

フラッシュプリント取扱説明書

フラッシュ時の見え方概観予測ツールについて

完全一致のイメージを再現するものではありません。

光源強度、明るさ環境によって予測は大きく変わる場合がございますので参考値としてご活用下さい

目 次

- 1. イラストレーター _ ファイル設定について P2 ~ P3
- 2. イラストレーター _ スクリプト処理について P4
- 3. イラストレーター _ 結果について P5 ~ P17

1. イラストレーター_ファイル設定について

フラッシュ時の見え方概観予測ツールを行うことにより、印刷前にフラッシュ撮影した時のイメージを確認できます。

【使用ソフト】

・ Adobe Illustrator

※バージョン対応は CC2021（スクリプトは Windows 10、11・MacOSX 対応）

※カラーモードはCMYKカラーで使用してください

【スクリプトデータの保存】

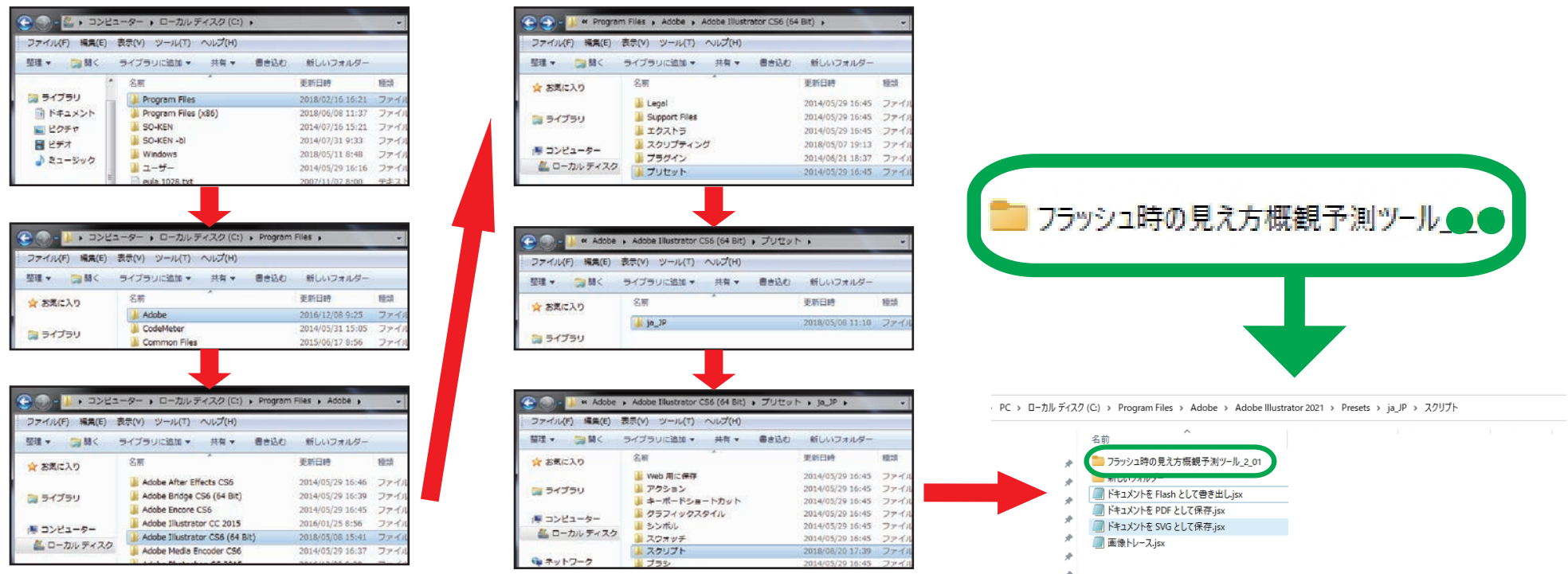
- ・『フラッシュ時の見え方概観予測ツール_●●』をフォルダごとコピーして指定フォルダへ保存します
(●●部分はバージョンによって異なります)

■Windows ご使用の場合

Adobe Illustrator CS6 (64 Bit) の場合：

ローカルディスク (C:) / Program Files/Adobe/Adobe Illustrator CS6 (64 Bit)/ プリセット /ja_JP/ スクリプト

