

透 明 の 手 引 き

ADOBE® CREATIVE SUITE® 3
DESIGN EDITION



ADOBE® ILLUSTRATOR® CS3



ADOBE® INDESIGN® CS3



ADOBE® PHOTOSHOP® CS3



ADOBE® ACROBAT® 8 PROFESSIONAL



透明効果がもたらす
デザイン上の利点は
非常に魅力的です。
Adobe Creative Suite 3 は
基本的なレベルで透明を
サポートしています。
印刷・出力会社や
グラフィックデザイナーには
常に正しい出力を実現する
信頼できるツールが必要です。
透明効果を使って
的確なプリント出力を得るために
この手引きは用意されました。

本ガイドは、Adobe Creative Suite 3で「透明効果」機能を使用して作成されたオブジェクトを含むファイルから、常に的確な高画質出力を得るための、必要かつ実用的な情報を3つのセクションに分けて説明します。
例えば、書類の書き出しやプリントの際にどのように透明効果が処理「分割・統合」されるのか、分割・統合がワークフローにどのような影響を与えるのか、またアプリケーションは分割・統合に関してどのようなコントロールを提供しているか、などについて説明していきます。
さらに、ハイエンドのプリント出力を目的とした、有効なトラブルシューティングガイドとなる情報も提供します。

透明機能とは?

データ作成

データ出力

付録

- ▶ 透明効果がもたらすもの4
 - 透明効果とは?5
 - 「透明」となる例5
- ▶ 透明効果を含む画像の一般的な出力ワークフロー6
- ▶ 透明効果に関する準備7
- ▶ 分割の概要10
 - どの時点で分割されるか10
 - どのように分割されるか11
 - ラインアートとテキストの解像度10
- ▶ 透明効果を含む画像の一般的なデータ作成ワークフロー12
- ▶ 透明効果の設定
 - Illustrator CS314
 - InDesign CS316
 - Acrobat 8 Professional17
 - Photoshop CS317
- ▶ 分割・統合の確認
「分割・統合プレビュー」で確認する18
- ▶ 透明効果を含む画像の一般的なデータ出力ワークフロー20
- ▶ 透明の分割・統合設定—
適切なプリントプリセットを適用する
 - InDesign CS321
 - Illustrator CS321
 - Acrobat 8 Professional22
- ▶ 透明部分に関する問題の発生防止24
- ▶ 透明効果を使用した InDesign CS3 および Illustrator CS3 ファイルの保存と書き出し26

まずはじめに、
アプリケーション個別の
透明効果の表現例を見ながら、
表現力をアップする
透明効果の全体像を
把握しましょう。

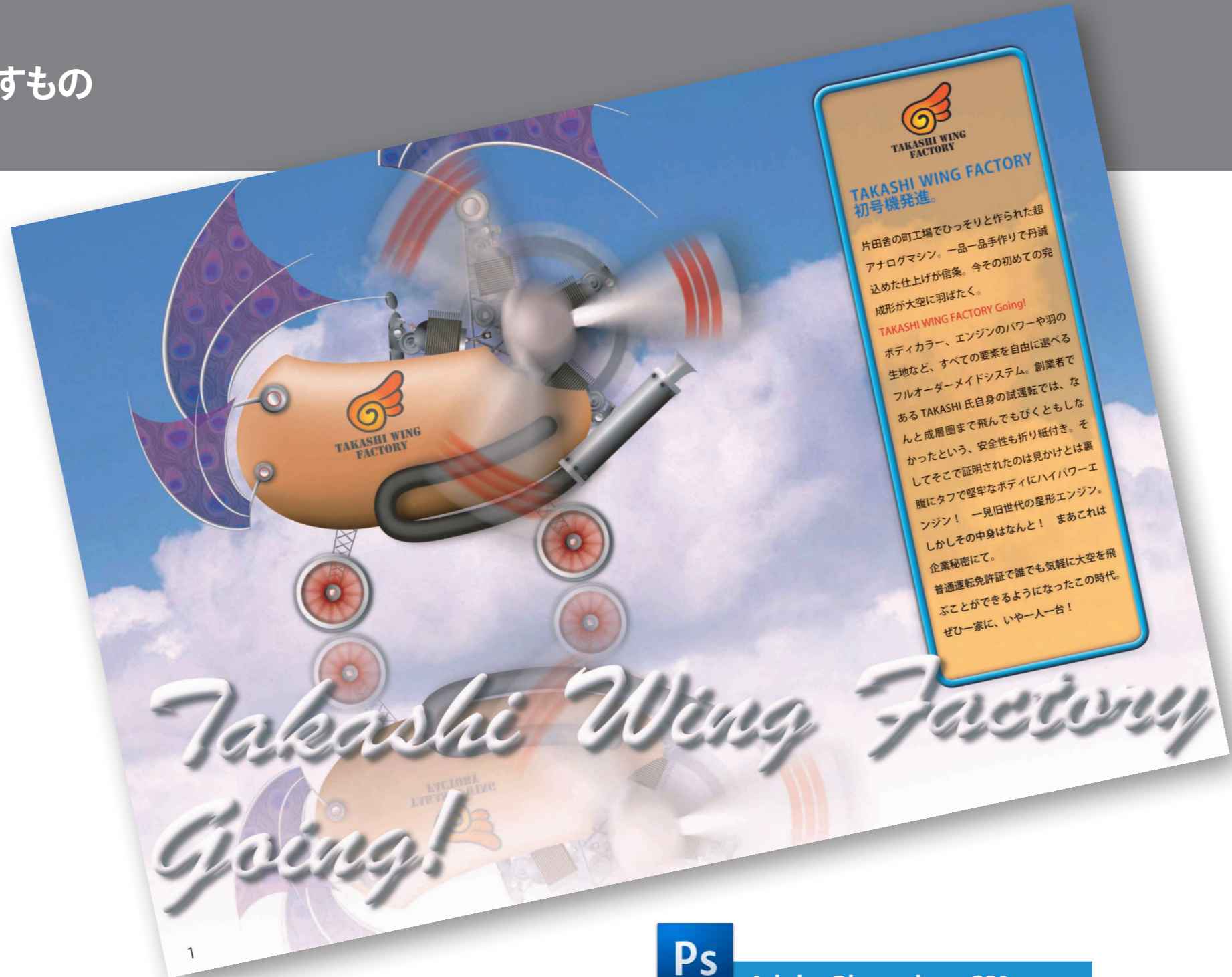
透明効果を使用することで、オブジェクトに透明度や描画モードを設定できるのはもちろん、透明を使用した画像を、透明度を保ったまま配置することも可能です。そのため、これまでPhotoshop等でできなかった面倒な作業も、元画像に手を加えることなく、簡単に様々な効果を適用できます。

また、透明効果はオブジェクトの属性として機能するため、修正を施しても、効果は即座にオブジェクトに反映されます。透明度や描画モードの設定も、非常にシンプルな操作感で行うことができるため、戸惑うことはないでしょう。

他にも、ドロップシャドウや境界をぼかすなどの機能も備えており、これらの機能をうまく使うことで、大幅な作業時間の短縮とともに、表現力のアップにつながります。

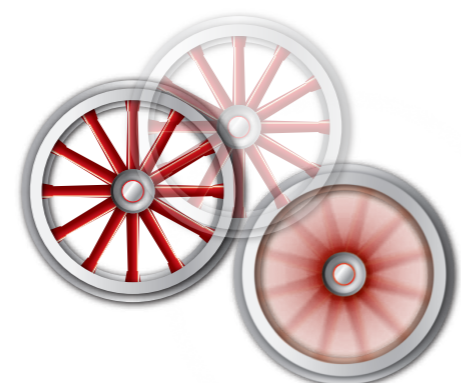
ID Adobe InDesign CS3

画像やパス、テキストなどのオブジェクトに対して、簡単にドロップシャドウを適用できます。プレビューをオンにすれば、リアルタイムに変化を確認できます。もちろん、同様の操作で何度でも繰り返して修正が可能です。



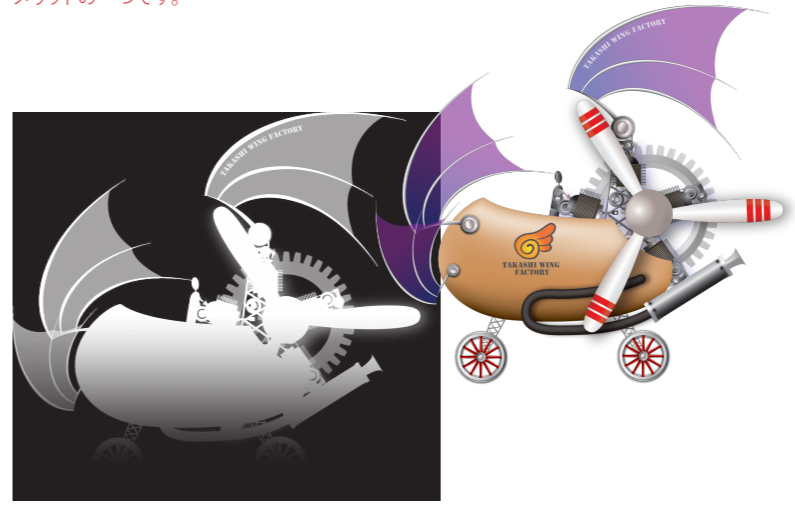
Ai Adobe Illustrator CS3

Illustrator CS3とInDesign CS3では、透明効果の管理は同じ方法で行われます。Illustratorで作成されたアートワークは、InDesignの他の要素とレイヤー化でき、透明効果の編集も行えます。



