KDprintコンバート HPMGHP

HP-GL,HP-GL/2 データを編集し、
HP-GL,HP-GL/2 データへ変換

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：https://www.kernelcomputer.co.jp

特　　長

・フォルダ内の HP-GL,HP-GL/2(ラスター含む)データをまとめて一括変換することが可能。
・１つ目の HP-GL,HP-GL/2 データの最終ページの後に２つ目の HP-GL,HPGL/2 データを繋げる事が可能。
（３ページの HP-GL と４ページの HP-GL を指定すると７ページの HP-GL,HP-GL/2 データを作成）
・２つの HP-GL,HP-GL/2 データを１つの HP-GL,HP-GL/2 データ(同一ページ)に合成できます。
大きいデータに小さいデータを重ねるとき、オフセット量やセンタリングが可能です。
・HP-GL,HP-GL/2 データの任意ページを削除することが可能。
・複数ページ(マルチページ)の HP-GL,HP-GL/2 データをシングルページの HP-GL,HP-GL/2 データに分割が可能。
・HP-GL データを HP-GL/2 データに変換することが可能。
・HP-GL/2 データを HP-GL データに変換することが可能。
(HP-GL/2 データのラスターデータやペン幅、ペン色情報は反映されません)
・HP-GL,HP-GL/2 データにページ番号や任意文字列を合成することが可能。
・HP-GL/2 データとして出力する場合に日付印スタンプを任意の位置に貼り付けることが可能。
・HP-GL/2 データとして出力する場合にイメージデータを任意の位置に貼り付けることが可能。
・HP-GL/2 データとして出力する場合にバーコードデータを任意の位置に貼り付けることが可能。
・ページのスケーリング、回転機能。
・履歴ファイルを XML ファイルで出力。
・入力 HP-GL,HP-GL/2 データの状況(ページ数など)のファイル出力が可能。
・二つの HP-GL,HP-GL/2 データを色違いで重ねて出力することで比較が可能。
ベクターデータの比較のため変換スピードが速い。

動 作 環 境

機　　種	OS
UNIX	Solaris9 以降(SPARC) / HP-UX11i V2 以降 / AIX6.1 以降
Windows	Server 2008 / 7 / Server 2008 R2 / 8 / Server 2012 /8.1 Server 2012 R2 / 10 / Server 2016 / Server 2019 / 11 Server 2022 / Server 2025
LINUX	x86 系

価　　格

製品名	価格(税抜き)
HPMGHP	35 万円

操 作 方 法

HPMGHP 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、バッチファイルに組み込むことができます。
「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。変換時にオプションを
指定したり、属性データ変換パラメータファイルの内容を変更する事で様々な変換処理が可能となります。

変換を実行するには、次のような形式でコマンドラインに入力します。

```
HPMGHP 入力ファイル -O 出力ファイル -各オプション
```

[操作例１]

２つの HP-GL,HP-GL/2 ファイル(in_dat1.hp,in_dat2.hp)を合成し、「outfile.hp」として出力します。

```
A> HPMGHP in_dat1.hp in_dat2.hp -ooutfile.hp

HPMGHP 実行中


HPMGHP 実行終了
```

[操作例２]

２つの HP-GL ファイル(waku.hp,data.hp)をサイズの大きい方にセンタリングして貼り付け、

「outfile.hp」として出力します。

```
A>HPGLHP waku.hp data.hp -Ooutfile.hp -composite -al

HPMGHP 実行中

HPMGHP 実行終了
```

[操作例３]

HP-GL ファイル(in_dat.hp)にテキスト(文字列)を合成して、「outfile.hp」として出力します。

テキスト定義ファイル(sample.txt)を-TX で指定します。

```
A> HPMGHP in_dat.hp -Oout_dat.hp -TXsample.txt

HPMGHP 実行中

HPMGHP 実行終了
```

[操作例４]

