

入稿ガイドライン

入稿ガイドライン

AIデータについて

データ形式

保存形式について

配色方法について

文字をアウトライン化

線のアウトライン化

基本カラー一覧表

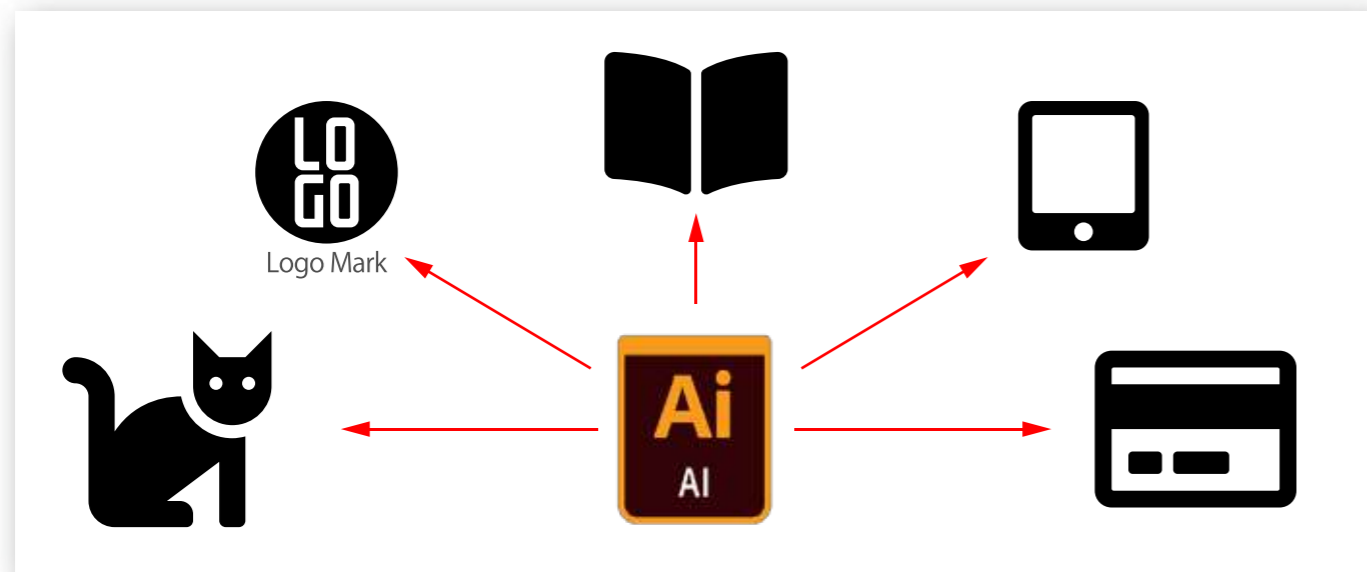
データ作成時のテンプレート

ユニフォーム規定

データ作成時の注意事項

AIデータについて

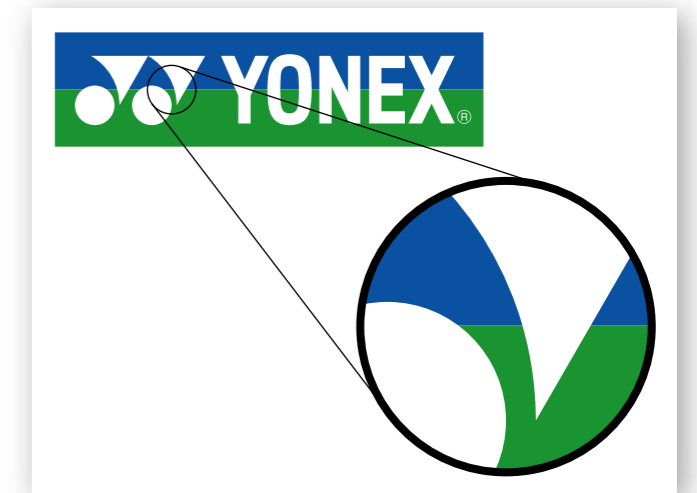
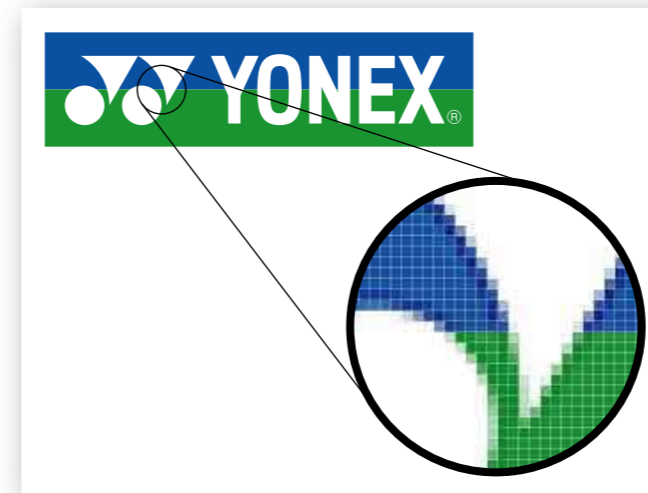
ロゴなどの、デザインのエッセンスとなるファイル形式がAIデータです。拡張子は「.ai」です。Adobe（アドビ）社のIllustrator（イラストレーター）で作成されたデータ形式です。Illustratorはロゴ、イラスト、名刺、ポスター、パンフレットなど様々なデザインに使用されるソフトです。多くの印刷会社では、このAIデータでの入稿を受け入れています。AIデータを展開するにはIllustratorがコンピュータにインストールされている必要があります。Illustratorはデザイナーなどのクリエイティブ職や、印刷会社などで使われているソフトのため、一般的なソフトではありません。そのため、制作会社やデザイナーからAIデータでロゴを納品される際には、確認用として優れたPDFデータを合わせて納品されることがほとんどです。AIデータは元データですので、Illustratorをお持ちであれば、加工することができます。適切に制作をおこなえば、拡大や縮小を行っても画質の劣化がなく、様々な媒体に使用することができます。ただし、Illustratorが古いバージョンですと、展開できなかつたり正しい表示がされない場合がありますので、最新版のIllustratorでの展開を推奨します。



