U&R Portal 紹介・説明スライド

RAVIE'S Creator

絵・動画・サイトまで作れる 17 の制作スタジオ

利用者用 ｜ つくる・のこす



PN2026-22 ｜ 2026 年 10 月 16 日 ｜ v1.1 ・利用者用

U&R GROUP ソフトウェア開発・運用事業部 RAVIES

利用者用

この資料について

RAVIE'S Creator を使う方（利用者）向けの資料です。

- RAVIE'S Creator を導入・管理する事業者の方向けの説明は「事業者用」にまとめています。
- 公式サイトの RAVIE'S のページと、U&R Portal の「使い方の資料」から開けます。
- 画面写真は、説明のために見本のデータを入れて撮影したものです。利用シーンの写真は AI で作ったイメージです。



RAVIE'S Creator とは

絵・動画・サイトまで作れる 17 の制作スタジオ

RAVIE'S Creator は、絵・写真・動画・音楽・アニメ・マンガ・図面・ウェブサイト・アプリなどを作る道具を、ひとつのホーム画面にまとめたものです（制作 15 スタジオ＋業務 2 スタジオ＝ 17 スタジオ）。ブラウザで開くだけで使え、操作のたびに自動で保存され、作品は本人の U&R アカウントに保存されるので別のパソコンでも続きができます。サイト制作・運用代行を契約した会社は、専用の作業スペースで同じサイトを一緒に直し、そのまま公開することもできます。



ここがポイント

1. 1つの U&R アカウントで、 Adobe 系や Canva ・ kintone などに相当する制作・業務ツールをまとめて使える
2. 保存ボタンを押す必要がなく、操作するたびに自動保存される
3. インストール不要。 Chrome や Edge で開くだけで動く
4. サイト制作・運用代行の依頼主も、担当者と同じ作品を自分で直して公開できる
5. できないことも正直に明記（既存 PDF の読み込み、 CMYK 出力、 RAW 現像、 3D 、生成 AI などは未対応）



玄関の「アプリ」一覧。 RAVIE'S Creator を押すとホーム画面が開きます。

使う人と、できること

利

利用者（作品を作る人）

ホーム画面から作りたいもののスタジオを選び、作品を作って保存・書き出し（ PNG ／ JPEG ／ SVG ／ WebM ／ WAV ／ HTML ／ PDF など）できます。



主な機能

1. ホーム画面（作りたいもので検索・まるいアイコン・最近のプロジェクト・スタジオ一覧のカード）

2. 制作 15 スタジオ：スケッチ／画像編集／ベクターデザイン／ DTP ・ページレイアウト／モーショングラフィックス／ UI/UX デザイン／ PDF 作成・注釈／動画編集／音楽・音声編集（作曲も）／ウェブサイト制作／アプリ開発／設計 CAD ／アニメ制作／マンガ制作／マインドマップ

3. 業務 2 スタジオ：業務アプリ DB （顧客・案件・日報などの入力画面と一覧・グラフ・ CSV ）／メール対応管理（担当割り当て・二重対応防止・定型文・レポート。現在は体験版）

4. 操作のたびに自動保存し、次に開くと前回の続きから再開（上のバーに保存状態を表示）

5. 作品は U&R アカウントに保存され、別のパソコンでも続きができる



最近のプロジェクト。新しく保存したものほど左に並びます。

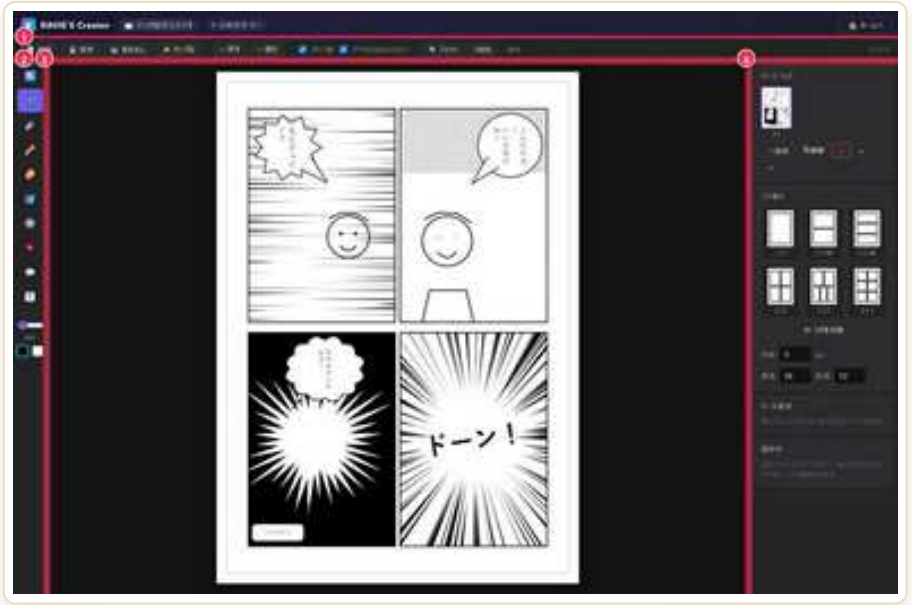
主な機能（つづき）

6 各スタジオからのファイル書き出し（PNG・JPEG・SVG・WebM・WAV・HTML・PDF（印刷経由）など）

7 どのスタジオでも共通の上のバー、Ctrl＋S（名前を付けて保存）・Ctrl＋Z（元に戻す）などの共通操作

8 公開前に見ていただく、期限付き・検索に出ない「ご提案用の見本」URL

9 各スタジオに「まずはこれをやってみましょう」の見本・サンプル入り



サンプルページを読み込んだところ

操作説明

利用者用

利用者用 の操作を、画面の写真といっしょに順に説明します。



1 まずはここから
2 スケッチ（かんたんお絵か...
3 画像編集（写真の加工）
4 ウェブサイト制作
5 アプリ開発（かんたんプロ...
6 動画を編集する
7 音楽・音声を編集する
8 アニメを作る
9 マンガを描く
10 図面を描く（設計 CAD ）
11 ベクターデザイン（ロゴ...
12 DTP ・ページレイアウト（...
13 モーショングラフィックス...
14 UI/UX デザイン（アプリ画面...
15 PDF 作成・注釈（書類・押...
16 マイインドマップ（考えを整...

まずはここから

RAVIE'S Creator は、絵・写真・動画・音楽・ウェブサイト・アプリなどを作るための道具を 1 か所にまとめたものです。この章では、最初に開く「ホーム画面」の見かたと、作りかけの作品を保存して続きから再開する方法を説明します。難しい設定は必要ありません。

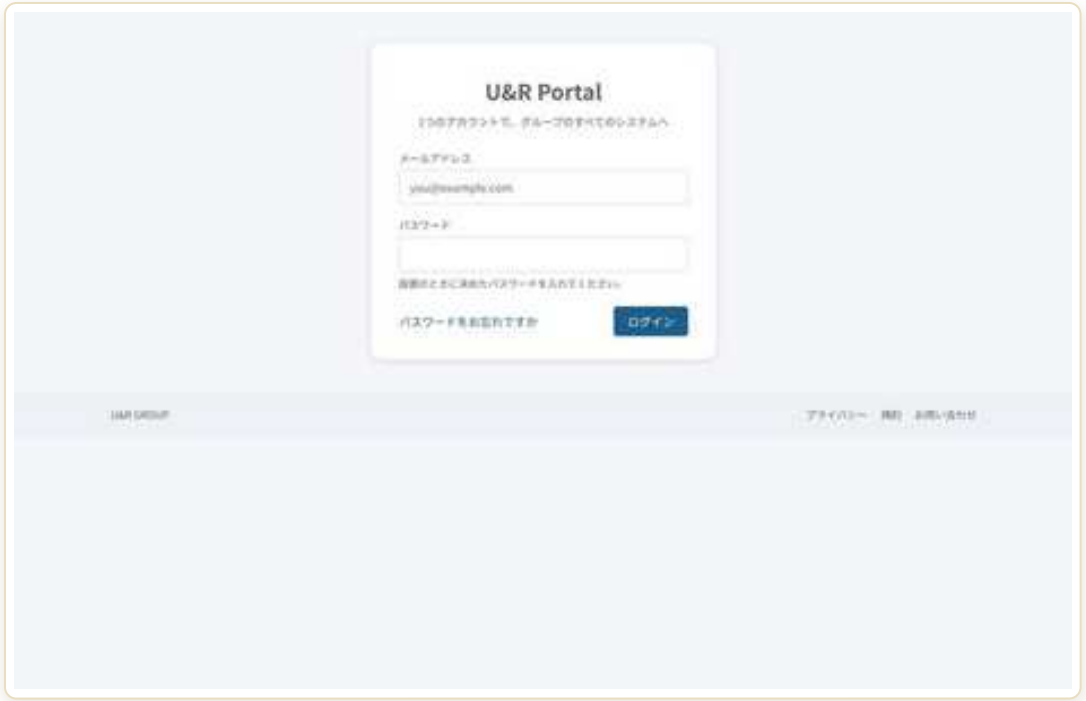


玄関の「アプリ」一覧。 RAVIE'S Creator を押すとホーム画面が開きます。

ログインして使う（U&R アカウント）

インターネット上の RAVIE'S Creator は、グループ共通の U&R アカウントでログインして使います。RAVIE'S Creator 専用のパスワードはありません。U&R Portal（玄関）で1回ログインすれば、そのまま入れます。

1. **U&R Portal を開く https://uandr-group.com/uandr-portal/ を開き、メールアドレスとパスワードでログインします**
2. **右上の「アプリ」を押すグループのシステムが縦に並びます**
3. **「RAVIE'S Creator」を押すそのままホーム画面が開きます。利用が許可されていない場合は「許可されていません」と出るので、運営に許可を依頼してください**

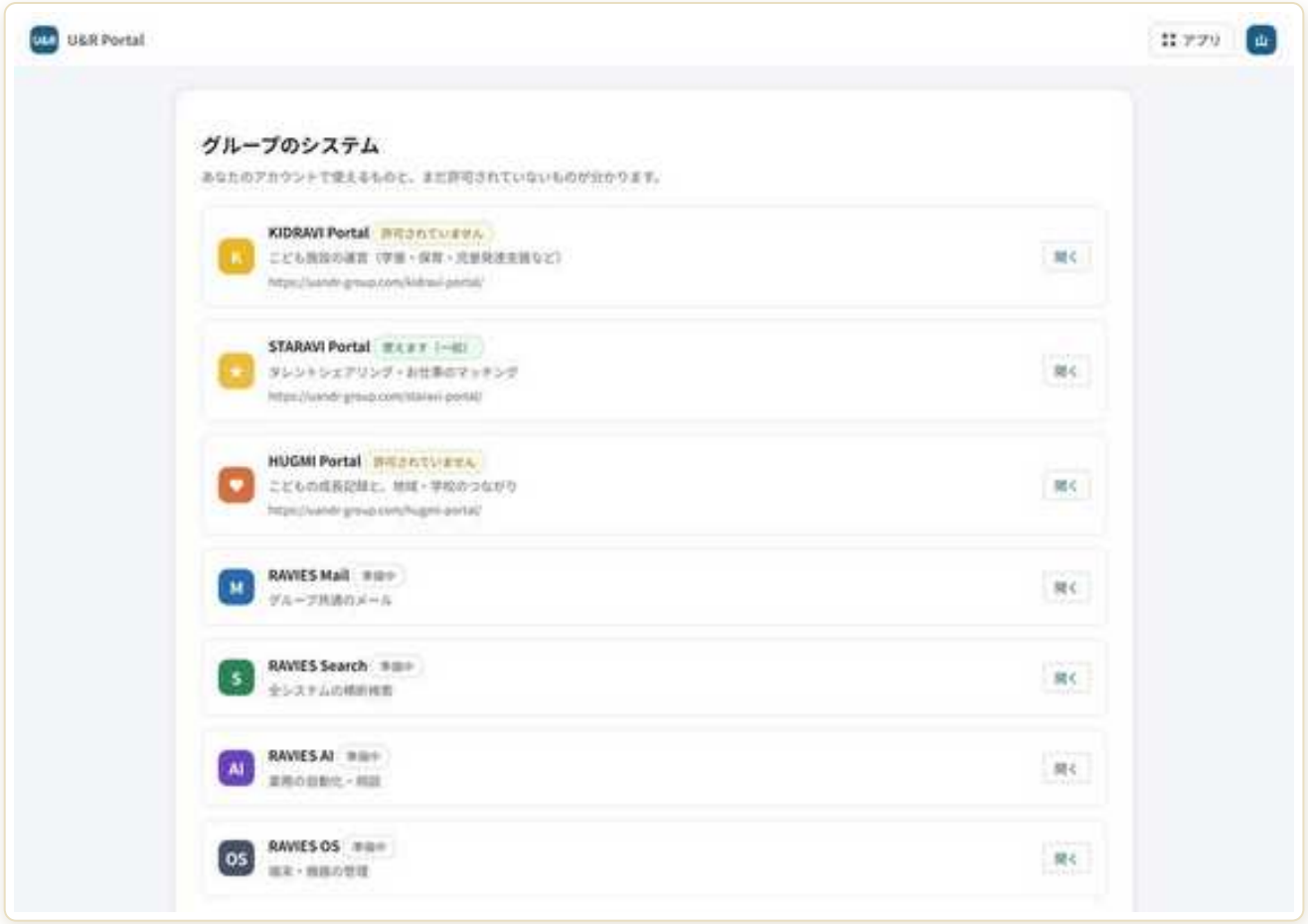


U&R Portal（玄関）のログイン画面。メールアドレスとパスワードは、ここでだけ入れます。

ログインして使う（U&R アカウント）（つづき）

RAVIE'S Creator の URL （https://uandr-group.com/ravies-creator/ ）を直接開いても、自動で玄関のログインに送られ、ログイン後に元の画面へ戻ります。

ログインして作った作品は、自分のアカウントに保存されます。会社のパソコンで描きかけた絵を、自宅のパソコンで同じアカウントでログインすれば、ホームの「最近のプロジェクト」から続きができます。



玄関の「アプリ」一覧。 RAVIE'S Creator を押すとホーム画面が開きます。

ログインして使う（U&R アカウント）（つづき）

画面の場所	見えるもの
画面のいちばん上の帯	玄関の共通ヘッダー。「アプリ」 から他のシステムへ移動、右端のマークでアカウント情報
ホーム右上	自分の名前と 「ログアウト」
各スタジオの上のバー	「👤 名前」と 「ログアウト」

! ログインは 8 時間で切れます。切れると「ログインの有効期限が切れました」と出て、それ以降の保存はこの端末にだけ残ります。作品を「書き出し」 してから、ホームを開き直してログインし直してください。共用のパソコンでは、終わったら必ず 「ログアウト」 を押してください（この端末に残った作品の複製が消えます。作品そのものはアカウントに残っています）。



玄関の「アプリ」一覧。 RAVIE'S Creator を押すとホーム画面が開きます。

ホーム画面の見かた

RAVIE'S Creator を開くと、最初にホーム画面が出ます。ここが出発点です。ホーム画面は上から順に「上のバー」「大きな見出し」「まるいアイコンの並び」「最近のプロジェクト」「スタジオの一覧」でできています。

1. **RAVIE'S Creator のしるし。どの画面からでも、ここを押せばホーム画面に戻れます**
2. **作りたいもので探す入力欄。「動画」「チラシ」などと入れると、下の一覧が絞り込まれます**
3. **「📘 使い方」。この説明書を開くボタンです**
4. **まるいアイコンの並び。押すとそのスタジオ（制作画面）が開きます**
5. **最近のプロジェクト。前に作りかけたものが並び、押すと続きから開けます**
6. **スタジオの一覧。それぞれ何ができるかの説明つきです**



ホーム画面の全体。ここから作りたいものを選びます。

ホーム画面の見かた（つづき）

「スタジオ」とは、絵を描く・写真を加工するといった目的ごとに分かれた作業部屋のことです。全部で 11 部屋あります。



ホーム画面の全体。ここから作りたいものを選びます。

作りたいものからスタジオを選ぶ

何を作るか決まっていれば、まるいアイコンをそのまま押してください。押した瞬間にその制作画面へ移ります。迷ったときは、上の入力欄に作りたいものの名前を入れると、関係するスタジオだけが残ります。



まるいアイコンの並び（部分拡大）。左から順に、絵・写真・動画…と並んでいます。

1. **ホーム画面の上にある入力欄をクリックします。「作りたいものを検索」と薄く書かれている場所です。**

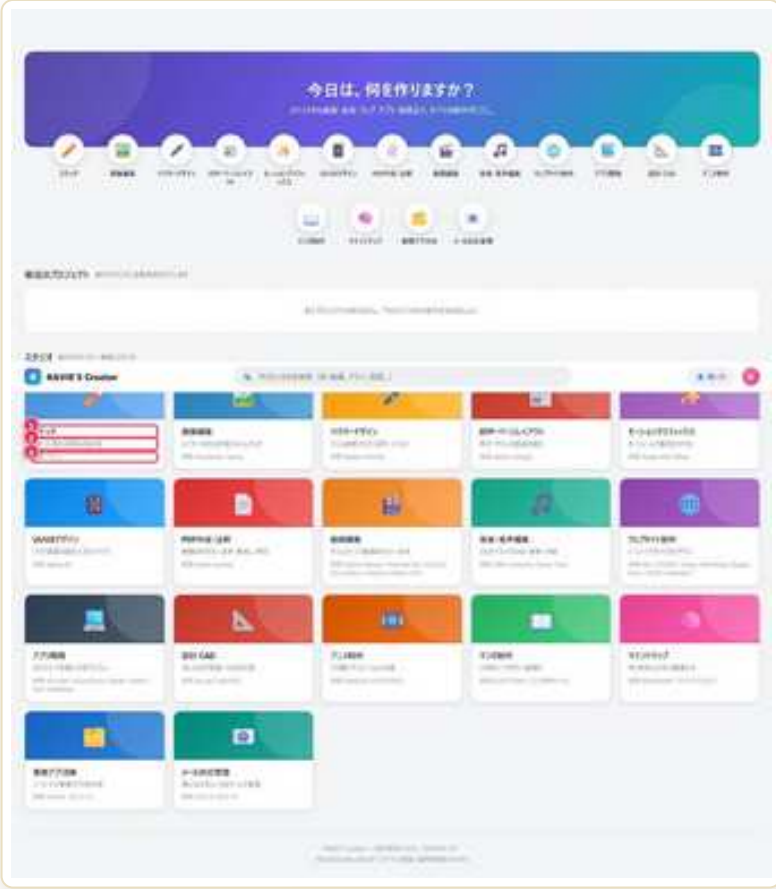
2. **「動画」「チラシ」「図面」など、作りたいものの言葉を入力します。１文字入れるたびに、下の一覧がすぐ絞り込まれます。**

3. **残ったアイコンかカードをクリックします。そのスタジオが開き、すぐに作り始められます。**

作りたいものからスタジオを選ぶ（つづき）

1. スケッチ。手軽なお絵かき用です
2. 画像編集。写真の加工用です
3. ウェブサイト制作
4. アプリ開発

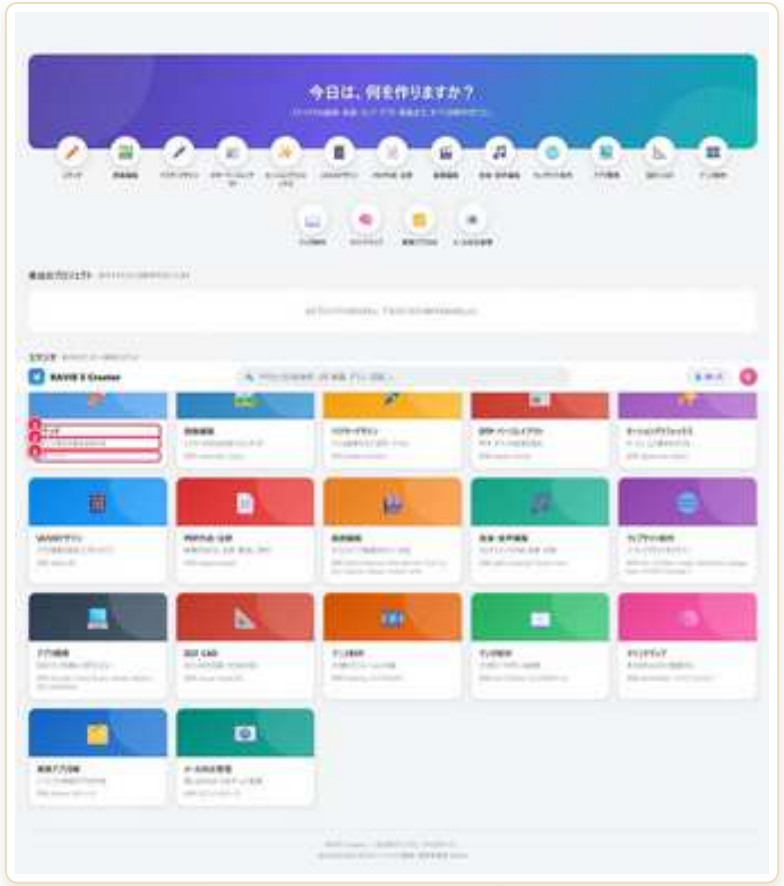
> i どれを使えばよいか分からないときは、まずスケッチを開いてみてください。使い方がいちばんやさしく、失敗しても何も壊れません。



スタジオ一覧のカード。カードには「何ができるか」と「参考にした有名ソフト」が書かれています。

17 のスタジオ一覧

用意されているスタジオは次の 17 部屋です。前の 15 個が作品づくり用、最後の 2 つが仕事の管理用です。表の「こんなときに」を目印に選んでください。



スタジオ一覧のカード。カードには「何ができるか」と「参考にした有名ソフト」が書かれています。

17 のスタジオ一覧（つづき）

スタジオ	こんなときに	この説明書での場所
✏️ スケッチ	気軽に線を引きたい、簡単な図を描きたい	第 2 章
🖼️ 画像編集	写真を明るくしたい、切り抜きたい、文字を重ねたい	第 3 章
🌐 ウェブサイト制作	お店や会社のホームページを作りたい	第 4 章
💻 アプリ開発	動くページや小さなアプリを作りたい	第 5 章
🎬 動画編集	動画をつないで BGM や字幕を入れたい	第 6 章
🎵 音楽・音声編集	曲を作りたい、録音した声を整えたい	第 7 章
🎞️ アニメ制作	パラパラ漫画のように絵を動かしたい	第 8 章
📖 マンガ制作	コマ割りとフキダシで漫画を描きたい	第 9 章
📐 設計 CAD	寸法の入った図面を引きたい	第 10 章
🖊️ ベクターデザイン	ロゴやアイコンなど、拡大してもぼやけない絵を作りたい	第 11 章
📰 DTP ・ページレイアウト	チラシ・会報・名刺など、印刷するものを作りたい	第 12 章

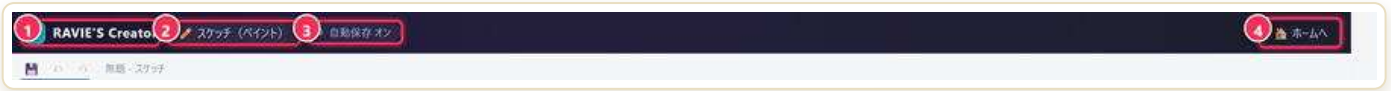
17 のスタジオ一覧（つづき）

スタジオ	こんなときに	この説明書での場所
✨ モーショングラフィックス	文字や図形に動きを付けたい	第 13 章
📱 UI/UX デザイン	スマホアプリの画面を設計して、押して試したい	第 14 章
📄 PDF 作成・注釈	書類を PDF にして、印や書き込みを入れたい	第 15 章
🧠 マインドマップ	考えを枝分かれで整理したい、会議のメモを残したい	第 16 章

1. **スタジオの名前**
2. **そのスタジオでできることの説明**
3. **参考にした市販ソフトの名前。使ったことがあるソフトが書いてあれば、操作の見当がつきます**

どのスタジオでも共通の「上のバー」

1. 押すとホーム画面に戻ります
2. 今開いているスタジオの名前
3. 自動保存の表示。いま作っているものの名前と、最後に保存した時刻が出ます



上のバー（スケッチの例）。17 のスタジオすべてで同じ形です。

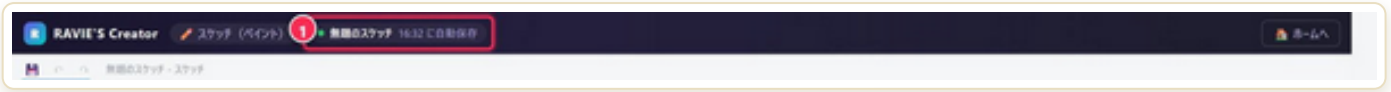
i ホームへ戻るときに保存は要りません。

自動保存と、続きからの再開

保存を覚えておく必要はありません。 線を１本引く、文字を１つ直す、コマを１つ増やす――そうした操作のたびに、そのつど自動で保存されます。保存ボタンを押し忘れて作業が消える、ということは起こりません。

保存されたものは「プロジェクト」と呼びます。上のバーの自動保存の表示を見れば、いつの時点まで保存されているかが分かります。

1 **自動保存の表示。左のしるしの色（緑＝保存済み・黄＝保存中・赤＝保存できていない）、いま作っているものの名前、最後に保存した時刻が並びます**



上のバーの自動保存の表示。緑のしるしと時刻が出ていれば、その時刻までの内容が保存されています。

自動保存と、続きからの再開（つづき）

自動保存の表示	意味	すること
自動保存 オン	まだ何も変えていない状態です	そのまま作業を始めてください
保存中…	いま保存しているところです	1 秒ほど待つと時刻に変わります
○○:○○ に自動保存	その時刻の内容まで保存できています	何もしなくて大丈夫です
この端末に保存（クラウドは後で）	インターネットが一時的につながらず、このパソコンにだけ保存しました	つながれば自動で送られます。急ぐときは 「書き出し」もしておくと安心です
保存できません（赤）	このパソコンの保存領域がいっぱいです	ホームの「最近のプロジェクト」でいらないものを「✕」 で消してください

次に同じスタジオを開くと、前回の続きから始まります。 画面の下に「前回の続き『○○』を開きました」と出ます。別のものを作りたいときは、メニューの 「新規」（スタジオによっては 「🆕 新規作成」）を押してください。前に作っていたものはそのまま残り、上書きされることはありません。

