

デジタル広告データ 入稿ガイド

Vol.5

2024年4月版



総合ビジネス局

はじめに

岩手日報社 総合ビジネス局

当社に入稿される広告の製作についての基本的なルール等についてまとめております。

また、当社では全社をあげて働き方改革を進めており、業務の見直しを行い効率の良い作業をするため、新たに広告入稿規定の項目を追加致しました。

つきましては、「デジタル入稿ガイド」を熟読され、トラブルのない広告データ入稿にご尽力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

目 次

■ 広告入稿規定	1
■ 広告入稿規定・一般的な留意事項	2
■ BoundingBox バウンディング ボックス	3・4
■ 使用可能アプリケーション及びバージョン	4
■ 個々のアプリケーション	4～7
Adobe Illustrator 編	4・5・6
Adobe Photoshop 編	7
■ インキの総量とカラー設定について	8
■ インキの総量240%超部分の確認方法	9
■ 入稿伝票	10
■ 広告原稿サイズ	11
■ N-PDFについて	1～4

お問い合わせ

■本ガイド及びデータ入稿に関するお問い合わせは
岩手日報社 総合ビジネス局 広告編集部 ☎019-653-4120 までお願い致します。

■ 入稿日時

● 土日祝日を除く掲載日の2日前午前中までに入稿（完全原稿）

原稿の不備等による再入稿は、掲載日の前日午前中までに入稿してください。

入稿時間を守らない原稿は掲載しない場合があります。

■ 広告審査について

広告審査希望の場合、広告ゲラを掲載日の5日前（土日祝日を除く）までに広告編成部にお持ちください。その際は審査対象となる箇所を明らかにしてください。

当社では基本的に原稿の校正は行いません。

■ フルカラー広告・単色広告について

カラー広告は、必ずインキの総量が240%以下になっていることを確認後、入稿伝票にチェックのうえ入稿してください。（P8、9を参照）

当社では、データ入稿時にインキ総量チェックはいたしません。その後の作業で、色量オーバーがあった場合は、返却し再度入稿していただくことになりますので、必ず入稿前にインキ総量の確認を行ってください。

● フルカラー（CMYK4色）

カラー広告はCMYK4色で作成し、写真データはCMYKカラーまたはグレースケールを使用してください。**RGB、Labカラーは使用できません。**

● 単色（K色以外、CMYいずれか2色まで使用可）

かけ合わせの色を特色とし、色の濃淡は各色同比率で増減する。

[例] (MYK3色使用の場合) M100%+Y80%をかけ合わせの特色とした場合、薄くなる部分は同比率で色を減らす。 ※K色は、特色に混ぜることが可能。



■ 入稿方法

● CD-R、CD-RW、DVD-R、DVD-RW (Macintoshフォーマット)

USBメモリ (封筒などに入れ返却先がわかるようにしてください)

※上記いずれも当社の入稿伝票を記入の上、添付してください。

● 入稿の際は、各メディアと、最終データで出力したゲラを2枚添付してください。

● 写真などの添付ファイルがある場合は、Illustratorファイルと同一フォルダ内に入れて入稿してください。

※当社では、メール入稿は受けておりません。

■ 広告入稿規定・一般的な留意事項

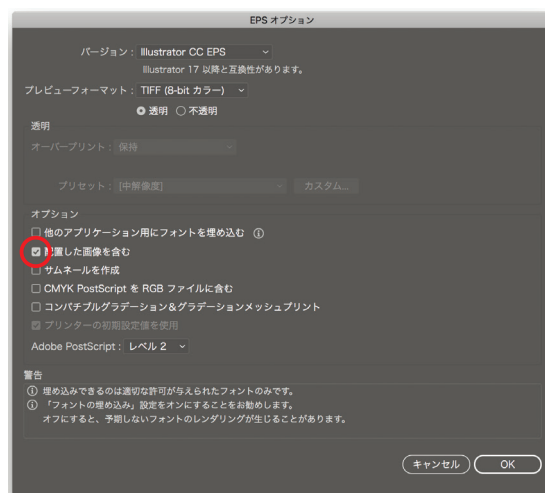
■ データ形式（アプリケーション）

- Illustratorで作成されたEPSデータのみです。（Mac or Winどちらでも可）
（必ずEPS保存してください。AIファイルは不可）
N-PDFでの入稿も可。（N-PDFについての詳細は、ガイドの最後4ページに記載）
文字サイズは9級（6ポイント）以上を使用。全てアウトライン化してください。

■ Illustrator CS4～CC

■ Photoshop CS4～CC

1. 当システムのRIPにはフォントを搭載しておりません。
したがってフォントは全てアウトライン化してください。
2. Illustratorの1ファイルでの入稿も可能です。その際、配置画像がある場合は画像を埋め込むか、保存時に「配置した画像を含む」にチェックを入れてください。（*1）
3. Single EPSファイル形式のオプションでJPEG圧縮した画像も使用できます。その際、【最高画質（低圧縮率）】以外は使用できません。（*2）
4. 墨文字にスウォッチに登録されている「レジストレーション」を指定しないでください。「ブラック」或いは「C=0%、M=0%、Y=0%、K=100%」を指定してください。
5. データにはトンボ、孤立点、注釈、アウトライン化前のフォント等、余分なデータを入れないでください。
6. スキャン画像の背景等「白のエリア」は完全な白でない限り、網点が残ることがあります。それが好ましくない場合はパスで切り抜く等の処理をお勧めします。
7. Photoshop で文字をグレースケールで保存したものは、文字にアミが入ったりジャギーが出たりします。特に小さい文字などは気を付けてください。
8. 入稿データはIllustratorで制作された**EPS**ファイル(AIファイルは不可)文字サイズは9Q(6ポイント)以上アウトライン化して入稿してください。(N-PDFも可)
9. 入稿されたデータは**3ヶ月**保存します。それ以前のデータは削除されますので、在版利用はできません。



(*1)



(*2)

