

LINEプロモーションスタンプ

# 納品ガイド

LINEヤフー株式会社  
MSカンパニー

2024年12月版

LINEヤフー

# 各ガイドについて

目的別にガイドが分かれています。該当の資料をご確認ください。

<https://www.lycbiz.com/jp/download/line/>

※公式スタンプ・クリエイターズスタンプなどの有料のスタンプとはレギュレーションが異なります。

プロモーションスタンプの規定については本ガイドをご参照ください。

## 制作ガイド

### LINEプロモーションスタンプ\_制作ガイド及びレギュレーション

- ・プロモーションスタンプ（企業制作/クリエイターコラボ）の基本進行フロー
- ・プロモーションスタンプのクリエイティブレギュレーション
- ・制作時の注意事項、Tips

Tipsの資料を別途用意しております。詳しくは担当営業もしくは担当ディレクターへお問合せください。

## 納品ガイド

### LINEプロモーションスタンプ納品ガイド

- ・納品データ作成における注意事項・入稿規定

# CONTENTS

## 1. 入稿に必要なもの

## 2. 制作上の注意点

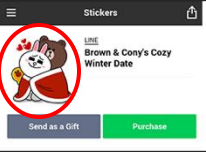
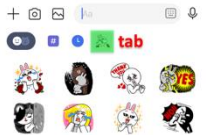
- メイン画像、タブ画像、並び順
- スタンプ画像のファイル名、スタンプデータの格納フォルダ名、その他
- スタンプ画像のサイズ（余白カット）
- PNG順番設定
- 1スタンプあたりのコマ数とループ制限
- エフェクトの再生位置について、エフェクト演出についての注意点
- APNGを構成するコマ画像：格納フォルダ構成
- 入稿シートの記載方法

## 3. 制作Tips

LINEヤフー

# 入稿に必要なもの 静止画スタンプ

## ✔ 画像一式

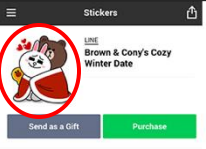
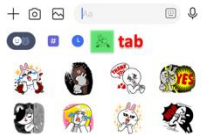
	サイズ (Pixel)	必要数	画像フォーマット等	そのほか規定/補足	表示箇所
スタンプ画像 (01-08 / 01-16.png)	W370 × H320 (以内)	8 or 16	・ PNG形式 ・ 解像度72dpi以上 ・ カラーモードRGB ・ 各データ1MB以下 ・ 透過背景	・ 画像サイズは縦横ともに偶数のサイズにしてください。 ・ 余白はすべて削除してください。	
メイン画像 (main.png)	W240 × H240 (固定)	1		・ 「スタンプ画像」の中から選択してください	
タブ画像 (tab.png)	W96 × H74 (固定)	1		・ 視認性の点から、キャラクターや人物が大きく写っているものを選定し、文字・背景・エフェクトを削除ください。	

## ✔ 入稿シート

[指定フォーマットに記載](#) こちらのリンクより最新の入稿シートを格納したboxに遷移します

# 入稿に必要なもの **BIGスタンプ**

## ✔ 画像一式

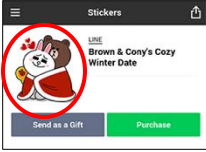
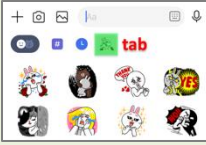
	サイズ (Pixel)	必要数	画像フォーマット等	そのほか規定/補足	表示箇所
スタンプ画像 (01-08 / 01-16.png)	W600 × H1000 (以内)	8 or 16	・ PNG形式 ・ 解像度72dpi以上 ・ カラーモードRGB ・ 各データ1MB以下 ・ 透過背景	・ 画像サイズは縦横ともに偶数のサイズにしてください。 ・ 余白はすべて削除してください。	
メイン画像 (main.png)	W240 × H240 (固定)	1		・ 「スタンプ画像」の中から選択してください	
タブ画像 (tab.png)	W96 × H74 (固定)	1		・ 視認性の点から、キャラクターや人物が大きく写っているものを選定し、文字・背景・エフェクトを削除ください。	