画像の種類について

①ビットマップ画像（ラスター画像）

②ベクトル画像（ベクター画像）



ベクター画像で作成してください。すべての画像は①ビットマップ画像（ラスター画像）と②ベクトル画像（ベクター画像）のどちらかに分類されます。

データ作成時の注意事項

ベクター画像とラスター画像の違い

ラスター画像は、ピクセル(画素)と呼ばれる格子状のドットの集合体から成っており、それぞれのピクセルには色値(色調や階調などの色情報)が割り当てられています。ベクター画像とは違い、ラスター画像の画質は解像度(一定の長さあたりのピクセル数)に左右されます。

ラスター画像のサイズを変えると、ピクセル自体を縮めたり伸ばしたりすることになり、結果、鮮明さが目に見えて失われ、非常にぼやけた画像になります。

ベクター画像は点、線、曲線といったベーシックな幾何学的図形から成っています。図形同士の関係は数学的方程式として表現されるため、画像のサイズを拡大、縮小しても質の劣化を招くことはありません。

データ形式

データ作成の際は、カラーモードを必ずCMYKカラーにして作成してください。



〔手順〕ファイルメニュー > ドキュメントのカラーモード > CMYKカラー

※通常のCMYK印刷機で印刷する場合、RGBモードで作成されたデータは色の再現性が落ちる場合があります。上記手順により、始めにCMYKモードに設定してから作成していただくようお願いいたします。

