

CITIZEN

Layout SDK

Layout Editor / Layout File Manager

ユーザーズ・ガイド

Version 1.4.1 用

シチズン・システムズ株式会社

改訂履歴

日付	内容
2009.06.01	1.0.0.0 リリース
2009.11.19	1.0.1.0 リリース ・印刷中ダイアログを非表示へ変更(Layout Print Engine).
2013.11.22	1.1.0.0 リリース ・対応 OS を追加: Windows 7、Windows 8、Windows 8.1、Windows Server 2008、 Windows Server 2008R2、Windows Server 2012. ・64 ビット ユーザー アプリケーション 作成に対応. ・マルチスレッド ユーザー アプリケーション による印刷に対応. ・対応バーコードを追加: MaxiCode、Data Matrix、GS1 Composite、 GS1 Databar (RSS)、iQR. ・イメージのドット バイ ドット印刷に対応. および、プロパティ名称を [FixedAspect] から [SizeMode] へ変更. ・初回印刷速度を改善するメソッドを追加: PreparePrint()、HidePreview(). ・非表示中のグリッドへ挿入部品の吸着に対応.(Layout Editor) ・インストーラーに vs90_piaredist.exe を追加. vs90_piaredist.exe(Microsoft Primary Interoperability Assemblies 2005)はマイクロ ソフトによる再頒布可能コードです. ・いくつかの不具合を修正.
2014.09.08	1.2.0.0 リリース ・モバイル端末(Android)に対応. ・モバイル端末用プリンターフォント設定機能を追加.(Layout Editor) ・モバイル端末用 CLFX レイアウト ファイル エクスポート機能を追加.(Layout Editor) ・Android 用 Layout Print Engine を追加.(CLFX ファイル利用)
2016.08.16	1.3.0.0 リリース ・対応 OS を追加:Windows10 ・.Net Framework 4.0 ベースへ変更. ・モバイル端末用レイアウトで直線部品と矩形部品に対応.(Layout Editor) ・モバイル端末用レイアウト ファイル形式名を "CLFX" から "XML" へ変更. ・モバイル端末用 XML レイアウト ファイル インポート機能を追加.(Layout Editor) ・「Layout Print Engine」から「Layout SDK」へ呼称を変更.(ライブラリ名変更なし) ・いくつかの不具合を修正.

2017.09.29	<p>1.4.0.0 リリース</p> <ul style="list-style-type: none">・Windows POS Print SDK を経由する印刷に対応。・Android, iOS, JavaScript 用の各 Layout SDK の更新はありません。・動作環境へ制約を追記。・システム概要 を更新。・フレーム プロパティへ制約を追記。・イメージ プロパティへ制約を追記。
2020.07.15	<p>1.4.1.0 リリース</p> <ul style="list-style-type: none">・小数点区切りがカンマの言語環境で Layout Editor が実行できない不具合を修正。・注意事項の「Layout Editor バージョンと Layout SDK バージョンの関係」を更新。(P.14)・注意事項に「Layout Editor と Layout SDK アプリでプリンターを共用」を追記。(P.15)・すべての部品プロパティに CLF / XML レイアウト ファイル対応の表記を追記。(P.38～)・フレーム プロパティの制約の機種名を更新。(P.38)・エクスポートにプロパティ表を追記。(P.46)・テキスト部品プロパティに以前からある制約を追記。(P.50)・イメージ部品プロパティに以前からある制約を追記。(P.52)・バーコード部品プロパティに以前からある制約を追記。(P.55)・スクリーンショットを更新。

ご注意

1. 本書の内容の一部、または全部を無断で転載することは、固くお断りいたします。
2. 本書の内容については、事前の予告なしに変更することがあります。
3. 本書の内容については万全を期して作成いたしましたが、万一誤り・お気付きの点がございましたら、ご連絡くださいますようお願いいたします。
4. 運用した結果の影響につきましては、3項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。
5. 上記に同意いただけない場合は、本ライブラリをご使用いただけません。

著作権・商標について

- このユーザーズ・ガイドの著作権は、シチズン・システムズ株式会社にあります。
 - CITIZEN は、シチズン時計株式会社の登録商標です。
 - Windows 及び Windows Server は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
 - Pentium は、米国およびその他の国における、Intel Corporation またはその子会社の商標または登録商標です。
 - QR コード、iQR コードは、(株)デンソーウェーブの登録商標です。
 - Android は、米国およびその他の国における Google Inc.の商標または登録商標です。
 - IOS は、Cisco の米国およびその他の国における商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
 - JavaScript は、米国およびその他の国における Oracle の商標または登録商標です。
- その他、記載されている会社名、製品名は、各社の商標または登録商標です。

目次

改訂履歴.....	2
ご注意.....	4
著作権・商標について	4
目次.....	5
1. 使用前の準備	7
1.1 動作環境.....	8
1.2 システム概要.....	9
1.3 インストール	16
1.4 アンインストール	17
2. Layout Editor	18
2.1 Layout Editor の起動と終了	19
2.2 画面の名称と働き.....	21
2.3 Layout Editor を使う.....	23
2.4 Layout Editor の共通操作.....	34
2.4.1 レイアウトのプロパティ設定	34
2.4.2 フレーム操作	35
2.4.3 部品の基本操作	39
2.4.4 名前を付けて保存	43
2.4.5 上書き保存.....	43
2.4.6 印刷	44
2.4.7 印刷プレビュー	44
2.4.8 エクスポート	45
2.4.9 インポート.....	47
2.5 部品の挿入	48
2.5.1 文字の挿入	48
2.5.2 イメージの挿入	51
2.5.3 バーコードの挿入	53
2.5.4 ナンバリングの挿入	56
2.5.5 ナンバリング(バーコード)の挿入	59

2.5.6	日付と時刻の挿入	62
2.6	図形の挿入	65
2.6.1	直線の挿入	65
2.6.2	矩形の挿入	67
2.6.3	円形・楕円形の挿入	69
2.6.4	多角形・星形の挿入	71
2.6.5	円弧・扇形・弓形の挿入	73
2.6.6	連続直線の挿入	75
2.6.7	自由曲線の挿入	77
2.6.8	ベジエ曲線の挿入	79
2.7	レイアウトの変更	81
2.7.1	用紙の中心に配置	81
2.7.2	部品の整列	81
2.7.3	重ね順の変更	82
2.7.4	グループ化の設定	83
2.7.5	ロックの設定	83
2.8	環境設定	84
2.8.1	環境設定	84
2.8.2	表示設定	88
3.	Layout File Manager	90
3.1	Layout File Manager の起動と終了	91
3.2	画面の名称と働き	92
3.3	ファイル操作	94
3.3.1	フォルダの選択	94
3.3.2	ファイルの新規作成	95
3.3.3	ファイルを開く	95
3.3.4	名前の変更	96
3.3.5	印刷	96
3.3.6	印刷プレビュー	96
3.3.7	フォルダの作成	97
3.3.8	移動	98
3.3.9	コピー	98
3.3.10	削除	99
3.4	ブックマーク	100
3.5	表示設定	101

1

使用前の準備

1.1 動作環境

Layout SDK を利用するには、インストールするパソコンが以下の構成を満たしている必要があります。
インストール前に必ず確認してください。

■ Windows PC（開発環境／実行環境）

CPU	:	Pentium 1.0 GHz 以上で、使用する OS の要求以上のもの
メモリ	:	1GB 以上で、使用する OS の要求以上のもの
HDD	:	インストールで 10MB 以上の空き容量
モニタ	:	解像度 1024x768 以上、High Color(16bit)以上
OS	:	Windows XP, Windows 7 (32bit, 64bit), Windows 8 (32bit, 64bit), Windows 8.1 (32bit, 64bit), Windows 10 (32bit, 64bit), Windows Server 2008, Windows Server 2008R2, Windows Server 2012
ソフトウェア	:	.NET Framework 4.0 CITIZEN Printer Driver ^{*1}

^{*1} : "CITIZEN Text Only Printer" ドライバーは非対応です。

1.2 システム概要

Layout SDK は、全てのプラットフォームの基本セットで、Layout Editor, Layout File Manager, Windows Layout SDK により構成されています。

出力はシチズン・システムズ社製プリンターのみを対象とし、ラベルのほかレシートのレイアウトを作成することも可能です。

各ツールの概要は以下の通りです。

■ Layout Editor

印刷レイアウトを作成します。

レイアウト編集で使用する画面や編集処理で構成されます。

■ Layout File Manager

作成されたレイアウト ファイルを管理します。

ファイルの一覧表示のほかレイアウト内のサムネイルやコメントの表示が可能です。

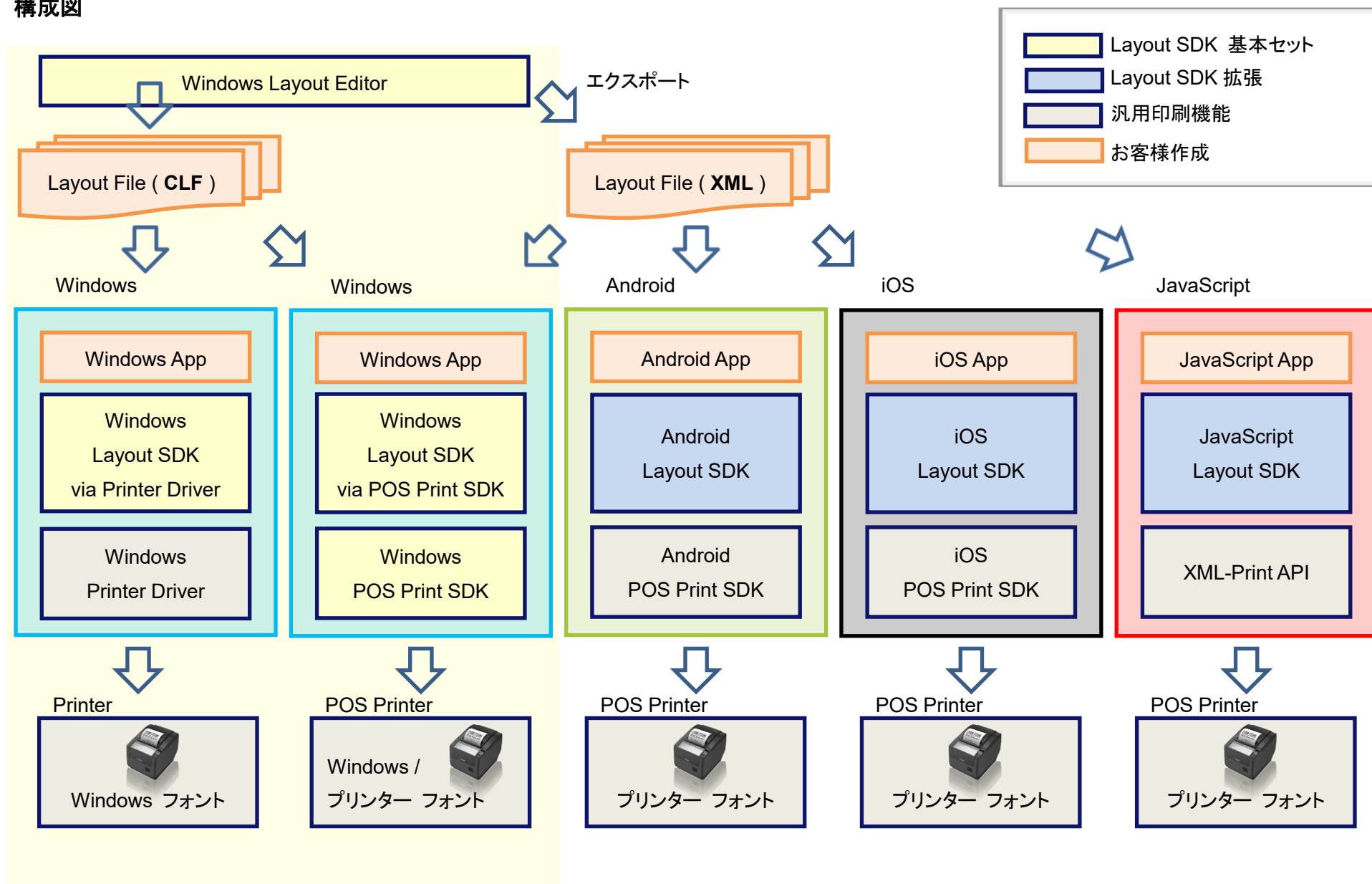
■ Windows Layout SDK

選択したレイアウトに VB ライクなインターフェースで印刷データを設定して印刷を実行します。

上位アプリケーションに組み込まれることを想定しています。

詳細は、「Windows Layout SDK via Printer Driver プログラミング マニュアル」、および、「Windows Layout SDK via POS Print SDK プログラミング マニュアル」をご参照ください。

構成図



【注意事項】

■ 動作環境による違い・全般

	Windows via Printer Driver	Windows via POS Print SDK	Android	iOS	JavaScript
Layout Editor	○ ^{*1}		× ^{*2}		
Layout File Manager	○ ^{*1}		× ^{*2}		
Layout SDK	○ ^{*1, *3}	○ ^{*1, *4}	○ ^{*5}	○ ^{*6}	○ ^{*7}
対応 インターフェース	・有線／無線 LAN ・USB ・Bluetooth ^{*8} ・シリアル ^{*8} ・パラレル		・有線／無線 LAN ・Bluetooth ^{*8} ・USB	・有線／無線 LAN ・Bluetooth ^{*8}	・有線／無線 LAN
対応プリンター	シチズン製プリンター ドライバーが対応するプリンター	“Windows POS Print SDK” ^{*9} が対応するプリンター	“Android POS Print SDK” ^{*10} が対応するプリンター	“iOS POS Print SDK” ^{*11} が対応するプリンター	“CITIZEN XML-Print サービス” ^{*12} が対応するプリンター

*1 : Layout SDK 基本セットです。

*2 : Windows 用のツールをご利用ください。

*3 : 詳細は、「Windows Layout SDK via Printer Driver プログラミング マニュアル」をご参照ください。

*4 : 詳細は、「Windows Layout SDK via POS Print SDK プログラミング マニュアル」をご参照ください。

*5 : 詳細は、「Android Layout SDK プログラミング マニュアル」をご参照ください。

*6 : 詳細は、「iOS Layout SDK プログラミング マニュアル」をご参照ください。

*7 : 詳細は、「JavaScript Layout SDK プログラミング マニュアル」をご参照ください。

*8 : インターフェースの仕様上、データ転送速度が不十分な場合があります。十分な検証を行ってください。

*9 : 詳細は、「Windows POS Print SDK プログラミング マニュアル」をご参照ください。

*10 : 詳細は、「Android POS Print SDK プログラミング マニュアル」をご参照ください。

*11 : 詳細は、「iOS POS Print SDK プログラミング マニュアル」をご参照ください。

*12 : 詳細は、「CITIZEN XML-Print サービス プログラミング マニュアル」をご参照ください。

■ 動作環境による違い・印刷

	Windows via Printer Driver	Windows via POS Print SDK	Android	iOS	JavaScript
レイアウト ファイル形式	CLF	CLF / XML	XML		
レイアウトの制限	制限なし	一部制限あり (別表参照)	一部制限あり (別表参照)		
レイアウトの 印刷再現性	高い	一部制限あり	一部制限あり		
実行環境下の 印刷プレビュー	対応	非対応			
印刷できる言語	PC に依存	CLF:PC 依存 XML:プリンター依存	プリンターに依存		
印刷データ	グラフィック ベース	CLF:グラフィック ベース XML:コマンド ベース	コマンド ベース		
プリンター機能対応 ・カッター ・ブザー ・ドロワー ・NV ロゴ	対応 ^{*1}	対応 ^{*2, *3}	対応 ^{*2}		
印刷完了確認	×	対応 ^{*4}	対応 ^{*5}	対応 ^{*6}	対応 ^{*7}

^{*1} : Windows プリンター ドライバーを設定してご利用ください。

^{*2} : Layout Editor のエクスポートを設定してご利用ください。

^{*3} : PrintOprion クラスを設定してご利用ください。PrintOprion クラスは、^{*2} のエクスポートの設定を上書きします。

^{*4} : Windows POS Print SDK の印刷完了確認機能を利用しています。

^{*5} : Android POS Print SDK の印刷完了確認機能を利用しています。

^{*6} : iOS POS Print SDK の印刷完了確認機能を利用しています。

^{*7} : CITIZEN XML-Print API の印刷完了確認機能を利用しています。

■ レイアウト ファイル形式による違い・レイアウト部品の制限

レイアウト部品	CLF 形式	XML 形式
文字	なし	一部あり
イメージ	なし	一部あり
バーコード	なし	<p>対応：</p> <p>QR Code, EAN-13, EAN-8, UPC-A, UPC-E, Codabar, ITF, Code 39, Code 93, Code 128, GS1-128, PDF417</p> <p>非対応：</p> <p>MaxiCode, Data Matrix, GS1 Composite, GS1 Databar, iQR</p>
ナンバリング, ナンバリング バーコード	なし	非対応
図形(直線, 矩形)	なし	一部あり
図形(円形, 多角形, 円弧, 連続直線, 自由曲線, ベジェ曲線)	なし	非対応

■ Layout Editor バージョンと Layout SDK バージョンの関係

Layout Editor Version	Layout SDK Version				
	Windows via Printer Driver	Windows via POS Print SDK	Android	iOS	JavaScript
v1.0.x.0	v1.0.0.0 以上	—	—	—	—
v1.1.0.0	v1.0.0.0 以上	—	—	—	—
v1.2.0.0	v1.0.0.0 以上	—	v1.2.0.0 以上	—	—
v1.3.0.0	v1.3.0.0 以上	—	v1.3.0.0	v1.3.0.0	v1.3.0.0
v1.4.0.0	v1.3.0.0 以上	v1.4.0.0	v1.3.0.0	v1.3.0.0	v1.3.0.0
v1.4.1.0	v1.3.0.0 以上	v1.4.0.0	v1.3.0.0	v1.3.0.0	v1.3.0.0

■ Layout Editor と Layout SDK アプリでプリンターを共有

	Layout SDK App				
Windows ドライバー ポート	Windows via Printer Driver	Windows via POS Print SDK	Android	iOS	JavaScript
CITIZEN COM	○	○	—	—	—
LPT	○	○ ^{*2}	—	—	—
USB	○	○ ^{*2}	—	—	—
CITIZEN TCP/IP Port	○	○ ^{*3}	○ ^{*3}	○ ^{*3}	○ ^{*3}
Bluetooth	— ^{*1}	○	○ ^{*4}	○ ^{*5}	—

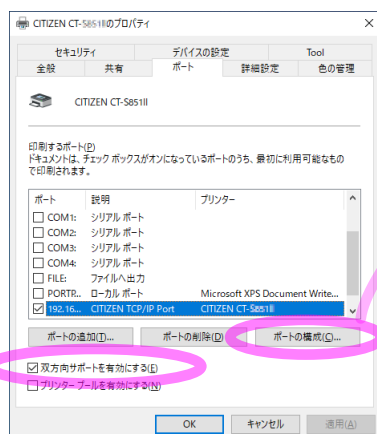
*1 : Bluetooth プリンターは、シリアル ポートに割り当てられた CITIZEN COM 経由でご使用ください。

*2 : ステータス取得機能なしで Windows ドライバーをインストールするか、Windows ドライバーのポート設定で「双方向サポートを有効にする」のチェックを外してください。