Ps Adobe Photoshop CS3

ネイティブ形式(.psd)を利用する事で、今までのデータ作成の概念を変えるほど、表現力豊かなアートワークが実現できます。アルファチャンネルやレイヤーを保持し、透明度を保ったまま、InDesignにレイアウトできるのはメリットの一つです。



透明効果とは？

透明効果とはIllustrator 9.0やInDesign 2.0以降で新たに加わった機能です。この透明効果を使用した場合、設定によって出力に問題が起こることがあります。しかし、仕組や設定の方法を理解した上で、適切な処理をされたファイルは、ほとんどの場合、問題なく出力することが可能です。「透明」と指定されたオブジェクトは、出力の際には必ず「透明のように見える、透明でないオブジェクト」に分割する必要があります。しかし、データの内容によって適切な分割の設定は異なるため、通常のデフォルト設定では期待通りに出力が行われないことがあります。この場合は、設定値の変更が必要になります。

「透明」となる例

「透明」が含まれたデータとは、透明パネルで設定する操作以外にも、次のようなあらかじめ透明が適応されているスタイル、シンボルや効果があります。

- Illustratorの場合**
- ▶ シンボル
- ▶ グラフィックスタイルの一部
- ▶ [効果メニュー]の一部
〔=ベクトルオブジェクトへのみ効果が適用できるメニュー〕
- ▶ SVG フィルタ
- ▶ スタイライズ
〔ほかし、ドロップシャドウ、光彩(外)、光彩(内)〕
- ▶ ほかし
- ▶ ピクセレート〔サブメニュー全て〕
- ▶ シャープなど
- InDesignの場合**
- ▶ ドロップシャドウ
- ▶ 光彩
- ▶ ベベルとエンボス
- ▶ ほかし
などの効果

透明効果を含む画像の一般的な出力までのワークフロー

透明効果を含む画像を作成・出力する場合は、従来のワークフローとは異なる注意が必要です。ここではその基本的なワークフローについて解説します。

1 適切な透明ファイルかどうか

- ▶ InDesign 2以降
- ▶ Illustrator 9以降のネイティブデータ
- ▶ Photoshop 4以降のネイティブデータ
- ▶ PDF 1.4以降

OK

2 透明の分割・統合設定

適切なプリントプリセットを適用する

- ▶ **A** 高解像度 (最終プレス出力)
 - ▶ **B** 中解像度 (デスクトップ校正の出力)
 - ▶ **C** 低解像度 (簡易校正の出力)
- ➡ P10 「ラインアートとテキストの解像度」

3 透明の分割・統合設定の確認

OK

出力

透明効果に関する準備

透明効果を含む多様なファイルを適切に作成・出力する際、いくつかの点に注意することで、安心してより的確な作成および出力を行うことができます。以下に記載してあることを確認していただくことで、トラブルを回避することができ無用な時間のロスが最小限になります。

1 ネイティブファイルでの運用を推奨

InDesignやIllustratorに配置するデータは、できるだけAdobeアプリケーションのネイティブファイルなど「ライブ」な状態で透明効果を保持するファイル形式を使用します。

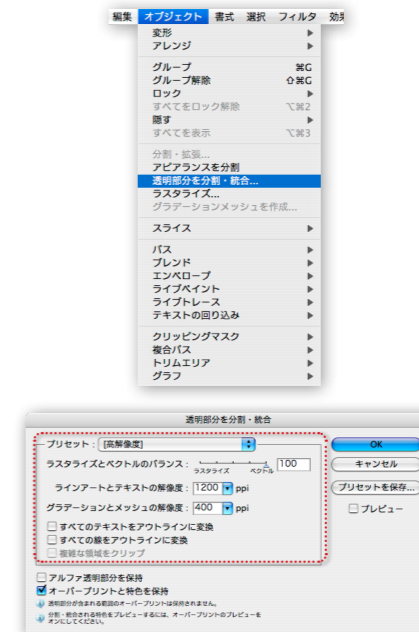
プリントまたは非ネイティブのファイル形式 (Illustrator EPS形式など) で保存しなければならない時が来るまで、分割および解像度の設定をコントロールできるからです。



2 分割・統合設定は「高解像度」を推奨

カスタマイズした類似の設定を作成することもできますが、処理を合理化し、同様の条件では常に一貫性が保たれるように、3つの透明の分割・統合設定 (低解像度、中解像度および高解像度) が用意されています。通常は「高解像度」設定を選択して運用します。

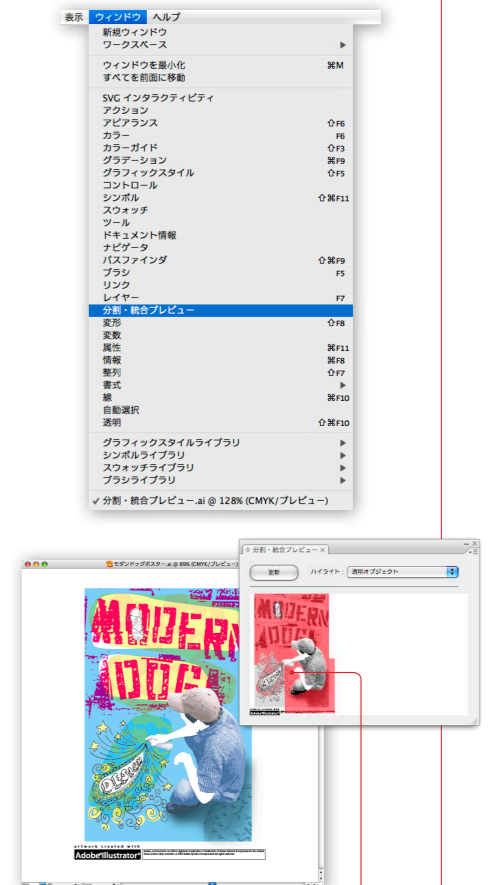
品質を高くすることが目標である場合、分割・統合設定は「高解像度」以外を設定する理由はほとんどありません。ただし出力時間が長くなりすぎる非常に複雑なページでは、設定を変更する必要があります。分割・統合設定は、品質と速度の要件に加え、使用する出力デバイスの解像度に依存します。



3 分割・統合プレビューパネルでの確認を推奨

分割がファイルに与える影響に確信が持てないときは、最終版を作成する前に満足な結果が確実に得られるよう、分割 (および関連のラスターライズ) の設定をいろいろ変えて、確認のためのプリントを行います。分割・統合プレビューパネルを利用すれば、透明の分割・統合設定の効果を予測することが可能です。

透明効果を使用したファイルの一部は最初から正しくプリントされますが、それ以外のファイルには微調整が必要な場合があります。



透明オブジェクトの部分が赤で表示される

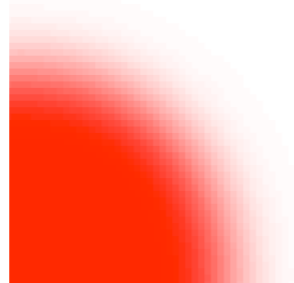
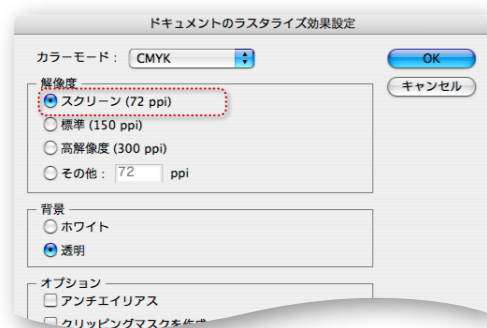
このページのメニュー画面はすべてIllustrator CS3のもので、

以下に記載する確認事項は、透明効果に関する準備として重要な場合があります。必要に応じて確認が不可欠です。

解説 **理由**

A Illustratorでラスタライズ効果が使用された場合は、その時点におけるラスタライズ効果の解像度の設定を見直し、**最終出力デバイスの解像度とスクリーン線数に適切な値に調整します。**

ラスタライズ効果は、作成されるアートワークに大きな影響を与えます。そのため、フィルタまたは効果を使用する前に、設定内容を必ず確認してください。この設定が低すぎると、「カラーステッチ」が発生することがあります。一般的に、ラスタライズ効果の解像度は、Photoshopで作成されたドロップシャドウに使用した解像度に合わせる必要があります。

