

picnic SDK デザイン変更ガイド

SDKが提供する画面のデザイン変更に必要な画像ファイル

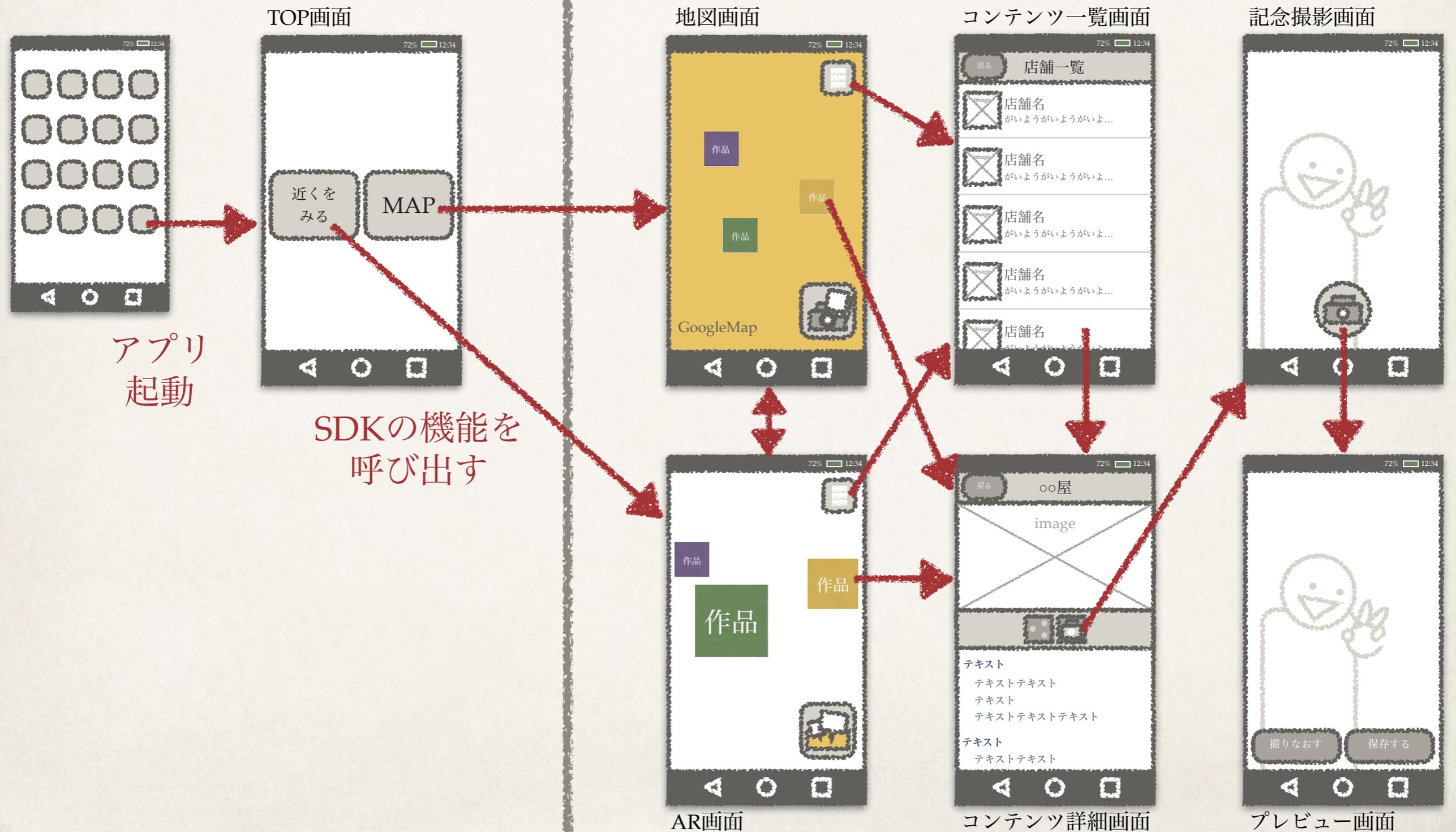
株式会社トリトメ

2016/05/05

アプリ全体の画面イメージ

アプリケーション

picnic SDK



picnic SDKの画面について

picnic SDKは主に6つの画面を提供しています。

