

操作マニュアル

mp-Universal Marking Software

日付 : 2018 年 5 月 2 日
(和訳改版 2021/04/01 rev.1.0)

連絡先 : 株式会社ケーメックス・オートメーション
<http://www.kmecs-automation.jp>
Email でのお問い合わせ: labeling@kmecs-automation.jp
電話でのお問い合わせ (平日 10:00-17:00) : 03-3864-0888



目次の表

1	はじめに	5
2	インストール	6
2.1	その他のインストールのための注意事項	9
3	スタートと登録	10
4	デバイスの設定	13
4.1	出力デバイスの設定	16
4.2	プロッターペン	17
5	印字	19
5.1	新しいマテリアル入力	20
5.2	マテリアルの印字	21
5.2.1	データのレコード	21
5.2.2	「Basic」の要素	22
5.2.3	「シリアル・プロパティ」の要素	22
5.2.4	「テキスト属性」の要素	23
5.2.5	個別の区切り文字	25
5.2.6	分割ラベル用セパレータ	26
5.3	プレビュー編集	27
6	エクセルシートのインポート	29
6.1	エクセルシートのインポートを開く	29
6.2	入力オプション	30
6.3	データのエクスポート準備	31
6.4	データのエクスポート	32
6.5	列の結合	33
7	印字	36
7.1	プロジェクトの複数の出力	36
7.2	特定の位置からの印字	37

7.3	印字プレビュー	38
7.3.1	特定領域の印字	39
7.3.2	個別に選択したラベルの出力	40
7.4	個々のページの出力	42
7.5	印字処理の開始	43
8	グラフィック・エディタ	46
8.1	グラフィック・ツール	46
8.1.1	グラフィック・フォーム	47
8.1.2	テキスト・フィールドの挿入	48
8.1.3	コードの挿入	48
8.1.4	オプションと QR コードの挿入	50
8.1.5	画像の挿入	51
8.2	グラフィック・エディタの追加オプション	51
9	テンプレート作成	54
9.1	マテリアルテンプレートを作成する	54
9.1.1	入力フィールド	55
9.1.2	コード設計	57
9.1.3	作成したカスタム・ラベル保存する	59
9.2	カスタム・タグの使用	60
9.3	カスタム・タグへ印字内容入力	61
9.3.1	印字内容の手動入力	61
9.3.2	印字内容の自動インポート	62
10	デバイス機器固有の機能	65
10.1	mp-LM1、mp-LM3、mp-LM10	65
10.2	熱転写デバイス	65
10.2.1	熱転写デバイスのドライバ設定	66
10.3	エングレイバ (彫刻機) と彫刻オプション	69
10.4	Pictor ² [黒]および p ³ b デバイス	70
10.5	その他のデバイス	71

11	プロジェクト設定	72
11.1	ペン幅	72
11.2	TrueType フォントのためのフィリング	72
11.3	自動文字折り返し	73
11.4	フォントサイズの自動調整	73
11.5	お気に入りマテリアル	75
11.6	標準マテリアル	78
11.6.1	現在のセッションのための標準マテリアル	79
11.6.2	標準マテリアルの定義	80
12	インポートルール	82
12.1	インポートルールの作成	82
12.1.1	インポートルールの使用	89
13	出カデバースマネージャ	92
14	パラメータデータベース	96
14.1	パラメータのインポート	98
15	ACS Gold studio からの転送	100
15.1	ACS Gold studio からのプロジェクト転送	100
15.2	ACS Gold studio からのパラメータ転送	101

1 はじめに

Murrplastik 社による印字ソリューションをお選びいただきありがとうございます。

新しく開発されたソフトウェア mp-Universal Marking Software を使用すると、最新のユーザーフレンドリーなレイアウトで新しい機能を期待できます。追加の価値は、印字プロジェクトをより速く実行できることです。セットアップまたは設定に関して質問がある場合は、遠慮なく当社のサービスおよびサポートチームに連絡してください。

2 インストール

最初に、インストールプロセスの言語を選択してください (図 1 を参照)。確認します 'ok'で選択を。

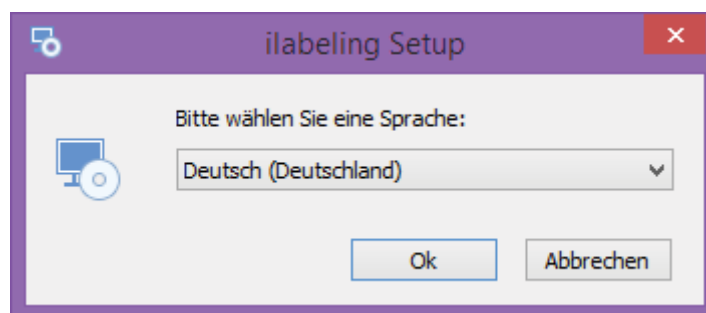


図 1：言語の選択

インストールが準備されています (図 2 を参照)。

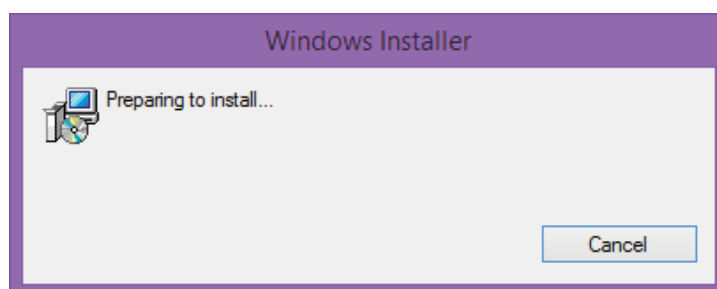


図 2：インストールの準備。

エンドユーザー使用許諾契約書 (EULA) をお読みください。これらの項目に問題がない場合は、言語を設定して[次へ]をクリックします (図 3 を参照)。

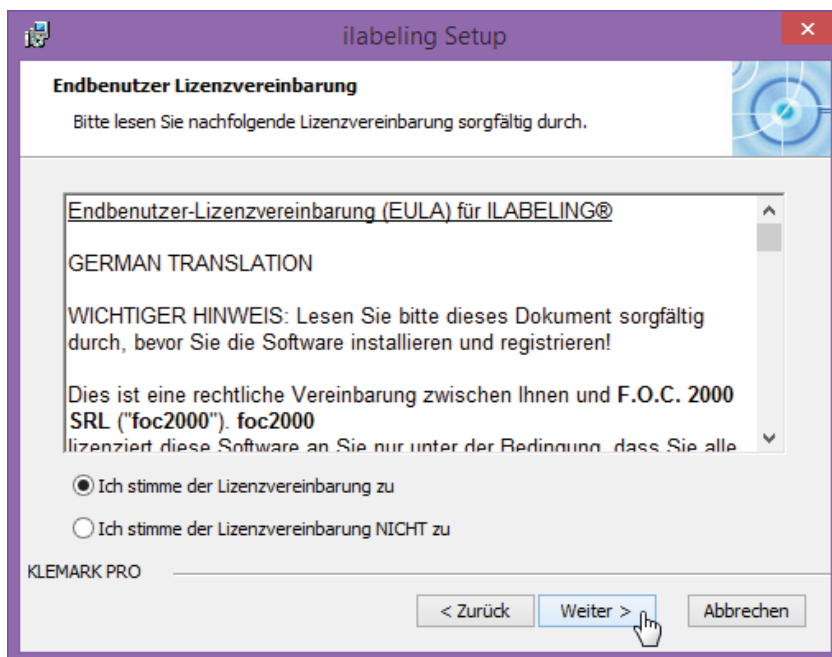


図 3 : エンドユーザー使用許諾契約の確認

十分なストレージスペースがある場合は、完全なインストールを選択することをお勧めします
(画面に表示されるテキストとは関係ありません)。

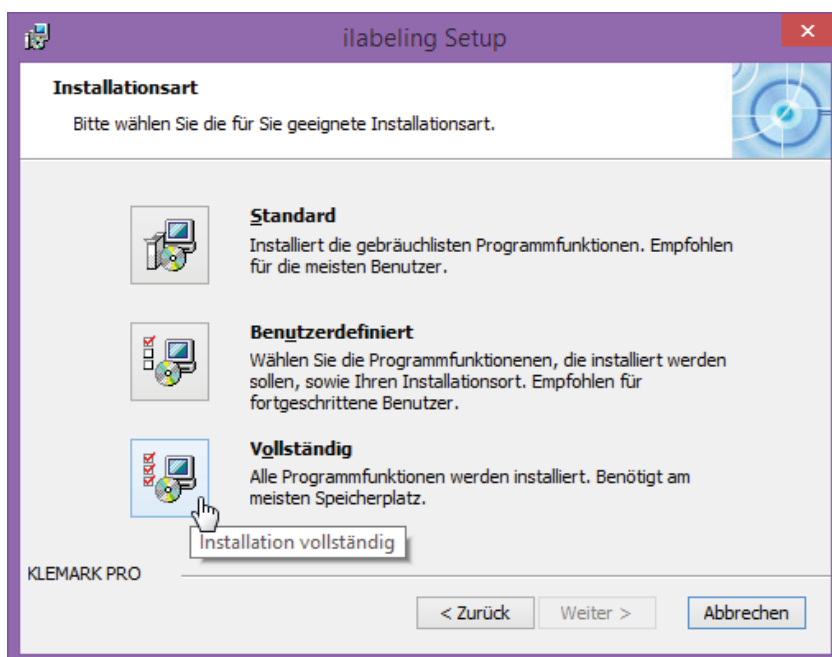


図 4 : インストールの選択

すべてのドライバーがインストールされます。図 5 に示すように、「次へ」で確認します。

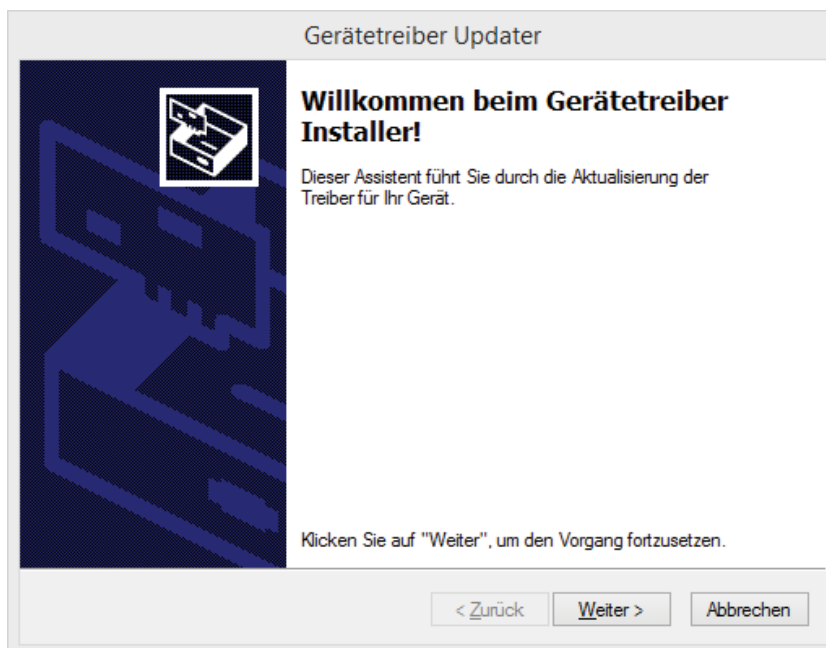


図 5 : ドライバーのインストール

エンドユーザー使用許諾契約書 (EULA) をお読みください。これらの項目に問題がない場合は、ボタン[次へ]をクリックします (図 6 を参照) 。

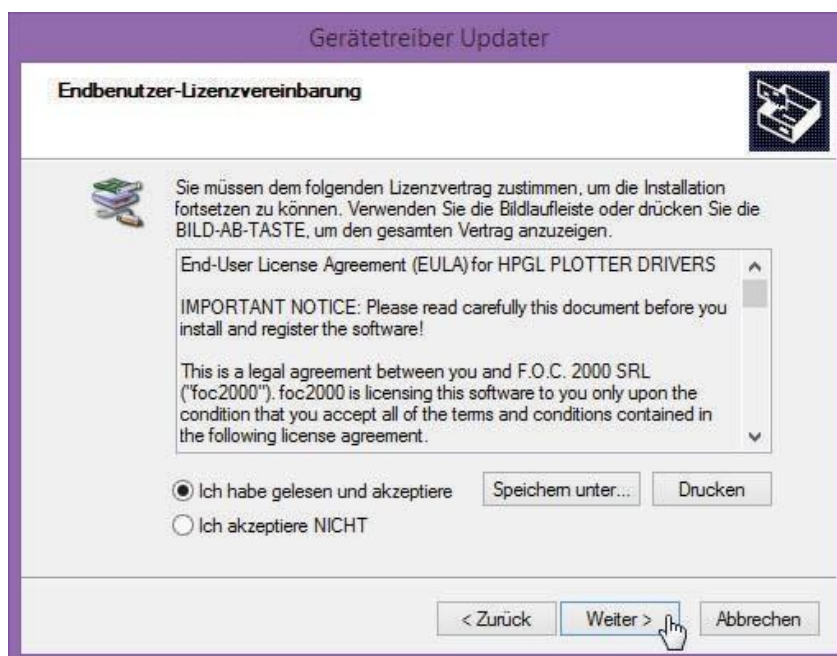


図 6 : ドライバーエンドユーザー使用許諾契約

図 7 のウィンドウが表示されるとすぐに、インストールプロセスが終了します。これで、mp-Universal Marking Software を使用できるようになりました。

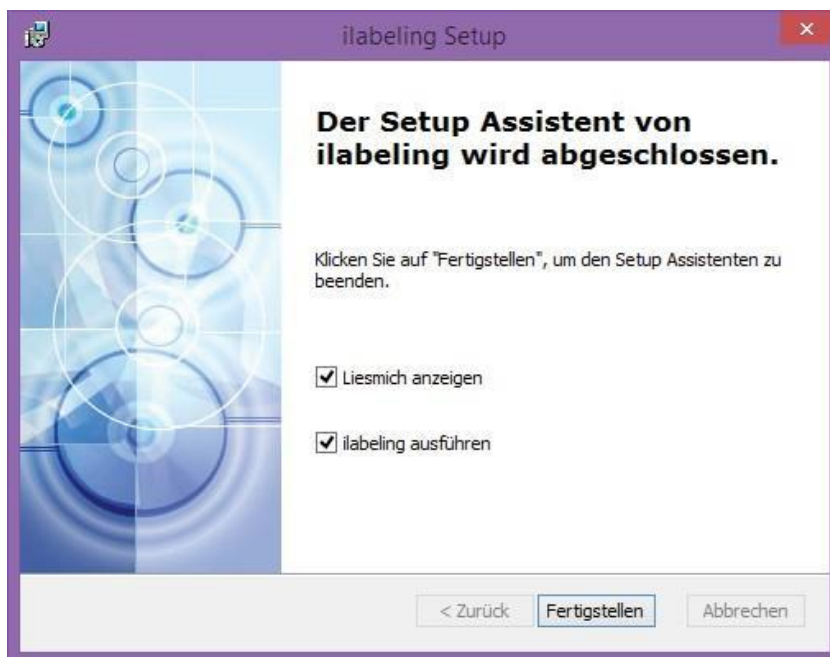


図 7：インストール完了

2.1 その他のインストールのための注意事項

オペレーティングシステム Windows 7 にインストールする場合は、インターネット接続を開くことをお勧めします。これは、証明書が最新であることを確認するために必要です。

熱転写プリンターとインクジェットプリンター (Pictor²と p³b) のドライバーは別々にインストールする必要があります。他のすべてのデバイスのドライバーは、インストールキットに含まれています。



ソフトウェア「ACS Gold studio」のドライバがインストールされている場合、問題が発生する可能性があることに注意してください。mp-Universal Marking Software をインストールする前に、すべてのドライバーを削除することをお勧めします。

3 スタートと登録

mp-Universal Marking Software を開くには、図 8 に示すデスクトップアイコンをダブルクリックして mp-Universal Marking Software を開始します。



図 8 : デスクトップアイコンをダブルクリックして mp-Universal Marking Software を開始します。

ソフトウェアを登録するには、画面の右上にある情報アイコンで開いているソフトウェアをクリックします。これを図 9 に示します。



図 9 : 情報アイコンをクリックしてソフトウェアを登録

ソフトウェアは、「登録」と書かれたボタンをクリックすることで登録されます (図 10 を参照)。ソフトウェアは管理者として実行する必要があることを考慮に入れてください。



図 10 : ソフトウェアを登録する情報ウィンドウ

新しいウィンドウが開きます。これを図 11 に示します。Windows のユーザー名、会社名、登録番号を入力するように求められます。

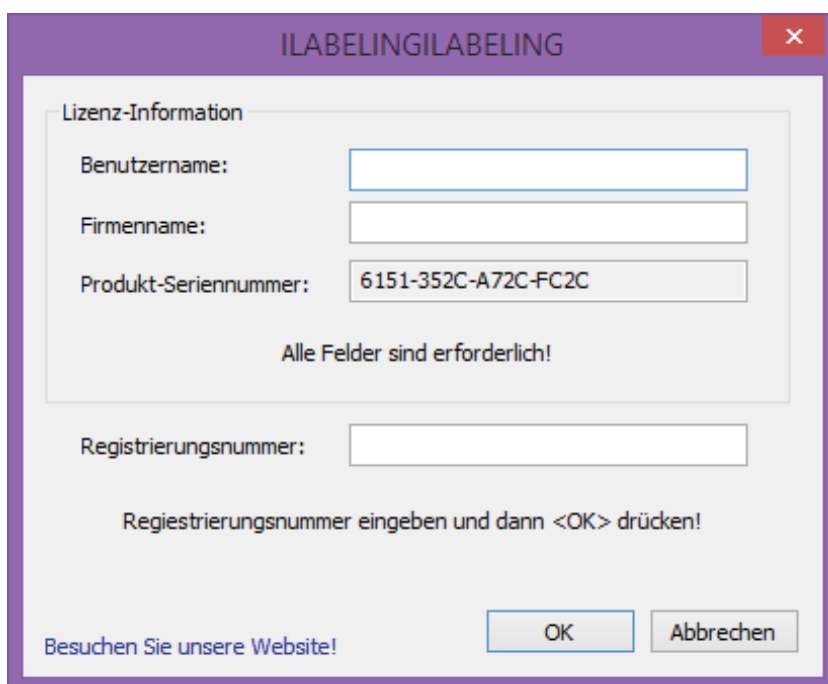


図 11 : ユーザー名、会社名、登録番号の入力

ソフトウェアの登録は、すべてのデータが正しい場合にのみ可能であることに注意してください。Web サイトアクセスすると、登録番号が表示されます

バージョン 8-MH | に。2018 年 5 月 2 日

Murrplastik 社 Systemtechnik
GmbH
Dieselstrasse 10
71570 Oppenweiler
ドイツ

<http://Murrplastik 社.de/en/service-support/acs-labelling/licensing-mp-Universal Marking>

Software/ 言語設定は Web サイトで変更できます。

Windows のユーザー名、会社名、メールアドレスを入力する必要があります。あなたのメールアドレスは、登録番号を転送するためにのみ必要です。Murrplastik 社には保存されません。スパムメッセージは届きません。

登録番号は、下部のフィールドに入力する必要があります (図 10 を参照) 。

4 デバイスの設定

印字プロジェクトを開始する前に、デバイスをセットアップする必要があります。

したがって、「ツール」タブをクリックします。図 12 に示すように、アイコン「デバイスとプリンター」を選択します。

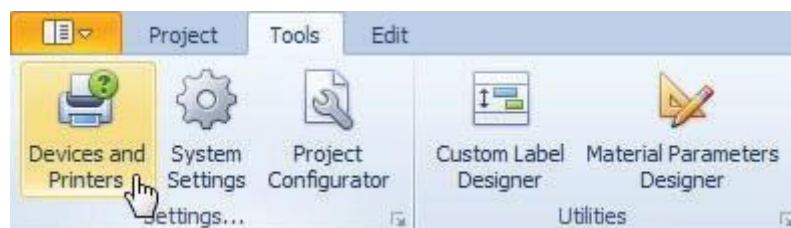


図 12：デバイスのセットアップ

新しいデバイスを追加するには、図 13 に示すアイコンをクリックします。



図 13：新しい出力デバイスの追加

新しい出力デバイスを追加するための前提条件は、Windows オペレーティングシステムで使用できることです。コントロールパネルで確認できます。

デバイスを追加した後、最初の列で、タグ、ラベル、または熱転写ストリップをマークするデバイスであるかどうかを選択します（図 14 を参照）。

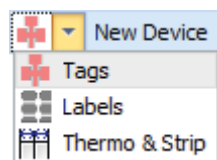


図 14：出力デバイスタイプの選択

3 番目の列（「エイリアス」を読み取る）では、デバイスにエイリアス名を付けることができます。この名前は、ソフトウェア内の出力デバイスに使用されます（図 15 を参照）。このエイリアス名は、オペレーティングシステムと同じにすることも、別の名前にすることもできます。

Alias
Laser No. 1

図 15 : エイリアス名入力

Windows でのドライバーへの接続は、「プリンター」と呼ばれる 4 番目の列によって行われます。ドロップダウンボックスをクリックすることで、あなたは、オペレーティングシステムで利用可能なデバイスへのアクセス権を取得します。対応する Murrplastik 社印字デバイスを選択してください (図 16 を参照)。

Printer	Type	Orientation	Rows	Colu
MP-LM1	PLOTTER	180	1	
Name	Port	Driver	Langs	
SY_AllinO...	TPVM:	TP Outpu...		
MG_Allin...	TPVM:	TP Outpu...		
Fax#;:3	TPVM:	TP Outpu...		
Microsoft...	TPVM:	TP Outpu...		
An OneN...	TPVM:	TP Outpu...		
FreePDF...	TPVM:	TP Outpu...		
SY_ACS3...	TPVM:	TP Outpu...		
VEC MVP...	USB003	VEC MVP...	HP-GL,	
TECLABE...	USB007	TECLABE...	TSC,	
▶ MP-LM1	C:\Progr...	MVPS G3	HP-GL,	
Microsoft...	PORTPR...	Microsoft...		
Microsoft...	PORTPR...	Microsoft...		
MGS 50	USB004	MGS 50	HP-GL,	

図 16 : オペレーティングシステムでの出力デバイスの選択

[方向]列と[レイアウト]列を使用してベースプレートの設定とキャリブレーションポイントの設定を入力できます。標準値は下表から取得できます。デバイス間で違いが発生する可能性があることを考慮に入れてください。デバイスの値を調整する必要があります。

Device	Orientation	Rows	Columns	X Dist.	Y Dist.	X Offset	Y Offset
p³b							
Tags	0	2	3	84	139.2	29.3	137
Labels	90	1	1	84	139.2	2.3	74.1
Pictor²							
Plättchen	0	2	3	84	139.2	35.5	143
Etiketten	90	1	1	84	139.2	2.3	74.1
mp-PM Basic							
Tags	0	2	3	84	139.2	5	-8
Labels	90	1	1	0	0	-1	2
Duomatt	90	1	1	0	213.6	-3.5	13
Basic mvps							
Tags	0	2	3	84	139.2	5	-8
Labels	90	1	1	0	0	-1	2
Duomatt	90	1	1	0	213.6	-3.5	13
G3-T mvps							
Tags	0	2	2	84	139.2	5	-8
Labels	90	1	1	0	0	-1	2
mp-PM A3							
Tags	0	2	5	84	139.2	12.5	2.6
Labels	90	2	1	0	213.6	-1.5	3
Duomatt	90	2	1	0	213.6	-3.5	13
mvps G3							
Tags	0	2	5	84	139.2	12.5	2.6
Labels	90	2	1	0	213.6	-1.5	3
Duomatt	90	2	1	0	213.6	-3.5	13
mp-LM 1							
Tags	180	1	1	84	139.2	16.2	-10.5
Lx	180	1	1	84	139.2	16.2	-10.5
Engraver							
MGS 50	90	1	1	0	0	-4	13
MGS 60	90	1	2	0	213.6	-4	13
VEC mp-PM Basic	90	1	1	0	0	-4	13
VEC mvps Basic	90	1	1	0	0	-4	13
VEC mp-PM A3	90	2	1	0	213.6	-4	13
VEC mvps G3	90	2	1	0	213.6	-4	13
Thermal transfer							
mp-TM eos1	0	1	1	0	0	0	0
mp-TM a4+M	0	1	1	0	0	0	0

データセットにマークを付けることで、標準出力デバイスを定義できます。その後、図 17 のアイコンをクリックします。これで、「デフォルト」列に色付きの円が表示されます。この円は、標準出力デバイスを示します。



図 17 : 標準出力デバイスの定義

すべてのマテリアルタイプ (タグ、ラベル、および熱転写ストリップ) に対して標準出力デバイスを定義できます。したがって、最大 3 つの標準出力デバイスを定義できます。

4.1 出力デバイスの設定

オペレーティングシステムでドライバーを開かなくても、プリンターのプロパティにアクセスできます。図 18 のアイコンをクリックします。



図 18 : プリンタのプロパティへのアクセス、

その後にプリンタのプロパティへアクセスできます (図 19 を参照) 。

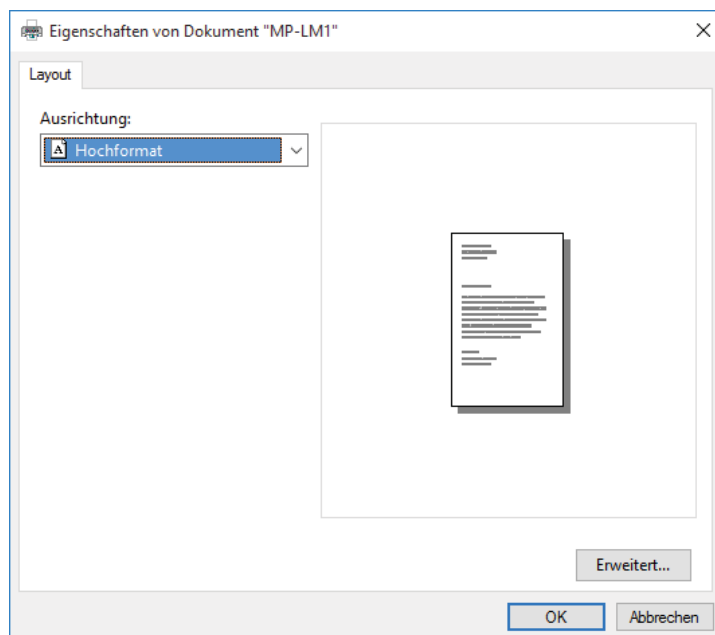


図 19 : プリンターのプロパティ

設定は、緑色のチェックをクリックすることで保存できます (図 20 を参照) 。



図 20 : 設定の保存

4.2 プロッターペン

オペレーティングシステムでドライバーを開かなくても、プロッターペンにアクセスできます。図 21 のアイコンをクリックします。



図 21 : プロッターペン

プロッターペンにアクセスできます (図 22 を参照) 。

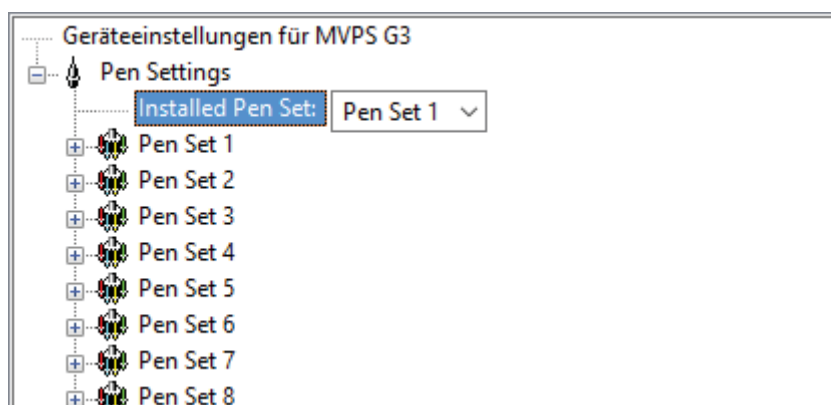


図 22 : プロッターペンのオープンセレクション

5 印字

次の図 23 は、mp-Universal Marking Software の開始画面を示しています。途中で、最後のプロジェクトの概要を受け取ります。これらはクリックするだけで開くことができます。

