

# GRASYS ID DESIGN

## 操作説明書

- 1.本書の著作権は株式会社プラザクリエイトに属します。
- 2.本書の内容は、改良のため、将来予告なく変更する場合がございます。
- 3.本書の全部または一部を無断で複製することはできません。
- 4.本書内に記載している製品名の固有名詞は、弊社または各社の商標または登録商標です。
- 5.本書内に置いて、誤りや記載漏れなど、お気づきの点がございましたらご連絡ください。
- 6.本プログラムの一部を利用または他目的のため利用した結果生じたいかなる問題について、弊社では5項にかかわらず、何ら責任を負うものではありません。予めご了承ください。

1 はじめに	4
1.1 プログラムの動作環境	4
1.2 Grasy ID Design とは	4
2 導入	5
2.1 プログラムの起動	5
2.1.1 ファイル操作	6
2.2 デザインを作成する	6
2.2.1 画面に定規やグリッドを表示する	6
2.2.2 裏面をデザインする場合	7
2.2.3 デザインの背景を設定する	8
2.2.3.1 背景を単色に設定する場合	9
2.2.3.2 背景に画像を設定したい場合	9
2.2.3.4 バーコードを枠に合わせる	9
2.2.3.5 テキストを枠に合わせる	9
2.3 オブジェクトを配置する	10
図形オブジェクト	10
テキスト、バーコードオブジェクト	10
画像オブジェクト	11
2.3.1 直前の操作の取り消し、やり直し	11
2.3.2 オブジェクトの位置や大きさを変える	11
2.3.3 オブジェクトを削除する	12
2.3.4 オブジェクトの枠線などを表示する	12
2.4 テキストオブジェクト	12
2.4.1 位置とサイズ	13
2.4.2 枠内のテキスト位置	13
2.4.3 フォント、文字サイズの変更	14
2.4.4 縦書き	15
2.4.5 入力内容の編集	15
2.5 画像オブジェクト	16
画像の調整、大きさや配置を変更する	16
2.5.1 画像を変更する	18
2.5.2 ロゴや捺印イメージを入れたい場合	18
2.6 バーコードオブジェクト	19
2.7 四角形、楕円、角丸四角形、直線オブジェクト	19
2.7.1 図形を変形する	19
2.7.2 線の長さ、角度を変える	19
2.8 レイアウト	20
2.8.1 複数のオブジェクトを選択する	20
2.8.2 整列	20
2.9 インクリボンの設定	25
3 ファイル操作	26
ツールバー>ファイルタブ	26
3.1 デザインファイルを保存する	26

3.2 デザインファイルを開く	27
3.3 最近使用したファイルを開く	27
3.4 プログラムの終了	27
4 印刷	27
4.1 印刷プレビュー	27
4.2 印刷	27
4.3 印刷できない場合	28
4.4 その他の印刷設定	28
「レイアウト」タブ	28
「Paper/Ribbon/Printing」タブ	29
「Side/Media」タブ	29
4.6 画像モードとインクリボンの関係	30
画像表現の例	30
5 ID DBとの連動	32
データ連動用入力フィールドの作成	32
5.1 入力フィールドの設定	32
5.2 基本値（デフォルト表示値）の設定	33
5.3 フィールドの編集	33
6 磁気ストライプエンコード（ISO/JIS）	35
6.1 磁気設定ウィンドウ	35
6.2 オプションの設定	35
6.2.1 空白を埋める	35
6.2.2 LoCo/HiCo選択（JIS 2 の場合はLoCoを選択）	35
6.3.3 使用するトラックの選択（JIS 2：JISトラックをNormalに設定）	35
6.3.4 書き込み方法の選択	36
6.3.5 ID DB連動用に入力フィールドのデータを設定する	36
6.3.6 磁気データのエンコード	37
6.3.7 カードデザインの印刷と磁気エンコード	37
7 ID150Wで磁気ストライプカードを印刷する	38
7.1 表面：カラー / 裏面（磁気面）：磁気を書込、印刷を黒一色でおこなう場合	38
7.2 表面に磁気ストライプを使用したい場合	38
7.3 事前印刷済のカードを使用し、磁気面にKのみを印刷する場合	38
8 プリンターの基本設定	39
詳細設定の機能	39
9 ソフトウェア・アップデート時のご注意	41
9.1 デザインファイルの更新	41
9.2 デザインファイルの更新方法	41

# 1 はじめに

本マニュアルは Grasy ID プリンタ専用のデザインソフトウェア、Grasy ID Design の操作方法を記載しています。

## 1.1 プログラムの動作環境

Grasy ID Design は Grasy ID カードプリンタ用に開発されたデザイン用ソフトウェアです。このプログラムはプラザクリエイトが提供する ID カードプリンタのみで使用可能です。

Grasy ID カードプリンタ用ドライバが予めインストールされている必要があります。

安定した動作のための条件は下記の通りです:

OS: Windows 7、8、8.1、10

CPU: Pentium 1GHz 以上、メモリ:1GB 以上、空きディスク容量:500MB 以上。

## 1.2 Grasy ID Design とは

Grasy ID Design ではISO CR-80規格のプラスチックカードにテキスト、画像、バーコード等をデザインして印刷、オプションを使用すると磁気ストライプカードにエンコードすることができます。

Grasy ID Design を起動すると、**画面に54×86mmのカードサイズと同じ比率のデザイン用スクリーン**が表示されます。

## 2 導入

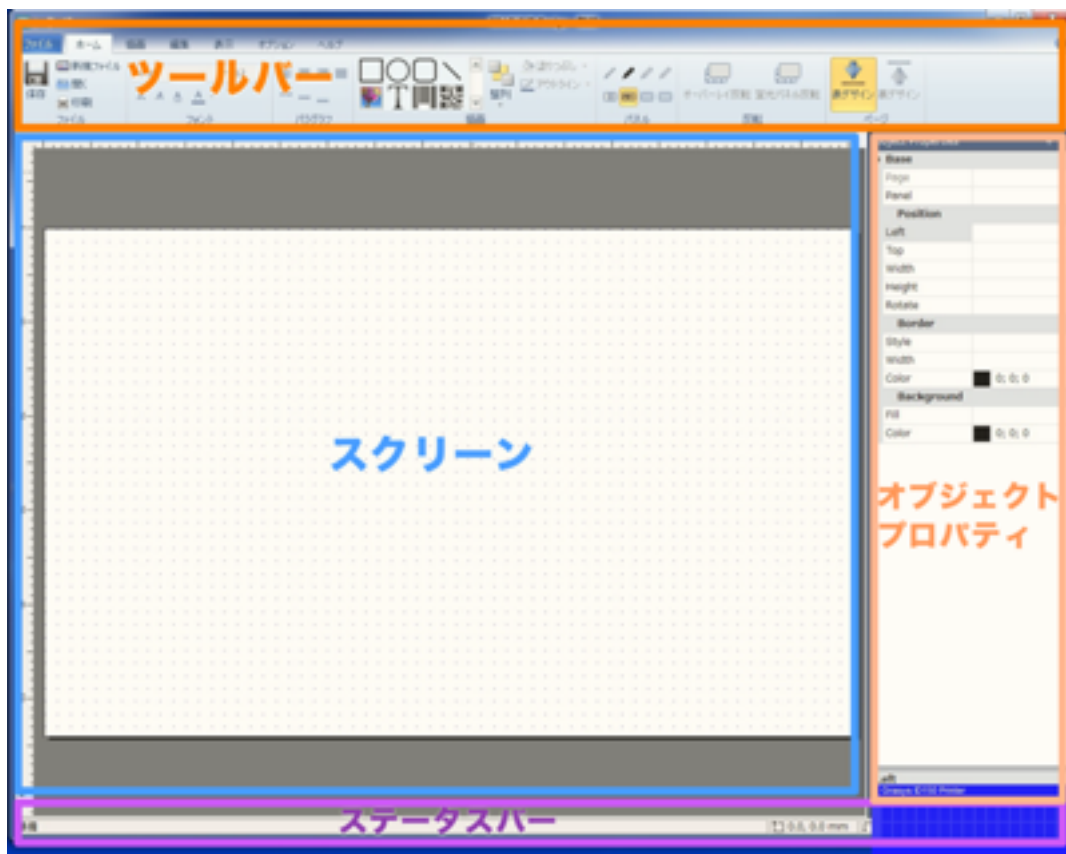
### 2.1 プログラムの起動

Grasys ID Designはウィンドウズのスタートメニュー > すべてのプログラム > Grasys > GRASYS ID Designを選択または、デスクトップ画面のアイコンからおこないます。