保存形式について

Illustratorで作成したデータをご入稿いただく際のファイル形式は、基本的にはそのまま(拡張子「.ai」)で問題ございません。

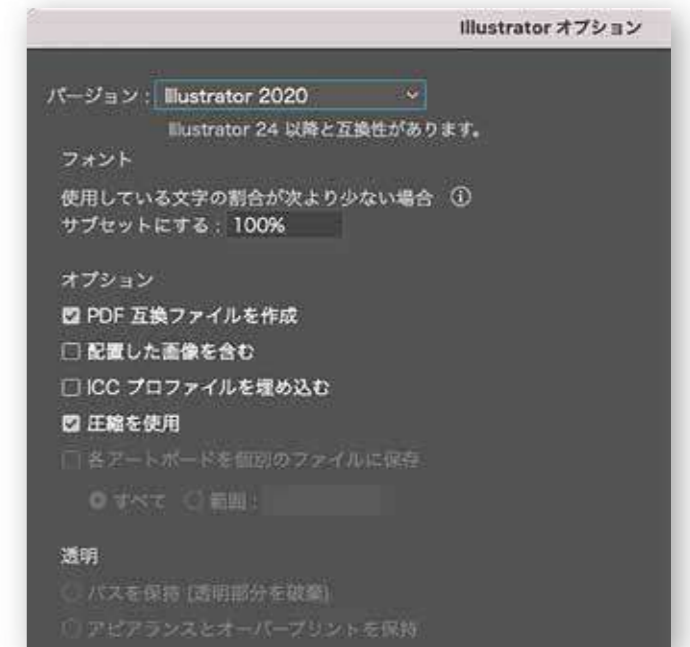
※ファイル名は、必ず半角英数字にしてご入稿ください。

※印刷に不要なデータ(アウトライン前のデータ、印刷しないデータ、埋め込み済の画像データなど)は一緒に送らないようにご注意ください。

IllustratorからAI形式で保存する方法

AI形式でご入稿いただく場合は以下の点にご注意ください。

Illustratorで作成したデータは、そのままAI形式でご入稿いただいて結構です。ただし、入稿用のデータは、保存する際に次の点をチェックしてください。〔PDF互換ファイルを作成〕と〔配置した画像を含む〕にチェックをお願いします。

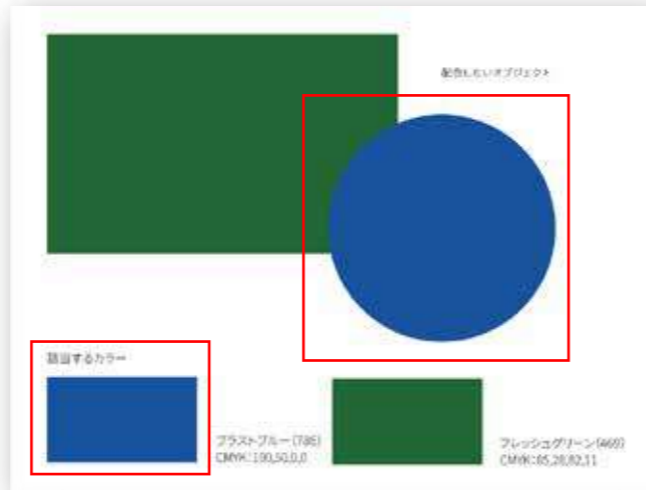


データ作成時の注意事項

配色方法について

配色に関しては必ず、全てアウトライン化を行なったうえで作業してください。

〔手順〕配色したいオブジェクトを選択し、「スポイト (i)」→該当するカラーをクリック



・カラーについては、指定のカラー(オリジナルロゴ19色)以外のカラーでの要望は対応できません。

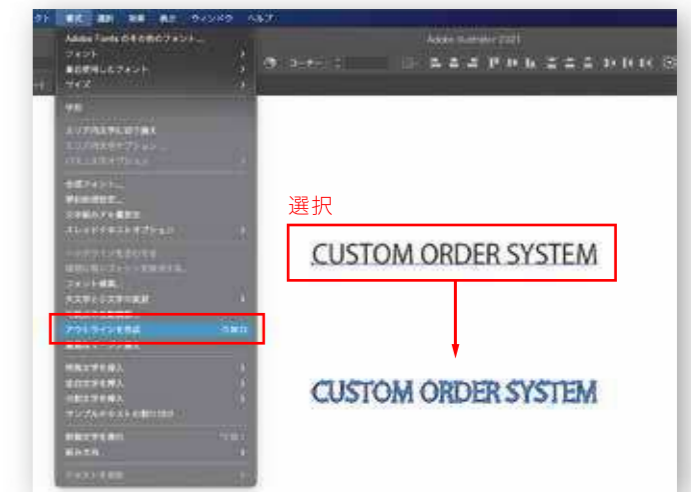
その他の注意点

・有料オプションのオリジナルロゴで使用するイラストレーターのデータ内容に修正があった場合は別途データ加工費、納期の遅延が発生致します。

文字をアウトライン化

文字はアウトライン化されると、テキストボックスがなくなり、図形として扱うようになります。アウトライン化された文字は、グループ化されており、グループを解除することで、個別に移動させることができます。