それぞれの画面は、決まったルールの画像ファイルを用意することでデザインを変更することが可能です。

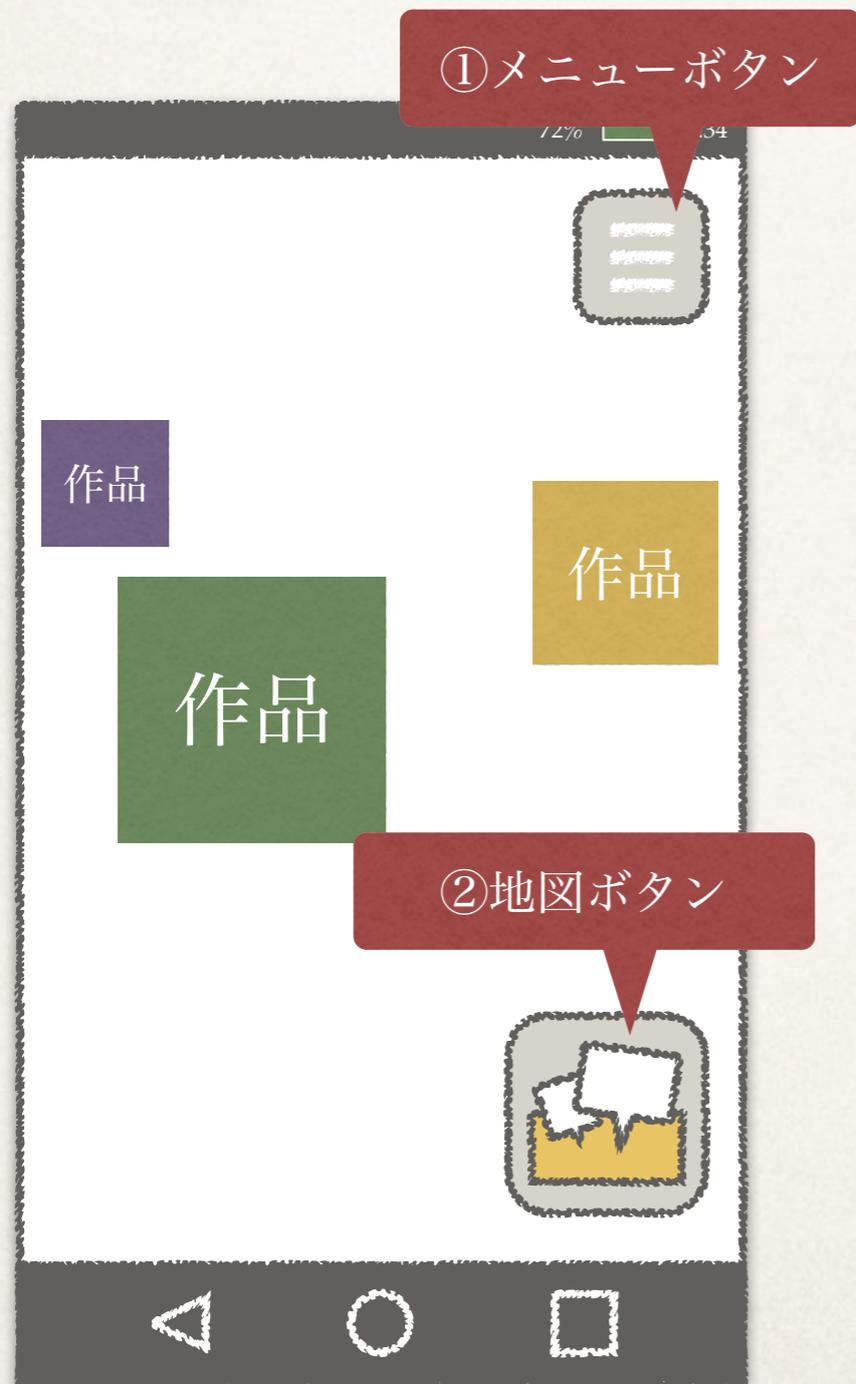
本資料では、画像ファイルのルールと作成時の注意点を記載しています。作成した画像ファイルをアプリケーションに入れ込む方法については、iOSまたはAndroidのチュートリアルを参照してください。

