



# Designer Pro ユーザーガイド

日本語版

Rev-1312

© 2014 Euro Plus d.o.o. All rights reserved.

Euro Plus d.o.o.  
Poslovna cona A 2  
SI-4208 Šenčur, Slovenia  
tel.: +386 4 280 50 00  
fax: +386 4 233 11 48  
[www.nicelabel.com](http://www.nicelabel.com)  
[info@nicelabel.com](mailto:info@nicelabel.com)

# 目次

|  |    |
|--|----|
| 目次   | 2  |
| NiceLabel へようこそ  | 14 |
| このマニュアルについて  | 15 |
| ソフトウェアの制限  | 16 |
| 表記の意味  | 17 |
| シングルユーザーエディション   | 18 |
| ネットワークエディション   | 19 |
| ソフトウェアのインストール  | 20 |
| START.EXE の実行  | 21 |
| 全てのアプリケーションを終了する   | 22 |
| セットアップオプションの指定   | 23 |
| プリンタードライバーのインストール  | 24 |
| ソフトウェアのインストールと同時にプリンタードライバーをインストールする                     | 25 |
| プリンターインストールウィザードを利用してプリンターをインストールする                      | 26 |
| Windows のプリンターインストールウィザードを利用してプリンターをインストールする             | 27 |
| 概要   | 28 |
| ネットワーククライアント用アクセス権の設定                                    | 29 |
| ソフトウェアをサーバにインストールする                                      | 30 |
| ソフトウェアをワークステーションにインストールする                                | 31 |
| クライアントを無人モードでインストールする                                    | 32 |
| Windows Terminal Services または Citrix Metaframe にインストールする | 33 |
| オフラインモードを有効にする   | 34 |
| オフラインモードの制限  | 35 |
| ネットワークエディションを他のサーバコンピュータに移行する                            | 36 |
| 失効したライセンスを回復する   | 37 |
| 一次および二次サーバを利用する  | 38 |
| ソフトウェアのライセンス承認 (アクティベーション)                               | 40 |
| ハードウェアキーによるライセンス承認                                       | 41 |
| シングルユーザーエディションのライセンス承認                                   | 43 |
| ソフトウェアのライセンスを他のコンピュータに移行する                               | 46 |
| ネットワークエディションのライセンス承認                                     | 47 |
| NiceLabel Control Center によるライセンス管理                      | 49 |
| 追加ネットワーククライアントのライセンス承認                                   | 51 |
| 概要   | 52 |
| マイナーアップグレード  | 53 |
| メジャーアップグレード  | 54 |
| エディションアップグレード  | 55 |
| 概要   | 56 |

---

|  |     |
|--|-----|
| ネットワークバージョンのマイナーアップグレード                      | 57  |
| ネットワークバージョンのメジャーアップグレード                      | 58  |
| シングルユーザーエディションのネットワークアップグレード                 | 59  |
| マイナーアップグレード後のライセンス承認                         | 60  |
| メジャーアップグレード後のライセンス承認                         | 61  |
| エディションアップグレード後のライセンス承認                       | 63  |
|  | 64  |
| メジャーアップグレード後のネットワークエディションのライセンス承認            | 65  |
| ネットワークエディションへアップグレードしたシングルユーザーエディションのライセンス承認 | 67  |
| ネットワークライセンスパックのライセンス承認                       | 68  |
| ライセンスを失効させる                                  | 69  |
| NiceLabel Control Center の概要                 | 70  |
| ラベルサービス (LbiServices.EXE)                    | 71  |
| デモモードの設定                                     | 72  |
| ソフトウェアの登録                                    | 73  |
| License Manager の使い方                         | 74  |
| 基本と拡張ユーザーインターフェイス                            | 75  |
| シートカットキ                                      | 75  |
| メインウインドウ                                     | 78  |
| マウスホイールの機能                                   | 79  |
| キーボードとマウスの便利な機能                              | 80  |
| 履歴コメントを有効にする                                 | 81  |
| ラベルの印刷履歴を利用する                                | 82  |
| ユーザーパスワードとアクセス権の設定                           | 83  |
| ログイン   | 86  |
| システムフォルダ                                     | 87  |
| 概要   | 88  |
| ラベルの新規作成                                     | 89  |
| プリンターの選択                                     | 90  |
| ラベルのサイズとページレイアウトを設定する                        | 91  |
| 固定文字列の入力                                     | 93  |
| バーコードの挿入                                     | 95  |
| イメージの挿入                                      | 97  |
| ラベルの保存                                       | 98  |
| 位置合わせツールを使う                                  | 99  |
| ガイドラインツールを使う                                 | 100 |
| ガイドラインを作成する                                  | 100 |
| ガイドラインを使う                                    | 100 |
| ガイドラインのプロパティ                                 | 100 |
| 描画ツールを使う                                     | 101 |
| 概要   | 102 |
| キーボード入力変数フィールドの作成                            | 103 |
| カウンター変数フィールドの作成                              | 104 |
| 日時変数フィールドの作成                                 | 105 |
| 接頭と接尾文字を使う                                   | 106 |

---

|  |     |
|--|-----|
| GS1-128 (EAN.UCC 128) ウィザードを使って GS1-128 バーコードを作る ..... | 107 |
| GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードの編集 .....                   | 109 |
| EPSC 関数を使う .....                                       | 110 |
| PIATS 変数の設定 .....                                      | 110 |
| PIATS 関数の設定 .....                                      | 110 |
| 可変長のラベルをデザインする .....                                   | 113 |
| プリンターのカッター制御 .....                                     | 114 |
| ラベルのバッチ印刷とヘッダ、フッタラベルを使う .....                          | 115 |
| 両面ラベルのデザイン .....                                       | 116 |
| 多色印刷 .....   | 116 |
| 頻繁に利用するラベルを Stock Manager で管理する .....                  | 117 |
| 変数値の追跡 .....   | 118 |
| 表示マスクを使う .....   | 119 |
| Expression Builder を使う .....                           | 120 |
| Label Inspector を使う .....                              | 122 |
| メモリーカード上のイメージを使う .....                                 | 124 |
| 概要 .....   | 125 |
| RFID スマートラベルの作成 .....                                  | 126 |
| RFID タグの書き込み .....                                     | 127 |
| RFID タグの設定 .....                                       | 129 |
| RFID タグのロック .....                                      | 131 |
| サポートする RFID タグの種類 .....                                | 132 |
| RFID 読み取りとデータの格納 .....                                 | 133 |
| データベース格納プラグイン .....                                    | 134 |
| 共通プリンター設定の変更 .....                                     | 135 |
| ディザオプションの変更 .....                                      | 136 |
| 非印刷領域の設定 .....   | 137 |
| 標準ツールバーを使う .....                                       | 138 |
| データベースツールバーを使う .....                                   | 139 |
| デザインツールバーを使う .....                                     | 140 |
| 印刷ツールバーを使う .....                                       | 141 |
| 文字ツールバーを使う .....                                       | 142 |
| ツールボックスを使う .....                                       | 143 |
| 変数ツールバーを使う .....                                       | 144 |
| ズームツールバーを使う .....                                      | 145 |
| 文字ウィザード .....  | 146 |
| 文字ウィザード - 変数文字の選択 .....                                | 147 |
| 文字ウィザード - キーボード入力 .....                                | 148 |
| 文字ウィザード - カウンター .....                                  | 149 |
| 文字ウィザード - 連結カウンター .....                                | 150 |
| 文字ウィザード - 日付フィールド .....                                | 151 |
| 文字ウィザード - 時間フィールド .....                                | 152 |
| 文字ウィザード - データベース .....                                 | 153 |
| 文字ウィザード - 接頭と接尾文字 .....                                | 154 |
| バーコードウィザード .....                                       | 155 |

---

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| バーコードウィザード - 変数バーコードの選択        | 156 |
| バーコードウィザード - キーボード入力           | 157 |
| バーコードウィザード - カウンター             | 158 |
| バーコードウィザード - 連結カウンター           | 159 |
| バーコードウィザード - 日付フィールド           | 160 |
| バーコードウィザード - 時間フィールド           | 161 |
| バーコードウィザード - データベース            | 162 |
| バーコードウィザード - 接頭と接尾文字           | 163 |
| 文字オブジェクトの作成                    | 164 |
| 文字ボックスオブジェクトの作成                | 165 |
| リッチテキスト (RTF) オブジェクトの作成        | 167 |
| バーコードオブジェクトの作成                 | 168 |
| イメージオブジェクトの作成                  | 169 |
| 矩形オブジェクトの作成                    | 170 |
| 線分オブジェクトの作成                    | 171 |
| 楕円オブジェクトの作成                    | 172 |
| 反転オブジェクトの作成                    | 173 |
| GS1-128 (EAN.UCC 128) ウィザードを使う | 174 |
| ステップ 1: アプリケーション識別子の選択         | 175 |
| ステップ 2: 値の取得方法を選択              | 177 |
| ステップ 3: 値の入力                   | 178 |
| チェックデジットの計算                    | 180 |
| 変数の新規作成                        | 181 |
| ステップ 4: 値の確認と修正                | 182 |
| GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコード    | 183 |
| PDF 417 二次元コード                 | 184 |
| DataMatrix バーコード               | 185 |
| MaxiCode                       | 186 |
| バーコード編集ダイアログボックス               | 187 |
| 一般タブ                           | 187 |
| チェックデジットタブ                     | 189 |
| ヒューマンリーダブルタブ                   | 191 |
| 詳細タブ                           | 192 |
| 利用可能なバーコードの種類                  | 193 |
| イメージの操作                        | 194 |
| 変数イメージを使う                      | 196 |
| 変数イメージを BLOB フィールドから取得する       | 197 |
| 失われたイメージの処理                    | 198 |
| オブジェクトを相対位置に配置する               | 199 |
| ラベルの回転                         | 200 |
| オブジェクトの選択                      | 201 |
| オブジェクトの編集                      | 202 |
| オブジェクトの移動                      | 203 |
| オブジェクトの位置あわせ                   | 204 |

---

---

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| オブジェクトのサイズ変更             | 205 |
| オブジェクトの回転                | 206 |
| オブジェクトのグループ化             | 207 |
| クリップアートギャラリー             | 208 |
| Font Files               | 209 |
| 利用可能なイメージの種類             | 210 |
| 文字オブジェクトの操作              | 211 |
| 動的データ交換の概要               | 212 |
| コンテンツプロバイダ               | 213 |
| 変数ウィザード                  | 216 |
| 変数ウィザード - キーボード入力        | 218 |
| 変数ウィザード - カウンター          | 219 |
| 変数ウィザード - 連結カウンター        | 220 |
| 変数ウィザード - 日付             | 221 |
| 変数ウィザード - 時間             | 222 |
| 利用可能なデータ型                | 223 |
| 利用可能な日付書式                | 224 |
| 利用可能な時間書式                | 225 |
| 変数プロンプトの順序を変更する          | 226 |
| 変数プロンプトの設定               | 227 |
| シリアル番号、カウンターの作成          | 228 |
| カウンターの最終値から再開する          | 229 |
| 広域変数                     | 230 |
| 利用可能な文字の種類               | 231 |
| 内部変数                     | 232 |
| 変数の型                     | 233 |
| プリンター生成カウンターを使う          | 234 |
| Quantity 予約変数を使う         | 235 |
| 関数の作成                    | 236 |
| 関数によるデータの操作              | 237 |
| 結合関数を使う                  | 238 |
| Visual Basic 関数を使う       | 241 |
| データベースウィザードを使う           | 244 |
| データベースファイルの選択            | 245 |
| データベースフィールドの選択           | 246 |
| 印刷するレコードの選択              | 247 |
| データベースフィールドから印刷枚数を取得する   | 248 |
| ラベルにフィールドを追加する           | 249 |
| データベースウィザードの完了           | 250 |
| 概要                       | 251 |
| データベースに接続する              | 252 |
| テキストファイルウィザードによるフォーマット設定 | 253 |
| データベースフィールドの配置           | 255 |
| 選択したデータによるラベルのプレビュー      | 257 |

---

---

|   |     |
|---|-----|
| ラベルの印刷                                    | 259 |
| テキストファイルウィザード                             | 260 |
| データ構造の設定                                  | 261 |
| フィールドの設定                                  | 262 |
| フィールドの書式設定                                | 264 |
| 概要  | 265 |
| データベースウィザードによるデータベースのリンク                  | 266 |
| 手動によるデータベースのリンク                           | 269 |
| 全てのデータベースレコードを印刷する                        | 270 |
| 印刷するデータベースレコードを選択する                       | 271 |
| クエリーとデータベースフィルタの作成                        | 273 |
| データベースアクセス                                | 273 |
| データベースレコードの順序を変更する                        | 275 |
| データベースの素早い編集                              | 276 |
| データベースからデータを読む                            | 276 |
| ODBC データベースを使う                            | 276 |
| ユーザー定義チェックデジットの作成                         | 278 |
| 特殊文字を使う                                   | 280 |
| <#16 進数> 形式で文字を入力する                       | 281 |
| Alt+<ASCII コード> 形式で文字を入力する                | 282 |
| 特殊文字の定義済みショートカット                          | 283 |
| プリンターのメモリーカードを使う                          | 285 |
| ラベル設定ウィザードを使う                             | 287 |
| ラベルサイズの設定                                 | 288 |
| 定義済みラベルの選択                                | 289 |
| ラベルレイアウトの選択                               | 290 |
| 用紙サイズの設定                                  | 291 |
| プリンターの選択                                  | 292 |
| ドキュメント格納サーバの利用                            | 293 |
| ラベルの印刷とプレビュー                              | 294 |
| 印刷データの保存と呼び出し                             | 295 |
| イメージのプレビュー                                | 297 |
| 印刷速度の最適化                                  | 298 |
| ラベルの再印刷                                   | 299 |
| カスタムエディットフォームを使う                          | 300 |
| NicePrint                                 | 301 |
| 概要  | 302 |
| コマンドファイルを使う                               | 303 |
| コマンドファイル: JOB ファイル                        | 304 |
| JOB ファイルによる自動印刷                           | 305 |
| JOB ファイルを使う                               | 306 |
| コマンドファイル: CSV ファイル                        | 307 |
| コマンドファイル: XML ファイル                        | 309 |
| プログラミングインターフェイス: OLE オートメーション (IDispatch) | 311 |
| プログラミングサンプル                               | 312 |

---

---

|                     |     |
|---------------------|-----|
| DDE 接続              | 313 |
| SAP/R3 による自動制御      | 314 |
| ラベルのエクスポート          | 315 |
| NiceCommands        | 316 |
| コメント                | 317 |
| CREATEFILE          | 318 |
| DELETEFILE          | 319 |
| EXPORTLABEL         | 320 |
| IGNOREERROR         | 321 |
| LABEL               | 322 |
| LABELCLOSE          | 323 |
| LOGIN               | 324 |
| MESSAGEBOX          | 325 |
| OEMTOANSI           | 326 |
| PORT                | 327 |
| PRINT               | 328 |
| PRINTER             | 329 |
| PRINTJOBNAME        | 330 |
| QUIT                | 331 |
| RETURN              | 332 |
| SESSIONEND          | 333 |
| SESSIONPRINT        | 334 |
| SESSIONSTART        | 335 |
| SET                 | 336 |
| SETDATABASE         | 337 |
| SETPRINTPARAM       | 338 |
| SETTABLE            | 339 |
| TEXTQUALIFIER       | 340 |
| コマンドラインオプション        | 341 |
| 新規作成                | 342 |
| 開く                  | 343 |
| 閉じる                 | 344 |
| 保存                  | 345 |
| 名前を付けて保存            | 346 |
| ラベルデザインのインポート       | 347 |
| 他の形式のインポート          | 348 |
| 他の形式をバッチ読み込み        | 349 |
| エクスポート              | 350 |
| 一般形式でエクスポート         | 350 |
| イメージファイル形式でエクスポート   | 351 |
| Pocket PC 形式でエクスポート | 352 |
| プリンター形式でエクスポート      | 353 |
| SAP 形式でエクスポート       | 354 |
| EPS 形式でエクスポート       | 355 |

---

---

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| テンプレートのフォーマット設定       | 356 |
| テンプレートの管理             | 357 |
| ラベル設定                 | 358 |
| プリンタータブ               | 359 |
| 用紙サイズ                 | 360 |
| 用紙設定タブ                | 361 |
| ラベルサイズタブ              | 362 |
| 分割印刷                  | 363 |
| カッター設定タブ              | 364 |
| 印刷タブ                  | 365 |
| 背景イメージタブ              | 366 |
| 背景イメージの拡張オプション        | 367 |
| バッチ印刷タブ               | 368 |
| ラベル設定ウィザード            | 370 |
| 一般タブ                  | 371 |
| 要約タブ                  | 372 |
| プレビュータブ               | 373 |
| 改定履歴タブ                | 374 |
| 拡張タブ                  | 375 |
| 用紙管理                  | 376 |
| 用紙の種類                 | 378 |
| 用紙のプロパティ              | 379 |
| STK ファイルからのインポート      | 380 |
| 印刷設定                  | 381 |
| プリンター設定               | 382 |
| 一般タブ                  | 383 |
| 拡張ボタン                 | 384 |
| レコード選択                | 385 |
| プリンタータブ               | 387 |
| 拡張タブ                  | 388 |
| 印刷と印刷プレビュー            | 389 |
| テスト印刷                 | 390 |
| Command File Explorer | 391 |
| 印刷                    | 392 |
| 印刷プレビュー               | 393 |
| 送る                    | 394 |
| 終了                    | 395 |
| 最近使ったファイル             | 396 |
| ファイルから作成              | 397 |
| 新規作成                  | 398 |
| オブジェクトの挿入             | 399 |
| 取り消し                  | 400 |
| 繰り返し                  | 401 |
| 切り取り                  | 402 |

---

---

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 複写              | 403 |
| 貼り付け            | 404 |
| 形式を指定して貼り付け     | 405 |
| リンク貼り付け         | 406 |
| 削除              | 407 |
| 選択              | 408 |
| リンクリスト          | 409 |
| オブジェクトの表示       | 410 |
| 通常表示            | 411 |
| データ表示           | 412 |
| 余白              | 413 |
| メインラベル          | 414 |
| ヘッダラベル          | 415 |
| フッタラベル          | 416 |
| 前面              | 417 |
| 背面              | 418 |
| 拡大              | 419 |
| 縮小              | 420 |
| ズーム             | 421 |
| グリッドに吸着         | 422 |
| グリッド表示          | 423 |
| Label Inspector | 424 |
| バーコード           | 425 |
| 楕円              | 426 |
| 反転              | 427 |
| 線分              | 428 |
| イメージ            | 429 |
| 矩形              | 430 |
| RFID タグ         | 431 |
| リッチテキストボックス     | 432 |
| 選択              | 433 |
| 文字              | 434 |
| 文字ボックス          | 435 |
| ツールボックス         | 436 |
| カスタマイズ          | 437 |
| データベースツールバー     | 438 |
| デザインツールバー       | 439 |
| 印刷ツールバー         | 440 |
| 標準ツールバー         | 441 |
| 文字ツールバー         | 442 |
| 変数ツールバー         | 443 |
| ズームツールバー        | 444 |
| オブジェクトプロパティ     | 445 |
| 選択              | 446 |

---

---

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 文字                   | 447 |
| 値タブ                  | 448 |
| マスクタブ                | 449 |
| スタイルタブ               | 450 |
| 外観タブ                 | 452 |
| 状態タブ                 | 453 |
| 既定値にする               | 454 |
| 文字ボックス               | 455 |
| 値タブ                  | 456 |
| スタイルタブ               | 457 |
| 詳細タブ                 | 458 |
| 外観タブ                 | 460 |
| 状態タブ                 | 461 |
| 既定値にする               | 462 |
| リッチテキストボックス          | 463 |
| 値タブ                  | 464 |
| 詳細タブ                 | 465 |
| 外観タブ                 | 466 |
| 状態タブ                 | 467 |
| 既定値にする               | 468 |
| リッチテキストエディタ          | 469 |
| バーコード                | 470 |
| 値タブ                  | 471 |
| バーコードタブ              | 473 |
| 外観タブ                 | 474 |
| 既定値にする               | 475 |
| 状態タブ                 | 476 |
| イメージ                 | 477 |
| 値タブ                  | 478 |
| 詳細タブ                 | 479 |
| 外観タブ                 | 481 |
| 状態タブ                 | 482 |
| 既定値にする               | 483 |
| メモリーカードイメージダイアログボックス | 484 |
| 矩形                   | 485 |
| 一般タブ                 | 486 |
| 外観タブ                 | 488 |
| 状態タブ                 | 489 |
| 既定値にする               | 490 |
| 線分                   | 491 |
| 一般タブ                 | 492 |
| 外観タブ                 | 493 |
| 状態タブ                 | 494 |
| 既定値にする               | 495 |

---

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 楕円                  | 496 |
| 一般タブ                | 496 |
| 外観タブ                | 499 |
| 状態タブ                | 500 |
| 既定値にする              | 501 |
| 反転                  | 502 |
| 一般タブ                | 503 |
| 状態タブ                | 503 |
| 既定値にする              | 504 |
| RFID タグ             | 505 |
| 変数                  | 506 |
| 一般タブ                | 508 |
| カウンタータブ             | 510 |
| 拡張カウンター             | 512 |
| データ処理タブ             | 513 |
| プロンプトタブ             | 514 |
| 検証タブ                | 516 |
| 範囲チェック              | 517 |
| 値タブ                 | 518 |
| 基本と拡張ボタン            | 519 |
| 関数                  | 520 |
| 一般タブ                | 521 |
| ASC (FACT)          | 522 |
| 連結                  | 523 |
| 通貨変換                | 524 |
| 日付計算                | 526 |
| HIBC                | 527 |
| 一次関数                | 528 |
| テーブル参照              | 529 |
| 部分集合関数              | 530 |
| 高容量 ADC メディアデータ転送構文 | 532 |
| ユーザー定義チェックデジット      | 533 |
| Visual Basic スクリプト  | 534 |
| ファイルヘルプ             | 535 |
| 一般タブ                | 536 |
| データベースアクセス関数        | 538 |
| データベースダイアログボックス     | 539 |
| データ取得タブ             | 541 |
| 収集オプション             | 543 |
| フィールドタブ             | 544 |
| フィールドダイアログボックス      | 546 |
| フィルタータブ             | 547 |
| 拡張                  | 549 |
| チェックデジットアルゴリズム      | 550 |
| アルゴリズムの編集           | 551 |

---

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 広域変数のロック解除          | 552 |
| 変数追跡設定              | 553 |
| テーブル参照              | 554 |
| テーブル参照の定義           | 555 |
| 回転                  | 556 |
| 位置あわせ               | 557 |
| 全てのイメージをラベルに埋め込む    | 558 |
| 前に移動                | 559 |
| 奥に移動                | 560 |
| 一番前に移動              | 561 |
| 一番奥に移動              | 562 |
| グループ化               | 563 |
| グループ解除              | 564 |
| ラベルを画面上で回転          | 565 |
| ツールメニュー             | 566 |
| ログファイルの表示           | 567 |
| レポート                | 568 |
| メモリーカードの編集          | 569 |
| フォームのデザイン           | 570 |
| 設定                  | 571 |
| カスタマイズ              | 572 |
| バーコード               | 573 |
| キャプション              | 574 |
| 標準モードに設定            | 575 |
| 拡張モードに設定            | 576 |
| 大きなアイコン             | 577 |
| 小さなアイコン             | 578 |
| 最近使用したコマンドを優先に表示    | 579 |
| その他のアプリケーション        | 580 |
| 重ねて表示               | 581 |
| 並べて表示               | 582 |
| アイコンの並べ替え           | 583 |
| 全て閉じる               | 584 |
| 目次                  | 585 |
| インターネットによるサポート      | 586 |
| 技術サポートにファイルを送る      | 588 |
| NiceLabel の Web ページ | 589 |
| 入門                  | 590 |
| よくある質問              | 591 |
| ライセンス管理             | 592 |
| ユーザー登録管理            | 593 |
| バージョン情報             | 594 |
| オンラインサポート           | 595 |

---

# NiceLabel へようこそ

---

NiceLabel ファミリーは、完璧なバーコード印刷ソリューションとRFID スマートラベルの印刷をデスクトップ、モバイル、および企業ユーザーにもたらしめます。NiceLabel は、小売、物流、医薬、化学、自動車、その他の産業に必要とされるラベルデザインと印刷をその使いやすいインターフェースによって提供します。

各ソフトウェアの最新バージョンは、NiceLabel 製品の Web サイト [www.nicelabel.com](http://www.nicelabel.com) からダウンロードできます。

# このマニュアルについて

**製品とサポート体制に関する注意事項:** このマニュアルおよびドキュメントの内容は、複数の製品、および言語で共通となっています。内容については、お使いの製品に合わせて読み替えてください。国および地域によって、取り扱い製品、名称、機能、バージョン、およびサポート体制には違いがあります。最新の情報は、製品の Web ページ、または製品カタログを参照してください。取り扱いの無い製品のユーザーサポートはお受けできません。

ユーザーガイドは、ラベルを素早くデザインし、印刷する方法について説明しています。

ユーザーガイドには、以下の章があります:

**製品の概要:** この章では、ラベルソフトウェアの概要を説明しています。

**インストールとユーザー承認:** ラベルソフトウェアのインストールとユーザー承認の方法について学びます。

**ラベルソフトウェアの設定:** 好みに合わせたソフトウェアの設定について学びます。

**ラベルのデザイン:** ラベルの作成方法について学びます。この章はソフトウェアの機能について理解するまで繰り返し参照してください。この章の内容を理解すると、ラベルソフトウェアを効率的に利用することが出来るようになるでしょう。

**ラベルの印刷とプレビュー:** ラベルの印刷とプレビューの方法について学びます。

**インテグレーションと接続性:** この章では、ラベルソフトウェアをカスタムアプリケーションに統合する方法を学びます。既存のアプリケーションに影響を与えることなく利用できる接続方法について説明しています。

**インターフェイスリファレンス:** この章では、ラベルソフトウェアの全てのコマンドについて説明しています。

**技術サポート:** 技術サポートの問い合わせ窓口に関する情報です。

# ソフトウェアの制限

---

クイックスタートガイドに記載されている全ての例は、NiceLabel PowerForms Desktop **エディション**で利用可能です。しかし、いくつかの例は NiceLabel Designer Pro、または Designer Express **エディション**では利用できません。NiceLabel Designer Pro、または Designer Express **エディション**で利用できない機能は、警告アイコンが表示されているか、説明で言及しています。

# 表記の意味

---

**太字** は、メニュー項目、または **OK** のようなボタンを表します。

*斜体* は、オプション項目、読み取り専用、またはフォルダのような追加項目を表します。

<と> で囲まれた文字は、<Enter> キーのようなキーボード入力を表します。

[と] で囲まれた文字は、変数名です。

# シングルユーザーエディション

プログラムを実行するには、最低限以下の実行環境を満たす必要があります:

- 最低 256MB 以上の空きメモリー容量を持つ Pentium クラス以上の CPU を搭載した AT 互換機
- 32 ビット、または 64 ビット Windows オペレーティングシステム: Windows XP, Windows Server 2003, Windows Server 2003 R2, Windows Vista, Windows Server 2008, Windows Server 2008 R2, Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, Windows Server 2012, Windows Server 2012 R2
- 最低 160 から 1024 MB のハードディスク空き容量 (インストールオプションに依存します)
- CD-ROM ドライブ
- OLE DB データベースドライバ。最新の Windows オペレーティングシステムでは標準で搭載しています。もしこのドライバを搭載していない場合、インストールプログラムはインストールを促すメッセージを表示します
- コンピュータに対する Administrator (管理者) 権限

# ネットワークエディション

ネットワークエディションを実行するには、最低限以下の実行環境を満たす必要があります:

- シングルユーザーエディションの実行環境を完全に満たすこと
- ネットワークインターフェイスカード
- コンピュータがサーバにアクセスできること。サーバのオペレーティングシステムは、Windows のファイル共有 (SMB) プロトコルをサポートしなければいけません (全ての Windows サーバ、UNIX、または Netware はこの条件を満たします)
- サーバのシステムフォルダに対するクライアントのフルアクセス権 (読み込み、書き込み、および削除)
- ローカルエリアネットワーク (LAN)

ノート:

ネットワークエディションは 広域ネットワーク (WAN)、または Internet を越えて動作しません。クライアントとサーバは、同一のネットワーク上にある必要があります。

# ソフトウェアのインストール

製品の CD を CD-ROM ドライブに入れると、インストール/デモプログラムが自動的に起動します。Windows の自動実行機能が無効になっているときは、セットアッププログラムを直接実行してください。CD 内には技術ドキュメント、サンプル、およびその他のドキュメントがありますので併せて参照してください。

**ノート:**

Windows 2000、XP、2003、または Vista を使用しているときは Administrator (管理者) 権限がないとインストールすることが出来ません。

# START.EXE の実行

プログラムをインストールするには、インストールウィザードを使います。インストールウィザードを実行するには、以下の手順に従ってください:

1. 製品のCDをCD-ROMドライブに入れてください。インストールウィンドウが自動的に開きます

**ノート:**

Windowsの自動実行機能が無効になっているときは、インストールウィザードは起動しません。この場合は、START.EXEファイルを実行してください。

2. インストールをクリック。新しいウィンドウが開き、インストール可能なソフトウェアのエディションが表示されます
3. インストールしたいエディションを選択します。表示に従ってインストールしてください

**ノート:**

インストールする(購入、または評価したい)エディションを良く確かめてください。同じインストールウィザードが全てのエディションで使われます。

## 全てのアプリケーションを終了する

---

ソフトウェアのインストールを正しく完了するには、実行中のアプリケーションを全て終了してください。

# セットアップオプションの指定

インストールするエディションとオプションを選択することが出来ます。以下の3つの選択肢があります:

- 完全インストール - 利用可能な言語での全てのコンポーネントをインストールします
- コンパクトインストール - 実行に必要な、最低限のコンポーネントをインストールします。ヘルプとサンプルファイルはインストールしません
- カスタムインストール - インストール可能な個々のコンポーネントを選択してインストールします

インストールを続行するには、以下の手順を実行します:

1. 次へボタンをクリック
2. 使用したいプログラムのグループを選択します
3. デスクトップへのショートカット作成、およびクイック起動へ追加するか選択
4. インストールボタンを押して、インストールを完了します
5. Windows のスタートメニューには、全てのアプリケーションへのショートカットが作られます

# プリンタードライバーのインストール

ソフトウェアでデザインしたラベルを印刷するには、オフィスプリンター（レーザー、インクジェット、あるいはドットマトリックス）を利用するか、専用のラベルプリンター（多くの場合熱転写）を利用することができます。ラベルプリンターを利用するには、予め適切なプリンタードライバーをインストールしなければいけません。このソフトウェアの CD、または Web サイトから入手できる NiceLabel Printer Drivers は、主要なラベルプリンターをサポートしています。

以下の 3 つの方法で、NiceLabel Printer Driver をインストールすることができます：

- ソフトウェアのインストールと同時にプリンタードライバをインストールする
- プリンターインストールウィザードを利用してプリンターをインストールする
- Windows のプリンターインストールウィザードを利用してプリンターをインストールする

# ソフトウェアのインストールと同時にプリンタードライバーをインストールする

ソフトウェアのインストールと同時に NiceLabel Printer Driver をインストールするには、以下の手順を実行します:

1. プリンタードライバーをインストールするオプションを選択します
2. 完了 ボタンを押してください
3. プリンターインストールウィザードが開きます
4. インストールするプリンターを一覧から選択します。次へボタンを押してください
5. プリンターが接続されているポートを選択し、完了 ボタンを押してください

**ノート:**

この方法によるプリンターのインストールは、製品 CD からインストールしている場合のみ利用可能です。

# プリンターインストールウィザードを利用して プリンターをインストールする

1. 製品のCDをCD-ROMドライブに入れると、インストールプログラムが自動的に起動します。もし自動的に起動しないなら、エクスプローラからCDを開き、START.EXEを実行してください
2. インストールをクリックします。新しいウィンドウが開き、インストール可能な全てのソフトウェアエディション、およびプリンタードライバが表示されます
3. NiceLabel Printer Drivers をクリックしてください。プリンターインストールウィザードが起動します
4. インストールしたいプリンターをリストから選択します。次へボタンを押してください
5. プリンターが接続されているポートを選択して、完了 ボタンを押してください

## ノート:

NiceLabel Printer Driver は、製品の Web サイトからダウンロードすることもできます。この場合は、ダウンロードしたファイルを実行し、上記 (4) および (5) の手順を実行してください。

# Windows のプリンターインストールウィザードを利用してプリンターをインストールする

1. Windows のスタートメニューからコントロールパネルを開きます
2. プリント (プリンタとFAX) グループを開き、プリンターの追加 を実行します
3. プリントの追加ウィザードが開くので、その指示に従います。以降のステップは、使用している Windows の種類によって多少異なりますから、適切に読み替えてください。注意すべき点は、製造元とモデルの選択メニューで ディスク使用 (H)... ボタンを押します
4. 製品の CD を CD-ROMドライブに入れ (未だ入れていない場合)、¥ Drivers フォルダを開きます
5. インストールしたいプリンター名のフォルダを選択し、OK ボタンを押します。インストール可能なプリンターの一覧が表示されるので、プリンターを選択してください
6. インストールするモデルを選択し、次へボタンを押すとインストールが完了します

## ノート:

NiceLabel Printer Drivers は Microsoft によるデジタル署名がなされていないので、Windows 2000、XP、および Vista ではインストールを取り消すように促すメッセージが表示されます。しかし、ここではインストールを続行してください。NiceLabel Printer Drivers は Microsoft によるデジタル署名がなされていませんが、徹底的なテストの後にリリースされており、Microsoft が要求する信頼性を持っています。

## 概要

ネットワークエディションは、サーバとクライアントソフトウェアの2つから成り立っています。

最初にラベルソフトウェアをサーバコンピュータにインストールし、全てのファイルをクライアントからアクセス可能な状態にします。次にラベルソフトウェアをワークステーション (クライアント) にインストールします。クライアントへのインストールは、サーバ上で公開したファイルを使って、または製品CDから行うことができます。サーバとクライアントの両方は、LAN (ローカルエリア接続) を経由してアクセスできなくてはなりません。

### 重要!

ネットワークエディションは、WAN、internet、または同種の広域ネットワーク上では動作しません。

ノート: NiceLabel Designer SE、Designer Express、および NiceLabel Designer Pro エディションはネットワークライセンスがありません。必ず NiceLabel PowerForms Desktop エディションを利用する必要があります。

# ネットワーククライアント用アクセス権の設定

|  |  |
|--|--|
| インストール時のローカルコンピュータへの Administrator (管理者) 権限                        | Administrator、または Administrator グループのアカウントを使ってインストールしなければいけません   |
| インストール時の HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE レジストリキーへの読み書き権限、および実行時の読み取り権限 | ソフトウェアの設定情報を更新するためには、このレジストリキーへの読み書き権限が必要です。レジストリは、Windows が持つ設定情報の格納場所で、ファイルやフォルダ、およびソフトウェアコンポーネントの情報が記録されます。<br>書き込み権限はインストール時にのみ必要ですが、読み取り権限はどのような場合にも必要です  |
| HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE レジストリキーへの読み書き権限                         | ユーザー固有の設定値は、このレジストリキーに書き込まれます。コンピュータにログオンできるユーザーは、固有のレジストリキーを持っています。設定値を書き込むには、このキーに対する読み書き権限が必要です   |
| ラベルソフトウェアをインストールしているサーバのシステムフォルダに対する読み書き権限                         | サーバーエディションは、ファイルサーバの機能を持ったコンピュータにインストールします。ラベルソフトウェアはサーバー上で実行することではなく、単にクライアントに対するファイル共有のみが行われます。そのため、サーバーのフォルダはクライアントと共有されていなければいけません。システムフォルダを除き、全てのファイルは読取専用にすることが出来ます。<br>システムフォルダは、フルアクセス (読み取り、書き込み、削除) が可能でなければいけません。全てのクライアントは、このフォルダでファイルの更新を行います |
| プリンタードライバへのアクセス権   | プリンタードライバへのアクセス権が印刷のために必要です。アクセス権の詳細は、Windows の管理ポリシーによって変わりますが、少なくとも印刷と読み取り権限が必要です  |

# ソフトウェアをサーバにインストールする

ラベルソフトウェアをサーバにインストールするには、以下の手順に従ってください:

1. ラベルソフトウェアをインストールしたいサーバのフォルダにフルアクセス権を与えます
2. 製品のCDをCD-ROMドライブに入れてください。インストールウィンドウが自動的に開きます

**ノート:**

Windowsの自動実行機能が無効になっているときは、インストールウィザードは起動しません。この場合は、START.EXEファイルを実行してください。

3. インストールをクリック。新しいウィンドウが開き、インストール可能なソフトウェアのエディションが表示されます
4. PowerForms Multi-user edition (サーバー) をクリックしてください
5. 表示に従ってインストールしてください
6. サーバの位置を選択プロンプトが表示されたら、PowerForms Multi-user edition エディションをインストールする位置を指定し、次へをクリックしてください

**ノート:**

サーバの位置を指定するときは、必ずWindows形式のUNC構文で指定します。UNC構文は、ドライブ名を付けた W:¥ share ¥ file のような形式ではなく、¥ ¥ server ¥ share ¥ file のような形式です。

7. 一次サーバがダウンした場合に備えて、二次サーバを指定することができます。二次サーバを運用しているなら、同様にUNCパスでその位置を指定します

**ノート:** パスの指定が良くわからない場合は、とりあえず入力項目を空白にすることができます。二次サーバの指定は任意です

8. Active Directory グループポリシーを利用した、自動インストール用 MSI ファイルを作成することができます。MSI ファイルを利用すると、サイレントインストールを行うことができます。

**ノート:** 良くわからないのであれば、このステップは無視してかまいません。このステップは任意です。

9. 次へボタンを押して、インストールを完了します

**ノート:**

サーバのフォルダは、ソフトウェアを利用するドメイン内の全てのコンピュータからアクセス可能な状態にしなければいけません。

# ソフトウェアをワークステーションにインストールする

ネットワーククライアントをワークステーションにインストールするには、以下の2つの方法があります:

- **プロダクトのCDからインストールする**  
ソフトウェアのインストールの章で説明した手順に従って、NiceLabel PowerForms Desktop シングルユーザー版をCDからインストールします
- **ネットワークからクライアントをインストールする**  
サーバ上で共有されているインストールファイルを利用してインストールします

以下のステップは、ネットワークからソフトウェアをインストールする手順です:

1. Windows エクスプローラを開きます
2. マイ ネットワーク アイコンから、サーバコンピュータを開きます
3. ラベルソフトウェアをインストールしたフォルダを開きます
4. 表示に従ってインストール作業を行います。インストールすべきソフトウェアは、NiceLabel PowerForms Desktop エディションです。NiceLabel Designer Pro エディションではありませんから注意してください。インストールの詳細は、ソフトウェアのインストールの章を参照してください

**ノート:**

ソフトウェアクライアントは、サーバコンピュータの System フォルダに対してフルアクセス (読み取り、書き込み、消去) 権限が与えられていなければいけません

6. **完了** ボタンを押して、インストールを完了します

# クライアントを無人モードでインストールする

ネットワーククライアントのインストールには、以下の2つの選択肢があります：

1. 対話インストールモード  
このモードでは、インストール手順をそれぞれのワークステーション上で実行します。慣れたシステム管理者であれば、リモートデスクトップやVNCサーバなどを利用してインストールするでしょう。そうしないと、それぞれのワークステーションの前でインストール手順を実行することになるからです
2. 無人インストールモード  
このモードでは、クライアントアプリケーションは Windows Active Directory から自動的に配信されます

"グループポリシー"を設定することで、管理者はワークステーションのユーザーの関与なしにソフトウェアをインストールすることができます。グループポリシーを適切に設定すると、ユーザーがログオンしたとき、あるいは何時でも強制的にソフトウェアをインストールすることができます。

無人インストールモードを利用したい場合は、グループポリシーに適した形式のインストールプログラムを作成しなければいけません。この場合は、インストールプログラムを .MSI パッケージ化しなければいけません。

.MSI パッケージ化したインストールプログラムを作るには、以下の手順を実行します：

1. ネットワークサーバ上で、インストールプログラムを実行します
2. グループポリシーインストールの項目が現れるまで、表示されている指示に従ってインストール手順を続けます。既定のグループポリシーインストールは無効になっています
3. グループポリシー用 MSI ファイルを配置 オプションを有効にします
4. .MSI ファイルに含むクライアントコンポーネントを選択してください。選択したアプリケーションがワークステーションにインストールされます
5. .MSI ファイルを保存するパスを指定してファイルを保存します
6. 次へボタンを押します。  
.MSI ファイルが作成されます

MSI ファイルが作成されると、Windows のグループポリシーに追加することができます。

詳細な情報は、Microsoft のサポートページをご覧ください：

- [\[HOW TO\] Windows 2000 でグループポリシーを使用してソフトウェアをリモートでインストールする方法](#)
- [Using Group Policy to Deploy Applications on windowsnetworking.com](#)

# Windows Terminal Services または Citrix Metaframe にインストールする

---

Windows Terminal Services または Citrix Metaframe にインストールする時は、先ず詳細を説明したホワイトペーパーを読んでください。ホワイトペーパーは、製品 CD 内のドキュメント、または Web サイトで参照できます。

# オフラインモードを有効にする

全てのネットワークエディションクライアントは、プログラムファイル、および共有データをサーバに依存しています。この場合、サーバ、またはネットワークに障害が生じると、全てのクライアントの動作が失敗します。オフラインモードを利用すると、このような障害から回復するすることができます。但し、以下に述べる制限がある点には注意してください。

オフラインモードが有効な他のケースは、ラップトップコンピュータのユーザーがラベルソフトウェアを利用する場合です。ネットワークエディションを利用するような企業ユーザーは、ラップトップコンピュータを混在して利用する場合があります。ラップトップコンピュータは、時折ネットワークから切り離して運用するので、通常のネットワークエディションでは動作しなくなります。このような場合でもオフラインモードを利用すると、ネットワークから切り離れた状態でネットワークエディションを利用することができます。

ラベルソフトウェアをオフラインモードに移行するには、ライセンスマネージャを使用します。ライセンスマネージャをヘルプメニューから実行すると、1 実行ライセンスをそれ自身のために使用します。クライアントに現在与えられているライセンスは、オフラインモードに移行機能を実行するために利用できます。この機能を実行すると、クライアントはオフラインモードに移行します。

**ノート:** クライアントは、オフラインモードに移行するために 1 ライセンスを使用します。オフラインモードは、絶えずライセンスを使用し続けます。クライアントがオフラインモードで開始する場合、それ以外のライセンスを使用する事はありますが、終了してもライセンスは使用したままです。このようにして、利用可能なライセンス数は 1 ずつ減っていきます。

オフラインモードで使用したライセンスを開放したいときは、再度ライセンスマネージャを起動します (ヘルプメニュー -> ライセンス管理)。オフラインモードを終了メニューを選択すると、オフラインモードを終了してライセンスを開放します。

オフラインモードを利用するためのシステム条件は、ラベルソフトウェアをローカルコンピュータにインストールしている場合だけです。オフラインモードに移行する可能性があるコンピュータには、ローカルハードディスクにプログラムをインストールするようにしてください。ラベルソフトウェアをオフラインモードで開始すると、システムファイルはローカルコンピュータ上のコピーを利用します。このコピーは、サーバコンピュータから作られます。ラベルソフトウェアは、起動するとサーバのファイルにアクセスできるか確認します。もしアクセスできれば、サーバのファイルを利用します。アクセスできなければ、ローカルコンピュータ上のコピーを利用します。

ローカルコンピュータがオフラインモードで動作しているとしても、ユーザーが注意すべき点は殆どありません。しかし、オフラインモードでは全ての機能を利用できるわけではない点には注意する必要があります。

# オフラインモードの制限

|                              |   |
|------------------------------|---|
| 広域変数                         | 広域変数は、オフラインモードでは使用できません。もし広域変数がサーバ、および他のワークステーションで同時に使われたら、シリアル番号の値は重複してしまいます。  |
| ログファイル                       | MS Access 形式のログファイルを利用する場合は、ログファイルは作成されますが、オンラインモードに復帰してもサーバのログにはマージされません。<br>テキスト形式のファイルを利用する場合で、ログへのパスが無効であるならファイルは保存されません。   |
| ラベルの位置、テーブル、データベース、およびイメージなど | ラベルファイルにアクセス可能かは、ユーザー次第です。ソフトウェアは、ファイルを複製しません。<br>Windows 2000 (またはより新しいバージョン) を利用しているなら、Windows のオフラインファイルシステムを利用することができます。  |
| オフライン可能なクライアント数              | オフライン可能なクライアント数は、購入したライセンス数の半分です。   |
| ログイン保護                       | ログイン保護とソフトウェア定義のユーザー名は、オフラインモード中は無効となります。   |
| リース期間                        | オフラインモードのライセンスは無制限に有効とはなりません。ライセンスの最大リース期間は 15 日間です。クライアントが最大リース期間を超えてオンラインモードにならない場合は、そのライセンスは失効し、他のクライアントに割り当てられます。<br>この仕様は、コンピュータが決してオンラインにならない状況 (例えば盗難、破損など) になっても、他のクライアントがライセンスを利用できるようにするためです。 |

# ネットワークエディションを他のサーバコンピュータに移行する

ここでは、ネットワークエディションを他のサーバコンピュータに移行する上で重要な注意点について述べます。

1. 最初に移行すべき新しいサーバを用意します。新しいサーバには、同じバージョンのネットワークエディションをインストールしておきます。インストール方法の詳細は、[ソフトウェアをサーバにインストールする](#) ページを参照してください。
2. 先ず、ソフトウェアのライセンスを失効させます。ヘルプ -> ライセンス管理 を選択し、表示に従ってください。失効させるには、インターネットに接続できなければいけません。接続できないなら失効操作は失敗します。失効操作によって、ソフトウェアキーがライセンスサーバに返却されます。詳細については、関連トピックを参照してください。
3. 新しいサーバにソフトウェアを正しくインストールし、ライセンス承認を行います。その後、プログラムの設定とデータを復元することで移行は完了です。

古いサーバからプログラムの設定とデータを復元するのであれば、以下のファイルをコピーしてください:

- 広域変数 (GLOBALS.TDB)
- ソフトウェアの設定とユーザーリスト (SETTINGSDB.MDB)
- ログファイル (LOGDATABASE.MDB)
- カスタムアルゴリズムファイル (ALGO.DEF)
- 用紙データベース (STOCKDB.MDB)
- その他

これらのファイルは、インストールしたサーバのシステムフォルダにあります。以上のステップを完了すると、新しいサーバは古いサーバと同じ設定で動作します。

## ノート:

ラベルソフトウェアは、全て終了した状態で作業を行ってください。動作していると、ソフトウェアの終了時に設定が上書きされます。

4. 最後のステップは、ラベルやデータベースファイルを復元することです。規定値でラベルソフトウェアは、幾つかのサブフォルダを作り、それぞれのファイルをそこに格納しています:
  - ラベルファイル (.LBL)
  - フォームファイル (.XFF)
  - データベースファイル

これらのファイルを新しいサーバ上の同じフォルダへコピーしてください。

## 失効したライセンスを回復する

---

ラベルソフトウェアがサーバに接続するとき、1ライセンスが使用されます。もし、クライアントコンピュータが不用意に停止した場合、例えばフリーズ、ロック、あるいは強制再起動を行った場合は、ライセンスは使用中のままサーバに残り続けます。

このライセンスを回復するには、以下の手順を実行します：

コンピュータを再起動し、ラベルソフトウェアを再実行してください。ソフトウェアは、サーバ上で使用中のライセンスを確認し、再取得することはありません。ソフトウェアを通常の方法で終了します。ライセンスはサーバに返却されます。

# 一次および二次サーバを利用する

信頼性の高いラベル印刷システムを運用するときは、常に二次サーバを用意すべきです。二次サーバを利用する場合は、クライアントライセンスは同時に2つのサーバに格納されます。クライアントを実行すると、まず一次サーバからライセンスの取得を試みます。一次サーバからライセンスを取得できないと、続いて二次サーバから取得を行います。

一次および二次サーバを利用することで、ラベル印刷システムの信頼性は一層高まります。

## ノート:

- 二次サーバを利用するには、インストール時に二次サーバを有効にするオプションを有効にし、サーバ名と共有フォルダの場所を正しく設定してください。
- クライアントが二次サーバを利用できるようにするには、一次ネットワークの位置だけでなく、二次 (バックアップ) ネットワークの位置 オプションも正しく入力してください。

二次サーバを利用する主な利点は、一次サーバの障害時にも問題が生じにくくなることです。一次サーバへのアクセスが途絶えると、二次サーバが処理を引き継ぎます:

- 同じライセンスが二次サーバで利用可能です。

## ノート:

両方のサーバには、独立したネットワークライセンスキーをインストールしなければいけません。インストール時には、両方のサーバに対するアクセスが可能でなければいけません。アクセスが不可能な状態で、別々にインストールしてはいけません。

- 同じライセンスが二次サーバで利用可能です。

## ノート:

同期は、一次サーバから二次サーバへのみ行われます。一次サーバがダウンした時は、二次サーバログを引き継ぎます。しかし、一次サーバが回復しても逆方向への同期は行われません。

- 共有変数の同期は行われません。それぞれのクライアントは、共有変数を格納するローカルファイルを利用します (規定値ではシステムフォルダ)。共有変数を格納しているファイルの名前は、Globals.tdb です。

共有変数を格納しているファイルの場所を変更するには、以下の手順を行います:

1. ツール-> オプション メニューを開く
2. 一般 -> フォルダ タブを選択
3. 変数 領域で、Globals.tdb の格納フォルダを選択
4. OK をクリック

- ログファイルの同期は行われません。

ログファイルを格納しているファイルの場所を変更するには、以下の手順を行います:

1. ツール-> オプション メニューを開く
2. 一般 -> ログファイルを選択
3. 拡張 セクションのローカルデータベースの位置に新しい場所を入力

ノート:

MS Access 形式のログファイルを利用しているなら、ファイル名は LogDatabase.mdb  
です。

#### 4. OK をクリック

# ソフトウェアのライセンス承認（アクティベーション）

ここでは、シングルユーザーエディションとネットワークエディションのライセンス承認（アクティベーション）について説明します。

ソフトウェアを製品版として利用するには、ライセンス承認を受けなければいけません。ライセンス承認を受けない場合は、ソフトウェアはデモモードで動作します。

ライセンス承認ユーティリティは、常にインストールの完了後に使用します。ライセンスの種類の変更、ネットワークエディションのライセンス追加などの場合も、ライセンス承認ユーティリティを再度実行します。ライセンス承認ユーティリティは、ヘルプ -> ライセンスマネージャを実行してください。

ライセンス承認には、以下の方法があります：

- ・ ハードウェアキーによるライセンス承認
- ・ シングルユーザーソフトウェアキーによるライセンス承認
- ・ ネットワークソフトウェアキーによるライセンス承認

## ノート：

NiceLabel Designer SE、Designer Express、および NiceLabel Designer Pro エディションにはネットワークライセンスはありません。また、NiceLabel Control Center ライセンスサーバも利用できません。

**ハードウェアキーによるライセンス承認：**ハードウェアキーによるライセンス承認を行うソフトウェアは、インストール直後から全ての機能を利用できます。ハードウェアキーによるライセンス承認を行うソフトウェアを使用しているときは、[ハードウェアキーでライセンス承認を行う](#) ページを参照してください。

**シングルユーザーソフトウェアキーによるライセンス承認：**シングルユーザーソフトウェアキーによるライセンス承認を行うソフトウェアは、ライセンス承認ユーティリティを実行して承認を受ける必要があります。ソフトウェアキーは、25 桁のシリアル番号です。

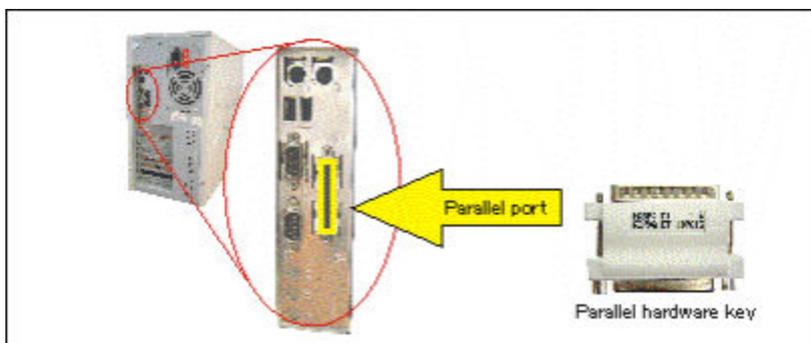
**ネットワークソフトウェアキーによるライセンス承認：**ネットワークエディションのライセンス承認は、シングルユーザーソフトウェアキーによるライセンス承認とほぼ同じです。ネットワークソフトウェアキーは、25 桁のシリアル番号です。サーバーモジュールのライセンス承認も、クライアントの場合と同様の手順で現在のワークステーション上で行います。ネットワークエディションにユーザーを追加するときは、それぞれのワークステーション上で行います。詳細については、[追加ネットワーククライアントのライセンス承認](#) の章を参照してください。

# ハードウェアキーによるライセンス承認

シングルユーザーエディションは、パラレル、または USB ハードウェアキー (電子キー、HASP キー、または dongle と呼ばれる機器) によってライセンス承認することができます。しかし、ネットワークエディションは、ハードウェアキーによってライセンス承認できません。

ハードウェアキーによってライセンス承認する前に、ソフトウェアが正しくインストールされていることを確かめてください。

## パラレルキーによるライセンス承認



パラレルキーを利用するには、次の手順を行います:

1. コンピュータとプリンターの電源を切ってください
2. プリンターのケーブルを外し、パラレルキーをコンピュータのパラレルポート (LPT、または PRN ポートなどと表記されています) に接続します
3. ハードウェアキーが、コンピュータのポートにしっかり差し込まれたことを確認します。左右 2 つの取り付けねじを締めて、プリンターケーブルを取り付けて下さい

### ノート:

ねじを取り外したり、上下を間違えないようにしてください。

ハードウェアキーは、コンピュータのパラレルポートとプリンターケーブルの間に取り付けます。形状が違うシリアルポートやプリンタには、絶対に接続しないでください。これらの注意を守らないと、コンピュータとハードウェアキーを損傷します。

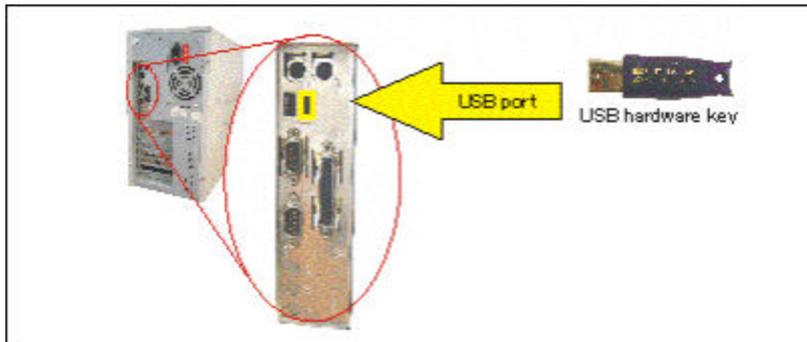
3. コンピュータとプリンター両方の電源を入れ、ラベルソフトウェアを実行します。すると、警告 ウィンドウが開きます
4. ライセンス管理 ボタンを押してください。ライセンス管理 ウィンドウが開きます
5. パッケージのライセンス承認 を選択して 次へをクリック
6. ハードウェアキーを選択して 次へをクリック。新しいライセンス管理 ウィンドウが開き、ラベルソフトウェアのライセンス情報が表示されます
7. 完了 ボタンを押します。ラベルソフトウェアは、完全に動作するようになります

### ノート:

シリアル接続のプリンターを利用している場合、ハードウェアキーとプリンターを直接接続することができませんが、パラレルポートに付けたままにしておきます。ハードウェアキーは、必ずしもプリンターと繋がっている必要はありませんが、コンピュータには付いている状態で使います。プリンター

と繋がっているときは、常にプリンターの電源を入れておいてください。プリンターの電源が切れていると、ハードウェアキーを認識できません。

### USB キーによるライセンス承認



USB キーを利用するには、次の手順を行います:

1. USB キーをコンピュータのUSBポートに取り付けます。USBハブ経由では認識しない場合があります
2. ラベルソフトウェアを実行します。すると、警告ウインドウが開きます
3. ライセンス管理 ボタンを押してください。ライセンス管理 ウインドウが開きます
4. パッケージのライセンス承認 を選択して次へをクリック
5. ハードウェアキーを選択して次へをクリック。新しいライセンス管理 ウインドウが開き、ラベルソフトウェアのライセンス情報が表示されます
6. 完了 ボタンを押します。ラベルソフトウェアは、完全に動作するようになります

# シングルユーザーエディションのライセンス承認

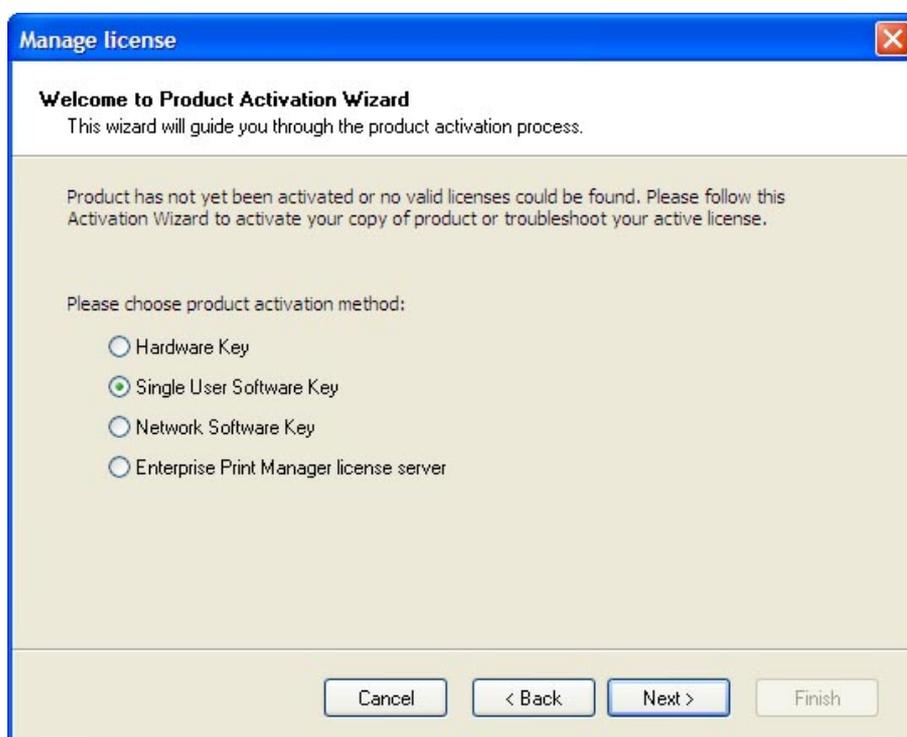
アクティベーションサーバを利用するか、製品のキー番号を Web サイトに登録することでライセンス承認を行うことができます。Web サイトでのライセンス承認は、シングルユーザーソフトウェアキー、またはネットワークユーザーソフトウェアキーで可能です。もしコンピュータがインターネットに接続できないなら、インターネットに接続可能なコンピュータで Web サイトを開き、ライセンス承認の詳細を得てください。

ライセンス承認について述べる前に、用語について説明します：

- **キー番号 (Key Number):** 25 桁の番号で、ソフトウェアに予め割り振られている番号です
- **登録番号 (Registration Number):** ライセンス承認中に割り振られる一意な番号です。この番号を使ってソフトウェアキーを有効にします
- **アクティベーション番号 (Activation Code):** Web サイトで割り当てられる番号です。この番号を使って、ラベルソフトウェアのライセンス承認を行います

ラベルソフトウェアのライセンス承認を行うには、以下の手順を実行します：

1. インストールを正しく完了します。続いて、ラベルソフトウェアを起動してください。警告 ウィンドウが開きます
2. **ライセンス管理** を選択。ライセンス管理 ウィンドウが開きます
3. **パッケージのライセンス承認** を選び **次へ** をクリック
4. **シングルユーザーソフトウェアキー** を選び **次へ** をクリック



シングルユーザーソフトウェアキーを選択

2. 利用者情報とキー番号を入力します
3. 次へボタンをクリック。ライセンス管理 - アクティベーションコード ウィンドウが開きます
4. ソフトウェアを自動的にライセンス承認するには、ライセンス承認サーバへ接続を選択します(推奨)
5. ソフトウェアを手動でライセンス承認するには、インターネットのリンクを開いて、ライセンス承認の Web ページを開きます
  - キー番号と登録番号、その他の表示されている項目に正しく入力します。\*の付いた項目は必須ですが、それ以外の項目は任意です
  - ライセンス承認 (Activate) ボタンを押すと、アクティベーション番号 (Activation Code) が取得できます
  - アクティベーション番号をライセンス管理 - アクティベーションコード ウィンドウのアクティベーション番号 ボックスに入力します
7. 次へボタンを押し、以降の表示に従ってライセンス承認を完了してください

**ノート:**  
コンピュータがインターネットに接続不可能でも、同様の手順でライセンス承認が可能です。

コンピュータがインターネットに接続できないなら、以下の手順でユーザー承認を行います:

1. 上記 (1) から (4) までの手順を実行します
2. キー番号と登録番号を書き留めてください
3. ライセンス承認の Web ページのアドレスを書き留めてください

**ノート:**データを保存 ボタンを押すと、テキストファイルにライセンス承認に必要な情報が保存されます。このファイルを利用すると、情報を書き留める手間が省けます。

4. インターネットに接続可能なコンピュータに行き、Web ブラウザを開く、続いてライセンス承認の Web ページを開きます
5. キー番号と登録番号、その他の表示されている項目に正しく入力します。\*の付いた項目は必須ですが、それ以外の項目は任意です

## Key Number Activation

Welcome to the software activation site. Please copy the data from your activation dialog box into the fields below. Then press the **ACTIVATE** button.

Key Number:  -  -  -  -  \*

Registration Number:  -  -  -  -  \*

Name:

Company:

Address 1:

Address 2:

Zip:  City:

Country:  \*

E-mail:  \*

\* - required

ACTIVATE

RESET

### インターネットのライセンス承認サイト

6. **ライセンス承認 (Activate) ボタンを押すと、アクティベーション番号 (Activation Code) が取得できます。それを正しく書き留めてください**

#### ノート:

キー番号、登録番号、およびアクティベーション番号は、大文字と小文字を区別します。正しく書き留めなければいけません。

7. **ライセンス承認を行うコンピュータに戻り、ライセンスマネージャのウィンドウを開きます**
8. **取得したアクティベーション番号を入力してください**
9. **次へボタンを押し、表示に従ってユーザー承認を完了します**

# ソフトウェアのライセンスを他のコンピュータに移行する

ラベルソフトウェアが無制限モードで動作しているコンピュータ上では、ユーザー承認 (アクティベーション) を実行済みです。ユーザー承認は、ハードウェアキー、またはソフトウェアキー (シングルユーザー、またはマルチユーザーライセンス) で行うことができます。

承認済みのライセンスを他のコンピュータに移行する場合で、ハードウェアキーを利用している場合は、以下の手順を実行します:

1. ハードウェアキー (USB、またはパラレルポート) をコンピュータから取り外します
2. ラベルソフトウェアを新しいコンピュータにインストールします。  
手順については、ソフトウェアのインストールの章を参照してください
3. 新しいコンピュータ上でライセンス承認を行います。  
ハードウェアキーによるライセンス承認の章の手順を実行してください

承認済みのライセンスを他のコンピュータに移行する場合で、ソフトウェアキー (25 桁の番号) を利用している場合は、以下の手順を行います:

1. Designer Pro ソフトウェアを現在のコンピュータで実行します
2. ヘルプ -> ライセンス管理 メニューを選択
3. 現在のソフトウェアキーライセンスを管理 オプションを有効にします
4. 次へボタンを押す
5. ライセンスを無効化 オプションを選択し、完了 をクリック。  
この操作によって、ライセンスを現在のコンピュータから無効化し、ライセンス管理サーバからライセンス情報が削除されます

ノート: この手順を完了するには、コンピュータがインターネットにアクセス可能でなければいけません。インターネットにアクセスできないときは、一旦コンピュータをインターネットに接続してください。

6. ラベルソフトウェアを新しいコンピュータにインストールします。  
手順については、ソフトウェアのインストールの章を参照してください
7. ソフトウェアのライセンス承認を行います。  
詳細については、シングルユーザーエディションのライセンス承認の章を参照してください

# ネットワークエディションのライセンス承認

ネットワークエディションは、パラレル、または USB ハードウェアキーによるライセンス承認を利用することができません。ネットワークエディションは、25 桁の番号だけでライセンス管理することができます。

ライセンス承認について述べる前に、用語について説明します：

- **キー番号 (Key Number):** 25 桁の番号で、ソフトウェアに予め割り振られている番号です
- **登録番号 (Registration Number):** ライセンス承認中に割り振られる一意な番号です。この番号を使ってソフトウェアキーを有効にします
- **アクティベーション番号 (Activation Code):** Web サイトで割り当てられる番号です。この番号を使って、ラベルソフトウェアのライセンス承認を行います

ネットワークエディションのライセンス承認を行うには、以下の手順を実行します：

1. サーバとクライアントエディションをインストール後に、サーバコンピュータでサーバエディションを実行します。有効なライセンスが見つからない旨のエラーが表示されますから、**ライセンス管理** ボタンを押してください
2. ネットワークソフトウェアキーを選択し、次へボタンをクリック
3. 一次ネットワークへのパスをインストールしたパスに設定します ([ソフトウェアをサーバにインストールする](#) の章を参照してください)。続いて次へをクリック

ノート：

サーバの位置を指定するときは、必ず Windows 形式の UNC 構文で指定します。UNC 構文は、ドライブ名を付けた W:¥ share ¥ file のような形式ではなく、¥ ¥ server ¥ share ¥ file のような形式です。

4. 表示に従って、カスタマー情報、およびキー番号を入力し、次へをクリック
5. ソフトウェアを自動的にライセンス承認するには、**ライセンス承認サーバへ接続 (推奨)** を選択します
6. ソフトウェアを手動でライセンス承認するには、インターネットのリンクを開いて、**ライセンス承認の Web ページを開きます**
  - キー番号と登録番号、その他の表示されている項目に正しく入力します
  - **ライセンス承認** ボタンを押すと、**アクティベーション番号** が表示されます
  - **アクティベーション番号** を **ライセンス管理 - アクティベーションコード** ウィンドウの **アクティベーション番号** ボックスに入力します
7. **次へ** ボタンを押し、以降の表示に従って**ライセンス承認** を完了してください

ノート：

コンピュータがインターネットに接続不可能でも、同様の手順でライセンス承認が可能です。

コンピュータがインターネットに接続できないなら、以下の手順でユーザー承認を行います：

1. 上記 (1) から (4) までの手順を実行します
2. キー番号と登録番号を書き留めてください
3. ライセンス承認の Web ページのアドレスを書き留めてください

ノート: データを保存 ボタンを押すと、テキストファイルにライセンス承認に必要な情報が保存されます。このファイルを利用すると、情報を書き留める手間が省けます。

4. インターネットに接続可能なコンピュータに行き、Web ブラウザを開く、続いてライセンス承認の Web ページを開きます
5. キー番号 (Key Number)、登録番号 (Registration Number) を正しく入力します。その他の情報も表示に従って入力してください

## Key Number Activation

Welcome to the software activation site. Please copy the data from your activation dialog box into the fields below. Then press the ACTIVATE button.

Key Number:  -  -  -  -  \*

Registration Number:  -  -  -  -  \*

Name:

Company:

Address 1:

Address 2:

Zip:  City:

Country:  \*

E-mail:  \*

\* - required

### インターネットのライセンス承認サイト

6. ライセンス承認 (Activate) ボタンを押すと、アクティベーション番号 (Activation Code) が取得できます。それを正しく書き留めてください

ノート:  
キー番号、登録番号、およびアクティベーション番号は、大文字と小文字を区別します。正しく書き留めなければいけません。

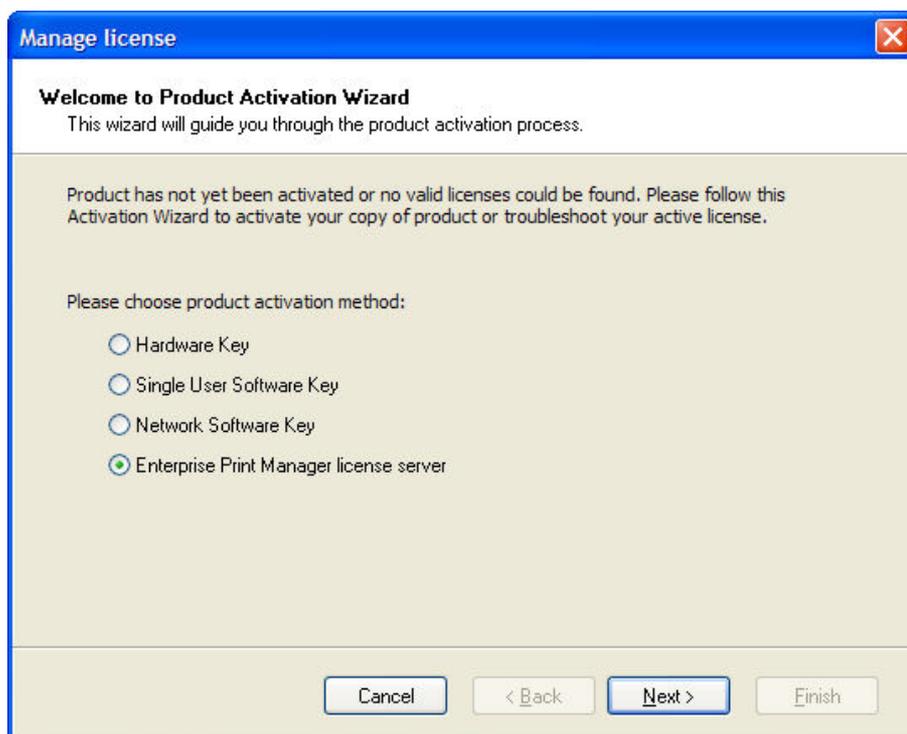
7. ライセンス承認を行うコンピュータに戻り、ライセンスマネージャのウィンドウを開きます
8. 得したアクティベーション番号を入力してください
9. 次へボタンを押し、表示に従ってユーザー承認を完了します

# NiceLabel Control Center によるライセンス管理

NiceLabel Control Center (Control Center) は、NiceLabel Control Center エディションの一部です。Control Center は、クライアントのライセンスをサーバに格納します。

Control Center を利用してクライアントのライセンス承認を行うには、以下の手順を実行します:

1. インストールを正しく完了します。続いて、Designer Pro を起動してください。警告 ウィンドウが開きます
2. ライセンス管理 を選択。ライセンス管理 ウィンドウが開きます
3. パッケージのライセンス承認 を選び 次へをクリック



"NiceLabel Control Center ライセンスサーバ" のライセンス承認

4. Enterprise Print Manager ライセンスサーバを選び 次へをクリック
5. Control Center をインストールした Windows サーバを選択し、次へをクリック

Control Center によるライセンス承認に成功すると、クライアントのログは Control Center に送られるようになります。

ノート:Control Center ライセンスサーバを利用すると、ログデータの Control Center による集中管理、ローカル Access データベースへの記録、または両方を利用できます。ログ設定を変更するには、ツール->オプション メニューから変更します。

もし NiceLabel Control Center のライセンス承認が完了していない場合は、Control Center を利用したライセンス承認はできません。NiceLabel Control Center のライセンス承認を行うには、表

示に従って 25 桁のキー番号を利用するか、NiceLabel Control Center ユーザーズガイドの手順に従ってください。

# 追加 ネットワーククライアントのライセンス承認

ネットワーククライアントは、起動したサーバによって自動的にライセンス承認されます。他のワークステーションにある追加のネットワーククライアントをライセンス承認するには、以下の手順に従ってください。

1. ラベルソフトウェアをワークステーションにインストールします
2. ラベルソフトウェアを起動します。有効なライセンスが見つからない旨のエラーが表示され、ライセンス管理ウィンドウが開きます
3. ネットワークソフトウェアキーを選択し、次へをクリック
4. ネットワークエディションをインストールした場所を選択し、次へボタンをクリック。ライセンス情報がサーバからコピーされます

## ノート:

サーバの位置を指定するときは、必ず Windows 形式の UNC 構文で指定します。UNC 構文は、ドライブ名を付けた `W:¥ share ¥ file` のような形式ではなく、`¥ ¥ server ¥ share ¥ file` のような形式です。

以上でネットワーククライアントはライセンス承認されます。ネットワーククライアントが完全に動作するには、サーバに十分なライセンス数が残っている場合だけです。ライセンス数が不足している場合は、実行中のクライアントがログオフするまで待たなければいけません。

# 概要

---

ラベルソフトウェアをアップグレードするには、以下の方法があります：

- ソフトウェアのバージョンを1つ上げる (マイナーバージョンアップ)。例えば 5.0.0 から 5.1.0 にする場合があります
- ソフトウェアを古いバージョンから最新のバージョンにする (メジャーバージョンアップ)。例えば 2.1.0 から 3.0.0 にする場合があります
- ソフトウェアのエディションをアップグレードする (エディションアップグレード)。例えば NiceLabel Designer Pro をより高機能な NiceLabel PowerForms Desktop にする場合があります

# マイナーアップグレード

ソフトウェアのマイナーアップグレードは、例えば 3.0.0 から最新の 3.x.x にアップグレードする場合があります。アップグレードを行う前には、次のことを行わなければいけません。

- ・ ラベルファイルをバックアップする
- ・ 現在のバージョンをアンインストールしない
- ・ どのエディションを利用しているか確認する

ノート:

ソフトウェアのエディションを確認するには、製品の CD ケースを参照するか、ヘルプ -> バージョン情報 メニューを選択します。

スタンドアロン、またはシングルユーザーソフトウェアをマイナーアップグレードするには、以下の手順を実行します:

1. 実行中のラベルソフトウェアは終了してください
2. ウイルススキャナを実行しているときは、一時的に停止します
3. 新しいバージョンを古いバージョンと同じフォルダにインストールします。これで新しいバージョンに置き換わります
4. 表示されるメッセージに従ってください

# メジャーアップグレード

ソフトウェアのメジャーアップグレードは、例えば 2.x.x から最新の 3.x.x にアップグレードする場合があります。アップグレードを行う前には、次のことを行わなければいけません。

- ・ プログラムファイルをバックアップする
- ・ 現在のバージョンをアンインストールしない
- ・ どのエディションを利用しているか確認する

ノート:

ソフトウェアのエディションを確認するには、製品の CD ケースを参照するか、ヘルプ -> バージョン情報 メニューを選択します。

スタンドアロン、またはシングルユーザーソフトウェアをマイナーアップグレードするには、以下の手順を実行します:

1. 実行中のラベルソフトウェアは終了してください
2. ウイルススキャナを実行しているときは、一時的に停止します
3. 製品の CD を CD-ROM ドライブに入れます
4. 同じエディションのソフトウェアをインストールします。例えば NiceLabel Designer Pro 2.1.x を NiceLabel Designer Pro 3.x.x につぶグレードしたい場合は、NiceLabel Designer Pro 3.x.x をインストールします
5. 表示されるメッセージに従ってください

# エディションアップグレード

エディションアップグレードとは、より高機能のソフトウェアにアップグレードすることです。例えば Designer Express から NiceLabel Designer Pro、または NiceLabel Designer Pro から NiceLabel PowerForms Desktop にする場合があります。アップグレードを行う前には、次のことを行わなければいけません。

- プログラムファイルをバックアップする
- 実行中のラベルソフトウェア、および他のソフトウェアを終了する
- 現在のバージョンをアンインストールしない

スタンドアロン、またはシングルユーザーソフトウェアをマイナーバージョンアップするには、以下の手順を実行します：

1. 製品のCDをCD-ROMドライブに入れます
3. 新しいエディション (Pro、または Suite) を最初にインストールする手順で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の章を参照してください
4. 表示されるメッセージに従ってください

#### ノート：

新しいエディションのライセンス承認手順は、販売代理店より通知されます。通知された手順に従ってライセンス承認をするまで、ソフトウェアは動作しません。

# 概要

---

ネットワークエディションは、以下の方法でアップグレードできます:

- ソフトウェアのバージョンを1つ上げる (マイナーバージョンアップ)。例えば3.0.0を3.1.0にする場合です
- ソフトウェアを古いバージョンから最新のバージョンにする (メジャーバージョンアップ)。例えば2.1.0を3.0.0にする場合です
- スタンドアロンエディション (シングルユーザーライセンス) をネットワークエディション (5ライセンス、あるいはそれ以上) にする場合です

# ネットワークバージョンのマイナーアップグレード

ネットワークバージョンのマイナーアップグレードは、例えば 3.0.0 から最新の 3.x.x にバージョンアップする場合があります。マイナーバージョンアップを行う前には、次のことを行わなければいけません。

- ・プログラムファイルをバックアップする
- ・現在のサーバ、およびクライアントのソフトウェアをアンインストールしない

**ノート:**  
アップグレードする前に使用しているバージョンを確認してください。製品 CD のケース、またはヘルプ -> バージョン情報 メニューを選択するとバージョン情報を確認できます。

サーバ、およびクライアントのラベルソフトウェアをアップグレードするには、以下の手順を実行します:

1. サーバ、およびクライアント上で実行中のラベルソフトウェア、および実行中の全てのソフトウェアを終了してください
2. ウィルススキャナを実行しているときは、一時的に停止します
3. 製品 CD を CD-ROM ドライブに入れ、ラベルソフトウェアをインストールします。これを全てのコンピュータで行います

**ノート:**  
バージョンアップを行う前に、全てのクライアントがログオフしていることを確認してください。

4. 新しいバージョンを新規インストールと同じ手順でサーバにインストールします。詳細は [ソフトウェアをサーバにインストールする](#) の章を参照してください
5. 新しいバージョンを新規インストールと同じ手順でワークステーションにインストールします。詳細は [ソフトウェアをワークステーションにインストールする](#) の章を参照してください

# ネットワークバージョンのメジャーアップグレード

ネットワークバージョンのメジャーアップグレードは、例えば 2.x.x から最新の 3.x.x にする場合です。メジャーバージョンアップを行う前には、次のことを行わなければいけません。

- ・プログラムファイルをバックアップする
- ・サーバ、およびクライアントソフトウェアをアンインストールしない

**ノート:**  
アップグレードする前に使用しているバージョンを確認してください。製品 CD のケース、またはヘルプ -> バージョン情報 メニューを選択するとバージョン情報を確認できます。

サーバ、およびクライアントのラベルソフトウェアをメジャーアップグレードするには、以下の手順を実行します:

1. サーバ、およびクライアント上で実行中のラベルソフトウェア、および実行中の全てのソフトウェアを終了してください
2. ウィルススキャナを実行しているときは、一時的に停止します

**ノート:**  
バージョンアップを行う前に、全てのクライアントがログオフしていることを確認してください。

3. 新しいバージョンを新規インストールと同じ手順でサーバにインストールします。詳細は [ソフトウェアをサーバにインストールする](#) の章を参照してください
4. 新しいバージョンを新規インストールと同じ手順でワークステーションにインストールします。詳細は [ソフトウェアをワークステーションにインストールする](#) の章を参照してください

# シングルユーザーエディションのネットワークアップグレード

シングルユーザーエディションのネットワークアップグレードは、スタンドアロン、シングルユーザーエディションのソフトウェアをネットワークエディションにバージョンアップする場合です。バージョンアップを行う前には、次のことを行わなければいけません。

- ・ プログラムファイルをバックアップする
- ・ 現在のソフトウェアをアンインストールする

ソフトウェアをアップグレードするには、以下の手順を実行します：

1. 製品 CD を CD-ROM ドライブに入れる
2. ウイルススキャナを実行しているときは、一時的に停止します
3. 新しいバージョンのネットワークエディションを新規インストールと同じ手順でサーバにインストールします。詳細は [ソフトウェアをサーバにインストールする](#) の章を参照してください
4. 新しいバージョンのネットワークエディションを新規インストールと同じ手順でクライアントにインストールします。詳細は [ソフトウェアをワークステーションにインストールする](#) の章を参照してください

## マイナーアップグレード後のライセンス承認

同じバージョンをマイナーアップグレードした場合、例えば NiceLabel Designer Pro バージョン 3.x.1 を NiceLabel Designer Pro バージョン 3.x.2 にアップグレードした場合は、ライセンス承認は有効に引き継がれます。注意点は、新しいバージョンを古いバージョンと同一のフォルダへインストールすることだけです。インストールの詳細は、[マイナーアップグレード](#) の章を参照してください。

ノート:

ネットワークエディションをアップグレードするときは、現在のネットワークエディションと同じフォルダにインストールしてください。サーバでのライセンス承認を再度行う必要はありません。サーバでのライセンス承認は、有効なままです。

# メジャーアップグレード後のライセンス承認

同じバージョンをメジャーアップグレードした場合、例えば NiceLabel Designer Pro バージョン 2.1.x を NiceLabel Designer Pro バージョン 3.x.x にアップグレードした場合は、ライセンス承認プログラムを再度実行しなければいけません。新しいバージョンは、古いバージョンに上書きインストールする必要は無く、新旧両方のバージョンを使い続けることができます。メジャーアップグレードは、最初のインストールと同じ手順で行います。詳細は [ソフトウェアのインストール](#) の章を参照してください。

実行すべき手順の要約は以下の通りです:

1. 実行中のラベルソフトウェアは終了してください
2. インストール済みのラベルソフトウェアは、削除しないでください
3. 同じエディションの新しいソフトウェアをインストールします
4. ソフトウェア (古いバージョン) がハードウェアキー (USB、またはパラレル。 [ソフトウェアのライセンス承認](#) の章を参照) でライセンス承認されているなら、ハードウェアキーをコンピュータに取り付けます
5. アップグレードキー番号を入力して、ライセンス承認します

ノート:

例えばソフトウェアをバージョン 2.1.x からバージョン 3.x.x にアップグレードするなら、旧バージョンの 25 桁シリアル番号 (バージョン 2.1.x 用) と新バージョンの 25 桁シリアル番号 (バージョン 3.x.x 用) の両方が必要です。ライセンス承認プログラムは、両方の番号を要求します。

新しいバージョンのライセンス承認を行うには、以下の手順を実行します:

1. インストールした新しいラベルソフトウェアを実行します。警告ウインドウが表示されます
2. ライセンス管理 ボタンを押してください。ライセンス管理ウインドウが開きます

ノート:

インストール時にラベルソフトウェアのライセンス承認を行うなら、ライセンス承認パッケージを選択して次へボタンを押してください。

3. シングルユーザーソフトウェアキーを選択して次へをクリックします。ライセンス管理ウインドウが開き、古いソフトウェアのライセンス情報が表示されます

ノート:

古いソフトウェアが USB、またはパラレルハードウェアキーでライセンス承認されているなら、ハードウェアキーを選択して次へをクリックしてください。

4. ソフトウェアがソフトウェアキーでライセンス承認されているなら、ソフトウェアキーの管理を選択して次へをクリックします。  
ソフトウェアがハードウェアキーでライセンス承認されているなら、ハードウェアキーのライセンス管理を選択して、次へをクリックします
5. ライセンス管理 - ソフトウェアキー管理ウインドウが表示されたときは、キーライセンスのアップグレードを選択して次へをクリックします

6. ライセンス管理 - アップグレードコードウインドウが表示されたら、キー番号のアップグレード項目に販売代理店から入手した番号を入力します
7. ソフトウェアを自動でライセンス承認するときは、ライセンス承認サーバへ接続リンクをクリックしてください(推奨)
8. ソフトウェアを手動でライセンス承認するときは、インターネットのリンクを開いてライセンス承認ページでライセンス承認します
  - ユーザー情報を入力し、ライセンス承認 (ACTIVATE) をクリックしてください。新しいウインドウが開き、ライセンス承認番号 (Activation Code) が表示されます
  - 表示されたライセンス承認番号をソフトウェアのライセンス承認番号欄に正しく入力します
9. 次へボタンを押すと、ライセンス承認が完了します

**ノート:**

インターネットに接続できない場合でも、接続可能なコンピュータを使ったライセンス承認が可能です。詳細は、[シングルユーザーエディションのライセンス承認](#)の章を参照してください。

# エディションアップグレード後のライセンス承認

エディションアップグレードを行った場合、例えば Designer Express を NiceLabel Designer Pro、または NiceLabel PowerForms Desktop にアップグレードした場合は、古いエディションのソフトウェアを残したまま、新しいエディションのソフトウェアをライセンス承認します。新しいエディションのインストールは、最初のインストールと同じ手順で行います。詳細はソフトウェアのインストールの章を参照してください。ライセンス承認については、[メジャーアップグレード後のライセンス承認](#) の章の手順で行います。

## ノート:

ソフトウェアのエディションアップグレードを行うには、古い 25 桁のシリアル番号 (ソフトウェアキー) と新しい 25 桁のシリアル番号 (ソフトウェアキー) の両方が必要です。ライセンス承認では、両方の番号を要求されます。

ライセンス承認の要約は以下のとおりです:

1. 実行中のラベルソフトウェアを閉じます
2. ソフトウェアの新しいエディションをインストールします
3. 新しいエディションをシリアル番号でライセンス承認します



# メジャーアップグレード後のネットワークエディションのライセンス承認

ネットワークエディションのメジャーアップグレードは、例えば 2.x.x を最終バージョンの 3.x.x にアップグレードするような場合です。実行すべき手順の要約は以下の通りです:

1. プログラムファイルをバックアップします
2. サーバとワークステーション上のソフトウェアは、削除しないでください

ノート:

現在のソフトウェアバージョンを調べるには、CD ケースの表記、またはソフトウェアのヘルプ -> バージョン情報メニューを選択してください。

3. 初回インストールと同じ手順で、サーバコンピュータに新しいバージョンをインストールします。詳細は [ソフトウェアをサーバにインストールする](#) の章を参照してください
4. 初回インストールと同じ手順で、ワークステーションに新しいバージョンをインストールします。詳細は [ソフトウェアをワークステーションにインストールする](#) の章を参照してください
5. アップグレード番号を入力してライセンス承認を行います

ノート:

例えばソフトウェアをバージョン 2.1.x からバージョン 3.x.x にアップグレードするなら、旧バージョンの 25 桁シリアル番号 (バージョン 2.1.x 用) と新バージョンの 25 桁シリアル番号 (バージョン 3.x.x 用) の両方が必要です。ライセンス承認プログラムは、両方の番号を要求します。

新しいバージョンのライセンス承認を行うには、以下の手順を実行します:

1. インストールした新しいラベルソフトウェアを実行します。警告ウインドウが表示されます
2. ライセンス管理 ボタンを押してください。ライセンス管理ウインドウが開きます

ノート:

インストール時にラベルソフトウェアのライセンス承認を行うなら、ライセンス承認パッケージを選択して次へボタンを押してください。

3. ネットワークソフトウェアキーを選択し、次へを押してください。新しいライセンス管理ウインドウが開き、ネットワークインストールパスが表示されます
4. 一次サーバへのパスを初回インストールと同じように入力します ([ソフトウェアをサーバへインストールする](#) の章を参照)。続いて次へをクリックしてください

ノート:

サーバの位置を指定するときは、必ず Windows 形式の UNC 構文で指定します。UNC 構文は、ドライブ名を付けた W:¥ share ¥ file のような形式ではなく、¥ ¥ server ¥ share ¥ file のような形式です。

5. ユーザー情報とアップグレードキー番号を入力し、次へをクリックしてください
6. 自動的にライセンス承認する場合は、ライセンス承認サーバへ接続 リンクをクリックしてください(推奨)
7. 手動でライセンス承認する場合は、リンクを Web ブラウザで開き、ライセンス承認サイトを表示します
  - キー番号欄にキー番号を入力してください。その他表示されている項目があれば、それも入力してください
  - ライセンス承認 (ACTIVATE) ボタンを押すと、アクティベーション番号が表示されます
  - アクティベーション番号をライセンス管理 - アクティベーション番号 ボックスに入力します
8. 次へボタンを押し、表示にしたがってライセンス承認を完了します

**ノート:**

コンピュータがインターネットに接続できなくとも、接続できるコンピュータを利用してライセンス承認が可能です。詳細は [ネットワークエディションのライセンス承認](#) の章を参照してください。

# ネットワークエディションへアップグレードした シングルユーザーエディションのライセンス承認

シングルユーザーエディションをネットワークエディションへアップグレードするときは、シングルユーザーエディションを全てのワークステーションから削除し、ネットワークエディションをサーバと全てのワークステーションにインストールします。インストールは、初回インストールと同じ手順で行います。詳細は [ソフトウェアをサーバへインストールする](#) と [ソフトウェアをワークステーションにインストールする](#) の章を参照してください。

次にライセンス承認は、[ネットワークエディションのライセンス承認](#) と [追加ネットワーククライアントのライセンス承認](#) の章で述べた手順に従います。

手順の要約は以下の通りです：

1. プログラムファイルをバックアップします
2. 現在のエディションをコンピュータから削除してください
3. ネットワークエディションをサーバとワークステーションにインストールします

ノート：

ネットワークエディションをインストールする前に、全てのクライアントがログオフしていることを確認してください。

4. 新しいネットワークエディションのライセンス承認 (サーバとクライアントのライセンス承認) は、新しいネットワークキー番号で行います

# ネットワークライセンスパックのライセンス承認

ネットワークライセンスパックは、5、10、20、または50ユーザーの同時実行ライセンスパックです。ネットワークライセンスパックのライセンス承認は、単に販売代理店から入手した専用のキー番号を利用するだけです。

ネットワークエディションにライセンスを追加するには、以下の手順を実行します：

1. サーバ、またはいずれかのワークステーションで、ラベルソフトウェアを実行します
2. ヘルプ -> ライセンス管理 メニューを選択します。ライセンス管理 ウィンドウが開きます
3. 現在のソフトウェアキーを管理 メニューを選択し、次へをクリック
4. ライセンス管理 - ネットワークライセンスの管理 ウィンドウで、ネットワークライセンスを追加を選択し、次へをクリック
5. ライセンス管理 - ライセンスパックキー番号 ウィンドウで、ライセンスパックキー番号 項目に販売代理店から入手したキー番号を入力します
6. ライセンス承認を自動的に行うには、ライセンス承認サーバへ接続 リンクをクリックします (推奨)
7. ライセンス承認を手動で行うには、表示されているリンクをクリックしてライセンス承認ページを開きます
  - ユーザー情報を入力し、ライセンス承認 (ACTIVATE) をクリック。新しいウィンドウが開き、アクティベーション番号が表示されます
  - 表示されているアクティベーション番号をライセンスマネージャ - ネットワークライセンス管理 ウィンドウのアクティベーション番号 欄に入力します
8. 次へボタンを押し、表示された内容に従ってライセンス承認を完了します

## ノート：

コンピュータがインターネットにアクセスできない場合でも、アクセスできるコンピュータを利用してライセンス承認が可能です。詳細は [ネットワークエディションのライセンス承認](#) の章を参照してください。

# ライセンスを失効させる

NiceLabel ソフトウェアのライセンス承認をソフトウェアキーで行っている場合は、容易にライセンスを失効して他のワークステーションに移動することができます。ソフトウェアキーの失効は、シングルユーザー、またはマルチユーザー (ネットワークエディション) で行うことができます。

