

# こんにちは。名刺作成ガイドライン

## ● 完全データ入稿について

株式会社こんにちは。ではAi入稿の際には**完全データ**でのご入稿をお願いしております。  
完全データとは、弊社でのデータの**ロック解除・レイヤーの統合・ロゴや文字の移動・修正**など、  
名刺印刷の際に一切の修正・変更等の必要の無いデータを意味します。

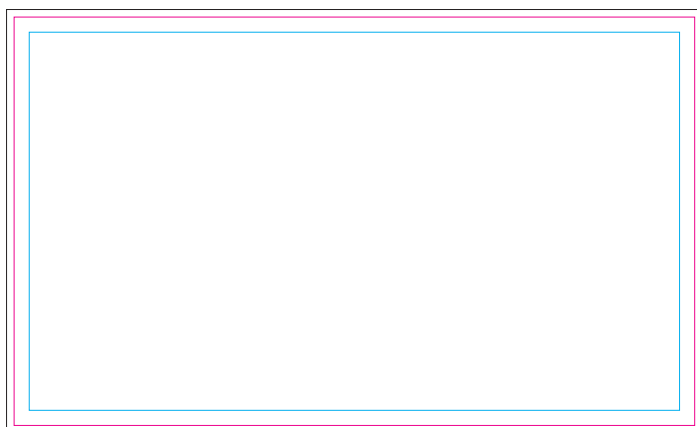
**イラストレーターのバージョンはCS5 以下でお願いいたします。**

CS6やCCをご利用の場合、「Illustrator CS5」に変換し保存してください。

# 1

トンボ線を使用せずに裁ち落としのガイドを作成して下さい。

※作成サイズ(92x56mm)内に、塗りをしたしを含む全てのデータを収めて下さい。



—— 塗り足し線(92x56mm)  
ラインは 0.25 point (K100)に設定して下さい

—— 仕上がり線(90x54mm)  
実際の裁断線になります

—— レイアウト線(86x50mm)  
仕上りに収めたい写真・文字は  
必ずこの線より内側にレイアウトしてください

### ※作成例

#### オモテ



#### ウラ



# 2

重要なロゴ・記載内容は**86mmx50mmのレイアウト線より内側**に配置して下さい。

名刺の裁断は**最大2mm程度のズレ**が生じてしまいます。

切られてはいけない画像・ロゴ・記載情報等は仕上がりよりも4mm以上内側に配置して下さい。

# 3

**レイヤーは1枚にまとめ、不要なオブジェクトは削除**して下さい。

※二名様以上や複数のデザインをご入稿する場合、レイヤーで分けてのご入稿は  
トラブルの原因となりますので、ご遠慮下さい。

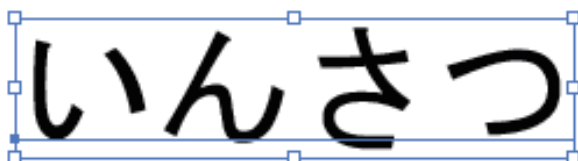
また、オブジェクトはすべてをロック解除し、レイヤーにもロックをかけないでください。

