

付録 A.会社ロゴやマークを印刷する

A - 1 . BMP ファイルについて

会社のロゴやマークをペイントツールで作成 (BMP ファイル) して、見積書表紙あるいは明細書に貼り付けることができます。

ここでは、ロゴやマークを Windows 標準のペイントツールである「ペイント」で作る想定で、デザインのサイズ、プリンタの印刷解像度、BMP ファイルの使用方法などの説明をします。

A - 2 . BMP ファイル名について

帳票に使用する BMP ファイルは、特別のファイル名を使います。

BMP ファイル名は、「image1 . BMP」と「image2 . BMP」の2種類で、このファイル名は固定です。他のファイル名で BMP ファイルを作成されても、みつもり Light では使用できません。

A - 3 . BMP ファイルの置いてあるディレクトリについて

BMP ファイルである「image1 . BMP」と「image2 . BMP」は、みつもり Light がインストールされているハードディスクドライブの「¥MLIGHT1X¥」ディレクトリにある「¥MAST¥」サブディレクトリにあります。

例 : 「¥MLIGHT1X¥MAST¥image1.bmp」

A - 4 . プリンタの解像度 (dpi) について

プリンタは、いくつもの小さい点の集まりで文字や図形を描画しています。

d p i (Dot Per Inch の略) とは、1 インチ (2 . 5 4 センチ) あたりいくつの点が描画できるかを表す単位で、一般には数値が大きいほど美しい印刷結果が得られます。

600 d p i の解像度を持つプリンタは、1 インチ (2 . 5 4 センチ) 当りに 600 のドット (点) を印刷できるようになっています。

したがって、見積書表紙あるいは明細書に貼り付けるロゴやマークの実際の大きさを決めると、ペイントブラシなどのグラフィックソフトで作成する BMP ファイルの縦・横のドット数がわかります。

例えば、1 センチ×1 センチの大きさの会社ロゴをデザインする場合は、

$$1 / 2 . 5 4 = X / 6 0 0 \quad X = 2 3 6 . 2$$

2 . 5 4 センチで 600 ドットですので、1 センチでは 236 ドットになります。

1 センチ×1 センチの大きさの会社ロゴであれば、236×236 ドットの大きさでデザインをすると、印刷される実際のロゴの実寸法 (1 センチ×1 センチ) と同じになります。

以上の説明は画像を綺麗に出力するためのもので、適当な大きさで作成しても問題

ありません。適当な大きさでも、印刷時に表示エリアのサイズに連動して画像を縮小、拡大します。ただし、その圧縮、拡大の率が大きすぎると印刷品質が落ちる可能性があります。

A - 5 . BMP ファイルをデザインする例

ここではペイントブラシを使って、見積書表紙あるいは明細書に貼り付けるロゴやマークをデザインする例を説明します。

- (1) ペイントを使用する前にご使用になっているプリンタの解像度を確認してください。ここでは「ファイン」が 600 d p i であることがわかります。見積書表紙や明細書に使用するロゴ、あるいはマークの実際の大きさを決めます。
- (2) ペイントを起動し、ファイルの命令から「開く」を選んで、みつもり Light がインストールされているドライブの ¥MLIGHT1X ディレクトリの下にある ¥MAST をクリックすると、あらかじめ準備されている「image1.bmp」と「image2.bmp」が表示されます。ここでは「image2.bmp」を選んでファイルを呼び出してください。テスト用に作られたロゴが表示されます。
- (3) このロゴは、600 d p i を使用する前提で作られており、実寸法は 1 センチ × 1 センチの想定です。このロゴを作成するため、ペイントの「変形」命令にある「キャンパスの色とサイズの設定」を次図のようにしてあります。幅と高さを 236 にして、単位の選択は「ピクセル」を選びます。このような設定にすると、ロゴを作成する大きさでペイントが再表示されます。この表示範囲内に収まるようにデザインをします。

A - 6 . BMP ファイルの保存

ペイントでロゴなどのデザインの作成が終わったら、ファイルの保存をおこないます。

ファイル名は「image1.bmp」か「image2.bmp」として、みつもり Light がインストールされているドライブの ¥M P R O X X ディレクトリの下にある ¥M A S T に保存してください。

