印面データの作成 マニュアル

LaserMarkingSystem + Adobe Illustrator 編

Ver. 1.1

RSD Co., Ltd. 株式会社リンシュンドウ

第1章 印面データ作成について	
1-1 本書について	
1-2 印面のデザインについて	2
1-3 RSD-SUNMAX-FL30・50 について	2
1-4 問い合わせ	2
第2章 印面デザインの作成	3
2-1 印材のサイズ測定	
2-2 印面データ作成	6
2-3 印面データ作成-実印・個人用印鑑	7
2-4 印面データ作成-法人用印鑑	
2-5 印面データ作成-角印	
第3章 LaserMarkingSystem の印面データ作成	
3-1 文字をレイアウトする	
3-2 廻文字列をレイアウトする	
3-3 直線文字列をレイアウトする	
3-4 印面をデザインする	
3-5 内枠彫刻画像の作成方法	
第4章 モノクロビットマップデータのアウトライン化	
① イラストレータの起動	
② モノクロビットマップの印面データの読み込み	
③ 表示拡大	
④ アウトライン化	
⑤ 外枠の削除	
⑥ グループ化	
⑦ 外枠の追加	
⑧ 保存	

第1章 印面データ作成について

1-1 本書について

本書「印面データの作成 マニュアル」は、LaserMarkingSystem と Adobe Illustrator(以下「イラストレータ」と記す) を使用して、印面データ(パスデータ)を作成する方法・手順を説明します。

LaserMarkingSystem を使用して印面をデザインし、保存したモノクロビットマップファイルをイラストレータでアウトライン化します。

1-2 印面のデザインについて

本書では、印面のデザインを作成するために、LaserMarkingSystemを使用し、説明します。

LaserMarkingSystem は、簡易的な印鑑デザイン作成機能を実装していますが、印鑑デザイン専用のツールではあり ません。従って、専用のソフトウェアと比較して、データ作成に時間がかかり、また、便利な機能、必要な機能が欠けてい る場合があります。

ビットマップファイルとしてデータの書き出しが可能なソフトウェアならば、どのようなデザイン用ソフトウェアでも使用できます。

ユーザーが使い慣れたソフトウェアで印面デザインを行ってください。

LaserMarkingSystem操作については、別紙「LaserMarkingSystem ユーザーマニュアル.pdf」を参照してください。

本書の第2章および第3章でLaserMarkingSystemを使用して印面をデザインを説明し、第4章でイラストレータによるアウトライン化を説明します。LaserMarking 以外のソフトウェアを使用してデザインのモノクロビットマップを作成する際は、第4章から進めて下さい。

1-3 RSD-SUNMAX-FL30・50 について

RSD-SUNMAX-FL30 および FL50 は、制御用パソコンが搭載されていますが、そこに外部ソフトウェアをインストール することは禁止されています。

印面データを作成する際は、別のパソコンを使用して下さい。

※ LaserMarkingSystem は、たとえ RSD-SUNMAX-FL30 および FL50 にインストールしても、適切に動作しません。

1-4 問い合わせ

本書の内容に関わる問い合わせにつきましては、内容が非常に多岐にわたり、情報の伝達、双方の理解に問題が生じる可能性が高いため、電話での対応が困難です。

お問い合わせの対応につきましては、メールのみのやりとりとさせていただきます。 必要に応じて写真、画像等を添付して、<u>webmaster@laser-machine.com</u>までメールにてご連絡ください。

第2章 印面デザインの作成

LaserMarkingSystem を使用して、印面デザインのモノクロビットマップデータを作成します。 本書では、印鑑として一般的な丸印と角印のデザイン作成方法を説明します。また丸印には、実印(個人印)と法人印と では、作成方法が異なりますので、それぞれについて説明します。

2-1 印材のサイズ測定 丸印または角印の印材サイズを測定します。

2-1-1 丸印

ノギスを使用して、印面サイズを測定します。



印面サイズは、縦、および横方向、2種類のサイズを測定します。



丸形印材の場合、真円ではなく、若干楕円になっている場合がほとんどです。サイズを測るときは、傾いた状態ではなく、 縦、または横のいずれかが、持つとも長くなるように測定してください。



傾いた状態で測定すると、正しく位置決めできない場合があります。



2-1-1 角印

ノギスを使用して、印面サイズを測定します。



印面サイズは、縦、および横方向、2種類のサイズを測定します。



また、角丸の印材の場合は、R を測定します。R は角丸部分の半径です。正確には測れないので、おおよその数値で問 題ありません。

印材の加工精度によっては、四つの角の R がそれぞれ異なる場合がありますが、測定は一つの角だけで構いません。



チタン印材は、印材メーカーがR値を明示し ていますので、その値がわかっている場合 は、測定の必要はありません。 2-2 印面データ作成

実印・個人用印鑑を作製する場合は「<u>印面データの作成-実印・個人用印鑑</u>」に進んでください。 法人印を製作する場合は、「<u>印面データの作成-法人用印鑑</u>」に進んでください。

角印を制作する場合は、「印面データの作成一角印」に進んでください。

印面データは、ビットマップファイル形式で出力可能なソフトウェアならば、どのようなソフトウェアを使用して作成しても構いません。イラストレータ や Corel Draw、Windows に付属しているペイント、あるいは印面データ作成用の専用ソフトウェアなど、使い慣れているソフトウェアを使用していただけます。

本書では、「印材の位置決めツール」に付属している「LaserMarkingSystem 5」を使用して説明します。その他のソフト ウェアを使用する場合も、一読して流れをつかんでください。

※ 外部ソフトウェアで印面データを作成する際は、実寸で作成した方が好ましいです。

- ※ 出力したビットマップデータの解像度が低いと輪郭がスムーズに表現できない場合があります。1000dpi 程度の解 像度のデータが望ましいです。最低でも実寸で 300dpi 以上の解像度は必要です。
- ※ LaserMarkingSystem 5の詳細については、LaserMarkingSystem のユーザーマニュアルを参照してください。
- ※ 丸印の場合、印面データの作成には LaserMarkingSystem 5 の簡易印鑑作成機能を使用して印面デザインを行いますが、角印の場合は簡易印鑑作成機能を使用しません

① LaserMarkingSystem 5 の起動

デスクトップやスタートメニューのショートカットから起動してください。



② 印鑑作成の起動

ツールバーの「印鑑作成」ボタンをクリックして、「印鑑種の選択」ダイアログを表示させます。



「印鑑種の選択」ダイアログが表示されたら、「実印」をクリックして選択状態にします。

印鑑種の選択
「印鑑を選択してください
○実印 ○法人印
ОК + үУСЛ

「実印」を選択したら OK ボタンをクリックします。

印鑑種の選択	× 5	
「印鑑を選択してください	۱	
●実印 ○法人	(ÉP	
OK +*	ンセル	
Ţ		

「実印の新規作成」ダイアログが表示されます。

実印の新規作成
形状 ●丸 サイズ 18 枠サイズ 0.2 小判 ○角 『ジカ ジンジング 18 「「「」」」」
横彫2 姓 or 名縦彫 姓名縦彫 横彫 斜彫2 斜彫 姓名縦彫2 ● </td
文字 フォント MS 明朝 マ
OK キャンセル

③ 「実印の新規作成」ダイアログの設定

「実印の新規作成」ダイアログは、以下のように設定してください。

形状

丸/小判/角は「丸」を選択します。 サイズは、「<u>印材のサイズ測定</u>」で実測したサイズを入力します。



サイズの左が幅(X方向)の実測値、右が縦(Y方向)の実測値です。

例 測定値が縦 17.82mm 横 18.23mm だった場合の形状の設定



7/21/		
◉丸	サイズ 18.23 X 17.82	٦
○ 小判		_
○角		

枠サイズ

印面の外枠の幅[mm]を設定します。通常は 0.4~0.6 程度の値に設定します。



彫り方

印面の文字のレイアウトを設定します。



文字列のレイアウトは7種類用意されています。ダイアログの表示を確認して、彫り方を選択します。 選択方法は2種類あります。どちらの方法でも結果に違いはありません。

選択方法1 コンボボックス

コンボボックスのボタンをクリックすることによりリストが表示されるので、リストの行をクリックして選択します。



彫り方一覧が表示される



選択方法2 印面サンプル画像をクリックする

印面サンプル画像をクリックすることにより、彫り方を選択できます。クリックするとコンボボックスに彫り方名称が表示されます。



文字

印面文字を入力します。

姓名縦書、姓名縦書2などの改行が入るレイアウトの場合は、エンターキーを押下して改行してください、

文字



「横彫2」「姓or名縦彫」「横彫」「斜彫2」「斜彫」の場合は改行をしません。

文字 山田

「姓名縦彫」「姓名縦彫2」の場合は、姓と名の間で改行を入れます。

文字			
山田			
신한			

フォント

印面の書体を設定します。

フォント	
MS 明朝	~

コンボボックスをクリックすると、LaserMarkingSystem で今までに使用したフォント名のリストが表示されます。リストを クリックすることにより、書体を選択できます。(初めて使用する場合は、初期値の MS 明朝 のみ表示されます)



コンボボックスの下にあるボタンをクリックすると、「フォント」ダイアログが表示され、書体を選択できます。 書体は、使用するパソコンにインストールされているすべてのアウトラインフォントが選択可能です。



	フォント		×
フォント名(E): MS明朝 MS明朝 MT Extra JuangGutDgg Music MusicalSymbols Myriad Pro Myriad Web	スタイル(Y): 標準 <i>斜体</i> 太字 <i>本字 郵体</i>	サイズ(<u>S</u>): 8 ^ 9 10 11 12 14 16 ×	OK Fr>til
	文字セット <u>(R</u>): 日本語	~	
	L		

※「フォント」ダイアログの「サイズ」は設定する必要はありません(設定しても意味がありません)。

※ 文字セットは「日本語」にしてください。「日本語」が選択できないフォントは、正しく表示されません。

印面設定の完了

すべての項目の設定が終わったら OK ボタンをクリックします



※ 以後、上記の設定例で説明を進めます

8	- Laser Marking Syste	
かイル(E) 描画(D) 編集(E) オブション(D) ヘル ③ D ③ G G G G G G G A か枠 内文字 マスク	7(L) ▶ + + + + 2 ⊨ + L ?	
		第日の 7 1 201日まで 日本の 7
x=66.370 y=-3	30.300	200M = 1.00 STEP = 0.200 Post 0 X 0 Size: 100.000 X 100.000

OK ボタンをクリックすると、LaserMarkingSystem に印面デザインが表示されます。

拡大縮小

デザイン画面上の印面デザイン表示が小さい/大きい場合は、見やすいように拡大縮小させます。



印鑑作成用ボタン

印鑑作成用ボタンを使用することにより、表示内容が変更できます。以降、文字列、レイアウトの調整・変更の際、状況 に合わせて使用します。



外枠

外枠の表示/非表示を切り替えます。ボタンをクリックする毎に表示/非表示が入れ替わります。 初期値は「表示中」です。





外枠 非表示



内文字

印面文字の表示/非表示を切り替えます。ボタンをクリックする毎に表示/非表示が入れ替わります。 初期値は「表示中」です。





内文字 非表示



マスク

印面外の塗りつぶしマスクの表示/非表示を切り替えます。ボタンをクリックする毎に表示/非表示が入れ替わります。 初期値は「非表示」です。



マスク 非表示



マスク 表示中



画像化

このボタンは印面レイアウトが終了した後、印面データを画像化するために使用します。データ作成中は誤ってクリックし ないよう注意してください。

画像化

⑤ 文字をレイアウトする

印面の文字列は1文字ずつ分割されたオブジェクトです。従って、1文字ずつ操作、設定して、サイズ・レイアウトを調整します。

LaserMarkingSystem 5の操作については、「文字をレイアウトする」を参照してください。

⑥ 画像化する

文字のレイアウトが完成したら、印面データを画像化します。

一度画像化すると、文字のレイアウトのやり直しができなくなるので注意してください。

画像化するには、印鑑作成用ボタンの「画像化」をクリックします。クリックすると、ボタンが変化します。



各文字のオブジェクトは画像オブジェクトに変換されるため、オブジェクトウィンドウも変化します。



内文字の画像化が終わったので、次は、外枠と内文字をまとめて画像がします。 ツールバーの「スキャニングエリアの画像化」ボタンをクリックします。





「イメージ」オブジェクトが追加されます。

印面サイズの設定 外枠 内文字(画像 オブジェクト)
Ļ
印面サイズの設定 外枠 内文字 (画像 オブジェクト) イメージ 3

今後は作成されたイメージオブジェクトを使用して印面をデザインします。

- ※ 例では「イメージ 3」になっていますが、「イメージ」の後ろに付加される数字は、データの作成状況によって異なる場合があります。
- ※ 外枠および内文字オブジェクトは今後使用しないで削除しても問題ありません。削除は、削除するオブジェクトを選 択状態にして、「Del」キーを押下します。

⑦ 印面をデザインする

画面のデザインは、画像化した印面データをLaserMarkingSystem 5の簡易ペイント機能を使用して行います。

1. イメージの編集を起動する

前項「画像化する」で作成したイメージオフジェクトが選択されている状態で、「イメージの編集」ボタンをクリックします。



2. ペイントツールで印面を作成する

「印面をデザインする」を参照の上、ペイントツールを使用して印面を作成します。

※ 印鑑のような凸彫りを行う場合、レーザー彫刻を行うと線が細くなる場合があります。ペイントツールで印面を作成す る場合は、細くなることを見越して、線幅を太めに作成してください。

3. 印面外を塗りつぶす

ペイントツールの「<u>流し込み</u>」を使用して、印面外を黒色で塗りつぶします。 印鑑は凸彫りであるため、白色部分を彫りますが、データの印面外は白色になっているため、印面外もレーザー照射さ れてしまいます。これを避けるために塗りつぶします。







4. ビットマップファイルとして保存する

ペイントツールで印面を作成したら、「画像の保存」をクリックして、ビットマップファイルとして保存します。



「画像を保存」ボタンをクリックすると、「名前をつけて保存」ダイアログが表示されるので、フォルダ、ファイル名を指定して「保存」ボタンをクリックしてください。ファイル形式はビットマップファイル(*.bmp)のみです。

8	名前を付けて保存	×
🔄 🎯 🔹 🕆 騷 🕨 PC	› · · · ·	PCの検索 P
整理▼	 任意のフォルダを指定する	== - ∂
▷ 🚖 お気に入り	▲ フォルダー (6)	^
D 🌺 PC	ダウンロード デスクトップ	
▷ 💽 ネットワーク	F#1X>h 2057	
	E77 E77 E2-590	
	▲ デバイスとドライブ (4)	
	ローカル ディスク (C:)	ドライブ (D:) ~
ファイル名(<u>N</u>):		~
ファイルの種類(<u>T</u>): ビットマ	^{ップアイル (*.bmp)} ファイル名を入力する	~
🔊 フォルダーの非表示		保存(<u>S</u>) キャンセル

これで、印面データの作成-実印・個人用印鑑は終了です。「<u>モノクロビットマップデータのアウトライン化</u>」に進んでくだ さい。

① LaserMarkingSystem 5 の起動

デスクトップやスタートメニューのショートカットから起動してください。



② 印鑑作成の起動

ツールバーの「印鑑作成」ボタンをクリックして、「印鑑種の選択」ダイアログを表示させます。



「印鑑種の選択」ダイアログが表示されたら、「法人印」をクリックして選択状態にします。

印鑑を選択してください ○実印 ○法人印	ED#	監種の選択 ×
○実印 ○法人印	「印鑑を選択	してください
	○実印	〇法人印
ОК ++>セル	ОК	キャンセル



「法人印」を選択したら OK ボタンをクリックします。

印鑑種の選択			
- 印鑑を選択してください			
○実印 ●法人印			
ОК + +>th			



「法人印の新規作成」ダイアログが表示されます。

法人印の新規作成
サイズ 18
2000012 30 [8] 外枠サイズ 0.1 □内枠彫刻文字は画像を使用する 内枠サイズ 0.1 □内枠文字と外枠文字のフォントを同一にする
外枠彫刻文字 フォント MS 明朝 ♥ …
内枠彫刻文字
彫り方
横彫2独 or 名縦彫姓名縦彫横彫斜彫2斜彫姓名縦彫2
OK キャンセル

③ 「法人印の新規作成」ダイアログの設定

「法人印の新規作成」ダイアログは、以下のように設定してください。

サイズ

サイズは、「印材のサイズ測定」で実測したサイズを入力します。

実測した印面サイズ入力します



サイズの左が幅(X方向)の実測値、右が縦(Y方向)の実測値です。

例 測定値が縦 17.82mm 横 18.23mm だった場合の形状の設



常にチェックを入れておいてください。 チェックを外すと、印面が作成できません。

チェックを外さないでください



天丸

天丸にチェックを入れると天丸付きで廻し文字が生成されます。チェックを外すと天丸は付きません。 初期値はチェックが入っています。





※ 上の印面画像は「法人印の新規作成」で生成されたものです。このあと「<u>文字をレイアウトする</u>」、「<u>印面をデザ</u> <u>インする</u>」の手順で印面を作成していきます。

