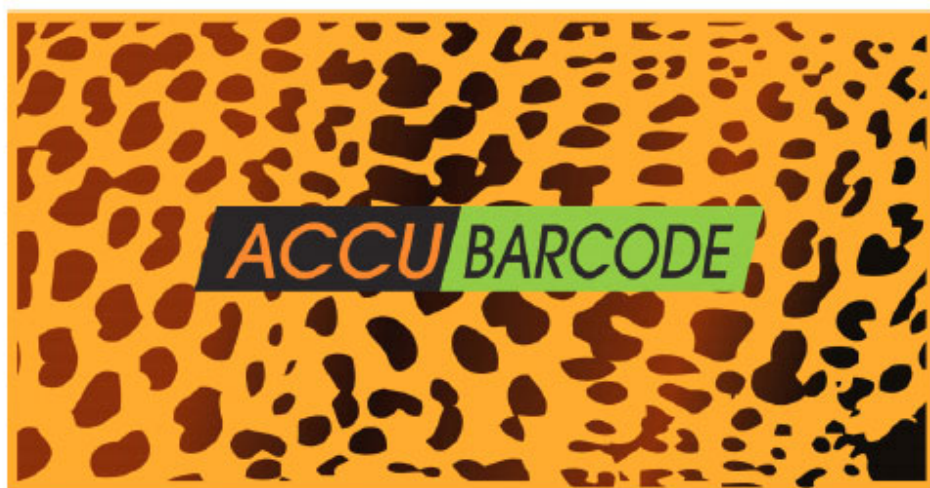


バーコード作成ソフト

AccBarcode Pro

クイックリファレンスガイド



MUNAZO Inc.
ムナゾ株式会社

目次

1. はじめに	1
1.1 アキバーコードフロ	1
1.2 シンボル体系、アプリケーションとバリエーション	1
1.3 アキバーコードフロソフトウェアを初めて使用する	1
2. バーコードの作成	4
2.1 バリエーションツリー	4
2.2 テータの入力	5
2.3 シンボルダイアログ	5
2.4 テキストダイアログ	5
2.5 色のダイアログ	6
2.6 EPS ファイルの保存	6
3. バッチの保存	6
3.1 テータファイルからバッチを保存する	6
3.2 シリアル化によるバッチ保存	7
A1.1 GS1-128 について	8
A1.2 GS1-128 シンボルの構造	8
A1.3 アプリケーション識別子リスト	8
アプリケーション識別子リスト	9~14

1. はじめに

1.1 アキバーコードプロ

アキバーコードプロはグラフィックデザイナー高品質バーコードを EPS 形式で提供するソフトウェアアプリケーションです。Mac OS 又は Windows で使用できる同じ機能を持ち合わせた2種類のソフトです。

- ◇ **精度:** EPS ファイルにおいてはバーコード印刷に最適な正確な寸法値をそのまま出力装置に独立して設定することができます。ユーザー様の必要に応じて EPS ファイルは簡単に他のフォーマットに変換できます。データのセキュリティと整合性の面では、強力なデータのフィルタにより無効なデータを排除します。
- ◇ **使いやすいインターフェイス:** アキバーコードプロはシンボル及びアプリケーションの構成のために多層ツリー構造を採用しています。直観的なインターフェイスの設計、サンプルデータとリアルタイムメッセージの表示によりデータ入力やパラメータ設定が容易にできます。
- ◇ **洗練された機能:** 例えば、2つの分離された色、前景用と背景用をサポートします。色はスポット又はプロセス、そしてオーバープリント又はロックアウトオプションを持つことによりインポートするプログラム(例えばイラストレータ)によって、インポートされたアキバーコードプロファイルが持つ色と、他にインポートするプログラムが持つデザインページの色とをうまく調整処理することを可能にします。
- ◇ **対応シンボル:** アキバーコードプロは一般的に使用されている数百以上のバーコードシンボルとアプリケーションをサポートします。シンボルは1次元、2次元 及び1次元と2次元のパーツを含むシンボル(例えば GS1DataBar)から成り立っています。アプリケーションはほとんどの工業規格をカバーしています。シンボルとアプリケーションの下には約 600 の選ばれたバリエーションがあります。ほとんどすべてのユーザー様が必要とするバーコードの種類が用意されています。
- ◇ **タイムリーなアップデート:** アキバーコードプロは新しいアプリケーション・規格及び技術への適合を常に心がけています。それは20年以上にわたるバーコード業界における開発者の研究と開発作業の成果に基づくものです。アップグレードなどは定期的に公表します。

アキバーコードプロで作成されたグラフィックは設計作業又はラベルテンプレートとの統合を目的としていません、例えばイラストレータファイルのグラフィックでデザインのページのように。

1.2 シンボル体系、アプリケーションとバリエーション

シンボル体系はシンボルのシステムです。バーコードシンボル体系は3つの構成成分を持つシステムとして定義することができます。キャラクタセット、グラフィックパターン又はバーコードセット及び一連のキャラクタのパターンへの対応付け。

Codabar, Code 128, Code 39, Code 93, Interleaved Two of Five (ITF), Pharmacode,

GS1 DataBar, Aztec, Data Matrix, PDF147, QR Code はシンボル体系です。ほとんどのシンボル体系は通常一定のアプリケーションの分野で使用されています。ほかのものは特定の目的のみに定義されています。

