ダイアログボックスのように、エンドユーザーがそのウィンドウを閉じるまで他のウィンドウにアクセスしたりメインのプレゼンテーションと対話したりできないようにするには、**モーダルウィンドウ**を選択します。
- パレットのように、エンドユーザーがそのウィンドウを開いた状態で、他のウィンドウへの切り替えやメインのプレゼンテーションとの対話を行うには、**非モーダルウィンドウ**を選択します。

3 ウィンドウのコントロールのアピアランスを指定するには、**スタイル**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

4 **設定位置**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- ウィンドウを開く位置をプレゼンテーションレイアウトで表示される位置と同じにするには、**ホーム**を選択します。
- ウィンドウをコンピュータ画面の中央で開くには、**画面中心**を選択します。
- プレゼンテーションウィンドウの左上隅を基準にした特定の座標を使用して、ウィンドウを左上隅で開くには、**絶対位置**を選択して、**左からの距離**フィールドおよび**上からの距離**フィールドに値を入力します。
- ウィンドウを前回表示した位置で開くには、**位置を記憶**チェックボックスをオンにします。

5 **表示形式**ドロップダウンメニューから**デザインどおり**以外のオプションを選択すると、下記のオプションを使用して、ウィンドウオブジェクトのアピアランスを詳細設定できます。

- ウィンドウのタイトルバーにタイトルを含めるには、**タイトル**フィールドにタイトルを入力します。
- ウィンドウに閉じるボタンを含めるには、**閉じるボタンを含める**チェックボックスをオンにします。

テキストボックスオブジェクトの設定

テキストボックスオブジェクトは、テキストを表示して編集するためのインタラクティブオブジェクトです。テキストボックスオブジェクトにすることができるのは、方形のテキストボックスのみです。テキストボックスオブジェクトでは、テキストのフォント、サイズ、文字飾り、カラー、および行揃えを指定できます。

テキストボックスオブジェクトではないテキストボックスは、ベクトルに変換され、常にインタラクティブレイアウトで表示されるとおりに表示されます。ただし、テキストボックスオブジェクトの場合、テキストが確実にエンドユーザーのコンピュータで表示されるようにするにはプレゼンテーションにフォントを埋め込む必要があります（「*書き出しの設定*」を参照してください）。フォントが実際に埋め込まれたことを確認するには、レイアウトの任意の場所で、テキストボックスオブジェクトの少なくとも1つの文字または空の段落にフォントを適用する必要があります。フォントを埋め込まない場合は、デフォルトのフォントが使用されます。

テキストボックスオブジェクトの設定については、下記の手順に従ってください。

1 「*オブジェクトの作成*」の説明に従ってテキストボックスオブジェクトを作成します。テキストボックスオブジェクトが選択されていることを確認してください。

2 テキストボックスオブジェクトのタイプを指定するには、**表示形式**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- **シンプル**：エンドユーザーはテキストを選択およびコピーできますが、編集はできません。
- **編集可能**：エンドユーザーはボックス内のテキストを編集できます。
- **スクロール可能**：ボックスにスクロールバーが付いています。エンドユーザーはテキストを選択およびコピーできますが、編集はできません。

- **編集およびスクロール可能**：ボックスにスクロールバーがあり、エンドユーザーはボックス内のテキストを編集できます。
- **リスト**：ボックスにはスクロールバー、およびアイテムのリスト（1行に1つのアイテムがリストされている）があります。ユーザーは一度に1つのアイテムのみをリストから選択できます。

3 シンプルテキストボックスオブジェクトの設定を追加するには、**オプション**ドロップダウンメニューからオプションを1つ以上選択します。

- **表示**アクションを使用して表示されるまでテキストボックスオブジェクトを非表示にするには、**開始時非表示**を選択します。
- **使用**アクションで有効化されるまでテキストボックスオブジェクトが変更されないようにするには、**開始時無効**を選択します。
- エンドユーザーがページを終了しても、その後同じページを開いたときにテキストボックスオブジェクトの状態が保持されるようにするには、**ページの状態を保持**を選択します。
- ボックス内のすべての文字をアスタリスクで表示するには、**保護**を選択します。このオプションは、パスワード入力フィールドの使用に役立ちます。

4 テキストボックスオブジェクトの最初の位置を指定するには、**開始位置**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- 最初にテキストボックスオブジェクトをプレゼンテーションレイアウトで表示されるとおりに表示するには、**ホーム**を選択します。
- シンプルテキストボックスオブジェクトの最初の表示位置をペーストボードにするには、**上、下、左**、または**右**を選択します。

遷移の使用

QuarkXPressには、プレゼンテーションに適用できる遷移効果がいくつか用意されています。プレゼンテーションレイアウトのすべてのページの遷移を一括設定したり、アクションやスクリプトを使用して個々のページおよびオブジェクトの遷移を設定したりできます。

- **カバー**：カバー遷移を使用して、現在のページの上に新しいページをスライドさせたり、スライド移動効果を設定したオブジェクトを非表示にできます。
- **アンカバー：**アンカバー遷移を使用して、プレゼンテーションの現在のページをスライドさせて、新しいページまたはスライド移動効果を設定したオブジェクトを表示できます。
- **カーテン：**カーテン遷移を使用して、カーテンを開閉するように、スライド移動効果を設定したオブジェクトまたは新しいページを表示できます。
- **フェード**：フェード遷移を使用して、ページやオブジェクトを元の状態からフェードインまたはフェードアウトさせることができます。
- **ズーム：**ズーム遷移を使用して、フライインまたはフライアウト動作によって、プレゼンテーションの中心を軸としてページやオブジェクトを元の状態からズームインまたはズームアウトできます。

遷移の設定

プレゼンテーションレイアウトのすべてのページの遷移を一括設定したり、アクションやスクリプトを使用して各ページやオブジェクトの遷移を個々に設定したりできます。

プレゼンテーションレイアウトのすべてのページの遷移を設定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**プレゼンテーション**ペインを表示します。

個々のオブジェクトおよびページの遷移を設定するには、ユーザーイベントの設定時またはスクリプトの作成時に下記のアクションのいずれかを選択します。下記のアクションのいずれかを選択すると、**インタラクティブ**パレットの**遷移**コントロールが表示され、アクションの一部として遷移を設定できます。

- オブジェクトを隠す
- オブジェクトを表示する
- 先頭ページを表示
- 最終ページを表示
- 次のページを表示
- 前のページを表示
- ページの表示
- 前の表示

インタラクティブレイアウトのページの使用

ページは、インタラクティブレイアウトのフローを設計および設定するための場所です。プレゼンテーションレイアウトには、少なくとも1つのページが含まれている必要があります。イメージシーケンスレイアウトには、一連のイメージをアニメーション化するため、使用されるフレーム1つにつき1ページが含まれます。ボタンレイアウトには、ボタンの各状態（オン、オフ、アップ、ダウンなど）につき1ページずつ含まれます。

オブジェクト、アクション、およびスクリプトと同様に、ページもインタラクティブレイアウトの重要な部分です。たとえば、ページを使用して下記のことができます。

- 自動時間間隔に基づいて、またはエンドユーザーが特定のキーの組み合わせを押すかマウスを使用したときに、ページが自動的に進むように設定し、プレゼンテーションのフローを正確に制御できます。
- ページ間に、フェードインまたはフェードアウトなどの遷移を追加できます。
- ページを表示または終了したときに、自動的に特定のスクリプトを実行できます。

インタラクティブレイアウトへのページの追加

プレゼンテーションレイアウトまたはイメージシーケンスレイアウトには、下記の2つの方法でページを追加できます。

- **ページ > 挿入**を選択し、追加するページ数を入力して、**OK**をクリックします。
- **ページレイアウト**パレットを表示（**ウィンドウ > ページレイアウト**）し、1つのページでControlを押しながらクリックするか、または右クリックし、追加するページ数を入力して**OK**をクリックします。

ページの設定

インタラクティブレイアウトで使用するページは、下記のいくつかの方法で設定できます。

- **インタラクティブ環境設定を使用する**：**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**プレゼンテーション**ペインを開き、インタラクティブレイアウトのすべてのページで、デフォルトのページ移行機能と自動ページ移行間隔を設定します。
- **アクションとスクリプトを使用する**：プレゼンテーションのページを参照するようにアクションとスクリプトを設定します。たとえば、アクションをボタンのユーザーイベントに関連付け、エンドユーザーがボタンをクリックしたときに次のページが表示されるようにすることができます。
- **ページタブを使用する**：**インタラクティブ**パレットの**ページ**タブを使用して、プレゼンテーションレイアウトの個々のページを設定します。**インタラクティブ**パレットの**ページ**タブには、レイアウト内の各ページのリストがページ番号ごとに表示されます。ページリストは、ページ名またはマスターページごとに並べ替えることができます。



インタラクティブパレットの**ページ**タブでは、インタラクティブレイアウトのページを設定できます。

ページタブを使用してプレゼンテーションレイアウトのページを設定するには、ページリストからページを選択し、そのページについて下記のいずれかの項目を設定します。

- **ページ名**：**ページ名**フィールドに、ページの名前を入力します。ページ名は、ページリストに表示され、ページリストを整理するために使用できます。また、ページに命名した後は、すべてのスクリプトからそのページ名を参照できます。
- **入口スクリプト**：エンドユーザーがページに入るときにプレゼンテーションでスクリプトを実行するには、**入口スクリプト**ドロップダウンメニューからスクリプト名を選択します。たとえば、ページが表示されるときに、画像をフェードインさせるスクリプトを実行できます。
- **出口スクリプト**：エンドユーザーがページから出るときにスクリプトを実行するには、**出口スクリプト**ドロップダウンメニューからスクリプト名を選択します。たとえば、ユーザーがページを出るときに、プレゼンテーションを閉じるスクリプトを実行できます。

- **自動ページ移行**：一定秒数が経過したら自動的に次のページに進むようにする場合は、**自動ページ移行**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

プレゼンテーションのデフォルト自動ページ移行間隔は、インタラクティブ環境設定を使用して設定できます。

- **ページ説明**：ページに説明を加える場合は、**ページ説明**フィールドにページの説明を入力します。ページ説明は、ページを整理するときに役立ちます。また、ページ説明を作成した後は、アクションまたはスクリプトを使用して説明を表示できます。たとえば、エンドユーザーがボタンをクリックしたときにページの説明を表示するスクリプトを作成することができます。

キーボードコマンドの使用

メニューにより、簡単かつ直観的な方法でプレゼンテーション内をナビゲートできますが、使用頻度の多いユーザーにとっては、よく使用するコマンドを少ない操作で実行できるキーボードコマンドのほうが便利です。**インタラクティブ**パレットの**キー**タブでは、以下の操作を実行するためのキーボードコマンドを作成できます。

- ボタンクリックに関連付けられたイベントを開始する。
- メニューオプションに関連付けられたイベントを開始する。
- キーボードコマンドが押されたときに特定のスクリプトを自動的に実行する。

キーボードコマンドを作成するには、下記の手順に従ってください。

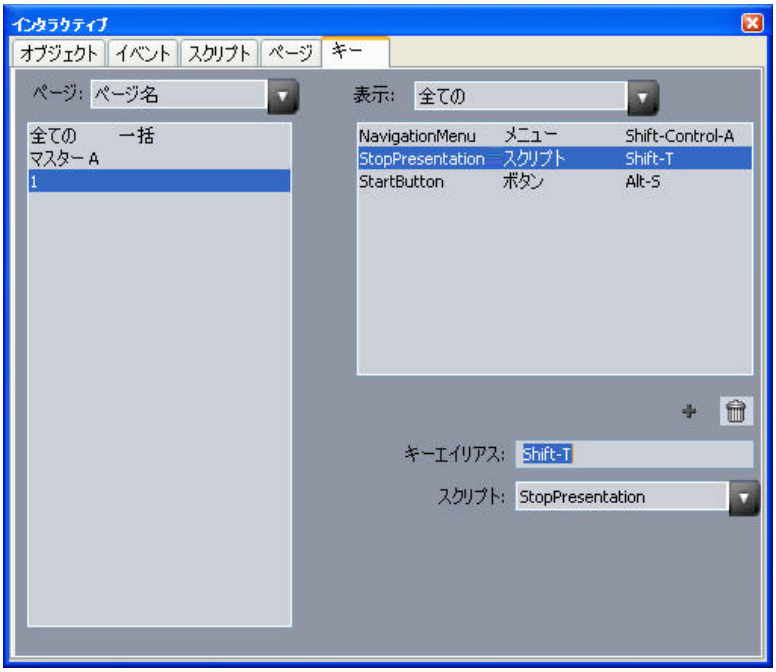
1. **インタラクティブ**パレットで**キー**タブをクリックします。
2. **ページ**リストでオプションを選択します。

- **全ての**を選択し、エンドユーザーが表示しているページに関係なくスクリプトを実行するキーボードコマンドを作成します。
- マスターページ名を選択して、マスターページのすべてのボタンおよびメニューが右側のリストに表示されるようにし、エンドユーザーがこのマスターページを基準とするページを表示している場合にのみスクリプトを実行する、キーボードコマンドを作成します。
- ページ番号を選択して、そのページのすべてのボタンおよびメニューが右側のリストに表示されるようにし、エンドユーザーがそのページを表示している場合にのみスクリプトを実行する、キーボードコマンドを作成します。

3. 右側のリストに表示されるオブジェクトを指定するには、**表示**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。たとえば、ボタンクリックに関連付けられたイベントを開始するキーボードコマンドを作成する場合は、**ボタン**を選択することによってリストにボタンだけを表示できます。
4. キーボードコマンドのターゲットを示すには、以下の操作を行ってください。

- キーボードコマンドをボタンに関連付けるには、**キーボードコマンド**リストでボタン名を選択します。
- キーボードコマンドをスクリプトに関連付けるには、**キーの追加**ボタン➕をクリックして、**スクリプト**ドロップダウンメニューからスクリプト名を選択します。

5 **キーエイリアス**フィールドにキーの組み合わせを入力します。キーボードのそれぞれのキーは、Mac OSであればCommand、Shift、Option、およびControlキー、Windowsであればctrl、Shift、およびAltキーと任意に組み合わせ、有効なキーボードコマンドとして使用できます。ただし、プレゼンテーションを中止するために予約されているCommand+Q/Alt+F4などの共通タスク用に予約されているコマンドを除きます。



インタラクティブパレットの**キー**タブでは、キーボードコマンドを作成し、スクリプトに関連付けることができます。

特定のキーボードコマンドは、インタラクティブレイアウトで使用できません。これは、いくつかのキーボードコマンドがデフォルトタスク用に予約されているか、またはMac OSまたはWindowsのキーボードでは使用できない（存在しない）からです。

新しいインタラクティブレイアウトには、「GoToNext」（右矢印キー）という名前のキーボードコマンドと「GoToPrevious」（左矢印キー）という名前のキーボードコマンドが自動的に取り込まれます。これらのキーボードコマンドは、次または前のページを表示するスクリプトにリンクされています。これにより、容易にナビゲーションを行うことができ、不要な場合には安全に削除できます。

インタラクティブ環境設定

印刷レイアウトやウェブレイアウトと同様、インタラクティブレイアウトの**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）には、独自のペインセットが表示されます。ペインのほとんどは印刷およびウェブの場合のペインと同じですが、**プレゼンテーション**ペインと**SWF**ペインという2つのペインが追加されます。

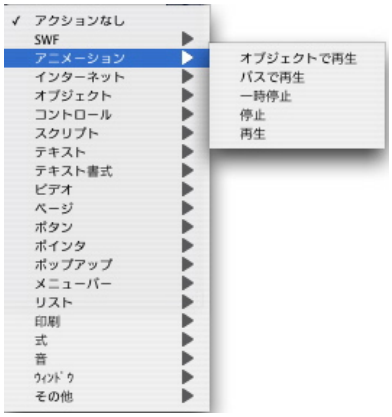
アクションの使用

アクションは、プレゼンテーションレイアウトにインタラクティブ性を付加するために使用されます。アクションがないと、インタラクティブレイアウトでは何も起こりませ

ん。スクリプトで特定のユーザーイベントにアクションを関連付けたり、アクションのシーケンスを組み立てたりすることで、エンドユーザーがプレゼンテーションを開くか閉じるとき、特定のページを開始または終了するとき、または特定のキーの組み合わせを押したときに、それらのスクリプトが実行されます。

アクションの割り当て

インタラクティブレイアウトでアクションを割り当てるには、**アクション**ドロップダウンメニューを使用します。**アクション**ドロップダウンメニューには、**インタラクティブ**パレットの**イベント**タブと**スクリプト**タブの両方が表示されます。



アクションドロップダウンメニューでは、**インタラクティブ**パレットの**イベント**タブのユーザーイベントにアクションを割り当て、**インタラクティブ**パレットの**スクリプト**タブのスクリプトとしてアクションをアセンブルすることができます。

アクション参照

ここでは、プレゼンテーションレイアウトで使用可能なアクションの一覧を示し、それぞれのアクションの動作を説明します。このセクションは、アクションをユーザーイベントに関連付ける場合、およびスクリプトをアセンブルするときに参照できます。

テキストおよびテキスト書式設定アクションは、Flash Playerバージョン5およびQuickTime Playerでは正常に機能しません。

パス	アクション	説明
アクションなし	アクションなし	何も行いません。
アニメーション > 一時停止	アニメーションの一時停止	指定されたアニメーションオブジェクトを一時停止します。
アニメーション > 再生	アニメーションの再生	指定されたアニメーションオブジェクトを再生します。アニメーションが一時停止されていた場合は、停止位置から再生を続行します。アニメーションが停止されていた場合は、最初から再生します。
アニメーション>オブジェクトで再生	オブジェクトでのアニメーションの再生	指定されたアニメーションオブジェクトの指定されたイメージシーケンスを再生します。

パス	アクション	説明
アニメーション > パスで再生	パスのアニメーションを再生	オブジェクトを指定されたパスに沿って移動させながら、指定されたオブジェクトの指定されたイメージシーケンスを再生します。
アニメーション > 停止	停止	指定されたアニメーションオブジェクトを停止します。
ボタン > 使用停止	ボタンの使用停止	指定されたボタンオブジェクトを使用停止にします。
ボタン > 使用	ボタンの使用	指定されたボタンオブジェクトを使用可能にします。
ボタン > オフ	ボタンをオフに設定	指定されたボタンオブジェクトの状態をオフに変更します。
ボタン > オン	ボタンをオンに設定	指定されたボタンオブジェクトの状態をオンに変更します。
コントロール > Break If	Break If	スクリプトでのみ使用できます。ループからエスケープできます。「*条件文の使用*」を参照してください。
コントロール > Else	Else	スクリプトでのみ使用できます。If文で分岐を作成します。「*条件文の使用*」を参照してください。
コントロール > End If	End If	スクリプトでのみ使用できます。If文の終わりを示します。「*条件文の使用*」を参照してください。
コントロール > End Loop	End Loop	スクリプトでのみ使用できます。Loopループの終わりを示します。「*条件文の使用*」を参照してください。
コントロール > End While	End While	スクリプトでのみ使用できます。Whileループの終わりを示します。「*条件文の使用*」を参照してください。
コントロール > If	If	スクリプトでのみ使用できます。If文の始まりを示します。「*条件文の使用*」を参照してください。
コントロール > Loop	Loop	スクリプトでのみ使用できます。ループの始まりを示します。「*条件文の使用*」を参照してください。
コントロール > While	While	スクリプトでのみ使用できます。Whileループの始まりを示します。「*条件文の使用*」を参照してください。
ポインタ > 隠す	ポインタを隠す	マウスのポインタを隠します。
ポインタ > 表示	ポインタを表示	隠されている場合はマウスのポインタを表示します。
ポインタ > 使用	使用ポインタ	マウスのポインタを指定されたアイコンに変更します。

パス	アクション	説明
式 > 設定	設定	実行する式の設定を行うことができます。式の詳細は、「*式の理解*」を参照してください。
インターネット > テキストURLの取り込み	テキストURLの取り込み	指定されたURLのテキストコンテンツを取得し、指定されたテキストボックスオブジェクトに挿入します。**注意**：このプレゼンテーションの書き出されたSWFファイルがウェブブラウザに表示されるとき、このアクションのURLには、そのSWFファイルと同じスーパードメインが含まれている（Flash Playerバージョン6で表示する場合）か、またはそのSWFファイルと同じドメインが含まれている（Flash Playerバージョン7で表示する場合）必要があります。**注意**：このアクションで表示されるテキストファイルに2つのキャリッジリターンが連続して入っていると、3つ目のキャリッジリターンが表示されます。**注意**：このアクションが正常に実行されるようにするには、URLの接頭辞を「http://」にする必要があります。**注意**：使用するデスクトップまたはファイルシステムのテキストファイルにリンクする場合は、そのテキストファイルが書き出したSWFファイルと同じフォルダに存在する（この場合は、テキストファイル名のみを使用する必要があり、完全システムパスは不要です）のでなければ、Mac OSコンピュータのファイルを指す完全システムパスを使用する必要があります。
インターネット > 変数の取り込み	変数の取り込み	URLエンコードのテキストファイルの名前付き変数のコンテンツを取得し、そのコンテンツをテキストボックスオブジェクトに挿入します。**注意**：このプレゼンテーションの書き出されたSWFファイルがウェブブラウザに表示されるとき、このアクションのURLには、そのSWFファイルと同じスーパードメインが含まれている（Flash Playerバージョン6で表示する場合）か、またはそのSWFファイルと同じドメインが含まれている（Flash Playerバージョン7で表示する場合）必要があります。**注意**：このアクションが正常に実行されるようにするには、URLの接頭辞を「http://」にする必要があります。
インターネット > URLを開く	URLを開く	指定されたURLをデフォルトのウェブブラウザに送信します。オプションで、エンドユーザーにURLを入力させることもできます。**注意**：このアクションが正常に実行されるようにするには、URLの接頭辞を「http://」にする必要があります。

パス	アクション	説明
インターネット > ページの送信	ページの送信	編集可能なテキストボックスのコンテンツ、ドロップダウンメニューまたはリストの選択されたアイテム、オン／オフボタンの状態、および指定されたページのオン／オフボタングループの選択されたグループを、指定されたURLに送信します。返信（前述のアイテムのコンテンツ）は、テキストボックスオブジェクトに挿入するか、エンドユーザーのコンピュータに保存されるファイルとして扱うことができます。**注意**：このプレゼンテーションの書き出されたSWFファイルがウェブブラウザに表示されるとき、このアクションのURLには、そのSWFファイルと同じスーパードメインが含まれている（Flash Playerバージョン6で表示する場合）か、またはそのSWFファイルと同じドメインが含まれている（Flash Playerバージョン7で表示する場合）必要があります。**注意**：このアクションが正常に実行されるようにするには、URLの接頭辞を「http://」にする必要があります。
リスト > 選択アイテムの取り込み	リストの選択アイテムの取り込み	任意のタイプのテキストボックスオブジェクトから、他の任意のタイプのテキストボックスオブジェクトに、またはエンドユーザーのコンピュータに保存されるファイルに、選択されたアイテムのテキストまたは位置番号をコピーします。
メニューバー>メニューアイテムの追加	メニューアイテムの追加	指定されたメニューバーにメニューアイテムを追加します。メニューアイテムの名前は、手動で指定するか、またはテキストボックスオブジェクトから読み込むことができます。新規メニューアイテムのサブメニューのリストを指定し、それぞれに値とスクリプトを関連付けることができます。
メニューバー > オン	メニューバーをオン	指定されたメニューバーのメニューアイテムをオンにします。
メニューバー > アイテムの使用停止	メニューアイテムの使用停止	指定されたメニューバーのメニューアイテムを使用停止にします。
メニューバー > アイテムの使用	メニューアイテムの使用	指定されたメニューバーのメニューアイテムを使用可能にします。
メニューバー > アイテム消去	メニューアイテム消去	指定されたメニューバーからメニューアイテムを消去します。
メニューバー > オフ	メニューバーをオフ	指定されたメニューバーのメニューアイテムをオフにします。
オブジェクト > 使用停止	オブジェクトの使用停止	オブジェクトを使用停止にし、エンドユーザーがオブジェクトを対話操作できないようにします。

パス	アクション	説明
オブジェクト > イメージの表示	イメージの表示	画像ボックスに基づいてオブジェクトにイメージを表示します。**注意**：このアクションでは、プログレッシブイメージやCMYKカラースペースを使用するイメージが正しく表示されなかったり、高DPIイメージがぼやけて表示されたりします。
オブジェクト > ドラッグ	オブジェクトのドラッグ	ユーザーがオブジェクトをドラッグできるようにします。通常は、クリックダウンユーザーイベントに適用されます。
オブジェクト > ドロップ	オブジェクトのドロップ	ユーザーがオブジェクトをドロップできるようにします。通常は、クリックアップユーザーイベントに適用されます。
オブジェクト > 使用	オブジェクトの使用	使用停止オブジェクトを使用可能にします。
オブジェクト > 隠す	オブジェクトを隠す	オプションの移行効果によってオブジェクトを隠します。
オブジェクト > リセット	オブジェクトのリセット	オブジェクトを元の設定と本来の設定位置（プレゼンテーションが起動されたときの位置）に戻します。
オブジェクト > 位置の設定	オブジェクト位置の設定	オブジェクトの位置を設定します。
オブジェクト > 表示	オブジェクトの表示	オプションの移行効果によって、隠れていたオブジェクトを表示します。
オブジェクト > スライド	オブジェクトのスライド	アニメーション表示の「スライド」効果によって、ある位置から別の位置へオブジェクトを移動させます。
ページ > 表示	ページの表示	オプションの移行効果によってプレゼンテーションの特定のページを表示します。
ページ > 先頭を表示	先頭ページを表示	オプションの移行効果によって、プレゼンテーションの先頭ページを表示します。
ページ > 最後を表示	最終ページを表示	オプションの移行効果によって、プレゼンテーションの最終ページを表示します。
ページ > 次を表示	次のページを表示	オプションの移行効果によって、プレゼンテーションの次のページを表示します。
ページ > 前を表示	前のページを表示	オプションの移行効果によって、現在のページの前のページを表示します。
ページ > 設定内容の取り込み	ページ設定内容の取り込み	**インタラクティブ**パレットの**ページ**タブにある**ページ説明**フィールドを使用して、ページに適用される設定内容を取得します。

パス	アクション	説明
ページ > 名前の取り込み	ページ名の取り込み	**インタラクティブ**パレットの**ページ**タブにある**ページ名**フィールドを使用して、ページに適用される名前を取得します。
ページ > 前の表示	前の表示	最後に表示したプレゼンテーションのページを表示します。
ポップアップ > アイテムの追加	メニューアイテムの追加	指定されたポップアップメニューオブジェクトにメニューアイテムを追加します。
ポップアップ>ポップアップ選択アイテムの取り込み	ポップアップメニューの選択アイテムの取り込み	指定されたポップアップメニューオブジェクトから（名前または番号によって）選択されたメニューアイテムを取得し、指定されたテキストボックスオブジェクトに挿入します。テキストの先頭や最後にメニューアイテムを追加したり、テキストすべてをメニューアイテムで置き換えたり、または選択したテキストのみをメニューアイテムで置き換えたりできます。
ポップアップ > アイテムの使用停止	メニューアイテムの使用停止	指定されたポップアップメニューオブジェクトのメニューアイテムを使用停止にします。
ポップアップ > アイテムの使用	メニューアイテムの使用	指定されたポップアップメニューオブジェクトのメニューアイテムを使用可能にします。
ポップアップ > アイテム消去	メニューアイテム消去	指定されたポップアップメニューオブジェクトからメニューアイテムを消去します。
ポップアップ>ポップアップ選択アイテムの設定	ポップアップメニューの選択アイテムの設定	指定されたポップアップメニューオブジェクトの指定されたメニューアイテムを選択します。ターゲットのメニューアイテムは名前または（1から始まる）番号によって指定できます。
印刷 > 現在のページ	現在のページの印刷	プレゼンテーションのアクティブページを印刷します。
印刷 > テキストオブジェクト	テキストオブジェクトの印刷	テキストオブジェクトのコンテンツを印刷します。
スクリプト > 使用停止	スクリプトの使用停止	スクリプトを使用停止にします。
スクリプト > 使用	スクリプトの使用	スクリプトを使用可能にします。
スクリプト > 実行	スクリプトの実行	スクリプトを実行します。
スクリプト > 停止	スクリプトの停止	スクリプトを停止します。停止されたスクリプトは再開できません。
音 > ビープ音	ビープ音	コンピュータのビープ音を鳴らします。
音 > 一時停止	音の一時停止	音を一時停止します。
音 > 再生	音の再生	音を再生します。

パス	アクション	説明
音 > バックグラウンド再生	バックグラウンド音の再生	バックグラウンド音を再生します。
音>バックグラウンドボリュームの設定	バックグラウンドボリュームの設定	バックグラウンド音のボリュームを設定します。
音 > ボリュームの設定	音のボリュームの設定	音のボリュームを設定します。
音 > 停止	音の停止	音を停止します。
音 > バックグラウンドの停止	音 > バックグラウンド音の停止	バックグラウンド音を停止します。
SWF > 読み込み	読み込み	取り込まれたSWFプレゼンテーションをSWFオブジェクトのメモリーに読み込みます。
SWF > 一時停止	一時停止	取り込まれたSWFプレゼンテーションを一時停止します。
SWF > 実行	実行	取り込まれたSWFプレゼンテーションを起動します。
SWF > 停止	停止	取り込まれたSWFプレゼンテーションを停止します。
SWF > 取り出し	取り出し	取り込まれたSWFプレゼンテーションをSWFオブジェクトから取り出します。
テキスト > コピー	テキストのコピー	テキストボックスオブジェクトからクリップボードに選択されたテキストをコピーします。マウスクリックを行うとすべてのテキストの選択が解除されるため、マウスクリックが関係するユーザーイベントでは使用できません。
テキスト > カット	テキストのカット	テキストボックスオブジェクトからクリップボードに、選択されたテキストをカットします（可能な場合）。マウスクリックを行うとすべてのテキストの選択が解除されるため、マウスクリックが関係するユーザーイベントでは使用できません。
テキスト > 選択解除	テキストの選択解除	テキストボックスオブジェクトの選択されたテキストを選択解除します。
テキスト > 検索	テキストの検索	特定のテキストボックスオブジェクト内でテキストを検索します。リテラル検索文字列を指定するか、または別のテキストボックスオブジェクトから検索文字列を読み取ることができます。
テキスト > URLから取り込み	URLからのテキストの取り込み	URLからテキストを取得し、テキストボックスオブジェクトに挿入します。URLは、入力して指定するか、または別のテキストボックスオブジェクトから読み込むことができます。URLのターゲットは、一度に、一行ずつ、またはひとまとまりの文字区切りごとに取得できます。**注意**：このプレゼンテーションの書き出されたSWFファイ

パス	アクション	説明
		ルがウェブブラウザに表示されるとき、このアクションのURLには、そのSWFファイルと同じスーパードメインが含まれている（Flash Playerバージョン6で表示する場合）か、またはそのSWFファイルと同じドメインが含まれている（Flash Playerバージョン7で表示する場合）必要があります。**注意**：このアクションで表示されるテキストファイルに2つのキャリッジリターンが連続して入っていると、3つ目のキャリッジリターンが表示されます。**注意**：このアクションが正常に実行されるようにするには、URLの接頭辞を「http://」にする必要があります。
テキスト > ペースト	テキストのペースト	テキストのコピーまたはテキストのカットアクションを使用して、テキストボックスオブジェクトにコピーされているテキストをペーストします。
テキスト > URLにPost	URLにPost	ページの編集可能なオブジェクトの1つまたはすべてのコンテンツを、GETまたはPOSTメソッドを使用してURLに送信します。URLは、入力して指定するか、またはテキストボックスオブジェクトから読み込むことができます。**注意**：このアクションが正常に実行されるようにするには、URLにコロン（:）が含まれている必要があります。URLがコロンで始まる場合は、接頭辞として「http://」が想定されます。
テキスト > 選択	テキストの選択	テキストボックスオブジェクトのテキストを選択します。選択範囲の始点と終点を指定できます。
テキスト > テキストの設定	テキストの設定	テキストボックスオブジェクトのテキストを置換するか、またはテキストを挿入します。新規テキストは、入力して指定するか、または別のテキストボックスオブジェクトから読み込むことができます。挿入または置換の始点と終点を指定できます。
テキストフォーマット > 行揃え	テキストの揃え	テキストボックスオブジェクトのテキストの行揃えを設定します。
テキストフォーマット > カラー	テキストカラー	テキストボックスオブジェクトのテキストにカラーを適用します。
テキストフォーマット > フォント	テキストフォント	テキストボックスオブジェクトのテキストにフォントを適用します。
テキストフォーマット > インデント	テキストインデント	テキストボックスオブジェクトのテキストをインデントします。
テキストフォーマット > 行送り	テキスト行送り	テキストボックスオブジェクトのテキストの垂直方向間隔を設定します。

パス	アクション	説明
テキストフォーマット > スタイル	テキストスタイル	テキストオブジェクトのテキストに、標準、ボールド、イタリック、またはアンダーラインフォーマットを適用します。**注意**：フォントのボールドタイプを使用するようにテキストをフォーマットするアクションがプロジェクトに含まれている場合に、すべてのフォントを埋め込む書き出しオプションを設定するとしても、レイアウトのどこかに含まれるテキストボックスでそのフォントのボールドタイプが使用されていない限り、書き出されるプロジェクトにはそのフォントのボールドタイプは含まれません。
ビデオ > オブジェクトで表示	オブジェクトでのビデオの表示	特定のビデオオブジェクトにある動画の最初のフレームを表示します。
ビデオ > 一時停止	ビデオの一時停止	ビデオオブジェクトの動画を一時停止します。再び再生すると、一時停止されたときの位置から動画の再生が開始されます。
ビデオ > 再生	ビデオの再生	ビデオオブジェクトで動画を最初から再生します。
ビデオ > オブジェクトで再生	オブジェクトでのビデオ再生	特定のビデオオブジェクトで動画を最初から再生します。このアクションにより、同じビデオオブジェクトで複数の動画を再生できます。
ビデオ > ボリュームの設定	ビデオのボリュームの設定	ビデオオブジェクトにある動画の音声のボリュームを設定します。
ビデオ > 停止	ビデオの停止	ビデオオブジェクトでの動画の再生を停止します。停止された動画を再び再生する場合、動画は最初から再生されます。
ウィンドウ > 閉じる	ウィンドウを閉じる	ウィンドウオブジェクトを閉じます。
ウィンドウ > ドラッグ	ウィンドウのドラッグ	ユーザーがウィンドウオブジェクトをドラッグできるようにします。通常は、クリックダウンユーザーイベントに適用されます。
ウィンドウ > ドロップ	ウィンドウのドロップ	ユーザーがウィンドウオブジェクトをドロップできるようにします。通常は、クリックアップユーザーイベントに適用されます。
ウィンドウ > 開く	ウィンドウを開く	ウィンドウオブジェクトを開きます。
ウィンドウ > タイトルの設定	タイトルの設定	Windowsオブジェクトのタイトルバーのテキストを設定します。
その他 > ユーザーの対話操作を許可	ユーザーの対話操作を許可	このアクションを実行すると、再生プログラムはユーザーイベントの処理を継続します。一般にこのアクションは、ブロックされた後にそのユーザーイベントを使用可能にするために、

パス	アクション	説明
		ユーザーの対話操作を不許可アクションと一緒に使用します。
その他 > ディレイ	ディレイ	プレゼンテーションで、強制的に一定時間何も実行されないようにするか、または特定のイベントが発生するのを待ちます。
その他 > キーボードの使用停止	キーボードの使用停止	プレゼンテーションでキーボード入力を認識できないようにします。
その他 > ユーザーの対話操作を不許可	ユーザーの対話操作を不許可	このアクションを実行すると、すべてのユーザーイベント（マウスイベントやキーボードイベントを含む）がブロックされます。
その他 > キーボードの使用	キーボードの使用	プレゼンテーションでキーボード入力を認識できるようにします。
その他 > プロジェクトを開く	プロジェクトを開く	別のSWFプレゼンテーションを開き、現在のSWFプレゼンテーションを閉じます。
その他 > 終了	終了	Flash Playerを閉じます。

イベントの使用

アクションをユーザーイベントに関連付けるプロセスは、以下の3つの手順で構成されています。

1. アクションに関連付けるオブジェクトを選択します。
2. アクションを開始するユーザーイベントを選択します。
3. アクション自体を設定します。

ユーザーイベントの選択

ユーザーイベントは、ユーザーがマウスを使用して行う操作です。ユーザーイベントは、「エンドユーザーがオブジェクトと対話する方法」と考えることができます。さまざまな種類のオブジェクトに設定可能なユーザーイベントの種類を下記のテーブルに示します。

ユーザーイベント	アクションの開始動作
クリックダウン	エンドユーザーがオブジェクトをクリックする。
クリックアップ	エンドユーザーがオブジェクトをクリックした後にマウスボタンを放し、クリックしたオブジェクトの上にマウスのポインタがそのまま留まる。
ダブルクリック	エンドユーザーがオブジェクトをダブルクリックする。
ポインタを置く	マウスのポインタがオブジェクト上に移動する。
ポインタを外す	マウスのポインタがオブジェクトから放れる。

ユーザーイベント	アクションの開始動作
クリックダウンオフ	エンドユーザーがオフ状態のオン／オフボタンをクリックする。
クリックアップオン	エンドユーザーがオフ状態のオン／オフボタンをクリックした後にマウスボタンを放す。
クリックダウンオン	エンドユーザーがオン状態のオン／オフボタンをクリックする。
クリックアップオフ	エンドユーザーがオン状態のオン／オフボタンをクリックした後にマウスボタンを放す。
ウィンドウを開く	ウィンドウオブジェクトを開く。
ウィンドウを閉じる	ウィンドウオブジェクトを閉じる。

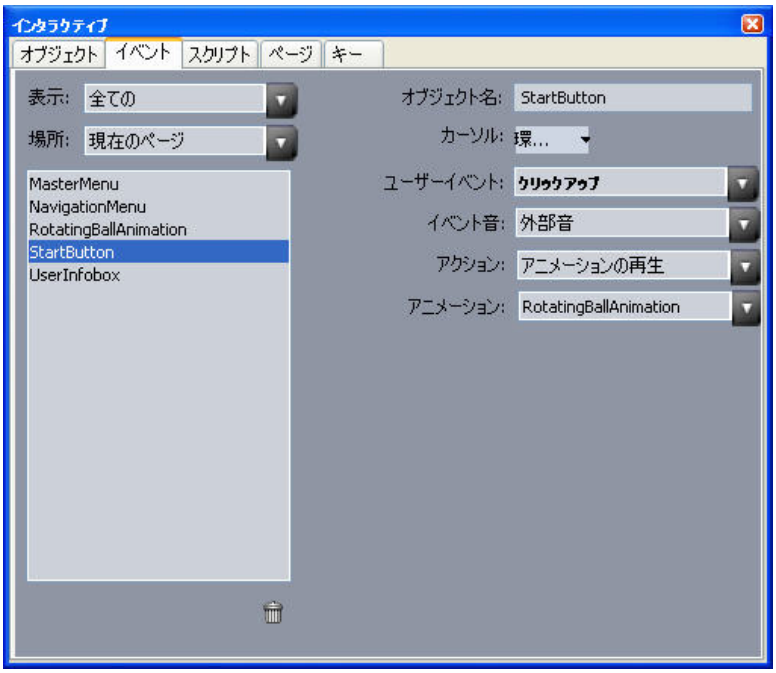
オブジェクトが異なると、サポートされるユーザーイベントも異なります。そのため、**ユーザーイベント**ドロップダウンメニューは、選択したオブジェクトの種類に応じて変化します。

ユーザーイベントの設定

基本要素を作成し、使用するユーザーイベントを決定したら、アクションをそれらのユーザーイベントに関連付ける必要があります。アクションとは、エンドユーザーの操作によってオブジェクトのユーザーイベントが発生するときの動作のことです。アクションは、言わば「エンドユーザーが対話操作するときにオブジェクトが行う動作」です。

アクションをオブジェクトのユーザーイベントに関連付けるには、下記の手順に従ってください。

1. オブジェクトを選択します。
2. **インタラクティブ**パレットで**イベント**タブをクリックします。



インタラクティブパレットの**イベント**タブでは、ユーザーイベントにアクションを割り当てることができます。アクションは、スクリプトでも使用できます。

3 ユーザーのマウスポインタがオブジェクトの上に置かれたときに表示されるポインタを指定するには、**ポインタ**ドロップダウンメニューからポインタを選択します。

4 **ユーザーイベント**ドロップダウンメニューからイベントを選択します（「*ユーザーイベントの選択*」を参照してください）。

5 ユーザーイベントが発生したときに再生される音を指定するには、**イベント音**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- 音声ファイルを取り込むには、**音**ドロップダウンメニューから**その他**を選択します。
- アクティブなプロジェクトで既に使用されている音声ファイルを使用する場合は、その音声ファイルの名前を選択します。
- 実行時に音声ファイルを参照するパスを挿入するには（そのファイルは現在使用できなくても構いません）、**外部**を選択します。

6 **音**ドロップダウンメニューから**外部**を選択すると、**外部ファイル参照**ダイアログボックスが表示されます。



外部ファイル参照ダイアログボックスを使用して、ファイルへのパスを指定します。

パスを指定するには、下記のいずれかの操作を行ってください。

- ローカルファイルシステムからファイルを参照するには、**種類**ドロップダウンメニューから**ファイル**を選択し、**パス**フィールドでファイルへのパスを指定します。
- インターネット上でファイルを使用するには、**種類**ドロップダウンメニューから**URL**を選択し、**URL**フィールドにファイルのURLを入力します。
- 式で作成されたパスを使用してローカルファイルシステムからファイルを参照するには、**種類**ドロップダウンメニューから**ファイル式**を選択して**式**フィールドに式を入力するか、またはボタンをクリックして**式エディター**ダイアログボックスを使用します。
- 式で作成されたURLを使用してインターネット上でファイルを参照するには、**種類**ドロップダウンメニューから**ファイル式**を選択し、次いで**式**フィールドに式を入力するか、またはボタンをクリックして**式エディター**ダイアログボックスを使用します。

7 ユーザーイベントが発生したときの動作を指定するには、**アクション**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。選択したアクションの下の領域が変化し、そのアクションに関連付けられているパラメータがすべて表示されます。

8 アクションのパラメータを設定します。

スクリプトの使用

スクリプトは、特定の順序に組み立てられたアクションのシーケンスです。スクリプトを実行すると、そのスクリプト内のアクションが指定した順番で実行されます。

スクリプトの作成

スクリプトを作成するには、下記の手順に従ってください。

1 **インタラクティブ**パレットで**スクリプト**タブをクリックします。

2 スクリプトを作成するには、ボタンをクリックします。新規スクリプトのデフォルト名が**スクリプト**リストに追加されます。

3 **スクリプト名**フィールドにスクリプトの名前を入力します。

➡ アクションはスクリプト名を使用してスクリプトを参照するため、レイアウト内の各スクリプトには固有の名前を付ける必要があります。

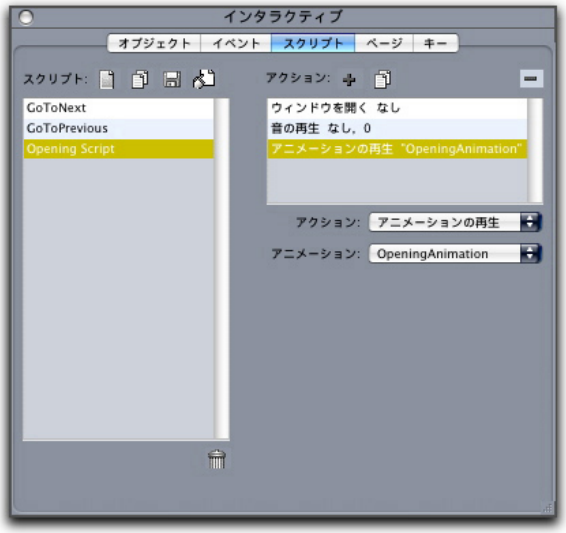
➡ スクリプト名の大文字と小文字は区別されません。

4 **アクション**リストでこのアクションを選択します。デフォルトでは、新規スクリプトに1つの**アクションなし**アクションが含まれています。

5 **アクション**ドロップダウンメニューからアクションを選択し、「*ユーザーイベントの設定*」の説明に従ってそのアクションを設定します。

6 選択したアクションの後にアクションを追加するには、ボタンをクリックします。

7 スクリプトが完了するまで前の2つの手順を繰り返します。



インタラクティブパレットの**スクリプト**タブでは、スクリプトを作成できます。

条件文の使用

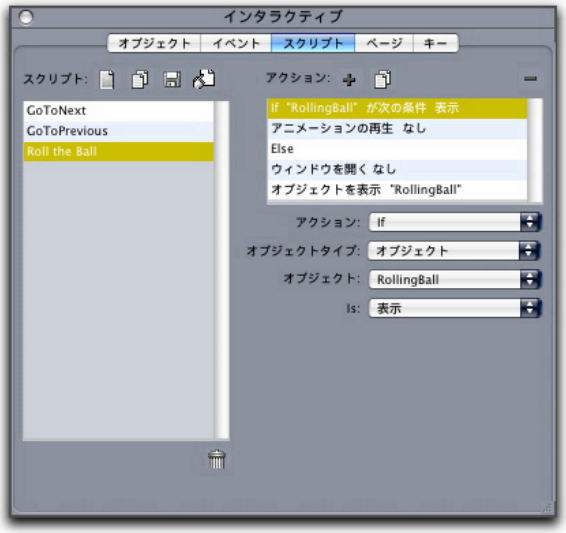
条件文は、スクリプト内で使用する3つ以上のアクションのシーケンスで構成され、特定の条件下で他のアクションを開始します。たとえば、エンドユーザーが使用しているFlash Playerのバージョンに応じてプレゼンテーションの動作を変える場合には、条件文を使用します。

マルチメディアプレゼンテーションでは、If文、While文、およびLoop文という条件文の3つの基本タイプを使用できます。

スクリプトでのIf命令文の使用

スクリプトで**If**および**End If**アクションを一緒に使用して、**If命令文**を作成できます。If命令文を使用して、特定の条件が満たされた場合にアクションを開始することができます。たとえば、プレゼンテーションがMacで使用された場合にはプレゼンテーションの1つのページが表示され、プレゼンテーションがWindowsコンピュータで使用された場合にはプレゼンテーションの別のページが表示されるように、If命令文を作成できます。スクリプトでIf命令文を使用するには、下記の手順に従ってください。

1. **インタラクティブ**パレットの**スクリプト**タブで、スクリプトを作成しま。
2. If命令文を開始するには、**If**アクション（**コントロール > If**）を追加します。
3. 満たす必要がある条件を指定するには、**オブジェクトタイプ**ドロップダウンメニューからオプションを選択し、**オブジェクト**ドロップダウンメニューからオブジェクトの名前を選択して、**と等しい**または**を含む**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
4. 条件に適合するときに実行されるアクションを指定するには、**If**アクション直後のスクリプトにアクションを追加し、必要な動作を行うように設定します。If条件に適合するときに複数の処理が行われるようにする場合は、アクションを追加します。
5. If条件に適合しないときの処理を指定する場合は、スクリプトの最後に**Else**アクション（**コントロール > Else**）を追加し、それに続けてアクションを1つ以上追加します。
6. If命令文を終了するには、最後のアクションの直後に**End If**アクション（**コントロール > End If**）を追加します。



If、Else、およびEnd Ifアクションにより、条件付命令文を作成できます。この場合は、アニメーション2が再生されている場合に音が再生され、それ以外はコンピュータのビープ音が鳴ります。

➡ **If**および**End If**アクションは、常に対になっている必要があります。

スクリプトでのループの使用

ループは、1つまたは一連の命令文を、通常は条件を満足するまで何度でも繰り返すプログラム構造です。インタラクティブレイアウトでは、LoopループとWhileループの2種類を使用できます。

Loopループ（**Loop**、**Break If**、および**End Loop**を使用して作成）は、（**Break If**アクションによって指定される）特定の条件が満たされる**まで**、一連のアクションを繰り返します。たとえばLoopループを使用して、正しい答えが出るまで生徒に対して質問を繰り返すことができます。

Whileループ（**While**および**End While**を使用して作成）は、（**While**アクションによって指定される）特定の条件が続く限り、一連のアクションを繰り返します。たとえばWhileループを使用して、エンドユーザーがマウスのポインタをウィンドウの外に出すまで、アニメーションを再生することができます。

LoopループまたはWhileループを作成するには、下記の手順に従ってください。

1. **インタラクティブ**パレットの**スクリプト**タブで、スクリプトを作成しま。
2. ループ命令文を開始するには、下記のいずれかを実行します。

- Loopループの場合は、**Loop**アクション（**コントロール > Loop**）を追加します。
- Whileループの場合は、Whileアクションを追加します。ループを実行し続けるために満たす必要がある条件を指定するには、**オブジェクトタイプ**ドロップダウンメニューからオプションを選択し、**オブジェクト**ドロップダウンメニューからオブジェクトの名前を選択し、**と等しい**または**を含む**ドロップダウンメニューからオプションを選択します（**オブジェクトタイプ**ドロップダウンメニューから**式**を選択する場合には、**と等しい**または**を含む**ドロップダウンメニューからオプションを選択するのではなく、真偽を評価する式を入力する必要があります）。

3 ループ内で繰り返すアクションを指定するには、**If**アクション直後のスクリプトにアクションを追加し、必要な動作を行うように設定します。ループ本体で複数の処理が行われるようにする場合は、アクションを追加します。

4 Loopループを作成する場合は、**Break If**アクションを追加します。ループを終了するために満たす必要がある条件を指定するには、**オブジェクトタイプ**ドロップダウンメニューからオプションを選択し、**オブジェクト**ドロップダウンメニューからオブジェクトの名前を選択して、**と等しい**または**を含む**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

5 ループを終了するには、下記のいずれかを実行します。

- Loopループの場合は、**End Loop**アクションを追加します。
- Whileループの場合は、**End While**アクションを追加します。

スクリプトの実行

スクリプトタブでスクリプトを作成した後、それを実行するプレゼンテーションを設定する必要があります。プレゼンテーションでスクリプトを実行する設定は、スクリプトを実行するタイミングによって異なります。

ユーザーイベントが発生したときのスクリプトの実行

ユーザーイベントが発生したときにスクリプトを実行するには、下記の手順に従ってください。

1 **インタラクティブ**パレットで**イベント**タブをクリックします。

2 **オブジェクト**リストでオブジェクトを選択します。

3 オプションとして、**ポインタ**ドロップダウンメニューからポインタの環境設定を選択します。

4 **ユーザーイベント**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

5 オプションとして、**イベント音**ドロップダウンメニューから再生音を選択します。

6 **アクション**ドロップダウンメニューから**スクリプト > 実行**を選択します。

7 **スクリプト**ドロップダウンメニューからスクリプトを選択します。

別のスクリプトからのスクリプトの実行

別のスクリプトからスクリプトを実行するには、下記の手順に従ってください。

1 **インタラクティブ**パレットで**スクリプト**タブをクリックします。

2 **スクリプト**リストでスクリプトを選択します。

3 スクリプトに新規アクションを追加します。

4 **アクション**ドロップダウンメニューから**スクリプト > 実行**を選択します。

5 **スクリプト**ドロップダウンメニューからスクリプトを選択します。

エンドユーザーがページに出入りするときのスクリプトの実行

エンドユーザーがページに出入りするときにスクリプトを実行するには、下記の手順に従ってください。

1. **インタラクティブ**パレットで**ページ**タブをクリックします。
2. **ページ**リストでページを選択します。
3. **入口スクリプト**または**出口スクリプト**ドロップダウンメニューからスクリプトを選択します。

エンドユーザーがキーの組み合わせを押すときのスクリプトの実行

エンドユーザーがキーの組み合わせを押すときにスクリプトを実行するには、下記の手順に従ってください。

1. **インタラクティブ**パレットで**キー**タブをクリックします。
2. **ページ**リストでオプションを選択します。
3. ➕をクリックしてスクリプトホットキーを追加します。
4. **キーエイリアス**フィールドにキーの組み合わせを入力します。
5. **スクリプト**ドロップダウンメニューからスクリプトを選択します。

スクリプトの書き出しと取り込み

インタラクティブパレット（**ウィンドウ**メニュー）の**スクリプト**タブでは、ボタンでスクリプトを書き出し、ボタンでスクリプトを取り込めます。書き出しボタンを使用する場合は、選択したスクリプトのみが書き出されることに注意してください。

インタラクティブレイアウトのプレビューおよび書き出し

インタラクティブレイアウトの開発プロセスは一般に、設計者が作業中にレイアウトを書き出して繰り返しレビューするという反復作業です。完成したプロジェクトが設計者の意図通りに機能するようにするためには、テストを行うことが重要です。これを実現するため、QuarkXPressでは1クリックのプレビュー機能と、プロジェクトに使用されるさまざまなメディアファイルをチェックするための使用状況確認機能が用意されてます。

