
docomo STYLE series SH-06B

カスタマイズ画像制作ガイド

- ・待受画面
- ・背景画面
- ・基本メニューアイコン
- ・基本メニュー背景
- ・お知らせウィンドウアニメ
- ・電波／電池／時計マーク
- ・待受時計
- ・発信画面／着信画面
- ・メール送信画面／メール受信画面
- ・メール受信完了画面
- ・ダウンロードフレーム
- ・ダウンロードスタンプ
- ・デコメ絵文字
- ・ベールビュー

2010/4/16

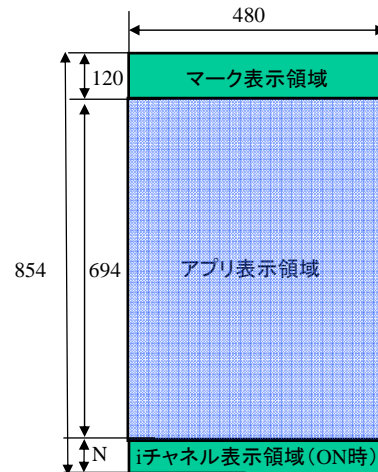
シャープ株式会社

待受画面

画像形式

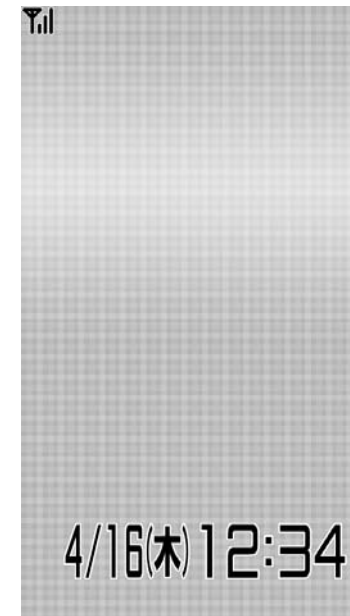
- ・GIF (※1)
- ・JPEG (※2)
- ・SWF (※3)

画像のエリア



※Nはユーザ設定によって大きさが3段階でユーザ設定できます。
3段階は既存機種と同一です。最大60
iチャンネル表示領域の色は9パターンからユーザ設定できます。
9パターンは既存機種と同一です。

端末での表示例



制作時の注意点

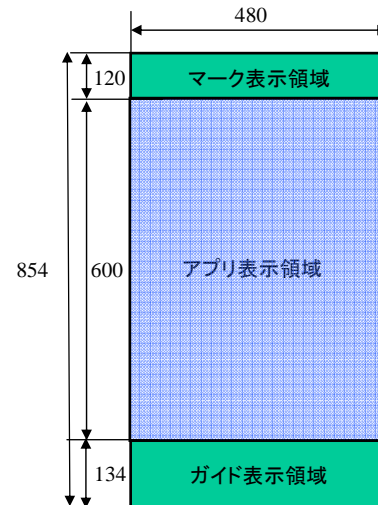
- (※1)2MB以内。
- (※2)10MB以内。
- (※3)500KB以内。

背景画面

画像形式

- ・GIF
 - ・JPEG
- (※1)

画像のエリア



端末での表示例



制作時の注意点

(※1)500KB以内。

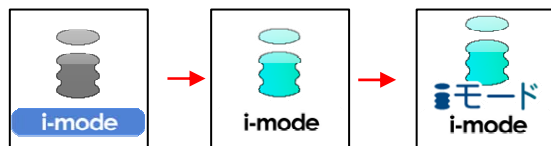
基本メニューアイコン

基本メニューアイコンとは、基本メニューで使われる12個のアイコンです。マイピクチャに登録した画像に変更できます。

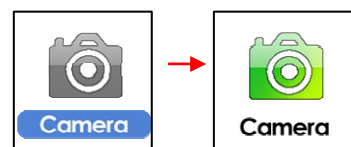
※制作時には必ず実機でご確認ください。

画像例

[アニメGIF]



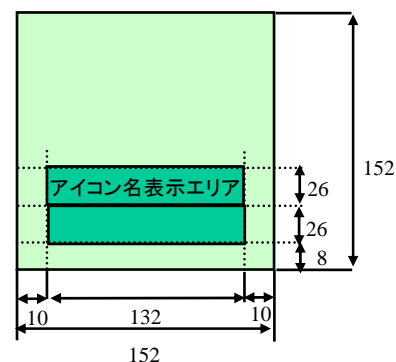
[静止画]