弊社では入稿データの変更や修正は一切行いません。
データは返却いたしますので、再度入稿して下さい。

■BoundingBox バウンディングボックス

バウンディングボックスとは、EPSデータのデータサイズです。例えば、IllustratorでA4書類の中に10cmの矩形を作成します。それをEPS保存すると書類設定したA4サイズとはならず、10cmの矩形がデータサイズとなります。従って、広告データの外側に不要なデータがある場合には、不要なデータまでも含めたサイズが広告サイズと判断されます。外側の囲み罫がない広告等の場合には、広告の内側までが広告サイズと判断されますので注意してください。

※EPSデータの作成では作成サイズに注意し、広告以外の不要なデータは厳禁とします。(レジスタマーク、孤立点に注意してください)

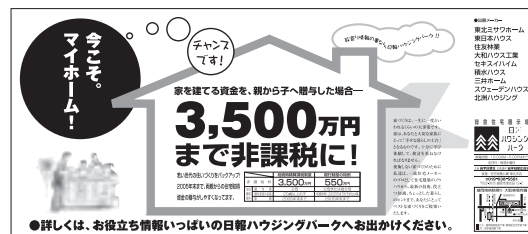
●広告サイズ

製作サイズは広告規定サイズとします。(N-サイズ可) 広告規定サイズについてはP11を参考にしてください。囲み罫の無い広告の場合には、最下層に広告規定サイズに合わせた白または透明色の矩形を配置してください。(バウンディングボックスは規定サイズとします。)

※N-サイズにつきましてはこちらをご参照ください。 <https://www.pressnet.or.jp/adarc/edi/nsize.html>

【良い例】

バウンディングボックスが正常な広告データです。囲み罫までを広告データと認識し、広告の外側に空白や孤立点、不要なオブジェクトはありません。



【悪い例】

レジスタマークが有る為に、バウンディングボックスが実際の広告よりも大きくなったデータです。このデータの場合には、広告の外側のレジスタマークまで新聞紙面に掲載されることになります。従って実際の広告よりも小さなサイズの広告となってしまいます。



【悪い例】

不要なオブジェクトが有り、バウンディングボックスが実際の広告より大きなデータです。不要なオブジェクトまで抽出するため変倍がかかってしまいます。



バウンディングボックスの確認方法

製作したデータのバウンディングボックスが正しく設定されているか簡単に確認する方法です。

右の例は、作成したEPSデータをIllustrator上に配置したものです。この様に作成したデータをEPSのままIllustratorに配置する事により、バウンディングボックスの確認が行えます。配置されたイメージの周りに、不要な余白はないか、広告イメージが切れて配置されていないかなど、簡単に確認できます。この方法を参考にしてください。



■ BoundingBox バウンディングボックス

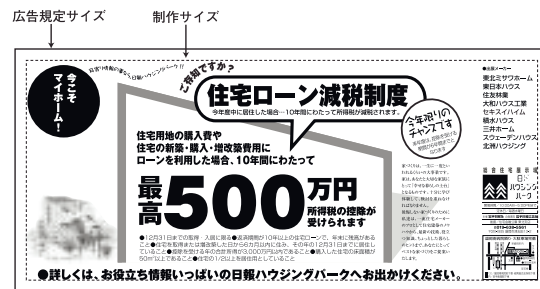
囲み罫のない広告の場合

囲み罫のない広告は、製作した実際のデータ範囲がバウンディングボックスとなる為、広告は拡大されて掲載されます。この拡大や変倍を防ぐには、広告規定サイズに合わせた白や透明の四角形をバックに配置する必要があります。

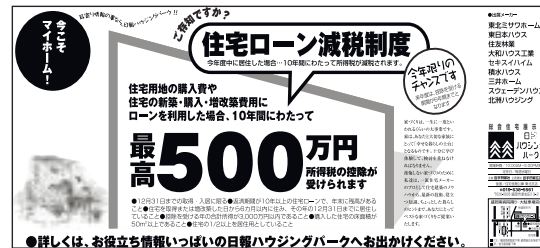
異なるサイズで入稿した場合

EPSデータは、拡大縮小・変形が自由に行えるという特徴があります。規定サイズと異なる場合には、自動的に規定サイズに変更され、制作者の意図とは異なったイメージで掲載される可能性があります。

製作サイズが小さな広告・大きな広告は、バウンディングボックスのサイズが掲載サイズに拡張されます。場合によっては変倍されます。これを防ぐには、制作サイズを広告規定サイズに合わせて製作する必要があります。



↓ 拡大される



■ 使用可能アプリケーション及びバージョン

入稿データは以下のアプリケーション及びバージョンのみ受け付けます。

- ・ Adobe Illustrator CS4～CC
- ・ Adobe Photoshop CS4～CC

各アプリケーション共、上記バージョン以外では正しく出力されないか或いは出力エラーとなります。

保存時のバージョンダウンの際は、反映されない機能がある場合もございますので、注意してください。

■ 個々のアプリケーション — Adobe Illustrator 編

線の設定

1. 線の設定を塗りで指定した場合、モニター上では見えますが印刷されない場合があります。必ず線の設定で指定してください。また線の太さを0.05mm(0.2pt)以下に指定した場合も印刷されない恐れがありますのでご注意ください。
(*3)

テキスト孤立点、未入力テキストボックスに注意！

2. Illustratorで文字を入力する際、テキストツールでクリックまたはドラッグした部分に何も入力しないと、孤立点、あるいはテキストボックスのみが残ります。この孤立点、テキストボックスにはその時点のフォント属性のみが残ることになります。必ず消去してください。



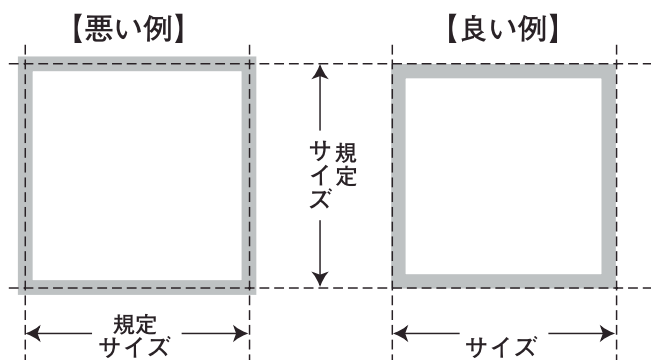
■ 個々のアプリケーション — Adobe Illustrator 編

■ 囲み罫

囲み罫の基準線から外側にはみ出した部分は、原稿サイズより大きくなります。

枠線の外側を原稿サイズとして調整してください。

CS以降では、線のウインドウで「線の位置」を内側に揃える設定で簡単に合わせることができます。(*4)



