

Authoring environment for Web2Print.

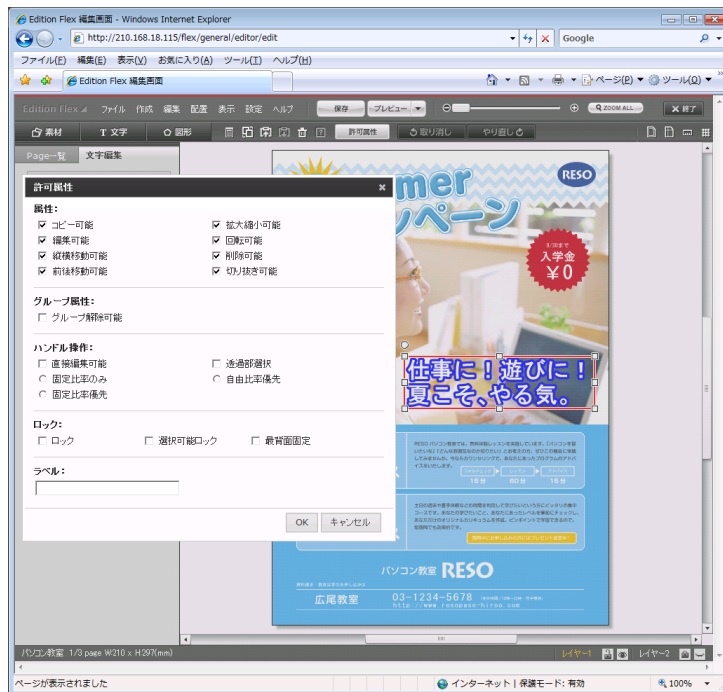
Edition BackStage ▲ 機能概要

第1.0版

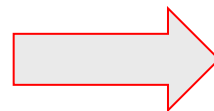
**RESOLOGIC**

## はじめに

Edition シリーズは、素材や図形、テキストを組み合わせ、それをPDFやラスター画像にするシステムです。標準的なワークフローとして、デザイナーが再利用を前提として作成したものを「テンプレート」として保存し、ユーザーがそれを利用して更に編集することで目的の「ドキュメント」を完成させて、印刷用のPDF原稿を生成する。という運用を想定しています。「Edition Flex」は画面上で素材・図形・テキストを編集する機能を提供し、「Edition BackStage」はEdition シリーズ で利用するドキュメントの元となるテンプレートや素材、カセット(テンプレート素材)を保存・管理する製品です。



