

JFX200-2513 EX / JFX200-1213EX

2.5D Texture Maker ガイド

目次

| | |
|--------------------------------------|----|
| はじめに | 3 |
| ご注意 | 3 |
| | |
| 第 1 章 機能の概要 | |
| 1.1 2.5D Texture Makerについて | 6 |
| 2.5D Texture Makerで得られる表現 | 6 |
| 印刷方法の違い | 6 |
| 使用するソフトウェア | 7 |
| | |
| 第 2 章 対象環境と制限事項 | |
| 2.1 対象環境と制限事項 | 10 |
| 対象環境 | 10 |
| 制限事項 | 12 |
| 設定項目 | 13 |
| | |
| 第 3 章 2.5D Texture Makerで印刷する | |
| 3.1 グレースケール画像を使用して、標準モードで印刷する | 16 |
| [Photoshop] 印刷用データを作成する | 16 |
| [RasterLink] ジョブの設定をする | 18 |
| [RasterLink] 印刷を実行する | 22 |
| 3.2 グレースケール画像を使用して、高速モードで印刷する | 23 |
| [Photoshop] 印刷用データを作成する | 23 |
| [RasterLink] ジョブの設定をする | 24 |
| [RasterLink] 印刷を実行する | 28 |
| 3.3 ベクター画像を使用して、標準モードで印刷する | 29 |
| [Illustrator] 印刷用データを作成する | 29 |
| [RasterLink] 設定を確認、変更する | 31 |
| [RasterLink] 印刷を実行する | 33 |
| 3.4 ベクター画像を使用して、高速モードで印刷する | 34 |
| [Illustrator] 印刷用データを作成する | 34 |
| [RasterLink] 設定を確認、変更する | 36 |
| [RasterLink] 印刷を実行する | 38 |
| | |
| 第 4 章 エラーメッセージ | |
| 4.1 メッセージ内容と発生条件 | 40 |

はじめに

この度は、インクジェットプリンターJFX200-2513EX / JFX200-1213EXをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

本書では、本機と添付のソフトウェアRIP【RasterLink6Plus】の「2.5D Texture Maker」機能を使用して、半立体的で滑らかな2.5D印刷を行う方法を説明します。

ご注意

- 本書の一部、または全部を無断で記載したり、複製したりすることは固くお断りします。
- 本書の内容に関しまして、将来予告無しに変更することがあります。
- 本ソフトウェアの改良変更などにより、仕様面において本書の記載事項が一部異なる場合があります。
- 本書に記載している株式会社ミマキエンジニアリング製ソフトウェアを他のディスクにコピーしたり（バックアップを目的とする場合を除く）、実行したりする以外の目的でメモリにロードすることを固く禁じます。
- 株式会社ミマキエンジニアリングの保証規定に定めるものを除き、本製品の使用または使用不能から生ずるいかなる損害（逸失利益、間接損害、特別損害またはその他の金銭的損害を含み、これらに限定しない）に関して一切の責任を負わないものとします。また、株式会社ミマキエンジニアリングに損害の可能性について知らされていた場合も同様とします。一例として、本製品を使用するメディア（ワーク）などの損失、メディアを使用して作成された物によって生じた、間接的な損失などの責任負担もしないものとします。

RasterLinkは株式会社ミマキエンジニアリングの日本ならびにその他の国における商標、または登録商標です。

Adobe、Adobeロゴ、Acrobat、Illustrator、Photoshop、およびPostScriptは、Adobe Inc.の米国ならびにその他の国における商標、または登録商標です。

Apple、Macintosh、Mac OSX、macOSは、Apple Inc.の登録商標です。

Microsoft、Windows、Windows 7、Windows 8.1、Windows 10、Windows 11は、Microsoft Corporationの米国ならびにその他の国での登録商標、または商標です。

その他、本書に記載されている会社名、および商品名は、各社の商標または登録商標です。

第1章 機能の概要



この章では...

2.5D Texture Makerの概要を説明します。

| | |
|---------------------------------|---|
| 2.5D Texture Makerについて | 6 |
| 2.5D Texture Makerで得られる表現 | 6 |

| | |
|------------------|---|
| 印刷方法の違い | 6 |
| 使用するソフトウェア | 7 |

1.1 2.5D Texture Makerについて

2.5D Texture MakerとはUVインクの特性を生かして、印刷層を重ねて印刷することにより、立体感を出す技術の事です。

2.5D Texture Makerで得られる表現

● 高さの異なる凹凸をつけて印刷する

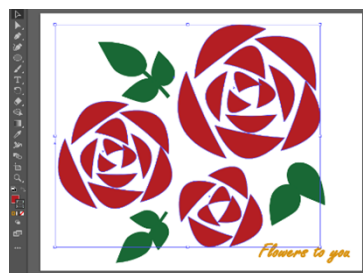
グレースケール画像の諧調情報を用いて凹凸を作ります。

例えば写真画像の一部を凸凹に印刷することで、見た目の奥行や手触りを与えることができます。



● 文字や図形を一定の厚みをつけて印刷する

画像内の文字やベクターオブジェクトの一部に厚みをつけることでエンボス加工したような凹凸感が得られます。



Illustrator上で、厚みを付けたいオブジェクトを指定、RasterLinkToolsを用いて書き出したデータをRasterLink上で合成し、出力することで、選択部分に厚みが出る画像が印刷される

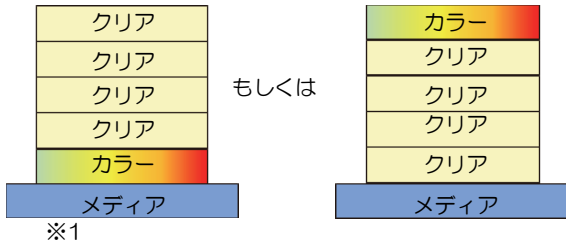
印刷方法の違い

モードの違い

以下の2つのモードを提供しています。

● 標準モード

クリアインクを用いて高さを出します。



【メリット】

- 細やかな凹凸を表現することができます。
- クリアインクを用いているので、透明感のある立体となります。

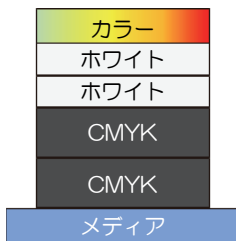
【デメリット】

- 印刷時間が長くなります。
- クリアインクを搭載している必要があります。

※1 UCJV330をお使いの場合、カラー+クリア4層のモードのみお使いいただけます。

● 高速モード

CMYK混色を用いて高さを出します。その上にホワイトインクを2層、そしてさらに上にカラー画像を印刷します。



【メリット】

- 標準モードに比べて短時間で印刷することができます。
- ホワイトインクをプリントした後にカラーを印刷するので、カラーがはっきりと表現されます。

【デメリット】

- CMYK混色の1層が標準モードのクリア層に比べて厚くなり、細やかな凹凸表現には適しません。

使用するソフトウェア

2.5DTexture Makerでは以下のソフトウェアを用いてデータの作成および出力を行います。

データの作成

● Photoshopなどの画像編集ソフト

グレースケール画像の諧調情報を用いて凹凸を印刷する際に、グレースケール画像を作成するのに使います。

● IllustratorおよびRasterLinkTools

Illustratorで作成した画像内の文字やベクターオブジェクトの一部に厚みをつけたい場合、IllustratorのプラグインであるRasterLinkToolsを用いて、画像を保存します。

出力

● RasterLink6PlusまたはRasterLink7

カラー用の画像と、2.5D用の画像を合成し、プリンターへ出力します。

第2章 対象環境と制限事項



この章では...

