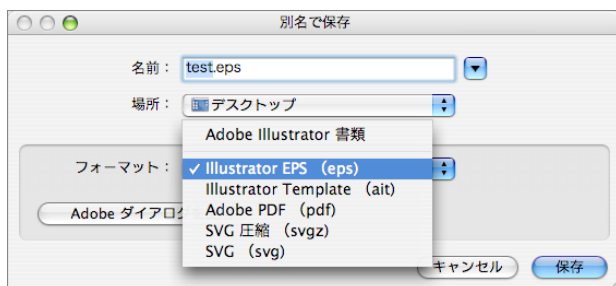


# EPS

いーびーえす



Adobe Illustrator から EPS で保存する画面。

Adobe Illustrator からは PDF でも保存することができるが、EPS も PDF も PostScript という技術がベースとなっている。



Adobe Photoshop から EPS で保存する画面。

画像処理ソフトウェアから保存される EPS はビットマップデータである。

Adobe InDesign や Adobe Illustrator に EPS を配置した場合、画像を埋め込まなければ、「プレビュー」で設定した画像が使用される。

通常は、8 ビットの Macintosh か、

TIFF (Windows の場合) を使用する。

「エンコーディング」は出力環境に応じて選択する必要がある。

## 概要

EPS とは Encapsulated PostScript (カプセル化された PostScript の意) の略で、PostScript という技術を利用したグラフィックデータのファイルフォーマットの一つです。拡張子は .eps です。

ベクターデータ、ビットマップデータのいずれをも含むことができるので、両者のファイルフォーマットとして利用されます。

ドロー系のソフトウェア (Adobe Illustrator や Inkscape など) で EPS を作成する場合、その中にビットマップデータが含まれていなければ、そのデータはベクターデータとなります。ビットマップデータが含まれていた場合、ビットマップデータの部分はビットマップデータ、ベクターデータはベクターデータとして扱われます。

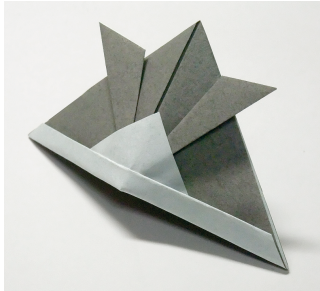
画像処理ソフトウェア (Adobe Photoshop や Gimp など) から作成される EPS はビットマップデータです。

ベクターデータが含まれている EPS を画像処理ソフトウェアで開くと、ベクターデータはビットマップデータに変換されます。

ビットマップデータの EPS は、CMYK、RGB、グレースケール、モノクロ 2 階調などのカラーモードに対応しており、TIFF と並び出版印刷用の画像として標準的に使われてきたファイルフォーマットです。TIFF に比べ EPS のデータはサイズが大きくなり、出力にも時間がかかります。

クリッピングパスという、他のソフトウェアに配置したときに画像が切り抜かれる範囲を設定する機能があります。EPS も TIFF もクリッピングパスが可能なのですが、Adobe Illustrator に画像を配置するのであれば EPS にします (Adobe InDesign であれば、EPS でも TIFF でもクリッピングパスの画像が配置できます)。

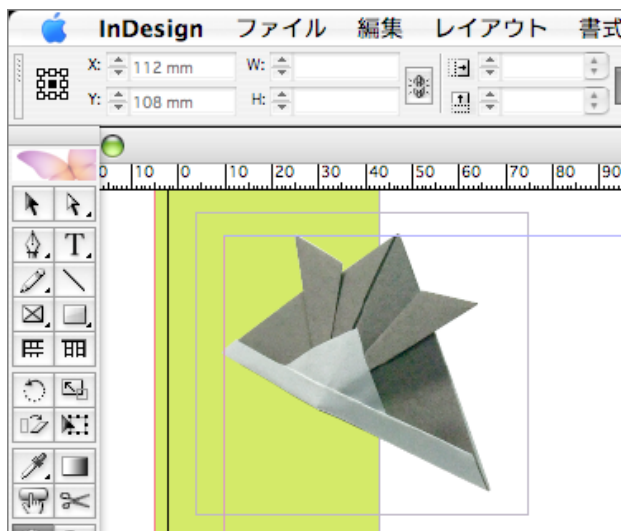
またアドビシステムズ社の製品間では PSD の連携が強化されているので、従来の EPS の用途の代わりに PSD が利用されることもあります。



Adobe Photoshop など  
クリッピングパスを作成し、  
TIFF で保存をする。



Adobe InDesign に配置すると、  
画像が切り抜かれる。



画像処理ソフトウェアでクリッピングパスを作成すると、  
他の DTP ソフトウェア上で、その部分だけが切り抜かれる。  
EPS でもクリッピングパスが可能。