二つの HP-GL ファイル(old.hp、new.hp)を色違いで重ねて比較結果を「outfile.hp2」として出力します。

```
A> HPMGHP old.hp new.hp -Oout_dat.hp2 -DIFF

HPMGHP 実行中

HPMGHP 実行終了
```

※ オプション指定は大文字でも小文字でもかまいませんが、全角文字は使えません。
※ オプションの詳細についてはオプションの項目を参照ください。

オプション

-O : 編集後の HP-GL,HP-GL/2 出力ファイル名(初期値:標準出力)

-DELPAGE[ページ番号] : ページを削除したい時に設定します。
削除したいページ番号を指定します。
(例)設定の方法は以下の通りです。
-DELPAGE1 … 1 ページのみ削除
-DELPAGE2- … 2 ページ以降を削除
-DELPAGE1-3 … 1～3 ページを削除
-DELPAGE1,3 … 1 と 3 ページを削除

-U[in_atr_file] : 入力属性属性ファイル名
入力データのフォーマットやクリップに関する設定をしたい時に利用します。

-Z[out_atr_file] : 出力属性ファイル名
出力フォーマットやペン色、ペン幅を設定したい時に利用します。

-TX[ファイル名] : 合成したい TEXT 設定ファイル名
テキストデータとスタンプデータを合成したい時に指定します。

-BC[ファイル名] : バーコード設定ファイル名(HP-GL/2 出力のみ)
バーコードを貼り付けたい時に指定します。

-IMG[ファイル名] : イメージ設定ファイル名(HP-GL/2 出力のみ)
イメージを貼り付けたい時に指定します。

-APPEND : 入力 HP-GL,HP-GL/2 データを変換することなくテキストデータ、
バーコードデータ、イメージデータを追加します。
-TXT,-BC,-IMG を指定した場合に有効になります。
入力データの変換を行いませんので入力データの変換を行わない
オプションのみ有効となります。有効なオプションは次のようになります。
-O,-U,-Z,-TX,-BC,-IMG,-LOG,-RIREKI,-XMLLOG,-XMLRIREKI,-MUTEX,-Q,
-QV,-QS,-BATCH

イメージを貼り付けたい時に指定します。
-MFILE[cols] : 入力 HP-GL,HP-GL/2 データが複数ページの場合、ページ単位に分割して
出力します。

-M : HP-GL,HP-GL/2 データを合成する時、既存の HP-GL,HP-GL/2 ファイルに
重ねて(後のページに追加)出力するとき指定します。
既存のファイルが HP-GL か HP-GL/2 かはチェックしませんので、
出力フォーマットと既存ファイルのフォーマットが違うと
HP-GL(既存ファイル)の後ろに HP-GL/2(変換結果ファイル)が
付くようなことが発生します。注意してください。

-M 指定なしの時は、一度出力ファイル名(-O ｵﾌﾟｼｮﾝ)を削除します。
複数のデータを重ねて保存したい時は次の様に指定します。
> HPMGHP A1 -oW.hp
> HPMGHP A2 -oW.hp -M
> HPMGHP A3 -oW.hp -M
A1,A2,A3 データが W.hp ファイルにまとめられて(別ページ)作成されます。

-COMPOSITE : ２つの HP-GL,HP-GL/2 データを同一ページに貼り付けるときに指定します。
-AL を同時に指定するとどちらか大きい方の図面に小さい方の図面を
センタリングして貼り付けます。
-X,-Y を同時に指定するとどちらか大きい方の図面の左下を原点として
指定された位置に小さい方の図面を貼り付けます。

-X[オフセット値] : -COMPOSITE 指定時に有効になります。
小さい方の図面の貼り付け位置 X を指定します。(単位：mm)
-AL を同時に指定した場合は無視されます。

-Y[オフセット値] : -COMPOSITE 指定時に有効になります。
小さい方の図面の貼り付け位置 Y を指定します。(単位：mm)
-AL を同時に指定した場合は無視されます。