※お使いのPCによって「プリセット」・「スクリプト」のカタカナ表記が「Presets」・「Scripts」の英字に代わっている場合があります

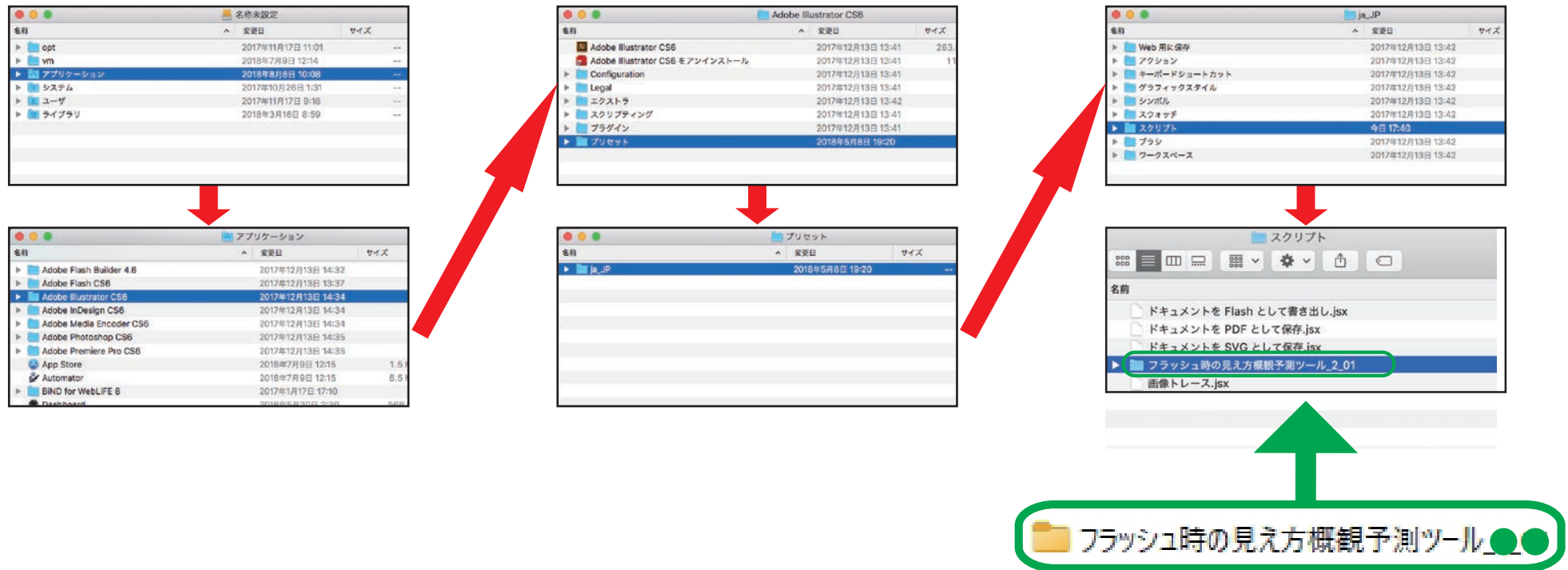


1. イラストレーター_ファイル設定について

■Macintosh ご使用の場合

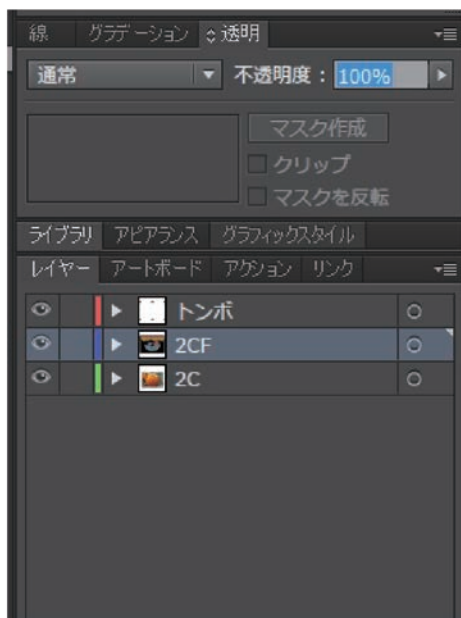
Adobe Illustrator CS6 の場合：Macintosh/ アプリケーション /Adobe Illustrator CS6 / プリセット /ja_JP/ スクリプト

※お使いのPCによって「プリセット」・「スクリプト」のカタカナ表記が「Presets」・「Scripts」の英字に代わっている場合があります

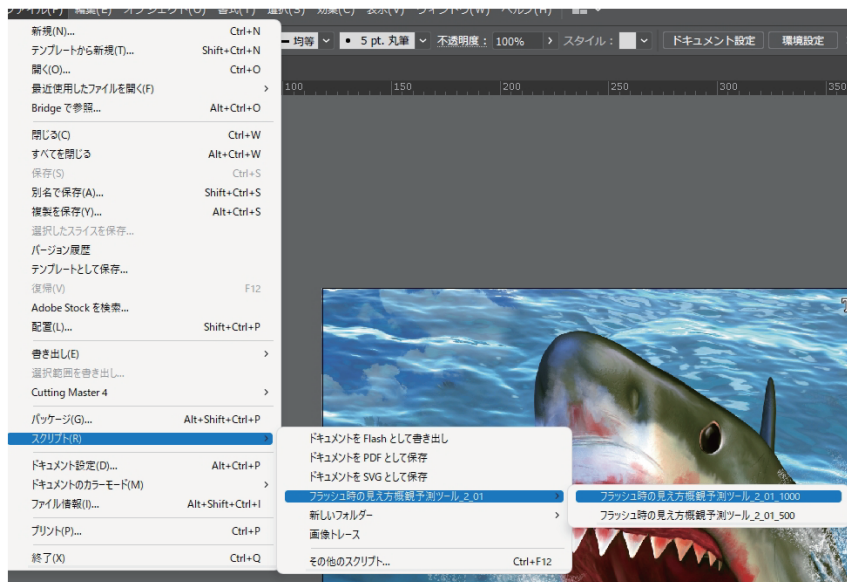


2. イラストレーター _ スクリプト処理について

【Adobe Illustrator にて確認】



① イラストレータで2CFと2Cデータを用意し
2CFレイヤーを2Cレイヤーの上に配置



② ファイル→スクリプト→フラッシュ時の見え方概観予測ツール_●_●→フラッシュ時の見え方概観予測ツール_●_●_★
500ルクス前後の環境時：展示会、商業施設（屋内）などは★が500を選択
1000ルクス前後の環境時：パチンコ店内などは★が1000を選択



2C



2CF



「フラッシュ時の見え方概観予測ツール_2_01_500」処理後

完全一致のイメージを再現するものではありません。
光源強度、明るさ環境によって予測は大きく変わる場合がございますので参考値としてご活用下さい

3.イラストレーター_結果について

aiデータ

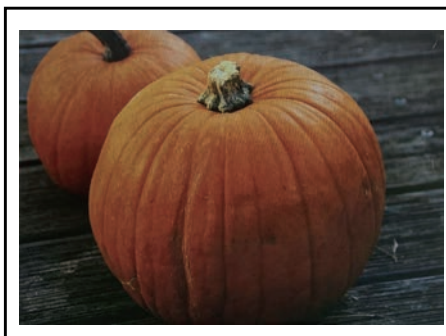


<元データ (暗い)>



<発光データ (明るい)>

フラッシュ撮影前



撮影距離1m:500ルクス前後:展示会、商業施設(屋内)
発光データが明るく元データが暗い、尚且つ暗い環境で撮影のため、発光はよく見えている

フラッシュ撮影後(iphoneXR)