ノート: ライセンス失効の主な目的は、ライセンスを他のワークステーションに移動するためです。同じワークステーション上での再インストール、またはアップグレードを行う場合は、ライセンスを失効させる必要はありません。

ライセンスを失効させるには、以下の手順を実行します:

1. Designer Pro を実行します
2. ヘルプ -> ライセンス管理 メニューを選択します
3. ソフトウェアキーの管理 オプションを選択し、次へをクリックします
4. ライセンスを失効させるを選択し、表示されている手順に従って下さい

ノート: ライセンスはインターネットを経由してライセンスサーバに返却されるため、この手順を実行するにはインターネットに接続する必要があります。

ネットワークソフトウェアキーを失効させるときは、特に注意して操作しなければいけません。ネットワークソフトウェアキーを失効させると、サーバは動作しなくなります。その結果、全てのクライアントはデモモードでしか動作しなくなります。

ライセンス失効の他の目的としては、ソフトウェアを削除する場合があります。ソフトウェアの削除を実行すると、ライセンスを失効させるか質問されます。後で同じコンピュータにソフトウェアをインストールする予定なら、失効させずにおくことができます。この場合、再度のライセンス承認は必要ありません。

# NiceLabel Control Center の概要

**ノート:** この章の内容は、NiceLabel Control Center のものです。

NiceLabel Control Center は、NiceLabel PowerForms Desktop と NiceLabel Control Center に含まれるソフトウェアです。

ワークステーションのユーザーは、NiceLabel Designer Pro を利用してラベルをデザインします。NiceLabel Designer Pro は、ラベルサービスを利用して印刷監視を行うことができます。

印刷要求は、サーバの NiceLabel Control Center (Control Center) に送られ、そこで印刷が行われます。Control Center は、全ての印刷ログをデータベース (Microsoft SQL Server) に蓄積することができます。

Control Center は、Web ベースのアプリケーションなので、一般的なブラウザを使って使用中のワークステーションやネットワーク上の他のワークステーションから管理することができます。管理できる情報は、各ラベルクライアントの状態、イベントやエラーのログ、印刷ジョブの管理や警告の送信等があります。

Control Center の警告機能は、エラーの発生、警告の発生、または単純な応答確認のような、予め設定した状態が生じると警告を送信します。警告の送信方法には、次の方法を選択できます: 電子メール (一般的な SNMP プロトコル)、ネットワークメッセージング、RSS 2.0 フィード、または携帯電話などへの SMS メッセージ送信

ユーザー毎にアクセス権を設定することができます。規定値では、全てのユーザーにフルアクセス権が与えられています。アクセス権を変更するには、ラベルソフトウェアのユーザーガイドを参照してください。

Control Center には、以下の方法でアクセスすることができます:

1. Web ブラウザを開きます
2. 利用している Control Center へのアドレスを入力します (例):

`http://server/EPM/Home.aspx`

**ノート:** server は、Control Center をインストールしたコンピュータ名です。

Control Center に関するより詳しい情報は、Control Center ユーザーガイドを参照してください。

# ラベルサービス (LblServices.EXE)

ラベルサービス (LblServices.EXE) は、クライアントソフトウェアをインストールすると自動的にインストールされ、実行します。ラベルサービスはまた、NDH.EXE サービスのサブプロセスでもあります。両方のサービスは、ローカルプリンタと印刷ジョブ、および状態を常時監視しており、ログファイルに出力することができます。

プリンタと印刷ジョブは、NicePrintQueue にも送信されます。送信される情報はプリンタの状態に関する的確な情報を含んでいるので、NicePrintQueue を使ってリアルタイムに監視できます。

**ノート:** NiceLabel Control Center (Control Center) によってログを管理したいなら、ラベルサービスを実行し続けなければいけません。

ラベルサービスを停止すると、以下の機能は動作しなくなります:

- 拡張印刷管理 - 印刷スプーラからの印刷情報は記録されなくなります
- クライアントと Control Center 間のメッセージ (送信した印刷ジョブ、および状態の情報が NiceLabel Control Center で監視できなくなる)
- NicePrintQueue を利用することができなくなる

上記のいずれか、または全てが正常に動作しない場合は、ワークステーションのラベルサービスが正常に実行されているかチェックしてください。

ラベルサービスの状態をチェックするには、以下の手順を行います:

1. Windows のコントロールパネル-> 管理ツールを開きます
2. サービスアイコンをダブルクリックします。  
すると、Windows のサービス一覧が表示されます
3. Label Services を選択してマウスの右ボタンを押し、開始メニューを選択してください。サービスは開始と表示され、開始状態になります

# デモモードの設定

デモモードは、ライセンス承認を受けずにソフトウェアを実行した時のモードです。デモモードでは、ラベルソフトウェアの機能が制限されます。デモモードの主な制限は以下の通りです。

|   |   |
|---|---|
| NiceLabel Designer Pro および Designer Express | 一度に印刷可能なラベルは 5 ラベルのみです<br>1 つのラベルフィールドしか定義、またはエクスポートできません (SAP、およびプリンタメモリーに対する書き込み制限)<br>バーコードをクリップボードにコピーできません<br>ファイルに対する印刷はできません<br>ライセンス承認を受けない限り、起動時に時間がかかるようになります |
| NiceForm                                    | ボタンのアクションは 3 つのみ実行します   |
| NiceMemMaster                               | ダウンロード機能は有効になりません   |
| NiceData                                    | データベースの 20 レコードのみ利用可能です   |

デモモードは、ソフトウェアの評価のためだけに利用可能です。デモモードでは、どのような商用利用も認められません。完全な動作を行うには、ライセンスを購入して承認を受けてください。

**ノート:** 上記のリストは全ての製品を網羅していません。

以下の場合もデモモードになります:

- ・ ネットワークエディションを利用せずにリモートデスクトップ環境で実行した場合 (Windows XP、または Windows 2003、および Vista のコンソールにこの機能があります)
- ・ 正しくないソフトウェア、またはハードウェアキーを利用した場合 (Designer Express ライセンスで NiceLabel Designer Pro を利用した場合など)
- ・ ハードウェアキーが正しく取り付けられていない (ハードウェアキーによるライセンス承認を受けた場合)

# ソフトウェアの登録

**製品とサポート体制に関する注意事項:** このマニュアルおよびドキュメントの内容は、複数の製品、および言語で共通となっています。国および地域によって、取り扱い製品、機能、バージョン、およびサポート体制には違いがあります。ソフトウェアの登録事項は、サポート体制、およびプライバシー関連法等の制限により、必須項目等に違いがあります。詳細は、製品に添付されている情報、および Web 等を確認してください。

ライセンス承認の最終段階では、ソフトウェアの利用者情報を入力して登録してください。コンピュータがインターネットに接続可能なら、この登録はオンラインで行うことができます。オンラインで登録しない場合は、印刷後に**必定事項**を記入して FAX で送ることもできます。

登録は任意ですが、登録して頂くと以下の利点があります:

- ダウンロード、およびアップデートサイトへの無償接続権
- 製品や技術情報のニュースレターの受け取り

ソフトウェアを登録するには、以下の手順を行います:

1. ラベルデザイナーを実行します
2. ヘルプ -> 登録管理 メニューを選択
3. 表示される手順に従って登録してください

# License Manager の使い方

License Manager は、Network エディションと Enterprise エディションのライセンス管理に利用します。License Manager は、クライアントの情報と使用中のライセンス数の概要を表示します。

また、ワークステーションをオンライン、またはオフラインモードに切り替えることもできます。オフラインモードは、ライセンス管理サーバが利用可能でないか、接続できない場合でもワークステーションが動作するために利用します。オフラインモードの典型的な利用方法は、モバイルラベル印刷用途やサーバに障害が生じた場合の対処に利用します。

**強制オフラインモード:** クライアントはネットワークライセンス管理サーバを参照しません。クライアントは、次回起動時にオフラインモードで動作します。オフラインモードライセンスが失効すると、ワークステーションは動作しなくなります。失効する前にライセンスサーバに再接続し、ライセンスを更新しなければいけません。

**ノート:**  
オフラインライセンスは 14 日で失効します。

**アプリケーション設定の場所:** ソフトウェアの設定は、システムフォルダの下に記録されています。規定値ではシステムフォルダをネットワークサーバ上に置き、全てのネットワーククライアントから参照します。しかし、自分自身のみが参照できるようにローカルワークステーション上に置くこともできます。

ダイアログボックスの下部には、ライセンスの種類が表示されています。

# 基本と拡張ユーザーインターフェイス

ラベルソフトウエアには2レベルのユーザーインターフェイスがあります。既定値の基本モードは、初心者とアプリケーションを使用したことの無いユーザー向けの基本的なインターフェイスです。

基本モードは、以下の特徴があります:

- ダイアログボックスの拡張タブは表示されません
- ラベルデザインに頻繁に使用する機能にウィザードがあります
- 拡張ツールバーは表示されません
- 大きなアイコンが表示されます

拡張モードに変更すると、以下のようになります:

1. ツールメニューのユーザーインターフェイスをクリックします
2. 基本モードをクリックすると基本モード、  
拡張モードをクリックすると拡張モードになります

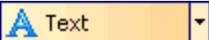
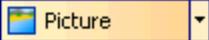
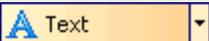
ノート:

基本モード、または拡張モードの幾つかの機能だけを有効にすることもできます。ツールメニューのユーザーインターフェイスオプションも参照してください。

## ショートカットキ

ショートカットキーを利用すると頻繁に使用する機能を1つか複数のキーを押すだけで実行できます。ショートカットキーは、コマンドを実行する早くて便利な機能に過ぎません。コマンドは、あたかもメニューやツールバーの項目を選択したように実行されます。

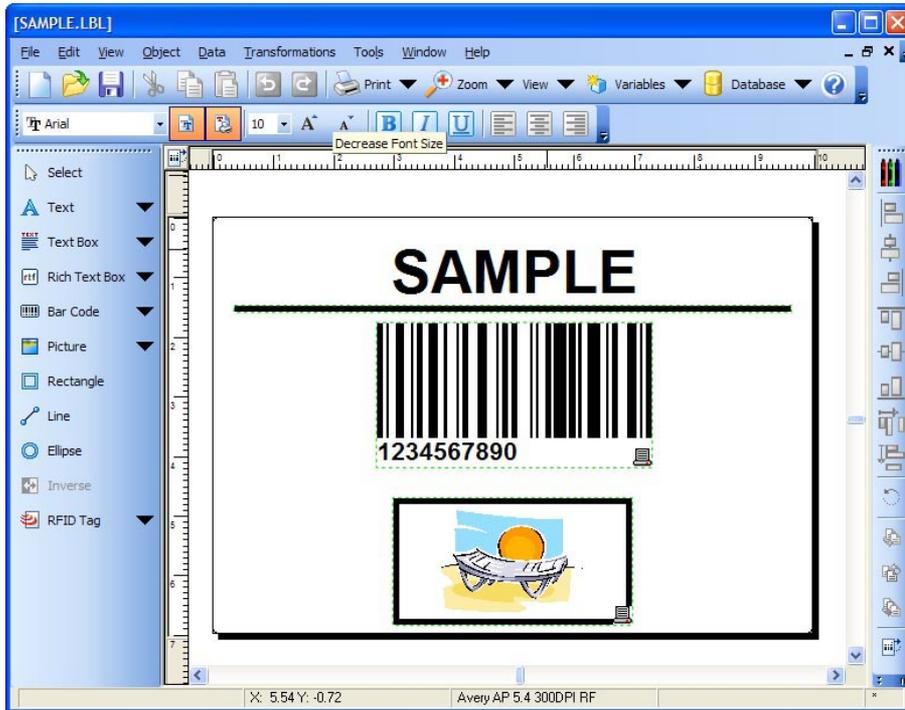
| ショートカット                 | コマンド  |
|-------------------------|---|
| Delete                  | 選択要素を削除   |
| Shift + Delete          | 切り取り  |
| Ctrl + Insert           | コピー   |
| Shift + Insert          | 貼り付け  |
| Alt + Backspace         | 取り消し  |
| + (数字キー)                | 拡大  |
| - (数字キー)                | 縮小  |
| Alt + Shift + Backspace | 繰り返す  |
| Ctrl + 1                | ラベルデザインを現在のラベルの次のテンプレートと開く。ヘッダ/メイン/フッタ、または先頭/最後のラベルを利用する場合だけに選択できます |
| Ctrl + Shift + 1        | ラベルデザインを現在のラベルの前のテンプレートと開く。ヘッダ/メイン/フッタ、または先頭/最後のラベルを利用する場合だけに選択できます |
| Ctrl + Shift + N        | 新しいラベルを既定の設定で作成し、ウィザードを表示しない  |
| Ctrl + T                | 反時計回りに90°回転する   |

|  |  |
|--|--|
| Ctrl + A   | 位置あわせ  |
| Ctrl + X   | 切り取り   |
| Ctrl + C   | コピー  |
| Ctrl + V   | 貼り付け   |
| Ctrl + Z   | 取り消し   |
| Ctrl + Y   | 繰り返し   |
| Ctrl + N   | 新規作成   |
| Ctrl + O   | ファイルを開く  |
| Ctrl + S   | ファイルを保存  |
| Ctrl + P   | 印刷   |
| Ctrl + R   | 印刷プレビュー  |
| Ctrl + G   | グリッドに吸着  |
| Ctrl + H   | ガイドラインの表示  |
| Alt + F4   | 終了   |
| Ctrl + (マウスで選択して移動)  | 選択したオブジェクトを中心に移動   |
| Alt + (マウスで選択して移動)   | 常にグリッド単位で移動  |
| Shift + (マウスで選択して移動)   | グリッドが表示されていれば、グリッド単位で移動  |
| Ctrl + (カーソル移動キーで移動)   | オブジェクトの詳細な位置決め   |
| Shift + (カーソル移動キー)   | オブジェクトの幅、高さの詳細な変更  |
|  Text<br>文字アイコンのクリックし、Ctrl + (ラベルをクリック)                       | 文字ダイアログボックスの表示   |
|  Picture<br>グラフィックアイコンのクリックし、Ctrl + (ラベルをクリック)                | イメージダイアログボックスの表示   |
| ツールバーの変数リストから変数を選択し、<br> Text<br>文字アイコンをクリック。続いてラベルをクリック      | 変数値を自動的にラベル上の文字オブジェクトに反映する   |
| ツールバーの変数リストから変数を選択し、<br> Picture<br>イメージアイコンをクリック。続いてラベルをクリック | 変数値を自動的にラベル上のグラフィックオブジェクトに反映する。これは変化するグラフィックを利用する便利な方法です。ファイル名は、データベースから取得されます |
| (オブジェクトを右ボ   | コマンド一覧のショートカットメニューを表示。表示され   |

|                         |  |
|-------------------------|--|
| タンククリック)                | るコマンドは、クリックした状況に合わせて変化します                |
| Enter (または F2)          | プロパティダイアログボックスの表示                        |
| F2                      | 画面上の文字列を修正する                             |
| Space + (左クリックしながらドラッグ) | ウインドウ内でのラベルの移動。表示する領域をスクロールキー操作をせずに変更します |

# メインウインドウ

メインウインドウは、多くの要素から構成されています。知りたい場所をクリックすると、説明が表示されます。



メインウインドウ

## マウスホイールの機能

---

ホイール付きマウスを使用しているなら、ズームとスクロール操作を簡単に行うことができます:

- ホイールを回転させると、ラベルを上下にスクロールする
- <SHIFT> キーを押しながらホイールを回転させると、ラベルを左右にスクロールする
- <CTRL> キーを押しながらホイールを回転させると、ラベルを拡大、または縮小する

# キーボードとマウスの便利な機能

<CTRL> キーを押しながらオブジェクトの外枠をクリックすると、座標基準点を変更します。

ホイールマウスを使用している場合、ホイールを回転すると上下にスクロールします。<CTRL> キーを押しながら回転すると、ズーム倍率を変更します。<SHIFT> キーを押しながら回転すると、左右にスクロールします。

NiceForm ステータスバーのフォーム名をダブルクリックすると、添付されたラベルドキュメントを開きます。

ステータスバーのプリンター名をダブルクリックすると、現在のプリンターの設定ダイアログボックスを開きます。<CTRL> キーを押しながらダブルクリックすると、プリンターが選択可能な設定ダイアログボックスを開きます。

<ALT> キーを押しながらオブジェクトを他のデザイナーでドラッグすると、デザイナー間でオブジェクトを移動できます。<ALT> と<CTRL> キーを押しながらオブジェクトを他のデザイナーへドラッグすると、デザイナー間でオブジェクトをコピーします。何れの動作も表示状態のウィンドウ間でのみ機能します。

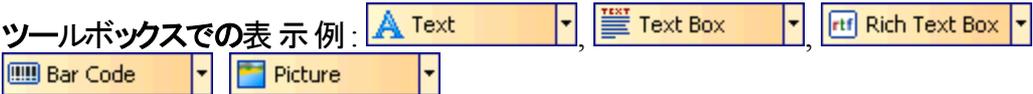
<TAB> と<SHIFT>+<TAB> を押すと、ラベル上の異なったオブジェクトを選択できます。

<Ctrl> キーを押しながらカーソル移動キーを押すと、選択しているオブジェクトを移動します。これはオブジェクトの位置の詳細な調整に利用できます。<SHIFT> キーを押しながらカーソル移動キーを押すと、オブジェクトのサイズを調整します。

オブジェクトや領域上でマウスの右ボタンをクリックすると、選択可能なコマンドの一覧が表示されます。例えばオブジェクトをマウスの右ボタンでクリックすると、そのオブジェクトのオプションと、選択可能な動作が表示されます。同様にラベルをマウスの右ボタンでクリックすると、現在のラベルのオプションを表示します。

<SHIFT> キーを押しながらオブジェクトをクリックすると、複数のオブジェクトを選択できます。

利用可能な場合は、ツールバーのショートカットが有効になります。幾つかのオブジェクトは、他の変数に接続しています。ショートカットを利用すると、これらの変数に素早くアクセスしたり、新たに定義する事ができます。このショートカットは、ツールバーボタンの右側に小さな下向きの矢印で表示されています：

- ツールボックスでの表示例：
- 変数ツールバーでの表示例：

# 履歴コメントを有効にする

履歴機能を有効にするには、以下の手順に従ってください:

1. ツールメニューのオプションを実行します
2. 設定 タブを選択します
3. 履歴コメントを有効にするオプションを設定してください

ノート:

履歴に独自のコメントを設定したいときは、履歴コメントオプションを設定します。

4. OK ボタンを押してください

以上で、ラベルを保存する度に履歴コメントが追加されます。

履歴コメントを参照するには、以下の手順に従ってください:

1. ラベルファイルを開きます
2. ファイルメニューのプロパティコマンドを選択します
3. ダイアログボックスの拡張 ボタンを押し、履歴 タブを選択します
4. 履歴データが一覧表示されます
5. OK ボタンを押して、ダイアログボックスを閉じてください

# ラベルの印刷履歴を利用する

ラベルソフトウェアは、後の検証とレポートのために印刷履歴をデータベースに保存することができます。既定値では、保存は無効です。印刷履歴を有効にするには、以下の手順を実行します:

1. ツールメニューのログファイル設定コマンドを実行します
2. ログを有効にするオプションを選択します
3. OK ボタンを押してください

印刷履歴を参照するには、以下の手順を実行します:

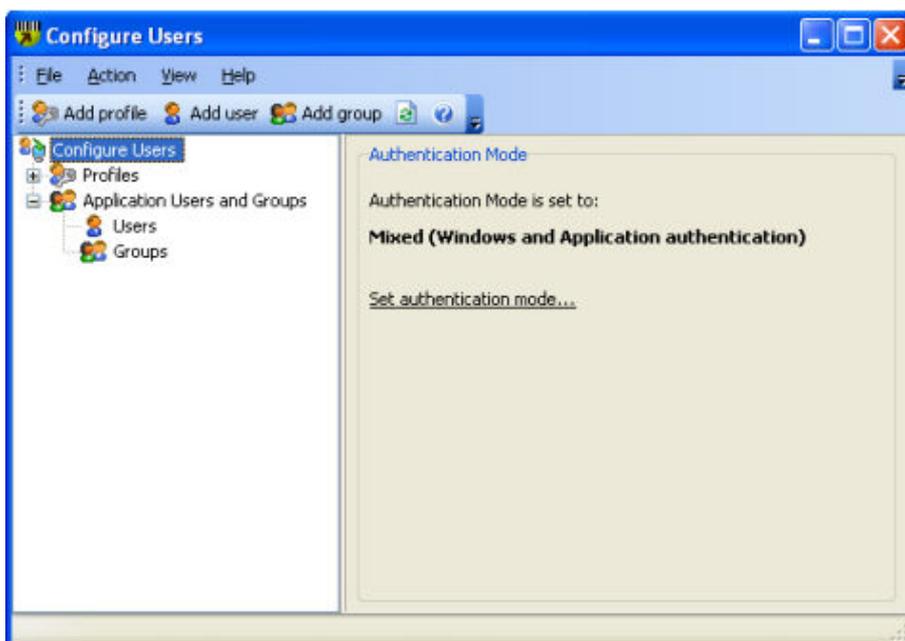
1. ツールメニューのログファイル設定コマンドを実行します。履歴テーブルが表示されます
2. レコードの並べ替え、フィルター(拡張モードで使用可能)、レポートファイルの生成等が行えます

# ユーザーパスワードとアクセス権の設定

ラベルソフトウェアのアクセス権を設定したいなら、ユーザー管理機能を利用することができます。コンピュータがドメインの一部であれば、ドメインユーザー用のアクセス権を設定できます。コンピュータがドメインの一部で無いなら、アプリケーションを利用するユーザーを定義しなければいけません。

ユーザー管理機能を有効にしてアクセス権を設定するときは、以下の手順を実行してください:

1. NiceLabel Designer Pro を実行します
2. ツール-> オプションメニューコマンドを実行します
3. 左側のユーザの権限とアクセス権を選択します
4. ユーザー設定... ボタンを押してください



ユーザーとアクセス権表示ダイアログボックス

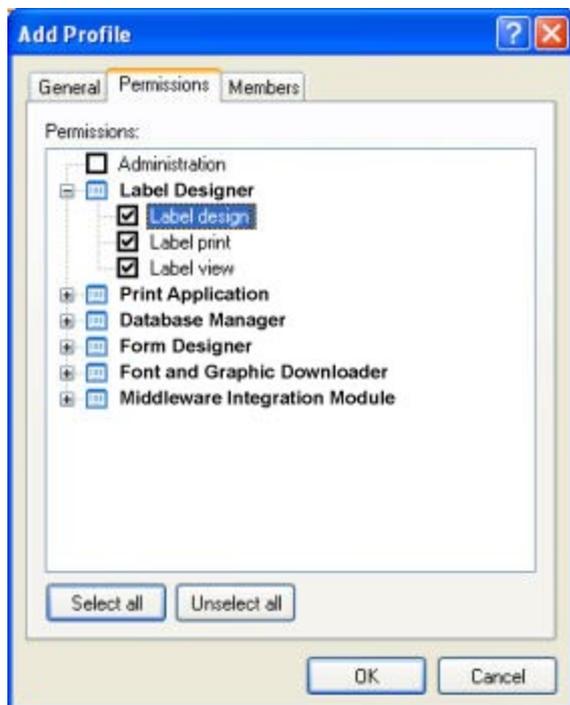
2. 左側のユーザー設定 オプションを選択します
3. 右側の承認モードの設定を選択します。承認モードダイアログボックスが開きます
4. 複合 (Windows とアプリケーションの承認) を選択します。続いて OK ボタンを押してください

ドメインの一部でないか、利用したくないときは、以下の手順を実行してください:

1. 上記の手順でユーザー設定ダイアログボックスを開きます
2. ツールバーのユーザーの追加を選択してください。利用したいユーザー名とパスワードを入力します
3. OK ボタンを押してください

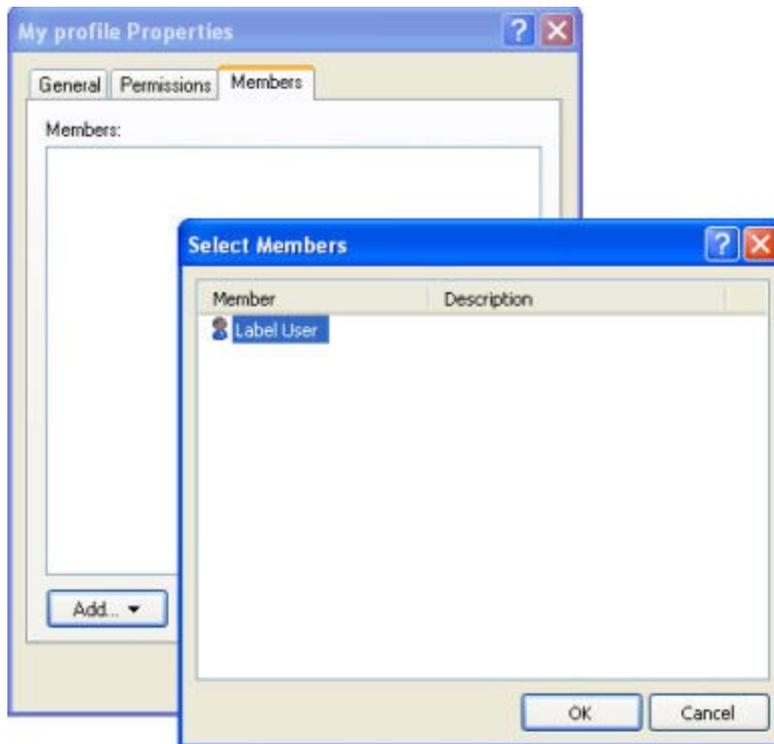
ユーザーの権限を設定するには、以下の手順を実行してください:

1. 記の手順でユーザー設定 ダイアログボックスを開きます
2. ツールバーの **プロファイルの追加** ボタンを押してください
3. **一般** タブが開くので、**プロファイルの名前**を設定します。例えば **My profile** のようにです
4. **アクセス権** タブを選択してください。  
プロファイルに設定可能な、アプリケーションの全てのアクセス権一覧が表示されます
5. **NiceLabel** セクションを開き、**ラベルデザイン オプション**を選択、続いて**ラベルの印刷**と**ラベルの表示**を選択します。アプリケーションがフルモードで動作している場合に、**ラベルの印刷**と**ラベルの表示**が可能なメンバーの一覧が表示されます



#### プロファイルのアクセス権設定

6. **メンバー** タブを開き、同様の手順でユーザーをプロファイルに追加します



ユーザー 'NiceLabel User' を 'My Profile' プロファイルに追加します

7. アプリケーションを閉じてください
8. 再度 NiceLabel Designer Pro を実行してログオンすると、プロファイルで設定したアクセス権で動作します

# ログイン

ラベルソフトウェアは、アプリケーションの様々な部分に異なるアクセス権を設定できます。システム管理者によってアクセス権が設定される可能性があるため、ソフトウェアを利用するときはログインしなければいけません。アクセス権は、ユーザー名とパスワードで区別されます。

ラベルソフトウェアを利用するときは、正しいユーザー名とパスワードを入力しなければいけません。異なるユーザーには、異なるアクセス権を与えることができます。例えば、印刷のみを許可、デザインだけを許可、表示だけを許可、あるいは完全な操作が可能な管理者権限のように使い分けることができます。

アクセス権を使い分ける主な目的は、作業に応じて権限を分離し、不正なアクセスから保護するために使います。通常ラベルのデザイナーは、印刷オペレータとは異なる担当者です。アクセス権を利用すると、印刷オペレータがデザインを変更する事を防止できます。

# システムフォルダ

ラベルアプリケーションは、実行に必要なファイルを保存するためにシステムフォルダを利用します。

システムフォルダの場所は、利用する Windows によって違いがあります。標準のシステムフォルダの場所は、c:\Documents and Settings\All Users\Application Data\EuroPlus\NiceLabel 6\system\ です。

このフォルダとフォルダ内のファイルを書き込み可能にしておくことは、ソフトウェアを正しく実行する上で重要です。

## ノート:

ネットワークエディションのクライアントは、ネットワークサーバ上にシステムフォルダを確保します。ネットワークエディションを利用しているときは、全てのクライアントがサーバ上のシステムフォルダにフルアクセスできなければいけません。

ソフトウェアは、以下の重要なシステム設定をフォルダ内に記録します:

- ユーザーデータとアクセス権
- アプリケーションの設定
- ラベル印刷ログ
- バーコード規格値
- 広域変数値 (GLOBALS.TDB)

# 概要

この章では、固定と可変オブジェクトを持った基本的なラベルのデザイン方法を学びます。変数値は、幾つかのデータソースから与えることができます。以下の内容を学びます：

- ・ キーボードから値を入力する
- ・ データベースから値を入力する
- ・ ラベルのプレビューを表示する
- ・ ラベルを印刷する

この章で作成するラベルは以下の通りです：



基本的なラベル

# ラベルの新規作成

ラベルを新たに作成するには、以下の手順を実行してください:

1. ラベルソフトウェアを実行します
2. ファイルメニューの**新規作成**メニューコマンドを実行するか、標準ツールバーの  アイコンをクリックしてください

新しいラベルを作成する度に、ラベル設定ウィザードがラベルの作成とプリンターの選択を助けます

**ノート:**  
ウィザードは何時でも閉じることができます。閉じるときは、完了 ボタンをクリックしてください。

# プリンターの選択

1. ラベルを印刷するときにご利用するプリンターをリストから選択してください

## ノート:

利用したいプリンターをリストから見つけられない時は、[プリンタードライバのインストール](#)の章を参照してください。

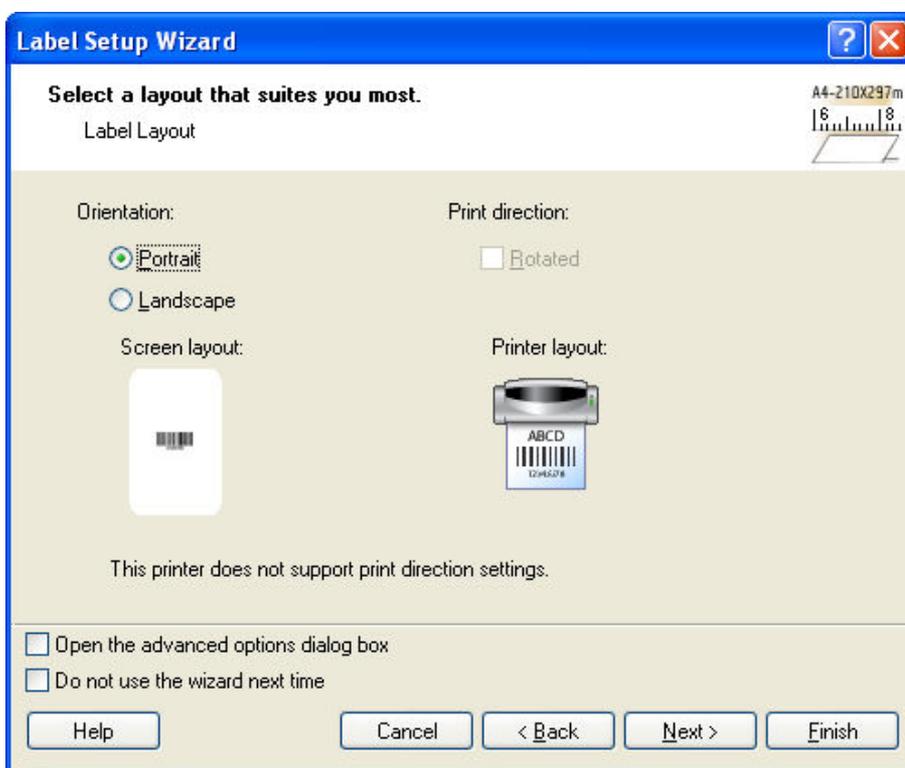


## プリンターの選択

2. 次へボタンを押して、選択を完了します

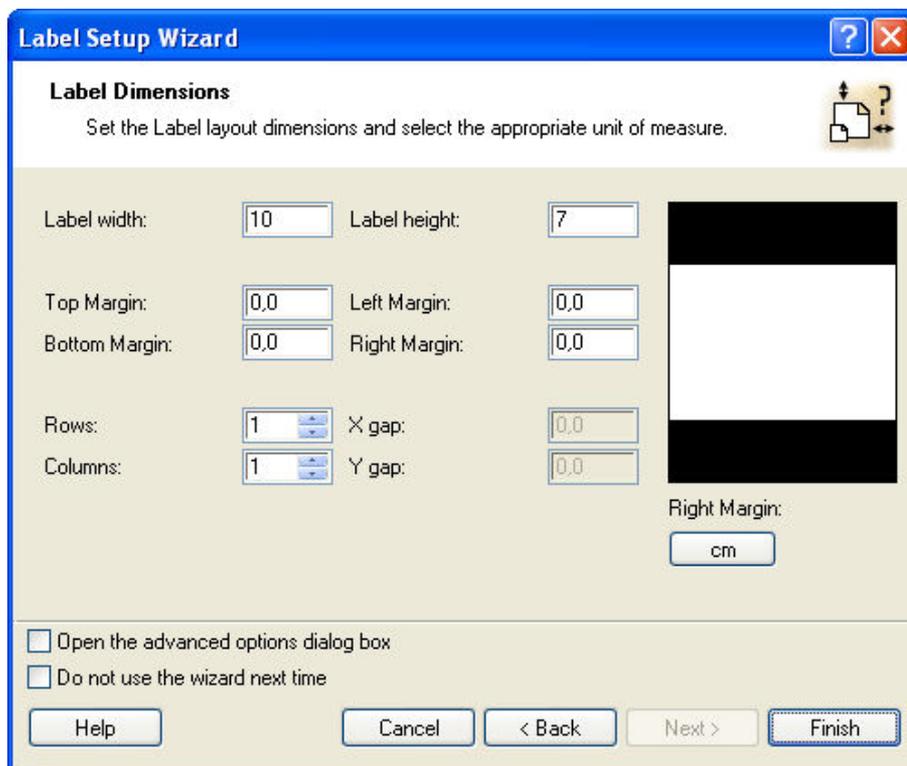
# ラベルのサイズとページレイアウトを設定する

1. 既存の用紙を利用したい場合は、用紙選択 ウィンドウを選択します
2. 次へボタンを押してください。新しいウィンドウが開き、ラベルサイズを手動で入力することができます
3. ページサイズを 'ユーザー定義' にし、自動サイズ調整 をチェックしてください
4. 次へボタンを押すと、新しいウィンドウが開きます
5. ラベルとプリンタの回転方向を選択してください



## ラベルレイアウトの選択

6. 次へボタンを押してください。新しいウィンドウが開きます。  
ラベルの幅に10、高さに7を入力してください



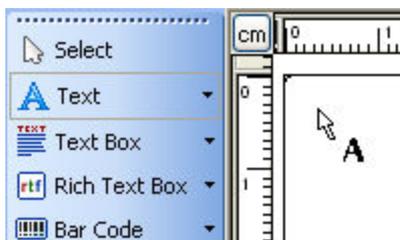
## ラベルサイズ設定

ノート：  
ダイアログボックスの内容は、熱転写プリンターと通常の Windows プリンターでは違いがあります。

7. 完了 ボタンを押してください。新しい空のラベルが開きます

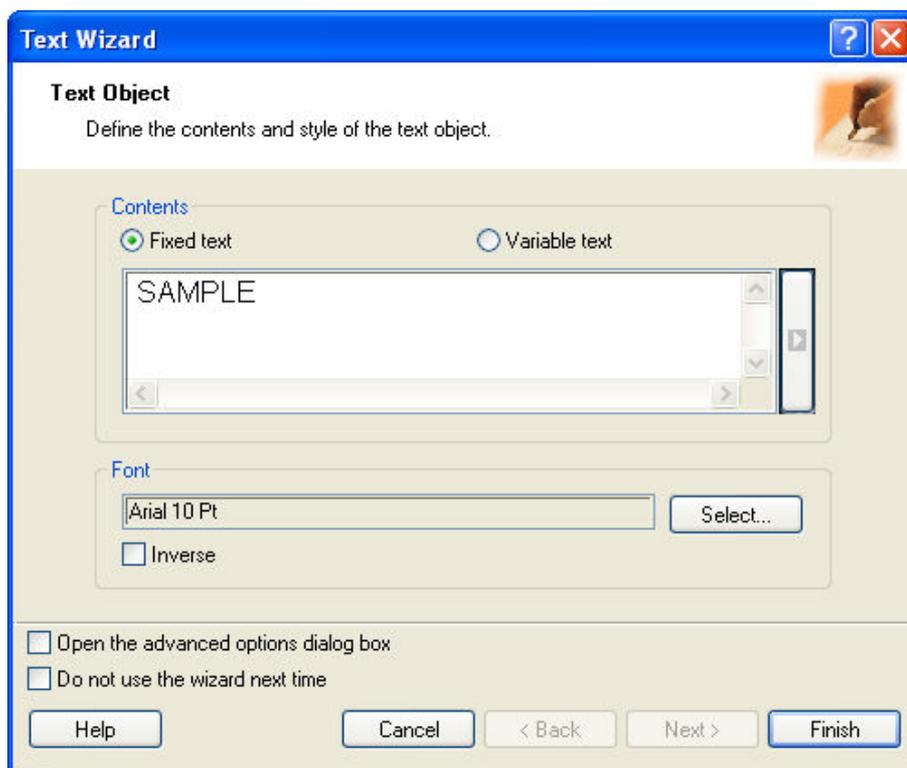
# 固定文字列の入力

1. ツールバーの  Text ボタンをクリックしてください。文字カーソルが画面に表示されます



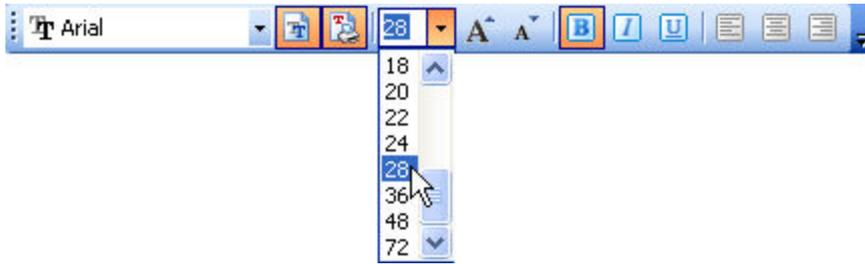
## 文字カーソル

2. マウスカーソルをラベルの上に移動し、文字列を配置したい場所でマウスのボタンをクリックします。  
ダイアログボックスが開き、オブジェクトのプロパティが表示されます
3. "SAMPLE" と入力して、完了ボタンを押してください



## 文字オブジェクトへの文字入力

4. 次に文字列のプロパティを変更します。文字オブジェクトを選択してクリックしてください
5. 文字ツールバーを使って、文字列のフォントを変更します。  
Arial フォント、28 ポイント、強調に変更してください



文字ツールバーの書式オプションを使う

6. 文字列の位置を変更するには、目的の位置まで文字列をドラックします。サイズを変更するには、文字列周囲のハンドルをドラッグします。ハンドルとは、オブジェクト周囲の小さな矩形です

画面表示は、以下ようになります:

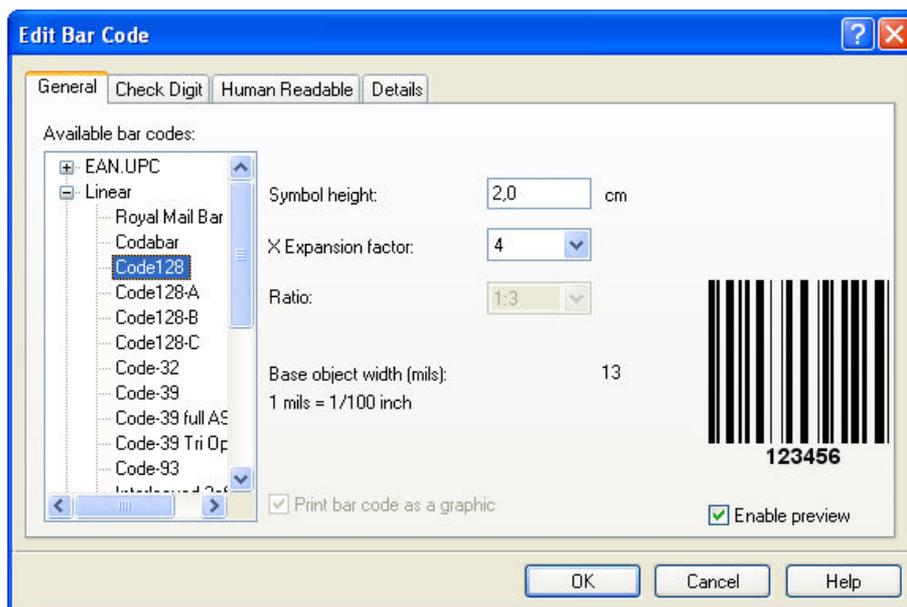


ラベル上に配置した文字オブジェクト

# バーコードの挿入

ここでは、Code128 の固定バーコードを挿入します。

1. バーコードを挿入するには、ツールボックスの  ボタンを押してください
2. マウスイカーソルをラベルの上に移動し、バーコードを配置したい場所でマウスのボタンをクリックします
3. ダイアログボックスが開き、オブジェクトのプロパティが表示されます
4. バーコードの値に 1234567890 と入力してください
5. **定義** ボタンを押してください。  
バーコード編集ダイアログボックスが表示されます
6. Code128 を選択し、OK ボタンを押してください



バーコードの種類を選択

7. **完了** ボタンを押して、ラベルに戻ります
8. バーコードの位置を変更するには、目的の位置までバーコードをドラッグします
9. サイズを変更するには、バーコード周囲のハンドルをドラッグします。ハンドルとは、オブジェクト周囲の小さな矩形です

画面表示は、以下のようになります:



Label with text and bar code objects

# イメージの挿入

このソフトウェアは、BMP、PCX、GIF、WMF、JPEG の他、多くのイメージフォーマットをサポートしています。

1. イメージを挿入するには、ツールボックスのイメージボタンを押してください
2. マウスカーソルをラベルの上に移動し、イメージを配置したい場所でマウスのボタンをクリックします
3. ダイアログボックスが開き、フォルダー一覧が表示されます。Sample Graphics フォルダを開き、LEISURE.WMF を選択します。続いて開くボタンを押してください

画面表示は、以下のようになります:



ラベル上に表示した文字、バーコード、およびイメージオブジェクト

# ラベルの保存

デザインしたラベルを失わないように、ラベルは常に保存しておきます。保存するには、以下の手順を実行してください:

1. ツールバーの  アイコンを押してください
2. 名前を付けて保存ダイアログボックスが表示されたら、名前を入力してください。例えば、名前に 'label' と入力してください
3. ラベルの名前は、プログラムのタイトルバーに表示されます

Label Designer - [label.lbl]

プログラムのタイトルバーに表示された名前

# 位置合わせツールを使う

位置合わせツールを使うと、オブジェクトをラベル上で整列することができます。ここでは、オブジェクトをラベルの水平中央に整列するとします。作業ウインドウの右端にある位置合わせツールを使うと、目的の整列を行うことができます。

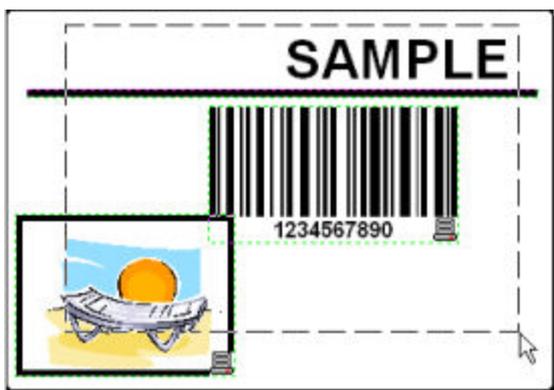
オブジェクトをラベル上で位置合わせするには、以下の手順を実行します：

1. ラベル上の全てのオブジェクトを選択します

ノート：

最初に選択したオブジェクトを基準に位置合わせが行われます。

2. ツールボックスの選択ツールを選び、マウスをドラッグしながら全てのオブジェクトを囲みます



ラベル上のオブジェクトを選択

3. 右側の位置合わせツールバー、 アイコンをクリックしてください  
選択したオブジェクトは、ラベルの水平中央で整列します

ノート：

位置合わせツールバーには、その他の整列オプションもあります。

ノート：

グリッドやガイドラインを利用してオブジェクトを整列する方法もあります。グリッドとガイドラインオプションは、表示メニューにあります。

# ガイドラインツールを使う

ガイドラインを利用すると、オブジェクトの配置が簡単になります。ガイドラインはグリッドに似ていますが、位置合わせ、移動、結合などにより優れた方法です。

ガイドラインを表示 オプションの有効、無効に関わらず、ガイドラインは常に印刷されません。

## ガイドラインを作成する

垂直、水平ガイドラインを作成するには:

- 定規の上をドラッグして、ガイドラインをデザイン領域に落とします (上の定規をドラッグすると、水平ガイドラインが作成されます。左の定規をドラッグすると、垂直ガイドラインが作成されます)。
- または、デザイン領域でマウスを右クリックし、ガイドラインメニューコマンドから作成することもできます
- または、表示メニューからもガイドラインコマンドを実行できます

## ガイドラインを使う

ガイドラインは、マウスのドラッグで何時でも動かすことができます。ガイドラインを定規の上まで移動すると削除されます。ガイドラインの表示、非表示の切り替えは、メニュー、または右クリックで変更します。

*Ctrl+H* ショートカットキーでもガイドラインの表示、非表示を切り替えることができます。ガイドラインが非表示になると、オブジェクトの吸着は無効になります。メニューコマンドには、全てのガイドラインを削除 コマンドもあります。このコマンドを実行すると、ラベル上の全てのガイドラインを削除します。

*SHIFT* キーを押しながらオブジェクトをドラッグすると、ガイドラインへの吸着を一時的に無効化できます。

## ガイドラインのプロパティ

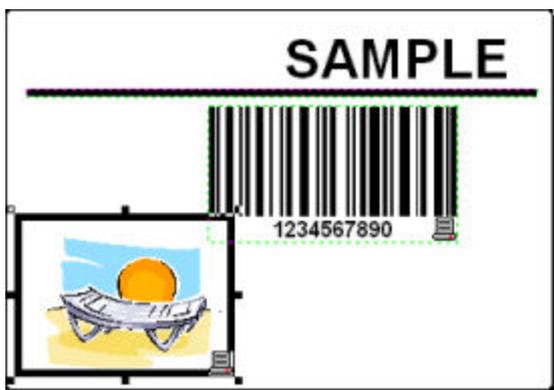
ガイドラインをダブルクリックするか、右ボタンクリックしてガイドラインプロパティの編集 コマンドを実行すると、ガイドラインプロパティダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、位置の数値入力、水平、垂直の切り替え、削除を行うことができます。

# 描画ツールを使う

続いて、固定文字オブジェクトと他のオブジェクトとの区切り線、イメージの周囲の枠を作ります。

1. ツールボックスの  Line アイコンをクリックし、マウスカーソルを線分の始点に移動してください
2. マウスのボタンを押したまま、終点までドラッグします。線分がラベル上に表示されました
3. ツールボックスの  Rectangle アイコンをクリックし、マウスカーソルをイメージの左上に移動してください
4. マウスのボタンを押したまま、イメージの右下までドラッグします。矩形がラベル上に表示されました
5. 線の幅を変更するには、線をダブルクリックしてオブジェクトのプロパティを開きます。線の幅を選択し、完了 ボタンを押してください
6. 線分や矩形などの描画オブジェクトをダブルクリックすると、それぞれのプロパティを変更するダイアログボックスが表示されます

画面表示は、以下のようになります:



ラベル上に配置した固定オブジェクト

# 概要

それぞれのラベル上に異なったデータを印刷したいかもしれません。ラベルソフトウェアの変数フィールド (カウンター、日時、および手入力) を使うと、文字列、イメージ、およびバーコードを変更できます。

この章の説明のために、新たにラベルを作成します。以降のページでは、どのようにして手入力、カウンター、および日時フィールドを作成するかについて説明します。画面のイメージは、個々のフィールドについて説明しています。

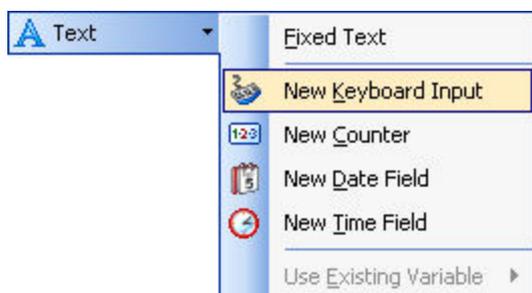


左端はデザイン表示モード。右の2ラベルは、プレビューモードで見た変数フィールド付きのラベル

# キーボード入力変数フィールドの作成

キーボード入力フィールドは、値をキーボードから入力するフィールドです。ラベルを印刷する前に、値を入力するように促されます。

1. ツールボックスの  Text アイコンの右にある下向きの小さな矢印をクリックしてください
2. 一覧から **キーボード入力** を選択します。  
すると、**変数ウィザード**ダイアログボックスが開きます



## キーボード入力変数フィールドの新規作成

3. オペレータが**変数の意味**を理解できるように、表示する**プロンプト**領域に'**製品名を入力**'と入力してください
4. **完了** ボタンを押します。マウスカーソルは、**矢印付の文字カーソル**に変化します
5. **変数フィールド**を配置したい場所をクリックしてください

これで、手入力変数フィールドが作られました。

**ノート:**  
印刷を実行すると、**変数値**を入力するように促されます。入力したデータは、**プレビュー**と印刷したラベルに表示されます。

# カウンター変数フィールドの作成

続いて、カウンターフィールドを作成します。カウンターフィールドは、シリアル番号のような、印刷の進行に伴って自動的に増減するフィールドです。

1. ツールボックスの  アイコンの右にある下向きの小さな矢印をクリックしてください
2. 一覧からカウンターを選択します
3. カウンタープロパティダイアログボックスが開きます



## カウンター変数フィールドの新規作成

4. 既定値が表示されているので、それをそのまま使います。既定値は、印刷の進行に伴って1ずつ増加するカウンターです
5. 完了 ボタンを押してください
6. 変数フィールドを配置したい場所をクリックしてください

これで、カウンター変数フィールドが作られました。

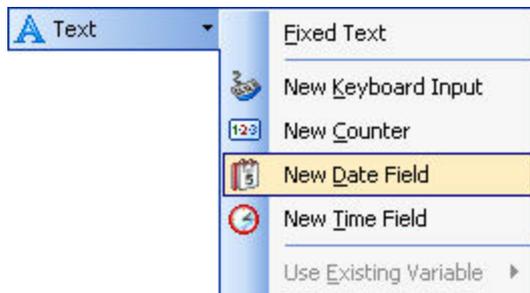
### ノート:

通常カウンター値は、1ラベルにつき1増加します。例えば、1, 2, 3, 4, 5, のようにです。異なった間隔で増減するように、値を入力することもできます。

# 日時変数フィールドの作成

日時変数フィールドは、コンピュータ、またはプリンター(サポートしているモデルのみ)の日時データを自動的に印刷します。

1. ツールボックスの  アイコンの右にある下向きの小さな矢印をクリックしてください
2. 一覧から日付フィールドを選択します。日付プロパティダイアログボックスが開きます



## 日時変数フィールドの新規作成

3. 既定値が表示されているので、それをそのまま使います。既定値は、Windows 時間変数フィールドをラベル上に配置するには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスの  アイコンの右にある下向きの小さな矢印をクリックしてください
2. 一覧から時間フィールドを選択します
3. 完了 ボタンを押してください
4. ラベル上のオブジェクトを配置したい場所をクリックしてください。  
新しい時間変数フィールドが作成されました

日時フィールドは、プレビュー、または印刷時に更新されます。この例では、日時の値はコンピュータの日時になります。

# 接頭と接尾文字を使う

変数フィールドには、接頭、および尾文字を追加することができます。接頭、および接尾文字は、プレビューや印刷時に追加されます。

1. ツールボックスの  アイコンの右にある下向きの小さな矢印をクリックしてください
2. 一覧から **キーボード入力** を選択します
3. **変数のプロパティダイアログボックス**が開きます
4. オペレータが**変数の意味**を理解できるように、表示する**プロンプト領域**に'**製品の重量**'と入力してください。次に**単位**を表示するために**接尾文字の設定**を行います。**次へボタン**を押してください
5. **接尾文字 オプション**に'**kg**'と入力してください

Suffix:

kg

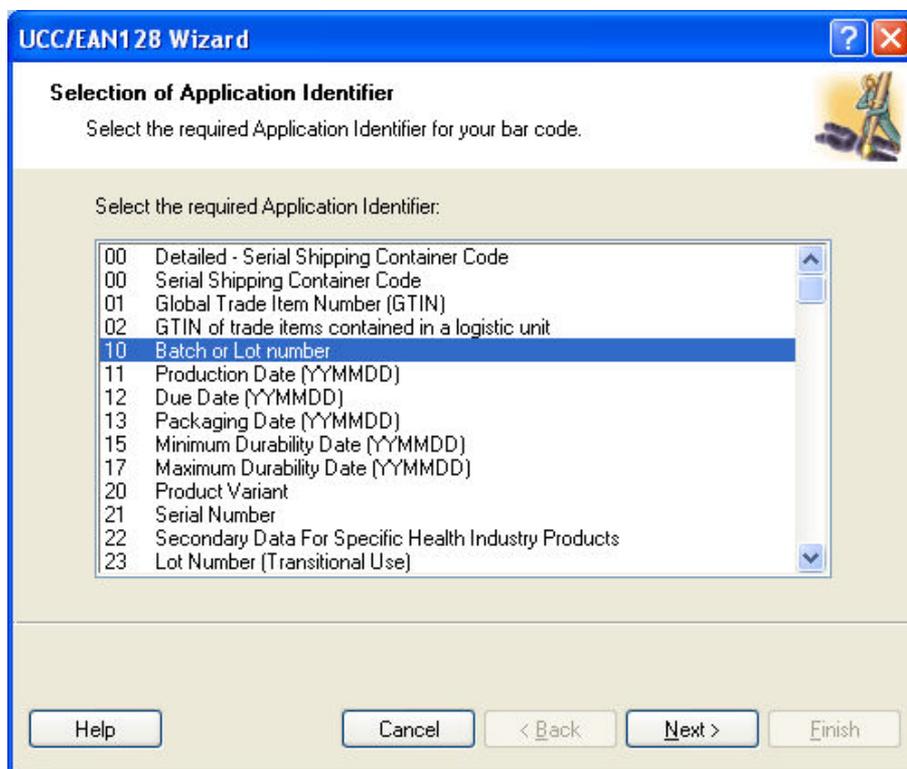
## 変数の接尾文字を設定

6. **完了** ボタンを押します
7. **変数フィールド**を配置したい場所をクリックしてください。  
これで、**接尾文字**が付いた**手入力変数フィールド**が作られました。**プレビュー**を表示するか**印刷**を行うと、入力した**データ**の右端に'**kg**'文字が追加されます

# GS1-128 (EAN.UCC 128) ウィザードを使って GS1-128 バーコードを作る

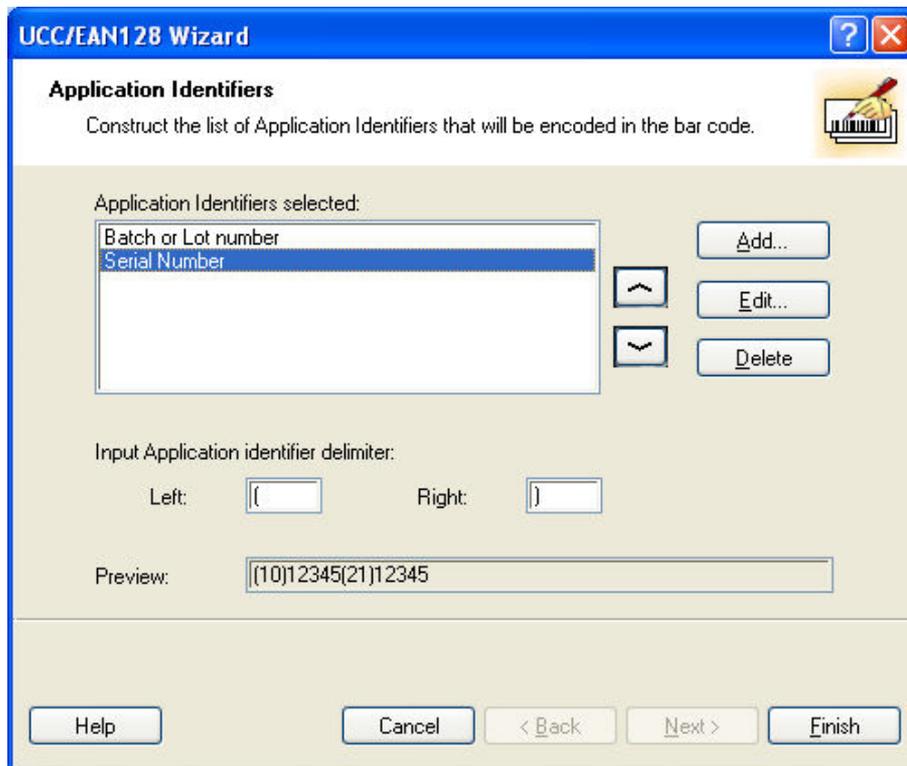
GS1-128 (EAN.UCC 128) ウィザードを使うと、バーコードにアプリケーション識別子 (AI) を簡単に入れることができます。以下の手順に従って、ウィザードを実行してください:

## 1. 10 バッチ、またはロット番号 を選択



リストからアプリケーション識別子を選択

2. 次へボタンを押します
3. 固定 を選択し、次へボタンを押します
4. データを入力してください。例えば '12345' のようにです
5. 次へボタンを押します。ダイアログボックスが開き、AIを含んだバーコードが表示されます
6. 追加 ボタンを押すと、新たな AIを追加します。  
例えば AI 21 (シリアル番号) を選択してください。同様の手順で1から5桁の値を入力します



2つのアプリケーション識別子を追加した状態

7. 全てのAIを入力し終わったら、完了 ボタンを押してください

GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードがラベル上に表示されます

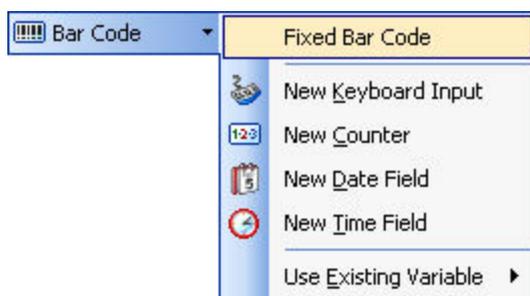
# GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードの編集



GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードを持ったラベル

GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードを編集するには、バーコードの種類を決め、値を割り当てます。

1. ツールボックスの  Bar Code アイコンの右にある下向きの小さな矢印をクリックしてください
2. 固定バーコードをメニューから選択します



## 固定バーコードの作成

3. ラベル上のオブジェクトを配置したい場所をクリックしてください
4. ウィザードが開きます
5. 定義 ボタンを押してください。バーコードの編集ダイアログボックスが開きます
6. EAN.UPC グループを開き、GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードを選択してください
7. OK ボタンを押すと、バーコードダイアログボックスに戻ります
8. 次へボタンを押してください。  
GS1-128 (EAN.UCC 128) ウィザードが開きます

# EPSC 関数を使う

Product Identification Authentication and Tracking System Code (PIATS CODE) は、中華人民共和国の中国国家品質監督検閲検疫総局が定めた、EPSC に類似したコードです。このコードは、製品の品質と安全性の向上、中間製品の追跡を簡素化するために作られています。

PIATS 規格に準じるためには、以下の要件を満たす必要があります：

- ・ バーコードの種類：GS1-128 (マルチ) AI=21
- ・ バーコードの構造：AI+20 拡張バージョンコード
- ・ 最小のバーコードモジュール幅は $\geq 7$  mm (推奨最小幅は 10 mm、この場合の全長は 42.5 mm)
- ・ 最小バーコード高さは $\geq 8$  mm
- ・ バーコード品質：Above C (1.5/10/670)
- ・ クワイエットゾーン(左右の空白) =  $10 * \text{最小モジュール幅}$

## PIATS 変数の設定

PIATS は関数で作成します。値は変数から読み込まれます。そのため、先ず必要な変数を作成しなければいけません。

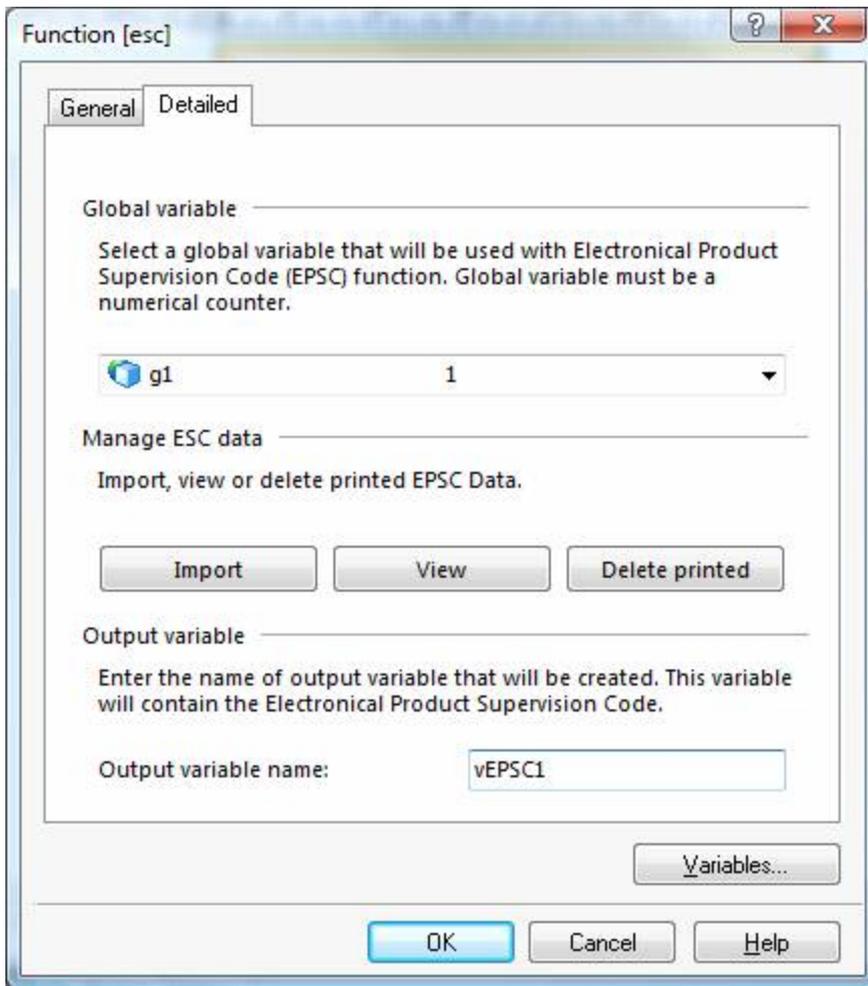
変数作成 ツールバーボタンを押して、新しい変数を作成します。名前と値は以下の通りです：

- ・ ソース = 広域
- ・ 最大長 = 20
- ・ データ書式 = 数字
- ・ 増加カウンター
- ・ 増分値 = 1
- ・ 初期値 = 1

上記設定の場合のみ PIATS コードの規格を満たします。

## PIATS 関数の設定

続いて、関数を設定します。関数 ツールバーボタンを使って、関数を追加してください。リストから Electronic Product Selection Code を選択します。変数が正しく定義できているなら、詳細 タブの広域変数 で選択できますので選択してください。選択できない場合は、変数が正しく定義できていません。



インポート ボタンをクリックして、PIATS コードを含んだ .txt ファイルを選択してください。正常にインポートできると、コード一覧を表示することができます。表示 ボタンを押して、プレビューすることができます。

インポートデータはグローバル変数に送られます。従って、他の変数で参照することができません。同様にラベルデータをエクスポートすると、グローバル変数値は受け継がれず、ローカルコピーのみが残ります。

The screenshot shows a window titled "Electronical Product Supervision Code Viewer". It contains a table with the following data:

| ID | ESC                  | Printed                  | PrintedTime | ImportedTime       |
|----|----------------------|--------------------------|-------------|--------------------|
| 1  | 0800778600000007867  | <input type="checkbox"/> |             | 21.8.2008 11:10:02 |
| 2  | 08007786000000018882 | <input type="checkbox"/> |             | 21.8.2008 11:10:02 |
| 3  | 08007786000000022111 | <input type="checkbox"/> |             | 21.8.2008 11:10:02 |
| 4  | 08007786000000035087 | <input type="checkbox"/> |             | 21.8.2008 11:10:02 |
| 5  | 08007786000000040861 | <input type="checkbox"/> |             | 21.8.2008 11:10:02 |
| 6  | 08007786000000058585 | <input type="checkbox"/> |             | 21.8.2008 11:10:02 |
| 7  | 08007786000000068517 | <input type="checkbox"/> |             | 21.8.2008 11:10:02 |
| 8  | 08007786000000070830 | <input type="checkbox"/> |             | 21.8.2008 11:10:02 |
| 9  | 08007786000000088740 | <input type="checkbox"/> |             | 21.8.2008 11:10:02 |
| 10 | 08007786000000088825 | <input type="checkbox"/> |             | 21.8.2008 11:10:02 |

At the bottom right of the window, there are "Close" and "Help" buttons.

GS1-128 バーコードを作成し、PIATS 関数に結び付けます。ラベルを印刷すると、データは日時と共にログファイルに記録されます。ログファイルに印刷済みと記録されたデータは、2 度以上印刷したりインポートできなくなります。

**ノート:** ログファイルを削除すると、2 度以上印刷することができます。ログファイルを削除するときは、過去のデータを失ったり、再度印刷できても良いのか注意深く検討してください。

# 可変長のラベルをデザインする

通常ラベルの長さは予め設定した値で固定です。この場合、オブジェクトの印刷位置を正確に決めなければいけません。

しかし、印刷内容が変化する場合、可変長のラベルを作成したいかもしれません。可変長のラベルは、印刷内容の行数に応じて長さが変化します。

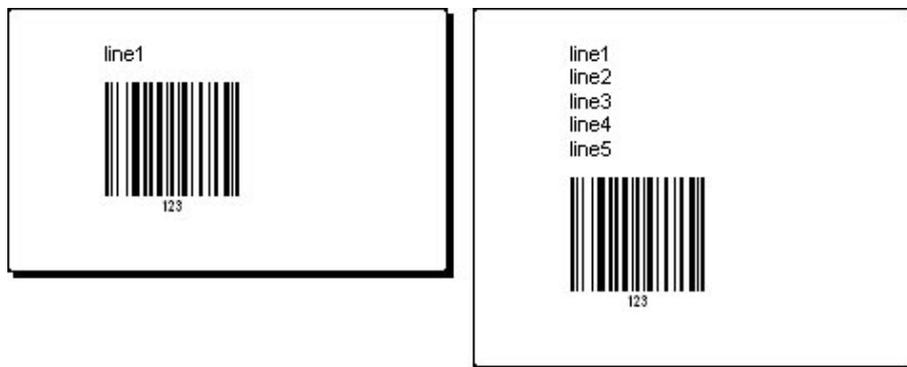
ノート: この種のラベルは、繊維業界で多く使われます。この場合のラベルは連続ラベルでラベル間隔が無く、プリンタのカッターによって切り取ります。

可変長のラベルをデザインするには、以下の手順を実行します:

1. ファイル->ラベル設定メニューコマンドを実行します
2. サイズタブを選択します
3. 拡張ボタンを押してください
4. 可変長ラベルサイズオプションを有効にします
5. オフセット値に正しい値を入力します。オフセット値は、ラベル上の最後に印刷したオブジェクトとラベル下端までの距離です

以下の画面の例では、可変長のラベルがどのように印刷されるのか示しています。

この例ではオフセット値に1 cmを設定指定あるので、最後のオブジェクトであるバーコードオブジェクトからラベル端までは常に1 cmです。文字オブジェクトは、複数行印刷されています。更に多くの文字オブジェクトを入力すると、ラベル高さは伸びていきます。



可変長ラベル機能を利用して、高さが変化したラベル

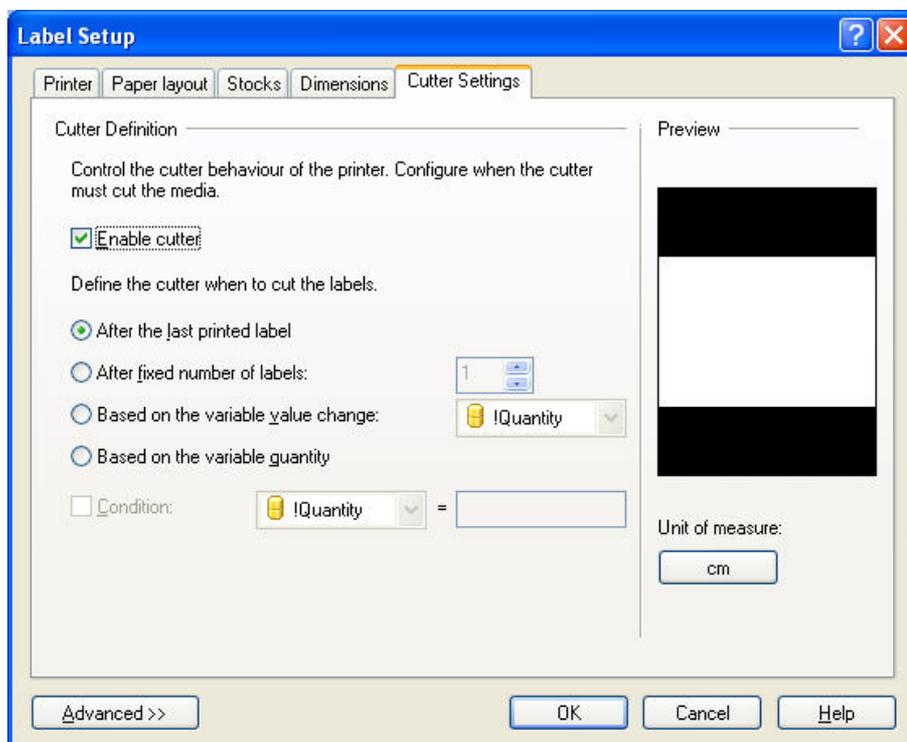
この機能を有効に使うためには、オブジェクトを相対位置に配置する必要があります。オブジェクトを相対位置に配置すると、常に同じ位置に印刷されるとは限りません。オブジェクトの位置は、親オブジェクトの位置によって変化します。関連項目では、相対位置に配置する方法について説明しています。

ノート: 可変長ラベルオプションを利用すると、"横方向印刷"オプションは利用できなくなります。しかし、ラベルの横面付けは可能です。

# プリンターのカッター制御

ラベルプリンターがカッターを搭載しているなら、カッター機能を利用することができます。カッター機能を利用するためには、プリンターの制御を NiceLabel Printer Driver で行っている必要があります。カッターを利用するには、以下の手順を実行します：

1. ファイルメニューのラベル設定メニューコマンドを実行します
2. カッター設定タブを開きます
3. カッターオプションを有効にしてください



## カッター機能を有効にする

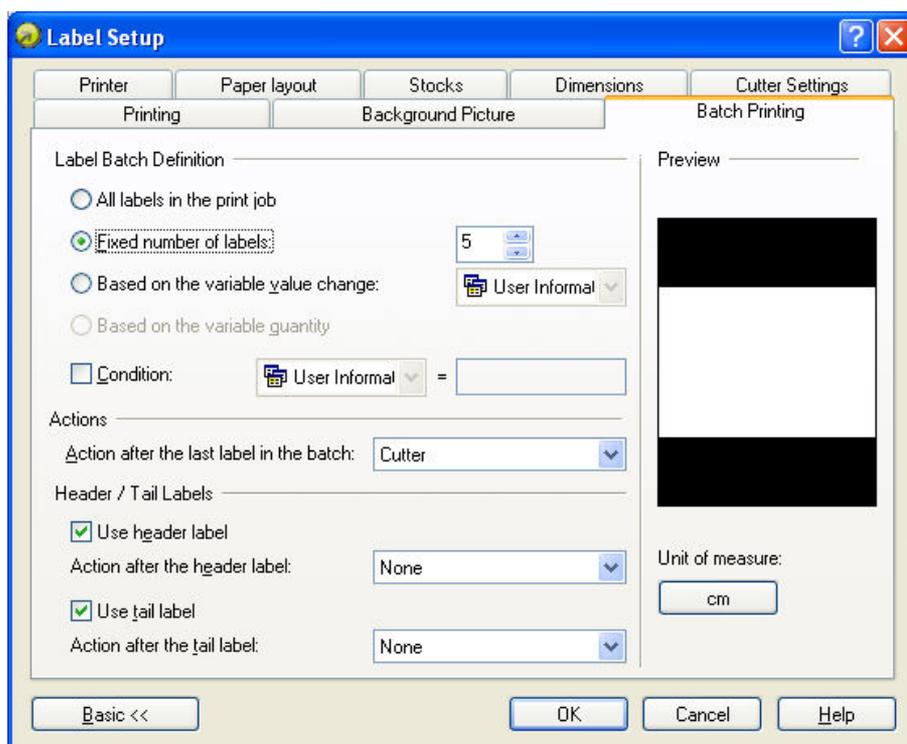
### ノート：

Designer Express エディションは、カッター制御タブが存在しないのでカッターを制御できません。しかし、NiceLabel Printer Driver のプロパティページでカッターの動作頻度を設定することはできます。詳細については、Designer Express のユーザーガイドを参照してください。

# ラベルのバッチ印刷とヘッダ、フッタラベルを使う

バッチラベルは、共通の特徴を持つラベルのグループです。バッチ印刷機能を使うと、共通の特徴を持つラベルの前後をヘッダ、およびフッタラベルで囲むことができます。ヘッダとフッタラベルは、ページの分離位置を識別するために印刷され、オペレータに対する追加情報を印刷することもできます。ラベルのバッチ印刷を行うには、以下の手順を実行します：

1. ファイルメニューのラベル設定メニューコマンドを実行します。ラベルウィザードが開きます
2. 拡張オプションを選択し、完了 ボタンを押してください。主ラベル設定ダイアログボックスが開きます
3. バッチ印刷タブを選択してください
4. 拡張 ボタンを押します。拡張タブが開きます
5. バッチ印刷定義セクションを参照してください。もし5枚の主ラベルを印刷するなら、固定枚数オプションを有効にし、枚数に5と入力します



## ラベルのバッチ印刷設定

6. ヘッダ、およびフッタラベルを使うには、ヘッダラベルを使う および フッタラベルを使う オプションを選択してください

ヘッダとフッタラベルは、同じラベルファイル内に格納されますが、別のラベルとして設計します。ヘッダとフッタラベルの表示は、表示メニューコマンドで切り替えることができます。

# 両面ラベルのデザイン

## ノート:

このオプションは、プリンタードライバが両面印刷をサポートしている場合のみ表示されます。

このオプションを有効にすると、表示メニューの表示する面オプションが有効になります。このオプションを利用して、ラベルの表面、裏面を切り替えることができます。現在表示している面は、ウインドウの下端にもタブ表示されます。

通常の Windows プリンターを利用している場合、2つの面は続けて送信されます。適切に両面に振り分けられるように、プリンタードライバの設定を行ってください。

熱転写プリンターを利用していて、NiceLabel Printer Driver を利用していれば、制御はドライバによって自動的に行われます。NiceLabel Printer Driver のオプション設定に注意してください。

## 多色印刷

幾つかの熱転写プリンターは、多色をサポートしています。熱転写プリンターでは、通常の Windows プリンターとは違って、複数のヘッドに異なるインクリボンを取り付けることで多色印刷を行います。ヘッドに取り付けたインクリボンは、プリンタードライバで定義して色管理を行います。ソフトウェアは、定義した色と同じ色のヘッドへ印刷データを送信します。この多色印刷を利用するには、NiceLabel Printer Driver を利用しなければいけません。

色パレットは、プリンタードライバで定義した色設定と同期します。ソフトウェアは、パレットの色を検出して利用可能にします。カラーパレット、色選択ダイアログボックス、およびラベル設定ダイアログボックスは、プリンターで利用可能な色のみ表示します。選択した色は、ラベル上のオブジェクトに割り当て、印刷することができます。しかし、1つのオブジェクトに1つ以上の色を割り当てることはできません。

オブジェクトに色を付けると、画面上の色も変化します。しかし、プリンターで利用可能な色以外は印刷することができません。イメージオブジェクトは、フルカラーで表示できません。イメージはドライバでディザ処理され、2値化された状態で表示されます。実際の印刷では、どのヘッドの色を利用するか指定することができます。

オブジェクトの色は、どのヘッドを利用するか決定します。

# 頻繁に利用するラベルを Stock Manager で管理する

新しいラベルを作るとき、既存の用紙設定を呼び出して再利用するか、全く新規に作成することができます。このソフトウェアには、沢山のラベルメーカーの用紙設定が予め登録してありますが、自分で作成した用紙設定を用紙設定管理で登録することもできます。

用紙設定管理を使うには、以下の手順を実行します：

1. ファイルメニューの用紙設定管理メニューコマンドを実行します。新しいウィンドウが開き、登録済みの用紙設定一覧が表示されます
2. 用紙の種類 コンボボックスでは、表示する用紙の種類を選択できます。テーブルには、選択した種類の用紙のみが表示されます

新たな種類を登録するには、以下の手順を実行します：

1. ...ボタンをクリックしてください。用紙の種類ダイアログボックスが開きます
2. 追加 ボタンを押し、種類名を入力します。保存、次に閉じる ボタンを押してください
3. 追加した種類名を選択し、新規 ボタンを押します。用紙定義ダイアログボックスが開きます
4. 一般タブを開き、分類情報などを入力します
5. サイズタブを開き、ラベルの幅と高さを入力します
6. OK ボタンを押してください

登録した用紙は、新たなラベルを作成する時に一覧表示されるようになります。

# 変数値の追跡

変数値は、ログファイルに記録して追跡することができます。

既定値では、この機能は無効です。

追跡機能を有効にするには、以下の手順を実行します：

1. **データメニューの変数値の追跡** メニューコマンドを実行します
2. 追跡したい変数を選択します

ノート：

既定値では、ラベル上の全ての変数を追跡します。

3. **ツールメニューのログファイル設定** メニューコマンドを実行します
4. ログ機能を有効にしてください
5. ラベルを印刷すると、変数値はログファイルに記録されるようになります

# 表示マスクを使う

表示マスクは、入力したデータと異なった表示方法を行いたい場合に便利です。

例えば、バーコードのヒューマンリーダブル(人が読むための可読文字)を読みやすい文字列に変換するような場合です。2つの変数を用意して、それぞれにバーコード用と人用の値を入れることは面倒です。

表示マスクを使うと、本当のデータを他のデータに置換して表示することができます。例えば、バーコードの値が以下のような場合:

```
"AD951"
```

そして、以下のような表示マスクを適用すると:

```
"**C - ** /*/"
```

次のように表示されます:

```
"ADC - 95 /1/"
```

表示マスクは大変強力ですが、バーコードオブジェクトではユーザー定義のヒューマンリーダブルが利用可能なバーコードでのみ使用できます。また、バーコードはグラフィックで作成しなければいけません。プリンター搭載のバーコード印刷機能では使用できません。

## ノート:

表示マスク文字に "\*" を含んでいるとき、この文字は入力データと置換します。1文字に対応し、正確に対応する文字が存在しなければいけません。

表示マスクは、文字、およびバーコードオブジェクトで利用可能です。

# Expression Builder を使う

ソフトウェアは、Expression Builder と呼ばれる簡単なテキストエディタを内蔵しています。このテキストエディタを使って、簡単な Visual Basic スクリプトや NiceCommands 用の .JOB バッチファイルを編集することができます。

Expression Builder を利用するのは簡単です。読み込みと保存 ボタンは、Visual Basic スクリプトの読み込み、または保存を行います。

ノート: Expression Builder には、シンタックス強調機能があります。NiceCommand、および Visual Basic スクリプトのシンタックスを強調表示できます。

## 利用可能なキーボードショートカット

| ショートカット           | 機能  |
|-------------------|---|
| カーソル移動キー          | カーソルの移動   |
| Ctrl + F          | 文字列の検索  |
| Ctrl + R          | 文字列の検索と置換   |
| Ctrl + Space      | コード補完。入力した文字列で始まる候補を表示します   |
| Ctrl + Shift + 数字 | 現在のカーソル位置にブックマークを付ける。列の横にブックマークの番号が表示されます。最大 10 個のブックマークをつけることができます<br>ブックマークを削除するには、ブックマークの横にカーソルを移動し、同じキーボードショートカットを入力します |
| Ctrl + 数字         | 数字で指定したブックマークへ移動  |

## ウインドウの概略

ウインドウは、4 つの部分に分かれています。

|      |   |
|------|---|
| カテゴリ | この領域では、コマンドのグループ、機能、および演算子の一覧を表示します。類似のオブジェクトがグループ分けされているので、素早く探すことができます  |
| 名前   | この領域では、選択したカテゴリに属する名前が内容がされています。表示される内容は、利用可能なコマンド、関数、および演算子などです。例えば演算子を選択すると、要約領域にプロパティが表示されます。<br>選択した演算子を式フィールドに挿入するには、名前をダブルクリックするか、挿入 ボタンを押します |
| 式    | この領域は、Expression Builder の主要な領域です。ここでスクリプ   |

|    |  |
|----|--|
|    | トを作成、編集します   |
| 要約 | この領域は、名前 セクションで選択した名前、サンプル、および要約を表示します<br>オペランドに関するヒントが得られます |

スクリプトヘルプ: ボタンを押すと、使用中のスクリプト言語 (Visual Basic Script または NiceCommands) に関する詳細なリファレンスが表示されます。コマンドに関するより詳しい情報を得ることができます。

# Label Inspector を使う

Label Inspector は、ラベル上のオブジェクトとデータを操作する高度な機能です。ラベルの構造を概観し、全てのプロパティを Label Inspector 上で簡単に変更できます。オブジェクトをダブルクリックし、プロパティダイアログボックスから変更することもできますが、小さな変更であれば Label Inspector から変更するのがより簡単です。Label Inspector は、既に説明した機能や方法では不可能な、幾つかの新しい機能も利用できます。

Label Inspector の便利な点は、複数のオブジェクトのプロパティを同時に変更できることです。選択した全てのオブジェクトが同じ種類、例えば文字オブジェクトであれば、全てのプロパティは一度に変化します。異なる種類のオブジェクトを選択した場合、例えば文字、バーコードと矩形オブジェクトを選択した場合は、共通のプロパティのみが変化します。

また、Label Inspector からのみ操作が可能な、幾つかのプロパティがあります。各オブジェクトには名前が付いているので、これを利用して区別することができます。ラベル上の各オブジェクトを選択すると、Label Inspector の要素が選択状態になり、プロパティセクションにプロパティが表示されます。プロパティセクションで変更すると、ラベル上のオブジェクト、変数、関数、およびデータベースのプロパティを変更できます。以下の表示モードに切り替えることができ、オブジェクトの表示が既定値です。

- **オブジェクトで表示:**

ラベル上のオブジェクトを種類別、アルファベット順に一覧表示します。文字オブジェクト、段落、バーコード、イメージ、矩形、線分の順に表示します。この順序は、ツールボックスの配置順序と同じです。Label Inspector 上で1つ以上の要素を選択すると、下部のプロパティ一覧が動的に変化します。一覧のプロパティを変更すると、ラベル上のオブジェクトに反映されます。マウスの右ボタンをクリックすると、頻繁に利用するメニューを素早く呼び出すことができます。エレメントの '+' 表示をクリックすると、接続されている変数名を展開表示します。

- **変数で表示:**

ラベル上で使用されている全ての変数を表示します。変数は、手入力、データベース、または関数です。エレメントの '+' 表示をクリックすると、接続されている変数名を展開表示します。接続している変数がどのようなデータを取得しているか(データベース、または関数)、変数値を評価することができます。一番上のセクションでは、新しい変数を作成することができます。マウスの右ボタンをクリックすると、頻繁に利用するメニューを素早く呼び出すことができます。

- **関数で表示:**

ラベル上で使用されている全ての関数を表示します。エレメントの '+' 表示をクリックすると、使用されている関数名を展開表示します。接続している関数がどのような値か、数式を評価することができます。一番上のセクションでは、新しい関数を作成することができます。マウスの右ボタンをクリックすると、頻繁に利用するメニューを素早く呼び出すことができます。

- **データベースで表示:**

ラベル上で使用されている全てのデータベース接続を表示します。エレメントの '+' 表示をクリックすると、接続しているデータベース名を展開表示します。接続しているデータベースがどのようなデータを取得しているか、問い合わせ結果を評価することができます。一番上のセクションでは、新しいデータベース接続を作成することができます。

ます。マウスの右ボタンをクリックすると、頻繁に利用するメニューを素早く呼び出すことができます。

- **リストで表示:**

オブジェクトの表示と似た物ですが、違う方法で一覧表示します。また、オブジェクトに限らず、全ての変数、関数、およびデータベース接続も表示します。マウスの右ボタンをクリックすると、頻繁に利用するメニューを素早く呼び出すことができます。

一番右端の Inspector プロパティ ボタンは、既定の振る舞いを設定するために使います:

Inspector 上で、全てのエレメントは展開表示されるか否かを設定します。展開表示が有効であれば、全てのプロパティが表示されます。そうでないなら、エレメントを選択し、手動で展開しなければいけません。

# メモリーカード上のイメージを使う

メモリーカード上のイメージを選択するには、以下の手順を実行します：

1. メモリーカード上のイメージを利用したいラベルを開きます
2. プリンター取り付けしたメモリーカードに、正しくイメージが含まれることを確認します

ノート：

メモリーカードにイメージを書き込むには、NiceMemMaster を利用しなければいけません。他のアプリケーションを利用して書き込んだイメージは認識しません。

3. ファイルメニューのプリンター設定 メニューコマンドを実行します
4. プリンターメモリータブを開きます
5. プリンターのメモリーカードを取り付けたスロットを確認します
6. スロットの種類を Memory Card に変更してください
7. NiceMemMaster で作成した .MMF ファイルが表示されるので、利用したいイメージを選択します
8. 全てのダイアログボックスを閉じます
9. ツールボックスからイメージオブジェクトを選択し、ラベル上をクリックしてください
10. ディスク上のイメージの一覧が表示されるので、画面上で利用したいイメージを選択します

ノート：

ツールボックスから選択するイメージは、メモリーカードにダウンロードされた物と同じ物を選択します。ディスクから選択したイメージは、画面表示のためだけに使われます。ラベルを印刷するときは、ディスク上のイメージではなく、メモリーカード上のイメージが参照されます。

11. メモリーカード上のイメージを使用 オプションを選択します
12. OK ボタンを押してください

## 概要

RFID (Radio Frequency IDentification) は、電波を利用して読み書きするバーコードの一種と考えることができます。RFID は 1980 年代に物流システムの追跡用途で、バーコードに替わる技術として開発されました。現在では RFID は、資産管理などの物流システム以外でも使われます。

幾つかの熱転写プリンターは、印刷機能と共に RFID タグのプログラミング機能を持っています。これら 2 つの機能は統合されていて、同じ RF タグラベルを利用します。RF チップは薄く柔軟性があり、ラベルに接着しているか挟み込まれています。読み書きするためのアンテナを持ち、多くのデータを格納できます。

この特徴は、単純な文字列のみしか格納できないバーコードと比べて大きく異なります。ラベルソフトウェアと NiceLabel Printer Drivers は、RFID タグのプログラミングと印刷をサポートしています。

### ノート:

RFID 機能を利用するには、RFID をサポートした NiceLabel Printer Driver を利用しなければいけません。プリンターに適した NiceLabel Printer Driver がインストールされているか確認してください。

# RFID スマートラベルの作成

1. 標準 ツールバーの  ボタンをクリックしてください。ラベル設定 ウィザードが起動します
2. プリンターがサポートする、利用したい RFID タグを選択します
3. 完了 ボタンを押します。  
ツールボックスの左側にある 'RFID タグ' コマンドが有効になります

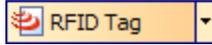


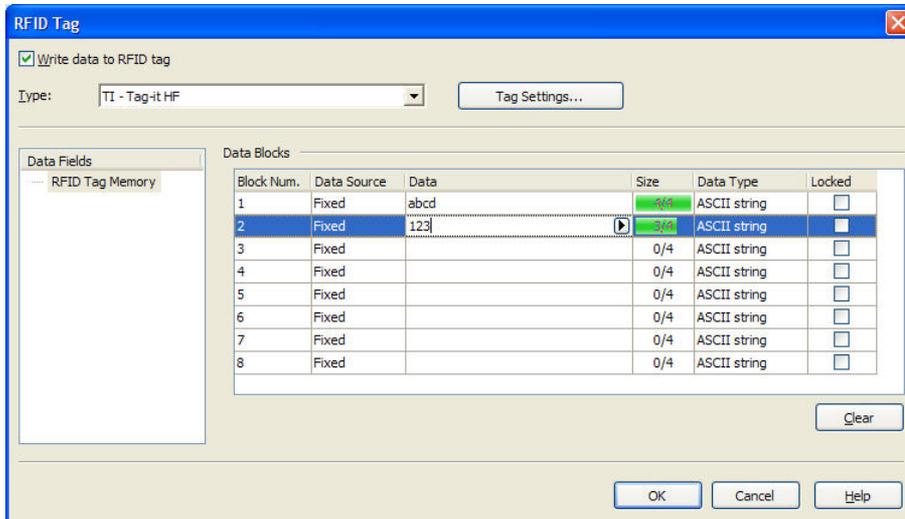
有効になった RFID タグコマンド

4. ツールボックスの RFID タグ オプションをクリックし、RFID タグに書き込むデータを入力します

# RFID タグの書き込み

よく使われる RFID タグには、ブロック単位でデータを書き込む ISO タグと、一連の文字列としてデータを書き込む UHF タグがあります。

1. RFID タグを書き込むには、ツールボックスの  ボタンを押します。すると、RFID タグダイアログボックスが開きます



## RFID タグへの書き込みデータ入力

2. 一覧から利用したい RFID タグを選択します。タグ設定 ボタンを押すと、RFID タグに関する高度なプロパティを設定できます
3. データを RFID タグに書き込むオプションを有効にすると、ラベルの印刷と同時に書き込みを行います

### ノート:

このオプションを有効にしなくともタグの設定は保存されます。しかし、プリンターには送られません。

4. データフィールドから、書き込むフィールドを選択します。  
第二世代 RFID タグでは、異なったフィールドを選択して書き込むことができます。  
それ以外では、RFID タグメモリーにのみ書き込むことができます
5. データブロックセクションで、書き込むデータセルを選択します

### ノート:

どのようなデータ構造を持つかは RFID タグに依存するので、テーブル構造は表示されないかもしれません。その場合は、表示に従ってデータを入力してください。

4. セルに書き込むデータを入力してください。ここまでの手順を書き込むブロックだけ繰り返します
5. OK ボタンを押してください。ラベルの背景には RFID タグアンテナが表示され、どのようにデータが使われるか図示されます



背景に表示された RFID タグアンテナ

7. 既に説明した手順に従って、RFID データ以外のデザインを行います

ラベルを印刷すると、RFID データがプリンターに送られます。プリンターは、ラベルの印刷と同時に RFID タグへの書き込みを行います。

**ノート:**

ラベルソフトウェアは、一意番号を持つ RF タグを作成できます。幾つかのプリンターは、一意番号を読み出すことができ、ラベル上のオブジェクトに反映することができます。

