

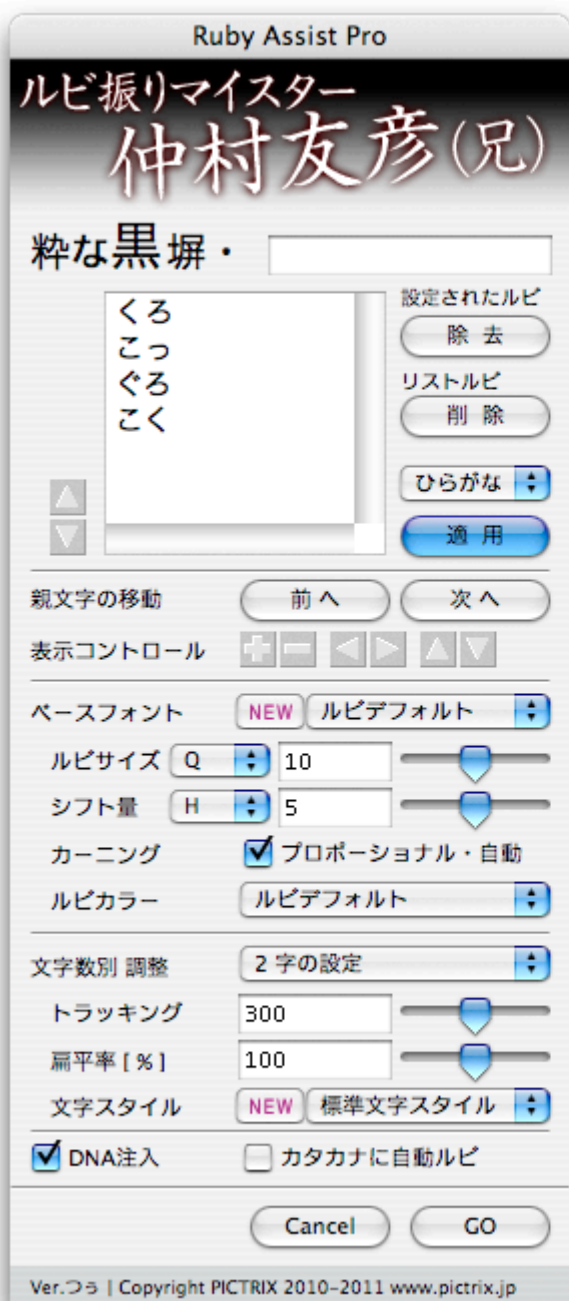
AI_RubyAssistPro ルビ振りマイスター 仲村友彦(兄)

Adobe Illustrator 用 ルビ振り支援スクリプト

ご存知のように、イラストレーター(以降 AI と表記)では、標準機能にルビのサポートがありません。そこで、ルビ振りを半自動で行うスクリプトが「AI_RubyAssistPro ルビ振りマイスター 仲村友彦(兄)」です。

AI 上でレイアウトが完成したテキストに対して、当スクリプトを実行し、漢字の親文字に対してルビリストから該当するルビを選択。もちろん独自のルビも入力可能です。ルビ文字の大きさや親文字に対しての位置決め、また文字間

隔や長体変形を、リアルタイムで確認しながら実行します。付加されたルビ文字に、段落スタイル・文字スタイルを適用する事で、事後の再調整を行う事ができます。辞書は6,300の親文字とその読みを取録しました。



いき 黒 べい み こ
粋な黒塀 見越しの
あだ すがた あら がみ
仇な姿の 洗い髪
し はず とみ
死んだ筈だよ お富
い
生きていたとは お
し ほとけ とみ
知らぬ仏の お富さ
げん や だな
エーサー オー 玄治店

