2024.0606

GRASYS ID design

ユーザーマニュアル

PLAZA CREATE

目次

1 プログラムの紹介 13
1.1 概要 13
1.2 プログラムの起動 14
1.2.1 テンプレートを使用する 14
1.2.2 プロジェクトの作成 16
1.2.3 デザイン 17
1.2.4 データベースフィールドの作成 17
1.2.5 データ入力 18
1.2.6 カード発行 19
2 メニュータブの説明 20
2.1 ファイル 20
2.1.1 新規プロジェクト 20
2.1.2 開く 21
2.1.3 保存 22
2.1.4 名前を付けて保存 23
2.1.5 印刷設定 23
2.1.6 印刷 23
2.1.7 データベース 23
2.1.8 最新のファイルを開く 23
2.1.9 プログラムの終了 23
2.2 ホーム 24
2.2.1 保存 24
2.2.2 新規プロジェクト 24
2.2.3 開く 24
2.2.4 印刷 24
2.2.5 フォント一覧 25
2.2.6 フォントサイズ 25
2.2.7 文字を太字にする 25
2.2.8 文字を斜体にする 25
2.2.9 文字に下線を引く 26
2.2.10 フォントの色 26
2.2.11 文字を左揃えにする 27
2.2.12 文字を中央にする 27
2.2.13 文字を右揃えにする 28
2.2.14 文字を等間隔にする 28
2.2.15 文字を上揃えにする 28

2.2.16 文字を中央揃えにする 28
2.2.17 文字を下揃えにする 28
2.2.18 長方形ツール 28
2.2.19 角丸四角ツール 28
2.2.20 楕円形ツール 29
2.2.21 ラインツール 29
2.2.22 テキストツール 29
2.2.23 イメージツール 29
2.2.24 一次元バーコードツール 29
2.2.25 二次元バーコードツール 30
2.2.26 整列 30
2.2.27 整列－上に移動 30
2.2.28 整列－前に移動 30
2.2.29 整列－一つ後ろに移動 31
2.2.30 整列－一番後ろに移動 31
2.2.31 整列－左揃え 31
2.2.32 整列－右揃え 32
2.2.33 整列－上揃え 32
2.2.34 整列－下揃え 32
2.2.35 整列－同じ幅で整列 32
2.2.36 整列－同じ高さに整列 32
2.2.37 整列－水平中央揃え 32
2.2.38 整列－垂直中央揃え 32
2.2.39 整列－時計回りに90度回転 33
2.2.40 整列－反時計回りに90度回転 33
2.2.41 整列－回転－水平方向に回転 33
2.2.42 整列－回転－垂直反転 33
2.2.43 オブジェクトの塗りつぶし 34
2.2.44 オブジェクトの境界線 34
2.2.45 カラーパネルとして設定 36
2.2.46 ブラックパネルとして設定 36
2.2.47 オーバーレイパネルとして設定 36
2.2.48 リライタブルパネルとして設定 37
2.2.49 蛍光パネルとして設定 37
2.2.50 カラーパネルのみ表示 38
2.2.51 ブラックパネルのみ表示 38
2.2.52 オーバーレイパネルのみ表示 38
2.2.53 リライタブルパネルのみ表示 38

2.2.54 蛍光パネルのみ表示 38
2.2.55 オーバーレイパネルを反転 38
2.2.56 蛍光パネルを反転 39
2.2.57 表デザイン 39
2.2.58 裏デザイン 39
2.3 描画 39
2.3.1 フォント一覧 40
2.3.2 フォントサイズ 40
2.3.3 太字 40
2.3.4 斜体 40
2.3.5 下線 40
2.3.6 フォントの色 40
2.3.7 左揃え 40
2.3.8 中央揃え 41
2.3.9 右揃え 41
2.3.10 等間隔にする 41
2.3.11 上揃え 41
2.3.12 中央揃え 41
2.3.13 下揃え 41
2.3.14 四角形 41
2.3.15 角丸四角形 42
2.3.16 楕円 42
2.3.17 直線 42
2.3.18 テキスト 42
2.3.19 イメージ 42
2.3.20 一次元バーコード 42
2.3.21 二次元バーコード 42
2.3.22 最前面へ移動 43
2.3.23 前面へ移動 43
2.3.24 背面へ移動 43
2.3.25 最背面へ移動 43
2.3.29 下寄せ 44
2.3.30 横均等配置 44
2.3.31 縦均等配置 44
2.3.32 縦中央配置 44
2.3.33 横中央配置 44
2.3.34 同幅 44
2.3.35 同高さ 44

2.3.36 同サイズ....45
2.4 編集....45
2.4.1 キャンセル....45
2.4.2 やり直し....45
2.4.3 貼り付け....45
2.4.4 切り取り....45
2.4.5 コピー....45
2.4.6 すべて選択....46
2.4.7 削除....46
2.4.8 オブジェクトのプロパティ....46
2.4.9 コントラスト（＋）....53
2.4.10 コントラスト値を上げる....53
2.4.11 コントラスト（－）....53
2.4.12 コントラスト値を下げる....53
2.4.13 明るさ（＋）....53
2.4.14 明度を上げる....54
2.4.15 明るさ（－）....54
2.4.16 明度を下げる....54
2.4.17 拡大....54
2.4.18 拡大する....54
2.4.19 縮小....54
2.4.20 縮小する....54
2.4.21 小幅左に移動....54
2.4.22 大幅左に移動....55
2.4.23 小幅右に移動....55
2.4.24 大幅右に移動....55
2.4.25 小幅上に移動....55
2.4.26 大幅上に移動....55
2.4.27 小幅下に移動....55
2.4.28 大幅下に移動....55
2.4.29 カラーパネル指定....56
2.4.30 黒パネル指定....56
2.4.31 オーバーレイパネル指定....56
2.4.32 リライトパネル指定....56
2.4.33 蛍光パネル指定....56
2.4.34 オーバーレイパネル反転....56
2.4.35 蛍光パネル反転....56
2.5 表示....57

2.5.1 定規を表示 57
2.5.2 グリッドを表示 57
2.5.3 ステータスバーを表示 57
2.5.4 ズーム 57
2.5.5 拡大 58
2.5.6 縮小 58
2.5.7 基本サイズ 58
2.5.8 全画面表示 58
2.5.9 カラーパネル指定 58
2.5.10 黒パネル指定 58
2.5.11 オーバーレイパネル指定 58
2.5.12 リライトパネル指定 59
2.5.13 蛍光パネル指定 60
2.5.14 表デザイン 59
2.5.15 裏デザイン 59
2.6 オプション 59
2.6.1 スナップ 59
2.6.2 背景色 59
2.6.3 背景 60
2.6.4 背景編集 60
2.6.5 入力フィールド設定 60
2.6.6 磁気設定 61
2.6.7 バーコードを枠にフィット 63
2.6.8 テキストを枠にフィット 63
2.6.9 ズーム幅設定 63
2.6.10 レーザー刻印 64
2.6.11 レーザー刻印設定 65
2.6.12 言語 68
2.7 データベース 69
2.7.1 DB接続 69
2.7.2 切断 69
2.7.3 フィールド設定 70
2.7.4 圧縮と復元 70
2.7.5 DBパスワード 70
2.7.6 印刷 71
2.7.7 印刷済へ 73
2.7.8 未印刷へ 73
2.7.9 すべて表示 73

2.7.10 印刷済表示 73
2.7.11 未印刷表示 73
2.7.12 印刷済データ検索 73
2.7.13 未印刷データ検索 73
2.7.14 文字列データ検索 74
2.7.15 行番号データ検索 74
2.7.16 追加データ 74
2.7.17 編集データ 75
2.7.18 削除データ 75
2.7.19 画像キャプチャ 75
2.7.20 接触型ICカード 75
2.7.21 非接触型ICカード 76
2.8 ヘルプ 76
2.8.1 バージョン情報 76
2.8.2 ヘルプ 76
3 カードデザイン作成 77
3.1 デザイン作成 77
3.1.1 デザイン作成エリア 78
3.1.2 定規表示・非表示 79
3.1.3 ステータスバー 79
3.2 オブジェクトのプロパティ 80
3.2.1 基本カテゴリー 80
3.2.2 拡張カテゴリー－角丸長方形 81
3.2.3 拡張カテゴリー－画像 82
3.2.4 拡張カテゴリー－テキスト 84
3.2.5 拡張カテゴリー－バーコード 86
3.3 デザイン例 88
4 データベースと連動 89
4.1 入力フィールド 89
4.1.1 新規フィールド 89
4.1.2 入力フィールド連携 90
4.1.3 入力フィールド解除 90
4.1.4 入力フィールドの設定 90
4.2 データのインポート／エクスポート 91
4.2.1 インポート－DB 92
4.2.2 インポート－Excel 92
4.2.3 エクスポート－MDB 94
4.2.4 エクスポート－Excel 94

4.3 カード管理.....95
4.3.1 データを追加.....95
4.3.2 データの編集.....96
4.3.3 データを削除.....97
4.3.4 連番印刷.....97
4.3.5 画像の編集.....98
4.3.6 カード検索.....102
4.3.7 画像キャプチャ.....104
4.3.8 接触型ICカード.....104
4.3.9 非接触ICカード.....105
4.4 カード印刷.....106

図表目次

<図１> GRASYS ID designテンプレート画面 14
<図２> テンプレートウィザード－種類 14
<図３> テンプレートウィザード－エンコーディング 15
<図４> テンプレートウィザード－デザイン 15
<図５> テンプレートウィザード－完了 16
<図６> 新規プロジェクト 16
<図７> カードデザイン 17
<図８> 入力フィールド作成 17
<図９> データベース 18
<図１０> データ入力 18
<図１１> カード発行 19
<図１２> カード発行中 19
<図１３> GRASYS ID designの画面構成 20
<図１４> 新規プロジェクト 21
<図１５> ファイルを開く 22
<図１６> DBフォーマット変換 22
<図１７> リボンバー－ホームタブ 24
<図１８> プリンター設定 25
<図１９> その他の色を選択 26
<図２０> データを修正 30
<図２１> 整列ポップアップメニュー 30
<図２２> 選択したオブジェクトを先頭に移動 30
<図２３> 選択したオブジェクトを一つ前に移動 31
<図２４> 選択したオブジェクトを一つ後ろに移動 31
<図２５> 選択したオブジェクトを一番後ろに移動 31
<図２６> 画像オブジェクト－水平方向に反転 33
<図２７> 画像オブジェクト－垂直方向に反転 33
<図２８> オブジェクト塗りつぶしのカラーポップアップ 34
<図２９>他の色を選択 34
<図３０> アウトラインのカラーポップアップ 35
<図３１> 他の色を選択 35
<図３２> 線の種類を選択 35
<図３３> 線の太さを選択 35
<図３４> カラーパネルとして設定 36
<図３５> 黒パネルとして設定 36
<図３６> オーバーレイパネルとして設定 37

<図３７>蛍光パネルとして設定 37
<図３８>オーバーレイパネル反転 39
<図３９>オブジェクトのプロパティ－コンテンツ....46
<図４０>オブジェクトのプロパティ－線と色....47
<図４１>オブジェクトのプロパティ－大きさ 47
<図４２>オブジェクトのプロパティ－テキスト 48
<図４３>テキストオブジェクトの整列の各ケース 48
<図４４>テキストオブジェクト－バーコードを枠にフィット....49
<図４５>バーコードオブジェクトのプロパティ 49
<図４６>バーコードオブジェクト－文字表示 49
<図４７>オブジェクトのプロパティ－画像 50
<図４８>画像オブジェクト－反転 52
<図４９>画像オブジェクト－整列 52
<図５０>入力フィールド設定 60
<図５１>磁気設定....61
<図５２>磁気設定－Foward 61
<図５３>磁気情報入力エリア....62
<図５４>磁気設定－セルグループ 62
<図５５>磁気設定－入力フィールド 62
<図５６>磁気設定－Bitmode入力 63
<図５７>ズーム・移動幅設定....64
<図５８>Laserオブジェクトのデザイン 64
<図５９>Laser刻印のセットアップ 65
<図６０>DB管理画面 69
<図６１>フィールドリスト管理画面 70
<図６２>パスワードの設定 70
<図６３>パスワードの入力....71
<図６４>プリンターを選択....71
<図６５>プリントスプーラー....72
<図６６>プリントスプーラー印刷....72
<図６７>文字列検索....74
<図６８>行番号検索 74
<図６９>カードを追加....74
<図７０>カード編集....75
<図７１>GRASYS ID design情報 76
<図７２>描画エリア 77
<図７３>標準オブジェクト 78
<図７４>オブジェクトの移動....78

<図７５>オブジェクトのサイズ変更 79
<図７６>角丸に変更 79
<図７７>基本カテゴリー....80
<図７８>プロパティグリッド－拡張カテゴリー角丸長方形オブジェクト 81
<図７９>拡張カテゴリ－画像....82
<図８０>拡張カテゴリ－テキスト 84
<図８１>拡張カテゴリ－バーコード 86
<図８２>デザイン例 88
<図８３>入力フィールドメニュー....89
<図８４>新しいフィールドの追加 89
<図８５>入力フィールド設定....90
<図８６>入力フィールドの削除または編集 91
<図８７>DBをインポート 92
<図８８>Excelをインポート....93
<図８９>DBへエクスポート 94
<図９０>Excelへエクスポート 95
<図９１>カードを追加....96
<図９２>カードの編集....97
<図９３>画像編集....99
<図９４>画像の位置の編集....99
<図９５>輝度編集 100
<図９６>コントラストの編集....100
<図９７>拡大／縮小 100
<図９８>画像の回転 101
<図９９>オートポートレート／オートエフェクト 101
<図１００>画像編集前....102
<図１０１>画像編集後....102
<図１０２>編集画像の情報 102
<図１０３>フィルターバー 102
<図１０４>フィルターバー－条件式の設定 103
<図１０５>画像キャプチャプラグイン選択....104
<図１０６>接触型ICカードプラグイン選択 104
<図１０７>接触型ICカードプラグインオプション....104
<図１０８>接触式ICカードプラグインの設定ファイル....105
<図１０９>非接触ICカードプラグインの選択....105
<図１１０>非接触ICプラグインオプション....105
<図１１１>非接触ICプラグインの設定ファイル....106
<図１１２>印刷するカードを選択....106

<図１１３>プリンターを選択.....107
<図１１４>プリントスプーラー.....107
<図１１５>印刷.....107

1 プログラムの紹介

1.1 概要

GRASYS ID designは、会員カードやIDカードを作成するための最適なソリューションです。シンプルな機能でご希望のカードを簡単にデザインして発行することができます。
GRASYS ID designには2つの機能があります。1つはカードデザイン作成です。もう1つはデータベースに基づいてカードを複数発行することができます。
GRASYS ID designでカードをデザインすると、ファイルはプロジェクト単位で保存されます。プロジェクト設定ファイル（CSP）デザインファイル（CSD）データベースファイル（DB）はプロジェクトディレクトリに保存され、内部プログラムで使用する一時ファイルはプロジェクトディレクトリ配下のBackup、CaptureFiles、ImageTmpに保存されます。
GRASYS ID designには以下の機能があります。

●CR-80 カードに印刷するためのカード デザインは、画像、テキスト、バーコード(1次元、2次元) を使用して簡単にデザインできます。
●任意のパネルオブジェクト（カラー、レジンブラック、オーバーレイ、UV）を設定して印刷できます。
●ポートレート用の写真の場合、ポートレート内の人物の顔を認識し、定義されたボックス内に人物の顔のみが表示されるように写真のサイズと位置を自動的に調整できます。
●プラグインを利用することで、カメラやサインパッドなどの様々な入力デバイスから情報を入力することができます。
●プラグインを使用することで、磁気カード、接触型ICカード、非接触型ICカードを暗号化することができます。
●データベースは大量のカードを連続発行できます。
●外部データのインポート、内部データのエクスポートも可能です。
●複数のプリンターで同時にカードを発行できます。

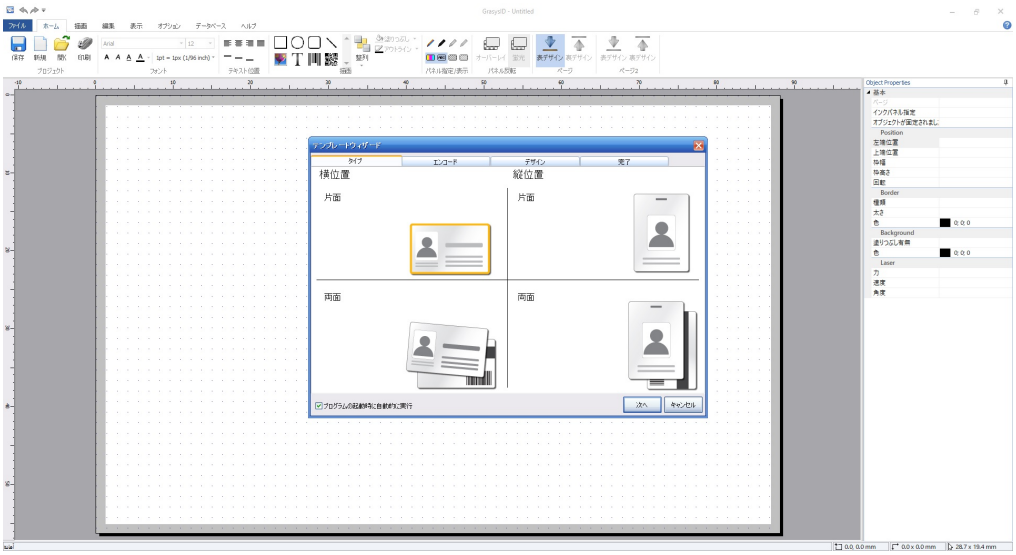
GRASYS ID designは、SMART IDカードプリンターに付属するプログラムです。 プラザクリエイトが提供するSMART IDカードプリンターのみ使用可能です。
安定した動作のために、Windows8.1、10、11、Pentium 1GHz、1GB以上のRAMを推奨します。

このプログラムは販売されていません。SMART IDカードプリンターをご利用のお客様限定です。プラザクリエイトの許可または事前の書面による同意がない限り、いかなる方法であってもこのプログラムのいかなる部分も複製および再利用することはできません。配布によるいかなる問題についても当社は責任を負いません。プラザクリエイトの著作権はすべて留保されます。

1.2　プログラムの開始

1.2.1 テンプレートの使用

GRASYS ID designを実行すると、下の図のようにテンプレートウィザードが表示されます。印刷タイプやその他の設定を選択して、簡単にデザインを開始できます。



<図 1 >GRASYS ID designテンプレート画面

テンプレートウィザードは以下の手順で進めていきます。

1) **種類**

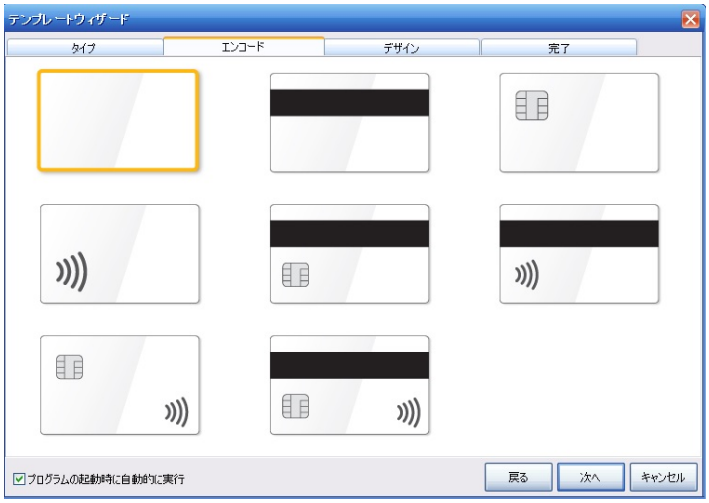
カードの向き（横/縦）と印刷する面（片面/両面）を選択します。 次に「次へ」ボタンをクリックします。



<図２>テンプレートウィザード―種類

2) エンコーディング

カードへのエンコード方法を選択します。GRASYS ID designは、磁気ストライプ、接触型ICカード、非接触ICカードをエンコードできます。エンコードするには、選択したエンコーダがプリンタに取り付けられており、エンコードが可能なカードを使用する必要があります。