テストが完了したら、プロジェクトを書き出すことができます。SWF形式は、高度なカスタマイズができるよう設計されており、ターゲットメディアに最も適した形式でプロジェクトを書き出すことができます。QuarkXPressでは、SWF形式で使用できるほとんどすべてのカスタマイズ可能オプションを利用できます。

プレゼンテーションレイアウトのプレビュー

書き出し時にプレゼンテーションレイアウトの概観をプレビューするには、下記の操作のいずれかを行ってください。

- アクティブなプレゼンテーションレイアウトの現在のページをFlash Playerでプレビューするには、**レイアウト > SWFのプレビュー > ページのプレビュー**を選択します。

- アクティブなプレゼンテーションレイアウトを、指定の開始ページからFlash Playerでプレビューするには、**レイアウト > SWFのプレビュー > レイアウトのプレビュー**を選択するか、プロジェクトウィンドウの下部にあるボタンをクリックします。

  設定が完了したら、Command+QまたはCtrl+F4を押してこの画面を終了するか、QuarkXPressに切り替えます。

➡ プレゼンテーションをプレビューするには、システムにFlash Playerがインストールされている必要があります。

インタラクティブオブジェクトの使用状況のチェック

フォントおよび画像の状況を確認するときと同じように、**使用状況**ダイアログボックスを使用して、イメージシーケンス、マルチステートボタン、音、ビデオ、および取り込まれたSWFファイルの状況を確認することができます。このダイアログボックスを表示するには、**補助 > 使用状況**を選択して、**マルチメディア**タブをクリックします。

- **出力**チェックボックスでは、個々のマルチメディアオブジェクトを書き出すかどうかを制御できます。この機能は、トラブルシューティングの際に役立ちます。
- **変換**チェックボックス（音の設定用）により、書き出し時にMP3以外のファイルをMP3形式に変換できます。

プレゼンテーションレイアウトの書き出し

プレゼンテーションレイアウトの書き出し方法には、下記の3つのオプションがあります。

- **SWF**：Macromedia Flash Playerを使用して表示可能なファイルを作成します。Flash PlayerアプリケーションはQuarkXPress 7と一緒にインストールされ、Adobe（www.adobe.com）から無償で入手できます。この書き出し形式は、別のアプリケーションで開発されたHTMLページに含める場合に適していますが、エンドユーザーが自分のコンピュータにFlash Playerをインストールしていなければ表示できません。
- **Windowsプロジェクタ**：書き出されたプレゼンテーションとFlash Player 7の両方を含む1つのファイルを作成します。Windowsユーザーは、このファイルをダブルクリックしてプレゼンテーションを表示できます。
- **Macintoshプロジェクタ （Mac OSのみ）**：書き出されたプレゼンテーションとFlash Player 7の両方を含む1つのファイルを作成します。Mac OSユーザーは、このファイルをダブルクリックしてプレゼンテーションを表示できます。

➡ **Macintoshプロジェクタ**オプションは、Mac OSの場合にのみ選択できます。

アクティブなインタラクティブレイアウトを書き出すには、下記の手順に従ってください。

1. **ファイル > 書き出し > Adobe® Flash®フォーマットでの書き出し**を選択します。**Adobe® Flash®フォーマットでの書き出し**ダイアログボックスが表示されます。
2. 上記の説明に従って書き出しオプションを選択します。
3. 書き出されたSWFプレゼンテーションを全画面モードでデフォルト表示するには、**全画面として書き出す**をオンにします。

4 **ページ**フィールドを使用して、組み入れるページを指定します。

5 書き出しオプションを指定するには、**オプション**をクリックします。**書き出しオプション**ダイアログボックスが表示されます。書き出しで選択可能なオプションについての詳細は、「*書き出しの設定*」を参照してください。

6 **保存**をクリックします。

書き出しの設定

プレゼンテーションレイアウトをSWFフォーマットで書き出す場合には、多くの設定を行うことができます。設定のために使用する**書き出し設定**ダイアログボックスは、下記の方法で表示できます。

- **ファイル > 書き出し > Adobe® Flash®フォーマットでの書き出し**ダイアログボックス**>オプション**ボタンを選択して、**フォント**タブと**圧縮**タブを表示できるようにします。
- **環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）で**インタラクティブレイアウト > SWF > デフォルトオプション**ボタンを選択して、**ファイルフォーマット、フォント**、および**圧縮**タブを表示できるようにします。

ファイルフォーマット領域では、**ファイル** > **書き出し** > **Adobe® Flash®フォーマットでの書き出し**ダイアログボックスに表示される書き出しオプションのデフォルト値を指定できます。この領域は、**環境設定**ダイアログボックスからAdobe® Flash®フォーマットでの書き出しダイアログボックスを開くときにのみ表示されます。

フォント領域では、**すべてのフォントを埋め込む**チェックボックスを使用して、書き出されるSWFファイル内のテキストボックスオブジェクトにテキストを正しくレンダリングするために必要なフォントすべてを組み込むことができます。テキストボックスオブジェクトではないテキストボックスは、この設定に関係なく、**常に**割り当てられたフォントで表示されます。

➡ フォントが確実に埋め込まれるようにするには、レイアウトにあるテキストボックスオブジェクトの少なくとも1つの文字または空の段落にそのフォントを適用する必要があります。

圧縮領域では、以下のコントロールを使用できます。

- **JPEG画質**スライダ：書き出されるSWFファイルのJPEGイメージの画質を調整できます。画質を高くするとアピアランスが向上しますが、ファイルサイズは大きくなります。
- **音声を圧縮しない**チェックボックス：音声を圧縮しなければ音質が向上しますが、ファイルサイズは大きくなります。
- **互換バージョン**ドロップダウンメニュー：Flash Playerの最低互換バージョンを選択できます。一般的に、旧バージョンほどブラウザの互換性が高まりますが、旧バージョンはプレゼンテーションのすべての機能に対応していない場合があります。たとえば、バージョン6のFlash PlayerはFLVビデオフォーマットに対応していません。この値は、埋め込みFlash Playerと一緒に書き出さない場合にのみ使用されます。埋め込みFlash Playerと一緒に書き出す場合には、必ずバージョン9を使用します。

式の使用

式、変数、演算子、関数を組み合わせて、ロジックが組み込まれたインタラクティブプレゼンテーションを作成するためのプログラミング言語を構築できます。**インタラクティブ**パレットの制御でマルチメディアプレゼンテーションのほとんどのタイプを作成できるので、プロジェクトで式が必要になることはほとんどありません。しかし、より高度な設定を行う必要がある上級ユーザーにとって、式は強い味方となります。

式の理解

式は、インタラクティブプレゼンテーションにアクションを実行するように指示する短い手順のセットです。たとえば、次のような関数があるとします。

```
Box1.SetOpacity(50)
```

この式は、インタラクティブプレゼンテーションに、「Box1」という名前の画像ボックスの不透明度を50%にすることを指示しています。

式は、複数のコンポーネントで構成されます。次の5つのコンポーネントは、1つの式にまとめることができます。

- パラメータ
- 変数
- 演算子
- 関数
- オブジェクト

この例で、「Box1」はオブジェクト、「SetOpacity」は関数、「50」はパラメータです。これらのコンポーネントを特定の順番で組み合わせて、テキストをボックスに格納するようにインタラクティブプレゼンテーションに指示する式を作成します。

パラメータ

パラメータとは、情報のことです。パラメータは、整数からインタラクティブオブジェクトまで、さまざまな形になります。パラメータの種類ごとに変数の種類を使用できます。

変数

変数は、情報を格納する場所です。変数は、言わば値を格納する「スロット」です。プレゼンテーションレイアウトでは下記の変数のタイプを使用できます。

- **Integer：**–2,147,483,648から2,147,483,647の整数（両数値を含む）。
- **Decimal：**–9x10306から9x10306の精度が小数位15桁の小数。
- **String：**一連の文字、数字、および約物から成る、最大255の文字列。
- **Boolean：**trueまたはfalse。
- **Point：**x、yの座標（例：10, 20）。各数値は、–2,147,483,648から2,147,483,647の整数（両数値を含む）である必要があります。
- **Object：**インタラクティブオブジェクトへの参照。

各変数には、固有の名前があります。式で変数の名前を使用することで、インタラクティブプレゼンテーションに対し、その変数に格納されている値を探して、その値を式で使用するように指示します。

たとえば、数字6を含むIntVarというinteger変数がある場合には、次のような式を作成できます。

```
Box1.Append(IntVar)
```

この式が実行されると（または「評価」されると）、インタラクティブプレゼンテーションは、「IntVar」に入っている値（6）を見つけ、その値を「Box1」という名前のボックスに格納します。その結果、「Box1」という名前のテキストボックスには数値6が入ります。

変数は非常に便利です。変数を使用して、プレゼンテーションの訪問者が最後に表示したページの番号、エンドユーザーの名前、またはゲームで獲得されたポイント数を格納できます。

- 変数名の大文字と小文字は区別されません。

演算子

演算子は、加算、減算、乗算、除算、その他のさまざまな演算を実行するための記号（+や-など）です。

最も重要な演算子は、値を変数に割り当てるための等号です。たとえば、前の例では次のような簡単な式を使用して、数値6を変数IntVarに格納することもできます。

```
IntVar = 6
```

この式は、等号に続く数値を「IntVar」という名前の変数に格納するように、インタラクティブプレゼンテーションに指示しています。

他の演算子は、数値やその他の値を組み合わせたり比較したりするために使用します。たとえば、次のような関数があるとします。

```
IntVar = 2 + 4
```

この例では、等号とプラス記号という2つの演算子が使用されています。この式を実行すると、インタラクティブプレゼンテーションは、2と4を足して、その結果をIntVarに格納します。

- 割り当ての場合は単一等号（=）を使用し、値が等しいかどうかを調べる場合は二重等号（==）を使用します。

関数

関数は、複雑な操作を実行するためのコマンドです。関数にはさまざまな種類がありますが、どの関数でも次の形式が使用されます。

```
FunctionName()
```

一部の関数では、関数名に続く括弧の中に「引数」（パラメータまたは変数）を入力する必要があります。それ以外の関数では、括弧内は空のままにします。括弧は、引数入力の有無に関係なく常に必要です。

パラメータが必要な関数

一部の関数では、括弧内にパラメータまたは変数を入力する必要があります。関数の括弧にパラメータまたは変数を挿入することを、関数にパラメータまたは変数を「渡す」と表現します。たとえば、次のような関数があるとします。

```
Box1.Append(IntVar)
```

この式では、変数IntVarの値が関数Appendに渡されます。これでAppend関数を実行すると、「Box1」という名前のテキストボックスオブジェクトにこのパラメータの値が格納されます。

値を戻す関数

一部の関数は、計算を実行したり、オブジェクトの状態を識別したりするために使用されます。このような関数では、計算の結果やオブジェクトの状態などの情報が作成されます。これらの関数の実行が完了すると、上記のような情報が「戻され」ます。

たとえば、Number.sqrt()という関数があるとします。この関数は、ユーザーが渡す任意の値の平方根を計算します。たとえば、25の平方根を計算する場合は、「Number.sqrt(25)」と表すことができます。

ただし、「Number.sqrt(25)」は、戻される値（25の平方根、つまり5）をどう処理するかをインタラクティブプレゼンテーションに指示していないため、完全な式ではありません。完全な式を作成するには、インタラクティブプレゼンテーションに情報の格納場所を指示する必要があります。

これを行う方法の1つは、下記のようにして値を変数に格納することです。

```
IntVar = Number.sqrt(25)
```

この式を評価した結果、IntVarは、5に等しくなります。

この関数は、なぜNumberで始まるのでしょうか。この場合のNumberは、単にこの関数が数値関数であることを示しています。詳細は、「*オブジェクト*」を参照してください。

オブジェクト

一部の関数では、「オブジェクト」（関数を実行する対象）が必要になります。このような関数は、オブジェクトの状態を変更したり、そのオブジェクトに関する情報を取得したりします。このような関数を「オブジェクト関数」または「メソッド」と呼びます。オブジェクト関数では、下記の構文が使用されます。

```
objectName.functionName()
```

オブジェクト関数は、他の関数と同じように機能します。先ほどと同じ関数を例にします。

```
Box1.Append(IntVar)
```

ここで、「Box1」という名前のテキストボックスオブジェクトは、Append関数がIntVarの値を入れるオブジェクトです。この関数は、値を戻すオブジェクト関数の例です。

値を戻すオブジェクト関数の例を下記に示します。

```
MyVariable = Box1.IsVisible()
```

この式で、IsVisible関数は、「Box1」という名前のオブジェクトが表示されているかどうかを調べて、MyVariableという名前の変数にブール値（「true」または「false」）で結果を戻します。

インタラクティブオブジェクトの他にも、他の種類のオブジェクトにアクセスするためのオブジェクト関数があります。たとえば、下記のように記述します。

MyVariable = Number.Sqrt(2)

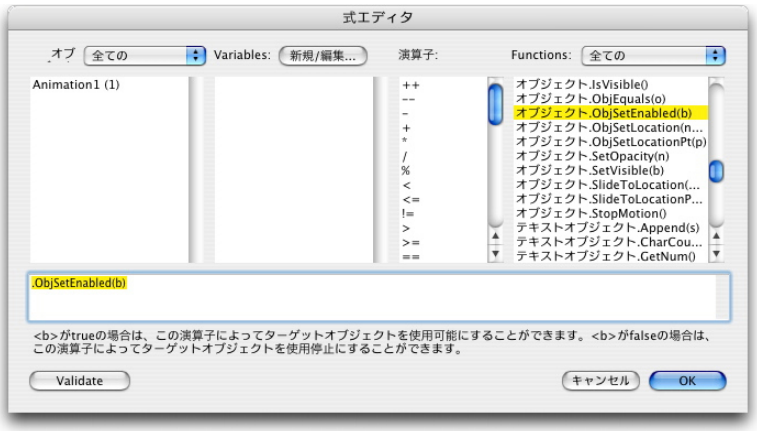
Numberオブジェクトは、インタラクティブオブジェクトというよりも、数学関数のライブラリです。この式では、NumberオブジェクトのSqrt関数に対して2の平方根を計算し、「MyVariable」という名前の変数に結果を格納するように指示しています。

式内のオブジェクトを参照するには、そのオブジェクトは規定の命名規則に従っている必要があります。オブジェクトは数字で開始できません。また、使用できる記号は、ドル記号（$）またはアンダーライン（_）のみです。スペースが含まれている場合、式ではそのスペースをアンダーラインに置き換えて使用できます。

式エディタダイアログボックス

式エディタボタンをクリックすると、**式エディタ**ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスを使用して式を作成するには、下記の2つの方法があります。

- 式の作成にまだ慣れていないユーザーは、ダイアログボックスの上部にあるリストのアイテムを適切な順序でダブルクリックして、式を作成できます。
- 式の構文に慣れているユーザーは、編集フィールドに直接式を入力できます。



式エディタダイアログボックスでは、式を作成して検証できます。

作成できる式にはいくつかの種類があります。下記に、一般的な式のタイプを挙げます。

- **インタラクティブオブジェクトで関数を呼び出す式：**基本的に、オブジェクトに対してアクションの実行を指示する式です。たとえば、非表示のオブジェクトを表示するには、次の式を使用して、そのオブジェクトでSetVisible関数を呼び出します。
  MyBox.SetVisible(true)
- **変数に値を割り当てる式：**変数の値を変える式です。たとえば、テキストボックスオブジェクトのコンテンツを「UserName」という名前の変数に割り当てるには次の式を使用します。UserName = MyTextBox.GetText()

インタラクティブオブジェクトでの関数の呼び出し

インタラクティブオブジェクトで関数を呼び出す式の作成については、下記の手順に従ってください。

1. 既にレイアウトに配置されているインタラクティブオブジェクトに対して操作を行うには、**オブジェクト**リストでオブジェクトの名前を選択します。リスト上部のドロップダウンメニューを使用して、オブジェクトのリストをタイプ別に絞り込みます。
2. オブジェクト名をダブルクリックして、編集エリアに追加します。
3. このタイプのオブジェクトで呼び出すことができる関数を一覧表示するには、**関数**ドロップダウンメニューから、オブジェクトタイプを選択します。たとえば、アニメーションオブジェクトを使用する場合は、**アニメーション**を選択します。
4. 目的の関数が見つかるまで、**関数**リストをスクロールします。関数の機能を調べるには、関数名をクリックして、ダイアログボックスの下部に表示される説明を確認します。このタイプの式では値を戻さない関数を使用するのが一般的なので、説明文が「Get」で**始まらない**関数を探します。たとえば、アニメーションオブジェクトの再生を開始するには、**Animation.Play()**を選択します。
5. 関数名をダブルクリックして、編集エリアに追加します。
6. 式が有効であることを検証するには、**検証**をクリックします。このボタンは、式の構文が有効であるかどうかを検証するものです。式が有効であっても、必ずしもユーザーの意図した通りに動作するとは限りません。
7. **OK**をクリックします。

式を評価すると、選択した関数が指定のオブジェクト上で呼び出されます。この場合は、アニメーションが再生されます。

変数への値の割り当て

変数に値を割り当てる式の作成については、下記の手順に従ってください。

1. 変数をまだ作成していない場合は、**変数**リストの上にある**新規／編集**をクリックして、**変数**ダイアログボックスを表示します。
2. ボタンをクリックして変数の名前を入力し、**型**ドロップダウンメニューから型を選択します。変数を配列にする場合は、**配列**チェックマークをオンにして、**要素**フィールドに要素の数を入力します。**OK**をクリックします。

➡ 配列のメンバーへは、変数の名前および配列リスト内での位置を使用してアクセスできます。

3. **変数**リストの変数名をダブルクリックして、編集エリアに追加します。たとえば、テキストボックスオブジェクトからテキストを取得して、そのテキストを「UserName」という名前のstring変数に格納する場合は、**変数**リストの**UserName**をダブルクリックします。
4. 等号を挿入するには、**演算子**エリアの等号をダブルクリックするか、手動で等号を入力します。
5. 変数に割り当てる値は、通常、インタラクティブオブジェクトまたは計算の結果から取得します。

- インタラクティブオブジェクトから値を割り当てるには、**オブジェクト**リストのオブジェクト名をダブルクリックしてから、**関数**リストの**関数**名をダブルクリックします。たとえば、MyTextBoxという名前のテキストボックスオブジェクトのコンテンツを取得するには、**オブジェクト**メニューの**MyTextBox**をダブルクリックして、**関数**リストの**Text Object.GetText()**をダブルクリックします。
- 計算結果の値を割り当てるには、**関数**リストの適切な関数、および演算子が必要な場合は**演算子**リストの適切な演算子を選択します。たとえば、UserNameというstring変数に格納されている値をすべて大文字に変換するには、**オブジェクト**リストおよび**関数**リストを使用して、式に**UserName.ToUpperCase()**を追加します。または、2つの文字列を組み合わせた場合の長さを計算するには、**変数**リストおよび**演算子**リストを使用して、**String1 + String2**を編集エリアに追加します。

6 式が有効であることを検証するには、**検証**をクリックします。このボタンは、式の構文が有効であるかどうかを検証するものです。式が有効であっても、必ずしもユーザーの意図した通りに動作するとは限りません。

7 **OK**をクリックします。

ジョブジャケット

ジョブジャケットは、プリフライトを超える革新的な機能で、印刷ジョブが**作成された時点から**印刷機にかけられるまで、仕様からの逸脱がおきないように管理します。また、スタイルシートやカラー、ページサイズ、カウントまでを含めて同期され、動的に更新可能なデザインにプロジェクトをリンクすることで、これまで個々のユーザーレベルで考えられていたジョブ仕様順守の概念を拡大しました。

ジョブジャケットの理解

ジョブジャケットには、下記の2つの目的があります。

- ジョブの定義者が、印刷レイアウトおよびウェブレイアウトの詳細の仕様を作成できるようにします。
- レイアウト担当デザイナーが、これらの仕様を基にプロジェクトおよびレイアウトを作成し、他のレイアウト担当デザイナーと仕様を共有して、レイアウトが仕様に従っているかどうかを確認できるようにします。

レイアウトの作成や出力へのレイアウトの正常な送信が複雑な作業であるため、ジョブジャケットが作り出されました。

たとえば、印刷レイアウトの作成者がある問題で困っているとします。印刷機によって機能は異なるため、最新のページレイアウトアプリケーションではこれらの機能すべてをサポートする柔軟性が必要になります。単純な人為的ミスの可能性も排除できないため、予想外なことが数多く起きる可能性もあります。そのいくつかの例を見てみます。

- レイアウト担当デザイナーが、依頼先の印刷業者で正確に再現できない可能性のあるカラーやインポート済み画像を使用することがあります。
- 100ページを想定して予算の組まれたドキュメントが、出力用に送信されたときには112ページになっていることがあります。
- 必要な画像ファイルやフォントが含まれていない状態でプロジェクトが出力デバイスに送信されることもあります。
- スポットカラーの小さいテキストが使用されたレイアウトが4色印刷に送信され、テキストが読めなくなってしまうことがあります。
- カラーマネージメント設定が、出力デバイスに対して正しく設定されていないため、予期しない結果になることがあります。

大型で複雑な印刷作業では、ミスの発生する可能性も高くなり、ミスによるコストが増大します。ジョブジャケットにより、最初に印刷不可能な作業や正しく構築されていない作業が発生することを防ぎます。

ジョブジャケットとは

技術的な面から言えば、ジョブジャケットとは、QuarkXPressレイアウトを作成して検査するための仕様とルールを含むXML構造です。概念としては、ジョブジャケット構造は、さまざまな種類のプロジェクトとレイアウトだけでなく他の種類の情報も記述するジョブチケットを含んだフォルダと比較することができます。

ジョブジャケットは、JDF（Job Definition Format）スキーマの最新バージョンに基づいています。QuarkXPress関連の仕様を制御できるようにするだけでなく、ジョブジャケットにより、バインディングやクロスオーバー設定など、JDFが網羅する他のさまざまな仕様に値を設定できます。出力にレイアウトを送信するときには、ダウンストリームシステムが自動化の情報および情報目的の情報を使用できるように、レイアウトのJDF情報を含めるオプションが用意されています。また、ジョブジャケットの使用は拡張可能であるため、JDF互換システムの開発者は、ジョブジャケットアップストリームをレイアウト担当デザイナーに渡す前に、自身の仕様に固有の設定をジョブジャケットに埋め込むことができます。これらの設定は、その後ジョブジャケットファイルに保存され、XTensionsソフトウェア、JDF対応アプリケーション、その画のシステムがこの設定を使用して、非常に多様な処理を自動化および効率化します。

また、ジョブジャケットは、ワークグループ内での共同作業に役立つこともあります。仕様の同一セットを共有するレイアウトで作業している数人のレイアウト担当デザイナーは、自身のプロジェクトを共有ジョブジャケットファイルにリンク付け、1人のレイアウト担当デザイナーがスタイルシートなどに変更を加えた場合、他のレイアウト担当デザイナーのレイアウトにも同じ変更内容が自動的に伝わるようにできます。

ジョブジャケットの構造

ジョブジャケットとは、仕様とルールを含んだXML構造です。下記のトピックでは、これらの仕様とルールがジョブジャケット内で編成される方法を説明します。

リソース

ジョブジャケットには**リソース**が入っています。リソースには下記のものがあります。

1. **プロジェクトレベルリソース：**スタイルシート、カラー、出力スタイル、およびカラーマネージメント設定などの個々のプロジェクトに適用できます。
2. **レイアウトレベルリソース：**個々のレイアウトに適用できるリソースで、下記のものがあります。

- **レイアウトの仕様：**レイアウトに特定のサイズ、方向などを割り当てるのに使用します。
- **出力仕様：**特定の出力デバイスに正しく出力できるようにプロジェクトを設定するのに使用します。
- **ルールおよびルールセット：**レイアウトを検査するためのテストで、仕様に準拠しているかどうかを検証します。

ジョブジャケットには、上記で説明したリソースの他に、下記のような情報リソースを含めることができます。

- **ジョブの説明：**このカテゴリには、ジョブ番号、リビジョン、説明、ノート、およびキーワードなとが含まれます。
- **連絡先：**ジョブの定義者やジョブに関連するその他の連絡先情報です。連絡先を含めておくと、問題が発生した場合により早く適切な担当者に連絡することができます。

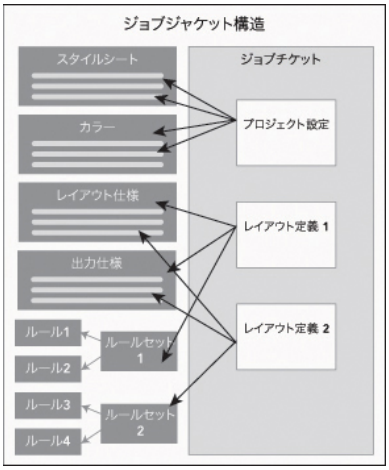
ジョブチケット

ジョブジャケットのリソースは、1つ以上の**ジョブチケット**で構成されています。各ジョブチケットには、QuarkXPressのプロジェクトに適用できる、特定リソースのセットが含まれています。

ジョブチケットでは、リソースは下記のように分類されます。

1. **プロジェクト設定値：**プロジェクトレベルのリソースで、単一のプロジェクトに適用できます。プロジェクト設定値には、スタイルシート、カラー、出力スタイル、およびカラーマネージメント設定などがあります。各ジョブチケットには、1組のプロジェクト設定値が含まれています。
2. **レイアウト定義：**レイアウトレベルのリソースセットで、1つのレイアウトに適用できます。ジョブチケットに、レイアウト定義を含めることができます。レイアウト定義には、下記の項目を含めることができます。

- レイアウトの仕様（ページサイズ、方向など）
- 出力仕様（特定の出力デバイス用の設定）
- ルールセット（レイアウトの検査用）
- メディアタイプ（印刷またはウェブ）
- カラーマネージメント設定（ソースセットアップおよび出力セットアップ）
- プルーフ仕様（出力のプルーフおよびプルーフ方法）
- 情報リソース（説明、ジョブの説明など）

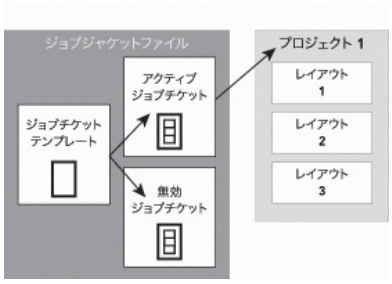


リソースは、ジョブジャケット構造に定義および保存されます。ジョブチケットには、各プロジェクトタイプ用のプロジェクト設定値、およびレイアウト用のレイアウト定義が含まれています。リソース定義は、ジョブチケットには「常駐」していません。ジョブチケットは、ジョブジャケット構造に常駐しているリソース定義を「参照」します。

ジョブチケットおよびジョブチケットテンプレート

ジョブチケットには下記の3種類があります。

- **ジョブチケットテンプレート**は、「マスター」ジョブチケットの定義です。ジョブチケットテンプレートには、マスターページやQuarkXPressテンプレートファイルに似たところもあります。
- **アクティブジョブチケット**は、特定のプロジェクトに関連付けられたジョブチケットテンプレートのコピーです。
- **無効ジョブチケット**は、プロジェクトに関連付けられていたが、現在はそのプロジェクトに関連付けられていないジョブチケットテンプレートのコピーです。プロジェクトを保存せずに閉じた場合などが該当します。



ジョブジャケットファイルには、ジョブチケットの定義を含んだジョブチケットテンプレート、特定のプロジェクトに関連付けられたアクティブジョブチケット、およびあるプロジェクトに関連付けられていたが、今はそのプロジェクトに関連付けられていない無効ジョブチケットを含めることができます。

複数のプロジェクトのジョブチケットを作成するときに、各ジョブチケットテンプレートを使用できます。各ジョブチケットは、1つのプロジェクトにのみ適用できます。ジョブチケットをプロジェクトに適用すると、そのジョブチケットのリソースがプロジェクトで使用可能になります。たとえば、プロジェクトは、ジョブチケットにリストされているすべての色、スタイルシート、レイアウト定義を継承します。

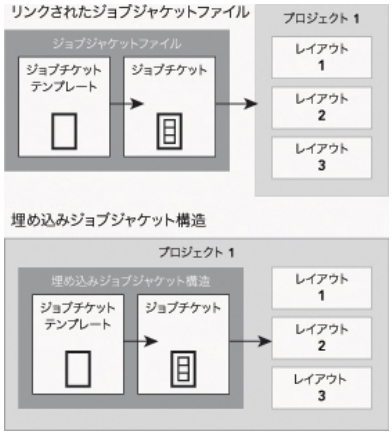
ジョブチケットをプロジェクトに適用する方法は2つあります。

- プロジェクトの作成時に、**ファイル > 新規 > チケットからプロジェクト作成**の順に選択し、次にジョブチケットテンプレートを選択します。QuarkXPressが、ジョブチケットテンプレートの情報を新規プロジェクトの新規ジョブチケットにコピーします。新規プロジェクトは、ジョブチケットテンプレートにある各レイアウト定義のあらかじめ設定されたレイアウトを自動的に含め、さらにジョブチケットテンプレートで定義されたすべてのプロジェクト設定も含めます。
- プロジェクトを作成するか、既存のプロジェクトを開き、**ファイル > ジョブジャケット > プロジェクトのリンク**の順に選択してから、ジョブチケットテンプレートを選択します。QuarkXPressは、再度ジョブチケットテンプレートの情報をこの特定プロジェクトの新規ジョブチケットにコピーします。そのプロジェクトは、ジョブチケットテンプレートで定義されたすべてのプロジェクト設定を取得し、ジョブチケットテンプレートにある各レイアウト定義に対して、あらかじめ設定されたレイアウトが新たに作成されます。

➡ ジョブチケットでは、作成元のジョブチケットテンプレートへのリンクは保持されません。ジョブチケットテンプレートに加えられた変更は、既存のジョブチケットには反映されません。

リンクジョブジャケットおよび埋め込みジョブジャケット

それぞれのQuarkXPressプロジェクトは、ジョブジャケット構造に関連付けられます。プロジェクトのジョブジャケット構造は、そのプロジェクトに埋め込まれるか、ローカルファイルシステムのXMLジョブジャケットファイルに保存されます。プロジェクトのジョブジャケット構造の場所は、プロジェクトの作成方法によって異なります。詳細は、「プロジェクトへのジョブチケットテンプレートの適用」を参照してください。



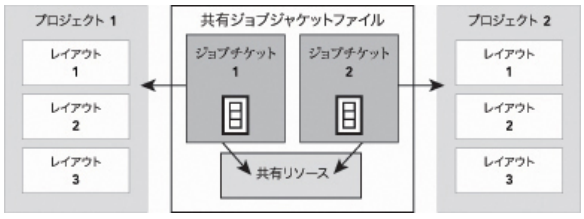
ジョブジャケット構造は、ファイルシステムにXMLファイルとして含めることも、プロジェクトファイルに埋め込むこともできます。

デフォルトでは、非埋め込みジョブジャケットファイルは、**QuarkXPress/編集**メニューにある**環境設定**ダイアログボックスの**ジョブジャケット**ペインで指定した場所に保存されます。また、ジョブジャケットファイルは好きな場所に保存することもできます。たとえば、ワークグループのレイアウト担当デザイナー間で1つのジョブジャケットを共有している場合（「*共有ジョブジャケットファイル*」を参照）、それぞれがネットワーク経由でアクセスできるように、共有しているジョブジャケットファイルをファイルサーバーに配置できます。

ジョブジャケットの保存先となるデフォルトの場所を変更するには、**QuarkXPress/編集**メニューにある**環境設定**ダイアログボックスの**ジョブジャケット**ペインに移動し、**Select the path**をクリックしてから**選択**ボタンをクリックし、対象ディレクトリを指定します。

共有ジョブジャケットファイル

埋め込みジョブジャケット構造は、その構造が埋め込まれている1つのプロジェクトのみで使用できます。ただし、独立したジョブジャケットファイルは、複数のプロジェクトで共有できます。さらに正確に言えば、共有ジョブジャケットファイルは、複数プロジェクトで使用されるジョブチケットに、リソース定義を提供できます。



共有ジョブジャケットファイルを使用すれば、複数のプロジェクトでリソースを共有できます。

2つのプロジェクトで1つのジョブジャケットファイルを共有している場合には、両方のジョブチケットで発生するリソースをすべて同期できます。したがって、たとえばプロジェクト1の所有者が、両方のジョブチケットに存在するカラー定義を変更した場合、プロジェクト2のカラー定義も自動的に更新されます。

ジョブジャケットのワークフロー例

本トピックでは、ジョブジャケットのワークフローについて説明します。ここで説明するのは、実行可能なワークフローの1つであり、ジョブジャケットの使用方法を説明するための一例です。使用されている用語の定義は下記のとおりです。

- **ジョブの定義者：**ページ番号、サイズ、カラーなどの印刷ジョブに必要な設定に精通しているユーザーです。
- **出力担当者：**印刷ジョブの作成方法、および目的の印刷機で正しく印刷するための設定方法を熟知しているユーザーです。
- **レイアウト作成者：**QuarkXPressで実際にレイアウトを作成するユーザーです。

ジョブジャケットのワークフローは下記のとおりです。

1. 出力担当者とジョブの定義者が共同で、印刷ジョブ（または関連する印刷ジョブのセット）に適した出力仕様とルールを定義します。これには、ページサイズ、ページ数、カラーリスト、トラップ設定、スタイルシート、ラインの太さおよび取り込む画像のカラースペースの有効範囲などが含まれます。
2. ジョブの定義者は、これらの仕様やルールに従って、ジョブジャケットファイル内にジョブチケットテンプレートを作成します。ジョブチケットテンプレートは、個々のプロジェクトについて記述したもので、そのプロジェクト内の各レイアウトについてさまざまな仕様やルールを含めることができます。ただし、ここでは、ジョブチケットテンプレートにレイアウトが1つしか定義されていない場合を想定しています。ジョブジャケットファイルを作成し終えると、ジョブの定義者はそのファイルをレイアウト作成者に渡します。
3. レイアウト作成者は、**ファイル > 新規 > チケットからプロジェクト作成**コマンドを使用して、ジョブチケットテンプレートからプロジェクトを作成します。QuarkXPressは、自動的にジョブチケットテンプレートからジョブチケットを作成して、そのジョブチケットをプロジェクトに関連付けます。QuarkXPressは、ジョブチケットを読み込み、自動的にジョブチケットのすべてのリソース（カラー、スタイルシート、カラーマネージメント設定など）をプロジェクトに挿入します。また、QuarkXPressは、ジョブチケット内で定義されたすべてのレイアウトを自動的に作成します。
4. レイアウト作成者は、ジョブチケットを一組のガイトラインとして使用して、レイアウトを作成します。レイアウト作成者は、定期的に**ファイル > ジョブジャケット > レイアウトを評価**を選択して、ジョブチケットに定義されているガイドラインに準拠していることを確認します。レイアウトの評価を実行すると、ダイアログボックスに従ってジョブチケットに定義されているルールに違反している設計要素を特定し、そこに移動することができます。これにより、レイアウト作成者は、プリプレスまで問題を放置しておくのではなく、問題の発生時にその問題を修正することができます。
5. レイアウトが完成すると、レイアウト作成者は、直接印刷、出力ファイルの収集、PDF（またはPDF/X）への書き出しなどの方法で出力に送信します。ジョブジャケットファイルに出力仕様が含まれている場合は、それらの出力仕様のフォーマットおよび設定値を使用してジョブを出力に送信できます。レイアウトはジョブチケットテンプレートに

指定された仕様に準拠して作成されているため、印刷時には正しいレイアウトになります。

ジョブジャケットの使用

ジョブジャケット情報は、XML形式で保存されます。ただし、QuarkXPressには、ジョブジャケットの作成と変更を簡単に行える総合的なインターフェイスが用意されています。次のトピックでは、ジョブジャケットユーザーインターフェイスの基本を説明しています。

基本モードと詳細設定モード

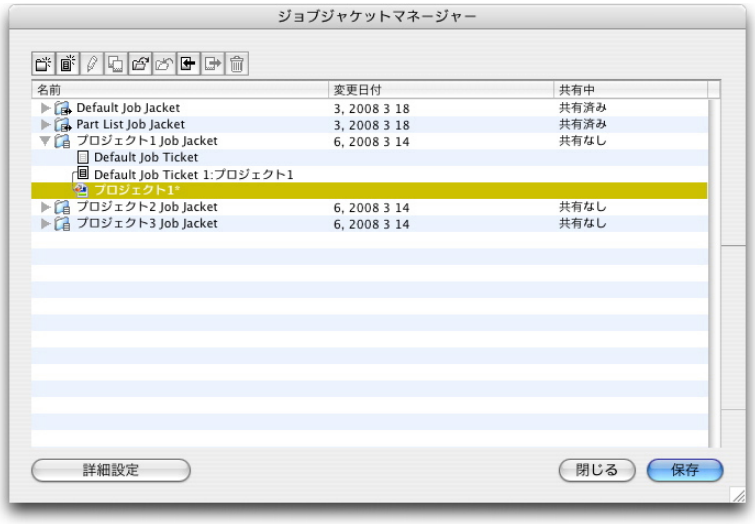
ジョブジャケットマネージャーダイアログボックス（**ユーティリティ > ジョブジャケットマネージャー**）には、ジョブの定義者がジョブジャケットとジョブジャケットを構成するコンポーネントの作成と設定を行える、統一されたインターフェイスが提供されています。

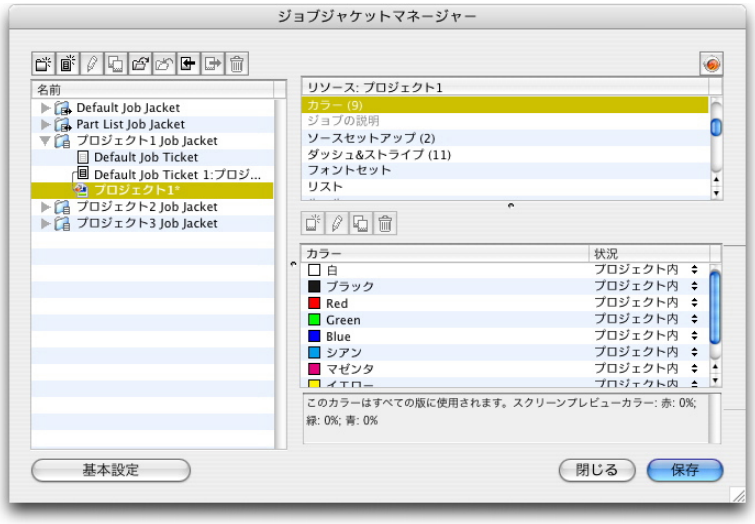
デフォルトで**ジョブジャケットマネージャー**ダイアログボックスには、ジョブジャケットフォルダにあるジョブジャケット（「*デフォルトのジョブジャケットファイル*」を参照）、および開いているすべてのプロジェクトに関連するジョブジャケットが表示されます。アクティブなプロジェクトが存在する場合、アスタリスク付きで太字で表示されます。

ジョブジャケットマネージャーダイアログボックスには、以下に挙げる2つのモードがあります。

- **基本モード**は、ジョブジャケットの詳細JDF機能を使用する必要のない、レイアウト作成者やジョブの定義者向けの機能です。基本モードでは、ジョブジャケットの作成や管理、共有に必要なすべてのコントロールが用意されています。
- **詳細設定モード**は、ワークフローの統合部分を自動化するのにJDFの機能が必要な製品管理者向けです。詳細設定モードは、基本モードに加え、ルールなどの追加リソース、および製本およびクロスオーバーの仕様などのJDFのみのリソースにアクセスできる、別のユーザインターフェイスを使用します。

詳細設定モードを使用するには、**ジョブジャケットマネージャー**ダイアログボックス（**ユーティリティ**メニュー）を開き、**詳細設定**ボタンをクリックします。基本モードに戻すには、**基本設定**ボタンをクリックします。





ジョブジャケットマネージャーダイアログボックス（**ユーティリティ > ジョブジャケットマネージャー** ）では、ジョブの定義者がジョブジャケットファイルとコンポーネントを操作できます。このダイアログボックスには、基本モード（上）と詳細設定モード（下）があります。

ジョブジャケットファイルの作成

まず、ジョブの定義者は、**どのような場合**に、**どのような理由で**ジョブジャケットファイルを作成する必要があるでしょうか。特に厳密な規則はなく、必要に応じて、すべての印刷ジョブのジョブチケットを1つの大きなジョブジャケットファイルに入れることができます。ただし、独立したジョブジャケットファイルが必要となる場合を示すガイドラインがいくつかあります。

- 同一リソース（カラー、スタイルシート、トラップ設定、カラーマネージメント設定、およびページサイズ）を共有する多数の印刷ジョブを作成する場合、このような印刷ジョブすべてに対して1つのジョブジャケットファイルを作成します。それぞれが独自のビジュアルアイデンティティを持つ、いくつかの異なるクライアントを抱えるデザイン事務所の場合は、各クライアントに1つのジョブジャケットファイルを作成します。
- 設計グループを担当し、プロモーションキャンペーンなどの特定プロジェクトで作業する各レイアウト作成者が同一リソースを使用するようにする場合、ジョブジャケットファ

イルと、リソースを含むジョブチケットテンプレートを作成して、レイアウト作成者全員がそのジョブジャケットファイルを共有するようにします。

- 出力プロバイダーであり、特定要件を持つ特定印刷機がある場合、カスタマーの印刷機の要件をキャプチャしたジョブジャケットファイルを作成することで、要件範囲の超過を避けることができます。印刷機の要件を含むジョブジャケットファイルを、印刷機の製造元からダウンロードすることもできます。

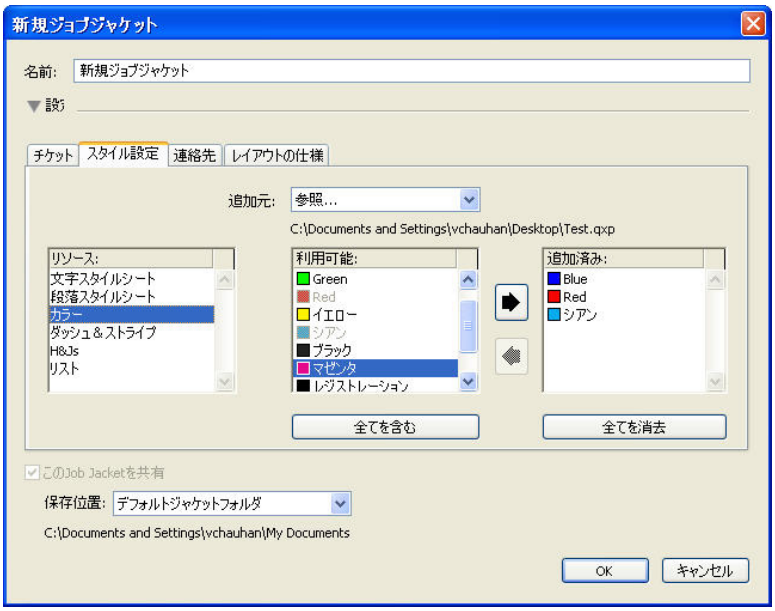
ジョブジャケットファイルの作成：基本モード

基本モードを使用してジョブジャケットファイルを作成するには、下記の手順に従ってください。

1. **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助 > ジョブジャケットマネジャー**）を開きます。
2. ダイアログボックスに複数のリストが表示される場合は、**基本設定**をクリックして基本設定画面を表示します。
3. **新規ジョブジャケット**ボタン をクリックします。**新規ジョブジャケット**ダイアログボックスが表示されます。
4. **名前**フィールドにジョブジャケットファイルの名前を入力します。
5. 複数のユーザーがこのジョブジャケットファイルを共有できるようにする場合は、**このジャケットを共有**をオンにします。このチェックボックスをオンにしない場合は、そのジョブジャケットファイルがアクティブなプロジェクト（存在する場合）に埋め込まれます。ここでジョブジャケットファイルを共有するように指定しない場合は、別のときに**グループ作業設定**ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）を使用して共有を設定できます。詳細は、「*共有ジョブジャケットのグループ作業*」を参照してください。
6. 前の手順で**このジャケットを共有**をオンにした場合は、**保存位置**ドロップダウンメニューからオプションを選択することによって、ジョブジャケットファイルを保存するロケーションを指定します。

   - デフォルトのロケーションを使用する場合（「*リンクジョブジャケットおよび埋め込みジョブジャケット*」を参照）は、**デフォルトジャケットフォルダ**を選択してください。
   - アクティブなプロジェクトと同じフォルダに共有ジョブジャケットファイルを保存するには、**プロジェクトフォルダ**を選択します。
   - 別の場所に共有ジョブジャケットファイルを保存するには、**その他**を選択してターゲットディレクトリ（すべてのレイアウト作成者がアクセス可能なネットワーク接続されたボリュームなど）を参照します。

7. **設定**コントロールをクリックして、**チケット、スタイル設定、連絡先**、および**レイアウトの仕様**タブを表示します。



新規ジョブジャケットダイアログボックスでは、新規ジョブジャケットファイルにリソースを追加できます。

8 **チケット**タブでは、ジョブジャケットファイルにジョブチケットテンプレートを追加します。詳細は、「*ジョブチケットテンプレートの作成：基本モード*」を参照してください。

9 **スタイル設定**タブでは、ジョブジャケットファイルにリソースを追加します。**追加元**オプションを使用して、さまざまなソースからプロジェクトレベルのリソースを追加できます。

- アプリケーションのデフォルト設定からリソースを追加するには、**アプリケーション**をクリックします。
- プロジェクトファイルまたは別のジョブジャケットファイルからリソースを追加するには、**その他**をクリックし、次に**選択**をクリックしてターゲットファイルに移動します。

ジョブチケットテンプレートにリソースをコピーするには、ダイアログボックスの下部にある3つのリストを使用します。最初のリストからリソースの種類を選択し、次に2番目のリストから特定のリソースを選択し、ボタンをクリックして選択したリソースを3番目のリストにコピーします（3番目のリストにはジョブチケットテンプレート内にあるこの種類のリソースが表示されます）。

ジョブジャケットファイルからリソースを削除するには、最初のリストからリソースの種類を選択し、次に3番目のリストで特定のリソースを選択して、**消去**ボタンをクリックします。

10 連絡先を指定すれば、QuarkXPressファイルを使用する作業者は、問題が生じたときにジョブの定義者とすぐに連絡を取ることができます。ジョブジャケットファイルにJDF連絡先情報を追加するには、**連絡先**タブをクリックし、次いで**新規アイテム**ボタンをクリックして連絡先を追加します。新規連絡先の横にある展開記号をクリックしてフィールドを表示し、フィールドごとに詳細を入力します。

11 レイアウトの仕様では、自動生成されるレイアウトのページサイズやページ数のような属性を設定できます。ジョブジャケットファイルにレイアウトの仕様を追加するには、**レイアウトの仕様**タブをクリックし、次に**新規アイテム**ボタンをクリックします。新し

いレイアウトの仕様の横にある展開ボタンをクリックしてフィールドを表示し、フィールドごとに詳細を入力します。

12 **OK**をクリックします。

ジョブジャケットファイルの作成：詳細設定モード

詳細設定モードを使用してジョブジャケットファイルを作成するには、下記の手順に従ってください。

1 **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助**メニュー）を開きます。

2 ダイアログボックスにリストが1つだけ表示される場合は、**詳細設定**をクリックして詳細設定画面を表示します。

3 **新規ジョブジャケット**ボタンをクリックします。**新規ジョブジャケット**ダイアログボックスが表示されます。

4 ジョブジャケットファイルの名前を入力し、ターゲットディレクトリに移動して、**保存**をクリックします。複数のレイアウト作成者が同じジョブジャケットファイルにアクセスできるようにする場合は、すべてのレイアウト作成者がネットワークからジョブジャケットファイルにアクセスすることが可能なディレクトリを選択できます。

5 「*ジョブジャケットファイルへのリソースの追加：詳細設定モード*」の説明に従って、ジョブジャケットファイルにリソースを追加します。

ジョブジャケットファイルへのリソースの追加：詳細設定モード

下記の手順は、既存のプロジェクトのリソースを使用してジョブジャケットファイルを作成する場合に便利です。たとえば、去年のパンフレットプロジェクトのコピーがあり、そのパンフレットプロジェクトのスタイルシートやカラーなどをすべて新規のジョブジャケットファイルで使用する場合は、この手順を実行してください。また、この手順を使用して、ジョブジャケットファイルから別のジョブジャケットファイルにリソースをコピーすることもできます。

詳細設定モードでジョブジャケットファイルにリソースを追加するには、下記の手順に従ってください。

1 **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助**メニュー）を開きます。

2 ダイアログボックスにリストが1つだけ表示される場合は、**詳細設定**をクリックして詳細設定画面を表示します。

3 リソースのコピー元を指定します。

- ジョブジャケット構造、ジョブチケットテンプレート、またはジョブチケットからリソースをコピーするには、左側のリストでソースアイテムを選択します。
- 開いているプロジェクトからリソースをコピーするには、左側のリストでそのプロジェクトを選択します。
- アプリケーションのデフォルトからリソースをコピーするには、**アプリケーションリソースの読み込み**ボタンをクリックします。

4 右上のリストでリソースカテゴリを選択します。

5 右下のリストから左側のリストにある対象のジョブジャケットアイコンに、個々のリソースをドラッグ＆ドロップします。

➡ ジョブチケットまたはプロジェクトにリソースをドラッグすることもできます。

ジョブジャケット内でのリソース位置の変更についての詳細は、「*リソースの場所の指定：詳細設定モード*」を参照してください。

ジョブチケットの使用

ジョブチケットとは、1つ以上のQuarkXPressプロジェクトに適用できる仕様およびルールであるリソースのセットです。各ジョブチケットには名前があり、特定のジョブジャケット構造に保存されます。ジョブチケットには、カラー、スタイルシート、およびカラーマネージメント設定などのプロジェクトレベルリソースと、レイアウト仕様およびレイアウト定義などのレイアウトレベルリソースの両方が含まれています。

ジョブチケットには下記の3種類があります。

- **ジョブチケットテンプレート**は、「マスター」ジョブチケットの定義です。ジョブチケットテンプレートには、マスターページやQuarkXPressテンプレートファイルに似たところもあります。
- **アクティブジョブチケット**は、特定のプロジェクトに関連づけられたジョブチケットテンプレートのコピーです。
- **無効ジョブチケット**は、プロジェクトに関連づけられていたが、現在はそのプロジェクトに関連付けられていないジョブチケットテンプレートのコピーです。プロジェクトを保存せずに閉じた場合などが該当します。

ジョブチケットテンプレートの作成

ここでは、独立したジョブチケットテンプレートを作成する場合のガイドラインを示します。

- ニュースレターや雑誌などの何度も行う印刷ジョブがある場合、そのジョブのジョブチケットテンプレートを作成できます。
- 単一のキャンペーンやテーマを基にして、いくつかのタイプのレイアウト（ポスター、ポストカード、ウェブサイト、およびFlashプレゼンテーションなど）を作成する場合、各レイアウトのジョブチケットテンプレートを作成して、すべてのジョブチケットテンプレートを単一のジョブジャケットファイルに格納できます。このようにして、すべてのレイアウトが同一スタイルシート、カラーなどを共有できます。
- 広告フォーマットなどの多数のユーザーが使用する標準フォーマットがある場合、ジョブチケットテンプレートを使用して、ガイドラインに従った広告をカスタマーが作成するようにできます。
- レイアウト作成者のグループで、全員が同じスタイルシート、カラー、またはその他リソースを使用し、リソースが万が一変更されてもレイアウト作成者間でリソースが同期されるようにする必要がある場合、共有ジョブジャケットファイルを介してレイアウト作成者がリソースにアクセス可能となるように、リソースをジョブチケットテンプレートに格納します。このアプローチは、大きな組織で企業ブランド規格を維持するのに役立ちます。

ジョブチケットテンプレートの作成：基本モード

基本モードを使用してジョブジャケット構造にジョブチケットテンプレートを追加するには、下記の手順に従ってください。

1 **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助 > ジョブジャケットマネジャー**）を開きます。ダイアログボックスに複数のリストが表示される場合は、**基本設定**をクリックして基本設定画面を表示します。



ジョブチケットテンプレートは、**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助**メニュー）の基本設定画面で作成できます。