デスクトップ画面のショートカットアイコンをダブルクリックしてプログラムを起動します



起動後の画面構成



画面の構成

ツールバー：描画、編集、表示などほとんどの機能をここから使用します

スクリーン：デザインを作成する画面です

オブジェクトプロパティ：テキスト、バーコード、画像などの設定を行ないます

ステータスバー：プリンタの状況やオブジェクトの情報を表示します

## 2.1.1 ファイル操作

GRASYS Designは新規作成の状態で起動します。

ファイル操作にはツールバー>ホームタブの下記アイコンを利用することが出来ます。



新規作成 新しくデザインファイルを作成する



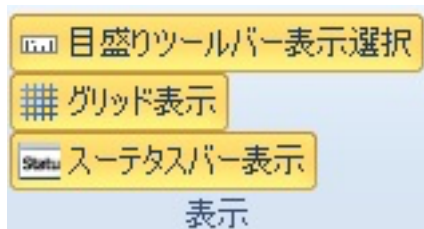
ファイルを開く 既存のデザインファイルを開く



保存 現在開いている／作成しているデザインファイルを保存します

## 2.2 デザインを作成する

### 2.2.1 画面に定規やグリッドを表示する



はじめに、スクリーンにグリッドや定規（目盛り）、ステータスを表示しておくくと便利です。

ツールバー>表示タブで目盛りツールバー選択表示、グリッド表示、ステータスバー表示をクリックすると表示／非表示できます。黄色は表示されている状態です。

画面のオブジェクトのない場所でマウス右クリックで表示されるメニューからでも選択できます。



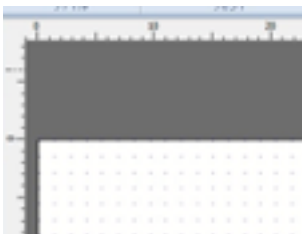
目盛りツールバー表示選択

デザインの左側と上部に定規を表示します、作成したオブジェクトをクリックすると定規に枠の大きさが線で表示されます。



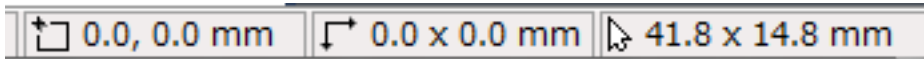
グリッド表示

デザイン用のスクリーンに点線の方眼を表示します、複数のオブジェクトの縦・横の位置がわかりやすくなります。



ステータスバー表示

画面右下部に選択したオブジェクトの左上の座標、サイズ、左上の座標、現在のカーソルの座標を表示します。



## 2.2.2 裏面をデザインする場合

ID130・150を使用する場合は片面ずつ印刷しますので、オモテ面のデザインとウラ面のデザインをそれぞれ作成してそれぞれ別に印刷します。裏面は固定された情報のみの場合が多く、この場合は裏面だけを先に印刷しておくことで効率が良くなります。

ID150W・ID150Lでは同時に裏面の印刷が可能です。

ツールバー>ページにあるアイコンで表デザイン・裏デザインの切り替えができます。

下図は裏デザインのアイコンが淡く、無効になっており表デザインのみが使用できる状態です。



裏デザインを可能にするにはツールバー>プリンタ設定を選択してプリンタの設定画面からプロパティで設定します。

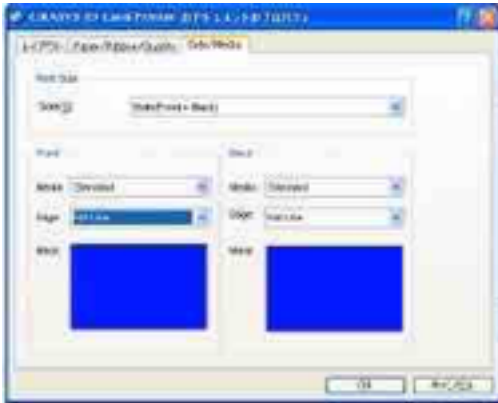
※デザインは作成できますが、両面印刷対応機のみで使用可能です。



プロパティをクリックします

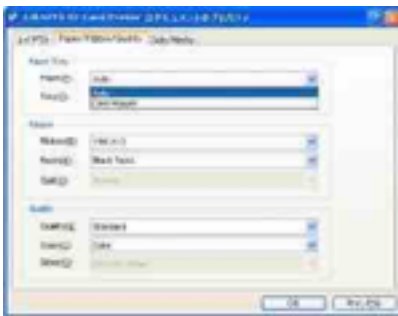


Side/Mediaタブを選択します



Print SideをBoth(Top+Bottom)で選択してOKボタンをクリックします。※Topは片面、Bothは両面です。

カラーのデザインを作成したいがカラー用のリボンがない場合、カラー用のリボンが入っているが黒のみのデザインを作成したい場合は続けて Paper/Robbon/Printingタブを選択します。