インストール方法

● 各ファイルを所定の場所へ

圧縮ファイルを解凍し RubyAssistPro フォルダの中の「RubyPro」をフォルダごとを

Mac の場合は

HDD > アプリケーション

Windows の場合は

HDD > Program Files > Adobe

フォルダへ入れます。

RubyAssistPro フォルダの中の

「AI_RubyAssistPro.js」を Mac / Win 共に

Adobe Illusorator CS3 (~ CS6) >

プリセット > スクリプト

フォルダへ入れます。

AI に「AI_RubyAssistPro.js」を認識させるため、AI を再起動させてください。

● デモ・モードでの試用

AI メニューバー > ファイル >

スクリプト > AI_RubyAssistPro.js

を選択し、当スクリプトを起動します。

キーコードの入力を求められますが、そのまま「OK」を押すと未登録のまま、「デモ・モード」として作動します。

全ての機能を試すことができますが、制限として10文字の漢字にルビを振ることができます。また変更された辞書ファイルは保存されません。

● 正規版としてイニシャライズする

キーコードを入力しイニシャライズする必要があり、最初の一回だけ、この操作が必要です。

AI メニューバー > ファイル >

スクリプト > AI_RubyAssistPro.js

を選択し、当スクリプトを起動します。

ID ナンバーが表示されますので、数字をコピー保存し購入の手続きを完了してください。

(www.pictrix.jp へアクセスしてください)

キーコードを受けとります。

AI_RubyAssistPro.js を起動し、キーコードの入力を求められますので、キーコードを入力します。

これであなた専用の仲村友彦(兄)が出来上がります。

使用方法

● 対象を選択する

AI ドキュメント上のルビを振るテキストフレームを選択します。処理できるのは一つのテキストフレームです。

また、テキストフレームは回転してはいけません。

選択方法の違い

- テキストフレームを選択した場合は、そのテキストフレーム内の漢字全体が対象になります。
- テキスト文字を選択した場合、選択された内部の漢字だけが対象になります。
- テキスト内に挿入ポインターを置いた場合、それ以降の漢字が対象になります。

● RubyAssistPro を起動する

AI メニューバー > ファイル >

スクリプト > AI_RubyAssistPro.js

を選択し、当スクリプトを起動します。

スクリプトは辞書の読み込みと、対象のテキストの情報を得る起動準備になり、その後スクリプトパネルが表示されます。起動時間のほとんどは、選択されたテキスト情報を得るためです。大量のテキストの場合時間が掛かる事があります。

● ルビを振る

対象の漢字が選択状態になっていますので、ルビリストから該当するルビ候補をダブルクリックします。

ルビリストに無ければ、ルビを入力します。

対象の親文字は次の漢字に移動して行きます。



スクリプトパネル-1

親文字とルビ選択の操作

- ① 対象になっている親文字(大)の表示
親文字とその前後の文字が表示されます。
- ② ルビリスト
親文字に対してのルビ候補のリストです。
マウスでダブルクリックまたは、候補を選択しEnterキーで確定します。
選択は、上下矢印キーで移動できます。
最後に使用されたルビが、リストの最上段に来ます。
- ③ ルビリスト文字の大きさ
ルビリストの表示文字の大きさを変更します。
- ④ 適用ボタン
ルビリストの選択されたルビ候補が確定します。Enterキーでも確定します。
- ⑤ リストルビの削除ボタン
選択されたルビ候補を削除します。
- ⑥ ルビ入力ボックス
該当するルビがルビリストに無い場合、ここへルビを入力します。入力されたルビはルビリストへ追加されます。
- ⑦ 設定されたルビを除去ボタン
親文字に付加されたルビを除去します。
- ⑧ かな選択
付加するルビを「ひらがなかカタカナ」で選択します。
- ⑨ 次へボタン
対象にする親文字を次に移動します。
- ⑩ 前へボタン
対象にする親文字を前に移動します。

※ルビリストと入力ボックスは、TABキーで移動できます。

ドキュメントの表示操作

- ① 拡大縮小
ドキュメントを拡大・縮小表示します。
- ② 視点移動
ドキュメントを上下左右に移動します。
▶では視点が右へ、▼では視点が下へ移動します。
移動範囲は、選択されているテキストフレームの大きさの範囲です。