【picnic SDK チュートリアル】

http://picnicapp.me/picnic_tutorial/

AR画面

コンテンツの画像をARカメラ上に表示する画面です。



画像サイズ

	ファイル名	サイズ(px)
①	picnic_cmn_btn_menu_off.png	144x144
”	picnic_cmn_btn_menu_on.png	144x144
②	picnic_ar_btn_map_off.png	270x270
”	picnic_ar_btn_map_on.png	270x270

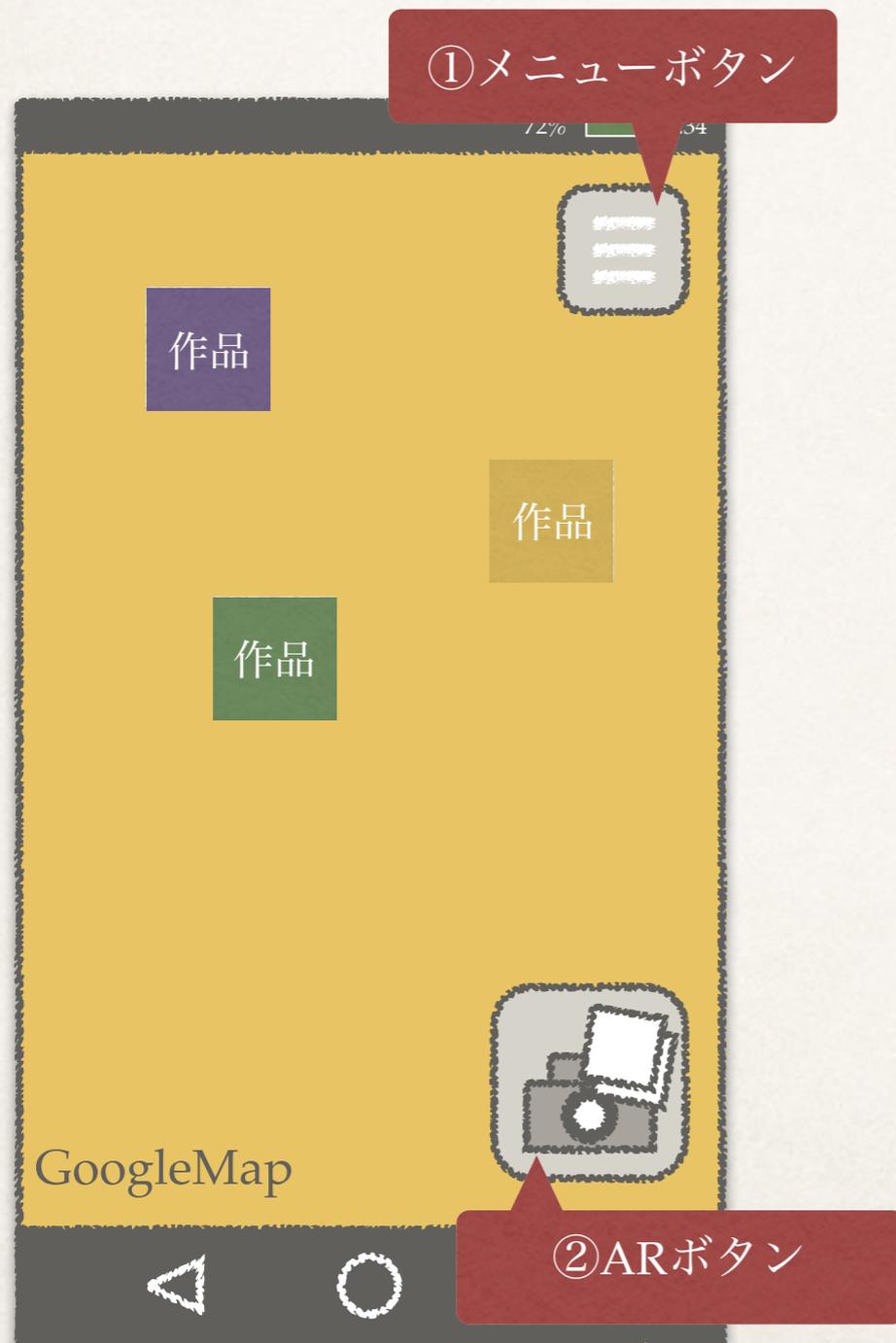
説明

- ①、②共に、指でタップしている時と離している時の画像を作成してください。
