

ニンテンドー3DSシリーズ 写真・イラスト素材使用ガイド

20150818 ver.2.0



もくじ

ニンテンドー3DSシリーズ写真使用ガイド

公式写真素材一覧

1

表示レイヤーの切り替えについて

3

画面写真の差し替えについて

4

写真素材の使用例と注意点

5

ニンテンドー3DSシリーズイラスト使用ガイド

イラスト素材一覧

13

イラストサイズと画面合成について

16

カラーに関する注意点

17

視認性に関する注意点

18

その他の注意点

19

新規作成時の注意点

20

改訂履歴

22

公式写真素材一覧

任天堂公式写真素材として、右の写真一覧にあるカットの写真データを提供しています。記載している本体色の他に、発売済みの本体色の写真素材も用意しています。使用を希望される場合は、任天堂広報素材窓口までお問い合わせいただき、素材データを入手してください。

※ 公式写真素材の改変は禁止です。

※ 公式写真素材に無いアングルの製品写真が必要な場合は、新規に撮影していただいて構いませんが、必ず任天堂の監修を受けてください。

※ 公式写真素材を加工せずそのまま使用する場合は、任天堂の監修は必要ありません。

※ 人が持って遊んでいる写真などのライフスタイルショットは、任天堂の監修は必要ありません。

ニンテンドー3DS写真一覧



ニンテンドー3DS LL写真一覧



公式写真素材一覧

Newニンテンドー3DS写真一覧

				
KTRS_001_imgeWA_B1_C.psd	KTRS_001_imgeWA_B2_C.psd	KTRS_001_imgeWA_B4_C.psd	KTRS_001_imgeWA_C1_C.psd	KTRS_001_imgeWA_C2_C.psd
				
KTRS_001_imgeWA_D1_C.psd	KTRS_001_imgeWA_D2_C.psd	KTRS_001_imgeWA_E1_C.psd	KTRS_001_imgeWA_E2_C.psd	

Newニンテンドー3DS LL写真一覧

				
REDS_001_imgeBA_B1_C.psd	REDS_001_imgeBA_B2_C.psd	REDS_001_imgeBA_B4_C.psd	REDS_001_imgeBA_C1_C.psd	REDS_001_imgeBA_C2_C.psd
				
REDS_001_imgeBA_D1_C.psd	REDS_001_imgeBA_D2_C.psd	REDS_001_imgeBA_E1_C.psd	REDS_001_imgeBA_E2_C.psd	

表示レイヤーの切り替えについて

一部の写真素材データは、各種ランプなどの表示を切り替えるため、レイヤー構造になっています。表現したい本体の状態に合わせてレイヤーをON/OFFしてください。

※ 電源がオフの時は、各種ランプや画面の表示はすべて消してください。

ソフト表示領域

次項の「画面写真の差し替えについて」をご参照の上、画面写真を合成してください。

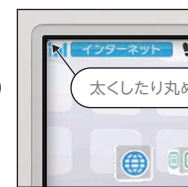
※ Adobe Photoshop CS2以前のものをお使いの場合は、パス「ソフト表示領域 / Screen shot area」を利用し、範囲を守ってソフト画面表示の周囲には黒いフチが残るようにしてください。黒いフチとソフト領域の間に白い線が残らないようご注意ください。



O



X



X

3Dランプ

3Dで表示できるとき点灯。ON/OFF切り替え可能です。電源オフ時は3Dランプをオフにしてください。(ニンテンドー3DS LL/Newニンテンドー3DS/Newニンテンドー3DS LLにはこのランプはありません。)

