

とろろこんぶシステム工房

とろろこんぶ電子印鑑 承認はんこ」用
印影ファイル変換ツール
BMP2HAN Ver3.0.3
使用ガイド

2005-8-20

とろろこんぶ
電子印鑑

目次

	ページ
1. 印影ファイル	2
2. ライセンスID	3
2-1.ライセンスID の設定	3
3. 変換	4
4. 一括変換	7
Appendix A 印影ファイルの作成	8
A-1. 印影ビットマップファイル(.bmp)の作成	8

このマニュアルは承認はんこ用印影ファイル変換ツール bmp2han Ver3.0.3 の使用法を説明したものです。

1. 印影ファイル

とろろこんぶ電子印鑑「承認はんこ」を用いるには印影ファイル (拡張子は han) が必要になります。

印影ファイルは 2005 年 8 月現在、1800 名の印影ファイルが用意されています。印影ファイルのリストは次の URL を参照ください。

http://homepage3.nifty.com/tororokonbu/shanko_hanfile_list.html

印影ファイルは印影ファイル変換ツール BMP2HAN を用いて作成することが出来ます。印影ファイルは 128X128 ドットのビットマップファイル (拡張子 bmp) から印影変換ツール bmp2han を用いて作成します。変換の際、印影のビットマップ情報とともに次の情報が印影ファイルに格納されます。

押印期限	印影ファイルに押印期限を設定します。 エンドユーザに配布する印影ファイルに有効期限を設定することでセキュリティを高めることができます。
登録キー	押印の際に印影ファイルに埋め込まれた登録キーがチェックされます。この機能によりセキュリティが確保されます。
ライセンス ID	印影変換ツール bmp2han に設定されたライセンス ID が設定されます。 体験版やパーソナルライセンス印影ファイルと差別化でき、セキュリティが高められます。