- ②は「これを押すと地図画面に移動するんだな」と利用者が直感的に分かる絵にしてください。

※画面の背面にカメラの映像が映っており、スマホの向きに合わせてカメラの前面にコンテンツの画像が浮かんで描画されます。ARの仕組みについては是非検索して調べてみてください。

地図画面

コンテンツの画像を地図上に表示する画面です。



画像サイズ

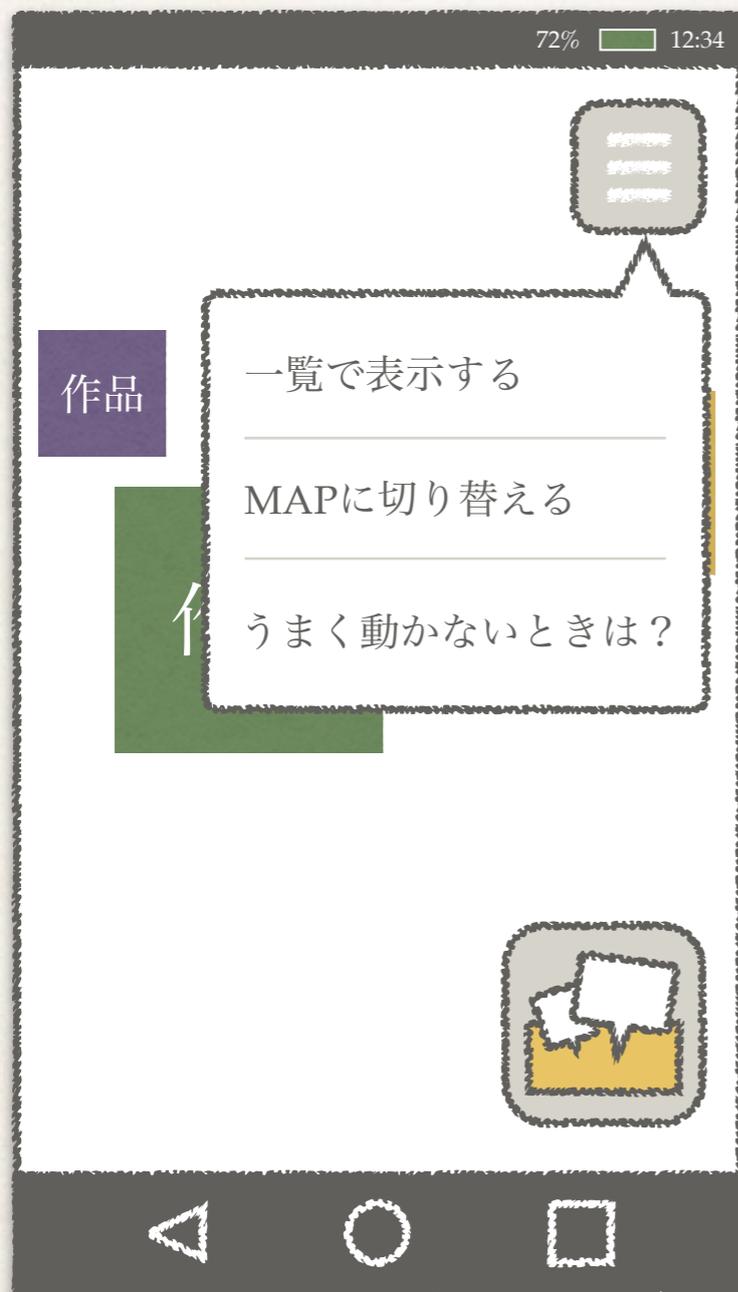
	ファイル名	サイズ(px)
①	-	-
〃	-	-
②	picnic_map_btn_ar_off.png	270x270
〃	picnic_map_btn_ar_on.png	270x270