Ribbon項目を下記から選択してください。

片/両面用：YMCKO：フルカラー（※Split設定で両面对応可）

両面専用：YMCKOK：片面フルカラー/片面ブラック

片/両面用：hYMCKO：半面フルカラー

片/両面用：KO：ブラック+オーバーレイ

片/両面用：K(mono)：ブラック

片/両面用：YMCKFO：フルカラー、蛍光パネル付き

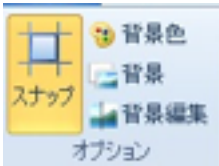
その他：単色インクリボンはK（mono）と同様に扱います。

設定が完了したらOKボタンをクリックすると、裏デザインが有効になり選択できる状態になります。

## 2.2.3 デザインの背景を設定する

### ツールバー>オプションタブ



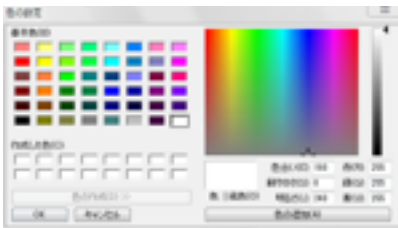


### 2.2.3.1 背景を単色に設定する場合



ツールバー>オプションタブ>背景色ボタンをクリックして背景の色を選択します。色を変更したい場合は再度繰り返して下さい

※この場合、背景の表示/非表示は使用出来ません。



### 2.2.3.2 背景に画像を設定したい場合



ツールバー>オプションタブ>背景編集をクリックして画像を選択すると画像がカードの幅に合わせて配置されます

この時、自動的に背景ボタンが黄色いONになります。もう一度背景をクリックすると背景が非表示になり、デザイン作成時に他のオブジェクトがわかりやすくなります。



背景を変更したい場合は背景編集ボタンをクリックし、マウスの右クリックでイメージ切替を選択して下さい。

### 2.2.3.4 バーコードを枠に合わせる



クリックしてONに設定すると、バーコード枠を設置した際、枠に合わせてバーコードの大きさが自動調整されます

作成する全てのバーコードオブジェクトに適用されますが、個々に設定を変更することが出来ます。

### 2.2.3.5 テキストを枠に合わせる



クリックしてONに設定すると、テキスト枠に合わせて文字サイズが自動調整されます。

作成する全てのテキストオブジェクトに適用されますが、個々に設定を変更することが出来ます。

## 2.3 オブジェクトを配置する

ホームタブまたは描画タブで作成したいオブジェクトのアイコンをクリックします。



カーソルが+に変わりますので、配置したい場所の左上（始点）から終点へドラッグするとオブジェクトの枠が設定されます。

### 図形オブジェクト

図形を描画する場合、シフトキーを押しながらドラッグすると、正方形、円、角丸正方形、水平または垂直の線を作成できます。



始点から終点へドラッグして四角形を描きます。正方形を作成したい場合はシフトキーを押しながらドラッグして下さい



始点から終点へドラッグして角丸四角形を描きます



始点から終点へドラッグして円形を描きます。真円を作成したい場合はシフトキーを押しながらドラッグして下さい



始点から終点へドラッグして線を描きます。水平／垂直線を作成したい場合はシフトキーを押しながらドラッグして下さい

### テキスト、バーコードオブジェクト



テキストを配置する枠を描きます。入力ウインドウが表示されますので、入力してOKをクリックします。



バーコードを配置する枠を描きます。入力ウインドウが表示されますので、入力してOKをクリックします。



2次元バーコードを配置する枠を描きます。入力ウインドウが表示されますので、入力してOKをクリックします。

## 画像オブジェクト



画像をを配置する枠を描きます。ファイルを開くウインドウが表示されますのでファイルを選択して開くをクリックします。

※配置後に入力や編集することも可能です。

※オブジェクトを複数作成したい場合はマウス右クリックのコピー・貼付けが利用可能です。

### 2.3.1 直前の操作の取り消し、やり直し

ツールバーの編集タブのキャンセル、やり直し機能で直前の操作をキャンセル、やり直しすることができます。



直前の操作の取り消し、一回のみ有効です





直前の操作のやり直し、一回のみ有効です

### 2.3.2 オブジェクトの位置や大きさを変える





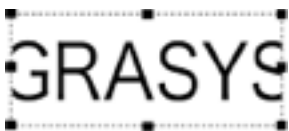
位置を変える

オブジェクトの上にカーソルを移動し、カーソルが  から  になったら、そのままドラッグして位置を移動します。

※空のオブジェクトの場合は枠の部分にカーソルを移動します。

大きさを変える

オブジェクト枠の四角の黒いハンドル部分にカーソルを移動し、  から  になったら、ドラッグして枠の大きさを変えられます。



オブジェクトの角にカーソルがあると、斜め方向の矢印になります。このままドラッグすると拡大・縮小ができます



オブジェクトの左右にカーソルがある場合、左右にドラッグすると幅を変更出来ます



オブジェクトの上下にカーソルがある場合、上下にドラッグすると幅を変更出来ます

### 2.3.3 オブジェクトを削除する

オブジェクトを選択し、マウスを右クリックして表示される「切り取り」を使用します。

### 2.3.4 オブジェクトの枠線などを表示する



ツールバー>ホームタブで設定することができます。

塗りつぶし：オブジェクト内の塗りつぶしの色を選択

アウトライン：線の色、種類、太さを設定

またはオブジェクトをダブルクリックして表示されるプロパティウインドウで設定します

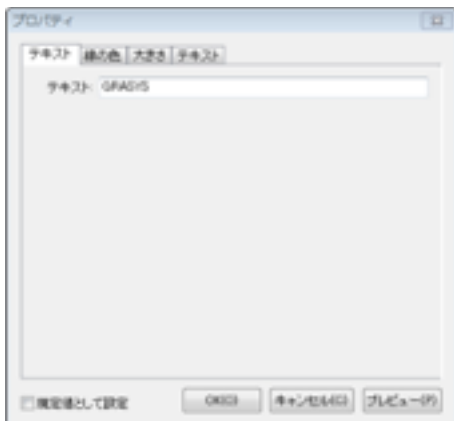


線の色タブをクリックすると設定項目が表示されます。

枠内の色：枠内の塗りつぶしの色を設定

線の色：線の色、種類、太さを設定

## 2.4 テキストオブジェクト



テキストオブジェクト枠を選択してダブルクリックあるいは右クリックのプロパティを選択するとプロパティウインドウが表示されます。

左の「テキスト」タブを選択すると、テキストまたはバーコードの設定値を直接入力して変更することができます。

大きさタブを選択するとテキスト項目の大きさを変更することができます。

### 2.4.1 位置とサイズ



横位置・縦位置：カード左端・上端からの枠の左上の位置を設定

幅・高さ 枠の大きさ

回転 枠の角度を設定

倍率 枠の大きさを倍率で設定

※縦横比率固定にチェックが入っている場合は幅・高さが連動し、チェックが入っていない場合は個別に設定出来ます。

### 2.4.2 枠内のテキスト位置



枠内のスペース 枠内の上下左右のスペースを設定します

整列 枠内のテキストオブジェクトの縦（垂直方向）/横（水平方向）の並び方を設定します。

		垂直方向		
		上	中央	下
水平方向	左	GRASYS	GRASYS	GRASYS
	中央	GRASYS	GRASYS	GRASYS
	右	GRASYS	GRASYS	GRASYS
	均等	GRASYS	GRASYS	GRASYS

文字配置の変更はツールバー>ホームタブまたは描画タブ>パラグラフでも設定が可能です。

テキストオブジェクトを選択し、下記アイコンをクリックして文字配置を変更します



横方向：左揃え/中央揃え/右揃え/均等割り付け

縦方向：上寄せ/中央寄せ/下寄せ



テキストを左揃えにします



テキストを中央揃えにします



テキストを右揃えにします



テキストを均等配置にします



テキストを上揃えにします



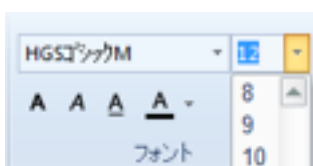
テキストを中央揃えにします



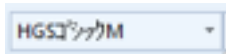
テキストを下揃えにします

## 2.4.3 フォント、文字サイズの変更

テキストオブジェクトを選択して、ツールバー>ホームタブ>「フォント」またはオブジェクトプロパティ>「Font」でフォントの種類とサイズ等を設定出来ます。



フォントの色を設定します



フォントの種類を設定します

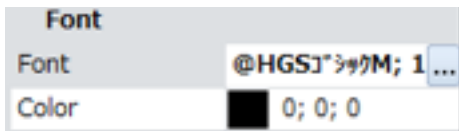


フォントの大きさを設定します

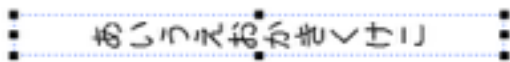
## 2.4.4 縦書き

縦書きは全角の大文字と小文字のみ可能です。

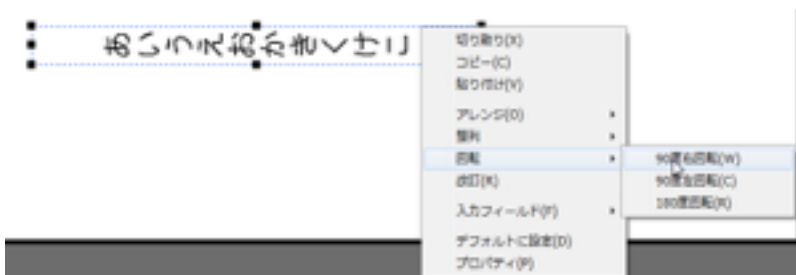
テキストオブジェクト作成後、オブジェクトプロパティのFont項目で@付きフォントに変更します



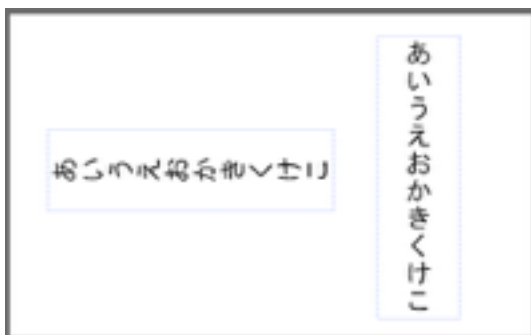
テキストオブジェクトは文字が寝た状態で表示されます。



テキストオブジェクトを選択し、マウスを右クリックして表示される「回転」 - 「90度回転」を選択すると正しく表示されます。



※あるいは画面右のObject PropertiesのRotateを90に設定します。



## 2.4.5 入力内容の編集

オブジェクトをダブルクリックするとプロパティウインドウが表示されます。

テキストタブで入力内容を直接編集することができます。あるいはオブジェクトを選択し、画面右側のObject PropertiesのData-Text欄に表示されている入力内容を直接編集することができます



Data	
Text	GRASYS動物公園
Field	

## 2.5 画像オブジェクト

### 画像の調整、大きさや配置を変更する

画像オブジェクトをダブルクリックするとプロパティが開きます、イメージタブを選択して詳細を設定することが出来ます



#### 枠の幅にフィット

画像枠の横幅に合わせて表示します。画像の縦横比は元画像と変わりません。縦方向は成り行きの表示になり、余白が表示される場合があります。

#### 枠の高さにフィット

画像枠の高さに合わせて表示します。元画像と縦横比は変わりません。横方向は成り行きの表示になり、画像が切れる場合があります。

#### 枠のサイズにフィット

画像枠に合わせて表示します。縦横比を画像枠に合わせるため、元画像の縦横比と異なる場合は縦/横 どちらかに伸びた画像となります

#### 任意設定

縦横比を設定できます。



※画像と画像枠の縦横比は考慮されませんのでご注意ください。

任意設定で縦横比を設定・変更できます。「縦横比率固定」にチェックを入れると元画像と同じ縦横比を維持することができます。オリジナル幅、オリジナル高さは元画像のサイズを表示していますのでこれらの値を調整用に参考にすることができます。



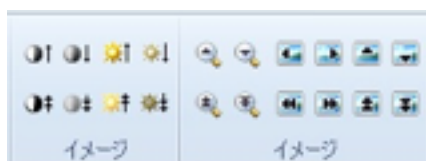
「回転」で画像を90度ずつ回転することができます。横方向逆像は右左をひっくり返して表示し、縦方向逆像は上下をひっくり返して表示します。

整列とオフセットではテキストのパラグラフのように画像枠内で左右方向の位置と縦方向の位置が設定ができます。

「イメージ効果」では色、コントラスト、明るさを調整できます。色では画像をカラーまたはグレースケールは画像をモノクロに設定します。

コントラスト調整では画像の明暗を調整します。50%が中間値で元画像と同じ状態です。調整幅は0から100%で調整バーを動かすか、値を直接入力することができます。明るさ調整では明るさの程度を調整します。50%が中間値で元画像と同じ状態です。調整幅は0から100%で調整バーを動かすか、値を直接入力することができます。

画像の調整はツールバー>編集タブ>「イメージ」の下記アイコンでも行うことができます。



<p>コントラスト</p> 	<p>コントラストを調整します 右側：上げる、左側：下げる 上段：小幅調整、下段：大幅調整</p>
<p>明るさ</p> 	<p>明るさを調整します 右側：上げる、左側：下げる 上段：小幅調整、下段：大幅調整</p>
<p>ズーム</p> 	<p>画像枠内でズーム 右側：上げる、左側：下げる 上段：小幅調整、下段：大幅調整</p>
<p>位置</p> 	<p>画像枠内で位置調整 左へ、右へ、上へ、下へ 上段：小幅調整、下段：大幅調整</p>

