

docomo LIVE UX きせかえ コンテンツ作成ガイド

1.0.5 版

2020 年 3 月 25 日
株式会社NTTドコモ



掲載されている会社名、製品名、サービス名は各社の商標または登録商標です。

本書では、コピーライト及び商標・登録商標表記はしていません。

改版履歴

版数	日付	章・節	内容・理由
1.0	2013/10/11	全体	制定
1.0.3	2016/11/2	2.6.1	サーバからリダイレクトの応答を貸す方法に関する注意について追記
		3.4.1	Phone 型の画面レイアウトの一部を変更
		3.4.2	LargePhone 型の画面レイアウトを追加
		3.5.1	表 3-1 エラーコード一覧 について修正
1.0.4	2017/9/15	3.2	AndroidOS7.x で使用できる画像サイズについて注意書きを追記
1.0.5	2020/3/25	1.3	2020 年 3 月以降に発売される一部機種のきせかえ非対応について追記

目次

1	はじめに	5
1.1	本資料について	5
1.2	参照資料	5
1.3	docomo LIVE UX きせかえ について	5
1.3.1	docomo LIVE UX について	6
1.3.2	きせかえの対象箇所	6
1.3.3	プレート画像について	8
2	コンテンツの準備から作成まで	10
2.1	コンテンツの準備	10
2.1.1	素材画像を用意する	10
2.1.2	コンテンツ作成ツールをインストールする	11
2.2	コンテンツ作成ツールを起動する	11
2.2.1	対象機種設定	12
2.3	コンテンツを作成する	13
2.3.1	プロジェクトを作成する	13
2.3.2	基本項目の設定	14
2.3.3	プレートセットの設定	16
2.3.4	きせかえの設定	17
2.3.4.1	初期設定	18
2.3.4.2	入れ替え設定	20
2.4	エミュレータで確認する	23
2.5	コンテンツとしてパッケージ化する	24
2.6	コンテンツを端末に保存する	25
2.6.1	サーバからダウンロードする方法	25
2.6.2	USB 接続で取り込む方法	27
2.7	docomo LIVE UX をきせかえる	28
2.7.1	プレートセットを確認する	28
3	資料	29
3.1	コンテンツ定義ファイル仕様	29
3.2	画像サイズ	29
3.3	ツールを使わずにコンテンツを作成する方法	31
3.4	画面レイアウトについて	32
3.4.1	Phone 型（短辺 360dp 以上 600dp 未満）	32
3.4.2	LargePhone 型（短辺 600dp 以上 720dp 未満）	33
3.4.3	Tablet 型	35

3.5	デバッグのヒント	36
3.5.1	コンテンツダウンロード時の挙動	36
3.6	docomo Palette UI きせかえとの互換性について	37

1 はじめに

1.1 本資料について

本資料では、AndroidOS 端末向けの「docomo LIVE UX きせかえ」機能の機能概要やコンテンツ作成手順について説明します。

各機能の詳細については、本資料と合わせて「docomo LIVE UX きせかえコンテンツ作成ツール（以降、コンテンツ作成ツール）」のヘルプ機能を参照してください。

1.2 参照資料

- [1] コンテンツ定義ファイル仕様
- [2] 画像サイズ一覧(Phone)
- [3] 画像サイズ一覧(Tablet)

1.3 docomo LIVE UX きせかえ について

docomo LIVE UX きせかえ（以降、きせかえ）とは、NTT ドコモが提供するホームアプリ「docomo LIVE UX」のホーム画面のデザインを一括で変更する機能を指します。

ユーザはきせかえ用に作成されたコンテンツ（以降、きせかえコンテンツ）をダウンロードし、docomo LIVE UX に設定することで、ホーム画面をさまざまなデザインに変更することができます。

きせかえは、2013 年冬モデル以降に発売される端末にプリインストールされている「docomo LIVE UX」で利用可能です。具体的な対応端末については、docomo@sp モード版にて公開されている「docomo LIVE UX きせかえ プロファイルデータ一式」に同梱の対応端末一覧を参照してください。

※2020 年 3 月以降に発売される端末は下記端末を除き、
きせかえ非対応となります。

SH-51A, SO-51A, SC-51A, SC-52A

1.3.1 docomo LIVE UX について

docomo LIVE UX は、「ホーム画面」と「マイマガジン」により構成されています。
きせかえの対象は、「ホーム画面」のみとなります。
コンテンツの最大サイズは、30Mbyte です。

1.3.2 きせかえの対象箇所

docomo LIVE UX のホーム画面にてきせかえコンテンツによりきせかえられる箇所は以下の通りです。



図 1-1 docomo LIVE UX のきせかえ対象箇所

表 1-1 docomo LIVE UX のきせかえ対象箇所一覧

項目	説明
背景画像	ホーム画面の背景画像を設定することができます。 この画像はページ切り替え時にスクロールしません。
プレート画像	ホーム画面のページ毎の壁紙画像を設定することができます。 この画像に透過画像を利用した場合、透過部分は背景画像が表示されます。最大 7 枚まで指定することが可能です。 また、ユーザが任意の画像を選択した際にプレート形状・プレートディテールで加工した画像をプレート画像に設定することも可能です。プレート形状・プレートディテールの詳細は 2.3.3 プレートセットの設定を参照してください。
ページインジケータ	ホーム画面の表示位置を示すインジケータを任意の画像に設定することができます。 ユーザの利用状況により複数並びます。
アプリ一覧表示アイコン	アプリ一覧表示アイコンを変更することができます。
マイマガジン表示アイコン	マイマガジン表示アイコンを変更することができます。