# RFID タグの設定

**タグ情報:** このセクションは、選択したタグの情報を表示します。表示される情報は、選択したタグに依存します。第二世代 RFID タグでは、利用可能なデータフィールド、ブロックの数とサイズ、および読み書きのサポート状況をテーブル構造で表示します。

それ以外の RFID タグでは、以下のデータ構造を表示します:

**ブロック数:** RFID タグに存在するブロック数です。

**予約ブロック数:** 読み書きができない予約済みブロック数です。

**ブロックサイズ:** 各ブロックのバイトサイズです。

**一意 RF タグ:** 一意 RF タグ読み込み機能を持つプリンターを利用し、一意 RF タグを利用しているならオプションは有効になります。各タグは、製造時に与えられた一意識別子が書き込まれています。一意識別子を読み取り可能なプリンターを使用しているなら、RFID タグの内容を [コンテンツプロバイダ](#) で取得して利用できます。

**例:** プリンターが一意識別子を読み取り、その値をバーコードに反映します。一意識別子はプリンター内部でのみ使用され、ソフトウェアからは隠されます。

**RFID タグデータ読み込み:** プリンターと RFID タグがデータの読み取りをサポートしている場合に有効になります。RFID タグからデータを読み取り、ラベル上のオブジェクトに値を反映することができるようになります。

**タグ設定:** このセクションは、RFID 書き込みのための拡張機能の設定です。

**アンテナオフセット:** プリンターのアンテナオフセット値で、良好な読み書きができる値を設定します。オフセット値は、ラベル端からアンテナまでの距離です。

**印刷中止枚数:** 通常ラベルの読み書きに失敗すると、"VOID" (無効) と印刷されたラベルが出力されます。この値を設定すると、設定した回数失敗した時に印刷を中止停止します。このオプションは、不良印刷による無駄なラベルの出力を抑止するために使用します。

**再試行回数:** ラベルの読み書きに失敗したときの再試行回数です。

**有効なタグかチェックする:** データを読み書きする前に有効な RFID タグかチェックします。プリンターが設定したタグと認識できないときは、このオプションは有効になりません。

**書き込みデータの検証:** RFID タグにデータを書き込む度に正しく書き込まれたか検証します。

**EAS 設定:** このセクションは、Electronic Article Surveillance (電子商品監視装置、万引き防止タグ) に関する設定です。

EAS オプションは、利用できないプリンターがあります。利用しているプリンターが EAS を利用できない場合は、プリンタードライバをアップデートするか、他のプリンターを利用してください。詳細は、プリンタードライバのマニュアルを参照してください。

**元の EAS 設定を保存:** 無効にすると、EAS の追跡ができなくなります。このオプションを変更しないなら、EAS 設定は変化しません。

**EAS を有効にする:** EAS を有効にします。このオプションを変更しないなら、EAS 設定は変化しません。

**EAS を無効にする:** EAS を無効にします。このオプションを変更しないなら、EAS 設定は変化しません。

**EAS 設定をロック:** このオプションを有効にすると、以後 EAS 設定の変更が不可能になります。ロックは取り消すことができません。

# RFID タグのロック

タグロック機能は、利用できないタグ、プリンター、またはドライバがあります。もし、RFID タグ ダイアログの **ロック設定**... ボタンが無効であれば、**使用しているタグ、プリンター、またはドライバでは利用できません。ロック設定は、幾つかの第二世代タグでのみ利用できます。**より詳しい情報は、プリンター、およびドライバのマニュアルを参照してください。

RFID タグロック機能は、ユーザーによって**タグのロックが可能であり、以後ロック解除するまでデータの変更ができません。**恒久ロックタグをロックすると、以後ロック解除も変更もできなくなります。

**ロック設定を保存する:** 無効にすると、**ロック状態の追跡ができなくなります。**このオプションを変更しないなら、**ロック設定は変化しません。**

**ロック:** タグをロックし、以後の変更を禁止します。

**ロック解除:** タグのロックを解除し、以後の変更を許可します。

**再ロック:** タグがロックされていない場合はロックします。以後の変更を禁止します。

**恒久ロック/ロック解除:** 選択したオプションを恒久的に適用します。この操作を取り消すことはできません。

# サポートする RFID タグの種類

ソフトウェアは、異なる種類の RFID タグをサポートしています。RFID タグを利用するには、必ず NiceLabel Printer Driver を利用してプリンターを制御しなければいけません。NiceLabel Printer Driver を利用しなければ、RFID タグを利用することはできません。

NiceLabel Printer Driver は、プリンターがどの種類のタグを利用できるかなど、必要な情報を通知します。

また、全てのタグが利用できる訳ではありません。利用できるタグの種類は、プリンターの種類に依存します。RFID タグは、一般に以下の 2 種類あります：

- ISO タグ (TagIt, iCode, ISO...): 複数のブロックで構成されるタグです。データは、ブロック単位で読み書きします
- UHF タグ (EPC): 1 ブロックで構成されるタグです

データは異なる方法で入力しますが、その方法はタグの種類 (UHF または ISO) に依存します。

## UHF タグ

**データ型:** データの型を入力します。

**データソース:** 書き込むデータの取得元です。固定値、またはラベル上の変数値から取得することができます。

**データサイズ:** 現在使用中のデータサイズが表示されています。利用可能な空き容量などを参照できます。使用中のデータサイズは、バーグラフで表示されます。また、バーグラフの上にバイトサイズでも表示されます。

**ロックしたブロック:** ロックしたブロック数です。このブロックは、値を書き込んだり変更したりすることができません。このオプションは注して利用してください！

## ISO タグ

薄い色で表示された操作できないブロックは、操作できない予約されたブロックです。

**ブロック数:** タグに含まれるブロック数です。

**データソース:** ブロックのデータ供給元です。種類を固定にした場合は、値を直接入力します。変数にした場合は、ラベル上の変数から取得します。

**データ:** 固定を選択した場合は、ここに値を直接入力します。変数を選択した場合は、ラベル上の変数名を入力します。変数長がブロックサイズより大きい場合は、自動的に以降のブロックも割り当てられます。

**サイズ:** 現在使用中のデータサイズが表示されています。利用可能な空き容量などを参照できます。使用中のデータサイズは、バーグラフで表示されます。また、バーグラフの上にバイトサイズでも表示されます。

**データ型:** データの種類です。ASCII 文字列、または 16 進数値を指定します。

**ロック:** ブロックをロックします。このブロックは、値を書き込んだり変更したりすることができません。このオプションは注して利用してください！

# RFID 読み取りとデータの格納

RFID に格納するフィールド、および型を指定することができます。格納したいフィールドを指定するには、フィールドのチェックマークをチェックします。利用可能なデータフィールドのリストは、選択する RFID タグによって変化するかもしれません。

格納するデータフィールドを選択すると、利用可能な型を選択することができます。ソフトウェアには、データ格納用のプラグインが含まれています。このプラグインを利用して、文字列、またはデータベースからのデータを格納できます。

ノート: データを格納しないプラグインを選択すると、RFID のデータは通常 **のログファイルに格納** されます。

# データベース格納プラグイン

RFID データベース格納プラグインは、RFID データをどのようにデータベースに格納するか管理します。RFID のデータは、プリンターに搭載されている RFID リーダによって読み出されます。データベース格納プラグインは、読み出したデータを指定したデータベースに格納します。

## データベースに格納タブ

利用するデータベース、テーブル、どの RFID データを格納するか設定します。サポートしているデータベースは直接開くことができますが、ODBC、OLE DB、または BDE ドライバ経由で開くこともできます。

**ノート:** 利用するデータベースは、標準の SQL 文を処理できなければいけません。Microsoft Excel 等は利用できません。

## 格納するフィールドタブ

RFID のデータをどのフィールドに格納するか指定します。新しいレコードへ挿入する、または既存のレコードを更新するか指定することもできます。

### テーブルの既存のデータを更新する

このオプションは、既存のレコードのデータを更新します。最初のテーブルでは、RFID データを格納したいフィールドを選択します。'RFID データ' では、正しくデータソースが選択されていることを確認してください。必要に応じて、変数値 (RFID データに限りません) も同時に格納できます。

2 番目のテーブルでは、クエリ条件を指定します。データは、クエリ条件に一致した場合にのみ格納されます。この条件には、固定値、または変数値を与えることができます。フィールドやデータベースの連結も行うことができます。

**例:** データベースの ProductID フィールドを ProductID 変数と連結するとします。両方の値が同じなら、データベースに値を格納します。

### テーブルに新しいデータとして追加する

このオプションは、RFID データを新しいデータとして追加します。最初のテーブルでは、RFID データを格納したいフィールドを選択します。'RFID データ' では、正しくデータソースが選択されていることを確認してください。必要に応じて、変数値 (RFID データに限りません) も同時に格納できます。

## エラーログ

RFID データをデータベースに格納できなかった場合は、エラーログファイルにエラーメッセージを記録することができます。RFID データの格納は、ラベルソフトウェア外部のアプリケーションによって行われます。プリンターがラベルを印刷し、RFID データを読んだ結果は、プリンタードライバに返されます。データはスプーラ等を経由するので、データの取得には遅れが生じることがあります。

エラーログを有効にすると、これら問題の追跡に役立ちます。エラーログを有効にするには、ログを書き込むファイル名を入力してください。規定値では、ログファイル名は無効です。

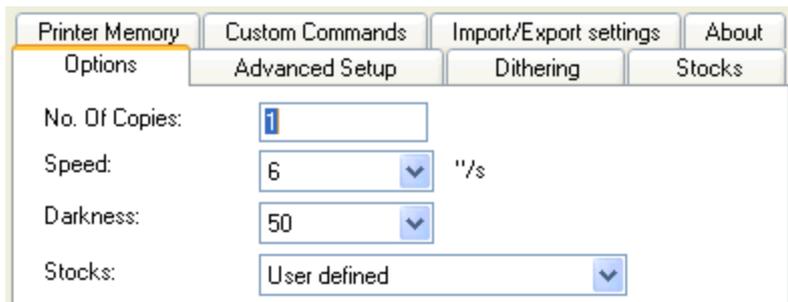
**ノート:** RFID データは、常に XML 形式で記録されます。

# 共通プリンター設定の変更

ラベルのデザインを開始するとき、ラベルソフトウェアはどのプリンターを利用するか質問します。そして、作成した個々のラベルファイルには、プリンターの名前、および設定値が書き込まれます。

プリンターの設定値を変更したいとき、例えば印刷速度と濃度を変更するには、以下の手順を実行します：

1. ファイル－プリンター設定メニューコマンドを実行します。プリンター設定ウインドウが開きます
2. オプションタブを選択します
3. 印刷速度と印刷濃度オプションを変更します
4. OK ボタンを押してください
5. 標準ツールバーの  ボタンを押すか、ファイルメニューの保存メニューコマンドを実行して設定を保存します



## プリンタードライバーのプロパティ

### ノート：

どのようなプリンター設定の変更もラベルの変更を伴います。変更結果は、次回の印刷時から有効になります。

また、印刷の直前に設定を変更することもできます。

1. ファイルメニューの印刷メニューコマンドを実行します。
2. プリンタータブを開きます。  
このタブでは、プリンター設定メニューコマンドで行うのと同様の変更を印刷の直前に行うことができます

### ノート：

このタブでの変更は一時的です。設定はラベルファイルには書き込まれません。

# ディザオプションの変更

ディザリングとは、カラー、またはグレースケールのイメージを印刷可能な白と黒のイメージに変換することです。通常熱転写プリンターは、カラーイメージを印刷することができず、単純なドットの印刷、非印刷のみが可能です。また、どのような中間調の表現もできません。

ディザリングは、白と黒の配置パターンを変えることで、カラーイメージを擬似表現します。また、白と黒の密度を変えることで、グレースケールのイメージを擬似表現します。全てのドットは中間調を含みません。印刷用語では、通常ディザリングを行うことをハーフトーニングと呼びます。そして、グレーをハーフトーンと呼びます。

ディザ設定を行うには、以下の手順を実行します：

1. ファイルメニュー - プリンター設定メニューコマンドを実行します。プリンター設定ウインドウが開きます
2. ディザリングタブを開きます
3. 利用したいディザリングタイプを選択してください。プレビュー画面では、ディザリングを適用したイメージがラベル上でどのように見えるか表示されます
4. OK ボタンを押してください
5. 標準ツールバーの  ボタンを押すか、ファイルメニューの保存メニューコマンドを実行して変更を保存します

# 非印刷領域の設定

非印刷領域は、プリンターが印刷できないと定義した領域です。プリンタードライバで非印刷領域を適切に設定することで、印刷可能なラベルサイズを増加させることができます。熱転写プリンターでは、実際に印刷できる領域はヘッドの幅以下です。ヘッドの幅より広いラベルを利用しても、ヘッドからはみ出る領域には印刷できません。

非印刷領域を設定すると、アプリケーションはヘッドの幅をはみ出すラベルを検出できるようになります。通常非印刷領域は、ヘッドの左右の位置です。

非印刷領域は、マージンではありません。非印刷領域を設定しても、ラベル上のオブジェクトが移動する訳ではありません。

非印刷領域を設定するには、以下の手順を実行します：

1. Designer Pro を起動して、ラベルを開きます
2. ファイル-> プリンター設定メニューコマンドを開きます
3. オプションタブを選択してください
4. 非印刷領域 に値を入力してください

例：

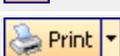
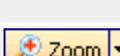
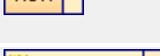
使用しているプリンターのヘッド幅が 10 cm (4") で、幅 12 cm のラベルを使用するとします。プリンターの用紙合わせが中央揃えとすると、左右均等にラベルがはみ出します。ラベルソフトウェアで、幅 12 cm のラベルをデザインします。左右 1 cm の非印刷領域を設定することで、実際に印刷可能な領域は 10 cm であることを伝えます。非印刷領域を示す赤い垂直線が、左右両側に引かれます。

ノート：

プリンターを切り替えても、赤い垂直線が表示されることがあります。これは、元のプリンターヘッド幅より新しいプリンターヘッド幅が小さい場合に生じます。ソフトウェアは、元の非印刷領域を基準に再計算します。

# 標準ツールバーを使う

標準ツールバーのアイコンには、以下の機能があります:

|   |  |
|---|--|
|    | ラベルの新規作成   |
|    | 既存のラベルを開く  |
|    | 現在のラベルを上書き保存                                       |
|    | 選択したオブジェクトをクリップボードへ切り取り                            |
|    | 選択したオブジェクトをクリップボードへコピー                             |
|    | オブジェクトをクリップボードから貼り付け                               |
|    | 最後の操作を取り消す   |
|    | 最後の操作を繰り返す   |
|    | 印刷機能の実行。小さな矢印をクリックすると、印刷に関するその他の機能が表示されます          |
|    | ズーム機能の実行。小さな矢印をクリックすると、ズームに関するその他の機能が表示されます        |
|   | 表示機能の実行。小さな矢印をクリックすると、表示に関するその他の機能が表示されます          |
|  | 変数機能の実行。小さな矢印をクリックすると、変数に関するその他の機能が表示されます          |
|  | データベースへのアクセス。小さな矢印をクリックすると、データベースに関するその他の機能が表示されます |
|  | ヘルプファイルを開く   |

# データベースツールバーを使う



最初のフィールドは、現在選択中のデータベースを表示します。このリストで、利用可能なデータベース接続を選択します。

|   |   |
|---|---|
|    | 利用中のデータベース、および利用可能なデータベース接続のリストです   |
|    | 新しいデータベースへのリンクを <a href="#">データベースウィザード</a> で作成。データベースウィザードは、新しいデータベース接続の作成を案内します。作成したデータベース接続は、利用可能なデータベース接続のリストに加えられます  |
|    | 新しいデータベース接続を手動で作成   |
|    | 選択中のデータベース接続のプロパティを変更。利用するデータベースドライバの変更、レコードの検索条件、およびフィールドの定義などを変更します   |
|    | データベース接続の削除<br>ノート：<br>削除するには、データベースのフィールドがラベルで利用されていないことが必要です。 <a href="#">Label Inspector</a> を使うと、データベースフィールドの利用状況が分かります   |
|  | NiceData の実行。このアプリケーションは、データベースの管理ツールです   |
|  | データベースのナビゲーション。このボタンで、データベースのレコードを移動します。意図したデータが取り込まれるか検証できます<br><div style="border: 1px solid black; background-color: #e0ffe0; padding: 5px; margin-top: 10px;"><p>ノート：<br/>データが正常に取り込まれるか確認するには、ラベルの表示モードをデータモードにします。また、データベースのプロパティ設定を行っているときは終了します</p></div> |

# デザインツールバーを使う

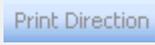
---

デザインツールバーは、以下の場合に使います：

- オブジェクトの色を変更する
- オブジェクトの位置あわせ
- オブジェクトの回転
- オブジェクトの並べ替え

# 印刷ツールバーを使う



|   |   |
|---|---|
|  | ラベルのプレビュー   |
|  | 現在のラベルを印刷   |
|  | 現在のラベルを <u>テスト印刷</u>  |
|  | フォームアプリケーションの NiceForm を利用してラベルを印刷。フォームを利用するには、ラベルの作成が完了している必要があります。また、フォームを作成して、ラベルとリンクしている必要があります<br><div style="border: 1px solid black; background-color: #e0ffe0; padding: 5px; margin-top: 10px;">ノート: フォームとラベルをリンクするには、ツール -&gt; フォームのデザインメニューコマンドを実行してください。</div> |
|  | プリンター設定ダイアログボックスを開く   |
|  | 印刷方向の変更   |

# 文字ツールバーを使う

文字ツールバーを使うと、テキストオブジェクトを素早く変更できます。



方法:

1. 文字オブジェクトをクリックして選択
2. 文字ツールバーの適用したい効果をクリック
3. フォントを変更するには、利用したいフォントを選択

ノート:

表示するフォントの種類を変更することができます。利用可能な全てのフォント、グラフィックフォントのみ (TrueType、OpenType、Type 1、またはビットマップ)、またはプリンターフォントを選択できます。表示する種類を変更するには、フォントリスト横のボタンをクリックします。

4. フォントサイズを変更するには、サイズボックスに値を入力するか、リストから選択します。と ボタンをクリックしても、サイズを増減できます

ノート:

文字オブジェクトをドラッグして、直接サイズを変更することもできます。

5. 強調、斜体、および下線を引くには、それぞれのボタンを押してください

|   |                    |
|---|--------------------|
|  | 選択した文字オブジェクトを強調する  |
|  | 選択した文字オブジェクトを斜体にする |
|  | 選択した文字オブジェクトに下線を引く |

6. 文字オブジェクトの段落を変更するには、段落ボタンを押します。

ノート:

このボタンは、1行以上の文字オブジェクトでのみ機能します。

|   |                   |
|---|-------------------|
|  | 選択した文字オブジェクトを左揃え  |
|  | 選択した文字オブジェクトを中央揃え |
|  | 選択した文字オブジェクトを右揃え  |

# ツールボックスを使う

---

ツールボックスを使うには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスでアイコンを選択し、オブジェクトをクリックします
2. マウスカーソルをラベル上に移動します。すると、カーソルの形状が変わります
3. オブジェクトを配置したい位置で、マウスをクリックしてください

幾つかのオブジェクトは、アイコンの右横にショートカットがあります。このショートカットを利用して、固定オブジェクト、変数の新規作成とオブジェクトへの接続、または既存の変数をオブジェクトに結びつけることができます。

# 変数ツールバーを使う



リストボックスには、利用可能な変数を表示します。ラベル上の変数オブジェクトを選択すると、リンクしている変数がリストボックスで表示されます。ラベル上の変数オブジェクトを選択せず、リストボックスから変数を選んでラベル上をクリックすると、新しい変数オブジェクトが作成されます。

|  |  |
|--|--|
|  | 新しい変数を <b>変数ウィザード</b> を使用して作成。右側の小さな矢印をクリックすると、作成する変数の種類を指定して作成できます  |
|  | 新しい変数を手動で作成  |
|  | 選択した変数のプロパティを編集<br><br><b>ノート:</b><br>ラベル上の変数オブジェクトを選択すると、リンクした変数が自動的に選択されます。  |
|  | 選択した変数を削除<br><br><b>ノート:</b><br>変数を削除するには、予めラベル上の変数オブジェクト、および変数を参照するユーザー定義関数を削除しておかなければいけません。  |
|  | 変数の接続を解除する。ラベル上の変数オブジェクトが固定オブジェクトになりますが、書式は維持します<br><br>固定オブジェクトの文字数は、切り離した変数長と同じになります。この機能は、データベース接続を切り替えるときに便利です。オブジェクトの位置が保たれるので、新しいデータベース変数とのリンクを設定すると切り替えが完了します |
|  | ラベルソフトウェアの <b>関数</b> ダイアログボックスを開く。右側の小さな矢印をクリックすると、作成する変数の種類を指定して作成できます  |

ラベル上のオブジェクトに変数を結びつける方法は複数あります。

- 既にラベル上にオブジェクトを配置しているなら、オブジェクトを選択し、続いてリストから結びつける変数を選択します
- 未だラベル上にオブジェクトを配置していないなら、リストから変数を選択し、続いてラベル上のオブジェクトを配置したい位置をクリックします。文字オブジェクトが作られ、変数と結びつきます
- 文字オブジェクト以外を作成したいなら、リストから変数を選択し、次にツールバーの要素を選択、そしてラベル上のオブジェクトを配置したい位置をクリックします
- ツールボックスのオブジェクトアイコン横の小さな矢印をクリックすると、既存の変数を利用オプションが表示されます。このリストから変数を選び、ラベル上のオブジェクトを配置したい位置をクリックします

変数ツールバーの名前リストは、常に選択しているオブジェクトに結びついた変数名が表示されています。しかし、2つ以上の変数オブジェクトを選択した場合は、名前リストは空白になります。

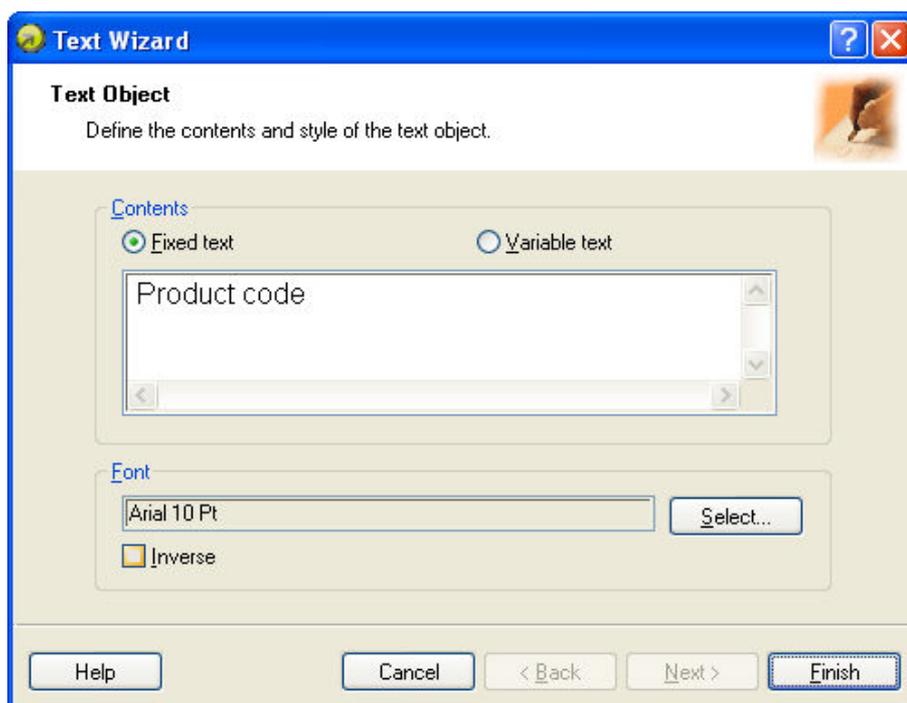
# ズームツールバーを使う

|   |  |
|---|--|
|                                    | 拡大: 選択した要素、または要素の一部を拡大します                |
|                                    | 縮小: 選択した要素、または要素の一部を縮小します                |
| <input type="text" value="100%"/>  | 倍率: ズーム倍率 (%) を入力して表示します                 |
|                                    | ラベルサイズに合わせる: スクリーンをラベルサイズで表示します          |
|                                    | 用紙サイズに合わせる: スクリーンを用紙サイズで表示します            |
|                                    | オブジェクトサイズに合わせる: スクリーンを選択オブジェクトのサイズで表示します |

## ノート:

倍率入力時には、 ボタンをクリックし、続いてマウスでフレームを描画すると、描画したフレームサイズに拡大、または縮小できます。

# 文字ウィザード



## 文字ウィザードの最初の画面

文字ウィザードは、文字オブジェクトの作成を手助けします。

**固定文字:** このオプションを選択すると、内容が変化しない文字オブジェクトを作成します。文字入力ダイアログボックスが開くので、設定したい文字列を入力します。

**変数文字:** このオプションを選択すると、変数値を内容とする文字オブジェクトを作成します。設定の詳細は、次のステップで説明します。

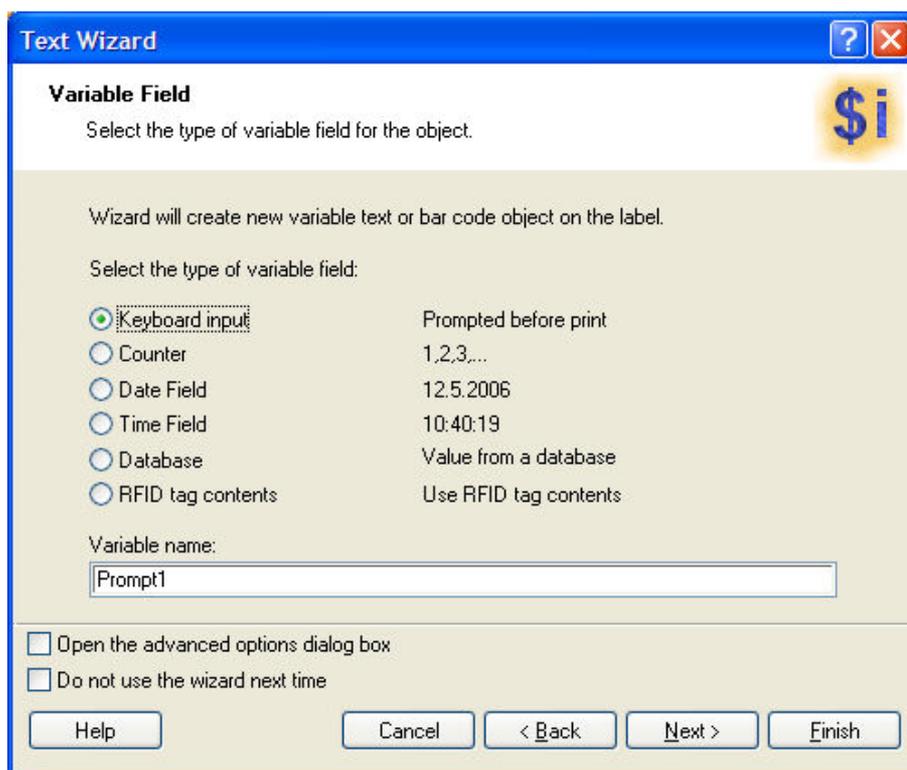
**フォント:** 現在選択しているフォントとスタイルが表示されています。

- **反転:** このオプションを有効にすると、文字を反転します

**ノート:**  
この機能は、利用できないプリンターがあります。

- **選択ボタン:** システムで利用可能な、フォントとスタイルを選択します

# 文字ウィザード - 変数文字の選択



## 文字ウィザード - 変数文字の選択

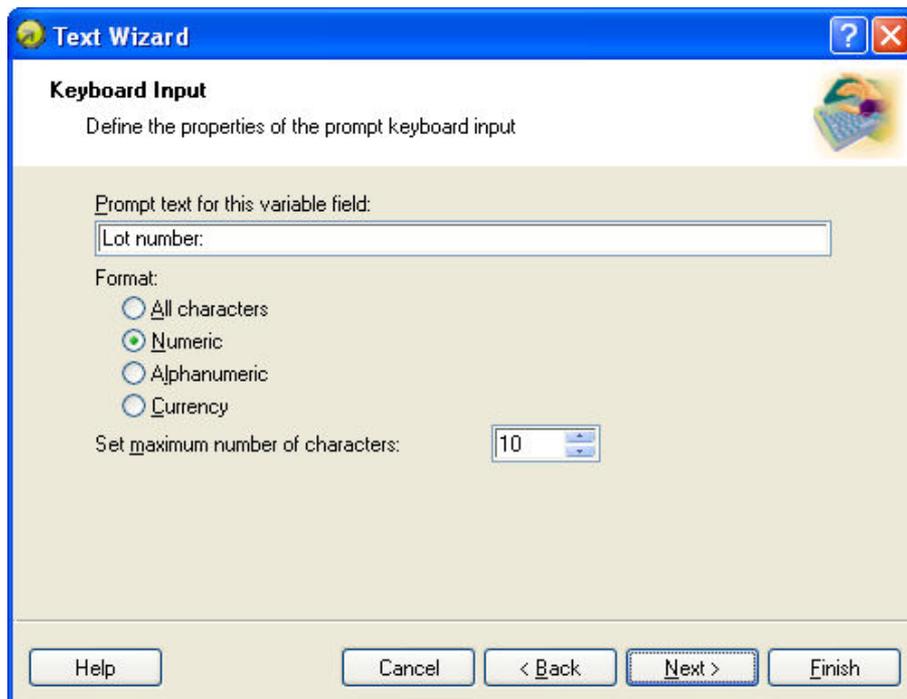
利用したい**変数**の種類を選択します。変数がサポートしていない機能は、リストのオプションで選択できません。

**変数名**: 文字オブジェクト変数名を入力します。

次に表示されるページは、選択した**変数**の種類に依存します。

# 文字ウィザード - キーボード入力

キーボード入力変数は、印刷に先立ってキーボードから値を入力する変数です。



文字ウィザードでキーボード入力オプションを選択したときのダイアログボックス

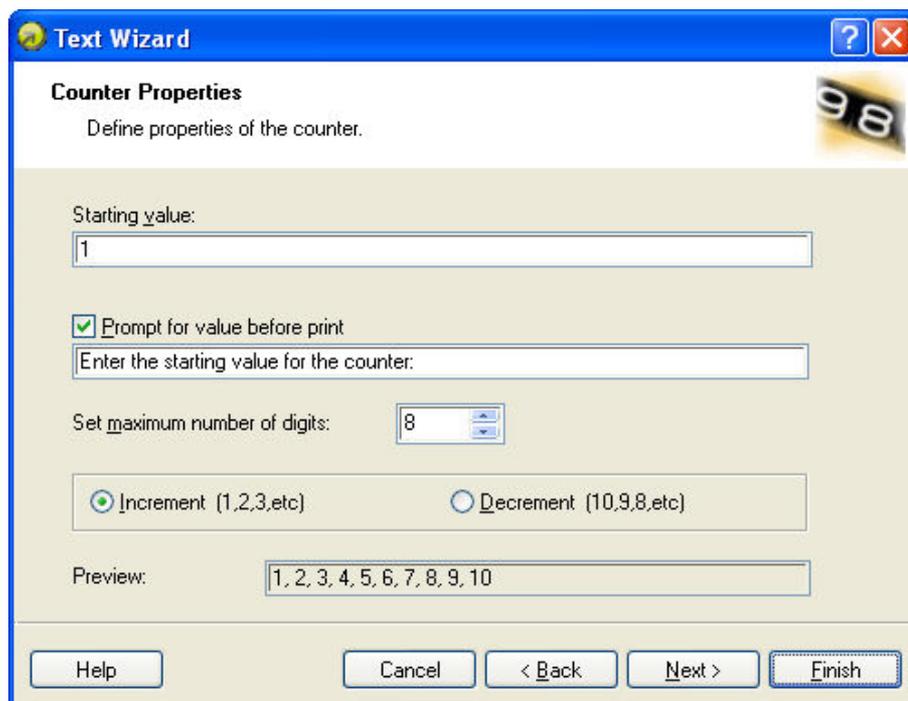
**変数フィールドに表示するプロンプト:** 変数フィールドの変数名の替わりに表示する文字列です。

**書式:** 変数値の書式指定文字列です。特定の文字列のみ入力する場合などに使用します。

**最大長を設定:** 変数に入力可能な最大長を設定します。

# 文字ウィザード - カウンター

このページでは、カウンター変数を定義します。



文字ウィザードでカウンターオプションを選択したときのダイアログボックス

**開始値:** カウンターの開始値です。カウンターは、この値から加算、または減算されます。

**ノート:**  
開始値は、数字のみが利用可能です。

**印刷前に値を入力:** このオプションを有効にすると、印刷前に初期値を入力するように促されます。ユーザーに表示するメッセージを入力してください。

入力したメッセージは、ラベルを印刷する度に表示されます。

**最大長を設定:** カウンターに使用できる最大桁数を入力します。

**増減値:** カウンターの加算値、または減算値を入力します。

**プレビュー:** 設定したカウンターのプレビューです。

## 文字ウィザード - 連結カウンター

---

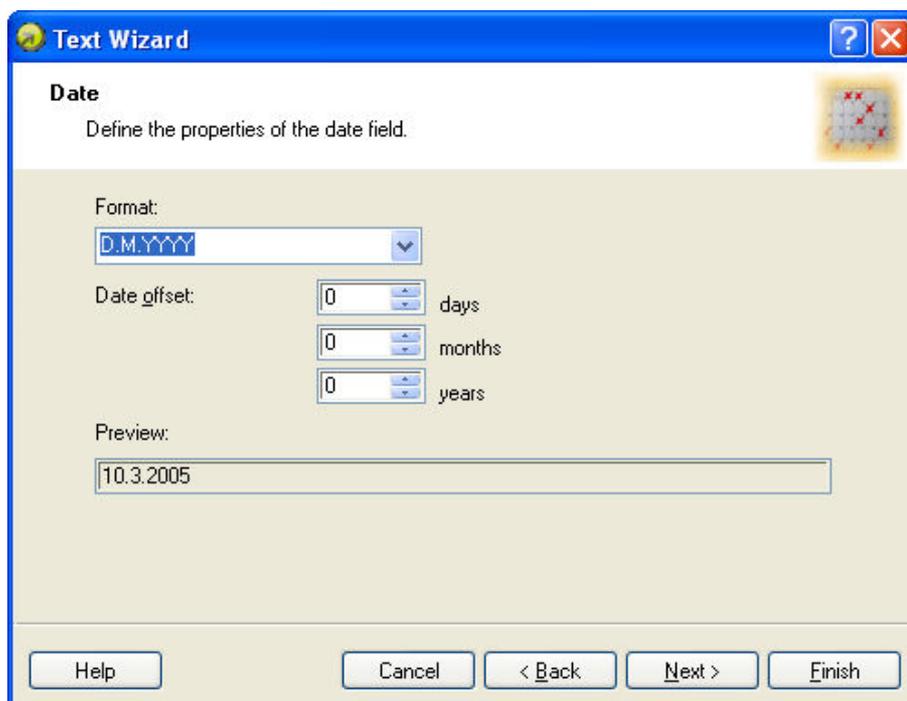
**増減値:** カウンターの増減値を入力します。カウンターは、それぞれのラベルでこの値だけ増減します。

**<n> ラベル毎に増減:** カウンターは、印刷枚数がこの枚数に達したときに増減します。

**初期値に戻る値:** カウンターは、この値に達したときに初期値に戻ります。

# 文字ウィザード - 日付フィールド

このページでは、日付フィールドを定義します。このフィールドは、コンピュータから日付を取得します。



文字ウィザードで日付オプションを選択したときのダイアログボックス

**書式:** リストから日付書式を選択します。また、書式を定義することもできます。

**日付オフセット:** 現在の日付に、日、月、または年を加減算します。

**プレビュー:** 設定した日付のプレビューです。ラベル上でどのように見えるか表示します。

# 文字ウィザード - 時間フィールド

このページでは、時間フィールドを定義します。このフィールドは、コンピュータから時間を取得します。



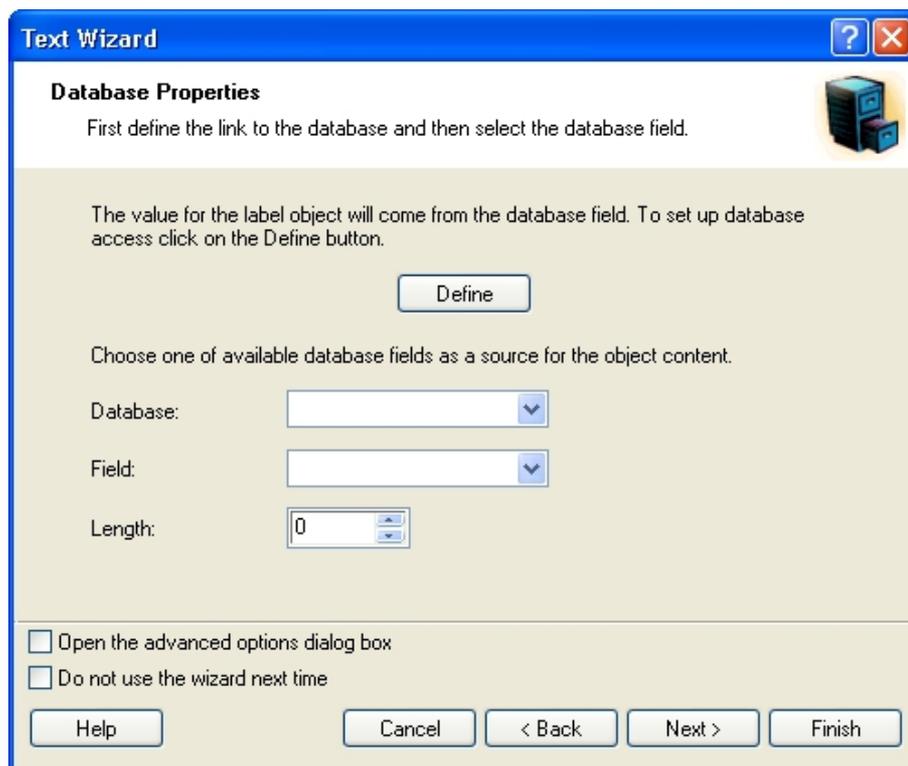
文字ウィザードで時間オプションを選択したときのダイアログボックス

**書式:** リストから時間書式を選択します。また、書式を定義することもできます。

**プレビュー:** 設定した時間のプレビューです。ラベル上でどのように見えるか表示します。

# 文字ウィザード - データベース

データベース変数は、指定したデータベースから値を取り出す変数です。



文字ウィザードでデータベースオプションを選択したときのダイアログボックス

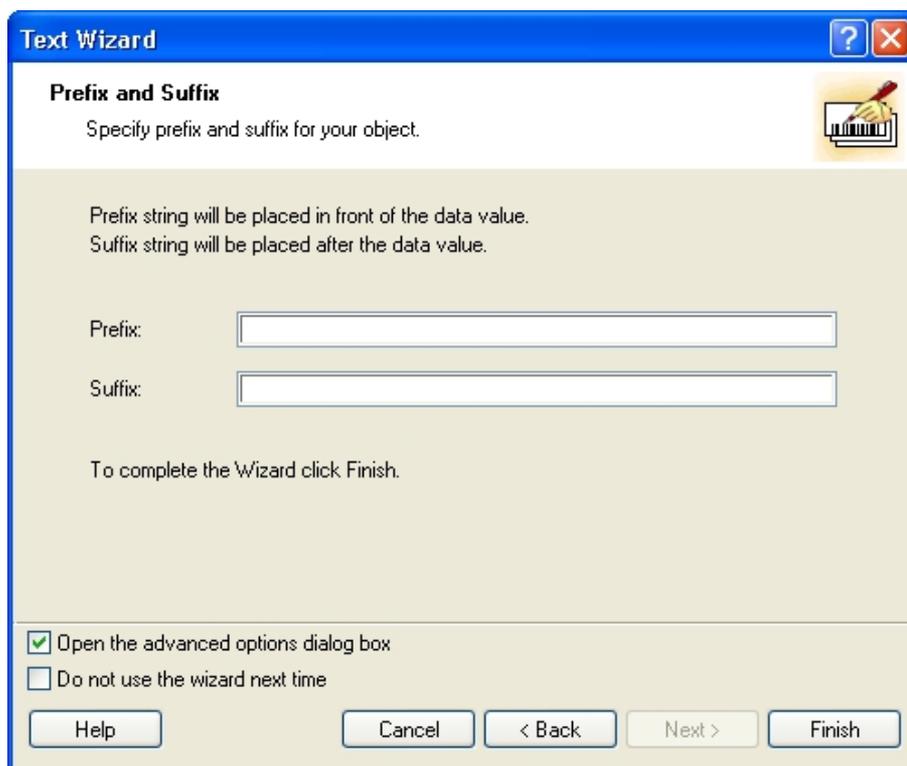
**定義:** このボタンをクリックすると、データベースウィザードが開きます。データベースウィザードで、接続するデータベースの定義を行います。

**フィールド:** 値を取り出すデータベースフィールドです。

**長さ:** 変数に取り出す最大長です。データベースのフィールド値がこの値より大きければ、超過した部分は印刷されません。このオプションは、可変長 (ASCII テキストデータベースの長すぎるフィールドなど)、または空白を含むデータベースフィールドを読み飛ばす場合に便利です。

# 文字ウィザード - 接頭と接尾文字

変数には、接頭と接尾文字を付けることができます。接頭文字は、変数の最初に付ける文字です。接尾文字は、変数の最後に付ける文字です。



The screenshot shows a dialog box titled "Text Wizard" with a blue title bar. The main area is titled "Prefix and Suffix" and contains the following text: "Specify prefix and suffix for your object." Below this, it explains: "Prefix string will be placed in front of the data value." and "Suffix string will be placed after the data value." There are two text input fields, one for "Prefix:" and one for "Suffix:". At the bottom, there are two checkboxes: "Open the advanced options dialog box" (checked) and "Do not use the wizard next time" (unchecked). The bottom of the dialog has buttons for "Help", "Cancel", "< Back", "Next >", and "Finish".

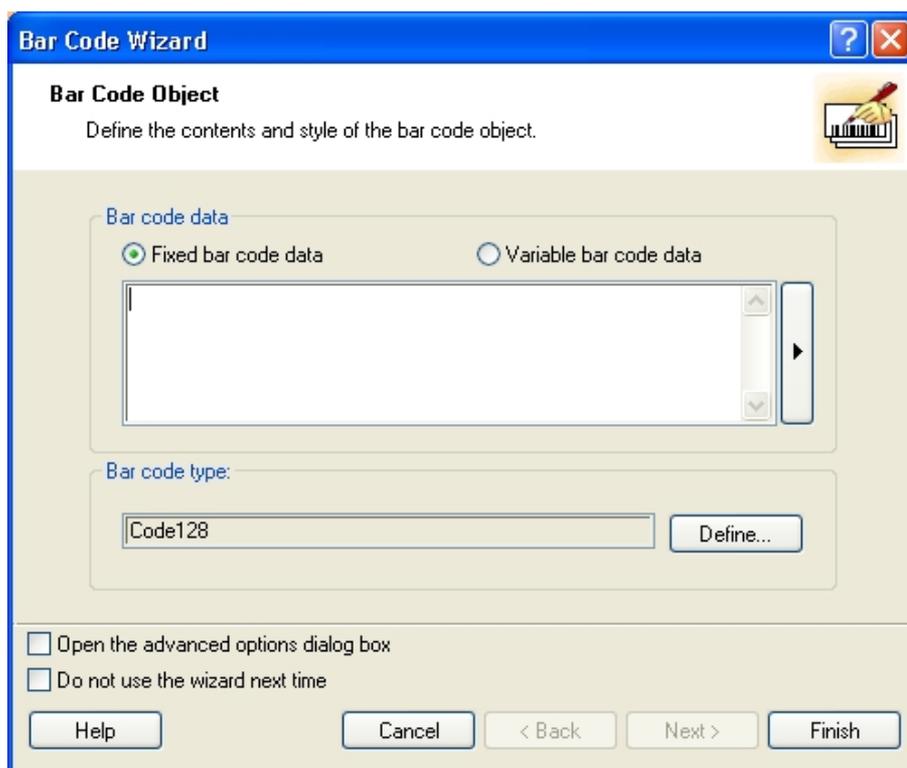
## 接頭と接尾文字の設定ダイアログボックス

ノート:

接頭、または接尾文字フィールドを空にすると、空のフィールドは使われません。

接頭と接尾文字は必要な場合にだけ定義します。変数値が空である場合は、接頭、または接尾文字フィールドの値に係わらず、何も印刷しません。

# バーコードウィザード



## バーコードウィザードの最初のページ

バーコードウィザードは、バーコードオブジェクトの作成を手助けします。

**固定バーコードデータ:** このオプションを選択すると、内容が変化しないバーコードオブジェクトを作成します。文字入力ダイアログボックスが開くので、設定したいバーコードデータを入力します。

**変数データ:** このオプションを選択すると、変数値を内容とするバーコードオブジェクトを作成します。設定の詳細は、次のステップで説明します。

### ノート:

RSS composite (RSS 複合) バーコードを作成するときは、1次元と2次元データの両方を設定しなければいけません。

以下は、RSS composite バーコードの入力構文です。パイプ文字 (|) で区切って、1次元と2次元データを指定します。

**入力構文:** <1次元データ>|<2次元データ>

**例:** 12345|description

# バーコードウィザード - 変数バーコードの選択

---

利用したい**変数**の種類を選択します。

**変数名**: バーコードオブジェクト変数名を入力します。

次に表示されるページは、選択した**変数**の種類に依存します。

# バーコードウィザード - キーボード入力

---

キーボード入力変数は、印刷に先立ってキーボードから値を入力する変数です。

変数フィールドに表示するプロンプト: 変数フィールドの変数名の替わりに表示する文字列です。

書式: 変数値の書式指定文字列です。特定の文字列のみ入力する場合などに使用します。

最大長を設定: 変数に入力可能な最大長を設定します。

# バーコードウィザード - カウンター

このページでは、カウンター変数を定義します。

**開始値:** カウンターの開始値です。カウンターは、この値から加算、または減算されます。

**ノート:**

開始値は、数字のみが利用可能です。

**印刷前に値を入力:** このオプションを有効にすると、印刷前に初期値を入力するように促されます。ユーザーに表示するメッセージを入力してください。

入力したメッセージは、ラベルを印刷する度に表示されます。

**最大長を設定:** カウンターに使用できる最大桁数を入力します。

**増減値:** カウンターの加算値、または減算値を入力します。

**プレビュー:** 設定したカウンターのプレビューです。

## バーコードウィザード - 連結カウンター

---

**増減値:** カウンターの増減値を入力します。カウンターは、それぞれのラベルでこの値だけ増減します。

**<n> ラベル毎に増減:** カウンターは、印刷枚数がこの枚数に達したときに増減します。

**初期値に戻る値:** カウンターは、この値に達したときに初期値に戻ります。

# バーコードウィザード - 日付フィールド

---

このページでは、日付フィールドを定義します。このフィールドは、コンピュータから日付を取得します。

**書式:** リストから日付書式を選択します。また、書式を定義することもできます。

**日付オフセット:** 現在の日付に、日、月、または年を加減算します。

**プレビュー:** 設定した日付のプレビューです。ラベル上でどのように見えるか表示します。

# バーコードウィザード - 時間フィールド

---

このページでは、時間フィールドを定義します。このフィールドは、コンピュータから時間を取得します。

**書式:** リストから時間書式を選択します。また、書式を定義することもできます。

**プレビュー:** 設定した時間のプレビューです。ラベル上でどのように見えるか表示します。

# バーコードウィザード - データベース

---

データベース変数は、指定したデータベースから値を取り出す変数です。

定義: このボタンをクリックすると、データベースウィザードが開きます。データベースウィザードで、接続するデータベースの定義を行います。

フィールド: 値を取り出すデータベースフィールドです。

長さ: 変数に取り出す最大長です。データベースのフィールド値がこの値より大きければ、超過した部分は印刷されません。このオプションは、可変長 (ASCII テキストデータベースの長すぎるフィールドなど)、または空白を含むデータベースフィールドを読み飛ばす場合に便利です。

# バーコードウィザード - 接頭と接尾文字

変数には、接頭と接尾文字を付けることができます。接頭文字は、変数の最初に付ける文字です。接尾文字は、変数の最後に付ける文字です。

ノート:

接頭、または接尾文字フィールドを空にすると、空のフィールドは使われません。

接頭と接尾文字は必要な場合にだけ定義します。変数値が空である場合は、接頭、または接尾文字フィールドの値に係わらず、何も印刷しません。

# 文字オブジェクトの作成

文字オブジェクトの作成するには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスの文字 アイコンをクリックします
2. ラベル上のオブジェクトを配置したい場所をクリックします。  
文字オブジェクトウィザードダイアログボックスが開きます
3. 文字を入力します
4. 次へボタンを押すと、次の画面に進みます
5. 画面に表示されているメッセージに従って、次以降の画面へ進んでください
6. 完了 ボタンを押すと、ウィザードを閉じます

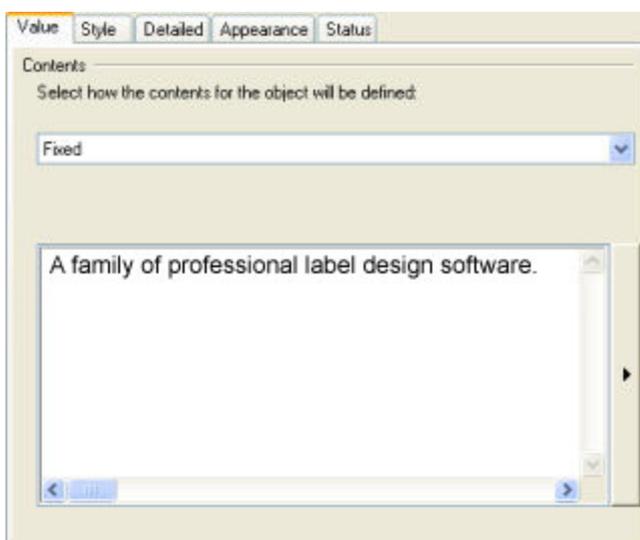
## ノート:

後でオブジェクトを編集したいなら、オブジェクトをマウスでダブルクリックします。ウィザードが起動し、オブジェクトのプロパティが表示されます。

# 文字ボックスオブジェクトの作成

文字ボックスオブジェクトは、ボックス内に複数行の文字列を記述できるオブジェクトです。文字ボックスオブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します：

1. ツールボックスの  ボタンをクリックします。文字ボックスカーソルが表示されます
2. オブジェクトを配置したい位置で、マウスのボタンをクリックします。プロパティウインドウが開きます
3. 値タブを開き、文字列を入力してください



文字ボックスオブジェクトに値を入力

4. OK ボタンを押します。文字ボックスオブジェクトがラベル上に配置されました
5. オブジェクトをダブルクリックすると、プロパティウインドウを開くことができます
6. 詳細タブを開き、サイズ調整オプションを選択してください

**ノート：**  
文字ボックスのサイズを調整すると、文字列は自動的にボックスサイズに変形します。



ラベルソフトウェアがサポートする3種類の文字オブジェクト

# リッチテキスト (RTF) オブジェクトの作成

リッチテキスト (RTF) とは、Windows で広く使われる文字の色、サイズ、形などを記述できる文法です。リッチテキストオブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します:

1. ツールバーの  Rich Text Box ボタンをクリックします。リッチテキストカーソルが表示されます
2. オブジェクトを配置したい位置で、マウスのボタンをクリックします。リッチテキストエディタが開きます
3. 文字列を入力してください
4. エディタのツールバーを使うと文字を修飾できます
5. OK ボタンを押します。文字ボックスオブジェクトがラベル上に配置されました
6. オブジェクトをダブルクリックすると、プロパティウインドウを開くことができます
7. 詳細 タブを開き、サイズ調整 オプションを選択してください
8. OK 押してください。  
文字列が自動的にボックスサイズに変形します

# バーコードオブジェクトの作成

バーコードオブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスのバーコード アイコンをクリックします
2. オブジェクトを配置したい位置で、マウスのボタンをクリックします。  
バーコードウィザードダイアログボックスが開きます
3. バーコードデータを入力してください
4. 次へボタンを押します
5. 画面に表示される内容に従って、以降のステップを実行します
6. 完了 ボタンを押してください

## ノート:

後でオブジェクトを編集したいなら、オブジェクトをマウスでダブルクリックします。ウィザードが起動し、オブジェクトのプロパティが表示されます。

# イメージオブジェクトの作成

イメージオブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスのイメージアイコンをクリックします
2. オブジェクトを配置したい位置で、マウスのボタンをクリックします。  
開くダイアログボックスが表示されます
3. イメージファイルを選択し、開くボタンを押します

ノート:

後でオブジェクトを編集したいなら、オブジェクトをマウスでダブルクリックします。ウィザードが起動し、オブジェクトのプロパティが表示されます。

# 矩形オブジェクトの作成

矩形オブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスの矩形アイコンをクリックします
2. オブジェクトを配置したい位置で、マウスのボタンをクリックします。クリックした位置がオブジェクトの左上になります
3. マウスの右ボタンを押しながらドラッグし、希望するサイズになるように操作します
4. または、矩形を配置したい位置をクリックします。既定値のサイズで矩形が作成されるので、マウスでハンドルをドラッグしながら希望するサイズに調整します

ノート:

正方形を作成したいなら、Shift キーを押しながらハンドルをドラッグします。その他便利なキー操作は、[ショートカットキー](#)の章を参照してください。

4. 矩形を他の場所に移動するには、オブジェクトを選択し、ハンドル以外の場所を持ってドラッグします

ノート:

後でオブジェクトを編集したいなら、オブジェクトをマウスでダブルクリックします。ウィザードが起動し、オブジェクトのプロパティが表示されます。

# 線分オブジェクトの作成

線分オブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスの線分アイコンをクリックします
2. マウスで線分の始点をクリックします
3. マウスのボタンを押したまま、終点まで横にドラッグすると、水平線分を描画します。  
線分は、ラベル内に限って描画できます

ノート:

垂直線分を描画するには、マウスを縦にドラッグします。

# 楕円オブジェクトの作成

楕円オブジェクトの作成するには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスの楕円アイコンをクリックします
2. オブジェクトを配置したい位置で、マウスのボタンをクリックします。クリックした位置がオブジェクトの左上になります
3. マウスの右ボタンを押しながらドラッグし、希望するサイズになるように操作します
4. または、楕円を配置したい位置をクリックします。既定値のサイズで楕円が作成されるので、マウスでハンドルをドラッグしながら希望するサイズに調整します

ノート:

真円を作成したいなら、Shift キーを押しながらハンドルをドラッグします。その他便利なキー操作は、[ショートカットキー](#)の章を参照してください。

4. 楕円オブジェクトを他の場所に移動するには、オブジェクトを選択し、ハンドル以外の場所を持ってドラッグします

# 反転オブジェクトの作成

反転オブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスの反転アイコンをクリックします
2. オブジェクトを配置したい位置で、マウスのボタンをクリックします。クリックした位置がオブジェクトの左上になります
3. マウスの右ボタンを押しながらドラッグし、希望するサイズになるように操作します

ノート:

正方形を作成したいなら、Shift キーを押しながらハンドルをドラッグします。その他便利なキー操作は、[ショートカットキー](#)の章を参照してください。

4. 反転オブジェクトを他の場所に移動するには、オブジェクトを選択し、ハンドル以外の場所を持ってドラッグします

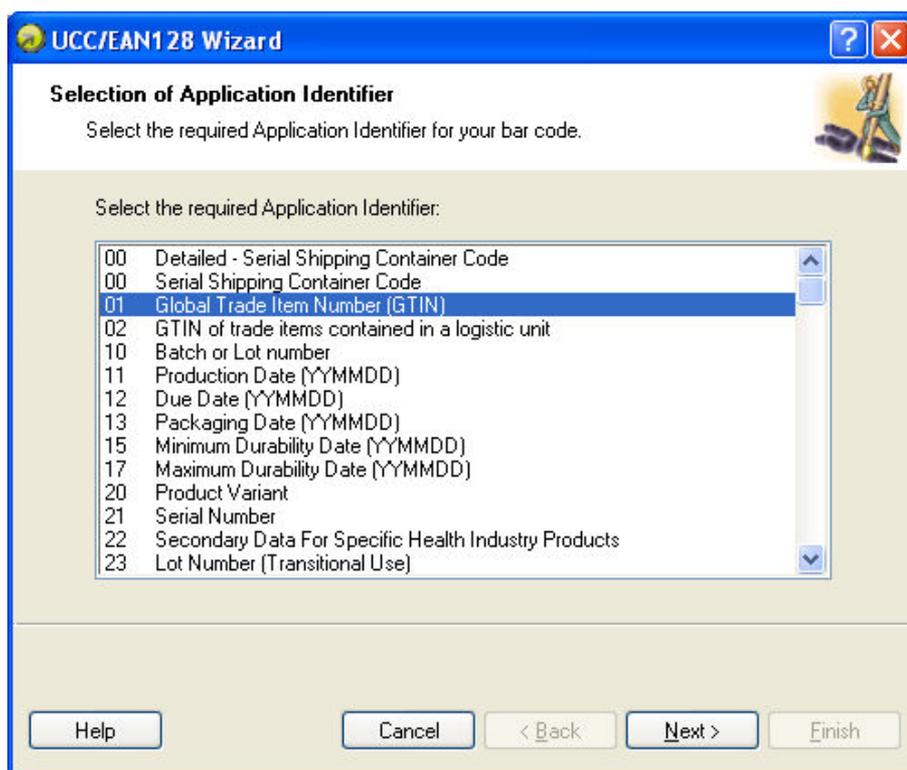
# GS1-128 (EAN.UCC 128) ウィザードを使う

---

GS1-128 ウィザードは、GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードのデータ作成を手助けします。このバーコードは、貿易、物流、および製品管理などの幅広い領域で利用されています。

GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードは、バーコードそのものは CODE 128 バーコードと全く同じです。CODE 128 バーコードに特定のルールで値を入力することで、様々な情報を記録します。一つのバーコード内に連結と呼ばれるルールで記録することで、複数の情報を含むことができます。それぞれのデータの先頭には、アプリケーション識別子 (AI) と呼ばれる 2 桁、またはそれ以上の識別子が付きます。この識別子によって、続くデータの意味と種類、長さなどが決まります。

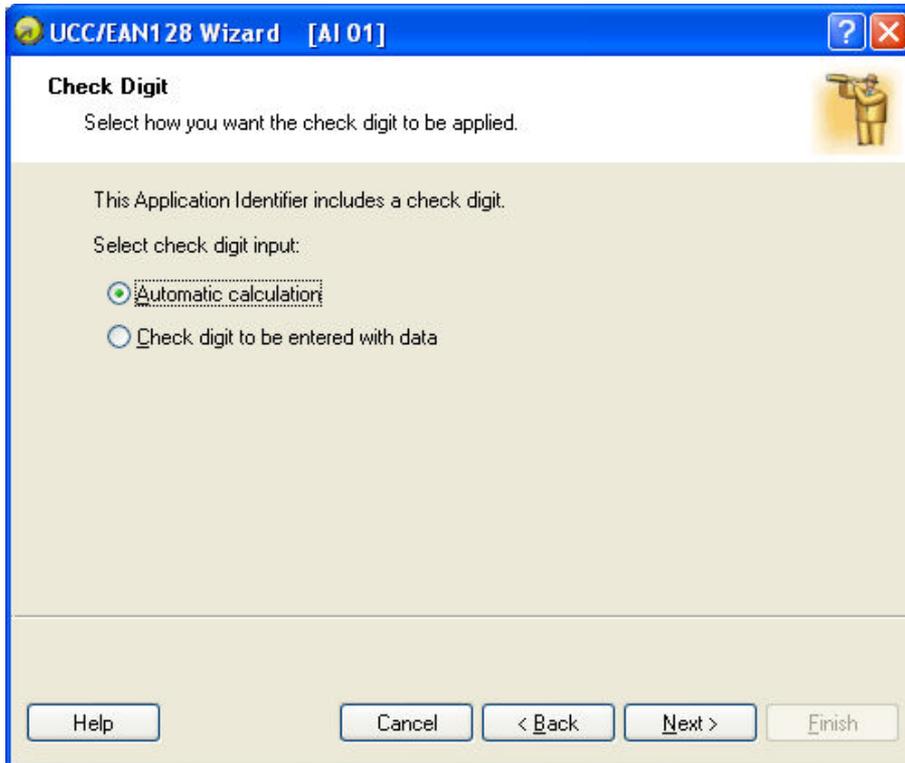
# ステップ 1: アプリケーション識別子の選択



GS1-128 (EAN.UCC 128) ウィザード: アプリケーション識別子の選択

GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコード作成の最初のステップは、アプリケーション識別子の選択です。それぞれのバーコードデータは、アプリケーション識別子で始まります。

リストからアプリケーション識別子を選択してください。後のステップで、作成したデータの追加、編集、または削除ができます。



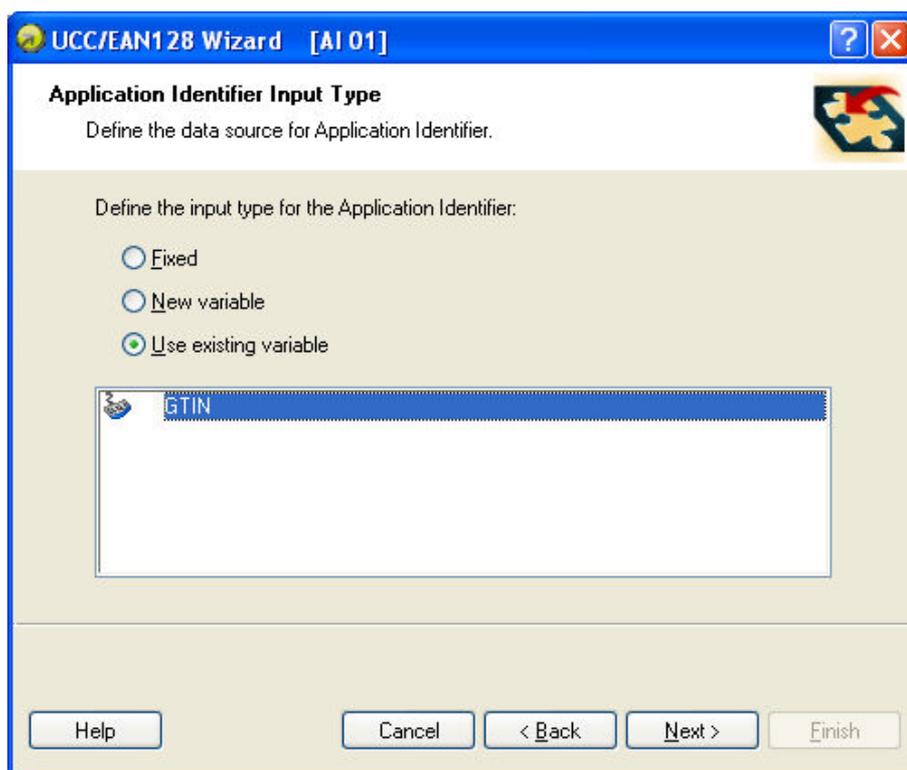
#### GS1-128 (EAN.UCC 128) ウィザード: チェックデジットの指定

選択したアプリケーション識別子がチェックデジットを要求するなら (例: AI (01) - GTIN、グローバルタグアイテム番号)、チェックデジットに関するオプションも選択しなければいけません。

選択可能なオプション:

- **自動計算:** チェックデジットは、ソフトウェアによって自動計算します
- **データはチェックデジットを含む:** チェックデジットも含むデータを手動で入力します。ソフトウェアは、入力したチェックデジットが正しいか検証します

## ステップ 2: 値の取得方法を選択



GS1-128 (EAN.UCC 128) ウィザード: AI データの取得方法を選択

アプリケーション識別子を選択するとき、データを何処から取得するか選びます。以下の3つの方法があります:

- **固定:** 値はデザイン時に入力し、ラベル上で固定です
- **新規変数:** 値は変数から取得し、取得する変数を新規作成します
- **既存の変数:** 値は既存の変数から取得します。リストから取得する変数を選択してください

## ステップ 3: 値の入力

アプリケーション識別子に対応した値を手入力

UCC/EAN128 Wizard [AI 01]

**Application Identifier Value**

Enter the data for Application Identifier.

AI 01: Global Trade Item Number (GTIN)  
Data format: n14

Enter data for the Application Identifier:

1234567890123

13 digits must be entered for the Application identifier.

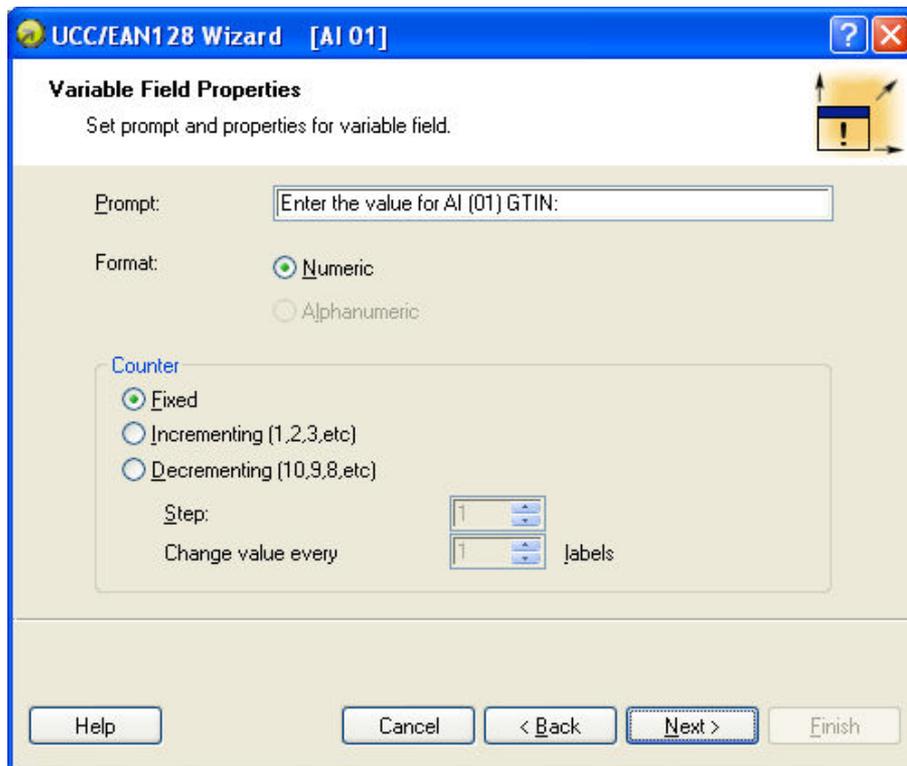
Data format will be numeric.

Help Cancel < Back Next > Finish

アプリケーション識別子に対応した値を手入力

このオプションは、前のステップで固定値を選択した場合です。ウィザードは、選択したアプリケーション識別子で入力すべき値の種類、長さなどを表示します。長さは固定長の場合も、可変長の場合もあります。間違った値を入力すると、警告メッセージ (例えば英字、英数字のみなど) が表示されます。

アプリケーション識別子に対応した値を変数から入力



アプリケーション識別子に対応した値を変数から入力

このオプションは、前のステップで変数値を選択した場合は、表示に従って、変数に関する幾つかのオプションを入力してください。

# チェックデジットの計算

---

チェックデジットの計算は、以下の2つの方法があります。

1. 値の一部として入力し、ソフトウェアによって検証します
2. ソフトウェアによって自動的に入力します

# 変数の新規作成

---

変数から値を取得するときは、以下のオプションを設定します。

プロンプト: 変数フィールドの変数名の替わりに表示する文字列です。

書式: 変数値の書式指定文字列です。特定の文字列のみ入力する場合などに使用します。

カウンター: カウンター変数とするには、このオプションを選択します。

## ステップ 4: 値の確認と修正

UCC/EAN128 Wizard

**Application Identifiers**

Construct the list of Application Identifiers that will be encoded in the bar code.

Application Identifiers selected:

- Global Trade Item Number (GTIN)
- Batch or Lot number
- Due Date (YYMMDD)

Input Application identifier delimiter:

Left: ( Right: )

Preview: (01)9999999999999999(10)12345(12)050301

Buttons: Help, Cancel, < Back, Next >, Finish

### 入力したアプリケーション識別子の一覧

このステップは、GS1-128 (EAN.UCC 128) ウィザードの最後のステップです。新たな値の追加、編集、または削除を行うことができます。

**アプリケーション識別子の選択:** これまでに入力したアプリケーション識別子が表示されます。矢印ボタンを押して、順序を変更することができます。

**追加、編集、または削除ボタン:** これらのボタンを押すと、アプリケーション識別子の新たな追加、編集、または削除を行います。

**区切り文字の入力:** 値が読み易いように、アプリケーション識別子を区切り文字で囲みます。既定値 (慣例) は括弧です。この値は人に読み易くするためにヒューマンリーダブルで使われ、バーコードには含まれません。

**プレビュー:** 作成されるバーコードのプレビューが表示されます。

**完了** ボタンを押すと、ウィザードを終了します。

# GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコード

このバーコードは、CODE 128 バーコードを使って、特定のルールに従ってデータを入力したものです。以前は EAN 128、または UCC 128 などと呼ばれていました。データはアプリケーション識別子 (AI) と呼ばれる 1 桁、またはそれ以上のデータに続いて、アプリケーション識別子が要求する形式のデータ (例えば AI=21 なら連番を意味し、続くデータは 20 桁以内の数字) を入力します。ソフトウェアは、必要なデータを固定、または変数から取得することができます。

GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードの生成には複数のステップが必要なため、このバーコードを選択するとバーコードウィザードの値ボックスは無効になります。バーコードを生成するには、次へボタンを押してください。

最初に、リストからアプリケーション識別子を選択してください。アプリケーション識別子は、慣例により丸括弧に囲んで表記します。但し、バーコードデータには丸括弧は含まれません。

アプリケーション識別子がチェックデジットを要求する場合は、ソフトウェアによって自動的に計算されて付加するか、データの一部として入力するか指定します。

次に、データを固定値として与えるか、変数から与えるか指定します。

## 固定値

値を固定値で与える場合は、ウィザードは利用可能な値の種類と長さを表示します。

追加したアプリケーション識別子は、一覧表示されています。追加 ボタンを押すと、新たにアプリケーション識別子を追加し、削除 ボタンを押すと削除します。

アプリケーション識別子とデータを修正するには、修正するアプリケーション識別子を選択し、編集 ボタンを押してください。

上と下 ボタンを押すと、アプリケーション識別子の順序を変更します。

設定したデータは、プレビュー領域に表示されます。

アプリケーション識別子の分離文字を指定することもできます。既定の分離文字は丸括弧です。

## 変数値

GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードのデータをキーボード変数から入力することもできます。

この場合、オペレータに表示するプロンプト文字を設定してください。

入力可能な値は、数値のみ、または全ての文字が可能です。

バーコードにカウンター属性を設定すると、オペレータが入力した値から加算、または減算するカウンターバーコードになります。

変数データは、プレビューフィールドで "A" 文字で表示されています。

全ての設定を終了したら完了ボタンを押してください。作成した GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードがラベル上に作成されます。

# PDF 417 二次元コード

## 一般タブ

### 高さ比率

このオプションは、バーコードの高さを決定します。

### エラー訂正レベルタブ

9段階からエラー訂正レベルを選択します。高いエラー訂正レベルを選択すると読み取りエラーから回復し易くなりますが、バーコードの密度が上がる(結果的に読み取りエラーが起こりやすくなります)か、サイズが大きくなります。

切捨てモードを選択すると、バーコードの幅が小さくなります。しかし、読み取りエラーからの回復能力は劣るので、極めて高い信頼性を要求しない場合に利用できます。

### アスペクト比率

バーコードを構成するセルの行と列の比率です。バーコードの縦横比に影響します。

### モード

PDF 417 バーコードは、以下のエンコードモードがあります:

- 128文字のASCII文字セット
- 128文字の拡張ASCII文字セット
- 8ビットバイナリ。全ての文字やデータをコード化できます

# DataMatrix バーコード

## 一般タブ

### 高さ比率

このオプションは、バーコードの高さを決定します。

### アスペクト比率

バーコードを構成するセルの行と列の比率です。バーコードの縦横比に影響します。

## 詳細タブ

### エラー訂正 (ECC) レベル

プルダウンリストからエラー訂正レベルを選択します。高いエラー訂正レベルを選択すると読み取りエラーから回復し易くなります。

日本国内では、過去の経緯から ECC200 が良く使われ、リーダーの設定も ECC200 専用となっている事があるので注意してください。

### フォーマット ID

利用可能な文字セットを決定する ID です。以下の種類があります。

|            |                               |
|------------|-------------------------------|
| 01 と<br>11 | 0..9、およびスペース                  |
| 02 と<br>12 | A..Z、およびスペース                  |
| 03 と<br>13 | A..Z、0..9、およびスペース             |
| 04 と<br>14 | A..Z、0..9、スペース、および ./-        |
| 05 と<br>15 | 7 ビット ASCII の下位パート (0 から 127) |
| 06 と<br>16 | 全て (8 ビット バイナリ)               |
| 07 と<br>17 | 7 ビット ASCII                   |

1 から 7 は、500 文字以下。11 から 17 は、2000 文字以下をコード化できます。

### 枠サイズ

1 から 15 までの枠サイズを入力します。

Data Matrix は、以下の文字をエンコードできます:

- 128 文字の ASCII 文字セット
- 全ての ISO 文字セット
- 全ての EBCDIC 文字セット

# MaxiCode

MaxiCode は、United Parcel Service (UPS) 社が開発したパブリックドメイン (著作権放棄済み) のコードで、貨物伝票に利用されています。複写伝票の利用や低解像度のドットインパクトプリンターの印刷を考慮して、バーや矩形の要素ではなく六角形の要素で構成されています。

MaxiCode シンボルは、中心に特徴的な同心円 ("鳥の目" や "標的" などと呼ばれています) が 1 インチ角に存在し、周囲を六角形のドットが取り囲んでいます。最大で 93 文字と 8 つの構造化データをコード化できます。中心の同心円がリーダーがコードを探し出すことを容易にするため、高速に読み取ることができ、物流システムに向いているという特徴があります。

8 つの構造化データは、バーコードに含まれる情報のキーとなります。これらのデータは、リードソロモン法によってコード化されているので、エラーに強くなっています。構造化データには、以下の種類があります:

郵便番号コード。数字の郵便番号コード (ZIP コードなど) と英数字の郵便番号コードが利用可能です。

- ISO 3166 で規定された 3 桁の国コード
- 3 桁のサービス等級コード
- 20 桁の追跡番号
- 2 から 4 桁の運送業者由来の識別コード

更に以下の追加データをコード化できますが、これらのエラー訂正レベルは他に比べて低くなっています:

- 注文番号
- 顧客が利用可能なデータ
- 伝票番号

ラベルソフトウェアは、2 種類の Maxicode 作成モードをサポートしています:

- モデル 2 - 数字の郵便番号。主に米国内で利用されます
- モデル 3 - 英数字の郵便番号。主に国際貨物で利用されます

データフィールドは、直接入力するか、変数とリンクして値を設定できます。

# バーコード編集ダイアログボックス

このダイアログボックスは、バーコードダイアログボックスの **定義** ボタンを押すと表示されます。

このダイアログボックスでは、以下のようなプロパティを設定します：

- どのバーコードを利用するか
- チェックデジットを自動計算するか、または手動計算するか
- ヒューマンリーダブルの表示位置
- その他、選択したバーコード固有の設定

プレビューの表示 ボタンを押すと、設定した内容でプレビューを表示します。プレビューは、ダイアログボックスの右側に表示されます。

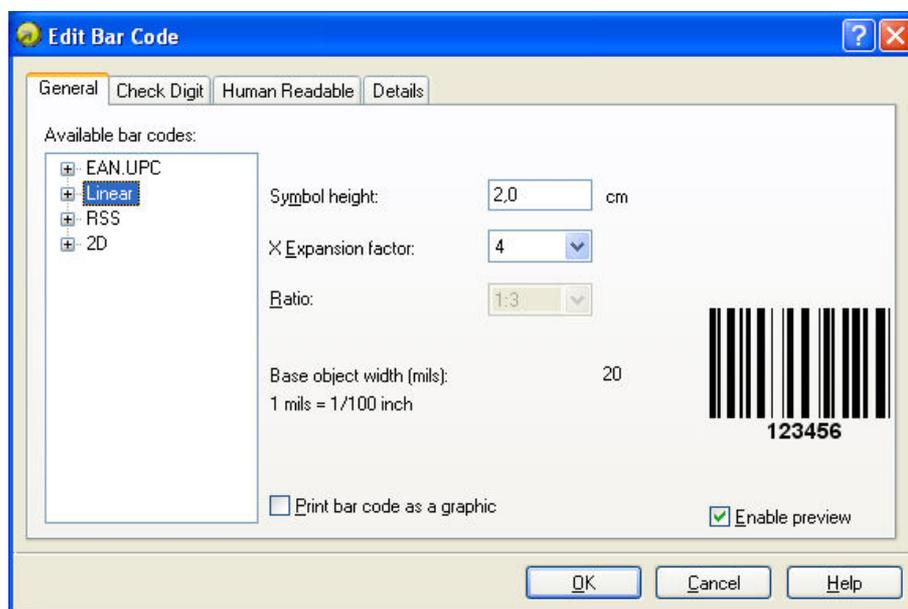
OK ボタンを押すと、設定を完了します。

キャンセル ボタンを押すと、設定を取り消します。

バーコード編集ダイアログボックスは、幾つかのタブページに分かれています。それぞれのページの詳細については、以下の **関連トピック** を参照してください。

## 一般タブ

このタブでは、利用したいバーコードの選択と、バーコードの一般的なオプションを指定します。



### バーコード編集ダイアログボックス – 一般タブ

**バーコードの種類:** リストから使用するバーコードの種類を選択します。

**高さ:** バーコードの高さを入力します。後でマウスでドラックすることで変更することもできます。

**細バー幅:** バーコードを構成する細バーの幅です。この値が基準幅になります。バーコード全体の幅は、'細バー幅' × '比率' になります。演算結果は整数値に丸められます。単位はピクセル幅 (描画デバイスの最小ドット) 単位です。

**比率:** 細バー幅と太バー幅の比率です。比率は規格で定まっています、多くのコードでは固定です。幾つかのバーコードでのみ選択肢があります。

**バー間隔調整:** バーコードを構成するバーの間に空白を入れます。インクジェットプリンター利用時のインクの滲み、熱転写リボンとラベルの不適正によるバーの太りなどでデータが読めないときに調整します。調整しない状態が規格に適合した値です。調整したときは、正しく読めるか確認してください。

**最小エレメント幅:** バーコードを構成する最小エレメント (細バーと空白で構成された 1 データ) の幅です。

**イメージで印刷:** バーコードをイメージ変換して印刷します。どのようなプリンターでも印刷できるようになりますが、データサイズが増えるために低速になります。また、イメージをピクセル単位に丸めることによる歪で、読み取りエラーが起こりやすくなります。このオプションを無効にすると、プリンターの内蔵バーコードフォントで印刷します。プリンターがサポートするバーコードと比率などに制限を受けませんが、最も高速で信頼できる印刷になります。

**ノート:** このオプションを無効にできるのは、NiceLabel Printer Drivers を使用してプリンターを制御している場合だけです。通常この機能は、バーコード専用プリンターでしか利用できません。

**プレビューを有効にする:** このオプションを有効にすると、設定した内容でプレビューを表示します。プレビューは、ダイアログボックスの右側に表示されます。

# チェックデジットタブ

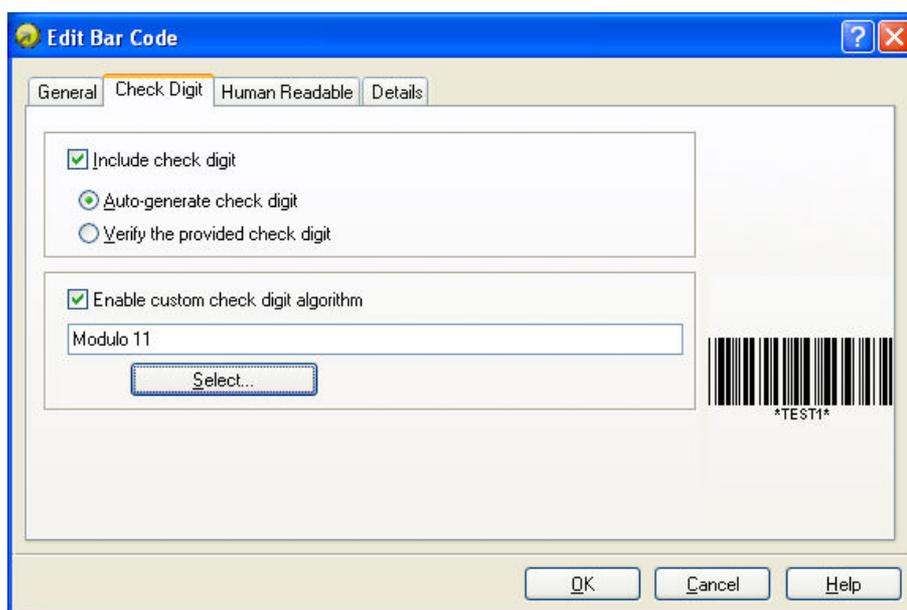
チェックデジットとは、全データから数学的に計算される文字または数字で、CRC、またはパリティなどと同じ機能です。リーダーは、チェックデジットを照合することで、正しくバーコードが読み出せたか確認できます。

このタブでは、バーコードにチェックデジットを含めるか設定します。

幾つかのバーコードでは、規格が特定の方法でチェックデジットを付加するように要求しており、そのようなバーコードではチェックデジットを省略したり、ユーザー固有のチェックデジットを付けることは許されません。そのようなバーコードには、EAN、およびUPCバーコードなどがあります。チェックデジットがオプションのバーコードでは、有効、無効、および種類（選択肢があるコードのみ）が指定できます。

## ノート:

チェックデジットが利用できるバーコードでは、常に利用するほうが良いでしょう。そうすれば読み取りエラーの検出が容易になります。バーコードリーダーの設定には注意してください。チェックデジットがオプションのバーコードの場合、全てのデータをそのまま送信するか（チェックデジットが無いものとみなす、あるいはチェックデジットも含めて送信する）、またはチェックデジット桁を送信しないかの設定があります。



## バーコード編集ダイアログボックス – チェックデジットタブ

チェックデジットをデータの一部として入力するか、ソフトウェアが自動計算するかのオプションがあります:

**チェックデジットを自動計算:** は、入力したデータから自動計算します。従って、チェックデジット以外のデータのみを入力します。

例: EAN-13バーコードを作成することを考えます。このバーコードは13桁で、最後の1桁がチェックデジットです。この場合は、12桁のデータのみ入力します。13桁目のチェックデジットは、入力した12桁からソフトウェアが計算します。

**チェックデジット付きデータを検証:** チェックデジットは、入力したデータに含まれています。ソフトウェアは、印刷時にチェックデジットが矛盾していないのみ検証します。

**ユーザー定義チェックデジットを有効にする:** ユーザー定義のチェックデジットアルゴリズムを利用します。選択 ボタンを押して、アルゴリズムを選択してください。

**ノート:** 規格が特定の方法でチェックデジットを付加するように要求しているバーコードでは、このオプションを不用意に利用するとリーダーが読み取れなくなります。リーダーやバーコードの独自拡張を行っているような、特殊なユーザー以外は利用しません。

# ヒューマンリーダブルタブ

ヒューマンリーダブルとは、バーコードの内容を人が読めるように表示した文字です。人がバーコードの内容を確認する場合などに利用します。通常ヒューマンリーダブルの内容は、バーコードの内容を正確に反映します。しかし、読みやすくするための表記形式を利用することや表示不可能な文字を代替文字で表記することもあります。例えばGS1-128のアプリケーション識別子は'()'で囲みますが、バーコードデータに'()'は含みません。

リーダーの読み取りには無関係なので、ユーザーが独自にフォントや表示形式を決定することが多くあります。このタブでは、ヒューマンリーダブルの表示、非表示、および表示方法などを設定します。

**表示しない:** ヒューマンリーダブルを表示しません。

**バーコードの下:** ヒューマンリーダブルをバーコードの下に表示します。標準的な表示方法です。

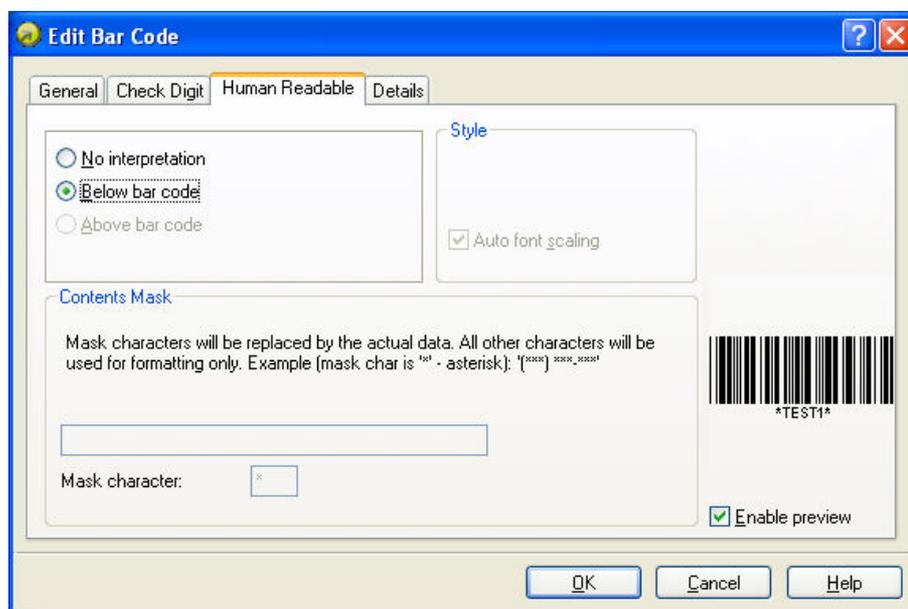
**バーコードの上:** ヒューマンリーダブルをバーコードの上に表示します。

**フォント:** フォント ボタンを押すと、ヒューマンリーダブルに使用するフォントを選択できます。自動サイズ調整 オプションを有効にすると、バーコードのサイズに合わせてフォントサイズを自動調整します。

## ノート:

このオプションを利用できるのは、バーコードをイメージとして印刷している場合だけです。プリンターのバーコードフォントを利用しているときは、プリンターの内臓フォントが使われます。多くの場合、位置やサイズなども固定です。

**表示マスク:** 表示マスクを使うと、ヒューマンリーダブルの表示方法を設定できます。



バーコード編集ダイアログボックス – ヒューマンリーダブルタブ

# 詳細タブ

このタブでは、バーコードの詳細設定を行います。

## ノート:

選択したバーコードやプリンターによっては、オプションの一部、または全てが利用できません。

**クワイエットゾーンを含める:** クワイエットゾーンとは、バーコードの左右（一次元コード）、または周囲（二次元コード）にある空白の領域で、リーダーがバーコードを検出するために使います。クワイエットゾーンには、白バーと同じ反射率の領域がバーコードの規格によって定められた大きさが必要です。

既定値では、バーコードイメージにクワイエットゾーンは含まれません。周囲に何も描かないことで代替します。このオプションを有効にすると、バーコードイメージにクワイエットゾーンを含むようになります。この機能は、バーコードの周囲を塗りつぶした場合などに便利です。

**ディセンダーバー:** ディセンダーバーとは、ヒューマンリーダブルの文字を特定の桁で分割するようにバーを延長することです。ヒューマンリーダブルの文字を読みやすくするために、EAN や UPC コードで使われます。

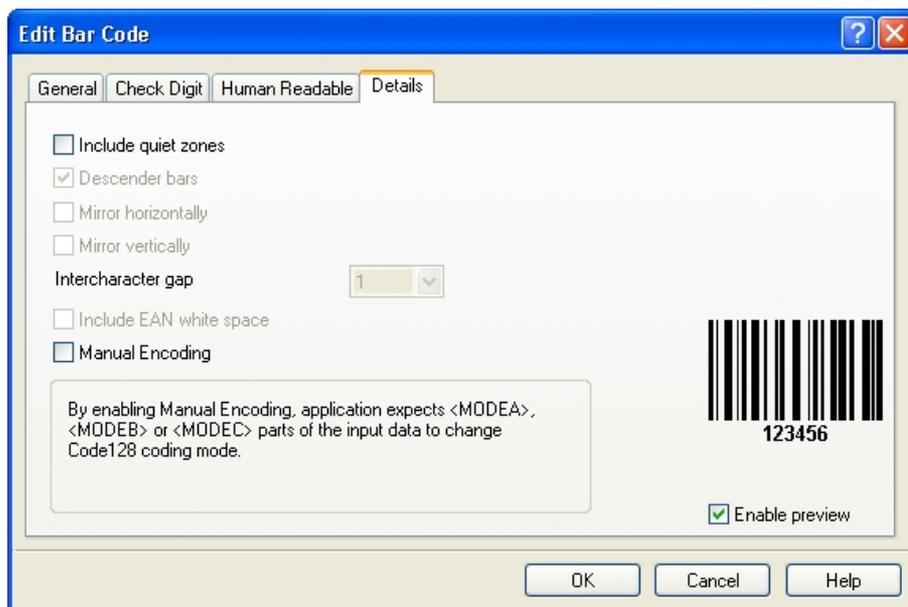
このオプションを有効にすると、規格で定められた桁のバーが伸びます。

**水平反転/垂直反転:** バーコードを水平、または垂直反転します。このオプションは、イメージバーコードで利用できます。

**キャラクタギャップ:** バーコードの文字間を変更する機能で、CODE 39 などで選択できます。バーコードの密度が変化するので、読み取りエラーの低減や幅の圧縮などを行う場合に利用します。

**EAN 空白文字を含める:** ヒューマンリーダブルに <、>、または両方を追加します。最初の文字からこの文字まで、またはこれらの文字の両端がクワイエットゾーンを含んだバーコードの幅を表しています。この文字の内側に他のオブジェクトを配置したり、背景のイメージなどが掛かると、読み取りエラーを起こし易くなります。

このオプションは、EAN バーコードの一部で利用できます。



バーコード編集ダイアログボックス – 詳細タブ

## 利用可能なバーコードの種類

| グループ           | 種類  |
|----------------|---|
| EAN と<br>UPC   | EAN-8, EAN-8 + 2-digit supplement, EAN-8 + 5-digit supplement, EAN-13, EAN-13 + 2-digit supplement, EAN-13 + 5-digit supplement, EAN-14, DUN-14, UPC Case Code, UPC-A, UPC-A + 2-digit supplement, UPC-A + 5-digit supplement, UPC-E, UPC-E + 2-digit supplement, UPC-E + 5-digit supplement, UPC-E(1), GS1-128 (EAN.UCC 128), SSCC, Bookland, Addon 2, Addon 5 |
| 一次元            | Interleaved 2 of 5, ITF 14, ITF 16, Code 39, Code 39 Tri Optic, Code 39 Full ASCII, Code 32, Code 93, CODE 128 (A, B and C subsets), Code 128 Pharmacy, MSI, Codabar, Postnet-32, Postnet-37, Postnet-52, Postnet-62, Kix, Pharmacode, Plessy, Anker  |
| GS1<br>Databar | 一次元 GS1 Databar シンボル:<br>RSS14, RSS14 Truncated, RSS14<br>Stacked, RSS14 Stacked Omnidirectional, RSS Limited, RSS Expanded<br>複合 GS1 Databar シンボル:<br>RSS14, RSS14 Truncated, RSS14 Stacked, RSS14 Stacked Omnidirectional, RSS Limited, RSS Expanded, UPC-A, UPC-E, EAN-8, EAN-13, EAN.UCC 128 & CC-A/B, EAN.UCC 128 & CC-C                                   |
| 二次元            | 2D-Pharmacode, PDF-417, DataMatrix, MaxiCode, Aztec, QR, MicroQR, Codablock F, MicroPDF, InfoGlyph  |

