

---

# TOUCH WOOD SH-08C

## カスタマイズ画像制作ガイド

- ・待受画面
- ・背景画面設定
- ・ベーシックメニューアイコン
- ・ベーシックメニュー背景
- ・電波／電池マーク
- ・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
- ・メール／メッセージ問合せ
- ・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

2011/3/18

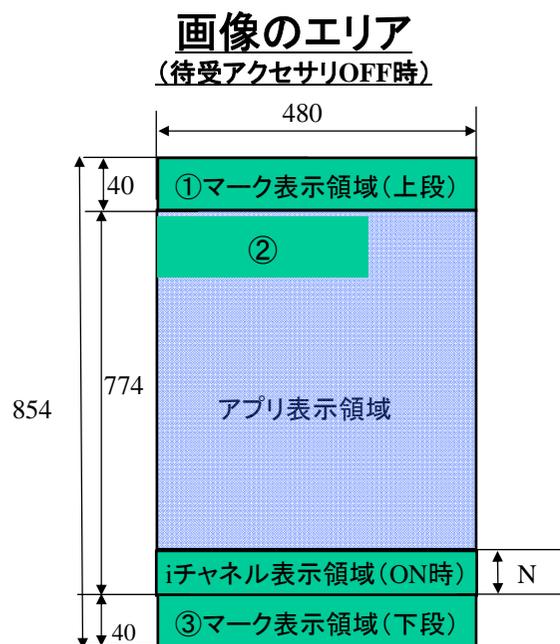
シャープ株式会社

---

# 待受画面(縦)

## 画像形式

- ・GIF (※1)
- ・JPEG (※2)
- ・SWF (※3)



- ※①マーク表示領域(上段)で、 $480 \times 40$
- ②通信事業者名で、 $322 \times 40$
- ③マーク表示領域(下段)で、 $480 \times 40$
- 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52
- 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

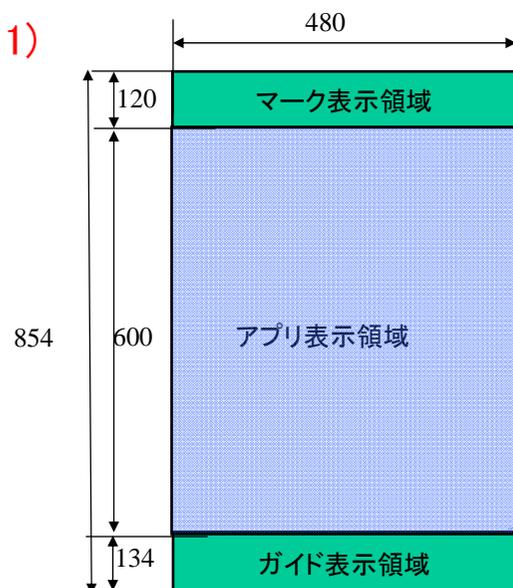
- (※1)2MB以内。アニメGIFを待受画面に設定すると待受アクセサリは解除されます。
- (※2)10MB以内。
- (※3)500KB以内。SWFを待受画面に設定すると待受アクセサリは解除されます。

