

# 山陰中央新報

## デジタルデータ入稿ガイドライン

2007年12月より

【改訂版 第3 - 2版】

広告局広告編成部

### 入稿について

#### 【入稿原稿の内容】

モノクロ原稿（スミ1色） カラー原稿の色別は問わない。

単色の場合、特注インク（OP）使用は不可。必ず合成色とする。

#### 【データ入稿での入稿物】

- 1、原稿データ保存媒体（MO、CD、DVD、FD）は、必ずハードケースに入れること。

また、**必ず Mac OS 標準フォーマット**であること。

- ・MS - DOS 形式のフォーマットは受け付けません。
- ・OS X での MO フォーマットは「アップル拡張」形式のみ対応。  
「Unix」形式は未対応。

入稿データのウィルスチェックは必ず行うこと。

- 2、弊社では不備、不完全データの修正は基本的には行いません。

不備、不完全データは出稿元へ返却し再入稿とします。掲載日等やむを得ない事情がある場合、修正に応じる場合があります。

この場合、別途料金（P15参照）が発生致します。（広告編成部へ問い合わせる）

- 3、念校ゲラ、色校ゲラ（出力見本）

カラー・モノクロ広告に関わらず PostScript プリンタで出力した、原寸サイズの最終ゲラに掲載日を記載し、データに添付し入稿する。（カラー原稿は校正刷と同等のゲラが必要）。入稿チェックシート（P13参照）。

カンブ（最終ゲラ）枚数は、カラー・モノクロとも **2枚必要**。

【使用可能な Mac 環境】

**Windows データ、PDF 形式のデータは受付ません。**

1、OS は、OS ~ OS 9.x。OS X 10.4.4 まで。

**Intel 版 Mac OS X 10.4 は Adobe ソフトの動作が未保障のため NG。**

2、使用可能なアプリケーションとバージョン

Adobe Photoshop ~ CS2                      Adobe Illustrator ~ CS2

Quark Xpress3.3、4.1、6.51                  Adobe Indesign ~ CS2\_J

各アプリケーションは最新のアップデートを適用することを推奨

入稿チェックポイント

1、Illustrator ~ CS2 のアウトライン eps データですか？

2、アウトライン eps が配置されている Quark・Indesign データがありますか？

Quark・Indesign ドキュメント = **最終出力ファイル**

(Quark Xpress・Indesign をお持ちで無い製作会社のアウトライン eps データ  
については弊社で配置 (貼付作業) を行います。別途料金 (P15 参照)。

3、Quark 張込み時、画像使用の状況が全て OK になっていますか？

(Quark 張込み後 Illustrator を手直しした場合必ず Quark で更新を行う事)

4、弊社ではスミベタ領域は、広告全体の 3 分の 1 迄と定めています。3 分の 1 以上の時は、その領域にアミ掛けして下さい。アミ濃度は 85% までとする。

【制作段階での留意点】

イラストレーター編

Adobe Illustrator ~ CS2

Illustrator ver7.0・ver8.0 については出力トラブルを招く危険性があるため使用不可。

1) Illustrator ..... CS2 までを使用。

2) 透明効果・ぼかし・ドロップシャドウ・グラデーション・罫線パターンに  
不具合が生じる可能性があるため、この**制作レベルは 9.x**までに留める。

## Illustrator での制作注意点

### 1、原稿サイズとバウンディングボックス

Illustrator データはバウンディングボックスがそのまま原稿サイズとして認識されます。このため広告枠罫の内側、外側のトンボ、注釈、色玉、孤立点・ガイドライン（アンカーポイントが残る）など不要なオブジェクトは削除してください。（バウンディングボックスが肥大化するため）

