

MadCap Flare 2024

入門ガイド

Copyright © 2024 MadCap Software. All rights reserved.

本書の内容は、予告なしに変更されることがあります。本書に記載されているソフトウェアは、ライセンス契約または秘密保持契約に基づいて提供されます。それらの契約条件以外での使用または複製を一切禁止いたします。本書のいかなる部分も、事前に MadCap Software の書面による許可なく購入者の個人的な使用目的以外での複製、検索システムへの組込、またはあらゆる形式および手段による送信（電磁的、機械的、複写および記録を含む）を禁じます。

MadCap Software
9171 Towne Center Drive, Suite 335
San Diego, California 92122
858-320-0387
www.madcapsoftware.com



Translated by XLsoft Corporation

2024 年 7 月

目次

第 1 章

はじめに _____	6
手順 _____	7
クイック スタート ビデオとチュートリアル _____	8
プロジェクトの準備 _____	9
主な概念と機能 _____	10
アーキテクチャ _____	12
追加のリソース _____	13

第 2 章

プロジェクトの作成 _____	14
プロジェクトの作成 _____	14

第 3 章

コンテンツと要素の追加 _____	18
トピック _____	19
用語集 _____	19
画像 _____	20
キーワード _____	20
リンク _____	20
テンプレート ページ _____	21
マイクロコンテンツ _____	21
マルチメディア _____	22
ページ レイアウト _____	22
レスポンシブ コンテンツ _____	22

スニペット	23
表	23
目次	24
変数	24
その他の要素	25
第 4 章	
外観の設計	26
スタイルとローカル書式	27
共通のデザイン要素	28
第 5 章	
ターゲットの定義	33
ターゲット	34
オンライン出力と印刷出力	34
HTML5 (オンライン用に推奨される出力形式)	35
PDF と Word (印刷用に推奨される出力形式)	37
その他の出力形式	37
HTML Help (レガシー出力形式)	38
出力形式の比較表	38
条件	39
第 6 章	
出力のビルドと発行	41
ターゲットのビルドと発行方法	42
GUI とコマンドライン	43
出力ファイルの保存場所	44
発行機能	45

付録

PDF _____ 48

はじめに

MadCap Flare へようこそ。MadCap Flare は、コーディングの知識を必要としない環境でシングルソース オーサリングを提供する、初のネイティブ XML コンテンツ オーサリング アプリケーションです。1 つの Flare プロジェクトから、ウェブ、デスクトップ、印刷、モバイル用のドキュメントなど、さまざまな形式の出力を生成できます。

この章では、以下について説明します。

手順	7
クイック スタート ビデオとチュートリアル	8
プロジェクトの準備	9
主な概念と機能	10
アーキテクチャ	12
追加のリソース	13

手順

Flare のオーサリング プロセスは非常にシンプルです。以下は、Flare でプロジェクトを作成する際の基本的な手順です。Flare のユーザーは、大規模なオンライン ヘルプを作成するテクニカルライターから、短いトレーニング コースを作成する eラーニングのプロまでさまざまですが、出力形式にかかわらず、基本的には同じ 5 つのステップが必要になります。

1. **プロジェクトの開始:** 最初からプロジェクトを作成することも、さまざまなソースから既存のコンテンツをインポートしてプロジェクトを開始することもできます。詳細は、「プロジェクトの作成」を参照してください。
2. **コンテンツと要素の追加:** トピック、テキスト、目次、相互参照、ナビゲーション、ページレイアウトなど、エンドユーザーを支援するために必要なコンテンツや要素を追加します。詳細は、「コンテンツと要素の追加」を参照してください。
3. **外観の設定:** スタイルシート、スキン、ページレイアウト、テンプレート ページなどの機能を使って、出力の外観を設定します。詳細は、「外観の設定」を参照してください。
4. **ターゲットの定義:** 生成する出力形式を決定して、ニーズに合わせてターゲットを定義します。詳細は、「ターゲットの定義」を参照してください。
5. **出力のビルドと発行:** ターゲットからの出力を生成して、エンドユーザーに配布します。詳細は、「出力のビルドと発行」を参照してください。

クイック スタート ビデオとチュートリアル

Flare を初めてお使いになる場合は、この PDF ガイドに加えて、クイック スタート ビデオとクイック スタート チュートリアルもご覧になることを推奨します。この 3 つの資料には共通の情報も含まれますが、それぞれに特徴があります。

クイック スタート ビデオは、新しいプロジェクトを作成する方法を視覚的に示し、Flare の基本情報を説明し、プロジェクトの開発に役立つ追加のビデオやリソースを紹介します。

クイック スタート チュートリアルは、Flare で実際のプロジェクトを作成、開発、出力する際に役立つ参照用の PDF ファイルです。

クイック スタート ビデオとクイック スタート チュートリアルは、オンライン ヘルプの「Get Started」トピックから利用できます。

I プロジェクトの準備

Flare でプロジェクトを作成する前に、出力形式によって何を達成したいかを良く考える必要があります。たとえば、次のような質問について考えます。

- どのような出力形式を作成するか？
- オンライン用、印刷用、あるいは両方の出力形式が必要か？
- オンライン用と印刷用の出力の異なるバージョンがいくつ必要か？
- 出力をどこに配置するか？サーバー上か、エンドユーザーのマシン上 (ローカル) か？
- 一貫性と管理のためファイルにどのような名前を付けるか？
- どのような再利用可能なコンテンツが必要か？
- 出力をどのような外観にするか？ Flare のプロジェクト テンプレートを使用して会社のロゴや色を変更するのか、あるいは独自にデザインするのか？
- プロジェクトで作業するライターの数？
- ソース コントロール システムを使用する必要があるか？ どれを使用するか？
- 複数のプロジェクトの出力をマージする必要があるか？
- いくつかの共有ファイル (スタイルシートや画像など) を親プロジェクトに配置し、子プロジェクトと同期させる (グローバル プロジェクト リンク) すべきか？

事前に検討すべき質問をすべて洗い出すことは難しいかもしれません。プロジェクト開始後に検討すべき問題がでてくる可能性もあります。また、目標の達成方法はすぐには分からないでしょう。強力で柔軟性の高いソフトウェア アプリケーションと同様に、Flare は時間が経つにつれ、また使えば使うほど馴染んで快適になります。すぐに熟練ユーザーのように使いこなすことは難しいですが、事前に計画と準備をしておけば、スムーズに導入できます。

また、いくつかのテスト プロジェクトを作成して、Flare のさまざまな機能を使ってみるのも良いでしょう。Flare の基本的な手順や機能、そしてワークスペースに慣れてきたら、早速プロジェクトを開始してみましよう。

■ 主な概念と機能

Flare では多くのことができますが、まずは最も重要な概念や機能について学ぶことから始めるべきです。Flare の概念や機能は、コンテンツの再利用 (またはシングルソース) を中心としています。つまり、同じコンテンツを再利用し、そこから複数のアウトプットを生成できます。