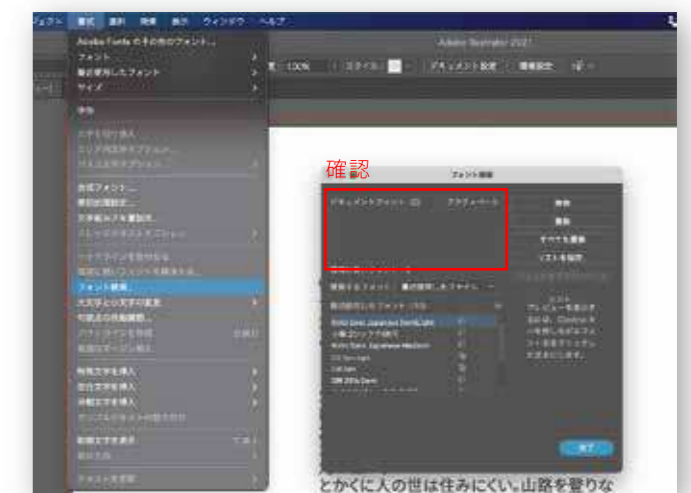
〔手順〕アウトライン化したいフォントデータを選択→[書式]→[アウトラインを作成 (command + Shift + O)]



アウトライン化のし忘れをチェック

文字の多いファイルでは、アウトライン化されていないテキストが、入稿の際に残ってしまうことがあります。アウトライン化のし忘れを確認してください。

〔手順〕[書式]→[フォント検索]の「フォント検索」パネルで、「ドキュメントフォント」が「0」であることを確認します。



データ作成時の注意事項

Illustrator アウトライン化時の問題

アウトライン化したにも関わらず、フォントが検出される場合は、以下のことが考えられます。アウトライン化時にご注意ください。

孤立点がある場合

テキストツールで一度クリックし、文字を入力しないまま別のツールに切り替え他場合、「孤立点」と呼ばれるフォント情報が残ります。孤立点は完全に削除していただきますようお願い致します。

注意事項

ひとつでもフォントが残っていた場合は、データ不備となり、プリント作業に進むことができません。データのご修正と再入稿をしていただく必要がございます。一度アウトライン化の処理を行った場合、再びテキストの状態に戻す事が出来ません。修正などが必要になる時の為に編集可能なデータをお客様自身で保管してください。

フォントが非表示・または他のオブジェクトに隠れている



不要なフォントでも、データ内にフォント情報として残されたままであると、データチェック時に未アウトライン化として不備となる場合があります。不要な文字やレイヤーは、完全に削除していただきますようお願い致します。

エンベロープ使用時の注意点

文字の形を変形する「エンベロープ」を使用しますと、その文字データをアウトライン化することができません。このまま入稿されますと、フォントが置き換えられ弊社での発見が困難となりますので必ず、先にアウトライン化した文字でエンベロープを作成してください。



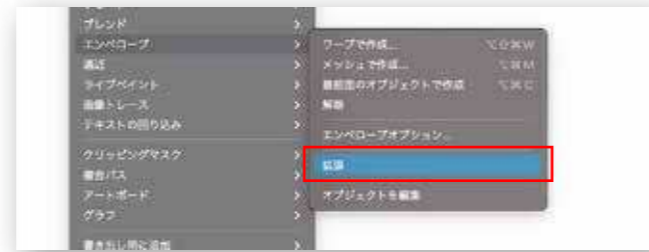
※同様の機能の「効果」メニュー→「ワーブ」を使用したフォントは、アウトライン作成可能です。

データ作成時の注意事項

エンベロープを拡張(適応)して、アウトライン化する方法

先にエンベロープを作成されている場合は、拡張を行ってください。エンベロープを使用しているオブジェクトを選択します。

[手順] [オブジェクト]→[エンベロープ]→[拡張]



