



# Flexi10



# 目次

Flexi Design ユーザマニュアル .....	1	ファイルの検索 .....	29
<b>1. ソフトウェアのインストール .....</b>	<b>1</b>	ジョブの見積もり .....	29
必要システム構成 .....	1	テンプレートの適用 .....	31
インストール手順 .....	1	<b>4. デザインセントラルの使用 .....</b>	<b>34</b>
環境設定マネージャの使用 .....	5	デザインセントラルの表示 .....	34
インストールマネージャの使用 .....	6	デザインセントラルのタブ .....	34
<b>2. はじめに.....</b>	<b>8</b>	<b>5. デザインエディタの使用.....</b>	<b>38</b>
ソフトウェアの基本要素.....	8	デザインエディタの表示.....	38
画面表示の変更.....	12	デザインエディタ - レイヤータブ.....	38
実行した処理の追跡.....	16	デザインエディタでの Bad Wrap レイヤーによるデザイン .....	40
数値の入力 .....	17	デザインエディタ - 「オブジェクト」タブ .....	40
環境設定.....	18	<b>6. オブジェクトの選択.....</b>	<b>42</b>
Macintosh ユーザーインターフェイスの機能 .....	21	選択ツールを使用したオブジェクトの選択 .....	42
ヘルプの表示 .....	21	特殊効果を適用したオブジェクトの選択 .....	42
ソフトウェアの終了 .....	22	Tab キーを使用したオブジェクトの選択 .....	43
<b>3. ファイルの操作.....</b>	<b>23</b>	類似オブジェクトの選択.....	43
書類の新規作成.....	23	同じ色のオブジェクトの選択 .....	43
ファイルの表示 .....	23	属性によるオブジェクトの選択 .....	43
ファイルの読み込み(インポート) .....	23	デザインエディタを使用したオブジェクトの選択.....	43
書類の保存 .....	24	全てのオブジェクトの選択 .....	44
ファイルの書き出し(エクスポート) .....	24	全てのオブジェクトの選択解除 .....	44
ジョブの EnRoute への送信(Windows のみ).....	24	未選択オブジェクトの選択 .....	44
サムネールを SignTracker へ送信 .....	24	<b>7. オブジェクトのアレンジ .....</b>	<b>45</b>
電子メールによるジョブの送信(Windows のみ) .....	24	オブジェクトのサイズ変更 .....	45
書類を閉じる .....	25	オブジェクトの移動.....	46
リンクおよび埋め込みファイル .....	26	オブジェクトの回転、シアー、および反転.....	46
OLE オブジェクトの使用(Windows のみ) .....	26	オブジェクトの複製 .....	48
ジョブ情報の操作 .....	28	自動連番機能の操作 .....	50
ジョブの統計情報 .....	28	オブジェクトのグループ化 .....	51

オブジェクトの合成.....	52	オーバープリントの適用 .....	74
オブジェクトのマスク .....	53	<b>10. 図形の操作 .....</b>	<b>76</b>
オブジェクトのロック .....	53	図形の作成 .....	76
オブジェクトの順番の変更.....	54	デザインセントラルでの図形の編集 .....	77
オブジェクトの整列.....	54	コントロールポイントを使用した図形の編集.....	79
オブジェクトの分布.....	55	オブジェクトを図形に変換.....	81
オブジェクトの間隔.....	56	<b>11. テキストの操作 .....</b>	<b>82</b>
オブジェクトのネスト.....	56	テキストの新規作成 .....	82
実図形のネスト(Windows のみ) .....	57	デザインセントラルを使用したテキストの属性の変更.....	84
オブジェクトの吸着.....	57	コントロールポイントを使用したテキストの属性の変更.....	87
オブジェクトの削除.....	58	テキストの編集 .....	88
変形の取り消し.....	58	テキストの選択 .....	89
<b>8. 色の操作.....</b>	<b>59</b>	テキストの属性の変更.....	89
使用可能なカラーモデル.....	59	テキストのデフォルト設定の変更 .....	90
スウォッチテーブルの操作 .....	59	検索と置換え.....	90
カラーミキサーを使用した色の適用 .....	62	スペルチェック.....	91
スポイトを使用した色のサンプル .....	63	大文字・小文字の変換 .....	92
色の定義ダイアログを使用した色の定義.....	64	カーニングの変更 .....	92
デフォルトの塗り・線の色の設定.....	67	テキストの分割および結合 .....	93
背景色・フォアグラウンドカラーの設定 .....	67	文字組み方向の変更 .....	93
既存のカラーライブラリの変更 .....	67	テキストブロックのサイズの調整.....	93
テストスウォッチの作成.....	68	ブライユテキストの操作.....	93
<b>9. 塗り・線種エディタの使用 .....</b>	<b>70</b>	ブライユテキストの操作.....	94
塗り・線種エディタの表示 .....	70	特殊文字の操作 .....	95
塗りの種類.....	70	テキストスタイルの操作.....	96
塗りの適用 .....	70	テキストの環境設定 .....	97
べた塗りの適用 .....	70	フォントの操作 .....	98
パターン塗りの適用 .....	71	<b>12. パスの操作.....</b>	<b>101</b>
グラデーション塗りの適用 .....	72	パスの作成.....	101
オブジェクトの線種プロパティの編集 .....	74	ポイントおよびセグメントの選択 .....	103

デザインセントラルを使用したポイントとセグメントの編集 .....	104	オブジェクトの自動寸法 .....	153
パスの方向 .....	105	ページ基準の寸法線 .....	154
パスの編集 .....	105	ラベルの作成 .....	154
<b>13. ビットマップの操作 .....</b>	<b>113</b>	寸法線の編集 .....	154
デザインセントラルの使用 .....	113	<b>16. カラー印刷向けのシステムの設定 .....</b>	<b>156</b>
ビットマップの作成 .....	114	入カプロファイルの設定 .....	156
ビットマップの属性の変更 .....	115	表示プロファイルの設定 .....	156
ビットマップツールバーの使用 .....	117	レンダリング用途の選択 .....	156
ビットマップの選択範囲の定義 .....	117	<b>17. デスクトッププリンタでの印刷 .....</b>	<b>158</b>
ビットマップの編集 .....	119	<b>18. プロダクションマネージャまたは PhotoPRINT Server への接</b>	<b>続 .....</b>
フィルタの使用 .....	122	プロダクションマネージャへの接続 .....	161
ビットマップのトレース .....	124	PhotoPRINT Server への接続 .....	163
<b>14. 特殊効果の操作 .....</b>	<b>129</b>	ハードウェアキーの LAN 上での共有 .....	164
共通の機能 .....	129	<b>19. デザインのカット .....</b>	<b>166</b>
結合の使用 .....	129	カット・プロットダイアログの設定 .....	166
アウトライン効果の使用 .....	132	カット・プロットダイアログ - 一般タブ .....	166
シャドー効果の使用 .....	133	カット・プロットダイアログ - 分割タブ .....	169
ストライプ効果の使用 .....	134	カット・プロットダイアログ - オプションタブ .....	173
変形効果の使用 .....	136	カット・プロットダイアログ - 詳細タブ .....	175
ブレンド効果の使用 .....	138	<b>20. デザインの印刷 .....</b>	<b>177</b>
レンズ効果の使用 .....	138	RIP&プリントダイアログの設定 .....	177
アンダーベース効果の使用 .....	139	RIP & プリントダイアログ - 一般タブ .....	177
仕上げ効果の使用 .....	140	RIP & プリントダイアログ - 分割タブ .....	179
カラートラッピングの使用 .....	141	RIP & プリントダイアログ - 詳細タブ .....	182
スタイルの使用 .....	142	RIP & プリントダイアログ - 調整タブ .....	185
輪郭カットの使用 .....	143	ドライバオプションの設定 .....	186
切削塗りの使用 .....	145	スポットカラーを使用した印刷 .....	186
<b>15. 寸法・ラベルの操作 .....</b>	<b>152</b>	輪郭カット .....	187
距離の測定 .....	152	<b>21. デザインの切削 .....</b>	<b>190</b>
寸法線の作成 .....	152		

切削ダイアログの設定 .....	190
切削ダイアログ - 一般タブ .....	190
切削ダイアログ - 分割タブ .....	192
切削ダイアログ - オプションタブ .....	194
<b>付録 A - ASCII コード .....</b>	<b>198</b>
<b>付録 B - サポートされるファイル形式 .....</b>	<b>199</b>
AutoCAD DXF の読み込み .....	200
Adobe Acrobat PDF への書き出し .....	200
サポートされる Gerber ファイル形式の機能 .....	200
<b>付録 C - 機能リスト .....</b>	<b>202</b>
<b>付録 D - CASmate トレース機能 .....</b>	<b>204</b>
ベジエトレースの使用 .....	204
曲線強調トレースの使用 .....	204
コーナー強調トレースの使用 .....	204
センターラインベクター処理の使用 .....	204
カラーベクター処理の使用 .....	205
<b>付録 E - キーボードショートカット .....</b>	<b>207</b>
<b>索引 .....</b>	<b>208</b>

## ソフトウェアの使用許諾書

以下の記載事項すべてに目を通し、内容をよく理解してください。

これは、お客様(個人または法人)と SA International との間の契約書です。以下の条項に同意されない場合には、ソフトウェアパッケージを速やかにご返品ください。本ソフトウェア製品を使用することにより、お客様は以下に示される条項、条件に同意されたものとみなされます。

パッケージに含まれるコンピュータプログラム(「ソフトウェア」)は、SA International およびそのサプライヤーの所有物であり、本ソフトウェアの構造、編成、コードは SA International およびそのサプライヤーの業務上の重要な機密事項にあたります。

### 1. ライセンス

本ソフトウェアは米国および日本国の著作権法ならびに国際条約の保護を受けており、書籍その他の著作権物と同じに扱わなければならない性質のもです。本ライセンスはお客様に以下の権利を許諾します。

(a) ソフトウェアのバックアップ用に複製を1つ作成することができます。ただし、本ソフトウェア上またはその中に明記されている著作権表示その他の財産権の表示と同じものを含めなければなりません。

(b) 第三者が本契約の諸条件について書面により同意した場合、本契約に基づくお客様の権利を当該第三者に譲渡することができます。

(c) ソフトウェアが一度に一台のみのコンピュータで使用される限り、ソフトウェアを他のコンピュータへ移動することができます。「使用」とは、コンピュータの一時メモリ(RAM)、または固定メモリ(ハードディスク、CD-ROM)で起動された状態を表します。

### 2. 制限事項

ソフトウェアのコピーを他人に配布したり、ネットワークを介してコンピュータ間でソフトウェアを電子的に転送することは禁じられています。本ソフトウェアの逆コンパイル、リバースエンジニアリング、逆アセンブルは禁じられています。本ソフトウェアまたはその一部の、変更、貸与、賃貸、利益目的での転売、販売、ネットワーク化、および、それらを基にした派生的製品の作成は、禁じられています。

### 3. 契約の終了

お客様が本契約のいずれかの条項に違反したときまたは弊社の著作権を侵害したときは、弊社は本契約を解除しお客様の使用を終了させることができます。本契約が終了または解約された場合、お客様は速やかにご自身の負担で、ソフトウェア、ドキュメンテーション、ソフトウェアの全てのコピーを SA International へ返却する必要があります。

### 4. 輸出の規制

本ソフトウェアは米国輸出管理法またはその他の輸出規制法、規制または規則で禁止されている国に出荷、譲渡または輸出されることがなく、またはそれらの法令で禁止されている形で使用されることがないものとします。

### 5. 責任の限度

SA International またはそのサプライヤーはいかなる場合にも、付随的、派生的または特別の損害に対して、たとえ販売店がその種の損害が発生する可能性について通知を受けていたとしても、いかなる責任も負いません。SA International では、本ソフトウェアに関して、明示もしくは黙示のものも含め一切の保障は提供せず、特定の目的に対する商品性または適合性の黙示保証はすべて否認するものとします。SA International はドライバ(プロッタ、スキャナ、プリンタ)を一切保証しません。これらのドライバは、お客様へのサービスとして提供しており、メーカーより提供された資料に基づき開発されたものです。

SA International はソフトウェアまたはドキュメンテーションを運用した結果の影響については、責任を一切負いません。

### 6. その他

本ソフトウェアが米国政府のエンドユーザーにより使用される場合は、本契約書は"RESTRICTED RIGHTS"(制限付権限)のみを示唆するものとし、その使用、開示、複製に関しては「Federal Acquisition Regulations」(連邦調達規則)の 52.227-7013(c)(1)(ii) が適用されます。本契約は法の抵触に関する原則の適用を除いて、アメリカ合衆国ペンシルバニア州の法律を準拠法とします。本契約の一部が無効で強制力を持たないと判明した場合でも、本契約の残りの部分の有効性はその影響を受けず、引き続き有効で、そう条件に従って強制力を持ち続けるものとします。

© Copyright 2006 by SA International All rights reserved.このソフトウェアおよびドキュメンテーションの一部または全部を無断で使用、複製することは禁止されています。Printed in the United States of America.本ソフトウェアの仕様、およびドキュメンテーションに記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

Flexi、FlexiFAMILY、FlexiSIGN-PRO、FlexiEXPERT、FlexiSIGN、FlexiLETTER、FlexiDESIGNER、FlexiCUT、FlexiENGRAVE、PhotoPRINT Server、PhotoPRINT、PhotoPRINT SE、EnRoute-Pro、EnRoute Plus、EnRoute、EnRoute-Machine Shop およびその他の SA International の製品は、SA International の商標または登録商標です。Illustrator は Adobe Systems Incorporated の登録商標です。FreeHand は Macromedia, Inc. の登録商標です。CorelDRAW! は Corel Systems Corporation の登録商標です。AppleTalk、ImageWriter、LaserWriter および Macintosh は Apple Computer, Inc. の登録商標です。Windows は Microsoft Corporation の登録商標です。その他の会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。Adobe® は Adobe Systems Incorporated またはその子会社の商標です。ただし、一部地域では商標登録されている場合もあります。PostScriptR は Adobe Systems Incorporated またはその子会社の商標です。ただし、一部地域では商標登録されている場合もあります。

SA International

International Plaza Two, Suite 625

Philadelphia, PA 19113-1518

License Agreement for Users of Adobe® Configurable PostScript® Interpreter and Coded Font Programs

1. Licensor grants to Licensee a nonexclusive sublicense, subject to Paragraph 7 below and the other provisions hereof (a) to use the CPSI Application Object

("Software") solely for Licensee's own internal business purposes in a single central processing unit ("CPU"), optional associated display with a resolution of less than one hundred fifty dots per inch, and, optionally, connected to a single or multiple output device (the "Computer System"); (b) to use the digitally-encoded machine-readable outline programs ("Font Programs") provided by Licensor in a special encrypted format ("Coded Font Programs") and identified herewith to reproduce and display designs, styles, weights, and versions of letters, numerals, characters and symbols ("Typefaces") solely for Licensee's own customary business or personal purposes on the Computer System; and (c) to use the trademarks used by Licensor to identify the Coded Font Programs and Typefaces reproduced therefrom ("Trademarks"). Licensee may assign its rights under this Agreement to a licensee of all of Licensee's right, title and interest to such Software and Coded Font Programs provided the licensee agrees to be bound by all of the terms and conditions of this Agreement.

2. Licensee acknowledges that the Software, Coded Font Programs, Typefaces and Trademarks are proprietary to Licensor and its suppliers. Licensee agrees to hold the Software and Coded Font Programs in confidence, disclosing the Software and Coded Font Programs only to authorized employees having a need to use the Software and Coded Font Programs as permitted by this Agreement and to take all reasonable precautions to prevent disclosure to other parties.

3. Licensee will not make or have made, or permit to be made, any copies of the Software or Coded Font Programs or portions thereof, except as necessary for its use with a single Computer System hereunder. Licensee agrees that any such copies shall contain the same proprietary notices which appear on or in the Software or the Coded Font Programs.

4. Except as stated above, this Agreement does not grant Licensee any rights to patents, copyrights, trade secrets, trade names, trademarks (whether registered or unregistered), or any other rights, franchises, or licenses in respect of the Software, Coded Font Programs, Typefaces, or Trademarks. Licensee will not adapt or use any trademark or trade name which is likely to be similar to or confusing with that of Licensor or any of its suppliers or take any other action which impairs or reduces the trademark rights of Licensor or its suppliers. The Trademarks can only be used to identify printed output produced by the Coded Font Programs. At the reasonable request of Licensor, Licensee must supply samples of any Typeface identified by a Trademark.

5. Licensee agrees that it will not attempt to alter, disassemble, decrypt or reverse engineer the Software or Coded Font Programs.

6. Licensee acknowledges that the laws and regulations of the United States restrict the export and re-export of commodities and technical data of United States origin, including the Software or Coded Font Programs. Licensee agrees that it will not export or re-export the Software or Coded Font Programs in any form without the appropriate United States and foreign government licenses. Licensee agrees that its obligations pursuant to this section shall survive and continue after any termination or expiration of rights under this Agreement.

7. The Software licensed hereunder may be used to generate screen displays on a single Computer System having a screen resolution of less than 150 dots per inch and to generate output on the associated output device. Licensee agrees not to make use of the Software, directly or indirectly, (i) to generate bitmap images on a screen display with a resolution of 150 dots per inch or greater, (ii) to generate Typefaces for use other than with the Computer System, or (iii) to generate printed output on other than an output device that Licensor has designated to be approved for use with the

Software on the Computer System. Any failure of Licensee to comply with this provision is a material breach of this End User Agreement.

8. NEITHER LICENSOR NOR ANY OF ITS REPRESENTATIVES MAKES OR PASSES ON TO LICENSEE OR OTHER THIRD PARTY ANY WARRANTY OR REPRESENTATION ON BEHALF OF LICENSOR'S THIRD PARTY SUPPLIERS.

9. Licensee is hereby notified that Adobe Systems Incorporated, a California corporation located at 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 ("Adobe") is a third-party beneficiary to this Agreement to the extent that this Agreement contains provisions which relate to Licensee's use of the Software, the Coded Font Programs, the Typefaces and the Trademarks licensed hereby. Such provisions are made expressly for the benefit of Adobe and are enforceable by Adobe in addition to Licensor.

10. The Adobe Postscript Interpreter includes an implementation of LZW licensed under U.S. Patent 4,558,302. The Adobe® PostScript® Interpreter, also referred to as CPSI, is provided on an as is basis. SA International is not responsible for any damages arising from the use of the program however caused and on any theory of liability.

# 1. ソフトウェアのインストール

ここでは、ソフトウェアをインストールする方法について説明します。標準インストールでは、デザインソフトウェアのほかに、プロダクション マネージャ、パスワードインストーラユーティリティ、その他の機能がインストールされます。

プロダクションマネージャをインストールせずに、デザインソフトウェアのみをインストールすることもできます。このインストール方法は、作業場の特定の場所では出力デバイスにコンピュータを接続し、ほかの場所でデザイン処理を行う場合などに便利です。詳細は、164 ページの「ハードウェアキーの LAN 上での使用」を参照してください。

## 必要システム構成

ソフトウェアをインストールする前に、以下の必要ハードウェア構成を参照してください。ソフトウェアの性能を十分引き出すためには、少なくとも以下の構成が必要となります。高速なプロセッサとハードディスクを使用し、メモリをより多く搭載することで、より大きなファイルを処理することができ、処理速度を向上することができます。

	Windows
プロセッサ	インテル Pentium III (Windows XP および Windows Server 2003) インテル Pentium 4 (Windows Vista)
メモリ(RAM)	1 ギガバイト (GB) 以上
インストールに必要なディスク空き容量	400 メガバイト (MB) 以上
作業に必要なディスク空き容量	4 ギガバイト (GB) 以上
OS	Windows Vista

	Windows XP Windows Server 2003
ビデオ	解像度: 11152 x 864、16 ビットカラー
その他	DVD ドライブ
	ハードウェアキー用に未使用の USB ポートが必要
	出力デバイス用のポート
	インターネット接続

## インストール手順

### ソフトキーのインストール

ソフトウェアを使用するには、ソフトキーまたはハードウェアキー ( dongle ) が必要です。キーは、ソフトウェアの盗難や再利用、または違法コピーを防止します。

ソフトキーでは dongle は不要で、ソフトウェアライセンスを他のコンピュータに移管できるため、より柔軟なライセンス管理が可能です。詳細は、「ソフトキーによるソフトウェアライセンスの移管」を参照してください。

ハードウェアキー。詳細は、この の項目を参照してください。

ソフトキーは 30 日ごとにインターネットに接続し、アクティベーションが有効かどうかを再確認します。30 日の間にソフトキーがインターネットに接続できない場合は、インターネットに接続できない状態がそのまま 10 日間続くと、ソフトウェアを使用できなくなる旨を示した警告メッセージが表示されます。

ブロードバンドインターネット接続を利用していない場合は、SAi サポートに問い合わせ、ハードウェアキーをご購入ください。



## ソフトキーによるソフトウェアライセンスの移管

ソフトキーでは、コンピュータのソフトウェアライセンスを無効にし、別のコンピュータで有効にすることによって、ソフトウェアライセンスを別のコンピュータに移管することが可能です。

1. 「ヘルプ」メニューの「登録」にマウスを移動し、「ライセンスを移管」を選択します。
2. 「はい」をクリックして、現在ソフトウェアを実行しているコンピュータのソフトウェアライセンスを無効にします。
  - ☐ ライセンスは、別のコンピュータまたは同じコンピュータでアクティベートできません。
3. 登録 ID をメモして、「OK」をクリックします。
4. ライセンスを移管するコンピュータにソフトウェアをインストールします。詳細は、「ソフトウェアのインストール」を参照してください。
  - a. ライセンスの移管に問題が生じた場合は、SAi サポートまでご連絡ください。

## 自動更新

ソフトウェアの更新を定期的に確認することができます。

自動更新は、ソフトキーでのみ利用できます。

詳細は、「環境設定 - 一般タブ」または「プロダクションマネージャのアプリケーションの環境設定」を参照してください。

## ハードウェアキーのインストール

ソフトウェアを使用するには、ソフトキーまたはハードウェアキー（ dongle ）が必要です。キーは、ソフトウェアの盗難や再利用、または違法コピーを防止します。

ハードウェアキーは、必ずコンピュータに接続している必要があります。



Sentinel ハードウェアキー

ハードウェアキーは、サーバー（ソフトウェア本体を実行するコンピュータ）のみに必要です。クライアントには必要ありません。

5. コンピュータをシャットダウンして、電源を切ります。
6. ハードウェアキーを USB ポートに接続します。
7. コンピュータの電源を入れます。

## 更新の確認

ソフトウェア更新の確認機能でソフトウェアを常に最新の状態に保つことができます。この機能は、自動でデバイス設定とソフトウェアバージョンを検知し、ドライバーやプロファイル、ソフトウェアの更新を推奨します。

ソフトウェアの更新を確認するには、「ヘルプ」メニューから「更新の確認」をクリックします。

## ソフトウェアのインストール (Windows)

ソフトウェアのインストールには、管理者権限が必要です。ソフトウェアを使用するには、管理者権限またはパワーユーザー権限が必要です。詳細は、Windows のユーザーガイドを参照してください。


ソフトウェアを使用する前に、前のバージョンのソフトウェアの .ptf プリセットを新しい出力プロファイル形式 (.icc) に変換することを推奨します。詳細は、「レガシープリセットの変換」を参照してください。

8. 本ソフトウェアの旧バージョンをすべてアンインストールします。
9. インストーラ CD を CD-ROM ドライブへ挿入します。

10. インストーラの言語を選択して「OK」をクリックします。
11. 「次へ」をクリックします。
12. ソフトウェアの使用許諾書の内容を確認し、「本契約の条項に同意します」を選択して「次へ」をクリックします。
13. 本ソフトウェアの前のバージョンがインストールされていない場合は、次のステップに進みます。

本ソフトウェアの前のバージョンがインストールされている場合は、既存のインストールの上書きを求められます。「はい」をクリックして、本ソフトウェアの前のバージョンをすべて上書きします。

14. インストールする機能を選択して、「次へ」をクリックします。
  - ソフトウェアをインストールする場合は、「SAi プロダクションスイート」をチェックします。
  - サンプルファイルをインストールする場合は、「サンプル」をチェックします。
  - プロファイルをインストールする場合は、「ICC プロファイルのインストール」をチェックします。
  - SafeNet キーのソフトウェアドライバをインストールする場合は、「SafeNet センチネルシステムドライバ」をチェックします。このタイプのキーを使用しない場合は、このドライバをインストールする必要はありません。
- a. デフォルトのインストール先フォルダを変更する場合は、「参照」をクリックして、別のインストール先フォルダを選択します。
- b. インストール先のドライブに十分な空き容量があることを確認するには:
  - i. 「ディスク容量」をクリックします。
  - ii. ドロップダウンメニューから、インストール先のドライブを選択し、インストールに十分な空き容量があるかどうかを確認します。
  - iii. 「OK」をクリックします。

 「OK」をクリックすると、インストール先ドライブが選択

したドライブに変更されます。

15. ソフトウェアのショートカットが表示されるプログラムフォルダを選択します。本製品用のフォルダが自動的に新規作成されます。
16. 「次へ」をクリックして、ソフトウェアをインストールします。
17. インストールが終了すると、「インストールマネージャ」が表示されます。

インストールマネージャを使用して、利用可能な製品のデモバージョンを実行したり、パスワードを入力して、ソフトウェアとオプション機能にアクセスできます。詳細は、「インストールマネージャの使用」を参照してください。
18. 次のいずれかの手順を実行します。

- 各言語の利用可能な製品のデモバージョンを実行する場合は、「デモモードで実行」をチェックします。
- パスワードを入力し、製品リストから製品を、言語リストから言語を選択します。「オプションパスワード」にパスワードを入力してオプション機能のロックを解除する場合は、「追加」ボタンを使用します。

**パスワード**      ソフトウェアのメインパスワードです。

**オプションパスワード**      オプション機能を個別に購入した場合、このフィールドにオプション機能のパスワードを入力して、オプション機能を有効にします。

19. 「終了」をクリックします。
20. インストールするアイコンと環境設定にチェックマークを付けます。
  - ソフトウェアのショートカットをデスクトップ上にインストールするには、「デスクトップにインストール」をチェックします。
  - ソフトウェアのショートカットを「スタート」メニューのスタートアップフォルダにインストールするには、「スタートアップ項目にインストール」をチェックします。これを設定した場合は、コンピュータの起動時に本ソフトウェアが自動的に起動し、Windows のシステムトレイのアイコンとして最小表示されます。

- 環境設定を初期化するには「アプリケーションの以前の環境設定をクリア」をチェックし、以前の環境設定を維持するにはチェックを解除します。

21. 「OK」をクリックします。

- ☞ 起動時にソフトウェアが自動的に起動されないようにするには、「ソフトウェアが自動的にロードされるのを回避する」を参照してください。

## ソフトウェアの削除

使用しているオペレーティングシステムを次のリンクから選択して、ソフトウェアの削除の手順に従ってください。

### ソフトウェアの削除 (Windows Vista)

22. 「ファイル」メニューから「終了」を選択するか、システムトレイのアイコンをマウスの右ボタンでクリックして、「終了」を選択して、ソフトウェアを終了します。

23. Windows Vista の「コントロールパネル」でクラシック表示を使用している場合は、「プログラムと機能」をダブルクリックします。使用していない場合は、「プログラム」の「プログラムのアンインストール」をダブルクリックします。

24. ソフトウェアをリストから選択して、「アンインストール」ボタンをクリックします。

25. 「はい」をクリックすると、ソフトウェアが削除されます。

26. ユーザー定義のファイルを削除するかどうかを選択して、「次へ」をクリックします。

- ☞ このオプションをオンにすると、プリセット、ジョブ、またはプロファイルなど、ソフトウェアで作成したファイルが削除されます。

27. 「完了」をクリックします。

28. ソフトウェアがインストールされていたハードドライブのフォルダ (例: **C:\Program Files\Software**) を削除し、Windows のゴミ箱を空にします。

### ソフトウェアの削除 (Windows XP)

29. 「ファイル」メニューから「終了」を選択するか、システムトレイのアイコンをマウスの右ボタンでクリックして、「終了」を選択して、ソフトウェアを終了します。

30. Windows XP のコントロールパネルでクラシック表示を使用している場合は、「プログラムの追加と削除」をダブルクリックします。使用していない場合は、「プログラムの追加と削除」をクリックします。

31. ソフトウェアをリストから選択して、「削除」ボタンをクリックします。

32. ユーザー定義のファイルを削除するかどうかを選択して、「次へ」をクリックします。

- ☞ このオプションをオンにすると、プリセット、ジョブ、またはプロファイルなど、ソフトウェアで作成したファイルが削除されます。

33. 「完了」をクリックします。

34. ソフトウェアがインストールされていたハードドライブのフォルダ (例: **C:\Program Files\Software**) を削除し、Windows のゴミ箱を空にします。

### ソフトウェアの削除 (Windows 2003)

35. 「ファイル」メニューから「終了」を選択するか、システムトレイのアイコンをマウスの右ボタンでクリックして、「終了」を選択して、ソフトウェアを終了します。

36. Windows のコントロールパネルを開き、「プログラムの追加と削除」を選択します。

37. ソフトウェアをリストから選択して、「削除」をクリックします。

38. ユーザー定義のファイルを削除するかどうかを選択して、「次へ」をクリックします。

- ☞ このオプションをオンにすると、プリセット、ジョブ、またはプロファイルなど、ソフトウェアで作成したファイルが削除されます。

39. 「完了」をクリックします。

40. ソフトウェアがインストールされていたハードドライブのフォルダ (例: C:\Program Files[Software]) を削除し、Windows のゴミ箱を空にします。

### ソフトウェアのインストール (Macintosh)

次の手順でソフトウェアをインストールします。

41. インストーラ CD をドライブに挿入します。
42. インストーラアイコンをダブルクリックします。
43. 画面の指示に従い、アプリケーションをインストールします。
44. ハードウェアキーをポートに接続します。

USB ハードウェアキードライバのインストール後、キーに組み込まれた LED が点灯します。USB ドライバは、ソフトウェアのインストールの一環として自動的にインストールされます。

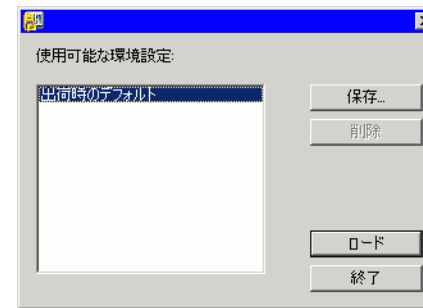
次の手順に従って、お使いのプリンタ用の ICC カラープロファイルをインストールします。

45. ICC プロファイル CD を CD-ROM ドライブへ挿入します。
46. 使用する言語のインストーラをダブルクリックします。
47. 画面の指示に従い、お使いのプリンタ用の ICC プロファイルをインストールします。

### ソフトウェアの削除 (Macintosh)

48. ソフトウェアが実行中の場合は、「ファイル」メニューから「終了」コマンドを選択して終了します。
49. デスクトップ上のソフトウェアのエイリアスをゴミ箱へドラッグします。
50. ソフトウェアをインストールしているフォルダをゴミ箱へドラッグします。
51. ゴミ箱を空にします。

## 環境設定マネージャの使用



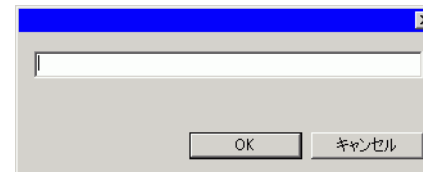
環境設定マネージャは、出力デバイス設定、デバイス設定プロパティ、デフォルトジョブプロパティ、アプリケーションの環境設定など、ソフトウェアの全設定をファイルに保存するためのユーティリティです。

デザインソフトウェアまたはプロダクションマネージャの実行中は、環境設定セットをロードできません。環境設定はいつでも保存できます。

### 環境設定セットの保存

現在の環境設定セットをファイルに保存するには:

52. 環境設定マネージャを実行します。
53. 「保存」をクリックします。



54. 環境設定セットの名前をフィールドに入力し、「OK」をクリックします。

### 環境設定セットのロード

保存済みの環境設定セットを再ロードするには:

55. ソフトウェアウェアを終了します。
56. 環境設定マネージャを実行します。
57. ロードする環境設定セットを選択します。
58. 「ロード」をクリックします。

## ソフトウェアの初期状態への復元

ソフトウェアのデフォルト設定は「デフォルト」の環境設定セットに保管されます。ソフトウェアの問題のトラブルシューティングの際には、ソフトウェアをデフォルトの状態に戻すことが有効な場合が多くあります。

☒ この環境設定セットをロードすると、プロダクションマネージャの出力デバイス設定がすべて削除されます。

システムに保存された環境設定情報を初期化するには:

59. ソフトウェアウェアを終了します。

60. 環境設定マネージャを実行します。

61. 「デフォルト」を選択します。

62. 「ロード」をクリックします。

## 環境設定マネージャの終了

環境設定マネージャを終了するには、「終了」をクリックします。

## インストールマネージャの使用

インストールマネージャを使用して、利用可能な製品のデモバージョンを実行したり、パスワードを入力して、ソフトウェアとオプション機能にアクセスできます。

インストールマネージャにアクセスするには、Windows の「スタート」メニューからソフトウェアのプログラムフォルダを参照し、「インストールマネージャ」をクリックします。

インストールマネージャは、パスワードインストーラアプリケーションに基づいています。

63. 次のいずれかの手順を実行します。

- 各言語の利用可能な製品のデモバージョンを実行する場合は、「デモモードで実行」をチェックします。
- パスワードを入力し、製品リストから製品を、言語リストから言語を選択します。「オプションパスワード」にパスワードを入力してオプション機能のロックを解除する場合は、「追加」ボタンを使用します。

パスワード ソフトウェアのメインパスワードです。

オプションパスワード オプション機能を個別に購入した場合、このフィールドにオプション機能のパスワードを入力して、オプション機能を有効にします。

64. 「終了」をクリックします。

65. インストールするアイコンと環境設定にチェックマークを付けます。

- ソフトウェアのショートカットをデスクトップ上にインストールするには、「デスクトップにインストール」をチェックします。
- ソフトウェアのショートカットを「スタート」メニューのスタートアップフォルダにインストールするには、「スタートアップ項目にインストール」をチェックします。これを設定した場合は、コンピュータの起動時に本ソフトウェアが自動的に起動し、Windows のシステムトレイのアイコンとして最小表示されます。
- 環境設定を初期化するには「アプリケーションの以前の環境設定をクリア」をチェックし、以前の環境設定を維持するにはチェックを解除します。

66. 「OK」をクリックします。

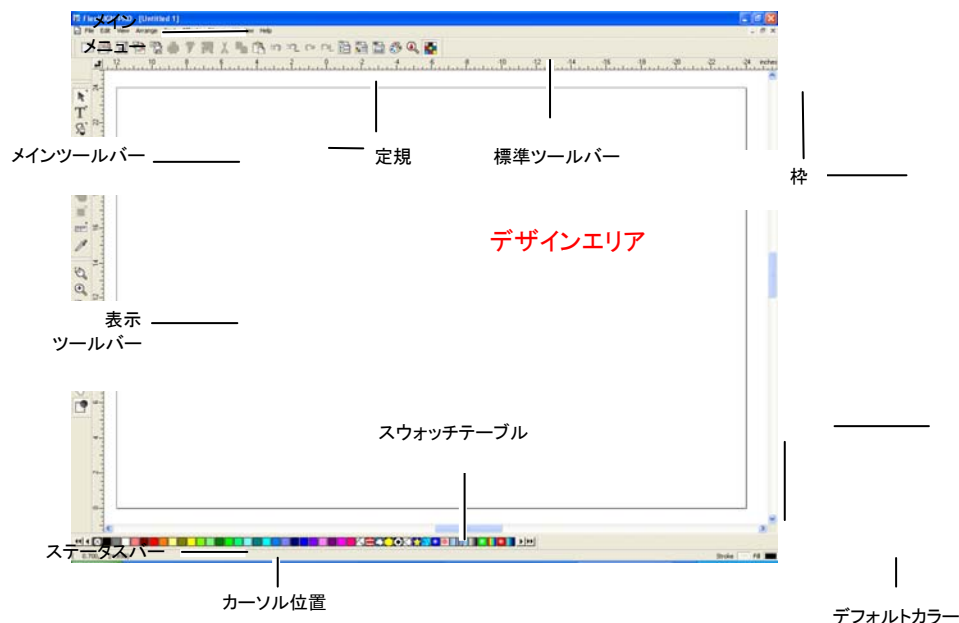
## パスワードの追加

パスワードを追加してオプション機能のロックを解除するには:

67. Windows の「スタート」メニューからソフトウェアのプログラムフォルダを参照し、「インストールマネージャ」をクリックします。
68. 「オプションパスワード」にパスワードを追加するには、「追加」ボタンをクリックして、ダイアログにパスワードを入力します。
69. 入力が完了すると、パスワードが「オプションパスワード」フィールドのリストに表示されます。

## 2. はじめに

以下の図は、ソフトウェアの基本的な要素を示します。



### ソフトウェアの基本要素

#### ツールバー

ツールバーは、機能別に分けられたコマンド群です。



ツールバーを表示・非表示するには:

70. 「画面」メニューから「ツールバー」を選択します。

71. 表示、または非表示にするツールバーをチェックするか、チェックを解除します。

Windows 版では:

72. ツールバーが表示されたエリアを、マウスの右ボタンでクリックします。

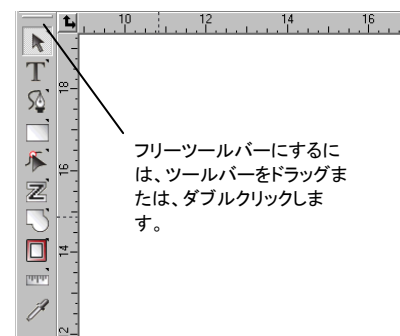
73. 表示されるメニューより、表示・非表示とするツールバーを選択します。

ツールバーをウィンドウ表示している場合は、ウィンドウの右上の「X」ボタンをクリックして閉じることもできます。

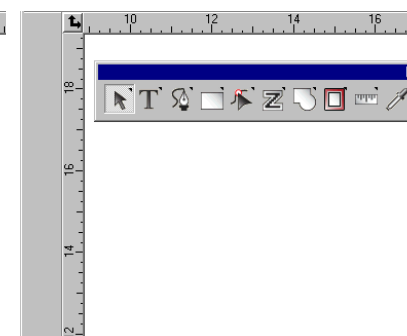
Windows 版では、ツールバーは固定(固定ツールバー)、またはウィンドウ表示(フリーツールバー)にできます。固定ツールバーは、デザインエリアの特定の位置に配置されます。フリーツールバーは、画面の任意の位置に移動できます。固定ツールバーは、フリーツールバーに変更でき、任意に配置を変更できます。Macintosh 版では、ウィンドウ表示モードしかありません。

固定ツールバーをフリーツールバーにするには:

- 固定ツールバーをマウスでドラッグします(ボタン以外のエリアをドラッグしてください)。または
  - ツールバーをダブルクリックします(ボタン以外のエリアをダブルクリックしてください)。
- ボタンをドラッグ、またはダブルクリックしても、ツールバーを固定、またはフリーにできません。

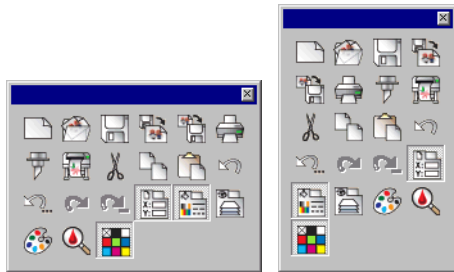


固定ツールバー



フリーツールバー

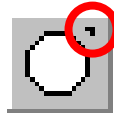
フリーツールバーは、ウィンドウ枠をドラッグして、レイアウトを変更できます。



標準ツールバーの表示の例

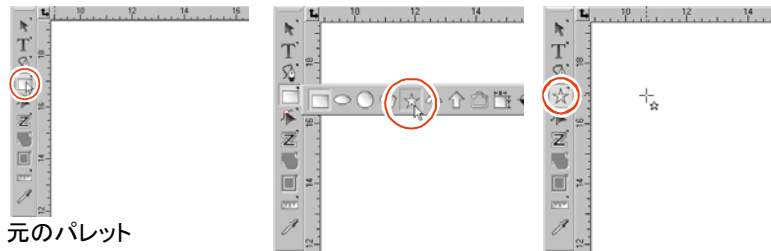
フリーツールバーは、ウィンドウ枠をドラッグして、レイアウトを変更できます。

ツールバーのボタンの右上に小さな三角マークがある場合、引き出しパレットの一部であることを意味します。



引き出しパレットのツールを使用するには:

74. 引き出しパレットを全て表示するために、ボタンをクリックしたまま、マウスを少し移動します。
75. パレットが表示されたら、実行するツールを選択してマウスのボタンをはなします。パレットを表示しておくには、パレットをドラッグして、画面の任意の位置でマウスをはなします。



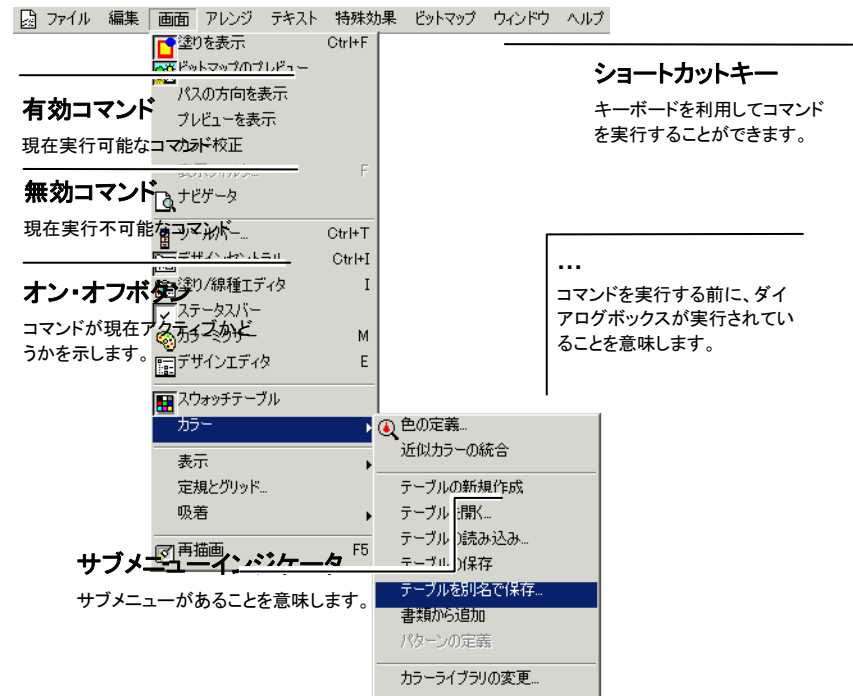
元のパレット

引き出しパレットをドラッグして、実行するツールを選択

新しいツールを選択した状態

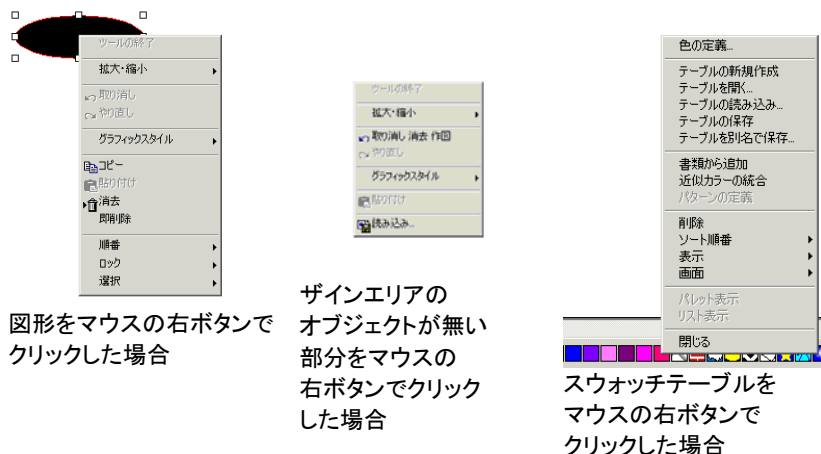
## メニュー

メニューは、実行する操作別に分けられたコマンド群です。



ソフトウェアの要素をマウスの右ボタンでクリックすると、コンテキストメニューが表示されます。コンテキストメニューの内容は、マウスでクリックした要素により異なります。





図形をマウスの右ボタンでクリックした場合

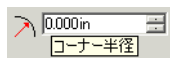
デザインエリアのオブジェクトが無い部分をマウスの右ボタンでクリックした場合

スウォッチテーブルをマウスの右ボタンでクリックした場合

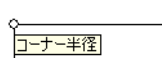
## ツールチップ

すべてのフィールドとドラッグできるコントロールポイント上には、ツールチップ(ヒント)が表示されます。一部のコマンドでは、画面下のステータスバーに処理の説明が表示されます。

ツールチップを表示するには、マウスのカーソルをフィールド、コマンド、またはコントロールポイント上に移動して、数秒間待ちます。



数値入力フィールドのツールチップ



コントロールポイントのツールチップ



ボタンのツールチップ

## デザインエリア

デザインエリアは、ソフトウェアの画面内の白いエリアで、ページの境界線が表示されています。デザインエリアのサイズは、作画するデータのサイズを制限しない他に、出力メディア上でのデザインの配置にも特に影響を与えません。

デザインエリアには、マージンが定義できます。マージンは、オブジェクトをページ上に分布、または整列する場合に使用します。また、デザインエリアの色を変更したり、ページの境界線を隠したりできます。書類の属性に関する設定の詳細は、34 ページの「デザインセントラルー書類タブ」を参照してください。

## スウォッチテーブル

スウォッチテーブルは、デザインで使用する塗りの色、グラデーション、パターンなどをリストします。スウォッチテーブルに関する詳細情報は、59 ページの「スウォッチテーブルの操作」を参照してください。

スウォッチテーブルの表示・非表示を切り替えるには、「画面」メニューの「スウォッチテーブル」を選択します。これで、非表示のスウォッチテーブルが表示されます。

## 定規とグリッド

定規は、ソフトウェアのメイン画面の上と左に表示され、描画するオブジェクトのサイズおよび位置を確認するために使用します。マウスのカーソルをデザインエリア上で移動すると、定規上にカーソルの現在位置が点線で表示されます。また、画面左下のステータスバーには、カーソルの位置の座標が表示されます。

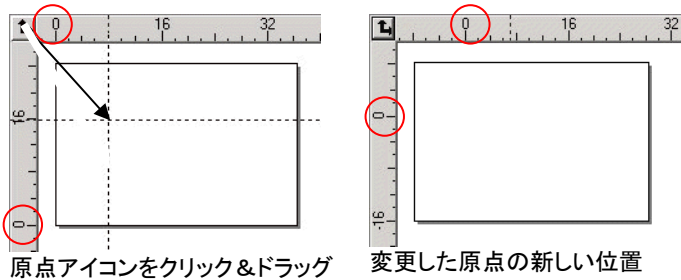
定規を表示・非表示にするには、「画面」メニューから「表示」を選択し、「定規を表示」を選択します。

グリッドは定規と同様に、オブジェクトをデザインエリアに配置するために使用します。グリッドは、デザインエリアの縦横方向に表示される点線で、出力はされません。

グリッドの表示・非表示を切り替えるには、「画面」メニューから「表示」を選択し、「グリッドを表示」を選択します。

定規、グリッド、サイズなどは、ソフトウェアで定義した単位に基づいて表示されます。単位を変更するには、マウスの右ボタンで定規をクリックして、メニューから新しい単位を選択します。Macintosh では、メニューが表示されるまで、定規上でしばらくマウスのボタンを押しつけてください。

デフォルトでは、定規の原点はデザインエリアの左下になります。原点を変更するには、画面左上の原点アイコンを任意の位置にドラッグします。



原点アイコンをクリック&ドラッグ  
変更した原点の新しい位置

原点の位置は、「定規とグリッドの設定」ダイアログボックスでも変更できます。このダイアログボックスを表示するには:

- デザインエリア左上角の原点アイコンをダブルクリックします。  
 または
- 「画面」メニューから「定規とグリッド」を選択します。

「定規とグリッドの設定」ダイアログボックスには、2つのタブ(「定規」、「グリッド」)があります。タブを選択するには、ダイアログボックス上部に表示されるタブをクリックします。

「定規」タブでは次の項目を設定します。

- 原点**                      原点の位置の座標を入力します。
- 方向**                      これらのボタンをクリックして、定規の X、Y 座標の方向を設定します。
- 単位**                      サイズの単位をリストから選択します。

「グリッド」タブでは次の項目を設定します:

- 間隔**                      グリッドのドットの水平・垂直方向の間隔を設定します。
- グリッドに吸着**                      オブジェクトを移動、サイズを変更する際、グリッドに吸着する場合にチェックします。
- グリッドを点で表示**                      このオプションをチェックすると、交差位置でグリッドが実線ではなく点で表示されます。

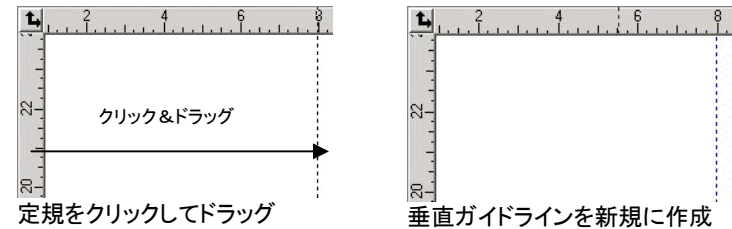


## ガイド

ガイドは、書類内のオブジェクトを視覚的に整列するために使用します。ガイドを表示・非表示にするには、「画面」メニューから「表示」を選択し、「ガイドを表示」を選択します。

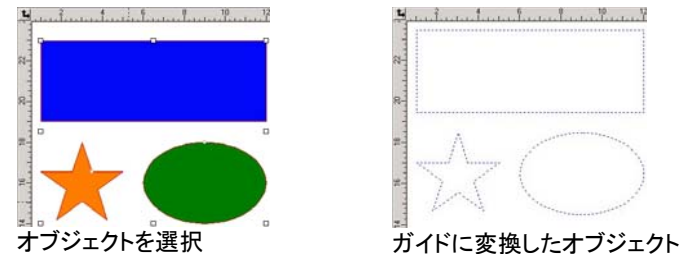
ガイドラインを作成するには:

- 定規をクリックして、ドラッグします。クリックする定規により、水平または垂直ガイドラインを作成します。



- オブジェクトを選択して、「アレンジ」メニューから「ガイド」を選択し、「ガイドの作成」を選択します。同メニューの「ガイドの解除」を選択して、ガイドを元のオブジェクトに変換します。

斜線のガイドを作成するには、水平または垂直ガイドを作成し、ガイドのロックを解除し、デザインセントラルの「回転」タブでガイドを任意角度に回転します。



- デザインエディタを使用して、ガイドに変換するオブジェクトを、一般レイヤーからガイドレイヤーに移動します。ガイドレイヤーに関する詳細情報は、38 ページの「デザインエディターレイヤータブ」を参照してください。

ガイドをロックするには:

- 「アレンジ」メニューから「ガイド」を選択し、「ガイドのロック」を選択します。

☞ ガイドは、選択ツールをマウスでドラッグしても選択できません。選択するには、ガイドをマウスで直接クリックする必要があります。

全てのガイドラインを選択するには:

76. 「編集」メニューから「選択」を選択し、「属性で選択」を選択します。

77. 「オブジェクト」タブで、「ガイドライン」をチェックします。

78. 「OK」をクリックします。

## ステータスバー

ステータスバーは、画面の下端のエリアで、次の情報を表示します。

カーソルの現在位置の X、Y 座標、または選択したコマンドに関する情報。

デフォルトの塗りおよび線の色、またはビットマップ編集モードでは、フォアグラウンドカラーとバックグラウンドカラー。

## 画面表示の変更

本ソフトウェアでは、デザインエリアの表示を変更するコマンドおよびツールが各種用意されています。

### ホイールマウスの使用

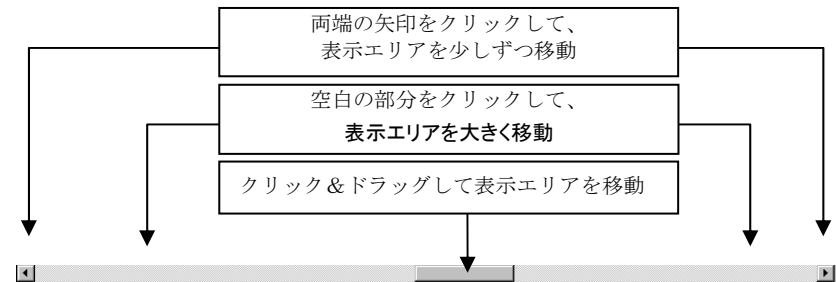
コンピュータにホイールマウスが装備されている場合は、マウスのホイール部分を使って画面表示を制御できます。

- マウスのホイールを上下に動かすと、画面が上下に移動します。
- [Shift] キーを押したままマウスのホイールを上下に動かすと、画面が左右に移動します。

[Ctrl] キーを押したままマウスのホイールを上下に動かすと、画面が拡大・縮小します。

### スクロールバーの使用

スクロールバーは、デザインエリアの下および右側に表示され、デザインエリアをスクロールするために使用します。



## 表示の拡大・縮小および移動

「拡大・縮小」ツールでは、書類の表示を拡大・縮小して、デザインの細部、または全体を確認することができます。この処理は表示を変更するだけで、出力サイズは変更しません。



現在の位置を中心に、表示を 2 倍に拡大します。



現在の位置を中心に、表示を半分に縮小します。



表示をページサイズ(デザインエリア)に合わせます。



1 つ前の表示状態に戻ります。



選択したオブジェクトに表示を合わせます。オブジェクトを選択していない場合は、無効になります。



全てのオブジェクトに表示を合わせます。オブジェクトが存在しない場合は、無効になります。



このツールを選択して、デザインエリアをクリック & ドラッグして、表示位置を移動します。

このツールは次のように使用します。

クリックすると現在の表示が 2 倍に拡大されます。クリックする位置が表示の中心になります。

[CTRL] キーを押しながらクリックすると、現在の表示が半分に縮小されます。クリックする位置が表示の中心になります。

クリック & ドラッグで、指定した範囲に表示を合わせます。



## キーボードとマウス

マウスポインターの位置に応じて、徐々に拡大・縮小するには、[Ctrl] キーを押しながら、マウスホイールを上下に動かします。

デフォルトでは、表示の拡大・縮小および移動ツールを 1 度使用すると、このツールを選択する前のツールに戻ります。表示を続けて拡大・縮小、または移動するには、もう 1 度ツールを選択する必要があります。これらのツールを再び使用するには、ツールを再度選択する必要があります。表示の拡大・縮小または移動ツールを再度選択せずに使用するには、次のように設定します。

- 「拡大・縮小」ツールをダブルクリックして、「拡大・縮小後、前のツールに戻る」オプションのチェックを解除します。

☞ または

79. 「編集」メニューから「環境設定」を選択します。
80. 「ツール」タブをクリックします。
81. リストから「拡大・縮小」を選択します。
82. 「拡大・縮小後、前のツールに戻る」オプションのチェックを解除します。
83. 「OK」をクリックします。

## ナビゲータの使用

ナビゲータは、書類全体を縮小表示する補助画面で、デザインのどの部分を表示エリアに表示するかを指定します。

ナビゲータを表示するには、「画面」メニューから「ナビゲータ」を選択します。



表示エリアを変更するには:

- ナビゲータウィンドウの表示エリアをクリックして、新しい位置にドラッグします。
- 表示エリアの境界線上のコントロールポイントをクリック & ドラッグして、表示エリアを拡大・縮小します。

## オブジェクトの塗りの表示

塗りの表示が有効になっている場合、全てのベクターオブジェクトは指定した塗りで表示されます。塗りの表示を無効にした場合、オブジェクトのアウトラインのみが表示されます。

塗りを表示または非表示にするには、「画面」メニューから「塗りを表示」を選択します。

塗りの表示を無効にした場合、オブジェクトのアウトラインは次のように表示されます。

レイヤーカラーを表示	全てのアウトラインを、レイヤーカラーで表示します。レイヤーカラーを変更するには、39 ページの「レイヤーカラーの変更」を参照してください。
塗りの色を表示	アウトラインをオブジェクトの塗りの色で表示します。
パスの方向を表示	アウトラインをパスの方向別に表示します。時計回りのパスは緑、反時計回りのパスはマゼンタ、開図形は灰色で表示します。選択したオブジェクトは、レイヤーカラーで表示します。



塗りの表示が有効の場合

塗りの表示を無効にした場合  
(塗りの色を表示)

塗りの表示を無効にした場合(レイヤーカラーを表示)

塗りの表示を無効にした場合  
(パスの方向を表示)

アウトラインの表示方法を変更するには:

「塗りモード」ツールのアイコンをダブルクリックして、ワイヤフレームオプションを選択します。

☰ または

84. 「編集」メニューから「環境設定」を選択します。
85. 「ツール」タブをクリックします。
86. リストから「塗りを表示」を選択します。
87. 「ワイヤフレームオプション」を選択します。
88. 「OK」をクリックします。

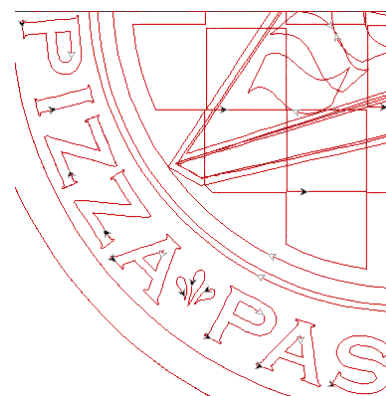
### パスの方向の表示

パスのカット、またはプロットは、パスの方向に基づいて行われます。パスの方向を変更するには、105 ページの「パスの方向」を参照してください。

パスの方向は、前に記述したように、表示モードを「パスの方向を表示」にして、画面上で確認できます。または、方向矢印をパス上に表示することもできます。

方向矢印を表示・非表示するには:

89. 「画面」メニューから「パスの方向を表示」を選択します。
90. オブジェクトを選択します。



方向矢印を表示したパス

### ツール径の表示

ツール径の表示機能により、出力のシミュレーションを実行し、ツールパスに沿ったツール径を表示することができます。

ツール径を表示するには、「画面」メニューから「ツール径の表示」を選択します。

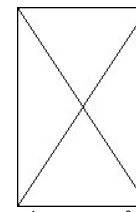
### ビットマップのプレビュー表示

ビットマップ画像を表示または非表示にすることができます。

ビットマップを表示または非表示にするには、「画面」メニューから「ビットマップのプレビュー」を選択します。



ビットマップのプレビューを有効にした場合



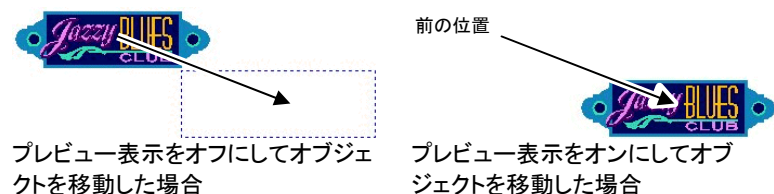
ビットマップのプレビューを無効にした場合

### プレビューの表示

「プレビューを表示」が有効の場合、オブジェクトの編集・移動中に、そのオブジェクトのプレビューが表示されます。このオプションを無効にし

た場合、オブジェクトのレイアウト枠が表示されます。プレビュー表示を有効にして、複雑なオブジェクトに複雑な処理を行った場合、処理が遅くなる場合があります。

プレビューを表示または非表示にするには、「画面」メニューから「プレビューを表示」を選択します。



プレビュー表示をオフにしてオブジェクトを移動した場合

プレビュー表示をオンにしてオブジェクトを移動した場合

## デザインエリアの再描画

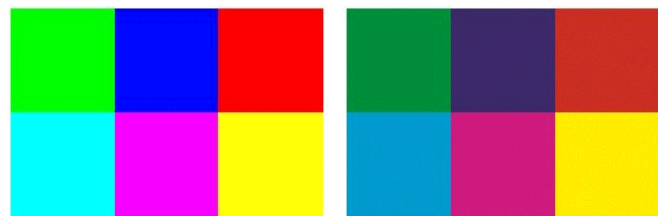
デザインの編集で、稀に、デザインに行った編集が正常に表示されない場合があります。表示を正常に戻すには、「画面」メニューから「再描画」を選択します。このコマンドを実行すると、デザインエリア全体が再描画されます。

## CMYK モードでのオブジェクトのプレビュー

書類を印刷する前に、カラー校正機能を使用して、プリンタで実際出力される色を画面上で確認することができます。この機能は、画面上のオブジェクトの色を、実際に出力される色に変換して表示します。CMYK 領域外の色は、領域内の最も近い色に変換されます。

CMYK モードでプレビューを表示するには、「画面」メニューから「カラー校正」を選択します。

☐ 画面上のオブジェクトの色、またはスウォッチテーブル上の色が色褪せて表示される場合、「カラー校正」が有効になっていないか確認してください。



カラー校正 オフ

カラー校正 オン

実際に出力される色を正確に表示するには、印刷に使用するカラープロファイルおよびレンダリング用途を選択する必要があります。詳細は、156 ページの「カラー印刷向けのシステムの設定」を参照してください。

## 色別にオブジェクトを表示

画面上に表示するオブジェクトは、色別に表示できます。例えば、RGB カラーを使用した全てのオブジェクトを表示したり、ある特定の色のオブジェクトのみを表示したりできます。

カラーフィルタを使用してオブジェクトを表示するには:

91. 「画面」メニューから「表示フィルタ」を選択します。
92. 表示するカラーを選択します。
  - カラースペースのチェックボックスをチェックすると、そのカラースペースを使用した全てのオブジェクトを表示します。
  - 特定の色のチェックボックスをクリックすると、その色を使用したオブジェクトのみを表示・非表示します。
  - 「全て表示」をチェックすると、全カラースペースの全色を表示します。
  - 「全て隠す」をチェックすると、全色のオブジェクトを非表示にします。

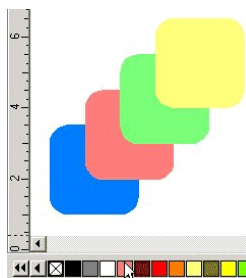
93. 「OK」をクリックします。

☐ 表示フィルタの設定は、書類と共に保存されません。次回書類を開いた場合、書類内の全てのオブジェクトが表示されます。

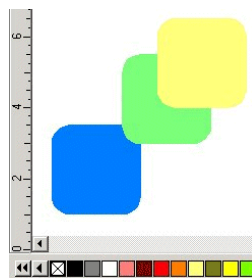
色別の表示は、次のようにカラースウォッチのコンテキストメニューからも指定できます。

94. スウォッチテーブルのスウォッチ上に、マウスのカーソルを移動します。
95. スウォッチテーブルをマウスの右ボタンでクリックします。メニューが表示されます。
96. 「画面」メニューからフィルタオプションを選択します。次のオプションを指定できます。

- 選択色を隠す** この色を使用したオブジェクトを表示しません。
- 選択色を表示** この色を使用したオブジェクトを表示します。
- 選択色以外を表示** この色を使用したオブジェクトのみを表示しません。
- 選択色以外を隠す** この色を使用したオブジェクトのみを表示します。
- 全ての色を表示** 全てのオブジェクトを表示します。



スウォッチテーブル上にマウスのカーソルを移動



「選択色を隠す」を選択した後の状態

## 実行した処理の追跡

本ソフトウェアでは、実行した処理を簡単に取り消したり、やり直したりでき、誤って行った操作をすばやく元に戻すことができます。

### 最後に行った操作の取り直し・やり直し

最後に行った操作を取り消すには、「編集」メニューから「取り直し[...]」を選択します。最後に行った操作が取り直しコマンドの後に表示されず。

取り消した処理をやり直すには、「編集」メニューから「やり直し[...]」を選択します。

### 複数の操作の取り直し・やり直し

最後に行った処理のみではなく、複数の処理を一括して取り消すことができます。

97. 「編集」メニューから「複数取り直し」を選択します。

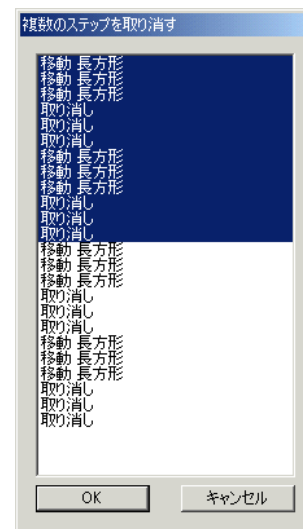
実行した操作のリストが表示されます。最後に行った操作を先頭に、実行順の逆にリスト表示されます。

98. 取り消す処理をリストからクリックして選択します。

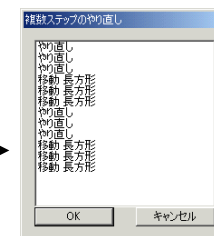
画面には、選択した操作を取り消した結果のプレビューが表示されます。

99. 「OK」をクリックして、操作の取り消しを確定します。

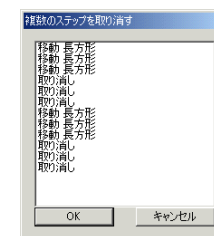
選択した操作が取り消され、やり直しリストに移動されます。



取り消す操作を選択



取り消しを実行した後のやり直しリスト



取り消しを実行した後の取り直しリスト

複数の操作を取り消した後、操作をやり直すには:

100. 「編集」メニューから「複数やり直し」を選択します。

やり直す操作のリストが表示されます。

101. やり直す処理をリストからクリックして選択します。

画面には、選択した操作をやり直した結果のプレビューが表示されます。

102. 「OK」をクリックします。

取り直し・やり直し可能な最大ステップ数は、環境設定で設定します。最大ステップ数を 50 にした場合、51 番目の操作を行うと、最初のステップはリストから消え、最後に行った操作がリストの先頭に追加されます。

取り消しリストで記憶するステップ数を設定するには:

103. 「編集」メニューから「環境設定」を選択します。
104. 「一般」タブの「取り消し回数」に、記憶するステップ数を入力します。
105. 「OK」をクリックします。

### 最後に行った操作の繰り返し

最後に行った操作を繰り返し実行するには、操作を実行するオブジェクトを選択して、「編集」メニューから「繰り返す」を選択します。最後に行った操作の名前が、「繰り返す」コマンドの後に表示されます。

繰り返し実行できる操作は、次のコマンドに限定されます。

- オブジェクトの移動
- オブジェクトの複製
- オブジェクトの拡大・縮小
- 特殊効果の適用
- 特殊効果の適用

メニュー、ボタン、コマンドの配置および、ショートカットの定義は、作業環境ファイルに保存されています。作業環境を切り換えることで、ソフトウェアのインターフェースを馴染みのあるアプリケーションに合わせることができます。

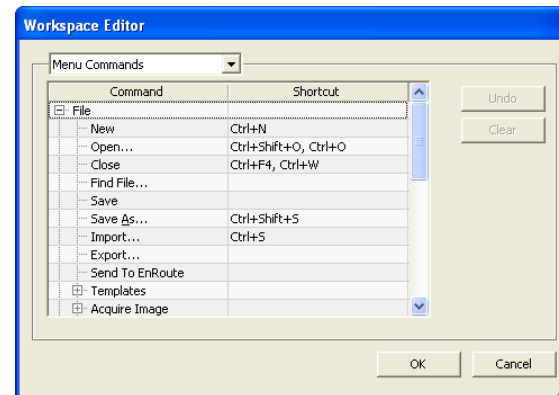
作業環境を切り替えるには、「ファイル」メニューから「作業環境」を選択し、作業環境を指定します。

### 作業環境エディタ

作業環境エディタを使用して、メニューコマンドとツールのショートカットキーをカスタマイズできます。デフォルトのショートカットキーがすべて表示されます。

ショートカットキーを割り当てるには:

106. 「ファイル」メニューから「作業環境」を選択し、「カスタマイズ」を選択します。



107. 目的のメニューコマンドまたはツールに移動します。

- コマンドまたはショートカットを強調表示します。
- 新しいショートカットに割り当てるキーの組み合わせを押します。
- ショートカットをダブルクリックして、1 つのコマンドに複数のショートカットを割り当てます。
- 「取り消し」をクリックして、前のショートカットに戻します。
- 「消去」をクリックして、割り当てたショートカットを削除します。

ショートカットには、単一の文字、または文字と [Shift]、[Ctrl]、[Alt] キーの組み合わせを指定できます。

108. 「OK」をクリックします。

### 数値の入力

このソフトウェアには、数値の入力を簡素化するための固有の機能が各種提供されています。

### スピンボックスの使用



↑  
スピンボックス

数値情報は、スピンボックスを使用して変更することができます。矢印の 1 つをマウスでクリック、またはクリックしたままにすると、ある一定の量で値が増加、または減少します。キーボードの上下矢印キーを使用して、同じ効果を得ることができます。



## ビルトイン計算式の使用

数値の入力に応じて各種計算を実行することができます。

### 自動単位変換

デフォルト以外の単位を使って数値を入力すると、デフォルト単位への自動変換が行われます。

例えば、デフォルトの単位がセンチの場合、「1 ft」(フィート)と入力すれば、自動的に 30.48cm に変換します。

次の単位がサポートされています。

in, "	インチ
ft, '	フィート
mm	ミリ
cm	センチ
m	メートル
pt	ポイント

### 比率の計算

「A:B」の形式で比率を入力すると、フィールドの値がその比率に応じて計算されます。

たとえば、フィールドの値が「12」に設定されていて、「2:3」の比率を入力すると、新しく「8」という値が表示されます。

### パーセントの計算

「X%」の形式でパーセントを入力すると、フィールドの値がそのパーセントに応じて計算されます。

たとえば、フィールドの値が「10」に設定されていて、「90%」のパーセントを入力すると、新しく「9」という値が表示されます。

## 単純算術演算子

単純計算式を入力すると、自動的に計算が行われ、計算結果がフィールドに入力されます。

次の演算子が提供されています(優先順位に従って記載してあります)。

- / 除算
- \* 乗算
- + 加算
- 減算

たとえば、「1/8」と入力すると、「0.125」という値が算出されます。

複数の演算が指定されている場合は、演算子の優先順位により、計算処理の順序が決定されます。前記のリストでは、演算子はその優先順位に従って上から順に記載されています。たとえば、「6/2\*3」と入力すると、6/2 が最初に処理され、その計算結果が「3」で乗算され、「9」という値が算出されます。

## 入力値および計算式の自動適用

数値フィールドに数値、比率、計算式の入力後は、しばらくすると、その値が自動的に適用されます。また、[TAB] を押すと、その値が即座に適用されます。[改行(ENTER)] キーを押すと「OK」ボタンが有効になり、ダイアログが閉じてしまうので、注意してください。

## 環境設定

ソフトウェアの多くの設定はデフォルトとして保存でき、新規に書類を作成したときに、頻繁に使用する設定がすぐ使用できるようにできます。これらの設定は、プログラムの環境設定と呼ばれます。

設定によっては、書類ごとに記憶されるものがあります。このような項目は、書類を開いたり、保存したりした際に、その書類のみに適用されます。これらの設定は、書類の環境設定と呼ばれます。

プログラムの環境設定を変更するには、「編集」メニューから「環境設定」を選択します。

## 環境設定 - 一般タブ

このダイアログボックスでは、次のソフトウェアの一般的な属性を設定します。

- 取り消し回数** 取り消し・やり直しリストに記憶する処理のステップ数を設定します。ステップ数が少ないほど、メモリを少なく使用します。
- 選択許容率** ある程度オブジェクトから離れた場所をカーソルでクリックしても、オブジェクトを選択する許容範囲を設定します。大きな値を指定すると、より簡単にポイントを選択できます。
- 角度の制限** [Shift] キーを押しながら、オブジェクトを回転する際の回転角度を制限します。ここで設定した値の倍数で、回転します。
- 自動保存の間隔** 開いた書類は定期的に保存されます。ここで保存の間隔を設定します。
- ゴミ箱容量** ゴミ箱レイヤーに保存するオブジェクト数を設定します。
- 精度** 数値フィールドで表示する小数点以下の桁数を設定します。
- カラーポップアップウィンドウの表示方法** 「塗り線種」ダイアログから色を選択した際に表示されるポップアップウィンドウを、カラーウォッチとその名前のリスト、カラーウォッチのパレットのどちらの形式で表示するかを選択します。



リストの表示



パレットの表示

### 終了時に設定を保存

このオプションをチェックすると、ソフトウェアの終了時に現在のソフトウェア設定が保存され、次にソフトウェアを起動するときに、この設定が復元されます。チェックを解除すると、現在の設定は保存されず、ソフトウェアを次に起動すると、前回このオプションを選択してソフトウェアをシャットダウンした際の設定がロードされます。これはデフォルトで選択されています。

### スムーズな画面表示

デフォルトでは、デザインエリアの全オブジェクトにアンチエイリアス処理が適用され、曲線上のぎざぎざが除去され、デザインがよりきれいに正確に表現されます。



スムージングがオフの状態



スムージングがオンの状態

コンピュータとグラフィックカードの処理能力が比較的低い場合は、スムージング処理をオフにすると、パフォーマンスが向上する場合があります。

**更新の自動確認** ソフトキーがインターネットに接続してアクティベーションが有効かどうかを再確認する際、毎回、更新を確認します。詳細を参照してください。

ソフトキーがインストールされている場合にのみ選択可能となります。

**既定値に戻す** このボタンをクリックすると、上記の項目がソフトウェアインストール時の設定に戻ります。

## 環境設定 - ファイルの保存先タブ

このダイアログボックスでは、ソフトウェアで使用する次のフォルダの場所を設定します。

**書類** 書類をデフォルトで保存するフォルダを設定します。「参照」をクリックして、フォルダを選択します。

**インポート、開く、または保存の実行時にデフォルトの場所を更新します** このオプションをチェックすると、ファイルをインポート、表示、または保存する度に、そのフォルダがデフォルトの保存場所になります。

**テンポラリファイル** テンポラリファイルを作成するフォルダを設定します。システムに複数のディスクが存在する場合、空き容量の多い方に、テンポラリフォルダを設定してください。「参照」をクリックして、フォルダを選択します。

**Adobe プラグイン** Adobe Photoshop がインストールされている場合、プラグインが保存されているフォルダを設定します。「参照」をクリックして、フォルダを選択します。

**既定値に戻す** これをクリックすると、上記の項目がソフトウェアインストール時の設定に戻ります。

## 環境設定・フォントタブ

このダイアログボックスでは、外部フォント Fsfnts に関する次のデフォルト設定を指定できます。

**パス** Fsfnts を格納するフォルダ。「参照」をクリックして、フォルダを選択します。

**パスワード** Fsfnt がパスワードで保護されている場合、「追加」をクリックしてパスワードを入力します。

パスワードを削除するには、パスワードを選択して、「削除」をクリックします。

**オープンパス付きの Flexi/Casmate フォントを指定してください** Flexi または Casmate フォントに塗りが適用されないように指定する場合（エンレービングで使用する場合など）、フォントをリストから選択して、「開く」をチェックします。このフォントはアウトラインとしてレンダリングされます。


ENGRAVING


この変更を有効にするには、ソフトウェアを再起動する必要があります。


**既定値に戻す** このボタンをクリックすると、上記の項目がソフトウェアインストール時の設定に戻ります。







## 環境設定・ツールタブ

このダイアログボックスでは、様々なツールのデフォルトを設定します。

 **スペルチェック** 画面のスペルチェック機能に関連するオプションを設定します。詳細は、91 ページの「画面のスペルチェックのオプションの設定」を参照してください。

 **測定器** ソフトウェアで測色に使用する装置、および装置を接続するポートを指定します。測定器の使用に関する詳細は、64 ページの「色の定義を使用した色の定義」、および、67 ページの「既存のカラーライブラリの変更 (Windows のみ)」を参照してください。

 **貼り付け** この環境設定では、貼り付けを実行する際にオブジェクトを自動的に配置するかどうか、またその場合の元のオブジェクトからの距離を指定します。詳細は、48 ページの「コピー & 貼り付けを使用したオブジェクトの複製」を参照してください。

-  **RIP & プリント** このツールにより、本ソフトウェアとプロダクションマネージャの通信に TCP/IP を使用するように指定できます。
  - Windows NT、2000、XP 以外の OS を使用している場合、あるいは、TCP/IP 通信に障害を生じうるファイアウォールを使用している場合は、このボックスのチェックを解除してください。
  - この設定は Macintosh では表示されません。
-  **選択ツール** オブジェクトをどのように選択するかを設定します。詳細は、42 ページの「選択ツールを使用したオブジェクトの選択」を参照してください。
-  **塗りを表示** 塗り表示がオフの場合に、どのようにオブジェクトを表示するかを設定します。詳細は、13 ページの「オブジェクトの塗りの表示」を参照してください。
-  **グリッドを表示** 「グリッドを点で表示」をチェックすると、グリッドが実線ではなく点線で表示されます。詳細は、10 ページの「正規とグリッド」を参照してください。
- T** **テキストツール** テキストツールの設定を行います。詳細は、97 ページの「テキストの環境設定」を参照してください。
-  **ヒント** ソフトウェアの起動時に、毎回ヒントを表示するかを設定します。
-  **拡大・縮小** 拡大・縮小および移動ツールの使用を設定します。詳細は、12 ページの「表示の拡大・縮小および移動」を参照してください。

## Macintosh ユーザーインターフェイスの機能

ここでは、Windows の機能とは異なる Macintosh のユーザーインターフェイス機能について説明します。

### Macintosh のショートカットキー

キーボードショートカットが指定されている場合は、下記のリストを基に、Windows のコマンドとキーを、対応する Macintosh のコマンドとキーに置き換えてください。

Windows 版	Macintosh 版
マウス右ボタンのクリック	= [ctrl] キーを押しながらマウスのボタンをクリック

[Ctrl] キー	=	[command] キー (アップル/クローバーキー)
[改行 (Enter)] キー	=	[return] キー
[後退 (Backspace)] キー	=	[delete] キー
[削除 (Delete)] キー	=	[DEL] キー

- 正規とスウォッチテーブルをクリックして、ボタンを押し続けることで、コンテキストメニューを表示できます。

## Macintosh のメニュー

Macintosh と Windows では、次のメニュー項目の場所が異なります。

Windows メニュー > 項目	Macintosh メニュー > 項目
「ファイル」>「終了」	= [アプリケーション]>「終了」
「ファイル」>「印刷設定」	= 「ファイル」>「ページ設定」
最近使ったファイル (「ファイル」メニューの一番下)	= 「ファイル」>「最近使った書類」
「編集」>「環境設定」	= [アプリケーション]>「環境設定」
「編集」>「形式を指定して貼り付け」	= Macintosh には対応項目はありません。
「ヘルプ」>「バージョン情報」	= [アプリケーション]>「…について」

### その他のコントロール

下記のコントロールは、多くのダイアログで提供され、Macintosh では異なる名称が付いています。

Windows のコントロール	Macintosh のコントロール
「参照」ボタン	= 「選択」ボタン

### ヘルプの表示

「ヘルプ」メニューからソフトウェアの名前をクリックして、HTML マニュアルを表示します。

オンラインからサポートにアクセスする場合は、SAi サポートからお問い合わせください。

## ソフトウェアの終了

Windows の場合:

- 「ファイル」メニューから「終了」を選択します。
- システムトレイでこのソフトウェアのアイコンをマウスの右ボタンでクリックし、コンテキストメニューから「終了」を選択します。

Macintosh OS X の場合:

- アプリケーションメニューから「[アプリケーション名] を終了」を選択します。
- **[Control]** キーを押しながら、ドックのアプリケーションアイコンをクリックします。コンテキストメニューから「終了」を選択します。

### 3. ファイルの操作

書類には、ベクター、ビットマップ、OLE、または PostScript オブジェクトが混在します。

#### ベクター

直線、曲線セグメントなどで作図したオブジェクトです。ベクターオブジェクトは、品質を維持しながら大きく拡大できます。長方形、円、テキストなどはベクターオブジェクトの例です。

#### ビットマップ

ラスターイメージとも呼ばれ、ピクセルと呼ばれるドットの配列で構成された画像です。各ピクセルには、特定の色および位置が割り当てられています。低解像度の画像を出力すると、斜線などがぎざぎざになる場合があります。

#### PostScript

PostScript と呼ばれるページ記述言語で定義された画像です。このオブジェクトには、ベクター、またはビットマップデータなどが混在します。PostScript オブジェクトを読み込む場合は、データを解析するか、プレビューのみ表示するように指定します。

#### OLE

OLE とは Object Linking and Embedding の略で、Windows 版にしか存在しません。OLE は、米国マイクロソフト社が開発した、複合ドキュメントの規格であり、他のアプリケーションで作成したオブジェクトを、書類にリンク、または埋め込むことができます。



ベクターオブジェクト



ビットマップオブジェクト



解析した PostScript オブジェクト

	Value 1		Value 2	
	\$	%	\$	%
06-Jan-99	12,000	0.00	12,000	-0.30
07-Jan-99	12,100	0.04	12,700	0.48
08-Jan-99	12,100	0.03	12,750	0.03
11-Jan-99	12,100	0.04	13,750	0.08
12-Jan-99	13,100	0.04	13,750	0.03
13-Jan-99	13,100	0.01	14,000	0.08

OLE オブジェクト

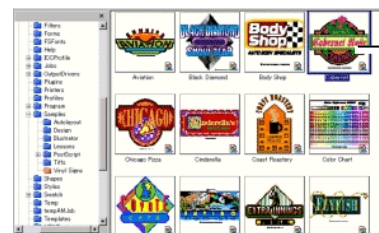
### 書類の新規作成

書類を新規作成するには、「ファイル」メニューから「新規」を選択します。

### ファイルの表示

既存のファイルを開くには：

109. 「ファイル」メニューから「開く」を選択します。
110. ファイル形式、フォルダおよび開くファイルを選択します。サポートされるファイル形式に関しては、「付録 B - サポートされるファイル形式」を参照してください。
111. 「開く」をクリックします。
  - ☒ システムに存在しないフォントがファイルに含まれる場合、置き換えフォントを指定するダイアログボックスが表示され、別のフォントを指定することができます。
  - ☒ Windows エクスプローラでファイルのアイコンをダブルクリックしたり、ファイルのアイコンをデスクトップ上のソフトウェアのアイコン上にドラッグすると、アプリケーションが自動的に起動し、ファイルが表示されます。



ダブルクリックして、ファイルを開きます。

### ファイルの読み込み(インポート)

現在開いている書類に、既存のファイルを読み込むには：

112. 「ファイル」メニューから「読み込み」を選択します。
113. ファイル形式、フォルダおよび読み込むファイルを選択します。サポートされるファイル形式に関しては、「付録 B - サポートされるファイル形式」を参照してください。
114. 「読み込み」をクリックします。オブジェクトの境界線が表示されます。
  - ☒ [Tab] キーで、境界線上のカーソルの位置を変更できます。[Esc] キーを押すと、読み込み処理が停止します。

115. デザインエリアをクリックして、読み込んだオブジェクトを配置します。

システムに存在しないフォントがファイルに含まれる場合、置き換えフォントを指定するダイアログボックスが表示され、別のフォントを指定することができます。

■ 貼り付けの環境設定で、「貼り付け・外部データの自動配置」オプションを有効にした場合、ステップ(3)で「読み込み」ボタンをクリックした直後にファイルが読み込まれます。

読み込み処理ではレイヤーは無視されるため、読み込みを数回行った場合、不要なレイヤーが作成されません。レイヤー情報を保持する場合は、「開く」コマンドを使用してください。

## 書類の保存

書類を保存するには:

116. 「ファイル」メニューから「保存」、または「別名で保存」を選択します。

117. 「別名で保存」を選択した場合、または新規書類を初めて保存する場合、ファイル名を指定するダイアログボックスが表示されます。ファイル名と書類を保存する場所を指定します。

118. 「保存」をクリックします。

## ファイルの書き出し(エクスポート)

書類全体、または書類の一部をファイルに書き出すには:

119. 書類の一部を書き出すには、書き出すオブジェクトを選択します。

120. 「ファイル」メニューから「書き出し」を選択します。

121. ファイル形式、フォルダおよびファイル名を指定します。サポートされるファイル形式に関しては、「付録 B -サポートされるファイル形式」を参照してください。

次のオプションを指定できます。

**選択範囲のみ** 選択したオブジェクトのみを書き出す場合に、このオプションをチェックします。

**オプションを表示しない** 一部のファイル形式では、オプションダイアログが表示されず、オプションダイアログを表示しないようにするには、このオプションをチェックします。

122. 「書き出し」をクリックします。

Adobe Illustrator、DXF、および HPGL フォーマットでは、レイヤー名、色、属性(ロック、表示)などのレイヤー情報が書き出されます。

## ジョブの EnRoute への送信(Windows のみ)

お使いのコンピュータに EnRoute プログラムがインストールされている場合は、作業中のデザインを直接 EnRoute に送信することができます。

作業中のデザインを EnRoute に送信するには、「ファイル」メニューから「EnRoute へ送信」を選択します。

## サムネールを SignTracker へ送信

ソフトウェアから離れることなく、直接 SignTracker とインターフェイスできます。このサムネールは、SignTracker で選択したプロジェクトに関連付けられます。

SignTracker へジョブのサムネールを送信するには:

123. 「ファイル」メニューをクリックします。

124. 「送信」にマウスを置き、「サムネールを SignTracker へ送信」を選択します。

## 電子メールによるジョブの送信(Windows のみ)

作業中のジョブを電子メールの添付として送信するには、「ファイル」メニューから「電子メールの送信」を選択します。

**ネイティブ形式** ジョブが Flexi 形式で添付されます。

### 形式

**JPEG 形式** デザインが JPEG 形式に変換されて添付されます。

**PDF 形式** デザインが PDF 形式に変換されて添付されます。

既定の電子メールプログラムで新たな電子メールのメッセージが作成され、ジョブが選択した形式で添付ファイルとして追加されます。

## 書類を閉じる

現在の書類を閉じるには:

125. 「ファイル」メニューから「閉じる」を選択します。
126. 書類を最後に保存してから変更した場合、書類の保存を確認するダイアログボックスが表示されます。
  - 書類を保存してから閉じる場合は、「はい」をクリックします。
  - 書類を保存しないで閉じる場合は、「いいえ」をクリックします。
  - この操作を取り消す場合は、「キャンセル」をクリックします。



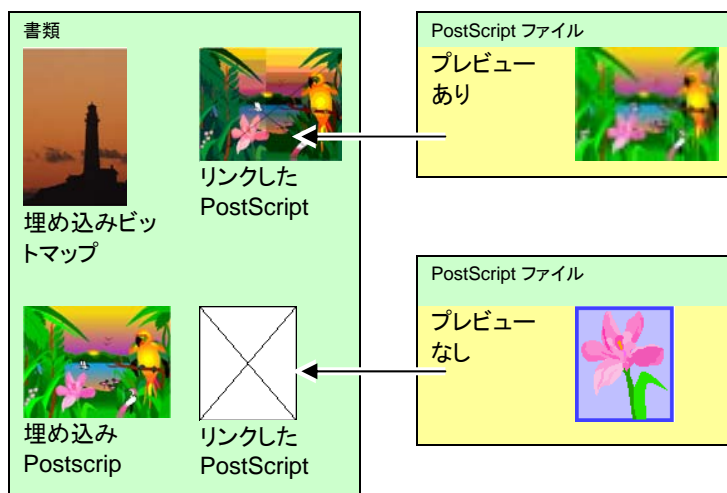
## リンクおよび埋め込みファイル

ビットマップ、EPS、PostScript ファイルなどを読み込む場合、書類にファイルをリンクするか、埋め込むことができます。リンクとは、元のファイルと書類との関連情報のことです。

**埋め込みオブジェクト** 埋め込みオブジェクトは書類に完全に含まれ、元のファイルとの関連性を記憶しません。元のファイルに行われた変更は、埋め込みオブジェクトに反映されません。

**リンクオブジェクト** オブジェクトをリンクした場合、画像ファイルへの参照情報のみが書類に保管されます。画像情報は、元の画像ファイルに保持されます。元のファイルに行った変更は、書類にも反映されます。画像にリンクすることで、元のファイルの属性が保持されるため、カラー印刷に適しています。

☞ PostScript ファイルには、多くの場合オプションのプレビューが含まれます。PostScript ファイルを書類にリンクしたり埋め込んだ場合は、ファイルのプレビューが表示されます。PostScript ファイルにプレビューが存在しない場合、「X」が表示されます。



埋め込まれた PostScript ファイルは、ソフトウェアにより同等の描画オブジェクトへと変換され、その他のオブジェクトと同様に表示・編集が可能になります。

## リンクされた PostScript ファイルの埋め込み

リンクされた PostScript ファイルが埋め込みファイルになるように、読み込んで解析するには:

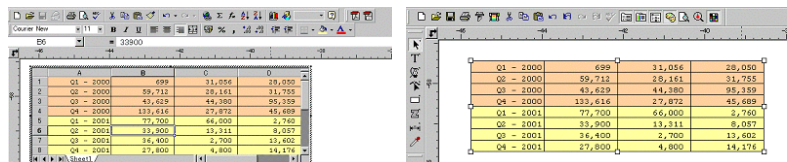
127. リンクされた PostScript データを選択します。
128. デザインセントラルの「PostScript」タブを選択します。
129. 「解析」をクリックします。

## OLE オブジェクトの使用(Windows のみ)

Windows の OLE (Object Linking and Embedding - オブジェクトのリンクと埋め込み) 機能を使用すると、表計算、またはワープロなど、OLE をサポートする他のアプリケーションで作成したデータを読み込むことができます。

## OLE オブジェクトの挿入

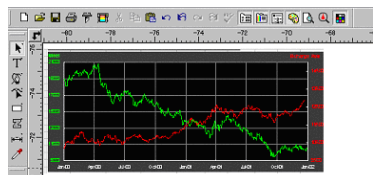
130. 「編集」メニューから「オブジェクトの挿入」を選択します。
131. 作成するオブジェクトの種類を選択します。リストには、使用しているコンピュータにインストールされ、OLE をサポートするアプリケーションのみが表示されます。
132. 選択したアプリケーションで新規に OLE オブジェクトを作成するには、「新規作成」を選択します。
  - ☞ 「アイコンで表示」をチェックすると、OLE オブジェクトをアイコン表示します。「アイコンの変更」ボタンをクリックして、アイコンを変更します。
133. 選択したアプリケーションが起動し、ソフトウェアの画面内にオブジェクトが作成されます。
134. 選択したアプリケーションを使用して、画面内のオブジェクトのサイズを変更したり、内容を編集したりします。
135. 選択したアプリケーションの使用を終了するには、[Esc] キーを押すか、アプリケーション画面の外側をクリックします。



デザインエリアに Excel の表を作成 OLE オブジェクトの挿入後

## 既存のファイルを OLE オブジェクトとして挿入

136. 「編集」メニューから「オブジェクトの挿入」を選択します。
137. 既存ファイルを書類に挿入するには、「ファイルから作成」を選択します。
138. 「参照」をクリックして、挿入するファイルを指定します。
  - 「アイコンで表示」をチェックすると、OLE オブジェクトをアイコン表示します。「アイコンの変更」ボタンをクリックして、アイコンを変更します。
  - 「リンク」オプションをチェックすると、ファイルとのリンク情報のみを記憶します。リンクしたオブジェクトは、書類とは別に保存され、元のファイルに行われた変更は書類に反映されます。「リンク」オプションをチェックしなかった場合、オブジェクトは書類に埋め込まれ、書類のファイル内に保存されます。
139. 「OK」をクリックします。



リンクした OLE オブジェクトを含む書類

## OLE オブジェクトの編集

OLE オブジェクトを編集するには:

140. OLE オブジェクトを選択します。
141. 「編集」メニューから「[...] オブジェクト」を選択し、「編集」または「開く」を選択します。

「編集」を選択すると、OLE オブジェクトの作成元プログラムが書類内で起動し、編集を終了するとプログラムは終了します。「開く」を選択すると、作成元プログラムが別プログラムとして起動し、編集の終了後も、作成元プログラムを実行させておくことができます。

☞ OLE オブジェクトをダブルクリックすると、「編集」と同じ動作になります。

## OLE オブジェクトの変換

OLE オブジェクトを他の形式に変換するには:

142. OLE オブジェクトを選択します。
143. 「編集」メニューから「[...] オブジェクト」を選択し、「変換」を選択します。
144. リストから形式を選択します。
145. 「OK」をクリックします。

OLE オブジェクトをセグメント、ビットマップなどの基本的なデザイン要素に変換するには:

146. OLE オブジェクトを選択します。
147. 「アレンジ」メニューから「リンクデータをネイティブに変換」を選択します。

## OLE オブジェクトのリンク属性の変更

148. 「編集」メニューから「リンク」を選択します。
149. 次のリンクオプションが設定できます。

**自動 / 手動** デフォルトでは、リンクしたオブジェクトは、自動的に更新するように設定されています。このモードでは、書類を開いたり、書類を開いた状態でリンクデータに変更が行われたりすると、自動的に書類の内容が更新されます。「手動」を選択すると、強制的に更新しない限り、書類の内容は更新されません。

**今すぐ更新** 手動モードの場合、このボタンをクリックして、書類内の OLE オブジェクトを更新します。

- リンク元を開く** このボタンをクリックして、関連付けられたプログラムを起動して、リンク元のファイルを開きます。
- リンク元の変更** このボタンをクリックして、リンク元のファイルを別のファイルに置き換えます。
- リンクの解除** このボタンをクリックして、書類内のオブジェクトと、リンク元のファイルとの関連を永久に解除します。

## ジョブ情報の操作

本ソフトウェアでは、ジョブに関する様々な情報をファイル毎に保存できます。ジョブ情報は、デザイン時、または出力時など、いつでも変更できます。この情報は、ファイルの一部として保存されます。



「ジョブ」タブ

「顧客情報」タブ

統計項目	値
オブジェクト	464
文字数	1
色数	6
サイズ	36,000m x 36,000m
カット長	1743.803m

「統計情報」タブ

ジョブ情報を表示、または編集するには:

150. 「編集」メニューから「ジョブ情報」を選択します。

151. ジョブ情報の表示と編集には、次の 4 つのタブを使用できます。

- 「ジョブ」タブ 現在の書類固有の情報を編集します。
- 「顧客情報」タブ 顧客情報を編集します。
- 「統計情報」タブ 編集時間、変更が行われた回数(保存した回数)等、ジョブに関する情報を表示します。  
このタブの情報は編集できません。  
「リセット」ボタンをクリックすると、ファイルの変更回数、編集時間が初期値に戻ります。

152. 「OK」をクリックします。

## ジョブの統計情報

このダイアログには、ジョブに含まれる全オブジェクトのリストと、そのサイズ、位置、範囲、色の情報が含まれます。その他、現在選択されている項目のパラメータがリストされます。

このタブの情報は編集できません。

名前	種類	X	Y	幅(in)	高さ(in)	面積	周長(in)	カラー割り	スペース
Path 4969 (4)	パス	250	300	30.00	30.00	450.00	84.85	Blue	RGB
Compound 4 (4)	合成	325	18.00	14.25	14.25	3655	41.97	2	RGB
Compound 4 (4)	合成	325	3.75	14.25	14.25	3655	41.97	4	RGB
Compound 4 (4)	合成	1750	18.00	14.25	14.25	3655	41.97	3	RGB
Path 4979 (4)	パス	610	6.60	22.80	22.80	259.00	64.49	5	RGB
Path 4980 (4)	パス	6.77	7.27	21.45	21.45	230.00	60.68	Yellow	RGB
Path 4981 (4)	パス	12.25	20.28	10.48	10.48	3629	32.49	Blue	RGB
Compound 4 (4)	合成	1750	3.75	14.25	14.25	3655	41.97	1	RGB
Path 4985 (4)	パス	12.77	20.79	9.46	9.46	7029	29.32	1	RGB
Path 4986 (4)	パス	14.54	21.87	5.93	8.14	3436	27.49	2	RGB
Path 4987 (4)	パス	14.68	22.01	5.65	7.90	2910	35.43	Black	RGB
Path 4988 (4)	パス	18.96	23.18	0.93	0.91	0.00	2.95	Black	RGB
Path 4989 (4)	パス	19.94	26.30	0.64	1.63	0.14	3.66	Black	RGB
Path 4990 (4)	パス	19.96	24.29	0.55	1.43	0.10	3.23	Black	RGB
Path 4991 (4)	パス	14.78	22.53	0.88	1.76	0.13	4.15	Black	RGB
Path 4992 (6)	パス	15.42	26.63	0.55	1.70	0.14	3.65	Black	RGB

「ジョブの統計情報」を表示するには:

153. 「編集」メニューから「ジョブの統計情報」をクリックします。
154. 「書き出し」をクリックすると、タブ区切りのテキストファイルにジョブが書き出されます。
155. 「OK」をクリックします。

## ファイルの検索

本ソフトウェアのファイル検索機能を使用すると、特定の検索条件と一致するファイルを検索することができます。検索条件にはファイル名、またはジョブ情報の項目が使用できます。

ファイルを検索するには:

156. 「ファイル」メニューから「ファイル検索」を選択します。
157. 「参照」をクリックして、検索するフォルダを選択します。サブフォルダも検索する場合は、「サブフォルダも検索する」オプションをチェックします。
158. 検索条件を次のように入力します。
  - ファイル名で検索する場合は、「名前」フィールドにファイル名を入力します。
  - ジョブ情報を使用してファイルを検索するには、リストからジョブ情報の項目を選択して、「に含まれる文字列」フィールドに検索する文字列を入力します。例えば、特定の担当者名を含む全てのジョブを検索するには、「担当者」を選択して「に含まれる文字列」フィールドに特定の担当者名を入力します。
159. 「検索」ボタンをクリックします。
160. 検索条件と一致するファイルが、リストに表示されます。
161. リストからファイルを選択して:
  - 「ジョブ情報」ボタンをクリックすると、ジョブ情報が表示されます。
  - 「開く」ボタンをクリック、またはリスト内のファイルをダブルクリックすると、ファイルが開きます。
  - 「キャンセル」ボタンをクリックすると、検索を終了します。