### 2、テキストオブジェクトのベースラインやテキストボックスを広告サイズより大きくしないで下さい。（バウンディングボックスが肥大化するため）

### 3、Illustrator のカラーは CMYK、モノクロはグレースケールで処理する。 （ カラーパレットでの RGB、HSB などのカラーモデルは使用不可 ）

### 4、デフォルトでスウォッチライブラリに登録されているスポットカラー、スウォッチライブラリ内の複雑な背景オブジェクトなどは余分な版の増加を招く恐れがあるため、使用不可。（CMYK、グレースケールモードで作成）

### 5、グラデーションメッシュ、グラデーション、カラーブレンド機能を利用したオブジェクト等は、原則的に eps 画像データに変換してから配置するか、掲載実寸で 200dpi ~ 300dpi 程度の解像度でラスターライズ（ver7.x 以上）して下さい。特にアウトライン文字にグラデーションを設定したオブジェクトに対して、ブレンド機能を使用した場合は必ず画像データに変換し配置する。（トーンジャンプや、出力エラーにつながる為）

### 6、ファイル形式は Illustrator eps、ポストスクリプトのレベル 2 で保存する。 保存バージョンは、制作した Illustrator のバージョンで保存する。（CS2 まで） バージョンを落として保存をしたときに意図と異なるオーバープリント等の情報が入る場合がある。（Illustrator CS2 作成    Illustrator ver8 保存）

### 7、原稿サイズは数字で正確に。罫線設定が中心罫になるため線幅分大きくならないよう、罫の太さの外側を原稿サイズとして設定する。図 1・図 2 参照。

### 8、オーバープリント、トラッピングの設定は制作意図に反した結果に繋がるため使用不可。

### 9、不要なレイヤーは削除する。

10、オブジェクトのロックはしない。またグループ化は極力少なくする。

11、フォント

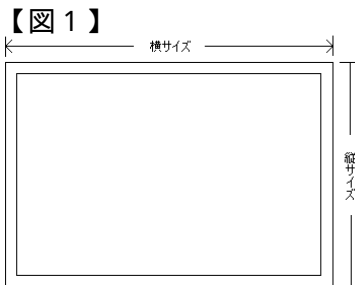
**全てのフォントはアウトライン化処理する。**

弊社 RIP 側ではフォントを持ちません。アウトライン未処理のフォントは全て文字化けします。(再入稿の対象：料金発生 P15 参照)

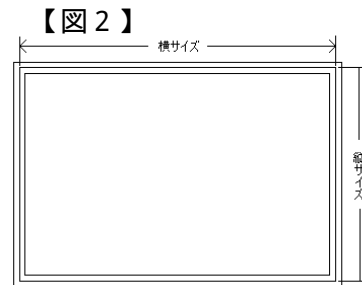
12、広告囲み罫について

Illustrator で描く広告囲み罫は中心が原点となっており、そのままで作成すると出来上がった広告はサイズより罫分大きくなるので注意が必要 (Quark・Indesign 貼付け時)。 図2 参照。

広告枠( 囲み罫 )はイラストレータで作成してください。全体サイズに注意。 図1・2 参照。



1) 正常な広告サイズ



2) 中心罫のため  
広告サイズが大きくなる。

画像配置について

- 1、Illustrator ver5.5 での画像・素材の埋込処理は出来ません。
- 2、Illustrator での画像・素材の配置方法は、埋込処理でも構いません。  
しかし、「埋込処理」であっても配置した画像・素材も一緒に入稿データに添付してください。(トラブル防止)
- 3、画像データは最初に Photoshop で適切な範囲にトリミングする。Illustrator ではクリッピングマスク処理によりトリミングする。(画像の余分なところを白地のオブジェクトで覆い隠すと、バウンディングボックスが肥大化しトラブルの要因となる)