パターン使用時の注意点

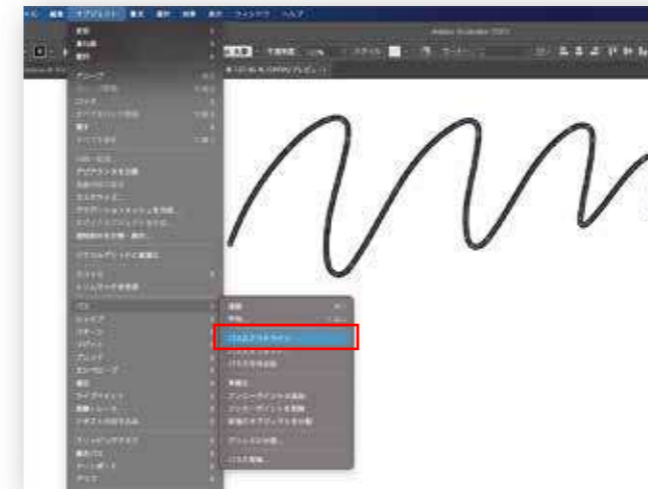
文字データを使ってパターンを作成する場合は、文字部分を先にアウトライン化してからパターンに設定していただく事をお勧めいたします。どうしてもフォント情報の残ったパターンを使用される場合は、オブジェクトの分割・拡張を行ってからアウトラインを作成していただくようお願い致します。



アウトライン化しないでパターンを作成したフォント部分は、後からアウトライン化できず書類情報にも残らないため発見が困難です。入稿データとは別のフォントに置き換えられて印刷されますので、必ずアウトライン化をしてからパターンにしてください。

線のアウトライン化

線をアウトライン化して、長方形などと同じようなオブジェクトとして扱うための方法をメモしときたいと思います

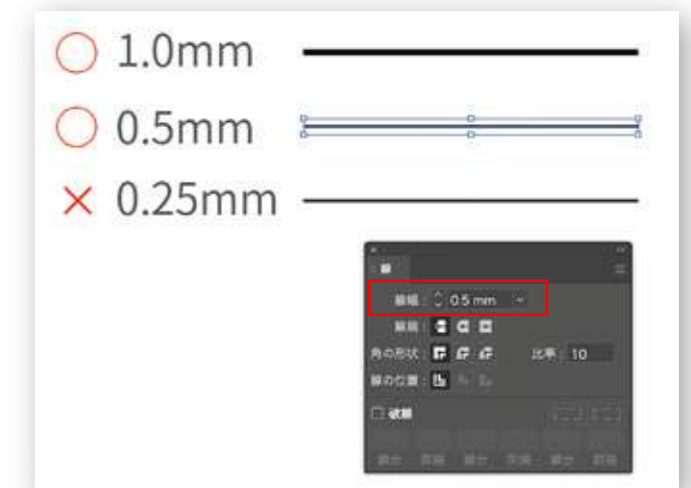


[手順] アウトライン化したいパスを選択→メニューバーの「オブジェクト」→「パス」を選択→「パスのアウトライン」

ヘアライン (極細線) について

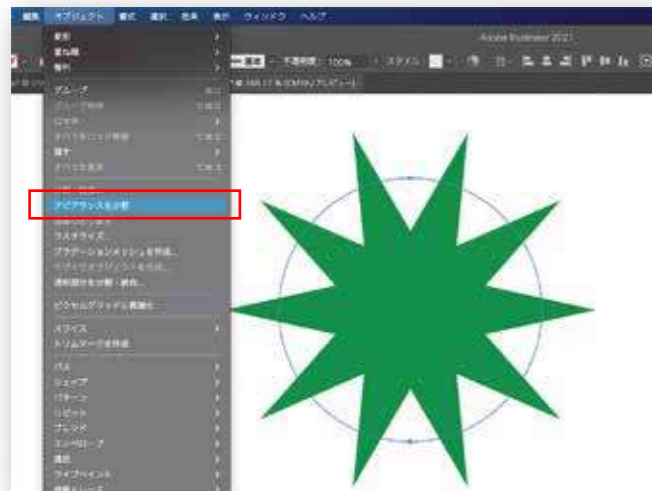
線のオブジェクトは、どんなに細くしたくても必ず0.5mm以上に設定してください。