3Dボリューム

二段階の切り替えが可能。適宜選択してください。



3Dボリューム_最大



3Dボリューム_最小

おしらせランプ



いつの間にか通信を受信したとき:青



すれちがい通信を受信したとき:緑



フレンドがオンラインになったとき:オレンジ



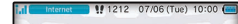
バッテリー残量が残りがずかになったとき:赤

画面

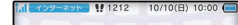
北米



欧州・豪州



日本



画面は地域ごとに仕様が変わります。適宜選択してください。

Newニンテンドー3DS/Newニンテンドー3DS LLのみ

タッチペン・ゲームカードスロットが本体の下部にあります。表現したい本体の状態に合わせてタッチペン・ゲームカードの有無を切り替えてください。

タッチペン



タッチペンが抜けているとき

ゲームカード



ゲームカードが差さっているとき

電源ランプ



充電が十分なとき:青



バッテリーが少ないとき:赤

充電ランプ



バッテリーを充電しているとき:オレンジ

無線ランプ



無線通信がONのとき

画面写真の差し替えについて

Adobe Photoshop CS3以降のソフトを使用している場合は、次の方法で画面写真を差し替えることができます。

- 1 レイヤー「上画面/Upper Screen」(または「下画面/Lower Screen」)をダブルクリックします。

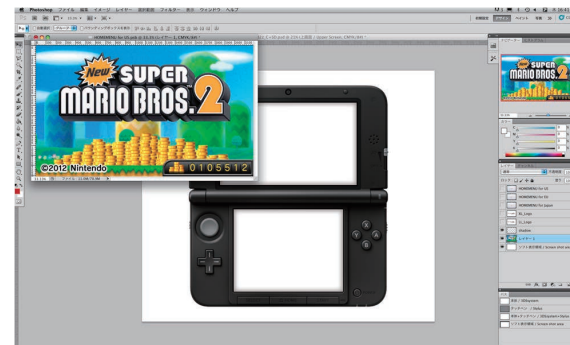


アイコン部分をダブルクリック

- 2 画面が別ファイルで開きます。



- 3 ソフトの画面写真を貼り付けます。



- 4 ソフトの画面写真を貼り付けます。



完成

液晶画面の非表示エリアが正しく表示された状態で画面写真が表示されます。



非表示エリア

CS2以前のソフトをお使いの方へ

「パス」ウィンドウの中に「ソフト表示領域」パスが入っています。このパスの枠最大まで画面写真を表示してください。



ここを選択して範囲内にソフトの画面写真を表示

写真素材の使用例と注意点

原則的に写真の改変は禁止しますが、広報写真のアングルでは見えない機能を説明したい場合など、やむを得ない場合に限り、次のような方法で改変することができます。

Lボタン/Rボタンを説明する場合の使用例



写真の上に公式素材の写真を間接的に組み合わせる表現



写真の上に公式素材のアイコンを間接的に組み合わせる表現

使用禁止例



:使用禁止



別の写真を直接貼り付ける表現の禁止



形状や仕様に誤解を招きかねない表現の禁止

写真素材の使用例と注意点

一部の画面をトリミングして表示する場合の使用例



写真の上に公式素材の写真を間接的に組み合わせる表現



写真の上に公式素材のアイコンを間接的に組み合わせる表現

使用禁止例

✕ :使用禁止

△ :禁止でないが、非推奨



別の写真を直接貼り付ける表現の禁止



形状や仕様に誤解を招きかねない表現の禁止

写真素材の使用例と注意点

背景を合成する場合の使用例



背景の色調などを調整して、本体の形状を明確にする



背景の色調などを調整して、本体と同化させない

使用禁止例

色の変更は原則として禁止しますが、背景に合わせて写真の色を改変したい場合は、任天堂広報素材窓口までご相談ください。