## フォトショップ編

### Adobe Photoshop4.0～5.5

6.0以上のバージョンの場合、バージョン4.0～5.5に無い機能は使用しない。

- 1、Photoshopでの制作...ver4.0～ver5.5範囲内での制作を推奨。  
(Photoshop ver6.0での制作データ(新機能)は、弊社システムでの出力検証がなされておらず、出力トラブルの原因になる可能性があるため使用不可。  
しかし、ver4.0～ver5.5の範囲以外(新機能)を使用されなければ問題ないと考えます。不具合発生時は連絡対応。)
- 2、ファイル保存はeps形式を使用し、画像圧縮(Jpeg)はしない。  
(DCS、POI方式での保存は不可)
- 3、写真データのICCプロファイルは設定しない。
- 4、プレビューはMacintosh(8bit/pixels)設定。
- 5、エンコーディングはバイナリー形式で保存。
- 6、ハーフトーン情報、トランスファー関数、カラーマネージメント(プロファイル)は使用不可。
- 7、ロゴ・マーク等のモノクロ2階調データは、解像度800～1200dpi程度のeps形式で保存。
- 8、カラー画像はCMYKモード、モノクロ画像はグレースケールモードを使用。  
RGBモードは使用不可。
- 9、スキャニングする際は適正解像度をレイアウト原寸で作成する。レイアウト上での拡大・縮小は画像のピクセル(画素)に影響を及ぼし、モアレが出やすく印刷のクオリティーが著しく低下する。  
**写真分解時のUCR値は280%程度に抑える**
- 10、画像処理について
  - ・新聞印刷では実際の網点が原稿の網点よりも太ります。この現象を「ドットゲイン」といい、写真は暗くなり、色が濁ったりします。

処理する写真により設定は異なりますが、まずハイライト（どの部分まで飛ばすか）、シャドー（どこからベタにするか）を設定します。そして、中間の調子は明るめに処理します。

- ・画像の色調整はモニター画面での色具合ではなく、網%の数値で処理を行ってください。

#### モノクロ画像処理のポイント

元データがRGBモードの場合はグレースケールに変換してください。

- ・ハイライト・シャドー点を以下のように設定します。

ハイライト点：6%

シャドー点：85%

- ・トーンカーブの調整

アンダー（暗い）写真：トーンカーブを削って対応してください。

オーバー（明るい）写真：トーンカーブを盛って対応してください。

- ・シャープネスの調整

アンシャープマスクで輪郭強調を行います。

新聞印刷ではシャープ感が出にくいいため強めに調整してください。

- ・EPS形式で保存してください。

#### カラー画像処理のポイント

元データがRGBモードの場合は RGBで画像処理後にCMYKで保存してください。

グレーバランスを考慮して設定を行ってください。

- ・ハイライト・シャドー点を以下のように設定します。

（例えば）

ハイライト点：C4%、M2%、Y2%

原稿により異なる

シャドー点：C80%、M75%、Y75%、K50%

原稿により異なる

インク総量（UCR）は280%程度に抑えます。

- ・トーンカーブ・特定色域調整では原稿により調子がまちまちの為、原稿に応じた調整をします

- ・シャープネスの調整

アンシャープマスクで輪郭強調を行います。

新聞印刷ではシャープ感が出にくいいため強めに調整してください。

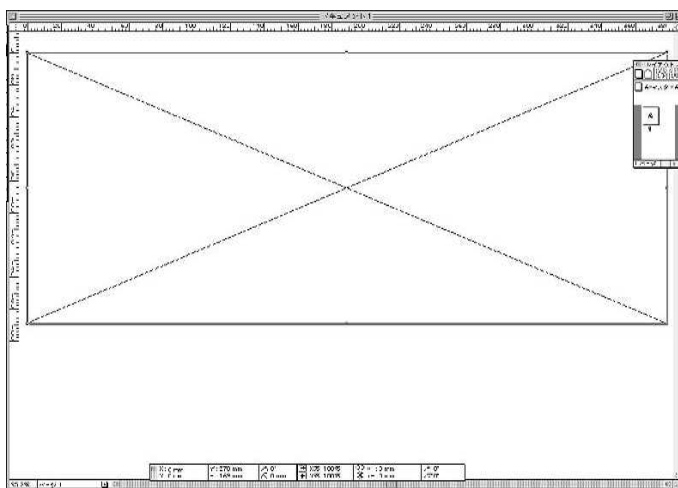
- ・CMYKへ変換し、EPS形式で保存してください。

- 11、画像解像度は適正な設定をする。(レイアウト原寸で 200 ~ 300dpi 程度を推奨)
- 12、画像データは Photoshop で適切な範囲にトリミングしたものを貼り込む。  
(トリミングされず、隠れている範囲が大きい画像データを貼付したファイルは不必要に重く、マシントラブルの原因になる)