Edition BackStage環境



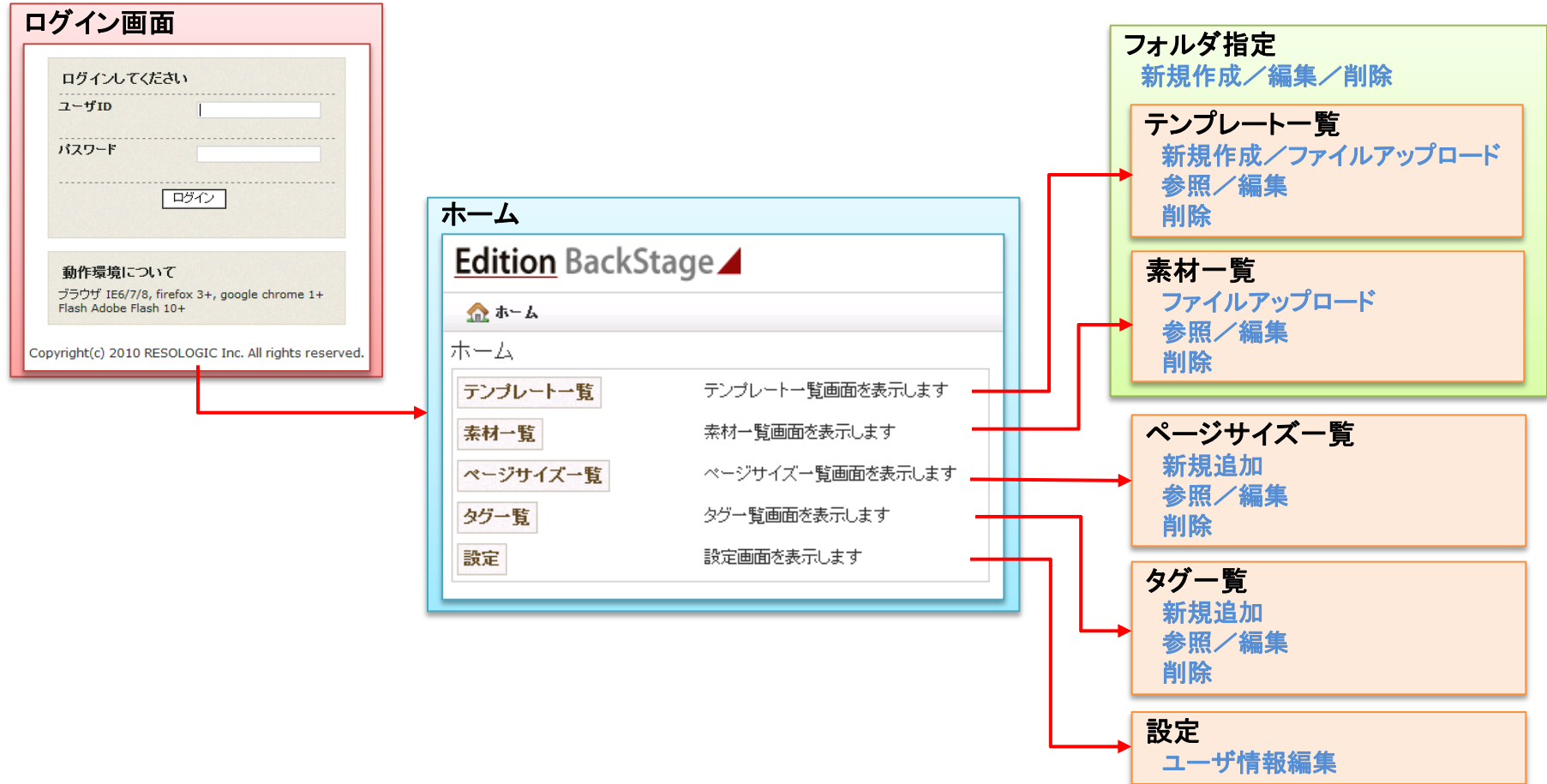
Edition BackStageで作成した  
 ・テンプレート  
 ・素材  
 を、Edition Flex で編集利用