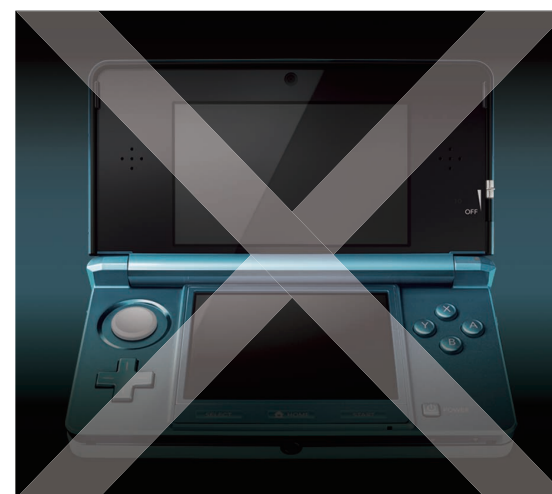
 :使用禁止

背景の赤色に合わせて、本体の一部を赤くする。



実在しないカラーの本体に見えるような改変の禁止

背景の暗部に合わせて、本体の一部を暗くする。



形状や仕様に誤解を招きかねない表現の禁止

写真素材の使用例と注意点

本体とタッチペンを組み合わせる場合の使用例

タッチペンは傾きの違う2種類があります。どちらを使用しても問題ありません。本体とのタッチペンのサイズ比率は実物に合わせてください。



使用禁止例

本体とタッチペンの比率を変えないでください。

 :使用禁止



実在しないカラーの本体に見えるような改変の禁止



形状や仕様に誤解を招きかねない表現の禁止

写真素材の使用例と注意点

3DSシリーズ本体を並べる場合の使用例

3DSシリーズ本体を並列させる場合は、比率を実物に合わせてください。



使用禁止例

X : 使用禁止



3DSシリーズ本体の比率を統一するのは禁止

写真素材の使用例と注意点

3DSシリーズ本体を並べる場合の使用例

ニンテンドー3DS/3DS LLとNewニンテンドー3DS/New 3DS LLでは、本体の開いた角度が異なります。本体画像を並べる場合はご注意ください。



Newニンテンドー3DS

Newニンテンドー3DS LL

Newニンテンドー3DSとNewニンテンドー3DS LLを並べる場合、ヒンジ部をそろえてください。



ニンテンドー3DS

Newニンテンドー3DS

ニンテンドー3DS/3DS LLとNewニンテンドー3DS/3DS LLを並べる場合、上記の角度を使用してください。

使用禁止例

✕ :使用禁止

△ :禁止でないが、非推奨



Newニンテンドー3DS

Newニンテンドー3DS LL

Newニンテンドー3DSとNewニンテンドー3DS LLを並べる場合、本体を下辺合わせで並べるのは非推奨



ニンテンドー3DS

Newニンテンドー3DS

ニンテンドー3DS/3DS LLとNewニンテンドー3DS/New 3DS LLを並べる場合、上記の角度を使用することは禁止

写真素材の使用例と注意点

※Newニンテンドー3DS/Newニンテンドー3DS LLのみ

ドロップシャドウの使用例

Newニンテンドー3DS/Newニンテンドー3DS LLの写真素材は、右上から左下に向かって光が射しています。したがってドロップシャドウを使用する場合は、光の射す方向に応じた位置に配置してください。



使用禁止例

 :使用禁止



光の射す方向に逆らってドロップシャドウを適用することは禁止

写真素材の使用例と注意点

※Newニンテンドー3DSのみ

本体ときせかえプレートを組み合わせた場合の使用例

Newニンテンドー3DS本体ときせかえプレートを組み合わせる場合は、きせかえプレートのツメが表示されないように注意してください。



使用禁止例

 :使用禁止



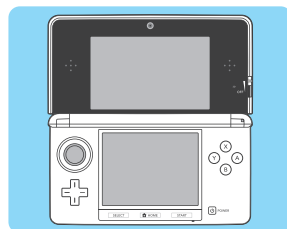
ツメ部分が表示された状態での使用は禁止
ボタン形状が隠れてしまっている状態での使用は禁止

イラスト素材一覧

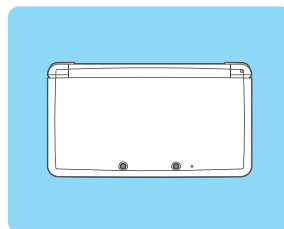
任天堂公式イラスト素材として、右のイラスト一覧にあるカットのイラストデータを提供しています。使用を希望される場合は、各本体イラストの素材集から、素材データを手入してください。