■ レイヤー

レイヤーを多数使用する場合、アウトライン前のテキストや地図の下絵など、実際には使用しないデータを入れたままのファイルで入稿されると、RIPエラーの原因となりますので、不要なデータは削除するようお願いいたします。

(削除後は、すべてのレイヤーを結合することをおすすめします) (*5)

■ ラスタライズ

画像の点数が大量にあるデータや、ファイルのデータ量が1Gを超えるものはRIPエラーになります。

データ量が大きいものは、元の画像データをリサイズするなどの処理をしてデータ量を抑えるようにしてください。画像の点数が多いものは、数点まとめてラスタライズして数を減らすようにしてください。(*6)

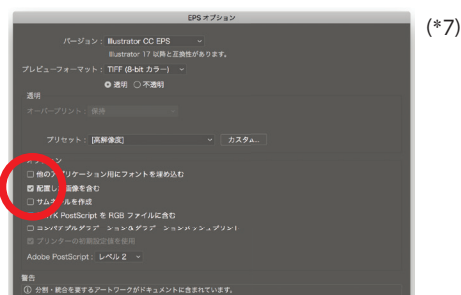
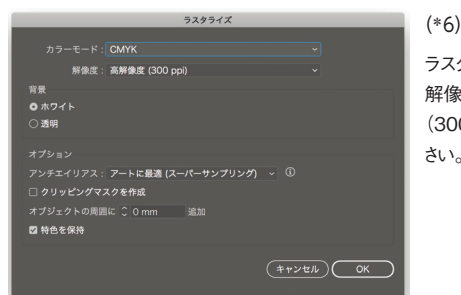
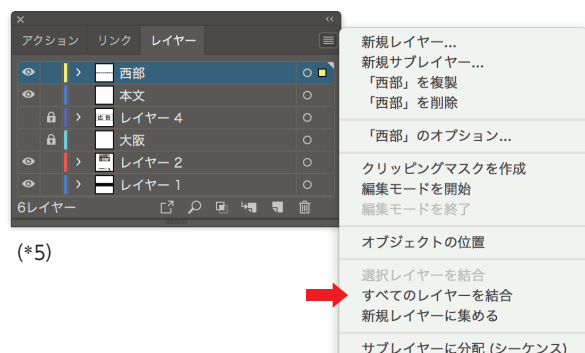
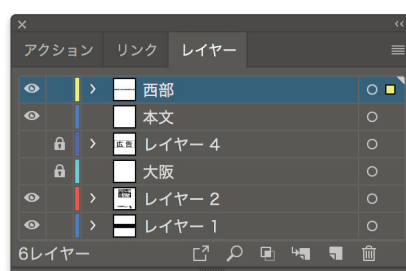
■ スウォッチカラー

スウォッチカラーは使用しないで下さい。

必ずCMYKのプロセスカラーに直して下さい。

■ 画像の配置

画像を配置する場合は、「画像の埋め込み」を推奨します。リンクで画像を配置する場合は、保存の際に「配置した画像を含む」にチェックを入れて下さい。なお、リンク先の画像はIllustratorのデータと同一フォルダ内に保存して下さい。(*7)



■ マスク処理について

マスク処理をする際はマスクの枠がバウンディングボックスからはみ出さないようにしてください。

Photoshop上でクリッピングパスをかけた場合、まわりの画像がバウンディングボックスからはみ出すものは必ずマスク処理をしてください。

フィルタ効果の「ドロップシャドウ、ぼかし」を使用した場合も、見た目より効果の範囲が広がっていますので、特にバウンディングボックス付近にある場合はマスク処理してください。(*8)

■ オーバープリントについて

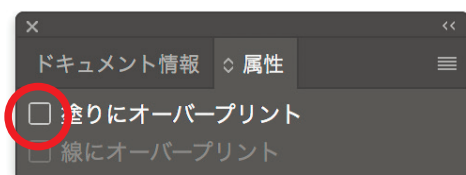
文字や画像を重ねて印刷すると、通常は一番上のものが印刷され、下の部分は印刷されません。しかしこの場合、版ズレが起こったら隣接するイメージの間に隙間が発生してしまいます。(*9)

これを防ぐために弊社では、ブラック100%の文字やオブジェクトの下にカラーのオブジェクトがある場合には、ブラックオーバープリントが適用されるように設定されています。(*10)

したがって、重なる部分と重ならない部分とで色味が変わってしまいます。

ブラックオーバープリントが適用されるのは、ブラックが100%の時なので、ブラックを99%以下に設定する事で回避することができます。(*11)

注) ウィンドウの「属性」にある塗りにオーバープリントは、絶対にチェックをつけないでください。重なる部分が消失する場合があります。

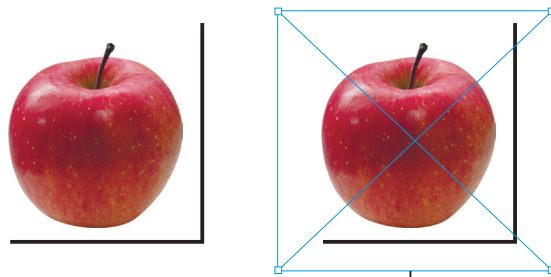


※オーバープリントによる文字・イラスト等の消失・誤表示につきましては責を負いません。

■ 不要なオブジェクト

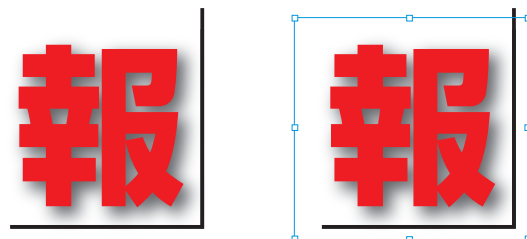
トンボ、注釈、画像、マスクの枠、パスなど原稿サイズからはみ出すものは、全てを含めて原稿サイズと見なされますので、返却の対象となります。