シンボル体系にはサブシンボル体系があります。GS1-128 は、リーディングキャラクタとしてファンクション 1 を持ったコード 128 から派生しています。またその他、バーコードを作成する際の主要なキャラクタと他のいくつかの固有のルールを持っています。GS1-128 は、あらゆる業界で受け入れられ多くのアプリケーションに適用されており、ひとつの独立したシンボル体系もしくは、コード 128 のサブシンボル体系として考えられています。コード 128 のリーディングキャラクタがコード C の場合には、コード 128 が使用できる全キャラクタの中から数字のみが使用できるようになります。この場合には、コード 128 のサブシンボル体系であるといえます。

また、GS1DataBar の場合も、基本的に標準型、限定型、二層型、拡張型、拡張多層型等のそれぞれ異なる構成や符号化アルゴリズムを有したサブシンボル体系であり、このようにサブシンボル体系とは、独立したシンボル体系に、用途対応としてチェックデジットや特定コード等の定義を付加させ派生させたシンボルといえます。

アプリケーションは、シンボル、フォーマット、制約ルール、チェックキャラクタと外観が変わるバリエーションを持っているかもしれません。

各バーコードシンボル又はそのバリエーションには長所と短所が存在します。バーコードの本来の機能により、そして何をするかによって、正しいシンボル又はバリエーションをジョブのために選択するのがもっとも重要です。符号化したいキャラクタ、印刷の品質そしてバーコードのために利用できるスペース数などは、どのバーコードを又はどのバリエーションを使用するか決定に役立つ要素です。一定の要件が別の選択肢より適切な場合があります。いくつかのケースでは、ひとつバーコードシンボルのみ又はそのバリエーションでも使用可能です。しかし他のケースでは、工業基準によって使用すべきバーコードシンボル又はバリエーションを指定します。またエンドユーザー自身が自分のデバイスによって最適なシンボル又はバリエーションを決定しなければならない場合もあります。

アキバーコードプロは、ユーザーが探し易いよう 2 つの異なるカテゴリーからなります。それは、シンボル又はバリエーションを容易に探し出せるように、シンボルとアプリケーションを非排他的グループとして、二階層に分けて構成されています。

1.3 アキバーコードプロソフトウェアを初めて使用する

購入前はデモバージョン状態です。デモとしても、作成されたバーコードに赤い水平バーと”AccuBarcode”がスクリーン及び保存された EPS ファイル上に表示される以外、プログラムは完全に機能します。



図 1.1 アキバーコードプロデモのメインウィンドウ

ソフトウェアを最初に使用する際には、アクティベーション番号（ライセンス認証番号）が必要となります。番号を入手後、ユーザー名、会社名とアクティベーション番号をもってソフトウェアを起動します。詳細についてはヘルプメニューのアクティベーションダイアログを参照してください。