## ジョブの見積もり

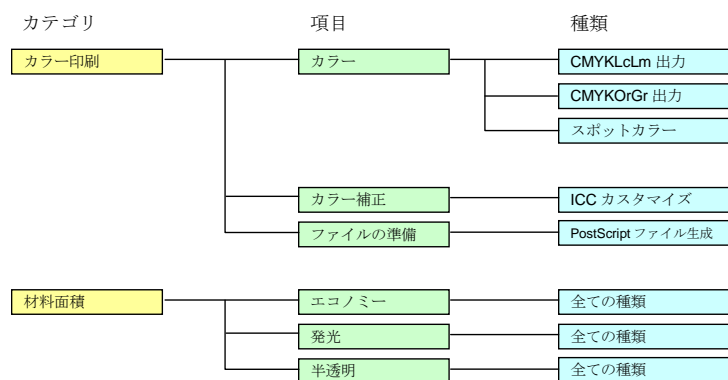
ジョブの見積もりは、ジョブの価格見積もりの作成を支援するツールです。ジョブの見積もり機能では、各ジョブに関する原価情報を保存し、ジョブの製作に関する費用の概算を算出します。原価などの各種情報

は編集可能で、ユーザのニーズに合わせた内容にカスタマイズできます。

☐ この機能は、見積もりを作成するためのガイドラインとして使用してください。ここで計算した情報を基に、作業の見積書を作成する場合は、内容をよく確認した上で使用してください。この機能を使用したことにより生じた損害に対しては、いかなる責任も負いませんので、予めご了承ください。

見積もりは、デザイン内の文字数、または材料の面積などに基づいて算出します。これらの情報は、書類から自動的に収集します。ジョブの準備時間など、その他の情報は、個別に入力する必要があります。

これらの見積もりで使用する原価要素は、次の図で示すように、カテゴリ、項目、種類に分けられます。



## ジョブの見積もりの使用

162. 「編集」メニューから「ジョブの見積もり」を選択します。
  163. 「フォーム」の種類を選択します。
  164. リストから「項目」を選択して、「単価」、「数量」および「1 回のみ」フィールドを編集します。変更が必要な全ての項目に対してこの操作を実行します。
  165. 「数量」、「税率」フィールドを編集します。
  166. 全て完了したら、「プリント」ボタンをクリックして、見積書を印刷するか、「書き出し」ボタンをクリックして、見積もり情報をテキストファイルへ書き出します。
- ☐ 見積もりの合計は自動的に、「ジョブ情報」-「ジョブ」タブに入力されます。



ジョブの見積りの例



## フォームのカスタマイズ

既存のフォームは、次の手順でカスタマイズします。

167. 「編集」メニューから「ジョブの見積り」を選択します。
168. 変更する「フォーム」の種類を選択します。
169. 次のボタンをクリックして、フォームを変更します。

**項目の追加** リストに新規項目を追加します。このボタンをクリックして、表示されるダイアログボックスで、カテゴリ、項目、種類を選択します。デザインの時間など、全処理を通して原価の発生が 1 回だけの項目に対しては、「1 回のみ」をチェックします。

**項目の変更** リストから項目を選択して、このボタンをクリックします。表示される画面から、カテゴリ、項目、種類を選択します。選択した項目が新しい項目に置き換えられます。

**項目の削除** リストから項目を選択して、このボタンをクリックします。リストから選択した項目が削除されます。

**削除** リストからフォームの種類を削除します。

170. 変更終了後、「保存」ボタンをクリックして、フォームを新しいフォームとして保存します。
171. フォームのリストに表示される名前を入力します。
172. 「OK」をクリックします。

## 項目リストのカスタマイズ

見積りエディタでは、原価情報を編集することができます。項目に行った変更は、この項目を使用する全ての計算で使用されます。

次の手順で、項目のリストをカスタマイズします。

173. 「編集」メニューから「ジョブの見積り」を選択します。
174. 「見積りエディタ」タブを選択します。
175. 変更する「カテゴリ」の種類を選択します。次の種類が選択できます。

<b>ビルトイン</b>	作業時間、色数など、デザインの情報に基づいて自動的に課金される項目。
<b>カラー印刷</b>	カラー印刷で使用される項目。
<b>材料面積</b>	描画オブジェクトのサイズに基づいて課金される項目。
<b>サービス</b>	1 回のみ発生、または自動的に計算されない項目。
<b>背景</b>	描画サイズに基づいて課金される項目。
<b>テキストサイズ</b>	文字のサイズおよび文字数に基づいて課金される項目。

176. 新しいカテゴリを作成するには、「新規」ボタンをクリックします。「削除」ボタンをクリックすると、カテゴリとそのカテゴリに含まれる全ての種類、項目が削除されます。
177. 選択したカテゴリに項目、または種類を作成するには、次のボタンを使用します。

<b>新規項目</b>	このボタンをクリックして、項目名を入力して、新しい項目をリストに追加します。
<b>項目の削除</b>	リストから項目を選択して、このボタンをクリックします。選択した項目がリストから削除されます。
<b>新規種類</b>	このボタンをクリックして、種類名を入力して、新しい種類をリストに追加します。

**種類の削除** 種類を選択して、このボタンをクリックします。選択した種類がリストから削除されます。

178. 種類を変更するには、変更する種類と項目をリストから選択して、次のフィールドを変更します。

- 原価** 選択した種類のデフォルトの単価を設定します。
- マージン** 利益率および材料の消費率を含む掛率を設定します。
- 最低** 選択した種類の最小単価を設定します。最小単価を削除するにはゼロ(0.00)を入力します。
- 1回のみ** 数量に関係なく、1回のみ課金される項目にこのオプションをチェックします。
- 単位** センチ、センチ平方、時間、日数など計算に使用する単位を指定します。

☞ 「プリント」ボタンをクリックすると、全てのカテゴリ、項目、種類のリストが印刷されます。

179. 「OK」をクリックします。

## テンプレートの適用

テンプレートには、以下の用途があります。

- 既定のレイアウトに基づき、書類の複数コピーを作成する。
- 見積書など、ジョブ情報に基づく書類を作成する。



書類のコピーを作成。コピーは次のレイアウトを使用します。

- (2) 4.0 x 5.0 インチ
- (2) 2.5 x 3.5 インチ
- (4) 2.0 x 2.5 インチ



テンプレートを使用して作成した見積書

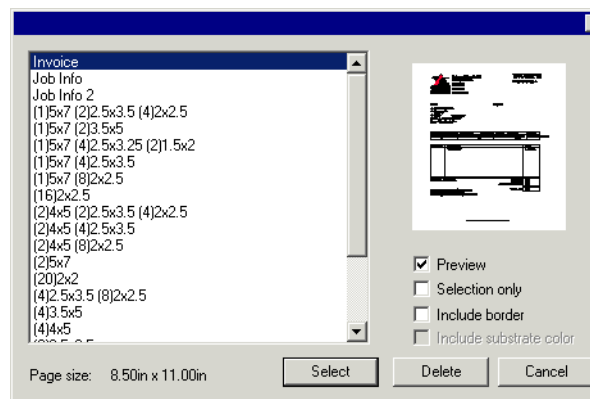
☞ テンプレートのプレースホルダーで定義されたスペースに合うように、必要に応じて、元の書類が自動的に回転します。

## テンプレートの適用

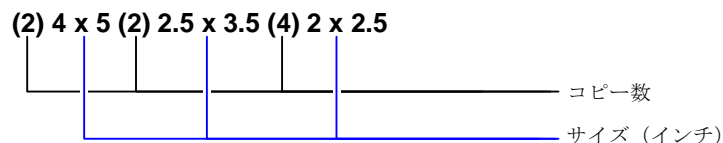
書類にテンプレートを適用するには:

180. 既存の書類を開くか、新規に書類を作成します。

181. 「ファイル」メニューから「テンプレート」を選択し、「テンプレートの適用」を選択します。



182. リストからテンプレートを選択します。テンプレートの名前は、次の規則に従って設定されます。




183. 必要に応じて、次のオプションを選択します。

- プレビュー** このオプションをチェックすると、テンプレートのレイアウトのプレビューが表示されます。
- 選択範囲のみ** このオプションをチェックすると、元のデザインで選択したオブジェクトのみがテンプレートにコピーされます。
- 枠を含める** このオプションをチェックすると、枠内のデザインのページ全体がテンプレートにコピーされます。チェックしない場合は、デザイン内のオブジェクトのみがコピーされます。
- 背景色を含める** このオプションをチェックすると、元のデザインの背景色がテンプレートにコピーされます(背景色が使用されている場合)。このオプションは、「枠を含める」がチェックされて

いる場合のみ有効になります。

184. 「選択」をクリックします。

185. 元の書類とテンプレートを基に、新しい書類が作成されます。

 テンプレートが書類に適用されると、書類内の寸法とトンボはアウトラインに変換されます。

## デフォルトテンプレートの設定

「テンプレートの選択」ダイアログでデフォルトで指定されるテンプレートを選択するには:

186. 「編集」メニューから「環境設定」を選択します。

187. 「環境設定」ダイアログの「ツール」タブを選択します。

188. ツールのリストから「テンプレートの適用」を選択します。

189. 「デフォルトテンプレート」リストからデフォルトに指定するテンプレートを選択します。


190. 「OK」をクリックします。


## テンプレートツールバー

テンプレートツールバーを表示するには、「ファイル」メニューから「テンプレート」を選択し、「テンプレートツールバー」をクリックします。


テンプレートツールバーは、新規にテンプレートを作成したり、既存のテンプレートを編集したりするために使用します。ツールバーには、プレースホルダーを配置するボタンがあります。プレースホルダーは、テンプレートを適用したときに、元の書類のオブジェクト、画像、情報等で置き換えられるフィールドです。

次のプレースホルダーが用意されています。


 アクティブ図形のプレースホルダー: 元の書類に置き換えられます。

 使用カラープレースホルダー: 書類で使用した色のリストに置き換えられます。

■ Black	■ Deep Red
■ Purple	■ Red
■ Dark Brown	■ Yellow
■ Satin Gold	■ Cocoa

 使用フォントプレースホルダー: 元の書類で使用したフォントのリストに置き換えられます。

**Arial-Regular**  
**Arial-Bold**  
**Arial-Italic**  
**Century-Regular**  
**Courier New-Regular**

 ジョブ情報プレースホルダー: 元の書類のジョブ情報内の値、またはその他の情報に置き換えられます。

Job Number: 12345  
Price: 6493.16  
Order Taken By: John Doe  
Order Number: 12345  
Order Date: 12/25/2001  
Delivery Date: 12/27/2001

**ジョブ情報** ジョブ情報 - 「ジョブ」タブの情報を表示します。

**顧客情報** ジョブ情報 - 「顧客情報」タブの情報を表示します。

**その他** 色数、フォント数、文字数など、元の書類のその他の情報を表示します。

## テンプレートの新規作成

テンプレートは以下の手順で作成します。

191. 新規書類を開きます。

192. テンプレートツールバーからプレースホルダーを選択します。

193. デザインエリアをクリック&ドラッグします。

194. デザインセントラル - 「テンプレート」タブで、プレースホルダーの属性を必要に応じて調整します。

195. プレースホルダー以外のオブジェクトも追加できます。テンプレートには、ビットマップ、テキスト、図形など、ソフトウェアが提供するオブジェクトを使用できます。

196. 「ファイル」メニューから「テンプレート」を選択し、「テンプレートとして保存」を選択します。

これでテンプレートが作成されました。テンプレートオブジェクトには、マスク、塗り、特殊効果などを適用することができます。

## 既存のテンプレートの編集

次の手順で既存のテンプレートを変更します。

197. 「ファイル」メニューから「テンプレート」を選択し、「テンプレートを開く」をクリックします。
198. リストからテンプレートを選択します。
199. デザインセントラル - 「テンプレート」タブで、プレースホルダーの属性を必要に応じて調整します。
200. 「ファイル」メニューから「テンプレート」を選択し、「テンプレートの保存」または「テンプレートとして保存」をクリックします。

「テンプレートの保存」は、開いたテンプレートを保存します。「テンプレートとして保存」は、別ファイルに保存します。

## デザインセントラルでのプレースホルダーの属性の変更

デザインセントラル - 「テンプレート」タブでは、各プレースホルダー固有のフィールドを表示します。

### 図形プレースホルダー

図形プレースホルダーの幅

図形プレースホルダーの高さ

#### 自動回転

元のファイルに合うように図形の方向を自動的に変更するには、このフィールドをチェックします。

#### 図のサイズ変更

元のサイズに対するパーセントにより、図のサイズを変更するには、このフィールドをチェックします。

### 使用カラープレースホルダー

カラーリストで使用するフォントとスタイル

使用カラープレースホルダーの幅

使用カラープレースホルダーの高さ

行毎のカラー数

カラーリストで使用するフォントのサイズ

行間隔

カラスウォッチの幅/高さ

円または四角のいずれかのカラスウォッチを選択します。

### 使用フォントプレースホルダー

フォントリストで使用するフォントとスタイル

使用フォントプレースホルダーの幅

使用フォントプレースホルダーの高さ

行毎のカラー数

フォントリストで使用するフォントのサイズ

行間隔

### ジョブ情報プレースホルダー

情報の元（ジョブ情報、顧客情報、またはその他）

情報の種類

ジョブ情報で使用するフォントとスタイル

ジョブ情報で使用するフォントのサイズ

#### ラベル

情報の前にラベルを追加するには、このオプションをチェックします。このオプションの横のフィールドに、ラベルのテキストを入力します。



## 4. デザインセントラルの使用

デザインセントラルは、オブジェクトの属性を表示します。ここでは、選択したオブジェクトに適したタブ、オプションが表示されます。例えば、長方形を選択した場合、デザインセントラルには、幅、高さ、コーナーのスタイルなど、長方形に関する属性が表示されます。テキストを選択すると、フォント、フォントスタイル、文字の高さ・幅などが表示されます。

### デザインセントラルの表示

デザインセントラルを表示するには:

- 「画面」メニューから「デザインセントラル」を選択します。



### デザインセントラルのタブ

デザインセントラルは、タブと呼ばれる複数の画面で構成されます。タブの数と内容は書類で選択したオブジェクトにより異なります。

表示するタブを選択するには、デザインセントラルのインジケータをクリックするか、オブジェクトをダブルクリックします。オブジェクトをダブルクリックする度に、タブが切り換わります。

### デザインセントラル - 書類タブ

「書類」タブを使用して、デザインエリアのサイズおよび背景色を指定します。書類サイズには、いくつかの定型サイズが用意されています。カスタムサイズを指定するには、縦・横サイズに値を直接入力します。

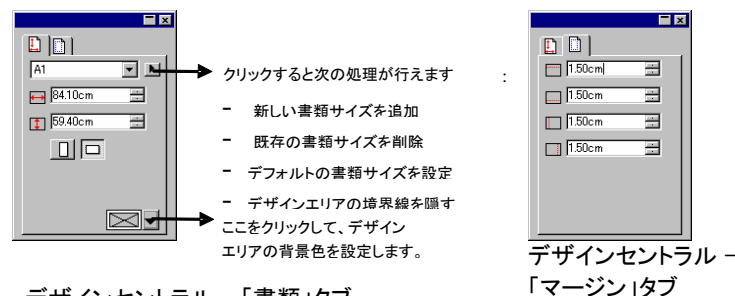
「書類」タブを表示するには、次のいずれかの手順を実行します。

- デザインセントラルを開き、デザインエリアのオブジェクトが配置されていないエリアをクリックします。
- 「ファイル」メニューから「書類設定」を選択します。

### デザインセントラル - マージンタブ

「マージン」タブを使用して、デザインエリアに余白を指定します。

デザインエリアのマージンは、オブジェクトを整列・分布した時に使用されます。詳細は、54 ページの「オブジェクトの整列」を参照してください。



デザインセントラル - 「書類」タブ

デザインセントラル - 「マージン」タブ

### デザインセントラル - 拡大・縮小タブ

デザインセントラルの「拡大・縮小」タブでは、選択したオブジェクトのサイズおよび位置を変更します。オブジェクトのサイズは、オブジェクトのコントロールポイントをドラッグするか、デザインセントラルでサイズを直接入力して変更します。

オブジェクトのサイズを変更するには:

201. オブジェクトを選択します。
  - 既存のオブジェクトを選択したときは、「拡大・縮小」タブ、「回転」タブ、「オブジェクト」タブが表示されます。
202. 「拡大・縮小」タブのサイズフィールドに値を直接入力するか、選択したオブジェクトのコントロールポイントをドラッグして、サイズを変更します。

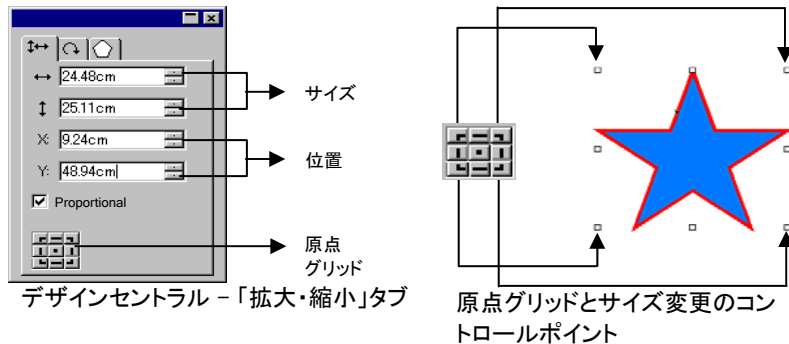
- ☞ 「プロポーショナル」をチェックすると、縦・横の比率を維持した状態でサイズが変更されます。

オブジェクトの位置を変更するには:

203. オブジェクトを選択します。
204. 「拡大・縮小」タブの座標フィールドに値を直接入力するか、オブジェクトをドラッグして、位置を変更します。

デザインセントラルで表示される X、Y 座標は、オブジェクトの基点から、デザインエリアの原点までの距離を表します。デザインエリアの原点を変更するには、10 ページの「定規とグリッド」を参照してください。

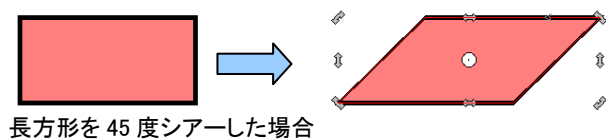
オブジェクトの基点は、原点グリッドを使用して変更します。原点グリッドの各ボタンは、オブジェクトの各基点の位置に相当します。例えば、基点をオブジェクトの中心にするには、原点グリッドの中心のボタンをクリックします。



## デザインセントラル - 回転タブ

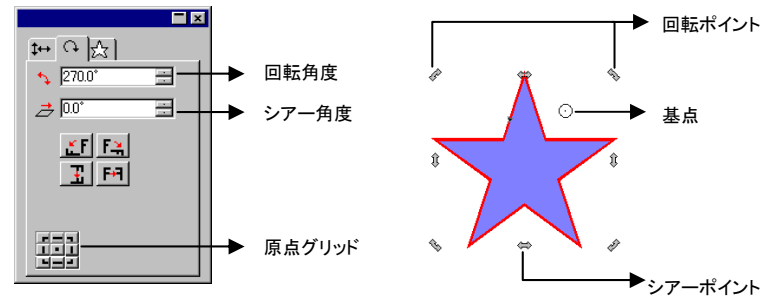
デザインセントラルの「回転」タブでは、選択したオブジェクトを回転、シアー、または反転します。これらの操作は、オブジェクトのコントロールポイントをドラッグするか、数値入力して行います。

- ☞ シアーとは、オブジェクトの基点を固定位置として、縦または横方向に変形することです。



オブジェクトを回転するには:

205. オブジェクトを選択します。
  - ☞ 既存のオブジェクトを選択したときは、「拡大・縮小」タブ、「回転」タブ、「オブジェクト」タブが表示されます。
206. 回転の基点を次の手順で設定します。
  - デザインセントラル - 「回転」タブの原点グリッドのボタンをクリックします。
 または
  - 基点をマウスでクリック&ドラッグして、任意の位置に移動します。ドラッグ時に [Ctrl] キーを押すと、基点の配置を原点グリッドに相当する位置のみに制限します。
207. 入力フィールドに回転角度を入力するか、回転ポイントをドラッグしてオブジェクトを回転します。「+90 度回転」または「-90 度回転」ボタンをクリックして、オブジェクトを時計回り、または反時計回りに 90 度回転することもできます。



オブジェクトをシアーするには:

208. オブジェクトを選択します。
  - ☞ オブジェクトを選択すると、「拡大・縮小」、「回転」、「オブジェクト」タブが表示されます。
209. シアーの基点を次の手順で設定します。
  - デザインセントラル - 「回転」タブの原点グリッドのボタンをクリックします。

または

- 基点をマウスでクリック&ドラッグして、任意の位置に移動します。ドラッグ時に [Ctrl] キーを押すと、基点の配置を原点グリッドに相当する位置のみに制限します。

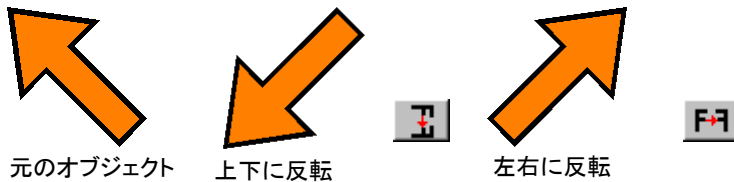
210. 入力フィールドにシアー角度を入力するか、シアーポイントをドラッグしてオブジェクトをシアーします。

オブジェクトを反転するには:

211. オブジェクトを選択します。

- 📄 既存のオブジェクトを選択したときは、「拡大・縮小」タブ、「回転」タブ、「オブジェクト」タブが表示されます。

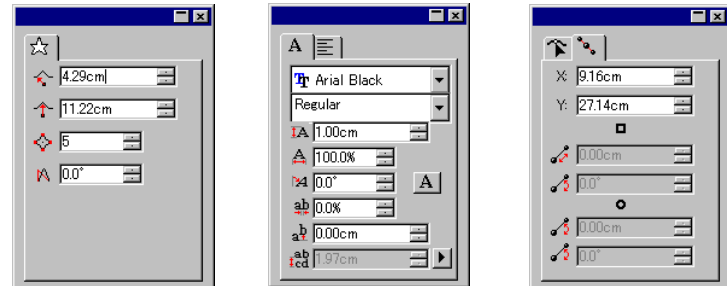
212. デザインセントラル - 「回転」タブの「上下反転」ボタンまたは「左右反転」ボタンをクリックして、オブジェクトを縦方向または横方向に反転します。



## デザインセントラル・オブジェクトタブ

「オブジェクト」タブは、選択したオブジェクトにより、表示される項目が異なります。

オブジェクトの種類によっては、「オブジェクト」タブは 2 つの画面で構成される場合があります。例えばテキストの場合、「文字」と「段落」タブが表示されます。



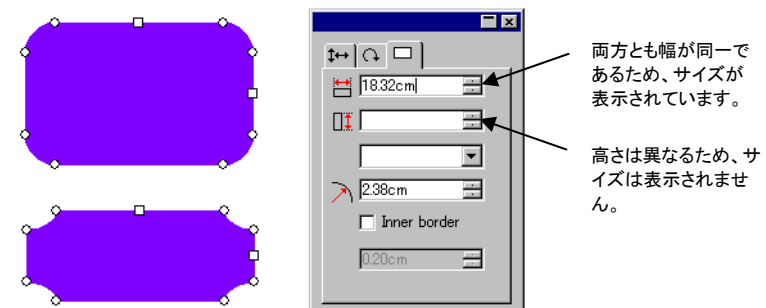
星形を選択・作成した場合の「オブジェクト」タブ

テキストを選択・作成した場合の「オブジェクト」タブ

パスを選択・作成した場合の「オブジェクト」タブ

オブジェクトの作成時には、「オブジェクト」タブしか表示されません。既存のオブジェクトを選択したときは、「拡大・縮小」タブ、「回転」タブ、「オブジェクト」タブが表示されます。

種類の異なるオブジェクト(例えば長方形とテキスト)を複数選択した場合、「オブジェクト」タブは表示されません。同じ種類のオブジェクトを複数選択した場合、共通する属性のみがデザインセントラルに表示されます。



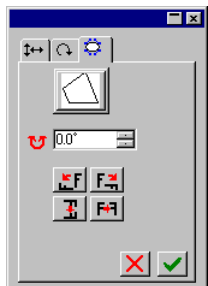
両方とも幅が同一であるため、サイズが表示されています。

高さは異なるため、サイズは表示されません。

2つの長方形を選択した場合の「オブジェクト」タブ

## デザインセントラル - 特殊効果タブ

オブジェクトに特殊効果を適用した場合、デザインセントラルに「特殊効果」タブが表示され、特殊効果の全ての属性が表示されます。



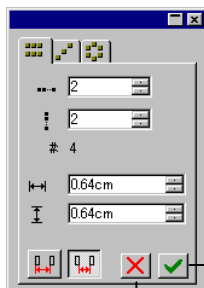
デザインセントラル - 「特殊効果」タブ

- 特殊効果を適用した場合、「オブジェクト」タブは表示されません。ダイレクト選択ツールを使用してクリックするか、[Ctrl] キーを押しながらオブジェクトをダブルクリックすることで、「オブジェクト」タブを表示します。詳細は、42 ページの「特殊効果を適用したオブジェクトの選択」を参照してください。

## デザインセントラル - 設定タブ

デザインセントラルで行う多くの変更は、直ちにオブジェクトに適用され画面に反映されます。一部のコマンドでは、デザインセントラルの右下に 2 つのボタン(適用・キャンセル)が表示され、コマンドを適用・キャンセルすることができます。

デザインセントラルを閉じていても、「設定」タブがあるコマンドを選択した場合、デザインセントラルは自動的に表示されます。



デザインセントラル - 「設定」タブ - コピーコマンド

## 5. デザインエディタの使用

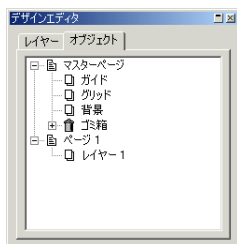
デザインエディタは、デザイン内のオブジェクトおよびレイヤーなどを管理する多機能なツールです。ここでは、レイヤーを表示、非表示、削除、追加などができ、オブジェクトに対しても同じような操作を行うことができます。

### デザインエディタの表示

デザインエディタは、「レイヤー」と「オブジェクト」の 2 つのタブで構成されます。



デザインエディタ - 「レイヤー」タブ



デザインエディタ - 「オブジェクト」タブ

デザインエディタを表示するには:

- 「画面」メニューから「デザインエディタ」を選択します。

### デザインエディタ - レイヤータブ

レイヤーを使用すると、デザイン内のオブジェクトを整理でき、オブジェクトを簡単に選択したり、編集したりできます。レイヤーとは、複数の透明なフィルムを重ねたようなもので、オブジェクトが存在しない部分からは、下のレイヤーが透けて見えます。階層の一番下には、背景(ページ)とゴミ箱レイヤーがあります。

「レイヤー」タブで表示されるレイヤーの順番は、デザインのレイヤーの順番に相当します。

新規に作成した書類には、次のレイヤーが必ず存在します。

#### 背景(ページ)レイヤー

デザインを描画するエリアを表します。背景レイヤーは削除、コピー、または編集できませんが、階層の位置を変更したり、表示しないようにできます。

#### グリッドレイヤー

グリッドレイヤーは、背景レイヤーのすぐ上に配置されています。グリッドは、オブジェクトの配置を補助するツールです。グリッドに関する詳細情報は、10 ページの「定規とグリッド」を参照してください。

#### ガイドレイヤー

ガイドレイヤーには、デザインのガイドラインが含まれます。ガイドに関する詳細情報は、11 ページの「ガイド」を参照してください。

#### ゴミ箱レイヤー

ゴミ箱レイヤーには、デザインで削除したオブジェクトが保存されます。このレイヤーにより、間違えて削除したオブジェクトを復元できます。削除したオブジェクトの復元については、58 ページの「オブジェクトの削除」を参照してください。

#### レイヤー 1、2、3...

これらのレイヤーには、デザインで描画したオブジェクトが含まれます。デザインには、多数のレイヤーが作成できます。

「レイヤー」タブで強調表示(ハイライト)されたレイヤーは、アクティブレイヤーと呼ばれます。1 つのレイヤーが必ずアクティブになっています。

編集属性が無効になったレイヤーをアクティブレイヤーに選択した場合、殆どの編集ツールが使用不可能になります。



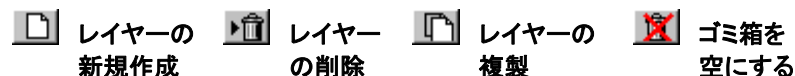
レイヤーをマウスの右ボタンでクリックすると、次のコマンドを含むメニューが表示されます。

**レイヤーの新規作成** 新しいレイヤーを作成します。新しいレイヤーは、アクティブレイヤーの上に追加されます。

**レイヤーの削除** アクティブレイヤーを削除します。

レイヤーの複製	アクティブレイヤーのコピーを作成します。新しいレイヤーは、アクティブレイヤーの上に追加されます。
名称変更	アクティブレイヤーの名前を変更します。
プロパティ	アクティブレイヤーのプロパティを表示します。

これらのコマンドは、デザインエディタ - 「レイヤー」タブの上部に表示されるボタンをクリックして実行できます。



## レイヤープロパティの表示

レイヤーには次の属性が設定できます。

可視		レイヤーが表示・非表示であるかを設定します。ゴミ箱レイヤーでは、設定できないようになっています。
編集可能		レイヤーが編集可能であるかを設定します。ゴミ箱、グリッド、背景レイヤーでは、設定できないようになっています。
印刷可能		レイヤーのデータを印刷するかを設定します。ゴミ箱レイヤーでは、設定できないようになっています。
カット可能		レイヤーのデータをカットするかを設定します。ゴミ箱、グリッドレイヤーでは、設定できないようになっています。

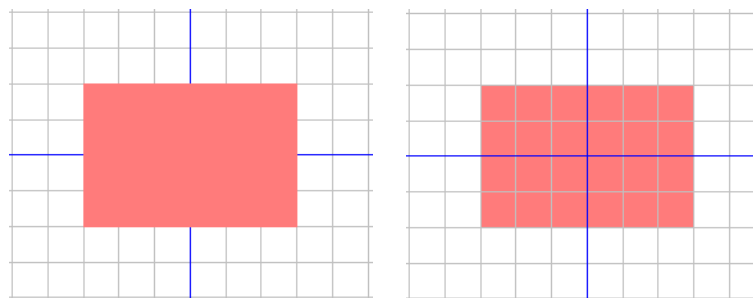
レイヤーのプロパティは、次の手順で変更できます。

- デザインエディタ - 「レイヤー」タブの属性のアイコンをクリックします。プロパティが無効の場合、アイコンに「X」が表示されます。
 

	可視プロパティが有効の場合		可視プロパティが無効の場合
--	---------------	--	---------------
- レイヤーをマウスの右ボタンでクリックして、メニューから「プロパティ」コマンドを選択します。表示される「レイヤーのプロパティ」ダイアログボックスで、属性を変更します。

## レイヤーの順番の変更

オブジェクトを表示する順番は、レイヤーの順番に相当します。



レイヤー 1 がガイド、グリッドレイヤーの上にある場合

レイヤー 1 がガイド、グリッドレイヤーの下にある場合

レイヤーの順番は、マウスでドラッグ & ドロップして変更します。ドラッグ中は、水平方向に点線が表示され、レイヤーが移動される位置を表します。

## レイヤーの統合

レイヤーを統合すると、全てのオブジェクトが統合先のレイヤーに移動されます。

レイヤーを統合するには:

- 別のレイヤーに統合するレイヤーをマウスでクリックして、ボタンを押しつづけます。
- [Ctrl] キーを押しながら、レイヤーを統合先のレイヤーの上にドラッグします。
  - ドラッグ時、統合先のレイヤーの上に点線が表示されます。
- マウスボタンをはなします。

## レイヤーカラーの変更

各レイヤーには色(レイヤーカラー)が割り当てられています。ガイドおよびグリッドレイヤーでは、この色を使用してオブジェクトを表示します。レイヤー 1、2、3...では、次のように使用されます。

- 塗りの表示の設定(詳細は、13 ページの「オブジェクトの塗りの表示」を参照)で、「レイヤーカラーを表示」オプションを選択すると、ワ

イヤーフレーム表示にした場合、すべてのオブジェクトがこの色で表示されます。

- 選択したオブジェクトの境界線は、この色で表示されます。
- 「プレビューを表示」オプション(14 ページの「プレビューの表示」を参照)がオフの場合、プレビューの表示にこの色が使用されます。

レイヤーカラーを変更するには、次のいずれかの手順を実行します。

- カラースウォッチから、任意の色をデザインエディタ - 「レイヤー」タブのカラーアイコンにドラッグ & ドロップします。
- 「レイヤーのプロパティ」ダイアログボックスを開き、スウォッチをクリックして、リストから色を選択します。

## デザインエディタでの Bad Wrap レイヤーによるデザイン

ソフトウェアの特殊レイヤーを使用して、Bad Wrap 車両ラップをデザインできます。デザインオブジェクトを直接テンプレートにドラッグアンドドロップすると、インポートされたイメージが自動でウィンドウ、ライト、ドアハンドル、およびその他のアイテムに合わせて調整されます。システム要件と詳細は、[www.TheBadWrap.com](http://www.TheBadWrap.com) を参照してください。

1. 「ファイル」メニューから「開く」を選択します。
2. 「ファイルタイプ」ドロップダウンメニューから、「Bad Wrap 用 TIFF」を選択します。このオプションを選択すると、すべてのレイヤーがそのままファイルがインポートされます。
3. Bad Wrap テンプレートファイルを参照して、「開く」をクリックします。
4. 単一レイヤーでファイルを開くかどうかを尋ねられたら、「いいえ」を選択します。ファイルのインポート時に、デザインウィンドウの左下のステータスバーで進行状況を確認できます。
5. デザインエディタを開いて、ウィンドウを拡張し、ファイルからインポートされたすべてのレイヤーを表示します。

<image>

6. これで、デザインオブジェクトのインポートの準備が整いました。"デザインレイヤー" レイヤーが選択されていることを確認し、イメージが正しくテンプレートに配置されるようにします。

## デザインエディタ - 「オブジェクト」タブ

図形、テキストなど、デザインにオブジェクトを追加すると、そのオブジェクトの情報は、デザインエディタの「オブジェクト」タブに記録されます。

- 各オブジェクトには、固有の番号が割り当てられ、同じ種類のオブジェクトから識別できるようになっています(例: 長方形 1、2、3... )。
- オブジェクトは作成順に並べられ、新しく作成したオブジェクトが古いオブジェクトの上に表示されます。
- シャドウ、ストライプ、アウトラインなどの特殊効果は、効果が適用されたオブジェクトよりも常に上位に表示されます。


「オブジェクト」タブを使って、書類内のオブジェクトの構成を確認できます。ここでは、各レイヤーに含まれるオブジェクトが確認でき、どのような特殊効果、変更を行ったかが一目で確認できます。

## オブジェクトタブを使用したオブジェクトの選択

デザインエディタ - 「オブジェクト」タブでは、特定のオブジェクトを簡単に選択できます。複雑なデザインで、通常の選択方法(クリック)では簡単にオブジェクトを選択できない場合に使用すると便利です。

オブジェクトを選択するには、デザインエディタ - 「オブジェクト」タブで、オブジェクトの名前を選択します。

[Shift] または [Ctrl] キーを押しながらクリックすると、複数のオブジェクトを選択できます。

 合成、またはグループ化したオブジェクト内の個別オブジェクトを選択することができます。

デザインエリアでオブジェクトを選択すると、デザインエディタ - 「オブジェクト」タブで、そのオブジェクトに該当する項目が自動的に強調表示されます。

## オブジェクトの順番の変更

オブジェクトの順番は、マウスでクリック&ドラッグして変更します。次の手順で、レイヤー内でのオブジェクトの順番を変更したり、別のレイヤーへオブジェクトを移動したりします。

7. 「オブジェクト」タブで、レイヤーを移動、または順番を変更するオブジェクトをクリックします。
8. オブジェクトを任意の位置へドラッグします。
  - [Shift] キーを押しながらドラッグ&ドロップすると、強調表示されたオブジェクトがドラッグしたオブジェクトで置き換えられます。
  - [Ctrl] キーを押しながらドラッグ&ドロップすると、ドラッグしたオブジェクトのコピーが新しい場所に作成されます。
  - マウスの右ボタンでドラッグ&ドロップすると、マウスのボタンをはなした時に次のメニューが表示されます。
    - 移動して挿入
    - 移動して置き換え
    - コピーして挿入
    - コピーして置き換え
9. オブジェクトの移動・置き換え先のオブジェクトが強調された時点で、マウスのボタンをはなします。

## オブジェクトの名前の変更

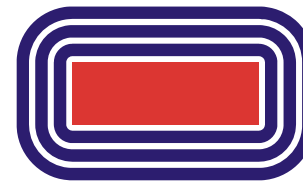
デザインエディタ - 「オブジェクト」タブでオブジェクトの名前を変更するには:

10. デザインエディタ - 「オブジェクト」タブで、オブジェクトをクリックします。
11. 同じオブジェクトを再度クリックします。
12. 新しい名前を入力します。

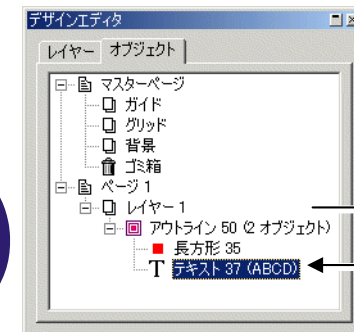
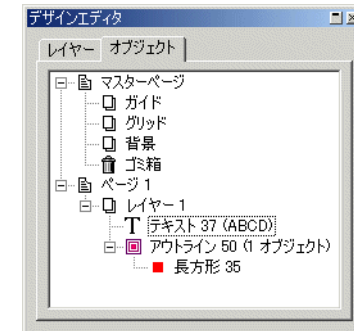
## 特殊効果の適用

オブジェクトを特殊効果の下に移動すると、その特殊効果がオブジェクトに適用されます。この機能は、特定のオブジェクトに多数の特殊効果を適用し、それと同じ特殊効果を他のオブジェクトに適用する場合に便利です。適用する特殊効果の階層内でオブジェクトを移動するだけで、特殊効果を適用できます。

- ☞ このようにして特殊効果を適用すると、その特殊効果の下のオブジェクトはグループとして処理されます。オブジェクトを個別に選択して、特殊効果を適用すると結果が異なりますので、ご注意ください。



ABCD






## 6. オブジェクトの選択

デザイン内のオブジェクトは、基本的なポイント&クリック方式以外に、複雑な選択条件を指定して選択できます。選択したオブジェクトは、他のオブジェクトと区別できるように、選択境界線とコントロールポイントがオブジェクトの周囲に表示されます。


選択境界線の色は、デザインエディタ - 「レイヤー」タブで指定します。詳細は、39 ページの「レイヤーカラーの変更」を参照してください。

### 選択ツールを使用したオブジェクトの選択

選択ツールを使用してオブジェクトを選択するには:


13. 選択ツールを選択します。 

14. 選択するオブジェクトをクリックします。


 複数のオブジェクトを選択するには、[Shift] キーを押しながら、別のオブジェクトをクリックします。

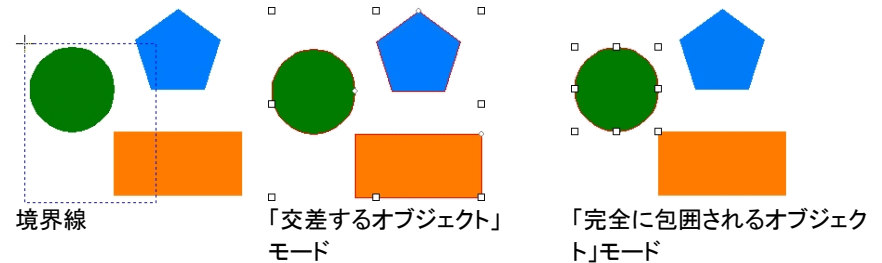
選択範囲を指定する場合は、2 つの方法があります。「交差するオブジェクト」モードが有効の場合、オブジェクトが選択の境界線に完全に包囲されなくても、境界線と交差するだけで選択されます。「完全に包囲されるオブジェクト」モードが有効の場合、選択の境界線に完全に囲まれたオブジェクトしか選択されません。

選択範囲を指定してオブジェクトを選択するには:

15. 選択ツールを選択します。 

16. 選択するオブジェクトの周りに、選択境界線をクリック&ドラッグで作成します。

 [Ctrl] キーを押しながら選択境界線を作成すると、現在の選択モードを一時的に切り替えることができます。



### デフォルトの選択モードの変更

プログラムのデフォルトの選択モードは、「交差するオブジェクト」モードに設定されています。デフォルトの設定を変更するには、「選択」ツールをダブルクリックするか、次の手順に従います。

17. 「編集」メニューから「環境設定」を選択します。

18. 「ツール」タブを選択します。

19. リストから選択ツールを選択します。

20. 選択モードを変更します。

21. 「OK」をクリックします。


### 特殊効果を適用したオブジェクトの選択


特殊効果を適用したオブジェクト(アウトラインなどを適用したオブジェクト)を選択するには:

22. 「選択」引き出しパレットから「ダイレクト選択」ツールを選択します。



23. 選択するオブジェクトをクリックします。

 または

24. 選択ツールを選択します。 

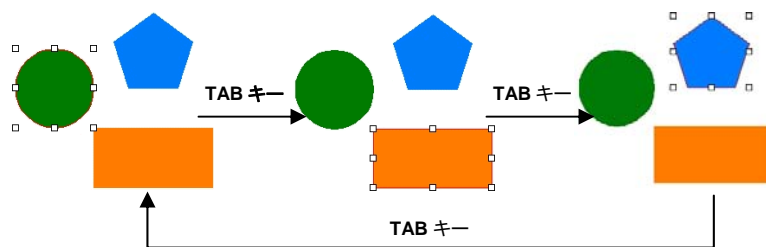
25. [Ctrl] キーを押しながら、選択するオブジェクトをダブルクリックします。



アウトラインを適用した長方形を選択した例

## Tab キーを使用したオブジェクトの選択

オブジェクトを選択した状態で [Tab] キーを押すと、次のオブジェクトが選択されます。この場合、オブジェクトは、作成した順番に選択されます。



## 類似オブジェクトの選択

この機能により、選択したオブジェクトと同じ形状のオブジェクトを選択することができます。

26. オブジェクトを選択します。

27. 「編集」メニューから「選択」を選択し、「類似オブジェクトの選択」をクリックします。

## 同じ色のオブジェクトの選択

この機能により、選択したオブジェクトの色と類似した色のオブジェクトを選択することができます。

28. オブジェクトを選択します。

29. 「編集」メニューから「選択」を選択し、「類似色の選択」をクリックします。

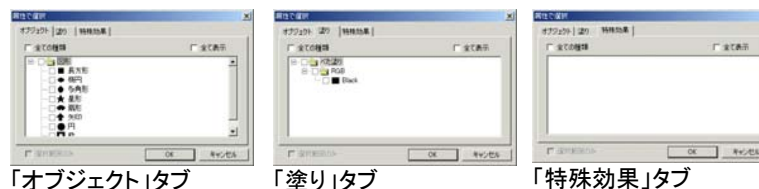
## 属性によるオブジェクトの選択

オブジェクトの選択条件には、種類、塗り、特殊効果などが指定できます。例えば、青の長方形を全て選択したり、全てのテキストを選択したりできます。

属性を指定してオブジェクトを選択するには:

30. 「編集」メニューから「選択」を選択し、「属性で選択」をクリックします。

31. 選択に使用する属性（「オブジェクト」、「塗り」、「特殊効果」タブ）を選択します。



- 「全て表示」を選択すると、デザインで作成可能な全てのオブジェクトの種類、塗り、または特殊効果のリストが表示されます。
- 「全ての種類」を選択すると、リストに表示した全ての項目を選択します。
- 「選択範囲のみ」を選択すると、リストに表示される項目が、選択したオブジェクトの属性に限定されます。これにより、特定のオブジェクトと類似する属性を簡単に指定できます。オブジェクトを選択していない場合、このオプションは指定できません。

32. 選択に使用する属性を選択します。

33. 「OK」をクリックします。

## デザインエディタを使用したオブジェクトの選択

デザインエディタ - 「オブジェクト」タブを使用して、オブジェクトを選択することができます。詳細は、40 ページの「オブジェクトタブを使用したオブジェクトの選択」を参照してください。

## 全てのオブジェクトの選択

書類内の全オブジェクトを選択するには、「編集」メニューから「選択」を選択し、「全て選択」をクリックします。

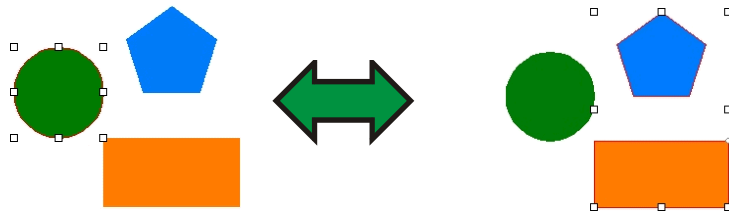
## 全てのオブジェクトの選択解除

選択した全オブジェクトの選択を解除するには、次のいずれかの手順を実行します。

- 「編集」メニューから「選択」を選択し、「選択を解除」を選択します。
- 書類内の空白の部分をクリックします。

## 未選択オブジェクトの選択

未選択オブジェクトを選択するには、「編集」メニューから「選択」を選択し、「未選択オブジェクト」を選択します。



## 7. オブジェクトのアレンジ

この章では、デザインエリアでオブジェクトをアレンジ、複製、操作する方法について記述します。

### オブジェクトのサイズ変更

オブジェクトのサイズは、次の方法で変更します。

#### デザインセントラルを使用したオブジェクトのサイズの変更

オブジェクトのサイズを正確に数値入力する際、次のようにデザインセントラルを使用します。

34. オブジェクトを選択します。

35. 「アレンジ」メニューから「サイズ変更」を選択します。

36. デザインセントラルで次の値を変更します。

<input type="text" value="39.324cm"/>	選択したオブジェクトの幅
<input type="text" value="23.491cm"/>	選択したオブジェクトの高さ
<input type="text" value="100.0%"/>	幅の拡大・縮小率
<input type="text" value="100.0%"/>	高さの拡大・縮小率
<input type="checkbox"/>	このグリッドで選択したポイントが、サイズを変更する際に、固定位置となります。
<input type="checkbox"/>	このオプションをチェックすると、オブジェクトの縦横サイズの比率を維持してサイズが変更されます。
<input type="checkbox"/>	このオプションをチェックすると、選択したオブジェクトに行った変更と同じ拡大・縮小率で、書類内の全てのオブジェクトが変更されます。

37. 「適用」をクリックします。✔

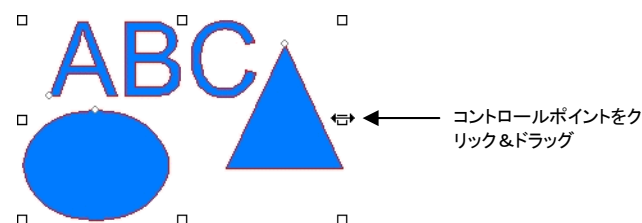
サイズの変更にはデザインセントラル - 「拡大・縮小」タブを使用することもできますが、一部表示されないオプションがあります。

#### コントロールポイントのドラッグによるサイズの変更

選択したオブジェクトに表示される「拡大・縮小」コントロールポイントを次のようにドラッグして、オブジェクトのサイズを変更します。

38. オブジェクトを選択します。

39. 「拡大・縮小」コントロールポイントに、マウスのカーソルを移動します。



40. 「拡大・縮小」コントロールポイントをクリック&ドラッグします。

- [Ctrl] キーを押しながらドラッグすると、オブジェクトの中心点を基点に拡大・縮小します。
- [Shift] キーを押しながらドラッグすると、縦横サイズの比率を維持せず、オブジェクトを変形します。



#### 同じサイズに変更

選択したオブジェクトは、次のように同じ幅、または同じ高さにサイズを揃えることができます。

41. オブジェクトを選択します。

- ☐ 選択範囲を作成してオブジェクトを選択した場合、最初に描画したオブジェクトのサイズが基準となります。[Shift] キーを押しながらクリックして選択した場合、最初に選択したオブジェクトのサイズが基準となります。

42. 「アレンジ」メニューから「サイズ」を選択し、「同じ幅にする」、または「同じ高さにする」を選択します。

## オブジェクトの移動

オブジェクトは次の方法で位置を変更します。

### ドラッグによるオブジェクトの移動

43. オブジェクトを選択します。

44. オブジェクト上にマウスのカーソルを配置します。

- ☐ 「塗りの表示」がオフの場合、オブジェクト内にマウスのカーソルを配置しても、移動モードにならないので注意してください。この場合は、オブジェクトの境界線にカーソルを移動してください。

45. クリック&ドラッグしてオブジェクトを別の位置に移動します。

- [Ctrl] キーを押しながらドラッグすると、オブジェクトのコピーが作成されます。
- [Shift] キーを押しながらドラッグすると、移動する方向を水平、垂直および 45 度に制限します。

### デザインセントラルでのオブジェクトの移動

オブジェクトの位置を正確に指定する必要がある場合は、次のようにデザインセントラルを使用します。

46. オブジェクトを選択します。

- ☐ デザインセントラルに「拡大・縮小」タブが表示されます。

47. デザインセントラルの「X」、「Y」座標の値を変更します。

X: 72.889cm 選択したオブジェクトの水平位置

Y: 71.831cm 選択したオブジェクトの垂直位置



座標を測定するオブジェクトの原点の位置

## オブジェクトの回転、シアー、および反転

オブジェクトは次の方法で、回転または反転します。


### デザインセントラルを使用した回転、シアーおよび反転


デザインセントラルで、回転角度を正確に指定してオブジェクトを回転するには:


48. オブジェクトを選択します。


49. 「アレンジ」メニューから「回転」を選択します。

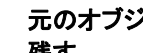
50. デザインセントラルで値を入力します。


 選択したオブジェクトの回転角度

 選択したオブジェクトのシアー角度

 選択したオブジェクトを反時計回り、または時計回りに 90 度回転します

 選択したオブジェクトを上下、または左右に反転します

 元のオブジェクトを残す  
元のオブジェクトを残したまま、オブジェクトを回転、または反転します

 選択したポイントが基点となります

51. 「適用」をクリックします。✔

オブジェクトの回転にはデザインセントラルを使用することもできますが、一部表示されないオプションがあります。

### コントロールポイントのドラッグによる回転およびシアー

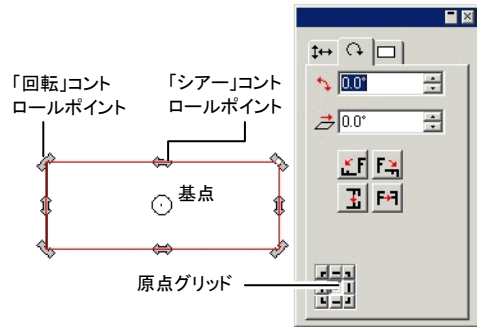
選択したオブジェクトの「回転」または「シアー」コントロールポイントをドラッグすることで、オブジェクトを回転またはシアーすることができます。

52. オブジェクトを選択します。

53. デザインセントラルの「回転」タブをクリックします。

54. デザインセントラルの原点グリッドをクリックして基点を指定するか、基点をクリック&ドラッグして任意の位置に配置します。[Ctrl] キー

を押しながらドラッグすると、基点の配置が原点グリッドの位置に制限されます。



55. 「回転」または「シアー」コントロールポイントに、マウスのカーソルを移動します。

56. コントロールポイントをクリック&ドラッグします。

- [Ctrl] キーを押しながらドラッグすると、オブジェクトのコピーが作成されます。
- [Shift] キーを押しながらドラッグすると、回転またはシアーの角度単位が 45 度に制限されます。

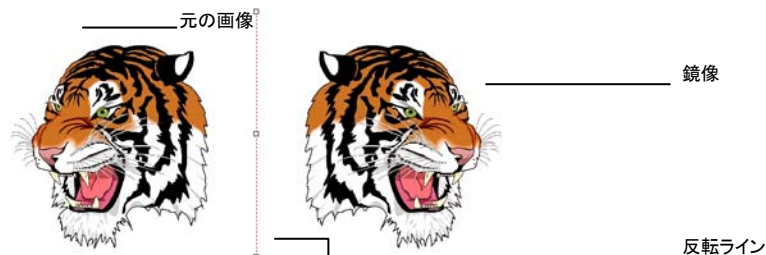
### 反転オブジェクトの作成

反転コマンドを使用すると、次のように元のオブジェクトから指定した距離に鏡像を作成できます。

57. オブジェクトを選択します。

58. 「アレンジ」メニューから「反転」を選択します。

☰ 反転ラインを基準に鏡像が表示されます。反転ラインが表示されない場合、デザインセントラルで距離を調整してください。



59. デザインセントラルで「距離」を調整します。この値は、元のオブジェクトと鏡像オブジェクトの距離を表します。「元のオブジェクトを残す」をチェックして、鏡像コピーを作成します。

☰ 距離は、反転ライン中心のコントロールポイントをドラッグして調整します。角度は、反転ラインの両端のコントロールポイントをクリック&ドラッグして調整します。[Shift] キーを押しながらドラッグすることで、角度が制限されます。

60. 「適用」をクリックします。☑

### オブジェクトの角度の調整

スキャナで画像を取り込んだ場合、画像が傾いて読み込まれる場合があります。「水平・垂直にする」コマンドを使用すると、このような画像を簡単に、水平、または垂直になるように調整できます。

「水平・垂直にする」コマンドは、次のようにベースラインを水平、または垂直にするようにオブジェクトを回転します。

61. オブジェクトを選択します。

62. 「アレンジ」メニューから「水平・垂直にする」を選択し、「横」または「縦」を選択します。

63. クリック&ドラッグして、ベースラインを作成します。



ベースラインの作成



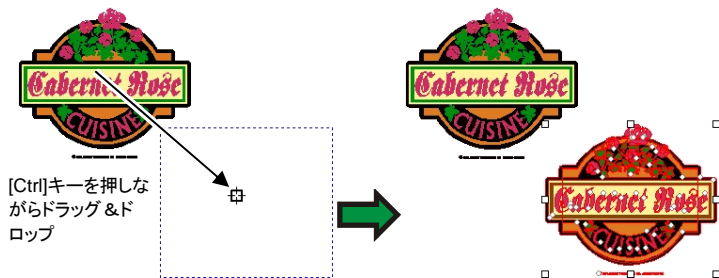
傾斜を修正した画像

## オブジェクトの複製

オブジェクトは、次のいくつかの方法で複製できます。

### ドラッグによるオブジェクトの複製

[Ctrl] キーを押しながらオブジェクトをクリック&ドラッグすることで、すばやく簡単にオブジェクトのコピーを作成できます。さらに [Shift] キーを押しながらドラッグすると、コピーの配置位置が制限されます。

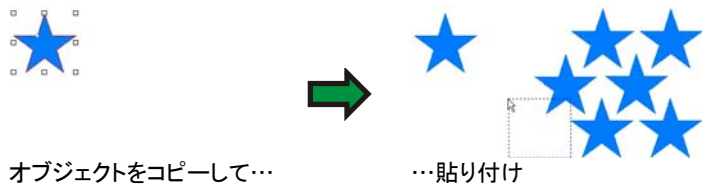


### コピー&貼り付けを使用したオブジェクトの複製

この方法は、オブジェクトの複数コピーを異なる場所に作成する場合に使用します。

64. オブジェクトを選択します。
65. 「編集」メニューから「コピー」を選択するか、[Ctrl] + [C] を押します。
66. 「編集」メニューから「貼り付け」を選択するか、[Ctrl] + [V] を押します。
67. コピーを配置する位置へカーソルを移動してクリックします。

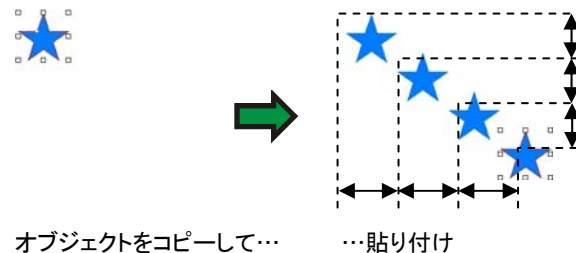
☞ [Tab] キーを押すと、境界線上のカーソルの位置が変更できます。[Esc] キーを押すと、貼り付けが中断されます。[改行 (Enter)] キーを押すと、コピーが配置されます。



## オフセットの距離を指定したオブジェクトの複製

元のオブジェクトから、特定のオフセットの距離にコピーを配置する必要がある場合は、次の手順で環境設定を変更する必要があります。

68. 「編集」メニューから「環境設定」を選択します。
  - c. 「ツール」タブを選択します。
  - d. ダイアログボックスの左側のリストから「貼り付け」ツールを選択します。
  - e. 「貼り付け・外部データの自動配置」オプションをチェックします。
  - f. 元のオブジェクトからの距離を指定します。
  - g. 「OK」をクリックして、「環境設定」ダイアログを閉じます。
69. オブジェクトを選択します。
70. 「編集」メニューから「コピー」を選択するか、[Ctrl] + [C] を押します。
71. 「編集」メニューから「貼り付け」を選択するか、[Ctrl] + [V] を押します。



## 「形式を指定して貼り付け」を使用したオブジェクトの複製

Windows では、この機能により、貼り付けるデータの形式を選択することができます。

- 「形式を指定して貼り付け」機能を使用するには:
72. オブジェクトをコピーします。他のプログラムからもオブジェクトをコピー&貼り付けできます。
  73. 「編集」メニューから「形式を指定して貼り付け」を選択します。
  74. 貼り付けるデータの形式を選択します。

75. 「OK」をクリックします。

### 「上に貼り付け」を使用したオブジェクトの複製

「上に貼り付け」コマンドを使うと、選択したオブジェクトの上にオブジェクトの貼り付けが行われます。貼り付けられたオブジェクトは、選択したオブジェクトの中央に配置されます。

### 複製コマンドを使用したオブジェクトの複製

76. オブジェクトを選択します。

77. 「編集」メニューから「複製」を選択します。

### デザインエディタを使用したオブジェクトの複製

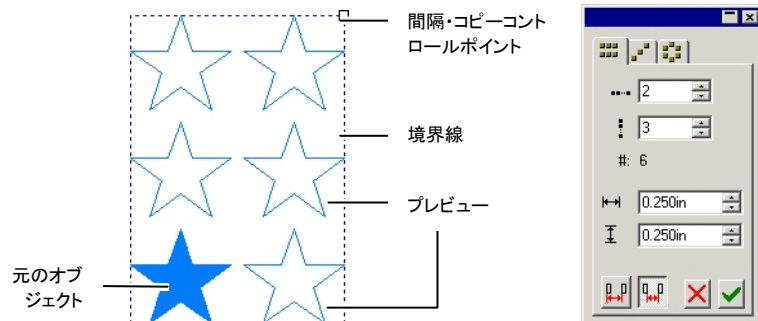
デザインエディタを使用してオブジェクトをコピーするには、40 ページの「オブジェクトの順番の変更」を参照してください。

### マルチコピーコマンドを使用したオブジェクトの複製

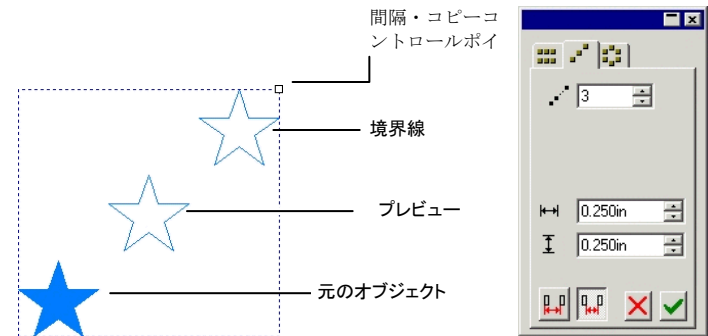
「マルチコピー」コマンドを使用すると、コピーの配置およびレイアウトを正確に指定することができます。

コピーの配置レイアウトは、次の方法から選択します。

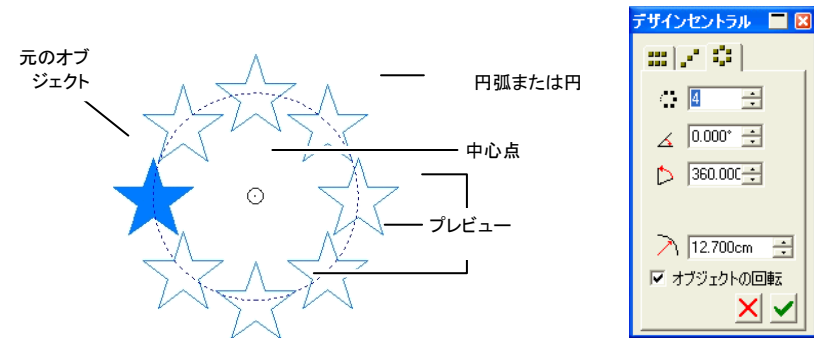
- **ブロック** - 行・列の配列にコピーを配置します。



- **斜線** - 斜線に沿ってコピーを配置します。



- **放射状** - 円弧上にコピーを配置します。

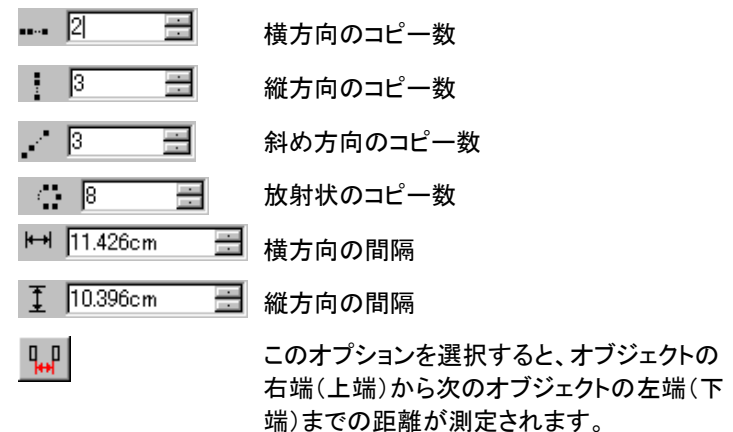


78. オブジェクトを選択します。

79. 「アレンジ」メニューから「マルチコピー」を選択します。

80. デザインセントラルで任意のタブを選択します。

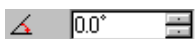
81. デザインセントラルで次の値を設定します。



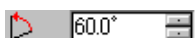




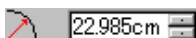
このオプションを選択すると、オブジェクトの左端(下端)から次のオブジェクトの左端(下端)までの距離が測定されます。



元のオブジェクトと円の中心を結ぶ線の角度



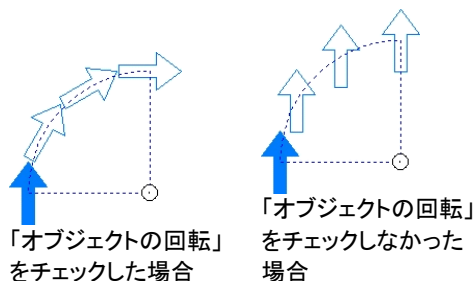
コピーを配置する円弧の角度



コピーを配置する円の半径

### オブジェクトの回転

円弧上にコピーを配置する場合、円弧の位置に合わせて、オブジェクトを回転するかを指定します。



「ブロック」または「斜線」では、境界線左上の間隔/コピーコントロールポイントをドラッグして、コピー数を変更します。

- ポイントをドラッグすることで、間隔を変更しないでコピー数を変更できます。
- [Shift] キーを押しながらドラッグすることで、コピー数を変更しないで間隔を変更できます。

「放射状」では、円弧の中心コントロールポイントをドラッグして、コピーの配置を調整します。

- ポイントをドラッグして、角度および半径を変更します。
- [Shift] キーを押しながらドラッグすることで、角度を変更しないで、半径のみを変更できます。

82. 「適用」をクリックします。✔

## 自動連番機能の操作

自動連番機能を使用して、オブジェクトの連番コピーを作成するためのオプションを設定できます。

First Last

Randall James Steve Martin Stacy Stanley  
Patrick Buckley Robert Kohl Anthony Sheffield

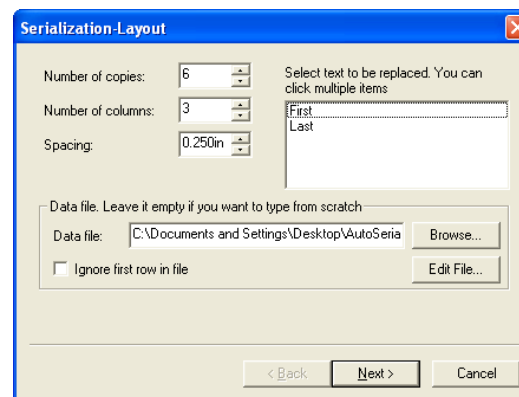
連番テキスト

元のオブジェクト 自動連番機能を使用して作成したコピー

83. オブジェクトを選択します。

84. 「アレンジ」メニューから「自動連番」を選択します。

選択したテキスト内のすべての単語が、ダイアログボックス右側のテキスト選択ボックスに表示されます。



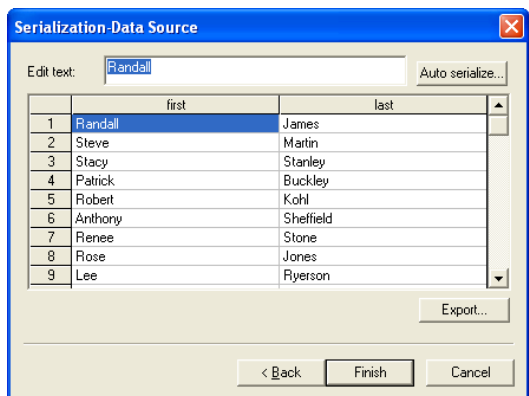
自動連番のレイアウト

85. 置き換えるテキストを選択します。ここでは複数の項目が選択できます。

86. 次のパラメータを設定します。

<b>コピー枚数</b>	作成する連番コピー数。
<b>列数</b>	横方向に作成するコピー数。
<b>間隔</b>	連番コピーの均等な間隔。
<b>データファイル</b>	選択したタブ区切りのファイルを表示します。
<b>参照</b>	ファイルを参照して連番を作成するファイルを見つける場合にクリックします。
<b>ファイルの編集</b>	選択したファイルの内容を編集できます。
<b>ファイルの1行目を無視する</b>	これをチェックすると、ファイルの1行目が連番テキストには表示されなくなります。

87. 「次へ」をクリックします。



自動連番の元のデータ

88. フィールドを手動で編集する場合は、フィールドを選択して、「テキストの編集」フィールドに新しいテキストを入力します。

89. 連続したデータを使う場合は、1つのフィールドを選択して、「自動連番」をクリックします。

90. 次のパラメータを設定します。

数値	連番テキストに半角数字を使用します。
文字	連番テキストに半角英字を使用します。
開始	連番の開始番号を入力します。上記の選択(数値または文字)と一致したデータを入力する必要があります。
増量	連番毎に増加する数値を入力します。

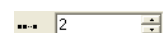
91. 現在の設定情報をデータファイルとして保存するには、「書き出し」をクリックします。


92. 「完了」をクリックします。


93. 必要に応じて、連番テキストのグループを解除して、ジョブの一部を編集できます。


### デザインセントラルを使用した自動連番の属性の変更


デザインセントラルの「自動連番」タブを使って、次のパラメータを変更できます。

 横方向に作成するコピー数。

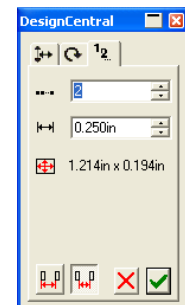
 連番コピーの均等な間隔。

 連番オブジェクトの合計の高さと幅。

 1つの連番オブジェクトの開始位置から右側のオブジェクトの開始位置までの距離を設定します。

 連番オブジェクト間の距離を設定します。詳細は、56ページの「オブジェクトの間隔」と49ページの「マルチコピーコマンドを使用したオブジェクトの複製」を参照してください。

 連番テキストのグループを解除して、ジョブの一部を編集できます。



デザインセントラル  
- 「自動連番」タブ

## オブジェクトのグループ化

複数のオブジェクトを1つのオブジェクトのように操作できるようにするには、次のようにオブジェクトをグループ化します。グループ化したオブジェクトは、単一オブジェクトのように移動、サイズ変更、回転など、容易に編集できます。

94. オブジェクトを選択します。

95. 「アレンジ」メニューから「グループ」を選択し、サブメニューから「グループ」を選択します。

最後にグループ化したオブジェクトを解除するには:

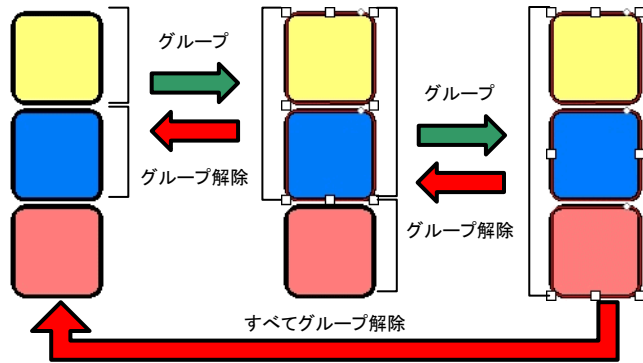
96. グループ化したオブジェクトを選択します。

97. 「アレンジ」メニューから「グループ」を選択し、「グループ解除」を選択します。

グループ化したオブジェクトを全て解除するには:

98. グループ化したオブジェクトを選択します。

99. 「アレンジ」メニューから「グループ」を選択し、「全てグループ解除」を選択します。

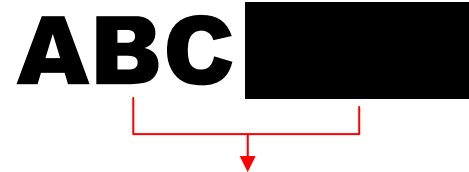


## オブジェクトの合成

重なるオブジェクトに合成を実行すると、オブジェクトが実際カットされたように表示されます。オブジェクトを切り抜く場合などは、合成機能を使用します。



左図のようなサインは、黒の長方形上に白のテキストを配置して作成できますが、この方法では2つのビニールシートが必要となります。合成コマンドを使用すると、これと同じような効果を1色のビニールシートで実現できます。



合成したオブジェクトは1つのオブジェクトとして処理します。



合成を使用したもう1つの例:



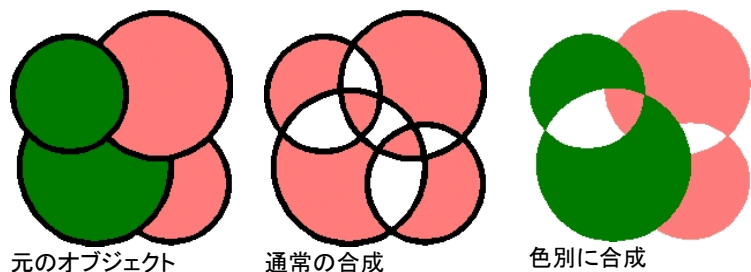
オブジェクトを合成するには:

100. オブジェクトを選択します。
101. 「アレンジ」メニューから「合成」を選択し、サブメニューから「合成」を選択します。

色異なるオブジェクトを選択した場合、合成したオブジェクトには、最上位のオブジェクトの色が使用されます。

色を基準にオブジェクトを合成するには、「アレンジ」メニューから「合成」を選択し、「色別に合成」を選択します。

色別に合成したオブジェクトは、アウトラインに変換されます。



元のオブジェクト

通常の合成

色別に合成

オブジェクトは、複数の階層に合成できます。

最後に合成したオブジェクトを解除するには:

102. 合成したオブジェクトを選択します。
103. 「アレンジ」メニューから「合成」を選択し、「合成解除」を選択します。

## オブジェクトのマスク

マスクとは、オブジェクト(ベクターまたはビットマップ)を別のベクターオブジェクトの形状に成形する処理です。マスクは窓に例えることができ、窓を通して見えるオブジェクトは、窓の形に成形されます。マスクからはみ出た部分は表示されません。

最上位のオブジェクトがマスクとして使用されます。複数のオブジェクトをマスクとして使用する場合は、マスクを実行する前にオブジェクトをグループ化する必要があります。

☐ マスク処理されたビットマップのオブジェクトは、トレースできません。ビットマップのトレースを行う前に、マスクを解除する必要があります。

マスクを作成するには:

104. オブジェクトを選択します。最上位のオブジェクトがマスクとして使用されます。
105. 「アレンジ」メニューから「マスク」を選択し、サブメニューから「マスク」を選択します。



マスク(ABCのテキスト)とマスクするビットマップ



マスクされた画像

マスクを解除すると、元のオブジェクトが復元されます。

マスクを解除するには:

106. マスクしたオブジェクトを選択します。
107. 「アレンジ」メニューから「マスク」を選択し、「マスク解除」を選択します。

## オブジェクトのロック

オブジェクトをロックすると、選択はできても、移動、編集、サイズ変更などができなくなります。

108. オブジェクトを選択します。
109. 「アレンジ」メニューから「ロック」を選択し、サブメニューから「ロック」を選択します。

☐ オブジェクトに錠が表示されます。



ロックしたオブジェクト(錠が表示)

一部のオブジェクト(長方形など)で、錠のシンボルがコーナーに表示され、選択したときにコントロールポイントと重なるため、錠が完全に表示されない場合があります。

パスの場合、パスの開始点を変更することで錠の位置も変更できます。開始点の変更方法については、110 ページの「開始点の変更」を参照してください。

オブジェクトのロックを解除するには:

110. オブジェクトを選択します。

📄 ロックされたオブジェクトを選択するには、選択ツールで各オブジェクトをクリックする必要があります。

111. 「アレンジ」メニューから「ロック」を選択し、「ロック解除」を選択します。

## オブジェクトの順番の変更

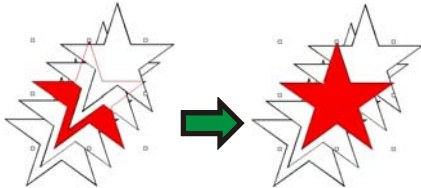
描画したオブジェクト、または他のファイルから読み込んだオブジェクトなど、全てのオブジェクトには、階層の順番が割り当てられています。最初に作成したオブジェクトは、一番下の階層に割り当てられています。この順番は、オブジェクトの重なり順番に反映されます。

オブジェクトの順番は、次の手順で変更します。

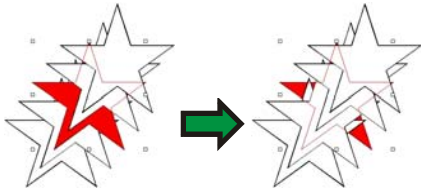
112. オブジェクトを選択します。

113. 「アレンジ」メニューから「順番」を選択し、新しい階層の位置を選択します。

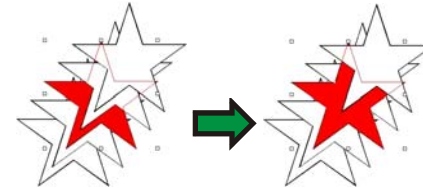
**最前面へ** オブジェクトを階層の最上位に移動します。オブジェクトが一番前に表示されます。



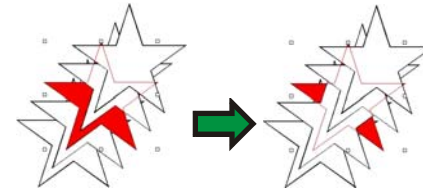
**最背面へ** オブジェクトを階層の最下位に移動します。オブジェクトが一番下に表示されます。



**前面へ** オブジェクトの位置を階層の1つ上に移動します。



**背面へ** オブジェクトの位置を階層の1つ下に移動します。



オブジェクトの順番は、デザインエディタ - 「オブジェクト」タブでオブジェクトをドラッグして変更することもできます。詳細は、40 ページの「オブジェクトの順番の変更」を参照してください。

## オブジェクトの整列

整列処理では、オブジェクトを他のオブジェクトに対して、またはデザインエリアに対して整列することができます。

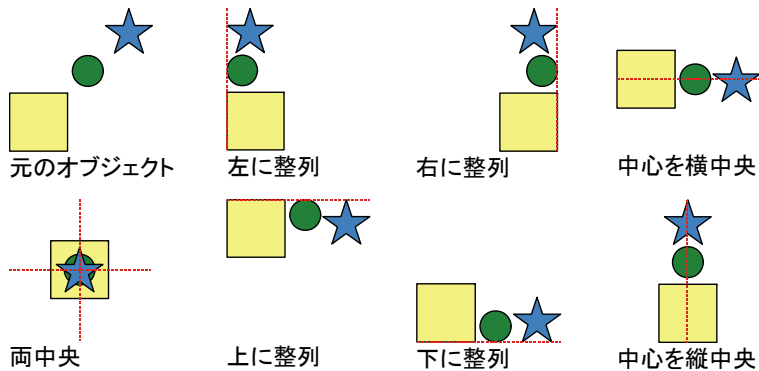
オブジェクトを他のオブジェクトと整列するには:

114. オブジェクトを選択します。

📄 選択範囲をドラッグしてオブジェクトを選択した場合、階層の最上位のオブジェクトが整列の基準となります。[Shift] キーを押しながら複数のオブジェクトを選択した場合、最初に選択したオブジェクトが整列の基準となります。

115. 「アレンジ」メニューから「整列」を選択し、整列する方法を選択します。

📄 次の例では、緑色の四角を基準オブジェクトとして、用意された整列方法を実行した状態を表しています。

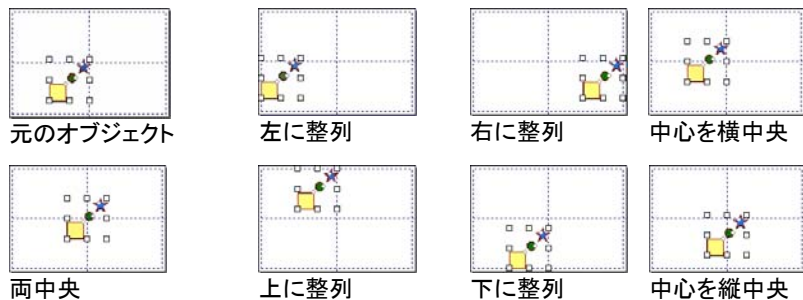


オブジェクトをデザインエリアに整列するには:

116. オブジェクトを選択します。

117. 「アレンジ」メニューから「整列」を選択し、整列する方法を選択します。

📄 デザインエリアにマージンを設定した場合、マージンに整列します。



## オブジェクトの分布

「分布」コマンドを使って、複数のオブジェクトを一定の領域に均等に分布することができます。オブジェクトのサイズに関わらず、その端または中心線から一定の距離を置くことで、オブジェクトが均等に分布されます。

### 選択範囲を対象としたオブジェクトの分布

「分布」コマンドの第 1 のオプションセットでは、元の選択範囲を対象にオブジェクトを均等に分布できます。

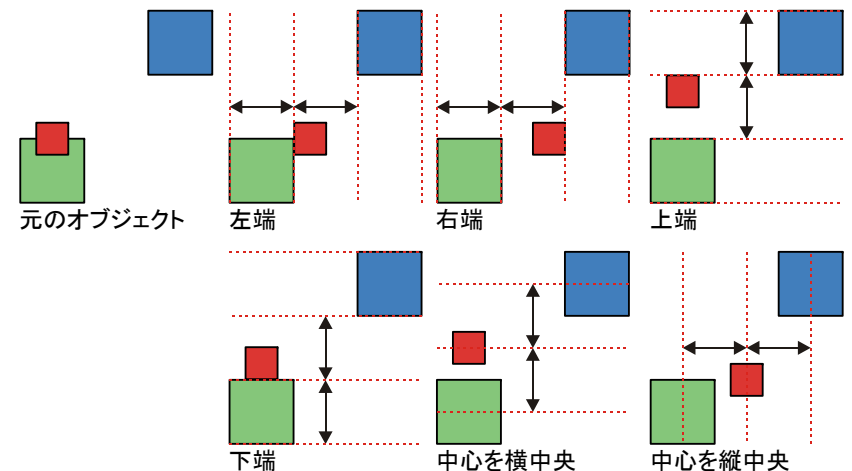
「左端」を選択した場合:

- 左端と右端のオブジェクトの位置は変わりません。
- 他のオブジェクトは、1 つのオブジェクトの左端から別のオブジェクトの左端までの距離が同じになるように均等に配置されます。

オブジェクトを分布するには:

118. オブジェクトを選択します。

119. 「アレンジ」メニューから「分布」を選択し、オブジェクトの配置の基準に使用する端または中心線を選択します。



### デザインエリアにオブジェクトを分布

「分布」コマンドの 2 番目のオプションセットでは、デザインエリア全体を対象に選択したオブジェクトを分布できます。

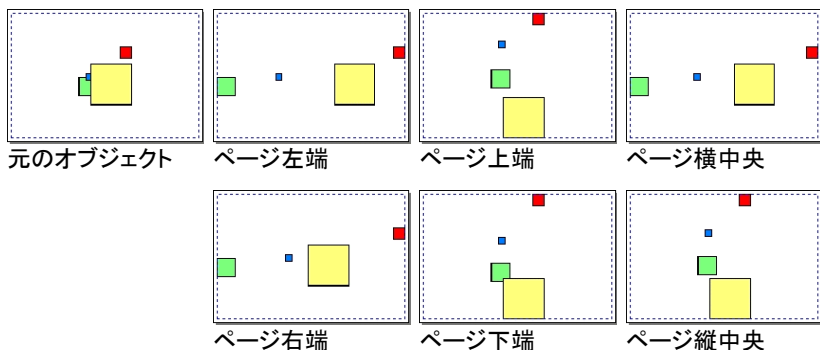
「ページ左端」を選択した場合:

- 左端のオブジェクトが左マージンに合わせて整列されます。
- 右端のオブジェクトが右マージンに合わせて整列されます。
- 他のオブジェクトは、1 つのオブジェクトの左端から別のオブジェクトの左端までの距離が同じになるように均等に配置されます。

オブジェクトを分布するには:

120. オブジェクトを選択します。

121. 「アレンジ」メニューから「分布」を選択し、オブジェクトの配置の基準に使用する端または中心線を選択します。



## オブジェクトの間隔

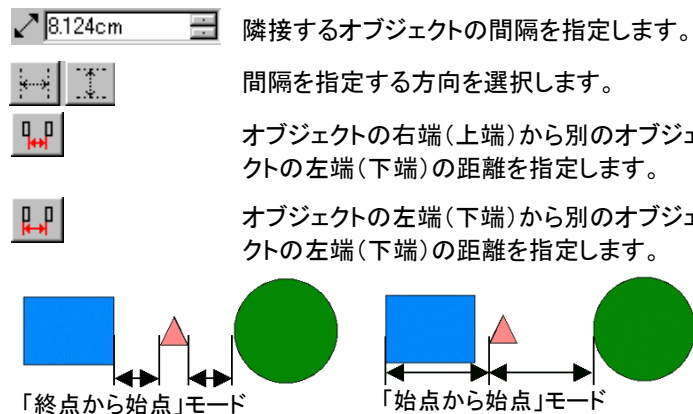
「間隔」コマンドでは、次のようにオブジェクトの間隔を正確に指定できます。

122. オブジェクトを選択します。

☰ 選択範囲をドラッグしてオブジェクトを選択した場合、階層の最上位のオブジェクトが整列の基準となります。[Shift] キーを押しながら複数のオブジェクトを選択した場合、最初に選択したオブジェクトが整列の基準となります。

123. 「アレンジ」メニューから「間隔」を選択します。

124. デザインセントラルで次の項目を設定します。



125. 「適用」をクリックします。☑

## オブジェクトのネスト

ネストにより、指定範囲内にできるだけ多くのオブジェクトを配置し、メディアを無駄なく活用できます。

126. オブジェクトを選択します。

127. 「アレンジ」メニューから「ネスト」を選択します。

128. デザインセントラルで次の値を変更します。

ネストするオブジェクトの色を選択します。色に関係なく全てのオブジェクトをネストするには、「全ての色」を選択します。

オブジェクトをネストするパネルの幅と高さ。

ネスト後のオブジェクトの間隔の最小値。

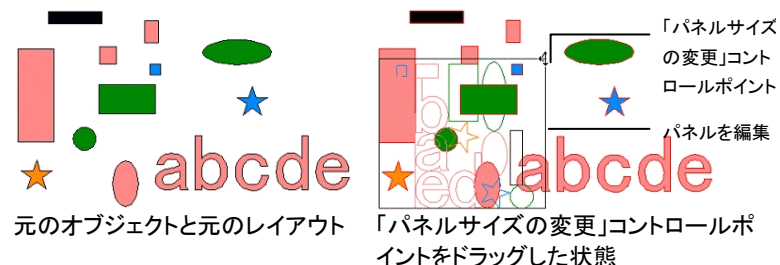
**テキストの分割** このオプションをチェックすると、効率よくオブジェクトを配置するために、テキストが文字単位に分割されます。

**自由回転** このオプションをチェックすると、効率よくオブジェクトを配置するために、オブジェクトが回転されます。

**圧縮率** ネスト後とネスト前の面積の比率を表示します。

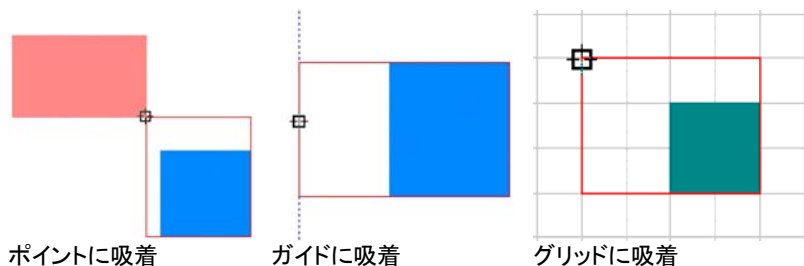
129. 「適用」をクリックします。

☰ ネストに使用するエリアは、境界線の右上に表示される「パネルサイズの変更」コントロールポイントをクリック&ドラッグして、変更することもできます。パネルのサイズが小さすぎる場合、境界線が黒から赤に変わります。





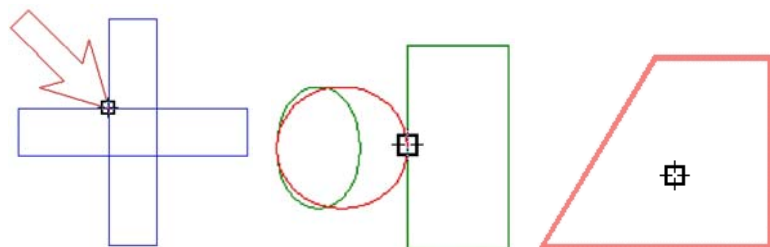




ポイントに吸着

ガイドに吸着

グリッドに吸着



交差点に吸着

エッジに吸着

重心に吸着

## オブジェクトの削除

オブジェクトを書類から削除するには:

135. オブジェクトを選択します。
136. [後退 (Backspace)] キーまたは[削除 (Delete)] キーを押すか、「編集」メニューから「消去」を選択します。

オブジェクトを削除しても、書類から完全に削除される訳ではありません。削除したオブジェクトは、ゴミ箱レイヤーに移動されます。

オブジェクトをゴミ箱に移動しないで、書類から完全に削除するには:

137. オブジェクトを選択します。
138. 「編集」メニューから「カット」を選択します。

ゴミ箱レイヤーからオブジェクトを復元するには:

139. デザインエディタでオブジェクトを選択します。
140. 「編集」メニューから「ゴミ箱」を選択し、「復元」を選択します。



ゴミ箱からすべてのオブジェクトを削除するには、「編集」メニューから「ゴミ箱」を選択し、「ゴミ箱を空にする」を選択します。

## 変形の取り消し

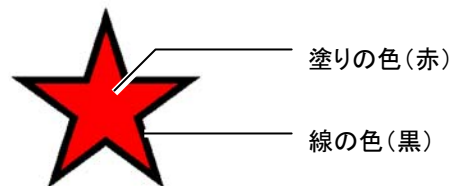
拡大・縮小、回転、変形などを実行した後、オブジェクトを元に戻すには、次のように「変形の取り消し」コマンドを使用して、簡単に元に戻すことができます。

141. オブジェクトを選択します。
142. 「アレンジ」メニューから「変形の取り消し」を選択します。

## 8. 色の操作

本ソフトウェアでは、オブジェクトの色を操作する様々なツールを用意しています。このセクションでは、様々なオブジェクトに色を適用する方法について説明します。

デザインの各オブジェクトには、塗りの色と線の色が指定できます。



塗りには、べた塗り、パターン、グラデーションが使用できます。



### 使用可能なカラーモデル

色の定義には、次のカラーモデルを使用できます。

RGB	レッド、グリーン、ブルーの値を組み合わせて色を表現します。コンピュータグラフィックスで一般的に使用されるカラーモデルです。
CMYK	シアン、マゼンタ、イエローの値を組み合わせて色を表現します。カラー印刷で一般的に使用されるカラーモデルです。
LAB	CIE LAB モデルはデバイス非依存のカラーモデルで、1つの輝度と2つのクロミナンスの値を使用して色を表現します。
HSB	色調、彩度、明度の値を使用して色を表現します。
スポット	市販の標準インクまたはリボンの色の各種リストから色を選択します。

**ダブルトーン**      ダブルトーンは、2つのスポットカラーをオーバーレイすることで作成されます。最初に印刷される色はベースカラーと呼ばれ、その上に重ねて印刷される色はトップカラーと呼ばれます。

### スウォッチテーブルの操作

市販のインク、フィルム、ホイルでは、各製品別に使用可能な色をリストする固有のスウォッチテーブルが使用されます。

使用中のカラーモードに応じて、スウォッチテーブルのスウォッチの表示が変更されます。スポットカラーには、他の色と識別できるように、スウォッチの右上に小さなドットが表示されます。ダブルトーンには、スウォッチの右上に小さなドットが2つ表示されます。

プロセスカラー ■      スポットカラー ■<sup>●</sup>      ダブルトーンカラー ■<sup>●●</sup>

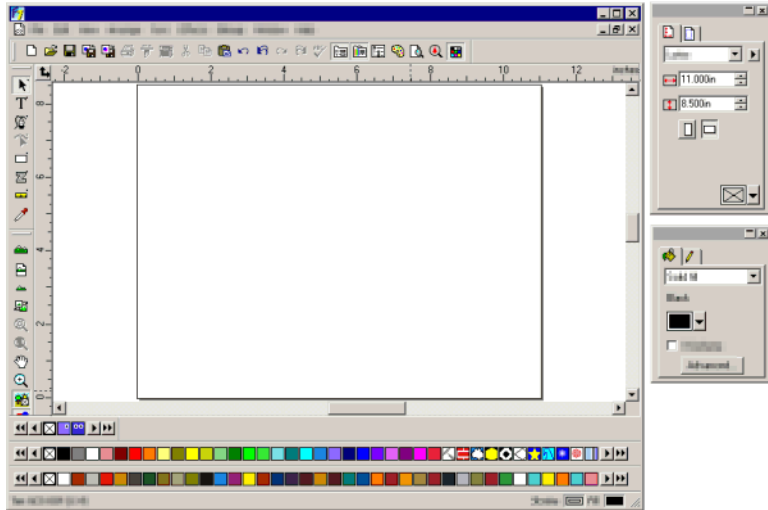
### スウォッチテーブルの表示

デザインのホイルの色を使用するには、まず、そのホイルの種類のスウォッチテーブルを開く必要があります。

スウォッチテーブルを開くには:

143. 次のいずれかの方法で、「開く」ダイアログにアクセスします。
  - 「画面」メニューから「カラー」を選択し、次に「テーブルを開く」を選択します。
  - デフォルトのスウォッチテーブル(またはその他の開いているスウォッチテーブル)をマウスの右ボタンでクリックして、「テーブルを開く」を選択します。
144. ソフトウェアのインストールフォルダの「Swatch/Library」サブフォルダを参照して選択します。
145. ホイルの種類メーカー(**Gerber Scientific Products** など)を選択して、「開く」をクリックします。
146. 目的のホイルの種類のスウォッチライブラリを選択して、「開く」をクリックします。

選択したスウォッチテーブルがデフォルトのスウォッチテーブルの下に表示されます。



## スウォッチテーブルを閉じる

スウォッチテーブルを閉じるには、テーブルをマウスの右ボタンでクリックして「閉じる」を選択します。

## スウォッチテーブルの新規作成

空のスウォッチテーブルを新規に作成するには、次のいずれかの手順を実行します。

- 「画面」メニューから「カラー」を選択し、次に「テーブルの新規作成」を選択します。
- デフォルトのスウォッチテーブル（またはその他の開いているスウォッチテーブル）をマウスの右ボタンでクリックして、「テーブルの新規作成」を選択します。

☒ スウォッチテーブルの新規作成後、保存しないでアプリケーションの終了を試みると、スウォッチテーブルをファイルに保存することを指示するメッセージが表示されます。

## スウォッチテーブルのファイルへの保存

スウォッチテーブルをファイルに保存するには:

147. 次のいずれかの方法で、「別名で保存」ダイアログを開きます。
  - スウォッチテーブルをマウスの右ボタンでクリックして、「テーブルを別名で保存」を選択します。
  - 「画面」メニューから「カラー」を選択し、次に「テーブルを別名で保存」を選択します。保存するスウォッチテーブルを選択して、「OK」をクリックします。
148. スウォッチテーブルを保存するフォルダを選択します。
149. スウォッチテーブルのファイル名を入力して「OK」をクリックします。

## 固定スウォッチテーブルまたはフリースウォッチテーブル

デフォルトでは、スウォッチテーブルは画面下部のステータスバーの上に固定されています。

フリースウォッチテーブルにするには、スウォッチテーブルをクリックして、別の位置にドラッグします。

スウォッチテーブルを固定位置に戻すには、ステータスバーにドラッグして戻します。タイトルバーをダブルクリックして、スウォッチテーブルを固定することもできます。

☒ Macintosh では、スウォッチテーブルはすべてフリー形式で固定できません。

## スウォッチテーブルの表示の変更

スウォッチテーブルは 2 つの形式で表示できます。

- パレット表示では、スウォッチテーブルの全色がカラースウォッチとして表示されます。



- リスト表示では、すべての色と、その名前、メーカー、種類、製品コードが一覧表示されます。

Name	Vendor	Type	Part
Transparent			
Matte Clear GCF-334	Gerber	Foil	141
Terra Cotta GCS-024	Gerber	Foil	140
Light Grey GCS-681	Gerber	Foil	139
Intense Red GCS-663	Gerber	Foil	138
Imitation Gold GCS-105	Gerber	Foil	137
Dark Grey GCS-641	Gerber	Foil	136
Dark Green GCS-056	Gerber	Foil	135
Copper GCS-629	Gerber	Foil	134
Champagne Gold GCS-601	Gerber	Foil	133

表示形式を切り替えるには、スウォッチテーブルをマウスの右ボタンでクリックして、「パレット表示」または「リスト表示」を選択します。

☞ 「リスト表示」はフリースウォッチテーブルでのみ使用できます。

## スウォッチテーブルの表示と非表示

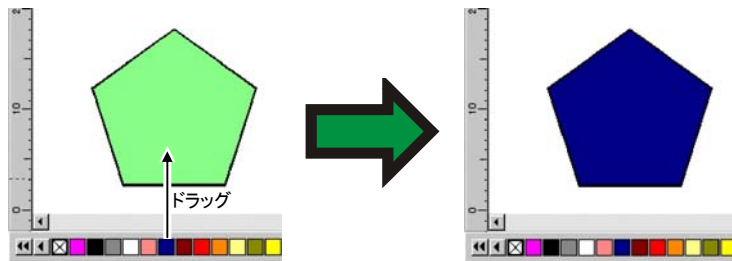
スウォッチテーブルすべての表示・非表示を切り替えるには、「画面」メニューの「スウォッチテーブル」を選択します。これで、非表示のスウォッチテーブルがある場合は、すべて表示されます。

## スウォッチテーブルの色の適用




スウォッチテーブルの色をデザイン要素に適用するには:

150. オブジェクトを選択します。
151. スウォッチテーブルから任意の色を選択します。[Ctrl] キーを押すと、色が線に適用されます。

スウォッチテーブルから色を直接クリック&ドラッグして適用することもできます。



色をデザインエリアにドラッグする時、カーソルの位置により、ポインタの形状が次のように変わります。

-  カーソル下のオブジェクトの塗りを変更します。
-  カーソル下のオブジェクトの線の色を変更します。
-  デザインエリアの背景色を変更します。

## スウォッチテーブルへの色の追加

スポイトツール、カラーミキサー、または「色の定義」ダイアログを使用して、スウォッチテーブルに新しい色を追加することができます。

- カラーミキサーの使用については、62 ページの「カラーミキサーを使用した色の適用」を参照してください。
- スポイトツールの使用については、63 ページの「スポイトを使用した色の適用」を参照してください。
- 「色の定義」ダイアログの使用については、64 ページの「色の定義ダイアログを使用した色の定義」を参照してください。

## 別のスウォッチテーブルへの色のコピー

スウォッチテーブル間で色をコピーするには、カラースウォッチをクリックして、別のテーブルにドラッグします。

## スウォッチテーブルの色の削除

スウォッチテーブルから不要な色を削除するには、削除するカラースウォッチをマウスの右ボタンでクリックして、コンテキストメニューから「削除」を選択します。

☞ 「透明」カラーは削除できません。

色の削除には、「色の定義」ダイアログボックスを使用することもできます。詳細は、65 ページの「色の定義を使用した色の削除」を参照してください。

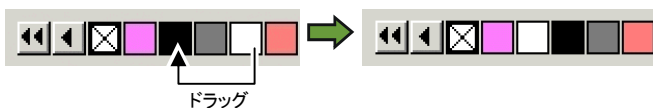
## 近似カラーの統合

テーブル内で他の色と同じカラー値でありながら、異なる名前の色を統合する場合は、「画面」メニューから「カラー」を選択し、「近似カラーの統合」を選択します。

## スウォッチテーブルの色の順番の変更

スウォッチテーブルの色の順番は、次のいくつかの方法で変更できます。

- スウォッチテーブルで色をクリック&ドラッグ。



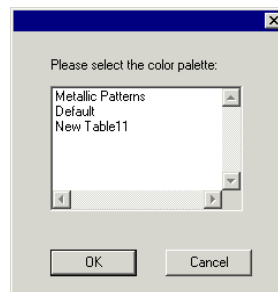
- 「色の定義」ダイアログを使用。詳細は、66 ページの「色の定義を使用した色の順番の変更」を参照してください。
- スウォッチテーブルをマウスの右ボタンでクリックして、「ソート」を選択。名前、RGB/HSV 値、メーカー、種類、製品コードの順にスウォッチテーブルを並べ替えることができます。