4

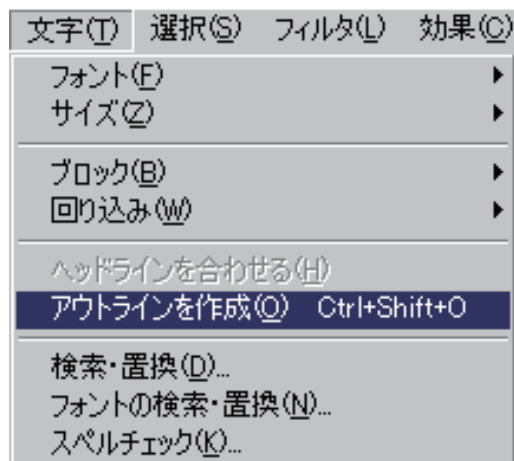
文字は必ず**アウトライン化**して下さい。

※アウトラインがされていないと、書体が正しく反映されません。  
アウトライン処理を忘れた場合、再度データをお送りして頂きます。

▼アウトライン処理前



▼アウトライン処理後



5

文字は**5pt**以上、線は**0.3pt**以上で作成して下さい。

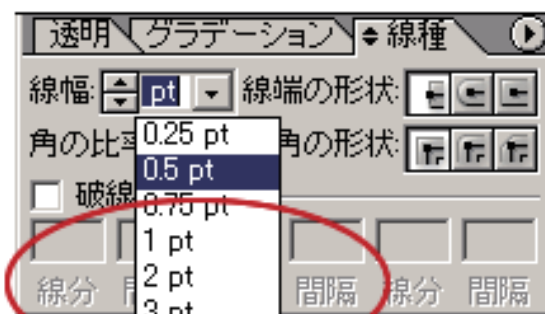
※極端に小さい文字、細い線は再現できない場合がございます。  
また、線は「塗り」ではなく「線」で色を作成して下さい。



▲塗りの線



▲線の線



↑0.3pt以上にしてください

6

画像は必ず**埋め込み**をして下さい。

※リンクは使用しないで下さい。

画像の解像度は**原寸で300～350dpi**にして下さい。

※解像度が低いと、ディスプレイ上では綺麗に見えていても印刷したときに画像が粗くなってしまいます。

**透明効果を使った所のみ、ラスタライズ**をして下さい。

※「透明オブジェクトが重なっている他のオブジェクトもいっしょにラスタライズする」のがポイントです。  
複数のオブジェクトを「1枚の画像」にして下さい。  
ただし、文字は画像化すると読みにくくなってしまうので、  
デザイン時に画像が文字にかからないように配慮してください。

※ILLUSTRATOR9.0以降に追加されたグラデーションメッシュや透明機能は  
印刷にうまく反映されない可能性があります。解決方法のひとつとしては

・効果をかけたい部分を一度Photoshopで画像を350dpiに変換後、配置画像として貼り直して下さい。

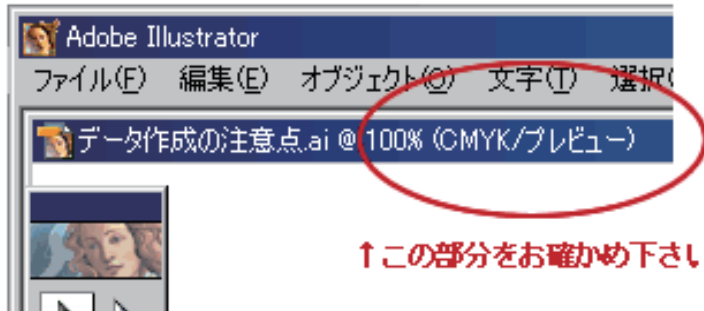
・Photoshopを持ちでない場合はフィルターをかけた部分を選択し、

【オブジェクト】→【ラスタライズ】で解像度を350dpiに設定して、背景を透明、オプションを任意に設定して埋め込み  
画像に変換後、EPS形式で保存して下さい。

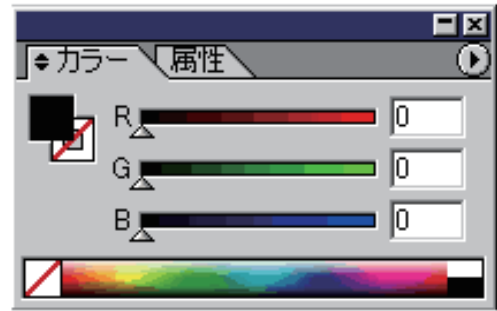
7

カラーモードは必ず**CMYK**で作成して下さい。

※RGB画像を印刷用にCMYK変換いたしますと画像の色調が変わりますので、ご注意下さい。  
特色・カスタムカラー・RGBは使用しないで下さい。指定どおりの色で印刷できません。



↑この部分をお確かめ下さい



**RGB**

※全部の色(C+M+Y+K)を200%以上の設定は避けて下さい。

裏写りやトラブルの原因となります。

※ベタ塗りの場合、(C+M+Y+K)8%以下の設定は避けて下さい。

印刷されてない恐れがあります。

※Pantone、DICなどの特色は指示できません。必ず**CMYK**に変更して下さい。

8

黒(K)は**グレースケール**で作成して下さい。

※4色の総ベタやリッチブラックは裏写りや見当ズレ(紙の収縮によって起こる僅かなズレ)が起こりやすく、細かい文字や細い線には不向きです。また、トラブルの原因となります。  
なるべくK100にて作成してください。



