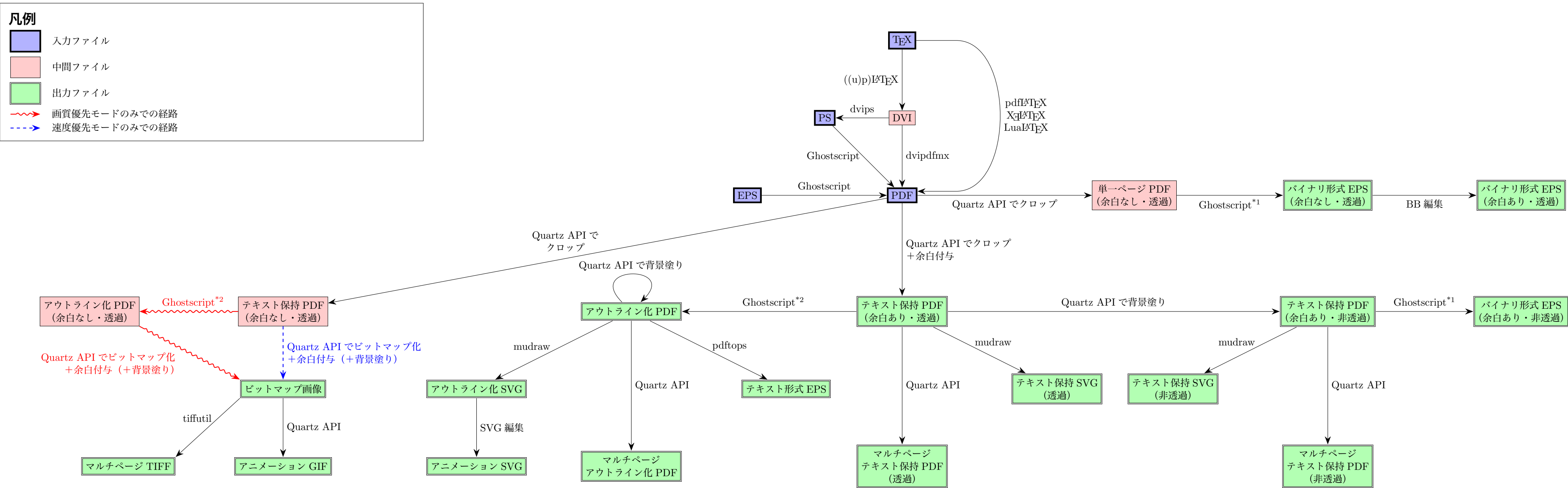


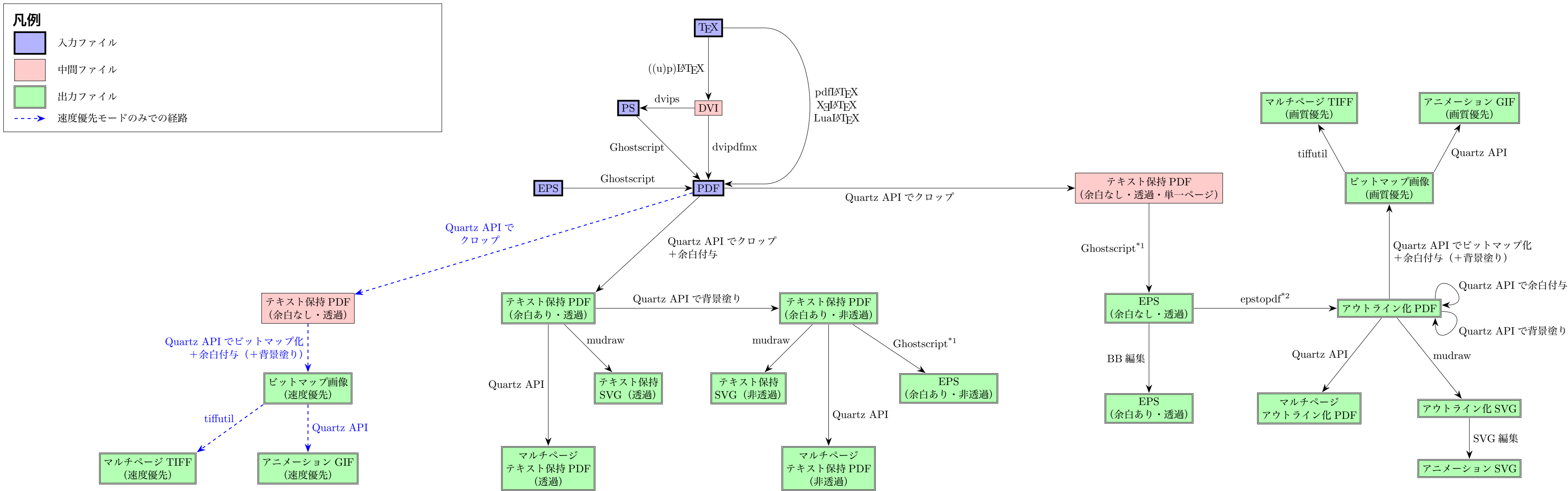
Ghostscript 9.15 以上を利用している場合



補足情報

- [*1] の Ghostscript 実行においては、eps2write デバイスが用いられる。
- [*2] の Ghostscript 実行においては、pdfwrite デバイスが用いられる。
- [*1] および [*2] の Ghostscript 実行における `-r` オプションの値は、画質優先モードでは 20016 固定、速度優先モードでは解像度レベル設定に従う。
- [*1] の Ghostscript 実行においては、出力される EPS の BoundingBox 値が誤っている場合がある。そこで、eps2write で生成された EPS に対しては、Ghostscript の bbox デバイスで取得される BoundingBox 値によって常に上書きするようにしている。
- 「元のページサイズを維持」が ON の場合、[*1] の Ghostscript 実行においては、出力される EPS の BB 値を、変換前の PDF の指定された PageBox の値で上書きする。
- 「元のページサイズを維持」が ON の場合、「Quartz API でクロップ」の過程では、変換前の PDF の指定された PageBox（余白付与の場合はそれに余白を加えたもの）を MediaBox にした PDF（左下が原点、他の Box は非明示）を生成する。
- [*1] で用いられる Ghostscript の eps2write デバイスは、TikZ の shadows ライブラリを用いた場合など、特定の種類の図は苦手としている。[*1] において eps2write デバイスで EPS に変換すると、ぼやけたビットマップ画像にされてしまう。
- 余白は原則として bp 単位が用いられるが、設定で px 単位を選んでいて、かつビットマップ画像出力の場合は、Quartz API によるビットマップ化実行時に px 単位の余白が付与される。

Ghostscript 9.15 未満を利用している場合



補足情報

- [*1] の Ghostscript 実行においては、`epswrite` デバイスが用いられる。
- [*1] の Ghostscript 実行における `-r` オプションの値は、画質優先モードでは 20016 固定、速度優先モードでは解像度レベル設定に従う。
