

KD ラスターコンバート

# RS3RS スタンプ合成オプション

(ラスター/ラスター変換)



Kernel Computer System

カーネルコンピュータシステム株式会社

本社：パッケージ販売部

〒221-0056 横浜市神奈川区金港町 6-3 横浜金港町ビル

Tel : 045-442-0500 Fax : 045-442-0501

URL:<http://www.kernelcomputer.co.jp>

## ラスター相互変換 + スタンプとテキストの合成(オプション)プログラム



### RSST3RS スタンプ合成オプション製品のラインナップ

スタンプ合成するベクターフォーマットに応じて以下の製品からお選びください。

- RSDWG3RS-----長尺ラスター/ラスター変換、DWG データのスタンプ合成変換、テキスト合成変換
- RSDXF3RS-----長尺ラスター/ラスター変換、DXF データのスタンプ合成変換、テキスト合成変換
- RSHP3RS-----長尺ラスター/ラスター変換、HP-GL データのスタンプ合成変換、テキスト合成変換
- RSH23RS-----長尺ラスター/ラスター変換、HP-GL/2 データのスタンプ合成変換、テキスト合成変換

### 動作環境

Windows 版 : WindowsXP, Windows Server 2003,  
WindowsVista, Windows Server 2008, Windows7,  
Windows Server 2008 R2, Windows8, Windows Server 2012,  
Windows8.1, Windows Server 2012 R2, Windows 10, Windows Server 2016

UNIX 版 : Solaris9 以降 (SPARC), HP-UX11i V2 以降, AIX6.1 以降

LINUX 版 : x86 系

### 価格

KDraster コンバートシリーズ  
ラスター/ラスター変換 + スタンプ合成オプション

RSDWG3RS / RSDXF3RS / RSHP3RS / RSH23RS  
各 45 万円(税抜き)

KD ラスターコンバートは、コマンドラインアプリケーションです。通常のコマンドと同じようにコマンドラインから実行したり、バッチファイルやシェルスクリプトに組み込むことができます。  
Windows の場合は、「コマンドプロンプト」で DOS ウィンドウを開いて、その中で実行します。

## 1. 属性ファイル

変換を始める前に、変換に必要な情報を属性ファイル上で設定します。

```

ras_in. atr..... RASTER 入力属性ファイル
ras_out. atr..... RASTER 出力属性ファイル
text_in. atr..... TEXT 入力属性ファイル
XXX_in. atr..... ベクター入力属性ファイル
    
```

※ ベクター入力属性ファイルは各ベクターフォーマットによって異なります。

## 2. スタンプ合成

スタンプ合成処理は以下の手順で行います。

- ① 各入出力属性ファイルを変換したい内容に合わせて設定する。
- ② スタンプデータとなる各ベクターフォーマットデータを保存(準備)する。
- ③ スタンプ合成する情報を記述した「スタンプ記述ファイル」を作成する。
- ④ -sm オプションで③のファイルを指定して、変換処理を実行する。

### ◆スタンプファイル合成の実行例

各属性ファイルの設定とスタンプ記述ファイルを作成後、以下のようにコマンドラインに入力します。

<b>実行モジュール名    入力ファイル名    -O出力ファイル名    -SMスタンプ記述ファイル名</b>
---

例：RSHP3RS の場合以下のように入力して実行します。この例ではラスタデータ in\_file に stampdat1.dat と stampdat2.dat を合成したラスタデータ out\_file を出力します。  
stamp.txt はスタンプ記述ファイルです。

<b>RSHP3RS    in_file    -Oout_file    -SMstamp.txt</b>
---

スタンプ記述ファイルの内容(stamp.txt)

<pre> #####stamp data sample##### MERGE_LOGIC = 1 IN_ATR = hpgl_in. atr SCALE = 0.5 ROTATION = 90 COLOR_MODE = 0 *GROUP ORG_X = x1 ORG_Y = y1 COLORWIDTH = (C1=0.1, C2=0.2, C3=0.3, C4=0.4, C5=0.4) FILE_NAME=Stampdat1. dat *END *GROUP ORG_X = x2 ORG_Y = y2 COLORWIDTH = (C1=0.4, C2=0.3, C3=0.2, C4=0.1, C5=0.4) FILE_NAME=stampdat2. dat *END     </pre>	<p>スタンプ合成方法 スタンプ入力属性ファイルの指定 スケール 回転角度 カラー/2 値指定</p> <p>スタンプデータ位置指定 X スタンプデータ位置指定 Y 色番号を線幅に変更 スタンプファイル名 1</p> <p>スタンプデータ位置指定 X スタンプデータ位置指定 Y 色番号を線幅に変更 スタンプファイル名 2</p>
---	---

## 実行画面

```
> RSHP3RS in_file -Oout_file -SMstamp.txt
```

Copyright(c) 1992-2001 by Kernel Computer System Co.,Ltd. All rights reserved.