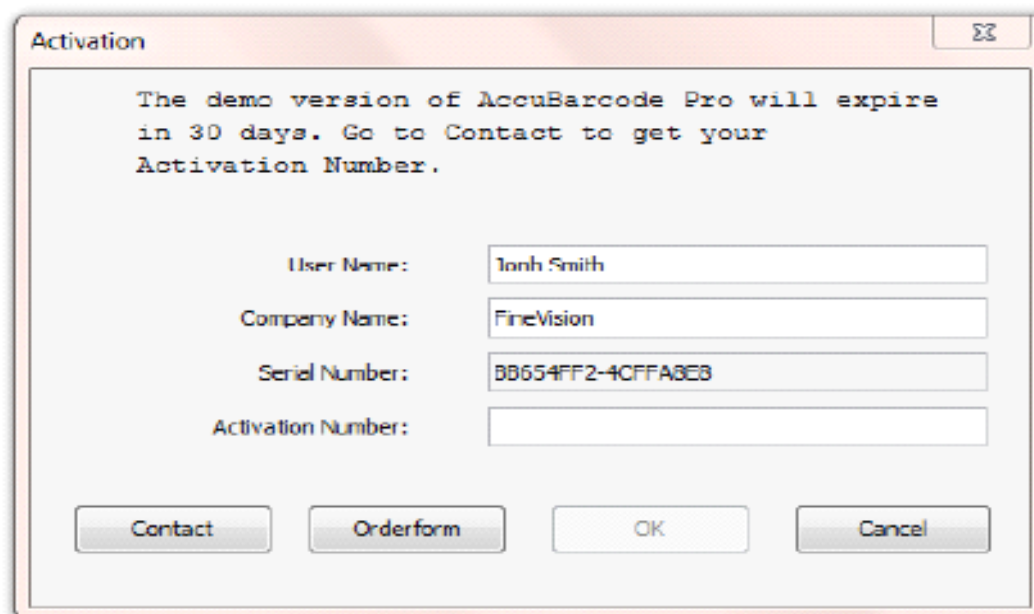


図 1.2 アクティベーションダイアログ。最後のボックスにアクティベーション番号を記入します。

2. バーコードの作成

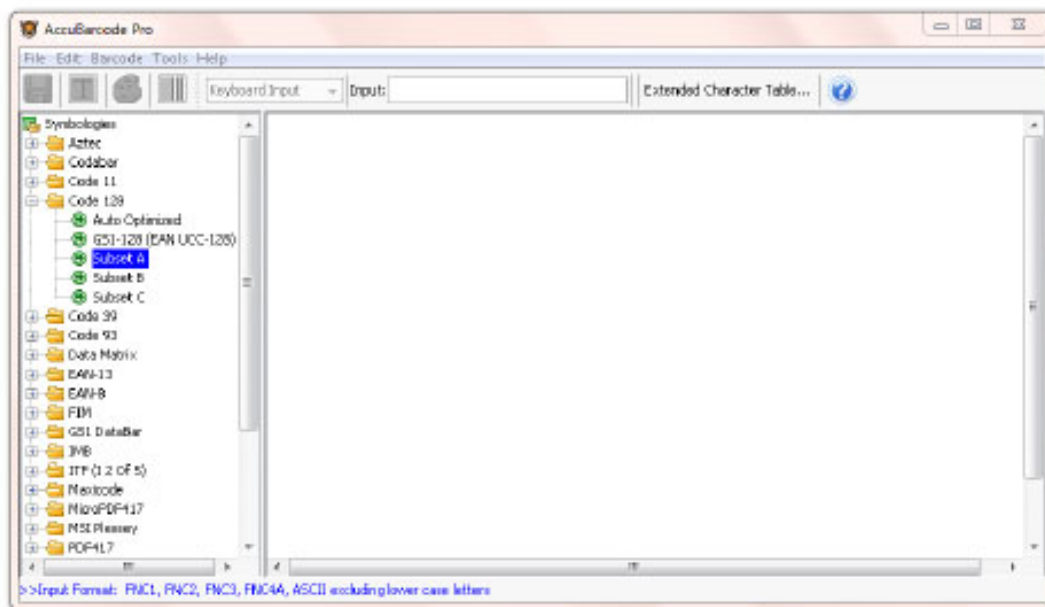


図 2.1 最初に起動した時のアキバーコードプロのメインウィンドウ

アキバーコードプロをスタートさせると、メインウィンドウが現れます。アキバーコードプロを使ってバーコードグラフィック作成の手順は下記の通りです：

1. バーコードシンボルの選択又はアプリケーションのバリエーション
2. データの入力（バーコードのプレビューがウィンドウに現れます）
3. 寸法、テキスト、及び/又はカラーの設定の変更
4. バーコードイメージをグラフィックファイルとして EPS フォーマットに保存

アキバーコードプロはサポートする各バーコードバリエーションのために工場デフォルト設定を持ち合わせています。更にもしあれば、チェックキャラクタを計算し、符号化しないキャラクタ（人間の目にとって区切りとなるような例えば、ダッシュやスペース）を無視及びバー/スペースパターン周りにクワイエットゾーンを作るためにテキストにそれを添付することができます。この機能の多くは自動的に適用され、それ以外のものは機能の特性によってユーザーが操作することを可能にします。

2.1 バリエーションツリー（Variation Tree）

バリエーションツリーはメインウィンドウの左側に配置されています。これにはアキバーコードがサポートするバーコードシンボルとアプリケーションを階層型に編成されており、バーコード作成工程をスタートさせるためにユーザーが特定のバリエーションを選択することができます。

2.2 データの入力 (Data Entry)

アキバーコードプロは選択されたバリエーションが必要とする場合のためにユーザーがエンコードしようとするデータを入力できる 1 つ又はそれ以上の編集可能なテキストボックスを提供します。

Code 128 ファンクションキャラクタ、キャリエッジリターン(行頭復帰)とタブなどの非印字文字を入力できる Extended Character Input という名のテーブルが用意されています。

データの入力をしやすくするためにアキバーコードプロには強力なフィルタが装備されています。各バーコードバリエーションに関連したメッセージはいつもウィンドウの下に表示されています。疑問符がついたボタンはデータ入力エリアの隣に位置しており、そのボタンをクリックすれば、更なる情報が表示されます。無効なインプットは拒否され、ほとんどの場合データを正しいフォーマットで再入力できるよう、ユーザーをガイドするためのヒントが現れます。

アキバーコードプロは自動的にチェックキャラクタを計算し、もしあれば、符号化する前に入力データに添付します。例えば、GTIN-14 バリエーションの入力データは (ITF, GS-128 と GS1 DataBar などのいくつかのシンボルにサポートされている) 13 桁の数字列です。入力データ 0123456789012 が入力された場合、13 桁インプットに基づくチェックデジット 8 がソフトによって自動的に生成されます。従って、符号化されるデータは 01234567890128、14 桁数字列になります。

2.3 シンボルダイアログ (Symbol Dialog)

シンボルの寸法はシンボルダイアログで変更できます。選ばれたバリエーションに該当する場合、下記の変更が可能です: Unit Width (最小バーの幅)、Bar Width Reduction (バー幅縮小) (インクの滲み又は吸収の補正)、シンボル幅、バーの高さ、フレーム幅、W/N Ratio (バイナリシンボル用の広いエレメントから狭いエレメントへの比率)、水平及び直立の拡大。デフォルト値は関連する工業用規格及び詳細によって主に割り当てられます。特定のものによっては、プログラムは標準値又は設定しようとする値とは少し違った値を示唆します。このような推奨値は現在のプリンタの DPI に基づいて計算されますが、もし推奨値を使うのであれば、そのような解像度で出力デバイス上での丸め問題を回避できます。

2.4 テキストダイアログ (Text Dialog)

ほとんどの場合、バーコードシンボルに関連するテストは 1 つです (ときには 2 つに分かれる)。これは基本的に符号化されたデータを読むためで、ほとんどの場合、インプット又はインプットとチェックキャラクタと同様です。

バーコードシンボルの周りにほかの 2 つのテキストを持つ事ができます。それらは Additional Text1 と Additional Text2 と呼ばれています。これらのテキストはシンボルの作成には関係ありません。

フォント、サイズ、スタイル及びローケションを含むすべてのテキストの形式を単独で変更可能です。

2.5 色のダイアログ (Color Dialog)



