

## トラブルを起こさないデータの受け渡し

### マスターパーツの作成という考え方

フィルムや絵の具という目に見える素材が写真やイラストに介在していた時代は、それをそのまま受け渡せば何の問題もなく次工程に引き継がれていました。しかし、作業のデジタル化が進展するとともに、具体的な物体が存在しないデータの受け渡しに、混乱が見られるようになりました。誰が何を行うのか曖昧なまま、扱いやすく加工しやすいデジタルデータが流通したからです。

例えば、撮影や画像合成とは絵作りであって印刷用のデータを作成する行為ではないのに、フォトグラファーに色変換を押し付けていないでしょうか。あるいは、色基準を理解せずにイラストを描いて、調整を行っていない自分のモニタやプリントに印刷側で刷り色を合わせるように言っていないでしょうか。

間違ったやり取りは作業効率を悪化させ、無駄なコストを掛けることになり、品質も低下させます。写真やイラストや文章といったパーツは、印刷物や Web ページなどにマルチユースすることを前提として、一旦完成させなければ責任を果たせません。今回は、データの受け渡しでトラブルを起こさない、適切なファイル形式や色基準を「マスターパーツの作成」におけるルールとして示します。

### 撮影画像や合成画像のチェックとデジタルデータの納品

デジタルカメラは、一般向けではかなり以前から普及していましたが、近年プロユースに十分応えられる品質の撮影ができるようになりました。そのため、報道から出版や広告に至るまで、あっという間にデジタルカメラによる撮影に移行し、画像合成なども Mac と Photoshop によって手軽に行えるようになっていきます。撮影や画像合成をどのように行うかはフォトグラファーやレタッチャーが判断することですが、データの受け渡しには一定のルールが必要です。

	色基準	ファイル形式	ICC プロファイル	チェック
ラスターデータ	Adobe RGB (1998)	TIFF	埋め込む	Photoshop PDF
ベクターデータ	Adobe RGB (1998)	Illustrator	埋め込む	PDF1.4
デザインワーク	Japan Color 2001 Coated	InDesign	埋め込まない	PDF1.4
プリプレスワーク	Japan Color 2001 Coated	PDF/X-1a	出力インテント	PDF1.3

1 ロケ先やスタジオなどの撮影場所以外で画像をチェックする場合は、Photoshop PDF 形式で解像度を下げて送信する。