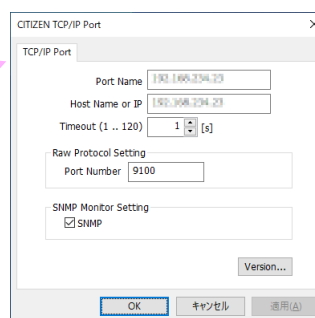
*3 : ステータス取得機能が不要な場合は、ステータス取得機能なしで Windows ドライバーをインストールするか、Windows ドライバーのポート設定で「双方向サポートを有効にする」のチェックを外してください。

ステータス取得機能が必要な場合は、Windows ドライババージョン 3.4.0.0 以降をインストールし、Windows ドライバーのポート設定で「双方向サポートを有効にする」と CITIZEN TCP/IP Port のポート設定で「SNMP」を共にチェックしてください。

・プリンターのプロパティ



・ポートの構成



*4 : Windows PC は Bluetooth プリンターとの接続を占有するため、Android アプリからプリンターに接続中は Windows PC の Bluetooth をオフにしてください。

*5 : Windows PC と iOS 端末は Bluetooth プリンターとの接続を占有するため、未使用側の Bluetooth をオフにしてください。

** Windows ドライバーの変更を有効にするには、コンピューターを再起動する必要があります。

1.3 インストール

Layout SDK (Layout Editor, Layout File Manager, Windows Layout SDK) のインストールを行います。
インストールを行うまえに、動作環境が条件を満たしているか確認し、他のプログラムを全て終了させてください。

1. [LayoutSDK_Setup_ja] をダブルクリックします。
2. [次へ] ボタンをクリックします。
3. 使用許諾契約を確認して「**使用許諾契約の全条項に同意します**」をクリックします。
4. [次へ] ボタンをクリックします。
5. 「**開発者用**」をクリックして [次へ] ボタンをクリックします。
6. インストールが開始されます。
7. インストールが終了しました。[完了] ボタンをクリックします。

1.4 アンインストール

Layout SDK を削除します。

アンインストールを行う前に、すべてのプログラムを終了させてください。

1. コントロールパネルを開きます。
2. 「プログラムのアンインストール」を開きます。
3. 「CITIZEN Layout SDK」をダブルクリックします。
4. 「ユーザー アカウント制御」画面が表示されます。[続行] ボタンをクリックします。
5. 確認メッセージが表示されます。[はい] ボタンをクリックします。
6. アンインストールが開始されます。
7. アンインストールが終了します。[完了] ボタンをクリックします。

－POINT－

アンインストール終了後 Windows の再起動を要求される場合があります。
メッセージにしたがって再起動を行ってください。

2

Layout Editor

2.1 Layout Editor の起動と終了

■ Layout Editor の起動

・Windows 8、Windows 8.1 の場合、

1. スタート画面にある「**Layout Editor**」タイルをタップします。
2. Layout Editor が起動します。

・その他の Windows の場合、

1. デスクトップの左下に表示される [スタート] ボタンをクリックします。
2. 「すべてのプログラム」をクリックします。
3. 「CITIZEN」をクリックします。
4. 「Layout SDK」をクリックします。
5. 「Layout Editor」をクリックします。
6. Layout Editor が起動します。

－POINT－

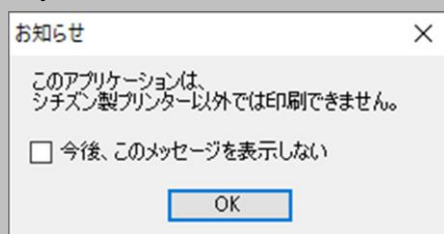
プリンター搭載フォントを利用して印刷する場合は、

XML 形式のレイアウト ファイルをエクスポートしてご利用ください。

《参照:2.4.8 エクスポート》

－POINT－

Layout Editor 起動時には「お知らせ」画面が表示されます。



今後このメッセージの表示が必要ない場合は、

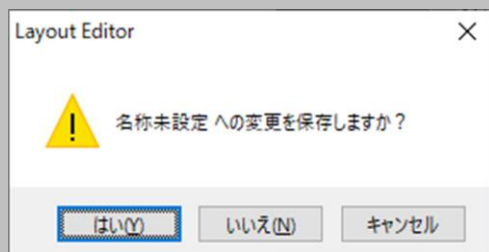
「今後、このメッセージを表示しない」にチェックをつけ、[OK] ボタンをクリックします。

■ Layout Editor の終了

1. メニュー バーの「ファイル」－「終了」をクリックします。

－POINT－

表示中のファイルに変更があった場合、保存確認画面が表示されます。



[はい] ボタン: ファイルを保存してからプログラムを終了します。

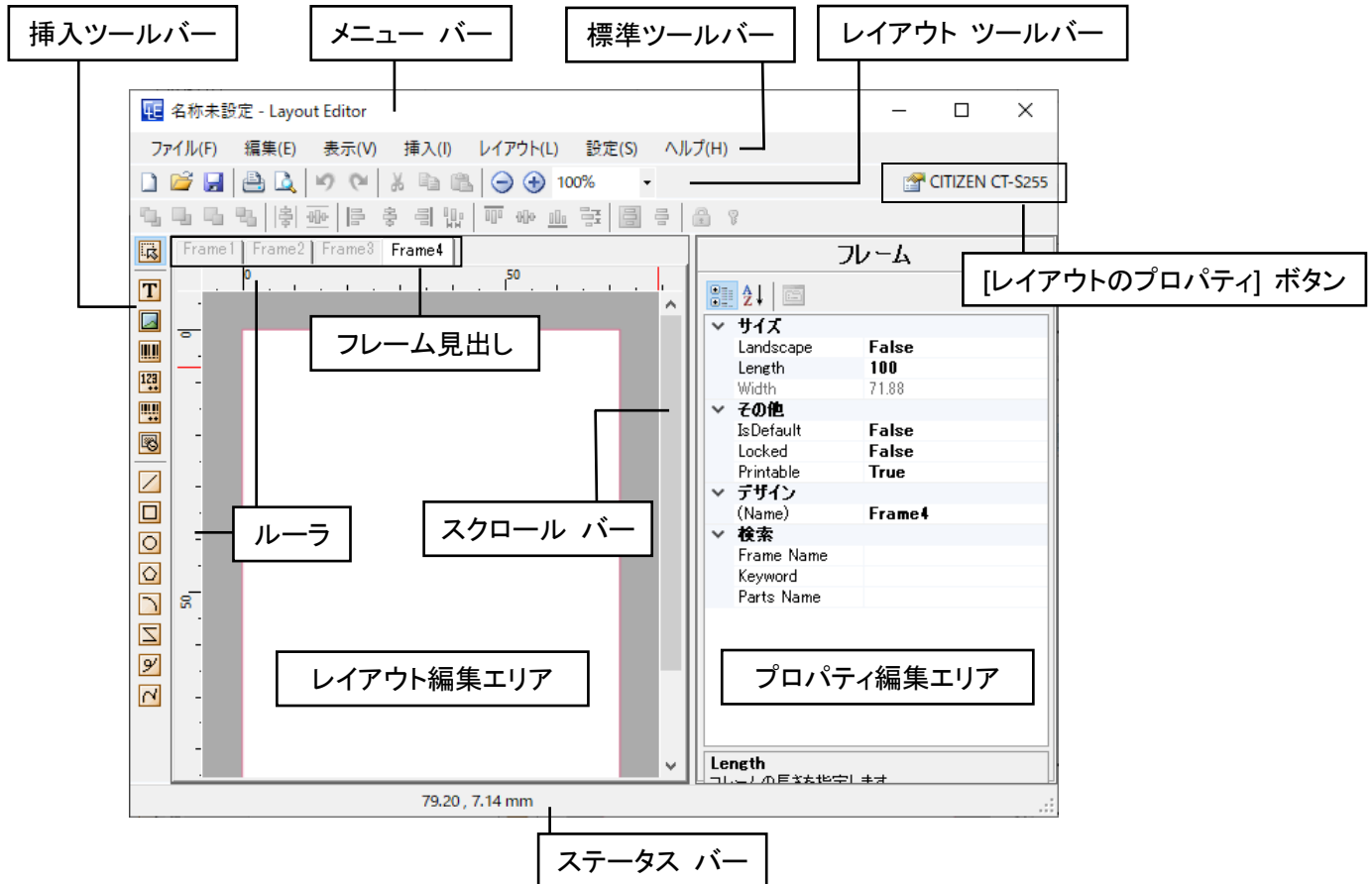
[いいえ] ボタン: ファイルを保存せずにプログラムを終了します。

[キャンセル] ボタン: ファイルの編集を続けます。

2. Layout Editor が終了します。

2.2 画面の名称と働き

ここでは Layout Editor の画面の各部の名称とそれぞれの機能について説明します。












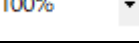
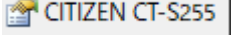


各部の機能

名称	機能
メニュー バー	各種機能を実行します。
標準ツールバー	Windows アプリケーションで標準的なツールを表示します。
レイアウト ツールバー	レイアウト編集中に使用頻度の高いツールを表示します。 《参照:2.7 レイアウトの変更》
挿入ツールバー	レイアウトする部品を挿入するツールを表示します。 《参照:2.5 部品の挿入 2.6 図形の挿入》
レイアウト編集エリア	部品の入力やレイアウトを行います。
プロパティ編集エリア	選択された部品の属性を表示、変更します。 《参照:2.5 部品の挿入 2.6 図形の挿入》
フレーム見出し	作成されているフレームを表示します。 《参照:2.4.2 フレーム操作》
ステータス バー	ステータスを表示します。

標準ツールバーには全作業を通してよく使用されるツールが表示されています。


標準ツールバーのボタン名称と機能

ボタン	名称	機能
	新規作成	新規文書を作成します。
	開く	保存ファイルを開きます。
	上書き保存	編集中のファイルを上書き保存します。
	印刷	編集中の文書を印刷します。
	印刷プレビュー	編集中の文書のプレビューを表示します。
	元に戻す	一つ前の操作を取り消します。
	やり直す	取り消した操作をやり直します。
	切り取り	選択している部品を切り取り、クリップボードにコピーします。
	コピー	選択している部品をコピーし、クリップボードにコピーします。
	貼り付け	クリップボードにある部品を貼り付けます。
	ズーム アウト	表示倍率を 25% ずつ下げます。
	ズーム イン	表示倍率を 25% ずつ上げます。
	ズーム メニュー	表示倍率を選択します。
	[レイアウトのプロパティ] ボタン	レイアウトのプロパティ画面を表示します。 (設定されているプリンター名が表示されます。)

2.3 Layout Editor を使う

実際にサンプルのレイアウトを作成しながら Layout Editor の基本操作を説明します。

■ サンプルレイアウト



Layout Editor

フレーム 1
(イメージ + テキスト)

フレーム 2
(ナンバリング バーコード)

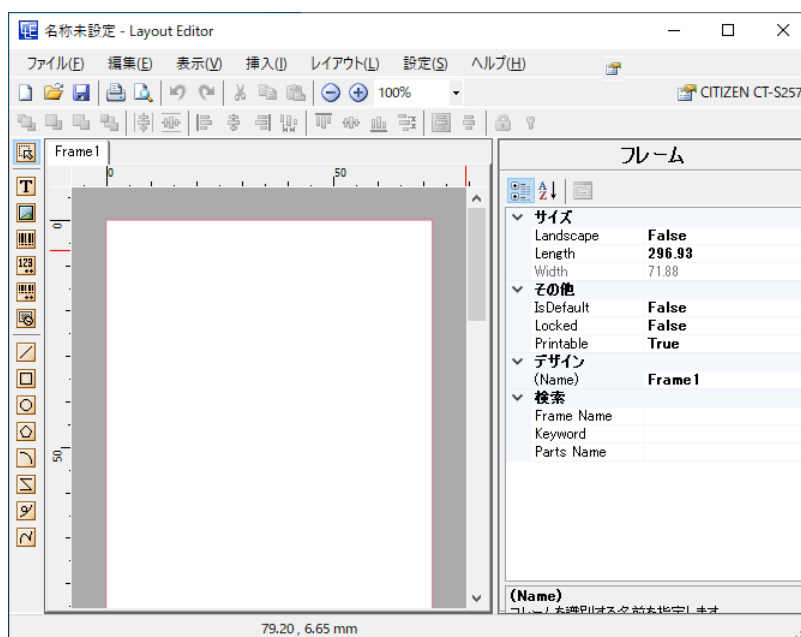
フレーム 3 (図形)

■ レイアウトの構成

用紙 80×297mm

フレーム長:20 mm [ロゴ マーク イメージ] 形式 :Bitmap [テキスト] サイズ :9pt フォント:MS ゴシック	フレーム 1	
フレーム長:20 mm [ナンバリング バーコード] 種類 :Code 39 ・ 番号は 1234 から始まり 1 ずつ増加する ・ バーコードの下部に可読文字列を表示する		フレーム 2
フレーム長:5 mm [直線] 線幅 :1 mm 形状 :破線		フレーム 3

■ Layout Editor を起動します。



1. Layout Editor を起動します。

《参照:2.1 Layout Editor の起動と終了》

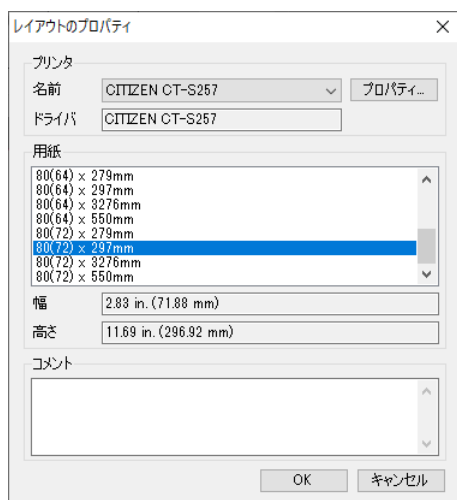
—POINT—

画面の表示倍率の初期設定は 100%に設定されています。

必要に応じて標準ツールバーのズームメニューより表示倍率の設定を行ってください。

《参照:2.8.2 表示設定》

■ レイアウトのプロパティの設定をします。



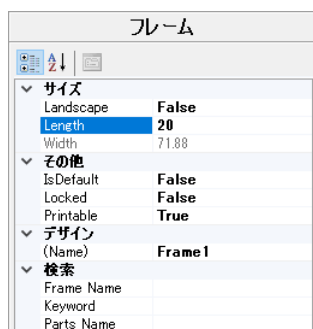
1. メニュー バーの「ファイル」-「レイアウトのプロパティ」を選択するか、標準ツールバーにある [レイアウトのプロパティ] ボタンをクリックします。
2. インストールされているシチズン製プリンターのみリストに表示されますので、その中から使用するプ

リンターを選択します。

- 用紙を選択します。ここでは “80(72)×297 mm” を選択します。(お持ちのプリンターに応じて選択してください。)
- [OK] ボタンをクリックします。


《参照: 2.4.1 レイアウトのプロパティの設定》

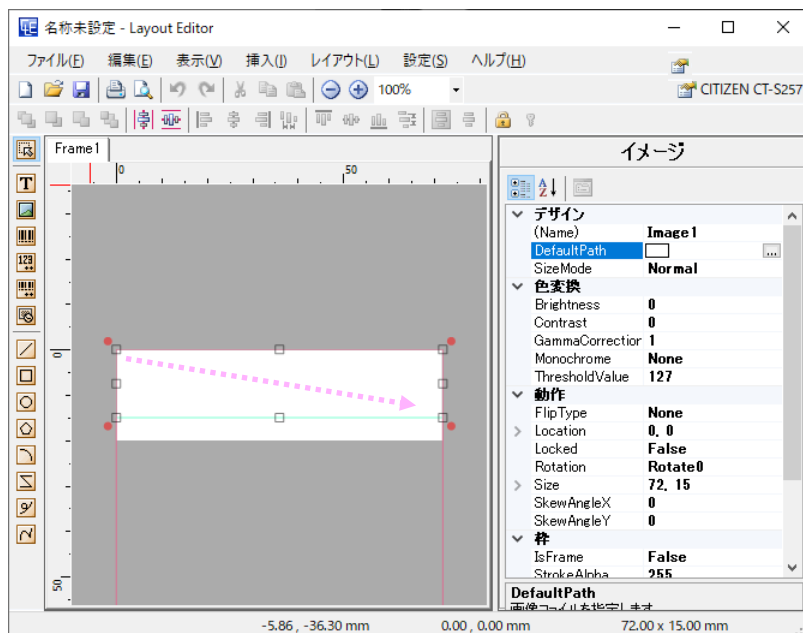
■ フレーム 1 のサイズを設定します。



- プロパティ編集エリアの [Length] に “20” を入力します。
- レイアウト編集エリア内をクリックします。

■ イメージの配置エリアを指定します。

- 挿入ツールバーの  [イメージの挿入] ボタンをクリックします。
- マウスポインタ(十字カーソル)をレイアウト編集エリアに移動します。



- イメージを配置したい位置でクリックしたまま右下に向かってドラッグします。

—POINT—

挿入中に【ESC】キーを押すと挿入をキャンセルすることができます。

配置エリアは印刷可能領域内に入るように作成してください。印刷可能領域はレイアウト編集エリアに赤色のラインで表示されます。

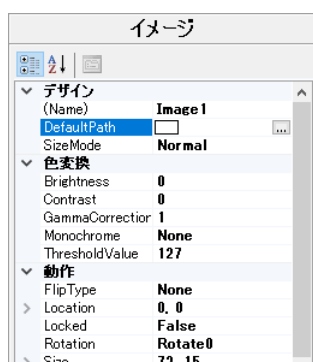
《参照:3.5 表示設定》


4. イメージの配置エリアが表示されます。

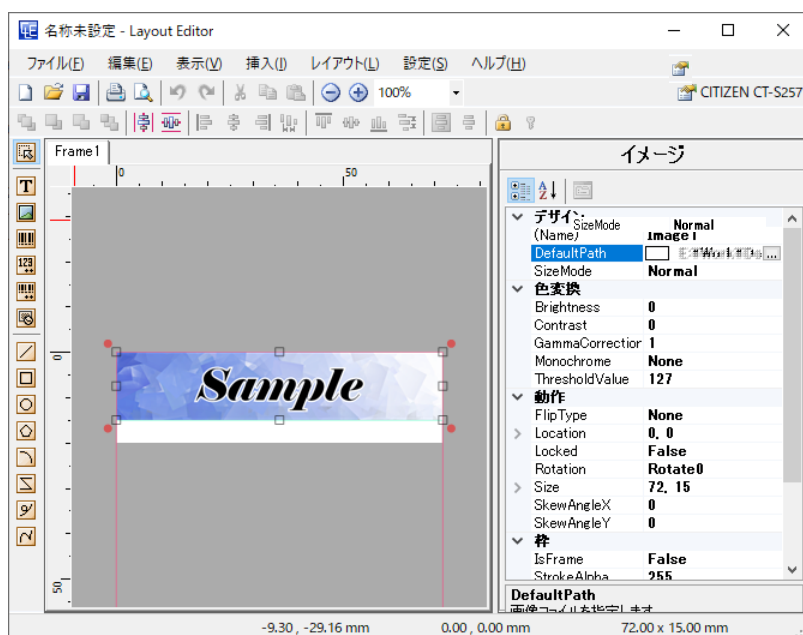
—POINT—

挿入した配置エリアを削除する場合は、削除するイメージをクリックし、【Delete】キーを押します。

■ イメージのプロパティを設定します。



1. [DefaultPath] の入力欄をクリックし、 ボタンをクリックします。
2. Windows の「開く」画面が表示されます。
3. 挿入するイメージファイルを選択して [開く] ボタンをクリックします。