<図３>テンプレートウィザードーエンコーディング

3) デザイン

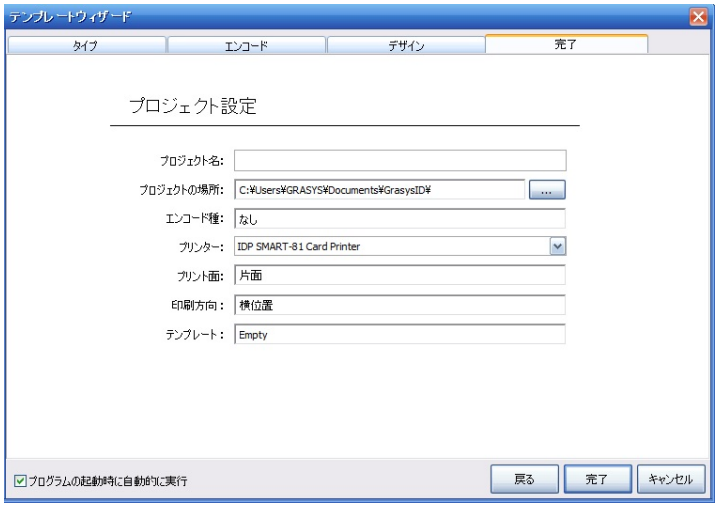
事前にデザインされた画像とプロジェクトのいずれかを選択するか、お客様のデザインを使用する場合は「Blank」カードを選択します。



<図４>テンプレートウィザードーデザイン

4)　完了（プロジェクトの作成）

プロジェクト名を入力し、保存場所を選択して「確定」ボタンをクリックしてください。

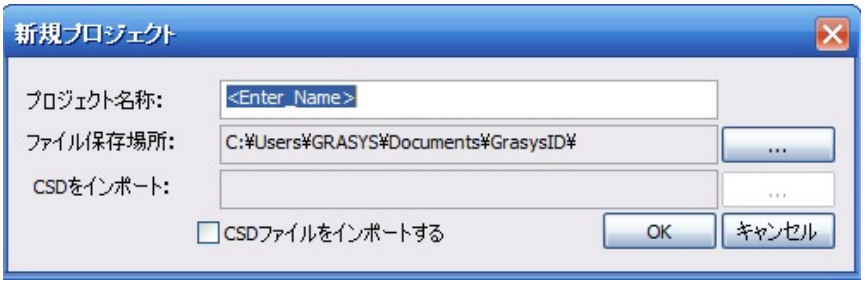


<図５>テンプレートウィザードー完了

1.2.2　プロジェクトの作成

テンプレートウィザードを使用しない場合は、「ファイル」→「新規」をクリックして新しいプロジェクトを作成できます。

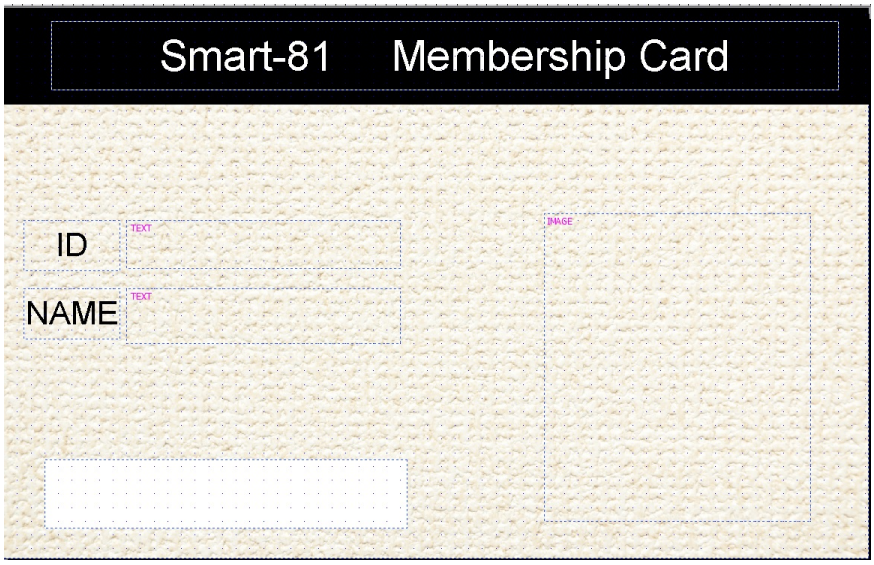
「新規」ボタンをクリックすると、図6のような「新規プロジェクト」ウィンドウが表示されます。「新規プロジェクト」ウィンドウで、プロジェクト名を入力した後、OKボタンを押します。ファイル保存場所にプロジェクト名のフォルダーを作成した後、GRASYS ID designは、プロジェクトファイル（CSP）、デザインファイル（CSD）、データベースファイル（DB）、およびこのプロジェクトの一時ファイルを保存します。



<図６>新規プロジェクト

1.2.3　デザイン

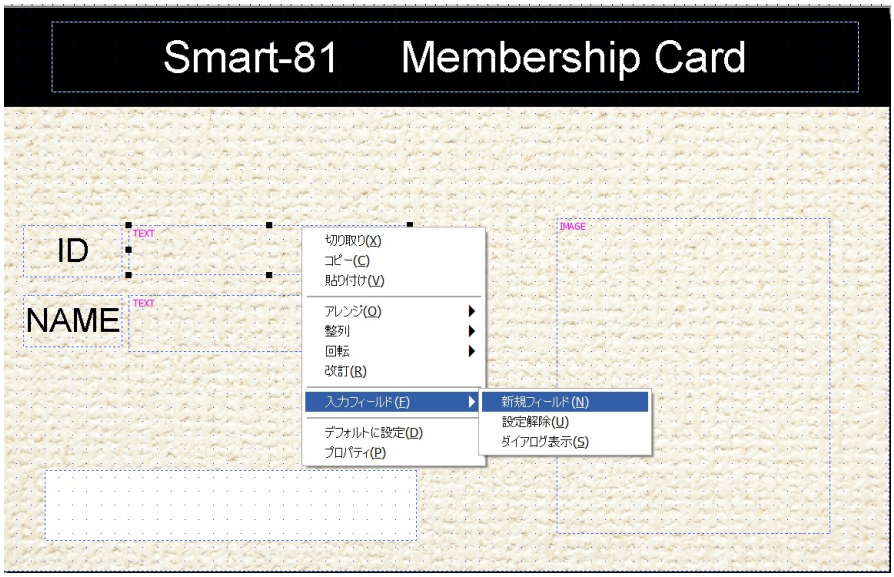
カードは、図７のような描画オブジェクトでデザインされます。図７は、黒い四角形と画像で背景を描画した後、描画領域に画像、テキスト、バーコードを配置することを示しています。ピンク色の画像、テキスト、バーコードは後ほどデータベースに連携するため、データは入力していません。



<図７>カードデザイン

1.2.4　入力フィールド作成

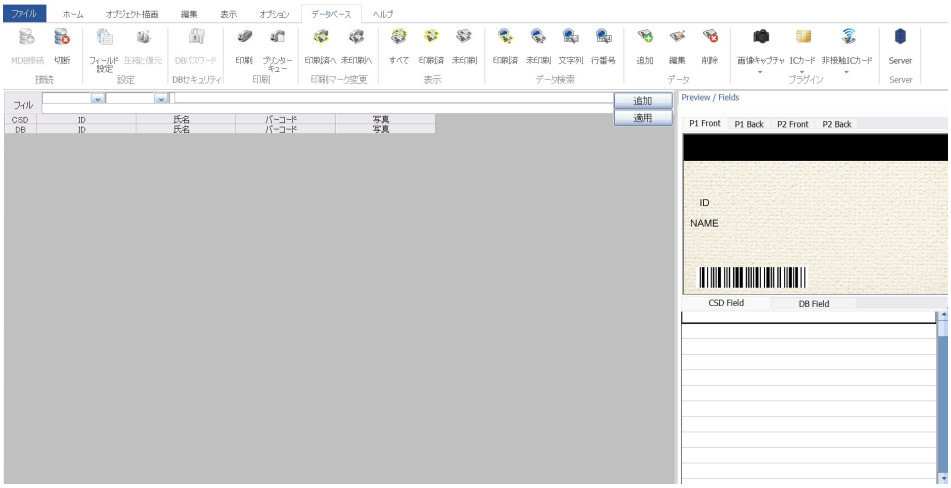
データベースにリンクするオブジェクト上でマウスのクリックした後、「新規フィールド」をクリックすると、フィールドが作成されます。



<図８>入力フィールド作成

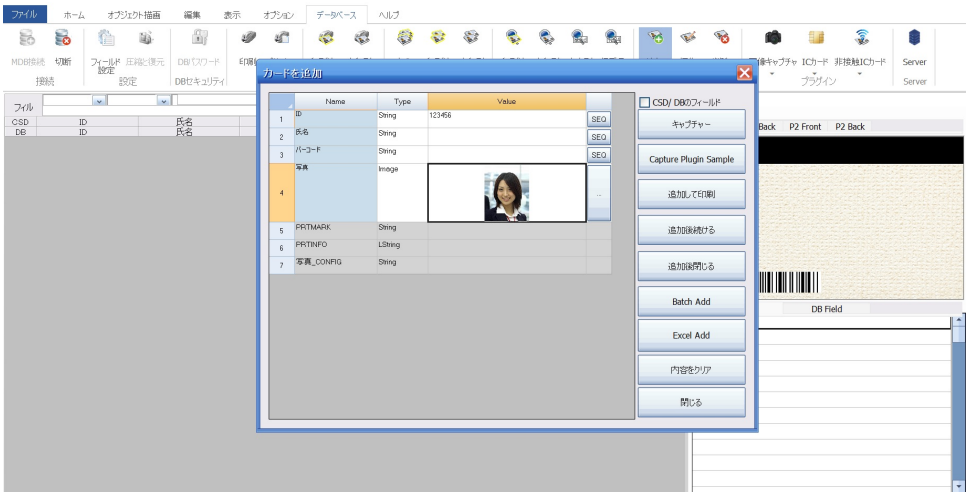
1.2.5　データ入力

データベースタブをクリックすると、設定した入力フィールドが表示されます。



<図９>データベース

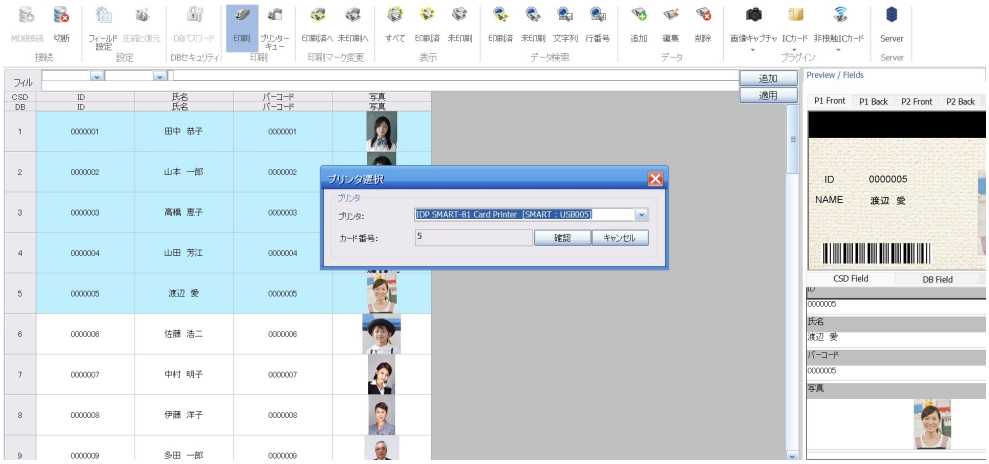
追加ボタンをクリックすると、データ入力画面が表示されます。必要なデータを入力後「保存して続行」ボタンをクリックすると、続けて入力ができます。



<図１０>データ入力

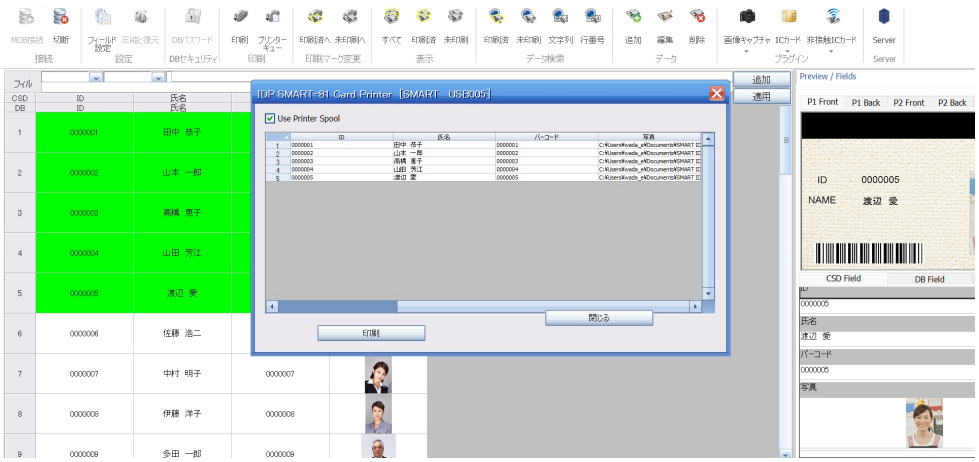
1.2.6 カードの発行

下図のように発行するカードを選択して「印刷」ボタンをクリックすると選択したカードの色が水色に変わり、使用可能なプリンターが選択されます。



<図１１>カード発行

「印刷」ボタンをクリックすると、選択したカードが連続して発行されます。

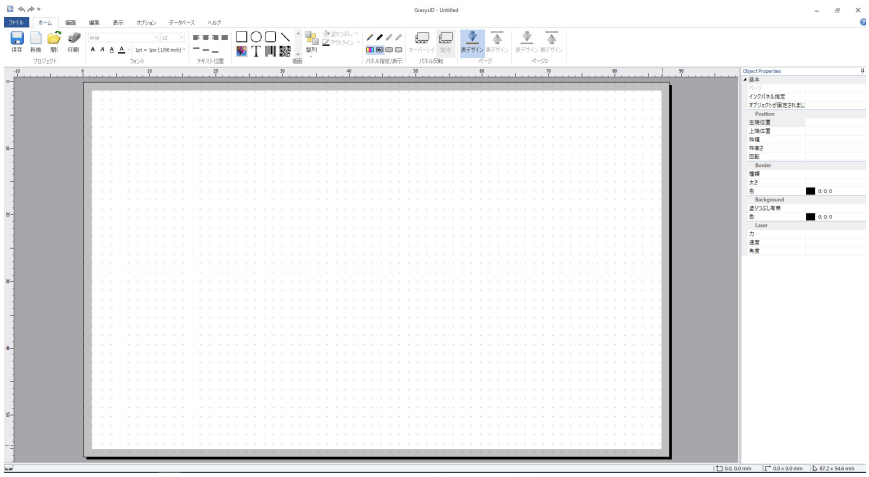


<図１２>カード発行中

GRASYS ID designは、複数のプリンタで同時にカードを発行できます。 印刷中に、他のカードを選択して印刷スポイラーに挿入するか、新しいプリンタースプーラーに挿入して印刷することができます。

2 メニュータブの説明

GRASYS ID designは、メニュー タブ、リボンバー、描画、およびプロパティ領域で構成されます。



<図13> GRASYS ID designの画面構成

メニューは「ファイル」、「ホーム」、「描画」、「編集」、「表示」、「オプション」、「データベース」、「ヘルプ」で構成されてます。「メニュー」をクリックすると、メニューに関するリボンバーが表示されます。

GRASYS ID designを起動すると、基本的に「ホーム」リボンバーが表示されます。「ホーム」にはGRASYS ID designを使用するために必要なツールが揃っています。 各リボンバーの詳細については、次の章を参照してください。描画エリアでは、CR-80（54mm×86mm）サイズのカード上の四角形、円、線、画像、テキスト、バーコードなどのさまざまなオブジェクトを画面上で編集できます。

プロパティ領域では、選択したオブジェクトのプロパティを詳細に表示し、簡単に編集できます。

2.1 ファイル

2.1.1 新規プロジェクト

GRASYS ID designは、複数のファイルを 1 つのディレクトリでプロジェクト単位として管理します。デザインだけでなくデータベースも管理します。 したがって、新しいカードをデザインするにはプロジェクトを作成する必要があります。 「新規」ボタンをクリックすると、図14のような新規プロジェクトウィンドウが表示されます。



<図 1 4> 新規プロジェクト

「プロジェクト名称」は設計するプロジェクトの名前です。 プロジェクト名を入力して「OK」をクリックすると、プロジェクトフォルダが作成されます。プロジェクトフォルダ内には以下のようなファイルがいくつかあります。

プロジェクト名称. CSP：プロジェクトの構成を定義するファイル

プロジェクト名称. CSD：デザインデータファイル

プロジェクト名称. DB：データベースのデータファイル

プロジェクト名称. MDB：旧バージョンのデータベースのデータファイル

Smart ID Backup：リカバリー用ファイルを保存しているフォルダ

ImageTmp：作業中画像を一時保存するフォルダ

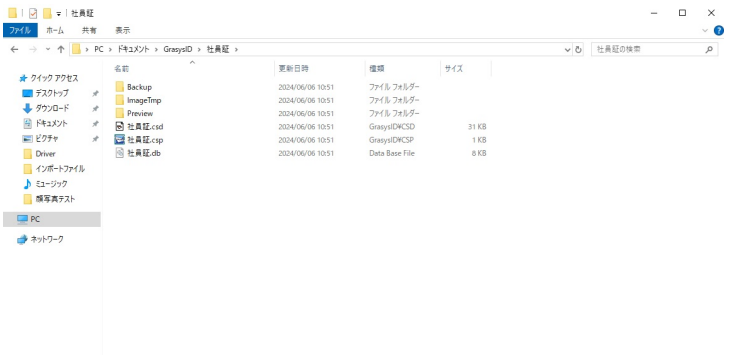
「ファイル保存場所」はプロジェクトを配置するディレクトリです。 プロジェクトは希望の場所に設定できます。

「CSDのインポート」では、GRASYS ID designで設計された既存のファイルを使用できます。「CSDインポート」機能を使用するには、「CSDファイルをインポート」のチェックボックスをオンにし、フォルダー内のCSDファイルを設定します。「CSDのインポート」を使用すると、元のCSDファイルが新しいプロジェクトにコピーされて使用されます。「CSDインポート」を使用しない場合、デザインされた状態はありません。

これからデザインの作成です。画像、テキスト、1次元バーコード、2次元バーコード、ボックス、円、ラインを任意の位置に配置します。 データベースを使用する場合、マウスの右ボタンをクリックすると入力フィールドに接続されます。詳細については、第2章を参照してください。

2.1.2 開く

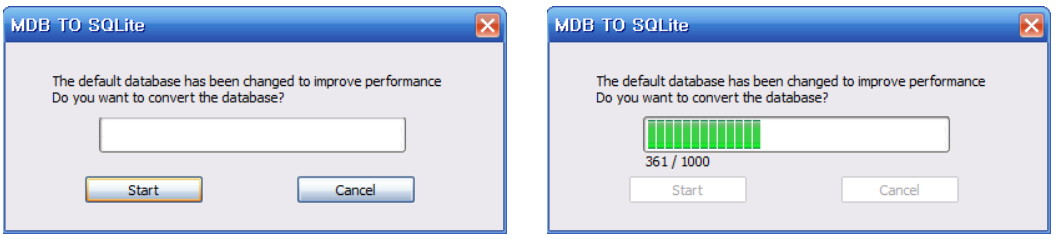
「開く」ボタンをクリックすると、プロジェクトまたはデザインを開くためのウインドウが表示されます。使用するファイルを選択し、「開く」をクリックします。



<図15> ファイルを開く

CSPファイルを選択すると、同じディレクトリ内のプロジェクトのすべてのファイルが開きます。ただし、CSDファイルを選択した場合は、デザインファイルのみが開きます。CSDファイルを開くと、後で新しいプロジェクトが保存されます。

GRASYS　IDで作成したCSPファイルの場合、データベースとしてDBファイルが使用されます。GRASYS IDのCSPファイルを開くと、拡張データベースをSQLiteDBファイルに変換できます。



<図16>DBフォーマット変換

2.1.3 保存

「保存」ボタンをクリックすると、プロジェクトが保存されます。新規から始める場合「プロジェクト」または「CSPファイルを開く」を選択すると、指定した場所にプロジェクトが自動的に保存されます。 プロジェクトを作成していない場合、または「CSDファイルを開く」を使用している場合は、「新規プロジェクト」ウィンドウが表示され、新規プロジェクトとして保存されます。

2.1.4 名前を付けて保存

「名前を付けて保存」ボタンをクリックすると、新しい名前で保存されます。

2.1.5 印刷設定

印刷方向やリボンオプションなど、印刷に関するプロパティを設定します。 詳細については、プリンタードライバーのマニュアルを参照してください。

2.1.6 印刷

「印刷」ボタンをクリックすると、デザインが印刷されます。データベース経由で大量のカードを印刷する場合は、「データベース」メニューの「印刷」ボタンを使用します。

2.1.7 データベース

「データベース」は、外部データのインポートやプロジェクトのデータのエクスポートに使用します。GRASYS ID designは、DBまたはExcelタイプのデータを使用できます。

