

MUTOH Layer Editor カラーモード編集ガイド

1. 本書について	1
2. 機能概要	2
3. RIP カラーモード ファイル作成手順	3
4. LayerEditor カラーモード編集手順	12
5. カラーモードファイル カラープレーン編集手順	21

-
- 本書の内容の全部または一部を、無断で複写・複製することを禁止します。
 - 本製品の仕様および本書の内容は、予告なしに変更することがあります。
 - 本書の内容につきましては万全を期していますが、万一ご不明の点や、誤り、お気づきの点がございましたら、弊社またはお買い求めの販売店にご連絡ください。
 - 本書に記載された取扱方法以外の手順によって生じた故障、事故などにつきましては、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
 - 記載されている会社名、製品名は、各社の商標及び登録商標です。

1. 本書について

本文書では MUTOH Layer Editor (以下、Layer Editor) を用いた「カラーモード編集」について説明します。

本機能は Layer Editor バージョン「5.0.0」以降を対象としています。

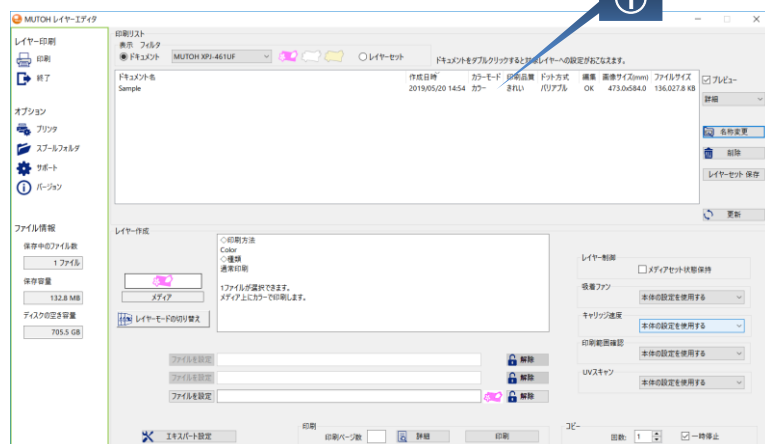
使用条件その他は、「MUTOH Layer Editor」取扱説明書をご参照ください。

2. 機能概要

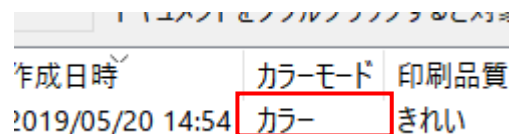
「カラーモード編集」

LayerEditor「カラーモード編集」はこれらの印刷ファイル「カラーモード」をユーザーが自由に設定してシングルレイヤー印刷に適用する機能です。用途に合わせてカラーモードを変更できます。