## 2.5.1 画像を変更する

画像オブジェクトを選択し、マウス右クリック>イメージ切替で画像を再選択することができます。

## 2.5.2 ログや捺印イメージを入れたい場合

### 背景画像に反映する

ロゴ等を配置済の背景画像を作成して使用しますので、あらかじめ背景デザインにロゴを配置した画像として作成しておきます。

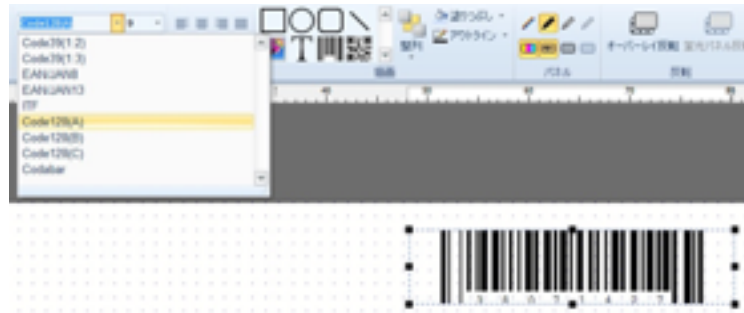
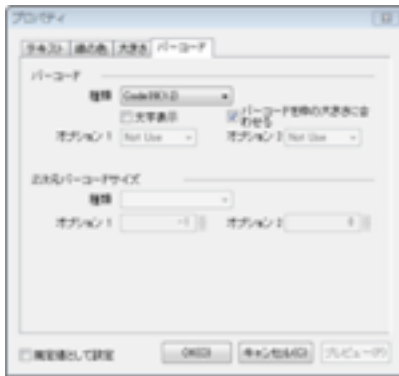
### 画像オブジェクトとして画像を配置する

背景に色がある場合はgif形式の透過画像を使用することが可能ですが、カラフルなロゴの場合は色調の表現性が低下しますので、その場合はできるだけロゴ配置済の背景画像を使用してください。

透過画像型式はGIFのみ対応しています。

背景色と重ならない場合は透過画像の必要が無いため、その他の画像形（jpeg.jpg,png,bmp）の画像オブジェクトとして配置出来ます。

## 2.6 バーコードオブジェクト



バーコードオブジェクトをダブルクリックあるいはマウスの右クリック>プロパティを選択すると、プロパティウインドウが表示されます。バーコードタブでバーコード項目の内容を変更することができます。

「種類」からバーコードの種類を選択し、「文字表示」にチェックを入れるとバーコードの下部に値が表示されます。

バーコードオブジェクトを選択して、ツールバー>ホームタブ>フォントまたはオブジェクトプロパティ>Barcodeで種類を変更することも可能です。

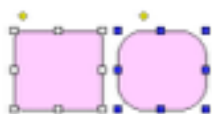
※バーコードと二次元バーコードは別のもので、例えばバーコードを作成して二次元バーコードに種類を変更することはできません。

## 2.7 四角形、楕円、角丸四角形、直線オブジェクト

オブジェクトの塗りつぶし、枠線の色、種類、太さの設定は他のオブジェクトと同様にツールバーやオブジェクトをダブルクリックしてプロパティウインドウから設定することができます。

### 2.7.1 図形を変形する

角丸四角形：オブジェクトを選択すると左上に◇が表示されます、マウスでドラッグすると角丸の大きさを変更することができます。



### 2.7.2 線の長さ、角度を変える

オブジェクトを選択し、四角いハンドルをドラッグして線の伸縮、角度を変更します

## 2.8 レイアウト

### 2.8.1 複数のオブジェクトを選択する

他のオブジェクトにかからない場合は複数のオブジェクトの外側からマウスで囲むようにドラッグします。  
あるいはシフトキーを押しながらオブジェクトを一つずつ選択します。

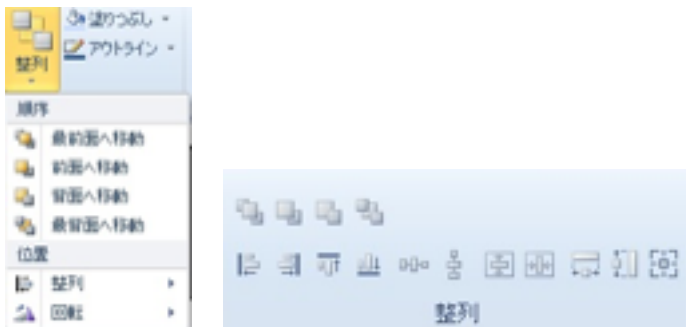
### 2.8.2 整列

#### 2.8.2.1 オブジェクトの重なり順

オブジェクトは作成した順に重なって表示されます。

例えば、テキストの上に塗りつぶした図形を作成した場合はテキストが見えなくなります。

この場合、重なり順を変更することができます。



重なりを変更したいオブジェクト（上記の場合はテキスト）を選択してマウス右クリック、アレンジで下記の操作をするか、アイコンで操作ができます。



最前面へ移動：オブジェクトを一番上へ移動します



前面へ移動：オブジェクトをひとつ上へ移動します



背面へ移動：オブジェクトをひとつ下へ移動します



最背面へ移動：オブジェクトを一番下へ移動します

例：テキストの上に図形がありテキストが見えない状態



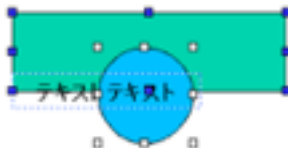
① テキストが最背面にある状態



② テキストを全面（ひとつ上）へ移動した状態



③ テキストを最前面（一番上）へ移動した状態



④ 四角形と円形を選択し、最背面へ移動した状態

注意：④のように上に重なっているオブジェクトを下に移動することも可能ですが、背景として画像を設置している場合は画像の下に隠れてしまう場合があります。その場合は背景になっている画像オブジェクトを選択して最背面へ移動してください。

※背景を画像で設定する場合、ツールバー>オプション>背景編集で設定すると背景が下に固定されますのでこのようなことはありません。

同様の操作をツールバー>ホームタブ>整列をクリック、または描画タブ>整列のアイコンで操作することができます。

### 2.8.2.2 オブジェクトの整列

複数のオブジェクトを選択します、ドラッグで囲んで選択した場合は後に作成したものが基準になり、シフトキーを押しながら選択した場合は最初に選択したものが基準となります。

基準となるオブジェクトのハンドルは青く、他のハンドルは白く表示されます



右寄せ：基準の右側に合わせて整列します



左寄せ：基準の左側に合わせて整列します



上寄せ：基準の上側に合わせて整列します



下寄せ：基準の下側に合わせて整列します

※オブジェクトの重なりに注意しましょう、例えば右寄せで同じ高さにある複数のオブジェクトを整列すると重なってしまいます。



横均等整列：選択した複数オブジェクトの両端に合わせて横方向の間隔を一定にします



縦均等整列：選択した複数オブジェクトの両端に合わせて縦方向の間隔を一定にします



横中央整列：選択した複数オブジェクト全体を横方向の中心に移動します



縦中央整列：選択した複数オブジェクト全体を縦方向の中心に移動します

### 2.8.2.3 オブジェクトの大きさを合わせる



幅を同じにする：選択した複数オブジェクトの幅を基準のオブジェクトに合わせます



高さを同じにする：選択した複数オブジェクトの高さを基準のオブジェクトに合わせます



大きさを同じにする：選択した複数オブジェクトのサイズを基準のオブジェクトのサイズに合わせます

#### <使用例>

バラバラにならんだオブジェクトを整列する



整列したいオブジェクトをすべて選択して横均等配列をクリックすると、両端のオブジェクトの間隔内で各オブジェクト間隔が均等になります。

間隔を広げたい場合は左右どちらかの端のオブジェクトをずらし、両端のオブジェクトの間隔を広げてから操作します。

大きさも同一にしたい場合は、最初に基準としたいオブジェクトを選択し、シフトキーを押しながら他のオブジェクトを一つずつクリックしてから大きさを同じにするをクリックします。



上下方向も整列するため、更に上寄せ（または下寄せ）をクリックすると整列します。



### 2.8.2.4 インクパネル指定

それぞれのオブジェクトをインクリボンのカラー部分、またはブラック部分で指定することができます。オブジェクトを選択し、適用したいペンアイコンをクリックすると変更されます。