名前を自分で付けたいときだけ、「💾」（保存）または Ctrl+S を押します。名前を入れて 「保存」 を押すと、それ以降はその名前で自動保存されます。自動で付いた「無題の…」は片づけられます。

自動保存と、続きからの再開（つづき）

1. 作業中の画面で「💾」（保存）を押すか、キーボードの Ctrl を押しながら S を押します。スタジオによっては、上のメニューの「ファイル」の中に「プロジェクト保存」があります。

2. 名前を付ける小窓が出るので、分かりやすい名前を入れます。例：「はじめての１まい」。あとで探しやすい名前がおすすめです。

3. 「保存」 を押します。画面の下に「保存しました」と短く表示されれば成功です。これ以降の変更も、その名前で自動保存されます。



プロジェクト保存の小窓（スケッチの例）。名前を入れて 「保存」 を押します。

自動保存と、続きからの再開（つづき）

1. ここに名前を入れます
2. 「保存」。押すと保存されます

保存したものは、ホーム画面の最近のプロジェクトに並びます。カードを押すと、そのスタジオが開いて続きから作業できます。カードの右上に出る「✕」を押すと、そのプロジェクトを消せます。



プロジェクト保存の小窓（スケッチの例）。名前を入れて「保存」を押します。

自動保存と、続きからの再開（つづき）

1. **押すと、そのスタジオが開いて続きから作業できます**
2. **保存したときに付けた名前**
3. **どのスタジオのものか と 最後に保存した日**



最近のプロジェクト。新しく保存したものほど左に並びます。

保存と書き出しは役割がちがいます。使い分けを次の表にまとめました。

	保存（プロジェクト）	書き出し（ PNG ・ HTML など）
目的	作業の続きをするため	完成品を人に渡す・印刷する・公開するため
置き場所	自分の U&R アカウント（このパソコンにも複製が残ります）	パソコンの「ダウンロード」フォルダー
あとから編集	できる	できない（画像やページとして固まります）

自動保存と、続きからの再開（つづき）

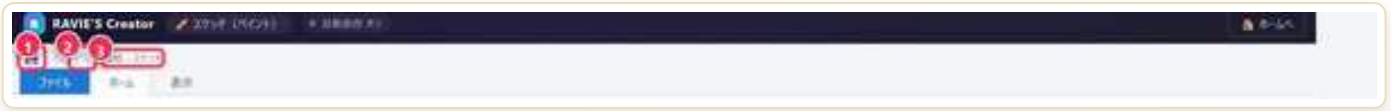
	保存（プロジェクト）	書き出し（ PNG ・ HTML など）
やること	操作するたびに自動。名前を付けたいときだけ 「💾」 または Ctrl＋S	「ファイル」メニューの「書き出し」「名前を付けて保存」など

ⓘ ログインして使っているときは、作品は自分のアカウントに保存されます。会社のパソコンで描きかけたものを、自宅のパソコンで同じアカウントでログインすれば、ホームの「最近のプロジェクト」から続きができます。ログインせずに手元で開いている場合は、そのパソコンのブラウザの中にだけ残ります。

! 次のものは自動保存に含まれません。動画スタジオで取り込んだ映像・音声・画像そのもの（並べ方や切り方は保存されます。続きを開いたら同じファイルを取り込み直してください）と、音楽スタジオで録音した音（作曲タブのパターンは保存されます）です。これらは 「書き出し」 でお手元に残してください。

全スタジオ共通のキーボード操作

次のキー操作は、ほとんどのスタジオで同じように使えます。マウスで探すより速いので、この４つだけでも覚えると作業が楽になります。



左上のボタン列（スケッチの例）。左から 保存・元に戻す・やり直し の順に並びます。

「Ctrl＋S」：名前を付けて保存する（ふだんの保存は自動です）

「Ctrl＋Z」：直前の操作を取り消す（元に戻す）

「Ctrl＋Y」：取り消したものをやり直す

「Ctrl＋C / Ctrl＋V」：コピーする / 貼り付ける

「Ctrl＋X」：切り取る

全スタジオ共通のキーボード操作（つづき）

「Esc」：作業中の操作をやめる・開いている小窓を閉じる

画面の左上には、同じはたらきのボタンも並んでいます。キーを覚えていなくても、こちらを押せば同じことができます。

1. **「💾」 保存（Ctrl+S と同じ）**
2. **左どなりの「↶」 が元に戻す（Ctrl+Z）、この「↷」 がやり直し（Ctrl+Y）です**
3. **今作っているものの名前。保存すると、ここに付けた名前が出ます**

作業中に間違えて消してしまいました。元に戻せますか？

Ctrl+Z を押してください。押すたびに 1 つずつ前の状態に戻ります。戻しすぎたときは Ctrl+Y で進められます。

パソコンを閉じても、作りかけは残りますか？

残ります。操作するたびに自動で保存されているので、開き直せば前回の続きから始まります。ログインして使っている場合は、別のパソコンでも同じアカウントでログインすれば続きができます。

保存ボタンを押さずに閉じてしまいました。



左上のボタン列（スケッチの例）。左から 保存・元に戻す・やり直し の順に並びます。

全スタジオ共通のキーボード操作（つづき）

そのままで大丈夫です。自動保存されているので、同じスタジオを開き直すと続きが出ます。出てこないときは、ホームの「最近のプロジェクト」から探してください。

間違えて上書きしてしまわないか心配です。

「新規」 を押して別のものを作り始めれば、前に作っていたものはそのまま残ります。自動保存が前の作品を上書きすることはありません。ただし、同じ作品を開いて直した場合は、直した内容で更新されます（1つ前の版に戻す機能は今のところありません）。

スマートフォンでも使えますか？

画面の広いパソコンでの利用を前提にしています。細かい操作が多いため、マウスの使えるパソコンでお使いください。

作品が消えると困ります。バックアップはできますか？

各スタジオの「書き出し」でパソコンにファイルとして保存してください。書き出したファイルは、 USB メモリやクラウドに置いてバックアップできます。

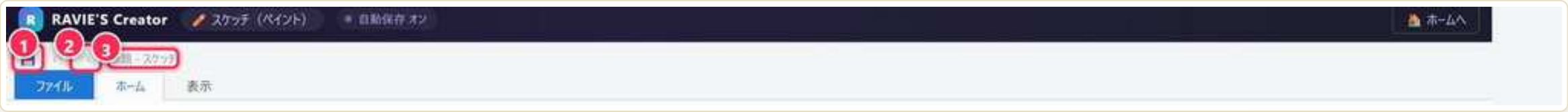
自動保存の表示が赤くなり「保存できません」と出ました。



左上のボタン列（スケッチの例）。左から 保存・元に戻す・やり直し の順に並びます。

全スタジオ共通のキーボード操作（つづき）

このパソコンに保存できる容量がいっぱいです。ホーム画面の「最近のプロジェクト」で不要なものを 「✕」 で消してください。ログインして使っている場合、作品そのものはアカウント側に残っています。



左上のボタン列（スケッチの例）。左から 保存・元に戻す・やり直し の順に並びます。

スケッチ（かんたんお絵かき）

スケッチは、白い紙に線を引く感覚で使えるいちばんやさしいスタジオです。鉛筆・ブラシ・図形・文字がそろっていて、描いたものは画像として書き出せます。ここでの操作は他のスタジオでも似ているので、最初の練習にも向いています。



「ファイル」 のメニュー。上が新規と読み込み、下が保存です。

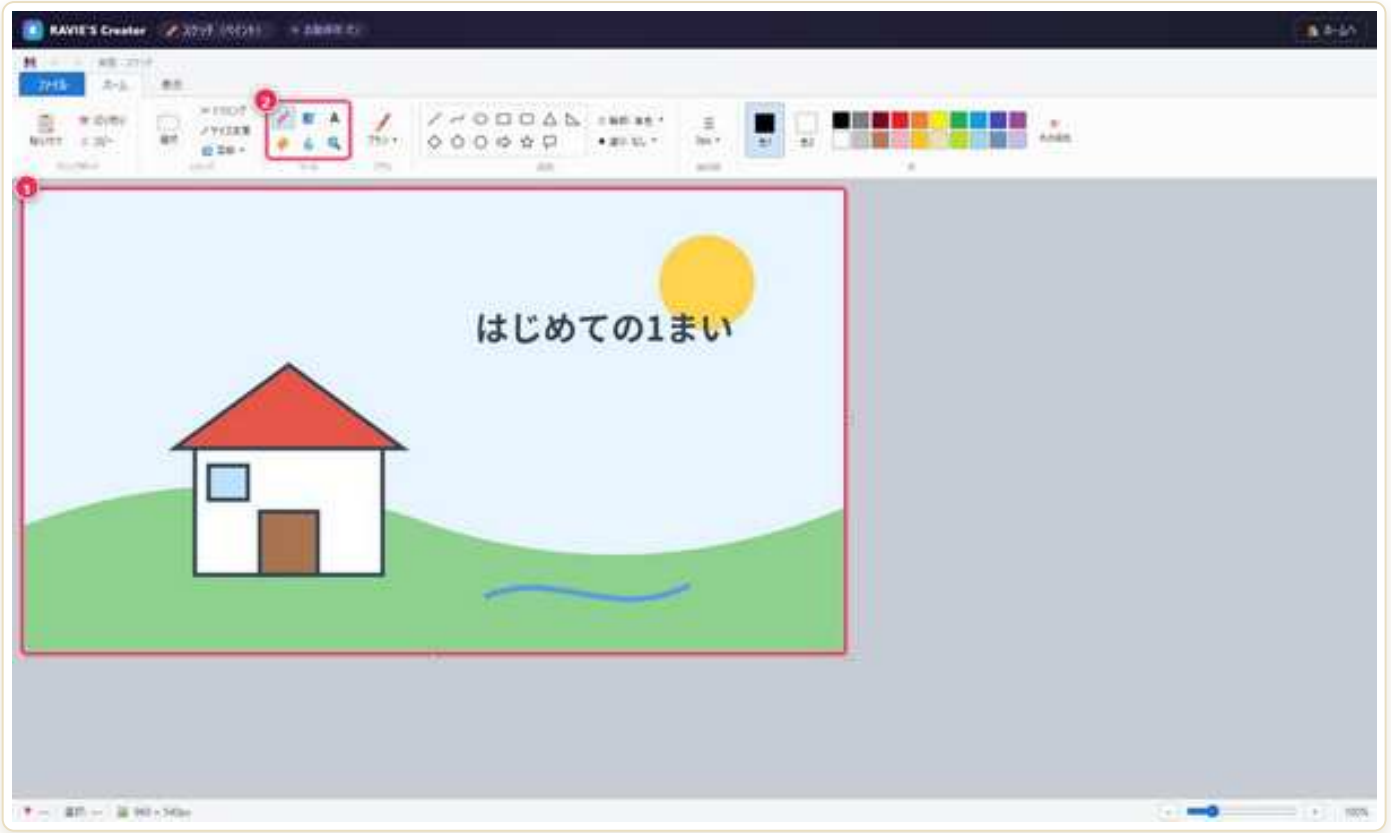
まずはこれをやってみましょう

最初に、線を１本引いて色を塗るところまでやってみます。５分もかかりません。

1. **ホーム画面で ✏️ スケッチ を開きます**

2. **上の並びから「✏️」（鉛筆）を押します。「ツール」と書かれたまとまりの中にあります。押すと色が変わって、選ばれた状態になります。**

3. **白いところでマウスの左ボタンを押したまま動かします。動かした道すじに線が引かれます。ボタンを離すと１本の線が確定します。**



鉛筆と塗りつぶしだけで描いた例。これくらいなら数分でできます。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

4 「色」のまとまりから好きな色を１つ押します。選んだ色が 「色1」 のますに入り、次に引く線がその色になります。

5 「🪣」（塗りつぶし）を押して、囲まれた場所をクリックします。線で囲まれた内側が、選んだ色でいっぺんに塗られます。

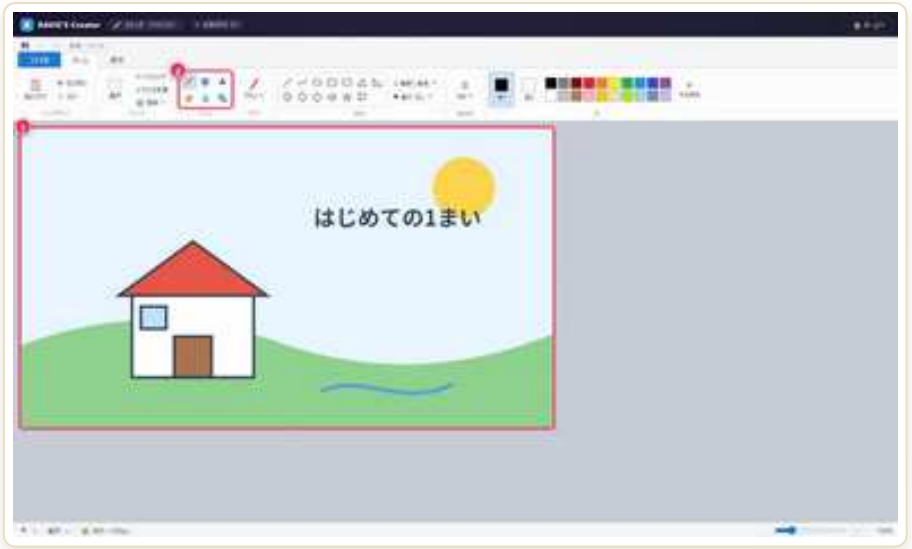
6 うまくいかなければ Ctrl+Z で元に戻します。何度でもやり直せるので、思い切って試してください。

7 最後に Ctrl+S で名前を付けて保存します

1 この白い部分（キャンバス）に描いていきます

2 道具の選び場所。ここから鉛筆や塗りつぶしを選びます

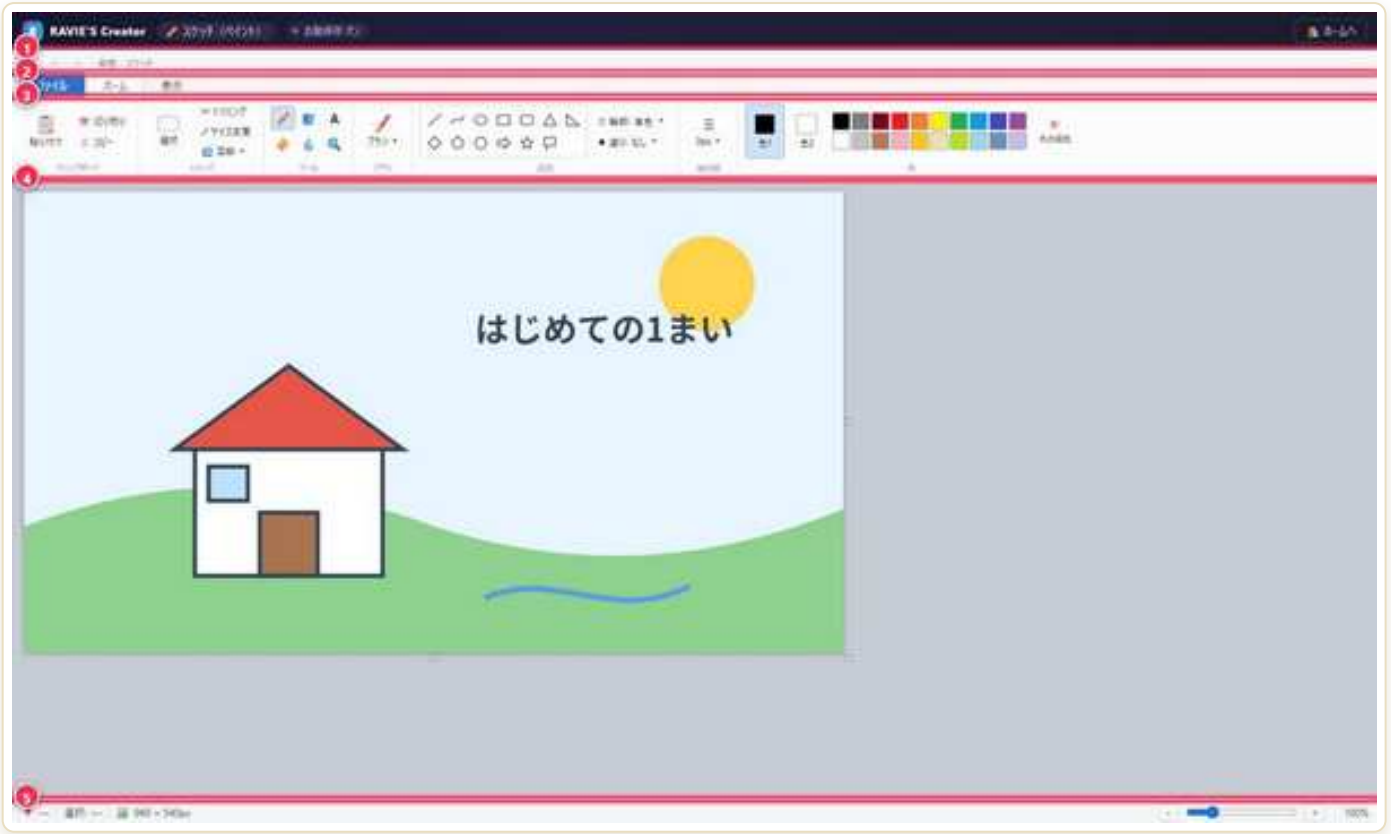
i 何をしても元の状態に戻せます。作品が壊れる心配はないので、まずは色々と触ってみてください。



鉛筆と塗りつぶしだけで描いた例。これくらいなら数分でできます。

画面の見かた（リボン）

スケッチの上半分には、道具が帯のように並んでいます。この帯をリボンと呼びます。リボンは 「ファイル」 「ホーム」 「表示」 の 3 枚に分かれていて、押すと中身が入れ替わります。ふだんは 「ホーム」 のままで大丈夫です。



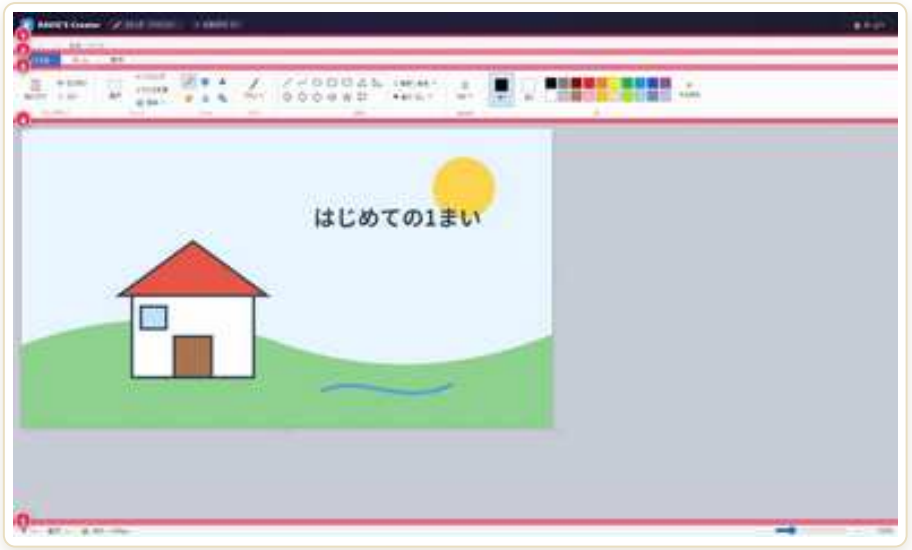
スケッチの全体。上が道具の帯、まん中が描く場所、下が状態の表示です。

1. **保存・元に戻す・やり直しのボタンと、作品の名前**
2. **帯の切り替え。「ファイル」 「ホーム」 「表示」 の 3 枚があります**
3. **道具の帯（ホーム）。左から クリップボード / イメージ / ツール / ブラシ / 図形 / 線の幅 / 色 の順です**
4. **描く場所（キャンバス）**

画面の見かた（リボン）（つづき）

5 今のカーソル位置・選んだ範囲の大きさ・画像の大きさ・表示倍率

i 帯の中の道具は、７つのまとまりに分かれています。各まとまりの下にグレーの文字で名前（クリップボード、ツール、図形など）が書かれているので、それを目印に探してください。



スケッチの全体。上が道具の帯、まん中が描く場所、下が状態の表示です。

描く道具（鉛筆・ブラシ・消しゴム・塗りつぶし・スポイト）

「ツール」のまとまりに、よく使う 6 つの道具が 3 列 ×2 段で並んでいます。使いたい道具を 1 回押すと選ばれ、キャンバスの上でマウスを動かすとその道具のはたらきをします。

1. **鉛筆。細い線を引きます**
2. **塗りつぶし。囲まれた内側を一気に塗ります**
3. **テキスト。文字を入れます**
4. **消しゴム。なぞったところを消します**
5. **スポイト。絵の中の色を吸い取って、その色で描けるようにします**
6. **拡大鏡。クリックで拡大、右クリックで縮小します**

もっと太い線や、かすれた線を引きたいときはブラシを使います。「🖌️ ブラシ ▾」 を押すと 4 種類から選べます。



6 つの道具（部分拡大）。上段が鉛筆・塗りつぶし・文字、下段が消しゴム・スポイト・拡大鏡です。

描く道具（鉛筆・ブラシ・消しゴム・塗りつぶし・スポイト）（つづき）

1. ふつうの筆。丸みのある線になります
2. カリグラフィ。ペン先が斜めで、方向によって太さが変わります
3. エアブラシ。霧を吹いたようにぼんやり色がのります
4. マーカー。半透明なので、重ねると濃くなります



ブラシの種類。押すとその筆に切り替わり、そのまま描けます。

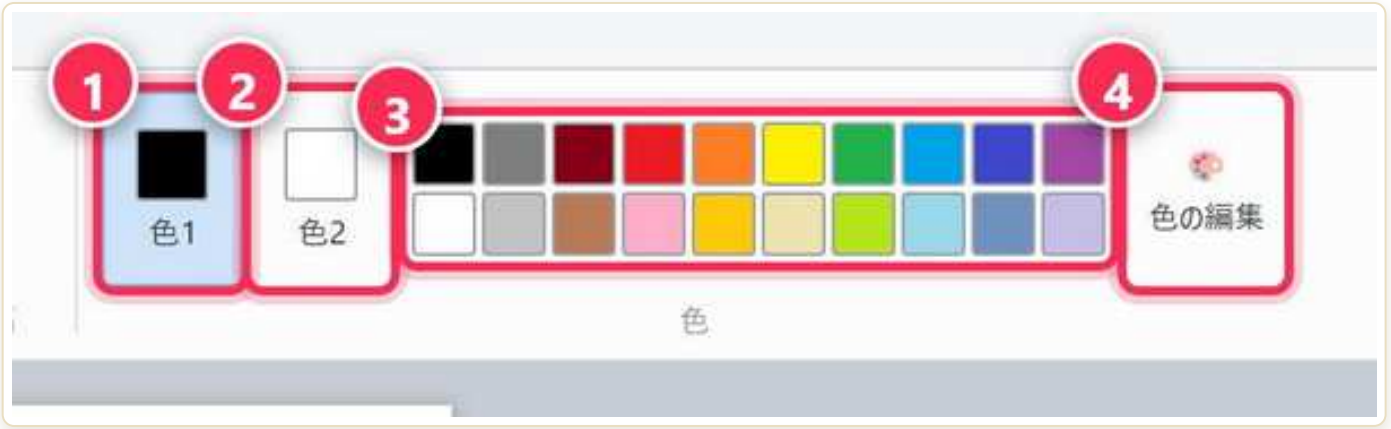
描く道具（鉛筆・ブラシ・消しゴム・塗りつぶし・スポイト）（つづき）

道具	左ボタンでできること	覚えておくと便利なこと
✏️ 鉛筆	細い線を引く	線の太さは「線の幅」で変えられます
🖌️ ブラシ	太い線・かすれた線を引く	4 種類から選べます
🧽 消しゴム	なぞったところを消す	消したあとは「色 2」の色になります
🪣 塗りつぶし	囲まれた内側を一気に塗る	線に切れ目があると外にはみ出します
💧 スポイト	絵の中の色を取り込む	右クリックで取ると「色 2」に入ります
🔍 拡大鏡	表示を大きくする	右クリックで小さくなります

ⓘ 消しゴムで消した跡が白くならないときは、「色 2」が白以外になっています。「色 2」を押してから白を選び直してください。

色1と色2、そして線の太さ

スケッチでは色を2つ持ち歩きます。「色1」が左クリックで描く色、「色2」が右クリックで描く色です。左右の使い分けを覚えると、色を切り替えずに2色で描けます。



「色」のまとまり（部分拡大）。左の2つのますが今使う色です。

1. **「色1」のますを押します。押したますが選ばれた状態（青い枠）になります。**
2. **右のパレット（小さな色の四角の集まり）から好きな色を押します。選んだ色が「色1」のますに入ります。**
3. **パレットにない色が欲しいときは「🎨色の編集」を押します。色を細かく選ぶ小窓が開きます。**

色１と色２、そして線の太さ（つづき）

4 「色２」 にも同じ手順で色を入れます。以後、キャンバスで右クリックして描くと 「色２」 の色になります。

1 「色１」。左クリックで描くときの色

2 「色２」。右クリックで描くときの色。消しゴムの跡の色にもなります

3 パレット。押すと、選ばれている方のますにその色が入ります

4 「🎨 色の編集」。パレットにない色を作れます

線の太さは「線の幅」のまとまりで変えます。「═ 3px ▼」のように今の太さが出ているので、押して 1px ・ 3px ・ 5px ・ 8px から選んでください。鉛筆・ブラシ・図形の線すべてに効きます。

! 右クリックで描いたときも、色以外（太さやブラシの種類）は同じ設定が使われます。



「色」のまとまり（部分拡大）。左の２つのますが今使う色です。

図形を描く（13 種類）

まっすぐな線・四角・丸などは、手で描くより図形を使うほうがきれいです。「図形」のまとまりに 13 種類が並んでいます。



13 種類の図形と、ふち・塗りの設定（部分拡大）。

1. **描きたい図形のマークを 1 回押します。選ばれた図形は青くなります。**
2. **キャンバスの上で、始めたい場所から終わりたい場所までドラッグします。マウスの左ボタンを押したまま動かし、離すと図形が確定します。**
3. **輪郭（ふちの線）の色は「色 1」、塗り（内側）の色は「色 2」になります**
4. **内側を塗りたいときは「■ 塗り：なし」を押して「単色」に変えます。「なし」のままだと内側は透けたままです。**