原稿サイズの外側にオブジェクトなどがある場合は、それらを削除するか、原稿サイズにクリッピングマスクを使用する事で、マスクの外側のオブジェクトは認識されず、問題は回避されます。



(*8)

実際の画像サイズ



※ラスライズの「透明部分を分割・統合」で範囲を確認できます。

(*9) 通常印刷



(*10) ブラック100%時の弊社オーバープリント設定



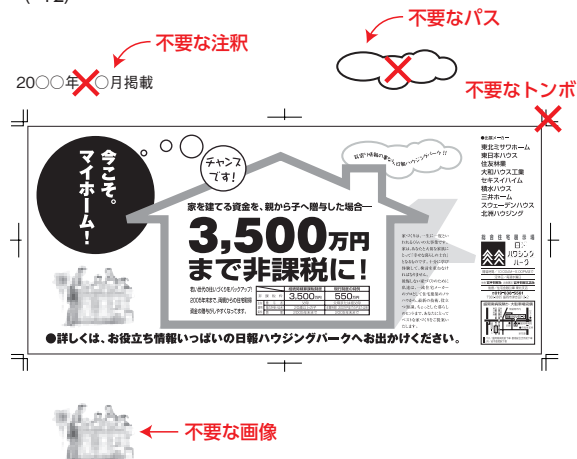
(*11)



ブラック100%

ブラック99%

(*12)



当社のカラー広告に使用するインキ総量は
240%です。インキ総量とカラー設定については、P8。インキ総量の確認方法はP9をご参照ください。

■ 画像の設定と保存

モノクロ画像はグレースケールで、カラー画像はCMYKで作成してください。 **※RGBカラー画像は使用不可！**

○保存形式は.psd. jpeg. tiff. epsのいずれでも可能ですが当社ではPhotoshop EPSをお勧めします。
その際、プレビューは「バイナリ」もしくは「TIFF (8bit/pixel)」に、
エンコーディングは「JPEG - 高画質」にし、チェック項目のチェックは全て外してください。(*13)

○画像解像度は、原寸使用時に300dpiくらいにしてください。Illustrator上に配置する際の縮小・拡大は避け、あらかじめPhotoshop上でリサイズしてから配置するようにしてください。

○Illustratorと同様に多数のレイヤーやチャンネルなどを使用している場合には、統合して単純なデータにしてください。

■ 二次元コードについて

二次元コードはトレースして線画にするか、2階調TIFF (1200dpi)で保存したものを使用してください(推奨)
グレースケールの場合は、なるべく大きめの画像か解像度の高いものをお使いください。

カラーでの二次元コードの制作はしないでください。
版ズレが発生した場合読み込みができなくなることがあります。

色を使用したい場合には、M100%か、C100%の1色でのみ可能です。

(*13)



C100%



M100%

■ インキの総量とカラー設定について

新聞社の印刷機（輪転機）でより美しく印刷するため、インキ総量を240%以下での原稿データ作成をお願いしています。広告制作において代表的なソフトウェアであるアドビ社のPhotoShopでのカラー設定です。

■ 原稿を作成する前の設定

- ①メニューバーの「編集」から「カラー設定」を選択します。
- ②「作業用スペース」項目の「CMYK」項目の中の「Japan Color 2002 Newspaper」を選択します。
- ③各項目を御社のデータにあわせて調整します。
- ④「OK」で設定は終了です。

■ RGBの画像を「プロファイル変換」でCMYKに変換する（図A）

- ①画像を開きます。右図のメッセージが出た場合は「作業用スペースの代わりに埋め込みプロファイルを使用」を選択して「OK」ボタンをクリックします。
- ②メニューバーの「編集」→「プロファイル変換」を選択します。
- ③「変換後のカラースペース」項目の「プロファイル」項目の中の「Japan Color 2002 Newspaper」を選択します。
- ④「OK」で変換は終了です。

■ CMYKの画像を「プロファイル変換」でインキ総量240%以下にする（図B）

- ①画像を開きます。右図のメッセージが出ます。
- ②「作業用：Japan Color 2002 Newspaper」となっていることを確認してください。なっていない場合は、キャンセルして、カラー設定を「Japan Color 2002 Newspaper」に変更してください。
- ③「処理方法を指定してください」項目の「ドキュメントのカラーを作業スペースに変換」を選択します。
- ④「OK」で変換は終了です。

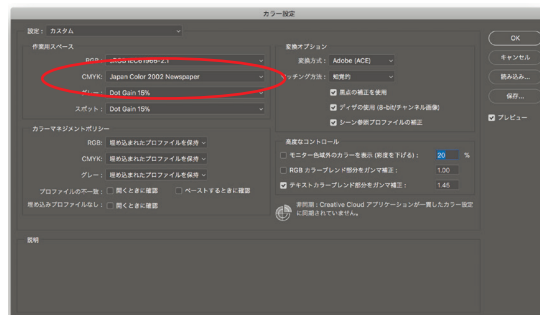
■ EPS の画像を「プロファイル変換」でインキ総量240%以下にする【その1】（図C）

- ①カラー設定が「Japan Color 2002 Newspaper」になっていることを確認してください。
- ②画像を開きます。右図のメッセージが出ます。
- ③プロファイルの指定を「Japan Color 2002 Newspaper」とします。□次にファイルを... にチェックをいれます。
- ④「OK」で変換は終了です。

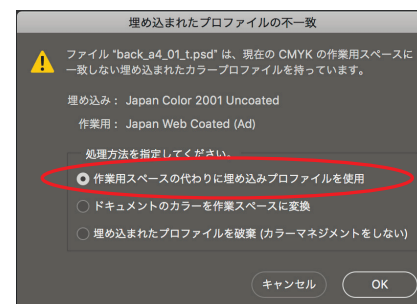
■ EPS の画像を「プロファイル変換」でインキ総量240%以下にする【その2】（図D）