説明

- ①はAR画面と同じものが使われます。
- ②は「これを押すとAR画面に移動するんだな」と利用者が直感的に分かる絵にしてください。

案内メニュー

AR画面または地図画面で「メニューボタン」を押すと表示されるメニュー。
各種メニュー項目が表示されます。



画像サイズ

ファイル名	サイズ(px)
-	-

説明

なし

コンテンツ一覧画面

案内メニューの「一覧で表示する」を押すと表示される画面。コンテンツがリストで表示されます。

①戻るボタン

②ヘッダー背景



③背景画像

画像サイズ

	ファイル名	サイズ(px)
①	picnic_cmn_btn_back_off.png	180x144
〃	picnic_cmn_btn_back_on.png	180x144
②	picnic_cmn_header_bg.png	1080x156
③	picnic_cmn_bg.png	1080x1920

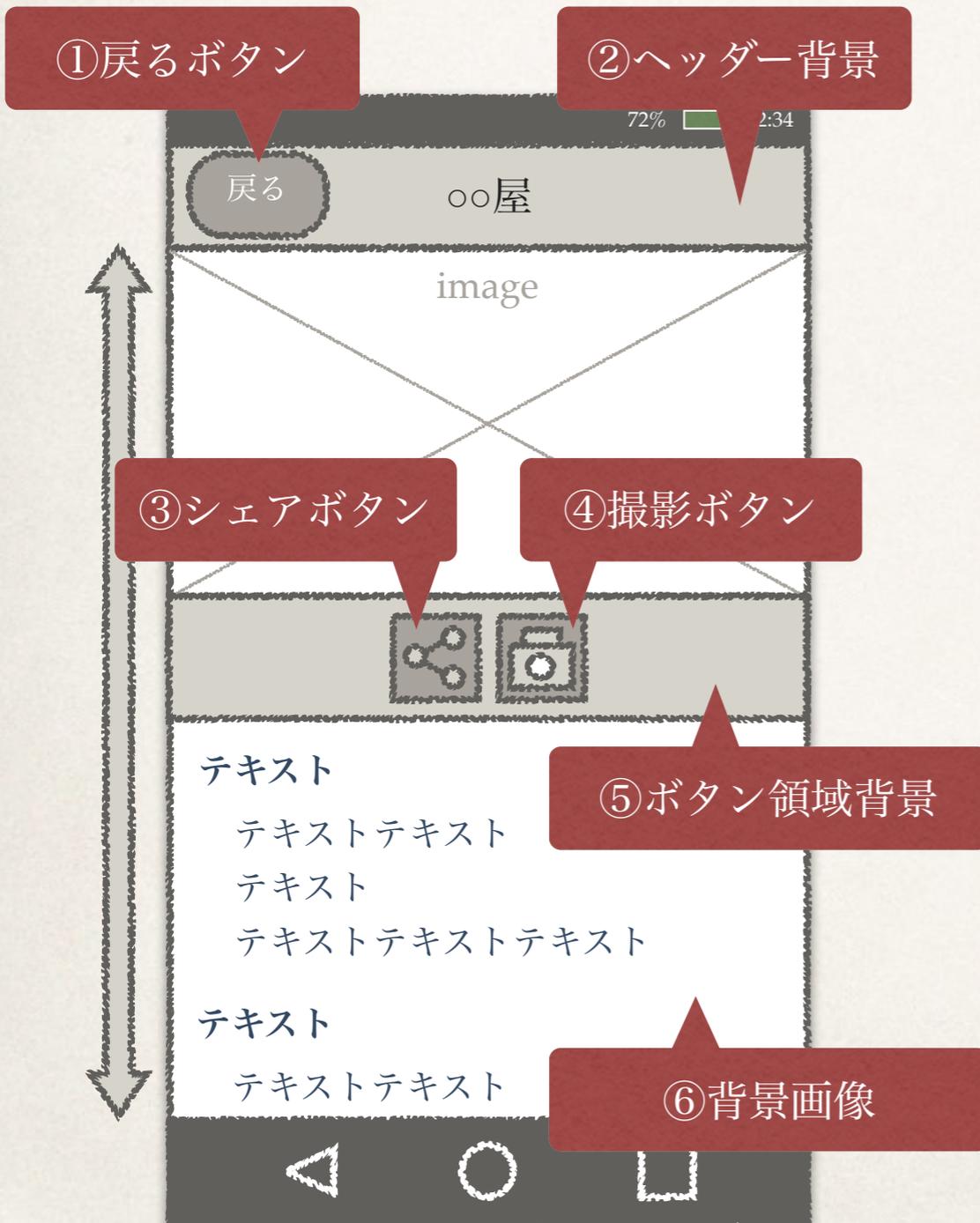
説明

①②③で作成した画像は他の画面でも使用します。アプリ全体の雰囲気に関わる画像です。

画面をスクロールしても③の画像はそのままの位置に居続けます。

コンテンツ詳細画面

AR画面か地図画面のコンテンツをタップする、またはコンテンツ一覧画面でコンテンツをタップすると表示される画面。コンテンツの情報を紹介する画面です。



画像サイズ

	ファイル名	サイズ(px)
③	picnic_content_btn_share_off.png	144x144
〃	picnic_content_btn_share_on.png	144x144
④	picnic_content_btn_camera_off.png	144x144
〃	picnic_content_btn_camera_on.png	144x144
⑤	picnic_content_btns_bg.png	1080x168

説明

①②⑥はコンテンツ一覧画面で作成した「picnic_cmn_btn_back」「picnic_cmn_header_bg」「picnic_cmn_bg」を使用します。