廻文のサイズ

廻し文字の幅を印面全体のサイズに対する比で指定します。 通常は40%前後を指定します。30~50%範囲で指定してください。

廻文のサイズ 30 [%]

値を大きくするほど、廻し文字の幅が大きくなります(外枠の文字の高さが高くなる)。



30%

40%

50%

外枠サイズ / 内枠サイズ

外枠および内枠の線幅[mm]を設定します。通常は 0.4~0.6 程度の値に設定します。





内枠彫刻文字は画像を使用する

チェックを入れると、内枠が画像で設定できます。

「代表取締役印」や「銀行之印」などの一般的な内文字を書体毎に作成しておいて使用すれば、デザインの手間が省け ます。

初期値はチェックが入っていません。

□内枠彫刻文字は画像を使用する

「内枠彫刻文字は画像を使用する」にチェック入れると、ダイアログの表示が変化します。

法人印の新規作成
サイズ 17.82 X 18.32 ♥内枠 ♥天丸
廻文のサイズ 40 [%]
外枠サイズ 0.5 内枠彫刻文字は画像を使用する
内枠サイズ 05 ✓ 内枠文字と外枠文字のフォントを同一にする
外枠彫刻文字 フォント 日舟太篆書 /
内枠彫刻文字
代表取 締役印 🗸
彫り方 📃 🗸 🗸
横影 2 姓♂ A 縦影 横影 斜影 2 斜影 姓名縦影 2
ОК Ŧ ャンセル



法人印の新規作成	x
サイズ 17.82 X 18.32 ●内枠 ● 天丸 廻文のサイズ 40 [%]	
外枠サイズ 0.5 内枠彫刻文字は画像を使用する 内枠サイズ 0.5	
外枠彫刻文字 フォント 白舟太篆書 ×	
内枠彫刻画像ファイル	
ОК ‡ руди	

内枠彫刻の画像はコンボボックスまたはファイルを開くダイアログで指定します。

コンボボックスをクリックすると、今までに使用したファイルのリストが表示され、一覧の中から選択できます。 コンボボックスの右側のボタンをクリックすると、ファイルを選択できます。

C:¥Users¥Test¥Desktop¥銀行之印3.bmp C:¥Users¥Test¥Desktop¥銀行之印3.bmp C:¥Users¥Test¥Desktop¥銀行之印2.bmp C:¥Users¥Test¥Desktop¥銀行之印.bmp



「開く」ダイアログで、内枠彫刻の画像を選択します。

0	開く			×
ⓒ ④ - ↑ ■デスクトップ >		~ C	デスクトップの検索	Q
整理 * 新しいフォルダー			82 · 🔟	0
 ⇒ 素 お気に入り ⇒ ▲ PC > ● ネットワーク 	え Laser コライブラリ え xx ▲ 銀行之印2.bmp	 PC ネッリ 高 胡行 高 銀行 	トワーク オン名D.bmp ガン名P3.bmp	
ንァイルዲ(<u>N</u>):		v	ビットマップファイル (*.bmp) 開く(Q) キャンセ	~ Л

画像を選択すると、コンボボックスの下に画像が表示されます。

法人印の新規作成			
サイズ 17.82 X 18.32 🗹 内枠 🖌 天丸			
廻文のサイズ 40 [%]			
外枠サイズ 05 ✓ 内枠彫刻文字は画像を使用する			
内枠サイズ 05			
外枠彫刻文字フォント			
白舟太篆書 > …			
内枠彫刻画像ファイル			
C.# Users#Test#Desktop###11~d+3.omp			
OK キャンセル			

内枠彫刻画像の作成の仕方については、「内枠彫刻画像の作成方法」を参照してください。

内枠文字と外枠文字のフォントを同一にする

内枠文字と外枠文字の書体を、別のものを使用するか選択します。チェックを入れると、内枠文字と外枠文字の書体は 同一になります。

初期値はチェックが入っています。

※「内枠彫刻文字は画像を使用する」にチェックを入れた場合、設定できません。

✓内枠文字と外枠文字のフォントを同一にする。

チェックを外すと、内枠彫刻文字の書体を設定できるようになります。

法人印の新規作成
サイズ 1823 X 17.82 🗹 内枠 🗹 天丸
廻文のサイズ 40 [%]
外枠サイズ 0.5 □ 内枠彫刻文字は画像を使用する
内枠サイズ 0.5 内枠文字と外枠文字のフォントを同一にする
外枠彫刻文字フォント
MS 明朝 ~
内枠彫刻文字
◆ MS 明朝 ◆
彫り方
横彫2 姓 or 名縦彫 姓名縦彫 横彫 斜彫2 斜彫 姓名縦彫2
ОК + ャンセル

外枠彫刻文字

外枠彫刻文字を入力します。



内枠彫刻文字

内枠彫刻文字を入力します。

改行は、空白で仕切ります。改行は、彫り方が、「姓名縦彫」または「姓名縦彫2」の場合のみ有効です。



コンボボックスのボタンをクリックすると、リスト表示され、今までに入力した文字列の中から選択できるようになります。

	ク	リックする、	
内枠彫刻文	字		
代表取 締	。 役社 長之印)
銀行 之印 代表 取締	役印		

フォント

印面の書体を設定します。

「<u>内枠文字と外枠文字のフォントを同一にする</u>」にチェックが入っていない場合は、内枠文字、外枠文字それぞれの書体 が設定できるようになります。

「内枠文字と外枠文字のフォントを同一にする」にチェックが入っている場合(初期値)

フォント	
MS 明朝	✓ …

「内枠文字と外枠文字のフォントを同一にする」にチェックが入っていない場合 上が外枠文字のフォントで、下が内枠文字のフォントです。

フォント	
MS 明朝	¥
フォント	

コンボボックスをクリックすると、LaserMarkingSystem 5 で今までに使用したフォント名のリストが表示されます。リストをクリックすることにより、書体を選択できます。(初めて使用する場合は、初期値の MS 明朝 のみ表示されます)



コンボボックスの下にあるボタンをクリックすると、「フォント」ダイアログが表示され、書体を選択できます。 書体は、使用するパソコンにインストールされているすべてのアウトラインフォントが選択可能です。

フォント	
MS 明朝	~
クリックする 🤇	
1	
27/21	×
---	---
フォント名(E): スタイル(Y): サイズ(S): MS 明朝 (Maxeny 5H 470 28) OK Musical Symbols (Myriad Pro Myriad Web (Maxeny 5H 470 28) OK Myriad Pro Myriad Web (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) Myriad Pro Myriad Web (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) Myriad Pro Myriad Web (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) Myriad Web (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) Myriad Web (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) Myriad Web (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) Y (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) Y (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) Y (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) Y (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28) (Maxeny 5H 470 28)	

※「フォント」ダイアログの「サイズ」は設定する必要はありません(設定しても意味がありません)。

※ 文字セットは「日本語」にしてください。「日本語」が選択できないフォントは、正しく表示されません。

彫り方

内枠文字のレイアウトを設定します。

「内枠彫刻文字は画像を使用する」にチェックが入っている場合は、表示されません。



文字列のレイアウトは7種類用意されています。ダイアログの表示を確認して、彫り方を選択します。

選択方法は2種類あります。どちらの方法でも結果に違いはありません。

選択方法1 コンボボックス

コンボボックスのボタンをクリックすることによりリストが表示されるので、リストの行をクリックして選択します。



彫り方一覧が表示される



選択方法2 印面サンプル画像をクリックする

印面サンプル画像をクリックすることにより、彫り方を選択できます。クリックするとコンボボックスに彫り方名称が表示されます。



印面設定の完了

すべての項目の設定が終わったら OK ボタンをクリックします

法人印の新規作成
サイズ 18.23 × 17.82 ▼内枠 ▼天丸
廻文のサイズ 40 [%]
外枠サイズ 05 内枠彫刻文字は画像を使用する
内枠サイズ 0.5 ✓ 内枠文字と外枠文字のフォントを同一にする
外枠彫刻文字フォント
株式会社サンマックスレーザー 白舟細篆書 く
内枠彫刻文字
銀行之印 🗸
彫り方 姓名縦彫 く
横彫 2 姓 or 名縦彫 姓名縦彫 横彫 斜彫 2 斜彫 姓名縦彫 2
ок ‡ +>th
Bý 方 姓名縱彫 ✓ 横彫 2 姓 or & 縦彫 姓名縦彫 一 ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

※ 以後、上記の設定例で説明を進めます

Easer Marking System	· · ·
ファイル(F) 描画(D) 編集(E) オブション(O) ヘルプ(H)	
<u>◎ □ ◎ ☞ ☞ ■ ☞ ⊑ ¾ № ◎ ⊘ <i>P + + + </i> + + ■ + ↓ ↑</u>	
外格 硼文学 内科 内文学 外マスク 拘マスク 拘文子	
表示甲 表示甲 表示甲 建活动 提示器 经表面 的时间 如何有	
	□□□□「1,200設定 文字列1 (題)
	文字列3(之)
	ステ列キ (ロワ) テキスト オブジェクト (・株式会社サンマックスレーザー)
	<u>2时</u> 平 <u>内</u> 科
	印面サイブ10定
	積幅 40.000 ▲ 縦幅 40.000 ▲
	//livis 1.000
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	701-5-(2
	四角形(角) × 約4頁 0.000 ▲ 8 0.000 ▲
$\boldsymbol{\epsilon}$	> ×
x=11.054 y=7.365	ZOOM = 8.00 STEP = 0.200 Pos: 0 X 0 Size: 100.000 X 100.000

OK ボタンをクリックすると、LaserMarkingSystem に印面デザインが表示されます。

拡大縮小

デザイン画面上の印面デザイン表示が小さい/大きい場合は、見やすいように拡大縮小させます。



印鑑作成用ボタン

印鑑作成用ボタンを使用することにより、表示内容が変更できます。以降、文字列、レイアウトの調整・変更の際、状況 に合わせて使用します。



外枠

外枠の表示/非表示を切り替えます。ボタンをクリックする毎に表示/非表示が入れ替わります。 初期値は「表示中」です。



外枠 表示中



外枠 非表示



廻文字

廻文字(外枠文字)の表示/非表示を切り替えます。ボタンをクリックする毎に表示/非表示が入れ替わります。 初期値は「表示中」です。



廻文字 表示中



廻文字 非表示



内枠

内枠の表示/非表示を切り替えます。ボタンをクリックする毎に表示/非表示が入れ替わります。 初期値は「表示中」です。



内枠 表示中



内枠 非表示



内文字

内枠文字の表示/非表示を切り替えます。ボタンをクリックする毎に表示/非表示が入れ替わります。 初期値は「表示中」です。



内文字 表示中



内文字 非表示



外マスク

印面外の塗りつぶしマスクの表示/非表示を切り替えます。ボタンをクリックする毎に表示/非表示が入れ替わります。 初期値は「非表示」です。



外マスク 非表示



外マスク 表示中



内マスク

内枠外の塗りつぶしマスクの表示/非表示を切り替えます。ボタンをクリックする毎に表示/非表示が入れ替わります。 初期値は「非表示」です。



内マスク 非表示



内マスク 表示中



廻文字画像化 / 内文字画像化

このボタンは印面レイアウトが終了した後、印面データを画像化するために使用します。データ作成中は誤ってクリックし ないよう注意してください。

廻文字 内文字 画像化 画像化

⑤ 外枠文字列をレイアウトする

外枠文字列は回し文字オブジェクトです。回し文字オブジェクトのプロパティを設定して、サイズ・レイアウトを調整しま す。

LaserMarkingSystem 5の操作については、「<u>廻文字列をレイアウトする</u>」を参照してください。



⑥ 内枠文字列をレイアウトする

内枠文字列は1文字ずつ分割されたオブジェクトです。従って、1文字ずつ操作、設定して、サイズ・レイアウトを調整します。

LaserMarkingSystem 5の操作については、「文字をレイアウトする」を参照してください。



⑦ 画像化する

外枠文字および内枠文字のレイアウトが完成したら、印面データを画像化します。 一度画像化すると、文字のレイアウトのやり直しができなくなるので注意してください。

まずはじめに、外枠文字列を画像化します。

画像化するには、印鑑作成用ボタンの「廻文字 画像化」をクリックします。クリックすると、ボタンが変化します。

^{廻文字} 画像化 外枠文字用	クリックする
	Image: State and State
	とする
	200 - 8.00 STEP = 0.050 Proj 0.X.0. Son: 100.000 X 100.000

回し文字オブジェクトは画像オブジェクトに変換されるため、オブジェクトウィンドウも変化します。



次に、内枠文字列を画像化します。

画像化するには、印鑑作成用ボタンの「内文字 画像化」をクリックします。クリックすると、ボタンが変化します。



各文字のオブジェクトは画像オブジェクトに変換されるため、オブジェクトウィンドウも変化します。



次に印面全体を画像化します。

ツールバーの「スキャニングエリアの画像化」ボタンをクリックします。



┛



「イメージ」オブジェクトが追加されます。

印面サイズの設定 外枠 内枠 廻文字(画像 オブジェクト) 内文字(画像 オブジェクト)	
印面サイズの設定 外枠 内枠 廻文字 (画像 オブジェクト) 内文字 (画像 オブジェクト) イメージ 3	

今後は作成されたイメージオブジェクトを使用して印面をデザインします。

※ 例では「イメージ 3」になっていますが、「イメージ」の後ろに付加される数字は、データの作成状況によって異なる場合があります。

⑧ 印面をデザインする

画面のデザインは、画像化した印面データをLaserMarkingSystem 5の簡易ペイント機能を使用して行います。

1. イメージの編集を起動する

前項「画像化する」で作成したイメージオフジェクトが選択されている状態で、「イメージの編集」ボタンをクリックします。



2. ペイントツールで印面を作成する

「印面をデザインする」を参照の上、ペイントツールを使用して印面を作成します。

※ 印鑑のような凸彫りを行う場合、レーザー彫刻を行うと線が細くする場合があります(特に横線の幅が細くなる)。ペイ ントツールで印面を作成する場合は、細くなることを見越して、文字を太めに作成してください。

3. 印面外を塗りつぶす

ペイントツールの「<u>流し込み</u>」を使用して、印面外を黒色で塗りつぶします。 印鑑は凸彫りであるため、白色部分を彫りますが、データの印面外は白色になっているため、印面外もレーザー照射さ れてしまいます。これを避けるために塗りつぶします。



Ŷ



54

4. ビットマップファイルとして保存する

ペイントツールで印面を作成したら、「画像の保存」をクリックして、ビットマップファイルとして保存します。



「画像を保存」ボタンをクリックすると、「名前をつけて保存」ダイアログが表示されるので、フォルダ、ファイル名を指定して「保存」ボタンをクリックしてください。ファイル形式はビットマップファイル(*.bmp)のみです。

8	名前を付けて	保存		×
🔄 🎯 🔹 🕆 騷 🕨 PC	•	 PCの検索 		٩
整理▼	任意のフォルダを指定	Eta		?
▷ 🚖 お気に入り	⊿ フォルダー (6)			^
D 🌬 PC	ダウンロード	デスクトップ		
▷ 🞕 ネットワーク	۲ </td <td>L'OFT</td> <td></td> <td></td>	L'OFT		
	ビデオ	الاتحامة المعالم معالم المعالم معالم المعالم معالم مع		
	▲ デバイスとドライブ (4)			
	□−カル ディスク (C:)	DVD RW ドライブ (D:)		~
ファイル名(N):				~
ファイルの種類(<u>T</u>): ビットマ	^{アップファイル (*.bmp)} ファイル名を	· 入力する		~
👁 フォルダーの非表示		保存(<u>S</u>)	キャンセル	,

これで、印面データの作成-法人用印鑑は終了です。「<u>モノクロビットマップデータのアウトライン化」</u>に進んでください。

① LaserMarkingSystem 5 の起動

デスクトップやスタートメニューのショートカットから起動してください。



② 印材のサイズを設定する

「印面サイズの設定」タブの「横幅」と「縦幅」に、<u>印材サイズの測定</u>で実測した、印材のサイズを入力します。





3 枠を作成する

四角形オブジェクトを追加して、角印の枠を作ります。





4 枠を設定する

プロパティウィンドウの「四角形のプロパティ」を設定します。

イAED 調査(D) 編査(S) オブルン(D) へんプリ	ノロハナイワイ - Lover Marking System	(プトワ =
		PBR 7 7 20 20 20 10 PBR 7 7 20 20 20 10 PBR 7 7 20 20 20 10 T2 50 14 T2 50 20 16 T2 50 20 16
< x=2.220 x=62.02	0	200M = 1.00 STEP = 0.200 Pro: 0.X.0 Size: 100.000 X 100.000