1.3.3 プレート画像について

docomo LIVE UX のホーム画面は複数のレイヤーにより構成されています。

プレート画像は背景画像上に描画され、プレート画像に透過・半透過が設定されている場合は透過・半透過も描画に反映されます。

プレート画像にはきせかえで設定する「プレート画像」と、ユーザ操作での壁紙選択時に「プレートマスク」「プレートディテール」で合成する 2 種類があります。

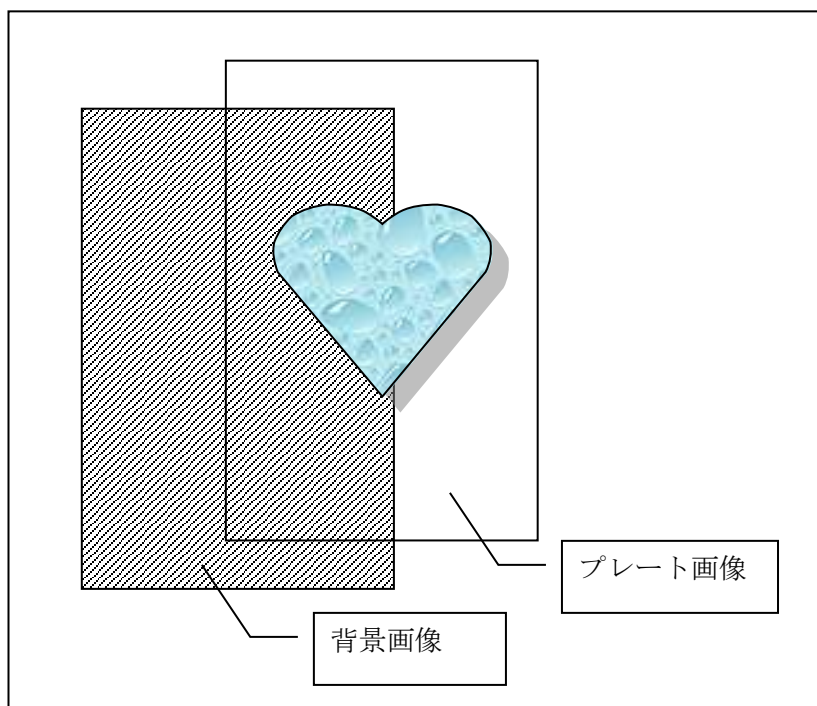


図 1-2 コンテンツに含まれるプレート画像を利用する場合

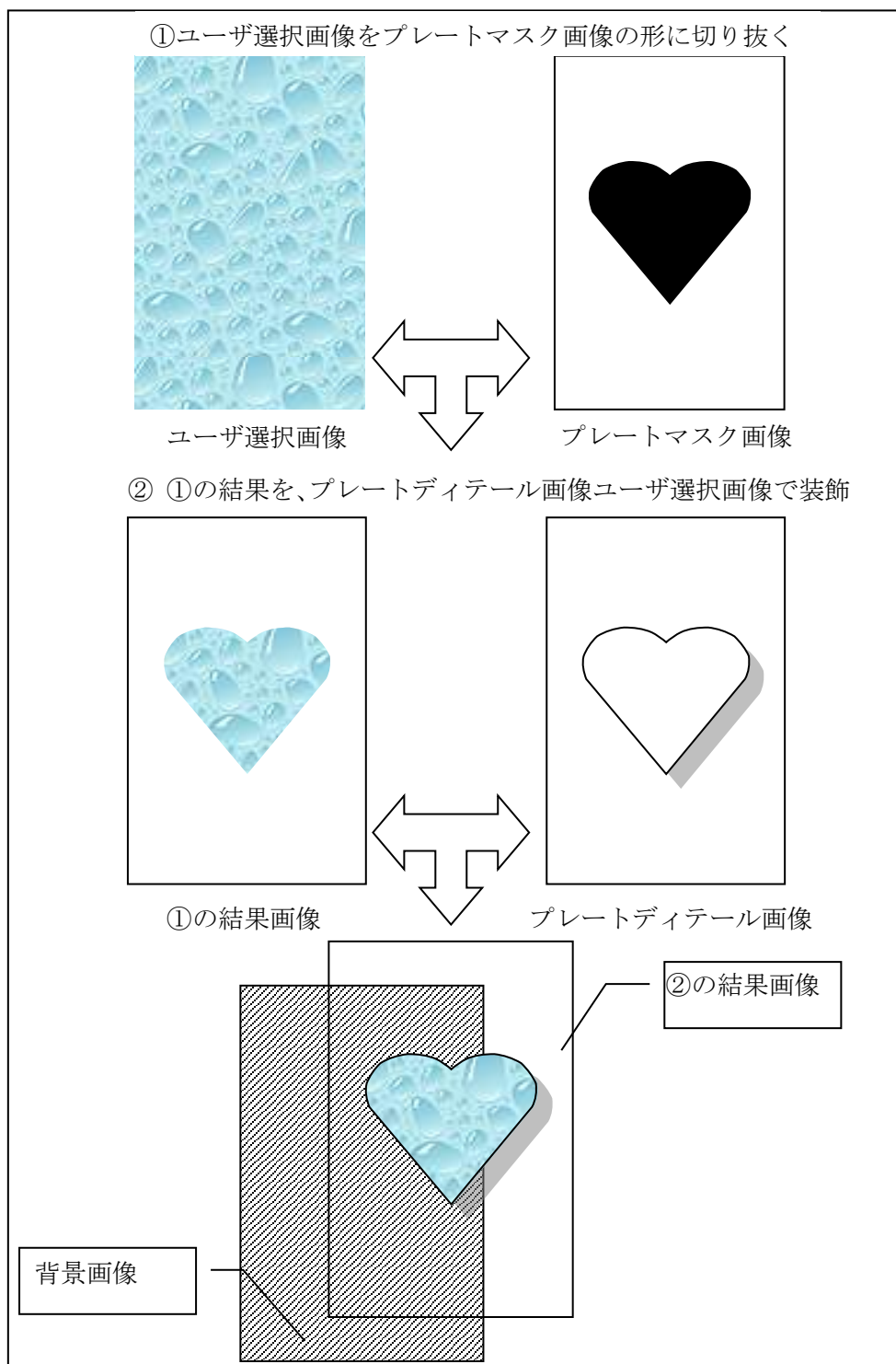


図 1-3 「プレートマスク」「プレートディテール」を利用する場合

※「プレートマスク」「プレートディテール」は、ユーザが壁紙を変更した場合以外、利用されることはありません。

端末上で「プレートマスク」、「プレートディテール」を用いたプレート画像を設定する方法は、「2.7.1 プレートセットを確認する」をご参照ください。

2 コンテンツの準備から作成まで

2.1 コンテンツの準備

2.1.1 素材画像を用意する

使用できる画像フォーマットは「PNG8」及び「PNG24」、「JPEG (ベースライン、プログレッシブ)」です。

素材画像の縦横サイズは、端末の画面サイズ及び画像の適用箇所によって最適なサイズが異なります。詳しくは「3.2 画像サイズ」を参照してください。

※素材画像を用意する際の注意※

画像ファイルのファイル名をプロジェクトファイル保存後に変更すると、コンテンツ作成ツールはプロジェクトファイルを読み込めなくなります。

docomo LIVE UX きせかえコンテンツ作成ツールでは、プロジェクトファイル(.kindp ファイル)と素材画像データをプロジェクトファイルからの相対パスで管理しています。同一フォルダ内にプロジェクトファイルと画像ファイルを配置するとフォルダごとコンテンツを移動することができます。

※透過処理が施された画像を利用する際の注意※

透過処理が施された画像をスクリーンロック壁紙、HOME 画面の壁紙の画像として設定した場合、端末によっては元画像よりも暗く表示されてしまう場合があります。

スクリーンロック壁紙、HOME 画面に設定する画像は、透過処理を施していない画像を用いることをお勧めします。

2.1.2 コンテンツ作成ツールをインストールする

ダウンロードしたファイルを展開し、含まれている「Setup.exe」を実行することでインストーラが起動します。

インストーラの指示に従い、インストールを完了させてください。

2.2 コンテンツ作成ツールを起動する

コンテンツ作成ツールのインストールが完了すると、デスクトップ上に「docomo LIVE UX きせかえ作成ツール」のショートカットが作成されます。

このショートカットをダブルクリックするか、スタートボタンから「すべてのプログラム」→「spmodetool」→「docomo LIVE UX きせかえ作成ツール」を選択することで、作成ツールを起動することができます。

コンテンツ作成ツールを起動すると図 2-1 の画面が表示されます。

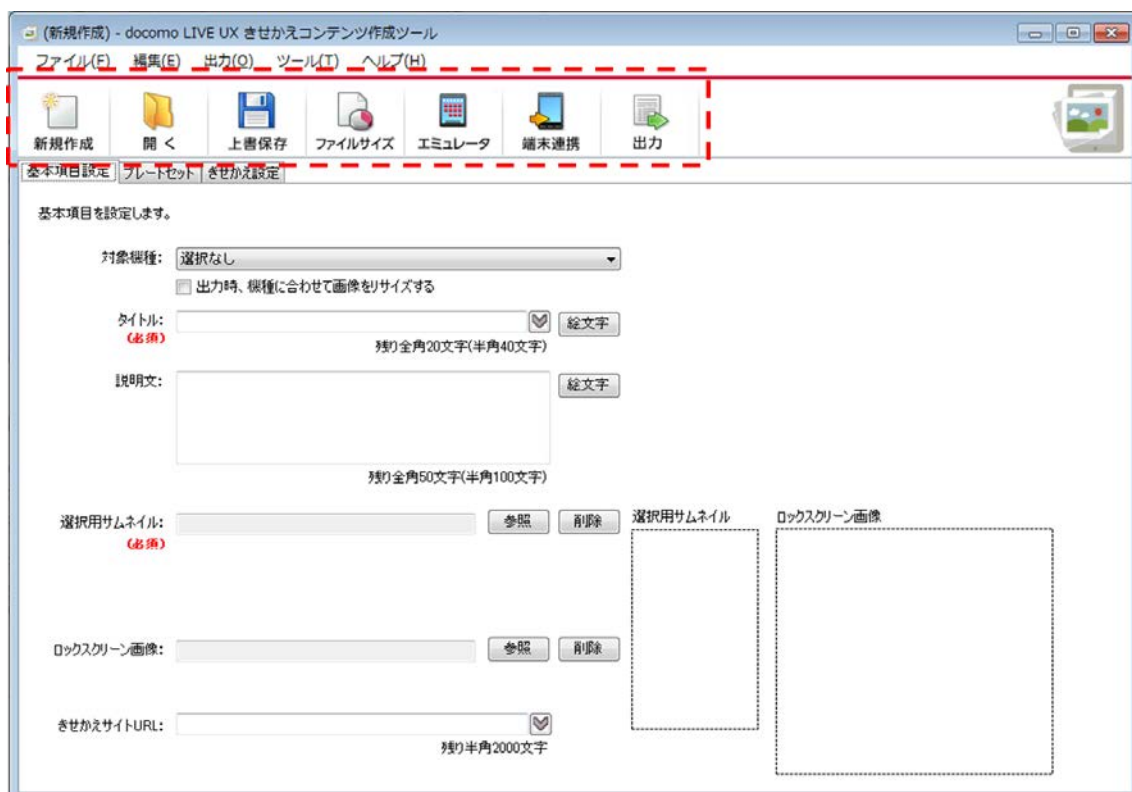


図 2-1 コンテンツ作成ツール画面イメージ

表 2-1 上図の赤線で囲まれた箇所の説明

項目	内容
新規作成	プロジェクトを新規に作成します。
開く	保存されているプロジェクトを開きます。
上書保存	作成したプロジェクトを上書き保存します。
ファイルサイズ	開いているプロジェクトからコンテンツを出力した際に生成されるコンテンツファイルの予想ファイルサイズを表示します。 また、必須項目の入力状況などをチェックします。 ファイルサイズが最大サイズ（30Mbyte）を超えているか、または必須項目に未入力のものがあった場合、ここで警告が表示されます。
エミュレータ	プロジェクトの内容を元に、端末上でのコンテンツの表示を再現するエミュレータを起動します。
端末連携	プロジェクトの内容を元にコンテンツを生成し、PC に USB で有線接続されている Android 端末にコンテンツを出力します。
出力	プロジェクトの内容を元にコンテンツを生成し、PC 内の任意の場所へ出力します。