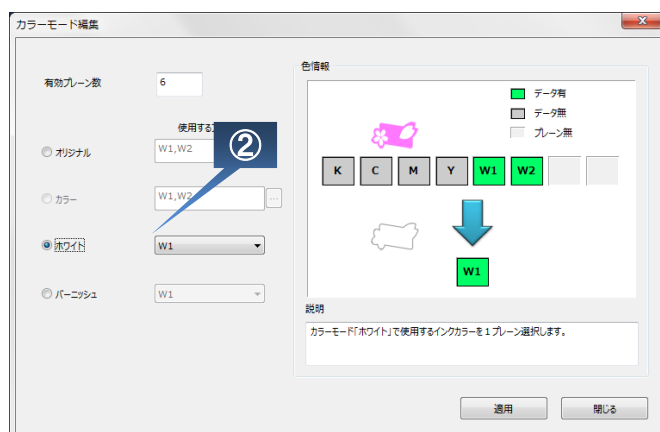
LayerEditor「メイン」リスト表示



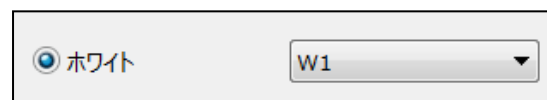
①カラーモード「カラー」



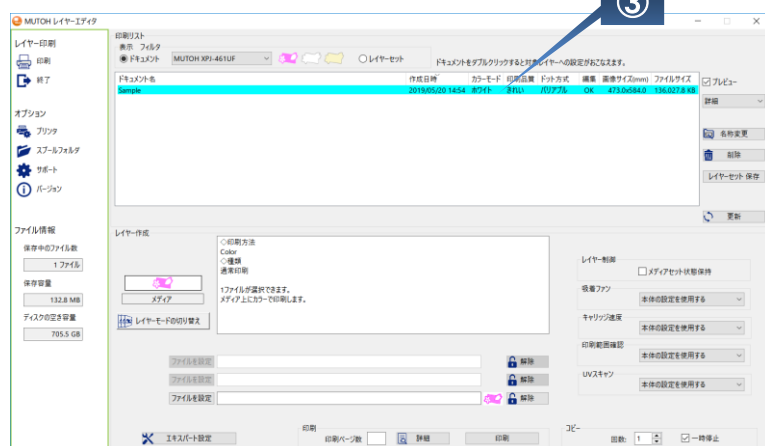
LayerEditor「カラーモード編集」



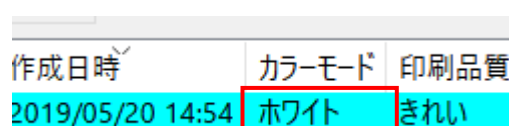
②カラーモード「カラー」からホワイトに変更



LayerEditor「メイン」リスト表示



③カラーモード「ホワイト」



3. RIP カラーモード ファイル作成手順

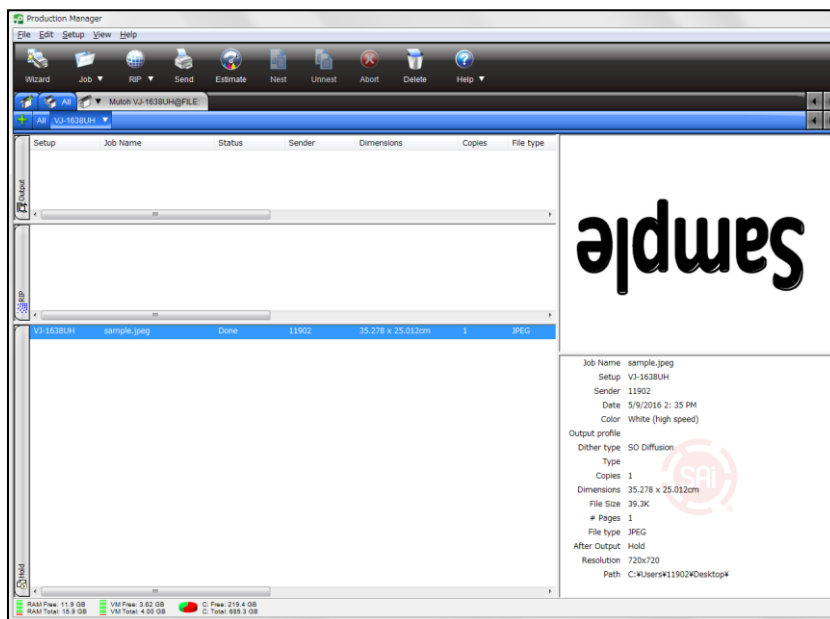
RIP について

LayerEditor を使用する前に印刷ファイルを準備します。

SAi「Production Manager12」を例に説明します。この他の RIP も同様の手順で行います。

*詳細については各 RIP 専用のガイドを参照してください。

SAi「Production Manager12」



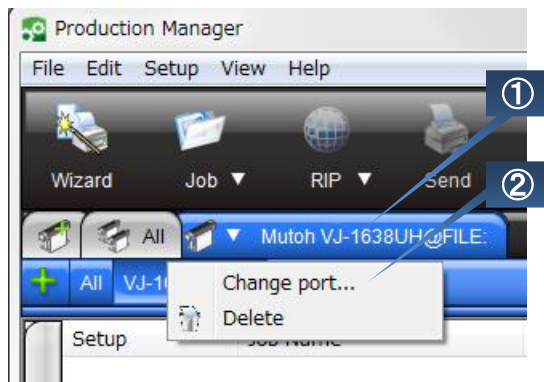
印刷ファイル 保存

「Production Manager12」の印刷ファイルの保存方法です。

事前にファイルを LayerEditor で編集するためファイルとしてローカルに保存する必要があります。

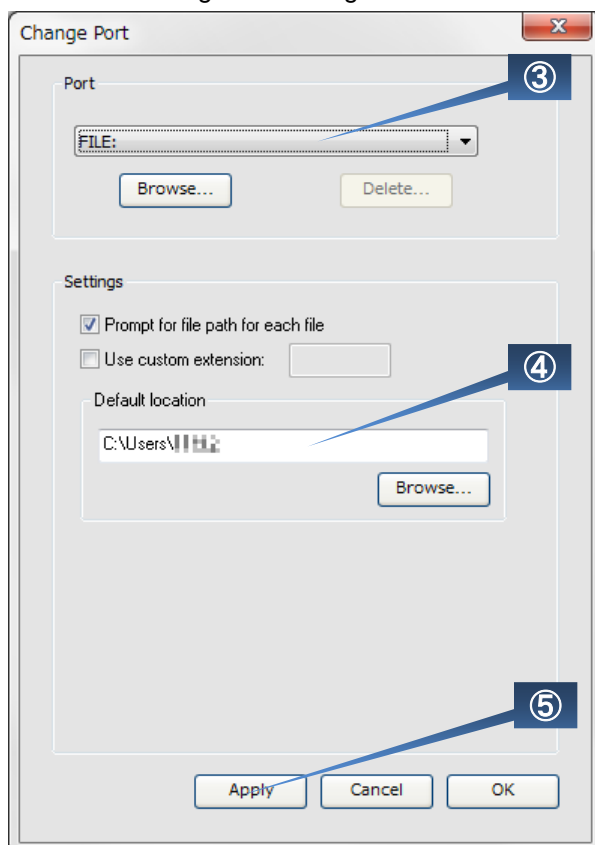
操作手順

ProductionManager12「Main」

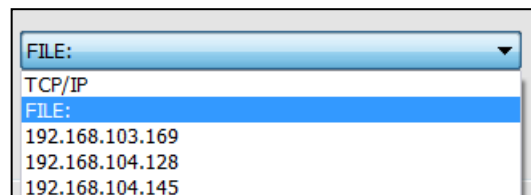


- ①画面左上プリンタドライバ名表示タブを右クリックします。
- ②メニューより「Change port」をクリックします。

ProductionManager12「Change Port」



- ③メニューより「FILE」を選択します。



- ④ファイルの保存場所を設定します。

- ⑤適用をクリックします。

LayerEditor「ホットフォルダ」

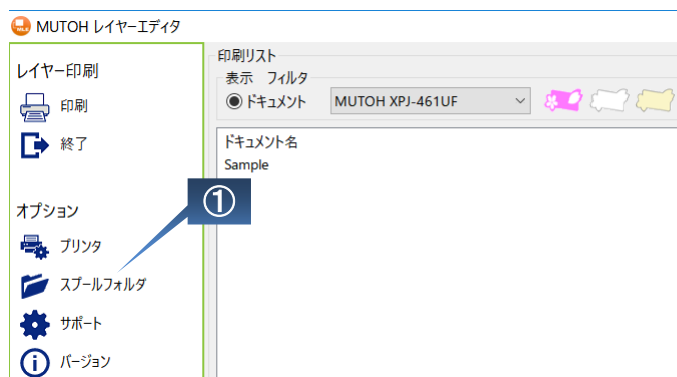
RIP で保存したファイルの保存先を「ホットフォルダ」として LayerEditor で設定できます。

LayerEditor では画面左「スプールフォルダ」をクリックし「ホットフォルダ」画面より設定をおこないます。

設定したフォルダのファイルは自動的に LayerEditor のスプールに移動します。

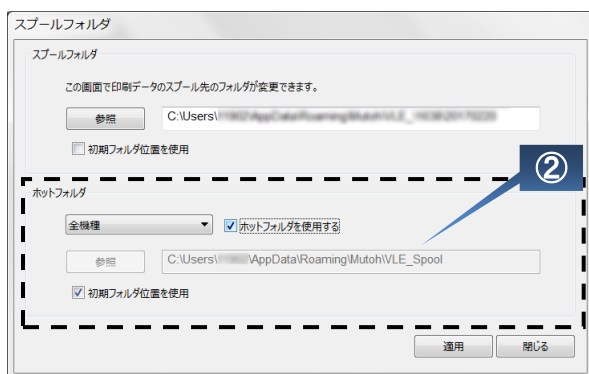
操作手順

LayerEditor「Main」

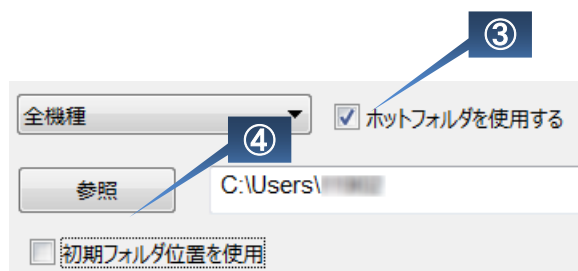


①「スプールフォルダ」をクリックします。

LayerEditor「スプールフォルダ」



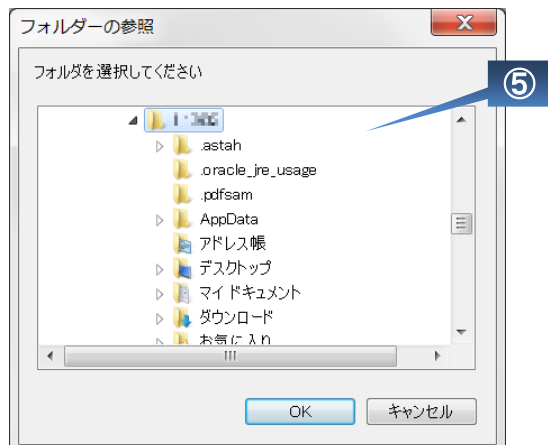
②画面下部「ホットフォルダ」を設定します。



③「ホットフォルダを使用する」を「✓」します。

④「参照」クリックで「フォルダーの参照」を表示します。

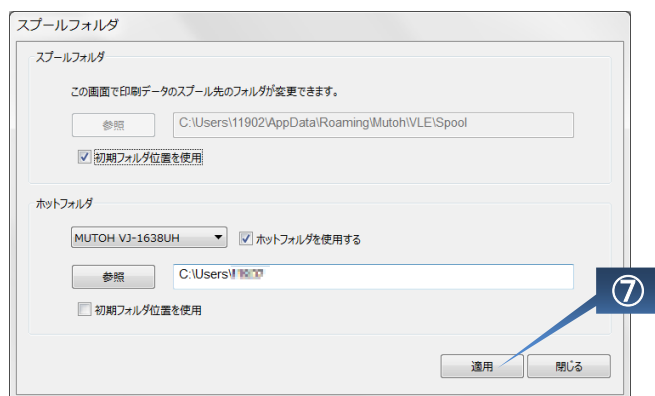
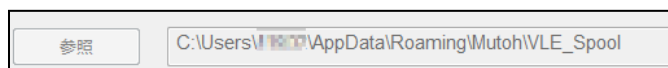
「フォルダーの参照」