四角形のプロパテ	4			
オフセットX	0.000	•	オフセットY	0.000
横幅	20.000	•	縦幅	20.000
エッジサイズ	1.000	▲ ▼		
ニエッジスタイルー				エッジ半径
●直角() ラウン ド	◯傾	斜	1.000
行数	1	•	列数	1
行間	1.000	•	列間	1.000
□ 縦横	の比率を固め	定する		

以下のように設定します。

「オフセット X」、「オフセット Y」・・・ 0.000 のまま 「横幅」・・・ 「<u>印面サイズの測定</u>」で測定した「横」の値 「縦幅」・・・ 「<u>印面サイズの測定</u>」で測定した「縦」の値 「エッジサイズ」・・・ 枠の太さを設定します。通常 0.3 ~ 0.6[mm]程度です。 「エッジスタイル」・・・ 角丸の場合は、ラウンドを選択します。角丸ではない場合は、「直角」にします。 「エッジ半径」・・・ 印材固有のRの値を設定します。 「行数」、「列数」、「行間」、「列間」・・・ 変更しません。すべて1です。 「縦横の比率を固定する」・・・ チェックを入れません。

四角形のプロパテ	7		
オフセットX	0.000	オフセットY	0.000
横幅	21.020	縦幅	21.240
エッジサイズ	0.400		
エッジスタイルー			エッジ半径
○直角	€ פרד © ו	項斜	4.35
行数	1	列数	1
行間	1.000 •	列間	1.000
□縦横	の比率を固定する		

拡大縮小

デザイン画面上の印面デザイン表示が小さい/大きい場合は、見やすいように拡大縮小させます。



⑥ 文字列をレイアウトする

印面の文字列は1行ずつに分割されたオブジェクトです。従って、1行ずつ操作、設定して、サイズ・レイアウトを調整しま す。

LaserMarkingSystem 5の操作については、「直線文字列をレイアウトする」を参照してください。



⑦ 画像化する

文字のレイアウトが完成したら、印面データを画像化します。

一度画像化すると、文字のレイアウトのやり直しができなくなるので注意してください。

画像化するには、印鑑作成用ボタンの「Scanning Image」をクリックします。





イメージオブジェクトをペイントツールで編集し、印面をデザインします。

⑧ 印面をデザインする

画面のデザインは、画像化した印面データをLaserMarkingSystem 5の簡易ペイント機能を使用して行います。

1. イメージの編集を起動する

前項「画像化する」で作成したイメージオフジェクトが選択されている状態で、「イメージの編集」ボタンをクリックします。





2. ペイントツールで印面を作成する

「印面をデザインする」を参照の上、ペイントツールを使用して印面を作成します。

※ 印鑑のような凸彫りを行う場合、レーザー彫刻を行うと線が細くなる場合があります(特に横線の幅が細くなる)。ペイ ントツールで印面を作成する場合は、細くなることを見越して、線幅を太めに作成してください。

3. 印面外を塗りつぶす

ペイントツールの「流し込み」を使用して、印面外を黒色で塗りつぶします。

印鑑は凸彫りであるため、白色部分を彫りますが、データの印面外は白色になっているため、印面外もレーザー照射さ れてしまいます。これを避けるために塗りつぶします。

C:¥Users¥Test¥Desktop¥殉印2.mrk - Laser Marking System	- 0	×
ザクサ株	■ ■	×
家シ社	ZDOM = 1.00 STEP = 0.200 Pos: 0 X 0 Size: 100.000 X 100.000	





4. ビットマップファイルとして保存する

ペイントツールで印面を作成したら、「画像の保存」をクリックして、ビットマップファイルとして保存します。

画像の保存	
●@の保存	
	2004 - 1.00 STER - 0.000 Revi 0.V.0. Silver 100 800 V 100 000

「画像を保存」ボタンをクリックすると、「名前をつけて保存」ダイアログが表示されるので、フォルダ、ファイル名を指定して「保存」ボタンをクリックしてください。ファイル形式はビットマップファイル(*.bmp)のみです。

8	名前を付けて保存	×
🔄 🌛 👻 🕆 騷 🕨 PC	• • • • PCØ	検索・ク
整理▼	 任意のフォルダを指定する	u- • ()
▷ 🚖 お気に入り	▲ フォルダー (6)	^
D 🎼 PC	ダウンロード デスクトップ	
▷ 🎕 ネットワーク	105t	
	टेंग्र येंग्र	_
	▲ デバイスとドライブ (4)	
	ローカル ディスク (C:)	(D:) ~
ファイル名(<u>N</u>):		~
ファイルの種類(工): ビット	^{アッフファイル (*.bmp)} ファイル名を入力する	~
🔿 フォルダーの非表示	R	森(<u>S)</u> キャンセル

これで、印面データの作成-角印は終了です。「<u>モノクロビットマップデータのアウトライン化」</u>に進んでください。

第3章 LaserMarkingSystem の印面データ作成

LaserMarkingSystem 5 を使用して、印面データを作成する際の操作方法を説明します。

3-1 文字をレイアウトする

印面の文字列は1文字ずつ分割されたオブジェクトです。従って、1文字ずつ操作、設定して、サイズ・レイアウトを調整し ます。

説明画像等は主に丸印の個人用印鑑のものを使用していますが、法人印の内枠文字の場合も操作は同一です。適宜 読み替えてください。

3-1-1 文字の選択

各文字を選択するには、キャンパス上で文字をクリックするか、あるいはオブジェクトウィンドウのリストをクリックして選択 状態にします。



キャンパスで指定する場合、選択する文字をクリックします。クリックして選択されると、文字の周りにトラッカーが表示されます

例「田」をクリックした場合



「田」をクリックして選択状態にすると、オブジェクトウィンドウのリストの選択状態も変化します。

印面サイズの設定 外枠 文字列1 (山) 文字列2 (田) 文字列3 (太) 文字列4 (郎)		
	1	
印面サイズの設定 外枠 文字列1 (山) 文字列2 (田)		
文字列 3 (太) 文字列 4 (郎)		

オブジェクトウィンドウで指定する場合、選択する文字の行をクリックします。クリックして選択されるハイライト表示になり ます。

例「田」をクリックした場合



パレットの「田」には、トラッカーが表示されます。



3-1-2 トラッカーの操作

選択されている文字に表示されるトラッカーをマウス操作することにより文字の移動、変形が行えます。

移動

トラッカーが囲う内側にマウスポインターを移動させると、マウスポインターの形状が変化します。



マウスポインターをトラッカー内に移動させ、マウスポインターの形状が変化しているときに、ドラッグ(左クリックしながら マウス移動)することにより、文字の位置が変化します。





69

左ボタンを放すと、ドラッグが終了し、文字が移動します。



変形

トラッカーの角と辺の中央にある8カ所のドット上にマウスを移動させ、ドラッグ(左クリックしながら移動)すると、文字の形 状を変化させられます。



①~⑧ のドット上の変化は以下の通りです。(マウスポインターの形状は、使用するパソコンの環境により異なる場合が あります)



① マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 い変化します。

ドラッグは 360° どの位置にでも移動できます。


② マウスをドット上に置くとマウスポインターは、↓ に変化します。

ドラックは上下のみ移動可能です。従って文字は縦方向に拡大縮小されます。



- ③ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 に変化します。
 ①と同様、ドラッグは 360° どの位置にでも移動できます。 上辺と右辺が変化します。
- ④ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、

 を辺が右または左に移動します。従って文字は横方向に拡大縮小されます。
- ⑤ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、^(→→) に変化します。 右辺が右または左に移動します。従って文字は横方向に拡大縮小されます。
- ⑥ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 に変化します。
 ①と同様、ドラッグは 360° どの位置にでも移動できます。 下辺と左辺が変化します。
- ⑦ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 に変化します。
 ②と同様、ドラックは上下のみ移動可能です。従って文字は縦方向に拡大縮小されます。
- ⑧ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 に変化します。
 ①と同様、ドラッグは 360° どの位置にでも移動できます。下辺と右辺が変化します。

3-1-3 プロパティウィンドウの操作

プロパティウィンドウで設定変更することにより、数値指定で文字の位置、形状が設定できます。

プロパティウィンドウ へ	
Protect Description Description	Image: 1 Image: 1

注意 オフジェクトウィンドウのハイライト表示が「印面サイズの設定」になっている場合は、決してプロパティウィンドウの 数値を変更しないでください。変更すると、印面デザインが作成できません。

実印作成中	
町町サイズの設定 文字列1 (山) 文字列2 (田) 文字列3 (太) 文字列4 (郎)	印鑑作成時(実印作成中と表示されている場合)のみの注意です。
印面サイズ設定	その他のデータ作成時はプロパティを設定する必要があります。
横幅 40.000 🔺 縦幅 40.000 🔺	
グリッド 1.000 ×	
アウトライン 四角形(角) ∨ 枠幅 0.000 ▲	
変更しないでください	

<u>文字を選択</u>すると、プロパティウィンドウは、その選択された文字の情報を表示します。

す。

「直線文字のプロパティ」と「単一文字のプロパティ」タブがあります。タブをクリックすることにより、相互に表示させられま

直線文字列のフ	プロパティ 単一文:	字のプロパティ		直約	泉文字列のプロパティ	単一文字のプロバ	71
オフセットX	3.223	オフセットY	-3.062]	サイズX	0.000
横幅	6.445	縦幅	6.124			++ /=`\/	•
サイズX	6.445	サイズY	6.124			9171	▼
字間	0.000	角度	0.000			オフセットX	0.000
行間	0.000	白舟太隷書	>			オフセットY	0.000
文字入力	田					角度	0.000
						フォント幅X	0.000
行数	1	列数	1 •			フォント幅Y	0.000
行間	0.000	列間	0.000		火白を行い	(b)	
- 文字列7	方向				标幅X	标	·····································
○横	書き	◉ 縦書き			0.000	0.0	
- 文字列の	の位置揃え						
〇左	E	○右下					
○	央	● 両端揃え					
□ カウン	トアップ文字列に影	定する					
初	期値 0	▲ ▼					
桁	数 0	▲ ▼ リセット					

数値の変更は、直接数値を入力する方法と、スピンコントロールの上下ボタンをクリックして行う方法があります。



入力は、半角のーと数値のみにしてください。英字や全角文字を入力すると、正しく動作しません。



スピンコントロールボタンをクリックすることによる変化量は、ステップ数で設定します。

 ■ ステップ設定を大き ■ ステップ設定を小さく ■ ステップ設定を小さく 	くします くします
	STEP = 0.200 No. 0 Size: 100.000 X 100.000
ZOOM = 8.00 STEP = 0.200 Pos: 0 X 0 Size: 100.000	X 100.000
現在のステップ設定が表示されます	

上記例では、STEP=0.200 になっているので、 **・** ボタンをクリックすると数値は 0.2 加算され、 **ド**ボタンをクリックすると数値は 0.2 減少します。

▶ ・ ボタンをクリックすることにより下記の数値のようにステップ設定値は変更されます。

 $0.025 \leftrightarrow 0.050 \leftrightarrow 0.100 \leftrightarrow 0.200 \leftrightarrow 0.250 \leftrightarrow 0.500 \leftrightarrow 0.750 \leftrightarrow 1.000 \leftrightarrow 2.000 \leftrightarrow 3.000 \leftrightarrow 4.000 \leftrightarrow 5.000 \leftrightarrow 6.000 \leftrightarrow 7.500 \leftrightarrow 10.000 \leftrightarrow 0.025 \cdots$

最大設定値と最小設定値の境界でボタンをクリックすると、・・・10.000↔0.025・・・のように数値は循環します。

オフセット X (直線文字のプロパティ)

選択中の文字のX方向(横方向)の位置を表します。

印面の中心が 0 です。数値は文字の中心位置を表します(mm)。マイナスの数値にすると、文字は中心から左方向に移動し、プラスの数値にすると右方向に移動します。



オフセットY(直線文字のプロパティ)

選択中の文字のY方向(縦方向)の位置を表します。

印面の中心が 0 です。数値は文字の中心位置を表します(mm)。マイナスの数値にすると、文字は中心から下方向に移動し、プラスの数値にすると上方向に移動します。





横幅(直線文字のプロパティ)

実印・個人用印鑑、および法人用印鑑の内枠文字の作成時は、文字列は常に1文字しかないため、使用しません。

縦幅(直線文字のプロパティ)

実印・個人用印鑑、および法人用印鑑の内枠文字の作成時は、文字列は常に1行しかないため、使用しません。

サイズX(直線文字のプロパティ)

選択中の文字の幅を表します。

文字の幅は、フォントデータの幅を言います。通常、フォントデータには上下左右の余白が含まれているため、文字の幅 とは一致しません。数値の幅よりも、文字は小さくなります。

※ 余白のサイズはフォントにより異なります。

数値を大きくすると、文字の幅は広がり、小さくすると細くなります。



サイズY(直線文字のプロパティ)

選択中の文字の縦のサイズを表します。

文字の高さは、フォントデータの高さを言います。通常、フォントデータには上下左右の余白が含まれているため、文字 の高さとは一致しません。数値の高さよりも、文字は小さくなります。

※ 余白のサイズはフォントにより異なります。

数値を大きくすると、文字の高くなり、小さくすると低くなります。





字間(直線文字のプロパティ)

実印・個人用印鑑、および法人用印鑑の内枠文字の作成時は、文字列は常に1文字しかないため、使用しません。

角度(直線文字のプロパティ)

選択中の文字の角度を変更します。



通常は0です。文字を傾ける場合に使用します。数値を設定すると、時計回転方向に回転します。

マイナスの数値を設定すると、反時計方向に回転します。



行間(直線文字のプロパティ)

実印・個人用印鑑、および法人用印鑑の内枠文字の作成時は、文字列は常に1行しかないため、使用しません。

フォント(直線文字のプロパティ)

選択中の文字の書体を変更できます。

フォント表示の右にあるボタンをクリックすると、「フォント」ダイアログが表示されます。



※「フォント」ダイアログの「サイズ」は設定する必要はありません(設定しても意味がありません)。

※ 文字セットは「日本語」にしてください。「日本語」が選択できないフォントは、正しく表示されません。

フォントは選択中の文字1文字だけの書体を変更できます。



キャンパス上にあるすべての文字の書体を変更したい場合は、ツールバーの「フォント」ボタンを使用します。



ツールバーの「フォント」ボタンをクリックすると「フォント」ダイアログが表示されます。フォントを変更すると、すべての文 字の書体が変更されます。

	フォント		x
フォント名(E): \$15 ゴシック \$15 明朝 %CenturyOldst &CenturyOldst &Gothic720 @\$15 ゴシック @\$15 ゴシック @\$15 明朝 7オントを選択する	<u>スタイル(Y):</u> 標準 斜体 太字 太字 斜体	サイズ(<u>S</u>): 13 8 9 10 11 12 14 16 V	0K キャンセル
	文字セット(<u>R</u>):	~	

- ※「フォント」ダイアログの「サイズ」は設定する必要はありません(設定しても意味がありません)。
- ※ 文字セットは「日本語」にしてください。「日本語」が選択できないフォントは、正しく表示されません。







文字入力(直線文字のプロパティ)

印鑑作成時は、すでに簡易印鑑作成機能によって文字が設定されています。 文字を変更したい場合は、ここに表示されている文字を変更してください。実印・個人用印鑑、および法人用印鑑の内枠 文字の作成時は、常に1文字です。2文字以上は入力しないでください。



行数 / 列数 / 行間 / 列間 (直線文字のプロパティ)

実印・個人用印鑑、および法人用印鑑の内枠文字の作成時は使用しません。数値を変更しないでください。 行数、列数は、常に「1」です。 行間、列間は、常に「0.000」です。

文字列方向(直線文字のプロパティ)

実印・個人用印鑑、および法人用印鑑の内枠文字の作成時は使用しません。設定を変更しないでください。 設定は、常に「横書き」です。

文字列の位置揃え(直線文字のプロパティ)

実印・個人用印鑑、および法人用印鑑の内枠文字の作成時は使用しません。設定を変更しないでください。 設定は、常に「両端揃え」です。

カウントアップ文字列に設定する(直線文字のプロパティ)

実印・個人用印鑑、および法人用印鑑の内枠文字の作成時は使用しません。チェックを入れないでください。 万が一、誤ってチェックを入れてしまった場合は、「<u>文字入力</u>」の文字を元に戻してください。

