

広告制作・入稿ガイド

[2025.4改訂]

KUMANICHI MEDIA ADVERTISING GUIDE

(広告) 入稿規定 追加 (2025. 4)

◆EPS (広告原稿) は以下の形式での保存をお願いします。

- 透明のプリセット：高解像度
- PostScript レベル：3

◆PDF (広告原稿) は、以下の形式での保存をお願いします。

- PDF 1. 3形式

◆「複雑なパス」や「複雑な形状のオブジェクト」は、ラスタライズ処理を行ってください。

◆縮小画像の貼り込みは実施しないようにしてください。

⇒レイアウトソフトで画像を縮小して貼り込むと、解像度が高くなり、入稿処理に不具合が発生する可能性がある。

◆Illustrator のパターンを広範囲に使用⇒あらかじめ分割・拡張、またはラスタライズを行ってください。

⇒Illustrator のパターン (スウォッチライブラリや独自に作成されたものなど) を広範囲に使用すると、入稿処理に不具合が発生する可能性がある。

◆同じ模様が繰り返されるパターン⇒あらかじめ分割・統合を行ってください。

⇒同じ模様が繰り返されるパターン (背景に使われる格子柄、花柄など) は、入稿処理に不具合が発生する可能性がある。

◆画像は原則「埋め込み」にする

※すばいすのディスプレイはこれまで「リンク」でしたが透明やぼかし等の組み合わせで画像が欠落する恐れがあり、朝刊同様「埋め込み」とします。

◆入稿時、レイヤーは原則1枚に統合する

※レイヤーが何層にも分かれていると、思わぬ処理結果になることがあります。

◆背景の余白を生かすデザインの原稿制作上の注意 → P11 をご覧ください。

◆対応ソフトウェアのバージョンを変更。

Adobe Illustrator 2024 (Ver. 28) まで対応します。

はじめに

熊本日日新聞社はより高品質で安定した広告掲載のために、技術向上を目指してきました。広告制作においても、アナログからデジタルに移行し、それに伴って制作アプリケーションやDTP環境は常に変化しており、これまで以上に多くの知識とルールを知る必要性が求められています。

また、さまざまな制作の環境下では、表現方法や安定性に差が出てくることがあるため、正しいデータ制作と正しいデータ保存があつて、はじめてトラブルのない広告原稿が出来上がります。

このガイドでは、新聞広告において特に注意していただきたい点をまとめました。規定通りに制作されていないと、エラーで入稿できないこともありますので、ご理解の上、制作・入稿していただきますよう、よろしくお願いいたします。

ご注意

「完全データ原稿」での入稿を原則とし、弊社での修正は行いません。データに不備があつた場合は、制作者側で修正し、再度、入稿をお願いします。

INDEX

はじめに	1
基本的な注意事項	2
データ制作について	
■レイアウト制作について	3
■カラー設定	5
■CMYK変換	5
■総インク量	5
■入稿前の注意点	6
データ入稿について	
■入稿規定・原則	8
■入稿前に	10