Edition Flex環境

# 1. メニュー構成

「Edition BackStage」の画面は下記の構成となっています。

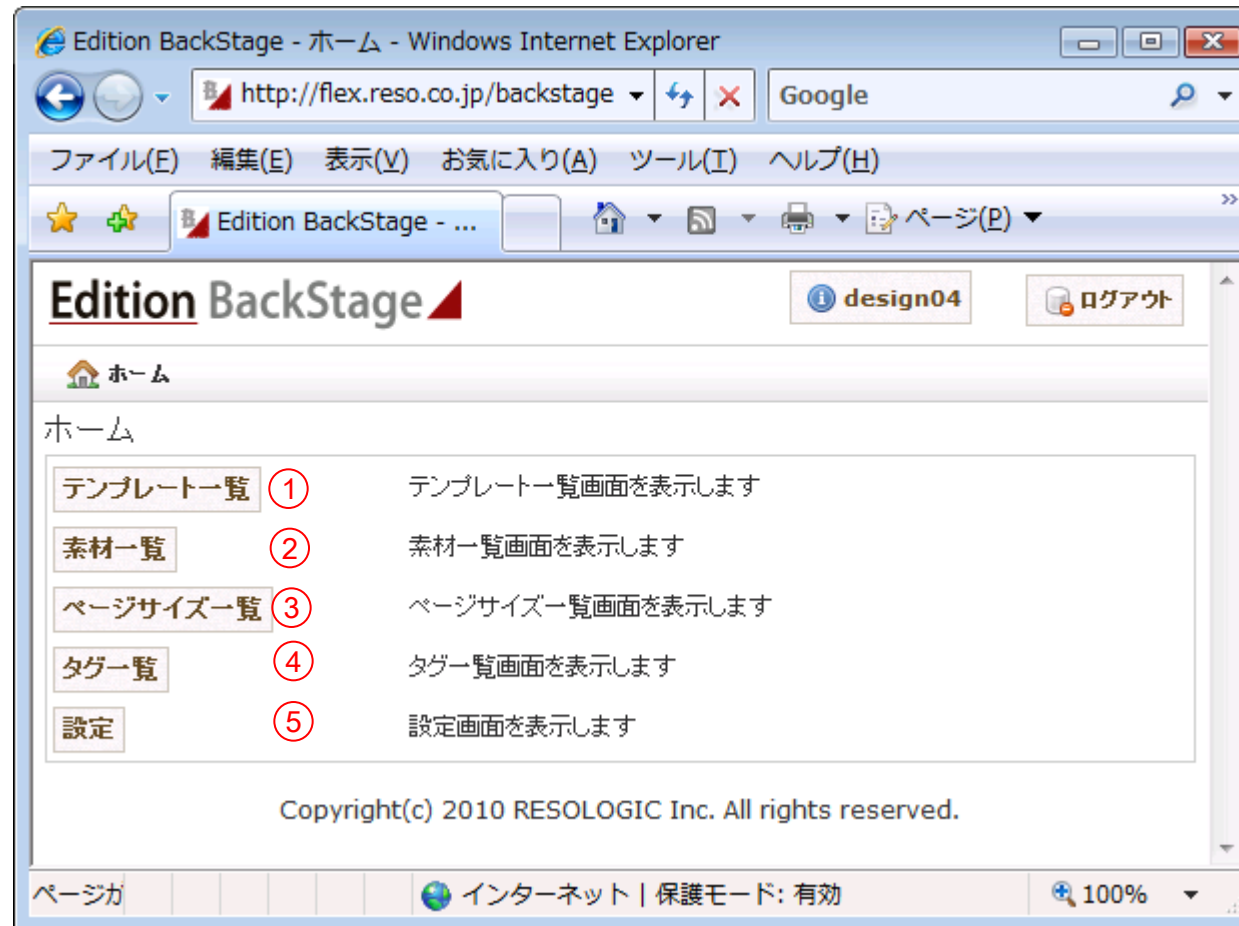


## 2. 機能

下記は、「Edition BackStage」のホーム画面です。

5つの機能メニューがあり、主に使用するのは[テンプレート一覧](①)、[素材一覧](②)です。

[素材一覧](②)で素材の登録を行ない、[テンプレート一覧](①)でそれを使ったドキュメントの雛形を作成、編集してテンプレートとして管理します。  
[ページサイズ一覧](③)は使用する用紙サイズの登録、[タグ一覧](④)は登録した素材やカセットの検索に使うキー文言の登録、[設定](⑤)は利用環境に関する設定機能です。



### 3. テンプレートと素材

デザインドキュメントは、決められた領域に写真や図形、ロゴ、文字などを重ねたり回したりしてレイアウトした結果で作られています。

Edition シリーズでは、ドキュメントの領域を「ページ」、そこに配置されている個々の部品を「パーツ」と呼んでいます。

この「パーツ」は、大別すると「文字」、「図形」、「素材」という扱いに分けられます。

「文字」や「図形」は「Edition Flex」の編集画面で直接作成できますが、写真やロゴ、地図、表、挿絵などの画像イメージで配置・表示するものは、「素材」としてそのデータを登録して扱います。(小組みのページで作成したテンプレートも素材として扱う事ができ、これをカセットと呼びます。)

そして「テンプレート」は、編集して利用されることを前提として、デザインのテイストや基本コンセプトを損なわない様に意図的に各パーツの中身や配置の編集方法に制限を設けた状態のドキュメントの雛形データの事です。

編集方法の制限には、デザイナーなら全部可能／営業担当は金額文字の変更のみ／企画部の担当者なら素材の入替えも可能／など、利用するユーザーの権限に応じた設定ができます。

★テンプレートをダウンロードすると……



ページの情報や  
パーツの位置な  
どを記録した  
論理データ



**カセット:**

テンプレートを素材として登録したもの  
(入れ子構造で、中身の編集も可能)

テンプレートデータの中身は、

- テンプレート定義ファイル(template.laml) ※テンプレート名など
- 素材定義ファイル(materials.laml) ※テンプレートで利用されている素材の一覧(素材名、位置)
- ページ定義ファイル(pages.laml) ※ページ一覧(ページ名やサイズ)
- pagesフォルダ 各ページの定義ファイル(SVG) と、そのサムネイル
- materialsフォルダ素材(ZIPアーカイブしていません) ※素材同梱している場合(もしくは編集画面でアップロードした素材がある場合)