# 背景画像設定

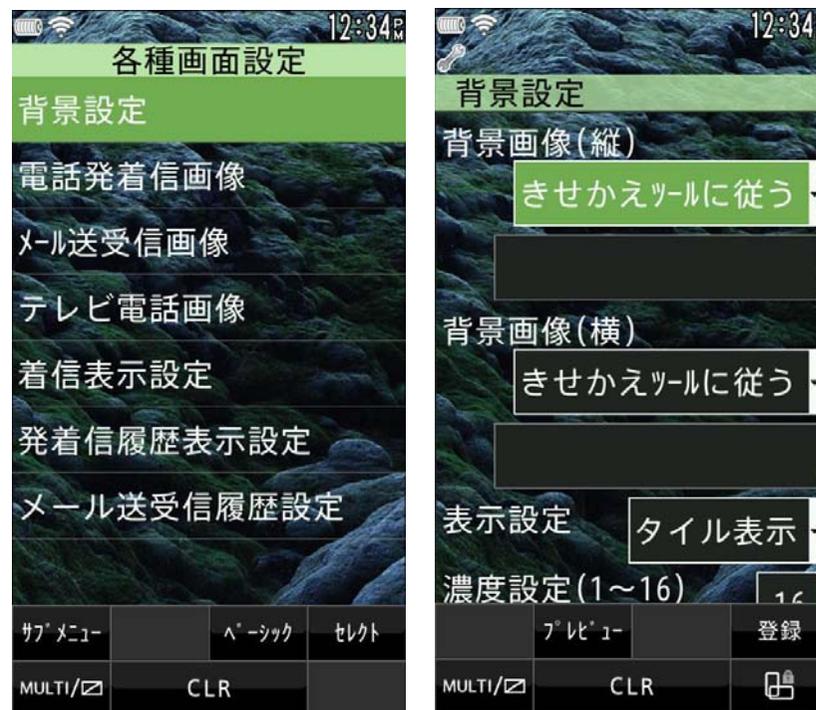
## 画像形式

- ・GIF
  - ・JPEG
- (※1)

## 画像のエリア



## 端末での表示例



## 制作時の注意点

(※1)2MB以内。

# ベーシックメニューアイコン

ベーシック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。

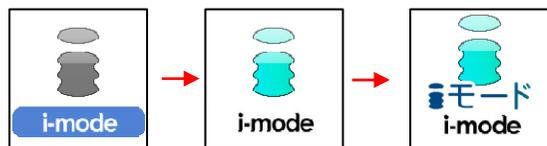
※制作時には必ず実機でご確認ください。

## 画像形式 (※1)

- ・GIF
- ・透過GIF
- ・アニメGIF (※2)
- ・JPEG

## 画像例

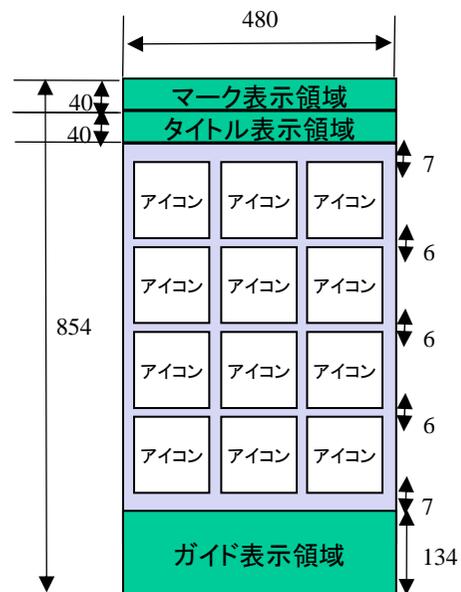
[アニメGIF]



[静止画]



## 画像のエリア (※3)



※規定の1/2のサイズの画像は2倍表示されます。

## 端末での表示例 (※4)



## 制作時の注意点

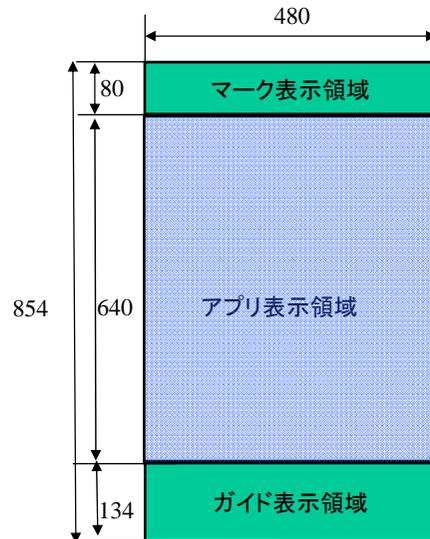
- (※1) アニメGIF以外の静止画を使用する場合は1つのアイコンに対して画像を2枚まで設定できます。
- (※2) データをアニメGIFで作成する場合は、2コマもしくは3コマのアニメGIFで作成してください。  
4コマ以上のアニメGIFの場合は、初めの3コマまでが使用されます。
- (※3) データは152x152のサイズで作成ください。これ以外のサイズのデータは利用できません。
- (※4) アイコン名は自動で表示されませんので、画像に埋め込んでください。

# ベーシックメニュー背景

## 画像形式

- ・GIF (※1)
- ・透過GIF (※1)
- ・JPEG (※2)

