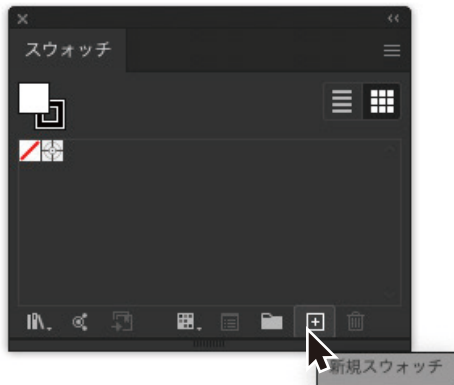


基本編

シルバーインキデータ設定方法/Illustrator

1

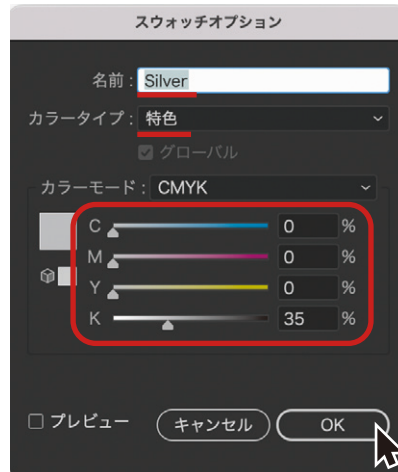
スウォッチパネルを表示します。新規スウォッチをクリックします。



2

スウォッチカラー名を「Silver」に設定します。頭文字を必ず**大文字**にしてください。カラータイプを「**特色**」に設定します。色の数値はお好みで問題ないです。

※スウォッチカラー名は、大文字小文字半角を正確に入力してください。



3

シルバーにしたいオブジェクトへ、登録したスウォッチカラーを「塗り」や「線」にそれぞれ割り当てればOKです。



応用編①

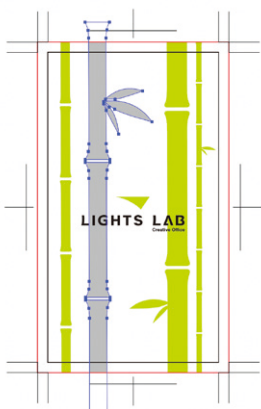
ゴールドカラーの設定方法/Illustrator

シルバーインキはCMYKとの重ね刷りによるメタリックカラーの表現が可能です。DICカラーチップなどの青金、赤金にしばらくることなく、お好みのイエローとマゼンタの数値で様々なゴールド表現ができます。