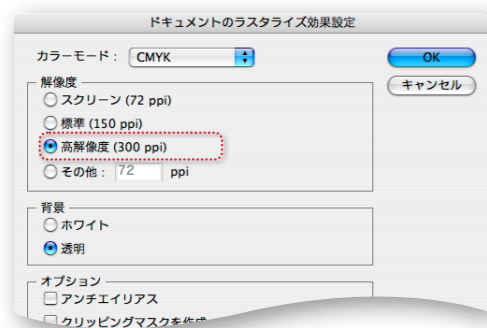


解像度 72ppiでの結果
効果 ▶ぼかし (ガウス) ▶半径:5pixel

カラーステッチとは
本来なら同一の彩色になるはずのオブジェクトの間の、目に見えるカラーの移行部分のことです。ベクトルオブジェクトの一部が分割によってラスタライズされた場合に、最も頻繁に発生します。



カラーステッチ



解像度 300ppiでの結果
効果 ▶ぼかし (ガウス) ▶半径:5pixel

B InDesign以外 (InDesign 1.0は除く) のページレイアウトアプリケーションで使用する透明アートワークはすべて、ファイルを **Illustrator 9以降のEPS形式で保存します。**

Illustrator 9以降のEPS形式は、元の透明情報は「ライブ」な状態で保持されています。例えばIllustrator CS3からEPS形式で保存したファイルには、Illustratorの元データとEPSデータの両方が含まれています。Illustratorで再び開くと、分割・統合処理されていない元のデータが読み込まれ、再編集できます。ほかのページレイアウトアプリケーションにファイルを配置すると、分割・統合処理されたEPSデータが読み込まれます。

C 画像の上にかかるスポットカラーのシャドウや手作業で加えられたトラップなど、実際のプレス上の効果がオーバープリントによって決まる場合には、**オーバープリントと透明効果と同じ書類で混用します。**

書類のどこかに透明効果があると、分割の際にオーバープリントが透明効果の一種として分析されることになるからです。

解説 **理由**

D マニュアルで透明の分割・統合を行う場合には、**6つの点について書類を調べます。**

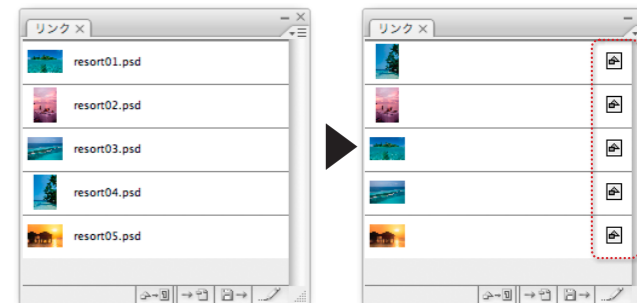
▶ P15 「4 透明部分を分割・統合」

- レイアウトや他の書類に配置するデータは、できるだけAdobeアプリケーションのネイティブファイルとして保存する事を推奨します。
- 書類内でオーバープリントと透明効果が一緒に使用されているかどうか確認します。分割の際に、オーバープリントがシミュレートされ、オーバープリントの指定が削除される可能性があります。
- 差の絶対値、除外、色相、カラー、彩度、または輝度のブレンドモードが書類に使用されたかどうか確認します。一度分割されてしまうと、これらのブレンドモードと一緒にスポットカラーが使用された領域では、ブレンドモードの色分解が予想通りに行われません。
- すべてのフォントが存在し適切にインストールされていることを確認します。他の状況では、分割の際に、それらのフォントが、元のテキストのバウンディングボックスに同じように収まらないフォントと置換され、後で修正できなくなります。
- 低解像度の代用画像 (FPO) が使用されていないか確認します。適切な結果を得るには、高解像度の最終画像をすべて含める必要があります。これは即ち、書類を分割する前に手作業で画像の置換を実行するという事です。
- カラーマネージメントを使用している場合は、必ず書類用のカラースペースを使用予定の出力デバイスに合わせて設定します。これにより、適当な色域内のカラーが透明オブジェクトに確実に割り当てられます。

E Illustratorに配置されるEPS画像やビットマップ画像は、リンクするのではなく、**すべて埋め込みます*。**

リンクした場合、画像の情報はソースドキュメントの外部に保存されるため、リンクされたファイルに透明効果が含まれていても、Illustratorは分割の際にそのデータを読むことができません。**ファイルを埋め込むと、分割の際にファイルの内容が正しく処理され透明度ベースの効果を得ることができます。**

*このテクニックは、DCS3 2.0 (色分解前)、ダブルトーン、ダブルトーン (3版)、およびダブルトーン (4版) のファイルではうまくいきません。Illustrator 9以降がこれらの種類のグラフィックを埋め込むことができないためです。



分割の概要

PostScript 言語には、透明を表現する命令はありません。アプリケーション上の全ての透明オブジェクトは、視覚的には透明を保持しながら、**透明を含んでいない不透明度 100% のデータへの変換が必要となります。この処理を「分割」といいます。**透明効果を使用した場合、データ処理のどこかの段階で、この「分割」処理を行わなければなりません。

どの時点で分割・統合されるか

- 以下の場合にドキュメント内の透明が分割・統合されます。
- ▶ プリントアウトする場合
 - ▶ 透明機能をサポートしていないファイル形式に保存・書き出す場合
 - ・ Illustrator 8以前のネイティブファイル
 - ・ Illustrator 8以前のEPSファイル
 - ・ Adobe PDF 1.3 (Acrobat 4互換)
 - ・ EPS, PICT, EMF, WMF, GIF, JPEG, BMP, TIFF など
 - ▶ 「透明の分割・統合」コマンド (P15 「4 透明部分を分割・統合」) を使用した場合
 - ▶ 「AICB (透明サポートなし)」と「アピアランスとオーバープリント保持」(環境設定 ▶ ファイル管理・クリップボードを選択して表示) の両方を有効にした状態でクリップボードにコピーされたアートワーク

ラインアートとテキストの解像度

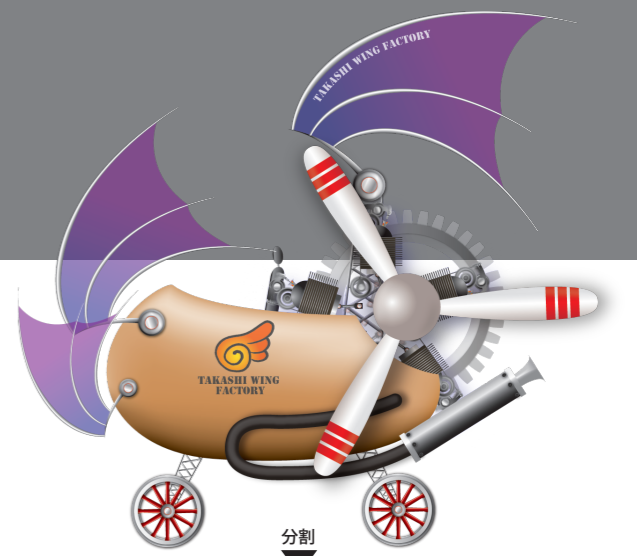


下表の設定をベースに、それぞれ任意の解像度で分割・統合処理をしたイメージを、解像度 2400dpi / 175lpi で製版出力した場合の比較図。(ラスターライズとベクトルのバランスは 75% で統一)

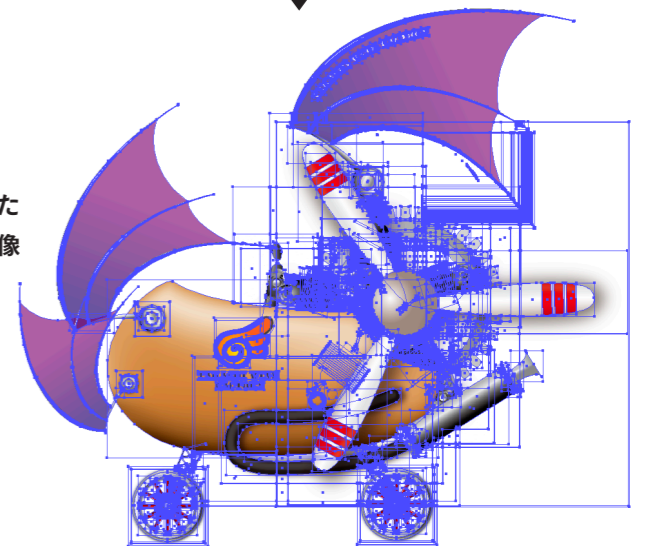
分割・統合の設定	使用する場合	ラスターライズとベクトルのバランス	ラインアートとテキストの解像度	グラデーションとメッシュの解像度	すべてのパスをアウトライン変換	複雑な領域をクリップ
低解像度	簡易校正、モノクロのデスクトッププリンタ	75%ベクトル	300ppi	150ppi	オン	オフ
中解像度	デスクトップ校正 (オンデマンドPostScriptカラープリンタ)	75%ベクトル	400ppi	200ppi	オン	オン
高解像度	最終プレス出力 (高品質の色分解ベースのブルーフ)	100%ベクトル	1200ppi	400ppi	オフ	なし*1