⑤「フォルダーの参照」から該当するフォルダを選択します。



⑥「初期フォルダ位置」を「✓」で元の設定位置に戻ります。
この時「参照」は無効になります



⑦「適用」をクリックします。

注 意

印刷ファイルの取り扱いではドライブの空き容量に配慮が必要です。ホットフォルダ設定の際は以下の点に注意しておこなってください。

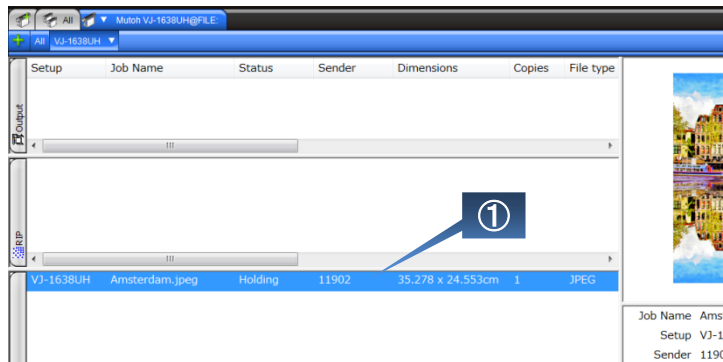
- ホットフォルダとスプールフォルダの設定が同一ドライブでない場合、ホットフォルダの全データが別ドライブにあるスプールフォルダに配置されるため著しく容量が増えることによって空き容量が不足する場合があります。
- ドット形式がバリブルドットでないファイルは LayerEditor 起動時にドット変換処理に伴いファイル容量が2倍になります。

カラーモード ファイル設定

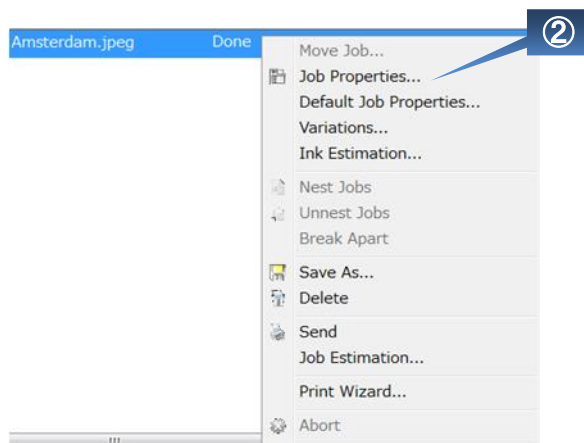
RIP「Production Manager12」のカラーモード ファイル設定手順です。
メイン画面から「Job Properties」を表示します。

操作手順

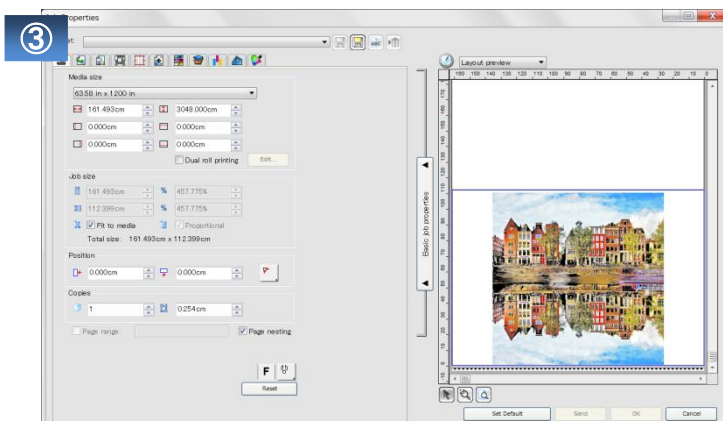
Production Manager12「Main」



①該当ファイル名を右クリックします。



②メニューを表示します。
一覧から「Job Properties」を選択します。

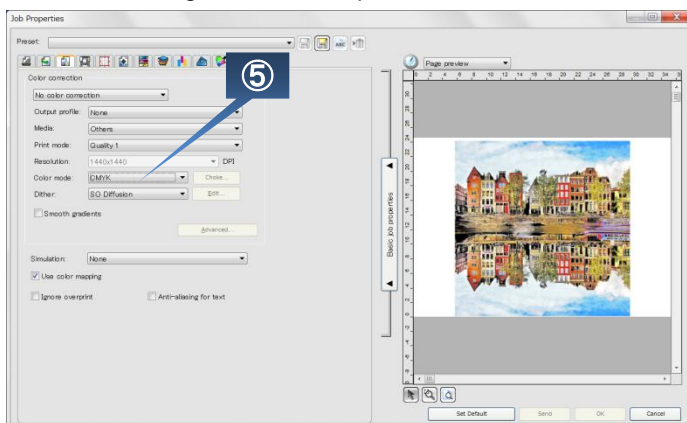


③「Job Properties」を表示します。

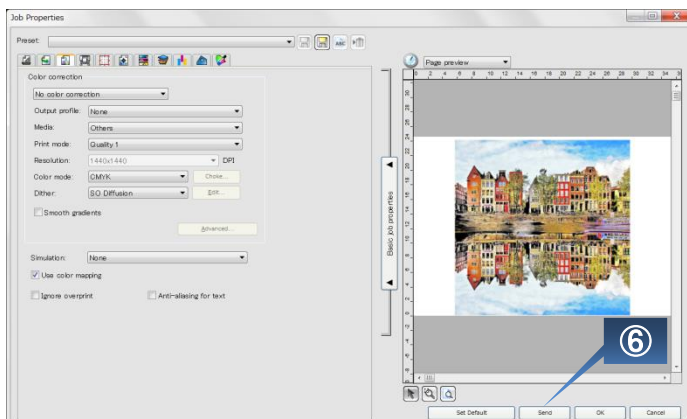
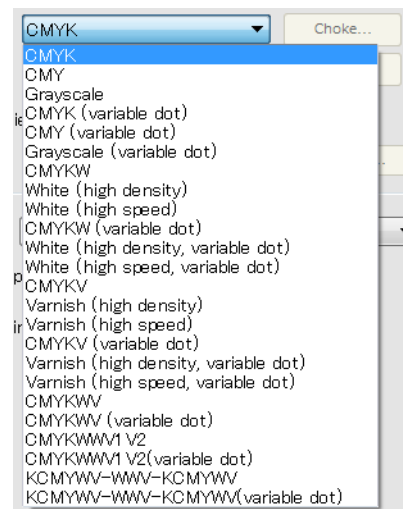


④左から 3 個目のタブを選択します。

Production Manager12「Job Properties」タブ No3



⑤「Color Mode(*1)」を選択します。いずれかのカラーモードをメニューから選択します。



⑥画面右下「Send」、または「OK」で決定します。

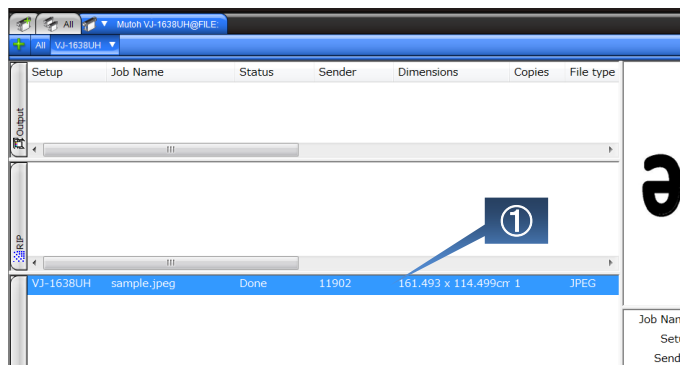
(*1) ホワイト、バーニッシュについてはさらにオプション設定が必要です。この後説明します。

