JFX600-2513/JFX600-2531/UJF-7151plusII
UJF-7151plusII e/UCJV330/UJ330H

2.5D Texture Maker ガイド

株式会社ミマキエンジニアリング
https://japan.mimaki.com/
D203631-25

目次

はじめに 4
ご注意 4
本文中の表記について 4

第 1 章 機能の概要

1.1 2.5D Texture Makerとは 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 8
厚盛りモード環境/プリンター設定 9
厚盛りモード出力条件 9

第 2 章 対象環境と制限事項

2.1 対象環境と制限事項 12
プリンター環境 12
制限事項 20

第 3 章 2.5D Texture Makerで印刷する

3.1 設定項目 22
3.2 グレースケール画像を使用して、標準モードで印刷する 24
[Photoshop] 印刷用データを作成する 24
[RasterLink] ジョブの設定をする 26
[RasterLink] 印刷を実行する 29
3.3 グレースケール画像を使用して、高速モード、または厚盛りモードで印刷する 30
[Photoshop] 印刷用データを作成する 30
[Illustrator] 印刷用データを作成する（厚盛りモードの場合） 32
[RasterLink] ジョブの設定をする 39
[RasterLink] 印刷を実行する 43
3.4 ベクター画像を使用して、標準モードで印刷する 44
[Illustrator] 印刷用データを作成する 44
[RasterLink] 設定を確認、変更する 46
[RasterLink] 印刷を実行する 48
3.5 ベクター画像を使用して、高速モード、または厚盛りモードで印刷する 49
[Illustrator] 印刷用データを作成する 49
[RasterLink] 設定を確認、変更する 51
[RasterLink] 印刷を実行する 53
画像データに関するヒント 54

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..... 56

はじめに

この度は、インクジェットプリンターJFX600-2513 / JFX600-2531 / UJF-7151plusII / UJF-7151plusIIe / UCJV330 / UJ330H 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RIPソフトウェア【RasterLink7】または【RasterLink8】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、複写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、本製品を使用してのメディア（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、macOSは、Apple Inc.の登録商標です。

Microsoft、Windows、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。

本文中の表記について

- メニューや画面に表示される項目やボタンは、[ファイル] のように [ ] で囲っています。
- RasterLink6PlusとRasterLink7、RasterLink8をまとめてRasterLinkと称しています。

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とは 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 8
厚盛りモード環境/プリンター設定 9
厚盛りモード出力条件 9

1.1 2.5D Texture Makerとは

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。

カラー画像を元に、グレースケール形式にした画像を用意する
K=0%の部分が一番高くなる

RasterLink上でカラー画像とグレースケール画像を合成し、出力することで、凹凸のある画像が印刷される
上記写真では、トラとロゴ部分に凹凸が出ている

● 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

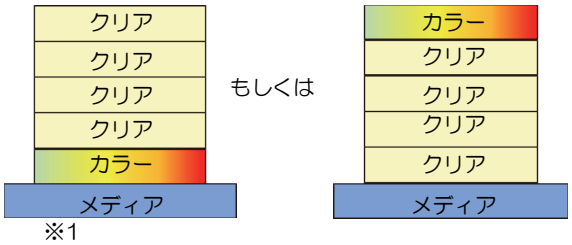
印刷方法の違い

モードの違い

以下の3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。



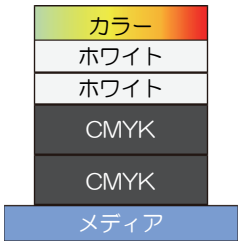
【メリット】
- 細やかな凹凸を表現することができます。
- クリアインクを用いているので、透明感のある立体となります。

【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, UJ330H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。



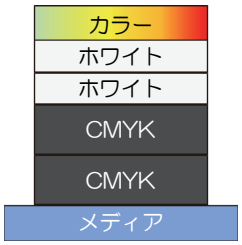
【メリット】
- 標準モードに比べて短時間で印刷することができます。
- ホワイトインクをプリントした後にカラーを印刷するので、カラーがはっきりと表現されます。

【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。
- 縦型機では対応していません。

● 厚盛りモード（UJF-7151plusIIe）

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、最大5mmの高さの2.5D印刷を実現できます。

重要！
- 厚盛りモードをお使いの場合、[厚盛りモード出力条件]に沿って印刷してください。☞「厚盛りモード出力条件」（P. 9）



【メリット】
- 細やかな凹凸を表現することができます。
- 標準モードや高速モードに比べて最大10倍の高さを出すことができるため、より立体的に見せることができます。
  （標準モード/高速モード：0.1 / 0.3mm～0.5mm）

【デメリット】
- 印刷速度が遅くなります。

プリンターの違い

● フラット機

1層ずつフィードを変えて印刷します。積層数が変更でき、そのことにより、厚さを変えることができます。

重要！
- UJF-7151plusIIeの場合、設定されたヘッドギャップを保ったままプリンターのテーブルが自動で下がります。通常の印刷をするときと同じ値をヘッドギャップに設定してください。
  ※例えば、5mmの高さの2.5D印刷をする場合、ヘッドギャップに5mm以上の値を設定する必要はありません。

● 縦型機

多層印刷技術を用い、1回の印刷にて印刷層を重ねて印刷します。積層数は機種により固定となります。

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用います。

● 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

● RasterLink

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。

厚盛りモード環境/プリンター設定

2.5D 厚盛りモードで印刷する場合、以下の条件に沿って環境／プリンターを設定してください。

No.	設定条件	ELH-100	ELS-120	LUS-120	LH-100
1	印刷結果の保管温度は、25度～30度にする。	○	○	○	厚盛りモード不可
2	プリンター本体のギャップチェックはOFFを設定する。	○	○	○	
3	プリンター本体のリフレッシュレベルは４を設定する。	○	○	○	
4	印刷後ヘッド周辺やランプを確認し汚れがあれば清掃する。	○	○	○	

厚盛りモード出力条件

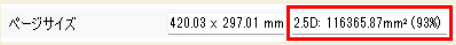
2.5D 厚盛りモードで厚く出力すると、出力中にメディアの反りが原因で印刷が停止したり、メディアから2.5D印刷部の剥離が発生したりすることがあります。

このような場合、以下の出力条件に沿って出力することを推奨します。
（◎：強く推奨、●：推奨、○：環境/デザインによって推奨）

重要！
- この特性は各要項のすべてを保証するものではありません。
- 2.5D厚盛りモードをお使いいただいたことによって生じた、直接または間接的な損害に関して、当社は責任負担をしないものとします。

No.	出力条件	ELH-100	ELS-120	LUS-120	LH-100
1	メディアは「DIBOND 3mm」又は同等強度のメディアにする。	◎	◎	◎	厚盛りモード不可
2	一番緩い傾斜 に設定する。傾斜設定については、☞「重要 傾斜設定」（P. 50）をご確認ください。	●	●	●	
3	1つのオブジェクトのサイズは約50x50mm以内にする。	●	●	●	
4	2.5Dの印刷面積はメディアの面積の約30%以下にする。	●	○	○	
5	メディアの中央部へ印刷する。（メディアの端から約50mm以上の余白推奨）	●	○	○	
6	メディアの周囲をテープで固定する。	◎	●	●	

重要！ 2.5D印刷の注意事項
- 2.5D印刷可能なジョブはプロパティ画面のページサイズの項目に2.5D印刷面積の予測値が表示されますので、その値を目安にしてください。



- 2.5D印刷で厚く印刷したり、面積を広く印刷したりするほど反りが強くなり、剥がれやすくなります。
- ●を含めたすべての条件を満たした場合であっても、デザインによっては反りや剥がれが発生する場合があります。
- 2.5D印刷時は、厚さ／傾斜／オブジェクトのサイズ／印刷面積を調整し、十分にテストを実施し、適合性をご確認ください。

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 12
　プリンター環境 12
制限事項 20

2.1 対象環境と制限事項

プリンター環境

2.5D Texture Makerを使用するためにはプリンター毎に以下の環境が必要です。

重要!
- 2.5D Texture Makerを用いた印刷には専用のデバイスプロファイルが必要になります。
RasterLinkのプロファイル管理ツール「プロファイルマネージャー」のプロファイルダウンロード機能を使用してダウンロードしてください。
また、弊社公式Webサイトのプリンター製品ページ内にある「ダウンロード」-「プロファイル」ページからダウンロードすることも可能です。

フラット機

JFX600-2513

● インク種と対応するソフトウェアバージョン

JFX600-2513			バージョン		
インク種	インクセット	プリンター F.W.Ver	RasterLink7/ Mimaki Driver	RasterLink8/ Mimaki Driver	RasterLinkTools
LH-100	4C+ClPWW	System Pack Ver.2.05.0 ~	v2.7.0~/ v5.6.6~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	6C+WW	System Pack Ver.2.05.0 ~	v2.7.0~ v5.6.6~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
LUS-120	4C+ClPWW	System Pack Ver.2.04.0 ~	v2.5.0~ v5.6.6~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	4C+ClClWW	System Pack Ver.3.05.0 ~	v3.0.2~ v5.7.3~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	6C+WW	System Pack Ver.3.04.1 ~	v2.5.0~ v5.6.5~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	6C+WCl	System Pack Ver.4.01.0 ~	v3.2.3~ v5.9.5~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
LUS-150	4C+ClPWW	System Pack Ver.2.00.0 ~	v2.2.0~ v5.6.0~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	4C+ClClWW	System Pack Ver.3.05.0 ~	v3.0.2~ v5.7.3~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	6C+WW	System Pack Ver.3.04.1 ~	v2.3.0~ v5.6.2~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	6C+WCl	System Pack Ver.4.01.0 ~	v3.2.3~ v5.9.5~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
ELH-100	4C+ClPWW	System Pack Ver.4.05.0 ~	v3.3.4~ v5.9.18~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	6C+WW	System Pack Ver.4.05.0 ~	v3.3.4~ v5.9.18~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~