2.5D Texture Makerの対象環境と制限事項について説明します。

| | | | |
|-----------------|----|------------|----|
| 対象環境と制限事項 | 10 | 制限事項 | 12 |
| 対象環境 | 10 | 設定項目 | 13 |

2.1 対象環境と制限事項

対象環境

2.5D Texture Makerを使用するには以下の環境が必要です。

● プリンター

| プリンター | インク |
|-------------------------------|----------|
| JFX200-2513EX / JFX200-1213EX | 製品仕様のインク |

標準モードを使用する場合は下記の☞「特色カラーセット」(P. 10)の表を参照してください。

● ソフトウェア

JFX200-2513EX

| インク種 | バージョン | | | |
|-----------------------------------|-------------|---------------|-----------------|-----------------|
| | RasterLink7 | Mimaki Driver | RasterLink6Plus | RasterLinkTools |
| LH-100, LUS-120, LUS-150, LUS-211 | v.3.0.0～ | v.5.7.0～ | v.2.13～ | v.1.11.0～ |
| ELH-100 | v.3.3.0～ | v.5.9.17～ | v.2.21～ | v.1.11.0～ |
| ELS-120 | v.4.1.0～ | v.5.11.0～ | v.2.23～ | v.1.11.0～ |

JFX200-1213EX

| インク種 | バージョン | | |
|-----------------------------------|-------------|---------------|-----------------|
| | RasterLink7 | Mimaki Driver | RasterLinkTools |
| LH-100, LUS-120, LUS-150, LUS-211 | v.3.3.0～ | v.5.9.7～ | v.1.11.0～ |
| ELH-100 | v.3.3.0～ | v.5.9.17～ | v.1.11.0～ |
| ELS-120 | v.4.1.0～ | v.5.11.0～ | v.1.11.0～ |

各種条件は以下になります。

● 特色カラーセット

標準モードを使用する場合は、以下のようにクリアインク (CI) が含まれているカラーセットをお使いください。

モードについては標準モードと高速モードをご覧ください。

| カラー | 特色カラーセット |
|-----------|----------|
| 4Color+SP | CICIWW |
| 6Color+SP | WCI |

- 高速モードは、どの特色カラーセットでも使用できます。
- CIPWWを使用して2.5D Texture (標準モード)で出力すると、CICIWWを使用して出力した時の半分の高さで出力できます。

● 推奨印刷条件

| 項目 | 標準モード | 高速モード |
|------|---------------------|--|
| メディア | [2.5D Texture]標準モード | [2.5D Texture]高速モード |
| 解像度 | 600 x 900 VD | 600 x 900 VD |
| パス数 | 24 | <ul style="list-style-type: none"> • 12 (4色機) • 24 (6色機) |

● 推奨メディア条件

| 基材種類 | LH-100 ELH-100 | LUS-120 ELS-120 | LUS-150 |
|-----------------|-------------------|--------------------|---------|
| ポリカーボネート | ○ | ○ | × |
| ポリスチレン | ○ | ○ | ○ |
| ABS | ○ | ○ | ○ |
| 易接着処理PET HK31WF | ○ | ○ | ○ |
| 易接着処理PET U292W | × | ○ | ○ |

同一種類のメディアであってもメーカーや種類、環境が異なる場合、以下のようなことが起こるおそれがあります。

- メディアが反ってヘッドに干渉する
- 時間の経過によりメディアからインクがはがれる

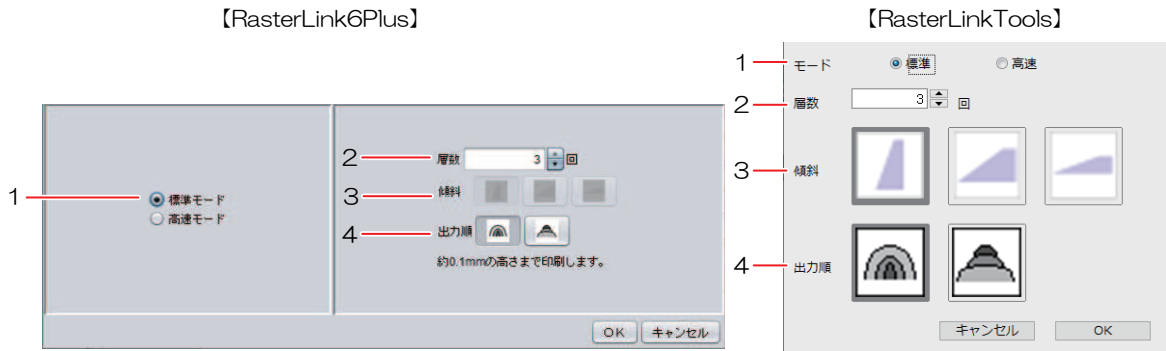
必ず事前に問題ないか確認してからお使いください。

制限事項

- 2.5D Texture Makerでは、以下で説明する印刷を同じジョブに対して行うことはできません。
 - グレースケール画像を使用して、標準モードで印刷する(☞ P. 16)
 - グレースケール画像を使用して、高速モードで印刷する(☞ P. 23)
 - ベクター画像を使用して、標準モードで印刷する(☞ P. 29)
 - ベクター画像を使用して、高速モードで印刷する(☞ P. 34)
- 2.5D Texture Makerは、以下の機能と組み合わせて使用することはできません。
 - (1)面付け（同一のモードと層数に設定したジョブのみ面付け可能）
 - (2)クリップ設定
 - (3)分割印刷
 - (4)ステップ&リピート印刷
 - (5)版作成（合成ジョブでは使用不可）
 - (6)色置換設定
 - (7)FOTOBA
 - (8)RIP&印刷
- 2.5D Texture Makerジョブに専用プロファイル以外のプロファイルを指定すると、印刷できません。
- 特色カラーセットにWWWを指定すると、2.5D Texture Makerの[標準モード]は非表示になります。
- グレースケール画像で作成したジョブのジョブ属性を[2.5D Texture Maker]に変更するとき、[傾斜]は選択できません。
- 自動実行が[開始]の場合、2.5D Texture Makerのジョブの作成は行えますが、印刷はされません。
- [お気に入り設定]に登録された各種設定値を保存したり、適用したりすることはできません。