ホワイト・バーニッシュ オプション 設定

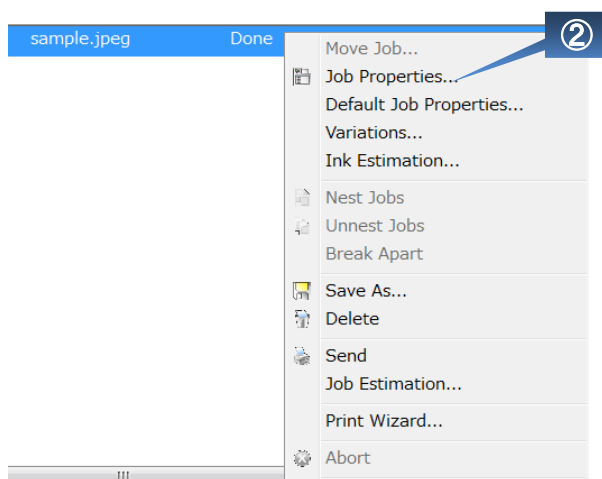
「Production Manager12」のカラーモード ホワイト・バーニッシュファイル設定手順です。
「White and Varnish options」で設定をおこないます。オプションでは「Spot Color」以外を選択してください。

操作手順

Production Manager12「Main」

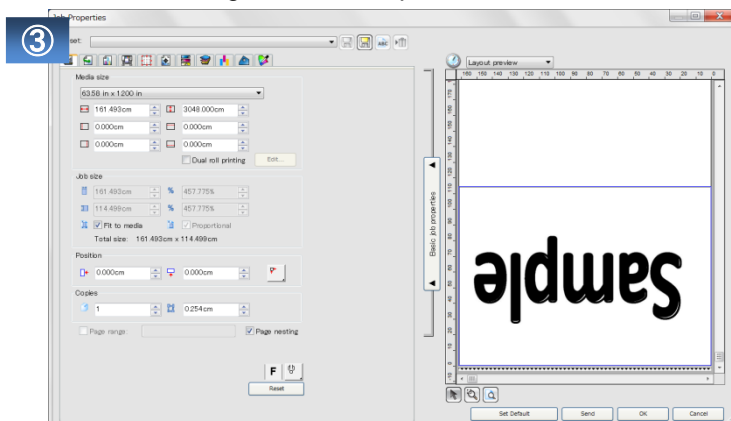


①該当ファイル名を右クリックします。



②メニューを表示します。
一覧から「Job Properties」を選択します。

Production Manager12「Job Properties」タブ No1



③「Job Properties」を表示します。



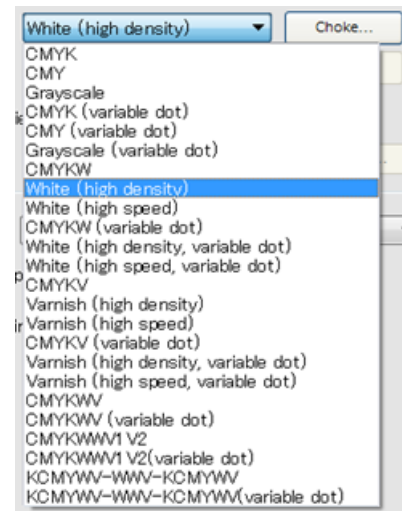
④左から 3 個目のタブを選択します。

Production Manager12「Job Properties」タブ No3



⑤「Color Mode」を選択します。

メニューから White、Varnish の記載があるモードを選択します。

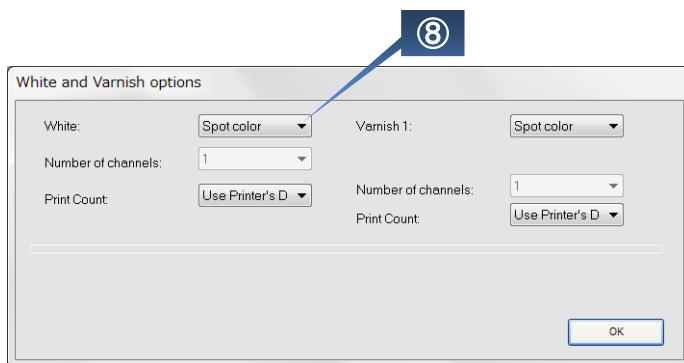


⑥左から 4 個目のタブを選択します。

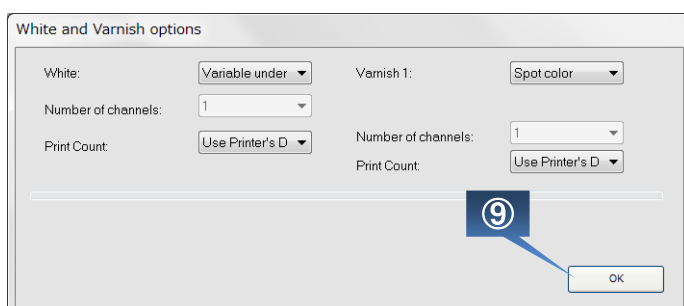
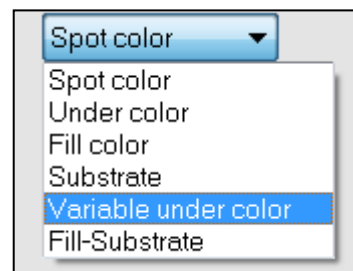
Production Manager12「Job Properties」タブ No4



⑦「White and Varnish options」を選択します。



- ⑧「White and Varnish options」を設定します。
「White」または「Varnish」メニューから「Spot color」以外のいずれかを用途に応じて選択します。