## ✔ 入稿シート

[指定フォーマットに記載](#) こちらのリンクより最新の入稿シートを格納したboxに遷移します

# 入稿に必要なもの アニメーションスタンプ

## ✓ 画像一式

	サイズ (Pixel)	必要数	画像フォーマット等	そのほか規定/補足	表示箇所
スタンプ画像 (01-08 / 01-16.png)	W320 × H270 (以内)	8 or 16	<ul style="list-style-type: none"> <li>APNG形式</li> <li>カラーモードRGB</li> <li>透過背景</li> <li>各データ300KB未満</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>画像サイズは縦横ともに偶数のサイズにしてください。</li> <li>余白は全て削除してください。</li> <li>再生時間：4秒以内</li> <li>ループ数：1～4回 (再生時間4秒を超えない範囲内)</li> </ul>	
メイン画像 (main.png)	W240 × H240 (固定)	1		「スタンプ画像」の中から選択してください	
タブ画像 (tab.png)	W96 × H74 (固定)	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>PNG形式</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>視認性の点から、キャラクターや人物が大きく写っているものを選定し、文字・背景・エフェクトを削除ください。</li> <li><b>1コマ目の画像を使用してください。</b></li> </ul>	
APNGを構成する 実際のコマ画像		1APNGあたりの コマ数： 最低5～最大20*		アニメーションスタンプ画像に不備、不明点があった場合に 確認資料として使用します。	

## ✓ 入稿シート

[指定フォーマットに記載](#) こちらのリンクより最新の入稿シートを格納したboxに遷移します

\* 同じ絵柄が連続して複数枚あった場合、1とカウントされます。  
異なる絵柄を5以上含めてください。

# 入稿に必要なもの エフェクトスタンプ

## ✓ 画像一式

		サイズ (Pixel)	必要数	画像フォーマット等	そのほか規定/補足	表示箇所
<b>静止画</b> 格納フォルダ名： 「png」 (半角小文字)	<b>スタンプ画像</b> (01-08 / 01-16.png)	W370 × H320 (以内)	8 or 16	・ PNG形式 ・ 各データ300KB未満	・ カラーモードRGB ・ 透過背景 ・ 画像サイズは縦横ともに偶数のサイズにしてください。 ・ 余白は全て削除してください。 ・ メイン画像とタブ画像は「スタンプ画像」の中から選択してください	
	<b>メイン画像</b> (main.png)	W240 × H240 (固定)	1			
	<b>タブ画像</b> (tab.png)	W96 × H74 (固定)	1			
<b>エフェクト</b> 格納フォルダ名： 「effect」 (半角小文字)	<b>スタンプ画像</b> (01-08 / 01-16.png)	W480 × H480 (以内)	8 or 16	・ APNG形式 ・ 各データ500KB未満 ・ 再生時間：3秒以内 ・ ループ数：1～3回 (非推奨) *1 (再生時間3秒を超えない範囲内)	・ 視認性の点から、キャラクターや人物が大きく写っているものを選定し、文字・背景・エフェクトを削除ください。	
	<b>メイン画像</b> (main_effect.png)	W480 × H480 (固定)	1			
<b>APNGを構成する            実際のフレーム</b>				・ 1APNGあたりのコマ数： 最低5～最大20*2 ・ PNG形式	APNG画像に不備などがあった場合に確認資料として使用します。	

## ✓ 入稿シート

[指定フォーマットに記載](#) こちらのリンクより最新の入稿シートを格納したboxに遷移します

- \*1 ループの繋ぎに若干の静止する間が発生するため非推奨
- \*2 同じ絵柄が連続して複数枚あった場合、1とカウントされます。異なる絵柄を5以上含めてください。