# イメージの操作

## 位置とサイズの変更

イメージのサイズは変更することができます。イメージのサイズを変更したいときは、イメージをクリックし、周囲のハンドルをドラッグします。イメージは、縦横比を維持したまま、または任意の比率に変形することができます。

イメージはクリップボードから取り込むこともできますが、編集メニューから他のアプリケーション (例えば Corel Draw、スキャナ読み込みなど) 形式をリンクしたり、貼り付けることができます。リンクや貼り付けでは、イメージデータはラベルに埋め込まれ、ラベルファイルと共に保存されます。

ノート: リンクや貼り付け (OLE オブジェクト) で他のソフトウェアからイメージを取り込んだ場合は、イメージをダブルクリックすることで作成したアプリケーションが起動して編集できます。OLE オブジェクトの処理は、負荷が大きな処理である点には注意してください。従って、可能であれば単純なイメージファイルとして読み込みます。

リンクを行ったラベルを正しく印刷するには、作成元のアプリケーションが必要です。その理由は、印刷イメージの生成時にリンク元のアプリケーションが使われるからです。従って、単純にラベルファイルだけを移動することができません。

## 変数イメージの使用

変数イメージオブジェクトを作成したときは、通常変数値としてファイル名を与えます。ソフトウェアはファイルデータを読み込んでイメージをラベル上に生成します。

ファイル名は、複数のコンテンツプロバイダから渡すことができます: キーボード入力、データベースの検索、関数の戻り値など。

しかし、イメージデータをデータベースの BLOB (Binary Large Object) フィールドに格納できます。この場合は、データベースのフィールドにはイメージファイル名ではなく、イメージデータそのものが格納されています。BLOB フィールドを利用した場合も、イメージファイルの場合と同様にイメージデータを読み込んでラベル上に生成します。

変数イメージオブジェクトでは、実際にデータを読み込むまでイメージデータが確定しません。そのため、ソフトウェアは正しいイメージのサイズ、内容が分かりません。プレビュー画面では、正確なイメージに代えて、? マークで表示されます。

## 不明なイメージを維持する

ラベルソフトウェアは、取り込んだイメージオブジェクトが参照するファイル名を記憶しています。ソフトウェアは、ファイルを開いたときにイメージファイルが存在するかチェックします。もしファイルが見つからない場合は、警告ダイアログボックスを表示して動作を問い合わせます。

以下の動作を選択できます:

- エラーを無視し、ラベル上に取り込まれているイメージを印刷しない
- イメージオブジェクトを削除する
- ファイルを開くダイアログボックスを使い、正しいイメージの位置を指定する

イメージが印刷中に変化しないなら、ラベルファイルに完全に埋め込むことができます。完全に埋め込むと、元のイメージは必要とされません。そのため、ラベルファイルを移動させることができるようになります。特定のイメージをラベルファイルに埋め込むには、イメージのプロパティを開き、ラベルに埋め込むオプションを有効にします。

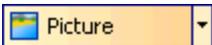
全てのイメージを埋め込むように指定するには、変換 -> 全てのイメージをラベルに埋め込むメニューコマンドを実行します。

この動作を既定値とするには、ツール-> オプションメニューの全てのイメージをラベルに埋め込む  
オプションを有効にします。

# 変数イメージを使う

変数イメージオブジェクトを作成したときは、通常変数値としてファイル名を与えます。ソフトウェアはファイルデータを読み込んでイメージをラベル上に生成します。ファイル名は、複数のコンテンツプロバイダから渡すことができます: キーボード入力、データベースの検索、関数の戻り値など。

変数イメージオブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します:

1. イメージのパスを格納する変数を作成します
2. ツールボックスの  アイコンの右端にある小さな矢印をクリックします
3. ドロップダウンメニューから既存の変数を利用 メニューコマンドを実行します
4. 変数の一覧から使用する変数を選択します
5. ラベル上のオブジェクトを生成する場所をクリックしてください

ヒント! 全てのイメージが同じ形式、同じパスに存在するなら、接頭と接尾文字を利用することで絶対パスを記述する必要がなくなります。この方法を使うことで、コンテンツプロバイダ、例えばデータベースレコードに絶対パスやファイル形式を記述する必要がなくなり、個々のシステム変更に影響を受けなくなります。

例: 全てのイメージが "C:¥ GRAPHICS¥" パスに格納されていて、ファイル形式は ".JPG" とします。変数の接頭文字には "C:¥ GRAPHICS¥"、接尾文字には ".JPG" を定義します。変数データに "ROSE" を与えると、ソフトウェアは接頭と接尾文字を補って "C:¥ GRAPHICS¥ ROSE.JPG" を参照します。コンテンツプロバイダでは "ROSE" という値だけを管理すれば良いので、パスやファイル形式に影響を受けません。

変数イメージオブジェクトでは、実際にデータを読み込むまでイメージデータが確定しません。そのため、ソフトウェアは正しいイメージのサイズ、内容が分かりません。プレビュー画面では、正確なイメージに代えて、? マークで表示されます。

通常イメージデータは、ファイルとして参照可能なファイルシステム上に置きます。しかし、データベースの BLOB (Binary Large Object) フィールドに格納することもできます。この場合はイメージファイルは存在せず、直接データベースのフィールドに格納されています。BLOB フィールドを利用する方法の詳細は、関連トピックを参照してください。

# 変数イメージを BLOB フィールドから取得する

変数イメージをデータベースの BLOB (Binary Large Object) フィールドに格納することができます。イメージデータはファイルシステムへの参照などではなく、直接データベースのフィールドに書き込まれています。ラベルソフトウェアは、このデータを直接読み込んでイメージを生成します。

BLOB フィールドからの読み込みが成功すると、ファイルシステムを利用する場合と同様にイメージが表示されます。BLOB フィールドの読み込みは、イメージオブジェクトに限らず全てのラベルオブジェクトで可能です。BLOB データはバイナリデータなので直接操作できません。変数には以下の代替表記でデータを与えます:

[IMAGE ext=XXX] ID

意味:

XXX イメージの形式。標準的なファイル拡張子と同じ表記です

ID レコードを特定する一意識別子。表記の方法は、利用するデータベースによって様々です

MS SQL サーバを利用している場合は、複数のイメージ形式 (BMP, JPEG, GIF, PCX, TIFF, PNG, TGA, PXM, ICO, JP2, J2K) が利用可能です。しかし、どの形式が利用可能かはデータベースサーバ次第です。Windows ビットマップ (BMP) 形式は、どのような場合でも利用できます。

## 失われたイメージの処理

ラベルソフトウェアは、取り込んだイメージオブジェクトが参照するファイル名を記憶しています。ソフトウェアは、ファイルを開いたときにイメージファイルが存在するかチェックします。もしファイルが見つからない場合は、警告ダイアログボックスを表示して動作を問い合わせます。

以下の動作を選択できます：

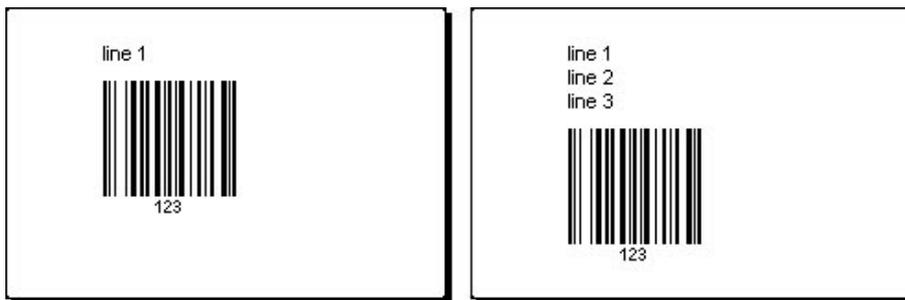
- エラーを無視し、ラベル上に取り込まれているイメージを印刷しない
- イメージオブジェクトを削除する
- ファイルを開くダイアログボックスを使い、正しいイメージの位置を指定する

# オブジェクトを相対位置に配置する

一般的なデザインのラベルでは、オブジェクトの位置は固定で、常に同じ位置に印刷されます。オブジェクトがリンクオブジェクトの場合は、オブジェクトの内容は可変となります。リンク元の変数が多いデータを持っているときは、リンクしたオブジェクトの大きさも大きくなります。しかし、この場合でも描画の基準点は固定です。ラベルをデザインするときは、オブジェクトの大きさの変化を考慮し、拡大によって他のオブジェクトにかからないようにする必要があります。しかし、オブジェクトを相対位置に配置したい場合もあります。

例: 複数行の文字列を持つラベルを印刷する例を考えます。ラベルにはバーコードがあり、文字列の直後に印刷しなければいけません。バーコードの位置を固定すると、文字列の行数が少ない場合に間が空き、行数が多い場合はバーコードと重なります。この問題を解決するには、文字列とバーコードをリンクします。文字列を親オブジェクト、バーコードを子オブジェクトと定義します。子オブジェクトのバーコードは、親オブジェクトの文字列の下端から描画されます。このようにして、文字列の内容に応じて垂直オフセットが変化できるようになります。

以下の図を参照してください。バーコードの垂直位置が変化しています。この図では、バーコードは常に文字列の下端 1 cm から描画されます。



垂直位置が変化したバーコード (文字列の下端にリンクしたオブジェクト)

ラベルに配置する子オブジェクトは、変数にすることができます。位置の基準は、ラベルの端、または他のオブジェクトからの距離で設定することができます。他のオブジェクトとのリンクを行わずに、ラベル上の相対位置に配置することもできます。

オブジェクトの相対位置に配置するには、以下の手順を実行します:

1. オブジェクトのプロパティ設定を開きます
2. 外見 タブを開きます
3. 座標基準点セクションの拡張 ボタンを押してください
4. 水平と垂直相対位置を入力します
5. OK ボタンを押して、設定を完了します

オブジェクトの相対配置を設定したら、ラベルサイズを可変長にすると良いでしょう。可変長のラベルは、オブジェクトのサイズに合わせてラベルサイズが変化します。詳細については、関連項目を参照してください。

# ラベルの回転

デザイン画面上でラベルを回転するには、以下の手順を実行します:

1. デザイン画面の左上 (水平と垂直ルーラの交点)にある  アイコンをクリックします
2. ラベルは時計回りに90°回転します

クリックする度に、ラベルは時計回りに90°回転します。既定値はポートレート配置です。

選択可能な配置は次の通りです: ポートレート、ランドスケープ、回転したポートレート、および回転したランドスケープ

ノート: NiceLabel Printer Driver を利用していないか、またはプリンターが180°回転機能をサポートしていない場合は、ポートレートとランドスケープだけが選択できます。

# オブジェクトの選択

---

2つ、またはそれ以上のオブジェクトを選択するには、<Shift> キーを押したままオブジェクトをマウスでクリックします。

複数オブジェクトの選択は、切り取り、コピー、貼り付け、またはマウスの右ボタンを押して編集メニューを選択する場合に利用できます。オブジェクトをマウスの右ボタンでクリックすると、選択可能な編集コマンドが表示されます。コマンドの機能は、メニューコマンドを実行する場合と同じです。

<CTRL> キーを押しながら座標基準点 (オブジェクト枠の隅にある矩形) をクリックすると、その位置が座標基準点になります。

# オブジェクトの編集

オブジェクトのプロパティを変更するには、以下の手順を実行します:

1. ラベル上のオブジェクトをダブルクリックします。  
プロパティダイアログボックスが開きます

ノート:

オブジェクトを選択中に <Enter> キーを押しても、プロパティダイアログボックスを開くことができません。

2. 目的の項目を変更します
3. 完了 ボタンを押してください

# オブジェクトの移動

ラベル上のオブジェクトを移動するには、以下の手順を実行します:

1. オブジェクト マウスの左 ボタンでクリックします
2. マウスのボタンを押したまま維持します
3. 移動先までマウスを動かします。  
オブジェクトはマウスカーソル位置に移動します

ノート: 位置決めを容易にするために、移動中のオブジェクトは淡い色で描かれます。位置が確定すると、通常の色に戻ります。

# オブジェクトの位置あわせ

まず、位置あわせを行うオブジェクトを選択します。複数のオブジェクトを選択することができます。

ノート:

複数のオブジェクト選択した場合の位置あわせは、最初に選択したオブジェクトを基準に行われます。

デザインツールバーの位置あわせボタンを押してください。もし位置あわせツールバーが表示されていないなら(既定値では、ウインドウの右端にあります)、表示メニューのツールバーオプションで有効にしてください。

以下の位置あわせ機能が利用できます:



左



右



水平中央



上



下



垂直中央

オブジェクト間に余白を入れて均等配置するには、以下の機能が利用できます:



水平



垂直

ノート:

オブジェクトを選択している時に<CTRL>キーを押し続けると、最初に選択したオブジェクトではなく、ラベルを基準に配列します。

<Ctrl> + A ショートカットキーを押しても [位置あわせ](#) ダイアログボックスを開くことができます。

# オブジェクトのサイズ変更

---

オブジェクトのサイズを変更するには、以下の手順を実行します:

1. オブジェクトを選択します。  
選択したオブジェクトの周囲には、枠が表示されます
2. 枠の周囲にある、小さな矩形をマウスでクリックしてください
3. マウスのボタンを押したままにします
4. マウスを移動します。  
オブジェクトは、マウスの移動に伴ってサイズが変わります

# オブジェクトの回転

オブジェクトを回転するには、以下の手順を実行します:

1. オブジェクトを選択します
2. ツールバーの  アイコンをクリックします。  
オブジェクトは時計回りに90°回転します

ノート:

もしデザインツールバーが表示されていないなら、表示メニュー-> ツールバーのデザインを  
チェックしてください。

# オブジェクトのグループ化

ラベル上のオブジェクトは、個々に操作することも、グループ化して一度に操作することもできます。2つ以上のオブジェクトをグループ化すると、それらは1つのオブジェクトのように振舞います。この機能によって、ラベルのデザインが簡単になります。

オブジェクトをグループ化するには、以下の手順を実行します：

1. ラベル上で2つ以上のオブジェクトを選択します
2. 編成メニューのグループ化メニューコマンドを実行します。  
オブジェクトは、1つのグループにまとめられます

ノート：

グループ化を取り消すには、編成メニューのグループ解除メニューコマンドを実行します。

# クリップアートギャラリー

---

ソフトウェアの配布メディアには、頻繁に使用するイメージデータを収録しています。イメージは、白黒の .GIF と .WMF フォーマットが用意されています。

収録イメージは、小売、物流、化学、および自動車産業で良く使われるものです。Fonts サブディレクトリには、2つの便利なフォントが収録されています。詳細は、ギャラリーフォルダを参照してください。

# Font Files

ラベルソフトウェアには、イメージデータと共に2つのフォントファイルが含まれていて、ラベルの作成に利用できます。これらのフォントには、ケアシンボル(繊維業界で使われます)、危険シンボル(化学業界で使われます)、および産業界で広く使われるシンボルを含んでいます。これらのフォントは、自動的インストールはされません。CD-ROMなど配布メディアからインストールします。収録されているフォルダは、AddOns ¥ Fonts フォルダです。

フォントは標準の TrueType 形式なので、Windows のコントロールパネルからインストールすることができます。以下の表は、フォント名と収録されているシンボル、およびキー割り当ての一覧です。

| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K        | L  | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----------|----|---|
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |          |    |   |
| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X        | Z  |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |          |    |   |
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k        | l  | m |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |          |    |   |
| n | o | p | q | r | s | t | u | v | z | x        | y  | w |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |          |    |   |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | ? | Alt+Ctrl | +E |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |          |    |   |

ケアシンボルフォント - CARESYM.TTF

| A | B | C | D  | E | F | G | H | I | J | K        | L  | M |
|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----------|----|---|
|   |   |   |    |   |   |   |   |   |   |          |    |   |
| N | O | P | Q  | R | S | T | U | V | W | X        | Y  | Z |
|   |   |   |    |   |   |   |   |   |   |          |    |   |
| a | b | c | d  | e | f | g | h | i | j | k        | l  | m |
|   |   |   |    |   |   |   |   |   |   |          |    |   |
| n | o | p | q  | r | s | t | u | v | w | x        | y  | z |
|   |   |   |    |   |   |   |   |   |   |          |    |   |
| 0 | 1 | 2 | 3  | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |          |    |   |
|   |   |   |    |   |   |   |   |   |   |          |    |   |
| [ | \ | ] | ^  | _ | ` | { |   | } | ~ | :        | :  |   |
|   |   |   |    |   |   |   |   |   |   |          |    |   |
| ! | " | # | \$ | % | & | ' | ( | ) | * | Alt+Ctrl | +E |   |
|   |   |   |    |   |   |   |   |   |   |          |    |   |
| ~ | ~ | ~ | ~  | ~ | ~ | ~ | ~ | ~ | ~ | ~        | ~  |   |
|   |   |   |    |   |   |   |   |   |   |          |    |   |

EP シンボルフォント - EPSYM.TTF

# 利用可能なイメージの種類

以下の形式のイメージを利用可能です:

| ファイル拡張子                        | イメージの種類                          |
|--------------------------------|----------------------------------|
| BMP, DIB, RLE                  | Windows Bitmap                   |
| GIF                            | CompuServer Bitmap               |
| JPG, JPEGM, JPE                | JPEG Bitmap                      |
| TIFF, TIF, FAX, G3N, G3F       | TIFF Bitmap                      |
| PNG                            | Portable Network Graphics        |
| WMF                            | Windows メタファイル                   |
| EMF                            | 拡張 Windows メタファイル                |
| ICO                            | Windows アイコン                     |
| CUR                            | Windows カーソル                     |
| TGA, TARGA, VDA, ICB, VST, PIX | Targa Bitmap                     |
| PXM, PPM, PGM, PBM             | Portable Pixmap, GreyMap, BitMap |
| JP2                            | JPEG2000                         |
| J2K, JPC                       | JPEG2000 Code Stream             |
| PCX                            | ペイントブラシ                          |

# 文字オブジェクトの操作

---

新規に作成する文字オブジェクトの文字入力には、2つのモードがあります。既定のモードは、"オンスクリーン"モードです。このモードは、ワードプロセッサと同様に文字列を直接タイプして入力します。文字列の入力は、<Esc> キーで取り消し、<Ctrl+Enter> キーで確定します。

第二の方法は、プロパティダイアログボックスを開き、そこに文字を入力します。このダイアログボックスは、文字オブジェクトをダブルクリックするか、マウスの右ボタンでオブジェクトを選択し、編集メニューコマンドを実行しても開きます。

# 動的データ交換の概要

ラベル上に動的データを印刷したいとき、例えばカウンター、シリアル番号、日付、時間、重量、内容物のイメージなどは、ラベルアプリケーションの変数、関数、データベース機能を利用できます。

ニーズに合うように、変数には複数の種類があります。変数はデータを印刷時点で、例えばキーボードからの入力、関数の評価、コンピュータの日時の取得、データベースの参照によって取得します。変数値は、ラベル間で同一、または個々のラベルで固有とする設定ができます。

動的データ交換について説明する前に、次の用語について説明します: 変数、関数、およびデータベース参照

## 変数

通常のプログラミング言語における変数と類似の概念です。定数値を持たず、印刷時に値を取得します。値は、キーボードからの入力、データベース参照値の取得、関数の返却値の取得が可能です。

変数はまた、次のプロパティを持っています: 変数名、型 (文字、数値、日付など)、最大長

他に重要な点は、特定機能 (キーボードからの入力、データベース参照、関数、日付など) を持つ変数があることです。

## 関数

関数は動的なデータを処理する大変強力な機能です。関数は、1つ以上の変数を受け取り (引数、ひきすう)、定められた演算を行って返却します。比較的単純な関数から、複雑な処理を行う関数も用意されています。

例: + 演算子関数は、左右の2つの引数を連結します。FIRST\_NAME+LAST\_NAME のように使用します。

関数は数値演算も可能です。キログラムからポンドへの変換などを行うことができます。組み込み Visual Basic スクリプトインタプリタを使うと、ラベルソフトウェアの殆どの機能を操作することができます。

## データベースアクセス

コンピュータからアクセス可能な、標準的なインターフェイスを持つデータベースがあれば、そのデータを参照できます。データベース変数を作成すると、変数値はデータベースレコードを参照します。この機能は、印刷の自動化に大変便利です。

例: 生産した製品のシリアル番号を印刷する場合、シリアル番号を格納したデータベーステーブルをデータベース変数で参照します。

# コンテンツプロバイダ

このソフトウェアでは、コンテンツプロバイダをデータの供給源を意味する用語として規約します。ラベル上の全てのオブジェクト (文字列、ボックス文字列、リッチテキスト、バーコード、およびイメージなど) は、いずれかのコンテンツプロバイダからデータを供給されます。

コンテンツプロバイダには、以下の種類があります:

|        |   |
|--------|---|
| 固定     | <p>オブジェクトの編集ダイアログボックスで入力する固定値です。値はデザイン時に確定していて、それぞれのラベル上で固有になります。</p> <p>値の編集は、Windows 通常の編集操作 (切り取り、コピー、貼り付けなど) で行うことができます。制御コードなどのキーボードから入力できない特殊文字は、ダイアログボックスの右端にある矢印、または編集ボックス内でマウスの右ボタンをクリックし、特殊文字の挿入メニューコマンドから選択してください。</p>   |
| 変数     | <p>オブジェクトの値は変数値になります。どのような種類のオブジェクトにも結びつけることができます。オブジェクトに結びつける変数をリストから選択してください。</p> <p>変数の種類には、キーボードからの入力、カウンター、日付、および時間などがあります。変数値が変化すると、値に伴ってオブジェクトの外観が変化します。</p> <p>オブジェクトに結びつける変数は、ラベルに作成しておかなければいけません。ウィザードボタンを押すと、変数ウィザードを開始して、変数を作成することができます。ウィザードを利用すると、変数フィールドを簡単に作成することができますが、全てのオプションを設定することはできません。拡張オプションを指定して変数を新規作成するには、新規ボタンを押してください。編集ボタンを押すと、既存の変数のプロパティを変更することができます。詳細は <a href="#">変数</a> の章を参照してください。</p> |
| 関数     | <p>オブジェクトの値は、関数の返却値になります。リストから使用する関数と、出力変数を選択します。出力変数は、オブジェクトのデータとなります。</p> <p>新規ボタンを押すと、関数を新規作成します。編集ボタンを押すと、関数のプロパティを変更します。</p>   |
| データベース | <p>オブジェクトの値は、データベースの検索結果になります。リストから接続するデータベース、および検索するフィールドを選択します。フィールドの値が、オブジェクトのデータとなります。</p> <p>新規ボタンを押すと、データベース接続を新規作成します。ウィザードボタンを押すと、ウィザードを使って接続を新規作成します。編集ボタンを押すと、データベースのプロパティを変更します。</p>   |
| 数式     | <p>Visual Basic スクリプトの簡易バージョンです。関数との違いは、簡易プログラミング環境であることです。変数値の操作、文字列の抽出、または独自の計算処理などを行う必要があるが、専門的なプログラミング環境を利用したくない場合に便利です。</p> <p>入力フィールドには、単文の Visual Basic スクリプト構文を記述</p>   |

|                    |  |
|--------------------|--|
|                    | <p>します。全ての Visual Basic スクリプト構文が利用可能です。</p>  |
| Visual Basic スクリプト | <p>Microsoft Visual Basic スクリプトインタプリタです。数式との違いは、完全なプログラミング環境であることで、オブジェクトに高度な機能を持たせることができます。</p> <p>Visual Basic スクリプト インタプリタは Microsoft より供給されたもので、Microsoft 製品と高い互換性があり、数式よりも高度なデータ操作、比較、計算を行うのに適しています。Visual Basic スクリプトの文法に不慣れなプログラマのために、ラベルアプリケーションには、Visual Basic スクリプトのヘルプファイルが含まれています。また、入力したスクリプトは、構文チェッカによって検証されます。構文チェッカのエラーレポートによって、デバッグが容易になります。</p> <p>Microsoft Visual Basic スクリプトの利用で注意すべき点は、Result という名前の変数を作成し、処理結果を格納しなければいけません。この名前の変数が返値を格納する変数で、オブジェクトに供給されるデータとなります。</p> <p>スクリプトの作成 ボタンを押すと、Expression Builder が起動します。Expression Builder は、構文入力サポート機能を持った簡易エディタです。</p> |
| ファイルヘルク            | <p>オブジェクトの値は、ファイルのデータになります。</p> <p>リンクするファイルは、固定、または可変にすることができます。変数のプロパティで、リンクするファイルを設定してください。</p>   |
| テーブル参照             | <p>オブジェクトの値は、データベースの検索結果になります。データベースコンテンツプロバイダとの違いは、単純なフィールドの検索のみを行う点です。</p> <p>接続したデータベースは、事実上ラベルファイルのデータのように扱うことができ、組み込みデータベースエディタによってデータ管理を行うことができます。検索条件設定のために、主キーと補助キーを与えることができます。これらのキーの値は、固定、または変数から取得することができます。検索結果、つまりこのオブジェクトの値となるのは、出力フィールドで指定したフィールドの値です。テーブル設定 ボタンを押して、テーブル参照を管理することができます。</p>  |
| ASC (FACT)         | <p>オブジェクトの値は、ASC (FACT) データになります。ASC (FACT) は、データ識別子 (DI) 規格利用する場合につかいます。DI は、GS1-128 (EAN.UCC 128) 規格におけるアプリケーション識別子 (AI) と類似のものです。</p>   |
| HIBC               | <p>オブジェクトの値は、HIBC 規格のデータになります。</p>   |
| リッチテキストエディタ        | <p>オブジェクトの値は、リッチテキスト (RTF) データになります。ソフトウェアが内蔵するリッチテキストエディタで、リッチテキストデータを記述できます。</p>   |
| 複合 RSS バーコード       | <p>オブジェクトの値は、RSS バーコードデータになります。一次元と二次元バーコード用のデータを記述します。</p>  |
| RFID タグ情報          | <p>オブジェクトの値は、RFID タグのデータになります。RFID タグ読み書き機能を持ったプリンターと、このソフトウェア専用のドライバを利用した場合は、タグの値をバーコードと文字オブジェクトに反映することができます。</p> <p>以下の 2 種類のデータが利用できます:</p>   |

## 1. 一意タグ ID

個々のRFIDタグに製造段階で書き込まれた一意識別子です。通常このデータは、読み取り専用です。

## 2. RFID タグデータ

一意タグ ID 以外のデータです。

プリンターは、読み取ったこれらのデータを記憶し、ラベル上の文字やバーコードとして表示可能です。これらのデータは、ソフトウェアには返却されません。プリンターが内部的に利用します。

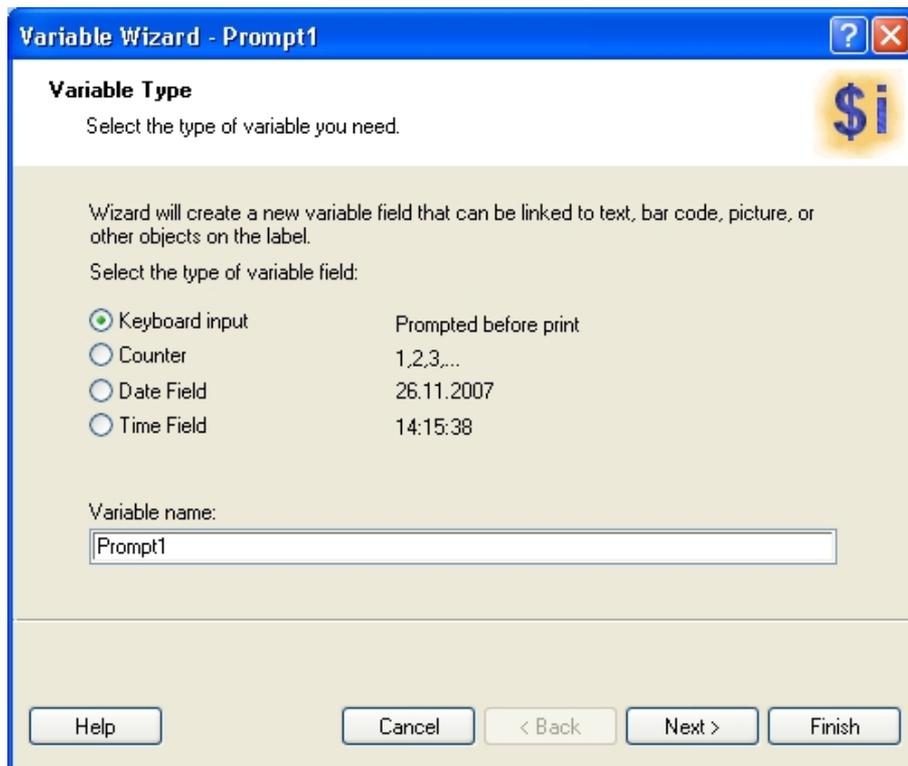
### ノート:

文字やバーコードに RFID タグデータを割り当てるには、割り当てるオブジェクトをプリンターオブジェクトで作成しなければいけません。文字列にはプリンターフォントを利用し、バーコードにはプリンターバーコードを利用します。TrueType 文字やイメージバーコードは利用できません。

プレビュー編集フィールドには、表示方法を整形するデータを入力することができます。

# 変数ウィザード

変数ウィザードは、変数の作成を手助けします。拡張オプションの設定は、ウィザードから行うことができません。変数ダイアログを開いて設定する必要があります。



## 変数ウィザード - 変数の種類を選択

最初に変数名を入力します。続いて、変数の種類を選択します。以下の選択枝があります：

|             |   |
|-------------|---|
| キーボード<br>入力 | 印刷時に値をキーボード入力します。                                   |
| カウンター       | 印刷時に変数値が自動的に加減算します。                                 |
| 日付          | 印刷時に現在の日付を取得します。オフセット値 (先日付、後日付用の補正值) を指定することもできます。 |
| 時間          | 印刷時に現在の時間所取得します。                                    |

変数を作成すると、既定の名前が自動的に付きます。しかし、変数の意味がわかるような名前に変更するほうが良いでしょう。

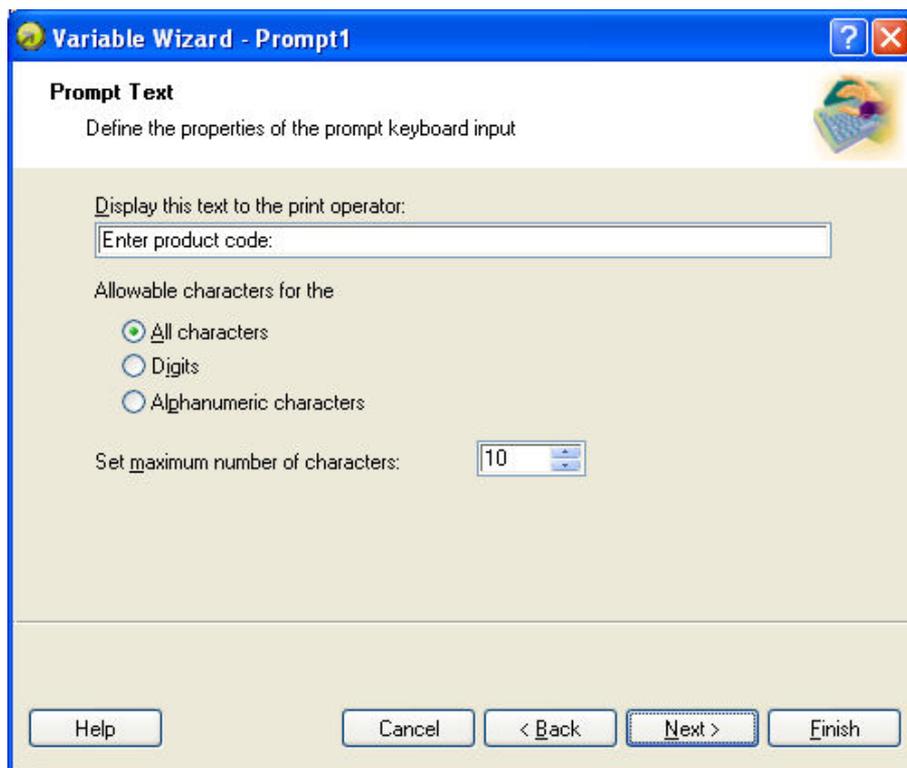
変数名には、英字で始まる英数字だけ (C 言語形式の名前) を使うようにしてください。変数名は、スクリプトから参照したり、外部インターフェイスになるので、数字で始まる名前、空白、漢字、かな文字などを使うとトラブルの原因になります。変数のプロンプトプロパティでは、任意の文字列を与えることができます。オペレータに対する注釈は、変数名ではなくプロンプトで行われるべきです。

完了ボタンを押して中断しない限り、ウィザードは変数の設定に必要なオプションを問い合わせます。変数オブジェクト、または変数のプロパティは、後で修正することもできます。詳細については、[文字](#) コマンドと [変数](#) ダイアログボックスの章を参照してください。



# 変数ウィザード - キーボード入力

キーボード入力変数は、印刷に先立ってキーボードから値を入力する変数です。



キーボード入力オプションを選択した時の変数ウィザードダイアログボックス

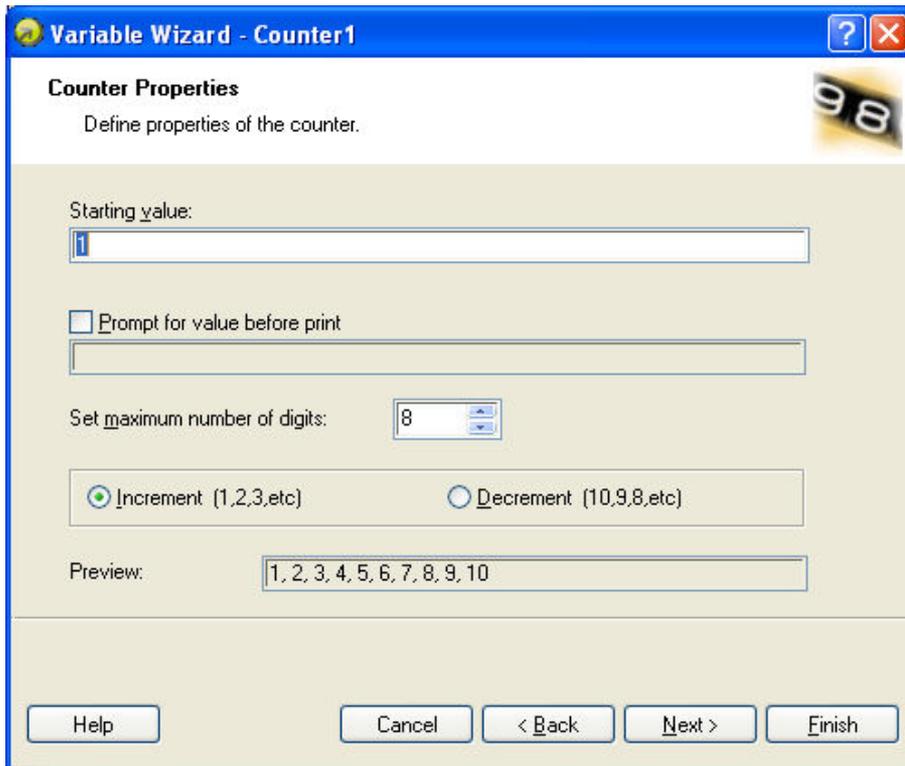
**変数フィールドに表示するプロンプト:** 変数フィールドの変数名の替わりに表示する文字列です。

**書式:** 変数値の書式指定文字列です。特定の文字列のみ入力する場合などに使用します。

**最大長を設定:** 変数に入力可能な最大長を設定します。

# 変数ウィザード - カウンター

このページでは、カウンター変数を定義します。



Variable Wizard - Counter1

Counter Properties  
Define properties of the counter.

Starting value: 1

Prompt for value before print

Set maximum number of digits: 8

Increment (1,2,3,etc)  Decrement (10,9,8,etc)

Preview: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Help Cancel < Back Next > Finish

カウンターオプションを選択した時の変数ウィザードダイアログボックス

開始値: カウンターの開始値です。カウンターは、この値から加算、または減算されます。

ノート:  
開始値は、数字のみが利用できます。

印刷前にプロンプトを表示: このオプションを有効にすると、印刷前に初期値を入力するように促されます。ユーザーに表示するメッセージを入力してください。

入力したメッセージは、ラベルを印刷する度に表示されます。

最大長を設定: カウンターに使用できる最大桁数を入力します。

加算/減算値: カウンターの加算値、または減算値を入力します。

プレビュー: 設定したカウンターのプレビューです。

## 変数ウィザード - 連結カウンター

---

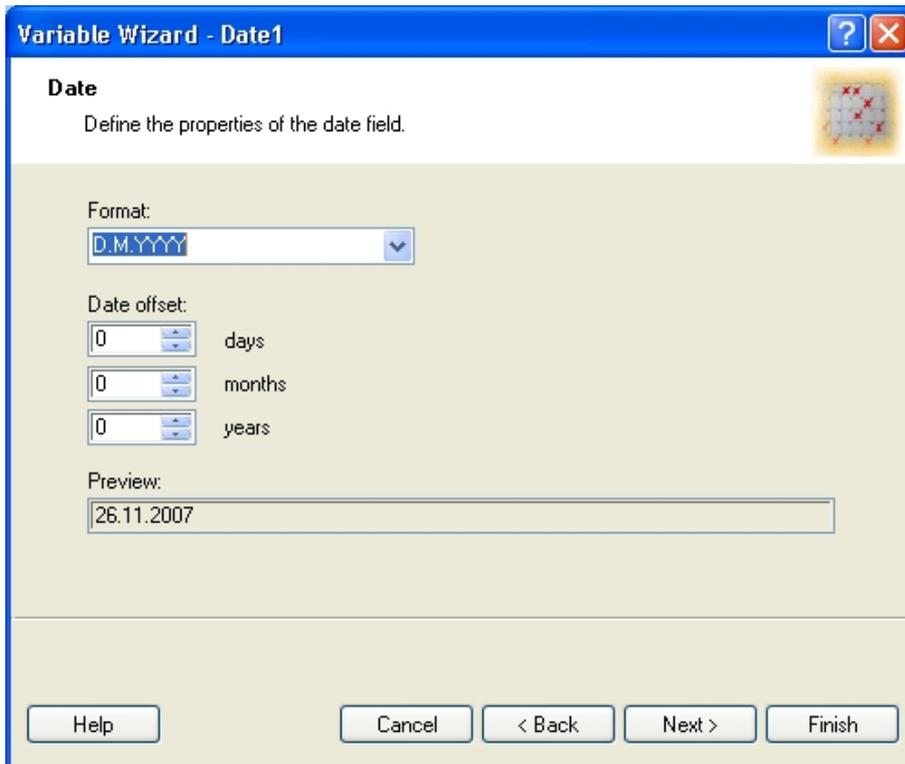
**増減値:** カウンターの増減値を入力します。カウンターは、それぞれのラベルでこの値だけ増減します。

**<n> ラベル毎に増減:** カウンターは、印刷枚数がこの枚数に達したときに増減します。

**初期値に戻る値:** カウンターは、この値に達したときに初期値に戻ります。

# 変数ウィザード - 日付

このページでは、日付フィールドを定義します。このフィールドは、コンピュータから日付を取得します。



The image shows a Windows-style dialog box titled "Variable Wizard - Date1". The dialog has a blue title bar with a question mark icon and a close button. The main content area is light beige and contains the following elements:

- Date**: A section header with a small icon of a calendar.
- Define the properties of the date field.**: A descriptive text line.
- Format:**: A dropdown menu currently showing "D.M.YYYY".
- Date offset:**: Three spinners for "days", "months", and "years", each currently set to "0".
- Preview:**: A text box showing the date "26.11.2007".
- Buttons:** "Help", "Cancel", "< Back", "Next >", and "Finish" are located at the bottom of the dialog.

日付オプションを選択した時の変数ウィザードダイアログボックス

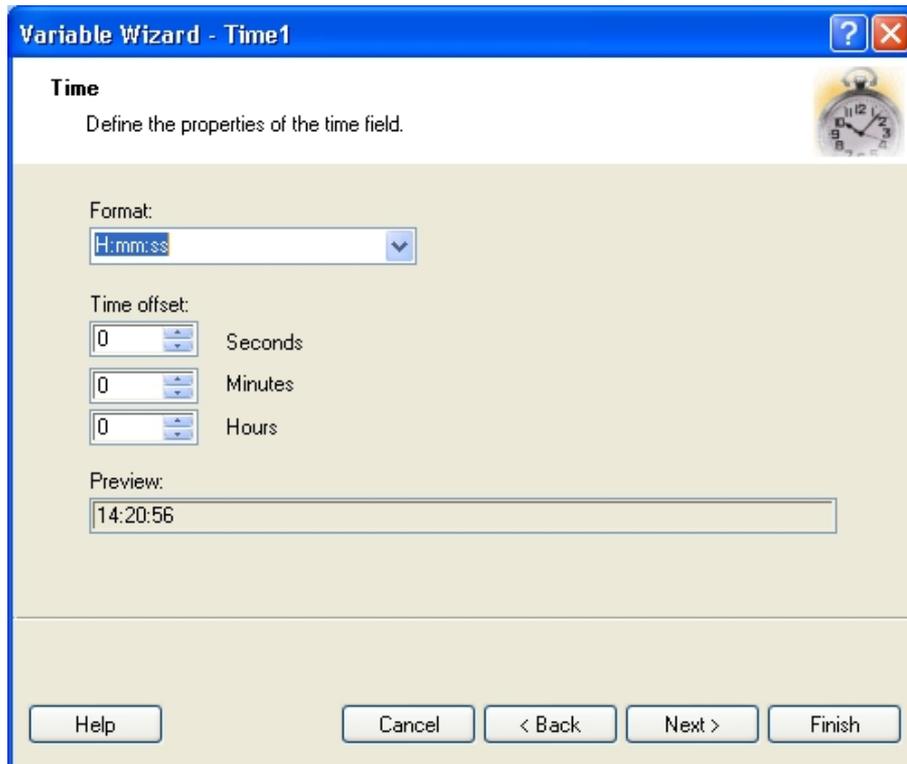
**書式:** リストから定義済み書式を選択します。また、書式を定義することもできます。

**日付オフセット:** 現在の日付に、日、月、または年を加減算します。

**プレビュー:** 設定した日付のプレビューです。ラベル上でどのように見えるか表示します。

# 変数ウィザード - 時間

このページでは、時間フィールドを定義します。このフィールドは、コンピュータから時間を取得します。



The image shows a dialog box titled "Variable Wizard - Time1". The main heading is "Time" with the instruction "Define the properties of the time field." and a clock icon. The "Format:" dropdown menu is set to "H:mm:ss". Under "Time offset:", there are three spinners for "Seconds", "Minutes", and "Hours", all set to "0". The "Preview:" field shows "14:20:56". At the bottom, there are buttons for "Help", "Cancel", "< Back", "Next >", and "Finish".

時間オプションを選択した時の変数ウィザードダイアログボックス

**書式:** リストから時間書式を選択します。また、書式を定義することもできます。

**プレビュー:** 設定した時間のプレビューです。ラベル上でどのように見えるか表示します。

# 利用可能なデータ型

ソフトウェアの変数には、一般的なプログラミング言語のような型の概念は無く、任意の値を代入できます。しかし、データの書式変換を利用して、特定の型のように表記することができます。

利用可能な書式は以下の通りです:

|       |   |
|-------|---|
| 無し    | どのような書式変換も行いません   |
| 日付    | 日付形式です。入力と出力の両方に使用できます。定義済み書式をリストから選択してください。詳細については、 <a href="#">変数ウィザード - 日付</a> フィールドの章を参照してください。 |
| 時間    | 時間形式です。日付形式と似た表記が利用可能です。詳細については、 <a href="#">変数ウィザード - 時間</a> フィールドの章を参照してください                      |
| 浮動小数点 | 大きな数値表現に適した書式です。カンマと小数点を正しい位置に挿入します   |
| 通貨    | 通貨の表現に適した書式です。通貨記号を正しい位置に挿入します  |
| 選択リスト | 印刷時に複数の選択肢から、1つを選ぶ場合に利用します。選択肢となる値のリストを定義することができます  |
| バイナリ  | バイナリデータを入力できます。出力時には、ASCII形式で表示されます   |

# 利用可能な日付書式

日付フィールドは、様々な形式で印刷が可能です。予め定義された書式を利用するか、ユーザ定義の書式を利用することができます。利用可能な書式指定子は以下の通りです:

|             |   |
|-------------|---|
| D           | 月初からの日付。1桁、または2桁の数字です                                 |
| DD          | 月初からの日付。常に2桁となるように0を補います                              |
| M           | 数字の月。1桁、または2桁の数字です                                    |
| MM          | 数字の月。常に2桁となるように0を補います                                 |
| YY または YYYY | 2 または 4 桁の年   |
| DDD         | 短い形式の週の名前   |
| DDDD        | 長い形式の週の名前   |
| MMMM        | 長い形式の月の名前   |
| MMM         | 短い形式の月の名前   |
| J           | 1月1日からの経過日数。1桁から3桁の数字です                               |
| JJJ         | 1月1日からの経過日数。常に3桁になるように0を補います                          |
| W           | 週の番号。1桁、または2桁の数字です                                    |
| WW          | 週の番号。常に2桁になるように0を補います                                 |
|             | それ以外の全ての文字は、ありのままに表示されます。ドット、カンマ、ハイフオンなど、任意の文字を記述できます |

例:

| 書式                 | 表示例                      |
|--------------------|--------------------------|
| D/M/YYYY           | 10/3/2005                |
| DD/MM/YY           | 10/03/05                 |
| DDDD, D. MMMM YYYY | Thursday, 10. March 2005 |
| JJJWWYYYY          | 069102005                |

# 利用可能な時間書式

日付フィールドは、様々な形式で印刷が可能です。予め定義された書式を利用するか、ユーザ定義の書式を利用することができます。利用可能な書式指定子は以下の通りです:

|           |   |
|-----------|---|
| <b>h</b>  | 12 時間制の時間。以下に例示する AM/PM 文字を追加することができます。1 桁、または 2 桁の数字です     |
| <b>hh</b> | 12 時間制の時間。以下に例示する AM/PM 文字を追加することができます。常に 2 桁になるように 0 を補います |
| <b>H</b>  | 24 時間制の時間。1 桁、または 2 桁の数字です                                  |
| <b>HH</b> | 24 時間制の時間。常に 2 桁になるように 0 を補います                              |
| <b>mm</b> | 分。常に 2 桁になるように 0 を補います                                      |
| <b>ss</b> | 秒。常に 2 桁になるように 0 を補います                                      |

例:

| 書式              | 表示例      |
|-----------------|----------|
| h:mm<br>{AM/PM} | 8:25PM   |
| H:mm            | 20:25    |
| hh:mm:ss        | 08:25:36 |

# 変数プロンプトの順序を変更する

変数には、印刷前に値を設定しなければいけません。変数に値を設定する代表的な方法は、入力を促すプロンプトに従って、キーボードから入力(キーボード入力変数)することです(他にカウンターの自動発番、関数の返却値、データベースの検索結果などがあります)。

プロンプトの表示順序は、変更したい場合があるかもしれません。表示順序を変更するには、以下の手順を実行します。

1. **データメニューの変数メニューコマンド**を実行します。ダイアログボックスが表示され、**全ての変数がアルファベット順に並んでいます**
2. **ダイアログボックスの右下にある 1, 2, 3, ... ボタンをクリック**してください
3. **プロンプトの順序** ダイアログボックスが表示されます。ここで、**変数の並び順を変更**します。  
左側のリストから**変数を選択**し、**上と下ボタン**を押して**順序を変更**します。この手順を変更したい**全ての変数**に適用します

# 変数プロンプトの設定

1. 変数を作成します。詳細は [シリアル番号、カウンターの作成](#) の章を参照してください
2. この例では、変数名を "Prompted" と名付けることにします。変数の最大長を入力してください
3. プロンプト タブを開いてください
4. 印刷時に表示するプロンプト フィールドに "値を入力してください" と入力してください
5. ラベルを印刷する都度プロンプトを表示するには、頻度 ボックスに 1 と入力します
6. 変数に既定値を与えるなら、プロンプト表示 で設定します。  
印刷時にプロンプトを表示したくないなら、プロンプトを表示しないオプションを選択します。この場合は、変数は定数のように振舞います
7. OK ボタンを押して、変更を設定を完了してください

## ノート:

変数名には、英字で始まる英数字だけ (C 言語に準じた名前) を使うようにしてください。変数名は、スクリプトから参照したり、外部インターフェイスになるので、数字で始まる名前、空白、漢字、かな文字などを使うとトラブルの原因になります。  
一方、プロンプト文字列にはこのような制限は無く、任意の文字列を設定することができます。そのため、変数名に過度の意味を持たせる必要がなくなります。

# シリアル番号、カウンターの作成

カウンター変数を作成する最も簡単な方法は、変数ウィザードを利用することです。

1. 変数ツールバーの  の右にある下向きの小さな矢印をクリックしてください。変数ウィザードが起動します
2. ドロップダウンメニューからカウンターを選択し、変数名を付けます。続いて次へボタンを押してください
3. 開始値入力して終了します。この段階で、基本的なカウンター変数が作成されました

しかし、変数ウィザードでは高度なオプションを設定できません。そのようなオプションには、変数プロンプト、最大値、および増減値などがあります。

このようなオプションを設定するには、ウィザードを利用せずに変数を作成しなければいけません:

1. 変数ツールバーの  ボタンをクリックします
2. または、データメニューの変数メニューコマンドを実行し、新規ボタンを押します
3. 変数に名前を付けてください。例えば "Counter" とします。次に最大長を入力して下さい。

カウンタータブを開き、カウンターのプロパティを設定します:

- 増加、または減少の指定
- 増減値の指定
- 増減のタイミング、何枚のラベルを印刷した後に増減するか

桁数に満たないカウンターの値を0で埋めるには、次の手順を実行します:

1. データ処理タブを開きます
2. 左側の最大長まで文字を充填オプションを有効にします
3. 文字ボックスに0を入力します

変数に既定値を設定するには、以下の手順を実行します:

1. プロンプト表示タブを開きます
2. 値フィールドに既定値を入力してください

ノート:  
印刷時にプロンプトを表示しないようにするには、プロンプトオプションを無効にしてください。この場合は、カウンターは常に既定値から開始します。

OK ボタンを押して変数を作成します

# カウンターの最終値から再開する

カウンターの最終値から再開する機能は、製造番号のような通し番号の印刷に最適です。この機能を有効にすると、カウンターの最終値が記憶され、次の印刷はその次の値から再開します。

1. 変数を作成してください。詳細については、[シリアル番号、カウンターの作成](#) の章を参照してください
2. 数に名前を付けます。例えば "Counter" としてください。最大長を設定し、変数の型を数値にします。"カウンター" タブを開き、カウンターのプロパティを設定します：
  - 増加、または減少の指定
  - 増減値の指定
  - 増減のタイミング、何枚のラベルを印刷した後に増減するか
3. プロンプト表示 タブを開き、値 ボックスにカウンターの既定値 (初期値) を入力します
4. 最終値を記憶するオプションを有効にします。以上で、カウンターの最終値が記憶されるようになります

## ノート:

このオプションの設定は、変数ウィザードから行うことができません。変数ダイアログボックスで、直接作成しなければいけません。

カウンターの最終値は、ラベルファイルと同じフォルダに別ファイルとして記憶されます。ファイル名は、ラベルファイル名の拡張子を .DDV に変更した物になります。そのため、最終値を記憶するためにラベルファイルを保存する必要はありません。

ファイルをコピーするときはラベルファイル (.LBL) だけでなく、最終値ファイル (.DDV) ファイルも忘れずにコピーしてください。

## ノート:

最終値ファイルを書き込むために、ラベルフォルダには書き込み権限を与えなければいけません。

この形式のカウンターは、ラベル固有の値を持ちます。異なったラベル間で値を引き継ぐには、[広域変数](#) の章を参照してください。

# 広域変数

広域変数は、異なったラベル間で利用できる変数です。広域変数の設定は、ラベルファイル外に記録されるため、異なったラベル間で利用できます。

広域変数の最終値は、ラベルファイルを閉じ、アプリケーションを終了した後も維持しています。そのため、最終値からの継続が必要なシリアル番号などに便利です。広域変数を格納している実際のファイルは、GLOBALS.TDB ファイルです。

このファイルの既定の位置は、C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Euro Plus d.o.o.\NiceLabel6\System にあります。

広域変数は熟練したユーザー向けなので、変数ウィザードでは設定できません。変数ダイアログボックスを使って、手動で作成しなければいけません。一般タブのソースオプションで、広域変数を選択してください。

広域変数を持つラベルファイルを他のコンピュータへコピーするときは、GLOBALS.TDB ファイルも正しい位置にコピーしなければいけません。GLOBALS.TDB ファイルが正しい位置に存在しないときは、アプリケーションはエラーを通知し、広域変数の値は不定になります。

問題を解決するために、再設定を行ってください。利用可能な広域変数は、1 つに限りません。必要に応じて、複数の広域変数を作成することができます。変数値の一意性を維持するために、広域変数に同時にアクセスできるラベルファイルは 1 つだけです。あるラベルファイルが広域変数にアクセスすると、他のラベルファイルやクライアントは待機状態になります。

# 利用可能な文字の種類

変数の書式指定を使って、利用可能な文字の種類を制限することができます。この機能は入力データをフィルタ処理し、特定の文字のみを受け付けるので、入力ミスの低減に役に立ちます。

|   |   |
|---|---|
| 全て  | 利用可能な文字の種類に制限を加えません。全ての文字を入力できます。一つの変数を利用可能な文字種が多いバーコード、文字列、イメージなどに共用する場合に利用します |
| 数字  | 0 から 9 までの半角数字のみを受け付けます。シリアル番号、EAN、または UPCU バーコードなどに利用します                       |
| 英数字   | 0 から 9、a から z、および A から Z までの半角英数字のみを受け付けます。英数字が混在したデータに利用します                    |
| 英字  | a から z、および A から Z までの半角英字のみを受け付けます。英字のみで構成されるデータに利用します                          |
| 7ビット ASCII  | 値 0 から 127 までの ASCII コードです。インターネットなどで使われます                                      |
| 16進数  | 入力したデータを 16 進数表記と解釈します  |
| 日付  | 日付形式です。出力書式と同じ形式で入力します  |
| 時間  | 時間形式です。出力書式と同じ形式で入力します  |
| 英数字と英字記号  | 英数字と英語のアルファベットで用いられる記号文字です  |
| ユーザー定義  | ユーザー定義の文字です。 <a href="#">カウンタータブ</a> で利用可能な文字を設定します                             |
| <プリンター名> 書式   | プリンターが持つフォントで印刷可能な文字です  |
| Code 39, Code 128A, Code 128B, Code 128C, Code 128, Codabar | それぞれのバーコードで印刷可能な文字です  |

# 内部変数

内部変数は、ソフトウェアによって暗黙に作成されている、読み出し専用の変数です。値は印刷の度に自動的に更新され、ラベル上や関数で利用できます。

内部変数は、他の変数と区別するために🔒アイコンで表示されます。

利用可能な内部変数は、以下の通りです:

|                      |   |
|----------------------|---|
| ComputerName         | コンピュータ名です   |
| CurrentBatchQuantity | 現在処理中のバッチ印刷枚数です。<br>バッチ印刷の開始時に初期化されます   |
| DefaultPrinterName   | 既定のプリンター名です   |
| LabelFileName        | 開いているラベルファイル名です。パス名も含んでいます  |
| LabelPrinterName     | 接続中のプリンター名です  |
| RequestedQuantity    | 外部アプリケーションやユーザーによって指定された印刷枚数です  |
| ShortLabelName       | 開いているラベルファイル名です。パス名は含みませんが、ファイル拡張子 (.LBL) は含んでいます                                   |
| SystemUserName       | アプリケーションを実行中のユーザー名です。Windows のログオンユーザー名と同じです  |
| TotalQuantityPrinted | 重複しないラベルの印刷枚数です。合計印刷枚数から複写枚数を除いた数です   |
| UserName             | アプリケーションを実行中のユーザー名です。<br>アプリケーションのユーザー管理機能により得られるユーザー名で、必ずしも Windows のユーザー名とは一致しません |

# 変数の型

変数は、その型によって異なるアイコンで表示されます。

変数の型とアイコンは以下の通りです：

|   |                   |
|---|-------------------|
|  | システム日付/時間変数       |
|  | プリンター日付/時間変数      |
|  | カウンター変数           |
|  | 最終値を記憶するカウンター変数   |
|  | キーボード入力変数         |
|  | 最終値を記憶するキーボード入力変数 |
|  | 広域変数              |
|  | データベース変数          |
|  | 関数変数              |
|  | 内部変数              |
|  | 書込み禁止変数           |

# プリンター生成カウンターを使う

多くの産業用ラベルプリンターは、カウンターなどの可変領域の自動更新機能を搭載しています。プリンター生成のカウンターを使った場合は、アプリケーションは初期値と印刷枚数だけを送信し、プリンターが値を更新しながら印刷します。そのため、印刷が早くなります。

## ノート:

この機能を有効に利用するには、ラベル単位で評価する必要のあるオブジェクトを同時に使わないようにします。そのようなオブジェクトには、TrueType 文字のカウンター (都度イメージを生成してダウンロードするため)、ユーザー定義のカウンター (プリンターにそのような機能がないため)、関数 (式の評価が必要なため)、データベース参照 (検索結果の評価が必要なため) などがあります。このソフトウェア専用でないプリンタードライバーを利用した場合も機能しません。Windows の印刷機能には、このようなハードウェアアクセス命令が用意されていないためです。

1. 新しいカウンター変数を作成してください。詳細については、[シリアル番号、カウンターの作成](#) の章を参照してください
2. 続いて、プリンター生成機能を利用するように設定します。以下の手順を実行してください:
  - カウンターの最大長をプリンターのカウンター最大長以下に設定します。詳細については、プリンターのコマンドリファレンスを参照します。不明な場合は、小さな値から試してください
  - 変数長を固定に設定します
  - 変数の文字種を数字に設定します
  - 文字オブジェクトとして生成するなら、プリンターフォントを使います
  - 文字ダイアログボックスで、プリンターのカウンター機能を使うオプションを有効にします。このオプションを有効にできるのは、適切にカウンター変数が作成された場合だけです
3.  0152 のような 2 つのアイコンが、文字ボックスの右下に表示されます。最初のプリンターアイコンは、文字列がプリンターフォントで生成されることを意味します。次の数字アイコンは、カウンターがプリンター生成されることを意味します

# Quantity 予約変数を使う

Quantity 予約変数は、印刷枚数が書き込まれる変数です。この変数を参照することで、印刷するラベル枚数を判断できます。

**例:**

以下の説明では、ラベルに "Name" と "Price" という 2 つの変数が既に定義されているとします。

以下の手順でラベルを印刷する場合を考えます:

- Name と Price 変数値の設定
- 印刷枚数の入力
- 印刷
- 新しいラベルの出力

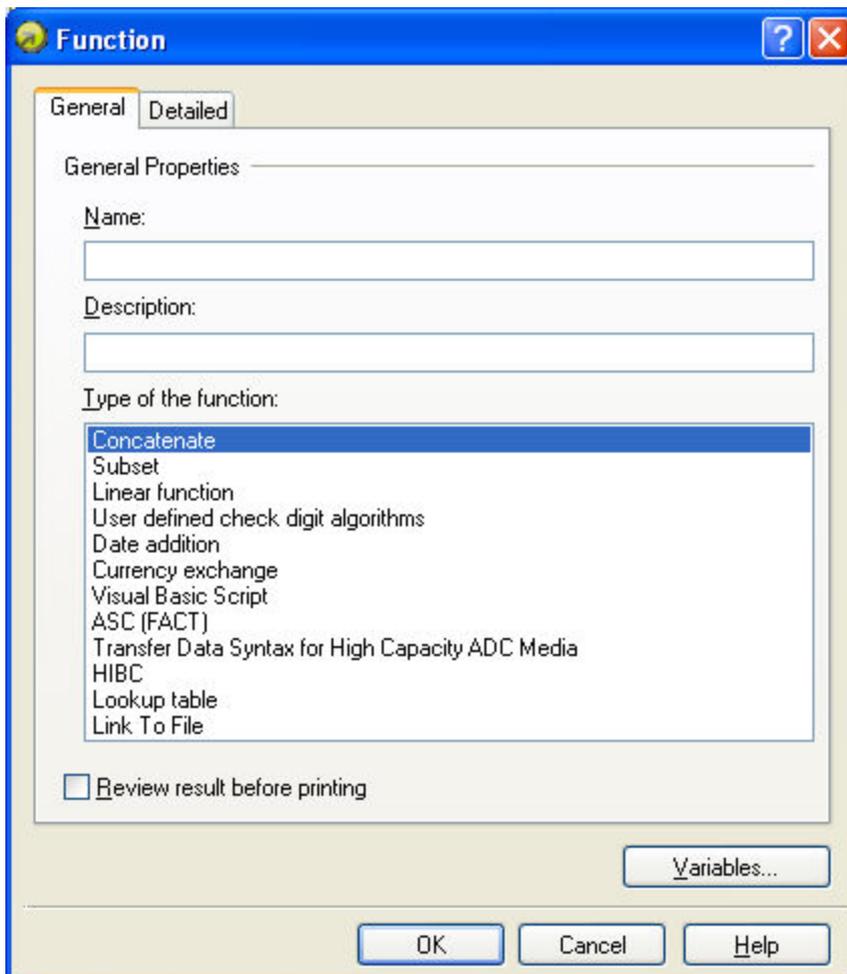
以下の手順を実行します:

1. "Quantity" という名前の変数を作成します
2. 一般 タブの変数値に印刷枚数を書き込むオプションを有効にします
3. "Name" と "Price" 変数のプロパティを修正します。プロンプト表示 タブを選択します
4. プロンプト ボックスに表示するプロンプトを入力します

ラベルの印刷を開始すると、Quantity 変数に印刷枚数が格納されます。

# 関数の作成

関数を作成するには、新規 ボタンを押してください。すると、関数ダイアログボックスが表示されます。



## 関数ダイアログボックス – 一般タブ

このダイアログボックスは、既存の関数を修正するときにも表示されます。

関数に必要な全てのパラメータを入力し、作成、または修正を完了するには OK ボタンを押します。

ダイアログボックスは、幾つかのタブに分かれています。一般タブのみが全ての関数で共通であり、その他のタブは選択する関数に依存します。各タブの詳細は、独立した章で説明します。

## 関数によるデータの操作

---

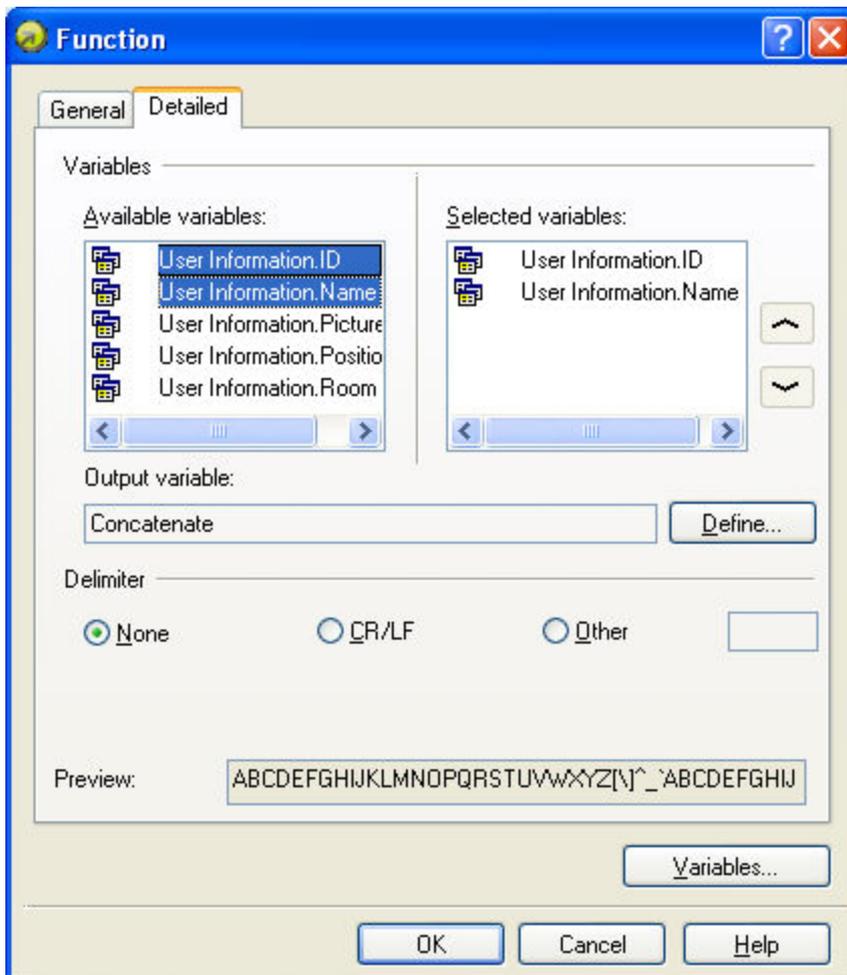
関数を利用すると、ラベル上の変数値を操作して、オブジェクトに反映する事ができます。関数は幾つかのグループに分かれています。関数は幾つかの入力(引数、ひきすう)を受け取って演算し、幾つかの値を関数変数に返却します。返却値はオブジェクトにリンクするか、他の関数の入力として利用することができます。

関数には、結合(フィールドにリンクする)、データの部分操作、日付演算、FACT、HIBC、および Visual Basic など豊富な種類があります。Visual Basic スクリプトは、高度なデータ操作に適した強力なプログラミングツールです。

# 結合関数を使う

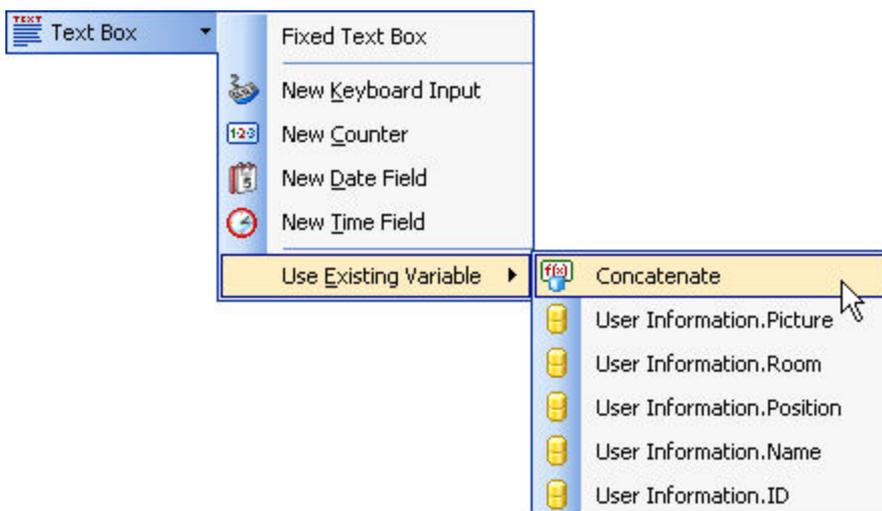
結合関数は、2つ、またはそれ以上の変数を結合して新たな変数を作り出す機能です。結合関数を利用するには、以下の手順を実行します:

1. 標準ツールバーの  ボタンをクリックするか、ファイルメニューの開くメニューコマンドを実行します。sample フォルダの ID\_CARD.LBL サンプルラベルを開いてください。このラベルは、データベース接続を利用したサンプルです。データベース接続の方法を知ることができます
2. データメニューの関数 メニューコマンドを実行してください
3. ラベル上に定義された関数の一覧を見ることができます。新規 ボタンを押してください。  
新しい関数のプロパティ設定ダイアログボックスが表示されます
4. 一般 タブで、'MyConcatenateFunction' という名前の関数を作成してください
5. 関数一覧から結合関数を選択してください
6. 詳細 タブには、関数の詳細が表示されています。  
ダイアログボックスのタイトルバーを見てください。左端には、ラベル上に生成できる変数名が表示されています
7. 右側の変数一覧から ID と NAME を選択してください
8. 出力変数名として 'Concatenate'、デリミタには 'なし' を選択してください。続いて OK ボタンを押します



### 結合関数の定義

9. 閉じる ボタンを押して、ダイアログボックスを閉じます
10. 今までのステップで結合関数の値を受け取る変数 (出力変数) が作成されました。この変数をラベル上に配置します
11. ツールボックス - 文字オブジェクトボタンの右にある小さな矢印をクリックしてください
12. 変数一覧から Concatenate 変数 (出力変数) を選択します



### 関数変数 Concatenate の選択

13. ラベル上の変数を配置したい位置をクリックします。結合関数にリンクした文字オブジェクトが作成されます

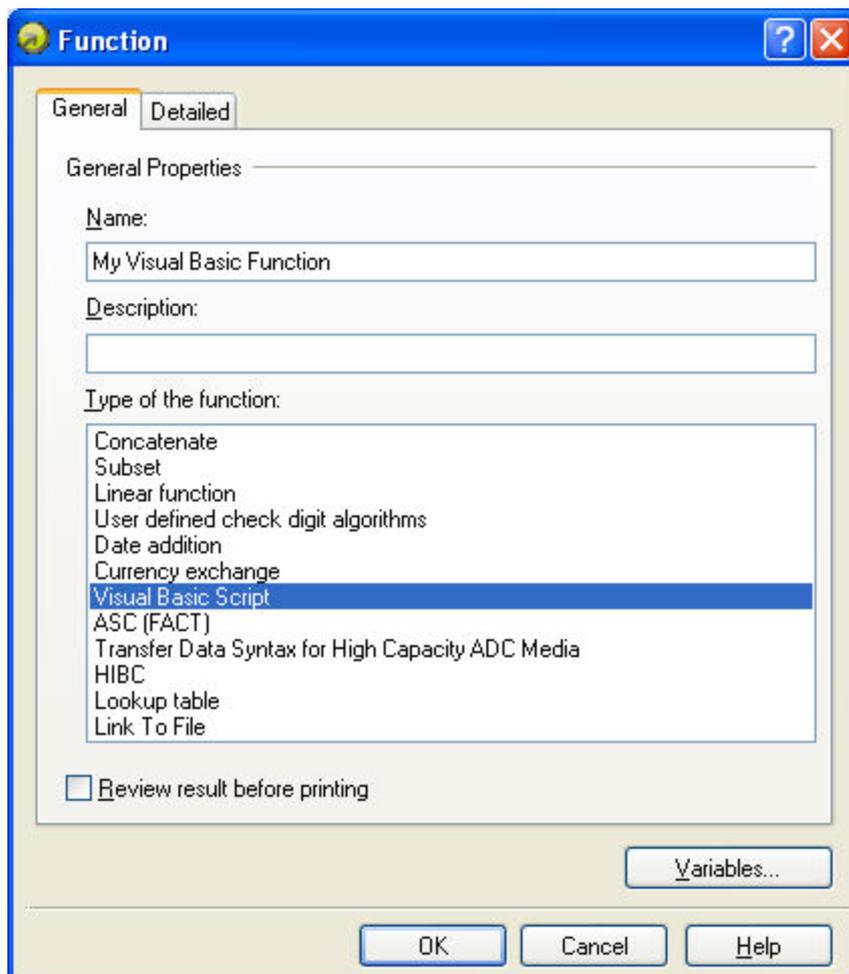
印刷やプレビューを行うと、'ID' と 'NAME' 変数に保存した値が評価され、結合した値が 'Concatenate' 変数に設定されます。

# Visual Basic 関数を使う

Visual Basic 関数は、Microsoft Visual Basic スクリプトの全ての関数と演算子を利用することができます。最も複雑なデータ処理に適しています。スクリプトはラベル上の全ての変数値を読み、処理して返却することができます。

Visual Basic 関数を作成するには、以下の手順を実行します：

1. 標準ツールバーの  ボタンをクリックするか、ファイルメニューの開くメニューコマンドを実行します。sample フォルダの ID\_CARD.LBL サンプルラベルを開いてください。このラベルは、データベース接続を利用したサンプルです。データベース接続の方法を知ることができます
2. データメニューの関数 メニューコマンドを実行します
3. サンプルラベルには、既に1つの関数が定義されています。新規 ボタンを押して、新しい関数のプロパティ設定ダイアログボックスを表示します
4. 'MyVisualBasicFunction' という名前の関数を作成してください
5. 関数リストから Visual Basic スクリプト関数を選択します



Visual Basic スクリプトオプションの選択

6. 詳細タブをクリックして、関数のプロパティを定義します。  
ラベル上に定義済みのNAME変数は、データベースの名前(姓名)テーブルを参照しています。このテーブルの値から、姓のみを抽出する場合は考えます。

この操作を行う Visual Basic スクリプトの例は以下の通りです:

```
Dim Spc
Spc = InStr(NAME, " ")
if NAME <> "" then
Result = Mid(NAME, 1, Spc-1)
end if
```

上記のスクリプトの例は、NAME 変数から空白文字を探して姓名を判断します。

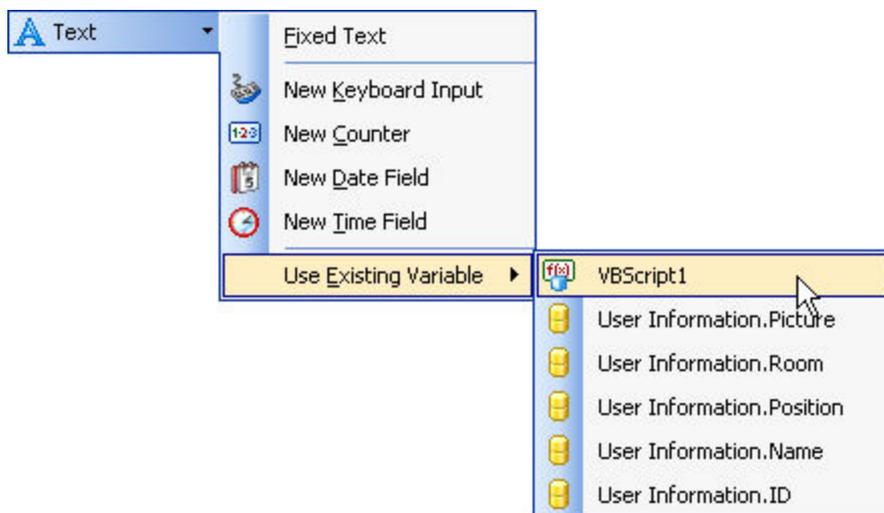
ノート:

詳細は Visual Basic スクリプトの文献などを参照してください。

7. 印刷やプレビューを行うと、Visual Basic スクリプトの戻り値が自動的に変数(既定値で VBScript1, 2...のように名付けられます)に格納されます
8. OK ボタンを押してください
9. 閉じる ボタンを押して、関数ダイアログボックスを閉じます

変数 VBScript1 オブジェクトをラベル上に配置するには、以下の手順を実行します:

1. 文字オブジェクトボタンの右にある小さな矢印をクリックしてください。既存の変数を使うオプションを選択して、VBScript1 変数を選んでください



関数変数 VBScript1 の選択

2. ラベル上の変数を配置したい位置をクリックします。VBScript1 にリンクした文字オブジェクトが作成されます

印刷やプレビューを行うと、MyVisualBasicFunction 関数が評価され、返却値が VBScript1 変数に設定されます。

**ノート:**

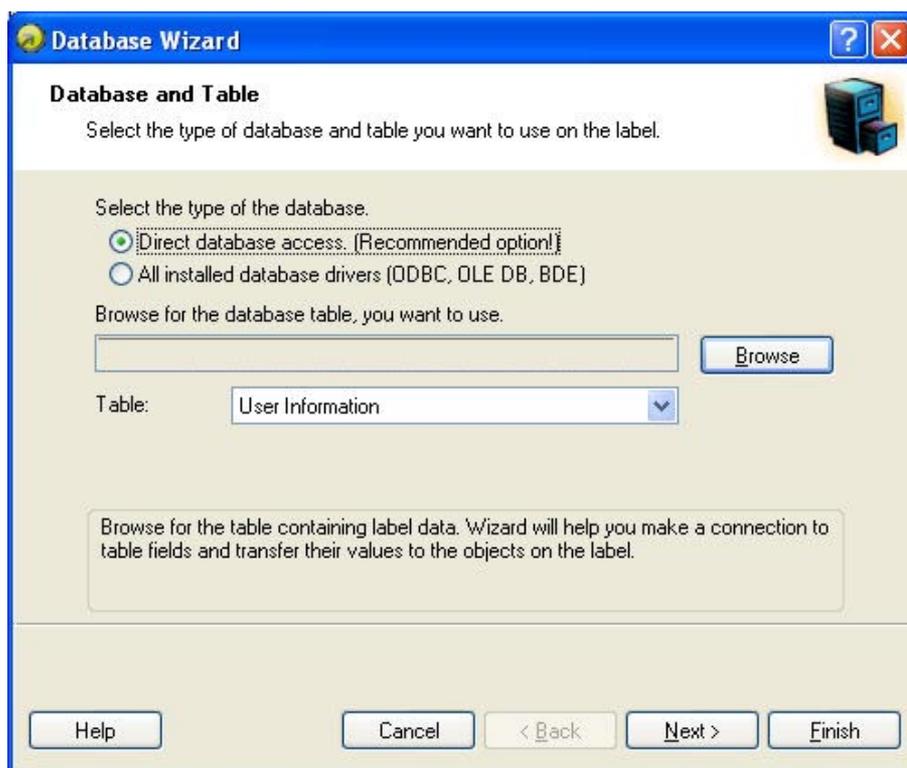
Visual Basic スクリプトでは UNICODE 文字を利用することができます。多言語に対応するラベルを印刷するときなどに Visual Basic スクリプトを利用できます。

# データベースウィザードを使う

データベース接続を完了するには、4つのステップ(ページ)があります。ウィザードの問い合わせに従って、これらのステップを完了してください。次のステップに進むには **次へ** ボタンをクリックし、前のステップに戻るには **戻る** ボタンをクリックします。

必要な全てのデータを入力すると **完了** ボタンを押すことができるようになります。幾つかのオプションには、予め既定値が設定されています。そのため、必ずしも全てのステップを完了する必要はありません。

# データベースファイルの選択



## データベースウィザード – データベースファイルの選択

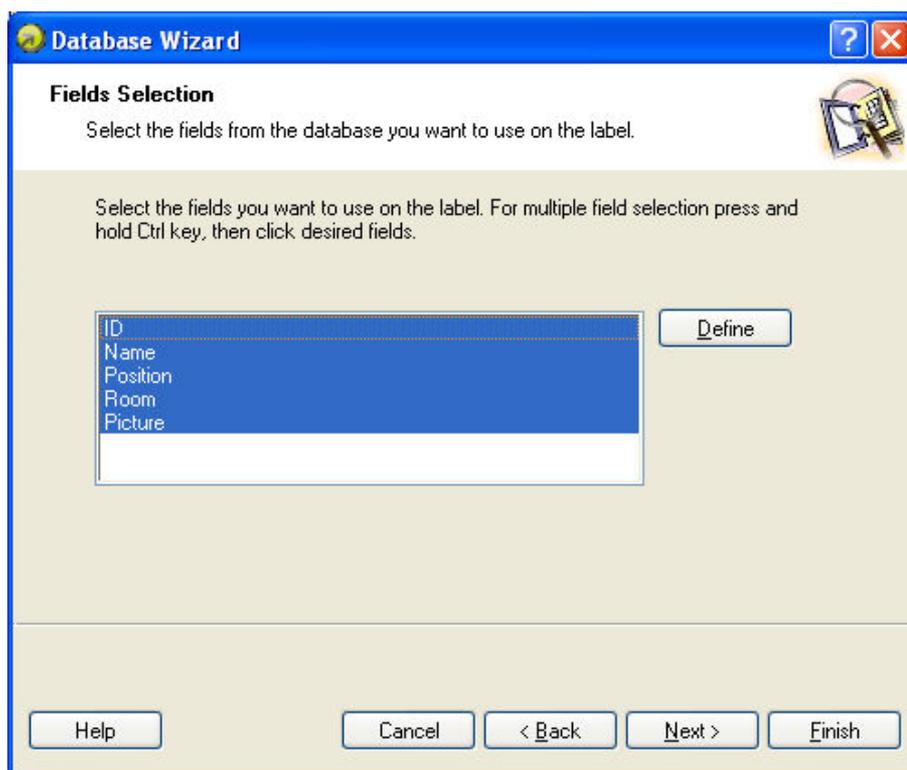
データベースファイルの完全なパスを入力するか、ファイルの一覧から選択します。

データベースファイルを選択できるのは、ソフトウェアで直接サポートされているデータベースだけです。データベースサーバに ODBC、または OLE DB ドライバーで接続しているときは、Windows のコントロールパネルでデータソースを設定し、[データベース](#) ダイアログボックスに直接パラメータを入力しなければいけません。

### ノート:

直接ファイルを選択したり、OLE DB ネイティブ接続を使うのではなく、ODBC データソース経由でデータベースにアクセスするのは大変良い考えです。その理由は、ODBC (CLI、呼び出しレベルインターフェイスとも呼ばれます) によるアクセスが ISO/IEC 9075-3 に規定されたデータベースアクセス方式だからです。ODBC 経由でデータベースアクセスを行うようにシステムを構築すると、様々なデータベースサーバにシステム拡張することが容易になります。一方、直接ファイルとしてアクセスできるのは、Microsoft Access などの一部のデータベースだけです。OLE DB は、Windows 以外では使われません。

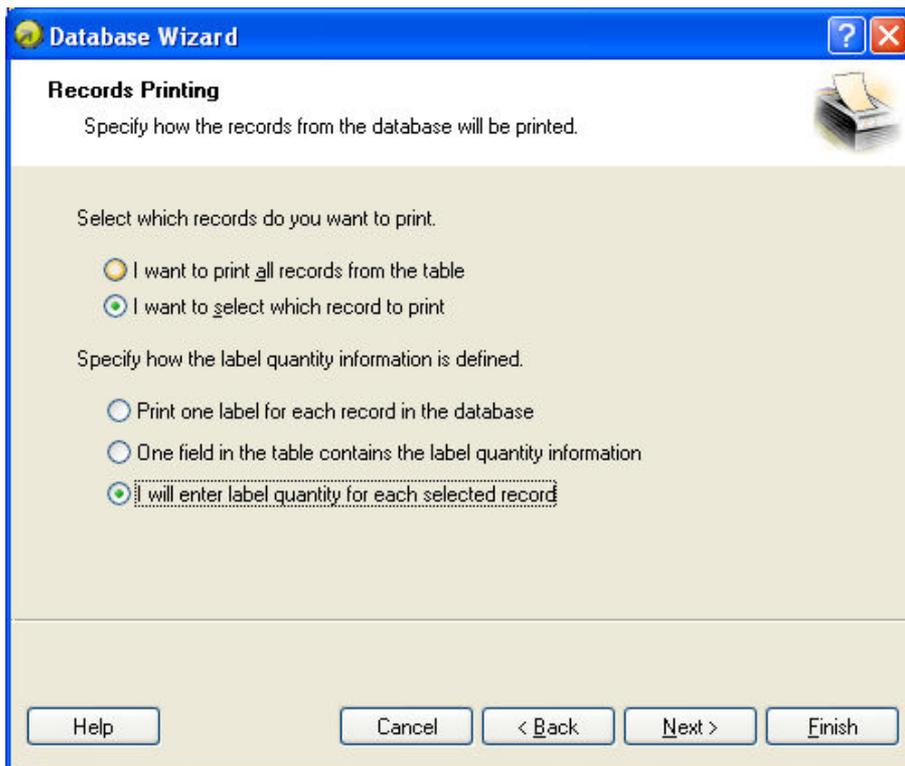
# データベースフィールドの選択



## データベースウィザード – フィールドの選択

このページでは、ラベル上に配置したいデータベースフィールドを選択します。既定値では全てのフィールドが選択されていますが、必要なフィールドだけを選択することで処理速度を向上できます。選択したフィールドは、オブジェクトにリンクすることができるようになります。

# 印刷するレコードの選択



## データベースウィザード – 印刷するレコードの選択

このページでは、印刷するデータベースのレコードを選択します。既定値では、全レコードを印刷オプションが有効になっています。全てのレコードが、各 1 枚ずつ印刷されます。

全てのレコードを印刷したくないときは、**選択したレコードのみ印刷** オプションを有効にして、印刷するレコードを選択します。選択したレコードが、各 1 枚ずつ印刷されます。

各レコードを 1 枚以上印刷したいときは、ウィザードの次のステップで変更します。

印刷枚数をフィールドデータで指定するオプションは、各レコードを選択したフィールドのデータで指定した枚数ずつ印刷します。

### 例:

データベースの各レコードに、印刷するデータとレコードの印刷枚数を登録します。印刷を実行すると、各レコードが印刷枚数フィールドで指定した数だけ印刷されます。

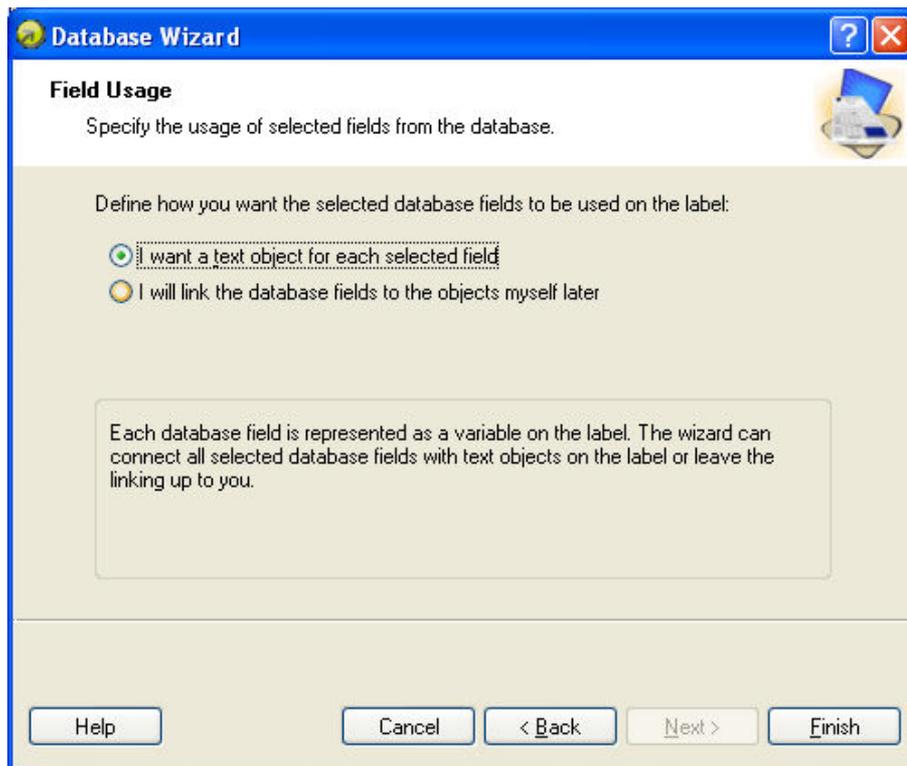
印刷枚数を都度入力するオプションは、**選択したレコードのみ印刷** オプションを選択した場合のみ有効になります。各レコードを印刷する前に、印刷枚数を入力するダイアログボックスが開きます。

# データベースフィールドから印刷枚数を取得する

印刷枚数が格納されているデータベースフィールドを選択してください。データベースの各レコードは、フィールドで指定された枚数ずつ印刷します。

ノート：  
選択したフィールドは、数値型でなければいけません。

# ラベルにフィールドを追加する



## データベースウィザード – ラベルにフィールドを追加する

このページでは、選択したフィールドを直ちにラベル上に作成するか指定します。作成したオブジェクトは、左上隅に配置されます。その位置とサイズを調整してください。

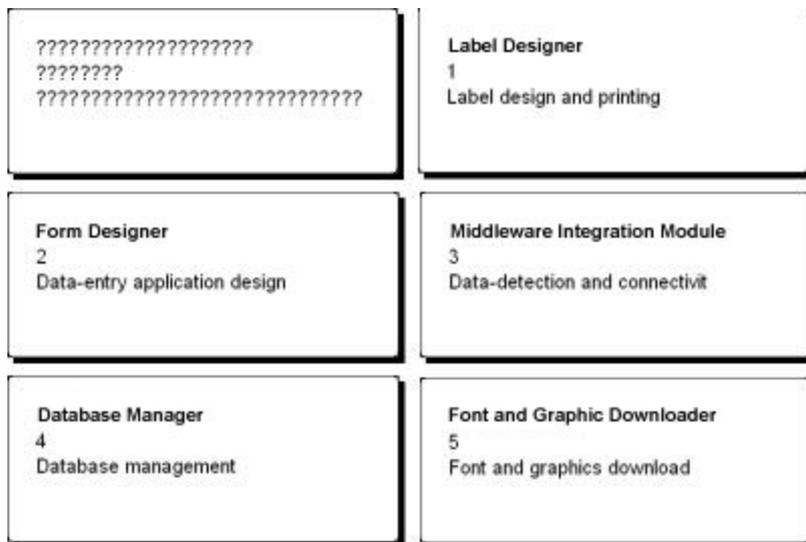
# データベースウィザードの完了

---

データベースウィザードの最終ステップでは、設定したプロパティの概略が表示されます。表示された内容で問題が無ければ、完了 ボタンを押してウィザードを終了します。

# 概要

単純なテキストファイルのデータをデータベースシステムのように扱い、ラベル上にデータを配置することができます。テキストファイルは本当のデータベースシステムでは無いので、データ構造（フィールドの名前、型、およびサイズなど）の情報を含んでいません。そのため、この章で述べる手順に従って、これらの情報を設定しなければいけません。



デザインモード（左上）とデータベースにリンクした5枚のラベル

# データベースに接続する

ラベルソフトウェアは、データベースへの接続をデータベースウィザードで案内します。データベースウィザードを使って接続するには、以下の手順を実行します:

1. 標準 ツールバーの  ボタンをクリックします
2. 参照 ボタンを押して、コンピュータ上のテキストファイルを選択します。ソフトウェアには、サンプルデータベースが含まれていますので、ここではそれを選択することにします。サンプルデータベースのパスは、"c:\Program Files\EuroPlus\NiceLabel 6\\Samples\Database\data.txt" です。  
ノート: インストールオプションによっては、サンプルデータベースは含まれません。その場合は、既存のファイルを選択してください。



テキストファイルの選択

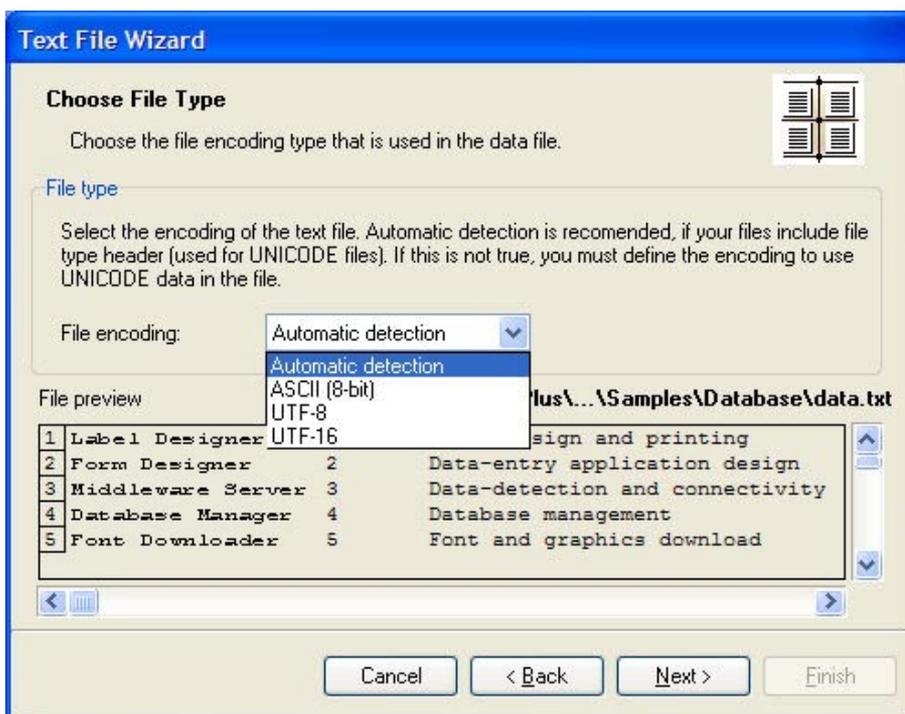
3. 次へ ボタンをクリックしてください

ノート:  
選択したデータベースに最初に接続した時は、データベース構造を定義しなければいけません。定義の詳細を学ぶために次のステップに進んでください。

# テキストファイルウィザードによるフォーマット設定

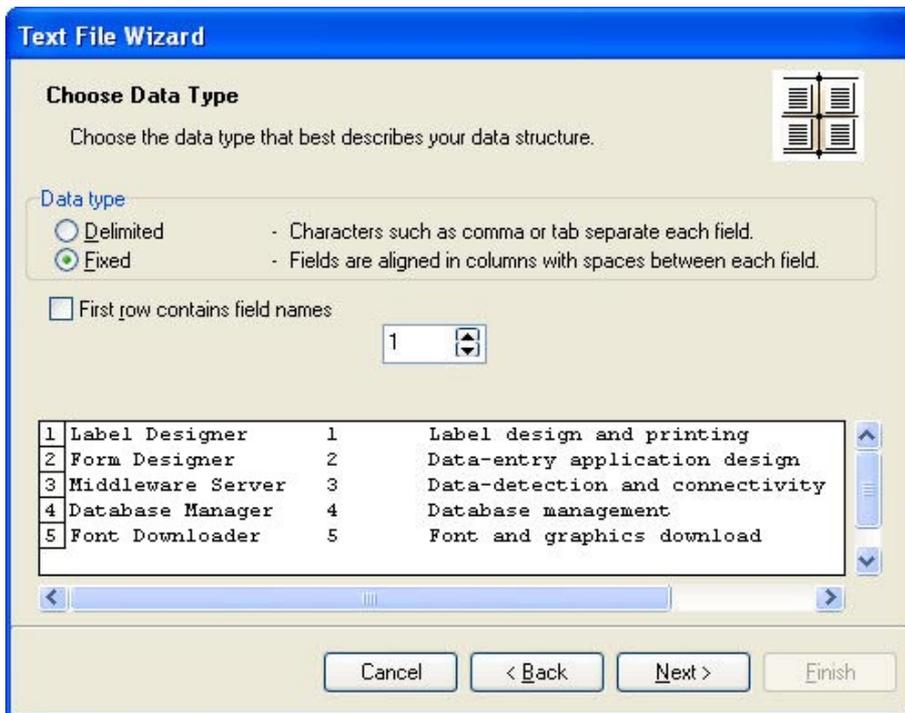
テキストファイルは本当のデータベースシステムでは無いので、データ構造 (フィールドの名前、型、およびサイズなど) の情報を含んでいません。そのためこの章の手順に従って、データ構造を定義しなければいけません。一度定義したデータ構造保存できます。そのため、同じ構造のテキストファイルを開く場合には再定義する必要はありません。

1. データのエンコーディング (文字コード) 形式を選択します。多言語 (UNICODE) を利用する場合は、エンコーディング形式の選択は特に重要です。エンコーディング形式が不明な場合は、自動検出 オプションを利用して、検出を試みることができます。プレビュー領域を参照し、正しいエンコーディング形式認識しているか確認してください



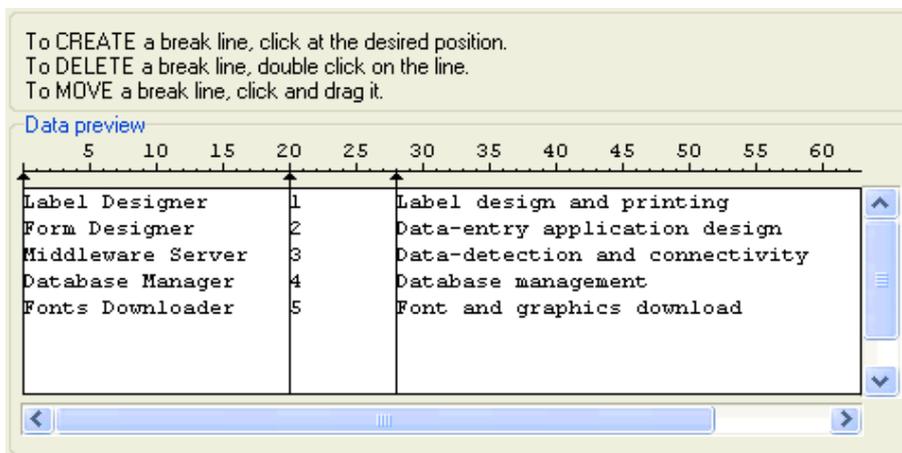
## データのエンコーディング形式選択

2. テキストデータベースの形式を設定します。  
サンプルデータベースは、固定長のフィールドです。ここでは固定を選択してください



### データベースの形式を選択

3. 次へボタンを押します
4. 破線を動かして、個々のカラムを区切ってください。この例では3つのカラムに区切ってください



### データベースのフィールド定義

5. 次へボタンを押します
6. 既定値でフィールド名が付けられます。この例ではそれを受け入れるので、次へボタンを押してください
7. 最終的なデータベース構造が表示されます。フィールド名と各フィールドの長さが表示されます。終了ボタンを押して、テキストファイルウィザードを終了してください

データベースとリンクし、ラベルにデータベース変数が作成されます。

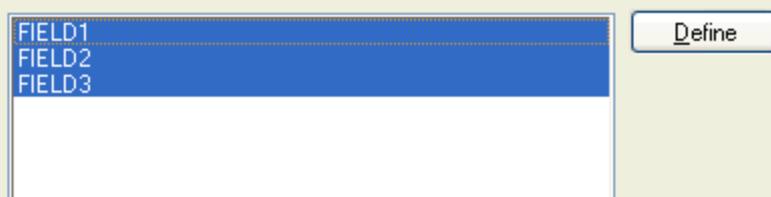
ラベルソフトウェアは、データベースウィザード画面に戻ります。

# データベースフィールドの配置

データベースウィザードの次のステップは、データベースのフィールド一覧を表示します。

1. 既定値では、データベース上の全てのフィールドを利用します。この例では、全てのフィールドを利用します。次へボタンを押してください

Select the fields you want to use on the label. For multiple field selection press and hold the Ctrl key, then click on the desired fields. Each selected field from the table will be represented as a variable on the label.