イラレ_スクリプト処理後



フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_500



撮影距離1m:1000ルクス前後:パチンコ店内
明るい環境でも発光データが明るいいため、フラッシュ撮影後は発光データがよく見えている。発光データが黒背景のため元データは残りやすくなっている



フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_1000

仕上がり結果・・・イラストレーターの仕様に近い効果的な組み合わせとなります。

元データが暗く発光データが明るいいため、フラッシュ撮影後は発光データが良く見えていますが、
発光データの黒部分は元データが残ります

3.イラストレーター_結果について

aiデータ



<元データ (暗い)>



<発光データ (明るい)>

フラッシュ撮影前



撮影距離1m:500ルクス前後:展示会、商業施設(屋内)
発光データが明るく元データが暗い、尚且つ暗い環境で撮影のため、発光はよく見えている

フラッシュ撮影後(iphoneXR)



イラレ_スクリプト処理後



フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_500



撮影距離1m:1000ルクス前後:パチンコ店内
明るい環境でも元データが暗く発光データが明るいいため、フラッシュ撮影後はよく見えているがコントラストが弱くなってしまっている。元データも少し残っている



フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_1000

仕上がり結果・・・イラストレーターの仕様に近い効果的な組み合わせとなります。

元データが暗く発光データが明るいいため、フラッシュ撮影後は発光データが良く見えています。

同系色のため、フラッシュ撮影後は元データが目立ちにくくなっています。

3.イラストレーター_結果について



仕上がり結果・・・イラストレーターの仕様に近い効果的な組み合わせとなります。

元データが暗く発光データが明るいいため、フラッシュ撮影後は発光データが良く見えていますが、
発光データの黒部分は元データが残ります

3.イラストレーター_結果について

aiデータ



<元データ (暗い)>



<発光データ (明るい)>

フラッシュ撮影前

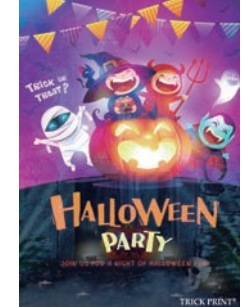


撮影距離1m: 500ルクス前後: 展示会、商業施設 (屋内)
発光データが明るく元データが暗い、尚且つ暗い環境で撮影のため、発光はよく見えている

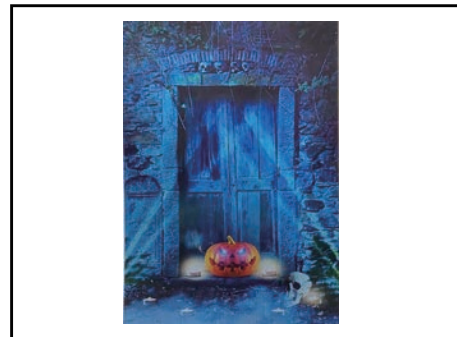
フラッシュ撮影後(iphoneXR)



イラレ_スクリプト処理後



フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_500



撮影距離1m: 1000ルクス前後: パチンコ店内
明るい環境でも発光データが明るいいため、フラッシュ撮影後は発光データがよく見えている。発光データが黒背景のため元データは残りやすくなっている