● 特色カラーセットと対応するモード

カラー	特色カラーセット	標準モード	高速モード
4C+SP	CIPWW、CICIWW	○	○
6C+SP	WW	×	○
	WCI	○	○

● 印刷条件

RasterLinkで以下の条件のデバイスプロファイルを指定してください。

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 1200 VD	600 x 600 VD
パス数	4C+SP	8	4
	6C+SP	16	8

JFX600-2531

● インク種と対応するソフトウェアバージョン

JFX600-2531			バージョン		
インク種	インクセット	プリンター F.W.Ver	RasterLink7/ Mimaki Driver	RasterLink8/ Mimaki Driver	RasterLinkTools
LH-100	4C+CIPWW	System Pack Ver.4.00.0 ~	v3.2.1~/ v5.9.3~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	6C+WW				v1.11.0~
LUS-120	4C+CIPWW				v1.11.0~
	4C+CICIWW				v1.11.0~
	6C+WW				v1.11.0~
	6C+WCI	System Pack Ver.4.01.0 ~	v3.2.3~/ v5.9.5~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
LUS-150	4C+CIPWW	System Pack Ver.4.00.0 ~	v3.2.1~/ v5.9.3~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	4C+CICIWW				v1.11.0~
	6C+WW				v1.11.0~
	6C+WCI	System Pack Ver.4.01.0 ~	v3.2.3~/ v5.9.5~		v1.11.0~
ELH-100	4C+CIPWW	System Pack Ver.4.05.0 ~	v3.3.4~/ v5.9.18~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	6C+WW	System Pack Ver.4.05.0 ~	v3.3.4~/ v5.9.18~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~

● 特色カラーセットと対応するモード

カラー	特色カラーセット	標準モード	高速モード
4C+SP	CIPWW、CICIWW	○	○
6C+SP	WW	×	○
	WCI	○	○

● 印刷条件

RasterLinkで以下の条件のデバイスプロファイルを指定してください。

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 1200 VD	600 x 600 VD
パス数	4C+SP	8	4
	6C+SP	16	8

UJF-7151plusII ,UJF-7151plusII e

● プリンターシステム

UJF-7151 plusII Ver1.80以降、UJF-7151 PlusII e Ver.5.0以降

● インク種と対応するソフトウェアバージョン

- UJF-7151plusII

UJF7151plusII			バージョン		
インク種	インクセット	特色カラーセット	RasterLink7/ Mimaki Driver	RasterLink8/ Mimaki Driver	RasterLinkTools
LH-100	CMYK	CIPWW	v3.0.0~/ v5.7.0~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	CMYKLcLm	WCI	v3.0.0~/ v5.7.0~	v1.0.0~/ v5.13.0~	
		WW	v3.0.1~/ v5.7.1~	v1.0.0~/ v5.13.0~	
LUS-120	CMYK	CIPWW	v3.0.0~/ v5.7.0~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	CMYKLcLm	WCI	v3.0.0~/ v5.7.0~	v1.0.0~/ v5.13.0~	
		WW	v3.0.1~/ v5.7.1~	v1.0.0~/ v5.13.0~	
ELH-100	CMYK	CIPWW	v3.3.2.1~/ v5.9.14~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
	CMYKLcLm	WCI	v3.3.2.1~/ v5.9.14~	v1.0.0~/ v5.13.0~	
		WW	v3.3.2.1~/ v5.9.14~	v1.0.0~/ v5.13.0~	
ELS-120	CMYK	CIPWW	v4.0.2~/ v5.10.4~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~

UJF7151plusII			バージョン		
インク種	インクセット	特色カラーセット	RasterLink7/ Mimaki Driver	RasterLink8/ Mimaki Driver	RasterLinkTools
	CMYKLcLm	WCl	v4.0.2~/ v5.10.4~	v1.0.0~/ v5.13.0~	
		WW	v4.0.2~/ v5.10.4~	v1.0.0~/ v5.13.0~	

- UJF-7151plusII e

UJF7151plusII e			バージョン		
インク種	インクセット	特色カラーセット	RasterLink7/ Mimaki Driver	RasterLink8/ Mimaki Driver	RasterLinkTools
LH-100	CMYK	ClPWW	v4.0.0~/ v5.10.2~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.21.0~
	CMYKLcLm	WCl, ClP, ClSi, WW, WP, WSi			
LUS-120	CMYK	ClPWW			
	CMYKLcLm	WCl, ClP, WW, WP			
ELH-100	CMYK	ClPWW			
	CMYKLcLm	WCl, ClP, ClSi, WW, WP, WSi			
ELS-120	CMYK	ClPWW			
	CMYKLcLm	WCl, ClP, WW, WP			

● 特色カラーセットと対応するモード

- UJF-7151plusII

カラー	特色カラーセット	標準モード	高速モード
4Color+SP	ClPWW	○	○
6Color+SP	WCl	○	○
	WW	×	○

- UJF-7151plusII e

カラー	特色カラーセット	標準モード	高速モード	厚盛りモード
4Color+SP	ClPWW	○	○	○
6Color+SP	WCl	○	○	○
	CIP	○	×	×
	ClSi	○	×	×
	WW	×	○	○
	WP	×	○	○
	WSi	×	○	○

● 印刷条件

RasterLinkで以下の条件のデバイスプロファイルを指定してください。

項目		標準モード	高速モード	厚盛りモード（UJF-7151plusIIeのみ）
メディア		[2.5D Texture]標準モード	[2.5D Texture]高速モード	[2.5D Texture]厚盛りモード
解像度		600 x 900VD	600 x 900VD	600 x 900VD
パス数	4Color+SP	16	12	12
	6Color+SP	16	12	12

インク毎の推奨メディア

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。

その他推奨条件

イオナイザーの使用を推奨します。イオナイザーについては各プリンターの取扱説明書をご覧ください。

縦型機

UCJV330/UJ330H

● インク種と対応するソフトウェアバージョン

- **UCJV330**

インク種	インクセット	特色カラーセット	バージョン		
			RasterLink7/ Mimaki Driver	RasterLink8/ Mimaki Driver	RasterLinkTools
LUS-170	CMYK	CICIWW	v3.1.0~/ v5.8.0~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
LUS-175	CMYK	CICIWW	v3.1.0~/ v5.8.0~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
ELS-170	CMYK	CICIWW	v4.1.3~/ v5.12.3~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
ELS-175	CMYK	CICIWW	v4.1.3~/ v5.12.3~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~

- **UJ330H**

インク種	インクセット	特色カラーセット	バージョン		
			RasterLink7/ Mimaki Driver	RasterLink8/ Mimaki Driver	RasterLinkTools
ELS-170	CMYK	CICIWW	v4.1.1~/ v5.12.0~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~
ELS-175	CMYK	CICIWW	v4.1.1~/ v5.12.0~	v1.0.0~/ v5.13.0~	v1.11.0~

● 特色カラーセットと対応するモード

カラー	特色カラーセット	標準モード	高速モード
4Color+SP	CICIWW	○	×

● 推奨印刷条件

RasterLinkで以下の条件のデバイスプロファイルを指定してください。

メディア名	モード	出力設定	推奨パス数
[2.5D Texture]標準モード	標準モード	1200 x 1200 VD	16パス
		1200 x 1800 VD	24パス

● 注意事項

<u>プリントヘッドの高さについて</u>

2.5D印刷時は印刷物とプリントヘッドとの衝突を避けるため、ヘッドの高さを調整してください。

- UCJV330の場合
  Middleもしくは Highに調整してください。
- UJ330Hの場合
  ヘッド高さを2.1mm以上に調整してください。

プリントヘッドの高さ調整については「UCJV330　取扱説明書」または「UJ330H　取扱説明書」の「プリントヘッドの高さを調整する」をご覧ください。

メディアの巻取りについて

2.5D印刷を巻き取る場合、長尺になるとメディアが蛇行して巻き取られる可能性が高くなります。
RasterLinkでは、2.5D印刷を含むジョブが指定長を超える場合、印刷開始時に警告メッセージを表示させることができます。設定の詳細についてはRasterLinkのリファレンスガイドの[オプション]をご覧ください。

制限事項

● 2.5D Texture Makerのジョブと組み合わせて使用できない機能

(1) 以下の機能と組み合わせて使用できません。

＜機能＞

- 同一条件の2.5D Texture Makerジョブ以外のジョブとの面付け
- クリップ
- 分割印刷
- ステップ＆リピート
- 版生成
- 色置換
- 差込印刷

＜機能内の設定＞

- [通常印刷]-[FOTOBA]

(2) カットは同時に設定できません。
- 2.5D Texture Maker用の画像にカット用データ(パス、IDカット)が含まれる場合、これを無視します。

(3) 2.5D Texture Maker用の画像は複数ページデータにしないでください。

(4) RIP＆印刷できません。

(5) 2.5D Texture Makerジョブには必ず専用のデバイスプロファイルを設定してください。設定していない場合、印刷開始時にエラーとなります。また、カラージョブに対して2.5D Texture Maker用のデバイスプロファイルを設定している場合も、印刷開始時にエラーとなります。