2.2.1 対象機種設定

コンテンツ作成ツールのツールバーから「編集」→「対象機種設定」と選択することで、対象機種設定画面を開くことができます。

ここでは、対象機種の画面情報（画面の縦横サイズやきせかえの対象になっている各箇所の縦横サイズ）を設定します。

設定した情報は、エミュレータ実行時に利用されます。（「2.4

エミュレータで確認する」を参照)

対象機種設定は対象機種設定画面にて直接値を設定することもできますが、NTTドコモが提供するプロファイルデータ(各機種の設定内容を含んだCSVファイル)をインポートすることで簡単に対象機種情報を設定することができます。

※対象機種設定に関する注意※

以前のバージョンのコンテンツ作成ツールがインストールされている状態で上書きインストールを行った場合、対象機種設定時にエラーが表示される場合があります。

その場合、新しい行を追加(左端の列に”*”が表示されている行の機種名の項目に任意の文字を入力)してから全行削除を行ってから、再度対象機種設定を行ってください。

2.3 コンテンツを作成する

2.3.1 プロジェクトを作成する

画面上部の「新規作成」ボタンを押し、プロジェクトを作成します。

プロジェクトとは、きせかえコンテンツを作成するために必要な各種設定や素材となる画像ファイルの情報を含んだものです。コンテンツ作成ツールはプロジェクトに設定されている情報を元にきせかえコンテンツを出力します。

2.3.2 基本項目の設定

ここではきせかえコンテンツに必要な基本項目を設定します。

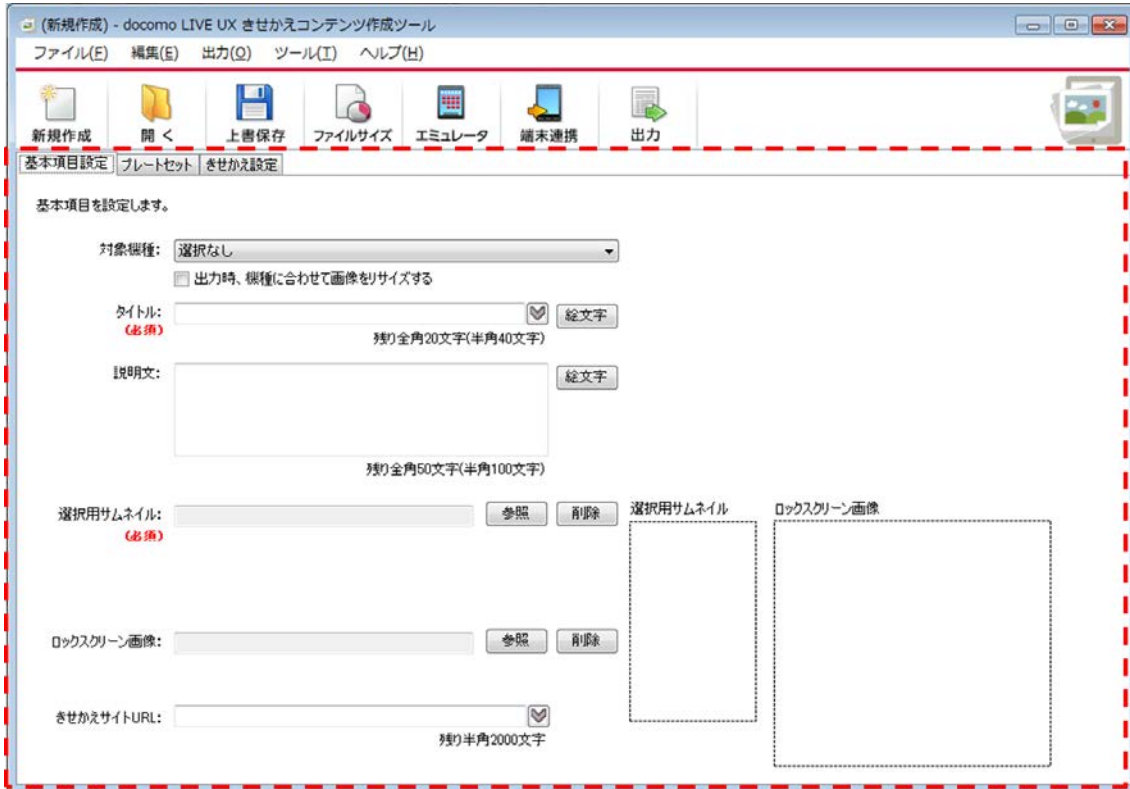


図 2-2 コンテンツ作成ツール画面

表 2-2 上図の赤点線で囲まれた箇所の説明

項目	内容
対象機種	<p>コンテンツの対象機種を選択します。</p> <p>対象機種を選択すると、エミュレータ起動時に対象機種の環境（画面サイズなど）をエミュレートするための情報が読み込まれます。対象機種設定の詳細は「2.2.1 対象機種設定」を参照してください。</p> <p>また、「出力時、機種に合わせて画像をリサイズする」のチェックボックスにチェックを入れると、コンテンツ出力時に素材画像が対象機種のサイズに合わせて自動的にリサイズされます。</p> <p>このとき、アスペクト比は維持されないため、特に正方形ではない素材画像（壁紙画像など）については、意図しないデザインになる可能性がありますのでご注意ください。</p>

タイトル	<p>最大 40byte (全角 20 文字、半角 40 文字) の文字列を設定します。 ここで設定した文字列は、端末上できせかえコンテンツの一覧を表示する際に使用されます。</p> <p>絵文字を入力する際には、入力欄左の「絵文字」ボタンを押下して入力したい絵文字を選択してください。 ※Unicode6.0 絵文字はご利用いただけません</p>
説明文	<p>コンテンツの説明文を設定します。 ここで設定した文字列は、端末上できせかえコンテンツの一覧を表示する際に使用されます。</p> <p>絵文字を入力する際には、入力欄左の「絵文字」ボタンを押下して入力したい絵文字を選択してください。 ※Unicode6.0 絵文字はご利用いただけません</p>
選択用サムネイル	<p>端末できせかえコンテンツの一覧上で表示されるサムネイル画像を設定します。</p>
スクリーンロック画像	<p>端末のスクリーンロック画面に表示される画像を設定します。</p>
きせかえサイト URL	<p>きせかえ選択画面に表示される「このきせかえのサイトへ」のリンク先 URL を設定します。表示される位置は図 2-3 を参照。</p>

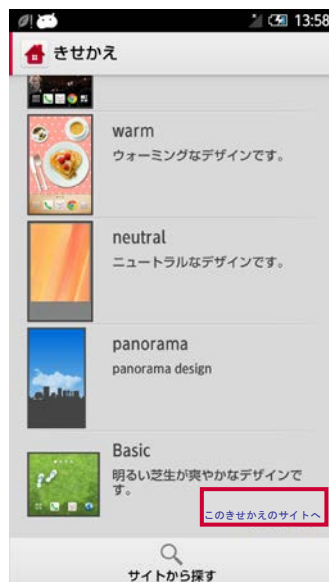


図 2-3 きせかえサイト URL リンク位置

2.3.3 プレートセットの設定

ここではプレートセットに必要な画像の設定を行います。

プレートセットは、ユーザが壁紙として任意の画像を選択する場合のみ使用されます。

画面には、左側に設定項目一覧が、右側に設定された画像のプレビューがそれぞれ表示されます。

左側の設定項目の上部にある「追加」ボタンを押すと、プレートセットが追加されます。プレートセットは最大7個まで登録することが可能です。各プレートセットの「プレートセット n を削除」(n は数字)を押すと追加したプレートセットを削除することができます。