- ①画像を開いた時、メッセージもせず、カラー設定は「Japan Color 2002 Newspaper」なのに色濃度とかが240%を超えている場合は以下の作業を行います。
- ②メニューバーの「編集」→「プロファイル変換」を選択します。
- ③「変換後のカラースペース」項目の「プロファイル」項目の中の「Japan Color 2002 Coated」を選択し「OK」。
- ④もう一度②の作業を行い、「プロファイル」項目の中の「Japan Color 2002 Newspaper」を選択します。
- ⑤「OK」で変換は終了です。

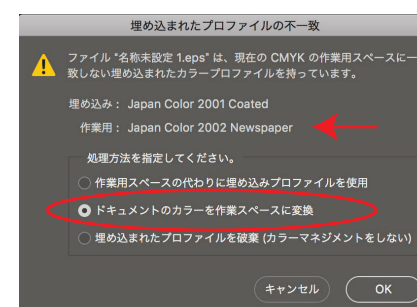
原稿を作成する前の設定



(図A-①)



(図A-③)



(図C)



Japan Color 2002 Newspaperにする



(図D)

■ インキの総量240%超部分の確認方法

広告原稿のEPSデータの中で240%超の部分がどこかを調べる方法は、色々ありますが、以下の二つ方法をご紹介します。

カラー原稿は必ず以下の確認作業を行い、インキ総量が240%以下になるよう調整したうえで、入稿してください。

■ インデザインを使う方法

- ① 新しいドキュメントを作ります。
 - ② ドキュメントに広告原稿データを配置します。
 - ③ 「ウインドウ」→「出力」→「分版」を選択します。
 - ④ 分版パネルの「表示」項目の中の「インキ限定」を選択します。
 - ⑤ 右横にあるボックスに240と入力します。
 - ⑥ これで広告原稿データの中のインキ総量240%以上の部分が赤いシャドウで表示されます。
 - ⑦ インキ総量の検索を止める場合は、分版パネルの「表示」項目の中の「オフ」を選択します。
- ※ フォトショップを使ったRGB→CMYK変換(プロファイル変換)では、数%の誤差が生じるようです。当社では、240%を数%超えている程度なら事情を勘案し、広告原稿データを受領いたします。

※ アドビのホームページ(色分解のプレビュー)もご参照ください。

http://help.adobe.com/ja_JP/InDesign/6.0/WSa285fff53dea4f8617383751001ea8cb3f-702ea.html

■ アクロバットプロを使う方法

- ① 広告原稿EPSファイルをイラストレーターで開きます。
 - ② 「ファイル」→「別名で保存」を選択します。
 - ③ フォーマットを「Acrobat PDF(pdf)」にして、保存ボタンをクリックします。
 - ④ Adobe PDF プリセットの項目を「[PDF/X-1a:2001(日本)]」にします。
 - ⑤ 「PDFを保存」ボタンをクリックします。
 - ⑥ PDF/X形式で保存すると・・・、というメッセージが出ますが、OKボタンをクリックします。
 - ⑦ イラストレーターを閉じます。
 - ⑧ できあがったPDFファイルをacrobatプロで開きます。
 - ⑨ 「アドバンスド」→「印刷工程」→「出力プレビュー」を選択します。
 - ⑩ 出力プレビューパネルのシミュレーションプロファイル項目を「Japan Color 2002 Newspaper」にします。
 - ⑪ プレビューの項目は「色分解」にします。
 - ⑫ 領域全体をカバーのチェックボックスにチェックをいれます。
 - ⑬ 領域全体をカバーの右横にあるボックスに240と入力します。
 - ⑭ これで広告原稿データの中のインキ総量240%以上の部分が指定色で表示されます。
- ※ RGB→CMYK変換は若干の色の変化をとまいます。さらにインキ総量の変更をとまなう場合は色の変化に十分な注意が必要です。適切な補正をお願いします。また、フォトショップ以外にもRGB→CMYK変換を行うソフトがありますので、それらの使用もご検討ください(大日本スクリーン製造ColorGeniusDC、富士フィルムPicture21など)。
- ※ 当社ではインデザインCS4とCS3とacrobatプロ9で検証しました。その他のバージョンの検証は行っておりませんので悪しからずご了承ください。
- ※ 入稿するデータはEPS形式でお願いします。PDF形式やai形式のファイルは当社のコンピュータに取り込めません。

当社では、データ入稿時にインキ総量チェックはいたしません。その後の作業で、色量オーバーがあった場合は、返却し再度入稿していただくことになりますので、必ず入稿前にインキ総量の確認を行ってください。

■扱い広告会社名(代理店)

電話番号

担当者名

■広告主名

■掲載日

■サイズ

月 日付 朝刊・夕刊

■色分解版データ ☐モノクロ ☐フルカラー

☐プロセスカラー(C・M・Y・K)

■使用アプリケーション

Photoshop

Illustrator

■Mac OSバージョン OS

■インキの総量チェック ☐済

MO入稿伝票  **岩手日報社** TEL019-653-4120
FAX019-626-1881

■扱い広告会社名(代理店)

電話番号

担当者名

■広告主名

■掲載日

■サイズ

月 日付 朝刊・夕刊

■色分解版データ ☐モノクロ ☐フルカラー

☐プロセスカラー(C・M・Y・K)

■使用アプリケーション

Photoshop

Illustrator

■Mac OSバージョン OS

■インキの総量チェック ☐済

MO入稿伝票  **岩手日報社** TEL019-653-4120
FAX019-626-1881

■扱い広告会社名(代理店)

電話番号

担当者名

■広告主名

■掲載日

■サイズ

月 日付 朝刊・夕刊

■色分解版データ ☐モノクロ ☐フルカラー

☐プロセスカラー(C・M・Y・K)

■使用アプリケーション

Photoshop

Illustrator

■Mac OSバージョン OS

■インキの総量チェック ☐済

CD入稿伝票  **岩手日報社** TEL019-653-4120
FAX019-626-1881

広告原稿サイズ

■データ制作寸法 (モノクロ、カラー同じ)