*1 ベクトルスライダの設定を 100% にすると、複合領域は生成されません。

画面上での
イメージ



分割・統合された
画像



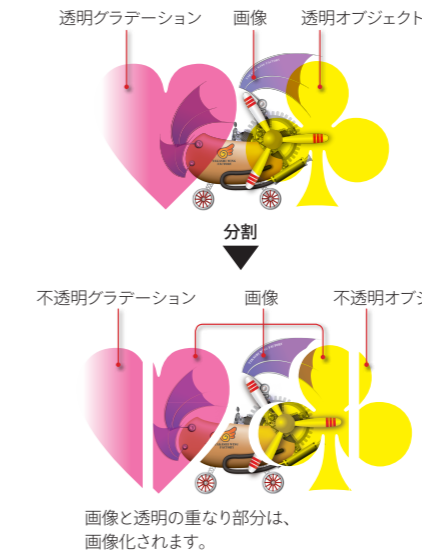
どのように分割されるか

透明情報を持った画像やオブジェクトが重なりあった領域は、不透明な画像やオブジェクトなどに置き換えられて再構成されます。非常に複雑な透明情報を含んだ画像では、分割処理も複雑になり、出力エラーを引き起こす場合があります。

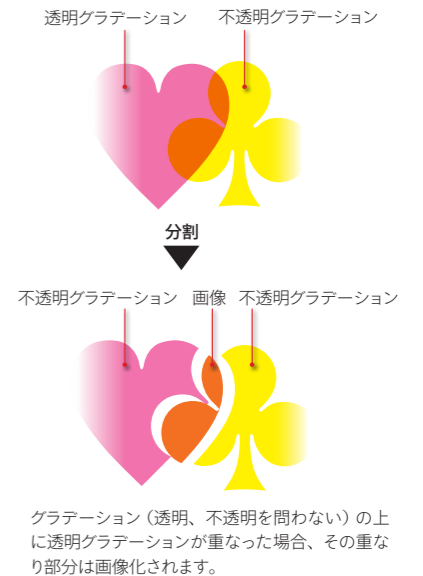
A 不透明オブジェクト & 透明オブジェクト



B 画像 & 透明オブジェクト 画像 & 透明グラデーション



C 透明グラデーション & グラデーション

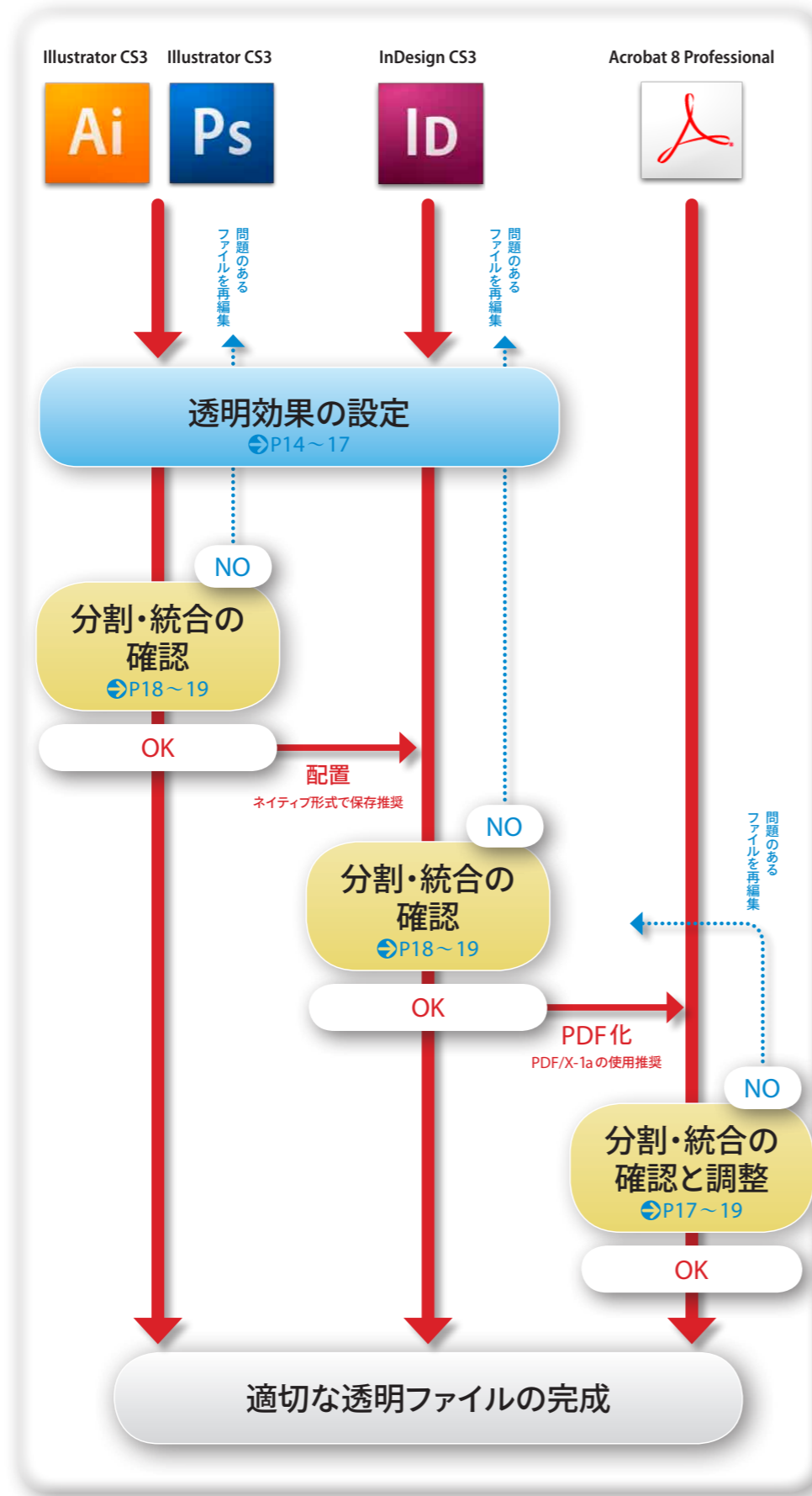


	分割前	分割	分割後
不透明オブジェクト	ベクトル	されない	—
透明オブジェクト	ベクトル	される	ベクトル
透明グラデーション	ベクトル	される	ラスタ*2 / ベクトル
画像	ラスタ	される	ラスタ

*2 透明グラデーションとグラデーションの重なり部分のみ画像化されます。

透明効果を含む画像の一般的なデータ作成ワークフロー

透明効果を含むデータ作成において最良の選択をするには、分割の設定・結果のコントロールが大変重要です。このセクションでは、データ作成する上での基本ルールと適切な設定方法を、各アプリケーションごとに解説します。



透明効果に関わる設定項目を理解する

Ai
Illustrator CS3

ID
InDesign CS3

Acrobat 8 Professional

Adobe Creative Suite 3では、透明部分の分割・統合設定についてアプリケーション間で一貫性が保たれるように設計されています。一般的には、相互に関係のある4つの設定が分割・統合の際に使用され、それらは次の2つの種類に分類されます。

どの程度分割をコントロールできるかは、元の透明効果の内容の複雑性や、分割された書類の保存に使用されたファイル形式にも左右されます。JPEGファイルを圧縮する際に、画質か圧縮率かを選択するのと同じように、分割の際も、多くの属性の間で妥協が必要となってきます。

A 分割のラスターサイズ/ベクトル設定

▶ラスターサイズ/ベクトル設定 (ラスター/ベクターのバランス) スライダー
ラスターサイズとベクトルのバランスを調整して、アートワークがラスターサイズされる割合 (画質) とファイルサイズや処理速度とのトレードオフをコントロールします。

B 分割時に使用される解像度

ラスターサイズされる透明領域に分割の際に適用される解像度 (1インチあたりのピクセル数で表示) をコントロールします。次の3種類のラスターサイズ設定が作用します。

▶ラインアートとテキストの解像度 (分割・統合の解像度)

その時点のラスターサイズ/ベクトル設定に対して複雑すぎるためにラスターサイズされる必要のある領域に、分割の際に適用される解像度です。ラスターサイズ解像度の主な対象はベクトルオブジェクトですが、テキストや画像などにも適用されます。

▶グラデーションとメッシュの解像度 (グラデーションと網目の解像度)

ここでは、ラスターサイズされるグラデーションオブジェクトとメッシュオブジェクトの解像度を指定します。ドロップシャドウや境界のぼかしの最高解像度もここで決まります。

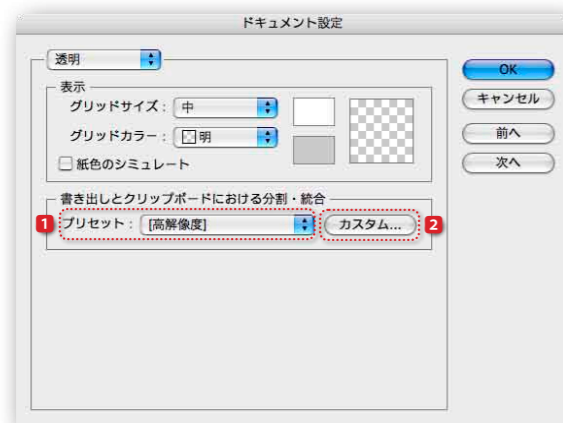
▶ラスターサイズ効果の解像度

透明効果に含まれているかどうかに関係なく、Illustratorファイルで使用された、すべてのラスターサイズ効果 (ドロップシャドウやぼかしなど) に適用される解像度です。