変更を確認するには、四角いパネルアイコンをクリックして表示／非表示を切替します。

デザインで設定したインクパネルはプリンタと連動しますので、双方の設定が合致している必要があります。

デフォルトではインクパネルは下記のように設定されます

ブラックパネル：テキスト、バーコード等

カラーパネル：図形、画像等

オーバーレイパネル：表面保護用のオーバーコート

蛍光パネル：紫外線で光るインクです（蛍光インクでのみ使用可）

デザイン上の注意

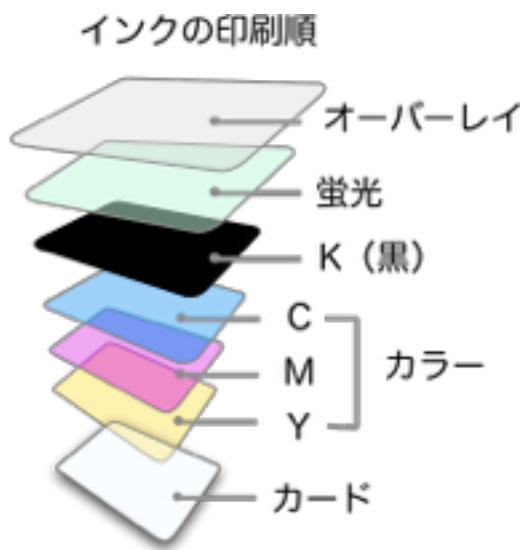
白を使用した部分は印刷されず透過し、カードの白色を利用します。

カラーとKを併用する場合、カラーパネル印刷部分の上にKパネルで白いデザイン部分を作成すると白い部分は印刷されず透明になります、下にあるカラー印刷部分が透過して見えますのでご注意ください。この場合はカラーパネルの同じ部分に透明部分を設けておくための白いオブジェクトが必要です。

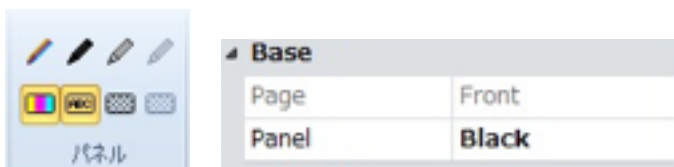
## 2.8.2.5 パネルへのオブジェクト指定方法

インクリボンのパネルの印刷は下図のとおり、下から順に印刷されます。

例：YMCKFOリボンの場合



オブジェクトのパネル指定



上段のペンアイコン：オブジェクトをパネルに指定する場合に使用します。

オブジェクトを選択して設定したいペンアイコンをクリックするか、画面右側のObject PropertiesのPanelの設定をColor,Black,Overlayから選択します。



カラーパネルに指定



カラーパネル（YMCKO, YMCKOK, YMCKFO, h YMCKOインクで利用可能）

Yイエロー・Mマゼンタ・Cシアンの三原色のインクを使用して昇華転写方式のカラー印刷をします。擦れ等に弱いため、カラー用のインクリボンには保護用のオーバーレイパネルが必ずついています。



ブラックパネルに指定

ブラックパネル（K, KO, その他Kを含むカラーインクリボンで利用可能）

文字やバーコードなどを印刷するリボンです。樹脂インクをカードに溶着するため、擦れ等に強い性質を持っています。

ゴールドなどの単色のインクリボンを使用する場合はブラックパネルと同様に扱われます。



オーバーレイパネルに指定

オーバーレイパネル（KO、YMCKO, YMCKOKインクで利用可能）

オーバーレイはUVや擦れなどからカード表面を保護するためのインクリボンです。



蛍光パネルに指定

蛍光インクパネル（YMCKFOインクで利用可能）

蛍光パネルはブラックライトなどの紫外線に反応して光るインクパネルです。

下段のアイコン：設定されたオブジェクトの表示／非表示用、表示状態の黄色いアイコンをクリックすると無効になり該当するオブジェクトは非表示となります。



カラーパネルのオブジェクトを表示



Kパネルのオブジェクトを表示



オーバーレイパネルのオブジェクトを表示



蛍光パネルのオブジェクトを表示

反転機能



オーバーレイ反転 オーバーレイのオブジェクトを反転します

使用時はオレンジ色のアイコンになります

反転機能を利用して擬似的な透かしを印刷することが出来ます。文字や図形をオーバーレイパネルに指定してオーバーレイ反転ボタンをクリックすると該当部分だけが印刷されず、印刷されたカードを反射させて見ると文字等がくっきり見えます。

※ご注意：透かし部分はオーバーレイが印刷されません。透かし部分の下にカラー印刷部分がある場合、擦れや紫外線に弱く劣化しやすいため、カード白地の部分に透かしを配置して下さい。





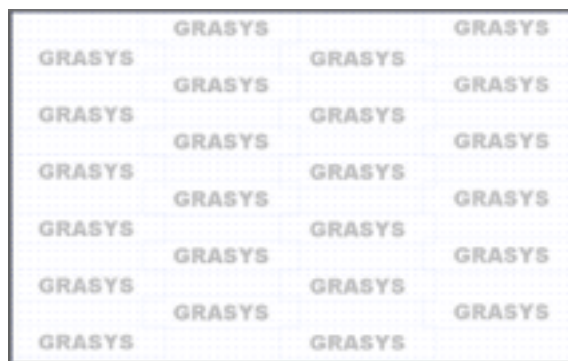
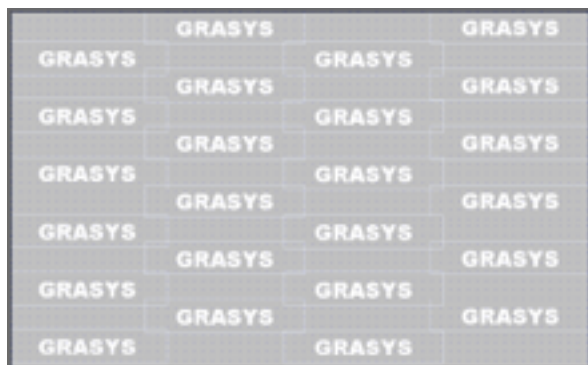
蛍光パネル反転 オーバーレイ反転と同様です。蛍光パネルのオブジェクトを反転します

使用時はオレンジ色のアイコンになります

印刷された部分は紫外線ライトで光るため、簡易的な真贋確認用に使用することが出来ます。蛍光パネルの印刷後に保護用のオーバーレイが印刷されますので、カード全面に配置しても問題ありません。反転機能を利用するとオブジェクトだけを印刷することが出来、紫外線でオブジェクトが光ります。

反転前（文字以外が印刷）

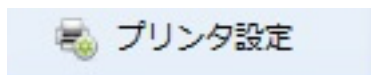
反転後（文字だけが印刷）



## 2.9 インクリボンの設定

例えばブラック（K）リボンが設定されている場合、カラーパネルを使用することはできません。

GRASYS IDカードプリンタはインクリボンを自動的に認識しますが、プリンタの未接続時やデザインを先に作成しておきたいが該当するインクリボンが無い場合などは、ツールバー＞ファイルタブ＞プリンタ設定を選択してプリンタの設定画面からプロパティで設定を変更します。



プロパティをクリックします



Paper/Ribbon/Printingタブを選択します



中段のRibbon部分のRibbonを設定します。

リボンの種類

片/両面用：YMCKO：フルカラー（※Split設定で両面对応可）

両面専用：YMCKOK：片面フルカラー/片面ブラック

片/両面用：hYMCKO：半面フルカラー

片/両面用：KO：ブラック+オーバーレイ

片/両面用：K(mono)：ブラック

片/両面用：YMCKFO：フルカラー、蛍光パネル付き

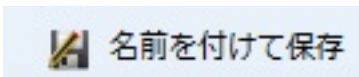
その他：単色インクリボンはK（mono）と同様に扱います。

※Split：表面が画像だけの場合などにYMCのから部分のみで印刷し、Kを裏面印刷に使用する設定。この場合、表面のデザインに文字やバーコードなどの黒い部分はカラーで表現されるため、やや薄く見える場合があります。

## 3 ファイル操作

### ツールバー＞ファイルタブ

#### 3.1 デザインファイルを保存する



名前を付けて保存

保存場所を選択しファイル名を入力して、保存ボタンをクリックします。

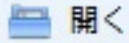
デザインファイルの拡張子は.csdです。



上書き保存

開いたファイルを上書きして保存します。

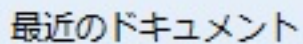
### 3.2 デザインファイルを開く



既存のデザインファイル(.csd)を選んで開くボタンをクリックします。

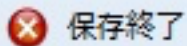
※デザインファイルの拡張子は.csdです。

### 3.3 最近使用したファイルを開く



最近のドキュメントを選択すると、最近使用したcsdファイルと場所の一覧が表示されます。クリックして選択することが出来ます。

### 3.4 プログラムの終了



保存して終了します。

内容を変更した場合は保存して終了するか、確認画面が表示されます、保存したい場合ははい、しない場合はいいえ、終了を取りやめる場合はキャンセルを選択してください。

## 4 印刷

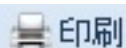
### 4.1 印刷プレビュー

ツールバー>ファイルタブを選択すると画面に印刷のプレビューイメージが表示されます、印刷前にイメージを確認することが出来ます。

プレビューを保存ボタンをクリックすると印刷イメージを1012 x 636ピクセルのビットマップ画像として保存することが出来ます。



### 4.2 印刷



印刷  
現在のドキュメントを印刷する

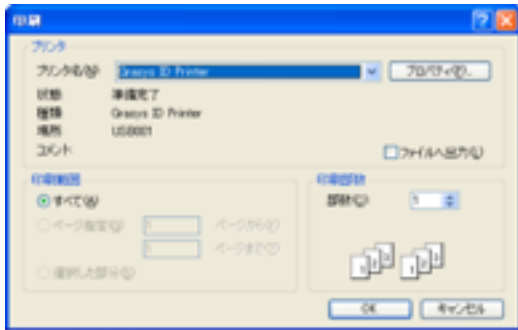
はじめに、プリンターの電源が入っており、印刷するカードとデザインと適合するリボンが装着されていることを確認してください。