設定項目

2.5D Texture Makerの設定項目について説明します。



| | | | | | | |
|-------|--|---|-------|--|-------|--|
| 1 | [モード] | RasterLink6Plusの場合[標準モード]か[高速モード]を選択します。 RasterLinkToolsの場合[標準]か[高速]を選択します。 | | | | |
| 2 | [層数] | 設定した回数分、重ねて印刷します。 層数を増やすと厚みが増します。 | | | | |
| | 設定可能層数 | <table border="1"> <tr> <td>標準モード</td> <td>3~17層 (およそ0.1mm ~ 0.5mm)</td> </tr> <tr> <td>高速モード</td> <td>3~6層 (およそ0.3mm ~ 0.5mm)</td> </tr> </table> | 標準モード | 3~17層 (およそ0.1mm ~ 0.5mm) | 高速モード | 3~6層 (およそ0.3mm ~ 0.5mm) |
| 標準モード | 3~17層 (およそ0.1mm ~ 0.5mm) | | | | | |
| 高速モード | 3~6層 (およそ0.3mm ~ 0.5mm) | | | | | |
| 3 | [傾斜] | <p>厚盛印刷をした際の角のR形状を選択します。 以下の3つのパターンがあります。右に行くほど角が滑らかになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ グレースケール画像から印刷する場合は選択できません。 <p>1 2 3</p> | | | | |
| 4 | [出力順] | <p>以下の2つの出力順があります。 それぞれ凹凸感が異なります。</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>凹凸を表現する層の印刷領域を徐々に広げる様にして印刷します。滑らかな凹凸になります。</td> </tr> <tr> <td></td> <td>凹凸を表現する層の印刷領域を徐々に狭める様にして印刷します。ごつごつした凹凸になります。</td> </tr> </table> | | 凹凸を表現する層の印刷領域を徐々に広げる様にして印刷します。滑らかな凹凸になります。 | | 凹凸を表現する層の印刷領域を徐々に狭める様にして印刷します。ごつごつした凹凸になります。 |
| | 凹凸を表現する層の印刷領域を徐々に広げる様にして印刷します。滑らかな凹凸になります。 | | | | | |
| | 凹凸を表現する層の印刷領域を徐々に狭める様にして印刷します。ごつごつした凹凸になります。 | | | | | |

RasterLink7では、以下の項目が表示されます。

| | | |
|---|---------------|--|
| 5 | [平坦化処理を有効にする] | <p>ONにすると、グレースケール画像の濃度分布を平坦化させ、コントラストがつき、凸凹をはっきりさせることができます。通常はONで使用してください。ただし、元々コントラストがはっきりしている画像の場合、画像の一部の濃淡差がなくなることがありますので、その際はOFFにしてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ベクター画像ジョブの場合は表示されません。 |
|---|---------------|--|

重要! • RLTools Ver.1.11.0~は設定項目の2が[層数]から[レベル]になります。ただし、RasterLink6Plusでは[層数]のままとなります。RasterLinkToolsで設定したレベルはRasterLink6Plusでは以下の層数となります。

・ 標準モード

| | | | | | | |
|-----------------|-----|---|---|----|----|----|
| RasterLinkTools | レベル | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| RasterLink6Plus | 層数 | 4 | 7 | 10 | 13 | 17 |

・ 高速モード

| | | | | |
|-----------------|-----|---|---|---|
| RasterLinkTools | レベル | 3 | 4 | 5 |
| RasterLink6Plus | 層数 | 4 | 5 | 6 |

第3章 2.5D Texture Makerで印刷する



この章では...

4種類の印刷方法について説明します。

| | | | |
|--------------------------------|----|--------------------------------|----|
| グレースケール画像を使用して、標準モードで印刷する..... | 16 | ベクター画像を使用して、標準モードで印刷する..... | 29 |
| [Photoshop] 印刷用データを作成する..... | 16 | [Illustrator] 印刷用データを作成する..... | 29 |
| [RasterLink] ショブの設定をする..... | 18 | [RasterLink] 設定を確認、変更する..... | 31 |
| [RasterLink] 印刷を実行する..... | 22 | [RasterLink] 印刷を実行する..... | 33 |
| グレースケール画像を使用して、高速モードで印刷する..... | 23 | ベクター画像を使用して、高速モードで印刷する..... | 34 |
| [Photoshop] 印刷用データを作成する..... | 23 | [Illustrator] 印刷用データを作成する..... | 34 |
| [RasterLink] ショブの設定をする..... | 24 | [RasterLink] 設定を確認、変更する..... | 36 |
| [RasterLink] 印刷を実行する..... | 28 | [RasterLink] 印刷を実行する..... | 38 |