0.5mm以下の極細線は、印刷時にかすれが生じたり、印刷されない場合があります。

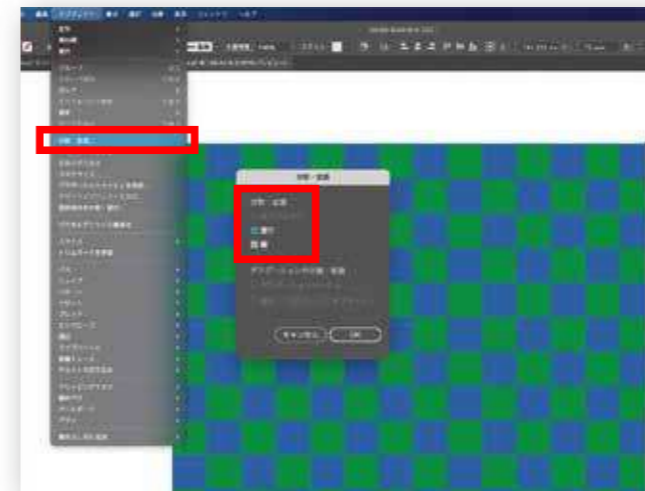


データ作成時の注意事項

効果のアウトライン化



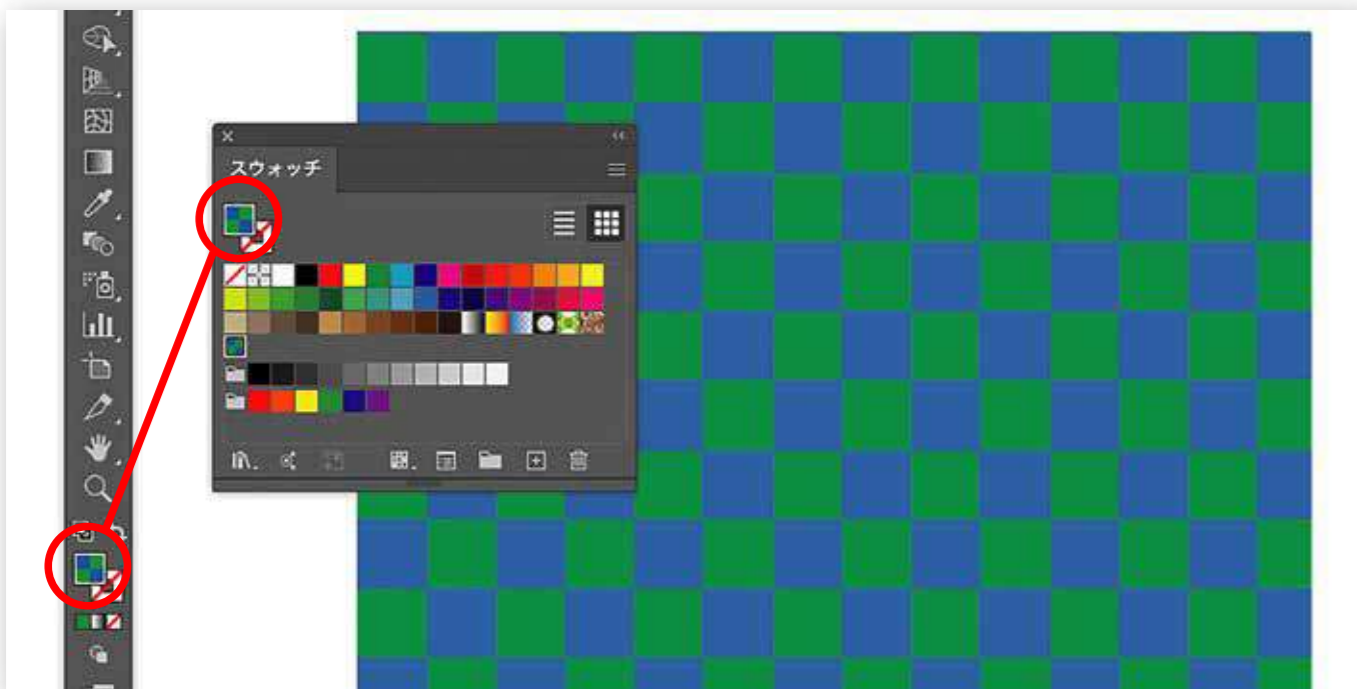
〔手順〕アウトラインを取る図形を選択→メニューバーの「オブジェクト」→「アピアランスを分割」