単一文字のプロパティ

文字選択リスト、サイズX~フォント幅Yの項目は、実印・個人用印鑑、および法人用印鑑の内枠文字の作成時は使用しません。設定を変更しないでください。

設定は、常に「0.000」です。

直線文字列のプロパティ	イ 単一文字のプロパ	नि	
Ħ	サイズX	0.000	▲ ▼
	サイズY	0.000	•
(市田	1 444	0.000	•
使用		0.000	•
	角度	0.000	•
	フォント幅X	0.000	•
	フォント幅Y	0.000	*
線幅X	線	幅Y	
0.000	0.0	000 ▲ ▼	

線幅X(単一文字のプロパティ)

X 方向(横方向)に文字の線の幅を太らせます。

細くすることはできません。マイナスの数値の場合でも、絶対値で太らせます。



線幅Y(単一文字のプロパティ)

Y方向(縦方向)に文字の線の幅を太らせます。 細くすることはできません。マイナスの数値の場合でも、絶対値で太らせます。



3-1-4 印面文字をレイアウトする

「<u>文字の選択</u>」、「<u>トラッカーの操作</u>」、「<u>プロパティウィンドウの操作</u>」を使用して、印面文字をレイアウトします。 印鑑らしくレイアウトするためには、ある程度の経験が必要です。

※ 外枠外に文字の一部がはみ出していても問題ありません。

※ 印面デザインは、後述の「印面をデザインする」で仕上げます。ここでは、文字のサイズ、配置を決めるだけです。



書体が印相体の場合の例



外枠文字は、回し文字列オブジェクトです。従って、まず廻し文字列全体のサイズ・レイアウトを調整します。その後、必要に応じて、各文字ー字ずつの調整を行います。

3-2-1 回し文字オブジェクトの選択

回し文字オブジェクトを選択するには、キャンパス上で文字をクリックするか、あるいはオブジェクトウィンドウのリストをク リックして選択状態にします。



キャンパスで指定する場合、廻し文字上をクリックします。クリックして選択されると、回し文字オブジェクトの周りにトラッカーが表示されます









オブジェクトウィンドウで指定する場合は回し文字列の内容が表示されている行をクリックします。クリックして選択される ハイライト表示になります。



3-2-2 トラッカーの操作

選択されている回し文字列オフジェクトに表示されるトラッカーをマウス操作することにより回し文字オフジェクトの移動、 変形が行えます。

移動

トラッカーが囲う内側にマウスポインターを移動させると、マウスポインターの形状が変化します。



※ マウスポインターの形状は、使用するパソコンの環境により異なる場合があります。

マウスポインターをトラッカー内に移動させ、マウスポインターの形状が変化しているときに、ドラッグ(左クリックしながら マウス移動)することにより、回し文字オブジェクトの位置が変化します。





左ボタンを放すと、ドラッグが終了し、回し文字オブジェクトが移動します。



通常は、回し文字オブジェクトの移動は微調整のみで大きく移動させることはありません。 移動した回し文字オブジェクトを元の位置に戻すには、ツールバーの「中央に移動」ボタンをクリックしてください。

- 🗆 🗙









変形

トラッカーの角と辺の中央にある8カ所のドット上にマウスを移動させ、ドラッグ(左クリックしながら移動)すると、文字の形 状を変化させられます。



①~⑧ のドット上の変化は以下の通りです。(マウスポインターの形状は、使用するパソコンの環境により異なる場合があります)



① マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 い変化します。

「<u>縦横の比率を固定する</u>」にチェックが入っている場合、回し文字オブジェクトは、縦横比率が変化しないように拡大縮小 されます。従って、左上または、右下の2方向のみドラッグ可能です。 ② マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 い変化します。

「<u>縦横の比率を固定する</u>」にチェックが入っている場合、縦横比率が変化しないように拡大縮小されるため、横方向も 拡大縮小されます。

「縦横の比率を固定する」にチェックが入っていない場合は、縦方向のみ拡大縮小されます。

③ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 『 に変化します。

右上または左下の2方向のみドラッグ可能です。 「<u>縦横の比率を固定する</u>」にチェックが入っている場合、回し文字オブジェクトは、縦横比率が変化しないように拡大 縮小されます。従って、右上または、左下の2方向のみドラッグ可能です。 「縦横の比率を固定する」にチェックが入っていない場合は、360°ドラッグできます。

④ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 くーン に変化します。

ドラックは左右のみ移動可能です。

ドラックは上下のみ移動可能です。

「<u>縦横の比率を固定する</u>」にチェックが入っている場合、縦横比率が変化しないように拡大縮小されるため、縦方向も 拡大縮小されます。

「縦横の比率を固定する」にチェックが入っていない場合は、横方向のみ拡大縮小されます。

- ⑤ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 (→→) に変化します。
 ④と同様です。
- ⑥ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 に変化します。
 ③と同様です。
- ⑦ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、
 ②と同様です。
- ⑧ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 い変化します。
 ①と同様です。

通常は、回し文字オブジェクトの変形は微調整のみで、大きく変化させることはありません。

3-2-3 プロパティウィンドウの操作

プロパティウィンドウで設定変更することにより、数値指定で回し文字オブジェクトの位置、形状が設定できます。



注意 オフジェクトウィンドウのハイライト表示が「印面サイズの設定」になっている場合は、決してプロパティウィンドウの 数値を変更しないでください。変更すると、印面デザインが作成できません。

法人印作成中 (印荷サイブの)設定 文字列2 (行) 文字列3 (2) 文字列3 (2) 文字列3 (2) 文字列3 (2) 大字入1 オブジェクト (・株式会社サンマックスレーザー) 外枠 内枠	
印面サイズ設定	
横幅 40.000 ▲ 縦幅 40.000 ▲	
//الس≮ 1.000 ◄	
アウトライン 四角形(角) V 枠幅 0.000 ・ V	
変更しないでください	

印鑑作成時(法人印作成中と表示されている場合)のみの注意です。

その他のデータ作成時はプロパティを設定する必要があります。

回し文字オブジェクトの選択をすると、プロパティウィンドウは、その選択された文字の情報を表示します。

「回し文字のプロパティ」と「単一文字のプロパティ」タブがあります。タブをクリックすることにより、相互に表示させられま す。

セットメ	0.000	*	オフセットY	0.000	*	株			サイズX	0.000	
X	9.115	*	半径Y	8.910	*	式会			サイズY	0.000	
端サイズ	336.000	*	角度	-168.000	•	社 サ					
XX	3.646	*	サイズY	3.564	*	ンマ			オフセットX	0.000	
21 11			白舟篆書		>	ックフ			オフセットY	0.000	
(式会社	サンマックスレー	ザー				× –			角度	0.000	
						f -			フォント幅X	0.000	
25		10000	1968						フォント幅Y	0.000	
数	1	•	列数	1	•		iniev.				
6	0.000	*	列間	0.000	•		0.000		0.000		
文字方	「向					1	1000 C 1000	يعار	To Second		
	€ L		TO								
▼ ∺	「横の比率を固	定す	3								

数値の変更は、直接数値を入力する方法と、スピンコントロールの上下ボタンをクリックして行う方法があります。



入力は、半角のーと数値のみにしてください。英字や全角文字を入力すると、正しく動作しません。



スピンコントロールボタンをクリックすることによる変化量は、ステップ数で設定します。



上記例では、STEP=0.200 になっているので、 **・** ボタンをクリックすると数値は 0.2 加算され、 **ビ**ボタンをクリックすると数値は 0.2 減少します。

▶ ▶ ボタンをクリックすることにより下記の数値のようにステップ設定値は変更されます。

 $0.025 \leftrightarrow 0.050 \leftrightarrow 0.100 \leftrightarrow 0.200 \leftrightarrow 0.250 \leftrightarrow 0.500 \leftrightarrow 0.750 \leftrightarrow 1.000 \leftrightarrow 2.000 \leftrightarrow 3.000 \leftrightarrow 4.000 \leftrightarrow 5.000 \leftrightarrow 6.000 \leftrightarrow 7.500 \leftrightarrow 10.000 \leftrightarrow 0.025 \cdots$

最大設定値と最小設定値の境界でボタンをクリックすると、・・・10.000↔0.025・・・のように数値は循環します。

オフセット X (回し文字のプロパティ)

回し文字のX方向(横方向)の位置を表します。

印面の中心が 0 です。数値は回し文字オブジェクトの中心位置を表します(mm)。マイナスの数値にすると、回し文字は 中心から左方向に移動し、プラスの数値にすると右方向に移動します。





オフセット Y (回し文字のプロパティ)

回し文字の Y 方向(縦方向)の位置を表します。

印面の中心が 0 です。数値は文字の中心位置を表します(mm)。マイナスの数値にすると、回し文字は中心から下方向 に移動し、プラスの数値にすると上方向に移動します。





半径 X (回し文字のプロパティ)

回し文字の X 方向(横方向)の半径[mm]を表します。





半径 Y (回し文字のプロパティ)

回し文字のY方向(縦方向)の半径[mm]を表します。




両端サイズ(回し文字のプロパティ)

廻文字列の最初の文字から最後の文字までの角度を設定します。

最初および最後の文字の幅の中心が開始点、終了点になるため、360°に設定した場合、最初の文字と最後の文字は 重なります。

設定する際は、印面表示のバランスを確認しながら微調整して下さい。





角度(回し文字のプロパティ)

回し文字オブジェクトの中央の位置を指定します。 角度がO[°]の時、回し文字オブジェクトの中央が真上(12時の位置)になります。 角度をプラス値にすると反時計回転方向に移動します。 角度をマイナス値にすると時計回転方向に移動します。

設定する際は、印面表示のバランスを確認しながら微調整して下さい。









※ 後述の「<u>文字方向</u>」を「下」に設定した場合、0°の位置は真下(6時の位置)になります。印鑑の作成 では、「文字方向」を「下」にすることはありません。

サイズX(回し文字のプロパティ)

文字の X 方向のサイズ(幅)を設定します。





サイズY(回し文字のプロパティ)

文字のY方向のサイズ(高さ)を設定します。





フォント(回し文字のプロパティ)

選択中の文字の書体を変更できます。

フォント表示の右にあるボタンをクリックすると、「フォント」ダイアログが表示されます。



※「フォント」ダイアログの「サイズ」は設定する必要はありません(設定しても意味がありません)。

※ 文字セットは「日本語」にしてください。「日本語」が選択できないフォントは、正しく表示されません。



文字入力(回し文字のプロパティ)

法人用印鑑の作成時は、すでに簡易印鑑作成機能によって文字列が設定されています。 文字列を変更したい場合は、ここに表示されている文字列を変更してください。



行数 / 列数 / 行間 / 列間(回し文字のプロパティ)

法人用印鑑の外枠文字の作成時は使用しません。数値を変更しないでください。 行数、列数は、常に「1」です。 行間、列間は、常に「0.000」です。

文字方向(回し文字のプロパティ)

回し文字の文字方向を指定します。法人用印鑑の外枠文字の作成時は、常に「上」に設定しておきます。



「上」に設定すると、廻文字は外側が文字の上になり、「下」に設定すると、廻文字は外側が文字の下にな ります。

文字方向 「上」



「下」:法人用印鑑作成では使用しません



文字方向が「上」と「下」の場合では、同一の「<u>角度</u>」を設定しても180°異なります。 「上」の場合は、0°の位置は真上(12時の位置)になります。 「下」の場合は、0°の位置は真下(6時の位置)になります。

上図は、ともに、角度は0°の設定です。

縦横の比率を固定する(回し文字のプロパティ)

<u>トラッカーの操作</u>により、回し文字オブジェクトを変形させる際、縦横比を維持したまま変形(縮小拡大)するかどうかの設 定です。チェックを入れると、縦横比が維持されます。初期値はチェックが入っています。

※ プロパティウィンドウの半径X、半径Yを操作した場合は、チェックを入れていても、縦横の比率は維持されません。設 定は、トラッカーの操作のみ有効です。



チェックあり

単一文字のプロパティ

回し文字オブジェクトの個々の文字の調整を行います。

法人用印鑑の外枠文字をデザインする際には、的確に調整する必要があります。



文字選択(単一文字のプロパティ)

「単一文字のプロパティ」画面で設定する文字を選択します。

•	外枠文字列に含まれているすべての文字がリスト表示されます。
株	設定を行いたい文字をクリックして、ハイライト表示にすると、その文字の設定が
	行えます。
会	
社	
サ	
ン	
7	
ツ	
ク	
ス	
V	
-	
ザ	
-	



サイズX(単一文字のプロパティ)

選択中の文字のX方向のサイズ(幅)の変更値を設定します。プラスの値を設定すると文字の幅が大きくなり、マイナス値の場合は幅が小さくなります。





サイズY(単一文字のプロパティ)

選択中の文字のY方向のサイズ(高さ)の変更値を設定します。プラスの値を設定すると文字の高さが大きくなり、マイナ ス値の場合は高さが小さくなります。





オフセットX(単一文字のプロパティ)

選択中の文字をX方向に移動します。プラスの値を設定すると文字は右に移動し、マイナス値の場合は左に移動しま す。







オフセットY(単一文字のプロパティ)

選択中の文字をY方向に移動します。プラスの値を設定すると文字は上に移動し、マイナス値の場合は下に移動します。





角度(単一文字のプロパティ)

選択中の文字を回転させます。プラスの値を設定すると文字は反時計方向に回転し、マイナス値の場合は時計方向に 回転します。





フォント幅X(単一文字のプロパティ)

選択中の文字の線幅をX方向(幅)に太くします。 細くはできません。設定値は絶対値として扱われます。



フォント幅Y(単一文字のプロパティ)

選択中の文字の線幅をY方向(縦方向)に太くします。 細くはできません。設定値は絶対値として扱われます。



線幅X(単一文字のプロパティ)

回し文字オブジェクトの文字列に含まれる文字すべての線幅をX方向(幅)に太くします。 細くはできません。設定値は絶対値として扱われます。



文字の選択は関係ありません

.....

d

線幅Y(単一文字のプロパティ)

回し文字オブジェクトの文字列に含まれる文字すべての線幅をY方向(高さ方向)に太くします。 細くはできません。設定値は絶対値として扱われます。



文字の選択は関係ありません

3-2-4 印面文字をレイアウトする

「<u>回し文字オブジェクトの選択</u>」、「<u>トラッカーの操作</u>」、「<u>プロパティウィンドウの操作</u>」を使用して、外枠文字列をレイアウト します。

印鑑らしくレイアウトするためには、ある程度の経験が必要です。

- ※ 外枠外、内枠外に文字の一部がはみ出していても問題ありません。
- ※ 印面デザインは、後述の「印面をデザインする」で仕上げます。ここでは、文字のサイズ、配置を決めるだけです。
- ※ 印材をレーザー彫刻した際に細くなります。フォント幅X、フォント幅Y、線幅X、線幅Yを使用して、文字がつぶれない 程度にできるだけ線は太くして下さい(多少つぶれても、「印面をデザインする」で修正可能です)。





角印および割印の印面文字列は、直線文字列オブジェクトです。 従って、まず字割りを決め、次に各行の直線文字列オブジェクトを作成して、編集・設定を行います。

3-3-1 字割りを決定する

まず行数と各行の文字列を決めます。

例として「株式会社サンマックスレーザー之印」という角印と割印を作成する場合、 角印は「株式会社/サンマッ/クスレー/ザー之印」の4行 割印は「株式会社サンマッ/クスレーザー之印」の2行 にします。 字割りについては、バランスよくなるように決定してください。

以後、角印を例に説明しますが、割印も全く同じ操作なので、割印を作る際には読み替えてください。 作成例は、上記の「株式会社/サンマッ/クスレー/ザー之印」です

※ 外枠はすでに作成されているものとします。

3-3-2 直線文字列オブジェクトを1つ作る

まず直線文字列オブジェクトを1行分だけ作成し、大まかに編集します。これは、編集した1行の直線文字列オブジェクト を、次の行を作成する際にコピーして、作業の簡略化を図るためです。