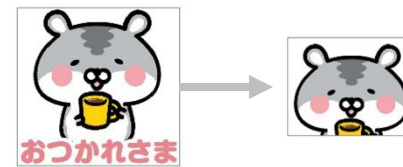
# 制作上の注意点 静止画スタンプ、BIGスタンプ、アニメーションスタンプ

## ✓ メイン画像

視認性を保つため要素をひいたり、トリミングするなどはできますが、要素を足したり、配置を変更することはできません。  
※アニメーションスタンプのメイン画像はAPNGでの入稿になります

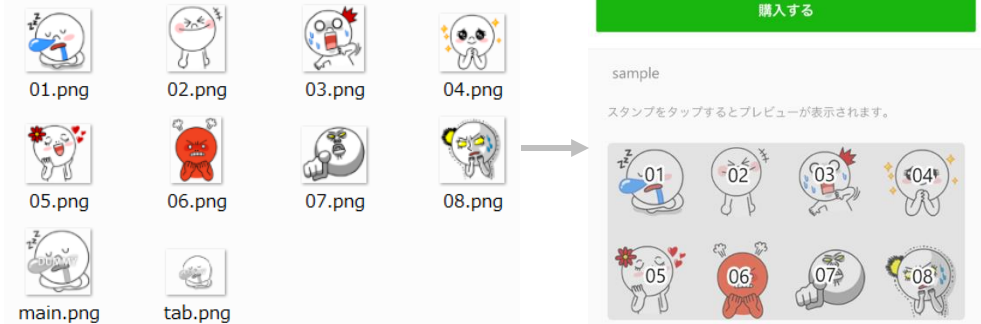
## ✓ タブ画像

- ・タブ画像にPR表現を入れるのはNGとなります。
- ・視認性を保つため背景やまわりのあしらい、テキストなどは削除してください。要素を足したり、配置を変更することはできません。
- ・なるべく余白がないように最大限に、かつ中央に配置してください。



## ✓ 並び順

スタンプ画像のファイル名(01~08 or 01~16)がスタンプショップで表示される並び順になります。



※入稿後の変更は原則不可となります



# 制作上の注意点 エフェクトスタンプ

## ✓ メイン画像

視認性を保つため要素をひいたり、トリミングするなどはできますが、要素を足したり、配置を変更することはできません。

また、メインAPNGはセット内から選択したデザインと同じものにしてください。メインAPNGのみ1コマ目を変更するなどの編集はできません。

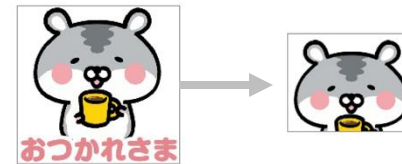
※エフェクトのメイン画像(APNG)を縦長・横長デザインにしたい場合は、図のように、480\*480のキャンバス内で余白をつけてください。

ただし小さく見える恐れがありますので、原則480\*480の正方形で制作してください。



## ✓ タブ画像

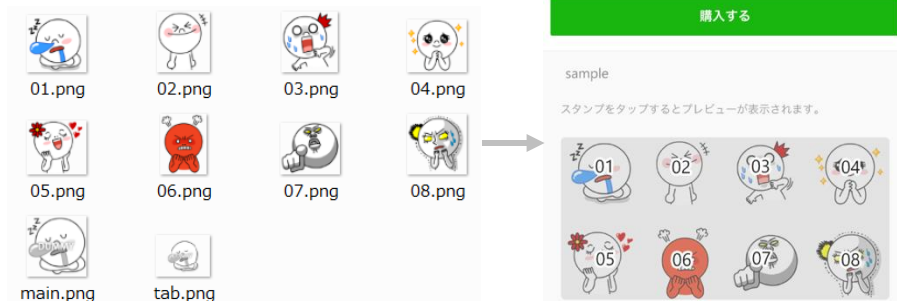
- ・タブ画像にPR表現を入れるのはNGとなります。
- ・視認性を保つため背景やまわりのあしらい、テキストなどは削除してください。要素を足したり、配置を変更することはできません。
- ・なるべく余白がないように最大限に、かつ中央に配置してください。



