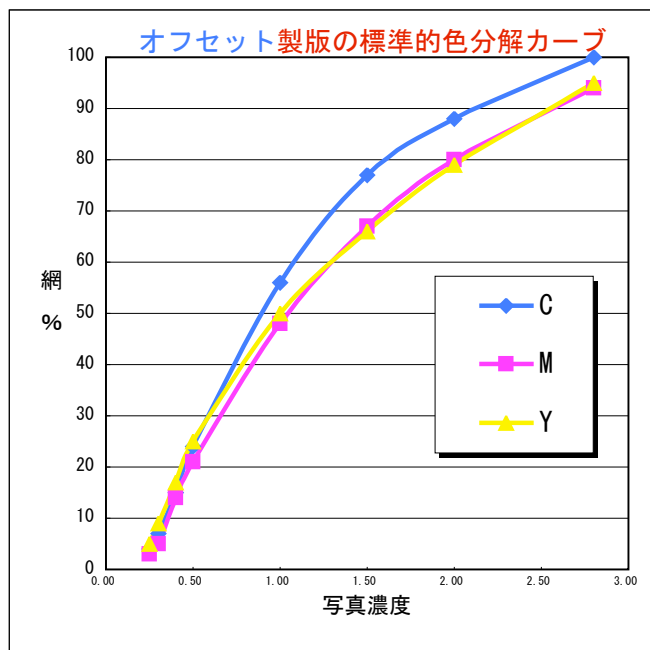


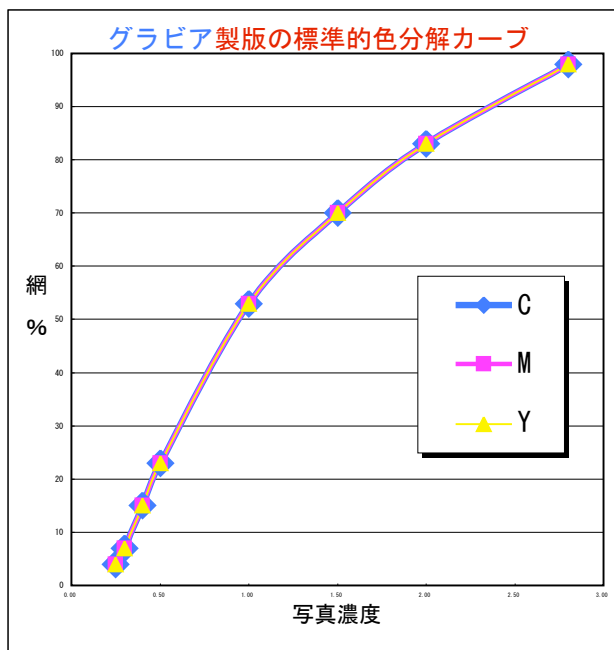
オフセット

	0.25	0.30	0.40	0.50	1.00	1.50	2.00	2.80
C	4	7	15	24	56	77	88	100
M	3	5	14	21	48	67	80	94
Y	5	9	17	25	50	66	79	95



グラビア

	0.25	0.30	0.40	0.50	1.00	1.50	2.00	2.80
C	4	7	15	23	53	70	83	98
M	4	7	15	23	53	70	83	98
Y	4	7	15	23	53	70	83	98



右のような色分解カーブは「理屈に合わない変なカーブ」と一喝してしまう人がほとんどでしょう。なぜなら、左のような色分解カーブしか見たことが無いからです。

DTPや製版の解説書を見ても左のカーブしかでてきません。

しかし、オフセット製版専門の人でも現場の人なら「YMC3版とも同じ%で色分解してもCTPのカーブを調整すれば結果は同じにできる」ことは理解してもらえそうです。

要は、そんなオキテ破りみたいなことをしていいのか？なんです。

オフセットでは、伝統的な左のようなカーブが継承され続けていて、こうなる理屈も確率しています。グラビアでもYMC3版とも同じ%で色分解する理屈が……ん～ん……無いんです。強いというなら数字がそろっていて便利？ぐらいでしょうか？（弊害は省略）

しかし、右のカーブにしても左のカーブも印刷結果は同じにすることができんですから…議論しても話は平行線です。

ただ、これだけは議論前に認識しておいてほしいんです。上のカーブの意味するところは**オフセットの網点の1%はどの色でも同じ面積ですが、グラビアの1%の面積は色ごとに違ってしまう**ということです。

ここを認識せずに上の二つのカーブの是非は語れないのです。

興味がある方は、あなたの会社の製版のチーフに聞いてみて下さい。左右どちらかの正当性を語ってくれるでしょう。

実はもうひとつの答えもあります。「icc profileで管理しているからこの問題はどうでもいい」という答えです。

どうでもいいんでしょうか！ここで「icc profileが性悪説」をぶちめきたいですが勝ち目が無いのでやめます。長い物には巻かれろです（笑）