新しいプロジェクトを設定する場合は、図 23 に示すように、画面の左上隅にある「新規」というアイコンをクリックできます。

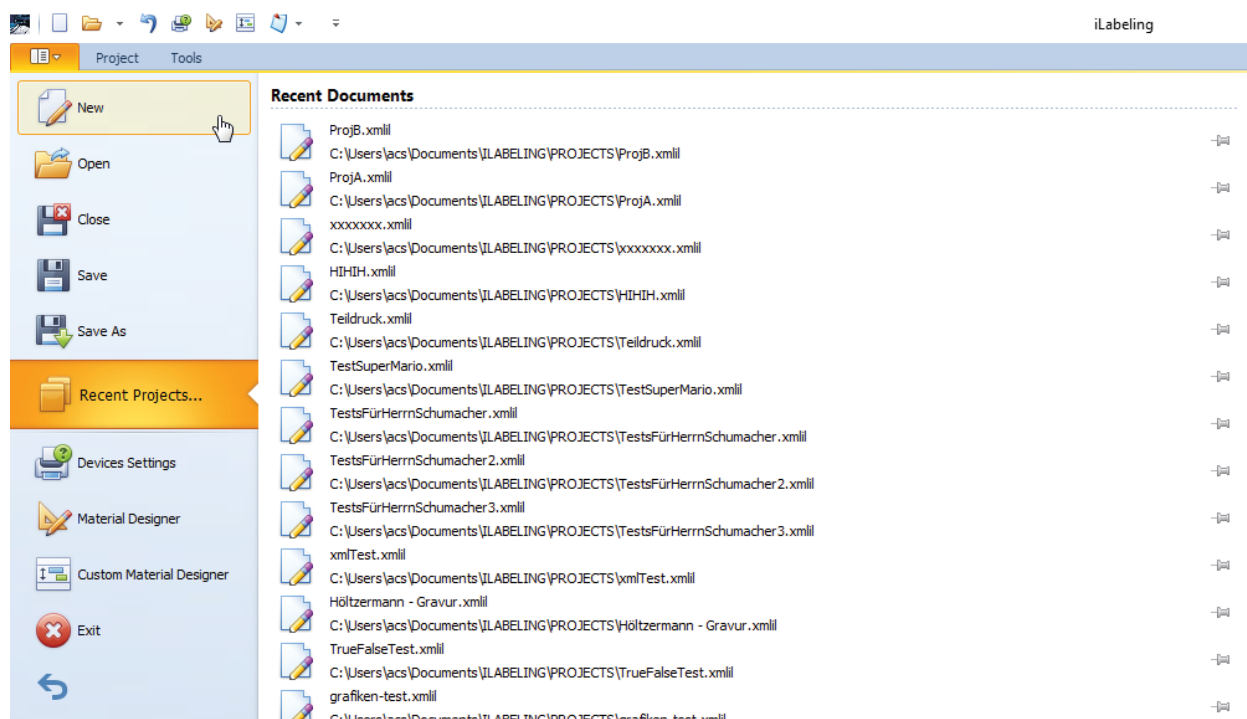


図 23 : mp-Universal Marking Software の開始画面

クリックすると、次のことが可能になります。これを図 24 に示します。

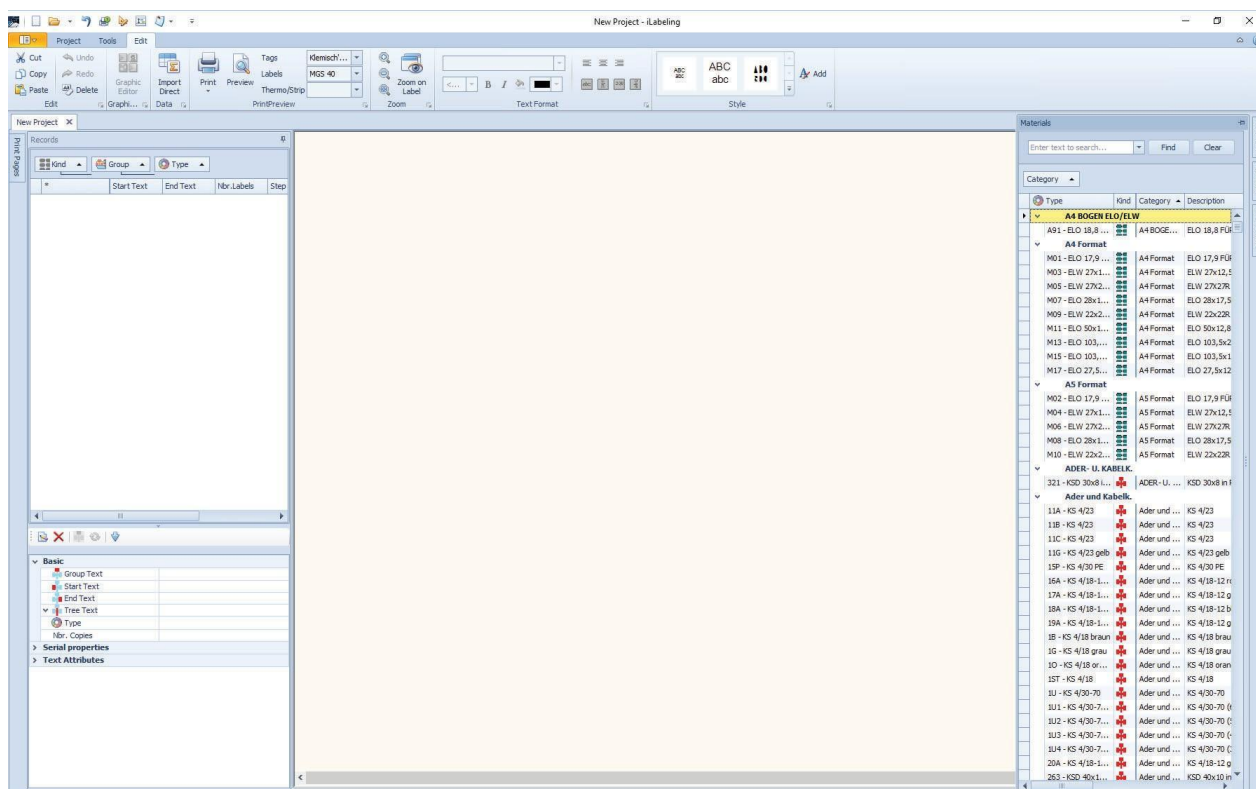


図 24 : mp-Universal Marking Software

作業スペースは 4 つの部分に分かれています。

- 上部のリボンを使用すると、テキストを編集できます。このリボンは、Microsoft オフィス製品のリボンに相当します。
- マテリアルの選択は、右側に位置しています。ここでマテリアルを検索して選択できます。
- 左側に、要素があります。
- 中央には インタラクティブな印字プレビューがあります。これについては、次の章で詳しく説明します。

5.1 新しいマテリアル入力

最初に印字したいマテリアルを選択してください。そのため、右のマテリアルデータベースをご利用ください。データベース内で型番を検索するか、全文検索を使用できます。検索バーは、マテリアル選択の上部にあります（図 25 を参照）。パッケージにマテリアル番号が記載されています。

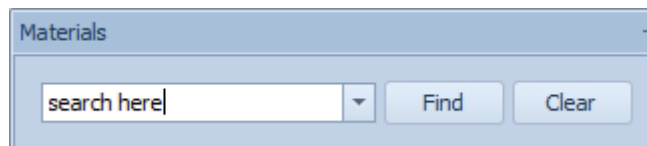


図 25 : マテリアルデータベースの検索バー

マテリアルを選択するには、データベースから印字プレビューの左側にドラッグアンドドロップします。または、データベース内のマテリアルをダブルクリックすることもできます。

5.2 マテリアルの印字

マテリアルを選択した後、図 26 に示すようにテキストを入力できます。



図 26 : テキストの入力

改行には、バックスラッシュ 2 つ "\\"を使用します。キーボードで記号を使用できない場合は、キー<ALT>を押したまま、数字の組み合わせ<9>と<2>を入力します。

新しいデータレコードを挿入するには、図 27 に示すアイコンをクリックします。または、キー<Insert>を使用することもできます。



図 27 : 新しいレコードを入力するためのアイコン

5.2.1 データのレコード

レコードの 5 つの要素は次のとおりです。

- 「Start Text」 (最初の) ラベルに表示されるテキストを設定します。
- 「End Text」 シーケンスの最後の要素を指定します。
- 「Nbr. Labels」 は変更できません。このレコードでマークされている個々のタグの数のみが表示されます。
- 「Step」 は、シーケンスの飛ばし間隔を設定します。例えば *example1*、*example2*、*example3* の Step は「1」である必要があります。*example1*、*example3*、*example5* の場合は、Step に「2」を入力する必要があります。
- 「Tree Text」 はツリーテキストです。タグの横にマークが付いています。

5.2.2 「Basic」の要素

ラベルのテキストを変更する他の方法になります。この設定は、画面の左下で変更できます (図 28 を参照)。

▼ Basic	
Group Text	
Start Text	Write 1
End Text	Write 9
Tree Text	
Type	1 - KS 4/18
Nbr. Copies	10

図 28 : 「Basic」の要素

「Basic」の要素は次のとおりです。

- グループテキスト は、タグのグループを要約したものです。グループテキストはフレームの先頭に印字されます。
- 開始テキスト は、シーケンスの最初のタグに表示されるテキストです。
- 終了テキスト は、シーケンスの最後のタグに表示されるテキストです。
- ツリーテキスト は、フレームのツリーに表示されるテキストです。ラベルの横に表示されます。
- タイプは、データレコードのタイプを変更することができます。
- Nbr. Copies は、印字数が表示されます。

5.2.3 「シリアル・プロパティ」の要素

さらに、シリアル・プロパティを調整できます (図 29 を参照)。

Serial properties	
Step	1
Serialization	Decimal
Total Labels	9
Nbr. Copies Each Label	2

図 29 : 「シリアルプロパティ」の要素

要素については、次の段落で説明します。

- ステップはタグ間のステップを決定します。例えば *example1*、*example2*、*example3* の Step は「1」である必要があります。*example1*、*example3*、*example5* の場合は、Step に「2」を入力する必要があります。
- シリアル化によってカウントの方法が決まります。選択可能なもの：
 - Decimal、electric 「小数点 10 進数」
 - Octal、electric 「小数点 8 進数」
 - Decimal 「10 進数」
 - Octal 「8 進数」
 - Hexadecimal 「16 進数」
- Nbr. Copies Each Label は、繰り返し数を決定します。

「Nbr. Copies」と「Nbr. Copies Each Label」の違いは次のとおりです。

- 「Nbr. Copies = 3」 → ex1, ex2, ex3, ex1, ex2, ex3, ex1, ex2, ex3
- 「Nbr. Copies Each Label = 3」 → ex1, ex1, ex1, ex2, ex2, ex2, ex3, ex3, ex3

5.2.4 「テキスト属性」の要素

次の 2 つの方法でテキストの属性を変更することができます'：

- 「テキスト属性」を使用して設定 (図 30 を参照) 。
- リボンを使用して設定 (このサブチャプターの最後を参照) 。

▼ Text Attributes	
▼ Font	Modern, 4mm
Font name	Modern
Font Size	4
Font Bold	False
Font Italic	False
ExtraSpace	1
Width Factor	1
Row Spacing	0
Character Angle	0
Mirror Character	False
Mirror Text	False
Alignment	Center
Rotation	Horizontal
Color Fill	Black

図 30 : 「テキスト属性」の要素

要素には次の意味があります。

- フォント名はフォントの名前
- フォントサイズ はミリメートル単位のフォントのサイズ
- フォントボールドは太文字
- フォントイタリックは文字がイタリック斜文字
- **Extra Space** は文字間の距離を示します。数値が大きいほど、距離が長くなります。
- **幅係数** は、文字の幅を示します。数字が大きいほど、文字が引き伸ばされます。
- **行間隔**は、行間の距離を示します。数値が大きいほど線間の距離が大きくなります。
- **文字角度**は文字の傾斜を示します。
- **ミラーキャラクター**は鏡文字にします。
- **ミラーテキスト** は、テキスト全体を鏡写しにします。
- **Alignment** は、フォントの方向を指定します。
- **回転**により、フォントを 90 度、180 度、または 270 度回転させることができます。
- **塗りつぶし** は、テキストの色を指定します。

または、Microsoft Office 製品でお馴染みのメニューを使用してフォントをカスタマイズすることもできます (図 31 を参照)。

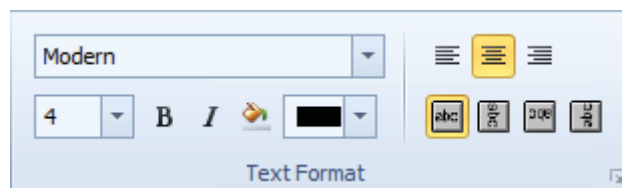


図 31 : フォント形式の変更

5.2.5 個別の区切り文字

このサブチャプターの紹介ではバックスラッシュ 2 つ「\\」が付いたラベルで改行が実行されることを説明します。このセパレータは個別に変更できます。これを行うには、「ツール」をクリックしてから「プロジェクトコンフィギュレータ」をクリックします。これを図 32 に示します。



図 32 : Project Configurator

ウィンドウが開きます。個々のセパレータは、下部の領域で定義できます。これを図 33 に示します。

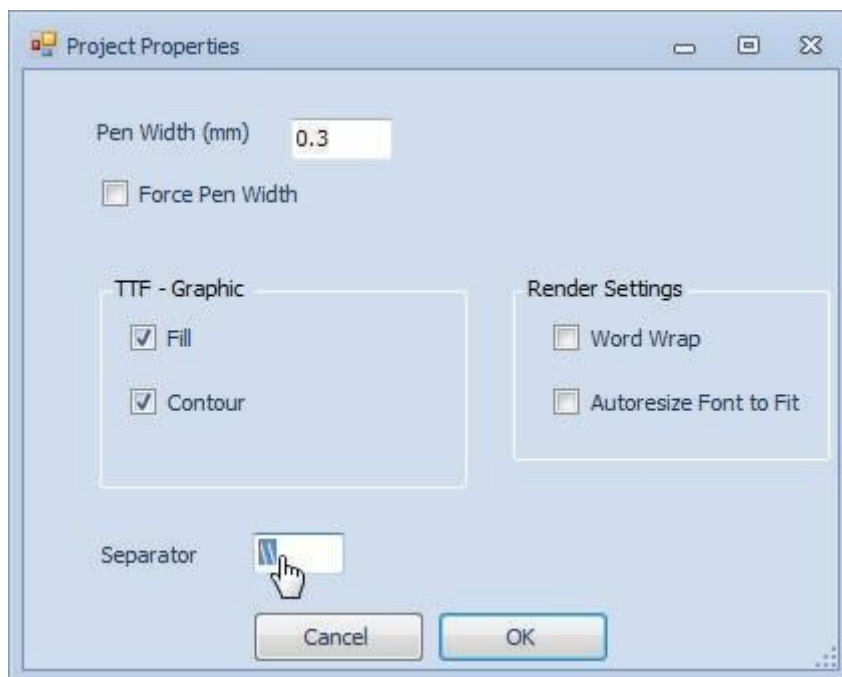


図 33 : 手動セパレータの挿入

セパレータを変更しても、以前のプロジェクトのセパレータは変更されないことに注意してください。保存されたバックスラッシュ 2 つ「\\」はセパレータとしての機能はなくなります。

5.2.6 分割ラベル用セパレータ

分割ラベルは、2 つの印字領域を持つラベルプレートです。左に 1 つ、右に 1 つ。通常、シールドの一部のみが注ぎ口に挿入されます。他の部分は、付帯情報として残ります。

図 34 に、分割ラベルの例を示します。

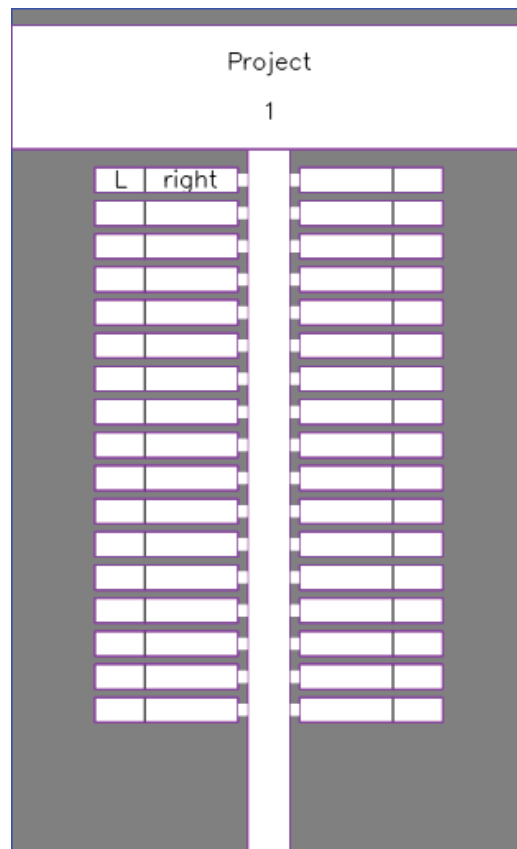


図 34 : 分割ラベルサンプル

外側から内側に切り替えるには、ハッシュ「#」を使用します。

5.3 プレビュー編集

プレビューで表示されているテキストを編集できます。目的の粒をダブルクリックしてください。個々の文字またはテキスト全体のフォント、サイズ、およびスタイルを変更することもできます（図 35 を参照）。

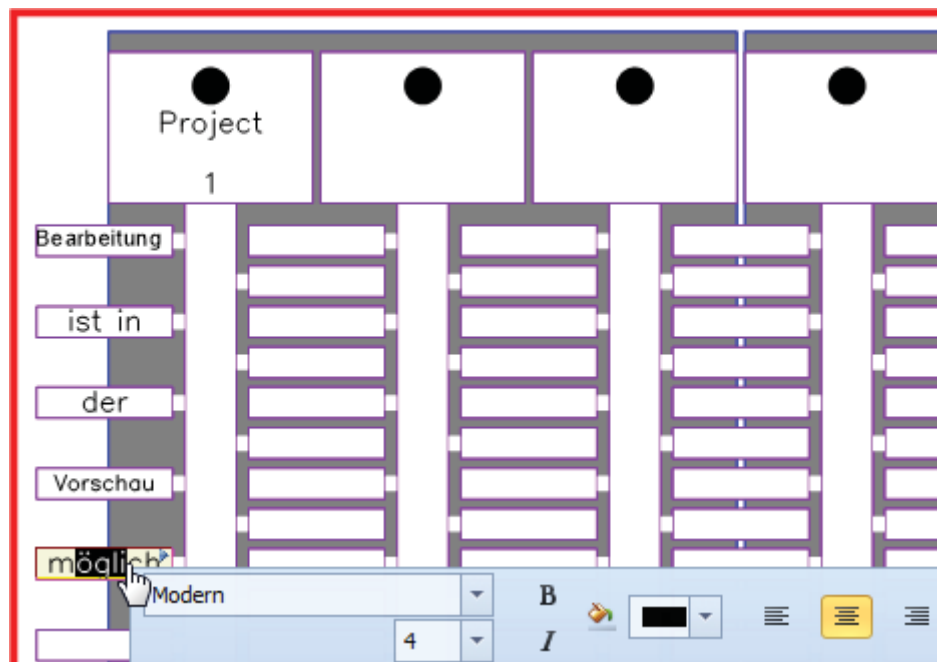


図 35 : プレビューでの編集

個々の文字 または粒の要素を編集するには、インタラクティブプレビューを使用してください。ラベル全体のフォーマットまたは全シーケンスは、左側のデータベースで編集できます

6 エクセルシートのインポート

mp-Universal Marking Software ではさまざまなテーブル形式をインポートできます。挿入するデータは、外部ファイルで作成することができます。または、mp-Universal Marking Software 内で作成することもできます。

6.1 エクセルシートのインポートを開く

5.1 章の説明に従って、印字するマテリアルを選択してください。次に、図 36 に示すようにメニューから[直接インポート]を選択します。

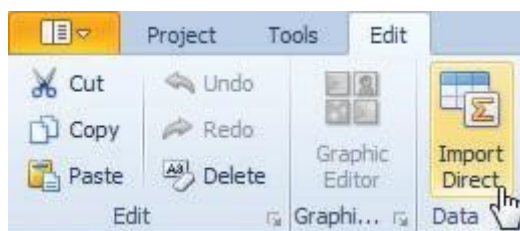


図 36 : エクセルシートインポートのアイコン

エクセルシートのテーブルが開きます (図 37 を参照)。



図 37 : エクセルシートのインポート

このエクセルシートにラベルデータを入力するか、[開く]をクリックして作成済みのファイルを読み込むことができます (図 38 を参照)。



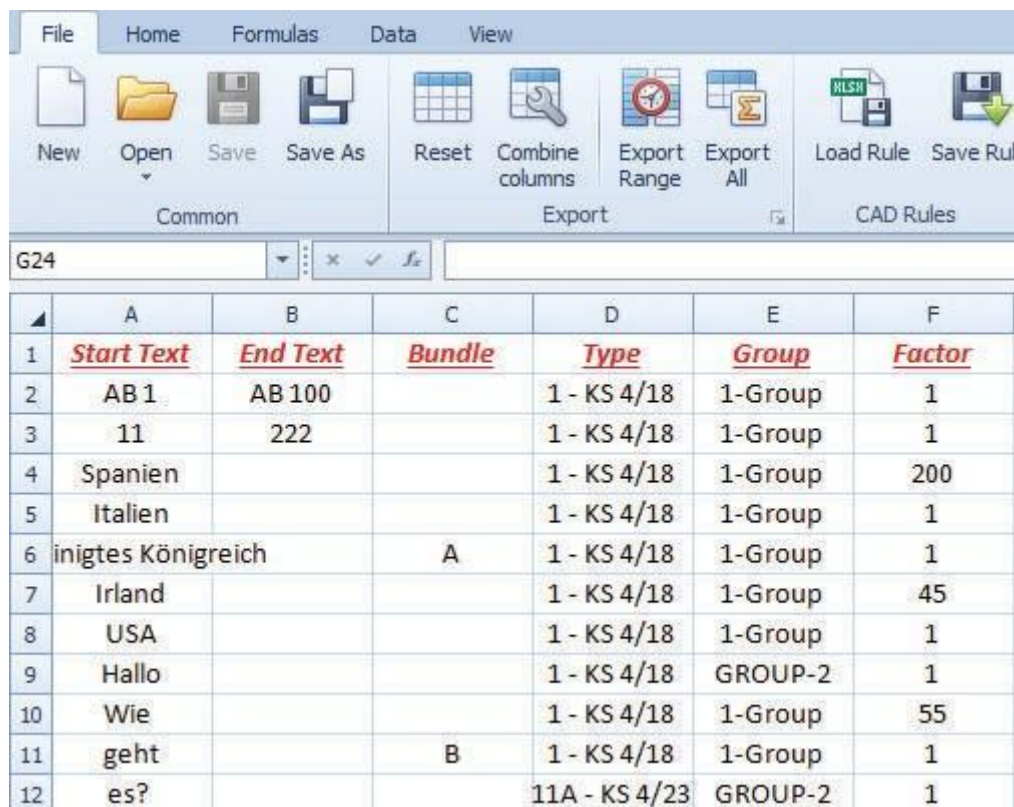
図 38 : 既存のエクセルシートを開く

6.2 入力オプション

エクセル列に印字内容を入力して粒に挿入することができます。次の表に、対応可能なデータを示します。

	粒に表示される文字。ラベルごとに個別のレコードを使用します。 二重円記号 '\\' で改行します。
開始テキスト	粒に表示される文字。ラベルごとに個別のレコードを使用します。バックスラッシュ 2 つ '\\' で改行します。
終了テキスト	シーケンスの最後の文字。シーケンスが作成されない場合、入力はありません。
バンドル/ツリーテキスト	ラベルの横のツリーに表示される文字。
タイプ	マテリアルタイプ。マテリアルタイプを指定しない場合、事前に選択されたマテリアルが自動的に使用されます。個々の品目への割当を実行することができます。
グループ	ラベルが割り当てられるグループ名。
ファクター	印字する粒数。

図 39 は、エクセルシートのインポート例を示しています。



	A	B	C	D	E	F
1	Start Text	End Text	Bundle	Type	Group	Factor
2	AB 1	AB 100		1 - KS 4/18	1-Group	1
3	11	222		1 - KS 4/18	1-Group	1
4	Spanien			1 - KS 4/18	1-Group	200
5	Italien			1 - KS 4/18	1-Group	1
6	inigtcs K6nigreich		A	1 - KS 4/18	1-Group	1
7	Irland			1 - KS 4/18	1-Group	45
8	USA			1 - KS 4/18	1-Group	1
9	Hallo			1 - KS 4/18	GROUP-2	1
10	Wie			1 - KS 4/18	1-Group	55
11	geht		B	1 - KS 4/18	1-Group	1
12	es?			11A - KS 4/23	GROUP-2	1

図 39 : エクセルシートのインポート例

最初の行は、ヘッダーラベルのデータインポート用に予約されています。データは 2 行目から、インポートされます。

6.3 データエクスポート (粒への反映) の準備

列のコンテンツを設定するには、行ヘッダーをクリックします。図 40 に示すように、要素を指定できます。

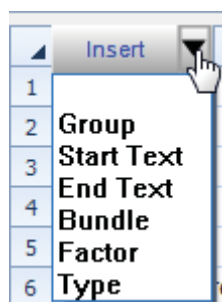


図 40 : データインポートでの要素の選択

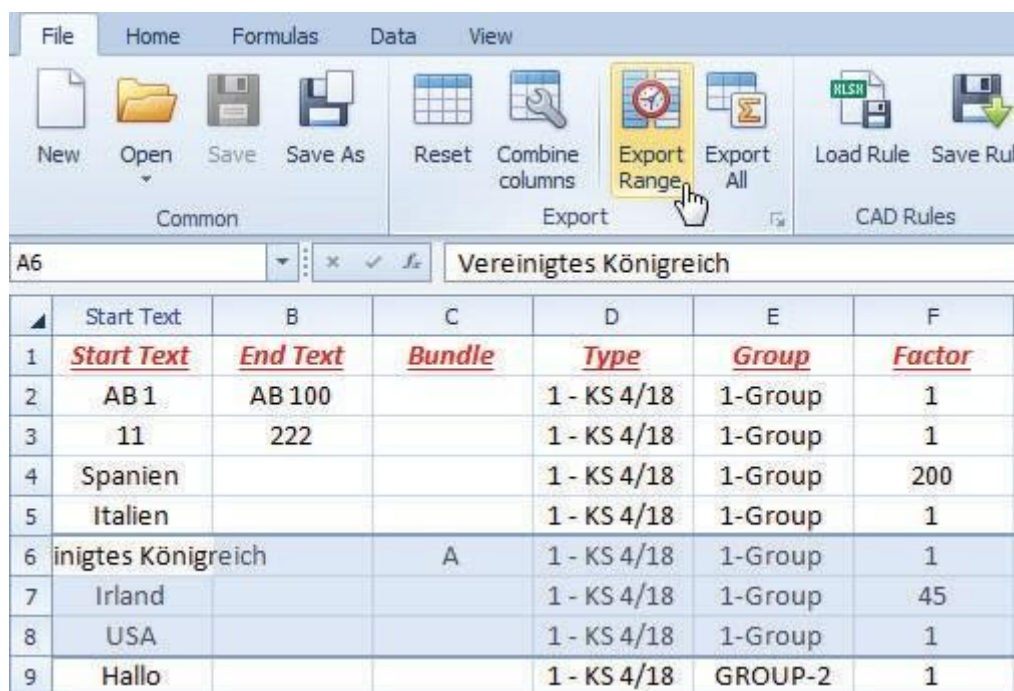
6.4 データのエクスポート（粒への反映）

メニューバーの[すべてエクスポート]というアイコンを使用して、データをエクスポートできます（図 41 を参照）。クリックすると、エクセルシートのデータが粒への反映されます。



図 41：「すべてエクスポート」を使用したエクセルシート全体のエクスポート

特定部分のみをエクスポートする場合は、これらの列を選択し、「エクスポート範囲」アイコンをクリックしてエクスポートできます（図 42 を参照）。この範囲は、連続した行のみで構成されていることに注意してください。

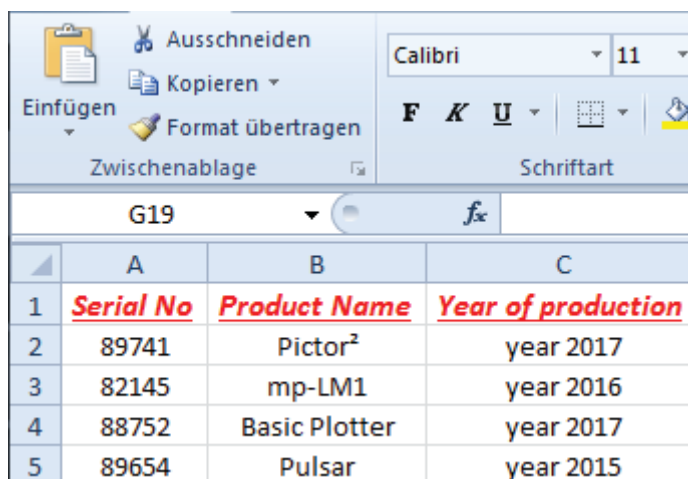


	Start Text	B	C	D	E	F
1	<u>Start Text</u>	<u>End Text</u>	<u>Bundle</u>	<u>Type</u>	<u>Group</u>	<u>Factor</u>
2	AB 1	AB 100		1 - KS 4/18	1-Group	1
3	11	222		1 - KS 4/18	1-Group	1
4	Spanien			1 - KS 4/18	1-Group	200
5	Italien			1 - KS 4/18	1-Group	1
6	inigttes Königreich		A	1 - KS 4/18	1-Group	1
7	Irland			1 - KS 4/18	1-Group	45
8	USA			1 - KS 4/18	1-Group	1
9	Hallo			1 - KS 4/18	GROUP-2	1