※ 公式イラスト素材に無いアングルのイラストが必要な場合は、新規に制作していただいて構いませんが、本ガイドにある注意事項を守ってください。

ニンテンドー3DSイラスト一覧



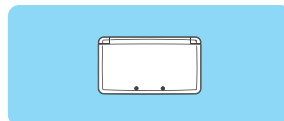
CTRS_illust_L01



CTRS_illust_L02



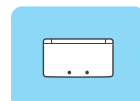
CTRS_illust_M01



CTRS_illust_M02



CTRS_illust_S01



CTRS_illust_S02



CTRS_illust_S07



CTRS_illust_S08



CTRS_illust_S03



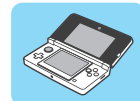
CTRS_illust_S04



CTRS_illust_S09



CTRS_illust_S10



CTRS_illust_S05

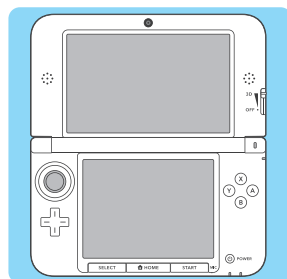


CTRS_illust_S06

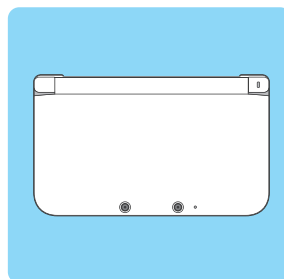


CTRS_illust_S_pen

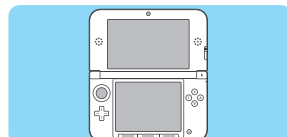
ニンテンドー3DS LLイラスト一覧



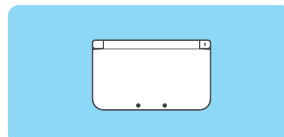
SPRS_illust_L01



SPRS_illust_L02



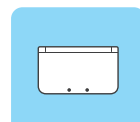
SPRS_illust_M01



SPRS_illust_M02



SPRS_illust_S01



SPRS_illust_S02



SPRS_illust_S07



SPRS_illust_S08



SPRS_illust_S03



SPRS_illust_S04



SPRS_illust_S09



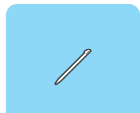
SPRS_illust_S10



SPRS_illust_S05



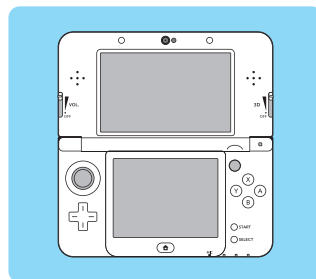
SPRS_illust_S06



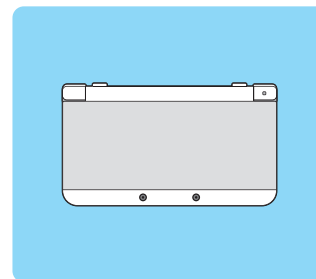
SPRS_illust_S_pen

イラスト素材一覧

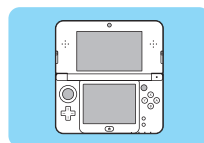
Newニンテンドー3DSイラスト一覧



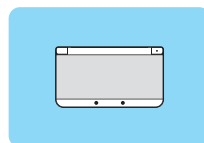
KTRS_illust_L01



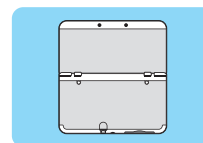
KTRS_illust_L02



KTRS_illust_M01



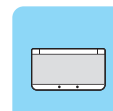
KTRS_illust_M02



KTRS_illust_M03



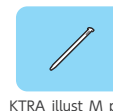
KTRS_illust_S01



KTRS_illust_S02



KTRS_illust_S03



KTRA_illust_M_pen



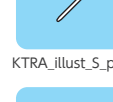
KTRS_illust_S04



KTRS_illust_S05



KTRS_illust_S06



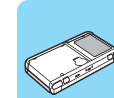
KTRA_illust_S_pen



KTRS_illust_SS01



KTRS_illust_SS02

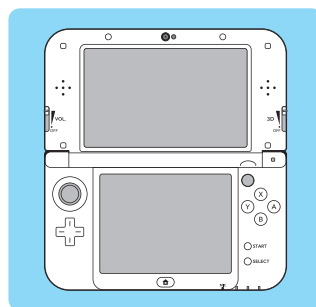


KTRS_illust_S07

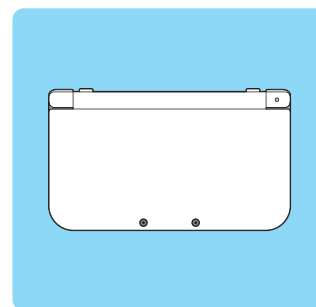


KTRS_illust_S08

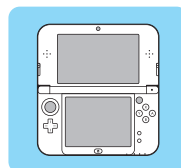
Newニンテンドー3DS LLイラスト一覧



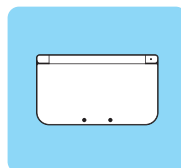
REDS_illust_L01



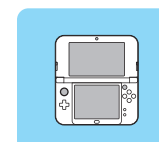
REDS_illust_L02



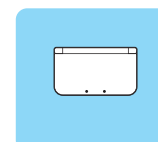
REDS_illust_M01



REDS_illust_M02



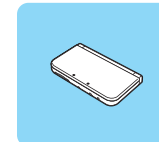
REDS_illust_S01



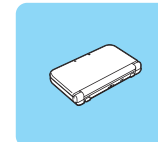
REDS_illust_S02



REDA_illust_M_pen



REDS_illust_S03



REDS_illust_S04



REDA_illust_S_pen



REDS_illust_S05A

イラスト素材一覧

※ 本体とゲームカードと組み合わせてご使用いただく際は、3DSカードとDSカードをお間違いないようご注意ください。



3DSカード

(角の突起が特徴です。)



DSカード

※ 操作ボタンアイコンは、3DSシリーズで共通となっています。各本体のボタン形状に合わせる必要がある場合は、新規で制作していただいても構いませんが、各本体の実際の形状に合わせてください。