Ai Illustrator CS3

1 書き出しとクリップボードにおける 分割・統合

ファイル ▶ ドキュメント設定... ▶ 透明



カスタム
✓ [高解像度]
[中解像度]
[低解像度]

1 設定

あらかじめ、3つの透明の分割・統合設定プリセットが用意されています。高解像度のプリセットにすると、ほとんどの結果が適正なプレス品質になるので、この設定をおすすめします。低解像度は、おおまかな校正のみ使用します。▶ P10

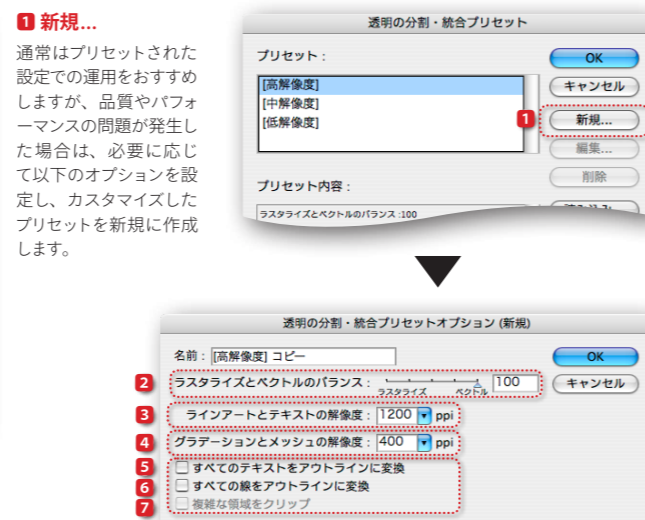
2 カスタム

通常はプリセットされた設定での運用をおすすめしますが、必要に応じて独自の設定を作成することもできます。
▶ 設定方法 次の「2 透明の分割・統合設定」

透明の分割・統合プリセット...ダイアログボックスで「書き出し...」ボタンを使いカスタマイズした設定を保存しておけば、「読み込み...」ボタンを使用して他のコンピュータに読み込むことができます。

2 透明の分割・統合設定

編集 ▶ 透明の分割・統合プリセット...



2 ラスタライズとベクトルのバランス

稀に透明を使用した複雑なデータは、出力処理に問題が起きることがあります。この場合は、スライダの設定を「99」から「75」に変更することにより、問題を回避できます。

3 ラインアートとテキストの解像度

ラスタライズされたラインアートとテキスト部分の解像度を設定します。「ラスタライズとベクトルのバランス」が100未満の時のみ有効です。▶ P10

4 グラデーションとメッシュの解像度

一般に、配置された画像と同じ解像度（通常は350 dpi）を指定します。解像度を意味もなく高く設定しても品質は上がりず、出力時間とファイルサイズが増えるだけです。

5 すべてのテキストをアウトラインに変換

すべてのテキストオブジェクトをアウトラインに変換し、テキストの文字情報を破棄します。このオプションを使用すると、分割・統合してもテキストの幅が一貫して保たれます。低解像度出力の場合には、小さなフォントが多少太く表示されるので注意が必要ですが、高解像度出力では、テキストの品質に影響しません。

6 すべての線をアウトラインに変換

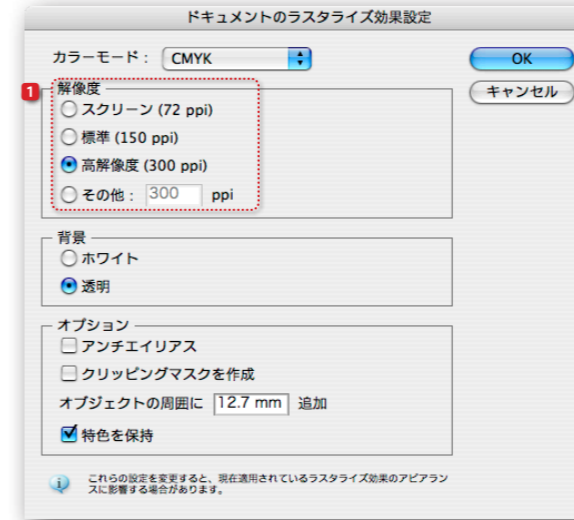
透明を使用したスプレッドにあるすべての線を単一に塗られたパスに変換します。このオプションを使用すると、分割・統合しても線の幅が一貫して保たれます。ただし、細い線は、多少太く表示されますので注意してください。

7 複雑な領域をクリップ

ベクトル部分とラスタライズ部分の境界線が、オブジェクトのパスに重なるように処理されます。ベクトルオブジェクトの一部のみがラスタライズされる場合に、境界部分がギザギザに表示される現象（カラーステッチ）が軽減されますが、ファイル内のパスが複雑になります。

3 書類のラスタライズ効果設定

効果 ▶ ドキュメントのラスタライズ効果設定...



1 解像度

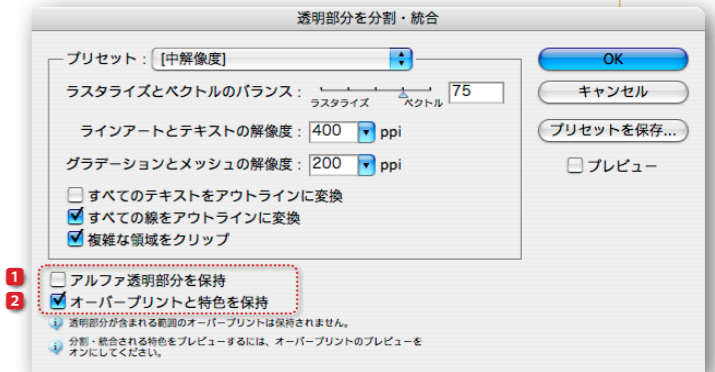
ラスタライズ効果は、作成されるアートワークに大きな影響を与えます。アートワークにラスタライズ効果を加えた場合、解像度を出力線数に合わせた設定にします。
▶ P8

注意

フィルタまたは効果を使用する前に、ラスタライズ効果設定ダイアログボックスで設定内容を必ず確認してください。「ぼかし（ガウス）」など一部のラスタライズ効果では、作業途中の解像度変更が、アートワークに予想外の変更を加える場合があります。

4 透明部分を分割・統合

オブジェクト ▶ 透明部分を分割・統合...



1 アルファ透明部分を保持

アルファ透明をサポートするファイル形式（SWFまたはSVG等）を書き出す場合に選択します。

2 オーバープリントと特色を保持

DTP アプリケーションで使用するためにファイルを保存する場合には、このオプションの選択を解除します。

マニュアルで透明の分割・統合を行うことができます。

マニュアルで分割・統合を行うには、透明オブジェクトとそれに重なり合うオブジェクトを選択して上記コマンド（オブジェクト／透明部分を分割・統合）を選択します。但し、マニュアルで分割・統合すると、透明機能が削除され、元のオブジェクトは変更できなくなります。さらに設定によっては、ベクトルオブジェクトがラスタライズされます。