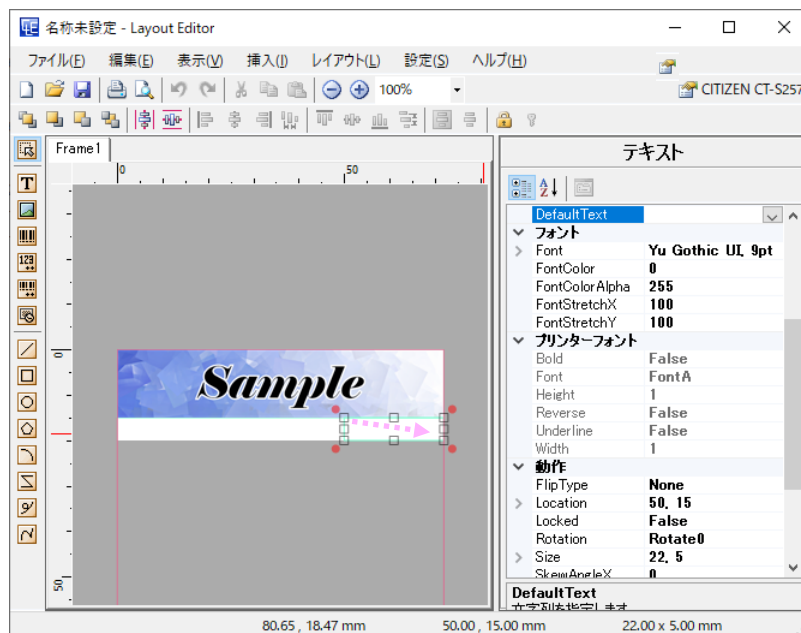


4. 配置エリア内にイメージファイルが挿入されます。

5. レイアウト編集エリアの空白部分をクリックし、イメージ部品の選択を解除します。

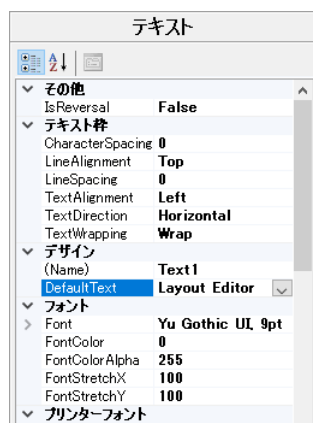
■ テキストを入力します。

1. 挿入ツールバーの **T** [テキストの挿入] ボタンをクリックします。



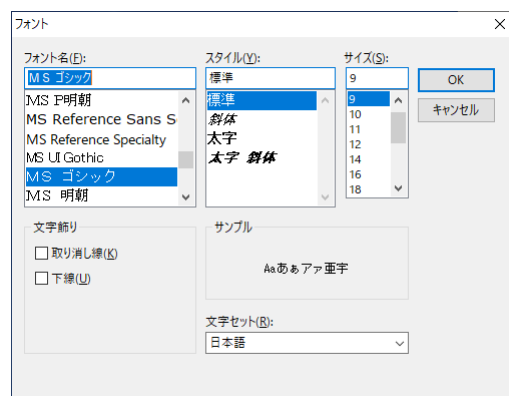
2. 配置エリアを指定します。

《参照: 2.3 Layout Editor を使う ■イメージの配置エリアを指定します。》

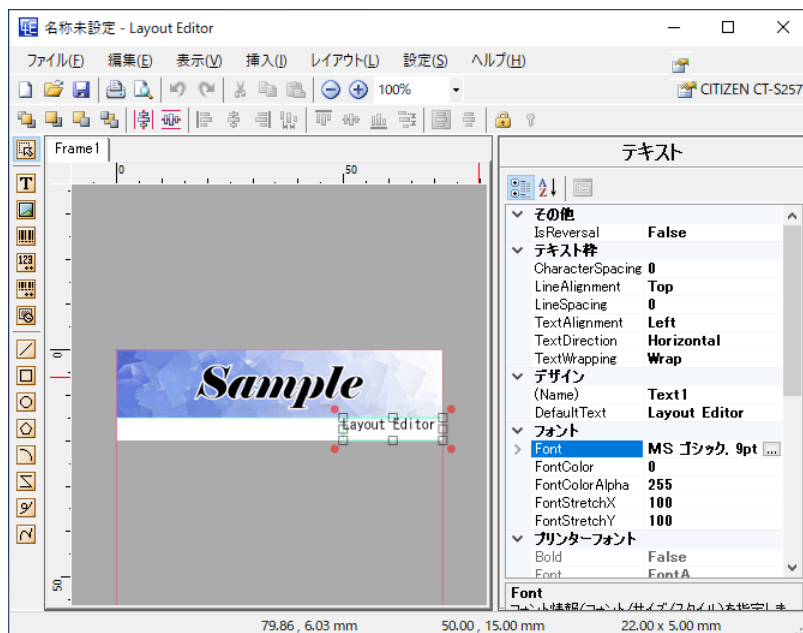


3. [DefaultText] に“Layout Editor”を入力します。

4. [Font] の入力欄をクリックし、**...** ボタンをクリックします。



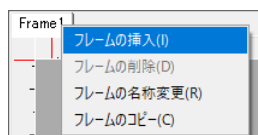
5. 「フォント」画面が表示されます。
6. [フォント名] “MS ゴシック”、[サイズ] “9” を選択し、[OK] ボタンをクリックします。



7. テキストが挿入されます。

■ フレーム 2 を挿入します。

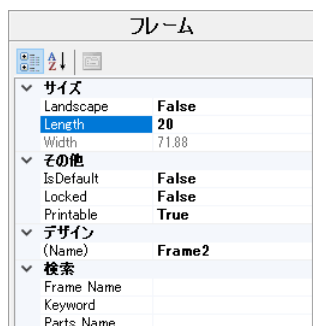
1. フレーム見出しの「Frame1」上で右クリックします。



2. メニューより「フレームの挿入」をクリックします。




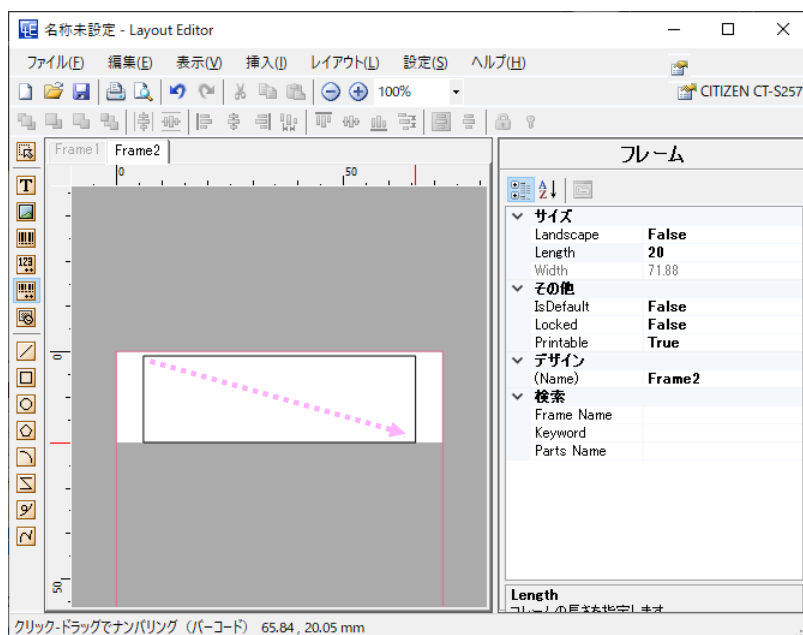
3. 「Frame2」が追加されます。



4. フレーム 2 の長さを “20” に設定します。
《参照: 2.3 Layout Editor を使う ■フレーム 1 のサイズを指定します》
5. レイアウト編集エリア内の余白をクリックします。

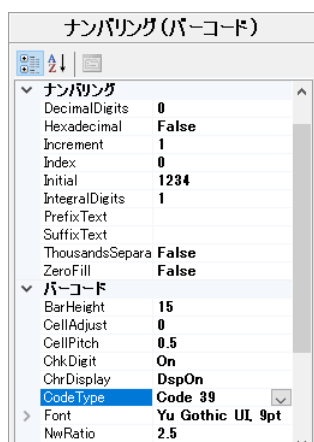
■ ナンバリング バーコードを挿入します。

1. 挿入ツールバーの  [ナンバリング(バーコード)の挿入] ボタンをクリックします。

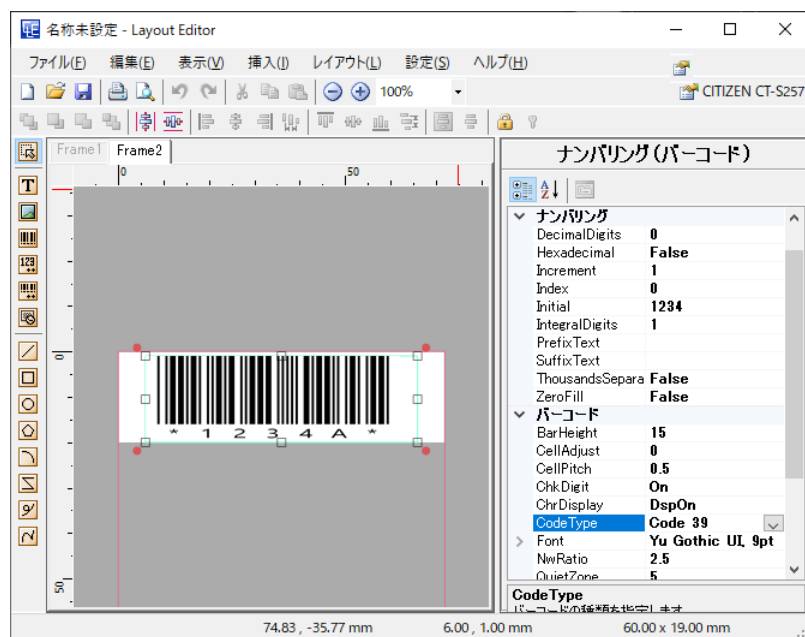


2. 配置エリアを指定します。

《参照: 2.3 Layout Editor を使う ■イメージの配置エリアを指定します。》

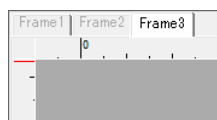


3. [Increment] に増減値 “1” を入力します。
4. [Initial] に初期値とする “1234” を入力します。
5. [CodeType] のプルダウンより “Code 39” を選択します。
6. [ChrDisplay] のプルダウンより可読表示の “DspOn” を選択します。



7. ナンバリング バーコードが挿入されます。

■ フレーム 3 を追加します。



1. フレーム見出しの「Frame2」上で右クリックし、「フレームの挿入」をクリックします。

《参照: 2.3 Layout Editor を使う ■フレーム 2 を挿入します》

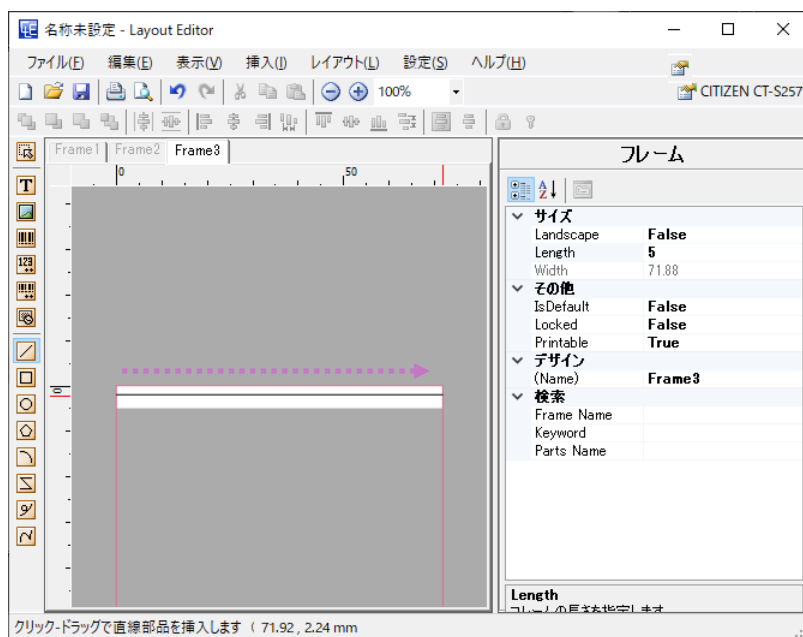
2. フレーム 3 の長さを “5” に設定します。

《参照: 2.3 Layout Editor を使う ■フレーム 1 のサイズを指定します》

3. レイアウト編集エリア内の余白をクリックします。

■ 破線を挿入します。

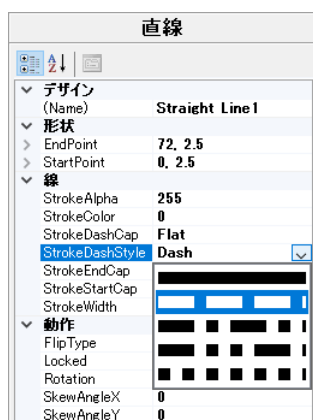
1. 挿入ツールバーの  [直線の挿入] ボタンをクリックします。



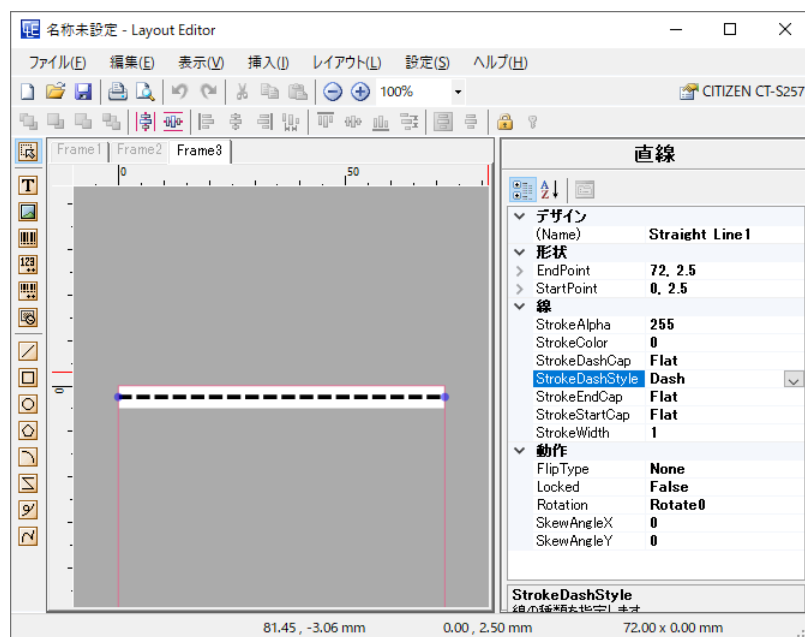
2. 破線の始点をクリックし、【Shift】キーを押しながら終点までドラッグします。

—POINT—

【Shift】キーを押しながらドラッグすることで始点から水平の直線を挿入することができます。



3. [StrokeDashStyle] のプルダウンより形状を選択します。「Dash」と表示されます。
4. [StrokeWidth] に線幅 “1” を入力します。



5. 破線が挿入されます。

■ 印刷イメージを確認する

1. 標準ツールバーの  [印刷プレビュー] ボタンをクリックします。



2. 「印刷プレビュー」画面が表示されます。
3. 「印刷プレビュー」画面で用紙全体や詳細を確認する場合はズームメニューのプルダウンより表示倍率を指定します。
4. 「閉じる」ボタンをクリックして「印刷プレビュー」画面を閉じます。

プレビューを行った結果に応じて、各フレームでレイアウトの修正を行ってください。

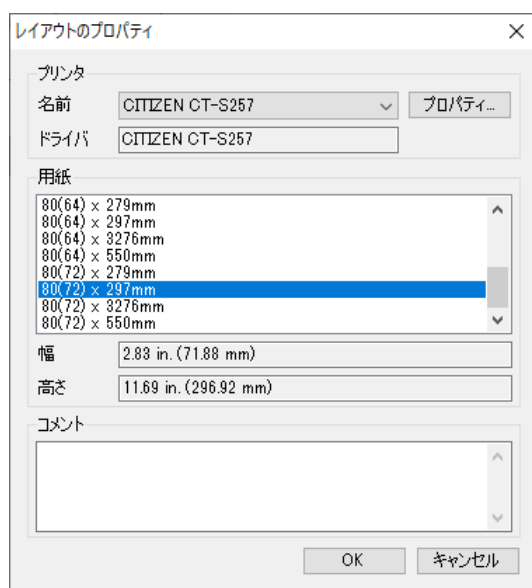
《参照:2.4.3 部品の基本操作》

2.4 Layout Editor の共通操作

2.4.1 レイアウトのプロパティ設定

編集する用紙・プリンターの設定を行います。

1. メニュー バーの「ファイル」－「レイアウトのプロパティ」をクリックするか、標準ツールバーにある [レイアウトのプロパティ] ボタンをクリックします。



2. 「レイアウトのプロパティ」画面が表示されます。
3. [名前] のプルダウンより出力するプリンターを選択します。
4. 用紙の一覧より使用する用紙を選択します。
5. [OK] ボタンをクリックします。

－POINT－

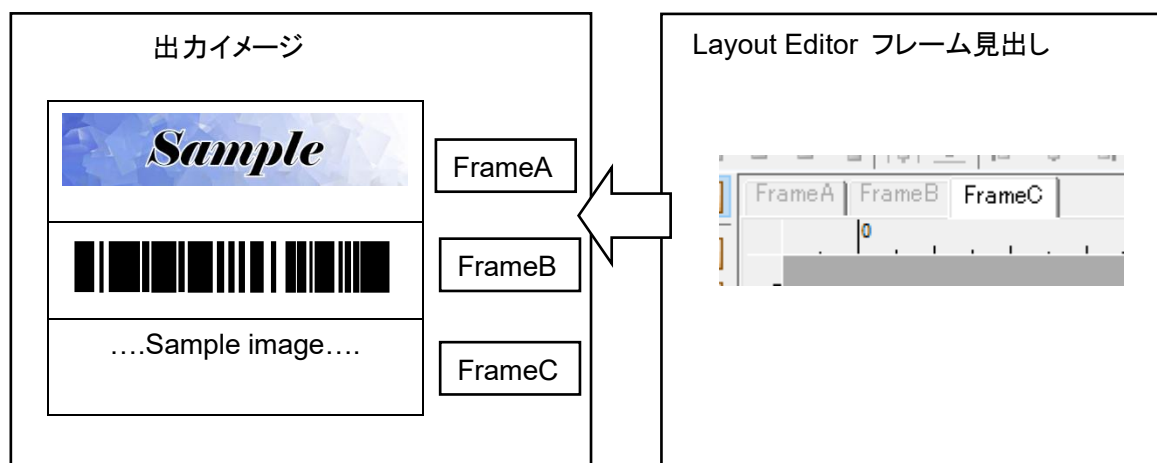
「レイアウトのプロパティ」画面はファイルの新規作成をすると最初に表示されます。
最初の画面で設定した内容がそのまま保持されます。
レイアウト途中で変更を行う場合は手順どおりに画面を表示させることができます。

