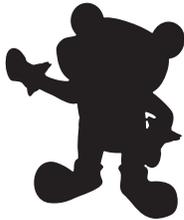


ダイカットアクリル入稿データ作成時の諸注意

【1】 表面に使用する画像 (CMYK)

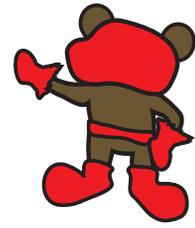


【2】 白引き (K100)

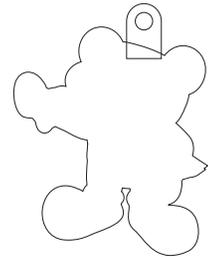


【3】 裏面に使用する画像

(白引きまでの場合は不要です)



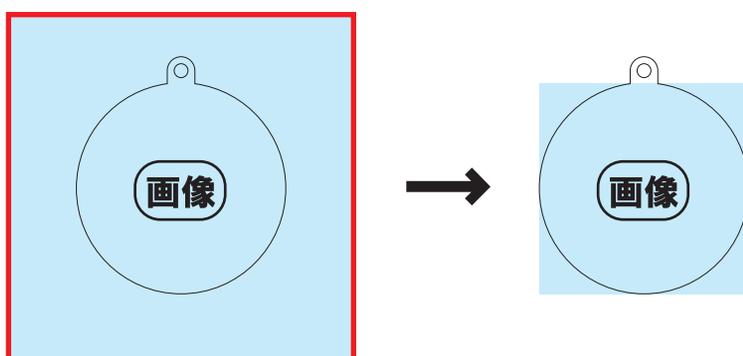
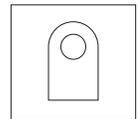
【4】 カットライン



※実際の入稿データの仕様
(重ねて各レイヤーに分けています
レイヤーを目隠ししてご確認ください)

- ご入稿データは **CS3 以下** をお願い致します。
- イラストレーターの設定は **CMYK** をお願いします。
- キャラ画像のデータも **CMYK** に変換して下さい。
- リングホルダーはこの形状より小さくしないでください。 **このままご使用ください** →
- 「表面・白引き・裏面・カットライン」は **重ねて、各レイヤーで分けてください**。
- 表面と裏面(ある場合)が **同じサイズ** の反転であるかご確認ください。
- キャラ画像の解像度は **600dpi 程度** を推奨します。
拡大して見たときにジャギ等が目立つ場合は、解像度をさらに上げてください。
(350dpi 程でも印刷は可能ですが、仕上がりに多少の差が出ます)
- 白版部分は、CMYK の「**C0/M0/Y0/K100**」にご設定ください。
(RGB に設定されると、白版が薄く印刷されます)
- キャラ画像のデータは、要らない余白部分などは **トリミング** して保存してください。
- カットラインのパスデータはデザインより **1.5mm** 程度あけてください。
(カットラインにイラストが近すぎると炎上の恐れがあるためカットができません)
- 白引きはキャラ画像から少し内側に、**0.2mm** オフセットで作成してください。
- 白引きが無い部分には白が印刷されません。
(白っぽい淡い色も印刷できない場合がございます)

リングホルダー



クリッピングマスクで不要部分を隠しても、
サイズは赤枠までの扱いとなります。

上図の様に必ず使用部分まで
トリミングをした上で配置してください。

※画像ご使用の場合※

クリッピングマスクなどを使用して
不要部分を隠した場合でも、
面付けの際に画像全体サイズでの
扱いとなってしまいます。
ダイカットキーホルダーは
面付け数にて価格算出を行いますので、
お手数ではございますが画像は
必ず不要部分をトリミングを行った上で
配置してください。