

# データ入稿について

\*本文CTP出力追加料金なし  
\*24時間オンライン入稿OK!!

## 対応アプリケーション

対応ソフトとして挙げられていなくても、PDF、EPS、JPEG、TIFFなどの形式にできれば、ほぼ印刷は可能になります。お問い合わせください。

 <b>Photoshop</b> すべて画像化 (ラスタライズ) 済みであれば全バージョン対応可です	 <b>Word</b> ※ver.2007まで Windows版
 <b>Illustrator</b> ver.9以降の透明機能、CSの新機能などは透明やラスタライズ設定にご注意ください	 <b>Excel</b> ※ver.2007まで Windows版
 <b>InDesign</b> 安全な出力のためにPDF形式に書き出しておの入稿を推奨します	 <b>PowerPoint</b> ※ver.2007まで Windows版
 <b>Quark XPress</b> ご相談ください ver.3.3、4.1 ※Mac版のみ	 <b>一太郎2010</b>
 <b>PageMaker</b> ご相談ください ver.6.5 ※Windows版のみ	 <b>PDF ver.1.3またはPDF/X-1a</b> AcrobatDistillerもしくはInDesignで作成したフォントを埋め込んだもの
 <b>コミックスタジオ</b> 「同人誌印刷所入稿データ」に書き出すこと	※Office 2007、Windows Vista、7への対応状況はお問い合わせください

## 画像解像度

フルカラー原稿	
一般の表紙・口絵など	350dpi
モノクロ原稿	
グレースケール	350~600dpi
モノクロ2階調	600~1200dpi

## 入稿媒体

- オンライン入稿 (FTP)
- CD-R  
(CDをパケットライト方式で焼かないでください)
- DVD-R (DVD-RAM、DVD-RWは使用できません)
- 3.5インチMO  
(128、230、640MB、Mac用のみ1.3GB)
- ZIP (100MB)

## データ入稿時の注意

- 入稿の際は、必ず**データ仕様リスト**を用意し、チェック項目を確認してください。(データ仕様リストは簡易マニュアルからコピーするほか、ホームページのダウンロードコーナーにもあります)
- **出力見本は必ず添付してください** (モノクロ・縮小でも可)。色見本として以外に入稿内容の確認のために必要です。また、出力見本は入稿する**最終データ**から作成してください。
- 入稿メディアには必要なデータだけ入れ、メディアのラベルにお名前、タイトル、ファイル名、作成環境などの事項を明記してください。
- 万が一の場合に備え、入稿データは必ず**バックアップ**を取ってください。
- ファイル名はなるべく**半角英数・8文字以内**で、**拡張子**をつけてください (ファイル名が化けてしまうことがあります)。
- 本文データのファイル名はページ順に従って、**ノンブルと同じ番号**で付けていってください (Photoshop等)。
- データ入稿の場合、原稿は必ず**原寸で作成してください**。(アナログ原稿と混在の場合も同様です)

## Adobe CS以降のバージョンについて

### Photoshop CS以降の場合

画像を統合し、レイヤー効果やベクトルデータが残っていない限りは可能です。保存の際は、環境設定で**PSDファイルの互換性を最大化**に設定してください。

### Illustrator CSの場合

ver.9以降の透明機能や、CSの新機能などで一部の機能は印刷に対応出来ない場合があります。また、適切な透明・ラスタライズ設定がされていないと印刷品質が低下するおそれがありますのでご注意ください。

【書類設定】【ドキュメント設定】で「書き出し」の項目のスライダを「高画質/低速」や「高解像度」としてください。また「ラスタライズ」の際の解像度は350dpiとしてください。

### InDesign CSの場合

安全な出力のため、PDFデータに書き出しておの入稿をお勧めします。

PDFを作成する際の設定は、InDesign ver.2までは「プレス」、CS以降は「PDF/X-1a」形式を推奨します。

## Office 2007ソフトについて

Word 2007等Office 2007については、新機能を印刷で問題なく再現できるか保証がありません。特殊な機能は扱いにご注意ください。

## Windows Vista以降の文字環境について

Windows Vistaからは従来のOSから文字環境が大きく変更されました。それにより、**122文字がXP以前とVista以降で異なる字体に置き換わる**、**Vista以降で追加された文字は、XP以前で読み込むと「・」に化ける**といった問題があります。作成途中でOSをアップグレードした、複数の人間が異なるOS環境で作業しているケース等、充分ご注意ください。また、文字原稿では必ず使用OSを申告してください。