図 42：エクスポート範囲

6.5 列の結合

複数の列の内容を互いに結合することができます。これは、情報が複数の列に分散している場合に役立ちます。次の 図 43 は、インポートするラベル情報の 3 つの列を含むファイルの例を示しています。



	A	B	C
1	<u>Serial No</u>	<u>Product Name</u>	<u>Year of production</u>
2	89741	Pictor ²	year 2017
3	82145	mp-LM1	year 2016
4	88752	Basic Plotter	year 2017
5	89654	Pulsar	year 2015

図 43：複数の列に情報があるエクセルシートの例

次の 図 44 に示すように、エクセルシートのインポートを開き、[列の結合]アイコンをクリックします。

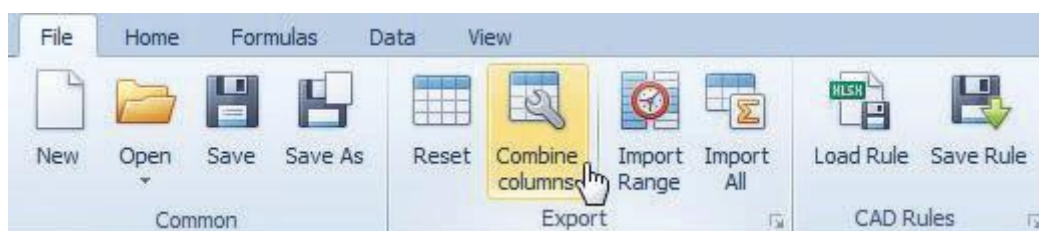


図 44：列を結合するアイコン

ウィンドウが開き、使用可能な列とセパレータのオプションを図 45 に示します。

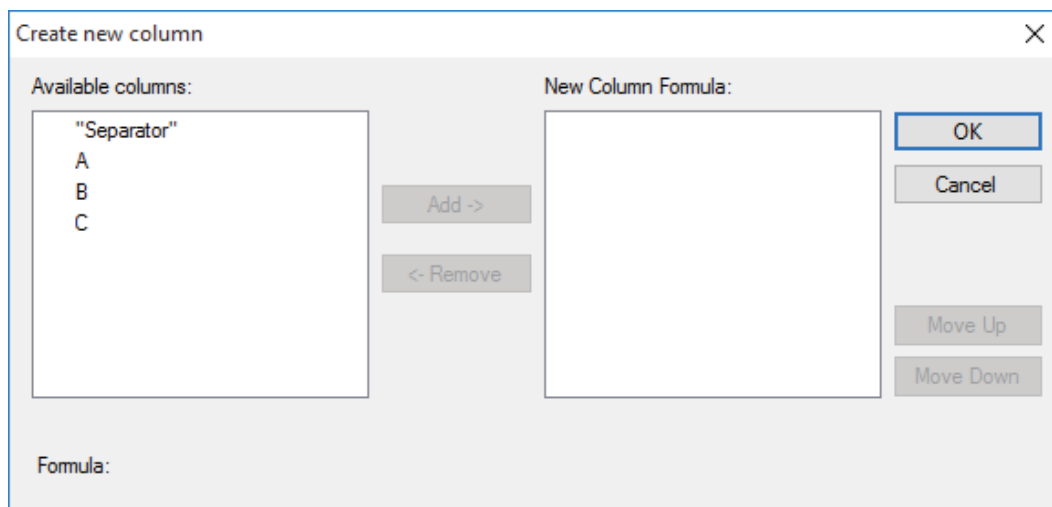


図 45 : 列結合するウィンドウ

[追加]ボタンと[削除]ボタンを使用して、個々の列を個別の列に結合できます。区切り文字は改行を追加します。

次の図 46 は、この例を示しています。

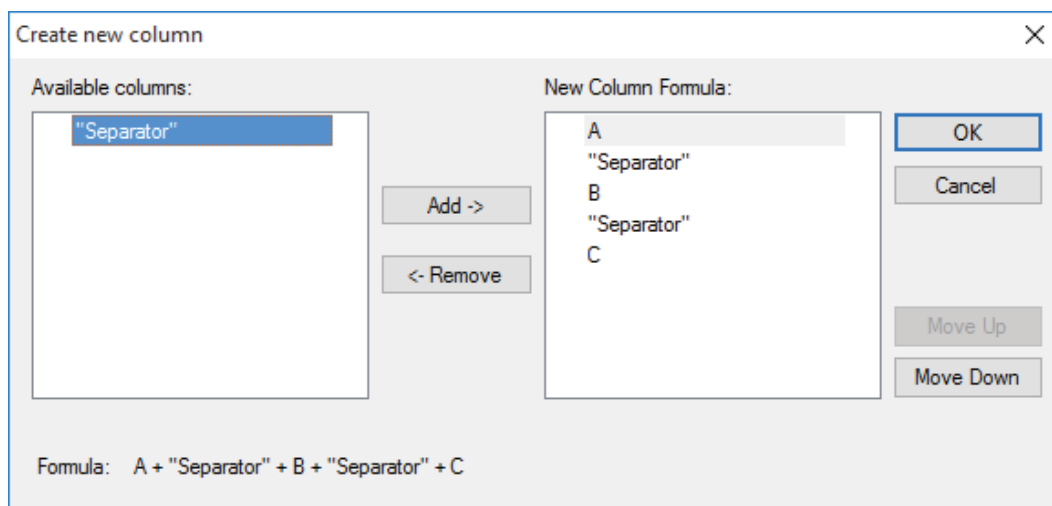
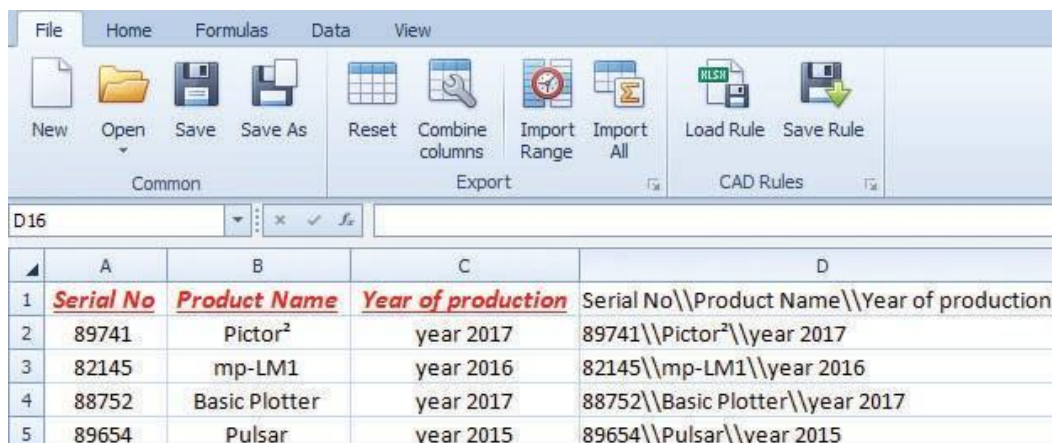


図 46 : 新しく作成された列の例

新しい列の位置は、[上に移動]ボタンと[下に移動]ボタンで変更できます。結合された列の間にスペースが挿入されないことに注意してください。これらは個別に入力する必要があります。

「OK」をクリックすると、図 47 に示すように、列が (列「D」) にマージされます。



	A	B	C	D
1	Serial No	Product Name	Year of production	Serial No\\Product Name\\Year of production
2	89741	Pictor ²	year 2017	89741\\Pictor ² \\year 2017
3	82145	mp-LM1	year 2016	82145\\mp-LM1\\year 2016
4	88752	Basic Plotter	year 2017	88752\\Basic Plotter\\year 2017
5	89654	Pulsar	year 2015	89654\\Pulsar\\year 2015

図 47 : 列の結

7 印字 (印刷)

印字設定は、リボンの[印刷]アイコンをクリックして編集します。これを次の 図 48 に示します。

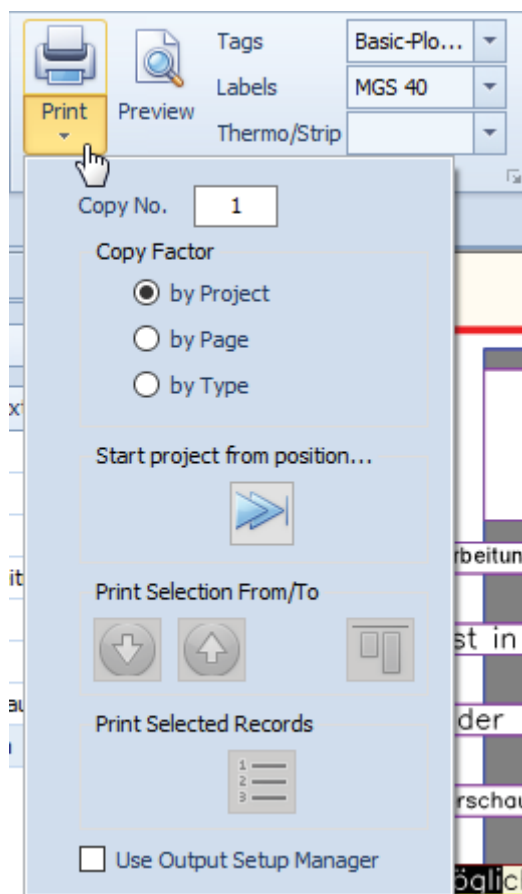


図 48 : 印刷設定を開く

7.1 プロジェクトの複数の出力

プロジェクトの複数の出力が可能です。必要なコピーの対応する数を「コピー番号」で入力できます。たとえば、図 49 では、プロジェクトは 3 回出力されます

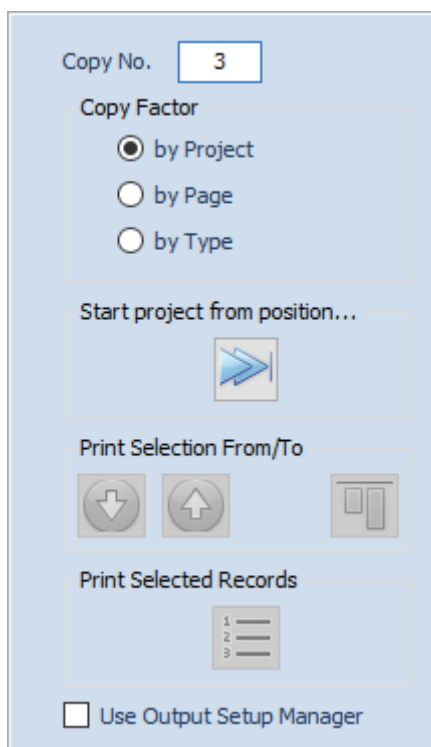


図 49 : プロジェクトの 3 回出力

「コピーファクター」は、出力の方法を選択します。

- **プロジェクト別** : プロジェクト全体の出力。その後、プロジェクト全体が再び表示されます。このプロセスは、必要に応じて何度でも実行されます。
- **ページ別** : 1 ページ/フレームの出力。その後、同じページ/フレームが再び表示されます。このプロセスは、必要に応じて何度でも実行されます。
- **タイプ別** : 1 つのラベルタイプの出力。その後、タイプページが再び表示されます。このプロセスは、必要に応じて何度でも実行されます。

7.2 特定の位置からの印字

印字が最初のフレームの最初のラベルから開始されるべきでない場合（たとえば、すでに分割されているため）、別の開始位置を選択することができます。このために、オプション「位置からプロジェクトを開始...」があります。のアイコン 図 50（青い二重矢印付き）を押すと、印字プレビューで開始位置を選択できます。

二重矢印をクリックして、印字を開始する位置を選択します。これを図 50 に示します。開始位置は最初のフレーム上にある必要があることに注意してください。

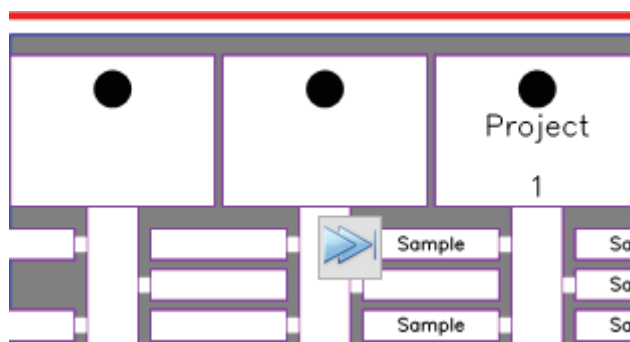


図 50：特定の（最初ではない）位置から印字の開始

または、手動入力を入力して開始位置を指定することもできます。図 51 に示すように、開始位置を入力します。

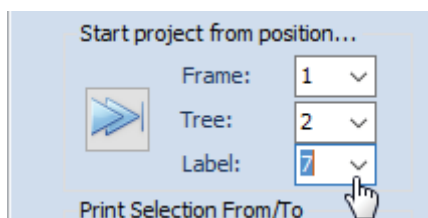


図 51：開始位置を手動で入力する

7.3 印字プレビュー

インタラクティブな印字プレビュー（画面の中央）は、Murrplastik 社マテリアルの設計に役立ちます。印字プロセスの実際の結果をプレビューするには、印字プレビューに切り替えることができます。これを行うには、メニューバーの対応するアイコンをクリックします（参照を 図 52）。



図 52：印字プレビュー

次の 図 53 のアイコン は、オブジェクトがデフォルト、および印字プレビューで（プロッタの例を使用して）どのように表されるかを示しています。



図 53 : プレビューありとなし

印字プレビューは、出力デバイスに応じて傾斜して表示されることに注意してください。アイコンをもう一度クリックすると、印字プレビューを終了できます。

7.3.1 特定領域の印字

選択した領域のみを出力することができます。図 54 のアイコンは、この目的で使用できます。



図 54 : 特定の領域を印字するためのアイコン

最初の矢印を使用して、マークする領域の開始点と 2 番目の終了点を定義できます。これを行うには、印字プレビューをクリックします。影として表示されている粒は印字されません。例を図 55 に示します。

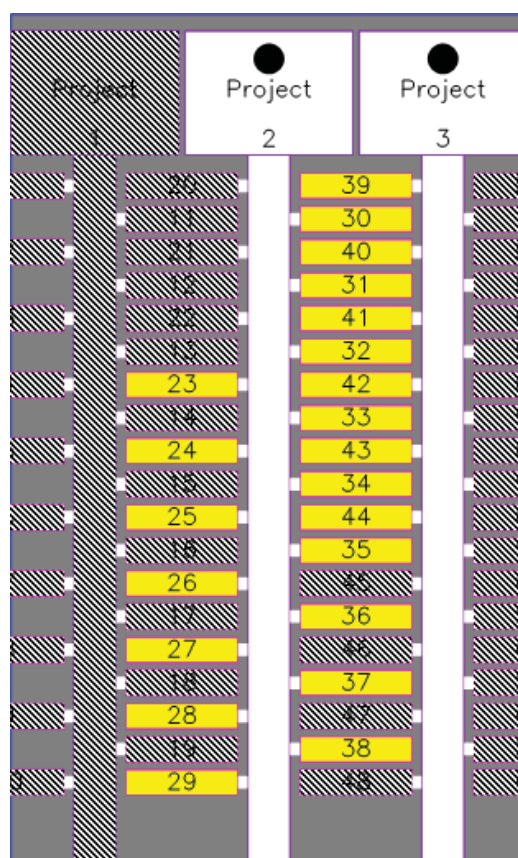


図 55 : 選択された領域

7.3.2 個別に選択されたラベルの出力

個別に選択されたラベルを出力することができます。この目的のために、図 56 のアイコンを使用できます。これをクリックする必要があります。



図 56 : 個々の粒を選択するためのアイコン

印刷する粒にマークを付けます。または、レコードにマークを付けることもできます（図 57 を参照）。




*	Start Text	End Text	Nbr.Labels	Step
▼  Tags				
  1 - KS 4/18				
	one	one	1	
	two	two	1	
	three	three	1	
	four	four	1	
	five	five	1	
	six	six	1	
	seven	seven	1	
	eight	eight	1	
	nine	nine	1	
	ten	ten	1	
	eleven	eleven	1	
	twelve	twelve	1	

図 57 : データレコードの選択

の[選択したレコードの印字]アイコン (図 58 を参照) を最後にクリックすると、マークされたラベルのみを印字できます。

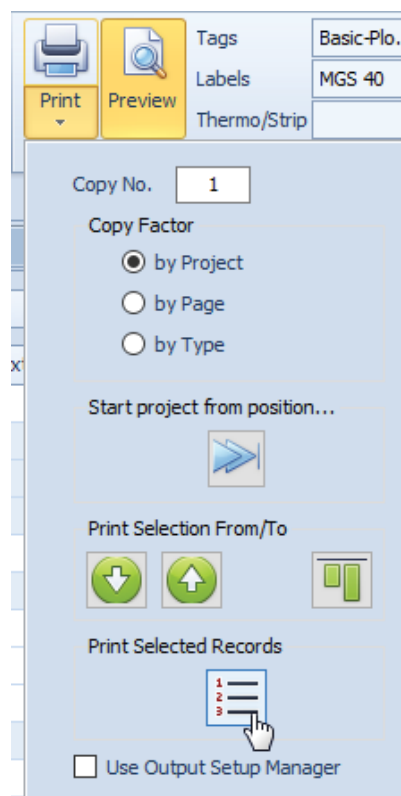


図 58 : 「選択したレコードの印字」アイコン

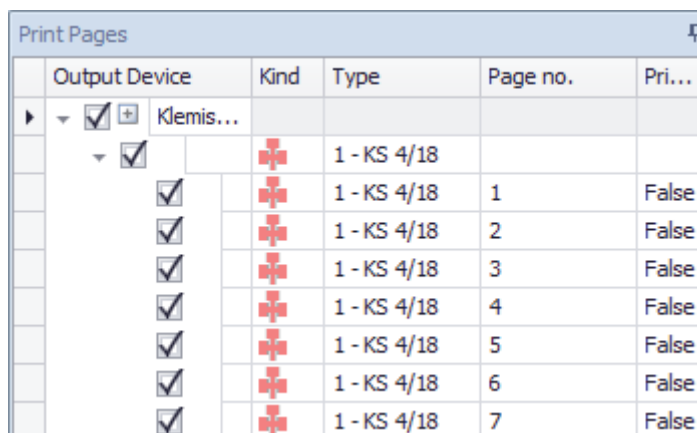
7.4 個々のページの出力

プロジェクトの個々のページを印字することができます。これは特に、印字プロセス中にプロジェクトが終了した場合、または印字フレームの印字結果が不十分な場合に役立ちます。この目的のために、左側にある[ページの印字]タブを使用できます (図 59 を参照)。



図 59 : 「ページの印字」タブ

このタブを開くと、プロジェクトのフレーム/ページ全体が表示されます (図 60 を参照)。











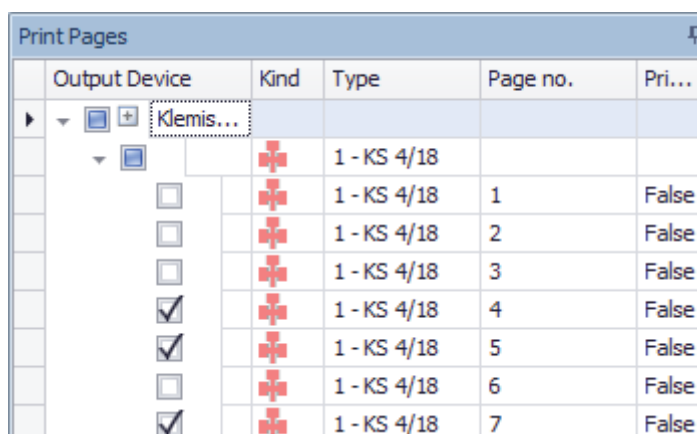
Output Device	Kind	Type	Page no.	Pri...
▼ <input checked="" type="checkbox"/> Klemis...				
▼ <input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18		
<input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	1	False
<input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	2	False
<input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	3	False
<input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	4	False
<input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	5	False
<input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	6	False
<input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	7	False

図 60 : タブを開いた後のプロジェクトのページ

デフォルトでは、すべてのページがチェックされています。これは、すべてのフレーム/ページが印字されることを意味します。

個々のチェックを外すことにより、印字するページを選択できます。たとえば、次の図 61 では、4、5、7 ページのみが印字されます。











Output Device	Kind	Type	Page no.	Pri...
▼ <input checked="" type="checkbox"/> Klemis...				
▼ <input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18		
<input type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	1	False
<input type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	2	False
<input type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	3	False
<input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	4	False
<input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	5	False
<input type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	6	False
<input checked="" type="checkbox"/>		1 - KS 4/18	7	False

図 61 : 印字ページの確認

7.5 印字処理の開始

対応するマテリアル (Tags, Labels, Thermo) のデフォルトとして設定されているデバイス機器 (プリンター) で印字処理が開始されます。デフォルトデバイス以外を使用する場合は、リボンで設定できます。次の図 62 は、ドロップダウンメニューを示しています。このメニューでは、印字プロセスのデバイス選択ができます。

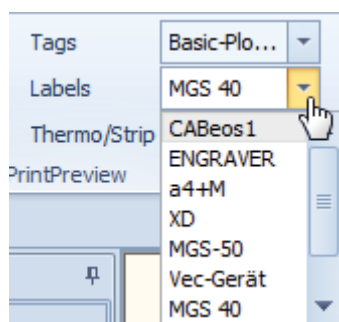


図 62 : デフォルトのデバイスを使用しない場合の選択

図 63 の[印字]アイコンをクリックすると、印字プロセスが開始されます。または、キーの組み合わせ<Ctrl>と<P>を使用できます。

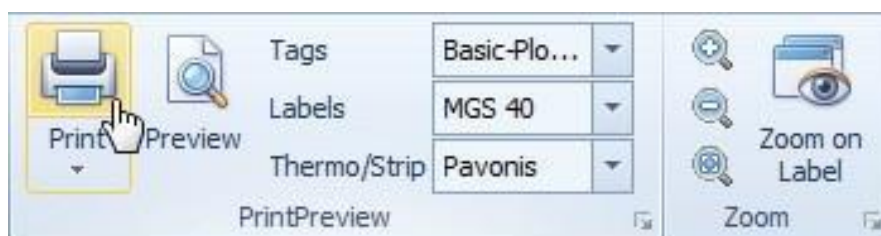


図 63 : 印字プロセスを開始するためのアイコン

次に、印字情報へのアクセスを提供するウィンドウが開きます。これは、次の図 64 で確認できます。

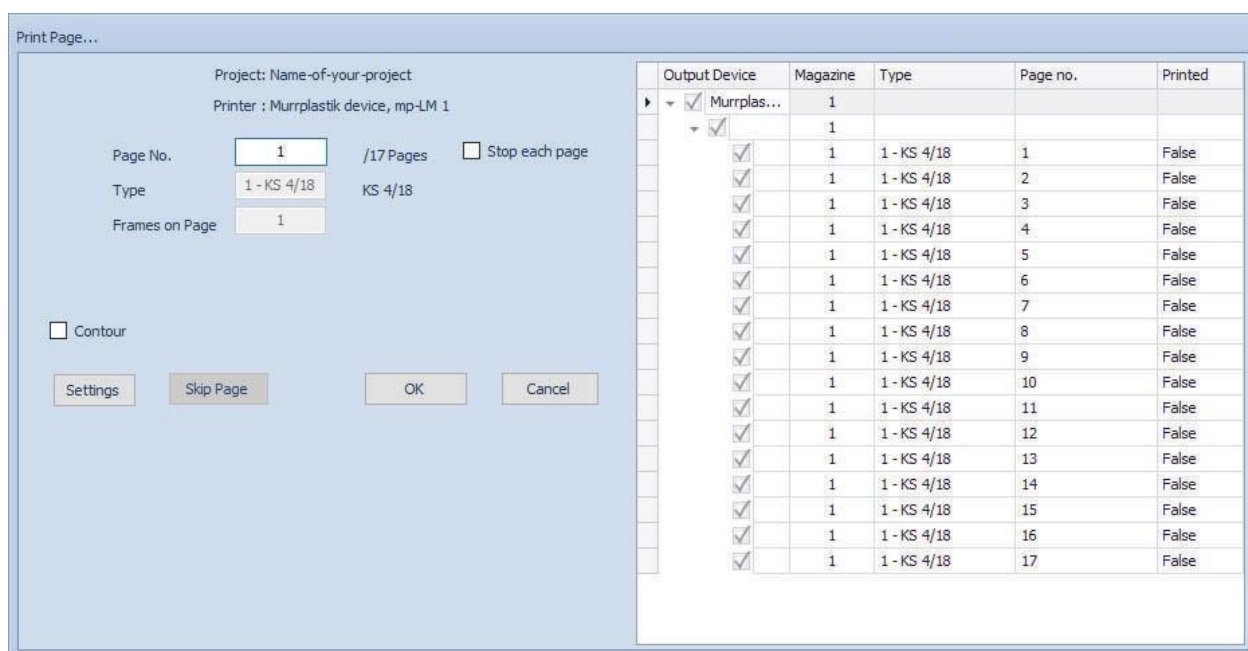


図 64 : 印字処理開始前のポップアップウィンドウ

次の情報が表示されます。

- **プロジェクト** はプロジェクトが保存されている名前です。
- **プリンター** は、プロジェクトが出力される出力デバイスの名前を指定します。
- **ページ番号** は、現在転送されているフレーム/ページを示します。
- **[各ページ停止]** チェックボックスは、1 ページ (または 1 つのプロットベッド) ずつプリンターに転送するかどうかを指定します。機器側で、ページ毎に「OK」ボタンを押して次のページの転送を仕掛けます。
- **タイプ** は、転送されるマテリアルを示します。
- **ページ上のフレーム** は、デバイス上に配置されているベースプレートの数を示しています。
- **[輪郭]** チェックボックスをオンにすると、輪郭 (フレーム、ツリー、ラベル) も表示されます。
- **設定** により、デバイス固有の設定にアクセスできます。詳細については、第 10 章を参照してください。[
- **スキップページ** を使用して、現在のページ (または現在のブロック) をスキップできます。
- **OK** でジョブが開始されます。
- **キャンセル** でジョブがキャンセルされます。

8 グラフィック・エディタ

mp-Universal Marking Software にはグラフィック・エディタが含まれています。テキスト以外にグラフィック要素を使用することができます。

グラフィック・エディタは、リボンのアイコンをクリックすると開きます (図 65 を参照)。

印字する型番を最初を選択する必要があります。

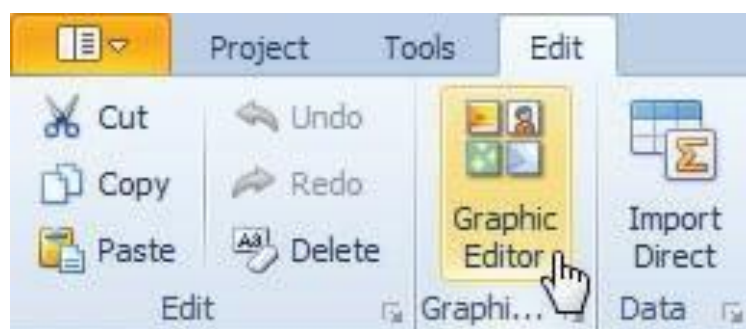


図 65 : グラフィック・エディタを開くためのアイコン

ラベルの拡大図が開きます。さまざまなグラフィック要素を入力できるようになりました。これらについては、次のサブチャプターで詳しく説明します。

8.1 グラフィック・ツール

グラフィック・ツール (図 66 を参照) は、要素、画像、テキスト・フィールド、またはコードを入力する機能を提供します。

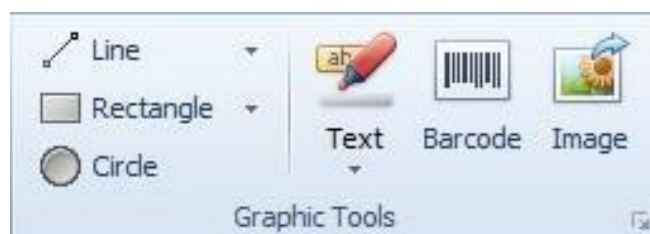


図 66 : グラフィック・ツール

8.1.1 グラフィック・フォーム

グラフィック・エディタ内で使用できるグラフィック・フォームは、線、長方形、円、楕円で
す。さらに、角が丸い円弧と長方形を使用できます。「line」、「rectangle」、または「text」の
横にあるドロップダウン矢印を使用してください。