(6) 自動実行が[開始]されている場合、2.5D Texture Maker用画像を読み込ませた場合、ジョブは作成しますが、印刷は行いません。

(7) [お気に入り]に2.5D Texture Makerの設定はありません。

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。

設定項目 22

グレースケール画像を使用して、標準モードで印刷する 24

[Photoshop] 印刷用データを作成する 24

[RasterLink] ジョブの設定をする..... 26

[RasterLink] 印刷を実行する..... 29

グレースケール画像を使用して、高速モード、または厚盛りモードで印刷する 30

[Photoshop] 印刷用データを作成する 30

[Illustrator] 印刷用データを作成する（厚盛りモードの場合） 32

[RasterLink] ジョブの設定をする..... 39

[RasterLink] 印刷を実行する..... 43

ベクター画像を使用して、標準モードで印刷する.....44

[Illustrator] 印刷用データを作成する.....44

[RasterLink] 設定を確認、変更する.....46

[RasterLink] 印刷を実行する.....48

ベクター画像を使用して、高速モード、または厚盛りモードで印刷する.....49

[Illustrator] 印刷用データを作成する.....49

[RasterLink] 設定を確認、変更する.....51

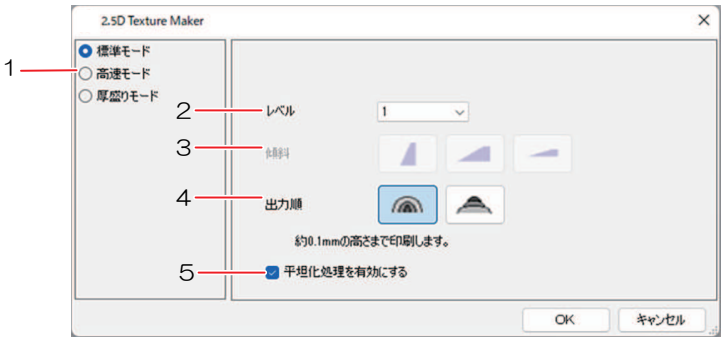
[RasterLink] 印刷を実行する.....53

画像データに関するヒント 54

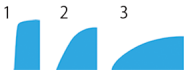
3.1 設定項目

2.5D Texture Makerの設定項目について説明します。

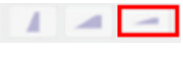
【RasterLink】



【RasterLinkTools】

1	[モード]	• ［標準］、［高速］、［厚盛り］ から選択します。詳細についてはモードの違いをご覧ください。[*1]
2	[レベル]	設定した回数分、重ねて印刷します。 レベルを上げると厚みが増します。 機種とモードにより以下が選択できます。 • フラット機 標準モード:レベル1～5（およそ0.1mm ～ 0.5mm） 高速モード:レベル3～5（およそ0.3mm ～ 0.5mm） 厚盛りモード：レベル1～5 （およそ 1.0 mm ～ 5.0 mm） • UCJV330, UJ330H 標準モード:レベル3のみ（およそ0.3mm)
3	[傾斜]	RasterLinkToolsの2.5D機能を使用して2.5Dジョブを読み込んだ際に角の形状を選択します。 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。[*2] • グレースケール画像ジョブの場合は選択できません。 
4	[出力順]	凹凸をつける際の積層方法を指定します。 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。 厚盛りモードの場合はこちらを選択してください。
5	[平坦化処理を有効にする]	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。 • ベクター画像ジョブの場合は表示されません。

1. UCJV330, UJ330H：標準モードのみ対応しています。高速モードを選択しないでください。
   各モードに対応している特色カラーセットについては、本書の☞ 「対象環境と制限事項」（P. 11）の「特色カラーセットと対応するモード」を参照してください。

2. 厚盛りモードで傾斜を  にした場合、カラー画像の幅を以下の数値より大きくしてください。
   以下の数値より小さい場合、2.5D印刷物の周りがミストで汚れることがあります。
   - レベル1：2.7mm
   - レベル2：5.2mm

- レベル3：8.0mm
- レベル4：10.5mm
- レベル5：13.2mm

3.2 グレースケール画像を使用して、標準モードで印刷する

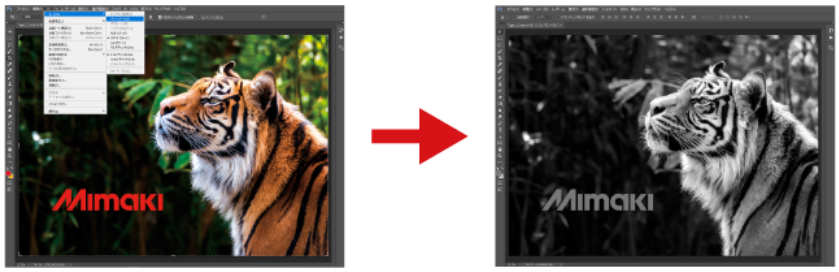
［標準モード］で印刷することで、細やかな凹凸を表現することができ、グラデーションのように徐々に色が変化する画像に適しています。

[Photoshop] 印刷用データを作成する

1 **Photoshopに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。

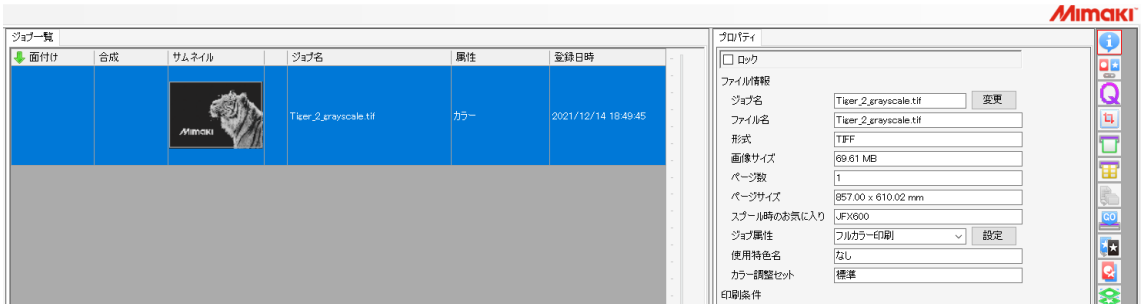
3 画像を保存します。

- 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、RasterLinkに自動で読み込まれます。

[RasterLink] ジョブの設定をする

1 RasterLinkに作成したグレースケール画像を読み込みます。



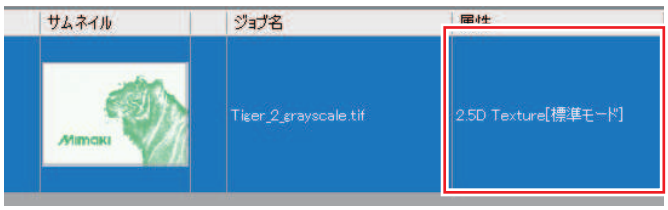
2 [プロパティ] アイコンをクリックします。

3 [ジョブ属性]を[2.5D Texture Maker]に変更します。

4 [標準モード]を選択します。[レベル]、[出力順]、[平坦化処理を有効にする]のオン/オフを設定し、[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. 22）をご覧ください。

- [属性]が2.5D Texture(標準モード)になります。合わせて、サムネイルが変更されます。緑色の部分が凸部となります。



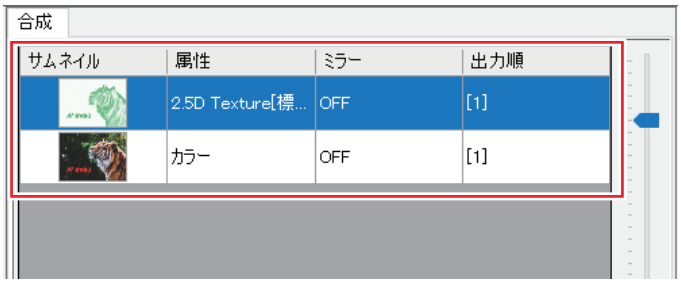
5 グレースケール画像にする前のカラー画像を読み込みます。

6 2つのジョブを選択します。

7 [合成] アイコンを選択します。

8 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。



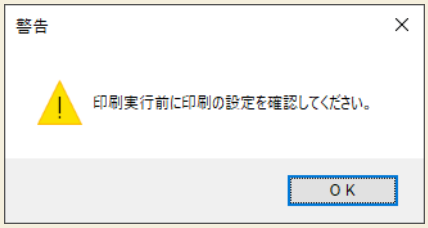
- カラージョブ→2.5DTextureジョブの印刷順を推奨します。
  ※2.5D Texture ジョブ→カラージョブの印刷も可能です。見た目が若干異なりますので、御確認の上設定してください。

3

9 [合成]をクリックします。

- ジョブが合成されます。

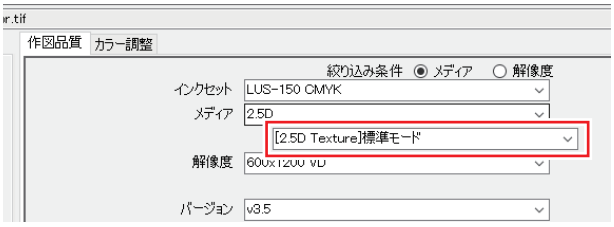
合成時に以下の画面が表示された場合
- 手順10,11を参考にし、印刷条件を設定してください。



10 [印刷条件] Qアイコンを選択します。

11 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。

- [2.5D Texture(標準モード)]のジョブ：メディアが「[2.5D Texture]標準モード」のデバイスプロファイルが設定されていることを確認してください。

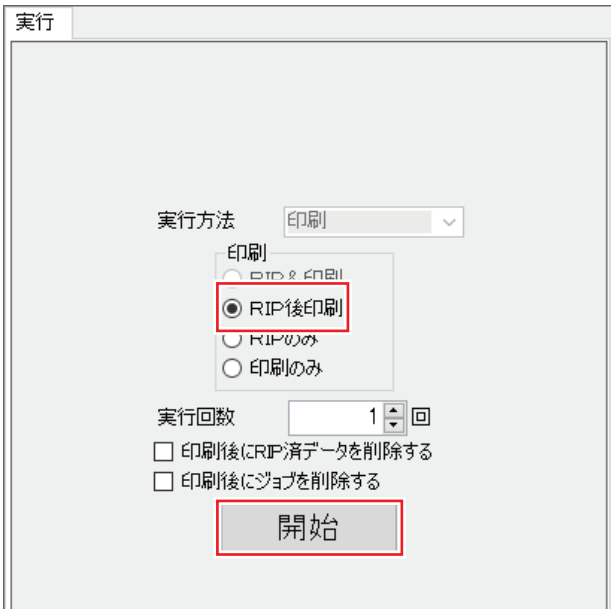


- [2.5D Texture(標準モード)以外のジョブ：
（フラット機の場合）カラー用のデバイスプロファイルを選択してください。
（UCJV330, UJ330Hの場合）カラー用のデバイスプロファイルで、2.5Dジョブに設定したデバイスプロファイルと解像度が同じものを選択してください。