アキバーコードプロではバーコードシンボルのバー及び/又はドット、テキスト、そしてほかの可能なマークを1つの色にすることができ、そしてバーコードシンボルにあるスペースを含む背景を別の色にすることができます。背景を透明(色なし)に設定することもできます。スキャナーの視覚の下での2つの色のコントラストはバーコードの読みやすさに影響する主要因です。

保存されたEPSファイル内でのアキバーコードプロはRGBとCMYKカラーシステムをサポートします。CMYKカラーはプロセスあるいはスポットに設定でき、重ね印り又はノックアウトができます。

2.6 EPS ファイルの保存 (Saving an EPS File)



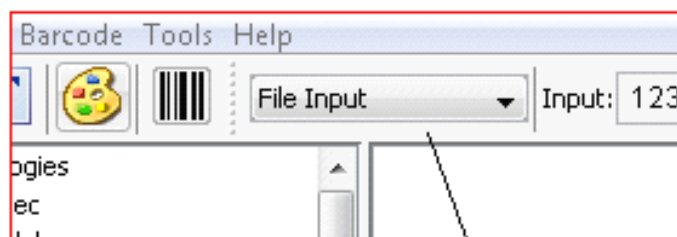
すべての設定が完了しましたら、作成されたシンボルを EPS フォーマットに保存し、Adobe Illustrator のようなページレイアウトツールへインポートします。必要があれば、EPS ファイルは簡単にほかのフォーマットに変換することができます。

3. バッチの保存 (Batch Saving)

アキバーコードプロは 2 つの方法でバッチ保存をサポートします: データファイルからインプットストリングを読む及び指定された範囲で実行する。

3.1 データファイルからバッチを保存する (Batch Saving from a Data File)

Carriage Return(行頭復帰)をデリミタとして、所定のバリエーションのためのインプットストリングのバッチが含まれるテキストファイルを作成できます。そのようなファイルを開いた場合、インプット方式をファイルインプットからキーボードインプットに変更するまでは、バッチ保存はインプットストリングにチャージされます。チャージ中は保存とするたびにバッチ保存が誘発されます。

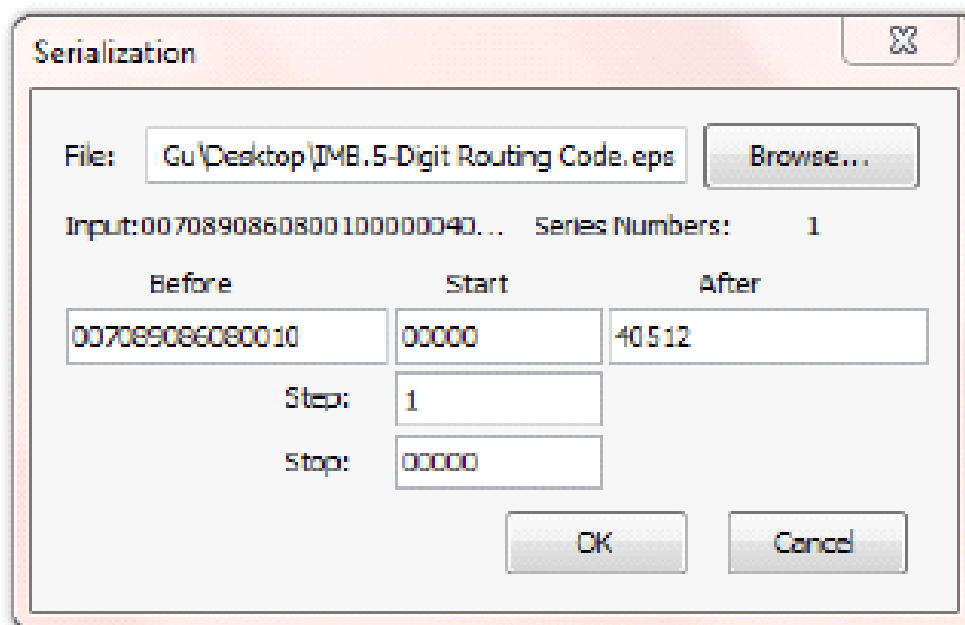


バッチ保存がチャージされる

図 3.1 データファイルを開いたあとにバッチ保存が

3.2 シリアル化によるバッチ保存 (Batch Saving by Serialization)

もしインプットが数値的データを含んでいれば、アキバーコードプロを使ってシリアル化保存を行えます。これを実行するには、ファイルメニューのシリアル化ダイアログより必要に応じて、Before, After, Start, Step 及び／又は Stop と配列しなおしてください。OK ボタンを押すと一連のファイルが保存されます。これらのファイルのインプットデータは、Before + Start + Stop によって構築され、Start が Stop まで Step によりそのたびに増加し続けます。



The image shows a 'Serialization' dialog box with a title bar and a close button. It contains the following fields and controls:

- File:** A text box containing 'Gu\Desktop\IMB.5-Digit Routing Code.eps' and a 'Browse...' button.
- Input:** A text box containing '00708908608001000000040...'.
- Series Numbers:** A text box containing '1'.
- Before:** A text box containing '007089086080010'.
- Start:** A text box containing '00000'.
- After:** A text box containing '40512'.
- Step:** A text box containing '1'.
- Stop:** A text box containing '00000'.
- Buttons:** 'OK' and 'Cancel' buttons at the bottom right.