画像を設定する際には、左側の各設定項目にある「参照」ボタンを押すと表示されるファイルエクスプローラーから画像ファイルを選択する方法と、画面右側の各プレビュー箇所に直接画像ファイルをドラッグ&ドロップによって設定する方法があります。

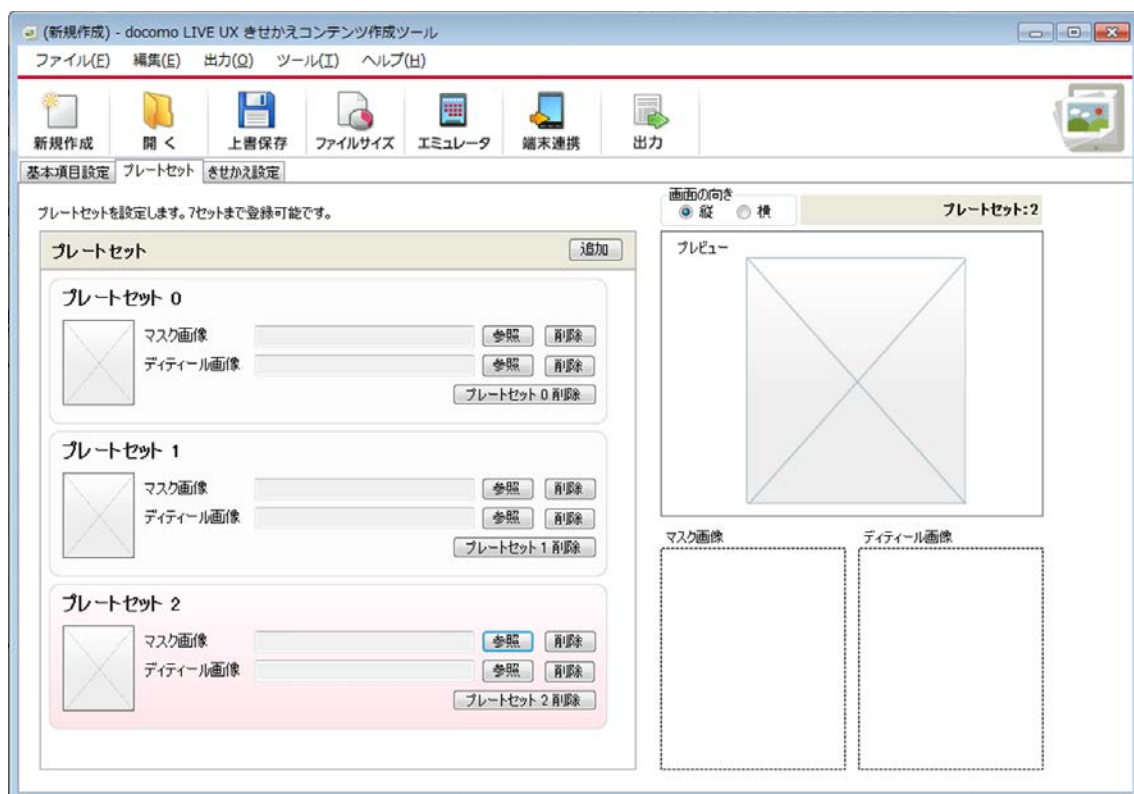


図 2-4 プレートセット設定画面

表 2-3 プレートセット設定画面 項目一覧

項目	内容
マスク画像	ユーザが指定した壁紙画像を切り抜く領域が設定された画像を設定します。LIVE UX アプリは合成を行う際に設定されている α 値が 254 以下のピクセルを全透過として扱います。(α 値が 255 の場合に透過なし)
ディティール画像	ユーザが指定した壁紙画像をマスク画像で切り抜いた後に、装飾する画像を設定します。

一部の端末 (主にタブレット端末) では、端末を横向きにした状態で docomo LIVE UX を利用することが可能です。端末を横向きにした状態に対応したきせかえコンテンツを作成する場合は、画面上部にある「画面の向き」のラジオボタンで「横」を選択することで、設定可能な項目が表示されます。

2.3.4 きせかえの設定

ここではきせかえに必要な画像や入れ替えの設定を行います。

画面には、左側に設定項目が、右側に設定された画像のプレビューがそれぞれ表示されます。

画像を設定する際には、左側の各設定項目にある「参照」ボタンを押すと表示されるファイルエクスプローラーから画像ファイルを選択する方法と、画面右側の各プレビュー箇所に直接画像ファイルをドラッグ&ドロップによって設定する方法があります。

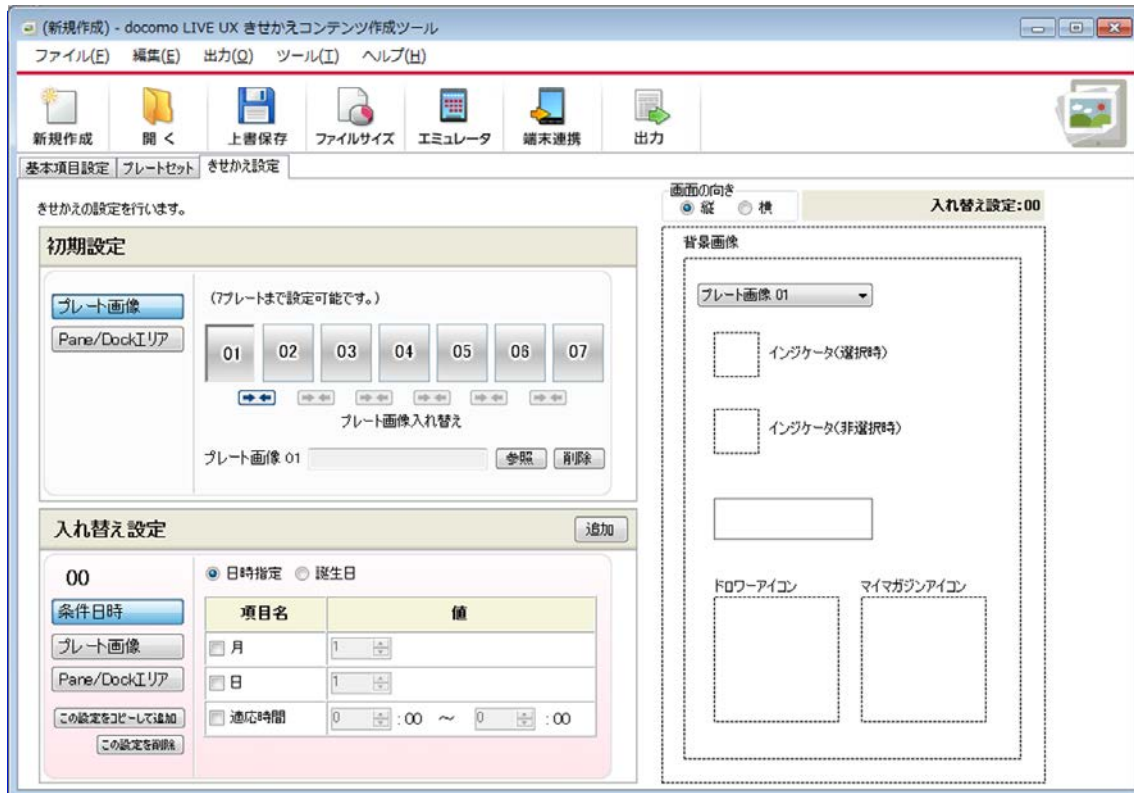


図 2-5 きせかえ設定画面

2.3.4.1 初期設定

画面左側上部の、「初期設定」できせかえ設定を行った直後に表示される、初期状態の画像を設定します。「初期設定」で未設定の箇所は、docomo LIVE UX のデフォルトの画像が表示されます。

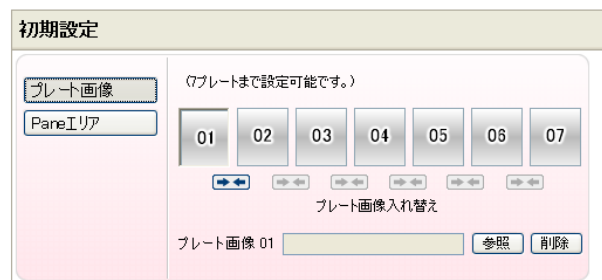


図 2-6 初期設定(プレート画像選択状態)

