

## 【注意事項】ご入稿前に必ずお読みください。

- 印刷入稿データは、Adobe illustrator 形式のみ受付可能です。
- illustrator のバージョンは Creative Cloud まで対応可。
- 必ず、ご注文の機種・タイプと同じテンプレートでご入稿ください。テンプレートがご注文内容と異なる場合、再入稿となります。また、最新バージョンのテンプレートをダウンロードしてご入稿ください。
- 「New ニンテンドー 2DS LL」のテンプレートの天地は、DSを閉じた際にフタが開く側が「地」になります。開いたときの向きを基準にデザインする場合は、デザインを180°回転してご入稿ください(2ページ目参照)。
- Switchケースは本体側背面のみ印刷が可能です。ケース側面やJoy-Con用ケースは透明のままとなります。
- DS各ケースは上画面側背面のみ印刷が可能です。ケース側面や下画面用のケースは透明のままとなります。
- ケース本体は透明です。白ベタの印刷をご希望の場合は、全面印刷・部分印刷にかかわらず白ベタ用データをご用意ください。白ベタデータがない場合は、ケースにカラー版を直接印刷することになり、本体の色が透けますので、ご注意ください。  
※白ベタ印刷をご希望の際のデータ作成方法については、3ページ目をご参照ください。
- カメラ穴やカードスロット等の穴の部分は絵を抜かずにデザインをお願いいたします。
- データのカラーモードはすべて「CMYK」です。特色やRGBでのデータをご入稿された場合は、すべてCMYKに変換しての印刷となりますので、データと仕上がりの色味が大きく異なる場合がございます。  
※原則的にデータチェック対象外になりますのでご注意ください。