グラフィック・フォームを選択する必要があります。その後、ラベルに配置する必要があります。
したがって、マウスの左キーで開始位置をクリックしてください。マウスを押したままにし
ます。図 67 に示すように、グラフィックの位置、サイズ、および終点を選択できます。

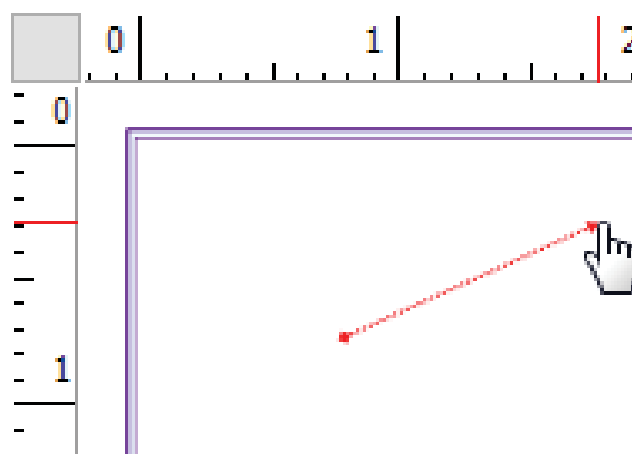


図 67 : マウスの左ボタンを押したままグラフィックオブジェクトをドラッグする

グラフィック・フォームがラベルに表示されます。処理後、マウスクリックで移動または
変更できます。

次の図 68 は、さまざまなグラフィック機能を示しています。ペンと塗りつぶしの色を調整
することが可能です。出力デバイスによっては、色にグレーのグラデーションが発生することに
注意してください。

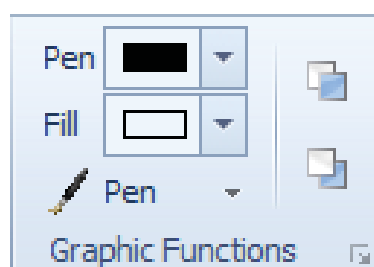


図 68 : グラフィック関数

さらに、「ペン」をクリックすると、グラフィック・フォームの厚さを選択できます。これはミリメートルで表されます。

8.1.2 テキスト・フィールドの挿入

テキスト・フィールドを挿入できます。これを行うには、図 69 のアイコンをクリックする必要があります。テキストを円形で表示する必要がある場合は、ドロップダウンウィンドウで[円のテキスト]オプションを選択できます。

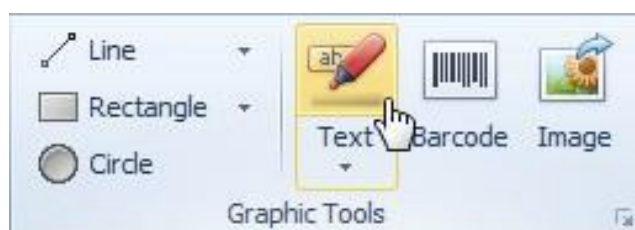


図 69：グラフィック・エディタにテキスト・フィールドを挿入する

フォントとサイズは、[テキスト形式]セクションで調整できます。テキスト・フィールドのオプションは、「グラフィック関数」セクションにあります。

8.1.3 コードの挿入

バーコードアイコンをクリックしてコードを挿入します。図 70 のようなポップアップウィンドウが開きます。



図 70 : コードを入力するためのポップアップ

上部のフィールドに、コードとして表示されるテキストが入力されます。下のフィールドは、使用するコードを選択するために使用されます。使用可能コード一覧：

- Aztec
- Codabar
- Code 39
- Code 128
- Datamatrix
- EAN 8
- EAN 13
- PDF 417
- Plessey
- IFT
- MSI
- UPC A
- QR コード

すべてのコードが異なる文字セットおよび長さを可能にすることに留意しなければなりません。
したがって、ウィンドウの下部にあるメモをご覧ください。

「挿入」をクリックすると、コードを挿入できます。

ラベルのコードの読みやすさは、主に次の 5 つの要因に依存することに注意してください。

- コードのサイズ。それぞれの規格の推奨事項をご覧ください。
- コードで使用されている文字セット。
- 読み取り機器。適切な機器を使用し、十分な照明を確保してください。
- Murrplastik 社印字デバイス。それらの技術のために、いくつかのデバイス自体はコードの出力にほとんど適していません。プロッタや彫刻機での出力はお勧めしません。
- ペン幅。これらは、ドライバーで変更するか、11.1 章で説明されているように変更して、コードのサイズに適合させることができます。

コードが読み取り可能である場合、これらの複数の要因のためにステートメントは不可能です。出力デバイス、コードコンテンツ、および読み取りデバイスに応じて検証する必要があります。

8.1.4 オプション QR コードの挿入

8.1.4 節では、特に QR コードを挿入する方法について説明します。この QR コードはテキストのみをエンコードします。他の QR コードオプションは、いわゆる DL コードを介して挿入されます。DL コードの場合、次の追加の可能性があります。

- エラーレベルの挿入 (いわゆるエラー訂正コード)
- コード要素の決定
- 背景の色の決定
- ワードラップ
- コードの周囲の境界線の追加
- コードのミラーリング

DL コードジェネレーターを使用して作業するには、最初にグラフィック・エディタを開きます。グラフィック・エディタで、コードの追加オプションを開きます。これを行うには、図 71 に示すように、「バーコード」の下部をクリックします。



図 71 : DL コードを開くこれ

コードの他のプロパティにアクセスできるようになりました。

8.1.5 画像の挿入

画像アイコンをクリックすると画像を挿入できます次に、ディレクトリ のファイルパスを選択する必要があります。挿入後、画像のアスペクト比は保持されます。その後、コーナーで調整するオプションがあります。

8.2 グラフィック・エディタの追加オプション

「View」 (図 72) では、表示と配置に影響を与えるさまざまな設定が可能です。

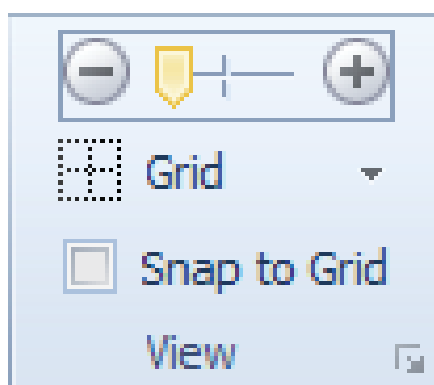


図 72 : グラフィック・エディタの View

上部のズームバーを使用すると、ズームインおよびズームアウトできます。「グリッド」は、1 ～10 ミリメートルの長さのグリッドを挿入するために使用されます。これは、要素の配置に役立ちます。要素をグリッドに設定するには、[グリッドにスナップ]にチェックマークを付ける必要があります。グラフィック要素が、作成されたグリッド線に自動的に挿入されるようになりました。

グラフィック要素の配置が「サイズ変更の配置」セクションで変更されました。選択肢を図 73 に示します。

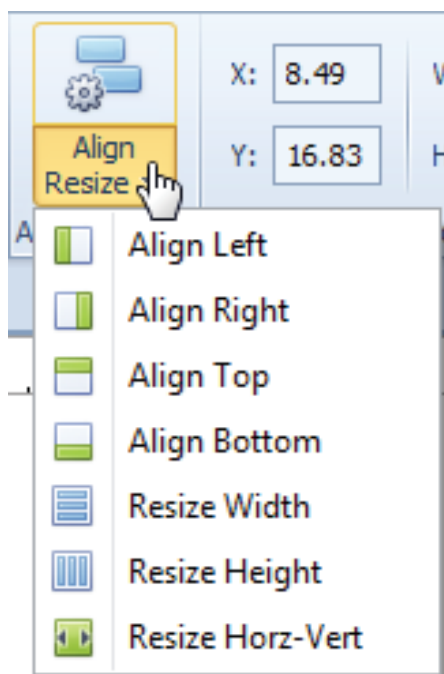


図 73： 配置調整の選択肢

グラフィック・エディタで少なくとも 2 つの項目を選択します。最後に選択した要素がマスターと考えられています。次のオプションを使用できます。

- **左揃え**は、すべての要素をマスターの左端と同じ高さになるように揃えます。
- **右揃え**は、すべての要素をマスターの右端と同じ高さになるように揃えます。
- **上揃え**は、すべての要素をマスターの上端と同じ高さになるように位置合わせします。
- **下揃え**は、すべての要素をマスターの下端と同じ高さになるように位置合わせします。
- **幅のリサイズ**は、幅をマスターの幅に調整します。
- **高さのリサイズ**は、高さをマスターの高さに調整します。
- **水平-垂直サイズ変更**は、マスターと一致するように高さと幅を調整します。

メニューバーのアイコンが色で強調表示されているため、グラフィック・エディタで作業していることがわかります (図 74 を参照)。エディタを終了するには、アイコンをもう一度クリックします。



図 74 : 強調表示されたグラフィック・エディタ

9 テンプレート作成

Mp-Universal Marking Software でテンプレートを作成することができます。これは、プレースホルダー（いわゆるパラメータ）を使用してラベルを作成することを意味します。このプレースホルダーのコンテンツは、ラベルごとに個別に挿入されます。

9.1 マテリアルテンプレートを作成する

マテリアルテンプレートを自分で作成するには、「カスタム・ラベル・デザイナー」を使用する必要があります。これは、「ツール」メニューバーにあります（図 76 を参照）。

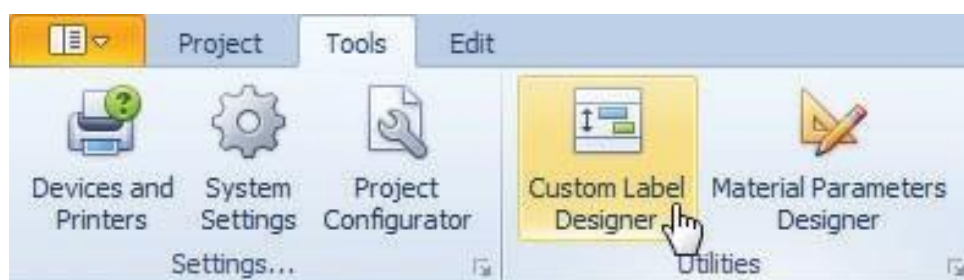


図 75：カスタム・ラベル・デザイナーを開く

次に、テンプレートを作成するマテリアルが選択されます。これは、画面の右側にある[マテリアル]タブから取得できます（図 76）。

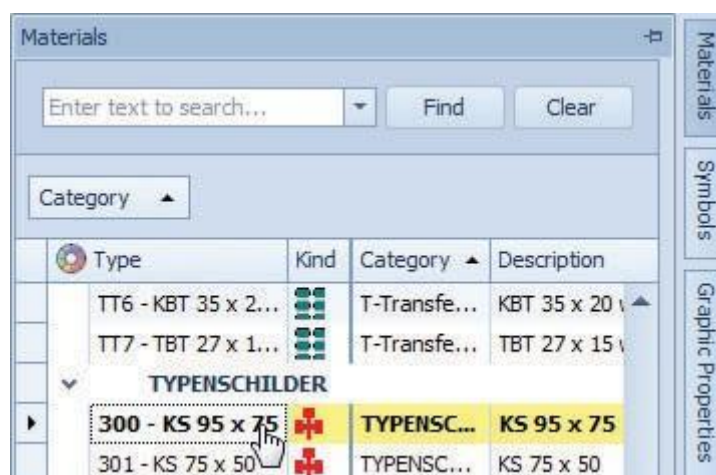


図 76：マテリアルの選択

選択したラベルは、左側の編集領域に表示されます。そこで、さまざまなプレースホルダーを作成できます。これらは、図 77 に示すようにリボンで選択できます



図 77 : マテリアルテンプレートの入力

下記を選択できます。

- Line, Rectangle, Circle は線、長方形、円を挿入します
- Text は単行の 静的テキスト・フィールドを挿入します
- 入力フィールドはテキスト・マトリックスを挿入します
- Barcode はバーコードを挿入します
- Image は画像を挿入します

第 8 章 (グラフィック・エディタ) の説明に従って、挿入する要素を配置できます。

9.1.1 入力フィールド

図 78 に示すように、ドロップダウンメニューからマルチフィールドを選択します。



図 78 : マルチフィールドの挿入

次に、マトリックスを設定できるウィンドウが開きます。このウィンドウを図 79 に示します。

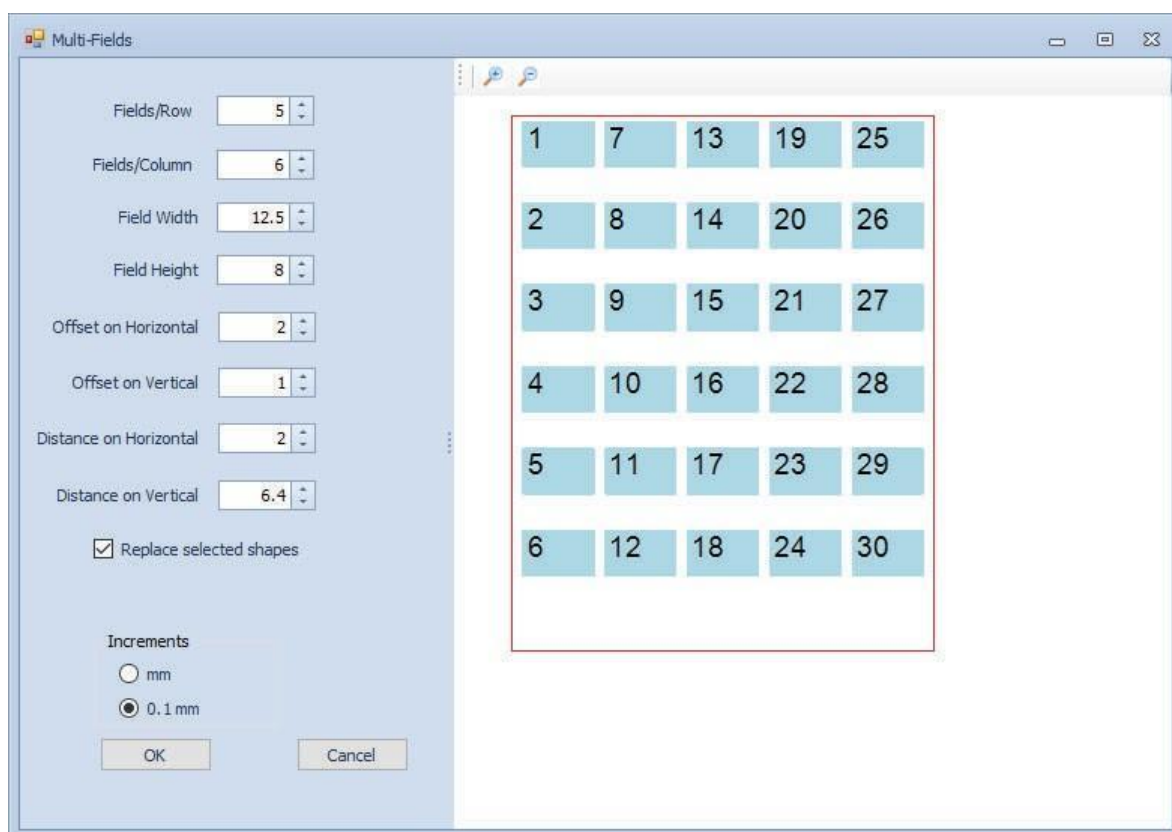


図 79 : マルチフィールドのマトリックス設計

次の選択を行うことができます。

- フィールド/行は、行あたりのフィールド数を決定します
- フィールド/列は、列あたりのフィールド数を決定します
- フィールド幅 は、各フィールドの幅を決定します
- フィールドの高さは、フィールドの高さを指定します
- 水平方向のオフセット は、フィールドの右端までのマトリックスの距離を決定します
- 垂直方向のオフセットは、マトリックスと上端の間の距離を決定します
- 水平方向の距離は、水平方向のフィールドの距離を示します
- 垂直方向の距離 は、垂直方向のフィールドの距離を示します

フィールドには上から下に番号が付けられています。フィールドの番号は、プレースホルダーをアドレス指定するために使用されます。9.2 章を参照してください。

「OK」をクリックすると、マトリックスがシールドに移動します。これは、例として図 80 に示されています。

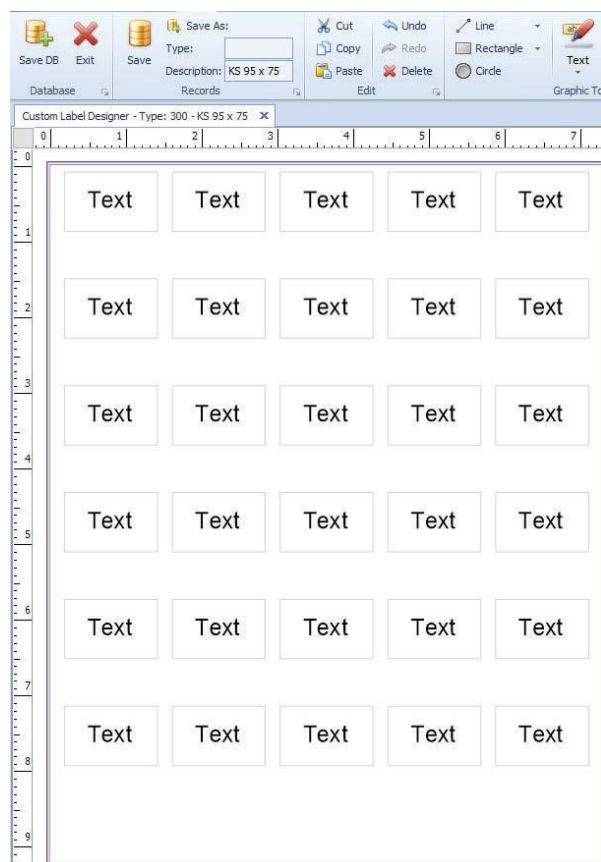


図 80 : マルチ・フィールド・マトリックスの例

次に、不要な個々のテキスト・フィールドを削除できます。番号付けは同じままです。各フィールドはプレースホルダー番号を保持します。

変数テキストのプレースホルダーを使用する場合は、「フィールド入力」を選択する必要があります。ことに注意してください。静的テキスト（各ラベルに同じテキストが含まれています）は、「テキスト・フィールド」で入力されます。

9.1.2 コード設計

コードは、対応するアイコンを介して挿入されます。これは、サブチャプターですでに説明されています。

図 81 は、作成および配置されたコードの例を示しています。

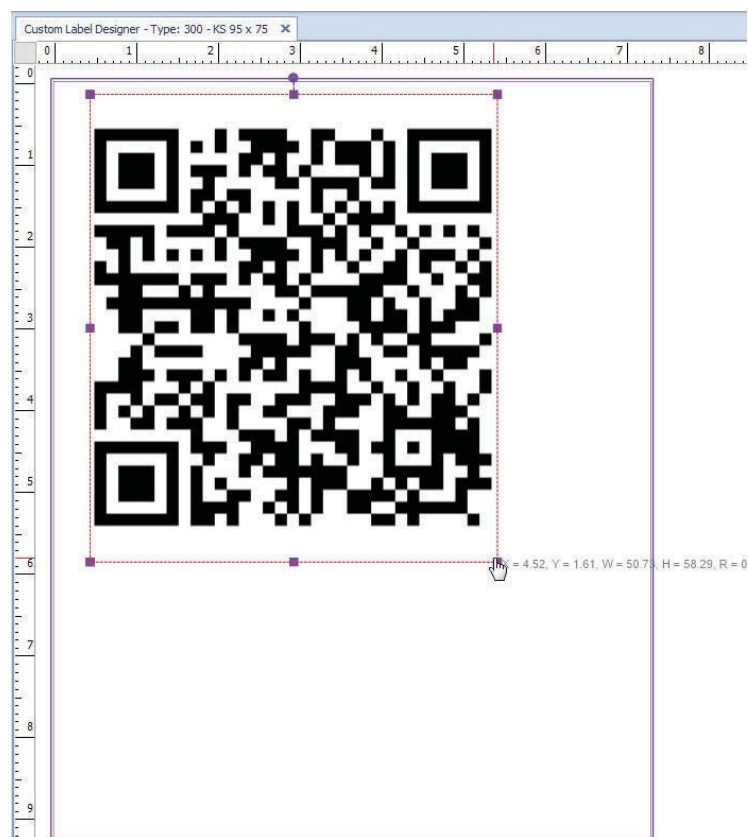


図 81 : 挿入されたコードの例

このコードには情報が入力されます。

もちろん、次の図 82 に示すように、追加の要素を配置できます

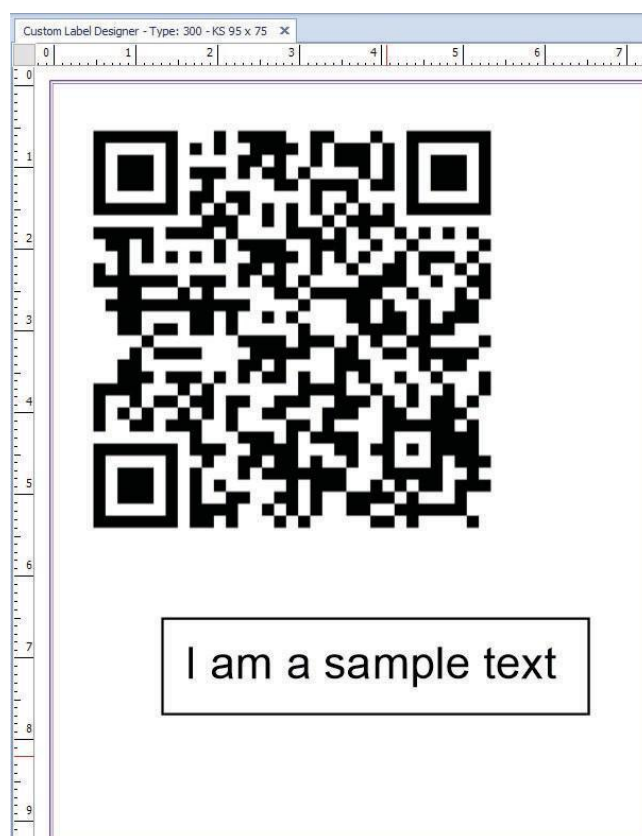


図 82 : 挿入されたコードと挿入されたテキスト・フィールドの例

9.1.3 作成されたカスタム・ラベルを保存する

カスタム・ラベルの保存が可能です。メニューの[レコード]セクションで自分の名前を割り当てます。これは、例として次の図 83 に示されています。

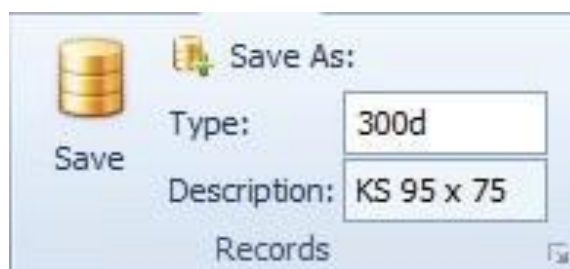


図 83 : カスタム・ラベル名の保存

Murrplastik 社型番に紐づけるには、型番もしくは品名を含めることをお勧めします。

次に、[名前を付けて保存]をクリックします（図 85 を参照）。これにより、カスタム・ラベルが保存されます。

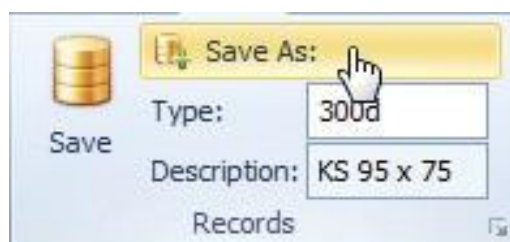


図 84 : カスタム・ラベルの保存

カスタム・ラベルをデータベースに永続的に保存するには、メニューの左側にある[DB の保存]をクリックします。これを図 85 に示します。



図 85 : カスタム・ラベルをデータベースに保存する

9.2 カスタム・タグの使用

作成したカスタム・タグをプロジェクトで使用できます。これを行うには、新規または既存のプロジェクトを開きます。右側はマテリアルの選択です。検索バーにカスタム・タグの名前を入力します。次に、これが表示されます (図 86)。

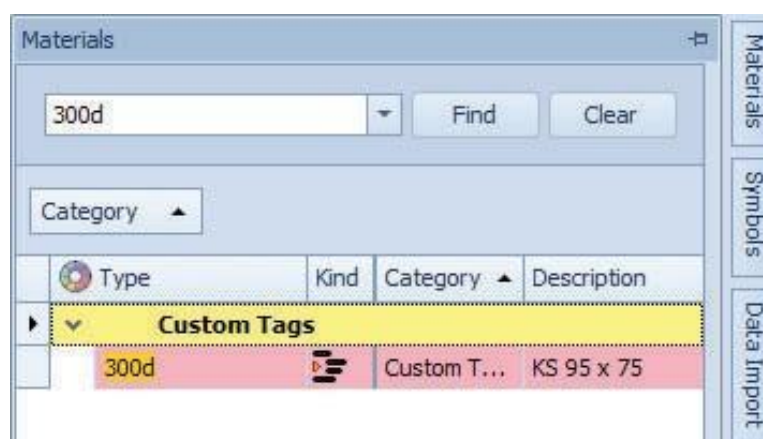


図 86 : 自己設計のカスタム・ラベルの選択

このカスタム・タグは、ドロップアンドドラッグするか、編集フィールドをダブルクリックして使用できます (図 87 を参照)。これには、カスタム・ラベル・デザイナーで作成した要素が含まれています。

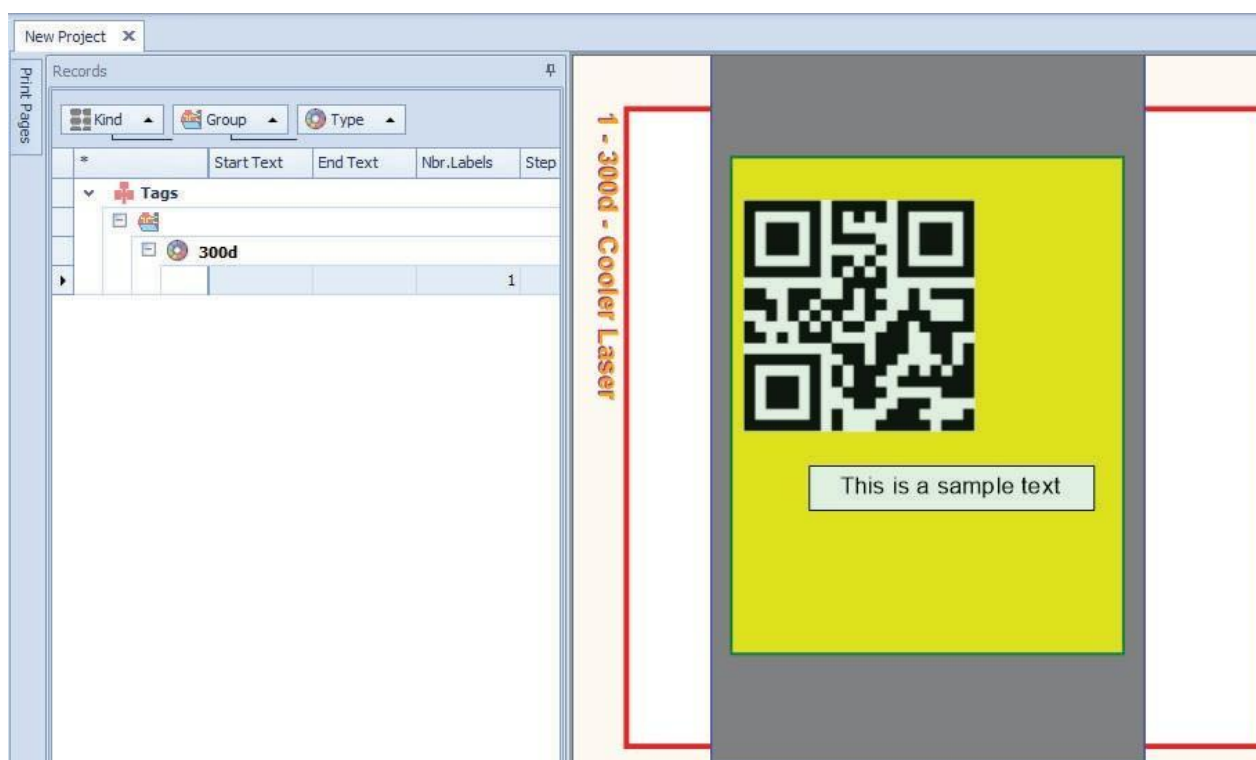


図 87 : カスタム・タグの使用

9.3 カスタム・タグへ印字内容入力

カスタム・タグへ印字内容を入力するには 2 つの方法があります。一つは、ラベルごとに文字を入力できます。または、エクセルシートのインポートも可能です。

両方の選択肢について、次のサブチャプターで説明します。

9.3.1 印字内容の手動入力

プレースホルダーの情報は、「開始テキスト」列に入力できます。ラベルに表示するラベル情報を入力します。各要素はハッシュ「#」で区切ります。例を図 88 に示します。