- ⑨「OK」をクリックします。

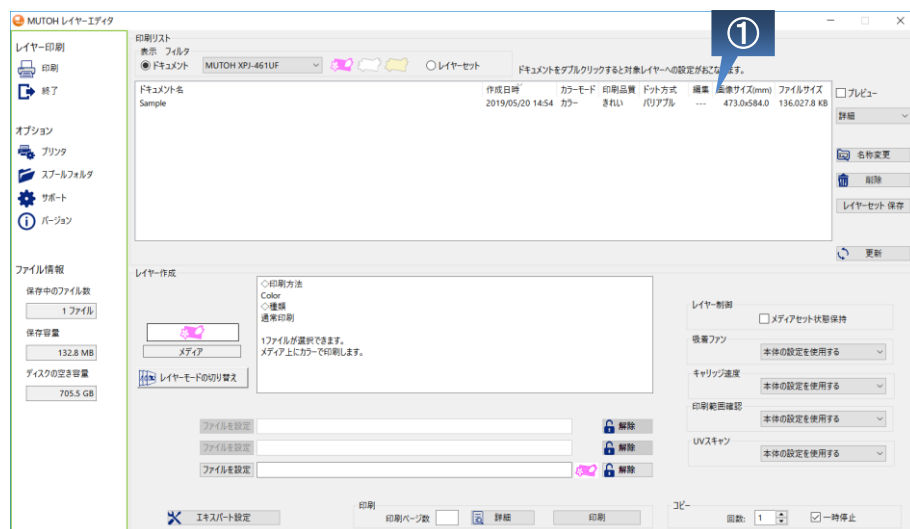
4. LayerEditor カラーモード編集手順

「カラーモード編集」画面 表示

「カラーモード編集」画面呼出方法です。「プレビュー」画面からボタンクリックで表示します。

操作手順

LayerEditor「Main」



①LayerEditor を起動します。新規の印刷データはカラーモード編集に適したデータであるか自動でファイルを読み込み判定します。

ドキュメント名	作成日時	カラーモード	印刷品質	ドット方式	編集
Sample	2019/05/20 14:54	カラー	きれい	バリエーション	---

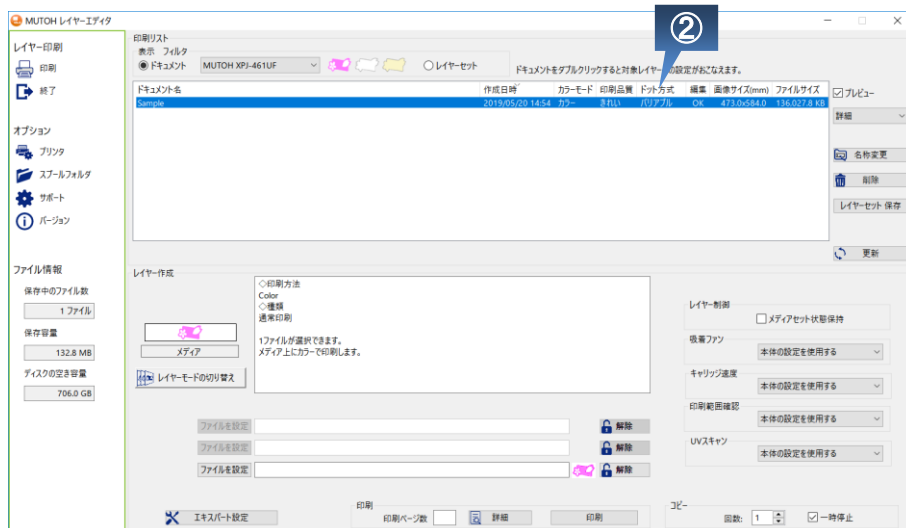
判定処理未実施の印刷データは編集欄に「---」を表示します。



判定結果通知の際は「更新」横にアイコンを表示します。「更新」クリックでリスト表示を更新します。

ドキュメント名	作成日時	カラーモード	印刷品質	ドット方式	編集
Sample	2019/05/20 14:54	カラー	きれい	バリエーション	OK

リスト表示更新後、印刷データに問題がなければ編集欄に「OK」を表示します。

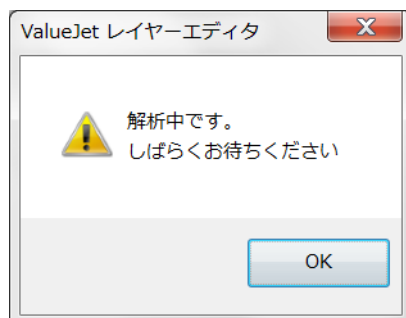


②リストより印刷に使用するファイルを選択し「プレビュー」を「✓」します。

LayerEditor「プレビュー」



③プレビューを表示します。
「カラーモード編集」表示ボタンをクリックします。



印刷データ解析中は警告表示します。

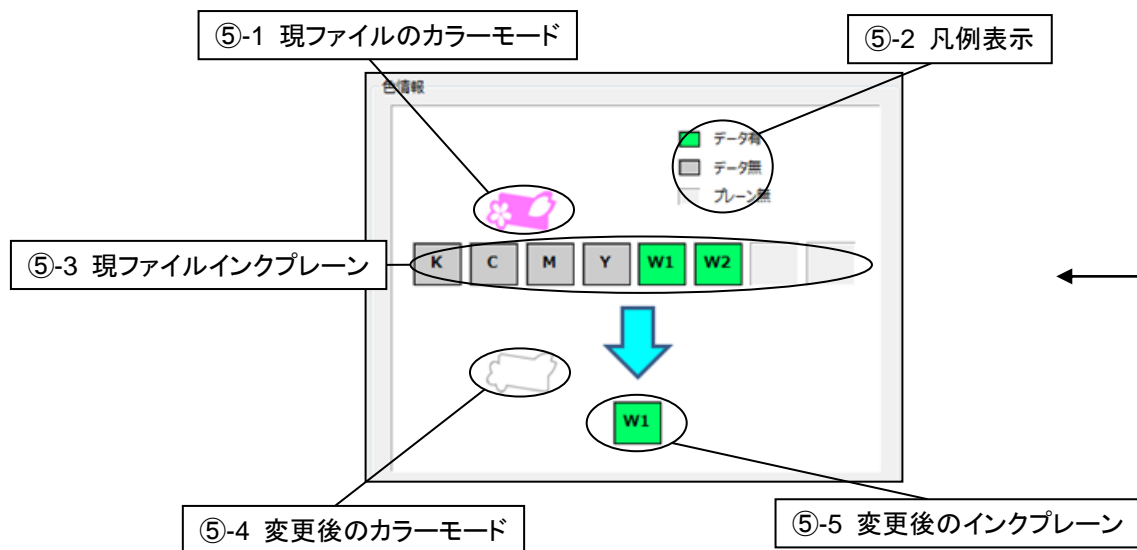
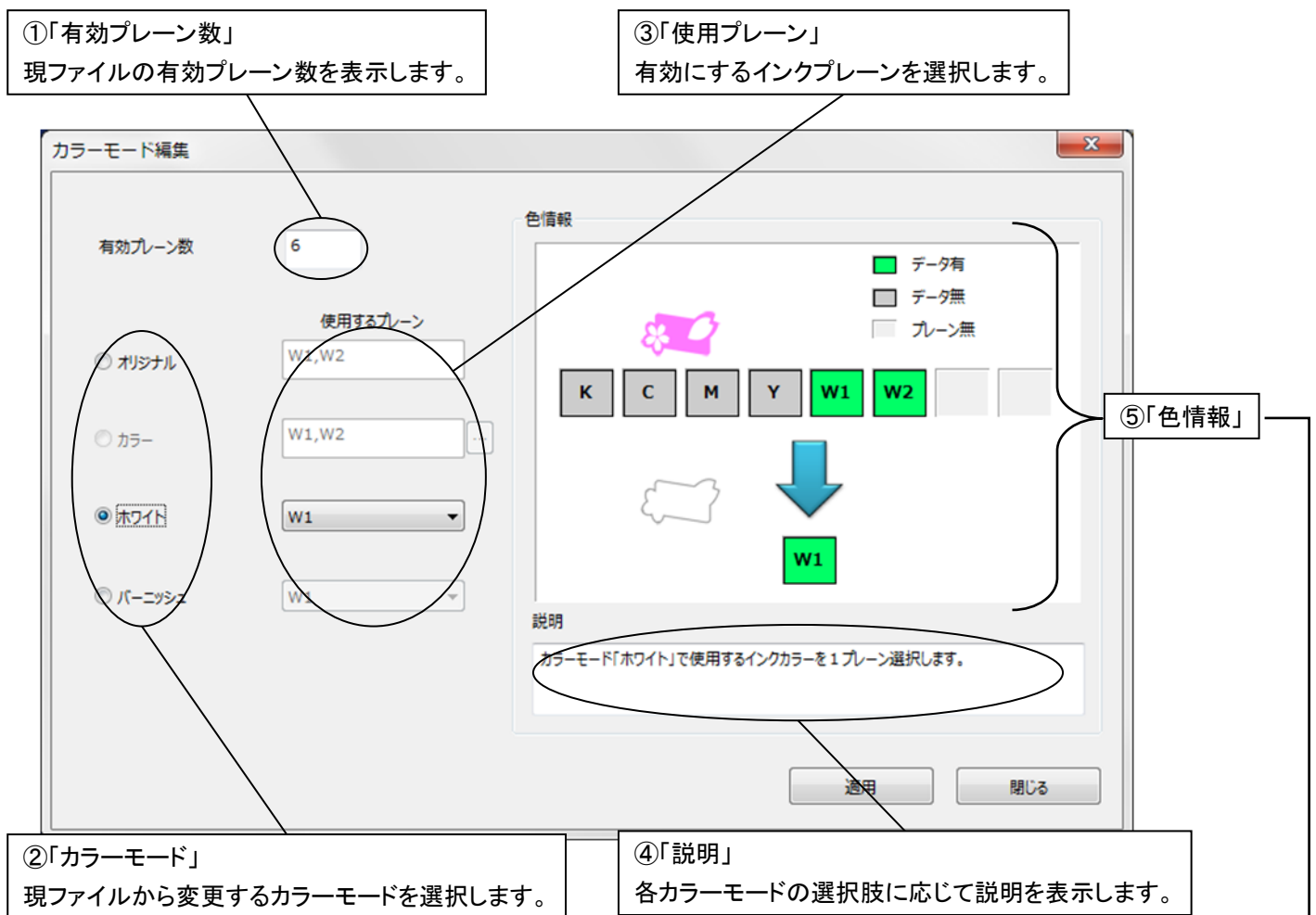
LayerEditor「カラーモード編集」