図 3.1 IMB バリエーションでのシリアル化ダイアログ

A1-1 GS1-128 について

GS1-128 とは、流通・製造・物流・サービス分野における商品関連情報や企業間取引情報をコード番号で体系化し、その識別コード番号と商品関連情報、及び企業間取引情報を「コード128」というバーコードシンボルで表現したものである。UCC/EAN-128 という仕様名称は、2006 年 1 月から GS1-128 に変更されている。つまり、GS1-128 とは、

- 商品関連情報と企業間取引情報の「識別コード番号」
- 表示方法としてのコード 128 という「バーコードシンボル」

の両者を総称したものである。

具体的には、商品関連データ(製造日、賞味期限、薬効期限、使用期限、製造番号、ロット番号)企業間取引データ(注文番号、梱包番号、請求先企業コード、出荷先企業コード等)

これらのデータの先頭に、2桁から 4 桁の識別のためのアプリケーション識別子(略称 AI:Application Identifier)と呼ばれるコード番号を付ける。商品パッケージ、段ボール箱、パレット等にはラベルより表示するのが一般的である。

A1-2 GS1-128 シンボルの構造

GS1-128 シンボルは実際コード 128 バーコードです。GS1-128 シンボルは下記のコード 128 の構造になっています：

コード 128 のスタートキャラクタ (A, B, 又は C)
コード 128 FNC1 キャラクタ (キャラクタ 102)
アプリケーション識別子 (AI リストより符号化されるデータに一致するもの)
符号化されるデータ (フォーマットは AI による)
コード 128 のチェックデジット

コード 128 規格に準じ、上記に加え、両サイドにクワイエットゾーン(空白)が必要です。

A1-3 アプリケーション識別子リスト

次に続きますのは有効なアプリケーション識別子の一覧表です。

A I	データ項目		識別子の定義・内容	フォーマット
00	シリアル・ SHIPPING・コンテナ・コード (SSCC)		物流・出荷単位の個別識別に使用するシリアル番号。拡張デジット(0~9の数字)1桁+JAN企業コード(国際的には「GS1企業コード」)+物流単位ごとの識別番号+チェックデジットの合計18桁。	n2+n18
01	グローバル・トレード・アイテム・ナンバー (GTIN)		商品識別コード。ある商品またはサービスを国際的に一意に識別するための番号。長さは8桁、12桁、13桁、または14桁がある。14桁未満のGTINをAI(01)により表現する場合は、GTINの先頭に、必要分だけ0を足して14桁とする。	n2+n14
02			物流単位(パレット等)の中に収納された、最大梱包レベルの取引単位(ケースなど)の商品識別コード。全て同じGTINを持つ取引単位により構成される物流単位にのみ使用する(混載には使用できない)。常に、梱包単位に含まれるこの取引単位の個数を示すAI(37)と併用する。	n2+n14
10	バッチ/ロット番号		識別のためメーカーが設定する記号番号(ロット番号、バッチ番号、加工処理番号、シフト番号等)。	(n2+an...20)
11(*)	年 月 日	製造年月日	メーカーが定義する、製造または組み立て日。ISOのフォーマットYYMMDD (例:製造年月日"100707")で記述。	n2+n6
12(*)		支払期限日	請求書にもとづく支払い期限。ISOのフォーマットYYMMDD (例:支払年月日"100708")で記述。	n2+n6
13(*)		包装年月日	製品が包装された日を示す。ISOのフォーマットYYMMDD (例:包装年月日"100714")で記述。	n2+n6
15(*)		品質保持期限日	製品を使用/消費する際に望ましい品質が保持される期日を示す。ISOのフォーマットYYMMDDで記述。 (例:販売期限日や品質保持期限日など"101115") Best Before Date/ Sell By Date とも	n2+n6
17(*)		有効期限日	有効(使用)期限、薬効期限など。製品が使用または消費に耐えうる期日を示す。これ以降の使用・消費は直接または間接的なリスクを生じる可能性がある期日。ISOのフォーマットYYMMDDで記述。(例:有効期限日"101205") Expiration Date/Use By Dateとも	n2+n6
20	リニューアル商品／規格変更品識別番号		GTINを変更する必要はないが、メーカーが内部のバージョン管理のために区別する必要がある製品に使用する識別番号。	n2+n2
21	シリアル番号		製品のライフタイム全体にわたって、メーカーが設定した連続番号、またはコード(例:製造シリアル番号、追跡可能番号、連絡管理のID番号等)。	(n2+an...20)
22			HIBCC(米国医療産業情報標準化協議会: Health Industry Business Communication Council)の標準コードの表示が必要な場合に使用。2012年末をもって、このデータの使用は終了する。	(n2+an...29)
240	追加の商品識別番号		メーカーが独自に使用する識別番号。GTIN以外の商品識別コードをGS1データキャリアにより表示する際に使用。GTINの使用を開始するまでの移行期間限定に、合意した企業間に限って用いることができる。	(n3+ an...30)
241	顧客製品番号		顧客が発注に使用する製品の識別コード。GTIN以外の商品識別コードをGS1データキャリアにより表示する際に使用。GTINの使用を開始するまでの移行期間限定に、合意した企業間に限って用いることができる。	(n3+ an...30)