2 ジョブチケットテンプレートを含めるジョブジャケット構造を選択します。

3 **新規チケットのテンプレート**ボタンをクリックします。**新規ジョブチケット**ダイアログボックスが表示されます。



新規ジョブチケットダイアログボックスでは、新規ジョブチケットテンプレートにリソースを割り当てることができます。

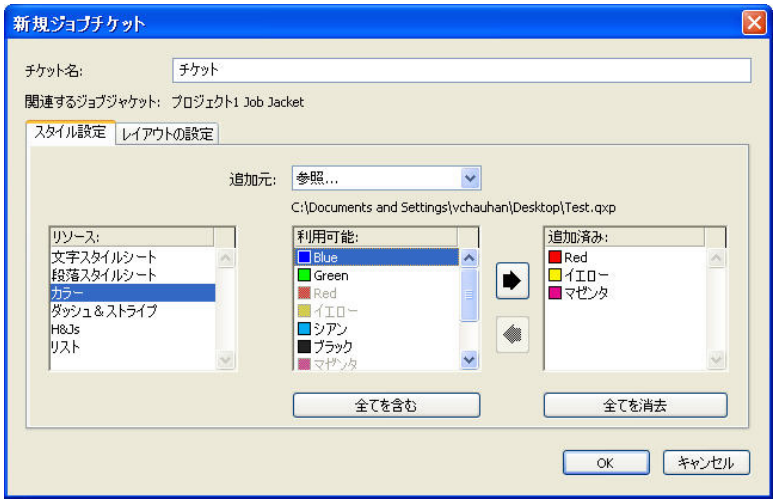
4 「*ジョブチケット内のリソースの使用：基本モード*」の説明に従って、新規ジョブチケットテンプレートを設定します。

ジョブチケットの編集：基本モード

プロジェクトのアクティブなジョブチケットを編集するには、プロジェクトを開いて、**ファイル > ジョブジャケット > ジョブチケットの変更**を選択します。**ジョブジャケットの編集**ダイアログボックスが表示されます。**ジョブチケットの編集**ダイアログボックスの使用方法についての詳細は、「*ジョブチケット内のリソースの使用：基本モード*」を参照してください。

ジョブチケット内のリソースの使用：基本モード

本トピックでは、**新規ジョブチケット**ダイアログボックスまたは**ジョブチケットの編集**ダイアログボックスを使用して、ジョブチケットまたはジョブチケットテンプレートのリソースを追加および削除する方法を説明します。上記の2つのダイアログボックスは基本的に同じものですが、**ジョブチケットの編集**ダイアログボックスは、ジョブチケットで作業する場合とジョブチケットテンプレートで作業する場合で画面が多少異なります。



新規ジョブチケットおよび**ジョブチケットの編集**ダイアログボックスで、ジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットにリソースを追加できます。

新規ジョブチケットまたは**ジョブチケットの編集**ダイアログボックスを使用したリソースの割り当てについては、下記の手順に従ってください。

1 プロジェクトレベルのリソースを追加または削除するには、**スタイル設定**タブ（ジョブチケットテンプレートの場合）、または**プロジェクト設定**タブ（アクティブおよび無効ジョブチケットの場合）のコントロールを使用します。

追加元ドロップダウンメニューを使用して、さまざまなソースからプロジェクトレベルのリソースを追加できます。

- ジョブチケットの親ジョブジャケット構造からリソースを追加する場合は、**現在のジャケット**を選択します。
- アクティブプロジェクトからリソースを追加するには、**現在のリンクしたプロジェクト**を選択します。
- アプリケーションのデフォルトからリソースを追加するには、**アプリケーション**を選択します。
- プロジェクトファイル、またはジョブジャケットファイルからリソースを追加するには、**その他**を選択してから**選択**をクリックして、追加先のファイルに移動します。

リソースをジョブチケットにコピーするには、ダイアログボックスの下部にある3つのリストを使用します。最初のリストでリソースのタイプを選択し、2番目のリストで特定のリソースを選択して右向き矢印をクリックし、リソースを3番目のリストにコピーします。3番目のリストには、選択したタイプのリソースで既にレイアウト定義に入っているものが表示されています。

ジョブチケットからリソースを削除するには、最初のリストでリソースのタイプを選択してから、3番目のリストで削除するリソースを選択し、左向き矢印をクリックします。

2 レイアウト定義がある場合、QuarkXPressは、このジョブチケットがプロジェクトに適用されると自動的にレイアウトを作成します。レイアウト定義を作成するときに、レイアウトの仕様（ページサイズやページ数など）、メディアタイプ（印刷、ウェブ、またはインタラクティブ）、ルールセット、および出力仕様を指定できます。

レイアウト定義をジョブチケットに追加するには、**レイアウトの設定**タブをクリックしてから＋ボタンをクリックします。これでレイアウト定義がリストに追加されます。

選択したレイアウト定義を設定するには、まず、**レイアウトプロパティ**コントロールをクリックして、レイアウトプロパティコントロールを表示します。

- レイアウト定義に名前を付けるには、**レイアウト名**フィールドに名前を入力します。この名前は、自動的に生成されるレイアウトに適用されます。
- レイアウト定義にページサイズおよびページ数などの情報を指定するには、**レイアウトの仕様**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。ただし、レイアウトの仕様がジョブジャケット構造内に存在していないと、レイアウトの仕様を選択することはできません。「*ジョブジャケットファイルの作成*」を参照してください。
- このレイアウト定義を使用して自動的に作成するレイアウトのタイプを指定するには、**メディアタイプ**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
- ルールセットおよび出力仕様を親ジョブジャケット構造からレイアウト定義にコピーするには、ダイアログボックスの下部にある3つのリストを使用します。最初のリストでリソースのタイプを選択し、2番目のリストで特定のリソースを選択してボタンをクリックし、リソースを3番目のリストにコピーします。3番目のリストには、選択したタイプのリソースで既にレイアウト定義に入っているものが表示されています。

  レイアウト定義を削除するには、定義を選択して－ボタンをクリックします。

3 ジョブチケットの設定が終了したら、**OK**をクリックします。

ジョブチケットテンプレートの作成：詳細設定モード

詳細設定モードを使用してジョブジャケット構造にジョブチケットテンプレートを追加するには、下記の手順に従ってください。

1 **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助 > ジョブジャケットマネジャー**）を開きます。ダイアログボックスにリストが1つだけ表示される場合は、**詳細設定**をクリックして詳細設定画面を表示します。

2 新規ジョブチケットテンプレートの保存先を指定するには、左側のリストでジョブジャケットアイコンを作成または選択します。

3 **新規チケットのテンプレート**ボタンをクリックします。選択したジョブジャケット構造にジョブチケットテンプレートが追加されます。

4 「*ジョブチケット内のリソースの使用：詳細設定モード*」の説明に従って、新規ジョブチケットテンプレートを設定します。

ジョブチケット内のリソースの使用：詳細設定モード

ジョブチケットのリソースは、下記のような場合に使用します。

- 既存のプロジェクト内のリソースを使用してジョブチケットテンプレートを作成する場合。たとえば、去年のパンフレットのプロジェクトで使用したスタイルシート、カラーなどのすべてを、新しいジョブチケットテンプレートまたは既存のプロジェクトでアクティブになっているジョブチケットでも使用する場合には、この方法を使用します。
- リソースを1つのジョブチケットから別のジョブチケットへコピーする場合。
- リソースをジョブジャケット構造またはプロジェクトからジョブチケットにコピーする場合。

詳細設定モードを使用したリソースのジョブジャケット構造への追加については、下記の手順に従ってください。

1 **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助**メニュー）を開きます。

2 ダイアログボックスにリストが1つだけ表示される場合は、**詳細設定**をクリックして詳細設定画面を表示します。

3 リソースのコピー元を指定します。

- リソースをジョブジャケット構造、ジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットからコピーするには、左上のリストからソースアイテムを選択します。
- 開いているプロジェクトからリソースをコピーするには、左側のリストでそのプロジェクトを選択します。
- アプリケーションのデフォルトからリソースをコピーするには、**アプリケーションリソースの読み込み**ボタンをクリックします。

4 右上のリストでリソースカテゴリを選択します。

5 個々のリソースを右下のリストからコピー先である左側のリストのジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットにドラッグ＆ドロップします。

ジョブチケットへのレイアウト定義の追加：詳細設定モード

レイアウト定義は、いくつかの仕様を含む1つのグループであり、それらの仕様が組み合わさって単一のレイアウトが記述されます。レイアウト定義には、メディア（出力）タイプ（印刷、ウェブ、またはインタラクティブ）、出力仕様、およびルールセットなどのリソースがあります。

ジョブチケットテンプレートからプロジェクトを作成する場合、QuarkXPressは、ジョブチケットテンプレートでレイアウト定義ごとにレイアウトを自動的に作成します。レイアウト定義にレイアウトの仕様が含まれていない場合は、QuarkXPressに**新規プロジェクト**ダイアログボックスが表示されるので、ページのサイズや余白などを指定できます。

レイアウト定義をアクティブなジョブチケットに追加すると、そのレイアウト定義に基づいてレイアウトが作成され、対応するプロジェクトに自動的に追加されます。

ジョブチケットテンプレートにレイアウト定義を追加するには、下記の手順に従ってください。

1. **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助 > ジョブジャケットマネジャー**）を開き、左側のリストで対象のジョブチケットを選択します。
2. リソースのコントロール類を表示するには、**詳細設定**ボタンをクリックします。
3. 右上のリストで**レイアウト**を選択します。ジョブチケット内のレイアウト定義は、すべて右下のリストに表示されます。
4. 右下のリストの上にある**新規アイテム**ボタンをクリックします。"レイアウト"という名前のレイアウト定義が追加されます（レイアウト定義に付ける名前は、プロジェクトを作成するときに実際のレイアウトに適用される名前です。レイアウト定義の名前を変更するには、名前をダブルクリックして新しい名前を入力します）。
5. レイアウト定義名の横にある展開ボタンをクリックして、レイアウト定義のフィールドを表示します。
6. 使用するフィールドの値を指定または入力します。
7. **保存**をクリックします。

レイアウト定義の使用についての詳細は、「*プロジェクトへのレイアウト定義の適用*」を参照してください。

プロジェクトへのジョブチケットテンプレートの適用

ジョブチケットテンプレートをプロジェクトに適用するには、下記の2つの方法があります。

- ジョブチケットテンプレートからプロジェクトを作成します。
- 既存プロジェクトをジョブチケットテンプレートにリンクします。

いずれの場合も、ジョブチケットはジョブチケットテンプレートから作成され、新規ジョブチケットインスタンスが新規プロジェクトに適用されます。下記のトピックでは、両方のアプローチについて説明します。

ジョブチケットテンプレートからのプロジェクトの作成

ジョブチケットテンプレートからプロジェクトを作成する場合、常にそのジョブチケットテンプレートからジョブチケットを作成します。ジョブチケットの保存先として、共有ジョブジャケットファイルか、またはプロジェクトファイル内の埋め込みジョブジャケット構造のいずれかを選択できます。

ジョブチケットテンプレートからプロジェクトを作成するには、下記の手順に従ってください。

1. **ファイル > 新規 > チケットからプロジェクト作成**を選択します。**チケットから新規プロジェクト作成**ダイアログボックスが表示されます。



チケットから新規プロジェクト作成ダイアログボックスを使用して、新規プロジェクト用のジョブチケットテンプレートを選択します。

2 必要なジョブジャケット構造が表示されない場合は、**参照**をクリックし、ジョブジャケットファイルに移動して**開く**をクリックします。

3 リストで対象のジョブチケットテンプレートを選択します（無効ジョブチケットを選択することもできます）。

4 下記の操作を行って、**ジャケットの共有**チェックボックスをオンまたはオフにします。

- 外部のジョブジャケットファイルにこのプロジェクトのアクティブなジョブチケットを保存し、ジョブチケットがそのジョブジャケットファイルの他のユーザーとリソースを共有できるようにするには、**ジャケットの共有**をオンにします（詳細は、「*共有ジョブジャケットのグループ作業*」を参照してください）。
- プロジェクトファイルの埋め込みジョブジャケット構造にこのプロジェクトのジョブチケットを保存するには、**ジャケットの共有**をオフにします。

5 **選択**をクリックします。新規プロジェクトはジョブチケットテンプレートのプロジェクト設定を継承し、ジョブチケットテンプレート内のレイアウト定義に従ってレイアウトが自動的に作成されます。

ジョブチケットをデフォルトのジョブジャケット構造に保存することはできません。したがって、デフォルトのジョブジャケット構造にあるジョブチケットテンプレートからプロジェクトを作成し、**ジャケットの共有**をオンにする場合は、新規ジョブジャケットファイルをファイルシステムに保存するように指示されます。

ジョブジャケットファイルへの既存のプロジェクトのリンク

既存のプロジェクトをジョブジャケットファイルにリンクするには、現在プロジェクトでアクティブになっているジョブチケットを削除して、そのプロジェクトを他のジョブジャケットファイルのジョブチケットテンプレートで作成された新しいジョブチケット

にリンクします。この方法は、たとえば、既存のプロジェクトを他のレイアウト作成者によってアクティブにされたジョブチケットが入っているジョブジャケットファイルにリンクして、両方のレイアウト作成者が使用しているリソースを同期する場合に選択します。詳細は、「*共有ジョブジャケットのグループ作業*」を参照してください。

既存のプロジェクトへのジョブチケットの適用については、下記の手順に従ってください。

1. プロジェクトを作成するか、開きます。
2. **ファイル > ジョブジャケット > プロジェクトのリンク**を選択します。**プロジェクトのリンク**ダイアログボックスが表示されます。
3. 必要なジョブジャケットが表示されない場合は、**参照**をクリックしてそのファイルに移動して、**開く**をクリックします。
4. リストで対象のジョブチケットテンプレートを選択します
5. 下記の操作を行って、**ジャケットの共有**チェックボックスをオンまたはオフにします。
   - このプロジェクトのジョブチケットを、ターゲットのジョブチケットテンプレートが含まれているジョブジャケットファイルに保存するには、**ジャケットの共有**チェックボックスをオンにします。
   - プロジェクトファイルの埋め込みジョブジャケット構造にこのプロジェクトのジョブチケットを保存するには、**ジャケットの共有**をオフにします。
6. **リンク**をクリックします。プロジェクトでは、ジョブチケットテンプレートのプロジェクト設定値が継承され、レイアウト作成時に、自動的にそのジョブチケットテンプレートのレイアウト定義が適用されます。

➡ ジョブチケットテンプレートをデフォルトのジョブジャケット構造で使用し、かつ**ジャケットの共有**チェックボックスをオンにする場合は、新しいジョブジャケットファイルをファイルシステムに保存することを促すメッセージが表示されます。これは、ジョブチケットは、デフォルトのジョブジャケット構造には保存できないためです。

ジョブチケットの関係の表示

補助メニューの**ジョブジャケットマネージャー**ダイアログボックスには、ジョブジャケット、ジョブチケットテンプレート、ジョブチケット、およびプロジェクトの間の関係を表示できます。このダイアログボックスに表示されるアイコンは、下記のとおりです。

- ジョブジャケット構造（リンク付き）
- ジョブジャケット構造（埋め込み）
- ジョブチケットテンプレート
- アクティブジョブチケットまたは無効ジョブチケット
- プロジェクト（太字のプロジェクト名は、アクティブプロジェクトであることを示します）

アクティブジョブチケットにリンクされているプロジェクトは、下記のように表示されます。



アクティブジョブチケットにリンクされているプロジェクト

無効ジョブチケットには、アイコンがついていますが、プロジェクトにはリンクされていません。つまり、プロジェクトは移動、削除された、または保存されなかったと考えられます。

プロジェクトへのレイアウト定義の適用

レイアウト定義では、一連の設定を組み合わせてレイアウトを定義します。これらの設定には、メディアタイプ（印刷、ウェブ、またはインタラクティブ）、ルールセット、出力セットアップ、およびカラーマネージメントソースセットアップを含めることができます。レイアウト定義には、ページサイズやページ数などのレイアウトの仕様を含めることもできます（レイアウトの仕様はジョブジャケットレベルに作成する必要があります）。

プロジェクトをジョブチケットテンプレートに関連付けると、各レイアウト定義のレイアウトがそのジョブチケットテンプレートに自動的に作成されます。このようなレイアウトには、基のレイアウト定義と同じ名前が付けられます。

レイアウト定義をプロジェクトに適用するには、下記の2つの方法があります。

- 「*ジョブチケットテンプレートからのプロジェクトの作成*」の説明に従って、レイアウト定義が含まれるジョブチケットからプロジェクトを作成します。
- プロジェクトを作成したら、「*ジョブジャケットファイルへの既存のプロジェクトのリンク*」の説明に従ってジョブチケットをアクティブなプロジェクトにリンクします。

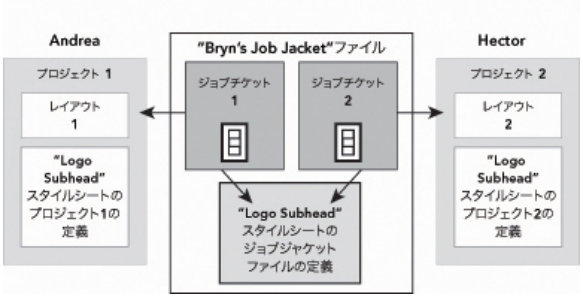
いずれのアプローチを使用しても、定義されたレイアウトが自動的に作成されます。

共有ジョブジャケットのグループ作業

共有ジョブジャケットファイルにあるジョブチケットを使用する任意のプロジェクトは、共有ジョブジャケットファイルにあるリソースを共有できます。あるプロジェクトが共有リソースを更新すると、同じリソースを使用するその他すべてのプロジェクトに変更を自動的に転送できます。

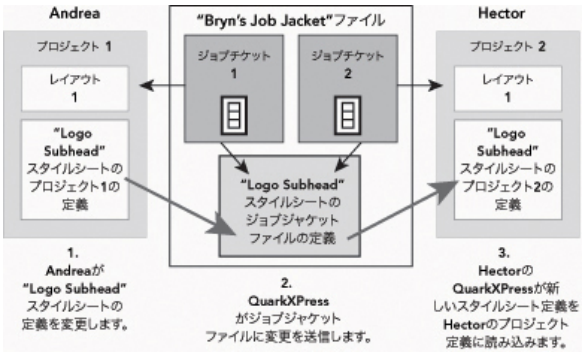
たとえば、AndreaとHectorの2人のレイアウト作成者が、別々に2つのプロジェクトで作業しているとします。各プロジェクトで、"Bryn's Job Jackets"という名前のジョブジャケットファイルにあるジョブチケットを使用しているとします（両方のジョブチケットが"Bryn's Job Jackets"というファイルに存在すればよく、同じジョブチケットテンプレートを基にしているかどうかは関係ありません）。

ここで、両方のジョブチケットが"Logo Subhead"というスタイルシートを含んでいるとします。このスタイルシートはジョブチケットに含まれていることから、スタイルシートの定義はジョブジャケットファイルに格納されます。両方のレイアウト作成者のジョブチケットがこのスタイルシートを含むことから、両方のプロジェクトは共有ジョブジャケットファイルに格納されているスタイルシート定義を使用できます。このため、リードレイアウト作成者であるAndreaが、"Logo Subhead"スタイルシートで使用されているフォントを変更すると、Hectorが作業しているレイアウトに変更を自動的に送信でき、Hectorのスタイルシートのコピーにあるフォントも変更されます。言い換えると、"Logo Subhead"スタイルシートリソースは2つのプロジェクト間で同期できます。



共有ジョブジャケットファイル内で持つことができるリソースの定義は、そのリソースを使用するジョブチケットの数に関わらず、1つのみです。このため、2つのプロジェクトのジョブチケットが同一リソース（この例ではスタイルシート）を使用している場合、リソースをこのプロジェクト間で自動的に同期できます。

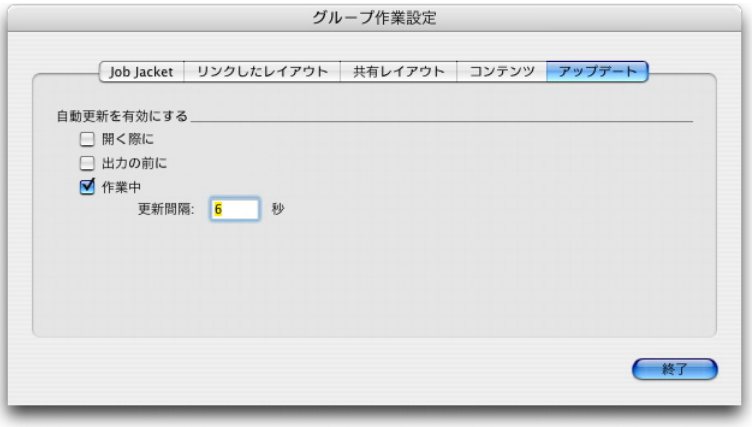
プロジェクトファイルにあるリソースのコピーはジョブチケットの同じリソースのコピーにリンクされているものの、独立している点に注意してください。このため、Andreaが"Logo Subhead"スタイルシートのフォントを変更するように、プロジェクトにあるリソースのコピーを変更しても、AndreaとHectorのプロジェクトの両方でグループ作業が有効（**ファイル > グループ作業設定**）になっていない限り、Hectorのプロジェクトのリソースにあるコピーは自動的に更新されません。Andreaのグループ作業が有効である場合、QuarkXPressはAndreaのプロジェクトから、そのアクティブなジョブジャケットに変更を送信するため、"Bryn's Job Jackets"にあるリソースのコピーが自動的に更新されます。Hectorのグループ作業も有効である場合、HectorのQuarkXPressが"Bryn's Job Jackets"から更新された定義を読み込み、Hectorのプロジェクトの新規定義に挿入します。



Andreaが共有スタイルシートリソースの定義を変更すると、AndreaのQuarkXPressはプロジェクトのアクティブジョブジャケットを経由して、ジョブジャケットファイルに変更を送信します。その後、HectorのQuarkXPressがジョブジャケットから更新されたスタイルシート定義を読み込み、Hectorのプロジェクトの定義を更新します。

このような更新を行うタイミングを制御する設定は、**グループ作業設定**ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）にあります。

更新タブの**開く際に、出力の前に、作業中**チェックボックスでは、プロジェクトが共有ジョブジャケットファイルからリソース定義を更新するタイミングを「プロジェクトを開くとき」、「出力の前」、または「プロジェクトの作業中」から選択できます。



共有ジョブジャケットファイルに対する共有リソースの変更の読み書き頻度を制御するには、**グループ作業設定**ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）の**更新**タブを使用します。

このダイアログボックスにある**ジョブジャケット**タブには、アクティブなプロジェクトのジョブジャケット構造の名前、状況（共有の有無）、ジョブジャケットファイルのパス、およびアクティブなプロジェクトのアクティブジョブチケットが表示されます。タブの最下段にあるボタンを以下に挙げます。

- **ジャケットの変更**：このボタンを使用して、別のジョブジャケットファイルにあるジョブチケットにこのプロジェクトをリンクします。
- **チケットの変更**：このボタンを使用して、別のジョブチケットにこのプロジェクトをリンクします。
- **更新を取得**：このダイアログボックスの最上部にある自動更新オプションがオフである場合、このボタンを使用して手動更新を実行できます。
- **共有を適用／共有を解除**：このボタンを使用して、共有ジョブジャケットファイルからアクティブなプロジェクトを解除します。プロジェクトのジョブチケットは、プロジェクトファイルに組み込まれたジョブジャケット構造に移動します。



グループ作業設定ダイアログボックス（**ファイル**メニュー）の**ジョブジャケット**タブで、アクティブなプロジェクトのジョブジャケット構造の共有を制御できます。

2つのジョブチケット間のリンクは、このジョブチケットを使用するプロジェクト間で**すべて**のリソースが自動的に更新されることを意味しないことに注意してください。以下

に挙げる3つの条件がすべて満たされた場合のみ、2つのプロジェクト間でリソースが同期されます。

- リソースが両方のプロジェクトに存在する。
- リソースが、両方のプロジェクトのジョブチケットに存在する。
- 両方のプロジェクトのジョブチケットが、同一ジョブジャケットファイルに存在する。

ジョブチケットの書き出しと取り込み

ジョブの定義者が、ジョブチケットテンプレートやジョブチケットをジョブジャケットファイルから別のジョブジャケットファイルにコピーしたり、ジョブジャケット構造のジョブチケットテンプレートとジョブチケットすべてを別のジョブジャケット構造に取り込んだりする必要がある場合があります。ジョブチケットの書き出し機能と取り込み機能で両者とも実行できます。

ジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットの書き出し

ジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットの書き出しについては、下記の手順に従ってください。

1. **補助**メニューの**ジョブジャケットマネージャー**ダイアログボックスを開き、左側のリストから書き出しを行うジョブチケットを1つ以上を選択します。
2. 左側のリストの上の**チケットの書き出し**ボタンをクリックします。**新規ジョブチケット**ダイアログボックスが表示されます。
3. 名前と場所を指定して、**保存**をクリックします。選択したすべてのジョブチケットが、指定したファイル名および必要なリソースと一緒にジョブジャケットファイルに保存されます。

ジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットの取り込み

ジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットのジョブジャケット構造への取り込みについては、下記の手順に従ってください。

1. **補助**メニューの**ジョブジャケットマネージャー**ダイアログボックスを開き、左側のリストから取り込み先のジョブジャケットのアイコンを選択します。
2. 左側のリストの上の**取り込み**ボタンをクリックします。**ジョブジャケットファイルの選択**ダイアログボックスが表示されます。
3. ジョブジャケットファイルを選択して、**開く**をクリックします。選択したファイル内のすべてのジョブチケットテンプレートおよびジョブチケットが、必要なリソースと一緒に、選択したジョブジャケット構造に取り込まれます。

デフォルトのジョブジャケットファイル

QuarkXPressをインストールすると、デフォルトのジョブチケットテンプレートが含まれる「DefaultJacket.xml」という名前のデフォルトのジョブジャケットファイルもインストールされます。このファイルは、**QuarkXPress／編集**メニューの**環境設定**ダイアログボックスにある**ジョブジャケット**ペインで指定した場所にインストールされます。

ファイル > 新規 > プロジェクトを選択してプロジェクトを作成すると、下記の処理が実行されます。

- 「Default Job Jackets」という名前でこのデフォルトのジョブジャケットファイルのコピーが作成され、新しいプロジェクトに埋め込まれます。埋め込まれたジョブジャケット構造には「*[filename]* Job Jackets」という名前が付けられます。
- 埋め込まれたジョブジャケット構造では、「Default Job Ticket」という名前のデフォルトのジョブチケットテンプレートからジョブチケットが作成されます。新規ジョブチケットには、「[*filename*] Ticket」という名前が付けられます。
- 埋め込まれたジョブジャケット構造のジョブチケットは、新しいプロジェクトに関連付けられます。

デフォルトのジョブジャケットファイルを使用すれば、新しいQuarkXPressプロジェクトで使用するリソースを制御できます。また、**ファイル > 新規 > プロジェクト**で作成したプロジェクトが使用するデフォルトのジョブチケットテンプレートも編集できます。このトピックでは、両方の手順を説明します。

➡ 新しいジョブチケットは、デフォルトのジョブジャケットファイルには保存できません。詳細は、「*ジョブチケットテンプレートからのプロジェクトの作成*」を参照してください。

デフォルトジョブチケットテンプレートの編集：ファイルメニュー

デフォルトジョブチケットテンプレートは、**ファイル > 新規 > プロジェクト**の手順で作成するプロジェクトで使用されます。デフォルトジョブチケットテンプレートを編集する方法は、2つあります。

ファイルメニューからのデフォルトジョブチケットテンプレートの編集については、下記の手順に従ってください。

1. 開いているプロジェクトをすべて閉じます。
2. **ジョブチケットの変更**ダイアログボックスでデフォルトジョブチケットテンプレートを開くには、**ファイル > ジョブジャケット > ジョブチケットの変更**を選択します。
3. **ジョブチケットの変更**ダイアログボックスのコントロールを使用して、デフォルトジョブチケットテンプレートを設定し、**OK**をクリックします。

デフォルトジョブチケットテンプレートの編集：補助メニュー

ジョブジャケットマネジャーダイアログボックスからのデフォルトジョブチケットテンプレートの編集については、下記の手順に従ってください。

1. **補助**メニューの**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスを表示します。
2. **ジャケットを開く**ボタンをクリックしてデフォルトジョブジャケットファイルに移動し、**開く**をクリックします。
3. デフォルトジョブジャケット構造を展開し、リストから**"デフォルトジョブチケット"**という名前のジョブチケットテンプレートを選択します。
4. **編集**ボタン🖉をクリックします。**ジョブチケットの編集**ダイアログボックスが表示されます。

5 **ジョブチケットの編集**ダイアログボックスのコントロールを使用して、デフォルトジョブチケットテンプレートを設定します。

6 **OK**をクリックします。

次回に**ファイル > 新規 > プロジェクト**の手順で作成するプロジェクトでは、変更後のデフォルトジョブチケットテンプレートが使用されます。

デフォルトジョブジャケットファイルの編集

デフォルトのジョブジャケットファイルを使用すれば、新しいQuarkXPressプロジェクトで使用するリソースを制御できます。デフォルトジョブジャケットファイルの編集については、下記の手順に従ってください。

1 **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助**メニュー）を開きます。

2 **ジャケットを開く**ボタンをクリックし、デフォルトジョブジャケットファイルに移動して、**開く**をクリックします。

3 リストから、「デフォルトジョブジャケット」という名前のジョブジャケット構造を選択します。

4 **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスのコントロールを使用してデフォルトジョブジャケット構造を設定し、**OK**をクリックします。

リソースについての詳細は、「*ジョブチケット内のリソースの使用：詳細設定モード*」を参照してください。

リソースの使用：詳細設定モード

「リソース」は、ジョブジャケットおよびジョブチケットを構成するほとんどのコンポーネントについて説明する一般カテゴリです。リソースには、スタイルシートからページサイズ仕様までのすべてが含まれます。下記のトピックでは、**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助**メニュー）の詳細設定画面でリソースを表示、作成、および更新する方法を説明します。

ジョブの定義者は、さまざまな目的でこの手順を頻繁に使用します。ただし、レイアウト作成者はこの手順を実行する必要はありません。

リソースへのアクセス：詳細設定モード

リソースを操作するには、まずリソースにアクセスする必要があります。リソースにアクセスするには、下記の手順に従ってください。

1 **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助**メニュー）を開きます。

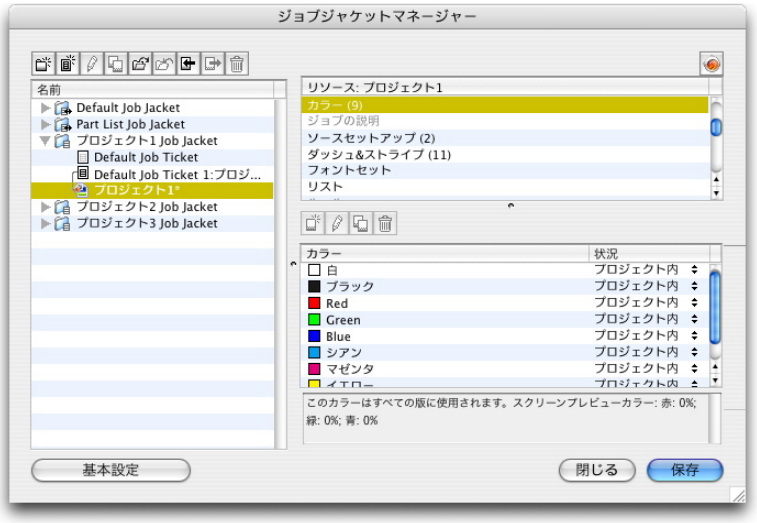
2 ダイアログボックスにリストが1つだけ表示される場合は、**詳細設定**をクリックして**詳細設定**ペインを表示します。

3 左側のリストで、ジョブジャケットファイルを開くか、または作成します。ジョブジャケットファイルのリソースカテゴリは、右上のリストにアルファベット順に表示されます。

4 ジョブジャケット構造に固有のリソースで作業するには、左側のリストでターゲットのジョブジャケット構造を選択します。使用できないリソースのカテゴリは、ジョブチケットレベルで指定する必要があるリソースを表しています。

5 ジョブチケットに固有のリソースを使用して作業するには、ジョブジャケット構造を展開し、ジョブチケットの作成、複製、または取り込みを行います。次いで、左側のリストでターゲットジョブチケットが選択されていることを確認します。輪郭がはっきりしないリソースのカテゴリは、ジョブジャケットレベルで指定する必要があるリソースを表します。

6 右上のリストでリソースタイプを選択します。選択したタイプの既存のリソースが右下のリストに表示されます。



ジョブジャケットマネジャーダイアログボックスを使用して、リソースの表示、作成、複製、削除、取り込み、および書き出しを行います。

リソースの設定：詳細設定モード

ジョブジャケットマネジャーダイアログボックスでリソースに移動して、そのリソースを設定できます。このダイアログボックスには、次に示すとおり、さまざまなタイプのリソースに対してさまざまなオプションが用意されています。

- ほとんどのリソースの場所を指定できます。
- ほとんどのリソースを削除できます。
- 一部のタイプのリソースを作成および設定できますが、それ以外のリソースは、QuarkXPressユーザーインターフェイスの他の部分を使用して作成および設定する必要があります。
- ジョブジャケット構造のレイアウト定義、出力仕様、レイアウトの仕様、ジョブの説明、連絡先、段落罫線、ルールセットを、作成、複製、削除、および設定できます。

リソースで許可されている場合は、下記の手順に従って、**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスでそのリソースを作成および設定できます。

1 右上のリストで選択したタイプのリソースを作成するには、右下のリストで**新規アイテム**ボタンをクリックします。リソースの名前を変更するには、その名前をクリックします。

2 リソースに展開アイコンが付いている場合は、そのアイコンをクリックしてリソースを展開し、表示されるフィールドで設定します。一部のリソースにはドロップダウンメニューを含むフィールドが表示され、別のリソースには値を手動で入力できるフィールドが表示されます。

3 リソースに⿻ボタンがある場合は、そのボタンをクリックしてリソースの追加インスタンスを作成します。たとえば、レイアウトの仕様を作成する場合は、**スポットカラー**リソースでこのボタンをクリックして、追加のスポットカラーを作成できます。

リソースの場所の指定：詳細設定モード

リソースは、複数の場所に保存できます。

- **ジャケット内**：ジョブジャケット構造内に保存されますが、そのジョブジャケット構造のジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットでは使用されません。
- **チケット内**：ジョブジャケット構造に保存され、ジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットに関連付けられます。"チケット内"のリソースが、プロジェクトに関連付けられているジョブチケットテンプレートにある場合、リソースはそのプロジェクトでも使用できます。
- **プロジェクト内**：プロジェクト内に保存されますが、ジョブジャケット構造またはジョブチケットには関連付けられません。

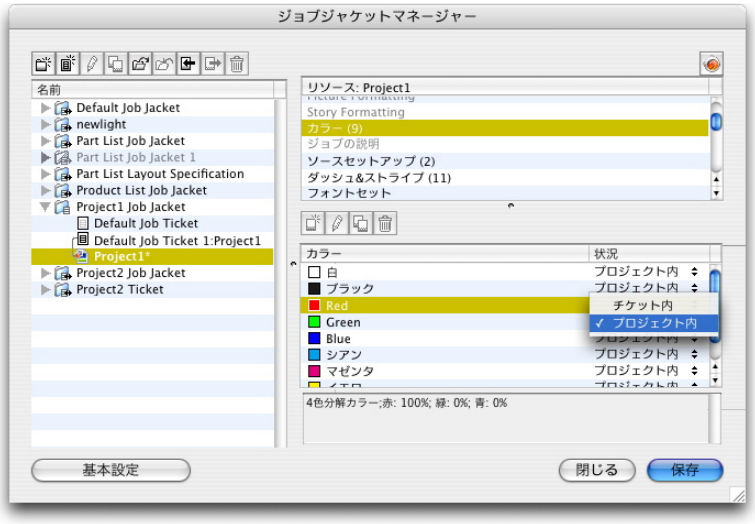
リソースの場所の指定については、下記の手順に従ってください。

1 **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスを使用してリソースにアクセスします。詳細は、「*リソースへのアクセス：詳細設定モード*」を参照してください。

2 右下のリストでリソースを選択します。

3 **状況**列のドロップダウンメニューから場所を選択します。

- 左側のリストでジョブジャケット構造を選択した場合、選択できるのは**In Jacket**のみです。
- 左側のリストでジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットを選択した場合は、**In Jacket**または**チケット内**を選択して、リソースをそのジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットに関連付けるかどうかを指定できます。
- 左側のリストで選択したアイテムがプロジェクトである場合は、**状況**に**プロジェクト内**を指定して、リソースをそのプロジェクト内のみで定義するように指定するか、**状況**に**チケット内**を指定して、定義をプロジェクトのアクティブなジョブチケットで使用するかを指定できます。



補助メニューの**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスを使用して、リソースの保存場所を指定します。

レイアウト仕様の使用

レイアウトの仕様によって、ページサイズ、ページ数、マージン、スプレッド情報、ブリード情報、製本情報など、レイアウトに固有の情報を定義することができます。

レイアウトの仕様を定義するための標準的な手順は下記のとおりです。

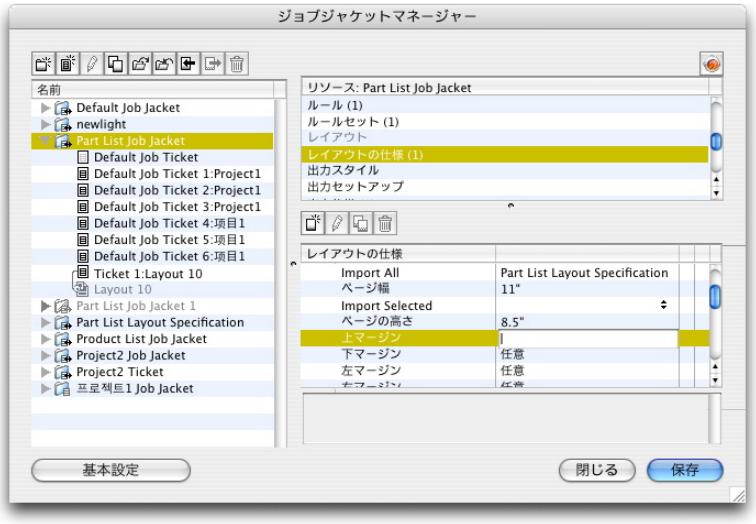
1 レイアウト仕様を作成します。詳細は「*レイアウトの仕様の作成：詳細設定モード*」を参照してください。通常、この作業はジョブの定義者によって行われます。

2 ジョブチケットテンプレートまたはジョブチケットを使用して、レイアウトの仕様をレイアウトに関連付けます。通常、この作業はレイアウト作成者によって行われます。

上記の手順についての詳細は、下記のトピックで説明します。

レイアウトの仕様の作成：詳細設定モード

レイアウトの仕様はリソースであるため、「リソースの使用：詳細設定モード」の説明に従って、**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスで作成する必要があります。

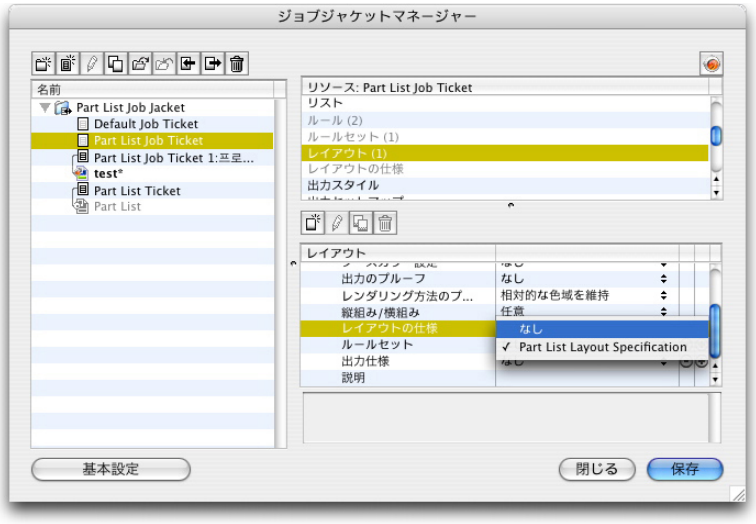


ジョブジャケットマネジャーダイアログボックス（**ユーティリティ**メニュー）を使用して、レイアウトの仕様を作成できます。

レイアウトへのレイアウトの仕様の適用

レイアウトの仕様をレイアウトに関連付けるには、ジョブチケットテンプレートからレイアウトを作成するか、またはレイアウトの仕様を既存のレイアウトのアクティブなジョブチケットに適用するという2つの方法があります。

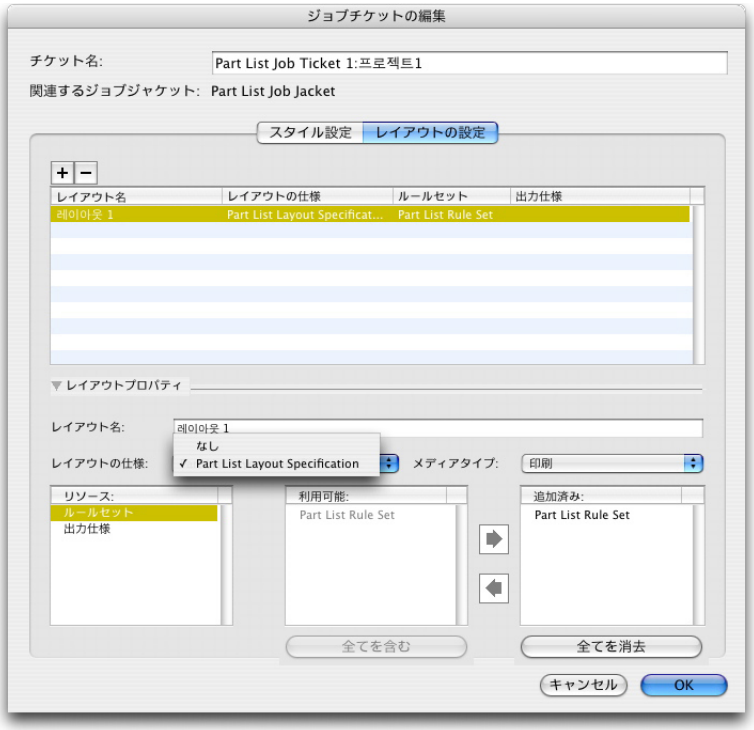
通常は、実際のプロジェクトやレイアウトを作成する**前に**レイアウトの仕様をジョブジャケットファイルにあるレイアウト定義に追加します。レイアウトの仕様はリソースであるため、レイアウトの仕様は他のリソースと同じ方法でレイアウト定義に追加できます（「*リソースの使用：詳細設定モード*」を参照してください）。



特定のレイアウトの仕様に従うレイアウトを自動的に作成するようにジョブチケットテンプレートを構成するには、**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスを使用してレイアウトの仕様をレイアウト定義に関連付けます。

プロジェクトとレイアウトを作成したら、レイアウト作成者は**ジョブチケットの編集**ダイアログボックス（**ファイル > ジョブジャケット > ジョブチケットの変更**）を使用して、レイアウトの仕様をレイアウトのアクティブなジョブチケットに適用できます。レイアウトの仕様をアクティブなジョブチケットに追加するには、**レイアウトの設定**タブをク

リックして、レイアウトリストにあるレイアウトを選択してから、**レイアウトの仕様**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。



ジョブチケットの編集ダイアログボックス（**ファイル > ジョブジャケット > ジョブチケットの変更**）を使用して、レイアウトの仕様をアクティブなプロジェクトのレイアウトに割り当てることができます。

出力仕様の使用

出力仕様によって、画像カラースペースと解像度、画像ファイルフォーマット、対象インキ、ハーフトーン線数、PostScriptレベル、およびPDF/X準拠など、出力に固有の情報を指定できます。ルールと同様に、出力仕様はアクティブなレイアウトに対して実行するテストで、レイアウト作成者が、**ファイル > ジョブジャケット > レイアウトを評価**を選択して実行します。

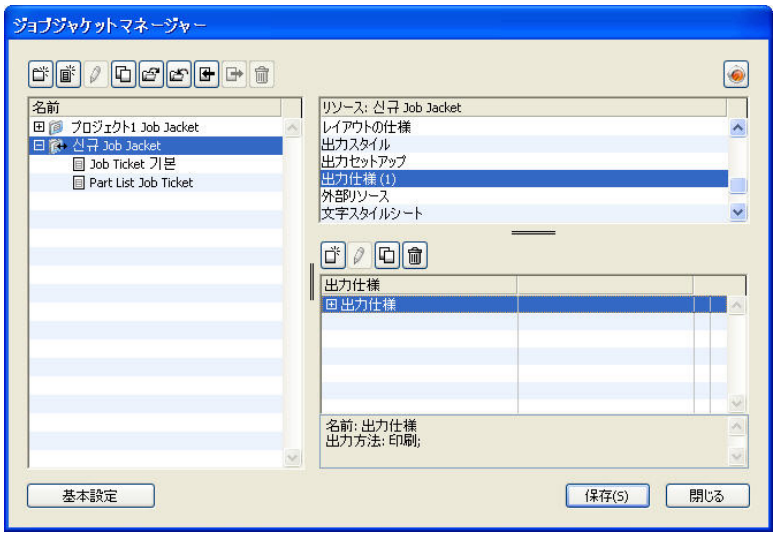
レイアウトの仕様を使用するときの標準的な手順は下記のとおりです。

1. 出力仕様を作成します。詳細は「*出力仕様の作成：詳細設定モード*」を参照してください。通常、この作業は出力担当者と共同作業をしているジョブの定義者によって行われます。
2. ジョブチケットテンプレートのレイアウト定義を使用して、出力仕様をレイアウトに関連付けます。この作業は、ジョブの定義者とレイアウト作成者のどちらでも行うことができますが、通常はジョブの定義者が行います。
3. 出力時（**ファイル > ジョブを出力**）に出力仕様を使用して、ジョブを正しく画像化します。詳細は、「*「ジョブを出力」での出力仕様の使用*」を参照してください。

上記の手順についての詳細は、下記のトピックで説明します。

出力仕様の作成：詳細設定モード

出力仕様はリソースであるため、「*リソースの使用：詳細設定モード*」の説明に従って、**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスで作成する必要があります。

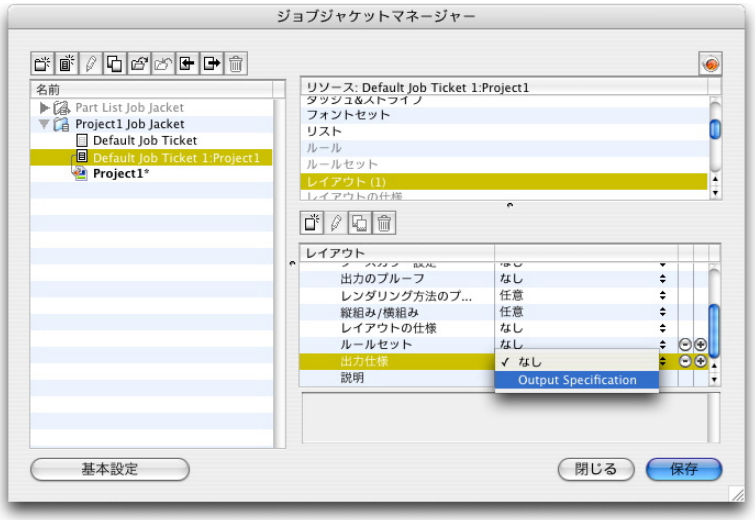


ジョブジャケットマネジャーダイアログボックス（**ユーティリティ**メニュー）を使用して、出力仕様を作成できます。

レイアウトへの出力仕様の適用

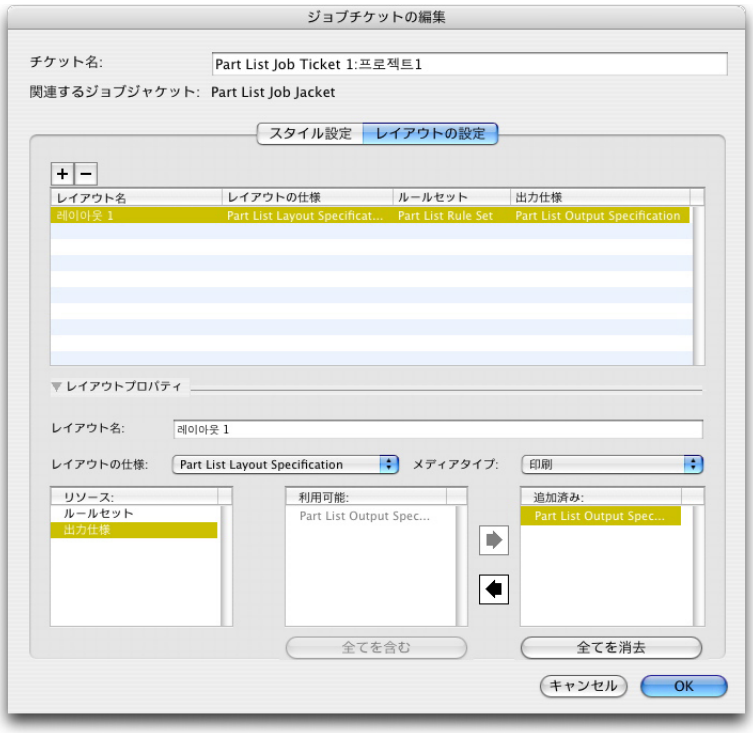
出力仕様をレイアウトに関連付けるには、ジョブチケットテンプレートからレイアウトを作成するか、または出力仕様を既存のレイアウトのアクティブなジョブチケットに適用する、という2つの方法があります。

通常は、実際のプロジェクトとレイアウトを作成する**前に**、出力仕様をジョブジャケットファイルにあるレイアウト定義に追加します。出力仕様はリソースであるため、出力仕様は他のリソースと同じ方法でレイアウト定義に追加できます（「*リソースの使用：詳細設定モード*」を参照してください）。



特定の出力仕様を持つレイアウトを自動的に作成するようにジョブチケットテンプレートを構成するには、**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスを使用して出力仕様をレイアウト定義に関連付けます。

プロジェクトとレイアウトを作成した後で、出力仕様をレイアウトに関連付けられるようになります。この方法についての詳細は、「*ジョブチケットの編集：基本モード*」を参照してください。



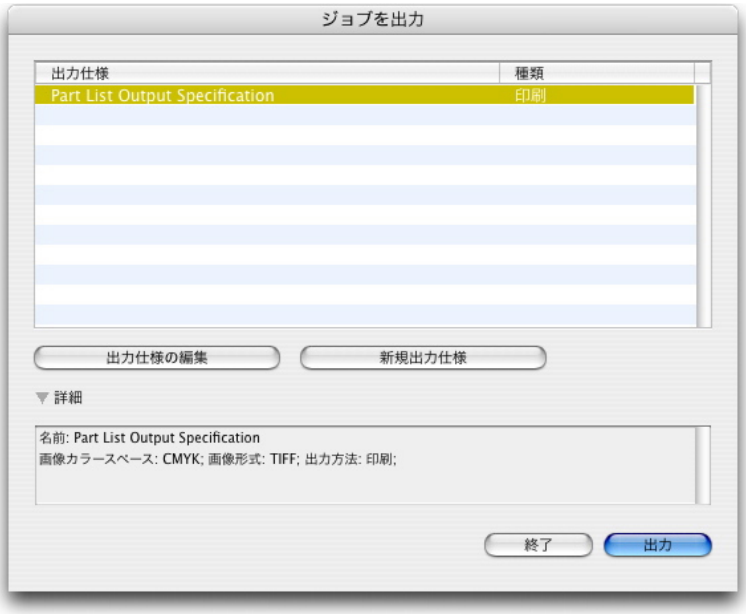
ジョブチケットの編集ダイアログボックス（**ファイル > ジョブジャケット > ジョブチケットの変更**）を使用して、出力仕様をアクティブなプロジェクトのレイアウトに割り当てることができます。

「ジョブを出力」での出力仕様の使用

出力仕様には、ジョブを出力に送信する方法に関する厳密なルールを含めることができます。これには、評価する必要のあるルールや、ジョブを出力に送る手順が含まれます。たとえば、出力仕様で、レイアウトに解像度が150dpiより低い画像を含むことを禁止すること、さらにレイアウトはPDF形式で出力に送信する必要があることを指定できます。

アクティブなレイアウトのジョブジャケット構造に出力仕様が含まれる場合は（「*出力仕様の作成：詳細設定モード*」を参照）、その出力仕様を使用してジョブを出力に送信できます。これを行うには、下記の手順に従ってください。

1. **ファイル > ジョブを出力**を選択します。**ジョブを出力**ダイアログボックスが表示されます。
2. 出力仕様を選択します。
3. **出力**をクリックします。



ファイルメニューの**ジョブを出力**ダイアログボックスで、レイアウトのジョブジャケット構造に含まれている出力仕様を使用して、アクティブなレイアウトを出力に送信することができます。

ジョブを出力を使用してジョブを出力に送信する場合は、常にJDFファイルが含まれます。

ルールおよびルールセットの使用

ルールは、アクティブなレイアウトに対して行うテストで、実行するには**ファイル > ジョブジャケット > レイアウトを評価**を選択します。

1つのルールで1つの条件をテストします。たとえば、ルールによって、すべてのテキスト文字をオーバープリントすることを指定できます。ルールには、説明、ポリシー（その条件が必須、推奨、または禁止であるのかをレイアウト作成者に示します）、および問題が発生した場合の修正手順を含めることもできます。