3.1 グレースケール画像を使用して、標準モードで印刷する

標準モードで印刷すれば、細やかな凹凸まで表現することができます。

標準モードは、グラデーションのように徐々に色が変化する画像を印刷するのに適しています。

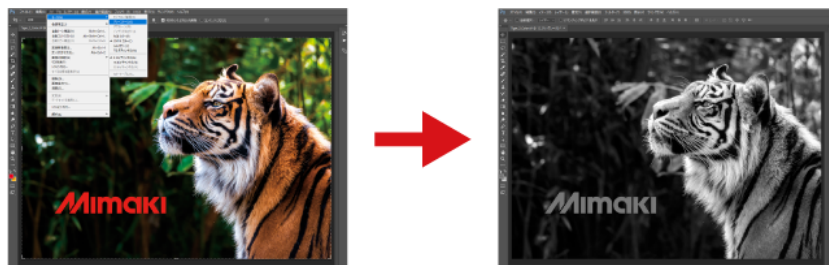
[Photoshop] 印刷用データを作成する

1 Photoshopで画像を読み込みます。



2 メニューから[イメージ] - [モード] - [グレースケール]を選択します。

- 画像がグレースケールに変換されます。



- 色が薄い箇所ほど、厚く印刷されます。グレースケールにした後、濃淡を変更することで、凹凸を調整してください。

3 画像を保存します。

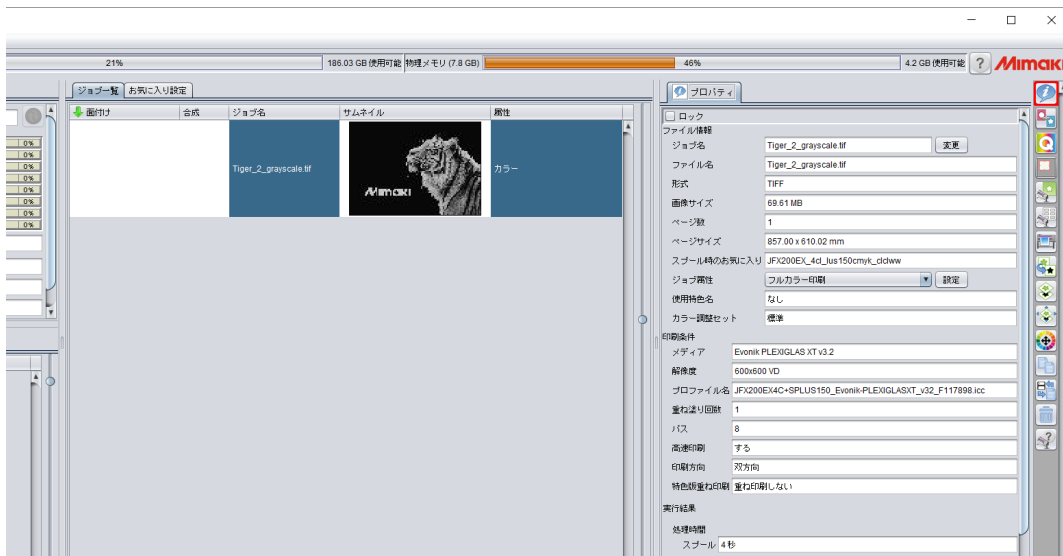
- 画像はTIFF形式、またはJPEG形式で保存してください。



- 画像をホットフォルダーに保存すると、RasterLink6PlusまたはRasterLink7に自動で読み込まれます。

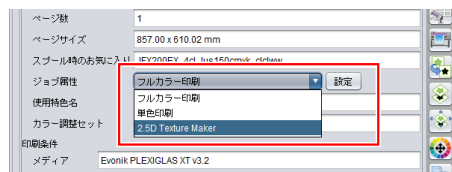
[RasterLink] ジョブの設定をする

1 RasterLinkでグレースケール画像を読み込みます。



2 [プロパティ] アイコンをクリックします。

3 [ジョブ属性]を[2.5D Texture Maker]に変更します。



・ 画像の形式がTIFFまたはJPEGでない場合は、[2.5D Texture Maker]を選択できません。

4 [標準モード]を選択します。

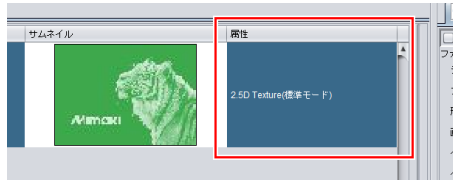


5 [層数]、[出力順]を設定し、[OK]をクリックします。

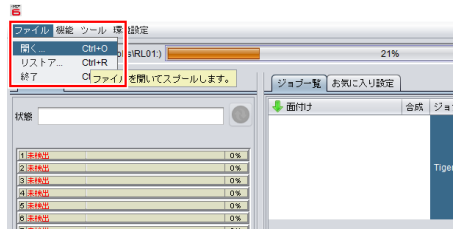
- 設定項目の詳細については、[「設定項目」 \(P. 13\)](#) をご覧ください。



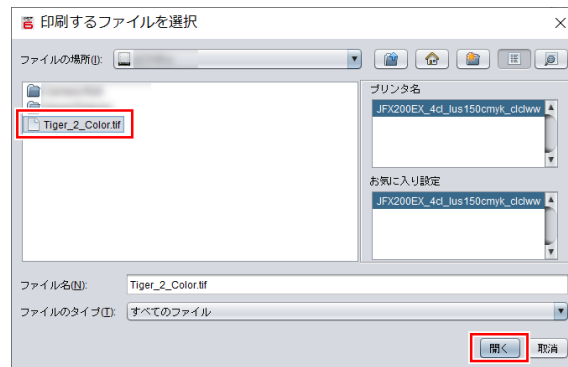
- [属性]が2.5D Texture(標準モード)になります。



6 [ファイル] - [開く]を選択します。




7 グレースケール画像にする前のカラー画像を読み込みます。

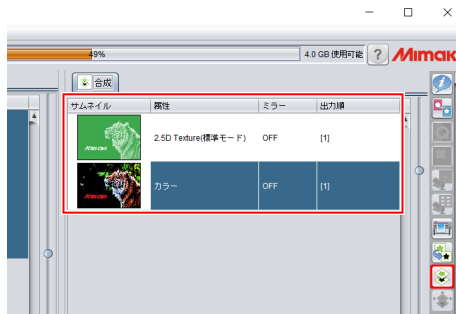


8 2つのジョブを選択します。



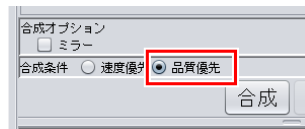
9 [合成]  アイコンを選択します。

10 合成の出力順を、下からカラー→2.5D Texture(標準モード)の順にします。
 ・ 下にあるジョブから出力されます。

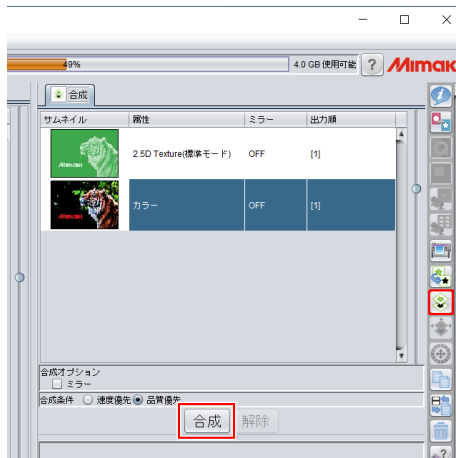


・ カラージョブ→2.5DTextureジョブの印刷順を推奨します。
 ※2.5D Texture ジョブ→カラージョブの印刷も可能です。見た目が若干異なりますので、御確認の上設定してください。

11 [品質優先]をクリックします。



12 [合成]をクリックします。

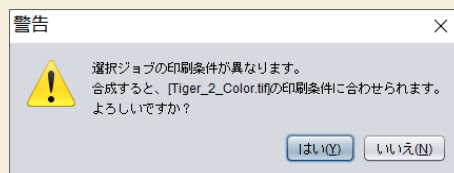


・ ジョブが合成されます。



合成時に以下の画面が表示された場合

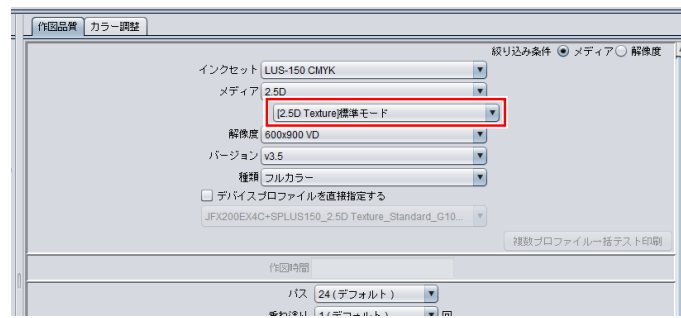
・ 合成する2つのジョブの印刷条件が、それぞれ異なるときに表示されます。どちらのジョブの印刷条件に合わせるのかを決めてから、合成してください。



13 [印刷条件]  アイコンを選択します。


14 適切なプロファイルが選択されていることを確認します。

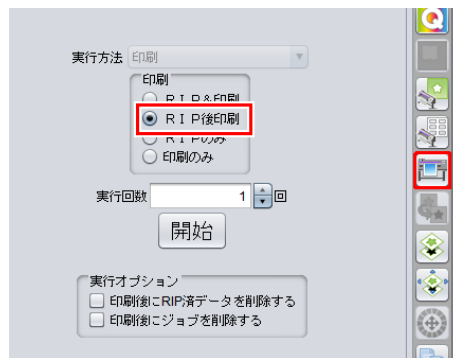
- [属性]が[2.5D Texture(標準モード)]のジョブは、メディアが「[2.5D] - [2.5D Texture]標準モード」に設定されていることを確認してください。



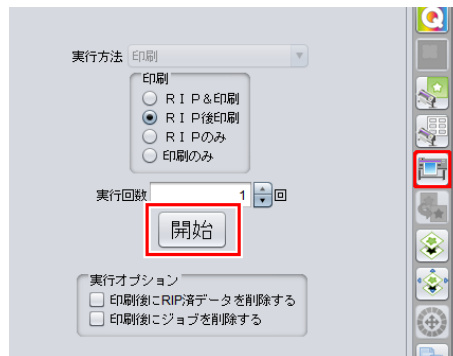
- [属性]が[2.5D Texture(標準モード)]以外のジョブでは、メディアが「[2.5D] - [2.5D Texture]標準モード」以外になっていることを確認してください。

[RasterLink] 印刷を実行する

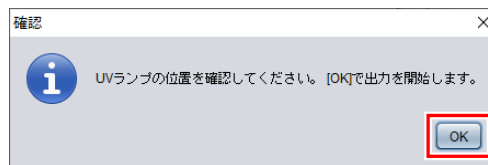
- 1 [実行]  アイコンをクリックします。
- 2 [RIP後印刷]を選択します。