表 2-4 プレート画像設定項目一覧

項目	内容
プレート画像	<p>各アプリアイコンの背景画像を設定します。</p> <p>最大 7 枚（ページ数の最大）まで指定可能です。</p> <p>設定されている画像が 7 枚に満たない場合、はユーザのアプリの利用状況により、設定されている画像で先頭から繰り返して適用されます。</p> <p>例えば、プレート画像に 3 枚の画像が設定されている場合で、ユーザがホーム画面を 7 ページ利用している場合は、「1 2 3 1 2 3 1」の順に表示が行われます。</p>



図 2-7 初期設定(Pane エリア選択状態)

表 2-5 Pane エリア項目一覧

項目	内容
背景画像(縦)	縦画面表示時の背景画像を設定します。
背景画像(横)	横画面表示時の背景画像を設定します。
ドロワーアイコン	アプリ一覧表示アイコンの画像を設定します。
マイマガジンアイコン	マイマガジン表示アイコンの画像を設定します。
インジケータ（選択時）	選択時に表示されるページインジケータを設定します。
インジケータ（非選択時）	非選択時に表示されるページインジケータを設定します。
アプリ名文字色	ホーム画面上のアプリ名文字色を設定します。
アプリ名フチ色	ホーム画面上のアプリ名フチ色を設定します。

2.3.4.2 入れ替え設定

画面左側下部の「入れ替え設定」で入れ替え条件と、入れ替え時の画像を設定します。

図 2-8 入れ替え設定（条件日時選択状態）

docomo LIVE UX きせかえでは「入れ替え設定」で設定された「条件日時」や、端末に設定されている「誕生日」にマッチした際に、「初期設定」の「プレート画像」・「Pane エリア」を「入れ替え設定」に設定されている「プレート画像」・「Pane エリア」に入れ替えることができます。入れ替え設定で未設定の箇所は、「初期設定」に設定されている内容で表示を行います。「プレート画像」・「Pane エリア」は、初期設定と同等の設定が可能です。

表 2-6 指定可能な条件一覧

項目		概要	備考
日時指定	月	適用される月を指定 日を省略した場合、1日～末日	部分指定が可能 誕生日とは排他
	日	適用される日を指定 月を省略した場合、毎月 n 日	
	適応時間	開始～終了の時間を指定 月・日が指定されていない場合、毎日	
誕生日		端末の Android 標準 DB（ドコモ電話帳のマイプロフィール等から設定）に設定されているユーザの誕生日	日時指定とは排他

複数の入れ替え条件にマッチした場合、先に登録されている(コンテンツ定義ファイルの先頭に近い)条件が優先されます。

優先して適用したい条件から順に登録することで、採用される順番をコントロールすることが可能です。

以下に例を示します。

例 1 :

条件 1 : 1 月 3 日

条件 2 : 誕生日(1 月 3 日)

条件 3 : 1 月

例 1 の条件が設定されている場合に、端末の日付が 1 月 3 日であった場合、条件 2 が適用されます。(先頭に近いものから優先で適用)

例 2 :

条件 1 : 1 月 3 日 10 : 00 ~ 18 : 00

条件 2 : 1 月

例 2 の条件が設定されている場合に、端末の現在時刻が 1 月 3 日の 14 : 00 であった場合、条件 1 が適用されます。

また、例 2 の条件で端末の現在時刻が 1 月 3 日の 19 : 00 であった場合、条件 2 が適用されます。

例 3 :

条件 1 : 1 月

条件 2 : 1 月 3 日 10 : 00 ~ 18 : 00

例 3 の条件が設定されている場合、端末の現在時刻が 1 月 3 日の 14 : 00 であった場合、条件 1 が適用されます。

先頭に近い位置に登録されている条件を優先的に適用するため、条件 2 と合致した場合であっても適用されることはありません。

例 4 :

条件 1 : 1 月 3 日 10 : 00 ~ 18 : 00

条件 2 : 1 月 3 日 10 : 00 ~ 18 : 00

例 4 のように、完全に重複(包含)するような条件が指定された場合、より先頭に近い側に記載されている条件 1 が適用されます。

例 5 :

条件 1 : 1 月 3 日 10 : 00 ~ 15 : 00

条件 2 : 1 月 3 日 14 : 00 ~ 18 : 00

例 5 のように、部分的に重複する条件が指定された場合、より先頭に近い側に記載されている条件 1 が適用され、条件 1 の終了時間以降に条件 2 の適用が開始されます。

※条件指定時の注意※

- 「日」が指定されていて、終了時間に開始時間よりも小さい値が指定されている場合、指定された日の 0:00 ~ 終了時間・開始時間 ~ 0:00 の 2 つの時間帯でせかえが行われます。日付を跨ぐような条件を指定する場合は、条件を 2 つに分けて設定する必要があります。
- また、30 日や 31 日など月末に近い日付を指定する場合、2 月 30 日などの存在しない日付となる可能性があります。

特に注意が必要な指定の例を表 2-7 に示します。

表 2-7 注意が必要な指定のパターン例

パターン	指定内容				開始時刻		終了時刻	備考
	月	日	開始	終了				
月日時(日跨ぎ)	5	1	18	6	5/1 0:00	~	5/1 6:00	連続した時間とはならない
					5/1 18:00	~	5/2 0:00	
日時(日跨ぎ)	-	1	18	6	毎月 1 日 12:00	~	毎月 1 日 18:00	連続した時間とはならない
					毎月 1 日 18:00	~	毎月 2 日 0:00	
日時(31 日)	-	31	12	18	毎月 31 日 12:00	~	毎月 31 日 18:00	31 日が存在しない月は適用されない

2.4 エミュレータで確認する

設定した画像が端末上でどのように表示されるかは、エミュレータを起動することを確認することができます。

コンテンツ作成ツールの画面上部にある「エミュレータ」ボタンを押すことで、エミュレータが起動します。



図 2-9 エミュレータ画面

表 2-8 エミュレータ画面の項目一覧

項目	説明
機種	エミュレートしたい機種をあらかじめ対象機種情報として設定されているものから選択します。（「2.2.1 対象機種設定」を参照）
ズーム	エミュレータ画面の画面右側に表示する端末イメージの表示サイズを指定します。 25%、50%、75%、100%が選択できます。値が小さいほど小さく表示されます。
切り替え	エミュレータ画面の画面右側の端末イメージ内に表示する対象を切り替えます。
画面の向き	縦画面表示と横画面表示を切り替えます。
入れ替え設定	入れ替え設定を選択して入れ替え条件を選択します。選択状態により入れ替わった状態での表示を確認することができます。

2.5 コンテンツとしてパッケージ化する

コンテンツ作成ツールの画面上部にある「出力」ボタンを押すと、その時点での設定内容を元にきせかえコンテンツ（拡張子が「.kin」のファイル）が出力されます。

※コンテンツの出力時に表示されるメッセージについて※

コンテンツを出力する際に、**Warning** メッセージや **Error** メッセージが表示されることがあります。

Error メッセージが一つでも存在すると、コンテンツを出力することができません。（未入力 of 必須項目がある場合や、コンテンツサイズが上限を超えている場合など）

表示されたメッセージの内容をご確認のうえ、修正を行ってください。

Warning メッセージは主に画像サイズと設定箇所のサイズが合っていない場合に表示されます。コンテンツを出力することは可能ですが、画像が歪んで表示されるなど端末上で意図しない表示となる場合があります。

2.6 コンテンツを端末に保存する

作成したきせかえコンテンツを端末に保存する方法は「Web サイトからダウンロードする方法」と「USB 接続で PC から設定する方法」の 2 つがあります。

2.6.1 サーバからダウンロードする方法

サーバからきせかえコンテンツをダウンロードするためには、あらかじめ端末にきせかえに対応している docomo LIVE UX がインストールされている必要があります。

サーバからダウンロードする方法には、コンテンツダウンロード用のリンクを用意する方法と、サーバからリダイレクトの応答を返す方法の 2 つがあります。

コンテンツダウンロード用のリンクを用意する方法で Web サイトからダウンロードするためには、以下のような独自スキームを含むリンクを Web サイト内に用意する必要があります。

端末のブラウザアプリケーションにて該当 Web サイトを開き、リンクを押すことでコンテンツのダウンロードが開始されます。

`ダウンロード`

スキーム ホスト コンテンツのパス オプションパラメータ

きせかえコンテンツのダウンロード URI には、独自スキームを利用する必要があります。独自スキームを含めることにより、きせかえコンテンツ専用のダウンローダ（docomo LIVE UX の機能）が起動し、ダウンロードが始まります。

スキームとして利用できる文字列は以下の 2 種類です。

- dcmkispc (http 通信用)
- dcmkispcs (https 通信用)