スクリプトパネル-2

ルビ文字全体の設定

① ルビサイズ

ドロップダウンの単位 (Q/Pt/mm) でルビ文字の大きさを調整します。

② シフト量

ドロップダウンの単位 (H/Pt/mm) でルビ文字の位置 (H/Pt/mm) を調整します。

横組みの場合、親文字の天位置が「0」で、そこからのベースラインシフト量になります。親文字の下側にルビを置く場合は、この値は「マイナス値」を設定します。

③ カーニング

ルビをカーニング自動・プロポーショナル設定にします。

④ ルビカラー

AIドキュメントのカラーズウォッチリストです。

起動時ごとに親文字のズワッチ「ルビデフォルト_n」が自動作成されます。*_nは数字

⑤ ベースフォント段落スタイルリスト

ルビ文字全体に対して段落スタイルを適用します。

起動時ごとに「ルビデフォルト_n」段落スタイルが自動作成されます。*_nは数字

「ルビデフォルト」は、親文字の書体が継承されます。

「標準段落スタイル」は選択できません。

⑥ 新規段落スタイルボタン

ルビ文字全体に対して、新規段落スタイルを作成し適用します。

ルビ文字の字数別設定

① ルビ文字数別調整リスト

ルビ文字数別に、各設定をするために文字数を選択します。選択すると、その文字数に設定されている値がトラッキング・扁平率・文字スタイルに表示されます。

② トラッキング

ルビ文字の文字間隔を調整します。

文字数別調整で選択されている字数のルビが対象です。

③ 扁平率

ルビ文字の扁平率を調整します。

文字数別調整で選択されている字数のルビが対象です。

④ 文字スタイルリスト

文字数別調整で選択されている字数のルビにスタイルを適用します。



⑤ 新規文字スタイルボタン

字数別に8種類の新規文字スタイルを作成し適用します。

※ルビサイズから扁平率は、TABキーで移動できます。

※ルビサイズから扁平率で、1桁数値を入力した場合、反映されない事があります。その場合は、スライダーで変更してください。

オプション

① カタカナに自動ルビ

対象テキスト内のカタカナ文字に対して、自動でひらがなルビを振ります。

② DNA注入

AI_RubyAssistFun 用に情報の埋め込みをします。

これにより AI_RubyAssistFun で、本体テキストの変更などに対処します。