作成された直線文字列オブジェクト



※ 作成される直線文字列オブジェクトの大きさや文字列の内容は、LaserMarkingSystem 5 の使用状況により異なり ます。

次にプロパティウィンドウを操作して、大まかな文字列の設定を行います。



まずはじめに、プロパティウィンドウの下にある設定から行います。

オフセットX 0.000 オフセットY 0.000 マ 機幅 40 マ 縦幅 6.000 マ サイズX 6.000 ウ サイズY 6.000 マ 字間 1.000 角度 0.000 マ 行間 1.000 M S 明朝 ア ア 文字入力 0123456789 「 マ ア 行間 1.000 列散 1 マ 行間 1.000 列散 1 マ 行間 1.000 列散 1.000 マ 文字列方向 回標書き 回標書き 回 マ ○左上 〇右下 ○ 回 回 小功>トアップ文字列に設定する 初時値 0 ● ●	直線文字列のフ	ロバティ 単一文	字のプロパティ		
 機幅 40 総幅 6.000 サイズY 6.000 ウイズY 6.000 マジア利の位置描え マジア利の位置描え マジア利の位置描え ロ 	オフセットX	0.000	オフセットY	0.000	•
サイズY 6.000 ・ サイズY 6.000 ・ 字間 1.000 ・ 角度 0.000 ・ 行間 1.000 ・ M S 明朝 > 文字入力 0123456789 > 行間 1.000 ・ 列散 1 ・ 行間 1.000 ・ 列間 1.000 ・ (打問 1.000 ・ 列間 1.000 ・ 文字列方向 ・ ● () 医質問意 ・ 総書き () 古た ・ () カウントアップ文字列に設定する	橫幅	40 •	縦幅	6.000	*
字問 1.000 ・ 分度 0.000 ・ (1 1.000 ・ M S 明朝 文字入力 0123456789 (1 23456789 (1 2 3456789 (1 2 345678	サイズX	6.000	サイズY	6.000	-
行間 1.000 ・ M S 明朝 ▷ 文字入力 0123456789 行数 1 ・ 列数 1 ・ 行間 1.000 ・ 列間 1.000 ・ 文字列方向 ● 積雪売 ○ 縦雪き 文字列の位置描え ○ 左上 ○ 右下 ○ 中央 ● 両端揃え	字間	1.000	角度	0.000	-
文字入力 ①123456789 行数 1 ・ 列数 1 ・ 行数 1 ・ 行数 1 ・ ・ プ の の の の の の の の の の の の の の の の の の	行間	1.000	MS 明朝		>
行数 1 ● 列数 1 ● 列数 1 ● 行間 1.000 ● 列間 1.000 ● 列間 1.000 ●	文字入力	0123456789			
行数 1 ● 行間 1.000 ● 文字列方向 ● ● 微響き 文字列の位置描え ● ○ 左上 ○ 右下 ○ 中央 ● 両端激え					
行数 1 ・ 列数 1 ・ 行間 1.000 ・ 列間 1.000 ・ 文字列方向 ・ ② 欄書畫 一 線書き 文字列の位置揃え ○ 文字列の位置揃え ○ ○ 左上 ○ ○ 市央 ・ ○ カウントアップ文字列に設定する				[.	
行間 1.000 → 列間 1.000 → 文字列方向 ●履書書 ○縦書き 文字列の位置揃え ○左上 ○右下 ○中央 ●面繊揃え	行数	1 -	列数	1	÷
文字列方向 縦響き 文字列の位置揃え 石下 左上 右下 中央 画端 カウントアップ文字列に設定する 初時値 0	行間	1.000 +	列間	1.000	-
 ・ 擬響き ・ 縦響き ・ ・ マキ列の位置揃え ・ ・ た上 ・ 右下 ・ ・ ・	文字列7	方向			
文字列の位置揃え 左上 右下 中央 ● 両端揃え	●構	書き	○ 縦書き		
 ○ 左上 ○ 右下 ○ 中央 ● 面端搬え 	_ুক্রা <i>ব</i>	的間期支			
中央 ● 面端揃え カウントアップ文字列に設定する 初期値 0	0±	1	〇右下		
カウントアップ文字列に設定する	0+	央	 両端揃え 		
初期值 0 🔺	□ カウン	トアップ文字列に訳	史定する		
	初	將值 0	*		
桁数 0 🔶 リゼット	桁	数 0	÷ リセッ	N	

「行数」、「列数」、「行間」、「列間」・・・ 変更しません。1 のまま

「文字列方向」・・・ 印面の文字列が縦書きか横書きかで選択します。一般的には縦書きです。 「文字列の位置揃え」・・・ 「両端揃え」が最も簡単に印面デザインを作成できます。ただし両端揃えの場合、画像化し た際に文字の位置がずれる場合がありますので、注意してください。

「カウントアップ文字列に設定する」・・・ チェックしない





次にプロパティウィンドウの上にある設定を行います。

直線	文字列のス	10/(74	单一文	子のノロバティ		
オフ	セットX	0.000	•	オフセットY	0.000	•
横幅		6.000	*	縦幅	40	•
サイ	XX	6.000	•	サイズY	6.000	•
字間	1	1.000	-	角度	0.000	-
行間		1.000	•	M S 明朝		>
文字	入力	012345	6789			
行费	¢.	1		列数	1	
			•			•
行間		1.000	•	列間	1.000	•
行間	- 文字列7	1.000 5向	•	列間	1.000	•
行間	- 文字列7 ○ 模	1.000 方向 漕き	•	列間 回 縦書き	1.000	•
行間	文字列7 〇 模	シットX 0.000 オフセットY 0.000 6.000 総幅 40 6.000 サイズY 6.000 1.000 角度 0.000 1.000 角度 0.000 1.000 M S 明朝 0.000 1.000 M S 明朝 1 1.000 列数 1 1.000 列数 1 文字列方向 創館 1.000 文字列方向 創館 1.000 文字列方向 自躍書き 創置 文字列方向 白石下 ● ● 中央 ● 面端揃え	•			
行間	文字列7 〇 横 文字列0 〇 左	1.000 5向 書き 2位置揃え 上	•	列間	1.000	•
行間	文字列7 〇 模 文字列4 〇 左 〇 中	1.000 5向 書き 2位置揃え 上 史	•	列間 創業書き つ右下 ・回端揃え	1.000	•
行服	- 文字列7 ○ 模 - 文字列0 ○ 左 ○ 中 □ カウン	1.000 方向 書き D位置揃え 上 中央	 ・ ・ ・ ・ 	列間 回避書き つ右下 ④ 両端揃え な定する	1.000	•
行服	- 文字列/ ○ 横 - 文字列/ ○ 左 ○ 中 □ カウン 初	1.000 方向 書き D位置揃え 上 中央 トアップ文寸 明伯 (・ ・ ・ * * * *	列間 回避書き つ右下 ③ 両端揃え な定する	1.000	•
行間	 文字列// 〇様 文字列// 〇左 一 中 加ウン 初 	1.000 方向 書き D位置揃え 上 や央 ドアップ文字 期値 ()	・ ・ ・ ・ ・	列間 創業者 つ右下 ③ 両端揃え 注定する	1.000	•

「オフセット X」、「オフセット Y」 ・・・ 変更しません。0のまま

- 「横幅」・・・「文字列方向」の設定により異なります。 「横書き」の場合は、印面の幅のサイズを設定してください。 「縦書き」の場合は、印面の幅を行数で割った数値を設定してください。 細かく計算せず、おおよその数値を入れてださい。
 - 例 印面の幅の実測値が、21.85[mm]で4行の印面を作る場合
 「文字列方向」が横書き 21.85を設定します。
 「文字列方向」が縦書き 21.85÷4 → 5 を設定します。
- 「縦幅」・・・「文字列方向」の設定により異なります。 「横書き」の場合は、印面の高さを行数で割った数値を設定してください。 「縦書き」の場合は、印面の高さのサイズを設定してください。 細かく計算せず、おおよその数値を入れてださい。
 - 例 印面の幅の実測値が、22.37[mm]で3行の印面を作る場合
 「文字列方向」が横書き 22.37÷3 → 7 を設定します。
 「文字列方向」が縦書き 22.37 を設定します。

「サイズX」・・・「文字列方向」の設定により異なります。

「横書き」の場合は、印面の幅を行に含まれる文字数で割った数値を設定してください。 「縦書き」の場合は、設定値を変更しないでください。 細かく計算せず、おおよその数値を入れてださい。

- 例 印面の幅の実測値が、21.85[mm]で1行目の文字数が4文字の印面を作る場合
 「文字列方向」が横書き 21.85÷4 → 5 を設定します。
 「文字列方向」が縦書き 変更しません
- 「サイズY」・・・「文字列方向」の設定により異なります。

「横書き」の場合は、設定値を変更しないでください。 「縦書き」の場合は、印面の高さを行に含まれる文字数で割った数値を設定してください。 細かく計算せず、おおよその数値を入れてださい。

例 印面の幅の実測値が、22.37 [mm]で1行目の文字数が4文字の印面を作る場合
 「文字列方向」が横書き 変更しません
 「文字列方向」が縦書き 22.37÷4 → 5 を設定します。

「字間」、「行間」・・・ 変更しません。1のまま

- 「角度」・・・ 0に設定します。
- 「フォント」 フォント表示の右側にあるボタンをクリックすると、「フォント」ダイアログが表示されます。 書体は、使用するパソコンにインストールされているすべてのアウトラインフォントが選択可能です。



	フォント		×
フォント名(E): MS明朝 MT Extra Jutung Gut D&& Music MusicalSymbols Myriad Pro Myriad Web	スタイル(Y): 標準 <i>新体</i> 太字 <i>太字</i> <i>新体</i> ・ サンプル	サイズ(<u>S</u>): 8 ^ 9 10 11 12 14 16 ✓	0K キャンセル
	文字セット(<u>R</u>): 日本語	~	

※「フォント」ダイアログの「サイズ」は設定する必要はありません(設定しても意味がありません)。

※ 文字セットは「日本語」にしてください。「日本語」が選択できないフォントは、正しく表示されません。

「文字入力」・・・1行目の文字列を入力します。



					印 <u>面</u> サイズの 3角形 1 	设定 【式会计》		_	
					「線文字列の	プロバティ 出	ー文字のプロパティ		
					オフセットX	0.000	 #7tvbY 	0.000	
		1			横幅	6.000	▲ 載幅	20	•
	/	オチ	\		サイズX	6.000	• #1XY	5	•
		-1-1			字間	1.000	● 角度	0	•
		- Sec			行間	1.000	€ 白舟古印体		>
	J.			文字入力		株式会社			
					行数	1	• 列数	1	
					行間	1.000	* 列間	1.000	*
					文字列	方向	120100		
	N 1	1 T			0.8	自審さ	 · · ·		
					文字列 〇 お	の位置揃え E上	○右下		
					04	中央	 画端揃え 		
					- mos	トアップ文字列	明に設定する		
				 	77	(約)(後 0	*		
					相	故の	* 98	915	

3-3-3 直線文字列オブジェクトをコピーする

1行のみ作成した直線文字列オブジェクトをコピーして、行数分作成します。

オブジェクトのコピーを行うには、まずオブジェクトを選択状態にして、オブジェクト上で右クリックし、メニューを表示させます。そして「コピー」をクリックします。

① 直線文字列オブジェクト上で右クリック



次に、直線文字列オブジェクトではない場所で右クリックし、メニューを表示させます。そして「貼り付け」をクリックします。 場所を変えて、行数分の直線文字列オブジェクトを作るまで、「貼り付け」を繰り返してください。



③ 直線文字列オブジェクト以外の場所で右クリック



3-3-4 各行の文字列を入力する

行数分の直線文字列オブジェクトができたので、各行の文字列を設定します。

オブジェクトウィンドウをクリックして直線文字列オブジェクトを選択し、プロパティウィンドウの「文字入力」に文字列を設 定します。

「直線文字列オブジェクトを1つ作る」で作成した直線文字列オブジェクトについては、文字列を変更する必要はありません。







3-3-5 文字列の選択

各文字列を選択するには、キャンパス上で文字列をクリックするか、あるいはオブジェクトウィンドウのリストをクリックして 選択状態にします。


キャンパスで指定する場合、選択する文字列をクリックします。クリックして選択されると、文字列の周りにトラッカーが表 示されます

例「株式会社」をクリックした場合



「株式会社」をクリックして選択状態にすると、オブジェクトウィンドウのリストの選択状態も変化します。



オブジェクトウィンドウで指定する場合、選択する文字列の行をクリックします。クリックして選択されるハイライト表示になります。

例「クスレー」をクリックした場合



パレットの「クスレー」には、トラッカーが表示されます。



3-3-6 トラッカーの操作

選択されている文字列に表示されるトラッカーをマウス操作することにより文字列の移動、変形が行えます。

移動

トラッカーが囲う内側にマウスポインターを移動させると、マウスポインターの形状が変化します。



※ マウスポインターの形状は、使用するパソコンの環境により異なる場合があります。

マウスポインターをトラッカー内に移動させ、マウスポインターの形状が変化しているときに、ドラッグ(左クリックしながら マウス移動)することにより、文字の位置が変化します。





左ボタンを放すと、ドラッグが終了し、文字列が移動します。



変形

トラッカーの角と辺の中央にある8カ所のドット上にマウスを移動させ、ドラッグ(左クリックしながら移動)すると、文字列の 形状を変化させられます。



①~⑧ のドット上の変化は以下の通りです。(マウスポインターの形状は、使用するパソコンの環境により異なる場合があります)



ドラッグは 360° どの位置にでも移動できます。



② マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 に変化します。

ドラックは上下のみ移動可能です。従って文字列は縦方向に拡大縮小されます。



③ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 『 に変化します。

①と同様、ドラッグは360°どの位置にでも移動できます。上辺と右辺が変化します。

- ④ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、
 ▲ に変化します。
 左辺が右または左に移動します。従って文字列は横方向に拡大縮小されます。
- ⑤ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、^(→→) に変化します。 右辺が右または左に移動します。従って文字列は横方向に拡大縮小されます。
- ⑥ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 に変化します。
 ①と同様、ドラッグは 360° どの位置にでも移動できます。下辺と左辺が変化します。
- ⑦ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、
 ②と同様、ドラックは上下のみ移動可能です。従って文字列は縦方向に拡大縮小されます。
- ⑧ マウスをドット上に置くとマウスポインターは、 に変化します。
 ①と同様、ドラッグは 360° どの位置にでも移動できます。下辺と右辺が変化します。

3-3-7 プロパティウィンドウの操作

プロパティウィンドウで設定変更することにより、数値指定で文字の位置、形状が設定できます。





<u>文字列を選択</u>すると、プロパティウィンドウは、その選択された文字の情報を表示します。

「直線文字のプロパティ」と「単一文字のプロパティ」タブがあります。タブをクリックすることにより、相互に表示させられま す。

直線文字列のフ	プロパティ 単一文言	字のプロパティ			直	線文字列のプロパティ	単一文字のプロパ	7 √
オフセットX	0.090	オフセットY	0.000			朱 代	サイズX	0.000
横幅	6.000	縦幅	20.000	•	2	±	サイズY	0.000
サイズX	6.000 ×	サイズY	5.000	•				~
字間	1.000	角度	0.000	▲ ▼			オフセットX	0.000
行間	1.000	白舟古印体		>			オフセットY	0.000
文字入力	株式会社						角度	0.000
							フォント幅X	0.000
行数	1	列数	1	 ▲ ▼ 			フォント幅Y	0.000
行間	1.000	列間	1.000	 ▲ ▼ 		約点し	(白土)	
文字列7	方向					//示//·································	称叫	ΞΥ
◯横	書き	◉ 縦書き				0.000	0.0	00
- 女字列/	い位置描き							
文 <u>子</u> 950 〇左		〇右下						
0 🕈	央	● 両端揃え						
□ カウントアップ文字列に設定する								
初	期値 0							
桁	数 0	 ↓ ↓	۲					

数値の変更は、直接数値を入力する方法と、スピンコントロールの上下ボタンをクリックして行う方法があります。



入力は、半角のーと数値のみにしてください。英字や全角文字を入力すると、正しく動作しません。



スピンコントロールボタンをクリックすることによる変化量は、ステップ数で設定します。



上記例では、STEP=0.200 になっているので、 ボタンをクリックすると数値は 0.2 加算され、 ボタンをクリック すると数値は 0.2 減少します。

▶ ポタンをクリックすることにより下記の数値のようにステップ設定値は変更されます。

 $0.025 \leftrightarrow 0.050 \leftrightarrow 0.100 \leftrightarrow 0.200 \leftrightarrow 0.250 \leftrightarrow 0.500 \leftrightarrow 0.750 \leftrightarrow 1.000 \leftrightarrow 2.000 \leftrightarrow 3.000 \leftrightarrow 4.000 \leftrightarrow 5.000 \leftrightarrow 6.000 \leftrightarrow 7.500 \leftrightarrow 10.000 \leftrightarrow 0.025 \cdots$

最大設定値と最小設定値の境界でボタンをクリックすると、・・・10.000↔0.025・・・のように数値は循環します。

オフセット X (直線文字のプロパティ)

選択中の文字列のX方向(横方向)の位置を表します。

印面の中心が 0 です。数値は文字列の中心位置を表します(mm)。マイナスの数値にすると、文字列は中心から左方向 に移動し、プラスの数値にすると右方向に移動します。





オフセット Y (直線文字のプロパティ)