④



④「カラーモード編集」を表示します。

「カラーモード編集」画面 詳細



操作例 ホワイトデータへの変更

RIP「Production Manager12」を使用しカラーモード「ホワイト」を準備します。

ホワイト、及びバーニッシュは「high speed」または「high density」が設定できます。

このうちカラーモード条件を満たす「high speed」は LayerEditor でそのままホワイトで使用できます。

カラー条件を満たさない「high density」ではカラーモードをホワイトに変更する必要があります。

*** 以下のカラーモードはホワイト・バーニッシュ共通です。**

印刷ファイル「インクプレーン」

LayerEditor「Main」

「high speed」
r -1U SimpleColor

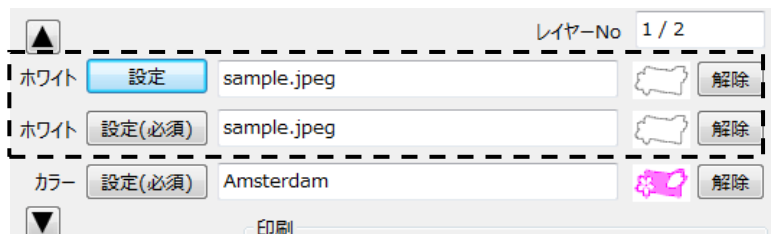


1 プレーン K データ有

White (high speed)を選択した場合

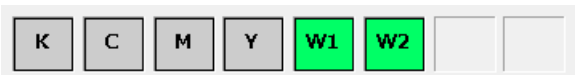
ドキュメント名	作成日時	カラーモード
sample.jpeg	2016/05/10 14:50	ホワイト

「ホワイト」で表示します。



レイヤー「ホワイト」ファイル設定欄に設定できます。

「high density」
r -6U SimpleColor



6 プレーン W1・W2 データ有

Varnish (high density)を選択した

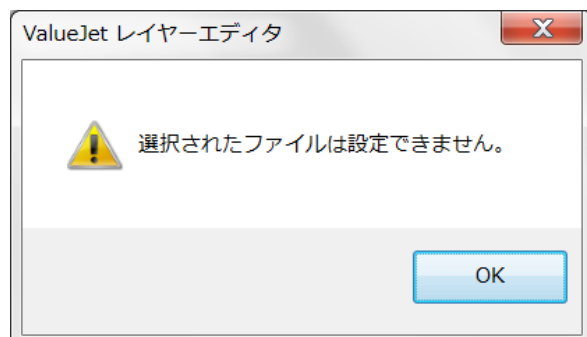
場合は、8 プレーン V1・V2 データ有になります。



White (high density)を選択した場合

ドキュメント名	作成日時	カラーモード
sample.jpeg	2016/05/09 14:38	カラー

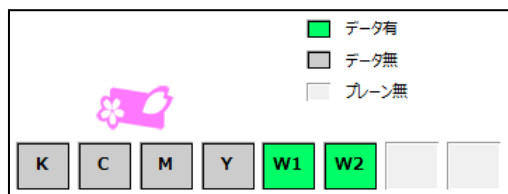
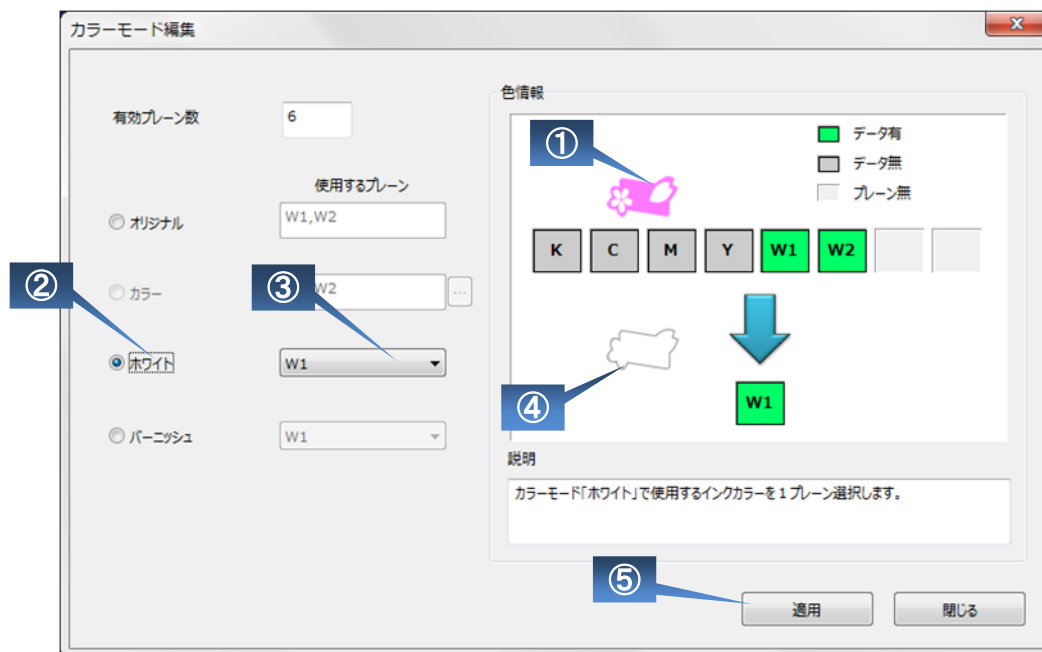
「カラー」で表示します。



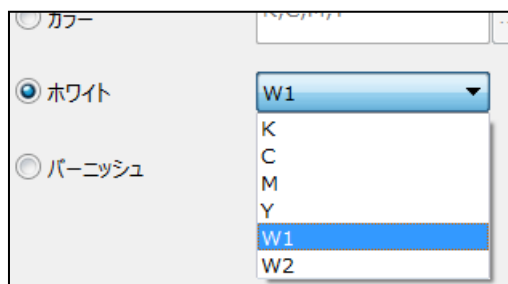
レイヤー「ホワイト」ファイル設定欄に設定できません。
カラーモードを「ホワイト」に変更する必要があります。

操作手順

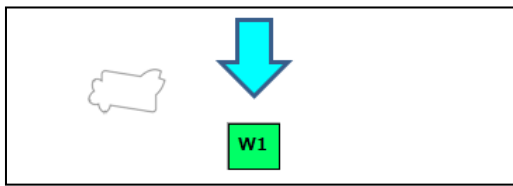
カラーモード「White high density variable」を「カラー」から「ホワイト」に変更します。
「バーニッシュ」も同様の操作で変更できます。



- ① 現ファイルのカラーモード、データがあるインクプレーンを確認します。
この例では現印刷ファイルが「カラー」6 プレーン構成
このうち「W1」、「W2」にデータがあることを示します。