図形を描く（13 種類）（つづき）

1. 直線。まっすぐな線を 1 本引きます
2. 矩形（四角）
3. 楕円（丸）
4. 吹き出し。セリフを入れるときに使います
5. 「⬜ 輪郭」。ふちの線を出すか消すかを選びます
6. 「⬛ 塗り」。内側を塗るかどうかを選びます



使える図形は次の 13 種類です：直線・曲線・楕円・矩形・角丸矩形・三角形・直角三角形・ひし形・五角形・六角形・右矢印・星・吹き出し。

i 図形は置いたあとでも、確定する前ならドラッグして位置や大きさを直せます。別の道具を押すか、キャンバスの他の場所をクリックすると確定します。

選ぶ・コピーする・貼り付ける

描いたものの一部を移動したり、同じものを増やしたりするときは、まず選択します。選択とは「ここからここまでを対象にします」と範囲を決めることです。



選択とコピーに使うボタン。帯のいちばん左のまとまりにあります。

1. **「選択」 を押します。「イメージ」のまとまりにある、点線の四角のボタンです。**
2. **キャンバスの上で、囲みたい範囲をドラッグします。点線が動く四角（点滅する枠）が出れば選べています。**
3. **枠の内側をドラッグすると、選んだ部分を移動できます**

選ぶ・コピーする・貼り付ける（つづき）

4 「📄 コピー」（Ctrl+C）→「📋 貼り付け」（Ctrl+V）で複製できます。貼り付けた直後はまだ浮いている状態なので、ドラッグして置きたい場所へ動かせます。

5 選択をやめたいときは Esc を押します

1 「選択」。ドラッグで範囲を囲みます

2 「📄 コピー」（Ctrl+C）

3 「✂️ 切り取り」（Ctrl+X）。選んだところを消して覚えます

4 「📋 貼り付け」（Ctrl+V）

「Ctrl+A」：絵全体を選ぶ

「Delete」：選んだ範囲を消す

「Esc」：選択をやめる



文字を入れる

絵に題名や説明を入れたいときは、テキストの道具を使います。文字は入力し終わると絵の一部になるので、あとから文字だけを直すことはできません。書き直したいときは Ctrl+Z で戻してください。

1. 「A」（テキスト）を押します
2. 文字を置きたい場所をクリックします。点線の枠が出て、文字を打てる状態になります。
3. そのまま文字を入力します。改行もできます。文字の色は「色1」の色になります。



テキストの道具でクリックしたところ。点線の枠の中に文字を打ちます。

文字を入れる（つづき）

4 **枠の外をクリックすると、文字が絵に焼き付きますやめたいときは Esc を押してください。**

1 **「Ａ」 テキストの道具。選ばれると色が変わります**

2 **文字を打ち込む枠。外をクリックすると絵に焼き付きます**

! 文字は絵として描き込まれます。誤字に気づいたら、その場で Ctrl＋Z を押して打ち直してください。



テキストの道具でクリックしたところ。点線の枠の中に文字を打ちます。

トリミング・サイズ変更・回転

「イメージ」のまとまりには、絵全体を扱う3つのボタンがあります。トリミングは選んだ範囲だけを残して周りを切り落とすこと、サイズ変更は絵全体を拡大・縮小すること、回転は絵を回したり裏返したりすることです。

1. **トリミング：「選択」で残したい範囲を囲んでから「✂️ トリミング」を押します。囲んだ範囲だけが残り、絵の大きさもその範囲に変わります。**
2. **サイズ変更：「⤢ サイズ変更」を押して、割合か画素数を入れて「OK」を押します**
3. **回転：「↻回転 」を押して、回したい向きを選びます**



サイズ変更の小窓。「パーセント」なら割合で、「ピクセル」なら実際の点の数で指定します。

トリミング・サイズ変更・回転（つづき）

1. パーセント指定。 50 と入れると半分の大きさになります
2. 横の値
3. 縦の値
4. 縦横比を維持する。チェックを入れておくと絵がゆがみません



回転のメニュー。上 3 つが回転、下 2 つが鏡のように裏返す操作です。

トリミング・サイズ変更・回転（つづき）

1. **右へ 90 度回します**
2. **左右反転。鏡に映したように裏返します**

> i 縮めた絵をもう一度大きくすると、ぼやけてしまいます。小さくする前に Ctrl＋S で保存しておくと安心です。



回転のメニュー。上 3 つが回転、下 2 つが鏡のように裏返す操作です。

キャンバス（紙）の大きさを変える

絵を描く白い場所そのものを広げたり狭めたりできます。白い場所の右辺・下辺・右下角に小さな四角のつまみがあるので、そこをドラッグしてください。絵はそのままで、紙だけが広がります。

1. **右のつまみ。ドラッグすると横幅が変わります**
2. **下のつまみ。ドラッグすると高さが変わります**
3. **右下のつまみ。縦横をいっぺんに変えます**

> i 紙を広げても、絵は左上に置かれたままです。絵ごと拡大したいときは「サイズ変更」を使ってください。今の大きさは、画面いちばん下の帯に 960 × 540px のように表示されます。



白いキャンバスのふちにある 3 つのつまみ。ドラッグして大きさを変えます。

表示タブ（ズーム・グリッド・ルーラー）

細かいところを描くときは、表示を大きくすると作業しやすくなります。「表示」 のタブを押すと、拡大・縮小と、方眼（グリッド）・ものさし（ルーラー）の切り替えが出てきます。表示を変えても、絵そのものは変わりません。



「表示」 タブを開いたところ。グリッドとルーラーを表示した状態です。

1. **「表示」 タブ。押すとこの帯に切り替わります**
2. **「🔍 ズームイン」。表示を大きくします**
3. **「1:1 100%」。もとの大きさに戻します**
4. **「# グリッド線」。方眼を出し入れします。位置合わせの目印になります**
5. **「📏 ルーラー」。上と左にものさしを出します**

画面いちばん下のスライダーでも表示倍率を変えられます。「−」 「＋」 を押すか、つまみを左右に動かしてください。右端に今の倍率が数字で出ます。

保存と、画像としての書き出し（PNG／JPEG）

青い「ファイル」ボタンを押すと、新規作成・画像を開く・保存の一覧が出ます。作りかけを続きから直したいなら「プロジェクト保存」、人に渡したり印刷したりするなら「名前を付けて保存（PNG／JPEG）」を選んでください。

1. 「🗋 新規」。まっさらな白い紙にします
2. 「📂 開く…」。パソコンの中の画像を読み込みます
3. 「💾 名前を付けて保存（PNG）」。きれいさ優先。透明も扱えます
4. 「💾 名前を付けて保存（JPEG）」。ファイルが小さくなります。写真向きです
5. 「📁 プロジェクト保存」。続きから作業するための保存です
6. 「🗂️ プロジェクトを開く…」。保存した作りかけの一覧が出ます



「ファイル」のメニュー。上が新規と読み込み、下が保存です。

保存と、画像としての書き出し（ PNG ／ JPEG ）（つづき）

形式	向いているもの	特徴
PNG	イラスト・図・文字の入った絵	線がくっきり残ります。ファイルは少し大きめです
JPEG	写真のような絵	ファイルが小さくなりますが、細い線が少しにじみます

塗りつぶしたら、絵全体が塗られてしまいました。

線に切れ目があると、色が外へ流れ出します。 Ctrl＋Z で戻してから、鉛筆で切れ目をふさいでもう一度塗ってください。

太い線が引けません。

「線の幅」で 8px を選ぶか、「🖌️ ブラシ」 に切り替えてください。鉛筆は細い線専用です。

書き出した画像はどこにありますか？

パソコンの「ダウンロード」フォルダーに入ります。ブラウザの下や右上に出るダウンロードの表示からも開けます。

保存と、画像としての書き出し（ PNG ／ JPEG ）（つづき）

写真を読み込んで、その上に描けますか？

できます。「ファイル」 →「📂 開く...」 で写真を選ぶと、その写真がキャンバスになります。あとは上から自由に描けます。

描いた文字を消したいのですが、選べません。

文字は確定すると絵の一部になります。「選択」 でその部分を囲み、 Delete で消してから描き直してください。



「ファイル」 のメニュー。上が新規と読み込み、下が保存です。

画像編集（写真の加工）

画像編集スタジオは、写真を明るくしたり、文字を重ねたり、いらないものを消したりするための本格的な作業場です。いちばんの特徴は「レイヤー」という仕組みで、透明なシートを何枚も重ねるように作業できるため、あとから一部分だけをやり直せます。



レイヤーパネル。３枚のシートが上から順に並んでいます。

まずはこれをやってみましょう

写真を開いて、明るさを整えて、文字を重ねるところまでやってみます。この流れが分かれば、たいていの加工はできます。

1. ホーム画面で 🖼️ 画像編集 を開きます

2. 上のメニューの 「ファイル」 →「開く（画像を配置）…」 で写真を選びます。選んだ写真が新しいシート（レイヤー）として重なります。

3. 「フィルター」 →「明るさ・コントラスト…」 を選び、つまみを動かして 「OK」 を押します。動かすたびに結果が見えるので、ちょうどよいところで止めてください。



背景・やま・タイトル文字の 3 枚を重ねた例。右下にその 3 枚が一覧で出ています。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

4. 左の道具から 「T」（テキスト）を選び、写真の上をクリックして文字を打ちます。打ち終わったら Enter で確定します。
5. 「ファイル」 →「書き出し PNG」 で完成品をパソコンに保存します
6. 続きをするかもしれないときは Ctrl+S でプロジェクトも保存します

1. 作業中の絵。重ねたシートが合わさった見た目です
2. 重ねたシートの一覧。上にあるものほど手前に見えます

i やり直したくなったら Ctrl+Z。右下の「ヒストリー」から、もっと前の状態まで一気に戻ることもできます。

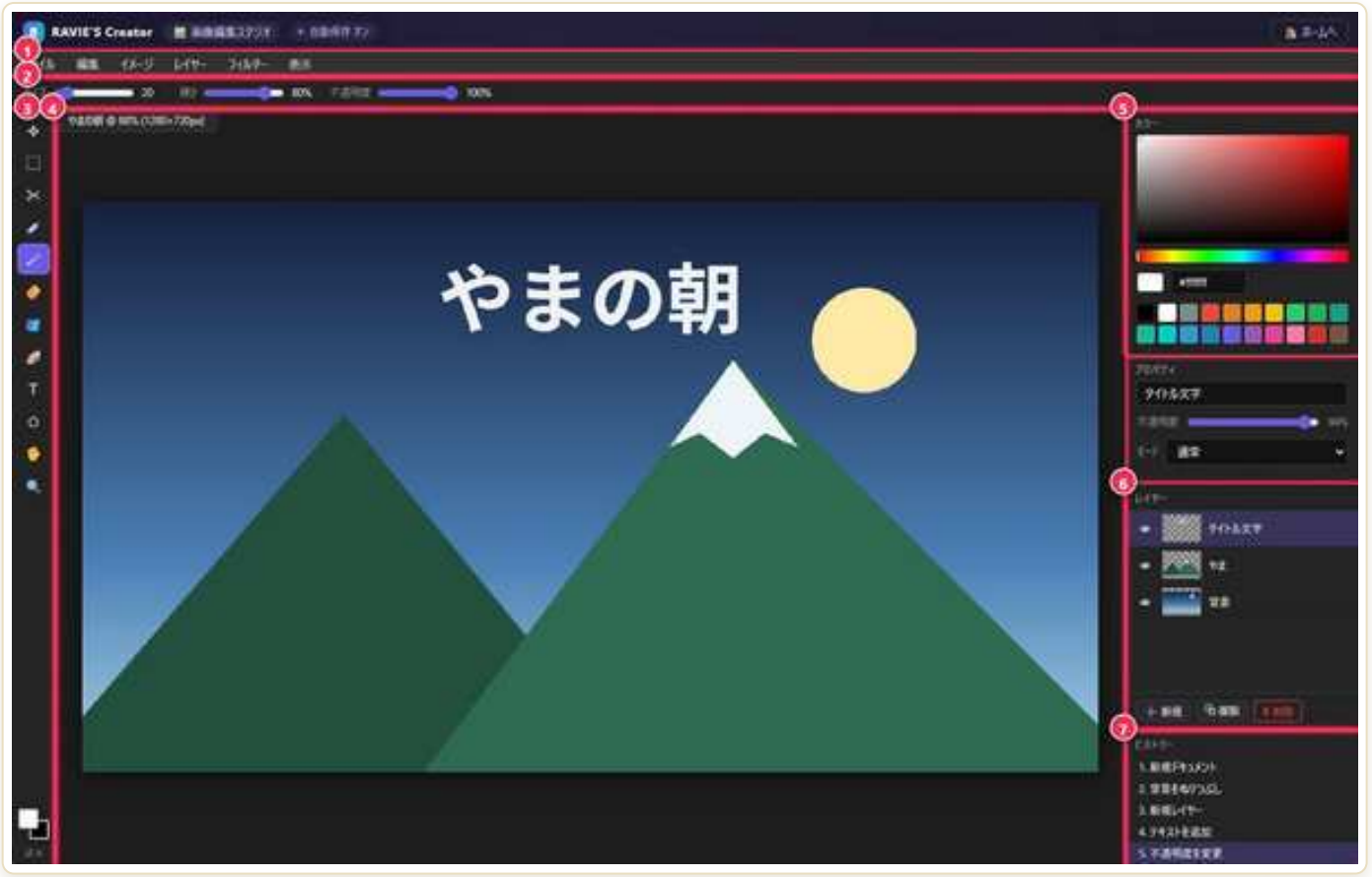


明るさ・コントラストの小窓。つまみを動かすと、うしろの絵がすぐ変わります。

画面の全体構成

画面は大きく 5 つに分かれています。左端が道具箱、上がメニューと選んだ道具の細かい設定、まん中が絵、右が 4 つのパネルです。パネルとは、目的ごとにまとまった小さな作業台のことです。

1. メニュー。ファイル・編集・イメージ・レイヤー・フィルター・表示の 6 つ
2. 今選んでいる道具の細かい設定（太さ・不透明度など）
3. 道具箱。 12 個の道具と、描く色・背景の色
4. 作業する場所
5. カラー。描く色を選びます



画像編集スタジオの全体。右側に 4 つのパネルが縦に並びます。

画面の全体構成（つづき）

6 **レイヤー。重ねたシートの一覧です**

7 **ヒストリー。ここまでの操作の記録です**

i まん中の絵の上に出ている小さな帯には、作品の名前・表示倍率・画像の大きさが書かれています。



新しく作る／写真を開く

まっさらな状態から始めるときは 「ファイル」→「新規 …」、手元の写真を加工するときは「ファイル」 →「開く（画像を配置） …」 を使います。

1. 「ファイル」 を押して 「新規 …」 を選びます
2. よく使う大きさのボタン（1920×1080 など）を押すか、幅と高さを直接入力します。 SNS 用の正方形なら 1080×1080 、印刷用の紙なら A4 のボタンが目安です。
3. 名前を入れて 「作成」 を押します

1 よく使う大きさ。押すと下の数字が入れ替わります



新規ドキュメントの小窓。上のボタンを押すと、幅と高さが自動で入ります。

新しく作る／写真を開く（つづき）

2. **作品の名前**
3. **幅（横の点の数）**
4. **高さ（縦の点の数）**

> ! 「新規 …」 を選ぶと、今作っているものは消えます。必要なら先に Ctrl＋S で保存してください。

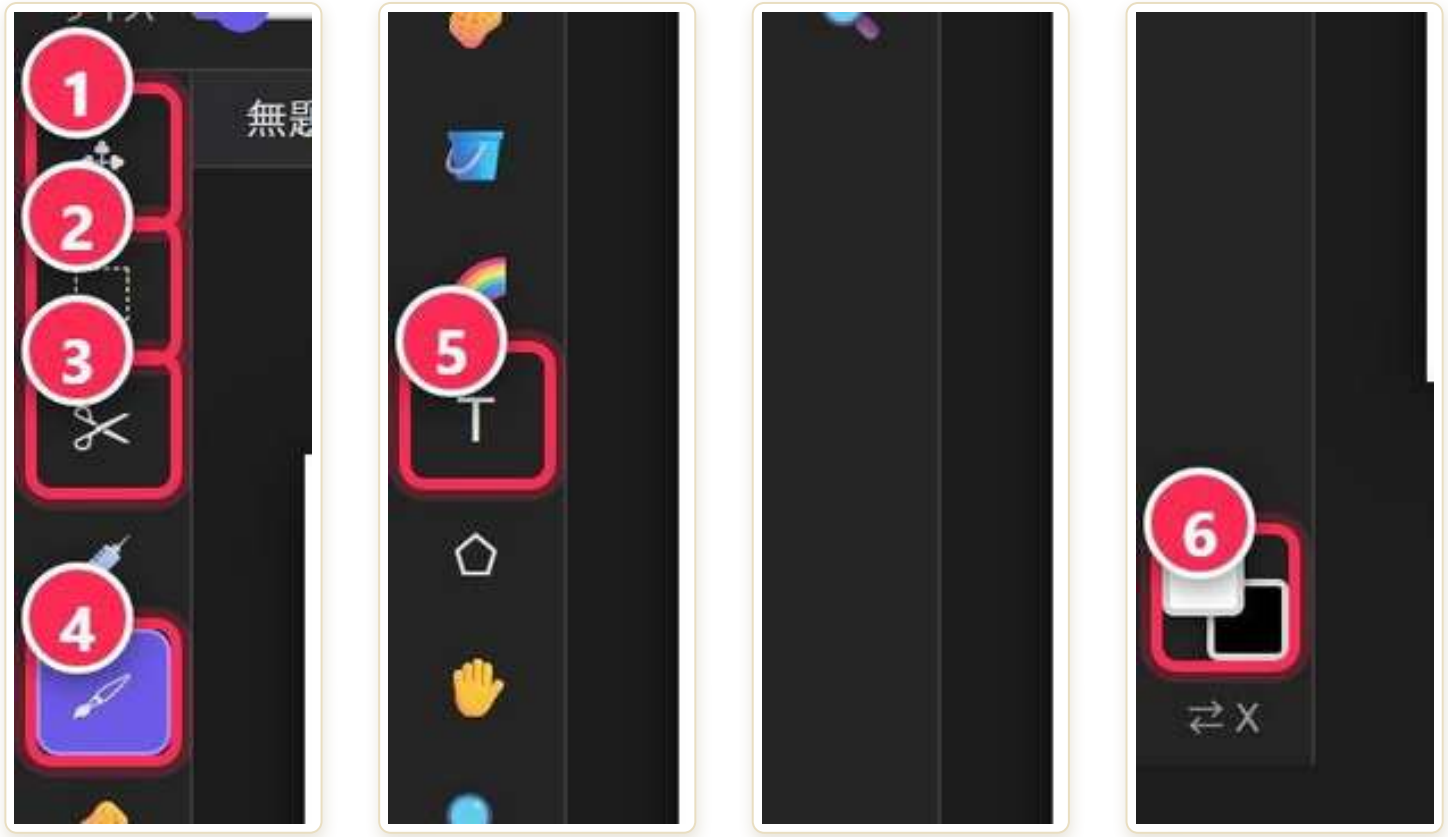


新規ドキュメントの小窓。上のボタンを押すと、幅と高さが自動で入ります。

道具箱の 12 種類

左端に縦一列で 12 個の道具が並んでいます。使いたい道具を押すと選ばれ、その道具用の細かい設定が画面の上に出ます。

1. 移動。選んでいるシートをドラッグで動かします
2. 長方形選択。作業する範囲を四角で囲みます
3. 切り抜き。囲んだ範囲だけを残します
4. ブラシ。色をぬります
5. テキスト。文字を入れます
6. 上が描く色、下が背景の色。押すと色を選べます



道具箱（部分拡大）。いちばん下は描く色と背景の色です。（長い画面を上から順に 4 つに分けて並べています）

道具箱の 12 種類（つづき）

道具	できること	キー
✣ 移動	選んでいるシートをドラッグで動かす	V
⬚ 長方形選択	作業する範囲を四角で囲む	M
✂️ 切り抜き	囲んだ範囲だけを残して周りを切り落とす	C
💉 スポイト	絵の中の色を吸い取る	I
🖌️ ブラシ	色をぬる。太さ・かたさ・濃さを変えられる	B
🧽 消しゴム	なぞったところを透明にする	E
🪣 塗りつぶし	似た色のところをまとめて塗る	G
🌈 グラデーション	2 色がなめらかに変わる帯をかける	—
T テキスト	文字を入れる	T
◌ 図形	四角・楕円・直線を描く	U
✋ 手のひら	絵をつかんで表示位置をずらす	H

道具箱の 12 種類（つづき）

道具	できること	キー
🔍 ズーム	表示を大きく・小さくする	Z

ⓘ 表の右の 1 文字を押すだけで、その道具に切り替わります。［ と ］でブラシの太さも変えられます。







レイヤー（透明なシートを重ねる仕組み）

レイヤーとは、透明なシートのことです。写真の上に透明シートを重ねて文字を書けば、文字だけをあとから動かしたり消したりできます。写真そのものには手を加えないので、失敗してもやり直しがききます。

右側の「レイヤー」パネルに、重ねたシートが一覧で出ます。上にあるものほど手前に見えます。作業は、いま選ばれている（色の付いた）シートに対して行われます。

1. **いま選ばれているシート。描いたり消したりはこのシートに対して行われます**
2. **目のしるし。押すとそのシートを一時的に隠せます**
3. **そのシートの中身の小さな見本**
4. **「➕ 新規」。透明なシートを１枚足します**
5. **「⧉ 複製」。選んでいるシートをそっくり複製します**
6. **「🗑️ 削除」。選んでいるシートを消します**



レイヤーパネル。３枚のシートが上から順に並んでいます。

レイヤー（透明なシートを重ねる仕組み）（つづき）

1. シートを選ぶ：一覧の行をクリックします。選ばれた行に色が付きます。
2. シートを足す：「➕ 新規」 を押します。選んでいるシートのすぐ上に、透明なシートが 1 枚増えます。
3. 順番を変える：行を上下にドラッグします。上に持っていくほど手前になります。
4. 一時的に隠す：行の左の 👁 を押します。消したわけではないので、もう一度押すと戻ります。
5. 名前を変える：シートの名前をダブルクリックします。「文字」「背景」など分かる名前にしておくと、あとで探しやすくなります。

! 思ったところに描けないときは、たいてい別のシートが選ばれています。



レイヤーパネル。 3 枚のシートが上から順に並んでいます。

レイヤー（透明なシートを重ねる仕組み）（つづき）

! 描く前に、レイヤーパネルでどの行が選ばれているか確かめてください。



レイヤーパネル。3 枚のシートが上から順に並んでいます。

シートの濃さ（不透明度）と重ね方（ブレンドモード）

「プロパティ」のパネルで、選んでいるシートの名前・濃さ・重ね方を変えられます。不透明度はそのシートの濃さのことで、下げると下のシートが透けて見えます。モード（ブレンドモード）は、下のシートとの混ぜ方です。

1. **シートの名前。ここでも変えられます**
2. **不透明度。左に動かすほど薄くなり、下が透けます**
3. **モード。下のシートとの混ぜ方を選びます**



プロパティのパネル。選んでいるシートの設定がここに出ます。

シートの濃さ（不透明度）と重ね方（ブレンドモード）（つづき）

モード	見た目の変化	使いどころ
通常	そのまま重なる	ふだんはこれ
乗算	全体が暗くなる	影を付ける、紙の質感を重ねる
スクリーン	全体が明るくなる	光や輝きを足す
オーバーレイ	明暗の差が強くなる	写真にメリハリを付ける
加算	光が足されてまぶしくなる	炎や光の効果
差	色が反転したように見える	特殊な効果を出したいとき

i 迷ったら「通常」のままで構いません。まず不透明度だけを調整すると、失敗が少なくきれいに仕上がります。

選択範囲（作業する場所を限定する）

選択範囲とは「ここだけを対象にします」と決めた場所のことです。範囲を決めておくと、塗りつぶしもフィルターもその内側だけに効くので、周りを汚さずに作業できます。

1. **道具箱から「⬚」（長方形選択）を押します**
2. **絵の上で、囲みたい場所をドラッグします。点線が動く四角が出れば選べています。**
3. **その状態で塗ったりフィルターをかけたりします。効果は四角の内側だけに出ます。**



選択範囲を作ったところ。点線の内側だけが作業の対象になります。

選択範囲（作業する場所を限定する）（つづき）

4. **終わったら Ctrl+D で選択を解除します。解除を忘れると、次の操作もその範囲だけになってしまいます。**

1. **「⬚」 長方形選択の道具**
2. **点線で囲まれた内側だけが、次の操作の対象になります**
3. **画面の上に、その道具の使い方の目安が出ます**

「Ctrl＋D」：選択を解除する

「Delete」：選んだ範囲を消す

「Ctrl＋C / Ctrl＋V」：選んだ範囲をコピーして、新しいシートとして貼り付ける



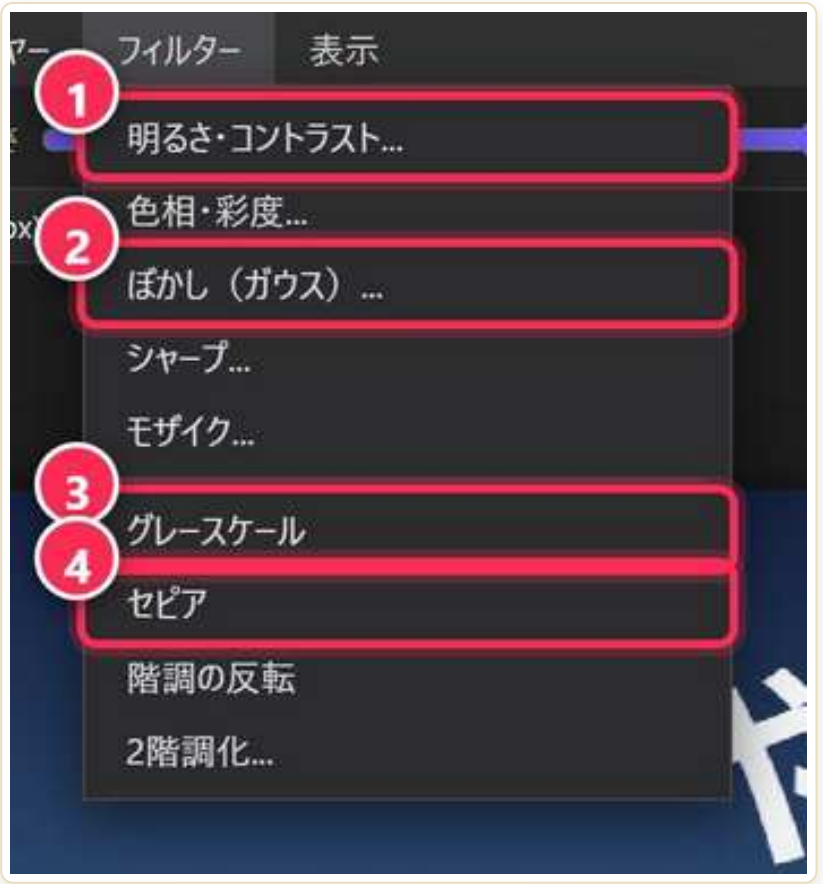
選択範囲を作ったところ。点線の内側だけが作業の対象になります。

フィルター（写真の雰囲気を変える 9 つの効果）

フィルターは、写真全体（または選んだ範囲）の見え方をまとめて変える機能です。「フィルター」 のメニューに 9 種類あります。名前のうしろに「…」が付いているものは、つまみで強さを調整してから決められます。