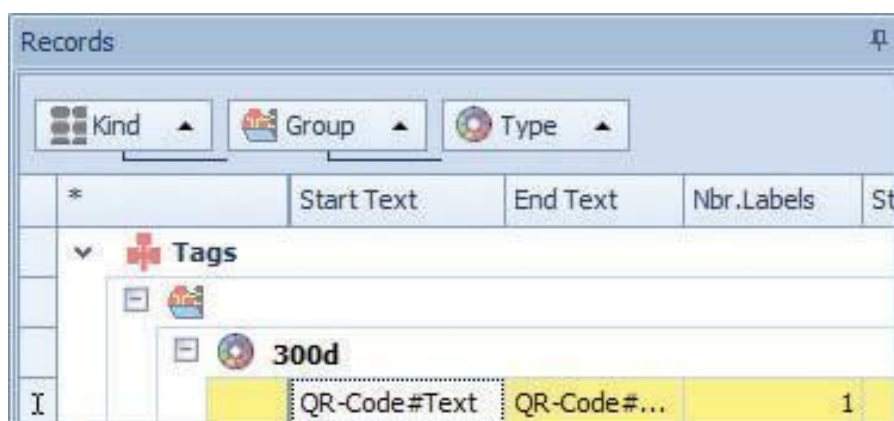


図 88 : カスタム・ラベルに情報を入力する

図 89 に示すように、入力した情報がプレースホルダーに入力されます。

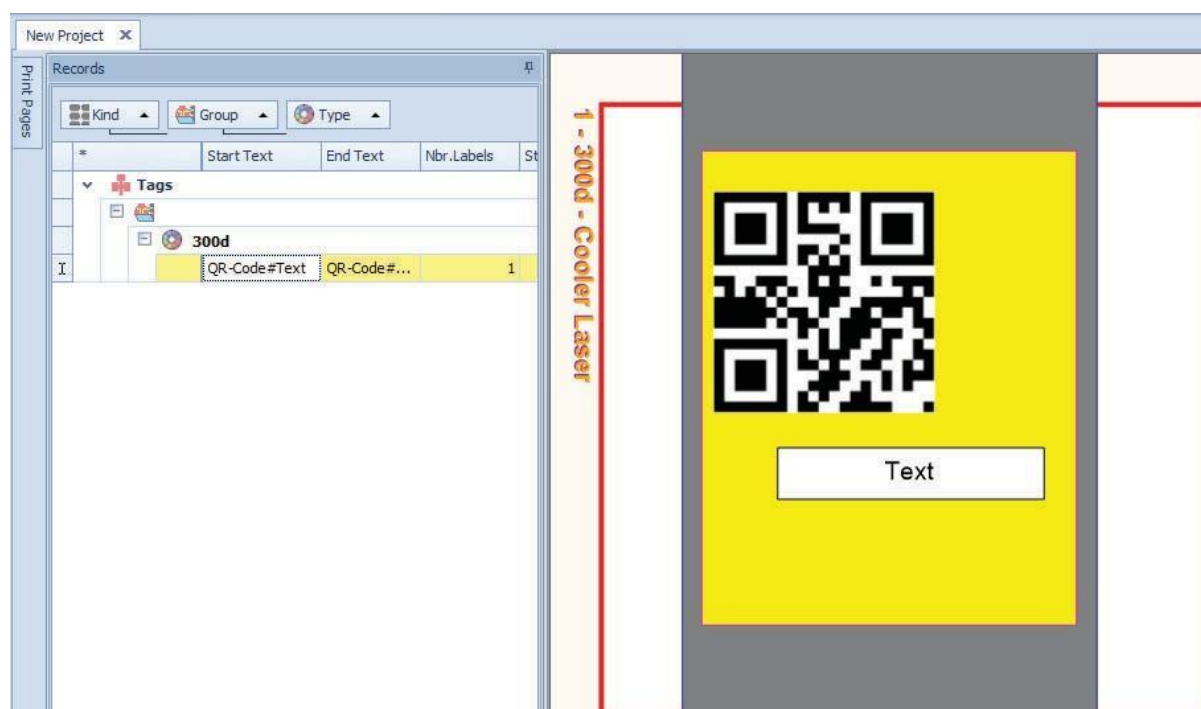



図 89 : カスタム・ラベルに入力した情報が自動的に挿入される

9.3.2 印字内容の自動インポート

エクセルシートのインポートで、いくつかのラベルの印字内容を自動的にインポートすることができます。カスタム・タグに入力したい情報を含むファイルを準備します。図 90 は、QR コードとテキスト・フィールドを含む例を示しています。複数のテキスト・フィールドと複数のコードを挿入できます。これらには番号が付けられます。

エクセルシートの最初の行がヘッダーとして予約されていることに注意してください。インポートされません。

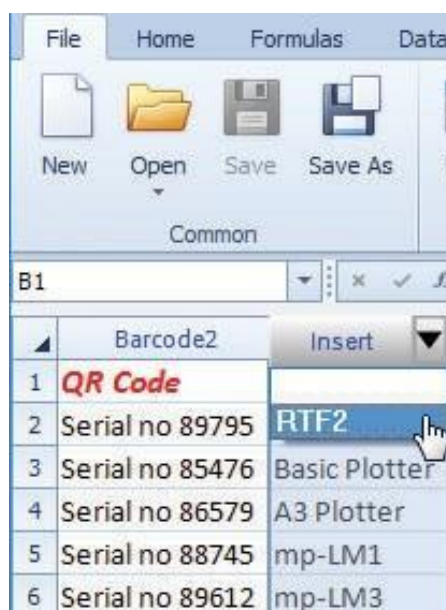


	A	B
1	QR Code	Text
2	Serial no 89795	Pictor ²
3	Serial no 85476	Basic Plotter
4	Serial no 86579	A3 Plotter
5	Serial no 88745	mp-LM1
6	Serial no 89612	mp-LM3

図 90 : カスタム・タグ用に準備された情報の例

mp-Universal Marking Software で、第 6 章 (エクセルシートのインポート) の説明に従って、エクセルシートのインポートを開きます。

列ヘッダーをクリックすると、カスタム・タグにある要素にアクセスできます。これを例として図 91 に示します。



	Barcode2
1	QR Code
2	Serial no 89795
3	Serial no 85476
4	Serial no 86579
5	Serial no 88745
6	Serial no 89612

図 91 : カスタム・タグのプレースホルダーを選択します

エクスポートアイコンをクリックすると、ラベル情報がエクスポートされます。図 92 に示すように、レコードが使用可能になりました。

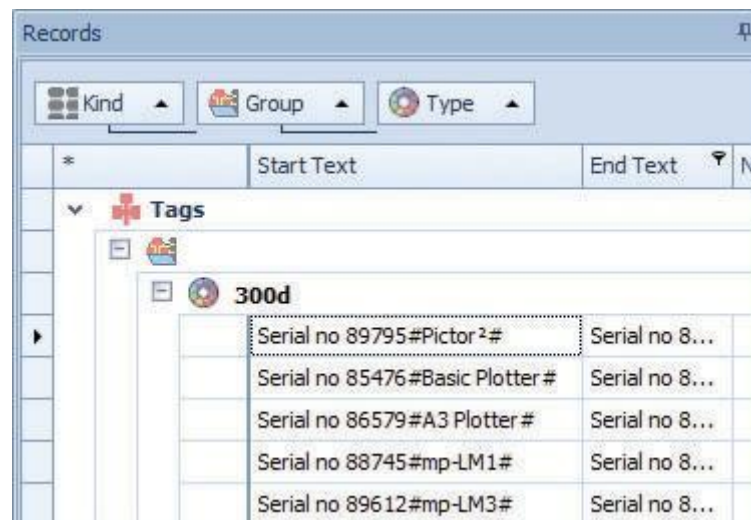


図 92 : エクセルシートからのラベル情報の転

10 デバイス機器固有の機能

各デバイスには特別な機能があります。ご活用ください。これらについては、次のサブチャプターで説明します。

10.1 mp-LM1、mp-LM3、mp-LM10

「設定」をクリックすると、レーザー・モードを選択できます (図 93)。

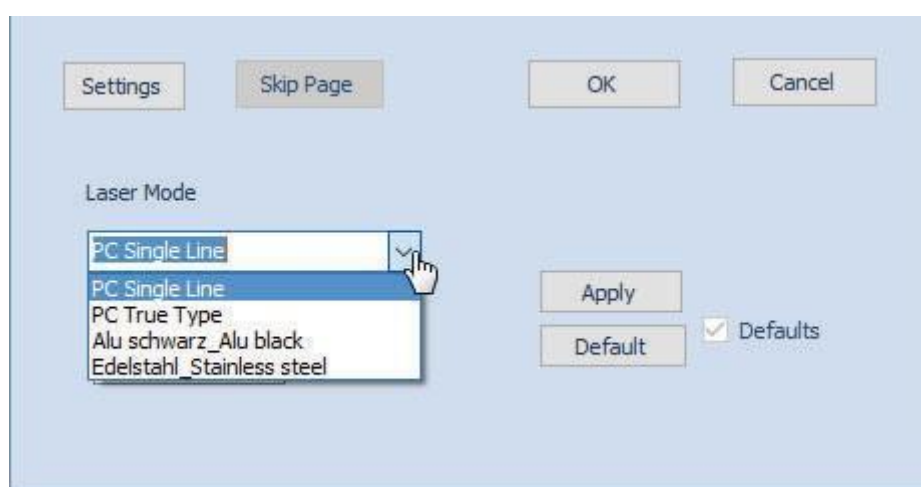


図 93 : レーザー・モードの選択

アセンブリ・リストを印字するには、図 94 に示す右下のボタンをクリックします。

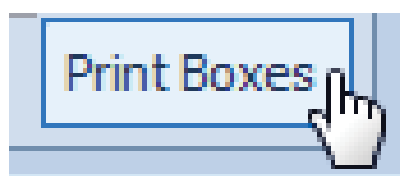


図 94 : アセンブリ・リストを印字するためのボタン

10.2 熱転写デバイス

熱転写デバイスの場合、印字ジョブの後にカットされます。これを行うには、設定を開き、[印字後にカット]チェックボックスをクリックします (図 95 を参照)。これで、プロジェクトの印字後にカット機能がアクティブになります。

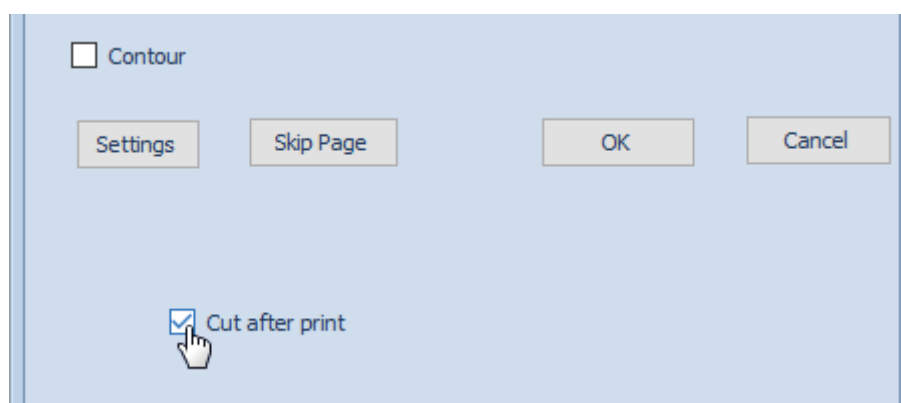


図 95 : 印字後にカットを有効にする

「各ページで停止」のチェックを取り外すこともお勧めします (図 95)。そうすることで、出力は中断することなく機能します。

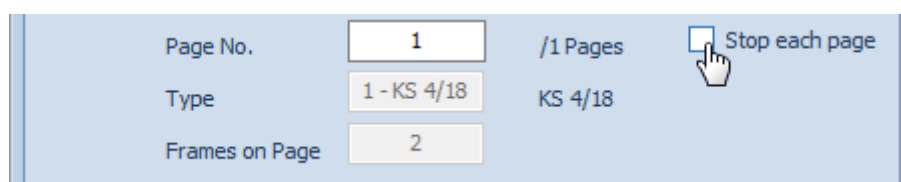


図 96 : すべてのラベルの出力を許可するためにチェックマークを外す

10.2.1 熱転写デバイスのドライバー設定

熱転写デバイスの場合、最初にドライバーをダウンロードする必要があります。これは、Murrplastik 社 HP の「ダウンロード」カテゴリにあります。このドライバーをインストールします。

次に、熱転写ラベルのパラメータをダウンロードします。それらをドライバーに貼り付けます。プロセスの説明は、ダウンロードしたファイルにあります。

次に、次のスクリーンショットに示されているドライバー設定を行います

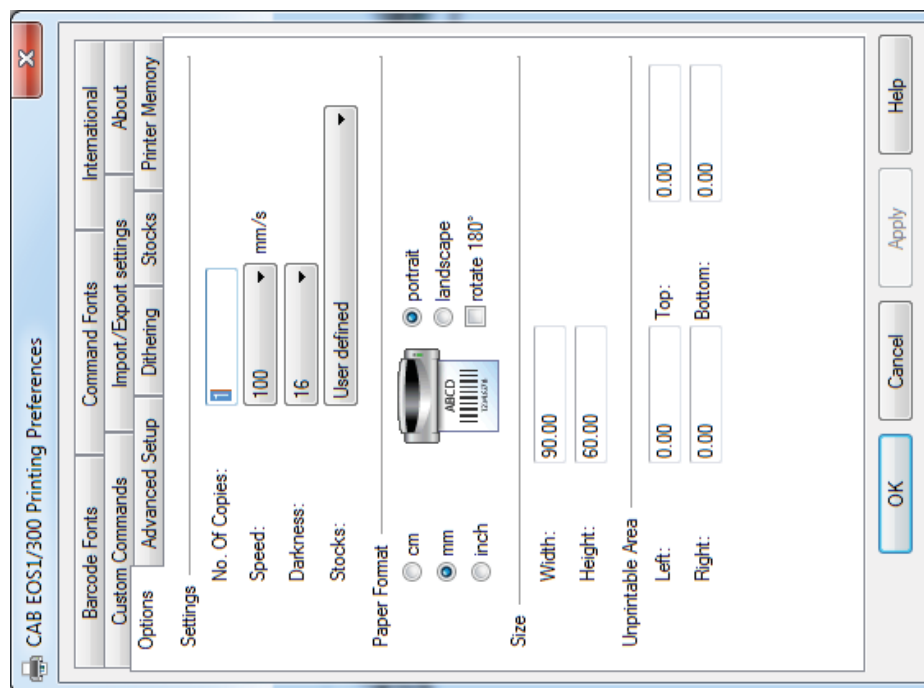


図 97 : 印字設定のオプション

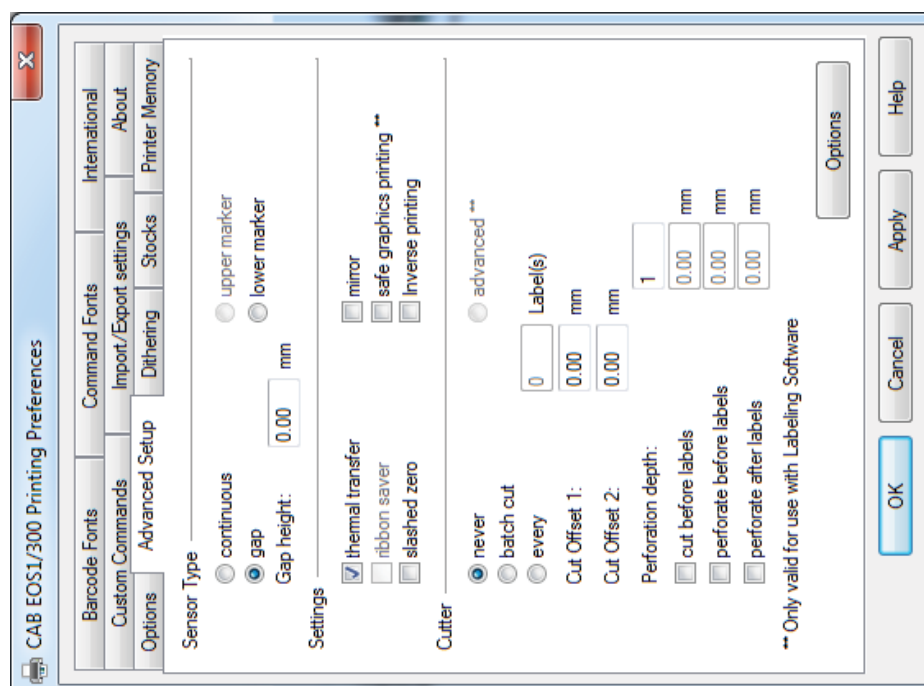


図 98 : 印字設定の詳細設定

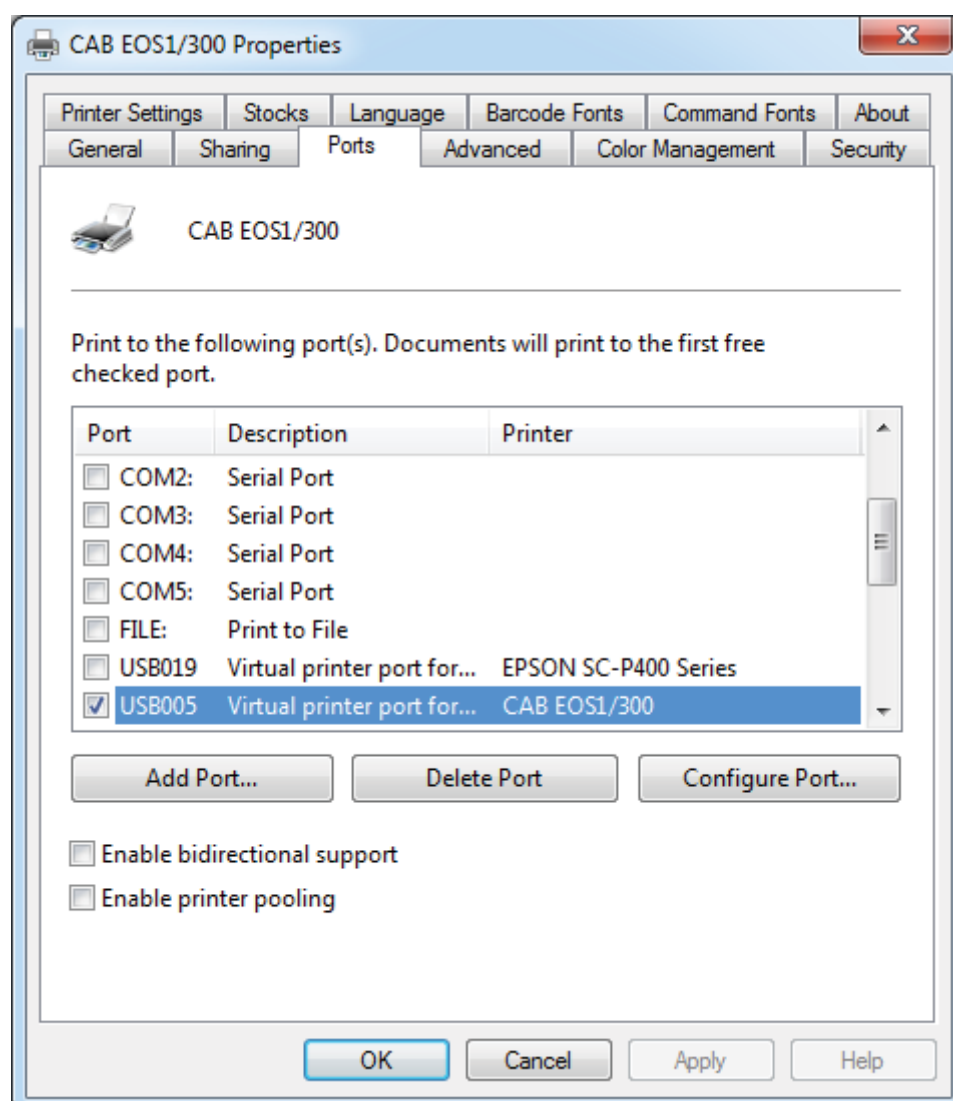


図 99 : 正しいポートの選択。双方向サポートのチェックを外す

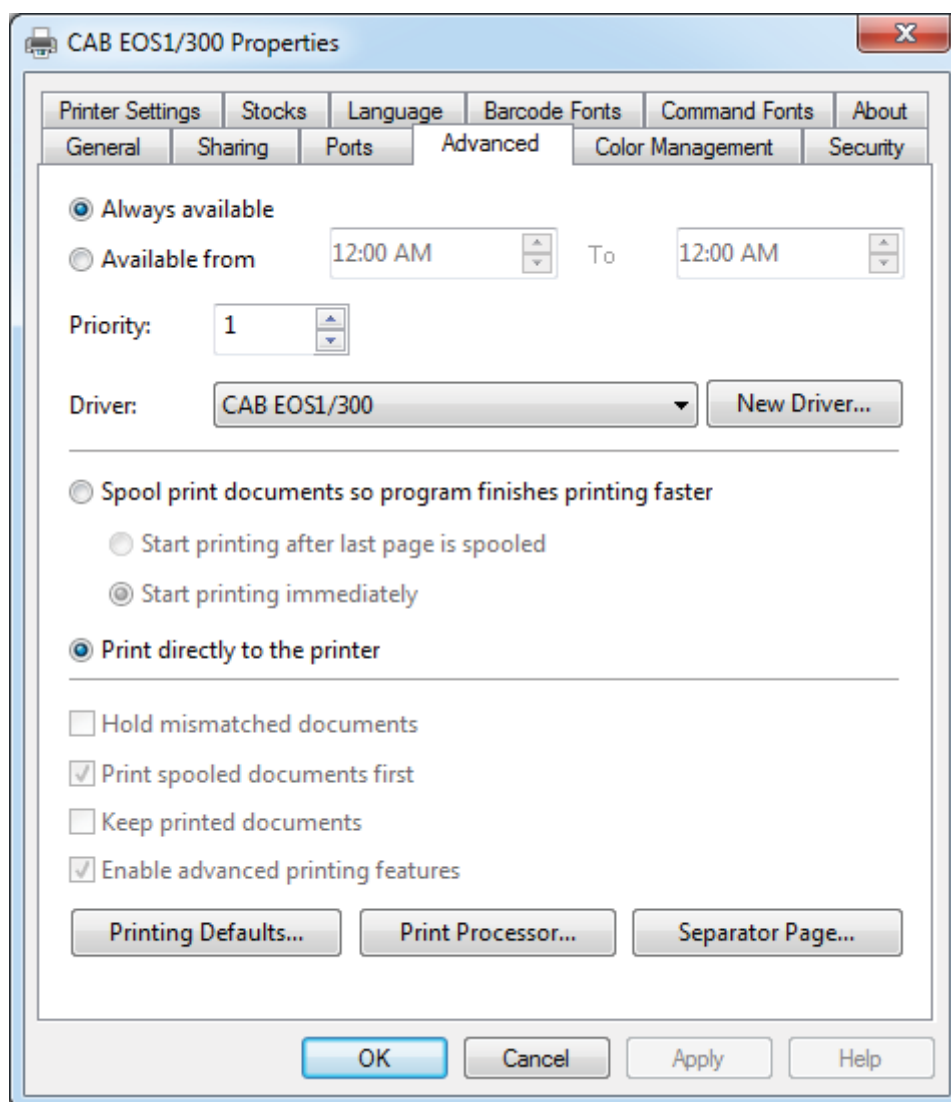


図 100 : 「プリンターに直接印字する」へチェックを入れる

10.3 エングレイバ (彫刻機) と彫刻オプション

エングレイバ (彫刻機) と彫刻オプションを使用する場合、次の設定を行うことができます

- RVS : 1 分あたりのスピンドルの回転数。
- VSZ : スピンドルの浸漬速度 (ミリメートル/秒) 。

これは、例として図 101 に示されています。

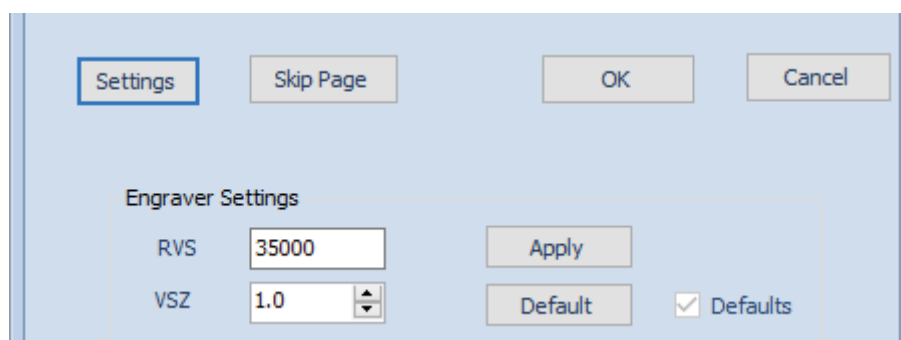


図 101 : エングレイバ (彫刻機) と彫刻オプションの設定

10.4 Pictor²[黒]および p³b デバイス

Pictor²[黒]および p³b には、次のドライバー設定が必要です。

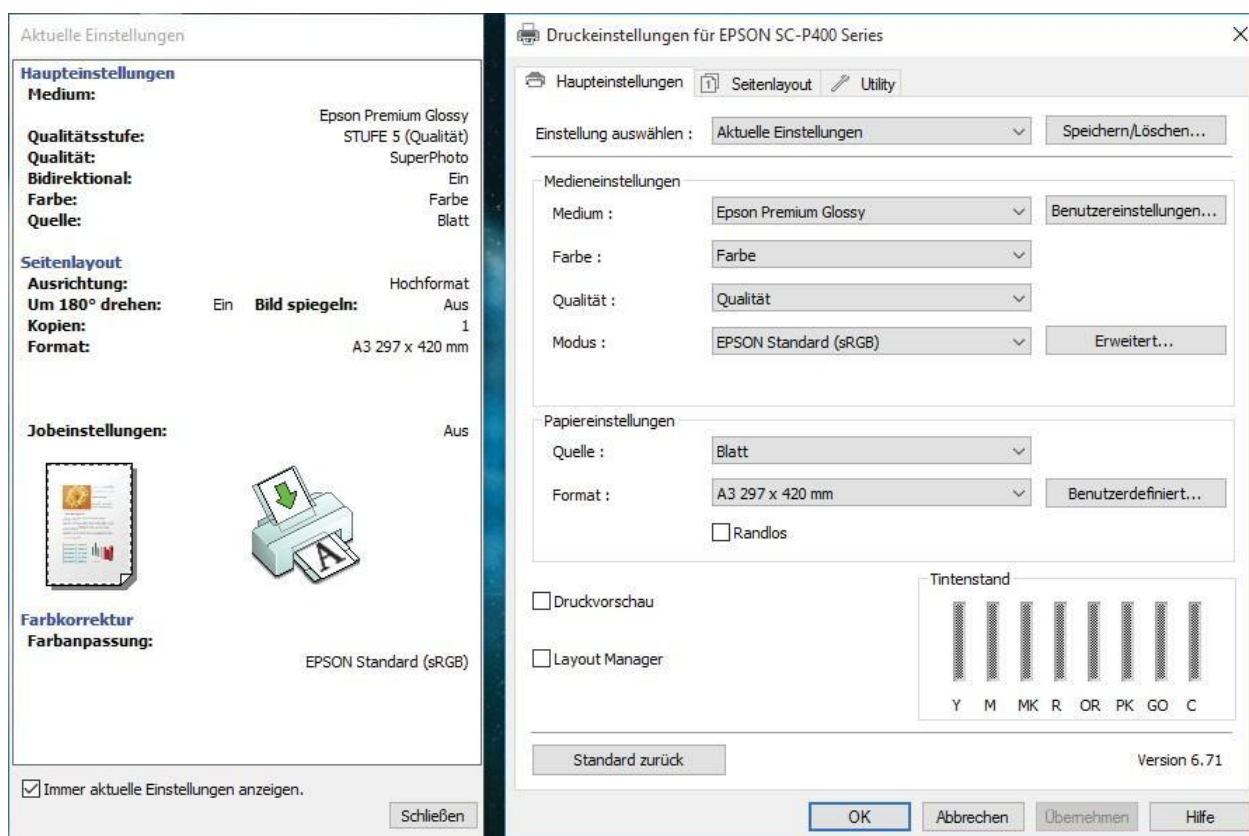


図 102 : 「A3」を設定する必要があります

用紙フォーマットを 180 度回転させる必要があります。したがって、チェックボックスにチェックを入れてください。

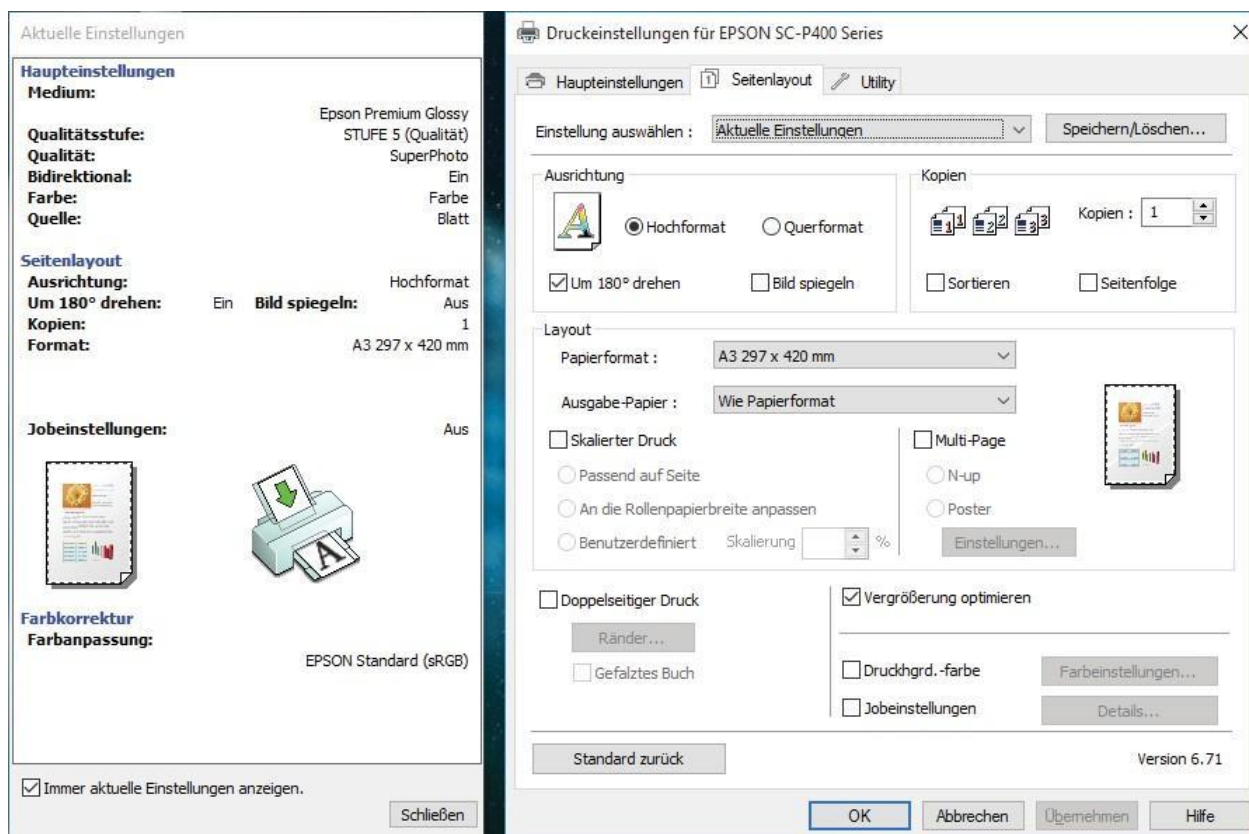


図 103 : チェックボックス「180 度の回転」を許可する

10.5 その他のデバイス

プロッター用の特別なプリンター設定は存在しません。

Pulsar と CAM シリーズは現在のバージョンではサポートされていません。

11 プロジェクト設定

図 104 に示すプロジェクトコンフィギュレータは、[ツール]メニューから選択できます。それをクリックすると、さまざまなプロジェクト関連の設定を提供するウィンドウが開きます。

