

PlayStation®3

カスタムテーマ 作成ガイドライン

Version 2.00

© 2011 Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved.

[商標]

“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

その他、本ドキュメントに記載されている商標や会社名は、一般的にそれぞれ所有する各社の商標または登録商標です。

[使用条件]

本ガイドラインに関する著作権を含む一切の権利は、当社が管理または保有しています。私的使用その他法律によって明示的に認められる範囲を超えて使用（複製、改変、ネットワーク上へのアップロード、掲示、送信、頒布、ライセンス、販売、出版等を含む）することは、事前に当社の文書による許諾がない限り、禁止します。

当社および当社の関連会社は、本ガイドラインの内容が正確であるかどうか、有用なものであるかどうか、確実なものであるかどうか、皆様の使用目的に合うものであるかどうか、第三者の権利を侵害するものでないかどうか、安全なものであるかどうか等につき、一切保証するものではありません。

目次

1 カスタムテーマの概要.....	4
カスタマイズできる範囲.....	4
テーマファイルの作成方法.....	4
テーマファイルの配布とインストール.....	4
2 データ仕様.....	5
背景画像.....	5
テーマカラー.....	6
フォント.....	6
アイコンおよびデフォルトアイコン.....	7
ポインタ.....	12
通知ウィンドウのフレーム.....	13
テーマの情報.....	13
3 テーマファイルの配布.....	16
テーマファイル作成のガイドライン.....	16
MIME-Type と拡張子.....	16

1 カスタムテーマの概要

PlayStation®3 のカスタムテーマ機能は、テーマファイルをインストールすることにより、システムソフトウェアの画面の背景やアイコンなどをユーザの好みにあわせて変更することができる機能です。このドキュメントでは、カスタムテーマ機能でカスタマイズできる要素と各要素のデータ仕様、テーマファイルの作成方法について説明します。

カスタマイズできる範囲

カスタムテーマ機能では、以下の項目をカスタマイズすることができます。

- 背景画像
- テーマカラー（本体内蔵の配色から択一）
- フォント（本体内蔵のフォントから択一）
- アイコン（一部を除く）
- デフォルトアイコン
- ポインタ
- 通知ウィンドウのフレーム

これらのうちの一部だけをカスタマイズし、それ以外をデフォルトの表現のままにすることも可能です。

テーマファイルの作成方法

背景画像やアイコン画像などのデータをアーカイブし、テーマカラーやフォントの設定を行ってテーマファイルを作成するための PC 用ツール、p3tcompiler を使用して作成します。

テーマファイルの配布とインストール

テーマファイルは、PlayStation®Store で有償または無償アイテムとして配布することができます。また、通常のウェブページで配布することもできます。ユーザは PlayStation®3 のウェブブラウザでダウンロードすればそのままインストールできますし、PC 等でダウンロードして Memory Stick™などの記録メディア経由でインストールすることもできます。

2 データ仕様

この章では、テーマファイルに含める各要素について、データ仕様を説明します。

背景画像

システムソフトウェアの画面全体に描画される背景画像をカスタマイズすることができます。ひとつのテーマファイルに最大 24 枚の背景画像を含めることができます。

複数の背景画像がある場合、デフォルトでは PlayStation®3 を起動するたびにランダムで切り替わります。テーマファイル作成時にオプションを指定することで、PlayStation®3 に設定されている日付・時間によって背景画像を自動で切り替えることもできます。

画像サイズ

ひとつひとつの背景画像につき、HD 解像度用と SD 解像度用のふたつの画像ファイルを用意してください。それぞれの画像サイズは以下のとおりです。

- HD 解像度用：1920 x 1080（JPEG 形式）
- SD 解像度用：640 x 480（JPEG 形式）

画像フォーマット

JPEG 形式

Note

背景画像（JPEG 形式）をはじめ、画像データは独自形式に変換したうえでテーマファイルに格納されます。変換の際に画像の劣化は起こりません。

注意事項

カスタムテーマで適用できる画像ファイル（JPEG 形式）の最大サイズは 2MB です。

また、JPEG 形式の画像を使用する場合は、プログレッシブ JPEG などでない通常の JPEG 形式のファイルを用いてください。

デザイン上の注意

背景画像を作成する際には、以下の点に注意してください。

- 文字の視認性が確保できるよう、背景画像を明るくし過ぎない。
- UI の視認性が確保できるよう、ロゴ等の外観が複雑なオブジェクトをシステムメニュー（アプリケーションの実行中に PS ボタンを押すと表示されるメニュー）表示部付近およびインフォメーションボード表示部付近に配置しない。