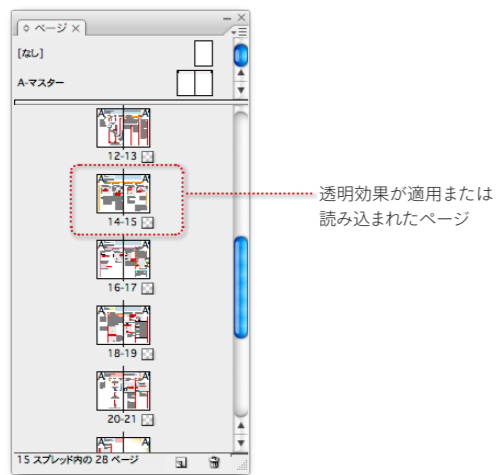
▶ 設定方法 「2 透明の分割・統合設定」

透明の分割・統合をコントロールするためのポイントは次の通りです。

ID InDesign CS3

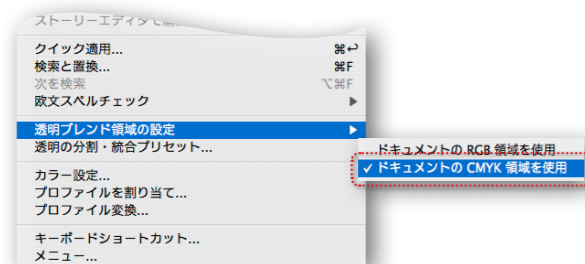
1 ページパネル

ページパネルを確認します。透明効果が適用または読み込まれたページは、市松模様のアイコンで表示されます。



2 透明ブレンド領域の設定

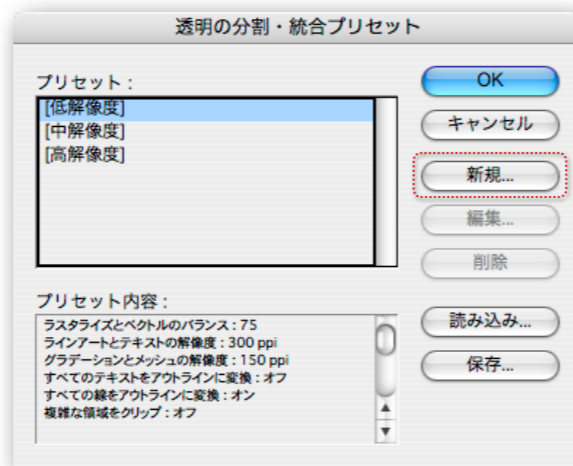
編集 ▶ 透明ブレンド領域の設定



透明ブレンド領域を CMYK に設定します。

3 透明の分割・統合プリセット

編集 ▶ 透明の分割・統合プリセット

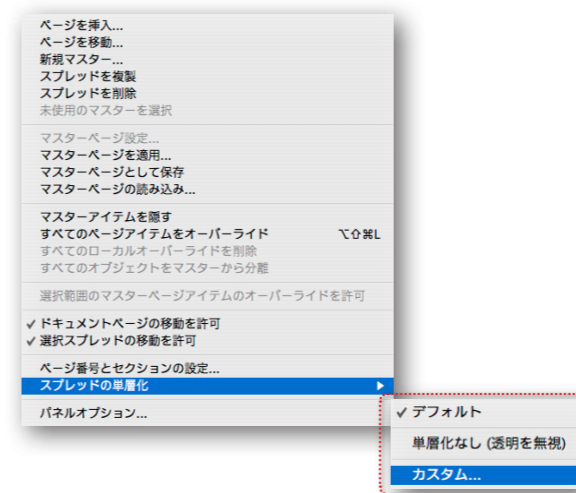


新規

設定方法は、Illustrator CS3 と共通です。
▶ P14 設定方法「2 透明の分割・統合設定」

4 分割・統合設定をスプレッドオーバーライドとして適用する (スプレッドの単層化)

ページパネル ▶ スプレッドの単層化 (パネルの右上の三角の下矢印▼をクリック)



ドキュメントで個々のスプレッド (= 見開き) ごとにカスタムの分割・統合設定を適用して、ドキュメント全体に設定されている透明の分割・統合プリセットより優先 (= スプレッドオーバーライド) させることができます。これは、たくさんの透明効果が設定されている高解像度画像と低解像度画像が混合したドキュメントの統合化の品質をコントロールするのに便利です。▶ P21

Acrobat 8 Professional

1 透明の分割・統合結果をプリセットとして保存

アドバンス ▶ 印刷工程 ▶ 分割・統合プレビュー

従来、透明の分割・統合は出力時に実行されるだけででした。プレビューはできるものの、ドキュメントには保存できませんでした。Acrobat 8 Professional では、分割・統合プリセットとして設定内容を保存することができます。分割・統合はドキュメント全体、特定のページ範囲を選択することができます。これによって、ドキュメント上から透明を一掃し、結果を確認しながら分割・統合のコントロールが可能です。



適用

適用ボタンをクリックするまで、ドキュメントは分割・統合されません。

Ps Photoshop CS3

Photoshop には分割・統合のコントロール自体はありません。その時点の書類の解像度で自動的に分割とラスター化を行い、データ書き出しの際に透明効果マスクを追加してアルファチャンネル情報を保持します。

分割・統合の確認

「分割・統合プレビュー」で確認する

透明効果を含んだデータを作成するには、どの部分に透明が使われ、分割・統合されるかを注意して確認する必要があります。そうすることで、費用をかける前に発生する可能性のある問題を発見して修正できます。

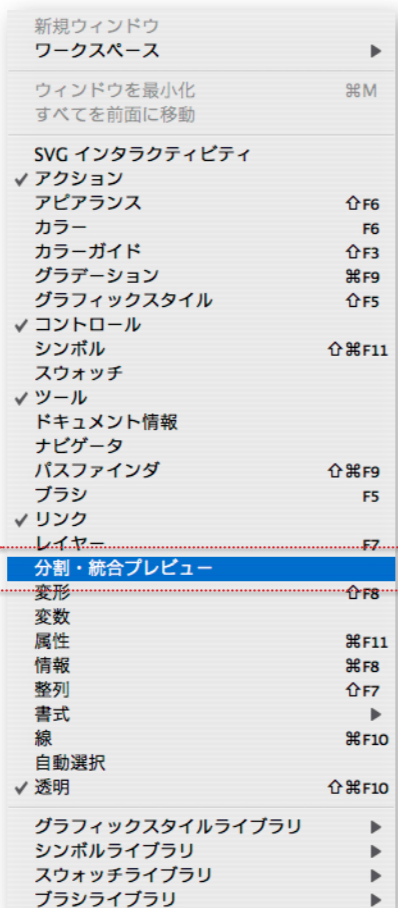
注意
分割・統合プレビューは、特色、オーバープリントおよび描画モードの正確なプレビューを行うためのものではありません。特色、オーバープリントおよび描画モードをプリントした時になるかをプレビューするには「オーバープリントプレビュー」モードを使用してください。



ファイルに透明部分が含まれているかどうかを調べるには、分割・統合プレビューを使用します。このプレビューには、現在の設定を使用した場合にファイルのどの領域が分割・統合されるかが表示されます。プレビューでファイルに透明部分が含まれていないことが示されている場合、分割・統合は行われません。以下では、主にIllustrator CS3での確認手順を例に説明しますが、その他のアプリケーション (InDesign CS3やAcrobat 8 Professional) においても、基本的な考え方は同様です。

1 分割・統合プレビューパネルを表示します。

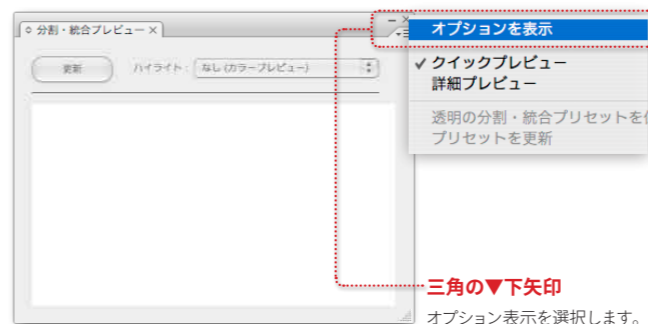
ウィンドウ ▶ 分割・統合プレビュー



InDesign CS3 の場合
ウィンドウ ▶ 出力 ▶ 透明の分割・統合
直接レイアウト上にプレビュー表示されるので、そこで確認を行います。

Acrobat 8 Professional の場合
アドバンスト ▶ 印刷工程 ▶ 分割・統合プレビュー
Illustrator CS3 同様、プレビューウィンドウで確認を行います。

2 プレビューを表示させます。

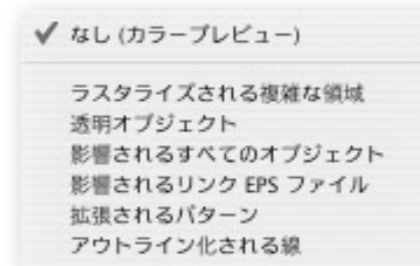


ここで一度「更新」ボタンでプレビューを表示させます。プレビューが表示されると [ハイライト:] ポップアップがアクティブになります。



1 更新
2 ハイライト:ポップアップ
[透明オブジェクト] を選択すると、プレビューで赤くハイライト表示される部分があります。ここが透明を含んでいる箇所になります。

その他の「分割・統合プレビュー」で確認できる [ハイライト:] ポップアップの詳細を説明します。



なし (カラープレビュー) ハイライトを行わずにアートワークのカラープレビューが表示されます。

ラスタライズされる複雑な領域 ラスタライズされる部分がハイライト表示されます。ここでハイライト表示される領域の境界線に、ラスタライズによる差異 (カラーマッチングの違い、解像度や階調の違いによる差異、いわゆるカーステッチ) が発生することがあります。(プリントドライバの設定とラスタライズ解像度によって異なります。)

影響されるすべてのオブジェクト 透明なオブジェクト、および透明なオブジェクトと重なり合うために透明の影響を受けるオブジェクトがハイライト表示されます。ハイライト表示されたオブジェクトは分割・統合処理の影響を受けます。