基本的な注意事項

■ データ作成時の注意点

アートボードの設定は作成するサイズより大きめに設定
外枠の有無が一見ただけでは分からない場合があるので、アートボードは大きめに設定。
→P3

画像は、UCR調整された実画像のみを埋め込む
新聞印刷用にインキの総使用量を250%以下に調整した実画像のみを使用
→P5, P6

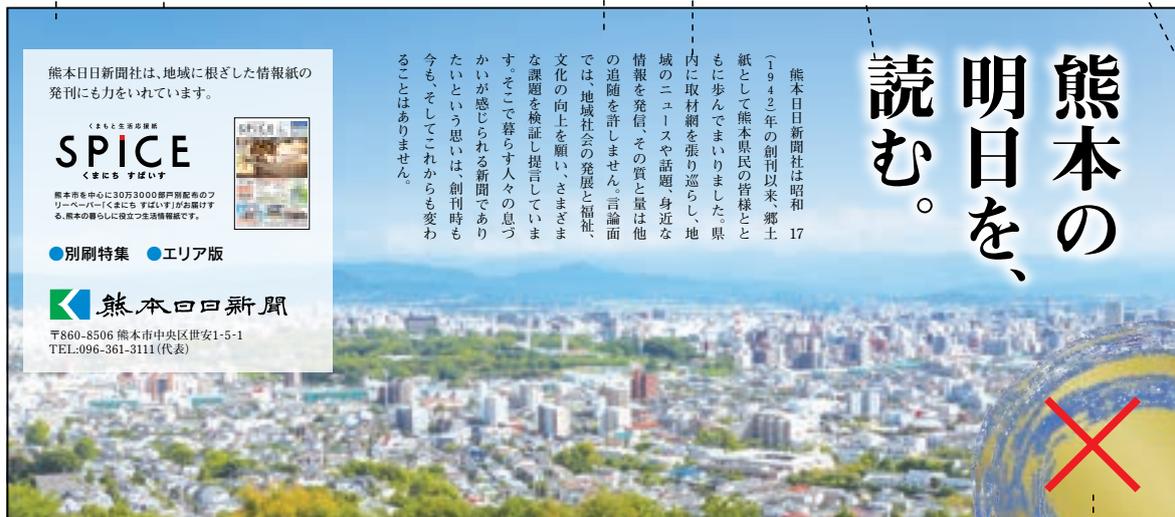
カラーはCMYKを使用しインキの総量(CMYKの合計値)が250%を越えないようにする
カスタムカラーは使用不可。→P4, P5, P7

文字は全てアウトライン化する
→P4, P6

ぼかし加工(ドロップシャドウ等)は必ずラスター化(画像化)
→P7

囲み罫を巻き、線幅も原稿サイズ内に収める
→P3

枠外に出るオブジェクトは全てマスク処理をし、白板などで隠さない



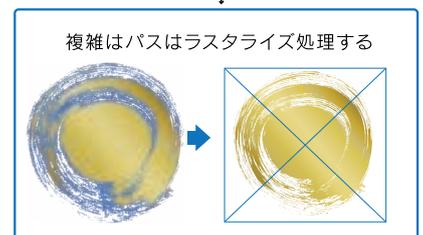
トンボはつけない
→P6

孤立点は全て削除
→P7

広告枠外には何も入れない
→P7

複雑なパスを持つオブジェクトは、ラスター化(画像化)
→P7

- **Illustrator EPS形式で保存する** →P3
- **画像は原則「埋め込み」にする** →P6
「リンク」は透明やぼかし等の組み合わせで、画像が欠落する恐れがあります。
- **オーバープリントは「破棄」を選択** →P6
- **入稿時、レイヤーは原則1枚に統合する**
- **掲載日・広告主・サイズ・媒体を明記した出力ゲラと入稿伝票を添付** →P8



■対応ソフトウェアとファイル形式

Adobe Illustrator 2024 (Ver.28) まで。

ファイル形式はEPSで保存してください。(AI、PDFデータは不可)

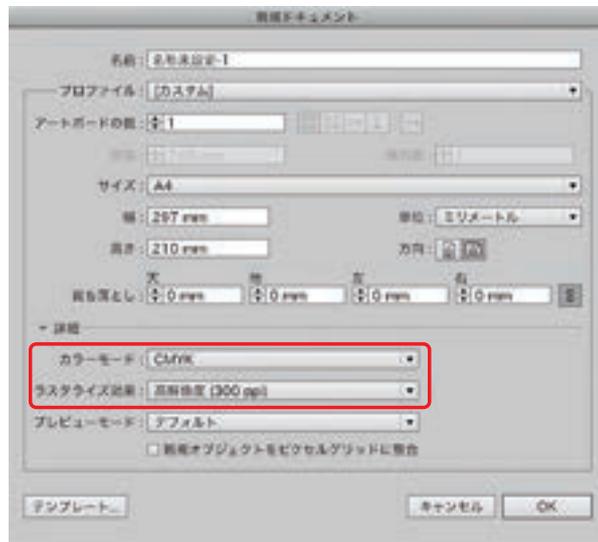
※Cloudは非対応 ※OSはMac、Windows どちらでも可 ※最新バージョンによっては使用できない機能があります。