データベース上の全てのフィールドを使用

2. 印刷枚数と印刷するレコードを指定します:  
印刷するレコードを選択すると印刷枚数を都度入力するオプションを選択してください。印刷を開始すると、各レコード毎に印刷枚数入力ダイアログボックスが開きます

Select which records do you want to print.

- I want to print all records from the table  
 I want to select which record to print

Specify how the label quantity information is defined.

- Print one label for each record in the database  
 One field in the table contains the label quantity information  
 I will enter label quantity for each selected record

印刷するレコードと印刷枚数の指定

3. 次へボタンを押してください
4. データベースウィザードがラベル上に全ての変数を配置するか、手動で配置するかを選択してください
5. 次へボタンを押します
6. 選択したフィールドを文字変数オブジェクトとして配置オプションを選択し、完了ボタンを押してください

Define how you want the selected database fields to be used on the label:

- I want a text object for each selected field
- I will link the database fields to the objects myself later

選択したフィールドを文字変数オブジェクトとして配置

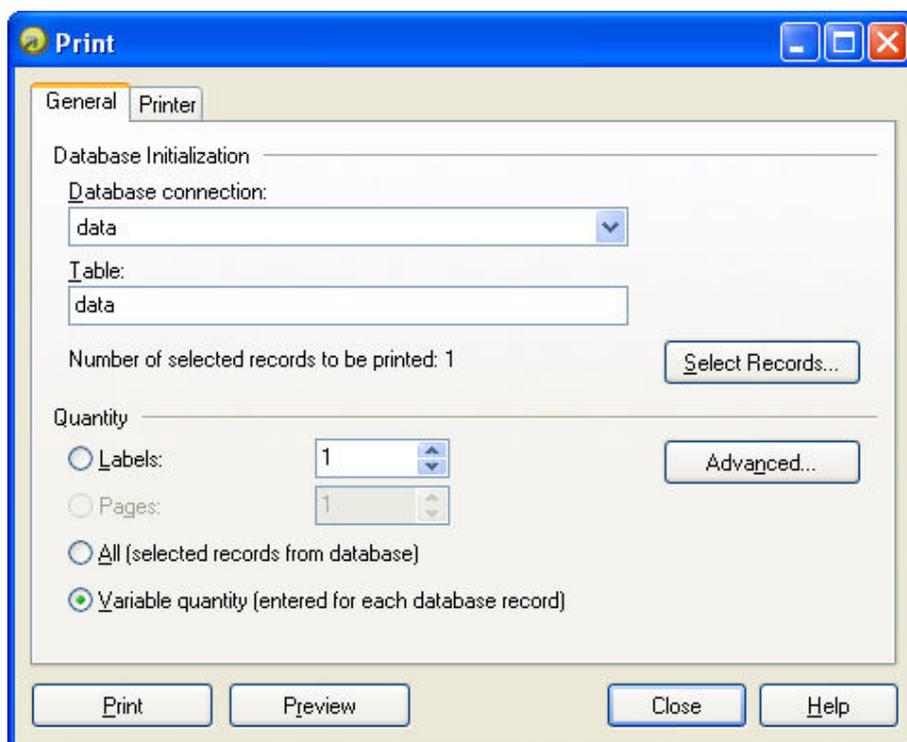
ラベル上には、文字変数オブジェクトが作成されます。オブジェクトは、データベースのフィールドにリンクしています。

# 選択したデータによるラベルのプレビュー

ここまでのステップで、印刷データをプレビューする準備が整いました。

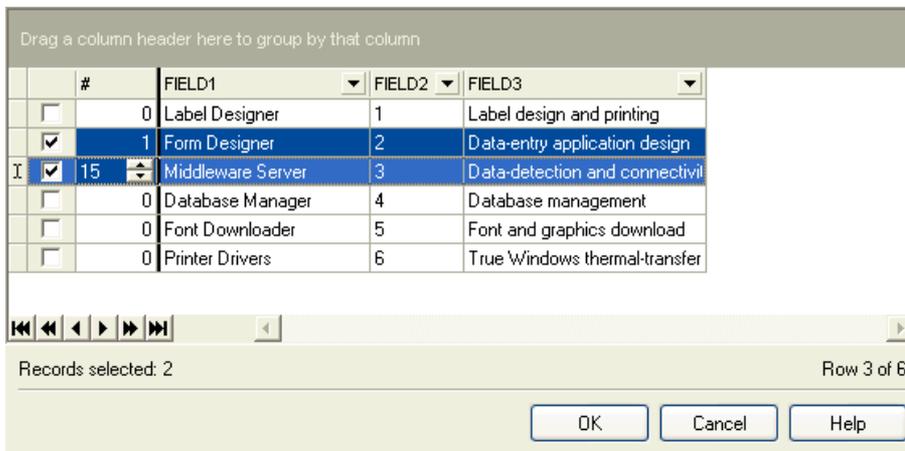
1. 標準ツールバーの  アイコンをクリックしてください
2. 印刷ダイアログボックスが開くので、レコード単位 (レコードの印刷枚数を都度入力する) に枚数を入力します。このオプションは、データベースウィザードの印刷するレコードを選択すると印刷枚数を都度入力するオプションに対応しています。

選択したレコードが、入力した枚数だけ印刷されます



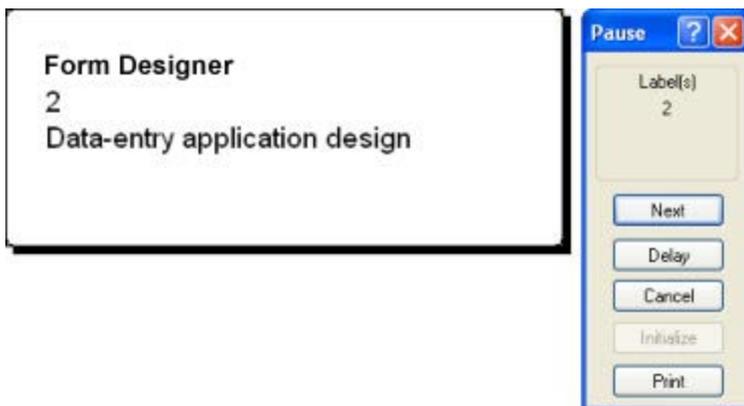
## 印刷 / 印刷プレビューダイアログボックス

3. 印刷するレコードを選択するには、レコード選択 ボタンを押します。レコード選択 ダイアログボックスが開きます
4. 印刷するレコードを選択し、印刷枚数を入力してください



### レコード選択ダイアログボックス

5. OK ボタンを押して、印刷ダイアログボックスに戻ります
6. プレビュー ボタンを押してください。文字オブジェクトの文字がデータベースレコードのデータに変化し、印刷イメージが表示されます



### シリーズ中の 2 番目のラベルをプレビュー

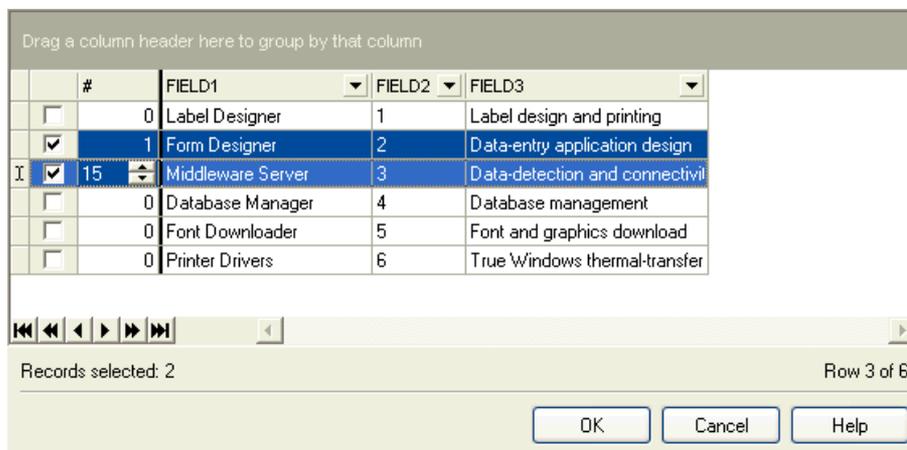
7. 次へボタンを押すと、データベースの次のレコードをプレビューします。最後のレコードのプレビューが終了すると、ラベルソフトウェアは印刷ダイアログボックスに戻ります
8. 閉じる ボタンを押すと、印刷ダイアログボックスを閉じます

# ラベルの印刷

プレビュー画面でラベルのデザインとデータベースの接続を確認したら、ラベルの印刷をおこないます。

ラベルを印刷するには、以下の手順を実行します:

1. 標準 ツールバーの  アイコンをクリックします  
印刷 ダイアログボックス (印刷プレビューダイアログボックス) が表示されます
2. レコード選択 オプションを選択し、印刷するレコードを選択してください



レコード選択と印刷枚数入力

3. OK ボタンをクリックしてください
4. 印刷 ボタンを押すと、印刷が開始します
5. 閉じる ボタンを押すと、ダイアログボックスが閉じます

# テキストファイルウィザード

---

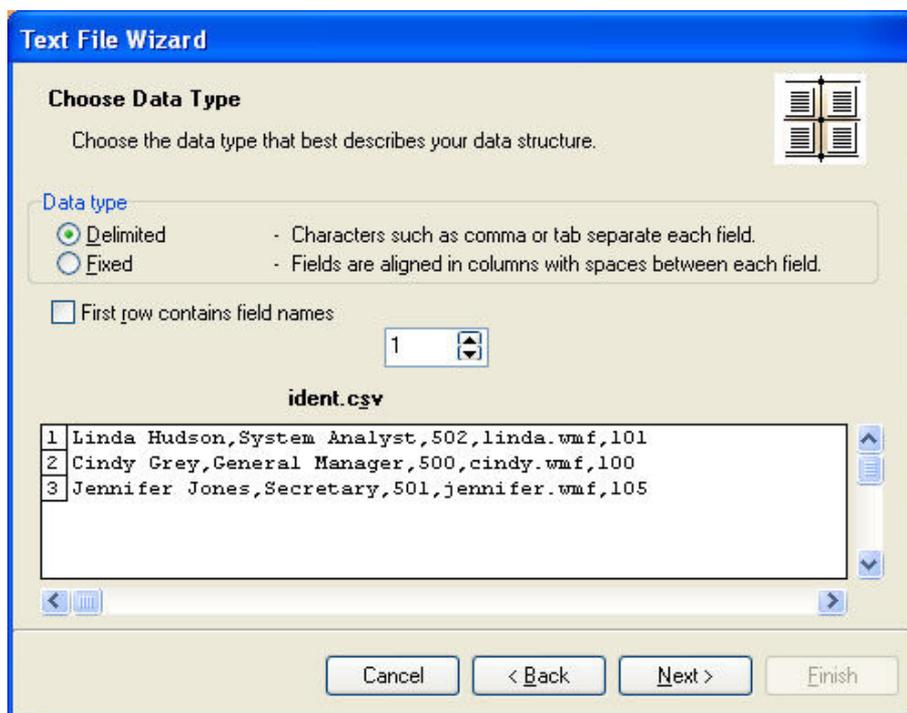
データベースファイルが固定長 ASCII テキストファイル、または CSV (カンマ区切り) テキストファイルの場合は、テキストファイルウィザード が起動して、素早くデータ構造を定義できます。

テキストファイルは本当のデータベースシステムでは無いので、データ構造 (フィールドの名前、型、およびサイズなど) の情報を含んでいません。そのためテキストファイルウィザードを使って、データ構造を定義しなければいけません。

テキストファイルウィザードが完了すると、テキストファイルは本当のデータベースシステムのように利用できます。データベースウィザードの残りのステップに従って、設定を完了してください。

# データ構造の設定

テキストファイルを使用する前に、データ構造を設定しなければいけません。データ構造は、フィールドに区切り文字 (タブ、セミコロン、カンマ、またはユーザー定義の文字) が使われているか、または固定長であるかの設定です。



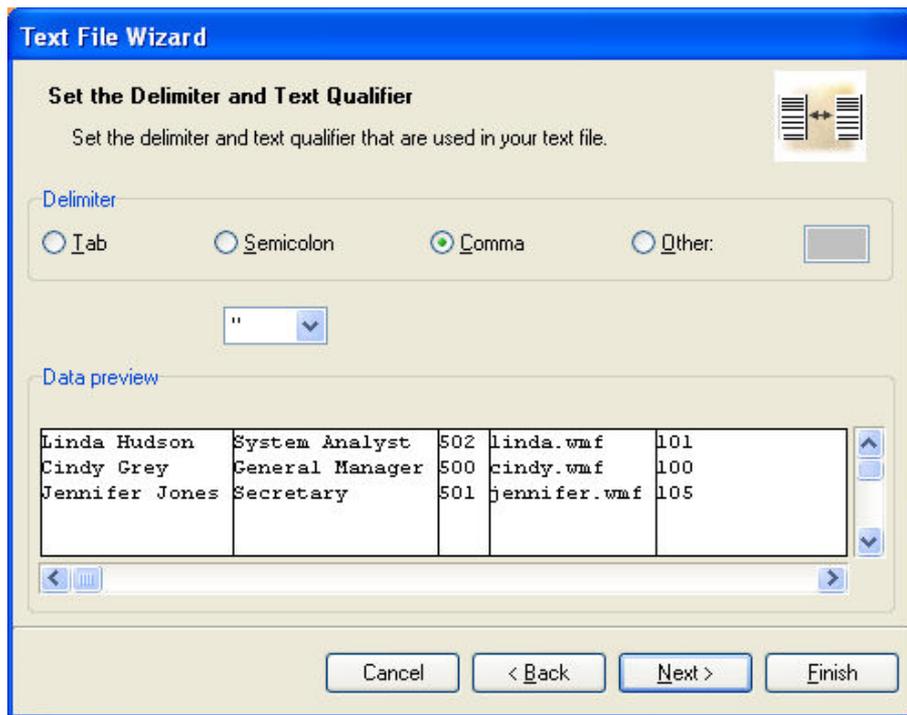
## データベースウィザード – データ構造の設定

フィールドが区切り文字で分割されているときは、**区切り文字** を選択します。ダイアログボックス下側のプレビューウィンドウでは、選択した区切り文字でどのように区切られるか表示されます。

フィールドが固定長のときは、**固定長** を選択します。フィールドは常に同じ文字数の文字で構成されます。

インポートの**開始行** オプションは、指定した行まで読み飛ばすオプションです。このオプションは、テキストファイルにヘッダデータが付いている場合に便利です。

# フィールドの設定

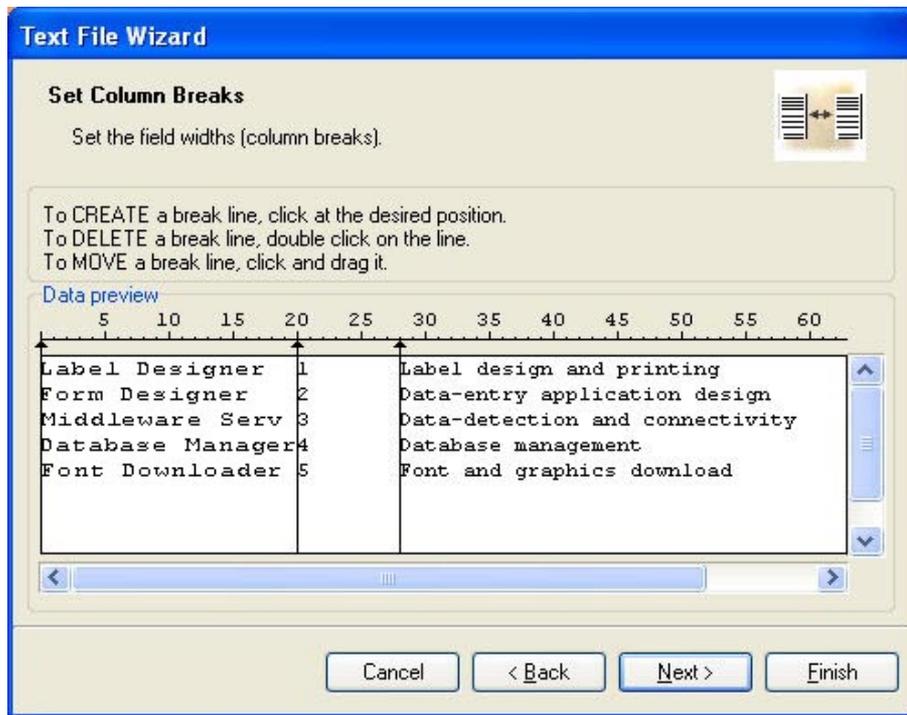


## データベーススイザード – 引用文字と区切り文字の設定

テキストファイルウィザードの2番目のステップは、テキストファイルのフィールド設定です。最初のステップでデータ構造に区切り文字を選択したときは、ここで区切り文字を指定します。テキストファイルによく使われる区切り文字は、予め設定されています。しかし、独自の区切り文字を指定することもできます。

データの中に区切り文字が存在する場合の引用文字を指定することもできます。引用文字で囲まれたデータは、区切り文字が存在してもありのままに扱われます。このようなデータは、引用文字と区切り文字の2つの文字で分離されることになります。

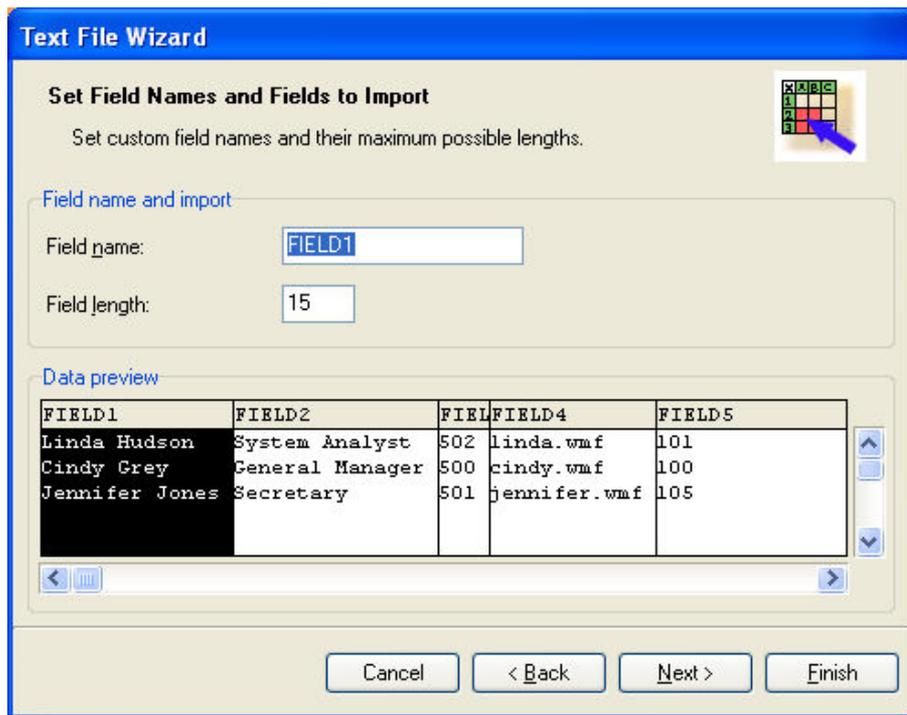
ダイアログボックス下側のプレビューウィンドウでは、選択した区切り文字でどのように区切られるか表示されます。区切り文字の設定が正しいときは、各フィールドは垂直線で区切って表示されています。



#### データベースウィザード – フィールド長の設定

データ構造に固定長を選択した場合は、ウィザードの2番目のステップは多少違います。区切り文字を選択する代わりに、フィールドの長さを入力します。ウィザードは、簡単な長さの指定方法をサポートしています。マウスを利用して、垂直線をドラッグしてください。垂直線を配置した位置がフィールドの区切りになります。

# フィールドの書式設定



## データベースウィザード – フィールドの書式設定

このステップでは、フィールド名と長さを定義するか変更することができます。フィールド名は自動的に名付けられていますが、より判りやすい名前に変更すると良いでしょう。

テキストファイルウィザードを終了すると、テキストファイルの構造は .SCH (スキーマファイル) に格納されます。他のラベルで同じテキストファイルを利用する場合は、テキストファイルの構造を再定義する必要はありません。既に作成したスキーマファイルが自動的に使われ、ウィザードは起動しません。

SCH ファイルは、NiceData データベースマネージャでも利用します。最初にテキストファイルを NiceData で開くとき、同様にテキストファイルウィザードが起動します。

# 概要

ラベルソフトウェアはローカル、またはネットワークに係わらずデータベースのデータを利用できます。

## ノート:

Designer Express では、利用できないデータベース機能があります。テキストファイル、または Excel ワークシートのデータのみ利用可能です。

適切なデータベースドライバがあれば、どのような種類のデータベースも利用できます。ラベルソフトウェアは、ODBC、OLE DB、および BDE の異なる種類のデータベースドライバを使用できます。よく使われるデータベースドライバは、予めコンピュータにインストールされていますが、必要であれば何時でも追加することができます。

印刷するレコードの選択などは、ソフトウェアの機能に統合されています。既定値では全てのレコードを印刷しますが、印刷に先立ってレコードを選択することもできます。同様に印刷枚数を指定することもできます。

より複雑なレコード選択機能もソフトウェアに搭載されています。フィルターを設定し、特定の条件を満たすレコードだけを選択したり、複数のテーブルをリンクして参照することもできます。

SQL 文の入力機能は、データベースに熟練しているユーザーに便利です。

# データベースウィザードによるデータベースのリンク

1. 標準 ツールバーの  Database ボタンをクリックしてください。データベースウィザードが開きます
2. 直接 データベースアクセス オプションを選択し、参照 ボタンを押してください。  
直接 データベースアクセスオプションは、Microsoft Access、Paradox、dBase、Excel または .TXT ファイルを直接読み取る場合に使用します



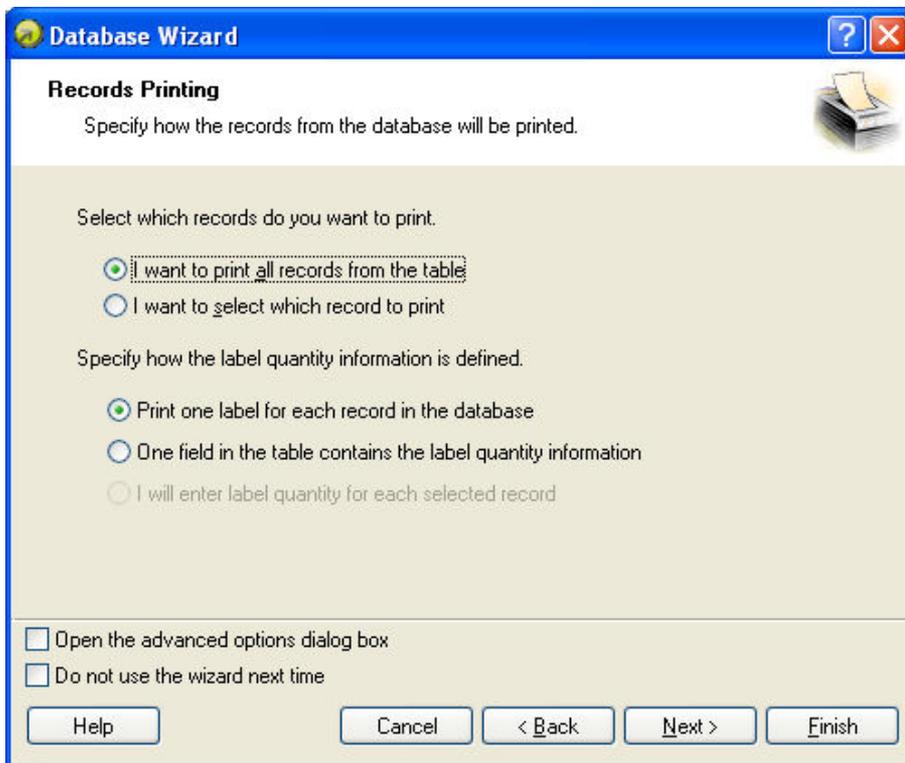
## データベース接続の種類を選択

3. この例では、Access 形式のサンプルデータベースを使います。c:\Program Files\EuroPlus\NiceLabel 6\\Samples\Database\IDENTITY.MDB を開いてください  
ノート: 選択したインストールオプションによっては、サンプルデータベースは含まれません。
4. 次へ ボタンを押します。次のステップのフィールド選択ページが開きます。  
ダイアログボックスには、データベーステーブルに定義されている全てのフィールドが表示されています



データベースの全てのフィールドが表示された状態

- 既定値をそのまま受け入れます。次へボタンを押します。次のステップの印刷レコードページが開きます
- ここでも既定値をそのまま受け入れます。次へボタンを押します。既定値は、全てのレコードを印刷します



どのデータベースレコードを使用するか指定

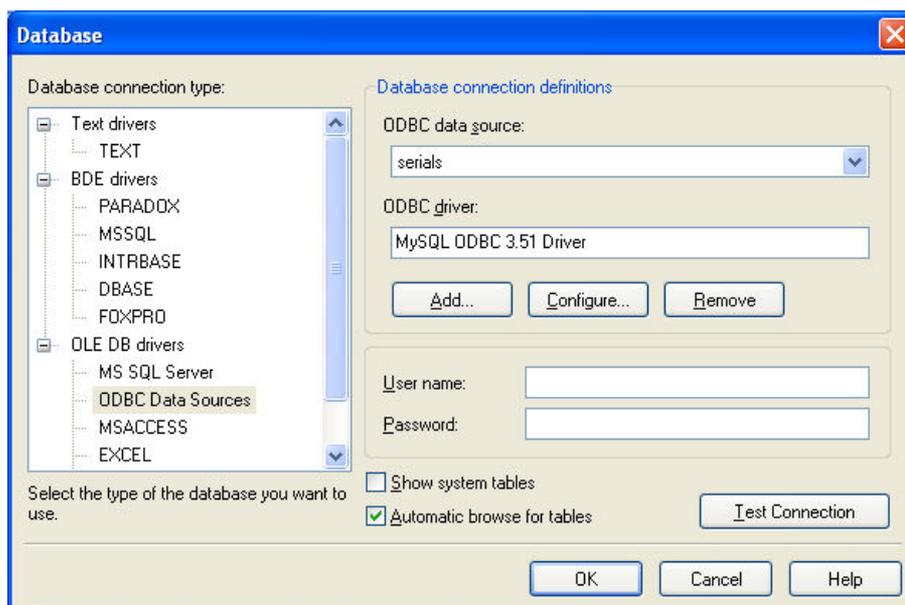
次へ ボタンを押してください。次のステップのフィールド選択ページが開きます

7. 既定値をそのまま受け入れます。  
既定値は、全てのフィールドを利用します
8. 完了 ボタンを押してください。  
データベースウィザードはデータベースに接続し、全てのフィールドを変数に結び付け  
ます。作成されたオブジェクトは、文字変数オブジェクトになります

# 手動によるデータベースのリンク

直接データベースアクセスオプションでファイルを開くことができないか、ODBCドライバをインストールしていないデータベースは、データベースウィザードでアクセスすることができません。この場合は、以下の手動による手順を試してください:

1. 標準 ツールバーの  Database ボタンをクリックしてください。データベースウィザードが開きます
2. その他のデータベース (ODBC) オプションを選択します。  
このオプションは、直接データベースアクセスで扱うことが不可能なデータベース、例えば SQL Server、Oracle、Informix などで利用します
3. 一覧から利用する定義済み ODBC データソースを選択します
4. 定義 ボタンを押すと、新たにデータソースを定義することができます
5. データベースダイアログボックスが開きます。  
接続オプションなどを正しく設定してください



## 手動によるデータベースのリンク

6. OK ボタンを押してください
7. データベースウィザードのステップ 4 の手順から、設定を続けてください

# 全てのデータベースレコードを印刷する

データベースウィザードの印刷するレコード ステップは、どのレコードを印刷するか指定することができます。既定値では、データベースウィザードは全てのレコードを印刷します。

全てのデータベースレコードを印刷するには、[データベースウィザードによるデータベースのリンク](#)の章を参照してください。

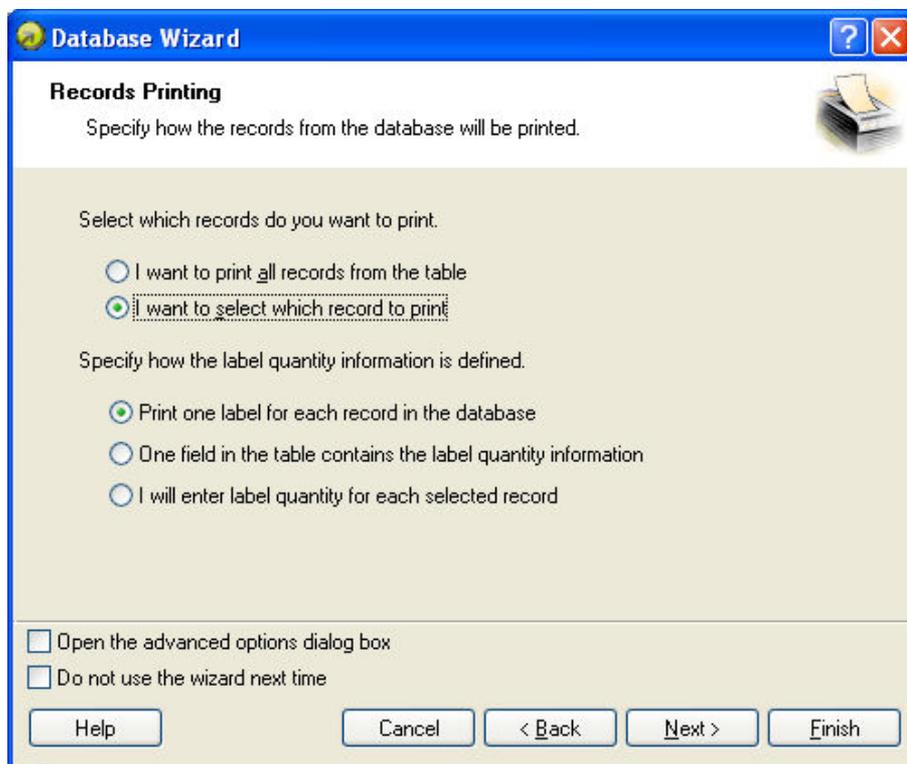
**ノート:**

全てのデータベースレコードを印刷するときは、テーブルの全てのレコードを印刷 オプションを有効にしてください。既定値では、各レコードは一度だけ印刷されます。

# 印刷するデータベースレコードを選択する

データベースウィザードの印刷するレコード ステップは、どのレコードを印刷するか指定することができます。

1. データベースウィザードによるデータベースのリンク 章のステップ 5 までの手順を同様に行います
2. 印刷するレコードを選択するオプションを選択してください



## 印刷するレコードを選択するオプション

3. 完了 ボタンを押します。  
データベースとのリンクが完了し、文字変数オブジェクトがラベル上に作成されます
4. 印刷ダイアログボックスの  Print ボタンをクリックして、印刷ダイアログボックスを開きます。  
レコード選択... ボタンが利用可能になっています
5. レコード選択... ボタンを押してください。  
レコード選択ダイアログボックスが開きます
6. 印刷するレコードを選択してください。  
Shift キーを押しながら、最初と最後のレコードをクリックすると、その間の全てのレコードを選択できます

### ノート:

複数のレコードを選択できるのは、本当のデータベースシステムだけです。Microsoft Excel、または CSV テキストファイルではこの機能は利用できません。

Database: identity.mdb  
Table: User Information

 ID   

Exact search

Drag a column header here to group by that column

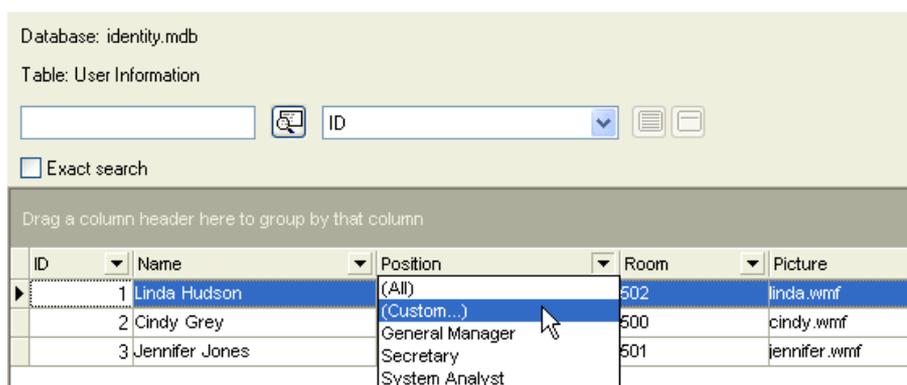
| ID | Name           | Position        | Room | Picture      |
|----|----------------|-----------------|------|--------------|
| 1  | Linda Hudson   | System Analyst  | 502  | linda.wmf    |
| 2  | Cindy Grey     | General Manager | 500  | cindy.wmf    |
| 3  | Jennifer Jones | Secretary       | 501  | jennifer.wmf |

印刷するレコードを選択

# クエリーとデータベースフィルタの作成

ラベルソフトウェアは、データベースの特定のフィールドを抽出するクエリー (問い合わせ) を実行できます。この機能を利用するには、印刷するデータベースレコードを選択するオプションを有効にしておかなければいけません。続いて、以下の手順を実行します:

1. [データベースウィザードによるデータベースのリンク](#) の章を参照し、ステップ 1 から 6 までを完了します
2. 印刷するデータベースレコードを選択するオプションを有効にします
3. 完了 ボタンを押してください。  
データベースウィザードはデータベースに接続し、全てのフィールドを文字変数オブジェクトに結び付けます
4.  ボタンを押すか、ファイルメニューの印刷 メニューコマンドを実行します
5. 印刷 ダイアログボックスのレコード選択 ボタンを押してください。  
レコード選択ダイアログボックスが開きます
6. フィールド名の横の小さな矢印ボタンをクリックしてください。続いて条件を選択してください



小さな矢印ボタンをクリックしてフィルターを定義

選択した条件と一致するか、カスタムフィルタの条件と一致したレコードのみが表示されるようになります。

ノート:  
抽出条件は複数指定できます。

## データベースアクセス

データベースアクセス関数は、データベース検索を行う関数です。

複数の異なった方法で、データベースのデータを検索できます。

1. レコードを順次読み込んで、ラベル上に印刷します
2. 読み込むレコードを指定することができます
3. フィルターを定義して、特定の条件を満たすレコードの抽出ができます

データベースアクセス関数の値は、選択したデータベースフィールドの検索結果になります。データベース変数の名前は、データベースフィールド名と同じになります。必要に応じて、接頭文字を付けることができます。接頭文字をつけると、変数値がどのデータベースから読み取られるか明確になります。

**例:**

DBPROD テーブルの Product フィールドを選択したとします。変数名には DBPROD.Product と名付けることができます。

ソフトウェアが利用できるデータベースに制限はありません。データベース製品のドライバが Windows にインストールされていて、正しく認識できることだけが条件です。ラベルソフトウェアは、OLE DB、ODBC (OLE DB 経由のアクセス)、BDE の標準的なデータベースインターフェイス、および Excel など、幾つかのソフトウェアフォーマットの直接読み取りをサポートしています。

UNICODE (UTF-16) 形式のデータベースアクセスには、OLE DB プロバイダを利用することができます。UNICODE を利用することで、異なったコードページの文字を持つラベルを作成できます。

**ノート:**

データベースシステムのような、比較的長い間運用し、データを蓄積していくソフトウェアの仕様決定は慎重を要します。Windows や Microsoft オフィス製品の文字コードは UNICODE (UTF-16) ですが、インターネットで標準的に使われ、Microsoft 開発製品が利用する UNICODE は UTF-8 です。ODBC (CLI) と違って OLE DB は規格ではなく、Windows 以外では使われません。本当に多言語に対応する必要があるなら、これらの点も十分考慮してください。

# データベースレコードの順序を変更する

ラベルソフトウェアは、データベースのレコードをどのような順序で印刷するか変更することができます。既定値では、データベースエンジンが返却した順に (規格に検索結果の返却順序規定はありません。ソート命令を伴わない限り、データベースエンジンは任意の順で検索結果を返却できます)、最初から最後のレコードまで印刷します。

データベースレコードの順序を変更するには、以下の手順を実行します:

1. データベーステーブルをラベルに接続します
2. データベースツールバーを表示し、 (編集) ボタンをクリックしてください。  
データベースアクセスダイアログボックスの一般タブが表示されます

ノート:

データベースツールバーが表意されていない場合は、表示メニューのデータベースをクリックしてください。

3. 順序ダイアル後ボックスで、並べ替えたいフィールドを選択してください。印刷、またはプレビューを表示すると、選択したフィールドを基準に昇順に並びます
4. OK ボタンをクリックしてください

複数のフィールドを基準にデータベースレコードの順序を変更するには、以下の手順を実行します:

1. データベーステーブルをラベルに接続します
2. データベースツールバーを表示し、 (編集) ボタンをクリックしてください。  
データベースアクセスダイアログボックスの一般タブが表示されます

ノート:

データベースツールバーが表意されていない場合は、表示メニューのデータベースをクリックしてください。

3. 順序コンボボックスの拡張 ボタンを押してください。  
テーブル順序ダイアログボックスが開きます
4. 利用可能フィールド セクションから、並び順を指定するフィールドを選択してください
5. 選択フィールド セクションには、選択したフィールドが表示されます
6. それぞれのフィールドの並び順を指定してください。  
印刷、またはプレビューを表示すると、最初に選択したフィールド、2番目に選択したフィールド...の順で並びます
7. OK ボタンを押してください

## データベースの素早い編集

データベースを編集したいときは、データベースツールバーの  をクリックしてください。データベース編集アプリケーションの NiceData が起動し、選択中のデータベースを開きます。

ノート:

この機能を利用するには、NiceData をインストールしておかなければいけません。

## データベースからデータを読む

データベースからデータを読むには、以下の2つの方法でデータベース接続を作成します:

- データベースツールバーの新規データベースウィザード  ボタンをクリックします
- データメニューのデータベースアクセスメニューコマンドを実行し、ウィザード ボタンをクリックします

[データベースウィザード](#) の指示に従って作業を完了します。

接続を完了すると、文字変数オブジェクトを作成できます。データベースの各フィールドは、データベース変数としてラベルに作成されます。

データベースウィザードが直接扱うことができないデータ形式、またはデータソースの設定が必要な場合 (OLE DB、ODBC など) は、データベースウィザードを利用せずに手動で設定します。

## ODBC データベースを使う

ODBC データベースアクセス機能は、ソフトウェア (このソフトウェアに限りません) がデータベースにアクセスする標準の方法です。プリンタードライバがプリンターを抽象化するように、ODBC ドライバがデータベースを抽象化することによって、データベースの違いを吸収します。また ODBC は、ISO/IEC 9075-3 に規定されたデータベースアクセス方式なので、通常最もお勧めできます。

ODBC データベースを利用するには、このソフトウェアとは無関係な幾つかの設定と知識が必要になります。まず ODBC ドライバを正しくインストールし、設定してください。その方法はデータベース製品によって様々です。データベース製品のマニュアルを参照してください。

次に Windows のコントロールパネル - 管理ツール - データソース (ODBC) アイコンから、データベースにデータソース名 (DNS) を名付けます。この名前がソフトウェアからアクセスできるデータベース名になります。

データソース (ODBC) アイコンは、ソフトウェアから呼び出すこともできます。ODBC データソースを正しく設定すると、[データベースウィザード](#) による接続設定を利用できます。

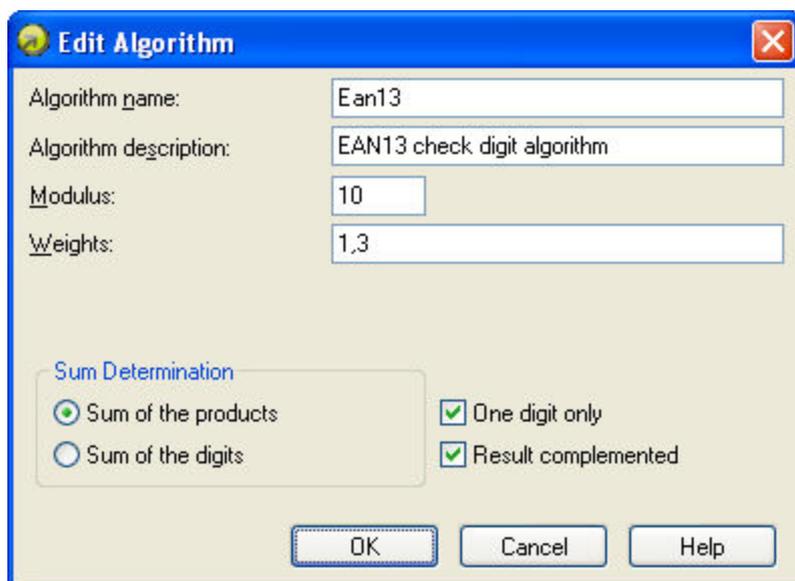
ODBC データソースが設定されていないなら、接続方法をウィザードに指定しなければいけません。

1. [データベース](#) ダイアログボックスを開き、一般タブの **定義** ボタンを押してください
2. データベース接続タイプリストから、OLE DB ドライバ - ODBC データソース を選択します

3. 作成済みのデータソースを選択するか、追加 ボタンを押して、新たにデータソースを追加します
4. ODBC データソースを正しく設定したら、ダイアログボックスを閉じてください
5. データベースのフィールドがラベル上で利用可能になります

# ユーザー定義チェックデジットの作成

ユーザー定義チェックデジットは、新規に作成したり、削除することができます。アルゴリズムダイアログボックスでチェックデジットを作成、または編集するには、以下の点を知らなければいけません:



## チェックデジットアルゴリズムの編集

チェックデジットのアルゴリズム (計算方法)、利用可能な文字を調べます。計算の元になる値は、数値でなければいけません。重み (ウエイト) が必要なチェックデジットは、その点も考慮します。

ここでは、モジュラス 10 ウェイト 3 (EAN13 形式) のチェックデジットを計算します:

値: 123456789012

重み: 1, 3

偶数桁に 1、奇数桁に 3 と重みを掛け、各桁を単純合計します (一括法):

$$1 \times 1 + 2 \times 3 + 3 \times 1 + 4 \times 3 + 5 \times 1 + \dots + 2 \times 3$$

合計した値の 10 による剰余 (10 で割った余り) を求めます。余りが 0 であればチェックデジットは 0、それ以外なら 10 から余りを引いた値になります。これはチェックデジットを 1 桁にするためのトリックです。

ソフトウェアで上記のチェックデジットを作成するには、以下のように入力します:

1. モジュラスエディットボックスに "10"、重みエディットボックスに "1, 3" と入力します。  
これは剰余する値と各桁に掛ける値です
2. 合計欄は "一括" を選択します
3. "1 桁のみ" と "補数" オプションを有効にしてください。  
これは 10 から余りを引く指定です

### 警告:

規格が特定形式のチェックデジットを要求しているバーコードに、ユーザー固有のチェックデジットを付けてはいけません。そのようなバーコードはプリンターによっては印刷できず、バーコードリーダーで読み取ることもできなくなります。



# 特殊文字を使う

---

特殊文字は、キーボードから直接入力できない文字です。一部の特殊文字は、Alt と Control キーを同時に押すことで入力できます。

入力可能な特殊文字には、言語固有の文字 (発音記号、アクセント記号など) の入力に使うことができます。Windows の文字コード表 アプリケーションから貼り付けることもできます。

ASCII コード 32 以下の文字入力も特別な方法を使わなければいけません。これらの文字は、制御コードに使われます。

ソフトウェアには、この章で述べる 2 つの特殊文字の入力方法が用意されています。

## <#16 進数> 形式で文字を入力する

---

この方法は、<#16 進数> 形式で文字を入力します。値は 2 桁の 16 進数で入力し、00 (10 進数の 0) から FF (10 進数の 255) までを取ります。

例: <#BC> (10 進数の 188) は、<FNC1> 文字です。

# Alt+<ASCII コード> 形式で文字を入力する

この方法は、ASCII コード 32 以下の特殊文字だけで利用できます。典型的な利用方法は、GS1-128 (EAN.UCC 128) バーコードのコードセット切り替え文字入力です。ソフトウェアは、コードセット切り替え文字を自動的に挿入するので、通常手入力するありません。しかし、手動でデータを入力したい場合には、この方法を使うことができます。

コードセット切り替え文字を入力するには、Alt キーを押しながら、以下の値をテンキーから入力します：

|      |      |
|------|------|
| FNC1 | 0188 |
| FNC2 | 0189 |
| FNC3 | 0190 |
| FNC4 | 0191 |

文字を入力し終えるまで、Alt 押したままにします。最初の桁に 0 が入力されていることに注意してください。この 0 は省略できません。

この方法で、一部の特殊文字をキーボードから入力できます。

# 特殊文字の定義済みショートカット

ラベルソフトウェアには、特殊文字の定義済みショートカットがあり、全てのデータ入力ダイアログボックスで利用できます。データ入力ダイアログボックスの右端に表示されている矢印をクリックしてください。入力可能な特殊文字の一覧が表示されます。マウスカーソルが入力項目にあるときには、マウスの右ボタンをクリックし、特殊文字の入力メニューコマンドを選択しても同様です。

例えば FNC1 文字を入力するときは、<FNC1> を選択します。利用したい特殊文字が一覧に存在しないときは、この章で説明した他の方法で入力してください。

| ASCII<br>コード | 特殊文字 | 機能                    |
|--------------|------|-----------------------|
| 1            | SOH  | ヘッダデータの開始             |
| 2            | STX  | 電文データの開始              |
| 3            | ETX  | 電文データの終了              |
| 4            | EOT  | 転送データの終了              |
| 23           | ETB  | 転送ブロックの終了             |
| 25           | EM   | 媒体の終了                 |
| 5            | ENQ  | 問い合わせ                 |
| 6            | ACK  | 肯定応答                  |
| 7            | BEL  | ベル                    |
| 8            | BS   | バックスペース               |
| 9            | HT   | 水平タブ                  |
| 11           | VT   | 垂直タブ                  |
| 13           | CR   | 復帰                    |
| 10           | LF   | 改行                    |
| 12           | FF   | 改頁                    |
| 14           | SO   | シフトアウト                |
| 15           | SI   | シフトイン                 |
| 16           | DLE  | データリンク拡張              |
| 17           | DC1  | XON (送信要求)、装置制御コード 1  |
| 18           | DC2  | 装置制御コード 2             |
| 19           | DC3  | XOFF (停止要求)、装置制御コード 3 |
| 20           | DC4  | 装置制御コード 4             |
| 28           | FS   | ファイルセパレータ             |
| 29           | GS   | グループセパレータ             |
| 30           | RS   | レコードセパレータ             |
| 31           | US   | ユニットセパレータ             |
| 21           | NAK  | 否定応答                  |
| 22           | SYN  | 同期信号                  |
| 24           | CAN  | キャンセル                 |
| 26           | SUB  | 置換                    |
| 27           | ESC  | エスケープ                 |

|     |     |           |
|-----|-----|-----------|
| 188 | FNC | ファンクション 1 |
| 189 | FNC | ファンクション 2 |
| 190 | FNC | ファンクション 3 |
| 191 | FNC | ファンクション 4 |

# プリンターのメモリーカードを使う

印刷速度を向上させたいときは、プリンターのメモリーカードが利用できます。メモリーカードを適切に使うと、フォントやイメージの転送を行う必要が減るので、印刷速度が向上します。ラベル上の全ての要素は、予めメモリーカードに転送することができます。

この章では、メモリーカードの準備と利用方法について説明します。

1. 先ずユーザーマニュアルをよく読んでください。メモリーカードは精密な電子機器なので、誤った使用はプリンターとカードを破損します
2. プリンターのカードスロット 1 番にメモリーカードを刺します。通常カードスロットは、プリンターの背面にあります。続いて、プリンターの電源を入れてください
3. スタートメニューから NiceMemMaster メモリーカードマネージャを起動してください。もし NiceMemMaster アイコンが見つからないときは、正しくインストールされているか確認してください。必要であれば、再度インストールを実行してください
4. メモリーカードの内容は空であるか、全て削除できることを確認してください。最初のステップは、メモリーカードの種類を NiceMemMaster に設定します。

カードメニューの印刷設定  アイコンをクリックしてください。一覧から利用する熱転写プリンターを選択します。利用する熱転写プリンターが見つからないときは、適切な NiceLabel Printer Driver をインストールしなければいけません。プロパティ、続いてメモリーボタンをクリックすると、プリンターメモリーダイアログボックスが開きます。ここで、メモリーカードスロット 1 を有効にしなければいけません。種類フィールドのメモリーカードを選択します。接続したファイル欄が空であることを確認します。OK ボタンを複数回押して、NiceMemMaster に戻ってください

## ノート:

NiceMemMaster は、NiceLabel Printer Drivers を利用している場合にのみ動作します。

5. 次にメモリーカードを初期化し、必要なデータをダウンロードします。既にダウンロードされている全てのデータは削除されます。カードメニューの初期化メニューコマンドを実行するか、 ボタンを押してください。初期化は数秒で完了します
6. 次のステップは、メモリーカードに書き込むフォントとイメージのリストを作成することです。これらのリストは、メモリーカードファイル(.MMF)に書き込まれます。ここではサンプルメモリーカードを作ってみます。カードメニューの新規メニューコマンドを実行するか、 ボタンをクリックしてください。名前に Sample と名付け、OK ボタンを押します。カード設定ダイアログボックスには、選択したカードの容量が KB 単位で表示されます。このダイアログボックスは何時でもカードメニューのメモリーカード情報メニューコマンドを実行するか、 ボタンをクリックすると表示されます。

NiceMemMaster ウィンドウの左側にはフォントを定義するリスト、右側にはイメージファイルを定義するリストがあります。フォントを追加するには、フォントメニューの追加メニューコマンドを実行するか、フォントリストの上でマウスの右ボタンをクリックします。ダウンロードするフォント、スタイルとサイズを選んでください。次のダイアログボックスでは、メモリーカードに書き込む文字種を選択します。選択した文字だけがダウン

ロードされるので、カードの容量が不足している場合に便利です。このデモでは、全ての文字をダウンロードすることになります。次にイメージを追加します。イメージメニューの追加メニューコマンドを実行するか、イメージリストの上でマウスの右ボタンをクリックします。ダウンロードするイメージを選択してください。サンプルフォルダのSAMPLE.PCX や PRINTER.BMP で試すと良いでしょう。

ウインドウの下部には、選択したフォント、イメージ、メモリー使用量、幅や高さが表示されています。全てを完了したら、正しく印刷されるかテストします。テスト印刷をクリックしてください。削除の方法を学ぶために、更にフォントとグラフィックを追加してください。不要な要素はリストから削除することができます。リストから削除したい要素を選択し、フォント/イメージメニューの削除メニューコマンドを実行するか、削除ボタンを押してください

7. レイアウトを作成し、全てのフォントとイメージをリストに登録すると、ダウンロードの準備が完了します。データは直ちにプリンターに送信できます。左右いずれかのリスト上でマウスの右ボタンをクリックし、全てダウンロードメニューコマンドを選択してください。選択した要素を個別にダウンロードするときは、フォント/イメージメニューのダウンロードメニューコマンドを実行するか、マウスの右ボタンをクリックし、ダウンロードメニューコマンドを実行します。もし、リストを残したままメモリーカードのデータを削除したいときは、同様の手順で削除メニューコマンドを実行します。続いて印刷を行います。プリンターは、メモリーカードに関する有用な情報を印刷することができます。カードメニューの情報印刷メニューコマンドをクリックしてください

ここまでのステップで、メモリーカードにエレメント (フォントとイメージ) の情報が書き込まれ、ラベルソフトウェアから利用する準備ができました。

1. ラベルデザイナを起動してください
2. 新しいラベルを作成します。ファイルメニューの新規メニューコマンドを実行するか、 アイコンをクリックしてください。利用するプリンターをリストから選択します。続いて、利用する用紙をストックから選択するか、新規に作成してください
3. ラベルデザイナがメモリーカードの情報を利用するように設定します。ウインドウ下端のプリンター名をダブルクリックしてください。メモリーボタンをクリック、続いてスロット 1 のタイプ欄でメモリーカードを選択。接続ファイルにはSAMPLEと入力します。この名前は、上記のステップで作成したメモリーカードファイル(.MMF)名と同じです。OKボタンを押して、デザイナに戻ってください

4. ダウンロードしたフォントを利用します。

文字アイコン  Text、または文字ボックスアイコン  Text Box をクリックし、文字を入力してください。文字ツールバーで選択するフォント名は、上記のステップでダウンロードしたフォントを使います。もし文字ツールバーが表示されていないなら、表示メニューの文字ツールメニューコマンドを実行します。ダウンロードした文字は、フォント名に  アイコンが表示されて区別することができます。オブジェクトの右端にも同様に表示されます。もしアイコンが表示されていないなら、適切なフォントを選択していないか、プリンターオブジェクトに切り替えていません。この場合は、表示メニューのオブジェクトプロパティメニューコマンドを実行し、プリンターオブジェクトを選択してください

NiceMemMaster がどのように動作するか学ぶには、NiceMemMaster のマニュアルを参照してください。

# ラベル設定ウィザードを使う

---

ラベル設定ウィザードは、幾つかの簡単なステップでラベルサイズの定義とプリンター設定を手助けします。詳細は、[関連トピック](#)を参照してください。

# ラベルサイズの設定

このステップでは、ラベルサイズを設定します。

ノート:

前のステップで定義済みラベルを選択すると、ラベルサイズは自動的に入力されます。

Label Setup Wizard

Label Dimensions

Set the label layout dimensions and select the appropriate unit of measure.

Label width: 10.0

Label height: 7.0

Top Margin: 0.0

Left Margin: 0.0

Bottom Margin: 0.0

Right Margin: 0.0

Columns: 1

X gap: 0.0

Rows: 1

Y gap: 0.0

Unit of measure: cm

Open the advanced options dialog box

Help Cancel < Back Next > Finish

## ラベル設定ウィザード - ラベルサイズの設定

**幅と高さ:** ラベルの幅と高さです。

**マージン:** 用紙端とラベル間のマージン (余白) です。

**行と列:** 用紙内のラベルの行と列数です。このオプションは通常、オフィス用のプリンター、またはラベルプリンターを他社製の Windows ドライバで制御している時に設定します。

**ギャップ:** ラベル間のマージン (余白) です。

ノート:

このオプションは、行と列に 1 以上の値を設定した場合に有効になります。ラベルプリンターで、ロール紙を印刷しているときには意味を持ちません。ギャップはプリンターが自動的に検出します。

**計測単位:** 入力する値の単位です。

すべてのデータを正しく入力したら、完了 ボタンを押してラベル設定ウィザードを閉じてください。

# 定義済みラベルの選択

ラベル設定ウィザード - 定義済みラベルの選択

予め定義されているラベルを使用するには、以下の手順を実行します。

**種類:** 定義済みラベルの種類を絞込みます。

**名前:** ラベルを定義済みラベルの一覧から選択します。

**ラベル情報:** ラベルのサイズ、プリンター設定、背景イメージなどの情報です。

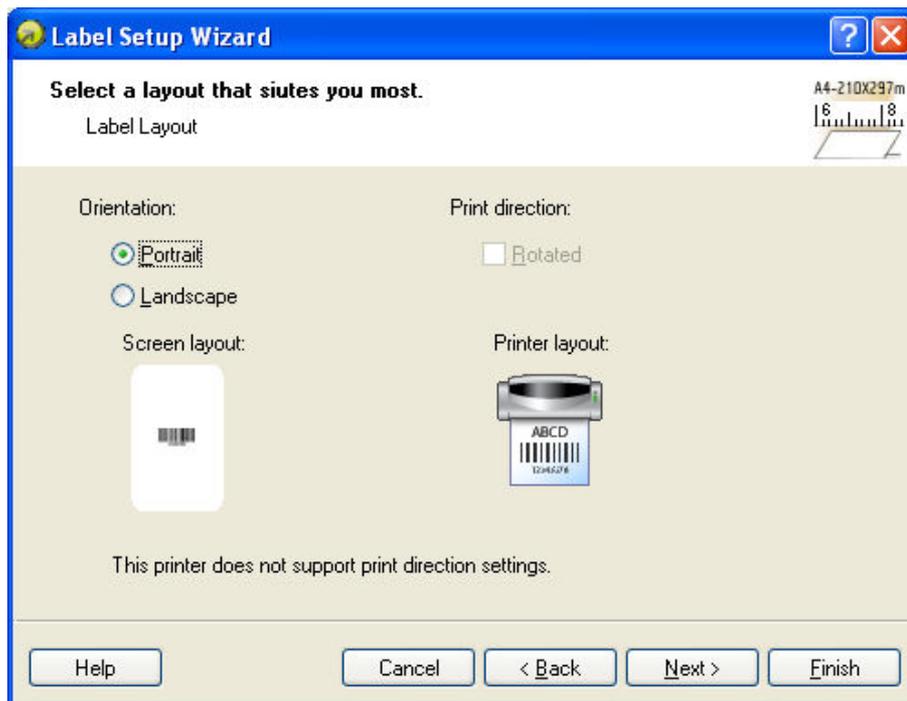
**ラベルにリンク:** このオプションを有効にすると、定義済みラベルを元にしたラベルのサイズを変更できなくなります。

**ノート:**

定義済みラベルを利用してラベルを作成すると、サイズ設定を行う必要がなくなります。

次へ ボタンを押すと、次のステップに進みます。

# ラベルレイアウトの選択



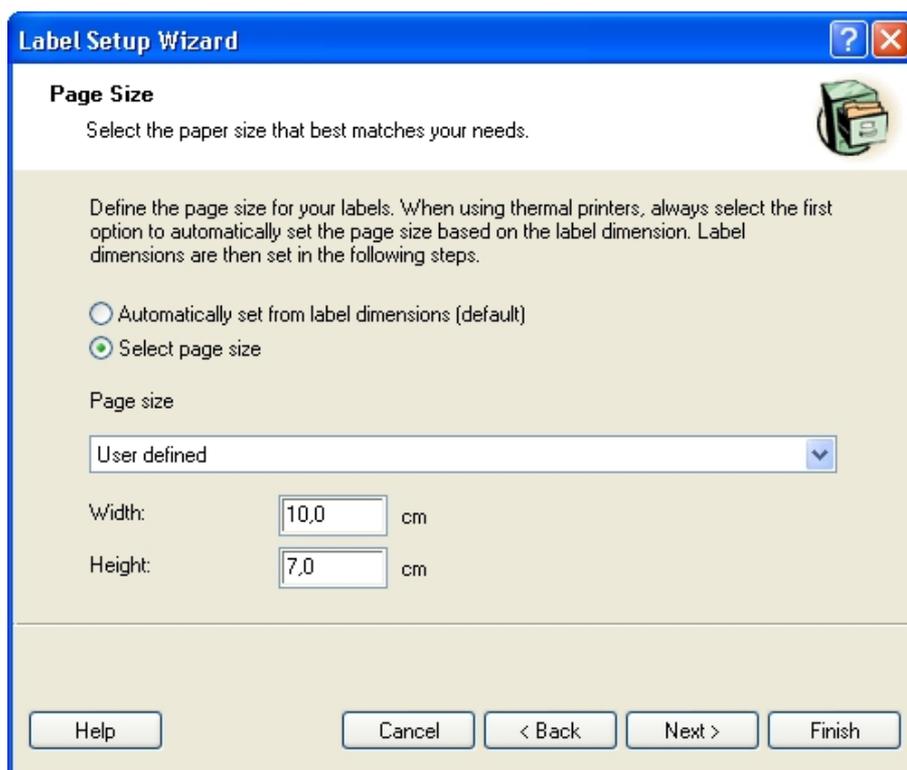
## ラベルレイアウトの選択

**回転方向:** ラベルの回転方向を指定します。プリンターから出力される、本当の印刷方向を指定します。

**印刷方向:** 回転 オプションをクリックすると、プリンターからの出力方向が180°回転します。

次へ ボタンを押すと、次のステップに進みます。

# 用紙サイズの設定



The screenshot shows the 'Label Setup Wizard' dialog box, specifically the 'Page Size' step. The title bar reads 'Label Setup Wizard' with a help icon and a close button. The main heading is 'Page Size' with a sub-instruction: 'Select the paper size that best matches your needs.' Below this is a detailed instruction: 'Define the page size for your labels. When using thermal printers, always select the first option to automatically set the page size based on the label dimension. Label dimensions are then set in the following steps.' There are two radio button options: 'Automatically set from label dimensions (default)' and 'Select page size', with the latter being selected. Below the options is a 'Page size' dropdown menu currently set to 'User defined'. Underneath are input fields for 'Width' (10.0 cm) and 'Height' (7.0 cm). At the bottom, there are five buttons: 'Help', 'Cancel', '< Back', 'Next >', and 'Finish'.

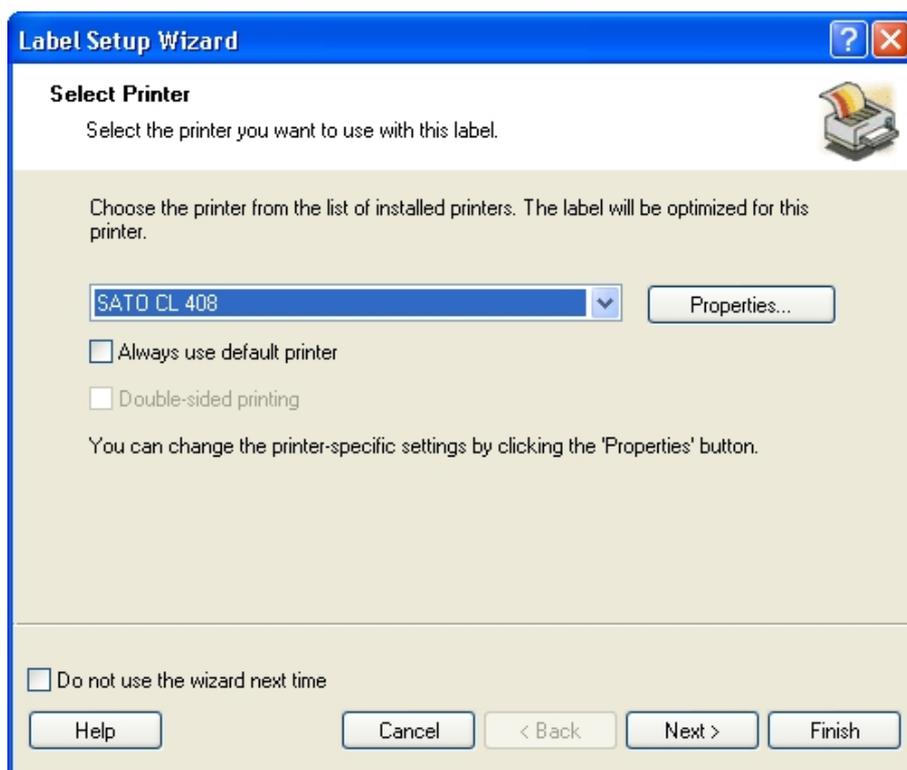
## ラベル設定ウィザード - 用紙サイズの設定

使用する用紙サイズを選択します。このステップは、Windows ドライバーを利用してプリンターを制御している場合に設定します。

**自動サイズ:** NiceLabel Printer Drivers を利用して、ラベルプリンターを制御している場合にのみ使用できます。ソフトウェアは NiceLabel Printer Drivers と対話して、適切なラベルサイズを自動的に決定します。

次へ ボタンを押すと、次のステップに進みます。

# プリンターの選択



## ラベル設定ウィザード - プリンターの選択

このステップでは、使用するプリンターを選択し、必要であればプロパティボタンを押して、プリンターの詳細設定を行ってください。プリンター設定ダイアログボックスが開き、印刷濃度、印刷速度、および印刷方向などの設定を行うことができます。プリンター設定ダイアログボックスは、使用するプリンターによって異なることに注意してください。

常に既定のプリンターを使うオプションを有効にすると、ラベルを開くときに Windows の既定のプリンターとその設定が常に適用されます。

次へボタンを押すと、次のステップに進みます。

# ドキュメント格納サーバの利用

通常ラベルデータは、ローカルコンピュータのハードディスクに格納します。多くのユーザがアクセスする環境では、システム管理者はネットワークドライブを準備し、そこにデータを格納して異なるワークステーションに供給します。

ドキュメント格納サーバシステムの NiceLabel Control Center は、オープンな WebDAV (RFC 4981) プロトコルを利用した Web ベースのシステムです。ドキュメント格納サーバは、ローカルネットワーク接続 (LAN 接続) だけでなく、インターネットからの接続も可能です。この機能は、より大規模なグループやユーザーのドキュメント管理に適しています。

ドキュメント格納サーバは、ラベルデータだけではなく、フォームやイメージの格納も行うことができます。

ドキュメント格納サーバを使用するには、以下の手順を実行します:

1. ソフトウェアを NiceLabel Control Center オプションと共にライセンス承認します。ドキュメント管理サーバは、他のライセンス承認方法 (USB キー、シングルユーザー、またはマルチユーザーソフトウェアキー) では動作しません
2. ファイル-> 開くメニューコマンドを実行します
3. 左側のショートカットアイコンを参照してください。格納サーバアイコンをクリックします
4. 参照ウインドウから、利用したいドキュメントを選択します

# ラベルの印刷とプレビュー

プレビュー機能を利用すると、印刷結果をシミュレーションすることができます。

この章では、10 ラベルをプレビューして使い方を学びます。

1. 標準 ツールバーの  アイコンをクリックするか、ファイルメニューの印刷メニューコマンドを実行します。印刷ダイアログボックスが開きます
2. 印刷枚数に10を入力し、プレビューボタンを押してください。印刷ダイアログボックスが閉じ、10 ラベルのプレビューウィンドウが表示されます

ノート: 印刷枚数は、ラベルの枚数とページの枚数で指定することができます。ページは1つ以上のラベルを持つことができ、ラベルは行と列数で指定します。もし1ページに8枚のラベルがあり、10ページを指定すると、合計80枚のラベルが印刷されます。

プレビュー結果が正しいことを確認したら、ラベルを印刷します。ラベルを印刷するには、以下の手順を実行します:

1. 標準 ツールバー  をクリックしてください。
2. 印刷ダイアログボックスが開きます印刷枚数に10を入力し、印刷ボタンを押してください。10枚のラベルが印刷されます

ノート: 素早く簡単な印刷を行うには、NicePrint、または NiceForm アプリケーションを利用することができます。詳細については、その他のアプリケーションの章、マニュアルなどを参照してください。

# 印刷データの保存と呼び出し

印刷データの保存と呼び出し機能は、ラベル印刷を最適化します。

この機能を使うと、ソフトウェアは各ラベルの標準的な印刷データをプリンターに送信しません。代わりに、印刷データの復元コマンドを送信します。この機能を使う大きな利点は、送信データの圧縮です。標準的な印刷データは数キロバイト以上のサイズとなりますが、復元コマンドは数バイトにしか過ぎません。

印刷データの保存と呼び出し機能は、自動印刷システムのような高度な印刷システムを構築するのに最適です。印刷データの保存と呼び出し機能を利用するようにラベルをデザインすると、フォームや各種のインテグレーションツールでもこの機能を利用できます。

ラベルの印刷プロセスは、以下の2つの段階に分かれています：

## ・ラベルデータの保存

このプロセスでは、ソフトウェアは選択したプリンター言語によるラベルデータを作成します。ソフトウェアは、このラベルデータをプリンターに送信し、プリンターのメモリに格納します。

一度送信されたラベルデータは、プリンターのメモリをフォーマットするか、電源を切るまで有効です。プリンターは幾つかのメモリ領域を持っていますが、永続記憶領域は一部だけです。ラベルデータは、プリンターの電源を切ることによって失われます。

## ・ラベルデータの呼び出し

格納したラベルデータは、素早く印刷することができます。ソフトウェアが格納したラベルデータを利用する場合は、標準的な印刷データに替えて、ラベルデータの読み出し命令を生成します。ラベルのデザインにも依存しますが、ラベルデータの呼び出し命令は数バイトしかありません。

- ・ **固定ラベル:** ラベルに変数オブジェクトが存在しない場合は、ラベルデータの呼び出し命令のみで印刷することができます
- ・ **変数ラベル:** ラベルに変数オブジェクトが存在する場合は、ラベルデータの呼び出し命令と変数データが生成されます

印刷データの保存と呼び出し機能を使用するには、以下の手順を実行します：

1. 適切なプリンタードライバーを利用します。この機能は利用できないプリンターがあります。また、通常の Windows ドライバを利用した場合も動作しません
2. ファイル->ラベル設定 メニューコマンドを実行し、プリンタータブを開いてください
3. 印刷モードセクションの印刷データの保存と呼び出し オプションを有効にしてください
4. OK ボタンをクリックします
5. ラベルテンプレートを作成します。  
印刷時に可変となるオブジェクトは、全てプリンターオブジェクトで作成します。可変となる文字列は、プリンターフォント (TrueType ではなく) で作成してください。可変となるバーコードは、プリンター内臓バーコードで作成してください。TrueType フォントの文字オブジェクト、変数イメージオブジェクト、およびデータベース変数オブジェクトな

どを利用することはできません。印刷データの格納プロセスでは、現在の値が既定値として格納されます

6. 印刷の準備ができたなら、ファイル->印刷メニューコマンドを実行してください
7. 印刷データの保存タブを選択してください
8. 格納先に正しいプリンターメモリーを指定してください
9. プリンターオブジェクトを利用していない変数オブジェクトの名前を入力するか、選択して値を入力してください。これらのオブジェクトの値は、入力した値で固定になります
10. 格納ボタンを押して、印刷データをプリンターに送信します
11. 一般タブを開いてください
12. 変数オブジェクトの値を入力してください。ここで値を入力できるのは、プリンターオブジェクトで作成した変数オブジェクトです。プリンターオブジェクトで作成した変数オブジェクトは、印刷時に値を設定することができます
13. 呼び出しボタンを押すと、変数値とラベルデータの呼び出し命令が送信されます
14. 実際にどのようなデータが送信されるか分析することができます。印刷ダイアログボックスの拡張タブ、データの分析を見てください。印刷データの分析開き、格納したデータフレームにデータの格納状況が表示されます。呼び出しフレームには、プリンターに送信される格納データが表示されています

# イメージのプレビュー

イメージをデザインウィンドウ上に配置すると、その色数はイメージの色数と一致します。

しかし、プレビューウィンドウでの色数は、プリンタードライバの設定値になります。全てのカラーイメージ (WMF と EMF を除きます) は、モノクロに変換され、色と諧調はドットパターンによって擬似表現されます。濃い色ほど暗いグレーになります。

プリンタードライバのディザ設定を正しく選択すると、プレビューウィンドウの表現を印刷結果に近づけることができます。その結果、より正確なプレビューを行うことができます。

もし印刷結果がプレビュー画面と一致しないなら、プリンタードライバのディザ設定を変更してください。

# 印刷速度の最適化

印刷速度には、多くの要素が関係します。以下のガイドラインに従うと、印刷速度を劇的に向上することができます：

- プリンターがパラレルポートをサポートしているなら、パラレルポートを利用してください。パラレルポートは、シリアルポートより高速にデータを送信することができます
- TrueType フォントではなく、プリンターの内蔵フォントを利用してください。TrueType フォントはイメージデータとして送信されるので、多くのデータ (2000 - 3000 バイト以上になります) を送信しなければいけません。内蔵フォントでは、数バイトの文字コードと命令を送信するだけです。  
大量の TrueType フォントを利用するときは、NiceMemMaster を利用して、プリンターにフォントをダウンロードすることができます (この機能をサポートしているプリンターのみ。ダウンロードできるサイズや文字数にもプリンター固有の制限があり、多くのプリンターでは日本語などのマルチバイトフォントはダウンロードできません)
- ラベル上でイメージを利用しないでください。大量のイメージを利用するときは、NiceMemMaster を利用して、プリンターにイメージをダウンロードすることができます (この機能をサポートしているプリンターのみ)
- バーコードを印刷するときは、プリンターの内蔵バーコードを利用してください (この機能をサポートしているプリンターのみ)
- カウンターを利用するときは、プリンターの内蔵フォント、またはバーコードを利用してください。多くのラベルプリンターはカウンター機能をサポートしているので、ソフトウェアは初期値と印刷枚数を送信するだけで済みます。  
この機能が有効に動作するには、カウンター設定が単純 (例えば数字のみで構成されて、単純な加減算で表現できる) である必要があります。制限については、プリンターのリファレンスマニュアルを参照してください
- プリンターの印刷速度 (用紙搬送速度) を早く設定してください。但し、印刷速度を早くすると、通常印刷品質は低下します。印刷テストを行って、妥当な上限速度を調べてください
- ラベル上の多くのオブジェクトを配置しないで下さい。印刷速度が重要であるなら、固定オブジェクトが予め印刷されたラベルを利用し、プリンターでは可変データのみを印刷してください

# ラベルの再印刷

ラベルの再印刷機能は、このソフトウェアの大変優れた機能の一つです。印刷履歴機能を有効にすると、ソフトウェアは Microsoft Access 形式のデータベースに全ての印刷履歴を記録します。保存される履歴は、ユーザー名、ラベル名、印刷枚数、印刷時間、およびプリンター名などの基本的なデータだけでなく、変数値、カウンター値、印刷完了枚数や状態情報なども含まれます。

このように全ての情報が記録できるので、履歴が有効である全てのデータについて印刷作業の全て、または個々のラベルを再印刷することができます。また、同じプリンターで印刷を行うことも、他の有効なプリンターで印刷を行うこともできます。

**ノート:** 再印刷機能は、実際に印刷したデータ単位で動作します。ジョブファイル(印刷データとラベルを記述したバッチファイル)を利用して複数のデータやラベルを印刷しても、履歴に記録されるのは実際に印刷したデータ単位だからです。

再印刷を行う前に、ソフトウェアは以下の情報をチェックします:

|          |   |
|----------|---|
| ラベルの改定状態 | 印刷履歴に記録されているラベルとディスク上のラベルのバージョンをチェックします。ディスク上のラベルが改定されている場合は、ディスク上のラベルを利用できるか確認しなければいけません |
| プリンターの状態 | それぞれのラベルは、印刷を行うプリンターを記憶しています。プリンターにアクセスできないときは、他の有効なプリンターを選択しなければいけません                    |

ラベルを再印刷するには、以下の手順を実行します:

1. ツール->履歴ファイルの表示 メニューコマンドを実行してください
2. 履歴から再印刷するデータを選択します
3. 再印刷 ボタンを押してください
4. プレビュー画面から、正しいデータを選択したか確認します
5. 選択ボックスから、再印刷するラベルにチェックマークをつけて下さい。または全てのデータを印刷することもできます

**ノート:** 変数値などでラベルを検索するには、検索 ツールバーを使用してください。一致したラベルが選択ボックスに表示されます。

6. 印刷するプリンターを選択してください

**ノート:** 印刷に使用したプリンターだけでなく、現在利用可能な全てのプリンターが選択できます。

6. OK ボタンを押してください
7. 閉じる ボタンを押して、ウインドウを閉じます

# カスタムエディットフォームを使う

ラベル上に沢山の入力項目があるなら、カスタムエディットフォームを使って分かり易い入力画面を表示することができます。

カスタムエディットフォームを使うには、以下の手順を実行します:

1. ラベルを開きます
2. ファイルメニューのラベル設定メニューコマンドを実行します
3. 印刷タブを選択してください

ノート:

もし印刷タブが表示されないなら、ダイアログボックス下側の拡張ボタンを押してください。

4. 印刷時に利用するフォームファイル名を入力します
5. 未だフォームを作成していないときは、定義ボタンを押して作成することができます
6. OKボタンを押してください

印刷コマンドを実行すると、ソフトウェアは標準のダイアログボックスに代わってフォーム画面に切り替えます。

# NicePrint

NicePrint NicePrint は、素早く簡単にラベルを印刷できる独立したアプリケーションです。このソフトウェアは、Windows のスタートメニュー、ラベルプログラムのグループから起動できます。このアプリケーションでは、全ての印刷プロセスを1つのウインドウから実行できます:

- 印刷するラベルを選択する変数に値を設定する
- データベースのレコードを選択する
- プリンターの選択とプロパティの設定を行う
- 印刷枚数を入力する
- プレビューを表示する
- ラベルの印刷



素早いラベル印刷に特化したアプリケーション

NicePrint は、NiceLabel PowerForms Desktop エディションに含まれています。

ノート: NicePrint プログラムのコマンドラインでラベルファイルを指定すると、そのファイルを自動的に開きます。

## 概要

最も一般的なラベル印刷方法は、ラベルソフトウェアから直接印刷することです。しかし、他の印刷方法が必要とされるかもしれません。このソフトウェアには、DDE メッセージング、OLE オートメーション (IDispatch) など、広範囲なシステムインテグレーションとソフトウェア制御機能があります。あなたのプログラムからこれらの機能呼び出すことで、ソフトウェアを印刷エンジンとして利用することができます。

### ノート:

DDE インターフェイスは、後方互換性維持のためだけに提供されています。DDE は 16 bit Windows 向けに開発された古い通信規約で、現在の Windows 開発では使用しません。従って、DDE を利用したプログラムは作成しないようにしてください。

プログラミング技術を要する高度な統合が不要なときはアドオンを利用することができます。このアドオンプログラムは、既存システム向けの非プログラミングユーティリティです。予め定義したイベントが発生すると、ファイルを開く、データベースに接続する、および変数値を設定して自動印刷します。

NiceForm を利用すると、プログラミングの知識を必要とせずに独自の入力画面を作成できます。

# コマンドファイルを使う

印刷エンジンの制御に、コマンドファイルを使用できます。コマンドファイルは、NiceCommands 形式のテキストファイルで、バッチファイル、またはスクリプトファイルと呼ばれるものと同じです。プログラミングの知識を必要とせずにソフトウェアを制御することができます。

以下の形式のファイルをサポートしています:

- [JOB ファイル形式](#)
- [XML ファイル形式](#)
- [CSV ファイル形式](#)

コマンドファイルは、異なったアプリケーションで使用することができます:

- ラベルソフトウェアの自動制御 (ファイル -> コマンドファイルメニューコマンドから読み込み、ラベルソフトウェアのコマンドラインパラメータで JOB ファイルを引き渡す)
- NiceForm の "Run Command File" アクション

コマンドファイルは、最初の行から順に解釈されます。命令の並び順は大変重要です: 例えば、ラベルの印刷命令より先にプリンターを選択します。

コマンドファイルはテキストファイルです。UNICODE 文字列を利用することができます。

詳細は、[関連トピック](#) を参照してください

# コマンドファイル: JOB ファイル

---

JOB ファイルを利用可能なコマンドは NiceCommands です。

NiceCommands の章には、構文の詳しい説明があります。

関連トピックには、JOB ファイルのサンプルや NiceCommands の説明があります。

# JOB ファイルによる自動印刷

JOB ファイルを使用すると、ラベルソフトウェアの操作を行うことなく印刷することができます。JOB ファイルは、ラベルソフトウェアに対する命令を記述したテキストファイルです。典型的な使用方法は、以下の通りです：

1. LABEL コマンドで、指定したラベルを開きます
2. SET コマンドで、変数に値を設定します
3. PRINTER コマンドで、使用するプリンターを選択します。このコマンドは任意です
4. PRINT コマンドで、指定した枚数のラベルを印刷します

自動印刷は、対話的に、またはコマンドラインパラメータによって実行できます。

対話的に自動印刷するには、以下の手順を実行します：

1. ラベルデザイナーを起動します
2. ファイル-> コマンドファイル-> 印刷メニューコマンドを実行します
3. .JOB ファイルを選択し、開くボタンを押してください

**ノート：**対話モードは .JOB ファイルのテストに最適です。 .JOB ファイルに文法エラーがあれば、エラーメッセージが通知されます。

コマンドラインパラメータで自動印刷するには、以下の手順を実行します：

1. .JOB ファイルに文法エラーがないように、十分にデバッグします
2. 以下の構文で、ソフトウェアのコマンドラインに .JOB ファイルを渡します：

NLABEL6.EXE <.JOB ファイルへの絶対パス>

**例：**NLABEL6.EXE c:\My Labels\PRINT.JOB

NLABEL6.EXE プログラムは、インストールフォルダの Bin サブフォルダにあります。

# JOB ファイルを使う

JOB ファイルは、ソフトウェアの動作を自動化する方法です。ラベルデザイナを操作せずに印刷を行いたい場合に JOB ファイルを利用することができます。印刷オペレータは、必ずしも印刷中のデザイナ画面を確認する必要はありません。このような場合に、JOB ファイルで印刷手順を制御することができます。JOB ファイルは、印刷に必要なコマンドを記述したテキストファイルです。文字コードには、UNICODE を使用することができます。コマンドは、ファイルの最初の行から順に処理されます。そのため、コマンドの並び順は大切です。

JOB ファイルをソフトウェアに渡すには、以下の方法があります：

- ソフトウェアのコマンドライン オプションとして渡します。ソフトウェアは、コマンドラインで指定したファイルを開いて処理します。最後のコマンドが QUIT である場合は、印刷完了後にソフトウェアは自動終了します。

例：

```
c:\Program Files\EuroPlus\NiceLabel 6\bin\NLABEL6.EXE c:\MyJOB\FILE01.JOB
```

- **Run Command File アクションの実行**。NiceForm (ユーザーインターフェイス生成アプリケーション)、および (ミドルウェアモジュール) にこのアクションハンドラがあります。

ノート：JOB ファイルの内部では、¥ n 文字が改行コードと看做される (C 言語形式の制御文字指定) 事に注意してください。¥ 文字そのものを記述するときは、¥ 文字を二重に使わなければいけません。例えば 'C:¥ NewJobs ¥ Print.JOB' は、'C:¥ ¥ NewJobs ¥ ¥ Print.JOB' と記述しなければいけません。

# コマンドファイル: CSV ファイル

CSV ファイルは、NiceCommands で利用可能なコマンドのサブセットで、既存の CSV ファイルを利用するシステムへの容易な統合目的としています。

次のコマンドのみが使用できます : Label、Set、Port、Print、および Printer コマンド。CSV ファイルを利用した場合の文法は、JOB ファイルと多少異なります。

## CSV コマンドファイルの構造

CSV とは、'Comma Separated Values (カンマ区切り値)' の略です。テキストファイルの各フィールドは、カンマ (,) 文字で区切られています。文字コードには、UNICODE を利用することができます。多言語の印刷を行う場合に重要です。

ファイルの各行は、1 つの印刷命令に対応しています。

ファイルの最初の行は、カラム名 (項目ヘッダ) でなければいけません。ソフトウェアは、カラム名からデータの種別を判断します。いくつかの予約カラム名 (予約語) があります。

| カラム名 (予約語)       | 内容  |
|------------------|---|
| @Label           | ラベルファイル名 (必須)。絶対パスで指定することを推奨します<br>ノート: ファイル名だけが渡されたときは、印刷エンジンのカレントフォルダが仮定されます                                |
| @Printer         | プリンターの切り替え (オプション)<br>既定のプリンター (ラベルをデザインしたプリンター) を指定した名前のプリンターに切り替えます。プリンターはアクセス可能でなければいけません                  |
| @Quantity        | 印刷枚数 (必須)<br>利用可能な値: 即値 (数値)、変数、または UNLIMITED   |
| @Skip            | 印刷に先立って、スキップするラベル枚数 (オプション)<br>シートラベルの既に印刷されている部分をスキップする場合に便利です   |
| @IdenticalCopies | ラベルのコピー枚数 (オプション)<br>同一内容のラベルを印刷する枚数です。カウンターやデータベースデータの印刷時に便利です   |
| @NumberOfSets    | 印刷セットの数 (印刷動作の反復回数, オプション)<br>例: この値に 5 を設定すると、現在のレコードを 5 回反復します  |
| @Port            | 出力ポート (オプション)<br>プリンターの出力ポートを切り替えます。例えば COM1: から COM2: へ切り替えます  |
| Other fields     | All other fields define the name of the variables from the label.<br>The fields provide values for variables. |

それ以外の全てのフィールド名は、変数名として扱われます。同じ名前の変数に値が設定されます。

各カラムの順序は任意です。しかし、全ての行は同じ構造でなければいけません。

既定値や設定値は、各行の処理で自動的に引き継がれます。プリンター名、またはラベル名を変更するまで同じ値で印刷します。

予約カラム名以外の全てのカラムは、変数に割り当てられます。しかし、ラベル上に変数が存在しなくともエラーとはなりません。

CSV コマンドファイルの構造に関する詳しい情報は、[関連トピック](#)を参照してください。

# コマンドファイル: XML ファイル

XML ファイルは、NiceCommands で利用可能なコマンドのサブセットで、既存の XML ファイルを利用するシステムへの容易な統合目的としています。次のコマンドのみが使用できます：

Login、Quit、Label、LabelClose、Set、Port、Printer、SessionEnd、SessionStart、SessionPrint、SetDatabase、および SetTable コマンド。XML ファイルを利用した場合の文法は、JOB ファイルと多少異なります。

XML ファイルのルートエレメントは Nice\_Commands です。次のエレメントは Label で、どのラベルを使用するか指定します。印刷するには、以下の 2 のオプションがあります：

1. 通常の印刷には、Print\_Job エレメントを使います
2. セッションを指定した印刷には、Session\_Print\_Job エレメントを使います

印刷に使用するプリンター、変数値、および接続するデータベースは切り替えることができます。

## XML コマンドファイルの構造

幾つかのエレメントは、アトリビュート (属性) を持ちます。アトリビュートがオプションのエレメントと必須のエレメントがあります。幾つかのアトリビュートは、必ず定義済みの値の一つを取ります。それ以外では、任意の値を指定することができます。

Nice\_Commands: 2 つのアトリビュートを伴う、ルートエレメントです。

- login: プログラムへのログイン名 (オプション)
- quit: 印刷終了時にプリントエンジンも終了するか (必須)  
'true' または 'false' を指定

Label: 印刷エンジンが開くラベルを指定します。ラベルが既に開かれているときは、そのラベルを継続して使用します。コマンドファイルの中で複数回利用することができます。

- name: ラベル名を指定するアトリビュート (必須)  
絶対パスで指定することを推奨します。ファイル名だけが渡されたときは、印刷エンジンのカレントフォルダが仮定されます
- close: 印刷が完了した後にラベルを閉じるか (必須)  
'true' または 'false' を指定

Print\_Job: ラベルの印刷を指示するユニオンエレメントです。コマンドファイルの中で複数回利用することができます。

- printer: プリンターの切り替え (オプション)  
既定のプリンター (ラベルをデザインしたプリンター) を指定した名前前のプリンターに切り替えます。プリンターはアクセス可能でなければいけません
- quantity: 印刷枚数 (必須)  
利用可能な値: 即値 (数値)、VARIABLE、または UNLIMITED
- skip: 印刷に先立って、スキップするラベル枚数 (オプション)  
シートラベルの既に印刷されている部分をスキップする場合に便利です
- job\_name: ジョブに付ける名前 (オプション)  
印刷スプーラに指定した名前前で書き込みます

- **print\_to\_file**: コマンドを出力するファイル名 (オプション)  
コマンドをプリンターではなく、ファイルストリームへ出力します

**Session\_Print\_Job**: 印刷セッションを区別するためのユニオンエレメントです。コマンドファイルの中で複数回利用することができます。quantity アトリビュートが利用できない他は、Print\_Job と同じです。詳細は、サンプル XML コマンドファイルの Session エレメントを参照してください。

**Database**: このエレメントは、既定のデータベース接続を切り替えます。ラベルで設定したデータベース以外に接続する場合に利用します。コマンドファイルの中で複数回利用することができます。

- **name**: データベースの名前 (必須)

**Table**: このエレメントは、既定のデータベーステーブルを切り替えます。ラベルで設定したデータベーステーブル以外に接続する場合に利用します。コマンドファイルの中で複数回利用することができます。

- **name**: テーブルの名前 (必須)

**Variable**: このエレメントは、変数に値を設定します。コマンドファイルの中で複数回利用することができます。

- **name**: 変数名 (必須)

XML コマンドファイルの構造に関するより詳しい情報は、**関連トピック** の章を参照してください。

# プログラミングインターフェイス: OLE オートメーション (IDispatch)

日本語版監訳者からのアドバイス:

- 志願する前に知っておくこと

このプログラムは、OLE 規約の OLE オートメーション (IDispatch) と呼ばれるインターフェイスを利用して他のプログラムと通信する。このインターフェイスは単なる Windows 標準の関数呼び出し規約で、このプログラム固有のものではない (VisualBasic と全く同じ物である)。この章の内容や他のドキュメントを読んで難しいと感じるなら、先ず OLE オートメーションについて学ぶべきである。仮にこの章の内容が理解できなくとも、JOB ファイルなどを利用して、プログラミングの知識を必要とせずに自動化する事は可能である。

- 何から学ぼうか?