3DSカードイラスト一覧



CTRA_illust_M_card



CTRA_illust_S_card

アイコン素材一覧

[本体アイコン]



[HOMEボタン]



[操作ボタン]



Aボタン



Bボタン



Xボタン



Yボタン



Lボタン



ZLボタン



Rボタン



ZRボタン



十字ボタン



十字ボタン(上)



十字ボタン(下)



十字ボタン(左)



十字ボタン(右)



十字ボタン(上下)



十字ボタン(左右)



電源ボタン



スライドパッド



Cスティック



SELECTボタン



HOMEボタン



STARTボタン

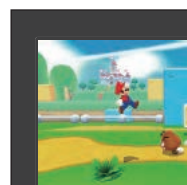
イラストサイズと画面合成について

イラストのサイズには、「L」「M」「S」の3種類があります。
作成される印刷物に合ったイラストを選択してください。

ゲームカードやタッチペンのイラストは、使用する本体イラストのサイズに合ったものを使用してください。イラストを拡大・縮小する際は、線幅と効果も合わせて拡大・縮小してください。

画面表示領域

赤線で表示されているパスを利用し、範囲を守ってソフト画面表示の周囲には黒いフチが残るようにしてください。黒いフチソフト表示領域の間に白い線が残らないようご注意ください。



○



×



×

白い線が無いように

太くしたり丸めたりしない



上画面サイズ:38.40mm×23.04mm
下画面サイズ:30.72mm×23.04mm



上画面サイズ:53.10mm×31.86mm
下画面サイズ:42.48mm×31.86mm

L

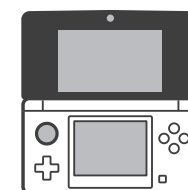
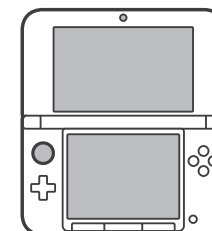
画面表示領域レイヤー:有