ルールまたはルールセットを使用するときの標準的な手順は下記のとおりです。

1. ルールを作成して（「*ルールの作成：詳細設定モード*」を参照）、それらをルールセットに追加します（「*ルールセットへのルールの追加：詳細設定モード*」を参照）。通常、この作業は出力担当者と共同作業をしているジョブの定義者によって行われます。
2. ジョブチケットテンプレートを使用して、ルールセットをレイアウトに関連付けます。「*レイアウトへのルールセットの適用*」を参照してください。通常、この作業はジョブの定義者によって行われます。
3. ルールセットを使用してレイアウトを評価します。「*レイアウトの評価*」を参照してください。通常、この作業はレイアウト作成者によって行われます。

上記の手順についての詳細は、下記のトピックで説明します。

ルールの作成：詳細設定モード

ルールを作成するには、まず、**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスのルールリソースに移動します。「リソースの使用：詳細設定モード」を参照してください。その後、下記の手順に従ってルールウィザードを使用します。

1 **新規**ボタンをクリックします。**ルールの編集**ダイアログボックス（ルールウィザードの最初の画面）が表示されます。

2 **名前**フィールドにルールの名前を入力します。

3 ルールに適用するオブジェクトの種類を指定するには、**表題**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。表題一覧には、すべてのボックス、テキストボックス、画像ボックス、テキスト文字、ライン、テキストパス、画像およびフォントが含まれます。



ルールの編集ダイアログボックスを使用して、ルールを作成します。

4 ルールによってチェックする内容を指定するには、**条件**領域で、オプションのチェックボックスをオンにします。使用できる条件は、選択した表題によって異なります。

ルールに含める条件それぞれについて、この手順を繰り返します。条件は、論理AND演算子と組み合わせて使用します。たとえば、テキストボックスのバックグラウンドが青50%であることを指定するルールを作成するには、**テキストボックス**を選択して、**バックグラウンド**と**シェード**の両方のチェックボックスをオンにします。

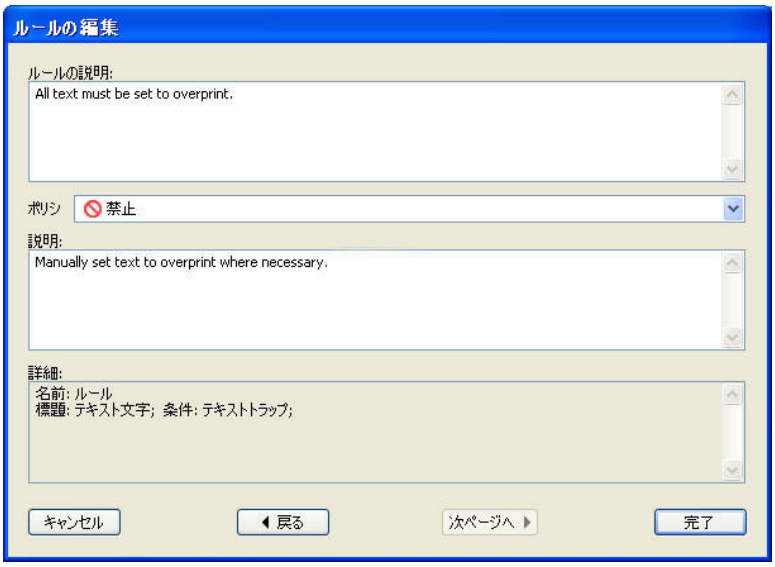
5 **次へ**をクリックして、ルールウィザードの次のダイアログボックスを表示します。このダイアログボックスでは、ルールを起動する条件（たとえば、"オーバープリントではない"または"10pt未満"）を指定します。各条件を設定するには、展開ボタンをクリックしてリスト内のアイテムを展開し、オプションを選択してフィールドに値を入力します。



ルールウィザードの2番目のダイアログボックスを使用して、ルールを設定します。

条件に⊕ボタンが付いている場合は、このボタンをクリックして条件にさらに節を追加できます。節は、論理OR演算子と組み合わせて使用します。たとえば、アイテムの色をCMYKカラーまたはスポットカラーにすることを指定するには、最初の行で**CMYK**をチェックするように設定してから、2行目を追加して、**スポットインキ**をチェックするように設定します。

6 **Next**をクリックして、ルールウィザードの3番目であり最後のダイアログボックスを表示します。このダイアログボックスを使用して、ルールの**設定内容**、ルールに違反している場合にどのようなアイコンを表示するかを決定する**ポリシー**、および問題の修正に関する**説明**を指定します。**説明**に入力する情報は、ルールに違反している場合にレイアウト作成者が**レイアウトを評価**を選択すると表示されます。



ルールウィザードの3番目のダイアログボックスを使用して、ルール違反の場合の対応方法を管理します。

ルールセットへのルールの追加：詳細設定モード

ルールは、ルールの名前付きコレクションである**ルールセット**に含める必要があります。ジョブの定義者は、ジョブチケットテンプレートのレイアウト定義に1つ以上のルールセットを含めることができます。そのレイアウト定義を基準とするレイアウトで作業するレイアウト作成者は、それらのルールセットのルールを使用してレイアウトを評価できます（「*レイアウトの評価*」を参照してください）。ルールセットにルールを追加するには、下記の手順に従ってください。

1. **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**補助**メニュー）を開きます。
2. ダイアログボックスにリストが1つだけ表示される場合は、**詳細設定**をクリックして**詳細設定**ペインを表示します。
3. ジョブジャケット構造を作成または選択します。
4. 右上のリストで**ルールセット**を選択します。
5. ルールセットを作成するには、**新規**ボタンをクリックします。**ルールセットの編集**ダイアログボックスが表示されます。



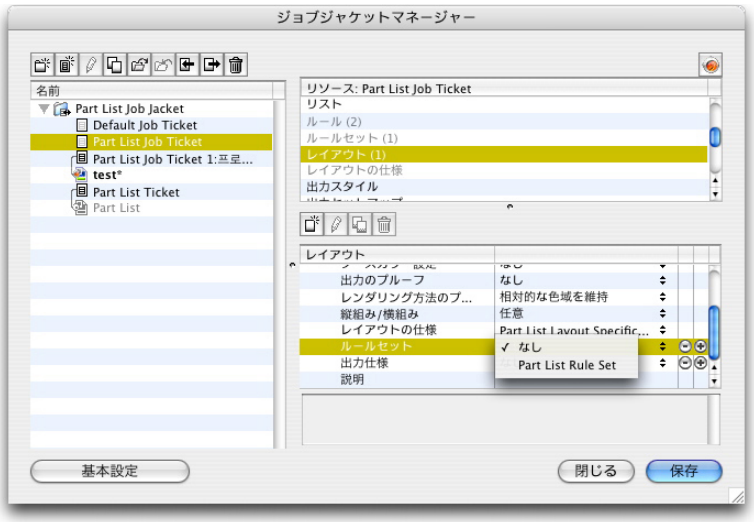
ルールセットの編集ダイアログボックスを使用して、ルールセットを編集します。

6. **名前**フィールドにルールセットの名前を入力します。
7. **利用可能**リストで必要なルールを選択してボタンをクリックするか、または**すべてを含む**をクリックして、**利用可能**リストのルールすべてをアクティブなルールセットに追加します。
8. **OK**をクリックします。

レイアウトへのルールセットの適用

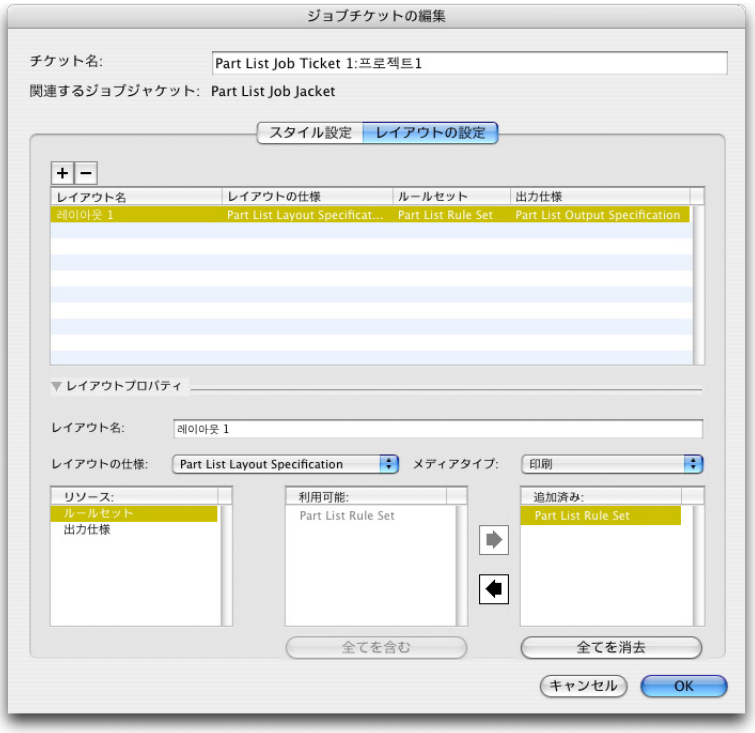
ルールセットがレイアウトのジョブチケットテンプレートインスタンスに関連付けられると、レイアウト作成者は、レイアウトをルールセットに対して評価できるようになります（「*レイアウトの評価*」を参照してください）。ルールセットをレイアウトに関連付けるには、下記の2つの方法があります。

通常は、実際のプロジェクトやレイアウトを作成する**前に**ルールセットをジョブジャケットファイルにあるレイアウト定義に追加します。ルールセットはリソースであるため、ルールセットは他のリソースと同じ方法でレイアウト定義に追加できます（「*リソースの使用：詳細設定モード*」を参照してください）。



レイアウトの作成後、すぐにルールセットをレイアウトで利用できるようにするには、**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスを使用してルールセットをレイアウト定義に関連付けます。

プロジェクトとレイアウトをした**後で**、ルールセットをレイアウトに追加できるようになります。この方法についての詳細は、「*ジョブチケット内のリソースの使用：基本モード*」を参照してください。



レイアウト作成者は、**ジョブチケットの編集**ダイアログボックス（**ファイル > ジョブジャケット > ジョブチケットの変更**）を使用して、ルールセットをアクティブなプロジェクトのレイアウトに割り当てることができます。

レイアウトの評価

ルールセット、レイアウトの仕様、および出力仕様では、レイアウトがジョブの定義者によって作成された仕様を順守しているかどうかを評価するためのテストが用意されています。**レイアウトを評価**コマンドによって、これらのテストを実行して、違反の有無、違反している場合はその内容を特定できます。また、このコマンドは、レイアウト定義と照らし合わせて、レイアウトのメディアタイプ（印刷、ウェブ、またはインタラクティブ）およびカラーマネージメント設定を検証します。違反が特定されると、レイアウト作成者がそれにどう対処するかを決定します。

➡ レイアウトを評価する前に、プロジェクトが、アクティブなレイアウトのルールセットまたは出力仕様を定義しているジョブチケットに関連付けられていることを確認してください。

➡ **レイアウトを評価**機能の目的は、レイアウトの問題を明らかにし、その問題をどのように修正することができるかを示すことです。しかし、この機能では、レイアウト作者がジョブチケットに定義された仕様やルールに違反するような変更を行うことを防ぐことはできません。

レイアウトの表示については、下記の手順に従ってください。

1 **ファイル > ジョブジャケット > レイアウトを評価**を選択します。**レイアウトの評価**ダイアログボックスが表示され、適用可能なルールセット、レイアウトの仕様、および出力仕様が一覧表示されます。ルールセット、レイアウトの仕様、および出力仕様を展開し

てそのコンポーネントルールを確認するには、それぞれの横にある展開アイコンをクリックします。



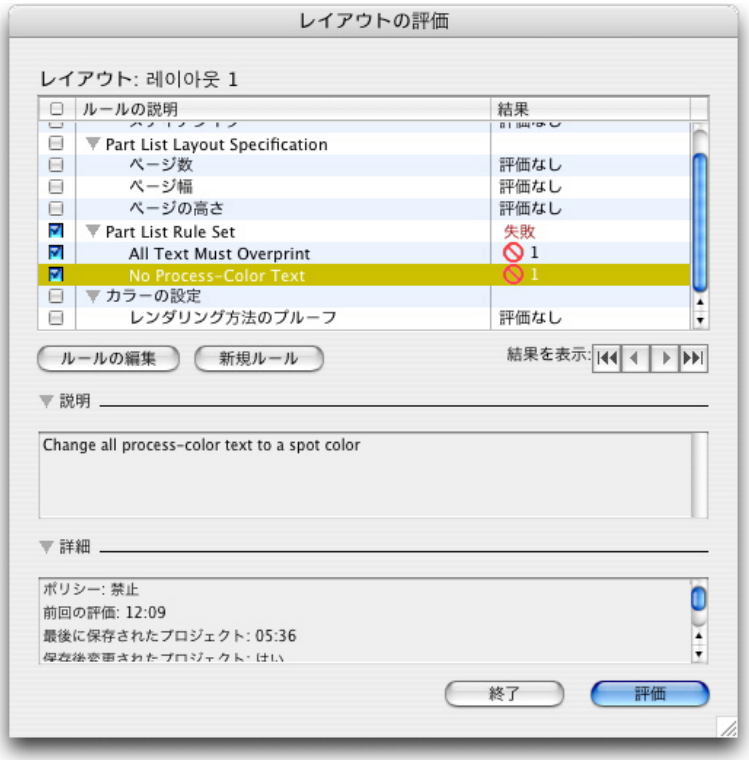
レイアウトの評価ダイアログボックスを使用して、アクティブなレイアウトをルールセット、レイアウトの仕様、および出力仕様と照らし合わせて評価します。

2 選択したルールを編集するには、ルール名をクリックして、**ルールの編集**ボタンをクリックします。ルールに対して行った変更はすべてジョブジャケットファイルに書き込まれ、そのジョブチケットを使用するほかのプロジェクトに適用されます。

3 個々のルールをチェックするように指定するには、各ルールの横にあるチェックボックスをオンにします。ルールセット、レイアウトの仕様、および出力仕様のすべてのルールをチェックするように指定するには、それぞれのルールセット、レイアウトの仕様、および出力仕様の名前の横にあるチェックボックスをオンにします。

4 オンにしたルールとアクティブなレイアウトを照合して評価するには、**評価**をクリックします。**結果**列が更新され、ドキュメントが各ルールチェックに合格したかどうかが表示されます。

5 違反しているルールの詳細を表示するには、ルールの名前をクリックして、**説明**ボックスと**詳細**ボックスを確認します。**説明**ボックスには、ルールの作成者によって書かれた説明が表示され、**詳細**ボックスには、プロジェクトに関する情報（前回の評価の後に変更されたかどうかなど）が表示されます。



レイアウトの評価ダイアログボックスには、合格したルールと違反しているルールが表示されます。

6 ルールに違反しているレイアウトの場所までスクロールするには、**結果を表示**ボタンをクリックします。これによって、ルール違反の修正が容易になります。

プロジェクトを開いたとき、プロジェクトを保存するとき、プロジェクトを閉じるとき、およびレイアウトを出力用に送信するときに、自動的に各レイアウトを評価するように設定できます。詳細は、「*環境設定 - アプリケーション - ジョブジャケット*」を参照してください。

ジョブジャケットのロック

2人が同時にリソースを編集しないようにするため、QuarkXPressは下記の条件の下、共有ジョブジャケットファイルをロックします。

- ジョブジャケットファイルを共有するプロジェクトのユーザーが**ジョブチケットの編集**ダイアログボックス（**ファイル > ジョブジャケット > ジョブチケットの変更**）を表示すると、QuarkXPressはそのジョブジャケットファイルをロックします。
- ユーザーが**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**ユーティリティ**メニュー）を表示すると、QuarkXPressは**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスに表示されているすべてのジョブジャケットファイルをロックします。
- ジョブジャケットファイルを共有するプロジェクトのユーザーが、共有ジョブジャケットファイル内でリソースの作成、複製、編集、または削除を行うと、QuarkXPressはそのジョブジャケットファイルをロックします。たとえば、Taraが"Product List"ジョブジャケットファイルを共有するプロジェクトで作業しているときに、**編集 > カラー**を選択してプロジェクトのジョブチケットにあるカラーを変更しようとすると、QuarkXPress

は"Product List"ジョブジャケットファイルにあるすべての共有リソースをロックして、Taraのみが変更できるようにします。

ジョブジャケットファイルがロックされている場合の制限事項

- そのジョブジャケットファイルにあるジョブチケットテンプレートで、プロジェクトは作成できません。
- ジョブジャケットファイルにプロジェクトはリンクできません。
- ジョブジャケットファイルを共有するプロジェクトの**ジョブチケットの編集**ダイアログボックス（**ファイル > ジョブジャケット > ジョブチケットの変更**）は表示できません。
- **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**ユーティリティ**メニュー）は表示できますが、ロックされたジョブジャケットファイルやその任意のジョブチケットは編集できません。
- ジョブジャケットファイルにある共有リソースは編集できません。たとえば、Taraが"Product List"ジョブジャケットファイルをロックしている場合に、Samuelが**編集 > カラー**を選択して、プロジェクトのジョブジャケットにあるカラーを変更しようとしても、Taraがジョブジャケットファイルをロック解除するまで、カラーは淡色表示され変更できません。
- ジョブジャケットファイルを共有するプロジェクト内で、レイアウトの追加や、既存レイアウトの名前の変更はできません。
- **レイアウトの評価**ダイアログボックス（**ファイル > ジョブジャケット > レイアウトを評価**）でルールを編集できません。

ロックされたジョブジャケットファイルは、以下に挙げる時点でロック解除されます。

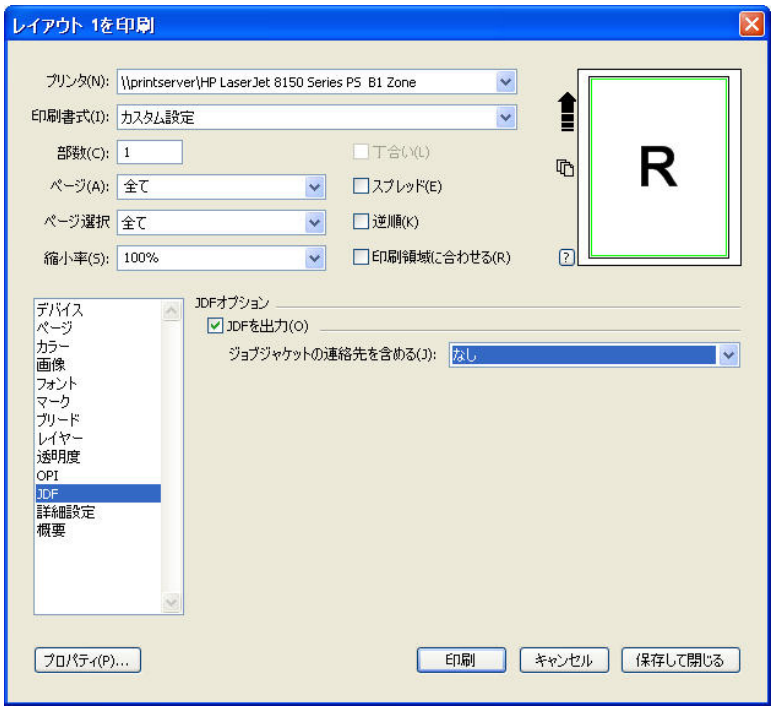
- ロックしたユーザーが**ジョブチケットの編集**ダイアログボックスを閉じたとき。
- ロックしたユーザーが**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスを閉じたとき。
- ロックしたユーザーが、共有ジョブジャケットファイルにあるリソースの編集を完了したとき。上記例では、Taraが共有カラーの変更後、**カラー**ダイアログボックスで**保存**または**キャンセル**をクリックした場合が該当します。

➡ ジョブジャケットのロックがあるため、必要な場合に限り**ジョブチケットの編集**および**ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックスを表示し、必要な作業を終えたらすぐに閉じることが重要です。

➡ **ジョブジャケットマネジャー**ダイアログボックス（**ユーティリティ**メニュー）を表示しても、プロジェクトに関連付けられているジョブジャケットファイルが編集できない場合は、そのジョブジャケットファイルは別のユーザーによってロックされていることがほとんどです。

JDF出力での印刷

出力用にプロジェクトを送信する場合に、JDFファイルを作成して出力ファイルの保存場所に保存するように指示できるようになりました。ただし、出力デバイスで直接印刷する場合、JDFファイルは作成されません。



JDF準拠のXMLファイル形式の出力時にジョブジャケット情報を含めるには、**印刷**ダイアログボックスの**JDF**ペインを使用します。

ウェブレイアウト

QuarkXPressでは、印刷レイアウトおよびインタラクティブレイアウトの他に、エクスポートしてHTMLウェブページを作成できるウェブレイアウトもサポートしています。QuarkXPressは、ハイパーリンクなど標準的なウェブページコンポーネントだけでなく、ロールオーバー、画像マップ、フォーム、メニュー、CSSスタイリングなど、ウェブページを作成するための豊富なツールセットを提供しています。ウェブページでできることはすべて、QuarkXPressでも実行できます。

ウェブレイアウトの使用

以下のトピックでは、ウェブレイアウトの基本的な使用法について説明します。

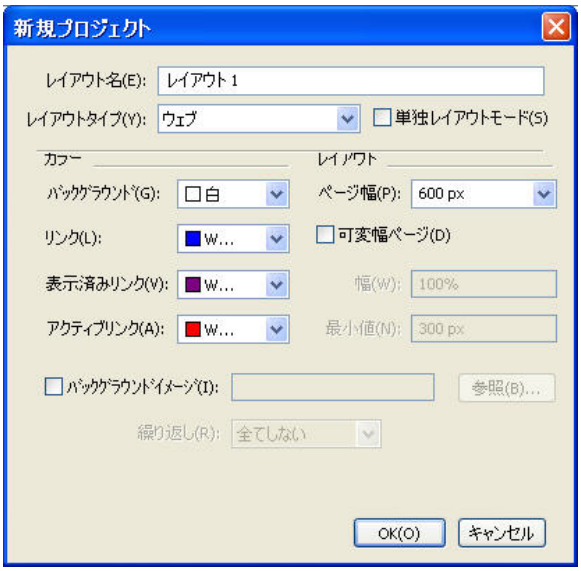
ウェブレイアウトの作成

ウェブレイアウトの作成方法を以下に示します。

1 ウェブレイアウトの作成を開始するには、下記の操作のいずれか1つを実行してください。

- 新規プロジェクトの最初のレイアウトとして空白のウェブレイアウトを作成するには、**ファイル > 新規 > プロジェクト**を選択します。
- 既存プロジェクトの新規レイアウトとしてウェブレイアウトを作成するには、そのプロジェクトを開いて、**レイアウト > 新規**を作成します。
- 既存レイアウトを基準とするウェブレイアウトを作成するには、そのレイアウトを開いて、**レイアウト > 複製**を選択します。

新規プロジェクト、**新規レイアウト**、または**レイアウトの複製**ダイアログボックスが表示されます（どれも基本的には同じです）。



新規ウェブレイアウトは、**新規プロジェクト**ダイアログボックスで設定できます。

2 **レイアウトタイプ**ドロップダウンメニューから**ウェブ**を選択します。

3 ウェブページでデフォルトのテキストカラーおよびバックグラウンドカラー以外のカラーを使用するには、**カラー**エリアのドロップダウンメニューからオプションを選択します。

4 以下の方法のいずれかを使用して、ページ幅を指定します。

- 固定幅（ブラウザウィンドウのサイズに関係なし）のページを作成するには、**ページ幅**フィールドに値を入力し、**可変幅ページ**をオフにします。
- ページ幅の基本をブラウザウィンドウの幅とするには、**可変幅ページ**をオンにして、**幅**（ページの終わりを示す垂直ガイドの配置場所を制御）および**最小**（ページの最小許容幅を制御）の値を入力します。ページの作成時には、該当するボックスの**アイテム > 設定 > テキスト > 可変幅を作成**をオンにすることによって、ブラウザウィンドウに収まるようにサイズを変更するテキストボックスを指定する必要があります。

5 ページのバックグラウンドイメージを指定するには、**バックグラウンドイメージ**をオンにし、**選択**をクリックしてバックグラウンドイメージファイルを指定し、**繰り返し**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

6 **OK**をクリックします

➡ 指定したページサイズに関係なく、ページガイドを越えてグレイの領域にボックスを拡張できます。コンテンツがガイドを越えても切り取られることはありません。

ウェブレイアウトでのテキストボックス

ウェブレイアウトでは、次に示す2つのタイプのテキストボックスを使用できます。

- **ラスターテキストボックス：**ラスターテキストボックスでは、**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の**書き出し時に画像へ変換**ボックスがオンになっています。ラスターテキストボックスは、書き出し時に画像に変換される（右上の小さなカメラアイコンによって表示）ため、書き出されたページの外観が良くなりますが、エンドユーザー

がコンテンツを編集したり、検索したりすることはできません。ラスターテキストボックスは、デザインの忠実度が重要な場合に使用してください。

- **HTMLテキストボックス：**HTMLテキストボックスでは、**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の**書き出し時に画像へ変換**ボックスがオフになっています。HTMLテキストボックスは、書き出されたウェブページでも選択および検索可能ですが、エンドユーザーのコンピュータにインストールされているフォントしか使用できません。デザインする場合は、HTMLテキストボックスで好みのフォントを自由に使用することができますが、そのフォントがエンドユーザーのブラウザで表示される保証はありません。HTMLテキストボックスは、テキストを検索および選択する機能のほうが外観よりも重要な場合に使用してください。

  HTMLテキストボックスには下記の制限があります。

- HTMLテキストボックスの形は方形にする必要があります。方形以外のHTMLテキストボックスは、書き出し時に画像に変換されます。
- HTMLテキストボックスは回転できません。
- HTMLテキストボックスに列を含めることはできますが、この列はウェブレイアウトの書き出し時にHTMLテーブルに変換されます。
- HTMLテキストボックスは、縦横比を変えてサイズ変更（伸縮）できません。
- HTMLテキストボックスのテキストに小数点以下のポイントサイズは適用できません。
- 書き出されたページでのHTMLテキストボックス内のテキストは、ボックスの画面手前側にアイテムがある場合にはそれに回り込んで配置されますが、これは、画面手前のアイテムによってHTMLテキストボックスが完全に覆われていない場合だけです。HTMLテキストボックスが完全に覆われてしまう場合は、画面手前のアイテムの回り込み設定が**なし**の場合のようにして表示されます。
- ページをまたいでHTMLテキストボックスを連結することはできません。

  以下の機能はHTMLテキストボックスで使用できません。

- 強制割付または両端揃え
- ハイフネーション＆ジャスティフィケーション仕様（H&Js）
- 第1行インデント
- ベースライングリッド固定
- タブ
- **1行目のベースライン**および**段落間最大値**の設定
- ベースラインシフト
- カーニングおよびトラッキング
- 縦横揃え
- **アウトライン、シャドウ、スモールキャップス、肩文字**、および**ワードアンダーライン**タイプのスタイル
- 水平フリップと垂直フリップ

HTMLテキストボックスでこれらの設定のいずれかを使用する場合は、**アイテム > 設定**を選択し、**書き出し時に画像へ変換**をオンにして、HTMLテキストボックスをラスターボックスに変換します。

CSSフォントファミリーの使用

CSS（カスケーディングスタイルシート）標準を使用することでフォントファミリーの作成が可能になります。フォントファミリーとは、HTMLテキストボックスのテキストと関連付けることのできるフォントのグループです。通常フォントファミリーのリストは特殊なフォント（Agency FBなど）から始まり、次にそれに似ているがより一般的でほとんどのプラットフォームで使用可能なフォント（Arial、Helveticaなど）が続き、最後にSerif、Sans-serif、Cursive、Fantasy、またはMonospaceなどの"標準"フォントがリストされます。

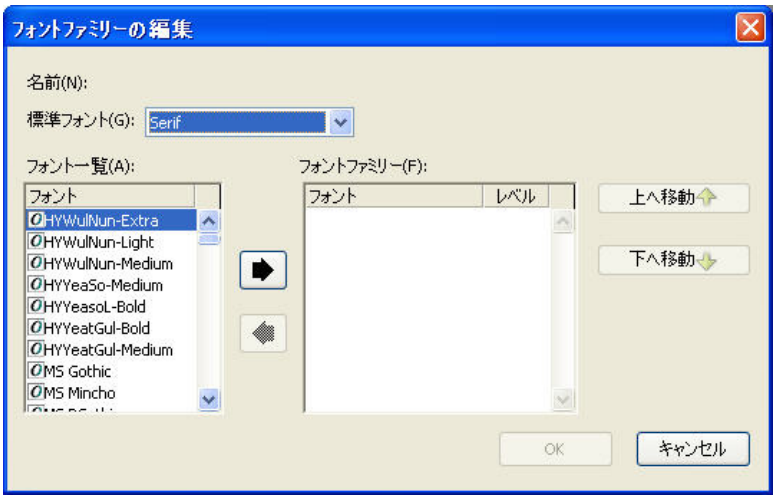
CSSフォントファミリーの作成については、下記の手順に従ってください。

1 **編集 > CSSフォントファミリー**を選択します。**フォントファミリー**ダイアログボックスが表示されます。



フォントファミリーダイアログボックスでフォントファミリーを設定します。

2 **新規**をクリックします。**フォントファミリーの編集**ダイアログボックスが表示されます。



フォントファミリーの編集ダイアログボックスを使用して、フォントファミリーのメンバーに加えるフォントを指定します。

3 **標準フォント**ドロップダウンメニューから標準フォントを選択します。

4 フォントファミリーにフォントを追加するには、矢印ボタンを使用します。**上へ移動**および**下へ移動**ボタンを使用して、ファミリー内でのフォントの優先順位を変更します。リストの上にあるほど優先順位が高くなります。

5 **OK**をクリックします。

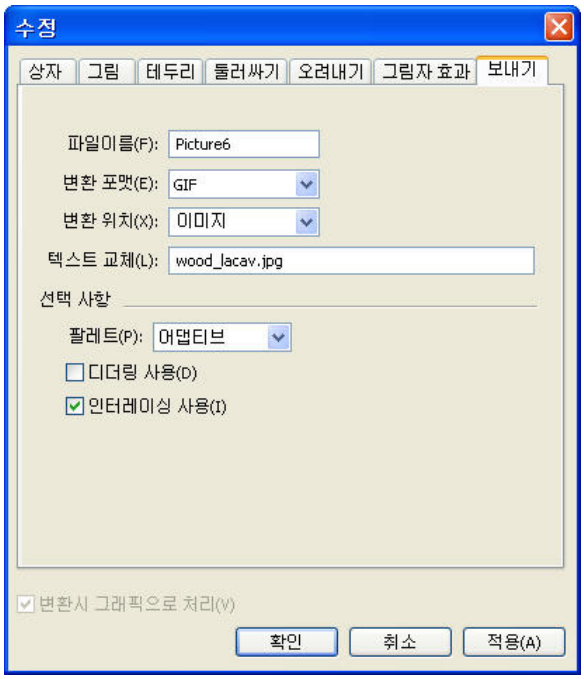
フォントファミリーの最初のフォントをHTMLテキストボックスのテキストに適用すると、フォントファミリーを使用できます。

ウェブレイアウトの画像要素

ウェブレイアウトを書き出すと、下記のオブジェクトが、ウェブでの表示に適した形式の画像に変換されます。

- 取り込まれた画像を含むボックス
- ライン
- パス上のテキスト
- なしボックス（**アイテム > コンテンツ > なし**）
- 空のボックス
- **アイテム > 設定 > テーブル > 書き出し時にテーブルを画像変換**のチェックボックスがオンになっているテーブル

画像変換については、**設定**ダイアログボックスの**書き出し**タブで設定できます。



画像の書き出しオプション、ラスターテキストボックス、およびその他の画像要素は、**設定**ダイアログボックスの**書き出し**タブで設定できます。

画像要素の書き出しの設定については、下記の手順に従ってください。

1. **アイテム > 設定**を選択して、**書き出し**タブに移動します。
2. **書き出し形式**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。オプションには、**GIF**、**JPEG**、**SWF**、および**PNG**があります。このメニューの下に表示されるオプションは、選択した形式によって異なります。
3. 画像ファイルの書き出し先のディレクトリを指定するには、**書き出し先**フィールドに値を入力します。
4. **代替テキスト**フィールドに、画像の簡単な説明または名前を入力します。

Flash（SWF）フォーマットのファイルの取り込み

印刷レイアウトでサポートされるすべてのフォーマットの画像を取り込めることに加え、Flash（SWF）フォーマットのファイルも取り込めます。取り込まれたFlashファイルを含むレイアウトを書き出すと、Flashファイルは書き出し場所にコピーされ、書き出されたHTMLページの一部として表示されます。

ウェブレイアウトとの相互変換

印刷レイアウトをウェブレイアウトに変換するには、レイアウトを開いて**レイアウト > 複製**を選択してから、**レイアウトタイプ**ドロップダウンメニューから**ウェブ**を選択します。

印刷レイアウトをウェブレイアウトに変換すると、下記の変更が行われます。

- すべてのテキストボックスについて**書き出し時に画像へ変換**チェックボックスがオンになります。このオプションをオフにしてボックスをHTMLテキストボックスに変換すると、すべてのタブがスペースに変換されます。

- 対向ページにあるリンクされたテキストボックスは、同じページ上で別のテキストボックスとして表示されます。

HTMLテキストボックスでサポートされないスタイルシート属性は、**スタイルシートの編集**ダイアログボックス（**編集 > スタイルシート**）でアスタリスク（*）でマークされます。

ウェブレイアウトを印刷レイアウトに変更すると、下記の変更が行われます。

- HTMLとラスターテキストボックスがテキストボックスとして表示されます。
- HTMLフォームボックスとフォームは削除されます。
- ロールオーバーと画像マップは通常の画像に変換されます。

ウェブレイアウトの制限事項

以下の機能はウェブレイアウトのテキストボックスでは使用できません。

- ぶら下がり文字
- 字送り、トラッキング、カーニング、およびH&Jの仕様
- 禁則文字
- OpenTypeスタイル
- グリッド固定
- 圏点
- 縦組み

ウェブレイアウトでこれらの機能を維持するには、テキストボックスを選択し、**設定**ダイアログボックス（**アイテム > 設定**）の**書き出し時に画像へ変換**をオンにします。

ハイパーリンク

ほとんどのHTMLツールでは、ハイパーリンクを作成するのに、テキストの一部または画像を選択してから、フィールドにURLを入力します。QuarkXPressでは、若干違う方法を使用します。



ハイパーリンクパレット

リンク先

リンク先とは、特定URLの「コンテナ」です。QuarkXPressプロジェクトにカラーとスタイルシートのリストを含めることができるのと同じように、リンク先のリストを含めることができます。各リンク先には、下記のタイプのURLの1つが含まれます。

- **URL**：ウェブ上の特定リソースをポイントします。
- **ページ**：同じレイアウトの特定ページをポイントします。
- **アンカー**：レイアウトのページにある特定部分をポイントします。

ユーザーインターフェイスはURL、ページ、およびアンカーで異なりますが、書き出されるHTMLファイルに含まれる実際のリンクは常にURLです。

カラーおよびスタイルシートと同じように、各リンク先には名前があります。リンク先には好きな名前を付けられます。たとえば、URL http://www.quark.comのリンク先に「Quark Webサイト」という名前を付けることができます。

カラーパレットでプロジェクトのカラーのリストを表示できるのと同じように、**ハイパーリンク**パレットでプロジェクトのリンク先のリストを表示できます。**カラー**パレットでカラーを適用できるのと同じように、**ハイパーリンク**パレットでハイパーリンクをクリックして、選択したテキストやアイテムのリンク先を「適用」できます。

ハイパーリンクダイアログボックス（**編集**メニュー）で、リンク先のリストを編集できます。カラーと同様に、プロジェクトのリンク先リストに、実際にはプロジェクトで使用されないリンク先を含められます。

QuarkXPressでは、何かをクリックしてからURLを入力する方法でハイパーリンクを作成することもできます。ただし、この場合、リンク先を作成していること、リンク先がプロジェクトのリンク先のリストに追加され、**ハイパーリンク**パレットにリストされることに注意してください。

アンカー

アンカーとは、レイアウトのオブジェクトに付加するマーカーのことです。アンカーを付加できる対象を以下に挙げます。

- ラスターやテキストボックス、またはパス上のテキストにある語、文字、または文字列
- 画像ボックス
- 画像マップの特定領域
- テーブルの特定セル
- 空のボックス
- ライン

QuarkXPressでは、アンカーインジケータはやのように表示されます。

ターゲット

ターゲットを使用して、リンク先が開くウィンドウを制御できます。利用できるターゲットのタイプを以下に挙げます。

- **なし**：リンク先はハイパーリンクと同じウィンドウに表示されます。
- **_blank**：リンク先は新しいブラウザウィンドウに表示されます。
- **_self**：リンク先は新しいブラウザウィンドウに表示されます。
- **_parent**：リンク先は、ハイパーリンクを含むページの親ウィンドウに表示されます。
- **_top**：ページのすべてのフレームが消去され、ブラウザウィンドウ全体が使用されます。

ターゲットはリンク先（クリックで開くURL）ではなく、個々のハイパーリンク（エンドユーザーがクリックする対象）に関連付けられます。このため、リンク先のみを作成してもターゲットは指定できません。

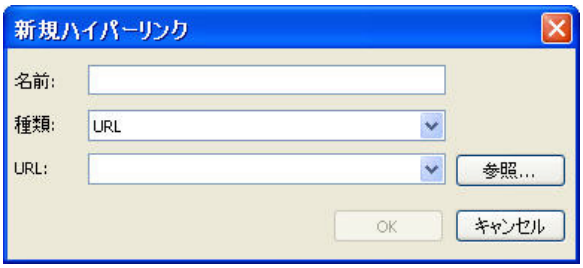
リンク先の作成

リンク先には、ハイパーリンクが示すURLが入っています。リンク先を作成するには、下記の手順に従ってください。

1. **ウィンドウ > ハイパーリンク**を選択します。 **ハイパーリンク**パレットが表示されます。

- URLを手動で指定するには、**URL**を選択してから、**URL**フィールドにURLを入力するか、または**選択**ボタンを使用して特定のファイルへのパスを作成します（書き出されるHTMLページでもそのパスが有効であることを忘れずに確認してください）。**URL**フィールドの横のドロップダウンメニューを使用して、4つの共通プロトコルから選択することができます。
- 同じレイアウトで別のページにリンクするには、**種類**フィールドで**ページ**を選択してから、**ページ**ドロップダウンメニューでページを選択します。
- 同じレイアウトで特定のアンカーにリンクするには、**種類**フィールドで**アンカー**を選択してから、**アンカー**ドロップダウンメニューでアンカーを選択します。

2. **OK**をクリックします。（複数のリンク先を追加する場合は、Shiftを押しながら**OK**をクリックすると、**新規ハイパーリンク**ダイアログボックスが開いたままになります）。



新規ハイパーリンクダイアログボックスを使用して、リンク先を作成します。

アンカーの作成

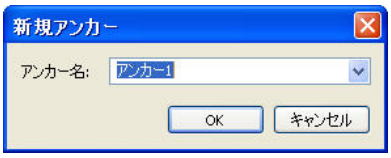
アンカーとは、レイアウト内の特定の場所へのポインタのことです。アンカーの作成については、下記の手順に従ってください。

1 **ウィンドウ > ハイパーリンク**を選択します。 **ハイパーリンク**パレットが表示されます。

- **ハイパーリンク**パレットで、**新規アンカー**ボタンをクリックします。
- **スタイル > アンカー > 新規**を選択します。
- **ハイパーリンク**パレットメニューを表示して、**新規アンカー**を選択します。
- 選択したテキストのコンテキストメニューを表示するか、**アンカー > 新規**を選択します。

2 **アンカー名**フィールドにアンカーの名前を入力するか、ドロップダウンメニューから未使用のアンカー名を選択します。

3 **OK**をクリックします。



新規アンカーダイアログボックスを使用して、新規アンカーの設定を行います。

"空"のアンカーを作成するには、すべてを選択解除して、**ハイパーリンク**パレットの**新規アンカー**ボタンをクリックします。自分がアクセス権を持たない、またはまだ作成してないレイアウト内のアンカーを参照するハイパーリンクを作成する場合には、この方法を使用します。

既存のリンク先を使用したハイパーリンクの作成

ハイパーリンクとは、特定のリンク先をポイントするテキスト文字列、ボックス、またはラインのことです。既存のリンク先を使用してハイパーリンクを作成するには、ハイパーリンクとして使用するテキストや画像の範囲を選択して、下記の操作を行ってください。

- **ハイパーリンク**パレットにあるリンク先をクリックします。
- **スタイル > ハイパーリンク > ［リンク先］**を選択します。
- 選択したテキストやアイテムのコンテキストメニューを表示して、**ハイパーリンク > ［リンク先］**を選択します。

ハイパーリンクの新規作成

ハイパーリンクとは、特定のリンク先をポイントするテキスト文字列、ボックス、またはラインのことです。ハイパーリンクとリンク先を同時に作成するには、下記の手順に従ってください。

1 ハイパーリンクとして使用するテキストまたはアイテムの範囲を選択します。

- **ハイパーリンク**パレットで**新規ハイパーリンク**ボタンをクリックします。
- **スタイル > ハイパーリンク > 新規**をクリックします。
- 選択したテキストまたはボックスでコンテキストメニューを表示させ、**ハイパーリンク**を選択します。
- URLを手動で指定するには、**URL**を選択してから、**URL**フィールドにURLを入力するか、または**選択**ボタンを使用して特定のファイルへのパスを作成します（書き出されるHTMLページでもそのパスが有効であることを忘れずに確認してください）。**URL**フィールドの横のドロップダウンメニューを使用して、4つの共通プロトコルから選択することができます。
- 同じレイアウトで別のページにリンクするには、**ページ**を選択し、**ページ**ドロップダウンメニューからページを選択します。
- 同じレイアウトで特定のアンカーにリンクするには、**アンカー**を選択し、**アンカー**ドロップダウンメニューからアンカーを選択します。

2 **OK**をクリックします。

ハイパーリンクパレットでのリンクの表示

ハイパーリンクパレットにある**表示**ボタンおよびドロップダウンメニューにより、パレットのスクロールリストに表示する内容を制御できます。

- リンク先を表示するには、**リンク先を表示**ボタンをクリックします。
- アンカーを表示するには、**アンカーを表示**ボタンをクリックします。
- このレイアウトのページへのリンクを表示するには、**ページへのリンクを表示**ボタンをクリックします。
- 名前でリスト内のアイテムを表示するには**名前**を、URLでリスト内のアイテムを表示するには**リンク**を、それぞれ選択します。

ハイパーリンクのフォーマット

デフォルトでは、ハイパーリンクテキストは下線が引かれ、**レイアウトプロパティ**ダイアログボックス（**レイアウト > レイアウトプロパティ**）で定義されているデフォルトカラーに従って色付けされています。個々のハイパーリンクのデフォルトアピアランスを上書きするには、ハイパーリンクの特定の単語を選択して、目的のフォーマット（カラー、サイズ、フォント）を適用します。

ハイパーリンクテキストが含まれる段落の書式を変更すると、デフォルトのカラーと下線付きテキストの書式はそのままで、ハイパーリンクに段落のフォントとフォントサイズが適用されます。

リンク先の編集と削除

リンク先の名前やURLを編集するには、**ハイパーリンク**パレットでリンク先を選択して**編集**ボタンをクリックします。リンク先を使用するこのレイアウト上の全ハイパーリンクに、すべての変更が適用されます。

リンク先を削除するには、**ハイパーリンク**パレットでリンク先を選択し**削除**ボタンをクリックします。このリンク先に対するすべてのハイパーリンクがレイアウトから削除されます。

他の方法では、**ハイパーリンク**ダイアログボックス（**編集**メニュー）を使用して、リンク先の編集と削除を行えます。

アンカーの編集と削除

アンカーの名前を編集するには、**ハイパーリンク**パレットでアンカーを選択して**編集**ボタンをクリックします。アンカーの名前とアンカー自体を編集できます。アンカーに名前がない場合、**ハイパーリンク**パレットにアンカーのみが表示されます。

アンカーを削除するには、**ハイパーリンク**パレットでアンカーを選択して**削除**ボタンをクリックします。このアンカーへのすべてのハイパーリンクがレイアウトから削除されます。

他の方法では、**ハイパーリンク**ダイアログボックス（**編集**メニュー）を使用して、アンカーの編集と削除を行えます。

ハイパーリンクの編集と削除

ハイパーリンクのリンク先を編集するには、レイアウトでハイパーリンクを選択し**ハイパーリンク**パレットで**編集**ボタンをクリックして、**URL**フィールドに新しい値を入力するか、**URL**フィールドの隣にあるドロップダウンメニューからオプションを選択します。

ハイパーリンクのリンク先を削除するには、レイアウトでハイパーリンクを選択し**ハイパーリンク**パレットで**ハイパーリンク解除**をクリックするか、**スタイル > ハイパーリンク > 削除**を選択します。

ハイパーリンクパレットの使用へのナビゲーション

ハイパーリンクパレットでハイパーリンクを作成するだけでなく、**ハイパーリンク**パレットを使用して、アクティブQuarkXPressレイアウトのハイパーリンクやアンカーにアクセスできます。**ハイパーリンク**パレットの使用をナビゲーションするには:

- URLである保存先を表示するには、**ハイパーリンク**パレットでその保存先をダブルクリックします。URLが指定したウェブブラウザに渡されます。
- アクティブレイアウトのアンカーにアクセスするには、**ハイパーリンク**パレットにあるアンカーの名前をダブルクリックします。

ロールオーバー

ロールオーバーは、HTMLページ内の画像で、マウスポインタを置くと変化します。ロールオーバーは通常、別のページにリンクしたり、ファイルをダウンロードしたりするための「ボタン」として使用されます。ロールオーバーは、視覚の点では魅力的ですが、ファイルサイズやダウンロード時間の面で余分な負荷が発生します。また、Microsoft Internet ExplorerおよびNetscape Navigatorのバージョン3.x、SafariとFirefoxの現行

バージョンではサポートされていますが、各種ウェブブラウザのすべてのバージョンでサポートされているわけではありません。

QuarkXPressには、下記の2種類のロールオーバーが用意されています。

- **基本ロールオーバー：**マウスポインタをロールオーバーボックスに移動すると、画像が切り替わります。
- **2ポジションロールオーバー：**マウスポインタをロールオーバーボックスに移動すると、1つまたは複数の他のボックスの画像と入れ替わります。



エンドユーザーがマウスポインタを上に「ロール」すると、ロールオーバーのアピアランスが変わります。

基本ロールオーバーの作成

基本ロールオーバーは、画像ボックスまたはテキストボックスで作成できます。テキストボックスを使用する場合は、書き出し時にテキストボックスが自動で画像に変換されます。基本ロールオーバーを作成するには、下記の手順に従ってください。

1. アクティブなウェブレイアウトで画像ボックスまたはテキストボックスを選択します。
2. **アイテム > 基本ロールオーバー > ロールオーバーの作成**を選択します。**ロールオーバー**ダイアログボックスが表示されます。
3. マウスのポインタがロールオーバー上にない場合に表示する画像を指定します。
   - 画像ロールオーバーの場合は、**デフォルトイメージ**フィールドに画像ファイルのパスと名前を入力するか、または**選択／参照**をクリックしてファイルの場所を手動で指定します。
   - テキストロールオーバーの場合は、テキストを入力して書式設定します。
4. エンドユーザーがマウスのポインタをロールオーバー上に移動させた場合に表示する画像を指定します。
   - 画像ロールオーバーの場合は、**ロールオーバーイメージ**フィールドに画像ファイルのパスと名前を入力するか、または**選択／参照**をクリックしてファイルの場所を手動で指定します。
   - テキストロールオーバーの場合は、テキストを入力して書式設定します。
5. ロールオーバーにハイパーリンクを追加するには、**ハイパーリンク**フィールドにURLを入力するか、または**ハイパーリンク**ドロップダウンメニューからURLを選択します。**選択／参照**をクリックしてターゲットファイルの場所を手動で指定することもできますが、この操作を行うと絶対リンクが作成されます。相対リンクを作成するには、ターゲットファイルへの相対パスを手動で入力してください。
6. **OK**をクリックします。ロールオーバーボックスには、交換可能なイメージが入っていることを示すアイコン、ロールオーバーに対応していることを示すアイコン、および

（ハイパーリンクを追加した場合には）ハイパーリンクを示すアイコンが表示されます。

基本ロールオーバーの編集と削除

ロールオーバーを編集するには、ロールオーバーを含む画像を選択して、**アイテム > 基本ロールオーバー > ロールオーバーの編集**を選択します。**ロールオーバー**ダイアログボックスが表示されます。画像の変更やハイパーリンクの編集を行えます。

ロールオーバーからロールオーバー動作を削除するには、ロールオーバーを含む画像ボックスを選択して、**アイテム > 基本ロールオーバー > ロールオーバーの削除**を選択します。

2ポジションロールオーバーの作成

2ポジションロールオーバーでは、エンドユーザーがマウスのポインタを1つのボックスの上に移動させると、別のボックスにそのロールオーバーイメージが表示されます。エンドユーザーがロールオーバーするボックスは**基点ボックス**と呼ばれ、ロールオーバーイメージを表示するボックスは**ターゲットボックス**と呼ばれます。2ポジションロールオーバーを作成するには、下記の手順に従ってください。

1. **基点ボックス**（マウスのポインタを置いてロールオーバーを行うためのボックス）として機能するテキストボックスまたは画像ボックスを作成します。テキストボックスを基点ボックスにする場合は、**アイテム > 設定**を選択し、**書き出し時に画像へ変換**をオンにします。
2. **ターゲットボックス**（マウスのポインタが基点ボックスに置かれたときにコンテンツを変化させるボックス）として機能する別のテキストボックスまたは画像ボックスを作成します。テキストボックスをターゲットボックスにする場合は、**アイテム > 設定**を選択し、**書き出し時に画像へ変換**をオンにします。
3. ターゲットボックスに画像を取り込むか、またはテキストを入力します。これは、ターゲットボックスのデフォルトコンテンツです。
4. ターゲットボックスを選択した状態で、**アイテム > ロールオーバー > 2ポジションターゲットの作成**を選択します。基点ボックスにアイコンが表示されます。
5. ロールオーバーイメージを指定するには、ターゲットボックスに新しい画像を取り込むか、または新しいテキストを入力します。
6. 基点ボックスをターゲットボックスに連結するには、**ウェブツール**パレットで**2ポジションロールオーバー連結**ツールを選択して、基点ボックスをクリックし、次にターゲットボックスをクリックします。ターゲットボックスにアイコンが表示されます。
7. 追加のターゲットボックスを作成するには、手順2～6を繰り返します。

レイアウトでのロールオーバー画像間の切り替え

基本ロールオーバーまたは2ポジションロールオーバーのターゲットは、1つはデフォルト状態用、1つはロールオーバー状態用に、2つの画像がインポートされた画像ボックスです。ただし、レイアウトで同時に表示できるのは、いずれか1つの画像のみです。レイアウトで2つの画像を切り替えるには、基本ロールオーバーまたは2ポジションロールオーバーのターゲットを含むボックスを選択し、下記のいずれかを実行します。

- 基本ロールオーバーの場合、デフォルト画像を表示するには**アイテム > 基本ロールオーバー > デフォルトイメージ**を選択し、ロールオーバー画像を表示するには**アイテム > 基本ロールオーバー > ロールオーバーイメージ**を選択します。
- 2ポジションロールオーバーの場合は、**アイテム > 2ポジションロールオーバー > 表示**を選択してから、メニューアイテムの1つを選択します。

2ポジションロールオーバーボックスから対象を削除する

2ポジションロールオーバーボックスから対象を1つ削除するには、2ポジションロールオーバーを含むボックスを選択し、**アイテム > 2ポジションロールオーバー > ターゲットの消去**の順に選択してから、削除する画像を選択します。

2ポジションロールオーバーの連結解除

2ポジションロールオーバーの連結を解除するには、**ウェブツール**パレットの**2ポジションロールオーバー連結解除**ツールを選択し、原形ボックスをクリックしてから対象ボックスをクリックします。

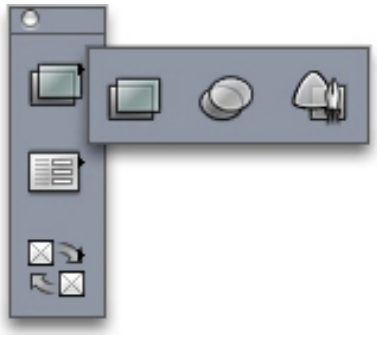
画像マップ

画像マップとは、ウェブページ上の画像のクリック位置に応じて、リンク先URLを変更できるHTML機能です。画像マップを作成するには、画像を取り込み、ハイパーリンクとする画像の部分に「ホットエリア」（形状）を描き、ハイパーリンクとホットエリアを関連付けます。 ホットエリアは書き出し時には不可視ですが、エンドユーザーが画像のさまざまな部分をクリックするとハイパーリンクが機能します。