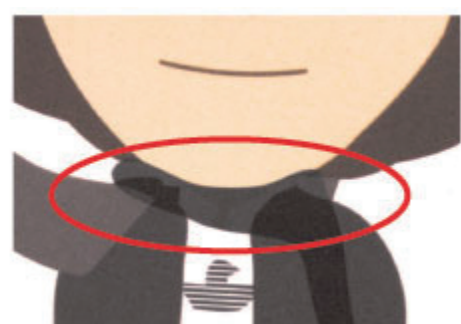
↑グレースケールK100%



↑**CMYK**100%

他の色と黒(K100)と重ねると、下の色が透けてしまいます(オーバープリント)

※オーバープリントは、K100%にわずかに別の色(シアン1%など)を加えれば防ぐことができます。



# 9

エンボスデータは**K100**で作成して下さい。

※作成手順

1. エンボス加工予定の面をコピーし、コピーした部分を**黒 (K100)**に変更して下さい。
2. 塗り足し線の枠を**M100**に設定して下さい。
3. エンボス加工以外の部分をカットして下さい。

## ※作成例

オモテ



ウラ



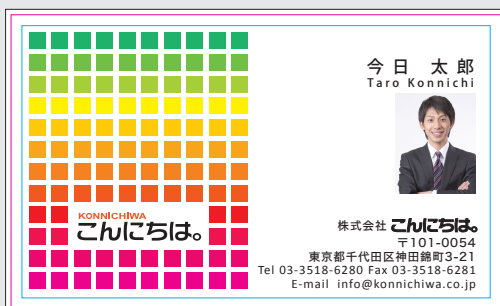
エンボス範囲:オモテ



画像にエンボスをかける場合は**K100**のパスで作成したオブジェクトを作成して下さい。

## ※作成例

オモテ



エンボス範囲:オモテ



人物のみにエンボス加工をかける場合は、人物にそってオブジェクトを作成をしてください。



## ● 注意事項

※当社のオフセット印刷サービスは、お客様からお預かりしたデザインデータをもとに、当社標準濃度を基準に印刷をさせていただくサービスです。そのため、オフセット印刷とプリンター出力では印刷方式の違いから、またPC画面とはカラーモードがCMYKとRGBで違うということから、色目に違いが生じます。

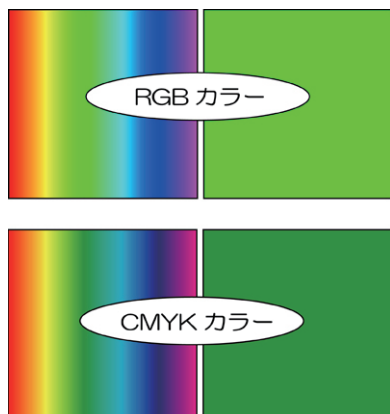
**お客様の色見本と弊社の印刷仕上り色とを合わせるサービスはいたしておりません。**

株式会社こんにちは。では下記を許容範囲とさせて頂いております。

- ・色むら(±5%の濃度)
- ・色の差(±5%の濃度)
- ・見当ずれ(紙の収縮によって起こる僅かな色ズレ)
- ・断裁誤差(±2mm)
- ・裏移り(5mm程度)

### 【補足1】パソコンモニターの色と印刷の色

パソコンのモニターは光の3原色と呼ばれているRGBで表現されており、印刷表現とは異なります。イラストレーター&フォトショップでCMYKモードにしても「モニターの色」の調整不足、あるいは調整できないモニターを使っている場合(特に発色の強いモニター)では差が大きく出てきます。



上の画像がRGBカラー  
下のカラーはCMYKカラーです。  
上下ともに同じ色です。  
ご覧になってわかる様に、鮮やかな右上の色「グリーン」はまさに光の色です。  
しかし同じ色をCMYKで表現すると右下のくすんだ「グリーン」となるのです。

### 【補足2】色の感覚

※こんにちは。はCMYK四色で印刷いたします。二色以上を使用する色(例えば発色の強い紫・茶色・オレンジ等)は3~4%変わると視覚的に差が大きく見えますので、**100%同じ色は出せません。**