## ✓ 並び順

スタンプ画像のファイル名(01~08 or 01~16)がスタンプショップで表示される並び順になります。

※入稿後の変更は原則不可となります



# 制作上の注意点 静止画スタンプ、BIGスタンプ、アニメーションスタンプ、エフェクトスタンプ

## ✓ スタンプ画像のファイル名

- 2桁の半角数字のみ可(01~08 or 01~16.png)  
※メイン画像(main.png)とタブ画像(tab.png)も同じディレクトリに格納

## ✓ スタンプデータの格納フォルダ名

- 静止画スタンプ、BIGスタンプ : 「png」
- アニメーションスタンプ : 「animation」
- エフェクトスタンプ : 静止画「png」 / エフェクト「effect」  
※半角小文字のみ可

## ✓ その他

- インデックスカラーは使用禁止です。(32bitのみ可)
- 弊社でデータの修正や可変は一切行いません。

# 制作上の注意点 静止画スタンプ、BIGスタンプ、アニメーションスタンプ、エフェクトスタンプ

## ✓ スタンプ画像のサイズ（余白カット）

### 全スタンプ共通

- 余白は全てカットし、**偶数サイズ**にしてください。
- 偶数ピクセルに調整する際に1,2px足すことは問題ありません。
- 余白削除の際はイラストが欠けてしまわないよう、1~2pxほど余裕をもって切り出してください。
- 余白削除後のサイズが小さくなりすぎないように、**最大サイズ内で出来る限り大きく**制作してください。



### 静止画スタンプ

- 余白削除後のサイズは、視認性を保つため**長辺を最低270px以上**でなるべく大きく制作してください。
- サイズの長辺を「W370 or H320」のどちらかに合わせる必要はございませんが、  
極力大きく作成いただくことを推奨しております。



### アニメーションスタンプ

- 1つのAPNGに含まれるすべてのフレームのサイズを合わせてください。
- 縦か横どちらかを必ず270px以上**にしてください。
- 縦の最大サイズは270pxのため、縦を270pxの確保に使う場合は270pxより大きい数値には出来ません。

### エフェクトスタンプ

- 1つのAPNGに含まれるすべてのフレームのサイズを合わせてください。
- APNGは、見切れずにかつ画面内で最大に見えるように表示されます。
- 引き伸ばされて画質が落ちないように、**いずれかの辺を必ず480px(最大)**にしてください。

# 制作上の注意点 アニメーションスタンプ

## ✓ PNG順番設定

### 並び順

アニメーションの1コマ目の画像が

- ・スタンプショップでのプレビュー画面
- ・アニメーションが表示出来ないバージョン/OSの静止画像
- ・ループが終了した場合の静止画像

となるため、

静止画像として使用するコマから再生されるように並び順を設定してください。

### 1コマ目に配置するイラストについて

アニメーションスタンプは、アニメーションとしてだけでなく、

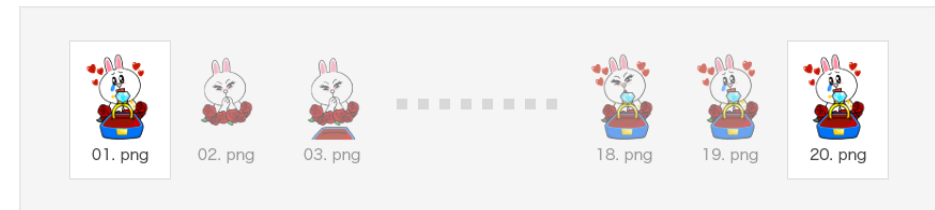
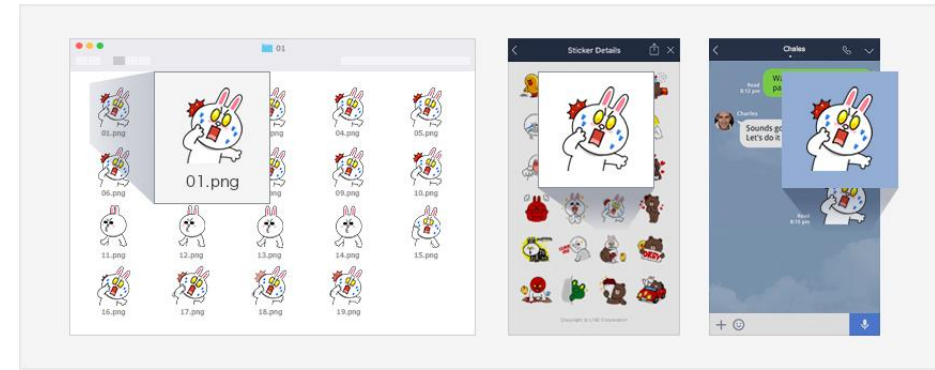
静止画としても感情が伝えられる必要があります。