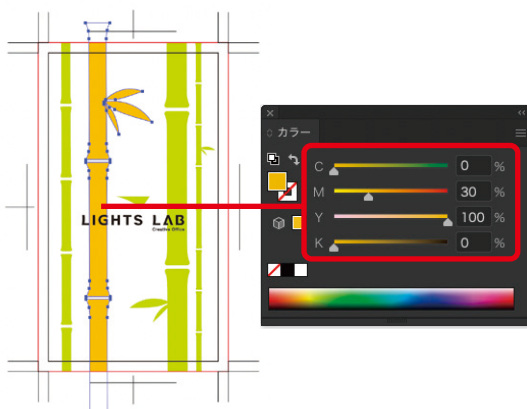


刷り上がり

1

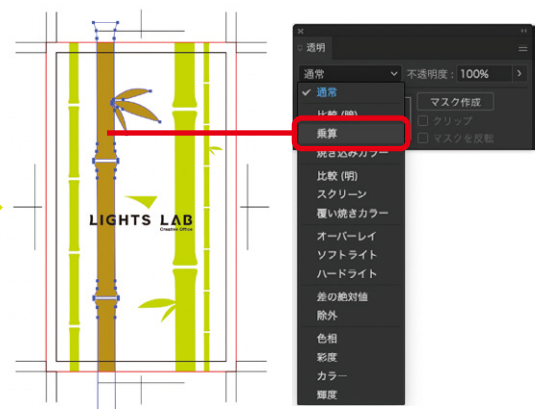


2



そのオブジェクトを選択して前面へペーストします。このデザインでは「M30 Y100」に設定しています。

3



そのオブジェクトを透明パネルで「乗算」を選択して重ねます。これでゴールドで印刷されるデータになりました。

まずはゴールドにしたいオブジェクトに登録したスポットカラー「Silver」を割り当てます。

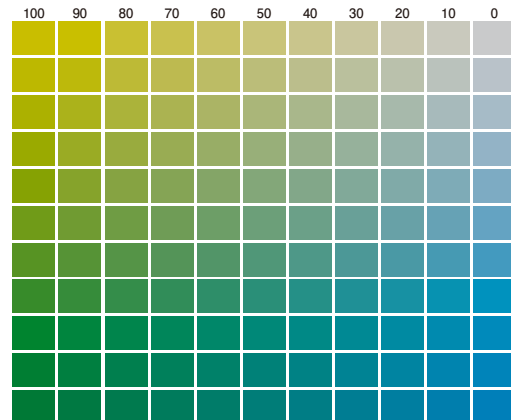
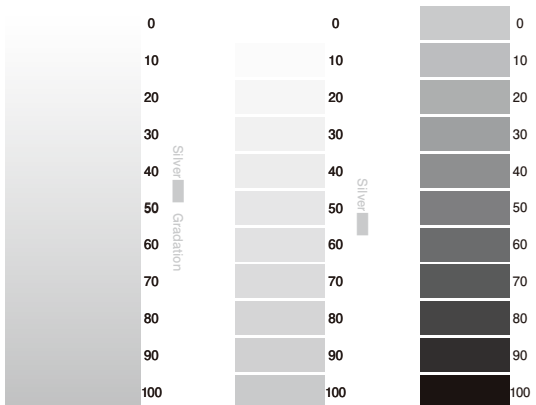
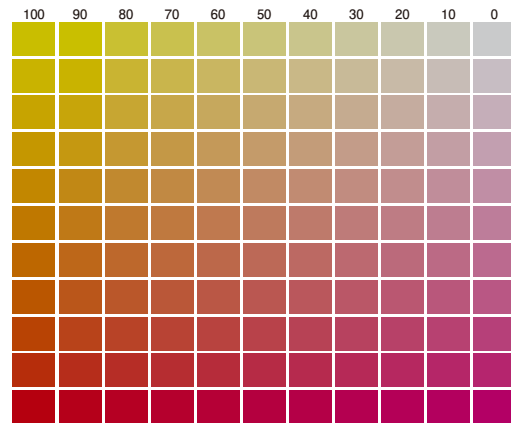
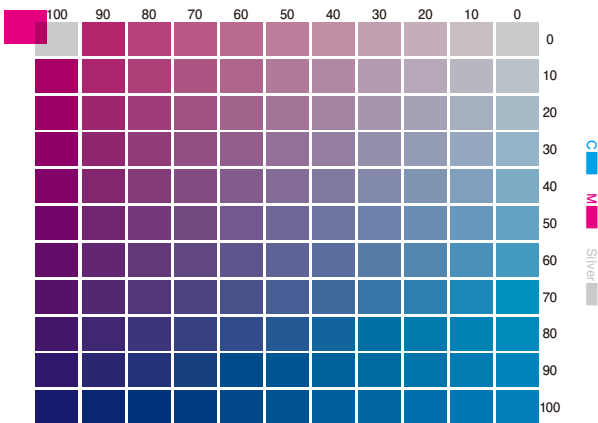
応用編②

メタリックカラー／Illustrator

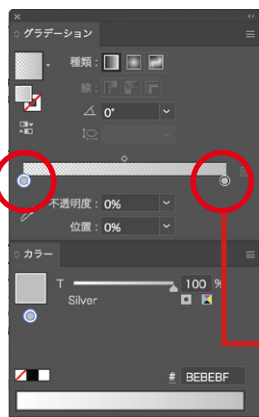
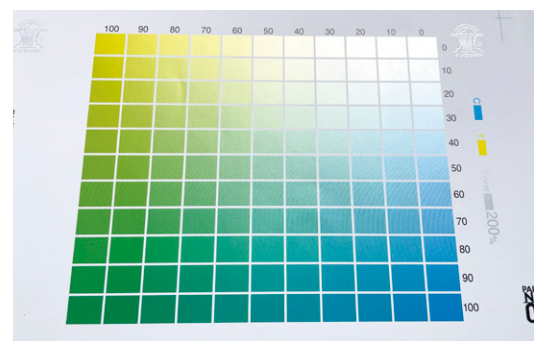
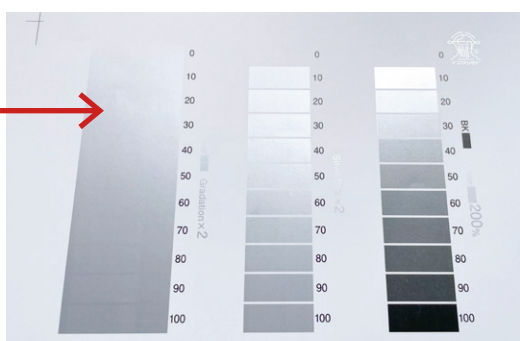
応用編①で「M30 Y100」を掛け合わせる事でゴールドカラーになるように、他の色を掛け合わせる事で「メタリックカラー」を表現できます。メタリックカラーチャート(疑似)を掲載していますのでご参照ください。また画像も重ね刷りでメタリック表現が可能です。

注 暗め、濃いめの色はメタリック感の表現は表現しにくいです。

このように「Silver」のオブジェクトの上にメタリックにしたオブジェクトを重ねて「乗算」にするだけです。



刷り上がり

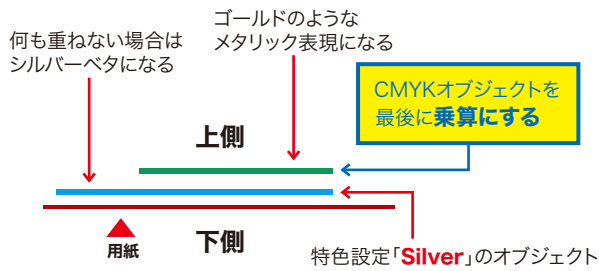


上記のようにグラデーションのカラーに「Silver」を設定すればシルバークォーによるグラデーション表現も可能です。

データの構造について

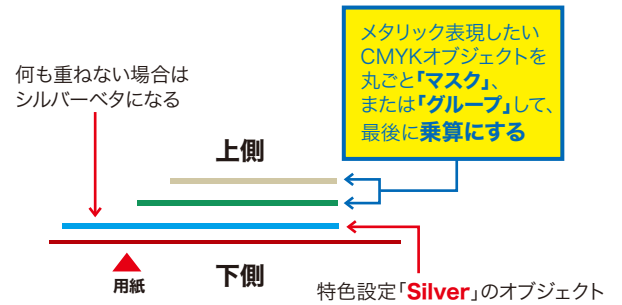
Illustrator上でのパーツの構造①

メタリックにしたいパーツが1つの場合



Illustrator上でのパーツの構造②

メタリックにしたいパーツが2つ以上重なる場合



Illustrator上でのパーツの構造③

グロス感の無い用紙にメタリック感を出す場合は白押さえをする