画像形式 ※1

- ・GIF
- ・透過GIF
- ・アニメGIF ※2
- ・JPEG

画像のエリア ※3



※アイコン名表示エリア
左端から10ドット・下から8ドットの位置に、
2行にわたってアイコン名が表示されます。
文字列の背景は透過しています。

端末での表示例 ※4



※規定の1/2のサイズの画像は2倍表示されます。

制作時の注意点

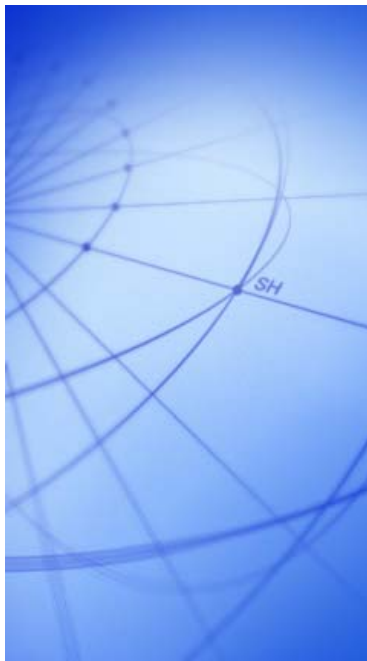
- (※1)アニメGIF以外の静止画を使用する場合は1つのアイコンに対して画像を2枚まで設定できます。
- (※2)データをアニメGIFで作成する場合は、2コマもしくは3コマのアニメGIFで作成してください。
4コマ以上のアニメGIFの場合は、初めの3コマまでが使用されます。
また、アニメGIFで設定している再生間隔は反映されず、平均80mS程度に固定となります。
- (※3)データは152x152のサイズで作成ください。これ以外のサイズのデータは利用できません。
- (※4)アイコン名を自動で表示することもできます。
変更方法…【メニュー】→【サブメニュー】→①アイコン設定→②アイコン名表示

基本メニュー背景

基本メニューの背景画像が設定できます。マイピクチャに登録した画像に変更することができます。

※ 制作時には必ず実機でご確認ください。

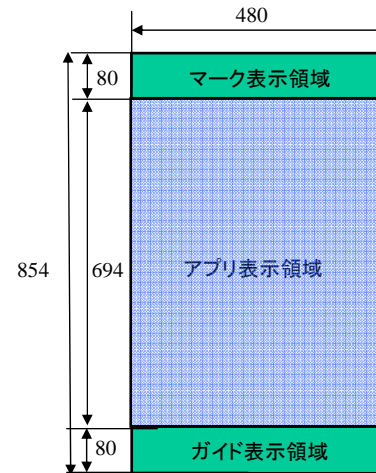
画像例



画像形式

- ・GIF
- ・透過GIF
- ・JPEG

制作画像と各パーツについて



端末での表示例 (※1)



制作時の注意点

- (※1) 各ガイドボタンの背景は透過で表示されます。
マーク表示の背景は透過で表示されます。

お知らせウィンドウアニメ

お知らせウィンドウアニメとは、お知らせウィンドウ上に表示されるアニメーション画像です。
マイピクチャに登録した画像に変更することができます。

※ 制作時には必ず実機でご確認ください。

画像例

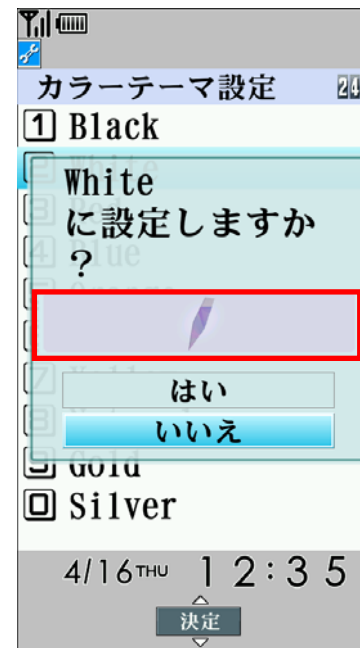


※規定の1/2(以下)のサイズの画像は2倍表示されます。

画像形式

- ・GIF
- ・透過GIF
- ・アニメGIF (※1)
- ・JPEG

端末での表示例 (※2)(※3)



制作時の注意点

- (※1) データをアニメGIFで作成する場合、コマ数制限はありません。
アニメGIFで設定している再生間隔が100ms以下の場合、再生間隔が100msとなります。
設定している再生間隔が0の場合は、再生間隔が500msとなります。
上記以外の場合は設定された間隔で再生されます。
- (※2) 左右6ドットあけてセンタリング表示します。
- (※3) ウィンドウ背景色部分はテーマカラーの設定に従い表示されます。