などが記録された論理構造をもっています。

※「Edition BackStage」の共通化フォルダに登録された素材は、「Edition Flex」からもパス情報に従って参照されます。

## 4. 素材の登録・編集

「素材」は、写真やロゴ、地図、表、挿絵などの単一画像、もしくはパーツを小振りページ内に構成したテンプレートとなるひと塊りのイメージパーツです。「Edition BackStage」の[素材一覧]では、これらの「素材」の登録、参照、編集、削除が行なえます。操作は、「素材」が登録されている(もしくは登録する)フォルダを指定して行ないます。

### 1) 素材の登録 > ファイルアップロード

素材のリソースファイルを[ファイルアップロード]で登録します。

※「一括登録」や「識別コードを維持する」等のチェック項目は、[ファイルアップロード]の際のデータの扱い方を指定するためのものです。

このフォルダをリリース:  
Edition シリーズでフォルダ内のリソースを共有参照するための設定です。

リリース

リリースするリソースをチェックし、リリース先を選択してください。

サブフォルダも含める:  
 テンプレートのリリース:  
 カセットのリリース:  
 素材のリリース:

リリース先名称: [ ] (前方一致) [検索]

リリース先名称	連携ユーザID	選択
レスロジックデモ	design04	リリース

リリース先URL: http://flex.reso.co.jp/flex/login/auth2

閉じる

ダウンロード:  
一覧から素材をダウンロードすると、サムネイル表示用の縮小イメージファイル等を含んだ一連の情報ファイルをまとめた zipファイルが出力されます。このzipファイルは Edition シリーズ共通の素材データとしてそのまま別の環境にてアップロードして利用することができます。

選択	素材名	更新日時	公開	説明
<input type="checkbox"/>	短期集中コース	2010/11/09 22:12	有効	
<input type="checkbox"/>	無料体験コース	2010/11/09 22:11	有効	
<input type="checkbox"/>	Summerキャンペーン	2010/11/09 22:11	有効	
<input type="checkbox"/>	RESO	2010/11/08 19:15	有効	

## 4. 素材の登録・編集

### 2) 素材一覧 > 素材の編集

登録した素材には 下記の管理項目があり、変更ができます。

The screenshot shows the 'Edit Material' interface. At the top, there are navigation buttons: '更新' (Update), '削除' (Delete), and 'キャンセル' (Cancel). The main form contains the following fields:

- 素材名: RESO
- 有効フラグ:
- フォルダ: //パソコン/教室 (with a 'フォルダの選択' button)
- タグ: ロゴ (with a 'タグの選択' button)
- 説明: (empty text area)
- リソースファイル: (empty text field with a '参照...' button)
- 作成日時: 2010年11月05日 21時27分46秒
- 更新日時: 2010年11月08日 19時15分24秒

At the bottom, there is a copyright notice: 'Copyright(c) 2010 RESOLOGIC Inc. All rights reserved.'

#### 素材名:

リストに表示する素材の名称を編集します。

#### 有効フラグ

利用不可にする場合チェックをはずします。

#### フォルダ:

[フォルダの選択]ボタンでフォルダ一覧を表示して移動先のフォルダを選択します。

#### タグ:

[タグの選択]ボタンで事前に登録しているタグ一覧から検索時に利用できるタグが設定できます。

#### 説明:

素材の説明が入力できます。

#### リソースファイル:

素材そのものとなるファイルを変更できます。

編集が完了したら、左上の[更新]を押して一覧に戻ります。  
その素材が不要な場合は[削除]、行なった操作を取り消す場合は[キャンセル]します。

## 5. テンプレートの登録

### 1) テンプレートの登録

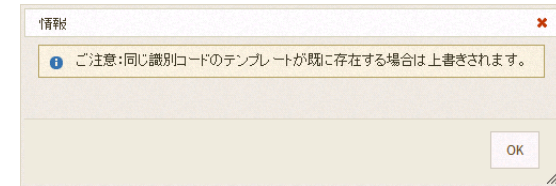
テンプレートは、新規で作成する、もしくは既に作成済みのファイルをアップロードすることで登録することができます。

Copyright(c) 2010 RESOLOGIC Inc. All rights reserved.