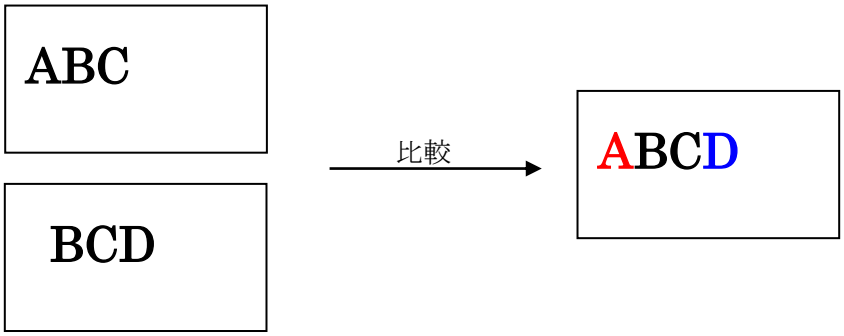
-R[角度] : 全ページを回転させます。指定できるのは「90」「180」「270」のみです。

-S[スケール値] : 全ページをスケール値で拡大・縮小します。

-AG　　：ページの左下値が(0,0)になるように移動することで、図面を第一象限に移動させます。

-AL　　：用紙の中心に図面がくるように移動させます。

-DIFF　　：２つの HP-GL,HP-GL/2 データを色違いで重ねて差分を出力したいときに指定します。
二つの図面の差分を赤と青で、一致する部分は黒で出力します。



差分と一致部分の色は出力属性ファイルで指定することができます。

-XMLLOG[ファイル名]　：ログファイルを XML 形式で出力します。
※閲覧には XML 対応ブラウザが必要です。

-XMLRIREKI[ファイル名]：履歴ファイルを XML 形式で出力します。
※閲覧には XML 対応ブラウザが必要です。

-LOG[ファイル名]　　：ログファイル名を設定します。

-RIREKI[ファイル名]　：履歴ファイル名を設定します。

-QV　　：HPMGHP のバージョン情報を出力します。

-Q　　：ヘルプメッセージ。

-QS　　：入力ファイルの情報をテキスト形式で infofile に出力します。
Infofile の指定がない場合は標準出力になります。

各項目の説明

FILE NAME	ファイル名称を表示します。
FORMAT	ファイルが HP-GL か HP-GL/2 かを表示します。 判定はデータ内に HP-GL/2 専用のコマンドがあるかどうかで判断します。
PAGES	総ページ数を出力します。
PAGE	ページの幅高さを表示しているページ番号を出力します。
WIDTH	ページの幅を出力します。
HEIGHT	ページの高さを出力します。

-BATCH[batch_file]　: バッチファイル名

バッチファイルで指定されたファイル又はディレクトリ内のファイルを一括処理します。

〈使用方法〉

処理の内容を記述したバッチファイルを-batch オプションで指定して実行します。

> HPMGHP -BATCH[バッチファイル名]

〈バッチファイルの指定方法〉

バッチファイルの指定方法は下記の通り

入力ファイル -O 出力ファイル [オプションパラメータ]

〈バッチファイルの例〉

(1)複数のファイルを合成し、新しい HP-GL,HP-GL/2 ファイルを作成します。

```
data1 data2 -Onewdata1
data3 data4 -Onewdata2
```

(2)同じディレクトリの HP-GL データを合成し、１つ新しいマルチページ HP-GL ファイルを作成します。

```
*.HP -Onewdata.HP -M
```

〈制限事項〉

(1)バッチファイル内で指定できるファイル名(ディレクトリを含む)は最大 255 文字までです。
(2)ファイルでワイルドカードを指定する場合は、必ず拡張子を指定してください。
(3)出力コマンドは指定されたコマンドの後に出力ファイル名を付加して実行します。内容についてはシステムによって違いますので弊社では責任を問いません。
(4)ワイルドカードで指定した場合の処理されるファイルの順番はアルファベット順で処理されます。
(5)スペースを含むファイル名を指定することはできません。

