

／ タッチ画面 ／

# Jizainfo

「ジザインフォ」

## レイアウト裏技

### ガイドブック

どうデータを作ればタッチ画面のレイアウトができるのか？

**ルール** と **裏技** で説明します！

余白をとって  
ボタン  
(タッチアイテム)を  
配置したい

→1

ジザインフォ博士



画面の下に  
ロゴを入れる  
フォーマットにしたい

→2



ボタンは  
動画に  
できないの？

→3

ボタンを  
2列にしたい

→4



画面分割数を  
無視して  
レイアウトする方法

→5

## 制作ソフト(例)

※このガイドブックで紹介しているコンテンツは以下のソフトで制作されています。

動画書き出し、画像作成ができれば他のソフトでも可能です。  
動画を使用しなければ動画ソフトは必要ありません。



Adobe Illustrator  
レイアウトのイメージ図、  
素材イラストの作成



Adobe Photoshop  
画像制作、イラストレーター素材  
を画像化する



Adobe Premiere Pro  
Adobe After Effects  
動画作成

## 問題 「余白をとってボタンを配置したい」

# 1

# ボタン(タッチアイテム)を自由にレイアウトする

トップページにだけ大きくタイトルを入れたくて他のページも内容によってボタンの数がバラバラなんだけど大丈夫かな?



### <プレビュー>



あら? 自動で均等配置されるはずのボタンが画面の半ばから配置されている!?



### ルール

「TouchItem」フォルダーにある静止画像はタッチアイテム=ボタンとして自動配置されます。タッチアイテムはファイル名順に自動的に均等配置されます。

詳しくは取扱説明書 P.40へ

### 裏技

### ボタン機能をオフにした透明画像で余白を作る

タッチアイテムのファイル名に「#」をつけることでボタン機能をオフにすることができます。この機能を活かし、「#」を名前につけた透明画像を配置して何も反応しないスペース=余白を設けることができます。

画像形式は透明機能が活かせる.PNGがおすすめじゃ



### <データ内容>

Point!

タイトルには「タイトル画像」機能

詳しくは取扱説明書 P.40へ

を使用する手もあるのじゃが「タイトル画像」は自動的に全ページに配置されてしまうじゃページごとにレイアウトを変えたい場合は、透明ボタンを利用するのが得策じゃよ



### 注意

背景動画(画像)のサイズは29インチ「BAR」なら1920×540pix(23.1インチ「SHELF」のとき1920×158pix)で作成するのね大きすぎる動画・画像は不具合が出る場合があるから注意!



透明部分



TouchItem  
※フォルダー名(固定)

ファイル名	① 01_ボタン_透明_#.png
サイズ	540×750pix
タッチアイテム	② 02_ボタン_山紹介.png 486×303pix
	③ 03_ボタン_グッズ紹介.png 486×303pix
	④ 04_ボタン_保険紹介.png 486×303pix
	⑤ 05_TOP透明_#.png 540×184pix
画像背景	⑥ 登山コンテンツ_bg.png 540×1920pix

### ルール

動画はファイル名に関わらず自動で背景になります。

### 裏技

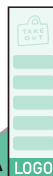
静止画を背景にしたい場合はファイル名に「\_bg」をつけます。

# 問題 「画面の下にロゴを入れるフォーマットにしたい」

## 2

### 〈戻るボタン〉 〈ホームボタン〉の レイアウト

全ページの下部分に  
会社のロゴを入れる  
デザインにしたんだけど、  
第2階層以降は〈戻るボタン〉と  
〈ホームボタン〉がロゴに  
かぶっちゃう…  
どうすればいいのだろう？



#### 〈プレビュー〉



#### ルール

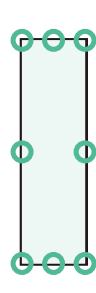
《タッチ画面》では第2階層に〈戻るボタン〉、第3階層以降に〈戻るボタン〉と〈ホームボタン〉が表示されます。〈戻るボタン〉と〈ホームボタン〉は画面の四隅とその間中央の8ヶ所に配置するよう本体設定で選択できますが、画面枠に沿った配置になります(※1)。

詳しくは取扱説明書 P.44へ

#### 裏技

そこで、他のオブジェクト(タッチアイテムやデザイン)にかぶらないために余白をとったボタンデータを作成することで、希望の位置に〈戻るボタン〉〈ホームボタン〉を配置することができます(※2)。

※1 ボタン(タッチアイテム)は本体のプレイヤー設定で余白を設定できますが、〈戻るボタン〉〈ホームボタン〉には反映されません。  
※2 ボタンデータの透明部分もタッチ反応はします。



▲配置選択できる8ヶ所



▲見た目通りのサイズで作成すると空きのない配置になり、デザインによっては背景画像やタッチアイテムにかぶってしまいます(イラストは中央下配置の場合)