2.4.2 フレーム操作

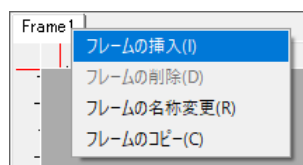
Layout Editor では、用紙の縦方向にフレームをわけてレイアウトを作成することができます。
ここでは、出カイメージとフレームの関係およびフレーム操作について説明します。

■ 出カイメージとフレームの関係

Layout Editor で複数のフレームを作成した場合、「フレーム見出し」に表示されているフレームを左から順に組み合わせて出カイメージが作成されます。

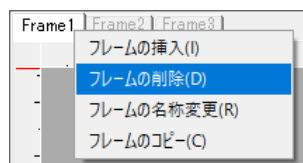


■ フレームの追加

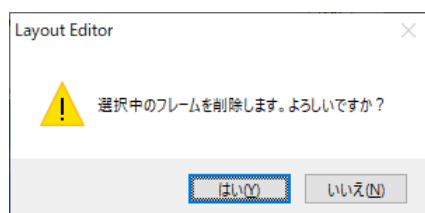


1. フレーム見出しのフレーム名の上で右クリックをします。
2. メニューが表示されますので「フレームの挿入」をクリックします。
3. 既存のフレームの右に新規フレームが挿入されます。

■ フレームの削除



1. 削除するフレーム上で右クリックをします。
2. メニューが表示されますので「フレームの削除」をクリックします。

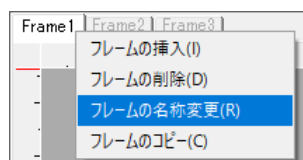


3. 削除の確認メッセージが表示されますので [はい] ボタンをクリックします。

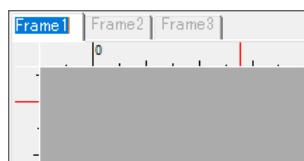
—POINT—

フレームの削除を行うと、そのフレームにレイアウトされている全ての部品も削除されます。

■ フレームの名称変更



1. 名称変更するフレーム上で右クリックをします。
2. メニューが表示されますので「フレームの名称変更」をクリックします。

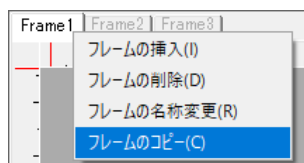


3. フレーム名が反転しますので、新しいフレーム名を入力します。
4. 【Enter】キーを押すと確定されます。

—POINT—

フレーム名称は各フレームのプロパティ編集エリアの [(Name)] から変更することも可能です。

■ フレームのコピー

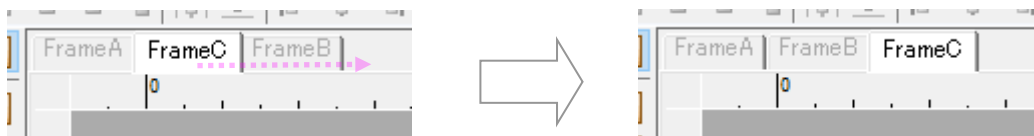


1. コピー元のフレーム上で右クリックをします。
2. メニューが表示されますので「フレームのコピー」をクリックします。
3. コピー元フレームの右にコピーされたフレームが挿入されます。

—POINT—

フレームのコピーはフレームの属性のほか、コピーの元のフレームにレイアウトされている全ての部品もコピーされます。

■ フレームの移動



1. 移動するフレーム名を移動したい位置までドラッグします。

■ フレームのプロパティ

Layout Editor ではフレームごとにプロパティを設定することができます。

レイアウト編集エリアの余白部分をクリックすると、フレームのプロパティが表示されます。

プロパティ名	CLF	XML	説明
サイズ			
Landscape	●	●	フレームのレイアウトを横向きにするかを指定します。
Length	●	△ ^{*1}	フレームの長さを指定します。
Width	●	●	フレームの幅です。変更はできません。
その他			
IsDefault	●	—	現在のフレームを既定とするかを指定します。
Locked	●	●	フレームを編集不可とするかを指定します。
Printable	●	●	フレームの印刷可否を設定します。
デザイン			
(Name)	●	●	フレームを識別する名前を指定します。
検索			
Frame Name	●	●	検索対象となるフレーム名を指定します。
Keyword	●	●	検索するキーワードを指定します。
Parts Name	●	●	検索対象となる部品名を指定します。

^{*1} : XML 形式を利用する場合は以下の条件を守ってください。

- ・フレームの Length プロパティは **1.00 mm 単位**で指定してください。
- ・フレームの Length プロパティの最大値は次の通り。

機種名(プリンター)	Length 最大値
CT-E301, CT-E601, CT-S251, CT-S253, CT-S255, CT-S257, CT-S401, CT-S601, CT-S601II, CT-S651, CT-S651II, CT-S801, CT-S801II, CT-S851, CT-S851II, CT-S2000, CT-S4000, CT-S4500,	207 mm (1656 dot)
CT-S281, CMP-20, CMP-20II, CMP-30, CMP-30II	117 mm (936 dot)

2.4.3 部品の基本操作








挿入された部品に対する、移動や回転などの基本操作について説明します。

■ 部品操作とポインタの形状

部品の種類、ポイントする場所に応じて可能な操作が異なります。

また、可能な操作に応じてポインタの形状が変わります。


部品操作とポインタの形状

形状	動作	ポイント位置 (マーカー形状)
	部品の選択・移動をします。	部品枠の内部
	部品の構成点を移動します。	部品の構成点(●)
	部品枠(部品)を縦・横両方向同時に拡大／縮小します。	部品枠の四隅(□)
 	部品枠(部品)を拡大／縮小します。	部品枠四辺の中央(□)
	部品を回転します。	部品枠の四隅(●)
	矩形の角丸比率を変更します。 《参照:2.6.2 矩形の挿入》	矩形の左上(●)

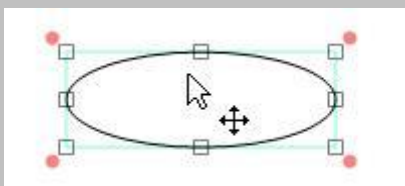
■ 挿入されている部品を選択する



挿入されている部品を編集可能状態にします。

- ① 挿入ツールバーより  [部品の選択] ボタンをクリックします。
- ② 編集を行う部品または部品枠の内部をクリックし、選択状態にします。複数の部品を選択する場合は、【Shift】キーを押しながら部品をクリックします。

－POINT－



部品が選択状態にある場合、図のように部品の周りに口のマーカが表示されます。

【Ctrl】キーを押しながら【A】キーを押すと、挿入されているすべての部品を選択することができます。

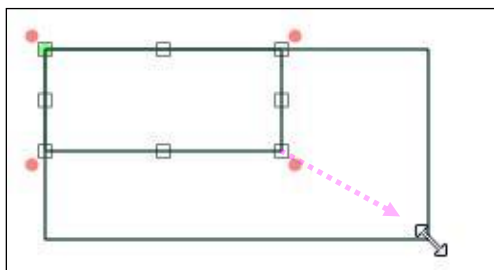
■ 部品を拡大／縮小する



挿入した部品のサイズを変更または、テキスト枠を適切な大きさに変更します。

挿入した部品のサイズを変更する方法は2通りあります。

< マーカーをドラッグして変更する >



- ① 変更する部品をクリックし、外接枠の口(マーカ)をドラッグします。四隅のマーカをドラッグすると縦・横方向に同時に変更することができます。

－POINT－

四隅のマーカをドラッグ中に【Shift】キーを押すと、縦・横の比率を保ったまま拡大／縮小を行うことができます。

< 部品のサイズを入力する >

Size	53.19, 7
Height	7
Width	53.19

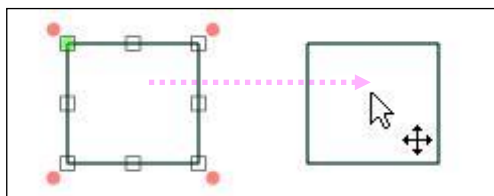
- ① 変更する部品を選択します。
- ② プロパティ編集エリアの [Size] に部品の外接枠のサイズ(幅,高さ)を入力します。

■ 挿入した部品を移動する



挿入した部品を移動する方法は 2 通りあります。

<任意の場所にドラッグする>



- ① 移動する部品の内部をクリックし、任意の位置までドラッグします。

<位置を指定して移動する>

Location	45.92, 2.72
X	45.92
Y	2.72

- ① 移動する部品を選択します。
- ② プロパティ編集エリアの [Location] に部品の外接枠の左上端の位置(左位置,上位置)を入力します。

■ 挿入した部品を回転させる

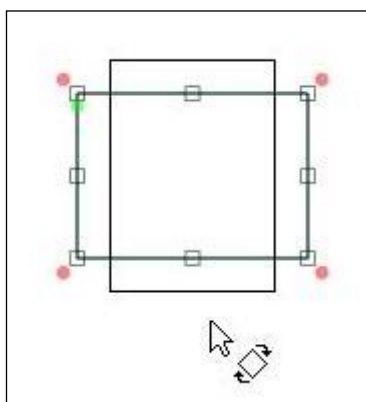


挿入した部品を回転させます。

回転できる角度は、0 度、90 度、180 度、270 度の4通りです。

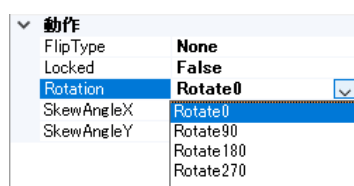
回転の方法は 2 通りあります。

<ドラッグして回転させる>



- ① 部品を選択します。
- ② 四隅に表示される赤丸をクリックし、任意の角度にドラッグします。

<回転角度を入力する>



- ① 部品を選択します。
- ② プロパティ編集エリアの [Rotation] のプルダウンより回転角度を選択します。

2.4.4 名前を付けて保存

作成したファイルに名前を付けて保存します。

1. メニュー バーの「ファイル」－「名前を付けて保存」をクリックします。
2. 「名前を付けて保存」画面が表示されます。
3. 保存フォルダを指定します。
4. 「ファイル名」に名前を入力します。
5. [保存] ボタンをクリックします。

－POINT－

Layout Editor で作成されたファイルは "CLF" という拡張子で保存されます。
CLF ファイルは Windows PC 上のアプリから利用することができます。

2.4.5 上書き保存

作成したファイルを上書き保存します。

一度も保存を行っていない場合は「名前を付けて保存」画面が表示されます。

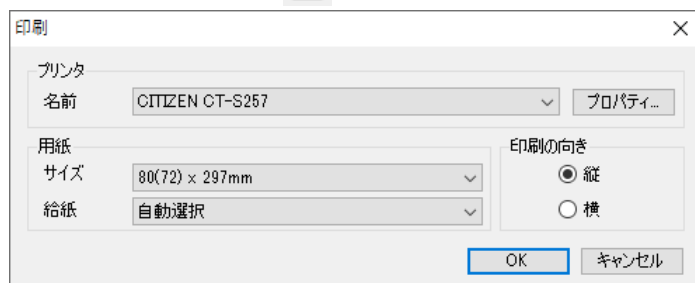
《参照:2.4.4 名前を付けて保存》

1. 標準ツールバーの  [上書き保存] ボタンをクリックします。

2.4.6 印刷

作成したファイルを印刷します。


1. 標準ツールバーの  [印刷] ボタンをクリックします。



2. 「印刷」画面が表示されます。画面にはレイアウトのプロパティで設定された内容が表示されます。
《参照:2.4.1 レイアウトのプロパティ設定》
3. 必要に応じて変更します。
4. [OK] ボタンをクリックします。

2.4.7 印刷プレビュー

作成したファイルの印刷プレビューを表示します。

1. 標準ツールバーの  [印刷プレビュー] ボタンをクリックします。
2. 「印刷プレビュー」画面が表示されます。
《参照:2.1 レイアウトエディタを使う ■印刷イメージを確認する》
3. 詳細を確認する場合はズーム メニューのプルダウンより倍率を変更します。
4. [閉じる] ボタンをクリックします。

2.4.8 エクスポート

作成したファイルを、XML 形式のレイアウト ファイルとしてエクスポートします。

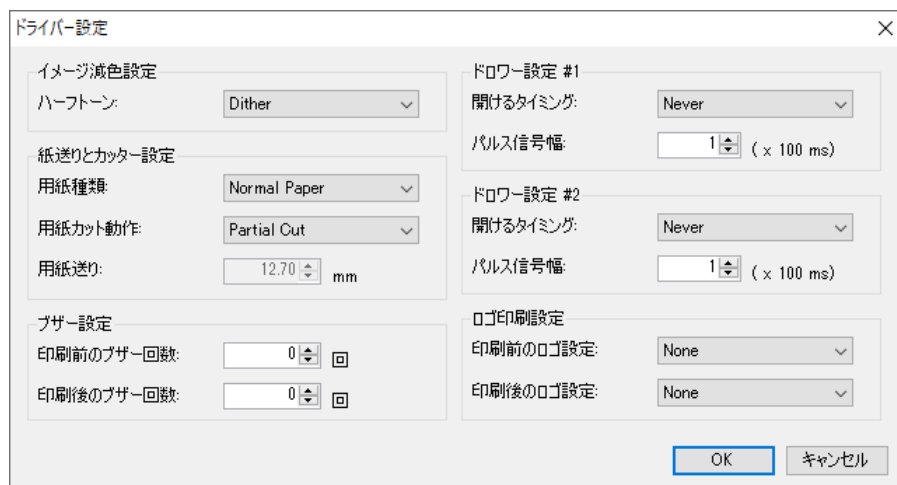
－POINT－

エクスポートはデフォルトで無効です。エクスポートを利用する場合は、環境設定の「プリンターフォント」をクリックして、チェックをつけてください。

－POINT－

エクスポートによる XML 形式は全てのレイアウト情報を含みません。
レイアウトの再編集が必要な場合は、必ず CLF 形式で保存してください。

1. メニュー バーの「ファイル」－「エクスポート」をクリックします。



2. 「ドライバー設定」画面が表示されます。
3. 必要に応じて変更します。
《機能は Windows ドライバーと同等で、XML 形式のレイアウト ファイル利用時に機能します。》
4. [OK] ボタンをクリックします。
5. 「モバイル用レイアウトをエクスポート」画面が表示されます。
6. 保存フォルダを指定します。
7. 「ファイル名」に名前を入力します。
8. [保存] ボタンをクリックします。

－POINT－

レイアウトは拡張子 "XML" で保存されます。
XML ファイルはアプリから利用することができます。

■ エクスポートのプロパティ

プロパティ名	CLF	XML	説明
イメージ減色設定			
ハーフトーン	—	△ ^{*1}	POS Print SDK の二値化処理を指定します。 Monochrome プロパティが None のイメージ部品に有効です。 (Threshold, Dither)
紙送りとカッター設定			
用紙種類	—	●	用紙の種類を指定します。 (Normal Paper, Label/BM paper)
用紙カット動作	—	●	レイアウト印刷後の用紙カット動作を指定します。 (No Cut, Partial Cut, Full Cut)
紙送り	—	●	印刷後の紙送り量を指定します。 上記用紙カット動作で No Cut を選択した場合に有効です。 (0.00～50.80 mm)
ブザー設定			
印刷前のブザー回数	—	●	レイアウト印刷前に鳴らすプリンター内蔵ブザーの回数を指定します。 (0～9 回)
印刷後のブザー回数	—	●	レイアウト印刷後に鳴らすプリンター内蔵ブザーの回数を指定します。 (0～9 回)
ドロワー設定 #1			
開けるタイミング	—	△ ^{*2}	キャッシュ ドロワー#1 を開くタイミングを指定します。 (Never, Print Start, Print End)
パルス信号幅	—	●	キャッシュ ドロワー#1 を開く信号のパルス幅を指定します。 (1～8 x 100 ms)
ドロワー設定 #2			
開けるタイミング	—	△ ^{*2}	キャッシュ ドロワー#2 を開くタイミングを指定します。 (Never, Print Start, Print End)
パルス信号幅	—	●	キャッシュ ドロワー#2 を開く信号のパルス幅を指定します。 (1～8 x 100 ms)
ロゴ印刷設定			
印刷前のロゴ設定	—	●	レイアウト印刷前に印刷するプリンター登録済みのロゴ(画像)を指定します。(None, 1～20)
印刷後のロゴ設定	—	●	レイアウト印刷後に印刷するプリンター登録済みのロゴ(画像)を指定します。(None, 1～20)

^{*1} : **Dither** は JavaScript POS Print SDK で未対応です。「**Threshold**」として機能します。

他の二値化処理をご希望の場合は、イメージ部品の Monochrome プロパティを設定してください。

^{*2} : **Print End** は JavaScript POS Print SDK で未対応です。「**Print Start**」として機能します。

2.4.9 インポート

XML 形式のレイアウト ファイルをインポートします。

－POINT－

インポートはデフォルトで無効です。インポートを利用する場合は、環境設定の「**プリンターフォント**」をクリックして、チェックをつけてください。

1. メニュー バーの「ファイル」－「インポート」をクリックします。
2. 「モバイル用レイアウトをインポート」画面が表示されます。
3. インポートするファイルを選択します。
4. **[OK]** ボタンをクリックします。「レイアウトのプロパティ」画面が表示されます。
5. プリンターと用紙を選択します。
6. **[OK]** ボタンをクリックします。


2.5 部品の挿入

2.5.1 文字の挿入


テキスト部品を挿入します。

－POINT－

XML 形式を利用して印刷した場合、印刷結果が画面表示と異なる場合があります。

1. 挿入ツールバーの  [テキストの挿入] ボタンをクリックします。
2. 文字部品の挿入エリアを指定します。
《参照: 2.3 Layout Editor を使う》
3. プロパティ編集エリアの [Default Text] に表示する文字列を入力します。
4. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

＜フォントを変更する＞

- ① プロパティ編集エリアの [Font] 入力欄をクリックします。
- ②  ボタンをクリックします。
- ③ 「フォント」画面が表示されます。
- ④ フォント名・スタイル・サイズをリストより選択します。
- ⑤ [OK] ボタンをクリックします。

■ テキストのプロパティ

表記	CLF	XML	説明
その他			
IsReversal	●	—	文字を反転表示するかを指定します。 (しない: False、する: True)
テキスト枠			
CharacterSpacing	●	—	文字間隔を指定します。
LineAlignment	●	—	行の配置を指定します。 (上寄せ: Top、中央合わせ: Middle、下寄せ: Bottom)
LineSpacing	●	—	行間隔を指定します。
TextAlignment	●	△ ^{*1}	文字の配置を指定します。 (左寄せ: Left、中央合わせ: Center、右寄せ: Right、 均等割付: Justify ^{*2})
TextDirection	●	—	文字の方向を指定します。 (横書き: Horizontal、縦書き: Vertical)
TextWrapping	●	—	文字の自動改行を許可するかを指定します。 (する: Wrap、しない: NoWrap)
デザイン			
(Name)	●	●	部品を識別する名前を入力します。
DefaultText	●	●	表示する文字列を入力します。
フォント			
Font	●	—	フォント情報(フォント/サイズ/スタイル)を指定します。
FontColor	●	—	文字を塗潰しする色を指定します。
FontColorAlpha	●	—	文字を塗潰しする色の透過率(0:透明~255:不透明)を指定します。
FontStretchX	●	—	文字の水平方向の伸縮率を指定します。
FontStretchY	●	—	文字の垂直方向の伸縮率を指定します。
プリンターフォント			
Bold	—	●	強調文字を指定します。(しない: False、する: True)
Font	—	●	プリンターフォントを指定します。(FontA/FontB ^{*3} /FontC)
Height	—	●	文字高さの倍率(1~8 倍)を指定します。
Reverse	—	●	白黒反転を指定します。(しない: False、する: True)
Underline	—	●	アンダーラインを指定します。(しない: False、する: True)
Width	—	●	文字幅の倍率(1~8 倍)を指定します。
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない: None、左右: Horizontal、上下: Vertical、 左右上下: Both)
Location	●	●	部品の位置を指定します。(X, Y)