1. **明るさ・コントラスト。暗い写真を明るくするときはこれ**
2. **ぼかし。背景をやわらかくします**
3. **グレースケール。白黒写真になります**
4. **セピア。古い写真のような色になります**

つまみのある効果は、動かすとその場で結果が見えます。ちょうどよいところで 「OK」 を押してください。やめるときは 「キャンセル」 です。



「フィルター」 のメニュー。上の 5 つは強さを調整でき、下の 4 つはすぐ効果がかかります。

フィルター（写真の雰囲気を変える 9 つの効果）（つづき）

1. 明るさ。右に動かすと明るくなります
2. コントラスト。右に動かすと明暗の差が強くなります
3. 「OK」。この設定で確定します



明るさ・コントラストの小窓。つまみを動かすと、うしろの絵がすぐ変わります。

フィルター（写真の雰囲気を変える 9 つの効果）（つづき）

フィルター	こんなときに
明るさ・コントラスト	写真が暗い／ぼんやりしている
色相・彩度	色みを変えたい／鮮やかさを足したい
ぼかし（ガウス）	背景をやわらかくしたい
シャープ	少しぼけた写真をくっきりさせたい
モザイク	顔や表札を隠したい
グレースケール	白黒にしたい
セピア	古い写真の雰囲気にしたい
階調の反転	色を反転させたい
2 階調化	白と黒だけのくっきりした絵にしたい

i 顔を隠したいときは、「⬚」 で顔を囲んでから「モザイク」をかけてください。囲んだ部分だけにモザイクがかかります。

ヒストリー（何手でもさかのぼる）

ヒストリーは、ここまでにした操作の記録です。行をクリックすると、そのときの状態まで一気に戻れます。 Ctrl＋Z を何回も押す代わりに使ってください。

1. **今いる場所。行を押すと、その時点まで戻れます**
2. **いちばん最初の状態。ここを押すと作業前まで戻ります**

> ! 記録は直近 30 手までです。それより前には戻れないので、大きく変える前には Ctrl＋S で保存しておいてください。



ヒストリーのパネル。上から順に、してきた操作が並びます。

カラー（描く色を選ぶ）

右上の「カラー」パネルで、描くときの色を選びます。上の四角で明るさと鮮やかさを、下の細い帯で色みを選びます。決まった色を使いたいときは、# で始まる 6 桁の英数字（色番号）を直接入力してください。

1. **四角の中をクリックして、明るさと鮮やかさを決めます**
2. **細い帯。赤・緑・青など、色みを決めます**
3. **色番号。 #ff0000 のように直接入力できます**
4. **よく使う色。押すとその色になります**

> 写真の中の色をそのまま使いたいときは、道具箱の「💉」（スポイト）でその場所をクリックしてください。同じ色が描く色になります。



カラーのパネル。上下 2 つの四角と、色番号の入力欄でできています。

保存と書き出し

続きから作業するための保存と、完成品を取り出す書き出しは別物です。「ファイル」 のメニューで使い分けてください。重ねたシートは、書き出すと１枚に合わさります。

1. **「開く（画像を配置） ...」。写真を新しいシートとして重ねます**
2. **「プロジェクト保存」。続きから作業するための保存（ Ctrl+S ）**
3. **「書き出し PNG」。きれいさ優先で完成品を取り出します**
4. **「書き出し JPEG （品質指定） ...」。ファイルを小さくしたいとき**

描いても何も出てきません。



「ファイル」 のメニュー。上が新規と読み込み、まん中が保存、下が書き出しです。

保存と書き出し（つづき）

レイヤーパネルで、目のしるしが消えている（隠されている）シートを選んでいないか確かめてください。また、シートの不透明度が 0 になっていないかも確認してください。

文字を入れたあと、位置を直せますか？

確定するとそのシートの絵になります。文字用に「➕ 新規」でシートを 1 枚足してから入力すると、あとで「✥」（移動）でそのシートごと動かせます。



書き出したら背景が透明になっていました。

背景のシートを隠したまま PNG で書き出すと透明になります。背景を白にしたいときは JPEG で書き出すか、白いシートを一番下に足してください。

画面が大きすぎて、絵の全体が見えません。

保存と書き出し（つづき）

「表示」 →「画面サイズに合わせる」 を選ぶと、ちょうど収まる大きさになります。

レイヤーが増えすぎて分かりません。

使い終わったシートは 「レイヤー」 →「下のレイヤーと結合」 でまとめられます。全部まとめるときは 「画像を統合」 です。ただし、まとめると別々には戻せません。



ウェブサイト制作

ウェブサイト制作スタジオでは、文字を打ち替えるだけでホームページが作れます。プログラムの知識は必要ありません。用意された型（テンプレート）を選び、写っている文字をクリックして書き換え、最後に HTML ファイルとして書き出せば完成です。

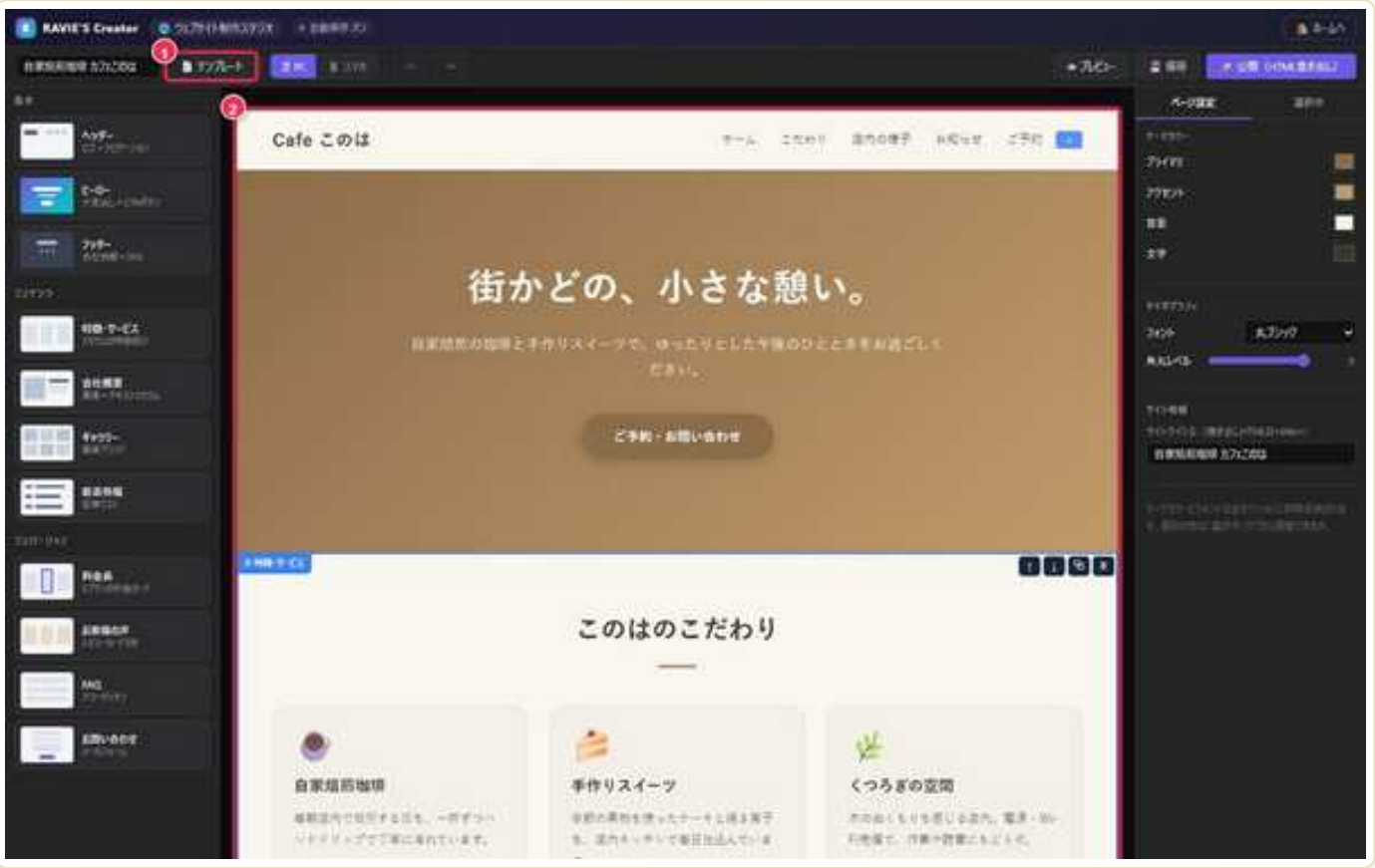


ウェブサイト制作スタジオの全体。左・まん中・右の 3 区画です。

まずはこれをやってみましょう

型を選んで、お店の名前を書き換えるところまでやってみます。10 分ほどで、それらしいページができます。

1. **ホーム画面で 🌐 ウェブサイト制作 を開きます**
2. **上の 「📄 テンプレート」 を押します。5 種類の型から選ぶ小窓が開きます。**
3. **作りたいものに近い型を押してから 「このテンプレートで作成」 を押しますまん中に、文章や写真の入ったページが並びます。**



型「店舗・カフェ」を当てはめた直後。この状態から文字を書き換えていきます。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

4 まん中のページで、変えたい文字をクリックします。そのまま打ち替えられます。文書ソフトで文字を直すのと同じ感覚です。

5 上の 「👁 プレビュー」 で、できあがりの見た目を確かめます。Esc キーで編集に戻ります。

6 上の 「💾 保存」 を押して、名前を付けて保存します

1 「📄 テンプレート」。ここから型を選び直せます

2 できあがるページ。ここに出ているものがそのまま完成品になります

i まずは型のまま 「👁 プレビュー」 を見てみてください。「これを書き換えればいい」と分かると、作業がぐっと楽になります。

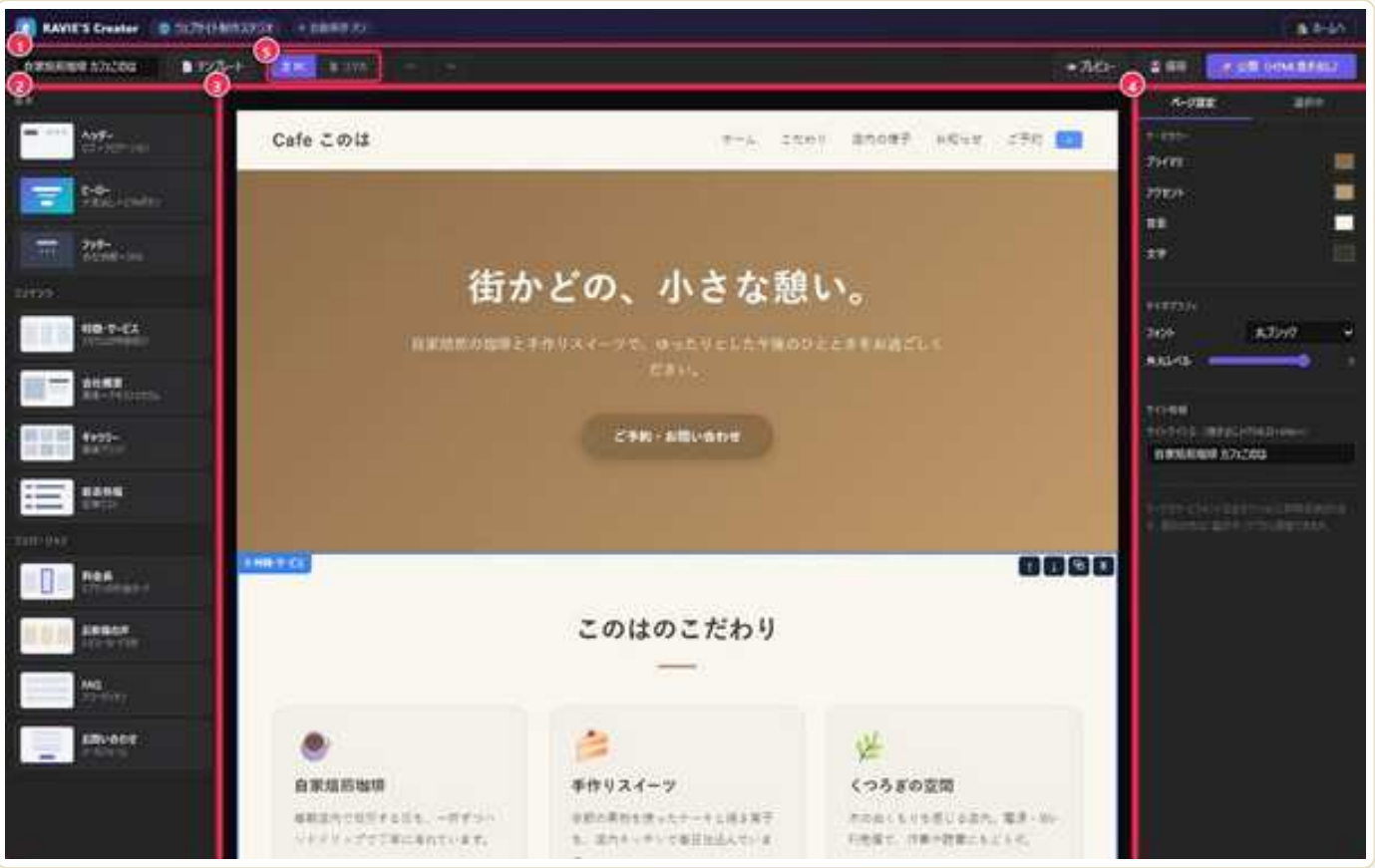


テンプレートを選ぶ小窓。カードを押してから、下の 「このテンプレートで作成」 を押します。

3 つの区画の見かた

画面は縦に 3 つに分かれています。左が部品置き場、まん中が作っているページ、右が設定です。上には保存や公開のボタンが並びます。

1. 上のバー。名前・型・表示切替・保存・公開のボタンが並びます
2. 部品置き場。ページに足せるかたまり（セクション）が並びます
3. 作っているページ。ここに見えているものがそのまま完成品です
4. 設定。ページ全体の色や文字、選んだ部分の細かい設定を変えます
5. パソコン表示とスマホ表示の切り替え



ウェブサイト制作スタジオの全体。左・まん中・右の 3 区画です。

3 つの区画の見かた（つづき）

ページは「セクション」というかたまりの積み重ねでできています。セクションとは、ヘッダー・大見出し・料金表といった、ひとまとまりの区画のことです。



テンプレート（型）から作る

白紙から作るより、近い型を選んで書き換えるほうが早くきれいにできます。「📄 テンプレート」 を押すと5種類が出ます。型を選ぶと、色づかい・文字の形・ページの構成がまとめて決まります。

1. **コーポレート。会社の紹介ページ向き**
2. **店舗・カフェ。お店の紹介ページ向き**
3. **ポートフォリオ。作品を見せるページ向き**
4. **白紙。自分で一から組み立てたいとき**
5. **「このテンプレートで作成」。選んだ型を当てはめます**

! 型を当てはめると、今作っているページは置き換わります。作りかけを残したいときは、先に 「💾 保存」 をしてください。



テンプレートを選ぶ小窓。カードを押してから、下の 「このテンプレートで作成」 を押します。

セクションを足す・並べ替える・消す

左の部品置き場にあるカードが、ページに足せるかたまり（セクション）です。カードをクリックするとページのいちばん下に足され、ドラッグすると好きな位置に差し込めます。



部品置き場。「基本」「コンテンツ」「コンバージョン」の 3 つに分けて並んでいます。（長い画面を上から順に 3 つに分けて並べています）

1. **ヘッダー。ページの上に出る、ロゴとメニューの帯**
2. **ヒーロー。いちばん目立つ大見出しの区画**
3. **新着情報。お知らせを並べる区画**
4. **お問い合わせ。連絡先の入力欄を置く区画**

ページ上のセクションにマウスを重ねるか、クリックして選ぶと、右上に小さなボタンが 4 つ出ます。これで順番の入れ替えや削除ができます。

セクションを足す・並べ替える・消す（つづき）

1. この区画の種類の名前。ここをドラッグすると区画ごと移動できます
2. 「↑」 1つ上へ移動
3. 「↓」 1つ下へ移動
4. 「⿻」 同じものをもう1つ作る
5. 「🗑️」 この区画を消す

> ℹ 間違えて消しても、上の 「↩️」 か Ctrl+Z で元に戻せます。



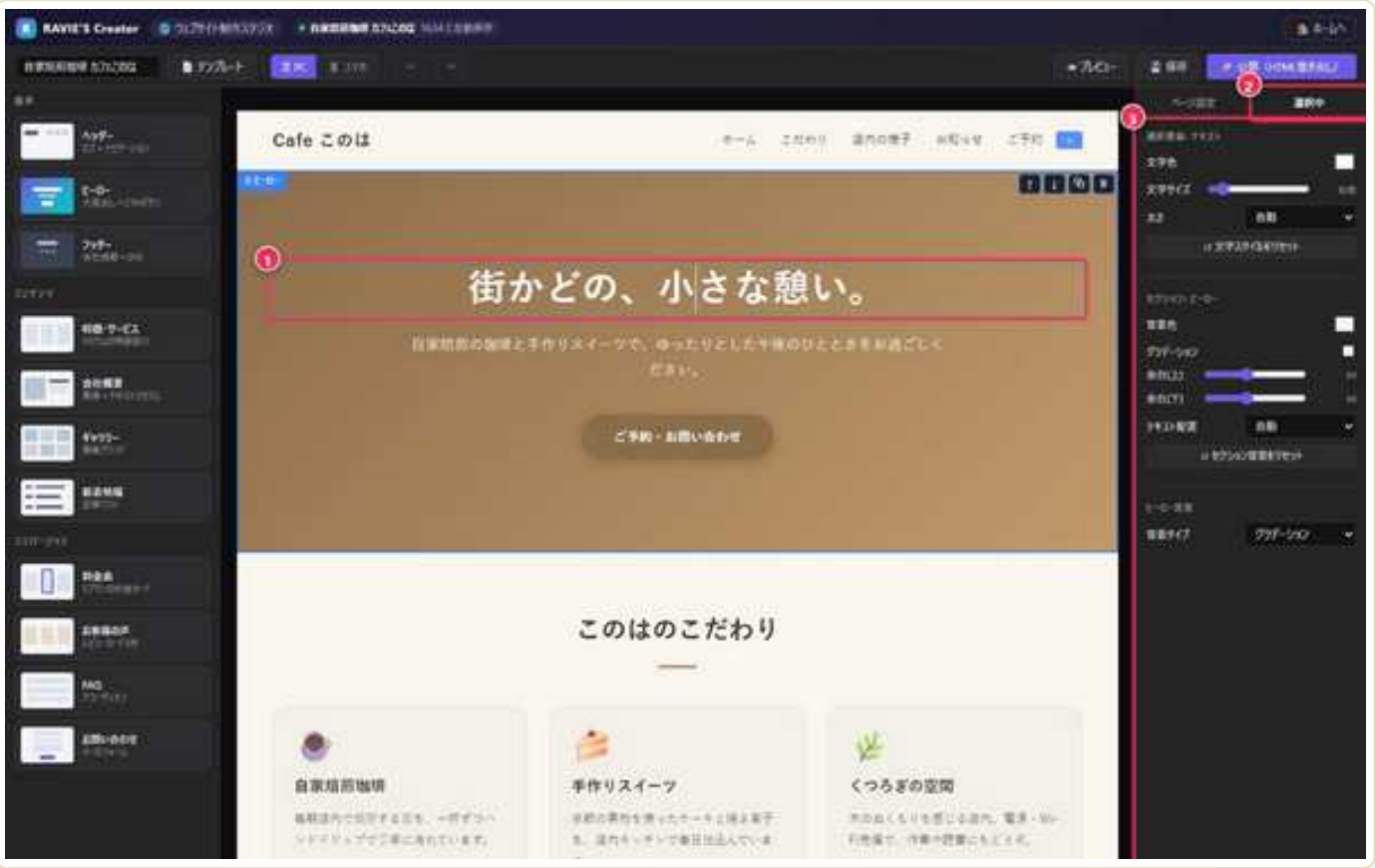
セクションを選んだところ。左上に区画の名前、右上に操作ボタンが出ます。

文字と写真をその場で書き換える

文字は、ページの上でクリックしてそのまま打ち替えられます。設定画面を開く必要はありません。写真は、写真の部分をクリックするとパソコンの中のファイルを選ぶ画面が出ます。

1. **変えたい文字をクリックします。点線の枠が出て、文字を打てる状態になります。**

2. **いらない文字を消して、新しい文字を入力します。見出しの入力中に Enter を押すと入力が終わります。**



大見出しをクリックして選んだところ。右側が 「選択中」 タブに切り替わります。

文字と写真をその場で書き換える（つづき）

3 文字の色や大きさを変えたいときは、右の 「選択中」 タブを見ます。文字色・文字サイズ・太さが変えられます。

4 写真を変えたいときは、写真をクリックしてファイルを選びます。大きすぎる写真は自動で小さくされるので、そのまま選んで構いません。

1 クリックした文字。ここを直接打ち替えられます

2 「選択中」 タブ。選んだ文字の色や大きさを変えられます

3 選んだ文字の設定。文字色・文字サイズ・太さを変えられます



大見出しをクリックして選んだところ。右側が 「選択中」 タブに切り替わります。

! ページの見た目のうち、文字や写真そのもの以外（余白や並び方）は型で決まっています。細かく変えたい場合は、近い型を選び直すほうが早いです。

ページ設定（テーマカラーとフォント）

右の 「ページ設定」 タブでは、ページ全体の色づかいと文字の形をまとめて変えられます。ここを変えると、すべてのセクションの色が同時に変わるので、統一感のあるページになります。

1. 「ページ設定」 タブ
2. テーマカラー。ボタンや見出しの色がまとめて変わります
3. 文字の形（フォント）と、角の丸さ
4. サイトタイトル。ブラウザのタブに出る名前です



ページ設定のタブ。色・文字・サイトタイトルをここで決めます。（長い画面を上から順に 2 つに分けて並べています）

ページ設定（テーマカラーとフォント）（つづき）

設定	どこに効くか
プライマリ	ボタンや見出しなど、いちばん目立たせたい色
アクセント	そえる色。線や飾りに使われます
背景	ページの地の色
文字	本文の文字の色
フォント	ページ全体の文字の形
角丸レベル	ボタンやカードの角の丸み

色は 2 色だけ決めれば十分まとまります。プライマリをお店のイメージの色にして、他は型のままにするのが失敗しないコツです。



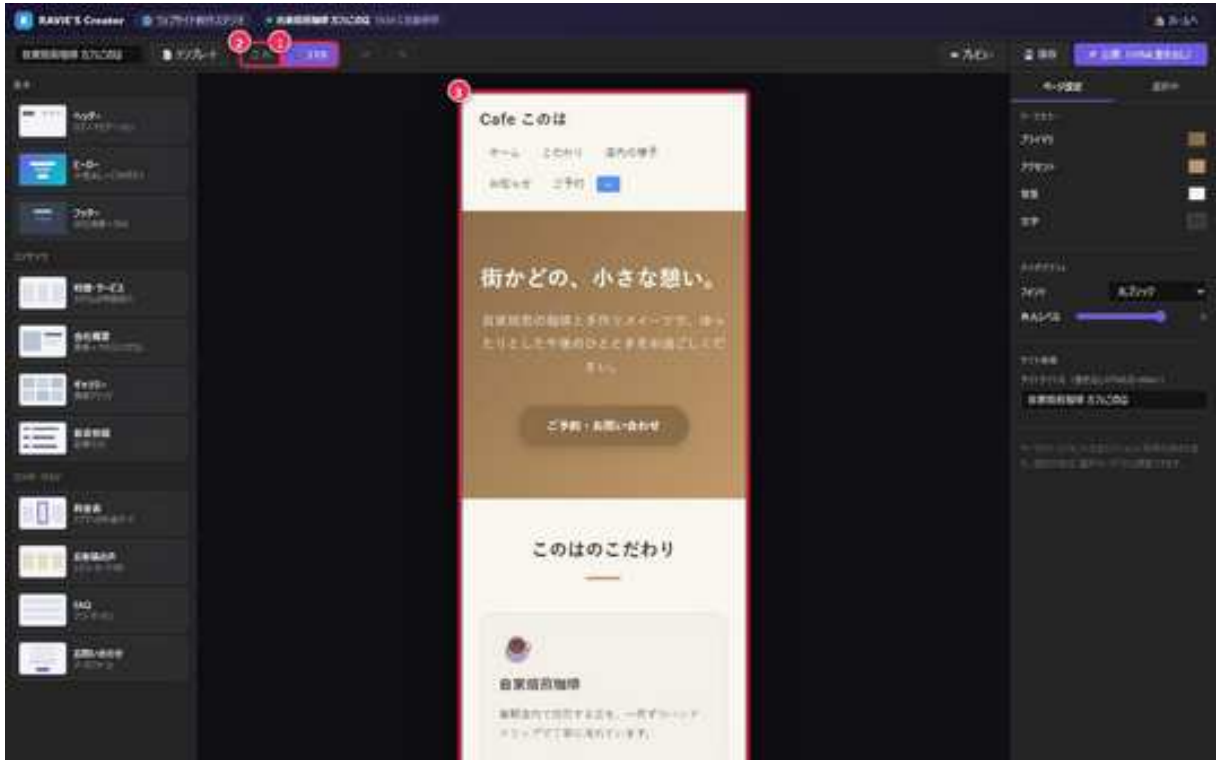
ページ設定のタブ。色・文字・サイトタイトルをここで決めます。（長い画面を上から順に 2 つに分けて並べています）