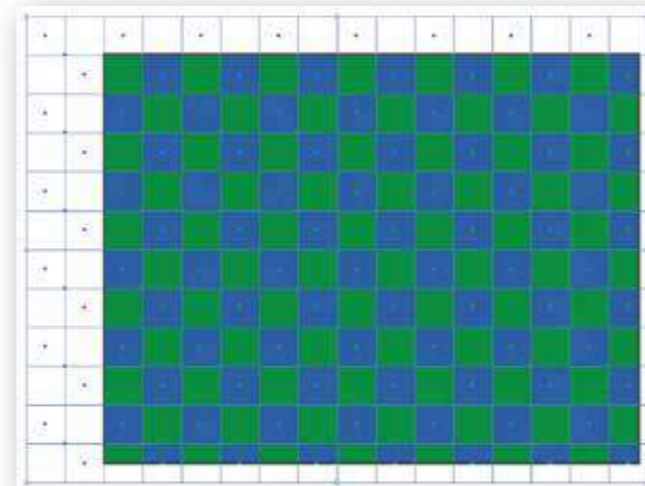
〔手順〕塗りパターンを使用しているオブジェクトを選択し、「オブジェクト」→「分割・拡張」→設定画面で「塗り」「線」にチェックを入れてOKをクリック

塗りのパターン使用時の注意点

塗りのパターンを使用する場合は、必ず「分割・拡張」処理を行ってください。塗りのパターンとは、スウォッチパネルにデザインパターンを登録し、塗りやブラシとして使用できる機能のことです。



この塗りのパターンを使用する場合は、必ず「分割・拡張」処理を行ってください。そのまま入稿すると、印刷の際にパターンの絵柄がずれる、意図した見え方と異なった仕上がりになるなど、予期せぬトラブルが発生する可能性があります。