IDispatch インターフェイスを利用して、基本的な操作をするコードを書くことは容易いので (C++ でスクラッチで書いても数百行程度、数十 KB のフットプリントである)、ATL や MFC 等のラッパーを利用しない事をお勧めする。これらを利用しても完全に OLE の知識から逃れることは出来ないし、ラベルソフトウェアを制御するには過剰である。Windows の新しい機能は全て OLE で実装されているので、何れにしる学ばなければいけない。ドキュメントにはタイプライブラリの記述が出てくるが、元々 IDispatch は実行時バインドのための規約なので、直接インターフェイスを操作する方が良いだろう。その方が IDispatch インターフェイスの特徴も良くわかる。プリンターは低速なので、事前バインディングを行っても性能の向上は余りない。

お勧めは IWebBrowser2 インターフェイスを操作してみる事だ。これは Internet Explorer のインターフェイスである (だからライセンスを必要とせず全ての PC で試せるし、Web で沢山情報が見つかる)。あなたのプログラムから Internet Explorer で指定した URL を開いたり、ページを印刷する程度の事ができるようになると、そのコードのインターフェイスをほんの少し書き換えるだけで良い。

- 手に入れた機能は控えめに使え

最後にアドバイス。IDispatch インターフェイスを使うとソフトウェアの様々な機能が手に入るが、これらを過度に利用すると、ソフトウェアのバージョンに依存するコードやラベルのデザインに依存したコードになる。殆どの印刷業務は、変数に対する値の設定という抽象概念だけで完結できるはずで、そのようにすべきである。

それでは良いハックを!

この章の内容は、十分な知識のある開発者を想定しています。ラベルアプリケーションをあなた自身のシステムに高度に統合する必要がないなら、この章の説明は読まなくても構いません。プログラミングに関するユーザーサポートは行っていません。知識が十分でないと思われる場合は、システムインテグレータ等のコンサルティングを受けてください。

ラベルソフトウェアは、OLE オートメーション (IDispatch) サーバとして動作します。アプリケーションのクラス ID は、NiceLabel6.Application です。

サーバーの多くの機能がインターフェイスとして公開されており、他のソフトウェアからのより詳しい制御が可能です。プログラミングインターフェイスに関する詳しい文章は、ActiveX and DDE Programming manual として、CD-ROM、または製品の Web サイトなどから入手できます。

タイプライブラリを使用したい場合は、/typelib コマンドラインパラメータを使用して生成することが出来ます。成ファイル名は、NLABEL6.OLBです。アーリーバインディングを行いたい場合や、開発ツールのサポート機能を利用する場合に使用します。

# プログラミングサンプル

---

プログラミングサンプルは、あなたのソフトウェアにラベルソフトウェアを統合する方法のサンプルです。プログラミングサンプルは、標準ではインストールされません。製品 CD、または Web サイトから、Integration Pack を取得してインストールしてください。

サンプルは、複数のプログラミング言語で書かれています (Microsoft Visual Basic、Borland Delphi、C++ など)。あなたが利用する開発環境や、ツールのバージョンによって読み替えてください。詳細なリファレンスは、Programming Guide にあります。

# DDE 接続

## ノート:

DDE インターフェイスは、後方互換性維持のためだけに提供されています。DDE は 16 bit Windows 向けに開発された古い通信規約で、現在の Windows 開発では使用しません。従って、後方互換性を必要としない日本語版のプログラマーは、DDE を利用したプログラムを作成しないようにしてください。

DDE 接続を使用すると、Microsoft Visual Basic, Borland Delphi, C, Microsoft Access 等で作成した Windows アプリケーションからラベルソフトウェアを制御できます。

DDE 接続に使用するパラメータは以下の通りです:

サービス = NiceLabel6

トピック = LINE、または JOB

JOB トピックを使用した時は、値は実行可能なコマンドファイル名です。LINE トピックを使用したときは、値はコマンド名です。

DDE 接続を使用するときは、予めサーバ (ラベルアプリケーション) を起動し、実行可能にしておかなければいけません (DDEML で規定される初期化完了メッセージを受け取るまで待機します)。ラベルアプリケーションウィンドウを表示したくない場合は、以下のコマンドラインで起動します:

```
NLABEL6.EXE <label_name> /s
```

/s (サイレント) パラメータを付けると、アプリケーションは最小化された状態で起動します。

# SAP/R3 による自動制御

このソフトウェアは、SAP システムから熱転写プリンターに出力するラベルを設計することができます。2つの方法があります:

## SAP/R3 からの 直接出 力

このオプションは、PC でラベルをデザインして SAP フォーマットへエクスポートします。エクスポート機能は、ラベルデータを .ITF ファイルフォーマットに変換します。.ITF ファイルフォーマットは、SAP システムにアップロードして SAP/R3 から直接ラベルを印刷できます。

この方法の利点は、印刷に PC を必要としないことです。.ITF フォーマットに変換すると、ラベルデザイナーは必要ありません。

しかし、多くの制限があります。まず、SAP/R3 システムがサポートするプリンターとその機能は限定的です。イメージデータの印刷には、特に制限があります。イメージ変数、変化する TrueType オブジェクトなどは利用できません。可変領域は、プリンターフォントだけで作られなければならないので、限定したプリンターでのみ固定イメージが使用できます。印刷にラベルアプリケーションが介在しないので、関数なども使用できません。

SAP R/3 システムでの運用の詳細については、システムインテグレータ等のコンサルティングサポートを受けてください。

# ラベルのエクスポート

ラベルのエクスポート機能は、スタンドアロンシステムや出力専用版のソフトウェアで大変よく使われます。利用できるラベルのデザインは、運用するプリンターに強く依存します。エクスポート機能は、このソフトウェア専用のドライバーを利用するプリンターでしか使用できません。その理由は、専用のドライバーに実装されている機能を利用して実現するためです。

通常通り Windows 版のラベルソフトウェアでデザインを行います。ラベル上のオブジェクトも通常通りに使用できます (文字、段落、RTF、バーコード、イメージ、線分、矩形、楕円など)。全てのオブジェクトが固定であるか、全く同一のラベルを印刷する場合は、特に注意すべき点はありません。ラベル上のオブジェクトは、固定イメージとして扱われます。

エクスポートデータには、固定オブジェクトだけではなく、変数オブジェクトを含めることができます。固定オブジェクトは、単にプリンターに送信するだけです。変数オブジェクトは、外部アプリケーションによって値を設定しなければいけません。通常、外部アプリケーションは、以下の処理を行います:

- ラベルデータをエクスポートします
- データを読み取り、変数領域を抽出します
- 変数領域に印刷すべきデータをセットします

ラベル上に変数オブジェクトがある場合は、特に以下の点に注意してデザインしてください。全ての変数オブジェクトは、このルールに従っている必要があります。

|                              |  |
|------------------------------|--|
| 全ての変数はプロンプトを表示する             | プロンプトを表示しないと、ユーザーが初期値を与えることが出来ません。日付/時間 フィールドは、プリンターのクロックを使うようにします                             |
| 使用できる関数は限定されている (結合、部分文字列など) | フルバージョンのソフトウェアが印刷時に使用できないので、関数を処理できません。限定された関数だけが  |
| カウンターはプリンター生成でなければならぬ        | フルバージョンのソフトウェアが印刷時に使用できないので、TrueType などのカウンターを処理できません。カウンターのプロパティで、プリンター生成のカウンターを使用するようにしてください |
| イメージ変数は使用できない                | フルバージョンのソフトウェアが印刷時に使用できないので、イメージ変数を処理できません。全てのイメージは、固定でなければいけません                               |

ラベルのエクスポート機能は、ラベルソフトウェアでデザインしたラベルを他のソフトウェアで利用する方法の一つです。エクスポートしたデータを利用するアプリケーションは、データファイルを読み取り、内容を分析して適切なコマンドに置換しなければいけません。

一部のプリンターは、単純なパラメータ置換では印刷できないので (例えば、英数字と日本語は書き分けなければならない、オブジェクトの長さをセットする必要があるなどの仕様があり、このような場合はより複雑な構文解析が必要)、この方法が必ずしも簡単ではありません。しかし、マイコンファームなどで処理を完結できる唯一の方法です。詳細については、プリンターのコマンドリファレンス、製品のマニュアルなどを参照してください。

# NiceCommands

ソフトウェアの印刷を自動化するには、2つの方法があります。一つ目の方法は、コマンドファイル (JOB ファイル) を作成し、ファイルメニューから開いて実行します。二つ目の方法は、プログラミングインターフェイスを利用する方法で、OLE オートメーションインターフェイスをコールするか、DDE インターフェイスで JOB コマンドデータを引き渡す方法です。

JOB コマンドは、1 命令が 1 行でなければいけません。ファイルメニューからコマンドファイルを開いて実行する場合と DDE インターフェイスを使用する場合のコマンドは同じものです。

## 共通のルール

数値型と明示されている引数を除いて、全ての引数はダブルクォート (") 文字でクォーティングしてください。クォーティングすることで、漢字を含む全ての有効な文字を割り当てることができます。幾つかの予約文字列は、数値として扱われます。これらをクォーティングすると、本来の意味を失いますから注意してください。

SET コマンドの内部では、¥ で始まるいくつかの文字を制御コードとして扱います (C 言語形式の制御文字表現)。データの中にダブルクォート文字と同じバイト値が含まれる場合は、TEXTQUALIFIER コマンドでクォーティング文字を変更します。

**ノート:** DDE インターフェイスは、後方互換性維持のためだけに提供されています。DDE は 16 bit Windows 向けに開発された古い通信規約で、現在の Windows 開発では使用しません。従って、DDE を利用したプログラムは作成しないようにしてください。代わりに OLE オートメーションインターフェイスを利用してください。OLE オートメーションインターフェイスで JOB ファイルを処理するには、Application::JobRun メソッドを使います。

# コメント

---

;

コメント行の開始

行頭にセミコロン (;) がある行は、コメント行として扱われます。以降の文字列は読み飛ばされます。

# CREATEFILE

---

CREATEFILE <name\_of\_the\_file>

<name\_of\_the\_file> で指定した ASCII ファイルの作成

この命令の典型的な用法は、処理の進捗を通知するトリガファイルの作成です。

# DELETEFILE

---

DELETEFILE <name\_of\_the\_file>

<name\_of\_the\_file> で指定した ASCII ファイルの削除

この命令の典型的な用法は、CREATEFILE 命令で作成したトリガファイルの削除です。

# EXPORTLABEL

EXPORTLABEL ExportFileName [, ExportVariant [, CreateLVXFile]]

ラベルデータをプリンターに格納する

ファイル->エクスポート->プリンターへエクスポートメニューコマンドと同じ動作です。

プリンターのパネル(プリンターにその機能がある場合)、またはリコール命令を送信する事で印刷を行うことができます。

|                |  |
|----------------|--|
| ExportFileName | プリンター上で使用する名前(必須)  |
| ExportVariant  | プリンター上で使用する名前の別名(オプション)<br>幾つかのプリンターは、名前の別名を定義できます。最初の別名を0、次の別名を1のように定義します。既定値は0です             |
| CreateLVXFile  | LVX ファイルを生成するか(TRUE、または FALSE。オプション)<br>LVX ファイルは、ラベルや変数の情報を含んだファイルです。詳細は、製品の Web サイトを参照してください |

# IGNOREERROR

---

IGNOREERROR ON|OFF

JOB ファイルの処理でのエラーメッセージ通知を切り替える

JOB ファイルの処理でエラーが発生すると、印刷は停止し、エラーメッセージが通知されます。主なエラーの発生原因は以下の通りです：

- 不正な変数を使用した場合
- 不正な変数値を設定した場合
- 不正なラベルファイルを開いた場合
- 不正なプリンターを使用した場合

IGNOREERROR に ON を設定すると、エラーメッセージの通知を抑止します。必要な警告を抑止しないように、この命令は慎重に使用してください。

# LABEL

---

LABEL label\_name [, printerName]

label\_name ラベルを開き、printerName プリンターに関連付ける

ラベル名には、なるべく絶対パスを指定するようにしてください。指定したラベルが開いているときは、閉じることなくそのまま使われます。

プリンターを指定した場合で、プリンターにアクセスできないときは、命令は失敗します。

# LABELCLOSE

---

LABELCLOSE

現在のラベルを閉じる FILECLOSE コマンドは同一の動作を行いますが、古い形式です。  
この呼び出しは任意です。

# LOGIN

---

LOGIN <username>

<username> でソフトウェアにログイン

**ノート: この命令は DDE 命令です。JOB ファイルに記述することはできません。**

# MESSAGEBOX

---

MESSAGEBOX message [, caption]

message メッセージ文と caption キャプションを持ったダイアログボックスを表示

# OEMTOANSI

---

OEMTOANSI ON|OFF

OEMコードページからANSIコードページに切り替える

SETコマンドの文字コード解釈に影響を与えます。

# PORT

PORT <file\_name> [, APPEND]

プリンターポートを <file\_name> に切り替える

出力するプリンターポートを切り替えます。通常、ファイルストリームに出力する場合に使用します。

|             |   |
|-------------|---|
| <file_name> | 切り替えるポート名<br>ファイルストリームを指定する場合は、パス名を含むことができます                              |
| APPEND      | 追加出力指定 (オプション)<br>ファイルストリームを指定した場合にのみ意味を持ち、既存のファイルが存在すれば追加出力します。既定値は上書きです |

PORT 命令を使用すると、同一 JOB の中では常に同じポートが使われます。

既定のポート名に戻すには、PORT = "" のように空文字列を与えます。

# PRINT

PRINT quantity [, skip [, identical label copies [, number of label sets]]]

ラベルを印刷する

印刷枚数を数値即値、または予約文字列で指定します。

|           |  |
|-----------|--|
| 数値即値      | 数値即値の枚数  |
| VARIABLE  | 変数 (予約変数) 値の枚数<br>印刷枚数を指定する予約変数値を意味する予約値です   |
| UNLIMITED | 全て、または最大値の枚数<br>全て、または最大値を意味する予約値です。データベースに接続している場合は、返却レコードの総数に一致します。そうでない場合は、プリンターの最大印刷可能枚数です |

quantity: ラベルの印刷枚数

skip: 空送り枚数。シートラベルの印刷済み領域を飛ばすために使用します

identical label copies: ラベルのコピー枚

number of label sets: ラベルセットの作成枚数 (印刷命令の反復回数)

値を指定しない場合は、以下の既定値が使用されます。

|                        |   |
|------------------------|---|
| Skip                   | 0 |
| Identical label copies | 1 |
| Number of label sets   | 1 |

ノート: 値は数値型です。クォーティングはしないでください。

# PRINTER

---

PRINTER <printer\_name>

<printer\_name> プリンターに切り替える

通常 PRINT コマンドは、既定値 (ラベルデザイン時) のプリンターで印刷します。PRINTER コマンドを使うと、プリンターを切り替えることができます。

プリンター名で指定できる名前は、コントロールパネルのプリンターフォルダで表示されている名前、またはソフトウェアのステータスバーで表示されている名前です。

# PRINTJOBNAME

---

PRINTJOBNAME <job\_name>

印刷ジョブ名を <job\_name> にする

印刷スプーラで表示されるジョブ名を明示的に設定します。

# QUIT

---

アプリケーションを閉じる

処理中の印刷命令が完了してから終了します。

# RETURN

---

ジョブの中断

以降のジョブを無視して終了します。処理中の印刷命令が完了してから終了します。

# SESSIONEND

---

セッションを終了する

セッションを終了してデータストリームを閉じます。

# SESSIONPRINT

SESSIONPRINT quantity [, skip]

## セッション印刷の開始

1つのセッションとして扱われる他は PRINT コマンドと同じです。引数の意味は、NiceCommand PRINT コマンドを参照してください。

ノート: 値は数値型です。クォーティングはしないでください。

# SESSIONSTART

## セッションの開始

セッションとは、データストリーム (印刷スプーラやファイルストリーム) への書き込み単位です。1つのセッションは1つのジョブとして扱われます。

SESSIONSTART は、SESSIONEND、および SESSIONPRINT と共に使用します。

## セッション内での制限:

- ラベルテンプレートを修正することはできません
- SETDATABASE と SETTABLE を利用することができません
- PRINTER を利用して、プリンターを切り替えることができません
- 全ての変数に、明示的に値を設定しなければいけません。空文字列も有効な値です
- JOB ファイルにセッション命令が含まれている場合は、ファイル->コマンドファイル->印刷プレビューメニューコマンドは動作しません

# SET

SET name=variable\_value, [,step[, quantity\_of\_repetition]]

## 変数値の設定

**name:** 変数名。存在しない場合はエラーとなります

**variable\_value:** 変数値

**step と quantity\_of\_repetition:** 増減値と反復回数。カウンター変数の場合に意味を持ちます  
variable\_value はクォーティングしてください。既定の文字は " です。値にクォート文字を含むときは、TEXTQUALIFIER でクォート文字を切り替えます。  
複数行の文字列を設定するときは、改行位置に "¥r¥n" 文字を置きます。

**ノート:** 常に ¥n はラインフィード、¥r はキャレットリターンコードと看做される点には注意してください。¥文字そのものを表すには、¥¥ のように二重に表記します。

例: "C:¥ My Pictures ¥ raw.jpg" を設定した場合は、以下の2行と看做されます。

```
C:¥ My Pictures
aw.jpg
```

**ノート:** SET コマンドでは、グローバル変数を変更できません。グローバル変数は、ソフトウェア外から変更することはできません。

# SETDATABASE

SETDATABASE <database\_name> = <value>

データベース接続を一時的に変更する

|               |               |
|---------------|---------------|
| database_name | 現在使用中のデータソース名 |
| value         | 新しいデータソース名    |

この命令の変更は一時的です。ラベルデータの既定の接続は変わりません。

# SETPRINTPARAM

SETPRINTPARAM paramname=value

## 印刷パラメータの一時的な変更

プリンターの設定に介入し、印刷パラメータを一時的に変更します。現在のバージョンでは、以下の paramname が使用可能です:

|               |   |
|---------------|---|
| PAPERBIN      | 用紙ビンを切り替える<br>用紙ビンとは、用紙トレイ、排出口の事です。利用可能なビン名は、プリンターによって様々です。プリンタードライバのマニュアルを参照してください |
| PRINTSPEED    | 印刷速度の変更<br>印刷速度を指定するプリンターコマンドを記述します。詳細は、プリンターのコマンドリファレンスを参照してください                   |
| PRINTDARKNESS | 印刷濃度の変更<br>印刷濃度を指定するプリンターコマンドを記述します。詳細は、プリンターのコマンドリファレンスを参照してください                   |

# SETTABLE

---

SETTABLE <table\_name> = <value>

データベーステーブルの一時的に変更する

|            |             |
|------------|-------------|
| table_name | 現在使用中のテーブル名 |
| value      | 新しいテーブル名    |

変更するテーブルは、同じデータベースの他のテーブルです。テーブル構造も同じでなければいけません。

この命令の変更は一時的です。ラベルデータの既定のテーブルは変わりません。

# TEXTQUALIFIER

TEXTQUALIFIER %

SET コマンドのクォーティング文字を string に変更する

変数に設定したい文字列に、既定のクォーティング文字である " が含まれている場合に使用します。

例:

TEXTQUALIFIER %

SET Var1 = % EPAK WRP BD 12"X10 7/32" %

TEXTQUALIFIER に % を設定したので、後続の SET 命令のクォーティング文字は % になります。

**ノート:**

TEXTQUALIFIER 命令を使用すると、同一 JOB の中では常にその文字が使われます。文字は ¥ で始まることが出来ません。¥ で始まる文字は、制御コードとして予約されています。

# コマンドラインオプション

ラベルアプリケーションには、以下のコマンドラインオプションを与えることができます。

NLABEL6.EXE [file\_name] [options]

**file\_name:** 処理するファイルの絶対パス。ラベルファイルであれば、そのファイルを開いて編集可能にします。JOB ファイルであれば、そのJOB の実行を開始します。JOB ファイルの詳細は、[NiceCommands](#) の章を参照してください。

**parameter:** 以下のパラメータを使用できます。

|              |  |
|--------------|--|
| /silent      | サイレントモードで起動<br>メインウィンドウは最小化され、ツールバーやメニューが表示されません。他のアプリケーションから制御する場合に使用します                              |
| /r           | OLE サーバとして登録<br>OLE サーバとして登録しても、システムに常駐する訳ではありません。十分な知識がない場合は、この命令を使用しないでください                          |
| /u           | OLE サーバの登録を削除<br>OLE サーバの登録を削除すると、OLE オートメーションクライアントは通常の方法で接続することが出来なくなります。十分な知識がない場合は、この命令を使用しないでください |
| /i           | JOB ファイルの処理が完了すると、ラベルソフトウェアも終了する   |
| /typelib     | タイプライブラリの生成<br>NLABEL6.OLB という名前でタイプライブラリを生成します  |
| /lang=<LANG> | 既定の言語を切り替え<br>ソフトウェアの既定の言語を切り替えます。メニューリソース等が指定した言語になります  |

# 新規作成

新規作成メニューコマンドを実行すると、ラベルを新規作成します。 アイコンをクリックしても同じです。

[ラベル設定ウィザード](#) を使用する設定のときは、自動的にウィザードが起動してパラメータを入力できます。

ソフトウェアは MDI インターフェイスをサポートしています。ラベルに名前を付けるまでは、Document1、Document2... のような重複しない名前が自動的に付けられます。

# 開く

開くメニューコマンドを実行すると、既存のラベルを開きます。 アイコンをクリックしても同じです。

既定値のディレクトリは、オプションメニューの設定メニューで設定したディレクトリです。既定値のディレクトリと異なった場所のラベルを開くには、ブラウズ機能を使用してください。

プレビュー オプションを選択すると、ラベルのプレビュー、作者、タイトル、および備考が表示されます。

それぞれのラベルは、作成時のプリンター情報を記憶しています (プリンターの選択をキャンセルした場合は、規定値のプリンター情報となります)。ラベルファイルを開いたシステム上にプリンターが見つからないときは、プリンター選択ダイアログボックスが表示され、使用するプリンターを選択するように促されます。作成時のプリンターと最も互換性が高いプリンターが選択状態になっています。

OK ボタンをクリックすると、選択したラベルが読み込まれます。

# 閉じる

---

閉じるメニューコマンドを実行すると、現在のラベルを閉じます。ラベルを変更して保存していないときは、ラベルを保存するか問い合わせます。

ラベルを一度も保存していないときは、[名前を付けて保存](#) コマンドが呼び出されて保存を促されます。

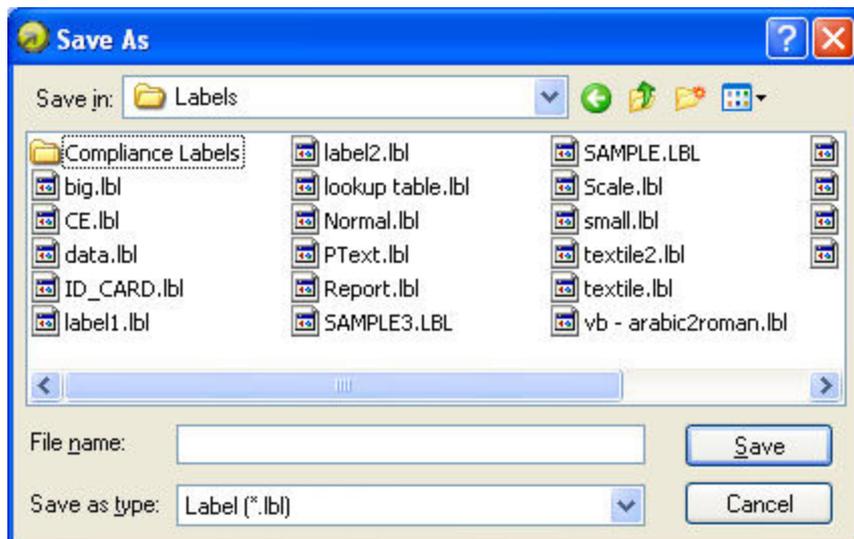
# 保存

---

保存メニューコマンドを実行すると、現在のラベルを上書き保存します。 アイコンをクリックしても同じです。ラベルを一度も保存していないときは、[名前を付けて保存](#) コマンドが呼び出されま  
す。

# 名前を付けて保存

名前を付けて保存メニューコマンドを実行すると、新しいラベルを保存するか、既存のラベルのコピーを保存することができます。



名前を付けて保存ダイアログボックス

# ラベルデザインのインポート

インポート -> ラベルデザインメニューコマンドを実行すると、既存のラベルからデザインをインポートできます。この機能はラベルサイズを変更しません。既存のラベルのデザインだけを流用する場合に、ラベルのコピーを利用するより便利です。

同じエレメントが現在のラベル上にある場合は、現在のエレメントを維持するか、既存のラベルのエレメントで上書きするか選択できます。

このコマンドは、このソフトウェアで作成したラベルでのみ機能します。他の製品のラベルをインポートしたいときは、[他の形式のインポート](#)の章を参照してください。

## 他の形式のインポート

---

インポート -> 他の形式メニューコマンドを実行すると、他のソフトウェアで作成されたラベルファイルをインポートできます。

現在のバージョンでは、以下の形式をインポートできます:

- Segsoft DYNAMIC
- Label Wizard
- EPC Label

正常にインポートするには、ラベルを作成したプログラムもインストールしておかなければいけません。

このコマンドを実行すると、ファイルを開くダイアログボックスが表示されます。既定値のフォルダは、オプションメニューで設定した場所です。インポートするラベルを選択してください。正しく変換されると、ラベルが新規作成されます。

## 他の形式をバッチ読み込み

インポート -> 他の形式をバッチ読み込みメニューコマンドは、複数のファイルを一度に変換する。他は 他の形式のインポート 機能同じです。

このメニューコマンドを実行すると、ラベル変換アプリケーションが起動します。

**変換する種類:** 変換元のラベルを作成したアプリケーションを選択します。

**変換するラベル一覧:** 変換するラベルの一覧です。ラベルを一覧に追加するには、追加 ボタン、一覧から削除するには、削除 ボタンを押してください。

**出力ディレクトリ:** 変換したラベルを出力するディレクトリを選択します。変換元ラベルのディレクトリと異なったディレクトリにしてください。同じディレクトリを使用すると、ディレクトリ内のファイルが上書きされることがあります。

**イメージの埋め込み:** このオプションを有効にすると、変換元のイメージを埋め込みます。イメージファイルへのリンク情報は失われますが、イメージファイルが存在しない環境にラベルを移動できるようになります。

**変換:** 全てのオプションを正しく設定したら、このボタンを押してください。ファイルの変換を開始します。

**広域変数:** このオプションは、ファイルメニューにあります。広域変数を保存するファイルを指定してください。

### ノート:

広域変数に関する詳しい情報は、[関連トピック](#)を参照してください。

# エクスポート

エクスポートメニューから、異なる複数の形式でラベルデータをエクスポートすることができます。

エクスポートには、幾つかの制限があります。例えば、変数文字オブジェクトは TrueType フォントを使用していなければいけません。プリンターフォントを使用しているときは、ソフトウェアは TrueType フォントに変換します。その他詳しい内容は、各章で説明します。

## 一般形式でエクスポート

一般形式は、他のアプリケーションで処理するためのファイル形式です。エクスポートする前に、ファイルは名前を付けて保存しておかなければいけません。

以下の2つのファイルが生成されます:

- LVX ファイル: ラベルの変数に関する情報が含まれています
- PNL ファイル: ラベルのレイアウトに関する情報が含まれています

2つのファイルは、ラベルファイルと同じフォルダに作成されます。

# イメージファイル形式でエクスポート

イメージファイル形式は、イメージファイルとしてエクスポートします。

イメージデータの解像度は、出力デバイスの解像度に一致します。

例: 10x7 cm のラベルを 300 DPI のプリンターでデザインした場合のイメージ解像度は、1181 x 827 ピクセルです (3.9 インチ (≒ 10 cm) x 300 DPI = 1181 ピクセル)。

イメージファイル形式でエクスポートする前に、プレビューを表示するか、テスト印刷を行ってください。プレビューの表示やテスト印刷は、変数データを確定するために必要です。

ノート: バーコードデータを持つイメージファイルは、他のアプリケーションに貼り付けて印刷したり、二次加工して印刷しないようにしてください。どうしても行いたい場合は、バーコード検証機等で印刷結果をチェックしてください。歪や描画時の切捨て誤差で、規格が定める元素比率を守れなくなることがあります。このようなデータは読めません。

イメージデータとしてバーコードを処理するアプリケーションは大変多いのですが、これらは本質的に安全ではありません。

# Pocket PC 形式でエクスポート

Pocket PC 形式は、Windows CE オペレーティングシステムが動作する Windows Mobile デバイス用のファイルとしてエクスポートします。このコマンドは、ラベルファイルを Pocket バージョン形式に変換するものです。エクスポートする前に、ファイルは名前を付けて保存しておかなければいけません。

**ノート:** この機能を搭載しないエディションがあります。

以下の2つのファイルが生成されます:

- LVX ファイル: ラベルの変数に関する情報が含まれています
- PNL ファイル: ラベルのレイアウトに関する情報が含まれています

2つのファイルは、ラベルファイルと同じフォルダに作成されます。

Windows Mobile デバイスでデータを入力するには、NiceForm を利用してデータ入力フォームを作成します。エクスポートしたファイルとフォームの同期は、NiceForm のウィザードで行うことができます。

より詳しい情報は、NiceForm のヘルプ、およびユーザーガイドを参照してください。

# プリンター形式でエクスポート

プリンター形式は、プリンターのコマンド形式です。プリンターがこの形式をサポートしている場合は、コンピュータを使用せずに印刷することができます。ラベルの変数オブジェクトが存在するときは、プリンターの入力パネルからデータを入力します。

変数オブジェクト（文字列、およびバーコード）は、プリンター内蔵のフォント、またはバーコードでなければいけません。固定オブジェクトには、TrueType フォントなどのイメージに変換されるオブジェクトを使用することができます。

プリンターにラベルダウンロード機能が無い場合でも、スマートキーボードを使用している場合は、スマートキーボードにダウンロードして印刷することができます。この場合は、同梱されている Smart Keyboard Downloader アプリケーションを使用してください。

ダウンロードは、デザイン時のプリンターと異なるプリンターに行うこともできます。ダイアログボックスから、エクスポートするプリンターを選択してください。互換性などについては、プリンターのマニュアルを参照してください。

# SAP 形式でエクスポート

---

SAP 形式は、SAP R3 ITF (Intelligent Text File) 形式でエクスポートします。この形式のファイルは、SAP システムに直接アップロードして印刷することができます。

SAP 形式でエクスポート 機能を利用するには、プリンターのコマンドが可読文字だけで構成されなければならない、多くの産業用プリンターがこの制限に抵触します。

SAPscript-ITF テキストファイルは、バイナリデータを使用できません。ASCII コード値 32 以下をコマンドに使用しているプリンターは、そのまま使用することができません。

# EPS 形式でエクスポート

---

EPS 形式は、EPS (Encapsulated Postscript) イメージフォーマットで出力します。EPS 形式は、UNIX 系オペレーティングシステムの標準プリンター言語である他、デザイン分野で広く使われる形式です。全てのオブジェクトは、固定のベクトルデータに変換されます。

この機能を使用するには、Linotronic Postscript プリンタードライバをインストールしてください。

# テンプレートのフォーマット設定

このメニューでは、独自形式のフォーマットを定義します。独自形式のフォーマットは、プリンター形式と似ています。プリンターコマンドの変数や印刷枚数位置に、指定した独自のタグ文字を割り当てた形式です。このファイルを使用するアプリケーションは、タグ文字を置換して意図するプリンターコマンドを生成し、プリンターに送信します。

ダイアログボックスの編集ボタンをクリックすると、以下の3つのタブを持つダイアログボックスが表示されます:

## 一般タブ

**名前:** テンプレートに付ける名前です。この名前でユーザー定義テンプレートを呼び出します。

**ファイル拡張子:** エクスポートしたファイルに付ける拡張子です。

## ドキュメントタブ

**ドキュメントの開始:** ドキュメントの開始位置に付けるタグ文字を指定します。ドキュメントの開始は、1つの印刷セッションの開始位置です。

**ドキュメントの終了:** ドキュメントの終了位置に付けるタグ文字を指定します。ドキュメントの終了は、1つの印刷セッションの終了位置です。

**ページの開始:** ページの開始位置に付けるタグ文字を指定します。ページの開始は、1用紙の印刷開始位置です。ラベルプリンターでは多くの場合は1ラベルの開始位置(面付けの状態や複写コマンドに依存します)なので、ラベルの開始位置を判断できます。

**ページの終了:** ページの終了位置に付けるタグ文字を指定します。ページの終了は、1用紙の印刷終了位置です。ラベルプリンターでは多くの場合は1ラベルの終了位置(面付けの状態や複写コマンドに依存します)なので、ラベルの終了位置を判断できます。

## 変数タブ

**変数:** 変数置に付けるタグ文字を指定します。幾つかの予約文字があります。右側の小さな矢印をクリックして、予約文字を挿入できます。

**枚数:** 印刷枚数位置に付けるタグ文字を指定します。

その他詳しい情報は、製品の Web ページを参照してください。

# テンプレートの管理

---

このダイアログボックスでは、作成したユーザー定義テンプレートを管理します。

**追加:** ボタンをクリックすると、新しいテンプレートを作成して追加します。

**編集:** ボタンをクリックすると、選択したテンプレートを編集します。

**削除:** ボタンをクリックすると、選択したテンプレートを削除します。

# ラベル設定

ラベルのデザインを開始する前に、用紙の設定を完了しなければいけません。ファイルメニュー->ラベル設定メニューコマンドでは、ラベルのタイトル、サイズ、およびプリンター設定などの用紙設定を行います。

このダイアログボックスは、いつでも開いて、設定を変更することができます。

ノート：  
ダイアログボックスの下部には、基本 / 拡張 モードの切り替えボタンがあります。基本モードでは、表示されないオプションがあります。

# プリンタータブ

プリンタータブでは、ラベル印刷に使用するプリンターを選択と設定を行います。

## プリンターセクション

ラベル印刷に使用するプリンターを選択します。プロパティボタンを押すと、プリンター設定ダイアログボックスが開きます。

常に既定のプリンターを使う: このオプションを有効にすると、ラベルのデザインに使用したプリンターと設定を記憶しません。ラベルを開くと、常に Windows 既定のプリンターとその設定が適用されます。

プリンターの設定値をラベルに書き込む: このオプションを有効にすると、現在のプリンター設定値をラベルに書き込みます。次回ラベルを開いたときは、ラベルに書き込まれた設定値が適用されます。ラベルによって、異なる設定値を使用したい場合に便利です。

常にプリンターの既定値を使う: このオプションを有効にすると、ラベルに書き込まれたプリンター設定値を使用しません。プリンターの設定値を変更しても、ラベルを閉じると捨てられます。次回ラベルを開いたときは、プリンターの既定値が適用されます。

プリンター設定値を恒久的に変更したい場合は、Windows のコントロールパネル->プリンターフォルダから設定します。

両面印刷: このオプションを有効にすると、プリンターの両面印刷機能が有効になります (プリンターがサポートしているとき)。後でこのオプションを無効にすると、両面のデータは 1 つのラベル上にマージされます。このオプションは、ヘッダとフッタラベルの印刷にも影響します。

### ノート:

表示する面を切り替えるには、表示メニューの面メニューコマンドで行います。

## 印刷モードセクション

このセクションでは、印刷モードを設定します。標準では、個々のラベルは個別にプリンターに送信されます。印刷速度を向上するには、印刷データの保存と呼び出しオプションを使用します。

標準印刷モード: 個々のラベルを個別にプリンターに送信します。個々のラベルが 1 つの印刷ジョブとして扱われます。印刷速度が遅くなりますが、最も制限が少ない印刷方法です。印刷速度を向上するには、印刷速度の最適化の章を参照してください。

印刷データの保存と呼び出し: このオプションを有効にすると、印刷速度が向上します。ラベルの固定データは、テンプレートとして一度だけプリンターに送信されます。ラベルを印刷するときは、変数値のみが送信され、プリンターのテンプレートとマージして印刷します。このオプションを有効にすると、印刷ボタンは使用できなくなります。保存と読み出しボタンを使ってラベルを印刷します。

# 用紙サイズ

このダイアログボックスでは、用紙サイズを設定します。

用紙サイズは、プリンターに設定している用紙の外形サイズです。この設定は、通常の Windows プリンターでのみ設定する必要があります。選択できる用紙サイズはプリンタードライバで設定されるものだけですが、多くのドライバーはユーザー定義サイズを設定することができます。

自動用紙サイズ: このオプションは、ラベルプリンターを使用している場合の既定値です。ラベルのサイズは、ラベルサイズタブで設定します。

回転方向: 用紙の回転方向で、既定値はポートレートです。ランドスケープに変更できます。

印刷方向: このオプションを有効にすると、プリンターからの出力方向が回転します。プリンターがサポートしている場合にのみ使用できます。

## ノート:

通常の Windows プリンターでは、用紙端に印刷できない領域が 5 mm 程度あります。ソフトウェアは、印刷できない領域に赤い線を引きます。全てのオブジェクトは、赤い線の内側になければいけません。

# 用紙設定タブ

ラベルサイズの設定は、全ての値を手入力するか、既存の用紙設定から呼び出して設定します。ラベルソフトウェアには、主要なメーカーの用紙設定が予め登録されていますが、ユーザーが追加することもできます。

用紙設定を呼び出すには、用紙の種類 リストから種類を選択し、用紙の名前 リストから用紙を選びます。

**用紙の情報:** 選択した用紙の情報を表示します。ウインドウの右端には、選択した用紙のプレビューが表示されます。

**ラベルを用紙にリンクする:** このオプションを有効にすると、ラベルと用紙設定を強固に結び付けます。ラベル設定ダイアログボックスの幾つかのタブは使用不能になり、ユーザーはラベルサイズを変更することができなくなります。このオプションは、必ず決まったサイズでラベルを設計しなければならない場合、一つの用紙で複数のラベルを設計する場合に便利です。設計したラベルの枚数が用紙サイズに満たないときは、ソフトウェアは警告メッセージを表示します。

**用紙設定管理:** このボタンをクリックすると、用紙設定管理ダイアログボックスが開きます。このダイアログボックスは、ファイルメニューからも開くことができます。

# ラベルサイズタブ

ラベルサイズタブでは、ラベルのサイズ、余白などを設定します。

新しいラベルサイズを設定するには、以下の値を入力します：

- ラベルの幅と高さ
- 余白 コーナー R (円形のラベルを作成することができます)
- ラベルの枚数 (行と列数)
- ラベル間の余白 (通常の Windows プリンター、またはラベルプリンターで連続紙を使う場合に必要)

**分割印刷：**このオプションを有効にすると、幾つかのオプションが使用不能になります。分割印刷は、プリンターヘッド、または用紙幅より大きなラベルを印刷する場合に使用します。出力したラベルを並べて貼ることで、大きなラベルを作成できます。

例：プリンターのヘッドが 4" とします。8" のラベルを印刷する場合は、2 分割して出力します。

値に "mm"、"cm"、"inch"、"dot" を付けると、それぞれミリメートル、センチメートル、インチ、およびドット単位での入力になります。プレビュー画面下の単位ボタンで、既定の単位を変更することができます。

**拡張：**拡張モードになります。可変長のラベルサイズを入力できるようになります。可変長のラベルサイズは、そのサイズが印刷時のデータによって決まります。沢山の行を印刷するとラベルの高さが増え、少しの行を印刷するとラベルの高さが減ります。

# 分割印刷

分割印刷を有効にする: このオプションを選択すると、分割印刷が有効になります。

ラベルサイズ: ラベルサイズを入力します。この設定は、ラベルサイズタブの設定を上書きします。

分割数: ラベルの分割数を入力します。

分割幅: ラベルの分割幅を入力します。この最大値は、プリンターのヘッド幅です。

重なり: 隣接するラベルの重なり幅です。重なりを上手く使うと、ラベルの貼り付けが簡単になります。

ノート: プレビュー画面で、意図した通りの設定が出来ているか確認してください。

# カッター設定タブ

このタブでは、カッターを設定します。カッターを有効にした場合は、動作設定も指定できます。

カッターを有効にする: カッターを有効にします。ソフトウェアの専用ドライバーで制御されている場合にのみ機能します。

動作設定:

|                |                                |
|----------------|--------------------------------|
| 最後のラベルをカット     | 印刷の最後に必ずカッターを動作します<br>これが既定値です |
| 指定枚数でカット       | 指定枚数を印刷した時にカットします              |
| 変数値が変化したときにカット | 選択した変数の値が変化したときにカットします         |
| 変数値で指定した枚数でカット | 選択した変数値だけ印刷した時にカットします          |

条件: 条件が真の時にカットします。

# 印刷タブ

**フォーム:** 標準の印刷ダイアログボックスの代わりに表示するフォームを指定します。フォームは、NiceForm (NiceLabel PowerForms Desktop エディションにのみ含まれます) で作成します。このオプションは、沢山のデータを入力しなければならないラベルで大変役に立ちます。エディットボックスにフォームファイルを入力してください。

**デザイン:** このボタンをクリックすると、NiceForm が起動して、フォームをデザインすることができます。

**印刷方向** 領域では、ラベルの印刷方向を設定できます。水平、または垂直方向へ回転するか設定します。どのように印刷されるか、アイコンで図示されます。

**同じラベルの印刷を最適化:** このオプションは、通常の Windows プリンターを使用している場合に印刷速度を向上させます。同じラベルを複数枚印刷するときは、1枚分のデータと複製命令を送信します。このオプションを無効にすると、個々のラベルデータを送信します。

**ノート:** ラベルプリンターを NiceLabel Printer Drivers 制御している場合は、このオプションは既定値で有効です。

**イメージオブジェクトをマージ:** このオプションを有効にすると、ラベル上のイメージオブジェクト (TrueType 文字オブジェクト、画像、イメージバーコードなど) を1つの大きなイメージデータとして送信します。無効にすると、各イメージを別々のイメージデータとして送信します。重なり合うオブジェクトの描画に影響を与えます。

**拡張ドライバインターフェイスを使う:** ラベルプリンターを NiceLabel Printer Drivers で制御している場合は、このオプションは既定値で有効です。このオプションを有効にすると、プリンターコマンドへの置換を行うことで印刷速度を向上させます。無効にすると、イメージデータとして印刷します。

# 背景イメージタブ

ラベルには、背景イメージを置くことができます。背景イメージは、一番奥のレイヤに置かれるイメージファイルで、通常予め印刷した領域があるラベルのイメージを使います。ラベルのイメージが見えるので、オブジェクトを配置するのが簡単になります。

ノート: この機能は、円形のラベルをデザインする場合に便利です。背景イメージはラベルファイルに格納できるので、他のコンピュータにラベルを移動することができます。

背景イメージを使う: このオプションを有効にすると、背景イメージを使用します。

**拡張オプション:** このボタンをクリックすると、背景イメージの拡張オプションを設定できるようになります。

ラベルに埋め込む: このオプションをクリックすると、背景イメージをラベルファイルに埋め込みます。元のイメージへのリンクは失われますが、ラベルファイルを他のコンピュータなどに移動しても背景イメージが表示されます。

位置: 背景イメージをラベルの中央に 1:1 で配置 (中央)、ラベルサイズに変形して配置 (ラベルサイズに変形)、またはラベルサイズに比率を維持して配置 (ラベルサイズに比例変形) から選択します。

回転: クリックする度に背景イメージを 90°回転します。背景イメージが正しい方向でない場合に使用します。

## 背景イメージの拡張オプション

---

**切り抜き:** このオプションを有効にすると、ラベルの縁に沿ってイメージを切り抜きます。

**背景イメージも印刷する:** このオプションを有効にすると、背景イメージも印刷します。既定値では印刷しません。

# バッチ印刷タブ

このタブでは、バッチ印刷オプションを設定します。バッチとは、複数のラベル、あるいは印刷データから構成された1組の印刷作業です。バッチ印刷では、1つ以上のバッチを続けて印刷できます。

バッチの区切りでは、ヘッダとフッタラベルを印刷して識別することができます。

バッチ印刷定義 セクションでは、バッチ印刷のオプションを設定できます。

|                   |  |
|-------------------|--|
| 全てのラベルを印刷ジョブに含める  | 全てのラベルを1つの印刷ジョブに含めます。<br>キャンセル動作時に取り消されるラベルに影響を与えません<br>この設定が既定値です |
| 各ラベルの印刷枚数を一定にする   | 各ラベルの印刷枚数を固定値で与えます   |
| 変数値の変化で次のバッチを印刷する | 指定した変数値の値が変化すると、次のバッチを印刷し始めます                                      |
| 変数値の枚数だけ各バッチを印刷する | 指定した変数値の枚数だけ印刷すると、次のバッチを印刷します                                      |

条件: それぞれのバッチは、このオプションで指定した条件が成立する場合に限って印刷します。このオプションは、バッチの開始条件により強い拘束条件を設定します。

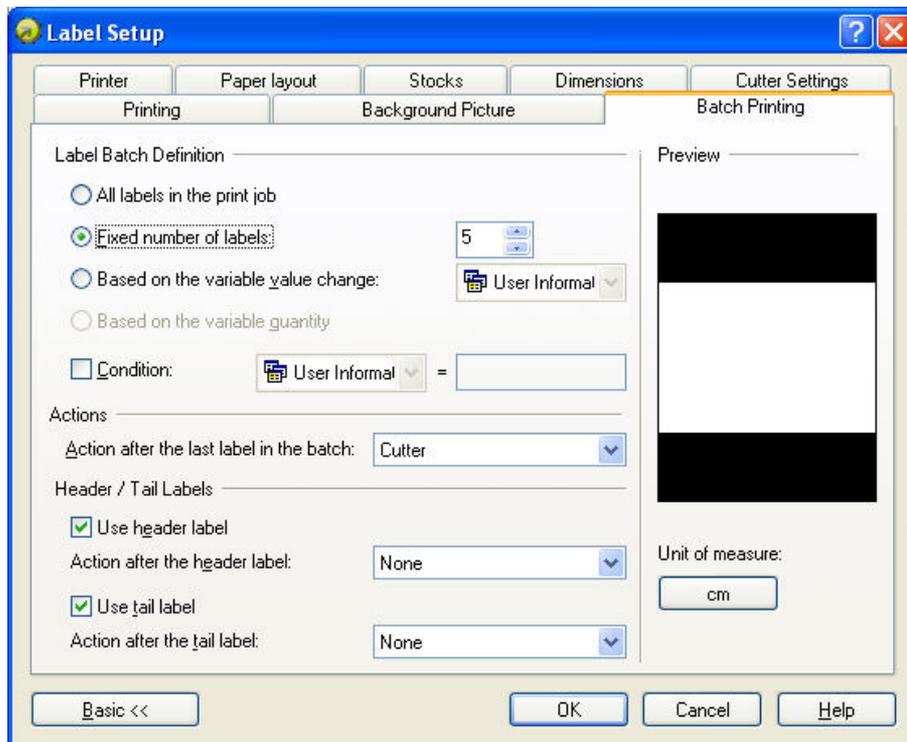
バッチ内の最後のラベルを印刷したときの動作: このオプションは、バッチ内の最後のラベルを印刷した時に実行されます。最後のラベルの印刷検出は、プリンタードライバによって行われます。プリンターと双方向通信が出来ないときは、このオプションは使用できません。

典型的な使用方法は、印刷終了処理を行うことです(カッターコマンドを送信してカッターを動作させる、バッチの終わりを意味するマークを書き込む、フッタラベルを印刷するなど)。

ラベルを分割印刷した場合の適切な動作は、おそらく用紙を排紙することです。このオプションで、プリンターのコマンドを直接送信できます。

ヘッダ / フッタラベル: 各ラベルは、ヘッダとフッタラベルを持つことができます。これらのラベルは、複数のラベルを印刷したときの分離マークとして、ラベルの開始と終了位置に印刷されます。ヘッダとフッタラベルは、その一方、または両方を印刷するように設定できます。既に述べたように、これらのラベルを印刷するときに特別な動作を指定することができます。バッチの最後の印刷でも、これらの動作は発生します。ヘッダとフッタラベルは、指定した印刷枚数には含まれません。

ヘッダとフッタラベルは、メインラベルと同じ LBL ファイルの中に含まれていて、メインラベルと同じ用紙設定を使用します。変数は、これらのラベルで共有することができます。ヘッダとフッタラベルを編集するには、表示メニューから切り替えます。現在編集中的のラベルは、下端のステータスバーに表示されています。



ラベル設定ダイアログボックス - バッチ印刷

# ラベル設定ウィザード

ラベル設定ウィザードを使用すると、対話的にラベルの設定を行うことができます。ウィザードを使用したラベルの設定は、手動による設定と全く同じです。質問に順に答えていくだけで、適切な設定が得られます。

基本ユーザーインターフェイスを使用しているときは、既定値でウィザードが起動します。

ラベル設定ウィザードを有効/無効にするには、以下の手順を実行します：

1. ツールメニューのユーザーインターフェイスメニューコマンドを実行します
2. 設定 コマンドをクリックしてください
3. ウィザード タブを開きます
4. ラベル設定ウィザード オプションで、有効/無効を切り替えます
5. OK ボタンを押してください

# 一般タブ

---

一般タブでは、ラベルファイルの情報を表示します:

- 格納されているフォルダ
- ラベルファイルのサイズ
- 作成、修正、および最終アクセス日時
- ファイルの属性

## 要約タブ

---

このタブでは、ラベルの要約を入力します。入力には任意ですが、管理を容易にするために入力することをお勧めします。このタブで入力された情報は、ラベルの特定やカテゴリの分類に利用でき、Windows の検索機能などでも利用することができます。

コメントと改定番号を入力することもできます。

# プレビュータブ

---

このタブでは、ラベルのプレビューが表示されます。

# 改定履歴タブ

このタブでは、ラベルの改定履歴を管理します。FDA 基準により、製薬業界では改定履歴を管理することが義務付けられています。

改定履歴を有効にすると、ファイルを保存するたびに改定情報の入力が求められます。改定情報によって、後で特定のバージョンを探し出すことが容易になります。

改定情報には、ユーザー名、入力した情報、日付と時刻が記録されます。ユーザー名は、Windows のログオン名ではなく、このソフトウェアのユーザー名です。

改定履歴を有効にするには、ツール->オプションメニューで設定してください。

# 拡張タブ

---

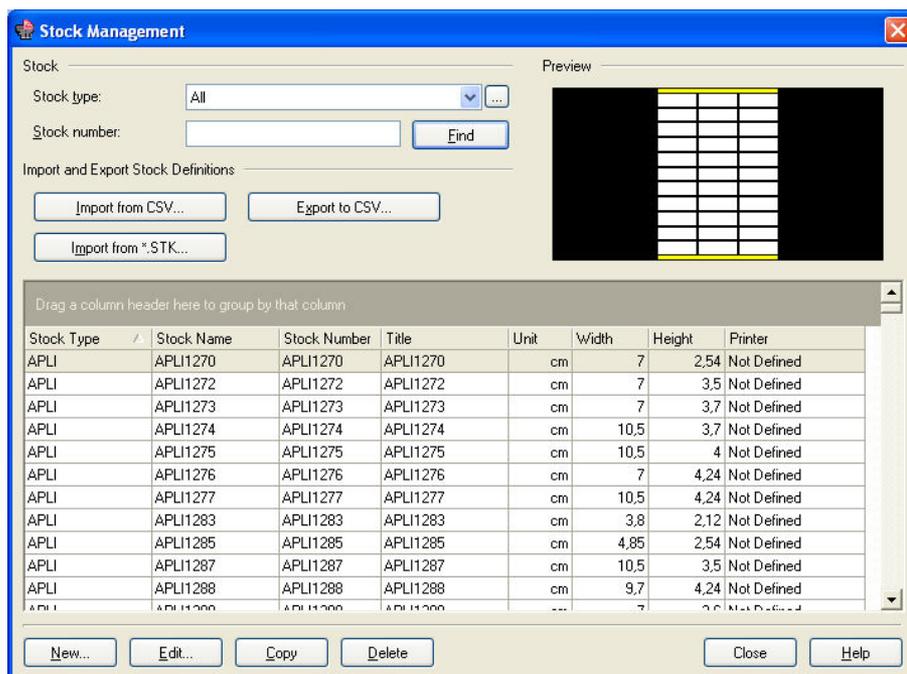
このタブでは、上級ユーザー向けの情報を表示します。

**ファイル作成情報** セクションは、ファイルを作成したプログラムとラベルファイルのバージョンを表示します。

**追加情報** セクションは、ラベルファイルの追加情報を表示します。追加情報には、ラベルファイル上で使用できないエレメントがあれば表示されます。この表示は、より上位や新しいソフトウェアのバージョンで作成したラベルファイルを開いたときに表示されます。正常に印刷するには、正しいバージョンを使用しなければいけません。

**ラベルをロック** オプションを有効にすると、ラベルファイルを変更できなくなります。ロックされたラベルは印刷のみが許されるので、誤ってデザインを修正することを防ぐことができます。ロックにはパスワードを付けることができます。

# 用紙管理



## 用紙管理ダイアログボックス

用紙設定管理機能は、用紙設定を管理する外部アプリケーションです。用紙設定（ラベルテンプレート）は、ラベルのサイズ、余白、背景イメージ、オプションで使用するプリンターと設定を定義できます。同じ用紙設定を頻繁に使うなら、用紙設定管理で登録しておくとう便利です。設定値は、テキストファイルでインポート、またはエクスポートできるので、テキストエディタなどで修正できます。

新しいラベルを作成するとき、設定済みの用紙を選択すると自動的にラベルサイズが設定されます。

用紙設定は、種類に応じて分類されています。類似したパラメータを持つ用紙は、同一種類に登録します。ソフトウェアは、標準でよく使われる産業用ラベルの用紙に登録しています。独自に用紙を作成した場合は、独自の分類で登録することができます。

**用紙の種類:** 使用する用紙の種類を選択します。用紙の一覧には、選択した種類に含まれる用紙だけが表示されます。'...' ボタンを押すと、[用紙の種類](#) を編集します。

**用紙の番号:** 使用する用紙の番号を入力します。用紙番号から素早く用紙を選択できます。このオプションは、沢山の用紙が登録されているときに便利です。部分検索が行われるので、完全な用紙番号を知っている必要はありません。Enter キーを入力するか、検索ボタンをクリックすると、直ちに最初の候補が選択状態になります。

**CSV ファイルからインポート:** 用紙設定情報を CSV ファイルからインポートします。

**CSV ファイルへエクスポート:** 用紙設定情報を CSV ファイルへエクスポートします。エクスポートされる用紙は、現在表示されている用紙（用紙の種類で絞り込まれた用紙）だけです。

**STK ファイルからインポート:** 用紙設定情報を STK ファイルからインポートします。STK ファイルは、ラベルソフトウェアの古いバージョンで使用されていた用紙設定ファイルで、1つのファイルが1つの用紙設定です。詳細については、STK ファイルからのインポートの章を参照してください。

**新規:** 新しい用紙を作成します。

**編集:** 選択した用紙を編集します。

**複写:** 選択した用紙を複写します。

**削除:** 選択した用紙を削除します。

# 用紙の種類

---

このダイアログボックスでは、追加されている全ての用紙の種類を表示します。幾つかの種類は、ソフトウェアによって予め定義されています。必要であれば、独自の種類を追加することもできます。

**追加:** 新しい用紙の種類を追加します。

**名前の変更:** 選択した用紙の種類名を変更します。

**削除:** 選択した用紙の種類を削除します。その種類に含まれる全ての用紙も削除します。

# 用紙のプロパティ

各用紙は、ラベルに適用できる複数のプロパティを持っています。用紙のプロパティダイアログボックスでは、これらのプロパティを編集できます。

|        |  |
|--------|--|
| 一般     | <p>用紙の名前、用紙の種類、および用紙の番号など、一般的な情報を入力します。適切な値を入力すると、用紙の管理が容易になります</p> <p>タイトル、備考、および作者名は、ラベルの管理を容易にします。これらの情報は、ラベルファイルに保存されます</p> <p>表示される用紙の種類は、予め定義されているものだけです。独自の種類を定義したいときは、用紙設定管理ダイアログボックスの用紙の種類ウインドウで定義します</p> <p>より詳しい情報：<br/>ラベル設定ダイアログボックス、一般タブの項目を参照</p> |
| プリンター  | この機能は、ラベル設定ダイアログボックスの <a href="#">プリンタータブ</a> と同じです  |
| 印刷     | この機能は、ラベル設定ダイアログボックスの <a href="#">印刷タブ</a> と同じです   |
| サイズ    | この機能は、ラベル設定ダイアログボックスの <a href="#">ラベルサイズタブ</a> と同じです   |
| 背景イメージ | この機能は、ラベル設定ダイアログボックスの <a href="#">背景イメージタブ</a> と同じです   |
| ラベルの枚数 | このタブは、ラベルの消費量を測定するために使用します。この用紙を使用したラベルを作成して印刷すると、ラベルの枚数が減少します。例えばラベルを5枚印刷すると、この設定値も5減少します。一定枚数以下になると警告ダイアログボックスを表示し、ラベルの注文を促すことができます  |

一般にサイズとプリンターは、必要な用紙だけで設定します。その他のオプションは任意です。

# STK ファイルからのインポート

---

STK ファイルは、古いバージョンのソフトウェアで使用していた用紙情報ファイルです。STK ファイルからのインポート機能を使用して、ソフトウェアに登録することができます。

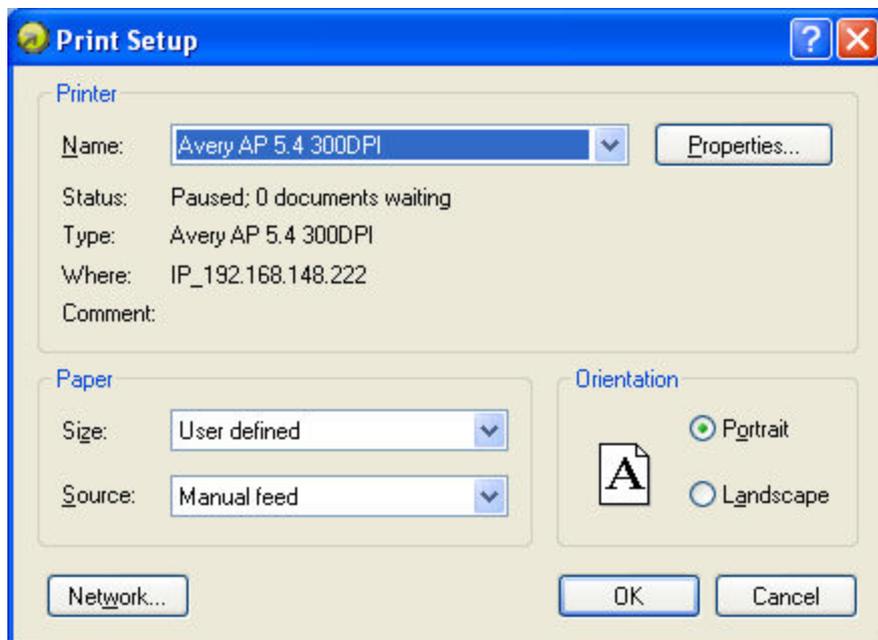
**用紙の種類:** インポート先の用紙の種類を選択します。指定した用紙の種類が存在しないときは、新たに作成されます。

**用紙のフォルダ:** STK ファイルが格納されているフォルダを選択します。全ての用紙は、このフォルダからインポートされます。

# 印刷設定

ファイルメニュー->印刷設定では、接続するプリンターと印刷の設定を行います。接続するプリンターはラベルの印刷に使われ、ラベルの設定は使用するプリンターに最適化されます。このダイアログボックスを表示するショートカットキーは、Ctrl キーを押しながらステータスバーのプリンター名をダブルクリックしても開きます。

このダイアログボックスは、Windows 標準のプリンター設定ダイアログボックスと同じです。プリンターを選択して、プロパティを設定してください。



## 印刷設定ダイアログボックス

詳細については、プリンターのヘルプファイルなどを参照してください。

# プリンター設定

---

このダイアログボックスでは、プリンターの詳細設定を行います。このダイアログボックスのショートカットは、ツールバーの  ボタンをクリックするか、ステータスバーのプリンター名をダブルクリックします。

全てのプリンター設定はラベルファイルに記録され、ファイルを開いたときに復元されます。異なったプリンターでラベルを印刷するときは、プリンター設定をやり直さなければいけません。プリンター設定を行うと、古い設定は失われ、新しい設定で上書きされます。

プリンターを切り替えるか、新しいラベルを作成すると、使用するプリンターの既定値が設定されます。この値は、コントロールパネルのプリンター設定と同じものです。

# 一般タブ

印刷ダイアログボックスは、印刷の実行と印刷プレビューを表示します。以下の機能があります：

- 変数に値を設定する
- データベースのレコードを選択する
- 印刷枚数を入力する
- ラベルを印刷する

キーボード入力: このセクションでは、変数に値をキーボード入力します。

変数の一覧から値を入力してください。最初の列には、変数のプロンプトが表示されています。値は、2番目の列に入力します。3番目の列には、書式を適用した値が表示されます(変数の入力書式が有効な場合)。

**ノート:** 印刷データの保存と呼び出し機能の使用中は、いくつかの変数が表示されません。それらは印刷データの保存タブにあります。詳細については、関連項目を参照してください。

**データベースレコード選択:** 印刷するデータベースのレコードを選択します。ラベルに複数のデータベースをリンクしているときは、それぞれのデータベースについて選択できます。

**レコード選択:** ボタンをクリックすると [レコード選択](#) ダイアログボックスが開きます。

**ノート:**  
レコード選択ボタンが有効になるのは、データベースのプロパティでレコード選択を有効にした場合だけです。

**枚数:** ラベルの印刷枚数を入力します。

**ラベル:** ラベルに固定オブジェクトだけが使われているときは、実質的にコピー枚数と同じです。ラベルにカウンターオブジェクトがあるときは、この値だけカウンターが増減します。ラベルにデータベースオブジェクトがあるときは、印刷するレコードの数です。

**ページ:** ページ単位の指定になる他はラベルの場合と同じです。通常ページ概念は、一般の Windows プリンターでのみ存在します。これらのプリンターは、用紙単位で印刷するからです。殆どのバーコードプリンターでは、ラベルと同じ意味になります。

**全て:** データベース接続がある場合にのみ意味を持ちます。データベースの全てのレコード、または選択した全てのレコードを印刷します。

**変数値:** 変数値で印刷枚数を指定します。印刷枚数が不明な場合に使用します。典型的な使用例は、データベースの特定フィールドに印刷枚数が記録されている場合や数式などで印刷枚数を指定する場合があります。

**拡張ボタン:** 高度なオプション設定を行いたい場合は、拡張 ボタンを押します。

**ノート:** 印刷データの保存と呼び出し機能の使用中は、印刷 ボタンが呼び出し ボタンに変化します。詳細については、関連トピックを参照してください。

# 拡張ボタン

**ラベルのコピー枚数:** ラベルのコピー枚数を入力します。印刷枚数が変数値で指定される場合、データベースフィールドとリンクしている場合に良く使います。

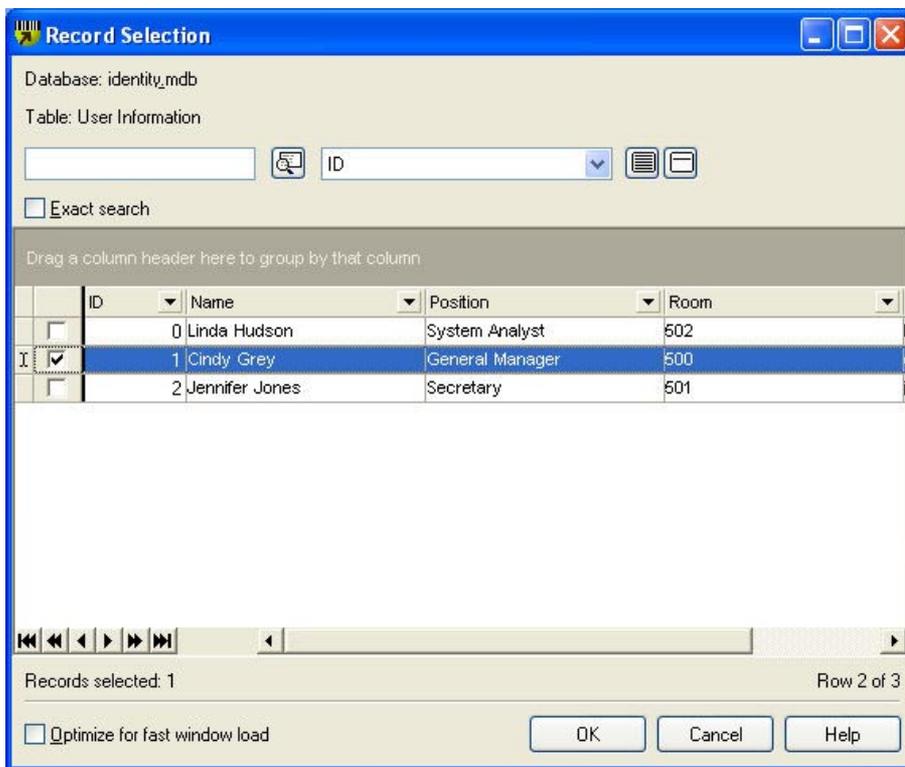
**空送り枚数:** 最初のページの空送り枚数です。シートラベルの印刷済み領域を飛ばすために使用します。

**ノート:** このオプションは、通常の Windows プリンターでのみ意味を持ちます。ラベルプリンターでは、この設定はありません。

**ラベルセットの印刷枚数:** ラベルセットとは、一度の印刷命令で印刷される一式のラベルです。このオプションは、一式のラベルの印刷枚数 (印刷命令の反復回数) です。

# レコード選択

このダイアログボックスは、ラベルにデータベース接続を作成し、選択レコードのみ印刷するオプションを有効にした場合にのみ選択できます。[データベース検索](#) ダイアログボックスのレコード選択オプションは、**選択** を選ばなければいけません。



レコード選択ダイアログボックス

|   |  |
|---|--|
|  | 印刷すべきレコードを正確に知らないなら、検索機能を使用することができます。検索文字列を入力し、検索するレコードを選択、続いて <b>検索</b> ボタンを押してください。<br>検索抽出: 印刷すべきレコードを検索抽出します。検索条件に一致するレコードのみが選択状態になります |
|  | 全て選択: このボタンは、全てのデータベースレコードを選択状態にします  |
|  | 全て選択解除: このボタンは、選択した全てのデータベースレコードを選択解除します   |
|  | データベースのレコードを移動するコマンドボタンです。先頭レコード、前のレコード、次のレコード、および最後のレコードに移動します。垂直スクロールバーをスクロールしても同じです   |

通常の Windows の操作と同様に Ctrl ボタンを押して、複数のレコードを選択できます。複数のレコードを選択するには、Ctrl キーを押しながらマウスの左ボタンでレコードをクリックします。または、印刷する最初のレコードをマウスの左ボタンでクリックします。マウスのボタンを押したまま、印刷する最後のレコードまでドラッグします。この方法では、連続した範囲が選択対象になります。スペースキーを押す度に選択状態、選択解除に切り替わります。

各レコードの印刷枚数を変数値で指定する場合は、印刷枚数フィールドが先頭フィールドに追加されます。印刷枚数フィールドは、#記号で示されています。このフィールドに印刷枚数を入力してください。

**高速な読み込みに最適化する:** このオプションを有効にすると、次回レコード選択チェックボックスが表示されなくなります。大きなデータベース参照時に効果があります。レコード選択は、ShiftとCtrlキーを使って行います

大きなデータベースをグループ化し、簡単に扱うためのオプションがあります。フィールドを入れ子にし、木構造で分類することができます。フィールド名をクリックして選択し、テーブル名の上にドラッグしてください。テーブルを親とする木構造が作られます。

グループ化を適切に行うと、フィルターの定義が容易になります。フィルターを使用すると、大きなデータベースから必要なデータを抽出し易くなります。抽出条件に一致するデータのみを表示することができます。

フィールドにフィルターを適用するには、フィールド横の矢印ボタンをクリックします。続いて、以下のオプションの1つ以上を選択します:

|        |  |
|--------|--|
| 全て     | フィルターを無効にします。全てのレコードが表示されます  |
| ユーザー定義 | ユーザー定義フィルターを適用します。SQL文の標準的な演算子を使用することができます<br>複数の式を適用して、より複雑なフィルターを作成できます。ANDを使用すると、全ての条件が成立する場合に抽出します。ORを使用すると、いずれかの条件が成立する場合に抽出します<br>同時に表示されるダイアログボックスは、ユーザー定義フィルターを作成する時に使用します |
| 空      | レコード値が空の場合に抽出します   |
| 空でない   | レコード値が空でない場合に抽出します   |
| <値>    | レコード値が<値>と一致した場合に抽出します   |

フィルターは、1つ以上のフィールドと組み合わせることができます。

フィールドにフィルターを定義したときは、フィールド名が青く表示されます。フィルターが定義されていないときは、黒く表示されます。

フィルターの定義状態は、テーブルにも表示されます。フィルターを削除するときは、 ボタンを押してください。 チェックを外すと、フィルター定義は一時的に無効になります。

更に詳しいフィルター定義を行うには、カスタマイズボタンを押してください。フィルターを編集する別のダイアログボックスが開きます。このダイアログボックスでは、フィルターの論理構造が表示されるなど、定義が容易になります。

作成したフィルターは、保存することができます (名前を付けて保存ボタン)。

保存したフィルターは、後で呼び出すことができます (読み込みボタン)。

# プリンタータブ

---

ソフトウェアは、通常ラベルデザイン時に指定したプリンターで印刷します。このタブで設定すると、他のプリンターで印刷することが可能になります。

**プリンター設定:** 印刷前にプリンターの設定を変更できます。

**名前 フィールド**では、使用したいプリンター名を選択します。デザイン時のプリンターと違うプリンターを選択したときは、プリンターの設定値は既定値が使われます。速度と印刷濃度 オプションを適切に設定してください。

**プロパティ:** このボタンをクリックすると、プリンター設定ダイアログボックスが開きます。

**ファイルへ出力:** このオプションを選択すると、印刷データをファイルへ出力します。保存するファイル名を入力してください。

**印刷方向:** 印刷方向を指定します。標準、または回転方向を選択してください。

# 拡張タブ

**印刷モード:** 印刷モードを選択します。このオプションは、印刷データの保存と呼び出しモードでのみ表示されます。設定したラベルファイルのプロパティ (ラベル設定 -> プリンタータブ) を上書きできます。

**標準印刷:** 全てのラベルデータを個別の印刷ジョブとして印刷します。ラベルテンプレートとラベルデータは、1つの印刷ジョブとして送信します。

**印刷データの保存と呼び出し印刷:** 印刷データを最適化して印刷します。予めラベルテンプレートをプリンターメモリーに記憶します。ラベルを印刷するときは、ラベルデータのみを送信し、ラベルテンプレートをプリンターのメモリーから呼び出して印刷します。

**プリンター設定をラベルテンプレートに書き込む:** このオプションを有効にすると、プリンター設定値がラベルテンプレート (.LBL) ファイルに書き込まれます。

## キーボード入力設定

**入力書式の適用:** 一般タブの入力書式を適用した値で表示します。入力したデータは、そのまま表示されるのではなく、入力書式を適用して整形した結果になります。

**RFID 設定:** このオプションは、RFID タグを使用時に拡張モードでのみ表示されます。RFID データを修正して、プリンターに送信する、またはしないことができます。

**RFID タグに書き込む:** このオプションを有効にすると、RFID データをプリンターに送信します。無効にすると、プリンターには書き込まれません。しかし、ラベル設定は維持します。

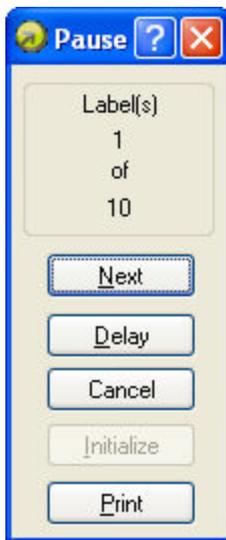
# 印刷と印刷プレビュー

このメニューコマンドは、ラベルの印刷と印刷プレビューを行います。印刷プレビューを適切に使うと、誤った印刷でラベルを無駄にすることを防ぐことができます。

このコマンドは、標準ツールバーの  を押しても実行することができます。

変数に値を設定するか、データベースレコードを参照しているときは、ダイアログボックスの下部にある以下のボタンを押して、変更を反映してください。プレビューボタンを押すと、値を確定してプレビュー画面を表示します。印刷ボタンを押すと、値を確定して印刷します。

プレビューウィンドウでは、次のラベルを表示する以下のボタンがあります。



印刷停止ダイアログボックス

次へ: 次のラベルを表示します。

自動表示: 暫く時間を置きながら、次以降のラベルを自動表示します。停止ボタンを押すと、自動表示を停止します。

キャンセル: プレビュー画面を閉じて、印刷ダイアログボックスに戻ります。

初期化: 印刷ダイアログボックスが開き、値を再設定します。値のキーボード入力、データベースレコードの選択、および印刷枚数の設定などを行います。

印刷: ラベルを印刷します。

# テスト印刷

---

テスト印刷は、現在のラベルをテスト印刷します。変数値は既定値になります。

ラベルの印刷枚数は1です。オブジェクトの配置が適切であるか、素早く確かめることができます。

# Command File Explorer

---

このコマンドは、コマンドファイルの作成と管理を行う Command File Explorer を起動します。

Command File Explorer を使うと、JOB バッチコマンドファイルの作成が容易になります。JOB ファイルは任意のテキストエディタでも記述できますが、内蔵された [Expression Builder](#) の構文支援機能によって、使用可能な NiceCommands のコマンドをクリックすることで開発できます。

Command File Explorer を実行するには、ファイル-> Command Files -> Explorer メニューコマンドを実行してください。

# 印刷

---

このコマンドは、選択したコマンドファイルを開いてラベルを印刷することができます。

このコマンドは、ファイル選択ダイアログボックスを開きます。ダイアログボックスが開いたら、コマンドファイル名を選択してください。印刷エンジンは、コマンドファイルから命令を読み取ります。コマンドファイルには、印刷するラベルファイル、変数値、および印刷枚数などを記述します。

コマンドファイルに関するより詳しい情報は、Command Files の章を参照してください。関連項目から、より詳しい情報を参照できます。

# 印刷プレビュー

---

このコマンドは、選択したコマンドファイルを開いてラベルのプレビューを表示することができます。

このコマンドは、ファイル選択ダイアログボックスを開きます。ダイアログボックスが開いたら、コマンドファイル名を選択してください。印刷エンジンは、コマンドファイルから命令を読み取ります。コマンドファイルには、印刷するラベルファイル、変数値、および印刷枚数などを記述します。

コマンドファイルに関するより詳しい情報は、Command Files の章を参照してください。関連トピックから、より詳しい情報を参照できます。

# 送る

---

送るコマンドは、現在のラベルをシステム標準のメールプログラムで送信します。このコマンドを使うと、ラベルファイルを素早く受取人に送ることができます。

送られるデータはラベルファイルだけです。イメージファイルやデータベースデータは送られません。

# 終了

---

このコマンドは、ラベルアプリケーションを終了します。キーボードショートカットの<ALT> + <F4> キーを押しても同様です。

保存していないラベルデータがあるときは、保存を確認するメッセージが表示されます。

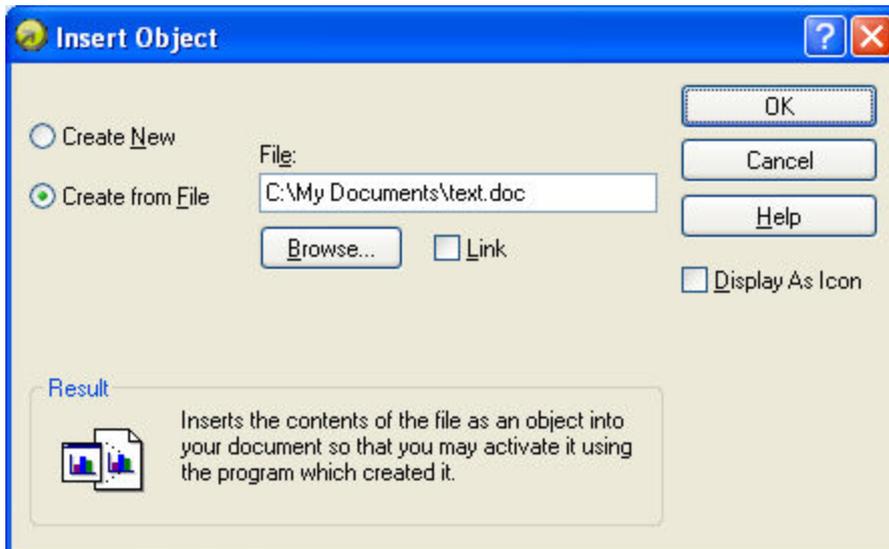
## 最近使ったファイル

---

ファイルメニューの一番下には、最近使ったファイル名が表示されています。ファイル名をクリックすると、ファイルメニューの [開く](#) コマンドで開くことと同じ意味になります。

# ファイルから作成

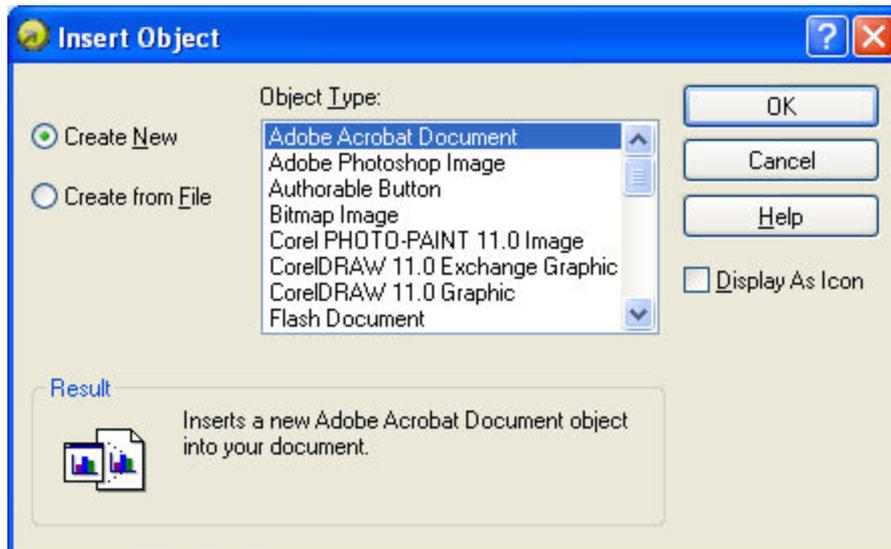
このコマンドは、既存のオブジェクトをファイルから挿入します。オブジェクトが Word に含まれているときは、フォルダとファイル名を指定するだけで挿入することができます。



オブジェクトの挿入ダイアログボックス – ファイルから作成

# 新規作成

このコマンドは、OLE2 インターフェイスを使ってオブジェクトを新規作成します。



## オブジェクトの挿入ダイアログボックス – 新規作成

サーバアプリケーション (例: Word の段落、Excel のテーブルなど) を選択すると、アプリケーションのメニューアイコンがウインドウの上部に表示されます。

サーバアプリケーションを使ってデザインを行います。デザインが完了したら、終了して戻る、または閉じて戻るメニューコマンドを実行するか、ラベルの余白部分をクリックして、サーバアプリケーションを閉じてください。

# オブジェクトの挿入

このコマンドは、OLE オブジェクトをファイルに挿入します。OLE オブジェクトの挿入には、ファイルから作成と新規作成の2つのサブコマンドが使用できます。

OLE オブジェクトの挿入は、なるべく使用しないようにしてください。OLE オブジェクトの作成や印刷にはサーバアプリケーションが必要なので、多くのメモリーを消費する、ラベルファイルのサイズも増大する、ラベルファイルを他のコンピュータに移動させることも難しいという問題があります。

より良い他の方法は:

- オブジェクトをイメージデータに変換し、イメージとして貼り付けてください
- ラベルアプリケーションの組み込み機能でオブジェクトを作成してください

ノート:

OLE オブジェクトのサイズ変更は上手く機能しないかもしれません。サイズを変更するときは、編集モード (オブジェクトをダブルクリックし、サーバアプリケーションの起動状態)で行ってください。

# 取り消し

---

取り消しコマンドは、直前の 10 操作を取り消すことができます。操作の結果が意図したものでない場合や誤って削除した場合などは、取り消しコマンドを実行してください。

ツールバーの  アイコンをクリックするか、<ALT> + <Backspace> キーを押しても取り消すことができます。

# 繰り返し

---

繰り返しコマンドは、直前の取り消しコマンドを取り消して操作を繰り返します。直前の10操作を繰り返すことができます。

ツールバーの  アイコンをクリックするか、<Shift> + <Alt> + <Backspace> キーを押しても繰り返すことができます。

# 切り取り

切り取りコマンドは、選択したオブジェクト切り取ります。切り取る最初のオブジェクトは、マウスでクリックして選択します。更に続けて選択するときは、<Shift> キーを押しながらクリックします。

切り取ったオブジェクトは、貼り付けることができるようにクリップボードにコピーされます。切り取りと貼り付けコマンドを使うと、素早くラベルのデザインと編集を行うことができます。

ツールバーの  アイコンをクリックするか、<Shift> + <Del> キーを押す、または <Ctrl> + <X> キーを押しても切り取ることができます。

# 複写

---

複写コマンドは、選択したオブジェクトをクリップボードへ複写します。



アイコンをクリックするか、<Ctrl> + <Ins> キーを押す、または <Ctrl> + <C> キーを押しても複写することができます。

# 貼り付け

貼り付けコマンドは、クリップボードからラベルにオブジェクトを貼り付けます。このコマンドは、類似のオブジェクトを複数作るときに便利です。

オブジェクトを設計して、複製コマンドでクリップボードに貼り付けると、貼り付けコマンドで任意の位置に貼り付けることができます。

他の Windows アプリケーションで作成したオブジェクトも、同様の手順で複製、貼り付けができます。



アイコンをクリックするか、<Shift> + <Ins> キーを押す、または <Ctrl> + <V> キーを押しても貼り付けることができます。

# 形式を指定して貼り付け

形式を指定して貼り付けコマンドは、クリップボードのデータを異なる形式で貼り付けます。

形式を指定して貼り付けコマンドが利用できるデータがクリップボードにあるときは、貼り付けることが可能な異なる形式のリストが表示されます。

例えば、Microsoft Word のドキュメントをクリップボードに貼り付けたときは、テキストデータ、Word ドキュメント形式、またはメタファイルイメージとして貼り付けることができます。Word ドキュメント形式を選択したときは、オブジェクトをダブルクリックして編集することができます。編集を開始すると、ラベルソフトウェアのメニューやアイコンが Word のメニューやアイコンに変化します。Word を使う場合と同様の方法で、文章を編集することができます。

メタファイルイメージとして貼り付けたときは、オブジェクトはイメージデータになります。

貼り付けには、異なる 2 つの方法があります。貼り付けコマンドは、データのコピーを作成します。リンク貼り付けコマンドは、データへのリンクを作成します。

# リンク貼り付け

---

リンク貼り付けコマンドは、ラベルアプリケーションとデータを作成したアプリケーション (ソースアプリケーション) とのリンクオブジェクトを作成して貼り付けます。

リンク情報は、ラベルファイルに記録されます。ラベル上で表示されているのは、イメージデータに過ぎません。

リンクオブジェクトをダブルクリックすると、ソースアプリケーションが起動して編集状態になります。

# 削除

---

削除コマンドは、選択したオブジェクトを削除します。切り取りコマンドと違って、クリップボードにはコピーしません。操作を取り消すには、[取り消し](#) コマンドを使用してください。

<Del> キーを押しても削除コマンドを実行できます。

# 選択

---

選択コマンドは、ラベル上の異なるオブジェクトを選択します。

選択は、ラベル上の全てのオブジェクト、または同じ種類 (全ての文字、全てのバーコード、または全てのイメージなど) のオブジェクトに対してのみ行うことができます。

# リンクリスト

---

リンクリストは、ラベル上にリンク貼り付けされたオブジェクトの一覧を表示します。

このリストからリンクを解除することができます。リンクを解除すると、リンク元で行われた変更は反映されなくなりますが、ソースアプリケーションの無いコンピュータにラベルを移動することが容易になります。

# オブジェクトの表示

---

オブジェクトの表示コマンドは、ラベルに貼り付けたオブジェクトの一覧を表示します:

- リンク貼り付けされたオブジェクトは、破線で表示します
- 貼り付けされたオブジェクトは、実線で表示します

このコマンドは、リンク貼り付けされたオブジェクトをソースアプリケーションから切り離すときに使用します。

# 通常表示

---

通常モードで表示します。

この表示モードでは、変数は連続した? で表されます。? の数は変数の長さです。オブジェクトが占める最大のサイズが判ります。

# データ表示

データモードで表示します。

このモードでは、変数は値で表示され、印刷結果と一致します。例えば、カウンターオブジェクトは現在の値、データベースオブジェクトは現在のレコード値となります。

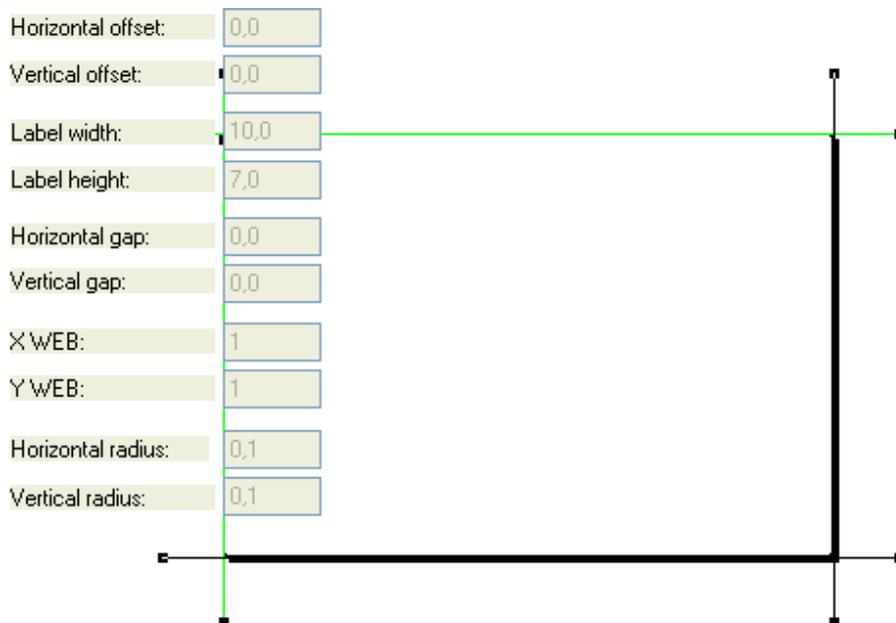
データベースオブジェクトが表示しているのは、現在のレコード値であることに注意してください。データベースの先頭から印刷するには、明示的にデータベースの先頭レコードに移動しなければいけません。