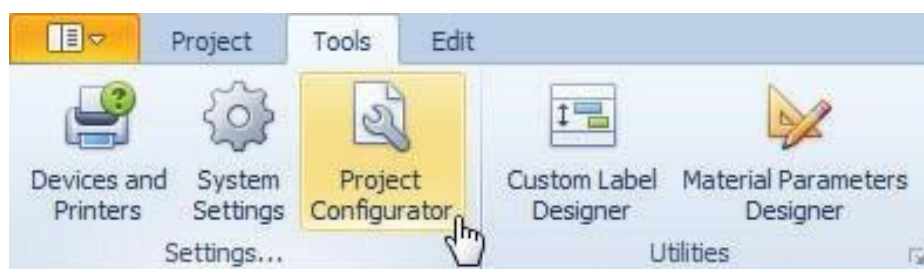


図 104 : プロジェクトコンフィギュレータ選択

11.1 ペン幅

ドライバー設定に加えて、ペン幅もプロジェクトコンフィギュレータで設定できます。図 105 のボックスに、希望のペン幅を入力できます。

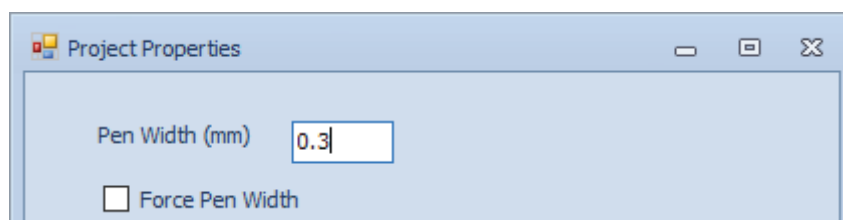


図 105 : ペン幅の調整

これはすべてのデバイスに適用されるグローバル設定であることに注意してください。「ペン幅を強制」にチェックを入れるとすぐに適用されます。異なるペン幅が必要な場合は、ドライバーを介して設定する必要があります。

11.2 TrueType フォントのためのフィリング

TrueType フォントでは、デフォルトで輪郭と塗りつぶしの両方が出力されます。Project Configurator で、その輪郭と塗りつぶしを削除できます (図 106)。

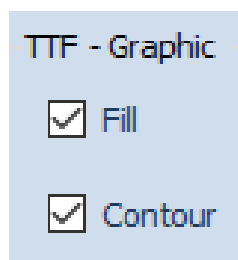


図 106 : 輪郭と塗りつぶしオプション

11.3 自動文字折り返し

すでに述べたように、文字の折り返しはバックスラッシュ 2 つ「\\」を入力することで実行できます。

折り返しは、デフォルトでは単語間（または行の最後のスペース）ではありません。行が文字でいっぱいになるとすぐに折り返されます。

ワードラップを有効にするには、図 107 のチェックボックスを入れます。

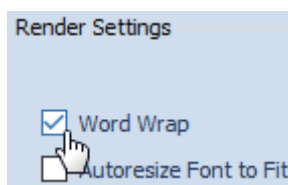


図 107 : 文字折り返しを適用

11.4 フォントサイズの自動調整

ラベルをジョブ印刷した際に起こり得る問題として、テキストがラベルの大きすぎるので、完全に表示できないことがあります。

この問題に対処することができます。印字プレビューに切り替えると、粒の周りのフレームは、テキストが粒のサイズを超えていることを示します。次の図 108 は、この例を示しています。手動で調整することができます。

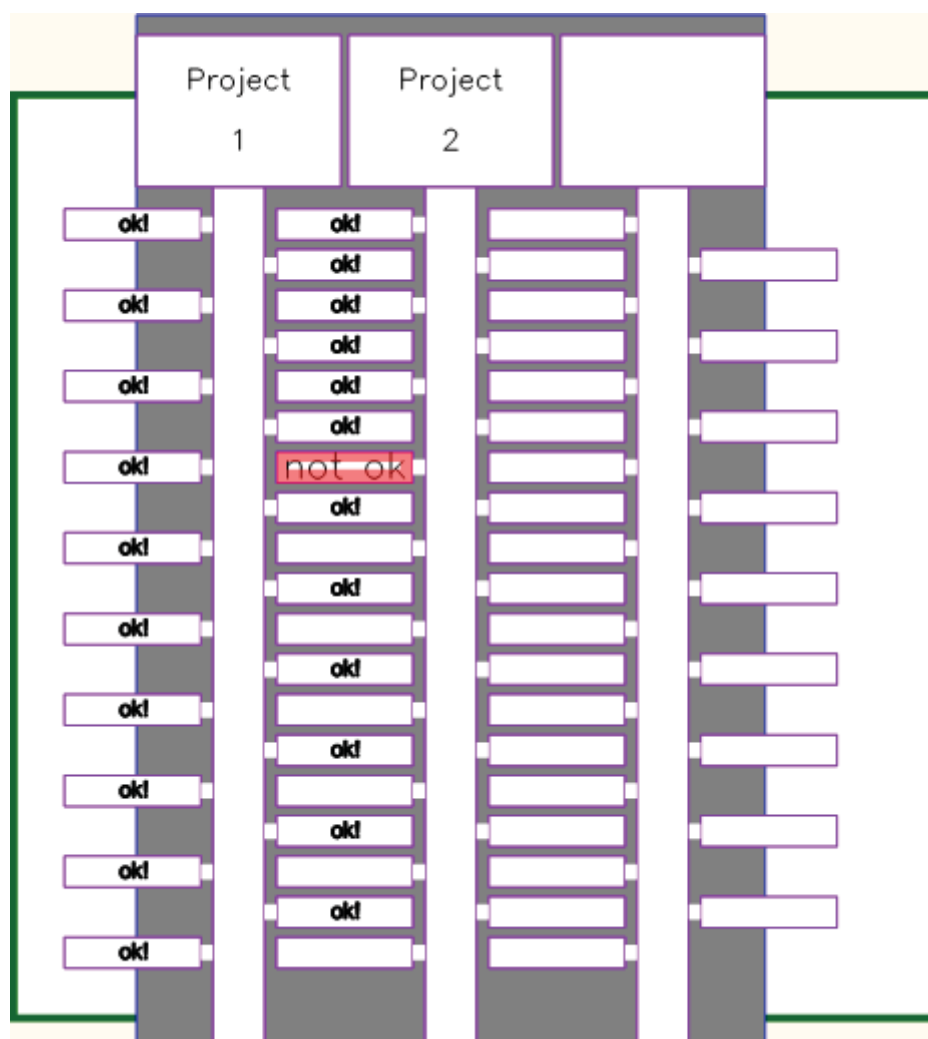


図 108 : ラベル粒の寸法を超えるテキストの例

または、自動的に調整を行うこともできます。自動調整とは、フォントサイズがラベルの寸法を超えるすべての粒が調整されることを意味します。可能な限り最大のフォントに適合しています。

各ラベルは、アルゴリズムによって独自に検査されます。ラベルに含まれるテキストが多すぎる場合、ラベルには小さいフォントしか表示されません。

このオプションを有効にするには、「Project Configurator」の「Autoresize font to fit」のチェックボックスをオンにします（図 109 を参照）。

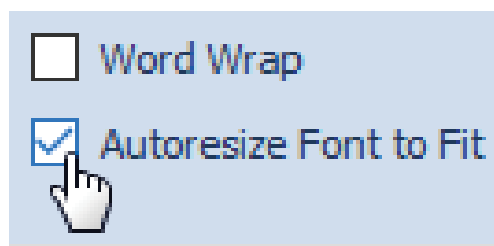


図 109 : フォントサイズを自動的に調整する

11.5 お気に入りマテリアル

デフォルトでは、Murrplastik 社マテリアルデータベース全体を利用できます。特定のマテリアルのみを使用する場合は、お気に入りのマテリアルを作成できます。これにより、印字プロジェクトでのマテリアルの選択が簡単になります。

図 110 の「Material Parameter Designer」を開きます。

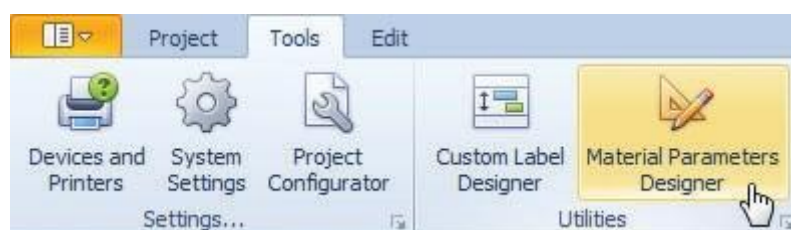


図 110 : Material Parameter Designer を開きます

次に、図 111 に示すように、「Tools」タブで「System Settings」を選択します。



図 111 : プロジェクト設定の選択

これらのシステム設定では、図 112 に示すように、マテリアルのお気に入りを変更できます。マテリアルデータベースが右側に表示されます。

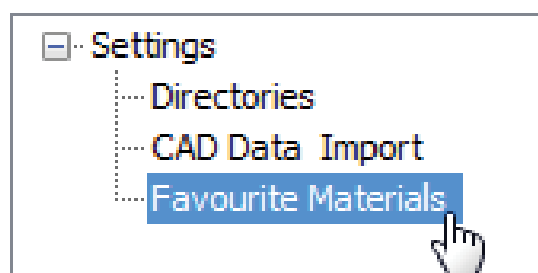


図 112 : お気に入りのマテリアルの選択

通常、すべてのマテリアルが選択されます。これを変更するには、次の図 113 に示すように、ヘッダーのチェックボックスからチェックマークを外します。

Type	Kind	Category	Description	Device
▼ <input type="checkbox"/> A4 BOGEN ELO/ELW				
A91 - ELO 18,8 ...	<input type="checkbox"/>	A4 BOGE...	ELO 18,8 FÜR 3SB..TASTER	PLOTTER
▼ <input type="checkbox"/> A4 Format				
M01 - ELO 17,9 ...	<input type="checkbox"/>	A4Format	ELO 17,9 FÜR 3SB..TASTER	PLOTTER
M03 - ELW 27x1...	<input type="checkbox"/>	A4 Format	ELW 27x12,5R FÜR 3SB TASTER	PLOTTER
M05 - ELW 27x2...	<input type="checkbox"/>	A4 Format	ELW 27x27R FÜR 3SB TASTER	PLOTTER
M07 - ELO 28x1...	<input type="checkbox"/>	A4 Format	ELO 28x17,5R FÜR 3SB TASTER	PLOTTER
M09 - ELW 22x2...	<input type="checkbox"/>	A4 Format	ELW 22x22R FÜR GEHÄUSE 3SB8..	PLOTTER

図 113 : 選択全体のチェックマークを外します

次に、図 114 に示すように、保存するマテリアルをデータベースのお気に入りとしてチェックする必要があります。

Type	Kind	Category	Description	Device
▼ <input type="checkbox"/> ADER- U. KABELK.				
321 - KSD 30x8 i...	<input type="checkbox"/>	ADER- U. ...	KSD 30x8 in PC rt	PLOTTER
▼ <input type="checkbox"/> Ader und Kabelk.				
11A - KS 4/23	<input checked="" type="checkbox"/>	Ader und ...	KS 4/23	PLOTTER
11B - KS 4/23	<input checked="" type="checkbox"/>	Ader und...	KS 4/23	PLOTTE
11C - KS 4/23	<input type="checkbox"/>	Ader und ...	KS 4/23	PLOTTER
11G - KS 4/23 gelb	<input type="checkbox"/>	Ader und ...	KS 4/23 gelb	PLOTTER

図 114 : お気に入りのマテリアル (例) の選択

お気に入りのマテリアルの選択は、「選択の適用」によって確認されます (図 115 を参照)。データベース全体が更新されるため、約 5 秒待つことをお勧めします。最後に、ウィンドウは「閉じる」で閉じられます。

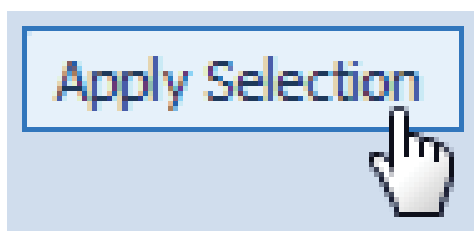


図 115 : 選択の適用

マテリアルデータベースでのお気に入りの選択を永続的にするには、既に開いている[マテリアル・パラメータ・デザイナ]の[データベース]セクションで[保存]をクリックします。(図 116 を参照)。



図 116 : データベースの保存

マテリアルのお気に入りにアクセスするには、マテリアル選択ヘッダーを右クリックします(図 117 を参照)。

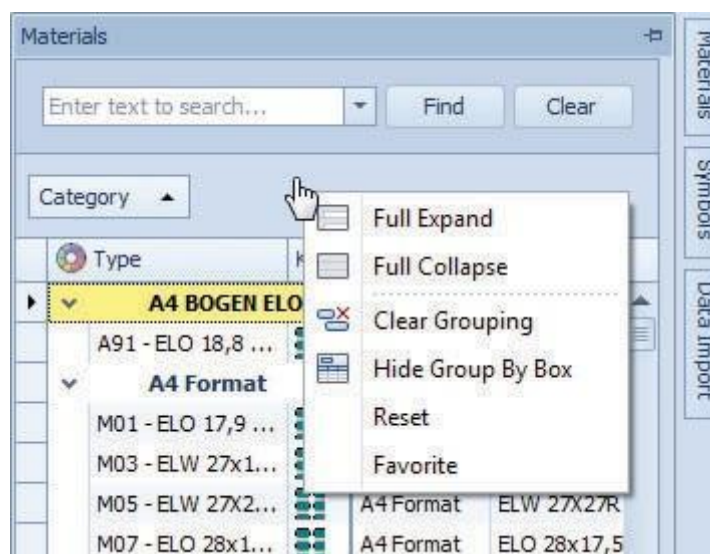


図 117 : マテリアル選択ヘッダーを右クリックします

マテリアルのお気に入りにアクセスするには、図 118 に示すように、[お気に入り]をクリックします。

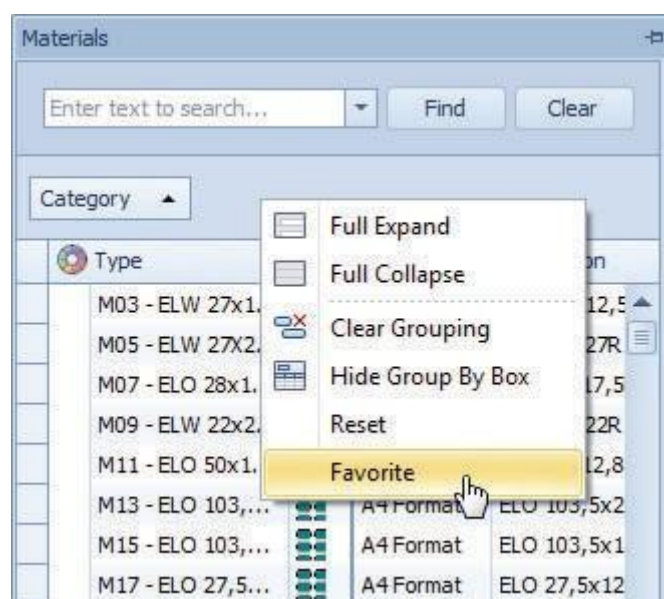


図 118 : お気に入りのマテリアルを選択する

その後、データベースで選択したマテリアルのお気に入りのみを選択できます。

11.6 標準マテリアル

mp-Universal Marking Software の標準マテリアルを設定および変更できます。これは、データベースから他のマテリアルが取得されない限り、デフォルトで使用するマテリアルです。

ソフトウェアが納品されると、KS4 / 18 がデフォルトとして設定されます。これは、図 119 のアイコンをクリックすると表示されます。

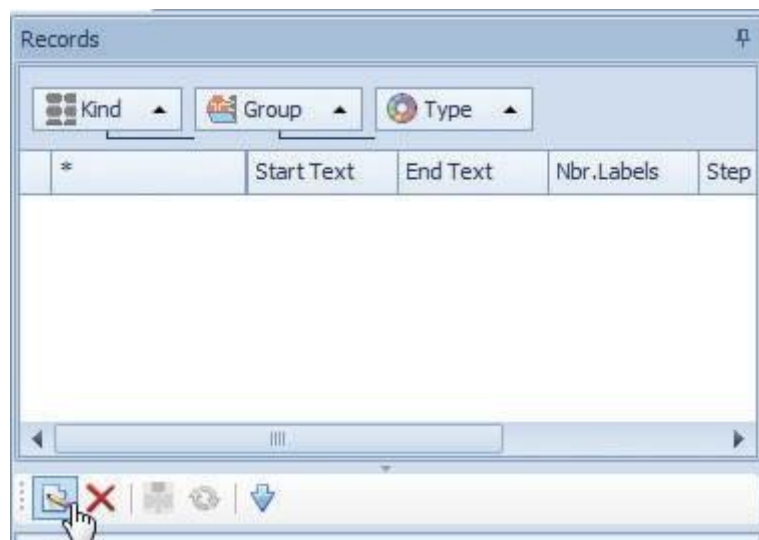


図 119 : 新しいデータレコードを挿入するためのアイコン

この標準のマテリアルは変更できます。現在のセッション (ソフトウェアが閉じられるまで) または標準マテリアルのいずれかです。両方の可能性を以下に説明します。

11.6.1 現在のセッションの標準マテリアル

現在のセッションのデフォルトのマテリアルを設定するには (mp-Universal Marking Software が再び閉じられるまで)、目的のマテリアルを開いて選択します。次に、図 120 のアイコンをクリックします。



図 120 : デフォルトのマテリアルを変更する

現在のセッションのマテリアルが標準として使用されるようになりました。

11.6.2 標準マテリアルの定義

複数のセッションにわたってデフォルトのマテリアルを設定する場合は、最初に[システム設定]を開き（図 121 を参照）、次に、サブチャプター11.5 で説明されているようにマテリアルの気に入りに切り替えます。



図 121：システム設定を開く

その後、検索フィールドで目的のマテリアルを検索できます。図 122 の例では、これは「4/18」に対して実行されます。

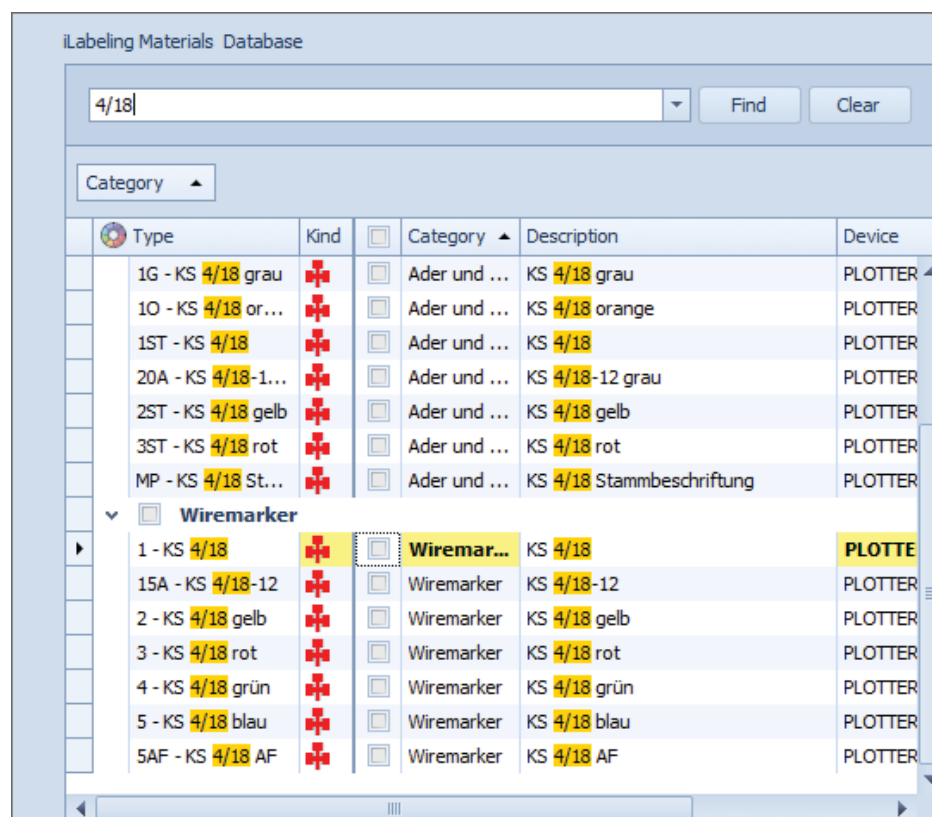


図 122：将来の標準マテリアルの検索

目的のマテリアルにチェックマークを付けます（図 123 を参照）。

▶	1 - KS 4/18		<input checked="" type="checkbox"/> Wiremar...	KS 4/18	PLOTTE
	15A - KS 4/18-12		<input type="checkbox"/> Wiremarker	KS 4/18-12	PLOTTER
	2 - KS 4/18 gelb		<input type="checkbox"/> Wiremarker	KS 4/18 gelb	PLOTTER

図 123 : 目的の標準材料にチェックします

[デフォルトに設定]をクリックします (図 124 を参照)。ウィンドウを閉じるとすぐに、デフォルトの材料が保存されます。

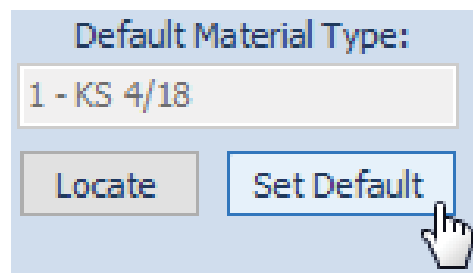


図 124 : 標準材料の設定

12 インポートルール

第 6 章では、エクセルシートのインポートが大量のデータのインポートを可能にする機能的な方法であることがすでに説明されています。これを標準化するためにインポートルールを作成できます。

付加価値は、常に同じ構造を持つデータを mp-Universal Marking Software にすばやくインポートできることです。

これを行うには、最初に図 125 に示すように、クリックして右側のデータインポートを開きます。

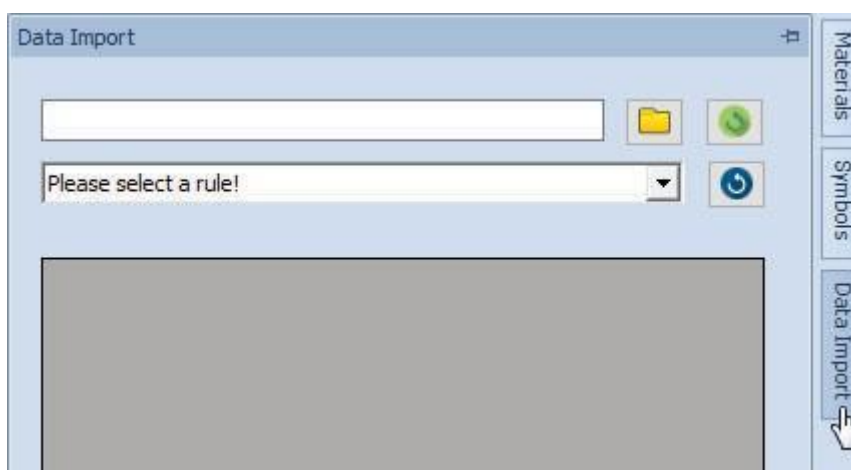


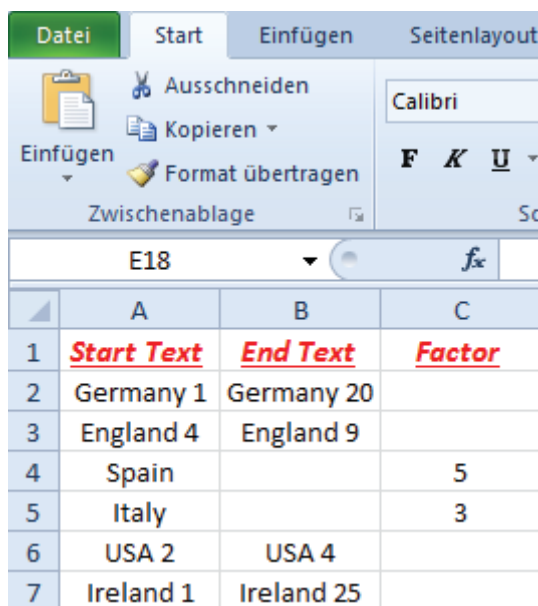
図 125 : データインポートを開く

今開いているウィンドウでは、ファイルと保存されているインポートルールをすばやく選択できます。これについては、後のサブチャプター説明します。

最初はルールが保存されていないため、最初にルールを作成する必要があります。これは、次のサブチャプターについて説明します。

12.1 インポートルールの作成

新しいルールを場合は、テンプレートとして機能するエクセルシートを準備してください。例を図 126 に示します。後続のすべてのファイルは、同じ構造または同じ列定義を持っている必要があります。



	A	B	C
1	<u>Start Text</u>	<u>End Text</u>	<u>Factor</u>
2	Germany 1	Germany 20	
3	England 4	England 9	
4	Spain		5
5	Italy		3
6	USA 2	USA 4	
7	Ireland 1	Ireland 25	