〈バッチファイル作成上の注意〉

(1)バッチファイル内の項目は半角英数字で作成して下さい。
(2)バッチファイルはテキスト形式で作成して下さい。
(3)ファイル名の文字数についての制限はシステムに依存します。

サ ン プ ル 例

例 1： HP-GL ファイル(in_dat.hp)にテキスト(文字列)を合成して、「outfile.hp」として出力します。
テキスト定義ファイル(sample.txt)を-TXT で指定します。

```
A> HPMGHP in_dat.hp -Oout_dat.hp -TXTsample.txt

HPMGHP 実行中

HPMGHP 実行終了
```

例 2： HP-GL ファイル(in_dat1.hp)をページ単位で分割し、出力ファイル名(outfile.hp)に
3 桁のページ番号(XXn)を付加して出力します。(※n はページ番号)
詳細については、4 ページを参照してください。

```
A> HPMGHP in_dat1.hp -Ooutfile.hp -MFILE3

HPMGHP 実行中

HPMGHP 実行終了
```

例 3： HP-GL ファイル(in_dat.hp)内の全ページを 90 度回転させ、(out_dat.hp)を出力します。

```
A> HPMGHP in_dat1.hp -R90 -Oout_dat.hp
HPMGHP 実行中

HPMGHP 実行終了
```

例 4： HP-GL ファイル(in_dat1.hp)と(in_dat2.hp)を結合し、(out_dat.hp)を出力します。

```
A> HPMGHP in_dat1.hp in_dat2.hp -Oout_dat.hp
HPMGHP 実行中

HPMGHP 実行終了
```

例 5: HP-GL ファイル(in_dat1.hp)と(in_dat2.hp)を同一ページに貼り付け、(out_dat.hp)を出力します。

```
A> HPMGHP in_dat1.hp in_dat2.hp -COMPOSITE -Oout_dat.hp
HPMGHP 実行中

HPMGHP 実行終了
```

例 6： 二つの HP-GL ファイル(old.hp、new.hp)を色違いで重ねて比較結果を「outfile.hp2」として出力します。

```
A> HPMGHP old.hp new.hp -Oout_dat.hp2 -DIFF

HPMGHP 実行中

HPMGHP 実行終了
```

制　限　事　項

・入力属性の「IN_VERSION」設定と入力ファイルのフォーマットが違っている場合は
正常に変換されない場合があります。

・HP-GL データから HP-GL/2 データに変換する場合、HP-GL データにはペン幅、ペン色の情報を持っていない
ので出力属性ファイルの COLORWIDTH,COLORRGB を設定して HP-GL/2 データにペン幅とペン色を
反映してください。

・HP-GL/2 データから HP-GL データに変換する場合、HP-RTL データ(ラスターデータ)やペン幅、ペン色は
HP-GL データに反映されません。

・比較結果を HP-GL データで出力する場合、HP-GL では色指定をデータ上でできないため出力属性ファイルの
「DIFF_COLOR」は無効になります。
一つ目の入力ファイルをペン 1、二つ目の入力ファイルをペン 2 で出力しますので差分の色がどうなるかは
出力するプロッタに従います。

・比較結果を HP-GL データで出力する場合、HP-GL では線幅設定をデータ上でできないため図面の線幅を
比較することはできません。

・二つのファイルを比較する設定(-DIFF)と、二つのファイルを同一ページに貼り付ける設定(-COMPOSITE)とを
一緒に設定することはできません。
二つを一緒に設定した場合は二つのファイルを同一ページに貼り付ける設定(-COMPOSITE)が優先されます。

・入力ファイル１と入力ファイル２を指定した場合に-DELPAGE オプションを指定すると、入力ファイル１と
入力ファイル２の合成を行った後にページ削除処理を行います。
例：入力ファイル１が 3 ページ、入力ファイル２が 2 ページで-DELPAGE1,5 を指定した場合
入力ファイル１と入力ファイル２を合成して 5 ページのデータを作成し、そのデータの 1 ページ目と
5 ページ目を削除します。
(入力ファイル１の 1 ページ目と入力ファイル２の 2 ページ目が削除されたことになります)