以下は、Flare の最も重要な概念と機能です。

- **ビルディング ブロック—コンテンツの再利用:** 他のオーサリング ツールでは、多くの場合、コンテンツ、目次、用語集、スタイルなど、すべてが 1 つのファイルで構成されています。Flare は違います。ほとんどのパーツがビルディング ブロックのように独立しています。これにより、Flare は強力かつ柔軟性の高い出力の作成を可能にします。
- **トピックベースのオーサリング:** トピックは、テキストを入力し、その他のコンテンツを追加する場所です。出版業界では、各章に 1 つのトピックや PDF マニュアル全体に 1 つのトピックを作成するなど、非常に長いトピックを作成する傾向にあります。Flare では、必要であればそのようなトピックを作成することができますが、ほとんどの場合、トピックは、さまざまな出力に再利用できる、小さなコンテンツの塊であることが望ましいです。eラーニング コンテンツの作成では、トピックベースのオーサリングは、eラーニング コースとその学習目標向けに、目標指向のコンテンツを作成します。
- **条件:** 条件とは、ファイルやコンテンツのさまざまな領域に適用できるシングルソース機能のことで、ある情報がある出力では表示し他の出力では表示しないようにしたり、特定のデバイスや画面サイズでのみ表示するようにできます。たとえば、オンライン用と印刷用の出力の両方を生成する必要があるとします。作成するコンテンツの多くはどちらの出力にも共通していますが、一部のコンテンツはオンライン用の出力のみに、一部のコンテンツは印刷用の出力のみに記述して、それぞれの条件タグを作成し、出力を生成する際にそのタグを使ってコンテンツを分けることができます。
- **スタイル:** カスケード スタイルシート (CSS ファイル) を利用してルールを定義することで、出力の外観を 1 箇所で制御できます。コンテンツと表示を分離できるため、これはシングルソースの場合には非常に重要です。CSS は Flare の概念ではありません。World Wide Web Consortium (W3C) と呼ばれるグループによって策定された、ウェブ コンテンツのフォーマットに関する国際標準規格です。W3C については w3.org を参照してください。

ここで紹介したのは、Flare の重要なコンセプトや機能の一例にすぎません。これらの概念や機能の詳細は、オンライン ヘルプの「Key Features」を参照してください。『主要機能ガイド』をダウンロードすることもできます。

アーキテクチャ

目標を達成するため何が重要かを考え、それをサポートするための機能を検討し、構造的なデザインを作成する必要があります。

Flare は非常に柔軟性が高いため、プロジェクト ユニバース (プロジェクト、ツール、機能、要素、コンテンツのすべて、そしてそれらをどのように連携するか) は、それぞれの目標に応じて独自のものになります。そのため、時間をかけて、外部および内部のプロジェクト アーキテクチャを計画する必要があります。



プロジェクト アーキテクチャの詳細は、オンライン ヘルプや『アーキテクチャ ガイド』を参照してください。

I 追加のリソース

本ガイドに記載されていない情報については、以下のリソースをご利用ください。

ナレッジベース

オンラインのナレッジベースでは、一般的なサポート問題に関する記事を参照できます。

<http://kb.madcapsoftware.com/>

ピアツーピア オンライン フォーラム

オンライン フォーラムでは、他のユーザーに質問したり、意見を交換できます。

<http://forums.madcapsoftware.com/>

Flare サポート

特定のサポート問題について Flare サポート チームに問い合わせる回答を得ることができます。


<http://madcapsoftware.com/support/>

プロジェクトの作成

以下は、[新規プロジェクト開始ウィザード] を使用して Flare プロジェクトを新規作成する手順です。

詳細は、『プロジェクト作成ガイド』を参照してください。このマニュアルへのリンクは、オンライン ヘルプを参照してください。

I プロジェクトの作成

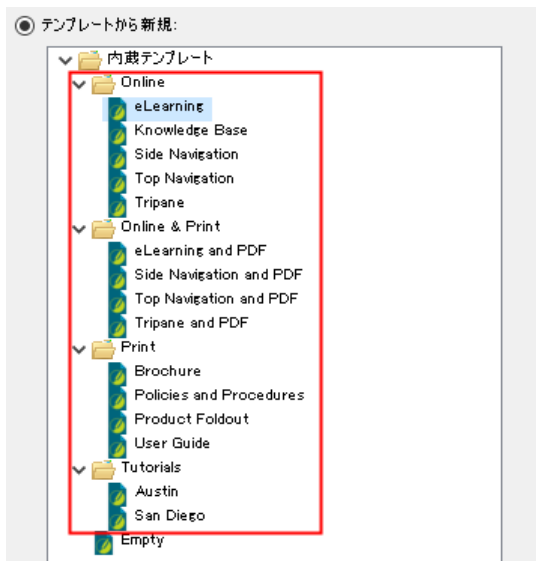
1. [スタート ページ] で [新規プロジェクト] をクリックします。または、[ファイル] > [新規プロジェクト] を選択することもできます。
2. ウィザードの最初のページでフィールドへの入力が完了したら [次へ] をクリックします。
 - [プロジェクト名] フィールドにプロジェクトの名前を入力します。
 - [プロジェクト フォルダ] フィールドは、デフォルトのプロジェクトの場所のままにするか、 をクリックして別の場所を選択します。
 - [言語] でプロジェクトの主要言語を選択します。
 - (オプション) 新規作成する Flare プロジェクトをソース管理アプリケーションに統合する場合は、[ソース管理にバインド] を選択します。
3. (オプション) [ソース管理にバインド] オプションを選択した場合、[プロジェクトのバインド...] ボタンをクリックします。[プロジェクトをバインド] ダイアログで、使用するソース管理アプリケーションの情報を入力して、[次へ] をクリックします。
4. [テンプレートから新規]、[既存から新規]、または [インポートから新規] のいずれかのオプションを使用してテンプレートを選択して、[次へ] をクリックします。

テンプレートから新規

開始点として、内蔵テンプレート ファイルか、独自のカスタム テンプレート ファイルを選択します。新しいファイルは、テンプレートに含まれるすべての設定を継承します。Flare の内蔵テンプレートを使用する場合は、**[内蔵テンプレート]** フォルダを展開してテンプレート ファイルをクリックします。独自のカスタム テンプレート ファイルを使用する場合は、適切なフォルダを展開してファイルをクリックします。テンプレートの詳細は、オンライン ヘルプを参照してください。

Flare の内蔵テンプレートは次のフォルダに分かれています。

- **Online:** オンライン出力用のテンプレート (後で印刷用の出力を追加することもできます)。
- **Online & Print:** 同じコンテンツからオンライン出力と印刷出力の両方を生成するためのテンプレート。
- **Print:** 印刷出力用のテンプレート (後でオンライン用の出力を追加することもできます)。
- **Tutorials:** Flare の各種チュートリアルで使用されるテンプレート。



既存から新規

このオプションは、新しいプロジェクトのベースとして、すでにある Flare プロジェクトを使用する場合に選択します。☰ をクリックして **[ファイルを開く]** ダイアログを開き、Flare プロジェクト ファイル (FLPRJ) を選択してダブルクリックします。

インポートから新規

インポートするレガシー ファイル (Word、Excel、FrameMaker、HTML、DITA、HTML Help、RoboHelp など) を選択します。このオプションを選択して **[次へ]** をクリックすると、インポート オプションのリストが表示されます。ファイルの種類を選択して **[次へ]** を選択し、新しいウィザードの指示に従って処理を完了します。

5. (オプション) 選択したテンプレートに応じて、プロジェクトに適用するブランド カラー、フォント ファミリー、ロゴ、およびバナー画像を選択して、プロジェクトの外観をカスタマイズできます。これらのオプションは、後でブランディング エディタで変更できます。**[次へ]** をクリックします。

 **注**

内蔵テンプレートまたはカスタム プレビュー プロジェクト テンプレートを使用する場合、ブランディング ページが表示されます。**[既存から新規]** または **[インポートから新規]** でファイルを選択した場合は、ブランディング画面は表示されません。