スマホでの見え方を確かめる

ホームページは、パソコンとスマートフォンで見え方が変わります。上のバーの 「📱 スマホ」 を押すと、まん中の表示が細い幅になり、スマートフォンで見たときの並びを確かめられます。パソコンの表示に戻すときは 「🖥️ PC」 を押してください。

1. **「📱 スマホ」。押すと細い幅の表示になります**
2. **「🖥️ PC」。パソコンの表示に戻します**
3. **スマートフォンで見たときの並び。文字が詰まっていないか確かめてください**

> i この切り替えは表示を確かめるためのものです。切り替えても、作っているページの中身は変わりません。



「📱 スマホ」 に切り替えたところ。横に並んでいたものが縦に積み上がります。

プレビュー（できあがりを見る）

編集中は、区画の名前や操作ボタンなど、作業のための表示が重なって見えています。「👁 プレビュー」 を押すと、それらが消えて、実際に公開したときとまったく同じ見た目になります。確認が終わったら Esc キーか 「✕ プレビューを終了」 で編集に戻ります。

1. **「✕ プレビューを終了（ESC）」。押すと編集に戻ります**
2. **公開したときとまったく同じ見た目**

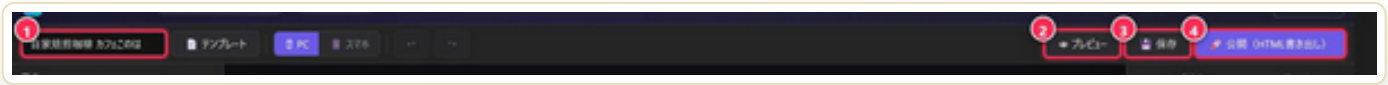
> i 人に見せる前には、必ずプレビューで確認してください。編集中は気づかない文字の重なりが見つかることがあります。



プレビュー中。作業用の表示が消えて、公開したときと同じ見た目になります。

HTML として公開（書き出し）

完成したら「🚀 公開（HTML 書き出し）」を押します。ページ1枚分のファイル（拡張子 .html）がパソコンに保存されます。このファイルはそれだけで表示できるので、ダブルクリックすればブラウザで開けますし、レンタルサーバーに置けばそのままホームページとして公開できます。



上のバー（部分拡大）。右の 3 つが確認・保存・公開のボタンです。

1. **右の「ページ設定」で、サイトタイトルを入れます。ブラウザのタブに出る名前です。書き出すファイル名にもなります。**
2. **「👁 プレビュー」で最終確認します**
3. **「💾 保存」を押して、作りかけも残しておきます。あとで直したくなったときに、ここから続けられます。**
4. **「🚀 公開（HTML 書き出し）」を押します。「ダウンロード」フォルダーに .html のファイルが入ります。**

HTML として公開（書き出し）（つづき）

1. プロジェクトの名前。保存するときの名前になります
2. 「👁️ プレビュー」。できあがりを確認します
3. 「💾 保存」。作りかけを残します（Ctrl+S）
4. 「🚀 公開（HTML 書き出し）」。完成品のファイルを取り出します



書き出したファイルをダブルクリックしたら、自分のパソコンで開けました。これで公開されたのですか？

まだです。手元で見えているだけです。インターネットで見られるようにするには、レンタルサーバーなどにそのファイルを置く（アップロードする）必要があります。

写真を差し替えたのに、書き出したファイルに写っていません。

HTML として公開（書き出し）（つづき）

写真はファイルの中に埋め込まれるので、通常は一緒に書き出されます。表示されない場合は、「👁 プレビュー」 で先に確認してから書き出し直してください。



お問い合わせフォームは本当に届きますか？

書き出したページの入力欄は、送信すると利用者のメールソフトが立ち上がる仕組みです。専用の受信システムが必要な場合は、担当者にご相談ください。

文字を消しすぎて元に戻せません。

Ctrl+Z を押してください。それでも戻らない場合は、「💾 保存」 した時点のものをホーム画面の「最近のプロジェクト」から開き直してください。

HTML として公開（書き出し）（つづき）

ページを何枚も作れますか？

1つのプロジェクトで作れるのは1枚です。複数ページが必要なときは、プロジェクトを分けて作り、それぞれ書き出してください。



アプリ開発（かんたんプログラミング）

アプリ開発スタジオは、文字で書いた指示（プログラム）から、動くページやアプリを作る場所です。むずかしそうに見えますが、完成済みの見本（テンプレート）が４つ入っているので、まずはそれを動かして、少しずつ書き換えていけば大丈夫です。この章では「動かす」ところから始めます。



画面の右側にある「プレビュー」。この枠の中では、本当にアプリが動いています。

まずはテンプレートを動かしてみましょう

アプリ開発スタジオを開くと、いちばん最初に見本を選ぶ小窓が出ます。ここで見本を１つ選ぶだけで、すでに動くアプリが手に入ります。まずは動くものを見てください。

1. **ホーム画面で 💻 アプリ開発 を開きます。開いた瞬間に、見本を選ぶ小窓が出ます。**
2. **「📝 ToDo アプリ」 を押します。画面にファイルが並び、右側にアプリの画面が出ます。**
3. **右側のアプリに、やることを打ち込んで 「追加」 を押します。本当に動きます。これがこれから編集していくアプリです。**



起動したときに出る見本の一覧。まずはここから１つ選びます。

まずはテンプレートを動かしてみましょう（つづき）

4 うまく動くことを確認したら、 Ctrl+S で名前を付けて保存します

1 白紙の HTML 。一から作りたいとき

2 ランディングページ。宣伝用の 1 枚ページの見本

3 ToDo アプリ。最初の練習におすすめです

4 ゲーム（ブロック崩し）。動く仕組みを見たいとき

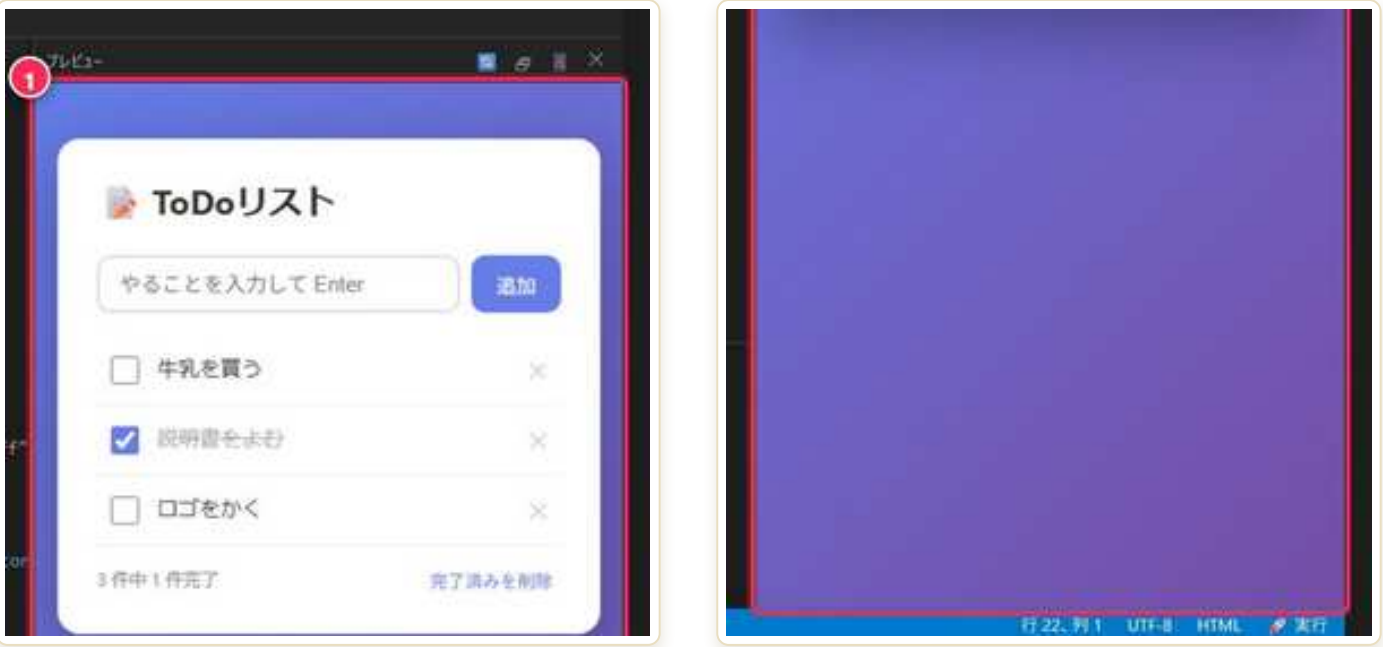


起動したときに出る見本の一覧。まずはここから 1 つ選びます。

まずはテンプレートを動かしてみましょう（つづき）

1 **動いている ToDo アプリ。ここで実際に打ち込んだり、チェックを付けたりして試せます**

i 見本は完成品です。まずはそのまま動かし、次に文字（画面に出ている言葉）だけを書き換えてみてください。壊れても、見本を選び直せばやり直せます。

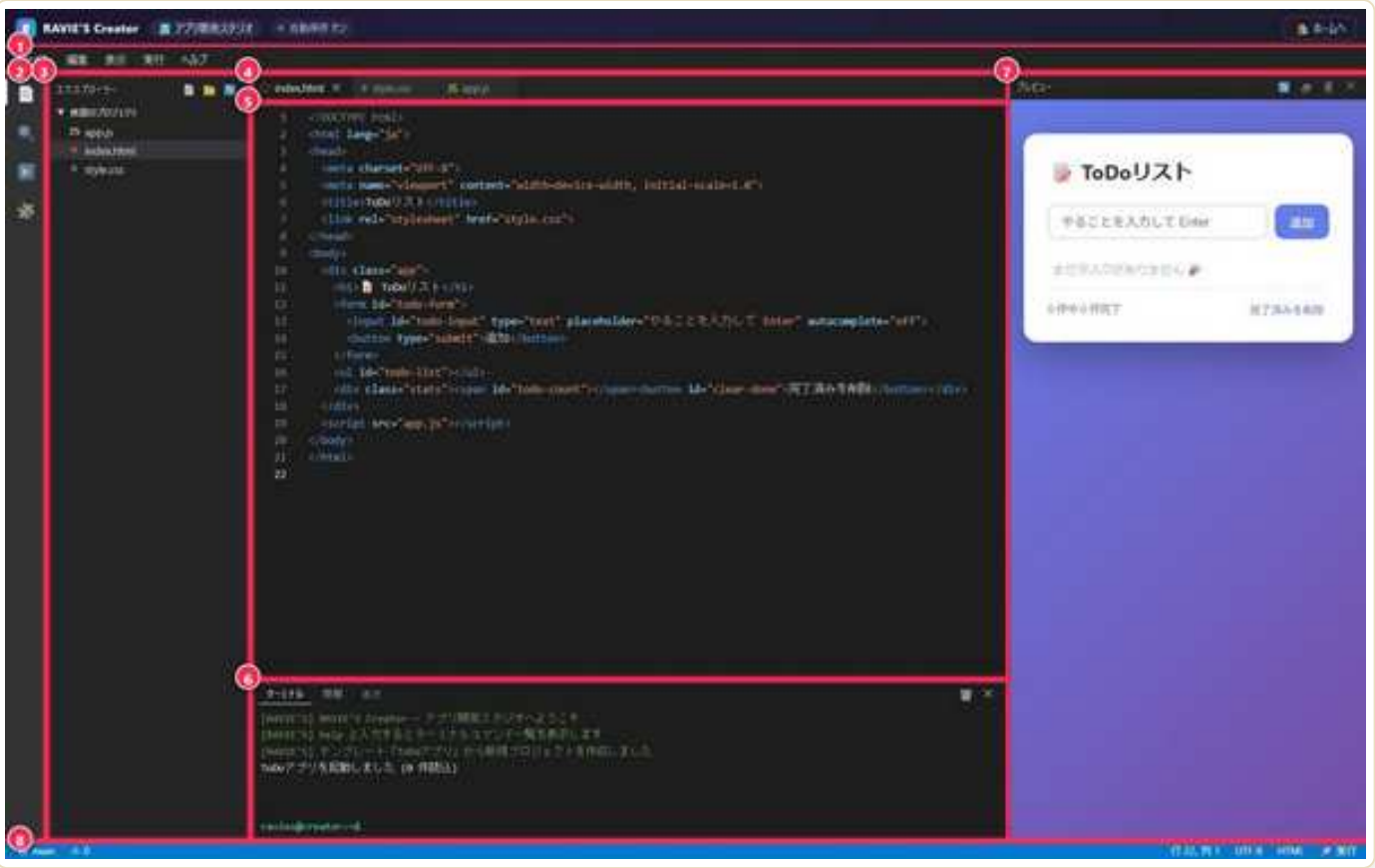


画面の右側にある「プレビュー」。この枠の中では、本当にアプリが動いています。（長い画面を上から順に 2 つに分けて並べています）

画面各部の名前

画面はいくつかの区画に分かれています。名前を覚える必要はありませんが、「どこに何があるか」だけ押さえておくと、この先の説明が分かりやすくなります。

1. メニュー。ファイル・編集・表示・実行・ヘルプ
2. 左端の縦のアイコン。ファイル一覧・検索・実行・拡張機能を切り替えます
3. ファイル一覧（エクスプローラー）。作ったファイルが並びます
4. 開いているファイルの見出し。押すと切り替わります



アプリ開発スタジオの全体。左からファイル一覧、書く場所、動かした結果です。

画面各部の名前（つづき）

5 文字を書く場所（エディター）。ここにプログラムを書きます

6 プレビュー。書いたものが実際に動きます

7 いちばん下の帯。問題の数やカーソルの位置が出ます

i 「エディター」は文章を書くための場所、「プレビュー」は書いたものを実際に動かして見せる場所です。左に書いて、右で確かめる、という流れで作業します。



ファイルを作る・開く

アプリは複数のファイルでできています。左のファイル一覧で、開きたいファイルの名前をクリックすると中身が出ます。

1. 「📄」 新しいファイルを作ります
2. 「📁」 新しいフォルダーを作ります
3. 今のプロジェクトの名前
4. ファイル。クリックすると開きます。右クリックで名前の変更や削除ができます

1. 「📄」（新しいファイル）を押します
2. 「作成」 を押します。ファイル一覧に増え、すぐ書ける状態で開きます。



ファイル一覧。名前をクリックすると、そのファイルが開きます。（長い画面を上から順に 2 つに分けて並べています）

ファイルを作る・開く（つづき）

1. ここにファイル名を入れます
2. 「作成」。押すとファイルができます

ファイルの種類	役割
.html	画面に何を置くかを決める骨組み。
.css	文字の大きさや色など、見た目を決めます
.js	ボタンを押したときの動きなどを決めます



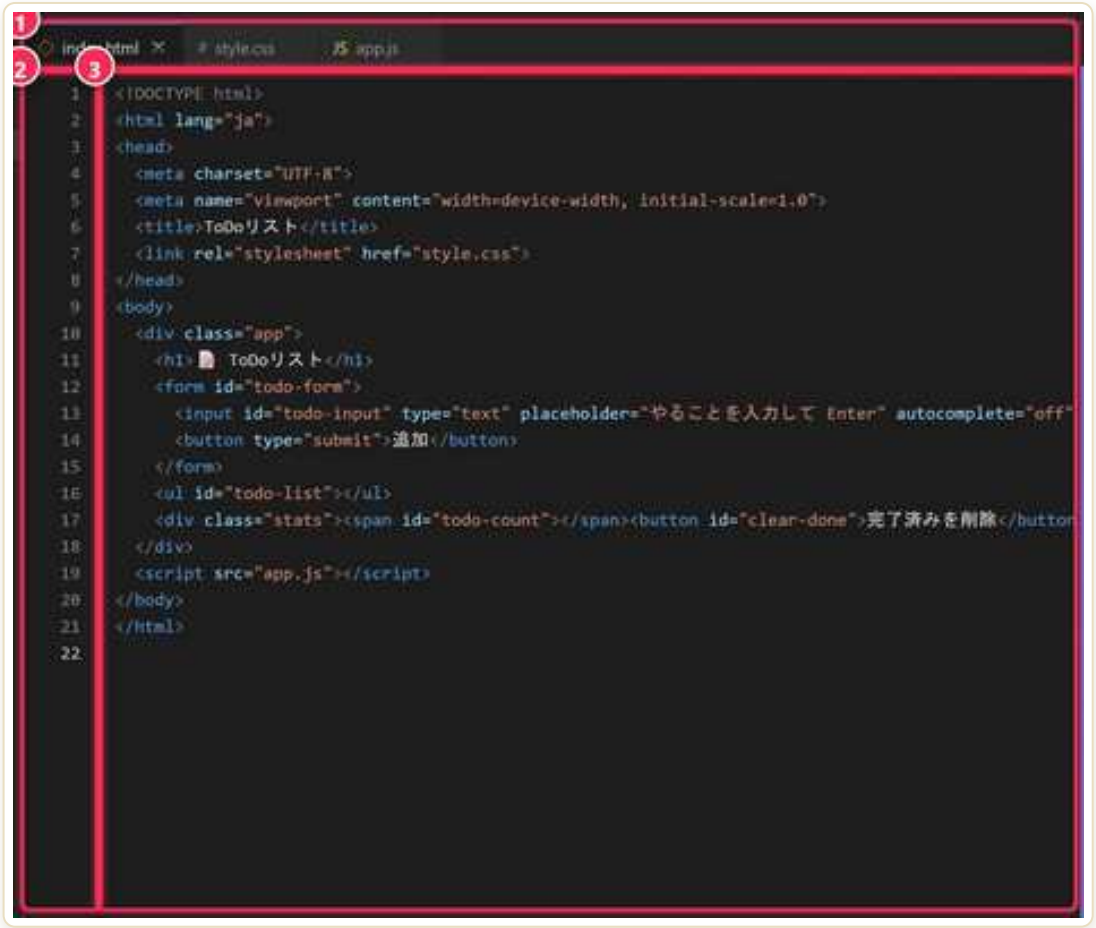
新しいファイルを作る小窓。名前を入れて 「作成」 を押します。

書き換えて保存する

エディターの中をクリックすると、文字を打てるようになります。まずは画面に出ている言葉（> と < で挟まれていない、日本語の部分）だけを書き換えてみてください。それだけでも自分のアプリらしくなります。

1. **画面に出したい言葉を探して、書き換えます。たとえば 📝 ToDo リスト を わたしのやることメモ に変えてみてください。**

2. **Ctrl+S を押して保存します。見出しの右の ● が消えれば保存できています。右のプレビューも自動で新しくなります。**



エディター。左の数字が行番号、右が書いた内容です。

書き換えて保存する（つづき）

1. 開いているファイルの見出し。保存していないと ● が出ます
2. 行番号。エラーの場所を探すときの目印になります
3. ここに書きます。種類ごとに色が付くので読みやすくなっています



! 記号（＜＞｛｝"）は消さないでください。プログラムの区切りになっているため、消すと動かなくなります。消してしまったら Ctrl+Z で戻せます。

保存とプレビュー（動かして確かめる）

書き換えて保存すると、右のプレビューが自動で新しくなります。変わらないときは、プレビューの「🔄」を押すか、F5 キーを押してください。



プレビューの見出し部分（部分拡大）。右の 4 つのボタンで操作します。

1. **「🔄」 最新の内容で動かし直します**
2. **「🗗」 別のウィンドウで大きく開きます**
3. **「📱」 スマホの幅（375px）に切り替えます**
4. **「✕」 プレビューを閉じます**

「Ctrl＋S」：今開いているファイルを保存する（プレビューも更新される）

「F5」：プレビューを起動・更新する

保存とプレビュー（動かして確かめる）（つづき）

「Ctrl＋B」：左のファイル一覧を出し入れする

「Ctrl＋J」：下のパネルを出し入れする

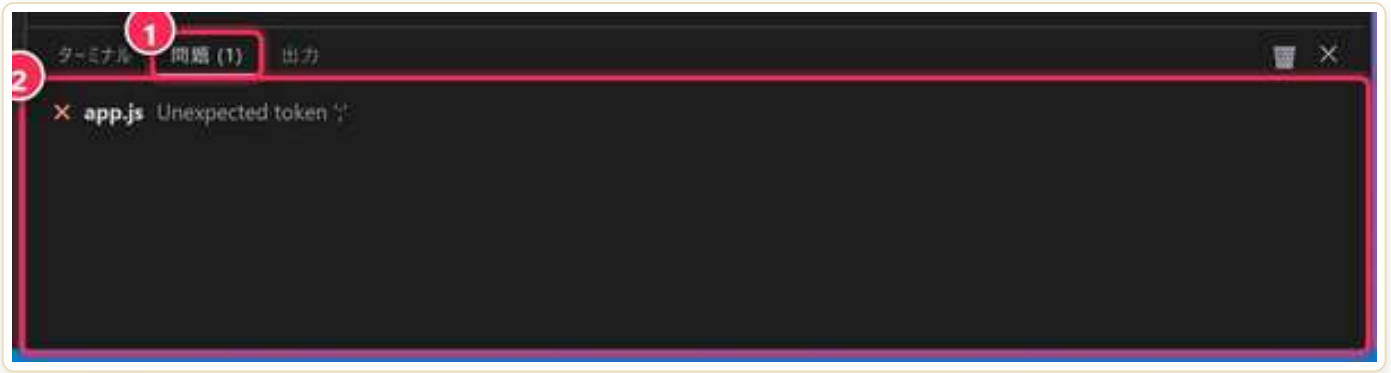
プレビューが閉じてしまったら、いちばん下の帯の右にある「🚀 実行」を押すと、また出てきます。



「ファイル」のメニュー。上が新規と読み込み、まん中が保存、下が書き出しです。

「問題」で書き間違いを見つける

下のパネルの 「問題」 タブには、プログラムの書き間違い（記号の付け忘れなど）が自動で並びます。数字が 0 なら問題なしです。数字が出たら、その行をクリックすると、間違っているファイルが開きます。



「問題」 タブ。わざと記号を書き間違えたときの表示です。

1. **「問題」 タブ。かっこの中の数字が、見つかった問題の数です**
2. **問題の一覧。押すと、そのファイルが開きます**

1. **「問題」 タブを押して、数字が出ていないか見ます**
2. **出ていたら、その行をクリックします。間違いのあるファイルが開きます。**

「問題」で書き間違いを見つける（つづき）

3 書かれているメッセージを手がかりに、記号の付け忘れを探します。「Unexpected」と書かれていたら、その近くの記号が余分か足りません。

4 直したら Ctrl+S で保存し、数字が 0 に戻ることを確かめます

i 直し方が分からなくなったら、Ctrl+Z を何度か押して、動いていたところまで戻すのがいちばん確実です。



ファイル一覧。名前をクリックすると、そのファイルが開きます。

保存と書き出し

続きから作業するには 「ファイル」 →「プロジェクトを保存」（Ctrl+S）。完成したものを人に渡したり、レンタルサーバーに置いたりするには 「全ファイルをダウンロード」 を使います。ファイルが1つずつパソコンに保存されるので、同じフォルダーにまとめて入れてください。

1. **「新規プロジェクト…」。見本を選び直して作り直します**
2. **「保存」。今開いているファイルを保存します（Ctrl+S）**
3. **「プロジェクトを保存」。全部まとめて保存します**



「ファイル」 のメニュー。上が新規と読み込み、まん中が保存、下が書き出しです。

保存と書き出し（つづき）

4 **「全ファイルをダウンロード」。完成品を取り出します**

1 **Ctrl+S で、書きかけをすべて保存します**

2 **「ファイル」 →「全ファイルをダウンロード」 を押します**

プレビューが真っ白です。

この名前のファイルが最初に読まれます。それでも白いときは、「問題」タブに数字が出ていないか確認してください。

書き換えたのに、プレビューが変わりません。

保存されていない可能性があります。Ctrl+S を押して、見出しの ● が消えるか確かめてください。それでも変わらないときは 「🔄」 を押してください。



「ファイル」 のメニュー。上が新規と読み込み、まん中が保存、下が書き出しです。

保存と書き出し（つづき）

プログラムはまったく分かりません。それでも使えますか？

使えます。まずは見本を選び、画面に出ている日本語の言葉だけを書き換えてください。記号に触らなければ壊れません。

見本を選び直したら、前の内容が消えました。

見本を選ぶと今の内容は置き換わります。先に「ファイル」→「プロジェクトを保存」で残しておけば、ホーム画面の「最近のプロジェクト」から戻せます。

ダウンロードしたファイルをダブルクリックしても、うまく動きません。

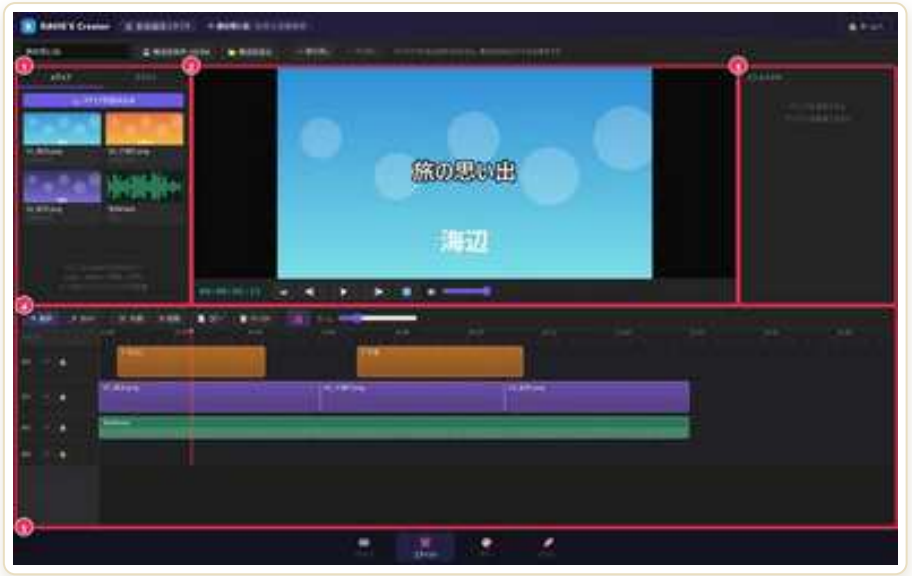
ばらばらの場所にあると、見た目や動きが読み込まれません。



「ファイル」のメニュー。上が新規と読み込み、まん中が保存、下が書き出しです。

動画を編集する

動画編集スタジオでは、スマホやカメラで撮った動画・写真・音楽を1本の動画にまとめられます。画面は「メディア」「エディット」「カラー」「デリバー」の4ページに分かれていて、下のタブで行き来します。この章では、写真3枚とBGMを並べて1本の動画に仕上げるまでを順番に説明します。