## 画像のエリア



## 端末での表示例 (※3)



## 制作時の注意点

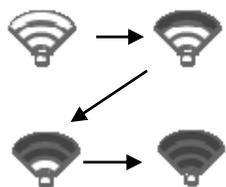
- (※1)2MB以内。
- (※2)10MB以内。
- (※3)(1)背景画像の表示サイズは480×640ドットです。
  - (2)背景画像に縦640ドット以上または横480ドット以上のサイズの画像を設定した場合は、縦640ドット、横480ドットに縮小して表示します。
  - (3)背景画像に縦640ドット未満かつ横480ドット未満の画像を設定した場合は、縦640ドット、横480ドットに拡大して表示します。
  - (4)上記(2)(3)の場合に余白が発生する可能性があるが、余白の色はスクリーン設定に従う。

# 電波／電池マーク

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【電池残表示】の2つの画像です。きせかえツールとしてのみ変更可能です。

※制作時には必ず実機でご確認ください。

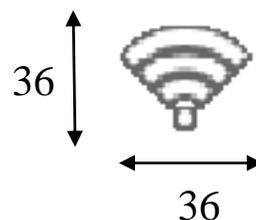
## 画像例



## 画像形式

・透過GIF

## 制作画像と各パーツについて

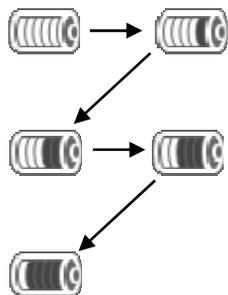


## 端末での表示例

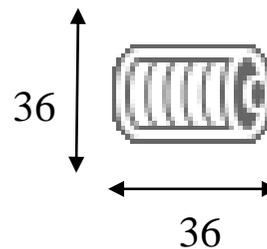


## 【電波マーク】

## 【電池マーク】



・透過GIF



※規定の1/2(以下)のサイズの画像は2倍表示されます。

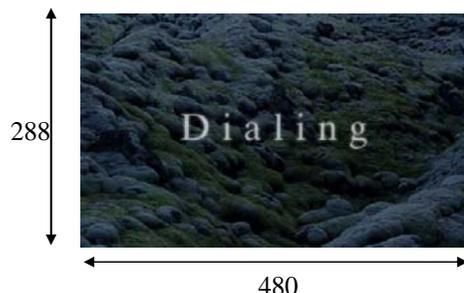
# 発信画面／着信画面

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)

[発信画面]



[着信画面]



※規定の1/2(以下)のサイズの画像は2倍表示されます。

## 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)

[発信画面]



[着信画面]



## 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。

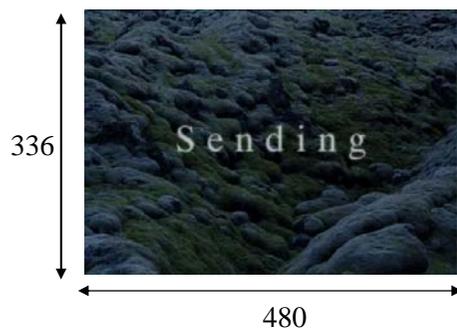
# メール送信画面／メール受信画面

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。

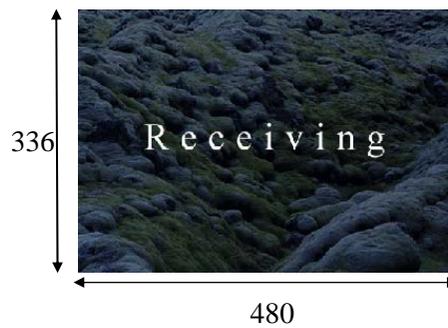
※制作時には必ず実機でご確認ください。

## 画像例(GIF)

[送信画面]



[受信画面]



※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
- ・FLASH

## 端末での表示例 (※2)

[送信画面]



[受信画面]



## 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、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、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。