**テンプレート作成:**  
テンプレートを新規で定義して登録します。  
(次ページ以降で説明します)

**ファイルアップロード:**  
既存のテンプレートファイル(.lla)を読み込んで登録します。

※「識別コードを維持する」にチェックを入れた場合、下記のメッセージが表示されます。



テンプレートや素材のデータは一意的な識別コードによって管理されており、データの登録や更新などの際は、通常これが重複しない様にコードを付け直して制御しています。

ただし、テンプレートや素材を別の環境で利用する際や、カセットを差し替える場合などは、この識別コードを付け直さずに、上書きすることでメンテナンス性を持たせる事ができるため、識別コードを維持する設定を設けています。

そのため、これを設定することで、既存のデータと同じ識別コードのデータがアップロードされた場合にデータを上書きしてしまう事を忠告するメッセージとして表示します。

## 5. テンプレートの登録

### 2) テンプレート作成

[テンプレート作成]では、新規のテンプレートを定義します。  
登録先のフォルダを指定して[追加]ボタンを押すと、空のテンプレートが登録されます。

テンプレート作成

追加 キャンセル

フォルダ: /テンプレート

テンプレート名: パソコン教室

有効フラグ:  (チェックすると有効となります)

カセット識別フラグ:  (チェックするとカセット素材とみなします)

タグ:  タグの選択

説明: パソコン教室案内チラシ ひな形

Copyright(c) 2010 RESOLOGIC Inc. All rights reserved.

テンプレート名:  
テンプレートの名前

有効フラグ:  
チェックをはずすと、利用不可

カセット識別フラグ:  
チェックするとカセット素材とみなされる

タグ:  
テンプレート検索用のタグを選択して設定します

説明:  
説明を登録できます

## 5. テンプレートの登録

### 3) テンプレート作成 > ページの追加

作成したテンプレートに、ページ名、幅、高さ、上下左右の余白（用紙サイズより外側の印刷しろ）を指定して、ページを設定します。異なるサイズの複数ページも定義できます。

The following table represents the state of the 'ページの追加' (Add Page) form in the second screenshot:

ページ名:	P1
ページサイズ名:	ページサイズの選択
用紙幅:	210 mm
用紙高さ:	297 mm
上余白:	0 mm
下余白:	0 mm
左余白:	0 mm
右余白:	0 mm

The following table represents the state of the 'ページ一覧' (Page List) table in the third screenshot:

No.	サムネイル	ページ名	ページサイズ(余白:上/下/左/右)単位:mm	確認	LAML	編集	移動 コピー	削除
1		P1	W 210.0 x H 297.0 (0.0 / 0.0 / 0.0 / 0.0)	確認	LAML	編集	移動 コピー	削除