 **注**

ウィザードのブランディング画面に表示されるフィールドは、選択した内蔵テンプレートに応じて変わります。

6. プロジェクトのプライマリ ターゲットを選択して **[完了]** をクリックします。ドロップダウンにリストされるターゲットは、選択したテンプレートにあるターゲットに限定されます。

コンテンツと要素の追加

プロジェクトを開始すると、さまざまなことができます。出力をすぐにビルドすることも可能ですが、新しいプロジェクトの場合、すぐに出力をビルドしても出力には何も含まれていないため意味がありません。プロジェクトには、トピック、コンテンツ、相互参照、ナビゲーションなど、エンドユーザーを支援するための要素が必要です。

これらの要素の中には、オンライン出力と印刷出力の両方で使用できるもの、オンライン出力専用のもの、印刷出力専用ものがあります。トピックはどのプロジェクトでも必須ですが、他の要素は追加するか、省略するかを選択できます。各種要素は、任意の順番で追加できますが、通常はトピックを先に作成します。

各要素の詳細と例は、オンライン ヘルプや適切な PDF ガイドを参照してください。


この章では、以下について説明します。

トピック	19
用語集	19
画像	20
キーワード	21
リンク	20
テンプレート ページ	21
マイクロコンテンツ	21
マルチメディア	22
ページ レイアウト	22

レスポンス コンテンツ _____	22
スニペット _____	23
表 _____	23
目次 _____	24
変数 _____	24
その他の要素 _____	25

I トピック

トピックとは、特定のテーマに関する情報を含むファイルのことです。トピックは、Flare プロジェクトの中で最も重要な部分と言えます。他のすべてのものは、トピックの中に含まれていたり (相互参照、テキスト、画像など)、トピックを参照しています (目次、キーワード、参照シーケンスなど)。エンドユーザーがヘルプやマニュアルを開く理由は、情報や手順を参照するためです。そして、それらは個々のトピックの中にあります。

トピックを作成するには、Flare の左ペインで **[コンテンツ エクスプローラ]** を開いて、ローカル ツールバーの  をクリックします。トピックが作成され表示されたら、XML エディタで編集できます。

I 用語集

個々の用語の意味を説明した用語集を、オンライン出力と印刷出力の両方に追加できます。印刷出力では、Flare に自動生成させるか (迅速な方法)、独自のトピックを作成して用語集プロキシを挿入して (強力で柔軟な方法) 用語集を作成できます。

用語集ファイルを追加するには、Flare の左ペインで **[プロジェクト オーガナイザ]** を開いて、**用語集** フォルダを右クリックして **[用語集の追加]** を選択します。用語集が作成され表示されたら、用語集エディタで編集できます。

画像

コンテンツ ファイル (トピックやスニペットなど) に画像を挿入できます。Flare は、次の種類のラスターおよびベクター画像ファイルに対応しています: BMP、EMF、EPS、EXPS、GIF、HDP、JPG、JPEG、PDF、PNG、PS、SVG、SWF、TIF、TIFF、WDP、WMF、XAML、XPS。

コンテンツ ファイルに画像を挿入するには、リボンバーの **[挿入]** タブを開いて **[画像]** を選択します。

キーワード

索引キーワードを使用して出力に索引を含めることができます。印刷出力にはキーワード プロキシも必要です。Flare プロジェクト内には、出力の索引となる独立した索引ファイルはなく、コンテンツ ファイルに挿入した索引キーワードを基に、出力をビルドする際に索引が自動生成されます。

コンテンツ ファイルに索引キーワードを挿入するには、リボンバーの **[表示]** タブを開いて **[索引ウィンドウ]** を選択します。そして、**[索引ウィンドウ]** で索引キーワードを作成します。作成した索引キーワードは、開いているコンテンツ ファイルのカーソルの位置に挿入されます。

リンク

相互参照、テキスト ハイパーリンク、テキスト ポップアップ、トピック ポップアップ、イメージ ハイパーリンク、トグラ、ブックマークなど、さまざまな種類のリンクを作成できます。相互参照は、Flare では特に便利です。

相互参照は、フォーマット コマンドをベースにした自動リンクです。このリンク方法では、リンクテキストを毎回入力したり、リンク先のコンテンツが変更されるたびに管理する必要がないため、時間を節約できます。外部ファイルやウェブ サイトへのリンクではなく、プロジェクト内のある場所から別の場所にリンクする場合は、相互参照を使用することをお勧めします。フォーマットはスタイルシートで制御できます。これにより、MadCap|xref スタイル (または作成したそのクラス) を使用して、リンクの一貫性を保ち、1 か所でリンクを変更できます。相互参照は、印刷出力を作成する際にオンライン リンクをページ番号参照に変換するのも役立ちます (スタイルシートの Print メディアで相互参照スタイル用に別のフォーマットを用意できます)。

コンテンツ ファイルにリンクを挿入するには、リボンバーの **[挿入]** タブを開いて、適切なボタンを使用して、開いているトピック、スニペット、またはテンプレート ページへのリンクを作成します。

■ テンプレート ページ

テンプレート ページを使用して、パンくず、メニュー、ツールバー、検索バー、ミニ目次、フッターテキストなどの特定のコンテンツを、出力内の複数のトピックに自動的に適用できます。テンプレート ページは、主にオンライン出力で使用されますが、Word 出力でも使用できます。Word 出力では、テンプレート ページを使用することで、ページの仕様 (サイズや向きなど) を定義し、特定のコンテンツ (ヘッダー テキストやページ番号など) をマニュアルの多くのトピックに適用できます。Word 以外の印刷出力では、テンプレート ページの代わりにページ レイアウトが使用されます。

テンプレート ページ ファイルを追加するには、Flare の左ペインで **[コンテンツ エクスプローラ]** を開いて、**Resources** フォルダを展開します。**TemplatePages** フォルダ (存在しない場合はローカル ツールバーからこのサブフォルダを作成できます) を右クリックして、**[新規] > [テンプレート ページ]** を選択します。テンプレート ページが作成され表示されたら、XML エディタで編集できます。

■ マイクロコンテンツ

マイクロコンテンツは独立した、短く、簡潔な情報です。Flare では、マイクロコンテンツは、質問と回答のような短い「フレーズ」とそれに対応する「レスポンス」のコレクションを作成することから開始します。HTML5 出力を生成した後、これらのフレーズとレスポンスの組み合わせは、ユーザーが出力を操作する際にさまざまな方法で使用できます。たとえば、HTML5 出力で検索する際のユーザー エクスペリエンスを大幅に向上させることができます。また、フィールドレベルの状況依存ヘルプの作成にも使用できます。

マイクロコンテンツ ファイルを追加するには、Flare の左ペインで **[コンテンツ エクスプローラ]** を開いて、**Resources** フォルダを展開します。**MicroContent** フォルダ (存在しない場合はローカル ツールバーからこのサブフォルダを作成できます) を右クリックして、**[新規] > [マイクロコンテンツ]** を選択します。マイクロコンテンツ ファイルが作成され表示されたら、エディタでフレーズとレスポンスを追加できます。

マルチメディア

Flare では、ビデオ、オーディオ、3D モデルなど、さまざまな種類のマルチメディア要素を出力に含めることができます。

コンテンツ ファイルにマルチメディアを挿入するには、リボンバーの **[挿入]** タブを開いて、**[マルチメディア]** ドロップダウンから追加する要素の種類を選択します。