それぞれ異なる通信プロトコル種別を表していますので、目的に合わせて使い分けてください。

オプションパラメータを指定した場合は、ダウンローダからのリクエストにもオプションパラメータが含まれます。セッション管理を行う際などに利用することができます。

サーバからリダイレクトの応答を返す方法で Web サイトからダウンロードするためには、レスポンスとしてリダイレクト応答の **Location** フィールドに独自スキームを含めた **URI** を指定する必要があります。この方法を利用することにより CGI 等で任意の処理を行ってからダウンローダを起動させることができます。

以下は、レスポンスの **HTTP** ヘッダの例です。赤丸の部分がダウンローダを起動するための **URI** です。

```
HTTP/1.1 302 Found
Date: Thu, 09 Jun 2011 11:52:11 GMT
Location: dcmkispc://www.contentprovider.com/content/category/theme1.data?sessionid=iu3492mfs2
Content-Length: 0
Connection: close
Content-Type: text/html; charset=UTF-8
```

※サーバからリダイレクトの応答を返す方法に関する注意※

サーバからリダイレクトの応答を返す方法ではレスポンスの **Location** フィールドに独自スキームを含む **URI** を指定しますが、このリダイレクト応答を受信するリクエストに **POST** メソッドを用いた場合、一部のブラウザでできせかえコンテンツをダウンロードできない場合があります。

そのため、特別な理由がないかぎり **GET** メソッドを使用してください。

※ファイル名と Web サイトのエンコードに関する注意※

コンテンツのファイル名には、半角英数字及び「_」「.」「-」が使用できます。これ以外の文字を使用したファイル名をつけた場合、コンテンツを正常にダウンロードできない場合があります。

また、ダウンロード用の Web サイトのエンコードが **UTF-8** 以外の場合、コンテンツが正常にダウンロードできない場合があります。

※同名ファイルのダウンロードに関する注意※

同じファイル名のコンテンツをダウンロードした場合、コンテンツは自動的に別名のファイルとして保存されます。

このとき、コンテンツに設定されているコンテンツ名も同じだと、コンテンツ一覧画面でコンテンツの区別が付きません。

同名コンテンツを再度配布する際には、区別がつくよう工夫したコンテンツ名を設定してください。

2.6.2 USB 接続で取り込む方法

端末と PC を USB ケーブルで接続した状態でツールの「端末連携」ボタンを押すと、コンテンツが端末に直接保存されます。

※USB 接続された端末にコンテンツを出力する際の注意※

コンテンツの出力は「MTP」で行われます。

端末の USB 接続方法は「MTP モード」を選択してください。

USB 接続の変更方法は、各端末の取扱説明書等を参照してください。

なお、機種によっては、「MTP モード」を搭載していない場合や、「MTP モード」を搭載していても端末連携機能に対応していない場合があります。

そのような場合、サーバからダウンロードする方法でコンテンツの転送を行う必要があります。

2.7 docomo LIVE UX をきせかえる

端末で docomo LIVE UX がホーム切替等で選択されている状態で HOME 画面のロングタップで表示される「きせかえを変更」から行うことができます。

一覧から目的のきせかえコンテンツを選択し、表示されたダイアログの「設定」を押すことで、docomo LIVE UX のデザインをきせかえることができます。

2.7.1 プレートセットを確認する

きせかえを適用した状態で、ホーム画面をロングタップして表示されるメニューから「壁紙を変更」を選択するか、アプリ一覧内の「壁紙」タブを選択し、「他の壁紙を見る」で表示された壁紙の選択にて、任意の壁紙を壁紙に設定します。

壁紙の設定が完了すると、「壁紙を設定」というダイアログが表示されます。

表示されたダイアログ内の「現在のきせかえ形状を適用」をチェックした状態で「OK」ボタンを押すことでプレートセットと選択した画像の合成が行われます。また、「OK」ボタンを押す前に、「位置調整」を押す事でプレートセットと選択した画像の位置の調整を行うことが可能です。

プレート画像の変更と同時にロックスクリーン壁紙の変更が行われます。

3 資料

3.1 コンテンツ定義ファイル仕様

コンテンツ作成ツールを利用する場合は、コンテンツ定義ファイルは自動的に生成されるため、本仕様を意識する必要はありません。

コンテンツ定義ファイルの詳細は、[1]コンテンツ定義ファイル仕様 を参照してください。

3.2 画像サイズ

きせかえコンテンツで使用する各画像の推奨サイズは下記資料を参照してください。

端末の形状、画面サイズによって各素材のサイズが異なりますのでご注意ください。

[1]コンテンツ定義ファイル仕様

[2]画像サイズ一覧(Phone)

[3]画像サイズ一覧(Tablet)

※推奨サイズと異なるサイズの画像を利用する際の注意※

推奨サイズと異なるサイズの画像を利用する場合、画像はアプリケーションによって自動的に拡大・縮小処理されて表示されます。

このとき、画像自体のアスペクト比は維持されないため、画像によっては非常に歪んだ状態で表示される場合があります。

画像はなるべく推奨サイズのものを用意するか、アスペクト比を合わせた画像を用意してください。

※AndroidOS7.x での画像サイズについての注意点

Android7.x を対象とするコンテンツを配信する場合、端末ディスプレイの横サイズ(width)より大きい横サイズ(width)の画像を使用したコンテンツを配信してください。

・ 例

端末サイズ・・・横(width)1440px 縦(height)2560px

画像サイズ・・・

⇒横サイズ(width)が 1440px 以上・・・【OK】

⇒横サイズ(width)が 1440px 未満・・・【NG】

※縦サイズ(height)は任意

・ 対象となる設定箇所

docomo Palette UI 作成ツール

⇒壁紙画像(縦/横共通)

docomo LIVE UX 作成ツール

⇒スクリーンロック

3.3 ツールを使わずにコンテンツを作成する方法

サーバ側でコンテンツを自動生成したい場合など、コンテンツ作成ツールを使わずにコンテンツを作成する方法について説明します。

コンテンツに必要なファイルは「コンテンツ定義ファイル」と「素材画像」です。

コンテンツ定義ファイルと素材画像を 1 つのフォルダ内に納め（このとき、素材の種別ごとにフォルダを分けるなど階層構造を内部に作成すると、コンテンツとして正常に動作しなくなるので注意してください）、ZIP 圧縮します。

次に、生成された ZIP ファイルの拡張子を「.kin」に変更します。

こうして完成したきせかえコンテンツファイルは、コンテンツ作成ツールで出力したものと同様にきせかえコンテンツとして利用することができます。

※コンテンツ定義ファイルの作り方※

コンテンツ定義ファイルは「3.1 コンテンツ定義ファイル仕様」を元に mapping.xml という XML ファイルとして作成する必要があります。

ただし、1 から定義ファイルを作成するのはあまり効率的ではないので、まずはコンテンツ作成ツールにてコンテンツを作成することをお勧めします。

完成したコンテンツファイル（拡張子が「.kin」のもの）の拡張子を「.zip」に変更しそれを解凍することで、コンテンツに含まれている mapping.xml を取り出すことができます。