選択中の文字列のY方向(縦方向)の位置を表します。

印面の中心が 0 です。数値は文字列の中心位置を表します(mm)。マイナスの数値にすると、文字列は中心から下方向 に移動し、プラスの数値にすると上方向に移動します。





横幅(直線文字のプロパティ)

直線文字列オブジェクトの幅を変更します。

「文字列方向」の設定により、動作が異なります。



文字列方向が「横書き」の場合

文字列オブジェクトの幅を変更します





上記例は、「文字列の位置揃え」が「両端揃え」に設定されている場合です。

「文字列の位置揃え」が「両端揃え」以外の「左上」、「右下」、「中央」に設定されている場合は、直線文字列オブジェクト を表すトラッカーのサイズは変化しますが、各文字の配置は変化しません。これは「両端揃え」が直線文字列オブジェクト の幅に合わせて文字を均等割り付けするのに対して、他の場合は、直線文字列オブジェクトの幅に関係なく、「<u>字間</u>」に よって各文字が配置されるためです。



文字列方向が「縦書き」の場合

文字列の幅を変更します。印鑑を作る際は、文字列は常に1行で作成するので、「<u>サイズX</u>」を変更した場合と同一の結 果となります。文字列オブジェクトの幅が変化すると同時に、各文字の幅も変化します。





縦幅(直線文字のプロパティ)

直線文字列オブジェクトの高さを変更します。

「文字列方向」の設定により、動作が異なります。

	直線	文字列の	プロパティ	単一:	文字のプロパラ	i Y	
	77	セットメ	0.090)	オフセッ	-5	•
	横	×.	6.000	,	縦幅	20.000	-
	サイ	XX	6.000		#1ZY	5.000	-
	字間	5	1.000)	角度	0.000	•
	行間	5	1.000) .	白舟古印	体	>
	文字	¥入力	株式会	ett.			
	行	效	1		列数	1	*
	行間	5	1.000) .	列間	1.000	-
文字列方向		- 文字列) ○ 様	方向 (書き		●縦書	ē]
		- 文字列(○ 左	の位置期 E上	え	〇右下		- -
		04	咉		面端	揃え	
		<i>かう</i>	トアップヌ	(字列に	設定する		
		初	期値	0	*		
		桁	i鼓	0	* *	リセット	

文字列方向が「横書き」の場合

文字列の高さを変更します。印鑑を作る際は、文字列は常に1行で作成するので、「<u>サイズY</u>」を変更した場合と同一の 結果となります。文字列オブジェクトの高さが変化すると同時に、各文字の高さも変化します。





文字列方向が「縦書き」の場合

文字列オブジェクトの高さを変更します





上記例は、「<u>文字列の位置揃え</u>」が「両端揃え」に設定されている場合です

「文字列の位置揃え」が「両端揃え」以外の「左上」、「右下」、「中央」に設定されている場合は、直線文字列オブジェクト を表すトラッカーのサイズは変化しますが、各文字の配置は変化しません。これは「両端揃え」が直線文字列オブジェクト の高さに合わせて文字を均等割り付けするのに対して、他の場合は、直線文字列オブジェクトの高さに関係なく、「<u>字間</u>」 によって各文字が配置されるためです。

縦幅 20	▲ ▼	++0	7 +
文字列の位置揃え ● 左上	〇右下	.47	、株シ
○中央	() 両端揃え	江山	六つ
		ER	一会ツ



サイズX(直線文字のプロパティ)

直線文字列オブジェクトに含まれる文字のX方向のサイズ(幅)を変更します。

※ 角印、割印を作製する場合、直線文字列オブジェクトは常に1行なので、「<u>文字列方向</u>」が縦書きの場合、「<u>横幅</u>」の 設定値と一致します。

文字の幅は、フォントデータの幅を言います。通常、フォントデータには上下左右の余白が含まれているため、文字の幅 とは一致しません。数値の幅よりも、文字は小さくなります。

※ 余白のサイズはフォントにより異なります。





サイズY(直線文字のプロパティ)

直線文字列オブジェクトに含まれる文字のY方向のサイズ(高さ)を変更します。

※ 角印、割印を作製する場合、直線文字列オブジェクトは常に1行なので、「<u>文字列方向</u>」が横書きの場合、「<u>縦幅</u>」の 設定値と一致します。 文字の幅は、フォントデータの幅を言います。通常、フォントデータには上下左右の余白が含まれているため、文字の幅 とは一致しません。数値の幅よりも、文字は小さくなります。

※ 余白のサイズはフォントにより異なります。





字間(直線文字のプロパティ)

直線文字列オブジェクト内の各文字の間隔を設定します。

なお、「<u>文字列の位置揃え</u>」が「両端揃え」に設定されている場合は、字間の設定は無効となり、直線文字列オブジェクト のサイズ(<u>文字列方向</u>が横書きの場合は「<u>横幅</u>」、縦書きの場合は「<u>縦幅</u>」のサイズ)に従って、文字間隔が決定されま す。

数値は、プラスおよびマイナスの数値を設定できます。





縦書き



「横書き」と「縦書き」の字間処理の違い

「文字列方向」の設定が、横書きの場合と縦書きの場合では、字間の処理が異なり、文字スペースサイズに違いがあり ます。

「横書き」の場合は、文字自体の左右端に「字間」設定値のスペースを入れます。 対して「縦書きの場合は、フォントデータの上下端に「字間」設定値のスペースを入れます。従って、フォントデータの上下 の余白分だけ余分にスペースが入ります。

※ 上下のスペース量は、フォントによって異なります。余白がないフォントもあります。



170

角度(直線文字のプロパティ)

直線文字列オブジェクトを傾けます。

プラスの値を設定すると、直線文字列オブジェクトの中心を軸にして、時計回転方向に回転します。 マイナスの値を設定すると、直線文字列オブジェクトの中心を軸にして、反時計回転方向に回転します。



行間(直線文字のプロパティ)

角印、割印の作成時は、直線文字列オブジェクトは常に1行しかないため、使用しません。

フォント(直線文字のプロパティ)

選択中の直線文字列オブジェクトの書体を変更できます。

フォント表示の右にあるボタンをクリックすると、「フォント」ダイアログが表示されます。



※「フォント」ダイアログの「サイズ」は設定する必要はありません(設定しても意味がありません)。

※ 文字セットは「日本語」にしてください。「日本語」が選択できないフォントは、正しく表示されません。

フォントは選択中の直線文字列オブジェクトのみの書体を変更できます。







ツールバーの「フォント」ボタンをクリックすると「フォント」ダイアログが表示されます。フォントを変更すると、すべての文 字の書体が変更されます。

	フォント		×
フォント名(E): \$ J S ゴシック \$ J S 明朝 %CenturyOldst &CenturyOldst &Gothic720 @\$ J S ゴシック @\$ J S 明朝 フォントを選択する	スタイル(Y): 標準 斜体 太字 太字 斜体 サンプル	サイズ(<u>5</u>): 13 8 ^ 9 10 11 12 14 16 ×	ОК ‡7>Ul
	文字ゼット(<u>B</u>):	~	

※「フォント」ダイアログの「サイズ」は設定する必要はありません(設定しても意味がありません)。

※ 文字セットは「日本語」にしてください。「日本語」が選択できないフォントは、正しく表示されません。



フォント名(E):		スタイル(<u>Y</u>):	
白舟細行書		標準	
白舟細古印体	~	標準	~
白舟細行書		科体	
白舟細隷書		なぞ	
白舟細楷書		太害 斜体	
白舟細蒙嵩			
白 正行書教漢			
白 常金教演	~		\sim



文字入力 (直線文字のプロパティ)

直線文字列オブジェクトの文字列を設定します。



行数 / 列数 / 行間 / 列間 (直線文字のプロパティ)

角印、割印の作成時は使用しません。数値を変更しないでください。 行数、列数は、常に「1」です。 行間、列間は、常に「0.000」です。

文字列方向(直線文字のプロパティ)

直線文字列オブジェクトの文字列の方向を設定します。印面文字を横書きにする場合は「横書き」を選択します。印面文 字が縦書きの場合は「縦書き」にします



文字列の位置揃え(直線文字のプロパティ)

直線文字列オブジェクトの各文字の配置方法を設定します。



「文字列方向」の設定により、配置が異なります。

左上に設定した場合

「<u>文字列方向</u>」の設定が「横書き」の場合、文字列は直線文字列オブジェクトの左端から開始し、「<u>字間</u>」で設定したサイズのスペースを文字と文字の間に入れて配置します。



「<u>文字列方向</u>」の設定が「縦書き」の場合、文字列は直線文字列オブジェクトの上端から開始し、「字間」で設定したサイズのスペースを文字と文字の間に入れて配置します。



※ 縦書きの場合は、通常は文字の上下に余白が入るため、「字間」の設定値よりも大きくなります。詳細は「字間」の 『「横書き」と「縦書き」の字間処理の違い』を参照してください。



文字列の位置揃え:左上

文字列方向:縦書き



179
「<u>文字列方向</u>」の設定が「横書き」の場合、文字列は直線文字列オブジェクトの右端から開始し、「<u>字間</u>」で設定したサイズのスペースを文字と文字の間に入れて配置します。



「<u>文字列方向</u>」の設定が「縦書き」の場合、文字列は直線文字列オブジェクトの下端から開始し、「字間」で設定したサイズのスペースを文字と文字の間に入れて配置します。



※ 縦書きの場合は、通常は文字の上下に余白が入るため、「字間」の設定値よりも大きくなります。詳細は「字間」の 『「横書き」と「縦書き」の字間処理の違い』を参照してください。



文字列の位置揃え:右下 文字列方向:縦書き



中央に設定した場合

「<u>文字列方向</u>」の設定が「横書き」の場合、文字列は直線文字列オブジェクトの左右中央から開始し、「<u>字間</u>」で設定した サイズのスペースを文字と文字の間に入れて配置します。



「<u>文字列方向</u>」の設定が「縦書き」の場合、文字列は直線文字列オブジェクトの上下中央から開始し、「字間」で設定した サイズのスペースを文字と文字の間に入れて配置します。



※ 縦書きの場合は、通常は文字の上下に余白が入るため、「字間」の設定値よりも大きくなります。詳細は「<u>字間</u>」の 『「横書き」と「縦書き」の字間処理の違い』を参照してください。



両端揃えに設定した場合

「<u>文字列方向</u>」の設定が「横書き」の場合、文字列は直線文字列オブジェクトの幅に収まるように各文字を等間隔で配置 します(均等割り付け)。「<u>字間</u>」の設定は無効になります。



「<u>文字列方向</u>」の設定が「縦書き」の場合、文字列は直線文字列オブジェクトの高さに収まるように各文字を等間隔で配 置します(均等割り付け)。「<u>字間</u>」の設定は無効になります。





文字列の位置揃え:均等割り付け

縦幅:30 **サイズ** Y:6



文字列方向:縦書き





縦幅:40

カウントアップ文字列に設定する(直線文字のプロパティ)

角印、割印の作成時は使用しません。チェックを入れないでください。 万が一、誤ってチェックを入れてしまった場合は、「<u>文字入力</u>」の文字を元に戻してください。

単一文字のプロパティ

直線文字列オブジェクトの個々の文字の調整を行います。印面に複数の直線文字列オブジェクトがある場合は、選択中のオブジェクトを調整できます。

印面をデザインする際には、的確に調整する必要があります。

直線文字列のプロパティ	(単一文字のプロパラ	7 7
株 式 会	サイズX	0.000 ×
社	サイズY	0.000
	オフセットX	0.000
	オフセットY	0.000
	角度	0.000
	フォント幅X	0.000
	フォント幅Y	0.000
線幅X	線帕	≣Y
0.000	0.0	00

文字選択(単一文字のプロパティ)

「単一文字のプロパティ」画面で設定する文字を選択します。

株 式会社
外枠文字列に含まれているすべての文字がリスト表示されます。
設定を行いたい文字をクリックして、ハイライト表示にすると、その文字の設定が行えます。



サイズX(単一文字のプロパティ)

選択中の文字のX方向のサイズ(幅)の変更値を設定します。プラスの値を設定すると文字の幅が大きくなり、マイナス値の場合は幅が小さくなります。





サイズY(単一文字のプロパティ)

選択中の文字のY方向のサイズ(高さ)の変更値を設定します。プラスの値を設定すると文字の高さが大きくなり、マイナ ス値の場合は高さが小さくなります。





オフセットX(単一文字のプロパティ)

選択中の文字をX方向に移動します。プラスの値を設定すると文字は右に移動し、マイナス値の場合は左に移動します。



									-				-[直線文字列のプロパティ	単一文字のプロバ	जन	
1	+	デ	``~	Ż	?	-		}		ŧ	Ч	H	-	번 > マ	サイズX	0.000	•
-	6		•		_		/	, 					-	y	サイズY	0.000	•
	% -1						/				Ň		-		オフセットX	-2.000	•
-			•		Y	,•			•		•				オフセットY	0.000	• r
-	-1	1		?	1	-		2	-			-	_		角度	0.000	•
-	•								•	Z			_		フォント幅X	0.000	•
	1	0)	•	•	7	1				フォント幅Y	0.000	•
		K							•	T				線幅X	線	幅Y	
						•				•			-	0.000	0.0	• 000	

オフセットX はオフセットY と合わせて、捨て仮名等の小文字の位置調整に使用しま

オフセットY(単一文字のプロパティ)

選択中の文字をY方向に移動します。プラスの値を設定すると文字は上に移動し、マイナス値の場合は下に移動しま す。







オフセットY はオフセットX と合わせて、捨て仮名等の小文字の位置調整に使用します。



 \mathbf{Q}



角度(単一文字のプロパティ)

選択中の文字を回転させます。プラスの値を設定すると文字は反時計方向に回転し、マイナス値の場合は時計方向に回転します。





角度は、長音符の向きを変えるために使用します。



フォント幅X(単一文字のプロパティ)

選択中の文字の線幅をX方向(幅)に太くします。 細くはできません。設定値は絶対値として扱われます。



フォント幅Y(単一文字のプロパティ)

選択中の文字の線幅をY方向(縦方向)に太くします。 細くはできません。設定値は絶対値として扱われます。



線幅X(単一文字のプロパティ)

文字列オブジェクトに含まれる文字すべての線幅をX方向(幅)に太くします。 細くはできません。設定値は絶対値として扱われます。





線幅Y(単一文字のプロパティ)

文字列オブジェクトに含まれる文字すべての線幅をY方向(高さ方向)に太くします。 細くはできません。設定値は絶対値として扱われます。





200

3-3-8 印面文字をレイアウトする

「<u>文字の選択</u>」、「<u>トラッカーの操作</u>」、「<u>プロパティウィンドウの操作</u>」を使用して、印面文字をレイアウトします。 印鑑らしくレイアウトするためには、ある程度の経験が必要です。

※ 枠外に文字の一部がはみ出していても問題ありません。

※ 印面デザインは、後述の「印面をデザインする」で仕上げます。ここでは、文字のサイズ、配置を決めるだけです。









3-4 印面をデザインする

文字のレイアウトの後、画像化を行い、続いて印面のデザインを行います。印面のデザインは、文字レイアウトをもとに、 LaserMarkingSystem 5 の簡易ペイント機能を使用して行います。

3-4-1 イメージの編集を起動する

印面のレイアウトが画像化して作られた、イメージオフジェクトが選択されている状態で、「イメージの編集」ボタンをクリックします。



3-4-2 ペイントツールで印面を作成する

画面の右側にある編集ペインを使用して、印面を作成します。

		■1011 ado ## 6 00 05 -000 05 -000 05 -000 05 -000 05 -000 05 -000 05 -000 05 -000 05 -000 05 -000 05 -000 05 -000 05 -000 05 -000	0000 0000
編集倍率 10% 40% 80% 20% 60% ●100 ● 面面サイズに合わせ・ ゴグリッド 画像の保存 イメージ編集	6 0 200% 0 600% 0% 0 400% 0 800% 年 (<< イメージ編集終了		
	線幅変更 輪郭抽出 色調反転 黒 白		
サイズ 10 🗼 形状 🗆 🗸 塗りつぶし	元に戻すやり直し		



画面左の印面表示の倍率を変更します。初期値は100%です。

編集倍率 〇10% 〇40% 〇80% 〇200% 〇600%	
○20% ○60% ●100% ○400% ○800% ○ 回面サイズに合わせ・	
	<u>د</u>



「画面サイズに合わせる」にすると、画面サイズに合わせて、印面全体が表示されるように拡大/縮小して表示されま

す。

編集倍率								
010%	040%	080%	0 200%	0600%				
0 20%	060%	0100%	0400%	0800%				
● 画面サイズに合わせ 135%								