ページ レイアウト

ページ レイアウトは、ページの仕様 (サイズ、余白など) や、印刷出力ですべてまたは多くのトピックに特定のコンテンツ (ヘッダー、フッター、ページ番号など) を適用するために使用されます。コンテンツ フレーム、裁ち落とし、余白、パディング、配置機能などを使用して簡単に設定することができます。タイトル ページ、目次、章、付録など、目的に応じて複数のページ レイアウトを作成できます。ページ レイアウトはテンプレート ページに似ていますが、より柔軟で使いやすいです。一般に、「印刷出力」にはページ レイアウトが推奨され、「オンライン出力」で複数のトピックにヘッダー、フッター、パンくずなどを自動的に追加するには、テンプレート ページが最適な方法となります。ページ レイアウトとテンプレート ページのもう 1 つの違いは、ページ レイアウトは Adobe PDF または Microsoft Word のどちらにも使用できるのに対し、テンプレート ページは印刷出力を作成する際に Microsoft Word にのみ使用できることです。

ページ レイアウト ファイルを追加するには、Flare の左ペインで **[コンテンツ エクスプローラ]** を開いて、**Resources** フォルダを展開します。**PageLayouts** フォルダ (存在しない場合はローカル ツールバーからこのサブフォルダを作成できます) を右クリックして、**[新規] > [マイクロコンテンツ]** を選択します。ページ レイアウトが作成され表示されたら、XML エディタで編集できます。

レスポンス コンテンツ

HTML5 出力では、レスポンス コンテンツのデザインに役立つ **[レスポンス レイアウト]** ウィンドウ ペインを使用できます。このウィンドウ ペインでは、1 行のグリッドを作成してコンテンツを配置できます。このようなグリッドにコンテンツを配置すると、さまざまなサイズの画面に対

応じてコンテンツを移動させることができるというメリットがあります。Flare ヘルプの「Get Started」トピックは、レスポンシブ レイアウトが使用されている一例です。

レスポンシブ レイアウトを作成するには、リボンバーの **[ホーム]** タブを開いて、**[レスポンシブ レイアウト]** を選択します。そして、**[レスポンシブ レイアウト]** ウィンドウ ペインを使用して、開いているコンテンツ ファイルでスタイルの作成、行の挿入、レスポンシブ レイアウトの作成を行います。

■ スニペット

スニペットとは、シングルソースで多用される書式設定されたコンテンツの塊のことです。スニペットには、テキスト、表、画像など、通常のトピックに含まれるあらゆるものが含まれます。スニペットは、プロジェクト内の 1 つまたは複数のトピックに挿入可能で、コンテンツを 1 つの場所で管理して再利用できます。また、他のスニペットに挿入して、入れ子構造のスニペットを作成することもできます。スニペットは通常、単一の単語や非常に短いフレーズには適していません。そのような場合は、代わりに変数を使用すると良いでしょう。

スニペット ファイルを追加するには、Flare の左ペインで **[コンテンツ エクスプローラ]** を開いて、**Resources** フォルダを展開します。**Snippets** フォルダ (存在しない場合はローカル ツールバーからこのサブフォルダを作成できます) を右クリックして、**[新規] > [スニペット]** を選択します。スニペットが作成され表示されたら、XML エディタで編集できます。

コンテンツ ファイルにスニペットを挿入するには、リボンバーの **[挿入]** タブを開いて **[スニペット]** を選択します。

■ 表

Flare の表は、Microsoft Word などの文書処理プログラムや、印刷された教科書にあるようなもので、列と行で構成されており、異なる要素を比較するなど、さまざまな目的でトピックに追加できます。

コンテンツ ファイルに表を挿入するには、リボンバーの **[表]** タブを開いて **[表の挿入]** を選択します。

目次

Flare の目次 (TOC) は、書籍の目次のように機能します。ヘルプのコンテンツの概要を示し、エンドユーザーが必要な情報に簡単かつ迅速に移動できるようにします。ユーザーにとって有用な構造で、ブック、トピックリンク、外部ファイルへのリンクを追加して目次を作成します。エンドユーザーは目次を参照して情報を探します。印刷出力や EPUB 出力では、オンライン出力の場合と同様に、目次エディタを使って目次を作成する必要があります。ただし、根本的な違いがあります。オンライン出力では、出力内に実際の目次が作成され、ユーザーはこれを使ってトピックからトピックへと移動します。しかし、印刷出力では、出力に含まれるトピックとその順番を指定するアウトラインとして機能します。そのため、印刷出力では「アウトライン目次」と考えることができます。生成された目次を印刷出力に含める場合は、代わりにトピック内で目次プロキシを使用する必要があります。

目次ファイルを追加するには、Flare の左ペインで **[プロジェクト オーガナイザ]** を開いて、目次フォルダを右クリックして **[目次の追加]** を選択します。目次が作成され表示されたら、目次エディタで編集できます。

変数

変数とは、短いプレーンテキストまたは自動生成された小さなコンテンツのことで、1箇所編集してプロジェクトのさまざまな場所で使用できます。特に、バージョン番号や日付など、頻繁に変更される可能性のあるテキストに適しています。変数は、複数の変数を格納できる変数セットに格納されます。プロジェクトを作成する際に選択したテンプレートによっては、変数セットが用意されている場合がありますが、任意の数の変数セットや変数を追加できます。変数にはさまざまな種類があります: (1) 自分で作成する基本的な変数、(2) 自分で作成するカスタム日時変数、(3) システム変数 (日時、タイトル、ページ数、章/節/巻の番号など)、(4) 見出し変数、(5) ランニングヘッド変数。これらの中には、特に印刷出力のページヘッダーやフッターに便利なものがあります。

変数セットファイルを追加するには、Flare の左ペインで **[プロジェクト オーガナイザ]** を開いて、変数フォルダを右クリックして **[変数セットの追加]** を選択します。変数セットが作成され表示されたら、変数セットエディタで編集したり、必要に応じて任意の数の変数を追加できます。

コンテンツ ファイルに変数を挿入するには、リボンバーの **[挿入]** タブを開いて **[変数]** を選択します。

I その他の要素

ここまで説明した要素や機能以外にも、Flare プロジェクトに追加できる要素はたくさんあります。以下は、その一部です。それぞれの詳細は、オンライン ヘルプを参照してください

- アクセシビリティ
- 表示順序
- 状況依存ヘルプ
- 方程式
- 脚注
- インライン フレーム (iframe)
- プラグイン API
- プロキシ
- QR コード
- スライドショー
- テキスト ボックス

外観の設定

Flare には、出力の外観を調整するための機能が数多く用意されています。この章で紹介する機能の詳細と例は、オンライン ヘルプや適切な PDF ガイドを参照してください。

この章では、以下について説明します。

スタイルとローカル書式	27
共通のデザイン要素	28

スタイルとローカル書式

ほとんどの書式設定作業は、スタイルとローカル書式を使用して行います。

スタイルとスタイルシート

スタイルはドキュメントの外観を制御し、コンテンツと外観を分離するために使用されます。スタイルは、World Wide Web Consortium ([W3C](#)) が策定したウェブ コンテンツのフォーマットに関する国際標準規格である、カスケード スタイルシート (CSS) を採用しています。

スタイルに関する詳細 (手順や例など) は、オンライン ヘルプや『スタイル ガイド』を参照してください。

ローカル書式

ローカル書式は、「インライン書式」とも呼ばれ、コンテンツの外観を直接変更して、特定のコンテンツにのみ変更を適用します (スタイルを使用してプロジェクト全体に変更を適用するのとは異なります)。