【単位 ミリ】

左	右
全	380
1/2	188
1/3	123
1/4	92
1/5	72
1/6	59
1/8	44

●題字下

左右 天地
77mm×28mm

●TVハサミ

左右 天地
35mm×10mm

●天気予報ハサミ

左右 天地
77mm×13mm

全面広告(枠付き) 寸法

	左	右	天	地
社ケイ サイズ		385		515

二連版 寸法

	左	右	天	地
社ケイ サイズ		790		515

不動産情報寸法

枠 サイズ	左	右	天	地
1/4		84		94
1/2		170		94

テレビ面雑報広告寸法

	左	右	天	地
TV窓		116		103
TVハシラ		30		232

(段)	天	地
①		32
②		66
③		100
④		134
⑤		168
⑥		202
⑦		237
⑧		271
⑨		305
⑩		339
⑪		374
⑫		408
⑬		442
⑭		477
⑮	エントツ L字など	511

●ホームページバナー広告

Aタイプ / 左右 天地
350 × 350ピクセル

Bタイプ / 左右 天地
714 × 70ピクセル

Cタイプ / 左右 天地
350 × 100ピクセル

突き出し寸法

	左	右	天	地
A		52.5		66
B		52.5		110
C		70		66

タブロイド版全面広告寸法

	左	右	天	地
社ケイ サイズ		245		378

N-サイズ



日本新聞協会推奨制作サイズ

「N-SIZE」は、日本新聞協会広告委員会が推奨する広告原稿の制作サイズです。

このサイズで制作・入稿された原稿は、新聞各社の仕様に合わせて掲載されます。新聞社によっては、原稿のサイズを拡大、縮小して掲載することがあります。これらの点をご了解いただけることを前提にご利用ください。

天地

15段	511mm
14段	477mm
13段	442mm
12段	408mm
11段	374mm
10段	339mm
9段	305mm
8段	271mm
7段	237mm
6段	203mm
5段	168mm
4段	134mm
3段	100mm
2段	66mm
1段	32mm

左右

二連版	784mm
全幅	378mm
1/2幅	188mm
1/3幅	126mm
1/4幅	94mm

出版広告用

3段6分の1
天地100mm 左右62mm
3段8分の1
天地100mm 左右46mm

N-PDF入稿について

岩手日報社では新たに日本新聞協会広告委員会が推奨するN-PDF形式のデータでの入稿を受け付けております。現状のEPSでの入稿も引き続き受け付けますが、他の新聞社がN-PDFに切り替わってきている状況から、いずれは全てのデータをN-PDF形式に移行することを考えております。

N-PDFは、12年に日本新聞協会と日本広告業協会が、新聞広告に特化した規格として策定しました。PDF規格の中で、印刷用として作成されたPDF/X-1a形式をベースにしています。N-PDF原稿制作に関しては、「新聞広告デジタル制作ガイドN-PDF ver1.3(2022)」(日本広告業協会内のホームページhttps://www.jaaa.ne.jp/2012/06/n_pdf/)をご参照ください。

■ 広告入稿規定

■入稿日時

●土日祝日を除く掲載日の2日前午前中までに入稿（完全原稿）

原稿の不備等による再入稿は、掲載日の前日午前中までに入稿してください。

入稿時間を守らない原稿は掲載しない場合があります。

■広告審査について

広告審査希望の場合、広告ゲラを掲載日の5日前(土日祝日を除く)までに広告編成部にお持ちください。その際は審査対象となる箇所を明らかにしてください。

当社では基本的に原稿の校正は行いません。

■フルカラー広告・単色広告について

カラー広告は、必ずインキの総量が240%以下になっていることを確認後、入稿伝票にチェックのうえ入稿してください。

当社では、データ入稿時にインキ総量チェックはいたしません。その後の作業で、色量オーバーがあった場合は、返却し再度入稿していただくことになりますので、必ず入稿前にインキ総量の確認を行ってください。

■ N-PDFについて(1)

■ N-PDFの設定

下記のアドレスで圧縮ファイルをダウンロード後解凍し、N-PDFのプリセットを設定してください。

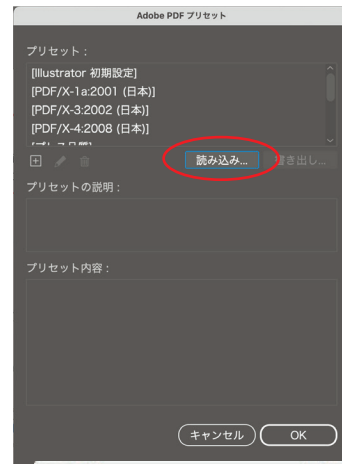
※下記のURLをコピーペーストまたはブラウザに入力すればダウンロードできます。

https://www.jaaa.ne.jp/wp-content/uploads/2022/01/N-PDF_ver.1.3.zip

[Illustrator]

①PDFプリセットを設定

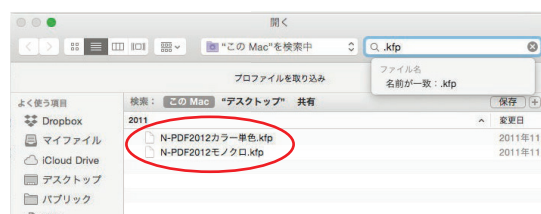
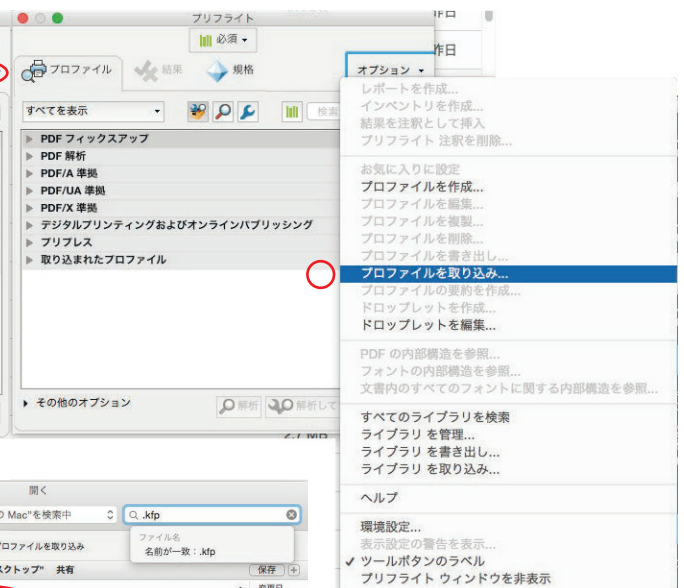
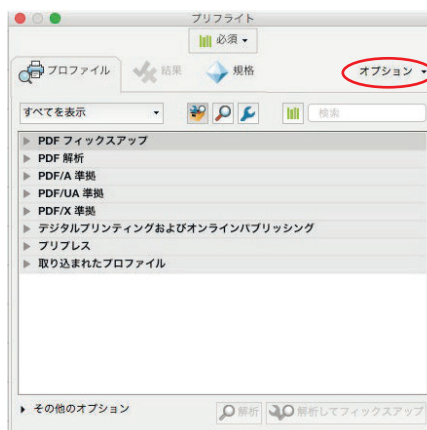
Illustratorのメニューで編集から
Adobe PDFプリセットを選択し、
ダウンロードしたプリセット
「N-PDF201207.joboptions」
を読み込む