[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、［開始］をクリックします。各プリンターの印刷方法に従って印刷します。



3.3 グレースケール画像を使用して、高速モード、または厚盛りモードで印刷する

高速モードは標準モードに比べて、短時間で印刷することができます。

厚盛りモードはUJF-7151plusIIeをお使いの場合に、使用できます。

ここでは[Photoshop]を使用してグレースケール画像を作成する方法と、[Illustrator]を使用してグレースケール画像を作成する方法を説明します。

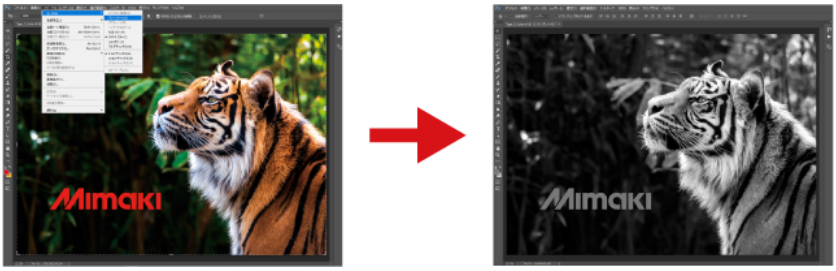
重要！ • ☞「厚盛りモード出力条件」（P. 9）に沿ってお使いください。

[Photoshop] 印刷用データを作成する

1 **Photoshopに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。

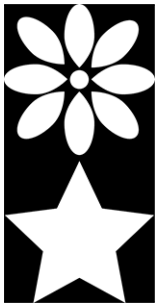
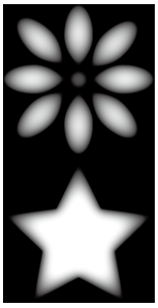
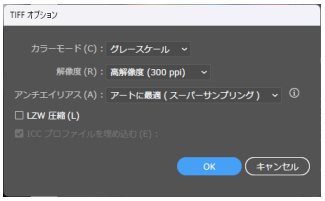
- 画像をホットフォルダーに保存すると、RasterLinkに自動で読み込まれます。

4 ☞ 「[RasterLink] ジョブの設定をする」（P. 39）に進んでください。

[Illustrator] 印刷用データを作成する（厚盛りモードの場合）

印刷用データ（グラデーション画像を含む）を作成する場合は以下の手順で行います。

1. オブジェクトの塗りをK90に変更
2. オブジェクトの背面に黒単色の矩形を追加
3. オブジェクトを複製し、塗りを白単色に変更
4. オブジェクトにぼかし効果を追加
5. TIFF形式でファイル保存

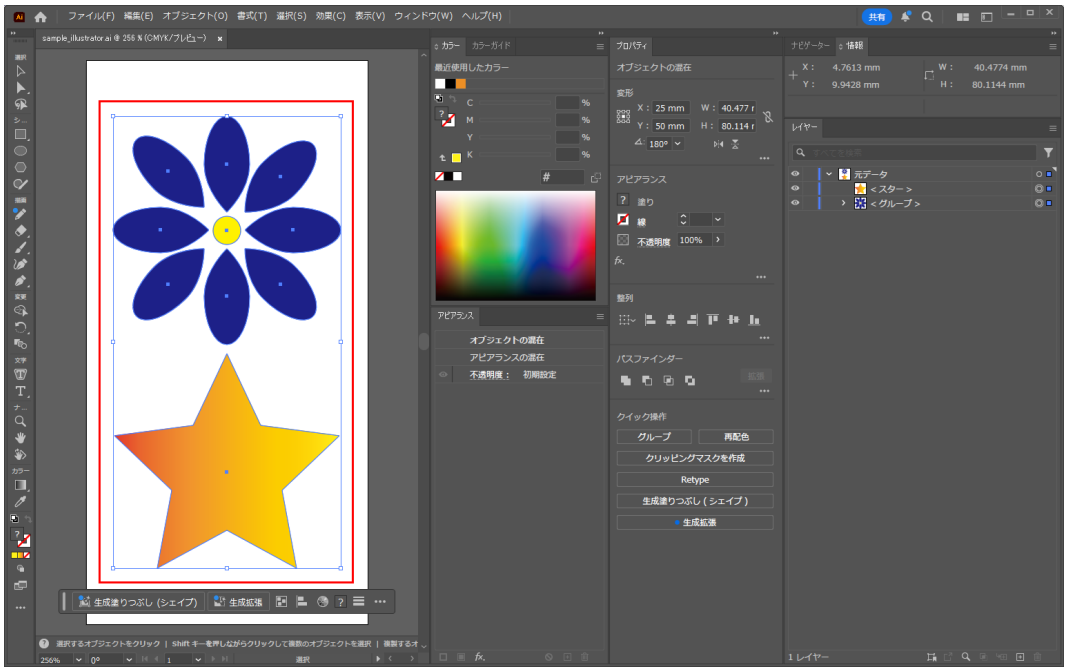
	1	2	3	4	5
					
元データ	塗りK90変換	黒矩形追加	複製、白単色変換	ぼかし付与	TIFF保存

手順の詳細は以下をご覧ください。

重 要 ! ・ 元データを変更したくない場合は、データをバックアップしてから実施してください。

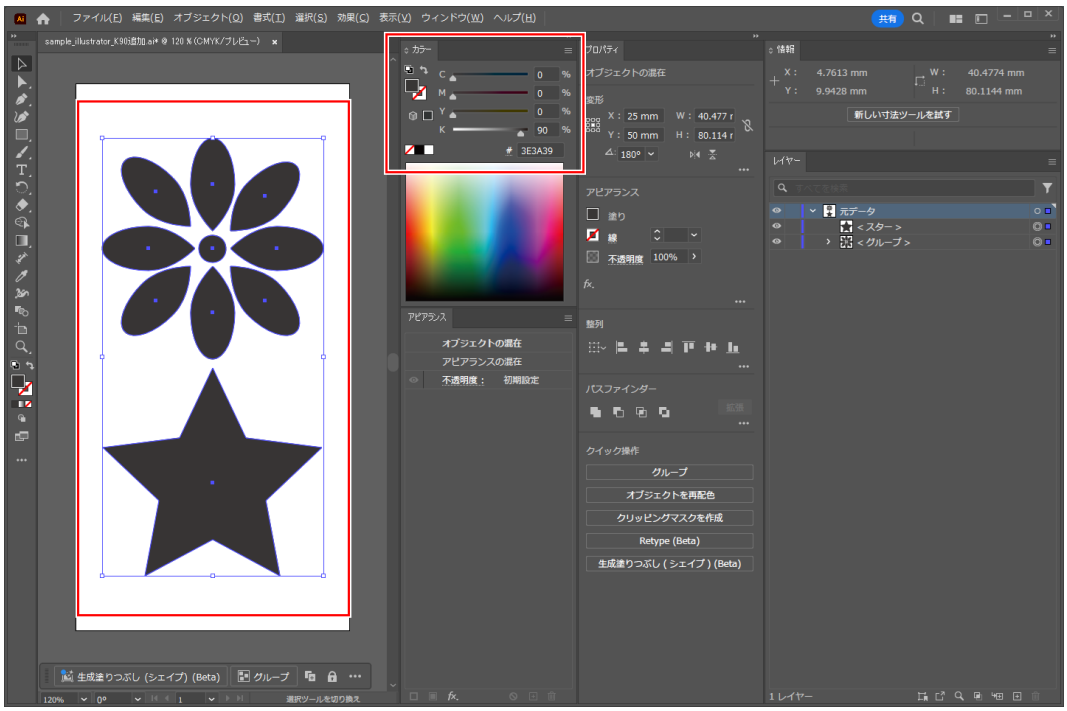
1 オブジェクトの塗りをK90に変更します。

(1) 対象のオブジェクトをCtrl + A で全選択します。



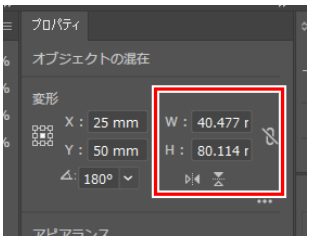
(2) カラーを以下のように変更します。

- [塗り]：K90（C=0, M=0, Y=0, K=90）
- [線]：なし



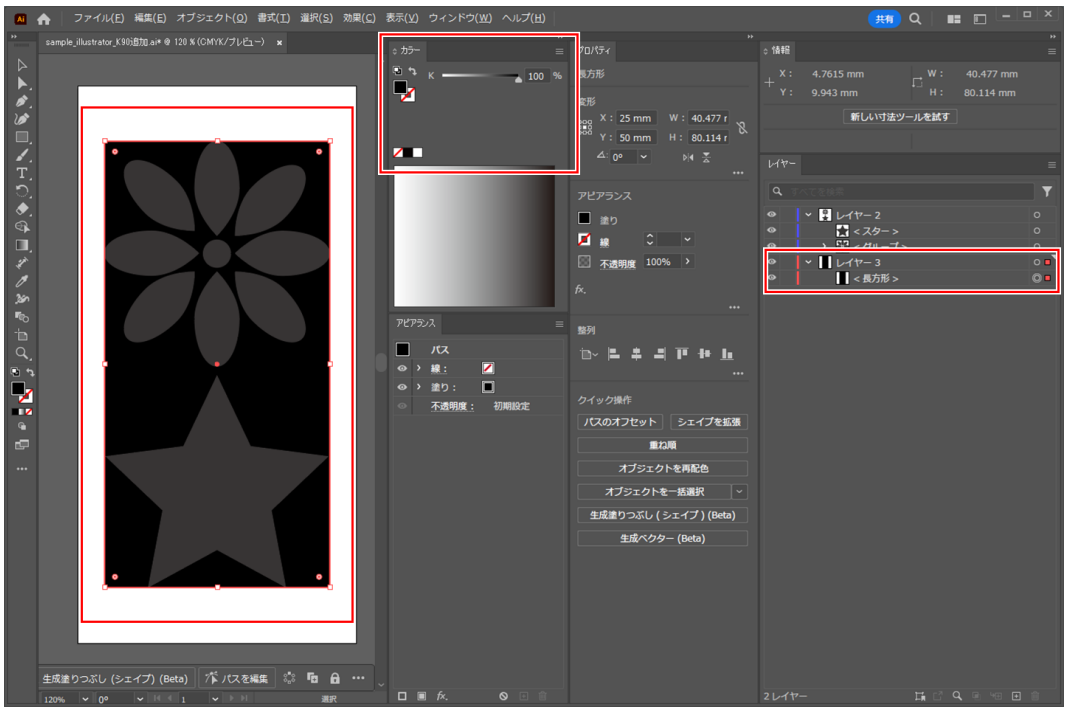
2 オブジェクトの背面に黒単色の矩形を追加します。

(1) 対象のオブジェクトをCtrl + A で全選択し、すべてのオブジェクトの矩形サイズを控えておきます。



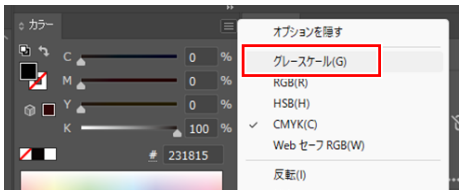
- このサンプルの場合
  - W：40.477mm
  - H：80.114mm