- ② カラーモードを「カラー」から「ホワイト」に変更します。
③ メニューからデータがある「W1」または「W2」を選択します。



- ④変更後のカラーモード、使用するインクプレーンを確認します。
変更後、「ホワイト」1 プレーン構成「W1」データであることを示します。



- ⑤選択後は「適用」クリックで完了します。

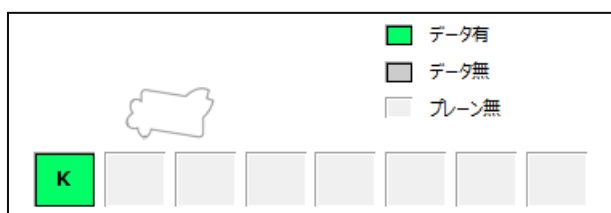
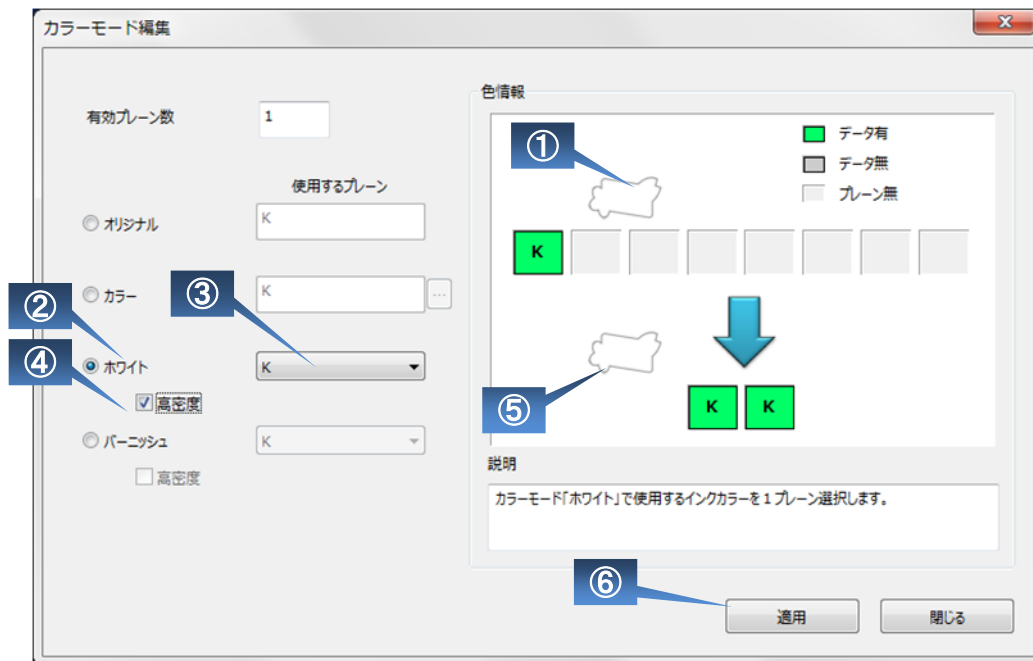
操作例 「高密度」ホワイトデータへの変更

一部の機種（VJ-426UF、VJ-626UF）ではカラーモード「ホワイト」あるいは「バーニッシュ」の選択の際にチェックボックス「高密度」を表示します。「高密度」を有効にしてインク濃度を 2 倍にすることができます。

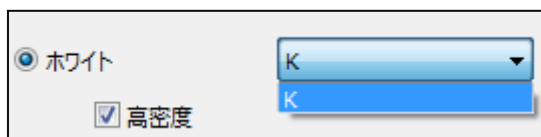
操作手順

通常のホワイトデータを高密度ホワイトデータに変換する手順を説明します。

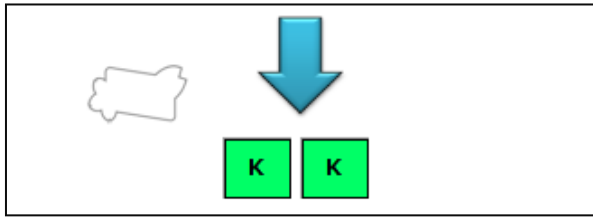
「バーニッシュ」も同様の操作で変更できます。



- ① 現ファイルのカラーモード、データがあるインクプレーンを確認します。
この例では現印刷ファイルが通常のホワイト印刷構成を示す「カラー」1 プレーン構成「K」にデータがあることを示します。



- ② カラーモード「ホワイト」選択します。
- ③ メニューからデータがある「K」を選択します。
- ④ チェックボックス「高密度」を✓にします。



⑤変更後のカラーモード、使用するインクプレーンを確認します。
変更後、「ホワイト」2 プレーン構成「K」データであることを示します。



⑤選択後は「適用」クリックで完了します。

カラーモード編集集中のリスト表示

「カラーモード編集」カラーモード設定でカラー、ホワイト、パーニッシュのいずれかに設定した場合はメイン画面リスト表示上の各ファイルの背景を色つきで表示します。

元のカラーモードに戻す場合はカラーモード「オリジナル」を設定してください。

LayerEditor「カラーモード設定」

LayerEditor「Main」 リスト

☒ オリジナル

☐ カラー

☐ ホワイト

☐ パーニッシュ



ドキュメント名	作成日時	カラーモード	
amsteldom_1	2016/04/20 17:32	カラー	○
sample_1	2016/04/20 16:59	カラー	○

通常表示

☐ オリジナル

☒ カラー

☐ ホワイト

☐ パーニッシュ

☐ オリジナル

☐ カラー

☒ ホワイト

☐ パーニッシュ

☐ オリジナル

☐ カラー

☐ ホワイト

☒ パーニッシュ



ドキュメント名	作成日時	カラーモード	
amsteldom_1	2016/04/20 17:32	カラー	○
sample_1	2016/04/20 16:59	ホワイト	○

背景色表示

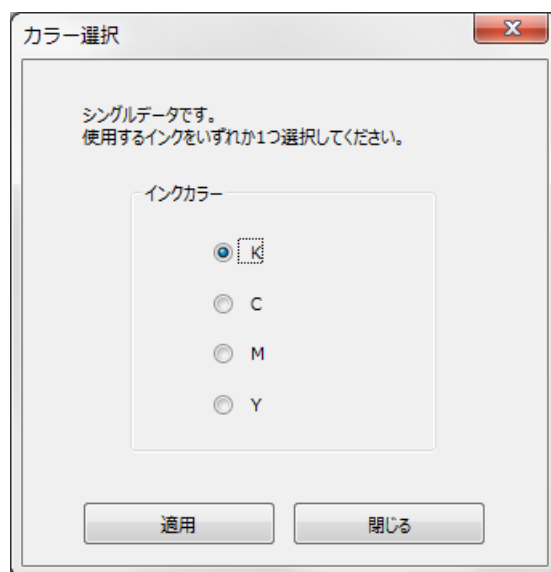
5. カラーモードファイル カラープレーン編集手順

カラーモード「カラー」 カラー選択

カラーモード「カラー」の選択では「K・C・M・Y」から合成に使用するインクカラーを選択できます。
有効プレーン数 1 の「シングルプレーン」、有効プレーン数 2 以上の「マルチプレーン」でそれぞれ
専用の選択画面からインクカラーを選択します。