グリッド

表示倍率を 400%以上に設定している場合に、1 ドット間隔でグリッド線が表示されます。印鑑作成時には使用しません。

画像の保存

印面データをモノクロビットマップファイルとして保存します。 印面のデザインが終了したら、このボタンをクリックして、保存します。

イメージ編集終了

ペイント画面を終了します。



ペンモードの時、印面表示上で、マウスを左クリック、または左ドラッグ(左ボタンを押しながら移動)すると、マウイポイン ターの位置が黒くなります。

マウスを右クリック、または右ドラッグ(右ボタンを押しながら移動)すると、マウイポインターの位置が白くなります。

左クリック 左ドラッグ K 右ドラッグ 右クリック S

サイズの数値を変更するとペン幅が変わります。初期値は10です。



消しゴム



消しゴムモードの時、印面表示上で、マウスを左クリック、または左ドラッグ(左ボタンを押しながら移動)すると、マウイポ インターの位置が白くなります。

マウスを右クリック、または右ドラッグ(右ボタンを押しながら移動)すると、マウイポインターの位置が黒くなります。

左クリック BH 左ドラッグ 3 右クリック 右ドラッグ

サイズの数値を変更すると消しゴムの幅が変わります。初期値は10です。



消しゴムの形状を〇と口で選択できます





ボタンをクリックすると、ボタンが ご変化し、ブラシのモードになります。

ブラシモードの時、印面表示上で、マウスを左クリック、または左ドラッグ(左ボタンを押しながら移動)すると、マウイポインターの位置が黒くなります。

マウスを右クリック、または右ドラッグ(右ボタンを押しながら移動)すると、マウイポインターの位置が白くなります。

※「消しゴム」の色がマウスの左ボタンと右ボタンとで反転したものです。操作については、「消しゴム」の項を参照して ください。

流し込み

9 Q, ボタンをクリックすると、ボタンが に変化し、塗りつぶしのモードになります。

流し込みモードの時、印面表示上の白い空間で左クリックすると、黒くなります。黒い空間で左クリックしても変化はあり ません。

印面表示上の黒い空間で右クリックすると、白くなります。白い空間で右クリックしても変化はありません。







変化無し



直線

▲ ボタンをクリックすると、ボタンが ▲ に変化し、直線のモードになります。

直線モードの時、印面表示上で、マウスを左ドラッグ(左ボタンを押しながら移動)すると、ドラッグの開始点と終了点を結 ぶ黒色の直線が描画されます。

マウスを右ドラッグ(右ボタンを押しながら移動)すると、ドラッグの開始点と終了点を結ぶ白色の直線が描画されます。

サイズの数値を変更すると線幅が変わります。初期値は10です。

左ドラッグ





円モードの時、印面表示上で、マウスを左ドラッグ(左ボタンを押しながら移動)すると、ドラッグの開始点を中心、終了点 を円周とする黒色の真円が描画されます。

マウスを右ドラッグ(右ボタンを押しながら移動)すると、ドラッグの開始点を中心、終了点を円周とする白色の真円が描画 されます。

サイズの数値を変更すると線幅が変わります。初期値は10です。







「塗りつぶし」にチェックを入れると、円の内部が黒、または白で塗りつぶされます。左クリックで作成した円は黒色に、右クリックで作成した円は白色になります。




\circ

ボタンをクリックすると、ボタンが に変化し、楕円のモードになります。

楕円モードの時、印面表示上で、マウスを左ドラッグ(左ボタンを押しながら移動)すると、ドラッグの開始点と終了点を対 角とする四角形に内接する黒色の楕円が描画されます。

マウスを右ドラッグ(右ボタンを押しながら移動)すると、ドラッグの開始点と終了点を対角とする四角形に内接する白色の 楕円が描画されます。

サイズの数値を変更すると線幅が変わります。初期値は10です。



楕円モードの時、塗りつぶしにチェックを入れると、ボタンが に変化します。



「塗りつぶし」にチェックを入れると、楕円の内部が黒、または白で塗りつぶされます。左クリックで作成した楕円は黒色に、 右クリックで作成した楕円は白色になります。





ボタンをクリックすると、ボタンが
に変化し、四角のモードになります。

四角モードの時、印面表示上で、マウスを左ドラッグ(左ボタンを押しながら移動)すると、ドラッグの開始点と終了点を対 角とする黒色の四角形が描画されます。

マウスを右ドラッグ(右ボタンを押しながら移動)すると、ドラッグの開始点と終了点を対角とする白色の四角形が描画されます。

サイズの数値を変更すると線幅が変わります。初期値は10です。



四角モードの時、塗りつぶしにチェックを入れると、ボタンが に変化します。



「塗りつぶし」にチェックを入れると、四角形の内部が黒、または白で塗りつぶされます。 左クリックで作成した四角形は黒 色に、右クリックで作成した四角形は白色になります。





🙀 ボタンをクリックすると、ボタンが 🔂 に変化し、多角形のモードになります。

多角形モードの時、印面表示上で、マウスを左クリックすると、その位置を折れ点とする黒色の折れ線が描画されます。 右クリックすることにより、開始点と接続されます。

マウスを右クリックすると、その位置を折れ点とする白色の折れ線が描画されます。 左クリックすることにより、開始点と 接続されます。

サイズの数値を変更すると線幅が変わります。初期値は10です。





右クリック ①__



多角形モードの時、塗りつぶしにチェックを入れると、ボタンが 📩 に変化します。



「塗りつぶし」にチェックを入れると、多角形の内部が黒、または白で塗りつぶされます。 左クリックで作成した多角形は黒 色に、右クリックで作成した多角形は白色になります。







ボタンをクリックすると、ボタンが に変化し、選択のモードになります。 ペイントの開始時の初期状態です。

選択モードの時、印面表示上で、マウスを左ドラッグ(左ボタンを押しながら移動)すると、ドラッグの開始点と終了点を対 角とする四角形が赤色線で描画され、その四角形内部が選択領域となります。以降「選択領域」と記します。 右クリックすると、メニューが表示され、選択することにより操作が行えます。

選択領域がない場合(初期状態)は、印面表示の全域が選択領域となります。



左ドラッグして、選択領域を作成した場合は、赤い四角形の内部が選択領域になります、







選択領域

選択領域を解除(印面表示の全域が選択領域)にする場合は、印面表示上を左クリックします。



₽



選択モードの時、印面表示上で右クリックすると、メニューが表示されます。 選択領域内、選択領域外とでは、メニュー内容が異なります。 なお、全体が選択されている状態(赤色四角形がない場合)は、選択領域外のメニューとなります。

選択領域内メニュー

赤色四角形の内部で右クリックすると、選択領域内メニューが表示されます。



切り取り(選択領域内メニュー)

切り取りをクリックすると、選択領域内の画像が切り取られ、白色になります。 切り取り後、「<u>貼り付け</u>」を行うことにより、選択領域内の画像を任意の場所に移動させられます。



貼り付け 元に戻す

やり這し 描画オブジェクト 「切り取り」を行った赤色四角形は、 白く塗りつぶされます。

右クリックでメニューを表示させ、「貼 り付け」をクリックします。

赤色四角形の左上の角が、右クリックした時のマウスポインターが指示する位置に貼り付けられます。



貼り付けた画像は、青色の枠で囲ま れます。

青色枠は、印面表示内をマウスクリックするまで表示され続けます。青色枠が表示されている間は、位置を変更できます。

青色枠内にマウスポインターを置くと、マウスポインターの形状が 💬 に変化します。



マウスポインターの形状が 💮 に変化している状態で、左ドラッグ(左ボタンを押しながらマウス移動)すると、青色枠内

の画像が任意の場所に移動させられます。



印面表示内をクリックして、青色枠が消えた場合、青色枠を再表示させることはできません。この場合は、再度、メニューの切り取りを行い、貼り付けを行ってください。

コピー(選択領域内メニュー)

コピーをクリックすると、選択領域内の画像がコピーされ、別の場所に貼り付けることができます。「<u>切り取り</u>」が選択領域 内を白塗りにするのに対して、コピーは選択領域内の変化はありません。

コピー後、「<u>貼り付け</u>」を行うことにより、選択領域内の画像を任意の場所に貼り付けることができます。





「切り取り」とは異なり、コピーを行った赤色四角形は、変化しません。



右クリックでメニューを表示させ、「貼 り付け」をクリックします。

赤色四角形の左上の角が、右クリックした時のマウスポインターが指示する位置に貼り付けられます。

貼り付けた画像は、青色の枠で囲ま れます。

青色枠は、印面表示内をマウスクリックするまで表示され続けます。青色枠が表示されている間は、位置を変更できます。

青色枠内にマウスポインターを置くと、マウスポインターの形状が 🏵 に変化します。



マウスポインターの形状が (こ変化している状態で、左ドラッグ(左ボタンを押しながらマウス移動)すると、青色枠内の画像が任意の場所に移動させられます。



印面表示内をクリックして、青色枠が消えた場合、青色枠を再表示させることはできません。この場合は、再度、メニューのコピーを行い、貼り付けを行ってください。

貼り付け(選択領域内メニュー)

<u>切り取り</u>、または<u>コピー</u>を行った画像を印面表示上に貼り付けます。 貼り付けはる位置は、マウスポインター指示する位置です。その位置が、貼り付ける画像の左上の角になります。

- ※ LaserMarkingSystem 以外のソフトウェアで画像データの切り取り、コピーを行い、クリップボードにデータがある場合は、そのデータが印面表示上に貼り付けられる場合があります。 また、印面表示上で、切り取り、コピーを行った後、LaserMarkingSystem 以外のソフトウェアで切り取り、コピーなどのクリップボード操作を行った場合、LaserMarkingSystem で切り取り、コピーしたデータは消えてしまいます。
- ※ 貼り付けやコピーを行っていないときは、メニューを表示させても、「貼り付け」はグレー表示となり、クリックできません。

貼り付けは、他のクリップボード操作を行わない限り、何度でも繰り返し行えます。



線幅変更(選択領域内メニュー)

線幅変更をクリックすると、「画像を太くする」ダイアログが表示され、選択領域内の線幅が太くできます。

A	Ŵ
EB	UD版の コピー 胎Priti 線幅変更 輪部抽出



画像を太くする	
xy 0	
✓ X, Y 同一にする	
ОК ++>>tu	

初期状態では、X 方向(横方向)、Y 方向(縦方向)とも同一量を太らせます。

「X,Y同一にする」のチェックを外すと、X方向、Y方向を個別に指定できるようなります。

画像を太くする ×		
х	0	
Y	0	
	 区、Y同一にする 〇K キャンセル 	

スライダーを右に移動させて、太らせる量を指定します。

スライダーの2単位で増加させられます。最大値は40です。

1 単位は、0.025mm です。

Xに2を設定した場合、左右それぞれ0.025mm ずつ太らせます(横方向に計0.05mm)。 Yに2を設定した場合、上下それぞれ0.025mm ずつ太らせます(縦方向に計0.05mm)。

画像を太くする		
x		
Y		
□ X, Y 同一にする		
ОК ++уtл		

OK をクリックすると印面表示に反映されます。

例 XY を 20 太らせた場合





例 Y のみ 20 太らせた場合



輪郭抽出(選択領域内メニュー)

輪郭抽出をクリックすると、選択領域内の黒色の輪郭以外は白色で塗りつぶされます(ベクトルのアウトラインデータになるわけではありません)。

輪郭抽出を行い、ペン、消しゴム、直線などを使用して輪郭を変更し、その後、流し込みで黒く塗りつぶすことにより、印 面デザインの手間を軽減させることができます。



選択領域外メニュー

赤色四角形が表示されていないとき、または赤色四角形の外部で右クリックすると、選択領域外メニューが表示されます。



貼り付け(選択領域外メニュー)

貼り付け(選択領域内メニュー)と同一機能です。「<u>貼り付け(選択領域内メニュー)</u>」を参照してください。

元に戻す(選択領域外メニュー)

メニューの「元に戻す」をクリックすると、印面表示上の編集、変更を元に戻すことができます。クリックするたびに一段階 元に戻すことができます。最高 20 ステップまで戻ることができます。 編集、変更が行われていない場合は、グレー表示になり、クリックできません。





やり直し(選択領域外メニュー)

メニューの「やり直し」をクリックすると、「元に戻す」で戻った操作を再度元に戻すことができます。クリックするたびに一 段階元にやり直すができます。「元に戻す」を行った回数だけ、やり直すことができます。 「元に戻す」が行われていない場合は、グレー表示になり、クリックできません。



描画オブジェクト(選択領域外メニュー)

描画オブジェクトにマウスポインターを置くと、さらにメニューが表示され、各種モードに変更することができます。 各モードは、「<u>ペン」「消しゴム」「ブラシ」「流し込み」「直線」「円」「楕円」「四角」「多角形</u>」の項を参照してください。



※ 範囲選択は使用できません。

線幅変更ボタンをクリックすると、「画像を太くする」ダイアログが表示され、線幅が太くできます。

線幅変更

印面表示上に選択領域(赤色四角形)がある場合は、その内部のみ適用されます。これは、線幅変更(選択範囲内メニュ 一)と同一動作です。「<u>線幅変更(選択範囲内メニュー)</u>」を参照してください。

印面表示上に選択領域(赤色四角形)がない場合は、印面表示全体に線幅変更が適用されます。

Air	
	J
EBE	J
し 画像を太くする ×	
XY	
▼X, Y 同一にする OK キャンセル	
_	



輪郭抽出

輪郭抽出ボタンをクリックすると、黒色の輪郭以外は白色で塗りつぶされます(ベクトルのアウトラインデータになるわけではありません)。



印面表示上に選択領域(赤色四角形)がある場合は、その内部のみ適用されます。これは、輪郭抽出(選択範囲内メニュ 一)と同一動作です。「輪郭抽出(選択範囲内メニュー)」を参照してください。

印面表示上に選択領域(赤色四角形)がない場合は、印面表示全体に輪郭抽出が適用されます。

不 EB

色調反転ボタンをクリックすると、黒色と白色が反転します。

色調反転

印面表示上に選択領域(赤色四角形)がある場合は、その内部のみ適用されます。 印面表示上に選択領域(赤色四角形)がない場合は、印面表示全体に適用されます。

選択領域(赤色四角形)がない場合





色調反転は、線を細らせたい場合に、使用します。「線幅変更」は、線を太らせることしかできませんが、色調反転→線 幅変更→色調反転を行うことにより、線を細らせることができます。

黒/白

黒、または白ボタンをクリックすると、黒色または白色で塗りつぶされます。



印面表示上に選択領域(赤色四角形)がある場合は、その内部のみ適用されます。 印面表示上に選択領域(赤色四角形)がない場合は、印面表示全体に線幅変更が適用されます。

選択領域(赤色四角形)がない場合

大山 砂田	
果ボタン	合ボタン











「元に戻す」ボタンをクリックすると、印面表示上の編集、変更を元に戻すことができます。



これは、元に戻す(選択範囲外メニュー)と同一動作です。「元に戻す(選択範囲外メニュー)」を参照してください。

やり直し

「やり直し」ボタンをクリックすると、「元に戻す」で戻った操作を再度元に戻すことができます。



これは、やり直し(選択範囲外メニュー)と同一動作です。「やり直し(選択範囲外メニュー)」を参照してください。

3-5 内枠彫刻画像の作成方法

法人用印鑑を作製する際に、内枠用文字をビットマップファイルとして書体毎に作成しておくと、デザイン作成時の手間を 軽減できます。

LaserMarkingSystem 5 を使用して、内枠の画像ファイルの作成方法を説明します。

※ 前述「文字をレイアウトする」、「印面をデザインする」を理解していることを前提にしています。

例として、「銀行之印」を印相体で作成します。

3-5-1 印鑑作成の起動

ツールバーの「印鑑作成」ボタンをクリックして、「印鑑種の選択」ダイアログを表示させます。

▶ ▲ \$ # ¥ # # # # # # # # # #	A Lancensory List
	25年59-5-2397年 副教師 40.000 原 相対明 40.000 日 グリット 1.000 原 アジナライン
	(11/4/8/(A) v 1948 0.000 C

「印鑑種の選択」ダイアログが表示されたら、「実印」をクリックして選択状態にします。



「実印」を選択したら OK ボタンをクリックします。

印鑑種の選択	
印鑑を選択してください	
● 実印 ○ 法人印	
OK キャンセル	
<u> </u>	

「実印の新規作成」ダイアログが表示されます。

実印の新規作成	X
形状 ●丸 サイズ 18 × 18 ○小判 ○角	枠サイズ 02 彫り方
横彫2 姓or 名織能 姓名織能 横彫 斜彫2 ●●● ●●● ●●● ●●● ●●●	新能 姓名縦彫 2 長容 瀬也
文字	フォント MS 明朝
	ОК ++>セル