2.1.8 最新のファイルを開く

最新のプロジェクトの一覧が表示されます。

2.1.9 プログラムの終了

「終了」ボタンまたはウィンドウの[×]ボタンをクリックすると、GRASYS ID designが終了します。

デザインやデータベースに変更があった場合、現在のプロジェクトを保存するかどうかの確認が表示されます。

2.2　ホーム

ホームタブには、カードデザイン作成のための一般的な機能があります。



<図17>リボンバー – ホームタブ

2.2.1　保存


プロジェクトが保存されます。プロジェクトには、GRASYS ID designプログラム用の CSD、CSP、DBファイルが含まれています。

2.2.2　新規プロジェクト


新規プロジェクトが始まります。新規プロジェクトを作成する場合、保存するディレクトリはプロジェクト名とディレクトリで設定されます。

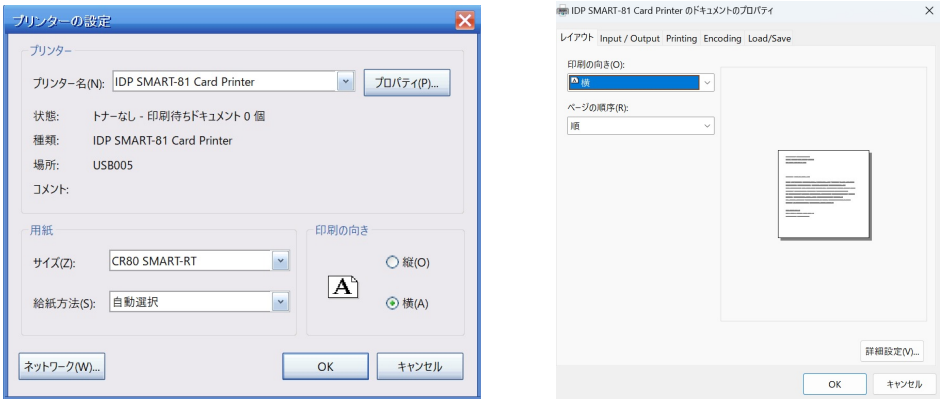
2.2.3　開く


プロジェクトファイル(.CSP)またはデザインファイル(.CSD)がインポートされます。CSPファイルを開くとき、プロジェクト内のデザインとデータベースが一緒にオープンしているため、迅速な発行が可能です。CSDファイルを開く場合はデザインのみが開かれるため、プロジェクトとして保存してからデータを入力する必要があります。

GRASYS IDで作成したCSPファイルの場合、データベースとしてDBファイルが使用されます。GRASYS IDのCSPファイルを開くと、拡張データベースをSQLiteDBファイルに変換できます。

2.2.4　印刷


デザインはプリンターで印刷されます。



<図18> プリンター設定

「印刷」画面の「プロパティ」ボタンをクリックすると、印刷オプションを変更できます。「印刷」ウィンドウでプロパティを変更する場合、プロパティは現在の印刷のみ適用され、保存されません。 印刷プロパティを永続的に変更するには、「ファイル」タブの「印刷プロパティ」を押します。

「印刷」はデザインの確認に使用します。 データベースと連携して印刷する場合は、「データベース」タブの「印刷」を押してください。

2.2.5 フォント一覧



フォントの種類またはバーコードの種類を選択します。 パソコンにインストールされているフォントが使用できます。

2.2.6 フォントサイズ



テキストオブジェクトまたはバーコードオブジェクトのフォントサイズを設定します。

2.2.7 文字を太字にする



太字のフォントに変更できます。 テキストオブジェクトが選択してアイコンをクリックするか、「Ctrl」キーと「B」キーを押してフォントを太字にします。

2.2.8 文字を斜体にする



斜体フォントに変更できます。 テキストオブジェクトを選択してアイコンをクリックするか、「Ctrl」キーと「I」キーを押します。

2.2.9 文字に下線を引く



フォントに下線を引きます。 テキストオブジェクトが選択してアイコンをクリックするか、「Ctrl」キーと「U」キーを押します。

2.2.10 フォントの色



テキストオブジェクトのフォント色またはバーコードオブジェクトのバーコード色を設定します。 アイコンの左側をクリックすると色が適用されます。右下矢印を押すと、以下のようなカラーテーブルが表示されます。 テキストオブジェクトまたはバーコードオブジェクトに適用する希望の色を選択できます。



カラーピッカーポップアップ

カラーテーブルに表示されていない他の色を適用する場合は、「その他の色」をクリックします。



<図19> その他の色を選択

希望する特定の色を選択し、「OK」をクリックして適用します。 アイコンの色が変わります。



2.2.11 文字を左揃えにする

テキストは左側に配置されます。

2.2.12 文字を中央にする

テキストは中央に配列されます。

2.2.13 文字を右揃えにする

テキストは右側に配列されます。

2.2.14 文字を等間隔にする

テキストは文字間で同じ距離に配置されます。

2.2.15 文字を上揃えにする

テキストは上側に配置されます。

2.2.16 文字を中央揃えにする

テキストは中央に配置されます。

2.2.17 文字を下揃えにする

 テキストは下側に配置されます。

2.2.18 長方形ツール

 長方形を描きます。 このアイコンを選択すると、オブジェクトがカラーパネルに変わります。

2.2.19 角丸四角ツール

 角丸長方形を描きます。 このアイコンを選択すると、オブジェクトはカラーパネルに変わります。

2.2.20 楕円形ツール


楕円を描きます。このアイコンを選択すると、オブジェクトはカラーパネルに変わります。

2.2.21 ラインツール


直線を描きます。 このアイコンを選択すると、オブジェクトはカラーパネルに変わります。

2.2.22 テキストツール


テキストボックスを作ります。文字入力ダイアログが開いているときに文字を入力します。 オブジェクトは黒パネルとして設定されます。

2.2.23 イメージツール


画像を挿入します。画像選択ダイアログが表示されるので画像を選択します。オブジェクトはカラーパネルとして設定されます。

2.2.24 一次元バーコードツール


バーコードを作ります。 データ入力ダイアログが開いたらデータを入力します。 オブジェクトはブラックパネルとして設定されます。右クリックした後、以下のように「改訂」を使用してデータを変更できます。





<図20> データを修正

2.2.25 二次元バーコードツール

2次元バーコードを作成します。データの入力方法は一次元バーコードと同じです。

2.2.26 整列

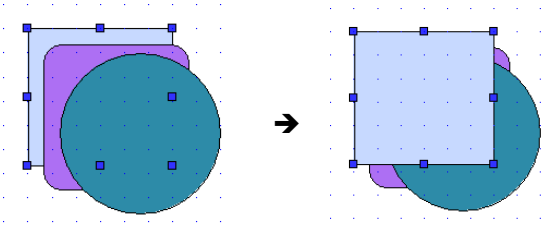
「整列」ボタンをクリックすると、以下のようなポップアップメニューが表示されます。



<図21> 整列ポップアップメニュー

2.2.27 整列 – 上に移動

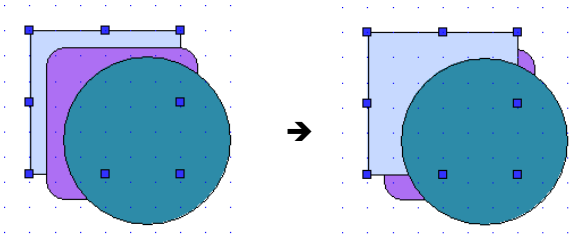
選択したオブジェクトを一番上に移動します。



<図22> 選択したオブジェクトを先頭に移動

2.2.28 整列 – 前に移動

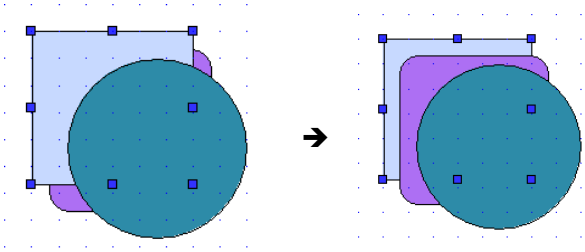
選択したオブジェクトを 1 つ前に移動します。



<図23> 選択したオブジェクトを一つ前に移動

2.2.29 整列 – 一つ後ろに移動

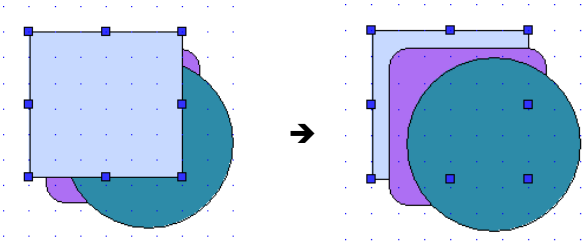
選択したオブジェクトを 1 つ後ろに移動します。



<図24>選択したオブジェクトを一つ後ろに移動

2.2.30 整列 – 一番後ろに移動

選択したオブジェクトを一番後ろに移動します。



<図25>選択したオブジェクトを一番後ろに移動

2.2.31 整列 – 左揃え

 選択したオブジェクトを左側に揃えます。

2.2.32 整列 – 右揃え


選択したオブジェクトを右側に揃えます。

2.2.33 整列 – 上揃え


選択したオブジェクトを上部に揃えます。

2.2.34 整列 – 下揃え


選択したオブジェクトを下に揃えます。

2.2.35 整列 – 同じ幅で整列


選択したオブジェクトを同じ幅に揃えます。

2.2.36 整列 – 同じ高さに整列


選択したオブジェクトを同じ高さに揃えます。

2.2.37 整列 – 水平中央揃え


選択したオブジェクトを水平方向の中央に移動します。

2.2.38 整列 – 垂直中央揃え


選択したオブジェクトを垂直方向の中央に移動します。

2.2.39 整列 – 時計回りに90度回転

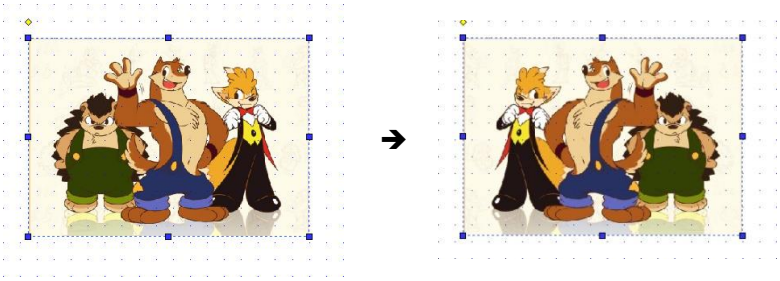
選択したオブジェクトを時計回りに 90 度回転します。

2.2.40 整列 – 反時計回りに90度回転

選択したオブジェクトを反時計回りに 90 度回転します。

2.2.41 整列 – 回転 – 水平方向に回転

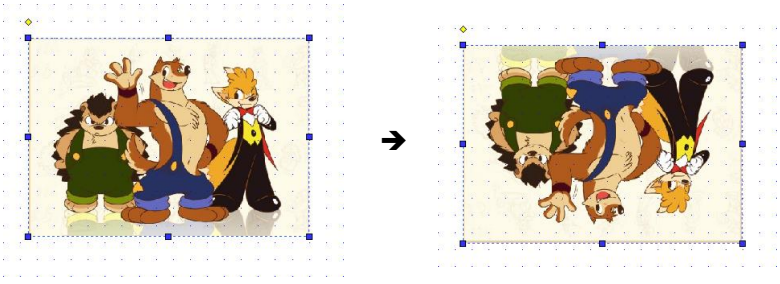
選択したオブジェクトを左右反転します。



<図26>画像オブジェクト – 水平方向に反転

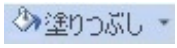
2.2.42 整列 – 回転 – 垂直反転

選択したオブジェクトの上下を反転します。



<図27>画像オブジェクト – 垂直方向に反転

2.2.43 オブジェクトの塗りつぶし



選択したオブジェクトの背景色を設定します。

左クリックで選択した色を適用します。
右下矢印をクリックすると、以下のようなカラーテーブルが表示されます。



<図28>オブジェクト塗りつぶしのカラーポップアップ

「塗りつぶしなし」をクリックすると、背景色を透明にすることができます。 希望の色がない場合は、「その他の色」をクリックして特定の色を選択します。



<図29>他の色を選択

色を選択した後、「OK」をクリックして背景色に適用します。

2.2.44 オブジェクトのアウトライン



選択したオブジェクトの輪郭の色を設定します。

左クリックして、選択した色を適用します。
アイコンの下矢印をクリックするとカラーテーブルが表示されます。



<図30>アウトラインのカラーポップアップ

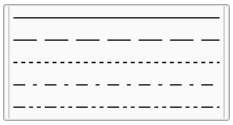
輪郭の色を透明にすることができます。「線なし」をクリックします。
希望の色がない場合は、「その他の色」をクリックして特定の色を選択します。



<図31>他の色を選択

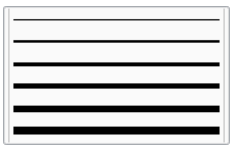
色を選択した後、「OK」をクリックして背景色に適用します。

線のスタイルは、オブジェクトのアウトラインのタイプを変更します。 メニュー上でカーソルを移動すると、アウトラインタイプの一覧が表示されます。 アウトラインの種類を選択します。



<図32>線の種類を選択

線幅はオブジェクトの輪郭の太さを変更します。 メニュー上でカーソルを移動すると、輪郭の太さの一覧が表示されます。 輪郭の太さを選択します。

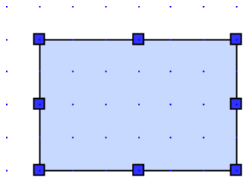


<図33>線の太さを選択

2.2.45 カラーパネルとして設定



選択したオブジェクトをカラーパネルとして設定します。 取り付けられたリボンが色以外の場合このアイコンはアクティブになりません。 オブジェクトをカラーパネルに設定すると、オブジェクトに青色が適用されます。

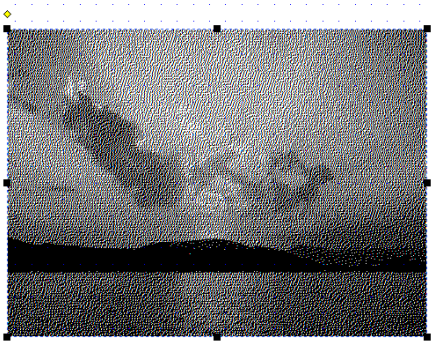


<図34>カラーパネルとして設定

2.2.46 ブラックパネルとして設定



選択したオブジェクトを黒パネルとして設定します。デフォルトではテキストとバーコードは黒パネルとして設定されます。背景、輪郭、フォントがグレーに変更されます。画像オブジェクトにはディザリング効果が適用されます。オブジェクトを黒パネルに設定すると、輪郭の四角が黒になります。

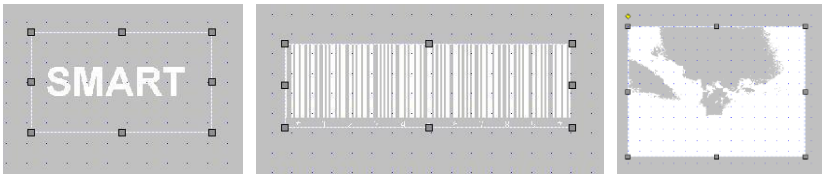


<図35>黒パネルとして設定

2.2.47 オーバーレイパネルとして設定



オブジェクトを選択した後にこのアイコンをクリックすると、そのオブジェクトにはオーバーレイが適用されません。オブジェクトをオーバーレイパネルに設定すると、輪郭の四角がグレーに変わります。



<図36>オーバーレイパネルとして設定

2.2.48 リライタブルパネルとして設定

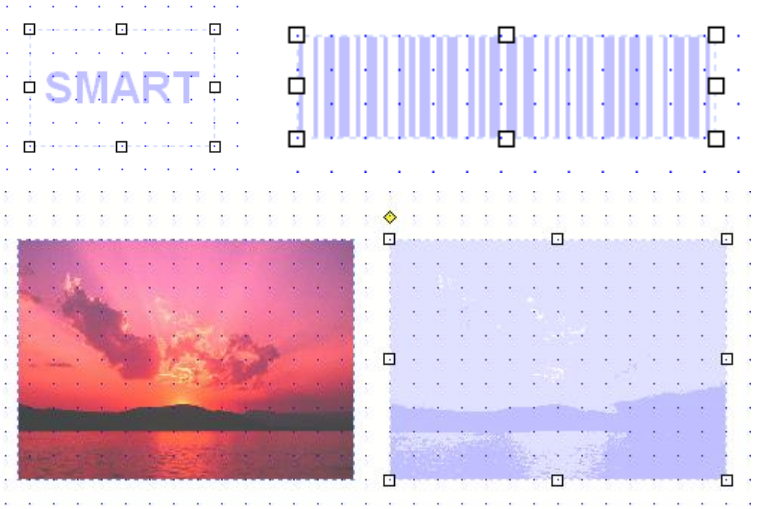


オブジェクト選択後にこのアイコンをクリックすると、オブジェクトに書き換え機能が適用されます。リライタブルパネルの使い方はオーバーレイパネルと同じです。プリンターがリライタブルプリンターの場合、オーバーレイパネルの代わりにリライタブルパネルが表示されます。リライタブルプリンターでない場合は表示されません。 暗い領域は、カード上で消去される領域を表します。明るい部分はカード上で消去できない領域を表します。パネル全体が暗い場合は、カードの表面のパネルが消去され、再書き込みされます。

2.2.49 蛍光パネルとして設定



オブジェクトを選択した後にこのアイコンをクリックすると、そのオブジェクトに蛍光が適用されます。このアイコンをクリックすると、画像、テキスト、バーコードが蛍光表示されます。



<図37>蛍光パネルとして設定

2.2.50 カラーパネルのみ表示

カラーパネルとして設定されているすべてのオブジェクトが表示されます。

2.2.51 ブラックパネルのみ表示



黒パネルとして設定されているすべてのオブジェクトが表示されます。

2.2.52 オーバーレイパネルのみ表示

すべてのオーバーレイパネルが表示されます。オーバーレイされた領域は、オーバーレイされていない領域よりも暗く表示されます。

2.2.53 リライタブルパネルのみ表示



プリンターリライタブルプリンターの場合、オーバーレイパネルアイコンの代わりにこのアイコンが表示されます。

2.2.54 蛍光パネルのみ表示

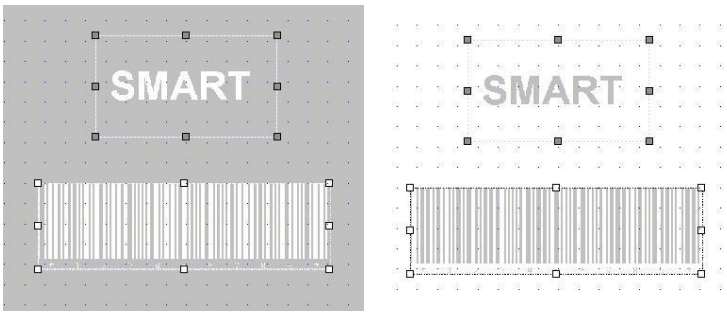


すべての蛍光パネルが表示されます。 蛍光を発する領域は、蛍光を発しない領域よりも青く印刷されて表示されます。

2.2.55 オーバーレイパネルを反転



基本的にカード全面にオーバーレイを施します。文字や画像オブジェクトの場合はオーバーレイされません。これを逆にしたい場合はこのアイコンをクリックします。 以下の例を参照してください。



<図38>オーバーレイパネルを反転

2.2.56 蛍光パネルを反転

テキストの場合のリライタブルパネルはカードの前面をクリアするように設定されています。

16個の描画および画像オブジェクトの場合、カード内の内容は消去されません。一部を消去して印刷したい場合は、「リライタブルパネルを反転」を選択し、エリア内の任意のオブジェクトを選択してください。「反転書き換え可能」を選択すると、カード全体を消去しないように設定されます。マークされたテキスト、描画、画像オブジェクトが消去されます。このケースは蛍光パネルにも同様に当てはまります。

