データ入稿時の注意事項

お客さまにAdobe Illustratorでの完全データ入稿を頂く必要がございます。 ここでは弊社で印刷に対応が可能なデータとはどのような物かをご説明致します。

1.Adobe Illustratorでの入稿(Illustrator ccまで対応) 2.フォントのアウトライン化が必要 3.CMYKモードでのデータ作成 4.ミリメートル設定でのデータ作成 5.画像のリンク切れについて 6.画像解像度について 7.IIIustratorのデータ入稿は1/10サイズ 8.トンボ (塗りたし)を作成する 9.データの推奨範囲内にデータをおさめる 10.仕上がりイメージの確認PDF(JPG)を添付 11.データを圧縮して送る

#### **01**. Adobe Illustratorでの入稿(Illustrator ccまで対応)

入稿には印刷に使用するIllustratorという、Adobe社が提供するベクターイメージ編集ソフトで作成 されたAIデータが必要です。幕はとても大きなサイズで印刷するため、ピクセルで作成される画像編 集ソフトではなく、ベクターで作成されたIllustratorを用います。これにより大きく印刷しても文字 や図形が粗くならずに印刷が可能です。

### 02. フォントのアウトライン化が必要

フォントはパソコンに標準で装備されているものから、ネットでダウンロードしたものや購入したラ イセンス付フォントまで様々です。 特にMacとWindowsなどOSの違いでもフォントは変わってきま す。

お客様が作成されたフォントのまま印刷する方法、それがフォントのアウトライン化です。これをしなければ弊社でデータを開いても文字化けし、データ不備となります。



#### **03**. CMYKモードでのデータ作成

普段我々が視覚的に映像で見る色鮮やかな写真や風景は、全てRGBモードで作成されています。これ はテレビやパソコンを通して見るためのカラーモードですが、幕は印刷機を使ったインクを用いての 印刷となります。そのため、CMYKモードに変える必要があるのです。

Illustratorのカラーモードは勿論、データに使用するリンク写真もCMYKモードにてご入稿ください。



## 04. ミリメートル設定でのデータ作成

Illustratorでのサイズ設定はミリメートルを必ずご利用ください。

ピクセル、ポイント、インチ等の設定ですと正しいサイズで作成出来ていない可能性があります。設 定は環境設定→単位→一般からミリメートルを指定してください。



	環境設定
ー般 選択範囲 - アンカー表示 テキスト 単位 ガイド・グリッド スマートガイド スラース ハイフネーション プラグイン・仮想記像ディスク ユーザーインターフェイス パフォーマンス ファイル管理 クリップボードの処理 プラックのアピアランス デバイス	単位 - 一般: ミリメートル → 絵: どりをル ポイント 文字: バイカ オブジェクトの弾励方法: マイト シノートル メートル シレック国際方法: シリメートル マントを単位とす: マントを単位とす: マントを単位とす: マントを単位とす: マントを単位とす:

#### 単位変換のやり方

 ● Illustratorの環境設定→単位→一般→ミリメートル を選択します。

## 05. 画像のリンク切れについて

Illustratorに写真をリンク配置した際に、その写真も一緒にご入稿頂く必要があります。

画像の埋め込み行為はアップロードサーバの負担となるため、リンク画像での入稿を推奨させて頂い ております。

Adobe CCより導入されたパッケージ機能を使って、簡単に入稿に必要なデータを一つのフォルダに 集める事が可能です。



#### 06. 画像解像度について

画像解像度とは「画像のきめ細かさ」を表します。解像度はdpiで表し、1inchの中にドットがどれだ けあるかで解像度が決まります。もともと解像度の低い画像を、サイズを保ったまま高解像度に修正 することはできません。弊社にて解像度を変更し印刷することはできませんので、修正はお客様にて していただきますようお願い致します。

印刷に適した画像解像度は、300dpi~350dpiです。(グレースケールの場合は600dpi、モノクロ2階 調の場合は1200dpi推奨)



#### **07**. Illustratorのデータ入稿は1/10サイズ

例えば5400×5400mmのデータをIllustratorで原寸で作ると非常にデータ容量が重くなります。基本的に1/10サイズに縮小頂き、ご入稿ください。

弊社にて出力時に原寸サイズに拡大して出力させて頂きます。

データに効果などを使用されている場合、縮小される際にはIllustratorの環境設定→一般の「パター ンも変形する」「角を拡大・縮小」「線幅と効果も拡大・縮小」には必ずチェックを入れてください。 ※画像サイズは縮小せず、印刷サイズの原寸のまま配置してください。

## 08. トンボ (塗りたし)を作成してください

トンボとは実際の仕上がり以上にデータを作成しておく事で、仕上がりサイズでカットした際にター ポリン生地がそのまま出ないようにする為に重要な方法です。仕上がりサイズしかデータがない場 合、カットの際にズレた場合何も印刷されていない生地がそのまま仕上がりに出て来ます。 Illustratorで1/10サイズで作成したものにトンボをつけ、伸ばしを作ってご入稿ください。



# 09. データの推奨範囲内にデータをおさめてください

ハトメ加工をご利用の場合、図のように20mm内側に打ち込みます。周囲ロープ縫込みハトメ加工な ど縫製がある場合、35mm内側に縫い込みます。

それぞれ40mm 内側 までにデザインをおさめる事を推奨致します。



### **10.** 仕上がりイメージの確認PDF(JPG)を入れてください。

確認用 PDF(JPG)がない場合、チェック作業は行わずデータ入稿のまま製作致します。

デザイン毎に制作枚数が違う場合や、デザイン毎に送り先が違う場合も確認用 PDF (JPG) にて指示 を入れてください。

Illustratorで効果やパターンを使用している場合、⑥の注意事項に気をつけながら確認用 PDF (JPG)を作成ください。

11. データは圧縮して送ってください。

データを入稿するときは、圧縮してファイルをコンパクトにまとめましょう。 圧縮して1つのファイルにすることで、入稿が簡単安全になります。

# ①必要なデータを 一つのフォルダーに集めます

②データの圧縮をします





#### Macの圧縮方法

データを集めたフォルダを 「control」キーを押しながら クリック、もしくは右クリック します。 次に、「"入稿データ"を圧縮」 を選択すると、フォルダーが 圧縮されZIPファイルができ あがります。



#### Windowsの圧縮方法

データを集めたフォルダを 右クリックします。 次に、「送る」→「圧縮(ZIP形 式フォルダ)」を選択すると、 フォルダが圧縮されZIP ファイルができます。