Locked	●	●	部品を編集不可とするかを指定します。(可:False、不可:True)
Rotation	●	●	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	●	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。
輪郭			
IsOutline	●	—	輪郭を付けるかを指定します。 (なし:False、あり:True)
OutlineColor	●	—	輪郭線の色を指定します。
OutlineColorAlpha	●	—	輪郭線の色の透過率(0:透明~255:不透明)を指定します。
OutlineLineJoin	●	—	輪郭線の結合点形状を指定します。
OutlineWidth	●	—	輪郭線の幅を指定します。

*1 : TextAlignment プロパティは JavaScript POS Print SDK で未対応です。「Left」として機能します。

左寄せで印刷したくない場合は、文字列の先頭にスペース文字を挿入して調整してください。

*2 : TextAlignment プロパティの **Justify** 設定は XML 形式で未対応です。「Left」として機能します。

*3 : Font プロパティの **FontB** 設定はシングルバイト文字に対して有効で、マルチバイト文字(漢字, 中文, ハングル)に対しては「FontC」として機能します。

2.5.2 イメージの挿入

イメージ部品を挿入します。

挿入するイメージ画像を任意のフォルダに用意しておきます。



－POINT－

使用できる画像形式 : BMP, GIF, JPG, JPEG, PNG, ICO, EMF, WMF

推奨画像形式 : モノクロ(1bpp)PNG

－POINT－

XML 形式を利用して印刷した場合、印刷結果が画面表示と異なる場合があります。
また、いくつかのプロパティは未対応となります。

1. 挿入ツールバーの  [イメージの挿入] ボタンをクリックします。
2. イメージ部品の配置エリアを指定します。
《参照: 2.3 Layout Editor を使う》
3. プロパティ編集エリアの [DefaultPath] の入力欄をクリックします。
4.  ボタンをクリックします。
5. 「開く」画面が表示されますので挿入する画像ファイルを選択します。
6. [開く] ボタンをクリックします。
7. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

■ イメージのプロパティ

表記	CLF	XML	説明
デザイン			
(Name)	●	●	部品を識別する名前を指定します。
DefaultPath	●	●	画像ファイルを指定します。
SizeMode	●	△ ^{*1}	原画像の表示方法を指定します。 (ドット バイ ドット:Normal, 部品枠に合わせる:StretchImage(FixedAspect = False), 縦横比固定で部品枠に合わせる:Zoom(FixedAspect = True))
色変換			
Brightness	●	●	明るさ調整値(-100～100)を指定します。
Contrast	●	●	コントラスト調整値(-100～100)を指定します。
GammaCorrection	●	●	ガンマ補正值(0.01～5.00)を指定します。
Monochrome	●	●	二値化処理の方法を指定します。 (なし:None ^{*2} 、閾値:Threshold、ディザパターン:Dither1、Dither2、 誤差拡散>ErrorDiffusion1、ErrorDiffusion2)
ThresholdValue	●	●	単純二値化のときの閾値を指定します。
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない:None、左右:Horizontal、上下:Vertical、左右上下:Both)
Location	●	●	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	●	部品を編集不可とするかを指定します。(可:False、不可:True)
Rotation	●	●	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	△ ^{*3}	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。
枠			
IsFrame	●	—	枠線を付けるかを指定します。(なし:False、あり:True)
StrokeAlpha	●	—	枠線の色の透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
StrokeColor	●	—	枠線の色を指定します。
StrokeDashCap	●	—	破線の端点形状を指定します。
StrokeDashStyle	●	—	枠線の種類を指定します。
StrokeLineJoin	●	—	枠線の結合点形状を指定します。
StrokeWidth	●	—	枠線の幅を指定します。

^{*1} : SizeMode プロパティの **StretchImage** 設定は XML 形式で未対応です。「Normal」として機能します。

^{*2} : Monochrome プロパティに **None** を指定した場合の画像の二値化処理は Windows プリンター ドライバー、あるいは、各 POS Print SDK で行われるため結果が異なります。

^{*3} : Windows プリンター ドライバー以外で印刷する場合は以下の条件を守ってください。


・Size プロパティの Height(高さ)設定は **1.00 mm 単位**で指定してください。

2.5.3 バーコードの挿入

バーコード部品を挿入します。

－POINT－

XML 形式を利用して印刷した場合、印刷結果が画面表示と異なる場合があります。

1. 挿入ツールバーの  [バーコードの挿入] ボタンをクリックします。
2. バーコード部品の配置エリアを指定します。
《参照: 2.3 Layout Editor を使う》
3. プロパティ編集エリアの [DefaultCode] に生成するコードを入力します。
4. プロパティ編集エリアの [CodeType] のプルダウンより生成するバーコードの種類を選択します。
5. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

■ バーコードのプロパティ

表記	CLF	XML	説明
デザイン			
(Name)	●	●	部品を識別する名前を指定します。
DefaultCode	●	●	バーコードを生成するコードを指定します。
バーコード			
CellAdjust	●	—	二次元コードのセルサイズ、バーコードのバー幅の補正量をドット単位で指定します。
CellPitch	●	●	二次元コードの場合はセル中心間隔を指定します。バーコードの場合は基本バーの中心間隔を指定します。
CodeType	●	△ ^{*1}	バーコードの種類を指定します。 (QR Code、EAN-13、EAN-8、UPC-A、UPC-E、Codabar、ITF、Code 39、Code 93、Code 128、GS1-128、MaxiCode、PDF417、Data Matrix、GS1 Composite、GS1 Databar、iQR)
FontName	●	—	可読文字列の表示フォントを指定します。
QuietZone	●	●	バーコード周辺の印刷禁止領域幅(マージン)を指定します。
EccLevel	●	△ ^{*2}	QR コードの誤り訂正レベルを指定します。 (L (7%)、M (15%)、Q (25%)、H (30%)、S (50%))
ModelNo	●	—	QR コードのモデル番号を指定します。 (Model 1、Model 2、Micro QR、Model 2 (GS1 format))
Version	●	—	バーコードのバージョン番号を指定します。(0: 自動設定)
BarHeight	●	●	バーコードのバーの高さを指定します。

ChrDisplay	●	△*3	バーコード下側に可読文字列を表示するかを指定します。 (表示しない:DspOff、表示する:DspOn、3 mm 固定で表示:DspOn3mm、ユーザー定義フォントで表示:DspOnUser)
OptEANUPC	●	—	EAN-8/13、UPC-A/E のアドオンを有効にするかを指定します。 (しない:StandardE、する:AddOn)
ChkDigit	●	—	チェックデジットを付加するかを指定します。 (する:On、しない:Off)
NwRatio	●	—	二値バーコードのワイドバー・スペースとナローバー・スペースとの比を指定します。
OptITF	●	—	ITF のベアラバーを付加するかを指定します。 (しない:StandardI、する:BearerBar)
OptCODE128	●	—	CODE128、GS1-128 (EAN-128) のコードセットを指定します。 (A:SetA、B:SetB、C:SetC、自動:SetAuto)
PDF417Column	●	●	PDF417 の桁数を指定します。(自動設定:0、または、Standard/Truncated:1~30、MicroPDF417:1~4)
PDF417Ecc	●	●	PDF417 のエラー訂正レベルを指定します。 (Auto、PDF0、PDF1、PDF2、PDF3、PDF4、PDF5、PDF6、PDF7、PDF8、ただし、MicroPDF417 は Auto のみ)
PDF417Model	●	—	PDF417 のモデル番号を指定します。 (Standard、Truncated、MicroPDF417)
PDF417Row	●	●	PDF417 の段数を指定します。(自動設定:0、または、Standard/Truncated:3~90、MicroPDF417:4~44)
PDF417XYratio	●	●	PDF417 の段高さを基本モジュール幅の比で指定します。
AtMark	●	—	@シーケンスを解釈するかを指定します。(ON、OFF)
CompositeModel	●	—	GS1 Composite コード種類を指定します。 (GS1DatabarOmniCCA、GS1DatabarOmniCCB、GS1DatabarTrncCCA、GS1DatabarTrncCCB、GS1DatabarStkCCA、GS1DatabarStkCCB、GS1DatabarStkOmniCCA、GS1DatabarStkOmniCCB、GS1DatabarLmtCCA、GS1DatabarLmtCCB、GS1DatabarExpCCA、GS1DatabarExpCCB、GS1DatabarExpStkCCA、GS1DatabarExpStkCCB、EAN13CCA、EAN13CCB、EAN8CCA、EAN8CCB、UPCACCA、UPCACCB、UPCECCA、UPCECCB、EAN128CCA、EAN128CCB、EAN128CCC)
DmxModel	●	—	Data Matrix のモデルを指定します。 (Square、Rectangular、Sqr_GS1、Rect_GS1)
Dsp2dStr	●	—	<ChrDisplay> = "DspOnUser" 指定時に二次元バーコード上に可読文字を表示するか指定します。

EscapeStr	●	—	表示できない文字はエスケープシーケンスを使用して表示するかを指定します。(ON、OFF)
iQRCompress	●	—	iQR のデータを圧縮するかを指定します。(ON、OFF)
iQRModel	●	—	iQR モデルを指定します。 (Square、Rectangular、Sqr_GS1、Rect_GS1)
MaxiCodeMode	●	—	MaxiCode のモードを指定します。 (Mode2、Mode3、Mode4、Mode5)
RssExpColum	●	—	GS1 Databar (RSS) Expanded Stacked の水平シンボル数を偶数で指定します。(2～20、偶数のみ)
RssHeight	●	—	バー高さを指定します。
RssModel	●	—	GS1 Databar (RSS) のモデルを指定します。 (GS1DatabarOmni、GS1DatabarTrnc、GS1DatabarStk、GS1DatabarStkOmni、GS1DatabarLmt、GS1DatabarExp、GS1DatabarExpStk)
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない:None、左右:Horizontal、上下:Vertical、左右上下:Both)
Location	●	●	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	●	部品を編集不可とするかを指定します。(可:False、不可:True)
Rotation	●	●	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	●	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)

*1 : CodeType プロパティの **MaxiCode**, **Data Matrix**, **GS1 Composite**, **GS1 Databar**, **iQR** 設定は XML 形式で未対応です。

*2 : EccLevel プロパティの **S (50%)** 設定は XML 形式で未対応です。

*3 : ChrDisplay プロパティの **DspOn3mm**, **DspOnUser** 設定は XML 形式で未対応です。「**DspOn**」として機能します。

—POINT—


挿入するバーコードの種類によって表示される内容が異なります。

2.5.4 ナンバリングの挿入


ナンバリング部品を挿入します。

－POINT－

ナンバリング部品はエクスポートに未対応です。

1. 挿入ツールバーの  [ナンバリングの挿入] ボタンをクリックします。
2. ナンバリング部品の配置エリアを指定します。
《参照: 2.3 Layout Editor を使う》
3. プロパティ編集エリアの [Increment] に増減値を入力します。
4. プロパティ編集エリアの [Initial] に初期値を入力します。
5. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

＜フォントを変更する＞

- ① プロパティ編集エリアの [Font] 入力欄をクリックします。
- ②  ボタンをクリックします。
- ③ 「フォント」画面が表示されます。
- ④ フォント名・スタイル・サイズをリストより選択します。
- ⑤ [OK] ボタンをクリックします。

■ ナンバリングのプロパティ

表記	CLF	XML	説明
その他			
IsReversal	●	—	文字を反転表示するかを指定します。 (する: True、しない: False)
テキスト枠			
CharacterSpacing	●	—	文字間隔を指定します。
LineAlignment	●	—	行の配置を指定します。 (上寄せ: Top、中央合わせ: Middle、下寄せ: Bottom)
LineSpacing	●	—	行間隔を指定します。
TextAlignment	●	—	文字の配置を指定します。 (左寄せ: Left、中央合わせ: Center、右寄せ: Right、均等割付: Justify)
TextDirection	●	—	文字の方向を指定します。 (横書き: Horizontal、縦書き: Vertical)
TextWrapping	●	—	文字の自動改行を許可するかを指定します。 (する: Wrap、しない: NoWrap)
デザイン			
(Name)	●	—	部品を識別する名前を指定します。
ナンバリング			
DecimalDigits	●	—	少数部の桁数を指定します。
Hexadecimal	●	—	16 進数で表記するかを指定します。 (する: True、しない: False)
Increment	●	—	増減値を指定します。
Index	●	—	ナンバリングを生成するインデックスを指定します。簡易プレビューで使います。
Initial	●	—	初期値を指定します。
IntegralDigits	●	—	整数部の桁数を指定します。
PrefixText	●	—	ナンバリングの前に付加する文字を指定します。
SuffixText	●	—	ナンバリングの後ろに付加する文字を指定します。
ThousandsSeparator	●	—	桁区切りを付加するかを指定します。 (する: True、しない: False)
ZeroFill	●	—	整数部の桁数に満たない場合は、不足分を 0 で埋めるかを指定します。 (する: True、しない: False)
フォント			
Font	●	—	フォント情報(フォント/サイズ/スタイル)を指定します。
FontColor	●	—	文字を塗潰しする色を指定します。


FontColorAlpha	●	—	文字を塗潰しする色の透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
FontStretchX	●	—	文字の水平方向の伸縮率を指定します。
FontStretchY	●	—	文字の垂直方向の伸縮率を指定します。
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない:None、左右:Horizontal、上下:Vertical、 左右上下:Both)
Location	●	—	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	—	部品を編集不可とするかを指定します。(可:False、不可:True)
Rotation	●	—	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	—	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。
輪郭			
IsOutline	●	—	輪郭を付けるかを指定します。 (なし:False、あり:True)
OutlineColor	●	—	輪郭線の色を指定します。
OutlineColorAlpha	●	—	輪郭線の色の透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
OutlineLineJoin	●	—	輪郭線の結合点形状を指定します。
OutlineWidth	●	—	輪郭線の幅を指定します。

2.5.5 ナンバリング(バーコード)の挿入

ナンバリング(バーコード)部品を挿入します。

－POINT－

ナンバリング(バーコード)部品はエクスポートに未対応です。

1. レイアウト ツールバーの  [ナンバリング(バーコード)の挿入] ボタンをクリックします。
2. ナンバリング(バーコード)部品の配置エリアを指定します。
《参照: 2.3 Layout Editor を使う》
3. プロパティ編集エリアの [Increment] に増減値を入力します。
4. プロパティ編集エリアの [Initial] に初期値を入力します。
5. プロパティ編集エリアの [CodeType] のプルダウンより生成するバーコードの種類を選択します。
6. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

《参照: 2.5.3 バーコードの挿入／2.5.4 ナンバリングの挿入》

■ ナンバリング(バーコード)のプロパティ

表記	CLF	XML	説明
デザイン			
(Name)	●	—	部品を識別する名前を指定します。
ナンバリング			
DecimalDigits	●	—	少数部の桁数を指定します。
Hexadecimal	●	—	16 進数で表記するかを指定します。 (する: True、しない: False)
Increment	●	—	増減値を指定します。
Index	●	—	ナンバリングを生成するインデックスを指定します。簡易プレビューで使用します。
Initial	●	—	初期値を指定します。
IntegralDigits	●	—	整数部の桁数を指定します。
PrefixText	●	—	ナンバリングの前に付加する文字を指定します。
SuffixText	●	—	ナンバリングの後ろに付加する文字を指定します。
ThousandsSeparator	●	—	桁区切りを付加するかを指定します。 (する: True、しない: False)
ZeroFill	●	—	整数部の桁数に満たない場合は、不足分を 0 で埋めるかを指定します。 (する: True、しない: False)
バーコード			

CellAdjust	●	—	二次元コードのセルサイズ、バーコードのバー幅の補正量をドット単位で指定します。
CellPitch	●	—	二次元コードの場合はセル中心間隔を指定します。バーコードの場合は基本バーの中心間隔を指定します。
CodeType	●	—	バーコードの種類を指定します。 (QR Code、EAN-13、EAN-8、UPC-A、UPC-E、Codabar、ITF、Code 39、Code 93、Code 128、GS1-128、MaxiCode、PDF417、Data Matrix、GS1 Composite、GS1 Databar、iQR)
FontName	●	—	可読文字列の表示フォントを指定します。
QuietZone	●	—	バーコード周辺の印刷禁止領域幅(マージン)を指定します。
EccLevel	●	—	QR コードの誤り訂正レベルを指定します。 (L (7%)、M (15%)、Q (25%)、H (30%)、S (50%))
ModelNo	●	—	QR コードのモデル番号を指定します。 (Model 1、Model 2、Micro QR、Model 2 (GS1 format))
Version	●	—	バーコードのバージョン番号を指定します。(0: 自動設定)
BarHeight	●	—	バーコードのバーの高さを指定します。
ChrDisplay	●	—	バーコード下側に可読文字列を表示するかを指定します。 (表示しない: DspOff、表示する: DspOn、 3 mm 固定で表示: DspOn3mm、 ユーザー定義フォントで表示: DspOnUser)
OptEANUPC	●	—	EAN-8/13、UPC-A/E のアドオンを有効にするかを指定します。 (しない: StandardE、する: AddOn)
ChkDigit	●	—	チェックデジットを付加するかを指定します。 (する: On、しない: Off)
NwRatio	●	—	二値バーコードのワイドバー・スペースとナローバー・スペースとの比を指定します。
OptITF	●	—	ITF のベアラバーを付加するかを指定します。 (しない: StandardI、する: BearerBar)
OptCODE128	●	—	CODE128、GS1-128 (EAN-128) のコードセットを指定します。 (A: SetA、B: SetB、C: SetC、自動: SetAuto)
PDF417Column	●	—	PDF417 の桁数を指定します。(自動設定: 0、または、 Standard/Truncated: 1~30、MicroPDF417: 1~4)
PDF417Ecc	●	—	PDF417 のエラー訂正レベルを指定します。 (Auto、PDF0、PDF1、PDF2、PDF3、PDF4、PDF5、PDF6、 PDF7、PDF8、ただし、MicroPDF417 は Auto のみ)
PDF417Model	●	—	PDF417 のモデル番号を指定します。 (Standard、Truncated、MicroPDF417)
PDF417Row	●	—	PDF417 の段数を指定します。(自動設定: 0、または、 Standard/Truncated: 3~90、MicroPDF417: 4~44)
PDF417XYratio	●	—	PDF417 の段高さを基本モジュール幅の比で指定します。
AtMark	●	—	@シーケンスを解釈するかを指定します。(ON、OFF)