(2) 最背面に新規レイヤーを作成し、そのレイヤーに以下のような矩形を配置します。



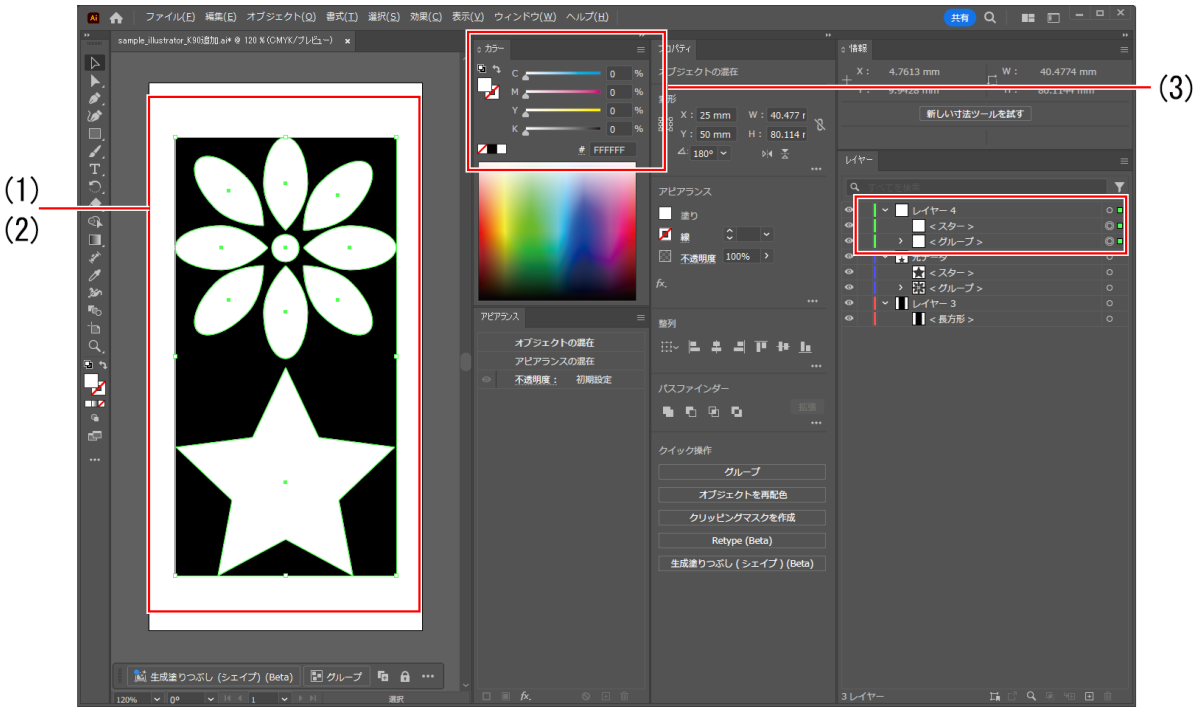
- サイズ（幅、高さ）：上記で控えておいたサイズに変更

- 座標：オブジェクトと同一座標に移動
- [塗り]：[グレースケール]を選択し、黒（K100）を設定



- [線]：なし

3 オブジェクトを複製し、塗りを白単色に変更します。



(1) 対象のオブジェクトを選択し、Ctrl＋Cでコピーします。

(2) 新規レイヤーを選択し、Ctrl＋Fでペーストします。

(3) カラーを以下のように変更します。

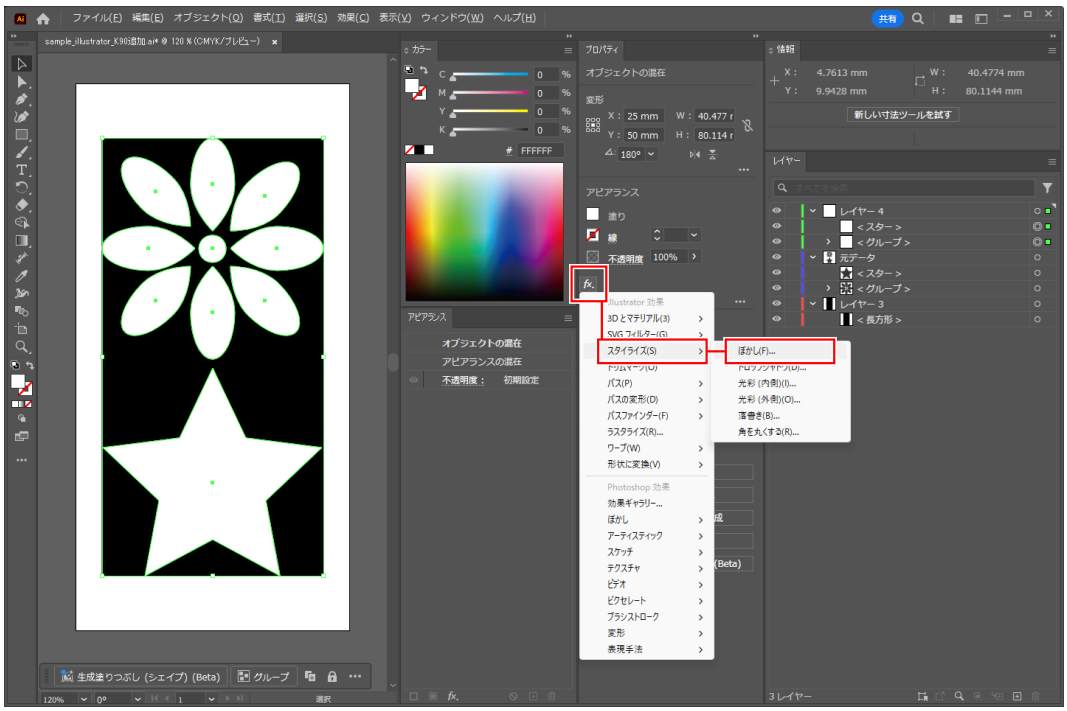
- [塗り]：白（C=0, M=0, Y=0, K=0）
- [線]：なし

4 オブジェクトにぼかし効果を追加します。

- ぼかしの効果はオブジェクトごとに付けることもできますが、レイヤーに設定することでオブジェクト全体に一括で付けることができます。

(1) 塗りを白に変更したオブジェクトを選択します。

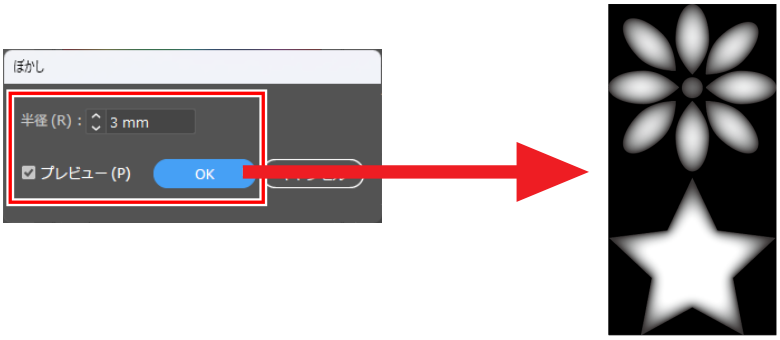
(2) [アピアランス]内のアイコンfxをクリックし、[スタイライズ] - [ぼかし]を選択します。



- ぼかしの確認画面が表示されます。

(3) 任意の半径を選択し、[OK]をクリックします。

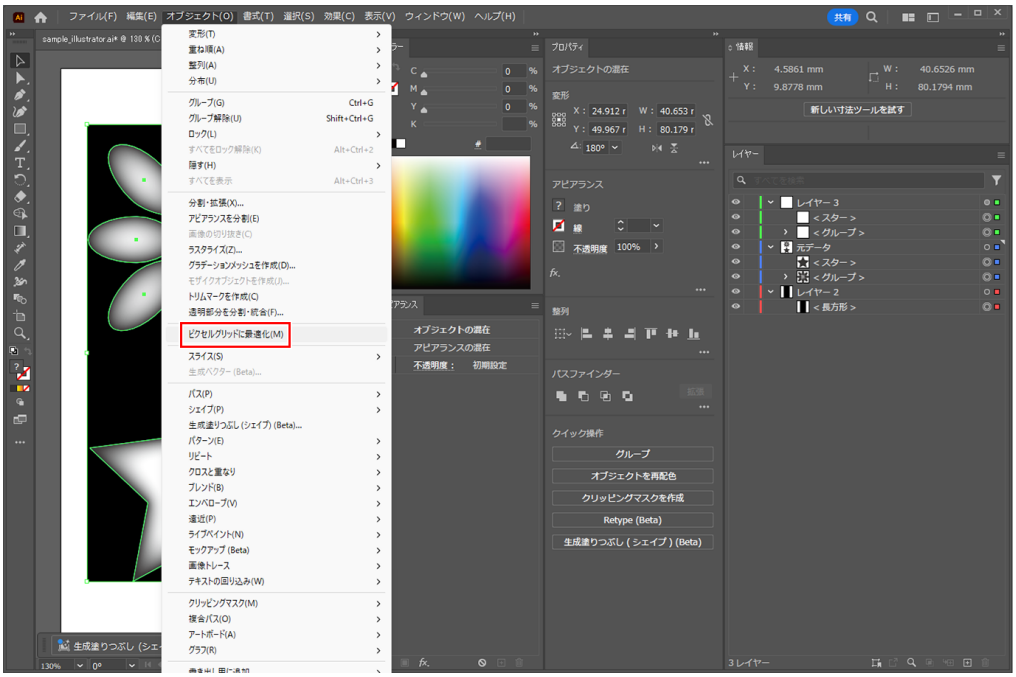
- このサンプルの場合
  - [半径]：3 mm
- ぼかし効果が追加されます。