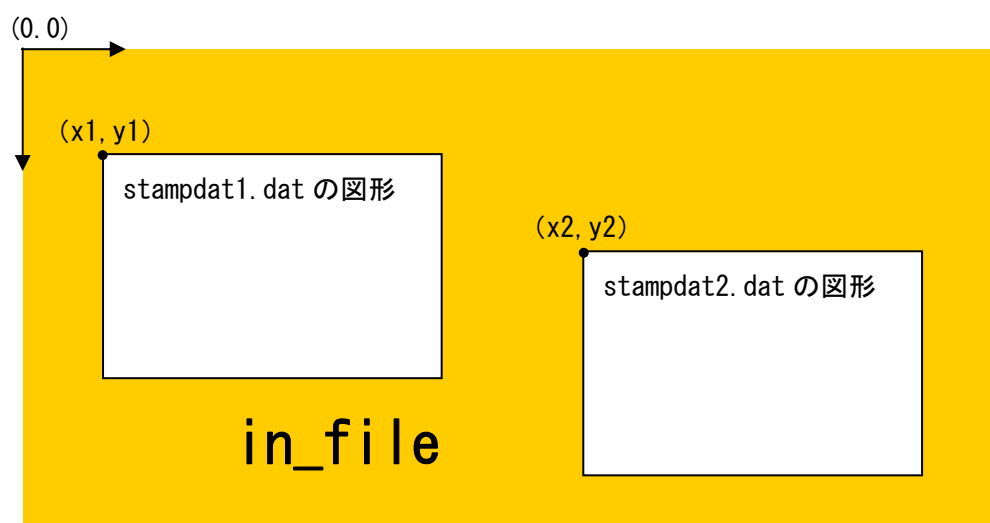
RASTER(in\_file) -> RASTER(out\_file) ファイル コンバータ

ただいま、ファイル変換中です。

ラスター/ラスター変換処理 100% 終了

RSHP3RS 変換終了

スタンプ合成された出力ファイル(out\_file)



### 3. テキスト合成

テキスト合成処理は以下の手順で行います。

- ① テキスト合成に関するパラメータ設定をおこなう  
「テキスト入力属性データ変換パラメータファイル」(text\_in. atr)を設定する。
- ② テキスト合成する情報を記述した「テキストデータファイル」を作成する。
- ③ -TX オプションで②のファイル名を指定して処理を実行する。

#### ◆ テキスト合成の実行例

各属性ファイルの設定とテキストデータファイルを作成後、以下のようにコマンドラインに入力します。

```
実行モジュール名 入力ファイル名 -O出力ファイル名 -TXテキストデータファイル名
```

例：RSHP3RS の場合以下のように入力して実行します。この例ではラスターデータ in\_file にカーネル  
コンピュータシステム株式会社の文字を合成したラスターデータ out\_file を出力します。  
sample.txt はテキストデータファイルです。

```
RSHP3RS in_file -Oout_file -TXsample.txt
```

テキストデータファイルの内容(sample.txt)

```
#####text data sample#####
MOJI_HEIGHT = 6.0          文字高さ(単位: mm)
MOJI_WIDTH  = 6.0          文字幅(単位: mm)
MOJI_THETA  = 0.0          文字傾き(単位: 度)
MERGE_LOGIC = 1            REPLACE(後書き優先)
*GROUP
ORG_X = x1                  テキスト表示位置指定 X
ORG_Y = y1                  テキスト表示位置指定 Y
TEXT=カーネルコンピュータシステム株式会社 表示テキスト
*END
*GROUP
ORG_X = x2                  テキスト表示位置指定 X
ORG_Y = y2                  テキスト表示位置指定 Y
TEXT=カーネルコンピュータシステム株式会社 表示テキスト
*END
```

## 実行画面

```
> RSHP3RS in_file -Oout_file -Txsample.txt
Copyright(c) 1992-2001 by Kernel Computer System Co.,Ltd. All rights reserved.
RASTER(in_file) -> RASTER(out_file)ファイル コンバータ

ただいま、ファイル変換中です。

ラスター/ラスター変換処理 100% 終了

RSHP3RS 変換終了
```

スタンプ合成された出力ファイル(out\_file)

(0.0)

●カーネルコンピュータシステム株式会社  
(x1, y1)

●カーネルコンピュータシステム株式会社  
(x2, y2)