イメージマップの作成

イメージマップを作成するには、画像ボックスを選択し、その画像ボックス上にホットエリアを1つ以上描画します。アクティブな画像ボックスでのホットエリアの作成については、下記の手順に従ってください。

1 **ウェブツール**パレットから、**イメージマップ**ツールを選択します。選択できるオプションは、**方形イメージマップ**ツール、**楕円形イメージマップ**ツール、および**ベジエイメージマップ**ツールです。



方形イメージマップツール、**楕円形イメージマップ**ツール、および**ベジエイメージマップ**ツール

2 **方形イメージマップ**ツール、または**楕円形イメージマップ**ツールを使用する場合は、画像ボックス内から十字ポインタのドラッグを開始します。

3 **ベジエイメージマップ**ツールを使用する場合は、クリック（またはクリックしてドラッグ）して、多角形の点の位置を決定します。最初のクリックは、必ず画像ボックス内で行ってください。描画が終了したら、ダブルクリックしてホットエリアのアウトラインを閉じます。

4 ホットエリアをハイパーリンクにするには、**ハイパーリンク**パレットで、リンク先またはアンカーをクリックします。

5 **表示 > ガイド**を選択して、ホットエリアが適切な場所にあることを確認します。

➡ ホットエリアは、それが含まれている画像ボックスが選択されている場合にのみ表示されます。また、ホットエリアは印刷されません。

➡ 画像ボックスの境界線を越えるホットエリアを作成することができます。ただし、そのようなホットエリアは、書き出し時にボックスの端で切り取られます（円形のホットエリアを除く）。

イメージマップの編集

イメージマップの作成後、そのホットエリアの移動、サイズ変更、および削除を行うことができます。イメージマップの編集については、下記の手順に従ってください。

1 イメージマップが含まれている画像ボックスを選択します。

2 ホットエリアが表示されない場合は、**表示 > ガイド**を選択します。

3 ホットエリアをサイズ変更するには、ホットエリアを選択して、ハンドルの1つをドラッグします。

4 ホットエリアを移動するには、境界の内側からドラッグします。

5 ホットエリアを削除するには、ホットエリアを選択して、DeleteキーまたはBackspaceキーを押します。

➡ ホットエリアは、それが作成された画像と一緒に保存されています。画像を複製、移動、サイズ変更、傾斜または回転する場合は、そこにイメージマップも含まれていることに注意してください。

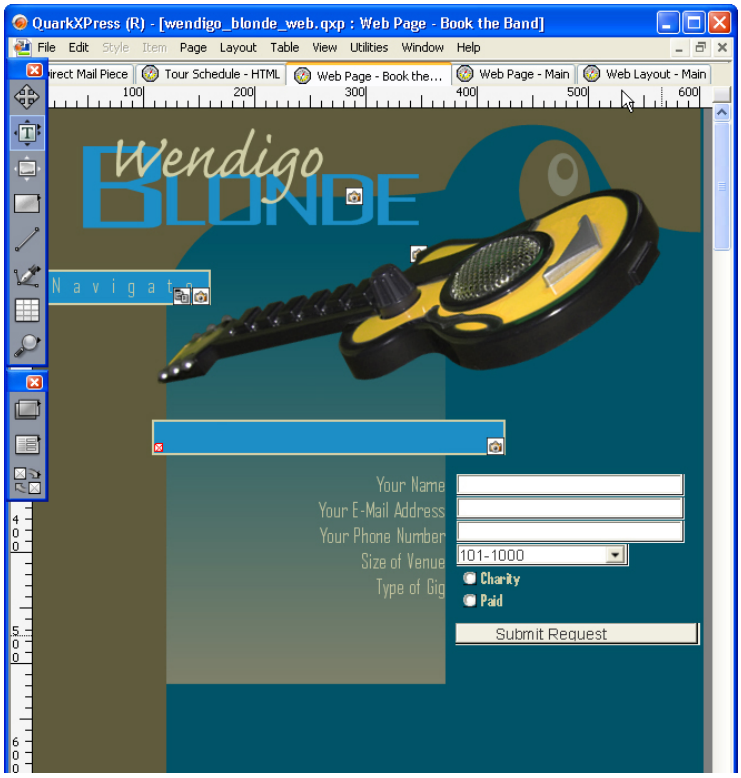
フォーム

HTMLフォームを使用して、インターネットやイントラネット経由でメーリングリストへの参加や製品の購入、フィードバックの送信を行うことができます。フォームには、テキストフィールドやチェックボックス、ドロップダウンメニュー、リストを含めることができます。これらのコントロールを使用して、テキストの入力やパスワードのセキュアな送信、ファイルのアップロードを行えます。

フォームについて理解しておくべき重要なことは、フォームは空のままにはできないことです。つまり、フォームを作成したら、そのフォームから送信されるデータを処理するサーバーベーススクリプトやアプリケーションも作成する必要があります。このようなスクリプトおよびアプリケーションは通常、CGI（Common Gateway Interface）プロトコルを使用し、PerlやC、Java、AppleScript®などの言語で記述できます。使用で

きるプロトコルと言語は、ウェブサーバーソフトウェアと、そのソフトウェアを実行するプラットフォームによって異なります。

HTMLをウェブサイトの一部として使用する場合は、サードパーティツールを使用して、サーバーサイドスクリプトやアプリケーションを作成する必要があります。このタスクへのアプローチ方法についての詳細は、ウェブマスターに問い合わせてください。



フォームを使用して、ウェブサイトの訪問者に関する情報を収集できます。

フォームボックスの作成

フォームボックスは、HTMLフォームの境界線を指定します。フォームボックスには1つ以上のフォームコントロールが入っており、非表示フィールドが含まれている場合もあります。フォームボックスを作成するには、下記の手順に従ってください。

1 **ウェブツール**パレットで**フォームボックス**ツールを選択します。

- ウェブブラウザによってターゲットスクリプトまたはアプリケーションのURLの最後にフォームデータを添付する場合は、**取り込み**を選択します。
- ウェブブラウザによってフォームデータを別々のHTTPトランザクションとしてターゲットスクリプトまたはアプリケーションに送信する場合は、**Post**を選択します。
- フォームと同じフレームまたはウィンドウを指定するには、**なし**または**変更なし**を選択します。
- ターゲットを新規の無名ウィンドウとして指定するには、**空白**を選択します。
- フォームに対して親になるフレームまたはウィンドウとしてターゲットを指定するには、**親**を選択します。親ウィンドウがない場合は、（**ターゲット**フィールドで**なし**または**変更なし**が指定された場合のように）フォームデータがフォームと同じウィンドウに表示されます。

- フレームが配置されていない最初のウィンドウ（通常は、フォームの導入部となるページ）としてターゲットを指定するには、**上揃え**を選択します。
- 別のHTMLページが表示されるように指定するには、**エラーページ**を選択し、それからページのURLを入力すます。**選択／参照**をクリックしてターゲットファイルの場所を手動で指定することもできますが、この操作を行うと絶対リンクが作成されます。相対リンクを作成するには、ターゲットページへの相対パスを手動で入力してください。
- ダイアログボックスに警告が表示されるように指定するには、**ダイアログメッセージ**を選択し、それからテキストボックスに警告メッセージを入力します。警告に最初の空必須フィールドの名前を含めるには、<missing field>を使用します。警告が表示されると、このタグは空の必須フィールドの名前で置き換えられます。

2 **OK**をクリックします。

ウェブレイアウトの空白エリアでフォームコントロールを作成することによって、フォームを作成することもできます。

➡ フォームボックスを他のフォームボックスに重ねることはできません。

➡ フォームコントロールは、全体がフォームボックスに入っている必要があります。

テキスト、パスワード、非表示フィールドコントロールの追加

テキストコントロールでは、プレーンテキストを入力できます。**パスワードコントロール**では、プレーンテキストを入力できますが、入力するテキストは連続するアスタリスク（または他の特殊文字）として画面に表示されます。**非表示フィールドコントロール**を使用すると、フォームの送信時に値が送信されますが、その値はユーザーの画面に表示されません。テキスト、パスワード、または非表示フィールドコントロールをフォームに追加するには、下記の手順に従ってください。

1 **テキストフィールド**ツール▭を使用して、フォームボックスでテキストコントロールを作成します。非表示フィールドは、フォームボックス内であればお互いに重なることができますが、表示されるフォームコントロールの場合は重なることができません。

2 **アイテム > 設定**を選択して、**フォーム**タブをクリックします。

3 **名前**フィールドにテキストコントロールの名前を入力します。

4 **種類**ドロップダウンメニューからオプションを選択し、フィールドの種類を指定します。

- テキストを1行だけ含むことが可能なコントロールの場合は、**テキスト-シングルライン**を選択します。
- 複数行のテキストを含むことが可能なコントロールの場合は、**テキスト-マルチライン**を選択します。
- すべての文字がアスタリスクまたは記号として表示されるコントロールの場合は、**パスワード**を選択します。
- フォームと一緒に送信される、ただしエンドユーザーのウェブブラウザに表示されないコントロールの場合は、**非表示フィールド**を選択します。非表示フィールドを使用して、エンドユーザーに表示されないデータを送信できます。非表示フィールドは、セッションID情報、変数、バリデーションコードなどを格納するために一般に使用されます。**非**

表示フィールドを選択すると、**最大文字数、回り込み、編集不可**、および**必須情報**オプションは使用できません。

5 **最大文字数**フィールドに数値を入力して、コントロールに設定できる最大文字数を指定します。

6 **回り込み**チェックボックスをオンにして、コントロール内の複数行テキストが1つの行から次の行へ自動的に回り込むように指定します（このチェックボックスは**種類**ドロップダウンメニューで**テキスト-マルチライン**が選択されている場合のみ使用できます）。

7 エンドユーザーがコントロールのコンテンツを編集できないようにするには、**編集不可**をオンにします。

8 値が入っていなければフォームを送信できないように指定するには、**必須情報**をオンにします。

9 **OK**をクリックします。

ボタンコントロールの追加

送信ボタンコントロールを使用して、サーバーの対象スクリプトまたはアプリケーションにフォームを送信できます。**リセットボタンコントロール**をクリックすると、フォームのすべてのフィールドとボタンがそれぞれのデフォルト値に戻ります。送信またはリセットのボタンコントロールを作成するには、下記の手順に従ってください。

1 **ボタン**ツールを使用して、フォームボックスでボタンコントロールを作成します。

- **リセット**を選択すると、フォームのフィールドおよびボタンをそれぞれのデフォルト値に戻すようにボタンコントロールが設定されます。
- **送信**を選択すると、フォームボックスによって示される対象CGIスクリプトまたはアプリケーションにフォームデータを送信するようにボタンコントロールが設定されます。

2 **OK**をクリックします。

3 ボタンにテキストを追加するには、**テキストコンテンツ**ツールを使用してボタンをクリックし、ボタンに表示するテキストを入力します。

➡ ボタンのサイズは、それぞれの名前全体が表示されるように自動的に変更されます。

イメージボタンコントロールの追加

フォームを送信するための**イメージボタンコントロール**を作成できます。イメージボタンコントロールを作成するには、下記の手順に従ってください。

1 **イメージボタン**ツールを使用して、フォームボックスでイメージボタンコントロールを作成します。

2 **画像の取り込み（ファイル > 画像の取り込み）**を選択して、**画像の取り込み**ダイアログボックスを表示します。イメージボタンコントロールに表示する画像ファイルを選択し、**開く**をクリックします。

3 **アイテム > 設定**を選択して、**フォーム**タブをクリックします。

4 **名前**フィールドにボタンコントロールの名前を入力します。

5 **書き出し**タブ（**アイテム > 設定**）をクリックして、選択したイメージボタンコントロールの書き出しオプションを表示します。

6 **OK**をクリックします。

ポップアップコントロールメニューとリストコントロールの追加

ポップアップメニューコントロールにより、エンドユーザーはメニューから1つのアイテムを選択できます。**リストコントロール**では、メニューから1つ以上のアイテムを選択できます。フォームにドロップダウンメニューまたはリストコントロールを追加するには、下記の手順に従ってください。

1 **ポップアップメニュー**ツールまたは**リストボックス**ツールを使用して、フォームボックスでリストコントロールを作成します。

- ポップアップメニューの場合は**ポップアップメニュー**を選択します。
- スクロール可能なリストの場合には**リスト**を選択します。
- すでに作成されているメニューを指定するには、**メニュー**ドロップダウンメニューでそのメニューの名前を選択します。
- メニューを作成するには、**新規**をクリックします。

2 **（リストコントロールのみ）**コントロールの1つ以上のアイテムが選択可能なことを示すには、**複数選択可**をオンにします。

3 コントロール内で少なくとも1つのアイテムが選択されていなければフォームを送信できないように指定するには、**必須情報**をオンにします。

4 **OK**をクリックします。

ラジオボタンコントロールのグループの追加

ラジオボタンコントロールを使用して、エンドユーザーは一群の値の中から1つの値を選択できます。エンドユーザーが1つのラジオボタンをオンにすると、グループ内の他のすべてのラジオボタンはオフになります。フォームにラジオボタンコントロールのグループを追加するには、下記の手順に従ってください。

1 **ラジオボタン**ツールを使用して、フォームボックスで数個のラジオボタンコントロールを作成します。

2 ラジオボタンコントロールの1つを選択してから、**アイテム > 設定**を選択し、**フォーム**タブをクリックします。

3 必要に応じて、**種類**ドロップダウンメニューから**ラジオボタン**を選択します。

4 同じ名前のラジオボタンコントロールは、同じグループのボタンとみなされます。ラジオボタングループに付ける名前を決定し、**グループ**フィールドにその名前を入力します。

5 選択したラジオボタンの値を指定するには、**値**フィールドに値を入力します。

6 グループに含めるすべてのラジオボタンコントロールを作成および設定するまで、手順2～5を繰り返します。

7 ラジオボタンコントロールの1つがデフォルトで選択されるようにするには、そのラジオボタンを選択して**アイテム > 設定**を選択し、**フォーム**タブをクリックして、**デフォルトとして使用**をオンにします。

8 グループ内のラジオボタンの1つが選択されていなければフォームを送信できないように指定するには、ラジオボタンコントロールのいずれかを選択し、**必須情報**をオンにします。1つのラジオボタンコントロールで**必須情報**をオンにすると、グループに属するすべてのラジオボタンコントロールの設定もオンになります。

9 **OK**をクリックします。

➡ ラジオボタンコントロールの名前を、同じフォーム内のチェックボックスコントロールの名前と同じにすることはできません。

チェックボックスコントロールの追加

チェックボックスコントロールは、エンドユーザーがオンまたはオフにできます。チェックボックスコントロールを追加するには、下記の手順に従ってください。

1 **チェックボックス**ツール☑を使用して、フォームボックスでチェックボックスコントロールを作成します。

2 **アイテム > 設定**を選択して、**フォーム**タブをクリックします。

3 **タイプ**ドロップダウンメニューで**チェックボックス**を選択します。

4 **名前**フィールドにチェックボックスコントロールの名前を入力します。

5 **値**フィールドにチェックボックスコントロールの値を入力します。

6 ウェブページが初めて開かれたときにチェックボックスがオンになっているように指定するには、**最初にチェックされた**をオンにします。

7 チェックボックスコントロールがオンになっていなければフォームを送信できないように指定するには、**必須情報**をオンにします。

8 **OK**をクリックします。

➡ **フォーム**タブでは、チェックボックスコントロールにテキストを追加することはできませんが、**テキストコンテンツ**ツール🅃でチェックボックスのフォームコントロールが選択されたときにチェックボックスの横に表示されるテキストを指定できます。

➡ チェックボックスコントロールの名前を、同じフォーム内のラジオボタンコントロールの名前と同じにすることはできません。

ファイル送信コントロールの追加

ファイル送信コントロールを使用して、エンドユーザーはフォームの送信時にアップロードされるローカルファイルへのパスを指定できます。ファイルパスを入力するか、または（フォームコントロールによって作成される）**参照**ボタンをクリックしてファイルまで移動できます。ファイル送信コントロールを追加するには、下記の手順に従ってください。

1 **ファイル選択**ツール📎を使用して、フォームボックスでファイル送信コントロールを作成します。

2 **アイテム > 設定**を選択して、**フォーム**タブをクリックします。

3 **名前**フィールドにファイル送信コントロールの名前を入力します。

4 また、**同意する**フィールドでは、許容されるMIMEタイプの一覧をカンマで区切って指定することもできます。

5 必ずフォームデータと一緒にファイルが送信されるように指定するには、**必須情報**をオンにします。

6 **OK**をクリックします。

メニュー

メニューは、フォームボックス内のリストコントロールやポップアップメニューコントロールに表示されるアイテムのリストです。メニューを利用すれば、ユーザーがオプションのリストから選択できるようにしたり、各アイテムに対応するURLがあるナビゲーションメニューを作成したりできます。

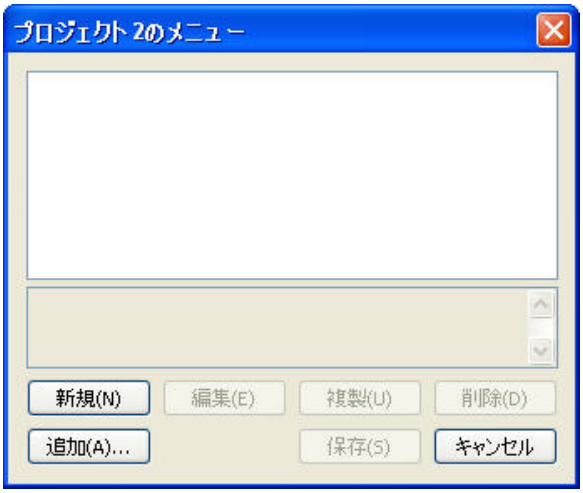
標準メニューの使用

標準メニューは、HTMLフォームで使用可能なオプションで構成される単純なリストです。フォームで送信される値を標準メニューに表示したり、ナビゲーションで標準メニューを使用したりできます。

標準メニューの作成

標準メニューを作成するには、下記の手順に従ってください。

1 **編集 > メニュー**を選択して、**メニュー**ダイアログボックスを表示します。



標準メニューは、**メニュー**ダイアログボックスで設定できます。

2 メニューを作成するには、**新規**をクリックします。**メニューの編集**ダイアログボックスが表示されます。



メニューの編集ダイアログボックスを使用して、標準メニューを設定します。

3 メニューをナビゲーションメニューとして指定するには、**ナビゲーションメニュー**をオンにします。エンドユーザーがナビゲーションメニューからアイテムを選択しようとすると、ウェブブラウザは、そのアイテムの値として指定されているURLを開こうとします。

4 選択したメニューにアイテムを追加するには、**追加**をクリックします。**メニューアイテム**ダイアログボックスが表示されます。



メニューアイテムダイアログボックスには、標準メニューアイテムを設定するためのコントロールが配置されています。

5 **名前**フィールドに名前を入力します。名前はドロップダウンメニューのアイテムとして表示されます。

6 **値**フィールドに値を入力します。値の使用方法は、そのメニューがナビゲーションメニューかどうかによって異なります。

- そのメニューがナビゲーションメニューの場合、アイテムを選択すると、ウェブブラウザは**値**フィールドで指定されたURLを開こうとします。したがって、ナビゲーションメニューの場合は、**値**フィールドの値が有効なURLであることを確認してください。
- そのメニューがナビゲーションメニューでは**ない**場合、アイテムを選択すると、フォームの送信時に、**値**フィールドの値が残りのフォームデータと一緒にウェブサーバーに送信されるだけになります。

7 そのメニュー項目がデフォルトで選択されるように指定するには、**デフォルトとして使用**をオンにします。

8 **OK**をクリックして**メニューアイテム**ダイアログボックスを閉じます。

9 **OK**をクリックして**メニューの編集**ダイアログボックスを閉じます。

10 **保存**をクリックして**メニュー**ダイアログボックスを閉じます。

➡ デフォルトアイテムを指定しない場合には、通常、フォームで選択されているメニューまたはリストの最初のアイテムが表示されます。

標準メニューの使用

ウェブレイアウトの標準メニューを追加するには、フォームボックスを追加する必要があります。

- HTMLフォームに値を入力するためにメニューを使用する場合、「ポップアップコントロールメニューとリストコントロールの追加」の説明に従って、フォームボックスにメニューを描画します。
- ナビゲーション用のメニューを使用している場合、**ウェブツール**パレットの**ポップアップメニュー**ツールまたは**リスト**ツールを使用して、ページ上にメニューを描画します。QuarkXPressは、自動的にポップアップメニューまたはリストを含むフォームを作成しますが、そのフォームはポップアップメニューまたはリストのコンテナとしてのみ使用されます。

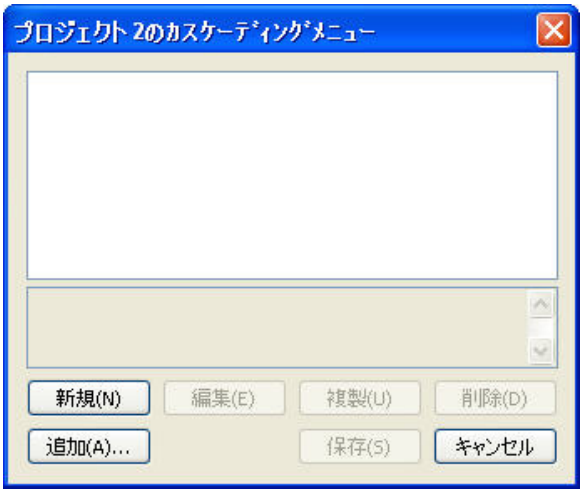
カスケーディングメニューの使用

カスケーディングメニュー機能を使用すれば、使いやすいユーザーインターフェイスと視覚効果を備えたウェブ最適化レイアウトを作成できます。カスケーディングメニューでは、特定のアイテムにマウスポインタを移動するまでメニューアイテムが「非表示」になるため、デザインを簡略化できます。

カスケーディングメニューの作成

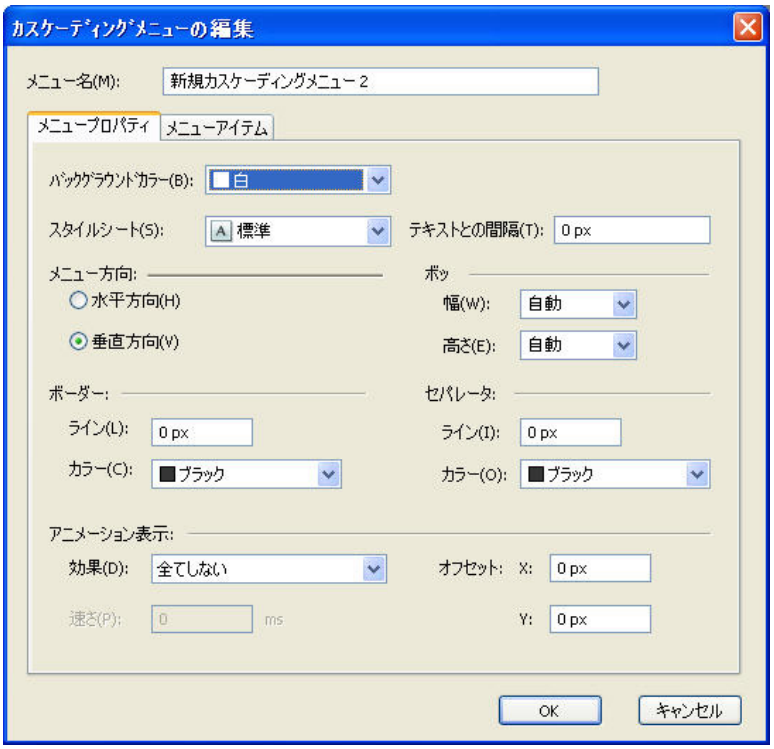
カスケーディングメニューを適用できるようにするには、まずそのメニューを作成する必要があります。作成するには、下記の手順に従ってください。

1 **編集 > カスケーディングメニュー**を選択します。**カスケーディングメニュー**ダイアログボックスが表示されます。



カスケーディングメニューは、**カスケーディングメニュー**ダイアログボックスで設定できます。

2 **新規**をクリックします。**カスケーディングメニューの編集**ダイアログボックスが表示されます。



カスケーディングメニューの編集ダイアログボックスを使用してカスケーディングメニューを設定します。

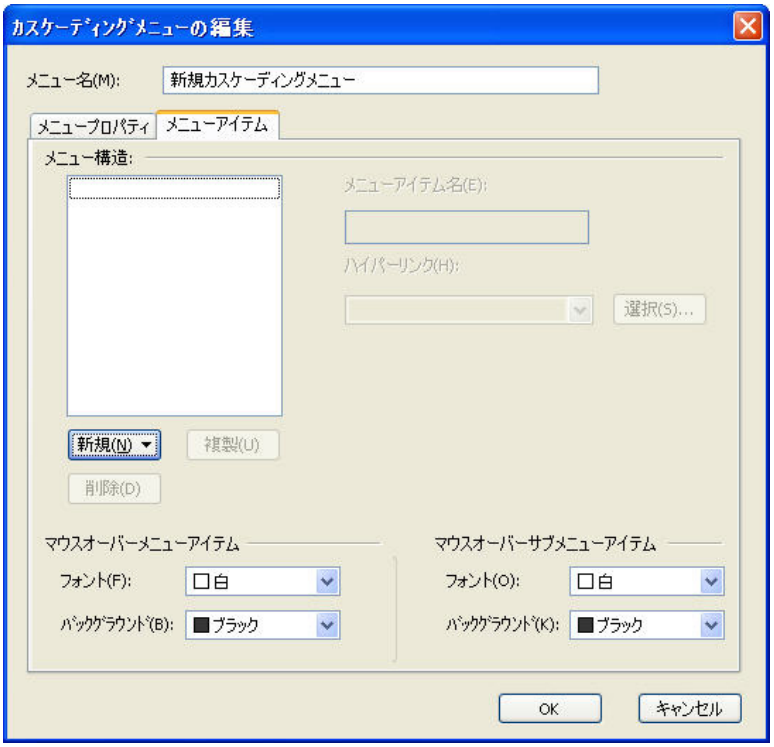
3 **メニュー名**フィールドに、カスケーディングメニューの名前を入力します。

4 **メニュープロパティ**タブで下記の操作を行い、カスケーディングメニューの一般プロパティを設定してください。

- **バックグラウンドカラー**ドロップダウンメニューからカスケーディングメニューのカラーを選択します。
- **スタイルシート**ドロップダウンメニューからカスケーディングメニューのスタイルシートを選択します。
- **テキストとの間隔**フィールドに値を入力して、カスケーディングメニューボックスの端から、表示されるメニューのテキストまでの距離を指定します。
- **メニュー方向**エリアで、**水平**または**垂直**をクリックしてメニューの読み取り方向を指定します。
- **ボックス**エリアで、カスケーディングメニュー全体の幅と縦を指定します。メニューアイテムまたはサブメニューアイテムの名前の文字数およびフォントサイズに基づいて、**自動**値が計算されます。
- **ボーダー**エリアでは、**ライン**フィールドでラインの幅を、および**カラー**ドロップダウンメニューでラインの色を指定します。このラインと色は、カスケーディングメニューボックス全体に適用されます。
- **セパレータ**エリアでは、**ライン**フィールドにラインの幅を、**カラー**ドロップダウンメニューにセパレータのカラーを入力します。このラインの幅と色は、メニューアイテム間のセパレータに適用されます。

- **アニメーション表示**エリアで、**効果**ドロップダウンメニューからオプションを選択してメニューを開く方法を決定します。
- **アニメーション表示**ドロップダウンメニューから**なし**以外のオプションを選択すると、**速さ**フィールドがアクティブになります。0～10,000の範囲で値を入力します。速さはミリ秒単位で計測されます。
- **オフセット**フィールドで、**X**および**Y**フィールドに値を入力して、メニューからメニューアイテムまでの距離を指定します。

5 **メニューアイテム**タブでは、メニューアイテムとサブメニューアイテムを指定できます。**メニュー構造**エリアで、**新規**ボタンから**メニューアイテム**を選択してメニューアイテムを作成します。



メニューおよびサブメニューのアイテムは、**カスケーディングメニューの編集**ダイアログボックスの**メニューアイテム**タブで作成できます。

6 **メニューアイテム名**フィールドにメニューアイテムの名前を入力します。

7 メニューアイテムのハイパーリンクを指定するには、**ハイパーリンク**ドロップダウンメニューからハイパーリンクを選択するか、**ハイパーリンク**フィールドにハイパーリンクを入力します。**ハイパーリンク**ドロップダウンメニューには、URLに関連付けられているハイパーリンクのみが表示されます。

8 サブメニューアイテムを指定するには、**メニュー構造**リストからメニューを選択し、**新規**ドロップダウンボタンで**サブメニューアイテム**を選択して、上記の説明に従ってサブメニューアイテムを設定します。

9 **マウスオーバーメニューアイテム**エリアと**マウスオーバーサブメニューアイテム**エリアで、**フォント**ドロップダウンメニューからメニューアイテムとサブメニューアイテムのカラーを、および**バックグラウンド**ドロップダウンメニューからバックグラウンドのカラーを選択します。

10 OKをクリックし、**カスケーディングメニュー**ダイアログボックスで**保存**をクリックします。

ボックスへのカスケーディングメニューの適用

カスケーディングメニューを作成すると、画像としてエクスポートするように指定した任意のアイテムにそのメニューを適用できるようになります（**アイテム > 設定 > 書き出し時に画像へ変換**）。これには、アイテムを選択して**アイテム > カスケーディングメニュー > [カスケーディングメニューの名前]**を選択します。

カスケーディングメニューの削除

ボックスからカスケーディングメニューを削除するには、ボックスを選択し、**アイテム > カスケーディングメニュー > カスケーディングメニューの消去**の順に選択します。カスケーディングメニューがボックスから削除され、ボックスのコンテンツは影響を受けずにそのまま残ります。

ボックスからカスケーディングメニューを削除しても、プロジェクトからカスケーディングメニューが削除されるわけではありません。プロジェクトからカスケーディングメニューを削除するには、**編集**メニューの**カスケーディングメニュー**ダイアログボックスを使用します。

ウェブレイアウトのテーブル

印刷レイアウトと同様に、ウェブレイアウトにもテーブルを作成できます。ただし、下記の機能は印刷レイアウトでのみ使用可能で、ウェブレイアウトでは機能が変更されているか、使用できない場合があります。

- セルバックグラウンドでのブレンド。
- ウェブセーフカラーが選択されている場合の、バックグラウンドのシェードパーセント値。
- グリッドラインでのダッシュおよびストライプ。
- グリッドラインの太さの変更。
- **1行目のベースライン**、**最小**、**オフセット**、および**段落間最大値**の値。
- **複数**テキストとの間隔値。
- **全面にテキストの回りこみ**。
- テキストに適用される**水平フリップ／垂直フリップ**。
- セル内で回転または傾斜されたテキスト。

ウェブレイアウトでこれらの機能を使用する場合、テーブルまたはテーブルの一部のセルをラスタライズする必要があります。

- テーブル全体をラスタライズするには、**アイテム > 設定**を選択し、**書き出し時にテーブルを画像変換**をオンにします。このタブのオプションについての詳細は、この章の前半で説明した「ウェブレイアウトの画像要素」を参照してください。
- 1つのセルをラスタライズするには、**コンテンツ**ツールでそのセルを選択し、**アイテム > 設定**で**セル**タブをクリックし、さらに**画像として書き出し**をオンにします。

メタタグ

メタタグには、ウェブページに関する情報が含まれています。ウェブブラウザでは表示されませんが、ウェブレイアウトにメタタグを追加すれば、サーチエンジンによるページへの索引付けが容易になります。

メタタグは、**メタタグセット**に保存されます。メタタグセットは、ウェブレイアウトページに関連付けることができます。そのページをHTMLとしてエクスポートすると、エクスポートしたページにはメタタグセットのすべてのタグが含まれています。

メタタグは、<title>または<body>などのHTML要素です。最も一般的に使用されるメタタグには、nameとcontentという2つの属性があります。name属性は、メタタグの種類を識別し、content属性にはメタタグの一意の値が含まれます。

さまざまなメタタグを使用できます。ただし、最も一般的に使用される2つのメタタグは、下記のとおりです。

- <meta name="description">:このメタタグのcontent属性は、一部のサーチエンジンで読み込まれて表示されます。
- <meta name="keywords">:このメタタグのcontent属性は、一部のサーチエンジンで使用され、ページのクラス分けに役立ち、キーワード検索で使用で来ます。

➡ 特定のメタデータおよびその値についての詳細は、HTMLリファレンスブックを参照してください。

メタタグセットの作成

メタタグセットを作成するには、下記の手順に従ってください。

1. **編集 > メタタグ**を選択します。**メタタグ**ダイアログボックスが表示されます。
2. **新規**をクリックします。**メタタグセットの編集**ダイアログボックスが表示されます。
3. **名前**フィールドにメタタグセットの名前を入力します。
4. **追加**をクリックします。**新規メタタグ**ダイアログボックスが表示されます。
5. ダイアログボックス内のコントロールを使用し、下記の操作を行って新規メタタグを設定します。
   - **メタタグ**ドロップダウンメニューを使用してメタタグの属性タイプを選択するか、または**メタタグ**フィールドに属性を入力します。
   - **名前**ドロップダウンメニューとフィールドを使用して、**メタタグ**フィールドで選択したメタタグ属性タイプに関連付ける値を指定します。
   - **コンテンツ**フィールドにメタタグのコンテンツを入力します。**コンテンツ**フィールド内のコンテンツのまとまりは、カンマで区切ってください。
6. **OK**をクリックして新しいメタタグを保存します。
7. 必要なメタタグをすべて追加したら、**OK**をクリックして**メタタグセットの編集**ダイアログボックスを閉じます。
8. **保存**をクリックして変更内容を保存し、**メタタグ**ダイアログボックスを閉じます。



メタタグセットは、**メタタグ**ダイアログボックスで設定できます。

ウェブプロジェクトごとに再使用およびカスタマイズ可能なデフォルトのメタタグセットを作成するには、プロジェクトが開かれていないときにメタタグセットを作成します。

ウェブページのメタタグセットの指定

メタタグセットをウェブページに関連付けるには、**ページ > ページプロパティ**の順に選択し、さらに**メタタグセット**ドロップダウンメニューでメタタグセットを選択してから、**OK**をクリックします。

ウェブページのプレビュー

ウェブレイアウトは、QuarkXPressとウェブブラウザで異なって見えることがあります。また、ウェブブラウザ間でも異なって表示される場合があるだけでなく、同じウェブブラウザでもプラットフォームが異なると表示が異なることもあります。QuarkXPressでは、ファイルをエクスポートする前に、好みのブラウザでHTMLページを簡単にプレビューできるようになっています。

ブラウザでアクティブウェブレイアウトをプレビューする方法は2つあります。

- レイアウトウィンドウの下部にある**HTMLプレビュー**ボタンをクリックします。
- レイアウトウィンドウの下部にある**HTMLプレビュー**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

プレビュー用のブラウザの指定

QuarkXPressのインストール時には、コンピュータのデフォルトのHTMLブラウサが自動的にウェブレイアウトのプレビュー用ブラウザとして選択されます。別のHTMLブラウザを指定してレイアウトウィンドウ下部のドロップダウンメニューで使用できるようにすると、ウェブページを別のブラウザで簡単にプレビューできます。ウェブページをプレビューするためのブラウザのリストの作成については、下記の手順に従ってください。

1 **QuarkXPress／編集**メニューの**環境設定**ダイアログボックスを開き、左側にあるリストから**ブラウザ**をクリックして、**ブラウザ**ペインを表示します。

2 **追加**をクリックして、**ブラウザの選択**ダイアログボックスを表示します。

3 ウェブブラウザに移動してリストから選択し、**開く**をクリックします。選択したブラウザが、**ブラウザ**ペインのブラウザリストに追加されます。

4 このブラウザをQuarkXPressウェブレイアウトのプレビュー用デフォルトブラウザにする場合は、追加したブラウザの左側の列をクリックして、その列がオンになっていることを確認します。

5 **OK**をクリックします。

ウェブページの書き出し

見栄えの良いウェブページをQuarkXPressウェブレイアウトとして作成できます。ウェブページを公開する前に、HTMLフォーマットでウェブレイアウトを書き出す必要があります。

書き出しの準備

ページの書き出しを行う前に、下記の操作を行ってください。

1 **環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress/編集**メニュー）の**ウェブレイアウト > 一般**ペインを表示します。

2 ファイルの書き出し先を指定するには、**サイトルートディレクトリ**フィールドにローカルファイルシステムのディレクトリへのパスを入力するか、**選択／参照**をクリックして、ターゲットフォルダを手動で指定します。

3 ウェブレイアウトの書き出しを行うと、書き出したHTMLページに含まれる画像ファイルが、自動的に**サイトルートディレクトリ**のサブディレクトリに配置されます。このサブディレクトリの名前を指定するには、名前を**イメージ書き出しディレクトリ**フィールドに入力します。

4 レイアウトをプレビューして、目的のレイアウトになっていることを確認してください（「*ウェブページのプレビュー*」を参照）。

ウェブページの書き出し

アクティブなウェブレイアウトの、HTMLページとしての書き出しについては、下記の手順に従ってください。

1 **ファイル > 書き出し > HTML形式のレイアウト**、**XHTML 1.1形式のレイアウト**、または **XSLT 1.0形式のレイアウト**を選択します。**HTMLの書き出し**ダイアログボックスが表示されます。



HTMLの書き出しダイアログボックスを使用して、書き出しを行うウェブレイアウトをフォーマットするためのオプションを選択します。

2 書き出しを行うファイルを保存するフォルダに移動します。このフォルダは、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**ウェブレイアウト > 一般**ペインの**サイトルートディレクトリ**フィールドで指定したフォルダと同じでなくても構いません。

3 **書き出し形式**ドロップダウンメニューで、下記のオプションから選択します。

- **HTML**：HTML 4.0 変換可能形式でページを書き出します。これは、既存のブラウザとの互換性を最大にする場合に適したオプションです。
- **XHTML 1.1**：XHTML 1.1形式でページを書き出します。XHTML 1.1形式に準拠し、XMLファイルとしても有効なHTML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。この形式は、現在すべてのブラウザでサポートされているわけでないことに注意してください。
- **XSLT**：XMLノードを含むXSLファイルで、XSL変換を実行します。これらのXSL変換を、XSLTプロセッサを使用してXMLに適用すると、HTMLファイル（XHTML 1.1準拠）が生成され、ウェブブラウザウィンドウでXMLデータを表示できます。

4 **ページ**フィールドにページ範囲を入力するか、**ページ**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

5 **エンコーディング**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- 複数のエンコーディング（複数言語で複数のフォントが使用されている場合など）を使用する文字が含まれるページを書き出す場合は、**Unicode (UTFx)**を選択します。
- 単一のエンコーディング（1つの言語で1つのフォントのみを使用する場合など）のみを使用するページを書き出す場合は、その言語に対応したエンコーディングをドロップダウンメニューから選択します。

6 **外部CSSファイル**チェックボックスをオンにして、書き出したウェブレイアウトのスタイル情報をCSS（カスケーディングスタイルシート）ファイルとして書き出しフォルダに保存するよう指定します。

7 最初に書き出したページをデフォルトのブラウザに表示するには、**ブラウザを起動**チェックボックスをオンにします。

8 **書き出し**をクリックします。

多言語の使用

QuarkXPressは、複数の言語設定で使用できます。言語設定でサポートされていれば、次の機能を使用できます。

- サポートされている**文字言語**を使用するプロジェクトを開いて編集する。文字言語とは、属性の1つで、テキストに適用してそのテキストで使用する自動ハイフンとスペルチェックのルールを指定することができます。文字言語は文字レベルで適用できます。そのため、1つの文で2つの言語が使用されていても、各単語に対して正しくハイフネーションとスペルチェックを行うことができます。詳細は、「*文字言語の適用*」を参照してください。
- ユーザーインターフェイスとキーボードコマンドをサポートされている**表示言語**に変更する。表示言語とは、アプリケーションメニューやダイアログボックスで使用される言語のことです。表示言語はユーザーインターフェイスにのみ影響します。スペルチェックや自動ハイフンには影響しません。詳細は、「*表示言語の変更*」を参照してください。

➡ QuarkXPressのすべての言語版で、CJK機能を使用するプロジェクトを開く、表示する、および出力することが可能です。ただし、CJK機能を使用するテキストを編集できるのはQuarkXPressのCJK版のみです。

文字言語の適用

文字言語属性は、スペルチェックに使用される辞書および自動ハイフンに使用されるルールと例外を決定します。複数の言語を使用するテキストのスペルをチェックする場合、各単語が、割り当てられた言語辞書を使用してチェックされます。複数の文字言語を使用するプロジェクトで自動ハイフンが有効な場合、各単語には、その言語の該当する自動ハイフンルールと例外ハイフンを使用してハイフネーションが行われます。

テキストに文字言語を適用するには、**文字属性**ダイアログボックス（**スタイル** > **文字**）にある**言語**ドロップダウンメニューを使用します。文字言語は、スタイルシート、または**メジャー**パレットの**文字属性**ペインを使用して適用することもできます。

表示言語の変更

表示言語を指定するには、**編集** > **表示言語**サブメニューからオプションを選択します。メニュー、ダイアログボックス、およびパレットが選択した言語に変更されます。キーボードコマンドは表示言語に基づいています。

➡ QuarkXPressの各言語版には、表示言語機能がないものもあります。

➡ 表示言語が、自動ハイフンとスペルチェックに影響を与えることはありません。

XTensionsソフトウェア

XTensionsモジュールを使用して、実行するほぼすべてのアクティビティを拡張するパレット、コマンド、ツール、およびメニューなどの機能を追加できます。

XTensionsモジュールの使用

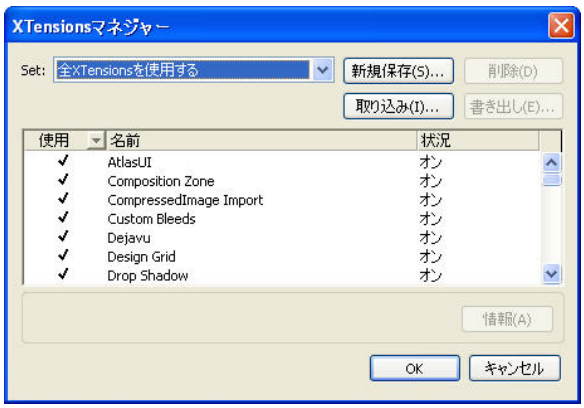
QuarkXPressには、本章に記載されているデフォルトのXTensionsモジュールのセットが同梱されています。また、クォーク社またはサードパーティによって開発されたその他のXTensionsソフトウェアをインストールすることもできます。

XTensionsモジュールのインストール

XTensionsモジュールをインストールするには、アプリケーションフォルダ内の"XTensions"フォルダにモジュールを配置します。新たにインストールされたXTensionsモジュールは、次回起動時に読み込まれます。

XTensionsの有効化と無効化

メモリ不足のときに、またはトラブルシューティング時に、XTensionsモジュールを無効にする場合があります。XTensionsモジュールを有効化または無効化するには、まず、**補助 > XTensionsマネジャー**を選択し、**XTensionsマネジャー**ダイアログボックスを表示します。



XTensionsマネジャーダイアログボックスを使用して、XTensionsモジュールを有効化および無効化できます。

モジュールを有効化するには、**使用する**コラムのモジュール名の横にあるボックスをオンにします。モジュールを無効化するには、このボックスをオフにします。この変更は、アプリケーションの次回起動時に適用されます。

XTensionsセットの使用

XTensionsモジュールの特定のグループを頻繁に有効化および無効化する場合、XTensionsセットを作成して、これらのグループを簡単に切り替えることができます。

XTensionsグループを作成するには、まず、**XTensionsマネジャー**ダイアログボックス（**補助**メニュー）を表示して、グループに含めるXTensionsモジュールを有効にします。次に、**新規保存**をクリックして、グループの名前を入力します。このグループに切り替える場合は、**XTensionsマネジャー**ダイアログボックスを表示し、**セット**ドロップダウンメニューからメニューそのグループの名前を選択します。

また、その他のユーザーとXTensionsセットを共有する場合には、**取り込み**および**書き出し**ボタンを使用して、XTensionsセットを取り込みおよび書き出しすることもできます。

CustomBleed Xtensionsソフトウェア

ブリードとは、完成したページのエッジまで印刷されているアイテムを指す用語です。CustomBleed XTensionsソフトウェアは、ユーザーがアイテムのブリードをさらに制御できるように、QuarkXPressにブリードの拡張機能を提供します。

QuarkXPressでブリードを作成するには、ページのエッジがペーストボードまではみ出るアイテムを作成し、ページのエッジ外のどこまでの領域を印刷するかを指定します。ブリードには下記の3種類があります。

- **均等ブリード**は、レイアウトページの各エッジからそれぞれ同じ距離だけはみ出します。
- **不均等ブリード**は、ページの各エッジに異なるブリードの量を指定します。
- **ページアイテムブリード**は、ページのエッジからはみ出るすべてのアイテムをそのまま印刷します。

ブリード方形は、ブリードがページの境界からはみ出る距離で、ユーザーが入力するブリード値によって定義されます。たとえば、2パイカの均等ブリードを作成する場合、ブリード方形は、そのページの各エッジから2パイカ以内を取り囲みます。カスタムブリード機能によってブリード方形が自動的に作成されますが、その領域内にアイテムを自動的にはみ出さないことに注意することが重要です。ブリードを作成するには、レイアウトページのエッジからはみ出るように、ユーザーがアイテムの位置を設定する必要があります。

フィルムにレイアウトを出力する前に、レイアウトをプレビューし、ブリードが期待どおりに出力されることを確認してください。**ファイル > 印刷 > 概要**を選択します。右上の画像ページアイコンには、レイアウトの最初のページのブリード領域が表示され、レイアウトまたはブリードが印刷可能領域の外側にあるかどうかが示されます。レイアウトサイズと印刷可能領域を比較するときに、レイアウトの大きさにブリード領域を必ず追加します。

カスタムブリードの使用

Custom Bleeds XTensionsソフトウェアを使用して、印刷するとき、EPSファイルとしてページを保存するとき、PDFファイルとしてレイアウトを書き出すとき、およびPPMLフォーマットでレイアウトを書き出すときに、ブリードを作成できます。この手順は、これらの出力オプションの手順に似ていますが、一部のブリードのオプションは、特定の出力方法でのみ利用できます。

- **印刷**：**ブリードの種類**ドロップダウンメニューは、**印刷**ダイアログボックスの**ブリード**ペインにあります。
- **EPS**：**ブリードの種類**ドロップダウンメニューは、**EPSファイルでページ保存**ダイアログボックスにあります。EPSファイルとしてページを保存するとき、**ページアイテム**および**ブリード限度でクリップ**オプションは使用できません。これは、これらのオプションによって、ページからはみ出すアイテムを含める境界ボックスが作成されるためです。このため、レイアウト内で、各ページに異なる境界ボックスが作成される可能性があり、出力が不正確になる場合があります。
- **PDF**：**ブリードの種類**ドロップダウンメニューは、**PDFとして書き出し**ダイアログボックスにあります。

ブリード限度でのクリップの使用

均等または不均等なブリードを作成するとき、**ブリード限度でクリップ**チェックボックスを使用して、クリップアイテムにブリード値を使用するかどうかを定義できます。

- **ブリード限度でクリップ**をオンにすると、QuarkXPressは、少なくとも部分的にブリード方形内にあるすべてのレイアウトページアイテムおよびペーストボードアイテムを印刷し、クリップアイテムにブリード値を使用します。
- **ブリード限度でクリップ**をオフにすると、QuarkXPressは、少なくとも部分的にブリード方形内にあるすべてのレイアウトページアイテムおよびペーストボードアイテムを印刷し、印刷デバイスの印刷可能領域の限度をはみ出さないかぎり、これらのアイテムをクリップしません。ブリード方形内にないペーストボードアイテムは印刷されません。

➡ ペーストボード上にアイテムを保存する場合は、均等または不均等なブリードを使用するときに必ずブリード方形の外側にアイテムが配置されるようにします。これらのアイテムがブリード方形の内側にある場合、ペーストボードアイテムは最終的な出力に印刷されない場合があります。

DejaVu XTensionsソフトウェア

DejaVu XTensionsソフトウェアは、**ファイル**メニューの下部または**ファイル > 開く**サブメニューの階層メニューとして、最近開かれたプロジェクトのリストを追加します。このリストによって、より迅速かつ簡単に、プロジェクトにアクセスできます。DejaVuを使用すると、テキストおよび画像を取得するためのデフォルトフォルダ、およびプロジェクトを開いて保存するためのデフォルトフォルダを指定することもできます。

ファイルリスト機能は、**ファイル**メニューの下部に、または**ファイル > 開く**サブメニューの階層メニューとして、最近開かれたプロジェクトのリストを追加します。最近編集および保存した3つから9つのファイルを表示するように選択できます。ファイルリスト設定を変更するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**ファイルリスト**ペインにあるコントロールを使用します。

デフォルトパス機能を使用して、**開く**、**取り込み**、**保存**、および**新規保存**の**ファイル**メニューコマンドに使用するデフォルトフォルダを指定します。

デフォルトパス機能は、ユーザーがデフォルトパスを指定するまで機能しません。そのためには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**デフォルトパス**ペインを表示します。**ファイル**メニューコマンド用にデフォルトパスを指定すると、そのコマンドを実行するときは常にアプリケーションでそのパスが使用されます。

Drop Shadow XTensionsソフトウェア

Drop Shadow XTensionsソフトウェアを使用すると、レイアウトのアイテムおよびテキストに、自動的に羽根付きドロップシャドウを適用できます。

アクティブなアイテムにドロップシャドウ効果を適用するには、**メジャー**パレットの**ドロップシャドウ**タブを使用する方法と、**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の**ドロップシャドウ**ペインを使用する方法があります。いずれの方法においても、オプションは下記のとおりです。

- **角度**フィールド：180°から-180°の値（増分0.001）を入力し、ドロップシャドウを作成する「光源」の角度を指定します。
- **角度を同期**チェックボックス：これをオンにすると、この機能がオンにされたレイアウト内のその他のドロップシャドウに、角度を同期します。**角度を同期**がオンにされたドロップシャドウの**角度**値を変更すると、このボックスがオンにされたすべてのドロップシャドウが同期されます。
- **距離**フィールド：アイテムのオフセット値を入力します。ドロップシャドウのオフセットは、アイテムの境界ボックスの左上の角から測定されます。
- **縮小率**フィールド：0から1,000%の値を入力し、元のアイテムに比例するドロップシャドウのサイズを指定します。
- **ぼかし**フィールド：値を入力して、ドロップシャドウのエッジのぼかしを指定します。値が大きいほど、エッジのぼかし効果が大きくなります。
- **傾斜**フィールド：-75°から75°の値を入力し、特定の角度でドロップシャドウを傾斜します。
- **カラー**、**シェード**、および**不透明度**：ドロップダウンメニューからカラーを選択し、フィールドに値を入力して、ドロップシャドウのカラー、シェード、および不透明度を指定します。
- **ドロップシャドウを重ねる**：この設定は、シャドウとそのバックグラウンドをどのように連結するかを制御します。このボックスをオンにすると、シャドウのカラーまたは「乗算」ブレンドモードを使用するカラーは、バックグラウンドと連結し、より暗くなります（オーバープリントに類似した効果です）。このボックスをオフにすると、バックグラウンドのカラーはシャドウのカラーと連結し、画面上に表示される中間シェードを作成します。通常、このボックスは、シェードまたは不透明度の設定に関係なくシャドウが黒である場合にはオンにし、より明るいカラーである場合にはオフにします。
- **アイテムの不透明度を継承する**：これをオンにすると、ボックスのバックグラウンドとフレームで不透明度が違うように、アイテムによって異なる不透明度をドロップシャドウに適用します。

- **アイテムがドロップシャドウに優先**：これをオンにすると、ボックスからシャドウが透過しないようにするなど、シャドウがアイテムの半透明領域から透過表示されないようにします。
- **ドロップシャドウに回り込み**：これをオンにすると、**回り込み**タブ（**アイテム > 設定**）で指定したテキスト回り込みの輪郭にドロップシャドウを含めます。回り込み**外部**値は、ドロップシャドウのエッジから測定されます。たとえば、テキストがドロップシャドウを使用して方形の本文抜粋見出し周囲に回り込んできる場合、**ドロップシャドウに回り込み**がオンになっていると、テキストはドロップシャドウに重なりません。