2.2.57 表デザイン

Smart-81は表面と裏面を印刷できます。

ページ2は、スレーブプリンターまたはレーザー彫刻機が接続されている場合に有効になります。

2.2.58 裏デザイン

印刷設定が両面印刷の時に有効化されます。このアイコンクリックすると裏面をデザインできます。

2.3 描画



2.3.1 フォント一覧



2.2.5を参照ください。

2.3.2 フォントサイズ



2.2.6を参照ください。

2.3.3 太字


2.2.7を参照ください。

2.3.4 斜体


2.2.8を参照ください。

2.3.5 下線


2.2.9を参照ください。

2.3.6 フォントの色


2.2.10をご参照ください。

2.3.7 左揃え


2.2.11を参照ください。

2.3.8 中央揃え

2.2.12を参照ください。

2.3.9 右揃え

2.2.13を参照ください。

2.3.10 等間隔にする

2.2.14を参照ください。

2.3.11 上揃え

2.2.15を参照ください。

2.3.12 中央揃え

2.2.16を参照ください。

2.3.13 下揃え

2.2.17を参照ください。

2.3.14 四角形

2.2.18を参照ください。

2.3.15 角丸四角形

2.2.19を参照ください。

2.3.16 楕円

2.2.20を参照ください。

2.3.17 直線

2.2.21を参照ください。

2.3.18 テキスト

2.2.22を参照ください。

2.3.19 イメージ

2.2.23を参照ください。

2.3.20 一次元バーコード

2.2.24を参照ください。

2.3.21 二次元バーコード

2.2.25を参照ください。

2.3.22 最前面へ移動

2.2.27を参照ください。

2.3.23 前面へ移動

2.2.28を参照ください。

2.3.24 背面へ移動

2.2.29を参照ください。

2.3.25 最背面へ移動

2.2.30を参照ください。

2.3.26 左揃え

2.2.31を参照ください。

2.3.27 右揃え

2.2.32を参照ください。

2.3.28 前に移動

2.2.33を参照ください。

2.3.29 下寄せ

 2.2.34をご参照ください。

2.3.30 横均等配置

 2.2.35をご参照ください。

2.3.31 縦均等配置

 2.2.36をご参照ください。

2.3.32 縦中央配置

 2.2.38をご参照ください。

2.3.33 横中央配置

 2.2.37をご参照ください。

2.3.34 同幅

選択したオブジェクトの幅を標準オブジェクトと同じように変更します。

2.3.35 同高さ

選択したオブジェクトの高さを標準オブジェクトと同じに変更します。

2.3.36 同サイズ

選択したオブジェクトのサイズを標準オブジェクトと同じに変更します。

2.4 編集



2.4.1 キャンセル

最後のコマンドを元に戻します。

2.4.2 やり直し

元に戻します。

2.4.3 貼り付け

切り取った、またはコピーしたオブジェクトを貼り付けます。

2.4.4 切り取り

デザインから選択内容を削除し、クリップボードに置きます。

2.4.5 コピー

選択したオブジェクトをクリップボードにコピーします。

2.4.6 すべて選択

デザイン内のすべてのオブジェクトを選択します。

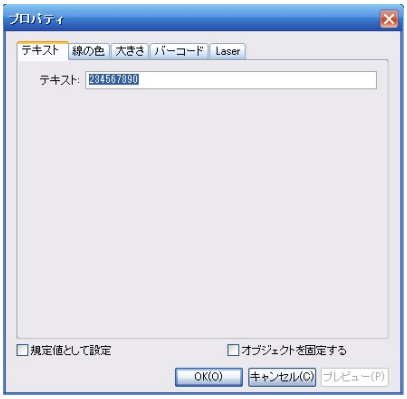
2.4.7 削除

選択したオブジェクトを削除します。

2.4.8 オブジェクトのプロパティ

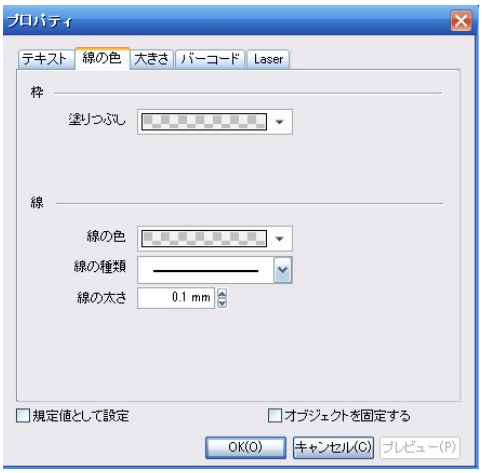
選択したオブジェクトをダブルクリックするか、Alt+Enter キーを押します。
オブジェクトのプロパティの内容は、選択したオブジェクトの種類によって異なります。

- コンテンツ



<図39>オブジェクトのプロパティ- コンテンツ

- **線と色**



<図40>オブジェクトのプロパティ– 線と色

- 位置とサイズ

  「位置とサイズ」の「水平」と「垂直」は左上からオブジェクトまでの距離を意味します。「幅」と「高さ」はオブジェクトの幅と高さを意味します。

  「比率」は、現在のオブジェクトの比率を100％とし、比率を変更できるプロパティなので、最初は「幅」と「高さ」が100％になっています。

  「幅と高さの比率を固定する」にチェックを入れると、同じ比率が維持されます。幅を変更すると、GRASYS ID designは高さも同じ割合で自動的に変更します。



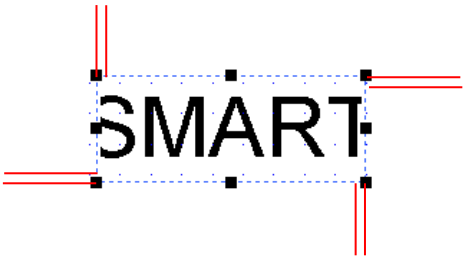
<図41>オブジェクトのプロパティ- 大きさ

- 文章

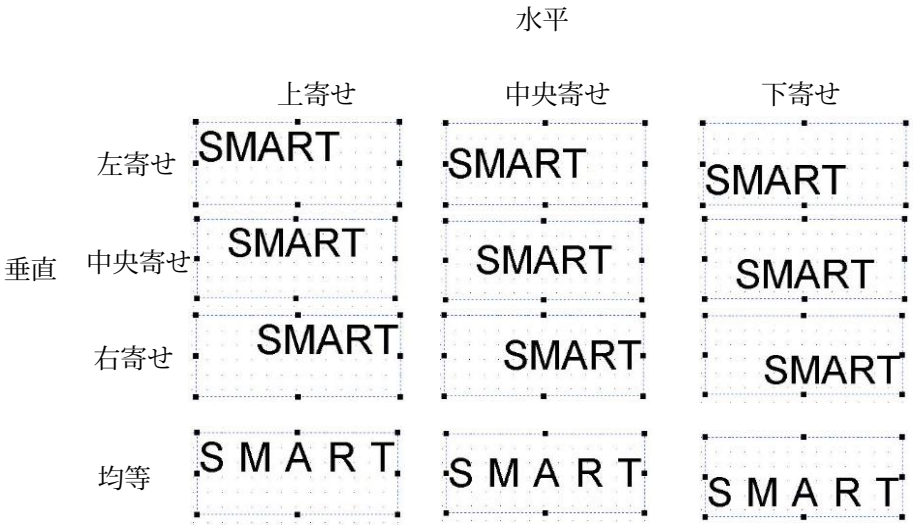
「テキストタブ」は、選択したオブジェクトがすべてテキストの場合に表示されます。「枠内のスペース」では、テキストとテキストオブジェクトの間のスペースのサイズを制御できます。



<図42>オブジェクトのプロパティ-テキスト



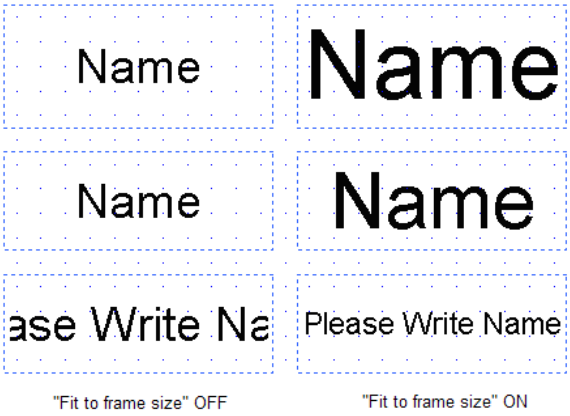
「整列」機能では、枠内の文字位置の基準を設定できます。 位置合わせの方法は次のとおりです。



<図43>テキストオブジェクトの整列の各ケース

「バーコードを枠にフィット」

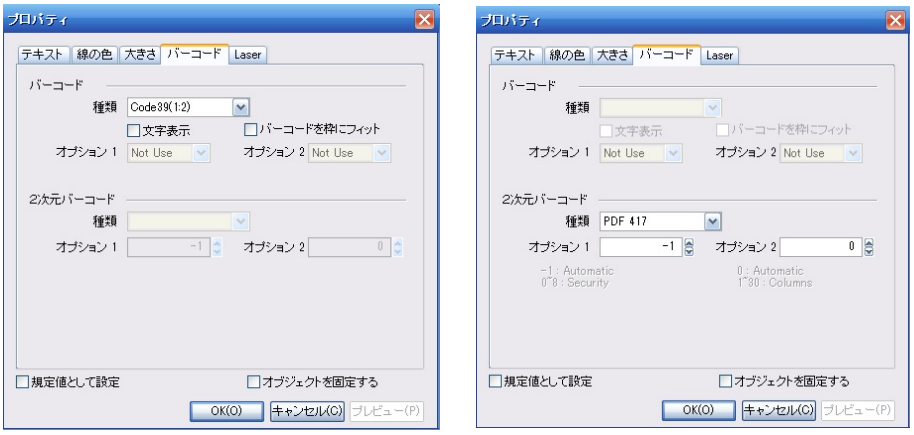
「バーコードを枠にフィット」は、文字が枠からはみ出るほど長い場合、文字が切れないように文字サイズとフォントを自動的に変更します。 フレームに収まる程度にテキストが短い場合は、テキストのサイズが自動的に大きくなります。



<図44>テキストオブジェクト– バーコードを枠にフィット

- **バーコード**

「バーコードタブ」では、バーコードオブジェクトのプロパティを変更できます。



<図45>バーコードオブジェクトのプロパティ

「種類」はバーコードの種類を示します。

「文字表示」にチェックを入れると、バーコードの下部に数字が表示されます。

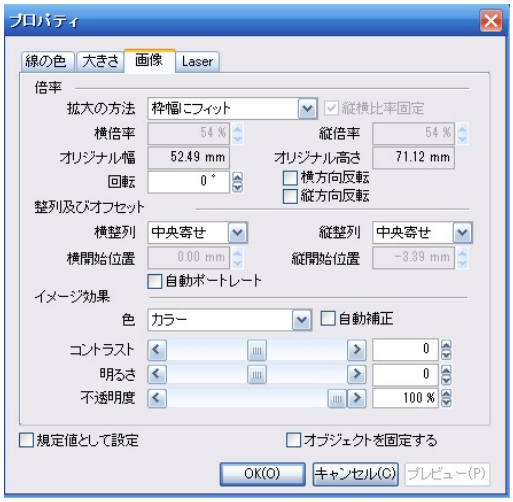


<図46>バーコードオブジェクト– 文字表示

「バーコードを枠にフィット」にチェックを入れると、フレームサイズに合わせてバーコードサイズが自動的に変更されます。

- **画像**

「画像」タブでは、画像のプロパティの値を制御できます。「倍率」の「拡大の方法」は、フレーム内の画像を拡大または縮小する規則を設定します。



<図47>オブジェクトのプロパティ- 画像

A. 枠幅にフィット



画像の幅は、元の画像の幅と高さの現在の比率を維持したまま、フレームの幅と同じになります。

B. 枠高さにフィット



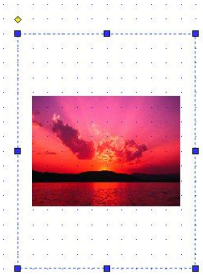
画像の高さは、元の画像の幅と高さの現在の比率を維持したまま、フレームの高さと同じになります。

C.　枠サイズにフィット



画像の幅と高さはフレームの幅と高さと同じになります。元の画像の幅と高さの比率は無視されます。

D.　任意設定



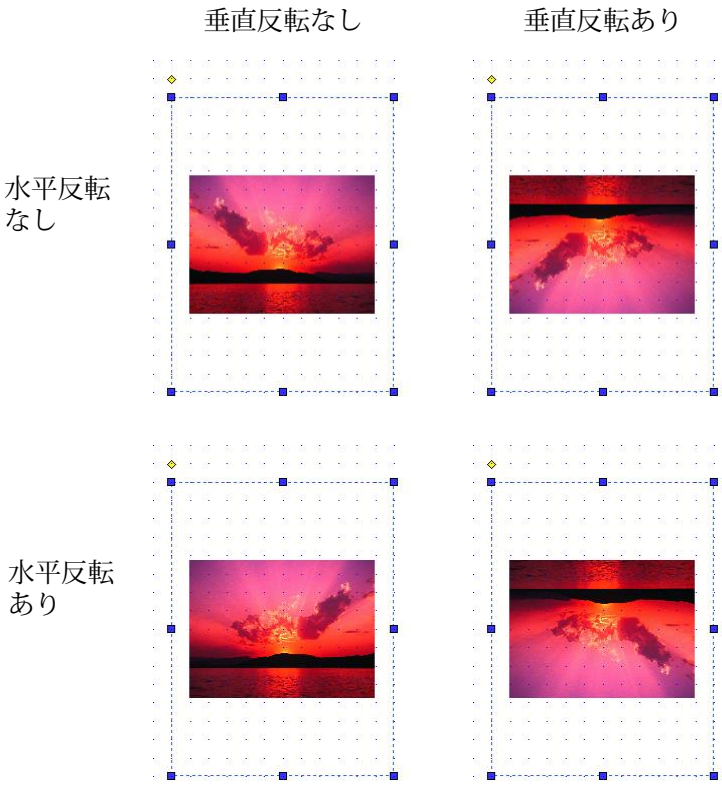
画像とフレームの比率を考慮せずに、画像の幅と高さの比率を設定できます。

ユーザー設定では「横倍率」「縦倍率」が有効になっています。 それぞれの値を変更することができます。 「縦横比率固定」にチェックを入れると、幅と高さが同じ割合で変更されます。

「オリジナル幅」と「オリジナル高さ」は元の画像のサイズを表します。 比率を変更する際の参考にします。

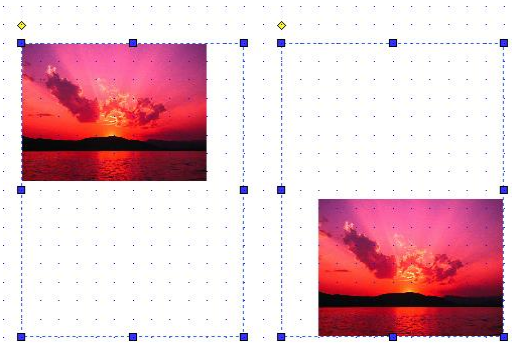
「回転」で画像を回転させることができます。 回転単位は90度です。

「横方向回転」は画像を左右反転し「縦方向回転」は上下逆にします。



<図48>画像オブジェクト- 反転

「整列およびオフセット」では、「横整列」と「縦整列」でフレーム内の画像の位置を設定します。



<図49>画像オブジェクト-整列

「イメージ効果」は画像の色、コントラスト、明るさを設定します。「色」は画像の色を設定します。「自動補正」は画像本来の色を保ちます。「グレースケール」は元画像の色を取り除き、グレー調にします。

「コントラスト」は明暗のコントラストをコントロールします。 50%は元の画像と同じ状態です。レートは0～100%で指定できます。スクロールバーまたは直接入力で値を変更できます。

「明るさ」は明るさの度合いをコントロールします。50%は元の画像と同じ状態です。レートは0～100%で指定できます。スクロールバーまたは直接入力で値を変更できます。

「不透明度」は画像の透明度を調整します。100%は元の画像を意味し、画像の透明度は0%から100%まで調整できます。画像の透明度はスクロールバーと直接入力で調整できます。不透明度は、画像を別の画像に重ねたり、画像の透明度を調整したりすることです。

「自動効果」は、画像の明るさ情報を検出して、画像の明るさを自動的に調整することです。自動効果が設定されている場合、カラー効果、コントラスト、明るさは無効になり、調整できません。

2.4.9 コントラスト（＋）

選択した画像オブジェクトのコントラストを上げます。

2.4.10 コントラスト値を上げる

選択した画像オブジェクトのコントラストをシャープにします。

2.4.11 コントラスト（－）

選択した画像オブジェクトのコントラストを下げます。

2.4.12 コントラスト値を下げる

選択した画像オブジェクトのコントラストをシャープに下げます。

2.4.13 明るさ（＋）

選択した画像オブジェクトまでの明るさを上げます。

2.4.14 明度を上げる

選択した画像オブジェクトまでの明るさをシャープにします。

2.4.15 明るさ（ー）

選択した画像オブジェクトまでの明るさを下げます。

2.4.16 明度を下げる

選択した画像オブジェクトまでの明るさを大幅に下げます。

2.4.17 拡大

画像を拡大します。

2.4.18 拡大する

画像を大幅に拡大します。

2.4.19 縮小

画像を縮小します。

2.4.20 縮小する

画像を大幅に縮小します。

2.4.21 小幅左に移動

画像を左方向に移動します。

2.4.22 大幅左に移動

画像を左方向に大きく移動します。

2.4.23 小幅右に移動

画像を右方向に移動します。

2.4.24 大幅右に移動

画像を右方向に大きく移動します。

2.4.25 小幅上に移動

画像を上方向に移動します。

2.4.26 大幅上に移動

画像を上方向に大きく移動します。

2.4.27 小幅下に移動

画像を下方向に移動します。

2.4.28 大幅下に移動

画像を下方向に大きく移動します。

2.4.29 カラーパネル指定


2.2.45を参照してください。

2.4.30 黒パネル指定


2.2.46を参照してください。

2.4.31 オーバーレイパネル指定


2.2.47を参照してください。

2.4.32 リライトパネル指定


2.2.48を参照してください。

2.4.33 蛍光パネル指定


2.2.49を参照してください。

2.4.34 オーバーレイパネル反転


2.2.55を参照してください。

2.4.35 蛍光パネル反転


2.2.56を参照してください。

2.5　表示



2.5.1　定規を表示

定規を表示するか選択します。

2.5.2　グリッドを表示

グリッド表示をするか選択します。

2.5.3　ステータスバーを表示

ステータスバーを表示するか選択します。ステータスバーにはマウスカーソルの位置情報やリボンバーの説明が表示されます。

選択したすべてのオブジェクトを1つとみなします。始点をミリ単位で表示します。

選択したすべてのオブジェクトを 1 つとみなします。幅と高さをミリメートル単位で表示します。

マウスカーソルの現在点をミリ単位で表示します。

2.5.4　ズーム

入力しサイズを表示します。

2.5.5 拡大

カードのレイアウトを拡大します。

2.5.6 縮小

カードのレイアウトを縮小します。

2.5.7 基本サイズ

オリジナルサイズのデザインを表示します。

2.5.8 全画面表示

デザインパネルのサイズを枠に合わせます。ウィンドウサイズの変更に応じて、「Zoon In/Out」の割合も自動的に変更されます。

2.5.9 カラーパネル指定

カラーパネルとして設定されているすべてのオブジェクトが表示されます。

2.5.10 黒パネル指定



黒パネルとして設定されているすべてのオブジェクトが表示されます。

2.5.11 オーバーレイパネル指定

すべてのオーバーレイ パネルが表示されます。オーバーレイされた領域は、オーバーレイされていない領域よりも暗く表示されます。

2.5.12　リライトパネル指定



リライトプリンターの場合、オーバーレイパネルアイコンの代わりに表示されます。

2.5.13　蛍光パネル指定

すべての蛍光パネルが表示されます。 蛍光を発する領域は、蛍光を発しない領域よりも青く印刷されて表示されます。

2.5.14　表デザイン

 2.2.57を参照してください。

2.5.15　裏デザイン

 2.2.58を参照してください。

2.6　　オプション



2.6.1　スナップ

 カーソルを一定間隔で移動させます。

2.6.2　背景色

 背景のデフォルトの色を選択します。表裏で異なるカラーを設定できます。

2.6.3 背景


背景画像の表示、非表示が選択できます。

2.6.4 背景編集


背景画像の選択、変更を行います。

2.6.5 入力フィールド設定


入力フィールド設定は可変情報を含む複数枚印刷時に設定します。クリックすると「入力フィールド設定」画面が表示されます。

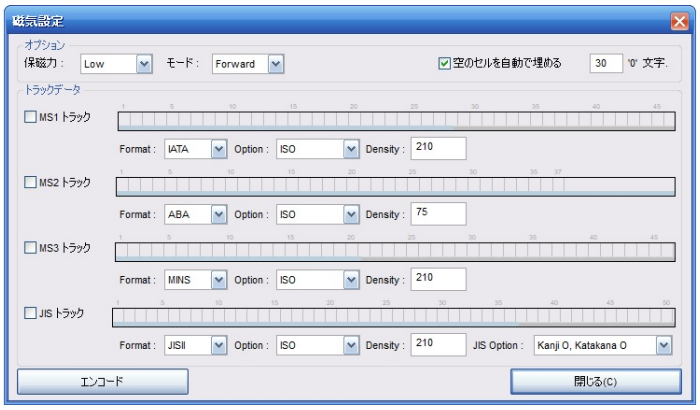


<図50>入力フィールド設定

2.6.6 磁気設定



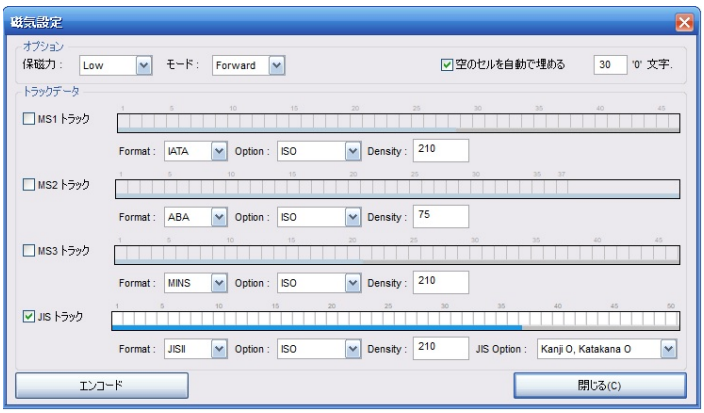
磁気ストライプをエンコードするフィールドを設定します。 このボタンをクリックすると、「磁気設定」が表示されます。



