

下地に白インクを使用することで、表現の幅が広がります！

片面からのプリントでありながら、表裏どちらの面から見ても美しい仕上がりとなります。

又、濃色素材への印刷も鮮やかな発色を表現します。

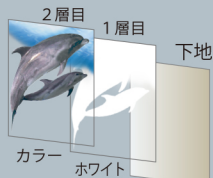
カラープリント(加-1層)



白レイヤープリント(白1層)



2レイヤープリント(2層)

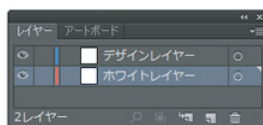


■ 「ベクトルソフト」白インクプリントデータ作成方法

- ・デザインレイヤーとホワイト版のレイヤーを作成します。
ホワイト版のデータは K100%で作成します。(プリンタ側で白変換するために必要です)

1-1. イラストレーター又はベクターソフトでのホワイトレイヤーを作成

①デザインレイヤーを作成



カラーモードを CMYK モードでデザインレイヤーを作成し、すべての白部分（CMYK 各 0%）を K1%または微少な混色とします。

（図例、白眼、牙、ツメなどの白部分です）

※CMYK 各 0 %はプリンタ側で透明と認識され、色が抜けてしまいますのでご注意ください。

②ホワイトレイヤーを通常 K100%で作成



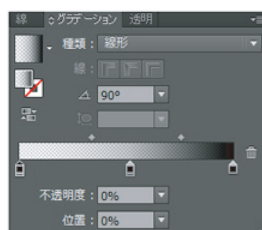
K=スミが白としてプリントされます。

（K 100%が嫌な方は特色 1 色でも OK です。）

※出力機リップソフトにて K100%を白変換します。

1-2. ホワイトレイヤーにグラデーションやボカシを使う

①グラデーションのホワイトレイヤーを作成する



K 100%か又は特色 1 色でグラデーションやボカシを作成します。

（K 100%で透明にしていくか、

K 100%～K 0 %にしてボカシていく。）



※カラーデータは好みによってグラデーション有り無しとして下さい。

（← 左記画像は恐竜色の黄色ベタでの出力です。

※目・牙・爪の白はK1%にしています。

※上記画像は透明メディアでのグラデーションイメージです。実際のイメージとは異なります。

■ 「ビットマップソフト」 白インクプリントデータ作成方法

2-1. フォトショッップ又はビットマップソフトでのホワイトレイヤーの作成



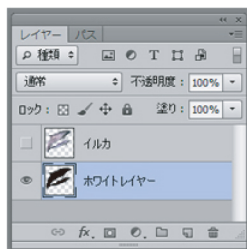
① ホワイト下地を入れたい画像を用意する。

まずはホワイト下地を入れたいオブジェクト画像を
CMYK カラーで用意します。
次にホワイト用のレイヤーを別に作っておきます。



② オブジェクトで選択範囲を作る

オブジェクト以外（ホワイトを敷きたくない部分）
を選択します。
（※左図の場合はイルカの外を選択しています。）
次に選択範囲を反転します。ホワイトを敷きたいオ
ブジェクトの輪郭が選択されているかを確認。



③ ホワイトデータが完成！ PSD 形式で保存する。

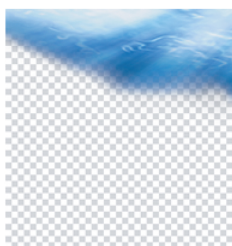
ホワイト用のレイヤーに移動し、描画色を K100%に
設定し、選択範囲を塗りつぶします。
（← 左図のようになったら、ホワイトデータは完成で
す。レイヤーを統合せず、PSD形式で保存して下さい。

2-2. ホワイトレイヤーのボカシデータの作り方



① 水面のボカシ画像をホワイトデータにする

水面のボカシ画像とイルカの画像データを
CMYK カラーで各別レイヤーで準備する。
（カラーモード、CMYK 必須）

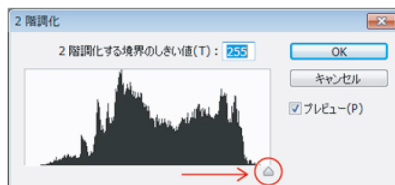


② ボカシたい画像を選択して表示。

ボカシたい画像だけを表示します。（イルカ画像を非
表示にする）

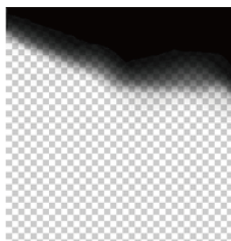
■ 「ビットマップソフト」 白インクプリントデータ作成方法

③ 2階調化する



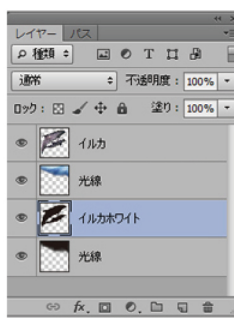
イメージ > 色調補正 > 2階調化 を選択すると左図のウィンドウが出ます。

△カーソル（2階調化する境界のしきい値）を最大にします。



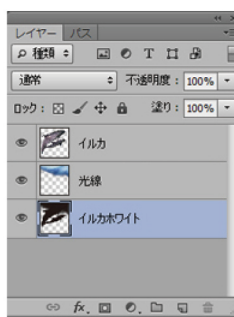
④ ボカシの K100% データができます

②の画像が K100% になりました。



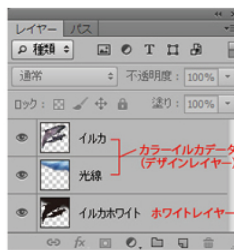
⑤ イルカ画像もホワイトデータにします。

イルカ画像を選択し、K100%で塗りつぶします。



⑥ 表示レイヤーを結合する。

レイヤー > 表示レイヤーを結合 にしてホワイトレイヤーを一つにします。



⑦ ホワイトデータが完成！ PSD 形式で保存する。

(←) 左図のようになったら、ホワイトデータは完成です。

デザインレイヤー、ホワイトレイヤー (K100%) はレイヤーを統合せず、PSD 形式で保存して下さい。