[Acrobat Pro]

①PDFプリフライトを設定

Adobe Acrobatのメニューから編集でプリフライトを選択し、
オプションからプリフライトプロファイルを取り込む



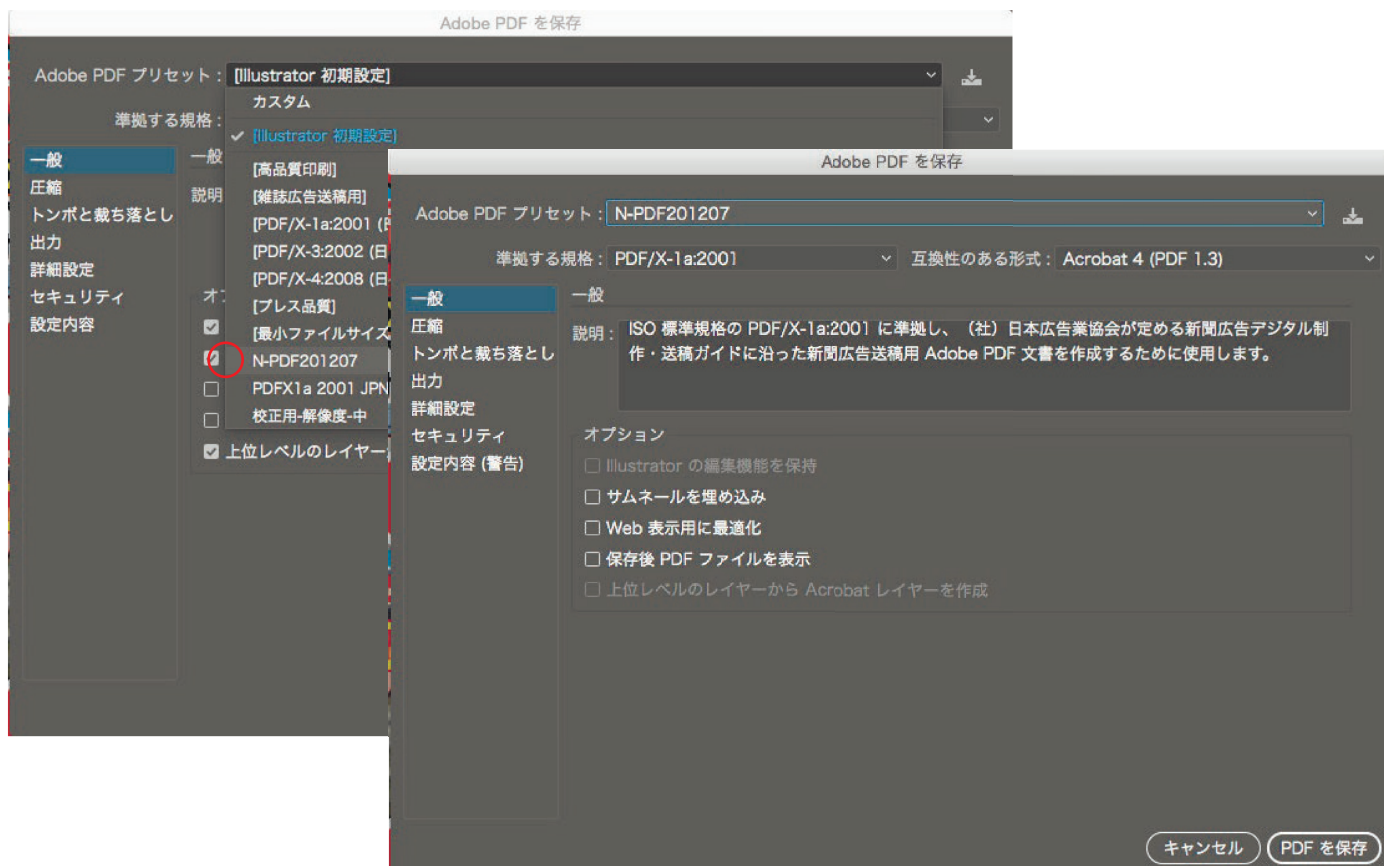
※「開く」のウィンドウで検索窓に
「.kfp」と入力するとプロファイル
が見つかりやすくなります。

■ N-PDFについて (2)

[Illustrator]