上画面サイズ:26.55mm×15.93mm
下画面サイズ:21.24mm×15.93mm

M

画面表示領域レイヤー:有



S

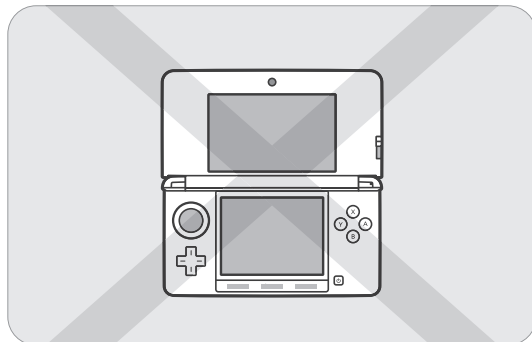
画面表示領域レイヤー:無

カラーに関する注意点

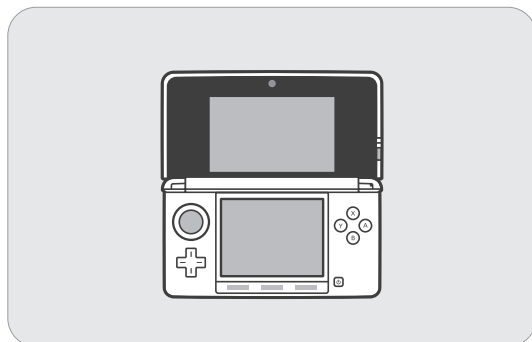


:使用禁止

3DS本体の上画面周囲の色変更不可(黒固定)
3DS LL/New 3DS/New 3DS LL本体は黒固定
ではありません。



改善例

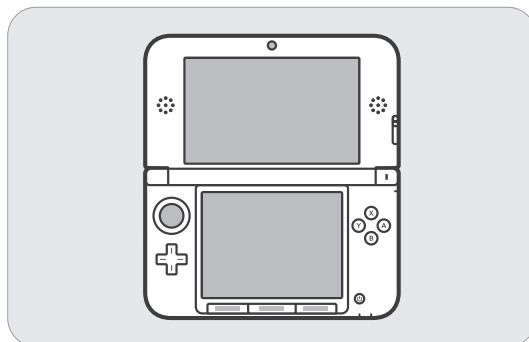


3DS本体の上画面周囲は必ず黒色にしてください。

未発売のカラーバリエーション、誤解を生む配色の
禁止

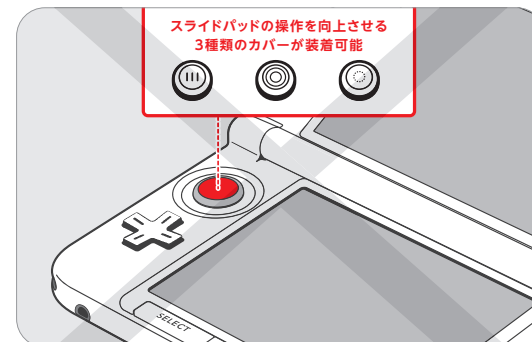


改善例

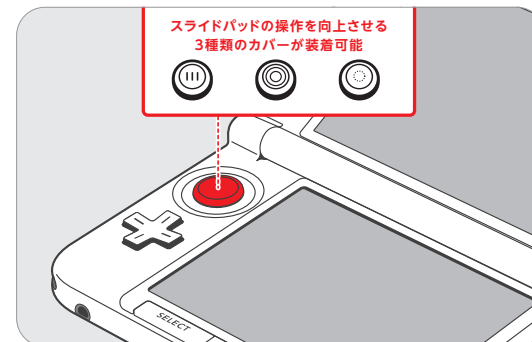


発売済みの本体カラーにしてください。

実際と異なる部分的な色替えの禁止



改善例



部分的な色変更はしないでください。

視認性に関する注意点

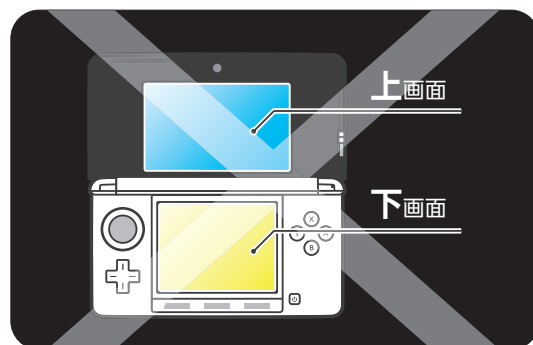


:使用禁止

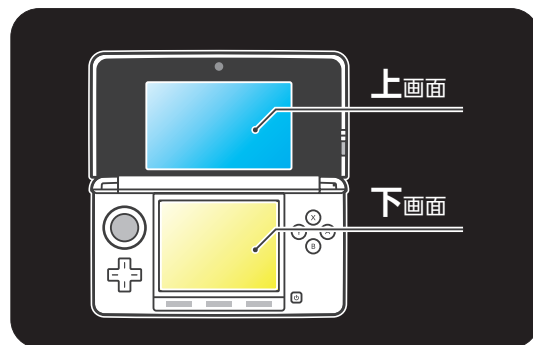


:禁止ではないが、非推奨

形状の視認性が低い

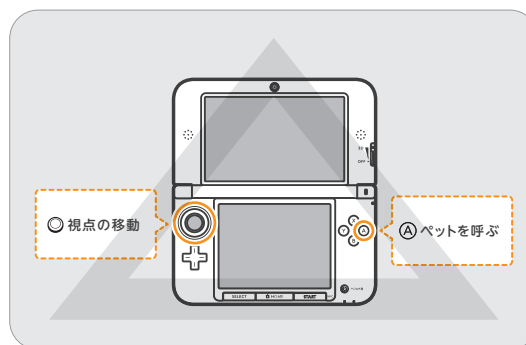


改善例

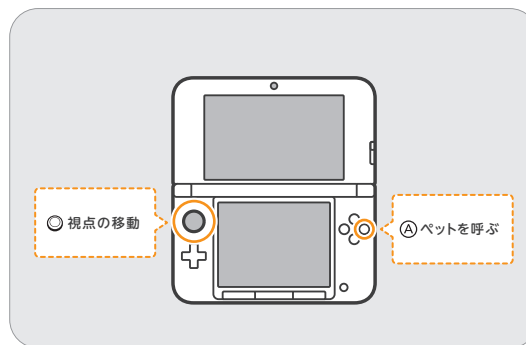


白いアウトラインを使用してください。

縮小して、線が黒くつぶれている



改善例