③はお店の情報をSNSやメール等にシェアするボタンです。シェアボタンであることが分かる絵にしてください。

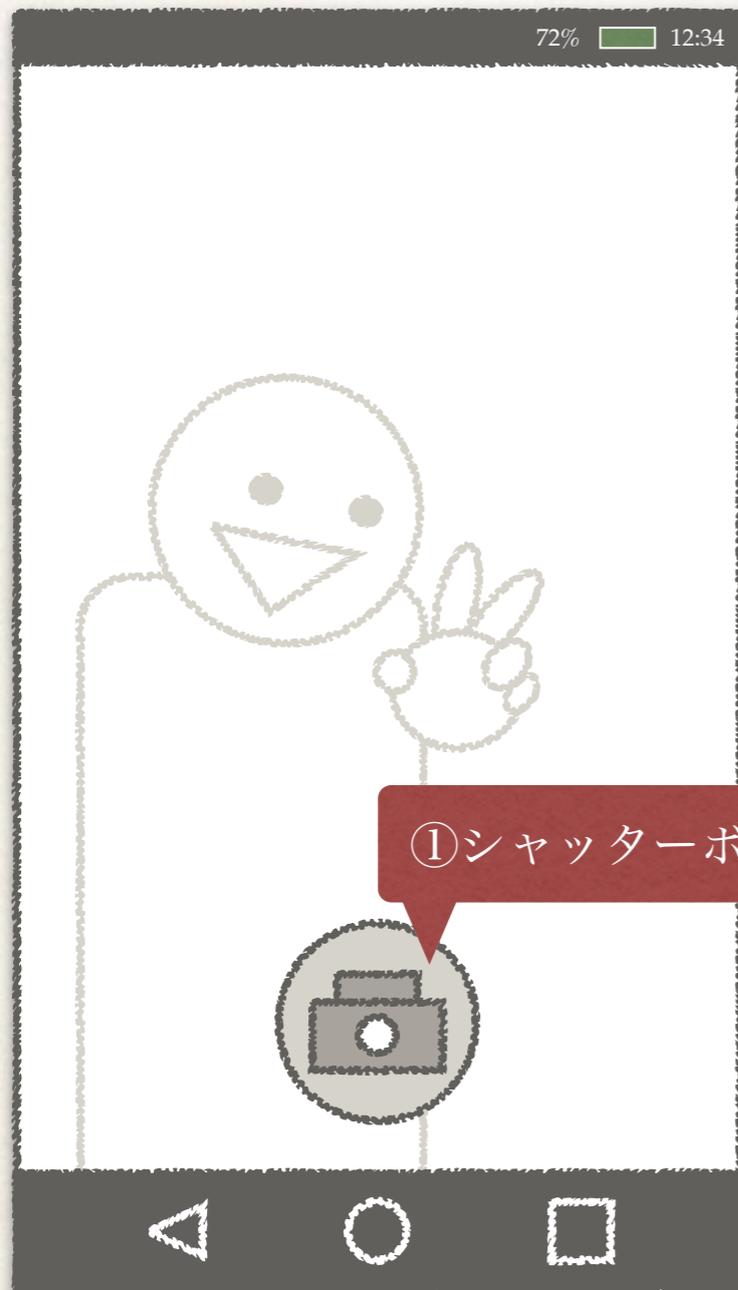
記念撮影画面

コンテンツ詳細画面で「撮影ボタン」を押すと表示される画面。

カメラ上に表示されているキャラクターやフレームと一緒に写真が撮れます。

画像サイズ

	ファイル名	サイズ(px)
①	picnic_camera_btn_shutter_off.png	270x270
”	picnic_camera_btn_shutter_on.png	270x270