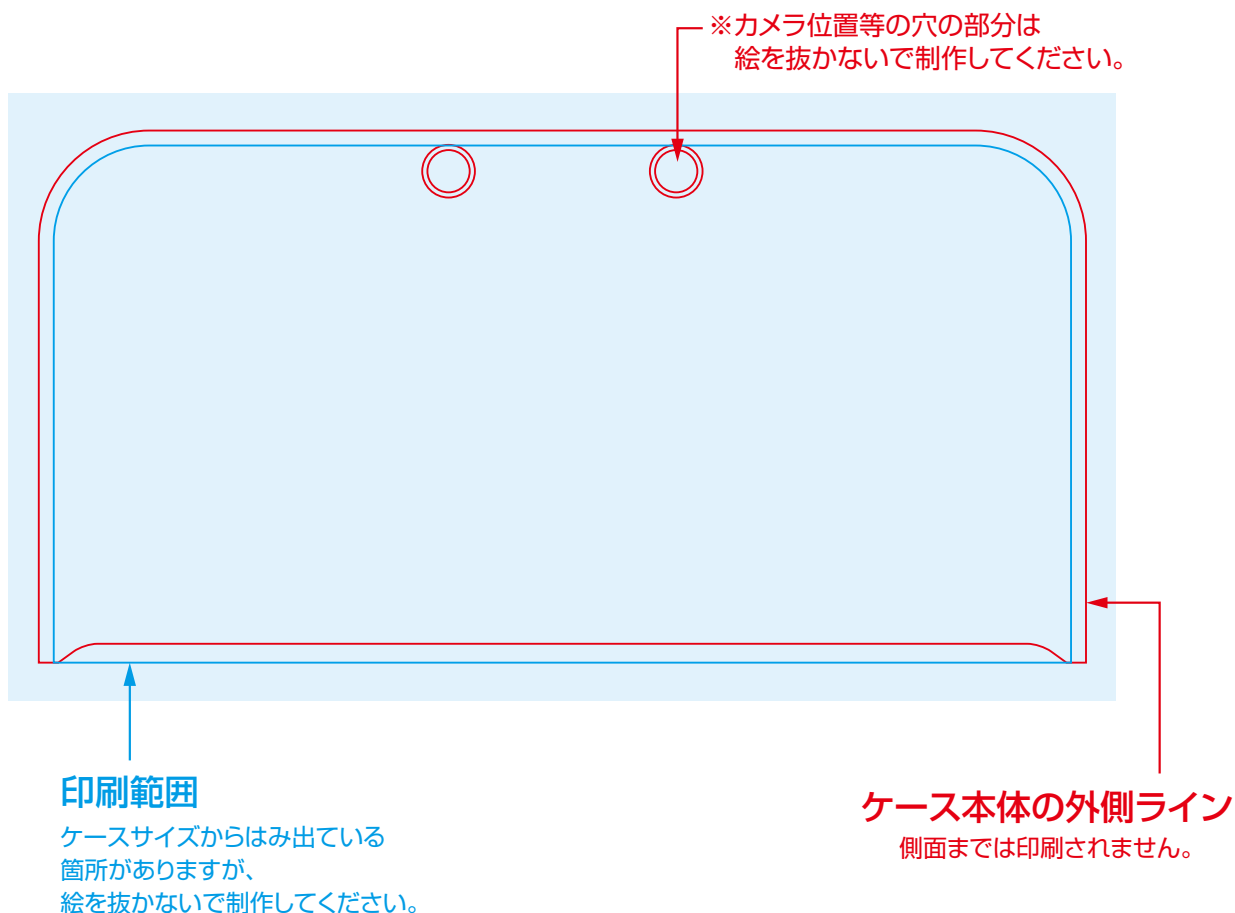
### Illustrator でのデータ制作

- フォントは必ずアウトライン処理を行ってください。
- データに画像を使用した場合、「埋め込み画像」「リンク画像」どちらかで配置してください。  
「リンク画像」で配置する場合、ご入稿の際、リンクしている画像も送っていただく必要がございます。  
illustratorファイルとリンク画像は、同じフォルダ内に同梱してください。
- 配置される画像データの解像度は、原寸の画像サイズで最低300dpi(推奨は350dpi)を推奨しております。  
※低解像度の画像を配置されている際、原則的にデータチェック対象外になりますのでご注意ください。  
また、画像データが低解像度による仕上りの品質に対しての責任は負いかねますので、ご了承ください。

### 著作権・肖像権の取り扱いについて

「著作権・肖像権の侵害」に該当する内容のものに関しては印刷をお断りさせて頂いております。  
弊社にて「著作権・肖像権の侵害」の可能性があると判断した場合、ご注文をキャンセルさせていただきます。

# テンプレートデータの各項目について



天



地（フタが開く側）



下画面側  
(印刷できません)

※2DSLLテンプレートの天地は、閉じた時にフタが開く側が「地」になります。  
開いた時を基準にデザインする場合は、データを180°回転してご入稿ください。  
他DS機種とは天地が逆ですのでご注意ください。

# 白ベタ印刷について

白ベタの印刷をご希望の際は、以下の方法でデータを制作の上、ご入稿の際、指示事項欄に「全面白ベタあり」および「部分白ベタあり」と明記してください。



白ベタのデータがない場合は、このようにゲーム機本体が透けた状態で印刷されます。

## Illustrator でのデータ制作

下図の様に、白ベタ用のレイヤーを新規作成して頂き、**白ベタの塗りたい範囲のアウトラインパスを必ずグレースケール**で作成ください。

※白ベタ指定に半透明やぼかしは使用しないでください。  
再入稿の対象となりますのでご注意ください。

## 「全面白ベタあり」の場合のデータ作成

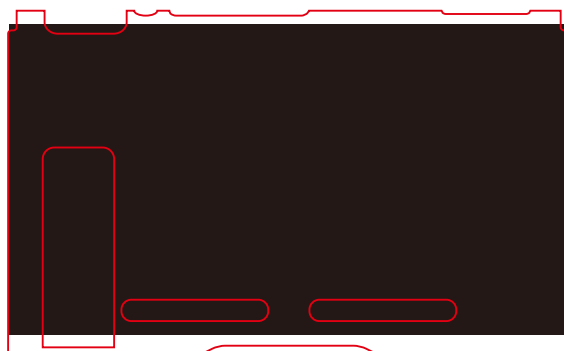
ブルー部分は透明の箇所です。



デザインレイヤー

+

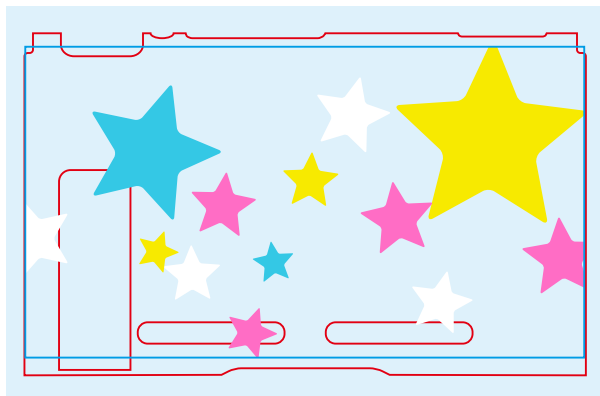
別レイヤーで  
作成



白ベタ用レイヤー

## 「部分白ベタあり」の場合のデータ作成

ブルー部分は透明の箇所です。

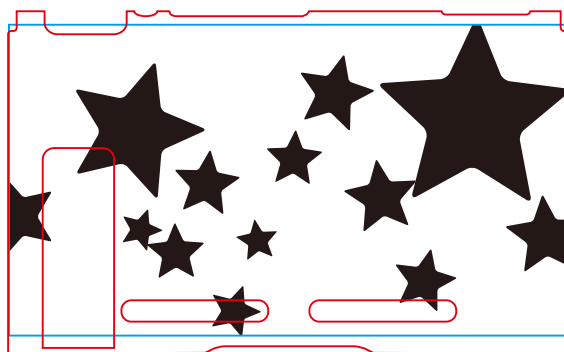


デザインレイヤー

※カラーレイヤーではホワイトは無視されます

+

別レイヤーで  
作成



白ベタ用レイヤー