- [*1] の Ghostscript 実行においては、出力される EPS の BoundingBox 値が誤っている場合がある。そこで、`epswrite` で生成された EPS に対しては、Ghostscript の `bbox` デバイスで取得される BoundingBox 値によって常に上書きするようにしている。
- [*2] の `epstopdf` 実行においては、OS X 10.11 El Capitan 以上では `--hires` オプションありで、それ未満ではなしで実行する。これは El Capitan で修正された Quartz API の不具合に対応するための措置である。OS X 10.10 Yosemite 以下の OS では、`--hires` オプションありで生成された PDF を Quartz API にかけると端が欠けるという現象が発生する。
- [*3] の `epstopdf` 実行前に、パスのアウトライン化を行うように生成 EPS を加工しておく。
- 「元のページサイズを維持」が ON の場合、[*1] の Ghostscript 実行においては、出力される EPS の BB 値を、変換前の PDF の指定された PageBox の値で上書きする。
- 「元のページサイズを維持」が ON の場合、「Quartz API でクロップ」の過程では、変換前の PDF の指定された PageBox (余白付与の場合はそれに余白を加えたもの) を MediaBox にした PDF (左下が原点、他の Box は非明示) を生成する。
- [*1] で用いられる Ghostscript の `epswrite` デバイスは、TikZ の `shadows` ライブラリを用いた場合など、特定の種類の図は苦手としている。[*1] において `epswrite` デバイスで EPS に変換すると、無数のパスに分割されてエラーを起こす原因となる。そのような図は、Ghostscript によって綺麗にアウトライン化することはできないので、Ghostscript を経由しない経路 (テキスト保持 PDF, テキスト保持 SVG, 速度優先モードでのビットマップ画像) で代用できないか検討してほしい。
- 余白は原則として `bp` 単位が用いられるが、設定で `px` 単位を選んでいて、かつビットマップ画像出力の場合は、Quartz API によるビットマップ化実行時に `px` 単位の余白が付与される。