その場限りのお手軽操作では

事後のルビ文字調整などが必要ない場合は、段落や文字スタイルを意識せずにルビ振りを行います。

一通りルビ振りが完成したら、文字の大きさと位置、2文字3文字のルビの字間調整を済ませれば完成してしまうでしょう。

ルビは、ルビ専用のレイヤーにまとめられるので、一気に選択し書体を変更、カラーを変更する事ができます。



雰囲気を見ながら

● ルビ色を確認しながら

選択したテキストフレームの背景色が濃い場合などでは、ドキュメントにカラーズワッチをザックリ作成しておきます。

随時「ルビカラー」を選択すれば、ルビ文字に反映されます。

● 特定のフォントで確認しながら

スクリプト内でフォントは選択できませんので、段落スタイルを作成し、フォントを指定しておきます。

その段落スタイルを「ベースフォント」で選択する事でルビのフォントを変更できます。

後の事を考えると「スタイル」

後タルビの調整が必要な場合や、ドキュメント上に様々な大きさや書体のルビを振る場合などでは、それぞれのルビにスタイルを適用してあげると楽に対応ができます。

● ベースフォント(段落スタイル)について

段落スタイルに設定される項目は、

書体

文字サイズ

ベースラインシフト

文字カラー

カーニング種

プロポーショナルメトリクス

の6項目です。

この内、書体だけはスクリプト内で変更できません。

その他の項目は、スクリプトの各設定値が段落スタイルへ、変更と共に書き込まれます。

段落スタイルを事前に用意しておく

ルビ振りの最中でも、ベースフォント(段落スタイル)を切り替える事で、その設定を反映したルビ文字の状態を確認する事ができます。

サイズなどの設定値を変更すれば、それらは選択された段落スタイルに反映されて行きます。



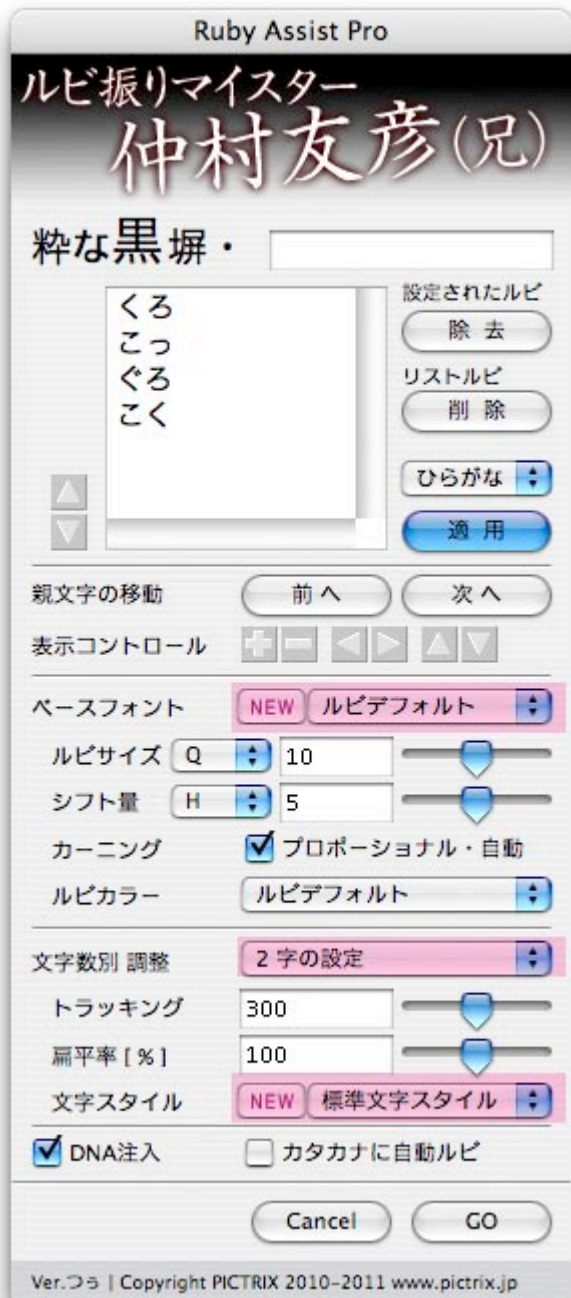
段落スタイルを途中で作る

ルビを振り、途中でもフィニッシュする直前にでも、現在設定されている値で段落スタイルを作成する事ができます。ベースフォント右の[NEW] ボタンをクリックすると、名称を入力するダイアログボックスが表示されますので任意の名前を付けてください。作成された段落スタイルには、ルビサイズやシフト量が書き込まれ、ルビ文字に適用されます。