## 作業中のデザインの色からのスウォッチの作成

「書類から追加」を使用して、作業中の書類の各色のスウォッチを指定のスウォッチテーブルに作成できます。この場合、グラデーションなど、特殊な塗りもスウォッチテーブルに追加されます。

作業中のデザインの色のスウォッチを作成するには:

- 色を保存するスウォッチテーブルを開くか、新しくスウォッチテーブルを作成します。
- 「画面」メニューから「カラー」を選択し、「書類から追加」を選択します。



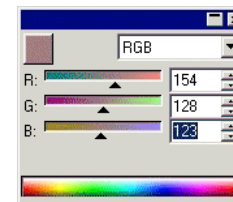
- カラーズウォッチを保存するテーブルを選択して「OK」をクリックします。

スウォッチテーブルを右ボタンでクリックして「書類から追加」を選択した場合は、プロンプトは表示されずに色がそのテーブルに追加されます。

## カラーミキサーを使用した色の適用

「カラーミキサー」ダイアログボックスを使用して、オブジェクトの色を定義・適用します。

カラーミキサーを表示するには、「画面」メニューから「カラーミキサー」を選択します。



カラーミキサー

オブジェクトを選択すると、オブジェクトの塗りの色がカラーミキサーの左上のスウォッチに表示されます。複数のオブジェクトを選択した場合、最初のオブジェクトの色が表示されます。

右上のリストを使用して、カラーモデル (RGB、CMYK、LAB、HSB、スポットまたはダブルトーン) を指定します。

使用するカラーモデルの指定後、次の方法で色を指定します。

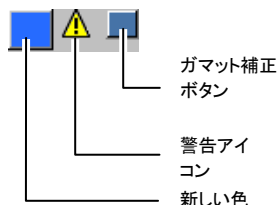
- 入力フィールドに直接値を入力するか、フィールド右の上下矢印をクリックします。
- チャンネルのスライダを左右にクリック&ドラッグします。



- マウスで、カラーミキサーの下部に表示されるカラーバーをクリック&ドラッグします。適切な色が表示されたら、マウスのボタンをはなします。



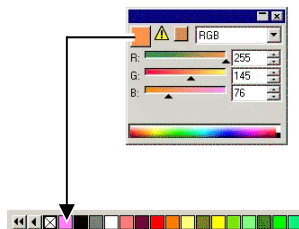
「カラーミキサー」を使用すると、カラー空間の範囲外の色も指定できます。範囲外の色を選択すると、カラースウォッチの横に警告アイコンと小さなスウォッチが表示されます。このスウォッチはガマット補正ボタンで、クリックするとカラー空間内の色域に合うように色が調整されます。ボタンをクリックすると、色は変更され、警告アイコンとガマット補正ボタンが画面から消えます。



警告アイコンは、RGB、HSV、またはLAB カラー空間のみで表示されます。ソフトウェアにより、カラー設定で指定したプリンタプロファイルの情報に基づいて、作成した色が CMYK カラー空間で忠実に再現できるかどうかチェックされます（詳細は、156 ページの「カラー印刷向けのシステムの設定」を参照してください）。ガマットを補正しなかった場合、色は忠実に再現されません。

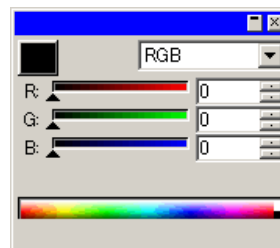
## カラーミキサーからスウォッチテーブルへの色の追加

155. 「画面」メニューから「カラーミキサー」を選択します。
156. 追加する色を作成します。
157. カラーパッチをクリックして、スウォッチテーブルにドラッグします。色はテーブル内の任意の位置に挿入できます。

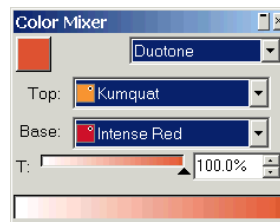


## カラーミキサーを使用したダブルトーンカラーの作成

158. 「画面」メニューから「カラーミキサー」を選択します。



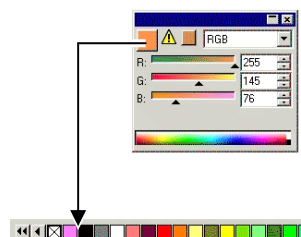
159. カラーモードのリストから「ダブルトーン」を選択します。



160. トップカラーとベースカラーを選択します。

現在開いているスウォッチテーブルからのみ色を選択できます。

161. カバー率を選択します。これはトップカラーとベースカラーの両方に適用されます。
162. カラーミキサーの左上のボックスからスウォッチテーブルに色をドラッグします。



163. スウォッチテーブルを保存します。


## スポイトを使用した色のサンプル

スポイトツールでは、クリックするオブジェクトの色、パターン、グラデーション選択したオブジェクトの塗りに一致するように塗りのオプションを設定できます。

ビットマップをクリックした場合、スポイトでクリックしたピクセルに一致する塗りの色が返されます。

スポイトを使用するには:

164. 色を変更するオブジェクトを選択します。

165. 「スポイト」ツールをクリックします。 

166. カーソルをオブジェクト、またはビットマップ上へ移動して、選択したオブジェクトに設定する色のエリアをクリックします。

### グラデーションまたはパターンからの塗りの色の選択

パターンまたはグラデーション内の特定の色を選択するには、色を選択する際に [Shift] キーを押します。クリックした位置の色に一致するように塗りの色が設定されます。

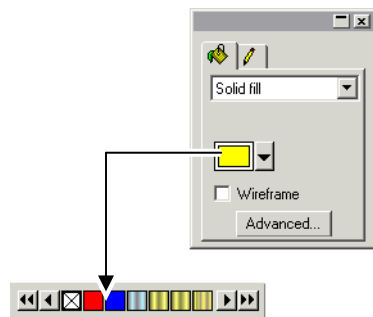
### スポイトを使用した線の色の設定

スポイトを使用してオブジェクトの塗りではなく線の色を設定するには、[Ctrl] キーを押しながら色を選択します。クリックしたオブジェクトの色に一致するように線の色が設定されます。

オブジェクトにパターンまたはグラデーション塗りが適用されている場合、クリックした位置の色に線の色が設定されます。

### スポイトで選択した塗りの色のスウォッチテーブルへの追加

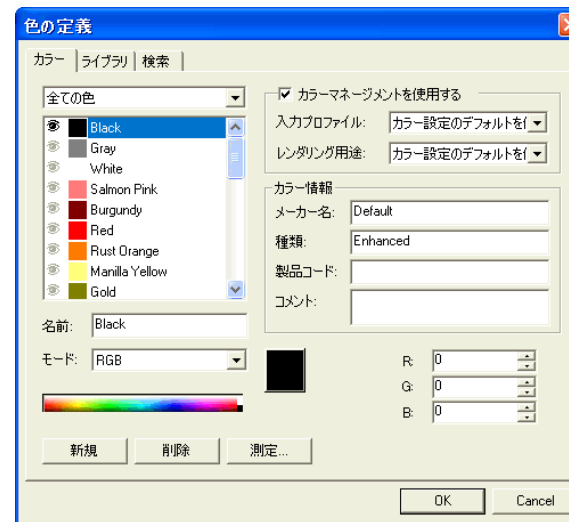
スポイトで選択したべた塗り、パターン、またはグラデーションの色をスウォッチテーブルに追加するには、「塗り/線種」ダイアログで塗りのスウォッチをクリックして、スウォッチテーブルへドラッグします。



## 色の定義ダイアログを使用した色の定義

「色の定義」ダイアログを使用して、色に関する全ての属性を設定します。「色の定義」ダイアログを表示するには、次のいずれかの手順を実行します。

- 「画面」メニューから「カラー」を選択し、「色の定義」を選択します。
- 開いている任意のスウォッチテーブルで特定の色（プロセス、スポット、またはダブルトーン）をダブルクリックします。
- スウォッチテーブルをマウスの右ボタンでクリックして、「色の定義」を選択します。



### 色の定義 - カラータブ

「色の定義」の「カラー」タブでは、各色の全ての情報を設定できます。ダイアログボックス上部のリストで、リストに表示する色を選択します。色のリストは、次から選択します。

**[スウォッチ  
テーブル]** 選択したスウォッチテーブルに定義された全ての色。

**使用カラー** 現在の書類で使用している全ての色。

**全ての色** 開いているスウォッチテーブルの全色と書類で使用している色。

各色の左側には、アイコンが表示されます。このアイコンは、色を書類で使用しているかを表します。



色を書類で使用していることを表します。このアイコンをクリックすると、この色を使用した全てのオブジェクトが非表示になります。



色を書類で使用しているが、非表示になっていることを表します。このアイコンをクリックすると、この色を使用した全てのオブジェクトが表示されます。




色を書類で使用していないことを表します。

各色に対して次の属性を設定できます。

**カラー名** スウォッチテーブルで定義された色の名前。

**カラーモード** カラーモードには、RGB、CMYK、LAB、HSV、スポットまたはダブルトーンを指定できます。スポットカラーには、他の色と識別できるように、スウォッチの右上に小さなドットが表示されます。ダブルトーンには、スウォッチの右上に小さなドットが2つ表示されます。

プロセスカラー 

スポットカラー 

ダブルトーンカラー 

**カラー値** 選択した色のカラー値。選択したカラーモードにより、パラメータは異なります。

**カラー情報** メーカー名、種類、製品コード、コメントなど、スウォッチテーブルに定義されたフィールド。

**カラーマネージメントを使用する** このオプションを選択した場合、印刷時に、カラーマネージメントシステムの設定が使用されます。カラープロファイル、レンダリング用途は、各色に個別に設定できます。

## 色の定義を使用した色の作成

167. 「新規」をクリックします。

168. ダイアログ上部のリストから、色を追加するスウォッチテーブルを選択します。


169. 名前を入力し、「カラー情報」の内容を入力します。

170. 追加する各色に対して、次の手順を実行します。

h. 「新規」をクリックします。

i. 「名前」に色の名前を入力します。

j. カラーモードを選択します。

 スポットカラーを作成する場合は、RGB カラーモードを最初に選択して、スポットカラーの表示に使用する RGB 値を入力します。その後、カラーモードをスポットに変更します。


171. 右側の各フィールドにカラー値を入力するか、色のリストの下のカラーバーをクリックしてカラー値を指定します。



172. 処理が完了したら、「OK」をクリックします。


色を変更する際、スウォッチの上半分には元の色、下半分には新しい色が表示されます。



新しい色   元の色

## 新しい色の測定

スペクトロメーターなどの測定器を使って、新しい色のカラー値を測定するには、「測定」ボタンをクリックします。

 測定器は、「編集」メニューから「環境設定」を選択し、「ツール」タブから「測定器」を選択して、設定します。

## 色の定義を使用した色の削除

173. 削除する色をリストから選択します。

174. 「削除」をクリックします。

## 色の定義を使用した色の編集

175. 変更する色をリストから選択します。

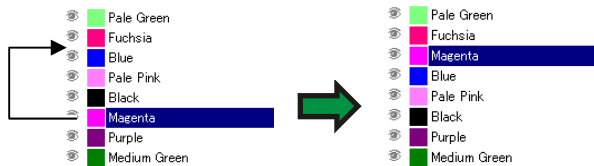


176. 名前、カラーモード、カラー値などを編集します。

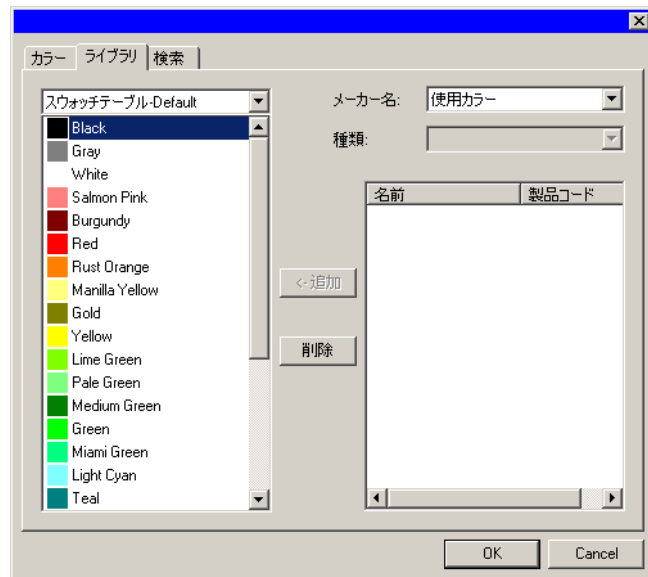
177. 「OK」をクリックします。

### 色の定義を使用した色の順番の変更

「色の定義」を使ってパレットの色の順番を変更するには、カラーリストで色をクリックして、新しい位置にドラッグします。



### 色の定義 - ライブラリタブ



「色の定義」の「ライブラリ」タブでは、スウォッチテーブルから色を削除したり、カラーライブラリからスウォッチテーブルへ色を追加したりできます。

スウォッチテーブルに色を追加するには:

178. 色を追加するスウォッチテーブルを選択します。

179. 「メーカー名」、「種類」をリストから選択します。

180. 右側のリストから、スウォッチテーブルに追加する色を選択して、「追加」をクリックします。

[Shift]、[Ctrl] キーを使用すると、複数の色を選択することができます。

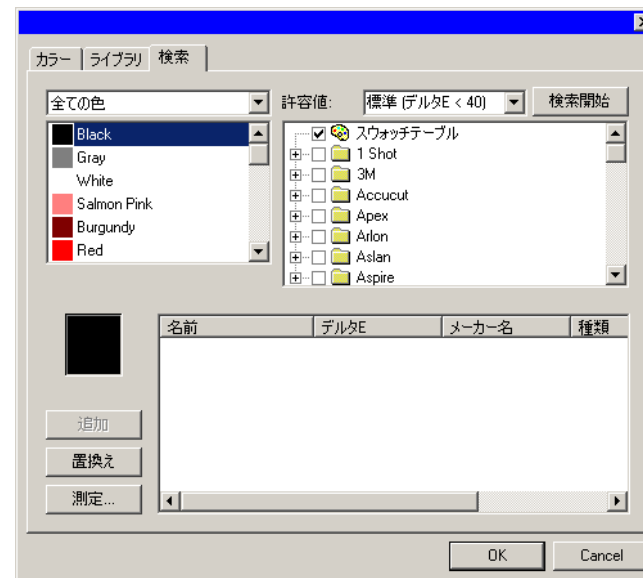
スウォッチテーブルから色を削除するには:

181. 色を削除するスウォッチテーブルを選択します。

182. リストから色を選択します。

183. 「削除」をクリックします。

### 色の定義 - 検索タブ



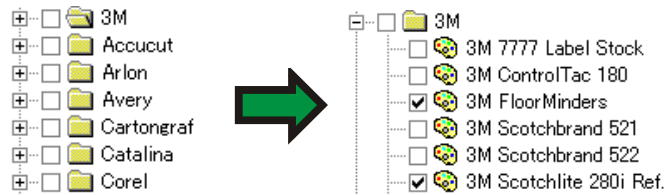
「色の定義」の「検索」タブでは、デザインで使用する色と一致する色をカラーライブラリから検索できます。

184. 目的の色を含んでいるスウォッチテーブルを選択します。

185. 画面左側のリストから、検索する色を選択します。

測定器を使用して、特定の色を測定することもできます。色を測定するには「測定」ボタンをクリックします。

186. 「メーカー名」、「種類」などをリストから選択します。メーカー名の左に表示される  をクリックして選択します。**+** をクリックすると、リストが展開され、そのメーカーの種類がすべて表示されます。

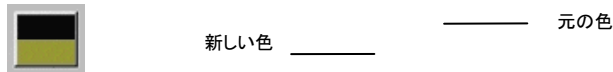


☞ 複数のメーカー、種類を選択できます。

187. リストから、検索の許容値を選択します。

188. 「検索」をクリックします。

☞ 画面下側に、検索結果が表示されます。検索結果のリストから色を選択すると、スウォッチの上半分には元の色、下半分には検索結果の色が表示されます。



189. リストから色を選択します。

190. 次のいずれかの手順を実行します。

- 「置き換え」をクリックして、選択した色をカラーライブラリで検索した色で置き換えます。
- 「追加」をクリックして、新しい色をスウォッチテーブルに追加します。

## デフォルトの塗り・線の色の設定

新規に作成したオブジェクトには、デフォルトの塗りとデフォルトの線の色が使用されます。デフォルトの色は、デザインエリアの右下に表示されています。

デフォルトの塗り・線の色を変更するには:

191. 書類の空白の部分をクリックします。



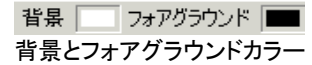
デフォルトの線の色と塗り

192. デザインエリア右下のデフォルトの塗り・線の色インジケータに、スウォッチテーブルまたはカラーミキサーから、任意の色をドラッグします。

デフォルトの塗り・線の色を変更した後、この書類で新規に作成したオブジェクトには、設定したデフォルトの塗り・線の色が使用されます。

## 背景色・フォアグラウンドカラーの設定

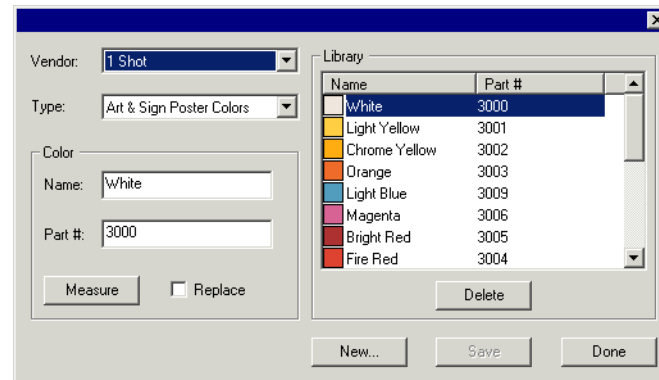
ビットマップを編集する際、デザインエリアの右下には、背景色とフォアグラウンドカラーが表示されます。



背景色、フォアグラウンドカラーは、デフォルトの塗り・線の色と同様の手順で変更します。

## 既存のカラーライブラリの変更

カラーライブラリは、さまざまな色をまとめたファイルです。メーカー、規格、種類などを基に色をまとめることができます。本ソフトウェアでは、スウォッチテーブルと同様に、カラーライブラリの新規作成、または既存ライブラリの変更を行うことができます。



## 測定器を使用したカラーライブラリの作成

193. 「画面」メニューから「カラー」を選択し、「カラーライブラリの変更」を選択します。

194. 「新規」をクリックします。

195. リストからメーカー名、種類を選択するか、名前を入力します。「OK」をクリックします。
  196. 「OK」をクリックします。
  197. 新しい色の名前および製品コードを入力します。
  198. 「測定」をクリックして、測定器でサンプルの色を測定します。
- 測定器は、「編集」メニューから「環境設定」を選択し、「ツール」タブから「測定器」を選択して、設定します。

## 既存のカラーライブラリの変更

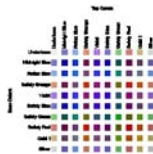
199. 「画面」メニューから「カラー」を選択し、「カラーライブラリの変更」を選択します。
200. 「メーカー名」、「種類」をリストから選択します。
201. 変更する色をリストから選択します。
202. 「名前」、「製品コード」を変更するか、「削除」をクリックして、色をライブラリから削除します。測定器を使用して、選択した色を測定した色に置き換えることもできます。
203. 「保存」をクリックして、変更を保存します。このボタンが無効になっている場合は、リストから他の色を選択してください。

## テストスウォッチの作成

本ソフトウェアでは、次の種類のテストスウォッチを自動作成できます。

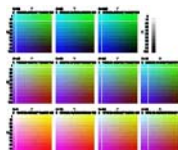
### ダブルトーン

このスウォッチセットは、現在の開いているスウォッチテーブルのスポットカラーを使って作成可能なダブルトーンの全色を表示します。



### CMYK

このスウォッチセットは、現在使用可能な全ての CMY カラーとブラック値の範囲を表示します。



### 現在のパレット

このスウォッチセットは、現在のパレット内の全色の一覧を表示します。



スウォッチテーブルを作成するには:

204. 「画面」メニューから「スウォッチの作成」を選択し、「ダブルトーン」、「CMYK」、「現在のパレット」のいずれかを指定します。
205. デザインセントラルで次の設定を調整します。



各スウォッチのサイズ。



スウォッチテーブルの上部と左側のラベルが占めるスペース。



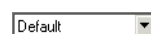
横方向のスウォッチの間隔。



縦方向のスウォッチの間隔。



列毎のスウォッチの数またはスウォッチセットの数。



色の表示に使用するスウォッチテーブル(「現在のパレット」のみ)


206. 「詳細」をクリックして、詳細設定を指定します。

207. 「適用」をクリックします。✔

ページの左下角にスウォッチテーブルが表示されます。

## ダブルトーンスウォッチテーブルの詳細設定

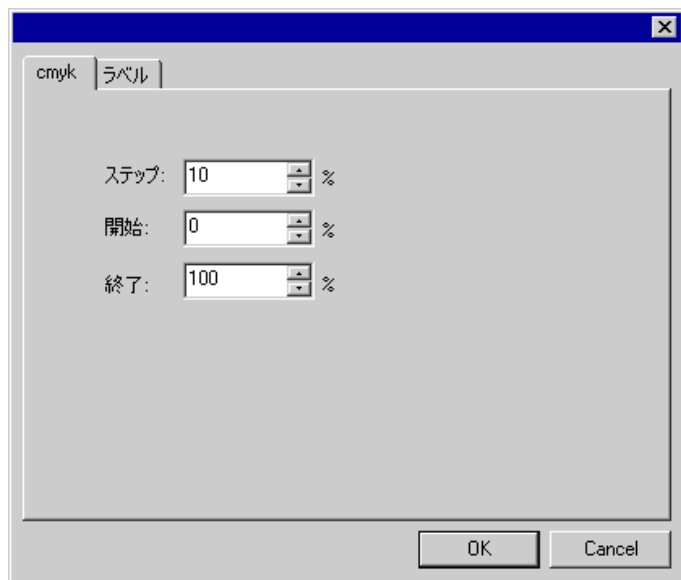


「カラー」タブで、スポットカラーの一覧の左側の  アイコンを使って、その色をスウォッチテーブルに表示するかどうかを指定します。トップカラーまたはベースカラーから特定の色を除外することができます。

 スウォッチテーブルに表示される色。  スウォッチテーブルに表示されない色。

「ラベル」タブで、ラベルに使用するフォントを選択します。

### CMYK スウォッチテーブルの詳細設定



「CMYK」タブでは、次の設定を指定します。

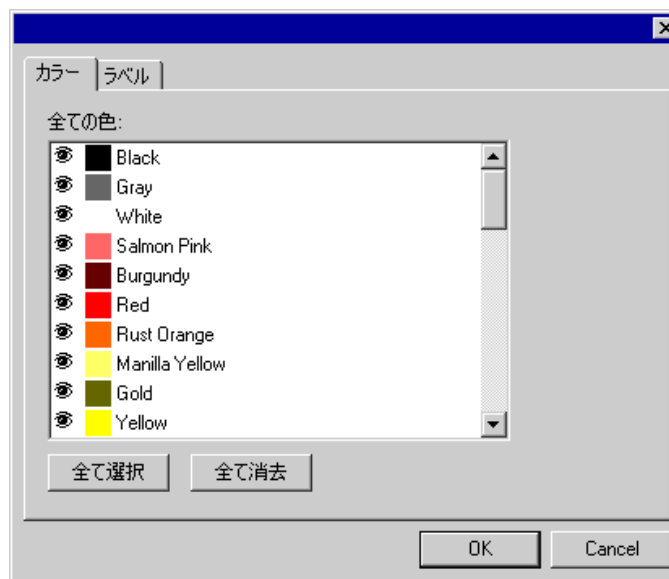
**ステップ** スウォッチ間のインク値の変動。


**開始** スウォッチテーブルのカラー値範囲の下限。

**終了** スウォッチテーブルのカラー値範囲の上限。

「ラベル」タブで、ラベルに使用するフォントを選択します。

### 現在のパレットのスウォッチテーブルの詳細設定



「カラー」タブで、スポットカラーの一覧の左側の  アイコンを使って、その色をスウォッチテーブルに表示するかどうかを指定します。

 スウォッチテーブルに表示される色。  スウォッチテーブルに表示されない色。

「ラベル」タブで、ラベルに使用するフォントを選択します。

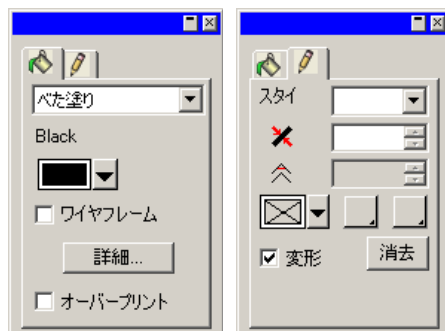
## 9. 塗り・線種エディタの使用

塗り・線種エディタは、オブジェクトの塗りおよび線に関する情報を表示します。

### 塗り・線種エディタの表示

塗り・線種エディタは、「塗り」タブおよび「線種」タブで構成されています。

塗り・線種エディタを表示するには、「画面」メニューから「塗り・線種エディタ」を選択します。



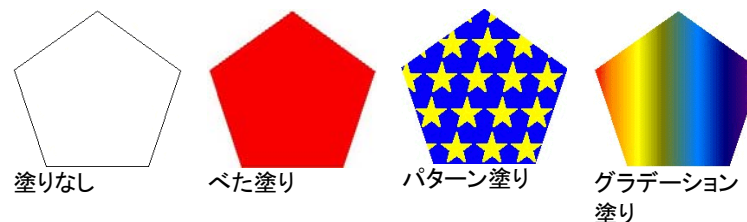
塗り・線種エディタ - 「塗り」タブ      塗り・線種エディタ - 「線種」タブ

### 塗りの種類

ベクターオブジェクトには、次の塗りが適用できます。

- |           |                                                               |
|-----------|---------------------------------------------------------------|
| 塗りなし      | オブジェクトには、塗りがありません。                                            |
| べた塗り      | オブジェクトは、1つの色で塗られています。                                         |
| パターン塗り    | オブジェクトは、パターンで塗られています。                                         |
| グラデーション塗り | オブジェクトは、グラデーションで塗られています。グラデーションでは、異なる色が滑らかに融合するよう、複数の色が使われます。 |

オブジェクトの塗りの設定に関する詳細は、59 ページの「色の操作」を参照してください。



### 塗りなしの適用

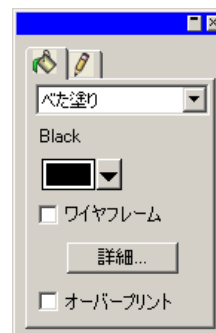
「塗りなし」をオブジェクトに適用するには:

208. オブジェクトを選択します。
209. 塗り・線種エディタで「塗りなし」を選択するか、カラーパレットの  スウォッチをクリックします。

### べた塗りの適用

「べた塗り」をオブジェクトに適用するには:

210. オブジェクトを選択します。
211. 塗り・線種エディタで「べた塗り」を選択します。



212. リストから塗りの色を選択します。
213. オブジェクトのアウトラインに塗りの色を適用するには、「ワイヤフレーム」をチェックします。この設定は、オブジェクトのアウトライン設定を上書きします。



べた塗りをワイヤフレーム表示にした場合

214. 「色の定義」ダイアログを使って塗りの色を編集するには、「詳細」をクリックします。「色の定義」ダイアログに関する詳細は、64ページの「色の定義ダイアログを使用した色の定義」を参照してください。

オブジェクトを選択し、カラーパレットのべた塗りのスウォッチをクリックして、べた塗りを適用することもできます。


## パターン塗りの適用


「パターン塗り」をオブジェクトに適用するには:

215. オブジェクトを選択します。

216. 塗り・線種エディタで「パターン塗り」を選択します。



217. リスト  から使用するパターンを選択します。



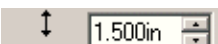
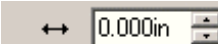
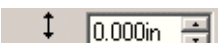
218. リスト  から背景色を選択します。

## パターン塗りの詳細設定の使用

塗り・線種エディタ - 「塗り」タブで、パターン塗りを選択した状態で「詳細」ボタンをクリックすると、「詳細設定」ダイアログが表示されます。



このダイアログでは、パターンに関する次のパラメータを編集できます。

パターン名	パターンの名前
	パターンの背景色
	各パターンの幅
	各パターンの高さ
プロポーションナル	このオプションをチェックすると、縦横の比率を維持したままパターンのサイズが変更されます。
オフセット: 0.0%	列または行のオフセット
	行間の距離
	列間の距離
X: 0.0cm	先頭タイルの横方向のオフセット
Y: 0.0cm	先頭タイルの縦方向のオフセット
スウォッチテーブルに追加	このオプションをチェックすると、変更したパターンは新規パターンとして、スウォッチテーブルに追加されます。
オブジェクトと変形する	このオプションをチェックすると、オブジェクトのサイズを変更した際に、パターンも同じ比率で変更されます。

既定値に戻す

選択したパターンの元の設定に戻します。

「OK」をクリックして、変更を保存します。

## スウォッチテーブルへのパターン塗りの追加

作成したパターン塗りをスウォッチテーブルに追加するには:



219. パターン塗りの適用されたオブジェクトを選択します。
220. 「塗り/線種」ダイアログの「詳細」ボタンをクリックします。
221. パターン塗りに必要な変更を加えます。
222. 「スウォッチテーブルに追加」をチェックします。
223. パターン名を入力します。
224. 「OK」をクリックします。

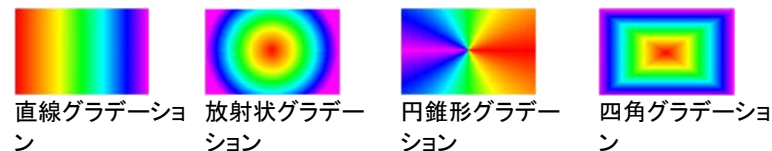
## グラデーション塗りの適用


「グラデーション塗り」をオブジェクトに適用するには:







225. オブジェクトを選択します。
226. 塗り・線種エディタで「グラデーション塗り」を選択します。



227. リスト  からグラデーションを選択することもできます。
228. グラデーションを新規に作成、または、既存のグラデーションを編集するには:
  - k. リスト  からオブジェクトに適用するグラデーションの種類を選択します。次の種類が選択できます。



- l. リスト  からグラデーションのカラーモードを選択します。次のモードを指定できます。

	<b>RGB</b>	グラデーションカラーは全て RGB カラーを使って定義されます。
	<b>CMYK</b>	グラデーションカラーは全て CMYK カラーを使って定義されます。
	<b>シングルスポットカラー</b>	グラデーションに単一のスポットカラーの複数の色調の混色が使用されます。
	<b>ダブルスポットカラー</b>	グラデーションに 2 色のスポットカラーが使用されます。この種類のグラデーションは終点のみで定義されます。中間点は使用されません。
- m. 編集ラインを使ってグラデーションを編集するには、 をクリックします。詳細は、74 ページの「編集ラインを使用したグラデーションの編集」を参照してください。
- n. グラデーションの角度を  フィールドで調整します。

## グラデーション塗りの詳細設定

塗り・線種エディタ - 「塗り」タブで、グラデーション塗りを選択した状態で「詳細」ボタンをクリックすると、「詳細設定」ダイアログが表示されます。



このダイアログでは、グラデーションに関する次のパラメータを編集できます。

グラデーション名	グラデーションの名前
	グラデーションの種類
	グラデーションの角度
	編集しているグラデーション
	グラデーションのカラーモード
	グラデーション編集バーで選択した色
Position: 50	選択した色のグラデーション編集バー上の位置。ここでは、0～100 の範囲で指定します。
スウォッチテーブルに追加	このオプションをチェックすると、変更したグラデーションは新規グラデーションとして、スウォッチテーブルに追加されます。
オブジェクトと変形する	このオプションをチェックすると、オブジェクトのサイズを変更した際に、グラデーションも同じ比率で変更されます。
RGB / HSV	グラデーションの作成に使用するカラーモード

## スウォッチテーブルへのグラデーションの追加

作成したグラデーションをスウォッチテーブルに追加するには:

229. グラデーションの適用されたオブジェクトを選択します。
230. 「塗り/線種」ダイアログの「詳細」ボタンをクリックします。
231. グラデーションに必要な変更を加えます。
232. 「スウォッチテーブルに追加」をチェックします。
233. グラデーション名を入力します。
234. 「OK」をクリックします。

## 編集バーを使用したグラデーションの編集

塗り・線種エディタ - 「塗り」タブと「詳細設定」ダイアログでは、編集バーを使用してグラデーションを変更できます。



- 編集バーの色のアイコンをクリックすると、その色が選択されます。「詳細設定」ダイアログでは、画面右側のスウォッチを使用して色を変更できます。
- 塗り・線種エディタ - 「塗り」タブで、グラデーションの色を変更したり、色を追加したりするには、スウォッチテーブルから色を既存の色のアイコン上、または空白エリアにドラッグ & ドロップします。
- グラデーションの色の位置を変更するには、クリックして左右にドラッグします。「詳細設定」ダイアログでは、画面右側の「位置」フィールドを使用して変更します。
  - ☐ 開始、終了カラーアイコンは移動できません。
- 色を削除するには、マウスでクリックして、グラデーションバーの上方向へドラッグします。
- [Ctrl] キーを押しながらカラーアイコンをドラッグすると、ドラッグした色のコピーが作成されます。

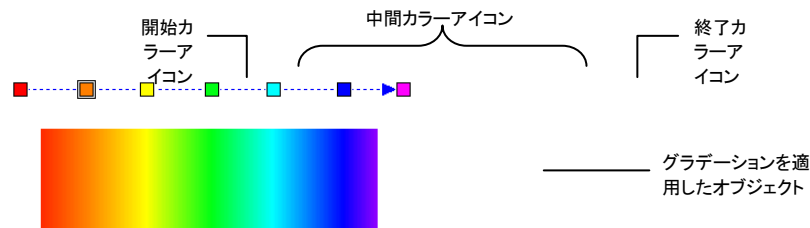


- 空白の部分(色のアイコン間)をクリックすると、新しい色がグラデーションに追加されます。

## 編集ラインを使用したグラデーションの編集

グラデーションを適用したオブジェクトを選択した状態で、塗り・線種エディタ - 「塗り」タブの「グラデーションの編集」ボタンをクリックすると、グラデーション編集ラインがオブジェクトに表示されます。

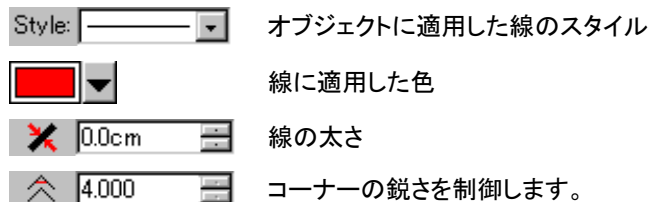
📄 グラデーション編集ラインは、オブジェクトの外側に表示される場合があります。



- グラデーションの色を変更したり、色を追加したりするには、スウォッチテーブルから色を既存の色のアイコン上、または空白エリアにドラッグ&ドロップします。
- グラデーションの中間色の位置を変更するには、クリックして左右にドラッグします。
- 開始、終了カラーアイコンをクリック&ドラッグして、グラデーションのサイズおよび角度を変更します。
- [Ctrl] キーを押しながらカラーアイコンをドラッグすると、ドラッグした色のコピーが作成されます。

## オブジェクトの線種プロパティの編集

塗り・線種エディタ - 「線種」タブは、ベクターオブジェクトの線に関する次の属性を表示します。



コーナーをどのようにアウトラインするかを結合の種類で設定します。



開図形をどのようにアウトラインするかを先端の種類で設定します。「丸先端」、「突出し先端」、「バット先端」を選択できます。

変形

このオプションをチェックした状態でオブジェクトのサイズを変更すると、線の太さもオブジェクトと同じ比率で変更されます。

消去

このボタンをクリックすると、線が削除されます。

## オーバープリントの適用

オーバープリント設定を使用して、デザイン内で複数レイヤーのインクまたはビニールシートが使用される部分を識別します。これらのエリアを正しく出力するためには、特別な処理が必要となります。

例えば、一部の出力デバイスでは、複数レイヤーに対しては標準より高温の温度設定が必要になります。そのため、これらオブジェクトの出力に、個別のプリントパスの使用が必要となることもあります。

特定のケースでは、オーバープリントが自動的に指定されます。

- 2色のグラデーションのトップカラーは、自動的にオーバープリントを使用して印刷されます。
- カラートラッピングを使用する場合、カラートラップを行った最上位のオブジェクトにオーバープリント設定が自動的に指定されます。
- ダブルトーン/スペクトラトーンカラーのトップカラーは、自動的にオーバープリントを使用するように設定されます。

オーバープリントを使用してオブジェクトを出力するように設定するには、オブジェクトを選択して、次のいずれかの手順を実行します。

- 「アレンジ」メニューから「オーバープリント」を選択し、「オーバープリント」をクリックします。
- 塗り/線種エディタの「塗り」タブで、「オーバープリント」をチェックします。

オブジェクトのオーバープリント設定を解除するには、オブジェクトを選択して、次のいずれかの手順を実行します。

- 「アレンジ」メニューから「オーバープリント」を選択し、「オーバープリントの解除」を選択します。
- 塗り/線種エディタの「塗り」タブで、「オーバープリント」のチェックを解除します。

## 10. 図形の操作

ここでの図形とは、長方形、星形、多角形などの閉図形を意味します。このような図形はフリーハンド、またはサイズを指定して作成できます。

本ソフトウェアには、図形を作成する以下のツールが用意されています。

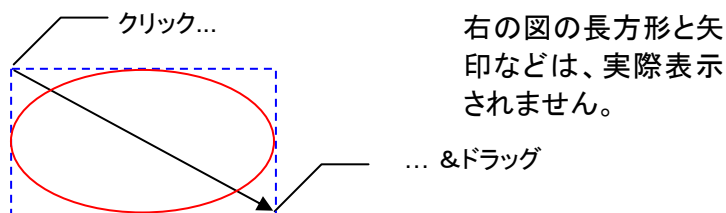
 長方形ツール	 矢印ツール
 楕円ツール	 枠ツール
 多角形ツール	 パラメータ図形ツール
 星形ツール	 トンボツール
 扇形ツール	 円ツール

### 図形の作成

図形はすべて、フリーハンドで作成できます。

235. 任意の図形ツールを選択します。

236. デザインエリアでマウスをクリック&ドラッグします。



☞ 図形により、ドラッグ時に [Ctrl] および [Shift] キーを押すと、作図条件が変わる場合があります。詳細は、各図形の説明を参照してください。

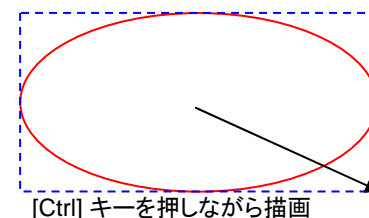
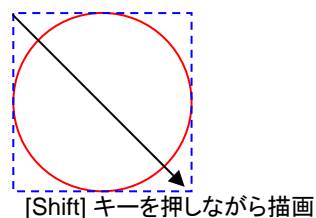
237. マウスボタンをはなします。

238. デザインセントラルで、図形の属性を必要に応じて変更します。

239. 同じ図形を続けて追加するには、デザインエリアを再度クリックします。

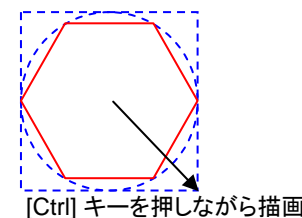
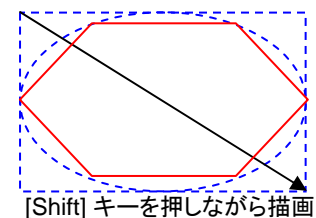
### 長方形、楕円を作成中に [Shift] または [Ctrl] キーを押した場合

- [Shift] キーを押しながらドラッグして、長方形または楕円を作成すると、図形が正方形または円に制限されます。
- [Ctrl] キーを押しながらドラッグすると、長方形、楕円を中心から作図できます。



### 多角形を作成中に [Shift] または [Ctrl] キーを押した場合

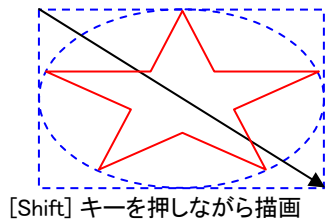
- [Shift] キーを押しながら描画すると、ドラッグして指定した長方形内に収まる変形した多角形が作図されます。
- [Ctrl] キーを押しながら描画すると、下辺が水平の正多角形を作図できます。



### 星形を作成中に [Shift] または [Ctrl] キーを押した場合

- [Shift] キーを押しながら描画すると、ドラッグして指定した長方形内に収まる変形した星形が作図されます。

- [Ctrl] キーを押しながら描画すると、星形の角度が垂直に制限されます。



[Shift] キーを押しながら描画

### 扇型、矢印を作成中に [Shift] または [Ctrl] キーを押した場合

- [Shift] キーを押しながら描画すると、扇形、矢印を作成する角度を制限できます。制限角度は環境設定で指定できます。詳細は、18ページの「環境設定 - 一般タブ」を参照してください。
- [Ctrl] キーを押しながら描画すると、扇形、矢印を中心から作図できます。

### 枠、パラメータ図形を作成中に [Ctrl] キーを押した場合

[Ctrl] キーを押しながら描画すると、図形の中心から作図できます。

### デザインセントラルでの図形の編集

デザインセントラルを使用して図形を編集できます。図形のパラメータは、図形の作成前、作成中、作成後に変更できます。

図形のサイズ変更、回転、反転に関する詳細は、45ページの「オブジェクトのアレンジ」を参照してください。

デザインセントラルで変更できるパラメータは、図形によって異なります。

#### 長方形

長方形では、高さ、幅、コーナーの種類(通常、丸角、逆丸角、またはクリップ)、コーナー半径、内枠のサイズが指定できます。

コーナー半径は、丸角、逆丸角、クリップを選択した場合のみに、指定可能です。



長方形のデザインセントラル



普通コーナー、内枠あり



丸角、内枠なし



逆丸角、内枠なし

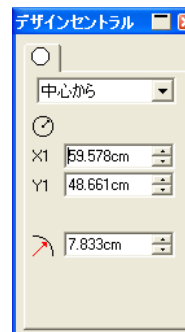


クリップ、内枠あり

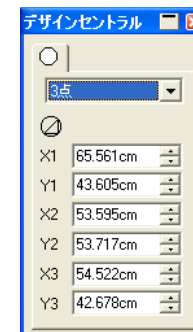
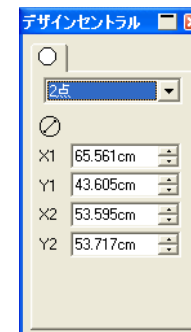
#### 円

円には次の描画モードを指定でき、モードによって設定できるパラメータが異なります。

- 中心から** 円の中心の X、Y 座標、および円の半径を指定します。
- 2点** 円の直径を表す 2 つの点の X、Y 座標を指定します。
- 3点** 円を定義する 3 つの点の X、Y 座標を指定します。



円のデザインセントラル



#### 楕円

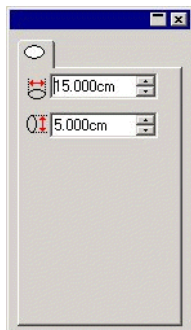
楕円では、高さと幅が指定できます。

## 多角形

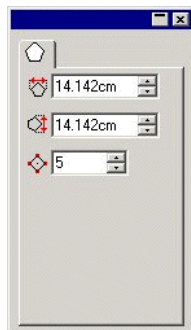
多角形では、高さ、幅、辺数が指定できます。

## 星形

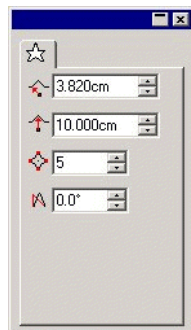
星形では、内半径、外半径、角数、角の傾斜角度が指定できます。



楕円のデザイン  
セントラル



多角形のデザイン  
セントラル



星形のデザイン  
セントラル

## 扇形

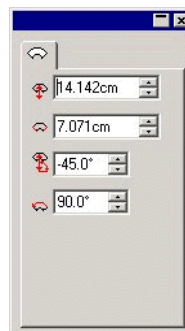
扇形では、外半径、幅、回転角度、配置角度が指定できます。

## 矢印

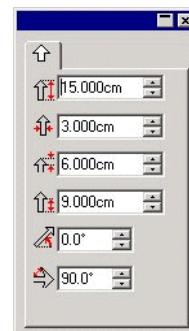
矢印では、長さ、角度、尾の長さ、幅、先端の長さ、ウイング角度が指定できます。

## トンボ

トンボでは、サイズと種類(ダイヤと円形)が指定できます。



扇形のデザインセントラル



矢印のデザインセントラル

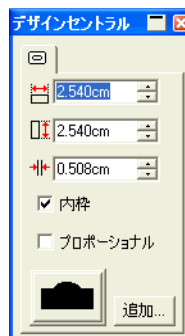


トンボのデザインセントラル

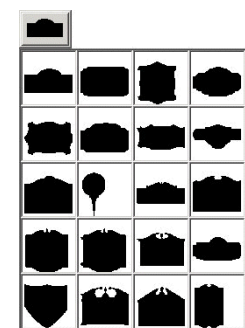
## 枠

枠では、枠の種類、高さ、幅、内枠の幅が指定できます。

「追加」ボタンの左側のボタンをクリックすると、枠の全種類を記載するリストが表示されます。「プロポーショナル」をチェックすると、サイズ変更時に、縦横のサイズの比率が維持されます。



枠のデザインセントラル



枠の種類

次の手順で任意の枠を作成して、リストに追加できます。

240. 枠を作成して、ファイルに保存します。
241. 「枠」ツールを選択します。
242. デザインセントラルの「追加」ボタンをクリックします。
243. ステップ(1)で保存したファイルを選択して、「開く」をクリックします。

これで新しい枠がリストに追加されます。枠をリストから削除するには、「Border」

フォルダからファイルを削除してください。

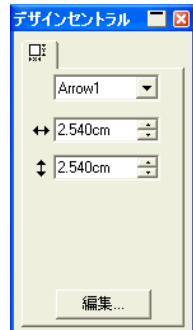


新しい枠を追加した枠のリスト

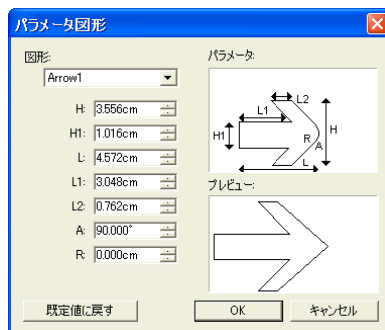
## パラメータ図形

パラメータ図形では、高さ、幅の他、複数のパラメータを設定できます。

「編集」ボタンをクリックすると、全てのパラメータを編集できるダイアログボックスが表示されます。



パラメータ図形のデザインセントラル



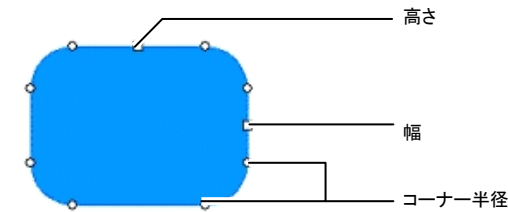
「パラメータ編集」ダイアログボックス

## コントロールポイントを使用した図形の編集

図形のコントロールポイント、またはベジェハンドルを使用すると、複雑な図形が作成できます。

### 長方形

長方形では、次のコントロールポイントをドラッグできます。

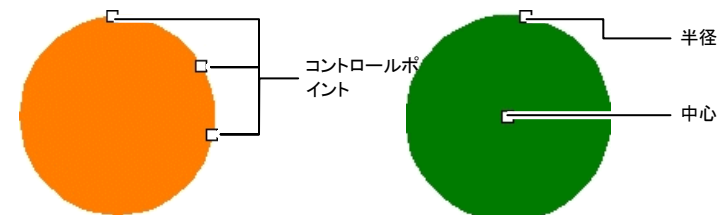


[Shift] キーを押しながら高さ、幅コントロールポイントをドラッグすると、縦横のサイズの比率を維持しながら、サイズを変更できます。

### 円

円の作成方法に応じて、次のコントロールポイントをドラッグできます。

- 円の中心および半径
- 第1および第2点
- 第1、第2および第3点

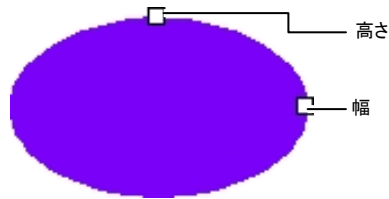


3点方法を使用した円の作成

中心から半径を指定する方法での円の作成

## 楕円

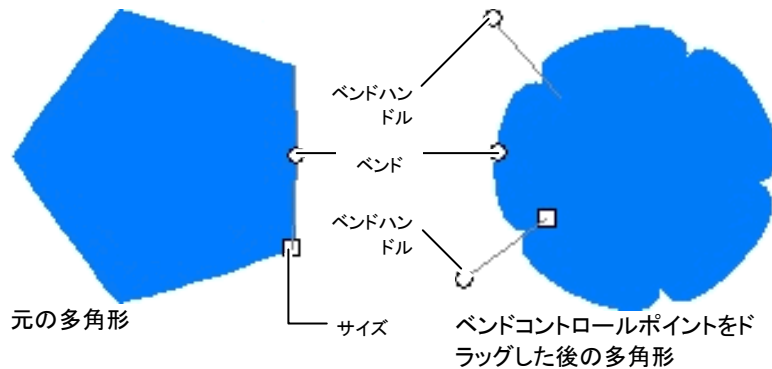
楕円では、次のコントロールポイントをドラッグできます。



[Shift] キーを押しながら高さ、幅のコントロールポイントをドラッグすると、縦横のサイズの比率を維持しながら、サイズを変更できます。

## 多角形

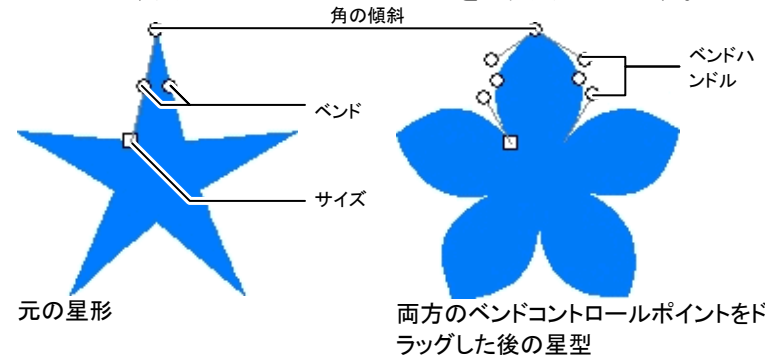
多角形では、次のコントロールポイントとハンドルをドラッグできます。



- [Ctrl] キーを押しながらサイズコントロールポイントをドラッグすると、多角形の位置が保持されます。
- [Ctrl] キーを押しながらベンドコントロールポイントをドラッグすると、多角形の元の形状が復元されます。
- [Shift] キーを押しながらベンドハンドルをドラッグすると、反対側のハンドルも同じ方向に移動します。
- [Ctrl] キーを押しながらベンドハンドルをドラッグすると、反対側のハンドルは固定され、移動しません。

## 星形

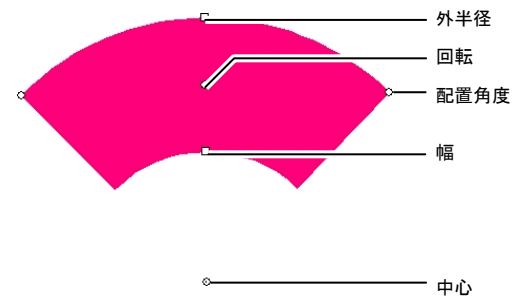
星形では、次のコントロールポイントをドラッグできます。



サイズおよびベンドコントロールポイントは、前述の多角形のコントロールポイントと同様に動作します。

## 扇形

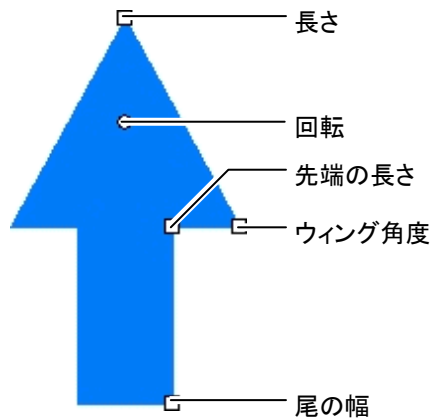
扇形では、次のコントロールポイントをドラッグできます。



[Shift] キーを押しながら配置角度または回転コントロールポイントをドラッグすると、角度が制限されます。

## 矢印

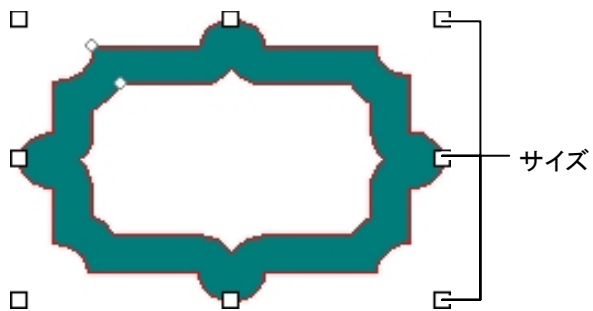
矢印では、次のコントロールポイントをドラッグできます。



[Shift] キーを押しながら回転コントロールポイントをドラッグすると、角度が制限されます。

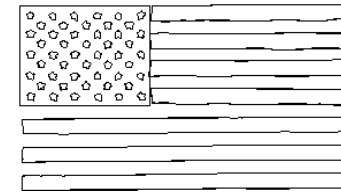
## 枠

枠では、次のコントロールポイントをドラッグできます。

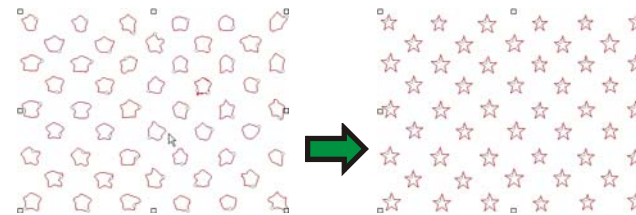


## オブジェクトを図形に変換

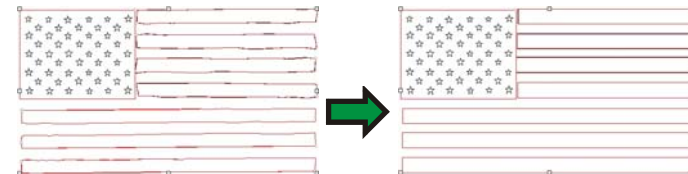
「図形に変換」コマンドを使用して、オブジェクトを図形に変換します。トレースした画像などを図形に変換し、図形として編集できます。



元のアートワーク



星形に変換



長方形に変換


オブジェクトを図形に変換するには:


244. オブジェクトを選択します。
245. 「アレンジ」メニューから「図形に変換」を選択し、任意の図形を選択します。




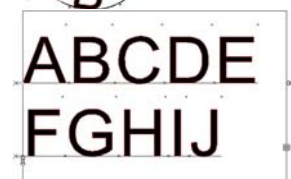
## 11. テキストの操作

本ソフトウェアでは、テキストを作成して、テキストの外観を変更することができます。テキストには、次の種類と表示方法があります。

 縦書きテキスト:テキストは水平方向の線に沿って作成されます。

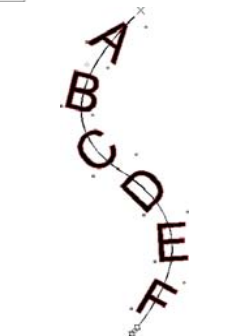
 円弧テキスト:テキストは円状に配置されず。

 横書きパステキスト:横書きテキストが、パス上に配置されます。

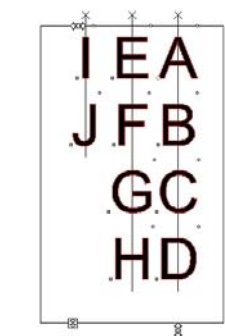
 横書きブロックテキスト:テキストがブロックの幅で制限されます。テキストがブロックの幅を超過する場合、自動的に次の行に移動します。

 縦書きテキスト:テキストは垂直方向の線に沿って作成されます。

縦書きテキスト:テキストは垂直方向の線に沿って作成されます。

 縦書きパステキスト:縦書きテキストが、パス上に配置されず。

縦書きパステキスト:縦書きテキストが、パス上に配置されず。

 縦書きブロックテキスト:縦書きテキストが、ブロックの高さで制限されます。テキストがブロックの高さを超過する場合、自動的に次の行に移動します。

縦書きブロックテキスト:縦書きテキストが、ブロックの高さで制限されます。テキストがブロックの高さを超過する場合、自動的に次の行に移動します。

### テキストの新規作成

テキストは、テキストツールバーのツールを使用して作成します。

#### 横・縦書きテキストの作成

246. 横書きテキストまたは縦書きテキストツールを選択します。 



247. デザインエリアの任意の位置をクリックします。

248. テキストを入力します。

**Lorem ipsum dolor**

249. 改行が必要な場合は、[改行(Enter)] キーを押します。

**Lorem ipsum dolor  
sit amet, consectetur**

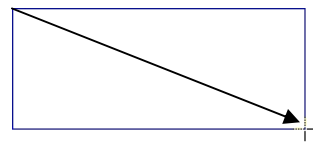
250. テキストの入力が完了したら、[Esc] キーを押すか、別のツールを選択します。

#### 横・縦書きブロックテキストの作成

251. 横書きテキストまたは縦書きテキストツールを選択します。 



252. クリック&ドラッグで、テキストを配置するブロックを作成します。





253. テキストを入力します。テキストブロックの端に達すると、テキストは自動的に折り返されます。入力するテキスト行が多い場合は、テキストブロックが拡張されます。

Lorem ipsum dolor sit  
 amet, consectetur

- 254. 改行が必要な場合は、[改行(Enter)] キーを押します。
- 255. テキストの入力が完了したら、[Esc] キーを押すか、別のツールを選択します。

### 横・縦書きパステキストの作成

- 256. 横書きパステキストツールまたは縦書きパステキストツールを選択します。  
- 257. デザイン内の任意のパスまたは図形をクリックします。




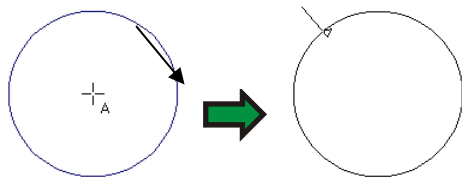
- 258. テキストを入力します。

Lorem ipsum dolor

- 259. テキストの入力が完了したら、[Esc] キーを押すか、別のツールを選択します。

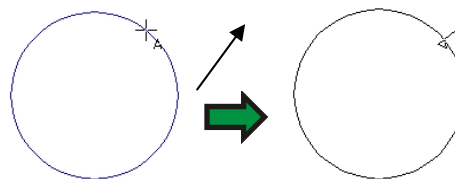
### 円弧テキストの作成

- 260. 円弧テキストツールを選択します。 
- 261. 次のいずれかの手順を実行します。
  - テキストを配置する円の半径と中心を、クリック&ドラッグで定義します。カーソルは、円の作成時にクリックした円周上の地点に置かれます。



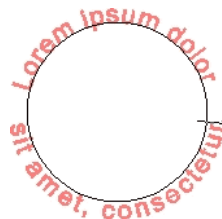
クリック&ドラッグ

- [Ctrl] キーを押しながら描画すると、円の中心から作図できます。カーソルは、円の作成時にクリックした円周上の地点に置かれます。



クリック&ドラッグ

- ☰ [Shift] キーを押しながらドラッグすると、テキストの開始角度が、環境設定で指定した角度の倍数に制限されます(詳細は、18 ページの「環境設定 - 一般タブ」を参照してください)。
- 262. テキストを入力します。
  - 263. 改行が必要な場合は、[改行(Enter)] キーを押します。

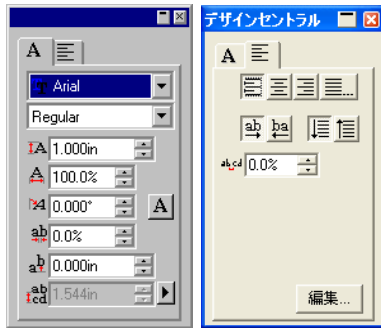


- 264. テキストの入力が完了したら、[Esc] キーを押すか、別のツールを選択します。

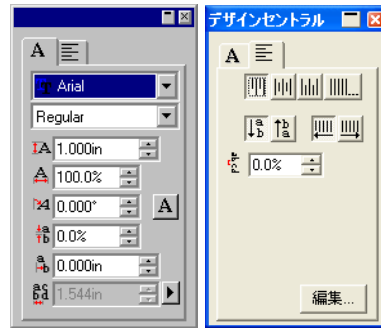
## デザインセントラルを使用したテキストの属性の変更

テキストの作成中または作成後、デザインセントラルでテキストの属性を変更できます。

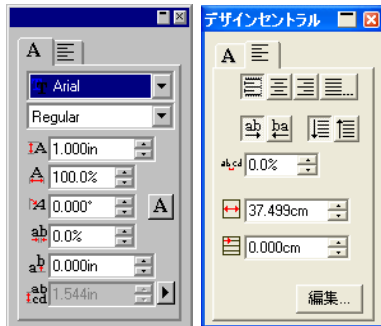
デザインセントラルには、テキストの種類により、属性を設定するタブが複数表示されます。



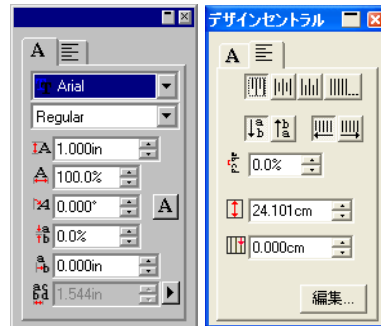
横書きテキストのデザインセントラル



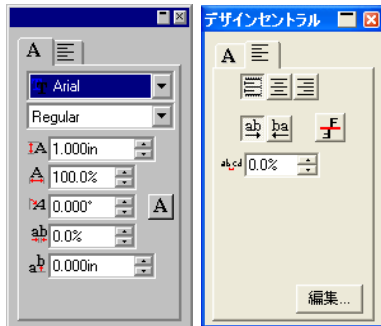
縦書きテキストのデザインセントラル



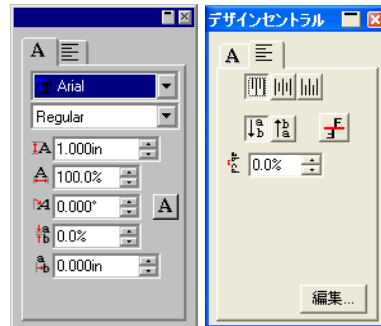
横書きブロックテキストのデザインセントラル



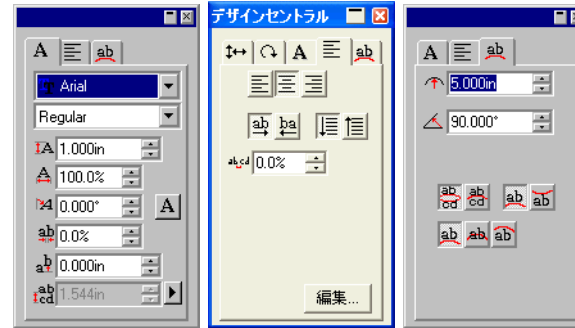
縦書きブロックテキストのデザインセントラル



横書きパステキのデザインセントラル



縦書きパステキのデザインセントラル



円弧テキストのデザインセントラル

## デザインセントラルでの属性の編集

テキストの属性には、全てのテキストの種類に共通するものと、特定のテキストの種類でしか表示されないものがあります。

デザインセントラル - 「文字」タブには次の属性が表示されます。



文字タブ



選択したテキストで使用したフォントの名前とスタイル。矢印をクリックすると、使用可能なフォントとスタイルのリストが表示されます。スタイルが 1 つしかないフォントでは、スタイルのリストは無効になります。

フォントフィールドを選択して、キーボードでフォント名を入力し始めると、自動的にフォントの検索が行われ、入力した文字で始まるフォント名が表示されます。例えば、「TIM」と入力した場合、Times New Roman が表示されます。

使用中のフォントを変更するには、フォントリストから「変更」を選択します。詳細は、99 ページの「使用中のフォントの変更」を参照してください。



選択したテキストの高さ。

テキストの高さは、基準となる文字の高さを表します (デフォルトは「X」)。基準となる文字を変更するには、97 ページの「テキストの環境設定」を参照してください。



選択したテキストの幅。

テキストの幅は測定単位 (インチ、センチ、ミリなど)、ま

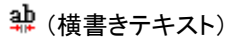
たは元の文字からの拡大・縮小率で表示することができます。表示するモードを変更するには、97 ページの「テキストの環境設定」を参照してください。



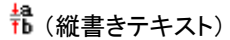
選択したテキスト傾斜角度。



選択したテキストの方向。クリックすると、文字が 90 度回転します。



文字の間隔(トラッキングとも呼ばれます)。

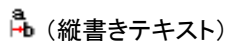


トラッキングは測定単位(インチ、センチ、ミリなど)、またはパーセントとして表示できます。表示するモードを変更するには、97 ページの「テキストの環境設定」を参照してください。

測定単位の表示では、0.000 がデフォルトとして表示されます。間隔を広げるには、正の値を入力します。パーセント表示では、100% がデフォルトとして表示されます。100% 以上の値を指定すると、文字の間隔が広がります。



縦方向または横方向のオフセットが文字に適用されます。



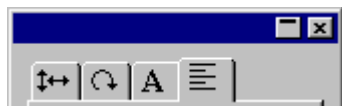
行の間隔を指定します。



フィールドの右側のボタンをクリックすると、行間隔を自動に設定、または任意のサイズに定義することができます。「定義」を選択した場合、行間隔フィールドは編集可能になり、行間隔が数値入力できます。

横または縦書きテキストでは、このフィールドは表示されません。

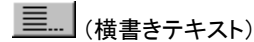
デザインセントラル - 「段落」タブには次の属性が表示されます。



段落タブ



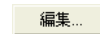
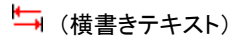
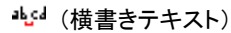
横書きテキストを左揃え、中央揃え、右揃えにします。



(横書きテキスト)



(縦書きテキスト)



編集...

文字と単語の間隔、単語の間隔のみ、文字幅または文字のサイズを調整して、テキストを均等割付にします。さらに、段落の幅を設定でき、その設定を最後の行にも適用するかなどが指定できます。

縦書きテキストを上揃え、中央揃え、下揃えにします。

横書きテキストを右から左、または左から右に入力・表示します。

縦書きテキストを上から下、または下から上に入力・表示します。

横書きテキストの行の順番を上から下、または下から上に設定します。

縦書きテキストの行の順番を右から左、または左から右に設定します。

テキストの単語の間隔を設定します。

単語の間隔は、測定単位(インチ、センチ、ミリなど)、またはパーセントで表示できます。表示するモードを変更するには、97 ページの「テキストの環境設定」を参照してください。

このフィールドで、タブインデントを指定できます。

このボタンをクリックすると、テキストを編集するダイアログボックスを表示し、選択したテキストを編集できます。テキストを選択した状態で、テキストツールをダブルクリックして、このダイアログボックスを表示することもできます。

次の属性は、横書き・縦書きブロックテキストのみの属性です。



横書きブロックテキストのブロックの幅を設定します。



縦書きブロックテキストのブロックの高さを設定します。



ブロックテキストの 1 行目のインデントを設定します。




(縦書きテキスト)

## 均等割付のオプション

均等割付機能により、テキストの横方向または縦方向の均等割付を行います。


265. デザインセントラルの「段落」タブで「均等割付」 をクリックします。

266. 次のパラメータを設定します。

<b>文字と単語間隔</b>	文字と単語の間隔を均等に配分します。
<b>単語の間隔のみ</b>	単語の間隔を均等に配分します。
<b>文字幅</b>	指定のテキストボックスの幅に合わせて、各文字の幅を均等に調整します。
<b>文字サイズ</b>	指定の幅に合わせて、各文字の縦横の比率を維持して調整します。
<b>幅に合わせる</b>	選択した間隔の種類に応じて、テキストを指定の幅に合わせます。
<b>幅</b>	テキストボックスの幅。
<b>圧縮のみ</b>	指定の文字幅と文字の間隔の範囲を超えるテキストを圧縮します。  この機能は、自動的にテキストを中央に配置します。
<b>すべての行に均等に圧縮を適用</b>	選択した間隔の種類に応じて、指定の幅に合わせてすべてのオブジェクトを拡大または圧縮します。
<b>段落の最終ラインに適用する</b>	選択した間隔の種類に応じて、段落の最後の行を圧縮または拡大します。

267. 「OK」をクリックします。

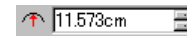
次の属性は、横書き・縦書きパステキストのみの属性です。

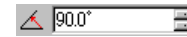
 テキストをパスの反対側に配置します。

デザインセントラル - 「円弧」タブには、次の属性が表示され、これらの属性は円弧テキストのみで表示されます。



円弧タブ

 11.573cm テキストを配置する円の半径を指定します。

 90.0° テキストの開始角度を指定します。

開始角度は、テキストの整列方法に影響されます。例えば、テキストの真中を円の上側に配置するには、中央揃えにし、このフィールドに 90 度を入力します。



第 1 行目のテキストの円上の位置。



円弧テキストの第 1 行目の開始位置。

上側または下側の位置は、開始角度で決定されません。円をドラッグして作成した場合、ドラッグ時にクリックした最初の点が上側になります。



第 2 行目のテキストの円上の位置。

1 行目を入力後、[改行(Enter)] キーを押すと、テキストが次の行(複数行スタイル)、または、円の反対側(上・下スタイル)に移動します。

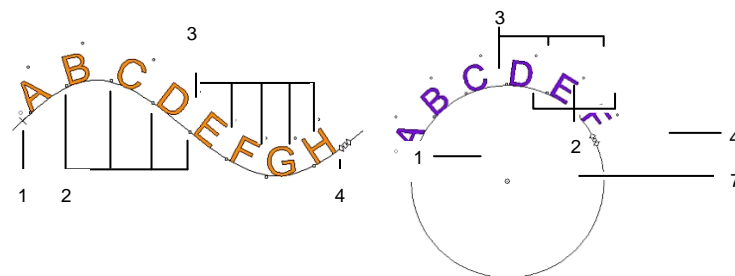
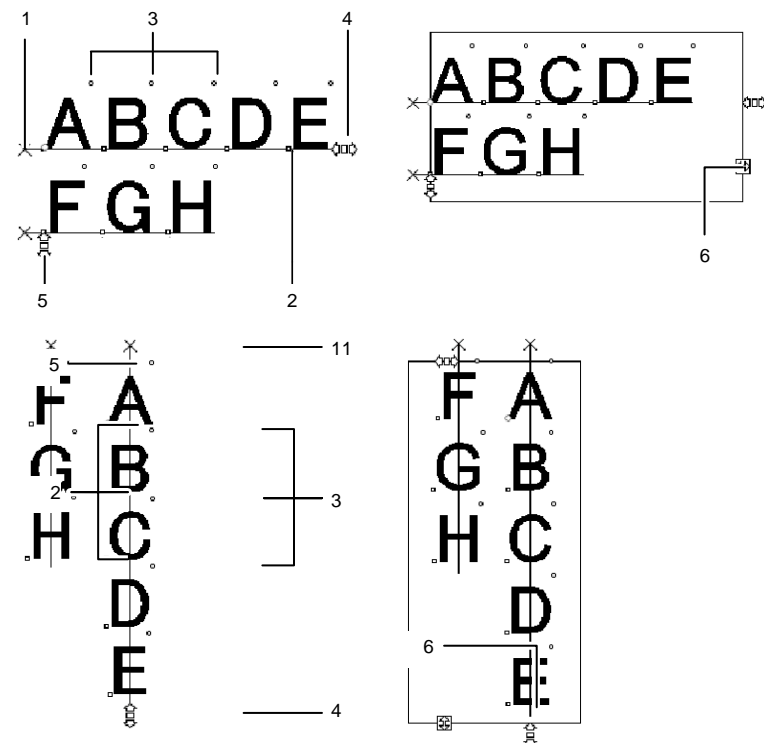
## コントロールポイントを使用したテキストの属性の変更

デザインセントラルで設定されたプロパティの多くは、手動で設定できます。テキスト上のコントロールポイントを直接クリック&ドラッグできます。

テキストを選択して「文字」、または「段落」タブを表示すると、テキストの周りに複数のコントロールポイントが表示されます。各コントロールポイントには特別な機能が割り当てられていて、マウスでドラッグするとテキストの属性が変更されます。

☞ キーボードの矢印キーを使用すると、特定の増量分で属性を調整することができます。

テキストには、次のコントロールポイントが表示されます。



### (1) 行間隔

このポイントをクリックして、テキスト内の行を選択します。行を選択すると、その行のテキストの色、フォントなどの属性を変更できます。

このポイントをドラッグして、行の間隔を調整できます。選択した行の下の方も全て連動して移動します。テキストの入力カーソルを表示した状態で、[Ctrl] と上矢印、[Ctrl] と下矢印を同時に押して、行間隔を調整することもできます。

標準テキストとブロックテキストでは、[Ctrl] キーを押しながらドラッグすると、選択された行のみが移動します。パスまたは円弧テキストの場合は、テキストが元の位置に戻ります。

円弧テキストでは、ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、選択した行の縦オフセットが調整されます。その他のテキストでは、ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、選択したテキストが左または右に移動します。

### (2) 文字の移動

このポイントをクリックすると、個別の文字を選択できます。文字の選択後、その属性を変更できます。

このポイントをドラッグすることで、選択した文字と前の文字との間隔を調整できます。選択した文字の右側の文字がすべて連動して移動します。

ドラッグ時に [Ctrl] キーを押すと、選択した文字のみが移動し、残りのテキストは元的位置に留まります。ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、選択した文字が上下に移動します。

### (3) 文字の回転

文字の右上に表示されるこのポイントをドラッグして、文字を単独で回転できます。

ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、回転角度が特定の角度の倍数に制限されます。角度の設定に関する詳細情報は、18 ページの「環境設定 - 一般タブ」を参照してください。ドラッグ時に [Ctrl] キーを押すと、文字がデフォルトの位置に戻ります。

### (4) トラッキング

このポイントをドラッグして、選択したテキストのトラッキングを調整できます。ここでは、全ての文字・単語の間隔が均等に調整されます。

ドラッグ時に [Ctrl] キーを押すと、単語間の間隔のみが調整されます。

## (5) 行間隔

このポイントをドラッグして、全体的な行間隔を均等に設定できます。

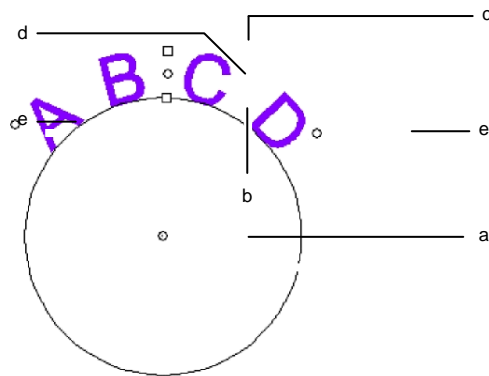
## (6) ブロックサイズ

このポイントをドラッグして、ブロックテキストの幅を調整できます。このポイントはブロックテキストのみで表示されます。

## (7) 中央

このポイントをドラッグして、円の位置を調整します。ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、ドラッグする方向が制限されます。

「円弧」タブを選択すると、専用のコントロールポイントが表示されます。



### (a) 中央

このポイントをドラッグして、円の中心の位置と、円の半径を変更します。

### (b) 内半径

このポイントをドラッグすると、中心点と外半径を変更しないで、内半径のみを変更します。この操作によりテキストが変形されます。

ドラッグ時に [Ctrl] キーを押すと、テキストは変形しません。

### (c) 外半径

このポイントをドラッグすると、外半径のみが変更され、中心点と内半径は保持されます。この操作によりテキストが変形されます。

ドラッグ時に [Ctrl] キーを押すと、テキストは変形しません。

### (d) 回転

このポイントをドラッグして、円弧テキストの開始角度を変更します。

ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、角度が制限されます。制限角度の設定に関する詳細情報は、18 ページの「環境設定 - 一般タブ」を参照してください。

## (e) 配置角度

このポイントをドラッグして、円弧テキストの配置角度を変更します。各文字の幅と文字間隔が変更されます。

ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、配置角度が制限されます。制限角度の設定に関する詳細情報は、18 ページの「環境設定 - 一般タブ」を参照してください。

ドラッグ時に [Ctrl] キーを押すと、テキストの配置角度が両側均等に変更されます。

## テキストの編集

既存のテキストを編集する際に、新しいテキストを追加したり、テキストを変更したりできます。

268. テキストツールを選択します。

269. 編集するテキストをクリックします。

270. テキストに文字を挿入するには、カーソルを挿入位置に置き、文字を入力します。

- キーボードの矢印キーを使用して、テキスト内のカーソルの位置を変更します。
- [Home] キーを押すと、現在の行の先頭にカーソルが移動します。
- [End] キーを押すと、カーソルが行末に移動します。

271. テキストの一部を置き換えるには、テキストを選択し、新しいテキストを入力または貼り付けます。

- [Shift] と左矢印または右矢印を同時に押すと、複数の文字を選択できます。

- [Shift] と上矢印または下矢印を同時に押すと、行頭からカーソルの位置まで、または、カーソルの位置から行末までが選択されます。
- クリック&ドラッグして、複数の文字を選択することもできます。
- ダブルクリックすると、1 つの単語(半角文字を使用した欧文のみに有効)が選択されます。

## テキストの選択

テキストは、テキスト全体、1 行のみ、または複数の文字単位で選択できます。

### テキスト全体の選択

選択ツールでテキストを選択します。

#### 1 文字または複数文字の選択

テキストツールでクリック&ドラッグして、複数のテキストを選択します。

#### 1 文字の選択

272. テキストを選択します。
273. デザインセントラルで、「文字」または「段落」タブを選択します。
274. 「文字の移動」コントロールポイントをクリックします。
- 1 行の選択
275. テキストを選択します。
276. デザインセントラルで、「文字」または「段落」タブを選択します。
277. 「行間隔」コントロールポイントをクリックします。

テキストのベースラインが、レイヤーカラーに変更されます(デフォルトは赤)。



## テキストの属性の変更

### フォントの変更

本ソフトウェアでは、使用しているコンピュータにインストールされた全てのフォントが使用できます。その他に、ソフトウェアのフォルダにインストールされた特殊なフォントも使用できます。これらの特殊フォントには URW、Casfonts および FSfonts が含まれます。

既存のテキストのフォントを変更するには:

278. テキストを選択します。
279. 「テキスト」メニューから「フォント」を選択し、メニューから任意のフォントを選択します。フォントがメニューに表示されない場合、メニュー先頭に表示される「その他」をクリックしてください。

デザインセントラルを使用してフォントおよびその他の属性を変更するには:






280. テキストを選択します。
281. デザインセントラルで「文字」タブをクリックします。



## 282. 属性を変更します。

フォントリストをスクロールすると、強調表示されたフォントを使用したテキストのプレビューが表示されます。

フォントの名前の前には、次のようにフォントの種類を表すアイコンが表示されず。

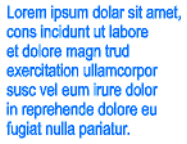
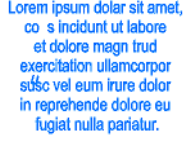
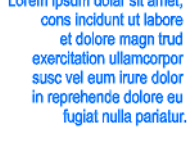
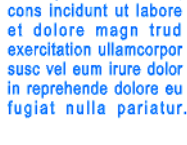
 TrueType フォント	 Casfonts
 Adobe タイプ 1 フォント	 URW フォント
 FSfonts	

## テキストの整列方法の変更

テキストの整列方法を変更するには:

283. テキストを選択します。文字ではなく、テキストオブジェクト全体を選択します。

284. 「テキスト」メニューから「行揃え」を選択し、次のいずれかのテキストの整列方法を選択します。

<b>左</b>	左マージンに合わせてテキストの行揃えが行われ、右マージンは不揃いになります。	
<b>中央</b>	テキストの各行が中央揃えされ、左右両方のマージンが不揃いになります。	
<b>右</b>	右マージンに合わせてテキストの行揃えが行われ、左マージンは不揃いになります。	
<b>フル</b>	各行が左右マージンの間の範囲に均等に配置されるように、単語間に追加スペースが挿入されます。	

## テキストのデフォルト設定の変更

新規に作成する全てのテキストには、デフォルトのフォント設定が使用されます。デフォルトのフォント設定を変更するには:

285. テキストが選択されていないことを確認します。

286. テキストツールを選択します。

287. デフォルトに使用する設定を「テキスト」メニューから選択するか、デザインセントラルで設定します。

## 検索と置換え

本ソフトウェアは、テキストの検索と置き換え機能を提供します。

テキストの検索・置き換えを行うには:

288. 「テキスト」メニューから「検索・置き換え」を選択します。

289. 検索する文字を「検索項目」フィールドに入力します。

- 「書式」ボタンをクリックして、検索するテキストの書式を設定できます。「検索書式の設定」ダイアログボックスでは、フォント、スタイル、サイズなどを検索条件として指定できます。
- 単語の一部を検索するには、「完全に一致する単語だけを検索する」オプションのチェックを解除します。
- 検索を、テキストの一部のみを対象に行うには、テキストを選択して、「選択範囲のみ」オプションをチェックします。
- 大文字、小文字を区別するには、「大文字・小文字を区別する」オプションをチェックします。

290. 必要に応じて置き換えるテキストを入力します。「書式」ボタンをクリックして、置き換えテキストの書式を指定できます。

291. テキストの検索後、次の操作が可能です。

- 「次を検索」をクリックして、同じテキストを使用した次の場所を検索します。
- 「置換え」をクリックして、検索したテキストを置き換えます。
- 「すべて置換え」をクリックして、指定したテキストを自動的に全て置き換えます。

## スペルチェック

本ソフトウェアでは、デザイン内のテキストのスペルチェックを行うことができます。

### 画面のスペルチェック

画面のスペルチェックにより、テキストツールを使用してテキストを入力すると同時にスペルチェックが行われます。スペルに間違いがあると、赤い波線の下線が表示されます。

spelling error

スペルミス \_\_\_\_\_

画面のスペルチェック機能は、テキストツールを使ってテキストを編集する場合にのみ有効となり、選択したテキストオブジェクトのみのスペルミスを表示します。

### 画面のスペルチェックのオプションの設定

画面のスペルチェックのオプションを設定するには:

- 292. 「編集」メニューから「環境設定」を選択します。
- 293. 「ツール」タブを選択します。
- 294. ダイアログボックスの左側のリストから、「スペルチェック」を選択します。

次のオプションを指定できます。

言語	スペルチェック時に使用する言語を選択します。
画面のスペルをチェックする	このオプションをチェックして、画面のスペルチェックを有効にします。チェックを解除すると、画面のスペルチェックは自動的に行われません。

### 手動のスペルチェック

手動のスペルチェックツールを使って、デザイン全体を対象にスペルチェックを実行できます。

- 295. 「テキスト」メニューから「スペルチェック」を選択します。

- o. 「言語」リストから言語を選択します。
  - p. 選択したテキストのみを対象にスペルチェックを行う場合、テキストを選択して、「選択範囲のみ」オプションをチェックします。
  - q. 「大文字・小文字を区別する」オプションを選択すると、大文字と小文字が区別されます。
- 296. 「辞書にない単語」リストからスペルの間違った単語を選択します。
  - 297. 正しいスペルに修正するには:
    - r. 「修正候補」リストから正しい単語を選択するか、「変更」フィールドに正しい単語を入力します。
    - s. この特定の単語のみを修正するには「変更」をクリックし、デザイン内でこれと同じ単語をすべて修正するには「全て変更」をクリックします。
  - 298. スペルミスの単語を無視する場合、この特定の単語のみを無視するには「無視」をクリックし、デザイン内でこれと同じ単語をすべて無視するには「全て無視」をクリックします。
  - 299. ユーザ辞書のリストに単語を追加するには「追加」をクリックします。
  - 300. ユーザ辞書のリストを編集するには:
    - t. 「リストの編集」をクリックします。
    - u. ユーザ辞書のリストに単語を追加するには、リストの下のフィールドに単語を入力して「追加」をクリックします。
    - v. ユーザ辞書のリストに表示される単語を変更するには、リストで単語を選択し、リストの下のフィールドに単語を入力し直して「変更」をクリックします。
    - w. ユーザ辞書のリストから単語を削除するには、リストで単語を選択して「削除」をクリックします。
    - x. 処理が完了したら、「終了」をクリックします。
  - 301. 「終了」をクリックして、スペルチェックを終了します。

## 大文字・小文字の変換

半角欧文テキストの大文字・小文字を変更するには:

302. テキストを選択します。
303. 「テキスト」メニューから「大・小文字の変更」を選択し、文字の変更方法を選択します。

大文字	テキストを全て大文字に変更します。
小文字	テキストを全て小文字に変更します。
先頭文字のみを 大文字	各文章の先頭文字のみを大文字に変更し、その他の文字は小文字に変更します。
単語の頭文字を 大文字	全ての単語の頭文字を大文字に変更し、その他の文字は小文字に変更します。
大文字・小文字 の反転	小文字を大文字に、大文字を小文字に変更します。

## カーニングの変更

カーニングとはテキスト内の文字の間隔を意味します。各フォントには、フォント固有のカーニング情報が予め設定されています。

### 自動カーニングの使用

本ソフトウェアは、複数のカーニングオプションを用意しています。

304. テキストを選択します。
305. 「テキスト」メニューから「カーニング」を選択し、任意のカーニング設定を選択します。



### 手動カーニングの使用

場合により、特定の文字の間隔のみを調整する必要があります。

全テキストのカーニングを変更するには:

306. テキストを選択します。
307. デザインセントラル - 「文字」タブの「トラッキング」フィールドの値を変更します。

特定の 2 文字間のカーニングを変更するには:

308. テキストツールで 2 文字の間をクリックします。
309. デザインセントラル - 「文字」タブの「トラッキング」フィールドの値を変更します。

☞ [Ctrl] と右矢印または左矢印を同時に押すと、カーニングが広くまたは狭く変更されます。

### カーニングの定義

デザインを作成する度にカーニングを設定するよりも、フォントの文字ペアのカーニング設定をデフォルトから変更し、記憶することができます。頻繁に使用するフォント等の文字ペアのカーニングテーブルを作成することで、これらを使用する度に調整が不要になります。

☞ ここで定義したカーニングは、本プログラムのみで有効となります。他のプログラムには影響を与えません。

特定の文字間のカーニングを定義するには:

310. テキストを選択します。
311. 「テキスト」メニューから「カーニングの定義」を選択します。
312. カーニング情報の適用範囲を選択します。

選択範囲のみ	選択したテキストのみに適用します。
書類内	現在の書類で、同じフォントを使用した全てのテキストに適用します。
デフォルトにする	全ての書類に適用します。

☞ 「カーニングの定義」ダイアログボックスでは、直接カーニングを定義する文字ペアを入力することができます。

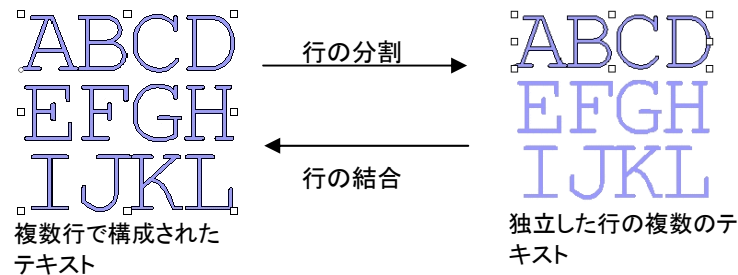
313. 「カーニングの定義」ダイアログボックスに文字をドラッグするか、「カーニング」フィールドに値を入力します。

☞ カーニングは、Em 単位で定義します。1 Em スペースは、選択したフォントの「M」の幅に相当します。

314. 「OK」をクリックします。

## テキストの分割および結合

複数行で構成されるテキストを個別の行に分割したり、複数の独立した行を結合したりできます。



テキストを分割するには:

315. テキストを選択します。

316. 「テキスト」メニューから「行の分割」を選択します。

☞ 1 行のみのテキストでこの処理を実行した場合、文字単位に分割されます。

複数の行を結合するには:

317. 結合する複数のテキストブロックを選択します。

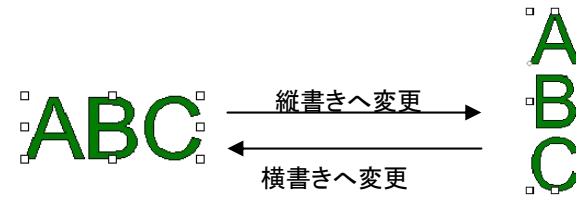
318. 「テキスト」メニューから「行の結合」を選択します。

## 文字組み方向の変更

次の手順で、縦書きテキストを横書きテキスト、または横書きテキストを縦書きに変更します。

319. テキストを選択します。

320. 「テキスト」メニューから「文字組み方向」を選択し、「横」または「縦」を選択します。



## テキストブロックのサイズの調整

テキストの高さおよび幅を指定するには:

321. テキストを選択します。

322. 「テキスト」メニューから「テキストの間隔」を選択します。

323. テキストの幅と高さを入力します。

- 「単語の間隔のみを調整」をチェックすると、空白で区切られた単語の間隔のみが調整されます。空白がない場合、幅は変更されません。
- 「プロポーショナル」をチェックすると、縦横の比率が維持され、幅、高さのいずれかの値を変更すると、もう一方の値が自動的に変更されます。

☞ テキストの高さを変更するには、2 行以上で構成されている必要があります。

## ブライユテキストの操作

標準テキストは、グレード 1、またはグレード 2 ブライユテキストに変換できます。グレード 1 では、英文字、句読点、数字、およびブライユ特有の記号が含まれます。グレード 2 への変換は、Duxbury システムズの変換を使用し、最も高精度なブライユを提供します。ブライユテキストでは、スペルチェックが実行でき、編集するために元のテキストに戻すこともできます。より簡潔なブライユテキストを作成するために、大文字の記号を省略するオプションがあります。また、フォトポリマーに対応できるように、ドットサイズを調整できます。

## テキストをブライユへ変換

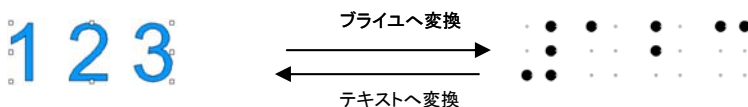
324. テキストを選択します。
325. 「テキスト」メニューから「ブライユ」を選択し、「グレード 1」または「グレード 2」を選択します。
- ☞ ブライユに変換した後で、テキストサイズを変更することはできません。また、円弧テキスト、パステキストなどはブライユへ変換できません。

## ブライユテキストの操作

ブライユ機能により、テキストをブライユに変換できます。

## テキストをブライユへ変換

326. 変換するテキストを選択します。
327. 「テキスト」メニューから「ブライユ」を選択し、「テキストからブライユへ」を選択します。
328. 次のパラメータを設定します。



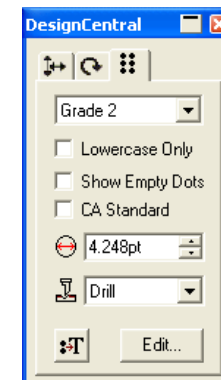
## グレード 1 / グレード 2

ブライユのコーディングをグレード 1 またはグレード 2 に変更します。

グレード 1 の場合、各ブライユセルはアルファベット 1 文字を表します。

グレード 2 の場合、各ブライユセルは単語全体を示す単一文字または省略語を表します。この方法は言語により異なります。

このソフトウェアは、英語、デンマーク語、オランダ語、ドイツ語、ノルウェー語、スペイン語、スウェーデン語を対象としたグレード 2 のブライユ変換を提供します。



デザインセントラル - 「ブライユ」タブ

## 小文字のみ

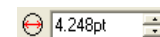
テキストを小文字に変換し、大文字の指定を除去します。

## 空のドットを表示

ブライユテキストを選択したときに、空のドットを表示します。空のドットは出力されません。

## CA 標準

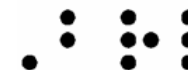
ブライユのコーディングをカリフォルニア州標準に準拠させます。その場合、ブライユのドット間に一定の距離が必要となります。



ブライユのドットの直径。

## ドリル

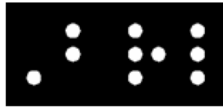
ドリルスタイルでは、デザインは変更されません。各ブライユポイントにドリルホールが作成されます。



ドリルスタイル

## 塗り

塗りスタイルでは、ブライユの周りに黒い境界線が配置され、オブジェクトが合成されてブライユのドットがホールになります。



塗りスタイル

### レーザー

レーザースタイルでは、ブライユの背景に黒い境界線が配置され、放射状グラデーションがドットに割り当てられ、中心が白で円周部分は黒になります。



レーザースタイル



### 編集

ブライユテキストを標準のテキストへ変換します。

クリックして、元のテキストを編集します。

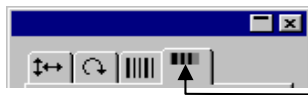
## デザインセントラルのバーコードタブ

バーコードを選択すると、デザインセントラルに、次の属性とコマンドを含む「バーコード」タブと「バーコードテキスト」タブが表示されます。



バーコードタブ

- コーディング方法を「バーコード 39」、または「拡張バーコード 39」に変換します。
- 細バーの幅
- バーの高さ
- 太バーの幅と細バーの幅の比率
- スペースと細バーの幅の比率
- バーコードの前と後の空白エリアの幅(マージン)



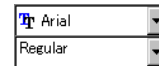
バーコードテキストタブ

### タイトルを表示

このオプションをクリックすると、バーコードの下にタイトルが表示されます。

### アスタリスクを表示

このオプションをクリックすると、タイトルにアスタリスクが表示されます。



タイトルに使用するフォントとスタイル。

### 編集

クリックして、元のテキストを編集します。

### テキストに変換

バーコードを元のテキストに変換します。

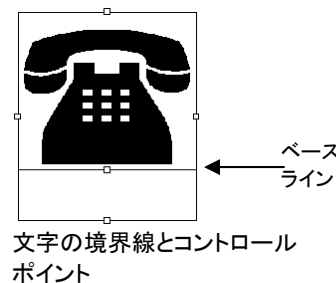
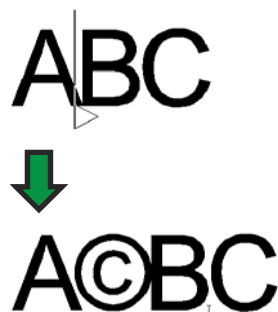
## 特殊文字の操作

記号などの特殊な文字をテキストに挿入することが必要となる場合があります。

### 既存のフォントの使用

システムのフォントに含まれる特殊記号などを使用する場合、次の方法を使用します。

329. テキストツールでテキストをクリックして、特殊記号を挿入する場所にカーソルを配置します。
330. 「テキスト」メニューから「特殊記号を挿入」を選択します。
331. フォントを選択して、挿入する文字を選択します。  
[改行(Enter)] キーを押すと次の行へ移り、[スペース] キーを押すと空白が入力されます。
332. 「OK」をクリックします。



この例では、新規に作成した文字は、Arial Regular フォントの「C」として定義されます。

## 文字の新規作成

パスと図形は特殊文字として定義できます。

333. パスを選択します。
334. 「テキスト」メニューから「文字の定義」を選択します。
335. デザインセントラルで、新しく追加する文字のフォントの種類およびスタイルを選択します。
336. 「文字」で、追加する文字またはコードを入力します。
337. 文字のサイズと配置を適切に調整するために、「基準文字」に基準として使用する文字を指定します。

新しい文字のベースラインと境界線は、基準文字と同じ比率に設定します。基準文字を指定しなかった場合、オブジェクトの境界線の下側をベースラインに合わせ、オブジェクトの高さをアセンダの部分に合わせるようにオブジェクトを拡大・縮小します。

オブジェクトに表示される文字の境界線のコントロールポイントをドラッグして、新しい文字の配置、サイズを変更します。

338. 「適用」をクリックします。

以下の例では、Arial フォントを使用したテキストで、「C」が電話の記号で置き換えられています。Arial フォントで「C」と入力する度に、電話の記号が使用されます。



ここで定義した文字は、本ソフトウェアのみで有効となり、他のアプリケーションに影響を与えません。また、既に書類に存在するテキストは変更しません。

カスタム文字を削除するには:

339. テキストを選択します。
340. 「テキスト」メニューから「文字の定義」を選択します。
341. デザインセントラルで、カスタム文字を追加したフォントの種類、スタイルを選択します。
342. 「文字」で、カスタム文字、または文字コードを入力します。
343. 「削除」をクリックします。

## テキストスタイルの操作

テキストの属性をコピーして、書類内の他のテキストに適用することができます。また、テキストスタイルは、リストに保存することもできます。テキストスタイルには、次の属性を設定できます。

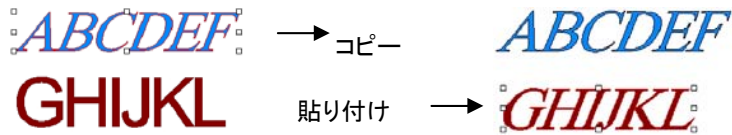
- フォント
- カーニン
- 単語の間隔
- 行の方向

グ

- スタイル
- サイズ
- トラッキング
- 行間隔
- 方向
- 幅
- 垂直オフセット
- 文字の方向
- 傾斜
- 行揃え

### テキストスタイルのコピーと貼り付け

344. 使用する属性を持つテキストを選択します。
345. 「テキスト」メニューから「テキストスタイル」を選択し、「スタイルのコピー」を選択します。
346. スタイルを適用するテキストを選択します。
347. 「テキスト」メニューから「テキストスタイル」を選択し、「スタイルの貼り付け」を選択します。