※ソフトはバージョンアップする事が多いため、最新バージョン使用に関しては営業部 編成管理班に確認してください。

レイアウト制作について

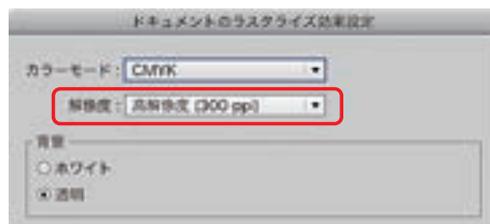
■新規書類設定

- カラーモード：CMYK
- ラスタライズ効果：高解像度(300ppi)
- アートボードのサイズは
広告原稿より大きく設定してください。
例／朝刊5段(381×168mm)
→アートボードはA3サイズに



■透明・効果の設定

メニューバーの「効果」→
「ドキュメントのラスタライズ効果設定」
解像度：高解像度(300ppi)



■囲み罫

原稿には、原則囲み罫を巻いてください。
「線の位置」は「線の内側に揃える」で設定してください。



※罫の太さ・色は自由ですが、
0.1mm以上を使用してください。



■ カラー設定

- モノクロ広告 グレースケールのみ使用。画像データも必ずグレースケールにしてください。
※全てのロックを解除した後、全選択して、メニューバーの「編集/カラーを編集」から「グレースケールに変換」することをお勧めします。
- カラー広告 CMYKを使用。RGBやカスタムカラー(特色)は使えません。
カラー画像もCMYKで処理してください。
- 合わせスポット広告 2色および3色の網%比率は合わせてください。
(墨+2色、墨+3色) (例 C=100%、M=50% C=50%、M=25%)

■ フォント

最小サイズは 6pt です。
入稿時、使用フォントは全てアウトライン化してください。
※とくに、白抜き文字はご注意ください。6ポイント未満の場合、再現できない可能性もあります。

■ 罫線

0.06mm以上を使用してください。
※推奨は0.1mm

■ オーバープリントの禁止

白文字にオーバープリントが設定されている場合、文字が欠落し重大な掲載事故となる可能性がありますので、オーバープリントは禁止します。
※オーバープリントについての詳細はp.6参照

■ 画像について

- 画像解像度 ◎写真(掲載サイズ): 350dpi 推奨
◎ロゴやカット類(掲載サイズ): 1200dpi 推奨
※モノクロ二階調のスキヤニングは「線画モード」での取込みを推奨します。
グレースケールの場合、データ容量が増え、画像の縁が不鮮明な仕上がりになります。
- 線画の形式 線画は原則 1Bit TIFF形式 とします。
それ以外の形式(1Bit Photoshop EPSなど)は画像配置(リンク)すると不具合で抜け落ちる危険がありますので設定しないでください。

※QRコードは、カラーの場合はCMYK、モノクロの場合は 1Bit TIFF形式 にして入稿してください。

画像の品質について

- 当社のスクリーン線数は、モノクロ原稿「140線」、カラー、合わせスポット・スポット原稿は「290線」です。
- 新聞印刷の場合、印刷時にドットゲイン(網点の太り)が発生します。熊日のドットゲイン量は27~28%程度ありますので50%の網が77%程度に太ります。従って、写真はドットゲインを考慮して中間調を明るめに仕上げる必要があります。ドットゲインは、モノクロ写真・カラー写真とも同様に影響します。
- 新聞印刷の場合、濁った写真はより濁った写真に強調されます。これは、ドットゲインにより濁り部分が多くなるために発生する現象です。従って、①写真によってはハイライト部分を飛ばす ②濁りを極力押さえる といった処理が必要となります。
- 入稿ゲラの色が新聞に反映されないといった問題があります。これは、広告会社や制作会社のプリンターの色調が新聞印刷にマッチングされていない結果がこういった誤差を生じさせています。熊日プリンテクスにてブルーフ出力が出来ますので、色みの確認をされることをおすすめします。

各アプリのカラー設定

Illustrator

Photoshop

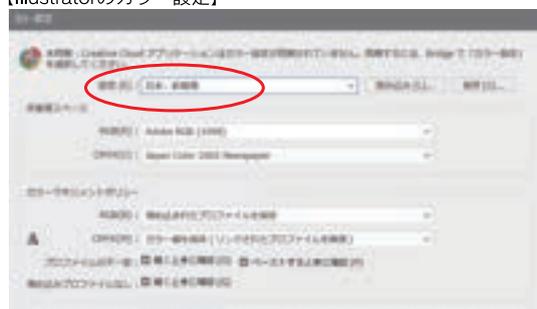
通常カラー設定は、【プリプレス用-日本2】に設定されている様ですが、熊日本紙・すばいすなどは作業開始時に各アプリ共にカラー設定を【日本-新聞用】に設定する事で印刷物に近い色でモニターを確認できます。ただしモニターを測色器でキャリブレーションを行っている事が前提です。