**in\_file**

## 4. 合成情報ファイル

### ◆ スタンプ、テキスト合成情報の記述ファイルについて

ラスタ上合成するスタンプ、テキストの情報を記述するテキストファイルです。各パラメータを設定し、任意の名前で保存してください。変換時に保存したテキストファイルを指定することによりスタンプ、テキスト合成をおこないます。

- グループ定義の開始&終了を設定します。\*GROUP から\*END の範囲で、合成するスタンプ、テキスト情報、表示位置などを設定します。(スタンプ、テキスト合成共通)

\*GROUP..... グループ定義の開始  
\*END..... グループ定義の終了

- スタンプデータの表示位置の設定をします。初期値は0.0で左上を原点(0,0)とします。右方向がX値のプラス、下方向がY値のプラスとします。(スタンプ、テキスト合成共通)

ORG\_X = xxx.xx..... 表示位置X (単位:mm)  
ORG\_Y = xxx.xx..... 表示位置Y (単位:mm)

- 合成するスタンプファイル名称を設定します。(スタンプ合成のみ対応)  
例: FILE\_NAME = testdat.plt スタンプファイルに『testdat.plt』をセット。  
絶対パスで指定してください。

FILE\_NAME = XXXXXXXXXXXX スタンプファイル名称(パス名称も一緒に指定)

- 合成するテキストを設定します。(テキスト合成のみ対応)  
半角511文字、全角225文字以内で設定。先頭の空白文字、TABの指定、改行の指定は出来ません。

TEXT = XXXXXXXXXXXXXXXX ..... XXXXXXXXXXXX : 表示文字列

- スタンプデータの合成方法を設定します。透過モード(0)または上書きモード(1)から選択します。(スタンプ、テキスト合成共通)

MERGE\_LOGIC = X

- スタンプデータのフォーマット(DXF, DWG, HP-GL, HP-GL/2など)に対応した、属性ファイル名称を指定します。(スタンプ合成のみ)

IN\_ATR = XXXXXXXXXXXX スタンプデータ属性ファイル名称

- 合成するスタンプ、テキストの線幅を変更する場合に利用します。  
スタンプデータ自身に線幅がある場合はコメントとしてください。(スタンプ、テキスト合成共通)

COLORWIDTH = (Ci=w, Cj=w, ...)

- 合成するスタンプデータのスケールを設定します。(スタンプ合成のみ対応)

SCALE = XXX.XXX..... スケール値

- 合成するスタンプデータの回転角度を設定します。設定値は、0, 90, 180, 270 度となります。  
(スタンプ合成のみ対応)

ROTATION = XXX..... 回転角度。(単位：度)

- スタンプデータを貼り付けるときのスタンプデータのカラー/モノクロを選択します。  
(スタンプ合成のみ対応)

COLOR\_MODE = 0..... カラーデータを無効(2値)とします。  
COLOR\_MODE = 1..... カラーデータを有効とします。

- スタンプデータの色番号に対するカラー設定。(スタンプ合成のみ対応)

COLORRGB = ( C1=r1, g1, b1, C2=r2, g2, b2, C3=r3, g3, b3, . . . Cn=yn, gn, bn )  
Cn : 色番号(0 ~ 255)  
但し、カラーラスタ出力の場合はインデックスカラー番号の0~254の範囲です。  
(色番号255は白に固定)

rn : 赤値 (0 ~ 1000)  
gn : 緑値 (0 ~ 1000) (注)内部では(0 ~ 1000)から(0 ~ 255)に変換されて処理します。  
bn : 青値 (0 ~ 1000)

制限条件： 色番号の値は0~255とします。(但し、カラーラスタ出力時は0~254とします)  
RGBの値は0~1000とします。

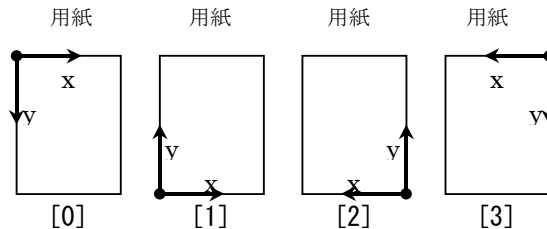
入力例： 例. COLORRGB = ( C1=1000, 0, 0, C2=0, 0, 0 )  
色番号1を赤1000、緑0、青0(赤色)、色番号2を赤緑青共に0(黒色)に設定します。

- スタンプ、テキストを合成するページを指定です。  
初期値：PAGE\_NUMBER = 0ですべてのページに合成します。(スタンプ、テキスト合成共通)