1コマ目には、そのスタンプで伝えたい感情が分かるイラストを配置してください。

たとえば、ストーリー仕立てのアニメーションが進行し、

最終コマで伝えたい感情の「ありがとう」が表現されるスタンプの場合は、

1コマ目にも最終コマと同じイラストを配置するなどのご対応をお願いします。



# 制作上の注意点 アニメーションスタンプ

## ✓ 1スタンプあたりのコマ数とループ制限

### 並び順

最大再生時間は4秒です。1.0、2.0、3.0、4.0秒のいずれかとなり、**端数(1.5秒、1.04秒など)単位は設定できません。**

1スタンプあたりの最大コマ数は20コマです。

(グラデーションや写真を含むイラストの場合は5~15コマ)

同じ絵柄が連続して複数枚あった場合、1とカウントされます。

異なる絵柄を5以上含めてください。



### 1スタンプあたりのコマ数とループ制限のNG例

× 10コマ 1.5 sec × 2 loop = total 3 sec → つまり1loopあたり 1.5sec ※1loopあたりの秒数が整数でなければならないためNG



× 10コマ 3 sec × 2 loop = total 6 sec → つまり1loopあたり 3.0sec ※トータルの再生秒数が最大再生時間を超えているためNG

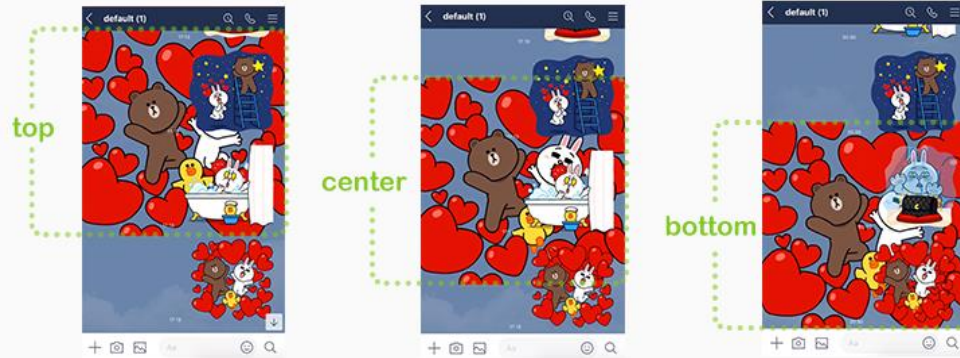


# 制作上の注意点 エフェクトスタンプ

## ✔ エフェクトの再生位置について

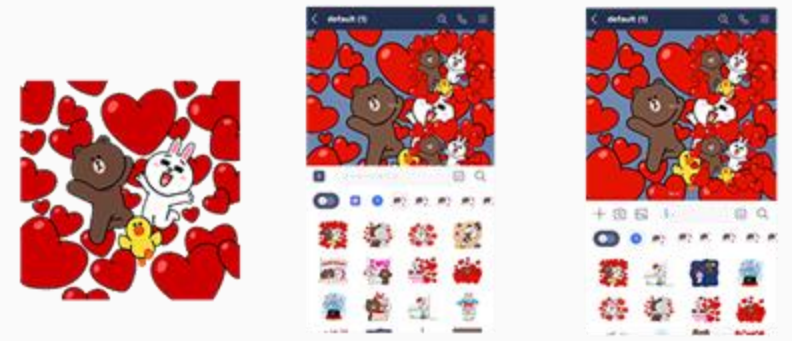
- **top / center / bottom** の3タイプから位置を選択することが可能です。※指定がない場合は全てCenterになります。
- 表示サイズは端末の画面サイズに合わせて拡大して表示されます。
- 入稿シートに位置を指定してください。