①編集メニュー②カラー設定③設定 ⇒日本-新聞用に変更する

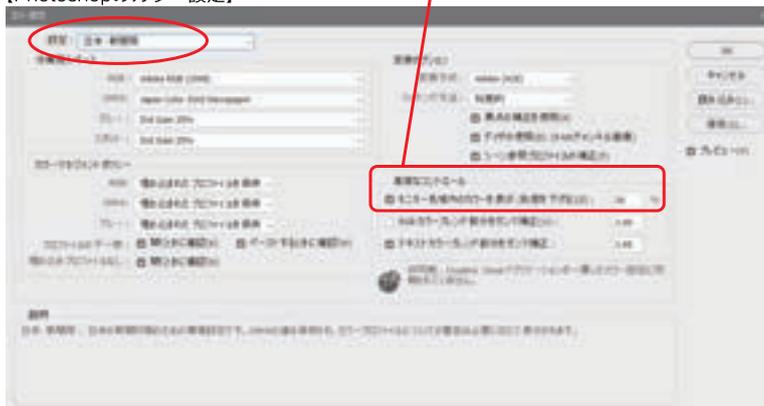
※熊日プリンテックスのモニターは、測色器で色温度を6500K、明るさを100cd/m²に設定。

※Adobe Bridgeでカラー設定⇒【日本-新聞用】を設定すると、両アプリで同期します。

【Illustratorのカラー設定】



【Photoshopのカラー設定】



ワンポイントアドバイス

Photoshopのカラー設定で【モニター色域外の...】にチェックを入れ、【20%】に設定する⇒【保存】⇒設定名を【熊日新聞用(例)】にすると、より印刷物に近い色で見られます。

※Illustratorでは、上記設定は反映されません。
※保存後、設定から【熊日新聞用】が選べます。

CMYK変換(熊日本紙・すばいすなど)

Photoshop

RGB画像及び商業印刷用CMYK画像を、新聞用CMYKに変換する。

①編集メニュー

②プロファイル変換

③変換後のカラースペース ⇒

JapanColor2002Newspaperに設定

④OKボタンをクリック

※上記変換により総インク量250%に設定されます。

※RGB画像で色調整してプロファイル変換(新聞用)後、微調整した方がより綺麗な写真になります。



これらの設定についてご不明な点は、熊日プリンテックスまでお問い合わせ下さい。 ☎096-361-3248 (9:30~17:30)

総インキ量(オブジェクト)

Illustrator

全てのオブジェクトの総インキ量を250%以下にしてください。

とくに茶色など、濃い混色は注意が必要です。

※素材集のデータや、他社から受け取った会社のロゴデータにもご注意ください。



入稿前の注意点

■ 画像の埋め込み・リンク

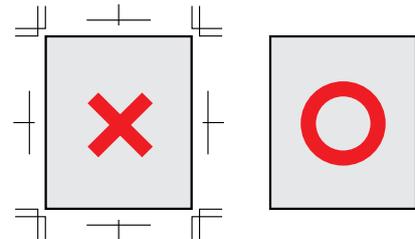
新聞	原稿の画像は全て、 実画像* を埋め込んで ご入稿ください。
	ディスプレイ広告、 記事体広告
	原稿の画像は全て、 実画像* を埋め込む
	巻頭・特集ページなど
	原稿の画像は、 実画像* をリンクして ※リンク画像は、必ず原稿データと同じフォルダに入れる

※実画像=UCR調整(総インキ量が250%以下に)された原寸画像

■ トンボは不要

新聞、すばいすの入稿データには「トンボ」は不要です。

※原稿サイズよりはみ出した部分は白で隠さず、
 全体にマスクをかけて処理してください。



■ フォント

フォントはすべてアウトライン化してください。

■ ファイル形式

ファイル形式はEPSで保存してください。(AI、PDFデータは不可)