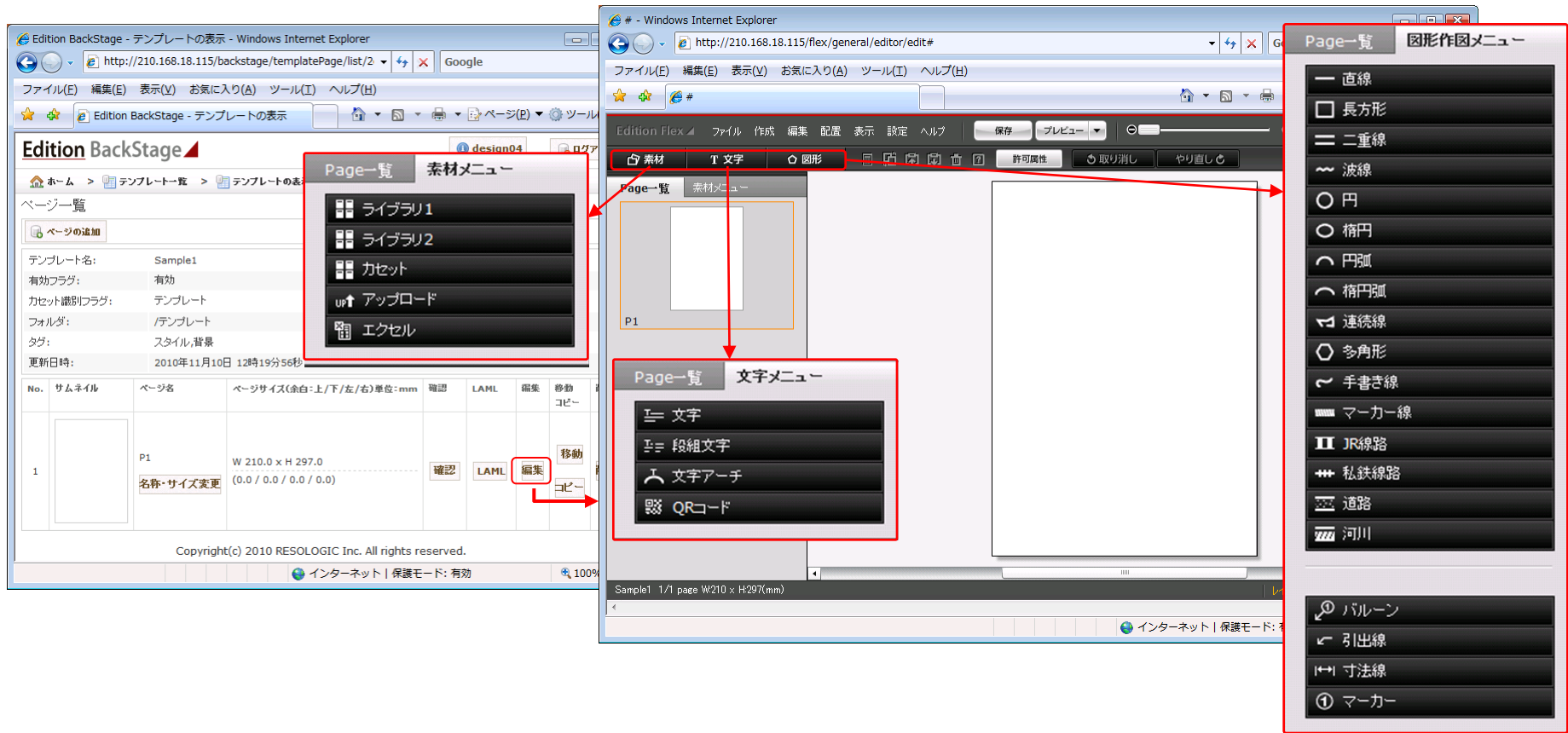
## 6. テンプレートの編集

### 1) テンプレート編集 > レイアウト編集

ページが定義されたテンプレートのシート上に、素材・図形・文字をレイアウトしてドキュメントの雛形を定義します。

[編集]ボタンを押すと、このテンプレートを使った、Edition Flex のレイアウト編集画面が表示されます。

Flexの機能で 素材や文字、図形 の各メニューからパーツを定義、配置して、テンプレートの元となるデザインドキュメントを作成します。



レイアウト編集は、Edition Flex の機能です  
詳細は Edition Flex の説明書を参照下さい。

## 6. テンプレートの編集

### 2) テンプレート編集 > レイアウト編集例 素材の配置

下記の例は、チラシのデザインデータ上に、素材一覧から ロゴ の画像を検索して、配置したところです。

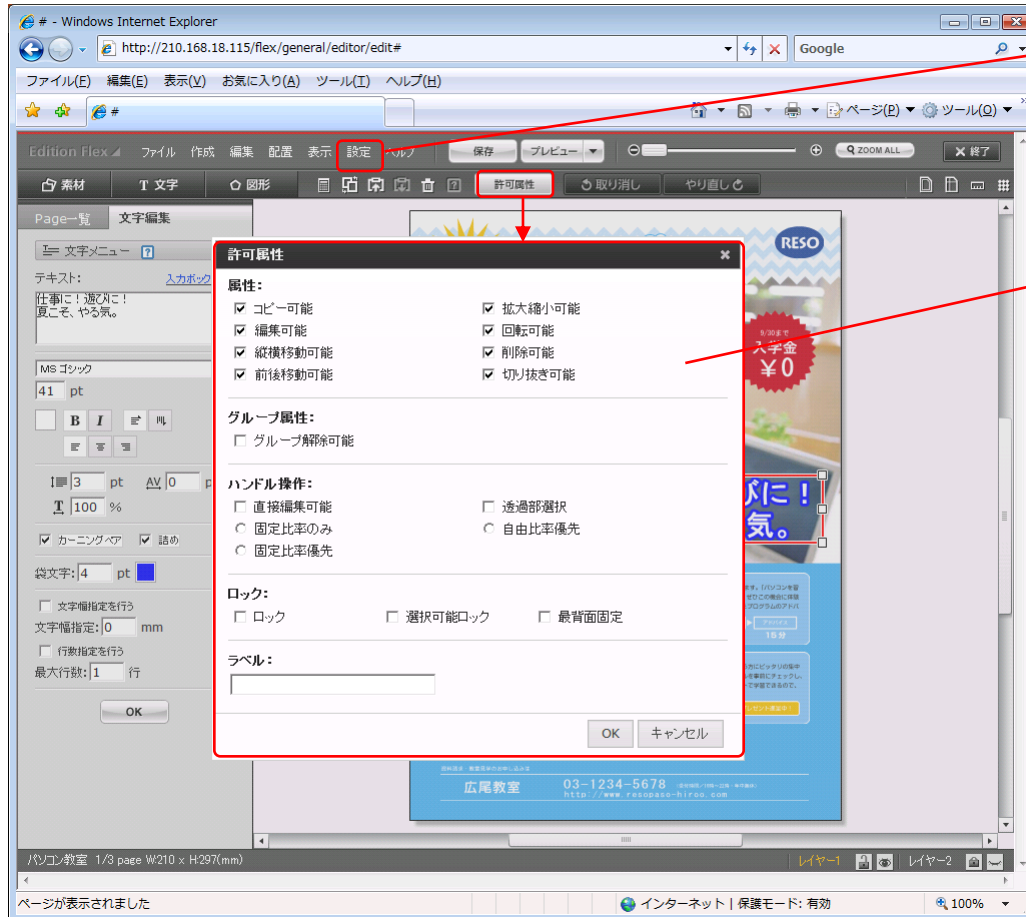


レイアウト編集は、Edition Flex の機能です  
詳細は Edition Flex の説明書を参照下さい。

## 6. テンプレートの編集

### 3) テンプレート編集 > レイアウト編集 > 許可属性の設定

配置した素材、文字、図形には、デフォルトの設定に従った許可属性がついています。  
必要に応じて各部の許可属性を編集して、ユーザーの用途に応じたデザイン原稿のテンプレートを完成させます。



#### [設定]によるユーザー権限の動作検証

Flexユーザーの利用環境に合わせて「デザイナーモード」／「ユーザモード」等の利用者権限の設定を切り替えることができ、テンプレートに定義した許可属性による制限動作をここで確認することができます。