パターンを使用したオブジェクトがパス化されたかどうか確認してください。

指定カラー一覧表

・カラーについては、指定のカラー（オリジナルロゴ19色）以外のカラーでの要望は対応できません。



レッド(001)
CMYK:10,98,100,0



ブルー(002)
CMYK:90,62,14,0



グリーン(003)
CMYK:83,30,100,0



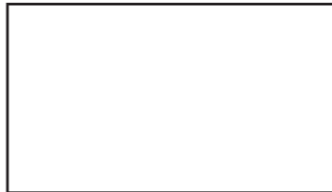
イエロー(004)
CMYK:7,2,86,0



オレンジ(005)
CMYK:0,80,95,0



ブラック(007)
CMYK:0,0,0,100



ホワイト(011)
CMYK:0,0,0,0



シルバー(017)
CMYK:0,0,0,30



スカイブルー(018)
CMYK:57,7,4,0



ネイビーブルー(019)
CMYK:100,100,53,8



ワインレッド(037)
CMYK:44,100,100,13



パープル(039)
CMYK:62,100,13,0



ブライトピンク(122)
CMYK:0,100,0,0



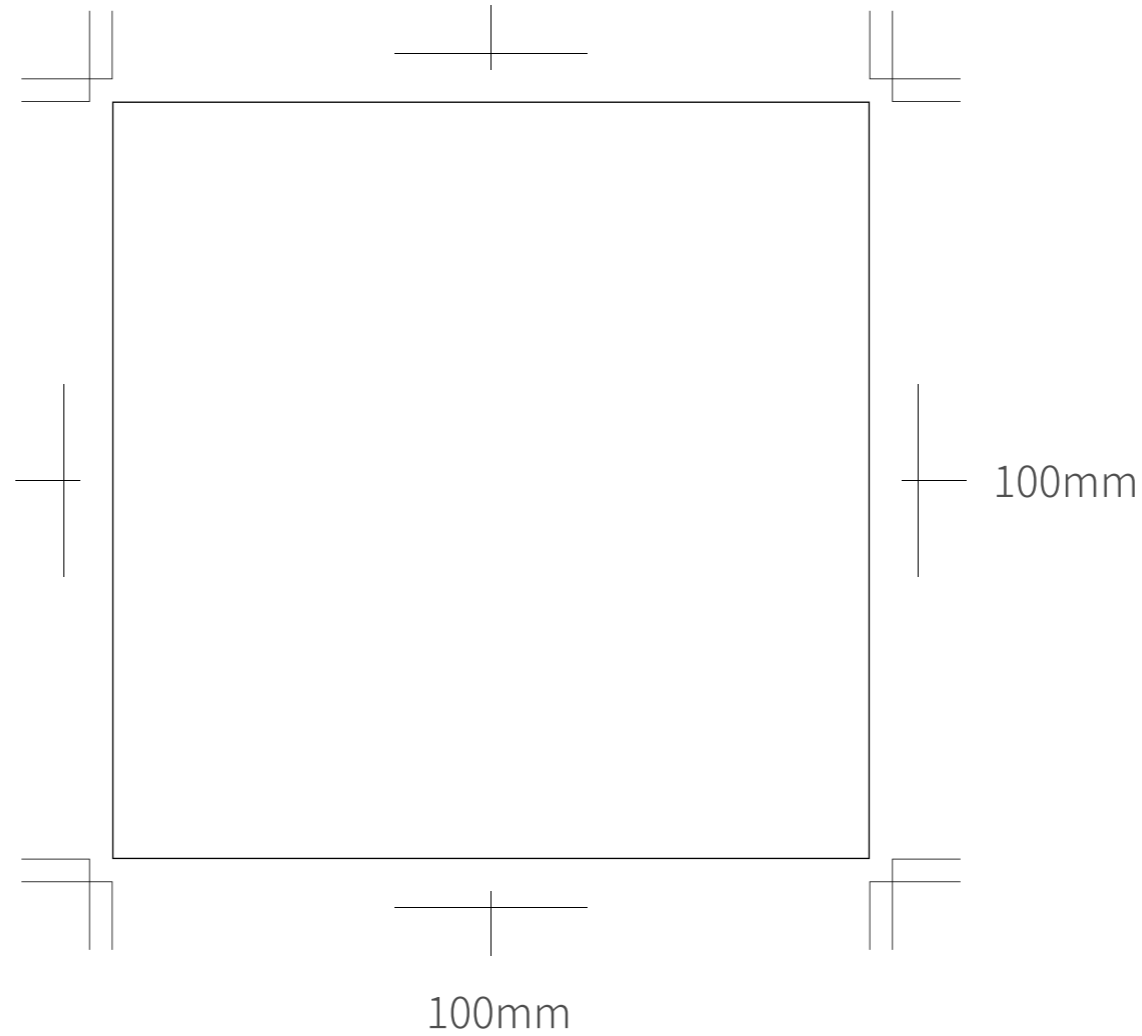
ゴールド(016)
CMYK:28,36,80,0

データ作成時のテンプレート

- ・データ形式
- ・保存形式
- ・文字のアウトライン化
- ・線のアウトライン化
- ・配色方法について

上記内容をご確認いただき入稿データを作成お願いします。入稿する際は、他のテンプレートは削除し、このテンプレート一枚でご入稿ください。

縦横の実寸サイズの数値の記入をお願いします。



100mm×100mmの四角形内に実寸データを作成してください

※ご入稿いただいたデータに万が一不備が発見された場合には、弊社より販売店様にご連絡致します。

※正式発注後のデータ差し替えはお受けできません。

ユニフォーム規定

【別紙】

・フットボールユニフォーム規定については、公益財団法人日本サッカー協会のユニフォーム規定に基づきます。詳細は公益財団法人日本サッカー協会のユニフォーム規定をご参照願います。

▼以下、公益財団法人日本サッカー協会のユニフォーム規定より抜粋

図1 <チーム識別標章(チーム名/エンブレム)及び選手番号のサイズ>
(本規程 第5条 (1) 及び (2))



第5条〔ユニフォームへの表示〕

ユニフォームに表示できるものは、チーム識別標章(チーム名、チームエンブレムもしくはその両方)、選手番号、ホームタウン名又は活動地域名、選手名、広告及び製造メーカー識別標章(製造メーカー名もしくは製造メーカーロゴマーク)とする。

①シャツ(必須)

- ア.場所、サイズ (ア) チーム名を表示する場合 場所:前面 サイズ:300cm²以下
(イ) チームエンブレムを表示する場合 場所:胸 サイズ:100cm²以下

イ.併置 チーム名とチームエンブレムは併置することができる。

②ショーツ(任意)

- ア.場所、サイズ (ア) チーム名を表示する場合 場所:左右どちらかの前面に一ヶ所 サイズ:12cm²(縦2cm)以下
(イ) チームエンブレムを表示する場合 場所:左右どちらかの前面に一ヶ所 サイズ:50cm²以下

イ.併置 チーム名とチームエンブレムは併置することができる。ただし、ショーツの左右どちらか同じ側に表示するものとする。