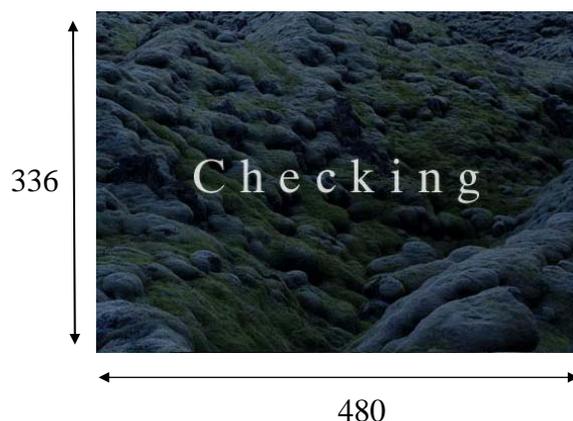
480x288ドットより小さい画像はそのままのサイズでセンタリングし、余った部分はテーマカラー色で塗りつぶして表示します。

# メール／メッセージ問合せ

メール／メッセージをiモードセンターへ問い合わせる画面です。  
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、再生間隔が100mSとなります。

再生間隔が0mSの場合、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) 480x366ドットより大きい画像は、アスペクト比固定のまま480x366ドット以下に納まるように縮小し、

480ドットもしくは366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。

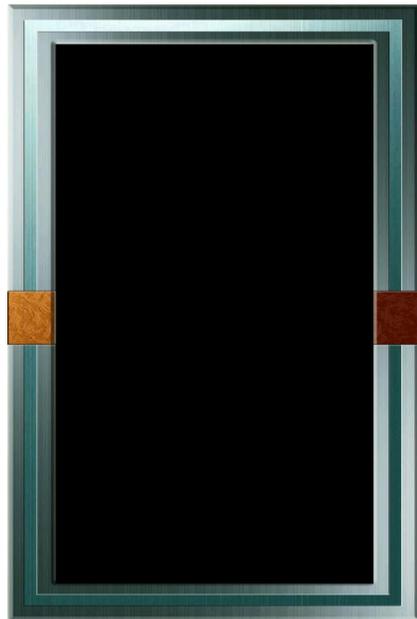
480x366ドットより小さい画像はそのままのサイズでセンタリングし、余った部分はテーマカラー色で塗りつぶして表示します。

# 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 (※1)

- ・透過GIF

## 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。

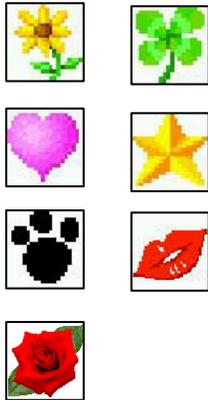
(※2) 画像編集について、編集画像サイズよりも小さいサイズのフレームは、スタンプとして認識されます。

# 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



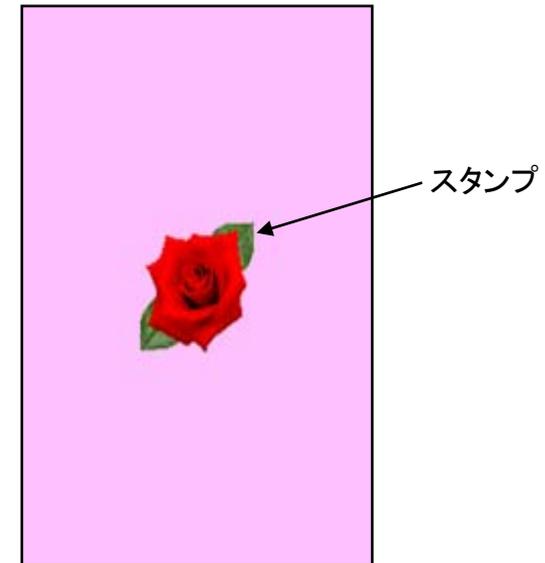
## 画像形式 (※1)

・透過GIF

## 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 (※1)

- ・GIF
- ・透過GIF
- ・アニメGIF (※2)
- ・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。

(※2)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。  
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。

# 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。(※1)

## 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)

## 画像形式 (※2)

- ・1bit GIF(白黒)
- ・6bit以下 GIF  
(使用色は指定64色) (※3)

## 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) ファイル制限ありの画像を作成された場合は、端末にダウンロード、画像設定しても表示されない仕様です。
- (※2) 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。
- (※3) 64色はRGB222(RGB888の上位2bit)です。