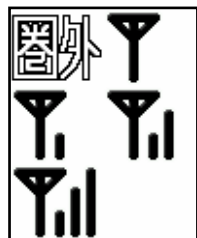
電波／電池／時計マーク

マーク表示とは、端末上部に表示される電波マーク【電波状態表示】、電池マーク【電池残量表示】、時計マークの3つの画像です。ユーザはマイピクチャに登録した画像に変更することができます。

※制作時には必ず実機でご確認ください。

画像例

【電波マーク】



画像形式

・透過GIF

制作画像と各パーツについて

40	圏外	アンテナ 0本
	アンテナ 1本	アンテナ 2本
	アンテナ 3本	未使用
	48	

【電池マーク】



・透過GIF

40	電池 残量 0	電池 残量 1	電池 残量 2	電池 残量 3
	電池 残量 4	電池 残量 5	未使用	未使用
	48			

【時計マーク】



・透過GIF

40	0	1	2	3	4	未使用
	5	6	7	8	9	:
	18					8

端末での表示例



※規定の1/2(以下)のサイズの画像は2倍表示されます。

待受時計

待受時計表示とは、待受画面に表示される日時表示の画像です。
 ユーザはマイピクチャに登録した画像に変更することができます。

※制作時には必ず実機でご確認ください。

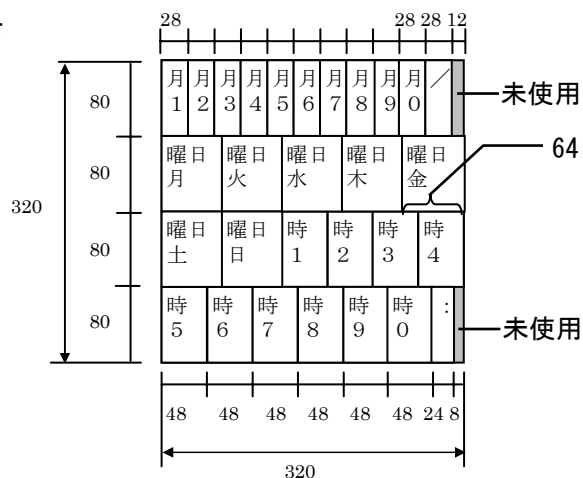
画像例



画像形式

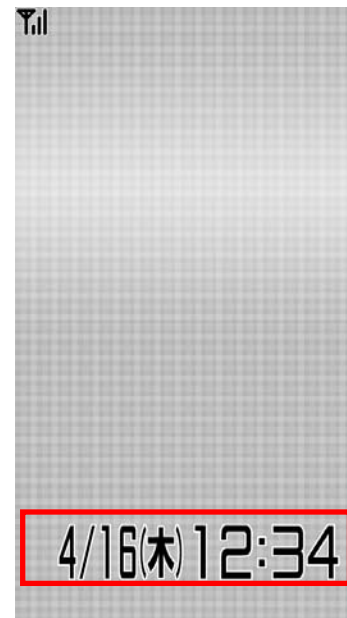
- ・GIF
- ・透過GIF

制作画像と各パーツについて (※1)



月: 28 × 80
 曜日: 64 × 80
 時: 48 × 80

端末での表示例



※規定の1/2(以下)のサイズの画像は2倍表示されます。

制作時の注意点

(※1) 画像データは320x320、または160x160のサイズで作成ください。
 (160x160の場合は2倍表示となります。)

日本語



英語



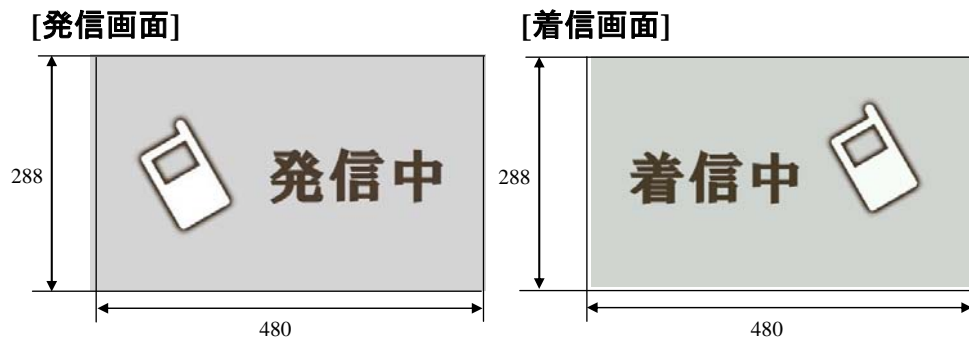
※時計グラフィックデータはそのまま、バイリンガル設定に従って月日の並びのみを変更します。
 ・日本語モードを中心に使用できるデータ(例:月などの漢字を使用)
 ・英語モードを中心に使用できるデータ(例:MONなどの英語月を使用)
 といった点を考慮して画像を作成して下さい。