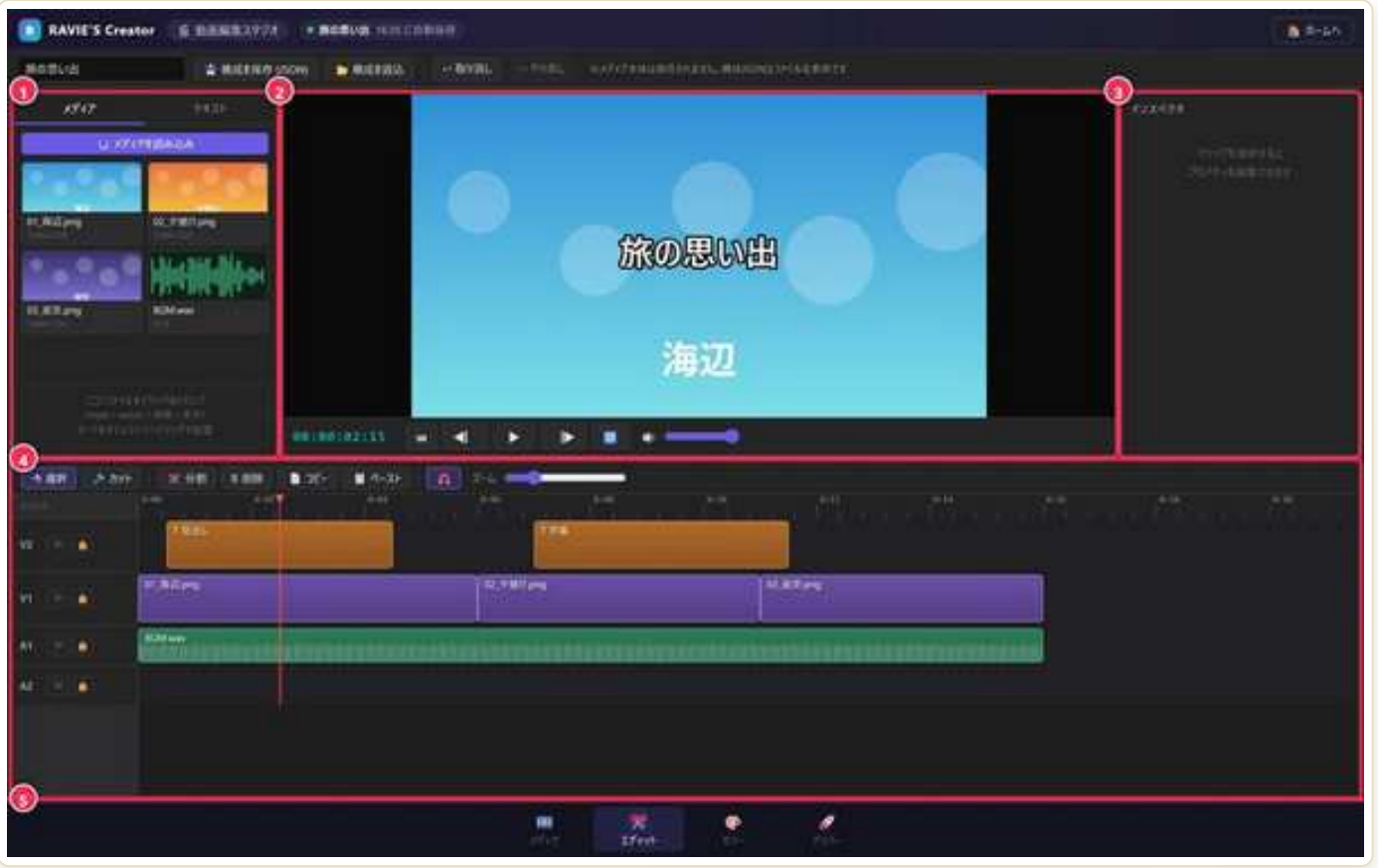


動画編集スタジオの全体像（写真3枚とBGMを並べた例）

まずはこれをやってみましょう

ホーム画面から 🎬 動画編集 を開くと、下のような画面が出ます。まずは全体のどこに何があるかを覚えてください。作業は基本的に、左で素材を選び → 下に並べ → 右で見た目を整えるという流れで進みます。

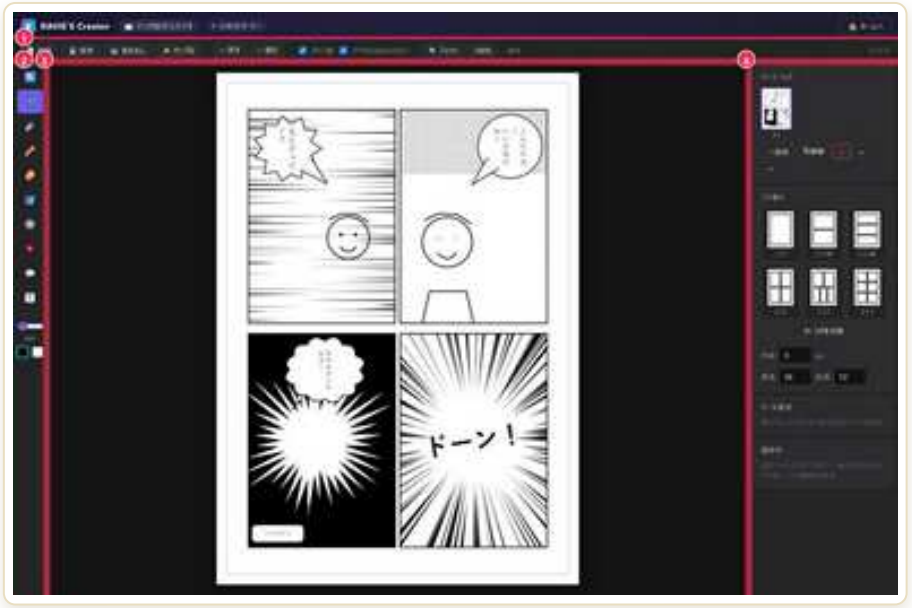
1. **素材置き場。読み込んだ写真・動画・音がここに並びます**
2. **仕上がりを確かめる画面。下のボタンで再生できます**
3. **選んだ素材の位置・大きさ・文字などを調整する場所**
4. **タイムライン。素材を時間の順に並べる場所です**
5. **4 つのページを切り替えるタブ**



動画編集スタジオの全体像（写真 3 枚と BGM を並べた例）

まずはこれをやってみましょう（つづき）

1. 「📥 メディアを読み込み」 を押して、動画や写真を選ぶパソコンの中からファイルを選ぶ画面が開きます。複数まとめて選べます。
2. 左の素材置き場に出てきたカードを、下のタイムラインへドラッグして並べるカードをダブルクリックしても、再生位置に置かれます。
3. プレビュー画面の 「▶️」 を押して仕上がりを確かめる
4. 気になるところを切ったり、文字を入れたりする
5. 下の 「デリバー」 タブへ移り、動画ファイルとして書き出す



サンプルページを読み込んだところ

i 途中でやめても大丈夫です。「💾 構成を保存（JSON）」 を押しておくと、並べた内容を後から読み直せます。

4つのページの使い分け

画面のいちばん下に4つのタブがあります。作業の段階ごとにページを切り替えて使います。行ったり来たりして構いません。



画面下部のページタブ

1. **メディア：素材を読み込んで一覧で確認する**
2. **エディット：素材を並べて切る、文字を入れる（いちばん使います）**
3. **カラー：明るさや色みを整える**
4. **デリバー：動画ファイルとして書き出す**

ページ	やること	使うタイミング
メディア	素材の読み込み・一覧・削除	作業の最初
エディット	並べる・切る・文字入れ・音量調整	作業のほとんど

4 つのページの使い分け（つづき）

ページ	やること	使うタイミング
カラー	明るさ・コントラスト・色みの調整	映像がひととおり並んだあと
デリバー	動画ファイルの書き出し	仕上げ

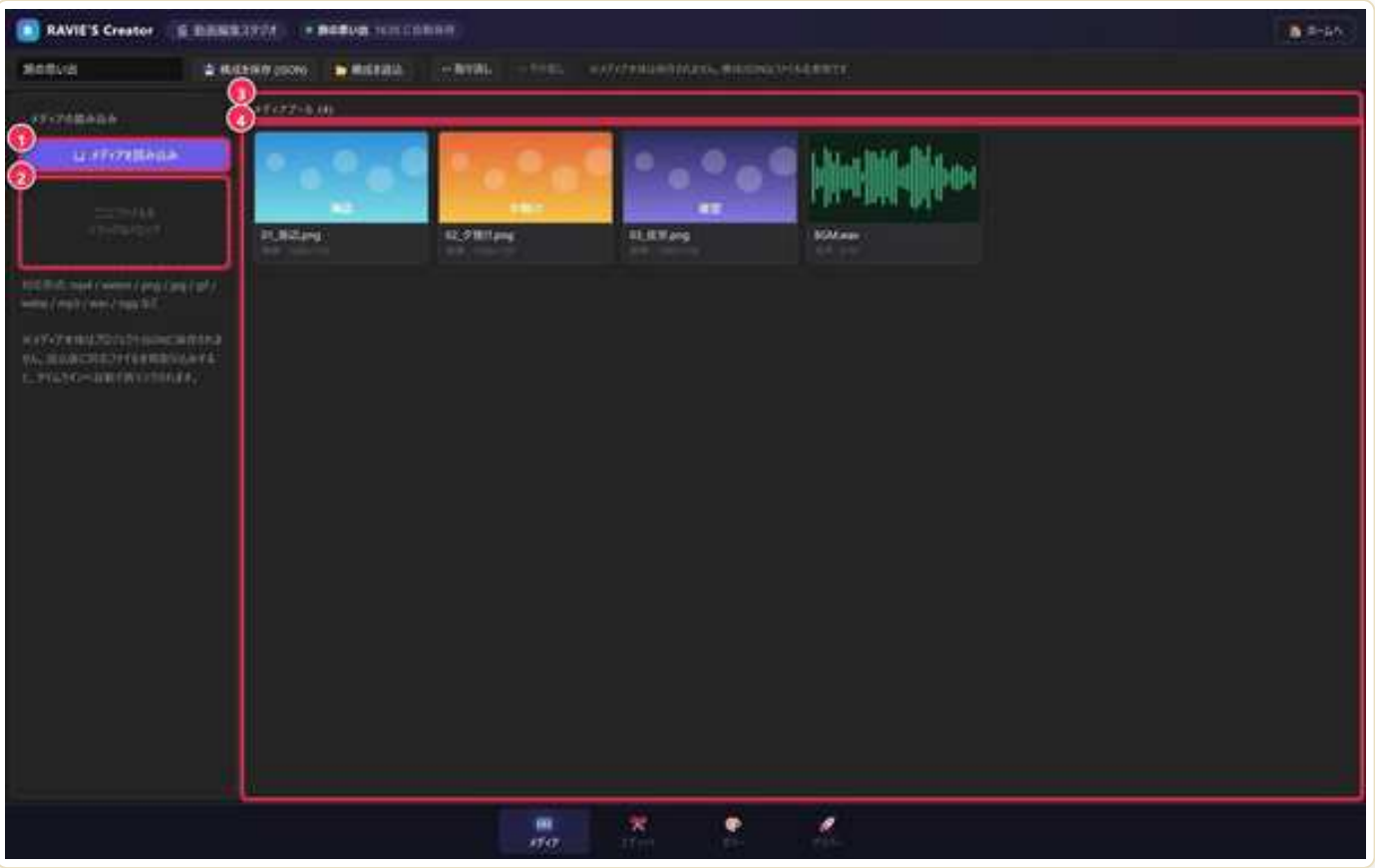


素材（動画・写真・音）を読み込む

使いたいファイルを、まずアプリに読み込みます。読み込んでも元のファイルは変わりませんので、安心して試してください。

1. 押すとファイルを選ぶ画面が開きます
2. ここへファイルをドラッグしても読み込めます
3. 読み込んだ素材の数
4. 素材の一覧。右上の ✕ でその素材を取り消せます

1. 下のタブで 「メディア」 を選ぶ

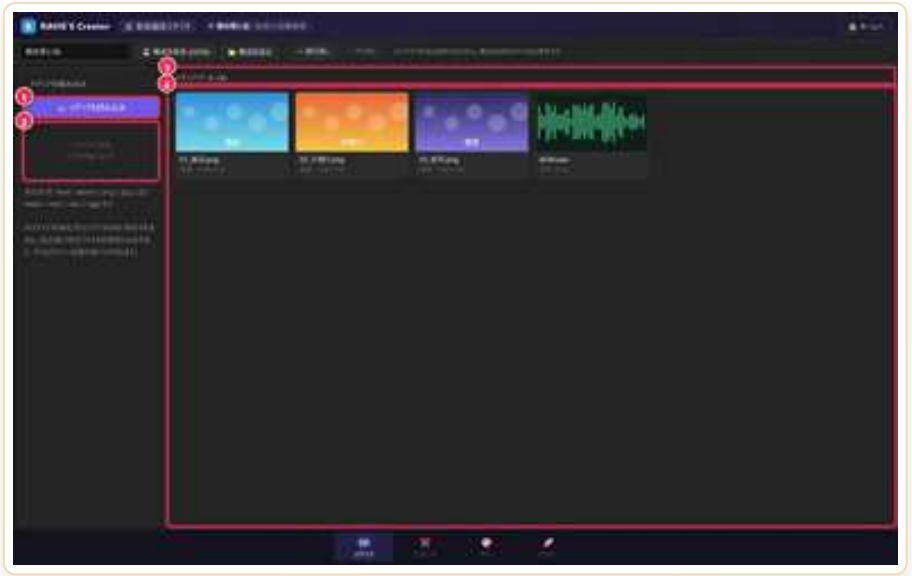


メディアページ。読み込んだ素材が一覧で並びます

素材（動画・写真・音）を読み込む（つづき）

2. 「📥 メディアを読み込み」 を押すエディットページの左上にある同じボタンでも構いません。
3. 使いたいファイルを選んで開く使える形式は mp4 / webm / png / jpg / gif / webp / mp3 / wav / ogg などです。
4. 右側の一覧にカードが出れば読み込み完了です

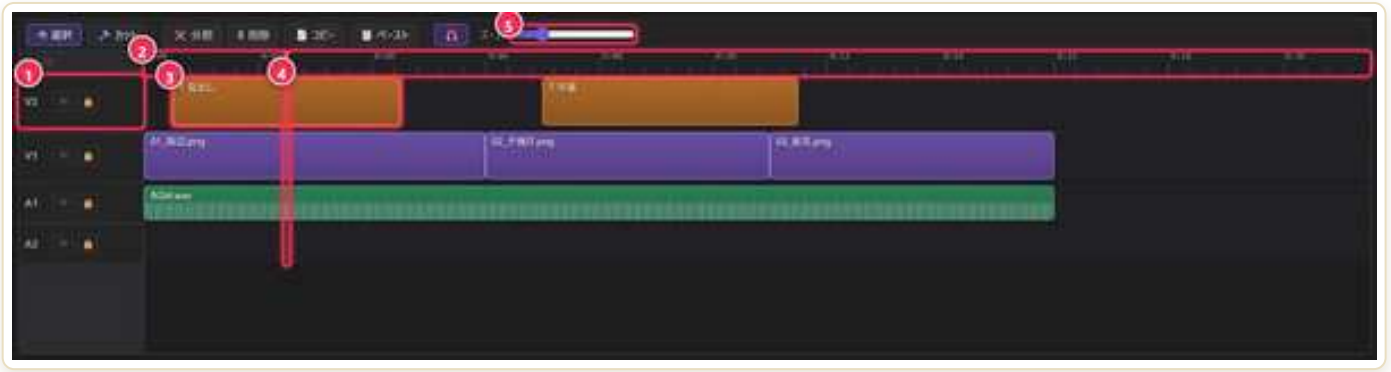
! 素材そのものはアプリの中に保存されません。パソコン側で元のファイルを移動したり名前を変えたりすると、次に開いたときにつながらなくなります。



メディアページ。読み込んだ素材が一覧で並びます

タイムラインに並べる

画面の下半分がタイムライン（時間の流れに沿って素材を並べる場所）です。左から右へ時間が進みます。横に並んだ帯のひとつひとつをクリップと呼びます。



タイムライン。上から V2 ・ V1 （映像）、 A1 ・ A2 （音）の 4 段

1. **トラック名。 V ＝映像、 A ＝音です**
2. **時間の目盛り。ここをクリックすると再生位置が動きます**
3. **クリップ（並べた素材の 1 つ分）。ドラッグで左右に動かせます**
4. **赤い縦線が今の再生位置です**
5. **タイムラインの横幅の拡大・縮小**

1. **左の素材カードを、置きたい段の置きたい場所までドラッグする映像や写真は V1 ・ V2 の段へ、音は A1 ・ A2 の段へ置けます。**

タイムラインに並べる（つづき）

2. うまく置けないときは、カードをダブルクリックする赤い縦線の位置に自動で置かれます。
3. 置いたクリップは、つかんで左右にドラッグすれば時間をずらせます
4. 上下にドラッグすれば、別の段へ移せます

> i V2 は V1 の上に重なって表示されます。 文字（テロップ）を映像の上に出したいときは、映像を V1 、文字を V2 に置いてください。

> i 磁石のボタン 「🧲」 が押されていると、クリップの端どうしがぴたっとくっつきます。すき間なく並べたいときに便利です。



テキストのひな型。ダブルクリックでタイムラインに置かれます

切る・消す・長さを変える

いらない部分を切り落とすのが編集の中心の作業です。タイムラインの上に並んだボタンを使います。



タイムラインの操作ボタン

1. 選択：クリップを選んだり動かしたりする、ふだんの状態
2. カット：この状態でクリップをクリックすると、その場所で 2 つに切れます
3. 分割：赤い縦線の位置で切ります
4. 削除：選んだクリップを消します
5. コピー
6. ペースト：赤い縦線の位置に貼り付けます

切る・消す・長さを変える（つづき）

1. 切りたい場所に赤い縦線を合わせる時間の目盛りをクリックすると縦線が動きます。
2. 切りたいクリップをクリックして選ぶ
3. 「✂️ 分割」 を押すクリップが 2 つに分かれます。
4. いらないほうを選んで 「🗑️ 削除」 を押す
5. 長さだけ変えたいときは、クリップの左右の端をつかんで内側へドラッグするこれを「トリミング」と呼びます。中身を消さずに見せる範囲だけを縮められます。

i ふだんは 「🖱️ 選択」 のままにしておいてください。「🪒 カット」 のままだと、クリップをクリックするたびに切れてしまいます。



クリップを選んだところ。左右の端をドラッグして長さを変えます

切る・消す・長さを変える（つづき）

「 Space 」：再生 / 停止

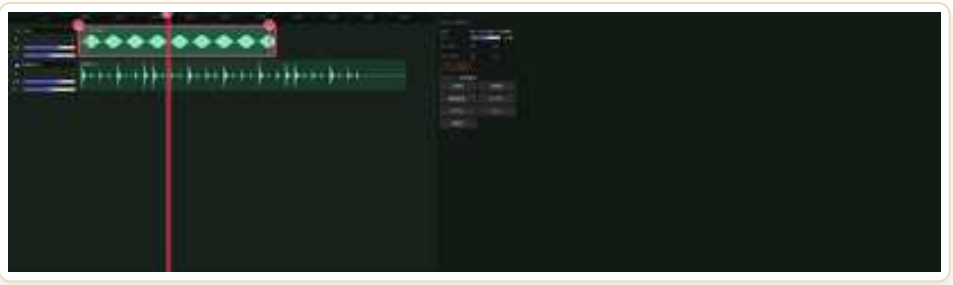
「← →」：1 コマ分だけ戻る / 進む

「 Ctrl＋B 」：赤い縦線の位置で分割

「 Delete 」：選んだクリップを削除

「 Ctrl＋Z 」：操作を取り消す

間違えても「↩️ 取り消し」（ Ctrl＋Z ）で元に戻せます。こわがらずに試してください。



クリップを選んだところ。左右の端をドラッグして長さを変えます

テロップ（画面に出す文字）を入れる

素材置き場の 「テキスト」 タブに、あらかじめ用意された文字のひな型が 6 種類あります。ここから選ぶだけで、見出しや字幕を入れられます。

1. ここを押すと文字のひな型に切り替わります
2. 見出し。画面の真ん中に大きく出したいとき
3. 字幕。画面の下に小さく出したいとき
4. ローワーサード。名前や肩書きを出したいとき

1. 文字を出したい時間に赤い縦線を合わせる
2. 素材置き場の 「テキスト」 タブを押す
3. 使いたいひな型をダブルクリックする V1 の段に、オレンジ色の文字クリップが置かれます。 V2 に置きたいときは、ひな型を V2 の段へドラッグしてください。
4. 置いた文字クリップをクリックして選ぶ



テキストのひな型。ダブルクリックでタイムラインに置かれます

テロップ（画面に出す文字）を入れる（つづき）

5 **右のインスペクタで文章を書き換える文字の大きさ・色・縁取りの色・上下の位置もここで変えられます。**

i 文字は改行できます。インスペクタの文章入力欄で Enter を押すと 2 行目になります。



テキストのひな型。ダブルクリックでタイムラインに置かれます

インスペクタで位置・大きさ・フェードを整える

インスペクタ（選んだクリップの設定を並べた右側のパネル）では、選んだクリップだけの見た目を細かく調整できます。クリップを選んでいないときは何も出ません。



文字クリップを選んだときのインスペクタ（長い画面を上から順に 3 つに分けて並べています）

1. **選んでいるクリップの名前・開始位置・長さ**
2. **位置・大きさ・傾き・透明度。数字を変えるとすぐ反映されます**
3. **フェードイン（だんだん現れる）の秒数**
4. **フェードアウト（だんだん消える）の秒数**

インスペクタで位置・大きさ・フェードを整える（つづき）

5 文字クリップのときだけ出る欄。文章と見た目を決めます

項目	意味	使いどころ
位置 X / 位置 Y	左右・上下のずらし方（画面中央が 0 ）	文字や写真の位置を微調整する
スケール %	大きさ（ 100 が元のまま）	写真を大きく見せる、寄りの画にする
回転 °	傾き	斜めのテロップにする
不透明度 %	透け具合（ 0 で完全に透明）	うっすら重ねる
音量 %	音の大きさ	動画・音声クリップのみ
イン（秒）/ アウト（秒）	フェードの長さ	始まりと終わりをなめらかにする



カラーページ。下のサムネイルで対象のクリップを選びます

インスペクタで位置・大きさ・フェードを整える（つづき）

いちばん最初のクリップに「イン 1秒」、いちばん最後のクリップに「アウト 1.5秒」を入れるだけで、ぐっと見栄えがよくなります。



カラーページ。下のサムネイルで対象のクリップを選びます

カラーページで色を整える

映像が暗い、色が青っぽい、といったときは「カラー」ページで直します。クリップ1つずつに設定できます。右側の「ノード 01」には今えらんでいるクリップの名前が出て、その下の「カラーコントロール」で4つのつまみを動かします。画面には「色温度：左＝青（寒色）/右＝橙（暖色）」という目安も書かれています。

1. **調整の結果がその場で確かめられます**
2. **明るさ**
3. **コントラスト（明暗の差）**
4. **彩度（色の鮮やかさ）**



カラーページ。下のサムネイルで対象のクリップを選びます

カラーページで色を整える（つづき）

5 色温度。左へ動かすと青く、右へ動かすとオレンジ寄りになります

6 並べたクリップの一覧。クリックで調整する相手を切り替えます

1 下のタブで 「カラー」 を選ぶ

2 画面下のサムネイルから、色を直したいクリップをクリックする

3 右の 4 本のつまみを少しずつ動かす動かしすぎると不自然になります。まずは 10 ～ 20 くらいの変化で試してください。

4 元に戻したくなったら 「↺ リセット」 を押す

i ここでの調整はそのクリップだけに効きます。全部のクリップを同じ色にしたいときは、1 つずつ同じ数値を入れてください。



文字クリップを選んだときのインスペクタ

デリバーページで動画ファイルにする

編集が終わったら、１本の動画ファイルとして書き出します。書き出しは 「デリバー」 ページで行います。

1. できあがるファイルの名前
2. 画面の大きさ。ふつうは 1280×720 で十分です
3. 画質。高いほどきれいですがファイルが大きくなります
4. この設定で書き出す予約を作ります
5. 書き出しの予約一覧と進み具合
6. 押すと書き出しが始まります

1. 下のタブで 「デリバー」 を選ぶ



デリバーページ。書き出しの設定と待ち行列

デリバーページで動画ファイルにする（つづき）

2. ファイル名・解像度・品質を決める
3. 「➕ レンダーキューに追加」 を押す右側の一覧に予約が 1 件追加されます。
4. 「▶️ レンダー開始」 を押す
5. 終わるまで待つ書き出しは動画の長さと同じだけ時間がかかります。 1 分の動画なら約 1 分です。
6. 終わると自動でダウンロードされます



デリバーページ。書き出しの設定と待ち行列

デリバーページで動画ファイルにする（つづき）

品質	目安	こんなときに
低（2.5 Mbps）	ファイルが小さい	メールで送りたい・下書きの確認
標準（6 Mbps）	ふつう。迷ったらここ	ほとんどの用途
高（12 Mbps）	きれいだがファイルが大きい	大きな画面で見せたいとき

! 書き出し中はページを閉じたり、別のタブに切り替えたりしないでください。途中で止まってしまうことがあります。また、このバージョンでは映像のみが書き出され、音は含まれません。