CompositeModel	●	—	GS1 Composite コード種類を指定します。 (GS1DatabarOmniCCA、GS1DatabarOmniCCB、 GS1DatabarTrncCCA、GS1DatabarTrncCCB、 GS1DatabarStkCCA、GS1DatabarStkCCB、 GS1DatabarStkOmniCCA、GS1DatabarStkOmniCCB、 GS1DatabarLmtCCA、GS1DatabarLmtCCB、 GS1DatabarExpCCA、GS1DatabarExpCCB、 GS1DatabarExpStkCCA、GS1DatabarExpStkCCB、 EAN13CCA、EAN13CCB、EAN8CCA、EAN8CCB、 UPCACCA、UPCACCB、UPCECCA、UPCECCB、 EAN128CCA、EAN128CCB、EAN128CCC)
DmxModel	●	—	Data Matrix のモデルを指定します。 (Square、Rectangular、Sqr_GS1、Rect_GS1)
Dsp2dStr	●	—	<ChrDisplay> = "DspOnUser" 指定時に二次元バーコード上に 可読文字を表示するか指定します。
EscapeStr	●	—	表示できない文字をエスケープシーケンスを使用して表示するか を指定します。(ON、OFF)
iQRCompress	●	—	iQR のデータを圧縮するかを指定します。(ON、OFF)
iQRModel	●	—	iQR モデルを指定します。 (Square、Rectangular、Sqr_GS1、Rect_GS1)
MaxiCodeMode	●	—	MaxiCode のモードを指定します。 (Mode2、Mode3、Mode4、Mode5)
RssExpColum	●	—	GS1 Databar (RSS) Expanded Stacked の水平シンボル数を偶 数で指定します。(2～20、偶数のみ)
RssHeight	●	—	バー高さを指定します。
RssModel	●	—	GS1 Databar (RSS) のモデルを指定します。 (GS1DatabarOmni、GS1DatabarTrnc、GS1DatabarStk、 GS1DatabarStkOmni、GS1DatabarLmt、GS1DatabarExp、 GS1DatabarExpStk)
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない:None、左右:Horizontal、上下:Vertical、 左右上下:Both)
Location	●	—	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	—	部品を編集不可とするかを指定します。(可:False、不可:True)
Rotation	●	—	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	—	部品のサイズを指定します。(幅、高さ)

2.5.6 日付と時刻の挿入

日付と時刻部品を挿入します。

－POINT－

日付と時刻部品はエクスポートに未対応です。

1. レイアウト ツールバーの  [日付と時刻の挿入] ボタンをクリックします。
2. 日付と時刻部品の配置エリアを指定します。
《参照: 2.3 Layout Editor を使う》
3. プロパティ編集エリアの [Date] に日付を入力します。


－POINT－

[Date] のプルダウンをクリックするとカレンダーが表示されます。

カレンダーより任意の日付をクリックしても日付を入力することができます。

4. [Time] に時刻を入力します。
5. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

＜フォントを変更する＞

- ① プロパティ編集エリアの [Font] 入力欄をクリックします。
- ②  ボタンをクリックします。
- ③ 「フォント」画面が表示されます。
- ④ フォント名・スタイル・サイズをリストより選択します。
- ⑤ [OK] ボタンをクリックします。

■ 日付と時刻のプロパティ

表記	CLF	XML	説明
その他			
IsReversal	●	—	文字を反転表示するかを指定します。 (する: True、しない: False)
テキスト枠			
CharacterSpacing	●	—	文字間隔を指定します。
LineAlignment	●	—	行の配置を指定します。 (上寄せ: Top、中央合わせ: Middle、下寄せ: Bottom)
LineSpacing	●	—	行間隔を指定します。
TextAlignment	●	—	文字の配置を指定します。 (左寄せ: Left、中央合わせ: Center、右寄せ: Right、均等割付: Justify)
TextDirection	●	—	文字の方向を指定します。 (横書き: Horizontal、縦書き: Vertical)
TextWrapping	●	—	文字の自動改行を許可するかを指定します。 (する: Wrap、しない: NoWrap)
デザイン			
(Name)	●	—	部品を識別する名前を指定します。
フォント			
Font	●	—	フォント情報を指定します。 (フォント/サイズ/スタイル)
FontColor	●	—	文字を塗潰しする色を指定します。
FontColorAlpha	●	—	文字を塗潰しする色の透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
FontStretchX	●	—	文字の水平方向の伸縮率を指定します。
FontStretchY	●	—	文字の垂直方向の伸縮率を指定します。
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない: None、左右: Horizontal、上下: Vertical、左右上下: Both)
Location	●	—	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	—	部品を編集不可とするかを指定します。(可: False、不可: True)
Rotation	●	—	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	—	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。
日時			

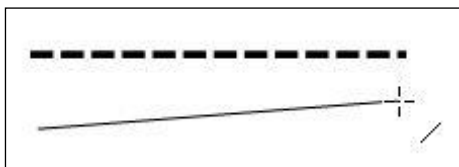
Date	●	—	日付を指定します。
DateTimeSpecified	●	—	日時の指定方法を指定します。 (固定:Fixed、現在(印刷時):Now、オフセット:Offset)
Format	●	—	日時のフォーマットを指定します。
FormatCulture	●	—	日時のフォーマットリストを変更するために、使用したいカルチャを指定します。
OffsetDays	●	—	日時の指定方法が Offset の場合、何日前/後かを指定します。
OffsetMonths	●	—	日時の指定方法が Offset の場合、何ヶ月前/後かを指定します。
OffsetYears	●	—	日時の指定方法が Offset の場合、何年前/後かを指定します。
Time	●	—	時間を指定します。
輪郭			
IsOutline	●	—	輪郭を付けるかを指定します。 (なし:False、あり:True)
OutlineColor	●	—	輪郭線の色を指定します。
OutlineColorAlpha	●	—	輪郭線の色の透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
OutlineLineJoin	●	—	輪郭線の結合点形状を指定します。
OutlineWidth	●	—	輪郭線の幅を指定します。



2.6 図形の挿入

2.6.1 直線の挿入

—POINT—

XML 形式を利用して印刷した場合、印刷結果が画面表示と異なる場合があります。



1. 挿入ツールバーの  [直線の挿入] ボタンをクリックします。
2. マウスポインタ  をレイアウト編集エリアに移動します。
3. 直線の開始位置をクリックし、終了位置までドラッグします。

《参照: 2.3 Layout Editor を使う》

—POINT—

【Shift】キーを押したままドラッグすると、開始地点より水平または垂直に直線を引くことができます。

4. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

■ 直線のプロパティ

表記	CLF	XML	説明
デザイン			
(Name)	●	●	部品を識別する名前を指定します。
形状			
EndPoint	●	△ ^{*1}	直線の終了点を指定します。
StartPoint	●	△ ^{*1}	直線の開始点を指定します。
線			
StrokeAlpha	●	—	線の色透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
StrokeColor	●	—	線の色を指定します。
StrokeDashCap	●	—	破線の端点形状を指定します。
StrokeDashStyle	●	●	線の種類を指定します。
StrokeEndCap	●	—	線の終了点形状を指定します。
StrokeStartCap	●	—	線の開始点形状を指定します。
StrokeWidth	●	△ ^{*1}	線の幅を指定します。
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない:None、左右:Horizontal、上下:Vertical、 左右上下:Both)
Locked	●	●	部品を編集不可とするかを指定します。(可:False、不可:True)
Rotation	●	●	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。

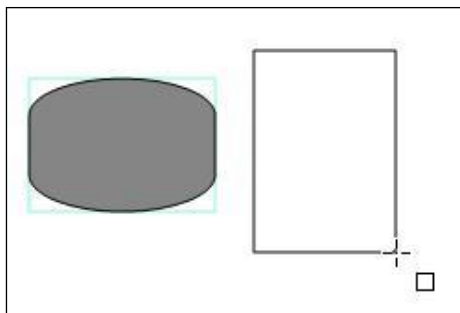
^{*1} : XML 形式を利用する場合は以下の条件を守ってください。



- ・直線は**水平または垂直**になるよう指定してください。
- ・直線の長さは **1.00 mm 単位**で指定してください。
- ・上下反転印刷する場合、**StrokeWidth** は **0.25 mm 以上**を指定してください。
- ・上下反転印刷しない場合、**StrokeWidth** は **0.13 mm 以上**を指定してください。

2.6.2 矩形の挿入

－POINT－

XML 形式を利用して印刷した場合、印刷結果が画面表示と異なる場合があります。



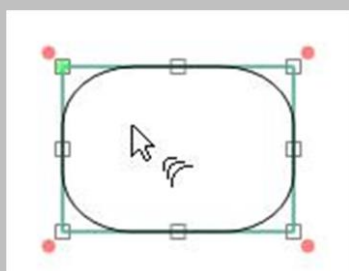
1. 挿入ツールバーの  [矩形の挿入] ボタンをクリックします。
2. マウスポインタ  をレイアウト編集エリアに移動します。
3. 矩形を配置したい位置でクリックしたまま右下に向かってドラッグします。

《参照: 2.3 Layout Editor を使う》

－POINT－

【Shift】キーを押したままドラッグすると正方形を作成することができます。

またサイズを変更する際も【Shift】キーを押しながらドラッグすることで、縦横の比率を保ったまま拡大／縮小を行うことができます。



矩形の左上に表示される緑の口マーカーをドラッグすることで角を丸くすることができます。角丸比率の設定後は、緑のマーカーの位置が変わります。

また、角丸比率はプロパティ編集エリアの[RadiusX][RadiusY]からも変更することができます。

4. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

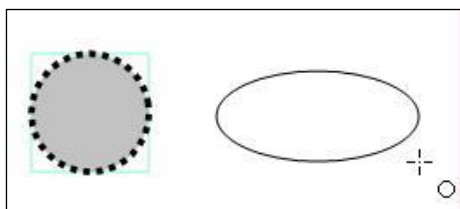
■ 矩形のプロパティ



表記	CLF	XML	説明
デザイン			
(Name)	●	●	部品を識別する名前を指定します。
形状			
RadiusX	●	—	矩形の角丸比率(水平方向)を指定します。
RadiusY	●	—	矩形の角丸比率(垂直方向)を指定します。
線			
StrokeAlpha	●	—	線の色透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
StrokeColor	●	—	線の色を指定します。
StrokeDashCap	●	—	破線の端点形状を指定します。
StrokeDashStyle	●	●	線の種類を指定します。
StrokeLineJoin	●	—	線の結合点形状を指定します。
StrokeWidth	●	△ ^{*1}	線の幅を指定します。
塗潰し			
FillAlpha	●	—	塗潰しする色の透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
FillColor	●	—	塗潰しする色を指定します。
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない:None、左右:Horizontal、上下:Vertical、 左右上下:Both)
Location	●	●	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	—	部品を編集不可とするかを指定します。(可:False、不可:True)
Rotation	●	●	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	△ ^{*1}	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。

^{*1} : XML 形式を利用する場合は以下の条件を守ってください。

- ・Size プロパティの Height, Width (幅, 高さ)は **1.00 mm 単位**で指定してください。
- ・上下反転印刷する場合、StrokeWidth プロパティは **0.25 mm 以上**を指定してください。
- ・上下反転印刷しない場合、StrokeWidth プロパティは **0.13 mm 以上**を指定してください。

2.6.3 円形・楕円形の挿入



1. 挿入ツールバーの  [円形の挿入] ボタンをクリックします。
2. マウスポインタ  をレイアウト編集エリアに移動します。
3. 配置したい位置でクリックしたまま右下に向かってドラッグします。

《参照: 2.3 Layout Editor を使う》

—POINT—

【Shift】キーを押しながらドラッグすると真円を作成することができます。

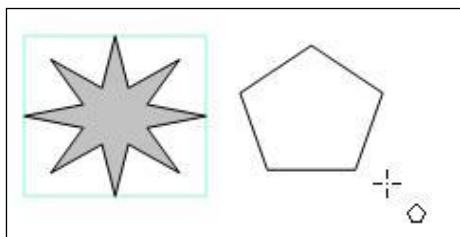
またサイズを変更する際も【Shift】キーを押したままドラッグすることで、縦横の比率を保ったまま拡大／縮小をすることができます。



4. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

■ 円形のプロパティ

表記	CLF	XML	説明
デザイン			
(Name)	●	—	部品を識別する名前を指定します。
線			
StrokeAlpha	●	—	線の色透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
StrokeColor	●	—	線の色を指定します。
StrokeDashCap	●	—	破線の端点形状を指定します。
StrokeDashStyle	●	—	線の種類を指定します。
StrokeWidth	●	—	線の幅を指定します。
塗潰し			
FillAlpha	●	—	塗潰しする色の透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
FillColor	●	—	塗潰しする色を指定します。
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない:None、左右:Horizontal、上下:Vertical、左右上下:Both)
Location	●	—	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	—	部品を編集不可とするかを指定します。(可:False、不可:True)
Rotation	●	—	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	—	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。

2.6.4 多角形・星型の挿入



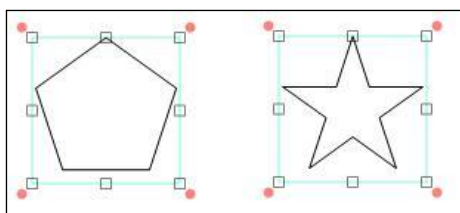
1. 挿入ツールバーの  [多角形の挿入] ボタンをクリックします。
2. マウスポインタ  をレイアウト編集エリアに移動します。
3. 配置したい位置でクリックしたまま右下に向かってドラッグします。

—POINT—

【Shift】キーを押しながらドラッグすると正多角形を作成することができます。

またサイズを変更する際も【Shift】キーを押したままドラッグすることで、縦横の比率を保ったまま拡大／縮小をすることができます。

4. プロパティ編集エリアの[Corner]に角数を入力します。



「Polygon」

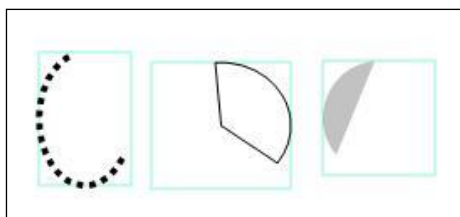
「Star」



5. 星型を作成する場合はプロパティ編集エリアの[Shape]のプルダウンより「Star」を選択します。
6. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

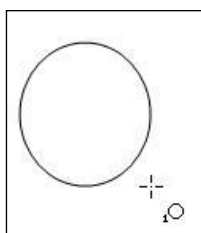
■ 多角形のプロパティ

表記	CLF	XML	説明
デザイン			
(Name)	●	—	部品を識別する名前を指定します。
形状			
Corner	●	—	多角形の角数(3~60)を指定します。
Ratio	●	—	多角形の比率(0~100)を指定します。 ([Shape] を「Star」に設定したときのみ有効。)
Shape	●	—	多角形の形状を指定します。 (多角形:Polygon、星型:Star)
線			
StrokeAlpha	●	—	線の色の透過率(0:透明~255:不透明)を指定します。
StrokeColor	●	—	線の色を指定します。
StrokeDashCap	●	—	破線の端点形状を指定します。
StrokeDashStyle	●	—	線の種類を指定します。
StrokeLineJoin	●	—	線の結合点形状を指定します。
StrokeWidth	●	—	線の幅を指定します。
塗潰し			
FillAlpha	●	—	塗潰しする色の透過率(0:透明~255:不透明)を指定します。
FillColor	●	—	塗潰しする色を指定します。
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない:None、左右:Horizontal、上下:Vertical、左右上下:Both)
Location	●	—	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	—	部品を編集不可とするかを指定します。(可:False、不可:True)
Rotation	●	—	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	—	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。

2.6.5 円弧・扇形・弓形の挿入



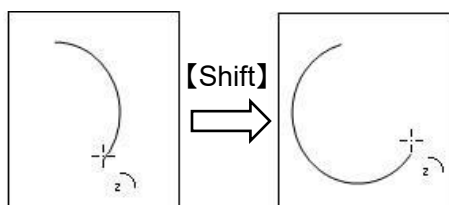
1. 挿入ツールバーの  [円弧の挿入] ボタンをクリックします。
2. マウスポインタ  をレイアウト編集エリアに移動します。



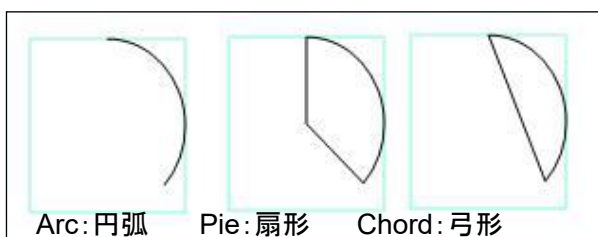
3. 任意の点からドラッグし、基準となる円を作成します。

—POINT—

【Shift】キーを押しながらドラッグすることで基準の形を真円にすることができます。



4. 使用する円弧部分を指定します。表示されている点線の円上の開始点でクリックし、終了点までドラッグします。ドラッグ中に【Shift】キーを押すことで使用する円弧部分を切り替えることができます。





5. プロパティ編集エリアの [Shape] のプルダウンより形状を選択します。
6. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

■ 円弧のプロパティ

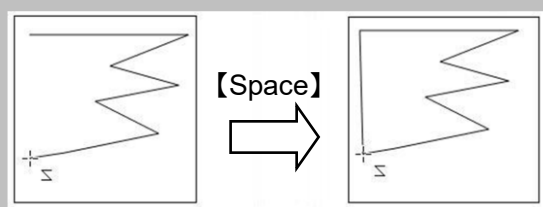
表記	CLF	XML	説明
デザイン			
(Name)	●	—	部品を識別する名前を指定します。
形状			
EndAngle	●	—	円弧の終了角度を指定します。角度は、X 軸から時計回りの角度です。
IsClockwise	●	—	円弧の開始点から終了点への回転方向を時計回りとするかを指定します。 (時計回り: True、反時計回り: False)
Shape	●	—	円弧の形状を指定します。 (円弧: Arc、扇形: Pie、弓形: Chord)
StartAngle	●	—	円弧の開始角度を指定します。角度は、X 軸から時計回りの角度です。
線			
StrokeAlpha	●	—	線の色透過率(0:透明~255:不透明)を指定します。
StrokeColor	●	—	線の色を指定します。
StrokeDashCap	●	—	破線の端点形状を指定します。
StrokeDashStyle	●	—	線の種類を指定します。
StrokeLineJoin	●	—	線の結合点形状を指定します。
StrokeWidth	●	—	線の幅を指定します。
塗潰し			
FillAlpha	●	—	塗潰しする色の透過率(0:透明~255:不透明)を指定します。
FillColor	●	—	塗潰しする色を指定します。
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない: None、左右: Horizontal、上下: Vertical、左右上下: Both)
Location	●	—	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	—	部品を編集不可とするかを指定します。(可: False、不可: True)
Rotation	●	—	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	—	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。

2.6.6 連続直線の挿入



1. 挿入ツールバーの  [連続直線の挿入] ボタンをクリックします。
2. マウスポインタ  をレイアウト編集エリアに移動します。
3. 始点をクリックします。
4. 構成点を順にクリックします。

—POINT—



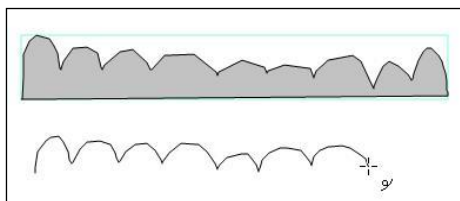
マウス移動中に【Shift】キーを押すと次の構成点を垂直／水平に作成できます。
また、連続直線の作成中に【Space】キーを押すことで始点と終点を(閉じる／閉じない)を切り替えることができます。また、図形作成後にプロパティ編集エリアの [Closed] のプルダウンより変更することも可能です。