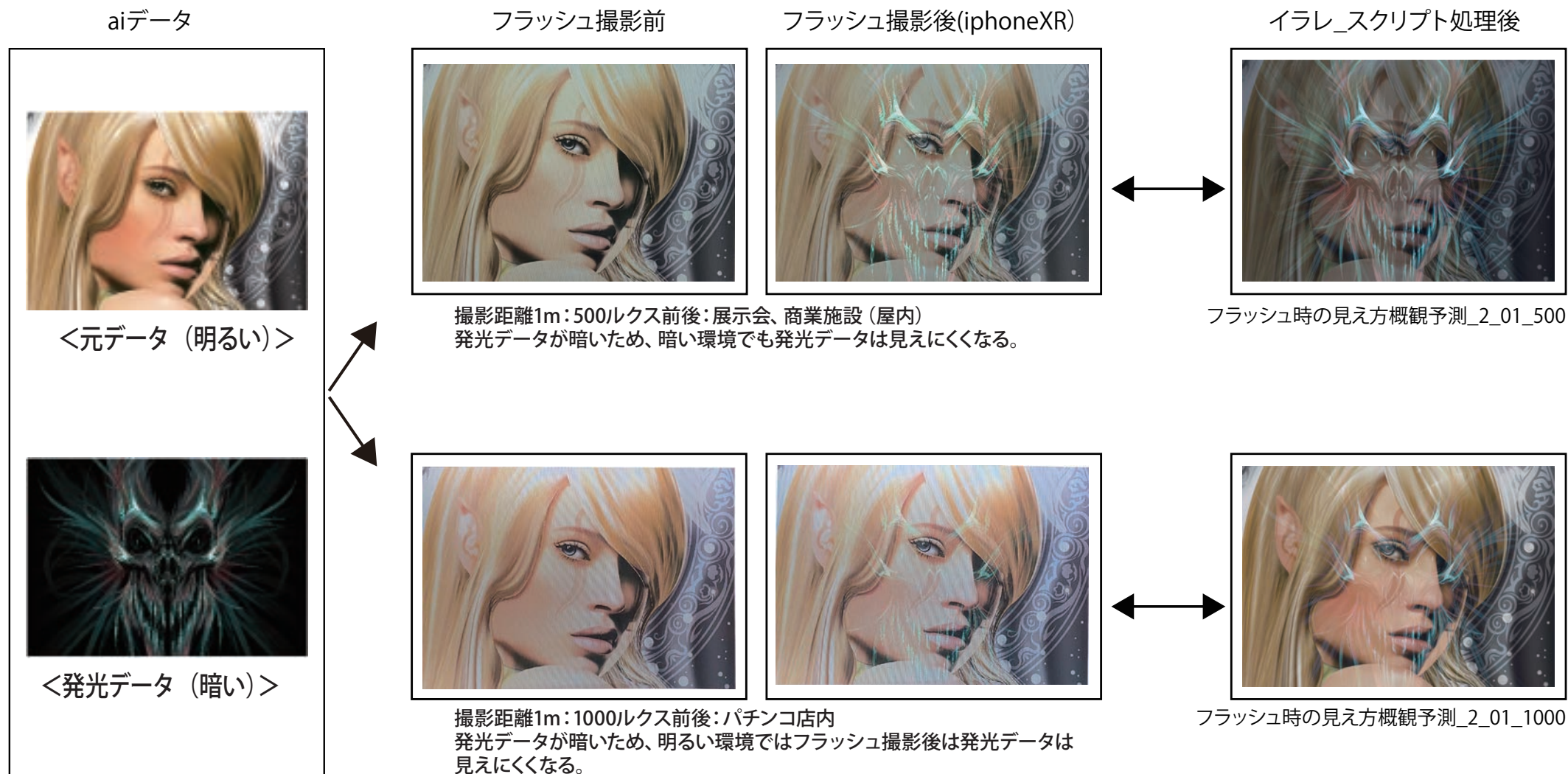


フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_1000

仕上がり結果・・・イラストレーターの仕様に近い効果的な組み合わせとなります。

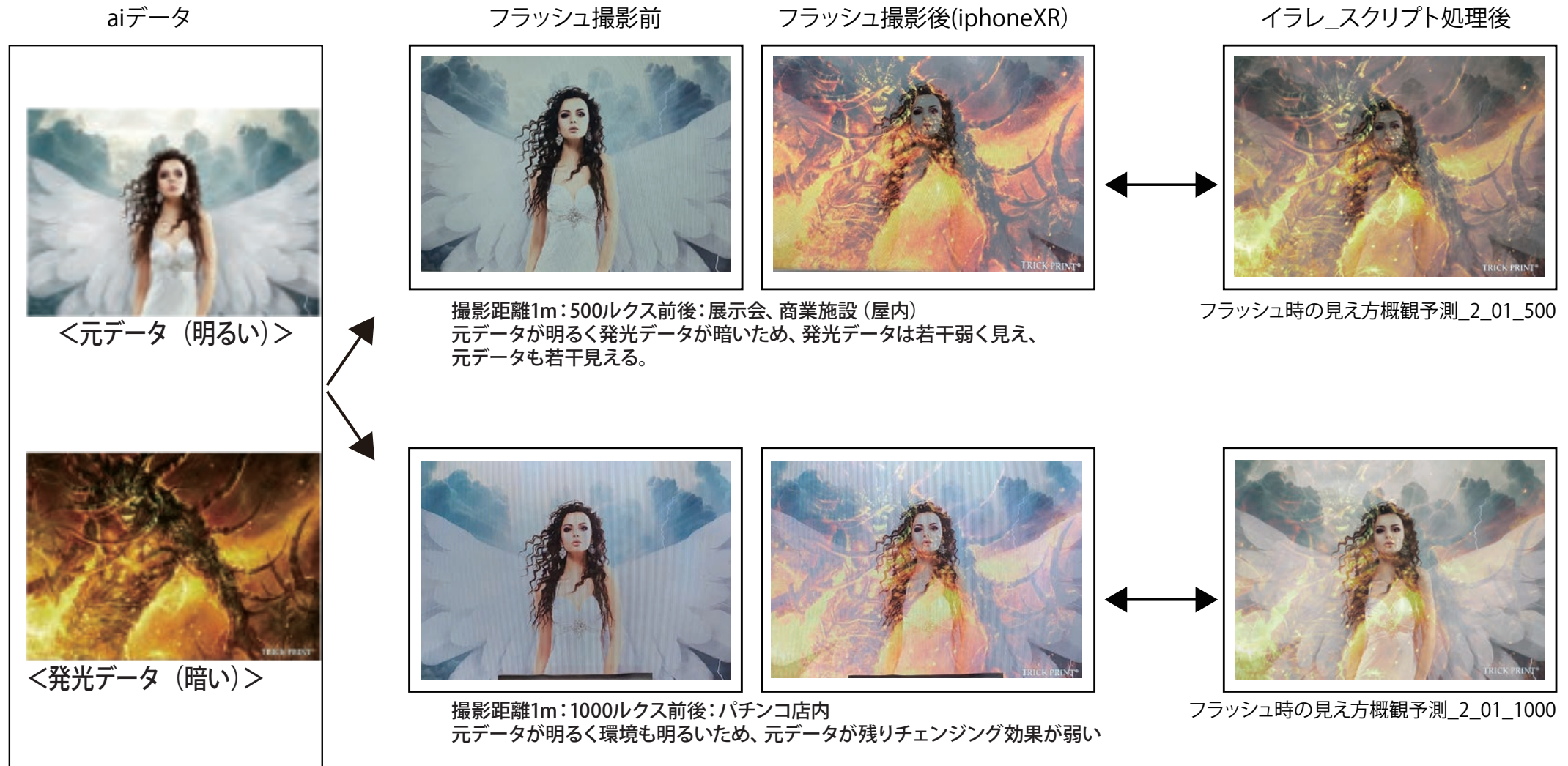
元データが暗く発光データが明るいいため、フラッシュ撮影後は発光データが良く見えていますが、
環境が明るい場合はフラッシュ撮影後に元データが残りやすくなります。発光データの黒部分は元データが残ります