作りかけを保存する・読み込む

画面のいちばん上の帯で、作りかけの状態（どの素材をどこに並べたか）をファイルとして保存できます。これを構成 JSON と呼びます。



画面上部の帯

1. 作品の名前。保存するファイル名にも使われます
2. 並べた内容をファイルとして保存します
3. 保存しておいたファイルを読み込みます
4. 直前の操作を取り消します
5. 「↪ やり直し」。取り消した操作をやり直します

作りかけを保存する・読み込む（つづき）

1. 左端の欄に作品の名前を入れる
2. 続きをやるときは 「📂 構成を読込」 を押して、そのファイルを選ぶ
3. 続けて、使っていた素材をもう一度読み込む同じ名前のファイルを読み込むと、タイムラインに自動でつなぎ直されます。

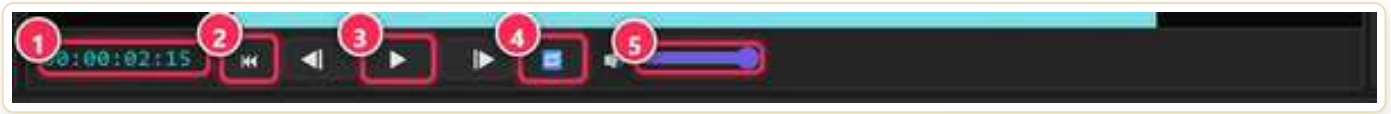
! 構成 JSON には素材そのものは入っていません（ファイル名だけを覚えています）。素材のファイルは、構成 JSON と一緒に同じフォルダーで保管してください。



画面上部の帯

動画編集でよくある質問

プレビュー画面の下にある再生ボタンの並びです。うまく再生できないときは、まずここを確認してください。



プレビューの再生ボタン

1. **今の再生位置（時：分：秒：コマ）**
2. **先頭へ戻る**
3. **再生・停止**
4. **繰り返し再生の切り替え**
5. **確認用の音量（書き出す動画には影響しません）**

プレビューが真っ黒のままです。

赤い縦線（再生位置）が、クリップの置かれていない場所にある可能性があります。

動画編集でよくある質問（つづき）

時間の目盛りをクリックして、クリップのある位置へ動かしてください。フェードインの途中も暗く表示されます。

クリップが斜線模様になって再生できません。

素材とのつながりが切れています。「📥 メディアを読込み」 から、同じ名前のファイルをもう一度読み込むと元に戻ります。

文字が映像の後ろに隠れてしまいます。

文字クリップを V2 の段へ、映像クリップを V1 の段へ動かしてください。 V2 が上に重なって表示されます。

書き出した動画に音が入っていません。

このバージョンの書き出しは映像のみに対応しています。音付きで仕上げたい場合は、書き出した映像と音声を別のソフトで合わせてください。

書き出しに時間がかかりすぎます。

書き出しは動画の長さと同じだけかかる仕組みです。長い動画は、いくつかに分けて書き出すと待ち時間が読みやすくなります。



プレビューの再生ボタン

音楽・音声を編集する

音楽・音声編集スタジオには 2 つのモード（作業の場所）があります。手持ちの音を並べて整える オーディオ編集 と、マス目をクリックして曲そのものを作る 作曲スタジオ です。上のタブでいつでも行き来できます。作った曲は、そのままオーディオ編集へ送って続きの作業ができます。

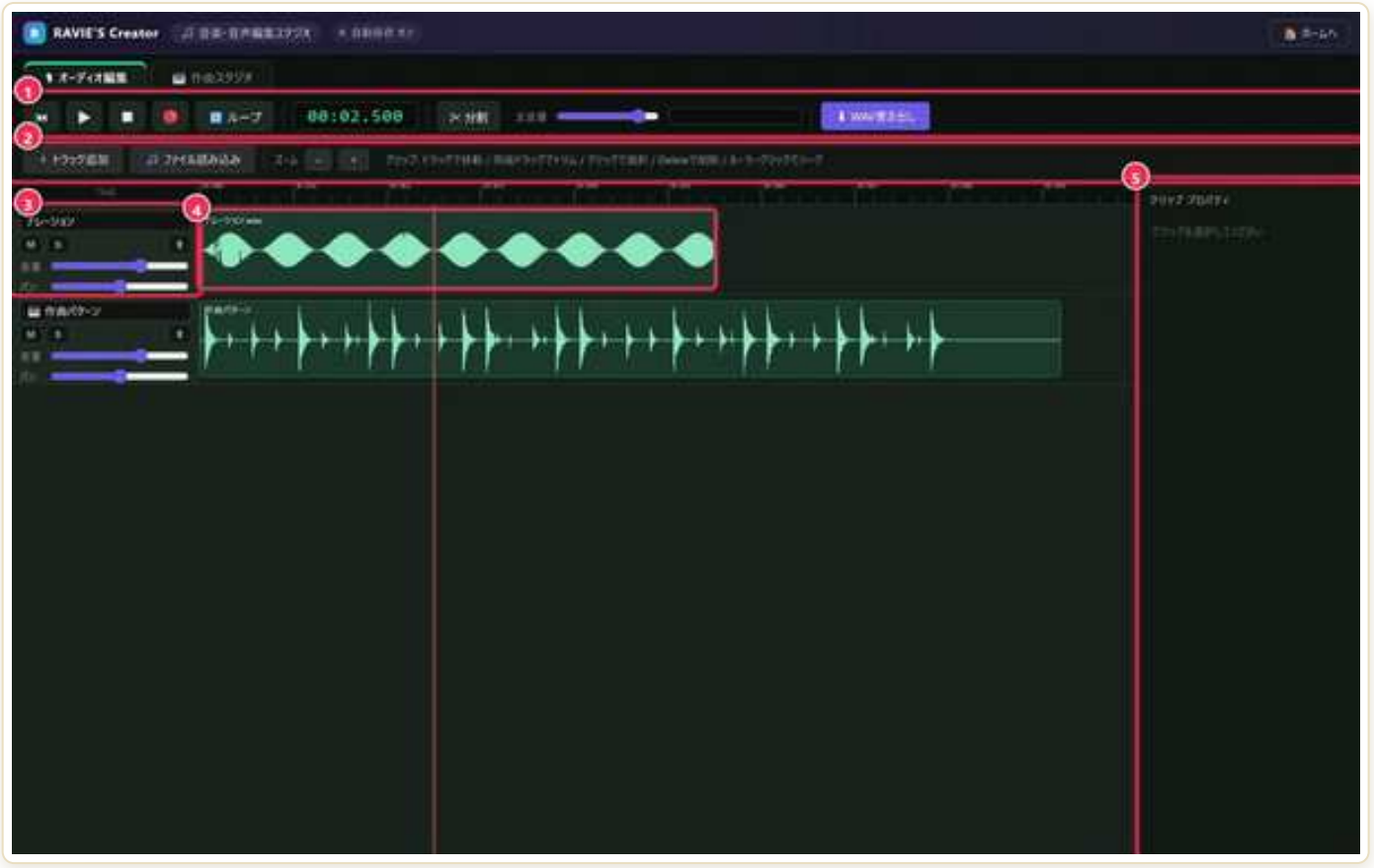


作曲スタジオ。上から ドラム・ベース・メロディ の 3 段

まずはこれをやってみましょう

ホーム画面から 🎵 音楽・音声編集 を開きます。最初は空っぽの画面ですので、まず音を入れるところから始めます。下の写真は、ナレーションの音声ファイルと、作曲スタジオで作った曲を並べた例です。

1. 再生・停止・録音・書き出しのボタンが並ぶ帯
2. トラックを増やす・ファイルを読み込む・拡大縮小する
3. トラックの見出し。名前・音量・パンを決めます
4. クリップ（読み込んだ音のかたまり）
5. 選んだクリップの設定とエフェクト

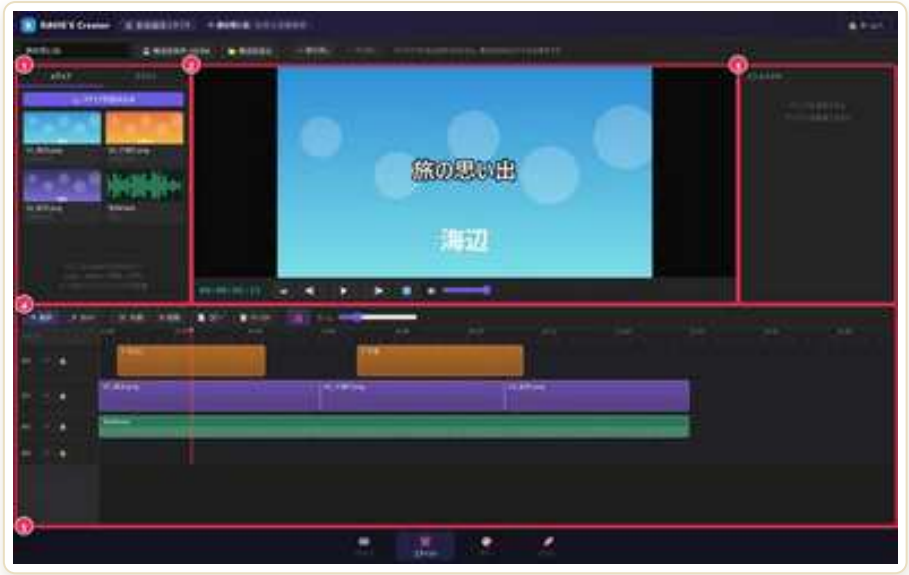


オーディオ編集モードの全体像（トラック 2 本を並べた例）

まずはこれをやってみましょう（つづき）

1. 「🎵 ファイル読み込み」 を押して、手持ちの音声ファイルを選ぶ mp3 / wav / m4a などが使えます。読み込むと新しいトラック（音を置く段）が 1 本増えます。
2. 「▶️」 を押して聞いてみる
3. クリップをドラッグして、鳴らしたい時間へ動かす
4. クリップをクリックして選び、右側で音量やフェードを整える
5. 「⬇️ WAV 書き出し」 を押して、1 本の音声ファイルにする

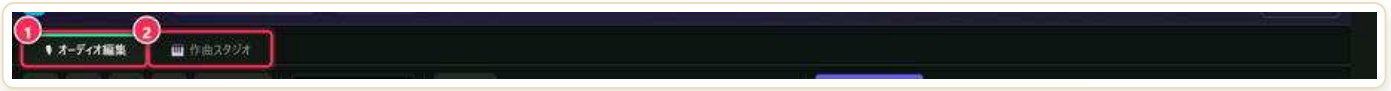
i 手持ちの音がなくても大丈夫です。「🎹 作曲スタジオ」 タブで 「✨ おまかせ作曲」 を押せば、その場で曲が 1 つできあがります。



動画編集スタジオの全体像（写真 3 枚と BGM を並べた例）

2 つのモードの使い分け

画面のいちばん上に 2 つのタブがあります。やりたいことで選んでください。



画面上部のモード切り替えタブ

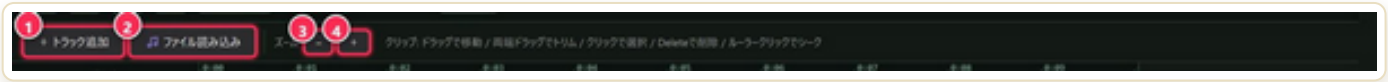
1. **オーディオ編集：手持ちの音を並べて整える**
2. **作曲スタジオ：マス目をクリックして曲を作る**

やりたいこと	使うモード
録音した声やダウンロードした音楽を編集したい	オーディオ編集
曲そのものを作りたい（楽器が弾けなくても作れます）	作曲スタジオ
作った曲に、あとからナレーションを重ねたい	作曲スタジオ → 「➡️ 編集モードへ送る」 → オーディオ編集

i タブを切り替えても、それぞれの作業内容は消えません。行ったり来たりして構いません。

音声ファイルを読み込む

オーディオ編集モードの２段目に、素材を用意するためのボタンが並んでいます。



オーディオ編集モードの２段目

1. 空のトラック（音を置く段）を１本増やします
2. 音声ファイルを読み込みます。読み込むとトラックが自動で１本増えます
3. 横方向に縮小（全体を見たいとき）
4. 横方向に拡大（細かく合わせたいとき）

1. 「🎵 ファイル読み込み」 を押す
2. 使いたい音声ファイルを選ぶ複数まとめて選べます。選んだ数だけトラックが増えます。

音声ファイルを読み込む（つづき）

3 波の形（波形）が表示されれば読み込み完了です

読み込みには少し時間がかかることがあります。長い曲ほど待ち時間が長くなります。



オーディオ編集モードの 2 段目

トラックとクリップ

トラックは音を置く横1段のことです。その中に置かれた音のかたまりをクリップと呼びます。トラックを分けておくと、あとから「ナレーションだけ小さくする」といった調整がしやすくなります。



トラック2本と、その中のクリップ

1. **トラックの名前。書き換えられます**
2. **M（ミュート）：このトラックの音を一時的に消します**
3. **S（ソロ）：このトラックだけを鳴らします**
4. **そのトラック全体の音量**
5. **パン。左いっぱいで左耳、右いっぱいで右耳から鳴ります**

トラックとクリップ（つづき）

6 クリップ。ドラッグで左右に動かせます

1 クリップをつかんで左右にドラッグすると、鳴り始める時間が変わる

2 クリップをクリックすると選ばれ、右側に設定が出る

3 いらないトラックは、見出しの 「🗑️」 で丸ごと消せる

! トラックを消すと、その中のクリップも一緒に消えます。消す前に必要な音がないか確認してください。



再生と位置合わせ

上の帯のボタンで再生します。時間の目盛りをクリックすると、そこから聞き始められます。



再生まわりのボタン

1. いちばん先頭へ戻る
2. 再生・一時停止（キーボードの Space でも同じ）
3. 停止して先頭へ戻る
4. 「🔁 ループ」。繰り返し再生の切り替え
5. 今の再生位置（分：秒．ミリ秒）
6. 選んだクリップを、赤い縦線の位置で 2 つに分けます

再生と位置合わせ（つづき）

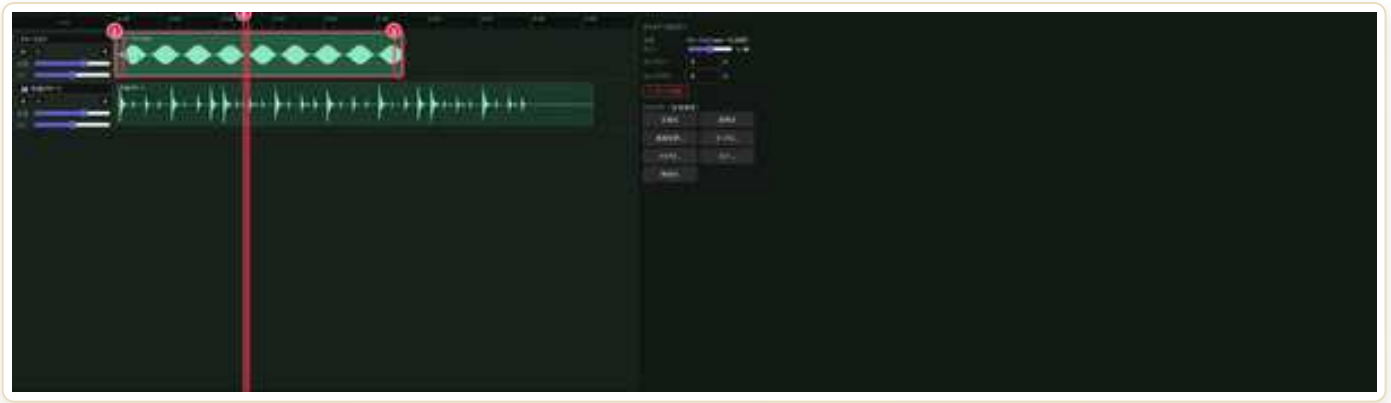
1. 画面上の時間の目盛り（TIME と書かれた右側の帯）をクリックする
赤い縦線がそこへ移り、次に再生するとその位置から鳴ります。
2. 「▶️」 を押して聞く
3. 音の始まりをそろえたいときは、クリップをドラッグして赤い縦線に合わせる



i 音がまったく聞こえないときは、右上の 主音量 のつまみが左端になっていないか、トラックの 「M」 が押されたままになっていないかを確認してください。

いらない部分を切る（トリムと分割）

録音の前後に入ってしまった無音や雑音は、クリップの端を縮めるだけで取り除けます。これをトリムと呼びます。



クリップを選んだところ。左右の端をドラッグして長さを変えます

1. **選ばれたクリップは、緑色の枠で光ります**
2. **左端。内側へドラッグすると、頭の部分が削れます**
3. **右端。内側へドラッグすると、お尻の部分が削れます**
4. **赤い縦線。分割はこの位置で行われます**

1. **切りたいクリップをクリックして選ぶ**

いらない部分を切る（トリムと分割）（つづき）

2. 端をつかんで内側へドラッグする（トリム）端に近づけるとカーソルが左右向きの矢印に変わります。

3. 真ん中で2つに分けたいときは、時間の目盛りで赤い縦線を合わせてから 「✂️ 分割」 を押す
4. いらなくなったクリップは、選んで Delete キーを押すか 「🗑️ クリップ削除」 を押す

> i トリムで削った部分は消えたわけではありません。端を外側へドラッグすれば元に戻せます。



クリップを選んだところ。左右の端をドラッグして長さを変えます

音量・パン・フェードを整える

右側の クリップ プロパティ（選んだクリップの設定欄）で、そのクリップだけの聞こえ方を決めます。

1. **選んでいるクリップの名前**
2. **ゲイン（そのクリップだけの音量）。1.00 が元のままです**
3. **フェードイン。だんだん大きくなる秒数**
4. **フェードアウト。だんだん小さくなる秒数**
5. **このクリップだけを消します**



クリップ プロパティ（長い画面を上から順に 2 つに分けて並べています）

場所	効く範囲	使いどころ
トラック見出しの「音量」	そのトラック全部	ナレーション全体を少し下げる

音量・パン・フェードを整える（つづき）

場所	効く範囲	使いどころ
クリップ プロパティの「ゲイン」	選んだクリップだけ	1 か所だけ声が小さいのを持ち上げる
上の帯の「主音量」	確認用の音だけ	耳が疲れないように下げる（書き出しには影響しません）

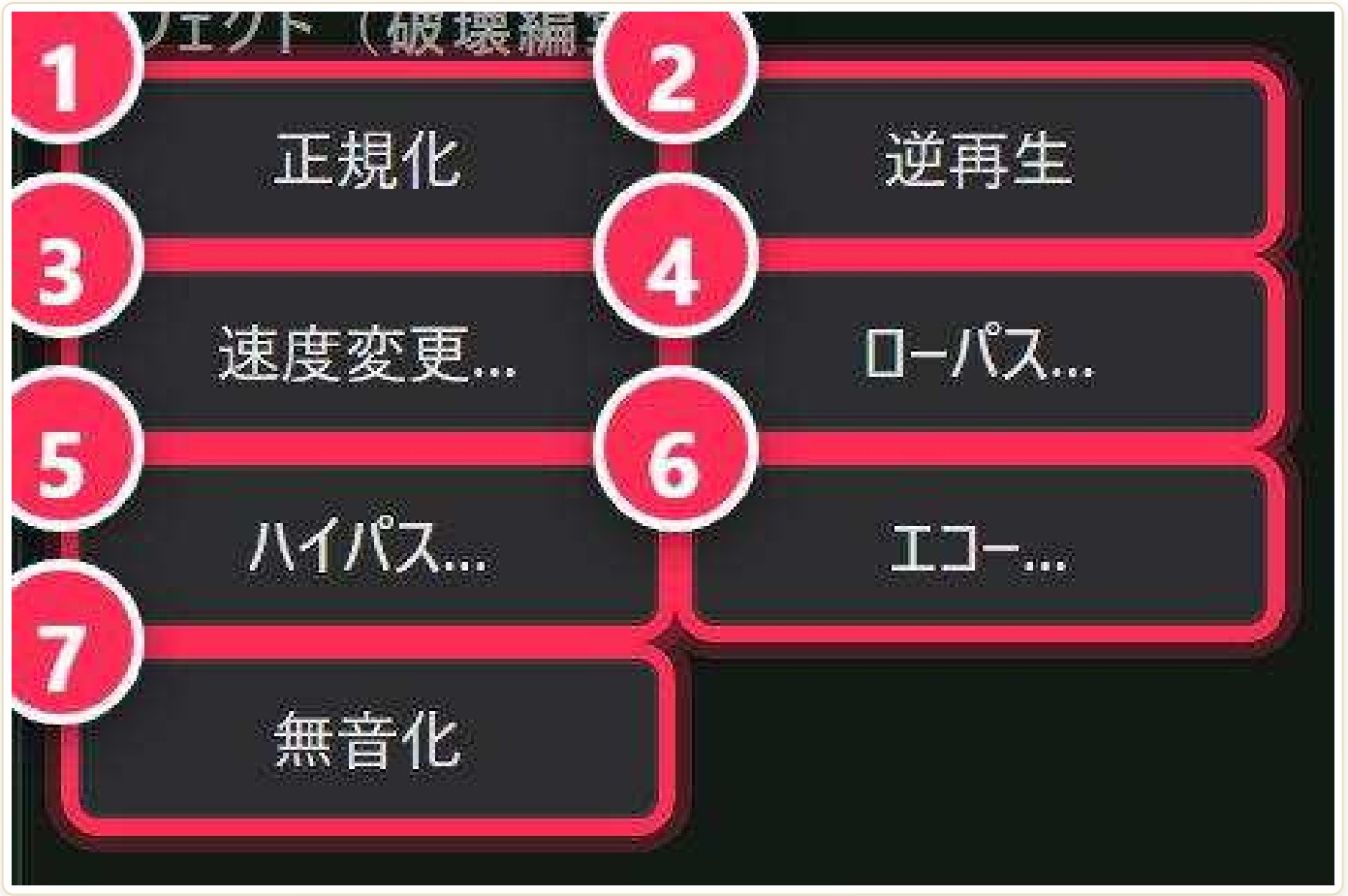
i 曲の終わりに「フェードアウト 2 秒」を入れるだけで、ぷつっと切れる不自然さがなくなります。



エフェクト（音を加工する 7 つの機能）

クリップを選ぶと、右下にエフェクトのボタンが 7 つ出ます。エフェクトは音そのものを書き換えますので、試すときは元に戻せるように気をつけてください。

1. **正規化：小さすぎる音を、割れない範囲でめいっぱい大きくします**
2. **逆再生：音を逆向きに再生します**
3. **速度変更：速く・遅くします（声の高さも一緒に変わります）**
4. **ローパス：高い音を抑えて、こもった感じにします**
5. **ハイパス：低い音を抑えて、すっきりさせます**



7 つのエフェクト

エフェクト（音を加工する 7 つの機能）（つづき）

6 **エコー：やまびこのように音を繰り返します**

7 **無音化：選んだクリップを無音にします**

「...」が付いたボタン（「速度変更...」 「ローパス...」 「ハイパス...」 「エコー...」）は、押すと細かい数値を決める小窓が開きます。ローパス・ハイパスでは カットオフ（どの高さより上（下）の音を抑えるかの境目）を Hz で指定します。たとえば 「エコー...」 では、繰り返しの間隔と残り具合を決められます。



エコーの設定画面

エフェクト（音を加工する 7 つの機能）（つづき）

1. ディレイ。やまびこが返ってくるまでの秒数
2. フィードバック。数字が大きいほど繰り返しが長く続きます
3. この設定で音に反映します

1. 加工したいクリップをクリックして選ぶ
2. 使いたいエフェクトのボタンを押す
3. 小窓が開いたら数値を決めて 「適用」 を押す
4. 「▶️」 で聞いて確かめる

! エフェクトを適用すると、そのクリップの音は書き換わります。元に戻す機能はありませんので、大事な素材は加工前に「⬇️ WAV 書き出し」 で控えを取っておくと安心です。



エコーの設定画面

WAV で書き出す・マイクで録音する

できあがった音は、1本の音声ファイル（WAV 形式）として書き出せます。マイクをつないでいれば、その場で録音してトラックに追加することもできます。



録音と書き出しのボタン

1. **録音の開始・終了。もう一度押すと止まり、新しいトラックになります**
2. **確認用の音量（書き出すファイルには影響しません）**
3. **音の大きさのメーター。振り切れているときは音量を下げてください**
4. **並べた音を1本の WAV ファイルにして保存します**

1. **書き出す前に、いちど最後まで再生して確かめる**

WAV で書き出す・マイクで録音する（つづき）

2. 「⬇️ WAV 書き出し」 を押す
3. しばらく待つと、 WAV ファイルがダウンロードされます。 WAV は音質が良いかわりにファイルが大きくなります。



! ブラウザーの決まりで、そうしないとマイクの使用が許可されません。録音を始めるとブラウザーからマイクの使用を尋ねられますので、「許可」 を選んでください。

i 録音した音は、止めた時点で新しいトラックとして追加されます。位置は、録音を始めたときの赤い縦線の場所です。

作曲スタジオを開く

上のタブで 「🎹 作曲スタジオ」 を選ぶと、マス目の並んだ画面になります。マス目をクリックして音を置いていくだけで曲ができます。楽譜が読めなくても大丈夫です。

1. 曲全体の設定と、保存・書き出しのボタン
2. ドラム。リズムを作ります
3. ベース。低い音で曲の土台を作ります
4. メロディ。主役の旋律です

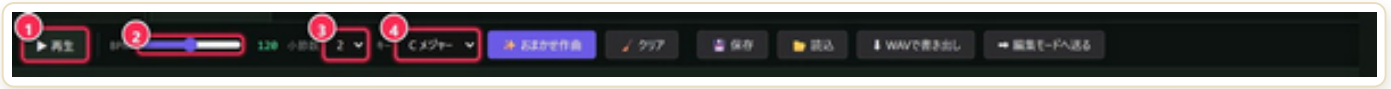
1. 上のタブで 「🎹 作曲スタジオ」 を押す
2. まずは 「✨ おまかせ作曲」 を押してみるその場で1曲ぶんのマス目が埋まります。
3. 「▶️ 再生」 を押して聞く
4. 気に入らないマスをクリックして消したり、別のマスを足したりする