PAGE\_NUMBER = xxxx ページ番号を指定

- スタンプ、テキストの表示位置の基準となる用紙の原点と、X軸、Y軸の向きを設定します。

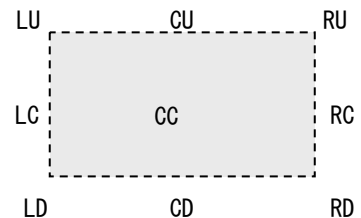
STAMP\_ORG = X(スタンプ合成)  
MOJI\_ORG = X(テキスト合成)  
X: 用紙の原点位置と座標軸の向き(0~3)



- スタンプ、テキストの基準位置を設定します。

STAMP\_REF = XX(スタンプ合成)  
MOJI\_REF = XX(テキスト合成)

LU, CU, RU, LC, CC, RC, LD, CD, RD から選択します。



**変換例**

例：RSH3RS を使用して TIFF ファイル kdtest\_2.tif に HPGL ファイル sp1.hp とカーネルコンピュータシステム(株)の文字を合成したラスターデータ kdtest\_2.rs を出力します。テキスト合成の設定は sample.txt、スタンプ合成の設定は stamp.txt でおこなったものとします。以下のようにコマンドラインに入力します。

```
RSH3RS kdtest_2.tif -Okdtest_2.rs -TXsample.txt -SMstamp.txt
```

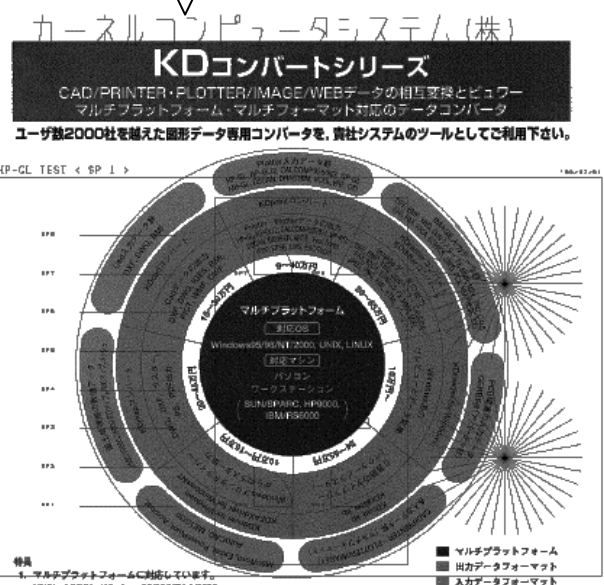
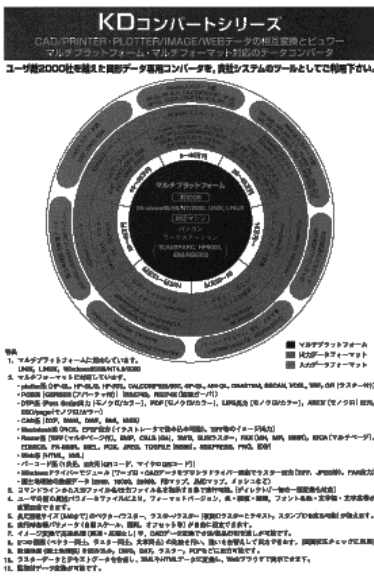
stamp.txt

```
##### stamp data sample(DXF) #####
#-----#
MERGE_LOGIC = 0
IN_ATR = dxf_in.atr
SCALE = 0.5
ROTATION = 0
COLOR_MODE = 0
#-----#
*GROUP
ORG_X = 5.0
ORG_Y = 50.0
FILE_NAME=sp1.dxf
*END
#####
```

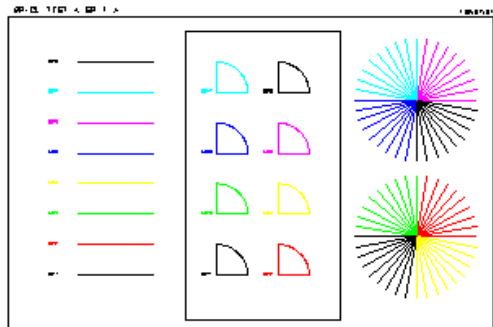
sample.txt

```
##### text data sample #####
#-----#
MOJI_HEIGHT = 10.0
MOJI_WIDTH = 10.0
MOJI_THETA = 0.0
#-----#
*GROUP
MOJI_FONT_NAME=NOT_USE
MERGE_LOGIC = 0
ORG_X = 18.0
ORG_Y = 12.0
TEXT=カーネルコンピュータシステム(株)
*END
#####
```

入力 TIFF ファイル



kdtest\_2.tif



スタンプ用 DXF ファイル sp1.dxf

合成したラスターファイル kdtest\_2.rs