段落スタイルを後で作る

ルビを振りを終了した時点で、ルビデフォルト_n が出来ていますので、その名称を変更してください。

※_n は数字です。



● 文字スタイルについて

文字スタイルに設定される項目は、

トラッキング

水平または垂直比率

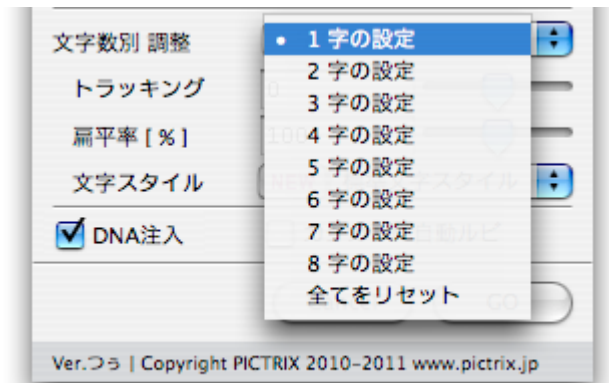
の2項目です。

スクリプトの各設定値が文字スタイルへ、変更と共に書き込まれます。

文字数別調整

この文字スタイルは、ルビの文字数ごとに設定します。

例えば、2文字では変形させないが、3文字では90%に、などと、文字数別で設定することになります。



パネルの「文字数別調整」で、ルビの文字数を選択し、それに対してトラッキングと扁平率、文字スタイルを調整設定します。

また、「全てをリセット」では、各文字別調整値を初期化します。

文字スタイルを事前に用意しておく

ルビを振りの最中でも、文字スタイルを切り替える事で、その設定を反映したルビ文字の状態を確認する事ができます。トラッキングなどの設定値を変更すれば、それらは選択された文字スタイルに反映されて行きます。

文字スタイルは途中で作る

ルビを振り、途中でフィニッシュする直前にでも、現在設定されている値で文字スタイルを作成する事ができます。文字スタイル右の[NEW] ボタンをクリックすると、名称を入力するダイアログボックスが表示されますので任意の名前を付けてください。

この名称に _1 _2 _3 ... と8文字分のスタイルが作成されます。

作成された文字スタイルには、トラッキングと扁平率が書き込まれ、ルビ文字に適用されます。



回り込みがある場合

● 回り込み設定のあるオブジェクト

テキストフレームに回り込みの影響がある場合、テキストフレームに影響を及ぼす、全ての回り込みオブジェクトを、ルビを振るテキストフレームと「グループ化」してください。そして、そのグループを選択し、RubyAssistPro を実行してください。

ただし、回り込みを設定するオブジェクトは、テキストフレームは使用しない様にした方が無難です。

例えば、コンテンツの有る別のテキストフレームに、回り込み設定がされているものが、対象にするテキストフレームに影響を与えている場合は、ルビが振れません。グループ内のどちらのテキストフレームが対象なのかが分からないためです。

グループ化をしなければならぬので、回り込みオブジェクトが別レイヤーに有ったり、複数のテキストフレームに影響を与えている場合などは、テキストフレーム個別に回り込みオブジェクトを設定する必要も有るかも知れません。

CS3では、複数の回り込みオブジェクトをグループ化すると、回り込み設定が無視されるバグが有る様です。そのグループ自体に回り込みは設定できます。

DNA注入



● RubyAssistFun で使用する情報です

このオプションを選択すると、本体テキストとルビオブジェクトへ情報を書き込みます。

この情報はテキストフレームを選択した場合に、新規情報の値を書き込みます。

または、この情報を持っていないテキストフレームに対しては、どの選択の仕方でも新規情報が書き込まれます。

注: 本体テキストの親文字で割り注が使用できなくなりますのでご注意ください。

注: 本体テキストのカタカナに振られたルビは対象外になります。

● ルビを追加する場合

この情報を持っている（すでにルビを振ってある）テキストフレームに対し、テキストフレームを選択して、ルビの追加をすると、それまでに制作してあったルビオブジェクトとのリンクが切れてしまいます。

ルビを追加する場合は、本体テキストを反転選択するか、フレーム内に挿入ポインタを入れて追加作業をします。

また、複製したルビオブジェクトを使用しても、効果は得られませんので、必ず AI_RubyAssistPro で追加作業を行ってください。

AI_RubyAssistFun ルビ振りマイスター 仲村友彦(母)

AI_RubyAssistPro 用 ルビ支援スクリプト

「AI_RubyAssistPro ルビ振りマイスター 仲村友彦(兄)」で振られたルビオブジェクトを、本体テキストの追加・削除、レイアウト変更に従わせるためのプログラムです。

ルビ振りが終わった本体テキストへの文字の追加や削除、または、テキストフレームの移動や形の変更は、突然襲いかかって来ます。

ルビオブジェクトが「仲村友彦(兄)」で作成されているならば話は簡単。この「仲村友彦(母)」を使用する事で、一気に解決します。

本体のテキストフレームを選択し、母に言いつけてください。母は何も言わず面倒を見てくれるでしょう。

インストール方法

● 所定の場所へ

「AI_RubyAssistPro.js」を Mac / Win 共に
Adobe Illusorator CS3 (~ CS5) >
プリセット > スクリプト