<図51>磁気設定

“Forward”, “Backward”, “Bit mode”を選択します。

「Foward」は、カードの挿入方向順に磁気データを書き込みます。
「Backward」は、カード挿入と逆順に磁気データを書き込みします。
「Bitmode」は、16進数でデータを入力しエンコードします。



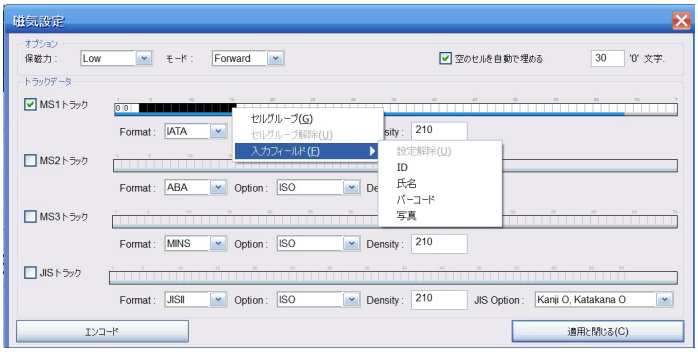
<図52>磁気設定-Forward

「MSトラック1」を使用するには、左のチェックボックスを選択します。



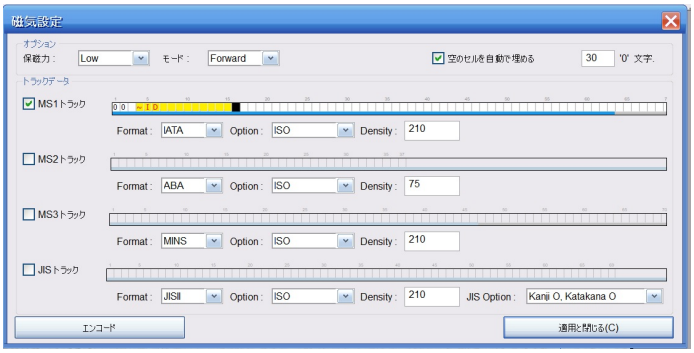
<図53>磁気情報入力エリア

白いセルはデータを入力するためのスペースです。一番下の青いバーはスクロールバーです。黒いセルがアクティブなセルです。磁気トラックとフィールドをリンクさせるには、マウスドラッグでフィールドの値を入力する領域を選択し、右ボタンをクリックしてセルグループを設定します。



<図54>磁気設定–セルグループ

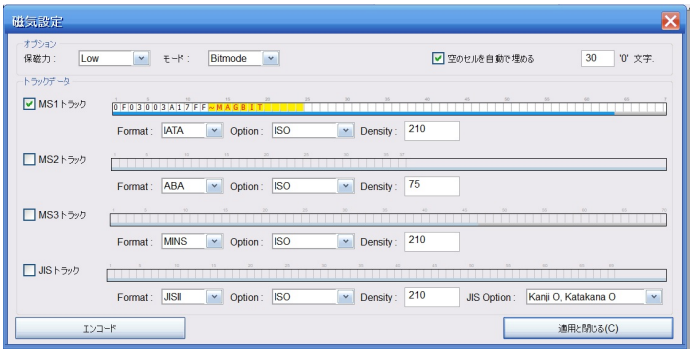
「入力フィールド」に現在のフィールドリストがあります。フィールドを選択すると、選択したセルがフィールドの領域として定義されます。



<図55>磁気設定-入力フィールド

リンクを解除するには、右クリックでポップアップメニューが表示され、「セルグループを解除」をクリックするか、セルを選択して「削除」キーをクリックしてください。

Bitmodeでエンコードするには、トラックをBitmodeに設定します。Bitmodeでは、データを16進数文字列として入力し、フィールドを「入力フィールド」に接続できます。入力フィールドのデータも16 進数として書き込む必要があります。



<図56>磁気設定–Bitmode入力

他の磁気トラックについても操作は同じです。

2.6.7 バーコードを枠にフィット



このボタンをクリックすると、バーコードのサイズがフレームサイズに合わせて自動的に変更されます。

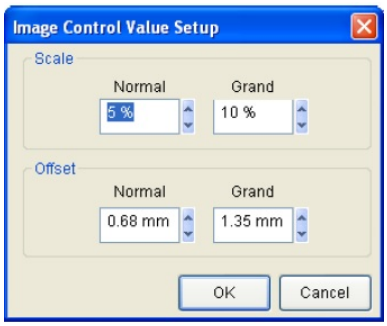
2.6.8 テキストを枠にフィット



このボタンをクリックすると、文字サイズがフレームサイズに合わせて自動的に変更されます。

2.6.9 ズーム幅設定

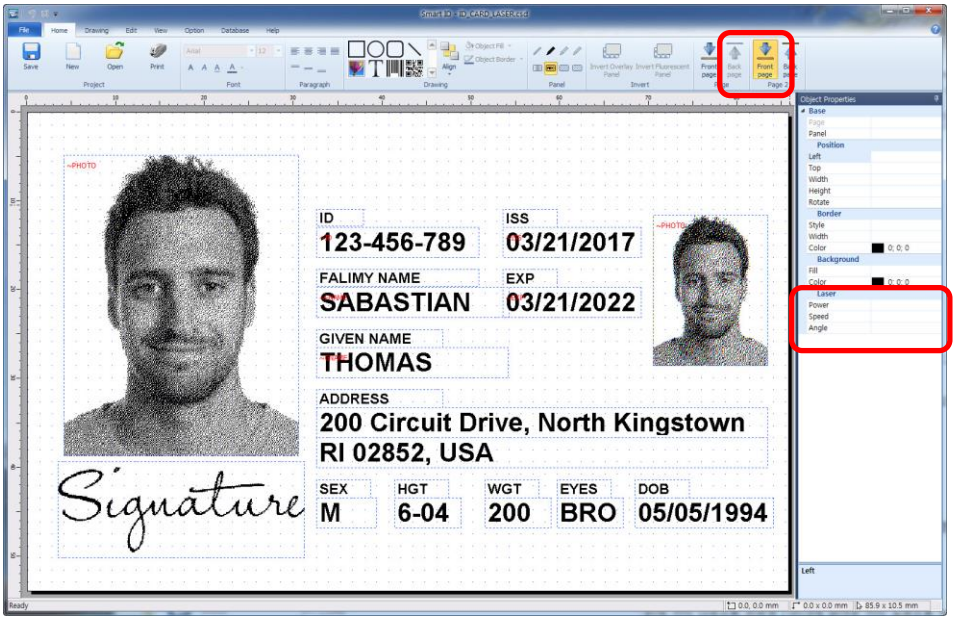

画像のズームアップ／ダウンや画像の移動を設定します。



<図57>ズーム・移動幅設定

2.6.10 レーザー刻印

 レーザー彫刻機は「Laser」ボタンをクリックしてレーザー彫刻機を起動します。 アクティブ化した後、図65のようにページ2で彫刻オブジェクトをデザインします。



<図58>Laserオブジェクトのデザイン

レーザーの強度は、オブジェクトのプロパティを調整することで制御できます。

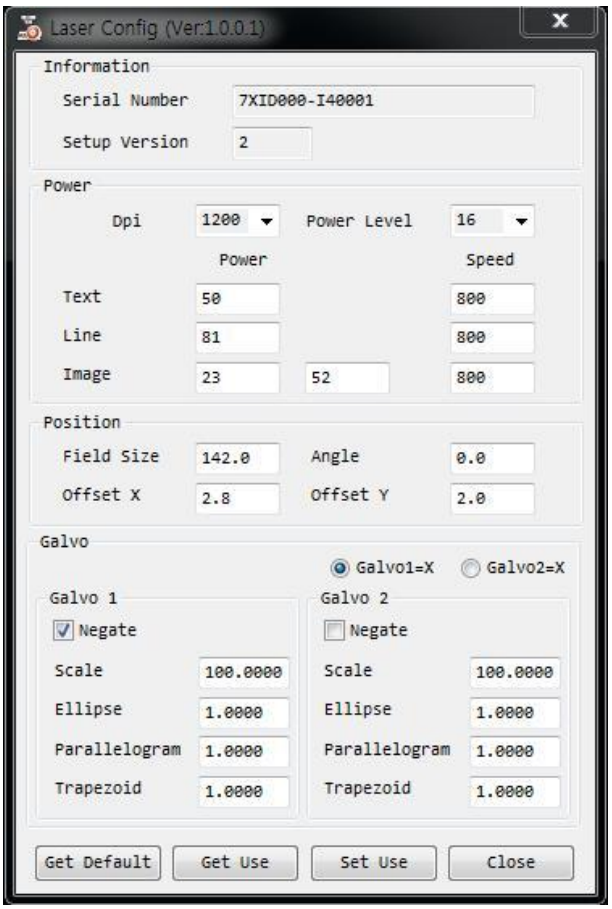
基本的に、レーザー彫刻機はレーザー彫刻機のデフォルト設定値を使用します。ただし、図65のように、ユーザーは各オブジェクトのレーザー出力、速度、角度を設定できます。設定されていない場合、オブジェクトはデフォルトの設定値を使用します。

- カ：レーザーのパワーを設定します。範囲は0～100です。
- 速度：範囲は0～1600 (mm/s) です。

- 角度：MLI(Multiple Laser Image)またはCLI(Changeable Laser Image)機能をサポートするために、カードを回転させて彫刻します。SMART-70XはCLIをサポートし、WISE-LEはMLIをサポートできます。範囲は-40～-20、20～40です。

2.6.11 レーザー刻印設定


レーザー彫刻機のデフォルト設定が利用可能です。値はレーザー彫刻機に保存されます。「Laser Engraver setup」ボタンをクリックすると、図66のような「Laser Config」ウィンドウが表示されます。



<図59>Laser刻印セットアップ

1) 情報

シリアルナンバー	レーザー彫刻機のシリアル番号を表示する
セットアップバージョン	Laser engraverのバージョンを表示します

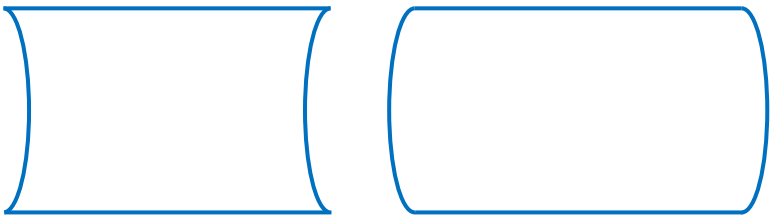
2) パワー

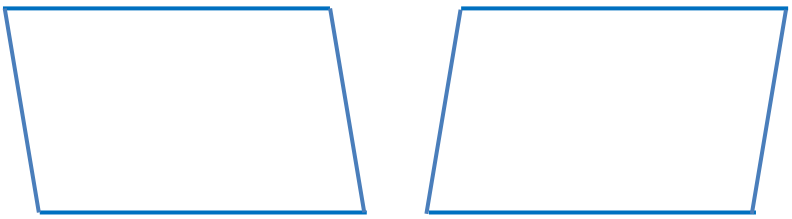
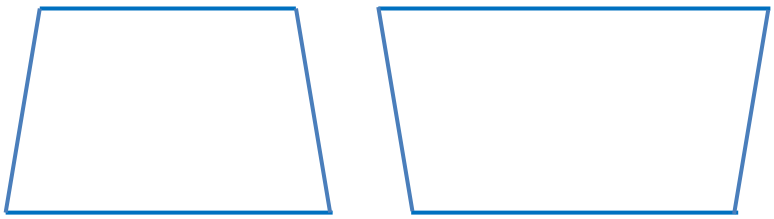
DPI	レーザー彫刻の解像度を600dpi～1200dpiの間で選択します。
Power Level	レーザーの出力レベルを設定します。範囲：1~25 • 値が大きいほどパワーレベルが大きくなり、彫刻されます。 • 「テキスト」、「ライン」、「イメージ」の値は、パワーレベルが変更されると自動的に変更されます。
Text	文字やバーコードを彫刻するときのパワーとスピードを設定します。 • パワーの範囲は0～100％です。 • レーザーの移動速度の範囲は0～1600 です。
Line	線や図形を彫刻するときのパワーとスピードを設定します。 • パワーの範囲は0～100％です。 • レーザーの移動速度の範囲は0～1600です。
Image	肖像画やロゴを彫刻するときのパワーとスピードを設定します。 画像は階調で表現され、パワーの最小値と最大値が設定されます。 • パワーの範囲は 0 ～ 100 で、最大値のパーセンテージです。 • 速度の範囲は 0 ～ 1600 で、レーザーの移動速度です。

3) ポジション

Field Size	レーザー彫刻の最大サイズを設定します。 • フィールドサイズの範囲は120～150、単位はmmです。 • Field Sizeを変更すると出力サイズも変更されます。
Angle	レーザー彫刻の回転値を設定します。 • 角度の範囲は0度～360度です。 • 出力はAngleの値として回転されます。
Offset X	左右の位置を正しく設定してください。 • Offset Xの範囲は-10～10㎜です。 • この値に応じて出力の位置が左右に変わります。
Offset Y	上下の位置を正しく設定してください。 • Offset Yの範囲は-10～10㎜です。 • この値に応じて出力の位置が上下に変化します。

4) ガルボ

Negate	定義された軸を横切るイメージの反射後に彫刻します。
Scale	各軸の画像のスケールを設定します。 • スケールの範囲は0%～100%です。
Ellipse	画像を調整すると、楕円の形状になります。 • 楕円の範囲は0.875～1.125です。 • Ellipseの値に応じて以下のように画像が変形します。 

Parallelogram	イメージ結果を平行四辺形の形状に調整します。 • 平行四辺形の範囲は0.875～1.125です。 • Parallelogram の値に応じて、以下のように画像が変形します。 
Trapezoid	画像を調整すると台形になります。 • 台形の範囲は0.875～1.125です。 • Trapezoidの値に応じて以下のように画像が変形します。 

5) ロード/保存

Load Default	工場出荷時の設定値をレーザー彫刻機のメモリにロードします。 適用するには、「Store」ボタンをクリックします。
Reload	レーザー彫刻機の設定値を表示します。
Store	現在の値をレーザー彫刻機に保存します。
Close	LaserConfig utilityを終了します。

2.6.12 言語

使用する言語を変更します。

2.7　データベース



2.7.1 DB接続



このボタンは、印刷ファイルをDBフィールドに手動でリンクするために使用されます。必要に応じて、フィールドを追加または削除できます。また、印刷フィールドを新しいフィールドにリンクすることもできます。「切断」ボタンをクリックした後、「DB接続」を押すと、図54のような「DB管理」ウィンドウが表示されます。ウィンドウの左側でCSDフィールドとDBフィールドがリンクされ、右側で新しいフィールドの作成と削除が可能です。

GRASYS ID designは「入力フィールド」作成時にDBフィールドを作成し、同名で接続するため、「DB 接続」は別途使用しません。



<図60> DB管理画面

2.7.2 切断



入力フィールド、DBフィールドの設定を変更する場合「切断」ボタンを押した後、「MDB接続」ボタンをクリックすることで手動で連携することができます。

2.7.3 フィールド設定



フィールド設定は、フィールドの追加や削除を行わずに、入力フィールドを他のフィールドに接続を変更する場合に使用します。「入力フィールド」画面の接続フィールドと同じです。「フィールド設定」をクリックすると、「フィールド一覧管理」画面が表示されます。この画面では、入力フィールドに接続されているDBフィールドを指定します。



<図61> フィールドリスト管理画面

2.7.4 圧縮と復元

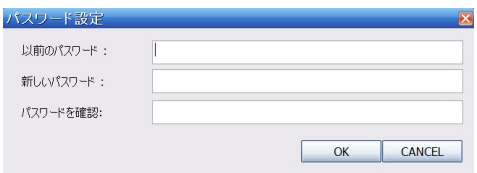


データベースが巨大化した場合や異常な症状が発生した場合、「圧縮と復元」を使用してDBファイルを圧縮して復元します。

2.7.5 DBパスワード

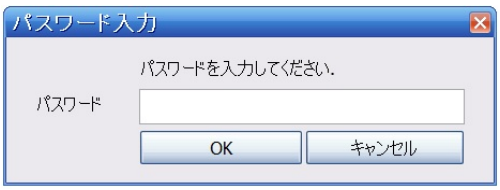


DBファイルはパスワード付きで開くことができるので、他人にデータベースを利用されないようにすることができます。「パスワード」ボタンをクリックすると、パスワードを入力する画面が表示されます。新規プロジェクト作成時は、パスワードがないため、新規パスワードと「OK」ボタンのみを使用します。



<図62> DBパスワード

データベースにパスワードを設定すると、プロジェクトを開く際にパスワードを入力する画面が表示されます。パスワードを削除するには、「パスワードの設定」ウィンドウで古いパスワードと「OK」ボタンのみを使用します。

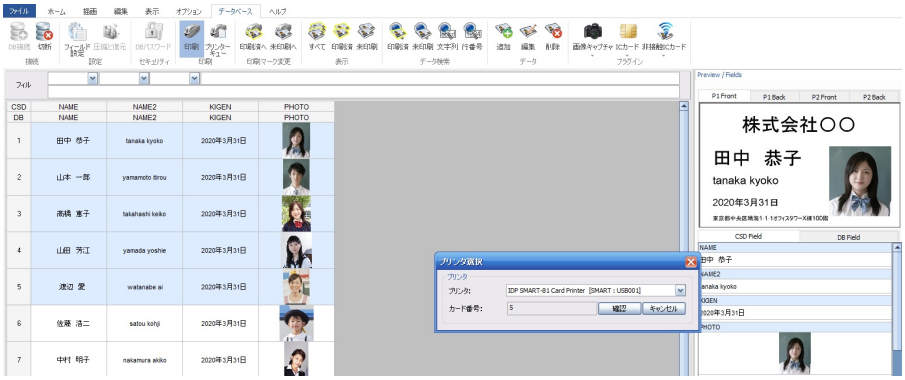


<図63>パスワードの入力

2.7.6 印刷



データベースに入力されたデータを使用してカードが印刷されます。 印刷するには、印刷するカードを選択し、空色でマークします。 次に、「印刷」ボタンをクリックすると、プリンタの選択」ウィンドウが表示されます。