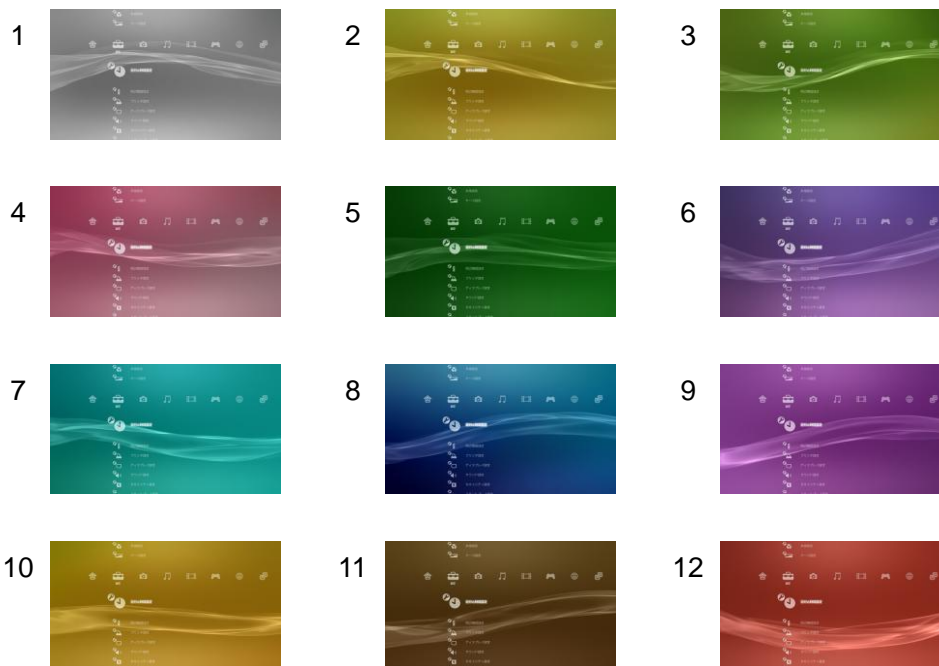
テーマカラー

システムソフトウェアの画面の配色をカスタマイズすることができます。カスタマイズした配色は、次の場面で使用されます。

- 背景画像が用意されていない場合の背景グラフィックスの配色
- オプションメニューの配色

本体に内蔵されている以下の配色のうち、いずれかを選択してください。

図 1 本体内蔵の配色




























フォント























システムソフトウェアの画面に表示される文字列のフォントをカスタマイズすることができます。本体に内蔵されているフォントのうち、以下のいずれかを選択してください。

- 標準
- 丸ゴシック
- ポップ

アイコンおよびデフォルトアイコン

システムソフトウェアの画面に表示されるアイコンのうち、以下のものをカスタマイズすることができます。

第一階層（カテゴリアイコン）	第二階層	第三階層
 フレンド	 ブロックリスト	
	 フレンド登録	
	 一緒に遊んだプレーヤー	
	 新しいチャットを開始する	
	 チャットルーム	
	 テキストチャットルーム	
	 メッセージボックス	
		 受信ボックス
		 送信ボックス
		 メッセージ作成
	 アカウント管理	
 ネットワーク	 オンラインマニュアル	
	 リモートプレイ	
	 インターネット検索	
	 インターネットブラウザー	
	 ダウンロード管理	
 ゲーム	 ゲームデータ管理 PS Vita アプリケーション 管理	
	 メモリーカード管理 (PS/PS2)	
		 新しい仮想メモリーカードの作成
	 セーブデータ管理 (minis)	
	 セーブデータ管理 (PS3™)	
	 トロフィーコレクション	

第一階層 (カテゴリアイコン)	第二階層	第三階層
 ビデオ	 ビデオ編集&アップロード	
	 (ビデオフォルダのデフォルトアイコン)	
	 (ビデオファイルのデフォルトアイコン)	
 ミュージック	 (再生中アイコン)	
	 (ミュージックフォルダのデフォルトアイコン)	
	 (ミュージックファイルのデフォルトアイコン)	
 フォト	 (フォトフォルダのデフォルトアイコン)	
	 (フォトファイルのデフォルトアイコン)	
(複数箇所で使用されるアイコン)		
	 メディアサーバー検索	
	 プレイリスト	
		 新しいプレイリストの作成
	 メモリースティック™	
	 SD メモリーカード	
	 コンパクトフラッシュ®	
	 USB 機器	
	 PSP™ (PlayStation®Portable)	
	 PSP™ (PlayStation®Portable) (メモリースティック™)	
	 デジタルカメラ	
	 ATRAC Audio Device (注)	