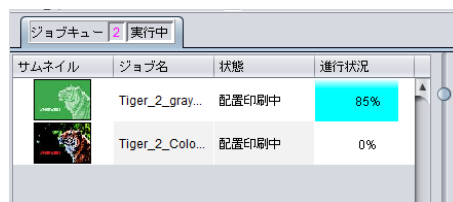
- 3 [開始]をクリックします。



- [確認]ダイアログが表示されるので、問題がなければ[OK]をクリックします。



- 設定した層数分のRIPが行われた後、印刷が開始されます。



3.2 グレースケール画像を使用して、高速モードで印刷する

高速モードは標準モードに比べて、4色機は約3.7倍、6色機は約1.85倍の速度で印刷することができます。

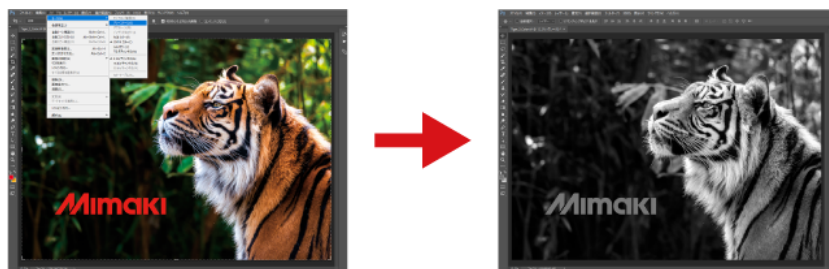
[Photoshop] 印刷用データを作成する

1 Photoshopで画像を読み込みます。



2 メニューから[イメージ]-[モード]-[グレースケール]を選択します。

- 画像がグレースケールに変換されます。



- 色が薄い箇所ほど、厚く印刷されます。グレースケールにした後、濃淡を変更することで、凹凸を調整してください。

3 画像を保存します。

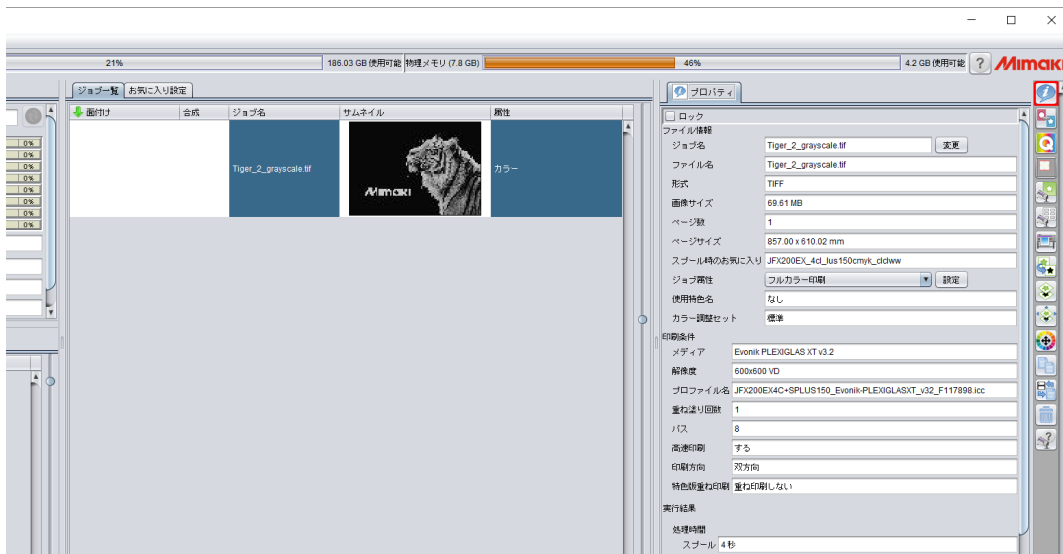
- 画像はTIFF形式、またはJPEG形式で保存してください。



- 画像をホットフォルダーに保存すると、RasterLink6PlusまたはRasterLink7に自動で読み込まれます。

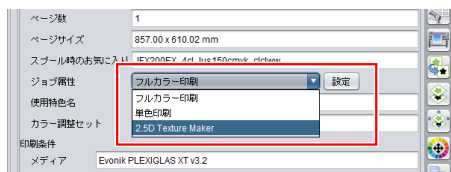
[RasterLink] ジョブの設定をする

1 RasterLinkでグレースケール画像を読み込みます。



2 [プロパティ] アイコンをクリックします。

3 [ジョブ属性]を[2.5D Texture Maker]に変更します。



・ 画像の形式がTIFFまたはJPEGでない場合は、[2.5D Texture Maker]を選択できません。

4 [高速モード]を選択します。



5 [層数]、[出力順]を設定し、[OK]をクリックします。

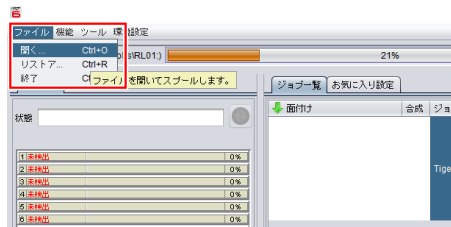
- 設定項目の詳細については、「設定項目」(P. 13)をご覧ください。



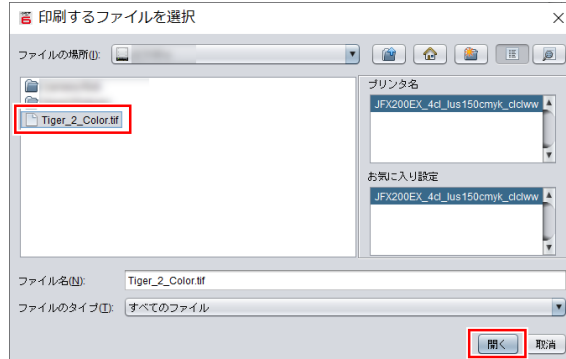
- [属性]が2.5D Texture(高速モード)になります。



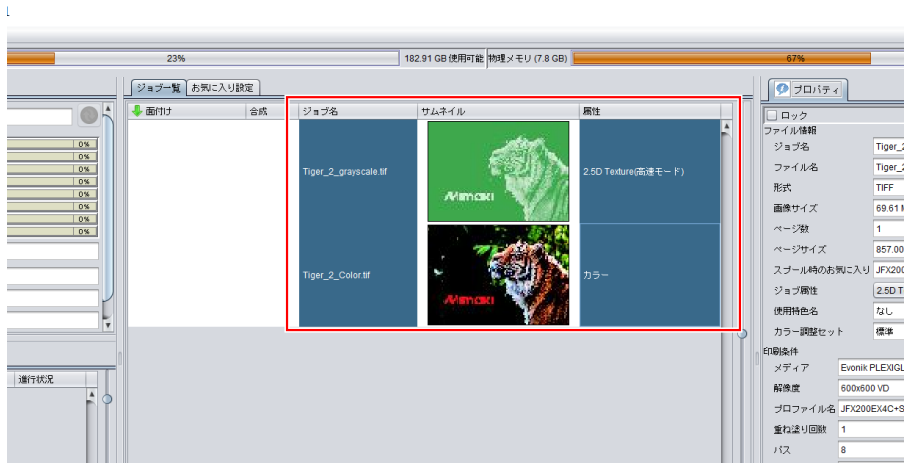
6 [ファイル] - [開く]を選択します。




7 グレースケール画像にする前のカラー画像を読み込みます。



8 2つのジョブを選択します。

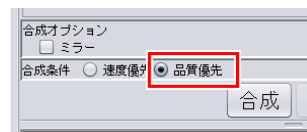


9 [合成]  アイコンを選択します。

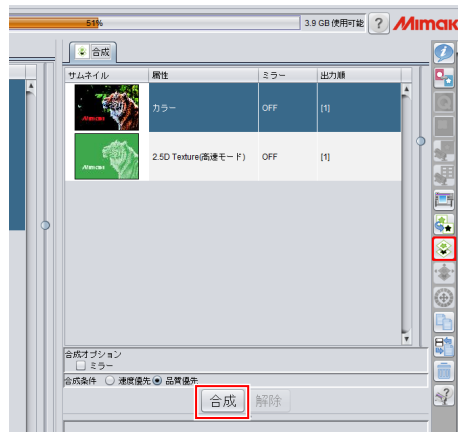
10 合成の出力順を、下から2.5D Texture(高速モード)→カラーの順にします。
 ・ 下にあるジョブから出力されます。