この mapping.xml を参考にコンテンツ定義ファイルを作成してください。

3.4 画面レイアウトについて

端末の形状別に docomo LIVE UX の画面レイアウトについて説明します。

3.4.1 Phone 型（短辺 360dp 以上 600dp 未満）

Phone 型（短辺 360dp 以上 600dp 未満）の画面レイアウトを以下に示します。¹

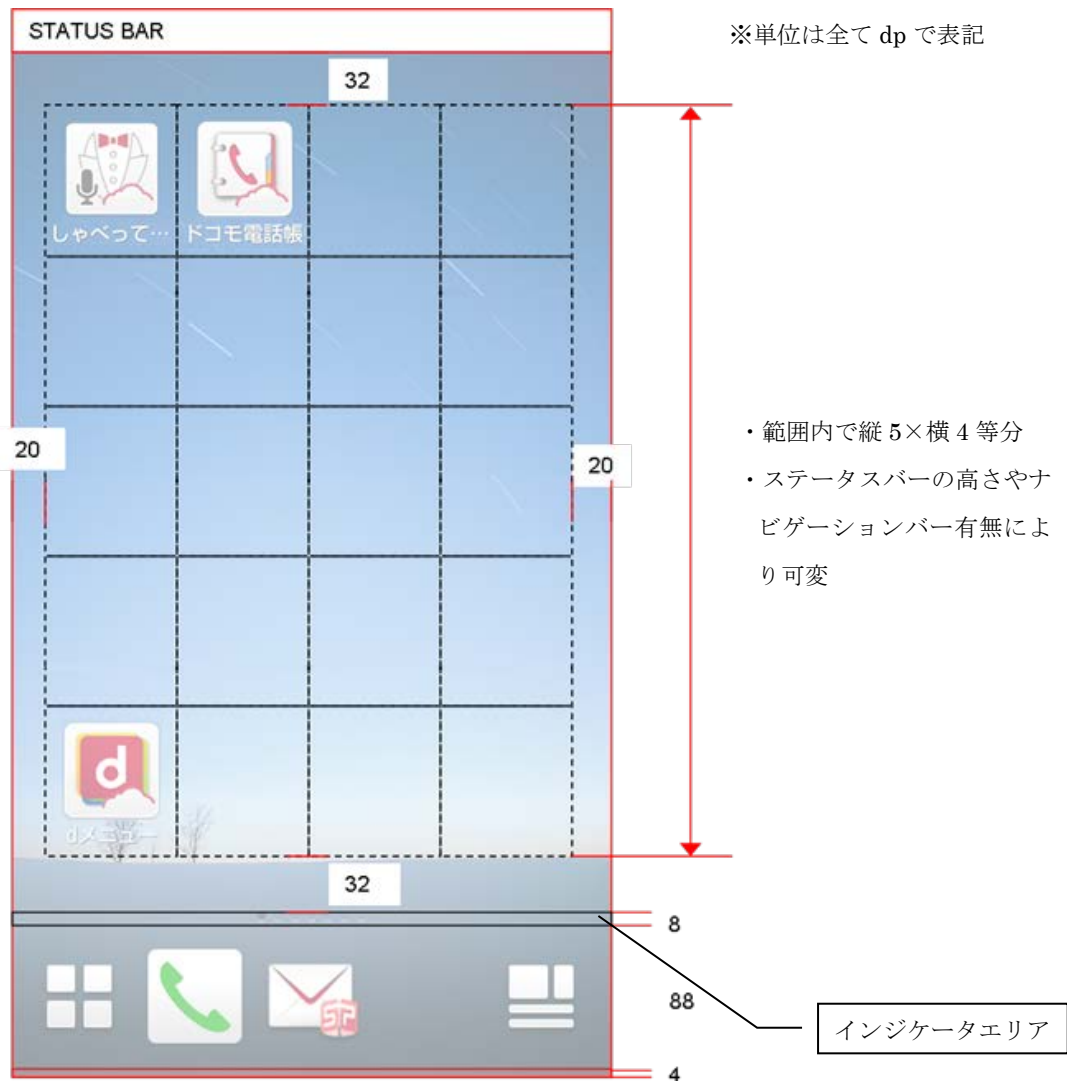


図 3-1 Phone 型（短辺 360dp 以上 600dp 未満）画面レイアウト

¹ 2016 年 10 月以降アップデート予定の docomo LIVE UX の場合。一部の端末（SC-01H 等）では、アイコンの配置が縦 4×横 4 等分になる場合があります。

3.4.2 LargePhone 型（短辺 600dp 以上 720dp 未満）

LargePhone 型（短辺 600dp 以上 720dp 未満）の画面レイアウトを以下に示します。



図 3-2 LargePhone 型（短辺 600dp 以上 720dp 未満）画面レイアウト(縦)

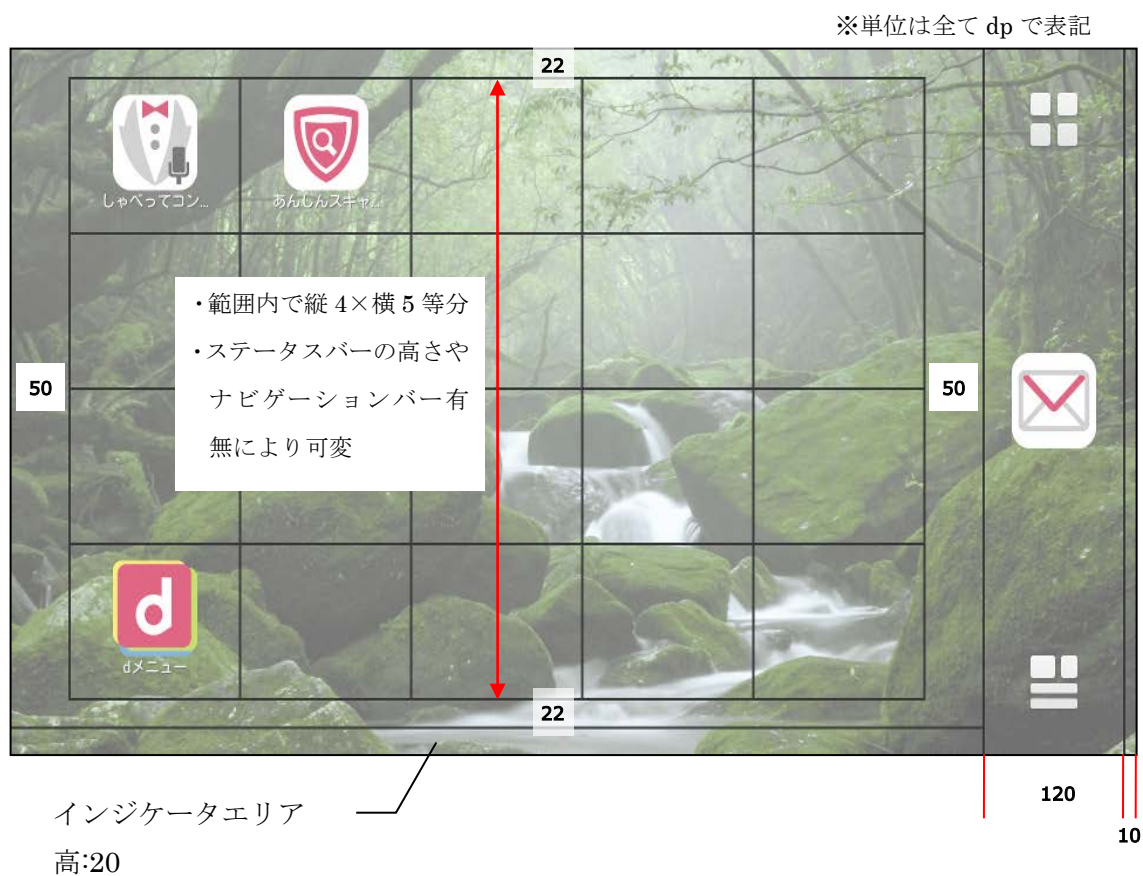


図 3-3 LargePhone 型（短辺 600dp 以上 720dp 未満）画面レイアウト(横)