➡ ドロップシャドウ付きのテキストを作成するには、バックグラウンドがなしになっているボックスにテキストを配置し、そのボックスにドロップシャドウを適用します。

➡ 複数のグループ化されていないアイテムにドロップシャドウを適用すると、アイテムが重なる場合に、アイテムは相互にシャドウをかけることができます。ただし、グループにドロップシャドウを適用すると、そのグループ全体に1つのシャドウが適用されます。

Full Resolution Preview XTensionsソフトウェア

Full Resolution Preview XTensionsソフトウェアを使用すると、QuarkXPressは、画像ファイルの高解像度で画面上に画像を表示できます。この機能では、ピクセル化せずにイメージを縮小または拡大することができます（ソースイメージに拡大に十分な高解像度が設定されている場合）。

➡ Full Resolution Preview XTensionsによる出力への影響はなく、画面プレビューのみに影響します。

高解像度プレビュー機能は、個別の画像に適用できます。また、この機能が1つまたは複数の画像に適用されているレイアウトに対して、機能を有効化または無効化することもできます。

アクティブな画像ボックスの画像に高解像度プレビュー機能を適用するには、**アイテム > 表示解像度 > 高解像度**を選択します。

レイアウトで高解像度プレビュー機能を有効化または無効化するには、**表示 > 高解像度プレビュー**表示を選択します。この機能を有効にすると、高解像度で表示するように設定されている画像はその設定どおりに表示されます。この機能を無効にすると、画像に高解像度プレビューが適用されているかどうかに関係なく、すべての画像はノーマルプレビュー解像度で表示されます。

印刷ダイアログボックス（**ファイル > 印刷 > 画像 > 出力**）で**低解像度**を指定する場合、そのレイアウト内の、高解像度で表示するように設定されている画像を含むすべての画像は低解像度で印刷されます。

➡ 高解像度プレビューは、BMP、PCX、GIF、PICT、およびWMFファイルフォーマットで機能するように設計されていません。

➡ レイアウトで作業する間、高解像度プレビュー機能を無効にするには、**表示 > 高解像度プレビュー**を選択します。

Guide Manager Pro XTensionsソフトウェア

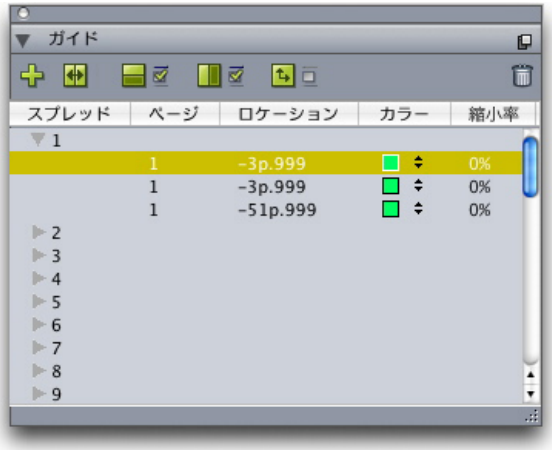
Guide Manager Proを使用すると、オンスクリーンガイドの作成および編集において精度の高い制御を行えます。ガイドの位置、水平または垂直方向、ページまたはスプレッド全体への適用、表示カラー、およびガイドが表示されるときの表示倍率を指定できます。ガイドの編集、コピー、ペースト、ガイドの左右反転、グリッドおよびガイドの行と列の作成、ボックスからのガイドの作成、ブリードおよびセーフティガイドの追加を行えます。

このXTensionsによって、QuarkXPressに**ガイド**パレット（**ウィンドウ**メニュー）が追加されます。

「*ガイドの使用*」を参照してください。

ガイドパレットの使用

ガイドパレットによって、ガイドを強力に操作できます。



ガイドパレット

ガイドパレットは下記のとおり機能します。

- パレット上部全体を左から右まで制御します。新規ガイドの作成、ガイドの左右反転、水平ガイドの表示、垂直ガイドの表示、現在のガイドのみの表示、およびガイドの削除を行えます。
- 属性でガイドを並べ替えるには、並べ替える属性の列の見出しをクリックします。
- パレットに情報の列を追加するには、列のリストの右側にある**列選択**ボタンからオプションを選択します。
- **スプレッド**列に、レイアウトのページ番号またはスプレッド番号が表示されます。ページまたはスプレッドを表示するには、**スプレッド**列でそのスプレッドをクリックします。パレットにスプレッドのガイドを表示するには、スプレッドの隣の矢印をクリックします。ガイドを編集するには、そのガイドをダブルクリックします。
- 編集オプションのコンテキストメニューを表示するには、各列でControlキー+クリック／右クリックします。たとえば、**ガイド**列のコンテキストメニューには、**ガイドをカット**、**ガイドをコピー**、**ガイドをペースト**、**ガイドを削除**、および**すべてのガイドを選択**オプションが含まれます。

パレットメニューのオプションについての詳細は、「*ガイドパレットメニュー*」を参照してください。

ガイドがオンスクリーンで表示されているかどうかに関係なく、下記のように、**ガイド**パレット（**ウィンドウ**メニュー）でこれらを使用できます。

- ページまたはスプレッドのガイドを表示するには、**ガイド**列のそのページまたはスプレッドの隣にある矢印をクリックします。
- すべてのページまたはスプレッドのガイドを表示するには、スプレッドの隣にある矢印をOptionキー／Altキー+クリックします。
- 垂直または水平ガイドのみを表示するには、パレットメニューから**垂直ガイドを表示**または**水平ガイドを表示**を選択します。すべてのガイドを表示するには、両方を選択します。
- ページガイドのみ（単一行に制限された水平ガイド）またはスプレッドガイドのみ（スプレッド内のすべてのページを含む水平ガイド）を表示するには、パレットメニューから**ページガイドを表示**または**スプレッドガイドを表示**を選択します。すべてのガイドを表示するには、両方を選択します。
- プロジェクトウィンドウに表示されるページまたはスプレッドにガイドのみを表示するには、パレットメニューから**現在のガイドのみを表示**を選択します。

ガイドパレットメニュー

ガイドパレットメニューには、下記のオプションが含まれます。

- **新規ガイド**：新規ガイドを作成できます。「*Guide Manager Proを使用したガイドの作成*」を参照してください。
- **ガイドをカット**：選択されたガイドを切り取ります。
- **ガイドをコピー**：選択されたガイドをクリップボードにコピーします。
- **ガイドをペースト**：アクティブなページまたはスプレッドに、現在クリップボードに保存されたガイドをペーストします。
- **すべて選択**：アクティブなページまたはスプレッドのすべてのガイドを選択します。
- **ガイドを左右反転**：ページまたはスプレッドの反対側に、選択したガイドをコピーします。
- **ガイドを削除**：選択したガイドを削除します。
- **グリッドの作成**：グリッドを作成できます。「*Guide Manager Proを使用したグリッドの作成*」を参照してください。
- **行と列の作成**：ガイドの行と列を作成できます。「ガイドの行と列の作成」を参照してください。
- **ボックスからのガイドの作成**：ボックスからガイドを作成できます。「*Guide Manager Proを使用したガイドの作成*」を参照してください。
- **ブリードとセーフティガイドの作成**：ブリードおよびセーフティガイドを作成できます。「*ブリードとセーフティガイドの作成*」を参照してください。
- **垂直ガイドを表示／隠す**：垂直ガイドを表示する、または隠します。
- **水平ガイドを表示／隠す**：水平ガイドを表示する、または隠します。
- **ページガイドを表示／隠す**：アクティブなページのガイドを表示する、または隠します。

- **スプレッドガイドを表示／隠す**：アクティブなスプレッドのガイドを表示する、または隠します。
- **ガイド前面**：ページコンテンツの前とページコンテンツの後ろのいずれかにガイドおよびページグリッドを切り替えます。
- **ガイドへの吸着**：ガイドへの吸着機能をオンまたはオフにします。
- **ガイド吸着距離**：ガイドへの吸着機能のガイド吸着距離を制御します。
- **カラーの編集**：Guide Manager Proで作成されたガイドに利用できるカラーを編集できます。
- **取り込み**：書き出されたガイドファイルのガイドを取り込みます。
- **書き出し**：別のファイルにガイドを書き出します。

「*ガイドの使用*」も参照してください。

Guide Manager Proを使用したガイドの作成

Guide Manager Proでは、2つの方法によってガイドを作成します。

- Guide Manager Proを使用して数的にガイドを作成するには、**ガイド**パレットの上部にある**新規ガイドの作成**ボタンをクリックするか、パレットメニューから**新規**を選択します。**ガイド属性**ダイアログボックスを使用して、**ロケーション**、**効果**、およびガイド**タイプ**を指定します。また、ガイドが表示される**表示倍率**を指定することもできます（デフォルト値の0%で、ガイドは常に表示されます）。**ガイドの色**を選択し、マウスでガイドが移動できないようにガイドを**ロック**するかどうかを指定します。**プレビュー**をクリックしてガイドを作成する前に画面上で確認し、**OK**をクリックします。



ガイド属性ダイアログボックス

ガイド属性ダイアログボックスは、レイアウトの既存のガイドをダブルクリックして表示することもできます。

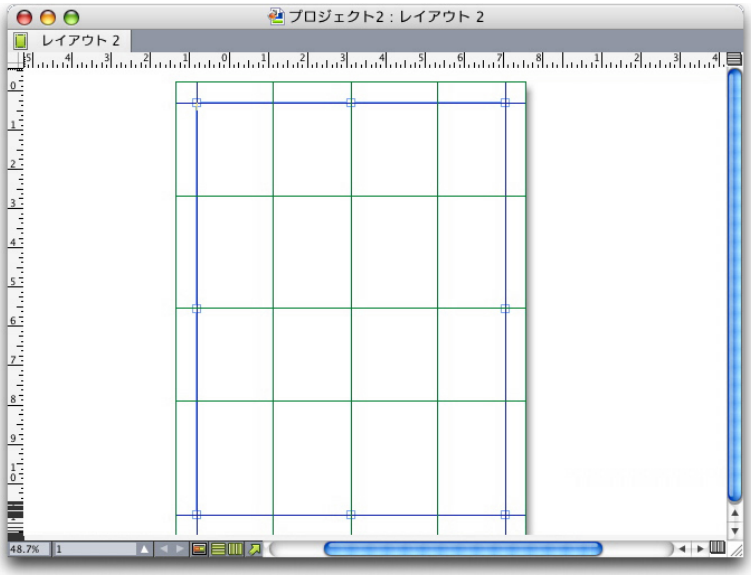
- ボックスの境界から自動的にガイドを作成するには、ボックスを選択してから、パレットメニューから**ボックスからのガイドの作成**を選択します。**ボックスからのガイドの作成**コントロールを使用して、ボックスの**上**、**下**、**左**、および**右**に配置されるガイドの位置を調整します。その他のコントロールも**ガイド属性**ダイアログボックスと同様に機能します。



ボックスからのガイドの作成は、任意の図形ボックスの方形境界周囲にガイドを作成するためのオプションを提供します。

Guide Manager Proを使用したグリッドの作成

Guide Manager Proを使用すると、ページおよびスプレッドに、均等間隔のガイドのグリッドを素早く作成することができます。



Guide Manager Proによって、このようなグリッドを簡単に作成できます。

アクティブなページまたはスプレッドへのグリッドの作成については、下記の手順に従ってください。

1 **ガイド**パレットメニューから**グリッドの作成**を選択します。



グリッドの作成コントロール

2 **グリッドライン**領域で、**水平方向**または**垂直方向**をオンにします。

3 マージン内などの特定の位置からガイドを開始する場合は、**始点**または**終点**フィールドをオンにし、ページのエッジからガイドの始点および終点までの距離を入力します。

4 均等間隔のガイドを作成するには、**数**を選択し、フィールドに配置するガイドの数を入力します。特定の距離間隔でガイドを作成するには、**ガイド間の距離**を選択して、フィールドに距離を入力します。

5 **ガイド属性**ダイアログボックスを使用するときに、**種類、範囲、カラー、表示倍率**および**ロック**コントロールを使用します（「*Guide Manager Proを使用したガイドの作成*」を参照してください）。

6 **プレビュー**をクリックしてグリッドをオンスクリーンで確認し、**OK**をクリックします。

行と列の作成

Guide Manager Proでは、コラム間隔を使用して、均等間隔のガイドの行と列を作成できます。アクティブなページまたはスプレッドにおけるガイドの行と列の作成については、下記の手順に従ってください。

1 **ガイド**パレットメニューから**行と列の作成**を選択します。



行と列の作成ダイアログボックス

2 **行数**フィールドに水平方向の行の数を入力します。行間を空けるには、**コラム間隔**フィールドに値を入力します。

3 **列数**フィールドに垂直方向の列の数を入力します。列間を空けるには、**コラム間隔**フィールドに値を入力します。

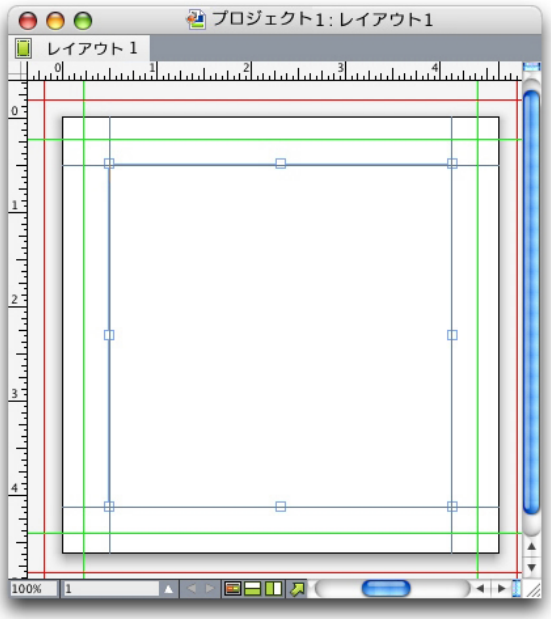
4 マスターガイド内にガイドを作成するには、**マージン**をクリックします。作成しない場合は、**ページの境界**を選択された状態にします。

5 **ガイド属性**ダイアログボックスを使用するときに、**種類、範囲、カラー、表示倍率**および**ロック**コントロールを使用します（「*Guide Manager Proを使用したガイドの作成*」を参照してください）。

6 **プレビュー**をクリックしてガイドをオンスクリーンで確認し、**OK**をクリックします。

ブリードとセーフティガイドの作成

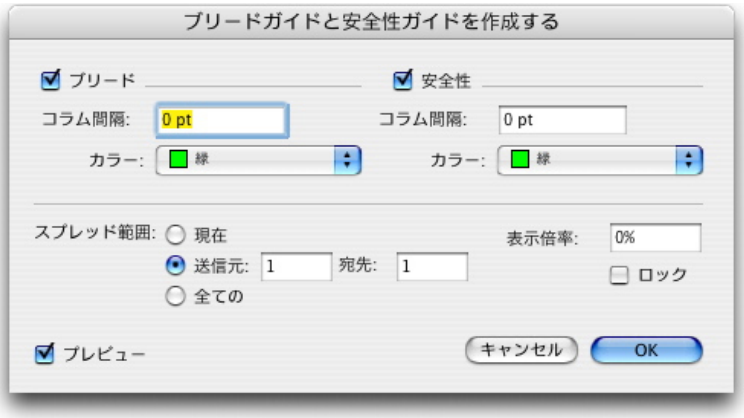
ブリードやセーフティガイドが必要な場合、ページサイズを変更したり、独自のガイドを描画したりせずに、Guide Manager Proを使用してブリードやセーフティガイドを追加することができます。



ここでは、赤のブリードガイドが、ページから9pt外側に配置されており、緑のセーフティガイドが、ページから9pt内側に配置されています。

アクティブなページでのブリードとセーフティガイドの作成については、下記の手順に従ってください。

1. **ガイド**パレットメニューから**ブリードとセーフティガイドの作成**を選択します。
2. ブリードガイドについては、**ブリード**をオンにし、ページ外側にどれくらいの距離でガイドを配置するかを指定する**コラム間隔**フィールドに値を入力して、**カラー**メニューからオプションを選択します。
3. セーフティガイドについては、**セーフティ**をオンにし、ページの内側にどれくらいの距離でガイドを配置するかを指定する**コラム間隔**フィールドに値を入力して、**カラー**メニューからオプションを選択します。
4. **ガイド属性**ダイアログボックスを使用するときに、**表示倍率**および**ロック**コントロールを使用します（「*Guide Manager Proを使用したガイドの作成*」を参照してください）。
5. 複数のページにブリードおよびセーフティガイドを適用するには、**スプレッド範囲**コントロールを使用します。



ブリードおよびセーフティガイドは、マスターページおよびレイアウトページに追加できます。

6 **プレビュー**をクリックしてガイドをオンスクリーンで確認し、**OK**をクリックします。

HTML Text Import XTensionsソフトウェア

HTML Text Import XTensionsソフトウェアを使用して、印刷またはウェブレイアウトにHTMLテキストを取り込んで、HTMLテキストフォーマットをQuarkXPressフォーマットに変換することができます。

HTML Text Importの使用については、下記の手順に従ってください。

1 ボックスを選択します。

2 **ファイル > 取り込み**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。

3 取り込むHTMLテキストファイルを選択します。

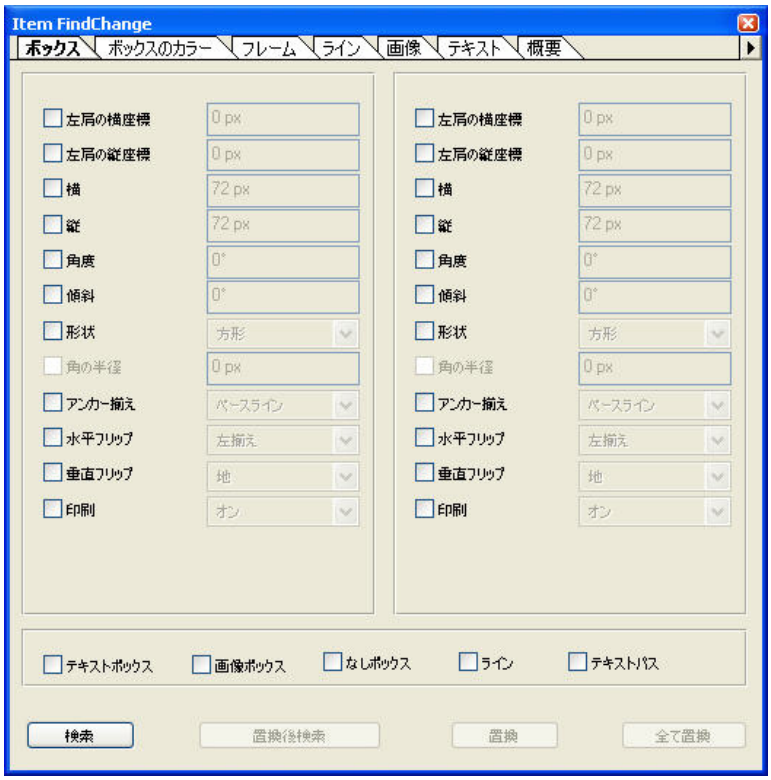
4 QuarkXPressは、自動的にHTMLファイルのエンコーディングの判定を試行します。ファイルのエンコーディングが、**エンコーディング**ドロップダウンメニューに表示されるオプションとは異なる場合は、正しいオプションを選択します。

5 **開く**をクリックします。

➡ テキストのみとしてHTMLファイルを取り込み、HTMLタグを変更しないようにするには、**開く**をクリックするときにCommandキー／Ctrlキーを押します。

Item Find/Change XTensionsソフトウェア

このXTensionsソフトウェアによって、QuarkXPressに**アイテム検索／置換**パレット（**編集 > アイテム検索／置換**）が追加されます。このパレットを使用して、テキストボックス、画像ボックス、コンテンツなしボックス、ライン、およびテキストパスに対し、検索置換操作を実行できます。ロケーション、図形、カラー、不透明度、フレームスタイル、画像の縮小率、列数などの属性を検索し、変更できます。



アイテム検索／置換パレット

アイテム検索／置換は、テーブルをサポートしません。

アイテム検索／置換パレットは下記のとおり機能します。

- 上部のタブには、検索できる属性の種類が表示されます。これらの属性の種類は、**ボックス、ボックスのカラー、フレーム、ライン、画像、テキスト**、および**ドロップシャドウ**です。各ペインの属性は、アイテムの各種類の**設定**ダイアログボックス（**アイテム**メニュー）の属性に対応します。
- 各ペインには、**検索**および**置換**の2つのサイドが含まれます。パレットの**検索**サイドで検索する属性をオンにし、**置換**サイドで変更する属性をオンにします。複数のペインの属性で同時に検索できます。
- パレットメニューでは、パレットの**検索**サイドに、選択したアイテムの属性を配置できます。**属性をすべて取得**を選択して**アイテム検索／置換**パレットのすべてのペインのオプションを指定するか、**パネル属性を取得**を選択して1度に1つのペインずつ実行できます。ペインをクリアするには、**すべての属性のクリア**および**パネル属性のクリア**を使用できます。
- **概要**ペインは、すべてのペインの設定を概要表示します。
- パレットの下部にあるチェックボックスを使用すると、特定の種類のアイテムに検索を絞り込むことができます。すべての種類のアイテムを検索置換するには、これらのボックスをすべてオフにします。
- **検索**をクリックすると、アイテム検索／置換機能により、初めから終わりまで、レイアウト全体が検索されます。アクティブなスプレッドに検索を制限するには、**検索**ボタンをOption／Altキー+クリックします。

Item Styles XTensionsソフトウェア

アイテムスタイルでは、パレットから適用できる名前付きスタイルとして、カラー、フレームスタイル、ライン幅、画像の縮小率、およびテキストとの間隔などのアイテム属性コレクションを保存できます。

ItemStyles XTensionsソフトウェアは、**アイテムスタイル**パレット（**ウィンドウ** > **アイテムスタイル**）、**アイテムスタイルの編集**ダイアログボックス（**編集** > **アイテムスタイル**）、および**アイテムスタイルの使用状況**ダイアログボックス（**補助** > **アイテムスタイルの使用状況**）を追加します。

- アイテムスタイルは、アイテムのロックされた属性（位置、ストーリー、または画像）に影響しません。たとえば、位置がロックされているアイテム（**アイテム** > **ロック** > **設定位置**）にアイテムスタイルを適用する場合、そのアイテムは、アイテムスタイルで指定された**X,Y**値に従って移動することはありません。アイテムが選択されると、アイテムスタイルの名前の隣に＋が付いて表示されます。

- アイテムスタイルは、共有コンテンツおよびコンポジションゾーン機能とともに使用することはできません。

- アイテムスタイルは、テーブルをサポートしません。

アイテムスタイルパレットの使用

選択したすべてのアイテムにアイテムスタイルを適用するには、そのアイテムスタイルの名前を**アイテムスタイル**パレットでクリックします。**新規**および**削除**ボタンで、アイテムスタイルを追加および削除できます。**更新**ボタンで、適用されたアイテムスタイルへのローカルの変更に基づき、アイテムスタイル定義を更新できます。

- また、**スタイル** > **アイテムスタイル**サブメニューからアイテムスタイル名を選択し、選択したアイテムにアイテムスタイルを適用することもできます。



アイテムスタイルパレット

アイテムスタイルを適用するには、ターゲットアイテムを選択して、**アイテムスタイル**パレットにあるアイテムスタイルの名前をクリックします。また、アイテムスタイル名の右側に表示されているキーボードコマンドを押すこともできます。

選択したアイテムに適用されているアイテムスタイルがあれば、**アイテムスタイル**パレット内でボールドで表示されます。その名前の隣に＋が表示されている場合、そのアイテムは、アイテムスタイルに定義されているフォーマットとは異なるローカルフォーマットが使用されています。アイテムからローカルフォーマットを消去するには、そのアイテムを選択し、**アイテムスタイル**パレットの上部にある**スタイル解除**をクリックしてから、そのアイテムスタイル名をもう1度クリックします。アイテムスタイル名をOptionキー／Altキー+クリックすることによっても、ローカルフォーマットを消去できます。

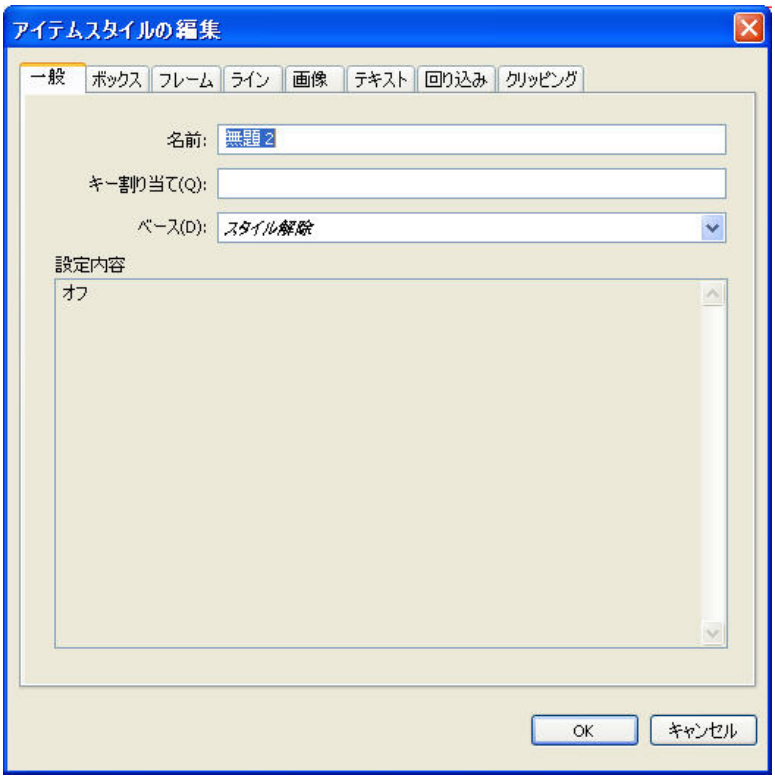
アイテムスタイルの作成、編集、複製、削除、取り込み、または書き出しを行うには、**アイテムスタイル**ダイアログボックス（**編集 > アイテムスタイル**）を使用します。アイテムスタイルの編集は、**アイテムスタイル**パレット内のアイテムスタイル名をOptionキー／Altキー+クリックするか、アイテムスタイルを選択して、**アイテムスタイル**パレットメニューから**編集**を選択して行うこともできます。

「*アイテムスタイルの作成*」および「*アイテムスタイルの使用状況の確認*」も参照してください。

アイテムスタイルの作成

アイテムスタイルは、フォーマットされたアイテムを基に作成するか、初めから作成することができます。アイテムスタイルの作成については、下記の手順に従ってください。

1. フォーマットされたアイテムを使用するには、そのアイテムを選択します。初めから作成するには、アイテムが選択されていないことを確認します。
2. **アイテムスタイル**パレットで**新規** ✚ボタンをクリックします。パレットメニューから**新規**を選択するか、**編集** > **アイテムスタイル**を選択してからダイアログボックスで**新規**を選択することもできます。



アイテムスタイルの編集ダイアログボックス

3 **一般**タブで、**名前**フィールドにアイテムスタイルを説明する名前を入力します。

4 キーボードショートカットを割り当てる場合は、**キー割り当て**フィールドに入力します。Mac OSでは、Commandキー、Optionキー、Controlキー、およびShiftキーを数字キーパッドの数字またはファンクションキーと組み合わせて使用できます。Windowsでは、ControlキーおよびAltキーを数字キーパッドの数字と組み合わせるか、Controlキー、Altキー、およびShiftキーをファンクションキーと組み合わせて使用できます。

ファンクションキーを使用すると、QuarkXPressのコマンドおよびシステムレベルのコマンドが無効になります。

5 別のアイテムスタイルに基づいてこのアイテムスタイルを作成するには、**ベース**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

6 選択したアイテムを使用してアイテムスタイルを作成している場合は、**設定内容**領域にリストされている属性を確認するか、タブをクリックして各設定を確認します。

7 アイテムスタイルを変更する場合は、タブをクリックしてから下記の操作を行ってください。

- アイテムスタイルのタブの属性を含めるには、**適用**をオンにします。次に、含める各属性をオンにし、必要に応じて変更します。
- タブ全体のいずれの属性も含めない場合は、**適用**をオフにします。
- アイテムスタイルから属性を消去するには、各属性をオフにします。

アイテムスタイルの使用状況の確認

アイテムスタイルの使用場所およびローカルオーバーライドが発生する場所を確認するには、**アイテムスタイル**パレットメニューから**使用状況**を選択します。**アイテムスタイルの使用状況**ダイアログボックスには、使用されている**アイテムスタイル**、ページ番号、および使用状況がリストされます。



アイテムスタイルの使用状況ダイアログボックス

使用状況ダイアログボックスのオプションは、下記のように機能します。

- アイテムスタイルを使用するアイテムにスクロールするには、**名前**列でそのアイテムをクリックしてから**表示**をクリックします。
- 選択されたアイテムが**変更**としてリストされている場合、アイテムにはローカルオーバーライドがあります。**更新**をクリックして、すべてのローカルオーバーライドを取り除きます。
- アイテムスタイルの使用状況にエラーが含まれている場合は、**エラーを表示**をクリックします。

OPI XTensionsソフトウェア

OPI XTensionsソフトウェアは、QuarkXPressにビルトインされているOpen Prepress Interface（OPI）機能を強化します。

OPIシステムでは、QuarkXPressで画像の低解像度バージョンを操作し、出力時に、プリプレスシステムまたはOPIサーバーによって各画像の高解像度バージョンが入れ替えられます。OPIでは、OPIコメントを解釈でき、OPIをターゲットとした画像の高解像度バージョンにアクセスできるプリプレスシステムまたはサーバーに、レイアウトを出力送信する必要があります。

取り込んだ画像のOPI置換ターゲット

OPIは、画像の取り込み時、取り込んだ画像の設定時、または**使用状況**ダイアログボックス（**補助**メニュー）の**OPI**タブ使用時に、画像ごとに有効化できます。

- 画像を取り込む（**ファイル > 画像の取り込み**）ときに、**OPIを使用**をオンにし、その画像に対してOPI置換を有効にします。
- 既にレイアウトに取り込まれている画像を選択し、**アイテム > 設定**を選択して**OPI**タブをクリックします。**OPIを使用**をオンにし、その画像に対してOPI置換を有効にします。
- **補助 > 使用状況 > OPI**タブを選択し、レイアウト内のすべての画像のリストを表示します。**OPI**列で画像がオンになっている場合、その画像に置換が設定されています。

➡ OPIを使用して置換される画像を使用するとき、画像ファイルの名前を変更しないようにすることが重要です。

レイアウトに対するOPIのアクティブ化

OPIコメントを含む印刷レイアウトが最終出力のステージに達するとき、出力ストリームにOPIコメントが書き込まれるように、OPIがアクティブになっていることを確認する必要があります。すべての適切な画像がOPIの対象となっている場合でも、OPIがそのレイアウトに対してアクティブになっていないかぎり、OPIコメントは書き込まれません。ただし、プロキシファイル自身にOPI情報が含まれており、ユーザーのコメントに依存しないプロキシファイルの環境では、OPIをアクティブにする必要はありません。

レイアウトに対するOPIの有効化については、下記の手順に従ってください。

1. **ファイル > 印刷**を選択します。**印刷**ダイアログボックスが表示されます。
2. **OPI**をクリックして、**OPI**ペインを表示します。
3. **OPIアクティブ**をオンにします。
4. **印刷**をクリックします。

➡ OPIアクティブがオンである場合、そのレイアウト内のすべての画像についてOPIコメントが書き込まれます。ただし、「*取り込んだ画像のOPI置換ターゲット*」で説明される方法の1つを使用して対象となっている画像のみが、高解像度バージョンに置換されます。

印刷、EPS、およびPDFのOPIコメントの作成

OPI XTensionsソフトウェアは、**印刷**、**EPS**、および**PDF書き出しオプション**ダイアログボックスに**OPI**ペインを追加します。このペインを使用すると、OPI置換を確実に実施するために、PostScriptストリームに追加情報を含める必要があるかどうかを選択できます。

PDF Filter XTensionsソフトウェア

PDF Filter XTensionsソフトウェアを使用して、下記の2つを行えます。

- ポータブルドキュメントフォーマット（PDF）ファイルとして、QuarkXPressレイアウトのページまたはページの範囲を保存します。詳細は、「*PDF形式でのレイアウトの書き出し*」を参照してください。
- 画像ボックスにPDFファイルのページを取り込みます。詳細は、「*画像ボックスへのPDFファイルの取り込み*」を参照してください。

画像ボックスへのPDFファイルの取り込み

アクティブな画像ボックスへのPDFファイルの取り込みについては、下記の手順に従ってください。

1. **ファイル > 画像の取り込み**を選択します。

- **TrimBox**：トリム実行後のページのサイズを使用します。このオプションはトンボを含まず、PDFが作成されたときにレイアウトスペースに適用されるブリードによって影響されません。
- **CropBox**：ページサイズと指定したブリードのスペースおよびトンボ用に割り当てられたスペースを足したサイズを使用します。**CropBox**は、PDF Boxer XTソフトウェアスタンドポイントのレイアウトスペースのサイズに等しくなります。
- **BleedBox**：ページサイズとブリードのスペースを足したサイズを使用します。
- **MediaBox**：ブリードまたはトンボのスペースを含まないページのサイズを使用します。

2 **開く**をクリックします。

PDFページのプレビューは、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）にある**ディスプレイ**ペインの**カラーTIFF**ドロップダウンメニューに指定されたカラー深度で表示されます。

画像の取り込みダイアログボックスでPDFファイルの異なるページをプレビューするには、**プレビュー**チェックボックスをオンにしてから**PDFページ**フィールドにページ番号を入力します。

PDFファイルのどのページがレイアウトに取り込まれたかを確認するには、**使用状況**ダイアログボックス（**補助**メニュー）の**画像**ペインを表示してから、**詳細**をオンにします。

Scale XTensionsソフトウェア

Scale XTensionsソフトウェアを使用すると、描画プログラムがオブジェクトのサイズを変更するのと同様に、QuarkXPressのレイアウト、アイテム、コンテンツのサイズをすばやく変更できます。**サイズ変更設定**ダイアログボックスを使用して、サイズ変更の対象であるテキスト、フレーム、オフセット、ラインの太さなどを指定できます。

Scale XTensionsソフトウェアにより、下記の機能がQuarkXPressに追加されます。

- **アイテム** > **サイズ変更**では、選択したアイテム（単数および複数）やグループに幅、高さ、またはその両方を新たに指定できます。
- **ウィンドウ** > **サイズ変更**では、**サイズ変更**パレットが表示され、**サイズ変更**コマンドと同じ制御機能が利用できます。また、**サイズ変更**パレットを使用すると、レイアウト全体のサイズを変更できます。パレットメニューから**サイズ変更（拡大）**または**サイズ変更（縮小）**を選択して、選択したアイテム（単数および複数）、グループ、レイアウトのサイズを5%ずつ拡大または縮小することもできます。



サイズ変更ダイアログボックスと**サイズ変更**パレット

サイズ変更ダイアログボックスと**サイズ変更**パレットはともに下記の機能を提供します。

- 現在のアイテムのサイズに対する割合（パーセント）を単位として指定することにより、または現在の単位で新たに大きさを入力することにより、サイズを変更できます。**幅**お

よび**高さ**フィールドの右側にあるメニューから**パーセント**または**単位**を選択してから、フィールドに適切な値を入力します。

- 縦横比を保持しながらアイテムのサイズを変更するには、制限ボタンをクリックします。比率を制限した場合、**高さ**オプションは使用できず、アイテムは**幅**フィールドの入力値に従って垂直方向および水平方向に同じ比率で拡大または縮小します。
- アイテムやグループの境界ボックスの**編集前**と**サイズ変更後**の大きさが表示されます（現在の単位で）。**幅**または**高さ**フィールドで値を変更すれば、いつでもこれらの値を更新できます。
- サイズ変更設定を変更するには、**サイズ変更**ダイアログボックスの**設定**ボタンをクリックするか、**サイズ変更**パレットメニューから**サイズ変更設定**を選択します。**サイズ変更設定**ダイアログボックスが表示されます。各チェックボックスによって、特定のアイテムまたは属性がサイズ変更されるかどうかが制御されます。



サイズ変更設定ダイアログボックス

サイズ変更パレットでは、**レイアウト**チェックボックスをオンにすることでレイアウト全体とその中のすべてについてサイズを変更できます。

➡ Scale XTensionsでは、QuarkXPressが許可する範囲を超えて縮小または拡大されるようにアイテムのサイズを変更できます。こうしたアイテムは正しく表示されますが、QuarkXPressのツールやコマンドで変更しようとすると、エラーメッセージが表示されます。

➡ Scale XTensionsでは、同期されたすべてのアイテムが**共有コンテンツ**パレット（**ウィンドウ > 共有コンテンツ**）で使用できるわけではありません。共有アイテムのインスタンスは、Scale XTensionsの幅と高さのみを継承します。また、コンポジションゾーンを含むレイアウト全体のサイズ変更は実施しないでください。

➡ 回転したアイテムは、元のジオメトリに従ってサイズ変更されます。たとえば、45度回転している正方形ボックスの幅のみをサイズ変更する場合、期待していたであろう幅広の菱形ではなく、回転した方形が作成されます。

Scissors XTensionsソフトウェア

Scissors XTensionsソフトウェアは、**ツール**パレットに**はさみ**ツールを追加します。**はさみ**ツールを使用すると、ボックスのアウトラインをカットしてラインに変換するか、ラインまたはテキストパスを2つにカットできます。

Scissors XTensionsソフトウェアがロードされると、**はさみ**ツールは、QuarkXPressの**ツール**パレットに表示されます。**はさみ**ツールの使用については、下記の手順に従ってください。

1 **はさみ**ツールを選択します。

- 画像ボックスをカットすると、ボックスはベジエラインに変換されます。その結果、カット後にボックスのコンテンツは維持されません。

- テキストボックスをカットすると、ボックスはテキストパスに変換されます。
- テキストパスをカットすると、パスは2つのリンクされたパスに変換されます。

2 **ポイント選択**ツールを選択し、ポイントをクリックアンドドラッグして調整します。

Script XTensionsソフトウェア

Script XTesnsionsソフトウェアがロードされている場合、スクリプトメニューがQuarkXPressメニューバーに表示されます。このメニューから、QuarkXPressアプリケーションフォルダの"Scripts"フォルダにある任意のAppleScriptスクリプトを実行できます。Script XTensionsソフトウェアによって、デフォルトでこのメニューから一連のAppleScriptスクリプトを使用できるようになり、独自のAppleScriptスクリプトを"Scripts"フォルダに追加して、メニューに追加することができます。

Script XTensionsソフトウェアを使用するには、スクリプトメニューからスクリプトを選択すると、スクリプトが実行されます。提供されるデフォルトのスクリプトは、サブメニューにまとめられています。

これらのスクリプトは、可能なかぎりの数のワークフローで実行するように設計されていますが、ワークフローの設定によっては、正しく動作しない場合があることに注意してください。したがって、レイアウトに影響するスクリプトを実行する前に、レイアウトを保存しておくことをお勧めします。

➡ Script XTesnsionsソフトウェアは、Mac OSのみを対象としています。

➡ Script XTensionsソフトウェアは、スクリプトがQuarkXPressから起動されるか、デスクトップなどの別の場所から起動されるかに関係なく、QuarkXPressに影響するAppleScriptスクリプトを実行する前にロードされている必要があります。

その他の必要なコンポーネントには、下記が含まれます。

- Standard Additions Scripting Addition
- AppleScript Extension

ボックスツールサブメニュー

このトピックは、Script XTensionsソフトウェアがインストールされている場合にスクリプトメニューの**ボックスツール**サブメニューから利用できるAppleScriptスクリプトを説明します。

- **切り抜きマークを追加**を使用して、選択したボックスの周囲に切り抜きマークを配置します。
- **簡易バナー**を使用して、選択したボックスの左上に「バナー」（テキストボックス）を作成し、バナーのテキストを指定します。
- **キャプションボックスを作成**を使用して、選択したボックスの下にキャプションボックス（テキストボックス）を作成します。
- **センターで縮小または拡大**を使用して、ボックスの原点（座標0,0）ではなく、ボックスのセンターからボックスのサイズを変更します。

グリッドサブメニュー

このトピックは、Script XTensionsソフトウェアがインストールされている場合にスクリプトメニューの**グリッド**サブメニューから利用できるAppleScriptスクリプトを説明します。

ボックスを分割を使用して、選択したボックスの大きさに基づいてボックスのグリッドを作成します。

イメージサブメニュー

このトピックは、Script XTensionsソフトウェアがインストールされている場合にスクリプトメニューの**イメージ**サブメニューから利用できるAppleScriptスクリプトについて説明します。

- ファイルに選択した画像のPICTプレビューを保存するには、**PICTファイルに変換**を使用します。
- 特定のフォルダに選択した画像ボックスの画像のコピーを保存するには、**フォルダにコピー**を使用します。
- 選択した画像ボックスに特定のフォルダの画像ファイルを取り込むには、**フォルダから選択画像ボックスへ**を使用します。画像は、アルファベット順に取り込まれます。

画像ボックスサブメニュー

このトピックは、Script XTensionsソフトウェアがインストールされている場合にスクリプトメニューの**画像ボックス**サブメニューから利用できるAppleScriptスクリプトについて説明します。

- アクティブな画像ボックスの周囲に切り抜きマークを配置し、その画像ボックスの下のテキストボックスに画像ファイルの名前を入力するには、**切り抜きマーク&名前**を使用します。
- 画像を含む画像ボックスの下のテキストボックスに画像の名前を入力するには、**名前を入力**を使用します。
- レイアウトのすべての画像のバックグラウンドカラーを**なし**に変更するには、**すべてのバックグラウンドをなしに設定**を使用します。
- レイアウトのすべての画像のバックグラウンドカラーを特定のカラーおよびシェードに変更するには、**すべてのバックグラウンドを設定**を使用します。

印刷中サブメニュー

このトピックは、Script XTensionsソフトウェアがインストールされている場合にスクリプトメニューの**印刷中**サブメニューから利用できるAppleScriptスクリプトを説明します。

- 選択された画像ボックスのOPIスワッププロパティを有効にするには、**OPIスワップイメージ**を使用します。このスクリプトを使用するには、OPI XTensionsソフトウェアがロードされている必要があります。
- 選択された画像ボックスのOPIスワッププロパティを無効にするには、**OPIスワップイメージを無効化**を使用します。このスクリプトを使用するには、OPI XTensionsソフトウェアがロードされている必要があります。

保存中サブメニュー

このトピックは、Script XTensionsソフトウェアがインストールされている場合にスクリプト メニューの**保存中**サブメニューから利用できるAppleScriptスクリプトを説明します。

カラーTIFFプレビュー付きの個別のEPSファイルとしてレイアウトの各ページを保存するには、**各ページをEPSとして保存**を使用します。

- EPSファイルとしてアクティブなレイアウトのページを保存するには、**オン**をクリックします。
- 異なるプロジェクトにレイアウトのページを保存するには、**選択**をクリックして**ファイルを選択**ダイアログボックスを表示し、ターゲットプロジェクトに移動して**選択**をクリックします。スクリプトは、プロジェクトが最後に保存されたときにアクティブであったレイアウトのページを保存します。

特殊サブメニュー

このトピックは、Script XTensionsソフトウェアがインストールされている場合にスクリプト メニューの**特殊**サブメニューから利用できるAppleScriptスクリプトを説明します。

- "Scripts"フォルダ内の選択されたフォルダに、選択したAppleScriptスクリプトをコピーまたは移動するには、**スクリプトフォルダに移動**を使用します。
- "A Guide to Apple Events Scripting.pdf"を開くには、**Apple Events Scripting PDFを開く**を使用します。このPDFには、QuarkXPressのAppleScriptスクリプトの記述についての詳細情報が含まれます。
- QuarkXPressフォルダ内の特定のフォルダを開くには、**QuarkXPressフォルダを開く**を使用します。

ストーリーサブメニュー

このトピックは、Script XTensionsソフトウェアがインストールされている場合にスクリプト メニューの**ストーリー**サブメニューから利用できるAppleScriptスクリプトを説明します。

- 選択されたテキストボックスをリンクするには、**選択されたテキストボックスをリンク**を使用します。テキストチェーン順は、テキストボックスのスタック順に基づきます。
- 選択したボックスのテキストを"XPress Tags"コードに、または"XPress Tags"コードからフォーマットテキストに（テキストは、"XPress Tags"コードを使用してフォーマットされます）変換するには、**XPress Tagsとの変換**を使用します。このスクリプトを使用するには、"XPress Tags"フィルタが読み込まれている必要があります。
- テキストチェーンのテキストの位置を維持しながら、選択されたテキストボックス間のリンクを解除するには、**選択されたボックスのリンクを解除**を使用します。

テーブルサブメニュー

このトピックは、Script XTensionsソフトウェアがインストールされている場合にスクリプト メニューの**テーブル**サブメニューから利用できるAppleScriptスクリプトを説明します。

- テーブルの行または列に特定のカラーおよびシェードを交互に適用するには、**行または列のカラー**を使用します。

組版サブメニュー

このトピックは、Script XTensionsソフトウェアがインストールされている場合にスクリプトメニューの**組版**サブメニューから利用できるAppleScriptスクリプトを説明します。

- ベースライングリッドのサイズ（グリッドライン間のスペース）を1ポイントずつ増やすには、**ベースライングリッド+1pt**を使用します。
- ベースライングリッドのサイズ（グリッドライン間のスペース）を1ポイントずつ減らすには、**ベースライングリッド-1pt**を使用します。
- 選択したテキストボックスの列幅およびコラム間隔（コラム間のスペース）を設定するには、**列幅＆コラム間隔**を使用します。
- スラッシュの前または後にあるすべての数値インスタンス（1/2など）をフォーマットされた分数に変換するには、**分数の作成**を使用します。
- 選択したテキストボックスの各サイドにテキストボックス開始位置値を指定するには、**テキストボックスの開始位置を設定**を使用します。

Shape of Things XTensionsソフトウェア

Shape of Things XTensionsソフトウェアは、QuarkXPressに**星形**ツールを追加します。このツールを使用して、すばやく簡単に星形のボックスを作成できます。

星形ツールの使用

星形の画像ボックスを作成するには、下記の2つの方法があります。

1 **星形**ツールを選択して、クリックアンドドラッグします。

2 **星形**ツールを選択して、星形のボックスを配置する場所に十字ポインタを置き、1回クリックします。**星形**ダイアログボックスが表示されたら、下記のフィールドに値を入力して**OK**をクリックします。

- **星形の幅**
- **星形の高さ**
- **尖端の数**
- **尖端の高さ**：尖端の先から尖端のベースまでの任意の距離をパーセントで入力します。
- **尖端のランダム配置**：0から100の値を入力します。0はランダムが適用されず、100は、フルランダムが適用されます。

Super Step and Repeat XTensionsソフトウェア

Super Step and Repeat XTensionsソフトウェアは、QuarkXPressの**連続複製**機能の代用となる柔軟な機能を提供します。高機能連続複製を使用して、アイテムを拡大縮小、回転、および傾斜することによって複製しながら、アイテムを変形できます。

Super Step and Repeatの使用

Super Step and Repeatを使用して、アイテムを回転、拡大縮小、または傾斜しながら、それらのアイテムを素早く簡単に複製できます。Super Step and Repeatの使用については、下記の手順に従ってください。

1 画像ボックス、テキストボックス、テキストパス、またはラインを選択します。

- アイテムが複製される回数を指定するには、**繰り返す回数**フィールドに1から100までの数字を入力します。
- 元のアイテムに対して水平方向にコピーを配置するには、**水平距離**フィールドに値を入力します。負の値を指定すると、元の位置から左にコピーが配置され、正の値を指定すると、右に配置されます。
- 元のアイテムに対して垂直方向にコピーを配置するには、**垂直方向**フィールドに値を入力します。負の値を指定すると、元の位置から上にコピーが配置され、正の値を指定すると、下に配置されます。
- 複製された各アイテムを回転するには、アイテムの**角度**フィールドに、回転値を角度で指定します。たとえば、10を入力すると、初めに複製されたアイテムは、元のアイテムから10度回転し、2つ目の複製アイテムは、元のアイテムから20度回転します。回転は、元のアイテムから時計回りに実行されます。
- 最終的な複製フレーム（画像ボックスまたはテキストボックス）または最終的な複製ライン（テキストパスまたはライン）の厚みを指定するには、**最後のフレーム/ラインの太さ**または**最後のラインの太さ**フィールドにポイント値を入力します。
- ボックスまたはラインを複製するときに、**最後のボックスのシェード**または**最後のラインのシェード**フィールドに0%から100%の値を入力し、最終的な複製ボックスのバックグラウンドカラーのシェードまたは最終的な複製テキストパスまたはラインのラインカラーのシェードを指定します。
- バックグラウンドがブレンドされているボックスを複製すると、**最後のボックスのシェード(2)**フィールドを使用できます。**最後のボックスのシェード(2)**フィールドに0%から100%の値を入力し、最終的な複製ボックスにブレンドの2つ目のバックグラウンドのシェードを指定します。
- 最終的な複製画像ボックス、テキストボックス、テキストパス、またはラインの縮小率を指定するには、**最後のアイテムのサイズ**または**最後のラインのサイズ**フィールドに1%から1,000%の値を入力します。
- 複製ボックスを傾斜するには、**最後のアイテムの傾斜**フィールドに最終的な複製ボックスの傾斜または傾きを75°から–75°の値を入力して指定します。
- 複製ボックスに合わせるように拡大縮小された画像ボックス、テキストボックス、またはテキストパスのコンテンツのサイズを変更するには、**コンテンツのサイズ変更**をオンにします。
- アイテムの回転またはサイズ変更の基準となるポイントを指定するには、**相対サイズ変更/回転の基点**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。**相対サイズ変更/回転の基点**ドロップダウンメニューの**選択したポイント**は、ベジエアイテム上のポイントが選択されている場合にのみ利用可能です。

2 **OK**をクリックします。

Table Import XTensionsソフトウェア

Table Import XTensionsソフトウェアでは、データソースとしてMicrosoft Excelファイルを使用することによって、QuarkXPressでテーブルを作成し、Excelファイルのデータが変更すると、QuarkXPressテーブルを更新できます。また、このXTensionsモジュールを使用すると、Microsoft Excelからチャートと画像を取り込み、更新できます。

Table Import XTensionsソフトウェアがアクティブであるかロードされている場合、QuarkXPressのインターフェイスに下記が追加表示されます。

- **外部データへリンク**チェックボックスは、**テーブルのプロパティ**ダイアログボックスに追加されます。
- **テーブル**タブは、**使用状況**ダイアログボックスに追加されます。
- **チャートを挿入**タブは、**画像の取り込み**ダイアログボックスに追加され、ワークブック内のすべてのチャートが表示されます。

TypeTricks

Type Tricksは、いくつかの組版機能を追加するXTensionsソフトウェアです。追加される組版機能は、分数の作成、通貨の作成、単語スペーストラッキング、ラインチェック、およびカスタムアンダーラインです。

分数の作成

分数の作成コマンド（**スタイル > 文字飾り**）を使用すると、分数を自動的にフォーマットできます。このコマンドは、分数が選択された場合、またはカーソルが分数を構成する文字の隣（および同じ行）に置かれると、アクティブになります。フォーマットできる分数の例は、11/42、131/416、および11/4xなどです。

文字を分数に変換するには、文字を選択し、**スタイル > 文字飾り > 分数の作成**を選択します。

分数の文字は、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定 > アプリケーション > 分数/通貨**）の**分数/通貨**タブで指定したベースラインシフトおよびフォーマットを使用して変換されます。

通貨の作成

通貨の作成コマンド（**スタイル > 文字飾り**）を使用すると、通貨を自動的にフォーマットできます。このコマンドは、通貨としてフォーマットできるテキスト（$1.49、£20.00、およびa.bcなど）が選択されている場合、またはこれらの文字の隣（および同じ行）にカーソルがある場合に利用できます。通貨には、ピリオドまたはカンマで示される基数（デシマルシンボル）を含める必要があります。基数の前後の文字は、文字または数字である場合があります。

文字を通貨に変換するには、フォーマットする文字を選択し、**スタイル > 文字飾り > 通貨の作成**を選択します。

通貨の作成を適用すると、QuarkXPressは、基数に続く文字に肩文字飾りを自動的に適用します。

変換された分数および通貨のアピアランスは、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress　／編集 > 環境設定 > アプリケーション > 分数/通貨**）の**分数/通貨**タブで入力した値および選択内容によって決定します。

単語スペーストラッキング

単語スペーストラッキング機能では、単語スペースにのみトラッキングを適用できます（トラッキング値は、通常文字間および単語間に適用されます）。この機能は、キーボードコマンドでのみアクセスできます。

Mac OS

トラッキング値	Commandキー
スペースを0.05emずつ増やします。	Commnad+Control+Shiftキー+]
スペースを0.005emずつ増やします。	Commnad+Control+Option+Shiftキー+]
スペースを0.05emずつ減らします。	Commnad+Control+Shiftキー+[
スペースを0.005emずつ減らします。	Commnad+Control+Option+Shiftキー+[

Windows

トラッキング値	Commandキー
スペースを0.05emずつ増やします。	Control+Shiftキー+@
スペースを0.005emずつ増やします。	Control+Alt+Shiftキー+@
スペースを0.05emずつ減らします。	Control+Shiftキー+!
スペースを0.005emずつ減らします。	Control+Alt+Shiftキー+!