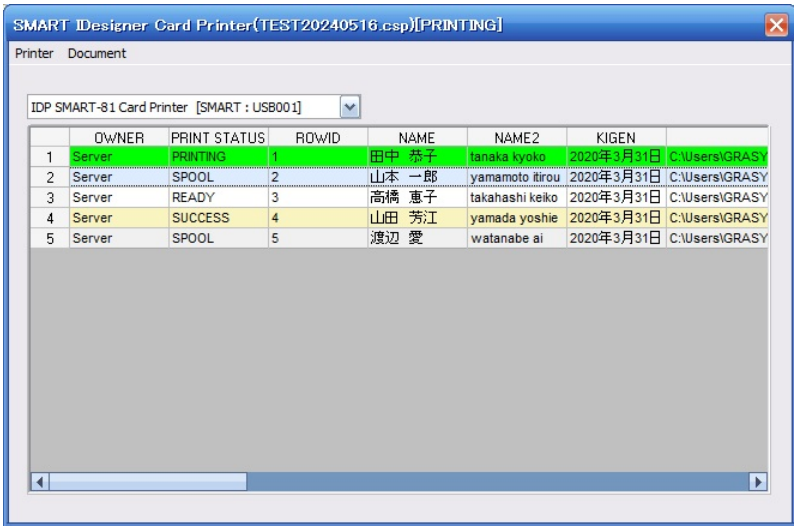
<図64>プリンターを選択

プリンタを選択後、「確認」ボタンをクリックすると、プリントスプーラーウィンドウが表示されます。プリントスプーラーの「印刷」ボタンをクリックすると、選択したカードが順次印刷されます。



<図65>プリントスプーラー

カード印刷は、黄色は印刷が完了したことを意味します。緑色は印刷中を意味します。灰色は印刷の準備ができていることを意味します。印刷が完了したカードはデータベース上に黄色のマークで表示されます。



<図66>プリントスプーラー印刷

GRASYS ID designは、複数のプリンタで同時にカードを発行できます。 たとえば、プリンタが2 台ある場合、必要なカードの半分を1台目のプリントスプーラに挿入、残りのカードを2台目のプリントスプーラーに挿入されます。

2.7.7　印刷済へ

選択したカードを印刷済に変更します。

2.7.8　未印刷へ

選択したカードを未印刷に変更します。

2.7.9　すべて表示

データベース内の印刷済と未印刷の両方を表示します。

2.7.10　印刷済表示

データベース内の印刷済のみを表示します。

2.7.11　未印刷表示

データベース内の未印刷のみを表示します。

2.7.12　印刷済データ検索

「印刷済」ボタンをクリックすると、次の印刷済カードにカーソルが移動します。

2.7.13　未印刷データ検索

「未印刷」ボタンをクリックすると、次の未印刷カードにカーソルが移動します。

2.7.14　文字列データ検索

「文字列」ボタンをクリックすると、「文字列検索」が表示されます。「文字列検索」に任意の文字列を入力し、「検索」ボタンをクリックすると、入力した文字列を含むカードにカーソルが移動します。



<図67>文字列検索

2.7.15　行番号データ検索

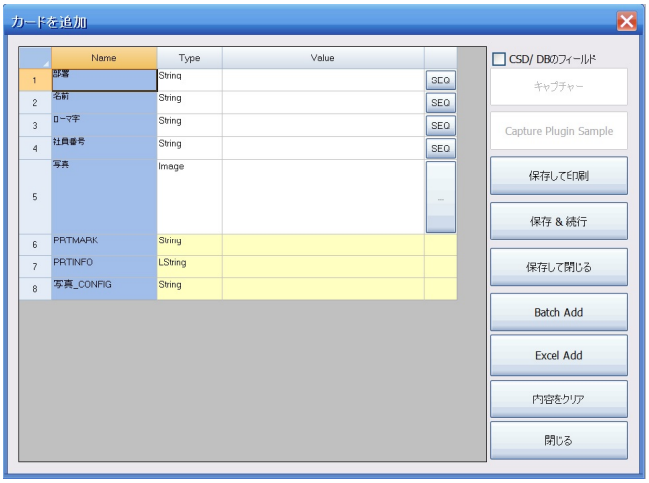
「行番号」ボタンをクリックすると、「行番号検索」が表示されます。「行番号検索」に希望の行番号を入力し、「検索」ボタンをクリックすると、指定した位置にカーソルが移動します。



<図68>行番号検索

2.7.16　追加データ

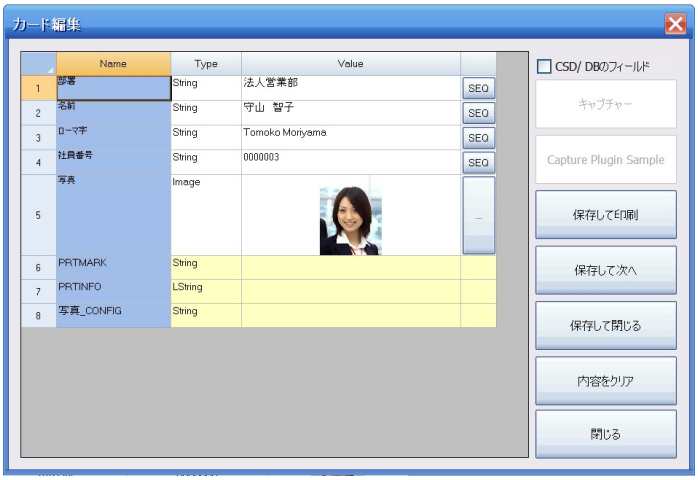
「追加」ボタンをクリックすると、「カードを追加」が表示され、各フィールドのデータを入力します。



<図69>カードを追加

2.7.17　編集データ

「編集」ボタンをクリックすると、「カード編集」が表示され、データの編集ができます。



<図70>カード編集

2.7.18　削除データ

「削除」ボタンをクリックすると、選択したカードが削除されます。

2.7.19　画像キャプチャ

「画像キャプチャ」をクリックすると、画像をキャプチャするプラグインが選択されます。 プラグインの作成と使用については付録を参照してください。

2.7.20　接触型ICカード

「ICカード」をクリックすると、ICカードにエンコードするプラグインが選択されます。 プラグインの作成と使用については付録を参照してください。

2.7.21　非接触型ICカード

「非接触カード」をクリックすると、非接触カードにエンコードするプラグインが選択されます。 プラグインの作成と使用については付録を参照してください。

2.8　　ヘルプ



2.8.1　バージョン情報

プログラムのバージョンや情報などが表示されます。



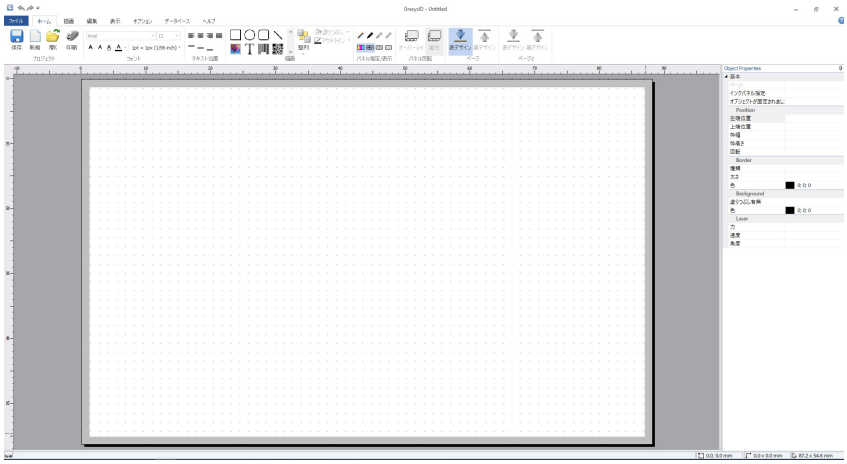
<図71>GRASYS ID design情報

2.8.2　ヘルプ

GRASYS ID design ユーザーマニュアルが開きます。

3 カードデザイン作成

3.1　デザイン作成



<図72>描画エリア

3.1.1 デザイン作成エリア

●選択モード

1. オブジェクトの選択

1) 直接選択

オブジェクトにカーソルを移動し、カーソルが変わったらクリックします。

2) すべて選択

マウスの左ボタンを押しながらカーソルがある点から別の点にドラッグします。

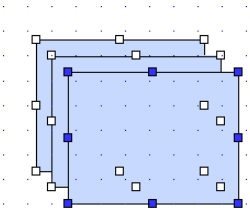
この領域内のすべてのオブジェクトが選択されます。

3) 「マウスとShiftキー」を使用する

Shiftキーを押しながら選択したいオブジェクトをクリックします。

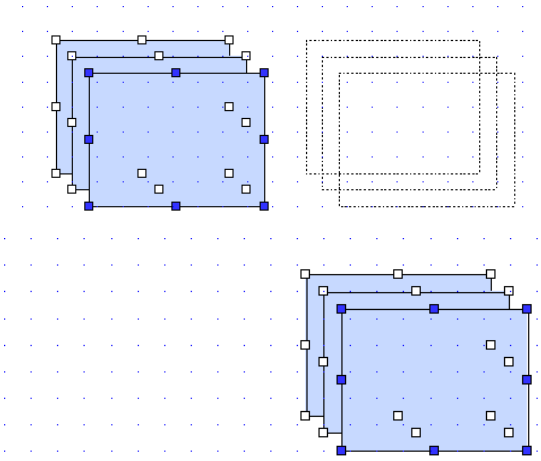
※標準オブジェクト

複数のオブジェクトを選択した場合、以下の色付きの点のアウトラインが移動やサイズ調整などの基準となるオブジェクトとなります。



<図73>標準オブジェクト

2.選択したオブジェクトの移動
１）「マウス」を使用する場合、移動したいオブジェクト上にカーソルを置き、マウスの左ボタンを押してドラッグします。
2) 「マウスと矢印キー」を使用するオブジェクトを選択し、矢印キーを押します。

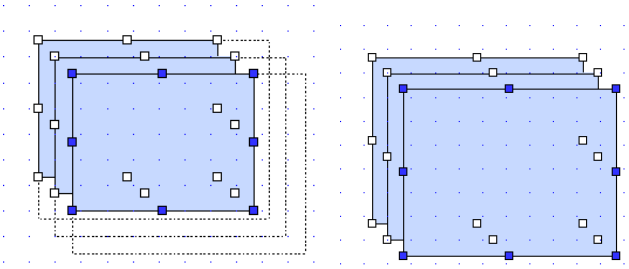


<図74>オブジェクトの移動

3.選択したオブジェクトのサイズ調整
1) オブジェクトのサイズを変更するには、関連するオブジェクトを選択します。
カーソルをオブジェクトの端近くに置くと、カーソルが に変わります。 ↔ ↕ ⤢ ⤡
マウスの左ボタンを押します。
ボタンを押してマウスをドラッグします。 オブジェクトのサイズを調整できます。 。

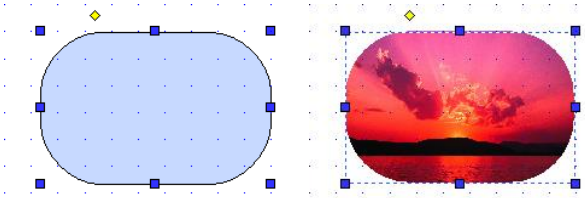
2) 「マウスとShiftキー」で調整すると、幅と長さが同じ比率で変更されます。

3) 「Ctrl」キーを押すとオブジェクトが中心に移動します。



<図75>オブジェクトのサイズ変更

4.「マウスとキーボード」を使用して選択したオブジェクトをコピーします。
オブジェクトをコピーするには、「Ctrl」キーを押しながらドラッグします。
5. 丸い形を作る
選択したオブジェクトが長方形、角丸長方形、イメージオブジェクトの場合は、黄色の菱形マークが表示されます。 ここがコントロールポイントです。 ひし形にカーソルを置き、マウスの左ボタンをクリックして左右に動かします。 丸い形が変わります。



<図76>角丸に変更

- 描画モード
  描画ツールを選択するとモードが変わり、カーソルが変わります。 ＋

3.1.2 定規表示・非表示

選択したオブジェクトとカーソルの位置を表示します。 表示タブの「定規を表示」ボタンで表示・非表示を切り替えられます。

3.1.3 ステータスバー

カーソルの位置とカーソルの座標におけるリボンバーの説明を示します。

始点をミリ単位で表示し、選択したすべてのオブジェクトを 1 つとみなします。

幅と高さをミリメートル単位で表示し、選択したすべてのオブジェクトを 1 つとみなします。

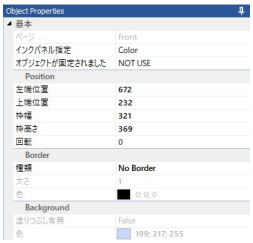
マウスカーソルの現在点をミリ単位で表示します。

3.2　オブジェクトのプロパティ

オブジェクトのプロパティはメインウインドウの右側にあります。選択したオブジェクトのプロパティを表示および変更できます。

3.2.1 基本カテゴリー

基本カテゴリー内のオブジェクトの位置と色の情報を表示します。複数のオブジェクトが選択されており、プロパティが異なる場合は表示されません。プロパティで値を変更すると、選択したオブジェクトが適用されます。



<図77>基本カテゴリー

- ページ
  選択したオブジェクトのページを表示します。

- インクパネル指定
  選択したオブジェクトが印刷されるパネルを表示します。

- Position - 左端位置
  背景の左側からオブジェクトまでの距離を指します。

- Position - 上端位置
  背景の上面からオブジェクトまでの距離を指します。

- Position - 枠幅
  オブジェクトの幅を指します。

- Position - 枠高さ
  オブジェクトの高さを指します。

- Position - 回転
  0度、90度、180度、270度から選択できます。

- Border - 種類
  選択されている線の種類が表示されます。

- Border - 太さ
  選択されている線の幅を表示します。
  種類が「枠なし」の場合は値を変更できません。

- Border - 色
  選択されている線の色を表示します。
  種類が「枠なし」の場合は値を変更できません。

- Background - 塗りつぶし有無
  背景色を塗りつぶすかどうかを指定します。

- Background - 色
  背景色を表示します。
  塗りつぶし無の場合は値は変更できません。

3.2.2 拡張カテゴリー - 角丸長方形

選択したオブジェクトが角丸長方形の場合、角丸長方形のプロパティが表示されます。

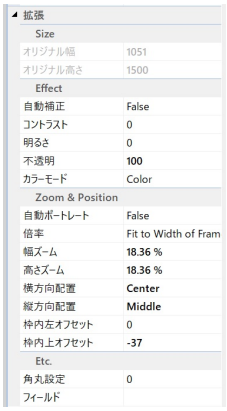


<図78>プロパティグリッド – 拡張カテゴリー – 角丸長方形オブジェクト

- 角丸設定
  角丸長方形のエッジの値を表示します。 単位は%、範囲は1～100です。 値が0の場合、オブジェクトの形状は長方形です。 値が100の場合、幅または高さの短い部分は線なしで丸められます。

3.2.3 拡張カテゴリー – 画像

選択したオブジェクトが画像の場合、画像のプロパティが表示されます。



<図79>拡張カテゴリー – 画像

- オリジナル幅
  元画像の横幅サイズを表示します。 読み取り専用です。

- オリジナル高さ
  元の画像の高さのサイズを表示します。 読み取り専用です。

- 自動補正
  オートエフェクトが適用されているか表示します。オートエフェクトは、写真の明るさやコントラストを自動で調整する機能です。値がtrueの場合、明るさとコントラストは適切に調整されます。 デフォルトはfalseです。

- コントラスト
  コントラストの値を表示します。範囲は-100～100です。デフォルトは0です。値を増やすと、画像の色が原色に変わります。値を小さくすると、画像の色が灰色に変わります。自動補正がTrueの場合、この値は適用されません。自動補正がTrueのときにこの値を変更すると、その値が適用され、自動補正がFalse に変わります。

- 明るさ

  明るさの値を示します。範囲は-255～255です。デフォルトは0です。値を増やすと、画像の色が白に変わります。値を小さくすると画像の色が黒くなります。自動補正がTrueの場合、この値は適用されません。自動補正がTrueのときにこの値を変更すると、値が適用され、自動補正がFalseに変わります。

- カラーモード

  色のモードを示します。カラーとグレースケールを選択できます。デフォルトは「カラー」です。自動補正がTrueの場合、この値は適用されません。自動補正がTrueのときにこの値を変更すると、値が適用され、自動補正がFalseに変わります。

- 自動ポートレート

  オートポートレートは、画像の顔を自動的に検出する機能です。自動ポートレートがtrueの場合、画像は顔に焦点が当てられ、サイズと位置が適切に調整されます。自動補正のデフォルトはfalseです。

- 倍率

  ズームのモードを表示します。オートポートレートを設定すると、この値は「User Set」に変更されます。デフォルトは「Fit to Width of Frame」です。

- 幅ズーム

  画像の横幅の比率を表示します。

- 高さズーム

  画像の高さの比率を表示します。

- 横方向配置

  この値が「Left」の場合、画像はフレームの左側から表示されます。この値が「Right」の場合、画像はフレームの右側から表示されます。 この値が「Center」の場合、画像はフレームの中央に表示されます。「枠内左オフセット」の値はこの値に依存します。 デフォルトは「Center」です。

- 縦方向配置

  この値が「Top」の場合、画像はフレーム内の上側から表示されます。 この値が「Bottom」の場合、画像はフレームの下から表示されます。 この値が「Middle」の場合、画像はフレームの中央に表示されます。 「枠内上オフセット」の値はこの値に依存します。 デフォルトは「Middle」です。

- 枠内左オフセット
  フレーム内画像の開始位置の値を意味します。

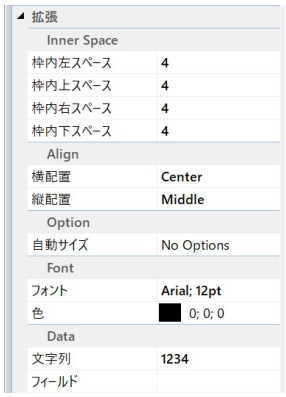
- 枠内上オフセット
  フレーム内画像の開始位置の値を意味します。

- 角丸設定
  画像内のエッジの値を示します。単位は%、範囲は1～100です。値が0の場合、オブジェクトの形状は長方形です。値が100の場合、幅または高さの短い部分は線なしで丸められます。

- フィールド
  画像に接続されたフィールドを表示します。フィールドを変更したときにフィールドがすでに他のテキストまたはバーコードに接続されている場合、そのフィールドを接続することはできません。

3.2.4 拡張カテゴリー – テキスト

選択したオブジェクトがテキストの場合、テキストのプロパティが表示されます。



<図80>拡張カテゴリー - テキスト

- 枠内左スペース
  フレーム内、テキストの左側スペース値を表示します。

- 枠内上スペース
  フレーム内、テキストの上部スペース値を表示します。

- 枠内右スペース
  フレーム内、テキストの右側スペース値を表示します。
- 枠内下スペース
  フレーム内、テキストの下部スペース値を表示します。

- 横配置
  この値が「Left」の場合、テキストはフレームの左側から表示されます。 この値が「Right」の場合、テキストはフレーム内の右側から表示されます。 この値が「Center」の場合、テキストはフレームの中央に表示されます。 この値が「Justify」の場合、テキストは文字間の同じ距離に表示されます。 デフォルトは「Center」です。

- 縦配置
  この値が「Top」の場合、テキストはフレーム内の上側から表示されます。 この値が「Bottom」の場合、テキストはフレームの下から表示されます。 この値が「Middle」の場合、テキストはフレームの中央に表示されます。 デフォルトは「Middle」です。

- 自動サイズ
  自動サイズが適用されているか表示します。この値が「Auto Fit」の場合、テキストサイズはフレームサイズに合わせて自動的に変更されます。

- フォント
  テキストのフォントの種類、スタイル、サイズが表示されます。

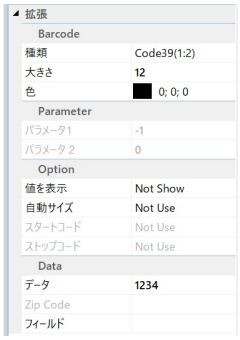
- 色
  文字色を表示します。

- 文字列
  テキストの内容を示します。

- フィールド
  テキストに接続されたフィールドが表示されます。 フィールドを変更したときにフィールドがすでに他の画像に接続されている場合、そのフィールドを接続することはできません。

3.2.5 拡張カテゴリー – バーコード

選択したオブジェクトがバーコードの場合、バーコードのプロパティが表示されます。



<図81>拡張カテゴリー – バーコード

- 種類
  バーコードの種類を示します。バーコードが1次元タイプの場合、2次元バーコードのタイプを変更することはできません。

- 大きさ
  バーコードのサイズを表します。

- 色
  バーコードの色を表します。

- パラメーター1
  バーコードタイプが2次元の場合はオプション1の値を表示します。 バーコードの種類が1次元の場合は無効になります。この値の平均は2次元バーコードのタイプによって異なります。
- パラメーター2
  バーコードタイプが2次元の場合はオプション2の値を表示します。 バーコードの種類が1次元の場合は無効になります。この値の平均は2次元バーコードのタイプによって異なります。
- 値を表示
  バーコードのテキストを表示するかどうかを示します。 バーコードの種類が2次元の場合は無効になります。 値を「Show」に変更すると、バーコードの下にテキストが表示されます。