A I	データ項目	識別子の定義・内容	フォーマット
242	カスタム製品番号	顧客からの要望によるカスタム製品の種類を区別する番号。生産財の保守・修繕等の識別のために利用する。製品それ自体はGTIN-14で識別する。このときインディケータは9に限定される。必ずAI(01)かAI(02)とともに使用する。	(n3+n...6)
250	部品参照番号 (二次的なシリアル番号)	製品のコンポーネントにシリアル番号を設定する場合に使用。製品自体のGTINを示すAI(01)とその連続番号AI(21)とともに使用する。(例: 追跡可能番号、コンピュータ管理のシリアル番号など)	(n3+ an...30)
251	元の商品／原材料 参照番号	参照元となる商品などの番号 (例: 枝肉に対する個体識別番号、リサイクル部品に対する元の家電製品の番号など)	(n3+ an...30)
253	文書識別番号 (GDTI)	文書またはその種類を識別するために文書の発行者が付番する番号 (GDTI: Global Document Type Identifier)。文書発行組織のJAN企業コード+文書の種類コードとチェックデジットの12桁または13桁のコード。オプションとして同一文書を個別に(受領者などを)識別するシリアル番号(17桁)を付番することも可能。	(n3+n13+n...17)
254	GLN拡張フィールド	GLNの拡張データを表示する時に使用。ある場所をさらに細分化して識別する。常にAI(414)と併用する。	(n3+an...20)
30	数 量	不定貫(計量)商品の中に含まれる、一個単位で計測できる商品の個数。	(n2+n...8)
3×××	計量商品の計測値	計量単位に続き、数量、個数、量等の数値を表示する。(各計量単位ごとのAIは、別表AIに記載する)	n4+n6
37	物流単位の入り数	ある物流単位が複数の同一取引単位で構成されている場合に、その取引単位の物流単位内の入り数を示す。常にAI(02)と併用される。	(n2+n...8)
390n	支払金額 (各国通貨)	一つの通貨圏内での支払金額を表示。390n+15桁までの可変長の支払金額(n:小数点以下の有効桁数)。	(n4+n...15)
391n	支払金額 (ISO通貨コード)	支払通貨を示すISO通貨コード(3桁)を付加した支払金額を表示。391n+通貨コード3桁+15桁までの可変長の支払金額	(n4+n3+n...15)
392n	計量商品金額 (各国通貨)	不定貫計量商品の支払金額を表示。392n+15桁までの可変長の支払金額	(n4+n...15)
393n	計量商品金額 (ISO通貨コード)	不定貫計量商品の支払金額にISO通貨コードを付加表示。393n+通貨コード3桁+15桁までの可変長の支払金額	(n4+n3+n...15)
400	顧客発注番号	顧客の発注番号。取引識別のため発注者により設定される注文番号。2社間での使用に限定。	(n3+an...30)
401	積荷番号 (GINC)	積荷番号、運送委託貨物番号。一つ又はまとめて運送する複数の貨物に付番する番号。送り主または運送業者が付番。House Way Bill(HWB)などを表示するのが一般的。	(n3+an...30)
402	出荷識別番号 (GSIN)	船荷証券B/L(Bill of Lading)番号を表示。国際的に一意の番号で、送り主が連続して付番する。	(n3+n17)
403	追跡コード	ISO/IEC646による小荷物追跡コードで、運送業者がSSCCの付属情報として付番する。	(n3+an...30)
410	グローバル・ ロケーション・ ナンバー (GLN)	出荷先(納品先)コードとして使用する。	n3+n13
411		請求先コードとして使用する。	n3+n13
412		商品仕入先企業コードとして使用する。	n3+n13
413		荷受人が決める最終納品場所コード。AI(410)で示す出荷先よりさらに細分化された納品場所を指定するために使用する。例: 仕分けセンターを経由する場合、仕分け場所をAI(410)、最終納品場所をAI(413)で表示。	n3+n13
414		物理的なロケーションを表すコードとして使用。場所の所有者もしくは使用者が付番(例: 倉庫のドック番号や部屋、倉庫のドア番号など)。	n3+n13
415		請求書発行者(支払先)コードとして使用する。	n3+n13

A I	データ項目	識別子の定義・内容	フォーマット
420	宛先の郵便番号	宛先の郵便番号を各国で定められたフォーマットで表示。	(n3+an...20)
421	ISO国コード及び宛先の郵便番号	宛先の郵便番号(各国で定められたフォーマット)の前に3桁のISO国コード(ISO3166)を付加した表示。	(n3+n3+an...9)
422	原産国コード	原産国コードをISO3166国コードで表示。	(n3+n3)
423	商品の一次加工国コード	一次加工を行なった国をISO国コードで表示(例:牛肉の加工などで、複数国で一次加工が行なわれた場合には複数のコードを表示する)最大5カ国まで。	(n3+n3+n...12)
424	商品の加工国コード	商品の加工処理国を表すISO国コード番号(1カ国のみ)。3桁のISO国コード(ISO3166)を使用。	(n3+n3)
425	商品の分解・解体国コード	商品の分解・解体を行なった国をISO国コードで表示。	(n3+n3)
426	商品の一貫加工国コード	商品の加工を一国で全て行なった場合の加工国コード(ISO国コード) (例: 肉牛の生産、飼育、屠畜等) 加工が複数国にまたがって行なわれた場合にはこのコードを使用しない。	(n3+n3)