5 ファイル保存前の準備をします。

(1) Ctrl+Aで全オブジェクトを選択します。

(2) メニューから[オブジェクト] - [ピクセルグリッドに最適化]を選択します。

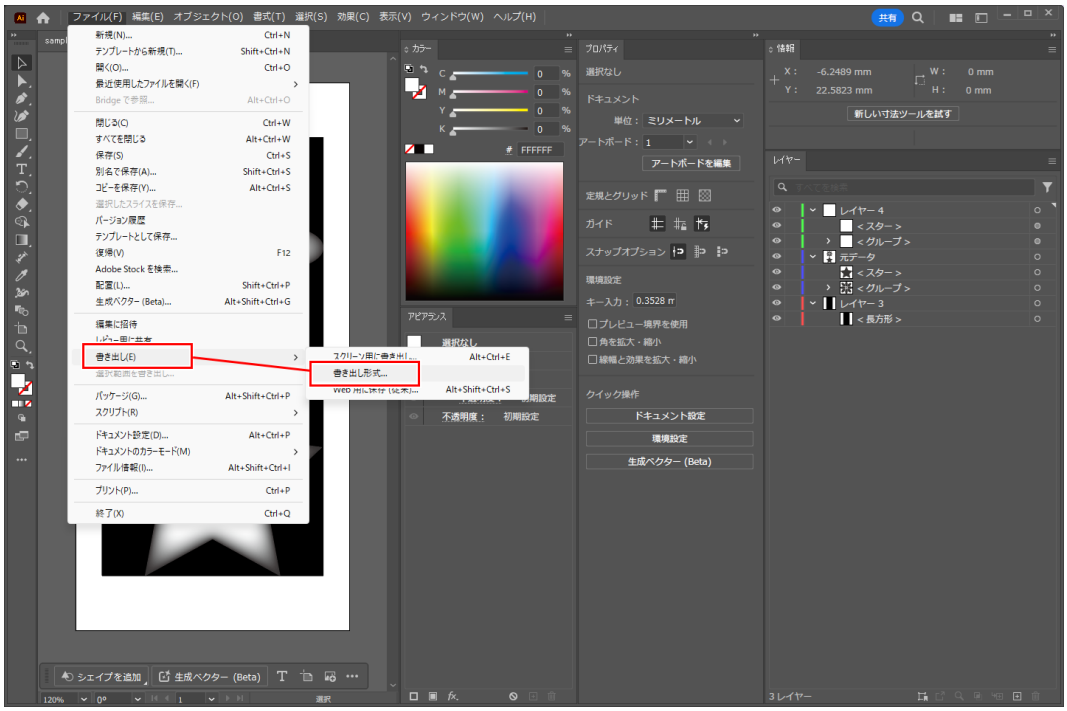


- 72dpiのグリッドにスナップされるため、TIFFの保存時に画像データの周囲に意図しない余白が発生することを防ぐことができます。

(3) 全オブジェクトが背景のK100%の矩形内に入っているか確認します。
入っていない場合は、すべてのオブジェクトが入るように矩形のサイズを大きくします。

6 TIFF形式でファイルを保存します。

(1) メニューから[ファイル] - [書き出し] - [書き出し形式]を選択します。

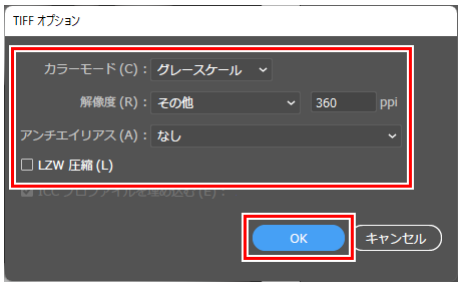


- [書き出し]ダイアログが表示されます。

(2) [ファイルの種類]で"TIFF(*.TIF)"を選択し、[書き出し]をクリックします。

- [TIFF オプション]ダイアログが表示されます。

(3) オプション情報を以下のように設定し、[OK]をクリックします。



- [カラーモード]：”グレースケール”
- [解像度]："その他"、"360"ppi（72ppiの倍数にしてください。）
- [アンチエイリアス]：”なし”
- [LZW圧縮]：オフ

[RasterLink] ジョブの設定をする

Photoshopで作成したデータを例に説明します。

1 **RasterLinkに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。

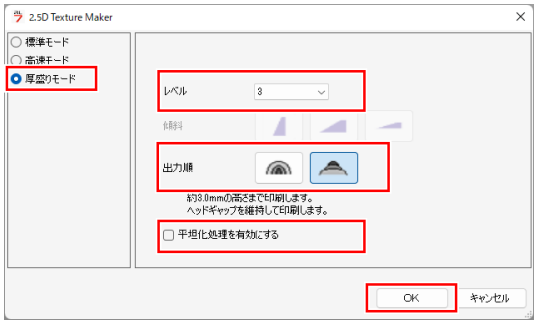
3 **[ジョブ属性]を[2.5D Texture Maker]に変更します。**

4 [高速モード]、または[厚盛りモード]を選択します。[レベル]、[出力順]、[平坦化処理を有効にする]のオン/オフを設定し、[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. 22）をご覧ください。
- 高速モードの場合

- 厚盛りモードの場合

  厚盛りモードの場合は、必ず[出力順]をにしてください。



- [属性]が2.5D Texture(高速モード)、または2.5D Texture(厚盛りモード)になります。合わせて、サムネイルが変更されます。緑色の部分が凸部となります。

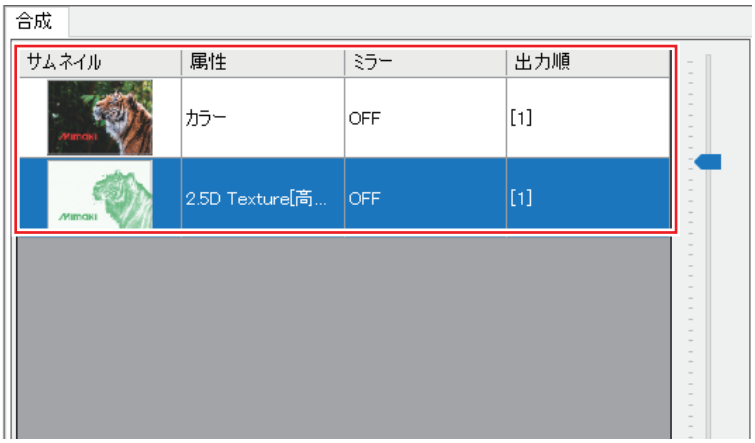
5 グレースケール画像にする前のカラー画像を読み込みます。

6 2つのジョブを選択します。

7 [合成] アイコンを選択します。

8 合成の出力順を、下から2.5D Texture(高速モード)→ カラー、または2.5D Texture(厚盛りモード) → カラーの順にします。

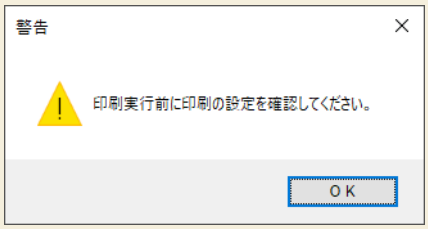
- 下にあるジョブから出力されます。



9 [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
- 手順10,11を参考にし、印刷条件を設定してください。

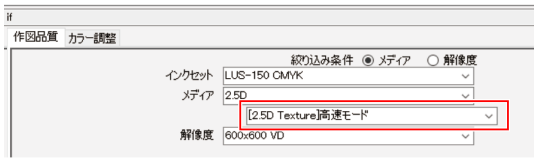


10 [印刷条件] Qアイコンを選択します。

11 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。

- [2.5D Texture(高速モード)]の場合

(1) メディアが「[2.5D Texture]高速モード」のデバイスプロファイルが設定されていることを確認してください。



(2) 2.5Dジョブと合成するカラージョブ：カラー用のデバイスプロファイルを選択してください。
（UCJV330, UJ330Hの場合）カラー用のデバイスプロファイルで、2.5Dジョブに設定したデバイスプロファイルと解像度が同じものを選択してください。

- [2.5D Texture(厚盛りモード)]の場合

(1) 2.5Dジョブ：メディアが「[2.5D Texture]厚盛りモード」のデバイスプロファイルが設定されていることを確認してください。

(2) 2.5Dジョブと合成するカラージョブ：2.5Dカラー用の**LD1モード**のデバイスプロファイルを選択してください。

高速モード、または厚盛りモードで印刷した場合、画像の縁にCMYK混色層が見えてしまうことがあります。その場合、[レイヤー設定]のサイズ補正機能を用いてホワイトインクの領域を広げること覆い隠すことができます。