説明

①は丸くなくてもOKです。

プレビュー画面

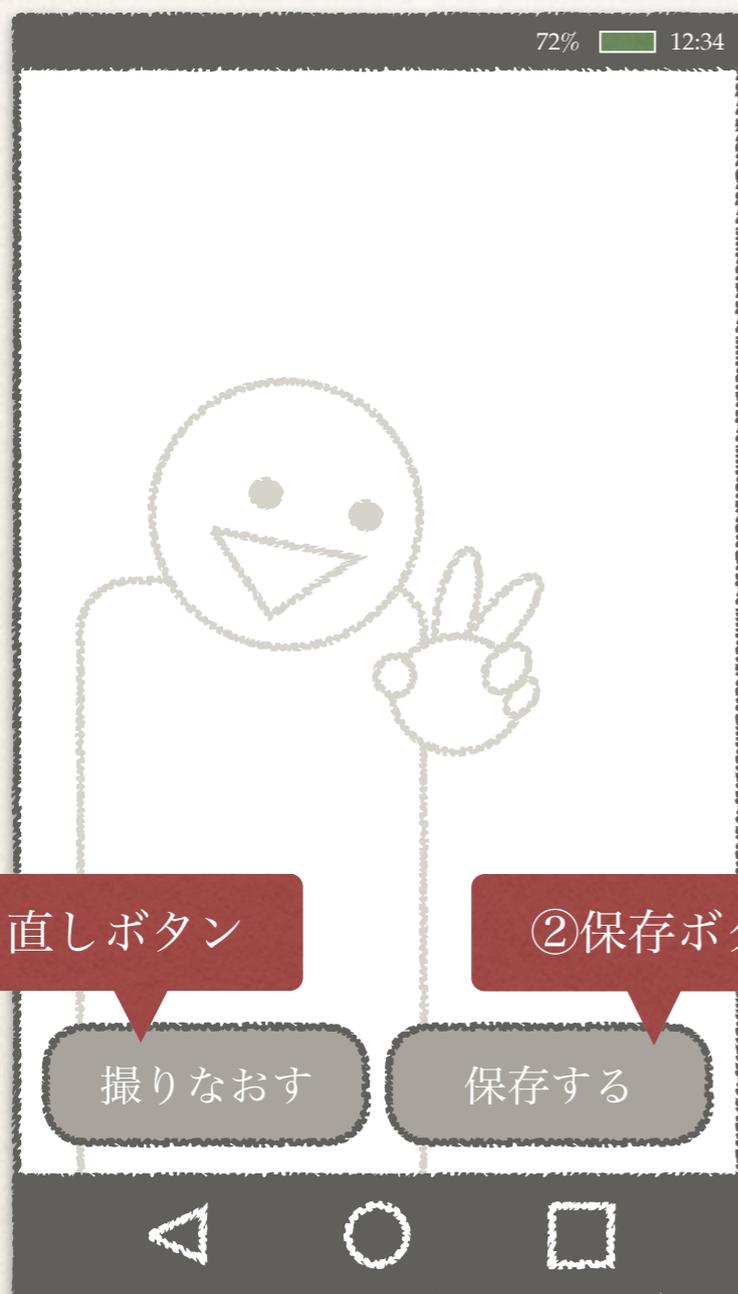
記念撮影画面で「シャッターボタン」を押すと表示される画面。
撮影した写真をプレビューし、保存する事ができます。

画像サイズ

	ファイル名	サイズ(px)
①	picnic_preview_btn_retake_off.png	360x144
”	picnic_preview_btn_retake_on.png	360x144
②	picnic_preview_btn_save_off.png	360x144
”	picnic_preview_btn_save_on.png	360x144

説明

なし



①撮り直しボタン

②保存ボタン

撮りなおす

保存する

画像作成の注意点①

1. ボタンの画像は「押している状態」と「押していない状態」の2パターンを作成してください。
2. 背景画像・ヘッダー背景・ボタン領域背景は、フチが見切れても問題が無い画像を作成してください。
→スマホは機種によって縦横比が異なります。
そのため、画面いっぱいに表示する画像の場合は上下が少し見切れる、または左右が少し見切れることがあります。
→例えば、フチの近くにタイトルロゴを入れると、文字が見切れてしまいます。
3. 多少は画像が伸縮しても問題無いように作成してください。
→機種によって様々な縦横サイズが存在するため、画像が拡大縮小されて描画されることがあります。
→例えば、1pxの線を用いた画像が縮小されると、線が潰れてしまう可能性があります。
このような「等倍でないと困る」画像は作成しないでください。
4. 本資料の画面イメージに描かれている絵、形、背景色、文字色、はサンプルであるため、本資料の画面イメージの絵柄に合わせて画像を作成する必要はありません。
→例えば、地図画面の「ARボタン」でカメラが描かれていますが、カメラの絵にする必要はありません。角を丸くする必要もありません。(もちろんカメラにしても角丸にしてもOK。)

画像作成の注意点②

5. 各画面イメージの左側にある矢印は、スクロールする範囲を表しています。
6. 画面がスクロールする際、上下に移動するのは文字や写真、サブタイトル等のパーツのみです。背景画像は上下に移動しません。
そのため背景画像を作成する際は、「背景画像は移動しない」「画像の上を文字等が移動しても違和感がないよう作る」を意識してください。
7. 画像は全て「png」且つ「背景透過」で作成してください。
8. 画像のファイル名とサイズは、各ページに書かれた内容と一致するように作成してください。
もし一致していないものがあると、アプリ上で正常に画像が表示されません。