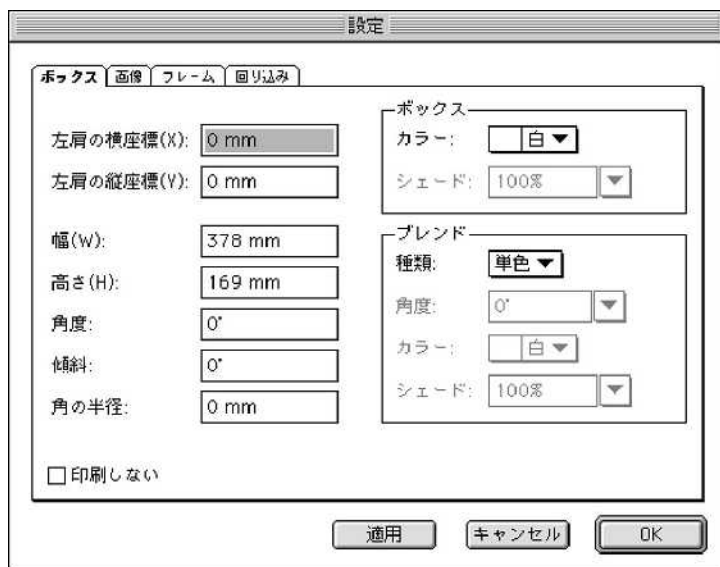
#### Quark Xpress 編

##### Quark Xpress3.3 ~ 4.1

- 1、Quark で文字の入力はしない。Quark ではアウトラインはとれません。
- 2、弊社システムではドキュメントサイズを広告サイズと認識する為、方形画像ボックスツールで広告サイズを正確に作る。(数値入力。P14 参照)
- 3、画像取り込みで画像ボックスに Illustrator アウトライン eps を配置する。



- 4、下図のように縦横座標は0 mm、幅・高さは広告サイズとする。  
ドキュメントサイズと画像ボックスのサイズは同一にする。



- 5、設定の画像で横オフセット・縦オフセット共、数値を入れない。縦横比率は100%とする（デフォルト）



- 6、マージンガイドに数値を入れない。（デフォルト値：0 とする）



- 7、マスターコピーはしない。
- 8、一つの広告に一つのドキュメントとする。
- 9、別刷り：タブロイド版  
ドキュメントは刷り面の見開き状態で1つのドキュメントとする。  
複数ページを一つのドキュメントの中に作らない。  
：ブランケット版  
1ページにつき1ドキュメントとする。
- 10、カラー設定はCMYKに設定し、スポットカラーは使用しない。
- 11、デフォルトの青・赤・緑はスポットカラーなので使用しない。
- 12、ドキュメントサイズがバウンディングボックスになるため、ドキュメントサイズが広告サイズと異ならないよう注意する。

### **Quark ドキュメントデータ=最終出力ファイル**

Adobe Indesign 編

Indesign CS2\_J

Adobe Indesign (.indd) CS2\_J まででの入稿が可能となりました。(07年7月～)

- 1、基本的に Quark と同様の使い方となります
- 2、Indesign で文字の入力はしない。Indesign ではアウトラインはとれません。
- 3、弊社システムではドキュメントサイズを広告サイズと認識します。  
新規ドキュメント—— ページサイズ(広告サイズ)を正確に作る(数値入力)。  
広告サイズはP 1 3 参照  
マージンサイズは天地左右全て0ミリとする、段組は無視してよい。
- 4、長方形フレームツールで画像ボックスを作る(ドキュメントサイズと同数値)。
- 5、ファイル —— 配置 Illustrator アウトライン eps を配置する

6、オブジェクト —— オブジェクトサイズの調整 —— 内容をフレームに合わせる線幅に注意。Illustrator 編での「12、広告囲み罫について」を参照。

7、別名で保存 —— フォーマットは Indesign CS2 ドキュメント (.indd)