ローカル書式よりもスタイルの使用が推奨されます。

共通のデザイン要素

以下は、プロジェクトのデザインに使用可能な主要要素の例です。

オートナンバー

オートナンバーとは、コンテンツに自動的に番号を付ける機能です。見出し、章のタイトル、表のキャプション、画像のキャプションなどに番号を付ける場合によく使われます。

オートナンバーを作成するには、スタイルシートのスタイルにオートナンバー書式を追加する必要があります。詳細は、オンライン ヘルプ、『オートナンバー ガイド』、または『スタイル ガイド』を参照してください。

ここでは、オートナンバーの代表的な使用方法を紹介します。

- **章、節、巻の番号:** 複数の章、節、巻で構成される出力を作成する場合、それらの異なる要素にオートナンバーを適用できます。これにより、章、節、巻の見出しに自動的に番号を付けることができるだけでなく、他のコンテンツ（ページ番号、図のキャプション、表の見出しなど）にも番号を組み込むことができます。
- **段落:** プロジェクト内のさまざまな段落レベルにオートナンバーを適用できます。

☆ 例




第 1 レベルの段落は 1.0、2.0、3.0 とし、第 2 レベルの段落は 1.1、1.2、1.3、2.1、2.2 とし、第 3 レベルの段落は 1.1.1、1.1.2、1.2.1、1.2.2、1.2.3 形式にすることができます。

- **図のキャプション:** プロジェクトに複数の画像を挿入し、それぞれの画像の下にキャプションを付ける場合があります。各章のキャプションに番号を付ける場合、そのコンテンツにオートナンバー書式を適用できます (例: 「図 1-1」、「図 1-2」、「図 1-3」、「図 2-1」、「図 2-2」)。既存のキャプションの間にオートナンバー書式の新しい図のキャプションを挿入すると、Flare は自動的に番号を振り直します。

- **表の見出し:** オートナンバーは、プロジェクト内の表の見出しに適用することもできます (例: 表 1、表 2、表 3)。

リスト

Flare では、さまざまな方法で番号付きリストや箇条書きリストを扱うことができます。これには、単純なリスト、複数レベルのリスト、およびカスタム書式のリストの作成が含まれます。

番号付きリスト、箇条書きリスト、または定義リストを作成する最も簡単な方法は、リボンバーの **[ホーム]** タブにある Flare のクイック ドロップダウン メニュー ボタンを使用することです。リスト ボタン  の横の下矢印をクリックして、メニューから書式を選択します。番号付きリストや箇条書きリストを作成する場合、中点付きリスト  と番号付きリスト  のみを使用して、リスト スタイルの設定によりレベルに応じてリスト項目の種類が決まるようにすると良いでしょう。



中点付きリストを挿入します (推奨)。



白ヌキ中点付きリストを挿入します。



小四角リストを挿入します。



番号付きリストを挿入します (推奨)。



小文字付きリストを挿入します。



大文字付きリストを挿入します。



ローマ数字 (小) 付きリストを挿入します。



ローマ数字 (大) 付きリストを挿入します。



定義リストを挿入します。

テンプレート ページ

これらは、出力時に特定のコンテンツを複数のページに自動的に適用するために使用されます。詳細は、「テンプレート ページ」を参照してください。

ページ レイアウト

これらは、印刷出力のページ指定に使用されます。詳細は、「ページ レイアウト」を参照してください。

段落書式

さまざまな方法で段落の外観や動作に影響を与えることができます。これらの設定は、ローカルまたは段落に使用されるスタイルに適用できます。一般に、1 つの段落に対してローカルに設定を変更するよりも、スタイルを変更する方が望ましいです。

段落に対する一般的な書式設定の変更には、配置、背景、改行、インデント、行間、上下の間隔などがあります。しかし、段落の書式を設定する方法は、これら以外にもたくさんあります。

段落の書式設定の詳細 (手順や例など) は、オンライン ヘルプや『スタイル ガイド』を参照してください。

オブジェクトの位置

コンテンツの位置を調整するには、いくつかの方法があります。

- **絶対配置:** 絶対配置を使用すると、コンテンツがメイン テキストから解放されるため、コンテンツをクリックしてトピック内の任意の場所にドラッグすることで位置を変更できます。

スキン

スキンとは、オンライン出力ウィンドウの外観に関する情報を含んだファイルです。出力の種類に応じて、スキンは次の項目の指定に役立ちます。

- メイン メニューの位置
- スライドアウトの位置
- スライドアウト メニューのスタイル
- トップ メニューの深さレベル
- ユーザー インターフェイス テキスト
- 出力のサイズと位置
- 含めるナビゲーション要素
- その他の設定...

スキン ファイルを追加するには、Flare の左ペインで **[プロジェクト オーガナイザ]** を開いて、**スキン** フォルダを右クリックして **[スキンの追加]** を選択します。スキンが作成され表示されたら、スキン エディタで編集できます。

スキンの作成と使用に関する詳細は、オンライン ヘルプや『スキン ガイド』を参照してください。

ターゲットの定義

プロジェクトのターゲットを定義するため、最初にどの出力形式が最適であるかを判断します。複数の出力を生成したり、複数の出力形式が必要になることもあります。出力形式が決まったら、その形式に基づいてターゲットを追加し、それぞれの設定を編集します。

ターゲットの作成に関する詳細と例は、オンライン ヘルプ、『ターゲット ガイド』、または『印刷出力ガイド』を参照してください。

この章では、以下について説明します。

ターゲット	34
オンライン出力と印刷出力	34
HTML5 (オンライン用に推奨される出力形式)	35
PDF と Word (印刷用に推奨される出力形式)	37
その他の出力形式	37
HTML Help (レガシー出力形式)	38
出力形式の比較表	38
条件	39

ターゲット

Flare では、いくつかのオンライン出力形式と印刷出力形式を作成できます。オンライン出力では HTML5 が推奨され、印刷出力では PDF や Word が推奨されます。それぞれの出力形式には、それぞれの利点があります。

出力形式とターゲットは混同しがちですが、この 2 つは (関連はありますが) 異なる概念です。ターゲットとは、ある出力形式の 1 つのインスタンスです。ターゲットは、すべてのファイルと設定を受け取り、それらをまとめて最終結果を生成するエンジンです。最終的な出力をビルドする場合、基本的にはプロジェクト内の 1 つまたは複数のターゲットをビルドします。

ターゲット ファイルを追加するには、Flare の左ペインで **[プロジェクト オーガナイザ]** を開いて、ターゲット フォルダを右クリックして **[ターゲットの追加]** を選択します。ターゲットが作成され表示されたら、ターゲット エディタで編集できます。エディタは、出力形式ごとに異なります。

ターゲットに関する詳細 (手順や例など) は、オンライン ヘルプや『ターゲット ガイド』を参照してください。

オンライン出力と印刷出力

「オンライン出力」と「印刷出力」の間には、微妙な違いがあります。実際には、Flare のほぼすべてのオンライン出力形式のトピックは、プリンターに送信できるため、印刷ベースと見なすことができます。同様に、印刷出力形式はどれも電子的に閲覧できるため、オンラインと見なすことができます。

オンライン出力と印刷出力の違いは、その目的にあります。オンライン出力は、通常、印刷されたページではなく、画面上で閲覧することを目的としています。一度に表示されるのはコンテンツの一部だけで、ユーザーは出力の他のトピックや要素にジャンプできます。