印刷はツールバー>ホームタブの印刷をクリックする、またはファイルタブ>印刷>印刷ボタンをクリックする、あるいはホームタブ>プリンタアイコンをクリックすると可能です。

印刷ウインドウが表示されますのでGrasys ID プリンターを選択してください。

印刷部数に枚数を設定してOKボタンをクリックすると印刷を開始します。

本ソフトではGRASYS IDプリンタのみを使用することが出来ます。



### 4.3 印刷できない場合

デザインソフトに「印刷するファイルの設定とプリンターの設定が異なるため印刷できません。」と表示される場合、デザインでインクパネル設定したものと異なるインクリボンがプリンターに装着されている可能性があります。

#### <プリンタ設定を確認>

ツールバー>ファイルタブ>プリンタ設定を選択し、プリンタの設定画面からプロパティで確認します。

- ・プリンタに装着されているインクリボンとプリンタ設定で設定したインクリボンが合致しているか？
- ・ID130,150の片面プリンタで両面印刷設定（Both）になっている

#### <デザインを確認>

- ・ID130,150の片面プリンタに両面デザインをプリントしている
- ・カラーパネル指定を含むデザインをKリボン（ブラック）で印刷している

#### <プリンタエラー>

プリンターエラーが発生する場合はユーザーマニュアルを参照してください

ID130：前面のLEDが点滅

ID150,150W：前面の液晶にエラーが表示される

## 4.4 その他の印刷設定

### 「レイアウト」タブ

印刷の向きを「縦」と「横」から選択できますが、印刷の向きを変えると、印刷範囲からデザインがはみ出ることがあります。プリンタドライバのプロパティで変更して下さい。「詳細設定」をクリックすると詳細を設定できますが、印刷エラーを引き起こす可能性があります。デフォルト値を推奨。

詳細設定は 8 以降に記載されています。



## 「Paper/Ribbon/Printing」タブ

カードの補給方法、使用するリボンの設定、印刷モードを設定できます。

Paper/Tray (ペーパー/トレイ)

CR80：設定変更する必要はありません。

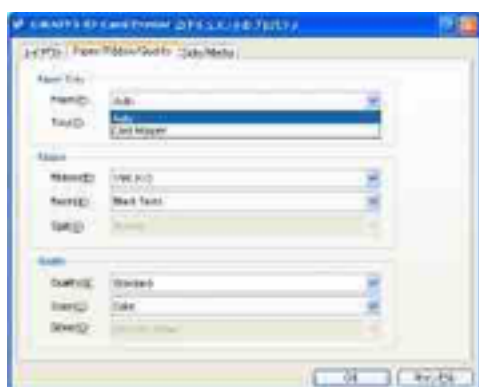
Ribbon

インクリボンの種類を選択できます。

Resin

自動設定されますので変更の必要はありません。

当ソフトウェアを使用しない場合はレジニンクの印刷設定をします。



Split

両面印刷の場合にのみ有効

Normal：通常設定

Split for Backside：表面が画像だけの場合などにYMCのみで印刷し、Kを裏面印刷に使用する設定

## 「Side/Media」タブ

片面印刷／両面印刷の指定やオーバーレイを使用する場合のマスク設定を行います。

Print Side

片面印刷(Front)と両面印刷(Both (Front +Back))から選択できます。

※両目印刷はID150W、ID150Lでのみ可能

Media：印刷するカードの種類に合わせて、オーバーレイのマスクを設定します。

Standard：全面にオーバーレイを印刷します

Smart Card：スマートカード表面のIC チップ領域には印刷しません。

Smart Card [Right Only]：スマートカード右側、チップの右側だけに印刷します。

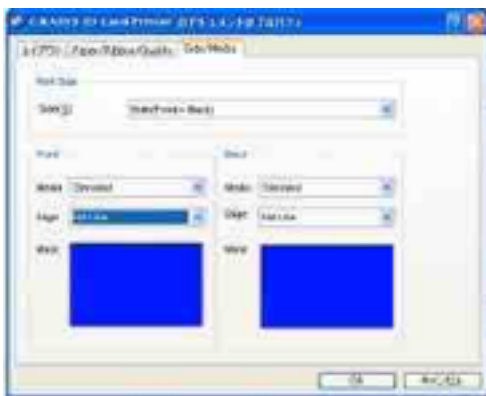
ISO MS：ISO 磁気ストライプカード用、ISO 標準磁気ストライプ部分以外にオーバーレイを印刷します。

JIS MS：JIS 磁気ストライプカード用、JIS 標準磁気ストライプ部分以外にオーバーレイを印刷します。

Smart Card + JIS MS：スマートカード+ JIS 磁気ストライプ複合カード用、IC チップと JIS 標準磁気ストライプ部分以外に印刷します。

User Defined Card：範囲を設定したビットマップ画像を用い、ユーザーが設定した印刷範囲に印刷します。

Edge：カードに余白を設定します。Not Use:余白を設定せず、全面に印刷します。Use:約2ミリの余白を印刷します。



## 4.6 画像モードとインクリボンの関係

- ・カラーやグレースケールなどの階調表現が含まれる画像を印刷する場合はカラーリボンを使用します。

ブラック（K）リボンを使用して印刷すると画像の階調やグラデーションを表現出来ません。

- ・文字が入った画像の場合

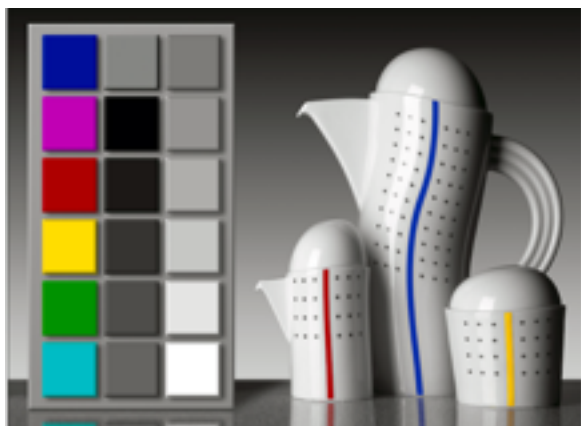
文字の画像にはグラデーションが存在します、Kリボンを使用するとディザリングされ粗く印刷されますのでご注意ください。

Kリボンを使用する場合、文字はテキストオブジェクトとして入力して下さい。

---

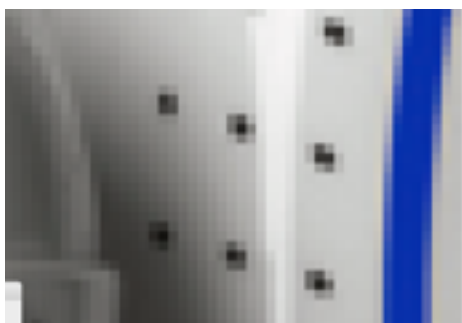
## 画像表現の例

カラー印字：フルカラー画像

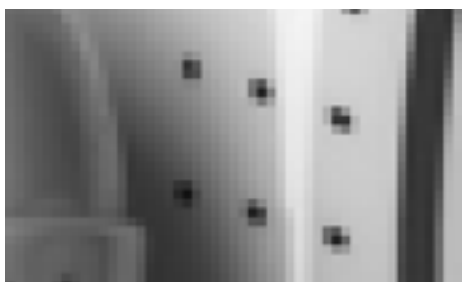


下記は一部拡大画像です

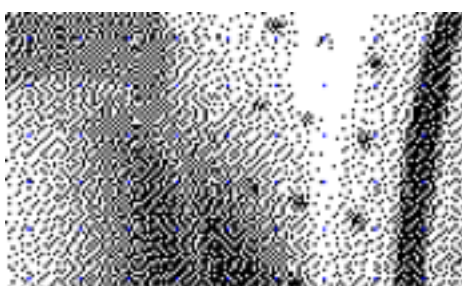
フルカラー画像



グレースケール画像（グラデーションを表現可能な白黒画像）



二値画像（カラーまたはグレースケール画像をKパネルに指定、Kインクで印刷した場合）



カラーまたはグレースケール画像をブラックパネルに指定した場合、画像は拡散誤差法を用いて二値化（中間色の無い白か黒かの二値）されます。

この画像は白か黒のみで構成されるため、中間のグラデーションを表現できません

## 5 ID DBとの連動

### データ連動用入力フィールドの作成

Grasys ID Design で作成したデザインのテキスト、バーコード、画像オブジェクトを入力フィールドとして設定するとGrasys IDDBと連動して差込データ印刷が可能です。