7001	NATOストック番号	NATOが使用するサプライの管理ナンバー。 例: AI(7001)+NATOサプライ商品分類コード(4桁)+付番国コード(2桁)+シリアル番号(7桁)	(n4+n13)
7002	枝肉番号・カットコード	UN/ECE(国連欧州委員会)の規定による牛肉・豚肉などの枝肉およびカットの規格コード。 例: 国内では、食肉標準物流バーコードにおいて、工場番号(3桁)+枝肉番号(4桁)+左右識別(1桁)+畜主(1桁)+品種(2桁)+原産地(2桁)+JAS区分(1桁)の14桁を使用。	(n4+an...30)
7003(*)	有効期限(日時分)	製品の有効期限を時間・分まで示す場合に使用する。長距離の移動がなく、一つのタイムゾーン(例: 日本標準時、セントラルヨーロッパ時間、など)の域内でのみ使用する製品に利用する。 例: 医療機関内や薬局での特定の製品の有効期限管理など。YYMMDDHHMMの10桁で年月日時分を表示。	(n4+n10)
7004	力価 (アクティブ・ポテンシー)	医薬品、特に生物由来製品等のアクティブ・ポテンシー(力価)を表し、単位はIU(International Units)。値が製造ロットごとに、一定の許容範囲内で異なるため、医薬品のGTIN、ロット番号とともに使用する。	(n4+n...4)
703n	屠畜施設・加工施設承認番号	3桁のISO国別コード+当局承認番号(GLNなど)で表す 例: AI(7030)+日本の国番号(392)+屠畜施設承認番号(最大27桁まで)。 牛肉のように加工施設が複数ある場合、屠畜施設はAI(7030)、一次加工施設はAI(7031)、二次から九次加工施設はAI(7032)、以下、AI(7039)のように使用する。	(n4+n3+an...27)

8001	ロール状商品の情報	ロール状の商品(幅、長さ、芯の直径、方向、継ぎ目等)のサイズを表す。幅(mm)4桁+巻き長(m)5桁+芯の直径(mm)3桁+巻き方向1桁+継ぎ目の数1桁。	(n4+n14)
8002	携帯電話連続番号	携帯電話を識別するシリアル番号(CMT: Cellular Mobile Telephone Identifier)。 米国電子機器工業会規格EIA625参照。	(n4+an...20)
8003	リターナブル資産識別番号(GRAI)	リターナブル備品・容器の識別番号(GRAI: Global Returnable Asset Identifier)。 GS1企業コード+備品の識別コードの14桁(+任意・可変長のシリアル番号最大16桁)。	(n4+n14+an...16)
8004	個別資産識別番号(GIAI)	資産(備品・容器等)の管理識別番号(GIAI: Global Individual Asset Identifier)。 GS1企業コード+可変長(最大30桁)の資産識別コード。資産の管理にのみ使用し、物流単位や取引の対象となる場合に使用してはならない(例: 備品の注文などに使用するのは不可)。	(n4+an...30)
8005	単位あたり価格	不定貫商品のある単位あたりの単価を表示するために使用。店内など特定の範囲に限定して使用する。定貫商品には使用しない。	(n4+n6)

A I	データ項目	識別子の定義・内容	フォーマット
8006	構成部品の管理番号	商品を構成する部品、部材を管理する番号 (GCTIN: Global Component of a Trade Item Number)。GTIN+部品・部材のその商品の中での識別シリアル番号(2桁)+その商品で使用する部品・部材の数(2桁)を表示。	(n4+n14+n2+n2)
8007	国際銀行アカウント 番号 (IBAN)	ISO13616定義による国際銀行アカウント番号 (IBAN: International Bank Account Number)。	(n4+an...30)
8008	製造日・製造時間	商品の製造日及び製造時間(秒まで記述可能)。必須のYYMMDDHHと、任意でMMSSを表示する。	(n4+n8+n...4)
8018	サービス受益者 識別番号 (GSRN)	特定のサービスを受ける受益者を識別する番号 (GSRN: Global Service Relation Number)。常にサービスと関連付けて識別するため、一般的な個人識別番号にはなりえない。 例: 図書館を利用する学生、病院の患者、製品認定番号 (EPCglobal Certification)	(n4+n18)
8020	支払伝票番号	支払伝票発行者によって設定された伝票のシリアル番号。発行者を示すGLNのAI(415)とともに使用する。	(n4+an...25)
8100	クーポン拡張コード	クーポン拡張コード。U.P.C.プリフィックス+クーポンの提供内容コード5桁	(n4+n1+n5)
8101		クーポン拡張コード。U.P.C.プリフィックス+クーポンの提供内容コード5桁+有効年月4桁(YYMM)	(n4+n1+n5+n4)
8102		クーポン拡張コード。"0"+U.P.C.プリフィックス	(n4+n1+n1)
8110	北米専用 クーポンコード	北米専用のクーポンコード。GS1データバーでの利用を想定している。複数の必須および任意の情報項目から構成される。	(n4+an...30)
90	特定企業間の合意によるデータ	企業間で表示することに合意したデータを表示。生産財業界で使用するデータ識別子 (FACT DI) を使用して表示する場合には AI(90)+DI+データとする。	(n2+an...30)
91 ~ 99	企業の内部使用データ	企業の内部で使用するデータを表示する	(n2+an...30)

n	: フォーマット欄のnはデータが数字であることを示す。
an	: フォーマット欄のanは、そのデータが別表Bに規定する英数字およびその他のASCII記号であることを示す。
n2 n...30	: フォーマット欄のnやanのあとの数字は、データの桁数(長さ)を示す。 例① n2: 数字の固定長2桁 例② n...30 : 数字の可変長 最大30桁
()	: フォーマット欄の()は、そのAIを可変長とみなし、かつ、別のAIで規定する情報を、このデータの後に続ける場合には、データの区切りとして、FNC1を必要とすることを示す。
*	: 日付の表示をしない場合はDDに、時刻(分)の表示をしない場合はMMに相当する桁は"00"とする。
(別表A より) **	: AIの列に、310(**)のように、(**)があるとき、この4桁目は小数点以下の桁数を表す。4桁目が0の場合は小数点なしで整数のみ、1の場合は小数点第一位まで、2の場合は小数点第二位まで...など。固定長6桁のため、6桁未満の数字には、先頭から0を付ける。 例: 重量14.123Kg を表示する場合、小数点以下3桁のデータであるで、AI"310**"を"3103"にする。 14.123Kgは小数点なしの14123とし、さらにフォーマットはn6桁固定なので先頭に"0"を付け、014123という6桁に設定する。目視文字では、(3103)014123 と表示する。