フォルダへ入れます。

AI に「AI_RubyAssistFun.js」を認識させるため、AI を再起動させてください。

● イニシャライズする

キーコードを入力しイニシャライズする必要があり、最初の一回だけ、この操作が必要です。

AI メニューバー > ファイル >
スクリプト > AI_RubyAssistFun.js

を選択し、当スクリプトを起動します。

ID ナンバーが表示されます (RubyAssistPro と同じ番号です) ので、数字をコピー保存し購入の手続きを完了してください。

(www.pictrix.jp へアクセスしてください)

キーコードを受けとります。

AI_RubyAssistFun.js を起動し、キーコードの入力を求められますので、キーコードを入力します。

これであなた専用の仲村友彦(母)が出来上がります。

使用方法

● 対象を選択する

AI ドキュメント上の対象のテキストフレームを選択します。処理できるのは複数のテキストフレームです。ルビオブジェクトは選択しません。

● RubyAssistFun を起動する

AI メニューバー > ファイル >
スクリプト > AI_RubyAssistFun.js

を選択し、当スクリプトを起動します。

スクリプトパネルは有りません。

処理が終わり、行き場の無い余ったルビオブジェクトが有る場合、それらを削除するかのダイアログが出ますので選択します。

大量のテキストの場合時間が掛かります。

● RubyAssistFun 使用条件

- AI_RubyAssistPro で、オプションの「DNA 注入」された本体テキストとルビオブジェクトが対象です。
- 本体テキストフレームは、複数選択出来ます。
- ルビオブジェクトは、rubylayer 以外のレイヤーに有っても構いません。
- ルビオブジェクトが編集可能である必要があります。
- カタカナに振られたルビは対象外です。

● 回り込み設定のあるオブジェクト

RubyAssistPro の回り込みと同様にしてください。

注意していただきたい本体テキスト

● RubyAssistPro

- ー テキストの塗り色が無い場合、線色をデフォルトカラーにします。
線色も無い場合は、グレー色がデフォルトカラーに設定されます。
- ー アピアランスで塗り色を設定している場合、色情報を得る事ができないので、デフォルトカラーはグレー色に設定されます。

● RubyAssistFun

- ー 連結されたテキストフレームを編集し、文字が別のテキストフレームに追い出された場合や、別のテキストフレームから文字が入り込んで来た場合は、その文字について処理できません。

● Pro / Fun 共通

- ー テキストフレームが回転をしている場合、使用できません。
- ー パステキストの場合、使用できません。
- ー テキストフレームがシアーしている場合、ルビ位置がずれてしまいます。
- ー 行の途中で文字の大きさが変化する場合、ルビ位置がずれてしまいます。

改善された機能

● RubyAssistPro

- ー テキストの塗り色が無い場合、線色をデフォルトカラーにします。
線色も無い場合は、グレー色がデフォルトカラーに設定されます。
- ー アピアランスで塗り色を設定している場合、色情報を得る事ができないので、デフォルトカラーはグレー色に設定されます。

● RubyAssistFun

● Pro / Fun 共通

- ー 選択フレームがコラム設定されている場合、第2コラム以降での不具合を修正。
- ー 選択フレームが連結されていて、次のテキストフレームが有る場合、選択フレーム最終行でのルビの位置ズレを修正。
- ー グループ内のテキストフレームを拾える様に改善。
- ー 選択フレームに回り込みが影響している場合でも、ルビを振れる様に改善。

ダウンロードとご使用に際して

当プログラムは完全動作を保証する物では有りません。

当プログラムを使用した結果に起こりうる全ての損害・不具合など保証しかねる事をご留意ください。

当プログラム及び付随するコンテンツのリバースエンジニアリングや改変使用、二次使用をお断りします。

当プログラム及び付随するコンテンツの複製・移動をする場合、欠損の無い様をお願いします。