■ オーバープリントの破棄

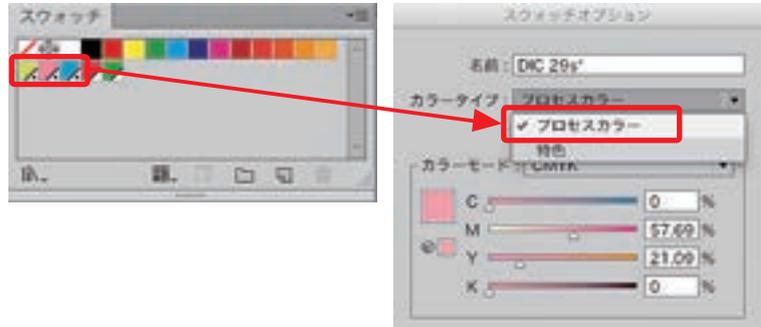
EPS保存時、ダイアログで
 「オーバープリント」→「破棄」、
 「プリセット」→「高解像度」を選択

※白文字にオーバープリントが設定されている
 場合、文字が欠落し重大な掲載事故となる
 可能性があります



■ 特色の破棄

スウォッチに特色設定が残っている場合は、パレットのオプションから、「カラータイプ」→「プロセスカラー」に設定してください。



■ 孤立点、不要なオブジェクトの削除

広告原稿の外側に**不要なオブジェクト**、**トンボ**、**文字(注釈を含む)**、**孤立点**(不要なアンカーポイント)があると、そこまで原稿範囲として処理されるため、**必ず削除**してください。

原稿サイズよりはみ出した部分は、マスクで処理し、白板でかくす等はしないでください。

※ファイル名などを、原稿データ内に入れないでください。

※制作物の中に孤立点があると、ゴミとなって表れることがあるのでご注意ください。

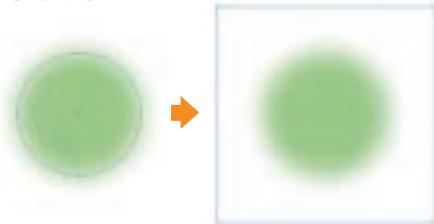
■ 「効果」使用や、複雑なパスは、ラスタライズ処理(画像化)する

イラストレータの「効果」で変形(3D・ワープ等)したり、ぼかしをかけたときは必ずそのオブジェクトに「**アピアランスの分割**」または「**ラスタライズ処理(画像化)**」をしてください。

イラストレーターのバージョンにより、効果のかかり具合が変わってしまう場合があります。複雑なパスや、アンカーポイントが非常に多いデータも不具合を起こすことがあるため、同様にラスタライズ処理するか、アンカーポイントを削除するなどの対応をしてください。

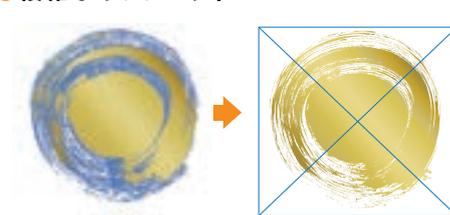
※P3の透明・効果の設定の通り、解像度は「300ppi」にしてください。

● ぼかし



メニューバーの「オブジェクト」
→「アピアランスを分割」

● 複雑なオブジェクト



メニューバーの「オブジェクト」
→「ラスタライズ」「高解像度(300ppi)」

■ インキ総量(UCR)オーバーの確認をする

Adobe の Acrobat Pro で、原稿データにインキ総量が250%以上になった部分があるか確認できます。

※確認の仕方は →P10を参照

データ入稿について

■ 入稿における原則

「完全原稿での新聞社への持ち込み・入稿を原則とし、新聞社側での修正は行わないこととする」ということを基本原則といたします。

入稿された広告原稿データが新聞社でトラブルなく掲載されるためには、新聞社特有の原稿制作とデータ保存が必要となります。通常の商業印刷とは異なりますので、本入稿ガイド及び制作ガイドを参考に、完全データの入稿をお願いします。入稿規定に反した原稿については、入稿を受け付けませんのでご注意ください。

入稿時には、①【Illustrator EPSの原稿】、②【確認用PDF】、③【最終ゲラ】、④【入稿伝票】をご準備下さい。

なお、熊日プリンテクスに原稿制作を依頼した場合(写真の入力や写真の補正など含む)は、最終ゲラ(プルーフ)を営業部 編成管理班に入稿して下さい。従来通り「データ扱い」として処理いたします。

