

データ作成時のご注意

■作成サイズについて

- データは原寸サイズで作成してください。

■データ作成について

- ① すべて編集可能なバスターデータで作成してください。
- ② 文字はすべてアウトライン化してください。
- ③ 色は CMYK (シアン・マゼンタ・イエロー・ブラック) で作成してください。
※RGB カラーは使用しないでください。
- ④ グラフレーション、編掛けがある場合には見崩れが変わってくる場合がございます。
- ⑤ データは **ai** 形式で保存してください。
※拡張子を必ずつけてください。(拡張子とはタイトルの後に付く **.ai** の事です)

■塗り足しについて

- ① 別注品のデザインは入稿される際、**仕上がりサイズより外側の青線まで必ずデザインを行ってください。**
- ② 背景色が白以外の背面色や画像を使用する場合は、**仕上がりサイズより外側の青線まで色を付けてください。**
塗り足しが無い場合や塗り足しが少ない場合、白地が出る可能性があります。

■色について注意点

- 色の再現性は、印刷方法・媒体により異なります。
- パソコンのモニターとはイメージが異なるためできませんのでご注意ください。
- 印刷機の個体差により同じ色設定の出力でも、色の表現が若干異なる場合がございます。

■画像使用について

- ① **原寸サイズで解像度 100dpi 以上の画像をご使用ください。**
※画像解像度 100dpi 以下の画像の入稿に關しまして、画像の荒れ等の保証はできません。ご了承ください。
- ② 使用した画像は、Illustrator 上で埋め込みず、**リンクでの配置で作成してください。**
- ③ **データ (.ai 形式) と使用した画像は全てフォルダにまとめてご入稿ください。**
※配置している画像はもれなく全てご用意ください。
- ④ 画像は **eps** 形式で保存してください。
※pdf データは印刷時に変化する恐れがございます。使用しないでください。
※拡張子を必ずつけてください。(拡張子とはタイトルの後に付く **.eps** の事です)

写真
口使用写真は全てオリジナル写真をご用意ください。写真には全て著作権があります。
自社、個人で撮影または、所有権を持つている写真の使用をお願いいたします。
口お客様がご用意された写真での著作権トラブルに当社は一切関係ありません。
口悪い写真、粒子の飛んでいる写真など写真によってはお断りをする場合がございます。
弊社では、商品の品質を重視しています。お客様から、ご要望があった場合でもお客様にとって有益で無いと判断させていただくこともございます。

■アウトライン化について

- Illustrator でのご入稿の際は、必ずアウトラインの作成をお願いします。
フォントは全てアウトライン化をお願いします。

■特殊効果について

ドロップシャドウ

透明効果、ドロップシャドウ、ぼかしのご利用は入稿時に設定が変わる可能性があるためお勧めいたしません。もしご利用される場合は、必ず『**アピランスの分割**』を行い、画像に変更をしてください。

オーバープリント

トラブルの原因となりますので、**オーバープリント設定をしないでください。**
作成画面での確認はできませんので十分ご注意ください。
ご利用されていることにより、デザインの一部柄や文字が消える危険がございます。

スウォッチ (パターン)

パターンによる連続した模様を利用している場合、パターンのサイズや模様的位置が変化して印刷される危険がございます。
ご利用される場合は、**入稿前に『分割・拡張処理』を行ないパスになった事をご確認ください。**

印刷データ作成時の注意事項

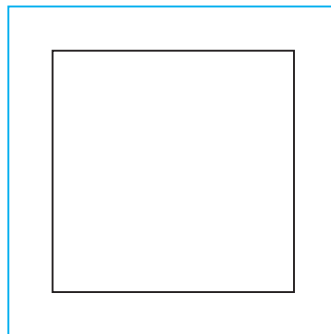
※作成前に必ずお読みください！

※店舗名等のロゴをデータで支給いただく場合、下記に合わせてデータをご用意ください。

【黒線】 **正面の仕上がりサイズ**となります。

【青線】 背景色が白以外の場合、**仕上がりサイズより大きく塗り足し**を付けてください。

サイズ：S3号 W273×H273mm



入稿時の注意事項

■データ作成ソフトについて

- 対応 OS **Macintosh** (※OS10.6.8 まで)
- 対応ソフト **Adobe Illustrator** (※バージョンは CS6 まで)

■データ入稿についてのおことわりとお願い

- ご入稿いただいたデータの内容や状況によっては再度ご入稿頂く場合もあります。
- データ作成不具合による再入稿に伴い納期が変更になる場合があります。ご了承ください。
- メールの添付以外の方法にてデータを再入稿される際は、お手数ですが必ずご連絡ください。