単語スペーストラッキングは、選択されたスペースの後に手動カーニングを適用することによって適用されます。単語スペーストラッキングを消去するには、テキストを選択し、**補助 > 手動カーニングをクリア**を選択します。

ラインチェック

ウィンドウ、オーファン、両端揃えされた行、ハイフンで終了する行、およびテキストボックスのオーバーフローを検索するには、**ラインチェック**機能を使用します。**ラインチェック（補助 > ラインチェック）**は、不確かな行をハイライトしながら、ドキュメント全体を移動します。

ラインチェックが検索する対象を指定するには、**検索対象**ダイアログボックス（**補助 > ラインチェック > 検索対象**）を表示し、好ましくない印刷体制のカテゴリをオンにします。

ドキュメント全体を検索するには、テキストの任意の場所にカーソルを置き、**補助 > ラインチェック > 第1行**を選択します。カーソルの位置からドキュメントの最後まで検索するには、検索を開始する位置にカーソルを置き、**補助 > ラインチェック > 次行**を選択するか、Commandキー+;／Ctrlキー+;を押します。検索を続けるには、Commandキー+;／Ctrlキー+;を押します。

カスタムアンダーライン

カスタムアンダーライン機能を使用すると、アンダーラインのカラー、シェード、幅、およびオフセットをカスタマイズできます。カスタムアンダーラインは、文字飾りアンダーラインとほとんど同様に動作しますが、アンダーラインの属性をさらに制御しながら、カスタマイズできます。

カスタムアンダーラインのスタイルは、スタイルシートとほとんど同様に機能します。アンダーラインスタイルを作成、編集、または削除するには、**編集 > アンダーラインスタイル**を選択します。カスタムアンダーラインスタイルを適用するには、**スタイル > アンダーラインスタイル**サブメニューからそのスタイル名を選択します。

カスタムアンダーラインを適用するには、アンダーラインを付けるテキストを選択し、**スタイル > アンダーラインスタイル > カスタム**を選択します。**アンダーラインの属性**ダイアログボックスでは、アンダーラインのカラー、シェード、幅、およびオフセットを指定できます。

カスタムアンダーラインを消去するには、テキストを選択し、**スタイル > 文字飾り > カスタムアンダーラインをクリア**を選択します。

Word 6–2000 Filter

Word 6–2000 Filterを使用すると、Word 97/98/2000（Word 8）、Word 2003、Word 2007（.docx）フォーマットを対象に、ドキュメントを取り込みまたは書き出しできます。Microsoft Word 6.0/95（Word 6およびWord 7）のドキュメントも取り込めます。

取り込みの問題を回避するには、Microsoft Wordの**高速保存**（**オプション**ダイアログボックスの**保存**タブ）をオフにするか、**名前を付けて保存**コマンドを使用して、取り込まれるWordファイルのコピーを作成します。

WordPerfect Filter

WordPerfect Filterを使用すると、WordPerfect 3.0および3.1（Mac OS）およびWordPerfect 5.xおよび6.x（Windows）からドキュメントを取り込むことができます。また、WordPerfect 6.0フォーマットで、テキストを保存することもできます。

WordPerfect 3.1 for Mac OSは、WordPerfect 6.0 for Windowsドキュメントを読み取ることができるため、WordPerfect 3.1 for Mac OSの書き出しオプションはありません。

XSLT Export XTensionsソフトウェア

XSLT Export XTensionsソフトウェアを使用して、ウェブレイアウトから、XSL変換を含むXSL（拡張可能なスタイルシート言語）ファイルを作成することができます。XSLファイルを作成したら、XSLTプロセッサを使用して、作成されたXSL変換をXMLファイルに適用し、XHTML–1.1準拠HTMLファイルを作成できます。

XTensionsのその他のモジュール

このトピックは、QuarkXPressとともにインストールされる追加のXTensionsモジュールをリストします。

- Composition Zones：コンポジションゾーン機能を有効にします（「*Composition Zonesの使用*」を参照してください）。
- Compressed Image Import：イメージ圧縮を使用するLZW圧縮TIFFファイルの取り込みが行えます。
- Design Grid：デザイングリッド機能を有効にします（「デザイングリッド」を参照してください）。
- EA Text：ルビ文字、グループ化された文字、CJK文字揃え、圏点、およびCJK文字数などのCJK組版機能を使用するプロジェクトを開くことができます。
- オリジナルを編集：デフォルトアプリケーションを使用して画像を開き、画像ボックスおよび画像セルに対して**オリジナルを編集**および**更新**コマンドを使用して変更された画像を更新できます。Edit Original XTensionsソフトウェアがロードされると、**画像コンテンツ**ツールを使用して**オリジナルを編集**ダイアログボックスを表示し、取り込まれた画像を含む画像ボックスをダブルクリックできます。
- Error Reporting：アプリケーションが予期せずに終了した場合は、Quarkにレポートを送信できます。
- GlyphPalette：**字形**パレットを有効にします（「*字形パレットの使用*」を参照してください）。
- HyphDieckmann**（Mac OSのみ）：**"Resources"フォルダのDieckmann自動ハイフンリソースを有効にし、参照します。
- Hyph_CNS_1, Hyph_CNS_2, Hyph_CNS_3**（Mac OSのみ）：**Circle Noeticsリソースを有効にします。
- Ichitaro Import：一太郎ドキュメントを取り込むことができます。
- ImageMap：ウェブレイアウトのイメージマップ機能を有効にします（「*画像マップ*」を参照してください）。
- Index：索引機能を有効にします（「*索引の使用*」を参照してください）。
- Interactive Designer：インタラクティブレイアウト機能を有効にします（「*インタラクティブレイアウト*」を参照してください）。
- Jabberwocky：ランダムテキストを作成します。ランダムテキストを作成するには、**テキスト編集**ツールでテキストを選択し、**補助 > Jabber**を選択します。
- Kern-Track：カスタムカーニングテーブルおよびトラッキングセットを有効にします（「*自動カーニング*」および「*トラッキングテーブルの編集*」を参照してください）。
- Mojigumi：CJKプロジェクトで文字組み機能を有効にします（「文字組み」を参照してください）。
- PNG Filter：ポータブルネットワークグラフィックス（PNG）フォーマットで画像を取り込むことができます。
- PSD Import：PSD Import機能を有効にします（「*PSD画像の使用*」を参照してください）。
- QuarkVista：画像効果機能を有効にします（「*画像効果の使用*」を参照してください）。

- RTF Filter：リッチテキストフォーマット（RTF）でテキストを取り込みおよび書き出しすることができます。
- Special Line Break：CJKプロジェクトで**CJK／欧文間スペース**機能を有効にします（「*環境設定 - レイアウト - 文字設定*を参照してください）。
- SWF Filter：SWFフォーマットで画像を取り込むことができます。
- SWF Toolkit：インタラクティブおよびウェブレイアウトの機能の取り込みおよび書き出しを行えます。
- XML Import：XMLコンテンツを取り込み、自動的に書式設定できます。詳細は、**『XML Importガイド』**を参照してください。

環境設定

環境設定では、QuarkXPressのデフォルトの動作を制御します。

環境設定の理解

環境設定コマンド（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）を実行すると、**環境設定**ダイアログボックスが表示されます。**環境設定**ダイアログボックスにはいくつかのペインが含まれており、これらのペインでは、アプリケーションのさまざまな機能のデフォルト設定を指定できます。ペインを表示するには、左のリストから名前をクリックします。環境設定には下記の3種類があります。

- **アプリケーションの環境設定**はアプリケーションに適用され、プロジェクトすべての処理方法に影響します。
- **プロジェクトの環境設定**は、アクティブなプロジェクトのレイアウトすべてに影響します。ただし、プロジェクトが開かれていない状態でプロジェクトの環境設定を変更すると、新しい環境設定がすべての新規プロジェクトのデフォルト設定になります。
- **レイアウト環境設定**は、アクティブなレイアウトのみに影響します。ただし、プロジェクトが開かれていない状態でレイアウト環境設定を変更すると、新しい環境設定がすべての新規レイアウトのデフォルト設定になります。

その他のペインおよびオプションは、特定のXTensionsソフトウェアを読み込んだ場合に**環境設定**サブメニューに表示されます。

環境設定が一致しませんという警告

現在の環境設定ファイルにある設定とは異なるカーニングテーブル情報、トラッキングテーブル情報、または例外ハイフンで前回保存したプロジェクトを開くと、**環境設定が一致しません**という警告が表示されます。プロジェクトの設定、または環境設定ファイルの設定を使用するオプションを選択できます。

- **XPress Preferencesを使用**をクリックすると、プロジェクトと一緒に保存された環境設定情報は無視され、すべてのレイアウトが環境設定ファイルにある環境設定に変更されます。異なる自動カーニングやトラッキングの情報、または例外ハイフンを使用すると、テキストがリフローする可能性があります。プロジェクトがアクティブであるときに行ったこれらの設定に対する変更は、プロジェクトと環境設定ファイルの両方に格納されます。**XPress Preferencesを使用**機能の利点は、カーニングテーブル情報、トラッキングテーブル情報、例外ハイフンを他のプロジェクトと共有できることです。
- **ドキュメント設定を保持**をクリックすると、プロジェクトは各レイアウトについて以前に指定された環境設定を保持します。テキストはリフローしません。プロジェクトがア

クティブであるときに行われた、自動カーニング、トラッキング、または例外ハイフンの変更は、そのプロジェクトにのみ格納されます。テキストリフローの危険を伴わずにレイアウトを開いて印刷する場合に、ドキュメント設定を保持機能が便利です。

QuarkXPress環境設定への変更

QuarkXPress環境設定への変更は、以下の方法で処理します。

- **環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）でアプリケーション環境設定を変更すると、開いているプロジェクトの有無に関わらず、変更内容は環境設定ファイルに保存され、開いているすべてのプロジェクト、および今後開くすべてのプロジェクトにただちに影響します。
- **XTensionsマネジャー**設定（**補助**メニュー）を変更すると、開いているプロジェクトの有無に関わらず、変更内容は環境設定ファイルに保存され、QuarkXPressの再起動後にすべてのプロジェクトに影響します。
- **PPDマネジャー**設定（**補助**メニュー）を変更すると、開いているプロジェクトの有無に関わらず、変更内容は環境設定ファイルに保存され、開いているすべてのプロジェクト、および今後開くすべてのプロジェクトにただちに影響します。
- プロジェクトを開いた状態で**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）でレイアウト環境設定を変更すると、アクティブなプロジェクトにのみ変更内容が保存されます。
- プロジェクトを開いた状態で別のユーザー辞書を選択すると、アクティブなプロジェクトにのみ変更内容が保存されます。
- 新規プロジェクトでカーニングテーブル情報、トラッキングテーブル情報、例外ハイフンを変更すると、アクティブなプロジェクトと環境設定ファイルにこれらの変更が保存されます。

プロジェクトを開いて**環境設定が一致しません**警告が表示されたときに、**XPress Preferencesを使用**をクリックすると、カーニングテーブル情報、トラッキングテーブル情報、および例外ハイフンは、そのプロジェクトと環境設定ファイルの両方に格納されます。

環境設定ファイルの内容

環境設定ファイルの内容は下記のとおりです。さまざまな環境設定の保存方法に応じて、リストは3つのグループに分かれます。

グループA

グループAには下記の情報が含まれています。

- カーニングテーブル（**補助 > カーニングエディタ**）
- トラッキングテーブル（**補助 > トラッキングの編集**）
- 例外ハイフン（**補助 > 例外ハイフン**）

プロジェクトが開かれていない状態でグループAの設定を変更すると、環境設定ファイルにその変更が保存され、以降作成されるすべてのプロジェクトで使用されます。

プロジェクトを開いて**環境設定が一致しません**という警告が表示され、**XPress Preferencesを使用**をクリックした場合、以降グループAの設定を変更すると、その変

更がプロジェクトと環境設定ファイルの両方に保存されます（**XPress Preferencesを使用**をクリックすると、プロジェクトの元のグループA設定は破棄されます）。

プロジェクトを開いて**環境設定が一致しません**という警告が表示され、**ドキュメント設定を保持**をクリックした場合、以降グループAの設定を変更すると、その変更がプロジェクトのみに保存されます。

グループB

グループBには下記の情報が含まれています。

- デフォルトスタイルシート、カラー、ダッシュおよびフレーム、リスト、およびハイフネーション＆ジャスティフィケーション仕様（**編集**メニュー）
- **環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**プロジェクト**ペインの設定
- デフォルトユーザー辞書に関するパスの情報（**補助 > ユーザー辞書**）

プロジェクトが開かれていない状態でグループBの設定を変更すると、環境設定ファイルにその変更が保存され、以降作成されるすべてのプロジェクトで使用されます。プロジェクトが開いている状態でグループBの設定を変更すると、変更はそのプロジェクトのみに保存されます。

グループC

グループCには下記の情報が含まれています。

- 出力スタイル（**編集 > 出力スタイル**）
- **XTensionsマネジャー**および**PPDマネジャー**ダイアログボックスの設定（**補助**メニュー）
- **環境設定**ダイアログボックスの**アプリケーション**ペインの設定（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）

グループCの設定を変更すると、プロジェクトが開いているかどうかに関係なく、変更は常に環境設定に保存されます。

アプリケーションの環境設定

環境設定ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**アプリケーション**ペインにあるコントロールは、プロジェクトの表示方法と保存方法など、QuarkXPressでの全プロジェクトの使用方法に影響します。これらの設定は、アプリケーションに保存され、プロジェクトには保存されません。

環境設定 — アプリケーション — ディスプレイ

すべてのプロジェクトで、アプリケーションのペーストボードとその他の要素を画面上でどのように表示するかを指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**ディスプレイ**ペインを使用します。

ペーストボード領域にある設定は、以下のとおりです。

- 印刷レイアウト上のページやスプレッドのいずれかの側にあるペーストボードの幅を指定するには、**ペーストボードの幅**フィールドを使用します。ペーストボードの幅は、レイアウトの幅に対する割合として測定されます。

- ペーストボードのカラーを指定するには、**カラー**コントロールを使用します。
- アクティブなスプレッドのペーストボードを別な色で表示するには、**ペーストボードのカラーを変えて、アクティブなスプレッドを表示します。**をオンにし、対応する**カラー**コントロールでカラーを選択します。

ディスプレイ領域にある設定は、以下のとおりです。

- テキストボックス編集時にテキストボックスを一時的に不透明にするには、**テキストボックス編集時の不透明化**をオンにします。
- カラーTIFF用に作成される画面プレビューの取り込み時のカラー深度を指定するには、**カラーTIFF**ドロップダウンリストを使用します。
- グレイスケールTIFF用に作成される画面プレビューの取り込み時の解像度を指定するには、**グレイTIFF**ドロップダウンリストを使用します。
- **Windowsのみ**：画面上でドキュメントの表示が最善となるようにモニターを調整するには、**解像度(DPI)**フィールドを使用します。
- **モニタープロファイル**ドロップダウンメニューからモニターに合ったプロファイルを選択するか、**自動**を選択します。プロファイルは、QuarkXPressアプリケーションフォルダ内の"Profiles"フォルダに配置できます（カラーマネージメント環境設定についての詳細は、「*環境設定 — レイアウト — カラーマネジャー*」を参照してください）。

環境設定 - アプリケーション - 入力設定

スクロールとその他の「オンザフライ」アクションをカスタマイズするには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**入力設定**ペインを使用します。

- レイアウトをスクロールできるスピード、および画面上でのレイアウトの更新方法を指定するには、**スクロール**領域を使用します。レイアウトウィンドウのスクロールバーのスクロールボックスをドラッグするのと同時にレイアウト表示が更新されるようにするには、**ライブスクロール**をオンにします。スクロール時に一時的に**ライブスクロール**のオン、オフを切り替えるには、スクロールボックスをドラッグするときにOption／Altキーを押します。
- 引用符記号の変換と入力のスタイルを選択するには、**フォーマット**ドロップダウンメニューと**引用符の自動変換**チェックボックスを使用します。**引用符の自動変換**機能、および**取り込み**ダイアログボックス（**ファイル > 取り込み**）にある**引用符を変換**オプションで使用されるデフォルト文字を指定するには、**引用符**ドロップダウンメニューでオプションを選択します。フィート記号とインチ記号（'と"）を入力した引用符記号に自動的に変換するには、**引用符の自動変換**をオンにします。
- ハイフンとカンマは、印刷レイアウトの**印刷**ダイアログボックスの**ページ**フィールドの、連続、および不連続範囲を指定するデフォルトセパレータです。**セクション**ダイアログボックス（**ページ**メニュー）にページ番号の一部としてカンマやハイフンを指定した場合、ここでデフォルトセパレータを変更する必要があります。たとえば、ページ番号が「A-1、A-2」である場合、**ページ**フィールドにハイフンを使用して範囲を指定することはできなくなります。セパレータを編集するには、**連続**および**非連続**フィールドに新しい文字を入力します。
- **Mac OSのみ**：Controlキーでの操作内容を制御するには、**キーを押すと有効**領域を使用します。Controlキーで一時的に**ズーム**ツール🔎を起動するには、**ズーム**をクリックします。Controlキーで一時的にコンテキストメニューを起動するには、**コンテキストメニュー**

をクリックします（Control+Shiftキーを押すと、選択されていない機能が実行されます）。

- ライブリフレッシュのクリックとドラッグ間のディレイを指定するには、**ライブリフレッシュドラッグまでのディレイ**フィールドを使用します。ライブリフレッシュには、アイテムの移動によって起こる回り込みの変化がリアルタイムに表示されます。このオプションがオンになっている場合、サイズ変更ハンドルが表示されなくなるまでマウスボタンを押してからアイテムをドラッグすることによって、ライブリフレッシュをアクティブにできます。
- ストーリーのテキストのカット、コピー、およびペーストを、メニューやキーボードコマンドではなくマウスを使用して行うには、**テキストのドラッグ&ドロップ**をオンにします。Mac OSでは、ドラッグを開始する前にControl+Commandを押すことで、この機能を一時的にオンにできます。カットしてペーストするには、テキストを選択してから、新しい位置にドラッグします。コピーしてペーストするには、テキストを選択してから、Shiftを押しながら新しい位置にドラッグします。
- ツールやパレットアイコンの上にポインタを置いたときにアイコンの名前を表示するには、**ツール・ヘルプ**をオンにします。
- 新規画像をボックスに取り込むとき、縮小率とその他の属性を画像ボックスにデフォルトで「記憶させる」には、**画像ボックス属性を保持**をオンにします。
- デフォルトで、CJK文字用のシステム提供の入力ウィンドウに入力するのと同じ方法で、テキストボックスにテキストを直接入力できます。この機能を無効にするには、**インライン入力**をオフにします。
- OpenTypeフォントも検索できるようにするには、**ファイル**メニューの**印刷**ダイアログボックスにある**フォント**ペインで**プリンタの検索**をクリックするときに、**OTFプリンタフォント検索を行う**をオンにします。

環境設定 - アプリケーション - 未定義キャラクタの代替

不足フォントが使用されるプロジェクトをアプリケーションで開いたときの動作を設定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**未定義キャラクタの代替**ペインを使用します。

未定義キャラクタの代替機能を有効にするには、**未定義キャラクタの代替**をオンにします。この機能をアクティブにすると、現在のフォントでは表示できない文字が使用された場合、その文字を表示できるフォントの検索を試みます。

アプリケーションでプロジェクトを開いたときに不足フォントが見つかると、このペインの環境設定で使用する代替フォントを決定します。

➡ 文字を既存のプロジェクトに追加しようとして、その文字がフォントでサポートされていない場合、その文字を表示できるシステムのフォントが検索されます。

アクティブストーリーで使用する適切なフォントをアプリケーションに検索させるには、**検索**をオンにします。特定の範囲に検索を限定するには、**最後**をオンにして、**段落**フィールドに数値を入力します。フォントが見つからない場合に、ストーリー全体にまで検索を広げるには、**アクティブストーリー**をオンにします。

他のフォントが見つからない場合に使用する代替フォントを指定するには（**検索**設定を考慮して）、**スクリプト／言語**リストに表示される各スクリプト／言語の**フォント**コラムでオプションを選択します。

レイアウトをトンボ付きで印刷するときに、スラグラインで使用するフォントを指定するには、**ページ情報フォント**ドロップダウンメニューでオプションを選択します。

環境設定 - アプリケーション - 取り消し

複数取り消しオプションを設定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**取り消し**ペインを使用します。

- **やり直し**コマンドを呼び出すキーボードコマンドを指定するには、**「やり直し」キー**ドロップダウンメニューを使用します。
- 取り消し履歴に格納できるアクションの回数を指定するには、**「取り消し/やり直し」アクションの最大回数**フィールドを使用します。取り消し履歴は最大で30アクションまで保持できます。デフォルト設定は20です。

環境設定 - アプリケーション - 開く＆保存

アプリケーションでの保存とバックアップの実行方法をカスタマイズするには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**開く＆保存**ペインを使用します。

- システムまたは電力の障害から作業を保護するには、**自動保存**をオンにします。このオプションをオンにすると、プロジェクトフォルダにある一時ファイルに変更内容が、指定した時間間隔で自動的に記録されます。 **間隔（分）**フィールドに間隔を分数で入力します。指定できる最短時間間隔は、0.25分です。**自動保存**がオンの場合、デフォルト設定は**5分間隔**です。手動で保存（**ファイル > 保存**）しない限り、元のファイルは上書きされません。システムが中断された後にプロジェクトを開くと、プロジェクトが最後に自動保存されたバージョンに復元される旨の警告が表示されます。
- **自動バックアップ**をオンにして、**リビジョンを保持**フィールドに値を入力すると、1プロジェクトにつき最大100のリビジョンを保持できます。手動で保存（**ファイル > 保存**）するたびに、以前に手動で保存したバージョンが、指定した**保存フォルダ**にコピーされます。**自動バックアップ**のデフォルト設定はオフです。プロジェクトと同じフォルダにリビジョンを保存するには、**プロジェクトフォルダ**をクリックします。別のフォルダにリビジョンを保存するには、**その他のフォルダ**をクリックしてから**参照**をクリックします。各バックアップを表す連番がファイル名に追加されます。最新リビジョン（5個のうちの5番目など）が作成されると、フォルダで最も古いリビジョンが削除されます。保存フォルダからバックアップを取得するには、リビジョンファイルを開きます。
- プロジェクトウィンドウのサイズ、位置、および縦横比をアプリケーションに自動的に保存するには、**レイアウト位置の保存**をオンにします。
- Unicode以外のテキストの文字の表示方法を指定するには、**Unicode以外のサポート**の下にある**エンコーディング**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

環境設定 - アプリケーション - XTensionsマネジャー

XTensionsマネジャーダイアログボックスが表示されるタイミングを設定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**XTensionsマネジャー**ペインを使用します。

環境設定 - アプリケーション - 共有

新規共有コンテンツのデフォルトオプションを設定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**共有**ペインを使用します。これらのオプションの意味についての詳細は、「*コンテンツの共有および同期*」を参照してください。

共有コンテンツスペースに複数アイテムを追加するときに、このペインで指定したオプションを常に使用するには、**複数のアイテムを共有する際ダイアログを表示しない**をオンにします。

環境設定 - アプリケーション - フォント

下記の環境設定を指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**フォント**ペインを使用します。

対応するフォントに各フォント名を表示するには、**フォントプレビュー**領域で、**フォントメニューに表示**をオンにします。

フォントマッピング領域で、以下の操作を実行します。

- **不足フォント**ダイアログボックスを非表示にするには、**不足フォントダイアログを表示しない**をオンにします。置換フォントを定義していない不足フォントを含むプロジェクトを開いたときの動作を、このチェックボックスの下にあるラジオボタンで決定します。
- デフォルトの置換フォントを指定するには、**デフォルト置換フォントを指定します**をオンにし、**デフォルト置換フォント**ドロップダウンメニューから置換フォントを選択します。
- デフォルトの置換フォントを指定するには、**デフォルト置換フォントを指定します**をオンにし、**欧文**および**CJK**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
- 中国語（繁体字）エンコーディングのUDA／VDA（ユーザ定義領域／ベンダー定義領域）範囲にある文字を強調表示して、該当文字を視覚的に確認できるようにするには、**フォントメーカーによって定義された繁体字の文字範囲に入っている文字をハイライトする**をオンにします。

環境設定 - アプリケーション - ファイルリスト

ファイルメニューで、最近開いて保存したファイルの表示をカスタマイズするには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**ファイルリスト**ペインを使用します。

- 最近開いて保存したファイルの表示数を指定するには、**最近表示したファイルの数**フィールドを使用します。
- 最近開いたファイルのリストを表示するメニューを選択するには、**ファイルリストの位置**領域を使用します。
- アルファベット順でファイルリストを表示するには、**名前をアルファベット順に**をオンにします。
- ファイルの位置を表示するには、**フルパス表示**をオンにします。

環境設定 - アプリケーション - デフォルトパス

開く、**保存／新規保存**、**取り込み**コマンド用に、ファイルシステムまたはネットワーク上のデフォルトの場所を定義するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**デフォルトパス**ペインを使用します。

環境設定 - アプリケーション - EPS

取り込んだEPS画像に関連するオプションを指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**EPS**ペインを使用します。

- QuarkXPressでEPSファイルのプレビューを生成するか、またはファイルに埋め込まれているプレビュー（ある場合）を使用するかを指定するには、**プレビュー**ドロップダウンリストからオプションを選択します。このペインで指定したオプションは、EPSのプレビュー作成時にのみ使用されます。環境設定を変更するには、EPSファイルを再取り込みする必要があります。
- **（Mac OSのみ）**：**EPSファイルでページ保存**の処理中に、大きなEPSファイルのレンダリングに使用するための仮想メモリの容量を増やすには、**仮想メモリ**フィールドの値を増やします。

環境設定 - アプリケーション - 高解像度プレビュー

高解像度プレビューXTensionsモジュールの動作を設定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**高解像度プレビュー**ペインを使用します。

アプリケーションが表示用の高解像度画像をキャッシュする場所を変更するには、**アプリケーション環境設定フォルダ**または**その他のフォルダ**をクリックして、別の場所を指定します。プレビューキャッシュフォルダの最大サイズを指定するには、**最大キャッシュフォルダサイズ**フィールドに値を入力します。

高解像度プレビュー表示領域で、以下の操作を実行します。

- **全て高解像度プレビュー**が選択されている場合、高解像度で表示するように設定されているプロジェクトのすべての画像が、高解像度で表示されます。
- **選択画像を高解像度プレビュー**がオンである場合、高解像度で表示するように設定されている画像は、選択時にのみ高解像度で表示されます。

このXTensionsモジュールが原因と思われるパフォーマンス上の問題がある場合は、高解像度プレビューをオフにします。プロジェクトを開いているときに高解像度プレビューをオフにするには、**高解像度プレビュー使用停止**をオンにします。画像に高解像度プレビューが指定されている場合、画像はその設定を保持しますが、**表示 > 高解像度プレビュー表示**をオンにして、レイアウトの高解像度プレビューを有効にしない限り、画像は実際に高解像度では表示されません。**高解像度プレビュー使用停止**がオフの場合、高解像度で表示するように設定されている画像は、プロジェクトを開いたときに高解像度で表示されます（**表示 > 高解像度プレビュー表示**がオンの場合）。

環境設定 — アプリケーション — ブラウザ

ウェブレイアウトをプレビューして、書き出したHTMLファイルを表示するのに使用するウェブブラウザを指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**ブラウザ**ペインを使用します。

- プレビュー用の特定ブラウザを指定しない場合に使用するブラウザを指定するには、**デフォルト**列を使用します。このブラウザは、**HTMLの書き出し**ダイアログボックス（**ファイル > 書き出し > HTML**）にある**ブラウザを起動**がオンである場合にも使用されます。**デフォルト**列をクリックして、デフォルトブラウザの隣にチェックマークを表示します。
- **ブラウザ**列には、QuarkXPressで使用できるウェブブラウザのリストが表示されます。
- **表示名**列には、QuarkXPressで表示されるウェブブラウザの名前が表示されます。

環境設定 — アプリケーション — 索引

索引ペインで、作成した索引マーカの色および約物をカスタマイズできます。

索引マーカの色を変更するには、**索引マーカの色**ボタンをクリックします。

作成した索引の約物の方法を制御するには、**区切りキャラクタ**設定を使用します。

- 索引の各見出し語の直後に挿入する約物を指定するには、**見出し語の後**フィールドに文字を入力します。
- 索引のページ番号のリストを分割する単語や約物を指定するには、**ページ番号の間**フィールドに文字を入力します。
- 索引のページ範囲を分割する単語または約物を指定するには、**ページ範囲の間**フィールドに文字を入力します。
- クロス参照の前に使用される単語または約物（通常は、ピリオド、セミコロン、またはスペース）を指定するには、**クロス参照の前**フィールドに文字を入力します。
- クロス参照に適用する文字スタイルシートを選択するには、**クロス参照スタイル**ドロップダウンリストを使用します。このスタイルシートは、「参照」、「参照（追加）」、および「以下を参照」にのみ適用され、見出し語や参照には適用されません。
- 追い込み索引の見出し語の間や、階層付き索引の段落の最後に挿入される単語や約物を指定するには、**見出し語の項目間**フィールドに文字を入力します。

環境設定 - アプリケーション - ジョブジャケット

自動レイアウト評価用の環境設定を指定し、ジョブジャケットファイルのデフォルトの場所を指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**ジョブジャケット**ペインを使用します。

QuarkXPressが**ファイル > レイアウトの評価**コマンドを自動的に実行するタイミングを制御するには、**レイアウトの評価**領域にあるオプションを使用します。たとえば、**出力時**をオンにすると、出力用に送信する前に、常にレイアウトを評価するように設定できます。オプションは下記のとおりです。

- **オープン時**
- **保存時**
- **出力時**
- **終了時**

ジョブジャケットファイルのデフォルトの保存先を指定するには、**ロケーション**領域にあるオプションを使用します。デフォルトの場所にジョブジャケットファイルを保存するには、**共有ジャケット用のデフォルトパスを使用**をクリックします。デフォルトの場所は、Mac OSでは「ドキュメント」フォルダ、Windowsでは「My Documents」です。

環境設定 - アプリケーション - PDF

PDF書き出しの環境設定を行うには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**PDF**ペインを使用します。

PDFファイルの作成方法を指定するには、**PDFのワークフロー**領域にあるオプションを使用します。

- QuarkXPressにPDFファイルを作成させるには、**PDF作成**をクリックします。
- PDFマーク付きでPostScriptファイルを書き出すには、**PostScriptファイルを一時作成**をクリックします。このオプションを使用することで、他社製PDF作成アプリケーションを使用してPDFファイルを作成できます。このオプションをオンにすると、**監視フォルダを使用**もオンにして、PostScriptファイルが保存されるディレクトリ（PDF作成ツールの自動処理用）を指定できます。**監視フォルダを使用**をオンにしないと、PostScriptファイルの保存場所を指定するように指示されます。

Mac OSのみ：PDF書き出し処理中に、大きなPDFファイルのレンダリングに使用するための仮想メモリの容量を増やすには、**仮想メモリ**フィールドの値を増やします。

書き出されたPDFファイルのデフォルト名を選択するには、**デフォルト名**ドロップダウンメニューを使用します。

PDFファイル作成中のエラー（ある場合）のログを作成するには、**ログエラー**をオンにします。このオプションがオンの場合、**ログフォルダの使用**をオンにしてログファイルの保存先を指定します。**ログフォルダの使用**がオフの場合、書き出されたPDFファイルと同じディレクトリにログファイルが作成されます。

環境設定 - アプリケーション - PSD Import

PSD画像を取り込む場合、PSD Importによって作成されるプレビューは、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**ディスプレイ**ペインの現在の設定に従います。Adobe Photoshop画像を表示する場合、PSD Importはキャッシュを使用して表示の高速化を図ります。表示設定からPSD Import環境を最適化し、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**PSD Import**ペインでキャッシュ設定を変更して、メモリ使用量と再描画速度を制御できます。

環境設定フォルダにキャッシュを作成するには、**アプリケーション環境設定フォルダ**をクリックします。別のフォルダにキャッシュを作成するには、**その他のフォルダ**をクリックして、別のフォルダを選択します。キャッシュフォルダのサイズを設定するには、**最大キャッシュフォルダサイズ**フィールドに値を入力します。

プレビューが正しく表示されない場合、PSD Importキャッシュをクリアできます。このキャッシュをクリアするには、**キャッシュクリア**をクリックします。

環境設定 — アプリケーション — プレースホルダ

テキストプレースホルダの表示環境設定を指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**プレースホルダ**ペインを使用します。

- レイアウトのテキストプレースホルダのカラーを指定するには、**テキストプレースホルダ**領域にある**カラー**ボタンを使用します。**シェード**ドロップダウンメニューからカラーのシェードパーセントを選択します。
- レイアウトのテキストノードプレースホルダのカラーを指定するには、**テキストノードプレースホルダ**領域にある**カラー**ボタンを使用します。**シェード**ドロップダウンメニューからカラーのシェードパーセントを選択します。

環境設定 - アプリケーション - スペルチェック

スペルチェックのオプションを設定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**スペルチェック**ペインを使用します。

スペルチェックの例外領域で、以下の操作を実行します。

- スペルチェックから数字を含む単語を除外するには、**数字を含む単語を無視**をオンにします。
- スペルチェックから電子メールアドレスおよびURLを除外するには、**インターネットおよびファイルアドレスを無視**をオンにします。
- スペルチェックの際、ドイツ言語に適用されている大文字小文字の区別および単語間スペースの確認を無効にするには、**ドイツ語で大文字化を無視**をオンにします。ドイツ言語とは、ドイツ語、スイスドイツ語、ドイツ語（新正書法）、スイスドイツ語（新正書法）です。
- スペルチェックの際、非ドイツ言語に適用されている大文字小文字の区別および単語間スペースの確認を無効にするには、**ドイツ語以外で大文字化を無視**をオンにします。

  ドイツ語文字でタグ付けされたテキストをスペルチェックする場合にドイツ語（新正書法）を使用するには、**新正書法の適用される言語**領域にある**ドイツ語（新正書法2006年版）を使用**をオンにします。

環境設定 - アプリケーション - 分数／通貨

分数と通貨を自動的にフォーマットするには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**分数/通貨**ペインを使用します。

- **分子**領域では、**オフセット**オプションにより、ベースラインを基準にして分子が配置されます。**縦比率**オプションでは、フォントサイズのパーセントで分子の高さを指定します。**横比率**オプションでは、通常の文字幅のパーセントで分子の幅を指定します。**カーニング値**オプションで、文字とスラッシュ間の間隔を調整します。
- **分母**領域では、**オフセット**オプションにより、ベースラインを基準にして分母が配置されます。**縦比率**オプションでは、フォントサイズのパーセントで分母の高さを指定します。**横比率**オプションでは、通常の文字幅のパーセントで分母の幅を指定します。**カーニング値**オプションで、文字とスラッシュ間の間隔を調整します。
- **スラッシュ**領域では、**オフセット**オプションにより、ベースラインを基準にしてスラッシュが配置されます。**縦比率**オプションでは、フォントサイズのパーセントでスラッシュの高さを指定します。**横比率**オプションでは、通常の文字幅のパーセントでスラッシュの幅を指定します。**カーニング値**オプションで、文字とスラッシュ間の間隔を調整します。**スタイル > 文字飾り > 分数の作成**を選択した場合に、タイプサイズを保持するには、**分数用スラッシュ**をオンにします。
- **通貨**領域では、**¢にアンダーラインを適用**オプションでセント記号（¢）の下にアンダーラインを配置し、**Radixの削除**オプションで通貨から小数点やカンマ記号を削除します。

環境設定 — アプリケーション — 画像効果

QuarkXPressアプリケーションとプロジェクトの保存先とは別のドライブにキャッシュフォルダを指定することで、性能を向上できる場合があります。画像編集用のキャッシュフォルダの場所を指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**画像効果**ペインを使用します。

プロジェクトの環境設定

環境設定ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**プロジェクト**ペインは、アクティブなプロジェクトのレイアウトすべてに影響します。ただし、プロジェ

クトが開かれていない状態でプロジェクトの環境設定を変更すると、新しい環境設定がすべての新規プロジェクトのデフォルト設定になります。

環境設定 - プロジェクト - 一般

自動画像取込み、単独レイアウトモード、およびOpenTypeカーニング（OpenTypeフォントの場合）のデフォルト設定を指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**一般**ペインで**プロジェクト**バージョンを使用します。

レイアウトを最後に開いてから変更された画像をアプリケーションで自動的に更新するかどうかを設定するには、**自動画像取込み**ドロップダウンメニューを使用します。

- **自動画像取込み**機能を有効にするには、**オン**をクリックします。プロジェクトを開くと、自動的に変更済み画像が再度取り込まれます。
- **自動画像取込み**機能を無効にするには、**オフ**を選択します。
- アプリケーションで変更済み画像を取り込む前に警告を表示するには、**確認する**をクリックします。

プロジェクトが開かれていない状態で**単独レイアウトモード**チェックボックスをオンにすると、**新規プロジェクト**ダイアログボックスの**単独レイアウトモード**チェックボックスが自動的にオンになります。

OpenTypeフォントのデフォルトのカーニング値を有効にするには、**OpenTypeのカーニング情報を使用**チェックボックスをオンにします。OpenTypeカーニングがアクティブな場合、そのカーニングがOpenTypeフォントの**カーニングエディタ**（**補助**メニュー）で指定したすべてのカーニングよりも優先されます。

全角文字のOpenTypeカーニングを無効にするには、**全角文字をカーニングしない**をオンにします。

レイアウト環境設定

環境設定ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**レイアウト**ペインの設定は、テキストオーバーフロー時にページを自動挿入するかどうか、およびカラーのトラップ方法など、特定のQuarkXPress機能でのドキュメントの使用方法に影響します。

環境設定 - レイアウト - 一般

環境設定ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**一般**ペインで**レイアウト**バージョンを使用すると、ガイドの吸着距離やハイパーリンクおよびアンカーの色など、ページレイアウトのさまざまなデフォルト設定を指定できます。

表示領域で、下記の操作を行ってください。

- **グリークテキスト(<)**チェックボックスをオンにしてフィールドに値を入力すると、「グリーキング」によりQuarkXPressの画面の再描画速度が上がります。グリーキングとは、指定したサイズよりも小さなテキストの代わりにグレイのバーを表示する処理のことです。グリーキングは印刷や書き出しには影響しません。テキストのグリーキングは表示率の影響を受けます。

- **画像グリーキング**チェックボックスをオンにすると、取り込んだ画像をQuarkXPressにグレイのボックスで表示できます。グリーキングされた画像を含むボックスを選択すると、画像が普通に表示されます。このチェックボックスはデフォルトでオフになっています。

アンカーアイコンおよびハイパーリンクの色を選択するには、**ハイパーリンク**領域を使用します。アンカーアイコンの色はすべてのレイアウトで使用できますが、ハイパーリンクの色は印刷レイアウトとインタラクティブレイアウトでしか使用できません。印刷レイアウトをPDFファイルとして書き出す予定がある場合、そのレイアウトでアンカーおよびハイパーリンクの色を選択する場合もあります。

マスターページを適用した場合にマスターアイテムの動作を制御するには、**マスターページアイテム**領域を使用します。新しいマスターページは、次のいずれかの場合に常にレイアウトページに適用されます。（1）マスターページのアイコンを**レイアウト**パレットのマスターページ領域から**レイアウト**パレット（**ウィンドウ > レイアウト表示**）のレイアウトページアイコンへドラッグ＆ドロップした場合、（2）**レイアウト**パレットを使用してレイアウトページに適用されたマスターページを削除した場合、または（3）見開きページレイアウトの奇数ページを追加、削除、または移動した場合。

- 新しいマスターページが適用されたときに現在のレイアウトページに変更済みのマスターアイテムを残す場合、**変更箇所保持**をクリックします。保持されるアイテムはマスターアイテムではなくなります。
- 新しいマスターページが適用されたときに現在のレイアウトページに変更済みのマスターアイテムを削除する場合、**変更箇所消去**をクリックします。

フレームをテキストボックスおよび画像ボックスの内側と外側のどちらに配置するかを指定するには、**フレーム**領域を使用します。

- **内側**をクリックすると、テキストとフレームの距離がボックスの**テキストとの間隔**（**アイテム > 設定**）の値により決まります。フレームを画像ボックスの内側に配置すると、そのフレームが画像と重なります。
- **外側**をクリックすると、フレームがボックスの外側に配置され、ボックスの幅と高さが大きくなります。フレームのサイズがボックスまたはペーストボードの制限を超えないようにする必要があります。

印刷レイアウトのみ：自動テキストボックスまたは（自動テキストボックスを含むマスターページに関連付けられたページの）連続するテキストボックスからテキストがはみ出さないようにするために、ページを自動的に挿入するかどうかを決定するには、**自動ページ挿入**オプションを使用します。ドロップダウンメニューからもページを挿入するかどうかを指定できます。

ウェブレイアウトのみ：ウェブレイアウトを書き出したときにすべてのイメージファイルを配置するフォルダ名を指定するには、**イメージ書き出しディレクトリ**フィールドを使用します。このフォルダは、書き出されたレイアウトと同じレベル（またはサイトのルートフォルダを指定した場合はそのフォルダ内）で作成されます。このフィールドを空白のままにしておくと、書き出されたレイアウトと同じフォルダ（またはサイトのルートフォルダを指定した場合はそのフォルダ）にイメージファイルが配置されます。デフォルトでは、書き出されたレイアウトと同じレベルで"image"という名前のフォルダが作成され、書き出されたイメージがその"image"フォルダに配置されます。

ウェブレイアウトのみ：アクティブなウェブレイアウトの書き出しバージョンのルートフォルダとして使用する、フォルダの名前と場所を指定するには、**サイトルートディレクトリ**フィールドを使用します。フィールドの右側にある**選択／参照**ボタンをクリックして、ダイアログボックスでサイトのルートフォルダを指定します。

環境設定 — レイアウト — 単位

レイアウトルーラーおよび**単位**パレットのデフォルトの単位を指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**単位**ペインを使用します。

- レイアウトウィンドウの上と左に沿って表示されるルーラーの基準単位を指定するには、**水平方向**および**垂直方向**ドロップダウンメニューを使用します。**水平方向**は上のルーラーに対応し、**垂直方向**は左のルーラーに対応します。
- **単位**パレットのデフォルトの**X**座標や**Y**座標を含むその他いくつかのUIの縦横比は、これら2つのドロップダウンメニューにより決まります。フォントのサイズ、フレームの幅、行送り、線の幅などは、選択した単位に関係なくQuarkXPressにより自動的にポイント単位に変換されます。
- 72ポイント／インチのデフォルト値を上書きするには、**ポイント/インチ**フィールドを使用します。QuarkXPressでは、このフィールドの値をすべてのポイントおよびパイカとポイント／インチ変換およびパイカ／インチ変換の単位の基本として使用します。DTPのポイント／インチ変換の基準は72です。ただし、大部分の組版用の金属製ルーラーで使用されていた従来の組版基準は約72.27または72.307ポイント／インチ（範囲は60～80pt、基準単位はポイント、最小増分値は0.001）です。
- シセロからセンチメートルへの変換値を標準の2.1967（範囲は2～3c、基準単位はシセロ、最小増分値は0.001）とは異なる値に指定するには、**シセロ/cm**フィールドを使用します。
- **印刷レイアウトのみ：**水平方向のルーラーの増分値を**ページ**ごとにゼロから繰り返すか、**スプレッド**全体を通じて続けるかを指定するには、**ルーラー適用範囲**ボタンを使用します。この設定によりフィールドに表示されるアイテムの座標が決まります。デフォルトのオプションは**ページ**です。
- 新規レイアウトのデフォルトの単位を設定するには、**単位**ドロップダウンメニューを使用します。

環境設定 - レイアウト - 段落

さまざまな段落レベルの設定を制御するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**段落**ペインを使用します。

行間隔を自動的に設定するには、**行送りの自動設定**機能を使用します。**段落設定**ダイアログボックス（**スタイル > 行送り**）の**行送り**フィールドに「auto」または「0」を入力すると、この設定を段落に適用できます。行送りが絶対的な設定になっている段落（すべての行で行間隔が等しい段落）とは異なり、行送りが自動設定されている段落の場合、フォントやフォントサイズが同じ段落内で混在している場合、行間隔の異なる行が含まれている場合があります。

行送りの自動設定では、行送りの基本値から始まります。この基本値は、自動設定の行送りの行とその上の行で使用するフォントに組み込まれたアセントおよびディセントの値を検証することにより、QuarkXPressが計算します。ただし、ユーザーが指定するテキストサイズ（**スタイル > サイズ**）の場合、行送りの基本値を決定するときの最大要素

となります。最後に、**行送りの自動設定**フィールドでユーザーが指定した値を行送りの基本値に追加すると、行送りの合計値に到達します。

行送りの自動設定をパーセントで指定するには、0%から100%までの値を1%刻みで入力します。この値により、2つのテキスト行間の行送りの値が下記のとおり決まります。上の行の最大フォントサイズに割合の値をかけます。その結果を、2行間の行送りの自動設定の基本値に追加します。フォントのデザインによってはこの処理が複雑になる場合もありますが、その例を簡単に示します。10ポイントのテキストで、スタイル設定を一貫して「標準」フォントにし、**行送りの自動設定**を20%に設定した場合、行送りは12ポイントとなります（10pt + [10ptの20%] = 12pt）。行送りの自動設定を増分値で指定するには、値の前にプラス記号（+）またはマイナス記号（-）を付けて入力します。範囲は-63ポイントから+63ポイントまでで、単位は任意です。「+5」と入力すると、5ポイントの行送りが行送りの自動設定の基本値に追加されます。「+5 mm」と入力すると、5ミリメートル追加されます。

列またはボックスで障害物の直下にあるテキスト行の配置を制御するには、**行送り値の保持**チェックボックスをオンにします。**行送り値の保持**チェックボックスをオンにすると、行のベースラインが適用された行送り値に従って配置されます。**行送り値の保持**チェックボックスをオフにすると、行のアセントが障害物または適用した回り込み値（**アイテム > 回り込み**）の下にきます。

グリッド固定のベース領域で、下記の操作を行ってください。

- 文字のアセンダーおよびディセンダーに応じてテキストをグリッドに対して固定するには、**アセントおよびディセント**をクリックします。
- 文字の仮想ボディのサイズに応じてグリッドにテキストを固定するには、**フォントサイズ（仮想ボディ）**をクリックします。

例外ハイフン辞書で対応する見出し語が見つからない場合に、QuarkXPressが段落の自動ハイフネーションに使用する方法を指定するには、**自動ハイフン**リスト言語ごとに、**自動ハイフン**領域の**方法**ドロップダウンメニューを使用します。ここで選択する設定は、**自動ハイフン**（**編集 > H&J**）が有効な段落のみに影響します。

  - バージョン3.1以前のQuarkXPressに組み込まれているアルゴリズムを使用してハイフネーションを実行するには、**標準**チェックボックスをオンにします。バージョン3.1以前のQuarkXPressで作成されたドキュメントをバージョン3.1以降で開くと、デフォルトで**標準**チェックボックスがオンになっています。
  - バージョン3.1以降のQuarkXPressに組み込まれているアルゴリズムを使用してハイフネーションを実行するには、**拡張**チェックボックスをオンにします。
- **Extended 2**では、**拡張**と同じアルゴリズムが使用されますが、そのアルゴリズムを使用する前に標準のハイフネーション辞書をチェックします。**Extended 2**では、Dieckmannの例外リソースとアルゴリズムをハイフネーションに使用します。このオプションはQuarkXPress 4.11 ドイツ語（新正書法）版から導入されたもので、最近のバージョンでは他の言語にも導入が拡大されています。このオプションを母言語で使用可能な場合、これがQuarkXPressで作成されたプロジェクトのデフォルト方式となります。

環境設定 - レイアウト - 文字設定

新規共有コンテンツのデフォルトオプションを設定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**共有**ペインを使用します。QuarkXPressによる上付き字形および下付き字形などの組版スタイルの構成方法を指定するには、**環境設**

定ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**文字設定**ペインを使用します。

- 上付き文字の配置と縮小率（サイズ）を制御するには、**上付き字形**領域を使用します。**オフセット**値で、上付き文字の配置位置をベースラインからの下方向の距離を指定します。**オフセット**値は、フォントサイズの割合で測定されます。デフォルト値は33%です。**縦比率**値で、文字の縦サイズを指定します。フォントサイズの割合で表されます。**横比率**値で、横幅を指定します。フォントデザイナによって指定された通常の文字の幅の割合で表されます。両方の縮小率のデフォルト値は60%です（範囲は0～100%、測定はパーセント方式、最小単位は0.1）。
- 下付き文字の位置と縮小率（サイズ）を制御するには、**下付き字形**領域を使用します。**オフセット**値で、下付き文字の配置位置をベースラインからの上方向の距離を指定します。**オフセット**値は、フォントサイズの割合で測定されます。デフォルト値は33%です。**縦比率**値で、文字の縦サイズを指定します。フォントサイズの割合で表されます。**横比率**値で、横幅を指定します。フォントデザイナによって指定された通常の文字の幅の割合で表されます。両方の縮小率のデフォルト値は100%です（範囲は0～100%、測定はパーセント方式、最小単位は0.1）。
- **スモールキャップス**タイプスタイルが適用されている文字の縮小率を制御するには、**スモールキャップス**領域を使用します。**縦比率**値で、文字の縦サイズを指定します。フォントサイズの割合で測定されます。**横比率**値で、横幅を指定します。フォントデザイナによって指定された通常の文字の幅の割合で測定されます。両方の縮小率のデフォルト値は75%です（範囲は0～100%、測定はパーセント方式、最小単位は0.1）。
- 肩文字の縮小率を制御するには、**肩文字**領域を使用します。**縦比率**値で、文字の縦サイズを指定します。フォントサイズの割合で測定されます。**横比率**値で、横幅を指定します。フォントデザイナによって指定された通常の文字の幅の割合で測定されます。両方の縮小率のデフォルト値は60%です（範囲は0～100%、測定はパーセント方式、最小単位は0.1）。
- フォントに組み込まれた合字を使用するには、**合字**領域を使用します。合字とは、特定の複数文字を組み合わせて単一字形にする組版手法です。大抵のフォントには、「f」とそれに続く「i」、「f」とそれに続く「l」のための合字が含まれています。**カーニング(>)で分割**フィールドで、合字への組み合わせが行われるカーニングとトラッキングの上限値（単位は1/200全角スペース）を指定できます。たとえば、大きなトラッキング値を含む見出しに合字が含まれることはありません。デフォルト値は1です（範囲は0～10、測定方法は0.005（1/200）全角スペース、最小単位は0.001）。「office」および「waffle」などの「ffi」と「ffl」にある2番目の2文字が合字に組み合わされないようにするには、**"ffi"または"ffl"は使用しない**をオンにします。従来のタイプセッティングシステムによく見られるこれらの組み合わせの3文字合字は、Mac OS用にデザインされたフォントでは標準化されていないため、3文字のうちの2文字のみを組み合わせるのではなく、3文字すべてを別々にしておくことを望む組版作成者もいます。多くのPostScriptフォントには「ffi」および「ffl」合字はありませんが、ほとんどのOpenTypeフォントにはあります。このチェックボックスはデフォルトでオフになっています。
- 文字間隔を制御するために、ほとんどのフォントに組み込まれているカーニングテーブルを使用するには、**自動カーニング(>)**をオンにします。**自動カーニング(>)**フィールドで、自動カーニングを使用する必要があるポイントサイズの下限を指定できます。**自動カーニング(>)**機能には、選択したフォントの**トラッキング値**ダイアログボックス（**補助 > トラッキングの編集**）で指定する、カスタムトラッキング情報も実装されています。このオプションはデフォルトでオンになっていて、4ポイントのしきい値が設定されてい

ます（範囲は0～72ポイント、測定方法はインチ、ポイント、cmなど、最小単位は0.001）。

- テキストのポイントサイズに等しい全角スペース（たとえば、24ポイントのテキストには24ポイントの全角スペースがあります）を指定するには、**標準emスペース**をオンにします。**標準emスペース**がオフの場合、現在のフォントの2つのゼロの幅が全角スペースの幅として使用されます。このオプションは、デフォルトでオンになっています。Option+スペースキー／Ctrl+Shift+6を押して、テキストに全角スペースを挿入できます。
- フレックススペース幅のデフォルト値50%を変更するには、**フレックススペース幅**フィールドを使用します。改行のあるフレックススペースを作成するには、Option+Shift+スペースキー／Ctrl+Shift+5を押します。改行のないフレックススペースを作成するには、Command+Option+Shift+スペースキー／Ctrl+Alt+Shift+5を押します。**フレックススペース幅**の値は、指定されたフォントとフォントサイズの通常のenスペースの割合で表されます（範囲は0～400%、測定はパーセント方式、最小単位は0.1）。
- オールキャップスタイプスタイルが適用されているアクセント付き文字にアクセント記号を含めるかどうかを指定するには、**オールキャップスのアクセント記号**チェックボックスを使用します。このオプションは、デフォルトでオンになっています。
- 中国語、日本語、または韓国語の文字と隣接する欧文文字との間に含める間隔の大きさを指定するには、**CJK／欧文間スペース**フィールドを使用します。