- 自動サイズ
  オートサイズが適用されているかどうかを示します。 この値がUseの場合、バーコードサイズはフレームサイズに合わせて自動的に変更されます。

- スタートコード
  バーコードタイプがCodabarの場合は「スタートコード」が表示されます。 バーコードタイプがCodabarでない場合、無効になります。

- ストップコード
  バーコードタイプがCodabarの場合は「ストップコード」が表示されます。 バーコードタイプがCodabarでない場合、無効になります。

- データ
  バーコードのデータを表示します。

- Zip Code
  バーコード タイプが Maxicode の場合、郵便番号が表示されます。 最大サイズは 15 文字です。
- フィールド
  バーコードに接続されたフィールドを示します。フィールドを変更したときにフィールドがすでに他の画像に接続されている場合、そのフィールドを接続することはできません。

3.3　デザイン例

図82は、GRASYS ID designによってデザインされた社員証を示しています。



<図82> デザイン例

上記のカードをデザインする手順です。

1. 「新規」ボタンをクリックすると、新規プロジェクトが作成されます。
2. カード全体に背景画像を配置します。
3. カラー写真の画像は右側に配置します。
4. 画像上でマウスの右ボタンをクリックし、「入力フィールド－新規フィールド」を選択し、フィールド名として「写真」を入力すると、画像がデータベースフィールドとして定義されます。
5. 「社員番号：0000001」「部署：プリンター事業部」「名前：加戸　綺麗」「ローマ字：Kirei Kado」は黒文字で配置されます。
6. テキスト上でマウスを右クリックし、「入力フィールド－新規フィールド」を選択し、フィールド名として「社員番号」を入力すると、社員番号のテキストがデータベースフィールドとして定義されます。他の項目も同じように設定します。

4 データベースと連動

4.1　入力フィールド

入力フィールドは、画像・文字・バーコードなど可変情報を変更しながらカードを発行する際に使用します。このためには、可変情報があるオブジェクトを入力フィールドとして設定する必要があります。入力フィールドを設定するには、下図のようにオブジェクト上でマウスを右クリックして「入力フィールド」を使用します。



<図83> 入力フィールドメニュー

「入力フィールド」メニューの上部には、作成した入力フィールドが表示されます。選択したオブジェクトは何らかの入力フィールドにリンクされます。図83では、「部署」「名前」「ローマ字」「社員番号」「写真」の5つのフィールドがあります。選択した画像は「写真」にリンクされます。

4.1.1　新規フィールド

「新規フィールド追加」は、「入力フィールド」を新規に作成します。 新しいフィールドが選択したオブジェクトにリンクされます。「新規フィールド追加」画面でフィールド名を入力し、「OK」ボタンをクリックすると、新規フィールドが作成され、オブジェクトにリンクされます。



<図84> 新規フィールドの追加

入力フィールドにリンクされているオブジェクトは、オブジェクトの左上に赤色でマークされているオブジェクトの種類にリンクされている入力フィールドを示します。入力フィールド名の前の「~」マークは入力フィールドを示します。

4.1.2 入力フィールド連携

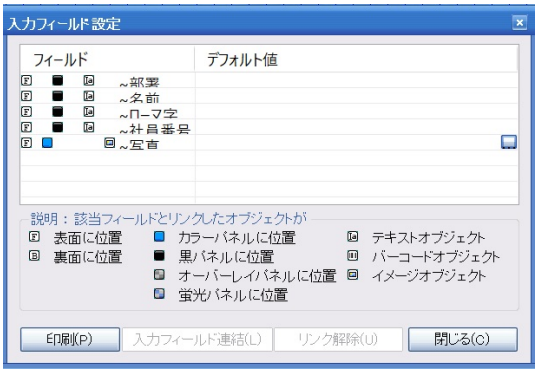
マウスの右ボタンをクリックし、「入力フィールド」メニューのリストで入力フィールドを選択すると、選択したオブジェクトが既存の入力フィールドにリンクされます。

4.1.3 入力フィールド解除

「設定解除」は、選択したオブジェクトにリンクされている入力フィールドを切断します。 設定を切断すると、オブジェクト左上の入力欄が表示されなくなります。

4.1.4 入力フィールドの設定

「入力フィールド」を選択するか、オプションタブから「入力フィールド設定」ボタンをクリックすると、図85のような「入力フィールド設定」ウィンドウが表示されます。「入力フィールド設定」は「新規フィールドの追加」「接続」のみなので使用しません。「入力フィールド連結」と「リンク解除」が使用されます。



<図85>入力フィールド設定

入力フィールド名を設定するには、まず入力フィールドを開いてフィールド名を入力します。フィールド名は常に大文字です。フィールド名を作成したら、次の列をダブルクリックします。デフォルトの値列に件名を入力し、「閉じる」ボタンをクリックします。これで基本的なフィールド名が設定されました。
フィールドを作成したら、フィールドとオブジェクトをリンクする必要があります。

テキストや画像の入力フィールド名を設定するには、まず入力フィールドを開いてフィールド名を入力します。 英字は大文字のみです。 フィールド名を作成したら、次の列をダブルクリックします。 デフォルトの値欄に入力し、「閉じる」ボタンをクリックします。 これでフィールド名が設定されます。

入力フィールドを作成したら、入力フィールドとオブジェクトをリンクする必要があります。テキスト、画像、バーコード、磁気トラックなどのすべてのオブジェクトを入力フィールドにリンクできます。 入力フィールドリスト内のフィールドとオブジェクトを選択します。

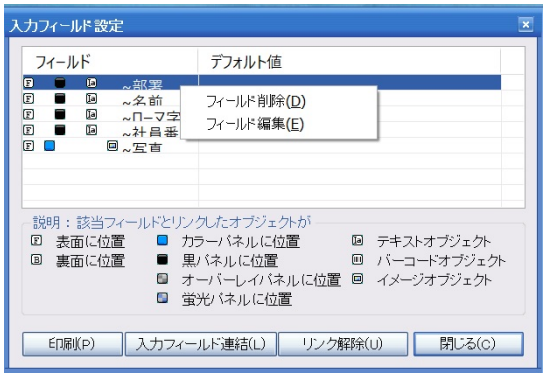
「フィールド連結」をクリックすると、フィールドとオブジェクトが接続されます。 次に、フィールドのデフォルト値がオブジェクトに適用されます。

テキストオブジェクトおよびバーコードオブジェクトにリンクされているフィールドは、画像オブジェクトにリンクできません。 画像オブジェクトには画像ファイル名が存在する必要があるためです。同じ理由で、画像オブジェクトにリンクされているフィールドをテキストまたはバーコードオブジェクトにリンクすることはできません。

画像オブジェクトをフィールドにリンクすると、デフォルト値欄に「ファイル検索」ボタンが作成されます。 ダブルクリックしてファイルパス全体を入力するか、「検索」ボタンをクリックして画像ファイルを選択します。

「リンク解除」をクリックすると、フィールドとオブジェクト間のリンクが切断されます。

フィールドを削除または編集するには、フィールドを選択して右ボタンをクリックします。 2つのオプションが表示されます。



<図86>入力フィールドの削除または編集

「フィールド削除」をクリックすると、選択したフィールドに関するすべてのリンク情報が削除されます。「フィールド編集」をクリックしてフィールド名を変更できます。 変更したいフィールドをダブルクリックするだけで編集することができます。

4.2 データのインポート/エクスポート

「データベース」にはデータを手入力することもできますが、ファイルに保存されているデータをインポートすると便利です。また、「データベース」のデータを保存し、他のプログラムで使用することもできます。GRASYS ID designはDBやExcelでデータを処理できます。データのインポートとエクスポートを行うには、「ファイル」タブから「データベース」を選択します。

4.2.1 インポート - DB

「DBからインポート」ボタンをクリック後、インポートするDBファイルを選択すると、図87のような「MDBのインポート」ウィンドウが表示されます。ウィンドウの上部には、インポートしたDBで使用するテーブルが表示されます。ウィンドウの左側には、入力フィールドとインポートされたDB間の接続状況が表示されます。ウィンドウの右側には、選択したレコードの内容が表示されます。ウィンドウの下側には、インポートされたDBの選択したテーブルの内容が表示されます。



<図87>MDBをインポート

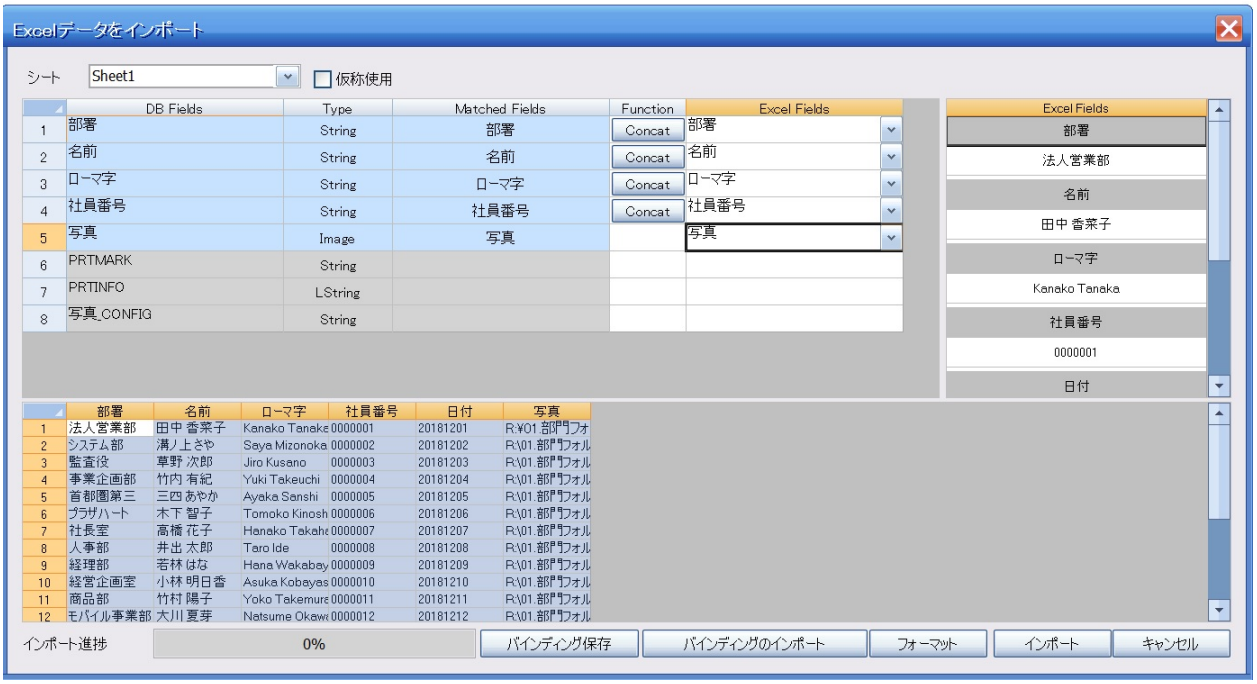
入力フィールド(DB Fields)にDBファイルのフィールドを選択し、「インポート」ボタンをクリックすると、DBのデータを一括インポートできます。
「DBインポート」を実行すると、最初のテーブルの全レコードが選択されます。

「DBフィールド」のPRTMARK、PRTINFO、顔写真CONFIGは内部のGRASYS ID designで使用されます。

4.2.2 インポート - Excel

「EXCELからインポート」ボタンをクリック後、インポートするXLSファイルを選択すると、図88のような「EXCELのインポート」ウィンドウが表示されます。

ウィンドウ上部にはインポートしたファイルで使用されているシートが表示されます。ウィンドウの左側には、入力フィールドとインポートされたExcelファイル間の接続ステータスが表示されます。ウィンドウの右側には、選択した内容が表示されます。ウィンドウの下部には、インポートされたExcelの選択したシートの内容が表示されます。



<図88>Excelをインポート

入力フィールド(DBフィールド)にExcelファイルのフィールドを選択し、「インポート」ボタンをクリックすると、Excelファイルのデータを一括インポートできます。

「インポート」を実行すると、1シート目の全レコードが選択されます。

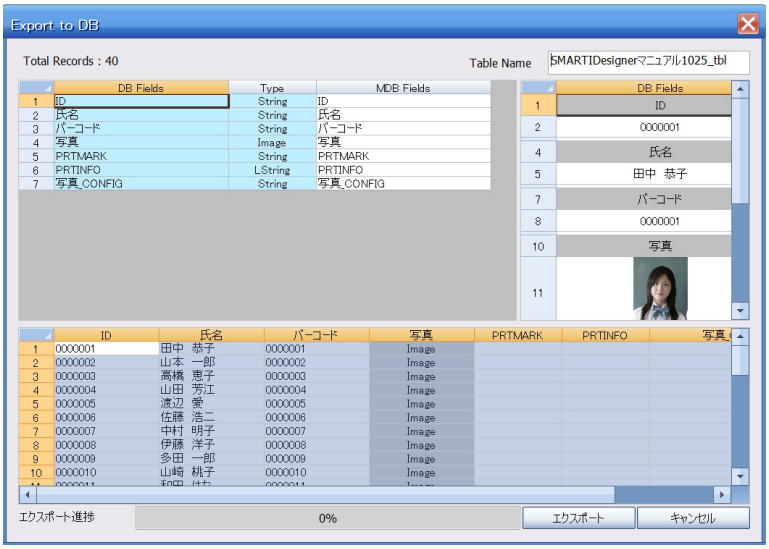
「インポート」を使用すると、画像がファイル名として記録され、指定した場所に画像ファイルが存在する必要があります。 画像プロパティを持つファイルをインポートすると、GRASYS ID designは画像ファイルを開き、データベースにバイナリタイプとして保存します。 インポート後は画像ファイルは使用されません。

入力フィールドをExcelフィールドに接続後、「バインディング保存」ボタンをクリックすると、フィールドの接続情報がファイル(.bnd)として保存されます。 次回、更新したExcelファイルをインポートする場合は、「バインディングのインポート」ボタンをクリックすることで、その情報を一括でインポートすることができます。

「フォーマット」ボタンは、データの日付または時刻形式をユーザーが希望するロケール形式に変換できます。

4.2.3 エクスポート - DB

DBへエクスポートでは、現在設定されているプロジェクトデータをDBファイルに保存します。「DBファイルへエクスポート」ボタンをクリックすると、図89のような「Export to DB」ウィンドウが表示されます。ウィンドウ左側には入力フィールドと保存するDBとの接続状況が表示されます。ウィンドウの右側には、選択したレコードの内容が表示されます。ウィンドウの下側には、保存するプロジェクトデータベースの内容が表示されます。

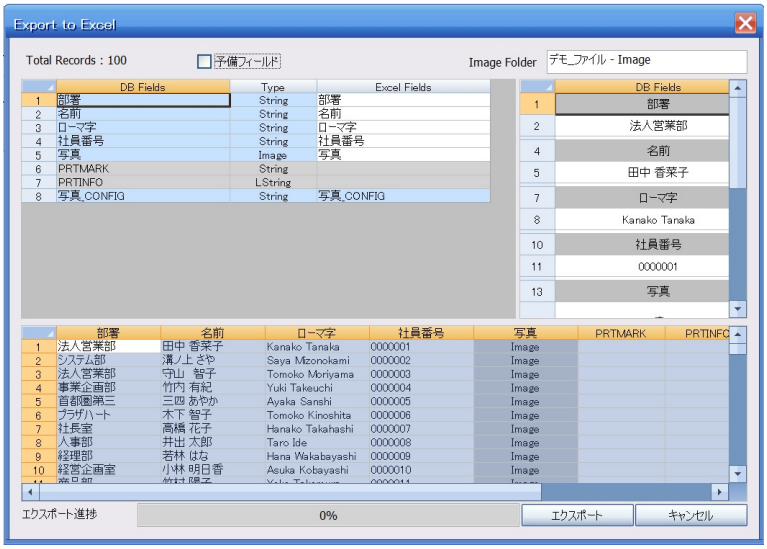


<図89>DBへエクスポート

レコードを選択して「エクスポート」ボタンをクリックすると、プロジェクトデータベースのデータを一括で保存できます。「エクスポート」を実行すると、データベースの全レコードが選択されます。

4.2.4 エクスポート – Excel

EXCELにエクスポートは、現在設定されているプロジェクトデータをExcelファイルに保存します。「エクスポート」ボタンをクリックすると、図90のような「Export to EXCEL」ウィンドウが表示されます。ウィンドウの左側には、入力フィールドと保存されるExcel列の間の接続状況が表示されます。ウィンドウの右側には、選択したレコードの内容が表示されます。ウィンドウの下側には、保存するプロジェクトデータベースの内容が表示されます。



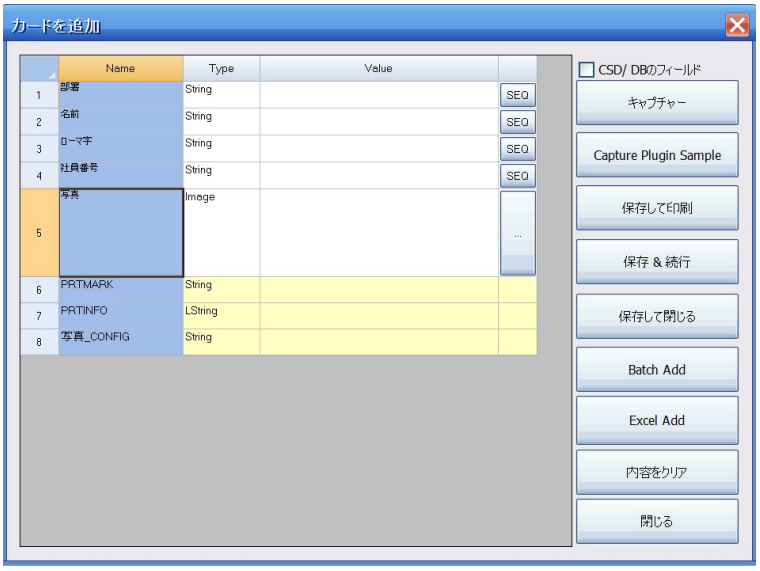
<図90>Excelへエクスポート

レコードを選択して「エクスポート」ボタンをクリックすると、プロジェクトデータベースのデータを一括で保存できます。「エクスポート」を実行すると、データベースの全レコードが選択されます。「エクスポート」を使用すると、画像がファイル名として記録されます。Excelファイルを保存したディレクトリに新規ディレクトリを作成後、画像ファイルとして保存されます。

4.3　カード管理

4.3.1　データを追加

「データベース」タブの「追加」ボタンをクリックします。 すると、図91のように、新しいカード情報を入力するための「カードを追加」画面が表示されます。「カードを追加」画面で各フィールドのデータを入力します。



<図91>カードを追加

保存した画像をインポートすることで画像フィールドを使用できます。また、カメラを通して一度に画像フィールドを取得することもできます。「キャプチャ」ボタンをクリックすると、画像が一度にキャプチャされます。サインパッドなどの指定したデバイスを使用する場合、プラグインが作成され、画像がインポートされます。プラグインの作成と使用方法については付録を参照してください。

「保存して印刷」ボタンをクリックすると、入力したカードをデータベースに保存した後、カードが印刷されます。 カードの発行と保存を一度に行う場合にこのボタンが利用できます。

「保存＆続行」ボタンをクリックすると、入力したカードをデータベースに保存し、次のカードの入力が可能になります。

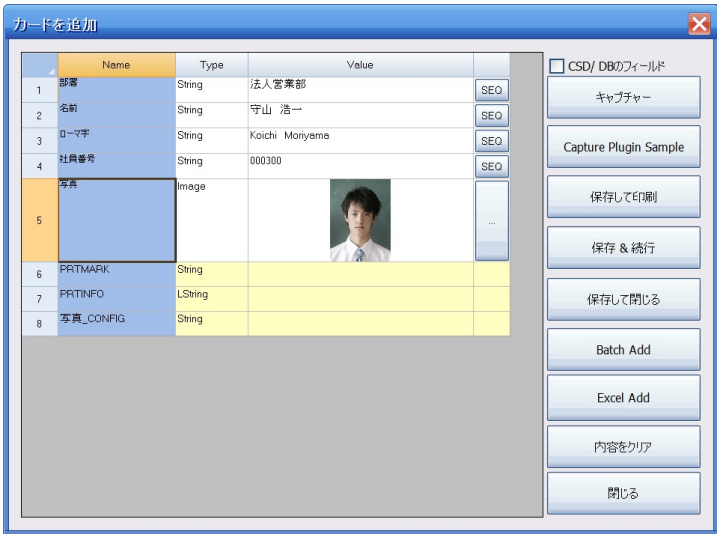
「保存して閉じる」ボタンをクリックすると、入力したカードをデータベースに保存し、「カードを追加」が終了します。