▲〈戻るボタン〉〈ホームボタン〉の例画面の下にCIロゴやブランド名を入れるフォーマットとしたときの見た目



▲緑太枠で囲った部分が実際の〈戻るボタン〉〈ホームボタン〉サイズで、透明余白を設けることによりロゴとの重なりを回避しています

#### 〈データ内容〉

**TouchItem**  
※フォルダー名(固定)

透明部分

- ファイル名 ① 01\_山紹介タイトル\_#.png
  - サイズ 540×233pix
  - ② 02\_山紹介\_吉田山.png 453×445pix
  - ③ 03\_山紹介\_元田岳.png 453×445pix
  - ④ 04\_山紹介\_市村山.png 453×445pix
  - ⑤ 05\_山紹介\_透明\_#.png 540×245pix
  - ⑥ からバック\_bg.png 540×1920pix
- ⑦ base\_home.png 117×263pix
- ⑧ base\_back.png 117×263pix
- ※ファイル名(固定)



**Point!**

〈戻る・ホームボタン〉も透明余白をつくることでレイアウトの幅も広がるぞい!

プレイヤー設定画面 詳しくは取扱説明書 P.14.15へ

ボタン表示位置 >> 中央下

**Setting**  
※フォルダー名(固定)

⑦ base\_home.png 117×263pix

⑧ base\_back.png 117×263pix

※ファイル名(固定)

# 問題 「ボタン(タッチアイテム)は動画にできないの?」

## 3 ボタンを動画風にする

タッチアイテムは画像しか利用できないの? 動画にできたらもっとお客さんにタッチしてもらえるのになあ〜



ふきだしをボタンにしたデザインだね

あれ! ボタンのはずのふきだしが動いている! 動画もタッチアイテムにできるのかな!?



### ルール

「TouchItem」フォルダーにある静止画像はタッチアイテム=ボタンとして自動配置され、動画は背景として配置されます。タッチアイテム、タイトル画像、戻る・ホームボタンに動画は使用できません。

### <プレビュー>



まぐらの販促コンテンツのトップページじゃな

夢をイメージしたふきだしがフワフワ動いているのじゃが、これにはカラクリがあつてな...



### <データ内容>

#### 裏技

#### ボタンの背景を背景動画と一緒にする

タッチアイテムは動画が使用できないので、動くふきだしは背景動画と一緒にしています。そうすることで、ボタンが動いているように見え、アイキャッチにすることができます。

ふきだしとボタンの中身が一致するように計算されているじゃよ! この場合はIllustratorでレイアウトを決めてpixelを割り出してるじゃ



Point!



透明部分



TouchItem  
※フォルダー名(固定)

ファイル名	① 01_ボタン_透明_#.png
サイズ	540×914pix
	② 02_ボタン_疲れてる.png
	540×210pix
(<タッチアイテム>	③ 03_ボタン_短い.png
	540×210pix
	④ 04_ボタン_覚める.png
	540×210pix
	⑤ 05_ボタン_いびき.png
	540×210pix
	⑥ 06_ボタン_透明_#.png
	540×69pix
動画背景	⑦ まぐらコンテンツ_背景.mp4
	540×1920pix

背景のふきだしとイラストが重なるように画像サイズを計算している



# 問題 「ボタン(タッチアイテム)を2列にしたい」

## 4

### 画面分割数を指定してボタンを複数列(段)にする

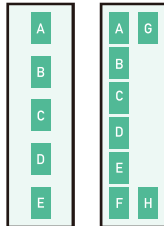
ボタンの数と内容から  
タッチアイテムを2列に  
レイアウトできたら  
スッキリするんだけど  
なんだか難しそうで…



#### <プレビュー>



これはポスターをそのまま  
ボタンにしたデザインじゃ  
2列にした方が見やすいし  
効率的じゃな



▲上記の設定で縦使用のとき、タッチアイテムが5個の場合(左)と8個の場合(右)のレイアウト例です。タッチアイテムの並び順はA→Hになります。

※イラストはイメージです。

#### ルール

プレイヤー設定 [詳しくは取扱説明書 P.14,15へ](#)  
の「画面分割数」でボタンの列(段)数を決めます【緑太線】。  
「分割当たりの最大個数」で1列(段)に入るタッチアイテム  
の数を決めます【緑点線】。  
タッチアイテムが最大個数を超えると2列目に配置されます。

#### <プレイヤー設定の入力例>

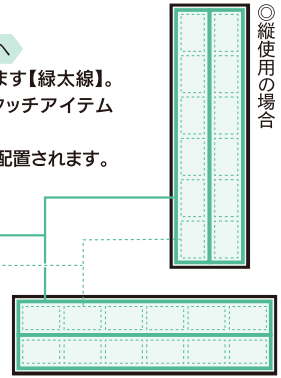
画面分割数(1:分割なし)

分割画面当たりの最大個数

タッチアイテム開始番号

タッチアイテム表示個数

ボタン表示位置 右下 ▼



◎横使用の場合

#### 注意!

プレイヤー設定で入力した値は全てのページに適用されます。  
また、タッチアイテムが「分割当たりの最大個数」に満たないとき、ボタンの画面分割はされません。  
そのため、コンテンツ全体のボタン数やレイアウトを見て「画面分割数」と「分割当たりの最大個数」を決める必要があります。

[詳しくは取扱説明書 P.41へ](#)

「タッチアイテムの表示個数」  
の項目にも注意じゃ!  
使用するタッチアイテムより小さい数値  
だと表示されないボタンが出てきて  
レイアウトが崩れる原因になるんじゃ

#### <データ内容>

マスをイメージして  
レイアウトすると  
わかりやすいぞ



Setting

※フォルダー名(固定)

ボタン 13 base\_home.png  
70×80pix

ボタン 14 base\_back.png  
90×80pix

※ファイル名(固定)



透明部分



TouchItem

※フォルダー名(固定)

Point!