発信画面／着信画面

発信／着信画面とは、電話の発信時、着信時に表示される画面です。
マイピクチャに登録した画像に変更することができます。

※制作時には必ず実機でご確認ください。

画像例(GIF)

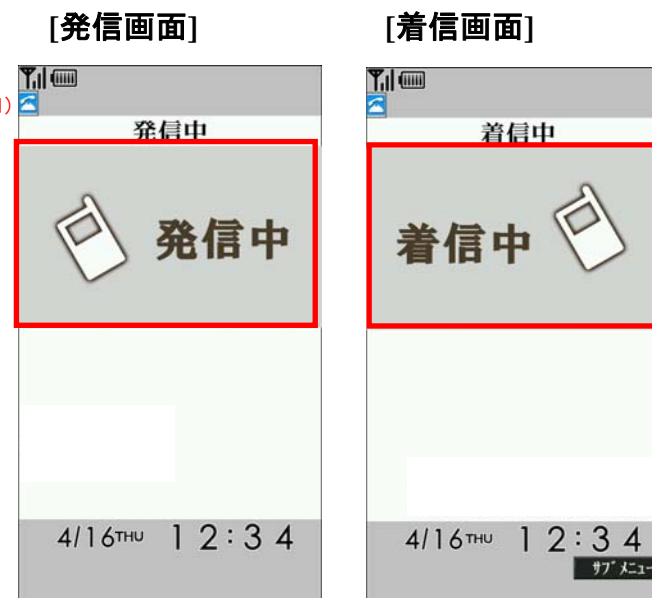


※規定の1/2(以下)のサイズの画像は2倍表示されます。

画像形式

- ・GIF
- ・透過GIF
- ・アニメGIF (※1)
- ・JPEG
- ・i-motion (着信画面のみ)
- ・FLASH

端末での表示例 (※2)



制作時の注意点

(※1)データをアニメGIFで作成する場合、コマ数制限はありません。

アニメGIFで設定している再生間隔が100mS以下の場合、再生間隔が100mSとなります。

再生間隔が0mSの場合は、再生間隔が500mSとなります。

表示に時間がかかるコンテンツについては、アニメGIFで設定している再生間隔より間隔が長くなる場合があります。

(※2) 480x288ドットより大きい画像は、アスペクト比固定のまま480x288ドット以下に納まるように縮小し、480ドットもしくは288ドットに足りない部分はテーマカラー色で塗りつぶして表示します。

480x288ドットより小さい画像はそのままのサイズでセンタリングし、余った部分はテーマカラー色で塗りつぶして表示します。

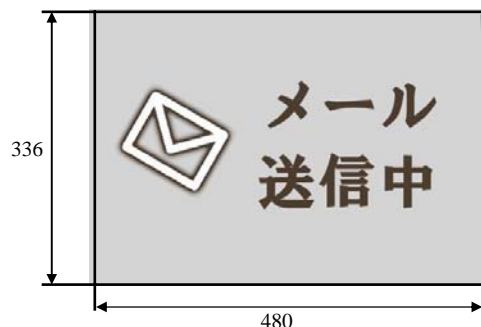
メール送信画面／メール受信画面

メール送信／受信画面とは、メール送信時、受信時に表示される画面です。
マイピクチャに登録した画像に変更することができます。

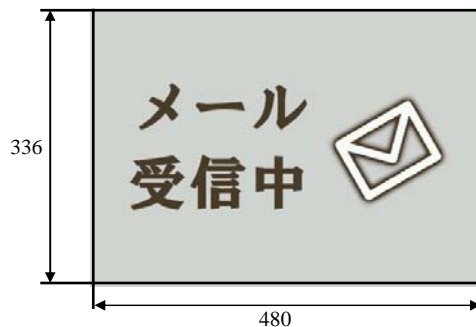
※制作時には必ず実機でご確認ください。

画像例(GIF)

[送信画面]



[受信画面]