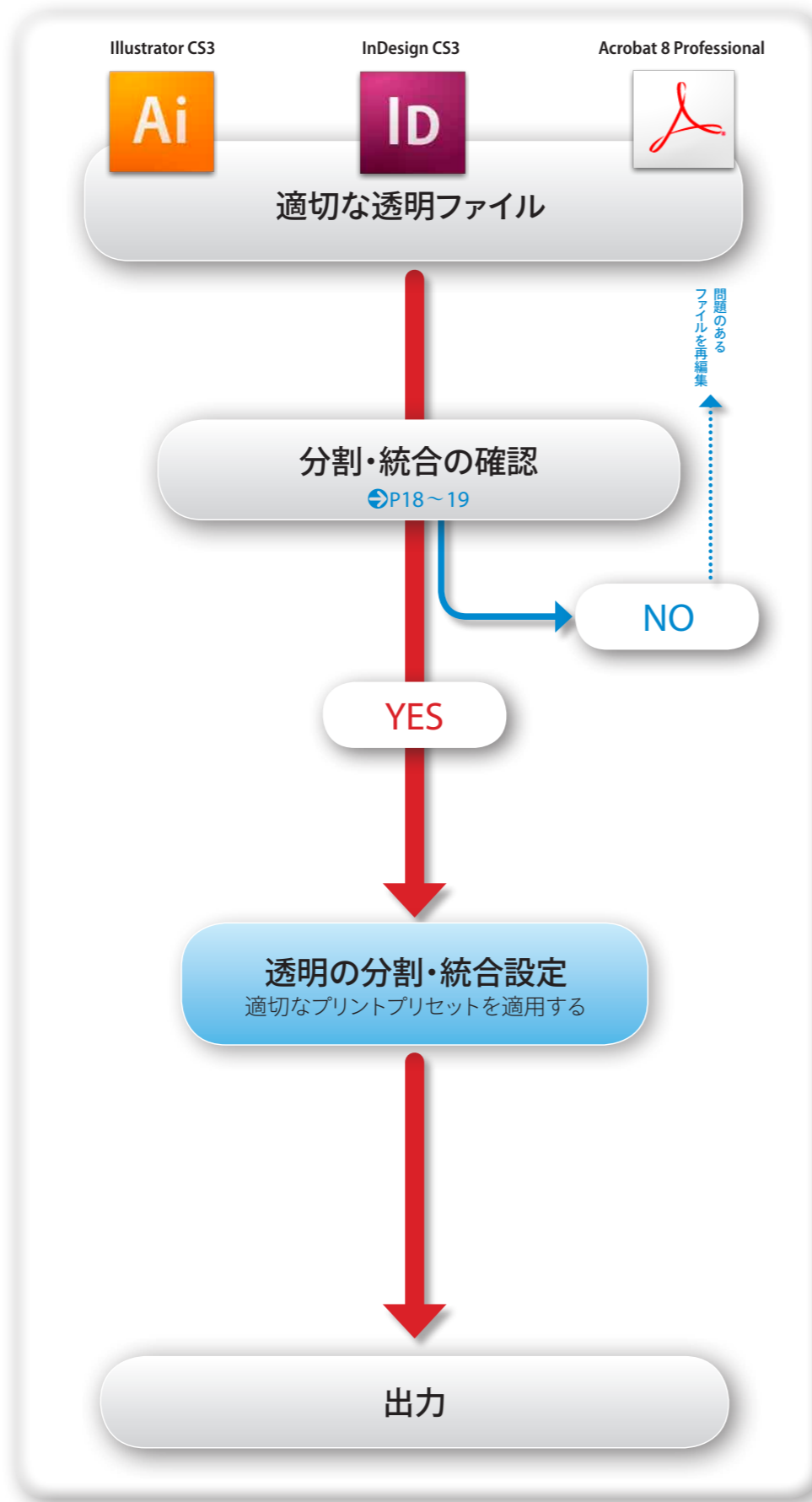
影響されるリンク EPS ファイル 透明部分の影響を受けるリンクされた EPS ファイルがハイライト表示されます。

拡張されるパターン 透明の影響を受けるパターンは、パターンとしてではなく、個々の画像や図形の集まりとして扱われます。この部分がすべてハイライト表示されます。

アウトライン化される線 アウトライン化される線がハイライト表示されます。アウトライン化される線に透明部分があるか、または「すべてのパスをアウトラインに変換」オプションが選択されているとハイライト表示されます。

透明効果を含むファイルの一般的なデータ出力ワークフロー

適切な透明ファイルをよりの確に出力するためには、プリントダイアログ上の設定が最終重要なポイントになります。アプリケーション別に出力設定のチェックポイントを確認します。



透明の分割・統合設定

適切なプリントプリセットを適用する



1 プリセット:

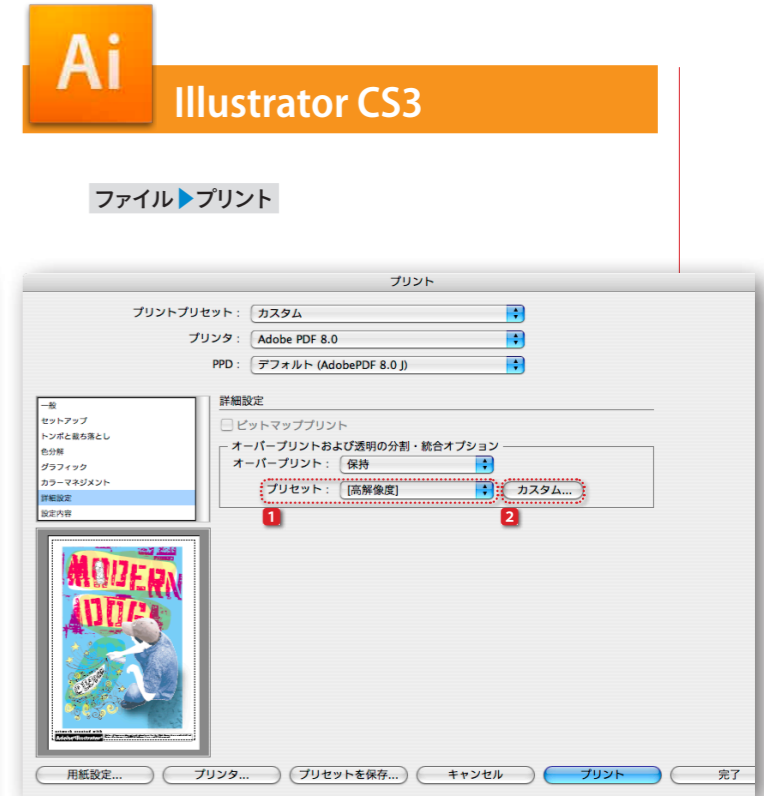
プリセットされた3つの設定は、ドキュメントの出力用途に合わせて、すべて最適化されています (P10)。お使いのプリント環境で最高の結果を出す設定を確認するには、最初に「高解像度」のプリセットから実行することをおすすめします。

2 スプレッドオーバーライドを無視

ページパネルサブメニューのスプレッドの単層化にて、各スプレッドごとに設定された、カスタムの分割・統合スタイルを無視して、プリセットで選択したスタイルをドキュメント上のすべての透明に反映させます。

注意

高解像度の分割・統合設定プリセットをドキュメント全体に均等に適用する方が簡単ですが、ワークフローでは、細かい詳細が存在しない特定のスプレッドには低品質の分割・統合設定プリセットを適用する方が便利な場合があります。低品質の分割・統合設定プリセットでは処理が高速になり、出力ファイルやPDFファイルが小さくなります。分割・統合設定をスプレッドオーバーライドとして適用する場合には、「スプレッドオーバーライドを無視」をオフにします。
 P17「分割・統合設定をスプレッドオーバーライドとして適用する」



1 設定

InDesign CS3の「プリセット」と同様です。

2 カスタム

必要であれば、カスタムボタンをクリックして、既存の設定を基にして新規プリセットの作成が可能です。

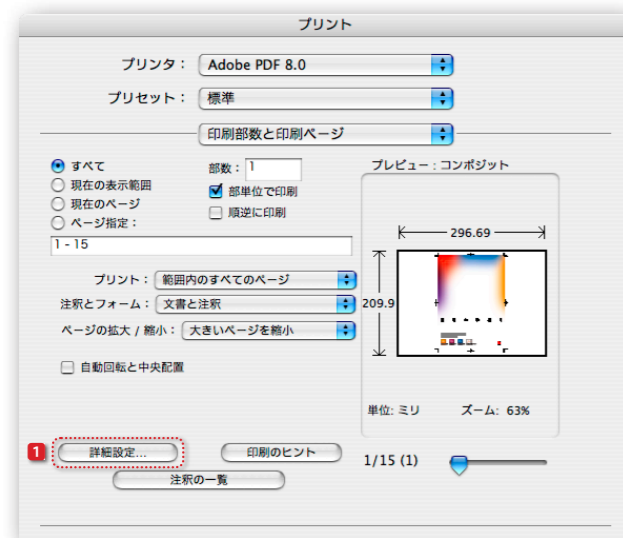
透明の分割・統合設定 (つづき)