「内容をクリア」ボタンをクリックすると、入力したデータが空白になります。

「閉じる」ボタンをクリックすると「カードを追加」画面が終了します。

4.3.2 データの編集

変更するカードを選択後、「データベース」タブの「編集」ボタンをクリックすると、図92のようにカーソルが指しているカードを変更するための「カードの編集」画面が表示されます。データの変更は「カードの編集」画面上で行います。



<図92>カードの編集

「保存して印刷」ボタンをクリックすると、変更したカードをデータベースに保存した後、カードが印刷されます。

「保存＆続行」ボタンをクリックすると、変更したカードをデータベースに保存した後、次のカードを編集する準備が整います。

「保存して閉じる」ボタンをクリックすると、変更したカードをデータベースに保存し、「カードの編集」が終了します。

4.3.3 データを削除

「データベース」でカードを選択して「削除」ボタンをクリックすると、選択したカードが削除されます。

4.3.4 連番印刷

連続してカードに連番を印刷する必要がある場合は、入力エリアに以下の形式で入力します。

=SEQ(フォーマット、開始番号、終了番号、増分)

- format : C言語のprintf()関数と似た構造の文字列です。

例えば、「Serial: %d」と記述すると、「Serial: 」の後ろに数字が印刷されます。%d は数値を出力する位置を意味します。%-9d や %9d のように、% と d の間に数値を1つ書くことができます。このとき、%-9dは9桁のスペースを用意して左側からフルに書き込むことを意味し、%9dは9桁のスペースを用意して右側からデータをフルに書き込むことを表します。

- start_number : 連続する番号の最初の番号です。
- end_number : 連番の最後の番号です。
- increment : 最初の数値から最後の数値まで増加する数値です。

例えば、=SEQ(“Serial: %d”, 10000, 10010, 1)と入力すると、以下のように「Serial: 10000」から「Serial: 10010」までの11枚のカードが印刷されます。

Serial: 10000
Serial: 10001
Serial: 10002
Serial: 10003
Serial: 10004
Serial: 10005
Serial: 10006
Serial: 10007
Serial: 10008
Serial: 10009
Serial: 10010

4.3.5 画像の編集

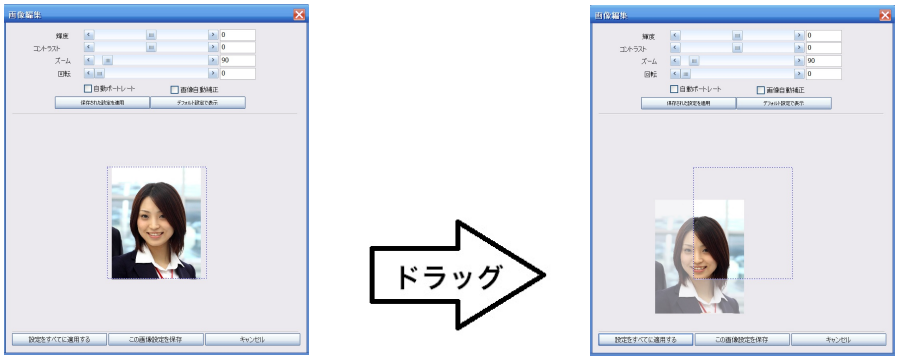
画像フィールドに接続されている画像を変更できます。この機能を使用すると、画像のサイズや位置を簡単に編集できます。



<図93>画像編集

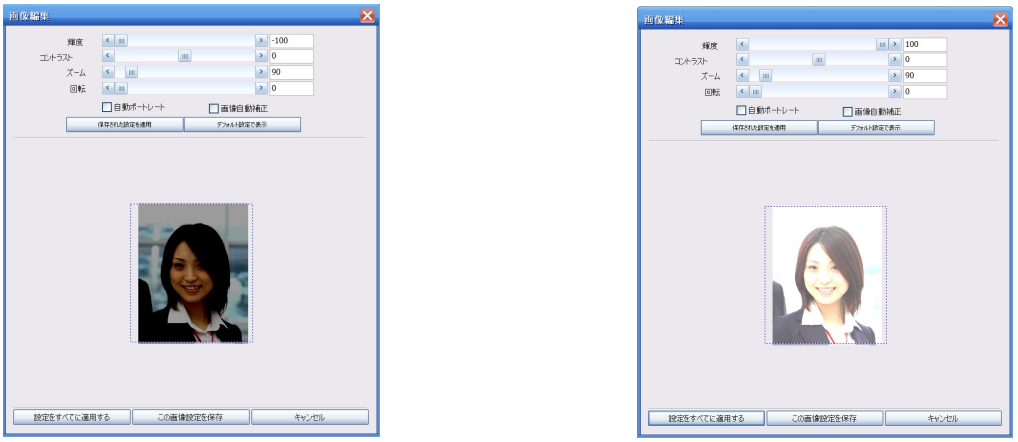
右側のプレビュー画面で画像をダブルクリックすると、「画像編集」ウィンドウが表示されます。または、下部の「CSDフィールド」の画像フィールドをダブルクリックしても同様です。「画像編集」ウィンドウを表示すると、変更量がパーセントと数値で表示されます。中央の青い点線が画像フィールドのサイズで、「画像編集」ウィンドウのサイズに合わせて縮小されます。画像の位置を変更するには、マウスの左ボタンを使用しドラッグアンドドロップします。

「画像編集」ウィンドウには、画像を編集するための簡単で便利なツールが多数あります。 上から輝度、コントラスト、ズーム、回転があります。



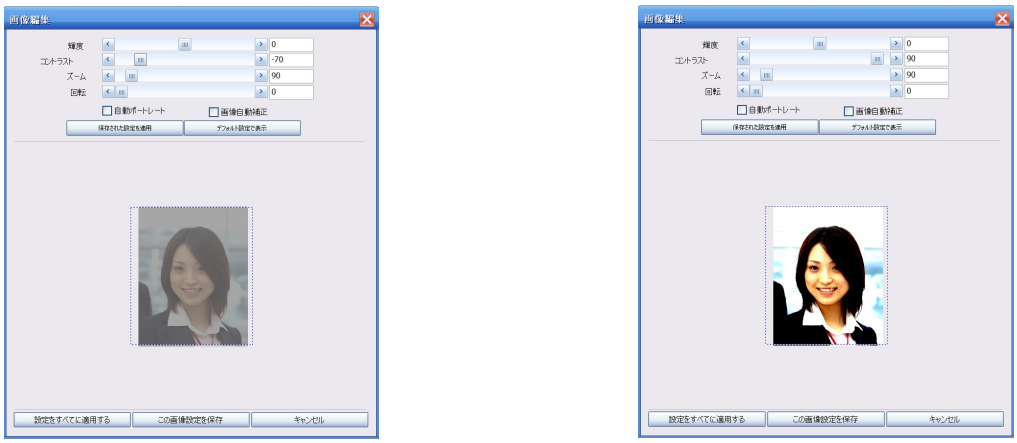
<図94>画像の位置編集

輝度の値が「0」に近い場合、画像は暗くなります。「100」に近いほど明るく表示されます。



<図95>輝度の編集

コントラスト値が「0」に近い場合、画像はより暗くなります。逆に「100」に近い場合、画像はより明るくなります。



<図96>コントラストの編集

ズーム機能により画像のサイズ変更が可能です。



<図97>拡大／縮小

回転機能により画像を90度、180度、270度、360度回転できます。



<図98>画像の回転



<図99>オートポートレート／オートエフェクト

輝度、コントラスト、ズーム（最小化、最大化）、回転を変更するには、スクロールバーを移動するか、エディットボックスに値を入力し、Enter キーを押します。
ズーム値は少数点2番目まで入力できます。(0.xx)。

「自動ポートレート」は、画像内の顔を自動的に検出する機能です。
「自動ポートレート」チェックボックスをクリックすると、画像の焦点が顔に合わせられ、サイズと位置が適切に調整されます。「画像自動補正」は、写真の明るさやコントラストを自動で調整する機能です。「画像自動補正」チェックボックスをクリックすると、明るさとコントラストが適切に調整されます。

デフォルト値に戻すには、「保存された設定を適用」ボタンをクリックします。
元のcsdイメージ ファイルに戻すには、「デフォルト設定で表示」ボタンをクリックします。変更した設定値を保存してウィンドウを閉じるには、「この画像設定を保存」ボタンをクリックします。変更した設定値を保存して選択したすべてのデータに適用し、ウィンドウを閉じるには、「設定をすべてに適用する」ボタンをクリックします。
変更した設定値を保存せずに終了する場合は、「キャンセル」ボタンをクリックしてください。

「適用」または「すべて適用」ボタンをクリックすると、プレビューで変更された画像を確認できます。

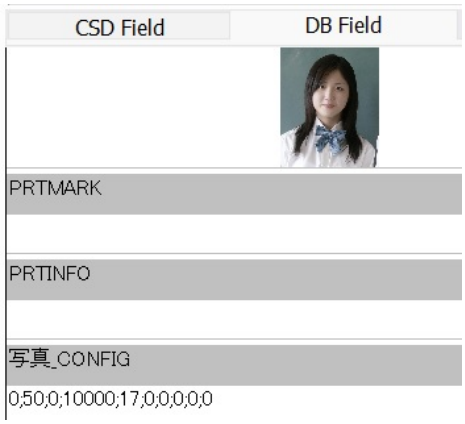


<図100>画像編集前



<図101>画像編集後

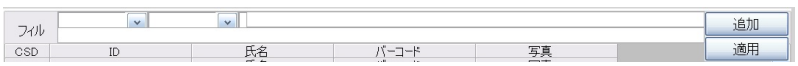
画像を変更すると、図102のように変更された値が設定されます。



<図102>編集画像の情報

4.3.6 カード検索

大量のデータの中から指定したデータを画面内に表示したい場合は「フィルターバー」を使用します。



<図103>フィルターバー

最初のセクションでは、条件オプションの接続方法を定義します。条件が3つ以上ある場合、2つの条件の関係を定義します。

AND　以前の条件と新しい入力条件が両方とも満たされます。

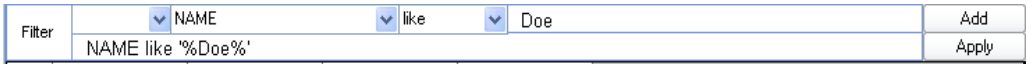
OR　新しい入力条件の前の条件が満たされます。

2番目のセクションは、登録されたフィールド名を選択するためのセクションです。

3番目のセクションでは、下記条件の値の範囲を定義します。

=　データが条件値と等しい
like　データが条件値に含まれている
>　データが条件値より大きい
<　データが条件値より小さい
<>　データが条件値と異なる

4番目のセクションは条件値を入力するセクションです。
「追加」ボタンをクリックすると、設定値を条件式に変更して次の行を表示します。
3 つ以上の「IF」式を作成するには、「追加」ボタンをクリックして設定後、2番目の条件式を追加するには、もう一度「追加」ボタンをクリックします。
「適用」ボタンをクリックすると、データベースから条件式による検索結果が表示されます。
たとえば、「Doe」を含むデータを検索したい場合は、図 97 のように検索できます。



<図104>フィルターバー–条件式の設定

プラグイン

プラグインリストと使用するプラグインを選択します。

4.3.7　画像キャプチャ

画像をキャプチャするために使用できるプラグインが下位メニューとして表示され、「追加」および「編集」のプラグインを選択できます。



<図105>画像キャプチャプラグイン選択

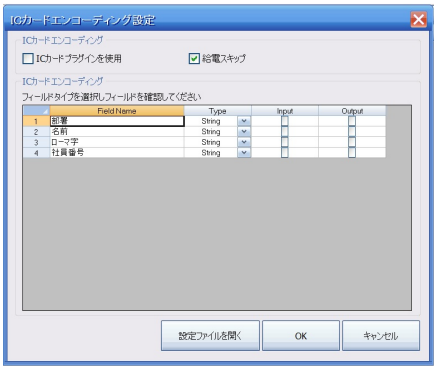
4.3.8　接触型ICカード

接触型カードのエンコードに使用できるプラグインが下位メニューとして表示され、「追加」および「編集」のプラグインを選択できます。



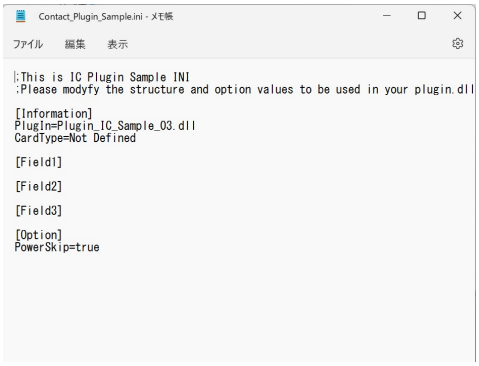
<図106>接触型ICカードプラグイン選択

プラグインを選択してクリックすると、「接触型ICカードのエンコーディングの設定」画面が表示されます。



<図107>接触型ICカードプラグインオプション

接触型ICカードエンコーディングを使用するには、「ICカードプラグインを使用」チェック ボックスをオンにします。 エンコードするには、フィールドの「Input」チェックボックスをクリックします。設定ファイルを開くボタンをクリックすると「Contact_Plugin_Sample.ini」ファイルが開きます。



<図108>接触型ICカードプラグインの設定ファイル

接触型ICカードのエンコードフィールドのオプションを設定できます。現在、接触型ICカードのエンコーディングではサンプルのみが提供されているため、フィールドは空です。詳細については、付録を参照してください。

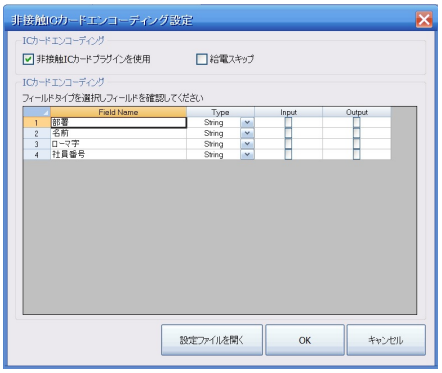
4.3.9　非接触ICカード

非接触ICカードのエンコードに使用できるプラグインが下位メニューとして表示され、「追加」および「編集」のプラグインを選択できます。



<図109>非接触ICカードプラグインの選択

プラグインを選択してクリックすると、「非接触ICカードのエンコーディング設定」画面が表示されます。



<図110>非接触ICプラグインオプション

非接触ICカードのエンコーディングを使用するには、「非接触ICカードプラグインを使用」チェックボックスをオンにします。 エンコードするには、フィールドの「Input」チェックボックスをクリックします。「設定ファイルを開く」ボタンをクリックすると「Contactless_Plugin_Mifare1k.ini」ファイルが開きます。

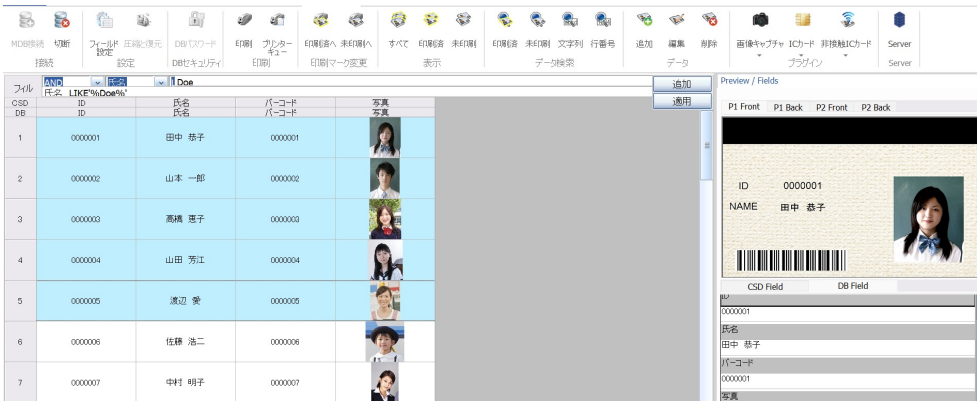


<図111>非接触ICプラグインの設定ファイル

非接触ICカードのエンコーディングフィールドのオプションを設定できます。現在、非接触カードエンコーディングではMifare1Kのみが提供されています。詳細については、付録1を参照してください。

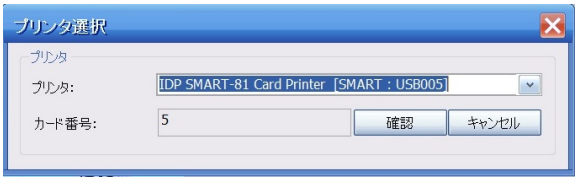
4.4 カード印刷

選択したデータを印刷するには、印刷するカードを選択し、「印刷」ボタンをクリックします。



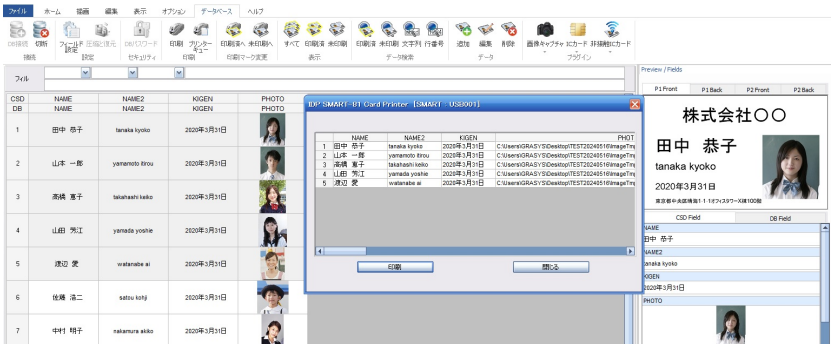
<図112>印刷するカードを選択

図113は、PCまたはネットワークに接続されている利用可能なプリンターを示しています。



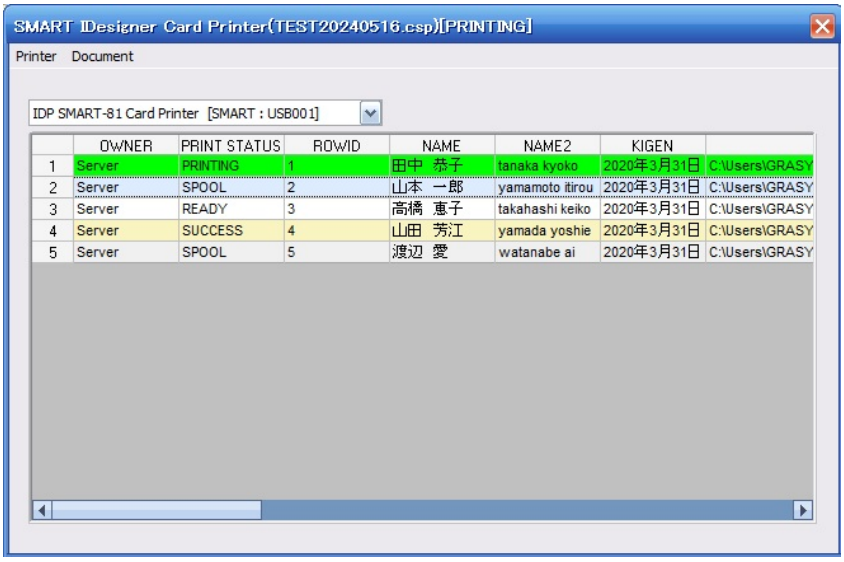
<図113>プリンターを選択

プリンター名の横に「USB」と記載されているプリンターは、PCに直接接続されています。IPアドレスで始まる名前のプリンターがネットワークに接続されています。プリンターを選択し、「確認」ボタンをクリックします。



<図114>プリントスプーラー

図115は、プリンタスプーラーウィンドウを示しています。「印刷」ボタンをクリックすると、リスト上のすべてのデータが印刷されます。



<図115>印刷

白い背景は印刷可能なデータを意味します。 緑色が意味するのは印刷中。印刷が完了すると黄色に変わります。 印刷時にエラーが発生した場合は赤色に変わります。
印刷中であっても、データを追加して印刷することができます。また、GRASYS ID designは複数のプリンターで同時にカードを発行できます。たとえば、プリンタが2台ある場合、必要なカードの半分が1台目のプリントスプーラーに挿入され、残りのカードが2台目のプリントスプーラーに挿入されます。

本マニュアルに記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。
(C)2024 PLAZA CREATE CO., LTD. All Rights Reserved.
株式会社プラザクリエイトの許可なく複製・改変などを行うことはできません。