**Indesign CS2 ドキュメントデータ = 最終出力ファイル**

【データ入稿関連】

( 1 ) MO入稿での入稿ファイル

1 ) Illustrator eps ファイル (バージョン範囲内)

2 ) 配置 (リンク) された素材の eps データ (バージョン範囲内)

Illustrator eps ファイル + 配置した素材データ

配置画像・素材は「画像埋込処理」をして頂いても構いません。しかし、トラブル防止のため「埋込んだ素材・画像データ」も入稿媒体の同一フォルダ内に置いて下さい。

3 ) Quark Xpress で eps 配置した Quark ファイル (最終出力データ)。

または、Indesign で eps 配置した Indesign ファイル (最終出力データ)  
入稿ファイルは上記 1 ) + 2 ) + 3 ) が必要です。

フォーマットは eps、バージョンはポストスクリプト レベル2で保存。

データ完成後に訂正を行った場合、必ず新しい eps データを Quark or Indesign で配置し、保存し直して下さい。(Quark の場合「更新 保存」でも構いません)

( 2 ) 入稿メディア (媒体) のフォーマットと留意点

1 ) 3.5 インチ MO (128MB、230MB、640MB)

CD - R、CD - RW、DVD - R、DVD - RW、フロッピーディスク (FD)

2 ) Mac OS 標準フォーマット (HFS) でフォーマットしたメディアを使用。

3 ) ファイル名に記号は使用せず、余り長いファイル名にしない。

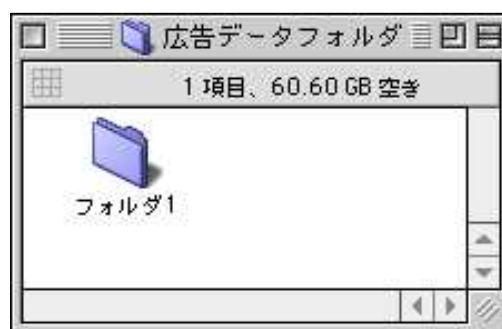
4) 入稿フォルダ名は掲載日、広告内容が把握できる名前をつける。

5) 出力データ、配置した画像、部品等必要なファイルは全て一つのフォルダ内に入れる。複数のフォルダにデータを分けて入れない。未使用、不必要な部品ファイルは削除しフォルダ内に入れない。

悪い例



良い例



複数のデータが混在している

必ず一つのフォルダに全てのデータ、部品等のファイルを入れる。

6) 入稿メディア (MO・CD-R・CD-R・DVD-R・DVD-RW・FD) 1つに、1件の広告データを入れる (上右図)。上左図のように複数件混在させない。

7) データ入稿時には弊社指定の入稿チェックシートに必要事項を記載し、出力ゲラ (カラー、モノクロ共) 2枚と一緒に添付する。(最終ファイル「Quark ファイル名」or「Indesign ファイル名」を必ず記載する)

( 3 ) 弊社では不備、不完全データの修正は基本的には行いません。

不備不完全データは出稿元へ返却し再入稿とします。掲載日等やむを得ない事情がある場合、修正に応じる場合があります。この場合、別途料金 ( P15 参照 ) が発生致します。( 広告編成部へ問い合わせる )

( 4 ) オンライン送稿での入稿ファイル

現在デジタルSEND送稿 ( EDI ) のみ対応。これ以外のオンライン送稿には対応していません。

#### 【その他】

弊社 RIP 設定及び画像処理・解像度

1 ) 画像解像度 1 2 0 0 d p i

2 ) 出力線数 モノクロ 1 0 0 線 / インチ

カラー 1 0 0 線 / インチ

アミ形状 スクエアー

ご不明な点は広告編成部へお問い合わせ下さい。

T E L 0 8 5 2 - 3 2 - 3 3 6 5

F A X 0 8 5 2 - 3 2 - 3 3 6 3

## 入稿チェックシート

会社名	ご担当者		
	様	TEL	
		FAX	
住所			
入稿メディア	3.5インチMO	CD-R	FD

### 出力するファイルについて

掲載日	月	日	付	掲載内容	カラー	モノクロ
スポンサー名						
出力ファイル名						
アプリケーション名	Quark Xpress Ver. ( )			Illustrator Ver. ( )		
	photoshop Ver. ( )			_____Ver. ( )		