3-5-2 「実印の新規作成」ダイアログの設定

以下のように設定してください。

形状 丸

サイズ 10 x 10 (この数値は、拡大縮小により、後で変更可能です。しかし実際の内枠のサイズに近い数値を指定した方が、作成しやすいです)

枠サイズ 0

彫り方 内枠文字列のレイアウトによって選択してください。「銀行之印」の例では姓名縦彫にします。

フォント 内枠文字列の書体によって選択してください。例では印相体です。

文字 内枠文字列の内容によって入力してください。例では「銀行(改行)之印」です。
実印の新規作	成 ×
形状 ●丸 サイズ 10 × 10 ○小判 ○角	枠サイズ 0 彫り方 姓名縦彫 ◆
横彫2 姓 or 名縦彫 姓名縦彫 横彫 斜彫	2 斜彫 姓名縱彫 2
₩ 👺 🏶 80 w	度 兵崎 康智
	- 🕞 👭
文字	
銀行 之印 	フォント 白舟印相体 V
	ОК † еУ2И

設定したら OK ボタンをクリックします。

3-5-3 文字をレイアウトする

<u>文字をレイアウト</u>します。

) 描面(D) 編集(E) オブション(D) ヘルプ(日)	
▋፼፼፼፼፼፼ጟቘቘ፼ዾዾ ዿ ፟∔∔ዿ፞ዀጟ <mark>፼</mark> ⋈ዿጟዿ	
2文字 マスク 時中 115日 番巻化	
	▲ 実印作成中
	印面ケイズの設立 分科 文字列1 (単) 文字列2 (丁) 文字列3 (ブ) 文字列3 (乙)
	EP3819 473828
	横端 40.000 * 岐端 40.000 *
	グリッド 1.000 ÷
	四角形(角) ~ 府幅 0.000 二
	~
	ZOOM = 15.00 STEP = 0.200 Pos: 0 X 0 Size: 100.000 X 10



3-5-3 画像化する

印面データを画像化します。





3-5-4 イメージの編集を起動する

前項「画像化する」で作成したイメージオフジェクトが選択されている状態で、「イメージの編集」ボタンをクリックします。





3-5-5 ペイントツールで印面を作成する

「<u>印面をデザインする</u>」を参照の上、ペイントツールを使用して印面を作成します。

※ 印鑑のような凸彫りを行う場合、レーザー彫刻を行うと線が細くする場合があります(特に横線の幅が細くなる)。ペイ ントツールで印面を作成する場合は、細くなることを見越して、文字を太めに作成してください。

C:¥Users¥Test¥Desktop¥Z.mrk - Laser Marking System	- 6 ×
教授 作文王 マスク 第二章 第二章 第二章 第二章	
	第二日日本中中 単集信車 10x 40x 80x 20x 60x 100x 90yr 画像の保存 《イメージ編集計7 パイン場集 ●現反配 ジー ●現反応 ジー ●現成 ジー ●現成 ジー ●現成 ジー ●リッカ ジー ●リッカ ジー ●リッカ ジー ●リッカ ジー ●リッカ ジー ●リッカ ジー<
_	

C:¥Users¥Test¥Desktop¥Z.mrk - Laser Marking System	- 6 ×
940 P127 722 77 8779 8779 1231	
	サイズ 8 元に戻す Rite マ や3面し 塗りつぶし マスク描画

- ※ 印面サイズが 10 X 10 之小さなサイズ作成しているため、「画面サイズに合わせる」で表示させると、輪郭が汚く見 えます。これは拡大表示しているためで、印鑑の加工の際には問題になりません。
- ※ 印面外の黒色の塗りつぶし部分には、できるだけ黒色ペン、ブラシなどで書き込まないようにしてください。

3-5-6 データを保存する

「画像の保存」ボタンをクリックして、ビットマップファイルとして保存します。

画像の保存	7する
	1011.409 48.62 01 40x 008 000 000 000 900 000 000 8847 70:2010 000
	(イリーン編集出す) (イリーン集出す) (イリーン集出す)

「画像を保存」ボタンをクリックすると、「名前をつけて保存」ダイアログが表示されるので、フォルダ、ファイル名をしていして「保存」ボタンをクリックしてください。ファイル形式はビットマップファイル(*.bmp)のみです。

8	名前を付けて保存	I.		×
🔄 🌛 🔹 🕆 통 🕨 PC	>	 PCの検索 		٩
整理▼	任意のフォルダを指定す	3		?
▷ 🚖 お気に入り	▲ フォルダー (6)			^
D 🎼 PC	ダウンロード	デスクトップ		
▷ 💽 ネットワーク	٩<٢ ٢	2050		
	ビデオ	<i>کورخ</i> -۲		
	▲ デバイスとドライブ (4)			
	ローカル ディスク (C:)	DVD RW ドライブ (D:)		~
ファイル名(<u>N</u>):				~
ファイルの種類(工): ビット	^{アップファイル (*.bmp)} ファイル名を入	、カする		~
🔿 フォルダーの非表示		保存(<u>S</u>)	キャンセル	

保存したファイルの画像は下図のようになります。



線の端がおかしな形状になっているは、印面外に書き込んでしまうために発生します。大きくはみ出していなければ、内 枠の線幅で隠れてしまうので、問題ありません。

第4章 モノクロビットマップデータのアウトライン化

LaserMarjingSystem、あるいはその他のデザイン用ソフトウェアを使用して作成した、モノクロビットマップ形式の印面 デザインデータを、イラストレータを使用してアウトライン化します。 以下の手順で行ってください。

本書では、Illudtrator CS6 を使用して説明します。 Illustrator CS2 よりも古いバージョンは使用できません。

本書の説明では、モノクロビットマップの印面データとして、下図のものを使用します。



① イラストレータの起動

イラストレータを起動します。



② モノクロビットマップの印面データの読み込み

メニューの「ファイル」ー「開く」をクリックして、印面データのモノクロビットマップファイルを読み込みます。

Ai	ファ	イル(F)	編集(E)	オブジェクト(0)	書式(T)	選択(S)
		新規(N)			Ctrl+N
**		テンプレ	-トから新き	梘(T)	Shift+	+Ctrl+N
	(開く(O).)			Ctrl+O
6		最近使	用したファイ	イルを開く(F)		>
₩		Bridge	で参照		Alt+	+Ctrl+O
$\hat{\mathbf{a}}$		閉じる((C)			Ctrl+W
**		保存(S)				Ctrl+S
<i>т</i> 1		別名で	呆存(A)		Shift	+Ctrl+S
· ,		複製を	呆存(Y)		Alt	+Ctrl+S



「開く」ダイアログが表示されるので、印面データのモノクロビットマップファイルを選択し、「開く」をクリックします。







③ 表示拡大

表示を拡大して、デザインデータが大きく表示されるようにします。

キーボードの Ctrl + +キーで表示拡大されます。あるいは、キーボードの Alt キーを押しながら、マウスホイールを回転 させると表示が拡大縮小します。



④ アウトライン化

画像トレース(CS5 以前はライブトレース)を使用して、印面デザインをアウトライン化します。

※ イラストレータのバージョンや設定により、操作方法や画像内容が異なる場合があります。適宜読み替えてください。

1. 画像データを選択状態にします



2. 画像トレースウィンドウの表示

メニューの「ウィンドウ」ー「画像トレース」をクリックして、「画像トレース」ウィンドウを表示させます。







3. 画像トレースウィンドウの設定

まず始めに、「カラーモード」が「白黒」で無い場合は、「白黒」に変更します。



次に「詳細」を表示させます。

クリックする



詳細が表示されたら、設定を行います。

画像トレース				44 X
	s 🖻 🖭 [5	
プリセット	: カスタム		•	≣
表示	: トレース結果		•	٥
カラーモード	:白黒		•]
]
しきい値	:	۵	12	8
≡¥∕∞	少なく		<u>多く</u>	
▼ 計加			_	
パス	: 	<u> </u>	<u> </u>	%
コーナー	:	<u> </u>		%
	少なく		多く	
ノイズ		<u> </u>	50	px
	1		100	
方式				
作成	: 🗹 塗り 🔲 線			
	= 10 px			
オプション	: マ 曲線を直線	にスナップ		
	□ ホワイトを	無視		
パス:	0	カラー:	0	
● アンカー	: 0			
■ プレビュー			トレー	-ス

プレビューにチェックを入れ、「パス」、「コーナー」、「ノイズ」を調整して、トレース後の結果を確認しながら設定値を決めます。極端な設定にすると後続の処理がうまくいかない場合がありますので、注意してください。

※トレース結果とオリジナル画像は細部まで完全に一致させられません。若干鈍った感じになります。
※「ノイズ」の値を小さくすると、より再現度は高まりますが、データ内容によってはパスがクローズされず適切なデータにならない場合があるので注意してください。

標準的な設定は、

パス:80%

コーナー:80%

ノイズ : 10px

前後の値です。

その他の設定は下記のようにします。

方式: 隣接(切り抜かれたパスを作成)

作成:「塗り」にチェックあり、「線」にチェック無し

オブション:「曲線を直線にスナップ」にチェックあり、「ホワイトを無視」にチェック無し

標準的な設定値は下図のようになります。

通常は特に調整をすることなく、この設定値で問題ありません。

設定したら、「トレース」をクリックします。

		44 X
画像トレース		
	a n 🖭 🔲 🗖 🖓	
プリセット	: カスタム	
表示	: トレース結果	▼ ⊙
カラーモード	: 白黒	T
	:	
しきい値	:	128
	少なく 多く	
▼ 詳細		
パフ		90%
	·	00%
⊐_+_		0.00/
	:	80%
747	1 100	10 px
	1 100	
方式		
作成	: ✔ 塗り 🔲 線	
	: 10 px	
オプション	・マ 曲線を直線にフナップ	
77737	- ホロイトを毎週	
A 12:	164 カラー:2	
● アンカー	: 2538	
	-	
□フレビュー		レース



4. 拡張

メニューの「オブジェクト」-「画像トレース」-「拡張」をクリックします。

E)	オブジェクト(O) 書式(T) 選択(S)	効果(C) 表示(V)	ウィンドウ(W) ヘルプ(H) 🛛 🔤
יע'	変形(T)	>	▼ 拡張 🖾 マ 👌
ıр* (重ね順(A)	>	
	グループ(G)	Ctrl+G	
	グループ解除(U)	Shift+Ctrl+G	
	ロック(L)	>	
	すべてをロック解除(K)	Alt+Ctrl+2	
	隠す(H)	>	
	すべてを表示	Alt+Ctrl+3	
	分割・拡張(X)		SININ
	アピアランスを分割(E)		
	ラスタライズ(Z)		
	グラデーションメッシュを作成(D)		
	モザイクオブジェクトを作成(J)		
	透明部分を分割・統合(F)		
	スライス(S)	>	
	トリムマークを作成(C)		
	パス(P)	>	
	パターン(E)	>	
	ブレンド(B)	>	
	エンベロープ(V)	>	
	遠近(P)	>	
	ライブペイント(N)	>	
	画像トレース	>	作成(M)
	テキストの回り込み(W)	>	作成して拡張(K)
	クリッピングマスク(M)	>	解除(R)
	複合パス(O)	>	拡張(E)
	アートボード(A)	>	

あるいは、コントロールパネルの「拡張」ボタンをクリックしても行えます。



₽



5. パスファインダーーアウトライン

拡張によりアウトライン化したパスは重複線ができているので除去します。 メニューの「ウィンドウ」ー「パスファインダー」をクリックして、「パスファインダー」ウィンドウを表示させます。







「パスファインダー」ウィンドウが表示されたら、「アウトライン」をクリックします。









6. 線の変更

コントロールパネル等を操作して、線の色、幅を設定します。



塗りつぶしは無しで、線色が黒、そして線幅は 0.25pt 以下にしてください。





7. グループ解除

全てのパスがグループ化されているので、データが選択状態で、マウスの右ボタンをクリックしてメニューを表示させ、 「グループ解除」を行います。







⑤ 外枠の削除

印影の外側にある四角形の枠を削除します。

まず、線以外の場所をクリックして、全選択状態を終了します。次に、四角形の枠をクリックして、外枠のみを選択状態に して、削除します。



全選択状態から、線のない位置をクリックして、選択 解除します。



四角形の外枠をクリックして、選択状態にします。



キーボードの Delete キーを押下して、枠を削除します。



⑥ グループ化

パスを全選択状態にして、右クリックメニューを表示させ、グループ化を行います。





全選択状態にします。

右クリックメニューを表示させ、「グループ化」をクリックします。



⑦ 外枠の追加

印材の形状、サイズに合わせて、外枠を追加します。丸印と角印とでは、方法が異なります。丸印の場合は「<u>丸印</u>」 を、角印の場合は「<u>角印</u>」を行って下さい。

1. 丸印

ツールバーの楕円形ツールをクリックします。





次にドキュメント内のパスがない場所でマウスクリックします。



「楕円形」ダイアログが表示されるので、「<u>印面サイズの測定</u>」で実測した印材の実寸サイズを入力します。 サイズを設定したら、OK をクリックします。



OKをクリックすると、「楕円形」ダイアログで設定したサイズの円形のパスが作成されます。



ここで「選択ツール」をクリックして、楕円形ツールを解除します。



枠を追加したら、印面データと外枠の中心を合わせます。 まず、印面データと外枠を選択状態にします。



次にコントロールパネルの「水平方向中央に整列」と「垂直方向中央に整列」をクリックします。



「水平方向中央に整列」と「垂直方向中央に整列」をクリックすると、印面データと外枠の中心が揃います。



これでアウトラインデータができました。「保存」に進み、データをファイル保存してます。

2. 角印

角印は、下図のような印面デザインで説明します。



丸印と同様にアウトライン化を行い、「⑥ グループ化」まで終わっている状態から説明します。



ツールバーの角丸長方形ツールをクリックします。





次にドキュメント内のパスがない場所でマウスクリックします。



「角丸長方形」ダイアログが表示されるので、「<u>印面サイズの測定</u>」で実測した印材の実寸サイズを入力します。 「角丸の半径」は R 値を設定します。

サイズを設定したら、OK をクリックします。



OK をクリックすると、「角丸四角形」ダイアログで設定したサイズの角丸四角形のパスが作成されます。



ここで「選択ツール」をクリックして、角丸四角形ツールを解除します。



枠を追加したら、印面データと外枠の中心を合わせます。 まず、印面データと外枠を選択状態にします。





「水平方向中央に整列」と「垂直方向中央に整列」をクリックすると、印面データと外枠の中心が揃います。



これでアウトラインデータができました。「⑧保存」に進み、データをファイル保存してます。

データを保存します。

RSD-SUNMAX-FL シリーズにデータをインポートして使用する場合は、以下のように保存します。

メニューの「ファイル」ー「別名で保存」をクリックします。





「別名で保存」ダイアログが表示されるので、フォルダ、ファイル名を設定し、「保存」をクリックします。

▲ 別名で保存		
保存する場所(<u>l</u>):	- 印面アウトライン 🗸 🎯 🏚 🛤 🕶	
クイック アクセス	名前	サイズ
	① データを保存するフォルダを選択する	
デスクトップ		
ライブラリ		
PC		
ぐう くう	② 任意のファイル名を設定する	
		>
	7ァイル名(N): 印面.ai	呆存(<u>S</u>)
	ファイルの種類(T): Adobe Illustrator (*.Al) ~ キ	ャンセル
		.:

③ Adobe Illustrator (*.AI)にする

「Illustratorオプション」ダイアログが表示されます。ダイアログの「バージョン」を「日本語 Illustrator 3」に変更してください。変更したら OK をクリックします。

Illustrator オプション	
バージョン: 日本語 Illustrator 3 ▼ フォント 使用している文字の割合が次より少ない場合 サブセットにする(<u>5</u>): 100%	
オプション ✓ PDF 互換ファイルを作成(<u>C</u>) □ 配置した画像を含む(<u>L</u>) □ ICC プロファイルを埋め込む(<u>P</u>) ✓ 圧縮を使用(<u>M</u>) □ 各アートボードを個別のファイルに保存(<u>V</u>) ● すべて(<u>A</u>) ● 範囲(<u>G</u>): <u>1</u>	
透明 ○ パスを保持 (透明部分を破棄)(I) ○ アビアランスとオーバープリントを保持(I) プリセット(<u>R</u>): [中解像度] ▼ カスタム(<u>U</u>)	
 警告 ・ 以前の形式で保存すると、全てのテキストがポイントテキストに変換され 次に開いたときに編集機能の一部が使用できなくなる可能性があります。 また、非表示のアピアランス属性は破棄されます。 ・ ・ ・	▲ OK キャンセル

下図のようなダイアログが表示される場合は、OK をクリックします。



これで、モノクロビットマップデータのアウトライン化は終了です。