3.イラストレーター_結果について



仕上がり結果・・・発光データが暗い上、元データの明るさにも影響されて、発光データは弱く見えてしまいます。
元データが明るい場合、フラッシュ撮影後は元データが残りやすくなります。
暗い環境、明るい環境共にフラッシュ撮影後の変化確認が難しいです。

3.イラストレーター_結果について



仕上がり結果・・・発光データが暗い上、元データの明るさにも影響されて、発光データは弱く見えてしまいます。
元データが明るいいため、フラッシュ撮影後は元データが残りやすくなります。
暗い環境、明るい環境共にフラッシュ撮影後の変化確認が難しいです。

3.イラストレーター_結果について

aiデータ



<元データ (明るい)>



<発光データ (明るい)>

フラッシュ撮影前



撮影距離1m:500ルクス前後:展示会、商業施設(屋内)
発光データが明るいいため、暗い環境でフラッシュ撮影後は発光データは弱く見える。

フラッシュ撮影後(iphoneXR)



イラレ_スクリプト処理後



フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_500



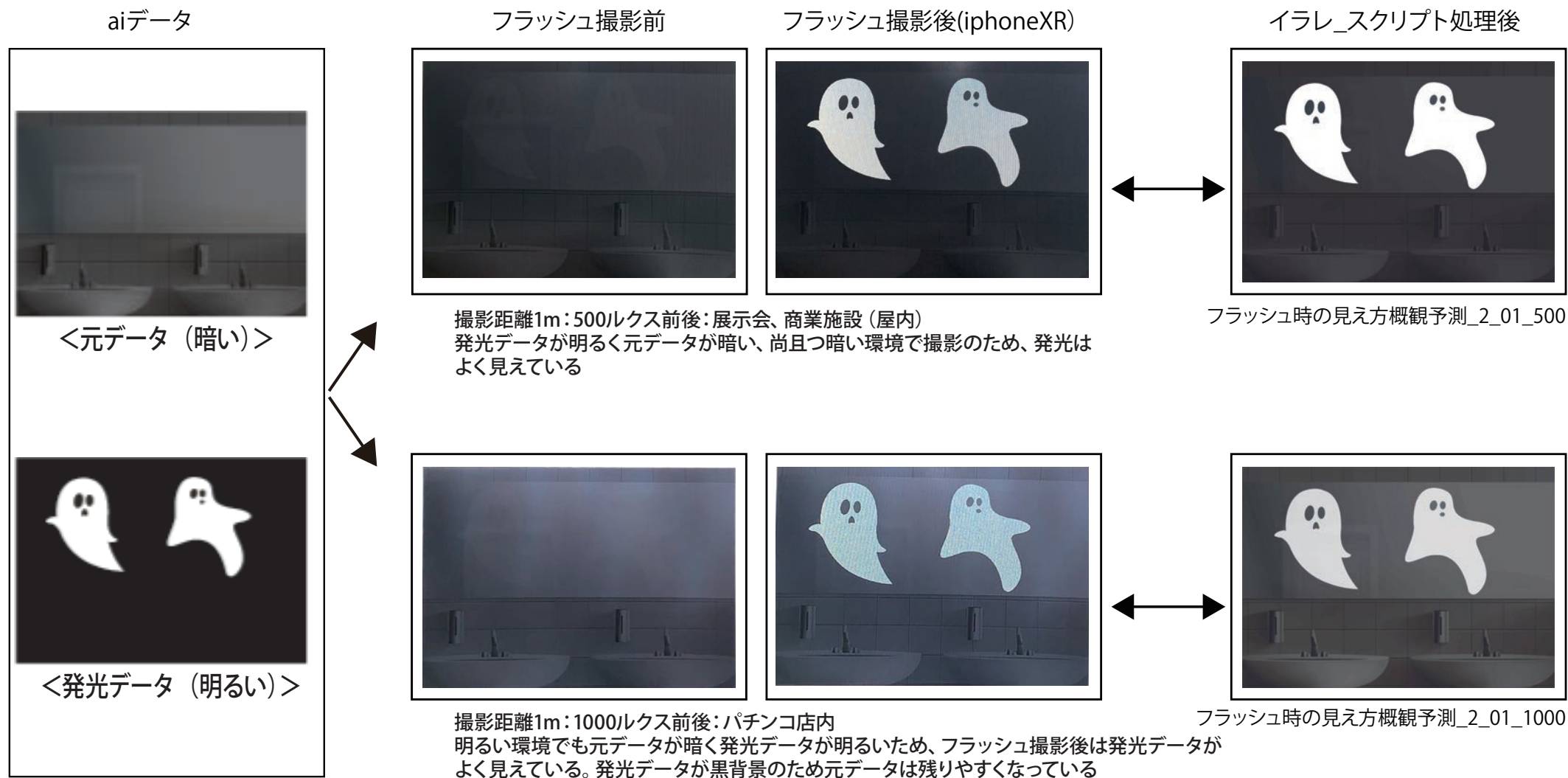
撮影距離1m:1000ルクス前後:パチンコ店内
明るい環境で尚且つ元データが明るいいため、元データは残り発光データは弱く見える



フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_1000

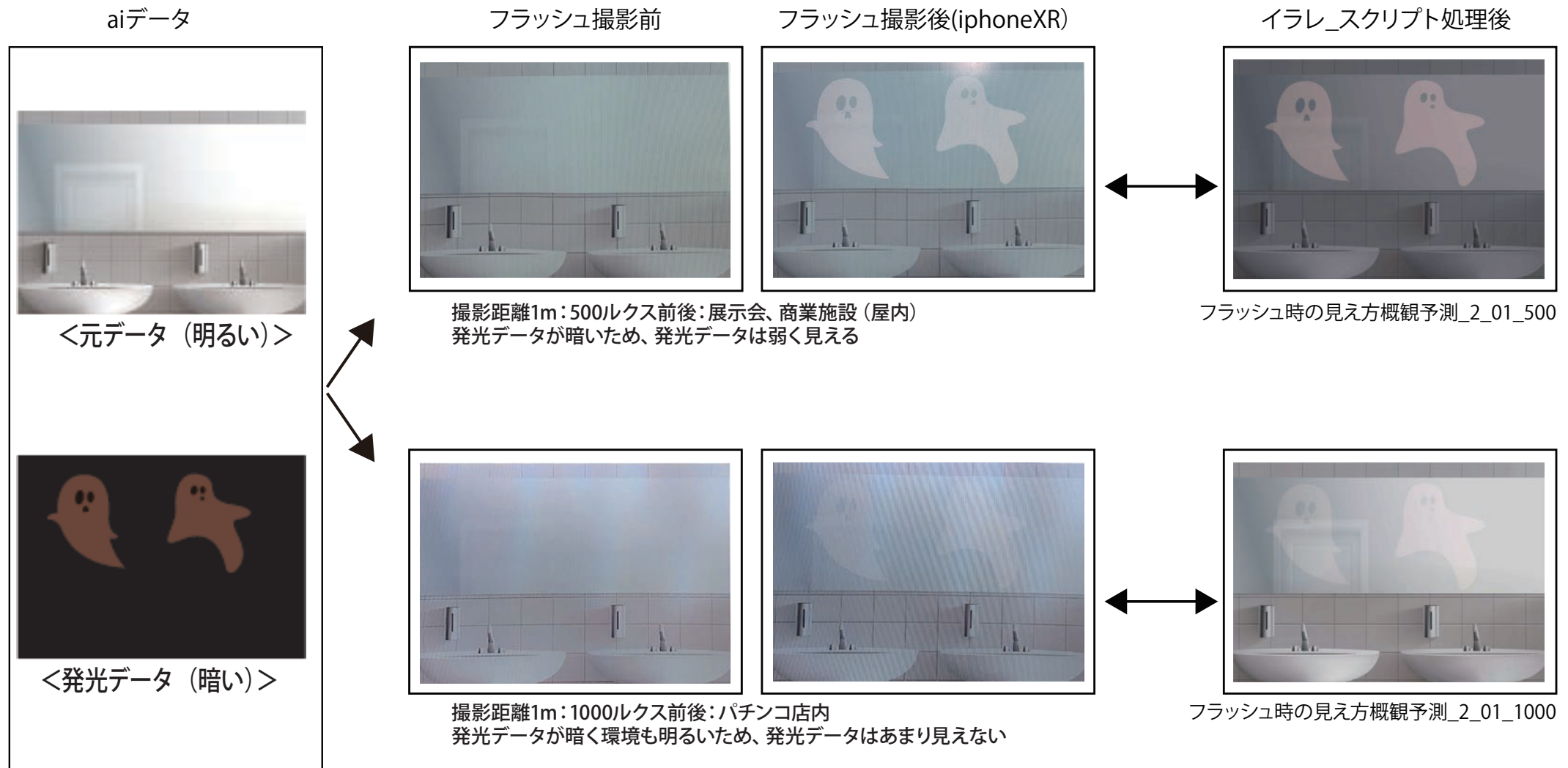
仕上がり結果・・・発光データが明るくても元データの明るさに影響されて発光データは弱くみえます。
また、元データが明るいいためフラッシュ撮影後は元データが残りやすくなります。