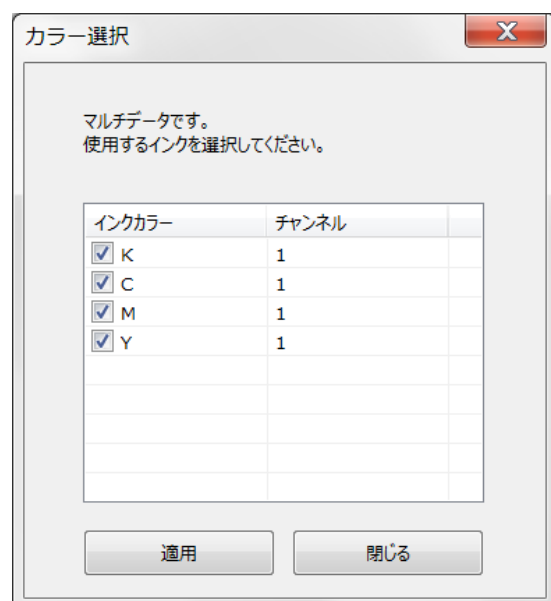
印刷ファイル「インクプレーン」

カラー選択



1 プレーン K データ有

有効プレーン「1」表示



6 プレーン K・C・M・Y データ有

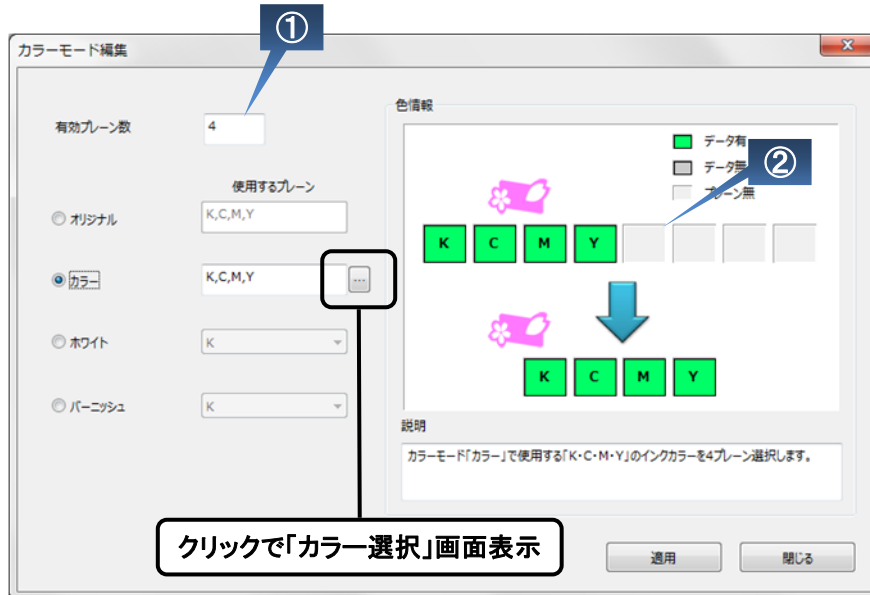
有効プレーン「2」以上 表示

カラーモード「カラー」「カラー選択」画面表示

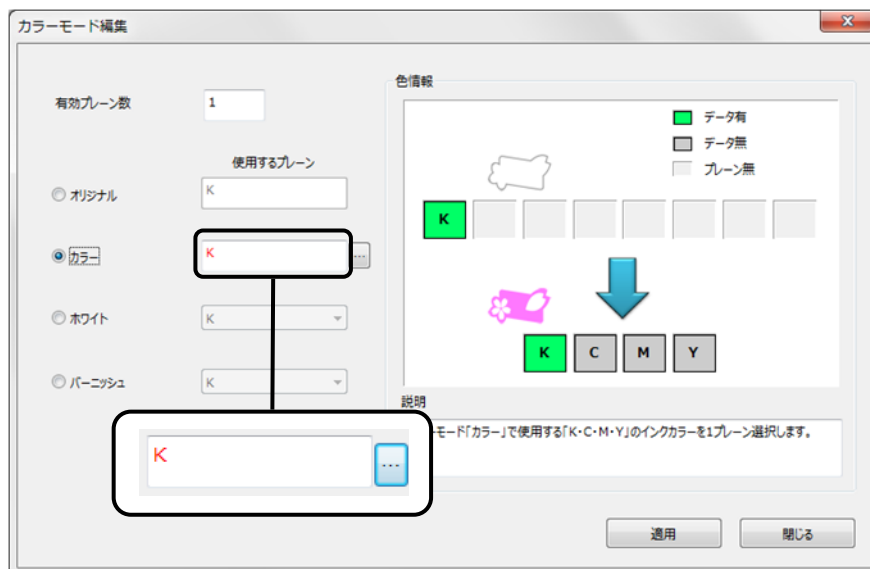
「カラーモード選択」画面呼出方法です。

カラーモード「カラー」エディット横の「カラー選択」画面表示ボタンをクリックします。

シングルプレーン、マルチプレーンの確認は①「有効プレーン」または色情報の②「インクプレーン表示」でおこないます。



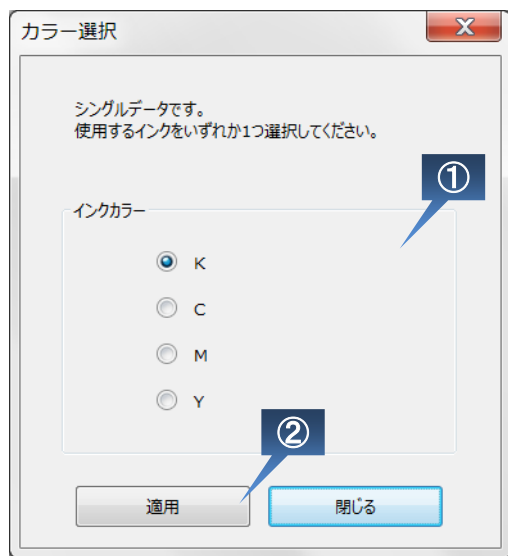
また、シングルプレーン時はエディットを赤字で表示します。



カラーモード「カラー」 シングルプレーン「カラーモード選択」


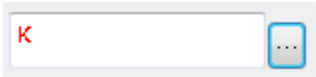


単数プレーンのみにデータが確認できる場合はこの画面を表示します。

「K / C / M / Y」プレーンから 1 つのプレーンを選択し有効にします。



- ①「K / C / M / Y」中よりインクカラーをいずれか選択します。
- ②設定完了後クリックします。

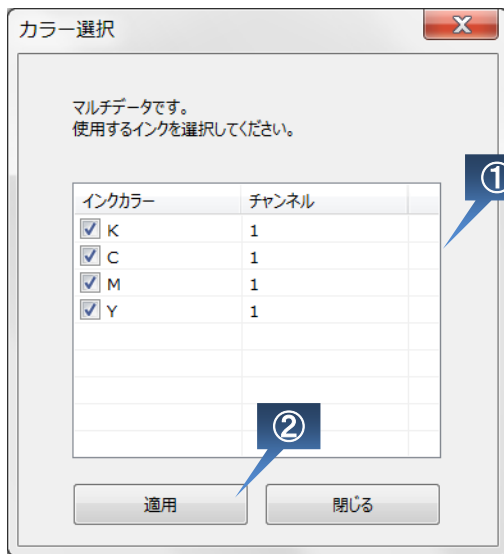
「カラー選択」で選択されたインクカラーを「カラー編集」に表示します。

インクカラー「K」選択		インクカラー「Y」選択	
「カラー選択」	「カラーモード編集」 使用プレーン	「カラー選択」	「カラーモード編集」 使用プレーン
			

カラーモード「カラー」 マルチプレーン「カラーモード選択」

複数プレーンにデータが確認できる場合はこの画面を表示します。

「K / C / M / Y」プレーンにデータがあることが前提になります。希望するプレーンを有効にします。



- ①「K / C / M / Y」中よりインクカラーを✓ボックスで選択します。
- ②設定完了後クリックします。

「カラー選択」で選択されたインクカラーを「カラー編集」に表示します。

インクカラー「K」選択		インクカラー「K / C / M / Y」選択	
「カラー選択」	「カラーモード編集」 使用プレーン	「カラー選択」	「カラーモード編集」 使用プレーン

MUTOH