図 126 : ルール作成時のテンプレート。エクセルシートの例

画面の右下に[ルールの管理]リンクがあります (図 127 を参照)。クリックすると、ルールオプションへのアクセスを提供するウィンドウが開きます。

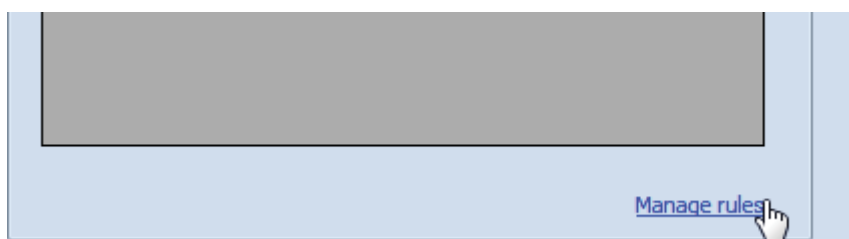


図 127 : ルールを管理するためのアクセス

図 128 から開いたウィンドウには、これまでに作成されたすべてのルールが表示されます。ルールが作成されていない場合、このウィンドウは空です。

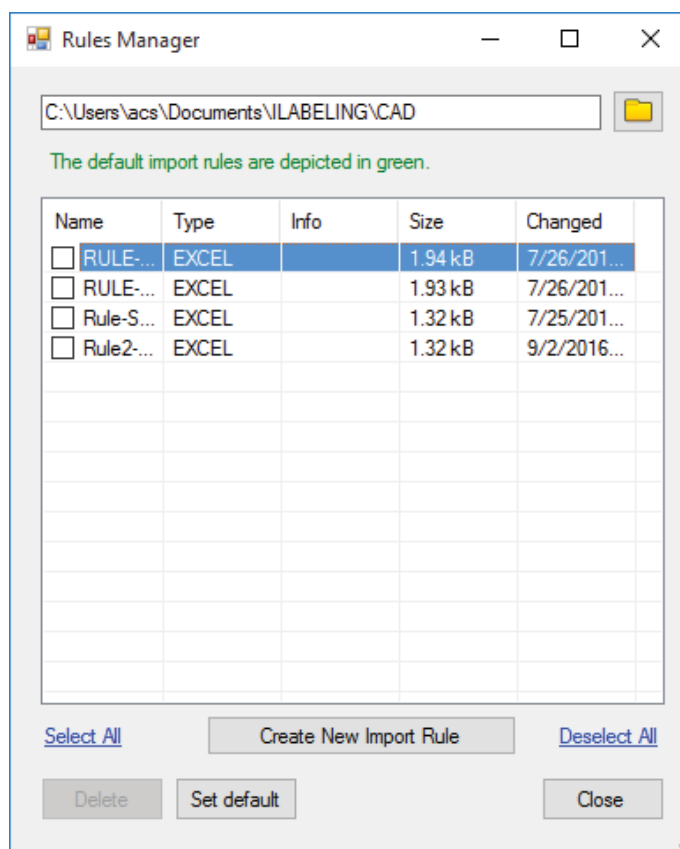


図 128 : 保存されたルール表すウィンドウ

ルールを新しく作成するには、図 129 に示す[Create New Import Rule]ボタンをクリックします。

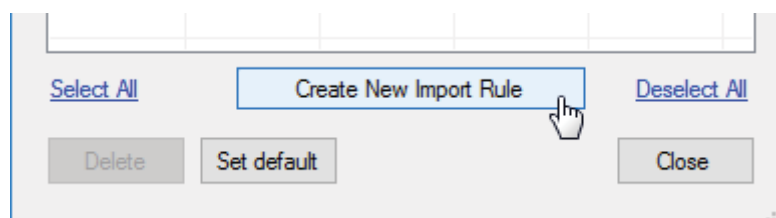


図 129 : ボタン新しいルールを作成するには

さらにウィンドウが開きます。これを図 130 に示します。これで、新しいルールを作成できます。

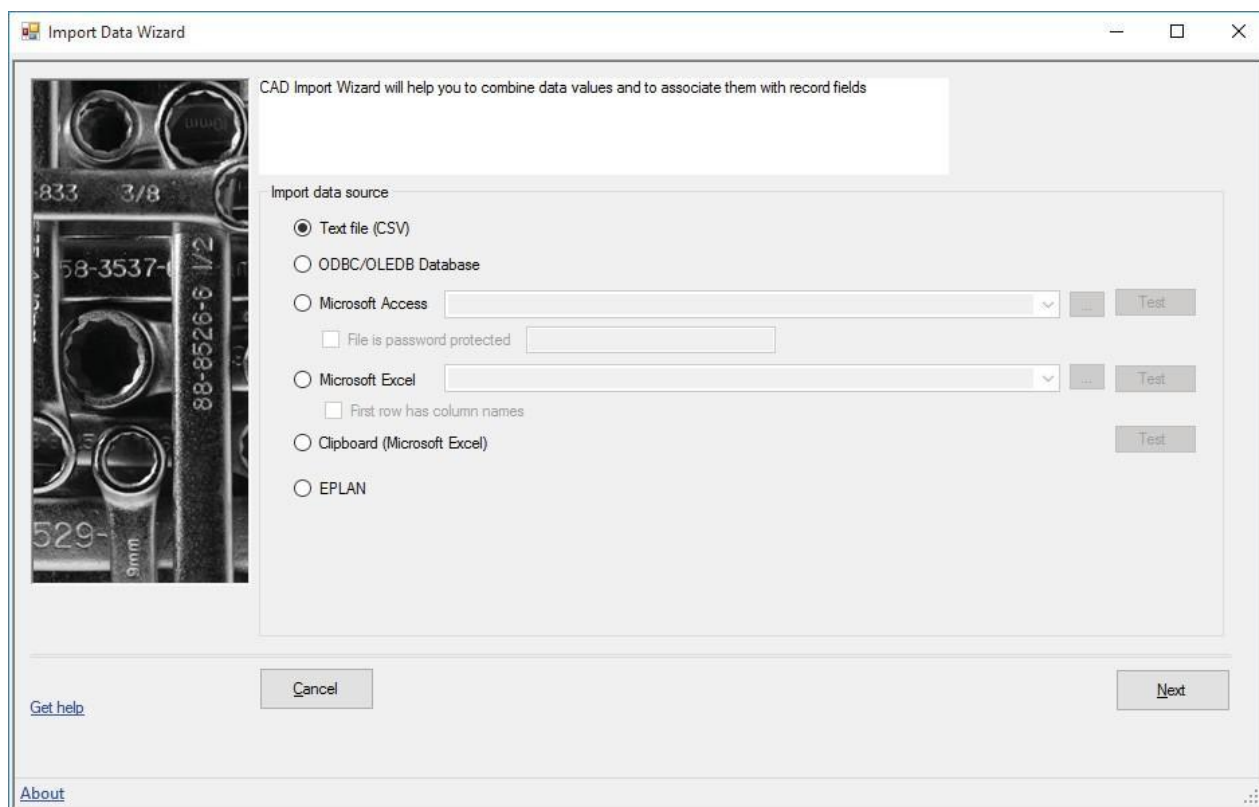


図 130 : 新しいルールを作成するためのウィンドウ

インポートするデータ形式を選択できます。これは通常、テーブル形式です。この場合は、図 131 に示すように、チェックを「Microsoft Excel」に設定します。インポートできるのは独自の Excel 形式 (xls および xlsx) だけではありません。Open Document 形式などの追加のエクセルシート形式も使用できます。

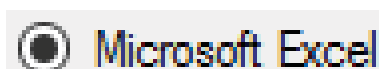


図 131 : Microsoft Excel にチェック

をエクセルシートを選択するには、右側に 3 つの点があるボタンをクリックします (図 131 を参照)。

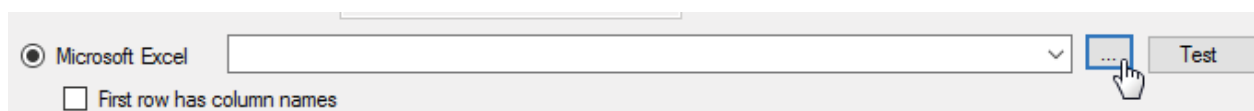


図 132 : インポートするエクセルシートの選択

開いたウィンドウで、ルールを作成するエクセルシートを含むファイルパスを選択します (図 133 を参照)。

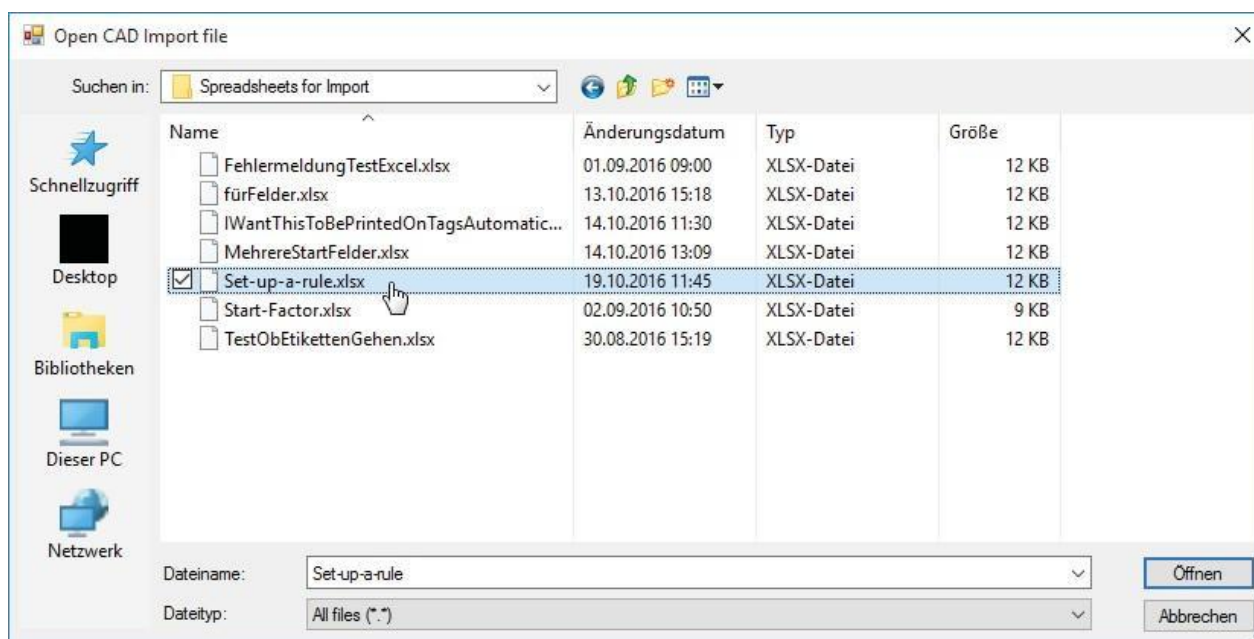


図 133 : ルールを作成するエクセルシートを選択します。

選択したファイルのパスが表示されます (図 134 を参照)。[テスト]をクリックすると、データベースへの接続が存在するかどうかを確認できます。

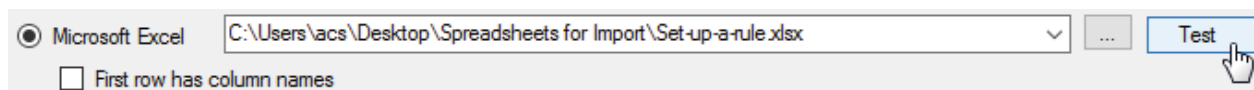


図 134 : インポートされたファイルの選択とテスト

最初の列のエクセルシートに列名が含まれている場合 (図 126 の場合のように)、図 135 のように設定します。

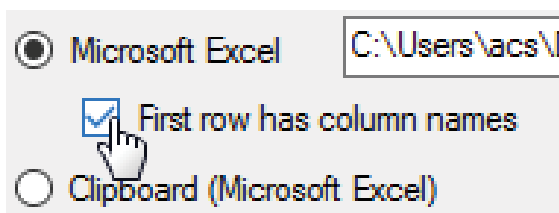


図 135 : 「最初の行が列名」にチェック

次のウィンドウ (図 136 を参照) には、インポートするエクセルシートの概要が含まれています。「次へ」をクリックして、次のウィンドウに移動します。

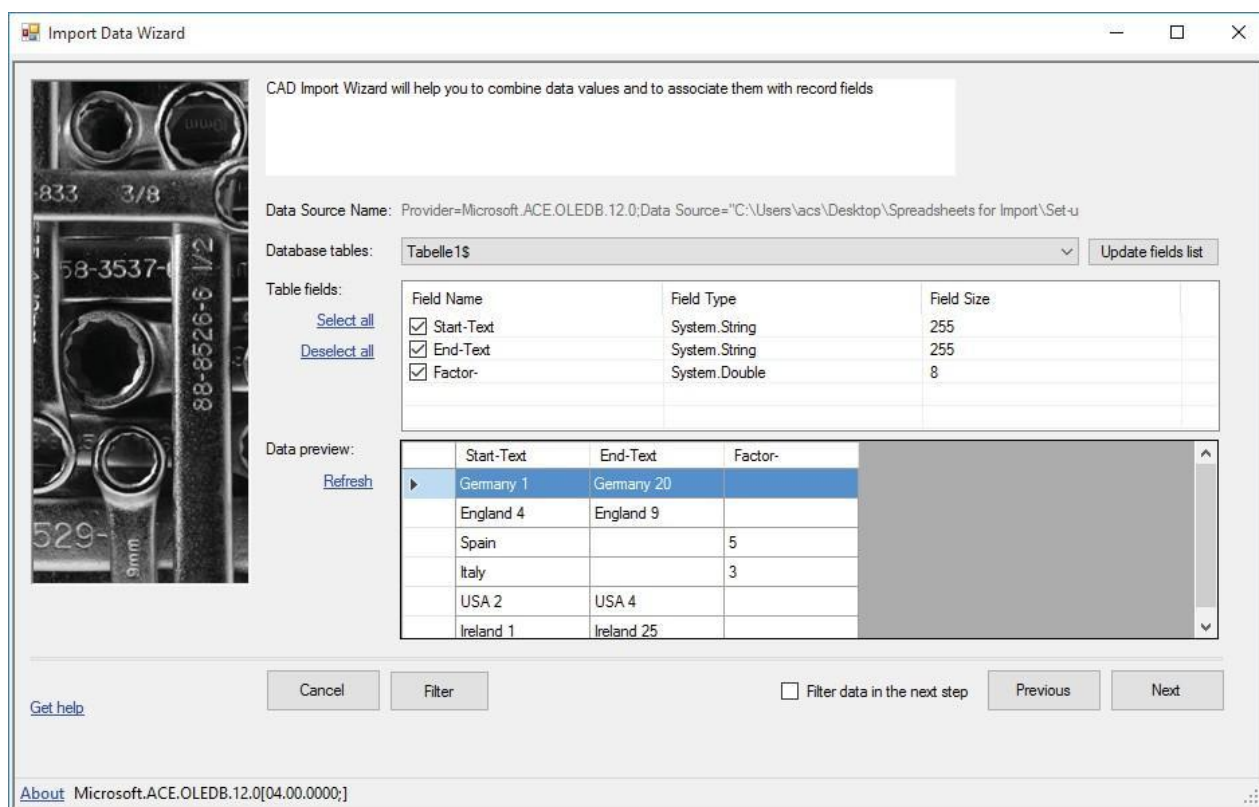


図 136 : エクセルシートの概要

開いたウィンドウに、ルールが作成されるエクセルシートの概要が表示されます。上のセクションでは、個々の列が入力されています。図 137 を参照してください。この例では、図 135 のチェックボックスが設定されているため、最初の行の情報が上のセルのヘッダーとして表示されます。

	Start-Text <input checked="" type="checkbox"/>	End-Text <input checked="" type="checkbox"/>	Factor- <input checked="" type="checkbox"/>
▶	Germany 1	Germany 20	
	England 4	England 9	
	Spain		5
	Italy		3
	USA 2	USA 4	
	Ireland 1	Ireland 25	

図 137 : エクセルシート

このマトリックスの見出しをクリックします。図 138 に示すドロップダウンボックスが開きます。第 6 章の説明に従って、対応する要素を選択します。

	Start-Text <input checked="" type="checkbox"/>	End-Text <input type="checkbox"/>	Factor- <input type="checkbox"/>
▶ Germany	---	Germany 20	
England	Group	England 9	
Spain	Start Text		5
Italy	End Text		3
USA 2	Bundle	USA 4	
Ireland 1	Type	Ireland 25	
	Factor		

図 138 : 要素の選択

図 139 の[ルールの保存]ボタンをクリックして、作成したルールを確認します。

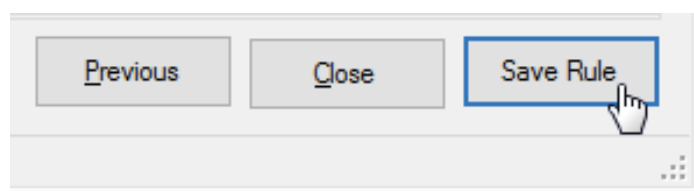


図 139 : ルールの保存

開いたウィンドウで、次の操作を行います。作成したルールに名前を割り当てるオプションがあります (図 140 を参照)。

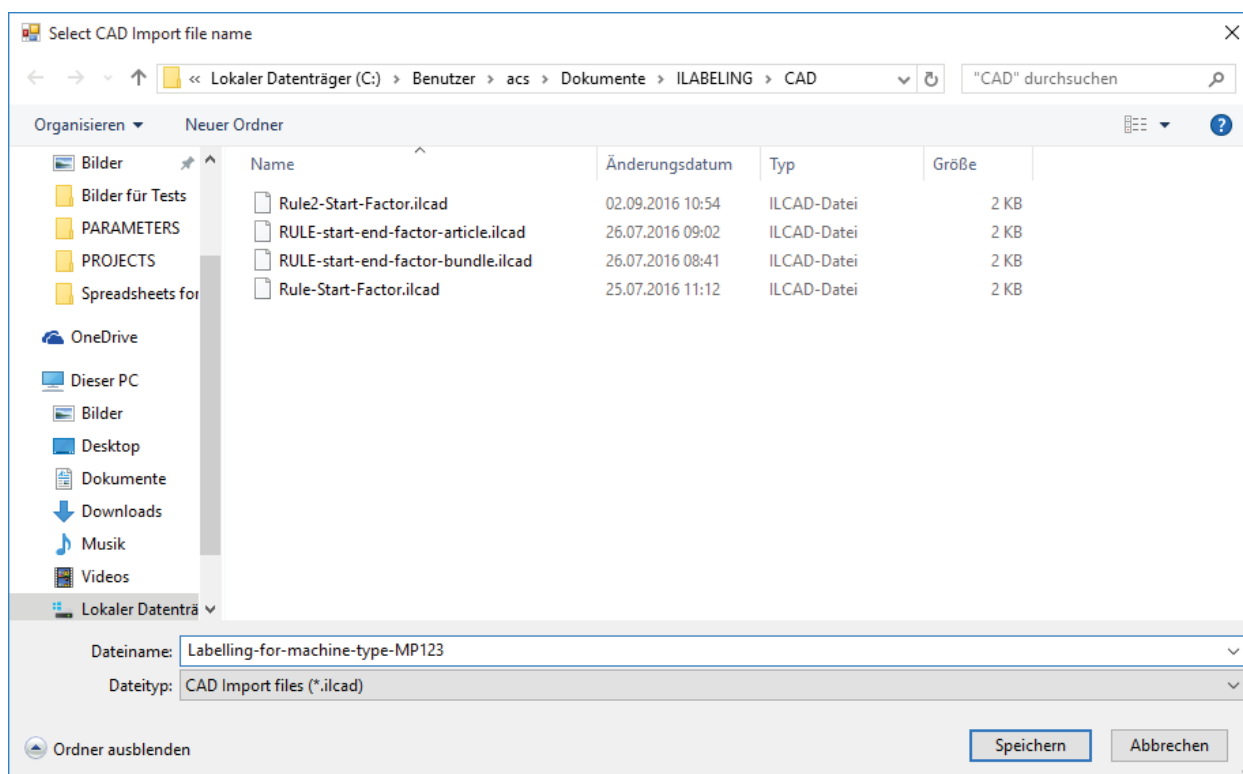


図 140 : 作成したルールの名前を入力する

最後に、ルールを作成するプロセスを閉じることができます (図 141 を参照)。

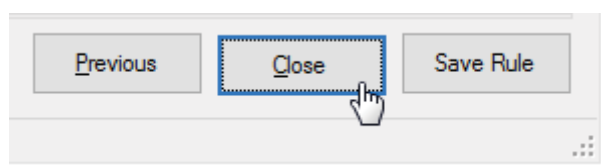


図 141 : ルールを作成するプロセスを閉じる

12.1.1 インポートルールの使用

インポートルールを作成したら、それらを使用できます。

まず、図 142 のフォルダアイコンをクリックしてから、インポートするファイルを選択します。

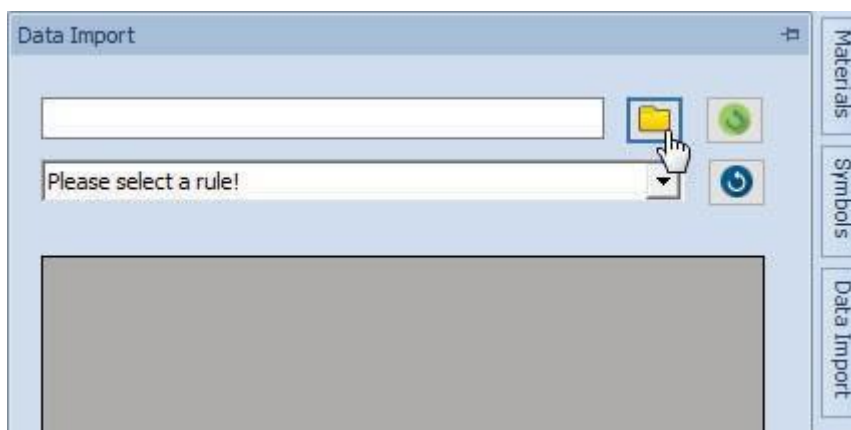


図 142 : インポートするエクセルシートを開く

使用するインポートルールを選択する必要があります。これを行うには、図 143 に示すドロップダウンウィンドウをクリックします。次に、保存したインポートルールを選択できます。

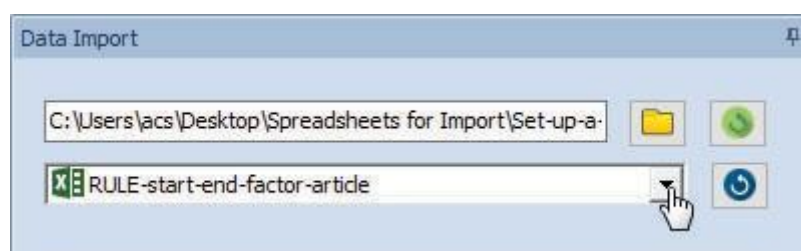


図 143 : ドロップダウンウィンドウを開く

選択したルールでインポートするには、青い矢印をクリックします (図 144 を参照) 。

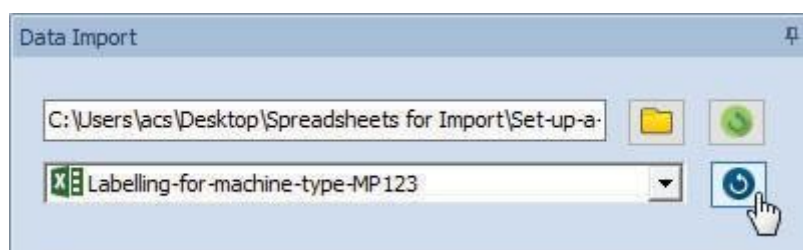


図 144 : 選択したルールでインポート

図 145 に示す[移動]ボタンを右クリックすると、データを転送できます。

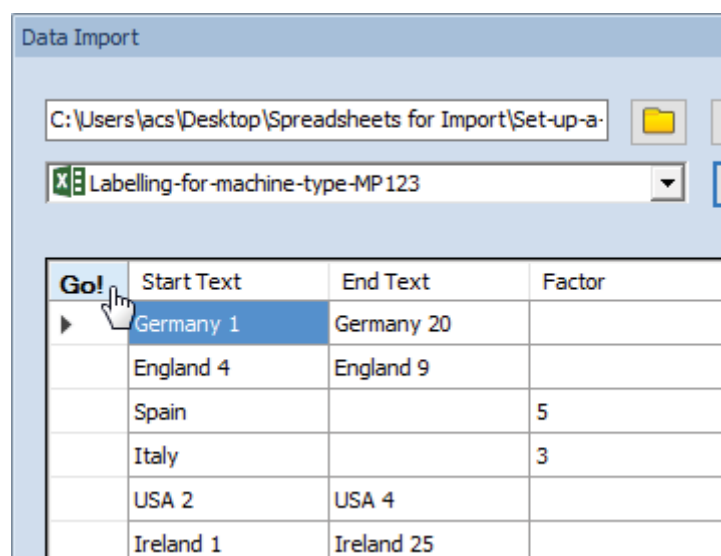


図 145 : データの挿入

以前にマテリアルを選択したことがない場合、情報は標準マテリアルに転送されます。

事前にマテリアルを選択している場合は、ラベル情報が入力されます。

13 出力デバイスマネージャ

各ラベル材料タイプ (タグ、ラベル、または熱転写) の標準出力デバイスを定義できます。これは前の章で説明されています。

さらに、材料ごとに個別の出力デバイスを定義できます。これにより、たとえば、プロッタでの材料「KS 4/18 白」の出力と、Pictor²での材料「KS4 / 18 青」の出力が可能になります。これには、出力デバイスマネージャが使用されます。

[ツール]メニューのプリンタ設定を開いて、出力デバイスマネージャを開きます (図 146 を参照)。

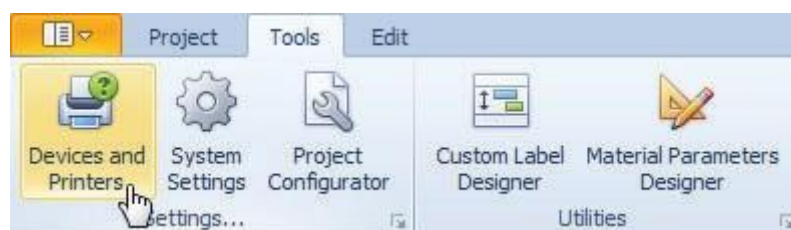


図 146 : プリンタ設定を開く

図 147 に示す[ストラテジー]アイコンをクリックします。



図 147 : 出力デバイスマネージャを開く

図 148 に示すように、材料データベース全体が開きます。

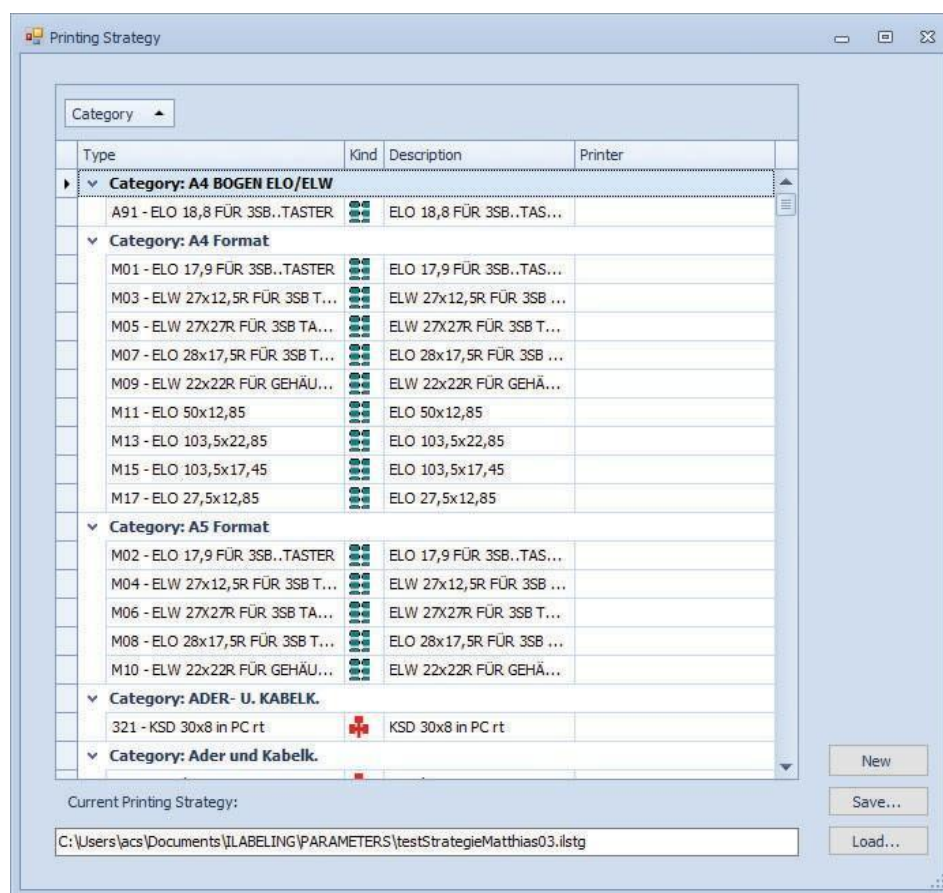


図 148 : 出力デバイスマネージャを設定するためのマテリアルデータベース

これで、「プリンター」列の各マテリアルに目的の出力デバイスを設定できます。これを行うには、独自の出力デバイスを設定するマテリアルのセルをクリックします。ドロップダウンメニューが開き、使用可能なすべてのデバイスが一覧表示されます。これを図 149 に示します。

M05 - ELW 27x27R FÜR 3SB TA...	ELW 27x27R FÜR 3SB T...		
M07 - ELO 28x17,5R FÜR 3SB T...	ELO 28x17,5R FÜR 3SB ...		
M09 - ELW 22x22R FÜR GEHÄU...	ELW 22x22R FÜR GEHÄ...	ILabeling Name	Printer
M11 - ELO 50x12,85	ELO 50x12,85	CABeos1	CAB EOS1/300
M13 - ELO 103,5x22,85	ELO 103,5x22,85	ENGRAVER	VEC MVPS G3-T
M15 - ELO 103,5x17,45	ELO 103,5x17,45	a4+m	CAB A4+m/300
M17 - ELO 27,5x12,85	ELO 27,5x12,85	XD	CAB XD4T/300
Category: A5 Format		MGS-50	MGS 50

図 149 : 特定のマテリアルの出力デバイスの選択

ドロップダウンメニューを使用して、マテリアルごとに個別の出力デバイスを指定できます。この出力デバイスは、標準の出力デバイスの代わりに使用されます (図 150 を参照)。

Category ▲				
Type	Kind	Description	Printer	
57W - KSK 70x9	+	KSK 70x9		
58W - KSK 35/9	+	KSK 35/9		
62G - KSO 15x9 gelb	+	KSO 15x9 gelb		
69W - KSO 35/9	+	KSO 35/9		
82 - KS 27/12,5 weiss	+	KS 27/12,5 weiss		
83 - KS 27/12,5 grau	+	KS 27/12,5 grau		
89 - KS 27/18 grau	+	KS 27/18 grau		
▼ Category: GERÄTEPLATZ				
I 60G - KSO 11x9 gelb	+	KSO 11x9 gelb	Basic-Plotter	▼ X
60R - KSO 11x9 rot	+	KSO 11x9 rot		

図 150 : 特定のマテリアルの出力デバイスを選択する

印字ストラテジーに名前を割り当て、[保存]をクリックして保存します。これを図 151 に示します。

318 - KDE 200	+	KDE 200		New
Current Printing Strategy:				Save...
C:\Users\acs\Documents\ILABELING\PARAMETERS\This-is-my-great-strategy.ilstg				Load...