3.イラストレーター_結果について



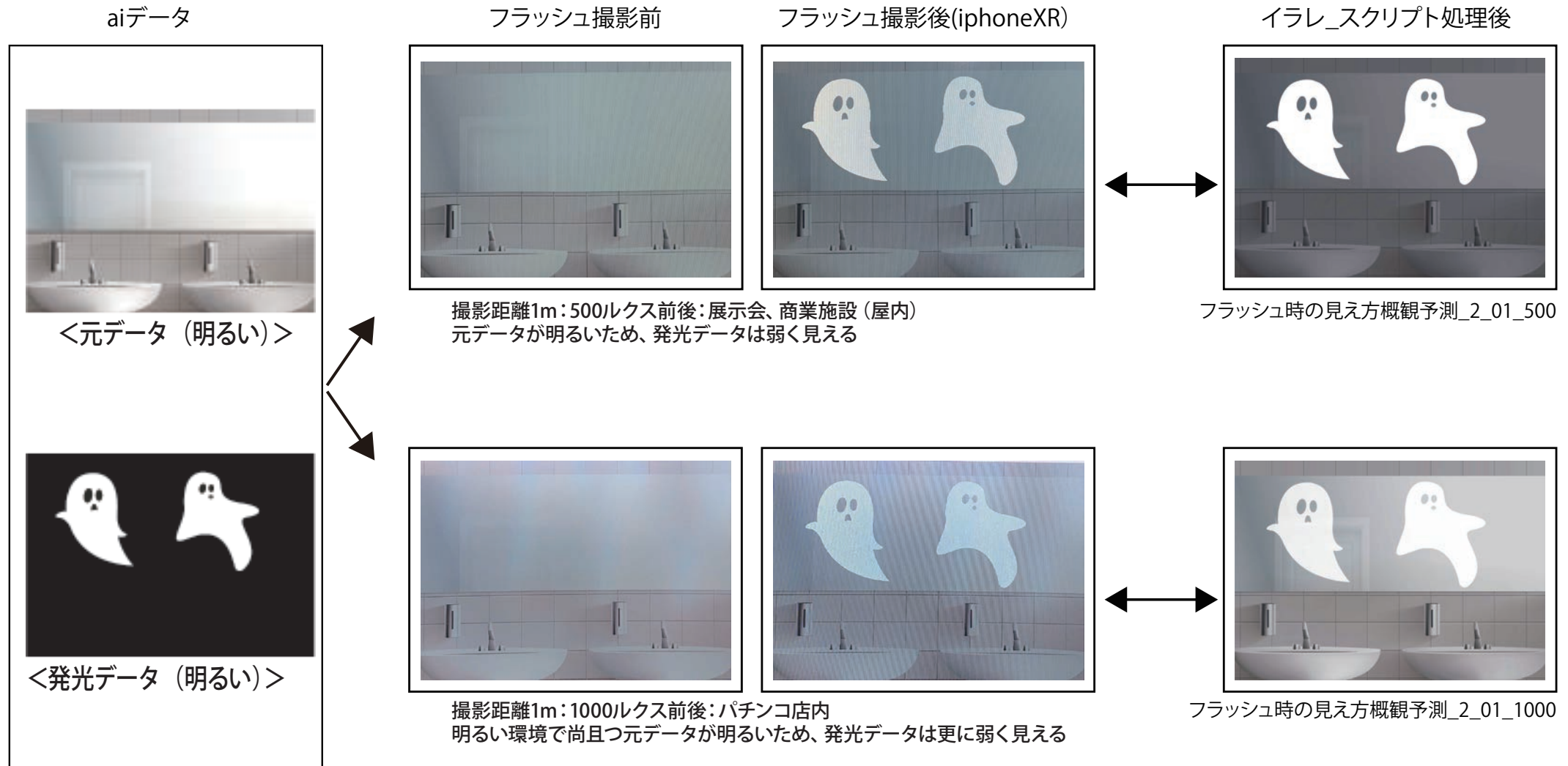
仕上がり結果・・・イラストレーターの仕様に近い効果的な組み合わせとなります。元データが暗く発光データが明るいいため、フラッシュ撮影後は発光データがよく見えています。

3.イラストレーター_結果について



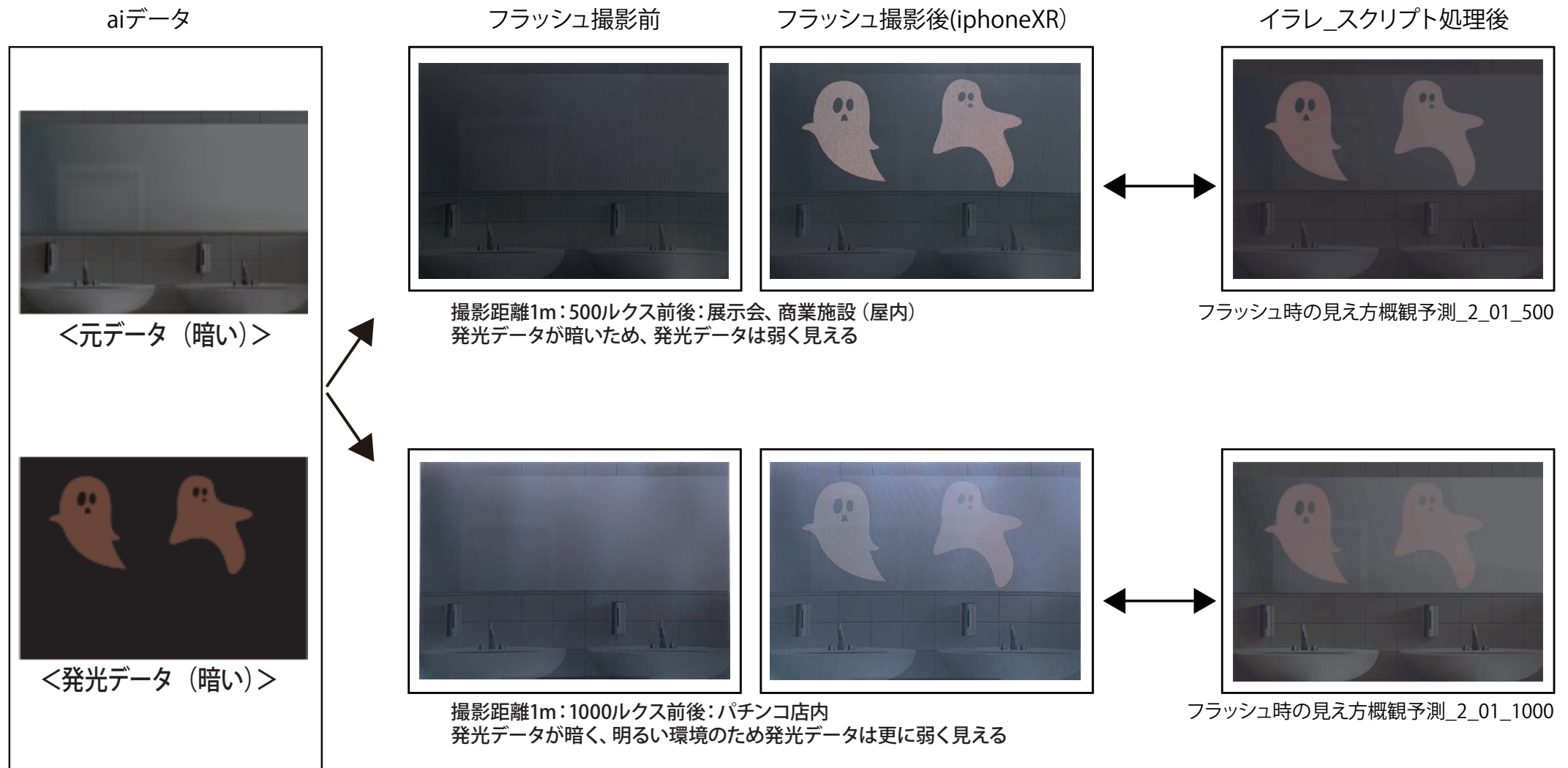
仕上がり結果・・・発光データが暗い上、元データの明るさにも影響されて、発光データは弱く見えてしまいます。
元データが明るいため、フラッシュ撮影後は元データが残りやすくなります。
暗い環境、明るい環境共にフラッシュ撮影後の変化確認が難しいです。