●N-PDFの保存

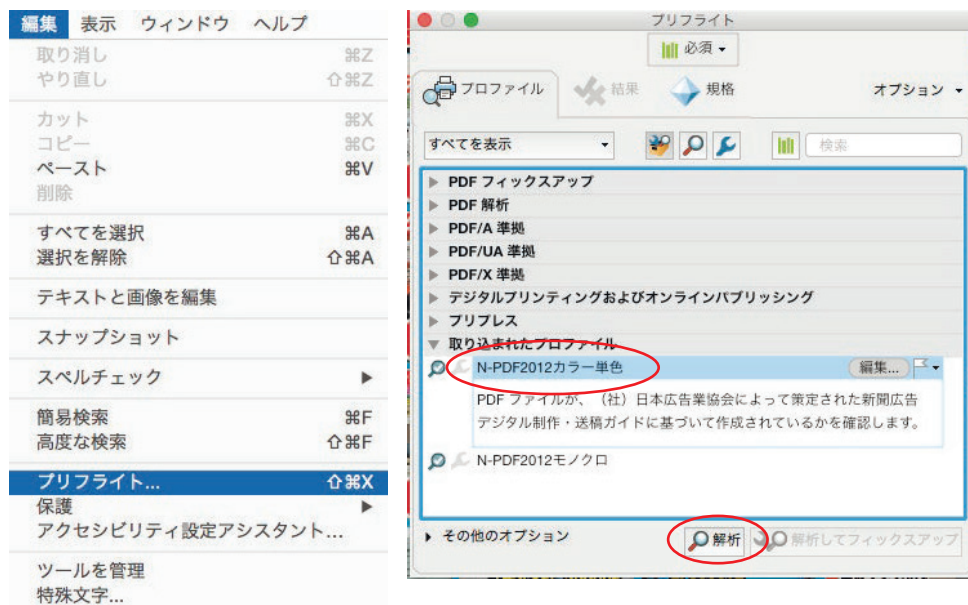
Illustratorのデータ保存時に「ファイル形式」でAdobe PDFを選び、
プリセットから「N-PDF201207」を選んで保存



[Acrobat Pro]

●N-PDFの確認

N-PDFで保存したデータをAdobe Acrobatで開き、
読み込んだプリフライトプロファイルでチェックをする



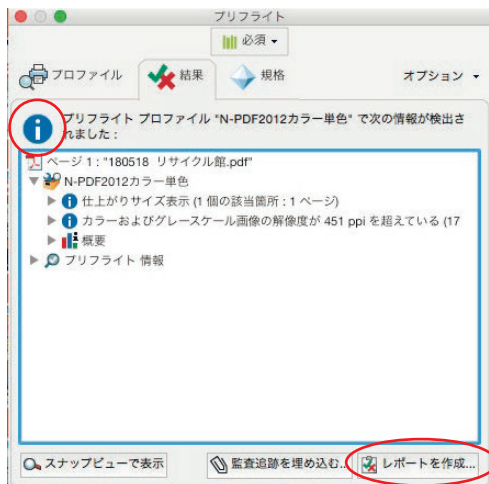
※カラー or モノクロ
どちらかを選択し解析する

[Acrobat Pro]

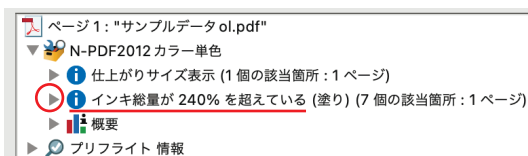
●N-PDFのチェック結果

プリフライトプロファイルでチェックした結果を確認する

■確認が必要なレポート：確認後、入稿可

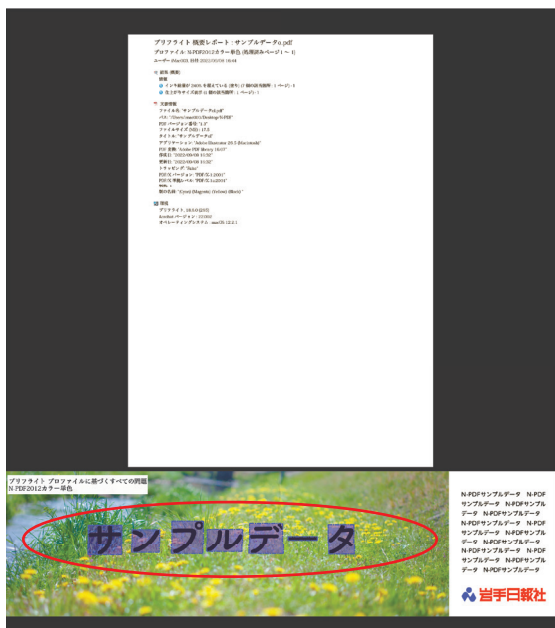


PDFの仕上がりサイズは[情報]項目として必ず表示されます
サイズ以外の[情報]項目を確認後問題がなければ入稿可能です

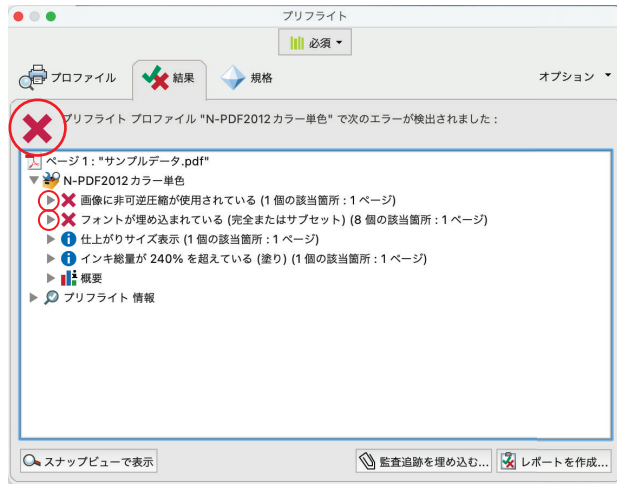


ただし、インクの総量はエラー表示になりませんので、
上記の情報項目が表示された場合はレイアウトデータに戻り修正後
再度プリフライトチェックをし、項目が消えたことを確認の上、
入稿してください。

※レポート作成で色量オーバーの箇所がわかります



■エラーが検出されたレポート：入稿不可



上記の[情報]項目が表示されたデータは入稿不可となります
再度レイアウトデータの修正を行ってください
詳しくは日本新聞協会のサイトにアップされている
N-PDF ver.1.3(2022)新聞広告デジタル制作ガイドを参照ください
http://www.jaaa.ne.jp/wp-content/uploads/2012/03/N_PDF_ver_1.12.pdf

[注意事項]

- PDF形式の保存ではアートボードをサイズとして認識するので、アートボードを広告原稿に合わせてください
- カラー原稿のIllustratorで配色したオブジェクトの合計が240%以上にならないように特に注意してください(プリフライトチェックでは色量オーバーでもエラーは出ません)
- 入稿の際はN-PDFデータとプリフライトのレポート結果データも添え付けてください
- メール入稿を希望される方は、弊社営業担当に確認の上入稿願います。