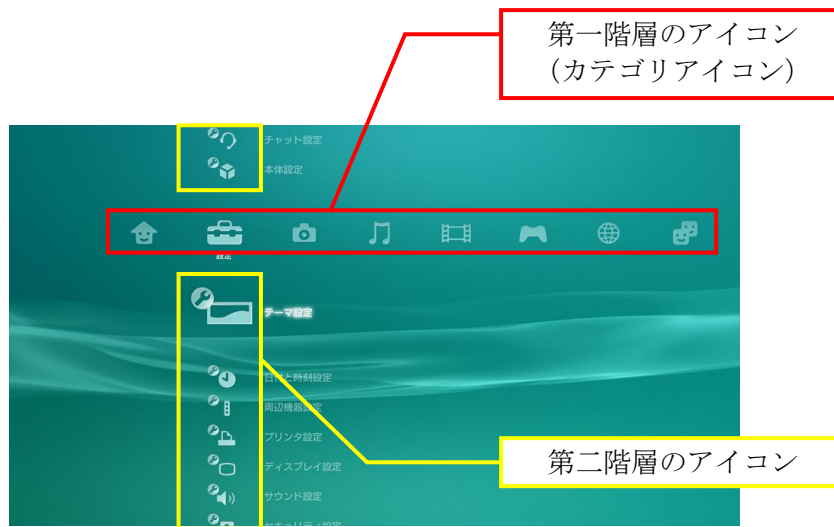
第一階層（カテゴリアイコン）	第二階層	第三階層
 設定	 システムアップデート	
	 ゲーム設定	
	 ビデオ設定	
	 ミュージック設定	
	 チャット設定	
	 本体設定	
	 テーマ設定	
	 日付と時刻設定	
	 省電力設定	
	 周辺機器設定	
	 プリンター設定	
	 ディスプレイ設定	
	 サウンド設定	
	 セキュリティー設定	
	 リモートプレイ設定	
	 ネットワーク設定	
		 （汎用の設定アイコン）
 ユーザー	 本体の電源を切る	
	 新しいユーザーの作成	
 TV		
（横列用のデフォルトアイコン）		
	（縦列用のデフォルトアイコン）	

図 2 アイコン



デフォルトアイコンは、個別のアイコン画像が定義されなかったアイコンの描画に使用されます。また、テーマが作成された後でPlayStation®3 本体のシステムアップデートによってカスタマイズ可能なアイコンが増えた場合も、デフォルトアイコンが使用されます。

デフォルトアイコンは、第 1 階層 (カテゴリアイコン) 用と第 2/第 3 階層用と 2 種類を用意してください。

画像サイズ

128 x 128

ただし、フォトファイルおよびフォトフォルダのデフォルトアイコンは 170 x 128、ビデオファイルおよびビデオフォルダのデフォルトアイコンは 228 x 128 です。