一方、印刷出力は、実際の書籍やマニュアルに見られるような従来の形式に従っており、出力の各部分 (例: タイトル ページ、目次、序文、章、索引、付録など) が順に、ページ番号およびヘッダーやフッターとともにページ上に表示されます。

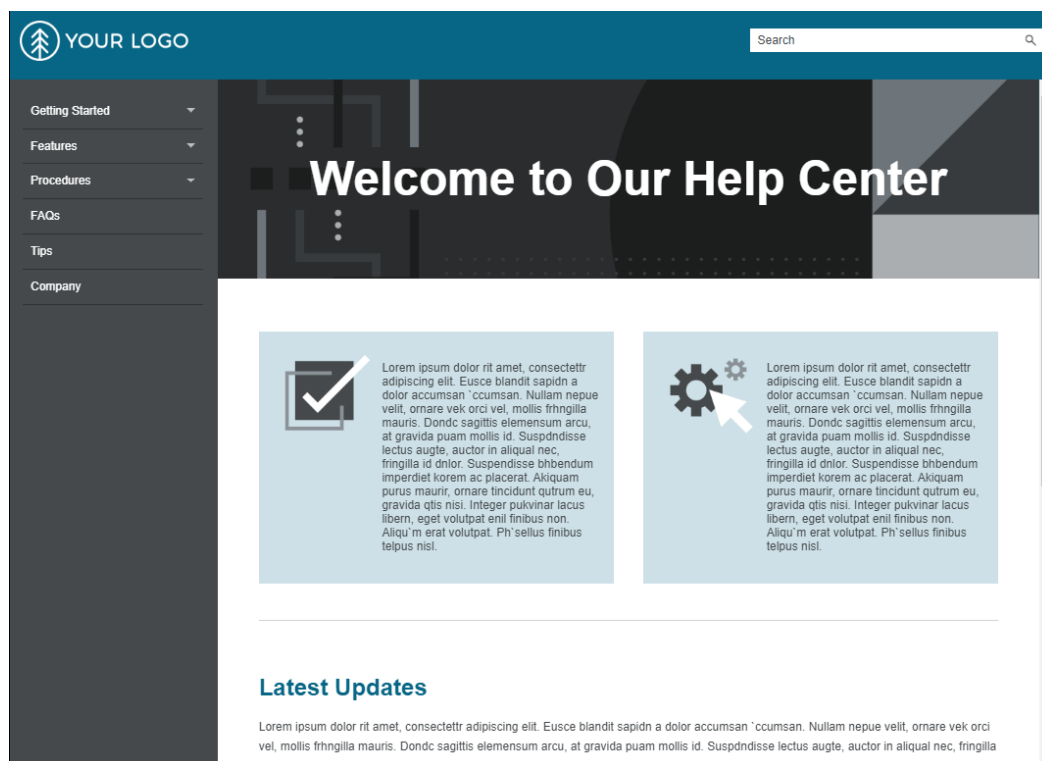
EPUB 出力は、画面で見ることを目的としていますが、より印刷出力に近い構造を持っています。

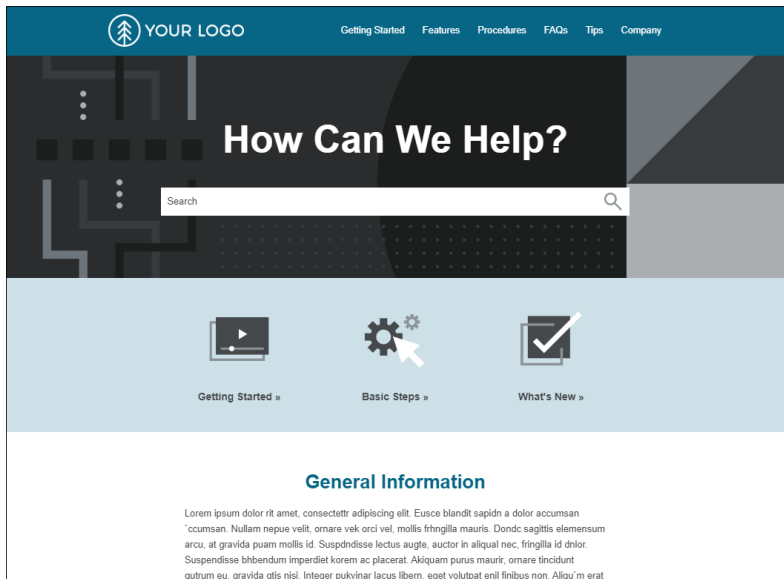
HTML5 (オンライン用に推奨される出力形式)

Flare にはいくつかのオンライン出力形式がありますが、推奨される形式は HTML5 です。

- **HTML5:** この出力形式は [Web Hypertext Application Technology Working Group \(WHATWG\)](#) と [World Wide Web Consortium \(W3C\)](#) によって策定された HTML5 仕様に対応しています。そのため、HTML5 形式は、より優れたマークアップをもたらし、他の出力にはない独自の特性や機能 (フレームレス、レスポンシブ、マイクロコンテンツ、プライベート出力など) を提供します。また、HTML5 では、従来の Tripane 出力や、新しい Side Navigation または Top Navigation 出力を作成することができます。これらの出力は、レスポンシブ スキンとコンテンツが統合されたモダンなウェブ サイトの外観を提供します。

詳細は、『HTML5 ガイド』を参照してください。PDF マニュアルへのリンクは、オンラインヘルプを参照してください。





人材開発 (L&D) コース用の eラーニング コンポーネントを使用して HTML5 出力を生成することが可能です。Flare では、プロジェクトからのシングルソース コンテンツを活用して、インタラクティブなナレッジチェックや採点可能なクイズを作成できます。直線的なワークフローでコースを設計し、質問を作成し、学習管理システム (LMS) で共有するオンライン出力を構築する機能を提供します。ターゲット エディタを使用して、eラーニング教材の出力オプションを設定します。



PDF と Word (印刷用に推奨される出力形式)

Flare には、いくつかの印刷出力形式がありますが、推奨される形式は PDF と Word です。

- **Adobe PDF:** PDF (Portable Document Format の略) は、Adobe 社が開発した電子文書交換のためのオープン スタンドードなフォーマットです。PDF ファイルは、2 次元の文書をデバイスや解像度に依存しない固定レイアウト形式で表現するために使用されます。
- **Microsoft Word:** 出力は、DOCX、DOC、PDF、または XPS 形式で Microsoft Word にエクスポートできます。

詳細は、『印刷出力ガイド』を参照してください。PDF マニュアルへのリンクは、オンライン ヘルプを参照してください。

その他の出力形式

以下は、Flare のほかのユニークな出力オプションの例です。

- **Clean XHTML:** Clean XHTML は MadCap 固有のタグを含まず、MadCap が生成したファイルにも依存しない HTML ファイルを生成します。この出力には、スキン、検索、ナビゲーション、その他の追加機能は含まれません。そのため、多くの柔軟な方法で出力を再利用することができます (たとえば、プロジェクト管理ツール、Wiki、eラーニング システムなどのほかのアプリケーションに出力ファイルを埋め込むことができます)。この出力形式は、Salesforce[®]、ServiceNow[®]、Zendesk への発行によく使用されます。また、出力されたコンテンツに対して、ほかの後処理作業を行うこともできます。
- **Eclipse Help:** これは Java ベースのヘルプ システムなので、最新の Java Runtime Environment (JRE) と Java バージョンが必要です。Eclipse Help Viewer 用の Eclipse プラグインの作成に使用します。