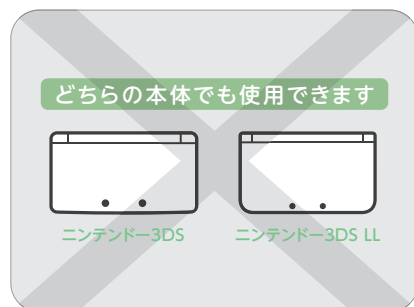


表示されるサイズに合わせて、イラストを選択してください。

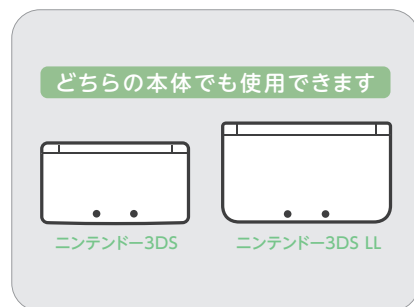
その他の注意点

X :使用禁止

New 3DS/New 3DS LL/3DS/3DS LL
が同じ大きさで並んでいる

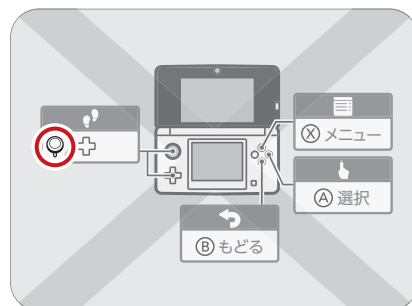


改善例

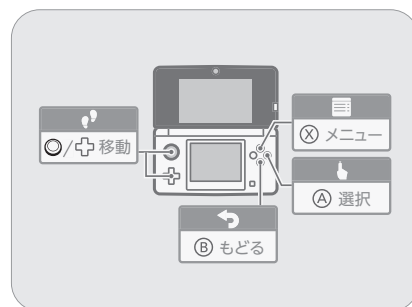


New 3DS/New 3DS LL/3DS/3DS LL
の比率は実物に合わせてください。

スライドパッドの形状が実物と明らかに
異なる

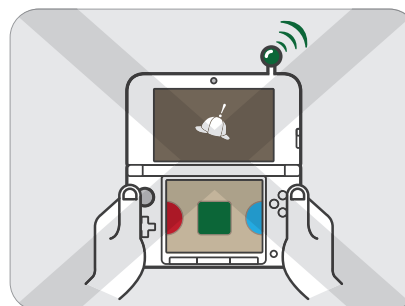


改善例

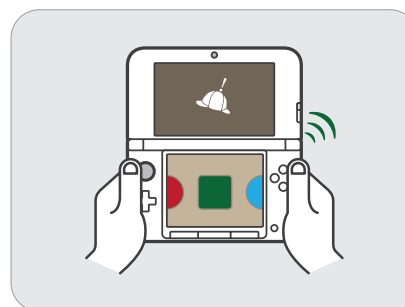


ボタン類の形状は実物に合わせてください。

形状が実物と明らかに異なる

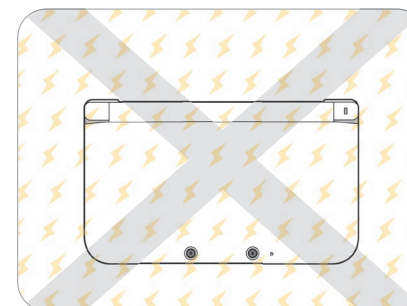


改善例

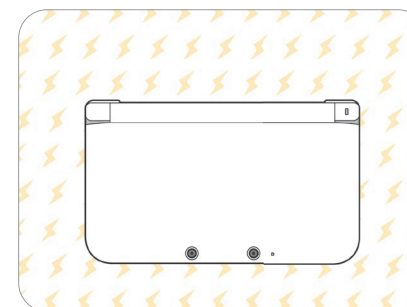


実物に合わせた形状に、効果表現を付け
加えてください。

本体に背景の柄が被っている



改善例

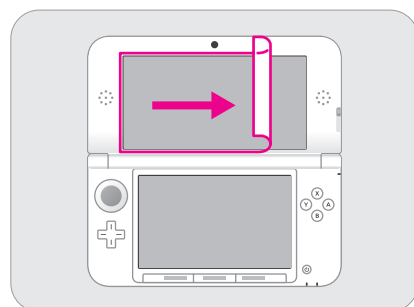


本体を前面に表示してください。

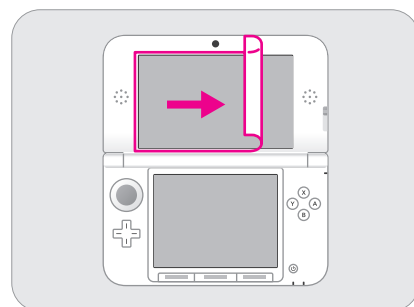
新規作成時の注意点



上下画面の縮尺比・縦横比の改変の禁止

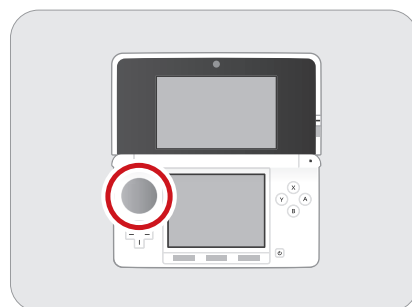


改善例