ファイル名	1 定期01_透明_#.png	7 定期07_透明_#.png
サイズ	230×394pix	230×394pix
	2 定期02_期間.png	8 定期08_給与.png
	230×311pix	230×311pix
	3 定期03_相続.png	9 定期09_退職金.png
	230×311pix	230×311pix
	4 定期04_ネット.png	10 定期10_投資.png
	230×311pix	230×311pix
	5 定期05_期間.png	11 定期11_透明_#.png
	230×311pix	230×473pix
	6 定期06_透明_#.png	
	230×132pix	
	12 商品ラインナップ_背景_bg.png	
	540×1920pix	

# 問題 「ボタン(タッチアイテム)を1列と2列で混在させたい」

## 5

# 画面分割数を無視してレイアウトする方法



メインで訴求したいボタン1つは大きくなくて他の項目は小さいボタンでいいから2列で表示させたい  
1列と2列のボタンを混在させるなんてできないかな?



### <プレビュー>



企業コンテンツのトップじゃな



「画面分割数」を2列に設定してあるが「会社案内」と「支店一覧」のボタンが1列じゃこのカラクリは…

### ルール

プレイヤー設定 詳しくは取扱説明書 P.14,15へ  
で「画面分割数」他を右の数値に設定にしたとき、タッチアイテムは【図1】のようなルールに沿って自動配置されます。

「画面分割数:2」なので配置画面は2等分に設定(列①②)され、「分割画面当りの最大個数:4」からタッチアイテムはA→Hの順に自動配置されます。  
このとき、タッチアイテムのサイズにより以下の違いがあります。  
※29インチ、縦使用の場合。※隣り合うタッチアイテムの高さは同じとします。

**A C E F H** (29インチの幅540pix÷2)

1 ≤ **タッチアイテムの幅** ≤ 270 (pix) のとき  
タッチアイテムは各列の左右中央に配置されます。

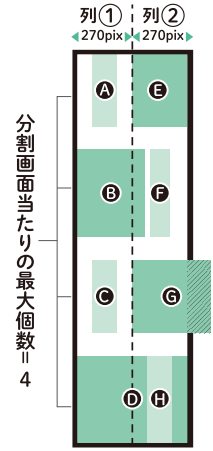
**B D G** 271 ≤ **タッチアイテムの幅** ≤ 540 (pix) のとき

タッチアイテムは各列左揃えで配置されます。  
Gのように2列目の配置で270pix以上の幅がある場合、表示が切れてしまいます。(斜線部分)  
また、Dのように1列目のタッチアイテムの幅が大きいとき、2列目のタッチアイテムHが上に重なって表示されます。

### <プレイヤー設定の入力値(例)>

画面分割数(1:分割なし)	2
分割画面当りの最大個数	4
タッチアイテム開始番号	1
タッチアイテム表示個数	8

【図1】 画面分割数=2



「画面分割数」による仮想の分割線

### 裏技

1列目のボタンを大きくして2列目のボタンを重ねる

【図1】のDとHの関係を利用し、1列目に幅540pixのタッチアイテムを作成し、2列目は1列目と高さと同じで幅を細くした透明のタッチアイテム(\_#ファイル)を作成します。

### <データ内容>

Point!  
ボタンデータを書き出す区切り線



9と13の透明タッチアイテム(\_#)を作るのがポイントじゃ

29と613は2列目の透明タッチアイテムを細くすることで、1列目のボタンにかぶっても影響が出にくいんじゃ



透明部分



TouchItem  
※フォルダー名(固定)

### プレイヤー設定 (取扱説明書 P.14,15)

画面分割数(1:分割なし)	2
分割画面当りの最大個数	7
タッチアイテム開始番号	1
タッチアイテム表示個数	14

ファイル名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
サイズ	270×308pix	270×308pix	270×308pix	270×244pix	270×244pix	270×244pix	270×50pix	270×308pix	1×490pix	270×244pix	270×244pix	270×244pix	1×220pix	270×50pix
タッチアイテム	トップ01_透明_#.png	トップ02_会社案内.png	トップ03_沿革.png	トップ04_商品.png	トップ05_デザイン.png	トップ06_支店一覧.png	トップ07_透明_#.png	トップ08_透明_#.png	トップ09_透明_#.png	トップ10_技術.png	トップ11_サービス.png	トップ12_人.png	トップ13_透明_#.png	トップ14_透明_#.png

### 画像背景

15 トップ\_背景\_bg.png  
540×1920pix