図 151 : 印字ストラテジーの保存

出力デバイスマネージャに保存されている出力デバイスを使用するように指定するには、チェックマークを入れる必要があります。「印字」アイコンのドロップダウンウィンドウを開くと、チェックボックスが表示されます。図 152 に示すように、[出力デバイスマネージャを使用する]を選択することができます。このチェックボックスを設定すると、標準の出力デバイスではなく、マテリアルごとに個別に選択したものが使用されます。

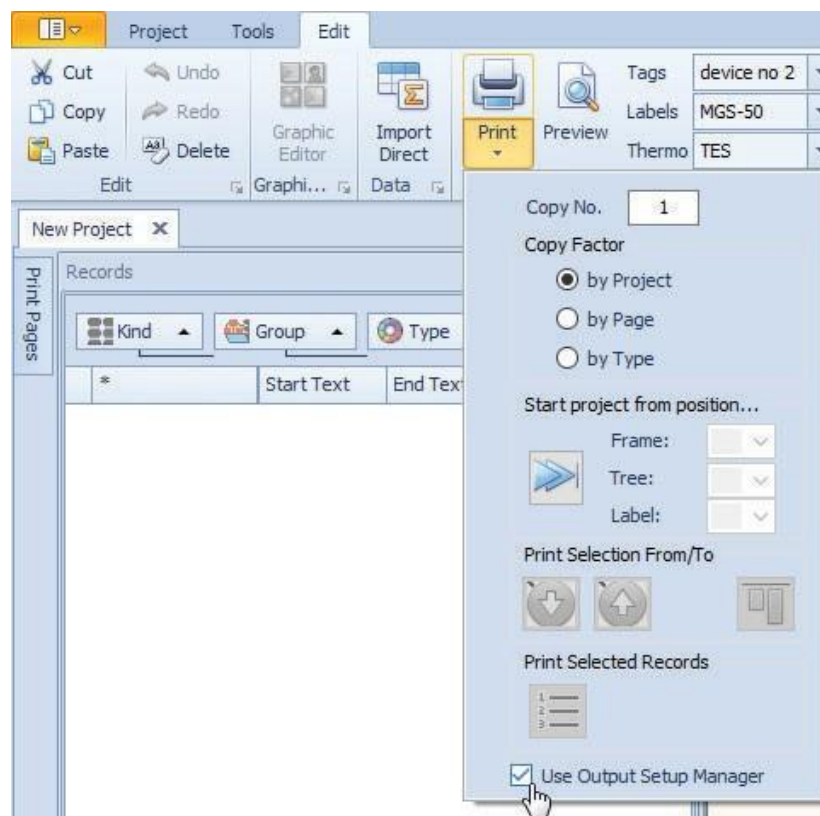


図 152 : 出力デバイスマネージャを使用することの確認

出力デバイスがデバイスに設定されていない場合でも、標準デバイスが使用されます

14 パラメータデータベース

パラメータデータベースで変更を行うことができます。

マテリアルデータベースが拡張され、アップデートされています。型番を選択するには、次の図 153 に示すように、Win タイプ、マテリアルの説明の一部、または型番番号を検索フィールドに入力します。

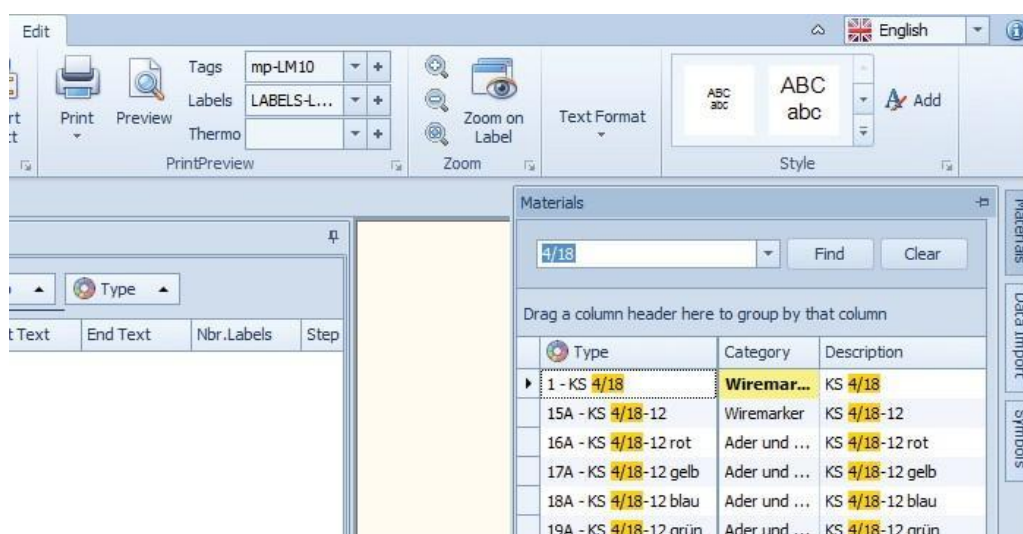


図 153 : 変更するマテリアルを選択

データベースの拡張に加えて、さまざまなマテリアルのパラメータが適応されています。さまざまなデバイスでの正しい出力が保証されます。

それでもパラメータを調整する必要がある場合は、マテリアルパラメータデザイナーで変更を加えることができます。パラメータを調整するマテリアルは、データベースで選択する必要があります。次に、右下隅にある[<ジオメトリ>]タブをクリックします。これで、次の図 154 に示すように、個々のパラメータ値を変更できます。

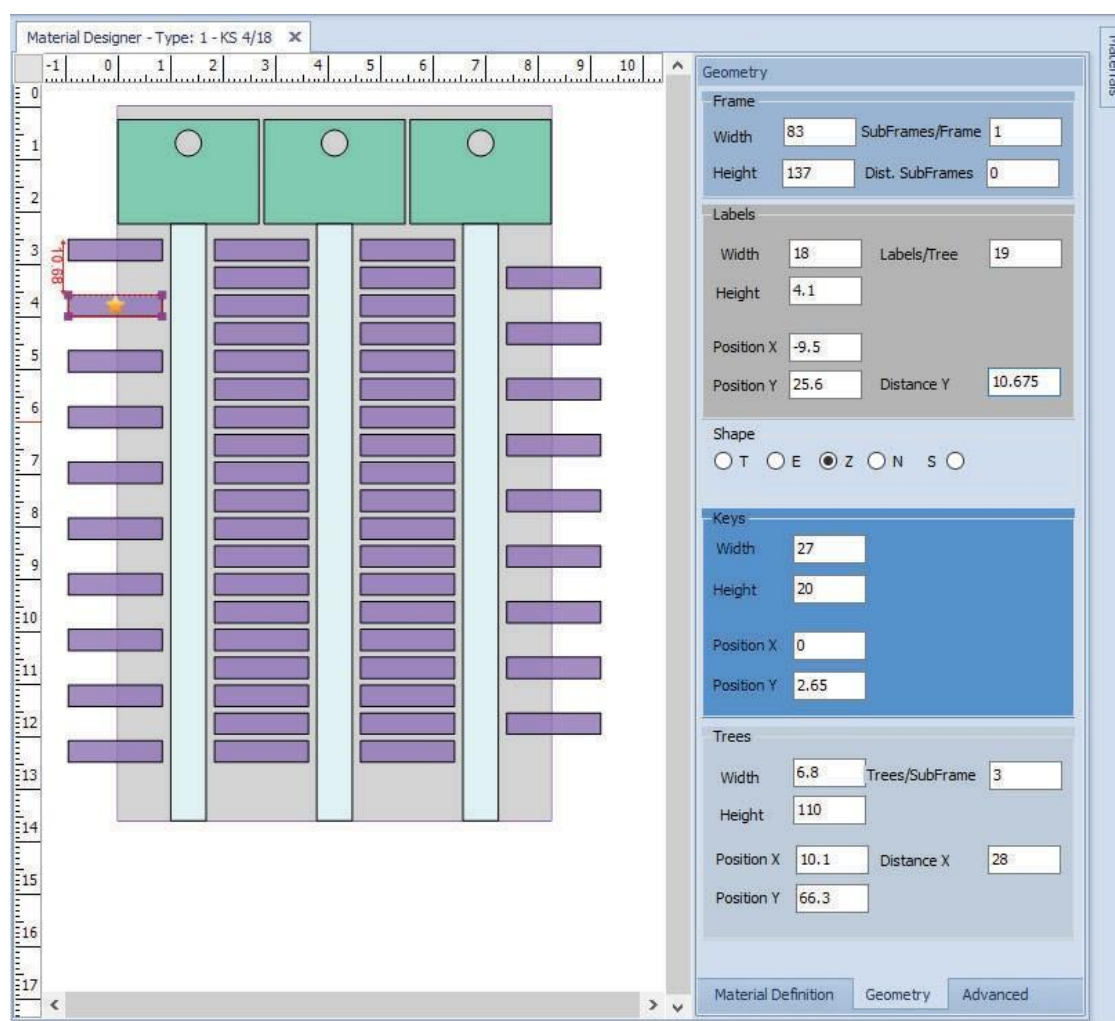


図 154 : 形状の変更

図の意味 :

- **幅** は、x 方向のラベルの幅です。
- **高さ** は、y 方向のラベルの高さです。
- **ラベル/ツリー** は行数を示します。これは、1 つのツリー (右と左) のラベルの数を上から下に数えたものです。
- **位置 X** は、x 方向の最初のラベルの位置を示します。
- **位置 Y** は、y 方向の最初のラベルの位置を示します。
- **距離 Y** は、ラベル間の垂直距離を示します。

(レーザーマテリアルの場合、この図にはギャブが含まれます。)

入力を含むジオメトリ・データが変更されると、マテリアルプレビューでは赤い矢印で示されます。

パラメータ値の変更を保存するには、図 155 に示す保存アイコンをクリックします。パラメータ調整を永続的に保存するには、表示されている順序で両方のアイコンをクリックします。

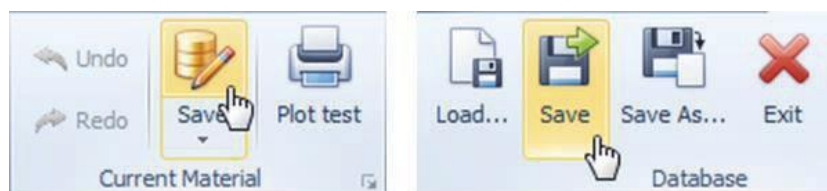


図 155 : 保存ボタンをクリックする。

14.1 パラメータのインポート

既存のパラメータを mp-Universal Marking Software にインポートできます。したがって、マテリアルパラメータデザイナーが使用されます (図 156 を参照) 。



図 156 : マテリアルパラメータデザイナーを開く

その後、<インポート>をクリックします (図 157 を参照) :

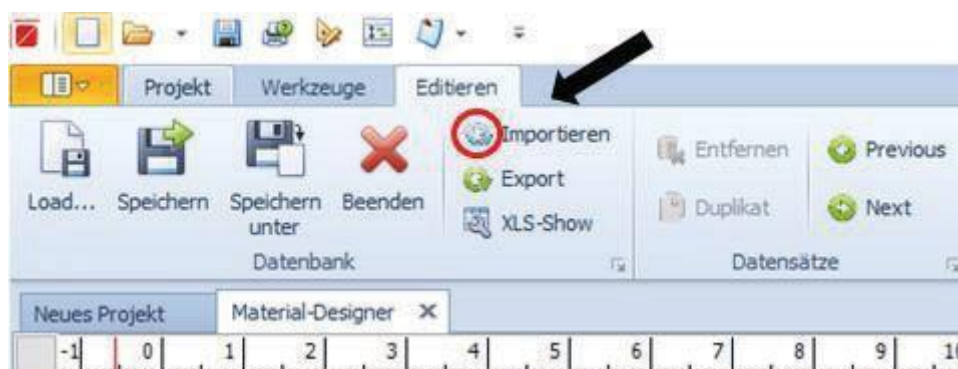


図 157 : 「Import」をクリックします

その後、ファイルの末尾が<acsparm>か<xmlparam>を選択します。次に、<開く>をクリックします。

インポートする必要があるマテリアルを右側で選択します。二重矢印ボタンで確認します。次に、<OK>で確認します (図 158 を参照)。

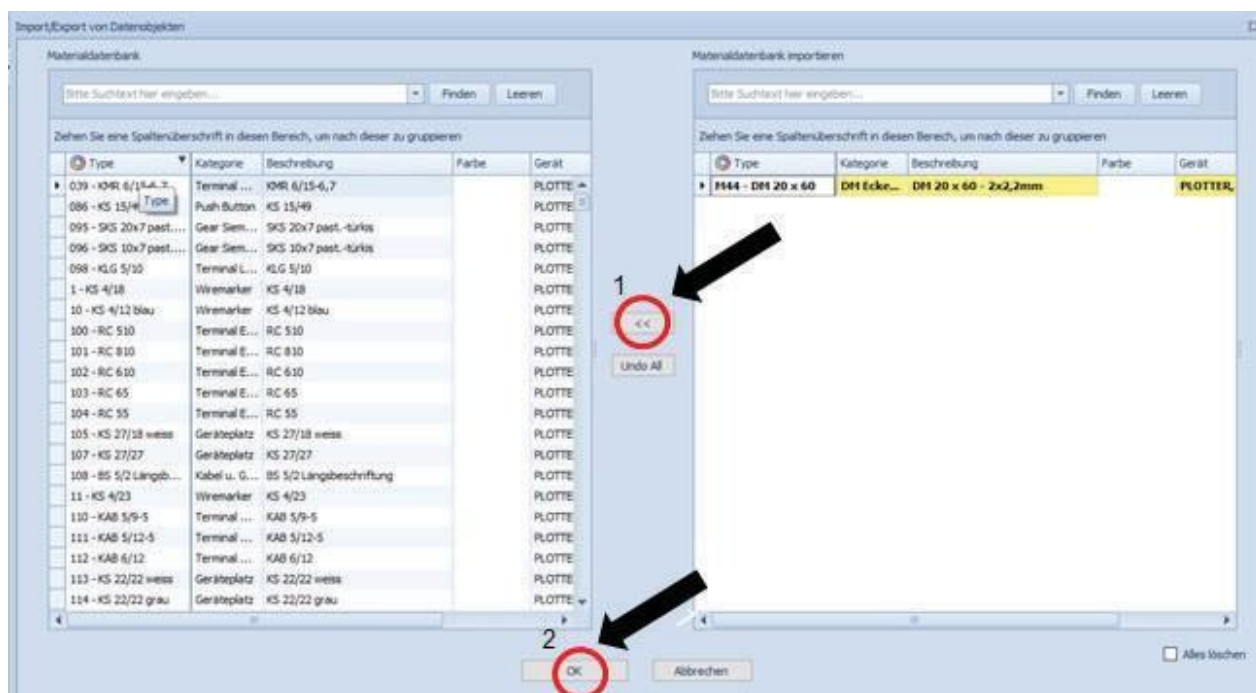


図 158 : マテリアルパラメータの引き継

15 ACS Gold studio からの転送

プロジェクトとパラメータは ACS Gold studio から引き継ぐことができます。したがって、以下のサブチャプターをご覧ください。

15.1 ACS Gold studio からのプロジェクト転送

ACS Gold studio で作成されたプロジェクトを mp-Universal Marking Software に変換することができます。これらは、ファイルが<pdb>で終わるプロジェクトである必要があります。

完全に首尾一貫したプロジェクトの移転は例外なく保証できないことが指摘されています。これは、基盤となるプログラミング技術が異なるためです。その後の手動調整が必要になる場合があります。

プロジェクトの転送は、図 159 に示すように、<Project Import>アイコンを使用してリボン<Tools>で開始されます。

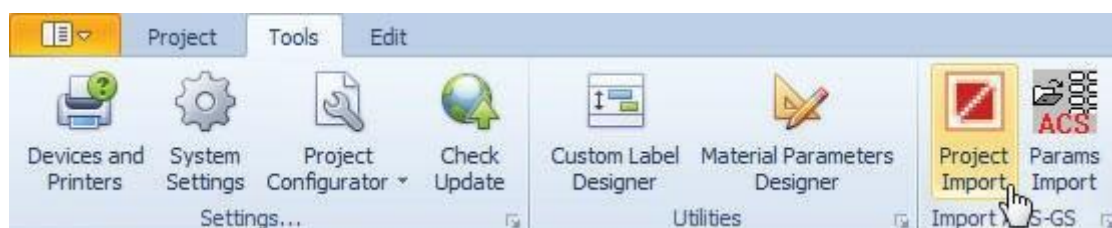


図 159 : ACS Gold studio からのプロジェクトのインポート

ACS Gold studio からのプロジェクトが保存されているパスとファイル (次に、下の図 160 に示すように、拡張子<pdb>) が選択されます。

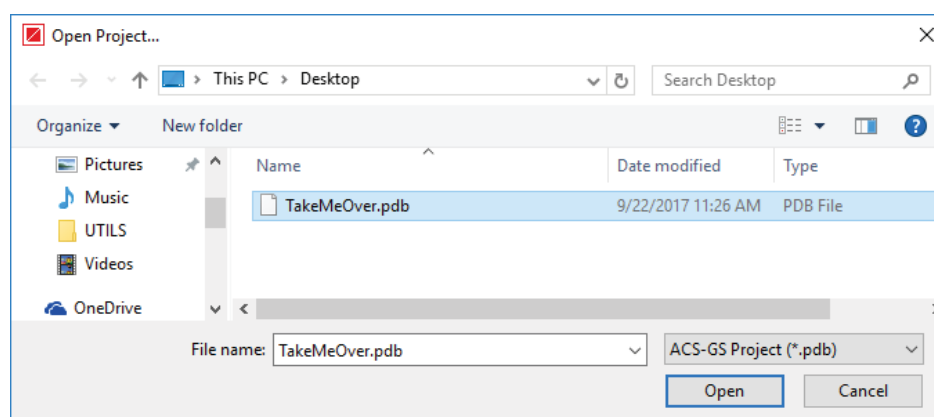


図 160 : pdb ファイルの選択

図 161 に示すように、プロジェクトは mp-Universal Marking Software で開かれます。さらに、元のプロジェクト名ですでに保存されています。

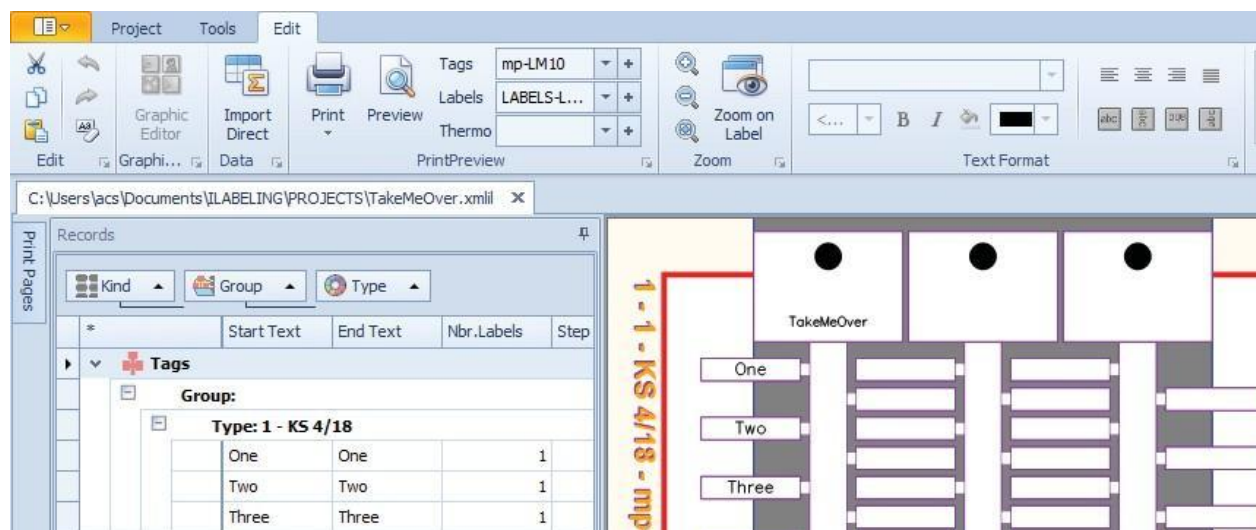


図 161 : 引き継がれたプロジェクト

15.2 ACS Gold studio からのパラメータ転送

ACS Gold studio から mp-Universal Marking Software に個々のパラメータまたはデータベース全体を追加することができます。必要なファイルの末尾は<acs>です。インポートするパラメータ（またはデータベース全体）は、acs ファイルである必要があります。ACS Gold studio で作成し、Windows オペレーティングシステムのディレクトリに保存する必要があります。インポートは、下の図 162 に示すように、リボンの<Tools>にある<ParamsImport>アイコンで開始されます。

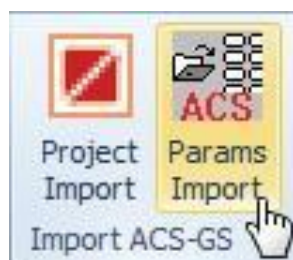


図 162 : パラメータのインポート

続いて、パラメータまたはデータベースが保存されているパスとファイルが選択されます。これを図 163 に示します。

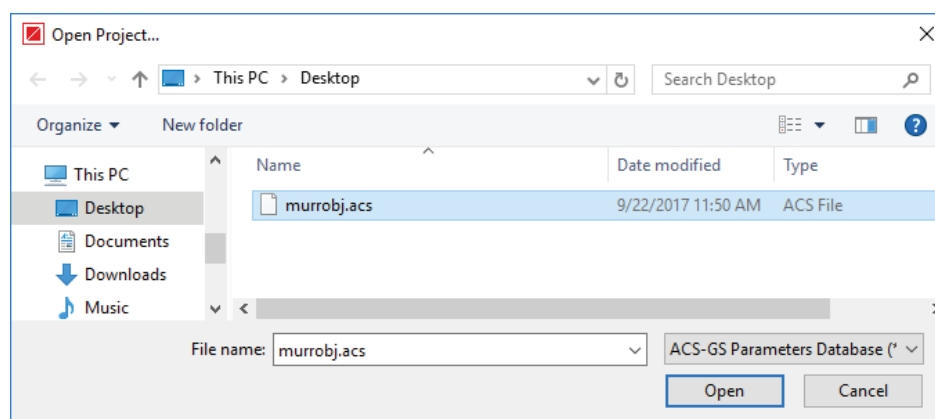


図 163 : acs ファイルの選択

短いロード時間の後、2つのデータベースを含むウィンドウが開きます。図 164 を参照してください。

左側のデータベースには、すでに存在するマテリアルが含まれています

mp-Universal Marking Software に。適切なデータベースの要素は、Goldstudio の acs ファイルからインポートされるマテリアルです。

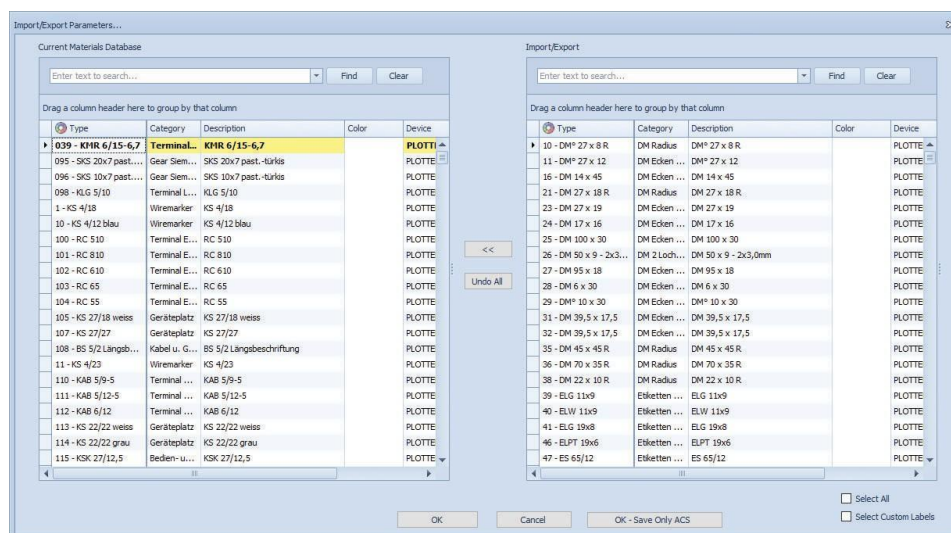


図 164 : 2つのデータベース

転送は、適切なデータベース内のすべてまたは個々のマテリアルにマークを付けることで可能です。次に、二重矢印の付いたボタンを使用して、mp-Universal Marking Software のデータベースに転送されます。これで、これらのマテリアルを mp-Universal Marking Software で使用できるようになりました。mp-Universal Marking Software にすでに存在するマテリアルが転送されると、ポップアップで示されます (図 165 を参照)。

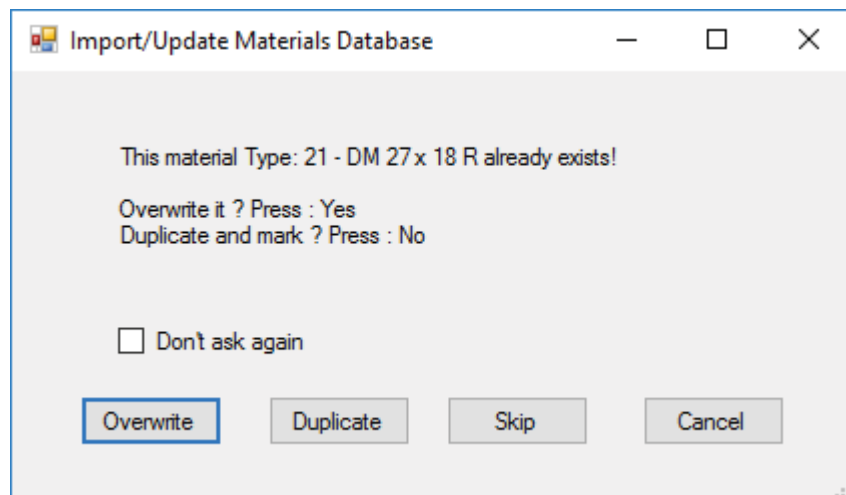


図 165 : エントリを上書きするかどうかを尋ねるポップアップウィンドウ

mp-Universal Marking Software のデータベースにすでにあるマテリアルを上書きまたは複製することができます。複製する場合、既存のマテリアルは保持され、上書きされません。データの損失を防ぐために、複製による品目転送をお勧めします。