### 表示位置



### 表示サイズ

キーボード表示時などは見切れて表示されます。



## ✔ エフェクト演出についての注意点

スタンプ単体の表現とは異なる意味を持たせたエフェクトは基本的にNG

- 送信者、受信者の認識を合わせ、混乱させないため。
- 非対応ユーザーにはエフェクトが表示されず、整合性を図る必要があるため。

### NG例 それぞれが異なる表現のもの



スタンプ→ポジティブな表現  
エフェクト→含みある表現



スタンプ→ラブラブな表現  
エフェクト→関係を引き裂く表現

# 制作上の注意点 アニメーションスタンプ、エフェクトスタンプ

## ✓ APNGを構成するコマ画像：格納フォルダ構成

アニメーションスタンプ画像に不備、不明点があった場合に確認資料として使用します。

1. [ 連番PNG ] フォルダを作成
2. [ 連番PNG ] 内に  
[ 01 ]…[ 16 ], [ main ] の名で  
各スタンプのフォルダを作成
3. 各スタンプフォルダ内に、  
それぞれのAPNGを構成する  
コマの PNGデータを格納

※各コマのPNGデータ名は必ず半角2桁数字で作成ください。



# 制作上の注意点 アニメーションスタンプ、エフェクトスタンプ

## ✓ 入稿シートの記載方法

- 各スタンプ、1ループあたりの再生時間/ループ回数を指定してください。
- そのほかタイトル/説明文/コピーライト表記/メイン画像の指定/各スタンプの並び順を記入してください。

### アニメーションスタンプ

ファイル名	コマ数	再生時間(秒)	ループ回数	表示位置 (エフェクトのみ記入)
01/main	5	1	1	
02	5	1	2	
03	10	1	3	
04	10	1	4	
05	15	2	1	
06	15	2	2	
07	20	3	1	
08	20	4	1	

→ 「5コマ」を「1秒」で再生するアニメを「1回ループ」(計1秒)

→ 「10コマ」を「1秒」で再生するアニメを「3回ループ」させる(計3秒)

→ 「15コマ」を「2秒」で再生するアニメを「1回ループ」させる(計2秒)

→ 「20コマ」を「3秒」で再生するアニメを「1回ループ」させる(計3秒)

### エフェクトスタンプ

ファイル名	コマ数	再生時間(秒)	ループ回数	表示位置 (エフェクトのみ記入)
01	5	1	1	top
02	5	1	2	
03	10	1	3	center
04	10	1	4	
05	15	2	1	bottom
06	15	2	2	

→ 「5コマ」を「1秒」で再生するアニメを「1回ループ」(計1秒)、表示位置はtop

→ 「10コマ」を「1秒」で再生するアニメを「3回ループ」させる(計3秒)、表示位置はcenter

→ 「15コマ」を「2秒」で再生するアニメを「1回ループ」させる(計2秒)、表示位置はbottom



# 制作 Tips 静止画スタンプ、BIGスタンプ、アニメーションスタンプ、エフェクトスタンプ

## ✓ PNGの書き出し

表の通り、PNG8はインデックスとなる拡張子のため NGとなります。  
また透過情報をフルに扱うため、PNG32で書き出す必要があります。  
※Adobe Photoshopでの表示は上記条件を含まないため、  
PNG8であってもRGBと表示される場合があります。

	PNG 8	PNG 24	PNG 32
bit数	8bit	24bit	24bit+8bit = 32
色数	256色	1678万色	280兆色
カラーモード	インデックス	RGB Trueカラー	RGB Trueカラー
透過情報	持つか粗い	持つか半透明は扱えない	あり
拡張子	.png		