### スタイルをスタイルリストへ保存

348. テキストを選択します。
349. 「テキスト」メニューから「テキストスタイル」を選択し、「スタイルの保存」を選択します。
350. スタイルの名前を入力します。
351. 「OK」をクリックします。

### スタイルリストからスタイルを適用

352. テキストを選択します。
353. 「テキスト」メニューから「テキストスタイル」を選択し、「スタイルの適用」を選択します。
354. リストからスタイルを選択します。

355. 「OK」をクリックします。

### テキストの環境設定

テキストの環境設定を変更するには:

356. 「編集」メニューから「環境設定」を選択します。
357. 「ツール」タブを選択します。
358. 左側のリストから「テキストツール」を選択します。

テキストの環境設定では、次のオプションが設定可能です。

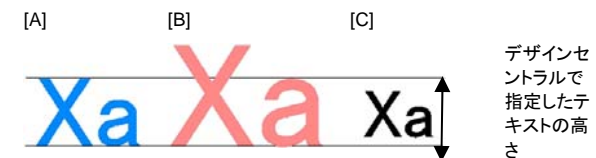
**フォントサイズ** 指定のテキストの高さに一致するようにフォントサイズを設定する際の、オプションを選択します。

**フォントの高さを使用** フォントの境界線の高さが指定の高さに一致するように、フォントサイズが設定されます。

**高さの基準** 基準として指定する特定の文字のベースラインからの高さが指定の高さに一致するように、フォントサイズが設定されます。デフォルトでは、文字「X」の高さを基準にサイズが設定されません。基準となる文字を使用すると、その文字がフォントサイズで指定したサイズになります。

■ 基準となる文字を指定した場合、全ての文字が基準文字と同じ高さになるわけではありませんので、ご注意ください。

次の例では、フォントサイズの設定方法を変えて、デザインセントラルで同じサイズを指定した場合を表しています。





[A] - 「高さの基準」に文字「X」の高さを設定した場合。文字「X」の高さは、基準として使用されているため、デザインセントラルで指定したサイズに一致します。上記の例の「a」などの他の文字のサイズはすべて、同じ比率で変更されます。

[B] - 「高さの基準」に文字「a」の高さを設定した場合。文字「a」の高さは、デザインセントラルで指定したサイズに一致し、「X」などの他の文字のサイズはすべて同じ比率で変更されます。

[C] - 「フォントの高さを使用」を選択した場合。フォントの境界線が、デザインセントラルで指定したサイズになります。

**幅・トラックイン  
グ・単語の間隔** デザインセントラルで、このサイズを実サイズとして表示するか、パーセント表示にするかを選択します。

**スクリーンフォ  
ントの縁を滑ら  
かにする** このオプションをチェックすると、フォントのエッジが画面で滑らかに表示されるようになります。

「スクリーンフォントの縁を滑らかにする」をチェックすると、フォントのエッジがよりスムーズに表示されますが、表示されたサイズと実サイズに差がでる場合があります。

文字によっては、選択すると赤い境界線が表示されることがあります。この赤い境界線が実際に出力されるサイズです。



**中国語言語  
キットを使用す  
る** このオプションをチェックすると、英語版 Windows を使用していても、中国語言語キットからの漢字入力を処理できるようになります。

 このオプションは Macintosh では提供されません。

## フォントの操作

### フォントのインストール

本ソフトウェアでは、TrueType、Adobe タイプ 1、Fsfont、Casfont および URW フォントが使用できます。

### TrueType フォントのインストール

フォントをインストールするには、フォントファイルをオペレーティングシステムの「Fonts」ディレクトリにコピーします。詳細については、オペレーティングシステムのマニュアルを参照してください。

### Adobe タイプ 1 フォントのインストール

Adobe タイプ 1 フォントは、Macintosh の全オペレーティングシステムでサポートされます。詳細については、オペレーティングシステムのマニュアルを参照してください。

Windows 2000、XP 以降のオペレーティングシステムでは、Adobe タイプ 1 サポートがシステムに内蔵されています。詳細については、オペレーティングシステムのマニュアルを参照してください。

これより前の Windows で Adobe タイプ 1 フォントを使用する場合は、Adobe Type Manager® をインストールする必要があります。詳細については、Adobe のマニュアルを参照してください。

### Fsfont のインストール

Fsfont をインストールするには:

359. フォントファイルを “FSFonts” フォルダにコピーします。
360. 「編集」メニューから「環境設定」を選択します。
361. 「フォント」タブを選択します。
362. フォントが保管されているフォルダのパスを入力するか、「参照」ボタンをクリックして、フォルダを指定します。
363. プロテクトされたフォントの場合、「追加」ボタンをクリックして、パスワードを入力します。
364. 「OK」をクリックします。

365. ソフトウェアを一旦終了して、再度実行します。

## URW および Casfons のインストール

URW フォントおよび Casfont をインストールするには:

366. フォントファイルを URWFonts または Casfonts フォルダにコピーします。

367. ソフトウェアを一旦終了して、再度実行します。

## Casmate エングレービングフォント

Casmate エングレービングフォントは、他の Casmate フォントと同様の方法でインストールできますが、以下の条件が適用されます。

- フォントのファイル名が **ENG\_**、**E\_** または **E** (**E** の後は空白)で始まる場合は、フォントは自動的にオープンパスフォントとしてロードされます。
- フォントのファイル名がその他の文字で始まる場合は、**Casfonts** フォルダの **casfopen.lst** という名前のテキストファイルにリストする必要があります。ファイル名が“**casfopen.lst**”ファイルにリストされると、フォントが自動的にオープンパスフォントとしてロードされるようになります。

**casfopen.lst** ファイルの形式は以下のとおりです。

- 1 行目はセクションヘッダ **[CAS Fonts]** から構成されます。
- その他の行はすべてフォントエントリです。各フォントエントリが個別の行に記述されます。フォントエントリは、最初にフォント名 (Inspire または CASmate での表示名と同一)、その後等に等号(=)を記述します。フォントエントリでは、大文字と小文字が区別されます。

次に **casfopen.lst** ファイルの例を示します。

```
[CAS Fonts]
Eng_Tulip4]=
Eng_Glaci4]=
Eng_Palm=
Eng_Almond=
Eng_Script=

E Iris=
E Iris LZR=
E Normal Block 1 Line=
E Roman Double Line=
E Cursive 1 Line=

E DOUBLE LINE CONNECTING SCRIPT=
E 4 LINE HELVETICA=
E HELVETICA REGULAR 1983=
```

## 使用中のフォントの変更

ソフトウェアの起動時にシステムにロードされるフォントを指定することができます。

ロードされるフォントを変更するには、「テキスト」メニューから「フォント」を選び、「変更」を選択します。



☞ 選択したフォントのサンプルテキストが、画面下部に表示されます。

- フォントをアンロードするには、「選択されたフォント」リストでフォントを選択して「削除」をクリックします。
- フォントをロードするには、「削除されたフォント」リストでフォントを選択して「追加」をクリックします。
- 全てのフォントをアンロードするには、「全て削除」をクリックします。

- 全てのフォントを追加するには、「全て追加」をクリックします。
- 現在のテキストオブジェクトに選択したフォントを適用するには、「適用」をクリックします。ダイアログが閉じて、フォントが適用されます。

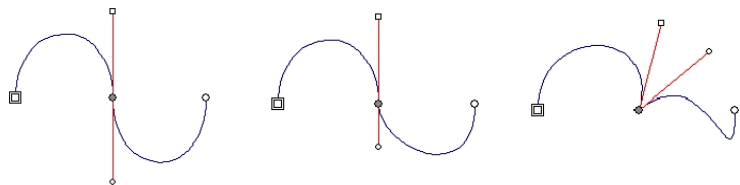
## 12. パスの操作

パスとは、1 つまたは複数の直線および曲線などのセグメントで構成された、閉図形または開図形です。パス内に複数のセグメントが使われている場合は、セグメントはコントロールポイントによって区切られます。コントロールポイントの配置が、セグメントの形状を決定します。

曲線セグメントの先端には、方向線が表示され、方向線の先端には方向ハンドルが表示されます。方向線の長さおよび角度が曲線の形状を決定します。

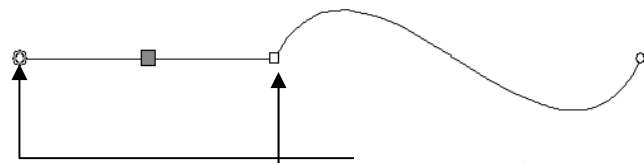
2 つのセグメントを結ぶコントロールポイントには、次の種類があります。

- |      |                                       |
|------|---------------------------------------|
| 対称   | 2 つの方向ハンドルは同じサイズで、正反対方向に配置されています。     |
| スムーズ | 2 つの方向ハンドルは正反対方向に配置されていますが、サイズが異なります。 |
| コーナー | 方向ハンドルは同一ライン上にありません。                  |

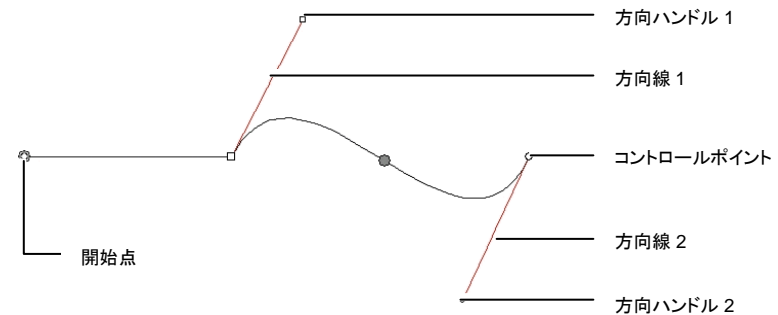


対称コントロールポイント      スムーズコントロールポイント      コーナーコントロールポイント

2 重円、または 2 重四角で表示される点は、パスの開始点を表します。開図形では、パスのどちらかの先端が開始点になります。閉図形では、パス上の任意の位置に開始点を配置できます。



直線を選択した状態



曲線を選択した状態

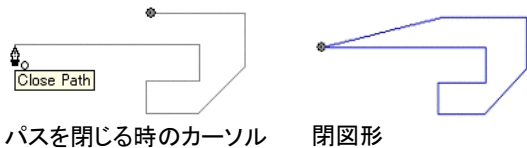
### パスの作成

パスは、ベジェパスツール、またはフリーハンドツールを使用して作成します。

☞ 既存の開図形を続けて編集する場合、ベジェパス、またはフリーハンドパスツールを使用して、パスのどちらかの先端をクリックしてください。

### ベジェパスツールを使用した直線の描画

368. ベジェパスツールを選択します。
369. デザインエリアで、セグメントの開始点をクリックします。
370. セグメントの終点をクリックします。
  - ☞ [Shift] キーを押すと、直線の角度を制限できます。
371. ステップ 3 を繰り返して、直線を現在のパスに追加します。
  - [後退 (Backspace)] キーを押すと、最後に描画したセグメントが削除されます。
  - [Esc] キーを押すか、デザインセントラルの「パスの新規作成」ボタンをクリックすると、新しいパスを作成できます。
  - パスを閉じるには、マウスのカーソルを開始点付近に移動し、カーソルに小さな円が表示された時にクリックするか、デザインセントラルの「パスを閉じる」ボタンをクリックします。



- [削除 (Delete)] キーを押すと、パス全体が削除されます。

## ベジェパスツールを使用した曲線の描画

372. ベジェパスツールを選択します。🖌️
373. デザインエリアで、セグメントの開始点をクリックします。
374. デザインエリアで、セグメントの終点をクリック&ドラッグします。

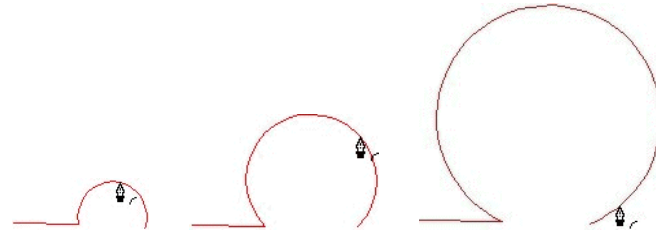
デフォルトでは、「対称」コントロールポイントを作成します。ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、「スムーズ」、[Alt] キーを押すと「コーナー」コントロールポイントが作成されます。

375. マウスのボタンを解放した後でも、方向ハンドルをドラッグして、方向線を調整できます。[Shift] キーを押すと、片方の方向線の長さを変更しないで、ドラッグしている方向線の角度および長さを変更することができます。[Alt] キーを押すと、片方の方向線の長さや角度を変更しないで、ドラッグしている方向線の長さおよび角度を変更することができます。
376. 必要に応じて、ステップ 3 を繰り返して、セグメントを追加します。
- [後退 (Backspace)] キーを押すと、最後に描画したセグメントが削除されます。
  - [Esc] キーを押すか、デザインセントラルの「パスの新規作成」ボタンをクリックすると、新しいパスを作成できます。
  - パスを閉じるには、マウスのカーソルを開始点付近に移動し、カーソルに小さな円が表示された時にクリックするか、デザインセントラルの「パスを閉じる」ボタンをクリックします。
  - [削除 (Delete)] キーを押すと、パス全体が削除されます。

## ベジェパスツールを使用した円弧の描画

377. ベジェパスツールを選択します。🖌️

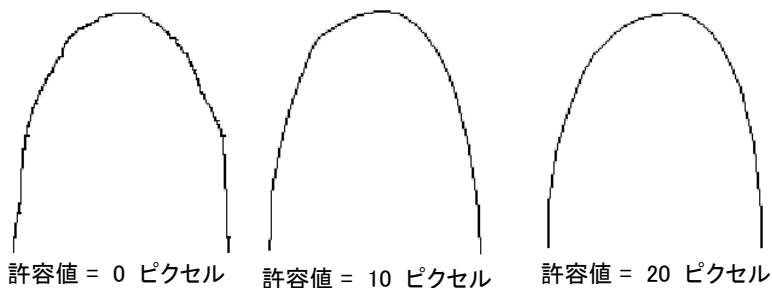
378. デザインエリアで、円弧の開始点をクリックします。
379. [Ctrl] キーを押しながらクリックして円弧の終点を指定し、ドラッグして円弧の曲線を描きます。円弧が常にカーソルに接するように、曲線部分は自動的に増減します。



380. マウスのボタンを解放した後でも、方向ハンドルをドラッグして、方向線を調整できます。[Shift] キーを押すと、片方の方向線の長さを変更しないで、ドラッグしている方向線の角度および長さを変更することができます。[Ctrl] キーを押すと、片方の方向線の長さや角度を変更しないで、ドラッグしている方向線の長さおよび角度を変更することができます。
381. 必要に応じて、ステップ 4 を繰り返して、セグメントを追加します。
- [後退 (Backspace)] キーを押すと、最後に描画したセグメントが削除されます。
  - [Esc] キーを押すか、デザインセントラルの「パスの新規作成」ボタンをクリックすると、新しいパスを作成できます。
  - パスを閉じるには、マウスのカーソルを開始点付近に移動し、カーソルに小さな円が表示された時にクリックするか、デザインセントラルの「パスを閉じる」ボタンをクリックします。
  - [削除 (Delete)] キーを押すと、パス全体が削除されます。

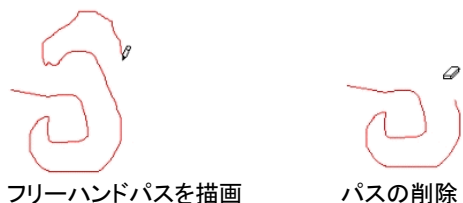
## フリーハンドツールを使用したセグメントの描画

382. フリーハンドツールを選択します。🖋️
383. デザインセントラルで「許容値」を調整します。許容値が高いほど、よりスムーズなパスが作成できます。



384. クリック&ドラッグして、パスを作成します。[Shift] キーを押すと、直線を作成できます。

385. パスの作成中に、[Ctrl] キーを押しながら後ろにドラッグすると、作成したパスが削除されます。



386. パスを閉じるには、マウスのカーソルを開始点付近に移動して、クリックします。

## オブジェクトをパスに変換

図形、テキストなどは、次の手順でパスに変換します。

387. オブジェクトを選択します。

388. 「アレンジ」メニューから「アウトライン化」を選択します。

オブジェクトに線種を指定した場合、アウトライン化した後のパスにも、同じ線の設定が使用されます。

☒ テキストをパスに変換した場合、合成したパスとして作成されます。パスを編集するには、合成を解除してから行ってください。

## 線をパスに変換

「アレンジ」メニューから「線のアウトライン化」を選択します。

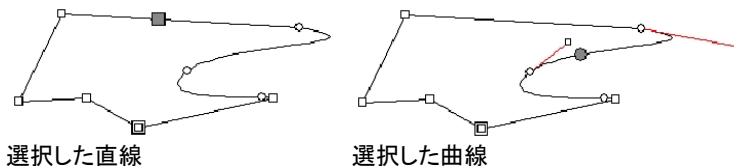
## ポイントおよびセグメントの選択

### セグメントの選択

389. ポイント選択ツールを選択します。☒

390. コントロールポイント、またはセグメントをクリックします。

直線を選択した場合、線上に塗りつぶされた四角が表示されます。曲線を選択した場合、セグメントの方向ハンドル、方向線および塗りつぶされた円が表示されます。



コントロールポイントを選択した場合、コントロールポイントの前のセグメントが直線であれば四角が表示され、曲線であれば円が表示されます。

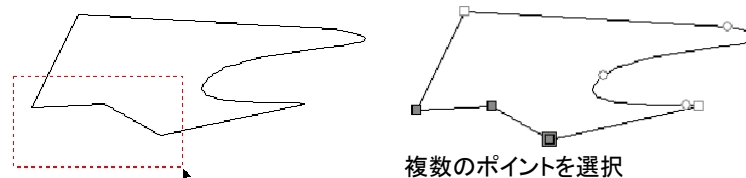
[Tab] キーを押すと、次のポイントに移動します。

391. [Shift] キーを押しながら他のセグメントまたはポイントをクリックすると、複数のセグメント、またはポイントを選択できます。

### 選択範囲を指定したコントロールポイントの選択

392. ポイント選択ツールを選択します。☒

393. クリック&ドラッグして、長方形の選択範囲を描画します。



選択範囲を斜めに描画して、複数のコントロールポイントを選択することもできます。この方法は、選択するコントロールポイントが、通常の長方形で選択できない場合に使用すると便利です。

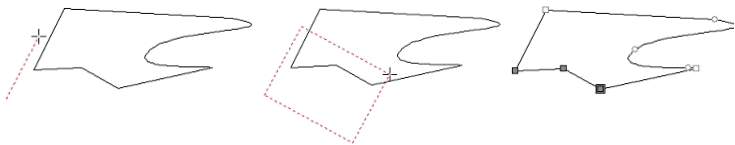
選択範囲を斜めに描画してポイントを選択するには:

394. ポイント選択ツールを選択します。☒

395. [Ctrl] キーを押しながらクリック&ドラッグして、選択範囲の 1 辺を定義します。

396. [Ctrl] キーを解放して、カーソルを垂直方向にドラッグして、選択範囲の隣辺を定義します。

397. マウスボタンをはなします。

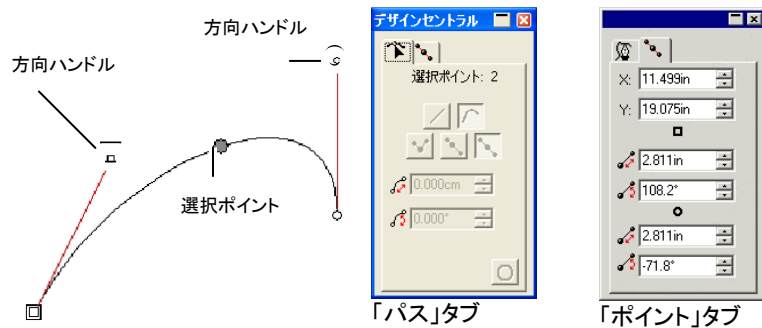


## デザインセントラルを使用したポイントとセグメントの編集

セグメントまたはポイントを選択した場合、デザインセントラルには「パス」タブと「ポイント」タブが表示されます。パスまたはセグメントを選択したかにより、各タブの表示内容が異なります。

### セグメントを選択した場合のデザインセントラル

セグメントを選択した場合、次の情報がデザインセントラルに表示されます。



#### 「パス」タブの属性

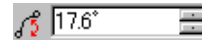


選択したセグメントの種類(直線または曲線)。このボタンをクリックして、ポイントの種類を変更します。



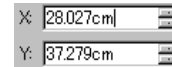
セグメントの長さ。曲線では、上の図で表したように、セグメントの両端を結ぶ直線の長さになります。

す。

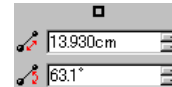


セグメントの角度。曲線では、上の図で表したように、セグメントの両端を結ぶ直線の角度になります。

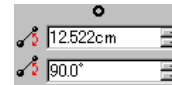
#### 「ポイント」タブの属性



選択ポイントの X、Y 座標(セグメント選択時にクリックした位置)。



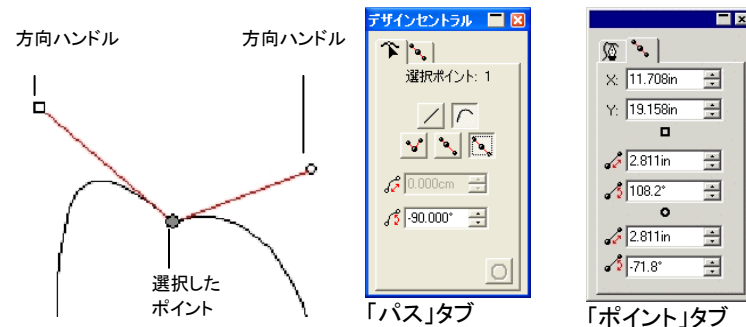
四角が表示された方向ハンドルの長さや角度。



円が表示された方向ハンドルの長さや角度。

### コントロールポイントを選択した場合のデザインセントラル

コントロールポイントを選択すると、デザインセントラルにはそのポイントに関する全情報が表示されます。ポイントの種類によって、以下の情報のうち表示されないものもあります。



#### 「パス」タブの属性

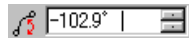


選択したポイントの前のセグメントの種類。このボタンをクリックして、ポイントの種類を変更します。



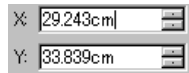
選択したポイントの種類。このボタンをクリックして、ポイントの種類を変更します。コーナーポイントを対称またはスムーズに変換するには、コントロールポイントで接続された両方のセグメントが曲線である必要があります。

ます。

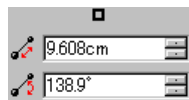


方向ハンドル間の角度。

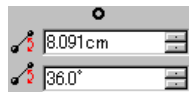
### 「ポイント」タブの属性



選択したポイントの X、Y 座標。



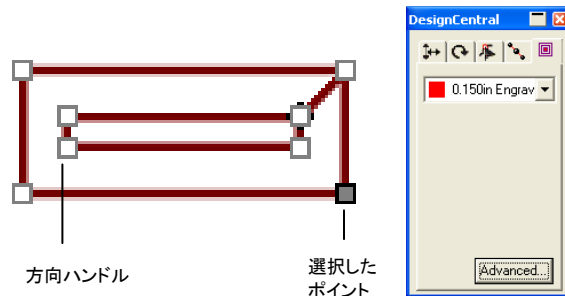
四角が表示された方向ハンドルの長さや角度。



円が表示された方向ハンドルの長さや角度。

## 切削経路を選択した場合のデザインセントラル

切削経路を選択すると、デザインセントラルで、切削経路に関する情報を記載したタブが表示されます。



デザインセントラル - 「切削経路」タブ

### 「切削経路」タブの属性



ツールライブラリで選択したツールを表示します。

### 切削経路の詳細設定

切削経路の詳細設定を表示するには、デザインセントラルの「切削経路」タブで「詳細」ボタンをクリックします。詳細は、149 ページの「切削塗りの詳細設定」を参照してください。

## パスの方向

すべてのパスには、方向が割り当てられています。この方向の情報は、出力時に使用されます。パスの方向を表示するには、14 ページの「パスの方向の表示」を参照してください。

パスの方向を変更するには:

398. パスを選択します。

399. 「アレンジ」メニューから「パスの方向」を選択し、新しい方向を選択します。

**自動** オブジェクトの内側(穴の部分)のパスは時計回り、外側のパスは反時計回りに設定します。

**逆方向** 現在の方向とは逆にします。

**時計回り** 選択したすべてのパスを時計回りにします。

**反時計回り** 選択したすべてのパスを反時計回りにします。

## パスの編集

パス編集ツールバーには、パスを編集するツール群が揃っています。

### 線の直線化

「ポイントを直線に整列」ツールは、パスの一部を直線にします。画像などをトレースした場合、不要なポイントが追加されることがあります。このツールを使用すると、それらの不要なポイントを削除することができます。

400. 「ポイントを直線に整列」ツールを選択します。

401. カーソルをパス上に移動します。

402. パス上で、直線の開始点をクリックします。

403. 直線の終了する点をクリックします。

404. 開始点、終点をドラッグして、直線の位置を調整します。






405. 「適用」 をクリックするか、デザインエリアの任意の位置をダブルクリックします。

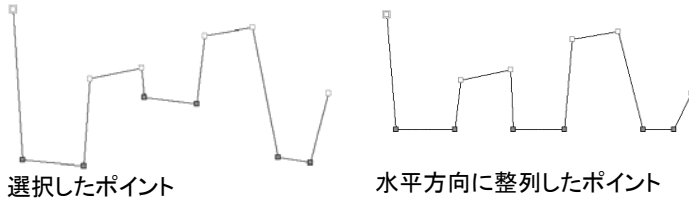


### ポイントおよびセグメントの水平・垂直方向への整列

次のように「水平方向に整列」、「垂直方向に整列」ツールを使用して、複数のポイントを水平、または垂直方向に整列します。

406. ポイントを選択します。


407. 「水平方向に整列」または「垂直方向に整列」ツールを選択します。 



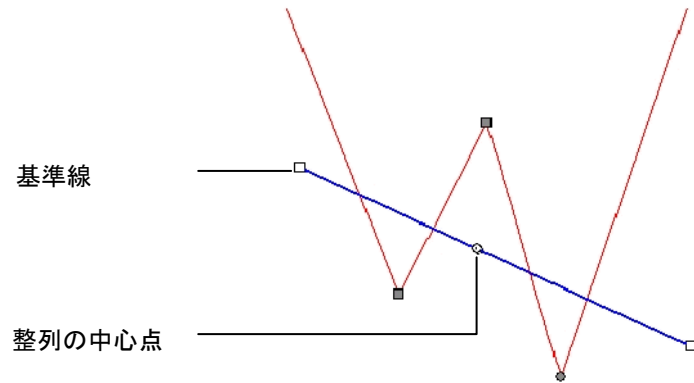
### ポイントおよびセグメントを斜めに整列

「ポイントの整列」ツールは、次のように基準となる線と平行に選択したポイントを整列します。

408. ポイントを選択します。

409. 「ポイントの整列」ツールを選択します。 

整列の基準となる線が表示されます。



410. 基準線の先端をクリック&ドラッグすると、整列方向の角度が変更できます。整列の中心点をクリック&ドラッグすると、基準線が移動できます。

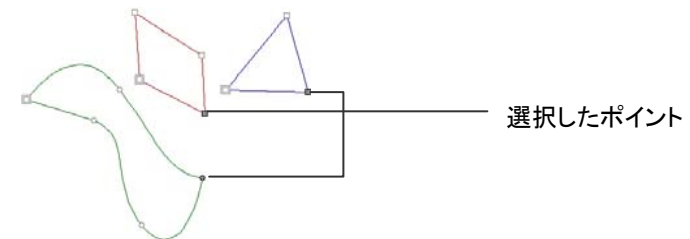
整列の基準線は、デザインセントラルの数値フィールドに直接数値を入力して調整できます。

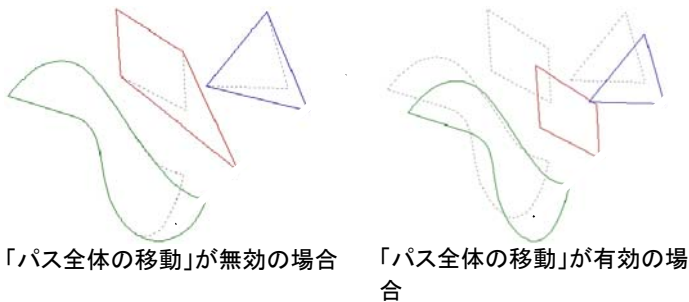
**移動方向** 「最短距離」を選択すると、選択したポイントは、最短距離で基準線上へ移動します。「横」を選択すると、選択したポイントは、基準線上へ横方向に移動します。「縦」を選択すると、選択したポイントは、基準線上へ縦方向に移動します。

**整列の中央位置** 整列線の中央に表示された円の X、Y 座標。

**整列角度** 基準線の角度。

**パス全体の移動** このオプションは、異なるパス上のポイントを選択した場合にのみ選択可能になります。このオプションを選択すると、パス全体が基準線上へ移動します。

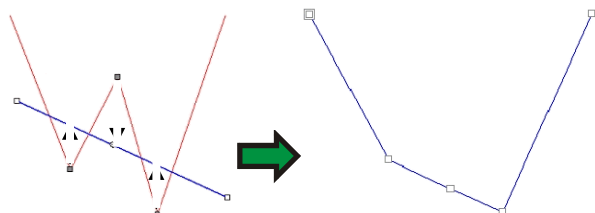




「パス全体の移動」が無効の場合

「パス全体の移動」が有効の場合

411. 「適用」 をクリックするか、デザインエリアの任意の位置をダブルクリックします。



「移動方向」を「縦」にした場合のポイントの整列結果

## ポイントの間隔

ポイントは、横または縦方向に、均等に間隔を指定できます。

412. ポイントを選択します。
413. 「アレンジ」メニューから「間隔」を選択します。
414. デザインセントラルでポイント間の距離、および距離を設定する方向を指定します。
415. 「適用」 をクリックします。



横方向に間隔を指定した例

## パスの繰返し

次の手順で開図形のコピーを複数作成して、閉図形を作成することができます。

416. 「ポイントの選択」ツールでポイントを選択します。

417. 「アレンジ」メニューから「マルチコピー」を選択します。
418. 「適用」 をクリックします。



元のパス

マルチコピーを実行した後

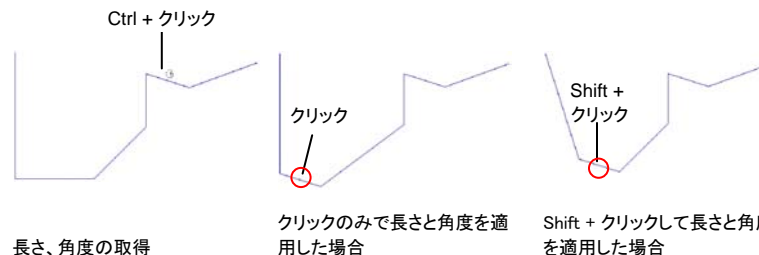
## 長さおよび角度の取り込みと適用

このツールを使用すると、次のようにセグメントの長さおよび角度の情報を別のセグメントへコピーできます。

419. 「長さおよび角度の適用」ツールを選択します。
420. デザインセントラルに長さおよび角度を入力するか、[Ctrl] キーを押しながら、長さ、角度情報を取得するセグメントをクリックします。

<b>長さの適用</b>	このフィールドをチェックすると、長さが適用されます。
<b>角度の適用</b>	このフィールドをチェックすると、角度が適用されます。
<b>セグメントの長さ</b>	セグメントに適用する長さ。フィールドの右のボタンをクリックすると、既定の拡大・縮小率が指定できます。
<b>セグメントの角度</b>	セグメントに適用する角度。フィールドの右のボタンをクリックすると、既定の角度、または「逆」を選択すると、角度を反転することができます。

421. 指定した角度、長さを適用するセグメントをクリックします。  
[Shift] キーを押すと、基点とする位置を変更できます。



長さ、角度の取得



クリックのみで長さおよび角度を適用した場合

Shift + クリックして長さおよび角度を適用した場合


## 丸角の作成

「丸角」ツールを使用して、コーナーを丸角に変更できます。

パス上の 1 つのコーナーを丸角にするには:


422. オブジェクトを選択します。
423. 「丸角」ツール  を選択します。
424. デザインセントラルの「丸角」タブで、「選択」を選択します。
425. 選択するコーナーのパス上のポイントをクリックします。[Shift] キーを使用して、複数のポイントを選択します。
426. デザインセントラルで「直径」を変更するか、丸角の円をクリック & ドラッグします。
427. 「適用」 をクリックします。


パス上の複数のコーナーを丸角にするには:

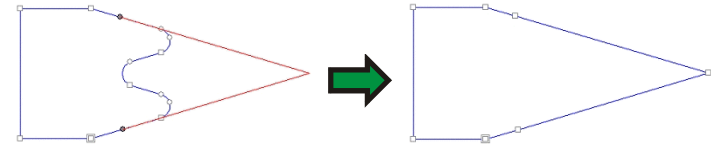
428. オブジェクトを選択します。
429. 「丸角」ツール  を選択します。
430. デザインセントラルの「丸角」タブで、「すべてのコーナー」、「内側コーナー」、「外側コーナー」のいずれかを選択します。
431. デザインセントラルで「直径」を変更するか、円の中心をクリック & ドラッグします。

## コーナーのシャープ化

「コーナーのシャープ化」ツールを使用すると、次のように、丸角をシャープなコーナーに変換します。



432. 「コーナーのシャープ化」ツールを選択します。 
433. コーナーの開始点をクリックします。
434. コーナーの終点をクリックします。
435. コーナーの開始点および終点をドラッグして、コーナーの位置を調整します。[Tab] キーを押すと、開始点と終点が直線で接続されます。

436. 「適用」 をクリックするか、デザインエリアの任意の位置をダブルクリックします。




## セグメントを曲線に変換

「曲線で最適化」ツールを使用して、パス上の 2 つの点を曲線で接続します。

437. 「曲線で最適化」ツールを選択します。 
438. 曲線の開始点をクリックします。
439. 曲線の終点をクリックします。
440. 開始点、終点および方向ハンドルをドラッグして、曲線の形状を調整します。方向ハンドルをドラッグ時に [Shift] キーを押すと、ハンドルの方向にしかドラッグできなくなります。[Tab] キーを押すと、パスを修正する方向が切り換わります。
441. 「適用」 をクリックするか、デザインエリアの任意の位置をダブルクリックします。

## セグメントを接線円弧に変換

「接線円弧で最適化」ツールを使用して、パス上の 2 点の間に円弧を作成します。

442. 「接線円弧で最適化」ツールを選択します。 
443. 円弧の開始点をクリックします。
444. 円弧の終点をクリックします。
445. 開始点、終点および円弧の中心点をドラッグして、円弧の形状を調整します。デザインセントラルで直径を指定することもできます。[Tab] キーを押すと、円弧の位置が変わります。



[Tab] キーを押して、円弧の方向を切り換えます

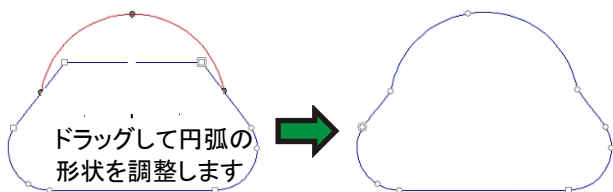
最適化したパス

446. 「適用」 をクリックするか、デザインエリアの任意の位置をダブルクリックします。

### セグメントを 3 点円弧に変換

「3 点円弧で最適化」ツールを使用して、パス上の 2 点の間に円弧、または半円を作成することができます。

447. 「3 点円弧で最適化」ツールを選択します。
448. 円弧の開始点をクリックします。
449. 円弧の終点をクリックします。
450. 開始点、終点および 3 点目のコントロールポイントをドラッグして、円弧の形状を調整します。[Tab] キーを押すと、円弧の位置が変わります。
451. 「適用」 をクリックするか、デザインエリアの任意の位置をダブルクリックします。



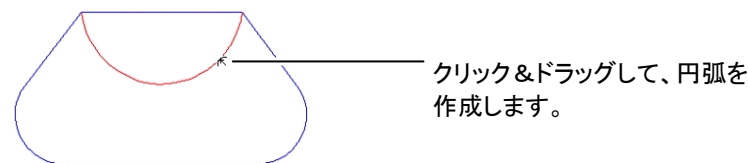
ドラッグして円弧の形状を調整します

### セグメントを円弧に変換

「円弧の作成」コマンドを使用して、パス上の 1 つのセグメントを円弧に変換します。

452. 「円弧の作成」ツールを選択します。
453. パス上のセグメントをクリック&ドラッグします。  
ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、半円が作成されます。

454. マウスボタンをはなします。

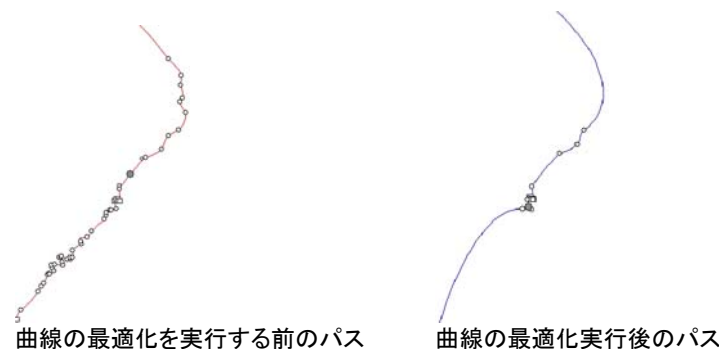


クリック&ドラッグして、円弧を作成します。

### 不要なポイントの削除

自動トレースなどで作成したパスには、不要なポイントが多数存在する場合があります。

455. 「選択」ツールでパス全体を選択するか、「ポイント選択」ツールでパス上の特定部分を選択します。
456. 「曲線の最適化」ツールを選択します。
457. デザインセントラルで「許容値」を調整します。低い値を指定すると、元のパスをより忠実に再現します。高い値を指定するほど、ポイント数が少なくなります。
458. 「適用」 をクリックするか、デザインエリアの任意の位置をダブルクリックします。



曲線の最適化を実行する前のパス

曲線の最適化実行後のパス

### 1 つのポイントの削除


「ポイントの削除」ツールを使用して、パス上の特定のポイントを削除します。

459. 「ポイントの削除」ツールを選択します。
460. 削除するポイントをクリックします。

☞ ポイントは、「ポイント選択」ツールで選択して、[削除(Delete)]キーを押して削除することもできます。

## 1つのポイントの追加

「ポイントの追加」ツールを使用して、パス上の任意の位置にポイントを追加します。

461. 「ポイントの追加」ツールを選択します。 

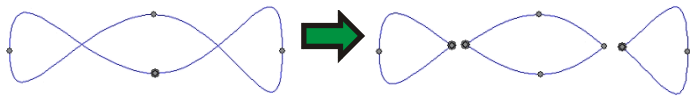
462. パス上のポイントを追加する位置をクリックします。

## パスの交差点の削除

1つのパスが交差してループを形成している場合は、個別のオブジェクトに分割できます。

463. パスを選択します。

464. 「アレンジ」メニューから「パスの方向」を選択し、「自動」を選択します。




☞ このコマンドは、各閉図形を個別のオブジェクトに変換します。

## 開始点の変更

パスには、開始点が必ず割り当てられています。パスをカットするとき、プロッタは開始点からカットを開始します。開図形では、パスのどちらかの端が開始点になります。

開始点を変更するには:

465. 「選択」ツールを使用してパス全体を選択するか、「ポイント選択」ツールを使用してポイントまたはセグメントを選択します。

466. 「開始点の変更」ツールを選択します。 


467. 開始点をクリックして、新しい位置へドラッグします。

☞ ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、開始点の配置が既存のポイントの位置に制限されます。

468. 「適用」 をクリックするか、デザインエリアの任意の位置をダブルクリックします。

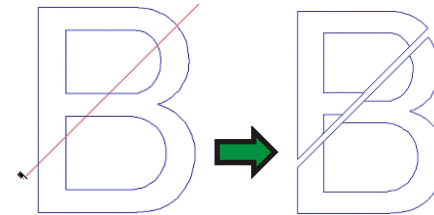
## 閉図形に切断

「ナイフ」ツールを使って、閉図形を切断すると、新たな閉図形が作成されます。開図形の場合は、切断したオブジェクトは開図形になります。

469. 「ナイフ」ツールを選択します。 


470. マウスをクリック&ドラッグして、オブジェクトをカットする直線を描画します。

☞ ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、カット線の角度が制限されます。



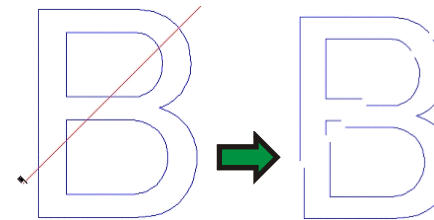
## 開図形に切断

「はさみ」ツールは、元のパスが開図形でも、閉図形でも、オブジェクトのパスを切断し、開図形を作成します。

471. 「はさみ」ツールを選択します。 

472. マウスをクリック&ドラッグして、オブジェクトをカットする直線を描画するか、クリックしてパスの特定の位置を切断します。


☞ ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、カット線の角度が制限されます。

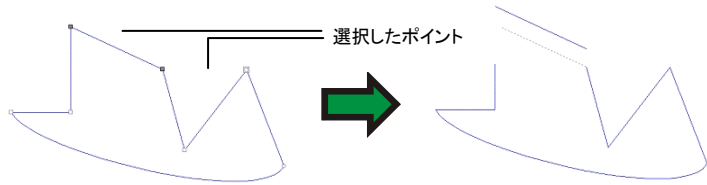


## パスの分割


このツールを使用して、パス上のポイントを分割します。

473. ポイントを選択します。

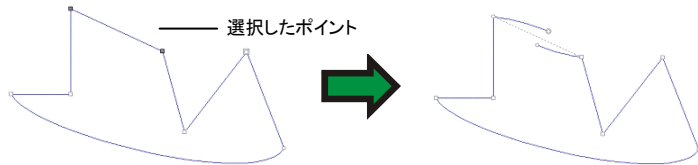
474. 「パスの分割」ツールを選択します。 



「パスの分割」ツールを使い、パス上の特定のポイントを切断することもできます。

475. 「パスの分割」ツールを選択します。 


476. パスをマウスでクリックします。



## パスの結合

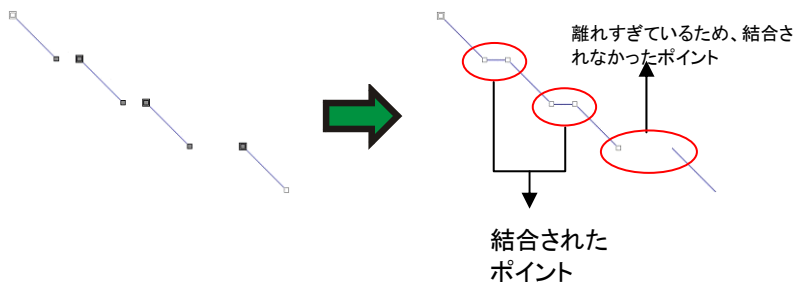
このツールを使用して、分離した2つのポイントを接続します。

477. ポイントを選択します。

478. 「パスの結合」ツールを選択します。 

479. デザインセントラルで「許容値」を調整します。「許容値」で設定した距離より離れたポイントは結合しません。


480. 「適用」 をクリックするか、デザインエリアの任意の位置をダブルクリックします。



## パスの結合ツールによるパスの統合

パスの結合ツールを使って、2つのパスを1つに統合することもできます。

481. パスの結合ツールを使用して、パス間で最も近い終点を選択します。


482. 「パスの結合」ツールを選択します。 




## コーナーを直角に変換

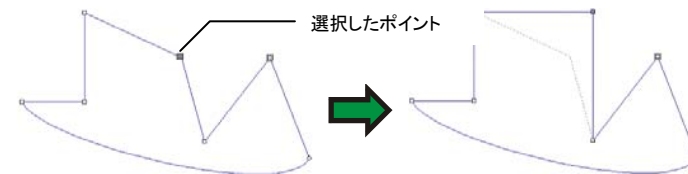
このツールを使用して、コーナーを直角にします。

コーナーを直角にするには：

483. コーナーまたはセグメントを選択します。 


 セグメントを選択すると、両端のコーナーが直角になります。

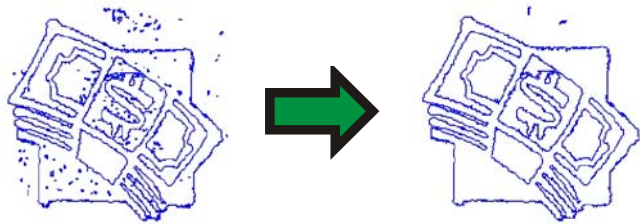
484. 「直角にする」ツールを選択します。



## 小さなオブジェクトの消去

このツールを使うと、小さなオブジェクトを一括して削除できます。トレースしたビットマップなどに使用すると便利です。

485. 「小さなオブジェクトの削除」ツールを選択します。 
486. デザインセントラルで「許容値」を調整します。ここで指定したサイズより小さなオブジェクトが削除されます。
487. 「適用」をクリックするか、デザインエリアの任意の位置をダブルクリックします。



## 13. ビットマップの操作

ビットマップ画像では、ピクセルと呼ばれる小さなドットの配列で画像を表現します。ピクセルは一定数の行と列に配列されます。ビットマップはラスタ画像とも呼ばれ、ラスタライズ手法を使用して作成されます。



ビットマップを編集する場合は、ピクセルのカラー値を操作して新しい画像を作成します。

次のカラーモードがサポートされています。

- 白黒** 各ピクセルは黒か白のどちらかで、グレーの階調は使用されません。
- グレースケール** 黒から白までの間を 256 色のグレーの階調で表現します。
- RGB** 各ピクセルの色を、レッド、グリーン、ブルーの値を組み合わせで表現します。最高 1670 万色を表現できます。
- CMYK** 各ピクセルの色を、シアン、マゼンタ、イエロー、ブラックの値を組み合わせで表現します。カラー印刷で一般的に使用されるカラーモデルです。
- インデックスカラー** 各ピクセルの色は、256 色からなる個別のスウォッチテーブルを基準に表現されます。

ビットマップを拡大したり、低い解像度で印刷すると、個々のピクセルが識別されるようになり、画像がぼけたり、線の部分がギザギザになったりします(上図参照)。

解像度は、画像の出力サイズの 1 単位に含まれるピクセル数で、通常ピクセル/インチ(PPI)、ドット/インチ(DPI)で表します。

### デザインセントラルの使用

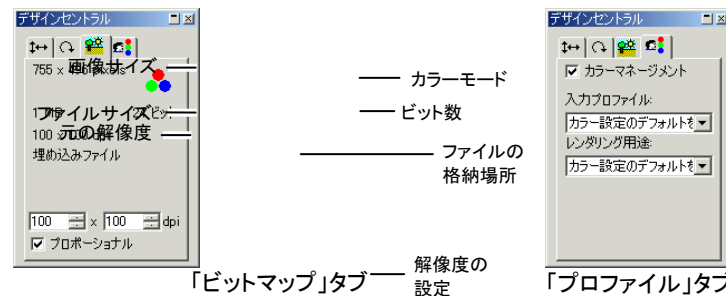
ビットマップを選択すると、デザインセントラルに「ビットマップ」タブと「プロファイル」タブが表示されます。

#### ビットマップタブ

「ビットマップ」タブは、選択したビットマップの属性を表示します。このタブでは、ビットマップの解像度を変更することができます。解像度を変更すると、ビットマップのサイズが自動的に変更されます。「プロポーショナル」のチェックを解除すると、縦横に異なる解像度を指定できます。

#### プロファイルタブ

この画面では、ビットマップの印刷に使用する、入力プロファイルおよびレンダリングを指定します。ビットマップ毎に、異なる設定を行うことができます。入力プロファイル、レンダリング用途に関する詳細情報は、156 ページの「カラー印刷向けのシステムの設定」を参照してください。



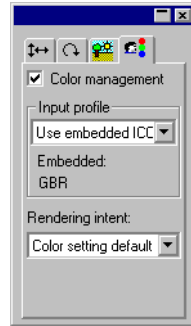


## 埋め込み ICC プロファイル

選択したビットマップに埋め込み ICC プロファイルが使用されている場合、デザインセントラルの「プロファイル」タブにリストされます。

埋め込み ICC プロファイルを入力プロファイルとして使用するには、「入力プロファイル」リストから「埋め込み ICC プロファイルを使用」を選択します。

現在、埋め込みプロファイルは TIFF と JPEG ファイル形式でサポートされています。



## ビットマップの作成

ビットマップを書類に追加するには、いくつかの方法があります。

### ビットマップの読み込み

ビットマップファイルを表示または書類に読み込むには:

488. 「ファイル」メニューから「開く」または「読み込み」を選択します。
489. リストからビットマップファイルを選択して、「開く」または「読み込み」をクリックします。

ビットマップを読み込む際に、書類と元のビットマップファイルとのリンクを作成することができます。リンクとは、ファイル間の電子的な接続で、書類を開くと、リンクしたビットマップも自動的に読み込まれます。リンクを作成するには、「読み込み」ダイアログボックスの「リンク」オプションをチェックします。

### ビットマップの書き出し

書類内のビットマップは、次のように、ファイルに書き出すことができます。

490. 特定のビットマップをファイルに書き出すには、そのビットマップを選択します。
491. 「ファイル」メニューから「書き出し」を選択します。
492. リストからファイル形式を選択して、ファイル名を入力します。

493. 選択したオブジェクトのみを書き出す場合は、「選択範囲のみ」オプションをチェックします。「オプションを表示しない」をチェックすると、ビットマップ書き出しのデフォルトの設定が使用されます。

494. 「書き出し」をクリックします。

## ビットマップのスキャン

スキャンにより、印刷した画像を電子画像に変換できます。

画像をスキャンするには、コンピュータにスキャナが接続され、TWAIN\_32 ドライバがインストールされている必要があります。TWAIN\_32 ドライバは、画像データを読み込む装置（スキャナ、デジタルカメラなど）と通信するための、標準なインターフェースを提供します。

使用するスキャナのドライバは、通常、スキャナに同梱されています。また、スキャナの設定手順は、スキャナのマニュアルに記述されています。次の手順で画像をスキャンします。

495. スキャナがコンピュータに接続され、電源がオンになっていることを確認します。
496. 画像をスキャナにセットします。
497. 複数のスキャナを使用している場合、「ファイル」メニューから「画像取り込み」を選択し、「TWAIN 対応機器の選択」を実行して、リストから使用するスキャナを選択します。
498. 「ファイル」メニューから「画像取り込み」を選択し、「TWAIN 対応機器からの入力」を選択します。
499. スキャナのマニュアルに従って、画像をスキャンします。
500. 画像をスキャンした後、画像の境界線が表示されます。
501. 画像の境界線を配置する位置まで移動して、クリックします。

[Tab] キーを押すと、境界線上のカーソルの位置が変更できます。[Esc] キーを押すと、スキャン処理が中断されます。[改行 (Enter)] キーにより、画像を配置します。

Macintosh では、スキャナのプラグインを使用してスキャンすることもできます。

502. 「ファイル」メニューから「画像取り込み」を選択し、「プラグインフォルダの選択」を選択し、スキャナのプラグインが格納された場所を指定します。

503. 「ファイル」メニューから「画像取り込み」を選択し、リストからスキャナのプラグインを選択します。

### ビットマップの新規作成

本ソフトウェアでは、書類上に空白のビットマップを作成し、ビットマップ編集ツールで図形を描画できます。

504. 「ビットマップ」メニューから「ビットマップの作成」を選択します。

505. ビットマップの、「幅」、「高さ」、「解像度」を編集します。

506. リストから「カラーモード」を選択します。

507. 「OK」をクリックします。

### オブジェクトをビットマップに変換

図形、テキストなどのベクターオブジェクトは、ビットマップに変換できます。ベクターオブジェクトをビットマップに変換する処理は、ラスタライズと呼ばれます。

508. オブジェクトを選択します。

509. 「ビットマップ」メニューから「ラスタライズ」を選択します。

次の属性を編集できます。

**元のオブジェクトを残す** このオプションをチェックすると、元のオブジェクトが保持され、その上に新しいビットマップ画像が作成されます。

**マスクの作成** このオプションをチェックすると、ビットマップの形状は、元の図形の形状になるようにマスクされます。

**透明** このオプションをチェックすると、ビットマップの背景色が透明に設定されます。

**解像度** 新しいビットマップの解像度。

**カラーモード** 新しいビットマップのカラーモード。

**マージン** ビットマップの回りの余白。

510. 「OK」をクリックします。

### ビットマップの属性の変更

ビットマップをデザインエリアに配置すると、解像度およびカラーモードなどが変更できます。

### ビットマップの解像度の変更

デザインセントラル - 「ビットマップ」タブでは、ビットマップの解像度を変更できます。

ビットマップの解像度を変更するには:

511. ビットマップを選択します。

512. デザインセントラルの「ビットマップ」タブを選択します。 

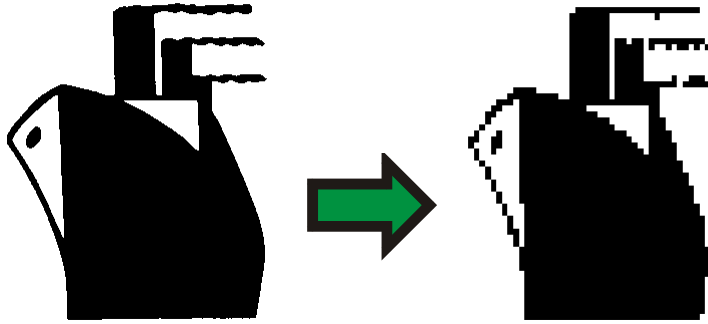
513. タブ下部の「PPI」フィールドから新しい解像度を選択します。

☑ 「プロポーショナル」をチェックすると、縦横の解像度の比率が維持されます。

解像度を変更しても、ビットマップ内のピクセル数が変更される訳ではなく、単に 1 インチあたりのピクセル数が増えるだけです。ビットマップの解像度を高く設定すると、1 インチあたりのピクセル数が増加するため、ビットマップのサイズは小さくなります。解像度を低くすると、ビットマップのサイズが拡張されます。

### ビットマップの画像サイズの調整

画像サイズの調整により、ビットマップのサイズは変えずに、画像の解像度を変更できます。この処理では、画像の表現に使用されるピクセル数が増減されます。ピクセル数の増減を補正するため、解像度を変更して、ビットマップのサイズを維持します。



画像サイズの調整により白黒のビットマップを低解像度に変更

☞ 画像サイズの調整処理により、画質が多少低下します。低解像度に変更すると、線にギザギザが出たり、画質が荒くなります。高解像度にすると、画像がぼけたりします。画像サイズの調整処理の結果に満足できない場合は、この処理を繰り返して画像を再調整するよりも、「取り消し」機能を使うと簡単に画像を元の状態に戻すことができます。

ビットマップの画像サイズの調整を行うには:

- 514. ビットマップを選択します。
- 515. 「ビットマップ」メニューから「画像サイズの調整」を選択します。
- 516. 「画像サイズの調整」ダイアログボックスで、次の値を調整します。

<b>幅と高さ</b>	ビットマップの新しいサイズ(ピクセル)。ビットマップの出力サイズ(センチ)は変更しません。変更されるのは、解像度のみです。
<b>プロポーショナル</b>	縦横の解像度の比率を維持して、ビットマップの解像度を変更します。
<b>ニアレストネイバー</b>	最も高速ですが、精度の低い補間方法です。
<b>バイリニア</b>	高い品質の補間方法が必要な場合に選択します。

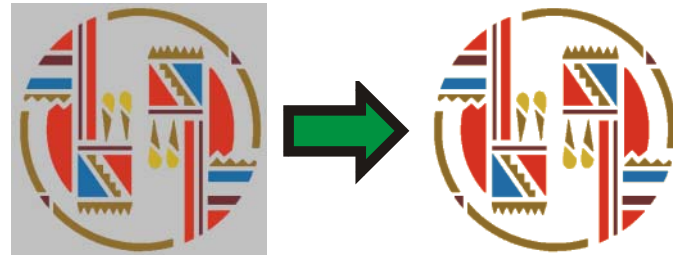
## ビットマップのカラーモードの変更

ビットマップのカラーモードを変更するには:

- 517. ビットマップを選択します。
- 518. 「ビットマップ」メニューから「カラーモード」を選択し、新しいカラーモードを選択します。

## ビットマップの透明化

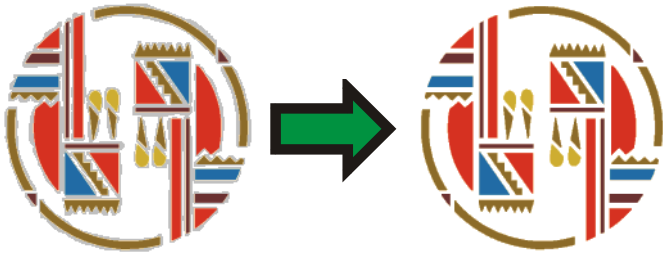
ビットマップで使用されている色の 1 つを透明に設定することができます。これにより、ビットマップ画像のアウトライン枠が見えなくなり、その一部がデザインから「浮上」したようになります。



ビットマップを透明にするには:

- 519. ビットマップを選択します。
- 520. 「ビットマップ」メニューから「透明にする」を選択します。
- 521. 自動選択ツールをビットマップ上に移動し、透明にする色をクリックします。
- 522. ビットマップ上で同色の部分をすべて選択するには、「類似したものを選択」をクリックします。
- 523. 「適用」をクリックします。☑

☞ ビットマップオブジェクトの回りに不要なアウトラインが表示される場合は、デザインセントラルの「許容値」を増やしてください。



## 透明の削除

ビットマップから透明な部分を除去して、再び不透明にするには:

524. ビットマップを選択します。
525. デザインセントラルの「ビットマップ」タブを選択します。🎨



526. 「不透明にする」をクリックします。

📖 「不透明にする」ボタンは、透明なビットマップが選択されている場合にのみ表示されます。

## ビットマップツールバーの使用

ビットマップの編集ツールは、全てビットマップ編集ツールバーに収められています。



ビットマップ編集ツールバー

このツールバーを表示するには、「ビットマップ」メニューから「ビットマップ編集ツールバー」を選択します。このコマンドをもう一度選択すると、ツールバーが非表示になります。

📖 カラーモードによって、一部のツールが使用できない場合があります。

## ビットマップの選択範囲の定義

ビットマップの選択範囲を定義することで、画像の一部を選択し、その範囲のみを対称に編集できるようになります。選択範囲の形状は、自由に指定でき、その境界線は点滅する点線で表されます。



選択範囲を指定したビットマップ

## ビットマップ全体の選択

ビットマップ全体を選択範囲として定義するには:

527. ビットマップを選択します。
528. 「ビットマップ」メニューから「全て選択」を選択します。

## ビットマップの選択範囲ツールの使用

ビットマップ選択範囲ツールで、ビットマップ上の長方形の区間を選択します。

529. 「選択範囲」ツールを選択します。📏
530. カーソルをビットマップ上でクリック&ドラッグします。
531. 選択範囲を作成した後、範囲を追加したり、削除したりできます。
  - y. [Shift] キーを押しながらドラッグして、選択範囲を追加します。
  - z. [Ctrl] キーを押しながらドラッグして、選択範囲を削除します。
532. 描画後、選択範囲内をクリックしてドラッグすることで、選択範囲を移動できます。



選択範囲を指定したビットマップ



[Shift] キーを押しながらドラッグ



最終的な選択範囲



選択範囲を指定したビットマップ  
[Ctrl] キーを押しながらドラッグ  
最終的な選択範囲

## 投げ輪ツールの使用

投げ輪ツールを使用して、ビットマップ上にアウトラインをトレースし、選択範囲を描画できます。

533. 「投げ輪」ツールを選択します。
534. カーソルをビットマップ上でクリック&ドラッグして、閉図形を作成します。  
[Shift] または [Ctrl] キーを押して、選択範囲を追加または削除できます。

535. 描画後、選択範囲内をクリックしてドラッグすることで、選択範囲を移動できます。

## 自動選択ツールの使用

「自動選択」ツールを使用して、ビットマップの色を基準に範囲を選択することができます。「自動選択」ツールでは、選択する色の範囲、許容値などを設定します。

536. 「自動選択」ツールを選択します。
537. デザインセントラルで「許容値」を調整します。デザインセントラルが表示されていない場合、「自動選択ツール」のボタンをダブルクリックしてください。

小さな値を指定すると、クリックした色に近いピクセルが選択され、大きな値を指定すると、より広範囲な色が選択されます。

538. カーソルでビットマップをクリックします。
539. [Shift] または [Ctrl] キーを押して、選択範囲を追加または削除できます。



「自動選択」ツールで作成した選択範囲



## 選択範囲の解除

540. 選択範囲を指定したビットマップを選択します。
541. 「ビットマップ」メニューから「選択の解除」を選択します。

## 選択範囲の反転

542. 選択範囲を指定したビットマップを選択します。
543. 「ビットマップ」メニューから「未選択オブジェクト」を選択します。

## オブジェクトを選択範囲に変換

ベクターオブジェクトは、次の手順で選択範囲に変換できます。

544. ベクターオブジェクトをビットマップ上に配置します。
545. ビットマップとベクターオブジェクトを選択します。
546. 「ビットマップ」メニューから「図形を選択範囲に変換」を選択します。

## 選択範囲をオブジェクトに変換

選択範囲は、次の手順でベクターオブジェクトに変換できます。

547. ビットマップを選択します。
548. 「ビットマップ」メニューから「選択範囲を図形に変換」を選択します。




## ビットマップの編集

### 移動ツールの使用

「移動」ツールは、ビットマップ上の選択範囲を移動またはコピーします。

549. ビットマップを選択して、選択範囲を指定します。

550. 「移動」ツールを選択します。 

551. 選択範囲内をマウスでクリック&ドラッグして、別の位置に移動します。

選択範囲は別の位置に移動し、背景色で塗られたエリアが後に残ります。背景色の設定については、67 ページの「背景色・フォアグラウンドカラーの設定」を参照してください。

[Ctrl] キーを押しながら選択範囲をドラッグすると、選択範囲を元の位置に残したまま、そのコピーを移動することができます。



選択範囲を指定したビットマップ



「移動」ツールで選択範囲を移動した後



[Ctrl]+「移動」ツールで選択範囲を移動した後

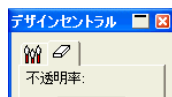
### 消しゴムツールの使用

「消しゴム」ツールを使って、ビットマップの不要な部分を削除したり、ビットマップを編集前の状態に戻したりできます。

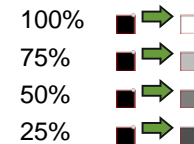
「消しゴム」ツールでは、次のオプションがデザインセントラルに表示されます。

「ブラシ」タブで、ブラシの形状とサイズを選択します。詳細は、122 ページの「ブラシの変更」を参照してください。

「消しゴムオプション」タブでは、次のオプションを調整できます。



不透明率 消しゴムで消去される画像のパーセント。




「消しゴムオプション」タブ


編集前に戻す このオプションをチェックすると、ビットマップで編集した部分のみが消しゴムにより削除され、元の状態が復元されます。

ビットマップを消去するには:

552. ビットマップを選択します。

553. 「消しゴム」ツールを選択します。 

554. 選択範囲内をクリック&ドラッグします。

 「取り消し」機能で、ビットマップの編集エラーを消去できます。

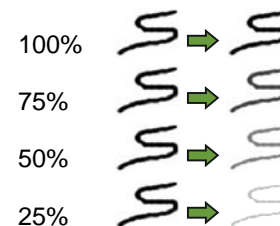
### ペイントブラシツールの使用

「ペイントブラシ」ツールは、絵筆のタッチでビットマップに色を塗ります。

デザインセントラルには次のオプションが表示されます。

「ブラシ」タブで、ブラシの形状とサイズを選択します。詳細は、122 ページの「ブラシの変更」を参照してください。


「ペイントブラシオプション」タブでは、ペイントブラシによる塗りの「不透明率」を指定します。値が低いほど、透明度が高くなります。



「ペイントブラシ」タブ

「ペイントブラシ」ツールを使用して線を描画するには:

555. ビットマップを選択します。

556. 「ペイントブラシ」ツールを選択します。 

557. 使用するフォアグラウンドカラーを選択します。

558. クリック&ドラッグします。

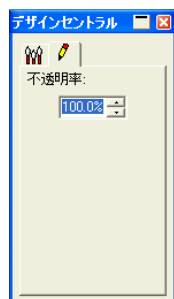
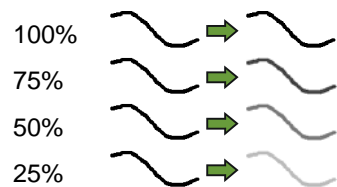
## 鉛筆ツールの使用

「鉛筆」ツールでは、ビットマップにフォアグラウンドカラーの線をフリーハンドで作成できます。

デザインセントラルには次のオプションが表示されます。

「ブラシ」タブでは、鉛筆の先の形状とサイズを選択します。詳細は、122 ページの「ブラシの変更」を参照してください。


「鉛筆オプション」タブでは、鉛筆で描画する線の「不透明率」を指定します。値が低いほど、透明度が高くなります。



「ペイントブラシ」タブ

「鉛筆」ツールを使用して線を描画するには:

559. ビットマップを選択します。

560. 「鉛筆」ツールを選択します。 

561. 使用するフォアグラウンドカラーを選択します。


562. 選択範囲内をクリック&ドラッグします。

## クロップツールの使用


クロップツールを使用して、ビットマップの一部を選択し、残りは削除します。

ビットマップをクロップするには:

563. ビットマップを選択します。

564. 「クロップ」ツールを選択します。 

565. クリック&ドラッグして、ビットマップ上に選択範囲を描画します。ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、正方形の選択範囲が作成されます。

 「クロップ」ツールでは、単純な長方形または正方形の選択範囲を指定する必要があります。[Ctrl] または [Shift] キーを使用して複雑な選択範囲を指定することはできません。

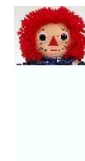
566. デザインセントラルで選択範囲の幅、高さを調整します。クロップするサイズは、選択範囲の枠およびコーナーをドラッグして調整することもできます。

567. 選択範囲内をマウスでクリック&ドラッグして、別の位置に移動します。

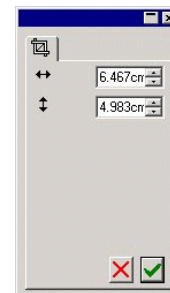
568. 「適用」  をクリックするか、選択範囲内をダブルクリックすると、ビットマップが指定のサイズにクロップされます。



クロップ枠を描画した元の画像



クロップした画像




クロップツール選択時のデザインセントラル

## 塗りツールの使用

「塗り」ツールは、ビットマップの区間をフォアグラウンドカラーで塗りつぶします。

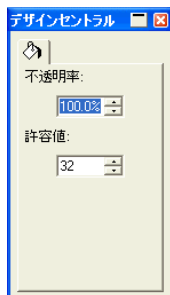
「塗り」ツールを使用するには:

569. 「塗り」ツールを選択します。 

570. デザインセントラルで値を入力します。

### 不透明率

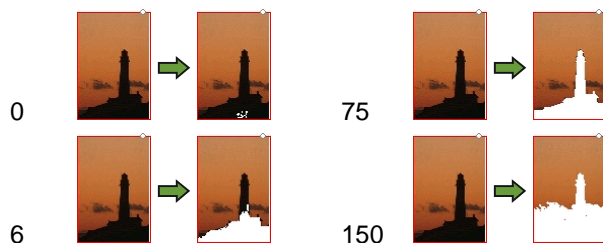
塗りがビットマップを上書きするパーセント。100% の場合は、完全に不透明な塗りになります。パーセント値が低いほど、塗りの色は薄くなりますが、詳細は鮮明に維持されます。



「塗り」タブ

### 許容値

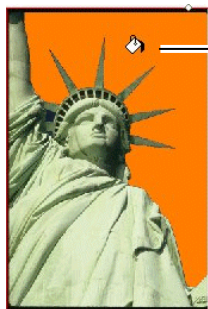
塗りの範囲はビットマップの端まで、または色の変更地点までです。「許容値」により、どの程度の色の変更を許容するかを指定します。0 から 255 の範囲で指定し、低い値を指定すると、クリックしたピクセルの色に近いエリアが塗りつぶされます。高い値を指定すると、より広範囲なエリアが塗りつぶされます。



571. ビットマップ上の塗りつぶすエリアをクリックします。



元の画像



塗りつぶした後のビットマップ

クリック

## スタンプツールの使用

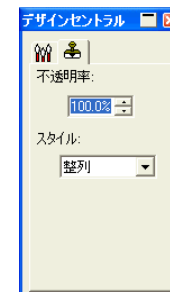
「スタンプ」ツールは、ビットマップのある部分を同じビットマップ上の別の位置にコピーします。

「スタンプ」ツールでは、デザインセントラルに次のオプションが表示されます。

- 「ブラシ」タブで、ブラシの形状とサイズを選択します。詳細は、122 ページの「ブラシの変更」を参照してください。
- 「スタンプオプション」タブでは、次のオプションを調整できます。

### 不透明率

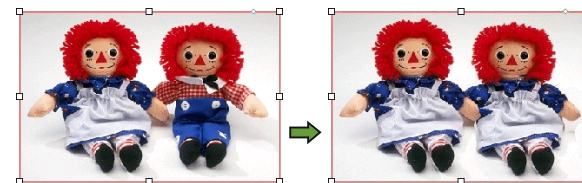
ツールの出力がビットマップを上書きするパーセント。100% の場合は、出力は完全に不透明になります。値が低いほど、透明度は高くなります。



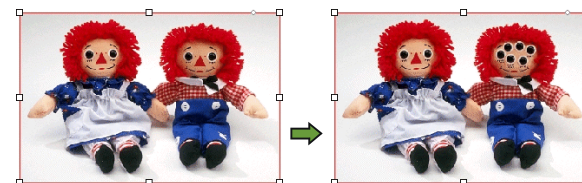
「スタンプ」タブ

### スタイル

「整列」を選択すると、ツールで描画中かどうかに関係なく、原点とコピー先が常に同時に移動します。このスタイルは、広範囲なエリアをコピーする場合に適しています。



「未整列」を選択すると、ツールで描画中の場合に限って、原点とコピー先が同時に移動します。描画中でない場合は、原点を移動せずに、コピー先のポイントのみを移動できます。この設定は、小さなエリアをビットマップ上の複数の位置にコピーするのに適しています。



「スタンプ」ツールを使用するには:

572. 編集するビットマップを選択します。
573. 「スタンプ」ツールを選択します。



574. デザインセントラルの設定を調整します。

575. 「スタンプ」ツールで、ビットマップのコピー元(原点)となる部分をクリックします。

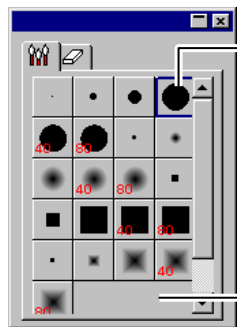
576. ビットマップ上のコピー先をクリック&ドラッグします。

スタンプの原点を変更するには、[Ctrl] キーを押しながら、コピー元となる別の位置をクリックします。

## ブラシの変更

「ブラシ」タブで、ブラシの形状とサイズを選択します。

一部のブラシには左下に数字が小さく表示されるものもありますが、これはブラシのサイズをピクセル数で表したものです。



ダブルクリックして、現在のブラシのサイズを変更します。

ここをクリックしてブラシを新規作成します。

「ブラシ」タブ

ここでは、新しいブラシを追加したり、既存のブラシの形状またはサイズを変更したりします。「ブラシ」タブの空白の部分をクリックすると、ブラシを新規に作成します。既存のブラシの属性を変更するには、ブラシのアイコンをダブルクリックします。

次のブラシの属性が設定できます。

サイズ	ブラシの幅および高さ。
硬さ	ブラシが、元の画像とどの程度混ざるかを指定します。
回転	回転角度

スタイル      ブラシの形状として長方形または楕円を指定します。

## フィルタの使用

本ソフトウェアでは、ビットマップをフィルタすることができます。次のフィルタを使用できます。

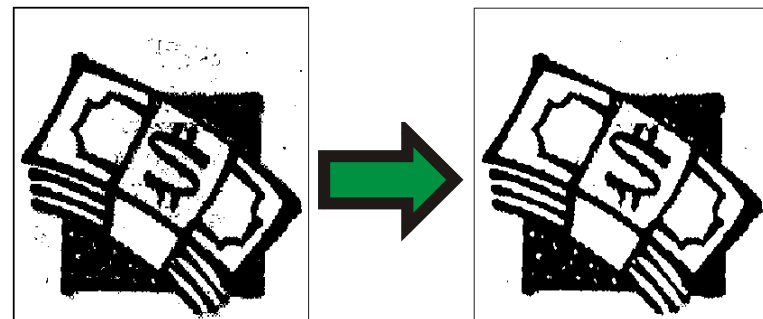
- ノイズ消去
- シャープ化
- カラーバランス
- ぼかし
- レベル
- 明度・コントラスト

☞ 一部のカラーモードでは使用できないものがあります。

フィルタを適用する際、画面にプレビューが表示されます。プレビューエリアは、サイズを変更したり、移動したりできます。また、フィルタを適用する範囲は、選択範囲に限定することができます。

### ノイズ消去フィルタ

このフィルタを使用して、スキャンした画像にありがちなノイズなどを取り除きます。



ビットマップのノイズを消去するには:

577. ビットマップを選択します。
578. 「ビットマップ」メニューから「フィルタ」を選択し、「ノイズ消去」を選択します。
579. デザインセントラルでフィルタの設定を調整します。

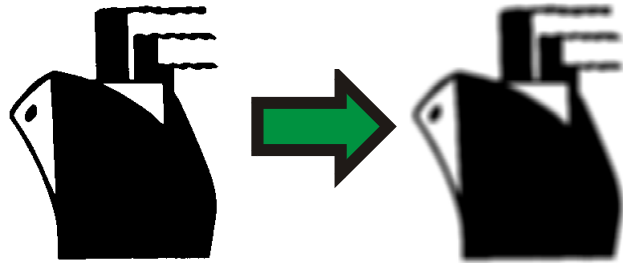
半径      取り除くノイズのサイズ。

**プレビュー** このオプションをチェックすると、パラメータを調整する際に、フィルタを適用した結果のプレビューが表示されます。

580. 「適用」をクリックします。✔

## ぼかしフィルタ

このフィルタは、ピクセルを周辺ピクセルの平均を取ることで、画像をぼかします。



ぼかしフィルタを適用するには:

581. ビットマップを選択します。

582. 「ビットマップ」メニューから「フィルタ」を選択し、「ぼかし」を選択します。

583. デザインセントラルでフィルタの設定を調整します。

**適用率と半径** これらのフィールドに高い値を入力するほど、より効果が高くなります。

**プレビュー** このオプションをチェックすると、パラメータを調整する際に、フィルタを適用した結果のプレビューが表示されます。

584. 「適用」をクリックします。✔

## シャープ化フィルタ

このフィルタを使用し、ピクセル間のコントラストを上げて、画像を鮮明にします。

585. ビットマップを選択します。

586. 「ビットマップ」メニューから「フィルタ」を選択し、「シャープ化」を選択します。

587. デザインセントラルでフィルタの設定を調整します。

**適用率と半径** これらのフィールドに高い値を入力するほど、より効果が高くなります。

**プレビュー** このオプションをチェックすると、パラメータを調整する際に、フィルタを適用した結果のプレビューが表示されます。

588. 「適用」をクリックします。✔

## レベルフィルタ

このフィルタは、次のように、画像で使用している色のヒストグラムを表示します。グラフのバーは各色の使用量を表します。スライダを内側に移動すると、ビットマップのホワイトポイントとブラックポイントを変更します。

589. ビットマップを選択します。

590. 「ビットマップ」メニューから「フィルタ」を選択し、「レベル」を選択します。

591. デザインセントラルでフィルタの設定を調整します。

- 「RGB」を選択すると、RGB の全カラーを一括調整します。特定のカラーのみを調整する場合は、「レッド」、「グリーン」、「ブルー」のいずれかを選択します。
- ヒストグラムの下のスライダをクリック&ドラッグするか、入力フィールドに数値を入力します。
- 「自動」ボタンをクリックすると、自動的にホワイトとブラックポイントが決定され、中間色が適切に分布されます。
- 「リセット」ボタンをクリックすると、スライダが元の位置に戻ります。
- 「プレビュー」をチェックすると、パラメータを調整する際に、フィルタを適用した結果のプレビューが表示されます。

592. 「適用」をクリックします。✔

## カラーバランスフィルタ

デザインセントラルに、特定の色の成分を増加、または減少させるスライダ(シアン-レッド、マゼンタ-グリーン、イエロー-ブルー)が表示されます。例えば、シアン・レッドスライダをシアンの方向にドラッグすると、シアンが増加し、レッドが減少します。

593. ビットマップを選択します。
594. 「ビットマップ」メニューから「フィルタ」を選択し、「カラーバランス」を選択します。
595. デザインセントラルでフィルタの設定を次の手順で調整します。
  - リストから「シャドー」、「中間色」、「ハイライト」を選択し、変更する色の範囲を指定します。
  - スライダをクリック&ドラッグするか、入力フィールドに数値を入力します。
  - 「プレビュー」をチェックすると、パラメータを調整する際に、フィルタを適用した結果のプレビューが表示されます。
596. 「適用」をクリックします。✔

## 明度・コントラストフィルタ

このフィルタを使って、画像の明るさ、コントラストおよび彩度を調整します。

597. ビットマップを選択します。
598. 「ビットマップ」メニューから「フィルタ」を選択し、「明度・コントラスト」を選択します。
599. デザインセントラルでフィルタの設定を次の手順で調整します。
  - スライダをクリック&ドラッグするか、入力フィールドに数値を入力します。
  - 「プレビュー」をチェックすると、パラメータを調整する際に、フィルタを適用した結果のプレビューが表示されます。
600. 「適用」をクリックします。✔

## Adobe フィルタ

Adobe 社のフィルタがインストールされた環境では、本ソフトウェアでこれらのフィルタプラグインを使用することができます。

プラグインがインストールされたフォルダを次の手順で設定します。

601. 「編集」メニューから「環境設定」を選択します。
602. 「ファイルの保存先」タブを選択し、「Adobe プラグイン」にプラグインが保存された場所を指定します。

フォルダを検索する場合は、「参照」をクリックします。これらのプラグイン用のフォルダの保存場所については、Adobe Photoshop のユーザマニュアルを参照してください。
603. 「OK」をクリックします。

プラグインフォルダの設定後は、本プログラムでフィルタを使用できるようになります。

604. ビットマップを選択します。
605. 「ビットマップ」メニューから「Adobe フィルタ」を選択し、フィルタを指定します。
606. 各フィルタに表示される手順でフィルタを適用します。

Adobe フィルタに関する詳細は、Adobe のマニュアルを参照してください。

## ビットマップのトレース

トレース処理では、ビットマップ画像をベクター画像に変換でき、パスとして編集することができます。トレースする区間はビットマップの選択範囲に限定することができます。

マスク処理されたビットマップをトレースする場合は、予めマスク解除する必要があります。

- ④ ビットマップをトレースした後、トレースした結果を確認するためにビットマップを非表示にするには、「画面」ツールバーの「ビットマップのプレビュー」ボタンをクリックするか、「画面」メニューから「ビットマップのプレビュー」を選択します。

## 自動トレースの使用

自動トレースは、ビットマップの図形をトレースします。デザインセントラルには次のオプションが表示されます。

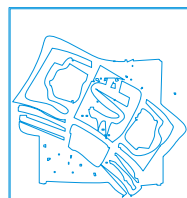
**ノイズ消去**    トレース時に行う、ノイズ消去の処理を設定します。「なし」を選択すると、ノイズ処理は一切行われません。「最大」では、ノイズを最大に消去します。



元の画像



「ノイズ消去」を「低」でトレースした場合



「ノイズ消去」を「最大」でトレースした場合

**コーナー**    コーナーをどれほど積極的に検出するかを設定します。「なし」を選択すると、コーナーは検出されません。「最大」では、コーナーを最も多く検出します。

**解像度**    画像の元の解像度をそのまま(フル)使用するか、元の 1/2、1/4、1/8 に落としてトレースできます。解像度を落とすと、より高速にトレースでき、ポイント数が少なくなりますが、精度が落ちる場合があります。「最適」では、画像のサイズに適切な解像度でトレースします。


**許容値**    元の画像をどれほど、忠実にトレースするかを設定します。0～100% の範囲で指定します。低い値を指定すると、より忠実にトレースしますが、画像の不完全な部分まで検出することがあります。高い値を指定すると、よりスムーズな曲線でトレースしますが、細かい部分が忠実に再現されないことがあります。

**コーナースタイル**    検出したコーナーをどのように描画するかを指定します。「シャープ」では、コーナーをシャープコーナーにします。

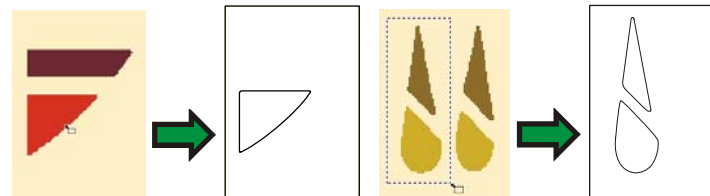
**カラー**    トレースしたベクターオブジェクトの色を指定します。

**画像を反転する**    トレースする色を逆にします(白の部分をトレース)。

ビットマップを自動トレースするには:


607. 「自動トレース」ツールを選択します。 
608. デザインセントラルでトレースの設定を調整します。
609. ビットマップ全体、または一部のみをトレースできます。
  - クリック&ドラッグして、トレースする範囲を指定します。ビットマップ内でトレースするオブジェクトの回りを囲むように長方形の範囲を指定します。[Shift] キーを押すと、正方形の範囲を指定できます。
  - ビットマップをクリックすると、クリックした図形のみをトレースします。
  - [Ctrl] キーを押しながらクリックすると、ビットマップ全体がトレースされます。

トレースしたオブジェクトは、すべてワイヤフレームとして設定されます。塗りを表示するには、オブジェクトを選択して合成する必要があります。



クリックして 1 つのオブジェクトをトレース

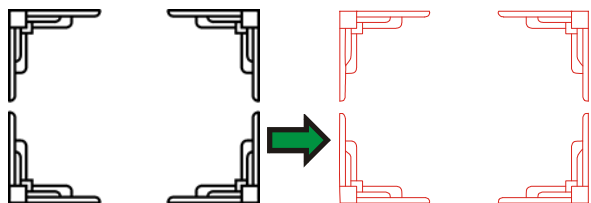
クリック&ドラッグでトレースする範囲を指定

 最良な結果を得るためには、グレースケール(8ビット - 256レベル)で 300～600 DPI の解像度で画像をスキャンしてください。解像度が高すぎると、ポイントが余分に作成され、パスが滑らかにならないことがあります。

## センターライントレースの使用

「センターライントレース」ツールは、図形の両端の中心を通るパスを作成します。特定のサイズより大きな図形がある場合、中央ではなく輪郭をトレースするように指定できます。このツールは、ネオンまたは彫刻を使用した作業に便利です。

「センターライントレース」では、白黒ビットマップのみしか処理できません。



センターライントレースで作成したパス

デザインセントラルには、「自動トレース」ツールで説明した「自動トレース」タブと、次のオプションを含む「センターライン」タブが表示されます。

<b>ステップ</b>	アウトラインをトレースする最小サイズ
<b>パスを閉じる</b>	パスを独立した閉図形としてトレースします。
<b>大きなオブジェクトは輪郭をトレースする</b>	このオプションをチェックした場合、大きなオブジェクトを検出すると、中央ではなくオブジェクトの輪郭をトレースします。
<b>カラー</b>	トレースしたベクターオブジェクトの色を指定します。

ビットマップをセンターライントレースするには:

610. 「センターライントレース」ツールを選択します。
611. デザインセントラルでトレースの設定を調整します。
612. ビットマップ全体または一部のみをトレースできます。
  - クリック&ドラッグして、トレースする範囲を指定します。ビットマップ内でトレースするオブジェクトの回りを囲むように範囲を指定します。[Shift] キーを押すと、正方形の範囲を指定できます。
  - ビットマップをクリックすると、クリックした図形のみをトレースします。
  - [Ctrl] キーを押しながらクリックすると、ビットマップ全体がトレースされます。

## ピクチャカットトレースの使用

「ピクチャカット」ツールは、ビットマップを特殊な縞模様にてトレースします。この処理は、画像を縦または横方向に、可変幅の帯にカットします。カス取り作業を楽にするため、複数の帯をまとめたつまみを作成します。



元の画像



ピクチャカットを使用して縦方向に帯を作成




ピクチャカットを使用して横方向に帯を作成

デザインセントラルには、次のオプションを含む「ピクチャカット」タブが表示されます:

<b>画像強調</b>	トレースする前に、画像を強調するフィルタを適用します。
<b>明度</b>	トレース後の画像の明るさを制御します。
<b>ストライプ数</b>	作成する帯の数を指定します。
<b>解像度</b>	画像の元の解像度をそのまま(フル)使用するか、元の 1/2、1/4、1/8 に落としてトレースできます。解像度を落とすと、より高速にトレースでき、ポイント数が少なくなりますが、精度が落ちる場合があります。「最適」では、画像のサイズに適切な解像度でトレースします。
<b>カット方向</b>	帯を横方法、縦方向のいずれかに指定します。
<b>画像を反転する</b>	画像の明るい部分と暗い部分を逆にします。
<b>カラー</b>	トレースしたベクターオブジェクトの色を指定します。

ピクチャカットを使用して縞模様を作成するには:

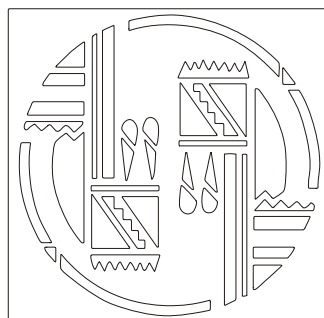
613. 「ピクチャカット」ツールを選択します。 
614. デザインセントラルでトレースの設定を調整します。
615. 次の手順で、ビットマップ全体または一部のみをトレースします。
  - クリック&ドラッグして、トレースする範囲を指定します。ビットマップ上でトレースするオブジェクトの回りを囲むように範囲を指定します。[Shift] キーを押すと、正方形の範囲を指定できます。
  - [Ctrl] キーを押しながらクリックすると、ビットマップ全体をトレースします。
616. 「ピクチャカット」ツールを終了するには、別のツールを選択します。

## カラートレースの使用

カラートレースは、カラービットマップをカラーパスに変換します。カラートレースは 2 つのステップで行われます。最初のステップは、ビットマップの色数を少なくするポストライズ処理です。ポストライズした後、ビットマップを色別にトレースします。



元のビットマップ



カラートレースで作成したパス

デザインセントラルには、「自動トレース」ツールで説明した「自動トレース」タブと、次のオプションを含む「カラートレース」タブが表示されます。

**ビットマップのポストライズ** このオプションをチェックすると、トレース後、ポストライズしたビットマップが書類に残されません。


**エッジフィルタ** ポスタライズ時に、ノイズをどれほど積極的に処理するかを指定します。「なし」を設定すると、ノイズ処理は一切行わず、「最大」はノイズを最大限処理します。

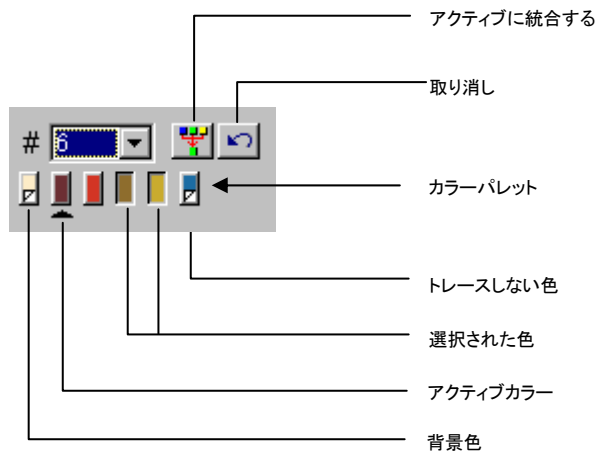
**ポストライズカラー数** ビットマップをポストライズする色数を指定します。同じ色調の色が複数存在する場合、色数を多く設定すると、必要な色が認識されるようになります。

**アクティブに統合する** 選択した色を、アクティブカラーに統合します。

**取り消し** 最後にいった統合処理を取り消します。

ビットマップをポストライズしてカラートレースするには:

617. 「カラートレース」ツールを選択します。 
618. デザインセントラルでトレースの設定を調整します。
619. トレースする色数を設定します。
620. 次の手順でビットマップ全体、または一部のみをトレースします。
  - クリック&ドラッグして、トレースする範囲を指定します。ビットマップ内でトレースするオブジェクトの回りを囲むように範囲を指定します。[Shift] キーを押すと、正方形の範囲を指定できます。
  - ビットマップをクリックすると、クリックした図形のみをトレースします。
  - [Ctrl] キーを押しながらクリックすると、ビットマップ全体がトレースされます。
621. 次のセクションの説明に従って、カラーパレットを編集して、ビットマップをポストライズします。
622. 「適用」をクリックします。



画像をカラートレースする際、「ポストライズカラー数」リストで、トレースする色数を指定します。

背景色が検出された場合、背景色はカラーパレットの左側に表示されます。背景色は、折り目が示しているように、トレースされません。

トレースしない色として設定した部分は、プレビューに表示されません。カラーパレットの色を、[Shift] キーを押しながらクリックすると、トレースされずにスキップされます。

色の下に三角が表示されている場合、その色がアクティブカラーであることを意味します。アクティブカラーは、色を統合するときに使用します。アクティブカラーにするには、色の下部分をクリックします。

色を選択するには、マウスでクリックします。選択を解除するには、もう一度マウスでクリックします。ここでは複数の色を選択することができます。非表示(トレースしない色)の色を選択すると、表示されるようになります。

複数の色を同じ色としてトレースする必要がある場合、次の手順でこれらの色を統合します。

- 623. 統合先の色をアクティブカラーにします。
- 624. 統合する色を選択します。
- 625. 「アクティブに統合する」をクリックします。

「取り消し」ボタンをクリックすると、統合が取り消されます。最後に行った処理のみが取り消しできます。

また、統合元の色をクリックして、統合先の色のボタンの上にドラッグすることで、2色を統合することもできます。



パレットの色の順番を変更するには、色を新しい位置にクリック&ドラッグします。

ポストライズカラーは、カラーパレット上で編集できます。編集するには、[Ctrl] キーを押しながら色をクリックします。

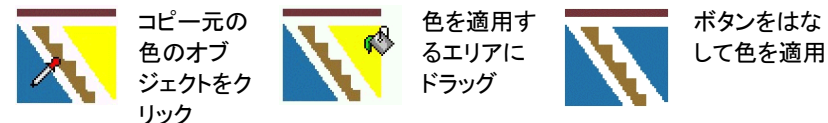
画像をポストライズした後、次のように編集します。

- 626. 元の色で塗られたエリアをマウスでクリックします。

☞ カーソルがペンキのバケツの形に変わります。

- 627. 色を適用する部分へドラッグします。

☞ マウスのボタンをはなすと、色が適用されます。



## 14. 特殊効果の操作

本ソフトウェアは、デザイン内のオブジェクトに様々な特殊効果を適用するツールを備えています。

### 共通の機能

全ての特殊効果で共通して使用できる基本機能が多く備わっています。

### 特殊効果の分離

元のオブジェクトから特殊効果を分離するには、「特殊効果」メニューから「分離 [...]」を選択します。コマンドの最後には、特殊効果の名前が表示されます。



特殊効果を適用した元のオブジェクト      テキストと特殊効果を分離

### 特殊効果の消去

「特殊効果」メニューから「消去 [...]」を選択します。コマンドの最後には、特殊効果の名前が表示されます。

### 結合の使用

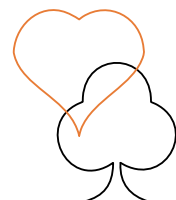
「結合」は、重なるオブジェクトに使用し、オブジェクトの重なる部分を分割したり、統合したりします。結合は、ベクターオブジェクトのみに使用可能です。ビットマップには使用できません。

### ウェルド効果

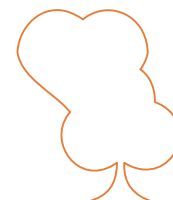
「ウェルド」は、選択したオブジェクトの重なる部分を取り除いて、1つのオブジェクトにします。このツールを使用して、重なるオブジェクトの不要なカットラインを削除します。

628. オブジェクトを選択します。

629. 「特殊効果」メニューから「結合」を選択し、「ウェルド」を選択します。



元のオブジェクト



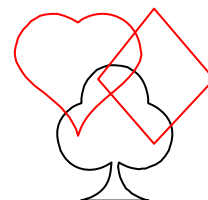
「ウェルド」実行後のオブジェクト

### カラーごとにウェルド

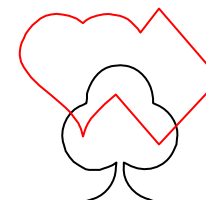
「カラーごとにウェルド」効果を使用すると、同じ色の重なるオブジェクトを自動的に結合できます。

630. オブジェクトを選択します。

631. 「特殊効果」メニューから「結合」を選択し、「カラーごとにウェルド」を選択します。



元のオブジェクト



「色別にウェルド」実行後のオブジェクト



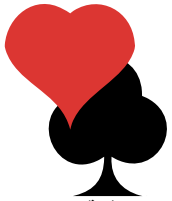
## 型抜き効果

「型抜き」効果は、重なっているオブジェクトに適用します。最上位のオブジェクトを削除し、下位オブジェクトからその重複部分を取り除きます。

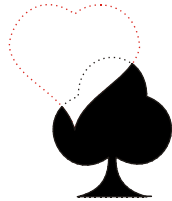
📖 この効果は、最上位オブジェクトのみに適用されます。その他の下位オブジェクトに効果を適用するには、効果を実行する前に上位のオブジェクトをグループ化してください。

632. オブジェクトを選択します。

633. 「特殊効果」メニューから「結合」を選択し、「型抜き」を選択します。



元のオブジェクト



「型抜き」実行後のオブジェクト

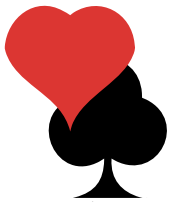
## 交差効果

「交差」効果は、オブジェクトの重なっている部分を残して、選択したオブジェクトをすべて削除します。

📖 この効果は、最上位オブジェクトのみに適用されます。その他の下位オブジェクトに効果を適用するには、効果を実行する前に上位のオブジェクトをグループ化してください。

634. オブジェクトを選択します。

635. 「特殊効果」メニューから「結合」を選択し、「交差」を選択します。



元のオブジェクト



「交差」実行後のオブジェクト

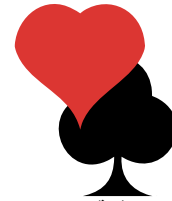
## 中マド効果

「中マド」効果は、重なっているオブジェクトに適用します。オブジェクトの重なっている部分を削除します。

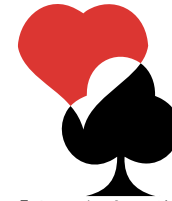
📖 この効果は、最上位オブジェクトのみに適用されます。その他の下位オブジェクトに効果を適用するには、効果を実行する前に上位のオブジェクトをグループ化してください。

636. オブジェクトを選択します。

637. 「特殊効果」メニューから「結合」を選択し、「中マド」を選択します。



元のオブジェクト



「中マド」実行後のオブジェクト

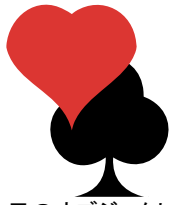
## フューズ効果

「フューズ」効果は、重なっているオブジェクトに適用します。オブジェクトの重なっている部分のみを残し、最上位のオブジェクト全体を削除します。重なっている部分と下位レイヤーのオブジェクトが、1つのオブジェクトに統合されます。下位レイヤーのオブジェクトはそのまま残り、フューズした部分には、元のオブジェクトの色が使用されます。

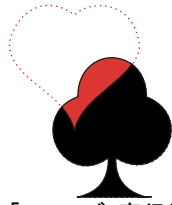
📖 この効果は、最上位オブジェクトのみに適用されます。その他の下位オブジェクトに効果を適用するには、効果を実行する前に上位のオブジェクトをグループ化してください。

638. オブジェクトを選択します。

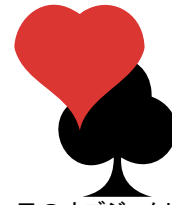
639. 「特殊効果」メニューから「結合」を選択し、「フューズ」を選択します。



元のオブジェクト



「フューズ」実行後のオブジェクト



元のオブジェクト



「重複部分の分離」実行後のオブジェクト

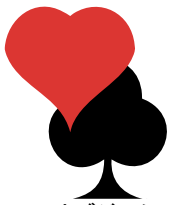
## 重なり除去効果

「重なり除去」効果は、重なっているオブジェクトに適用します。最下位のオブジェクトから、最上位オブジェクトと重なる部分を削除し、最上位オブジェクトはそのまま残します。

☞ この効果は、最上位オブジェクトのみに適用されます。その他の下位オブジェクトに効果を適用するには、効果を実行する前に上位のオブジェクトをグループ化してください。