詳細は、『Eclipse ヘルプ ガイド』を参照してください。PDF マニュアルへのリンクは、オンライン ヘルプを参照してください。

- **EPUB:** リフロー可能なデジタルブック (電子書籍) を作成するための形式です。IDPF (International Digital Publishing Forum) によって開発および管理されています。EPUB は、一種のハイブリッド形式です。オンライン形式のように電子的に閲覧することを前提とした出力でありながら、本やマニュアルのような構造を持ちます。実際、PDF を生成する場合とほとんど同じ手順で EPUB 出力を作成できます。EPUB 形式の詳細は、<http://idpf.org/> を参照してください。

HTML Help (レガシー出力形式)

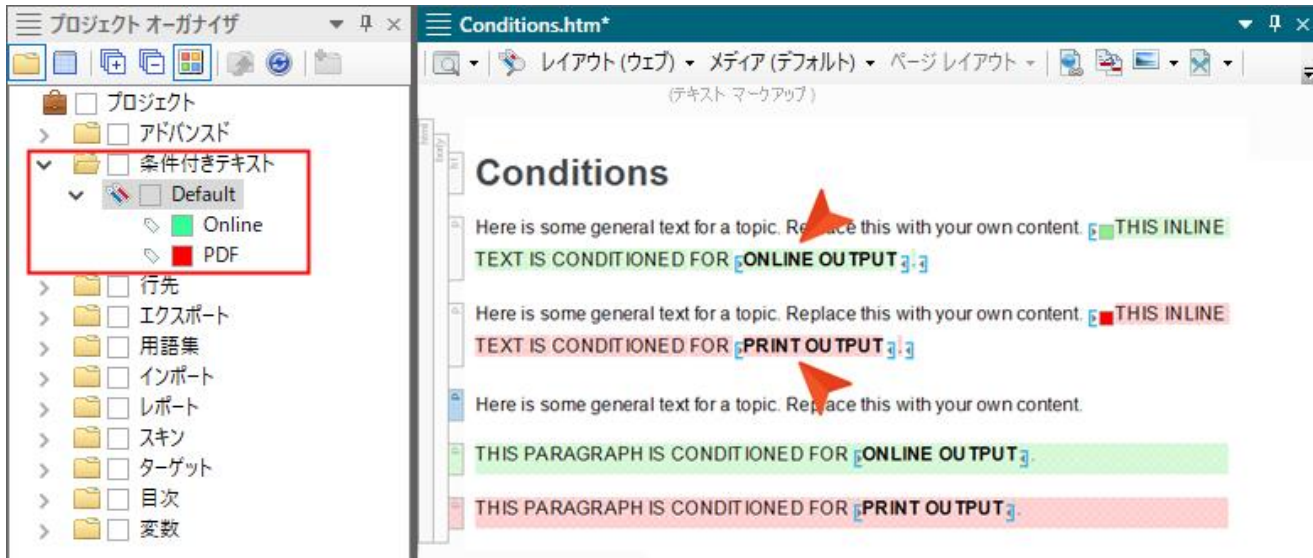
前述の出力形式に加えて、HTML ヘルプを作成できます。これは古いレガシー オンライン出力で、ほとんどのライターは使用していません。この出力形式についての情報は、オンライン ヘルプを参照してください。

出力形式の比較表

さまざまな出力を比較するには、オンライン ヘルプの「出力形式の比較表」を参照してください。

条件

条件とは、ファイルやコンテンツのさまざまな領域に適用できるシングルソース機能のことで、ある情報がある出力では表示し他の出力では表示しないようにしたり、特定のデバイスや画面サイズでのみ表示するようにできます。



コンテンツをシングルソース化する方法の 1 つとして、複数の出力形式や条件タグを活用する方法があります。プロジェクトの各ターゲットは、(HTML5 や PDF などの特定の出力形式を使用した) 潜在的な出力です。条件タグを作成してコンテンツに適用し、必要に応じて条件タグをさまざまなターゲットに関連付け、あるコンテンツはあるターゲットに表示され、ほかのターゲットには表示されないようにします。この方法では、生成する出力ごとに個別のプロジェクトを作成する必要はありません。また、出力の内容が似ている場合、別のプロジェクトで書き直す必要もありません。条件タグを使って、どのセクションをどのターゲットに含めるか、あるいは除外するかを指定するだけです。これが、トピックベースのオーサリングが魅力的な理由の 1 つです。個々のトピックファイルに条件タグを配置することで、ある出力に含めるトピックと、別の出力に含めるトピックを選択できます。

☆ 例

プロジェクトで初級者向けと上級者向けの 2 種類の PDF を作成する必要があるとします。この場合、2 つの別々のプロジェクトを作成するのではなく、すべてのコンテンツを 1 つのプロジェクトにまとめることができます。

そして、「Beginner Manual」という条件タグと「Advanced Manual」という条件タグを作成して、初心者向けのマニュアルだけに属するコンテンツには「Beginner Manual」という条件タグを適用し、上級者向けのマニュアルだけに属するコンテンツには「Advanced Manual」という条件タグを適用します。

最後に、一方の PDF ターゲットでは、「Beginner Manual」条件タグを含め「Advanced Manual」条件タグを除外し、もう一方の PDF ターゲットでは、逆に「Beginner Manual」条件タグを除外して「Advanced Manual」条件タグを含めるようにします。

条件タグ セット ファイルを追加するには、Flare の左ペインで **[プロジェクト オーガナイザ]** を開いて、**条件付きテキスト** フォルダを右クリックして **[条件タグ セットの追加]** を選択します。条件タグ セットが作成され表示されたら、条件タグ セット エディタで編集したり、必要に応じて任意の数の条件を追加できます。

ファイルやコンテンツに条件を適用する方法はたくさんあります。コンテンツに条件を適用する 1 つの方法は、コンテンツを選択した後、リボンバーの **[ホーム]** タブを開いて **[条件]** を選択することです。

条件に関する詳細 (手順や例など) は、オンライン ヘルプや『条件タグ ガイド』を参照してください。

出力のビルドと発行

プロジェクトの作成、コンテンツの追加と書式設定、ターゲットの定義が完了したら、最終的な出力をビルドして発行できます。出力はオンライン (ウェブ サイトと同様) または印刷ベース (PDF など) になります。出力はいつでもビルドできますが、コンテンツ、ターゲット、外観を変更した場合は出力を再度ビルドして、エンドユーザーに提供するファイルに変更が反映されていることを確認する必要があります。

この章で紹介する機能の詳細と例は、オンライン ヘルプや適切な PDF ガイドを参照してください。

この章では、以下について説明します。

ターゲットのビルドと発行方法	42
GUI とコマンドライン	43
出力ファイルの保存場所	44
発行機能	45

■ ターゲットのビルドおよび発行方法

最終的な出力のビルドには、プロジェクト内の 1 つまたは複数のターゲットの生成が含まれ、通常はボタンを 1 回または 2 回 クリックするだけで完了します。以下の方法で出力をビルドできます。