■ 対応ソフトウェアとファイル形式

本ガイドP3を参照して下さい。

重要な注意事項

- 複雑なレイヤー・パスの使用禁止
※原稿内に複雑な図形・模様があった場合、パスの数が多すぎてRIP展開ができなくなる可能性があります。
- レイヤーは原則1枚に統合
※レイヤーが何層にも分かれていると、思わぬ処理結果になることがあります。
- オーバープリントの使用禁止
- カラー写真や画像のUCR量(CMYKの合計値)は250%以内
- カラーは「CMYK」(RGBやカスタムカラーは使用不可)
- 画像は原則「埋め込み」にする
※「リンク」は透明やぼかし等の組み合わせで、画像が欠落する恐れがあります。
- 線画(ロゴやQRコードが画像)の場合、解像度を1200dpiに

詳しくは、データ制作ガイド(P3～)をご覧ください

データ入稿について

■ デジタル原稿対応広告

- 掲載媒体 …………… 熊本日日新聞 朝刊および広告特集(含エリア版)、すばいす
- 対象広告 …………… モノクロ広告、合わせスポット広告、カラー広告の全面、記事下、雑報広告(二連版を含む)

■ 運用上の取り決め

- 原稿締め切り …………… 「熊日本紙」は掲載前日の正午とします。
「すばいす」は掲載前週の金曜午後8時。
(祝日等の関係で繰り上がることがありますのでご確認下さい)
- 象嵌・訂正 …………… 入稿された原稿データへの象嵌・訂正は一切行いません。
訂正後、再入稿願います。
- 在版原稿の管理 …………… デジタルデータの管理は新聞社では行いません。
同一原稿掲載の場合でも、再入稿願います。

■ 入稿形態別入稿規定

- 「熊日本紙」及び「すばいす」は営業部 編成管理班で受け付けます。
(原稿によってはサービス開発へ入稿)
- 必ずデータチェックとウイルスチェックを行ってください。
- 前述の「データ制作ガイド」(P2~)をご覧ください。
- 必ず色見本となる出力ゲラと入稿伝票を添付してください。
- 原稿データと一緒に確認用のPDFを添付もしくはFAXで送信。
(掲載日・広告主・サイズ・媒体など必要事項を明記)
- ファイル名 …………… ファイル名は、拡張子を含め31byte(全角1文字2byte、半角1文字1byte)以内。
英数字は半角文字を使用し、記号は半角アンダーバーのみ使用可能です。
/(株)(有)(財)などは使用不可。スペース(空白)も入れないでください。

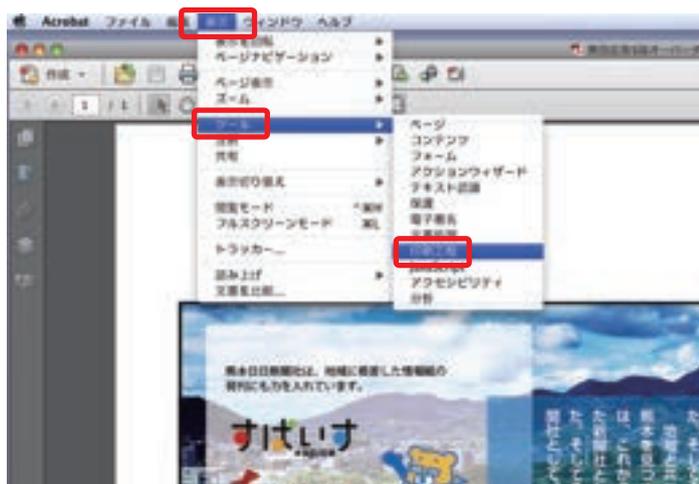
<ファイル名事例>
①10月1日付 朝刊「熊本自動車」の場合
⇒ [1001M熊本自動車.eps]
- ファイル格納方法 …………… ◎1媒体に必ずフォルダを作成し、一つの広告素材の『原稿データ』を格納してください。
フォルダは1階層とし、フォルダ名はファイル名と同一名(拡張子を除く)を付加してください。
◎同じ階層に確認用のPDFデータを格納してください。