上下画面の縮尺比・縦横比は実物に合わせてください。

ボタン類の大きさ、配置、個数の改変の禁止

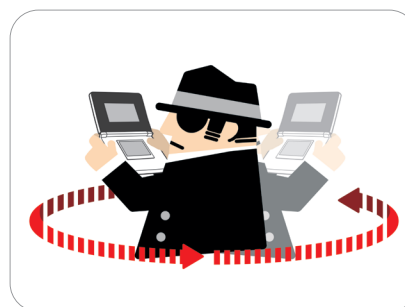


改善例

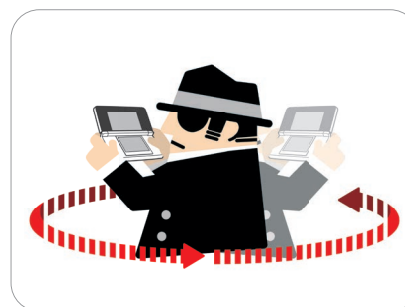


ボタン類の大きさ、配置などは実物に合わせてください。

本体縦横比の改変の禁止



改善例



本体の縦横比は実物に合わせてください。

立体形状が実物と明らかに異なる



改善例

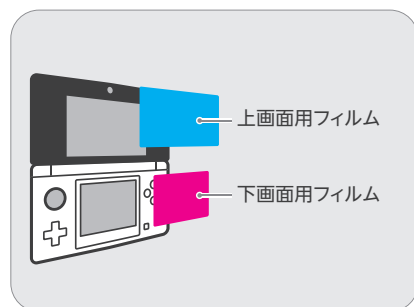


公式イラストを使用するなど、立体形状は実物に合わせてください。

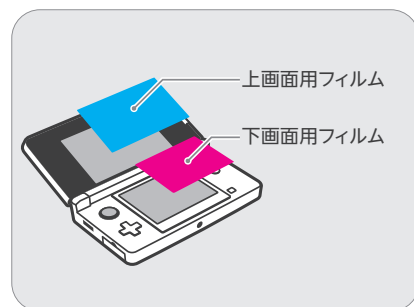
新規作成時の注意点

X :使用禁止

平面のイラストにパースを付けている

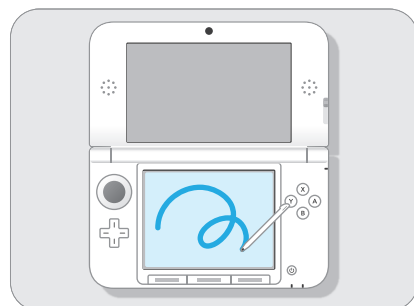


改善例

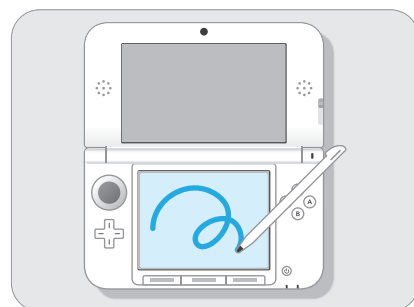


公式イラストを使用するなど、立体形状は実物に合わせてください。

本体とタッチペンの比率が実物と明らかに異なる

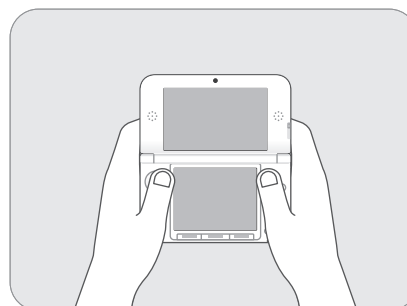


改善例

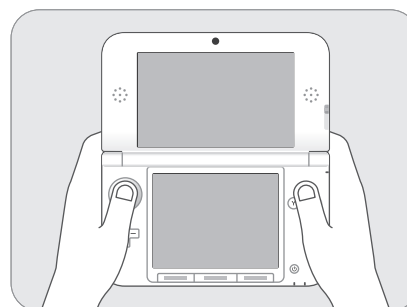


本体とタッチペンの比率は、実物に合わせてください。

本体に比べ、明らかに手が大きい場合、またはその逆



改善例



比率が不自然にならないサイズ感にしてください。

改訂履歴

Ver.	改訂日	改訂内容
2.0	2015/08/18	Newニンテンドー3DS/Newニンテンドー3DS LLの追加に伴う改訂