画像形式

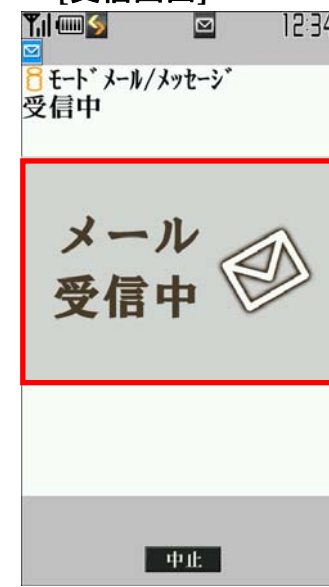
- ・GIF
- ・透過GIF
- ・アニメGIF(※1)
- ・JPEG
- ・FLASH

端末での表示例(※2)

[送信画面]



[受信画面]



※規定の1/2(以下)のサイズの画像は2倍表示されます。

制作時の注意点

(※1)データをアニメGIFで作成する場合、コマ数制限はありません。

アニメGIFで設定している再生間隔が100mS以下の場合は、再生間隔が100mSとなります。

再生間隔が0mSの場合は、再生間隔が500mSとなります。

表示に時間がかかるコンテンツについては、アニメGIFで設定している再生間隔より間隔が長くなる場合があります。

(※2) 480x336ドットより大きい画像は、アスペクト比固定のまま480x336ドット以下に納まるように縮小し、480ドットもしくは336ドットに足りない部分はテーマカラー色で塗りつぶして表示します。

480x336ドットより小さい画像はそのままのサイズでセンタリングし、余った部分はテーマカラー色で塗りつぶして表示します。

メール受信完了画面

メール受信完了画面とは、メール受信完了時に表示される画面です。
マイピクチャに登録した画像に変更することができます。

※ 制作時には必ず実機でご確認ください。

画像例(GIF)

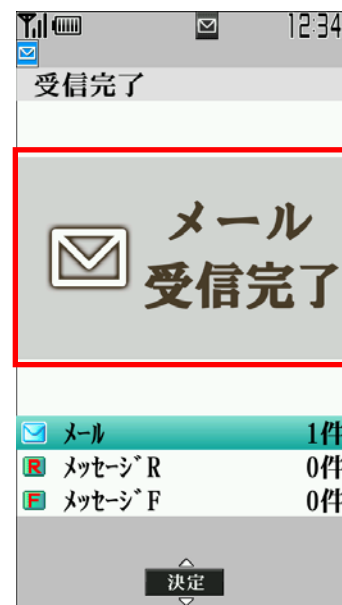


※規定の1/2(以下)のサイズの画像は2倍表示されます。

画像形式

- ・GIF
- ・透過GIF
- ・アニメGIF(※1)
- ・JPEG
- ・i-motion
- ・FLASH

端末での表示例(※2)



制作時の注意点

(※1)データをアニメGIFで作成する場合、コマ数制限はありません。

アニメGIFで設定している再生間隔が100mS以下の場合は、再生間隔が100mSとなります。

再生間隔が0mSの場合は、再生間隔が500mSとなります。

表示に時間がかかるコンテンツについては、アニメGIFで設定している再生間隔より間隔が長くなることがあります。

(※2) 480x288ドットより大きい画像は、アスペクト比固定のまま480x288ドット以下に納まるように縮小し、480ドットもしくは288ドットに足りない部分はテーマカラー色で塗りつぶして表示します。

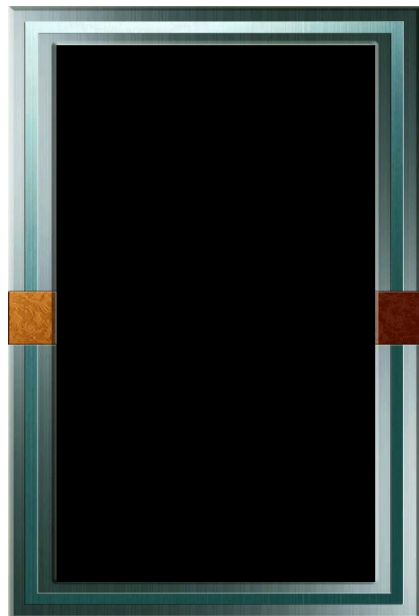
480x288ドットより小さい画像はそのままのサイズでセンタリングし、余った部分はテーマカラー色で塗りつぶして表示します。