#### [許可属性]の設定項目

テンプレート内の素材や文字、図形の編集項目に対し、[許可属性]を設定して、移動や編集、削除などの制限を行いません。

属性：

コピー可能／編集可能／縦横移動可能／前後移動可能／拡大縮小可能／回転可能／削除可能／切り抜き可能

グループ属性：

グループ解除可能

ハンドル操作：

直接編集可能／透過部選択／固定比率のみ／固定比率優先／自由比率優先

ロック：

ロック／選択可能ロック／最背面固定

ラベル：

※任意

## 6. テンプレートの編集

### 4) テンプレート編集 > レイアウト編集 > 許可属性の設定例

許可属性の設定例として、作成したテンプレート上のキャッチコピー文に対して、許可属性の設定内容を編集します。パネルを表示させて、属性:項目の「編集可能」だけオンにして、その他の項目のチェックを全てオフにします。



左記は、「仕事に！遊びに！夏こそ、やる気。」の文字に対し、許可属性の「編集可能」以外を全てオフにした状態です。

**編集可能:**

文字に対して 編集可能属性が設定されている場合、文字編集で扱える変更以外の操作はできません。

- 文字編集で変更可能なもの  
テキスト書き換え、  
フォント、サイズ、  
色、太さ、スラント、向き、揃え、  
行間、文字間、字幅、カーニングペア、詰め、  
袋文字サイズ、色
- 文字編集 以外の主な禁止操作  
削除、移動、拡大・縮小、回転、

編集作業完了後は、[保存]ボタンを押して結果を保存して、[終了]ボタンでテンプレート一覧に戻ります。

## 6. テンプレートの編集

### 5) テンプレート編集 > レイアウト編集の終了

レイアウト編集を終えて[終了]ボタンを押すと、編集結果のプレビューが表示される編集完了画面となります。  
ここで、編集したテンプレートファイルのダウンロード、PDFのダウンロード、JPEG画像のダウンロードなどができます。

