印影ビットマップファイル作成手順書

この手順書は「bmp2han3041a_ユーザーズガイド_改訂 1」から部分的に抜粋した文書です。

印影ファイル作成の大まかな手順

- 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。

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 に標準で備わっている「ペイント」は Windows 7/Windows Vista と Windows XP とでは 操作方法が大きく異なっています。別々に説明いたします。

【Windows7/Windows Vista の場合】

Windows のスタートメニューから 「プログラム-アクセサリー – ペ イント」を選択し、ペイントを起動 します。

メインメニューボタンをクリック します。



プルダウンメニューから「プロパテ ィー」を選択します。



キャンパスの色とサイズを次の × イメージのプロパティ ように設定します。 ファイルの属性 幅:128ドット 高さ:128ドット 前回の保存日: 利用できません 単位:ピクセル ディスク上のサイズ:利用できません 色:白黒 解像度: 96 DPI 注)印影変換ツール bmp2han 付属の 単位 色 TEMPLATE.BMP を開けば自動的に 上記の設定になります。 ◎ インチ(<u>I</u>) ○ センチメートル(M) ◎ カラー(<u>L</u>) ◎ ピクセル(P) 128 幅(<u>W</u>): 高さ(H): 128 既定値(D) ОК キャンセル

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。

表示タブを開き、適当に拡大し、 グリッド線を表示すると作業が やり易くなります。





文字を入力するエリアを指定し、フ ォントと文字サイズを選択します。

2文字の印鑑でしたら48ポイン ト、3文字の印鑑でしたら33ポイ ントぐらいが適当です。

ai 🖬 🖱 🔿 🤇	■	テキスト ツール	paint_grid.png - ペイント
<u> </u>	-ム 表示	7#7	
ビングボード ビング ビンジング ビンジン ビング ビング ビング	A フォン ト・ 音慧	透明 月 色 1	
P	HG正楷書体-I	PRO	
	48 • B	I <u>U</u> abe	
			q
			a

1 文字目を入力します。



1文字目の下に同様の操作で2文 字目を挿入します。



挿入した2文字を囲 みます。

「サイズ変更と傾斜」
 を選択し、文字を適当
 に横伸ばしします(任
 意)。



文字を中央に移動し、 文字間を適当に詰め ます。



文字を中央に移動し、 文字間を適当に詰め ます。





モノクロビットマップとして 保存します。

(2) 名前を付けて保存	2006.0	a a carao	×
 ・ ピクチャ・サ 	ンプル ピクチャ 🗸 🍾	サンプル ピクチャの検索	٩
整理 ▼ 新しいフォルダー			0
 ・ ダウンロード ・ ・ ・	ピクチャ ライブラリ サンプル ピクチャ	並べ替え: フォルダ-	- •
 ⇒イブラリ ドキュメント ビクチャ ビデオ シュージック ホームグルーブ 	検索条件に一致する」	身目はありません。	
ファイル名(N): 嶋田.bmp ファイルの種類(I): モノクロビ	ットマップ (*.bmp;*.dib)		•
● フォルダーの非表示		保存(<u>S</u>) キャン	セル

ファイルサイズは2110バイ トになっているはずです。

念のため確認します。

🧟 嶋田.bmpのプロ	
全般 セキュリテ	ィー詳細 以前のバージョン
	嶋田 bmp
ファイルの種類:	ビットマップ イメージ (bmp)
プログラム:	る Windows フォト ビューアー 変更(C)
場所:	C:¥Users¥Public¥Pictures¥Sample Pictures
サイズ:	2.06 KB (2,110 /ና/ ኑ)
ディスク上 のサイズ:	4.00 KB (4,096 /ናイト)
作成日時:	2010年7月22日、17:19:11
更新日時:	2010年7月22日、17:19:16
アクセス日時:	2010年7月22日、17:19:16
周性: 📃	読み取り専用(内) 回隠しファイル(日) 詳細設定(D)…
	OK キャンセル 適用(<u>A</u>)

これで、印影ファイルの基になる印影ビットマップファイルは完成です。印影ファイル変換ツール bmp2han を用いて印影ファイルに変換することができます。 Windows のスタートメニューから「プログラム-アクセサリー – 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。

キャンバスの色とサイズ	<u>? ×</u>
ファイルの最終保存: データがありません ディスク上のサイズ: データがありません 幅(W): 128 高さ(H): 128 単位 〇 インチの 〇 センチ(M) 〇 ピクセル(P)	OK キャンセル 既定値(D)
色 ・ <u>百黒(B)</u> C カラー(L)	
- 透明フィルム- 「 背景色に透明を使用(T) 色の選択(<u>C</u>)	

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3)文字を挿入するための枠をマウスで設定し

手順2)文字を挿入するため操作パネルが

を選びます。

		1			
	*1	題-/	ペイント		
P	771	(ル(<u>F</u>)	編集(E)	表示⊙	変形の
P	热				
	0	1			
Ξ,	2	Q			
	Ø	≜			
	*	Α			
	\mathbf{i}	2		•	
		75			

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」

ます。

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。

伸縮と傾き		? ×
_ 伸縮 ——		ОК
	水平方向(出): 140 %	キャンセル
	垂直方向(⊻): 100 %	
_ 傾き		
	水平方向(2): 0 度	
1	垂直方向(E): 0 度	山島
千順10)水	双方向へ 仲嫁します	田
	インビリッシュを	

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 詰めます。

表示を拡大し、グリッドを表示すると操作が 易いです。

グリッドの表示はメニューから「表示」⇒「拡 「グリッドを表示」です。





をクリックします。

手順13)線の太さを変えます。

	ζ	interimine in
	Z	
0	0	
F	-	
E		Ŀ

手順14)ボターを選び、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。

> とろろこんぶシステム工房 2010年7月22日作成