計量単位のアプリケーション識別子

AI	データ項目	識別子の定義・内容	フォーマット
310(**)	計量単位	正味重量(キログラム)	n4+n6
311(**)		長さ, または寸法その1(メートル)	n4+n6
312(**)		幅, 直径, または寸法その2(メートル)	n4+n6
313(**)		深さ, 厚さ, 高さ, または寸法その3(メートル)	n4+n6
314(**)		面積(平方メートル)	n4+n6
315(**)		正味容量(リットル)	n4+n6
316(**)		正味体積(立方メートル)	n4+n6
320(**)		正味重量(ポンド)	n4+n6
321(**)		長さ, または寸法その1 (インチ)	n4+n6
322(**)		長さ, または寸法その1(フィート)	n4+n6
323(**)		長さ, または寸法その1 (ヤード)	n4+n6
324(**)		幅, 直径, または寸法その2(インチ)	n4+n6
325(**)		幅, 直径, または寸法その2(フィート)	n4+n6
326(**)		幅, 直径, または寸法その2(ヤード)	n4+n6
327(**)		深さ, 厚さ, 高さ, または寸法その3(インチ)	n4+n6
328(**)		深さ, 厚さ, 高さ, または寸法その3(ヤード)	n4+n6
329(**)		深さ, 厚さ, 高さ, または寸法その3(フィート)	n4+n6
350(**)		面積(**)	n4+n6
351(**)		面積(**)	n4+n6
352(**)		面積(**)	n4+n6
356(**)		正味重量(**)	n4+n6
357(**)		正味重量または容量(**)	n4+n6
360(**)		正味容量(**)	n4+n6
361(**)		正味容量(**)	n4+n6
364(**)		正味体積(**)	n4+n6
365(**)		正味体積(立方フィート)	n4+n6
366(**)		正味体積(立方ヤード)	n4+n6
337(**)		面積あたり重量キログラム/平方メートル(紙など)	n4+n6
330(**)		総重量(キログラム)	n4+n6
331(**)		長さ, または寸法その1(メートル)	n4+n6
332(**)		幅, 直径, または寸法その2(メートル)	n4+n6
333(**)		深さ, 厚さ, 高さまたは寸法その3(メートル)	n4+n6
334(**)		面積(メートル)	n4+n6
335(**)		総容量(リットル)	n4+n6
336(**)		総体積(立法メートル)	n4+n6
340(**)		総重量(ポンド)	n4+n6
341(**)		長さ, または寸法その1(インチ)	n4+n6
342(**)		長さ, または寸法その1(フィート)	n4+n6
343(**)		長さ, または寸法その1(ヤード)	n4+n6
344(**)		幅, 直径, または寸法その2(インチ)	n4+n6
345(**)		幅, 直径, または寸法その2(フィート)	n4+n6
346(**)		幅, 直径, または寸法その2(ヤード)	n4+n6
347(**)		深さ, 厚さ, 高さ, または寸法その3(インチ)	n4+n6
348(**)		深さ, 厚さ, 高さ, または寸法その3(フィート)	n4+n6
349(**)		深さ, 厚さ, 高さ, または寸法その3(ヤード)	n4+n6
353(**)		総面積(平方インチ)	n4+n6
354(**)		総面積(平方フィート)	n4+n6
355(**)		総面積(平方ヤード)	n4+n6
362(**)		総容量(クォート)	n4+n6
363(**)		総容量(ガロン)	n4+n6
367(**)		総体積(立方インチ)	n4+n6
368(**)		総体積(立方フィート)	n4+n6
369(**)		総体積(立方ヤード)	n4+n6

GS1アプリケーション識別子に使用できる文字の種類

(ISO/IEC646の一部)

キャラクタ	名 称	キャラクタ	名 称
!	感嘆符	M	大文字 M
"	クォーテーション	N	大文字 N
%	パーセント	O	大文字 O
&	アンパサンド	P	大文字 P
'	アポストロフィ	Q	大文字 Q
(	左カッコ	R	大文字 R
)	右カッコ	S	大文字 S
*	アスタリスク	T	大文字 T
+	プラス	U	大文字 U
,	カンマ	V	大文字 V
-	ハイフン/マイナス	W	大文字 W
.	ピリオド	X	大文字 X
/	スラッシュ	Y	大文字 Y
0	数字 0	Z	大文字 Z
1	数字 1	_	アンダーバー
2	数字 2	a	小文字 a
3	数字 3	b	小文字 b
4	数字 4	c	小文字 c
5	数字 5	d	小文字 d
6	数字 6	e	小文字 e
7	数字 7	f	小文字 f
8	数字 8	g	小文字 g
9	数字 9	h	小文字 h
:	コロン	i	小文字 i
;	セミコロン	j	小文字 j
<	不等号 <	k	小文字 k
=	等号	l	小文字 l
>	不等号 >	m	小文字 m
?	疑問符	n	小文字 n
A	大文字 A	o	小文字 o
B	大文字 B	p	小文字 p
C	大文字 C	q	小文字 q
D	大文字 D	r	小文字 r
E	大文字 E	s	小文字 s
F	大文字 F	t	小文字 t
G	大文字 G	u	小文字 u
H	大文字 H	v	小文字 v
I	大文字 I	w	小文字 w
J	大文字 J	x	小文字 x
K	大文字 K	y	小文字 y
L	大文字 L	z	小文字 z