画像フォーマット

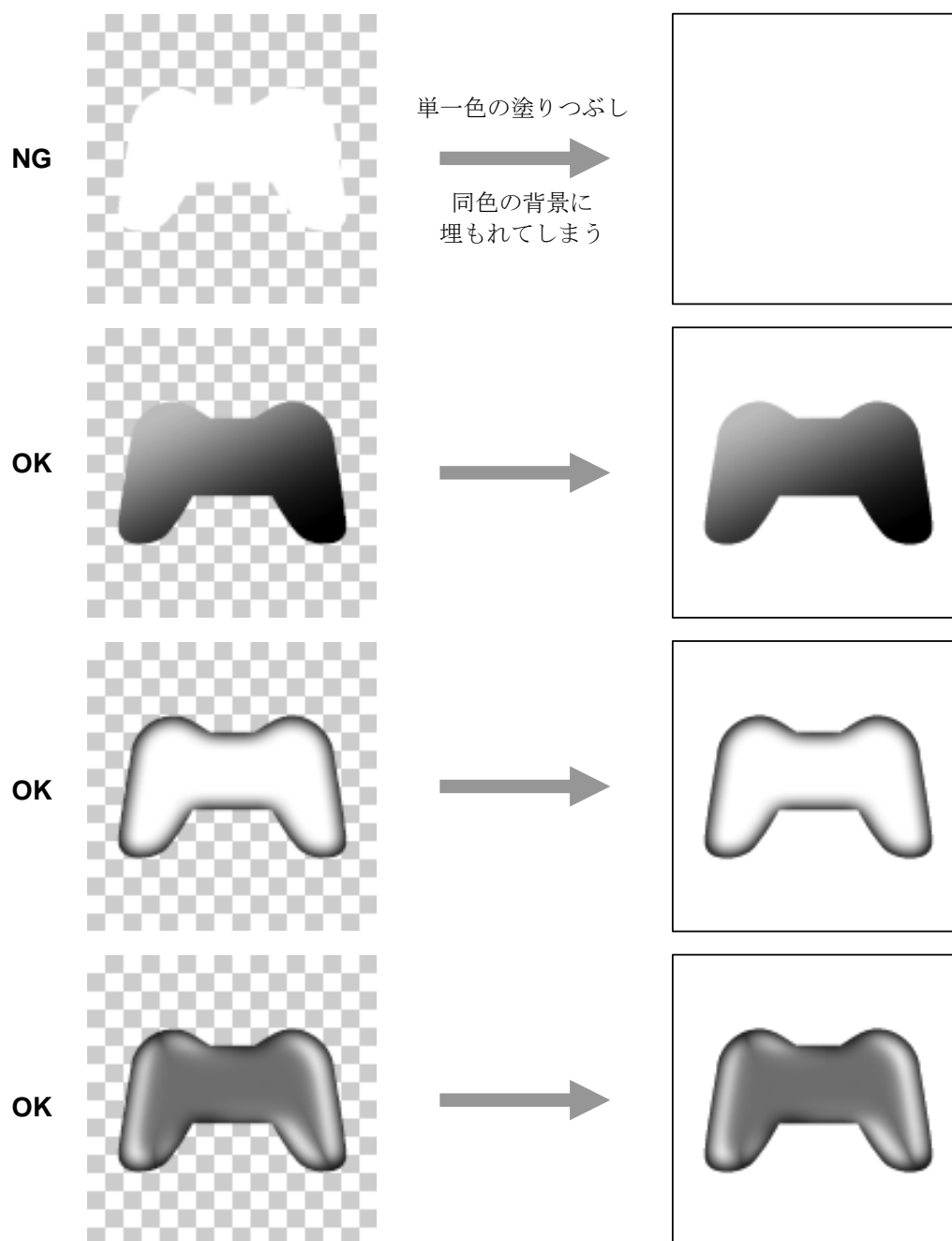
PNG 32bit 形式 (α チャンネルは有効)

デザイン上の注意

壁紙設定機能によって、ユーザが任意の画像を背景に設定する可能性があります。背景に関わらず視認できるように、単一色での塗りつぶしは避け、グラデーションや縁取りを使ってください。

また、システム標準のアイコンデザインを使用するときは、その形と意味を変えてはなりません。

図 3 アイコンのデザイン例



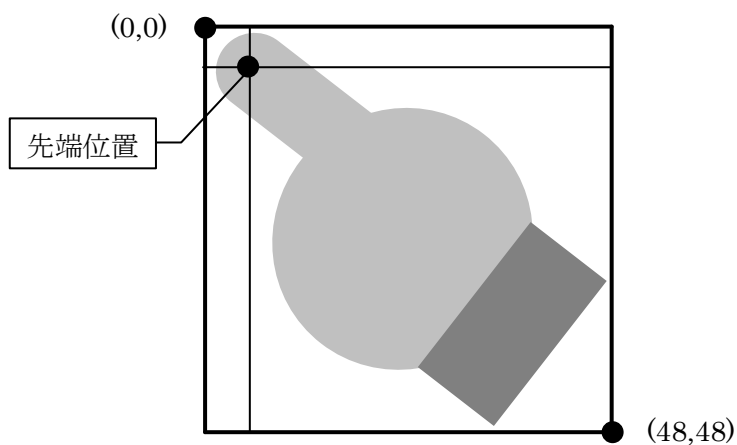
ポインタ

ウェブブラウザなどを使用している間に表示されるポインタをカスタマイズすることができます。

ポインタは6つの状態を持ちます。状態に応じた画像を割り当ててください。

ポインタの画像のほかに、画像の中でポインタの先端位置を表す座標（左上端を(0, 0)、右下端を(48, 48)とする座標系）を指定することができます。

図 4 ポインタ



ポインタの状態

- 通常の状態
- クリック可能なオブジェクトの上にある状態
- クリック中
- ドラッグ可能なオブジェクトの上にある状態
- ドラッグ中
- テキスト入力可能なオブジェクトの上にある状態