3.4.3 Tablet 型

Tablet 型の画面レイアウトを以下に示します。

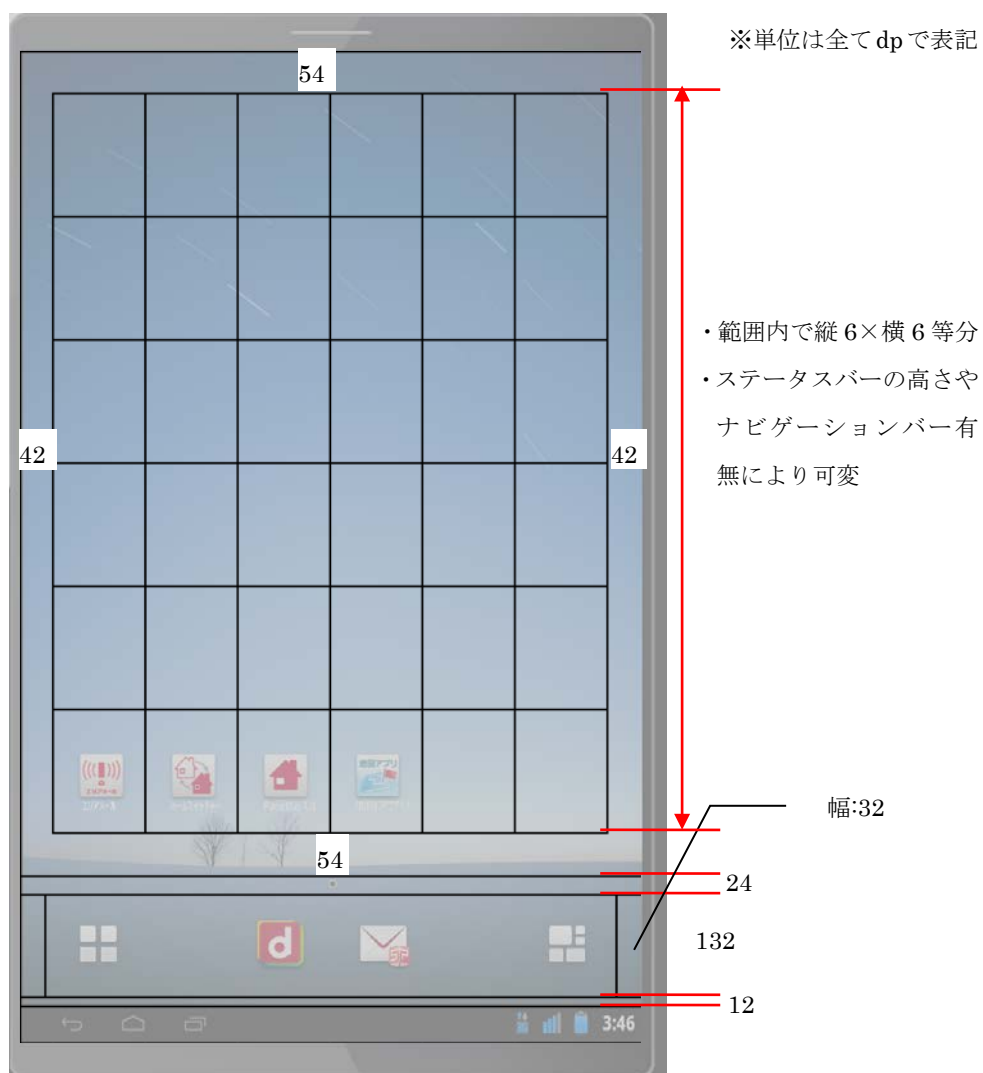


図 3-4 Tablet 画面レイアウト(縦)

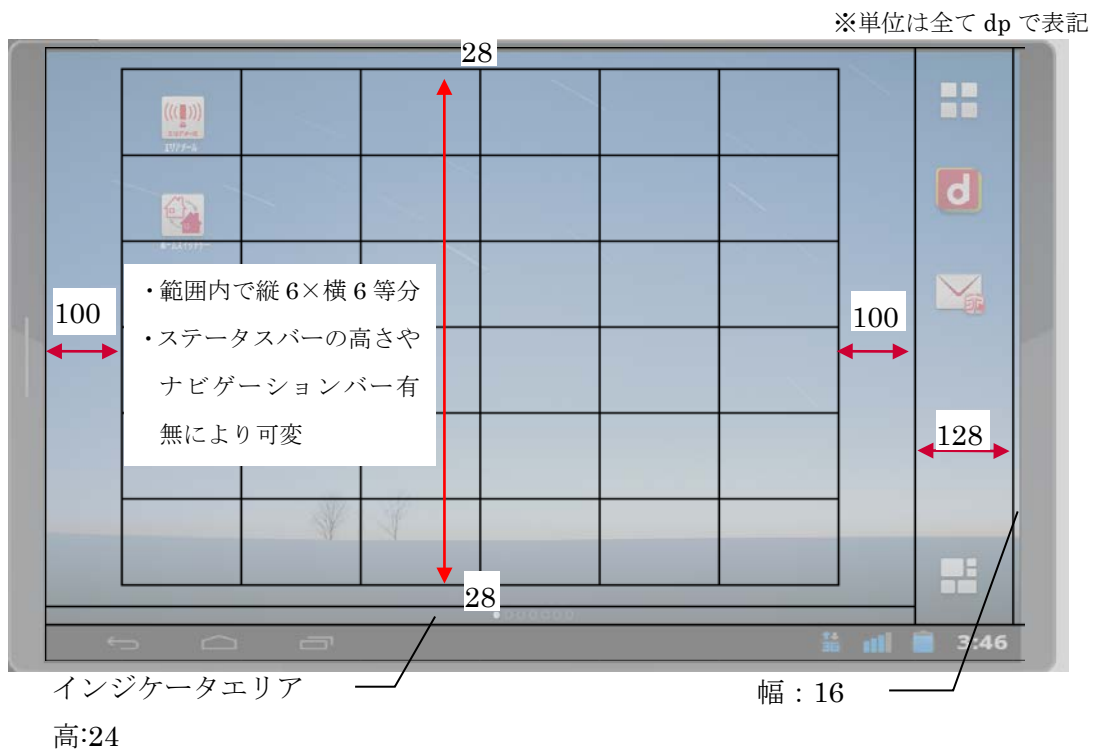


図 3-5 Tablet 画面レイアウト(横)

3.5 デバッグのヒント

ここでは、コンテンツ配信時に起こるエラーについて、その詳細や解決方法をまとめます。

3.5.1 コンテンツダウンロード時の挙動

コンテンツのダウンロードが正常に行われなかった際の原因解析のために有用と思われる情報をまとめます。

ブラウザ上でコンテンツのリンクを押下した際、「ページが見つかりませんでした」といった表示がされた場合、docomo LIVE UX が端末にインストールされていない可能性があります。

リンク押下時に「コンテンツをダウンロードしますか」と書かれたダイアログが表示されます。「ダウンロードする」を押下後、何らかの理由により「不正なコンテンツです。エラーコード: X」(X は数字)と通知エリアに表示され、ダウンロ

ードが失敗することがあります。表示されるエラーコードとその原因として考えられる事象については以下の通りです。

表 3-1 エラーコード一覧

エラーコード	原因と考えられる事象
0	・コンテンツファイルが壊れている。
1	・コンテンツ定義ファイルがコンテンツに含まれていない。 ・アプリが対応していないバージョンのコンテンツをダウンロードしようとした。
2	・コンテンツ定義ファイルの内容に誤りがある。
3	・コンテンツ種別に誤りがある。
4	・コンテンツを不正なダウンロード元からダウンロードした。 ・ダウンロード元サーバの証明書が不正な証明書、または自己署名証明書である。
7	・サーバ側に MIME タイプが正しく設定されていない。
9	・コンテンツのファイルサイズが 30Mbyte を超えている。

「エラーコード:7」の発生原因の一つである「MIME タイプ」については、「2.6.1 サーバからダウンロードする方法」を参照してください。

3.6 docomo Palette UI きせかえとの互換性について

「docomo LIVE UX」と「docomo Palette UI」は相互にきせかえコンテンツを読み込むことが可能です。ここでは docomo LIVE UX、docomo Palette UI のコンテンツとアプリの互換性について説明します。

docomo Palette UI のコンテンツを docomo LIVE UX で読み込んだ場合は以下のように適用されます。

表 3-2 docomo Palette UI のコンテンツを docomo LIVE UX に適用した場合

docomo Palette UI	docomo LIVE UX	備考
壁紙画像(縦/横共通)	プレート画像(縦)	スクリーンロック、プレート画像の2箇所適用
	プレート画像(横)	
	スクリーンロック	
インジケータ(選択時)	ページインジケータ(選択時)	HOME、docomo インジケータは

インジケータ(非選択時)	ページインジケータ (非選択時)	デフォルト
home インジケータ(選択時)	－	
home インジケータ(非選択時)	－	
Dock 背景画像(縦)	－	
Dock 背景画像(横)	－	
Box 表示アイコン(新着通知あり)	－	
Box 表示アイコン(新着通知なし)	アプリ一覧表示アイコン	
アプリアイコン背景	－	
グループラベル(縦)	－	
グループラベル用フォーカス(横)	－	
Box オープン	－	
Box クローズ(新着通知あり)	－	
Box クローズ(新着通知なし)	－	
グループラベル用新着アイコン	－	
Box の背景画像(縦)	背景画像(縦)	
Box の背景画像(横)	背景画像(横)	
選択用サムネイル(縦)	サムネイル	



図 3-6 docomo Palette UI のコンテンツを docomo LIVE UX に適用した場合のイメージ

docomo LIVE UX のコンテンツを docomo Palette UI で読み込んだ場合は以下の
ように適用されます。

表 3-3 docomo LIVE UX のコンテンツを docomo Palette UI に適用した場合

docomo LIVE UX	docomo Palette UI	備考
プレート画像(縦)	－	
プレート画像(横)	－	
ページインジケータ (選択時)	インジケータ(選択時)	
ページインジケータ (非選択時)	インジケータ(非選択時)	
スクリーンロック	壁紙画像(縦/横共通)	
アプリ一覧表示アイコン	－	
マイマガジン表示アイコン	－	
背景画像(縦)	Box の背景画像(縦)	
背景画像(横)	Box の背景画像(横)	
プレートマスク(縦)	－	
プレートマスク(横)	－	
プレートディテール(縦)	－	
プレートディテール(横)	－	
サムネイル	選択用サムネイル(縦)	



図 3-7 LIVE UX のコンテンツを Palette UI に適用した場合のイメージ