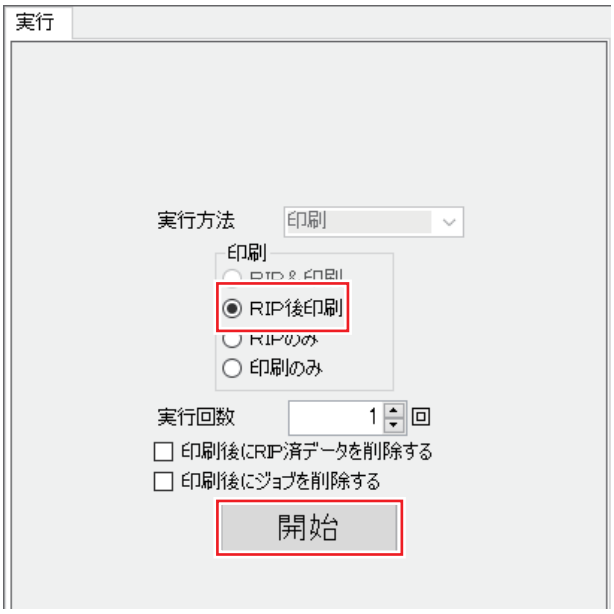
(1) 2.5D Texture ジョブを選択、[レイヤー設定]を押します。

(2) [特色版サイズ補正]-[ホワイト]欄の[サイズを補正する]をON、[太らせる]をONにし、幅/送りに適当な数値を入れます。

[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、［開始］をクリックします。各プリンターの印刷方法に従って印刷します。



3.4 ベクター画像を使用して、標準モードで印刷する

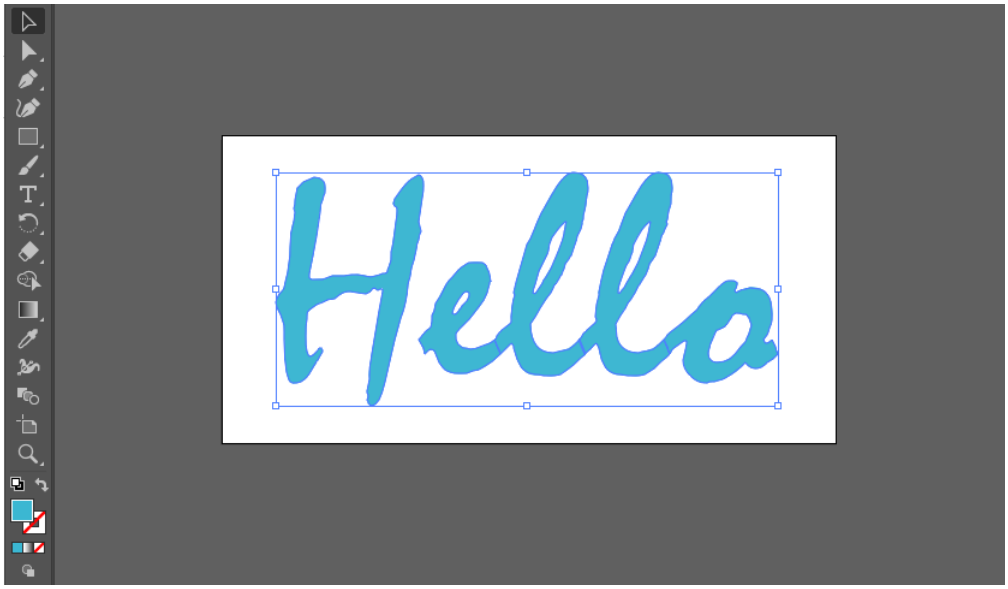
標準モードで印刷すると、側面の傾斜が滑らかに印刷できます。

[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。**

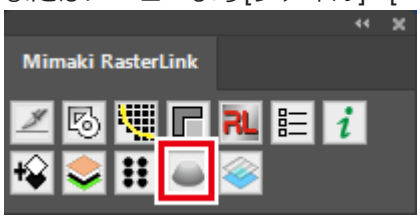
重要！ ・ 線を2.5D印刷したい場合、最低3mm以上の太さになるように設定してください。

2 **2.5D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。**

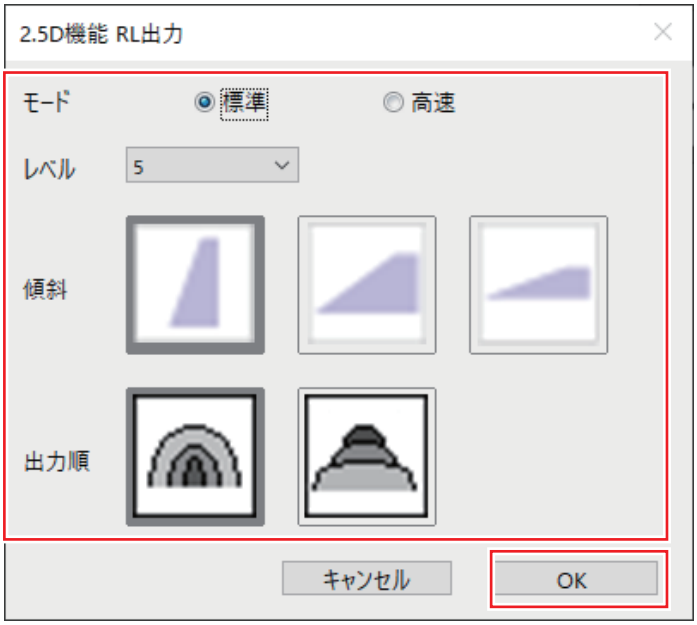
- またはメニューより[ファイル] - [RasterLink] - [2.5D機能 RL出力]を選択します。



- [2.5D機能 RL出力]ダイアログが表示されます。

4 **[モード]、[レベル]、[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. 22）をご覧ください。



- ファイル保存ダイアログが表示されます。保存するとファイルが2つ作成されます。

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

[RasterLink] 設定を確認、変更する

1 **RasterLinkを起動します。**

- ホットフォルダに保存されたファイルはRasterLinkに読み込まれ自動的に合成ジョブとなります。

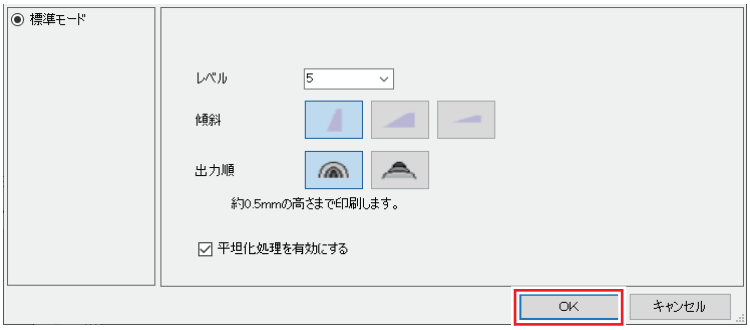
2 **[属性]が[2.5D Texture（標準モード）]のジョブを選択し、[プロパティ]アイコンをクリックします。**

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. 22）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。

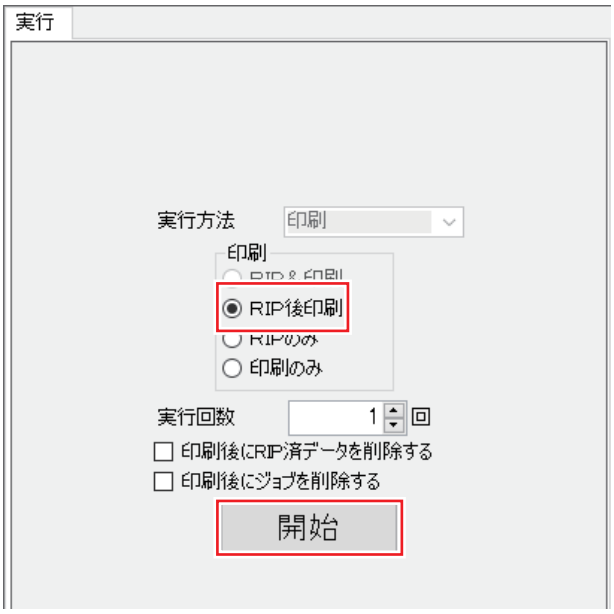
- [2.5D Texture(標準モード)]のジョブ：メディアが「[2.5D Texture]標準モード」のデバイスプロファイルが設定されていることを確認してください。

- [2.5D Texture(標準モード)以外のジョブ：
（フラット機の場合）カラー用のデバイスプロファイルを選択してください。
（UCJV330, UJ330Hの場合）カラー用のデバイスプロファイルで、2.5Dジョブに設定したデバイスプロファイルと解像度が同じものを選択してください。

[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、［開始］をクリックします。各プリンターの印刷方法に従って印刷します。



3.5 ベクター画像を使用して、高速モード、または厚盛りモードで印刷する

高速モードは標準モードに比べて、短時間で印刷することができます。

厚盛りモードはUJF-7151plusIIeをお使いの場合に、使用できます。

ここでは[Photoshop]を使用してグレースケール画像を作成する方法と、[Illustrator]を使用してグレースケール画像を作成する方法を説明します。

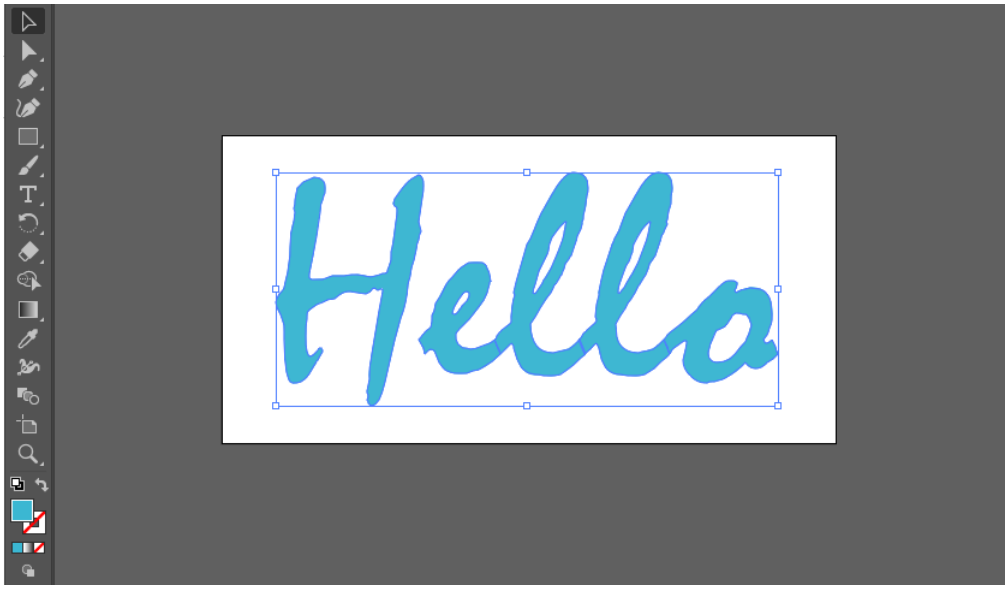
重要！ • ☞「厚盛りモード出力条件」（P. 9）に沿ってお使いください。

[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。**

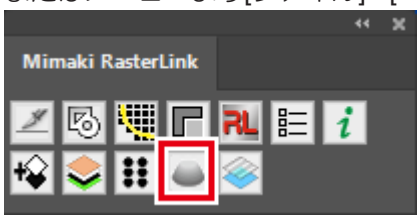
重要！ • 線を2.5D印刷したい場合、最低3mm以上の太さになるように設定してください。