## 確認方法

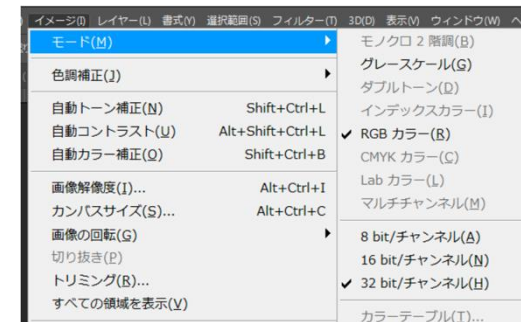
プロパティから確認ができます。  
ビットの深さが8であれば、PNG8のためNGです。



## 書き出し方法

書き出す前にRGB / 32bit であるか確認してください。

書き出し時、PNG8 や ファイルサイズ小 (8bit) は選ばないでください。  
ファイルサイズ小を選択すると、ロックされた背景レイヤーで書き出されます。  
通常レイヤーでの納品の観点からもNGとなります。



# 制作 Tips アニメーションスタンプ、エフェクトスタンプ

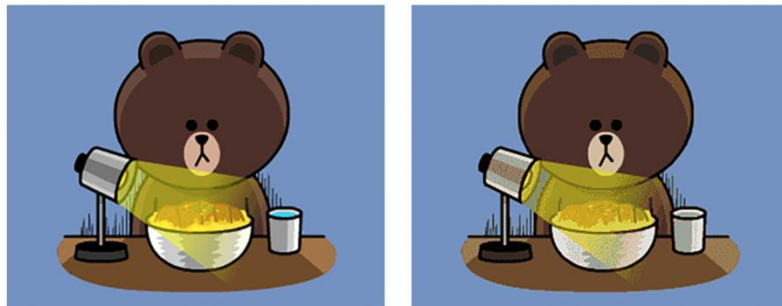
## ✓ APNGの書き出し

APNGファイルを規定容量におさめるために色数を減らすので、この過程で画質が落ちる恐れがあります。  
ほとんどのAPNGの画質は、**64色以下から目に見えて画質が落ちます。**

色数を減らし圧縮する際は、減らしたAPNGの画質が問題ないか注意しながら進行してください。

**画質が悪い場合は、コマ数を減らしたり、あしらいやグラデーションの色数を減らしてAPNGの画質を上げて調整してください。**

例



左:画質に問題がないもの  
右:画質にかなり問題があるものです。

動画になると更にわかりやすく、グラデーション部分や明るい部分に「ちらつき」が出やすいです。

# 制作 Tips ジャギー問題の対策

## ✓ 「ジャギー」とは

デジタル画像で、画像のエッジ（縁）がギザギザになり、不自然な見た目になってしまう現象を「ジャギー」といいます。ジャギーがあると、見た目が悪くなりスタンプのクオリティが下がってしまいます。結果としてユーザーの満足度低下やダウンロード、利用の減少に繋がります。