**PDFのダウンロード:**  
結果をPDFファイルでダウンロードします。

**JPEGのダウンロード:**  
結果をJPEGファイル(.zip圧縮)でダウンロードします。

**編集結果のダウンロード:**  
テンプレートファイル(.lla)でダウンロードします。

作業を終了したら、  
[編集結果を保存]を実行して  
テンプレート一覧に戻ります。

## 7. Flexによるテンプレート編集

### 1) テンプレートファイルの活用

Edition BackStageで作成したテンプレートファイルを使って、Edition Flexで編集します。  
フォルダが共有された環境であれば Edition BackStageで登録したフォルダからテンプレートファイルを選択して利用します。  
(別環境の場合は、作成されたテンプレートファイル(.lla)を作業するEdition Flex環境にアップロードして利用します。)



テンプレートは作成時に設定された許可属性とユーザー権限に応じた制限内で編集できます。

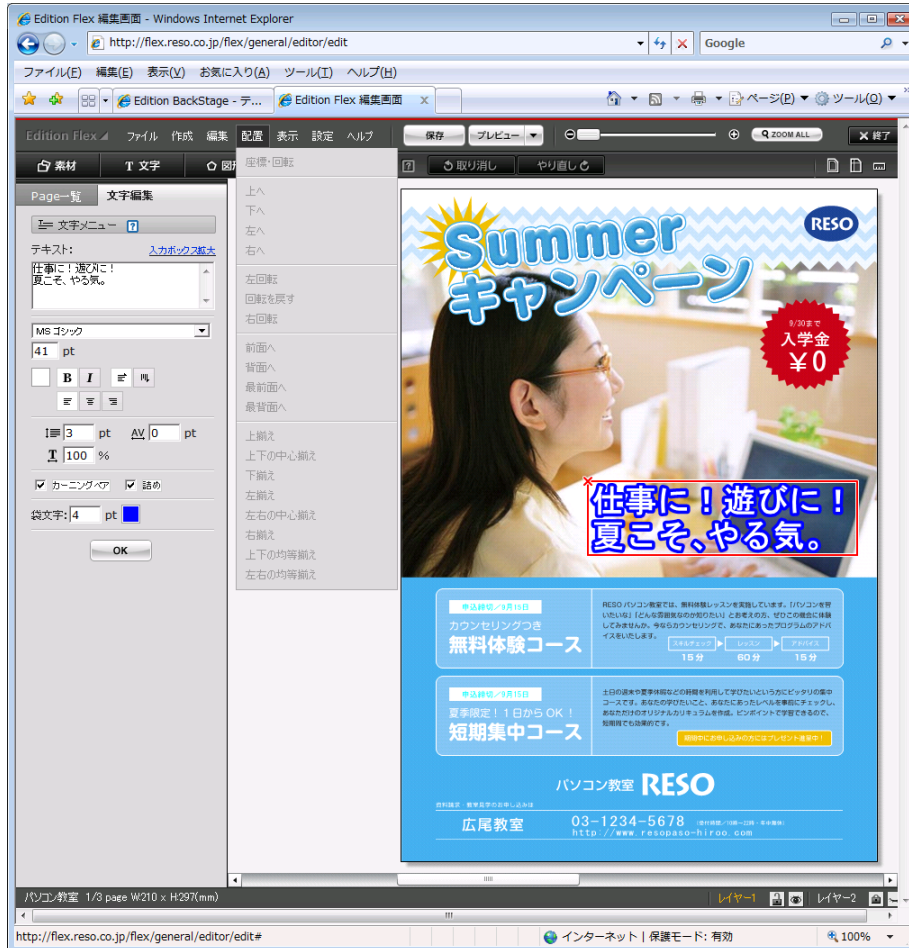
Flexを利用するユーザーは、設定された制限内でデータを編集し、デザイン原稿のドキュメントを作成します。

機能の詳細については、Edition Flex の説明書を参照下さい。

## 7. Flexによるテンプレート編集

### 2) テンプレートファイルの編集例

P.13に掲載した許可属性の設定例で保存されたテンプレートをユーザーの権限で開いて、キャッチコピーの文字を選択すると、文字編集の操作だけは可能ですが、その他の移動や回転などの編集項目は全て影表示となり操作できない状態です。ユーザーは、このような制限の中でテンプレートを編集することで、基準にもとづき安全にチラシ原稿などのドキュメントを作成・編集することができます。



作業を終了したら、[保存]を実行してテンプレート一覧に戻ります。

## 7. Flexによるテンプレート編集

### 3) デザイン原稿の完成

原稿作成の作業を終了したら、完成したドキュメントを保存して、「編集完了画面」から デザイン原稿となるデータを取得して次工程にまわします。



※編集完了画面の説明は、14ページを参照下さい