

5

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」

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つは大きくして
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>



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」などの配置画面は
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→B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。

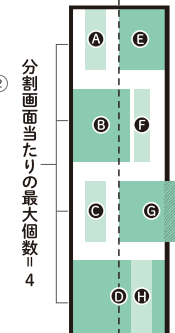
Gのように2列目の配置で270pix
以上の幅がある場合、表示が切れてし
まいます。(斜線部分)
また、Dのように1列目のタッチアイ
テムの幅が大きいとき、2列目のタッチ
アイテムが上に重なって表示されます。

<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

列① 列②
270pix 270pix



「画面分割数」による
仮定の分割線

データ内容



Point!



②と③の透明
タッチアイテム(#)を
作るのがポイントじゃ



透明部分

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

②と③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



① トップ01_透明_#.png 270×308pix	⑤ トップ05_デザイン.png 270×244pix	⑨ トップ09_透明_#.png 1×490pix	⑬ トップ13_透明_#.png 1×220pix
② トップ02_会社案内.png 540×490pix	⑥ トップ06_支店一覧.png 540×220pix	⑩ トップ10_技術.png 270×244pix	⑭ トップ14_透明_#.png 270×50pix
③ トップ03_沿革.png 270×244pix	⑦ トップ07_透明_#.png 270×50pix	⑪ トップ11_サービス.png 270×244pix	⑮ トップ_背景_bg.png 540×1920pix
④ トップ04_商品.png 270×244pix	⑧ トップ08_透明_#.png 270×308pix	⑫ トップ12_人.png 270×244pix	

「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…

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②と③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列目と高さは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。

実際のデータをご覧いただけます!

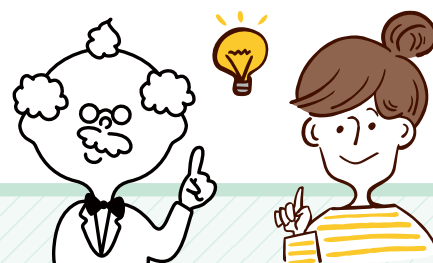
本ガイドブックでご紹介したコンテンツデータを実際にご確認したい方は
こちらのサイトからお問い合わせください

<https://www.jizainfo.com/>

メールフォームにご記入の上送信してください



スマートフォンは
こちらから



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

わしが
案内するぞい☆

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。



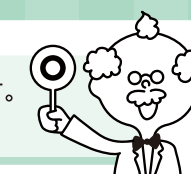
Adobe Illustrator
レイアウトのイメージ図、
素材イラストの作成



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



1

問題 「余白をとってボタンを配置したい」

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い
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?

TOP



<プレビュー>



データ内容



画像形式は透明機能が
活かせず、PNGが
おすすめじゃ

ちょっとした
裏技を使えば
こんな自由な
レイアウトが
可能なのじゃ!
早速データを
見てみよう

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!



TouchItem
※フォルダー名(固定)

ファイル名	01_ボタン_透明_#.png	03_ボタン_グッズ紹介.png	05_透明_#.png
サイズ	540×750pix	486×303pix	540×184pix
	02_ボタン_山紹介.png	04_ボタン_保険紹介.png	登山コンテンツ_bg.png
	486×303pix	486×303pix	540×1920pix

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んじゃ
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

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。

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。

2

問題 「画面の下にロゴを入れるフォーマットにしたい」

「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
デザインにしたいんだけど、
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?

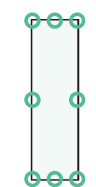


<プレビュー>

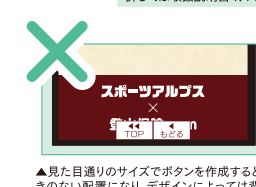


ルール

「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)。



配置選
定できる8ヶ所



▲見た目通りのサイズでボタンを作成すると空
きのない配置になり、デザインにしたい背景
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)

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します。



▲「戻るボタン」「ホームボタン」の列
画面の下に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



透明部分



配置選
定できる8ヶ所

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します。



▲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



(タッチアイテム)

透明部分



配置選
定できる8ヶ所

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します。



▲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

Point!
「戻る・ホームボタン」も
透明余白をつけることで
レイアウトの幅も
広がるぞい!

プレイヤー設定
(取扱説明書 P.14,15)
ボタン表示位置 >> 中央下

Setting
※フォルダー名(固定)

base_home.png	117×263pix
base_back.png	117×263pix

01_山紹介タイトル_#.png	540×233pix
02_山紹介_吉田山.png	453×445pix
03_山紹介_元田岳.png	453×445pix
04_山紹介_市村山.png	453×445pix
05_山紹介_透明_#.png	540×245pix
06_からバック_bg.png	540×1920pix

4

問題 「ボタン(タッチアイテム)を2列にしたい」

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

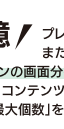
ルール

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【緑太線】。
タッチアイテムが最大個数を超える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)	2
分割画面当たりの最大個数	6
タッチアイテム開始番号	1
タッチアイテム表示個数	15
ボタン表示位置	右下

縦使用の場合



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。

▲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。詳しくは取扱説明書 P.41へ

データ内容



プレイヤー設定の
「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

Point!

01_定期01_透明_#.png	230×394pix
02_定期02_期間.png	230×311pix
03_定期03_相識.png	230×311pix
04_定期04_ネット.png	230×311pix
05_定期05_期間.png	230×311pix
06_定期06_透明_#.png	230×132pix
07_定期07_透明_#.png	230×394pix
08_定期08_給与.png	230×311pix
09_定期09_退職金.png	230×311pix
10_定期10_投資.png	230×311pix
11_定期11_透明_#.png	230×473pix
12_定期12_退職金.png	230×311pix

base_home.png
70×80pix
base_back.png
90×80pix
※ファイル名(固定)

TouchItem
※フォルダー名(固定)

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。

▲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。詳しくは取扱説明書 P.41へ