### 出力ファイルに貼り込んであるデータについて

作成したアプリケーション	Quark Xpress Ver. ( )			Illustrator Ver. ( )		
	photoshop Ver. ( )			_____Ver. ( )		

### 使用フォントについて

フォントは全てアウトライン化	アウトライン化済み
----------------	-----------

### photoshopのデータについて

画像モード	CMYK	モノクロ2値			
	グレースケール				
解像度	_____DPI	パス	有	無	
フォーマット	TIFF	EPS	DCS	PICT	
その他					

### 出力体裁

出力サイズ	横	cm	×	縦	cm
出力版	C	M	Y	K	CMYK

【備考】

山陰中央新報社

## 【広告サイズ表】(本紙掲載分) <単位: mm>

段数	天地(縦)
1	3 1
2	6 6
3	1 0 0
4	1 3 4
5	1 6 9
6	2 0 3
7	2 3 8
8	2 7 2
9	3 0 6
10	3 4 0
11	3 7 5
12	4 0 9
13	4 4 4
14	4 7 8
15	5 1 3

幅(横)		幅(横)	
全幅	3 7 8	5分の1	7 2
2分の1	1 8 7	6分の1	6 1
3分の1	1 2 4	8分の1	4 5
4分の1	9 3	16分の1	2 1

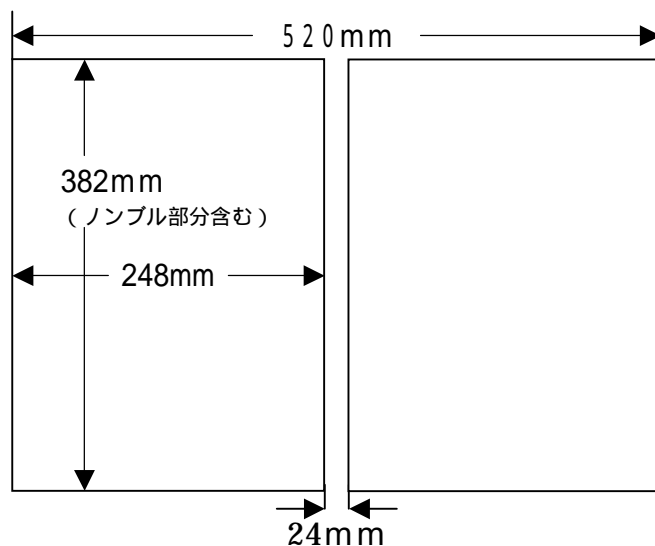
完全見開き	3 7 8 × 5 1 3
1面題字下	3 4 × 6 4
ローカル面 題字下	2 5 × 6 4
突き出し	5 2 . 5 × 6 6 ( 1 0 0 )
ラテ豆	3 0 × 9
ラテ帯	1 8 × 2 0 3
1面天気上・下	5 0 × 2 1

この他のサイズはcm単位でのオーダーとなります

### 【タブロイド版サイズ】

縦サイズは、ノンブル部分を含んだサイズです

ページ間隔は24mmです



## 修正時の別途料金表 (税込み)

作業内容	モノクロ		カラー	
再入稿 (1件)	1,050円		1,050円	
文字訂正 (1カ所)	3,150円		5,250円	
サイズ変更	3,150円		5,250円	
Quark 貼り付け	3,150円		5,250円	
カンブ出力	1,050円	3,150円	3,150円	5,250円
写真分解 (1点)	1,050円		1,575円	

全ての作業内容とも、弊社での処理が可能な場合に限りです。

## <入稿締切表>

### データ入稿締切

モノクロ	掲載日の	3日前
カラー	掲載日の	3日前

### E DI入稿締切

モノクロ	掲載日の	3日前
カラー	掲載日の	3日前

### フィルム入稿締切

モノクロ	掲載日の	2日前
カラー	掲載日の	4日前