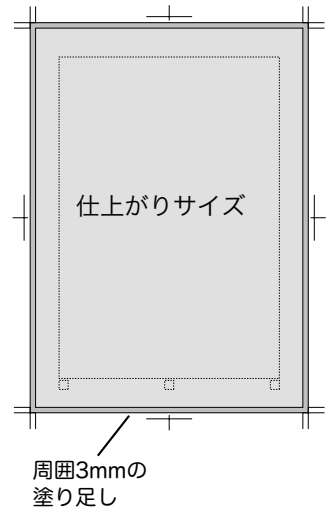
## カラー原稿について

- Photoshop 画像は、**レイヤーをすべて統合し（画像を統合）、アルファチャンネルやパスは削除してからご入稿ください。**
- カラーデータは基本的に **CMYK** で作成してください。CMYK モードで作成することができないソフトの場合、RGB でも OK ですが、CMYK と RGB では表現できる色の領域が異なるため、そのままの色味は完全には再現できない場合があります。特に、色域警告（情報で「!」の表示）が出る色は、CMYK で再現することはできない色ですのでご注意ください。
- **画像サイズは必ず原寸で、【表1・表4の仕上がりサイズ】+【背幅】+【天地左右3~5mm】の塗り足し分の画像が必要です。**
- 表紙と裏表紙を別々に作成する場合、**背の部分は表1と表4のどちらから取るのかを明記してください**（指定のない限り背の中心で合わせます）。また、表1と表4の画像解像度は同じにしてください。
- Photoshop データでは、天地左右それぞれに均等に塗り足し（3~5mm）があれば、画像内にトンボが入ってなくても可です。
- **黒が CMYK すべて100%の4色総ベタで生成されていると、裏写りや乾燥不良を起こすためトンボ以外では印刷できません。** CMYKのインク量の合計値は300~360%程度を限度としてください。

## モノクロ原稿について

### 本文用データの作り方

- 本のサイズ原寸で、**仕上がり原寸+周囲3mm塗り足し**の大ききで作成します。この塗り足しがないと、本になった際に余白が出てしまうことがあります。また、切れては困るものは仕上がり位置より3mm以上は離すようにしましょう。  
ホームページからダウンロードできる本文用 PICO トンボには、内枠や仕上がり位置、塗足し範囲を示すアタリ線が入っています。
- 本文データは、面付け専用ソフトによって CTP にて出力します。この際、自動的に**画像の中心を基準に面付け**されますので、天地左右の余白の取り方に偏りがあつたりすると、その分だけ位置がずれた状態で出力されてしまいます。Photoshop 等では余白が均等で画像が中心に入っているか、Illustrator の場合はトンボ外に余計なオブジェクトがないかをご確認ください。
- **必ず仕上がりに出る場所にノンブルが必要です。**ノンブルが入っていないと、データ上ではファイル名からページ順が分かって、印刷・製本の段階では確認できないため、**乱丁・落丁を起こす元になります。**誌面にノンブルが出ないようにしたい場合も、極力、のど側の仕上りの位置ギリギリに入れるなどして入れてください。（のど側の仕上がり外に入れてしまうと、面付け時には切れてしまって見えません。また、文字サイズは最低 5pt 以上を目安にしてください。）



規格	仕上がりサイズ		最低必要な画像サイズ (周囲に3mm塗り足し)	
	横	縦	横	縦
A5	148 mm	210 mm	154 mm	216 mm
B5	182 mm	257 mm	188 mm	263 mm
A4	210 mm	297 mm	216 mm	303 mm

※ Photoshop 等画像データでは、仕上がりサイズ+周囲に均等な最低3mmの塗り足しがあれば、トンボはなくても結構です。（画像中心を基準に面付けされます。）

※ Illustrator ではトンボ（トリムマークで作成）が必須です。なお、トンボの外側にオブジェクトを置かないこと。

### ■モアレの起こるデータ

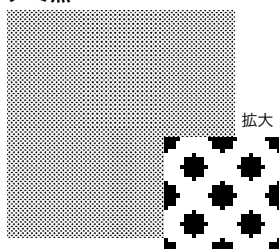
「モアレ」とは、網点同士の干渉による独特の模様です。スクリーントーンのような「アミ点」（ハーフトーン）の効果をを使う場合、気をつけないと激しいモアレが発生してしまいます。

それにはまず、アミ点のドットが完全な白か黒（濃度0%か100%）でグレー部分が存在しないようにすることが重要です。

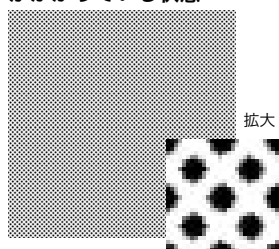
モアレの要因で主なものは、「**グレーの部分とトーン（アミ点）画像との干渉**」と「**トーンのドットの形が不均一である**」ことです。

CTPでは、グレースケールの画像をごく細かいドットによるアミ点の状態です。この時、トーンのアミ点部分のまわりがボケてグレーになっていたり（ドットにアンチエイリアスがかかっている）、あるいはアミ点自体がグレーで着色されている、また、グレーで塗った部分の上にトーンを重ねた効果等では、CTPでアミ掛けされるグレーの部分とアミ点の形状のトーン画像の間でアミ同士の干渉が起こってしまいます。また、最初はきれいなデジタルトーンであっても、解像度の変更や、拡大・縮小、回転などの変形を加えると、画像にアンチエイリアスがかかって点の周辺にグレーの部分ができ、モアレの原因となります。また、不均一なアミ点は、解像度の不足ほか、スキャナでスクリーントーンを貼り込んだ原稿を取り込んだり、写真印刷物を取り込むと高い確率で発生します。特に、手描き原稿でスクリーントーンを貼ったものは、トーンのアミ点角度が一定ではないため、ある部分のモアレが消えるように出力を調整しても、代わりに別の所のモアレが目立ってしまうといった具合で対処のしようがありません。このような網点のある原稿を取り込む場合は、高解像度でスキャンしてモノクロ2階調画像にすることである程度は抑えられます。またモノクロ2階調の画像を他のアプリケーションに配置する際にも、同様に配置後に**サイズ変更をしない**という注意が必要です。

例 白と黒の2階調で作成されたアミ点



アミ点にアンチエイリアスがかかっている状態



アミ点がグレーで着色されている状態