640. オブジェクトを選択します。

641. 「特殊効果」メニューから「結合」を選択し、「重なり除去」を選択します。



元のオブジェクト



「重なり除去」実行後のオブジェクト

## 重複部分の分離効果

「重複部分の分離」効果は、重なっているオブジェクトに適用します。オブジェクトから重なっている部分を削除し、個別のオブジェクトを作成します。

642. オブジェクトを選択します。

643. 「特殊効果」メニューから「結合」を選択し、「重複部分の分離」を選択します。

## アウトライン効果の使用

本ソフトウェアでは、オブジェクトの周りにインライン、アウトライン、または輪郭線を追加できます。

**アウトライン** オブジェクトの外縁、および穴(文字の A、B などのオブジェクト内の穴)の周りに追加する閉図形。

**輪郭** アウトラインと似ていますが、外縁のみに作成します。

**インライン** オブジェクトの縁の内側に追加する閉図形。



この章では、「インライン」、「アウトライン」、「輪郭」の全ての総称として、アウトラインという用語を使用します。

アウトラインでは、アウトラインの数、幅および間隔が指定できます。

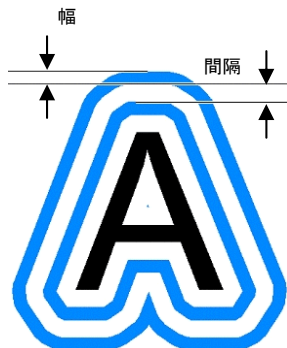
### アウトライン

644. 特殊効果を適用するオブジェクトを選択します。

645. 「特殊効果」メニューから「アウトライン」を選択します。

646. デザインセントラルで設定を調整するか、コントロールポイントをドラッグします。

647. 「適用」をクリックします。✔



### デザインセントラルでのアウトラインの調整

オブジェクトにアウトラインを適用する場合、デザインセントラルで次の属性を調整できます。

Contour リストから「輪郭」、「アウトライン」、「インライン」のいずれかの種類を選択します。

0.100cm アウトラインの幅

0.101cm アウトラインの間隔

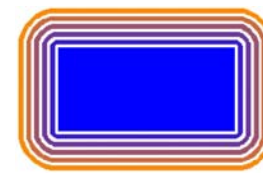
# 5 アウトラインの数



作成するアウトラインの色を単色にするか、色が段階的に変わるグラデーションにするかを設定します。



単色のアウトライン



グラデーションのアウトライン



アウトラインが元のオブジェクトの裏を全てカバーするか(裏貼り)を設定します。このオプションは、アウトラインの間隔が「0」の場合にのみ選択可能となります。



アウトラインの色



コーナーをどのようにアウトラインするかを結合の種類で設定します。



ラウンド結合



ベベル結合



マイター結合

4.000 コーナーの鋭さを制御します。



開図形をどのようにアウトラインするかを先端の種類で設定します。「丸先端」、「突出し先端」、「バット先端」を選択できます。



丸先端



突出し先端



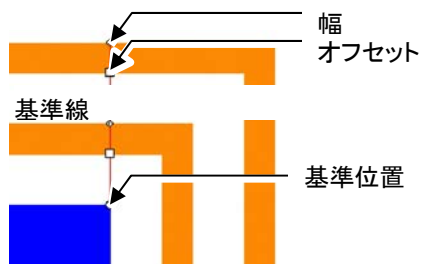
バット先端

**元のオブジェクトを残す** このオプションをチェックすると、元のオブジェクトがアウトラインと共に残ります。チェックを解除すると、元のオブジェクトは削除されます。

### コントロールポイントを使用したアウトラインの調整

アウトラインを適用すると、オブジェクトに基準線とコントロールポイントが表示されます。コントロールポイントをドラッグして、一部の属性を調整できます。

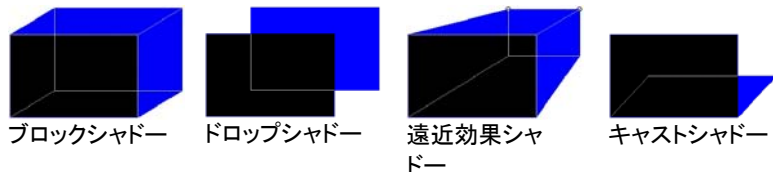
- 「幅」ポイントをクリック&ドラッグして、アウトラインの幅を変更します。
- 「オフセット」ポイントをクリック&ドラッグして、アウトラインの間隔を変更します。
- 「基準位置」ポイントをクリック&ドラッグして、アウトラインを適用する位置を示す基準線の位置を変更します。



## シャドー効果の使用

本ソフトウェアは、オブジェクトの周りに影の効果を追加できます。

次のシャドーの種類が使用できます。



## オブジェクトへのシャドーの適用

オブジェクトにシャドーを適用するには:

648. オブジェクトを選択します。
649. 「特殊効果」メニューから「シャドー」を選択します。
650. デザインセントラルで設定を調整するか、コントロールポイントをドラッグします。
651. 「適用」をクリックします。✅

## デザインセントラルでのシャドーの調整

シャドーをオブジェクトに適用する場合、次の属性をデザインセントラルで調整できます。

Drop	「ブロック」、「キャスト」、「遠近効果」、「ドロップ」のいずれかのシャドーの種類を選択します。	
11.262cm 6.813cm	横方向と縦方向の元のオブジェクトからのオフセット(距離)。遠近効果シャドーでは設定できません。	
50.0% 47.4°	高さの比率と傾斜角度。これらのフィールドはキャストシャドーのみで設定可能です。	
1.000cm	オーバーラップ、またはオフセットモードを選択した場合の、オブジェクトとシャドーの間の距離。	
55.8%	遠近効果率。遠近効果シャドーのみで設定可能です。	
[Color swatch]	シャドーの色。	
[Blend mode icons]	リリースモード。シャドーが元オブジェクトにより、どのように切り抜かれるかを選択します。	
詳細	詳細シャドーは、「スムーズシャドー」としても知られ、テキストやオブジェクトに透明効果を適用し、縁をスムーズにしたり、ぼかしたりします。あるいは、ネオン効果を作成することもできます。	
クリアフィルムの適用	クリックして、詳細シャドーをアクティブにします。	
	混合モード	通常、比較(暗)、比較(明)、乗算、ディザ合成、ハードライト、ソフトライト、差、除外、覆い焼きカラー、焼き込みカラー、焼き込み(リニア)

		不透明率	透明度の量。
		ぼかし量	シャドーの縁をぼかす量。
		ぼかし半径	シャドーカラーをぼかす量。半径が大きいと、ぼかしの大きなシャドーになり、半径が低いとぼかしが少なくなります。

各シャドーの種類で、次のリリーフモードが指定できます。

#### ブロックおよび遠近効果シャドー



#### ドロップシャドー



#### キャストシャドー



☑ 裏貼りありとなしは、シャドーを元のオブジェクトから分離すれば、差を確認することができます。

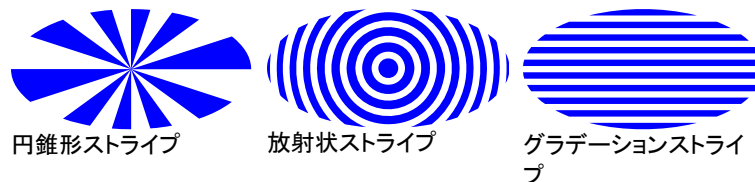


#### コントロールポイントを使用したシャドーの調整

シャドーをクリック&ドラッグして、「高さの比率」と「傾斜角度」(キャストシャドー)、縦・横方向のオフセット(その他のシャドー)、または「遠近効果率」(遠近効果シャドー)を変更します。

#### ストライプ効果の使用

ストライプ効果を使用して、ベクターオブジェクトに縞模様を追加します。ストライプには次の種類が用意されています。



#### オブジェクトへのストライプの適用

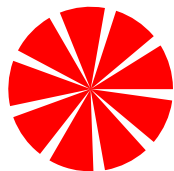
652. オブジェクトを選択します。
653. 「特殊効果」メニューから「ストライプ」を選択します。
654. デザインセントラルで値を入力します。

#### デザインセントラルでの円錐形ストライプの調整

オブジェクトに円錐形ストライプを適用する場合、次の属性をデザインセントラルで設定できます。

- # 5   オブジェクト上のストライプの数
- 50.0%   オブジェクトがストライプで塗られる比率(0~100%)を指定します。この値を変更すると、ストライプの数は変更されず、ストライ

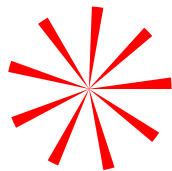
プの幅が変更されます。



円錐形比率 : 20%



円錐形比率 : 50%



円錐形比率 : 80%

X: 35.297cm  
Y: 8.900cm

ストライプの中心の XY 座標。



このグリッドで選択した位置が、円錐形ストライプの中心になります。



左下



中央



右中央

0.0°

ストライプの開始角度。



角度: 0 度



角度: 30 度



角度: 45 度

## コントロールポイントを使用した円錐形ストライプの調整

上記のいくつかのフィールドは、コントロールポイントをドラッグして調整できます。

- ストライプの右(下)の縁をドラッグして、「ストライプ角度」を変更します。ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、角度が制限されます。
- ストライプの左(上)の縁をドラッグして、ストライプの幅を変更します。ドラッグ時に [Shift] キーを押すと、角度が制限されます。
- 中心点をクリック&ドラッグして、ストライプの中央の位置を変更します。

## デザインセントラルでのグラデーションストライプの調整

オブジェクトにグラデーションストライプを適用する場合、次の属性をデザインセントラルで設定できます。

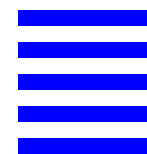
# 5 オブジェクト上のストライプの数

50.0% オブジェクトがストライプで塗られる比率(0~100%)を指定します。この値を変更すると、ストライプの数は変更されず、ストライプの幅が変更されます。

このフィールドは、「間隔の種類」に「可変ストライプ&可変間隔」を指定すると、無効になります。



比率: 20%

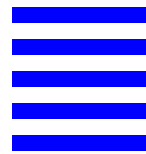


比率: 50%



比率: 80%

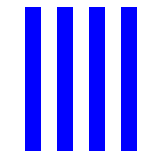
0.0° ストライプの角度。



角度: 0 度



角度: 45 度



角度: 90 度

55.0% グラデーションの比率(0~100%)を指定します。

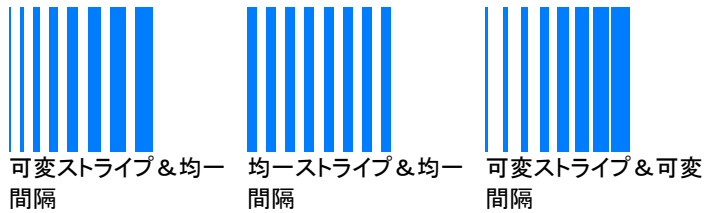
このフィールドは、「間隔の種類」に「均一ストライプ&均一間隔」を指定すると無効になります。

**間隔の種類** 均一ストライプ& ストライプと間隔の幅が均一になります。

**均一間隔**

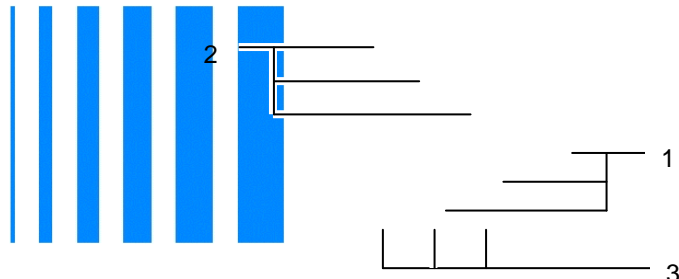
**可変ストライプ&可変間隔** ストライプと間隔の幅が可変になり、グラデーション効果が得られます。

**可変ストライプ&均一間隔** ストライプの幅が可変ですが、間隔の幅が均一に保たれ、グラデーション効果が出ます。



## コントロールポイントを使用したグラデーションストライプの調整

上記のいくつかのフィールドは、コントロールポイントをドラッグして調整できます。



- 「均一ストライプ & 均一 間隔」を選択した場合、ポイント 1 または 2 をクリック & ドラッグして、間隔を変更します。
- 「可変ストライプ & 均一 間隔」を選択した場合、ポイント 1 または 2 をクリック & ドラッグして、ストライプグラデーションを変更します。
- 「可変ストライプ & 均一 間隔」を選択した場合、ポイント 1 をクリック & ドラッグして間隔を変更します。ストライプグラデーションを変更するには、ポイント 2 をクリック & ドラッグします。
- ポイント 3 をクリック & ドラッグすると、ストライプの角度を変更できます。[Shift] キーを押すと、角度を制限できます。

## デザインセントラルでの放射状ストライプの調整

オブジェクトに放射状ストライプを適用する場合、次の属性をデザインセントラルで設定できます。

	オブジェクト上のストライプの数
	オブジェクトがストライプで塗られる比率(0~100%)を指定します。この値を変更すると、ストライプの数は変更されず、ストライプの幅が変更されます。
	中心から最初の間隔までの距離
	中心から最も外側のリングまでの距離を指定します。最後のリングを超すオブジェクトの部分は、べた塗りになります。
	グラデーションの比率(0~100%)を指定します。
	このグリッドで選択した位置が、放射状ストライプの中心になります。



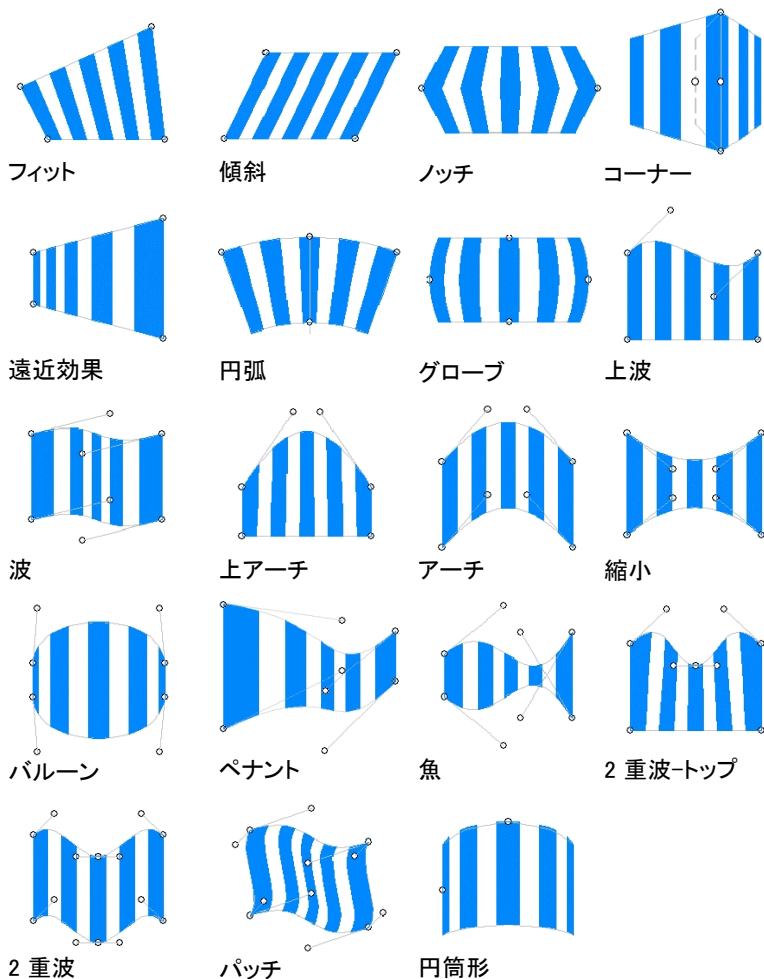
## コントロールポイントを使用した放射状ストライプの調整

上記のいくつかのフィールドは、コントロールポイントをドラッグして調整できます。

- ストライプの内縁をクリック & ドラッグして、ストライプグラデーションを変更します。
- ストライプの外縁をクリック & ドラッグして、ストライプの間隔を変更します。
- 中心点をクリック & ドラッグして、ストライプの中央の位置を変更します。

## 変形効果の使用

本ソフトウェアでは、ベクターオブジェクトを様々な形状に変形することができます。次の変形方法が用意されています。ビットマップに変形を使用すると、変形した形状の図形でビットマップがマスクされます。



使用例として、ビットマップの背景にあわせるようにデザインを変形して、実際のサインを施工した状態を確認できます。


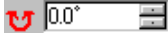




## オブジェクトに変形を適用

655. オブジェクトを選択します。
656. 「特殊効果」メニューから「変形」を選択します。
657. デザインセントラルで設定を調整するか、コントロールポイントをドラッグします。
658. 「適用」をクリックします。✔

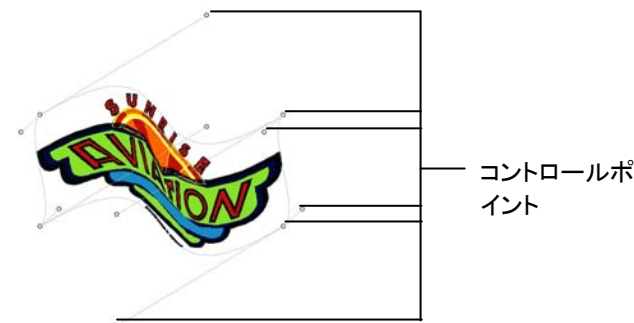
## デザインセントラルでの変形の調整

オブジェクトに変形を適用する場合、デザインセントラルで次の属性を設定できます。

-  変形の種類を選択します。
-  変形の境界線の回転角度を指定します。
-  変形の境界線を 90 度 (時計回りまたは反時計回り) 回転します。
-  変形の境界線を水平方向、または垂直方向に反転します。

## コントロールポイントを使用した変形の調整

各変形の種類には、境界線の形状を制御する多数のコントロールポイントが用意されています。変形の種類によって、使用できるコントロールポイントの数と、ドラッグ時の効果は異なります。

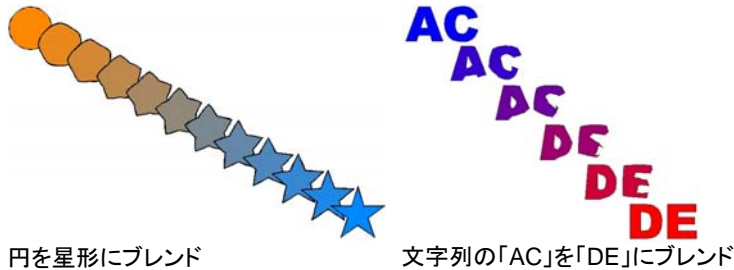




上波やパッチのような対称的な変形では、ドラッグ時に [Ctrl] キーを押すと、そのハンドルを他のハンドルから独立して移動することができます。

## ブレンド効果の使用

本ソフトウェアでは、2つのオブジェクトをブレンドすることができます。ブレンドでは、オブジェクトの形状と色が、一方のオブジェクトからもう一方のオブジェクトの形状に段階的に変わっていきます。ここでは、両方のオブジェクトがベクターオブジェクトである必要があります。



659. 2つのオブジェクトを選択します。

660. 「特殊効果」メニューから「ブレンド」を選択します。

661. デザインセントラルでステップ数を設定します。

662. 「適用」をクリックします。✔

## レンズ効果の使用

レンズ効果を使用すると、オブジェクトを透明にしたり、オブジェクトの色の表示を変更したりできます。

レンズ効果は、最上位オブジェクトに適用され、ビットマップに適用可能な透明レンズ以外は、ベクターオブジェクトのみにしか使用できません。レンズ効果は、カラー印刷専用です。

## 透明効果

透明効果を適用すると、オブジェクトは半透明になり、オブジェクトの下にある他のオブジェクトが見えるようになります。

663. オブジェクトを選択します。

664. 「特殊効果」メニューから「レンズ」を選択し、「透明」を選択します。

次のオプションをデザインセントラルで設定できます。

**不透明率** オブジェクトに適用する不透明率。0~100%の範囲で指定します。

**線を隠す** このオプションをチェックすると、オブジェクトの線にも透明効果が適用されます。

## 反転効果

反転効果を適用すると、そのオブジェクトの下にあるすべてのベクターおよびビットマップオブジェクトの色が、反転して表示されます。

665. オブジェクトを選択します。

666. 「特殊効果」メニューから「レンズ」を選択し、「反転」を選択します。

次のオプションをデザインセントラルで設定できます。

**線を隠す** このオプションをチェックすると、オブジェクトの線にも効果が適用されます。

## 照明効果

照明効果を適用すると、そのオブジェクトの下にあるすべてのベクターおよびビットマップオブジェクトの色が、明るく表示されます。

667. オブジェクトを選択します。

668. 「特殊効果」メニューから「レンズ」を選択し、「照明」を選択します。

次のオプションをデザインセントラルで設定できます。

**明度** オブジェクトに適用する明度。0~100%の範囲で指定します。

**線を隠す** このオプションをチェックすると、オブジェクトの線にも効果が適用されます。

## ワイヤフレーム効果

この効果を適用したオブジェクトの下にあるベクターオブジェクトは、塗りなしで表示されます。

669. オブジェクトを選択します。
670. 「特殊効果」メニューから「レンズ」を選択し、「ワイヤフレーム」を選択します。

次のオプションをデザインセントラルで設定できます。

**線を隠す** このオプションをチェックすると、オブジェクトの線にも効果が適用されます。

## 拡大効果

この効果を適用したオブジェクトの下にある全てのオブジェクトは、拡大表示されます。

671. オブジェクトを選択します。
672. 「特殊効果」メニューから「レンズ」を選択し、「拡大」を選択します。

次のオプションをデザインセントラルで設定できます。

**拡大率** オブジェクトに適用する拡大率。100% より大きな値を指定するとオブジェクトが拡大され、100% より小さな値を指定するとオブジェクトが縮小表示されます。

**線を隠す** このオプションをチェックすると、オブジェクトの線にも効果が適用されます。

## アンダーベース効果の使用

アンダーベース機能を使用して、実際の画像印刷の下地となるベースカラーの"下塗り"を作成できます。たとえば、暗い色のメディア上に明るい色の画像を印刷する場合、画像の下に白のアンダーベースを印刷することで、メディアの暗い色が画像に反映することを防ぐことができます。



2種類のアンダーベースを作成できます。





「べた塗りアンダーベース」は、通常ベクターオブジェクトとテキストに使用します。これはシングルスポットカラーのべた塗りで、通常は、白でオブジェクトの輪郭に沿って印刷されます。インクは常に濃度 100% です。べた塗りアンダーベースは、上に印刷されるオブジェクトと同じサイズにするか、オブジェクトの内側のマージンに収まるようにチョークするか、マージンの外側にはみ出るようにブリードすることができます。

「バリエーションアンダーベース」は、ビットマップとグラデーションに使用します。アンダーベースの濃度は、上部に印刷される画像に合わせて変動します。たとえば、画像の透明部分の裏側のメディアの色を表示することが可能になります。バリエーションアンダーベースは、上部に印刷される画像と常に同じサイズになります。

アンダーベースの出力には、熱転写装置あるいは「色分解印刷」機能を使用する必要があります。

## べた塗りアンダーベースの作成

べた塗りアンダーベースを作成するには:

673. オブジェクトを選択します。
674. 「特殊効果」メニューから「アンダーベース」を選択し、「べた塗りアンダーベース」を指定します。
675. デザインセントラルで、チョーク(縮小)  またはブリード(拡大)  のいずれかを選択します。
676.  フィールドで、チョークまたはブリードのサイズを設定します。
677. 選択した上部オブジェクトのホールの下にアンダーベースにホールを作成するには、「ホールあり」をチェックします。
678. リストからアンダーベースの色を選択します。
679. 「適用」をクリックします。 

アンダーベースの作成後、アンダーベースとオブジェクトは合成オブジェクトとして結合されます。

### バリエブルアンダーベースの作成

バリエブルアンダーベースを作成するには:

680. オブジェクトを選択します。
681. 「特殊効果」メニューから「アンダーベース」を選択し、「バリエブルアンダーベース」を指定します。
682. アンダーベースを適用する解像度を選択します。使用する出力デバイスでサポートされる解像度を選択する必要があります。
683. リストからアンダーベースの色を選択します。
684. 「適用」をクリックします。✔

アンダーベースの作成後、アンダーベースとオブジェクトは合成オブジェクトとして結合されます。

### アンダーベースの削除

アンダーベースを削除するには:

685. オブジェクトとそのアンダーベースを含む合成オブジェクトを選択します。
686. 「特殊効果」メニューから「アンダーベースの消去」を選択します。アンダーベースが削除され、元のオブジェクトに戻ります。

### アンダーベースのオブジェクトからの分離

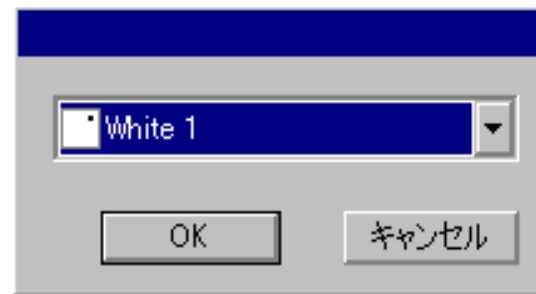
アンダーベースをオブジェクトから分離するには:

687. オブジェクトとそのアンダーベースを含む合成オブジェクトを選択します。
688. 「特殊効果」メニューから「アンダーベースの分離」を選択します。アンダーベースが独立したオブジェクトとなり、アンダーベースが適用されていたオブジェクトは再び元の状態に戻ります。

### ベクターオブジェクトからのアンダーベースの作成

ベクターオブジェクトからアンダーベースを作成するには:

689. オブジェクトを選択します。
690. 「アレンジ」メニューから「アンダーベース」を選択し、「アンダーベースの作成」を選びます。



691. リストからアンダーベースの色を選択して、「OK」をクリックします。

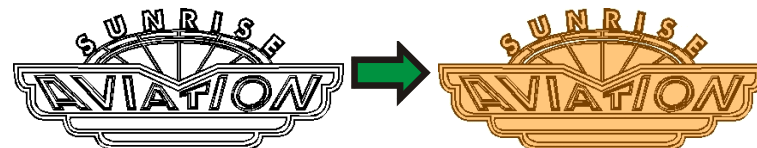
### アンダーベースからのベクターオブジェクトの解除

ベクターオブジェクトから作成したアンダーベースを再びベクターオブジェクトに戻すには:

692. オブジェクトを選択します。
693. 「アレンジ」メニューから「アンダーベース」を選択し、「アンダーベースの解除」を選びます。

### 仕上げ効果の使用

仕上げ効果により、デザインの一部をカバーし、傷や UV から保護するためのコーティングを定義します。仕上げは、デザイン全体をカバーする長方形として、あるいは、デザインの輪郭に沿った図形として適用することができます。



仕上げ部分の出力には、熱転写装置あるいは「色分解印刷」機能を使用する必要があります。

### 長方形の仕上げの作成

1 つまたは複数のオブジェクトに対して長方形の仕上げを作成するには:

- 694. オブジェクトを選択します。
- 695. 「特殊効果」メニューから「仕上げ」を選択し、「長方形の仕上げ」を指定します。
- 696. デザインセントラルのリストから仕上げ用のスポットカラーを選択します。

仕上げ部分の作成後、仕上げ部分と対象のオブジェクトが結合されて単一の合成オブジェクトとなります。

### 図形の仕上げの作成

1 つまたは複数のオブジェクトに対して輪郭に沿った図形の仕上げを作成するには:

- 697. オブジェクトを選択します。
- 698. 「特殊効果」メニューから「仕上げ」を選択し、「図形の仕上げ」を指定します。
- 699. デザインセントラルのリストから仕上げ用のスポットカラーを選択します。

仕上げ部分の作成後、仕上げ部分と対象のオブジェクトが結合されて単一の合成オブジェクトとなります。

### 仕上げの削除

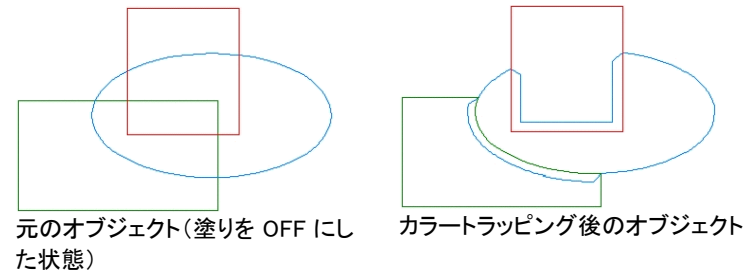
仕上げ部分を削除するには:

- 700. オブジェクトとその仕上げ部分を含む合成オブジェクトを選択します。
- 701. 「特殊効果」メニューから、「長方形の仕上げの消去」または「図形の仕上げの消去」のいずれかを選択します。

仕上げ部分が削除され、元のオブジェクトに戻ります。

### カラートラッピングの使用

カラートラッピング効果により、オブジェクト間の重複部分の大部分が削除されます。ただし、位置合わせが多少ずれていても、オブジェクト間に十分な重複部分が残されるため、隙間は生じません。



### オブジェクトへのカラートラッピングの適用

- 702. オブジェクトを選択します。
- 703. 「特殊効果」メニューから「カラートラッピング」を選択します。
- 704. デザインセントラルで値を入力します。
- 705. 「適用」をクリックします。✔

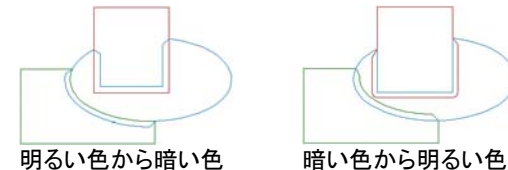
### デザインセントラルでのカラートラッピングの調整

オブジェクトにカラートラッピングを適用すると、次の属性がデザインセントラルで設定できます。

重なる部分のサイズ

明るい色から暗い色  
トラッピングが明るい色から暗い色にかけて行われるか、その反対かを指定します。

暗い色から明るい色



線を含む

このオプションをチェックすると、オブジェクトの線に対してもカラートラッピングが行われます。

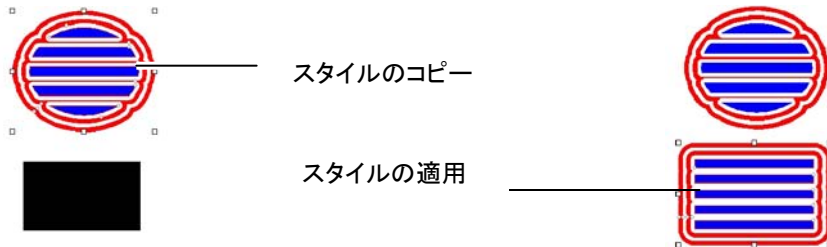
## スタイルの使用

スタイルにより、オブジェクトから塗り、線種、特殊効果などの情報を取り込み、他のオブジェクトに適用できます。また、スタイルは保存することができ、いつでも使用できます。

### スタイルのコピーと適用

706. 必要な塗り、または特殊効果を持つオブジェクトを選択します。
707. 「編集」メニューから「グラフィックスタイル」を選択し、「スタイルのコピー」を選択します。
708. 塗りまたは特殊効果を適用するオブジェクトを選択します。
709. 「編集」メニューから「グラフィックスタイル」を選択し、「スタイルの貼り付け」を選択します。

最初に選択したオブジェクトの塗り、線種、特殊効果などが、後で選択したオブジェクトに適用されます。



### スタイルをスタイルリストへ保存

元のオブジェクトから特定の属性を選択して、スタイルに保存することができます。シャドーを適用した緑色のオブジェクトをコピー元とした場合、シャドーのみ、シャドーと緑色の塗り、または緑色の塗りのみなどをスタイルとして保存することができます。

オブジェクトの属性をスタイルとして保存するには:

710. オブジェクトを選択します。
711. 「編集」メニューから「グラフィックスタイル」を選択し、「スタイルの保存」を選択します。

712. スタイルの名前を入力し、スタイルに保存する属性を選択します。

713. 「保存」をクリックします。

### スタイルリストからスタイルの適用

スタイルリストからスタイルを適用するには:

714. オブジェクトを選択します。
715. 「編集」メニューから「グラフィックスタイル」を選択し、「スタイルの貼り付け」を選択します。
716. スタイルリストからスタイルを選択します。
717. 「適用」をクリックします。✔

### スタイルリストのスタイルの編集

スタイルの編集では、スタイルの名前変更、コピーと削除によって、保存したスタイルを編集できます。

スタイルの名前変更またはコピーを行うには:

718. 「編集」メニューから「グラフィックスタイル」を選択し、「スタイルの編集」を選択します。
719. リストからスタイルを選択して、「コピー」または「名称変更」をクリックします。

720. 新しいスタイルの名前を入力します。

721. 「OK」をクリックします。

スタイルを削除するには:

722. 「編集」メニューから「グラフィックスタイル」を選択し、「スタイルの編集」を選択します。
723. リストからスタイルを選択し、「削除」をクリックします。
724. 「OK」をクリックします。

## 輪郭カットの使用



この機能を使用すると、画像をプリンタで出力した後、カッティングプロッターで画像の周りをカットすることができます。プリント & カットデバイスを使用した場合、印刷とカットを同じデバイスで行えます。

「輪郭カット」効果によりビットマップのオブジェクトのアウトラインをトレースするには、「透明にする」機能により画像の背景を透明にする必要があります。透明にしなければ、ビットマップの外側周辺しかトレースできません。

輪郭カットジョブの出力に関する詳細は、187 ページの「輪郭カット」を参照してください。

### オブジェクトの周りに輪郭カット線を作成

輪郭カット線を作成するには:

725. オブジェクトを選択します。
726. 「特殊効果」メニューから「輪郭カット」を選択します。
727. デザインセントラルで設定を調整するか、輪郭カット線上のコントロールポイントをドラッグします。
728. 「適用」をクリックします。
729. オブジェクトの周りに複数の輪郭カット線を作成するには、上記のステップを繰り返します。「RIP & プリント」ダイアログの「輪郭」タブでそれぞれの輪郭パスに対して異なる操作や色を設定できます。詳細は、「RIP & プリント画面 - 輪郭タブ」を参照してください。

### デザインセントラルでの輪郭カット線の調整

デザインセントラルでは、輪郭カット線の次の属性を調整できます。

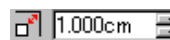
 カット線の種類(輪郭、長方形、楕円)を選択します。

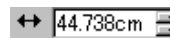


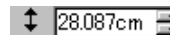
輪郭モード

長方形モード

楕円モード

 1.000cm 輪郭カット線とオブジェクトの距離。ここでは負の値が設定でき、印刷とカットの位置ズレをある程度補正するように、デザイン内に輪郭カット線が作成できます。このフィールドは、輪郭を選択したときのみ有効となります。

 44.738cm 長方形または楕円の幅。

 28.087cm 長方形または楕円の高さ。


**プロポーショナル** このオプションをチェックすると、カット線のサイズ変更時に、縦横の比率を維持してサイズが変更されます。輪郭モードでは、このオプションは無効になります。

**ホールあり** このオプションをチェックすると、オブジェクト内の穴にもカット線が作成されます。このオプションは、楕円または長方形では無効になります。



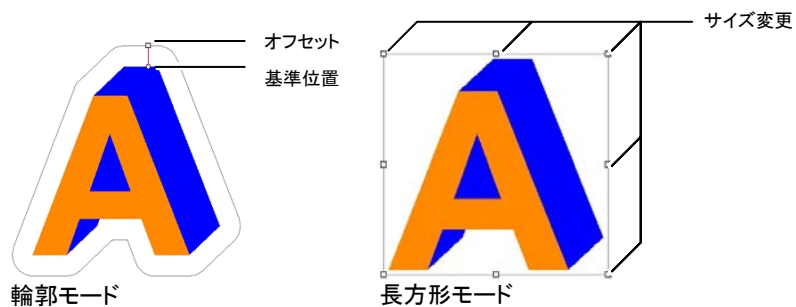
ホールありの場合

ホールなしの場合

 結合の種類。コーナーの輪郭線をどのように作成するかを選択します。

### コントロールポイントを使用した輪郭カット線の調整

アウトラインを適用すると、オブジェクトに基準線とコントロールポイントが表示されます。上記のいくつかのフィールドは、コントロールポイントをドラッグして調整できます。



### 輪郭カット効果によるビットマップのトレース

「輪郭カット」効果によりビットマップのオブジェクトのアウトラインをトレースするには、「透明にする」機能により画像の背景を透明にする必要があります。透明にしなければ、ビットマップの外側周辺しかトレースできません。



不透明な背景



透明な背景

### オブジェクトを輪郭カット線に変換

輪郭カット線を特殊な形状にしたい場合、ベクターオブジェクトを作成して、輪郭カット線に変換します。



扇形の図形をカット線に変換した例

ベクターオブジェクトをカット線に変換するには:

730. オブジェクトを選択します。

731. 「アレンジ」メニューから「輪郭カット」を選択し、「輪郭カット線の作成」を選択します。

オブジェクトの線が灰色に変わり、輪郭カット線に変換されたことを表します。輪郭カット線に変換した後でも、元のオブジェクトの属性はすべて継承されます。

輪郭カット線を元のベクターオブジェクトに戻すには:

732. カット線を選択します。

733. 「アレンジ」メニューから「輪郭カット」を選択し、「輪郭カット線の解除」を選択します。

## 切削塗りの使用

エンブレバにジョブを出力する場合は、切削塗りを適用する必要があります。

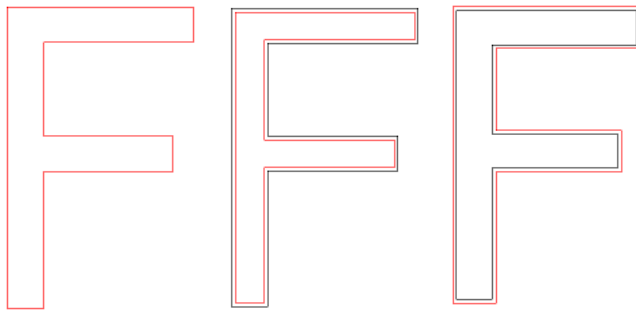
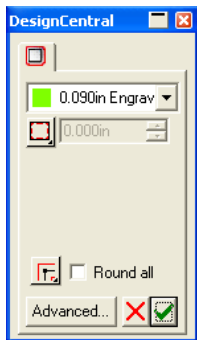
切削塗りにアクセスするには、「特殊効果」メニューから「切削」を選択します。画面最上部に表示される切削ツールバーを使うこともできます。

切削塗りの経路の編集についての詳細は、105ページの「切削経路を選択した場合のデザインセントラル」を参照してください。



— プロファイルフィル  
 — ハッチング塗り  
 — 島抜きハッチング塗り  
 — ホールフィル

## プロファイルフィルの適用



デザインセントラル  
 - 「プロファイル」タブ

プロファイルフィル、オンライン

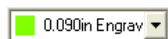
プロファイルフィル、インセット

プロファイルフィル、オフセット

734. オブジェクトを選択します。

735. 「特殊効果」メニューから「切削」を選択し、「プロファイルフィル」を選択します。

736. デザインセントラルで、次のパラメータを設定します。



ツールライブラリからツールを選択します。

メニューから「編集」を選択して新規ツールを作成するか、既存のツールを編集します。詳細は、151ページの「ツールライブラリ」を参照してください。



オンラインパススタイルでは、既存のパス上に直接ツールパスが作成されます。

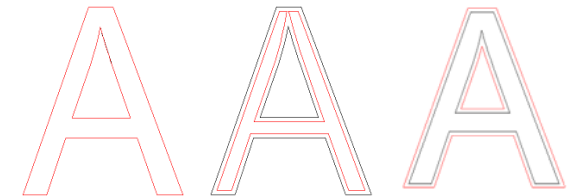
線のフォントには、オンラインのパススタイルを使用します。



インセットパススタイルでは、既存のパスの内側にツールパスが作成されます。



オフセットパススタイルでは、既存のパスの外側にツールパスが作成されます。



オンライン、プロファイルフィル

インセット、プロファイルフィル

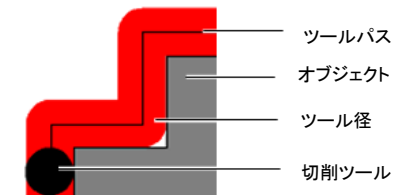
オフセット、プロファイルフィル



既存のパスとツールパスの間の距離を指定します。



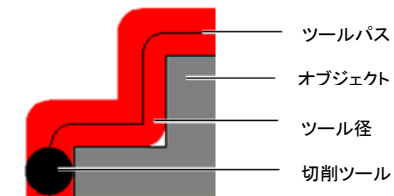
シャープコーナーの場合、オブジェクトのコーナーに沿ってツールパスを作成します。



シャープコーナー



丸角の場合、オブジェクトのコーナーに沿ってツールパスのコーナーを丸めます。

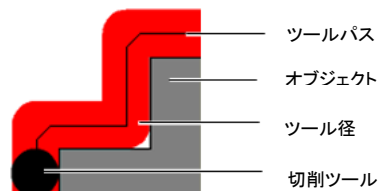


丸角





切り取られたコーナーの場合、オブジェクトのコーナーに沿ってツールパスに斜角を付けます。



切り取られたコーナー

### 全てを丸める

オブジェクトをはめ込むことができるように、ツールパスでオブジェクトのコーナーを丸めます。

どのパススタイルでも、全てのコーナーが丸められます。



全てを丸める、  
オンライン

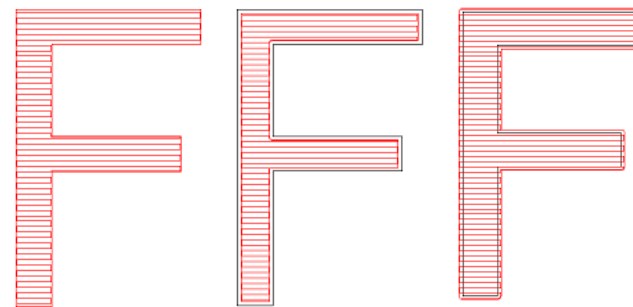
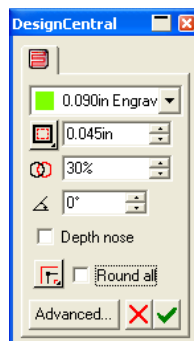
全てを丸める、  
インセット

全てを丸める、  
オフセット

737. 「適用」✔️をクリックします。

## ハッチング塗り潰しの適用

ハッチング塗り潰しは、最も速いオブジェクトの塗り潰し方法で、ジグザグパターンを使って表面の切削を行います。通常、この塗り潰しは広範な領域を切削するのに使用します。



デザインセントラル  
-「ハッチング」タブ

ハッチング塗り潰し、  
オンライン

ハッチング塗り潰し、  
インセット

ハッチング塗り潰し、  
オフセット

738. オブジェクトを選択します。

739. 「特殊効果」メニューから「切削」を選択し、「ハッチング塗り潰し」📄を選択します。

740. デザインセントラルで、次のパラメータを設定します。



ツールライブラリからツールを選択します。



メニューから「編集」を選択して新規ツールを作成するか、既存のツールを編集します。詳細は、151 ページの「ツールライブラリ」を参照してください。



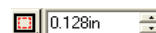
オンラインパススタイルでは、既存のパス上に直接ツールパスが作成されます。



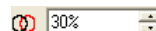
インセットパススタイルでは、既存のパスの内側にツールパスが作成されます。



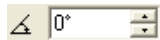
オフセットパススタイルでは、既存のパスの外側にツールパスが作成されます。



既存のパスとツールパスの間の距離を指定します。



ツールパスとそのすぐ隣のオブジェクトのオーバーラップ範囲。



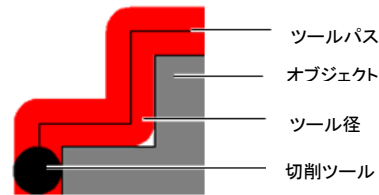
ハッチングパターンの角度を指定します。

### ノーズ深さ

ツールの浮上を阻止します。バネ仕掛けのノーズでは、ツールが浮上して必要以上に深く切削されることがあります。



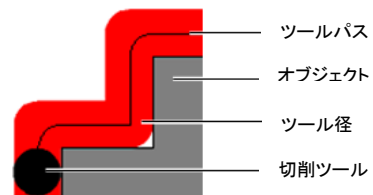
シャープコーナーの場合、オブジェクトのコーナーに沿ってツールパスを作成します。



シャープコーナー



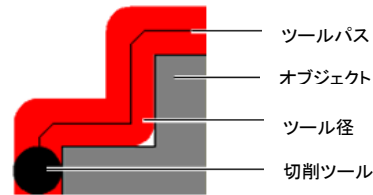
丸角の場合、オブジェクトのコーナーに沿ってツールパスのコーナーを丸めます。



丸角



切り取られたコーナーの場合、オブジェクトのコーナーに沿ってツールパスに斜角を付けます。



切り取られたコーナー

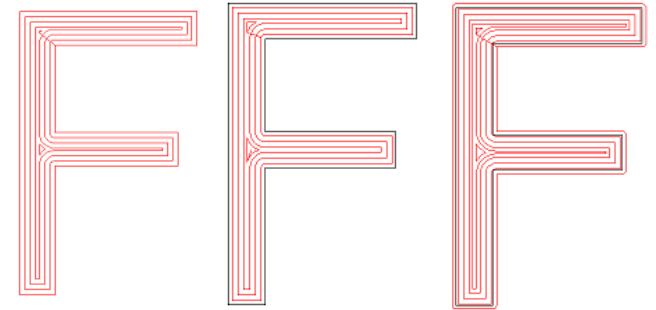
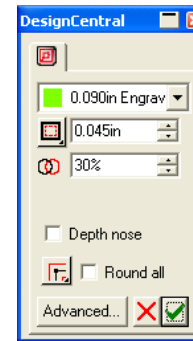
### 全てを丸める

オブジェクトをはめ込むことができるように、ツールパスによりオブジェクトのコーナーを丸めます。インセットとオフセットでは、全てのコーナーが丸められます。オンラインでは、内側のコーナーが丸められます。

741. 「適用」をクリックします。

## 島抜きハッチング塗り潰しの適用

島抜きハッチング塗り潰しは、最も正確なオブジェクトの塗り潰し方法で、連続的な輪郭パターンを使って表面を塗り潰します。



デザインセントラル - 「島抜きハッチング」タブ

島抜きハッチング塗り潰し、オンライン

島抜きハッチング塗り潰し、インセット

島抜きハッチング塗り潰し、オフセット

742. オブジェクトを選択します。

743. 「特殊効果」メニューから「切削」を選択し、「島抜きハッチング塗り潰し」を選択します。

744. デザインセントラルで、次のパラメータを設定します。



ツールライブラリからツールを選択します。



メニューから「編集」を選択して新規ツールを作成するか、既存のツールを編集します。詳細は、151 ページの「ツールライブラリ」を参照してください。



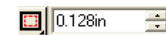
オンラインパススタイルでは、既存のパス上に直接ツールパスが作成されます。



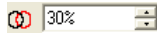
インセットパススタイルでは、既存のパスの内側にツールパスが作成されます。



オフセットパススタイルでは、既存のパスの外側にツールパスが作成されます。



既存のパスとツールパスの間の距離を指定します。



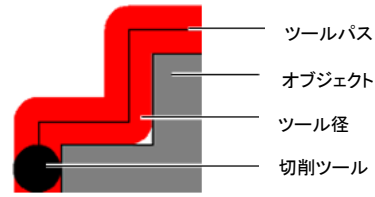
ツールパスとそのすぐ隣のオブジェクトのオーバーラップ範囲。

### ノーズ深さ

切削中のツールの浮上を阻止します。バネ仕掛けのノーズでは、ツールが浮上して必要以上に深く切削されることがあります。



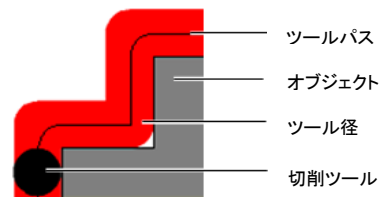
シャープコーナーの場合、ツールパスはオブジェクトのコーナーに沿って作成されます。



シャープコーナー



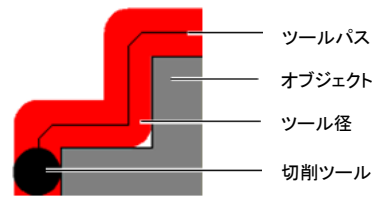
丸角の場合、オブジェクトのコーナーに沿ってツールパスのコーナーが丸められます。



丸角



切り取られたコーナーの場合、オブジェクトのコーナーに沿ってツールパスに斜角が付けられます。



切り取られたコーナー

### 全てを丸める

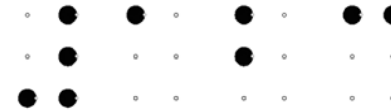
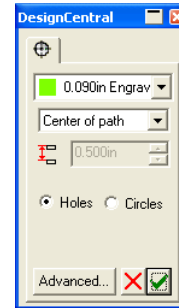
オブジェクトをはめ込むことができるように、ツールパスによりオブジェクトのコーナーを丸めます。

インセットとオフセットでは、全てのコーナーが丸められます。オンラインでは、内側のコーナーが丸められます。

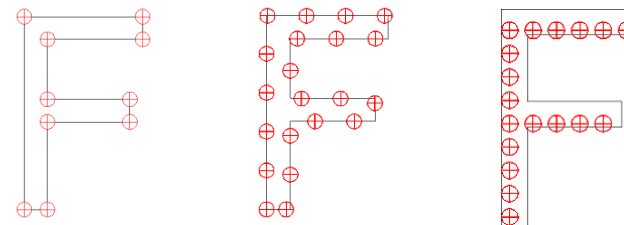
745. 「適用」 をクリックします。

### ホールフィルの適用

ホールフィルを使って、パス上の指定の位置にドリルホールを作成するか、全円をカットすることができます。



デザインセントラル - ホールフィル、パスの中心  
「ホール」タブ



ホールフィル、パスの接点

ホールフィル、パスの線上

ホールフィル、パスの塗り潰し

746. オブジェクトを選択します。

747. 「特殊効果」メニューから「切削」を選択し、「ホールフィル」 を選択します。

748. デザインセントラルで、次のパラメータを設定します。



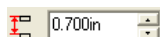
ツールライブラリからツールを選択します。

メニューから「編集」を選択して新規ツールを作成するか、既存のツールを編集します。詳細は、151 ページの「ツールライブラリ」を参照してください。

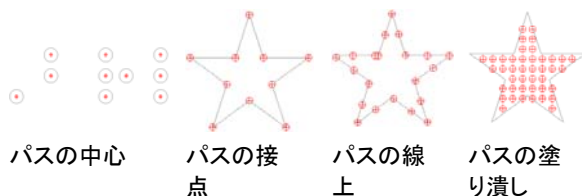
### パスの中心

オブジェクトの中心にドリルホールを配置します。通常このスタイルは、ブライユドットからドリルポイントへの変換に使用されます。

- パスの接点** ドリルホールを既存のパスの接点上に配置します。
- パスの線上** ドリルホールを既存のパスに沿って指定の間隔で配置します。
- パスの塗り潰し** オブジェクトを指定の間隔のドリルホールのマトリクスで塗り潰します。



ドリルホールの間隔を指定します。

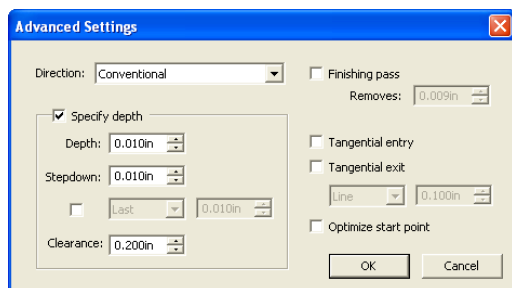


- ホール** ドリルホールを作成します。
- 全円** 全円を作成します。

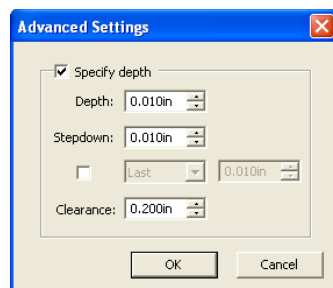
749. 「適用」 をクリックします。

### 切削塗りの詳細設定

「詳細設定」により、エンブレバのパラメータを設定できます。切削塗りと「詳細設定」は同じです。



プロファイルフィル、島抜きハッチング塗り潰し、ホールフィルの詳細設定



ホールフィルの詳細設定

750. デザインセントラルの切削塗りのタブで、「詳細」をクリックします。

751. 次のパラメータを設定します。

### 方向

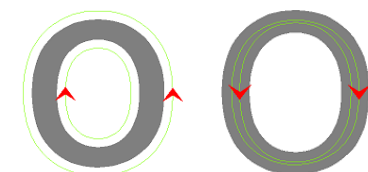
パスを切削する方向を選択します。適切な方向を選ぶことで、端が最もスムーズになります。詳細は、14 ページの「パスの方向の表示」を参照してください。

### 正切削

正切削を指定すると、インセットおよびオフセットのツールパスの端がスムーズになるように切削されます。

テキストまたはオブジェクトの内側のホールは、外側のパスと逆方向にカットされます。

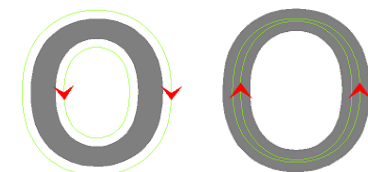
- オフセットのパススタイルで正切削の方向を使うと、外側のツールパスの輪郭は反時計回り、内側のツールパスは時計回りに切削されます。
- インセットのパススタイルで正切削の方向を使うと、内側のツールパスの輪郭は反時計回り、外側のツールパスは時計回りに切削されます。



正切削、オフセット      正切削、インセット

### 逆切削

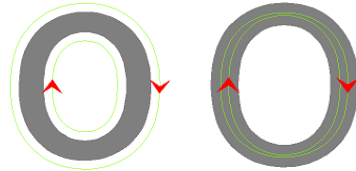
逆切削を指定すると、正切削と逆の方向に切削されます。通常、木目の詰まった木材やアルミニウムなどのメディアに使用します。



逆切削、オフセット  
ト

逆切削、インセット  
ト

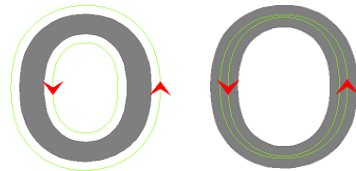
**時計回り** 時計回りの場合、全てのパスが時計回りの方向で切削されます。



時計回り、オフセット

時計回り、インセット

**反時計回り** 反時計回りの場合、全てのパスが反時計回りの方向で切削されます。



反時計回り、オフセット

反時計回り、インセット

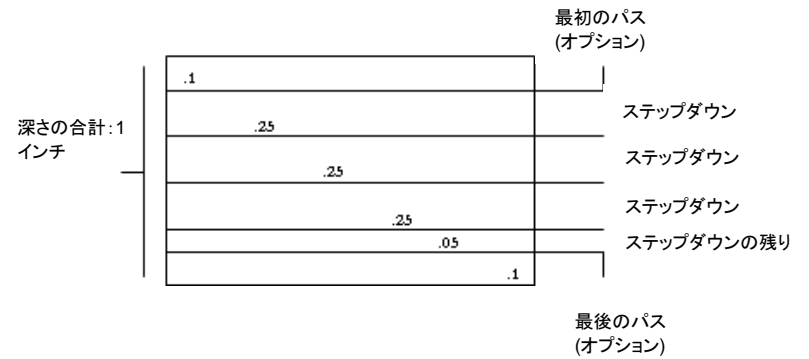
**深さの指定**

値を入力してエンブレバの設定を上書きする場合に、このオプションをチェックします。

**深さ** ツールが切削する深さの合計値を指定します。

**ステップダウン** ツールが必要以上にメディアを削り取らないように、各回のパスでツールが切削する深さを指定します。

**最初 / 最終 / 両方** 最初、最終、または両方のパスで追加するステップダウン値を設定します。各回のパスごとにツールが切削する深さを指定できます。



**クリアランス** パスの間でツールを浮上させる間隔を設定します。

**終了パス** 終了パスでは、メディアを少量だけ除去して、前回のパスの端をスムーズに仕上げます。

**除去** 「終了パス」が除去するメディアの量を指定します。

**タンジェンシャルエントリー / イグジット**

「タンジェンシャルエントリー」では、ツールパスの外側からツールのジョブが開始され、ツールパスに向かって直線または円弧を描いて移動します。この間にツールが加速されるため、ツールパスの開始口が損なわれることがあります。



タンジェンシャルエントリー、直線

「タンジェンシャルイグジット」では、ツールがジョブの終了後も、ツールパスの外側に向かって直線または円弧を描いて移動を続けます。この間に、ツールが減速されるため、ツールパスの終了口が損なわれることがあります。



タンジェンシャルイグジット、円弧

**直線** 指定した長さの直線。

**円弧** 指定した長さの円弧。

## スタートポイントの最適化

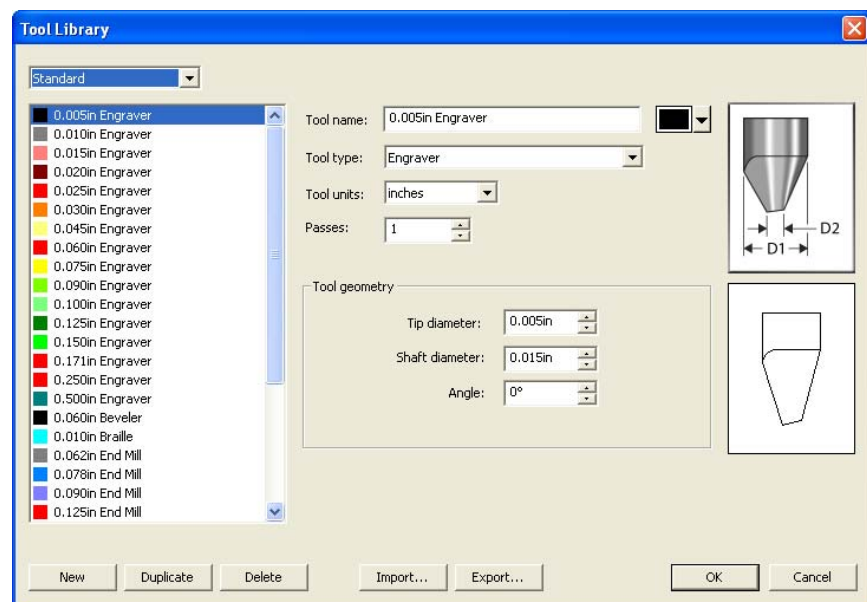
各パスの開始点を自動的に移動し、1つのパスの終点と次のパスの開始点の距離を短縮します。

■ タンジェンシャルエントリとタンジェンシャルイグジットは、オブジェクトの開始点に作成されます。オブジェクトの元の開始点を使う場合は、このオプションを無効にします。

752. 「OK」をクリックします。

## ツールライブラリ

ツールライブラリを使って、切削ツールの編集と作成を行うことができます。



753. 「編集」メニューから「ツールライブラリ」を選択します。

754. 次のパラメータを設定します。

- |      |                             |
|------|-----------------------------|
| 新規   | ツールライブラリからツールを新規作成します。      |
| 複製   | ツールライブラリから選択したツールの複製を作成します。 |
| 削除   | ツールライブラリからツールを削除します。        |
| 読み込み | 保存したツール設定を開きます。             |

## 書き出し


ツール設定を xml ファイルとして保存します。

## ツールの編集

755. 「標準」、「メトリック」、または「全てのツール」を選択し、選択可能な切削ツールを表示します。

756. 編集するツールをクリックします。

757. 次のパラメータを設定します。

- |                                                                                     |                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ツール名                                                                                | 選択したツールの名前を表示します。                                                                                                           |
|  | 選択したツールを表す色を変更します。                                                                                                          |
| ツールタイプ                                                                              | 選択したツールのタイプを表示します。                                                                                                          |
| ツール単位                                                                               | ツール径の測定単位をインチまたはミリメートルに変換します。                                                                                               |
| パス回数                                                                                | パスに沿ってツールが通過する回数。<br>「パス回数」の値により、ツールが次のパスに移動する前に、パスを通過する回数を指定します。この値は「ステップダウン」の値とは異なります。ステップダウン値は、各回のパスごとにツールが切削する深さを指定します。 |
| 「ツール形状」グループボックス                                                                     | 「ツール形状」グループボックスは、ツールの測定サイズを表示します。右上の図は、「ツール形状」の測定値が示されます。このグループボックスの右側の図は、「ツール形状」の各値を入力するに従い変化します。                          |
| ティップ径                                                                               | ツールチップの幅を表示します。                                                                                                             |
| 軸径                                                                                  | ツールの軸の幅を表示します。                                                                                                              |
| 角度                                                                                  | ツールポイントの角度。                                                                                                                 |

758. 「OK」をクリックします。

## 15. 寸法・ラベルの操作


本ソフトウェアでは、オブジェクトを測定したり、オブジェクトにラベルまたは寸法ラベルを追加したりできます。測定ツールを使用すると、オブジェクトの横方向、縦方向、または斜めの寸法線を表示したり、オブジェクトにラベルを追加したりできます。

寸法線またはラベルは、プリンタまたはカッティングプロッタに出力することができます。詳細は、181 ページの「RIP&プリントダイアログ - 詳細タブ」、または、171 ページの「カット・プロットダイアログ - 詳細タブ」を参照してください。

### 距離の測定

デザインの任意の 2 点の間の距離を測定するには、測定ツールを使用します。

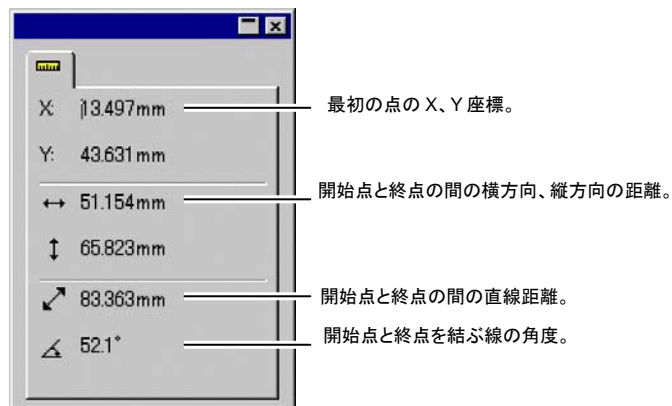
2 点の間の距離を測定するには:

759. 「測定」ツールを選択します。 

760. カーソルをクリック&ドラッグします。

特定の位置の座標などを確認するには、確認する位置をクリックしてください。

マウスのボタンをはなすと、デザインセントラルに次の情報が表示されます。

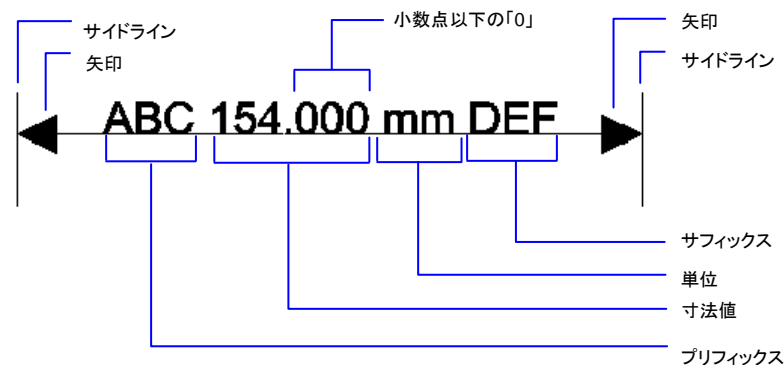
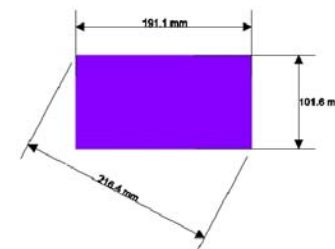


測定のデザインセントラル




### 寸法線の作成

寸法ツールで、デザイン内の任意の 2 点の間に寸法線を作成することができます。寸法線は水平、垂直、または斜めに作成できます。

寸法線を作成するとき、ポイントに吸着が自動的に有効になります。



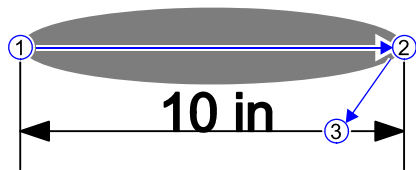
寸法線を作成するには:

761. 「寸法」ツールを選択します。   

762. 寸法線の開始点をクリックします。

763. 寸法線の終点をクリックするか、開始点から終点までをドラッグします。カーソルを移動するに従い、移動する方向に線が表示されます。

764. 3 度目のクリックで、開始点および終点から実際の寸法線の配置位置までの距離を設定します。



斜めの寸法線を作成する場合:

- [Shift] を押すと、線の角度の単位が 45 度に制限されます。
- [Ctrl] キーを押すと、オブジェクトに対し垂直に寸法線が作成されます。

### 寸法テキストの位置の変更

3 度目のクリックの際のカーソルの位置(寸法線の下、右側または左側)に応じて、寸法テキストは、寸法線の内側、右側または左側に表示されます。



寸法テキストの位置を変更するには、寸法線をダブルクリックし、寸法テキストの横の円を選択します。テキストを任意の位置までドラッグします。



### オブジェクトの自動寸法

自動寸法ツールを使用すると、オブジェクトに自動的に水平方向、または垂直方向の寸法線を作成することができます。これらの寸法線はオブジェクトにリンクされていないため、オブジェクトのサイズが変更されても寸法線は自動的に更新されません。



デザインセントラル - 「自動寸法」タブ

765. オブジェクトを選択します。

766. 「自動寸法」ツールを選択します。

767. 次のパラメータを設定します。

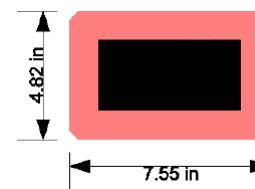
オブジェクトの上と左に寸法線を作成します。

オブジェクトの上と右に寸法線を作成します。

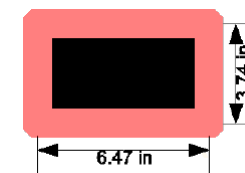
オブジェクトの下と左に寸法線を作成します。

オブジェクトの下と右に寸法線を作成します。

**線を含む** チェックすると、オブジェクトの線が寸法線に含まれます。



線を含む



線を含まない




## ページ基準の寸法線

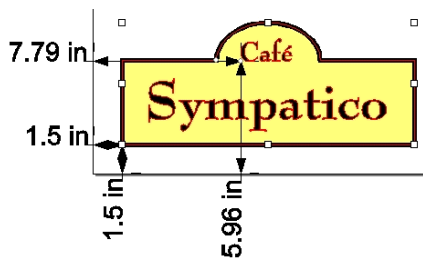
「ページ基準の寸法」ツールでは、デザインエリアの左下からの水平・垂直距離の寸法線を自動的に作成します。これらの寸法線はオブジェクトにリンクされていないため、オブジェクトの位置が変更されても寸法線は自動的に更新されません。

☞ テキストオブジェクトでは、テキストのベースラインからの寸法が測定されます。

ページ基準の寸法線を作成するには:

768. オブジェクトを選択します。

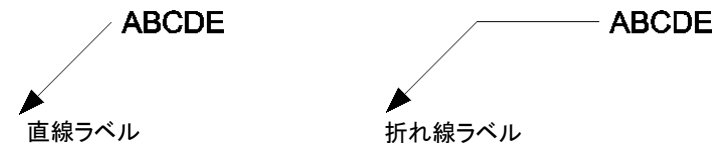
769. 「ページ基準の寸法」ツールを選択します。 





## ラベルの作成

ラベルツールでは、矢印とテキストを追加することができます。

ラベルには次の 2 種類が用意されています。



ラベルを作成するには:

770. 「ラベル」ツールを選択します。  

771. ラベルの開始点をクリックします。

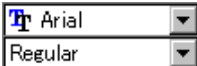
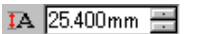

カーソルを移動するに従い、移動する方向にラベルの線が表示されます。

772. 折れ線ラベルを作成している場合、最初の線の終点をクリックします。

773. ラベルの終点をクリックします。

774. デザインセントラルでラベルのテキストを編集して、[改行 (Enter)] キーを押します。

ラベルを作成後、デザインセントラルで次の属性が調整できます。

	フォントとスタイル
	フォントのサイズ
	矢印の種類
<b>詳細</b>	このボタンをクリックして、詳細オプションを表示します。

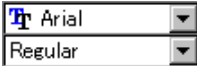
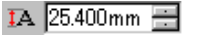


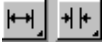
「詳細オプション」ダイアログボックスでは、次のオプションを設定できます。

**テキスト枠** このオプションをチェックすると、テキストの周りに枠が表示されません。

	矢印のサイズ
	

## 寸法線の編集





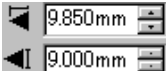
寸法線を作成後、デザインセントラルで次の属性を調整できます。

	フォントとスタイル
	フォントのサイズ
	ロック解除すると、錠のすぐ上のフィールドで、寸法テキストを編集できます。
	寸法線の両端に使用する矢印の種類
	矢印の位置。サイドラインの内側または外側に矢印を配置します。

**リンク** このオプションをチェックすると、オブジェクトのサイズの変更に関連して、寸法値が自動的に更新されます。リンクを解除した後、もう一度リンクできませんのでご注意ください。

**詳細** このボタンをクリックして、詳細オプションを表示します。

「詳細オプション」ダイアログボックスでは、次のオプションを設定できます。

<b>プリフィックス</b>	寸法値の前に表示するテキスト。
<b>サフィックス</b>	寸法値の後に表示するテキスト。
<b>拡大・縮小</b>	寸法値を表示するスケール(縮尺)。例: 50% を入力すると、寸法線には実際の値の 50% の値が表示されます。
<b>単位</b>	寸法値を表示する測定単位。
<b>精度</b>	寸法値の小数点以下の桁数。
<b>小数点以下の 0 を表示</b>	このオプションがオフの場合、小数点以下の「0」が省略されます。
<b>単位を非表示</b>	このオプションをチェックすると、寸法値の後に測定単位が表示されません。
<b>テキスト枠</b>	このオプションをチェックすると、テキストの周りに枠が表示されます。
	寸法線上のテキストの位置(線の上、真中、下)を指定します。
	テキストの位置(中央、固定)を指定します。
	斜めに寸法線を作成した場合、寸法テキストを線平行に、または水平方向に配置できます。
	これらのボタンを使用すると、サイドラインのみ、サイドラインなし、矢印なし、すべて表示が指定できます。
	矢印のサイズ

## 16. カラー印刷向けのシステムの設定

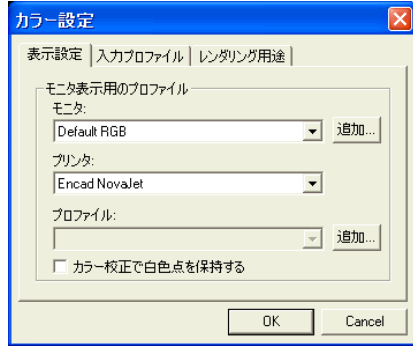
カラー印刷を行う場合、出力する前にシステムを適切に設定する必要があります。「カラー設定」ダイアログは、書類内に読み込むファイルと画面上で色を校正するために使用するデフォルト情報を設定します。

「カラー設定」ダイアログボックスを開いて、システムをカラー印刷用に設定するには、「編集」メニューから「カラー設定」を選択します。

### 入力プロファイルの設定

ファイルのほとんどが、特定の出力デバイス用に予め色補正されています。RGB 形式のファイルは、特定のモニターで表示するために色補正されており、CMYK ファイルなどは、特定のプリンタ用に色補正されています。入力プロファイルは、これらのファイルを、ソフトウェア側で出力デバイス用のプロファイルで補正する前に、中間カラー空間に変換するために使用します。

「カラー設定」ダイアログの「入力プロファイル」タブでは、ファイルの読み込みの際に使用するプロファイルを設定します。入力プロファイルは、ファイル作成時に使用した出力デバイス(モニターまたはプリンタ)と一致する必要があります。



このダイアログボックスでは、次の設定を指定します。

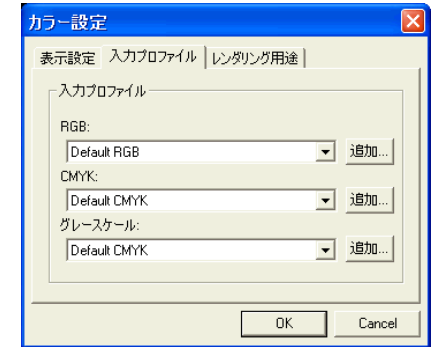
- RGB** RGB 画像の作成元と一致するプロファイルを選択します。
- CMYK** CMYK 画像の作成元と一致するプロファイルを選択します。
- グレースケール** グレースケール画像の作成元と一致するプロファイルを選択します。

「追加」ボタンをクリックして、プロファイルを追加することもできます。

### 表示プロファイルの設定

カラー校正機能を使用すると、出力物の色をコンピュータの画面でシミュレーションすることができます。

このシミュレーションを正確に行うためには、「カラー設定」ダイアログの「表示設定」タブで、適切なプロファイルを設定する必要があります。



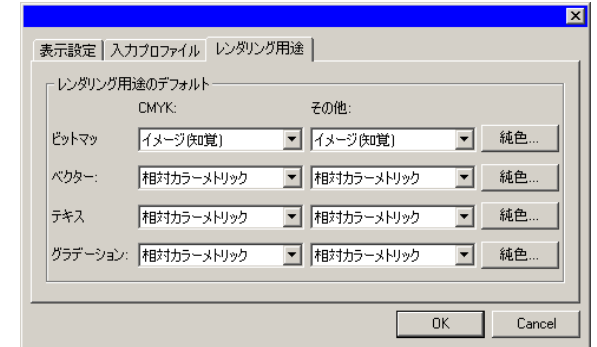
**モニター** 使用しているモニターと一致するプロファイルを選択します。

**プリンタ** デザインを出力するプリンタを選択します。「カラー校正で白色点を保持する」をチェックすると、用紙の白色点も画面上でシミュレーションされます。

### レンダリング用途の選択

レンダリング用途は、入力ファイルのカラー空間をどのよう出力デバイスのカラー空間にマッピングするかを定義します。

レンダリング用途は、ジョブを構成する 4 種類のオブジェクトに対して指定できます。



**ビットマップ** ジョブファイルに含まれるビットマップ画像(ラスター画像)に使用するレンダリング。

<b>ベクター</b>	PostScript、DXF、Adobe Illustrator などのベクターベースのファイルに含まれる円、多角形、直線、弧、ベジエ曲線などのベクターオブジェクトに使用するレンダリング。
<b>テキスト</b>	PostScript などのベクターベースのファイルに含まれるテキストオブジェクトに使用するレンダリング。
<b>グラデーション</b>	PostScript などのベクターベースのファイルに含まれるベクターベースのグラデーションオブジェクトに使用するレンダリング用途。ビットマップファイルで作成したグラデーションには「ビットマップ」用レンダリングが使用されます。

<b>スポットカラー</b>	ベクターデータなどを使用している場合に最適です。このレンダリングは、グラフィック(彩度)のレンダリングに似た色のマッピングを行います。最大限の彩度が実現されますが、写真画像の出力には向いていません。
<b>カラー補正なし</b>	オブジェクトの色を補正しないで印刷します。

CMYK オブジェクトには、その他のオブジェクト(RGB、グレースケール、LAB など)とは異なるレンダリング用途を指定できます。

☞ ここで指定したオプションは、出力時のデフォルトとして使用されます。各ビットマップまたはデザインで使用する各色には、それぞれ異なるレンダリングを指定することができます。詳細は、113 ページの「プロファイルタブ」および 64 ページの「色の定義 - カラータブ」を参照してください。

次のレンダリングが選択できます。

<b>イメージ(知覚)</b>	写真画像に最適なレンダリングです。入力データのすべての色が、出力側の色域内に収まるように調整され、色の相対的な関係が維持されます。
<b>グラフィック(彩度)</b>	色自体よりも色の対比の鮮やかさが重要な場合に最適です。出力デバイスの色域外の色は、色域内で最も近い彩度の色にマッピングされます。出力デバイスの色域内の色は、色域内で近い彩度の色に変換されます。
<b>相対カラーメトリック</b>	ロゴなどの画像で、出力をオリジナルの画像に正確に一致させなければならない場合に最適です。出力デバイスの色域外の色は、クリップされます。この方式では、使用可能な色の数が少なくなる場合があります。相対カラーメトリックの白色点は常にゼロになります。
<b>絶対カラーメトリック</b>	相対カラーメトリックに似ていますが、白の基準が D50 の白に固定されている点が異なります。このレンダリングを使用した場合、画像の白の部分が用紙の白として表現されず、基準の白が用紙上でシミュレーションされます。このレンダリングは、印刷のブルーフ用途として最適です。

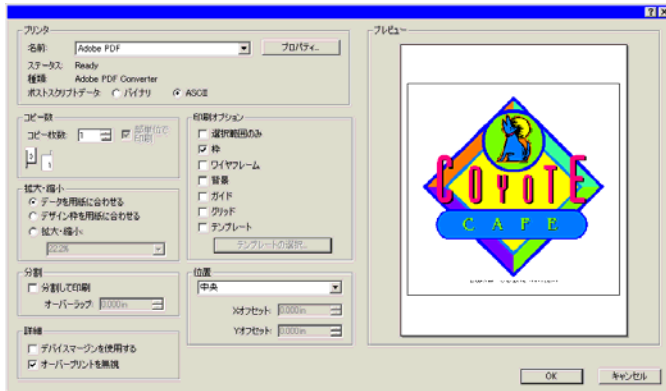
## 17. デスクトッププリンタでの印刷

最終的な出力を行う前に、サンプルをデスクトッププリンタで印刷できます。

書類をデスクトッププリンタで印刷するには:

775. 印刷の対象となるオブジェクトと色がすべて、書類に表示されていることを確認します。

776. 「ファイル」メニューから「プリント」を選択します。



777. 使用するデスクトッププリンタを選択し、必要に応じてオプションを設定します。

☑ 「選択範囲」をチェックすると、選択したオブジェクトのみが印刷されます。

778. Windows の場合は「OK」、Macintosh の場合は「印刷」をクリックします。

次のオプションを設定できます。

**プリンタ** 次のプリンタ関連のプロパティを選択します。

**名前** 印刷するプリントキューの名前を選択します。

**プロパティ** このオプションをクリックして、プリンタ固有のプロパティを設定します。詳細については、プリンタのマニュアルを参照してください。

**ポストスクリプトデータ** 「バイナリ」または「ASCII」を選択します。

PostScript プリンタを使用する場合、「バイナリ」を選択すると、データはバイナリ形式でプリンタへ送信されます。

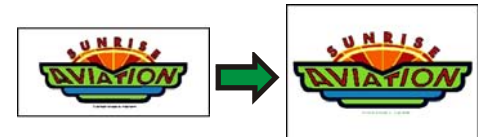
**コピー数** 印刷する部数を指定します。

**部単位で印刷** このオプションをチェックすると、複数ページからなる書類の全ページを出力してから、次のコピーを印刷します。例えば、3 ページからなるジョブを 3 部印刷する場合、1、2、3、1、2、3、1、2、3 というページ順で印刷します。

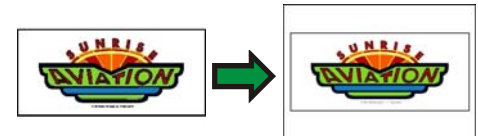
チェックを解除すると、ページ別に指定のコピー数を印刷します。3 ページからなるジョブを 3 部印刷する場合、1、1、1、2、2、2、3、3、3 というページ順で印刷します。

**拡大・縮小** 次のいずれかの設定を選択します。

**データを用紙に合わせる** デザイン全体を用紙に合わせるように、拡大・縮小します。



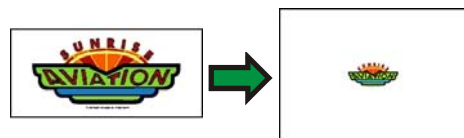
**デザイン枠を用紙に合わせる** デザインエリア全体を用紙に合わせるように、拡大・縮小します。



## 拡大・縮小

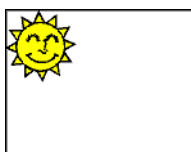
拡大・縮小率をパーセントで指定します。分割オプションを使用すると、プリンタで対応できる用紙サイズより大きなデザインを分割出力できます。

ここでは、パーセント以外に比率を直接入力できます。例えば 25 cm を 1 cm に縮小して印刷するには、「1:25」と入力します。

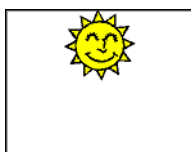


## 位置

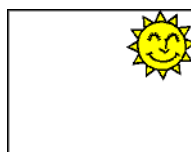
次のいずれかの位置を選択します。



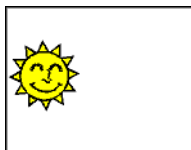
左上



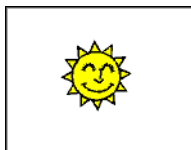
上中央



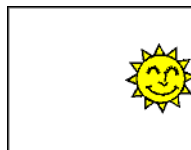
右上



左中央



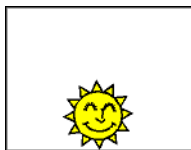
中央



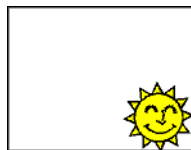
右中央



左下



下中央



右下

## カスタム

次のオフセットを指定して、デザインを正確に配置します。

**X オフセット** デザインの右端からページの印刷可能範囲の右端までの距離。

**Y オフセット** デザインの下端からページの印刷可能範囲の下端までの距離。

## 印刷オプション

次のオプションをチェックして有効にします。

**選択範囲のみ** デザインの選択範囲のみが出力対象となります。

**枠** デザインエリアの枠を印刷します。

**ワイヤフレーム** ベクターオブジェクトを塗りなしで印刷します。

**背景** 背景色がある場合、これをデザインと共に印刷します。

**ガイド** ガイドをデザインと共に印刷します。

**グリッド** グリッドをデザインと共に印刷します。

**テンプレート** 出力にレイアウトテンプレートを適用します。

## 分割

分割オプションを使用すると、出力を複数のタイルに分割し、タイル間の重ねしりを指定できます。

**分割して印刷** 出力を分割します。

**オーバーラップ** タイル間の重ねしりを設定します。



元のデザイン



分割出力したデザイン

## 詳細

次の詳細オプションをチェックして有効にします。

**デバイス** プリンタドライバのマージン情報を使用します。

**マージンを使用する**

**オーバープリントを無視** デザイン段階で設定したオーバープリントをすべて無視します。これは、オーバープリントを必要とするメディアを短時間で出力することができて便利です。

■ 「オーバープリントを無視」をチェックすると、オーバープリントに関連する機能を使用しないように出力が自動的に変更されます。例えば、カラートラッピングを使用するように設定されていた場合、トラッピングを使用せずに出力されます。

## 18. プロダクションマネージャまたは PhotoPRINT Server への接続

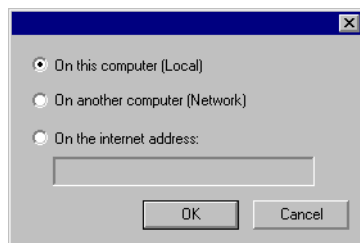
本デザインソフトウェアから、プロダクションマネージャまたは PhotoPRINT Server に出力を送信できます。

☞ デザインソフトウェアと同じバージョンのプロダクションマネージャのみに接続可能です。古いバージョンのプロダクションマネージャに接続しようとすると、エラーが生じます。

### プロダクションマネージャへの接続

コンピュータ上でプロダクションマネージャが起動している状態で「カット・プロット」ダイアログまたは「RIP & プリント」ダイアログを開くと、デザインソフトウェアが自動的にプロダクションマネージャに接続します。

プロダクションマネージャが起動していない場合は、「カット・プロット」ダイアログまたは「RIP & プリント」ダイアログを開くと、次のダイアログが表示されます。





このダイアログで、次の操作が可能です。

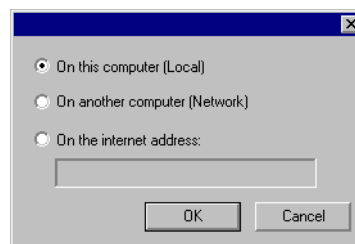
- コンピュータ上で実行中のプロダクションマネージャに接続します。プロダクションマネージャが起動していない場合は、これを起動します。
- LAN 上の別のコンピュータで実行中のプロダクションマネージャに接続します。
- TCP/IP アドレスを指定して、リモートコンピュータで実行中のプロダクションマネージャに接続します。

### 同じコンピュータのプロダクションマネージャへの接続

デザインソフトウェアと同じコンピュータで実行中のプロダクションマネージャに接続するには:

779. デザインソフトウェアでデザインを作成します。

780. ツールバーの「カット・プロット」ボタンまたは「RIP & プリント」ボタンをクリックします。(  または  )



781. 「ローカルコンピュータ」を選択します。



782. 「OK」をクリックします。

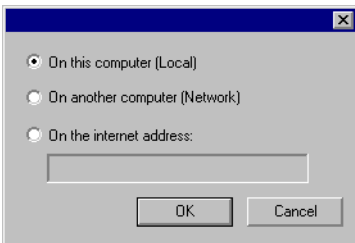
ローカルコンピュータ上のプロダクションマネージャが実行中でない場合は、自動的に起動します。



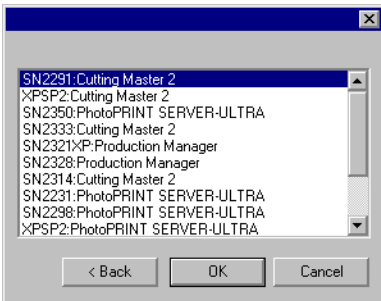
## LAN上の別のコンピュータのプロダクションマネージャへの接続

LAN 上の別のコンピュータで実行中のプロダクションマネージャに接続するには:

783. プロダクションマネージャまたは PhotoPRINT Server がお使いのコンピュータ上で実行中でないことを確認します。
784. デザインソフトウェアでデザインを作成します。
785. ツールバーの「カット・プロット」ボタンまたは「RIP & プリント」ボタンをクリックします。(  または  )
786. 「プロダクションマネージャの選択」ダイアログが表示されない場合は、左上の角のデバイス設定リストから「その他」を選択します。



787. 「ネットワークコンピュータ」を選択します。
788. 「OK」をクリックします。



789. 接続先のプログラムを選択します。
790. 「OK」をクリックします。

ソフトウェアがプロダクションマネージャに接続すると、デバイス設定リストに自動的に使用可能なデバイス設定が表示されます。

## 特定のインターネットアドレスのコンピュータのプロダクションマネージャへの接続



リモートコンピュータで実行中のプロダクションマネージャに、TCP/IP アドレスを指定して接続するには:

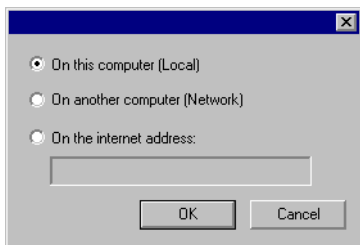
791. プロダクションマネージャまたは PhotoPRINT Server がお使いのコンピュータ上で実行中でないことを確認します。
792. リモートコンピュータの TCP/IP アドレスを確認します。
  - aa. Windows コンピュータの TCP/IP アドレスを確認するには、コマンドラインから「IPCONFIG」と入力して「改行(Enter)」キーを押します。

Windows IP Configuration

Ethernet adapter Local Area Connection:

```
Connection-specific DNS Suffix . : alias.com
IP Address. . . . . : 10.1.1.134
Subnet Mask . . . . . : 255.255.255.0
Default Gateway . . . . . : 10.1.1.2
```

793. デザインソフトウェアでデザインを作成します。
794. ツールバーの「カット・プロット」ボタンまたは「RIP & プリント」ボタンをクリックします。(  または  )
795. 「プロダクションマネージャの選択」ダイアログが表示されない場合は、左上の角のデバイス設定リストから「その他」を選択します。



796. 「以下のインターネットアドレス」を選択します。
797. リモートコンピュータの TCP/IP アドレスを入力します。
798. 「OK」をクリックします。

ソフトウェアがプロダクションマネージャに接続すると、デバイス設定リストに自動的に使用可能なデバイス設定が表示されます。

## PhotoPRINT Server への接続

本ソフトウェアでは、デザインを PhotoPRINT Server に出力できます。そのためには、プロダクションマネージャの代わりに PhotoPRINT Server に接続します。

プロダクションマネージャと同様に、同一コンピュータ、LAN 上の別のコンピュータ、あるいは、TCP/IP を介したリモートコンピュータで実行中の PhotoPRINT Server に接続できます。



### 同一のコンピュータ上の PhotoPRINT Server への接続

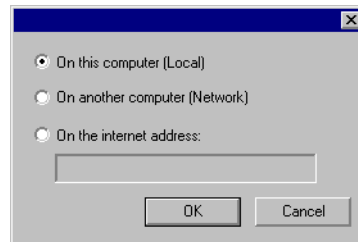
PhotoPRINT Server がお使いのコンピュータ上で実行中で、プロダクションマネージャは起動していない場合は、ソフトウェアが自動的に PhotoPRINT Server に接続します。

☞ 両方のプログラムが実行中の場合は、常にプロダクションマネージャに最初に接続します。

デザインソフトウェアと同じコンピュータで実行中の PhotoPRINT Server に接続するには:

799. デザインソフトウェアでデザインを作成します。
800. プロダクションマネージャが実行中でないことを確認します。
801. PhotoPRINT Server を起動します。

802. ツールバーの「カット・プロット」ボタンまたは「RIP & プリント」ボタンをクリックします。(  または  )





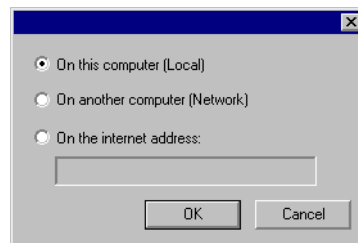
803. 「ローカルコンピュータ」を選択します。
804. 「OK」をクリックします。

ソフトウェアが PhotoPRINT Server に接続すると、デバイス設定リストに自動的に使用可能なデバイス設定が表示されます。

### LAN上の別のコンピュータの PhotoPRINT Server への接続

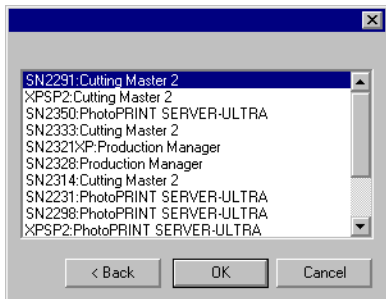
LAN 上の別のコンピュータで実行中の PhotoPRINT Server に接続するには:

805. プロダクションマネージャまたは PhotoPRINT Server がお使いのコンピュータ上で実行中でないことを確認します。
806. デザインソフトウェアでデザインを作成します。
807. ツールバーの「カット・プロット」ボタンまたは「RIP & プリント」ボタンをクリックします。(  または  )
808. 「プロダクションマネージャの選択」ダイアログが表示されない場合は、左上の角のデバイス設定リストから「その他」を選択します。



809. 「ネットワークコンピュータ」を選択します。

810. 「OK」をクリックします。



811. 接続先の PhotoPRINT Server を選択します。

812. 「OK」をクリックします。

ソフトウェアが PhotoPRINT Server に接続すると、デバイス設定リストに自動的に使用可能なデバイス設定が表示されます。

### 特定のインターネットアドレスのコンピュータの PhotoPRINT Server への接続

リモートコンピュータで実行中の PhotoPRINT Server に、TCP/IP アドレスを指定して接続するには:

813. プロダクションマネージャまたは PhotoPRINT Server がお使いのコンピュータ上で実行中でないことを確認します。

814. リモートコンピュータのプロダクションマネージャが実行中でないことを確認します。

☰ プロダクションマネージャが起動していると、PhotoPRINT Server ではなくプロダクションマネージャに接続します。

815. リモートコンピュータの TCP/IP アドレスを確認します。

bb. Windows コンピュータの TCP/IP アドレスを確認するには、コマンドラインから「IPCONFIG」と入力して「改行 (Enter)」キーを押します。

Windows IP Configuration

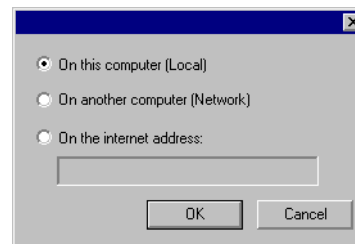
Ethernet adapter Local Area Connection:

```
Connection-specific DNS Suffix . : alias.com
IP Address. . . . . : 10.1.1.134
Subnet Mask . . . . . : 255.255.255.0
Default Gateway . . . . . : 10.1.1.2
```

816. デザインソフトウェアでデザインを作成します。

817. ツールバーの「カット・プロット」ボタンまたは「RIP & プリント」ボタンをクリックします。( または )

818. 「プロダクションマネージャの選択」ダイアログが表示されない場合は、左上の角のデバイス設定リストから「その他」を選択します。



819. 「以下のインターネットアドレス」を選択します。

820. リモートコンピュータの TCP/IP アドレスを入力します。

821. 「OK」をクリックします。

ソフトウェアが PhotoPRINT Server に接続すると、デバイス設定リストに自動的に使用可能なデバイス設定が表示されます。

### ハードウェアキーの LAN 上での共有

1 つのハードウェアキーを使って、1 つのコンピュータでデザインソフトウェアを起動し、別のコンピュータでプロダクションマネージャを起動することができます。デザインソフトウェアがインストールされたコンピュータと、プロダクションマネージャがインストールされたコンピュータは、ネットワークで接続され、TCP/IP がインストールされ、正常に動作している必要があります。

☰ 同じハードウェアキーを使用して、同時に複数のソフトウェアインスタンスを起動することはできません。

別のコンピュータにインストールされたハードウェアキーを使って、ソフトウェアを使用するには:

822. デザインステーションに、デザインソフトウェアをインストールします。
823. プロダクションステーションに、プロダクションマネージャをインストールします。
824. ハードウェアキーを、デザインステーションまたはプロダクションステーションのどちらかに接続します。
825. デザインソフトウェアまたはプロダクションマネージャのどちらかを起動します。どちらかのステーションにハードウェアキーが接続されている限り、本ソフトウェアを起動できます。
826. プロダクションステーションで実行中のプロダクションマネージャに接続します。詳細は、162 ページの「LAN上の別のコンピュータのプロダクションマネージャへの接続」を参照してください。

## 19. デザインのカット

デザインを出力する前に、プロダクションマネージャのユーザマニュアルに記述しているように、プロダクションマネージャとの接続を確立し、出力用のデバイスが設定済であることを確認してください。

次の手順でカッティングデバイスへ書類を送信します。

827. 「ファイル」メニューから「カット・プロット」を選択します。

- オブジェクトが選択されている場合、選択したオブジェクトのみをカットします。書類内のすべてのオブジェクトをカットするには、「選択範囲のみ」ボタンをクリックします。

828. ダイアログボックスで必要な設定を行い、「送信」をクリックします。

### カット・プロットダイアログの設定

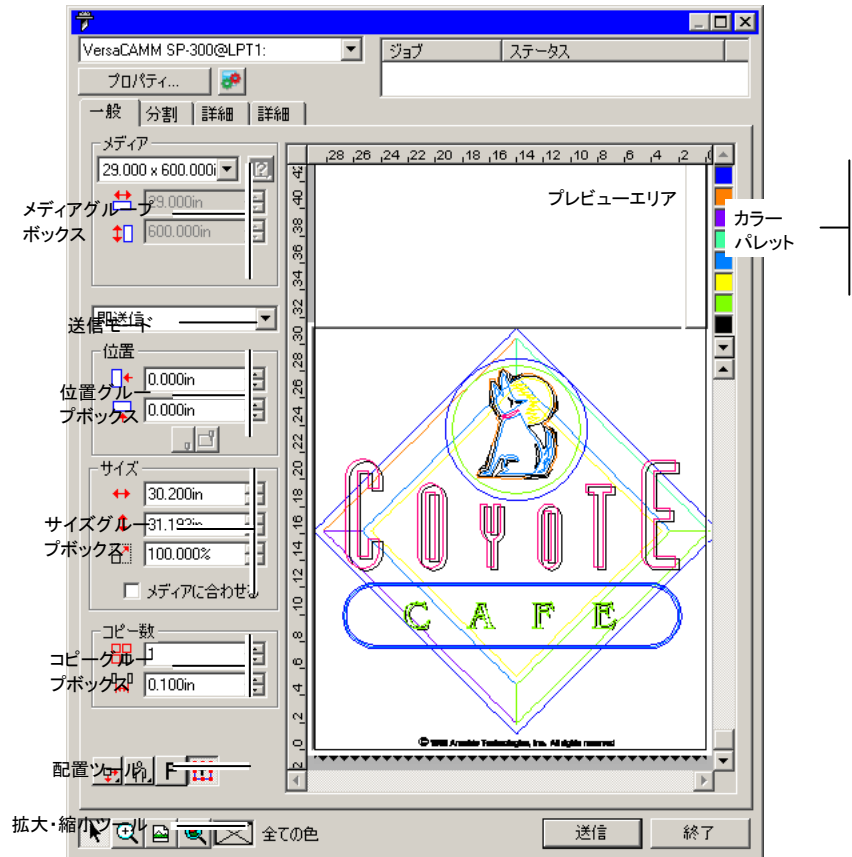
「カット・プロット」ダイアログでは、ジョブの出力に関する全てのオプションを設定します。このダイアログボックスは、「一般」、「分割」、「オプション」、「詳細」の4つのタブで構成されています。

下図の RIP & プリントダイアログの上部は、全てのタブで共通な部分です。



### カット・プロットダイアログ - 一般タブ

「一般」タブでは、メディアのサイズ、ジョブのサイズ、メディア上の出力位置を指定できます。



- 「カット・プロット」ダイアログの右下の角をクリック&ドラッグして、画面のサイズを変更できます。

### 材料(メディア)の設定

「メディア」グループボックスでは、出力に使用するメディアのサイズを指定でき、メディアの幅と高さを入力できます。メディアサイズは、デザインがメディアより大きな場合、ジョブを分割するために使用します。