印影ファイルの元になるビットマップファイルの作成方法については Appendix A 印影ファイルの作成を参照ください。

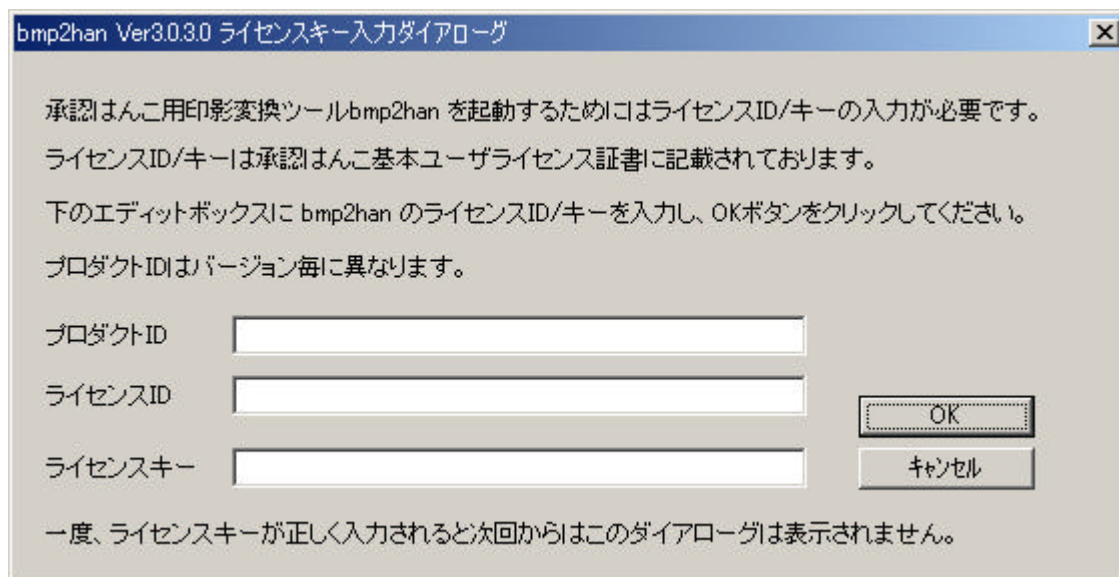
2. ライセンス ID

印影ファイル変換ツール bmp2han を使用するにはライセンスキーの設定が必要です。

2-1. ライセンス ID の設定

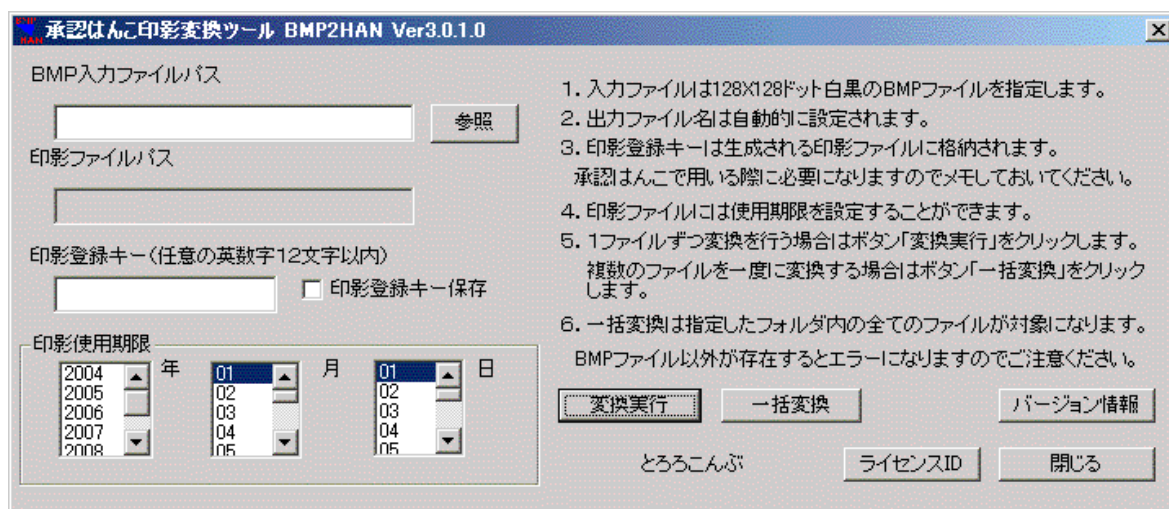
bmp2han.exe をエクスプローラ上でダブルクリックなどして起動してください。

bmp2han を初めて起動した場合、プロダクトID 及びライセンスID/キーの入力を求められます。



ライセンス証書に記載されているプロダクトID 及びライセンスID/キーを入力し、OK ボタンをクリックしてください。ライセンスキーが正しく設定されれば印影ファイル変換ダイアログが開きます。