2 **2.5D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。**

- またはメニューより[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。

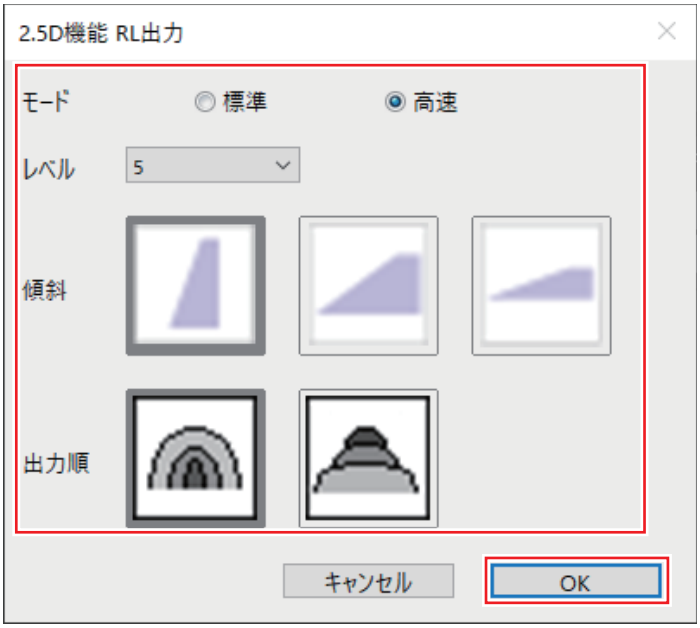
4 **[モード]、[レベル]、[傾斜]、[出力順]を設定し、[OK]をクリックします。**

- 高速モードの場合は[高速]を選択してください。
- 厚盛りモードの場合は[厚盛り]を選択してください。

重要！ 傾斜設定

- 厚盛りモードで印刷する場合、傾斜 の設定と出力順 の設定を推奨します。ただし、画像データの形状によっては、期待した傾きにならない場合があります。この場合、グレースケール画像を使った方法をお使いください。（☞ 画像データに関するヒント参照）

- 設定項目の詳細については ☞ 「設定項目」（P. 22）をご覧ください。



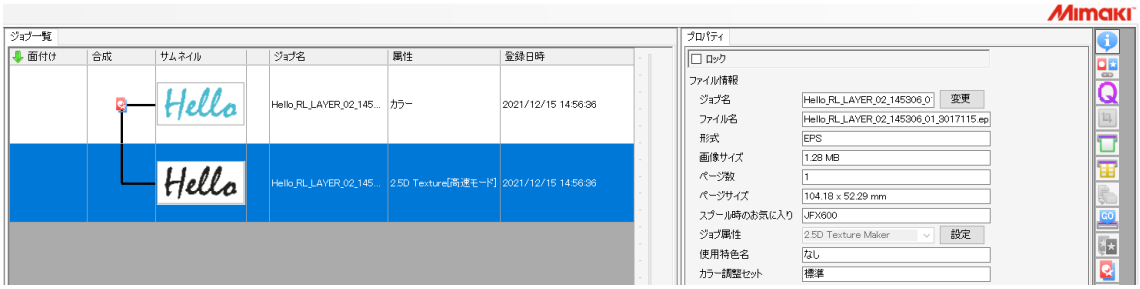
- ファイル保存ダイアログが表示されます。保存するとファイルが2つ作成されます。

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

[RasterLink] 設定を確認、変更する

1 **RasterLinkを起動します。**

- ホットフォルダに保存されたファイルはRasterLinkに読み込まれ自動的に合成ジョブとなります。



2 **[属性]が[2.5D Texture(高速モード)]、または[2.5D Texture(厚盛りモード)]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。**

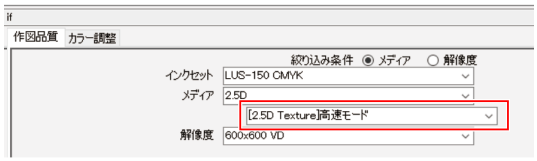
- 設定を変更したい場合はここで変更してください。
- 設定項目の詳細については☞「設定項目」（P. 22）をご覧ください。

5 **[印刷条件]Q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。

- [2.5D Texture(高速モード)]の場合

(1) メディアが「[2.5D Texture]高速モード」のデバイスプロファイルが設定されていることを確認してください。



(2) 2.5Dジョブと合成するカラージョブ：カラー用のデバイスプロファイルを選択してください。
（UCJV330, UJ330Hの場合）カラー用のデバイスプロファイルで、2.5Dジョブに設定したデバイスプロファイルと解像度が同じものを選択してください。

- [2.5D Texture(厚盛りモード)]の場合

(1) 2.5Dジョブ：メディアが「[2.5D Texture]厚盛りモード」のデバイスプロファイルが設定されていることを確認してください。

(2) 2.5Dジョブと合成するカラージョブ：2.5Dカラー用の**LD1モード**のデバイスプロファイルを選択してください。

高速モード、または厚盛りモードで印刷した場合、画像の縁にCMYK混色層が見えてしまうことがあります。その場合、[レイヤー設定]のサイズ補正機能を用いてホワイトインクの領域を広げること覆い隠すことができます。

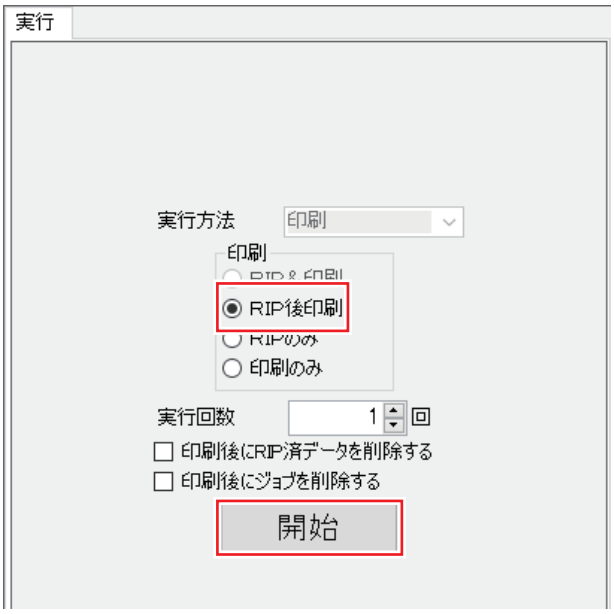
(1) 2.5D Texture ジョブを選択、[レイヤー設定]を押します。

(2) [特色版サイズ補正]-[ホワイト]欄の[サイズを補正する]をON、[太らせる]をONにし、幅/送りに適当な数値を入れます。

[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、［開始］をクリックします。各プリンターの印刷方法に従って印刷します。



画像データに関するヒント

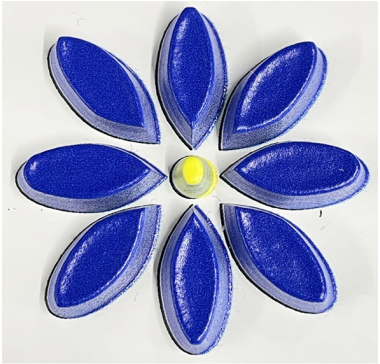
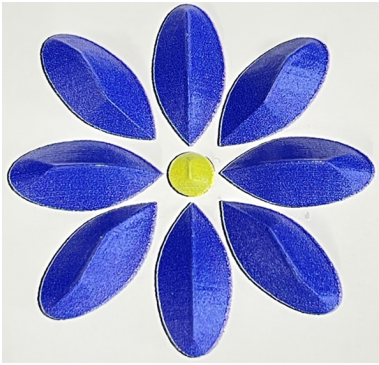
● 傾斜設定による事例

RasterLinkで鋭角～直角のデータの傾斜を大きく設定した場合、例1の「傾斜あり」の写真のように意図しない印刷結果になることがあります。

また、鋭角～直角のデータがない場合でも例2の「傾斜あり」の写真のように高い位置で線が歪むなど意図しない結果になることがあります。

このような場合は、グレースケール画像で調整してください。

「グレースケールで調整」の写真のように印刷されるようになります。

	傾斜なし	傾斜あり	グレースケールで調整
例1			
例2			

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。

メッセージ内容と発生条件 56

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
2.5D Texture（厚盛りモード）用プロファイルが選択されていません。 2.5D Texture（厚盛りモード）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（厚盛りモード）の場合に、2.5D Texture（厚盛りモード）専用プロファイルを選択していないとき

2.5D Texture Maker ガイド

2026年10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

D203631-25-05102026

KW

© MIMAKI ENGINEERING CO., LTD.2022