#### 5.1 入力フィールドの設定

使用したいカードデザインを作成または開きます。

入力フィールドにはテキストの他、バーコードと画像オブジェクトも設定することが出来ます。

ここではテキストオブジェクトを解説します



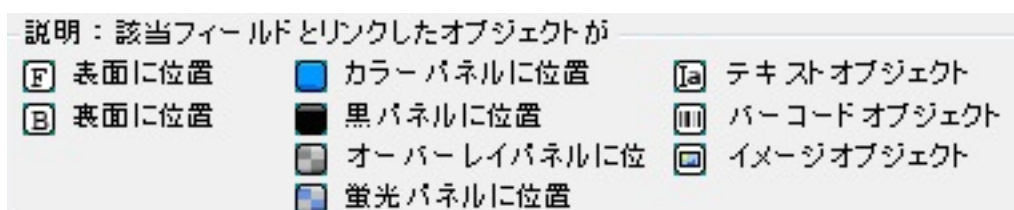
テキスト（バーコードオブジェクト、画像オブジェクトも可）を選択し、マウス右クリックで入力フィールド→新規フィールドを選択すると、入力フィールド設定画面が表示されます。

画面のフィールド欄はフィールド名を入力可能な状態になっていますので、適当なフィールド名を入力しEnterキーを押してフィールド名を設定します。

作成したフィールド名部分をクリックして選択後、デザイン上にある連結したいオブジェクトを選択して「入力フィールド連結ボタン」をクリックするとフィールドとオブジェクトの紐付けが完了します。



設定されたフィールドには下記のマークが表示されます。







続けて設定を追加したい場合は以下の手順で行ないます

- ① 空きフィールド欄をクリックしてフィールド名を入力し設定します。
- ② 入力・設定したフィールド名をクリックして選択します。
- ③ 紐付けたいオブジェクトをデザイン上でクリックし選択します。
- ④ フィールド連結ボタンをクリックします。

連結を解除したい場合はリンク解除ボタンをクリックするか、オブジェクトで右クリック、入力フィールドー設定解除を選択します。

他の画像やバーコードなどのオブジェクトも同様に設定することが出来ます。

## 5.2 基本値（デフォルト表示値）の設定

フィールド名の右側の基本値の欄をダブルクリックすると入力することが出来ます、基本値（デフォルト表示値）を入力しておく、DB連動前にデザインのテスト印刷などで項目が表示・印刷されますので内容を把握しやすくなります。

※オブジェクトが画像の場合は基本値を設定する前に入力フィールドを連結します。フィールド連結後に基本値空欄をダブルクリックすると右端に「…」アイコンが表示されますのでクリックし、デフォルトで表示したい画像を選択します。

## 5.3 フィールドの編集

編集したい場合は同様に右クリックし「フィールド編集」を選択するか、フィールド上をダブルクリックすると編集することが出来ます。



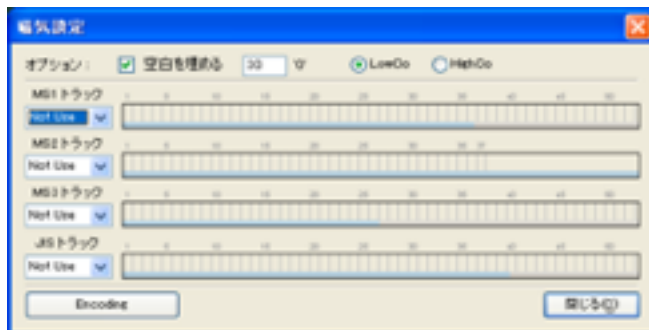
## 6 磁気ストライプエンコード (ISO/JIS)

オプションの磁気エンコードを搭載するとGRASYSプリンターで磁気ストライプ付きのカード券面の印刷とともにカードの磁気ストライプに情報を書き込むことができます。

ID DBと連動し、入力フィールドに差し込みされる値を利用して磁気エンコードをすることも可能です。※英数字、半角カナのみエンコードすることが出来ます。

### 6.1 磁気設定ウィンドウ

ツールバー>ホームタブ>オプション>磁気データ設定をクリックし、磁気設定ウィンドウを開きます



### 6.2 オプションの設定

#### 6.2.1 空白を埋める

磁気トラックに空白がある場合、その空白を埋めるかどうか指定することができます。チェックボックスが有効になっている場合は空白を指定された文字で埋めます。

空白を埋める文字は右側の入力欄で下記数値を入力して指定することができます。

30を入力：0      20を入力：スペース      31を入力：1

#### 6.2.2 LoCo/HiCo選択 (JIS 2 の場合はLoCoを選択)

磁気エンコードは磁気カードの種類LoCoおよびHiCo双方に対応しています。カードの仕様に合わせて選択してください。

#### 6.3.3 使用するトラックの選択 (JIS 2 : JISトラックをNormalに設定)

ISO 7811/JIS1のトラック 1、2、3 または JIS 2にデータを書き込むことができます。

MS1～3 : ISO 7811/JIS 1用

JISトラック : JIS2用

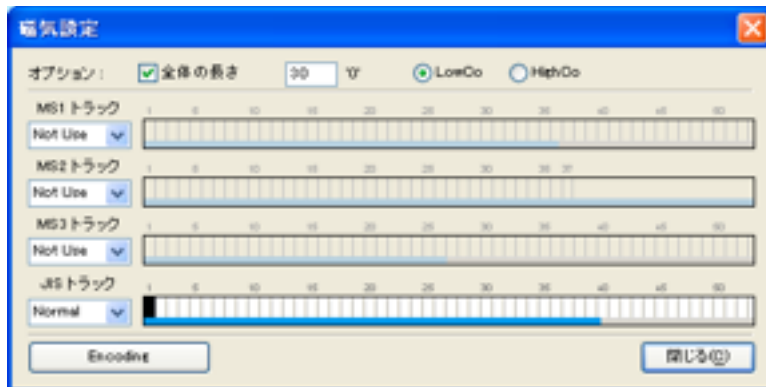
使用するカードの仕様に合わせて選択します、使用しないトラックは「Not Use」に設定します。

### 6.3.4 書き込み方法の選択

トラックを設定し、書き込み方法を「Normal」または「Bit Mode」から選択します。「Normal」では、データはカードの搬送方向に記録されます。「Bit Mode」では、16進数でデータを入力し、エンコードします。

トラックの書込方法を選択すると、入力または設定が可能な状態になります。

例：JIS2 LoCoカードをNormalで書き込む設定



JIS2で書き込み可能な文字数と文字列

文字数：最大72文字、ただしシステム用に3文字を使用するため、実質は69文字です

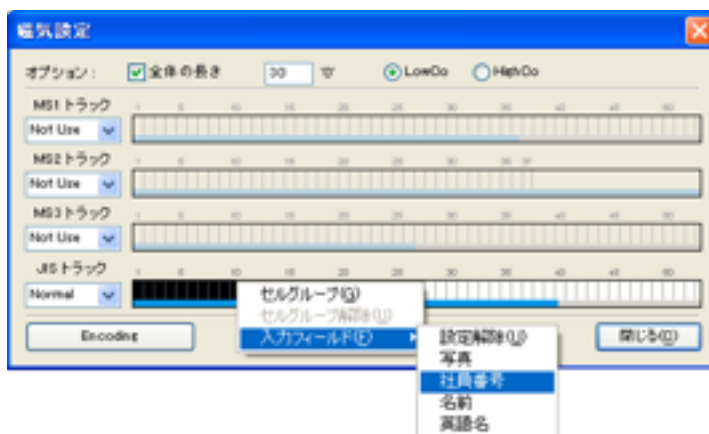
文字列：半角英数、半角カナ、全角カナ、全角

白いセルは、データ入力可能な状態で黒いセルは選択した状態です。下部の青いバーは横方向のスクロールバーです。キーボードを使用してセルに直接文字列を入力することができます。

### 6.3.5 ID DB連動用に入力フィールドのデータを設定する

設定済みの入力フィールドと連動してデータを書き込むことができます。

セルの入力範囲を選択します、入力フィールドに入る最大の文字数までドラッグし、黒く反転させます。そのまま右クリックして「入力フィールド」から設定済みの入力フィールドを選択します。設定後は該当セルが黄色くなります。



設定したフィールドを解除するには設定済のセルを選択し、右クリックから「設定解除」を選択します。

### 6.3.6 磁気データのエンコード

磁気設定後に磁気設定画面の「Encoding」ボタンを押すと、カードデザインを印刷せず、磁気エンコードのみを行うことができます。

入力フィールドを使用せずに値をセルに直接入力することも可能です。磁気情報の一部が固定で他の一部が可変情報の場合、該当の固定情報の範囲をマウスでドラッグし反転させ、右クリックメニューのセルグループを選択すると選択した範囲がグループ化されます。グループ内のどこのセルをクリックしてもグループ全体が選択されますので複数の磁気エンコードの入力時に分かりやすくなります。

※入力フィールドに基本値（データがない場合のデフォルト表示値）を設定していない場合は磁気エンコード情報が無いため、空白あるいは空白を埋める値のみが書き込まれますのでご注意ください。

磁気の手入れはプリンターの下側から行なわれますので、磁気カードをホッパーにセットする際は磁気ストライプ面がエンコードに接触するように下面かつ右側になるようにセットします。