注)プロダクトID はバージョン毎に異なります。



3.変換

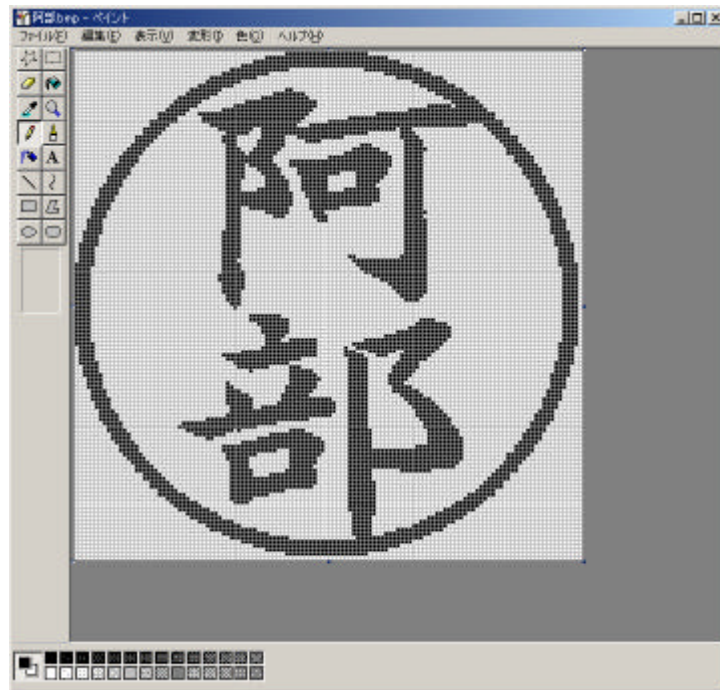
1つの印影ファイルを変換する手順について説明いたします。

手順 1) 印影ファイルの元になるビットマップファイル (BMP ファイル) を用意します。

128X128 ドット白黒のビットマップで印影を作成しておいてください。

作成方法について詳しくは「Appendix A 印影ファイルの作成」をご覧ください。

下の図は「阿部」という印影をペイントブラシで作成しているところです。



作成したビットマップファイルは2110バイトになるはずです。

承認はんこ印影変換ツール BMP2HAN Ver3.0.1.0

BMP入力ファイルパス
①

印影ファイルパス
②

印影登録キー(任意の英数字12文字以内)
③ ☐ 印影登録キー保存

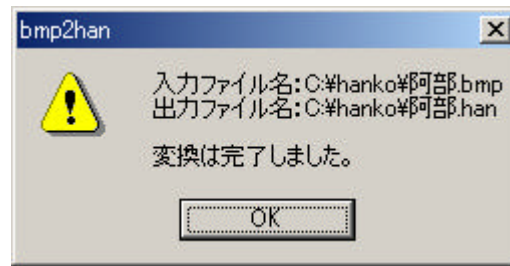
印影使用期限 ④
 年: 2004, 2005, 2006, 2007, 2008
 月: 01, 02, 03, 04, 05
 日: 01, 02, 03, 04, 05

1. 入力ファイルは128X128ドット白黒のBMPファイルを指定します。
 2. 出力ファイル名は自動的に設定されます。
 3. 印影登録キーは生成される印影ファイルに格納されます。
 承認はんこで用いる際に必要になりますのでメモしておいてください。
 4. 印影ファイルには使用期限を設定することができます。
 5. 1ファイルずつ変換を行う場合はボタン「変換実行」をクリックします。
 複数のファイルを一度に変換する場合はボタン「一括変換」をクリックします。
 6. 一括変換は指定したフォルダ内の全てのファイルが対象になります。
 BMPファイル以外が存在するとエラーになりますのでご注意ください。

⑦ とろろこんぶ ⑧ ライセンスID

項目	説明
BMP 入力ファイルパス	手順2)作成したビットマップファイルパスを「BMP 入力ファイル名」にセットします。 ボタン「参照」を用いると便利です。
印影ファイルパス	出力ファイルパスは自動的に設定されます。 生成される印影ファイルは BMP ファイルと同じフォルダに生成されます。ファイル名は同一で、拡張子が .bmp から .han に変わります。
印影登録キー 任意の英数字半角 12文字以内	手順3)印影登録キーを設定します。 登録キーは印影ファイルに格納されます。印影ファイルを承認はんこで使用する際に必要になりますのでメモしておいてください。 印影登録キーを毎回設定するのが面倒な場合はチェックボックス「印影登録キー保存」にチェックを付けます。bmp2han を次回起動した際、印影登録キーが今回設定したものに自動設定されます。
押印期限	手順4)押印期限を設定します。 この設定した使用期限を過ぎると承認はんこでの押印が出来なくなります。
変換実行	手順5)ボタン「変換実行」をクリックします。
一括変換	複数の印影ファイルを一度に変換する際に用います。
ライセンス ID	ライセンス ID が表示されます。 このライセンス ID は印影ファイルに埋め込まれます。
ライセンス ID	ライセンス ID を再設定する際に用います。 通常、このボタンを用いることはありません。
バージョン情報	使用しているソフトウェアのバージョンが表示されます。
閉じる	BMP2HAN を終了します。