11 [品質優先]をクリックします。



12 [合成]をクリックします。

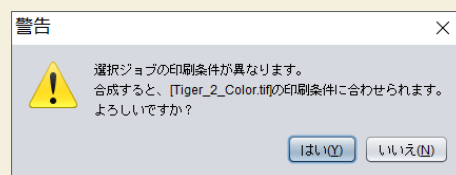


・ ジョブが合成されます。



合成時に以下の画面が表示された場合

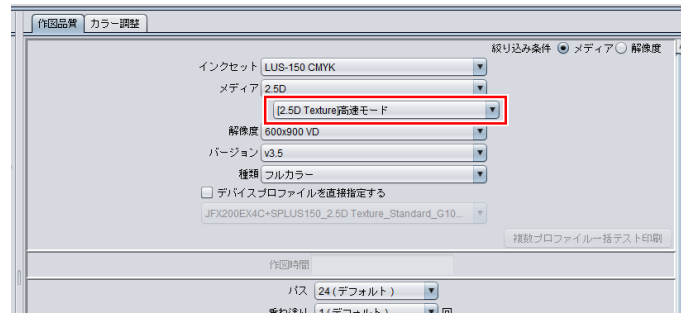
- ・ 合成する2つのジョブの印刷条件が、それぞれ異なるときに表示されます。どちらのジョブの印刷条件に合わせるのかを決めてから、合成してください。



13 [印刷条件]  アイコンを選択します。

14 適切なプロファイルが選択されていることを確認します。

- [属性]が[2.5D Texture(高速モード)]のジョブは、メディアが「[2.5D] - [2.5D Texture]高速モード」に設定されていることを確認してください。



- [属性]が[2.5D Texture(高速モード)]以外のジョブでは、メディアが「[2.5D] - [2.5D Texture]高速モード」以外になっていることを確認してください。

[RasterLink] 印刷を実行する



ホワイトインクの出力を太らせることができます。

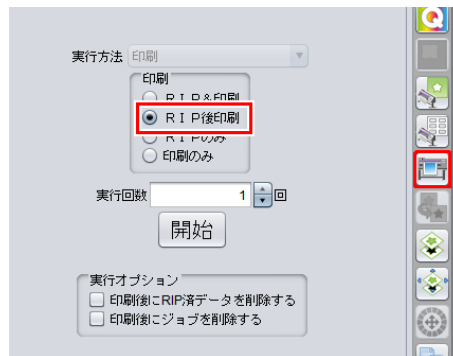
- 高速モードで4次色の上にホワイトインクを出したときに、ホワイトインクの下にある4次色の縁が見えてしまう場合があります。

その際は、[レイヤー設定] のサイズ補正機能を使用してホワイトインクの出力を太らせる設定をしてください。詳しくは「RasterLink6Plus リファレンスガイド」または「RasterLink7 リファレンスガイド」をご覧ください。

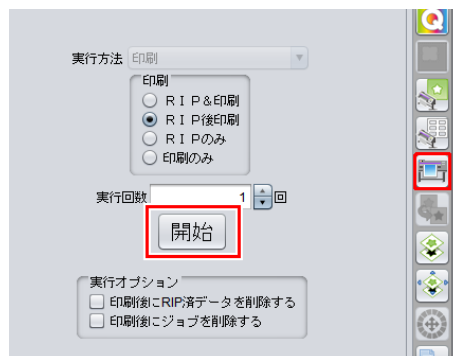
- この設定はホワイトインク2層のみに適用され、4次色部分には適用されません。

1 [実行] アイコンをクリックします。

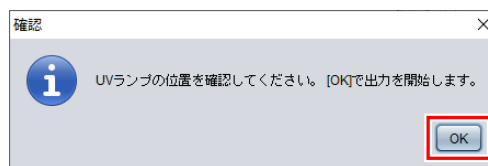
2 [RIP後印刷] を選択します。



3 [開始] をクリックします。



- [確認] ダイアログが表示されるので、問題がなければ[OK]をクリックします。



- 設定した層数分 (+ホワイトインク2層) のRIPが行われた後、印刷が開始されます。



3.3 ベクター画像を使用して、標準モードで印刷する

標準モードで印刷すれば、側面の傾斜が滑らかに印刷できます。

[Illustrator] 印刷用データを作成する

1 Illustratorで印刷したいデータを作成します。



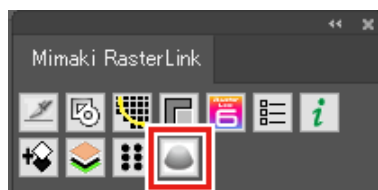
- 重要!** 細線を印刷する場合、設定した厚さ通りに印刷されないおそれがあります。罫線は最低3mm以上の太さになるように設定してください。