画像サイズ

48 x 48

画像フォーマット

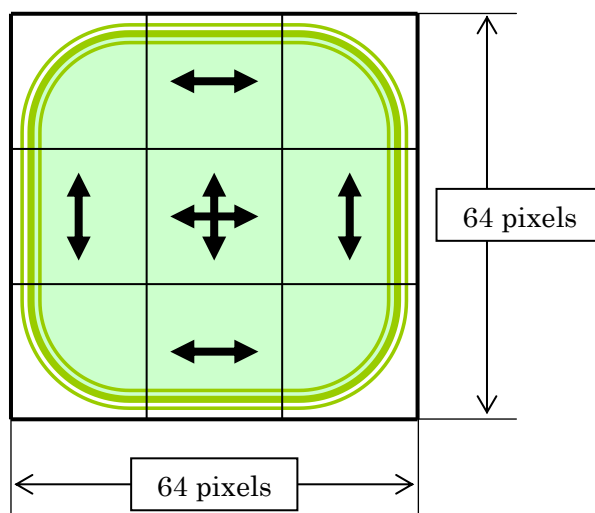
PNG 32bit 形式（αチャンネルは有効）

通知ウィンドウのフレーム

メッセージ着信のときなどに画面の右上に表示される通知ウィンドウのフレームをカスタマイズすることができます。

通知ウィンドウのサイズはウィンドウ内部に含まれる文字列の長さによって変化しますので、図のように中央部分 1/3 が伸縮可能な画像を用意してください。

図 5 通知ウィンドウのフレーム



画像サイズ

64 x 64

画像フォーマット

PNG 32bit 形式（ α チャンネルは有効）

テーマの情報

テーマファイルには、ユーザがテーマを選択する際に表示される名前や、情報画面に表示される URL などの情報を含めることができます。

テーマには言語ごとの情報と、言語によらない共通の情報を持たせることができ、システムソフトウェアの設定にあわせて自動的に選択されます。言語ごとの情報が省略された場合は、言語によらない共通の情報が参照されます。

情報の種類

- テーマの名前（必須）
- テーマの配布元を示す URL
- 作者名
- テーマのジャンル
- テーマのバージョン

-
- テーマのアイコン (64x64 32bit PNG) (必須)
 - 作者アイコン (64x64 32bit PNG)
 - プレビュー画像 (480x270 24bit PNG)
 - テーマのコメント
 - テーマの更新日時 (YYYYMMDDHHMMSS 形式の文字列)
例) 2009 年 1 月 1 日 0 時 0 分 0 秒 → 20090101000000
更新日時を指定しなかった場合は、テーマファイルの作成時刻が反映されます。

言語

- 英語（アメリカ）
- 英語（イギリス）
- 日本語
- フランス語
- スペイン語
- ドイツ語
- イタリア語
- オランダ語
- ポルトガル語（ポルトガル）
- ポルトガル語（ブラジル）
- ロシア語
- 韓国語
- 中国語(繁体字)
- 中国語(簡体字)
- フィンランド語
- スウェーデン語
- デンマーク語
- ノルウェー語
- ポーランド語

文字列の長さ

256byte 以下（終端文字も含む）

長い場合、自動的に末尾が省略表示（...）になる可能性があります。

文字エンコーディング

UTF-8

3 テーマファイルの配布

テーマファイル作成のガイドライン

作成したテーマファイルの配布に際して、以下の項目を中心に、ファイルに問題がないかどうかの確認を行ってください。

- SD/HD 解像度で正常に表示されるか
- アイコン等が見えづらいデザインになっていないか
- 公序良俗に反していないか
- 他社の権利を侵害していないか
- 権利表記に間違いがないか
- テーマの情報を言語ごとに含めている場合、意図どおり表示されているか
- 同一タイトルで複数作成する場合に、区別できるファイル名にしているか

MIME-Type と拡張子

作成したテーマファイルを PlayStation®3 のシステムソフトウェアに搭載されているインターネットブラウザでテーマファイルとしてダウンロードさせるには、特定の MIME-Type と拡張子を付けてサーバに設置する必要があります。

MIME-Type および拡張子の条件は以下のとおりです。

MIME-Type	拡張子
application/x-ps3-theme	p3t