ノート: データ表示モードでは、データベーステーブルはロックされています。また、既に開いてロックされているデータベースを参照しているときは、表示モードにすることができません。データベースの構造を変更するときは、他のモードに切り替えてください。

# 余白

余白モードで表示します。

このモードは、ラベルのサイズ、ラベル間の余白、コーナーRなどを表示します。ラベルの編集を行うには、他の表示モードに戻らなければいけません。



## 余白モードでのラベル情報表示

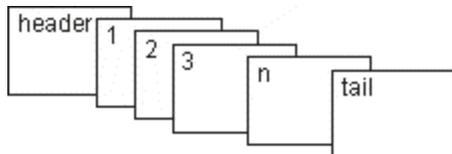
このモードが有効になると、ラベルの設定（高さ、幅、およびコーナーR）を画面上で行うことができます。画面の左端には、パラメータが表示されています。値を入力するか、マウスでドラッグしてパラメータを変更することができます。

# メインラベル

表示するラベルをメインラベルに切り替えます。

ラベルを印刷するときは、ヘッダラベル(header)、1以上のメインラベル、フッタラベル(tail)の順で印刷します。ヘッダ、またはフッタラベルが定義されていないときは、メインラベルのみが印刷されます。

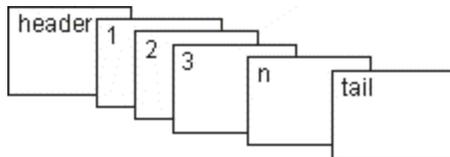
ノート: ヘッダ、またはフッタラベルは、既定値では無効になっています。



# ヘッダラベル

表示するラベルをヘッダラベルに切り替えます。

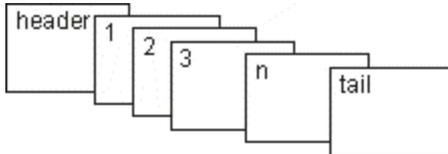
ヘッダラベル(header)は、バッチ印刷時に使用します。シリーズの一番最初に印刷されるラベルで、他のバッチの区切りを識別するために使います。



# フッタラベル

表示するラベルをフッタラベルに切り替えます。

フッタラベルは、バッチ印刷時に使用します。シリーズの一番最後に印刷されるラベル(tail)で、他のバッチの区切りを識別するために使います。



# 前面

---

ラベルの表示面を前面にします。

このオプションは、両面ラベルの場合にのみ表示されます。プリンタードライバーは、両面印刷をサポートしていなければいけません。

## 背面

---

ラベルの表示面を背面にします。

このオプションは、両面ラベルの場合にのみ表示されます。プリンタードライバーは、両面印刷をサポートしていなければいけません。

# 拡大

---

ラベルを拡大表示します。

テンキーパッドの<+> ボタンを押しても同じです。拡大表示するときは、拡大する場所をマウスでクリックしてください。一回の操作で 10% 拡大します。

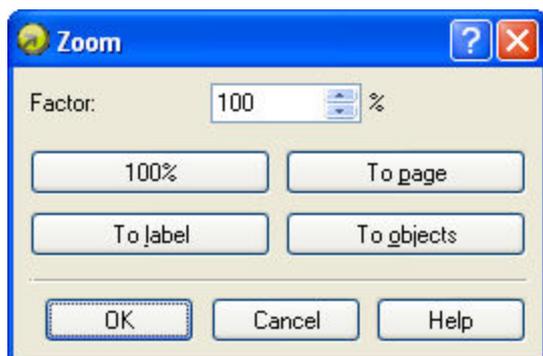
# 縮小

---

ラベルを縮小表示します。

テンキーパッドの<-> キーを押しても同じです。縮小表示するときは、縮小する場所をマウスでクリックしてください。一回の操作で 10% 縮小します。

# ズーム



## ズームダイアログボックス

ズームダイアログボックスでは、異なるズーム倍率を選択できます。

|        |                                |
|--------|--------------------------------|
| 倍率     | 拡大/縮小倍率を直接入力します (%)            |
| 100%   | 実寸表示します                        |
| ページ    | ウインドウサイズにページが収まるように表示します       |
| ラベル    | ウインドウサイズにラベルが収まるように表示します       |
| オブジェクト | ウインドウサイズに全てのオブジェクトが収まるように表示します |

# グリッドに吸着

---

グリッドを使用すると、オブジェクトの配置を正確に行うことができます。グリッドが有効のときは、オブジェクトの移動はグリッド単位です。グリッドが無効のときは、オブジェクトは自由に移動できます。

グリッドが無効の場合でも、ALT キーを押しながらドラッグすると、グリッド単位で移動します。

グリッドに吸着する基準点は、オブジェクトの左上です。

# グリッド表示

---

このオプションを有効にすると、画面上にグリッド点が表示されます。無効にすると、グリッド点は消えます。

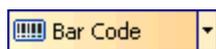
# Label Inspector

Label Inspector は、ラベル上のオブジェクトとデータを操作する高度な機能です。ラベルの構造を概観し、全てのプロパティを Label Inspector 上で簡単に変更できます。

Label Inspector を有効にするには、以下の手順を実行します:

1. **表示** -> Label Inspector メニューコマンドを実行
  2. ツールバーを見易い位置にドラックして移動してください
- 3 つの要素から構成されています:
- **ショートカット**: クリックして表示方法を選択します。オブジェクト形式で表示、またはリスト形式 (変数、関数、およびデータベース) で表示するかを選択します。一番右のボタンは、既定の Inspector の振る舞いを設定します。全てのプロパティを表示、または名前のみを表示するかを選択します。
  - **ラベルコンポーネント**: ラベルコンポーネントをアルファベット順に表示します。コンポーネントを選択すると、プロパティが表示されます。マウスの右ボタンでクリックすると、追加オプションが表示されます。
  - **プロパティ**: 選択したコンポーネントのプロパティが表示されます。プロパティを対話的に変更することができます。

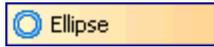
# バーコード



Bar Code

このツールを使うと、ラベルにバーコードオブジェクトを追加することができます。  
オブジェクトメニューの [バーコード](#) (Alt+4) メニューコマンドを実行しても同じです。

# 楕円

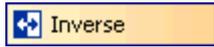


このツールを使うと、ラベルに楕円、または円オブジェクトを追加することができます。マウスで最初にクリックした点が左上になります。マウスのボタンを押したままドラッグして、形状とサイズを決定します。

オブジェクトメニューの [楕円](#) (Alt+6) メニューコマンドを実行しても同じです。

# 反転

---



このツールを使うと、ラベル上のオブジェクトを反転させる矩形領域を作成することができます。

オブジェクトメニューの [反転](#) (Alt+9) メニューコマンドを実行しても同じです。

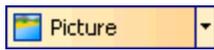
# 線分



このツールを使うと、ラベルに水平、または垂直線分オブジェクトを追加することができます。マウスで最初にクリックした点が始点になります。マウスのボタンを押したままドラッグして、長さや終点を決定します。

オブジェクトメニューの [線分](#) (Alt+7) メニューコマンドを実行しても同じです。

# イメージ



このツールを使うと、ラベルにイメージオブジェクトを追加することができます。製品の写真、会社のロゴなどを表示するために使用します。

オブジェクトメニューの イメージ (Alt+5) メニューコマンドを実行しても同じです。

# 矩形

---

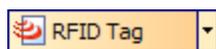


このツールを使うと、矩形オブジェクトをラベルに追加できます。マウスで最初にクリックした点が左上の点になります。マウスのボタンを押したままドラッグして、幅と高さを決定します。

オブジェクトメニューの [矩形](#) (Alt+6) メニューコマンドを実行しても同じです。

# RFID タグ

---



このツールを使うと、RFID タグに書き込むことができます。

# リッチテキストボックス

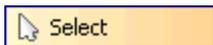
---



このツールを使うと、ラベルにリッチテキストボックスオブジェクトを追加することができます。

オブジェクトメニューの [リッチテキストボックス](#) (Alt+3) メニューコマンドを実行しても同じです。

# 選択



このツールを使うと、オブジェクトを選択することができます。オブジェクトの移動、回転などは、選択したオブジェクトに対して行われます。選択ツールをクリックしたら、選択対象のオブジェクトをクリックしてください。1つ以上のオブジェクトを選択するには、<Shift> キーを押したままオブジェクトをクリックします。

このツールは、選択のキャンセルにも使用します。例えば、全ての選択を解除コマンドは、選択中のオブジェクトに対して機能します。

オブジェクトメニューの [選択](#) (Alt+0) メニューコマンドを実行しても同じです。

# 文字

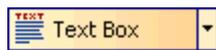


このツールを使うと、ラベルに文字、または文字列オブジェクトを追加することができます。

オブジェクトメニューの [文字](#) (Alt+1) メニューコマンドを実行しても同じです。

# 文字ボックス

---



このツールを使うと、ラベルに文字ボックスオブジェクトを追加することができます。

オブジェクトメニューの [文字ボックス](#) (Alt+2) メニューコマンドを実行しても同じです。

# ツールボックス

---

ツールボックスは、ラベルのデザインでよく使う機能を素早く呼び出すことができます。ツールボックスのアイコンでは、オブジェクトの選択、文字、イメージ、矩形、線分、およびバーコードオブジェクトの追加、反転、回転、サイズの変更などをおこなうことができます。

ツールボックスの全てのコマンドは、オブジェクトメニューからも呼び出すことができます。

# カスタマイズ

---

このオプションでは、以下の設定を行います:

- ツールバーの新規作成
- アイコンの追加、または削除
- ツールバーの変更

# データベースツールバー

---

データベースツールバーは、データベース接続を管理します。データベース接続の追加、削除、編集、およびレコードの参照を行うことができます。

# デザインツールバー

デザインツールバーは、ラベルのデザインでよく使う機能を呼び出します。



既定値では、デザインツールバーはメインウインドウの右端にあります。

デザインツールバーには、以下の機能があります：

- オブジェクトの色を変更
- オブジェクトの位置あわせ
- オブジェクトの回転 オブジェクト
- 順序の入れ替え
- オブジェクトのグループ化と解除
- ラベル表示の回転

# 印刷ツールバー

印刷ツールバーは、印刷プレビュー、印刷、およびテスト印刷機能呼び出します。印刷、プリンター設定、印刷方向をマウスのクリックだけで呼び出すことができます。



# 標準ツールバー

標準ツールバーは、ソフトウェアの良く使う機能を呼び出します。



# 文字ツールバー

文字ツールバーは、文字オブジェクトの書式設定をマウスのクリックだけで呼び出すことができます。フォントの種類とスタイルも変更することができます。



# 変数ツールバー

変数ツールバーは、変数を管理します。変数の新規作成、編集、削除、および関数の設定を行うことができます。



# ズームツールバー

ズームツールバーは、ズーム倍率を設定します。ラベル上のオブジェクトを素早く拡大、縮小表示できます。



# オブジェクトプロパティ

このメニューコマンドは、選択しているオブジェクトのプロパティを表示します。プロパティはオブジェクトの情報で、印刷には影響を与えません。以下のプロパティが表示されます。

- **変数名:** リンクしている変数名を表示します。固定オブジェクトの場合は、変数名は表示されません
- **オブジェクト名:** オブジェクト名を表示します。個々のオブジェクトは、固有の名前を持っています。変更することもできます
- **文字ボックスサイズ:** 文字ボックスの矩形サイズです
- **ロック位置:** ロックされたオブジェクトの位置です
- **プリンターオブジェクト:** プリンターフォントなど、プリンターによって展開されるオブジェクトです
- **プリンターカウンター:** プリンターによって展開されるカウンターです

# 選択

---

オブジェクトメニューの選択メニューコマンドは、ラベル上の一つ以上のオブジェクトを選択します。オブジェクトを選択するには、マウスマウスカーソルでクリックしてください。

# 文字

文字コマンドは、新しい文字オブジェクトを作成します。このコマンドは、通常 1 行の文字オブジェクトを作成しますが、複数行のオブジェクトを作成することもできます。

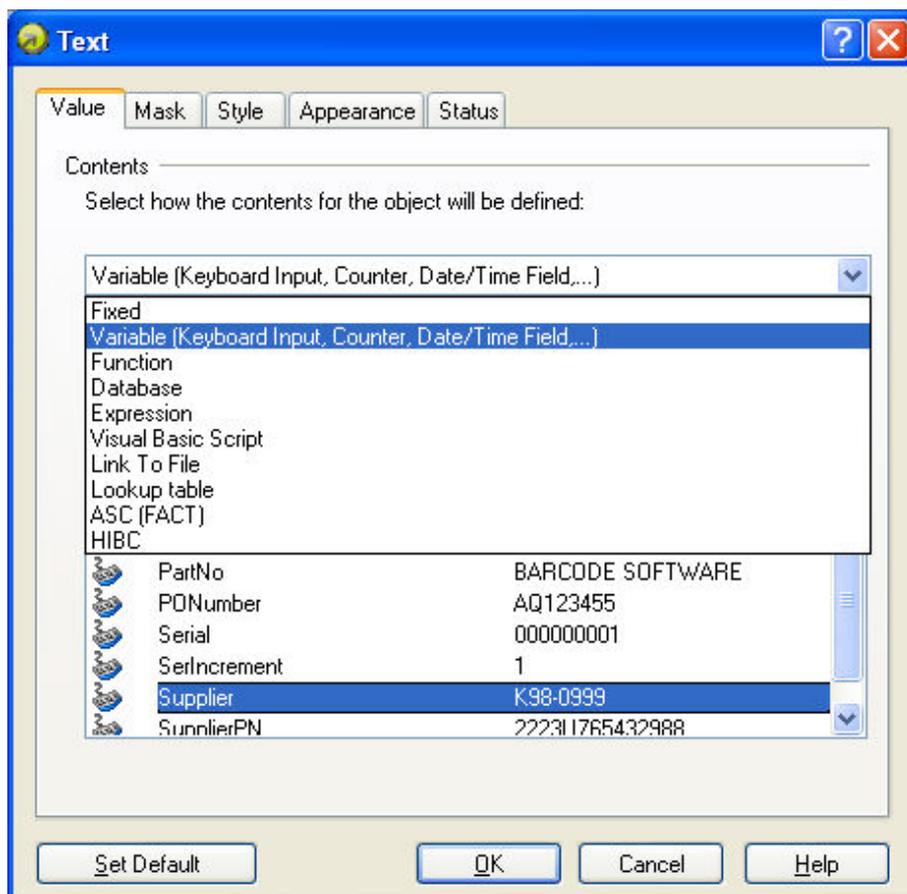
文字オブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスの文字アイコンをクリックしてください
2. ラベル上の文字オブジェクトを配置したい位置をクリックします
3. 文字オブジェクトを移動するときは、移動先までマウスでドラッグしてください

ノート: 後で文字オブジェクトを編集するときは、マウスでダブルクリックしてください。ウィザード、またはダイアログボックスが開いて、内容を編集することができます。

文字ダイアログボックスは、複数のタブに分かれています。

# 値タブ



## 文字ダイアログボックス - 値タブ

このタブでは、オブジェクトに与えるデータを設定します。データの設定には、多くのコンテンツプロバイダを使用することができます。コンテンツプロバイダを選択すると、選択したコンテンツプロバイダに合わせてタブの内容が変化します。

**ノート:** 変数コンテンツプロバイダのカウンター変数を選択したときは、プリンター生成カウンターを利用できます。この場合は、プリンター生成カウンターを使うオプションを有効にしてください。

# マスクタブ

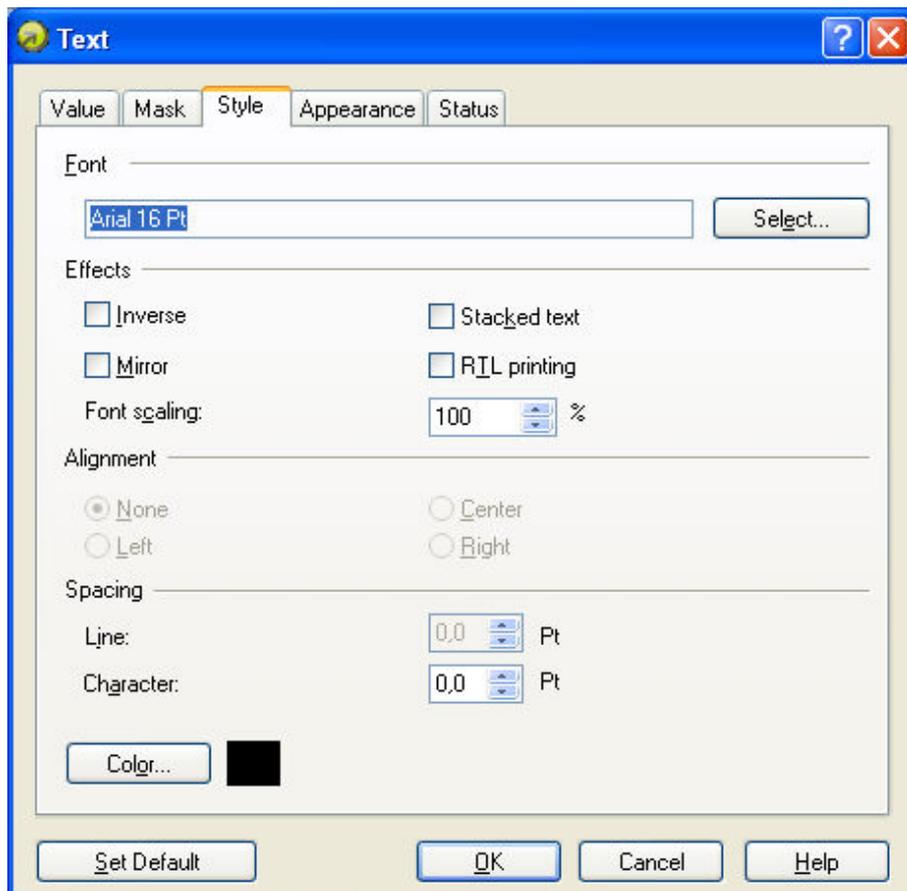
---

**表示マスク:** 表示マスクは、入力したデータと異なった表示方法を行いたい場合に便利です。表示マスクを使うと、本当のデータを他のデータに置換して表示することができます。

例: データ "ABC123" に表示マスク "\*\*\*-\*/\*" を適用すると "#AB-C/123" が得られます。

# スタイルタブ

スタイルタブは、オブジェクトの外観を設定します。



## 文字ダイアログボックス – スタイルタブ

**フォント:** 選択 ボタンを押して、オブジェクトに使用するフォントを選択してください。

**ノート:** ラベルプリンターを使用している場合で、プリンターが内蔵フォントを持っている場合は、これらのフォントが表示されます。これらのフォントは、フォント名の前にプリンターアイコンが付いて表示されます。

**効果:** オブジェクトの装飾効果を指定します。

- **反転:** 選択すると、文字列が反転印刷されます。このオプションは、主に TrueType フォントで使用します。プリンターフォントでは、この機能をサポートしているプリンターでのみ機能します。
- **ミラー:** 選択すると、文字列がミラー印刷されます。鏡に映るように、左右が反転します。このオプションは、主に TrueType フォントで使用します。プリンターフォントでは、この機能をサポートしているプリンターでのみ機能します。
- **回転:** 選択すると、個々の文字が回転します。縦書き文字列の印刷に使用します。

- **RTL 印刷:** 選択すると、文字列が右から左へ (right-to-left) 印刷されます。OS が RTL をサポートしていない場合で、RTL 表現を行う言語の文字列を印刷する場合に使用します。

**ノート:**

RTL 印刷を行うには、プリンターが RTL 内蔵フォントを持っていないといけません。このようなフォントには、アラビア語圏、およびヘブライ語圏のがあります。この機能は、TrueType フォントでは機能しません。

- **幅:** 文字幅を指定します。100 % がフォントデザイン時の自然な幅です。200 % にすると、文字幅が 2 倍になります。50 % にすると、文字幅が半分になります。

**位置あわせ:** 複数行の文字列をどのように位置あわせするか指定します。

- なし: 位置あわせを指定しません。
- 左: 全ての行が左端で揃います。
- 中央: 全ての行が中央で揃います。
- 右: 全ての行が右端で揃います。

**スペーシング:** スペーシングサイズを指定します。スペーシングサイズとは、文字の送りサイズです。

- 行: 行間サイズ (改行幅) を指定します。
- 文字: 文字間サイズを指定します。

**色:** 色パレットをクリックして、オブジェクトの色を指定します。

**ノート:**

色を指定しても、ドライバーはプリンターが再現可能な色に置換して印刷します。このオプションは、通常のインクジェットプリンターなどで有効に機能します。ラベルプリンターで色指定が可能な機種は、僅かしかありません。

## 外観タブ

**位置とサイズ:** 位置とサイズを入力します。既定の座標基準点は、オブジェクトの左上端です。このダイアログボックスで、オブジェクトの位置をサイズを微調整します。別の方法として、Label Inspector を使用する方法があります。

**縦横比を維持:** オブジェクトのサイズを変更するときに縦横比を維持します。

**回転:** オブジェクトを 1°単位で反時計回りに回転させます。

**ノート:**

プリンターの内蔵フォントは、90°単位でしか回転しません。TrueType フォントは、任意の角度に回転できます。

**座標基準点:** ラベル上でオブジェクトを描画し始める基準点を指定します。オブジェクトの位置は、座標基準点の座標値です。例えば左上端を指定すると、オブジェクトは右下に向かって描画されます。

# 状態タブ

選択したオブジェクトの追加情報を表示します。

**印刷:** 画面で表示されている通りに印刷します。

**印刷しない:** 画面で表示されているのみで印刷しません。

印刷しないオプションは、予め印刷されているオブジェクトがあるラベルを使用するときに便利です。画面上のデザインはラベルの通りに行い、予め印刷されているオブジェクトは印刷しない設定にします。そうすると画面上の違和感がなく作業できます。

**無効:** 無効となっているオブジェクトは、ラベルの領域を逸脱しているか、または設定に問題があります。既定値では無効なオブジェクトは印刷されませんが、オプション設定によって強制的に印刷することができます。

## ノート:

無効なオブジェクトの印刷結果は不定です。結果はプリンターや状況によって様々ですが、オブジェクトが次の行に回り込んだように印刷される、全く違う位置やサイズで印刷される、違う値が印刷される場合があります。予めテスト印刷を行って、意図した結果になるか確認してください。一見正しくデザインされているにも関わらずこのような状況が生じた場合は、オブジェクトの位置やサイズを調整して、余裕をもってラベル内に収まるようにしてください。

**位置の固定:** オブジェクトの位置を変更できません。しかし、オブジェクトの値を変更することはできます。

# 既定値にする

---

既定値にする ボタンは、現在の設定値を保存して、新たに作成されるオブジェクトの既定値として使います。

# 文字ボックス

文字ボックスコマンドは、新しい文字ボックスオブジェクトを作成します。

文字ボックスオブジェクトは、文字オブジェクトに似ていますが、文字列がボックスのサイズ納まるように伸縮する点が違います。この特徴は、可変長の文字データを印刷する場合に便利です。文字列の長さに関わらず、常にボックス内に収まるようになります。

文字ボックスオブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します：

1. ツールボックスの文字ボックスアイコンをクリックしてください
2. ラベル上の文字ボックスオブジェクトを配置したい位置をクリックします。クリックした場所がオブジェクトの左上になります
3. 文字ボックスの右下をマウスでドラッグし、オブジェクトのサイズを設定します
4. 文字ボックスオブジェクトを移動するときは、移動先までマウスでドラッグしてください

ノート：後で文字ボックスオブジェクトを編集するときは、マウスでダブルクリックしてください。ウィザード、またはダイアログボックスが開いて、内容を編集することができます。

文字ボックスダイアログボックスは、複数のタブに分かれています。

## 値タブ

---

このタブでは、オブジェクトに与えるデータを設定します。データの設定には、多くのコンテンツプロバイダを使用することができます。コンテンツプロバイダを選択すると、選択したコンテンツプロバイダに合わせてタブの内容が変化します。

# スタイルタブ

スタイルタブは、オブジェクトの外観を設定します。

フォント: 選択 ボタンを押して、オブジェクトに使用するフォントを選択してください。

ノート: ラベルプリンターを使用している場合で、プリンターが内蔵フォントを持っている場合は、これらのフォントが表示されます。これらのフォントは、フォント名の前にプリンターアイコンが付いて表示されます。

効果: オブジェクトの装飾効果を指定します。

- **反転:** 選択すると、文字列が反転印刷されます。このオプションは、主に TrueType フォントで使用します。プリンターフォントでは、この機能をサポートしているプリンターでのみ機能します。
- **ミラー:** 選択すると、文字列がミラー印刷されます。鏡に映るように、左右が反転します。このオプションは、主に TrueType フォントで使用します。プリンターフォントでは、この機能をサポートしているプリンターでのみ機能します。
- **RTL 印刷:** 選択すると、文字列が右から左へ (right-to-left) 印刷されます。OS が RTL をサポートしていない場合で、RTL 表現を行う言語の文字列を印刷する場合に使用します。

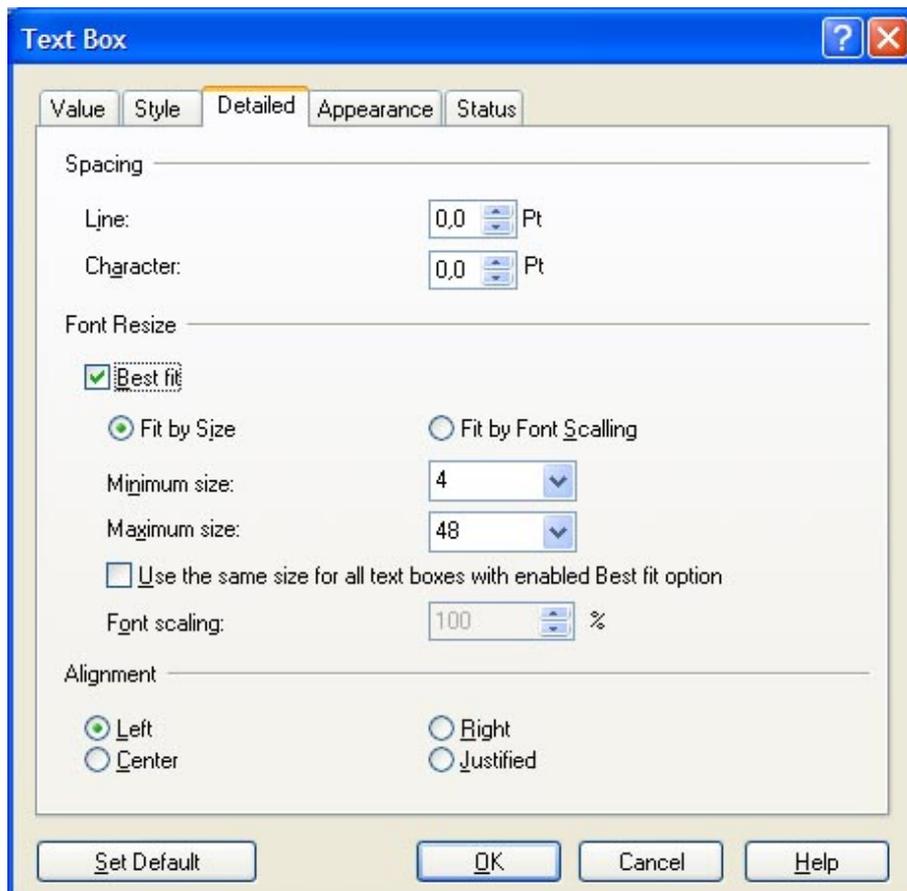
ノート:  
RTL 印刷を行うには、プリンターが RTL 内蔵フォントを持っていないといけません。このようなフォントには、アラビア語圏、およびヘブライ語圏のがあります。この機能は、TrueType フォントでは機能しません。

色: 色パレットをクリックして、オブジェクトの色を指定します。

ノート:  
色を指定しても、ドライバーはプリンターが再現可能な色に置換して印刷します。このオプションは、通常のインクジェットプリンターなどで有効に機能します。ラベルプリンターで色指定が可能な機種は、僅かしかありません

# 詳細タブ

詳細タブでは、オブジェクトの拡張プロパティを設定します。



## 文字ボックスダイアログボックス – 詳細タブ

**スペーシング:** スペーシングサイズを指定します。スペーシングサイズとは、文字の送りサイズです。

- **行:** 行間サイズ (改行幅) を指定します。
- **文字:** 文字間サイズを指定します。

**フォントサイズ調整:** 全ての文字列が文字ボックスに収まるように調整する方法を設定します。

- **最適:** サイズで調整 オプションをチェックすると、フォントサイズを調整して文字ボックス内に収めます。スケーリングで調整 オプションをチェックすると、フォントスケーリングを調整して文字ボックス内に収めます。  
これらのオプションは、データベースデータの印刷に適しています。データの正確なサイズを知らなくても適切なサイズで印刷されます。
- **最小サイズ:** フォントを縮小するときの下限サイズです。
- **最大サイズ:** フォントを拡大するときの上限サイズです。
- **同じ設定を全ての文字ボックスに適用する:** 複数の文字ボックスオブジェクトに同じ設定を適用します。

- **幅**: 文字幅を指定します。100%がフォントデザイン時の自然な幅です。200%にすると、文字幅が2倍になります。50%にすると、文字幅が半分になります。

**位置あわせ**: 複数行の文字列をどのように位置あわせするか指定します。

- **左**: 全ての行が左端で揃います。
- **右**: 全ての行が右端で揃います。
- **中央**: 全ての行が中央で揃います。
- **均等**: 単語間を調整して、各行が同じ幅になるようにします(欧文式)。文字間を調整しないことに注してください(古い日本語ワープロ式)。文字間を調整すると、空白で単語を区別する多くの言語で読めなくなります。

## 外観タブ

**位置とサイズ:** 位置とサイズを入力します。既定の座標基準点は、オブジェクトの左上端です。このダイアログボックスで、オブジェクトの位置をサイズを微調整します。別の方法として、Label Inspector を使用する方法があります。

**高さを調整する:** このオプションを有効にすると、文字ボックスオブジェクトの高さを自動調整します。文字データのサイズが大きいときは拡大し、小さいときは縮小します。

**ノート:** このオプションを有効にすると、フォントサイズの最適オプションは無効になります。

**比率を維持:** オブジェクトの比率を維持します。高さを変化すると、それに伴って幅も変化します。

**回転:** オブジェクトを 90°単位で反時計回りに回転します。

**座標基準点:** ラベル上でオブジェクトを描画し始める基準点を指定します。オブジェクトの位置は、座標基準点の座標値です。例えば左上端を指定すると、オブジェクトは右下に向かって描画されます。

# 状態タブ

選択したオブジェクトの追加情報を表示します。

**印刷:** 画面で表示されている通りに印刷します。

**印刷しない:** 画面で表示されているのみで印刷しません。印刷しないオプションは、予め印刷されているオブジェクトがあるラベルを使用するときに便利です。画面上のデザインはラベルの通りに行い、予め印刷されているオブジェクトは印刷しない設定にします。そうすると画面上の違和感がなく作業できます。

**無効:** 無効となっているオブジェクトは、ラベルの領域を逸脱しているか、または設定に問題があります。既定値では無効なオブジェクトは印刷されませんが、オプション設定によって強制的に印刷することができます。

**ノート:** 無効なオブジェクトの印刷結果は不定です。結果はプリンターや状況によって様々ですが、オブジェクトが次の行に回り込んだように印刷される、全く違う位置やサイズで印刷される、違う値が印刷される場合があります。予めテスト印刷を行って、意図した結果になるか確認してください。一見正しくデザインされているにも関わらずこのような状況が生じた場合は、オブジェクトの位置やサイズを調整して、余裕をもってラベル内に収まるようにしてください。

**位置の固定:** オブジェクトの位置を変更できません。しかし、オブジェクトの値を変更することはできます。

# 既定値にする

---

既定値にする ボタンは、現在の設定値を保存して、新たに作成されるオブジェクトの既定値として使います。

# リッチテキストボックス

リッチテキストボックスは、**文字**、または **文字ボックス** と違って、オブジェクトのフォントやスタイルに制限がありません。複数の異なるフォント、サイズ、およびスタイルを使用することができます。文字ボックスオブジェクトと同様に、フォントサイズはオブジェクトサイズに合わせて変化します。

リッチテキストボックスオブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します：

1. ツールバーのリッチテキストボックスアイコンをクリックしてください
2. ラベル上のリッチテキストボックスオブジェクトを配置したい位置をクリックします。クリックした場所がオブジェクトの左上になります
3. リッチテキストボックスの右下をマウスでドラッグし、オブジェクトのサイズを設定します
4. リッチテキストボックスオブジェクトを移動するときは、移動先までマウスでドラッグしてください

ノート：後でリッチテキストボックスオブジェクトを編集するときは、マウスでダブルクリックしてください。ウィザード、またはダイアログボックスが開いて、内容を編集することができます。

リッチテキストボックスのデータは、固定値、または変数値にすることができます。変数値を使用するには、リッチテキストエディタの章を参照してください。

リッチテキストボックスは、ラベル上では WYSIWYG モードで表示されます。印刷結果は、ラベル上のイメージと一致します。しかし、リッチテキストボックスを編集中は、ボックスや文字のレイアウトは意図したものでないかもしれません。サイズの調整は、編集を確定したときに行われます。これは、ディスプレイとプリンターの解像度の差異等によって生じます。

リッチテキストダイアログボックスは、複数のタブに分かれています。

## 値タブ

このタブでは、オブジェクトに与えるデータを設定します。データの設定には、多くのコンテンツプロバイダを使用することができます。コンテンツプロバイダを選択すると、選択したコンテンツプロバイダに合わせてタブの内容が変化します。

リッチテキストオブジェクトのコンテンツプロバイダには、リッチテキストエディタを使用するのが最適です。リッチテキストエディタを使用すると、編集画面の下部にプレビューが表示されます。

**編集:** リッチテキストエディタを起動して、データを編集します。

**RTF コードの表示:** リッチテキストフォーマット (RTF, rich text format) コードを直接表示します。

**ノート:**

リッチテキストコードの表示は、このタブでのみ有効です。リッチテキストエディタには反映されません。

## 詳細タブ

---

フォントサイズ調整: 全ての文字列が文字ボックスに収まるように調整する方法を設定します。

- **最適:** 最適オプションをチェックすると、フォントサイズを調整して文字ボックス内に収めます。これらのオプションは、データベースデータの印刷に適しています。データの正確なサイズを知らなくても適切なサイズで印刷されます。
- **最小サイズ:** フォントを縮小するときの下限サイズです。
- **最大サイズ:** フォントを拡大するときの上限サイズです。

## 外観タブ

---

**位置とサイズ:** 位置とサイズを入力します。既定の座標基準点は、オブジェクトの左上端です。このダイアログボックスで、オブジェクトの位置をサイズを微調整します。別の方法として、Label Inspector を使用する方法があります。

**比率を維持:** オブジェクトの比率を維持します。高さが変化すると、それに伴って幅も変化します。

**回転:** オブジェクトを 90°単位で反時計回りに回転します。

**座標基準点:** ラベル上でオブジェクトを描画し始める基準点を指定します。オブジェクトの位置は、座標基準点の座標値です。例えば左上端を指定すると、オブジェクトは右下に向かって描画されます。

# 状態タブ

選択したオブジェクトの追加情報を表示します。

**印刷:** 画面で表示されている通りに印刷します。

**印刷しない:** 画面で表示されているのみで印刷しません。印刷しないオプションは、予め印刷されているオブジェクトがあるラベルを使用するとき便利です。画面上のデザインはラベルの通りに行い、予め印刷されているオブジェクトは印刷しない設定にします。そうすると画面上の違和感がなく作業できます。

**無効:** 無効となっているオブジェクトは、ラベルの領域を逸脱しているか、または設定に問題があります。既定値では無効なオブジェクトは印刷されませんが、オプション設定によって強制的に印刷することができます。

**ノート:** 無効なオブジェクトの印刷結果は不定です。結果はプリンターや状況によって様々ですが、オブジェクトが次の行に回り込んだように印刷される、全く違う位置やサイズで印刷される、違う値が印刷される場合があります。予めテスト印刷を行って、意図した結果になるか確認してください。一見正しくデザインされているにも関わらずこのような状況が生じた場合は、オブジェクトの位置やサイズを調整して、余裕をもってラベル内に収まるようにしてください。

**位置の固定:** オブジェクトの位置を変更できません。しかし、オブジェクトの値を変更することはできます。

# 既定値にする

---

既定値にする ボタンは、現在の設定値を保存して、新たに作成されるオブジェクトの既定値として使います。

# リッチテキストエディタ

リッチテキストデータを簡単に編集できるように、リッチテキストエディタを搭載しています。希望する文字を入力し、目的のリッチテキスト形式にフォーマットすることができます。ダイアログボックスの上部にはツールバーがあります。一般的なテキストエディタと同じ機能があるので、ツールバーの使用は容易です。

文字のスタイル、修飾、および位置あわせ等を指定することができます。ツールバーの下には、ルーラーがあります。ルーラーには、インデントを指定する矢印があります。1段目と2段目以降で、異なったインデントを指定することができます。フォントサイズは、小数点を指定することができます。

ズーム倍率は変更することができます。この機能は、小さな文字を編集する場合に便利です。レベルに変数が定義されていると、変数をリッチテキストに挿入するための変数ツールバーが表示されます。変数名は、'[]' で囲まれて表示されます。複数の変数に異なったフォーマットを適用することができます。

# バーコード

---

バーコードコマンドは、新しいバーコードオブジェクトを作成します。

バーコードオブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します：

1. ツールバーのバーコードアイコンをクリックしてください
2. ラベル上の文字ボックスオブジェクトを配置したい位置をクリックします。  
バーコードダイアログボックスが開くので、バーコードの設定を行います。後でバーコードオブジェクトを編集するときは、マウスでダブルクリックしてください
3. バーコード設定が完了したら、OK ボタンを押します。バーコードオブジェクトがラベル上に表示されます

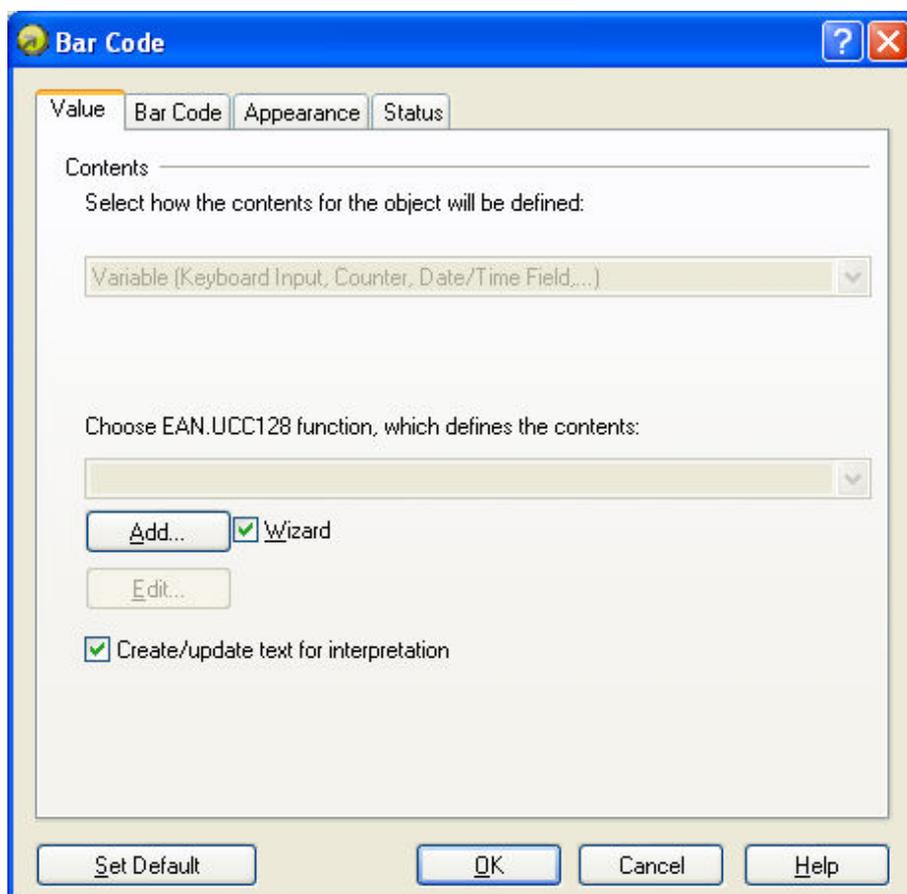
バーコードダイアログボックスは、複数のタブに分かれています。

# 値タブ

このタブでは、オブジェクトに与えるデータを設定します。データの設定には、多くのコンテンツプロバイダを使用することができます。コンテンツプロバイダを選択すると、選択したコンテンツプロバイダに合わせてタブの内容が変化します。

ノート: タブの内容は選択したバーコードによって変化します。例えば GS1-128 (EAN.UCC 128) コードを選択すると、GS1-128 (EAN.UCC 128) で設定可能な内容に変化します。この章の説明は、主に GS1-128 (EAN.UCC 128) を選択した場合の例で説明しています。

タブの内容は以下のようにになっています:



バーコードダイアログボックス – GS1-128 (EAN.UCC 128) 選択時の値タブ

通常の値ダイアログボックスと違って、ダイアログボックス上部のコンテンツプロバイダを選択する領域がありません。ダイアログボックスの下部には、GS1-128 (EAN.UCC 128) のデータを選択する領域が表示されます。

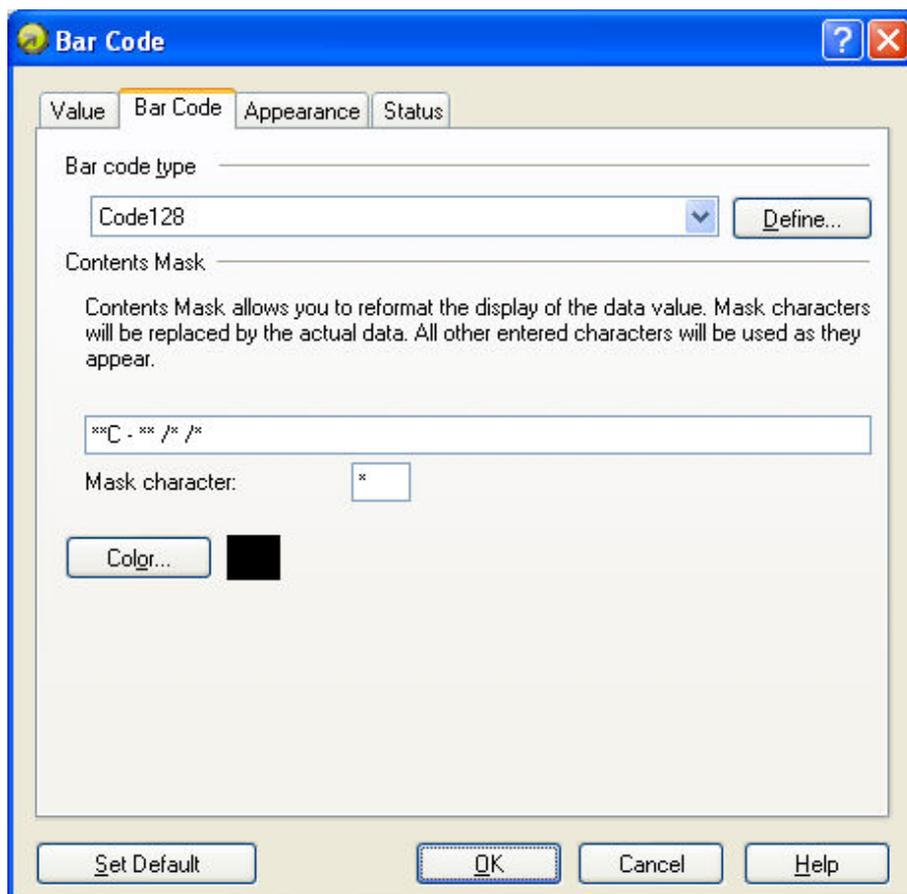
追加: GS1-128 (EAN.UCC 128) のデータを追加します。

ウィザード: GS1-128 (EAN.UCC 128) ウィザードを起動して、データの作成を行います。

ヒューマンリーダブルの設定: ヒューマンリーダブルを追加、または設定します。ヒューマンリーダブルとは、通常バーコードの下部に付く可読文字です。表記には慣例があり、必ずしもバーコードデータと一致しません(制御コード文字が可読文字に代替されるなど)。

ノート: 例えば RSS バーコードを選択すると、RSS バーコード設定が表示されます。GS1-128 (EAN.UCC 128) の場合と同様に、選択したバーコード固有の設定タブが表示されます。

# バーコードタブ



## バーコードダイアログボックス – バーコードタブ

**種類:** 作成するバーコードの種類を選択します。

**表示マスク:** 表示マスクは、入力したデータと異なった表示方法を行いたい場合に便利です。表示マスクを使うと、本当のデータを他のデータに置換して表示することができます。

**色:** 色パレットをクリックして、オブジェクトの色を指定します。

**ノート:** 色を指定しても、ドライバーはプリンターが再現可能な色に置換して印刷します。このオプションは、通常のインクジェットプリンターなどで有効に機能します。ラベルプリンターで色指定が可能な機種は、僅かしかありません。バーコードは、規格によってバーと背景の明暗比や反射率が決まっています。色を付ける場合は正しく読めるか確認してください。

## 外観タブ

---

**位置とサイズ:** 位置とサイズを入力します。既定の座標基準点は、オブジェクトの左上端です。このダイアログボックスで、オブジェクトの位置をサイズを微調整します。別の方法として、Label Inspector を使用する方法があります。

**比率を維持:** オブジェクトの比率を維持します。高さが変化すると、それに伴って幅も変化します。

**回転:** オブジェクトを 90°単位で反時計回りに回転します。

**座標基準点:** ラベル上でオブジェクトを描画し始める基準点を指定します。オブジェクトの位置は、座標基準点の座標値です。例えば左上端を指定すると、オブジェクトは右下に向かって描画されます。

# 既定値にする

---

既定値にする ボタンは、現在の設定値を保存して、新たに作成されるオブジェクトの既定値として使います。

# 状態タブ

選択したオブジェクトの追加情報を表示します。

**印刷:** 画面で表示されている通りに印刷します。

**印刷しない:** 画面で表示されているのみで印刷しません。印刷しないオプションは、予め印刷されているオブジェクトがあるラベルを使用するとき便利です。画面上のデザインはラベルの通りに行い、予め印刷されているオブジェクトは印刷しない設定にします。そうすると画面上の違和感がなく作業できます。

**無効:** 無効となっているオブジェクトは、ラベルの領域を逸脱しているか、または設定に問題があります。既定値では無効なオブジェクトは印刷されませんが、オプション設定によって強制的に印刷することができます。

**ノート:** 無効なオブジェクトの印刷結果は不定です。結果はプリンターや状況によって様々ですが、オブジェクトが次の行に回り込んだように印刷される、全く違う位置やサイズで印刷される、違う値が印刷される場合があります。予めテスト印刷を行って、意図した結果になるか確認してください。一見正しくデザインされているにも関わらずこのような状況が生じた場合は、オブジェクトの位置やサイズを調整して、余裕をもってラベル内に収まるようにしてください。

**位置の固定:** オブジェクトの位置を変更できません。しかし、オブジェクトの値を変更することはできます。

# イメージ

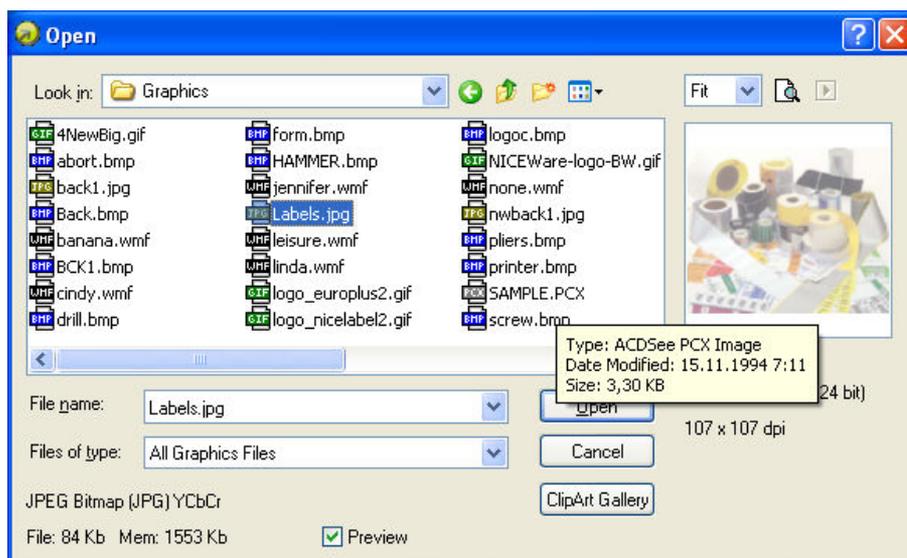
イメージオブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスのイメージアイコンをクリックしてくださいラベル上のイメージを配置したい場所をクリックします。開くダイアログボックスが開きます
2. イメージファイルを選択して、開くボタンを押してください
3. イメージをクリップアートギャラリーから選択するには、クリップアートギャラリー ボタンを押してください
4. イメージを選択して、OK ボタンを押してください

ノート:

ラベルソフトウェアには、小売、物流、化学、自動車、および他の産業でよく使われるイメージを収録しています。クリップアートイメージは、白黒のビットマップ、およびベクタイメージで、ラベルに使用することができます。

より詳しい情報は、クリップアートギャラリーの章を参照してください。



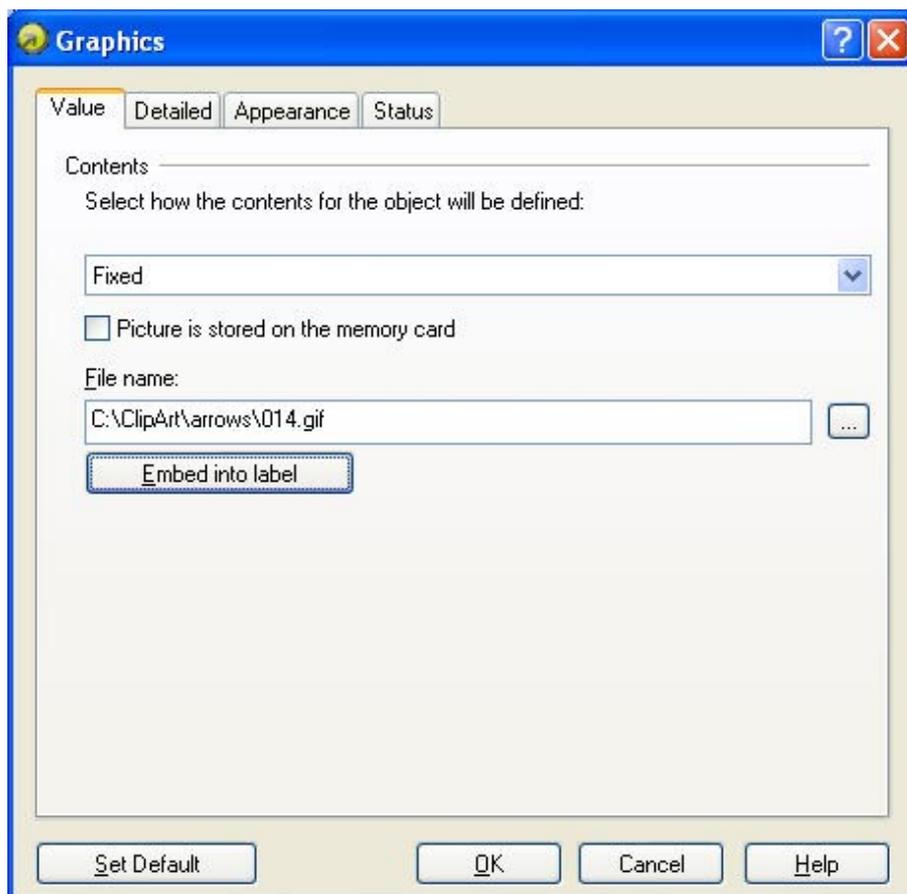
イメージを開くダイアログボックス

ノート:

後で文字オブジェクトを編集するときは、マウスでダブルクリックしてください。ウィザード、またはダイアログボックスが開いて、内容を編集することができます。

イメージダイアログボックスは、複数のタブに分かれています。

# 値タブ



## イメージダイアログボックス – 値タブ

このタブでは、オブジェクトに与えるデータを設定します。データの設定には、多くのコンテンツプロバイダを使用することができます。コンテンツプロバイダを選択すると、選択したコンテンツプロバイダに合わせてタブの内容が変化します。

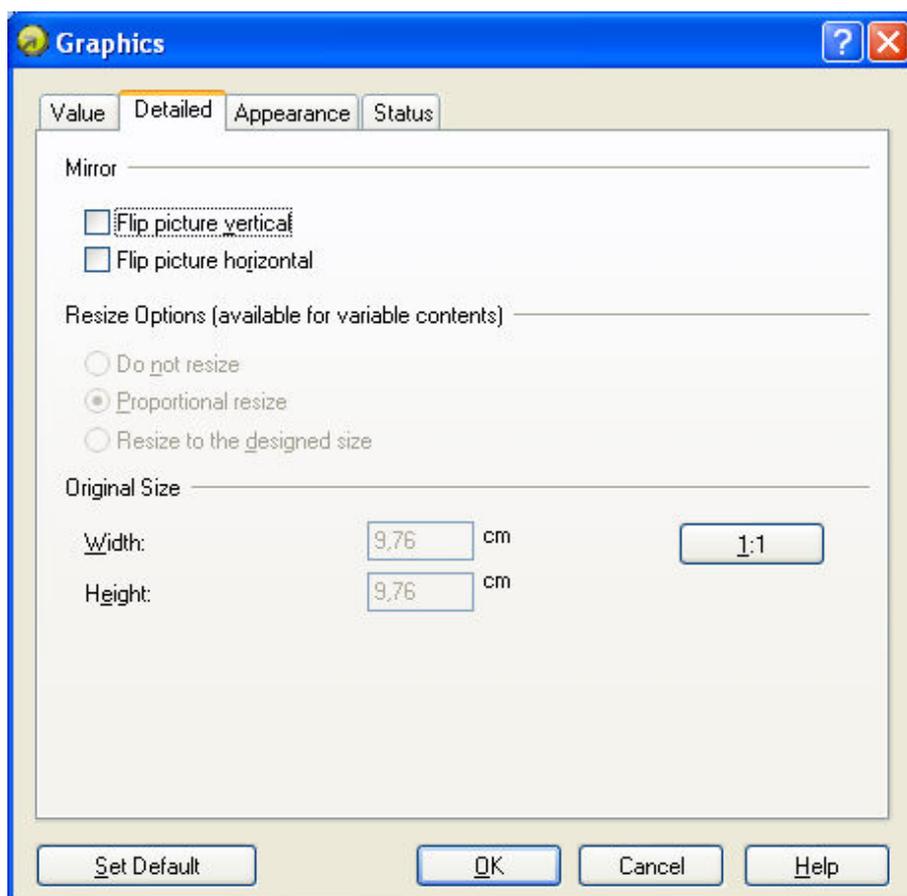
**メモリーカードのイメージを使用する:** このオプションは、予めダウンロードしているメモリーカードのイメージを使用します。(…) ボタンを押して、メモリーカードのイメージを選択します。データは NiceMemMaster でダウンロードします。詳細については、NiceMemMaster のヘルプファイルを参照してください。

**ファイル名:** イメージファイル名を表示します。

**参照ボタン (...):** このボタンをクリックすると、ディスク、またはメモリーカードのイメージを参照します。

**ラベルに埋め込む:** イメージデータをラベルファイルに埋め込みます。イメージファイルへのリンクは失われますが、ラベルファイルを他のコンピュータに移動することができるようになります。

# 詳細タブ



## イメージダイアログボックス – 詳細タブ

**ミラー:** イメージがミラー印刷されます。鏡に映るように、上下、または左右が反転します。

**サイズ設定オプション:** イメージデータのサイズがイメージオブジェクトのサイズより大きいとき、または小さいときのサイズ設定を指定します。このオプションは、変数イメージオブジェクトでのみ有効です。

**ノート:**  
固定イメージオブジェクトは、ラベル上で直接サイズを変更することができます。

**変更しない:** サイズを変更しません。

**比率を維持して変更:** イメージの縦横比を維持して変更します。

**オブジェクトサイズに変更:** オブジェクトのサイズに変更します。

**元のサイズ:** このセクションでは、イメージデータの元のサイズを表示します。イメージサイズを変更し、元のサイズに戻りたいときは、1:1 ボタンを押してください。

**ノート:**  
元のサイズは、選択しているプリンターのピクセル解像度を元に計算します。そのため選択して

いるプリンターが違くと、ラベル上でのイメージサイズは異なります。例えば、多くのラベルプリンターの解像度は 200 DPI、または 300 DPI 程度です。一方、多くのレーザープリンターは、600 DPI を超えます。そのため、ラベルプリンターからレーザープリンターに切り替えると、イメージのサイズは小さくなります。

## 外観タブ

**位置とサイズ:** 位置とサイズを入力します。既定の座標基準点は、オブジェクトの左上端です。このダイアログボックスで、オブジェクトの位置をサイズを微調整します。別の方法として、Label Inspector を使用する方法があります。

**高さを調整する:** このオプションを有効にすると、文字ボックスオブジェクトの高さを自動調整します。文字データのサイズが大きいときは拡大し、小さいときは縮小します。

**ノート:** このオプションを有効にすると、フォントサイズの最適オプションは無効になります。

**比率を維持:** オブジェクトの比率を維持します。高さを変化すると、それに伴って幅も変化します。

**回転:** オブジェクトを 90°単位で反時計回りに回転します。

**座標基準点:** ラベル上でオブジェクトを描画し始める基準点を指定します。オブジェクトの位置は、座標基準点の座標値です。例えば左上端を指定すると、オブジェクトは右下に向かって描画されます。

# 状態タブ

選択したオブジェクトの追加情報を表示します。

**印刷:** 画面で表示されている通りに印刷します。

**印刷しない:** 画面で表示されているのみで印刷しません。印刷しないオプションは、予め印刷されているオブジェクトがあるラベルを使用するとき便利です。画面上のデザインはラベルの通りに行い、予め印刷されているオブジェクトは印刷しない設定にします。そうすると画面上の違和感がなく作業できます。

**無効:** 無効となっているオブジェクトは、ラベルの領域を逸脱しているか、または設定に問題があります。既定値では無効なオブジェクトは印刷されませんが、オプション設定によって強制的に印刷することができます。

**ノート:** 無効なオブジェクトの印刷結果は不定です。結果はプリンターや状況によって様々ですが、オブジェクトが次の行に回り込んだように印刷される、全く違う位置やサイズで印刷される、違う値が印刷される場合があります。予めテスト印刷を行って、意図した結果になるか確認してください。一見正しくデザインされているにも関わらずこのような状況が生じた場合は、オブジェクトの位置やサイズを調整して、余裕をもってラベル内に収まるようにしてください。

**位置の固定:** オブジェクトの位置を変更できません。しかし、オブジェクトの値を変更することはできます。

# 既定値にする

---

既定値にする ボタンは、現在の設定値を保存して、新たに作成されるオブジェクトの既定値として使います。

# メモリーカードイメージダイアログボックス

---

メモリーカードイメージダイアログボックスは、プリンターのメモリーカードに保存されている全てのイメージを表示します。メモリーカードのイメージを使用するには、予めプリンターにダウンロードしておかなければいけません。

# 矩形

ツールボックスの矩形アイコン、またはオブジェクトメニューの矩形メニューコマンドを使うと、矩形オブジェクトを作成することができます。

矩形オブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します：

1. ツールバーの矩形アイコンをクリックしてください
2. ラベル上の矩形オブジェクトを配置したい位置をクリックします。クリックした場所がオブジェクトの左上になります
3. 矩形オブジェクトの右下をマウスでドラッグし、オブジェクトのサイズを設定します

ノート：

正方形を作成したいときは、Shift キーを押したままオブジェクトの隅をドラッグします。詳細と便利なショートカットについては、[ショートカット](#) の章を参照してください。

4. 矩形オブジェクトを移動するときは、移動先までマウスでドラッグしてください

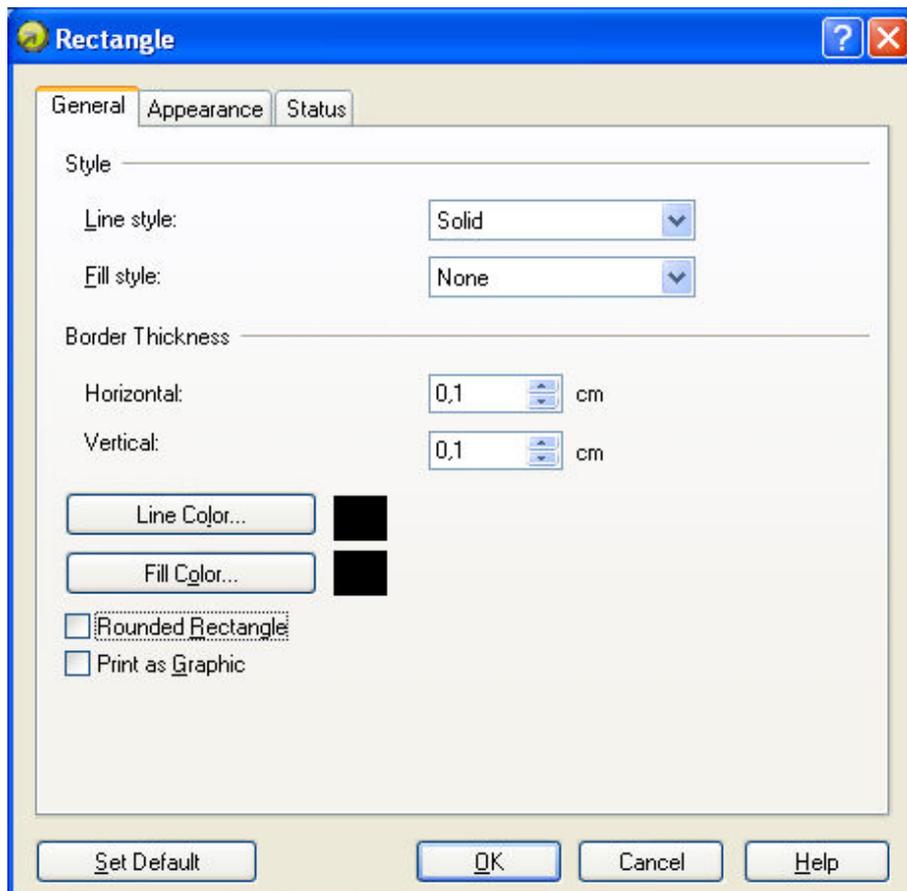
ノート：

後で矩形オブジェクトを編集するときは、マウスでダブルクリックしてください。ウィザード、またはダイアログボックスが開いて、内容を編集することができます。

矩形ダイアログボックスは、複数のタブに分かれています。

# 一般タブ

一般タブでは、線分と塗りつぶしの種類、線幅、コーナーR、および色を設定します。



## 矩形ダイアログボックス – 一般タブ

**線の種類:** 枠の線種を選択します。なし、塗りつぶし、または透明を選択できます。

- **無し:** 枠を描画しません
- **塗りつぶし:** 選択した色の線で枠を描画します
- **透明:** 透明色の線で枠を描画します。無しとの違いは、重なり合うオブジェクトが消去されることです

**塗りつぶし:** 矩形内部の塗りつぶし方法を指定します。

- **無し:** 塗りつぶしません。背景にあるオブジェクトは見えます
- **パターン選択:** 定義済みパターン(実線、対角線、水平線、垂直線、斜線、および色付き矩形)で塗りつぶします
- **透明:** 透明の矩形で塗りつぶします。無しとの違いは、重なり合うオブジェクトが消去されることです

**ノート:** 無しと透明は多くの場合同じ効果を生じますが、ラベルプリンターでは違いが生じる場合があります。多くのラベルプリンターでは、全ての色を白と黒に2値化し、AND (全てのイメー

ジが単純に重なる)、または XOR (重なり合うイメージが描画されず透明になる) 動作しかしません。透明は重なり合うイメージが描画されず透明になるコマンドで送信します。この動作はプリンターに依存する点に注意してください。同じラベルを他のモデルやプリンターで開いた場合は、異なった表現になることがあります。

**線幅:** 矩形の線幅を指定します。

**ノート:** 指定できる線幅の範囲は、使用するプリンターに依存します。

**イメージで印刷:** なるべくイメージデータで送信します。

**ノート:**  
このオプションを無効にすると印刷速度が速くなります。使用する線分の種類、塗りつぶしによってはプリンターコマンドに展開できません。このような線分、塗りつぶしを使用しているときは、イメージで印刷 オプションは無効にできません。

**線色:** 線分の色を指定します。

**塗りつぶし色:** 塗りつぶし色を指定します。

**ノート:**  
色の指定はカラープリンターでのみ可能です。多くのラベルプリンターでは、白黒で印刷されません。

**コーナー R:** 矩形にコーナー R を付けます。半径を指定することができます。

## 外観タブ

**位置とサイズ:** 位置とサイズを入力します。既定の座標基準点は、オブジェクトの左上端です。このダイアログボックスで、オブジェクトの位置をサイズを微調整します。別の方法として、Label Inspector を使用する方法があります。

**高さを調整する:** このオプションを有効にすると、文字ボックスオブジェクトの高さを自動調整します。文字データのサイズが大きいときは拡大し、小さいときは縮小します。

**ノート:** このオプションを有効にすると、フォントサイズの最適オプションは無効になります。

**比率を維持:** オブジェクトの比率を維持します。高さを変化すると、それに伴って幅も変化します。

**回転:** オブジェクトを 90°単位で反時計回りに回転します。

**座標基準点:** ラベル上でオブジェクトを描画し始める基準点を指定します。オブジェクトの位置は、座標基準点の座標値です。例えば左上端を指定すると、オブジェクトは右下に向かって描画されます。

# 状態タブ

選択したオブジェクトの追加情報を表示します。

**印刷:** 画面で表示されている通りに印刷します。

**印刷しない:** 画面で表示されているのみで印刷しません。印刷しないオプションは、予め印刷されているオブジェクトがあるラベルを使用するとき便利です。画面上のデザインはラベルの通りに行い、予め印刷されているオブジェクトは印刷しない設定にします。そうすると画面上の違和感がなく作業できます。

**無効:** 無効となっているオブジェクトは、ラベルの領域を逸脱しているか、または設定に問題があります。既定値では無効なオブジェクトは印刷されませんが、オプション設定によって強制的に印刷することができます。

**ノート:** 無効なオブジェクトの印刷結果は不定です。結果はプリンターや状況によって様々ですが、オブジェクトが次の行に回り込んだように印刷される、全く違う位置やサイズで印刷される、違う値が印刷される場合があります。予めテスト印刷を行って、意図した結果になるか確認してください。一見正しくデザインされているにも関わらずこのような状況が生じた場合は、オブジェクトの位置やサイズを調整して、余裕をもってラベル内に収まるようにしてください。

**位置の固定:** オブジェクトの位置を変更できません。しかし、オブジェクトの値を変更することはできます。

# 既定値にする

---

既定値にする ボタンは、現在の設定値を保存して、新たに作成されるオブジェクトの既定値として使います。

# 線分

ツールボックスの線分アイコン、またはオブジェクトメニューの線分メニューコマンドを使うと、線分オブジェクトを作成することができます。

矩形オブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します：

1. ツールボックスの線分アイコンをクリックしてください
2. ラベル上の描画開始位置をクリックしてください
3. マウスの左ボタンを押したまま、終点までドラッグします。線分は、上下左右に描画することができます

ノート：

上(下)に描画したいときは、マウスカーソルを上(下)にドラッグしてください。このオブジェクトは、プリンターの線分コマンドに置換されます。そのため斜線を引くことはできません(殆どのプリンターでは、斜線は対角を結ぶ大きな矩形イメージとして描画するため)。反面、高速に印刷できます。

ノート：

後で矩形オブジェクトを編集するときは、マウスでダブルクリックしてください。ウィザード、またはダイアログボックスが開いて、内容を編集することができます。

# 一般タブ

**線の種類:** 線分の種類を選択します。塗りつぶし、または透明を選択できます。

- **塗りつぶし:** 選択した色の線で描画します
- **透明:** 透明色の線で描画します。塗りつぶしとの違いは、重なり合うオブジェクトが消去されることです

**線幅:** 線分の幅を入力します。

**イメージで印刷:** なるべくイメージデータで印刷します。

**ノート:**

このオプションを無効にすると印刷速度が速くなります。使用する線分の種類によってはプリンターコマンドに展開できません。このような線分、塗りつぶしを使用しているときは、イメージで印刷 オプションは無効にできません。

**線色:** 線分の色を指定します。

## 外観タブ

**位置とサイズ:** 位置とサイズを入力します。既定の座標基準点は、オブジェクトの左上端です。このダイアログボックスで、オブジェクトの位置をサイズを微調整します。別の方法として、Label Inspector を使用する方法があります。

**高さを調整する:** このオプションを有効にすると、文字ボックスオブジェクトの高さを自動調整します。文字データのサイズが大きいときは拡大し、小さいときは縮小します。

**ノート:** このオプションを有効にすると、フォントサイズの最適オプションは無効になります。

**比率を維持:** オブジェクトの比率を維持します。高さを変化すると、それに伴って幅も変化します。

**回転:** オブジェクトを 90°単位で反時計回りに回転します。

**座標基準点:** ラベル上でオブジェクトを描画し始める基準点を指定します。オブジェクトの位置は、座標基準点の座標値です。例えば左上端を指定すると、オブジェクトは右下に向かって描画されます。

# 状態タブ

選択したオブジェクトの追加情報を表示します。

**印刷:** 画面で表示されている通りに印刷します。

**印刷しない:** 画面で表示されているのみで印刷しません。印刷しないオプションは、予め印刷されているオブジェクトがあるラベルを使用するとき便利です。画面上のデザインはラベルの通りに行い、予め印刷されているオブジェクトは印刷しない設定にします。そうすると画面上の違和感がなく作業できます。

**無効:** 無効となっているオブジェクトは、ラベルの領域を逸脱しているか、または設定に問題があります。既定値では無効なオブジェクトは印刷されませんが、オプション設定によって強制的に印刷することができます。

**ノート:** 無効なオブジェクトの印刷結果は不定です。結果はプリンターや状況によって様々ですが、オブジェクトが次の行に回り込んだように印刷される、全く違う位置やサイズで印刷される、違う値が印刷される場合があります。予めテスト印刷を行って、意図した結果になるか確認してください。一見正しくデザインされているにも関わらずこのような状況が生じた場合は、オブジェクトの位置やサイズを調整して、余裕をもってラベル内に収まるようにしてください。

**位置の固定:** オブジェクトの位置を変更できません。しかし、オブジェクトの値を変更することはできます。

# 既定値にする

---

既定値にする ボタンは、現在の設定値を保存して、新たに作成されるオブジェクトの既定値として使います。

# 楕円

ツールボックスの楕円アイコン、またはオブジェクトメニューの楕円メニューコマンドを使うと、楕円、または真円オブジェクトを作成することができます。

楕円オブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します：

1. ツールボックスの線分アイコンをクリックしてください
2. ラベル上の楕円オブジェクトを配置したい位置をクリックします。クリックした場所がオブジェクトの左上になります
3. 楕円オブジェクトの右下をマウスでドラッグし、オブジェクトのサイズを設定します

ノート：

真円を作成したいときは、Shift キーを押したままオブジェクトの隅をドラッグします。詳細と便利なショートカットについては、[ショートカット](#) の章を参照してください。

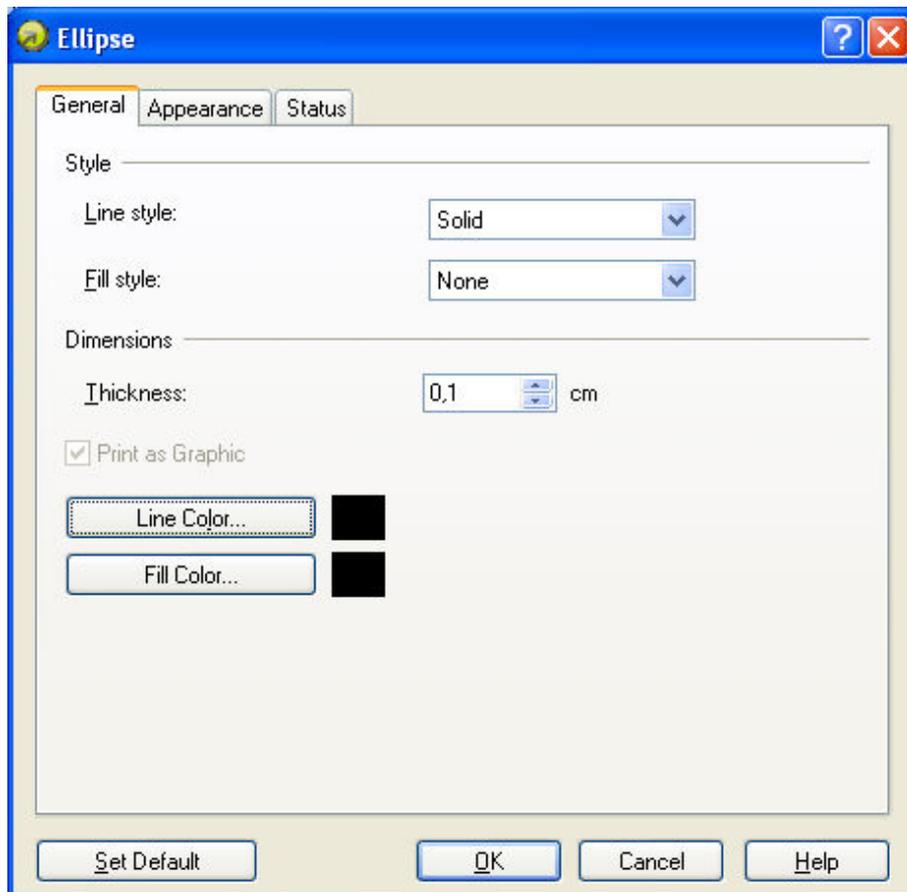
4. 楕円オブジェクトを移動するときは、移動先までマウスでドラッグしてください

ノート：後で楕円オブジェクトを編集するときは、マウスでダブルクリックしてください。ウィザード、またはダイアログボックスが開いて、内容を編集することができます。

楕円ダイアログボックスは、複数のタブに分かれています。

## 一般タブ

一般タブでは、線分と塗りつぶしの種類、線幅、および色を設定します。



#### 楕円ダイアログボックス – 一般タブ

**線の種類:** 枠の線種を選択します。なし、塗りつぶし、または透明を選択できます。

- **無し:** 枠を描画しません
- **塗りつぶし:** 選択した色の線で枠を描画します
- **透明:** 透明色の線で枠を描画します。無しとの違いは、重なり合うオブジェクトが消去されることです

**塗りつぶし:** 矩形内部の塗りつぶし方法を指定します。

- **無し:** 塗りつぶしません。背景にあるオブジェクトは見えます
- **パターン選択:** 定義済みパターン(実線、対角線、水平線、垂直線、斜線、および色付き矩形)で塗りつぶします
- **透明:** 透明の矩形で塗りつぶします。無しとの違いは、重なり合うオブジェクトが消去されることです

**ノート:** 無しと透明は多くの場合同じ効果を生じますが、ラベルプリンターでは違いが生じる場合があります。多くのラベルプリンターでは、全ての色を白と黒に2値化し、AND(全てのイメージが単純に重なる)、または XOR(重なり合うイメージが描画されず透明になる)動作しかしません。透明は重なり合うイメージが描画されず透明になるコマンドで送信します。この動作はプリンターに依存する点に注意してください。同じラベルを他のモデルやプリンターで開いた場合は、異なった表現になることがあります。

**線幅:** 矩形の線幅を指定します。

**ノート:** 指定できる線幅の範囲は、使用するプリンターに依存します。

イメージで印刷: なるべくイメージデータで送信します。

ノート:

このオプションを無効にすると印刷速度が速くなります。使用する線分の種類、塗りつぶしによってはプリンターコマンドに展開できません。このような線分、塗りつぶしを使用しているときは、イメージで印刷 オプションは無効にできません。

線色: 線分の色を指定します。

塗りつぶし色: 塗りつぶし色を指定します。

ノート:

色の指定はカラープリンターでのみ可能です。多くのラベルプリンターでは、白黒で印刷されます。

## 外観タブ

**位置とサイズ:** 位置とサイズを入力します。既定の座標基準点は、オブジェクトの左上端です。このダイアログボックスで、オブジェクトの位置をサイズを微調整します。別の方法として、Label Inspector を使用する方法があります。

**高さを調整する:** このオプションを有効にすると、文字ボックスオブジェクトの高さを自動調整します。文字データのサイズが大きいときは拡大し、小さいときは縮小します。

**ノート:** このオプションを有効にすると、フォントサイズの最適オプションは無効になります。

**比率を維持:** オブジェクトの比率を維持します。高さを変化すると、それに伴って幅も変化します。

**回転:** オブジェクトを 90°単位で反時計回りに回転します。

**座標基準点:** ラベル上でオブジェクトを描画し始める基準点を指定します。オブジェクトの位置は、座標基準点の座標値です。例えば左上端を指定すると、オブジェクトは右下に向かって描画されます。

# 状態タブ

選択したオブジェクトの追加情報を表示します。

**印刷:** 画面で表示されている通りに印刷します。

**印刷しない:** 画面で表示されているのみで印刷しません。印刷しないオプションは、予め印刷されているオブジェクトがあるラベルを使用するとき便利です。画面上のデザインはラベルの通りに行い、予め印刷されているオブジェクトは印刷しない設定にします。そうすると画面上の違和感がなく作業できます。

**無効:** 無効となっているオブジェクトは、ラベルの領域を逸脱しているか、または設定に問題があります。既定値では無効なオブジェクトは印刷されませんが、オプション設定によって強制的に印刷することができます。

**ノート:** 無効なオブジェクトの印刷結果は不定です。結果はプリンターや状況によって様々ですが、オブジェクトが次の行に回り込んだように印刷される、全く違う位置やサイズで印刷される、違う値が印刷される場合があります。予めテスト印刷を行って、意図した結果になるか確認してください。一見正しくデザインされているにも関わらずこのような状況が生じた場合は、オブジェクトの位置やサイズを調整して、余裕をもってラベル内に収まるようにしてください。

**位置の固定:** オブジェクトの位置を変更できません。しかし、オブジェクトの値を変更することはできます。

# 既定値にする

---

既定値にする ボタンは、現在の設定値を保存して、新たに作成されるオブジェクトの既定値として使います。

# 反転

---

反転コマンドは、その範囲にあるオブジェクトを反転させる矩形領域を作成します。

反転オブジェクトを作成するには、以下の手順を実行します:

1. ツールボックスの反転アイコンをクリックします
2. ラベル上の反転オブジェクトを配置したい位置をクリックします。クリックした場所がオブジェクトの左上になります
3. マウスの左ボタンを押したままドラッグします。マウスを放した位置が矩形の右下になります
4. 後で反転オブジェクトのサイズと位置を変更するには、マウスでドラッグします

# 一般タブ

**位置とサイズ:** 位置とサイズを入力します。既定の座標基準点は、オブジェクトの左上端です。このダイアログボックスで、オブジェクトの位置をサイズを微調整します。別の方法として、Label Inspector を使用する方法があります。

**比率を維持:** オブジェクトの比率を維持します。高さが変化すると、それに伴って幅も変化します。

**回転:** オブジェクトを 90°単位で反時計回りに回転します。

**表面を消去:** このオプションを有効にすると、矩形に囲まれたオブジェクトを消去します。矩形や楕円オブジェクトの透明機能と似ていますが、プリンターオブジェクトでのみ使用可能です。また、イメージで印刷機能と併用できません。

## 状態タブ

選択したオブジェクトの追加情報を表示します。

**印刷:** 画面で表示されている通りに印刷します。

**印刷しない:** 画面で表示されているのみで印刷しません。印刷しないオプションは、予め印刷されているオブジェクトがあるラベルを使用するとき便利です。画面上のデザインはラベルの通りに行い、予め印刷されているオブジェクトは印刷しない設定にします。そうすると画面上の違和感がなく作業できます。

**無効:** 無効となっているオブジェクトは、ラベルの領域を逸脱しているか、または設定に問題があります。既定値では無効なオブジェクトは印刷されませんが、オプション設定によって強制的に印刷することができます。

**ノート:** 無効なオブジェクトの印刷結果は不定です。結果はプリンターや状況によって様々ですが、オブジェクトが次の行に回り込んだように印刷される、全く違う位置やサイズで印刷される、違う値が印刷される場合があります。予めテスト印刷を行って、意図した結果になるか確認してください。一見正しくデザインされているにも関わらずこのような状況が生じた場合は、オブジェクトの位置やサイズを調整して、余裕をもってラベル内に収まるようにしてください。

**位置の固定:** オブジェクトの位置を変更できません。しかし、オブジェクトの値を変更することはできます。

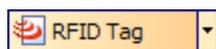
# 既定値にする

---

既定値にする ボタンは、現在の設定値を保存して、新たに作成されるオブジェクトの既定値として使います。

# RFID タグ

---

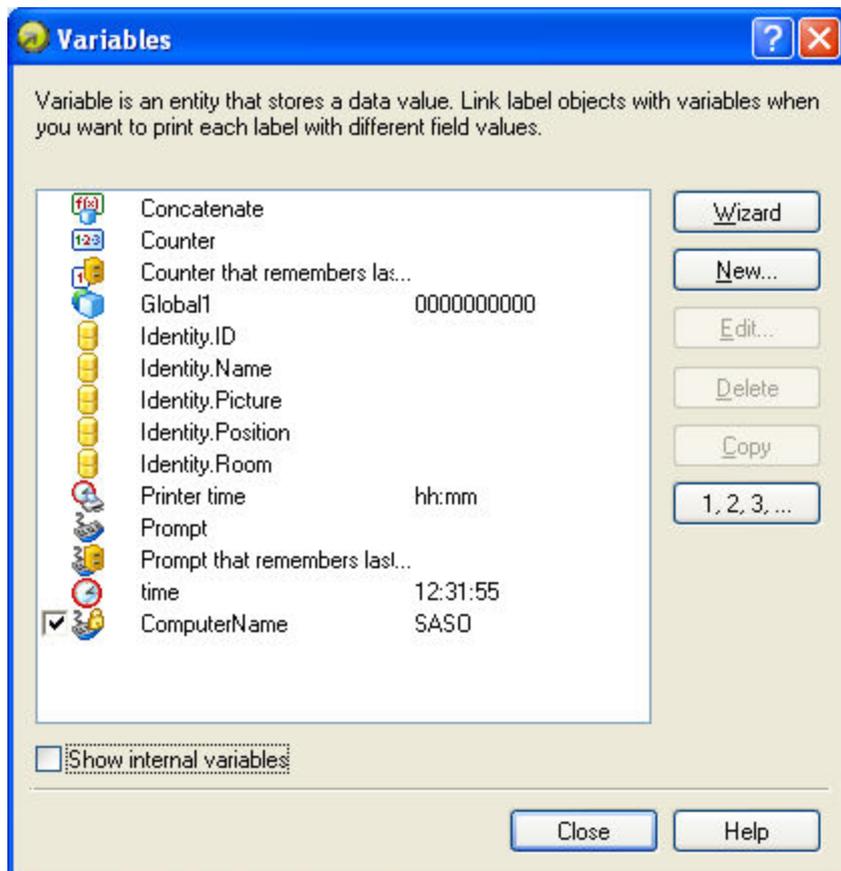


RFID Tag

このツールは、RFID タグ埋め込みラベルを作成します。

# 変数

変数ダイアログボックスは、ラベル上の変数を管理します。管理したい内容をダイアログボックスのボタンから選択してください。



## 変数ダイアログボックス

ダイアログボックスは、全ての**変数一覧**と現在の**値**を表示します。

**ウィザード**: 新しい変数を **変数ウィザード** を使用して作成します。

**新規**: 新しい変数を手動で作成します。

**編集**: 既存の変数を編集します。

### ノート:

内部変数を編集することはできません。変数のプロパティは、変数の種類によって違いがあります。

**削除**: 選択した変数を削除します。

### ノート:

削除可能な変数は、他の変数やオブジェクトから参照されていないものだけです。

**複写**: 同じプロパティと値を持つ新しい変数を作成します。

1, 2, 3...: プロンプト (変数一覧) に表示する順序です。インポート: 外部ファイルから変数値をインポートします。インポートフィルター (Oracle XML ファイルなど) を設定するダイアログボックスが開きます。

内部変数を表示: 内部変数を表示します。内部変数は自動的に値が設定され、プロパティを編集することはできませんが、他の変数やオブジェクトから参照することができます。参照するには、参照したい内部変数を表示します。

全てを選択: 全ての内部変数を選択します。

全てを選択解除: 全ての内部変数を選択解除します。

変数ダイアログボックスは、複数のタブに分かれています。

# 一般タブ

The screenshot shows a dialog box titled "Variable [Product]". It has three tabs: "General", "Serialization", and "Prompting". The "General" tab is selected. The dialog contains the following fields and options:

- About:**
  - Name: Product
  - Description: Product ID
- Source:** Prompt
- Length:**
  - Maximum length: 10
  - Multi line
  - # of lines: 1
  - The variable value is used as label quantity

At the bottom, there are four buttons: "Advanced >>", "OK", "Cancel", and "Help".