5. 終点の位置でダブルクリックします。
6. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

■ 連続直線のプロパティ

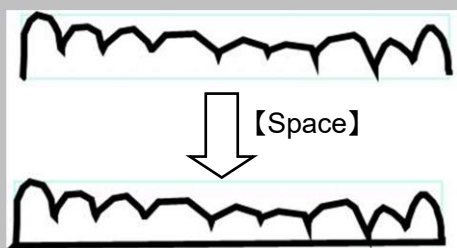
表記	CLF	XML	説明
デザイン			
(Name)	●	—	部品を識別する名前を指定します。
形状			
Closed	●	—	閉じた形状とするかを指定します。 (閉じる: True、閉じない: False)
線			
StrokeAlpha	●	—	線の色透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
StrokeColor	●	—	線の色を指定します。
StrokeDashCap	●	—	破線の端点形状を指定します。
StrokeDashStyle	●	—	線の種類を指定します。
StrokeEndCap	●	—	線の終了点形状を指定します。
StrokeLineJoin	●	—	線の結合点形状を指定します。
StrokeStartCap	●	—	線の開始点形状を指定します。
StrokeWidth	●	—	線の幅を指定します。
塗潰し			
FillAlpha	●	—	塗潰しする色の透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。 (形状:[Closed] が “True” になっているときのみ有効)
FillColor	●	—	塗潰しする色を指定します。 (形状:[Closed] が “True” になっているときのみ有効)
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない: None、左右: Horizontal、上下: Vertical、左右上下: Both)
Location	●	—	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	—	部品を編集不可とするかを指定します。(可: False、不可: True)
Rotation	●	—	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	—	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。

2.6.7 自由曲線の挿入

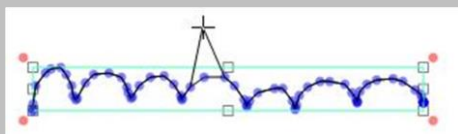


1. 挿入ツールバーの  [自由曲線] ボタンをクリックします。
2. マウスポインタ  をレイアウト編集エリアに移動します。
3. 開始点からクリックし、ドラッグするマウスの軌道曲線を作成します。クリックを離れた時点が曲線の終了になります。

—POINT—



曲線の作成中に【Space】キーを押すことで始点と終点を(閉じる／閉じない)を切り替えることができます。また、図形作成後にプロパティ編集エリアの[Closed]のプルダウンより変更することも可能です。



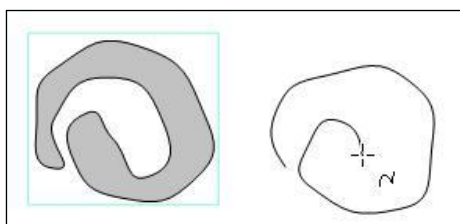
図形作成後、自由曲線の構成点が表示されます。構成点をポインタでドラッグすることで曲線の調整をすることができます。



4. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

■ 自由曲線のプロパティ

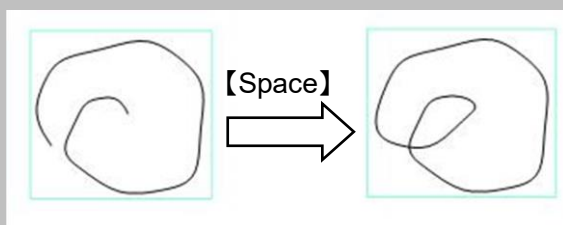
表記	CLF	XML	説明
デザイン			
(Name)	●	—	部品を識別する名前を指定します。
形状			
Closed	●	—	閉じた形状とするかを指定します。 (閉じる: True、閉じない: False)
線			
StrokeAlpha	●	—	線の色の透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
StrokeColor	●	—	線の色を指定します。
StrokeDashCap	●	—	破線の端点形状を指定します。
StrokeDashStyle	●	—	線の種類を指定します。
StrokeEndCap	●	—	線の終了点形状を指定します。
StrokeLineJoin	●	—	線の結合点形状を指定します。
StrokeStartCap	●	—	線の開始点形状を指定します。
StrokeWidth	●	—	線の幅を指定します。
塗潰し			
FillAlpha	●	—	塗潰しする色の透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。 (形状:[Closed] が “True” になっているときのみ有効)
FillColor	●	—	塗潰しする色を指定します。 (形状:[Closed] が “True” になっているときのみ有効)
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない: None、左右: Horizontal、上下: Vertical、左右上下: Both)
Location	●	—	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	—	部品を編集不可とするかを指定します。(可: False、不可: True)
Rotation	●	—	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	—	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。

2.6.8 ベジエ曲線の挿入



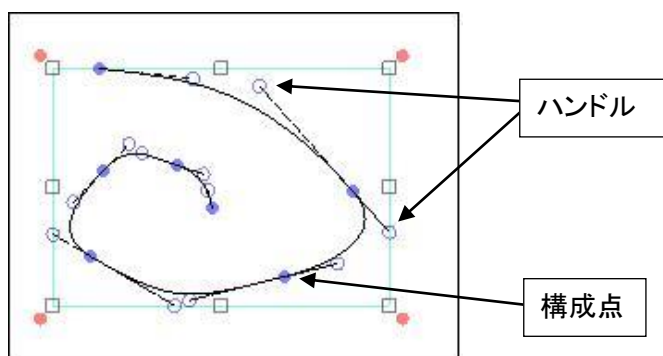
1. 挿入ツールバーの  [ベジエ曲線] ボタンをクリックします。
2. マウスポインタ  をレイアウト編集エリアに移動します。
3. 始点をクリックします。
4. 構成点を順にクリックします。

—POINT—



曲線の作成中に【Space】キーを押すことで始点と終点を(閉じる／閉じない)を切り替えることができます。また、図形作成後にプロパティ編集エリアの[Closed]のプルダウンより変更することも可能です。

5. 終点の位置でダブルクリックします。



6. ベジエ曲線とハンドルが表示されます。ハンドルをドラッグすることで曲線の調整をすることができます。
7. プロパティ編集エリアより必要に応じて属性を変更します。

■ ベジエ曲線のプロパティ

表記	CLF	XML	説明
デザイン			
(Name)	●	—	部品を識別する名前を指定します。
形状			
Closed	●	—	閉じた形状とするかを指定します。 (閉じる: True、閉じない: False)
線			
StrokeAlpha	●	—	線の色透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。
StrokeColor	●	—	線の色を指定します。
StrokeDashCap	●	—	破線の端点形状を指定します。
StrokeDashStyle	●	—	線の種類を指定します。
StrokeEndCap	●	—	線の終了点形状を指定します。
StrokeLineJoin	●	—	線の結合点形状を指定します。
StrokeStartCap	●	—	線の開始点形状を指定します。
StrokeWidth	●	—	線の幅を指定します。
塗潰し			
FillAlpha	●	—	塗潰しする色の透過率(0:透明～255:不透明)を指定します。 (形状:[Closed] が “True” になっているときのみ有効)
FillColor	●	—	塗潰しする色を指定します。 (形状:[Closed] が “True” になっているときのみ有効)
動作			
FlipType	●	—	部品の反転の有無を指定します。 (反転しない: None、左右: Horizontal、上下: Vertical、左右上下: Both)
Location	●	—	部品の位置を指定します。(X, Y)
Locked	●	—	部品を編集不可とするかを指定します。(可: False、不可: True)
Rotation	●	—	部品の回転角度を指定します。(0/90/180/270)
Size	●	—	部品のサイズを指定します。(幅, 高さ)
SkewAngleX	●	—	部品の傾斜角度(水平方向)を指定します。
SkewAngleY	●	—	部品の傾斜角度(垂直方向)を指定します。



2.7 レイアウトの変更

2.7.1 用紙の中心に配置

選択した部品を用紙の中心に配置します。

1. 部品を選択します。
2. レイアウト ツールバーの配置ボタンをクリックします。

配置ボタンと動作









ボタン	動作
	選択した部品を用紙の左右中央に配置します。
	選択した部品を用紙の上下中央に配置します。

2.7.2 部品の整列

挿入された複数の部品を整列します。

1. 整列する部品を選択します。
《参照: 2.4.3 部品の基本操作》
2. レイアウト ツールバーの位置合わせのボタンをクリックします。

位置合わせボタンと動作

ボタン	動作
	選択中の部品からなる外接枠の左辺に、各部品の外接枠の左辺を合わせて整列します。
	選択中の部品からなる外接枠の中心に、各部品の外接枠の中心を合わせて整列します。
	選択中の部品からなる外接枠の右辺に、各部品の外接枠の右辺を合わせて整列します。
	選択中の部品からなる外接枠内で、各部品の外接枠の間隔が水平方向で等間隔となるように整列します。
	選択中の部品からなる外接枠の上辺に、各部品の外接枠の上辺を合わせて整列します。
	選択中の部品からなる外接枠内で、各部品の外接枠の間隔が垂直方向で等間隔となるように整列します。
	選択中の部品からなる外接枠の下辺に、各部品の外接枠の下辺を合わせて整列します。
	選択中の部品からなる外接枠内で、各部品の外接枠の間隔が垂直方向で等間隔となるように整列します。





2.7.3 重ね順の変更

挿入された部品は新しく作成されたものほど前面に配置されます。

レイアウトツールの重ね順の機能を使用して、部品の重なりを変更します。

1. 変更する部品を選択します。
2. レイアウト ツールバーの重ね順ボタンをクリックします。

重ね順ボタンと動作


ボタン	動作
	選択中の部品を最前面に移動します。
	選択中の部品を前面に移動します。
	選択中の部品を背面に移動します。
	選択中の部品を最背面に移動します。

2.7.4 グループ化の設定


グループ化を行うことで複数の部品を一度にコピーしたり、配置をずらさずに移動したりすることができます。

1. グループ化する部品を2つ以上選択します。

《参照: 2.4.3 部品の基本操作》


2. レイアウト ツールバーの  [選択した部品をグループ化する] ボタンをクリックします。

－POINT－


グループ化した部品を編集する場合は、 [選択した部品のグループ化を解除する] ボタンでグループ化を解除してから編集します。

2.7.5 ロックの設定

部品の位置や属性を誤って変更しないようにロックをかけます。

1. ロックする部品を選択します。
2. レイアウト ツールバーの  [選択した部品をロックする] ボタンをクリックします。
3. ロックされた部品は□マークの色が変わり、全ての操作ができなくなります。

－POINT－

ロックされた部品を編集する場合は、 [選択した部品のロックを解除する] ボタンでロックを解除してから編集します。

部品のロックは各部品のプロパティ編集エリアの[Locked]より設定することも可能です。

2.8 環境設定

2.8.1 環境設定

レイアウト行う際に使用する単位や、グリッドなどの環境の設定を行います。

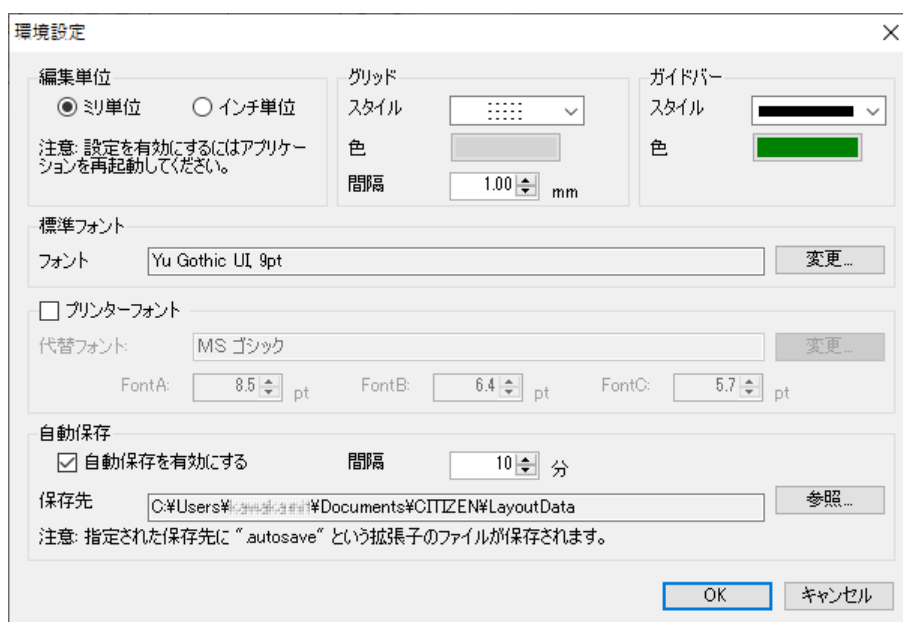
－POINT－

Layout Editor では、スケール単位に mm か inch を選択することができます。
単位はレイアウト作成中にも変更することが可能ですが、単位の変更に伴って変換誤差が生じる場合があります。
あらかじめスケール単位を設定してからレイアウトを開始しましょう。

－POINT－

Layout Editor は、プリンターフォントを利用して印刷するための XML 形式のレイアウト ファイルをエクスポートすることができます。エクスポートを利用する場合は、「プリンターフォント」をクリックして、チェックをつけてください。

1. メニュー バーの「設定」－「環境設定」をクリックします。



2. 「環境設定」画面が表示されます。
3. 必要に応じて各項目を設定します。
4. 「環境設定」画面の [OK] ボタンをクリックします。
5. 編集単位を変更した場合は、Layout Editor を再起動します。

《参照: 2.1 Layout Editor の起動と終了》

<編集単位を設定する>

- ① 編集単位を「ミリ単位」「インチ単位」のどちらかを選択します。

<グリッドスタイルを設定する>

- ① スタイルをプルダウンより選択します。



- ② ボタンをクリックすると「色の設定」画面が表示されます。
- ③ 基本色より設定する色をクリックし、[OK] ボタンをクリックします。

—POINT—

[色の作成] ボタンを選択することで、好みの色を作成することも可能です。

- ④ グリッド間隔を入力します。

《参照:2.8.2 表示設定》

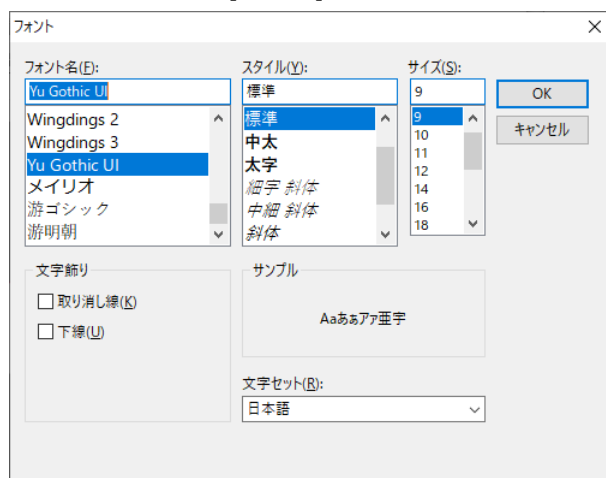
<ガイドバーを設定する>

- ① スタイルをプルダウンより選択します。
- ② ボタンをクリックすると「色の設定」画面が表示されます。
- ③ 基本色より設定する色をクリックし、[OK] ボタンをクリックします。

《参照:2.8.2 表示設定》

＜標準フォントを設定する＞

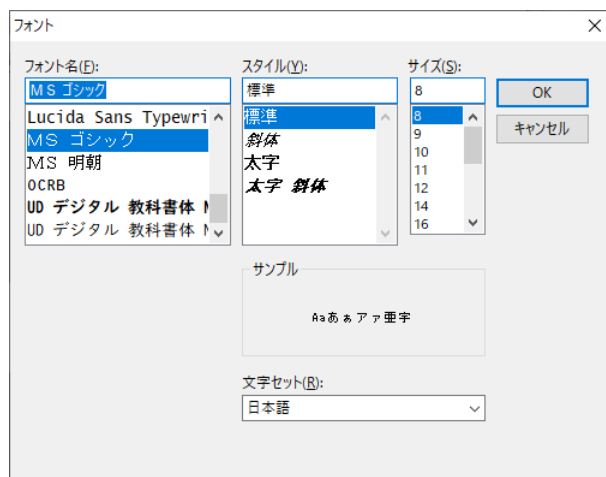
- ① 標準フォントの[変更...] ボタンをクリックします。



- ② 「フォント」画面が表示されます。
- ③ フォント名、スタイル、サイズを選択します。
- ④ [OK] ボタンをクリックします。

＜プリンターフォントを設定する＞

- ① 「プリンターフォント」をクリックし、チェックをつけます。
ファイルメニューのエクスポート機能が有効になります。
《参照:2.4.8 エクスポート》
- ② プリンターフォントの[変更...] ボタンをクリックします。



- ③ 「フォント」画面が表示されます。
- ④ フォント名、スタイルを選択します。サイズの選択は無効です。
- ⑤ [OK] ボタンをクリックします。
- ⑥ 「環境設定」画面に戻ります。
- ⑦ FontA, FontB, FontC それぞれのサイズを設定します。
「MS ゴシック」選択時のサイズはそれぞれ 8.5pt, 6.4pt, 5.7pt を推奨します。

＜自動保存を設定する＞

- ① 「自動保存を有効にする」をクリックし、チェックをつけます。
- ② 保存間隔を入力します。
- ③ [参照...] ボタンをクリックすると「フォルダの参照」画面が表示されます。
- ④ 保存フォルダを設定し、[OK] ボタンをクリックします。

－POINT－

自動保存されたファイルは".autosave"という拡張子のファイルとして保存されます。
自動保存をしない場合は「自動保存を有効にする」のチェックを解除してください。

2.8.2 表示設定

画面上に表示するツールバーやグリッドの設定を行います。

■ 各ツールバーの表示

1. メニュー バーの「表示」-「ツールバー」をクリックします。
2. 表示するツールバーをクリックします。現在表示されているものにはチェックマークが表示されます。

■ ステータス バーの表示

1. メニュー バーの「表示」-「ステータス バー」をクリックします。現在表示中の場合はチェックマークが表示されます。

■ ルーラの設定

1. メニュー バーの「表示」-「ルーラ」をクリックします。現在表示中の場合はチェックマークが表示されます。

■ グリッドの設定

＜グリッドを表示する＞

- ① メニュー バーの「表示」-「グリッド」-「表示する」をクリックします。現在表示中の場合はチェックマークが表示されます。

＜グリッドに挿入部品を吸着させる＞

- ① メニュー バーの「表示」-「グリッド」-「吸着させる」をクリックします。現在選択中の場合はチェックマークが表示されます。

■ ガイドバーの設定

＜ガイドバーを追加する＞

- ① メニュー バーの「表示」-「ガイドバー」-「水平線を追加」または「垂直線を追加」をクリックします。

－POINT－

レイアウト編集エリアにルーラが表示されている場合、水平方向・垂直方向それぞれのルーラ上でクリックしたまま、ドラッグすることでガイドバーを追加することも可能です。

ガイドバーを移動する場合は表示されているガイドバーをクリックしたまま任意の場所までドラッグします。

＜ガイドバーの表示／非表示を切り替える＞

- ① メニュー バーの「表示」-「ガイドバー」-「表示する」をクリックします。現在表示中の場合はチェック

マークが表示されます。

＜ガイドバーに挿入部品を吸着させる＞

- ① メニュー バーの「表示」－「ガイドバー」－「吸着させる」をクリックします。現在選択中の場合はチェックマークが表示されます。

＜ガイドバーを削除する＞

- ① メニュー バーの「表示」－「ガイドバー」－「すべて削除」をクリックします。



－POINT－


表示中のガイドバーのうち、任意のものだけを削除する場合は、レイアウト編集エリア内で削除するガイドバーをクリックしたまま、水平方向／垂直方向それぞれのルーラ上にドラッグします。