51.000 x 600.C

リストからメディアサイズを選択します。「ユーザ定義」を選択すると、カスタムサイズが指定できます。



サイズの取得:カッターにセットしたメディアのサイズを取得します。この機能は、デバイスとポートが双方向通信をサポートする場合のみ使用できます。

51.000in

メディア幅

600.000in

メディア高

## 送信モード

「送信リスト」では、プロダクションマネージャがジョブを受信した際のジョブの処理方法を指定します。

**即送信** ジョブを自動的に処理し、出力デバイスに送信します。

**リストに保留** ユーザがジョブをプロダクションマネージャで直接送信するまで、プロダクションマネージャのキューに保留します。

**ファイルに保** ジョブを処理し、ネイティブファイルとして保存します。

## 存

出力デバイスがアクティブになっていない場合、または別のコンピュータにインストールされたプロダクションマネージャに接続した場合（「リモートステーションから即送信・対話形式を有効にする」が有効になっていない場合）は、「即送信」は選択できません。詳細は、プロダクションマネージャのユーザマニュアルを参照してください。

## 位置の設定

「位置」グループボックスでは、メディア上のジョブの出力位置を指定します。

0.000in

横方向のオフセット

0.000in

縦方向のオフセット



対話形式:プレビューエリアでのジョブの位置変更と連動して、カッターのナイフも移動します。

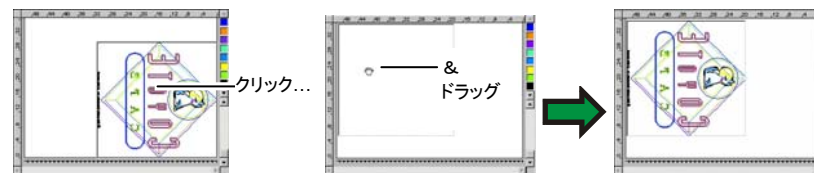


プレビュー:ナイフを下げないで、ジョブの境界線をプロットします。

ジョブの位置は、次のように、マウスでクリック&ドラッグして変更することもできます。

829. 「カット・プロット」ダイアログのツールバーから「選択」ツールを選択します。

830. ジョブのプレビューをクリック&ドラッグして、新しい位置に移動します。



## サイズの設定

「サイズ」グループボックスでは、出力のサイズを変更します。

20.200in

出力の幅

20.862in

出力の高さ

100.000%

拡大・縮小率

**メディアに合わせる** ジョブの縦横の比率を維持しながら、出力メディアの印刷可能な範囲内で最大サイズで出力されるようにジョブが調整されます。

## コピーの設定

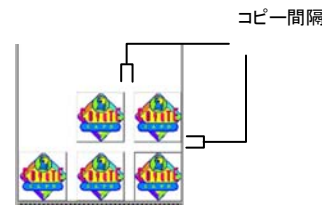
「コピー」グループボックスでは、コピー数と間隔を設定します。

1

コピー数

0.100in

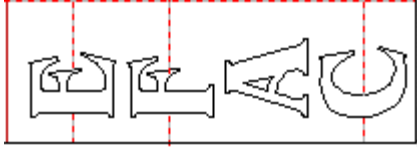

コピー間の間隔



メディアの無駄遣いをなくすように、コピーは自動的にレイアウトされます。


## ネスト設定

ビニールジョブで複数の色が必要な場合、メディアの節約を最大限にするため、それぞれの色を個別にネストできます。

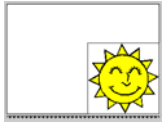
<p><b>ネスト</b></p>	<p>このボックスをオンにして、ビニールカラーごとにネストします。</p>  <p>テキストがネストされます。</p>
<p><b>幅</b></p>	<p>ネストされたオブジェクトが占有するメディアの幅。</p>
<p><b>グループとテキストを保持</b></p>	<p>このボックスをオンにして、個々にネストする代わりに、グループ化したオブジェクトまたはテキストをまとめて保持します(上の図を参照してください)。</p>  <p>グループ化されたテキストを保持します。</p>

## 配置ツール


配置ツールを使い、ジョブを回転、反転および配置します。

- 

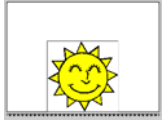
出力メディアの右端と先端から、指定した間隔でジョブを配置します。




---

- 

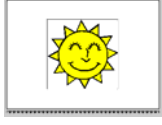
メディア先端の中心にジョブを配置します。




---

- 

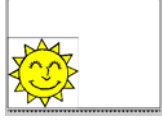
メディアの縦横両方向の中心にジョブを配置します。





---



- 

出力メディアの左端と先端から、指定した間隔でジョブを配置します。



- 



ジョブを 90 度単位で回転します。


- 



ジョブを反転します。


## 表示ツール


表示ツールは、プレビューエリアでのジョブの表示を操作します。

- 

プレビューエリアでジョブをクリック&ドラッグして、ジョブの位置を変更します。
- 

プレビューエリアの表示を拡大・縮小します。[Ctrl] キーを押すと、縮小します。
- 

プレビューエリアの表示をデフォルトに戻します。
- 

すべてのオブジェクトをプレビューエリア内に表示するように自動的に拡大・縮小します。
- 

プレビューエリアで表示している色を表示します。全色が選択されていて

ると、このボックスにバツ印が表示されます。



プレビューエリアに、選択したオブジェクトのみ、または全てのオブジェクトを表示するかを選択します。

## カラーパレット

プレビューエリアに表示する色を選択します。通常は、プレビューに表示した色のみを処理します。「詳細」タブの「全てのカラーを送信」をチェックした場合は、色を個別に選択できません。

カラーパレットの色をマウスでクリック&ドラッグして、出力する順番を変更します。

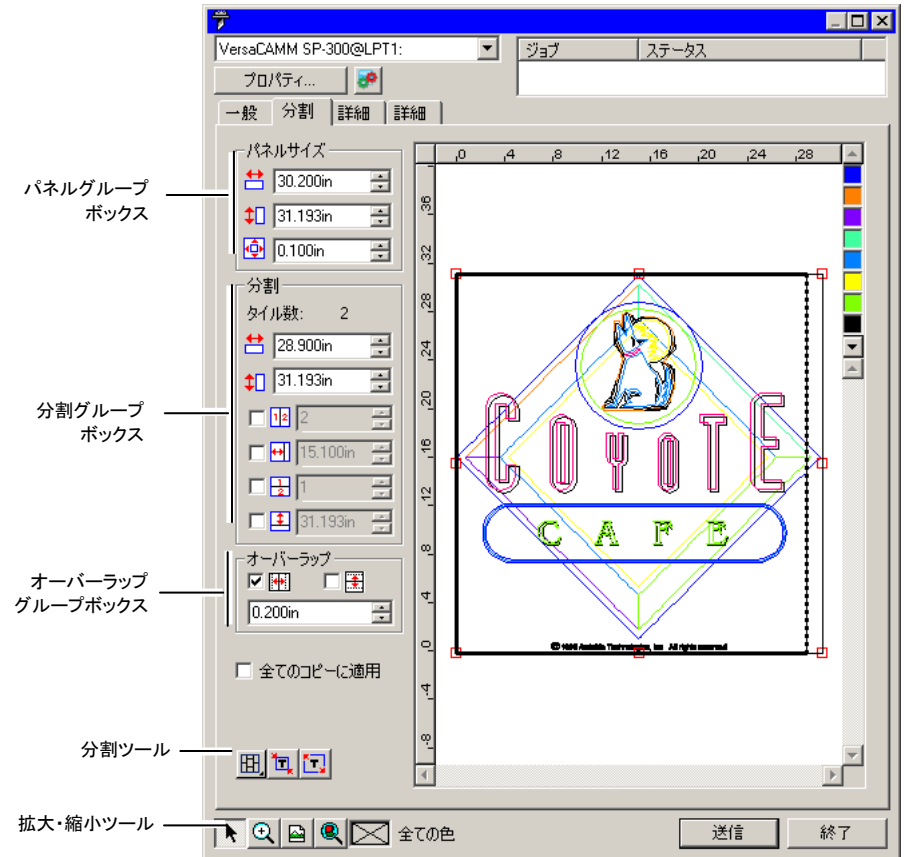
### 色の可視性の設定

カラーパレットの特定の色をマウスの右ボタンでクリックすると、その色の可視性の設定が切り替わります。不可視に設定された色は出力されません。

- 1 色以外の全色を出力する場合は、「詳細」タブの「全てのカラーを送信」をチェックしてから、出力しない色の可視設定をオフにします。

## カット・プロットダイアログ - 分割タブ

メディアのサイズより大きなジョブは、出力する前に分割する必要があります。



パネルは、複数の列および行に分割できます。分割した各セクションはタイルと呼ばれます。

「分割」タブでは、ジョブを分割するためのツールが多数提供されます。

### 分割ツール

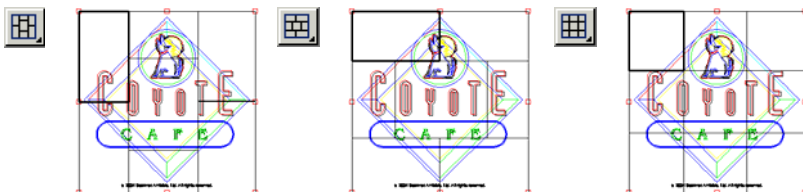
パネルツールバーでは、分割モードを変更したり、自動的に分割したりするツールを用意しています。




 同じ列のタイルの幅を一括して調整するように、列をロックします。

 同じ行のタイルの高さを一括して調整するように、行をロックします。

 行の高さおよび列の幅を一括して調整するように、行と列をロックします。



 **自動分割:** 選択したすべてのオブジェクトを含むタイルが自動的に作成されます。オブジェクトが選択されていない場合は、デザイン内のすべてのオブジェクトが含まれます。選択したメディアのサイズに対してデザインが大きすぎる場合は、各タイルが最大サイズになるように自動的に分割されます。自動分割では、ページ全体ではなく、デザインまたは選択したオブジェクトのみが分割されます。

**デザイン枠をパネルとする:** デザインページ全体が自動的に分割されます。選択したメディアのサイズに対してページが大きすぎる場合は、各タイルが最大サイズになるように自動的に分割されます。

## パネルの移動

パネルは、出力するエリアを定義します。パネルの枠の外に配置されたオブジェクトは、出力されません。

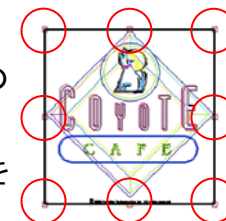
## パネルのサイズ変更

パネルのサイズを変更するには、マウスでパネル枠をドラッグするか、パネルサイズグループにパネルサイズを入力します。




マウスでパネルサイズを変更するには:

831. パネル枠の赤い四角の上に、マウスのカーソルを移動します。

832. クリック&ドラッグして、パネルのサイズを変更します。



パネルのサイズを数値入力するには:

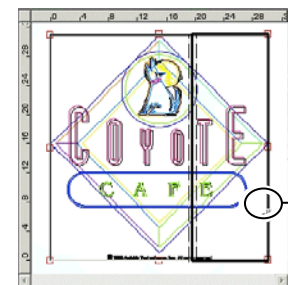
-  54.666cm    パネルの幅
-  56.458cm    パネルの高さ
-  0.254cm    パネルの余白 (デザインとパネル枠の距離)

## プレビューエリアを使用したジョブの分割

パネルにタイルを追加するには:

833. パネル枠の上にマウスのカーソルを移動します。

834. タイルを追加するには、パネル枠をクリックして、パネルの内側へドラッグします。

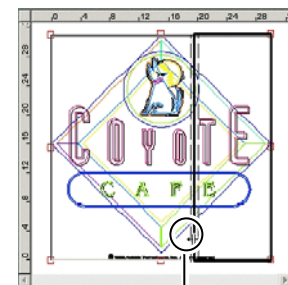


パネル枠をクリック&ドラッグして、タイルを追加

タイルのサイズを変更するには:

835. タイルの境界線上へマウスのカーソルを移動します。

836. タイルの境界線をクリック&ドラッグして、サイズを変更します。



タイルの境界線をクリック&ドラッグして、サイズを変更

## 分割グループボックスを使用したジョブの分割

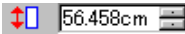
分割グループでは、タイルのサイズを数値で正確に指定できます。

タイルのサイズを数値で指定するには:


837. プレビューエリアで、サイズを指定するタイルをクリックして選択します。


838. 新しいサイズを入力します。

 54.666cm 選択したタイルの幅

 56.458cm 選択したタイルの高さ

分割オプションをチェックして、必要な行数、または列数を入力すると、均一サイズに分割できます。

 3 ジョブを指定した列数で、均一に分割します。


 3 ジョブを指定した行数で、均一に分割します。




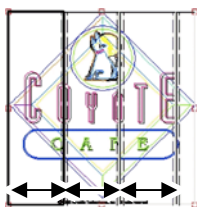
均一縦分割



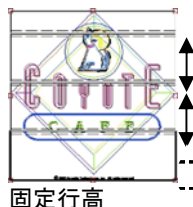
均一横分割

 9.000in ジョブを左側から、指定した列の幅で分割します。

 9.000in ジョブを下側から、指定した行の高さで分割します。




固定列幅




固定行高

## タイル間の重ねしろの設定

行または列の間には、重ねしろを指定することができます。重ねしろを指定することで、出力を貼り合わせるときの隙間をなくすることができます。重ねしろは、行または列が重なり合う部分の合計サイズとなります。

 タイルの端に垂直方向に重ねしろを作成する場合にチェックします。

 タイルの端に水平方向に重ねしろを作成する場合にチェックします。

重ねしろの幅。



## 全コピーの個別分割

Tile all copies

このオプションをチェックすると、プレビューにすべてのコピーが表示され、コピー別にタイルを調整できるようになります。このオプションがオンの場合、「一般」タブのジョブの高さと幅は、コピー数の変更に応じて更新されます。

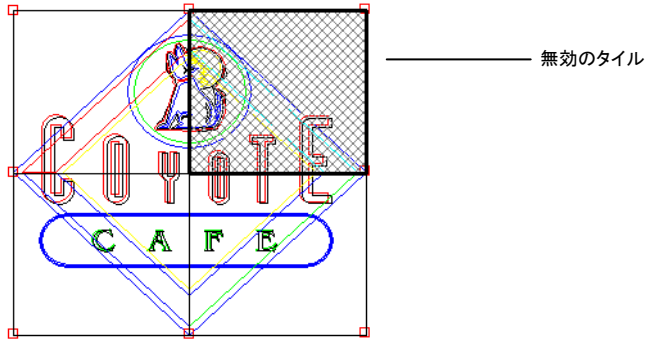
■ フラットベッドのカッターでは「全てのコピーに適用」はデフォルトでオンに設定されます。これにより、出力のアセンブルが不要になります。

## 特定のタイルの出力停止

タイルを無効にして、ジョブの残り部分と共に出力されないようにするには、次のいずれかの操作を行います。

- プレビューエリアでタイルをダブルクリックします。
- プレビューエリアでマウスの右ボタンを使ってタイルをクリックします。

無効になったタイルはハッシュパターンでマークされます。

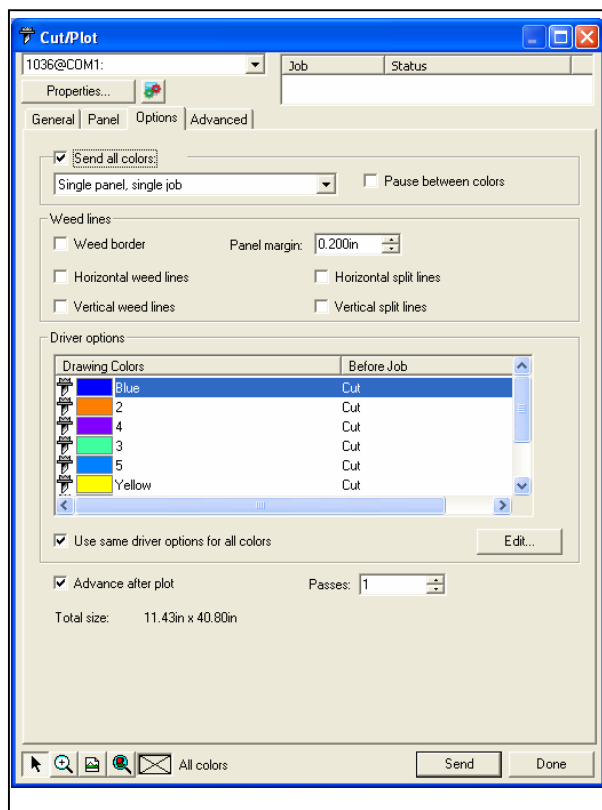


無効にしたタイルを再び出力可能にするには、もう一度そのタイルをダブルクリックするか、マウスの右ボタンでクリックします。

各ジョブにおいて 1 つのタイルを常に有効にする必要があります。全てのタイルを無効に設定しようとしても、タイルの 1 つは有効な状態に戻ります。

## カット・プロットダイアログ – オプションタブ

「オプション」タブでは、カットジョブで共通して使用される様々なオプションを設定します。



次のオプションを指定できます。

**全てのカラーを送信** 「全てのカラーを送信」をチェックすると、各色を個別に処理できます。このオプションをチェックすると、各色の処理方法を選択できます。

**単一パネル、単一ジョブ** ジョブを1つのファイルとして送り、同じパネルサイズを使用して処理します。



**単一パネル、別ジョブ** 色別にジョブファイルを作成しますが、全ての色で同じパネルサイズを使用して処理します。



**別パネル、別ジョブ** 色別にジョブファイルを作成し、色別にパネルサイズを指定します。



**カラー毎に一時停止**

プロダクションマネージャが、各色出力後、メディア、またはペンを交換するために、一時停止するかを選択します。このオプションは「全てのカラーを送信」をチェックした場合にのみ、有効になります。

**カス取り枠**

選択した色の各オブジェクトの周りに、指定のパネルマージンでカス取り枠をカットします。



**水平方向カス取り線**

テキスト(またはオブジェクト)の行間にカス取り線を挿入します。



**水平方向特別カス取り線**

テキスト行の中心に水平の線を挿入しますが、テキストはカットしません。分割線はテキストとの交差位置では表示されません。



**垂直方向カス取り線**

文字(またはオブジェクト)間にカス取り線を挿入します。



## 垂直方向特別カス取り線

文字の中心に垂直の分割線を挿入しますが、テキストはカットしません。分割線はテキストとの交差位置では表示されません。

Lorem ipsum

カス取りをさらにカスタマイズするには、プレビューエリアの任意の場所を右クリックして、手で垂直方向特別カス取り線を追加または削除します。

## イメージウィード

オブジェクトの周りに、指定したカス取りマージンでカス取り枠をカットします。

## カス取りマージン

オブジェクトとカス取り枠の間の距離を設定します。

## カッタードライバオプション

カット速度や圧力など、カッター関連のさまざまな出力オプションを設定します。デザインの色別に異なるカッターオプションを指定できます。

特定の色のカッタードライバオプションを編集するには、リストで色を選択して「編集」をクリックします。詳細は、下記の「カッタードライバオプションの設定」を参照してください。

「全てのカラーに同一設定」をチェックすると、全色で同じカッタードライバオプションが使用されます。

特定の色の出力を無効にするには、その色の左側のナイフのアイコンをクリックします(☞)。カットしないことを示す赤い X がナイフのアイコン上に表示されます(✖)。その色を再び有効にして出力するには、アイコンをもう一度クリックして赤い X を取り除きます。

## プロット後メディアを送る

メディアを送り、原点をリセットします。

## パス回数

同じパスを繰り返しカットする回数を設定します。1 回のパスで切れない、厚いメディアや硬いメディアを使用する場合に設定します。

## 合計サイズ

ジョブの合計サイズを表示します。このオプションは編集できません。

## カッタードライバオプションの設定

「カッタードライバオプション」では、Cuttingプロッタ固有のオプション(カット速度、圧力)が設定でき、頻繁に行う操作(ロール前進、ロール後退、原点へ移動)をコンピュータ側で実行することができます。



「ジョブ処理前」タブ

「ジョブ処理後」タブ

「マクロ」タブ

カッタードライバオプションの内容は、出力デバイス毎に異なります。

各コマンドには、コマンドを有効または無効にするチェックボックスがあります。有効にした場合、パラメータを変更することができ、そのコマンドを出力デバイスに送信し、出力デバイスの設定を一時的に変更します。チェックを解除すると、出力デバイスの設定を使用します。

次のオプションを設定できます。

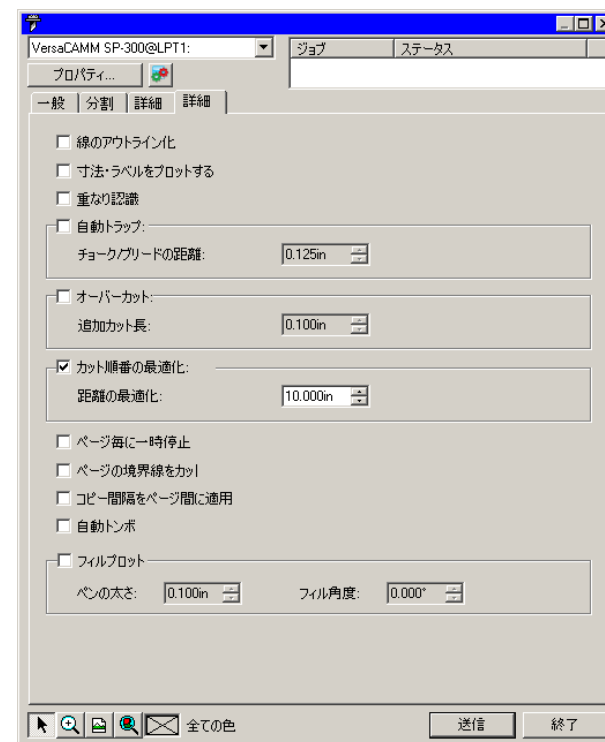
保存	変更内容を新しいコマンドとして保存します。
削除	リストから選択したコマンドを削除します。ここでは、「保存」で追加したコマンドしか削除できません。
リセット	全ての設定をデフォルトの状態に戻します(ユーザが追加したカスタムコマンドなども全て削除されますので、ご注意ください)。
ジョブ処理前	ジョブを処理する前に送られるコマンドを定義します。
高速/中速/低速カットなし	高速、中速、低速のカット速度のパラメータを定義します。「なし」を選択した場合、出力デバイスの設定を使用します。
圧力/カット圧	ナイフの圧力を定義します。
速度	ヘッドの走行速度を定義します。

<b>ツール</b>	複数のツールが使用できる場合、使用するツールを定義します。または、カットとプロットを切り換えるために使用します。
<b>ジョブ処理後</b>	ジョブ処理後に送信するコマンドを定義します。
<b>メディアのカット/自動カット</b>	カット・プロット後にメディアをカットするかどうかを設定します。
<b>マクロ</b>	通常カッティングプロッタのパネルで実行する操作を、コンピュータ側から実行します。
<b>初期化</b>	出力デバイスを初期化します。
<b>ロール前進/ロール後退</b>	メディアを前、または後ろへ送ります。
<b>原点へ移動</b>	ヘッドを原点に移動します。

📄 これらのマクロを実行する前に、オペレータが出力デバイスで作業していないことを予め確認してください。

## カット・プロットダイアログ - 詳細タブ

「詳細」タブでは、カットジョブ固有のオプションを設定します。



このダイアログボックスでは次のオプションを設定します。

<b>線のアウトライン化</b>	線幅を指定した場合に、線を別のオブジェクトとしてカットするかを選択します。
<b>寸法・ラベルをプロットする</b>	測定ツールで作成した、ラベル・寸法線をカット・プロットするかを選択します。
<b>自動ウェルド</b>	同じ色のオブジェクト間の交差、重なりをなくします。
<b>自動トラップ</b>	異なる色のオブジェクト間の重なる量を指定します。
<b>オーバーカット</b>	このオプションを選択した場合、ソフトウェアが閉図形の曲線の回りをカットする際に、一巡後、指定の距離だけ曲線の回りを繰り返してカットします。これにより、曲線が完全にカットされます。

<b>カット順番の最適化</b>	このオプションをチェックしなかった場合、オブジェクトの作成順番にカットします。チェックすると、指定した範囲内に含まれるオブジェクトを全て出力してから、次の範囲の処理に移ります。
<b>ページ毎に一時停止</b>	プロダクションマネージャが、各ページ処理後、メディアをロードするために、一時停止するかを選択します。
<b>ページの境界線をカット</b>	出力を複数のページに分割した場合、ページの境界線をカットします。
<b>コピー間隔をページ間に適用</b>	「一般」タブの「コピー」グループでコピー間隔に対して指定するスペースを適用して、ページ、タイル、パネルを分割します。
<b>自動トンボ</b>	レイヤーの位置合わせ用の小さな長方形のマークを各レイヤーの角に印刷します。 <input type="checkbox"/> 自動トンボは、各レイヤーの角にそのまま配置されるものです。レイヤー間のサイズが異なる場合は、各レイヤーの自動トンボの位置は合わなくなります。自動トンボを使って異なるカラーオブジェクトの位置合わせを行う場合は、全レイヤーのパネルサイズを同一にするか、あるいは、「全てのカラーを送信」の使用時に単一パネルオプションを有効にする必要があります。
<b>フィルプロット</b>	フィルプロットの角度およびペンの太さを指定します。

## 20. デザインの印刷

デザインを出力する前に、「プロダクションマネージャの設定」で記述しているように、プロダクションマネージャとの接続を確立し、出力用のデバイスが設定済であることを確認してください。

次の手順でカッティングデバイスへ書類を送信します。

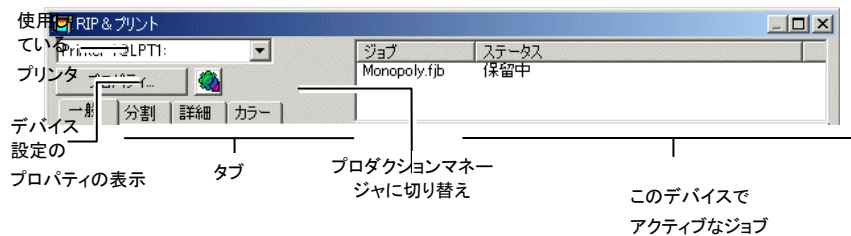
839. 「ファイル」メニューから「RIP&プリント」を選択します。

840. ダイアログボックスで必要な設定を行い、「送信」をクリックします。

### RIP&プリントダイアログの設定

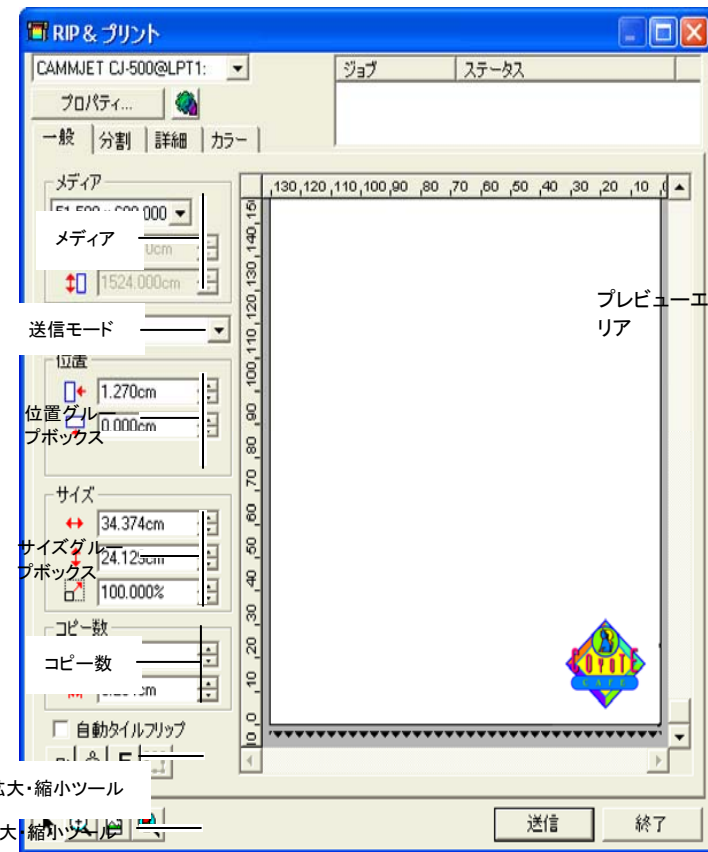
「RIP&プリント」ダイアログでは、ジョブの出力に関する全てのオプションを設定します。このダイアログボックスは、「一般」、「分割」、「詳細」、「調整」の4つのタブで構成されています。

下図のRIP&プリントダイアログの上部は、全てのタブで共通な部分です。



### RIP&プリントダイアログ - 一般タブ

「一般」タブでは、メディアのサイズ、ジョブのサイズ、メディア上の出力位置を指定できます。



「RIP&プリント」ダイアログの右下の角をクリック&ドラッグして、画面のサイズを変更できます。

### 材料(メディア)の設定

「メディア」グループボックスでは、メディアの幅と高さを入力して、出力に使用するサイズを指定できます。メディアサイズは、デザインがメディアより大きな場合、ジョブを分割するために使用します。



51.000 x 600.C

リストからメディアサイズを選択します。「ユーザ定義」を選択すると、カスタムサイズが指定できます。



サイズの取得:カッターにセットしたメディアのサイズを取得します。この機能は、デバイスとポートが双方向通信をサポートする場合のみ使用できます。

51.000in

メディア幅

600.000in

メディア高

## 送信モード

「送信リスト」では、プロダクションマネージャがジョブを受信した際のジョブの処理方法を指定します。

**即送信** ジョブを自動的に処理し、出力デバイスに送信します。

**リストに保留** ユーザがジョブをプロダクションマネージャで直接送信するまで、プロダクションマネージャのキューに保留します。

**ファイルに保存** ジョブを処理し、ネイティブファイル(.prt ファイル)として保存します。

出カデバイスがアクティブになっていない場合、または別のコンピュータにインストールされたプロダクションマネージャに接続した場合(「リモートステーションから即送信・対話形式を有効にする」が有効になっていない場合)は、「即送信」は選択できません。

## 位置の設定

「位置」グループボックスでは、メディア上のジョブの出力位置を指定します。

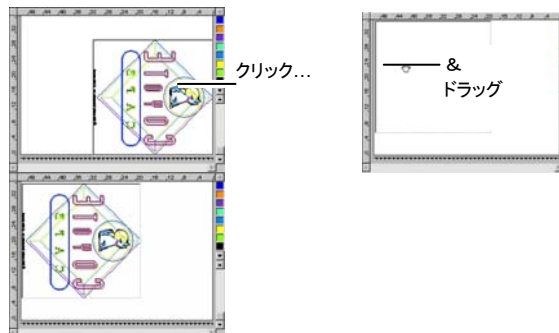
0.000in 横方向のオフセット

0.000in 縦方向のオフセット

ジョブの位置は、次のように、マウスでクリック&ドラッグして変更することもできます。

841. 「RIP & プリント」ダイアログのツールバーから「選択」ツールを選択します。

842. ジョブのプレビューをクリック&ドラッグして、新しい位置に移動します。



## サイズの設定

「サイズ」グループボックスでは、出力のサイズを変更します。

20.200in 出力の幅

20.862in 出力の高さ

100.000% 拡大・縮小率

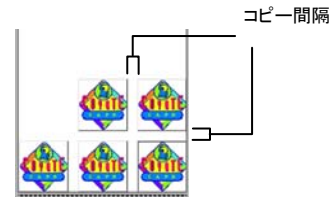
**メディアに合わせる** ジョブの縦横の比率を維持しながら、出力メディアの印刷可能な範囲内で最大サイズで出力されるようにジョブが調整されます。

## コピーの設定

「コピー」グループボックスでは、コピー数と間隔を設定します。

1 コピー数

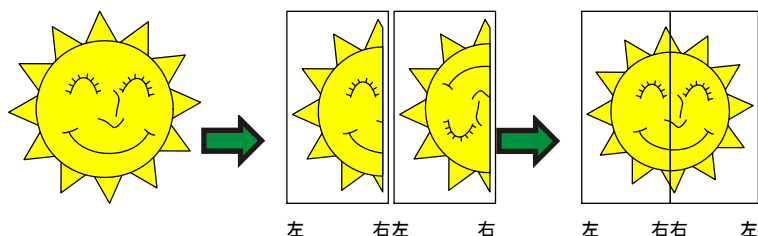
0.100in コピー間の間隔



メディアの無駄遣いをなくすように、コピーは自動的にレイアウトされます。

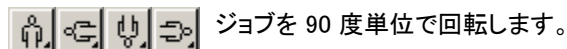
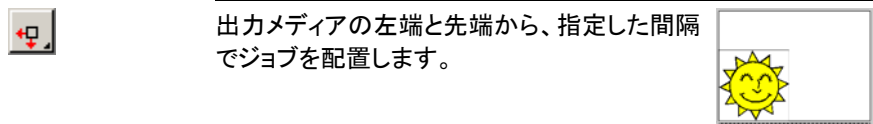
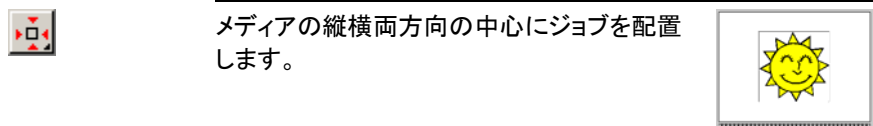
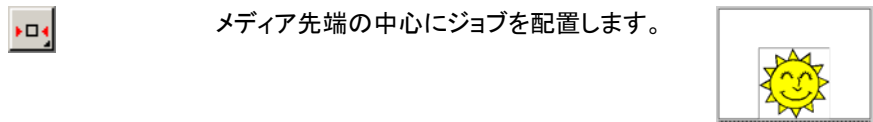
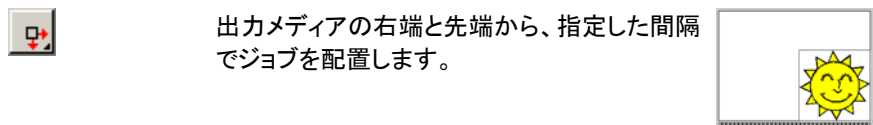
## タイルの自動反転

「自動タイルフリップ」をチェックすると、タイルが 1 つおきに 180° 反転し、隣接する垂直の縁が常にヘッドの同じ側に印刷されます。これにより、タイルをきれいに合わせることができます。



## 配置ツール

配置ツールを使い、ジョブを回転、反転および配置します。



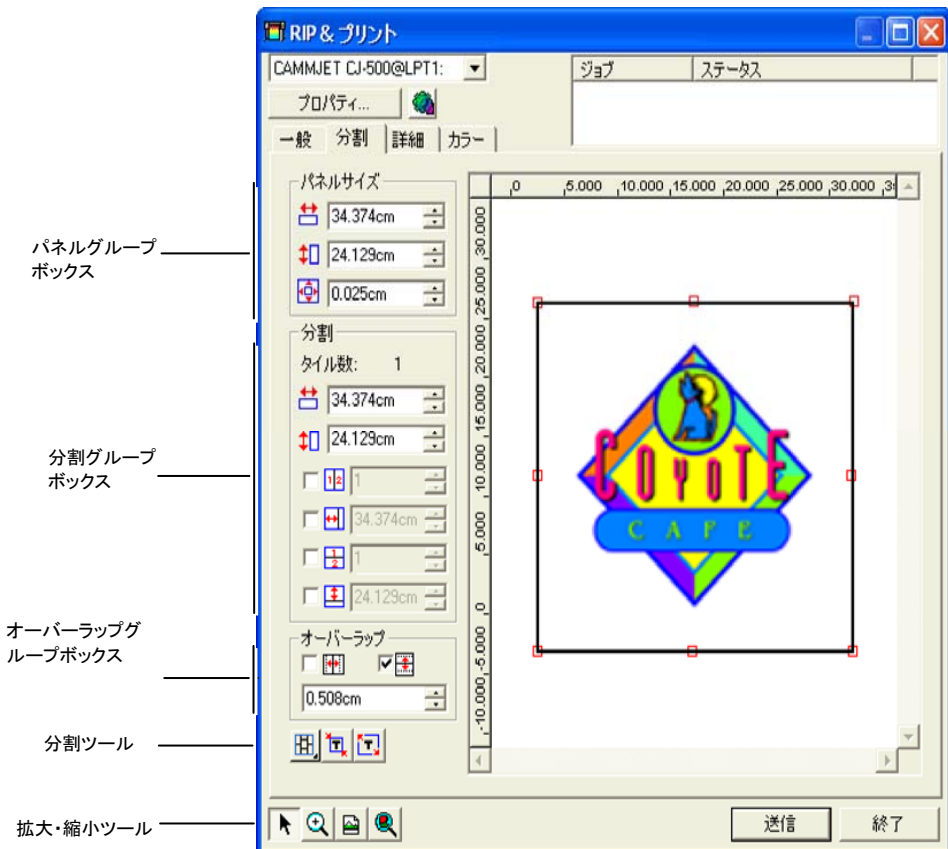
## 表示ツール

表示ツールは、プレビューエリアでのジョブの表示を操作します。

- プレビューエリアでジョブをクリック&ドラッグして、ジョブの位置を変更します。
- プレビューエリアの表示を拡大・縮小します。[Ctrl] キーを押すと、縮小します。
- プレビューエリアの表示をデフォルトに戻します。
- すべてのオブジェクトをプレビューエリア内に表示するように自動的に拡大・縮小します。
- プレビューエリアに、選択したオブジェクトのみ、または全てのオブジェクトを表示するかを選択します。

## RIP & プリントダイアログ - 分割タブ

メディアのサイズより大きなジョブは、出力する前に分割する必要があります。






パネルは、複数の列および行に分割できます。分割した各セクションはタイルと呼ばれます。

「分割」タブでは、ジョブを分割するためのツールが多数提供されます。

## 分割ツール

パネルツールバーには、分割モードを変更したり、自動的に分割したりするツールを用意しています。

-  同じ列のタイルの幅を一括して調整するように、列をロックします。
-  同じ行のタイルの高さを一括して調整するように、行をロックします。
-  行の高さおよび列の幅を一括して調整するように、行と列をロックします。



**自動分割:** 選択したすべてのオブジェクトを含むタイルが自動的に作成されます。オブジェクトが選択されていない場合は、デザイン内のすべてのオブジェクトが含まれます。選択したメディアのサイズに対してデザインが大きすぎる場合は、各タイルが最大サイズになるように自動的に分割されます。自動分割では、ページ全体ではなく、デザインまたは選択したオブジェクトのみが分割されます。

**デザイン枠をパネルとする:** デザインページ全体が自動的に分割されます。選択したメディアのサイズに対してページが大きすぎる場合は、各タイルが最大サイズになるように自動的に分割されます。

## パネルのサイズ変更

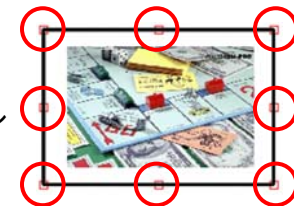
パネルは、出力するエリアを定義します。パネルの枠の外に配置されたオブジェクトは、出力されません。

パネルのサイズを変更するには、マウスでパネル枠をドラッグするか、パネルサイズグループにパネルサイズを入力します。

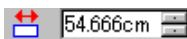
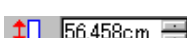
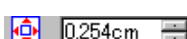
マウスでパネルサイズを変更するには:

843. パネル枠の赤い四角の上に、マウスのカーソルを移動します。

844. クリック&ドラッグして、パネルのサイズを変更します。



パネルのサイズを数値入力するには:

-  54.666cm    パネルの幅
-  56.458cm    パネルの高さ
-  0.254cm    パネルの余白(デザインとパネル枠の距離)

## プレビューエリアを使用したジョブの分割

パネルにタイルを追加するには:

845. パネル枠の上にマウスのカーソルを移動します。



846. タイルを追加するには、パネル枠をクリックして、パネルの内側へドラッグします。

パネル枠をクリック&ドラッグしてタイルを追加

タイルのサイズを変更するには:

847. タイルの境界線上へマウスのカーソルを移動します。



848. タイルの境界線をクリック&ドラッグして、サイズを変更します。

タイルの境界線をクリック&ドラッグして、サイズを変更

## 分割グループボックスを使用したジョブの分割

分割グループでは、タイルのサイズを数値で正確に指定できます。

タイルのサイズを数値で指定するには:

849. プレビューエリアで、サイズを指定するタイルをクリックして選択します。

850. 新しいサイズを入力します。

選択したタイルの幅

選択したタイルの高さ

分割オプションをチェックして、必要な行数、または列数を入力すると、均一サイズに分割できます。

ジョブを指定した列数で、均一に分割します。

ジョブを指定した行数で、均一に分割します。



均一縦分割

均一横分割

ジョブを左側から、指定した列の幅で分割します。

ジョブを下側から、指定した行の高さで分割します。



固定列幅

固定行高

## タイル間の重ねしろの設定

行または列の間には、重ねしろを指定することができます。重ねしろを指定することで、出力を貼り合わせるときの隙間をなくすることができます。重ねしろは、行または列が重なり合う部分の合計サイズとなります。



水平方向の重ねしろ

垂直方向の重ねしろ

タイルの端に垂直方向に重ねしろを作成する場合にチェックします。

タイルの端に水平方向に重ねしろを作成する場合にチェックします。

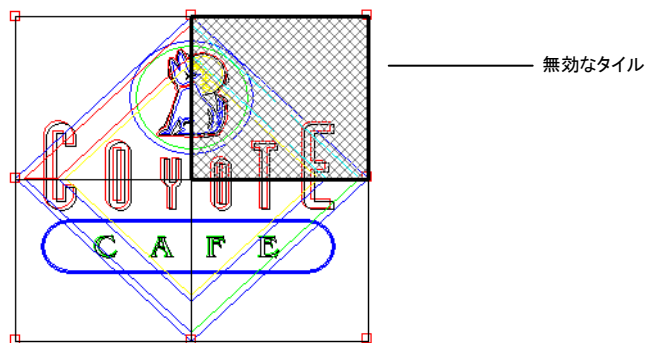
重ねしろの幅。

## 特定のタイルの出力停止

タイルを無効にして、ジョブの残り部分と共に出力されないようにするには、次のいずれかの操作を行います。

- プレビューエリアでタイルをダブルクリックします。
- プレビューエリアでマウスの右ボタンを使ってタイルをクリックします。

無効になったタイルはハッシュパターンでマークされます。

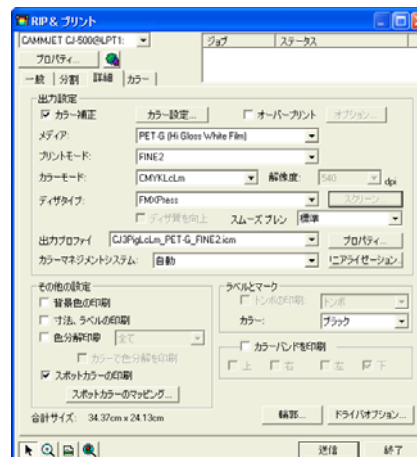


無効にしたタイルを再び出力可能にするには、もう一度そのタイルをダブルクリックするか、マウスの右ボタンでクリックします。

各ジョブにおいて 1 つのタイルを常に有効にする必要があります。全てのタイルを無効に設定しようとしても、タイルの 1 つは有効な状態に戻ります。

## RIP&プリントダイアログ - 詳細タブ

「RIP&プリント」の「詳細」タブでは、カラー印刷ジョブ固有の様々なオプションを設定できます。「詳細」タブのレイアウトは 2 種類あり、選択したプリンタにより異なります。



最適なプロファイルを自動的に決定する「詳細」タブ（標準）

## 印刷品質の設定

印刷の品質に関する全ての設定は、出力設定グループおよびドライバオプションで行います。

**カラー補正** このオプションをチェックしなかった場合、カラー補正は一切行われません。

**カラー設定** このボタンをクリックすると、「カラー設定」ダイアログが表示されます。詳細は、156 ページの「カラー印刷向けのシステムの設定」を参照してください。

**オーバープリントを無視** このオプションをチェックすると、デザイン段階で設定したオーバープリントがすべて無視されます。これは、オーバープリントを必要とするメディアを短時間で出力することができて便利です。

- 「オーバープリントを無視」をチェックすると、オーバープリントに関連する機能を使用しないように出力が自動的に変更されます。例えば、カラートラッピングを使用するように設定されていた場合、トラッピングを使用せずに出力されます。

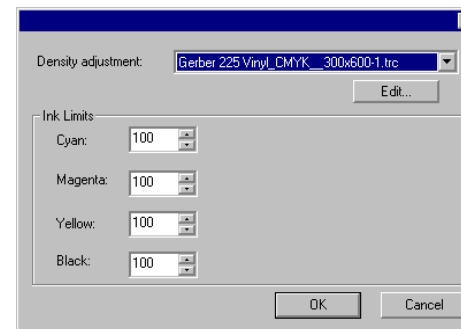
**プリセット** プリセットを選択し、「詳細」タブに関連する設定をロードします。「詳細」タブに関連する設定（メディア、カラーモード、デザイナータイプなど）のみがプリセットからロードされます。

処理が完了したら、「終了」をクリックします。

- 設定をプリセットからロードした場合、「詳細」タブのみに影響します。これにより、プロダクションマネージャでプリセットを自動的に使用するよ

うにジョブが設定される訳ではありません。

- メディア** ジョブを印刷するメディアの種類を選択します。
- プリントモード** 出力の品質を選択します。
- カラーモード** プリンタが複数のカラーモードをサポートする場合、ここで印刷に使用するモードを選択します。
- 解像度** ジョブを印刷する解像度(DPI)を選択します。通常、高い解像度を指定すると、より高品質に出力できますが、処理時間が長くなります。
- ディザタイプ** ディザ(拡散方法 - 画像を印刷するドットのパターン)を選択します。
- スクリーン** ディザタイプにアングルスクリーンを選択した場合、「スクリーン」ボタンをクリックすると、「アングルスクリーン」ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスで、CMYK 各インクのスクリーニングの線数、角度、形状を設定します。
- グラデーションのスムーズネス** 「標準」、「エンハンスド」、「スーパー」のいずれかを選択します。設定を高くすると、より滑らかなディザリングを生成する高度なアルゴリズムを使用してグラデーションを表示します。
- 出力プロファイル** 出力プロファイルは、プリンタのインク、メディア、解像度、ディザの組み合わせに対して作成されます。これらの条件に一致するプロファイルを選択するように注意してください。  
「追加」を選択すると、別のソースから ICC 出力プロファイルを追加することができます。  
ICC プロファイルを選択して「開く」をクリックします。
- プロパティ** このボタンをクリックすると、「ICC プロファイルの情報」ダイアログが表示されます。このダイアログでは、出力プロファイルとして選択した ICC 出力プロファイルの様々な情報と、UCR/GCR の設定が表示されます。
- リニアライゼーション** これをクリックすると、「リニアライゼーション」ダイアログが表示されます。



**濃度調整** 濃度ファイルを選択すると、カラープロファイルで作成したインクの濃度調整が適用されます。濃度調整を行わない場合は、このフィールドに「なし」を選択します。

**インク制限** インクの飽和や乾燥などの問題を発生させずにデバイスが出力可能な各カラーのインク量の最大パーセントを設定し、「OK」をクリックします。

**背景色の印刷** このオプションをチェックすると、デザインと共に背景色が印刷されます。

**寸法、ラベルの印刷** このオプションを選択すると、寸法・ラベルツールで作成した、ラベル・寸法線などがデザインと共に印刷されます。

**色分解印刷** 各色の版を別々に印刷する場合に、このオプションをチェックします。



ここでは、特定のカラーチャンネルを個別に印刷するか、全てのチャンネルを 1 つのジョブとして一括して印刷するかを指定します。

**カラーで色分解を印刷** 適切なインクの色でプロセスカラーの色分解を印刷します。このオプションが選択されていないと、プロセスカラーの色分解は黒インクで印刷されます。

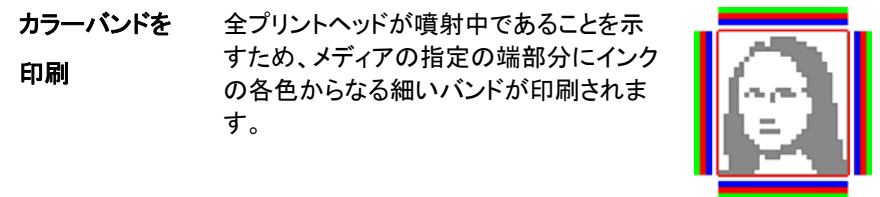
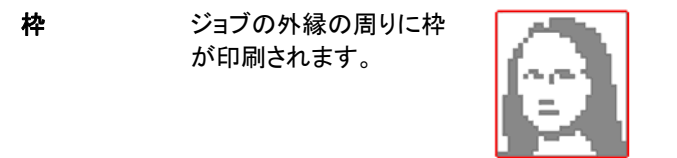
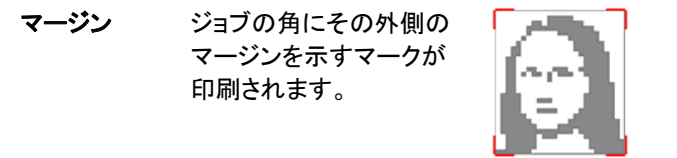
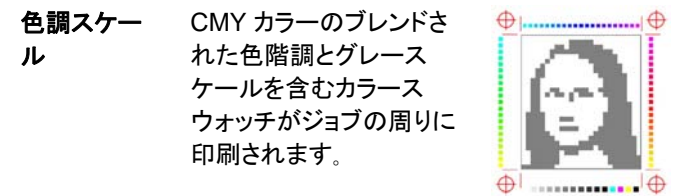
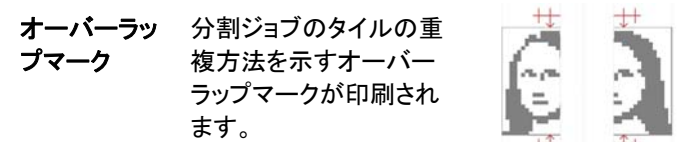
■ スポットカラーの色分解は常に黒で印刷されます。

**プリンタのスポットカラーを使用** デザインで使用したスポットカラーを、プリンタの特定のインクに割り当てることができます。詳細は、185 ページの「スポットカ

ラバーを使用した印刷」を参照してください。

**オブジェクトカラーコントロールと互換**  
未加工データをプロダクションマネージャに送信して、カラーマネージメントとカラーマッピングを有効にできます。  
■ このオプションをチェックすると、「カラー設定」ダイアログの「入カプロファイル」と「レンダリング用途」の設定が使用され、「色の定義」ダイアログの設定は無視されます。「カラー設定」ダイアログに関する詳細は、「カラー印刷向けのシステムの設定」を参照してください。

**ラベルとマーク**  
「トンボの印刷」をチェックすると、選択した種類のトンボが印刷されます。「カラー」を、トンボの印刷に使用するインクの色に設定します。次のトンボの種類が使用できます。



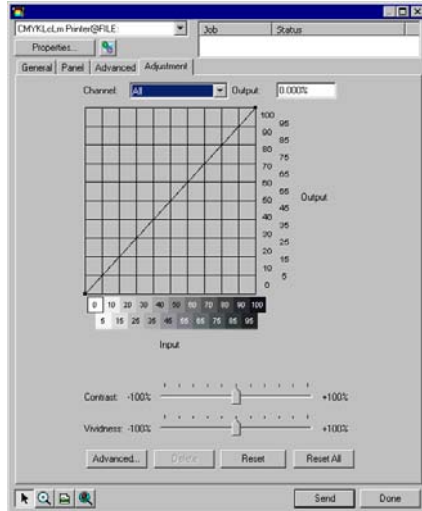
**輪郭**  
このボタンをクリックすると、「輪郭オプション」ダイアログが表示されます。詳細は、**Error! Bookmark not defined.** ページの「輪郭カットオプションの設定」を参照してください。

**ドライバオプション**  
このボタンをクリックすると、「ドライバオプション」ダイアログが表示されます。詳細は、186 ページの「ドライバオプションの設定」を参照してください。

## RIP & プリントダイアログ – 調整タブ

「カラー補正」タブは、出力の色を調整する簡易的なツールを提供します。

各カラーチャンネルが個別のリニアライゼーション曲線としてリストされ、これによりオリジナルの画像(入力)で指定したパーセントに対して使用する濃度(出力)を指定します。



**プレビュー** カラー設定の変更をプレビューエリアで確認する場合にチェックします。

**チャンネル** 編集するカラーチャンネルを選択します。「全て」を選択すると、変更がすべてのカラーチャンネルに適用されます。

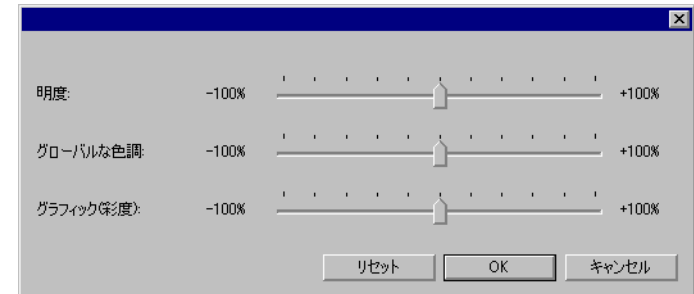
**出力** リニアライゼーション曲線上で現在選択されている地点を示す値。  
• 曲線上をクリックして、別の地点を選択して編集することができます。入力軸のラベルをクリックして、別の地点を選択することもできます。  
• 曲線上の特定の地点の値を変更するには、「出力」フィールドの値を編集するか、その地点をクリックして上下にドラッグします。

**コントラスト** 画像のコントラストを調整します。  
☑ この設定は、全てのカラーチャンネルが選択されている場合にのみ有効です。

**鮮やかさ** 画像の鮮やかさを調整します。高く設定すると色の彩度と明るさが向上しますが、色の精度と詳細が低下します。低く設定すると、色の彩度と明るさが低下しますが、コントラストが向上します。  
☑ この設定は、全てのカラーチャンネルが選択されている場合にのみ有効です。

## 詳細

このオプションをクリックし、詳細なモデルを使用して画像のカラー設定を編集できます。



☑ この設定は、全てのカラーチャンネルが選択されている場合にのみ有効です。

**明度** 高い値を指定すると、画像内の全ての色の色調が明るくなります。低い値を指定すると、画像内の色がより暗くなります。

**グローバルな色調** この設定により、画像全体の色調を調節します。画像の青みを強くしたり、セピア調に設定することができます。この設定では、-100% から +100% までの値により、画像に適用するカラースペクトラムを指定します。

**グラフィック(彩度)** 高い値を指定すると、画像内の色の量が増加しますが、コントラストと詳細が低下します。低い値を指定すると、色の量が減少します。

**リセット** このオプションをクリックすると、全てのスライダーがデフォルトにリセットされます。

「OK」をクリックすると、変更が保存され「カラー補正」タブに戻ります。

**削除** リニアライゼーション曲線から選択した地点を削除する場合にクリックします。

**リセット** 現在のチャンネルの値と設定をデフォルトの設定に戻す場合にクリックします。

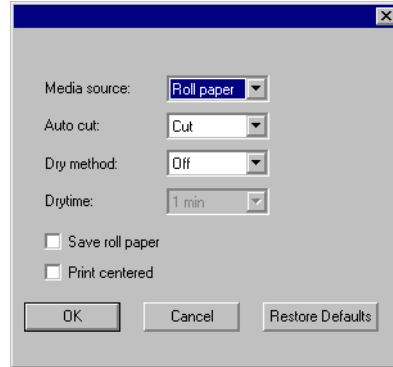
**全てリセット** すべてのチャンネルの値と設定をデフォルトの設定に戻す場合にクリックします。



## ドライバオプションの設定

「ドライバオプション」ダイアログは、選択した出力デバイスに関連する設定を表示します。

ここで表示されるオプションは、出力デバイス毎に異なります。



### ドライバオプションを有効にする

出力デバイスで使用可能なドライバオプションの使用を有効にします。ドライバオプションが有効な場合、ドライバオプションダイアログで特殊オプションを設定できるようになります。ドライバオプションを無効にすると、プリンタ固有の設定が使用されます。

### オーバープリント

同じ位置を繰り返し印刷する回数を指定します。この設定により、メディアに印刷されるインク層の数が増加されます。

### ページ間隔

個別のジョブの間の間隔。

### 乾燥時間

印刷終了後、インクが乾燥するための待ち時間を指定します。

### 印刷方向

印刷時のヘッド走行方向を指定します。双方向モードでは、ヘッドが右から左、左から右の両方向に移動している際に印刷します。単方向モードでは、ヘッドが右から左へ移動している場合にのみ印刷します。双方向モードは単方向より高速に印刷しますが、通常、単方向の方がより高品質に出力することができます。

### 送り補正

このオプションをチェックすると、プリンタは指定値を基準に出力処理時の送り速度の差を補正します。出力の精度が向上します。

### 印刷後シートをカットする

印刷終了後、メディアをカットします。乾燥時間が設定されている場合、乾燥時間経過後、メディアをカットします。

### 印刷後メディアを送る

このオプションをチェックすると、ジョブの終了時に、メディアがヘッドを越えて送られます。

**既定値に戻す** タブの全設定をデフォルト値に戻す場合は、このオプションをクリックします。

## スポットカラーを使用した印刷

プリンタには、スポットカラー（特色）印刷をサポートする機種があります。スポットカラーは、通常のインクでは表現できない色を再現するために使用します。使用するプリンタがスポットカラーをサポートする場合、次の手順でスポットカラーを使用して出力します。

851. プリンタに対応したスポットカラーのスウォッチテーブルを使用して、デザインを作成します。

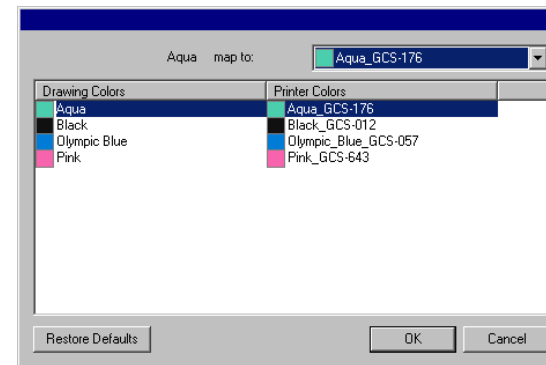
☞ 本ソフトウェアでは、スポットカラーをサポートするプリンタ用のカラーライブラリを搭載しています。カラーライブラリに必要な色が登録されていない場合、その色を新規作成して、スポットカラーとして登録する必要があります。

852. 「ファイル」メニューから「RIP&プリント」を選択します。

853. 「詳細」タブを選択します。

854. 「その他の設定」グループで、「スポットカラーの印刷」をチェックします。

855. 「スポットカラーのマッピング」ボタンをクリックします。



cc. マッピングを変更する描画カラーを選択して、「マップ先」リストから「プリンタのインクのカラー」を選択します。「プロセスカラーで印刷する」を選択すると、プロセスカラー（CMYK）を使用して印刷します。「スキップ」を選択すると、その色は無効になります。

dd. 「OK」をクリックします。

856. 「RIP & プリント」ダイアログで必要なオプションを設定し、「送信」ボタンをクリックしてジョブを印刷します。

📄 プリンタまたはプロダクションマネージャは、スポットカラーインクの交換が必要な場合に、メッセージを表示します。

## 輪郭カット

輪郭カットでは、デザインを印刷して、デザインの周囲をカットすることができます。輪郭カットを含むデザインの出力は、次の手順で行います。

857. ソフトウェアでデザインを作成して、輪郭カット線を作成します。  
詳細は、142 ページの「輪郭カットの使用」を参照してください。

858. 「ファイル」メニューから「RIP & プリント」を選択します。

859. 「RIP & プリント」ダイアログで「輪郭」タブを選択します。

860. 輪郭カットのオプションを設定します。

861. デザインを印刷します。

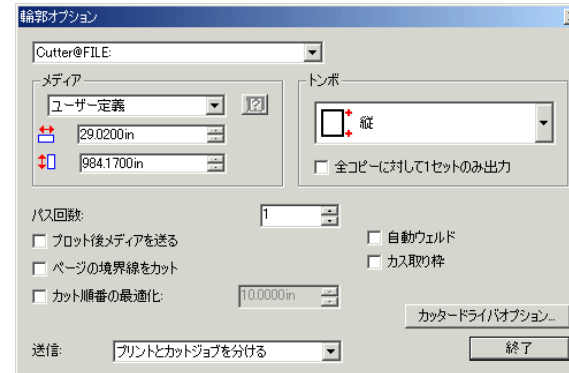
862. 輪郭カットをカットします。

### 輪郭カットオプションの設定

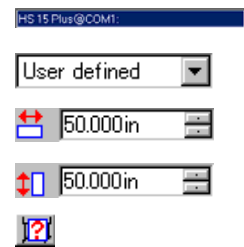
印刷ジョブに 1 つ以上の輪郭カットが含まれる場合、「RIP & プリント」ダイアログでこのジョブを開き、「輪郭オプション」ダイアログで輪郭カットのオプションを設定できます。

「輪郭オプション」ダイアログを表示するには、「RIP & プリント」ダイアログの「詳細」タブの「輪郭」ボタンをクリックします。

📄 カッティングプロッタが未設定の場合は、「輪郭オプション」ダイアログにアクセスする前にデバイス設定を追加するよう指示されます。



次のオプションが設定できます。



輪郭のカットに使用するカッター。

メディアサイズ

メディア幅

メディア高

サイズの取得:カッターにセットしたメディアのサイズを取得します。この機能は、シリアルデバイスや USB デバイスなど、双方向通信に対応したデバイスでのみ有効です。

### トンボ

輪郭カットをカットする際に、カッターで印刷したデータの位置合わせを行うためのトンボの種類を選択します。一部のカッターでは、トンボを自動的に検出するセンサーを搭載しています。

トンボの色は、「RIP & プリント」ダイアログの「詳細」タブのトンボの色の設定で指定します。

📄 自動的に位置合わせされたカッターでは、そのメーカーとデバイス専用のトンボを使用することをお勧めします。



水平方向の 4  
ポイント

ジョブの上端および下端に水平にトンボを配置します。



### 垂直

画像の右側にトンボを出力しません。トンボに印刷された矢印は、カットする際のメディアの送り方向を表します。



### 水平

画像の下側にトンボを出力しません。トンボに印刷された矢印は、カットする際のメディアの送り方向を表します。

### 全コピーに対して 1 セットのみ出力

このオプションをチェックすると、複数コピーを含むジョブに対して 1 セットのトンボしか印刷しません。

### プロット後メディアを送る

チェックすると、データ出力後、ナイフを上げて、メディアを送り、原点をリセットします。

### ページの境界線をカット

出力を複数のページに分割した場合、ページの境界線をカットします。

### カット順番の最適化

このオプションをチェックしなかった場合、オブジェクトの作成順番にカットします。チェックすると、指定した範囲内に含まれるオブジェクトを全て出力してから、次の範囲の処理に移ります。

### 自動ウェルド

同じ色のオブジェクト間の交差、重なりをなくします。

### カス取り枠

選択した色の各オブジェクトの周りに、カス取り枠をカットします。

### パネルマージン

マージンサイズ。マージンは、ジョブの境界線の外側のパネル部分です。

### 送信

ジョブの出力デバイスへの送信方法を指定します。

**プリント&カットジョブ** プリントとカットのデータを 1 つのジョブとして送信します。このオプションは、プリント&カットデバイスのみで選択可能となります。

**プリントとカットジョブを分** プリントとカットのデータを別々のジョブとして送信します。このオプ

### ける

ションは、プリントとカットに異なるデバイスを選択した場合のみに、選択可能となります。これは、「仮想プリント&カット」出力とも呼ばれています。

**プリントジョブのみ** プリントジョブのみを送信します。

**輪郭ジョブのみ** カットジョブのみを送信します。

### カッタードライバオプション

カッターのドライバオプションを編集します。詳細は、174ページの「カッタードライバオプションの設定」を参照してください。

処理が完了したら、「終了」をクリックして、「RIP & プリント」ダイアログの「詳細」タブに戻ります。

## プリント&カット装置上での輪郭カット

プリント&カット装置を使用する場合は、印刷後、自動的に輪郭がカットされます。

## 個別のジョブとしての輪郭カット

プリント&カットデータを個別のジョブとして送信すると、プリントジョブが先に出力されます。カットジョブは選択したカッティングデバイスのキューに保管され、「保留中」のステータスが割り当てられます。印刷後、プリンタから出力メディアをカッティングデバイスにロードし、カットジョブをデバイスに送信します。

輪郭線をプリントジョブに正しく合わせるためには、自動位置合わせまたは手動位置合わせを使ってカットジョブの位置合わせを行う必要があります。

## カッター上での自動位置合わせによる輪郭カット

863. ジョブを RIP して印刷します。

864. プリンタから出力メディアを取り出し、カッターにロードします。

865. 印刷ジョブと同様に「保留キュー」のカットジョブを出力します。



866. カッターのパネルのコントロール機能を使って、最初の自動位置合わせ用のトンボ(マークされていない場合は右下)にカッターのヘッドを合わせます。

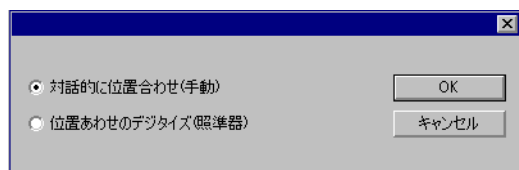
867. 「OK」をクリックして、輪郭をカットします。

### 手動位置合わせによる輪郭カット

868. ジョブを RIP して印刷します。

869. プリンタから出力メディアを取り出し、カッターにロードします。出力メディアがまっすぐにロードされていることを確認し、カッターの原点にトンボの位置を合わせます。

870. 印刷ジョブと同様に「保留キュー」のカットジョブを出力します。



871. カット用ヘッドとトンボの位置合わせの方法を選択し、「OK」をクリックします。

**対話的に位置合わせ** ソフトウェアのコントロール機能を使って、カット用ヘッドとトンボの位置合わせを行います。

**位置あわせのデジタイズ** カッターのパネルのコントロール機能を使って、カット用ヘッドとトンボの位置合わせを行います。

☞ このオプションはシリアルまたは USB などの双方向通信プロトコルが使用される場合に限り使用可能となります。

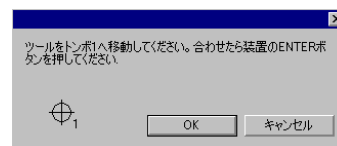
ee. 「対話的に位置合わせ」を使用してトンボの位置を合わせるには:



i. 矢印ボタンを使ってカッティングデバイスのヘッドをトンボ 1 に合わせ、「OK」をクリックします。

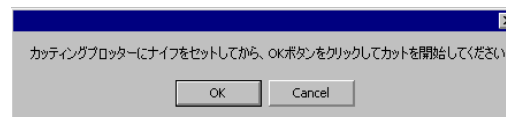
ii. 残りのトンボに対して同じ操作を繰り返します。

ff. 「位置あわせのデジタイズ」を使用してトンボの位置を合わせるには:



iii. カッターのパネルのコントロール機能を使ってカッティングデバイスのヘッドをトンボ 1 に合わせます。デバイス上の「Enter」ボタンを押して、「OK」をクリックします。

iv. 残りのトンボに対して同じ操作を繰り返します。



872. カッターにナイフが装着されていることを確認して「OK」をクリックし、デザインの輪郭部分のカットを行います。

## 21. デザインの切削

ジョブを出力するには、デザインに切削塗りを適用する必要があります。詳細は、145ページの「切削塗りの適用」を参照してください。

デザインを出力する前に、プロダクションマネージャのユーザマニュアルに説明されているように、デザインソフトウェアとプロダクションマネージャの接続が確立され、出力用のデバイスが設定済であることを確認してください。

873. 「ファイル」メニューから「切削」を選択します。

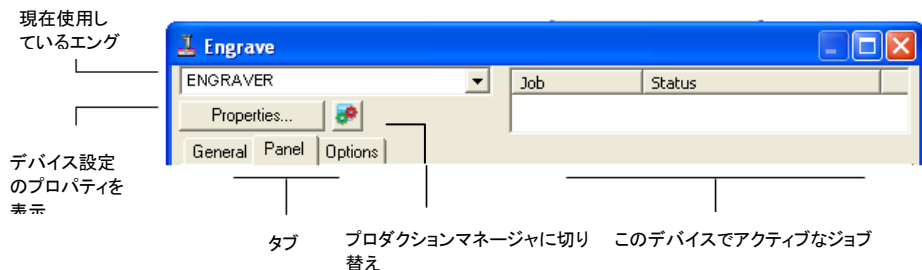
874. 「メディア」グループボックスからメディアを選択します。

875. 「切削」ダイアログボックスで必要な設定を行い、「送信」をクリックします。

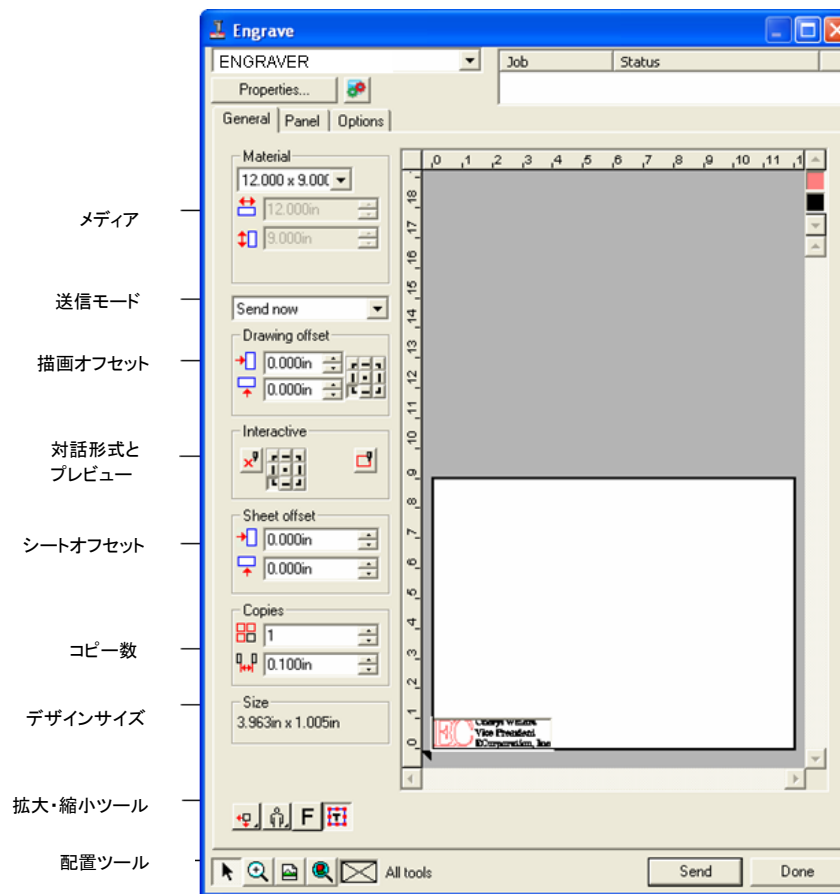
### 切削ダイアログの設定

「切削」ダイアログでは、ジョブの出力に関する全てのオプションを設定します。

下図のダイアログ上部は、全てのタブで共通な部分です。



### 切削ダイアログ - 一般タブ



### メディアの設定

「メディア」グループボックスでは、出力デバイスで使用するメディアのサイズを指定できます。

8.800 x 3.000in リストからメディアサイズを選択します。「ユーザー定義」を選択すると、カスタムサイズが指定できます。

8.800in メディアの幅。

3.000in メディアの高さ。

## 送信モード

「送信モード」により、プロダクションマネージャが受信したジョブの処理方法を指定します。

**即送信** ジョブが自動的に処理され、ネイティブ .PLT ファイルとして保存されます。

**リストに保留** ユーザーがプロダクションマネージャの画面からジョブをエンブレバに送信するまで、ジョブはプロダクションマネージャのキューに保留されます。

**ファイルに保存** ジョブが処理され、ネイティブファイルとして保存されます。


出力デバイスがアクティブになっていない場合、またはプロダクションマネージャがネットワーク上の別のコンピュータにインストールされていて、「リモートステーションから即送信／対話形式を有効にする」オプションが有効になっていない場合は、「即送信」は選択できません。詳細は、プロダクションマネージャのユーザマニュアルを参照してください。

## 描画オフセット

「描画オフセット」グループボックスでは、デザインとシートの端の間隔を設定します。



シート上のどの位置に出力デザインを配置するかを指定します。

このオプションを使用するには、メディアの左端と下端の配置ツール  を選択します。



横方向のオフセット。



縦方向のオフセット。

## 対話形式モードとプレビュー

「対話形式」モードでは、プレビューエリアのジョブの位置を変更する際に、ツールを移動して、ツールヘッドと動的に対話できます。

対話形式機能を使用するには、エンブレバの電源がオンになっていて、オンラインの状態になっている必要があります。対話形式の通信に対応していないエンブレバもあります。



「対話形式」モードを有効にします。



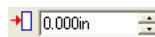
原点グリッドの9つの基点を使って、エンブレバがデザインのどのコーナーに向かって移動するかを変更することができます。



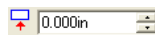
プレビュー機能により、ツールを下げずにジョブの周囲の境界線を描画します。

## シートオフセット

「シートオフセット」グループボックスでは、シートとエンブレバの間隔を設定します。



横方向のオフセット。



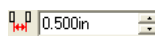
縦方向のオフセット。

## コピー数の設定

「コピー数」グループボックスでは、コピー数と間隔を設定します。



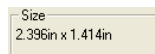
コピー数。



コピーの間隔。

## デザインサイズ

デザインサイズで、デザインのサイズを確認することができます。



ジョブの合計サイズを表示します。

## 配置ツール

配置ツールを使い、ジョブを回転、反転および配置します。



ジョブの配置をさらに細かく調整するには、「描画オフセット」の値を変更します。



メディアの左端と下端に合わせてジョブを配置します。



メディアの横方向の中心にジョブを配置します。



メディアの縦横両方向の中心にジョブを配置します。



メディアの右端と下端に合わせてジョブを配置します。



メディアの縦方向の中心にジョブを配置します。



ジョブを 90 度単位で回転します。



ジョブを反転します。



三角形の記号は、エンブレバの原点を示しています。

## 表示ツール

表示ツールを使い、プレビューエリアでのジョブの表示を操作します。



プレビューエリアでジョブをクリック&ドラッグして、メディア上のジョブの位置を変更します。



プレビューエリアの表示を拡大・縮小します。縮小するには、[Ctrl] キーを押したままこのツールを使います。



プレビューエリアの表示をデフォルトに戻します。



すべてのオブジェクトをプレビューエリア内に表示するように自動的に拡大・縮小します。



プレビューエリアに現在選択されているツールカラーを表示します。全てのツールが選択されていると、このボックスにバツ印が表示されます。



プレビューエリアに、選択したオブジェクトのみ、または全てのオブジェクトを表示するかを選択します。

## ツールカラー

プレビューエリアに表示するツールカラーを選択します。通常は、プレビューに表示した色のみを処理します。

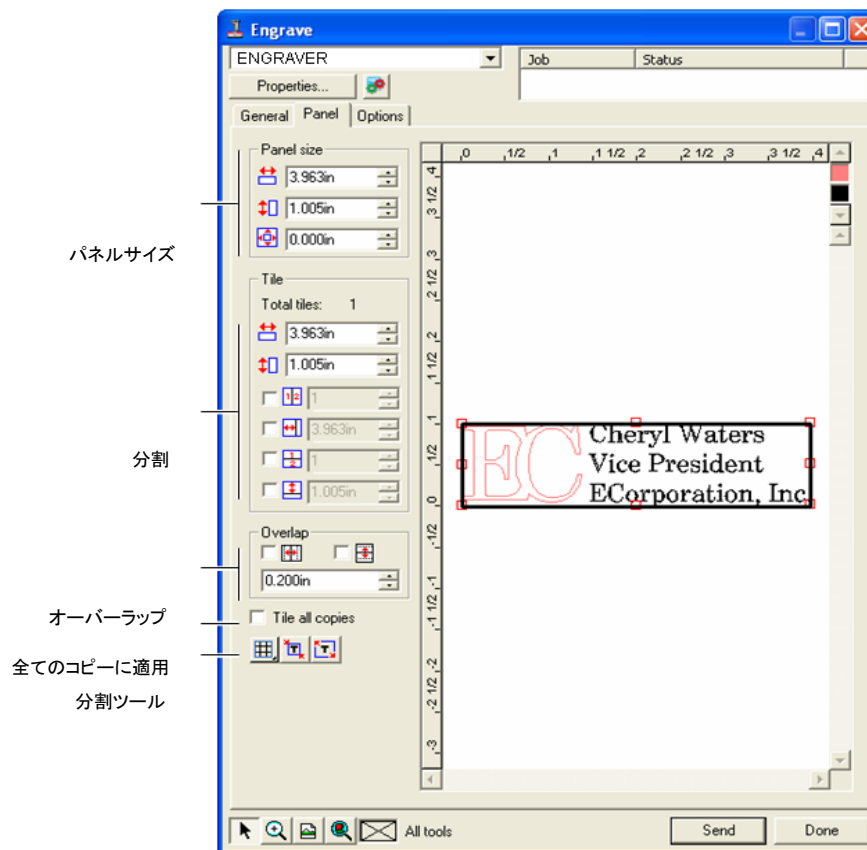


「オプション」タブの「全てのツールの送信」オプションをチェックした場合は、ツールを個別に選択できません。

ツールカラーをクリック&ドラッグして、出力する順番を変更できます。

## 切削ダイアログ - 分割タブ

パネルは、出力用に処理されるデザインの範囲を定義します。パネルの枠の外に配置されたオブジェクトは、出力されません。

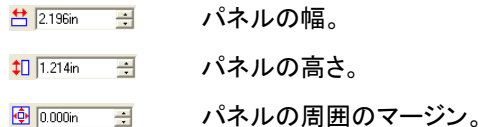


## パネルサイズ

「パネルサイズ」グループボックスでは、幅、高さ、マージンの値を指定してパネルのサイズを設定できます。

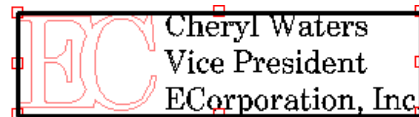
### 数値によるパネルサイズの変更

次のパラメータを設定します。



### マウスによるパネルサイズの変更

876. パネル枠上の赤い正方形の記号の上に、マウスのカーソルを移動します。



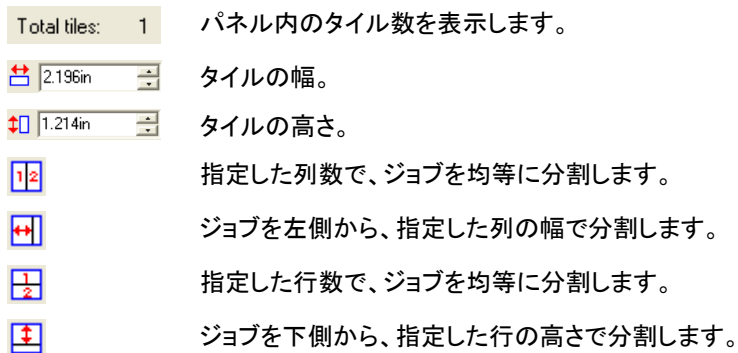
877. クリック&ドラッグして、パネルのサイズを変更します。

赤い正方形の記号をクリックしてパネルサイズを変更します。

## 分割グループボックス

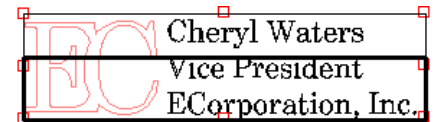
シートのサイズより大きなジョブは、出力する前に分割する必要があります。パネルは、複数の列および行に分割できます。分割した各セクションはタイルと呼ばれます。

「分割」グループボックスでは、タイルの幅と高さの値を指定して、タイルサイズを設定できます。



### マウスによる新規タイルの作成

878. パネルの枠上にマウスのカーソルを移動します。



パネル枠をクリックして、タイルを作成します。

879. パネル枠をクリックして、パネルの内側へドラッグします。

### マウスによる既存タイルのサイズ変更

880. タイルの境界線上または赤い正方形の記号の上へマウスのカーソルを移動します。

881. クリック&ドラッグします。

### タイルの出力停止

次のいずれかの手順を実行します。

- プレビューエリアでタイルをダブルクリックします。
- プレビューエリアでマウスの右ボタンを使ってタイルをクリックします。

無効になったタイルはハッシュパターンでマークされます。

無効にしたタイルを有効にするには、無効にしたタイルをダブルクリックするか、マウスの右ボタンでクリックします。



無効なタイル

1 つのタイルを常に有効にする必要があります。全てのタイルを無効に設定しようとしても、タイルの 1 つは有効な状態に戻ります。

## オーバーラップ

オーバーラップは 2 つの行または列が重なり合う範囲で、これを作成することで、最終的な出力を貼り合わせるときのタイル間の隙間をなくすることができます。





タイルの端に水平方向にオーバーラップを作成する場合にチェックします。



タイルの端に垂直方向にオーバーラップを作成する場合にチェックします。

0.167in

タイル間のオーバーラップ範囲。

## 全コピーの個別分割

全てのコピー  
に適用



このオプションをチェックすると、プレビューエリアに全てのコピーが表示され、コピー別にタイルを調整できるようになります。このオプションがオンの場合、「一般」タブのジョブの高さと幅は、コピー数の変更に応じて更新されます。

## 分割ツール

ツールバーには、ジョブを自動的に分割するための各種ツールが用意されています。



「分割モード」は、行全体または列全体のサイズを一括して調整できるように、行と列をロックします。



「自動分割」は、選択したすべてのオブジェクトを含むパネルを作成します。オブジェクトが選択されていない場合は、デザイン内のすべてのオブジェクトが含まれます。選択したメディアのサイズに対してデザインが大きすぎる場合は、各タイルが最大サイズになるように自動的に分割されます。



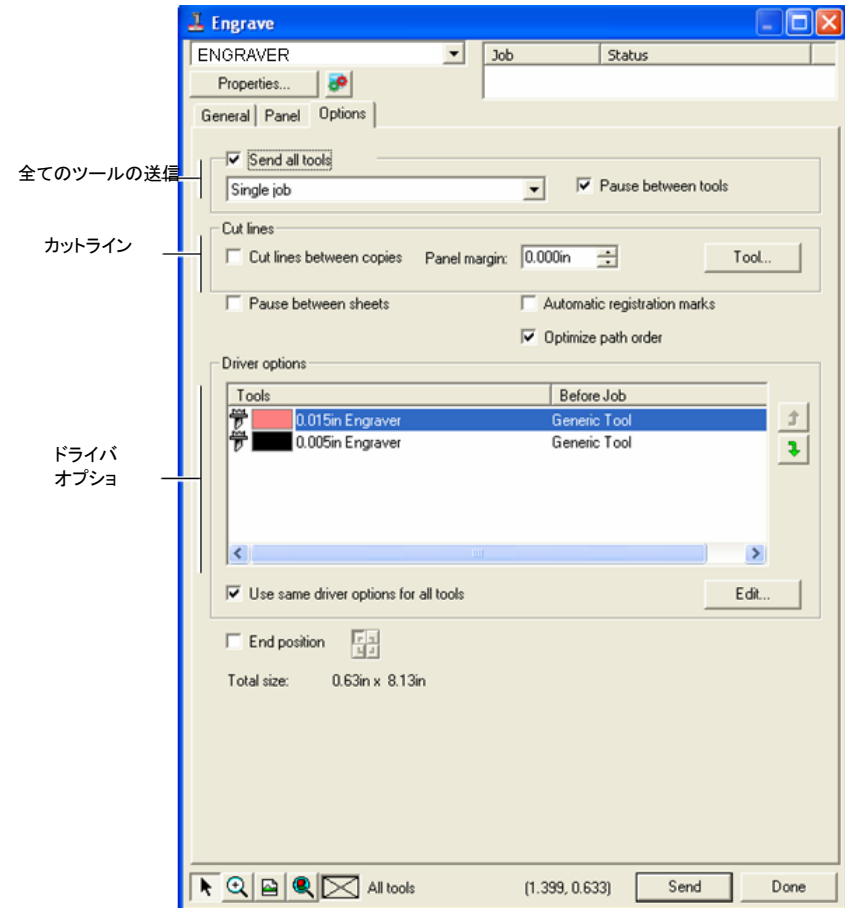
自動分割では、ページ全体ではなく、デザインまたは選択したオブジェクトのみが分割されます。

デザイン枠を  
パネルとする

「デザイン枠をパネルとする」は、デザインページ全体を分割します。選択したメディアのサイズに対してデザインが大きすぎる場合は、各タイルが最大サイズになるように分割されます。

## 切削ダイアログ - オプションタブ

「オプション」タブでは、切削ジョブの各オプションを設定します。



全てのツールの  
送信

このオプションをチェックすると、全てのツールが切削対象となり、各ツールの処理方法を選択できます。

シングル  
ジョブ

ジョブを 1 つのファイルとして送信し、全てのツールに対し同じパネルサイズを使用して処理します。

**複数ジョブ** 色ツール別にジョブファイルを作成しますが、全てのツールに対し同じパネルサイズを使用して処理します。

**ツール間に一時停止** このオプションをチェックすると、プロダクションマネージャで、ツールの変更ごとに次のツールを挿入するようにメッセージが表示されます。このオプションは「全てのツールの送信」をチェックした場合にのみ、有効になります。

**カットライン** 各連番コピーの周囲または連番オブジェクト間を四角でカットします。

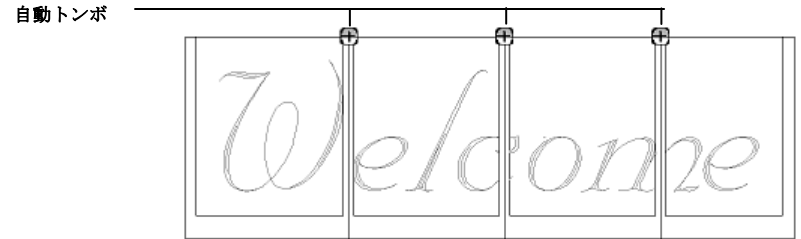
**コピー間のカットライン** 単一オブジェクトの場合、カットラインはそのオブジェクトの枠になります。  
複数オブジェクトの場合、カットラインは各コピーの周囲の枠になります。このラインはオーバーラップしません。

**パネルマージン** 単一オブジェクトの場合、パネルマージンによりカットラインの間隔を設定します。  
複数コピーの場合、パネルマージンによりカットラインの間隔を設定します。

**ツール** 「ツール」ダイアログボックスを表示します。ツール名の選択、深さ、ステップダウン、クリアランスの変更が可能です。詳細は、「ツールオプション」を参照してください。

**シート間に一時停止** 各シート処理後メディアをロードしてトンボを整列するために、プロダクションマネージャを一時停止するかどうかを指定します。

**自動トンボ** 長いプレートまたは幅の広いプレートのジョブの場合、最終的な出力を合わせやすいように各タイルにドットが作成されます。各タイルの処理後、作成されたトンボを使い、エングレバの左上の角に合わせてタイルを配列します。  
詳細は、194 ページの「全コピーの個別分割」を参照してください。



**パス順番の最適化** 切削にかかる時間を短縮するためにエングレバのパス間の移動順を最適化します。

**ドライバオプション** ジョブに使用するツールを表示し、出力を停止してエングレバの切削パラメータを設定することを可能にします。

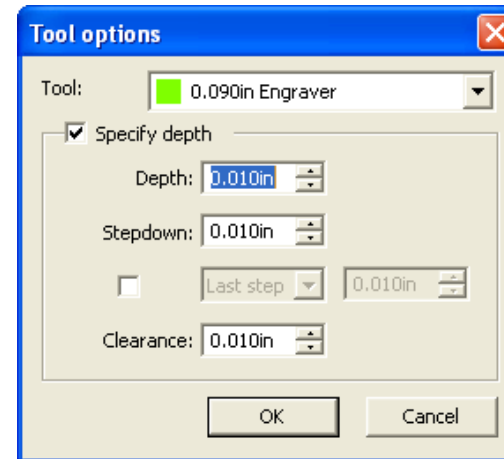
**編集** 「ジョブ処理前」、「ジョブ処理後」、「マクロ」の切削パラメータを変更できます。詳細は、196 ページの「エングレバドライバオプション」を参照してください。



「終わりの位置」で、ジョブの終了時にエングレバが戻る位置を指定します。

## ツールオプション

「ツールオプション」では、ツールのパラメータを設定できます。

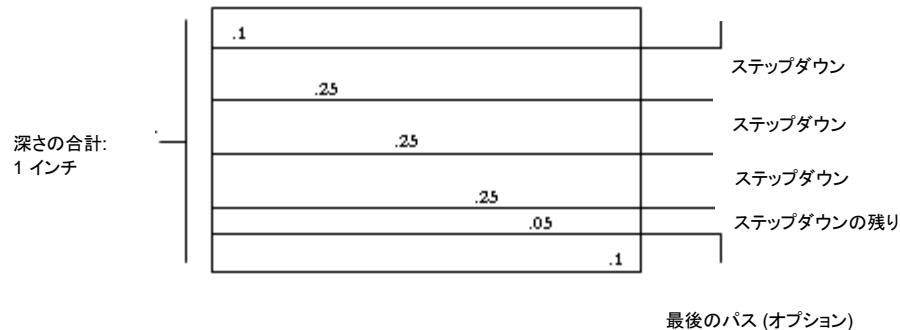


882. 「切削」ダイアログボックスの「オプション」タブで、「ツール」をクリックします。

883. 次のパラメータを設定します。

- ツール名** 選択したツールの名前を表示します。
- 深さの指定** 値を入力してエンブレバの設定を上書きする場合に、このオプションをチェックします。
- 深さ** ツールが切削する深さの合計値を指定します。
- ステップダウン** ツールが必要以上にメディアを削り取らないように、各回のパスでツールが切削する深さを指定します。
- 最初 / 最終 / 両方** 最初、最終、または両方のパスで追加するステップダウン値を設定します。各回のパスごとにツールが切削する深さを指定できます。

最初のパス (オプション)



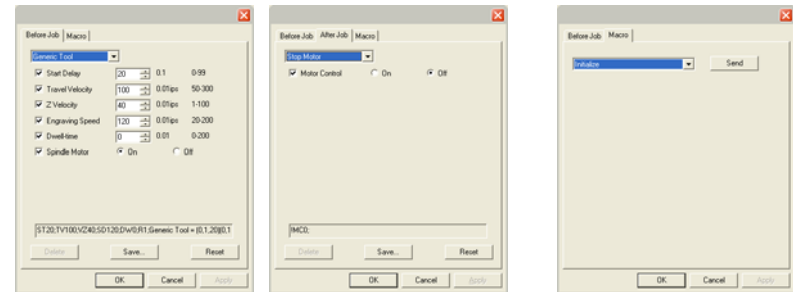
**クリアランス** パスの中でツールを浮上させる間隔を設定します。

884. 「OK」をクリックします。

## エンブレバドライバオプション

「エンブレバドライバオプション」では、出力デバイスのパラメータを設定できます。

このオプションでパラメータ値を変更し、その設定を出力デバイスに送信し、出力デバイスの設定を上書きできます。



「ジョブ処理前」タブ

「ジョブ処理後」タブ

「マクロ」タブ

**ジョブ処理前**

ジョブを処理する前に送信するコマンドを定義します。

**ジョブ処理後**

ジョブ処理後に送信するコマンドを定義します。

**マクロ**

通常エンブレバのコントロールパネルで実行する一般的な操作を、コンピュータ側から実行できるようにします。

**保存**

変更内容を新しいコマンドとして保存します。

**削除**

リストから選択したコマンドを削除します。「保存」コマンドで追加したコマンドだけが削除可能です。

**リセット**

全ての設定をデフォルト設定に戻します。追加したカスタムコマンドは削除されます。

**XY 速度**

ツールがメディアを切削する速度。

**Z 速度**

ツールが上下に移動する速度。

**軸回転数**

軸の回転速度。

**RPM**


**休止時間**

エンブレバがパスの方向を変更する前に停止する時間。

**モータ制御**

エンブレバのモータのオン・オフを切り替えます。

- 開始遅延**      エングレバの切削開始を遅延します。
- 切削速度**      ツールがメディアを切削する速度。
- 軸モータ**      エングレバのモータのオン・オフを切り替えます。

 これらのマクロを実行するとエングレバが稼動することがあり危険ですので、オペレータが作業していないことを予め確認してください。

# 付録 A - ASCII コード

コード	文字	コード	文字	コード	文字	コード	文字	コード	文字	コード	文字	コード	文字	コード	文字	コード	文字	コード	文字
32		57	9	82	R	107	k	132	,,	157		182	¶	207	ï	232	è		
33	!	58	:	83	S	108	l	133	...	158	ž	183	.	208	Đ	233	é		
34	"	59	;	84	T	109	m	134	†	159	ÿ	184	,	209	Ñ	234	ê		
35	#	60	<	85	U	110	n	135	‡	160		185	´	210	Ò	235	ë		
36	\$	61	=	86	V	111	o	136	ˆ	161	ı	186	°	211	Ó	236	ì		
37	%	62	>	87	W	112	p	137	‰	162	ç	187	»	212	Ô	237	í		
38	&	63	?	88	X	113	q	138	Š	163	£	188	¼	213	Õ	238	î		
39	'	64	@	89	Y	114	r	139	‹	164	¤	189	½	214	Ö	239	ï		
40	(	65	A	90	Z	115	s	140	Œ	165	¥	190	¾	215	×	240	ð		
41	)	66	B	91	[	116	t	141		166	ı	191	¿	216	∅	241	ñ		
42	*	67	C	92	\	117	u	142	Ž	167	§	192	À	217	Ù	242	ò		
43	+	68	D	93	]	118	v	143		168	¨	193	Á	218	Ú	243	ó		
44	,	69	E	94	^	119	w	144		169	©	194	Â	219	Û	244	ô		
45	-	70	F	95	_	120	x	145	‘	170	ª	195	Ã	220	Ü	245	õ		
46	.	71	G	96	`	121	y	146	’	171	«	196	Ä	221	Ý	246	ö		
47	/	72	H	97	a	122	z	147	“	172	¬	197	Å	222	Þ	247	÷		
48	0	73	I	98	b	123	{	148	”	173		198	Æ	223	ß	248	ø		
49	1	74	J	99	c	124		149	•	174	®	199	Ç	224	à	249	ù		
50	2	75	K	100	d	125	}	150	–	175	-	200	È	225	á	250	ú		
51	3	76	L	101	e	126	~	151	—	176	°	201	É	226	â	251	û		
52	4	77	M	102	f	127		152	˜	177	±	202	Ê	227	ã	252	ü		
53	5	78	N	103	g	128	€	153	™	178	²	203	Ë	228	ä	253	ý		
54	6	79	O	104	h	129		154	š	179	³	204	Ì	229	å	254	þ		
55	7	80	P	105	i	130	,	155	›	180	´	205	Í	230	æ	255	ÿ		
56	8	81	Q	106	j	131	f	156	œ	181	µ	206	Î	231	ç				

## 付録 B - サポートされるファイル形式

ファイル形式	拡張子	読み込み	書き出し
Adobe Illustrator	ai, EPS	11 (CS)	6.0
Adobe PhotoShop	psd	6.0	4.0
Adobe Portable Document Format (PDF)	pdf	1.3	1.3
AutoCAD Drawing	dwg	2000	-----
CASmate	scv	6.52	6.52
Clip Art	ca	4 / 5	4 / 5
CoreIDRAW Drawing	cdr	8.0 (B)	-----
CoreIDRAW Exchange メタファイル	cmx	6.0	-----
Desktop Color Separation (DCS)	dcs	2.0	-----
Digital Microprocessor Plotter Language (DMPL)	plt	(A)	-----
Drawing Exchange file	dxf	(A)	(A)
EnRoute	enr	2.3	-----
FlexiSIGN 5.x	fs, pd, fd, fc, fe	5.9	4 / 5
FlexiSIGN 6.x	fs	6.0	6 / 7
Flexi 7	fs	7.0	7.0
Flexi 7.5	fs	7.5	7.5
Gerber Artwork Definition	gad	-----	1.0
Gerber Clip Art	gca	(A)	-----
Gerber Graphic Advantage	plt	6.20	-----
Gerber Omega	plt	2.0	-----
Hewlett Packard Graphics Language (HPGL)	hpg, hgl, plt	(A)	(A)
Hewlett Packard Graphics Language II (HPGL/2)	hpg, hgl, plt	(A)	(A)
Ikarus	ik	(A)	-----

ファイル形式	拡張子	読み込み	書き出し
Inspire	sci	1.6 (B)	-----
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	(A)	(A)
Kodak Flashpix	fpx	1.0 (B)	-----
Kodak PhotoCD	pcd	(A) (B)	-----
Macintosh Quickdraw PICT	pct	(A) (B)	-----
Microsoft Windows メタファイル	wmf	(A) (B)	-----
Portable Network Graphics (PNG)	png	(A) (B)	(A) (B)
PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	2.0	3.0
Targa	tga	2.0	2.0
テキスト	txt	(A)	-----
Tag Image File Format (TIFF)	tif	6.0	6.0
Windows ビットマップ	Bmp	(A)	(A)
Zsoft PC Paintbrush	pcx	5.0 (B)	-----

(A):バージョン番号なし。

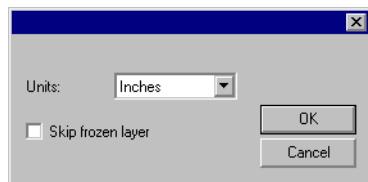
(B):Macintosh ではサポートされません。

Adobe Illustrator、DXF、および HPGL フォーマットに書き出されたファイルでは、レイヤー名、色、属性(ロック、表示)などのレイヤー情報が保持されます。

読み込み処理ではレイヤーは無視されるため、読み込みを数回行った場合、不要なレイヤーが作成されません。レイヤー情報を保持する場合は、「開く」コマンドを使用してください。

## AutoCAD DXF の読み込み

DXF ファイルを読み込むと、次のダイアログが表示されます。



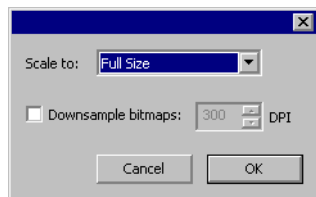
885. 「単位」を設定します(ヤード・ポンド法、または、メートル法)。

886. 「OK」をクリックします。

DXF ファイルを読み込まずに直接開いた場合、DXF ファイルで「凍結」(非表示または編集不可)とマークされたレイヤーは個別のレイヤーとして保持され、非表示レイヤーとして処理されます。