### ジャギーが発生する原因と確認方法

ジャギーが発生する主な原因には、下記のようなものが挙げられます。

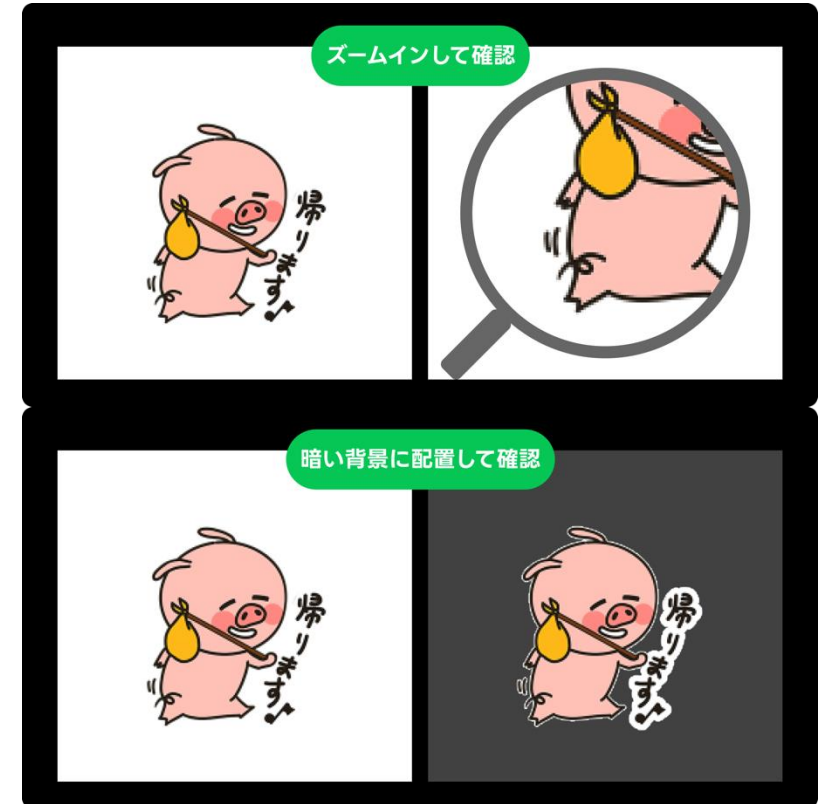
- 画像の解像度が低い
- アンチエイリアスの不足
- サイズ変更の方法が不適切
- 画像フォーマットの制限

それぞれの制作段階で、ジャギーが発生していないかこまめに確認しましょう。

- 高解像度でのズーム確認
- 異なる背景色での確認
- 出力フォーマットでの確認
- 他者によるレビュー

### ジャギーの対処方法

ジャギーを解消する方法として、アウトラインまたはテキストのフチを太くすることが挙げられます。その他、ジャギー問題対策の詳細については、[クリエイティブインスピレーション内記事](#)を参考にしてみてください。



# 制作 Tips 余白の削除

## ✓ 「余白」とは

スタンプ制作における「余白」とは、イラストやデザイン、線などの要素が存在しない透明なスペースのことを指します。  
この余白が多く残っていると、スタンプや文字が小さく見えたり、物足りない感じに見えたりして、魅力が伝わりにくくなってしまいます。

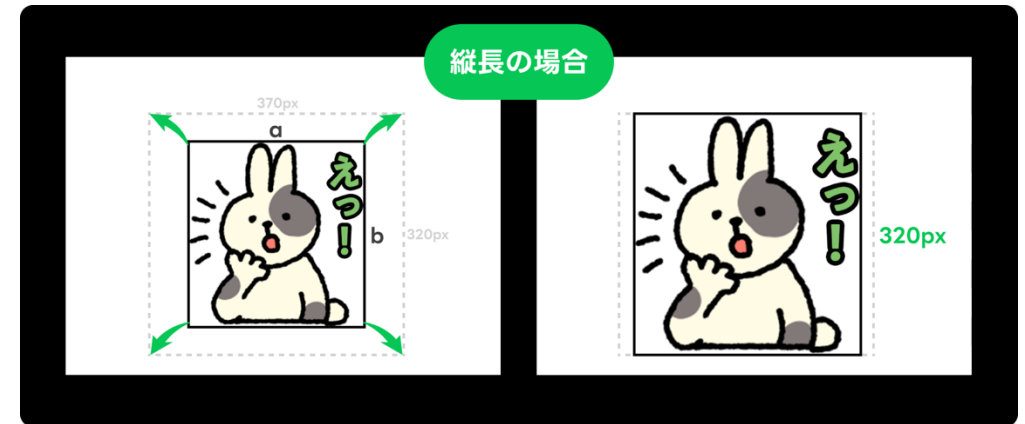
## 余白のカット

サンプルイラストのように、あしらいや背景が切れないようにぎりぎりまでカットしてください。



## 余白を削除後のサイズ調整

余白を削除した画像をアスペクト比を維持しながら、スタンプのサイズを幅370px、高さ320pxギリギリまで拡大してください。



他のケーススタディを通して、余白を削除・調整方法を解説しています。  
詳細は[クリエイティブインスピレーション内記事](#)を参考にしてみてください。