手順 5のボタン「変換実行」をクリックして、次のメッセージボックスが開けば変換は正常終了しています。



4.一括変換

複数の印影ファイルへの変換をまとめて一度に行うことができます。

手順 1)変換するビットマップファイルを1つのフォルダ下に置きます。

手順 2)任意の1つのビットマップファイルパスを「BMP 入力ファイル名」にセットします。
どれでもかまいませんので1つ選んでください。

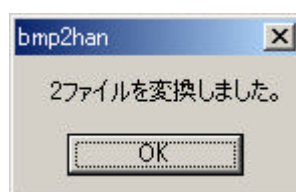
手順 3)印影登録キー、印影使用期限を設定します。

手順 4)ボタン「一括変換」をクリックします。

次の確認メッセージボックスが開きますのでボタン「実行」をクリックします。



変換が正常に終了すると次のメッセージボックスが表示されます。



Appendix A 印影ファイルの作成

印影ファイル作成の大まかな手順

1) 印影をビットマップファイル(.bmp)として作成します。

サイズ 128X128 ピクセル、白黒 2値 (モノクロ)で作成します。

2) 作成した BMP ファイルを 印影ファイル(.han)に変換します。

変換には印影ファイル変換ツール bmp2han.exe を用います。

A-1. 印影ビットマップファイル(.bmp)の作成

印影をビットマップファイルとして作成します。

ビットマップファイルの作成は Windows に標準装備されている「ペイント」を用いることができますが、イラストレータなどの他のアプリケーションを用いてもかまいません。以降の説明では「ペイント」を用いた場合について説明いたします。

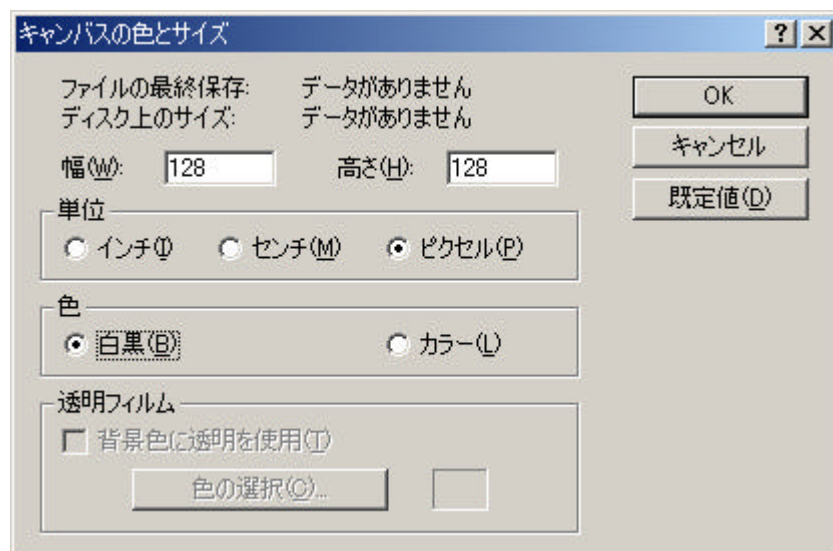
Windows のスタートメニューから「プログラム-アクセサリ - ペイント」を選択し、ペイントを起動します。メニュー「変形 - キャンパスの色とサイズ」を選択し、キャンパスの色とサイズを次のように設定します。