## 変数ダイアログボックス – 一般タブ

**名前:** 変数名を入力します。分かり易い名前 ("VAR001" ではなく "DATE" のように) で命名するようにします。変数名に利用できる文字は、英字で始まる英数字だけ (C 言語形式に準じた名前) です。

**説明:** 変数の説明を入力します。機能、意味などを記述しておく、後で編集するときに判り易くなります。

**ソース:** 変数のソース (データの供給元) を指定します。

- ・ **プロンプト:** キーボードから値を入力するときに、変数一覧に表示されるプロンプトです。プロンプトには任意の文字を使うことができます。オペレータに対する注釈は、変数名ではなくプロンプトで行われるべきです。
- ・ **システム時刻:** 時刻の計算にコンピュータの時刻を使用します。日付、および時間変数で意味を持ちます。
- ・ **プリンター時刻:** 時刻の計算にプリンターの時刻を使用します。日付、および時間変数で意味を持ちます。

ノート:

プリンター時刻が使用できるのは、プリンターがサポートしている場合だけです。

- **広域**: 広域変数を指定します。広域変数は、他のラベルに値を引き継ぐことができます。
- **推奨値**: 推奨値を設定します。ユーザーは推奨値リストから選択することで、複雑な入力を回避できます。

長さ: 変数の長さを設定します。

- **最大長**: 入力可能な最大長です。
- **複数行**: 複数行の入力を可能にします

複数行オプションを使用するときは、以下の設定を行うことができます。

**使用しない**: 複数行オプションを使用しません。

**行を分割**: 最初の行が一杯になると、次の行に送られます。

**ワードラップ**: 最初の行が一杯になると、単語単位で次の行に送られます。

ノート:

通常は複数行機能を使うより、文字ボックス、またはリッチテキストボックスを使う方が簡単です。

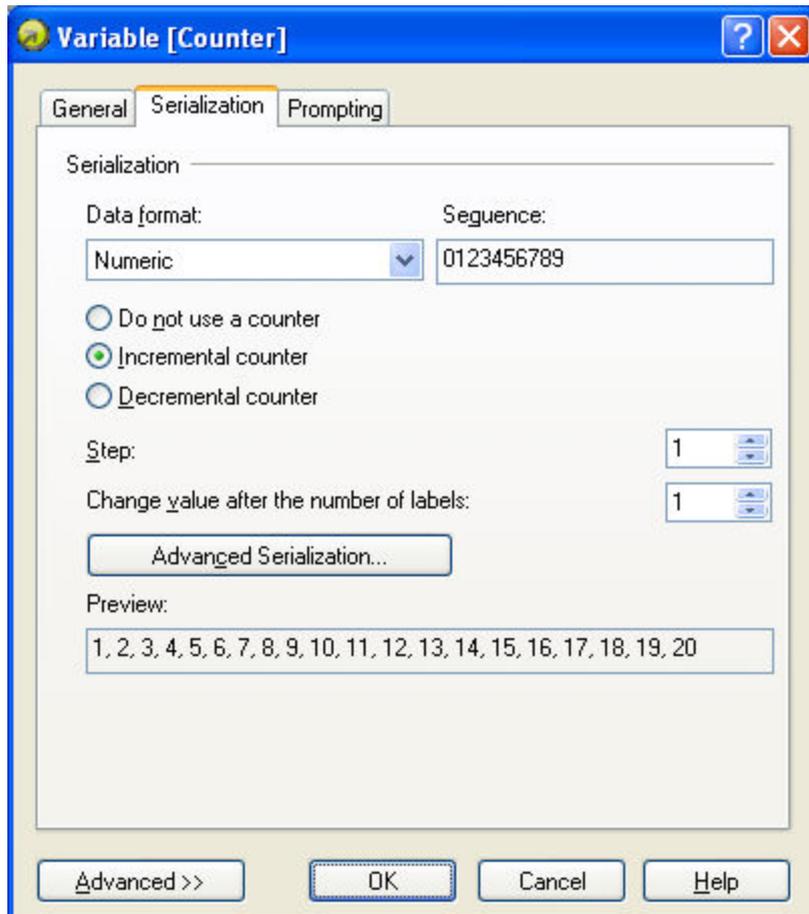
ノート:

複数行機能の利点は、その文字セットで使用できる全ての文字種が使用できる点です。

**ラベル枚数変数として使用**: ラベルの印刷枚数指定変数として使います。ラベル上で1つの変数だけを指定することができます。

# カウンタータブ

このタブでは、変数にカウンター属性を設定します。



## 変数ダイアログボックス – カウンタータブ

**データフォーマット:** 使用するカウンターの種類を選択します。カスタムを除いて、使用する文字列は予め決まっています。カスタムを使用するときは、文字列領域に文字列を入力します。

**文字列:** カウンターに使用する文字列を入力します。

**カウンターを使わない:** 変数はカウンターではありません。

**加算カウンター:** 変数は、増減値を加算するカウンターです。

**減算カウンター:** 変数は、増減値を減算するカウンターです。

**増減値:** カウンターの増減値です。1 ステップ毎にこの値だけ増加、または減少します。

**増減するラベル枚数:** 1 ステップ増減するラベル印刷枚数です。

**拡張カウンター:** 拡張カウンターダイアログボックスを開きます。拡張オプションを設定できます。

**プレビュー:** カウンターのプレビューを表示します。



# 拡張カウンター

リセット設定: このダイアログボックスでは、カウンターのリセット設定を行うことができます。この値に達するとカウンターがリセットします。

リセットする条件: カウンターがリセットする条件を設定します。

|                |  |
|----------------|--|
| 日付か時間が変わったとき   | 日付か時間が変わるとリセットします  |
| 最小/最大値に達したとき   | カウンターは、最小/最大値の範囲で変動します。最小/最大値は、 <a href="#">検証タブ</a> で設定します。 |
| 選択した変数値が変化したとき | 選択した変数値が変化したときにリセットします                                       |

# データ処理タブ

**接頭と接尾文字:** カウンターに指定した文字列を付けて表示します。接頭文字は、カウンターの最初に付きます。接尾文字は、カウンターの最後に付きます。

**充填文字:** 最大長に満たないカウンターに埋める文字です。

**ノート:**

最も良く使われる充填文字は0です。例えばカウンターの充填文字が0、最大長が5、値が23の時は、00023と表示されます。

**使用しない:** 充填文字を使用しません。

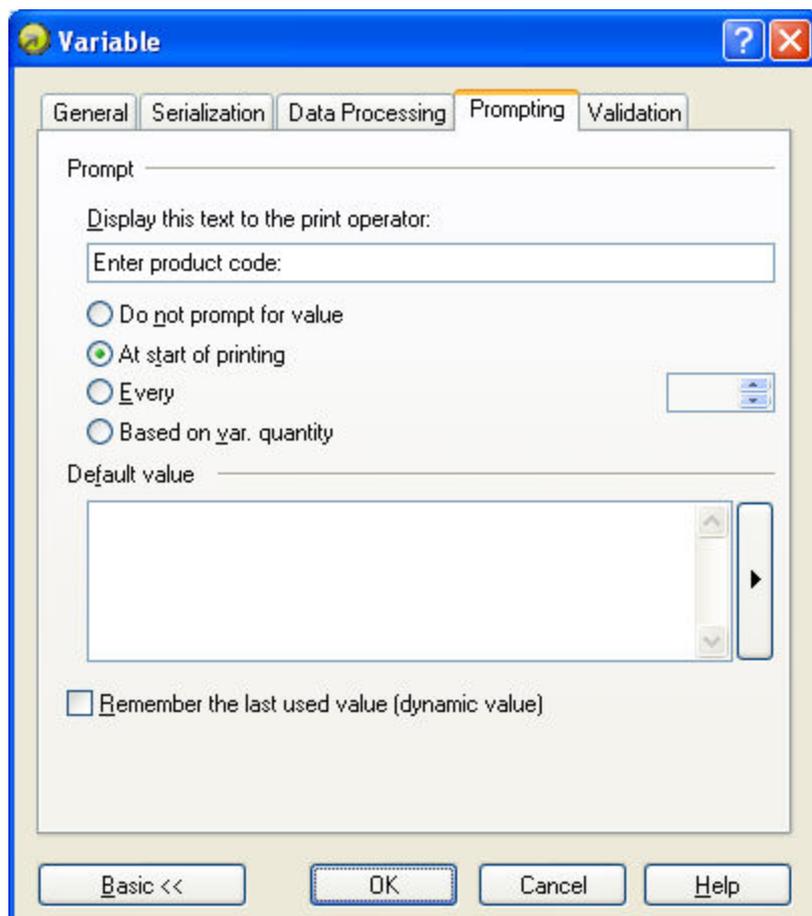
**左詰め:** カウンターの左に充填します。

**右詰め:** カウンターの右に充填します。

**値を囲む:** カウンターの左右に充填します。カウンター値は中央になります。

# プロンプトタブ

プロンプト: キーボード入力時に表示するプロンプトの詳細なオプションを設定します。



## 変数ダイアログボックス – プロンプトタブ

プロンプトを使うと、オペレータに入力すべき値のヒントを与えることができます。複数のオプションがあります:

オペレータに表示するプロンプト: 印刷前にオペレータに表示するプロンプトを設定します。設定した文字列は、印刷ダイアログボックスでオペレータに表示されます。

- **プロンプトを表示しない:** プロンプトを表示しません。変数値は他の方法 (システム日付、プリンター日付など) で取得されるか、予め設定した値 (定数値) となります。
- **印刷の開始時:** ラベルの印刷を開始したときにプロンプトを表示します。
- **常に:** ラベルを印刷する度にプロンプトを表示します。
- **ラベル枚数変数の値:** ラベル枚数変数値で指定した回数だけプロンプトを表示します。ラベル枚数変数は、一般タブの "ラベル枚数変数として使用" オプションを有効にした変数です。

既定値: 既定値を入力します。ユーザーは既定値をそのまま使うことも、新たな値を入力することもできます。

**最終値を記憶 (動的変数):** このオプションを有効にすると、変数の最終値を別ファイルに記憶し、次回呼び出されます。

# 検証タブ

検証タブでは、高度なデータフォーマットの設定ができます。

**使用可能文字:** 使用可能な文字グループをリストから選択します。エディットボックスの右側には、選択したグループで使用可能な文字の一覧が表示されます。詳細は、[利用可能な文字の種類](#)の章を参照してください。

**データ型:** 変数で使用するデータを選択します。詳細は、[利用可能なデータ型](#)の章を参照してください。

- **入力書式:** 変数に適用する入力書式を選択します。ユーザーが入力したデータは、この書式に従って変換されます。
- **出力書式:** 変数に適用する出力書式を選択します。プログラムが出力したデータは、この書式に従って変換されます。

**範囲チェック:** 変数に入力可能な最小、最大値を設定します。

**追加文字列**

- **固定長変数:** 変数は、必ず指定した長さのデータを入力しなければいけません。
- **必須変数:** 変数は、値を空にすることができません。必ず値の入力が必要です。

## 範囲チェック

---

変数がとり得る最小値と最大値を入力します。この設定は任意です。

最小値: 変数がとり得る最小値を入力します。

最大値: 変数がとり得る最大値を入力します。

# 値タブ

---

値タブは、広域変数を使用している場合のみ表示されます。

値タブは、広域変数の設定を行います。

# 基本と拡張ボタン

---

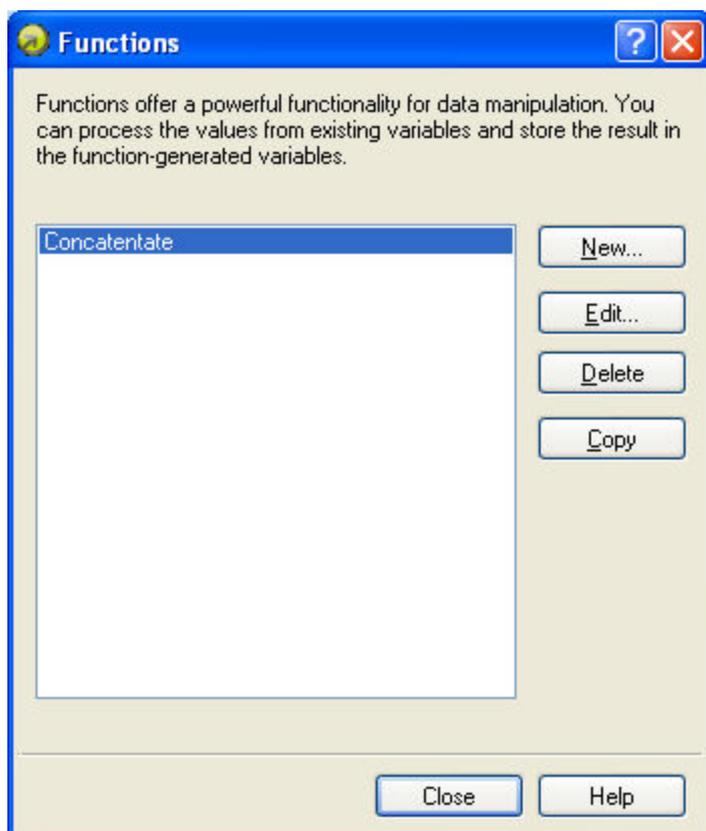
ラベルソフトウェアは、2つのインターフェイスを持っています。既定値は基本ユーザーインターフェイスで、拡張オプションは隠されています。

**基本モード:** 基本モードボタンをクリックすると、基本インターフェイスになります。ダイアログボックスの幾つかの機能は隠されます。

**拡張モード:** 拡張モードボタンをクリックすると、拡張インターフェイスになります。ダイアログボックスの全ての機能が使用できます。

# 関数

関数ダイアログボックスでは、関数の管理と定義を行うことができます。関数には、強力なデータ操作機能があります。既存の変数値を処理し、他の変数に格納することができます。



## 関数ダイアログボックス

**新規:** 新しい関数を作成します。

**編集:** 既存の関数を編集します。

**削除:** 選択した関数を削除します。

### ノート:

削除することができるのは、ラベル上で使用されていない関数 (オブジェクトにリンクしていない、または他の関数から参照されていない) だけです。

**複写:** 選択した関数を複写します。

# 一般タブ

このタブでは、関数に関する一般的な情報を表示します。

**名前と概要:** 関数の名前を入力します。関数の名前は、機能を反映したものにしてください。関数を参照したり、後で修正することが容易になります。

名前を付けると、概要も入力することができます。より多くの情報を入力できるので、多くの機能を持った関数で便利です。

**関数の種類:** このフィールドでは、関数の種類を定義します。このフィールドは、新しい関数を作成するときのみ設定できます。以下の種類があります:

|                                     |
|-------------------------------------|
| <a href="#">結合</a>                  |
| <a href="#">部分集合</a>                |
| <a href="#">一次関数</a>                |
| GS1-128 (EAN.UCC 128) 関数            |
| <a href="#">ユーザー定義チェックデジット</a>      |
| <a href="#">日付計算</a>                |
| <a href="#">通貨変換</a>                |
| SSCC 関数                             |
| <a href="#">Visual Basic スクリプト</a>  |
| <a href="#">FACT</a>                |
| <a href="#">高容量 ADC メディアデータ転送構文</a> |
| <a href="#">HIBC</a>                |
| <a href="#">テーブル参照</a>              |
| <a href="#">ファイルヘルプ</a>             |

**印刷前に結果を評価する:** 印刷前に結果が適切か評価することができます。データベースアクセス関数で便利です。

例: データベースアクセスでは、常に意図したデータが得られるとは限りません。このオプションを有効にすると、印刷前にデータベースのアクセス結果が表示されます。データが意図したものであれば印刷を続行し、そうでなければキャンセルできます。

# ASC (FACT)

この関数は、ASC データ識別子に準拠したデータをコード化できます。新しいデータを追加するには、識別子をリストから選択し、続いて使用する変数を選択、またはデータを入力します。データは、固定値にも変数値にもすることができます。固定値を使用するときは、直接値を入力します。変数値を使用するときは、変数 ラジオボタンをクリックし、リストから使用する変数を選択してください。変数値は、識別子で指定された形式とすることに注意してください。ASC 規約により、使用可能なデータが定められています。

The screenshot shows the 'Function' dialog box with the 'Detailed' tab selected. The 'Output variable name' is 'vFact1'. A list of identifiers is shown with '3B HJ123' selected. The 'Select identifier' dropdown is '3B - Motor Freight Transport Equipment ID co'. The 'Value' field contains 'HJ123' and the 'Variable' checkbox is unchecked. The 'Preview value' is 'B12345+3BHJ123'.

## ASC 関数

1つ、またはそれ以上の識別子を追加したら、出力変数名を選択してください。正しく選択すると、ラベル上で使用できるようになります。ダイアログボックス下部のプレビュー領域には、現在のデータがプレビュー表示されます。

# 連結

連結関数は、1つ以上の変数値を連結し、新しい変数に返却します。

利用可能変数: ラベル上に定義されている変数の一覧です。

選択変数: 連結するために選択した変数の一覧です。

ノート:

矢印ボタンを使うと連結順序を変更することができます。

出力変数: 連結結果を出力する変数です。

定義: 変数のプロパティを変更します。通常は変数名の変更を行う場合に使用します。

区切り: 連結する変数値を区切る値です。

ノート:

区切りを指定しない時は、変数値は密に連結します。

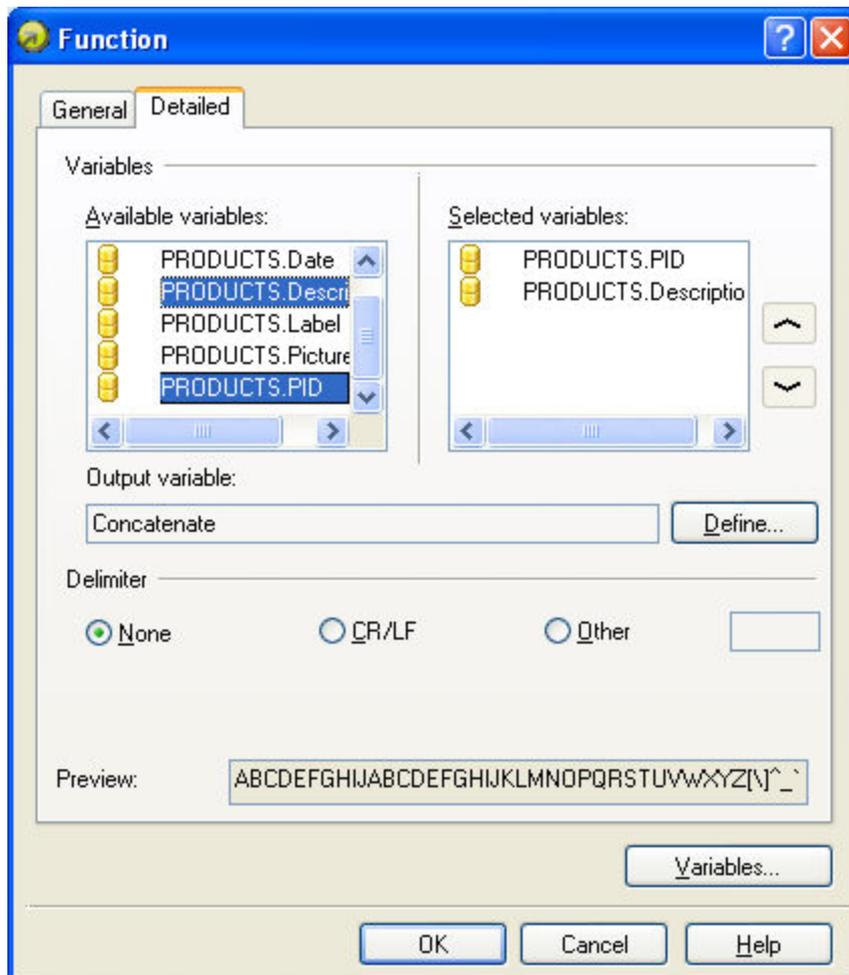
CR/LR: CR/LF (復帰/改行) コードを区切り文字として使用します。それぞれの変数値が改行表示されます。

その他: ユーザー定義の区切り文字を指定します。

プレビュー: 現在の設定でどのように見えるか表示します。

ノート:

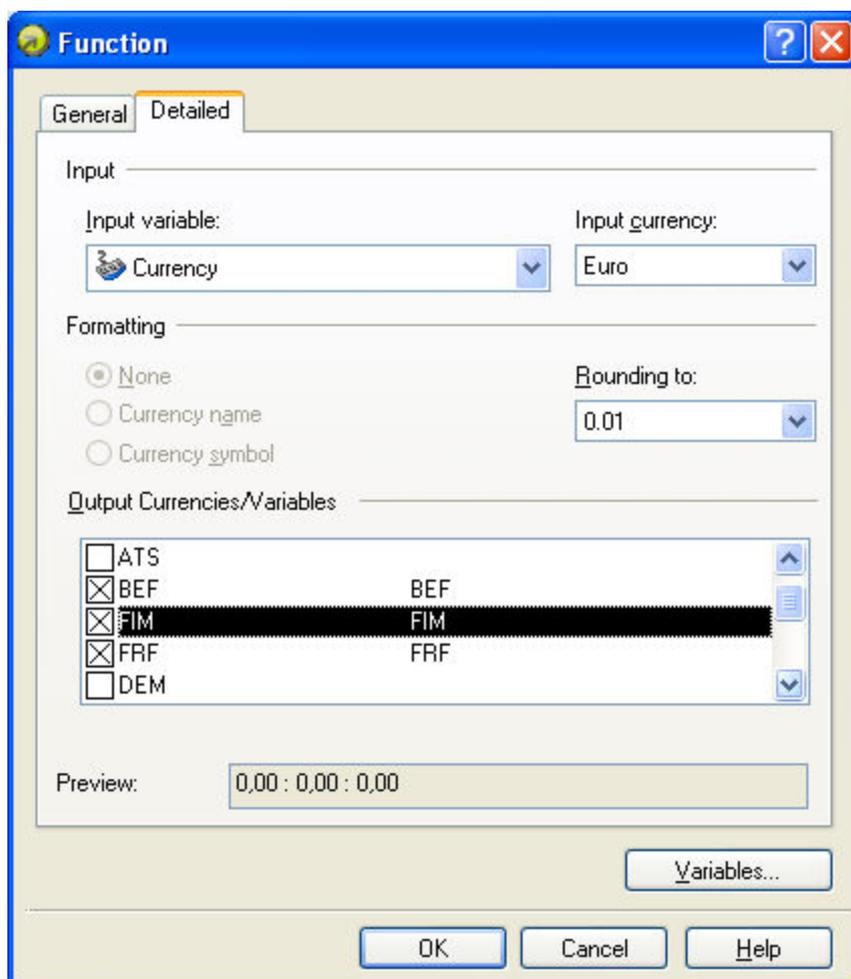
変数に値が設定されていない場合は、何も表示されません。



連結関数ダイアログボックス – 詳細タブ

## 通貨変換

通貨変換関数は、各国の通貨とユーロを相互変換します。



## 通貨変換関数

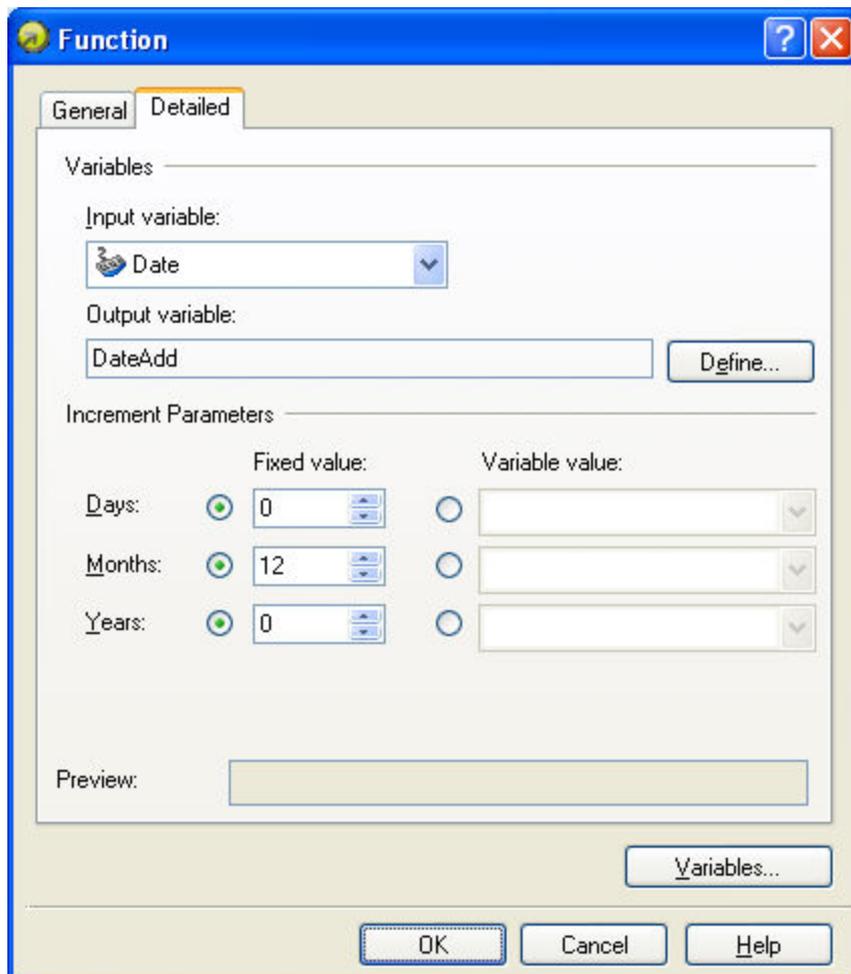
最初に入力変数を選択します。次に入力通貨を選択して、入力変数の通貨を指定します。

リストから出力通貨を選択します。変数書式項目で、表示形式を変更することができます。

丸め桁、小数点位置を設定することができます。

# 日付計算

日付計算関数は、日付に値を加減算します。この機能は、有効期限の自動計算など、期日管理が必要な場合に便利です。



## 日付計算関数ダイアログボックス – 詳細タブ

入力変数は、日付型でなければいけません。この変数値が日付計算の元になる日付となります。入力変数の値に日数、月数、または年数を加算した値が返却値になります。加算値は、固定（ラベル設計時に固定値を設定）、または変数値（変数の値を加算値とする）にすることが出来ます。値は数字型でなければいけません。

出力変数を編集するには、定義 ボタンを押します。

# HIBC

この関数は、HIBC (Health Industry Bar Code、医療産業バーコード) に準拠したデータをコード化できます。HIBC コード化は、医療産業で使用されます。データは、固定値にも変数値にもすることができます。固定値を使用するときは、直接値を入力します。値は、識別子で指定された形式とすることに注意してください。HIBC 規約により、使用可能なデータが定められています。

The screenshot shows a 'Function' dialog box with two tabs: 'General' and 'Detailed'. The 'Detailed' tab is active. It contains the following fields and options:

- Type of structure:**  Concatenated,  Primary and secondary
- Output variable name:** vHIBC1
- Labeler ID code (LIC):** A123, Variable:
- Product or Catalog Number (PCN):** 123, Variable:
- Unit-of-Measure Identifier (U/M):** 3 (dropdown), Variable:
- Quantity:** 10, Variable:
- Date:** (empty), +\$ No date (dropdown), Variable:
- Lot/Batch/Serial number:** 1234567890, Variable:
- Preview code:** +A1231233/\$1234567890I

At the bottom right, there is a 'Variables...' button. At the bottom center, there are 'OK', 'Cancel', and 'Help' buttons.

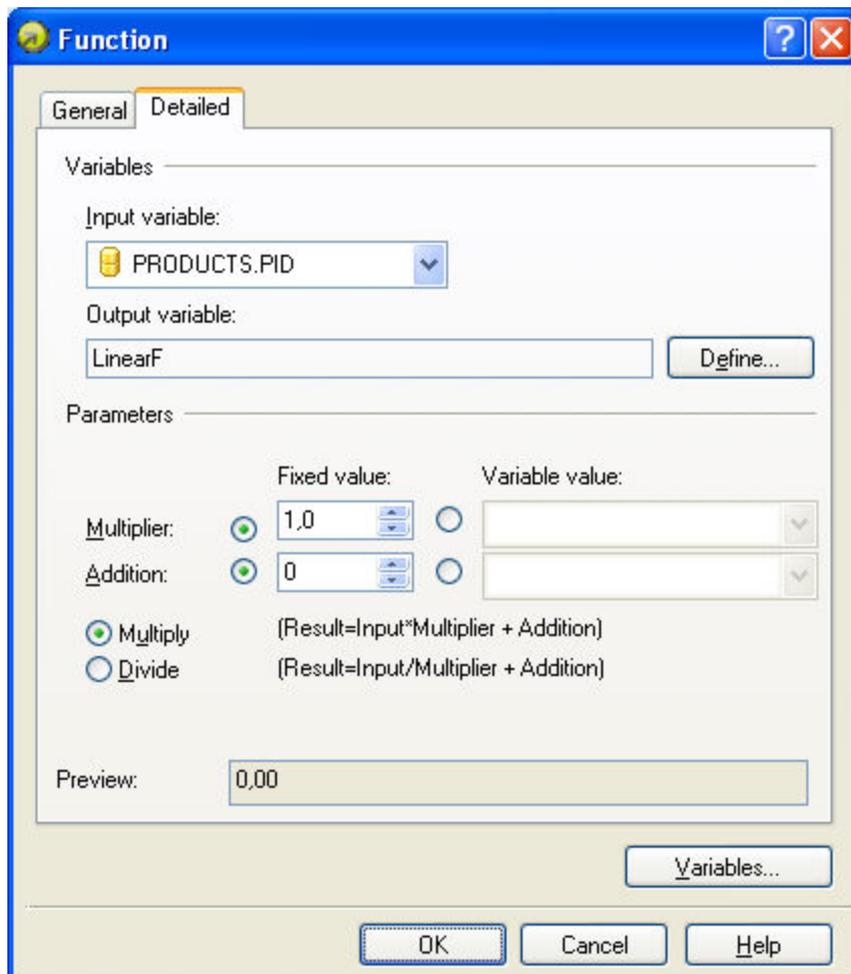
## HIBC 関数

1つ、またはそれ以上の識別子を追加したら、出力変数名を選択してください。正しく選択すると、ラベル上で使用することが出来るようになります。

厳格な規格準拠 オプションを使用することが出来ます。このオプションを有効にしたときは、パッキングインデックス値が変化すると印刷枚数指定が無効になります。

# 一次関数

一次関数は、入力変数で指定した変数値を乗除し、オプションの加算で指定した値を加算して返却します。



## 一次関数 - 詳細タブ

**入力変数:** 変数一覧から使用する入力変数を選択します。

**出力変数:** 出力変数名を入力します。

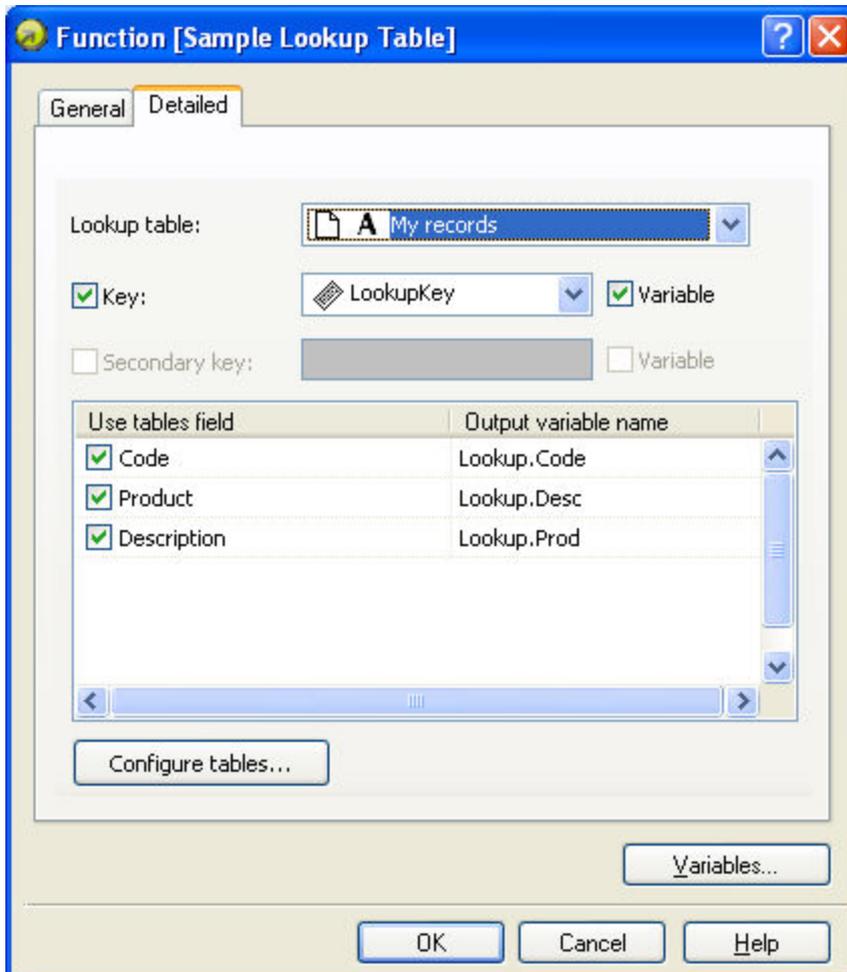
**乗算と加算** は、数値フィールドです。定数値を入力することができます。変数値を使用したい場合は、変数一覧から使用する変数を選択します。値は数値型でなければいけません。

**出力変数** は、自動的に名前が付けられますが、名前を変更することができます。変数の定義やポロパティの設定は、通常の場合と同じ手順で行います。

一次関数の種類は、乗算、または除算から選択します。

# テーブル参照

テーブル参照は、クエリによって絞り込まれたデータベースのデータを参照します。ソフトウェアは、コンピュータで使用できる (ODBC、および OLEDB データソースなど) 全てのデータベースを使用できますが、必要なデータはその一部であることが多くあります。テーブル参照を使うと、必要なデータのみを取り出すことができます。

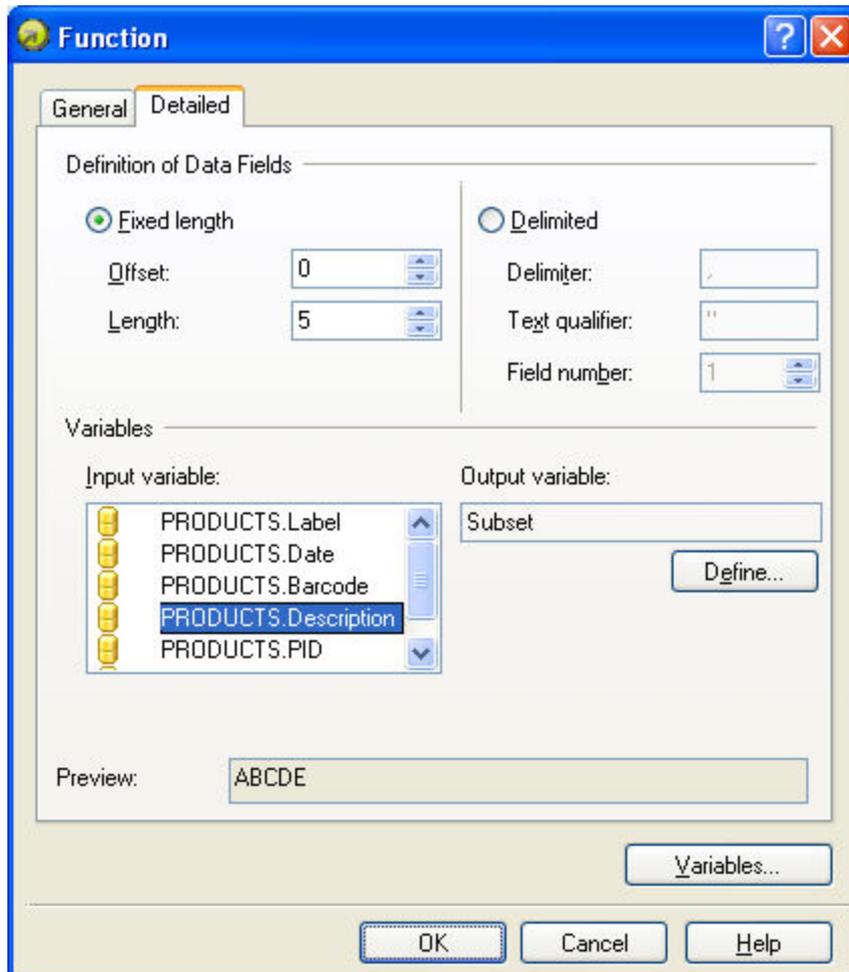


## テーブル参照

テーブル参照には、少なくとも1つの検索キーが必要です。検索キーは、変数、または定数値を指定することができます。選択したフィールドのみがラベル上で使用できます。関数は、出力変数にフィールド値を書き込まなければいけません。

# 部分集合関数

部分集合関数は、入力変数の一部を変数に出力します。



## 部分集合関数ダイアログボックス - 詳細タブ

**データフィールド定義:** 入力変数からのデータ取得方法を指定します。以下の2つの方法が使用可能です。

- **固定長:** 入力変数のデータ取り出し位置を指定します。
  - **オフセット:** 変数値先頭からのオフセット (読み飛ばし文字数) で指定します。
  - **長さ:** 変数値先頭からの長さ (読み取り文字数) で指定します。
- **区切り文字:** 入力変数のデータは、区切り文字で区切られたものとして操作します。最初に区切り文字を指定します。例えば、カンマ区切りデータの区切り文字はカンマです。
  - **区切り文字:** 文字列の区切り文字を指定します。良く使われる区切り文字は','です。
  - **修飾文字:** フィールドの修飾文字を指定します。データの中に区切り文字が

- **フィールド番号**: 取り出すフィールド番号を指定します。

**変数**: 入力と出力変数を指定します。

- **入力変数**: 変数一覧から入力変数を選択してください。
- **出力変数**: 出力変数の名前を入力します。
- **定義**: 定義ボタンをクリックすると、出力変数のプロパティを設定できます。通常は、出力変数の名前を変更する場合に使用します。
- **プレビュー**: プレビューフィールドは、関数の適用結果を表示します。

**ノート**:  
プレビューは、入力変数値がある場合にのみ表示されます。

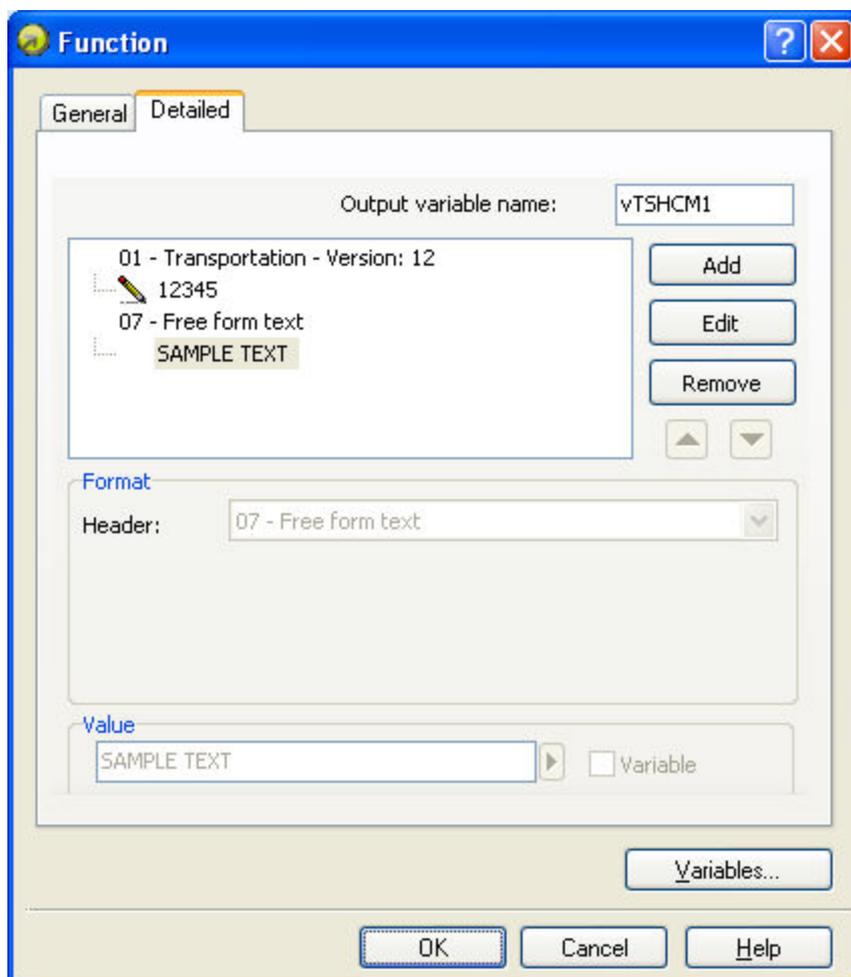
例:

区切り文字に',' (カンマ)、修飾文字に'"' (ダブルクォート)、フィールド番号に3を指定した場合、

| 入力変数値       | 関数戻り値 (出力変数値) |
|-------------|---------------|
| a,"b,c",d   | d             |
| a,b,"c,d",e | c,d           |
| a,b         | <空文字>         |

# 高容量 ADC メディアデータ転送構文

この関数は、高容量 ADC メディアデータ転送構文 (ISO/IEC 15434:1999 Information technology - Transfer syntax for high capacity ADC media) に準拠したデータをコード化できます。データは、固定値にも変数値にもすることができます。固定値を使用するときは、直接値を入力します。値は、識別子で指定された形式とすることに注意してください。

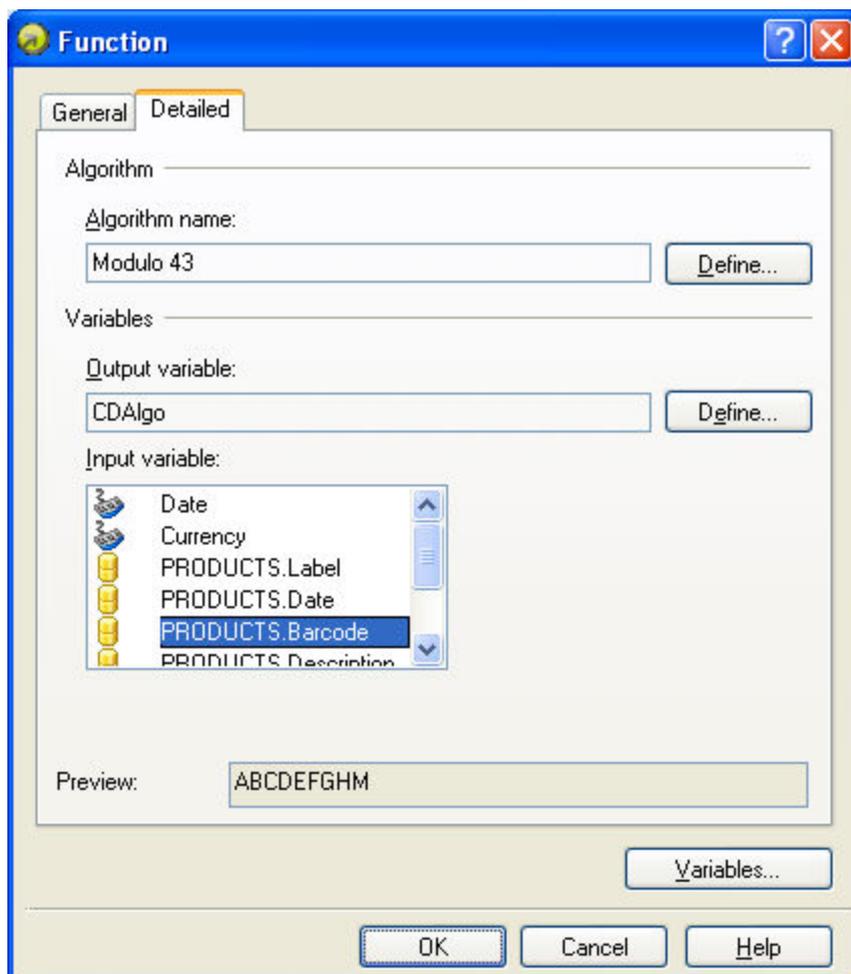


## ADC 転送関数

1つ、またはそれ以上の識別子を追加したら、出力変数名を選択してください。正しく選択すると、ラベル上で使用することが出来るようになります。

# ユーザー定義チェックデジット

この関数は、ユーザー定義のチェックデジットを生成します。



## ユーザー定義チェックデジットダイアログボックス – 詳細タブ

最初に入力変数を選択します。変数値は、数値のみが使用できます。アルゴリズムを選択し、定義 ボタンを押してください。既存のアルゴリズムを修正するか、新たに入力することが出来ます。詳細については、[チェックデジットアルゴリズム](#)の章を参照してください。

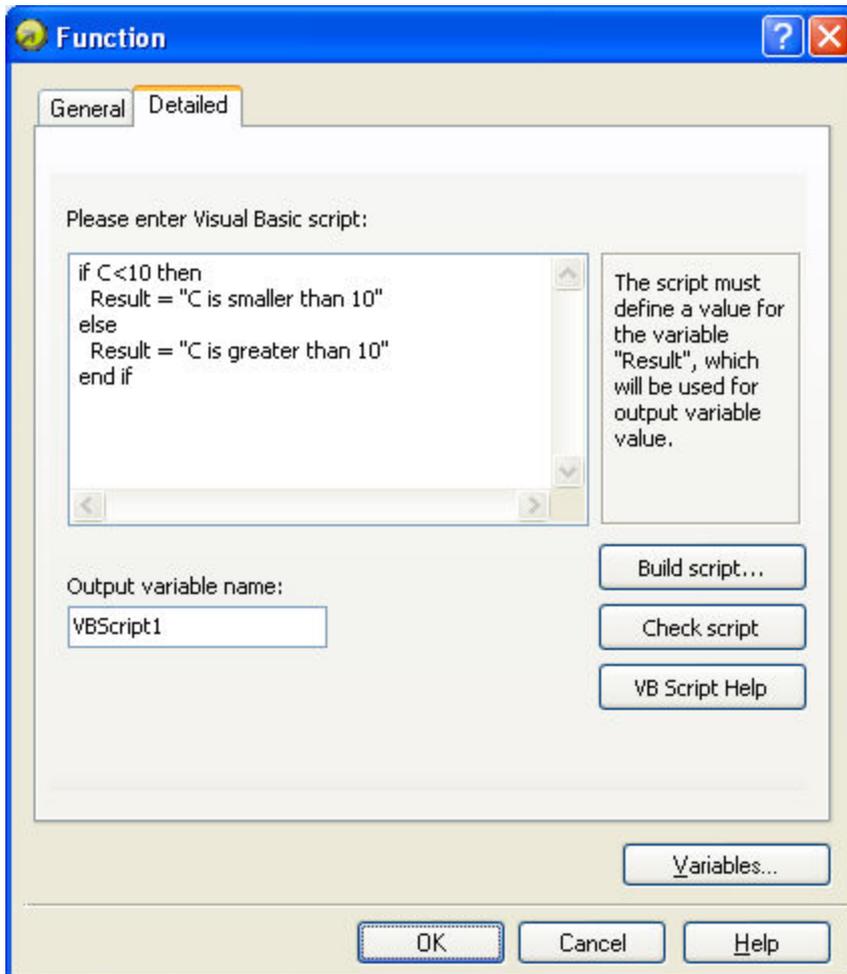
出力変数には、入力変数値にチェックデジットを付加した値が格納されます。この変数を使用して、文字オブジェクトやバーコードオブジェクトを作成することが出来ます。

### ノート:

バーコードによっては、特定のアルゴリズムに基づくチェックデジットの追加を要求している場合があります。このようなバーコードには、独自仕様のチェックデジットを追加してはいけません。

# Visual Basic スクリプト

この関数は、Visual Basic スクリプトを実行することが出来ます。Visual Basic スクリプトは、エディットボックスに入力します。スクリプトの実行結果は、Result という名前の変数値になります。出力変数名 フィールドで、変数を修正することが出来ます。



## Visual Basic スクリプト関数

Visual Basic スクリプトは、組み込みエンジンで文法チェックが行われます。エラーが発生すると、エラーメッセージとエラーが発生した行番号が通知されます。

組み込みテキストエディタは、Visual Basic スクリプトの編集に便利です。しかし、言語を混在する場合やコマンドを参照するときは、[Expression Builder](#) を使うほうが便利でしょう。[Expression Builder](#) を実行するときは、スクリプトの作成 ボタンを押してください。

スクリプトの文法チェックを行うときは、チェックボタンを押してください。エラーがあればメッセージが表示されます。

Visual Basic スクリプトに関する詳しい情報は、Microsoft 社の Visual Basic Script Help を参照してください。このヘルプファイルは、ソフトウェアに含まれています。参照するには、VB スクリプトのヘルプ ボタンを押してください。

# ファイルヘリンク

ファイルヘリンクは、データの外部のテキストファイルから取得できます。テキストファイルのデータは、変数値として取り込まれます。テキストファイルは、ローカル、またはネットワークから参照することができます。テキストファイル名は、定数として予め定義する、または変数値とすることができます。

**出力変数名:** テキストファイルの値を取得する変数です。変数をオブジェクトとして作成するか、または他の関数の引数として使うことができます。

**ファイル名:** データを取得するファイルのパスです。  アイコンをクリックして、ファイルを参照することができます。

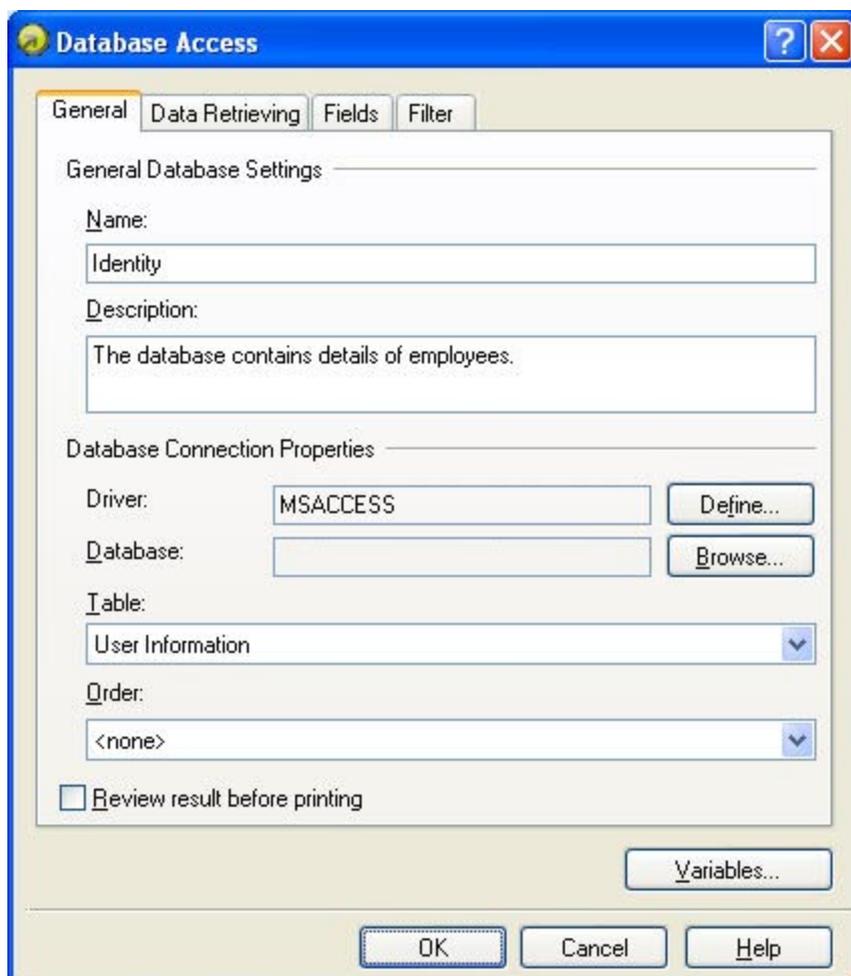
**変数:** このオプションは、ファイル名を変数から取得します。変数リストから変数を選択してください。変数値は、テキストファイルのフルパスでなければいけません。

**編集:** このボタンをクリックすると、テキストファイルをエディタで開きます。ファイルのデータを編集することができます。

# 一般タブ

**名前:** データベース名を入力します。既定値では、データベースのテーブル名と同じです。フィールド名の先頭には、データベース名を付けて表示されます。

**内容:** データベースの説明を入力します。機能、意味などを記述しておく、複数のデータベースを使用するときに判り易くなります。



## データベースアクセス関数ダイアログボックス – 一般タブ

**データベース接続プロパティ:** データベースで使用可能な接続プロパティを入力します。

**ドライバー:** データベース接続に使用するドライバーを選択します。データベース接続を新たに作成するには、**定義** ボタンを押してください。選択したドライバーの **データベース** ダイアログボックスが開きます。

**データベース:** データベースファイルを直接 (ドライバーを経由せずに) 読み込む時に使用します。このオプションは、簡易データベース (Access, dBase, Paradox など) でのみ使用します。参照 ボタンを押して、データベースファイルを選択してください。

**ノート:**  
簡易データベースを使用している、データベース製品にドライバが用意されているときは、ドラ

イバー経由で読み込む方が良いでしょう。その方がスケールアップが容易なだけでなく、複数ユーザーからのアクセスなどでも安全です。

**テーブル:** テーブルリストから使用するテーブルを選択します。既存のデータベース接続を編集した場合は、**テーブルの変更のみ**が可能です。フィールドをラベル上で使用した場合は、予めそれらを削除しない限り**テーブルの変更**もできません。

**順序:** 指定したフィールドをキーに検索結果を並び替えます。指定したフィールドがインデックスキーでない場合は、並び替えは時間がかかります。**拡張** ボタンを押すと、複数の検索条件を設定できます。

**印刷前に検索結果を確認:** 印刷前に検索結果を確認できるようにします。

**例:**

データベースからデータを取得して印刷する場合を考えます。このオプションを有効にすると、印刷時にデータベースからデータを取得してプレビューウィンドウが表示されます。データが正しければ印刷を続行し、問題があれば修正することができます。

# データベースアクセス関数

データベースアクセス関数は、データベースのデータを格納します。選択したデータベースのフィールドは、変数オブジェクトとしてラベル上に配置することができます。

**ウィザード:** 新しいデータベース接続を [データベースウィザード](#) を使用して作成します。最も簡単でお勧めの方法です。

**新規:** 新しいデータベース接続を手動で作成します。

**編集:** 既存のデータベース接続を編集します。

**フィールド:** 既存のデータベース接続のフィールドタブを開きます。

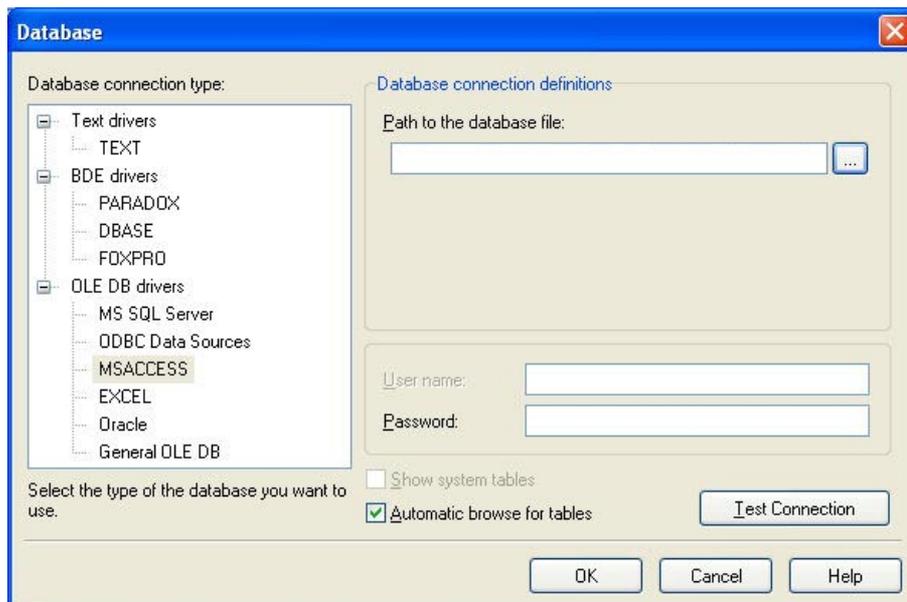
**削除:** 既存のデータベース接続を削除します。

**ノート:**

ラベル上でデータベース接続が使用されている場合は削除できません。

# データベースダイアログボックス

データベースダイアログボックスは、データベース接続を手動で設定する場合に使用します。



## データベース接続の手動設定

データベース接続の種類: 使用するデータベース接続の種類を選択します。以下の3つの種類があります。

|                        |  |
|------------------------|--|
| テキスト<br>ドライ<br>バー      | テキストファイルを直接読み込むドライバーです。<br>データは、区切り文字 (カンマ、セミicolon、またはタブ) で区切られているか、固定長である必要があります。  |
| BDE<br>ドライ<br>バー       | Borland Database Engine ドライバーを使用します。簡易データベース (Paradox、dBase、および FoxPro) とデータベースサーバ (SQL Server、Oracle、Informix、および Intrbase) で使用できます。BDE ドライバーは、既定ではインストールされません。インストールされていない場合は、追加インストールしてください。<br>ノート:<br>BDE ドライバーは、UNICODE 文字をサポートしません。 |
| OLE<br>DB<br>ドライ<br>バー | SQL Server、Access、Excel、Oracle などに接続できます。また、ODBC データソースにも接続できます。<br>OLE DB は、Microsoft の新しいデータベース接続インターフェイスです。UNICODE 文字を使用することができます。<br>OLE DB は、推奨するデータベース接続方式です。  |

データベース接続定義: 選択したデータベース接続固有のプロパティを変更します。

- ・ 簡易データベース (Microsoft Access、Paradox、および dBase) を使用している場合は、データベースファイルを選択します。

- データベースサーバを使用している場合は、データソースを変更するダイアログボックスを開きます:
  - ODBC アドミニストレータを開く (Windows のコントロールパネルアイコンと同じもの)
  - BDE アドミニストレータを開く (Windows のコントロールパネルアイコンと同じもの)
  - OLE DB プロバイダのプロパティダイアログボックスを開く

**ユーザー名:** データベースのログオンユーザー名を入力します。

**パスワード:** データベースのログオンパスワードを入力します。システムテーブルも表示: このオプションを有効にすると、データベースのシステムテーブルも表示します。

**テーブルを自動参照:** データベースのテーブルを自動的に参照して一覧表示します。

**ノート:**

このオプションを使用すると、大変時間がかかるデータベースがあります (Oracle を ODBC ドライバでアクセスした場合など)。そのような場合は、テーブル名を手入力してください。

**接続テスト:** このボタンを押すと、接続テストを行います。問題があれば通知されます。

# データ取得タブ

このタブでは、ラベルの印刷枚数をどのように扱うか決定します。各レコードを1枚のラベルとして印刷するか、複数のラベルを印刷するかを指定することができます。各レコードで、それぞれ異なる枚数を印刷することもできます。

データベースレコードの取得: 各レコードをどのように印刷するか指定します

|           |   |
|-----------|---|
| 全てのレコード   | 全てのレコードを印刷します   |
| 選択したレコード  | 選択したレコードのみを印刷します<br><div style="border: 1px solid black; background-color: #ffffcc; padding: 5px; margin-top: 5px;">ノート:<br/>実際にどのレコードを印刷するかは、印刷ダイアログボックスで指定することができます</div> |
| 最初のレコードのみ | 最初のレコードのみ印刷します  |
| 最後のレコードのみ | 最後のレコードのみ印刷します  |

読み飛ばす数: 印刷を開始する前に読み飛ばすデータベースのレコード数です。例えばヘッダーデータなどの読み飛ばしに使用します

レコードあたりのラベル数: この選択は、データベースの各レコードで印刷されるラベル枚数、および印刷枚数の指定方法を定義します

|                |   |
|----------------|---|
| 全てのレコードを1枚だけ印刷 | データベースの各レコードを1枚だけ印刷します。結果的に印刷枚数は、データベース変数が返したデータベースレコード数と一致します  |
| 指定した枚数だけ印刷     | データベースの各レコードを指定した枚数だけ印刷します。結果的に印刷枚数は、指定した枚数とデータベース変数が返したデータベースレコード数の積と一致します。枚数の既定値は1です  |
| 印刷時に枚数を入力      | データベースの各レコードを異なる枚数だけ印刷します。印刷枚数の指定は、以下の選択肢があります。<br>データベースフィールドの値: データベースのフィールドで指定された枚数だけ印刷します。リストボックスから枚数指定フィールドを選択してください<br>ラベル変数の値: ラベル変数で指定された枚数だけ印刷します。この変数には手入力変数、広域変数、関数の返却値、および他のデータベース変数値が使用できます<br>各ラベルごとに入力: 印刷ダイアログボックスで、各レコードの印刷枚数を入力します。データベースレコードの取得で、選択したレコードオプションを指定した場合にのみ使用できます |
| 収集             | データベースの複数のレコードを1つのラベルに印刷します   |



# 収集オプション

収集オプションは、複数の異なるレコードを1つのラベルに印刷する場合に使用します。複数の異なるレコードを検索して結合します。

特定のグループに属するデータを一覧表示するような場合、例えば商品に含まれる備品の一覧を印刷するような場合に便利です。

**最大:** 結合する最大レコード数を指定します。

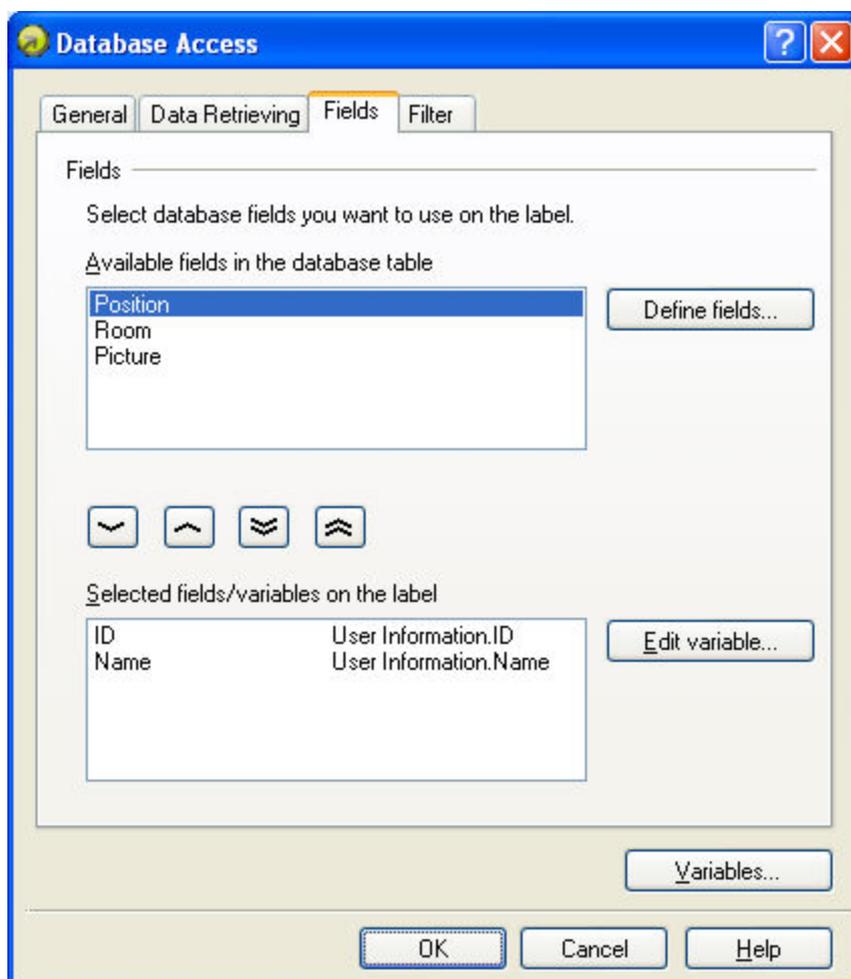
**区切り文字:** 収集したレコードデータの区切り文字を指定します。

- **無し:** 値をそのまま使用します。
- **CR/LF:** 値を改行して使用します。
- **その他:** 指定した区切り文字を使います。

# フィールドタブ

データベースのフィールドを変数に割り当てるには、以下の手順を実行します:

1. フィールド名をクリックしてください
2. 下向きの矢印をクリックして、変数リストに追加します。  
変数リストに追加すると、ラベル上で使用可能になります



## データベース関数 - フィールドタブ

フィールド:

- **データベーステーブルのフィールド:** データベーステーブルに含まれるフィールドの一覧です。これらをデータベース変数に割り当てることができます。
- **選択したフィールド:** 選択したフィールドです。ラベル上にデータベース変数として存在します。

**フィールド定義:** フィールド定義ボタンをクリックすると、フィールドの詳細なプロパティを設定できます。テキストファイルからフィールドデータを生成しているときは、フィールドの定義、構造、および名前前の設定を行うことができます。データベースファイルからフィールドデータを生成しているときは、フィールドのエンコード設定を行うことができます。

変数: 変数ボタンをクリックすると、変数のプロパティ、および変数にリンクしたデータベースフィールドの設定を変更することができます。

|   |  |
|---|--|
|  | このボタンをクリックすると、選択したフィールドをラベルで 사용할 ことができます。データベース変数が自動的に作成され、フィールドとリンクします。データベース変数名は、フィールド名と同じになります。   |
|  | このボタンをクリックすると、データベース変数を削除します。<br>ノート:<br>削除できるのは、使用していない(変数オブジェクトとして使用していない、または他の関数から参照していない)変数だけです。 |
|  | このボタンをクリックすると、全てのデータベースフィールドをラベルで使用します。  |
|  | このボタンをクリックすると、全てのデータベース変数を削除します。   |

# フィールドダイアログボックス

フィールドダイアログボックスは、データベースアクセスダイアログボックスのフィールドタブ、定義ボタンをクリックすると表示されます。このダイアログボックスは、以下の2つの機能を持っています。

## データベースファイル使用时:

データベースファイルを使用しているときは、このダイアログボックスはエンコード (コードページ) 設定を行います。既定値のコードページは、システムの既定のコードページを使用します。しかし、必要に応じてフィールドのコードページ設定を変更することができます。

例えば、最初のフィールドが中国語、2番目のフィールドがドイツ語、3番目のフィールドがヘブライ語を格納しているような場合は、各フィールドのコードページを変更しなければいけません。

無しは、既定の設定を使用します。UTF-8とUTF-16は、UNICODEエンコードです。通常UNICODEをサポートしているデータベースを使用しているときは、この設定を行うことなく自動検出されます。自動検出が正常に機能しない場合は、明示的にエンコード指定を行う必要があります。

編集ボタンをクリックすると、選択したフィールドのエンコード設定を変更します。全て変更ボタンを押すと、全てのフィールドのエンコード設定を変更します。

## テキストファイル使用时:

テキストファイルを使用しているときは、このダイアログボックスはテキストファイルの構造を設定します。

テキストファイル構造セクションでは、各フィールドが区切り文字で区切られているか、または固定長かを設定します。フィールドが区切り文字で区切られている場合は、区切り文字を設定します。データの一部に区切り文字が含まれる場合は、分離文字も設定します。例えば、区切り文字が'|'で、分離文字が'"'である場合は、"¥10,000"は1つのフィールドになります。

エンコード設定を行うこともできます。自動検出、8ビット (ASCII)、UTF-8、またはUTF-16が使用可能です。

テキストファイルの設定は、テキストファイルウィザードを使用します。テキストファイルウィザードを再度実行するには、再定義ボタンを押してください。

# フィルタータブ

拡張データクエリ: このダイアログボックスは、以下の場合に使用します。

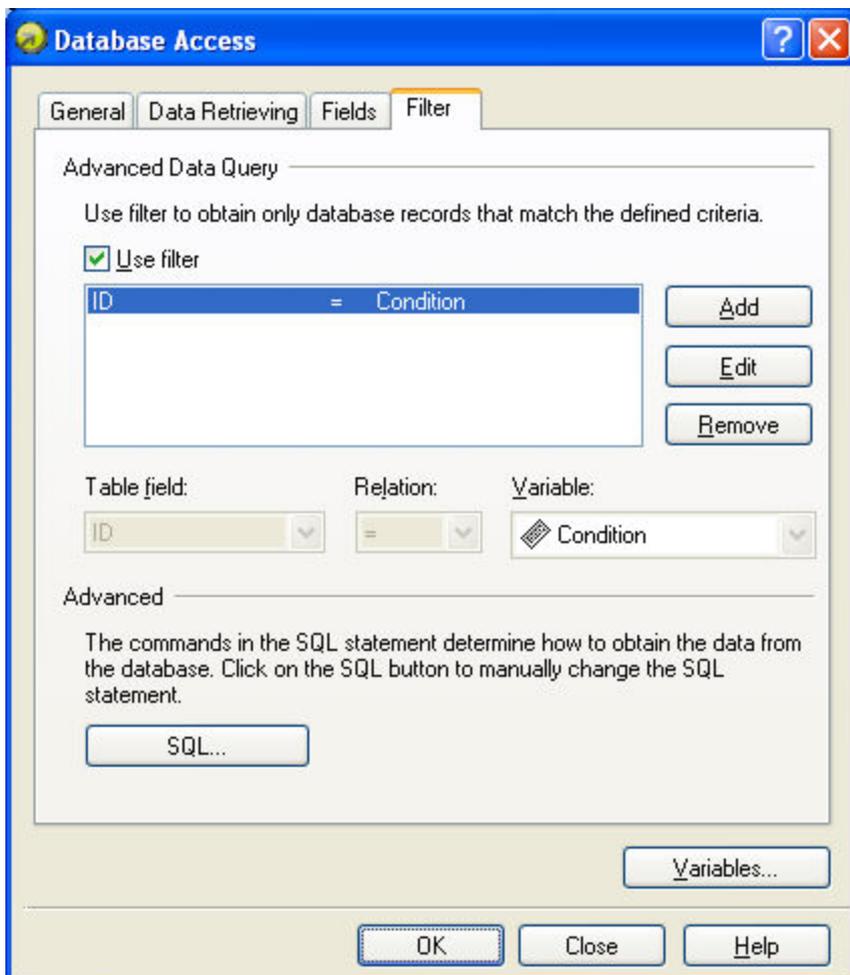
1. テーブルの部分検索を行う場合。クエリの簡単な作成を行います
2. 複数のテーブルを共通のインデックスで検索する場合。条件に一致するテーブルのみが返されます

ノート:

検索条件の指定には、現在のデータベース変数、または他のデータベース変数を使用できます。データベース変数を1つも作成していないときは、新しい検索条件を追加することができません。

- **フィルターを使用:** このオプションを選択すると、フィルターを有効にします。
- **追加:** 新しい検索条件を追加します。
- **編集:** 既存の検索条件を編集します。
- **削除:** 選択した検索条件を削除します。

複数の検索条件を作成すると、それらは AND 条件 (順に全てが成立する) で適用されます。検索条件は、フィールド、条件、および変数の3つのパラメータを持ちます。条件が真になるのは、変数値がフィールド値に条件を適用した結果を満たす場合です。



### データベース関数ダイアログボックス – フィルタータブ

**拡張:** フィルターは、実質的には SQL 文の自動生成です。フィルターを無効にし、直接 SQL 文を入力することができます。

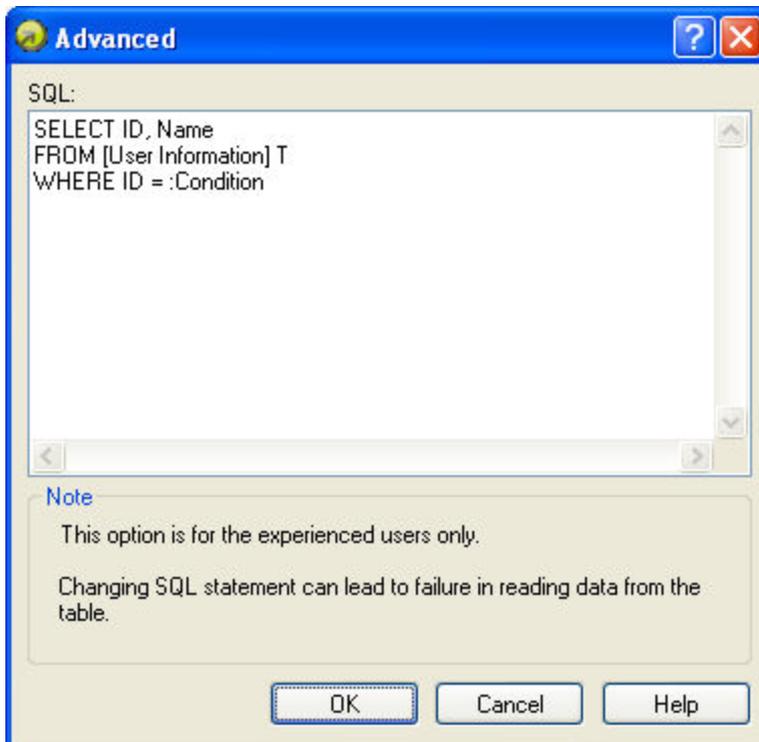
**SQL ボタン:** SQL 文を直接入力します。

# 拡張

このダイアログボックスでは、SQL 文を直接編集します。SQL は、データベース操作の標準言語です。ソフトウェアのフィルター機能は、本質において SQL 文の自動作成機能です。

ノート:

このオプションは、熟練したユーザーのみが使用してください。誤った SQL 文を実行すると、正しい結果を得られないだけでなく、データベースに予期しない結果を与えます。



SQL 文の直接編集

# チェックデジットアルゴリズム

独自仕様のチェックデジットを作成することができます。作成したチェックデジットアルゴリズムは、直接、または関数から使用することができます。

**ノート:**

規格が特定の方法でチェックデジットを付加するように要求しているバーコードでは、このオプションを不用意に利用するとリーダーが読み取れなくなります。リーダーやバーコードの独自拡張を行っているような、特殊なユーザー以外は利用しません。

作成可能なアルゴリズムは、数値をある定数値で割った余りです (モジュラスと呼ばれるもの)。他のアルゴリズムを作成するときは、Visual Basic スクリプトなどを使わなければいけません。

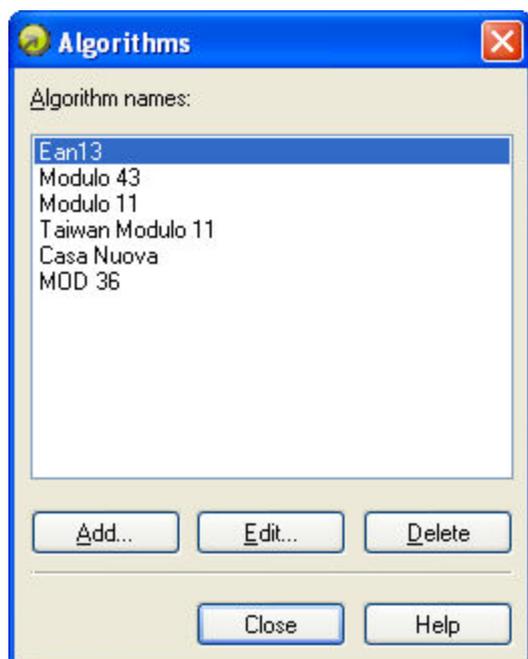
**追加:** 新しいチェックデジットアルゴリズムを追加します。

**編集:** 選択したチェックデジットアルゴリズムを編集します。

**削除:** 選択したチェックデジットアルゴリズムを削除します。

**ノート:**

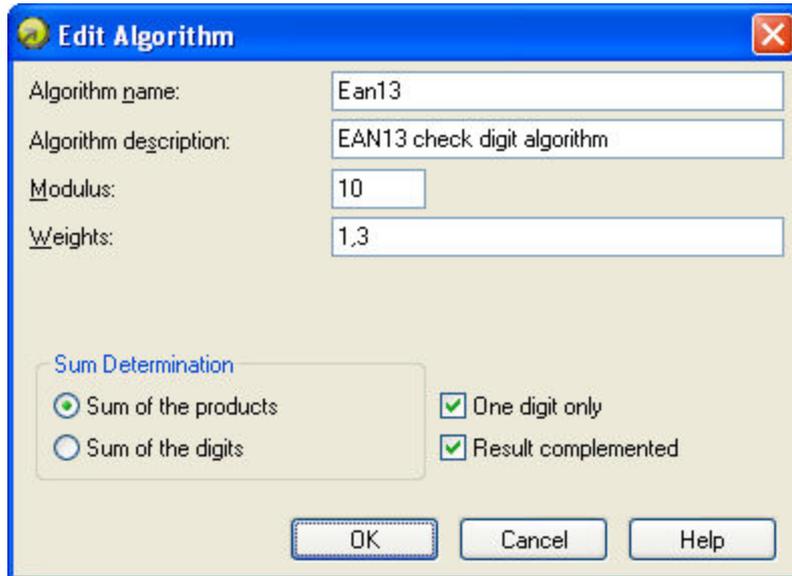
独自に追加したチェックデジットアルゴリズムのみが削除できます。



アルゴリズムダイアログボックス

# アルゴリズムの編集

チェックデジットアルゴリズムの追加、編集、または削除を行います。



## チェックデジットアルゴリズムの編集

**アルゴリズム名:** アルゴリズムの名前です。各アルゴリズムは、固有の名前を付けなければいけません。

**アルゴリズムの概要:** アルゴリズムの概要です。

**モジュール:** モジュール値です。各桁を除算する値です。

**ウエイト:** ウエイト (重み) 値です。各桁に乗算する値です。ウエイト値は、循環使用されます。

例: 値 "12345"、ウエイト "1,3" の場合は、 $1*1 + 2*3 + 3*1 + 4*3 + 5*1$  と計算します。

**サムの計算方法:** サムの計算方法を指定します。

- 一括: 各桁を単純に加算します (一括法)。
- 分割: 各桁が2桁になると、上位桁と下位桁を分割して加算します。例えば、ある桁が18の場合は、1 + 8のように2桁に分けて加算します。

**1桁のみ:** サムが2桁以上の場合に、一番右の1桁のみ使用します。

**補数:** モジュール値から余りを引きます。

# 広域変数のロック解除

グローバル変数は、以下の場合にロックされます:

- 印刷時
- 編集時

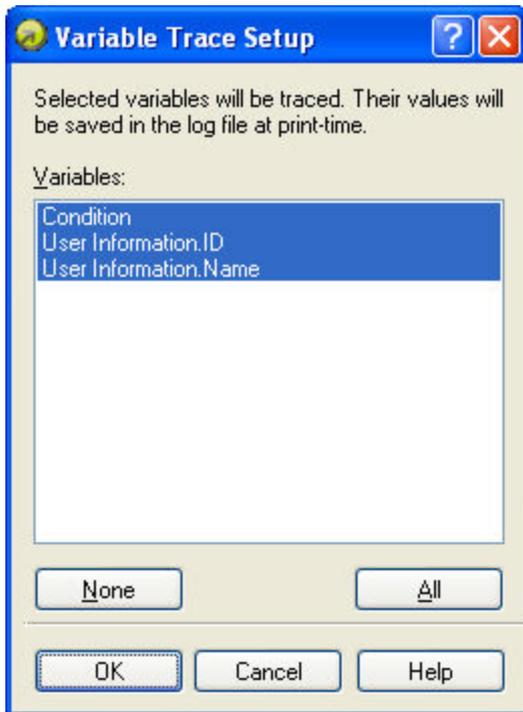
広域変数がロックされるのは、値の一意性を保つためです。複数のプロセスが自由にアクセスすると、値の一意性を保つことができなくなります。

しかし、ソフトウェアがクラッシュしたような場合は、広域変数がロックされたままになることがあります。このような場合は、手動でロックを解除しなければいけません。

ノート:  
特権ユーザーのみがロックを解除することができます。

# 変数追跡設定

ログファイルを使うと、変数値を追跡することができます。このダイアログボックスでは、どの変数を追跡するか設定します。既定値では、全ての変数を追跡します。



追跡する変数の選択

ノート：  
特権ユーザーのみがこのコマンドを実行することができます。変数を追跡するときは、ログ機能を有効にしてください。

# テーブル参照

---

一部参照は、簡単で使いやすいデータベースの一種です。データを現在のラベルファイルに取り込むことも、外部のファイルに出力して共有することもできます。

テーブル参照は、外部データベースとの接続によってその機能を実現しますが、設定は簡単で、特別なユーティリティを必要としません。

**追加:** 新しいテーブル参照を作成します。

**編集:** 選択したテーブル参照を編集します。

**削除:** 選択したテーブル参照を削除します。

# テーブル参照の定義

**名前:** テーブル参照の名前です。各テーブル参照は、固有の名前を付けなければいけません。

**ローカル:** ローカルを選択すると、データは直接ラベルファイル(.LBL)に格納されます。ラベルファイルは大きくなりますが、最小のディスク容量となります。

**グローバル:** グローバルを選択すると、データは外部ファイルに格納されます。ラベルファイルを他のコンピュータに移動するときは、テーブル参照ファイルもコピーするようにしてください。

**グラフィックテーブル:** テーブル参照をグラフィックテーブルと定義すると、key と data の2つのフィールドを持つテーブルになります。data フィールドは、イメージファイルのフルパス文字列です。

**構造とデータ:** 各テーブルは、1つの主キーと1つの副キーを持つことができます。主キーは必須であり、副キーはオプションです。少なくとも1つはデータを入力しなければいけません。フィールド名を設定するときは、フィールドのキャプションをクリックし、名前を入力します。フィールドを有効にするには、キャプションバーで設定します。

**ノート:**

テーブルの構造と概念は、他のデータベースと同じです。テーブルの各フィールドは、変数としてデータを保持し、変数オブジェクトになることができます。1つのフィールドがデータベースの1レコードに相当します。

# 回転

---

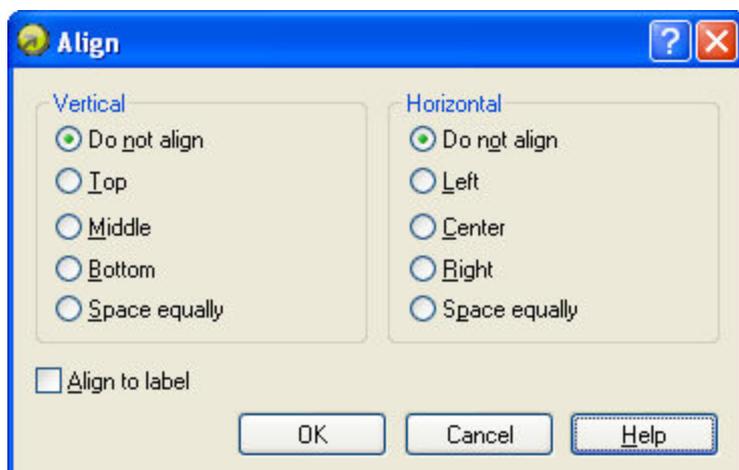
回転コマンドは、選択したオブジェクトを回転します。オブジェクトは、90°単位で回転します。回転の中心は、オブジェクトの中心です。

# 位置あわせ

位置あわせコマンドは、オブジェクトとオブジェクト、またはラベルの絶対位置で位置あわせを行います。

ノート:

位置あわせは、最初に選択したオブジェクトを基準に行われます。



位置あわせダイアログボックス

**垂直:** 垂直方向の位置あわせです。

- **変更しない:** 位置を変更しません。
- **上:** 上端に位置あわせを行います。
- **中央:** 縦中央に位置あわせを行います。
- **下:** 下端に位置あわせを行います。
- **等間隔:** 縦等間隔に位置あわせを行います。

**水平:** 水平方向の位置あわせです。

- **変更しない:** 位置を変更しません。
- **左:** 左端に位置あわせを行います。
- **中央:** 横中央に位置あわせを行います。
- **右:** 右端に位置あわせを行います。
- **等間隔:** 横等間隔に位置あわせを行います。

**ラベルに位置あわせ:** このオプションを有効にすると、最初に選択したオブジェクトではなく、ラベルを基準に位置あわせを行います。

## 全てのイメージをラベルに埋め込む

このオプションを有効にすると、ラベル上の全てのイメージデータをラベルファイルに埋め込みます。イメージデータへのリンク情報は失われ、ラベルのサイズは大きくなりますが、ラベルファイルの移動が容易になります。

ラベルファイルに全てのイメージデータが含まれるので、全てのコンピュータでラベルを開くことが出来るようになります。

ノート:

イメージデータのリンク情報が失われるので、元のイメージを変更してもラベルデータには反映されません。手動でイメージデータを更新しなければいけません。

## 前に移動

---

前に移動コマンドは、選択したオブジェクトを1つ前に移動します。このコマンドは、選択したオブジェクトが、他のオブジェクトに重なっている場合にだけ効果を持ちます。

このコマンドは、プリンターがORモードの描画能力を持つ場合にだけ機能します。熱転写プリンターでは機能しません。

## 奥に移動

---

奥に移動コマンドは、選択したオブジェクトを1つ奥に移動します。このコマンドは、選択したオブジェクトが、他のオブジェクトに重なっている場合にだけ効果を持ちます。

このコマンドは、プリンターがORモードの描画能力を持つ場合にだけ機能します。熱転写プリンターでは機能しません。

# 一番前に移動

---

一番前に移動コマンドは、選択したオブジェクトを一番前に移動します。このコマンドは、選択したオブジェクトが、他のオブジェクトに重なっている場合にだけ効果を持ちます。

このコマンドは、プリンターがORモードの描画能力を持つ場合にだけ機能します。熱転写プリンターでは機能しません。

# 一番奥に移動

---

一番奥に移動コマンドは、選択したオブジェクトを一番奥に移動します。このコマンドは、選択したオブジェクトが、他のオブジェクトに重なっている場合にだけ効果を持ちます。

このコマンドは、プリンターがORモードの描画能力を持つ場合にだけ機能します。熱転写プリンターでは機能しません。

# グループ化

---

グループコマンドは、選択したオブジェクトをグループ化して、1つのオブジェクトとして扱えるようにします。グループ化すると、オブジェクトの移動や配置が容易になります。

グループ解除コマンドで、元のオブジェクトに戻すことができます。

# グループ解除

---

グループ解除コマンドは、選択したオブジェクトのグループ化を解除して、元のオブジェクトに戻します。

# ラベルを画面上で回転

---

ラベルを画面上で回転コマンドは、ラベルの表示を 90°時計回りに回転させます。回転は画面上だけです。印刷方向は、ラベル設定で設定した通りに印刷します。

このオプションを使うと、ラベルのデザインが容易になります。横向きに印刷するラベルでも、通常の方法でデザインすることができます。

## ツールメニュー

---

ツールメニューには、アプリケーションをより使いやすくするコマンドがあります。

# ログファイルの表示

での表示機能を使用できるのは、Access 形式のログファイルです。全ての表示機能を使うには、アプリケーションのログファイルの形式を Access にしておかなければいけません。テキストファイル形式のログファイルを使用している場合は、データ検索、および拡張データ検索は使用できません。

ログファイルには、過去の印刷履歴が含まれています。例えば、誰がどのプリンターに何時印刷したか、変数オブジェクトの値などが含まれます。

ログファイルを利用して、ラベルの再印刷を行うことができます。同じデータを再度同じプリンターで印刷するか、または別のプリンターで印刷することができます。

## ノート:

詳細な情報を表示するには、'+' ボタンをクリックします。

**並べ替え:** ログデータを日付、ユーザー名、またはラベル名で並べ替えます。またフィールドのキャプションをクリックするたびに、昇順、降順で並べ替えます。

**表示:** ログデータベースを表示します。各レコードを印刷結果、または変数値で表示します。印刷結果で表示したときは、ラベル名、スプーラの状態、および印刷結果が表示されます。変数値を表示したときは、各印刷結果を展開表示します (行頭の '+' ボタンをクリック)。変数値表示に切り替えたときは、スプーラの状態、および印刷結果は表示されません。

**拡張モード:** このボタンをクリックすると、拡張モードに切り替えます。拡張モードでのみ表示される追加の情報が表示され、フィルターで表示するレコードを選択できます。

**検索:** 検索機能は、大きなログデータを参照するときに役に立ちます。このボタンをクリックすると、強力な検索機能を使用することができます。標準モードでは、1つのフィルターを定義できません。複数のフィルターを定義したいときは、拡張モードに切り替えてください。

**レポート:** このボタンをクリックすると、テキストファイルにレポートを出力します。

**再印刷:** このボタンをクリックすると、選択したラベルを再印刷します。ラベルアプリケーションはラベル名、プリンター、および変数値を記録しているので、バッチ処理したラベル、または個々のラベルをプリンターに印刷します。違うプリンターを使用することも出来ます。詳細については、関連トピックを参照してください。

# レポート

---

印刷ログファイルは、Microsoft Access 形式で記録されます。必要であれば、レポートコマンドでテキストファイル形式にエクスポートすることができます。

レポートファイル名: レポートファイルのパスと名前です。

含めるカラム

- 全て: 全てのカラムデータをエクスポートします。
- 表示しているカラムのみ: 表示しているカラムのみエクスポートします。

変数を含める: 選択すると、変数名と変数値もエクスポートします。

タブ区切り: 選択すると、フィールドをタブで区切ります。既定値はスペース区切りです。

# メモリーカードの編集

メモリーカードの編集コマンドは、以下の全条件を満たす場合に使用できます：

- 現在選択中のプリンターがメモリーカードをサポートしている
- プリンターの制御に NiceLabel Printer Drivers を使用している
- NiceLabel Printer Drivers がメモリーカードをサポートしている
- NiceMemMaster をインストールしていて、ライセンスを取得している。NiceMemMaster は、NiceLabel PowerForms Desktop エディションにのみ含まれています

このコマンドは、NiceMemMaster を実行します。メモリーカードの定義、およびフォントやグラフィックの追加や削除を行うことができます。

NiceMemMaster でメモリーカードを編集すると、その変更はラベルに反映されます。メモリーカードのフォントやイメージは、ラベル上で使用可能になります。

# フォームのデザイン

このコマンドは、変数データの入力に使用できるフォームを作成する NiceForm プログラムを起動します。このコマンドを使用すると、ラベルファイルを特定のフォームに結びつけることができます。フォームを使用すると、ユーザーのデータ入力と印刷が簡単になります。

印刷を開始する前に作成したフォームが NiceForm によって表示されます。ラベル変数へのデータのは、Windows の古典的なダイアログボックスではなく、デザインしたフォームから行うことができます。

ラベル設定プロパティにフォーム名が表示されていないときは、拡張タブを開いてフォーム名を入力してください。フォームをまだ作成していないときは、フォームの新規作成ウィザードを実行します。印刷時に常にフォームを使用したときは、印刷時にフォームを使うオプションを有効にします。ラベルとアプリケーションを統合することができます。

NiceForm は、NiceLabel PowerForms Desktop パッケージの一部です。

# 設定

---

設定コマンドは、ユーザーインターフェイスの詳細を設定します。

- 標準モードと拡張モードで、どのダイアログボックスを表示するか
- どのウィザードを使用するか

個々のウィザードの有効、または無効を設定することができます。

**標準モードに設定:** このボタンをクリックすると、全てのウィザードを有効にし、ダイアログボックスの拡張モードを隠します。

**拡張モードに設定:** このボタンをクリックすると、全てのウィザードを無効にし、ダイアログボックスの拡張モードを表示します。

# カスタマイズ

---

カスタマイズコマンドは、ツールバーとメニューをカスタマイズします。

# バーコード

---

バーコードコマンドは、バーコードツールバーを表示し、バーコードの素早い選択を可能にします。

# キャプション

---

キャプションコマンドは、[ツールボックス](#) のアイコン横に表示されるキャプションを設定します。

# 標準モードに設定

---

標準モードに設定コマンドは、必須コマンドとオプションのみをユーザーインターフェイスに表示します。

# 拡張モードに設定

拡張モードに設定コマンドは、全てのコマンドとオプションをユーザーインターフェイスに表示します。

ノート：  
このオプションは、熟練したユーザーのみお勧めします。

# 大きなアイコン

---

大きなアイコンコマンドは、ツールバーに大きなアイコンを表示します。

# 小さなアイコン

---

小さなアイコンコマンドは、ツールバーに小さなアイコンを表示します。

## 最近使用したコマンドを優先に表示

---

最近使用したコマンドを優先表示コマンドは、最近使用したコマンドのみをメニュー表示します。  
それ以外のコマンドは、短縮表示して隠されます。

## その他のアプリケーション

以下のショートカットで、オプションアプリケーションを素早く起動できます。

|                          |  |
|--------------------------|--|
| NiceLabel Designer Pro   | プロフェッショナルなバーコード、および RFID ラベルのデザインを行うアプリケーション |
| NiceForm                 | デスクトップ、およびモバイルデバイス向けのフロントエンドデザインアプリケーション     |
| NiceData                 | データベースマネージャモジュール                             |
| NiceMemMaster            | フォント、およびイメージデータをプリンターメモリーへダウンロードするアプリケーション   |
| NicePrint                | 簡易データ入力と印刷用アプリケーション                          |
| NicePrintQueue           | 印刷ジョブ管理アプリケーション                              |
| NiceLabel Control Center | 大規模な利モード印刷向けの印刷、印刷キュー、およびアラート管理アプリケーション      |

ノート: ソフトウェアのエディションによって、利用可能なアプリケーションには違いがあります

# 重ねて表示

---

重ねて表示コマンドは、デザイン中のラベルウィンドウを重ねて表示します。

# 並べて表示

---

並べて表示コマンドは、デザイン中のラベルウィンドウを並べて表示します。アプリケーションのウィンドウ一杯に拡大表示します。

# アイコンの並べ替え

---

アイコンの並べ替えコマンドは、アイコンを並べ替えます。

# 全て閉じる

---

全て閉じるコマンドは、開いているラベルを全て閉じます。

# 目次

---

目次コマンドは、ヘルプファイルの目次ページを表示します。

# インターネットによるサポート

インターネットによるサポートコマンドは、技術サポートチームにサポートメールを送信します。問題の内容と概要を入力し、送信 ボタンをクリックすると、地域の技術サポートチームに情報が送信されます。

- 問題を再現する手順を正確に記述してください。技術サポートで再現しない問題は解決できません
- ソフトウェアのバージョンを正確に記述してください。これらは Windows のバージョン (SP 等の適用状態を含む)、ラベルソフトウェア、プリンタードライバ、およびデータベースドライバのバージョンなどが含まれます
- 問題を再現するのに必要な全てのファイル (ラベルファイル、データベースファイルなど) も送ってください。ファイルは、問題を再現できる最小のもの (最も単純なデザイン、テストデータなど) に構成し直して下さい
- ファイルは、ダイアログボックスの下部に添付することが出来ます。権限の無いファイル送信は行わないでください。ファイルの送信が可能かは、システムの管理者に問い合わせてください

システムデータを埋め込む: このオプションを有効にすると、コンピュータのアクセス権、ソフトウェアのインストールパス、空きメモリー容量、プリンタードライバーなどのシステム情報を同時に送信します。

**ノート:**

これらの情報を開示したくないときは、このオプションを無効にしてください。そうすればシステム情報は送信されません。

Internet Support

Rest of the world

Please type in description of your problem.

Enter the description of the problem.

Select the country/region of your residence. The email with your description of the error will be sent to the local Technical Support.

If you like, you can send also the label file, graphics and databases, if used in the label. It is not necessary, but could be very helpful to solve the problem.

Send graphics file(s)

Send label file

Embed system data

Send database file(s)

Send form file

Send Cancel Help

インターネット サポート ダイアログボックス

## 技術サポートにファイルを送る

ファイルを選択して技術サポートに送信することができます。ファイルは、メールに添付して送信されます。

ノート:

ファイルの大きさには注意してください。大きなファイルを送信すると、送信が失敗するか、大変時間がかかります。

# NiceLabel の Web ページ

---

製品の公式なグローバルページは、[www.nicelabel.com](http://www.nicelabel.com) です。ソフトウェアの最新情報、最新の評価版、プリンタードライバ、技術情報、およびホワイトペーパーなどを入手することができます。

# 入門

---

入門コマンドは、製品の入門ページを開きます (入門ページが用意されている製品のみ)。

入門ページの内容は、製品のインストール、登録、および初歩的なラベル作成について説明しています。高度な知識を習得する手助けになります。

# よくある質問

---

製品に関するよくある質問とその回答は、Web ページを参照してください。

# ライセンス管理

---

ライセンス管理コマンドは、ソフトウェアのライセンス管理を行います。ソフトウェアのライセンス承認が行われるまでは、ソフトウェアはデモモードになります。

# ユーザー登録管理

---

ユーザー登録管理は、ソフトウェアのライセンス承認を管理します。

# バージョン情報

---

バージョン情報コマンドは、ソフトウェアのバージョンと登録ユーザーの情報を表示します。

# オンラインサポート

このマニュアルおよびドキュメントの内容は、複数の製品で共通となっています。内容については、お使いの製品に合わせて読み替えてください。国および地域によって、取り扱い製品、名称、機能、バージョン、およびサポート体制には違いがあります。最新の情報は、製品の Web ページ、または製品カタログを参照してください。取り扱いの無い製品のユーザーサポートはお受けできません。

全ての製品に関する共通の情報サイトは、[www.nicelabel.com](http://www.nicelabel.com) です。プログラムの最新バージョン、アップデート、問題に対する対処、およびよくある質問 (FAQ) は、このサイトをご覧ください。

より詳しい情報は、以下を参照してください:

- サポート FAQ: [www.nicelabel.com/Support/FAQ](http://www.nicelabel.com/Support/FAQ)
- NiceLabel Support: <http://www.nicelabel.com/support>
- NiceLabel 入門: [www.nicelabel.com/Learning-center/Tutorials](http://www.nicelabel.com/Learning-center/Tutorials)
- NiceLabel フォーラム: [forums.nicelabel.com](http://forums.nicelabel.com)