2 印刷したいオブジェクトを選択します。



3 RasterLinkToolsの[2.5D機能 RL出力]アイコンをクリックします。

- または[ファイル] - [RasterLink] - [2.5D機能 RL出力]を選択します。



- [2.5D機能 RL出力]ダイアログが表示されます。

4 [モード]、[層数]、[傾斜]、[出力順]を設定し、[OK]をクリックします。

- 標準モードの場合は[標準]を選択してください。



- 設定項目の詳細については  「設定項目」(P. 13) をご覧ください。



- RasterLinkTools Ver.1.11.0~の場合
[モード]、[レベル]、[傾斜]、[出力順]を設定してください。

5 ホットフォルダーを選択し、[保存]をクリックします。



- 画像をホットフォルダーに保存すると、RasterLink6PlusまたはRasterLink7に自動で読み込まれます。

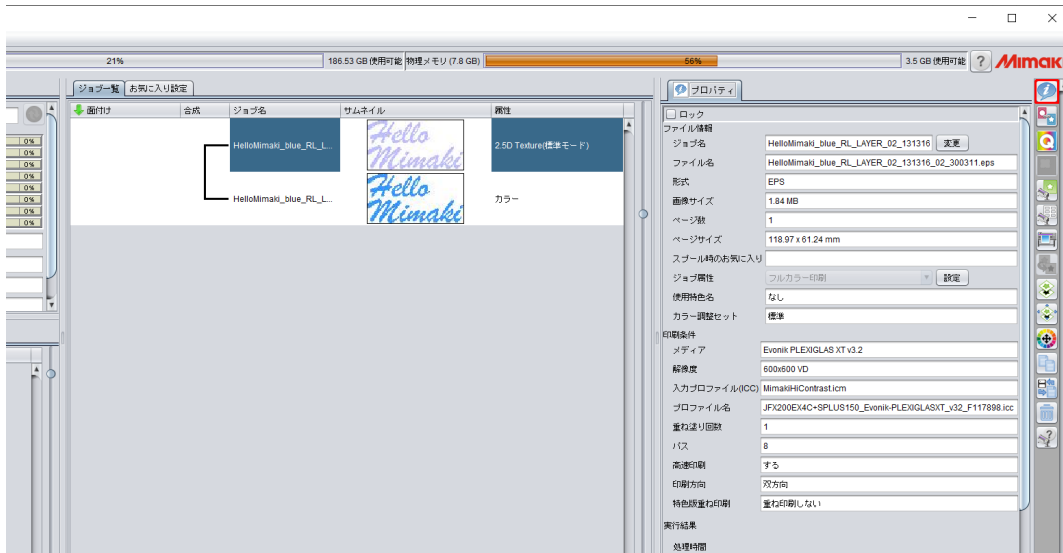
[RasterLink] 設定を確認、変更する



- 2.5D Texture Makerの設定の確認や変更をしない場合、以下の操作は必要ありません。

1 RasterLink6Plusを起動します。

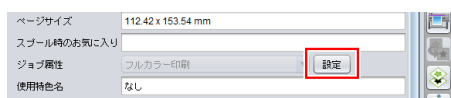
- 前の手順でホットフォルダーに保存した場合は、自動で画像が読み込まれます。



2 [属性]が[2.5D Texture (標準モード)]のジョブを選択し、[プロパティ] アイコンをクリックします。



3 [ジョブ属性]の[設定]をクリックします。



- [2.5D Texture Maker]ダイアログが表示されます。

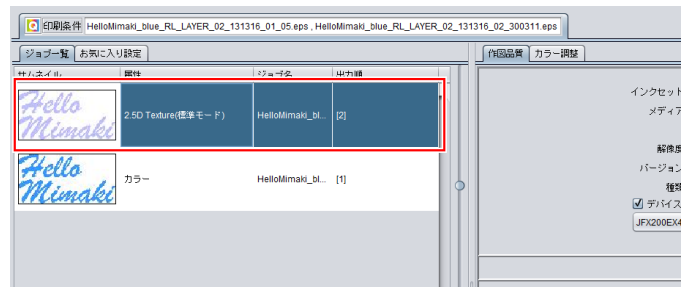
4 2.5D Texture Makerの設定を確認し、[OK]をクリックします。

- 設定を変更したい場合はここで変更してください。
- 設定項目の詳細については 「設定項目」 (P. 13) をご覧ください。



5 [印刷条件] アイコンを選択します。

6 [2.5D Texture (標準モード)]属性のジョブを選択します。




7 適切なプロファイルが選択されていることを確認します。

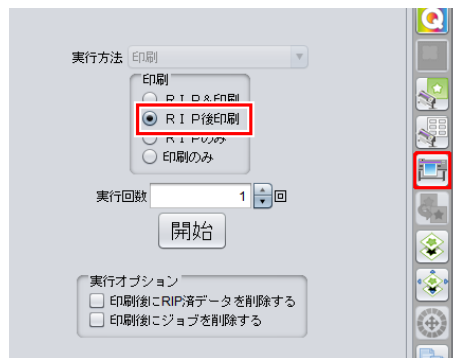
- [属性]が[2.5D Texture(標準モード)]のジョブは、メディアが「[2.5D] - [2.5D Texture]標準モード」に設定されていることを確認してください。



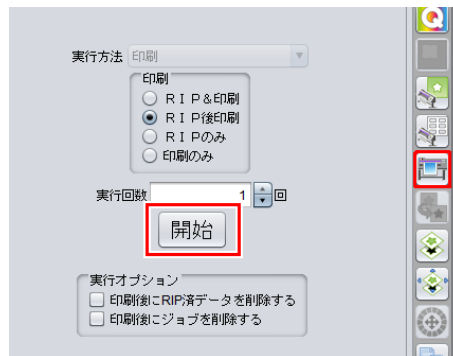
- [属性]が[2.5D Texture(標準モード)]以外のジョブでは、メディアが「[2.5D] - [2.5D Texture]標準モード」以外になっていることを確認してください。

[RasterLink] 印刷を実行する

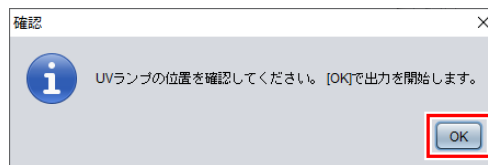
- 1 [実行]  アイコンをクリックします。
- 2 [RIP後印刷]を選択します。



- 3 [開始]をクリックします。



- [確認]ダイアログが表示されるので、問題がなければ[OK]をクリックします。



- 設定した層数分のRIPが行われた後、印刷が開始されます。



3.4 ベクター画像を使用して、高速モードで印刷する

高速モードは標準モードに比べて、4色機は約3.7倍、6色機は約1.85倍の速度で印刷することができます。

[Illustrator] 印刷用データを作成する

1 Illustratorで印刷したいデータを作成します。



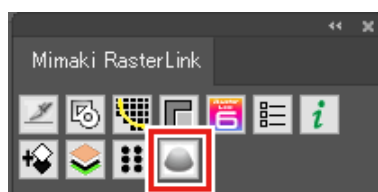
- 重要!** 細線を印刷する場合、設定した厚さ通りに印刷されないおそれがあります。罫線は最低3mm以上の太さになるように設定してください。