適切なプリントプリセットを適用する



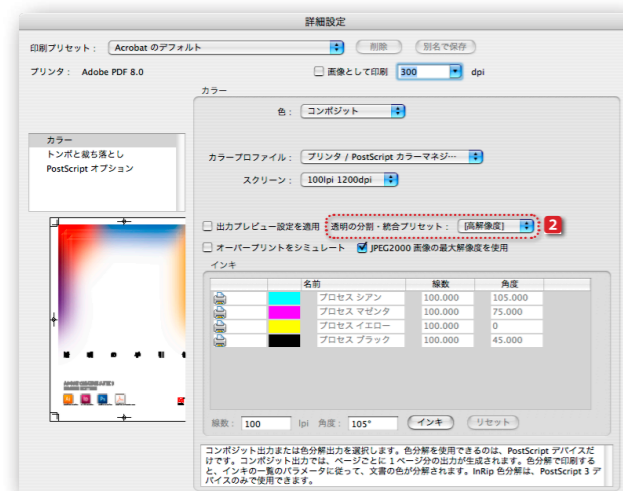
Acrobat 8 Professional

ファイル ▶ プリント



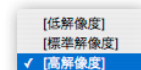
1 詳細設定

「詳細設定...」ボタンをクリックします。



2 透明の分割・統合プリセット

高解像度、標準解像度、低解像度のプリセットされた設定をベースに、分割・統合プレビューで (P17) 保存した設定を適用できます。



透明部分に関する問題の発生防止

透明部分に関連する
問題の発生を最小限に
抑えるには、
次のガイドラインに
従ってください。

最新の**アドビソフトウェアアップデート**をインストールし、使用します。

透明部分と相互作用しないすべての**テキストオブジェクト**を、**ドキュメントの最上位のレイヤー**に移動します。

「**オーバープリントプレビュー**」を**オン**にして、または**分版パネル**を**表示**して画面上でドキュメントを校正し、意図するとおりに出力が表示されるか確認します。分割・統合パネルを使用して、分割・統合の影響を受ける透明なオブジェクトを表示することもできます。

最新の**PostScriptプリンタ定義 (PPD) ファイル**をインストールし、使用します。

透明部分を使用しているか、またどのように使用したかを印刷・出力会社に伝えます。

印刷・出力会社は、**ビビッドカラーやインテリジェントカラーなど、プリンタドライバでの画像の前処理を無効にする必要があります**。多くのプリンタドライバには、写真の外観を調整するソフトウェアが含まれていますが、そのようなソフトウェアは、写真とラスターライズされた微小領域を区別できず、すべてのラスターライズカラーを変更するので、ステッチの問題が発生することがあります。

印刷・出力会社が**最新のRIPソフトウェアアップデート**を持っており、使用していることを確認します。

その他の既知の問題、解決済みの問題、制作とトラブルシューティングのヒントについて、**製品インストーラに付属のお読みください.pdfファイルをお読み下さい**。

オーバープリントと、透明部分を使用したスポットカラーを組み合わせるときに注意する。オーバープリントの結果を画面で表示するために「**オーバープリントプレビュー**」を**オン**にします。

可能であれば、**Illustrator CS3 ファイルのネイティブコピーを保存**します。



透明部分に関する問題の発生を防ぐ努力をしても、いくつかの問題は発生することがあります。次に、発生する可能性が高い順に問題のリストを示します。一般に、透明に関する問題は、ファイルを作成した方法や使用した分割・統合設定によって、さらに、印刷・出力会社がファイル処理する際に使用した方法や装置によって発生します。



- 1 スポットカラーがプロセスカラーの色版にカラーを表示したり、プロセスカラーに変換されることがあります。一部のプリプロセスソフトウェアが分割・統合されたEPSファイルを間違っただけで解釈し、その結果、スポットカラーがプロセスカラーに変換されることがあります。この場合はEPSを使用しないでください。ネイティブInDesign CS3、ネイティブIllustrator CS3、または編集可能な透明部分が含まれるAdobe PDFファイルを使用してください。
- 2 透明の分割・統合処理時に、スポットオブジェクトに手作業で割り当てられたオーバープリント属性を実行するプロセスが含まれることがあります。このような状況が発生した場合は、オーバープリント命令は分割・統合の後には保持されません。ただし、透明部分を分割・統合するときにオーバープリントが考慮されるので、オブジェクトはプリント時には正しく表示されます。プリント担当者は、RIPでオーバープリント命令を変更すると、オーバープリントに設定されたオブジェクトだけでなく、分割・統合された透明部分も影響を受けることを認識していなければなりません。透明部分を処理する場合は、RIPのオーバープリントを無視するオプションを使用してはなりません。
- 3 ベクトルオブジェクトが、出力デバイスには低すぎる解像度でラスターライズされることがあります。分割・統合の処理は、プリント担当が行うのが最も適切です。印刷・出力会社は、出力デバイスに適した分割・統合と解像度の設定を使用します。
- 4 ノイズが微小領域のエッジに沿って表示されることがあります。このような問題を防止するために、可能であれば、印刷・出力会社側で分割・統合を行います。
- 5 細い罫線（ヘアライン）や線が分割・統合されることがあります。一般に、この問題は、低解像度の出力デバイスでのみ発生します。
- 6 文字が、塗りつぶされた線に変換されることがあります。つまり、文字が太くなる場合があります。この問題は低解像度デバイスで発生することがあります。高解像度デバイスでは大きな問題にはなりません。

透明効果を使用したInDesign CS3およびIllustrator CS3 ファイルの保存と書き出し

ファイル形式別にみる透明効果の扱い

ファイル形式		透明効果の扱い
ネイティブ (推奨)	InDesign CS3 (.indd) Illustrator CS3 (.ai)	編集可能
PostScript (RIPまたはAcrobat Distiller用)	InDesign CS3 Illustrator CS3	分割・統合済み
Adobe PDF 1.3 (Acrobat 4)、 PDF/X 標準を含む	InDesign CS3 Illustrator CS3	分割・統合済み
Adobe PDF 1.4 (Acrobat 5) PDF 1.5 (Acrobat 6) PDF 1.6 (Acrobat 7) PDF 1.7 (Acrobat 8)	InDesign CS3 Illustrator CS3	編集可能 (Distillerを使用して作成した場合は分割・統合済み)
EPS	Illustrator CS3	分割・統合済み*
その他の形式		分割・統合済み**

保存または書き出し時のファイル形式の選択は、Illustrator CS3とInDesign CS3のネイティブ形式、Adobe PDF 1.4、PDF 1.5、PDF 1.6またはPDF 1.7など、透明効果を「ライブ」な状態 (=編集可能) で保持するファイル形式を使用してください。

ファイルをネイティブ形式で保存すると、他のファイル形式オプションと比較していくつかのメリットがあります。

プリント時の詳細な制御: 非ネイティブ形式 (PostScriptなど) でプリント、保存、または書き出す時まで、分割・統合と解像度の設定を制御できます。

ファイルのオーバーヘッドの減少: 管理・保存するファイルの数が減少し、保存に必要なディスク領域も削減されます。

「ライブ」な透明効果: ワークフロー全体を通して、編集可能な透明部分を保持できます。

*Illustrator CS3ではIllustrator EPSファイルを開くことができるので、透明部分を編集できます。その他のすべての製品では、EPSファイルの分割・統合された領域を配置し、使用できます。ファイルを埋め込まなければならない場合もあります。
**一部のグラフィックファイル形式 (Illustrator以外のEPSやTIFF) では、編集可能な透明部分を処理できません。

ADOBE® CREATIVE SUITE® 3 DESIGN EDITION



ADOBE® ILLUSTRATOR® CS3



ADOBE® INDESIGN® CS3



ADOBE® PHOTOSHOP® CS3



ADOBE® ACROBAT 8 PROFESSIONAL

Ai

ID

Ps



ADOBE CREATIVE SUITE 3 製品ガイド



モバイルサイトでもCS3情報配信中 <http://cs3.jp>

お持ちの携帯電話で左のカラーコードを読み取ってアクセスいただけます。
カラーコードリーダー(無料)をお持ちでない方は以下よりダウンロードしてください。
携帯各キャリア共通: <http://czip.jp>

製品の詳しい情報は www.adobe.com/jp/cs3design/

お求めは www.adobe.com/jp/store/

アドビ カスタマー サービス

Tel. ナビダイヤル 0570-06-7337または03-5350-0407

電話受付時間 9:30~17:30

アドビストアご注文窓口(注文専用)

Tel. フリーダイヤル 0120-61-3884 (ガイダンス1を選択)

(土、日、祝日および弊社指定休日を除く)

アドビ アカデミック コールセンター

Tel. 03-5350-7133

アドビ システムズ 株式会社 〒141-0032 東京都品川区大崎1-11-2 ゲートシティ大崎イーストタワー www.adobe.com/jp

この冊子に記載の情報は、2007年6月現在の情報です。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

Adobe, Adobe PDF, Adobe Logo, Acrobat, Adobe Bridge, Adobe Device Central, Adobe Illustrator, Adobe Stock Photos, Dreamweaver, Flash, InDesign, PhotoshopおよびVersion Cueは、Adobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社)の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。Mac, MacintoshおよびQuickTimeは、米国および他の国々におけるApple Inc.の登録商標です。インテルおよびPentiumは、アメリカ合衆国および他の国におけるインテルコーポレーションおよび子会社の登録商標または商標です。PowerPCは、International Business Machines Corporationの米国ならびに他の国における登録商標です。Microsoft, Windows, Windows VistaおよびDirectXは、米国Microsoft Corporationの米国ならびに他の国における商標または登録商標です。その他のすべての商標は、それぞれの権利帰属者の所有物です。

©2007 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. ASJST685 6/07

協力:大日本スクリーン製造株式会社