- **プライマリ ターゲット:** プロジェクトのプライマリ ターゲットをビルドして発行します。
- **シングル ターゲット:** 1 つのターゲットをビルドして発行します。
- **マルチターゲット:** [ビルド] ウィンドウ ペインのオプションを使用して、複数のターゲットを素早くビルドして発行します。ターゲットは、現在開いているプロジェクト内にある必要はありません。これは、バッチ ターゲットに代わる方法です。
- **バッチ ターゲット:** バッチ ファイルで 1 つまたは複数のターゲットをビルドして発行します。特定の時間に実行するようにスケジュールすることもできます。
- **MadCap Central:** MadCap Central は、組織の中心となるプロセス、コンテンツ、チームを計画、追跡、管理するためのクラウドベースのプラットフォームです。MadCap Flare との統合により、プロジェクトのコピーを MadCap Central に保存し、Flare でローカルに作業を続け、両方のコピーを同期させることができます。Central を使用することで、IT 部門を介さずに迅速に出力をビルドして発行 (必要に応じてロールバック) できます。カスタム バニティ URL を利用することで、出力用に意味のあるパスを生成できます。また、Central でトピックやスニペットをレビューに送信したり、カスタム チェックリストを使用して Flare プロジェクトの進捗状況を確認できます。MadCap Central の詳細と Central で Flare 出力をビルドして発行する方法については、『MadCap Central 統合ガイド』やオンライン ヘルプを参照してください。

GUI とコマンドライン

Flare のインターフェイスまたはシステムのコマンドラインのいずれかを使用して、出力 (プライマリ、シングル、マルチ、またはバッチ ターゲット) をビルドして発行できます。それぞれの方法にはメリットがあります。

ユーザー インターフェイス

この方法では、Flare のワークスペースのオプションを使用して出力をビルドします。この方法でターゲットを生成すると、ワークスペースの下部に **[ビルド]** ウィンドウが表示されます。バックグラウンドでターゲットが生成されている間、プロジェクトで作業を続けることができます。

ターゲットのビルドを開始するには、さまざまな方法があります。たとえば、**[プロジェクト オーガナイザ]** でターゲットをダブルクリックして、**[ターゲット エディタ]** でローカル ツールバーの **[ビルド]** をクリックします。

コマンドライン

このオプションは上級者向けです。オペレーティング システムのコマンドラインからターゲットをビルドできます。この方法では、Flare を開く必要はありません。また、1 つのターゲットあるいは Flare プロジェクトのすべてのターゲットを 1 つのバッチでビルドできます。この機能を使用する最良の方法は、必要なコマンドを含むバッチ ファイルを作成して、Windows のスケジュールされたタスク ユーティリティなどのスケジューリング ツールを使って、好きなときにバッチ ファイルを自動的に実行することです。これは、「バッチ ターゲット」機能に似ていますが、Flare のインターフェイス外で動作するため、手動で行う必要があり、多くのプロセスをサポートしていません。手順は、オンライン ヘルプを参照してください。

I 出力ファイルの保存場所

ターゲットをビルドすると、Flare は出力ファイルを作成し、ターゲット名のフォルダに配置します。このフォルダは、プロジェクトの「Output」サブフォルダ以下にあります。たとえば、プロジェクトが C:¥MyProject にある場合、生成された出力は以下に配置されます。

C:¥MyProject¥Output¥MyName¥TargetName

ターゲットに関連付けられた出力形式によっては、生成された出力が多くのファイルで構成される場合があります。

発行機能

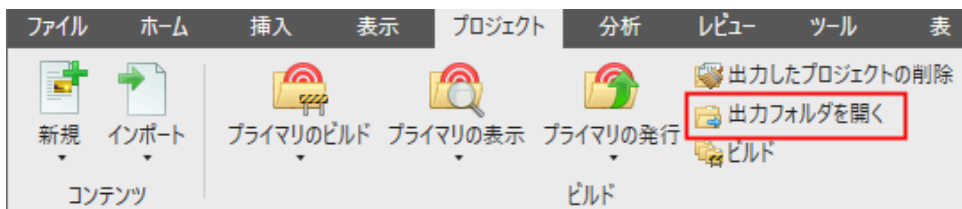
出力ファイルを配布するため、**Output** フォルダを開いて手動でファイルを取得することも、Flare の発行機能を使って、出力ファイルのコピーを別の場所 (ネットワーク フォルダやウェブ サイトなど) に自動的に送信することもできます。

注

Flare の MadCap Central との統合を利用する場合、発行した出力を MadCap サーバーでホスティングできます。

手動でファイルを取得

[プロジェクト] > [出力フォルダを開く] を選択します。



または、[ビルド] ウィンドウ ペインで [出力フォルダを開く] ボタンを選択します。

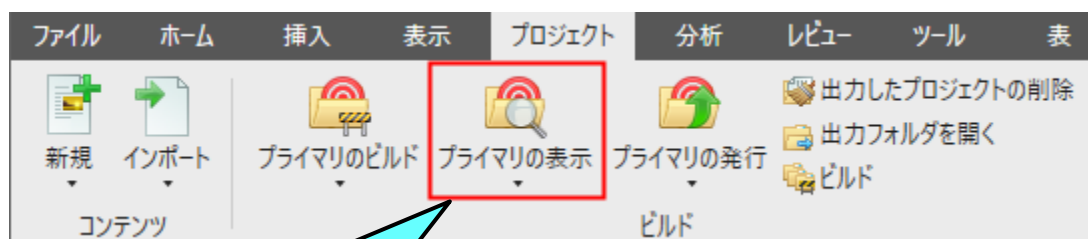
ターゲット名のフォルダに移動します。そして、それらのファイルをネットワーク上やバージョン管理用のディレクトリ、ウェブ サーバー上など、好きな場所にコピーすることができます。必要に応じて、社内での適切なファイル移動方法 (ログイン情報などを含む) について、ネットワーク管理者やウェブ管理者に相談してください。

発行機能の使用

この自動機能を使用するには、あらかじめ出力の発行先を作成しておく必要があります。[プロジェクト オーガナイザ] で [行先] フォルダを右クリックして [行先の追加] を選択します。

次に、ターゲットを開いて、[発行] タブでターゲットに行先を関連付けます。

そして、出力をビルドするとき (またはビルドした後に)、出力の生成方法 (プライマリ ターゲットのビルド、シングル ターゲット、バッチ ターゲットなど) に応じて [発行] ボタンまたはチェックボックスを使用します。



リボンバーの [プロジェクト] タブにあるこのボタンをクリックするとプライマリターゲットを発行できます。下矢印をクリックしてドロップダウンから別のターゲットを選択することもできます。

バッチ ターゲット エディタ | ビルドと発行 ビルドのみ 発行のみ

ターゲット

スケジュール

ターゲット ▲	出力種類	ビルド <input checked="" type="checkbox"/>	公開 <input checked="" type="checkbox"/>
Online Output/H...	HTML5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PDF - Crop Reg ...	PDF	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PDF - Crop Reg ...	PDF	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PDF - Crop Reg ...	PDF	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PDF - Crop Reg ...	PDF	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PDF/UserGuideA...	PDF	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
...	...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
...	...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
...	...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

バッチターゲットでは、
チェックボックスを使用して
自動的に発行するターゲット
を選択します。

ヒント

ターゲットをビルドしなくても、特定のトピックが最終出力でどのように見えるか確認できます。XML エディタのローカル ツールバーで をクリックすると、プロジェクトの開発中にいつでもトピックをプレビューすることができます。ボタンをクリックすると、プライマリターゲットで指定された出力形式に基づいてプレビューが表示されます。下矢印をクリックすると、メニューからプロジェクトのターゲットを選択できます。ターゲットを選択すると、ターゲットで指定された出力形式でプレビューが表示されます。トピック、スニペット、テンプレート ページを変更すると、プレビュー ウィンドウ ペインは自動的に更新されます。

PDF

[Flare オンライン ヘルプ](#)から各種チュートリアル、チートシート、ユーザーガイドの PDF をダウンロードできます。ご活用ください。