### 6.3.7 カードデザインの印刷と磁気エンコード

ID150の場合、表面への印刷と磁気エンコードが同時に行えますが、磁気面にも印刷が必要な場合は別途印刷が必要です。（※注意事項など、印刷内容が固定されている場合は、あらかじめ、まとめて磁気面へ印刷しておくことで運用が効率化されます）

ID150Wの場合は表面の印刷、磁気エンコード、磁気面への印刷が一度で可能です。

## 7 ID150Wで磁気ストライプカードを印刷する

両面印刷対応のID150W・ID150Lの場合、設定により磁気ストライプ面をオモテまたは裏として扱うことができます。

### 7.1 表面：カラー / 裏面（磁気面）：磁気を書込、印刷を黒一色でおこなう場合

手順

YMCKOKインクを使用、通常の両面デザインを作成し磁気設定を完了します。

裏面のデザインは磁気ストライプ部分にオブジェクトがかからないように作成します。

ツールバー>ファイルタブ>プリンタ設定>プロパティ>基本設定>ドキュメントのオプション>Magnetic Stripe Encoding Method>Magnetic Card R/Wの設定を「Flip Mode」に設定してOKボタンをクリックします。

プリンタの動作は下記のとおりです

カード挿入→磁気書込→表面印刷→反転→磁気面印刷

### 7.2 表面に磁気ストライプを使用したい場合

手順

YMCKOKリボンを使用、表面デザインが磁気ストライプ部分がかからないようにデザインを作成します。

オーバーレイ付きのインクの場合は設定を行いません。

ツールバー>ファイルタブ>プリンタ設定>プロパティ>基本設定>ドキュメントのオプション>Magnetic Stripe Encoding Method>Magnetic Card Flip R/Wの設定を「Normal Mode」に設定しOKボタンをクリックします。

プリンタの動作は下記のとおりです

カード挿入→磁気書込→反転→表面印刷→反転→裏面印刷

### 7.3 事前印刷済のカードを使用し、磁気面にKのみを印刷する場合

手順

Kインクを使用、KOインクを使用する場合は磁気部分にオーバーレイが印刷されないように印刷設定のプロパティ、Side/MediaタブのFrontをJIS MSに設定します。

片面Kのデザインを作成して磁気設定を完了します。

ツールバー>ファイルタブ>プリンタ設定>プロパティ>基本設定>ドキュメントのオプション>Magnetic Stripe Encoding Method>Magnetic Card Flip R/Wの設定を「Normal Mode」に設定しOKボタンをクリックします。

プリンタの動作は下記のとおりです

カード挿入→磁気書込→反転→磁気面印刷

## 8 プリンターの基本設定

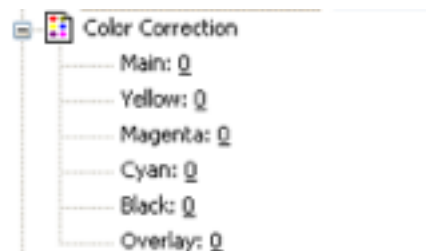
プリンターのプロパティまたはデザインソフトのツールバー>ファイルタブ>プリンタ設定>プロパティを開き、詳細設定ボタンをクリックします。

### 詳細設定の機能

#### リセット

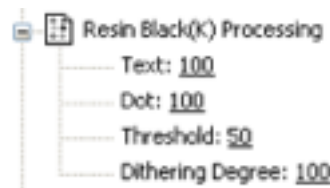


ドライバーの設定をデフォルトに戻します



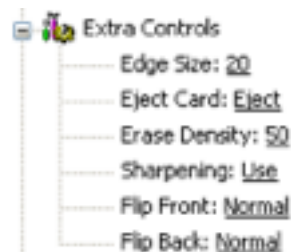
**Color Correction:** カラー補正、色濃度を補正するにはCardPrinterSetupを使用します。

※設定は保存されませんのでご注意ください。



**Resin Black (K) Processing:** レジンブラック（K）の基準値を設定

設定は変更しないで下さい。



#### Extra Controls

EDGE Size: 全面印刷を使用しない場合に余白のサイズを設定

Eject Card: 印刷後のカードの設定です、通常はEject設定です。

Erase Decity: リライトプリンタID130R用の消去濃度設定です、変更しないで下さい

Sharpening: 画像のシャープさを調整します、通常はUseです。

Flip Front: 表面の印刷の方向を設定します。

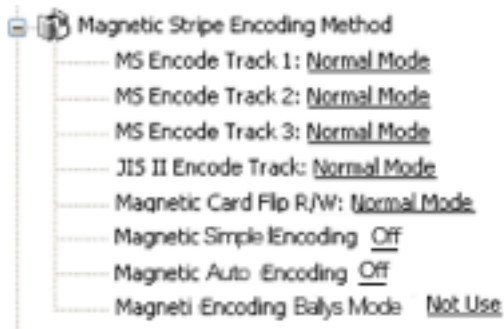
Normal: 通常

Flip Vertical: 縦方向に反転

Flip Horizontal: 横方向に反転

Rotate 180 degrees: 180度回転

Flip Back: 表面の印刷の方向を設定します、設定値は表面と同様です。



### Magnetic Stripe Encoding Method 磁気エンコード設定

MS Encode Track 1～3、JIS II Encode Track

Normal Mode；トラックを使用する

Not Use：トラックを使用しない

※全てNormal Modeのままで構いません

Magnetic Card Flip R/W：磁気カード使用時、磁気面の表裏設定

※JIS2規格のカードの場合は下記が有効、ISO規格の場合は逆になります。

Not Use：使用しません

Flip Mode：磁気面をウラ面として印刷します。

Normal Mode：ID150Wのみ使用可能、磁気面をオモテ面として印刷します。

Magnetic Simple Encoding

磁気ストライプのエンコードと印刷で磁気ストライプカードがGRASYSプリンタ内に給送された場合、通常はカードが印刷位置に移動してから、さらにエンコードのために磁気ストライプのエンコード位置まで移動します。

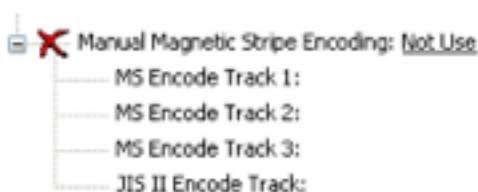
磁気シンプルエンコーディングを「オン」に設定すると、カードが直接磁気ストライプのエンコード位置に移動しますので磁気ストライプのエンコード速度が速くなります。

Magnetic Auto Encoding:

磁気自動エンコーディングを「オン」に設定した場合、SMARTプリンタが自動的に磁気ストライプカードの種類（LoCoまたはHICO）を認識してエンコードすることができます。

Magnetic Encoding Ballys Mode:

このモードでは、磁気ストライプのエンコーディングのバリーズプロトコルをサポートするためのものです（バリーズは、ISOやJISではありません）。ホテルの部屋に利用するためのものです



### Manual Magnetic Stripe Encoding 手動磁気エンコード設定

Not Use：通常

Encoding and Printing: 磁気エンコードと印刷



**Text String Magnetic Stripe Encoding : テキスト文字磁気エンコード**

本機能はISO規格のLoCoとHiCoカードをエンコードすることができますが、JISはまだサポートされていません。

テキスト文字列コマンドは、テキスト文字列を磁気ストライプカードにエンコードすることができます。スタート・トラックは、磁気ストライプ符号化データの先頭ビット、エンドトラックは磁気ストライプ符号化データの終了ビット用です。スタートビットおよびエンドビットは変更することができます。

トラック1に「123456789」をエンコードする場合は、Windowsのノートパッドに1123456789と入力し、ノートパッドからスマートプリンタドライバを使用してエンコードします

## 9 ソフトウェア・アップデート時のご注意

### 9.1 デザインファイルの更新

デザインソフトウェアのアップデート実施時には必ずデザインファイルを更新して下さい。印刷エラー発生の原因となることがあります。

### 9.2 デザインファイルの更新方法

あらかじめ、更新する元デザインファイル（CSDファイル）の名前を変更しておきます。

デザインソフトの更新後にデザインソフトから元デザインファイル（CSDファイル）を開きます。

編集タブの全て選択アイコンをクリック、またはキーボードでCtrl+Aでデザイン上の項目が全て選択された状態にします。

コピーボタンまたはまたはキーボードCtrl+Cで項目を全てコピーしておきます。

ホームタブの新規ファイルボタンをクリックし、白紙の画面が表示されたら編集タブの貼付けボタンをクリック、またはキーボードCtrl+Vで貼り付けます。

全体の位置がずれている場合はそのままの状態カーソルキーで全体を移動することができます。

ファイルタブの名前を付けて保存を選択し、元ファイルの本来のファイル名で保存します。

磁気等の設定がある場合は同時に設定をおこなって下さい。

新しく作成したデザインファイル（CSDファイル）を開いて印刷テストを行ないます。

ID DBを使用している場合、元ファイルはCSPフォルダの中にコピーされたものが元デザインファイル（CSDファイル）です。CSPフォルダ内のデザインファイル（CSDファイル）を上記と同様の作業で更新することができます。