## Adobe Acrobat PDF への書き出しかきだし

デザインを PDF 形式で書き出すと、次のダイアログが表示されます。



887. 「拡大・縮小」で、PDF のページサイズを設定します。選択したページサイズに合わせてデザインが縮小または拡大されます。

gg. 「フルサイズ」を選択すると、PDF でデザインと同じサイズが維持されます。


888. 「ダウンサンプル」をチェックすると、ビットマップのピクセル数が選択した DPI 設定より多い場合、ピクセル数が強制的に減少されます。これにより、ビットマップの画質が低下することがありますが、PDF のファイルサイズが小さくなります。

889. 「OK」をクリックします。

「レンズ」効果などの PDF 形式で対応できないオブジェクトは、ラスターサイズされて PDF にビットマップとして挿入されます。

## サポートされる Gerber ファイル形式の機能

次の Gerber ファイル形式の機能がサポートされます。

プレビュー	サポートされます。「プレビュー」は「開く」と「読み込み」ダイアログで表示されます。
パス	サポートされます。
グループ	グループはすべて読み込み後に自動的にグループ化されません。
ビットマップ	サポートされます。元のビットマップが見つからない場合は、ファイルを指定するように指示されます。
テキスト	テキストは通常アウトラインとして読み込まれますが、場合によっては、テキストとして検出され、フォントが見つからない場合は、代替フォントを指定するように指示されることもあります。
ホイルカラー	サポートされます。スポット、スペクトラトーン(ダブルトーン)、RGB、CMYK のすべてに対応します。
ビニールカラー	サポートされますが、ジョブにビニールカラーとホイルカラーの両方が使われている場合は、次のメッセージが表示されます。 
グラデーション	サポートされます。スポットとプロセスの両方で、直線と放射状のグラデーションに対応します。
ジョブの印刷順序	サポートされます。ジョブの印刷順序を使用するには、読み込み中に「印刷順序を適用」を選択します。
オーバーラップ/オーバープリント	サポートされます。両方ともオーバープリントとして読み込まれますが、ドライバオプションで温度設定を変更できます。
下塗り	サポートされます。

**背景色**

サポートされます。背景色を表示するには、「開く」を使用します。「読み込み」を使用する場合は、省略されます。

**線の色**

サポートされます。塗りと線に異なる下塗り/オーバープリントが使用されているか、線が塗りの裏側にある場合は、2つのオブジェクト(塗りのみのオブジェクトと線のためのオブジェクト)として別々に読み込まれます。



# 付録 C – 機能リスト

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	FlexiDESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
<b>はじめに</b>								
ナビゲータ	X		X			X		
ツール径	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション		X	X
繰り返す	X	X	X	X		X	X	X
<b>ファイルの操作</b>								
ジョブ情報	X	X	X	X	X	X	X	X
ジョブの見積もり	X	X				X		X
テンプレート	X	X				X		X
<b>デザインエディタの使用</b>								
デザインエディタ	X	X	X	X		X	X	X
<b>オブジェクトのアレンジ</b>								
同じ幅/同じ高さ	X					X		
自動連番	X	X				X		X
分布	X	X				X		X
実図形のネスト	X	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション	X
変形の取り消し	X					X		
<b>色の操作</b>								
スポイト	X	X	X	X		X	X	X
カラーライブラリの変更	X					X		
色の測定	X					X		
ダブルトーンスウォッチの作成	X					X		
CMYK カラーズウォッチの作成	X		X			X		
現在のパレットのスウォッチの作成	X	X	X	X	X	X	X	X
<b>塗り・線種エディタの使用</b>								
パターン	X	X	X			X		X
グラデーション	X	X	X	X		X	X	X
オーバープリント	X		X			X		
<b>図形の操作</b>								
円	X	X	X	X		X	X	X
扇形	X	X				X		X
矢印	X	X				X		X
パラメータ図形	X	X				X		X
図形に変換	X	X				X		X
<b>テキストの操作</b>								
テキストブロックのサイズ	X	X				X		X
プライユ	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション	X	X
バーコード	X		X			X		
記号の挿入	X	X				X		X

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	FlexiDESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
文字の定義	X	X	X	X		X	X	X
テキストスタイル	X	X	X	X		X	X	X
URW フォントサポート	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション
<b>パスの操作</b>								
「切削経路」タブ	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション		X	X
<b>ビットマップの操作</b>								
スキャン	X	X	X	X		X	X	X
ビットマップの新規作成	X	X	X			X		X
ラスタライズ	X	X	X	X		X	X	X
画像サイズの調整	X		X			X		
カラーモード	X	X	X	X		X	X	X
フィルタ	X		X			X		
選択範囲	X	X	X	X		X	X	X
投げ輪ツール	X		X			X		
自動選択ツール	X	X	X			X		X
移動	X	X	X	X		X	X	X
消しゴム	X	X	X	X		X	X	X
ペイントブラシ	X		X			X		
鉛筆	X	X	X	白黒		X	白黒	X
塗り	X	X	X	白黒		X	白黒	X
クロップ	X	X	X			X		X
スタンプ	X		X			X		
自動トレース	X	X	X	X		X	X	X
カラートレース	X	X				X		X
センターライントレース	X	X	X	X		X	X	X
ピクチャカット	X	X	X	X		X	X	X
<b>特殊効果の操作</b>								
フューズ	X	X	X	X		X	X	X
重複部分の分離	X	X				X		X
ストライプ	X	X	X	X		X	X	X
ブレンド	X	X	X			X		X
レンズ	X		X			X		
アンダーベース	X					X		
仕上げ	X					X		
カラートラッピング	X	X	X	X		X	X	X
グラフィックスタイル	X	X	X	X		X	X	X
輪郭	X	X	X	X	X	X	X	X
プロファイルフィル	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション		X	X
ハッチング塗り潰し	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション		X	X
島抜きハッチング塗り潰し	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション		X	X

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	FlexiDESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
し	ン	ン	ン	ン	ン			
ホールフィル	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション		X	X
ツールライブラリ	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション		X	X
<b>寸法・ラベルの操作</b>								
寸法 / ラベル	X	X	X	X		X	X	X
自動寸法	X	X	X	X		X	X	X
ページ基準の寸法	X	X	X	X		X	X	X
<b>カラー印刷向けのシステムの設定</b>								
カラー設定	X		X			X		
カラー校正	X		X			X		
<b>デザインのカット</b>								
カット・プロット	X	X	X	X	X			
<b>デザインの印刷</b>								
RIP & プリント	X		X			X		
<b>デザインの切削</b>								
彫刻	オプション	オプション	オプション	オプション	オプション		X	X
<b>CASmate トレース機能*</b>								
ベジェトレース	X	X	X	X	X		X	X
曲線強調トレース	X	X	X	X		X	X	X
コーナー強調トレース	X	X	X	X		X	X	X
センターラインベクター処理	X	X	X	X		X	X	X
カラーベクター処理	X	X				X		X

\* Macintosh のオペレーティングシステムではサポートされません。

📖 この表には、旧バージョンと異なる主要機能のみがリストされています。本ソフトウェアで提供される全機能の一覧ではありません。

## 付録 D – CASmate トレース機能

☞ 以下のトレース機能は、Macintosh では提供されません。

### ベジェトレースの使用

ベジェトレースは、画像の輪郭をトレースし、ベジェ曲線に変換します。ベジェ曲線は、グラフィックの編集にとっても便利で、直線、円弧よりもポイント数が少なくなります。

ベジェトレースでビットマップをトレースするには:

890. ビットマップを選択します。

891. 「ビットマップ」メニューから「ベクター化」を選択し、「ベジェ」を選択します。

### 曲線強調トレースの使用

このオプションは、画像の輪郭を直線および円弧でトレースします。このオプションは、名刺のロゴなど小さなアートワーク、または品質のよくない画像に使用します。

曲線強調トレースでビットマップをトレースするには:

892. ビットマップを選択します。

893. 「ビットマップ」メニューから「ベクター化」を選択し、「曲線強調」を選択します。

### コーナー強調トレースの使用

このオプションは、高品質で大きなアートワークに向いています。曲線強調より、少ないポイント数で、よりシャープな角を作成します。

コーナー強調トレースでビットマップをトレースするには:

894. ビットマップを選択します。

895. 「ビットマップ」メニューから「ベクター化」を選択し、「コーナー強調」を選択します。

896. トレースの各パラメータを調整します。マウスでスライダをドラッグするか、値を直接入力します。

### 許容値

画像をどれほど忠実にトレースするかを設定します。小さな値を指定すると、画像の図形をより忠実に再現します。大きな値を指定すると、よりスムーズな曲線を作成します。

### ノイズ除去

画像のスキャンの際に作成される、小さなゴミをフィルタするために使用します。画像に「ゴミ」が多い場合、トレースする前に、ビットマップフィルタの「ノイズ除去」を使用してみてください。

### コーナー検出

コーナーとして検出するための限界値およびコーナーのシャープさを指定します。

### リセット

トレースのパラメータをデフォルトに戻します。

897. 「OK」をクリックします。

### センターラインベクター処理の使用

このベクター処理の方法は、べた塗りされた図形より、線画の白黒、またはグレースケールの画像に使用します。ビットマップ図形の中心を検出し、ベクターラインを作成します。センターラインベクター処理は、彫刻器などで出力する場合に使用します。

898. ビットマップを選択します。

899. 「ビットマップ」メニューから「ベクター化」を選択し、「センターライン」を選択します。

900. トレースの各パラメータを調整します。

### センターラインのみ

図形の中心を検出し、1本の線でトレースします。

### 太い部分は輪郭をトレースする

「線幅」より小さな部分は、センターラインをトレースし、それより大きな部分は輪郭をトレースします。

### 最短のセグメント長

接点の最短距離を設定します。大きな値を指定すると、より正確な接点を作成します。閉図形が多い画像の場合は、この値を小さく設定してください。

### 最短のセンターラインセクション

このオプションは、「太い部分は輪郭をトレースする」を選択した場合に適用します。アウトラインの先端の処理を制御します。

## パスの接続

センターラインを作成する時、輪郭をどのように作成するかを選択します。どのオプションを選択しても、作成した結果の外見は同じです。

**なし** このオプションは、接続されていないセグメントで輪郭を作成します。



**ループ** このオプションは、できるだけ多く閉図形を作成します。この閉図形は、後で塗ることができます。



**長いパス** このオプションは、できるだけ長いパスを作成します。このオプションは、彫刻器のアップ/ダウン作業を少なくするため、最も頻繁に使用するオプションです。



## 自動

ソフトウェア側で、センターライン、または輪郭をトレースするかの判断をします。「太い部分は輪郭をトレースする」オプションのデフォルトは自動です。

## 手動

このオプションを選択すると、線幅を指定することができます。

## 線幅

この値より小さな幅の線は、センターラインをトレースし、これより大きな線は輪郭をトレースします。

## 強調

「太い部分は輪郭をトレースする」を選択した場合、輪郭をトレースする方法を指定します。ベジェ、コーナー、曲線のトレースに関する説明は、124 ページの「ビットマップのトレース」を参照してください。

## オプション

このボタンは、「強調」フィールドで「コーナー」を選択した場合にのみ選択可能となります。コーナー強調トレースに関する詳細は、204 ページの「コーナー強調トレースの使用」を参照してください。

## リセット

トレースのパラメータをデフォルトに戻します。

901. 「OK」をクリックします。

## カラーベクター処理の使用

カラーベクター処理は、カラー画像をベクターグラフィックに変換します。ベクター化を行う前に、色の数を少なくするために、ビットマップをポストライズする必要があります。

カラーベクター処理は、ポストライズ、色の統合、ベクター化の 3 つのステップで行います。

## ポストライズ

ポストライズは、ベクター化の前に画像の色の数を少なくする処理のことです。

画像をポストライズするには:

902. ポストライズする方法を選択します。

903. 色数を選択します。

904. 「ポストライズ」をクリックします。

ビットマップをポストライズし、画面のカラーリストにポストライズした色が表示されず。

ポストライズには次の 3 つの方法があります。

### 高速

この方法は、レッド、グリーン、ブルーの各チャンネルを個別に処理します。各チャンネルを均等の範囲に分け、画像のピクセルを最も近い色に合わせます。

この方法では、ポストライズした画像の色数をリストから選択します。リストには、8、27 などの数値が表示されます。各カラーチャンネルを 2 つに分けた場合、3 チャンネルの合計色数は  $8(2 \times 2 \times 2)$  になります。同様に 3 つに分けると、27 色となります。

「高速」モードは、最も高速なポストライズ方法です。この方法は、ロゴなど、色の間に大きな差がある場合に適しています。ポストライズした色は、実際の色とは大きく異なるため、写真画像には向いていません。

### スマート

この方法は、画像で最も多く色を検出します。画像の各ピクセルは、この色のなかで最も近い色に合わせられます。この方法では、ポストライズの色数を指定します。この方法は処理時間が長くなりますが、「高速」モードより良い結果を得ることができます。

この方法は、スキャンしたロゴ、または写真などで使用します。この方法の制限は、画像の背景が複数の色(空のように青の複数の諧調)で構成されている場合、オブジェクトの色より、背景色を検出してしまう場合があります。

## 手動

この方法では、色数を指定するほか、画像で色を選択できます。「手動」を選択して、マウスのカーソルをデザインエリアに移動すると、形状がピペツツールに変わります。ポスタライズに使用する色を、マウスで画像から直接クリックして選択します。クリックした色は全てリストに追加されます。間違えてクリックした場合は、トレース画面で色を選択して、[削除 (Delete)] キーを押して、削除してください。

## 色の統合

ポスタライズした後、一部の色を削除する必要がある場合があります。例えば画像のオレンジ色の部分が、ポスタライズした後は黄色、または赤の混色になったとします。この場合、この 2 つの色を 1 つの色に統合します。

色を統合するには:

905. ダイアログの色のリストから、統合する色を選択します。

[Shift] または [Ctrl] キーを使用して、複数の色を選択します。統合先として使用する色は、最後に選択する必要があります。統合結果は、ダイアログの右下の角に表示されます。

906. 「追加」をクリックします。

選択した色の全てのピクセルが、統合先の色に変換されます。

## ベクター化

画像のポスタライズが終了したら、「ベクター化」をクリックして、画像を複数のベクターオブジェクトに変換します。

## 付録 E – キーボードショートカット

<b>位置合わせ</b>	
両中央	CTRL+5
中心をページ中央に整列	CTRL+SHIFT+5
下に整列	CTRL+2
下端をページに整列	CTRL+SHIFT+2
中心を横中央に整列	CTRL+3
中心をページ横中央に整列	CTRL+SHIFT+3
左に整列	CTRL+4
左端をページに整列	CTRL+SHIFT+4
右に整列	CTRL+6
右端をページに整列	CTRL+SHIFT+6
テキストのベースラインを整列	CTRL+0
上に整列	CTRL+8
上端をページに整列	CTRL+SHIFT+8
中心を縦中央に整列	CTRL+7
中心をページ縦中央に整列	CTRL+SHIFT+7
<b>アレンジ</b>	
背面へ	CTRL+PAGE DOWN
合成	CTRL+M
アウトライン化	CTRL+SHIFT+O
アウトライン化	V
前面へ	CTRL+PAGE UP
グループ	CTRL+G
再描画	CTRL+E
再描画	F5
繰り返す	CTRL+D
サイズ変更	CTRL+K
パスの方向を逆にする	CTRL+SHIFT+D
回転	CTRL+R
間隔	J
最背面へ	SHIFT+NEXT
最前面へ	SHIFT+PRIOR
合成解除	CTRL+J
グループ解除	CTRL+U
<b>その他</b>	
編集の取り消し	ESC
閉じる	CTRL+F4
閉じる	CTRL+W
終了	ALT+F4
ヘルプ項目	F1
新規	CTRL+N
開く	CTRL+O
終了	Command+Q
保存	CTRL+S
別名で保存	CTRL+SHIFT+S
パレット	

カラーミキサー	M
デザインセントラル	CTRL+I
デザインエディタ	E
塗り・線種エディタ	I
<b>パスの編集</b>	
ポイント選択ツール	N
ベジェパスツール	P
ポイントの追加	+
ポイントの削除	-
<b>選択</b>	
選択ツール	A
消去	BACKSPACE
消去	DELETE
コピー	CTRL+C
コピー	F3
コピー	CTRL+INSERT
カット	F2
カット	CTRL+X
即削除	SHIFT+BACK
即削除	SHIFT+DELETE
選択解除	CTRL+SHIFT+A
未選択オブジェクトの選択	CTRL+SHIFT+I
貼り付け	SHIFT+INSERT
貼り付け	CTRL+V
貼り付け	F4
やり直し	CTRL+Y
複数やり直し	CTRL+SHIFT+Y
全て選択	CTRL+A
属性で選択	D
取り消し	F1
取り消し	CTRL+Z
複数取り消し	CTRL+SHIFT+Z
<b>テキスト</b>	
テキストツール	T
検索・置換え	F3
中央揃え	CTRL+SHIFT+C
均等割付	CTRL+SHIFT+F
左揃え	CTRL+SHIFT+L
右揃え	CTRL+SHIFT+R
スベルチェック	F7
<b>図形</b>	
円ツール	C
楕円ツール	O
多角形ツール	G
長方形ツール	R
星形ツール	S

<b>画面</b>	
次のウィンドウ	CTRL+TAB
表示エリアの移動	スペースバー
塗りを表示	CTRL+F
表示フィルタ	F
拡大・縮小	Z
拡大	CTRL+=
縮小	CTRL+-
<b>その他</b>	
カット・プロット	CTRL+L
書類設定	CTRL+B
プリント	CTRL+P
プリンタの設定 (Macintosh ではページ設定)	CTRL+SHIFT+P
RIP & プリント	CTRL+H
ツールバー	CTRL+T
測定ツール	U
ペイントブラシツール	B

# 索引

- 3 点円弧で最適化 ..... 109
- Acrobat PDF への書き出し200
- Adobe タイプ 1 フォント ..... 98
- Casfont フォント ..... 99
- Casmate トレース ..... 204
- CMYK スウォッチテーブル.. 69
- DXF ファイル
  - 凍結レイヤー ..... 200
  - 読み込み..... 200
- EnRoute ..... 24
- EnRoute への送信..... 24
- FSfonts ..... 98
- ICC プロファイル
  - 埋め込み..... 114
- Macintosh 版のインストール.. 5
- Macintosh 版の削除 ..... 5
- OLE オブジェクト ..... 26
- PDF への書き出し..... 200
- RIP & プリント
  - カラー..... 185
  - 分割..... 179
  - 詳細設定..... 182
- TrueType フォント ..... 98
- TWAIN ドライバ ..... 114
- URW フォント ..... 99
- アウトラインに変換 ..... 103
- アウトライン効果..... 132
- アンダーベース効果 ..... 139
- イメージ(知覚)レンダリング157
- インストール
  - Macintosh ..... 5
- ウィンドウ
  - リフレッシュ..... 15
- ウェルド効果 ..... 129
- エングレービングフォント..... 99
- オーバープリント..... 74, 186
- オーバーラップマーク ..... 184
- オブジェクト
  - アンダーベースに変換 .. 140
  - オーバープリント..... 74
  - グループ化 ..... 51
  - コピー ..... 48
  - サイズ変更..... 34, 45
  - シアー ..... 35, 46
  - ネスト ..... 56
  - パスに変換..... 103
  - フィルタリング
    - 色別 ..... 15
  - マスク ..... 53
  - ロック ..... 53
  - 分布 ..... 55
  - 削除 ..... 58
  - 反転..... 36, 46
  - 合成 ..... 52
  - 回転..... 35, 46
  - 整列 ..... 54
  - 番号設定**..... 50
  - 移動..... 46
  - 線種プロパティ..... 74
  - 複製..... 49
  - 角度の調整 ..... 47
  - 貼り付け ..... 48
  - 選択 ..... 40, 42
  - 間隔..... 56
  - 順番設定 ..... 54
- オブジェクトのグループ化.... 51
- オブジェクトのサイズ変更34, 45
- オブジェクトのシアー ..... 35, 46
- オブジェクトのネスト ..... 56
- オブジェクトのマスク..... 53
- オブジェクトのロック ..... 53
- オブジェクトの分布 ..... 55
- オブジェクトの削除..... 58
- オブジェクトの反転.. 36, 46, 47
- オブジェクトの合成..... 52
- オブジェクトの回転.. 35, 36, 46
- オブジェクトの整列 ..... 54
- オブジェクトの番号設定**..... 50
- オブジェクトの移動..... 46
- オブジェクトの複製 ..... 49
- オブジェクトの角度の調整... 47
- オブジェクトの配列 ..... 49
- オブジェクトの間隔..... 56
- オブジェクトの順番の設定... 54
- オブジェクトの順番変更..... 54
- オブジェクトを図形に変換... 81
- オンラインヘルプ ..... 21
- カーニング ..... 92
- カーニングの定義 ..... 92
- ガイドライン ..... 11
- カット・プロット
  - 分割 ..... 169
  - 詳細設定 ..... 175
- カット線..... 110
- カラー
  - カラーモデル..... 59
  - スポット..... 59
  - ダブルトーン ..... 59
  - デフォルト ..... 67
  - 書類から追加 ..... 62
  - 調整 ..... 185
  - 近似カラーの統合 ..... 62
- カラスウォッチ ..... 184
- カラートラッピング ..... 141
- カラートレース ..... 127
- カラーミキサー ..... 62
- カラーモード..... 116
- カラーライブラリ ..... 66
  - 変更 ..... 67
  - 測定による作成 ..... 67
- カラーライブラリの変更..... 67
- カラー校正 ..... 15
- キャストシャドウ ..... 134
- グラデーション
  - 編集 ..... 73
- グラデーションストライプ .... 135
- グラデーション塗り ..... 72
- グラデーション用レンダリング
  - グ ..... 157
- グラフィック(彩度)レンダリング
  - ング ..... 157
- グラフィックスタイル ..... 142
- グリッド ..... 10
- クロップツール ..... 120
- コーナー ..... 101
  - シャープ化 ..... 108
  - 丸める ..... 108
  - 直角の作成 ..... 111
- コーナーマーク..... 184
- コーナー半径 ..... 77
- コールアウト..... [ラベル参照](#)
- コピー ..... 48
- コントロールポイント ..... 45, 79

システム構成..... 1	分割.....93	パスの結合.....111	ピクチャカットトレース .....126
シャドー効果..... 133	大文字・小文字の変換 ... 92	ポイントの削除..... 109	ビットマップ
ジョブ	属性の変更 ..... 84	ポイントの整列..... 106	プレビューの表示 .....14
メディアに合わせる167, 178	文字の定義 ..... 96	ポイントの追加..... 110	ビットマップ
ジョブの統計情報 ..... 28	文字組み方向の変更 ..... 93	ポイントの間隔..... 107	Adobe フィルタ .....124
ジョブの見積もり..... 29	検索と置換え..... 90	丸角の作成 ..... 108	オブジェクトをビットマップ
ジョブ情報..... 28	特殊文字..... 95	交差点の削除..... 110	にラスタライズ .....115
スウォッチテーブル..... 61	環境設定..... 97	作成 ..... 101	カラーバランス ..... 124
作成..... 68	結合 ..... 93	円弧の作成 ..... 109	カラーモード.....113
順番の変更..... 62	編集..... 88	分割..... 110	クロップ.....120
スウォッチテーブルの作成 .. 68	選択..... 89	切断..... 110	シャープ化 .....123
スクロールバー..... 12	テキストスタイル ..... 96	小さなオブジェクトの消去112	スキャン.....114
スタイル	テキストの環境設定..... 97	接線円弧で最適化..... 108	スタンプ .....121
グラフィック..... 142	テキストブロックのサイズ ... 93	方向..... 14	デザインセントラルの使
テキスト..... 96	テキスト用レンダリング ..... 157	方向の変更 ..... 105	用.....113
スタンプツール ..... 121	デザインエディタ..... 43	曲線で最適化 ..... 108	トレース .....124
ストライプ効果..... 134	デザインエディタを使用した	曲線の最適化..... 109	ノイズ消去 .....122
スペルチェック ..... 91	選択..... 40	直線化..... 105	ビットマップの新規作成 .115
スポイト..... 63	デザインエリア..... 10	直角の作成 ..... 111	フィルタ.....122
スポットカラー..... 186	デザインセントラル..... 34, 45	編集 ..... 104	ペイントブラシ ..... 119
レンダリング用途 ..... 157	ビットマップ ..... 113	繰返し ..... 107	ぼかし.....123
センターライントレース ..... 125	デフォルトカラー..... 67	選択 ..... 103	レベル .....123
ソフトウェアの終了..... 22	テンプレート..... 31	長さと角度の適用 ..... 107	削除 .....119
ダイレクト選択..... 42	トラッピング..... 141	開図形に切断..... 110	埋め込み ICC プロファイ
ツールチップ..... 10	ドロップシャドー ..... 134	開始点の変更..... 110	ル.....114
ツールバー..... 8	トンボ..... 78	パステキスト ..... 82	塗り .....120
ツールライブラリ..... 151	ナイフ..... 110	パスに合わせる ..... 82	投げ輪ツール.....118
テキスト	ナビゲータ..... 13	パスの交差点の削除 ..... 110	明度・コントラスト..... 124
カーニング..... 92	パーセントの計算 ..... 18	パスの分割..... 110	書き出し .....114
スタイル ..... 96	パーセント計算 ..... 18	パスの結合..... 111	画像サイズの調整 ..... 115
スペルチェック ..... 91	ハードウェアキー	パスの繰返し..... 107	移動 .....119
ブライユ ..... 93, 94	LAN 上..... 164	パターン塗り..... 71	自動選択ツール .....118
ブロック	はさみ ..... 110	ハッチング塗り潰し..... 146	読み込み .....114
ブロックサイズ .. 93	パス	パラメータ図形..... 79	透明 .....116
ラベル..... 154	3 点円弧で最適化 ..... 109	パレット	選択範囲 .....117
作成..... 82	コーナーのシャープ化 ... 108	スウォッチテーブル ..... 69	鉛筆 .....120



ビットマップ:カラーモードの 変更..... 116	フォントのインストール..... 98	レイヤー..... 38, 199	切削塗り
ビットマップ:解像度の変更 115	フューズ効果..... 130	レイヤーの順番の設定..... 39	ツールライブラリ..... 151
ビットマップツールバー..... 117	ブライテテキスト..... 93, 94	レンズ効果..... 138	ハッチング塗り潰し..... 146
ビットマップのカラーモデル 113	ブラシの形状..... 122	レンダリング用途..... 156	プロファイルフィル..... 145
ビットマップのスキャン..... 114	フリーハンドの描画..... 102	ワイヤフレーム効果..... 139	ホールフィル..... 148
ビットマップのプレビュー表 示..... 14	プリント&カット装置..... 188	ワイヤフレーム印刷..... 159	島抜きハッチング塗り潰 し..... 147
ビットマップの作成..... 115	プレビューの表示..... 15	ワイヤフレーム塗り..... 70	削除
ビットマップの書き出し..... 114	ブレンド効果..... 138	上に貼り付け..... 49	Macintosh..... 5
ビットマップの読み込み..... 114	ブロックテキスト..... 82	中マド効果..... 130	単位の変換..... 18
ビットマップの読み込み..... 114	プロファイルフィル..... 145	中心..... 136	単位変換..... 18
ビットマップ用レンダリング ファイル	ペイントブラシツール..... 119	丸角の作成..... 108	印刷オプション..... 186
リンクおよび埋め込み..... 26	ペイントブラシの形状..... 122	乾燥時間..... 186	印刷後カットする..... 186
保存..... 24	ページのレイアウト..... 34	交差..... 交差効果を参照	印刷後に送る..... 186
書き出し..... 24	ページ基準の寸法線..... 154	交差効果..... 130	印刷方向..... 186
検索..... 29	ページ間の間隔..... 186	交差点の削除..... 110	原価の見積もり..... 29
表示..... 23	ページ間隔..... 186	交差効果..... 130	取り消し..... 16
読み込み..... 23	ベクター用レンダリング..... 157	交差点の削除..... 110	同じサイズ..... 45
閉じる..... 25	ベジェパス..... 101	仕上げ効果..... 140	吸着..... 57
ファイルに保存..... 167	ベジェハンドル..... 79	価格の見積もり..... 29	図形
ファイルの書き出し..... 24	べた塗り..... 70	入力プロファイル..... 156	作成..... 76
ファイルの検索..... 29	ポイント	入力値の自動適用..... 18	編集..... 77
ファイルの表示..... 23	分割..... 110	入力値の適用..... 18	図形の制限..... 76
ファイルの読み込み..... 23	削除..... 109	全て選択..... 44	型抜き効果..... 130
フィルタ..... 122	追加..... 110	円 77	埋め込みファイル..... 26
フィルタリング	ポイントの削除..... 109	編集..... 79	塗り, 表示..... 13
色別..... 15	ポイントの整列..... 106	円弧..... 108	塗りツール..... 120
フォアグラウンドカラー..... 67	ポイントの追加..... 110	円弧の作成..... 109	塗りなし..... 70
フォント	ホールフィル..... 148	円弧の作成..... 109	塗りの種類..... 70
Casfont..... 99	マージン..... 34, 184	円弧のコピー..... 49	塗りの表示..... 13
Fsfont..... 98	マルチコピー..... 49	円弧テキスト..... 82, 83	変形効果..... 136
URW..... 99	メディアの送り補正..... 186	円弧の作成..... 109	変換
インストール..... 98	メニュー..... 9	円錐形ストライプ..... 134	図形から選択範囲..... 118
エンゲレービングフォント 99	やり直し..... 16	再描画..... 15	多角形..... 78
使用中のフォントの変更.. 99	ラスタライズ..... 115	分割..... 169, 179	編集..... 80
変更..... 89	ラベル..... 154	タイルのオーバーラップ	大文字・小文字..... 92
	リンクファイル..... 26	マーク..... 184	
		切削	
		タイルの無効化..... 193	
		分割..... 192	

定規とグリッド.....	10	書類からパレットに色を追		分離.....	129	カーニング.....	92
寸法線.....	152	加.....	62	型抜き効果.....	130	自動トレース.....	125
編集.....	154	書類の保存.....	24	変形.....	136	自動パーセント計算.....	18
寸法線の編集.....	154	書類の新規作成.....	23	島抜きハッチング塗り潰		自動単位変換.....	18
小さなオブジェクトの消去..	112	書類設定.....	10	し.....	147	自動寸法.....	153
属性		最後に行った操作の繰り返		拡大.....	139	自動比率計算.....	18
選択.....	43	し.....	17	消去.....	129	自動計算.....	18
属性による選択.....	43	未選択オブジェクト.....	44, 118	照明.....	138	自動連番機能.....	50
島抜きハッチング塗り潰し.....	147	枠 78, 184		結合.....	129	自動選択ツール.....	118
形式を指定して貼り付け.....	48	編集.....	81	色の反転.....	138	色	
必要に応じた計算.....	18	枠, 印刷.....	159	透明.....	138	カラーライブラリ	
扇形.....	78	検索と置換え.....	90	重複部分の分離.....	131	変更.....	67
編集.....	80	楕円.....	77	特殊効果の分離.....	129	パレットに全て表示.....	69
手動カーニング.....	92	編集.....	80	特殊効果の消去.....	129	作成.....	65
投げ輪ツール.....	118	比率の計算.....	18	特殊文字.....	95	出力の停止.....	169
拡大・縮小.....	12	比率計算.....	18	現在のパレットのスウォッチ		削除.....	61, 65
拡大効果.....	139	消しゴムツール.....	119	テーブル.....	69	変更.....	65
接線円弧で最適化.....	108	演算子の優先順位.....	18	環境設定.....	18	探す.....	66
放射状ストライプ.....	136	照明効果.....	138	初期化.....	5	検索.....	66
数値の入力.....	17	特殊効果		環境設定の初期化.....	5	追加.....	63
文字の定義.....	96	アウトライン.....	132	画像サイズの調整.....	115	適用.....	61
新規書類.....	23	アンダーベース.....	139	画面のリフレッシュ.....	15	選択.....	43
方向.....	93	ウェルド.....	129	直角の作成.....	111	順番の変更.....	62, 66
星形.....	78	カラートラッピング.....	141	相対カラーメトリックレンダリ		色の削除.....	61
編集.....	80	シャドウ.....	133	ング.....	157	色の反転.....	138
曲線で最適化.....	108	ストライプ.....	134	矢印.....	78	色の定義.....	64
曲線の最適化.....	109	ハッチング塗り潰し.....	146	編集.....	81	色の検索.....	66
書類		フューズ.....	130	移動.....	12	色の測定.....	67
EnRoute への送信.....	24	ブレンド.....	138	絶対カラーメトリックレンダリ		色を探す.....	66
保存.....	24	プロファイルフィル.....	145	ング.....	157	色調スケール.....	184
新規.....	23	ホールフィル.....	148	線のアウトライン化.....	103	行の分割.....	93
書き出し.....	24	レンズ.....	138	線種プロパティ.....	74	行の結合.....	93
設定.....	34	ワイヤフレーム.....	139	編集バー.....	73	表示フィルタ.....	15, 17
閉じる.....	25	中マド.....	130	編集ライン.....	74	表示プロファイル.....	156
電子メールとして送信.....	24	交差.....	130	背景色.....	67	複数やり直し.....	16
		仕上げ.....	140	自動		複数取り消し.....	16

計算式 .....	18	透明度 .....	138	図形に変換.....	118	編集 .....	79
記号の挿入.....	95	遠近効果シャドウ.....	134	解除 .....	118	開始点, 変更.....	110
貼り付け.....	48	選択ツール.....	42	選択範囲を図形に変換.....	118	開始点の変更.....	110
距離の測定 .....	152	選択の取り消し.....	44	重複部分の分離効果.....	131	電子メールによるジョブの送	
輪郭カット.....	143, 187	選択モード.....	42	鉛筆ツール.....	120	信.....	24
近似カラーの統合.....	62	選択を解除.....	44	鋭角 .....	108	類似オブジェクトの選択.....	43
送り補正 .....	186	選択範囲ツール.....	117	長さと角度の適用 .....	107	類似色の選択.....	43
透明なビットマップ .....	116	反転.....	118	長方形 .....	77		



# Flexi10

PRODUCTION MANAGER



# 目次

<b>1. はじめに</b> .....	<b>1</b>	ファイルをソフトウェアにドラッグ .....	14
ソフトウェアの基本要素 .....	1	ホットフォルダを使用したジョブの追加 .....	15
ツールバー .....	1	ジョブの選択 .....	15
デバイス設定エリア .....	1	ジョブの保存 .....	15
ジョブエリア .....	1	ジョブの削除 .....	15
数値の入力 .....	2	外部アプリケーションでのジョブの編集 .....	15
スピンボックスの使用 .....	2	ジョブプロパティの設定 .....	16
ビルトイン計算式の使用 .....	2	ジョブの処理 .....	16
入力値および計算式の自動適用 .....	3	出力デバイス間でのジョブの移動 .....	16
ジョブの見積もり .....	3	ジョブの RIP .....	16
ジョブの見積もりの使用 .....	3	ジョブの出力 .....	16
フォームのカスタマイズ .....	4	ジョブの処理の中断 .....	16
インク量見積もり .....	4	テストジョブの出力 .....	16
アプリケーションの環境設定 .....	6	テスト用プリントジョブの出力 .....	16
ヘルプの表示 .....	7	テスト用輪郭カットジョブの出力 .....	16
プロダクションマネージャの起動と終了 .....	7	ジョブログの使用 .....	17
		ジョブログの表示 .....	17
		ジョブログのクリア .....	17
<b>2. 出力デバイス設定の操作</b> .....	<b>8</b>	<b>4. ジョブプロパティの設定</b> .....	<b>18</b>
デバイス設定の追加 .....	8	「ジョブプロパティ」ダイアログを開く .....	18
デスクトッププリンタを出力デバイスとして設定 .....	8	ジョブプロパティのプリセットの操作 .....	18
デバイス設定の選択 .....	8	読み取り専用プリセット .....	18
デバイス設定の有効化 .....	8	プリセットの作成 .....	18
デバイス設定の削除 .....	9	プリセットの更新 .....	19
デバイス設定のプロパティの編集 .....	9	プリセットの適用 .....	19
「ジョブワークフロー」タブ .....	9	プリセット名の変更 .....	19
「自動ネスティング」タブ .....	9	プリセットの削除 .....	19
ポート設定の変更 .....	10	プリセットの読み込みと書き出し .....	19
SCSI ポート設定の設定 .....	12	プリセットファイルには、標準的なジョブプロパティ設定 (ジョブ サイプリセットの読み込みと書き出し .....	19
出力サイズの補正の使用 .....	12	プリセットの書き出し .....	19
出力バリデーションの操作 .....	13	基本ジョブプロパティ .....	20
		基本ジョブプロパティの設定 .....	20
<b>3. ジョブの操作</b> .....	<b>14</b>	プレビューエリアの表示設定 .....	20
新しいジョブの追加 .....	14		
ファイルからジョブを追加 .....	14		
ファイルからジョブを追加 .....	14		

詳細ジョブプロパティ.....	21	ジョブのタイルへの分割 .....	41
詳細ジョブプロパティの設定 .....	21	ジョブの行または列への均等分割 .....	41
ジョブプロパティの設定 .....	21	ジョブの指定サイズのタイルへの均等分割 .....	41
「レイアウト」タブ .....	21	タイルの選択 .....	41
「ワークフロー」タブ .....	23	タイルの編集 .....	42
「カラーマネージメント」タブ .....	23	特定のタイルの出力停止 .....	42
アングルスクリーンのディザオプションの設定 .....	25	タイルマップの印刷 .....	43
ICC入力プロファイルの設定 .....	27	ジョブのクロッピング .....	43
他のソースからの ICC プロファイルの追加 .....	27	分割およびクロップ処理のリセット .....	43
レンダリング用途の設定 .....	27	<b>7. 色の操作 .....</b>	<b>44</b>
透明をホワイトとして印刷 .....	28	カラープロファイラーの使用 .....	44
「プリントオプション」タブ .....	28	カスタムスポットカラーマッピング .....	44
「カット」タブ .....	29	カスタムスポットカラーマッピングを有効にする .....	44
「ラベルとマーク」タブ .....	29	カスタムスポットカラーマッピングによる色のマッピング .....	44
「カラー補正」タブ .....	30	グローバルカラーマッピングの使用 .....	45
「色分解」タブ .....	30	カラーマッピングの有効化 .....	46
「オブジェクトカラーコントロール」タブ .....	32	グローバルカラーマッピングによる色のマッピング .....	46
「オブジェクトカラーコントロール」タブ .....	34	オブジェクトカラーコントロールの使用 .....	46
プレビューエリアの表示設定 .....	35	オブジェクトカラーコントロールによる色のマッピング .....	47
<b>5. ジョブのネスト .....</b>	<b>36</b>	オブジェクトカラーコントロール設定のプリセットへの保存 .....	48
ネストされたジョブのジョブプロパティの設定 .....	36	<b>8. 輪郭カットと仮想プリント&amp;カット出力 .....</b>	<b>50</b>
ネストされたジョブのデュアルロール印刷の使用 .....	36	輪郭カット用のジョブの設定 .....	50
手動によるジョブのネスト .....	37	プリント & カット装置の出力 .....	50
ジョブのネスト解除 .....	37	仮想プリント & カット出力 .....	50
自動ネスティングの使用 .....	37	自動位置合わせカッターでの仮想プリント & カット出力 .....	50
ページ、コピー、タイル、色分解のネスト .....	38	手動位置合わせカッターでの仮想プリント & カット出力 .....	51
ネストされたジョブの再配置 .....	38	付録 A - サポートされるファイル形式 .....	52
画像の移動 .....	38	付録 B - キーボードショートカット .....	53
ネストされた画像の回転 .....	38	索引 .....	54
輪郭ジョブのネスト .....	38		
画像の反転 .....	39		
マルチセクションジョブをネストされたジョブに分割 .....	39		
<b>6. ジョブの分割とクロッピング .....</b>	<b>40</b>		

## ソフトウェアの使用許諾書

以下の記載事項すべてに目を通し、内容をよく理解してください。

これは、お客様(個人または法人)と SA International との間の契約書です。以下の条項に同意されない場合には、ソフトウェアパッケージを速やかにご返品ください。本ソフトウェア製品を使用することにより、お客様は以下に示される条項、条件に同意されたものとみなされます。

パッケージに含まれるコンピュータプログラム(「ソフトウェア」)は、SA International およびそのサプライヤーの所有物であり、本ソフトウェアの構造、編成、コードは SA International およびそのサプライヤーの業務上の重要な機密事項にあたります。

### 1. ライセンス

本ソフトウェアは米国および日本国の著作権法ならびに国際条約の保護を受けており、書籍その他の著作権物と同じに扱わなければならない性質のものです。本ライセンスはお客様に以下の権利を許諾します。

- (a) ソフトウェアのバックアップ用に複製を1つ作成することができます。ただし、本ソフトウェア上またはその中に明記されている著作権表示その他の財産権の表示と同じものを含めなければなりません。
- (b) 第三者が本契約の諸条件について書面により同意した場合、本契約に基づくお客様の権利を当該第三者に譲渡することができます。
- (c) ソフトウェアが一度に一台のみのコンピュータで使用される限り、ソフトウェアを他のコンピュータへ移動することができます。「使用」とは、コンピュータの一時メモリ(RAM)、または固定メモリ(ハードディスク、CD-ROM)で起動された状態を表します。

### 2. 制限事項

ソフトウェアのコピーを他人に配布したり、ネットワークを介してコンピュータ間でソフトウェアを電子的に転送することは禁じられています。本ソフトウェアの逆コンパイル、リバースエンジニアリング、逆アセンブルは禁じられています。本ソフトウェアまたはその一部の、変更、貸与、賃貸、利益目的での転売、販売、ネットワーク化、および、それらを基にした派生的製品の作成は、禁じられています。

### 3. 契約の終了

お客様が本契約のいずれかの条項に違反したときまたは弊社の著作権を侵害したときは、弊社は本契約を解除しお客様の使用を終了させることができます。本契約が終了または解約された場合、お客様は速やかにご自身の負担で、ソフトウェア、ドキュメンテーション、ソフトウェアの全てのコピーを SA International へ返却する必要があります。

### 4. 輸出の規制

本ソフトウェアは米国輸出管理法またはその他の輸出規制法、規制または規則で禁止されている国に出荷、譲渡または輸出されることがなく、またはそれらの法令で禁止されている形で使用されることがないものとします。

### 5. 責任の限度

SA International またはそのサプライヤーはいかなる場合にも、付随的、派生的または特別の損害に対して、たとえ販売店がその種の損害が発生する可能性について通知を受けていたとしても、いかなる責任も負いません。SA International では、本ソフトウェアに関して、明示もしくは黙示のものも含め一切の保障は提供せず、特定の目的に対する商品性または適合性の黙示保証はすべて否認するものとします。SA International はドライバ(プロッタ、スキャナ、プリンタ)を一切保証しません。これらのドライバは、お客様へのサービスとして提供しており、メーカーより提供された資料に基づき開発されたものです。

SA International はソフトウェアまたはドキュメンテーションを運用した結果の影響については、責任を一切負いません。

### 6. その他

本ソフトウェアが米国政府のエンドユーザーにより使用される場合は、本契約書は“RESTRICTED RIGHTS”(制限付権限)のみを示唆するものとし、その使用、開示、複製に関しては「Federal Acquisition Regulations」(連邦調達規則)の 52.227-7013(c)(1)(ii) が適用されます。本契約は法の抵触に関する原則の適用を除いて、アメリカ合衆国ペンシルバニア州の法律を準拠法とします。本契約の一部が無効で強制力を持たないと判明した場合でも、本契約の残りの部分の有効性はその影響を受けず、引き続き有効で、そう条件に従って強制力を持続するものとします。

© Copyright 2002 by SA International All rights reserved.このソフトウェアおよびドキュメンテーションの一部または全部を無断で使用、複製することは禁止されています。Printed in the United States of America.本ソフトウェアの仕様、およびドキュメンテーションに記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

Acrobat® Reader Copyright© 1987-2002 Adobe Systems Incorporated.All rights reserved.Adobe および Acrobat は Adobe Systems Incorporated の商標です。ただし、一部地域では商標登録されている場合もあります。PostScript® software Copyright© 1984-1998 Adobe Systems Incorporated.All rights reserved.

Flexi、FlexiFAMILY、FlexiSIGN-Pro、FlexiSIGN Plus、FlexiEXPERT、FlexiSIGN、FlexiLETTER、FlexiDESIGNER、FlexiCUT、FlexiENGRAVE、PhotoPRINT Server、PhotoPRINT、PhotoPRINT SE、EnRoute-Pro、EnRoute Plus、EnRoute、EnRoute-Machine Shop およびその他の SA International の製品は、SA International の商標または登録商標です。Illustrator は Adobe Systems Incorporated の登録商標です。FreeHand は Macromedia, Inc.の登録商標です。CorelDRAW! は Corel Systems Corporation の登録商標です。AppleTalk、ImageWriter、LaserWriter および Macintosh は Apple Computer, Inc.の登録商標です。Windows は Microsoft Corporation の登録商標です。その他の会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。Adobe® は Adobe Systems Incorporated またはその子会社の商標です。ただし、一部地域では商標登録されている場合もあります。PostScriptR は Adobe Systems Incorporated またはその子会社の商標です。ただし、一部地域では商標登録されている場合もあります。

SA International  
International Plaza Two, Suite 625  
Philadelphia, PA 19113-1518

License Agreement for Users of Adobe® Configurable PostScript® Interpreter and Coded Font Programs

1. Licensor grants to Licensee a nonexclusive sublicense, subject to Paragraph 7 below and the other provisions hereof (a) to use the CPSI Application Object ("Software") solely for Licensee's own internal business purposes in a single central processing unit ("CPU"), optional associated display with a resolution of less than one hundred fifty dots per inch, and, optionally, connected to a single or multiple output device (the "Computer System"); (b) to use the digitally-encoded machine-readable outline programs ("Font Programs") provided by Licensor in a special encrypted format ("Coded Font Programs") and identified herewith to reproduce and display designs, styles, weights, and versions of letters, numerals, characters and symbols ("Typefaces") solely for Licensee's own customary business or personal purposes on the Computer System; and (c) to use the trademarks used by Licensor to identify the Coded Font Programs and Typefaces reproduced therefrom ("Trademarks"). Licensee may assign its rights under this Agreement to a licensee of all of Licensee's right, title and interest to such Software and Coded Font Programs provided the licensee agrees to be bound by all of the terms and conditions of this Agreement.

2. Licensee acknowledges that the Software, Coded Font Programs, Typefaces and Trademarks are proprietary to Licensor and its suppliers. Licensee agrees to hold the Software and Coded Font Programs in confidence, disclosing the Software and Coded Font Programs only to authorized employees having a need to use the Software and Coded Font Programs as permitted by this Agreement and to take all reasonable precautions to prevent disclosure to other parties.

3. Licensee will not make or have made, or permit to be made, any copies of the Software or Coded Font Programs or portions thereof, except as necessary for its use with a single Computer System hereunder. Licensee agrees that any such copies shall contain the same proprietary notices which appear on or in the Software or the Coded Font Programs.

4. Except as stated above, this Agreement does not grant Licensee any rights to patents, copyrights, trade secrets, trade names, trademarks (whether registered or unregistered), or any other rights, franchises, or licenses in respect of the Software, Coded Font Programs, Typefaces, or Trademarks. Licensee will not adapt or use any trademark or trade name which is likely to be similar to or confusing with that of Licensor or any of its suppliers or take any other action which impairs or reduces the trademark rights of Licensor or its suppliers. The Trademarks can only be used to identify printed output produced by the Coded Font Programs. At the reasonable request of Licensor, Licensee must supply samples of any Typeface identified by a Trademark.

5. Licensee agrees that it will not attempt to alter, disassemble, decrypt or reverse engineer the Software or Coded Font Programs.

6. Licensee acknowledges that the laws and regulations of the United States restrict the export and re-export of commodities and technical data of United States origin, including the Software or Coded Font Programs. Licensee agrees that it will not export or re-export the Software or Coded Font Programs in any form without the appropriate United States and foreign government licenses. Licensee agrees that its obligations pursuant to this section shall survive and continue after any termination or expiration of rights under this Agreement.

7. The Software licensed hereunder may be used to generate screen displays on a single Computer System having a screen resolution of less than 150 dots per inch and to generate output on the associated output device. Licensee agrees not to make use of the Software, directly or indirectly, (i) to generate bitmap images on a screen display with a resolution of 150 dots per inch or greater, (ii) to generate Typefaces for use other than with the Computer System, or (iii) to generate printed output on other than an output device that Licensor has designated to be approved for use with the Software on the Computer System. Any failure of Licensee to comply with this provision is a material breach of this End User Agreement.

8. NEITHER LICENSOR NOR ANY OF ITS REPRESENTATIVES MAKES OR PASSES ON TO LICENSEE OR OTHER THIRD PARTY ANY WARRANTY OR REPRESENTATION ON BEHALF OF LICENSOR'S THIRD PARTY SUPPLIERS.

9. Licensee is hereby notified that Adobe Systems Incorporated, a California corporation located at 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 ("Adobe") is a third-party beneficiary to this Agreement to the extent that this Agreement contains provisions which relate to Licensee's use of the Software, the Coded Font Programs, the Typefaces and the Trademarks licensed hereby. Such provisions are made expressly for the benefit of Adobe and are enforceable by Adobe in addition to Licensor.

10. The Adobe Postscript Interpreter includes an implementation of LZW licensed under U.S. Patent 4,558,302. The Adobe® PostScript® Interpreter, also referred to as CPSI, is provided on an as is basis. SA International is not responsible for any damages arising from the use of the program however caused and on any theory of liability.

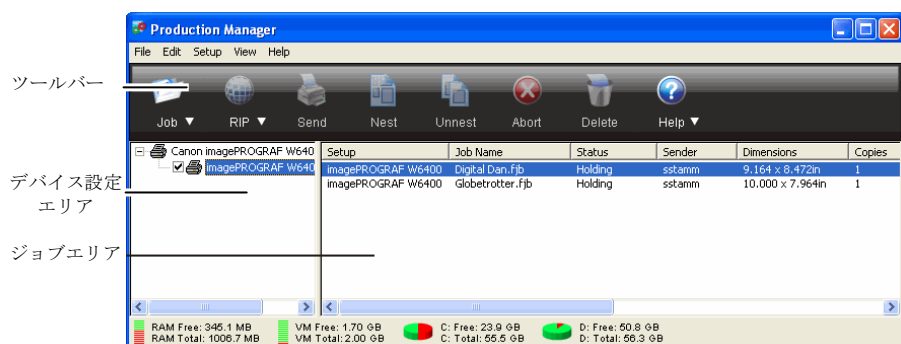




# 1. はじめに

## ソフトウェアの基本要素

以下の図は、ソフトウェアの基本要素を示すものです。



ツールバー

デバイス設定  
エリア

ジョブエリア

### ツールバー

ツールバーは、メインウィンドウの上部に配置されています。頻繁に使用するコマンドをここから実行できます。

ツールバーを表示または非表示にするには、「画面」メニューから「ツールバー」を選択します。

ツールバーには、次のコマンドが用意されています。



**ジョブ** 「ジョブ」ボタンをクリックして、ジョブを追加します。

「ジョブ」メニューボタンをクリックして、コンテキストメニューを表示します。



**RIP** 「RIP」ボタンをクリックして、選択したジョブを RIP します。

「RIP」メニューボタンをクリックして、コンテキストメニューを表示します。



**送信** 選択したジョブを指定した出力デバイスに出力します。必要な場合、出力前に RIP します。



**見積もり**

ジョブで使用されるインク量と費用を見積もります。任意のプリントジョブのコスト計算に役立ちます。また、ジョブの途中のインク不足も防ぐことができます。



**ネスト**

メディアを効率よく使用するために、選択したジョブをネストします。



**ネスト解除**

選択したジョブのネストを解除します。



**中断**

選択したジョブの RIP または出力を中断します。



**削除**

選択したジョブを削除します。



**ヘルプ**

「ヘルプ」ボタンをクリックして、HTML ヘルプファイルを開きます。

「ヘルプ」メニューボタンをクリックして、コンテキストメニューを表示します。

### デバイス設定エリア

このエリアは、設定したデバイス設定(出力デバイス)を表示します。(+)または(-)記号をクリックすると、デバイス設定に割り当てられたジョブのリストが表示・非表示になります。

### ジョブエリア

選択したデバイス設定に割り当てられたジョブを表示します。

### ジョブエリアの表示フィールド

ジョブ別に次の情報が表示されます。

**ジョブ名** ファイルの名前。() 内に、内部 PostScript 名を表示します。

**ステータス** ジョブの現在の処理状況。

送信者	ジョブを送信したコンピュータの名前。
寸法	ジョブのサイズ。
コピー数	出力するコピー枚数。
ファイルの種類	ファイルの形式。
ファイルサイズ	ファイルの容量。
ICC	ジョブの出力時に使用するよう選択された ICC 出力プロファイル。
リニアライゼーションテーブル	ジョブの出力時に使用するリニアライゼーションテーブル。
カラー	ジョブのカラーモード。
出力後の処理	出力後のジョブの処理方法。

### ジョブエリアの表示フィールドのカスタマイズ

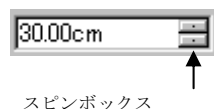
フィールドに表示する表示フィールドを変更するには:

1. キューの空白エリアを右クリックして、「フィールドセクタ」をクリックします。
2. フィールドに表示させる項目に対応するボックスをオンにします。  
 フィールドに表示させない項目に対応するボックスをオフにします。
3. 「OK」をクリックします。

### 数値の入力

このソフトウェアには、数値の入力を簡素化するための固有の機能が各種提供されています。

### スピンボックスの使用



数値情報は、スピンボックスを使用して変更することができます。矢印の 1 つをマウスでクリック、またはクリックしたままにすると、ある一定の量で値が増加、または減少します。キーボードの上下矢印キーを使用して、同じ効果を得ることができます。

### ビルトイン計算式の使用

数値の入力に応じて各種計算を実行することができます。

### 自動単位変換

デフォルト以外の単位を使って数値を入力すると、デフォルト単位への自動変換が行われます。

例えば、デフォルトの単位がセンチの場合、「1 ft」(フィート)と入力すれば、自動的に 30.48cm に変換します。

次の単位がサポートされています。

<i>in, "</i>	インチ
<i>ft, '</i>	フィート
<i>mm</i>	ミリ
<i>cm</i>	センチ
<i>m</i>	メートル
<i>pt</i>	ポイント

### 比率の計算

「A:B」の形式で比率を入力すると、フィールドの値がその比率に応じて計算されます。

たとえば、フィールドの値が「12」に設定されていて、「2:3」の比率を入力すると、新しく「8」という値が表示されます。

### パーセントの計算

「X%」の形式でパーセントを入力すると、フィールドの値がそのパーセントに応じて計算されます。

たとえば、フィールドの値が「10」に設定されていて、「90%」のパーセントを入力すると、新しく「9」という値が表示されます。

## 単純算術演算子

単純計算式を入力すると、自動的に計算が行われ、計算結果がフィールドに入力されます。

次の演算子が提供されています(優先順位に従って記載してあります)。

/	除算
*	乗算
+	加算
-	減算

たとえば、「1/8」と入力すると、「0.125」という値が算出されます。

複数の演算が指定されている場合は、演算子の優先順位により、計算処理の順序が決定されます。前記のリストでは、演算子とその優先順位に従って上から順に記載されています。たとえば、「6/2\*3」と入力すると、6/2 が最初に処理され、その計算結果が「3」で乗算され、「9」という値が算出されます。

## 入力値および計算式の自動適用

数値フィールドに数値、比率、計算式の入力後は、しばらくすると、その値が自動的に適用されます。また、[TAB] を押すと、その値が即座に適用されます。[改行(ENTER)] キーを押すと「OK」ボタンが有効になり、ダイアログが閉じてしまうので、注意してください。

## ジョブの見積もり

ジョブの見積もりは、ジョブの見積もり作成を支援するツールです。ジョブの見積もり機能では、各ジョブに関する原価情報を保存し、ジョブの製作に関する費用の概算を算出します。原価などの各種情報は編集可能で、ユーザーのニーズに合わせた内容にカスタマイズできます。

☑ この機能は、見積もりを作成するためのガイドラインとして使用してください。ここで計算した情報を基に、作業の見積書を作成する場合は、内容をよく確認した上で使用してください。この機能を使用したことにより生じた損害に対しては、いかなる責任も負いませんので、予めご了承ください。

見積もりは、デザイン内の文字数、または材料の面積などに基づいて算出します。これらの情報は、書類から自動的に収集します。ジョブの準備時間など、その他の情報は、個別に入力する必要があります。

## ジョブの見積もりの使用

「ジョブの見積もり」タブではジョブの価格を計算でき、「見積もりエディタ」タブでは価格パラメータを調整できます。詳細は、[「見積もりエディタの使用」](#)を参照してください。

ジョブの見積もり

1. 「ジョブの見積もり」ダイアログを開くには、次のいずれかの手順を実行します。

- 「ジョブ」メニューボタンをクリックして、「ジョブの見積もり」を選択します。
- 「ファイル」メニューの「ジョブの見積もり」をクリックします。

2. 「ジョブの見積もり」タブを開いて、次のパラメータを設定します。

<b>ジョブカバー率</b>	ジョブエリア。
<b>自動</b>	ジョブのサイズを使用してジョブカバー率を指定できるようにする場合はチェックします。
<b>ジョブの幅</b>	ジョブの幅。
<b>ジョブの高さ</b>	ジョブの高さ。
<b>コピー数</b>	ジョブのコピー枚数。
<b>メディア</b>	ジョブを出力するメディアの種類を選択します。
<b>サービス</b>	追加サービスを合計に含める場合はチェックします。
<b>計算</b>	「ジョブカバー率」、「メディア」、および「サービス」グループ

ボックスで指定された情報を基に原価を計算します。

**税金** 小計にかかる税金。

### 3. 「OK」をクリックします。

## フォームのカスタマイズ

「ジョブの見積もり」タブではジョブの価格を計算でき、「見積もりエディタ」タブでは価格パラメータを調整できます。詳細は、[「ジョブの見積もりの使用」](#)を参照してください。

### 見積もりエディタ

1. 「見積もりエディタ」ダイアログを開くには、次のいずれかの手順を実行します。
  - 「ジョブ」メニューボタンをクリックして、「ジョブの見積もり」を選択します。
  - 「ファイル」メニューの「ジョブの見積もり」をクリックします。
2. 「見積もりエディタ」タブを開いて、次のパラメータを設定します。

**メディア** 「ジョブの見積もり」タブに表示されるメディアの種類と価格を設定します。

**メディア** メディアの種類と価格を保存するのに使用します。一旦設定を適用すると、それらの設定は「ジョブの見積もり」タブに反映されます。

リストに新しいメディアの種類を追加するには、「追加」をクリックします。

リストから項目を削除するには、項目を選択して「削除」をクリックします。

リスト内の項目の名前を変更するには、項目を選択して「名称変更」をクリックします。

**価格** 選択したメディアの種類と価格。

選択したメディアの種類と価格を変更するに

は、新しい価格を入力して「適用」をクリックします。

**サービス** 「ジョブの見積もり」タブに表示される追加サービスの種類と価格を設定します。

**サービス** 追加サービスと価格を保存するのに使用します。一旦設定を適用すると、それらの設定は「ジョブの見積もり」タブに反映されます。

リストに新しいサービスを追加するには、「追加」をクリックします。

リストから項目を削除するには、項目を選択して「削除」をクリックします。

リスト内の項目の名前を変更するには、項目を選択して「名称変更」をクリックします。

**価格** 選択したサービスの価格。

選択したサービスの種類の価格を変更するには、新しい価格を入力して「適用」をクリックします。

**方法** 選択したサービスの価格を決定するための方法を設定します。

**面積** ジョブの面積を使用します。

**周長** ジョブの周辺の長さを使用します。

**固定** ジョブサイズに関係なく、均一の価格を使用します。

**適用** 「ジョブの見積もり」タブに反映されるように、「見積もりエディタ」タブにすべての変更を適用します。

### 3. 「OK」をクリックします。

## インク量見積もり

「インク量見積もり」ツールは、ジョブで使用するインク量やインクの費用を見積もることにより、印刷ジョブのコスト

計算に役立ちます。また、このツールはジョブの途中でインクが不足することも防ぐことができます。

インク量と費用を見積もるには:

1.  プロダクションマネージャにジョブを追加して、「リストに保留」します。
2.  ジョブを RIP します。
3.  プロダクションマネージャツールバーの「見積もり」ボタンをクリックします。
4.  「見積もり」ボタンをクリックして、インク使用量のダイアグラムを表示します。
5. 「設定」ボタンをクリックして、ドットサイズとインクコストのオプションを設定します。

プリンタ	ジョブの RIP に使用されるデバイスを問わず自動で選択されます。	
Bpp	ビット/ピクセル (バリエブルと固定ドットサイズ) は、印刷モードに応じて自動で選択されます。	
ドットサイズ	インク一滴のサイズ。	
	設定	解像度ごとに複数のドットセットがあるプリンタで利用できます。例えば、同じ解像度で VSD1 と VSD3 があります。両方ともバリエブルで、3

		つの異なるドットがあります が、そのうちの 1 つは他よりも大きなドットセットを使用します。
	スモール、ミディアム、ラージ	ドットサイズのカスタム値を入力します。
	カスタム値	インクのドロップサイズがプリンターに含まれていない場合は、「カスタム値」ラジオボタンをオンにして、ドロップサイズの値を入力します。
	デフォルト値	クリックして、ソフトウェアに保存されているドロップサイズ値を使用します。
価格設定	これらの設定は、選択されたジョブを印刷する際のおおよそのコストを計算します。	
	カートリッジの	インクカートリ

	内容	ツジの大きさを す。
	価格 / カートリ ツジ	各インクカート リッジの値段。

6. 「設定」ボタンをクリックして、測定値とクリーニングサイクルのオプションを設定します。

<b>量単位</b>	量の測定単位を選択します。	
	Ml	ミリリットル
	Pl	ピコリットル
クリーニング因子	クリーニングサイクルに考慮するインクのパーセントを入力します。これは、プリンターでクリーニングサイクルを実行する頻度により異なります。	
通貨	通貨を選択します。	

## アプリケーションの環境設定

アプリケーションの環境設定を指定するには、「編集」メニューから「環境設定」を選択します。



次の設定を指定できます。

- 単位** 表示される測定単位。
- 精度** 測定に使用する精度。
- 保存** ジョブを保存するパスと形式を指定します。
  - パス** ジョブを保存するフォルダを指定します。
  - 形式** ジョブを保存する形式を指定します。
- RIP** RIP 設定を調整します。
  - RIP のバンドの高さ** RIP で処理するバンドのサイズを設定します。小さな値を指定すると、より大きなファイルが処理できるようになりますが、処理時間が長くなります。
  - プレビュー解像度** 「ジョブプロパティ」ダイアログのプレビューエリアの解像度を「低」、「標準」、「高」に設定します。
  - RIP スレッドの最大数** 同時に RIP するジョブの本数を指定します。ファイルを RIP するのに 1 本のスレッド、プレビューにも 1 本のスレッドが必要です。
  - RIP スレッドの優先順位** 「ジョブプロパティ」ダイアログの RIP スレッドの優先度を「高」、「平均以上」、「標準」、「平均以下」、または「低」に設定します。

**RIPしながら印刷** ジョブの RIP と印刷を同時に行います。RIP と出力を同時に行くと、全体の処理速度が遅くなる場合があります。

**RIPの結果を圧縮** ファイル圧縮により、RIP されたジョブファイルのサイズを小さくします。

**ファイルの保存先** 次の用途のフォルダを設定します。

**ジョブ** ジョブを保存するフォルダ。

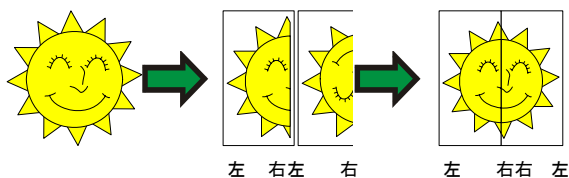
**テンポラリファイル** ジョブの処理中に作成するテンポラリファイル用のフォルダ。

RIP 処理は、比較的大きなディスク容量を必要とします。テンポラリフォルダが指定されているディスクに空き容量が少ない場合、空き容量の多いディスクに変更することを推奨します。

**リモートステーションから即送信/対話形式を有効にする** ネットワーク接続したステーションからの「即送信」および「対話形式」が有効になります。

**ジョブの追加時にプレビューを自動的にロードする** キューにジョブを追加する度に、ジョブのプレビューを生成します。この設定を有効にすると、ジョブを保留キューに追加する処理が遅くなる場合があります。

**自動タイルフリップ** タイルを 1 つおきに 180° 反転し、隣接する垂直の縁を常にヘッドの同じ側に印刷して、タイルをきれいに合わせることができます。



**更新の自動確認** ソフトキーがインターネットに接続してアクティベーションが有効かどうかを再確認する際、毎回、更新を確認します。詳細は、「自動更新」を参照してください。

ソフトキーがインストールされている場合にのみ選択可能となります。

## ヘルプの表示

「ヘルプ」メニューからソフトウェアの名前をクリックして、HTML マニュアルを表示します。

オンラインからサポートにアクセスする場合は、[SAi サポート](#)からお問い合わせください。

## プロダクションマネージャの起動と終了

「カット・プロット」または「RIP&プリント」ダイアログが表示されると、自動的にプロダクションマネージャが起動します。デザインアプリケーションを終了すると、プロダクションマネージャは自動終了します。

デザインアプリケーションとは別に、プロダクションマネージャだけを起動することもできます。その場合、次のいずれかの方法でプロダクションマネージャを終了できます。

Windows の場合:

- 「ファイル」メニューから「終了」を選択します。
- タイトルバーの右上角の「閉じる」() ボタンをクリックします。
- システムトレイでこのソフトウェアのアイコンをマウスの右ボタンでクリックし、コンテキストメニューから「終了」を選択します。

Macintosh OS X の場合:

- 「プロダクションマネージャ」メニューから「プロダクションマネージャを終了」を選択します。
- [Control] キーを押しながら、ドックのプロダクションマネージャのアイコンをクリックします。コンテキストメニューから「終了」を選択します。



## 2. 出力デバイス設定の操作

デバイス設定によりソフトウェアと出力デバイス間のリンクが提供されます。各設定には、次の情報が含まれます。

- 使用する出力デバイスの種類
- デバイスとの間の通信方法
- 受信する印刷ジョブの処理方法の詳細
- 新規ジョブに適用されるデフォルトジョブプロパティ

プロダクションマネージャでは、同時に複数のデバイス設定を使用できます。各出力デバイスに対して、複数の設定を使用することも可能です。用途別に異なる設定が指定できるため便利です。たとえば、テスト印刷用に1つの設定を使用し、最終出力用に別の設定を指定することができます。また、出力メディア別の設定を指定することもできます。

### デバイス設定の追加

1. 「デバイス設定」メニューから「デバイス設定の追加」を選択します。
2. 設定するデバイスの種類を選択します。

☞ カッティングプロッターは「仮想プリント & カット」処理の一環としてのみサポートされます。詳細は、[「輪郭カットと仮想プリント & カット出力」](#)を参照してください。

3. 出力デバイスのブランド名と機種名を選択して、「次へ」をクリックします。
4. 「デバイス設定名」を編集します。この名前は、デフォルトのホットフォルダ名にも使用されます。
5. デバイスをコンピュータ上の他のプログラムに対する標準プリンタとして使用するには、「はい、デスクトップドライバをインストールします。」をチェックします。

☞ 別の PC または OS X 搭載の Macintosh からこのデバイスに出力する場合は、このプリンタ用のデスクトップドライバをインストールする必要があります。

6. 出力デバイスが通信に使用するポートの種類を選択します。必要に応じて、選択したポートの通信設定を編集します。詳細は、「デバイス設定のプロパティの編集」を参照してください。

☞ ネットワーク出力デバイスに **TCP/IP** が使用可能な場合は、「TCP/IP」を使用します。それ以外の場合は、「LPR」を使用します。

7. 「完了」をクリックします。

### デスクトッププリンタを出力デバイスとして設定

1. プリンタを Windows の標準プリンタとしてコンピュータに追加します。
2. ソフトウェアでデバイス設定を作成する際に、「ブランド名」リストから「デスクトッププリンタ」を選択し、「機種名」リストから使用するプリンタのキューを選択して、「次へ」をクリックします。
3. 「デバイス設定名」を編集します。この名前は、デフォルトのホットフォルダ名にも使用されます。
4. デバイスをコンピュータ上の他のプログラムに対する標準プリンタとして使用するには、「はい、デスクトップドライバをインストールします。」をチェックします。

☞ 別の PC または OS X 搭載の Macintosh からこのデバイスに出力する場合は、このプリンタ用のデスクトップドライバをインストールする必要があります。

5. 「完了」をクリックします。

### デバイス設定の選択

デバイス設定を選択するには、デバイス設定エリアのアイコンを強調表示します。1度に1つのデバイス設定のみが選択可能です。

### デバイス設定の有効化

「アクティブなデバイス設定」とは、ジョブの出力準備の整った設定を表します。

デバイス設定をアクティブにするには、次のいずれかの手順を実行します。

- デバイス設定エリアで、該当するアイコンの隣のチェックボックスをチェックします。
- デバイス設定アイコンを選択し、「デバイス設定」メニューから「アクティブにする」を選択します。
- デバイス設定アイコンをマウスの右ボタンでクリックし、コンテキストメニューから「アクティブにする」を選択します。

## デバイス設定の削除

デバイス設定を削除するには、次のいずれかの手順を実行します。

- デバイス設定エリアで、デバイス設定アイコンを選択し、ツールバーの「削除」ボタンをクリックします。
- デバイス設定エリアで、デバイス設定アイコンを選択し、「編集」メニューから「削除」を選択します。
- デバイス設定エリアで、デバイス設定アイコンを選択し、キーボードの [削除 (Delete)] キーを押します。
- デバイス設定アイコンをマウスの右ボタンでクリックし、コンテキストメニューから「削除」を選択します。

☑ デバイス設定を削除すると、デバイス設定に割り当てられたすべてのジョブも削除されます。

## デバイス設定のプロパティの編集

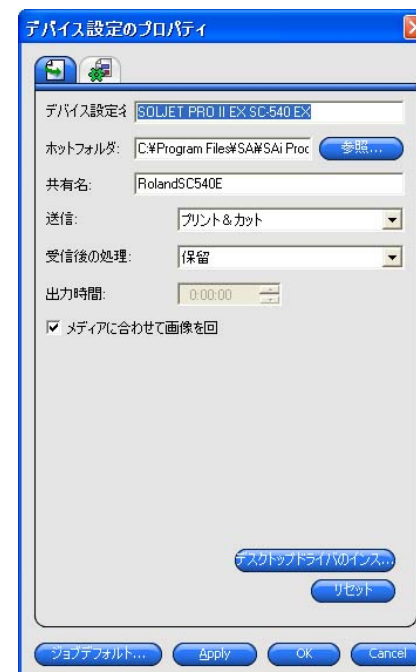
次のいずれかの手順を実行します。

- デバイス設定エリアのデバイス設定アイコンをマウスの右ボタンでクリックして、「デバイス設定のプロパティ」を選択します。
- デバイス設定エリアのデバイス設定アイコンを選択し、「デバイス設定」メニューから「デバイス設定のプロパティ」を選択します。

## 「ジョブワークフロー」タブ



「ジョブワークフロー」タブには、出力デバイスの情報が表示されます。



<b>デバイス設定名</b>	デバイス設定の名前。
<b>送信</b>	この設定は、プリント&カットデバイスでのみ表示されます。 ジョブに画像の印刷と輪郭カットの両方が含まれる場合、このコントロールにより出力対象を選択します。
<b>プリント&amp;カット</b>	ジョブを印刷してから、輪郭をカットします。
<b>プリントのみ</b>	ジョブの印刷のみを行います。
<b>輪郭のみ</b>	輪郭のカットのみを行います。
<b>メディアに合わせた画像を回転</b>	このオプションをチェックすると、出力メディアの寸法に合わせて画像が自動的に回転します。

## 「自動ネスティング」タブ



「自動ネスティング」タブでは、ソフトウェアの自動ネスティングオプションを設定できます。

詳細は、36 ページの「ジョブのネスト」を参照してください。

## ポート設定の変更

「ポートの変更」ダイアログを表示するには、次のいずれかの手順を実行します。

- デバイス設定をマウスの右ボタンでクリックして、「**ポートの変更**」を選択します。
- デバイスアイコンをダブルクリックします。

このウィンドウの「**設定**」セクションは、出力デバイスとの接続に使用されるポートにより異なります。ポートは、各デバイスでの利用度の順にリストしてあります。出力デバイスにより使用可能なポートのみを記載してあります。デフォルトで、デバイスの標準ポートが選択されますが、一部ポート設定の入力または編集が必要な場合があります。

**ポート** 出力デバイスの接続先のポートを選択します。ポートの一覧には、実際にコンピュータ上に存在していて、出力デバイスで使用可能なポートのみが表示されます。

**LPT** パラレルポートは、コンピュータとプリンタを接続するための、最も一般的な方法です。次の設定を指定できます。

**送信バッファ** バイトで表す送信バッファのサイズ。

**印刷前にポートの状態をチェックする** このオプションをチェックすると、ジョブの印刷開始前に、プリンタが接続されているかどうかを確認するためにデータパケットがプリンタに送信されます。

**標準 LPT (パラレルポート) ドライバを使用する** LPT ポートのパフォーマンスを向上するために、可能な場合はカスタムな LPT ドライバが使用されます。

このオプションをチェックにすると、標準の Windows LPT ドライバが使用されます。パフォーマンスは低下しますが、信頼性が向上する場合があります。

カスタムドライバの使用時には、次の設定が有効になります。

**モード** 送信スピードを最大化するには「ECP」(Enhanced Capabilities Mode: 拡張機能モード)を使用します。「EPP」(Enhanced Parallel Port: エンハンスドパラレルポート)の場合、ECP ほど高速ではありませんが、互換性は向上します。

**DMA 使用の ECP** ECP で DMA を使用すると、最大ビット速度を 2 mbps から 4 mbps に増加することが可能です。

**デバイスが使用中の場合は放棄** このオプションをチェックすると、プリンタの使用中はカスタムドライバが使用する余分なシステムリソースが開放されます。これにより、全体のパフォーマンスが向上することがあります。

**TCP/IP** 出力デバイスがネットワーク接続をサポートする場合、このポートを使用します。

**TCP/IP アドレス** 出力デバイスの TCP/IP アドレス (必須)。

**ポート番号** 出力デバイスへの印刷に使用されるポート番号。一覧から選択するか、カスタムな番号を入力します。

**USB** USB ポートのドライバは、出力デバイスに同梱されています。これらのポートを使用する前に、適切なドライバがインストールされていることを確認してください。

**USBPIA** USB-パラレルアダプタを使用してデバイスのパラレルポートに接続している場合は、このポートを使用します。

**USBSerial** USB-シリアルアダプタを使用してデバイスのパラレルポートに接続している場合は、このポートを使用します。このポートを使用する前に、適切なドライバがインストールされていることを確認してください。

**FireWire** FireWire ドライバは、出力デバイスに同梱されています。これらのポートを使用する前に、適切なドライバがインストールされていることを確認してください。

**LPR** 一部のネットワークデバイスでは、TCP/IP は使用できず、LPR プロトコルのみが使用可能な場合があります。

**ホスト名または IP アドレス** 出力デバイスに割り当てられたホスト名または IP アドレス(必須)。

**プリンタ・キューの名前** 出力デバイスによって、「PR1」などのプリンタ名が使われる場合と、UNIX プリントキューのパスが使われる場合があります。一般的プリンタ名については、FTP リストを参照してください。

## FTP

ネットワークに直接接続する出力デバイスは、FTP プロトコルをサポートする場合があります。その場合、RIP 済み出力ファイルは FTP を介して出力デバイスに送信可能となります。

**ホスト名または IP アドレス** 出力デバイスに割り当てられたホスト名または IP アドレス(必須)。

**プリンタ・キューの名前** 出力デバイスによって、「pr1」などのプリンタ名が使われる場合と、UNIX プリントキューのパスが使われる場合があります。一般的プリンタ名には、次が含まれます。

<b>Axis</b>	pr1、pr2、pr3
<b>Canon 6200 および 7200</b>	Z
<b>Canon 8200</b>	LP
<b>Hawking</b>	lp1、lp2、lp3
<b>HP JetDirect EX</b>	raw
<b>HP JetDirect EX Plus 3</b>	raw1、raw2、raw3
<b>HP JetDirect 600N</b>	Port1
<b>Intel Netport Express 10/100</b>	LPT1_PASSTHRU
<b>Intel Netport Express Pro</b>	LPT1_PASSTHRU、 LPT2_PASSTHRU、 COM1_PASSTHRU
<b>Linksys</b>	P1、P2、P3

## ファイル

ファイルポートでは、出力データをファイルとして保存できます。次の設定を指定できます。

**各ファイルにつきファイルパスを確認** このオプションをチェックすると、ジョブの保存時に出力ファイルのファイル名を入力するプロンプトが表示されます。

**カスタム拡張子を使用** このオプションをチェックすると、出力ファイルに使用するファイル拡張子の入力欄が表示されます。

**デフォルト位置** 出力ファイルの保存先のデフォルトフォルダ。「参照」をクリックして、フォルダを選択します。

## SCSI

デバイスが SCSI 接続をサポートする場合に選択します。詳細については、9 ページの「SCSI の設定」を参照してください。

## フォルダ

出力デバイスに特定の命名規則を使用し、指定のフォルダ内のファイルとして保存します。

## COM

シリアル通信ポート。このポートは通常カッターのみがサポートします。

秒あたりのビット数、データビット、パリティ、ストップビット、ハードウェア/ソフトウェアのフロー制御など標準シリアルポートのコントロールに加えて、次の信号線を有効/無効を切り替えるチェックボックスも表示されます。

<b>DTR</b>	Data Terminal Ready(データ端末レディ)
<b>DSR</b>	Data Set Ready(データセットレディ)
<b>RTS</b>	Request To Send(送信リクエスト)
<b>CTS</b>	Clear To Send(送信可)
<b>DCD</b>	Data Carrier Detect(データキャリア検出)

## SCSI ポート設定の設定

SCSI ポートのオプションの設定方法は、Windows、Macintosh OS X のどちらを使用するかによって異なります。

### SCSI ポート設定の設定 (Windows)

デバイスが SCSI 接続をサポートする場合に選択します。

#### 1. 「デバイス」にお使いの SCSI デバイスを設定します。

お使いの SCSI デバイスが表示されない場合は、以下の操作を行います。

- a. 「追加」をクリックして、カスタムな SCSI デバイスを指定します。
  - i. 「カスタムデバイス名」フィールドに SCSI デバイス名を入力します。
  - ii. 「SCSI バス ID」フィールドに SCSI アダプタのバス ID を入力します。
  - iii. 「SCSI アダプタ ID」フィールドに SCSI アダプタの SCSI ID を入力します。
  - iv. 「SCSI ターゲット ID」フィールドに出力デバイスの SCSI ID 番号を入力します。
  - v. 「OK」をクリックします。
- b. 「デバイス」に新しいカスタム SCSI デバイスを設定します。

#### 2. 「OK」をクリックします。

### SCSI ポート設定の設定 (Macintosh)

Macintosh OS X で SCSI ポートを設定するには:

- i. 「デバイス」リストからお使いの SCSI デバイスを選択します。

☞ お使いの SCSI デバイスが表示されない場合は、「検索開始」をクリックしてリストを更新します。

#### 3. 「OK」をクリックします。

## 出力サイズの補正の使用

出力サイズの補正を使用すると、出力サイズの微妙な差を測定し、補正することができます。

出力サイズの補正の設定は、各出力デバイス設定別に個別に行う必要があります。出力サイズの補正は、「ジョブプロパティ」ダイアログに表示されるジョブのサイズには影響しません。

1. デバイス設定メニューボタンをクリックして、「出力サイズの補正」を選択します。
2. プリント&カット装置を使用していて、出力サイズの補正を印刷とカットの両方に適用する場合は、「カットサイズも補正」をオンにします。

☞ このオプションをオンにした場合、「テスト印刷」ボタンは、「テストカット」に変わります。
3. 「テストサイズ」で、テスト印刷で使用する「幅」と「長さ」を入力します。

☞ 最大の出力結果を得るには、出力用メディアに合う範囲内でできるだけ大きなサイズを設定するようにします。
4. 「テスト印刷」をクリックします。
5. テスト印刷の実際のサイズを測定して、「測定サイズ」にその「幅」と「長さ」を入力します。

☞ 自動的に補正係数が計算され、その係数を基に、テストサイズと測定サイズの差を補正するため出力サイズが調整されます。
6. 「出力サイズ補正を有効にする」をオンにすると、測定結果から算出された補正係数を使用して、この設定からの出力サイズがすべて自動的に調整されます。
7. 「OK」をクリックします。

## 出力バリデーションの操作

大きなバッチを印刷する場合、出力バリデーションは、スウォッチの色が指定されたデルタ E 許容値内であることを定期的に確認するポイントとして使用されます。

出力バリデーションは、分光光度計が内臓され、USB によって接続される Hewlett-Packard DesignJet Z2100、Z3100、および Z6100 でのみ使用できます。

1. 「デバイス設定」メニューボタンをクリックし、コンテキストメニューから「出力バリデーション」を選択します。
2. 次のパラメータを設定します。

**メディア** 出力デバイスにロードされるメディアの種類を選択します。デバイスで使用可能なメディアのみ表示されます。

**バリデーションの初期化** メディアが最後にバリデーションされた日付を表示します。

**プリント & スキャン** スウォッチを印刷、スキャンして LAB 値を取得する場合はクリックします。この情報は、バリデーションで比較する際の基本となります。

データは、プログラムフォルダ内のデバイスのフォルダに .ovf ファイルとして保存されます。

**バリデーションを有効** バリデーションを有効にする場合はクリックします。バリデーションは、LAB 値が指定されたデルタ E 許容値内であることを定期的に確認します。

**バリデーション間隔** LAB 値を確認するために、スウォッチを印刷、スキャンする間隔を設定します。

**エラー** バリデーションエラーが発生した場合のソフトウェアとプリンタの動作を定義します。

バリデーションエラーは、元のスウォッチとバリデーションスウォッチの LAB 値の差異が、指定されたデルタ E 許容値を超える場合に発生します。

**停止して警告を表示** エラーが発生すると、ジョブの印刷が中断され、エラーメッセージのダイアログが表示されます。

**キューで停止して保留** エラーが発生すると、ジョブの印刷が中断され、キュー内のステータスが「出力バリデーションに失敗しました。」に設定されます。

ジョブログにも処理情報が追加されます。

**ログエントリのみ** エラーが発生すると、ジョブは印刷を続け、ジョブログに処理情報が追加されます。

**最大デルタ E** 最大デルタ E 許容値を設定します。

デルタ E 許容値は、最初のバリデーションと現在の色の差異の最大許容値です。

3. 「OK」をクリックします。

### 3. ジョブの操作

ジョブは追加、削除、またはプロダクションマネージャのキューに保留している間はプロパティを変更することができます。

#### 新しいジョブの追加

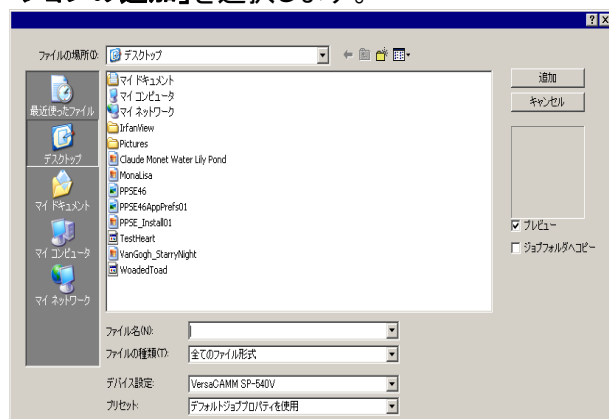
ジョブは複数の方法でソフトウェアへ送信することができます。

#### ファイルからジョブを追加

#### ファイルからジョブを追加

サポートするファイル形式に関しては、付録 A を参照してください。

1. 次のいずれかの手順を実行します。
  - a. 「ファイル」メニューから「ジョブの追加」を選択します。
  - b. 「ジョブ」メニューボタンをクリックして、コンテキストメニューから「ジョブの追加」を選択します。



2. 追加するファイルを選択します。
3. 必要に応じてオプションを設定します。

- a. 選択したファイルのサムネイルを表示する場合は、「プレビュー」をチェックします。
- b. ファイルをローカルのジョブフォルダにコピーする場合は、「ジョブフォルダにコピー」をチェックします。

ジョブがリムーバブルメディアまたはネットワークドライブ上にある場合は、ローカルフォルダにコピーすることで、メディアの取外し後またはネットワークとの切断後もジョブを処理できます。

- c. 保留キューにジョブを追加する度に、自動的に「ジョブプロパティ」ダイアログを開く場合は、「ジョブプロパティを開く」をチェックします。
4. 「デバイス設定」リストから、ファイルの印刷に使用するデバイス設定を選択します。
  5. 「プリセット」リストから、ジョブに適用するプリセットの設定を選択します。
  6. 「追加」をクリックします。

#### ファイルをソフトウェアにドラッグ

ファイルをソフトウェアのメインウィンドウ上にドラッグ & ドロップすると、自動的に印刷ジョブとして追加されます。このファイルは、サポートされている種類のものでなければなりません。サポートされるファイルの種類に関しては、「付録 A」を参照してください。

使用するデバイス設定を指定するには、デバイス設定エリアの適切なデバイス設定アイコン上にファイルをドラッグ & ドロップします。ジョブには保留中のステータスが割り当てられます。

## ホットフォルダを使用したジョブの追加

ソフトウェアで作成した各デバイス設定には、ホットフォルダが割り当てられています。ホットフォルダは、出力デバイスに送られた全てのジョブを格納するフォルダです。デフォルトで、ホットフォルダは C:\Program Files\Software\Jobs フォルダに設定されています。

各ホットフォルダは常時モニタされます。ホットフォルダにジョブがコピーまたは移動されると、自動的に保留キューに追加されます。

追加するファイルは、サポートされている種類のものでなければなりません。サポートするファイル形式に関しては、付録 A を参照してください。

外部アプリケーションから保留キューにジョブを直接送信するには、次のいずれかの手順を実行します。

- 外部アプリケーションの別名で保存機能を使用して、ジョブを C:\Program Files\Software\Jobs フォルダに保存します。保留キューのジョブを表示するデバイス設定のフォルダにジョブを配置します。
- 外部アプリケーションの印刷機能を使用して、リストからデバイスを選択します。

☐ 外部アプリケーションから保留キューにジョブを直接送信するには、プリンタをデスクトッププリンタとして追加する必要があります。詳細は、[「デスクトッププリンタを出力デバイスとして設定」](#)を参照してください。

## ジョブの選択

ジョブをクリックして選択します。

Windows 標準の [Ctrl] と [Shift] の使用により、複数のジョブを選択することができます。

- [Ctrl] キーを押しながら個別のジョブを複数クリックすることで、複数のジョブを選択できます。
- ジョブの範囲を選択するには、[Shift] キーを押しながら、範囲の最初と最後のジョブをクリックします。

全てのジョブを選択するには、「編集」メニューから「全て選択」を選択します。

## ジョブの保存

ジョブはネイティブ形式、または元の形式で保存できます。

ジョブを保存するには:

1. プロダクションマネージャウィンドウで、保存するジョブを選択します。
2. 「ファイル」メニューから「別名で保存」を選択するか、「別名で保存」コマンドボタンをクリックします。
3. ファイル名を入力し、保存する形式（ネイティブまたはオリジナル）を選択して、「保存」をクリックします。

## ジョブの削除

ジョブを削除するには、次のいずれかの手順を実行します。

- キーボードの [削除 (Delete)] キーまたは [後退 (Backspace)] キーを押します。
- ジョブを選択して、「編集」メニューから「削除」を選択します。
- ジョブを選択して、ツールバーの「削除」ボタンをクリックします。
- ジョブをマウスの右ボタンでクリックして、コンテキストメニューから「削除」を選択します。

## 外部アプリケーションでのジョブの編集

ソフトウェアから外部アプリケーションを起動してジョブを編集することができます。

1. 編集するジョブを選択します。
2. 「ジョブ」コンテキストメニューで「編集」サブメニューにカーソルを置いて、ジョブを編集するプログラムを選択します。

ジョブの編集に使用したいプログラムが見つからない場合は、「プログラムの選択」をクリックします。



## ジョブプロパティの設定

「ジョブプロパティ」ダイアログを使って、ジョブの出力方法を制御する多数の設定情報を編集できます。

詳細は、21 ページの「プロダクションマネージャのジョブプロパティの設定」を参照してください。

## ジョブの処理

サーバーが受信したジョブは、RIP して印刷することができます。

### 出力デバイス間でのジョブの移動

次のいずれかの手順を実行します。

- ジョブを、デバイスまたはデバイス設定のアイコン上へドラッグ & ドロップします。

☞ 複数のデバイス設定がある「デバイス」タブにファイルをドラッグ & ドロップする場合、コンテキストメニューが表示され、デバイス設定を指定することができます。

または

1. ジョブを選択して、「ジョブ」コンテキストメニューから「ジョブの移動」を選択します。
2. 移動先のデバイス設定を選択して、プリセットを適用します。
3. 「OK」をクリックします。

### ジョブの RIP

ジョブを RIP するには、次のいずれかの手順を実行します。

- ジョブを選択して、「ファイル」メニューから「RIP」を選択します。
- ジョブをマウスの右ボタンでクリックして、コンテキストメニューから「RIP」を選択します。

## ジョブの出力

ジョブをプリンタまたはカッターに送信して出力するには、次のいずれかの手順を実行します。

- ジョブを選択して、「ファイル」メニューから「送信」を選択します。
- ジョブをマウスの右ボタンでクリックして、コンテキストメニューから「送信」を選択します。

### ジョブの処理の中断

RIP 中または出力中のジョブを中断するには、次のいずれかの手順を実行します。

- ジョブを選択して、「ファイル」メニューから「中断」を選択します。
- ジョブを選択して、ツールバーの「中断」ボタンをクリックします。
- ジョブをマウスの右ボタンでクリックして、コンテキストメニューから「中断」を選択します。

RIP 中のジョブを中断すると、ジョブのステータスは「中断」に設定されます。ジョブの印刷前に、再度 RIP する必要があります。

出力中のジョブを中断すると、ジョブの出力ステータスは 0% にとどまります。

## テストジョブの出力

プリントと輪郭カットのテストジョブを、適切な出力デバイスに出力することができます。

### テスト用プリントジョブの出力

テストジョブを印刷するには:

1. テストジョブの送信先のデバイス設定を選択します。
2. 「デバイス設定」メニューから「テスト印刷」を選択します。

### テスト用輪郭カットジョブの出力

テスト用カットジョブを出力するには:

1. テストジョブの送信先のデバイス設定を選択します。
2. 「デバイス設定」メニューから「テストカット」を選択します。

## ジョブログの使用

ジョブを出力すると、ジョブログにジョブの処理情報が記録されます。ジョブログには、ジョブの送信者、ジョブの特徴、ジョブプロパティの設定、出力時間などが記録されます。

### ジョブログの表示

ジョブログは HTML 形式で作成され、デフォルトのインターネットブラウザに表示されます。

ジョブログを表示するには、次のいずれかの手順を実行します。

- 「RIP」コンテキストメニューから、「**ジョブログを表示**」を選択します。
- 「画面」メニューから「**ジョブログを表示**」を選択します。

### ジョブログのクリア

ジョブログをクリアするには、次のいずれかの手順を実行します。

- 「RIP」コンテキストメニューから、「**ジョブログを表示**」を選択します。
- 「画面」メニューから「**ジョブログをクリア**」を選択します。

## 4. ジョブプロパティの設定

「ジョブプロパティ」ダイアログを使って、ジョブの出力方法を制御する設定情報を編集できます。

「基本ジョブプロパティ」または「詳細ジョブプロパティ」を使用します。「基本ジョブプロパティ」は、「詳細ジョブプロパティ」を簡単にしたもので、ジョブを処理する上で重要な設定のみが表示されます。「詳細ジョブプロパティ」では、より多くのオプションやタブを設定することができます。詳細は、「[基本ジョブプロパティ](#)」または「[詳細ジョブプロパティ](#)」を参照してください。

### 「ジョブプロパティ」ダイアログを開く

「ジョブプロパティ」画面を表示するには、ジョブを選択し、次のいずれかの操作を実行します。

- ジョブをダブルクリックします。
- 「ジョブ」メニューから「ジョブプロパティ」を選択します。
- ジョブをマウスの右ボタンでクリックして、コンテキストメニューから「ジョブプロパティ」を選択します。

「基本ジョブプロパティ」または「詳細ジョブプロパティ」にアクセスするには、「ジョブプロパティ」ダイアログから「基本ジョブプロパティ」または「詳細ジョブプロパティ」ボタンをクリックします。

### ジョブプロパティのプリセットの操作

ジョブプロパティのプリセットを使用して、一般的なジョブタイプのジョブプロパティ設定を保存し、簡単に適用することができます。

ジョブサイズ（幅、高さ、スケールの幅と高さ）、ページ範囲、分割設定はプリセットには保存されません。

プリセットを作成して、適用するには、「ジョブプロパティ」ダイアログの上部にある「プリセット」グループボックスを使用します。

**プリセット** リストから設定を適用するプリセットを選択します。



**保存** 現在のジョブプロパティの設定で新しいプリセットを作成します。



**別名で保存** 選択したプリセットの名前を編集します。



**名称変更** 選択したプリセットを削除します。



**削除** 選択したプリセットを削除します。

### 読み取り専用プリセット

編集不可能なプリセットを作成し、プリセットが誤って変更されるのを防ぐことができます。これらのプリセットは読み取り専用プリセットと呼ばれ、

下記のように名前の回りに角括弧が表示されます。

[Read-Only Preset]

■ 読み取り専用プリセットは編集できませんが、削除可能です。

プリセットを読み取り専用指定するには、「読み取り専用として書き出し」オプションを使ってファイルに書き出してから、もう一度アプリケーションに読み込みます。

### プリセットの作成

プリセットに保存されている設定によって、ジョブプロパティで指定された以前の設定はすべて上書きされます。

1. 「ジョブプロパティ」ダイアログの上部にある「プリセット」グループボックスで、「別名で保存」ボタンをクリックします。
2. プリセットに含めるタブ設定をチェックして、「OK」をクリックします。

■ ほとんどのプリセットで、「カラーマネージメント」と「プリンタオプション」の設定をチェックする必要があります。

3. 新しいプリセットの名前を入力します。
4. 「OK」をクリックします。

## プリセットの更新

選択したプリセットを現在のジョブプロパティで更新するには、「プリセット」グループボックスから「保存」を選択します。

- ☐ デバイス設定に対するデフォルトジョブプロパティを編集して、「デフォルトジョブプロパティを使用」のプリセットを変更できます。詳細は、[「デフォルトジョブプロパティの設定」](#)を参照してください。

## プリセットの適用

現在のジョブにプリセットを適用するには、「プリセット」ドロップダウンメニューからプリセットを選択します。

## プリセット名の変更

1. 名前を変更するプリセットを「プリセット」リストから選択します。
2. 「プリセット」グループボックスから「名称変更」ボタンをクリックします。
3. 新しい名前を入力して、「OK」をクリックします。
4. 「デフォルトジョブプロパティを使用」のプリセットは名前変更できません。

## プリセットの削除

1. 削除するプリセットを「プリセット」リストから選択します。
2. 「プリセット」グループボックスから「削除」ボタンをクリックします。
3. 「はい」をクリックして、プリセットを削除します。

- ☐ 「デフォルトジョブプロパティを使用」のプリセットは削除できません。

## プリセットの読み込みと書き出し

プリセットを書き出して、他のユーザーやインストールと交換したり、ハードディスク障害に備えてバックアップとして保存することができます。

## プリセットファイルには、標準的なジョブプロパティ設定 (ジョブサイプリセットの読み込みと書き出し)

プリセットを書き出して、他のユーザーやインストールと交換したり、ハードディスク障害に備えてバックアップとして保存することができます。

プリセットファイルには、標準的なジョブプロパティ設定 (ジョブサイズ、ページ範囲、分割設定以外) が保管されます。

ズ、ページ範囲、分割設定以外) が保管されます。

## プリセットの書き出し

現在の設定セットをプリセットファイルに書き出すには:

1. 書き出しの対象となるプリセットを作成します。詳細は、[「プリセットの作成」](#)を参照してください。
2. 「ジョブプロパティ」ダイアログを終了します。
3. 「ファイル」メニューから「プリセットの書き出し」を選択します。
4. プリンタモデルを選択します。
5. 書き出しの対象となるプリセットを選択します。
6. 必要に応じて、「読み取り専用として書き出し」をチェックします。詳細は、[「読み取り専用プリセット」](#)を参照してください。

このボックスをチェックすると、プリセットが読み取り専用として書き出されます。

7. 「書き出し」をクリックします。
8. 書き出したプリセットを保存する場所を選択して、「OK」をクリックします。

## プリセットの読み込み

保存済みの設定をプリセットファイルに読み込むには:

1. 「ファイル」メニューから「プリセットの読み込み」を選択します。
2. プリセットファイルを選択して、「開く」をクリックします。

☞ プリセットファイルに既存設定を上書きする設定が指定されている場合、既存設定の上書きの確認を求められます。

## 基本ジョブプロパティ

「基本ジョブプロパティ」では、ジョブを処理する上で重要な設定のみが表示されます。

「基本ジョブプロパティ」にアクセスするには、「ジョブプロパティ」ダイアログから「基本ジョブプロパティ」ボタンをクリックします。

画面左側には、ジョブを処理するための基本的な設定が表示されます。右側のプレビューエリアには、出力メディア上でジョブがどのように出力されるかを示すプレビューが表示されます。