2 印刷したいオブジェクトを選択します。



3 RasterLinkToolsの[2.5D機能 RL出力]アイコンをクリックします。

- または[ファイル] - [RasterLink] - [2.5D機能 RL出力]を選択します。



- [2.5D機能 RL出力]ダイアログが表示されます。

4 [モード]、[層数]、[傾斜]、[出力順]を設定し、[OK]をクリックします。

- 高速モードの場合は[高速]を選択してください。



- 設定項目の詳細については  「設定項目」 (P. 13) をご覧ください。



- RasterLinkTools Ver.1.11.0~の場合
[モード]、[レベル]、[傾斜]、[出力順]を設定してください。

5 ホットフォルダーを選択し、[保存]をクリックします。



- 画像をホットフォルダーに保存すると、RasterLink6PlusまたはRasterLink7に自動で読み込まれます。

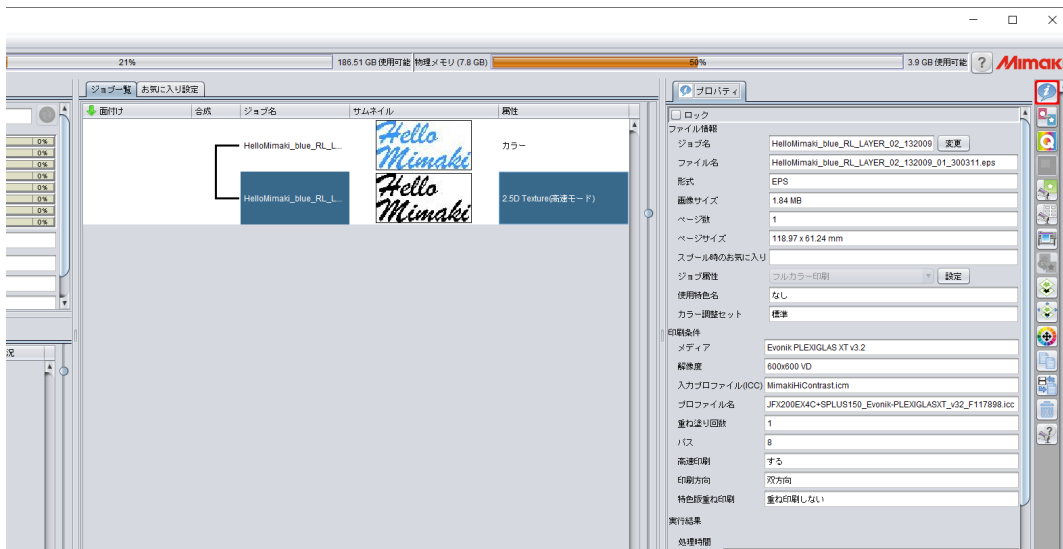
[RasterLink]設定を確認、変更する



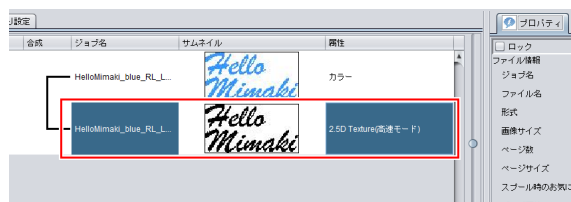
- 2.5D Texture Makerの設定の確認や変更をしない場合、以下の操作は必要ありません。

1 RasterLink6Plusを起動します。

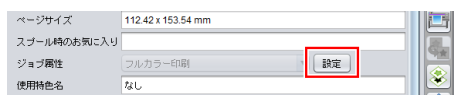
- 前の手順でホットフォルダーに保存した場合は、自動で画像が読み込まれます。



2 [属性]が[2.5D Texture (高速モード)]のジョブを選択し、[プロパティ] アイコンをクリックします。



3 [ジョブ属性]の[設定]をクリックします。



- [2.5D Texture Maker]ダイアログが表示されます。

4 2.5D Texture Makerの設定を確認し、[OK]をクリックします。

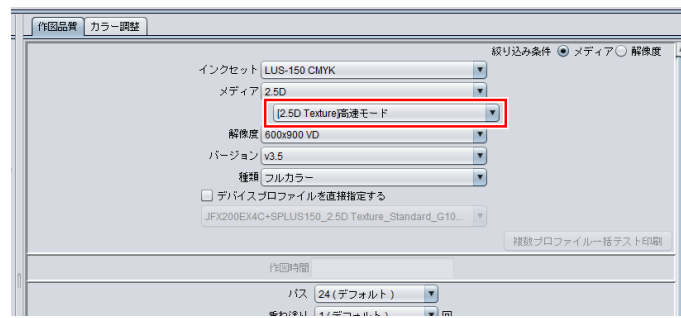
- 設定を変更したい場合はここで変更してください。
- 設定項目の詳細については 「設定項目」 (P. 13) をご覧ください。



5 [印刷条件] アイコンを選択します。

6 適切なプロファイルが選択されていることを確認します。

- [属性]が[2.5D Texture(高速モード)]のジョブは、メディアが「[2.5D] - [2.5D Texture]高速モード」に設定されていることを確認してください。



- [属性]が[2.5D Texture(高速モード)]以外のジョブでは、メディアが「[2.5D] - [2.5D Texture]高速モード」以外になっていることを確認してください。

[RasterLink] 印刷を実行する



ホワイトインクの出力を太らせることができます。

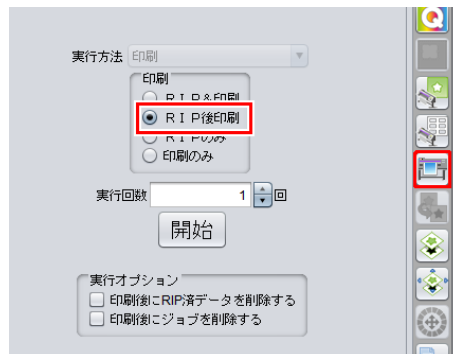
- 高速モードで4次色の上にホワイトインクを出したときに、ホワイトインクの下にある4次色の縁が見えてしまう場合があります。

その際は、[レイヤー設定]のサイズ補正機能を使用してホワイトインクの出力を太らせる設定をしてください。詳しくは「RasterLink6Plus リファレンスガイド」または「RasterLink7 リファレンスガイド」をご覧ください。

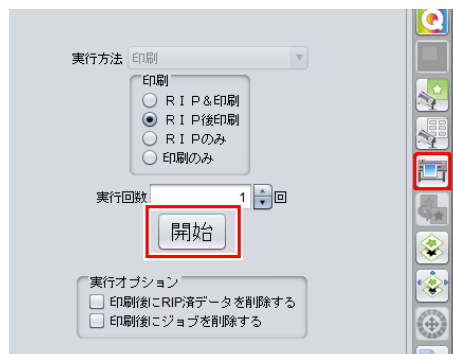
- この設定はホワイトインク2層のみに適用され、4次色部分には適用されません。

1 [実行] アイコンをクリックします。

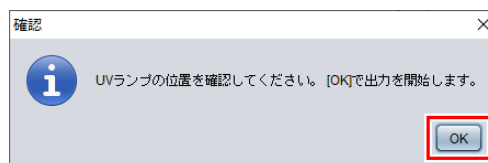
2 [RIP後印刷]を選択します。



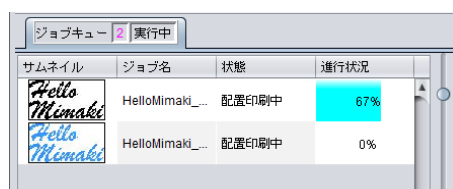
3 [開始]をクリックします。



- [確認]ダイアログが表示されるので、問題がなければ[OK]をクリックします。



- 設定した層数分 (+ホワイトインク2層) のRIPが行われた後、印刷が開始されます。



第4章 エラーメッセージ



この章では...

2.5D Texture Makerで表示されるエラーメッセージを説明します。

4.1 メッセージ内容と発生条件

2.5D Texture Makerで表示されるエラーメッセージと発生条件は以下になります。

| エラーメッセージ | 表示条件（原因） |
|---|---|
| 2.5D Texture(標準モード)用プロファイルが選択されていません。 2.5D Texture(標準モード)用プロファイルを選択してください。 | ジョブ属性が2.5D Texture(標準モード)の場合に、2.5D Texture(標準モード)専用プロファイルを選択していないとき |
| 2.5D Texture(高速モード)用プロファイルが選択されていません。 2.5D Texture(高速モード)用プロファイルを選択してください。 | ジョブ属性が2.5D Texture(高速モード)の場合に、2.5D Texture(高速モード)専用プロファイルを選択していないとき |
| 選択中プロファイルは、使用中プリンタのインクセットと一致しません。 プロファイルを選択しなおしてください。 | 使用しているプリンタのインクセットと選択中の2.5D Texture専用プロファイルのインクセットが異なるとき |
| 2.5D Texture用プロファイルが選択されています。 プロファイルを選択しなおしてください。 | ジョブ属性が2.5D Texture以外の場合に、2.5D Texture専用プロファイルを選択しているとき |

JFX200-2513EX / JFX200-1213EX 2.5D Texture Maker ガイド

2026年4月

発行者 株式会社ミマキエンジニアリング
発行所 株式会社ミマキエンジニアリング
〒389-0512
長野県東御市滋野乙2182-3