ダウンロードフレーム

ダウンロードしたフレームはカメラ撮影時や画像編集時に、画像に組み合わせて使用できます。

※ 制作時には必ず実機でご確認ください。

画像例



画像形式

・透過GIF

(※1)

フレーム撮影可能な画像サイズ(※2)

- ・QCIF : 176 × 144
- ・QVGA : 240 × 320
- ・VGA : 480 × 640
- ・待受 : 480 × 854

端末での表示例(フレーム撮影時)



制作時の注意点

(※1)ダウンロードサイトでの拡張子は「ifm」にしてください。

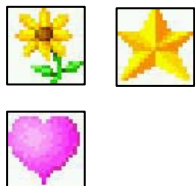
(※2)画像編集について、編集画像サイズよりも小さいサイズのフレームは、スタンプとして認識されます。

ダウンロードスタンプ

ダウンロードしたスタンプを端末内の画像編集で画像に貼り付けることができます。

※ 制作時には必ず実機でご確認ください。

画像例



画像形式

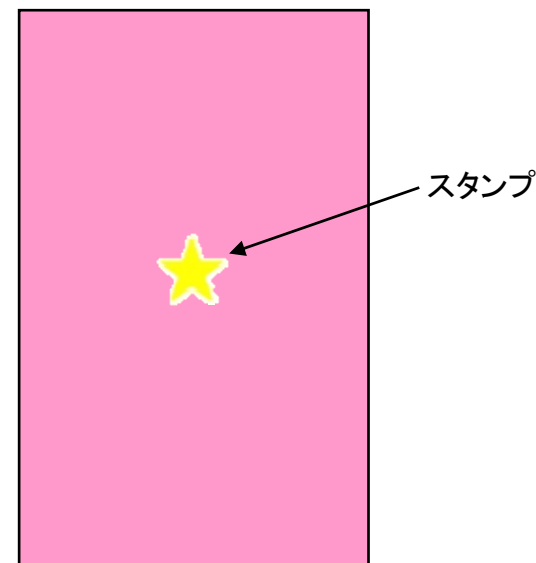
・透過GIF

(※1)

スタンプ貼付可能な画像サイズ (※2)

1×1～480×854に収まるサイズで
編集画像より小さいサイズ

端末での表示例 (※3)



制作時の注意点

(※1)ダウンロード用ファイルの拡張子は「ifm」にしてください

(※2)編集画像サイズと同じサイズのスタンプは、フレームとして認識されます。

(※3)画面中央にセンタリング表示されます。編集時貼付位置は(画面内に収まる範囲で)変更可能

デコメ絵文字

デコメ絵文字とは、通常の絵文字と同じようにメールの本文内に貼り付けて使うことのできる画像です。

※ 制作時には必ず実機でご確認ください。

画像例



画像形式

- ・GIF
- ・透過GIF
- ・アニメGIF
- ・JPEG

スタンプ貼付可能な画像サイズ

- ・20×20

端末での表示例



制作時の注意点

- (※1)再配布不可識別子を「不可」にしないでください。
アニメGIFで設定している再生間隔が10mS以下の場合は、再生間隔が10mSとなります。

ベールビュー

- ベールビューとは周囲からの覗き込みを防止する技術で、そのフィルターに使う画像が指定できます。また、ダウンロード対応によりユーザカスタマイズが可能です。さらに、きせかえパッケージに入れて配布することも可能です。

画像例



画像サイズ

- ・32×32(タイリングで全画面に描画可能)
- ・480×854(1枚絵)

端末での表示例

実機以外での確認は難しいため、実機が出来た時にご確認いただきます。

画像形式 (※1)

- ・1bit GIF(白黒)
- ・6bit以下 GIF(使用色は指定64色) (※2)

表示倍率

- ・×2 32×32ドットの画像は
- ・×4 この倍率にした画像を
- ・×8 画面全体に対してタイリング表示可能です。

設定可能な画像形式

- ・GIF
- ・透過GIF
- ・アニメGIF
- ・JPEG

制作時の注意点

- (※1) アニメGIF不可です。アニメは端末側で行います。ユーザが画像を選択したのち、濃度やアニメ有無を選択できます。選択した画像にアニメ有無の指定ができます。アニメのパターンは2倍→4倍→8倍→2倍→の繰り返しになります。ただし、きせかえパッケージに含めた場合は、きせかえ時にきせかえ前のアニメ有無、濃度が引き継がれます(画像のみ切り替わる)。480×854ドットの1枚絵ではアニメ非対応です。
- (※2) 64色はRGB222(RGB888の上位2bit)です。