■ 表示倍率の設定

1. 標準ツールバーのズーム メニューのプルダウンをクリックし、表示倍率を選択します。

－POINT－

標準ツールバーの   ボタンをクリックして表示倍率を変更することも可能です。

 ボタン:現在の表示倍率から 25%ずつ拡大します。

 ボタン:現在の表示倍率から 25%ずつ縮小します。

■ 印刷可能領域の表示

1. メニュー バーの「表示」－「印刷可能領域の表示」をクリックします。現在表示中の場合はチェックマークが表示されます。

3

Layout File Manager

3.1 Layout File Manager の起動と終了

■ Layout File Manager の起動

・Windows 8、Windows 8.1 の場合、

1. スタート画面にある「**Layout File Manager**」タイルをタップします。
2. Layout File Manager が起動します。

・その他の Windows の場合、

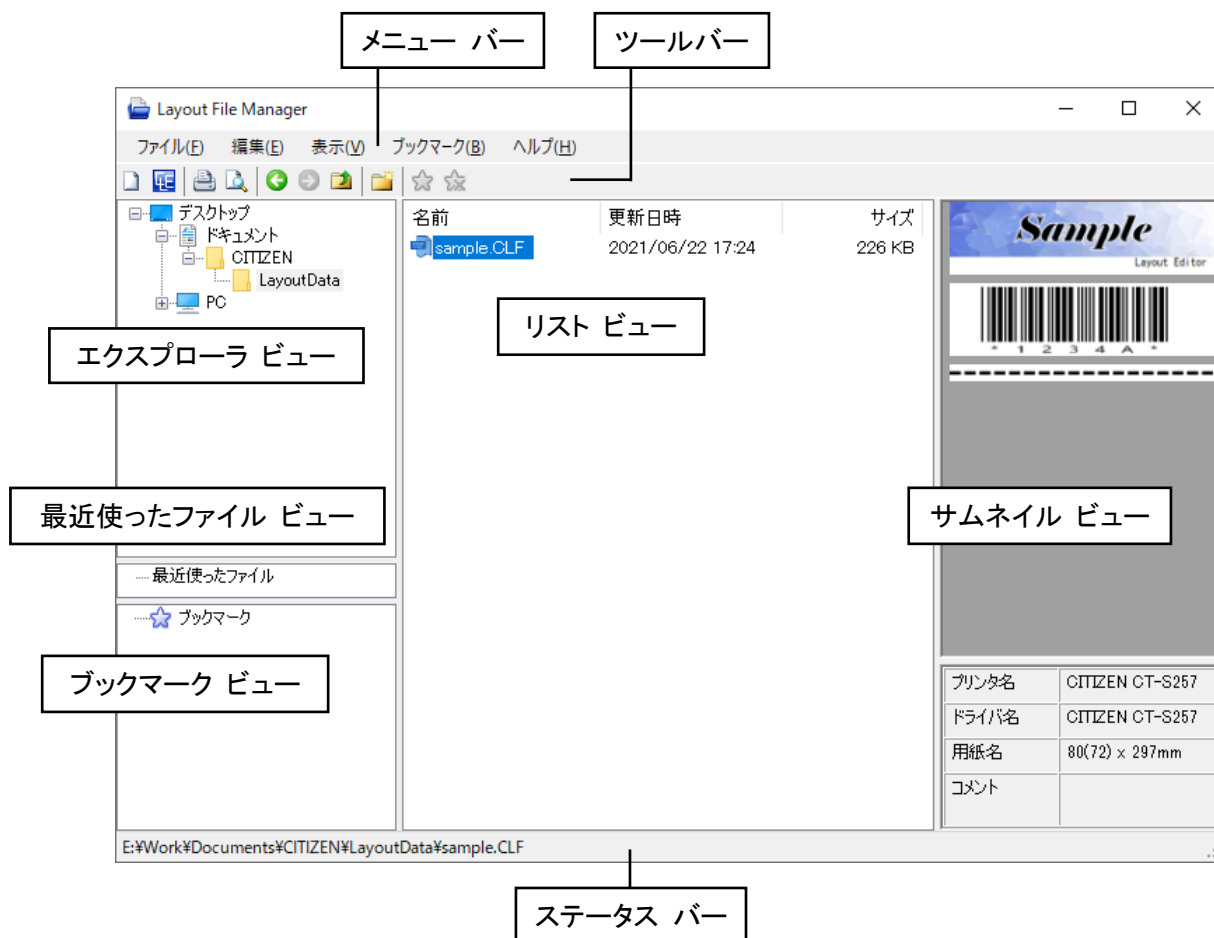
1. デスクトップの左下に表示される [スタート] ボタンをクリックします。
2. 「すべてのプログラム」をクリックします。
3. 「CITIZEN」をクリックします。
4. 「**Layout SDK**」をクリックします。
5. 「**Layout File Manager**」をクリックします。
6. Layout File Manager が起動します。

■ Layout File Manager の終了

1. メニュー バーの「ファイル」－「終了」をクリックします。

3.2 画面の名称と働き











ここでは Layout File Manager の画面の各部の名称とそれぞれの働きについて説明します。



各部の機能

名称	機能
メニュー バー	各機能を実行します。
ツールバー	頻繁に使用する機能を表示します。
エクスプローラ ビュー	エクスプローラを表示します。
最近使ったファイル ビュー	Layout Editor で使用したファイルを過去 10 個まで表示します。
ブックマーク ビュー	ブックマーク登録したフォルダを表示します。
リスト ビュー	エクスプローラ ビューや、ブックマーク ビューで指定したフォルダ内にあるフォルダ・ファイルを表示します。 最近使ったファイル ビューを選択すると、最近使ったファイルを表示します。
サムネイル ビュー	CLF 形式ファイルのサムネイルとレイアウトのプロパティを表示します。
ステータス バー	ステータスを表示します。

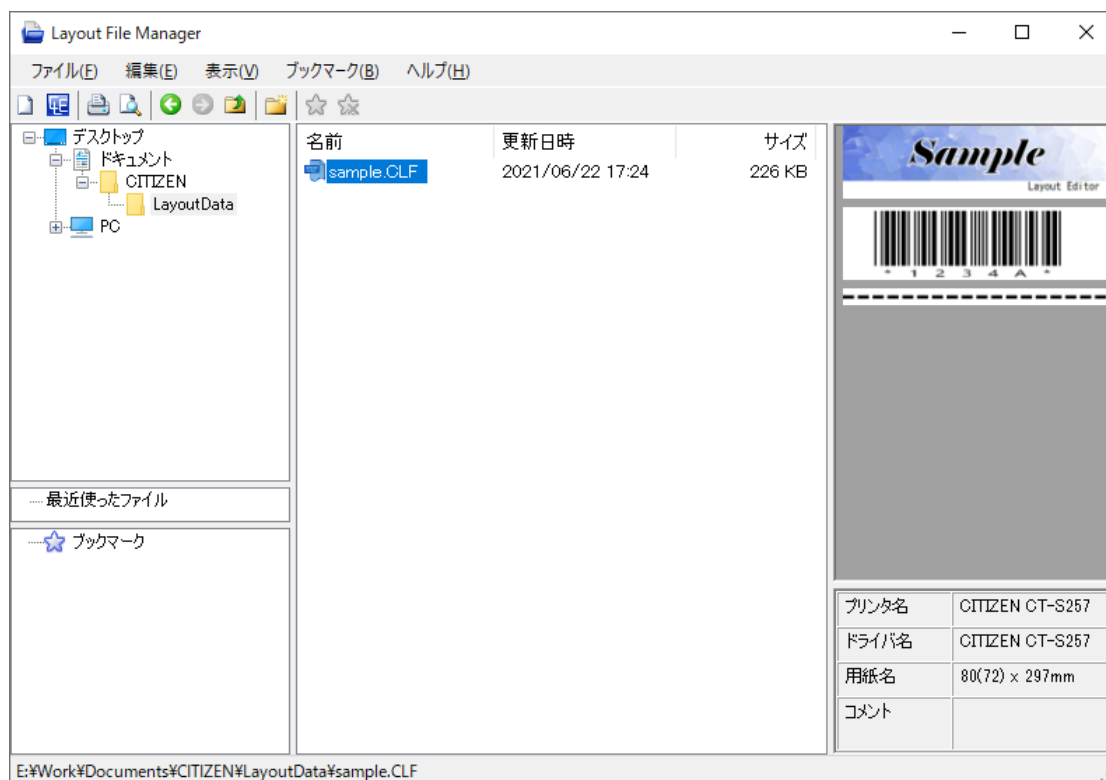
標準ツールバーのボタン名称と機能

ボタン	名称	機能
	新規作成	CLF ファイルを新規作成するため、Layout Editor を起動します。
	ファイルを開く	選択中のファイルを Layout Editor で開きます。
	印刷	選択中のファイルを印刷します。
	印刷プレビュー	選択中のファイルの印刷プレビューを表示します。
	戻る	フォルダの選択をひとつ戻します。
	進む	戻したフォルダ選択をやり直します。
	上へ	選択中のひとつ上の階層のフォルダへ移動します。
	フォルダの新規作成	選択中のフォルダの直下に新しいフォルダを作成します。
	ブックマークに追加	選択中のフォルダをブックマークに追加します。
	ブックマークから削除	選択中のフォルダをブックマークから削除します。

3.3 ファイル操作

3.3.1 フォルダの選択

エクスプローラ ビューでのフォルダの選択方法を説明します。




エクスプローラ ビューではデスクトップを基準にフォルダを表示します。

エクスプローラ ビューに表示されているフォルダを選択すると、選択したフォルダ内に保存されているフォルダと、Layout Editor で作成されたファイルをリスト ビューに表示します。

表示されているフォルダの下位層にさらにフォルダがある場合にはフォルダの横に [+]マークが表示されます。
 [+] をクリックするとツリーを展開し、下位フォルダを表示します。
 [-] をクリックすると表示されている下位フォルダを折りたたみます。

3.3.2 ファイルの新規作成

新しい CLF ファイルを作成します。


1. ツールバーの  [新規作成] ボタンをクリックします。
2. Layout Editor が起動します。
3. レイアウトを作成します。
《参照: 2. Layout Editor》
4. ファイルを保存します。
《参照: 2.4.4 名前を付けて保存》

—POINT—

「名前を付けて保存」画面で表示される保存場所が、手順1で選択したフォルダになります。

3.3.3 ファイルを開く

Layout File Manager から直接 Layout Editor を起動し、CLF ファイルを開きます。

1. エクスプローラ ビューまたはブックマーク ビューより保存フォルダを指定します。
2. リスト ビューに表示された CLF ファイルをクリックします。
3. ツールバーの  [ファイルを開く] ボタンをクリックします。

Layout Editor が起動し、ファイルが開かれます。

《参照: 2.1 Layout Editor の起動と終了》

—POINT—

以下の方法でもファイルを開くことができます。

- ① リストビューでファイルをダブルクリック
- ② リストビューでファイルを右クリックから「開く」

3.3.4 名前の変更

フォルダ・ファイルの名前を変更します。

1. エクスプローラ ビューまたはリスト ビューでフォルダまたはファイルを選択します。
2. 選択状態のフォルダ名またはファイル名をクリックします。
3. 既存の名前を削除し、新しい名前を入力します。

－POINT－

ファイル名の最後の拡張子“.CLF”は変更・削除できません。


以下の方法でも名前を変更することが可能です。

フォルダやファイルを選択した状態で

- ① 右クリックから「名前の変更」
- ② 【F2】ボタンを押す

3.3.5 印刷


レイアウト ファイルを印刷します。

1. リスト ビューで印刷を行うファイルを選択します。
2. ツールバーの  [印刷] ボタンをクリックします。
3. 「印刷」画面が表示されます。

《参照:2.4.6 印刷》

3.3.6 印刷プレビュー

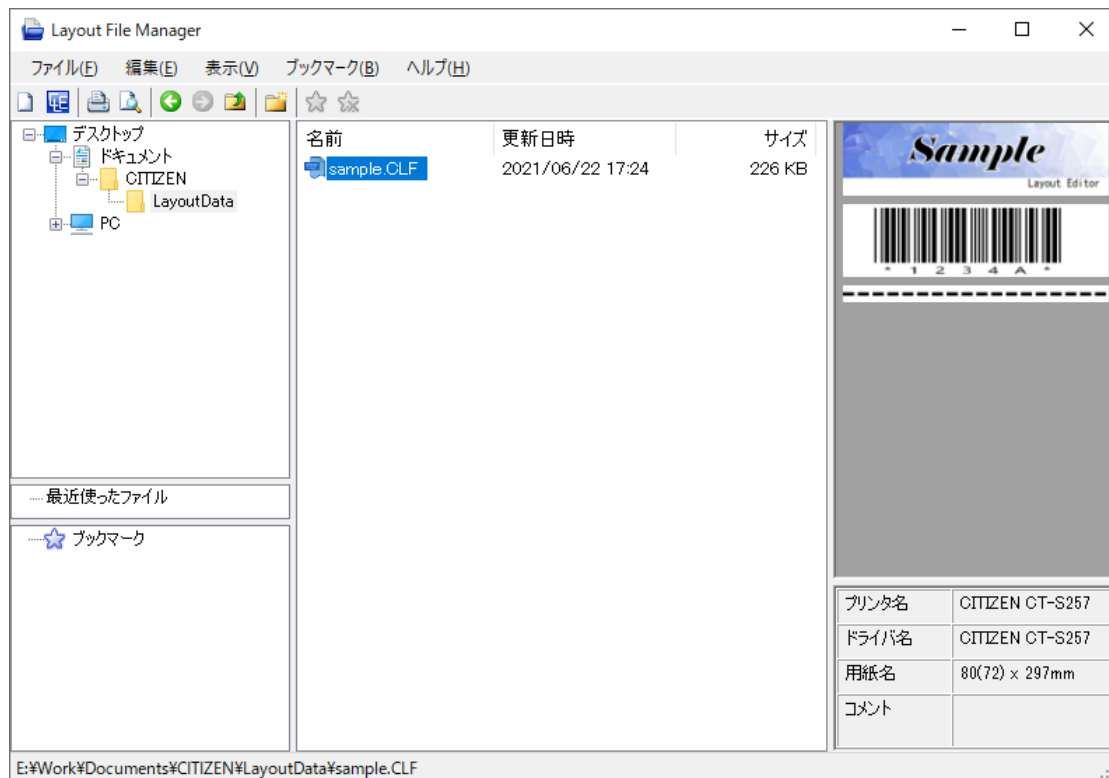
レイアウト ファイルの印刷プレビューを表示します。


1. リスト ビューでプレビューを行うファイルを選択します。
2. ツールバーの  [印刷プレビュー] ボタンをクリックします。
3. 「印刷プレビュー」画面が表示されます。

《参照:2.4.7 印刷プレビュー》

3.3.7 フォルダの作成

エクスプローラ ビューおよびブックマーク ビューで指定したフォルダに新たにフォルダを作成します。



1. エクスプローラ ビューまたはブックマーク ビューで、フォルダを作成する上位フォルダを選択します。
(上図の場合マイドキュメントの中にフォルダが作成されます)
2. ツールバーの  [フォルダの作成] ボタンをクリックします。
3. フォルダ名を入力し【Enter】キーを押します。

3.3.8 移動

ファイルを移動する方法は 3 通りあります。

<「フォルダへ移動」機能を使う>

- ① リスト ビューで移動するファイルをクリックします。
- ② メニュー バーの「編集」-「フォルダへ移動」をクリックします。
- ③ 「フォルダの参照」画面が表示されます。
- ④ 移動先フォルダを選択して[OK] ボタンをクリックします。

<ファイルをドラッグする>

- ① エクスプローラ ビューの [+] をクリックし、ツリーを展開して移動先のフォルダを表示します。
- ② エクスプローラ ビューまたはブックマーク ビューより移動元フォルダを選択し、移動するファイルをリスト ビューに表示します。
- ③ リスト ビューのファイルをクリックしたまま、エクスプローラ ビューの移動先フォルダにドラッグします。

<切り取り・貼り付けをする>

- ① リスト ビューで移動するファイルをクリックします。
- ② メニュー バーの「編集」-「切り取り」をクリックします。
- ③ エクスプローラ ビューまたはブックマーク ビューで移動先のフォルダをクリックします。
- ④ メニュー バーの「編集」-「貼り付け」をクリックします。

—POINT—

同様の操作でフォルダの移動も可能です。

貼り付けが行われた時点で移動元ファイルが削除されます。

切り取りの作業のみでは移動元ファイルには影響はありません。

切り取り／貼り付けはファイルの右クリックで表示されるメニューからも選択できます。

3.3.9 コピー

ファイルをコピーする方法は 2 通りあります。

<「フォルダへコピー」機能を使う>

- ① リスト ビューでコピー元のファイルをクリックします。
- ② メニュー バーの「編集」-「フォルダへコピー」をクリックします。
- ③ 「フォルダの参照」画面が表示されます。
- ④ コピー先フォルダを選択して [OK] ボタンをクリックします。

<コピー・貼り付けをする>

- ① リスト ビューでコピー元のファイルをクリックします。
- ② メニュー バーの「編集」-「コピー」をクリックします。
- ③ エクスプローラ ビューまたはブックマーク ビューよりコピー先のフォルダを選択します。
- ④ メニュー バーの「編集」-「貼り付け」をクリックします。

—POINT—

同様の操作でフォルダのコピーも可能です。

コピー／貼り付けはファイルを右クリックで表示されるメニューからも選択できます。

3.3.10 削除

ファイルおよびフォルダを削除します。

1. リスト ビューまたはエクスプローラ ビューで削除するファイルまたはフォルダを右クリックします。
2. メニューから「削除」をクリックします。


—POINT—

フォルダはメニュー バーの「ファイル」-「削除」からも削除することができます。


3.4 ブックマーク

よく使用するフォルダをブックマークとして登録すると、常にブックマーク ビューに表示しておくことができます。

■ ブックマークに追加

1. エクスプローラ ビューでブックマークに登録するフォルダをクリックします。
2. ツールバーの  [フォルダをブックマークに追加] ボタンをクリックします。
3. ブックマーク ビューの最下段にフォルダが登録されます。

■ ブックマークから削除

1. ブックマーク ビューでブックマークから削除するフォルダをクリックします。
2. ツールバーの  [フォルダをブックマークから削除] ボタンをクリックします。

—POINT—

ブックマークから削除を行っても、元となるフォルダは削除されません。

3.5 表示設定

ツールバー・ステータス バーの表示／非表示を設定します。

■ ツールバーの設定

1. メニュー バーの「表示」-「ツールバー」をクリックします。
2. 現在表示中の場合はチェックマークが表示されます。

■ ステータス バーの設定

1. メニュー バーの「表示」-「ステータス バー」をクリックします。
2. 現在表示中の場合はチェックマークが表示されます。

Layout SDK

Layout Editor / Layout File Manager

ユーザーズ・ガイド

Version 1.4.1 用