データ入稿について

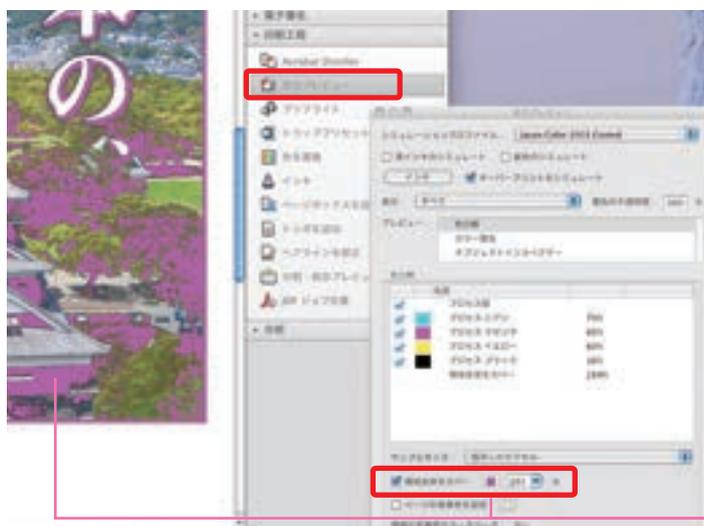
入稿前に

■ Acrobat ProによるUCR量のチェック

データ原稿が完成したら、Acrobat Proの「出力プレビュー」でチェックします。



メニューバーの
「表示」→「ツール」→「印刷工程」
を選択



「出力プレビュー」の中の
「領域全体をカバー」にチェックを入れ、
数値**251%**を入力すると、
251%以上オーバーしている箇所が
色を変えて表示されます。
(左図ではピンクで表示)

★制作環境によって
異なる場合があります。
分からない場合は
P5記載の熊日プリンテクスへ
お問い合わせ下さい。

背景の余白を生かすデザインの 原稿制作上の注意とお願い

これまで「背景の余白を生かす(罫線を巻かない)デザイン」の場合、透明罫(塗り無し、線無し)などで実際の広告原稿サイズを囲み、ゲラにもその旨の記入のお願いをしていました。【図1】

これは熊日のRIP処理の初期設定が「余白を無視する」になっており、余白を生かす場合は「余白を生かす」処理【図2】に切り替える必要があるためのお願いでした。

ところが、最近、「余白を生かすデザイン」の原稿制作とゲラ指示が適切にされていない事があり、初期設定の「余白を無視」する処理で掲載しそうなったケース【図3】がありました。

●図1: 背景の余白を生かす(罫線を巻かない)デザイン



原稿サイズに透明罫
(塗り無し、線無し)を設定

●図2: RIP処理「余白を生かす」結果



正常

●図3: RIP処理「余白を無視」(=初期設定)結果



変倍

RIPの初期設定を変えないと、背景の余白を無視し
デザインが原稿サイズに拡大(変倍)されてしまう

これを受け、掲載事故を防ぐために
「背景に余白が必要な場合の原稿制作」を下記のように変更します。

●極薄の罫線(K=1%、幅=0.75pt)で原稿サイズを巻く

※実際に印刷で再現されることはありません。※これまで通り透明罫の設定も可能です。

●ゲラに「余白あり」など 余白を生かすデザインである旨を必ず指示する

実際には目に見えないような極薄の罫線があるため、「余白を生かす」「余白を無視」どちらでRIP処理をしたとしても変倍がかかることがありません。また、これだけの極薄の罫線は印刷で再現されることはありませんので余白を生かしたデザインで掲載が可能となります。



入稿に関するお問い合わせ

業務局 営業部 編成管理班 (受付/平日9:30~17:30)

熊日本紙

TEL. 096-361-3233
FAX. 096-361-3235

くまもと生活情報紙
SPICE

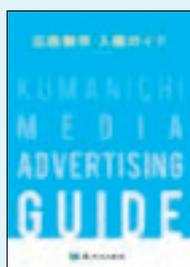
くまにち すぱいず

TEL. 096-361-3354
FAX. 096-366-1300

データ制作に関するお問い合わせ

熊日プリンテクス (受付/平日9:30~17:30)

TEL. 096-361-3248



「熊本日日新聞社」ホームページより
【制作・入稿ガイド】をダウンロードいただき、
ご一読の上、制作および入稿をお願い致します。



<https://kumanichi.com/>

トップページ下の
「広告について」より



「入稿案内はこちら」から
ダウンロードしてください