・テキスト合成を行った HP-GL,HP-GL/2 をプロッタへ出力する場合、設定した文字フォントと文字書体で
出力するには出力するプロッタにそれらが実装されている必要があります。

・テキスト合成を上書き(合成テキスト領域の下にくる図面を白で消す)で処理するのは
HP-GL/2 出力のみ有効です。
HP-GL では透過(合成テキスト領域の下にくる図面は消えない)のみになります。

・テキスト合成で Windows フォントを指定することはできません。

・イメージ合成は HP-GL/2 出力のみ有効です。

・イメージデータ(HP-RTL)の座標系はベクターデータと違うため、イメージを回転して合成しないと
合成元データと天地が合わない場合があります。

・イメージ合成を行うイメージデータがフルカラーで作成されていても、HP-GL/2 に合成する際に
インデックスカラーに変換されてしまいますので多少の色落ちが発生します。

・高解像度のイメージやサイズの大きいイメージを合成する場合は合成に時間がかかることがあります。

・イメージを合成する場合は、用紙とイメージの原点は左下固定になります。

・合成するイメージデータがマルチページの場合は、先頭のページのみ合成されます。

・バーコードの合成は HP-GL/2 出力の場合のみ有効です。
(対応するバーコードは CDDE128,CODE39,JAN13,JAN8,ITF,NW-7,QR,MicroQR)

・バーコードの合成は上書き処理で行います。

・バーコードの白い部分が狭い場合、印刷時にインクがにじむ等して正常に読み取れない場合があります。
このような場合はバーコードの幅を長くするか、BAR_EL_WIDTH_EPS を設定して白い部分を広げてください。

・バーコードに色を付ける場合、色の濃度等により正常に読み取れない場合があります。
このような場合はバーコードの色を変更して下さい。

・バーコードを合成した HP-GL/2 を印刷する場合は印刷機の品質を高品質にすることをお勧めします。

・バーコードを合成する場合は、用紙とバーコードの原点は左下固定になります。

・イメージ合成で対応するフォーマットは以下の通りです。
  ・TIFF(非圧縮,Packbits,JPEG,CCITT-1D,MMR,MR,MH)
  ・Sun ラスター(非圧縮,RLE,MMR,MR,MH) (1,8,24,32 ビット)
  ・X ラスター(非圧縮)(1,4,8,16,24,32 ビット)
  ・JFIF 形式の JPEG(プログレッシブ対応)
  ・Windows Bitmap(非圧縮) (1,4,8,24 ビット)
  ・PC PaintBrush(RLC 圧縮) (1,3,4,8,24 ビット)
  ・G3FAX(2 次元圧縮)
  ・G3FAX(1 次元圧縮)
  ・FAX(MH･MR)
  ・CALS-G4(type1,type2)
  ・IOCA(IBM-MMR,MMR,非圧縮)
  ・ヘッダなしの IOCA 圧縮データ
  ・FX-MMR(MMR 圧縮)
  ・EDMICS ラスター(MMR,RLC)
  ・富士通 MIE～L(MMR 圧縮)
  ・TOSFILE(MMR,MR,MH)
  ・NSXPRESS(MMR,MR,MH)
  ・X-bitmap(2 値)
  ・GTX ラスター(G4)
  ・FORMTEK
  ・PNG(1～64 ビット、カラー/グレー、プログレッシブ対応)
  ・Portable BitMap (ASCII/バイナリ、2 値)
  ・Portable GrayMap (ASCII/バイナリ、グレースケール)
  ・Portable PixMap (ASCII/バイナリ、カラー)
  ・Calcomp ラスター (2 値、IL 形式 KCMY カラー)
  ・デジタルカメラ用フォーマット(Exif)

・-APEEND を指定して入力データにテキスト、バーコード、イメージを追加する場合は、入力データに改頁コマンド(AF,PG,SPO)が無いと正常に合成できない場合があります。