環境設定 - レイアウト - ツール

ズームツール🔎および**アイテム**ツール✥のデフォルトの特性を指定したり、アイテム作成ツールで作成されたアイテムのデフォルト設定を行うには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**ツール**ペインを使用します。

- **アイテム**ツール✥のオプションを構成するには、**アイテム**ツールを選択してから**設定**をクリックします。**アイテム**ツールによりアイテムを少しずつ動かすためのピクセル数を制御するには、**Shiftキーを使って少しずつ増分**領域を使用します。ボックスをダブルクリックしたときの動作を決定するには、**ボックスをダブルクリックしたときのアクション**の下にあるラジオボタンを使用します。**アイテム**ツールから適切なコンテンツツールに切り替えるか、**設定**ダイアログボックスを開くかを選択できます。
- **ズーム**ツール🔎の表示変更の範囲と増分を制御するには、**ズーム**ツールを選択してから**設定**をクリックします。
- **テキストコンテンツ**および**画像コンテンツ**ツールのドラッグオプションを構成するには、この2つが結合したコンテンツツールを選択して**設定**をクリックします。選択したコンテンツツールを使用してドラッグしたときに新規ボックスを作成するには、**ボックスを作成**をクリックします。選択したコンテンツツールを使用してドラッグしたときにボックスを選択するには、**ボックスを選択**をクリックします。
- 1つ以上の関連するアイテム作成ツールで作成されたアイテムのデフォルトの属性を変更するには、ツールを選択してから**設定**をクリックします。
- ツールの環境設定を変更していて、その環境設定をデフォルトに戻したい場合は、ツールをリストから選択して**修復**をクリックします。複数のツールの環境設定を変更していて、それらすべてのツールの環境設定をデフォルトに戻すには、**すべて修復**をクリックします。

環境設定 - レイアウト - トラップ

印刷レイアウトでトラップのデフォルト設定を行うには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**トラップ**ペインを使用します。

自動トラップの方法を選択します。

- オブジェクトとそれに伴うバックグラウンドカラーに応じて**自動値**および**不特定カラー**フィールドの値を使用してトラップを実行するには、**絶対**をクリックします。オブジェクトカラーを暗くする場合、**自動値**の値を使用してバックグラウンドによりそのオブジェクトを抑えます。オブジェクトカラーを明るくする場合、**自動値**の値を使用してそのオブジェクトをバックグラウンドに広げます。
- **自動値**フィールドの値にオブジェクトカラーとバックグラウンドカラーの輝度（明るさまたは暗さ）を掛け合わせてトラップを実行するには、**プロポーショナル**をクリックします。
- トラップを無効にしてトラップの値がゼロの状態でオブジェクトを印刷するには、**全てノックアウト**をクリックします。
- ページでプロセスカラーが重なっている場合にプロセス色分解版を個別にトラップするには、**プロセストラップ**をクリックします。
- 複数のバックグラウンドカラーの前にあるオブジェクトカラー（白を含む）で、トラップ時に白を無視するには、**白を無視**をクリックします。

自動値フィールドにトラップ値を入力するか、または**オーバープリント**を選択します。

- **トラップ設定**ダイアログボックス（**編集 > カラー > トラップ編集**）で**自動値**を指定したオブジェクトカラーおよびバックグラウンドカラーに適用されるトラップ値を制御する場合、および**トラップ**パレット（**ウィンドウ > トラップ**）で**自動値(+) トラップ**または**自動値(–)**を指定したアイテムに適用されるトラップ値を制御する場合は、**自動値**フィールドに値を入力します。
- **オーバープリント**を選択すると、**トラップ設定**ダイアログボックス（**編集 > カラー > トラップ編集**）で**自動値**を指定したオブジェクトカラーとバックグラウンドカラー、および**トラップ**パレット（**ウィンドウ > トラップ**）で**自動値(+)**または**自動値(–)**を指定したアイテムがオーバープリントされます。

不特定カラーフィールドにトラップ値を入力するか、または**オーバープリント**を選択します。

- 不特定カラー（トラップ関係が競合する複数の色）のバックグラウンドの前にあるオブジェクトカラーに適用されるトラップ値を制御するには、**不特定カラー**フィールドに値を入力します。
- **オーバープリント**を選択すると、オブジェクトカラーにより不特定カラーのバックグラウンドがオーバープリントされます。

ノックアウトの限界に値を入力します。ノックアウトの限界はオブジェクトカラーの暗さの割合で表される値です。この値によりオブジェクトカラーとバックグラウンドカラーのノックアウト印刷のポイントを制御できます。

オーバープリントの限界に値を入力します。オーバープリントの限界はトラップ設定の一種で、これにより、オブジェクトの影が一定の割合を下回る場合に、オーバープリント設定されたオブジェクトを**自動値**の値に応じてトラップできます。

環境設定 - レイアウト - ガイドとグリッド

ガイドやデザイングリッドのさまざまなデフォルト設定を指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**ガイドとグリッド**ペインを使用します。

ガイド吸着距離フィールドでは、6ピクセルのデフォルトの吸着距離を変更できます。**ガイドへの吸着**チェックボックス（**表示**メニュー）をオンにすると、この距離でオブジェクトがページガイドに吸着します（範囲は1～216、基準単位はピクセル、最小増分値は1です）。

ガイド領域で、下記の操作を行ってください。

- デフォルトのマージンとガイドの色を指定するには、**マージンの色**ボタンと**ガイドの色**ボタンを使用します。
- ルーラーガイドおよびページガイドをページアイテムの前後どちらに配置するかを指定するには、**コンテンツの前**または**コンテンツの後ろ**をクリックします。

ページグリッド領域で、下記の操作を行ってください。

- マスターページグリッドとテキストボックスグリッドを表示できるズームの最小倍率を制御するには、**ズーム表示倍率**フィールドに値を入力します。
- マスターページグリッドをページアイテムの前後どちらに配置するかを指定するには、**コンテンツの前**または**コンテンツの後ろ**をクリックします。**コンテンツの前**をクリックすると、マスターページグリッドをガイドの前後どちらに配置するかも指定できます。

環境設定 - レイアウト - グリッドセルの塗りつぶし

デザイングリッドセルの塗りつぶし方法を制御するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**グリッドセルの塗りつぶし**ペインを使用します。

グリッドスタイルまたはマスターページグリッドの**表示設定**タブ（*デザイングリッド：表示設定タブ*を参照）で**塗りつぶしセルを表示**チェックボックスをオンにすると、シーケンスのセルの1つをグリッドの他のセルのアウトラインを描く色で塗りつぶすよう指定できます。シーケンス内でセルの番号や位置を指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集 > 環境設定**）の**グリッドセルの塗りつぶし**ペインのコントロールを使用します。

- 塗りつぶすセルを指定するには、**増幅値**チェックボックスをオンにしてフィールドに値を入力します。たとえば、セル4、セル8、セル12を塗りつぶすには、4と入力します。
- テキストボックスの各行の先頭からセルのカウントを再開するには、**ラインの開始**をクリックします。段組みの先頭からセルのカウントを開始し、以降は改行に関係なくカウントを続行する場合、**ストーリーの開始**をクリックします。

環境設定 — レイアウト — カラーマネジャー

すべての機器で一貫した表示や出力を行えるように色を定義するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**カラーマネジャー**ペインを使用します。

変換方法領域で、下記の操作を行ってください。

- 色の変換に使用するエンジンを指定するには、**カラーエンジン**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

- すべての出力方法でできるだけ濃い黒を出すには、**ブラックポイントの補正**チェックボックスをオンにします。

ソースオプション領域で、下記の操作を行ってください。

- **ソースセットアップ**ドロップダウンメニューを使用して、画像のソースカラースペースとQuarkXPressで使用する色を指定します。
- **ウィンドウ**メニューの**プロファイル情報**コマンドと**画像の取り込み**ダイアログボックスの**カラーマネージメント**タブを有効にするには、**画像プロファイルへのアクセスを可能にする**チェックボックスをオンにします。このオプションにより、プロファイルに関する情報を表示できます。

印刷レイアウトのみ： 表示 > 出力のプルーフサブメニューを使用する場合にレイアウトの表示方法を指定するには、**ソフトプルーフ**領域で次のオプションを使用します。

- デフォルトのプルーフ出力セットアップを指定するには、**出力のプルーフ**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
- ソフトプルーフのレンダリング方法を指定するには、**レンダリング方法**ドロップダウンリストからオプションを選択します。**視覚的**を選択すると、すべての色がターゲットの範囲内に収まるように、ソースの範囲内ですべての色を調整します。**相対的な色域を維持**を選択すると、ソースとターゲットの両方の範囲内の色が維持されます。唯一変更されるソースカラーは、ターゲットの範囲内に収まらないソースカラーです。**彩度**を選択すると、ソースカラーの彩度を考慮して、ターゲットの範囲で相対的な彩度が同じ色に変更します。**絶対的な色域を維持**を選択すると、ソースとターゲットの両方の範囲内の色が維持されます。ターゲットの範囲外の色は、白紙に印刷されたときの外観に合わせて調整されます。**ソースによる定義**では、すべての色および画像に対してソースのセットアップで定義したレンダリング方法を使用します。

印刷レイアウトのみ： ベクトルEPS/PDFファイル領域で、下記の操作を行ってください。

- 取り込んだEPSおよびPDFファイルでベクトルコンテンツの色を管理するには、**新規のベクトルEPS/PDFをカラー管理する**チェックボックスをオンにします。この環境設定は、このチェックボックスをオンにしてから取り込まれたEPSおよびPDFファイルのみに適用されます。
- アクティブなプロジェクトで既に取り込まれているEPSおよびPDFファイルでベクトルコンテンツの色を管理するには、**配置済みのベクトルEPS/PDFを含む**チェックボックスをオンにします。

ウェブレイアウトのみ：HTMLの書き出しに使用する出力プロファイルを指定するには、**HTML書き出し**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

インタラクティブレイアウトのみ：SWFの書き出しに使用する出力プロファイルを指定するには、**SWFの書き出し**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。

環境設定 — レイアウト — レイヤー

新規レイヤーの作成時に使用する設定を指定するには、**環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**レイヤー**ペインを使用します。

- 新規レイヤーをデフォルトで表示するには、**可視**チェックボックスをオンにします。

- デフォルトで新規レイヤーを印刷しないようにするには、**出力しない**をクリックします。
- 新規レイヤーをデフォルトでロックするには、**ロック**チェックボックスをオンにします。
- 表示されているレイヤーが隠されたレイヤー上のアイテムに回り込むよう、新規レイヤーの回り込みを維持するには、**回り込み保持**をクリックします。

環境設定 - レイアウト - プレゼンテーション

インタラクティブレイアウトのみ： **環境設定**ダイアログボックス（**QuarkXPress／編集**メニュー）の**プレゼンテーション**ペインを使用すると、デフォルトのページ遷移、デフォルトポインタの設定、デフォルト自動ページ移行間隔の設定、およびプロジェクトで複数ページにわたる自動前進ループを使用するかどうかの設定が可能です。

- デフォルトのページ遷移を設定するには、**効果**ドロップダウンメニューからオプションを選択し、その遷移の時間をドロップダウンメニューの下にある**時間**フィールドに入力します。
- デフォルトのポインタを指定するには、**ポインタ**領域のドロップダウンメニューからオプションを選択します。
- エンドユーザーがマウスポインタをインタラクティブアイテム上に移動させたときに表示させるポインタを指定するには、**ユーザー**ドロップダウンメニューからオプションを選択します。
- アクティブなプロジェクトで、ユーザーが操作しなくても自動的に次のページに進むようにするには、**自動前進間隔**をクリックして自動前進の間隔を**秒**フィールドに入力します。
- プロジェクトで、**次のページを表示**アクションが実行されたときに自動的に最後のページから最初のページに移動するには、**ループ**チェックボックスをオンにします。

環境設定 - レイアウト - SWF

インタラクティブレイアウトのみ： **SWF**ペインでは、インタラクティブレイアウトのデフォルトの書き出しオプションを設定できます。これらのオプションを表示および設定するには、このペインの**デフォルトオプション**をクリックします。**書き出し設定**ダイアログボックスが表示されます。このペインの使用方法についての詳細は、「*書き出しの設定*」を参照してください。

法律上の注記

本書の内容および構成は、著作権により保護されています。©2022 Quark, Inc.All rights reserved.

本書に記載されている技術は、著作権により保護されています。©1986–2022 Quark, Inc. and its licensors.All rights reserved.

Quarkの製品は、米国の次の1つまたは複数の特許により保護されています。5,541,991、5,907,704、6,005,560、6,052,514、6,081,262、6,947,959、6,940,518、7,116,843、7,463,793、およびその他の出願中の特許。

Quark製品および資料は著作権の対象であり、米国およびその他各国の知的財産保護法によって保護されています。クォーク社の書面による同意なしに使用および複製することを禁じます。

Quarkは、サードパーティソフトウェア、またはその他のサードパーティハードウェア（以下「サードパーティ製品」）の製造業者ではなく、これらのサードパーティ製品は、Quark、Quarkの関連会社またはそれらのライセンサーによって作成されたものではなく、その審査または検査を受けたものでもありません（ここでいうQuarkの関連会社とは、現時点で存在する、または今後設立される、QuarkまたはQuarkの親会社もしくはQuarkの株主の過半数を支配する、またはそれらによって支配される、またはそれらと共通の支配下に置かれる任意の個人、支店または事業体を意味し、これには、今後その地位を取得する任意の個人、支店または事業体も含む）。Quark、Quarkの関連会社またはそれらのライセンサーは、明示的または黙示的であるかを問わず、Quarkの製品／サービスおよびサードパーティ製品／サービスあるいはそのいずれかの商品性または特定目的適合性に関する一切の保証を否認します。また、Quark製品／サービスおよびサードパーティ製品／サービスに関する一切の保証を否認します。また、明示的、黙示的または付随的であるかを問わず、またディストリビュータ、小売業者、XTensionsデベロッパーまたはその他のサードパーティのいずれかによるものであるかを問わず、その他のすべての保証および条件に関する責任を否認します。これには、非権利侵害、互換性、ソフトウェアにエラーがないこと、またはエラーの訂正が可能なこと、もしくはエラーが将来訂正されることに関する保証が含まれますが、これらに限定されるものではありません。サードパーティが、サードパーティ製品やサービスに関して限定的な保証を提供する場合があります。このような保証が存在する場合、ユーザーは当該のサードパーティに問い合わせる必要があります。自治体、州、地域によっては、黙示の保証責任の制限が認められていません。その場合、上記の制限は特定のユーザーには適用されないことがあります。いかなる場合においてもQuark、Quarkの関連会社および／またはそれらのライセンサーは、その形式や発生事由、責任の理論の如何を問わず、Quarkの製品／サービスのインストールまたは使用に起因するあらゆる逸失利益、時間的喪失、貯蓄の損失、データの損失、料金の損失または経費を含むがこれらに限定されない、特別的、間接的、付随的、結果的または懲罰的損害賠償について、一切責任を負いません。

前記事項にかかわらず、Quark、Quarkの関連会社および／またはそれらのライセンサーが、Quark製品／サービスおよびサードパーティ製品／サービスあるいはそのいずれかに関して責任があることが判明した場合には、その賠償額は、問題となっているソフトウェア／サービス（サードパーティ製品／サービスを除く）に関して、ユーザーがQuarkに対して支払った金額または準拠法に基づく最低額のうち、いずれか低い方に限定されるものとします。これらの制限は、たとえQuark、Quarkの関連会社、それらのライセンサーおよび／またはそれらの代理人が、このような損害の可能性を通知されていた場合であっても適用されます。自治体、州、地域によっては、付随的または結果的損害賠償の責任排除または制限が認められていません。その場合、この制限または責任排除は適用されないことがあります。出訴期限法を含む準拠法に基づき認められるその他すべての制限は、引き続き適用されるものとします。これらの規定のいずれかが、準拠法に基づいて執行不能であるか、または執行不能となった場合には、規定を施行可能にするために必要な範囲において、該当する規定を修正するか、または該当する規定の効力を制限するものとします。Quarkの製品の使用は、エンドユーザーライセンス契約または該当する製品およびサービスに適用されるその他の契約の条項に従うものです。それらの契約と本書の規定との間に矛盾があった場合には、該当する契約が優先して適用されるものとします。

Quark、Quarkロゴ、QuarkXPress、XTensions、QuarkXTensions、Job Jackets、Composition Zones、およびQuarkが適宜使用するその他のQuark関連の商標は、Quark, Inc.とQuark関連会社の商標です。

Microsoft、OpenType、Excel、Internet Explorer、およびWindowsは、米国および／またはその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。

Mac、Mac OS、TrueType、Safari、Apple、AppleScript、およびMacintoshは、米国およびその他の国におけるApple, Inc.の登録商標です。QuickTimeは、ライセンスに基づいて使用される商標です。QuickTimeは、米国およびその他の国で登録されています。

Adobe、PostScript、Photoshop、Acrobat, Reader、Adobe ロゴ、Flash、およびMacromediaは、米国および／またはその他の国におけるAdobe Systems Incorporatedの登録商標または商標です。

当ソフトウェアアプリケーションまたはユーザーのドキュメントに表示されるPantone® Colorの表示は、PANTONE標準色とは合致しない場合があります。正確な色については最新のPANTONE色見本帳を利用してください。PANTONE®およびその他のPantone, Inc.の商標は、Pantone, Inc.が所有しています。© Pantone, Inc., 2008.

Color Dataは、DIC株式会社によるライセンスに基づいて作成されています。

FOCOLTONEおよびFOCOLTONE Colour SystemはFOCOLTONEの登録商標です。FOCOLTONE製品および知的財産の概念、構造、形態は、特許および著作権法によって保護されています。形態を問わず、そのすべてまたは一部を個人的使用あるいは販売の目的で複製することは厳しく禁じられています。詳細な特許情報については、FOCOLTONE, LTD.にお問い合わせください。

TOYO INK COLOR FINDER™システムおよびソフトウェアの著作権は、東洋インキ製造株式会社が所有しています。Quark, Inc.はライセンスに基づき、QuarkXPress関連での使用に限定して配布を許可されています。QuarkXPressによる作業の一部でないかぎり、TOYO INK COLOR FINDER™システムおよびソフトウェアをディスクまたはメモリに複製することは禁じられています。TOYO INK COLOR FINDER™システムおよびソフトウェアは著作権によって保護されています。© TOYO INK MFG. CO., LTD.,

1991.COLOR FINDERは、東洋インキ製造株式会社の登録商標として申請中です。本製品で使用されるCOLOR FINDER™コンピュータビデオシミュレーションは、COLOR FINDER™色見本帳の色見本に合致しない場合があります。また、本製品で使用される印刷色もこれと合致しない場合があります。正確な色については、COLOR FINDER™色見本帳を使用してください。

TRUMATCH、TRUMATCH Swatching SystemおよびTRUMATCH Systemは、TRUMATCH, Inc.の商標です。

Netscape Navigatorは、米国ならびにその他各国におけるNetscapeの登録商標です。

WordPerfectは、Corel Corporationの登録商標です。

Unicodeは、Unicode, Inc.の商標です。

Firefoxは、Mozilla Foundationの商標です。

tt2pt1の技術は下記のとおり著作権により保護されています。Copyright ©1997–2003 by the AUTHORS: Andrew Weeks <ccsaw@bath.ac.uk>、Frank M. Siegert <fms@this.net>、Mark Heath <mheath@netspace.net.au>、Thomas Henlich <thenlich@rcs.urz.tu-dresden.de>、Sergey Babkin <babkin@users.sourceforge.net>、<sab123@hotmail.com>、Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr>、Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com>、Szalay Tamas <tomek@elender.hu>、Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl>、Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz>、Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn>、Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn>、Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org>、Rigel <rigel863@yahoo.com>。All rights reserved.ソースおよびバイナリー形式の再配布および使用は、変更の有無にかかわらず、以下の条件を満たす場合に許可されます。1.ソースコードの再配布においては、上記の著作権表示、本条件の列挙および下記の免責条項を保持すること。2. バイナリー形式の再配布においては、上記の著作権表示、本条件の列挙および下記の免責条項を、配布物に附属した文書および／またはその他の資料に複製すること。3. 本ソフトウェアの機能または使用について言及するすべての宣伝素材には、下記の謝辞を記載すること。「本製品にはTTF2PT1プロジェクトとその協力者により開発されたソフトウェアが含まれます」このソフトウェアは作成者および協力者によって「現状のまま」で、明示あるいは黙示を問わず無保証で提供されます。ここでいう無保証には、商品性および特定目的適合性の黙示保証の否認などが含まれますが、これに限定されるものではありません。いかなる場合においても作成者または協力者は、当ソフトウェアの使用によって損害が生じる可能性について報告を受けていたとしても、直接被害、間接的損害、付随的損害、実害、懲罰的損害または派生的損害（代用品または代替サービスの調達、使用、データまたは利益の損失、または事業の中断による損失などを含むが、これに限定されない）、契約、厳格責任、または不法行為（過失などを含む）による本ソフトウェアの使用から生じるいかなる損害に関しても一切責任を負いません。作成者の責任の概要一覧については、プロジェクト履歴で確認してください。プロジェクトの他の協力者は下記のとおり：Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr>、トルコ語のUnicode変換テーブル。Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com>、バルト語のUnicode変換テーブル。Szalay Tamas <tomek@elender.hu>、中央ヨーロッパ言語のUnicode変換テーブル。Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl>、RPMファイル。Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz>、名前付きUnicodeマップフォーマット、強制Unicodeオプション。Frank M. Siegert <frank@this.net>、Windowsへの移植。Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn>、Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn>、中国語フォントへの変換マップ。Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org>、キリル文字のUnicode変換テーブル。Rigel <rigel863@yahoo.com>、dvipsエンコードファイル

の生成、中国語マップの修正。I. Lee Hetherington <ilh@lcs.mit.edu>、Type1アッセンブラ（パッケージ「t1utils」から）、正式な著作権表示は下記のとおり。Copyright ©1992 by I. Lee Hetherington, all rights reserved.この著作権表示と下記の表示が損なわれない場合に限り、本プログラムの使用、変更、配布を許可します。

Apacheの技術は、著作権により保護されています。©1999–2008 The Apache Software Foundation.All rights reserved.このソフトウェアと共に配布されるApache社のソフトウェアはすべてApache Software Foundation（http://www.apache.org/）によって開発されたものです。Apache License、バージョン2.0（以下「ライセンス」）に基づいて認可されており、ライセンスに従わないでこれらのファイルを使用することはできません。ラインセンスのコピーは、http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0から入手できます。適用法令で必要になったり、書面による同意がない限り、ライセンスの下で配布されるソフトウェアは「現状のまま」で、明示あるいは黙示を問わず、いかなる保証または条件もなく配布されます。特定言語のライセンスに基づく律則許可および制限については、当該ライセンスを参照してください。

MoreFilesソフトウェアは、著作権により保護されています。©1992–2002 by Apple, Inc., all rights reserved.本Appleソフトウェアは、Apple, Inc.（以下「Apple」）が下記の条件に基づき提供するもので、ユーザーによる本Appleソフトウェアの使用、インストール、変更、再配布はこの条件の承諾を構成するものです。条件に同意できない場合は、本Appleソフトウェアの使用、インストール、変更、再配布は行わないでください。以下の条件に従うというユーザーの合意を起因として、また以下の条件に従い、本オリジナルAppleソフトウェア（以下「本Appleソフトウェア」）を、Appleの著作権に基づき、変更の有無を問わず、ソースおよびバイナリ形式で使用、複製、変更、再配布する個人的かつ非独占的ライセンスをAppleはユーザーに付与します。ただし、本Appleソフトウェアを完全なかたちで変更なしに再配布する場合は、本通知および下記のテキストと免責条項をその再配布に含めるものとします。Appleの書面による事前の許可なしに、Apple, Inc.の名前、商標、サービスまたはロゴをAppleソフトウェアから派生した製品の保証や普及のために使用することはできません。本通知に明記されていない権利やライセンスは、明示あるいは黙示を問わず、Appleは付与していません。これには本Appleソフトウェアが組み込まれる派生的な著作物または他の著作物が侵害する可能性のある特許権も含まれますが、これに限りません。本AppleソフトウェアはAppleが「現状のまま」提供するものです。Appleは、明示的または黙示的であるかを問わず、本Appleソフトウェア、およびその単独または他製品と併用した使用と運用について、権利の不侵害、商品性、特定目的への適合性を含む、一切の保証を否認します。いかなる場合においてもAppleは、当ソフトウェアの使用によって損害が生じる可能性について報告を受けていたとしても、特別被害、間接的損害、付随的損害、派生的損害（代用品または代替サービスの調達、使用、データまたは利益の損失、または事業の中断による損失などを含むが、これに限定されない）、契約、または不法行為（過失などを含む）、厳格責任などによる本Appleソフトウェアの使用、複製、変更、および／または配布から生じるいかなる損害に関しても一切責任を負いません。

本製品の一部には、Global Graphic社からのライセンスに基づいて使用される技術が含まれています。

ICU4Jの技術、ICU4Jのライセンス - ICU4J 1.3.1以降は、著作権によって保護されています。Copyright ©1995–2006 International Business Machines Corporation and others.All rights reserved.本ソフトウェアおよびその関連文書ファイル（以下、「ソフトウェア」）を取得する人には、ソフトウェアの、使用、複製、変更、結合、出版、配布またはソフトウェアの複製を販売する権利を含め、制約なく取引する権利を無償で許可し、また、ソフトウェアを与えられた人にも、この権利が与えられます。ただし、上

記の著作権表示およびこの許可通知がソフトウェアのすべての複製に記載され、上記の著作権表示およびこの許可通知の両方が関連文書に記載されている場合に限ります。本ソフトウェアは、「現状のまま」で提供され、商品性、特定目的への適合性、およびサードパーティの権利の不侵害を含む、すべての明示もしくは黙示の保証責任を負わないものとします。さらに、著作権者または本注意事項に含まれている権利の所有者は、本ソフトウェアの使用または実行に起因するものであれ、関連するものであれ、契約、過失、不法行為のいずれによるものであれ、使用、データまたは利益の損失から発生する請求、あるいは特別、直接的、間接的、結果的損害、または他の一切の損害について、いかなる責任も負いません。本注意事項に記載されているもの、および事前の文書による承認がある場合を除き、著作権者の名前を、本ソフトウェアの広告、または販売、使用、取引の促進のために使用することは禁じられています。

本ソフトウェアの一部はIndependent JPEG Groupの研究に基づいています。

Microsoftの技術は、著作権によって保護されています。©1988–2008 Microsoft Corporation.All rights reserved.

Nodekaソフトウェアは、著作権によって保護されています。©1999–2002 Justin Gottschlich.All rights reserved.

STLportの技術は、著作権によって保護されています。Copyright 1999,2000 Boris Fomitchev.本資料は、「現状のまま」で提供され、いかなる明示または黙示の保証責任も負うものではありません。ユーザー自身の責任において使用してください。本ソフトウェアを使用または複製する権利は、目的にかかわらず無償で与えられます。ただし、上記の注意事項がすべてのコピーに記載されている場合に限ります。コードの変更および変更済みコードの配布を行う権利は、上記の著作権表示と共に上記の注意事項およびコードが変更されたことを示す通知が記載されている場合に限り、与えられます。ライセンシーは、使用料または制限なしに、STLportでコンパイルされたバイナリ（オリジナルまたは修正済み）を配布できます。ライセンシーは、次の条件に基づきオリジナルまたは修正済みのSTLportソースの配布ができます。上記の許可通知で指示された条件を満たしていること、次の著作権表示が必ず記載されていること、および付帯する許可通知による条件を満たしていること。Copyright 1994 Hewlett-Packard Company.Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology.

本ソフトウェアとその資料を使用、複製、変更、配布、および販売する権利は、目的にかかわらず無償で与えられます。ただし、上記の著作権表示がすべてのコピーに表示され、当該著作権表示および本許可通知が関連資料に記載されている場合に限ります。Hewlett-Packard Companyは、いかなる目的に関しても本ソフトウェアの適合性についての一切の表明を行ないません。本ソフトウェアは「現状のまま」で、明示的または黙示的保証を伴わずに提供されます。本ソフトウェアとその資料を使用、複製、変更、配布、および販売する権利は、目的にかかわらず無償で与えられます。ただし、上記の著作権表示がすべてのコピーに表示され、当該著作権表示および本許可通知が関連資料に記載されている場合に限ります。Silicon Graphicsは、いかなる目的に関しても本ソフトウェアの適合性についての一切の表明を行ないません。本ソフトウェアは「現状のまま」で、明示的または黙示的保証を伴わずに提供されます。本ソフトウェアとその資料を使用、複製、変更、配布、および販売する権利は、目的にかかわらず無償で与えられます。ただし、上記の著作権表示がすべてのコピーに表示され、当該著作権表示および本許可通知が関連資料に記載されている場合に限ります。Moscow Center for SPARC Technologyは、いかなる目的に関しても本ソフトウェアの適合性についての一切の表明を行ないません。本ソフトウェアは「現状のまま」で、明示的または黙示的保証を伴わずに提供されます。

Dr. Brian Gladmanソフトウェアは、著作権によって保護されています。Copyright ©2001, Dr. Brian Gladman <brg@gladman.uk.net>, Worcester, UK.All rights reserved.使用許諾条件。以下の条件を満たす場合に限り、変更の有無にかかわらず、本ソフトウェアのソースおよびバイナリ形式による配布および使用は無償で許可されます。1.本ソースコードの配布物に、上記の著作権表示、本条件一覧、および以下の免責事項を記載する。 2. バイナリ形式での配布物には、上記の著作権表示、本条件一覧、および以下の免責事項を、マニュアルやその他の関連資料に記載する。 3. 具体的な文書による許可なく、著作権者の名前を本ソフトウェアを使用して作成された製品を保証するために使用しない。免責事項。本ソフトウェアは「現状のまま」で提供され、正確性や目的への適合性を含む、ただしこれに限定されない、あらゆる特性に関する一切の明示または黙示の保証責任を負いません。

Wei Daiの技術については、編集著作権により保護されています。Compilation Copyright ©1995–2003 by Wei Dai.All rights reserved.本著作権は本ソフトウェアのコンピレーションとしての配布パッケージにのみ適用されるもので、パッケージ内の特定のファイルの著作権を意味するものではありません。

以下のファイルはそれぞれオリジナルの作成者の著作権により保護されており、その使用はこれらのファイルに付属する別のライセンスに従います。mars.cpp — Copyright 1998 Brian Gladman。

本コンピレーション内のその他のすべてのファイルは、Wei Daiと協力者により、パブリックドメインとなっています。

著作物をパブリックドメインとしてくれたことについて、以下の作成者に感謝します。

Joan Daemen –3way.cpp

Leonard Janke — cast.cpp、seal.cpp

Steve Reid — cast.cpp

Phil Karn — des.cpp

Michael Paul Johnson — diamond.cpp

Andrew M. Kuchling — md2.cpp、md4.cpp

Colin Plumb — md5.cpp、md5mac.cpp

Seal Woods — rc6.cpp

Chris Morgan — rijndael.cpp

Paulo Baretto — rijndael.cpp、skipjack.cpp、square.cpp

Richard De Moliner — safer.cpp

Matthew Skala — twofish.cpp

Kevin Springle — camellia.cpp、shacal2.cpp、ttmac.cpp、whrlpool.cpp、ripemd.cpp

本コンピレーションの使用、コピー、変更、配布は、商業用アプリケーションを含めて目的を問わず、無料で、ただし下記の制限に基づいて、許可されます。

1. 本コンピレーションのコピーおよび変更は、アプリケーションソフトウェアを構成するオブジェクトコード形式を除き、その形式を問わず、上記の著作権と本ライセンスを表示すること。

2. 本ソフトウエアのユーザーは、ユーザーがWei Daiに提供するすべての変更または拡張がパブリックドメインとして扱われ、明示的な著作権表示がない限り、著作権保護の対象とならないことに合意します。

3. Wei Daiは、本コンピレーション内のソフトウェアの運用にエラーが無いことを保証または表明しません。また保守、更新を含む一切のサービスを行う義務を負いません。当ソフトウェアおよびすべての文書は「現状のまま」で、明示あるいは黙示を問わず無保証で提供されます。ここでいう無保証には、商品性および特定目的適合性の黙示保証の否認などが含まれますが、これに限定されるものではありません。いかなる場合においても、Wei Daiまたは他の協力者は、直接的、付随的、結果的損害について、たとえそのような被害の可能性を通知されていた場合であっても、一切責任を負いません。

4. ユーザーはWei Daiまたは他の協力者の名前を、事前の書面による合意の無い限り、広報や広告に使用ないこととします。

5. 本ソフトウェアの米国からの輸出については、米国政府の特定の許可が必要な場合があります。輸出にあたりそのような許可を得るのは、輸出を意図する個人または組織の責任とします。

6. 本ソフトウェアの特定の部分は、特許によって保護されている場合があります。これに該当する部分の使用にあたり適切な許可を得るのは、ユーザーの責任とします。

本コンピレーションがアプリケーションソフトウェアでオブジェクトコードの形式で使用される場合は、必須ではありませんが、作成者への謝辞を歓迎します。価値のある変更または拡張によるWei Daiへの協力も、必須ではありませんが、歓迎します。

menu.js（Gary Smith作成、1997年7月）に基づくカスケーディングメニューは、著作権で保護されています。Copyright ©1997–1999 Netscape Communication Corp. Netscapeは、すべてのコピーに本著作権表示が表示される場合に限り、カスケーディングメニューソフトウェアを使用または変更する無償ライセンスを使用者に与えます。本ソフトウェアは、「現状のまま」で提供され、いかなる保証責任も負うものではありません。

HTMLパーサー技術は、著作権で保護されています。Copyright ©1998 World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique, Keio University).All Rights Reserved.

協力作成者：

Dave Raggett <dsr@w3.org>

協力作成者は、テスト、バグフィックスについて、そして忍耐を持って協力してくれた人々に感謝します。これらの人々の協力がなければ、作成できませんでした。

著作権表記：

本ソフトウェアと文書は「現状のまま」提供され、著作権所有者と協力作成者は、商品性、特定目的適合性、本ソフトウェアと文書の使用が第三者の特許、著作権、商標などの権利を侵害しないことについて、ただしこれに限定せず、明示あるいは黙示を問わず、一切の表明または保証を行いません。

著作権所有者と協力作成者は、本ソフトウェアと文書の使用に起因する、直接的、間接的、実害的、結果的損害について、たとえそのような損害の可能性を通知されていた場合であっても、一切責任を負いません。

本ソースコード、またはその一部、文書、実行ファイルの使用、コピー、変更、配布は、目的を問わず、無料で、ただし下記の制限に基づいて、許可されます。

1. 本ソースコードの出典について、誤りがあってはならない。

2. 変更されたバージョンはその旨を明示し、誤ってオリジナルのソースであるとしてはならない。

3. ソースまたは変更されたソースについて、著作権表示を削除、変更してはならない。

著作権所有者と協力作成者は、商業用製品においてHTMLをサポートするために本ソースコードをコンポーネントとして使用することを、無料で、明確に許可し奨励します。本ソースコードを製品に使用する場合は、必須ではありませんが、謝辞を歓迎します。

本ソフトウェアの一部は、Jean-loup GaillyとMark Adlerによる著作物に基づいており、著作権で保護されています。©1995–1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler（ZIPライブラリ）。

Sunの技術は、著作権により保護されています。Copyright 2003–2008, Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.使用には、使用許諾条件が適用されます。

Appleの技術は、著作権で保護されています。©1997–2004 Apple, Inc. All rights reserved.本Appleソフトウェアは、Apple, Inc.（以下「Apple」）が下記の条件に基づき提供するもので、ユーザーによる本Appleソフトウェアの使用、インストール、変更、再配布はこの条件の承諾を構成するものです。条件に同意できない場合は、本Appleソフトウェアの使用、インストール、変更、再配布は行わないでください。以下の条件に従うというユーザーの合意を起因として、また以下の条件に従い、本オリジナルAppleソフトウェア（以下「本Appleソフトウェア」）を、Appleの著作権に基づき、変更の有無にかかわらず、ソースおよびバイナリ形式で使用、複製、変更、再配布する個人的かつ非独占的ライセンスをAppleはユーザーに付与します。ただし、本Appleソフトウェアを完全なかたちで変更なしに再配布する場合は、本通知および下記のテキストと免責条項をその再配布に含めるものとします。Appleの書面による事前の許可なしに、Apple, Inc.の名前、商標、サービスまたはロゴをAppleソフトウェアから派生した製品の保証や普及のために使用することはできません。本通知に明記されていない権利やライセンスは、明示あるいは黙示を問わず、Appleは付与していません。これには本Appleソフトウェアが組み込まれる派生的な著作物または他の著作物が侵害する可能性のある特許権も含まれますが、これに限りません。本AppleソフトウェアはAppleが「現状のまま」提供するものです。Appleは、明示的または黙示的であるかを問わず、本Appleソフトウェア、およびその単独または他製品と併用した使用と運用について、権利の不侵害、商品性、特定目的への適合性を含む、一切の保証を否認します。いかなる場合においてもAppleは、当ソフトウェアの使用によって損害が生じる可能性について報告を受けていたとしても、特別被害、間接的損害、付随的損害、派生的損害（代用品または代替サービスの調達、使用、データまたは利益の損失、または事業の中断による損失などを含むが、これに限定されない）、契約、または不法行為（過失などを含む）、厳格責任などによる本Appleソフトウェアの使用、複製、変更、および／または配布から生じるいかなる損害に関しても一切責任を負いません。

Loki-libの技術については、著作権で保護されています。Copyright ©2006 Peter Kummel.本ソフトウェアおよびその関連文書ファイル（以下、「本ソフトウェア」）を取得する人には、本ソフトウェアの、使用、コピー、変更、結合、公開、配布、サブライセンスの許可、または本ソフトウェアのコピーを販売する権利を含め、制約なく取引する権利を無償で許可し、また、本ソフトウェアを与えられた人にも、この権利が与えられます。ただし、以下の条件に従うこととします。

上記の著作権表示と本許可の表示がすべてのコピーまたは本ソフトウェアの大部分に含まれること。本ソフトウェアは、「現状のまま」で提供され、商品性、特定目的への適合性、および権利の不侵害を含む、すべての明示もしくは黙示の保証責任を負わないものとします。いかなる場合においても作成者または著作権所有者は、本ソフトウェアの使用または取引に起因するものであれ、関連するものであれ、契約、過失、不法行為のいずれによるものであれ、請求、損害、または他の一切の責任について、いかなる責任も負いません。

Netscapeの技術については、本ファイルの内容はNetscape Public Licenseに従います。ラインセンスのコピーは、http://www.mozilla.org/NPL/から入手できます。当該ライセンスに基づき配布されたソフトウェアは、「現状のまま」、明示または黙示を問わず、一切の保証無しに、配布されるものです。特定言語のライセンスに基づく律則権利および制限については、当該ライセンスを参照してください。オリジナルコードはmozilla.orgのコードです。オリジナルコードの最初の開発者はNetscape Communications Corporationです。最初の開発者により作成された部分は、著作権により保護されています。Copyright ©1998 Netscape Communications Corporation.All Rights Reserved.

SunSoftの技術は、著作権により保護されています。Copyright ©1994–1996, SunSoft, Inc.本ソフトウェアおよびその関連文書ファイル（以下、「ソフトウェア」）を取得する人には、ソフトウェアの、使用、複製、変更、結合、出版、配布、サブライセンス、またはソフトウェアの複製を販売する権利を含め、制約なく取引する権利を無償で許可し、また、ソフトウェアを与えられた人にも、この権利が与えられます。ただし、上記の著作権表示およびこの許可通知がソフトウェア自体またはすべてのコピーに記載されている場合に限ります。本ソフトウェアは、「現状のまま」で提供され、商品性、特定目的への適合性、および権利の不侵害を含む、すべての明示もしくは黙示の保証責任を負わないものとします。いかなる場合においてもSunsoft, Incおよび親会社は、本ソフトウェアの使用または取引に起因するものであれ、関連するものであれ、契約、過失、不法行為のいずれによるものであれ、請求、損害、または他の一切の責任について、いかなる責任も負いません。本注意事項に記載されているもの、および事前の文書によるSunSoft, Inc.の承認がある場合を除き、SunSoft, Inc.の名前を、本ソフトウェアの広告、または販売、使用、取引の促進のために使用することは禁じられています。

QuarkXPressはAdobe Systems IncorporatedによるAdobe® Flash® Playerソフトウェアを含みます。Copyright ©1995–2007 Adobe Systems Incorporated.All rights reserved.AdobeおよびFlashは、Adobe Systems Incorporatedの米国および／またはその他各国における商標または登録商標です。Adobe FlashおよびAdobe Flash Video用QuarkXPress Exporter。

使用許諾を受けてQuarkXPressはWildform Flixの情報を使用します。http://www.wildform.com参照。

CIP4の技術は、著作権で保護されています。Copyright ©2001–2006 The International Cooperation for the Integration of Processes in Prepress, Press and Postpress (CIP4).All rights reserved.

その他のすべての商標は、それぞれの所有者に帰属します。

索引

A

AppleScript 413, 414, 415, 416

C

CMYK 174
Composition Zones 238, 239, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 255, 256, 257, 421
Composition Zonesアイテム 239, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253
Compressed Image Import 421
CSSフォントファミリー 361

D

DejaVu 394
Design Grid 421
DIC 172
docx 420

E

EA Text 421
EPS 225, 231, 430
Error Reporting 421
Excelスプレッドシート 418
Excelチャート 74, 418
Excelテーブル 72

F

Flash 363
FOCOLTONE 172
Full Resolution Preview 396

G

Guide Manager Pro 397, 398, 399, 400, 401, 402

H

HSB 174
HTML Text Import 404
HTMLテキストボックス 359
Hyph_CNS_1 421
Hyph_CNS_2 421
Hyph_CNS_3 421
HyphDieckmann 421

I

ICCプロファイル 178
Ichitaro import 421
if文 304

J

Jabberwocky 421
JDF 221, 317, 356

K

Kern-Trackエディタ 421

L

LAB 174

M

Microsoft Word 82
Mojikumi 421

O

OpenTypeカーニング 434
OpenTypeスタイル 113
OpenTypeフォント 113
OPI 221, 409, 410
OTFプリンタ検索 426
output setups 178, 179, 180, 181, 182

P

PANTONE 172

PDF 226, 410, 431
PDF Filter 410
Photoshopの取り込み 43
Photoshopファイル 163, 164, 165, 166, 421, 432
PostScript 227
PSD Import 43, 163, 164, 165, 166, 421, 432

Q

QuarkVista 421

R

RGB 174
RTF Filter 421

S

Scissors 412
Script XTensionsソフトウェア 413, 414, 415, 416
Shape of Things 416
Special Line Break 421
Super Step and Repeat 416, 417
SWF 307, 308, 309, 363, 443
SWF Import 421
SWF Toolkit 421
SWFオブジェクト 269

T

Table Import 418
TOYO 172
TRUMATCH 172
Type Tricks 418, 419, 420
TypeTricks 418, 419

U

Unicode 41

W

Word 420
Word 6–2000 Filter 420
WordPerfect 82
WordPerfect Filter 420

X

XML Import 421
XSLT Export 420
XTensions 392, 393, 421, 428
XTensionsセット 393

あ

アイテム 54, 55, 58, 66, 67, 68, 69, 70, 108
アイテムスタイル 406, 407, 409
アイテムツール 19
アイテムハンドル 55
アイテム検索／置換 404
アクション 258, 290, 291
アニメーションオブジェクト 272, 273, 275
アプリケーションの環境設定 423, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433
アルファマスク 162
アンカー 364, 367, 368, 369
アンカーカラー 434
アンカーボックス 70, 112
アンカーライン 112
アンシャープマスク 167

い

イベント 258, 300, 301
イメージシーケンスレイアウト 259, 272, 273, 275, 280
イメージボタンツール 22
イメージマップ 372, 421
イメージ編集 42
インタラクティブレイアウト 258, 259, 260, 267, 268, 269, 270, 272, 273, 275, 277, 279, 280, 281, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 300, 301, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 421, 443
インデックスカラー 165
インデント 94
インライン入力 426

う

ウィドウ 96
ウィンドウ 45
ウィンドウオブジェクト 284
ウィンドウの分割 45
ウェブセーフカラー 174
ウェブツールパレット 22
ウェブレイアウト 22, 47, 358, 359, 361, 362, 363, 364, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 376, 377, 378, 379, 381, 384, 385, 386, 387
ウェブ名前付きカラー 174

え

エッジの検出 167
エンボス 167
エンボスの方向 167

お

オーファン 96
オールキャップスのアクセント記号 437
オブジェクト 258, 259, 268, 312
オブジェクト指向画像 155
オリジナルを編集 421

か

カーニング 97
ガイド 51, 52, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 441
ガイドへの吸着 134
ガウスぼかし 167
カスケーディングスタイルシート 361
カスタムアンダーライン 420
カット 66
カラー 38, 61, 87, 158, 172, 173, 174, 175, 176, 219
カラーエンジン 178
カラーコンポーネント 40, 178, 179, 180, 181, 182, 183
カラーの選択 168
カラーバランス 168
カラーマネージメント 178, 181, 182, 183, 441
カラーマネージメント、EPS 178
カラーマネージメント、PDF 178
カラーマネージメント、レガシー 180
カラーマネージメント、画像 182
カラーモード 155

き

キー 289, 307
キーコマンド 19
キーボードコマンド 289
キャッシュ 432, 433

く

グリーキング 434
グリッド 400
グリッドスタイル 131, 132
グリッドライン 76
グリッド固定 436
クリッピングパス 160, 161, 162, 165
グループ 68, 78, 177
グループルビ 135
グループ化 67
グループ作業 233
グループ作業設定 237, 250, 255, 256
クロス参照 200

こ

コピー 66, 113
コンテキストメニュー 35
コンテンツ 54
コントラスト 168
コンポジションゾーン 238, 242, 250, 254, 256
コンポジションゾーンアイテム 238, 242, 250
コンポジションレイアウト 239, 242, 247, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257

さ

サイズ変更 60, 64, 68

し

シェード 87, 158, 176
ジャスティフィケーション 98
ジョブジャケット 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 335, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 351, 352, 353, 355, 431
ジョブジャケット、共有 335, 338
ジョブチケット 179, 180, 316, 317, 318, 319, 320, 322, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 334, 335, 338, 356
ジョブチケットテンプレート 319, 328, 329, 330, 332, 333, 334, 335, 338, 339, 340
ジョブの定義者 321
シングルソース 233

す

ズーム 44
ズームツール 19
スクリプト 303, 304, 305, 306, 307
スタイルシート 38, 102, 106
スタックの順序 67
スペース 117
スペルチェック 84, 85, 432
スポットカラー 172
スモールキャップス 437

せ

セクション 207, 208
セル全体のボックス 120
セル揃え 128
センター 64
センターライン 120

そ

ソースセットアップ 178, 179, 180, 181
ソフトプルーフ 180
ソラリゼーション 167

た

タブ 96

ち

チェックボックスツール 22
チャプター 205, 206, 207, 208
チャンネル 164, 165

つ

ツール 22, 36, 439
ツール・ヘルプ 426
ツールパレット 19, 36

て

ディスプレイ 425
テーブル 30, 54, 70, 71, 72, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 384
テーブルツール 19
テキスト 81, 82, 83, 84, 85, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 118
テキストコンテンツツール 19
テキストとの間隔 107
テキストのドラッグ＆ドロップ 81, 426
テキストのボックス化 108
テキストの位置 106
テキストの挿入ポイント 81
テキストパス 109, 111
テキストフィールドツール 22
テキストフォーマット 26
テキストボックス 59, 63, 106, 109
テキストボックスオブジェクト 285
テキストボックスグリッド 120, 123, 132
デザイングリッド 119, 120, 121, 122, 123, 125, 126, 127, 128, 129, 131, 132, 133, 134, 441
デフォルトパス 429
テンプレート 49

と

ドイツ語（新正書法2006年版） 432
トーンカーブ 168
トップライン 120
トラッキング 100
トラッキングテーブル 101
トラップ 39, 229, 230, 231, 440
ドロップキャップス 112
ドロップシャドウ 184, 395

ね

ネガ 168

の

ノイズを追加 167

は

ハイパーリンク 41, 364, 366, 367, 368, 369
ハイパーリンクカラー 434
ハイフネーション 98
ハイフネーション設定 436
はさみツール 19
はじめに 353
パス 165
バックグラウンドカラー 159
パラメータ 310, 312
パレット 35
パレットグループ 43
パレットセット 43
パンツール 19
ハンドル 55

ひ

ビットマップ画像 155
ビット深度 155
ビデオオブジェクト 270
ひとつ後ろへ 67
ひとつ前へ 67

ふ

ファイルリスト 429
フィルタ 167
フォーム 373, 374, 376, 377, 378
フォームボックスツール 22
フォント 86, 107, 218

フォントサイズ 86
フォントセット 89
フォントマッピング 119, 429
ブック 197, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210
フッター 79
ブラウザ 430
ぶら下がり文字 143, 145, 146, 147
ぶら下がり文字クラス 143, 145
ぶら下がり文字セット 143, 146, 147
ぶら下がり約物 143
ブリード 220, 393, 394, 402
フリーハンドラインツール 19
プリセット 170
フリップ 159
プレースホルダ 432
フレーム 61, 176, 434
プレゼンテーション 443
プレゼンテーションレイアウト 259, 267
フレックススペース幅 437
プレビュー 222, 307, 386
ブレンド 61, 176, 177
ブレンドモード 164
プロジェクト 47, 49, 50
プロジェクトの環境設定 423, 433, 434
プロジェクト設定値 318
プロセスカラー 172
プロファイル 40, 183

へ

ページ 29, 287, 288
ページグリッド 131, 133
ページセパレータ 426
ページレイアウトパレット 37
ページ番号 207, 208
ペースト 66, 113
ベースライン 120
ベースライングリッド 106
ベースラインシフト 88
ベクトル画像 155
ベジエ 56, 60, 62, 64, 65
ベジエツール 19
ベジエボックス 59, 108
ヘッダー 79
ヘルプ 35

ほ

ポイント 56
ポイント削除ツール 19
ポイント選択ツール： 19
ポイント追加ツール 19
ポイント変換ツール 19
ポスタリゼーション 168
ボタンオブジェクト 277, 279, 280
ボタングループ 280
ボタンツール 22
ボタンレイアウト 259, 280
ボックス 54, 55, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 66, 67, 68, 69, 70
ボックスツールリスト 22
ボックスのアンカー解除 113
ポップアップメニューツール 22
ボトムライン 120

ま

マーク 219
マージン揃え 143
マスターチャプター 208
マスターページ 37, 193
マスターページアイテム 434
マスターページグリッド 120, 122, 131, 133
マスターページトグル 44

む

ムービー 270

め

メジャーパレット 36
メタタグ 385, 386
メニュー、カスケーディング 379, 381, 384
メニュー、標準 379, 381
メニューオブジェクト 281, 283

も

モニタープロファイル 178
モノルビ 135, 139

や

やり直し 53

ゆ

ユーザーイベント 300, 301
ユーザー辞書 85

ら

ライブスクロール 426

ライブラリ 211, 212, 214
ライン 28, 54, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 109, 176
ラインセグメント 56
ラインチェック 419
ラインツール 19
ラインのアンカー解除 113
ラジオボタンツール 22
ラスターテキストボックス 359
ラスター画像 155
ランダムテキスト 421

り

リスト 40, 194, 195, 196, 197, 210
リソース 50, 317, 318, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347
リッチブラック 231
リンク先 364, 366, 367, 368, 369

る

ループ 304, 305
ルール 348, 349, 351, 353
ルールセット 348, 351, 352, 353
ルビ 135
ルビ専用仮名 135
ルビ文字 135, 137, 139, 140, 142

れ

レイアウト 30, 47, 49, 50, 215, 224, 243, 245
レイアウトの仕様 343, 344
レイアウトの書き出し 49
レイアウト環境設定 423, 434, 436, 437, 439, 440, 441, 442, 443
レイアウト作成者 321
レイアウト定義 318, 331, 335
レイヤー 42, 163, 164, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 220, 442
レベル 168
レンダリング方法 178

ろ

ロールオーバー 369, 370, 371, 372
ロールオーバー連結ツール 22
ロールオーバー連結解除ツール 22
ロック 69, 193, 237