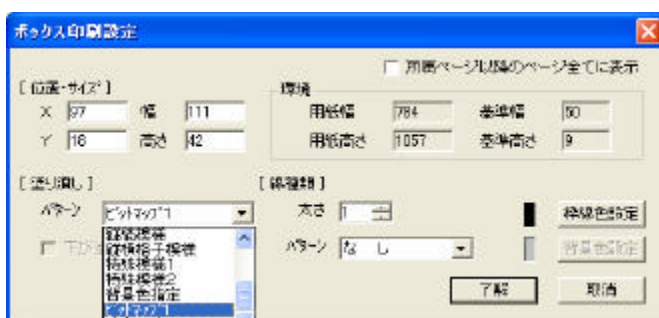
A - 7 . BMP ファイルを使用する

ここで作成した B M P ファイルを、帳票に印刷する方法を説明します。

まず、みつもり Light の適当な帳票を定義画面（プレビュー）に表示します。ここでは御見積書（横）を例にとって説明します。見積書が表示されたら { 編集開始 } ボタンで編集状態にします。次に印刷アイテムの「ボックス」を作成して配置します。このボックスアイテムは作成しただけでは設定ダイアログが表示されませんので、右ボタンクリックして設定ダイアログを表示させます。そして、その中の[塗り潰し]パタ

ーンコンボボックスをクリックしてその一覧を表示させます。このなかにBMPファイルの印刷が用意されています。つまり、BMPファイルはボックスなどの印刷アイテムの塗り潰しパターンとして印刷するようになっています。具体的に見てみましょう。パターンコンボボックスをクリックして一番下にスクロールすると「ビットマップ1」と「ビットマップ2」が表示されます。この「ビットマップ1」が「image1.bmp」を印刷することを意味します。また、「ビットマップ2」は「image2.bmp」に対応しています。

ここでは「ビットマップ2」を選択します。ここで{了解}をクリックすると先に作成したビットマップが表示されます。



BMPファイルは、このほかにも印刷項目の「角丸ボックス」「円」「楕円」の各アイテムの背景として印刷することができます。特に円や楕円では画像をその形状(円や楕円)にクリップして表示するので見栄えのよいレイアウトが作成可能です。

このBMPファイルの印刷時、場合によっては、会社名の先頭に四角形(ロゴ)が重なってしまい、会社名称が隠れることもあるかもしれません。そのようなときは、四角形(ロゴ)をクリックしておき、「編集」の命令にある「最背面に移動」を選んでください。四角形(ロゴ)が会社名の背面に移動して会社名が表示されます。

A - 8 . BMP ファイルの使用方法のまとめ

- (1) 見積書表紙あるいは明細書に貼り付けるロゴやマークの実際の大きさを決める。
- (2) プリンタの印刷解像度(dpi)を調べ、ペイントブラシなどのグラフィックソフトで作成するBMPファイルの縦・横のドット数を計算する。
- (3) ペイントブラシあるいは、他のグラフィックソフトで縦・横のドット数に応じたロゴやマークのデザインをする。
- (4) 以上は必須ではありませんが印刷解像度を意識したほうが質の良い印刷ができます。ただし、ビットマップをとりあえず適当な大きさで作成してみて、印刷の状況を見ているのが妥当と思われます。
- (5) 完成したデザインを、みつもり Light がインストールされているドライブの ¥ M P R O X X ディレクトリの下にある ¥ M A S T サブディレクトリに、「image1.bmp」か「image2.bmp」のファイル名をつけて保存する。

- (6) BMP ファイルを貼り付ける帳票を選択し、プレビュー画面で「編集開始」ボタンをクリックする。
- (7) 飾りツールにある「ボックス」「角丸ボックス」「円」「楕円」からいずれかを選び、[塗り潰し] のパターンから「ビットマップ1」あるいは「ビットマップ2」を選択する。
- (8) 適当な位置に移動し、大きさを整える。BMP ファイルの大きさは、プリンタの解像度に大きく依存します。解像度が大きいのものであればあるほど、BMP ファイルのドットも大きいのもにしたほうがより良い品質の印刷ができます。