プレビューエリアのジョブを選択または移動するのに使用します。



現在の表示が 2 倍に拡大されます。クリックする位置が表示の中心になります。

- **[Ctrl]** キーを押しながらクリックすると、現在の表示が半分に縮小されます。クリックする位置が表示の中心になります。
- クリック & ドラッグで、指定した範囲に表示を合わせます。



表示をデザインエリアのサイズに合わせます。

## 基本ジョブプロパティの設定

「基本ジョブプロパティ」では、ジョブを処理する上で重要な設定が表示されます。

**用紙の種類**      プリンタで使用するメディアの種類を選択します。  
☞ 利用可能なプリセットがあるメディアのみ表示されます。

**最終プリント**      最終プリントの使用用途に合った品質を選択します。

**ICC プロファイル**      ICC プロファイルを選択します。

☞ 選択した用紙の種類で利用可能な ICC プロファイルのみ表示されます。



出力するコピーの枚数。



ジョブの一部として出力される各種のタイル、コピー、ネストされたジョブの間隔。

## ジョブサイズ

これらのオプションを変更すると、出力サイズやページの向きを変えることができます。



ジョブの幅と高さ。



元のサイズに対する比率で示すジョブの幅と高さ。

**メディアに合わせる**      ジョブの縦横の比率を維持しながら、出力メディアの印刷可能な範囲内で最大サイズで出力されるようにジョブが調整されます。

**プロポーショナル**      元の縦横サイズの比率を維持して、サイズを大きくしたり小さくします。

## プレビューエリアの表示設定

プレビューエリア上部の 3 つの表示方法の 1 つを選択します。

### ページプレビュー

ジョブの各ページがプレビューエリア全体に表示されます。

ジョブが複数ページの場合は、プレビュー上部のページ番号リストを使って表示するページを選択できます。

「ワークフロー」、「カラーマネージメント」、「プリンタオプション」、「カット」、「カラー補正」タブが選択されている場合は、この表示方法が自動的に選択されます。



## レイアウトプレビュー

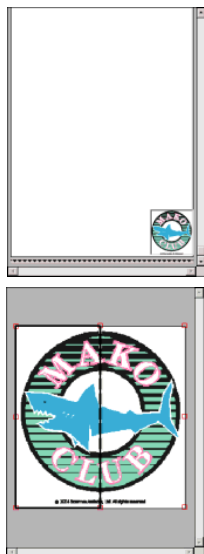
出力メディア上に出力される状態でジョブを表示します。出力メディアがプレビューエリア全体に表示されるように調整されます。

「レイアウト」、「ラベル」、「色分解」が選択されている場合は、この表示方法が自動的に選択されます。

## 分割プレビュー

ジョブがタイルに分割され、画像の上に重ねてアウトライン付きで表示されます。

「分割」が選択されている場合は、この表示方法が自動的に選択されます。



## 詳細ジョブプロパティ

「詳細ジョブプロパティ」では、ジョブに関する多くのオプションやタブを設定することができます。

「詳細ジョブプロパティ」にアクセスするには、「ジョブプロパティ」ダイアログから「詳細ジョブプロパティ」ボタンをクリックします。

画面左側には、ジョブプロパティの設定に使用できるタブが表示されます。右側のプレビューエリアには、出力メディア上でジョブがどのように出力されるかを示すプレビューが表示されます。



プレビューエリアのジョブを選択または移動するのに使用します。



現在の表示が2倍に拡大されます。クリックする位置が表示の中心になります。

- **[Ctrl]** キーを押しながらクリックすると、現在の表示が半分に縮小されます。クリックする位置が表示の中心になります。
- クリック & ドラッグで、指定した範囲に表示を合わせます。



表示をデザインエリアのサイズに合わせます。

## 詳細ジョブプロパティの設定

「ジョブプロパティ」ダイアログの各タブでは、レイアウトオプション、分割/パネルオプション、カラーマッチングオプション、カラーキャリブレーションオプション、カラー補正オプション、ラベルなどが設定できます。

表示されるタブの数と各タブの設定は、選択したジョブのタイプと出力デバイス、使用しているソフトウェアバージョンによって異なります。

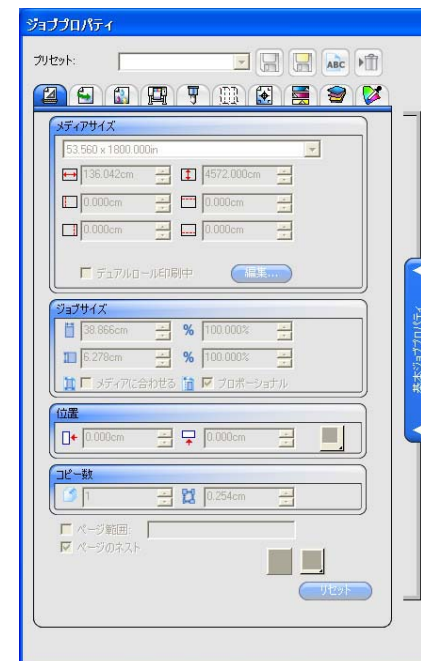
## ジョブプロパティの設定

「ジョブプロパティ」ダイアログの各タブでは、レイアウトオプション、分割/パネルオプション、カラーマッチングオプション、カラーキャリブレーションオプション、カラー補正オプション、ラベルなどが設定できます。

表示されるタブの数と各タブの設定は、選択したジョブのタイプと出力デバイス、使用しているソフトウェアバージョンによって異なります。

## 「レイアウト」タブ

「レイアウト」タブでは、出力メディア上のジョブの配置、サイズ、出力レイアウトを指定します。



**メディア** 出力デバイスにロードされるメディアのサイズ。事前設定のサイズを選

## サイズ

ぶか、以下の固有のサイズを指定することができます。



メディアの幅および高さ。



印刷可能な範囲のマージン。

固有の寸法セットを指定すると、自動的に事前設定サイズのリストに追加されます。

**フチ無し印刷** このオプションをオンにすると、ジョブのサイズが自動的にフチ無し(フルブリード)印刷用に設定されます。フチ無し印刷に対応するメディアサイズのみが表示されます。ほかのメディアサイズを選択すると、新たなサイズに合わせてジョブサイズが自動的に調整されます。

**デュアルロール印刷** 使用するプリンタでデュアルロール印刷がサポートされている場合、このオプションをチェックします。詳細は、「[ネストされたジョブのデュアルロール印刷の使用](#)」を参照してください。

**編集** このボタンをクリックして、「デュアルロール印刷」の設定を変更します。



プリンタの左側にロードされたロールの幅。



プリンタにマウントされたロールの間隔。



プリンタの右側にロードされたロールの幅。

**ジョブサイズ** これらのオプションを選択すると、出力サイズまたは印刷の方向を指定することができます。



ジョブの幅と高さ。



元のサイズに対する比率で示すジョブの幅と高さ。

**メディアに合わせる** ジョブの縦横の比率を維持しながら、出力メディアの印刷可能な範囲内で最大サイズで出力されるようにジョブが調整されます。

**プロポーション** このオプションを選択すると、元のジョブの縦横サイズの比率を維持して、サイズが変更されます。

**位置** これらの設定により、メディア上でのジョブの位置を変更します。



ジョブと印刷可能範囲の右マージンおよび下マージンの間

隔。



出力メディアの印刷可能範囲の下端と右端から、指定した間隔でジョブを配置します。



印刷可能範囲の幅方向の中央にジョブ配置します。



印刷可能範囲の中央にジョブを配置します。シートのみで使用可能です。



出力するコピーの枚数。



ジョブの一部として出力される各種のタイル、コピー、ネストされたジョブの間隔。

## ページ範囲

このオプションをチェックすると、複数ページにわたるジョブで出力するページ範囲を指定できます。フォーマットは、「x-y」で、複数の範囲を指定する場合は、「」を使用できます。

例: **5** 第 5 ページを印刷します。

**2-5** 2、3、4、5 ページを印刷します。

**3, 5-10** 3、5、6、7、8、9、10 ページを印刷します。

## ページのネスト

このオプションをチェックすると、ジョブのページ、タイル、色分解が自動的にネストされます。



画像を左右に反転して、ミラーイメージを出力します。



画像を 90 度単位で回転します。希望する角度が得られるまで、回転ボタンをクリックしてください。

## 「ワークフロー」タブ

「ワークフロー」タブには、ジョブが処理される時間と順番に関する設定が表示されます。



**出力後の処理** 出力後のジョブの処理方法を設定します。

**削除** 出力後のジョブをキューから削除します。

**保留** 出力後のジョブを保留キューの一番下に追加します。

**保存** 出力後のジョブを保存します。

**送信** プリントジョブと輪郭カットジョブの出力対象となる部分を設定します。この設定は、プリント&カットデバイスでのみ表示されます。

**プリント&カット** ジョブを印刷してから、輪郭をカットします。

**プリントのみ** ジョブの印刷部分だけが出力対象となります。

**輪郭のみ** 輪郭カットのみを行います。

**ジョブの繰り返し** ソフトウェアが自動的にジョブを送信する回数を入力します。

**返し** この機能により、ジョブを出力するたびに手動で送信する必要がなくなります。

## 「カラーマネージメント」タブ

「カラーマネージメント」タブは、印刷デバイスに関する設定を表示します。この画面のレイアウトは、出力デバイスにより異なります。

ICC プロファイルを選択すると、プロファイルに保存されている設定に基づき、「カラー補正」グループボックスの残りのフィールドに値が設定されます。「カラー補正」グループボックスの設定を変更すると、フィールドの横に、現在の設定とプロファイルの設定が異なることを示す警告アイコンが表示されます。



**カラー補正** カラー補正の種類を選択します。

**カラー補正を使用** 選択した ICC プロファイルから、カラー補正の設定を有効にします。

**リニアライゼーションのみ使用** 選択した ICC プロファイルから、リニアライゼーションの設定を有効にします。

**カラー補正なし** デバイスからの出力の実際の測定データを基に生成したプロファイルではなく、汎用 CMYK プロファイルを使用する場合はチェックします。オレンジとグリーンインクは使用されません。

**出力プロファイル** リストからプロファイルを選択するか、「追加」を選択して ICC プロファイルを追加します。

**メディア** 出力に使用するメディアを選択します。新しいメディアの種類を追加するには、「[プロファイル設定](#)」を参照してください。

**プリントモード** 出力の品質を選択します。ここでリストされる項目は、プリンタ

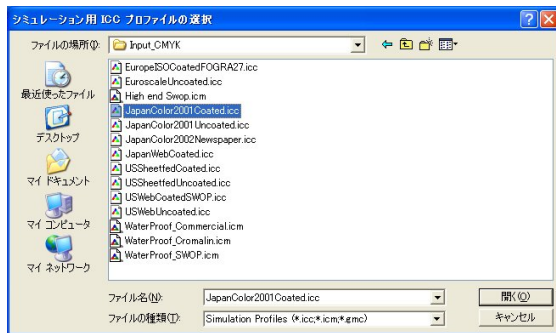


	毎に異なります。
<b>解像度</b>	出力解像度を選択します。通常、高い解像度を指定すると、出力品質が向上しますが、処理速度が遅くなります。
<b>カラーモード</b>	プリンタにセットしたインクと一致するカラーモードを選択します。
<b>CMYK</b>	画像は、シアン、マゼンタ、イエロー、ブラックの各インクの組み合わせで印刷されます。
<b>CMY</b>	画像は、シアン、マゼンタ、イエローの各インクを使って印刷されます。ブラックのみの場合は、CMY 処理のブラックになります。
<b>グレースケール</b>	ブラックインクのみを使って印刷され、グレイの階調を伴う白黒画像が生成されます。
<b>CMYKLcLm</b>	CMYK にライトシアンとライトマゼンタのインクを加えたものです。このカラーモードでは、明るい色の階調がよりスムーズになります。
<b>CMYKOrGr</b>	CMYK にオレンジとグリーンインクを加えたものです。このカラーモードでは、CMYK のみを使用した場合よりも優れたオレンジとグリーンの色調が生成されます。
<b>CMYKLcLmOrGr</b>	CMYK にライトシアン、ライトマゼンタ、オレンジ、グリーンインクを加えたものです。
<b>CMYKLcLmMcMm</b>	CMYK にライトシアン、ライトマゼンタ、ミディアムシアン、ミディアムマゼンタのインクを加えたものです。
<b>CMYKMcMmOrGr</b>	CMYK に、ミディアムシアン、ミディアムマゼンタ、オレンジ、グリーンインクを加えたものです。
_____+ <b>顔料</b>	顔料ベースのインク。
_____+ <b>染料</b>	染料ベースのインク。
_____+ <b>2ビット</b>	バリエブルドットの各サイズを示します。

	_____+ <b>8ビット</b> す。
	_____+ <b>バリアブルドット</b>
<b>ディザタイプ</b>	出力に使用するディザ(拡散方法)を選択します。
	「ディザタイプ」は、画像の印刷に使用するドットのパターンのことです。各ディザには、印刷品質、または処理速度に特徴があります。通常、デフォルトとして選択されたディザが、出力デバイスに最も適したディザです。
	本ソフトウェアは、出力を最適化するために複数のディザを用意しています。一般的に、出力品質を上げると、処理時間が長くなります。KF ディフュージョンは最も高品質で、LX ディフュージョンまたは FMXPress は、最も高速に処理します。
	次のパターンが提供されています(品質の高さに従って記載してあります)。
<b>KF ディフュージョン</b>	誤差拡散を改良した拡散方法です。RIP 処理が長くなりますが(通常、FMXPress の 5~6 倍)、インクジェットプリンタでは、最も高品質な出力を提供します。
<b>エラーディフュージョン(誤差拡散)</b>	この方法は高品質な出力を提供します。高品質に出力するための負荷は重く(通常、FMXPress の 3~4 倍)、処理時間は 2 番目に長くなります。
<b>ランダムディフュージョン</b>	品質と処理速度のバランスのとれた方法です。通常、処理時間は FMXPress の 2~3 倍になります。
<b>FMXPress</b>	デフォルトのディザで、最も高速に処理します。RIP 処理は最も高速で、ほとんどの印刷処理に適しています。
<b>LX ディフュージョン</b>	RIP 処理は比較的高速なディザです。ある程度の距離を置いて見る大きなポスターなどの大判出力に向いています。
<b>アングルスクリーン</b>	通常熱転写式プリンタに使用しますが、インクジェットで版下の印刷にも使用します。
	「スクリーン」ボタンをクリックすると、詳細設定が行えます。詳細は、27 ページの「アングルスクリーンのディザオプションの設定」を参照してください。

照してください。

- 詳細** 詳細カラー補正プロパティを使用する場合は、このオプションをクリックします。
- グラデーションのスムーズネス** 「標準」、「エンハンスド」、「スーパー」のいずれかを選択します。設定を高くすると、より滑らかなディザリングを生成する高度なアルゴリズムを使用してグラデーションを表示します。
- シミュレーション** プリンタでのシミュレーションでは、1 台のプリンタのシミュレーションをもう 1 台のプリンタ上で実行できます。大型形式のジョブのシミュレーションを小型形式のプリンタ上で行うことができます。
- 別のプリンタの出力のシミュレーションを行うには、「シミュレーション」リストで「追加」を選択します。



シミュレーションを実行するデバイスで ICC プロファイルを選択し、「開く」をクリックします。

プリンタのシミュレーションでは、スポットカラーレンダリングはサポートしません。プリンタのシミュレーションの使用中に、スポットカラーレンダリングが指定されたオブジェクトの出力を試みると、エラーメッセージが表示されます。

- カラーマッピングを使用** スポットカラーを、グローバルまたはカスタムマッピングの設定に基づいて印刷する場合に、このオプションをチェックします。
- オーバープリントを無視** このオプションをチェックすると、出力するジョブ内のオーバープリント設定がすべて無視されます。

## アングルスクリーンのディザオプションの設定

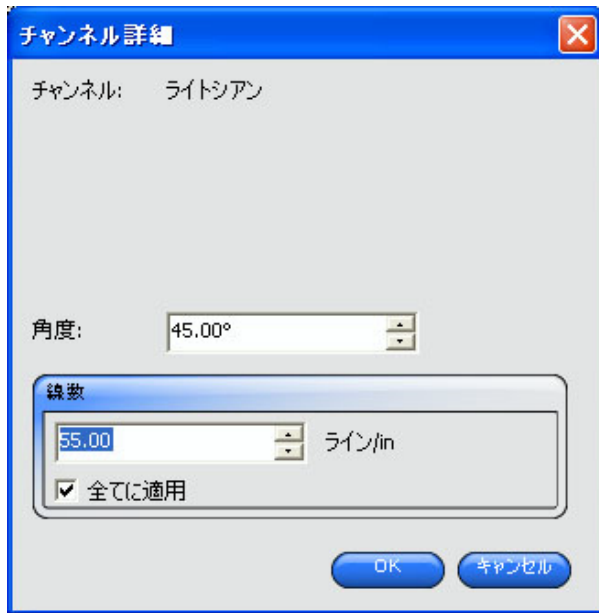
「アングルスクリーン」ダイアログには、アングルスクリーンで使用可能なディザオプションが表示されます。このダイアログにアクセスするに

は、「ジョブプロパティ」ダイアログの「プリンタ」タブのディザオプションに「アングルスクリーン」を選択し、「スクリーン」ボタンをクリックします。



次のオプションを指定できます。

- モアレの削除** アングルと線数を計算し直し、モアレを削除します。この機能は、黒のカラーチャンネルのアングルを基準に CMY カラーチャンネルのアングルと線数を計算し直します。その他のカラーチャンネルはそのまま維持されます。
- スクリーンのアングルと線数** カラーチャンネルに対しスクリーンのアングルと線数を設定するには、一覧から目的のカラーチャンネルを選択して、「編集」をクリックします。



アングルと線数を入力し、「OK」をクリックします。

全てのカラーチャンネルに指定の線数を適用する場合は、「全てに適用」をチェックします。

## 図形

ハーフトーンスクリーンを構成するドットの形。最適な結果を得るには、「ダイヤ」または「楕円」を選択してください。

コサインドット



クロス



ダイヤ



ダブル



ダブルドット



楕円



逆ダブル



逆ダブルドット



逆シンプルドット



ライン



ライン X



ライン Y



菱形



円形



シンプルドット



四角



**アキュレート  
スクリーンを  
使用する**

このオプションをチェックすると、精度の極めて高いハーフトーンを生成する特殊なアルゴリズムが使用されます。ただし、計算コストは高くなります。

**スーパーセル  
ハーフトーン**

スーパーセルハーフトーンを使用する場合にチェックします。

スーパーセルハーフトーンを使用すると、標準アルゴリズムに比べ、同一解像度で4倍のグレイの色調を持つハーフトーンが生成されます。そのため、アングルスクリーンを印刷する際に、画像がよりスムーズになります。ただし、ハーフトーンの生成に必要な処理量は増えます。

### 詳細カラー補正プロパティの設定

ジョブの内容の種類を識別して、該当しないオプションをフィルタします。

1. ジョブの「ジョブプロパティ」ダイアログを開きます。
2. 「カラーマネージメント」タブを選択します。
3. 「詳細」ボタンをクリックします。



## ICC入力プロファイルの設定

画像を中間カラー空間に変換するのに使用する ICC 入力プロファイルを選択します。ここでは 3 種類のプロファイルが指定できます。

**CMYK** CMYK 入力プロファイルは、ジョブに含まれる CMYK 形式のデータに適用されます。CMYK 画像は、他の出力デバイス用に既に色補正され、色分解が行われています。可能な限り、CMYK 分解に使用したデバイスのプロファイルをここに指定してください。完全に一致するプロファイルがない場合、SWOP (CMYK SWOP、または High End SWOP) など、一般的なインク用のプロファイルを使用してください。

**RGB** RGB 入力プロファイルは、ジョブに含まれる RGB 形式のデータに適用されます。RGB 入力プロファイルには、通常モニタ、またはスキャナのプロファイルを使用します。スキャナで取り込んだ画像を直接使用した場合などは、スキャナのプロファイルを使用することを推奨します。画面上で色の補正を行った場合、モニタのプロファイルを RGB 入力プロファイルで指定してください。

**グレー** グレー ICC プロファイルは、ジョブに含まれるグレースケール形式のデータに適用されます。これは通常、グレースケールスキャナ、またはグレースケールモニタのプロファイルに相当します。

RIP 処理でファイルに埋め込まれた入力 ICC プロファイルを使用するには、「埋め込み ICC プロファイルを使用」をチェックします。埋め込みプロファイルの名前がリストされます。

「CMYK シミュレーションを使用」をチェックすると、RGB 入力プロファイルを使用して RGB 画像をいったん読み込んでから CMYK に変換し、CMYK 入力プロファイルを使用して再び読み込みます。

## 他のソースからの ICC プロファイルの追加

他のソースから ICC プロファイルを追加するには、コンボボックスから「追加」ボタンをクリックします。

## レンダリング用途の設定

レンダリング用途は、入力ファイルのカラー空間をどのように出力デバイスのカラー空間にマッピングするかを定義します。

レンダリング用途は、ジョブを構成する 4 種類のオブジェクトに対して指定できます。

- ビットマップ** ジョブファイルに含まれるビットマップ画像 (ラスター画像) に使用するレンダリング。
- ベクター** PostScript、DXF、Adobe Illustrator などのベクターベースのファイルに含まれる円、多角形、直線、弧、ベジエ曲線などのベクターオブジェクトに使用するレンダリング。
- テキスト** PostScript などのベクターベースのファイルに含まれるテキストオブジェクトに使用するレンダリング。
- グラデーション** PostScript などのベクターベースのファイルに含まれるベクターベースのグラデーションオブジェクトに使用するレンダリング用途。ビットマップファイルで作成したグラデーションには「ビットマップ」用レンダリングが使用されます。
- 透明をホワイトとして印刷** このボックスをチェックすると、画像内の透明な部分またはオブジェクトのない部分を、空白として残さないで白で印刷します。
- DCS ファイルにインク配分、リニアライゼーションを適用** 従来の DCS ファイルは 4 色 (CMYK) で構成されています。ライトカラー (CMYK LcLm) を含む 6 色の色分解が可能なインクの配分設定を適用する場合は、このオプションをチェックします。CMYK LcLm カラーモードの印刷では、より多くの色を表現することができます。詳細は、「[インクの配分](#)」を参照してください。

このオプションは、CMYKLcLm カラーモードをサポートするプリンタでのみ利用できます。

現在のジョブにオブジェクトのタイプが表示されない場合は、レンダリング用途は無効になります。

テキストオブジェクトは、テキストがパスとしてではなくテキストオブジェクトとして保存された PostScript ベースのファイル(PS、EPS、PDF)でのみ検出されます。

CMYK オブジェクトには、その他のオブジェクト(RGB、グレースケール、LAB など)とは異なるレンダリング用途を指定できます。

次のレンダリングが選択できます。

**イメージ(知覚)** 写真画像に最適なレンダリングです。入力データのすべての色が、出力側の色域内に収まるように調整され、色の相対的な関係が維持されます。

**グラフィック(彩度)** 色自体よりも色の対比の鮮やかさが重要な場合に最適です。出力デバイスの色域外の色は、色域内で最も近い彩度の色にマッピングされます。出力デバイスの色域内の色は、色域内で近い彩度の色に変換されます。

**相対カラーメトリック** ロゴなどの画像で、出力をオリジナルの画像に正確に一致させなければならない場合に最適です。出力デバイスの色域外の色は、クリップされます。この方式では、使用可能な色の数が少なくなる場合があります。相対カラーメトリックの白色点は常にゼロになります。

**絶対カラーメトリック** 相対カラーメトリックに似ていますが、白の基準が D50 の白に固定されている点が異なります。このレンダリングを使用した場合、画像の白の部分が用紙の白として表現されず、基準の白が用紙上でシミュレーションされます。このレンダリングは、印刷のプルーフ用途として最適です。

**カラー補正なし** オブジェクトの色を補正しないで印刷します。

## 透明をホワイトとして印刷

このボックスをチェックすると、画像内の透明な部分またはオブジェクトのない部分を、空白として残さないで白で印刷します。

## 「プリントオプション」タブ



「プリントオプション」タブは、選択した出力デバイスに関連する設定を表示します。

ここで表示されるオプションは、出力デバイス毎に異なります。

### ドライバオプションを有効にする

出力デバイスで使用可能なドライバオプションの使用を有効にします。ドライバオプションが有効な場合、ドライバオプションダイアログで特殊オプションを設定できるようになります。ドライバオプションを無効にすると、プリンタ固有の設定が使用されます。

### 印刷方向

出力デバイスで使用する印刷方向を選択します。

#### 単方向

正確に位置を合わせるために、プリントヘッドは単方向に印刷します。

#### 双方向

位置合わせの精度はやや劣りますが、印刷速度を向上させるために、プリントヘッドは双方向に印刷します。

### パス回数

画像を印刷し終わるまでのプリンタの走行回数を選択します。通常、回数を多くすると、より高品質に印刷できます。

### オーバープリント

同じ位置を繰り返し印刷する回数を指定します。この設定により、メディアに印刷されるインク層の数が増加されます。

### ページ間隔

個別のジョブの間隔。

### 乾燥時間

印刷終了後、インクが乾燥するための待ち時間を指定します。

- 印刷方向** 印刷時のヘッド走行方向を指定します。双方向モードでは、ヘッドが右から左、左から右の両方向に移動している際に印刷します。単方向モードでは、ヘッドが右から左へ移動している場合にのみ印刷します。双方向モードは単方向より高速に印刷しますが、通常、単方向の方がより高品質に出力することができます。
- 送り補正** このオプションをチェックすると、プリンタは指定値を基準に出力処理時の送り速度の差を補正します。出力の精度が向上します。
- 印刷後シートをカットする** 印刷終了後、メディアをカットします。乾燥時間が設定されている場合、乾燥時間経過後、メディアをカットします。
- 印刷後メディアを送る** このオプションをチェックすると、ジョブの終了時に、メディアがヘッドを越えて送られます。
- 既定値に戻す** タブの全設定をデフォルト値に戻す場合は、このオプションをクリックします。

## 「カット」タブ



「カット」タブは、プリント&カットデバイスまたはカッターで出力中のジョブに対してのみ表示されます。このタブで、カッティングに関する設定を行います。

解像度: 400 ステップ数/cm  
 パス回数: 1  
 プロット後メディアを送る  
 円弧コマンドを送信  
 ナイフオフセット: 0.051 cm  
 パケットサイズ: 0 KB  
 曲線の品質  
 高い 0.003 cm  
 カッターオプション... リセット

- 解像度** カッティングデバイスの分解能を設定します。通常デフォルトで、デバイスに最適な値が設定されています。この値は、出力に問題(デザインサイズが出力サイズと一致しない)がない限り変更しないでください。
- パス回数** 同じパスを繰り返しカットする回数を指定します。

**プロット後メディアを送る** データ出力後、メディアを送り、原点をリセットする場合に、このオプションをチェックします。

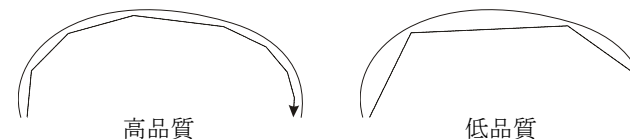
**円弧コマンドを送信** 出力デバイスの円弧処理を有効にします。

**ナイフオフセット** ナイフオフセットを指定するには、このオプションをチェックします。  
 ㊦ カッティングデバイスとしてペンプロッタを使用している場合に限って、この値を変更します。

**パケットサイズ** デバイスに送信するパケットのサイズを指定する場合は、このオプションをチェックします。

㊦ この設定は、限られたデバイスでしか使用されず、必要でない限りこの設定を変更しないでください。

**曲線の品質** 曲線と直線の間の最大の許容スペースを設定することで、曲線の精度を指定します。高品質な曲線には多くの直線が使用され、プロットファイルのサイズが大きくなり、カッティングの処理時間も長くなります。



通常デフォルトで、デバイスに最適なオプションが設定されています。

**カッターオプション** 「カッタードライバオプション」ダイアログを表示します。

**リセット** デフォルトの設定へ戻します。

## カッタードライバオプションの設定

「カッタードライバオプション」では、カッティングプロッタ固有のオプション(カット速度、圧力)が設定でき、頻繁に行う操作(ロール前進、ロール後退、原点へ移動)をコンピュータ側で実行することができます。



「ジョブ処理前」タブ

「ジョブ処理後」タブ

「マクロ」タブ

カッタードライバオプションの内容は、出力デバイス毎に異なります。

各コマンドには、コマンドを有効または無効にするチェックボックスがあります。有効にした場合、パラメータを変更することができ、そのコマンドを出力デバイスに送信し、出力デバイスの設定を一時的に変更します。チェックを解除すると、出力デバイスの設定を使用します。

**保存** 「ジョブ処理前」、「ジョブ処理後」タブで行った変更を新しいコマンドとして保存します。

**削除** リストから選択したコマンドを削除します。ここでは、「保存」で追加したコマンドしか削除できません。

**リセット** 全ての設定をデフォルトの状態に戻します（ユーザが追加したカスタムコマンドなども全て削除されますので、ご注意ください）。

**ジョブ処理前** ジョブを処理する前に送られるコマンドを定義します。

**高速/中速/低速カット/なし** 高速、中速、低速のカット速度のパラメータを定義します。「なし」を選択した場合、出力デバイスの設定を使用します。

**圧力/カット圧** ナイフの圧力を定義します。

**速度** ヘッドの走行速度を定義します。

**ツール** 複数のツールが使用できる場合、使用するツールを定義します。または、カットとプロットを切り換えるために使用します。

**ジョブ処理後** ジョブ処理後に送信するコマンドを定義します。

**メディアのカット/自動カット** カット・プロット後にメディアをカットするかどうかを設定します。

**マクロ** 通常カッティングプロッタのパネルで実行する操作を、コンピュータ側から実行します。

**初期化** 出力デバイスを初期化します。

**ロール前進/ロール後退** メディアを前、または後ろへ送ります。

**原点へ移動** ヘッドを原点に移動します。

これらのマクロを実行する前に、オペレータが出力デバイスで作業していないことを予め確認してから実行してください。

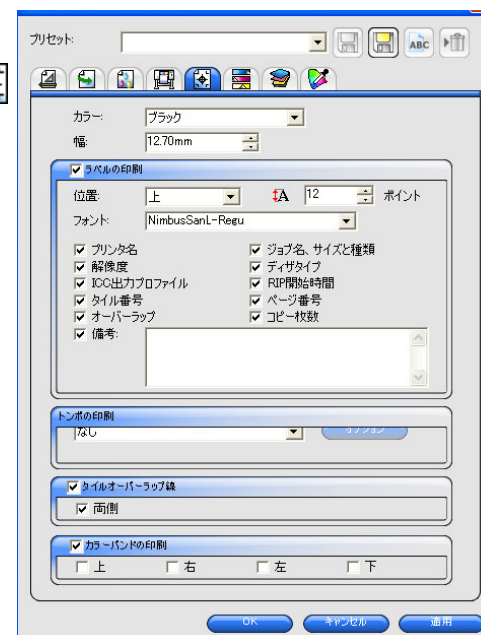
## 「分割」タブ

分割機能では、ジョブを複数のタイルに分割し、個別に出力することができます。通常この機能は、ジョブのサイズが出力デバイス（またはメディア）のサイズより大きな場合に使用します。

分割処理の詳細は、40 ページの「ジョブの分割とクロッピング」を参照してください。

## 「ラベルとマーク」タブ

ジョブと共に印刷する、トンボ、ジョブの情報、メモなどを指定できます。




**カラー** ラベルとマークの印刷に使用するインクを選択します。

**幅** ラベルの幅を指定します。

**ラベルの印刷** このオプションをチェックして、ラベルの印刷オプションへのアクセスを有効にします。

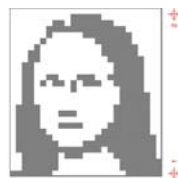
- 位置** ジョブのどの位置にラベルを印刷するかを指定します。
- フォントとサイズ** ラベルのフォントとサイズを指定します。
- プリンタ名** プリンタの名前を印刷します。
- 解像度** 解像度の設定を印刷します。
- ICC 出力プロファイル** 出力に使用した ICC 出力プロファイル名を印刷します。
- タイル番号** タイルの行・列番号を印刷します。
- オーバーラップ** タイル間の重ねしろのサイズを印刷します。
- ジョブ名、サイズ、種類** ジョブの名前、サイズ、種類を印刷します。
- ディザタイプ** 選択したディザタイプを印刷します。
- RIP 開始時間** ファイルの RIP 開始時間を印刷します。
- ページ番号** 複数ページで構成されたジョブのページ番号を印刷します。
- コピー枚数** 指定したコピー数を印刷します。
- 備考** 任意のメモを印刷します。

**トンボの印刷** 出力に使用するトンボを選択することができます。

 出力デバイスでサポートされるトンボのみが一覧に表示されます。

**なし** トンボは印刷されません。

**垂直マーク** カッターで仮想プリント&カット出力用にジョブを配置するための、位置合わせマークがジョブの右端に垂直に印刷されます。



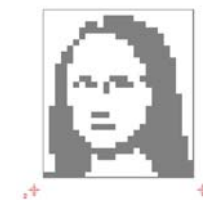
**水平マーク** カッターで、仮想プリント&カット出力用にジョブを配置するための、位置合わせマークがジョブの下端に水平に印刷されます。



**垂直コーナーマーク** カッターで、仮想プリント&カット出力用にジョブを配置するための、配置マークがジョブの右端の角の外側に垂直に印刷されます。



**水平コーナーマーク** カッターで、仮想プリント&カット出力用にジョブを配置するための、配置マークがジョブの下端の角の外側に水平に印刷されます。



**GERBER EDGE** Gerber カッター専用の仮想プリント&カットジョブ用のトンボ。



**GERBER EDGE センター** Gerber カッター専用の仮想プリント&カットジョブ用のトンボ。



**FARGO IMPRESSA** Fargo Imprensa カッター専用のプリント&カットジョブ用のトンボ。



**Mimaki マーク** Mimaki EX カッター専用の仮想プリント&カットジョブ用のトンボ。

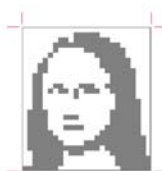


**OPOS マーク** Summagraphics カッター専用の仮想プリント&カットジョブ用のトンボ。





**トンボ** ジョブの角にトンボが印刷されます。



**標準トンボ** 色分解の位置合わせ用の標準トンボ。

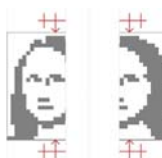


色分解が出力される場合は、自動的にオンになります。

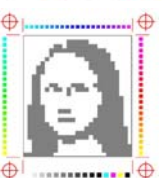
**スウォッチ** インクの色別のカラーズウォッチがジョブの周りに印刷されます。



**オーバーラップマーク** 分割ジョブのタイルの重複方法を示すオーバーラップマークが印刷されます。



**色調スケール** CMY カラーのブレンドされた色階調とグレースケールを含むカラーズウォッチがジョブの周りに印刷されます。



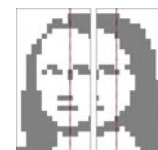
**マージン** ジョブの角にその外側のマージンを示すマークが印刷されます。



**枠** ジョブの外縁の周りに枠が印刷されます。



**タイルオーバーラップ線** タイルの重複部分の縁を示す線を印刷する場合は、このオプションをチェックします。この線を基準にタイルの位置合わせができます。



「両側」をチェックすると、オーバーラップ線が両方のタイルに表示されます。チェックしないと、オーバーラップ線は2番目のタイルだけに表示されます。

**カラーバンドの印刷** 選択した位置にカラーバンドを印刷する場合は、このオプションをチェックします。

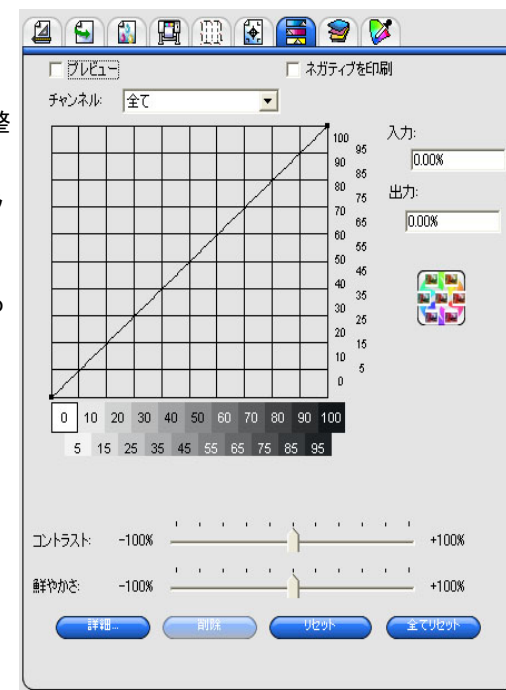


## 「カラー補正」タブ



「カラー補正」タブは、出力の色を調整する簡易的なツールを提供します。

各カラーチャンネルが個別のリニアライゼーション曲線としてリストされ、これによりオリジナルの画像(入力)で指定したパーセントに対して使用する濃度(出力)を指定します。



**プレビュー** カラー設定の変更をプレビューエリアで確認する場合にチェックします。

**チャンネル** 編集するカラーチャンネルを選択します。

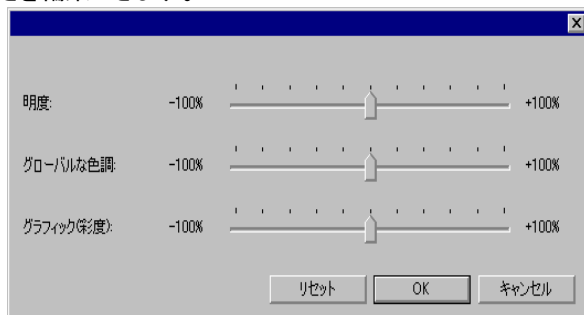
- 出力** リニアライゼーション曲線上で現在選択されている地点を示す値。
- 曲線上をクリックして、別の地点を選択して編集することができます。入力軸のラベルをクリックして、別の地点を選択することもできます。
  - 曲線上の特定の地点の値を変更するには、「出力」フィールドの値を編集するか、その地点をクリックして上下にドラッグします。

- コントラスト** 画像のコントラストを調整します。
- ☞ この設定は、全てのカラーチャンネルが選択されている場合にのみ有効です。

- 鮮やかさ** 画像の鮮やかさを調整します。高く設定すると色の彩度と明るさが向上しますが、色の精度と詳細が低下します。低く設定すると、色の彩度と明るさが低下しますが、コントラストが向上します。
- ☞ この設定は、全てのカラーチャンネルが選択されている場合にのみ有効です。また、「カラーマネージメント」タブで ICC プロファイルが選択されていなければなりません。



- 詳細** 「バリデーション」ダイアログを開くには、「バリデーション」ボタンをクリックします。詳細は、「[バリエーションの操作](#)」を参照してください。
- このオプションをクリックし、詳細なモデルを使用して画像のカラー設定を編集できます。



- ☞ この設定は、全てのカラーチャンネルが選択されている場合にのみ有効です。また、「カラーマネージメント」タブで ICC プロファイルが選択されていなければなりません。

- 明度** 高い値を指定すると、画像内の全ての色の色調が明るくなります。低い値を指定すると、画像内の色がより暗くなります。

- グローバルな色調** この設定により、画像全体の色調を調節します。画像の青みを強くしたり、セピア調に設定することができます。この設定では、-100% から +100% までの値により、画像に適用するカラー Spektrum を指定します。

- グラフィック(彩度)** 高い値を指定すると、画像内の色の量が増加しますが、コントラストと詳細が低下します。低い値を指定すると、色の量が減少します。

- リセット** このオプションをクリックすると、全てのスライダーがデフォルトにリセットされます。

「OK」をクリックすると、変更が保存され「カラー補正」タブに戻ります。

- 削除** リニアライゼーション曲線から選択した地点を削除する場合にクリックします。

- リセット** 現在のチャンネルの値と設定をデフォルトの設定に戻す場合にクリックします。

- 全てリセット** すべてのチャンネルの値と設定をデフォルトの設定に戻す場合にクリックします。

## バリエーションの操作

「バリエーション」ダイアログでは、明度、コントラスト、鮮明度を補正し、印刷した画像の色の品質を向上させることができます。

1. 印刷するジョブを選択します。
2. 「ファイル」メニューの「バリエーション」をクリックします。
3. 「カラーの調整」タブで設定を調整します。
  - 調整するカラー補正の種類を表す画像をクリックします。
  - 「調整量」スライダーをスライドして、色の濃度を調整します。
  - 元の画像をクリックして設定をリセットします。
4. 「明度」タブ、「コントラスト」タブ、「鮮明度」タブの設定を調整します。
  - 調整するカラー補正の種類を表す画像をクリックします。
  - 「調整量」スライダーをスライドして、明度、コントラストまたは鮮明度を調整します。

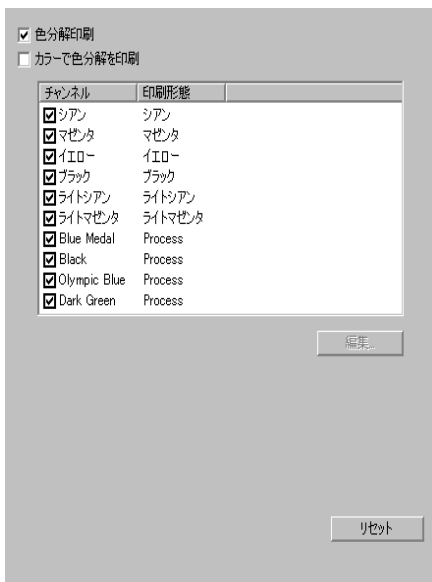
- 元の画像をクリックして設定をリセットします。

5. 「OK」をクリックします。

## 「色分解」タブ



「色分解」タブは、色分解の印刷に関する各種オプションを提供します。



### 色分解印刷

各色の版を別々に印刷する場合に、このオプションをチェックします。



特定の色のみの色分解を印刷するには、印刷しない色のチェックボックスをクリアします。

### カラーで色分解を印刷

適切なインクの色でプロセスカラーの色分解を印刷します。このオプションが選択されていないと、プロセスカラーの色分解は黒インクで印刷されます。

スポットカラーの色分解は常に黒で印刷されます。

### 編集

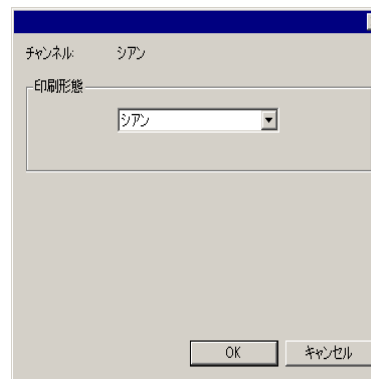
カラーチャンネルの出力方法を編集します。詳細は、下記の「カラーチャンネルの詳細の編集」を参照してください。

## アングルスクリーンのディザオプションの設定

ディザタイプに「アングルスクリーン」を選択した場合は、「色分解」タブで各カラーのディザ処理のオプションを編集できます。詳細は、27 ページの「アングルスクリーンのディザオプションの設定」を参照してください。

## カラーチャンネルの詳細の編集

「色分解印刷」チェックボックスが選択されていて、「カラーで色分解を印刷」が選択されていない場合は、希望のカラーチャンネルを選択して「編集」をクリックして、各カラーチャンネルの色分解の出力方法を指定できます。



プロセスカラー

プロセスカラーの場合は、「印刷形態」にカラーチャンネルの出力に使用するインクの色を指定して「OK」をクリックします。

## 「オブジェクトカラーコントロール」タブ



「ジョブプロパティ」ダイアログの「オブジェクトカラーコントロール」タブでは、色の出力に使用されるデバイス固有のプロセスカラー値に、ジョブの色をマッピングすることができます。

詳細は、46 ページの「オブジェクトカラーコントロールの使用」を参照してください。

## プレビューエリアの表示設定

プレビューエリア上部の 3 つの表示方法の 1 つを選択します。

### ページプレビュー

ジョブの各ページがプレビューエリア全体に表示されます。

ジョブが複数ページの場合は、プレビュー上部のページ番号リストを使って表示するページを選択できます。

「ワークフロー」、「カラーマネージメント」、「プリンタオプション」、「カット」、「カラー補正」タブが選択されている場合は、この表示方法が自動的に選択されます。



### レイアウトプレビュー

出力メディア上に表示される状態でジョブを表示します。出力メディアがプレビューエリア全体に表示されるように調整されます。

「レイアウト」、「ラベル」、「色分解」が選択されている場合は、この表示方法が自動的に選択されます。



### 分割プレビュー

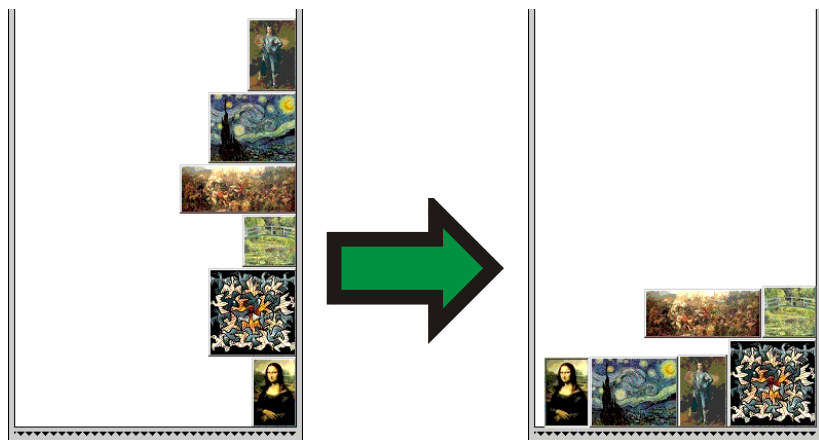
ジョブがタイルに分割され、画像の上に重ねてアウトライン付きで表示されます。

「分割」が選択されている場合は、この表示方法が自動的に選択されます。



## 5. ジョブのネスト

本ソフトウェアは、メディアを効率よく使用するために、複数のジョブをネストする機能を提供します。ネスティングにより、出力メディア上でジョブを再配置し、メディアの幅方向に整列し、できる限り小さな範囲にまとめるようにします。



ネストするジョブは、全て同じキューにあり、同じ出力デバイスと解像度を使用するように設定されている必要があります。

### ネストされたジョブのジョブプロパティの設定

ネストされたセットの各ジョブに対して、個別の「ジョブプロパティ」を設定することができます。詳細は、「ネストされたジョブのデュアルロール印刷の使用」を参照してください。

ネストされたセット内のジョブのジョブプロパティを編集するには:

1. ネストされたセットの「ジョブプロパティ」ダイアログを開きます。
2. 「ジョブプロパティ」を設定する 1 つまたは複数のジョブを選択します。
  - ジョブを直接クリックして選択します。



赤い枠は、ジョブが直接選択されたことを示し、「ジョブプロパティ」の変更が反映されます。

- すべてのジョブを選択する場合は、ジョブプレビューエリアの空白の部分をクリックします。



青い枠は、すべてのジョブが間接的に選択されたことを示し、「ジョブプロパティ」の変更が反映されます。

- すべてのコピー、ページ、タイル、または色分解を間接的に選択する場合は、マルチセクションジョブをクリックします。

☰ 複数のコピー、ページ、タイル、または色分解を含むジョブをマルチセクションジョブといいます。マルチセクションジョブの「ジョブプロパティ」を変更すると、すべてのセクションに反映されます。



青い枠は、「ジョブプロパティ」が変更されると、ジョブのすべてのセクションに反映されることを示します。

枠なしは、「ジョブプロパティ」が変更されても変更が反映されないことを示します。

3. 次のジョブプロパティのタブの設定はジョブごとに調整できます。

- 「レイアウト」タブ
- 「カラーマネージメント」タブ

☰ デバイス設定はジョブごとに変更できません。

### ネストされたジョブのデュアルロール印刷の使用

デュアルロール印刷では、複数のジョブをメディアの別々のロールに同時に印刷することができます。ネストされたセット内の各ジョブに対して、

個別の「ジョブプロパティ」を設定してから、各ジョブをメディアの適切なロールに配置することができます。詳細は、「[ネストされたジョブのジョブプロパティの設定](#)」を参照してください。

2 つのメディアロールをロードできるプリンタでのみ、デュアルロール印刷がサポートされています。

デュアルロール印刷向けにネストされたジョブを設定するには:

1. ネストされたセットの「[ジョブプロパティ](#)」を開きます。
2. 「レイアウト」タブで、「デュアルロール印刷」をチェックします。
3. 「編集」ボタンをクリックして、次のパラメータを設定してから「OK」をクリックします。

**編集** このボタンをクリックして、[「デュアルロール印刷」](#)の設定を変更します。

**左ロール** プリンタの左側にロードされたロールの幅。

**間隔** プリンタにマウントされたロールの間隔。

**右ロール** プリンタの右側にロードされたロールの幅。

📖 「メディアの幅」フィールドは、各ロールの幅の合計です。「メディアの幅」には、ロールの間隔は含まれません。詳細は、[「レイアウト」タブ](#)を参照してください。

4. ジョブごとの「[ジョブプロパティ](#)」を設定します。詳細は、「[ネストされたジョブのジョブプロパティの設定](#)」を参照してください。
5. プレビューエリアでロール上にジョブをドラッグ & ドロップします。

📖 ジョブのジョブプロパティを編集すると、すべてのジョブが再ネストされます。

## 手動によるジョブのネスト

ジョブをネストするには:

1. ジョブを選択します。
2. 「ファイル」メニューから「ジョブのネスト」を選択します。🖨️

📖 ジョブを 1 つだけ選択した場合は、その各ページがネストされます。

## ジョブのネスト解除

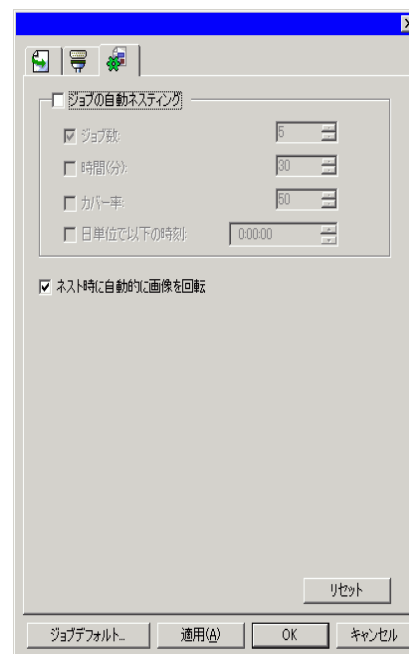
ネストされたジョブを個別のジョブに戻すには:

1. ネストされたジョブを選択します。
2. 「ファイル」メニューから「ジョブのネスト解除」を選択します。🖨️

## 自動ネスティングの使用

保留キューに投入されたジョブを、自動的にネストするように、ソフトウェアを設定することができます。

自動ネスティングを設定するには、「デバイス設定」メニューから「デバイス設定のプロパティ」を選択し、「自動ネスティング」タブを選択します。



**ジョブの自動ネスティング** 下記で指定する条件を基に、ジョブを自動的にネストします。この機能は、より効率的に作業を行うために、複数のジョブを出力用に 1 つのジョブにグループ化します。複数のジョブをキューに追加して、1 つのジョブとしてネストすることができます。

<b>ジョブ数</b>	指定した数のジョブがキューに追加されると、自動的にネストします。
<b>時間(分)</b>	指定した時間(分)の経過後、自動的にジョブをネストします。
<b>カバー率</b>	指定したメディアのカバー率に達すると、自動的にジョブをネストします。
<b>日単位で以下の時刻</b>	1 日 1 回、指定した時刻にジョブをネストします。

**ネスト時に自動的に画像を回転** このオプションをチェックすると、メディアの使用範囲を抑えるために、ジョブをネストする際に画像が自動的に回転します。

☞ ページ、タイトル、色分解を自動的にネストする場合、「ジョブ数」を「1」にしてください。

## ページ、コピー、タイトル、色分解のネスト

ジョブの複数のページ、コピー、タイトル、または色分解をネストして、出力メディアの幅方向にページを整列し、メディア上の使用範囲を小さくまとめることができます。

1. ジョブを選択して、「**ジョブプロパティ**」ダイアログを開きます。
2. 「**レイアウト**」タブで、「**ページのネスト**」をチェックします。
3. 「**ジョブプロパティ**」で次の項目を調整します。
  - a. **複数のページをネストするには、「OK」をクリックします。**
  - b. **複数のコピーをネストするには、「レイアウト」タブで部数に 2 以上を設定して、「OK」をクリックします。**
  - c. **複数のタイトルをネストするには、「分割」タブでタイトルの数に 2 以上を設定して、「OK」をクリックします。**

- d. **複数の色分解をネストするには、「色分解」タブで「色分解印刷」をチェックして、「OK」をクリックします。**

## ネストされたジョブの再配置

「**ジョブプロパティ**」ダイアログを使って、ネストされたジョブ内でジョブを移動、回転、または反転できます。

### 画像の移動

ネストした画像を移動するには、「**ジョブプロパティ**」ダイアログのプレビューエリアで画像をクリックし、ドラッグします。

### ネストされた画像の回転

ネストされた画像を回転するには:

1. ネストされたセットの「**ジョブプロパティ**」を開きます。
2. プレビューエリアで画像を選択して、次のいずれかの手順を実行します。
  - 画像の中心の回転ハンドル をクリックして、90 度単位で回転させます。
  - 「**レイアウト**」タブで「**画像の回転**」ボタンをクリックして、回転する角度を選択します。

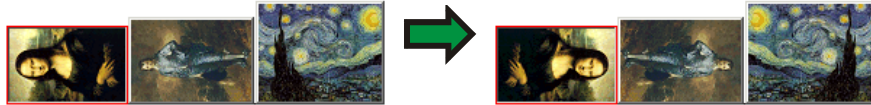
### 輪郭ジョブのネスト

輪郭ジョブのネストは、仮想プリント & カット設定、サードパーティ製アプリケーションで作成されたファイル、既に輪郭カット線が含まれているファイルに役立ちます。デバイスとメディアを最も有効に利用するために、プロダクションマネージャで輪郭ジョブをネストします。

この機能は、現在サードパーティ製のファイルでのみ利用できます。

## 画像の反転

画像を垂直の軸に沿って反転するには、「画像の反転」ボタンをクリックします。F 画像は反転しますが、その出力メディア上の位置は変わりません。



## マルチセクションジョブをネストされたジョブに分割

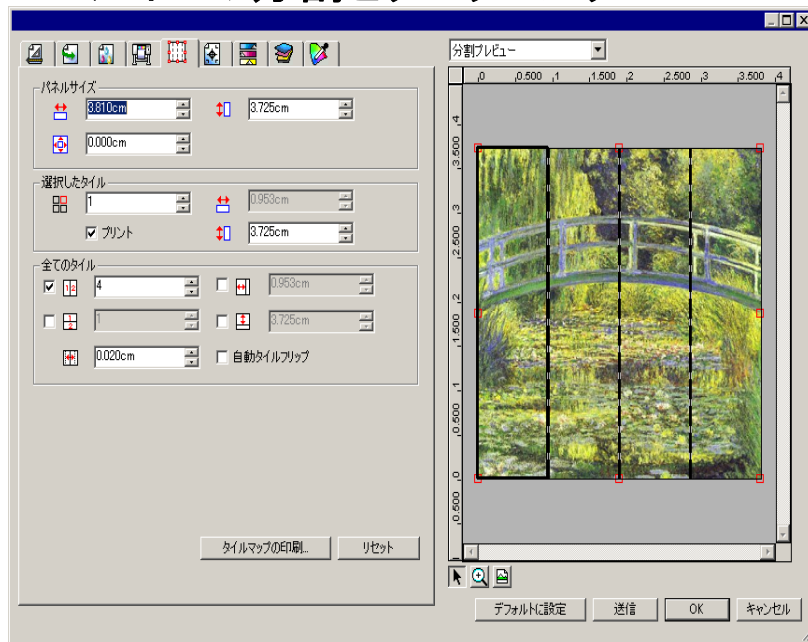
「行の分割」コマンドは、マルチセクションジョブを各部分に分割してからネストします。複数のコピー、タイル、またはページを分割できます。

ジョブの分割は取り消しができません。ジョブを再度追加する必要があります。

1. ジョブを追加します。詳細は、[新しいジョブの追加](#)を参照してください。
2. ジョブを選択して、「ジョブプロパティ」を開きます。
3. 以下の設定を調整します。
  - 複数のコピーの場合は、「レイアウト」タブで部数に 2 以上を設定して、「OK」をクリックします。
  - 複数のタイルの場合は、「分割」タブでタイルの数に 2 以上を設定して、「OK」をクリックします。
  - 複数のページで構成されるジョブの場合は、「OK」をクリックします。
4. 次のいずれかの手順を実行します。
  - 「ジョブ」コンテキストメニューから「行の分割」を選択します。
  - ジョブをマウスの右ボタンでクリックして、「行の分割」を選択します。



## 6. ジョブの分割とクロッピング



分割機能では、ジョブを複数のタイルに分割し、個別に出力することができます。

- 出力メディアよりも大きなジョブは、自動的に出力可能なサイズの複数タイルに分割されます。
- ジョブの回転またはサイズ変更を行うと、分割がすべて削除されます。回転後、出力メディアよりも大きなジョブは、自動的に分割されます。

ジョブの分割は、「ジョブプロパティ」ダイアログの「分割」タブで行います。分割機能を使用するには:

1. ジョブを選択します。
2. 「ファイル」メニューから「ジョブプロパティ」を選択します。
3. 「分割」タブを選択します。

次の設定を指定できます。

**パネルサイズ** パネルは、ジョブのうち、タイルに分割され出力される部分です。パネルのサイズが縮小され、ジョブ全体をカバーしなくなると、パネルでカバーされる部分のみが出力されます。



パネルの幅と高さを表示します。サイズを調整するには、値を直接入力するか、矢印ボタンを使用します。



マージンサイズ。マージンは、ジョブの境界線の外側のパネル部分です。

**選択したタイル** 次のフィールドで、幅と高さを表示するタイルを選択します。



編集するタイルを選択します。選択したタイルはプレビューエリアで強調表示されます。



選択したタイルの幅と高さを表示します。サイズを調整するには、値を直接入力するか、矢印ボタンを使用します。

**プリント** このオプションをチェックすると、選択したタイルがジョブの残り部分と共に出力されます。チェックを解除すると、選択したタイルにはプレビューエリアでメッシュのオーバーレイが表示され、出力はされません。

**全てのタイル** 全てのタイルに適用される設定で、同じサイズのタイルに、簡単に分割できます。



このオプションを選択すると、指定した数の列にジョブが分割されます。列はすべて同じ幅になります。



このオプションを選択すると、指定した数の行にジョブが分割されます。行はすべて同じ高さになります。

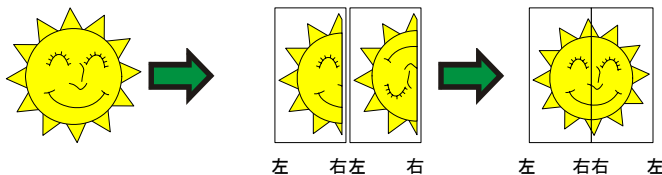


特定のサイズのタイルに分割するには、ここでタイルの幅と高さを指定します。タイルはすべて、ここで指定するサイズに変更されます。



タイル間の重ねしろを設定します。負の値を入力すると、タイル間にオフセットを指定することができます。

**自動タイルフリップ** このオプションをチェックすると、タイルが1つおきに180°反転し、隣接する垂直の縁が常にヘッドの同じ側に印刷されます。これにより、タイルをきれいに合わせることができます。



**タイルマップの印刷** 出力後のジョブの編成に使用するタイルマップを出力します。詳細は、42 ページの「タイルマップの印刷」を参照してください。

**リセット** このボタンをクリックすると、全ての設定を既定値に戻します。

## ジョブのタイルへの分割

初期のジョブは、全体をカバーする大きな単一のタイルで構成されます。デフォルトではこのタイルが選択されています。

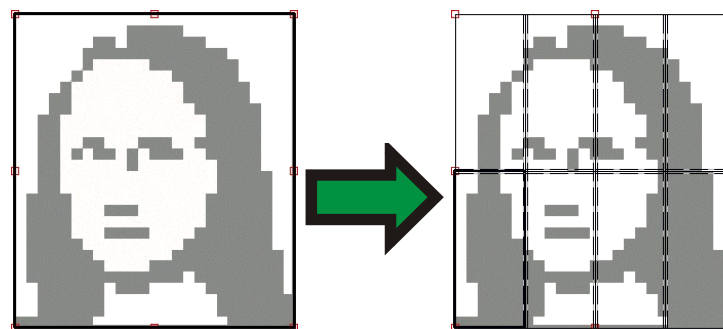
ジョブを複数のタイルに分割するには、「選択したタイル」セクションの または フィールドで、幅または高さを変更してタイルのサイズを縮小します。ジョブの露出部分をカバーするように、複数のタイルが自動的に新規作成されます。

たとえば、30x25 のジョブを 2 つのタイルに垂直分割するには、 フィールドの値を「15」に設定し、最初のタイルのサイズを 15x25 に縮小します。2 つ目のタイルとして、15x25 のタイルが自動的に作成されます。

## ジョブの行または列への均等分割

ジョブを指定の数の行または列に均等に分割するには:

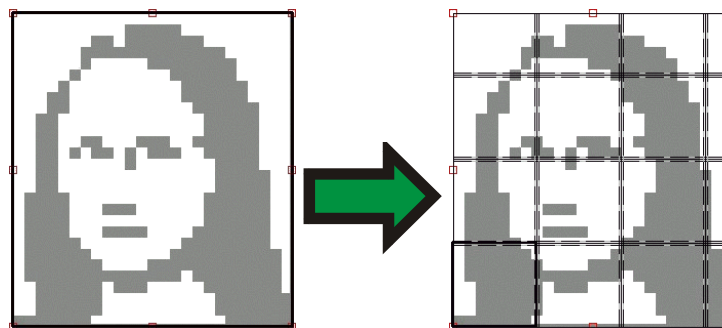
1. ジョブを垂直に分割するには 、水平に分割するには をチェックします。
2. フィールドにタイルの列数を入力します。
3. フィールドにタイルの行数を入力します。
4. フィールドで、タイル間のオーバーラップの値を設定します。



## ジョブの指定サイズのタイルへの均等分割

ジョブを特定のサイズのタイルに均等に分割するには:

1. ジョブ内のタイルすべてが指定サイズになるには、 と をチェックします。
2. および フィールドで、タイルの幅と高さを指定します。
3. フィールドで、タイル間のオーバーラップの値を設定します。





指定のタイルがジョブを均等にカバーしない場合は、上端と右端のタイルがギャップに適したサイズに縮小されます。

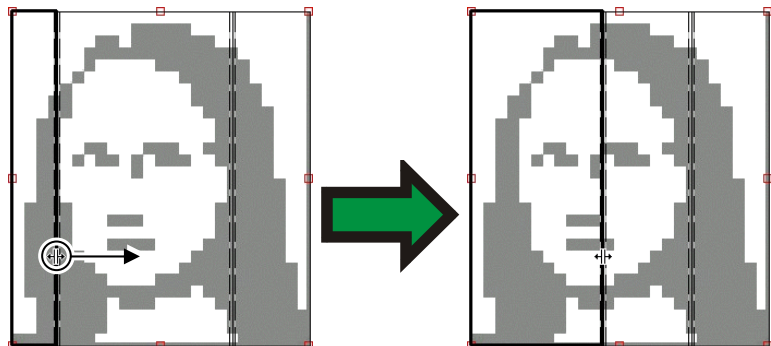
## タイルの選択

タイルを選択するには、プレビューエリアのタイルをクリックするか、「分割」タブの「選択したタイル」セクションの フィールドでタイルを選択します。




## タイルの編集

選択したタイルのサイズを編集するには、 と  フィールドの値を変更します。

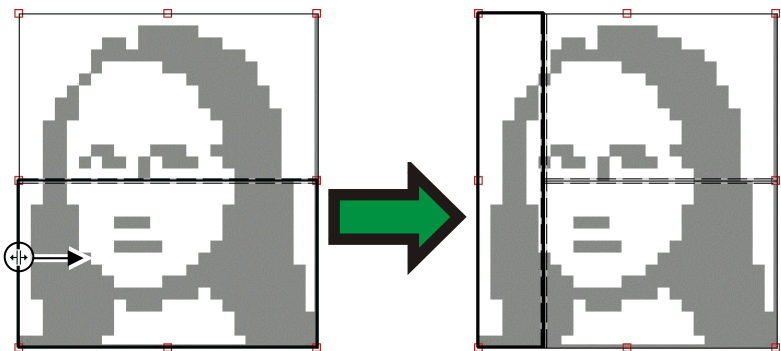
プレビューエリアでタイルの端をドラッグすることで、サイズを変更することもできます。



クリック&ドラッグで、タイルのサイズを変更

 「全てのタイル」チェックボックスが 1 つでもチェックされていると、 と  フィールドが無効となる場合があります。その場合、全てのタイルサイズを均等に維持するため、これらフィールドが上書きされます。プレビューエリアでタイルを編集することもできなくなります。

パネルの縁をドラッグして、ジョブの一部がカバーされなくなった場合は、その露出部分をカバーする新しいタイルが作成されます。ただし、クロッピングハンドルを使ってパネルのサイズを変更した場合は、その例外となります(詳細は、43 ページの「ジョブのクロッピング」を参照してください)。



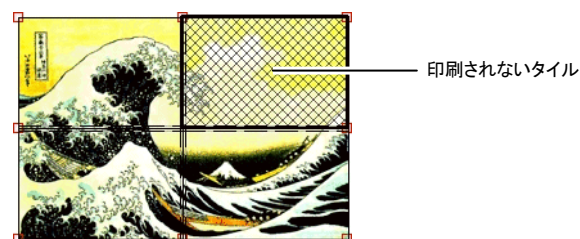
パネルの端をクリック&ドラッグして、タイルを追加

## 特定のタイルの出力停止

特定のタイルがジョブの残り部分と共に出力されないようにするには:

- プレビューエリアでタイルをダブルクリックします。
- プレビューエリアでマウスの右ボタンを使ってタイルをクリックします。
- 「分割」タブの「選択したタイル」セクションでタイルを選択し、「プリント」チェックボックスの選択を解除します。

印刷されないタイルはハッシュパターンでマークされます。



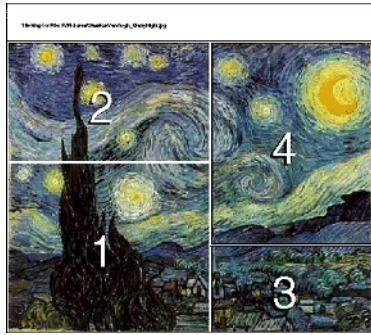
印刷されないタイルを再び印刷可能にするには:

- 再度タイルをダブルクリック、または右ボタンでクリックして、有効にします。
- 「分割」タブの「選択したタイル」セクションでタイルを選択し、「プリント」チェックボックスをチェックします。

各ジョブにおいて 1 つのタイルを常に印刷可能にする必要があります。全てのタイルが印刷されないように設定しようとしても、タイルの 1 つは印刷可能になります。

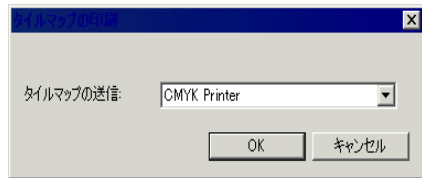
## タイルマップの印刷

本ソフトウェアでは、ジョブの分割のプレビュー(タイルマップ)を印刷することができます。各タイルには、タイル番号が印刷されます。



タイルマップを印刷するには:

1. 「分割」タブの「分割マップの印刷」ボタンをクリックします。



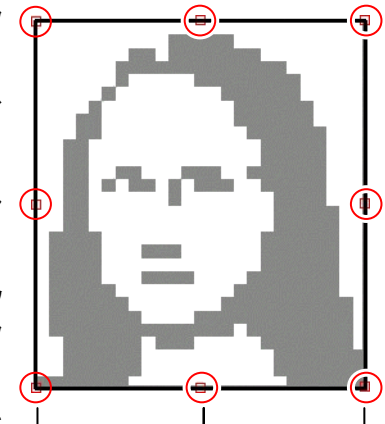
2. タイルマップの印刷に使用するプリンタを選択します。  
📖 タイルマップをデスクトップまたはネットワークプリンタへ出力したい場合、そのプリンタのデバイス設定を作成した後で、ここで選択してください。
3. 「OK」をクリックします。

## ジョブのクロッピング

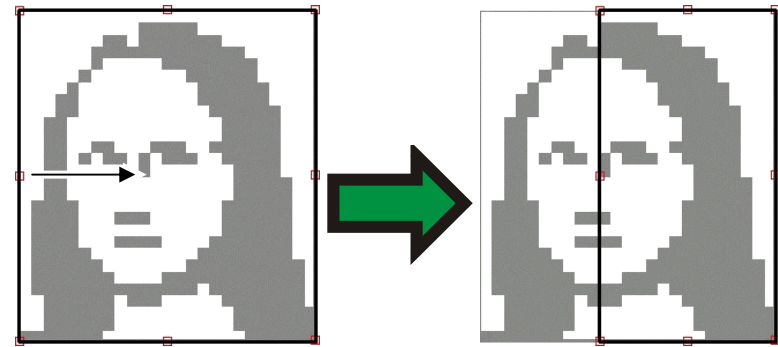
ジョブの一部を出力されないようにクロップするには:

1. ジョブの「ジョブプロパティ」ダイアログを開きます。
2. ジョブの表示方法に、「分割プレビュー」を選択します。
3. 赤いクロッピングハンドルをドラッグして、ジョブの不要な部分をクロップします。

ジョブのクロップされた部分は出力されません。






クロッピングハンドル



クロッピングハンドルをドラッグ

クロップされた部分

「分割」タブの「パネルサイズ」セクションで、、、 の各フィールドを使ってパネルサイズを縮小することでジョブをクロップすることもできます。

## 分割およびクロップ処理のリセット

分割処理とクロップ処理をすべて除去し、ジョブを元の完全な状態に戻すには、「リセット」ボタンをクリックします。

- 📖 ジョブがメディアよりも大きな場合は、メディアに合うように分割されます。

## 7. 色の操作

本ソフトウェアでは、ジョブのカラー出力の詳細を調整するための、各種カラーマネージメント機能が提供されています。

### カラープロファイラーの使用

カラープロファイラーモジュールの使用については、[カラープロファイラー](#)セクションを参照してください。

### カスタムスポットカラーマッピング

カスタムスポットカラーマッピングでは、特色（スポットカラー）を出力デバイスの特定の出力値に割り当てることができます。マッピングされた特色は、カスタムスポットカラーマッピングモジュールで指定された色で印刷され、カラーマネージメントの影響を一切受けません。

☞ カスタムカラーマッピングを特定のジョブで使用しない場合、すべてのカラーマッピングを無効にするか、その色のみを削除します。

カスタムスポットカラーマッピングは、特定の出力デバイスの、特定のカラーモードのみに適用されます。同じカスタムカラーを複数のカラーモードで使用するには、各カラーモードでカスタムカラーマッピングを作成する必要があります。

カスタムスポットカラーマッピングは、ベクター形式のジョブ（EPS または PostScript）にしか使用できません。ビットマップ、JPEG など画像には一切影響を与えません。

☞ カスタムスポットカラーマッピングは、カラーマッピングを作成した後に追加したジョブにしか適用されません。カラーマッピングの作成前にキューに存在していたジョブには使用されませんので、ご注意ください。

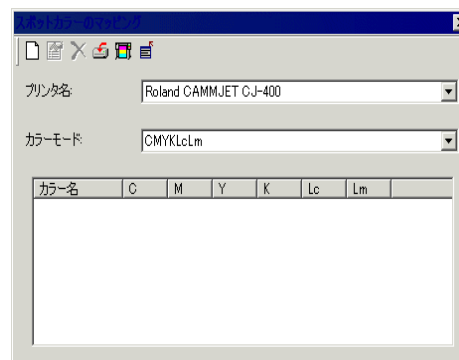
### カスタムスポットカラーマッピングを有効にする

カラーマッピングを有効にするには、「ジョブプロパティ」ダイアログまたは「デフォルトジョブプロパティ」ダイアログの「カラーマネージメント」タブで「カラーマッピングを使用」をオンにして、「OK」をクリックします。

カスタムスポットカラーマッピングとグローバルカラーマッピングの両方を使用して同じ色を定義すると、カスタム スポットカラーマッピングの設定で、グローバルカラーマッピングの設定が上書きされます。同じ色として登録するには、名前とカラーモードの両方が一致していなければなりません。

### カスタムスポットカラーマッピングによる色のマッピング

1. 「デバイス設定」コンテキストメニューから「デフォルトジョブプロパティ」を選択します。
2. 「カラーマネージメント」タブを選択します。
3. 「カラーマッピング」ボタンをクリックします。



### カスタムスポットカラーマッピングの追加/変更


1. カスタムスポットカラーマッピングの追加または変更:  
カスタムスポットカラーマッピングを *追加*するには:
  - i. 「カラーモード」リストから、カスタムカラーをマッピングするカラーモードを選択します。
  - ii. カスタムスポットカラーマッピングツールバーで「追加」ボタンをクリックします。カスタムスポットカラーマッピングを *変更*するには:

- i. 変更するカスタムスポットカラーマッピングを選択します。
  - ii. カスタムスポットカラーマッピングツールバーで「**変更**」ボタンをクリックします。
2. 「**カラー**」フィールドで色の名前を入力するかまたは変更します。
  3. 選択したカラーモードの各プロセスカラーの値を入力します。
  4. 「**色選択**」ボタンをクリックして、使用する色に近い色を選択します。
  5. 使用する色に近づける方法を選択します。
    - 「**色の測定**」ボタンをクリックして、比色計で使用する色を測定します。
      - i. 「**測定デバイス設定**」で測定器と接続されているポートを選択します。
      - ii. 「**キャリブレーション**」をクリックしてデバイスのキャリブレーションを実行します。
      - iii. 「**測定**」をクリックして、比色計で色のサンプルを測定します。
      - iv. 「**OK**」をクリックします。
    - 「**スウォッチの印刷**」ボタンをクリックして、使用する色近辺のスウォッチが含まれているスウォッチテーブルを印刷します。
      - i. スウォッチテーブルのラベルで使用するフォントを選択します。
      - ii. スウォッチテーブルから使用する色に近い色の座標を選択して、「**最も近いスウォッチ**」フィールドに入力します。
      - iii. 「**色の更新**」をクリックして、選択したカラーモードのプロセスカラーの値を更新します。
  6. 「**OK**」をクリックします。


### プリントジョブからのカスタムカラーの読み込み

本ソフトウェアでは、PostScript ファイルまたは EPS ファイルに定義されているすべてのカスタムカラーを読み込むことができます。

ファイルからカスタムカラーの定義を読み込むには:

1. カスタムカラーマッピングツールバーから「**読み込み**」ボタンをクリックします。
2. 読み込むファイルを選択して「**OK**」ボタンをクリックします。

### カスタムカラーの印刷

選択したカラーモードで定義されているすべてのカスタムカラーの表を印刷するには、カスタムカラーマッピングツールバーから「**カスタムカラーの印刷**」ボタンをクリックします。

### カスタムカラーマッピングの削除

カスタムカラーを削除するには:

1. リストからカスタムカラーを選択します。
2. [削除(Delete)] キーを押すか、ツールバーの「**削除**」ボタンをクリックします。

### グローバルカラーマッピングの使用

グローバルカラーマッピングモジュールでは、出力デバイスに依存しない LAB カラースペースを使用して、出力の色をマッピングすることができます。

グローバルカラーマッピングは LAB カラースペースを使用するため、次のような点で優れています。

- スペクトロメーターなどの LAB 内の色を測定する測定器を使用して、色の値を測定できます。
- LAB はデバイスに依存しないため、各デバイスおよび出力メディアの種類毎に個別に各色を測定する必要がありません。グローバルカラーマッピングで特定の色のマッピングを一度実行するだけで、すべてのデバイスとメディアに対してその色がマッピングされます。

ただし、カスタムカラーマッピングでは、より精度の高い色の値を生成できませんが、かなりの時間と手間がかかります。

■ グローバルカラーマッピングは、カラーマッピングを作成した後に追加したジョブにしか適用されません。カラーマッピングの作成前にキューに存在していたジョブには使用されませんので、ご注意ください。

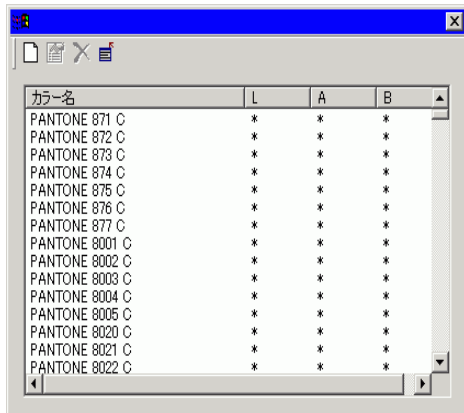
## カラーマッピングの有効化

カラーマッピングを有効にするには、「ジョブプロパティ」または「デフォルトジョブプロパティ」ダイアログの「カラーマネージメント」タブの「カラーマッピングを使用」チェックボックスをチェックします。このボックスで、カスタムカラーマッピングとグローバルカラーマッピングを有効にできます。

カスタムカラーマッピングとグローバルカラーマッピングの両方を使用して同じ色を定義すると、カスタムカラーマッピングの設定で、グローバルカラーマッピングの設定が上書きされます。同じ色として登録するには、名前とカラーモードの両方が一致していなければなりません。

## グローバルカラーマッピングによる色のマッピング

グローバルカラーマッピングモジュールを使用するには、「デバイス設定」メニューから「グローバルカラーマッピング」を選択します。



カラー名	L	A	B
PANTONE 871 C	*	*	*
PANTONE 872 C	*	*	*
PANTONE 873 C	*	*	*
PANTONE 874 C	*	*	*
PANTONE 875 C	*	*	*
PANTONE 876 C	*	*	*
PANTONE 877 C	*	*	*
PANTONE 8001 C	*	*	*
PANTONE 8002 C	*	*	*
PANTONE 8003 C	*	*	*
PANTONE 8004 C	*	*	*
PANTONE 8005 C	*	*	*
PANTONE 8020 C	*	*	*
PANTONE 8021 C	*	*	*
PANTONE 8022 C	*	*	*

カラーマッピングは Pantone カラー全色を対象に提供されます。

## グローバルカラーマッピングの追加/変更

1. グローバルカラーマッピングツールバーの「追加」または「変更」ボタンをクリックします。

2. 「カラー」フィールドで色の名前を入力するかまたは変更します。
3. 色の LAB 値を入力します。
4. 「測定デバイス設定」で比色計と接続されているポートを選択して、「キャリブレーション」をクリックします。
5. 「測定」をクリックして、比色計で色のサンプルを測定します。
6. 処理が完了したら、「OK」をクリックします。

## グローバルカラーマッピングの変更

グローバルカラーマッピングを変更するには:

1. グローバルカラーマッピングツールバーの「変更」ボタンをクリックします。
2. カラーマッピングを必要に応じて調整します。
3. 終了したら「OK」ボタンをクリックします。

## グローバルカラーマッピングの削除

グローバルカラーマッピングを削除するには:

1. リストからグローバルカラーを選択します。
2. [削除(Delete)] キーを押すか、ツールバーの「削除」ボタンをクリックします。

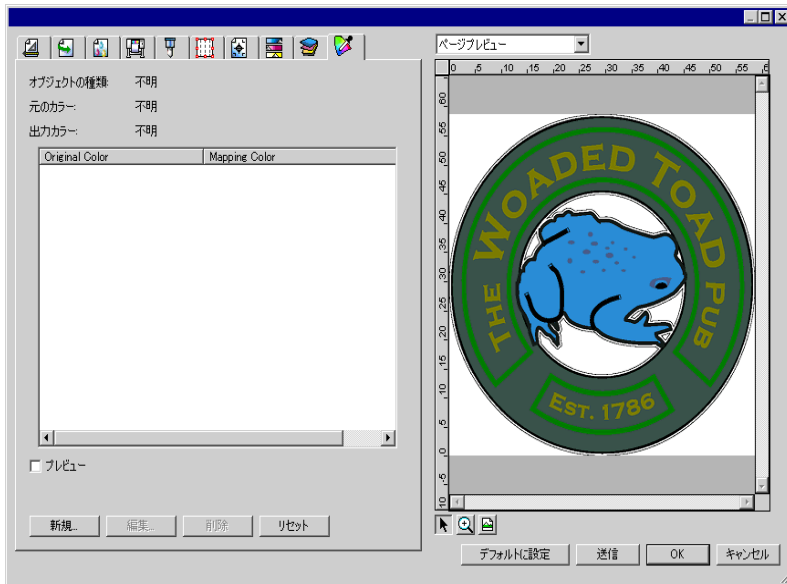
## オブジェクトカラーコントロールの使用

「ジョブプロパティ」ダイアログの「オブジェクトカラーコントロール」タブでは、色の出力に使用されるデバイス固有のプロセスカラー値に、ジョブの色をマッピングすることができます。

1. 対象となるジョブを選択します。
2. 「ジョブプロパティ」ダイアログを開きます。
3. 「オブジェクトカラーコントロール」タブを選択します。

■ オブジェクトカラーコントロールは DCS ファイルでは使用できません。DCS ファイルの「ジョブプロパティ」ダイアログには「オブジェクトカラーコントロール」タブが表示されません。

## オブジェクトカラーコントロールによる色のマッピング



「オブジェクトカラーコントロール」タブで、ジョブのプレビューイメージを使ってジョブに使用する色を編集できます。

「プレビュー」ボックスをチェックすると、変更したカラーマッピングと編集内容を反映してプレビューエリアが更新されます。

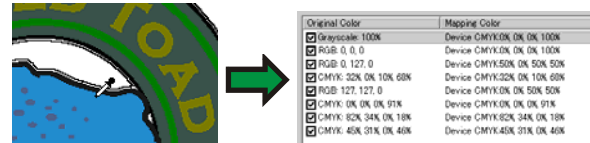
### 色の確認

ジョブ内のオブジェクトまたはエリアに現在割り当てられている出力カラー値を表示するには、マウスをオブジェクトまたはエリア上に移動します。出力カラー値が「オブジェクトカラーコントロール」タブのリストの上に表示されます。

☞ オブジェクトカラーコントロールは、スポットカラーに対応していません。スポットカラーは、その表示に使用されるプロセスカラーに置き換えられます。

### 色の選択

カラーのオブジェクトまたはエリアを選択するには、プレビューエリアで目的のオブジェクトまたはエリアをクリックします。リストに色が表示されます。同じ色を再びクリックすると、リストでその色が強調表示されます。



### カラーマッピングの有効設定または無効設定

カラーマッピングを有効にするには、その横のボックスをチェックします。チェックを解除すると、カラーマッピングが無効になります。

### 色の編集

カラーマッピングを編集するには:

1. プレビューエリアで、カラーのオブジェクトまたはエリアを選択します。
2. 「元のカラー」リストからその色を選択します。
3. 「編集」ボタンをクリックします。



4. 「[カラースペース](#)」を目的の [カラースペース](#) に設定します。

5. その色のカラー値を編集します。

☞ 色のカラー値は常に 100% の濃度で指定します。濃度を指定すると、ソフトウェアは指定のカラー値が 100% のカバレッジだと仮定し、濃度に指定されたパーセントを基に実際の出力値を計算します。

6. サンプルごとの「許容値」を設定します。



7. カラーマッピングの適用対象として、「ビットマップ」オブジェクト、「ベクター」オブジェクト、「全て」のオブジェクトのいずれかをチェックします。
8. 「OK」をクリックします。

## 新しい色の追加

ジョブに元の色が含まれていない場合でも、リストに新しいカラーマッピングを追加することができます。これは、カラーマッピングをプリセットファイルに保存して、別の印刷ジョブで使用する場合などに便利です。

例えば、ほとんどのジョブにスポットカラー「Company\_Logo\_Purple」が含まれることがわかっている場合は、現在のジョブにその色が使用されていなくても、そのカラーマッピングを追加できます。すべてのカラーマッピングをプリセットファイルに保存しておくと、その後のジョブで簡単に適用することができます。

1. 「新規」をクリックします。



2. 「入力カラー」タブで、以下を調整します。
  - a. 「[カラースペース](#)」を新しい色のカラースペースに設定します。
  - b. 新しい色のカラー値を、ジョブで表示されるように入力します。
3. 「出力カラー」タブで、以下を調整します。

- a. 「[カラースペース](#)」を出力カラーの指定に使用する [カラースペース](#) に設定します。
- b. 出力カラーのカラー値を編集します。
4. サンプルごとの「許容値」を設定します。
5. カラーマッピングの適用対象として、「ビットマップ」オブジェクト、「ベクター」オブジェクト、「全て」のオブジェクトのいずれかをチェックします。
6. 「OK」をクリックします。

## カラー値のリセット

カラーリストをクリアし、カラーマッピングを元の状態にリセットする場合は、「リセット」をクリックします。

## オブジェクトカラーコントロール設定のプリセットへの保存

カラーマッピングを含むプリセットを作成することができます。

プリセットに保存されている設定によって、ジョブプロパティで指定された以前の設定はすべて上書きされます。

1. 「ジョブプロパティ」ダイアログの上部にある「プリセット」グループボックスで、「**別名で保存**」ボタンをクリックします。
2. プリセットに含めるタブ設定をチェックして、「OK」をクリックします。
  - ☑ ほとんどのプリセットで、「カラーマネージメント」と「プリンタオプション」の設定をチェックする必要があります。
3. 新しいプリセットの名前を入力します。
4. 「OK」をクリックします。

オブジェクトカラーコントロール設定のプリセットからのロード

プリセットに保存されたカラーマッピングをロードするには、プリセットを適用します。

## 8. 輪郭カットと仮想プリント&カット出力

画像印刷と輪郭カットの両機能を備えた出力デバイスが多く提供されています。これらのデバイスはプリント&カット装置として知られています。

本ソフトウェアを使って、プリンタでジョブを印刷して、印刷されたメディアをカッターにロードしてカットすることで、プリント&カット装置と同じ結果を得ることができます。これは、「仮想プリント&カット」出力と呼ばれています。

### 輪郭カット用のジョブの設定

プリント & カット装置または仮想プリント & カットで輪郭カットを行うには、ジョブは次の条件を満たす必要があります。

グラフィックデザインソフトウェア:

- ジョブがベクターオブジェクトである。
- 輪郭に「CutContour」という名前の線種が割り当てられている。

AutoCAD:

- ジョブがベクターオブジェクトである。
- 輪郭線として使用される全てのオブジェクトが、「CutContour」という名前のレイヤー上にある。

### プリント & カット装置の出力

輪郭カットを含むジョブを出力するには:

1. 「輪郭カット用のジョブの設定」で説明されている通りにジョブを設定します。
2. プリント & カット装置のデバイス設定にジョブを追加します。
3. 「ジョブプロパティ」ダイアログを開いて、「ワークフロー」タブを選択します。
4. 「送信」設定を「プリント & カット」に設定します。

5. 「送信」をクリックします。

☞ ジョブの印刷後、輪郭をカットします。

### 仮想プリント&カット出力

本ソフトウェアでは、プリンタとカッティングデバイスの両方を使って、プリント&カット装置と同様の結果を生成する機能が提供されています。

### 自動位置合わせカッターでの仮想プリント & カット出力

1. 「[輪郭カット用のジョブの設定](#)」で説明されている通りにジョブを設定します。
2. 仮想プリント & カット出力の前半部分で使用するプリンタのデバイス設定にジョブを追加します。
3. 「ジョブプロパティ」ダイアログを開いて、「ワークフロー」タブを選択します。
4. 「カットジョブの送信」をチェックして、仮想プリント & カット出力の後半部分で使用するカッターを選択します。  
☞ 「ワークフロー」タブでカッターを選択すると、カッター用のデフォルトのトンボが自動的にジョブに挿入されます。
5. 「送信」をクリックします。  
☞ ジョブの RIP と印刷が終了すると、ジョブのカット処理部分が自動的にカッター設定の「保留キュー」に表示されます。
6. プリンタから出力メディアを取り出し、カッターにロードします。
7. メインウィンドウのツールバーで「送信」ボタンをクリックします。
8. カッターのパネルのコントロール機能を使って、最初の自動位置合わせ用のトンボ (マークされていない場合は右下) にカッターのヘッドを合わせます。
9. 「OK」をクリックして、輪郭をカットします。

## 手動位置合わせカッターでの仮想プリント&カット出力

仮想プリント&カット出力機能と手動で位置合わせされたカッターを使用してジョブを出力するには:

1. 上記の説明に従いジョブを設定します。
2. 仮想プリント&カット出力の一環として使用するプリンタのデバイス設定にジョブを追加します。
3. ジョブの「ジョブプロパティ」ダイアログを開き、「ワークフロー」タブを選択します。
4. 「カットジョブの送信」をチェックして、仮想プリント&カット出力の後半部分で使用するカッターを選択します。
  - ④ 「ワークフロー」タブでカッターを選択すると、カッター用のデフォルトのトンボが自動的にジョブに挿入されます。
5. 「OK」をクリックして、「ジョブプロパティ」ダイアログを閉じます。
6. ジョブを RIP して印刷します。
  - ④ ジョブの RIP と印刷が終了すると、ジョブのカット処理部分が自動的に「保留キュー」に表示されます。
7. プリンタから出カメディアを取り出し、カッターにロードします。出カメディアがまっすぐにロードされていることを確認し、カッターの原点にトンボの位置を合わせます。
8. 印刷ジョブと同様に「保留キュー」のカットジョブを出力します。



9. カット用ヘッドとトンボの位置合わせの方法を選択し、「OK」をクリックします。

### 対話的に位置合わせ

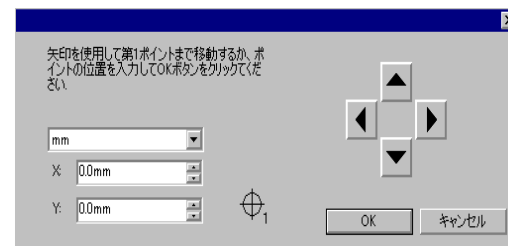
ソフトウェアのコントロール機能を使って、カット用ヘッドとトンボの位置合わせを行います。

### 位置合わせのデジタイズ

カッターのパネルのコントロール機能を使って、カット用ヘッドとトンボの位置合わせを行います。

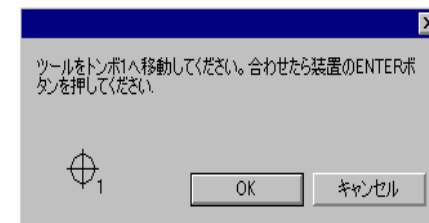
④ このオプションはシリアルまたは USB などの双方向通信プロトコルが使用される場合に限り使用可能となります。

- a. 「対話的に位置合わせ」を使用してトンボの位置を合わせるには:

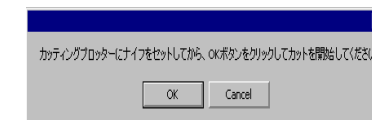


- i. 矢印ボタンを使ってカッティングデバイスのヘッドをトンボ 1 に合わせ、「OK」をクリックします。
- ii. 残りのトンボに対して同じ操作を繰り返します。

- b. 「位置合わせのデジタイズ」を使用してトンボの位置を合わせるには:



- i. カッターのパネルのコントロール機能を使ってカッティングデバイスのヘッドをトンボ 1 に合わせます。デバイス上の「Enter」ボタンを押して、「OK」をクリックします。
- ii. 残りのトンボに対して同じ操作を繰り返します。



10. カッターにナイフが装着されていることを確認して「OK」をクリックし、デザインの輪郭部分のカットを行います。

## 付録 A - サポートされるファイル形式

ファイル形式	拡張子	読み込み	書き出し
Adobe Portable Document Format (PDF)	pdf	1.3	-----
AutoCAD Drawing	dwg	2000 (B)	-----
Drawing Exchange ファイル	dxf	(A) (B)	-----
Flexi Document	fs, pd	6.x, 7.x, 8.x	-----
Gerber Clip Art	gca	(A)	-----
Gerber Graphic Advantage	plt	6.20	-----
Gerber Omega	plt	2.0	-----
Hewlett Packard Graphics Language (HPGL)	hpg, hgl, plt	(A) (B)	-----
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	(A)	-----
Tag Image File Format (TIFF)	tif	6.0	-----
PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	3.0	-----
Windows ビットマップ	bmp	(A)	-----
ネイティブファイル(プロットファイル)	prt, plt	(A)	(A)
カット・プロットジョブファイル	job	(A)	(A)
プリントジョブファイル	fjb	7.0	-----
Kodak PhotoCD	pcd	(A) (B)	-----

(A):バージョン番号なし。

(B):Macintosh ではサポートされません。

## 付録 B – キーボードショートカット

ジョブの追加	CTRL+O	削除	DEL/BKSP
ジョブの移動	CTRL+M	デバイス設定の追加	CTRL+N
ジョブプロパティ	CTRL+J	デバイス設定のプロパティ	CTRL+K
ジョブを別名で保存	CTRL+S	オンラインヘルプ	F1
ジョブの RIP	CTRL+R	画面のリフレッシュ	F5
プリントジョブ	CTRL+P		
キュー内のジョブを全て選択	CTRL+A		

# 索引

FMXPress ディフュージョン.. 24	グラデーション用レンダリン	ジョブの間隔.....22	プリント&カット装置 .....50
FTP 設定 ..... 11	グ ..... 27	ジョブプロパティの設定 ..... 18	プレビューエリア .....20, 35
ICC プロファイル	グローバルカラーマッピング 45	シリアルポート設定 ..... 11	プロダクションマネージャ
埋め込み..... 27	コーナーマーク ..... 32	スクリーン.....24	ジョブの保存 ..... 15
追加..... 27	コピー枚数 ..... 22	スポットカラー	ページのネスト.....22, 38
ICC プロファイル	ジョブ	プロセスカラーへの変換..34	ページの自動ネスティング22, 38
入力プロファイルの設定.. 27	RIP ..... 16	ソフトウェアの基本要素 ..... 1	ページプレビュー .....20, 35
KF ディフュージョン ..... 24	クロッピング ..... 43	ソフトウェアの終了 ..... 7	ページ範囲 ..... 22
LPR 設定 ..... 10	ジョブサイズの設定.....22	タイルマップ ..... 41, 43	ページ間の間隔 ..... 28
LX ディフュージョン ..... 24	タイルマップの印刷..... 41	タイルマップの印刷 ..... 43	ページ間隔 ..... 28
TCP/IP 設定 ..... 10	テストジョブ ..... 16	ツールバー ..... 1	ベクター用レンダリング ..... 27
アキュレートスクリーン ..... 26	ネスト解除 ..... 37	ディザ	ポート ..... 10
アクティブなデバイス設定 ..... 8	メディアに合わせる ..... 22	アングルスクリーンのオ	マークの印刷
アプリケーションの環境設	中断 ..... 16	プシオン.....25	カラー ..... 30
定 ..... 6	保存 ..... 15, 23	ディザ処理.....24	幅30
アングルスクリーン ..... 24	保留 ..... 23	テキスト用レンダリング ..... 27	マージン ..... 32
アングルスクリーンオプション	出力メディアより大きい場	テストジョブ ..... 16	メディアサイズ.....21
ン..... 25	合 ..... 40	デバイス設定	メディアに合わせて回転 ..... 9
エラーディフュージョン(誤差	分割 ..... 40	削除 ..... 9	メディアのサイズ ..... 21
拡散) ..... 24	削除 ..... 15	有効化.....8	メディアの送り補正 ..... 29
オーバープリント..... 28	印刷 ..... 16	選択 ..... 8	ラベル ..... 31
オーバーラップマーク..... 32	回転 ..... 22	ドラッグ&ドロップ印刷..... 14	ランダムディフュージョン ..... 24
オーバーラップ線..... 32	追加 ..... 14	トンボ ..... 31, 32	レイアウトプレビュー ..... 21, 35
オンラインヘルプ ..... 7	選択 ..... 15	トンボの印刷..... 31	レンダリング用途.....27
カッタードライバオプション... 29	配置 ..... 22	パーセントの計算.....2	乾燥時間 ..... 28
カッター設定 ..... 29	ジョブの RIP..... 16	パーセント計算 ..... 2	仮想プリント&カット出力 ..... 50
カラー	ジョブのクロッピング ..... 43	パネルサイズ.....40	出力の中断 ..... 16
モード..... 24	ジョブのサイズ ..... 22	パネルのサイズ ..... 40	分割 ..... 40
調整..... 32	ジョブのトリミング ..... 43	パラレルポート設定..... 10	タイルのオーバーラップ
カラースウォッチ ..... 32	ジョブの削除..... 15	ビットマップ用レンダリング...27	マーク ..... 32
カラーバンド ..... 32	ジョブの回転.....22	プリセット	タイルのオーバーラップ
カラープロファイラー ..... 44	ジョブの自動ネスティング ... 38	読み込み ..... 19	線 ..... 32
	ジョブの自動分割 ..... 40	プリンタのトンボ...トンボを参照	タイルの編集 ..... 42
	ジョブの配置.....22		

タイルの選択.....	41	印刷後カットする.....	29	数値の入力.....	2	自動パーセント計算.....	2
タイルマップの印刷.....	43	印刷後に送る.....	29	枠 32		自動単位変換.....	2
プレビュー.....	21, 35	印刷方向.....	29	比率の計算.....	2	自動比率計算.....	2
リセット.....	43	印刷済みのジョブの保存.....	23	比率計算.....	2	自動計算.....	3
均等分割.....	41	印刷済みのジョブの保留.....	23	測定単位.....	6	色	
特定のタイルの出力停止	42	反転.....	22	演算子の優先順位.....	3	分解.....	34
分割のリセット.....	43	均等分割.....	41	特定のタイルの出力のブ		色分解の印刷.....	34
分割プレビュー.....	21, 35	埋め込み ICC プロファイル	27	ロック.....	42	色調スケール.....	32
単位の変換.....	2	左右に反転.....	22	環境設定.....	6	計算式.....	3
単位変換.....	2	彩度.....	28	精度.....	6	送り補正.....	29
印刷オプション.....	28	必要に応じた計算.....	2	精度の指定.....	6		