サイズ：128ドット×128ドット

単位：ピクセル

色：モノクロ

注) 印影変換ツール bmp2han 付属の TEMPLATE.BMP を開けば自動的に上記の設定になります。




A-3. 印影を描く

印影の描き方は様々ですが、一般的な方法を説明いたします。

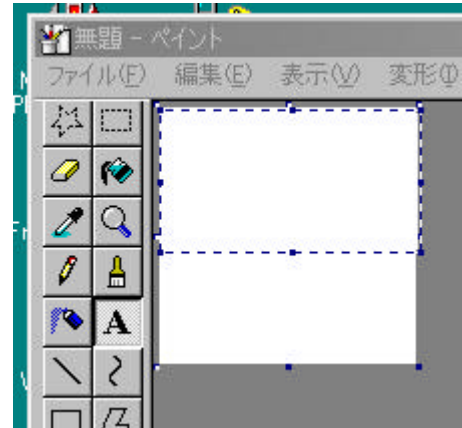
注意) 操作をやり易くするために表示を拡大すると文字が挿入できないようです。

手順 1) 拡大表示している場合は標準に戻します。

メニュー 「拡大」 「標準に戻す」

手順 2) 文字を挿入するため操作パネルから  を選びます。

手順 3) 文字を挿入するための枠をマウスで設定します。



手順 4) 書式バーが表示されていない場合は表示します。

メニュー 「表示」 「書式バー」

手順 5) フォントは任意ですがここでは「HG正楷書体」を選びます。

フォントサイズは48で太文字にします。




手順 6) 1文字目を入力します。



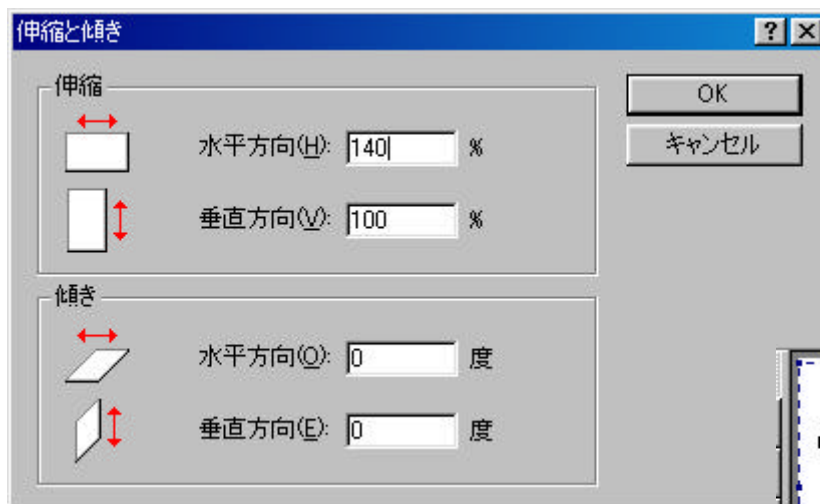
手順 7) 1文字目の下に同様の操作で 2文字目を挿入します。



手順 8) 挿入した 2 文字を囲みます。
ボタン  を選択し「嶋田」を囲みます。




手順 9) メニュー「変形」 「伸縮と傾き」を選びます。



手順 10) 水平方向へ伸縮します。
伸縮率は 140% から 160% ぐらいが適当です。

手順 11) 文字を中央に移動し、文字間を適当に詰めます。
表示を拡大し、グリッドを表示すると操作がやり易いです。
グリッドの表示はメニューから「表示」 「拡大」 「グリッドを表示」です。



手順 12) 線の太さを変更するため一旦、ボタン  をクリックします。

手順 13) 線の太さを変えます。



手順 14) ボタン  を選び、印影の丸を挿入します。



手順 15) ファイルします。

このときファイルサイズは2110バイトになっているはずです。

注) 印影ファイルをビットマップ 128X128 ドットモノクロで作成すると通常はファイルサイズが 2110 バイトになりますが、ペイントブラシ以外のアプリケーションを用いて作成した場合まれに 2112 バイトになることがあります。

【対策】一度ペイントブラシで開き、一旦カラーで保存後、再びモノクロで保存してください。2110 バイトになります。

おわり