3.イラストレーター_結果について



仕上がり結果・・・元データの明るさに影響されて発光データは弱くみえます。また、元データが明るいいためフラッシュ撮影後は元データが残りやすくなります。

3.イラストレーター_結果について



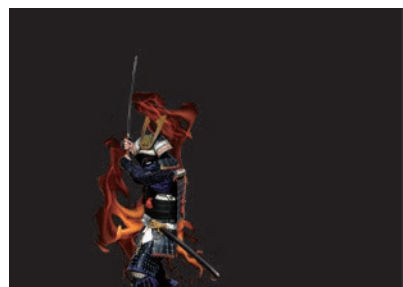
仕上がり結果・・・発光データが暗いため、環境が暗くても明るくても効果的に光りにくくなります

3.イラストレーター_結果について

aiデータ

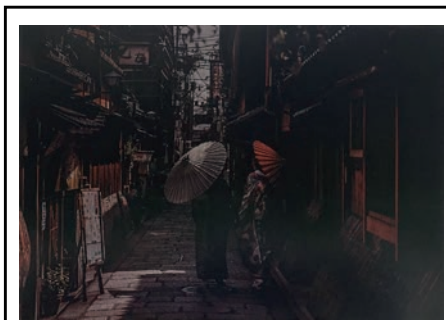


<元データ (暗い)>



<発光データ (暗い)>

フラッシュ撮影前

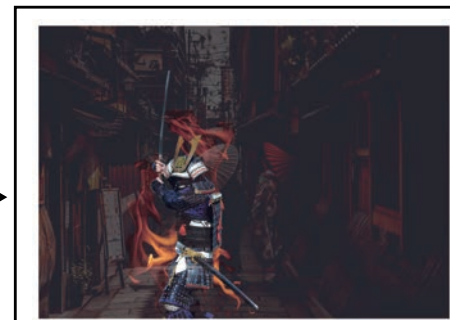


撮影距離1m:500ルクス前後:展示会、商業施設(屋内)
発光データは暗いが、元データも環境も暗いため、発光データは見える

フラッシュ撮影後(iphoneXR)



イラレ_スクリプト処理後



フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_500



撮影距離1m:1000ルクス前後:パチンコ店内
発光データが暗いため、明るい環境ではフラッシュ撮影後は発光データは弱く見える



フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_1000

仕上がり結果・・・発光データが暗いため、環境が暗くても明るくても効果的に光りにくなります

3.イラストレーター_結果について

aiデータ



<元データ (暗い)>



<発光データ (暗い)>

フラッシュ撮影前

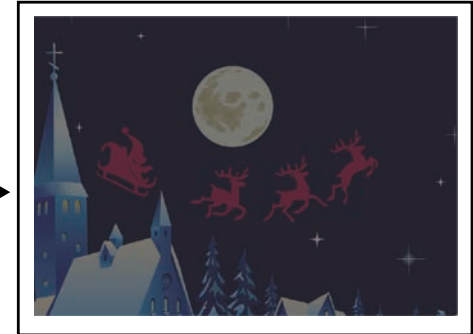


撮影距離1m: 500ルクス前後: 展示会、商業施設 (屋内)
発光データは暗いが、元データも環境も暗いため、発光データは見える

フラッシュ撮影後(iphoneXR)



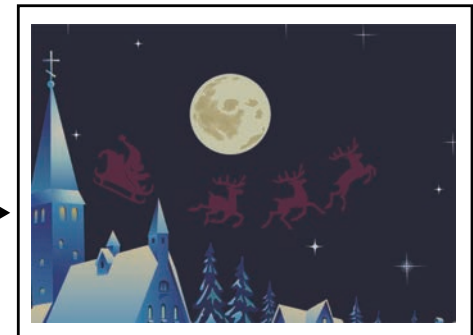
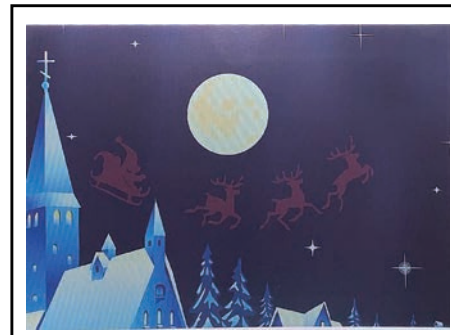
イラレ_スクリプト処理後



フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_500



撮影距離1m: 1000ルクス前後: パチンコ店内
発光データが暗いため、明るい環境ではフラッシュ撮影後は発光データは見えにくくなる。



フラッシュ時の見え方概観予測_2_01_1000

仕上がり結果・・・発光データが暗いため、環境が暗くても明るくても効果的に光りにくくなります