作曲スタジオ。上から ドラム・ベース・メロディ の3段

曲の速さ・長さ・キーを決める

上の帯で、曲全体の性格を決めます。先に決めてから打ち込むと、あとで直す手間が減ります。



作曲スタジオの上の帯（曲の設定）

1. **作った曲を繰り返し再生します**
2. **BPM ＝曲の速さ。数字が大きいほど速くなります（120 がふつうの速さ）**
3. **小節数＝曲の長さ。まずは 2 小節で試すと分かりやすいです**
4. **キー＝曲の明るさ。メジャーは明るく、マイナーは切ない感じになります**

設定	目安	こんなときに
BPM 60 ～ 80	ゆっくり	落ち着いた雰囲気・語りの後ろ

曲の速さ・長さ・キーを決める（つづき）

設定	目安	こんなときに
BPM 100 〜 130	ふつう	何にでも合う。迷ったらここ
BPM 140 〜 180	速い	元気な場面・スポーツ
C メジャー / G メジャー / D メジャー / F メジャー	明るい	楽しい・前向きな場面
A マイナー / E マイナー / D マイナー	落ち着く	しんみりした場面

! 小節数を減らすと、はみ出した部分の音は消えます。長さを変えるのは、なるべく打ち込む前にしてください。



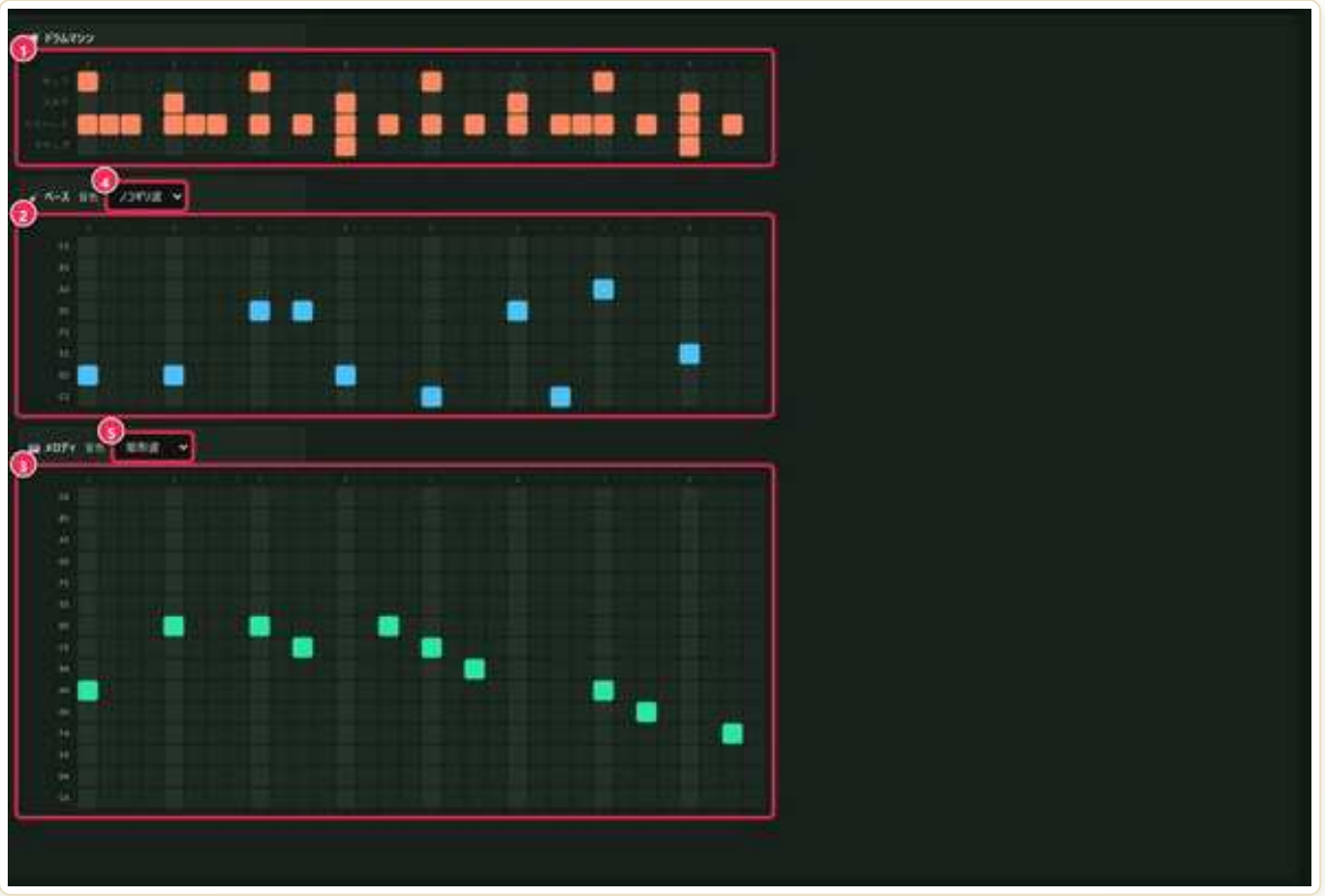




ドラム・ベース・メロディを打ち込む

3 つの段は、いずれも縦が音の種類（または高さ）、横が時間です。マスをクリックすると光り、そこで音が鳴ります。もう一度クリックすると消えます。押したまま横になぞると、まとめて置けます。

1. ドラム。上からキック・スネア・ハイハット・クラップ
2. ベース。上へ行くほど高い音です
3. メロディ。左端に音の名前が書いてあります
4. ベースの音色
5. メロディの音色



打ち込みのマス目（おまかせ作曲で埋めた例）

ドラム・ベース・メロディを打ち込む（つづき）

1. まずドラムの「キック」の段を、４つおきに置いてみる曲の芯になるリズムができます。
2. 次に「ハイハット」の段を、こまかく置く
3. ベースは、キックと同じ場所に置くとまとまりやすい
4. メロディは、１マスずつ飛ばしながら置くと歌いやすい形になります
5. 「▶️ 再生」 で聞きながら少しずつ直す



🥁 ドラムマシン の段は上から「キック」「スネア」「ハイハット」「クラップ」です。🎸 ベース と 🎹 メロディ の段では、右上の「音色」で音の雰囲気を選べます。

ドラム・ベース・メロディを打ち込む（つづき）

音色	聞こえ方	向いているもの
サイン波	やわらかく、まるい音	静かな曲・効果音
矩形波	はっきりした、ゲームらしい音	メロディ
ノコギリ波	厚みのある、ざらっとした音	ベース
三角波	サイン波より少し芯のある音	やさしいメロディ

マス目に置ける音は、選んだキーに合う音だけになっています。どこを押しても外れた音にはなりませんので、思い切って試してください。







おまかせ作曲・保存・書き出し・編集モードへ送る

上の帯の右側に、曲を仕上げるためのボタンが並んでいます。



作曲スタジオの仕上げボタン

1. おまかせ作曲。押すたびに違う曲が自動で作られます
2. クリア。置いた音をすべて消します
3. 保存。名前を付けて、このパソコンの中に覚えさせます
4. 「📂 読込」。保存しておいた曲を呼び出します
5. WAV で書き出し。音声ファイルとして保存します
6. 編集モードへ送る。オーディオ編集に新しいトラックとして追加します

おまかせ作曲・保存・書き出し・編集モードへ送る（つづき）

1. 曲ができたら 「💾 保存」 を押し、名前を付けて残しておく
2. 音声ファイルとして欲しいときは 「⬇️ WAV で書き出し」 を押す
3. ナレーションなどを重ねたいときは 「➡️ 編集モードへ送る」 を押すオーディオ編集モードに切り替わり、作った曲がトラックとして追加されます。

! 「🧹 クリア」 を押すと、置いた音がすべて消えます。押す前に 「💾 保存」 をしておいてください。



作曲スタジオの仕上げボタン

音楽・音声編集でよくある質問

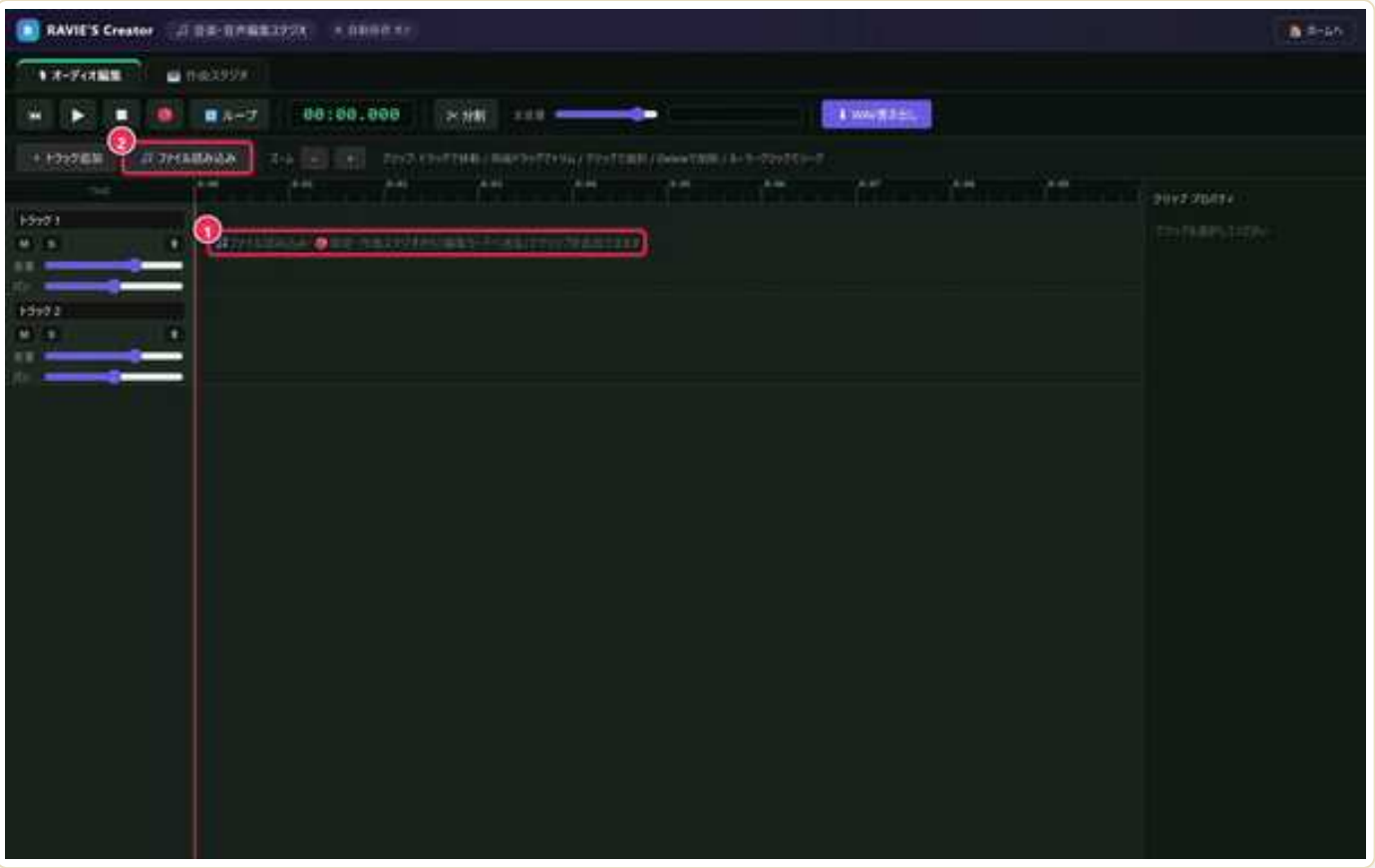
画面に何も表示されていないときは、下のような案内が出ています。音を入れる方法が 3 つ書かれています。

1. **音を入れる 3 つの方法（ファイル読み込み・録音・作曲スタジオから送る）**
2. **いちばん手軽なのはここからの読み込みです**

再生ボタンを押しても音が出ません。

主音量のつまみが左端になっていないか、トラックの「M」（ミュート）が押されたままになっていないかを確認してください。パソコン本体の音量も確認してください。

録音ボタンを押しても録音できません。



まだ音を入れていないときの画面

音楽・音声編集でよくある質問（つづき）

ファイルを直接ダブルクリックして開いた場合、ブラウザーの決まりでマイクが使えません。

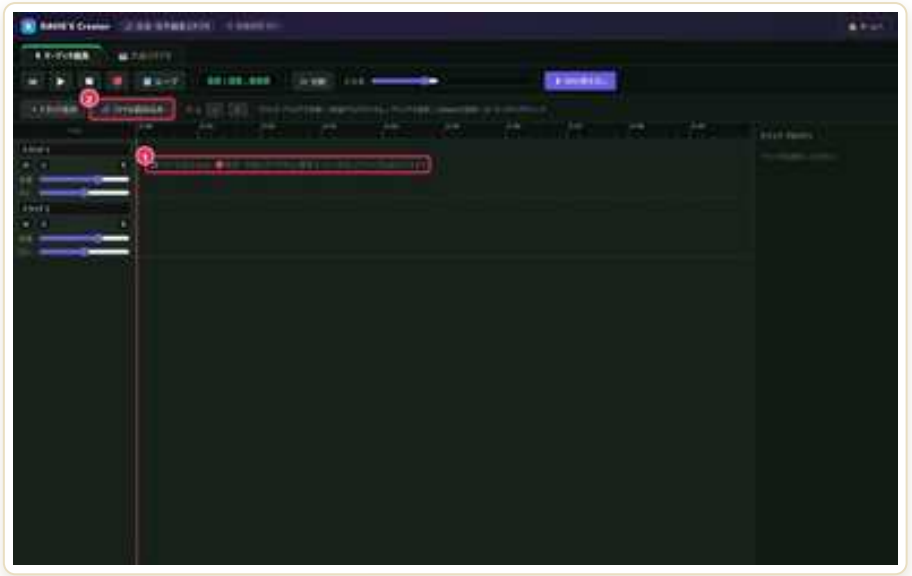
エフェクトをかけたら音が変になりました。元に戻せますか。

エフェクトは音そのものを書き換えるため、元には戻せません。もう一度そのファイルを読み込み直してください。大事な素材は加工前に控えを取っておくことをおすすめします。

作曲スタジオの曲を保存したのに、次の日に開いたら消えていました。

保存先はこのパソコンのブラウザーの中です。ブラウザーの履歴やサイトデータを消すと一緒に消えます。残しておきたい曲は 「⬇️ WAV で書き出し」 でファイルにしてください。

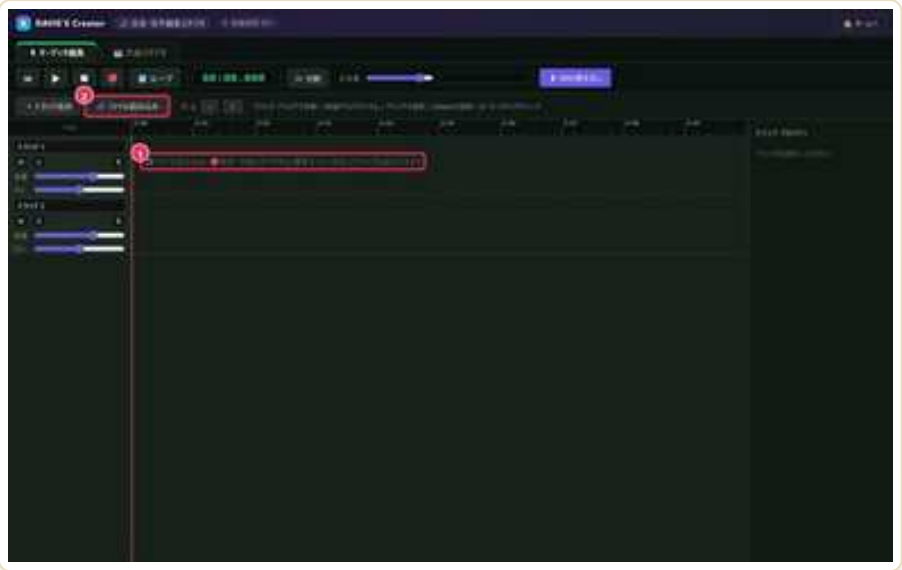
WAV ファイルが大きすぎます。



まだ音を入れていないときの画面

音楽・音声編集でよくある質問（つづき）

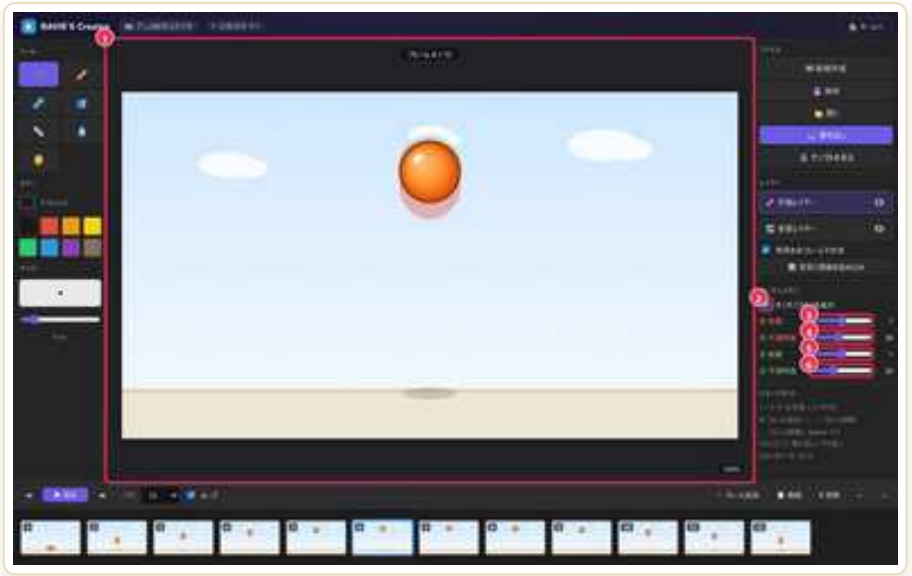
WAV は音質を落とさない形式のため、どうしても大きくなります。小さくしたい場合は、書き出した WAV を別のソフトで mp3 などに変換してください。



まだ音を入れていないときの画面

アニメを作る

アニメ制作スタジオは、少しずつ違う絵を何枚も描いて、順番に見せることで動いて見せる「コマ撮り」の道具です。１枚１枚の絵をフレームと呼びます。前後のフレームを薄く重ねて見せるオニオンスキンがあるので、少しずつずらして描くのが簡単です。

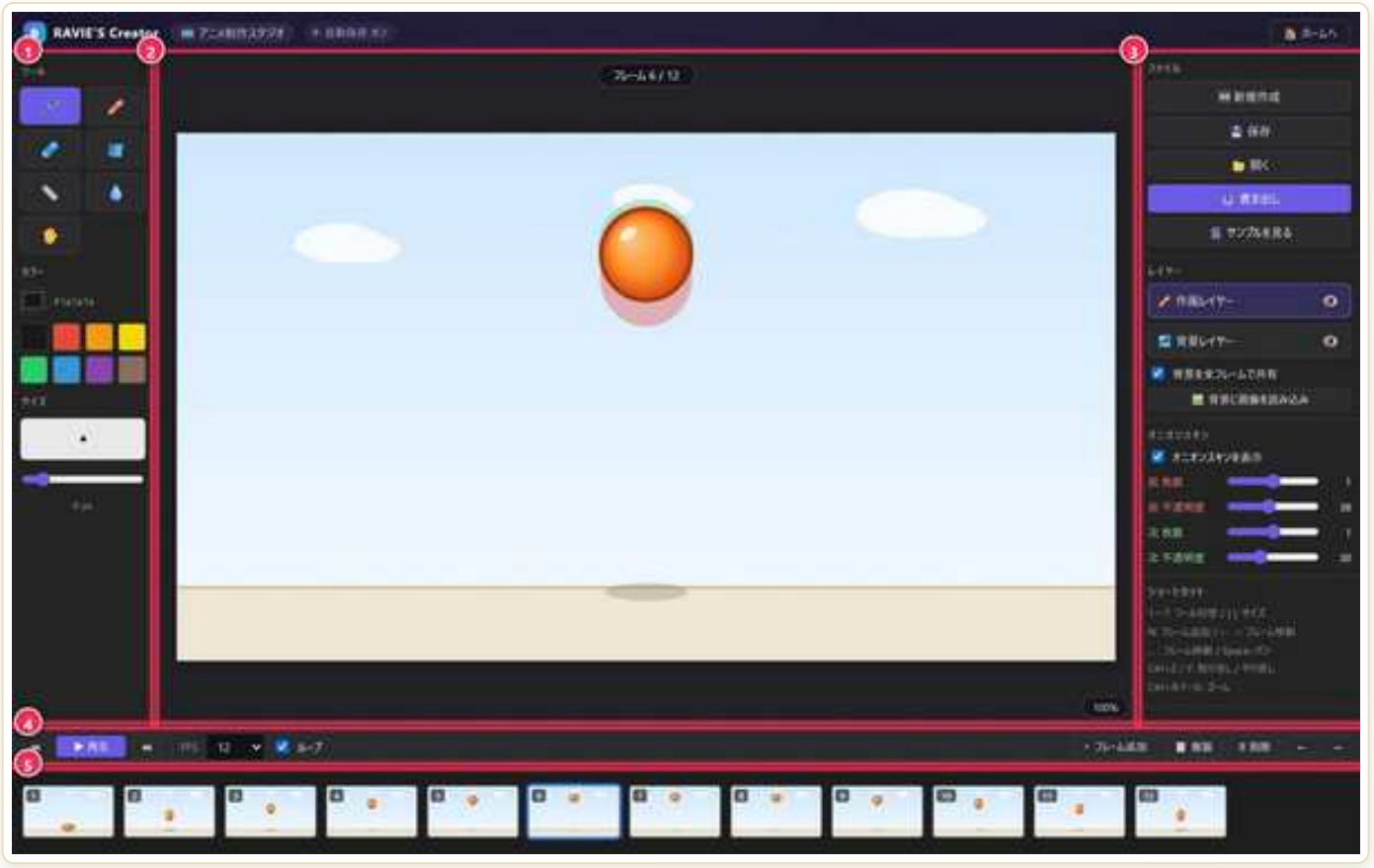


6 コマ目を描いているところ。前後のボールが薄く見えています

まずはこれをやってみましょう

ホーム画面から アニメ制作 を開きます。最初は白紙が1枚だけの状態です。いきなり描き始める前に、右上の「🎬 サンプルを見る」 を押してみてください。 跳ねるボールのアニメが12枚のフレームで入り、どんなふうに作るのかが一目で分かります。

1. **描く道具。ペン・消しゴム・色・太さ**
2. **絵を描く場所。今のフレームが大きく出ます**
3. **ファイル・レイヤー・オニオンスキンの設定**
4. **再生と、フレームを増やす・減らすボタン**



サンプル（跳ねるボール）を読み込んだところ

まずはこれをやってみましょう（つづき）

5 フレームの一覧。クリックでそのコマに移動します

1 「🎬 サンプルを見る」 を押す

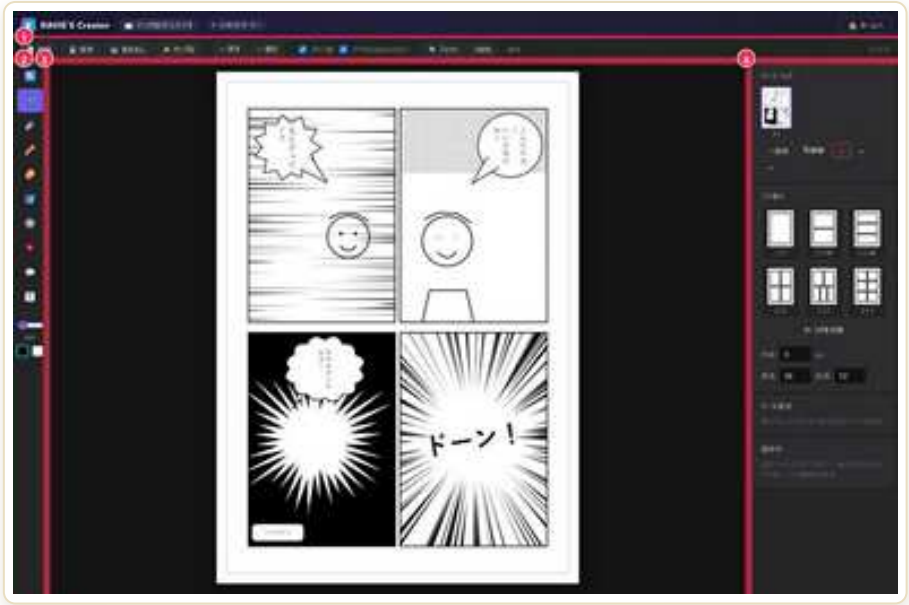
2 下の 「▶️ 再生」 を押して、動くところを見る

3 もう一度押して止める

4 下のフレーム一覧から好きなコマをクリックし、絵に描き足してみる

5 「📤 書き出し」 から動画や PNG として保存する

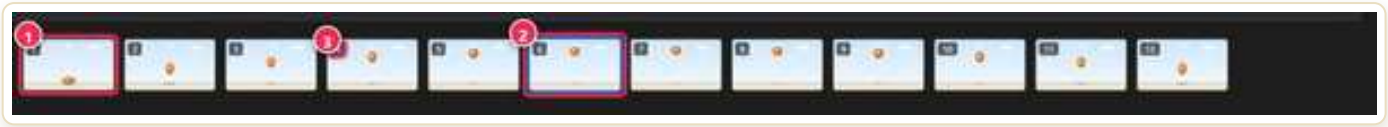
! 「🎬 サンプルを見る」 を押すと、今描いている絵はすべて置きかわります。作りかけのものがあるときは、先に 「💾 保存」 をしてください。



サンプルページを読み込んだところ

コマ撮りの考え方

アニメは、少しずつ違う絵を並べて、パラパラとめくって見せるしくみです。この説明書では 1 枚の絵を「フレーム」と呼びます。1 秒間に何枚見せるかを FPS と言い、12 なら 1 秒間に 12 枚めくります。



画面いちばん下のフレーム一覧

1. **1 枚目のフレーム。クリックするとそのコマを描けます**
2. **青く光っているのが、今描いているフレームです**
3. **左上の数字がフレームの番号です**

FPS	1 秒に必要な枚数	向いているもの
4	4 枚	紙芝居のような、かんたんな動き
8	8 枚	手描きらしい、ややコマの粗い動き

コマ撮りの考え方（つづき）

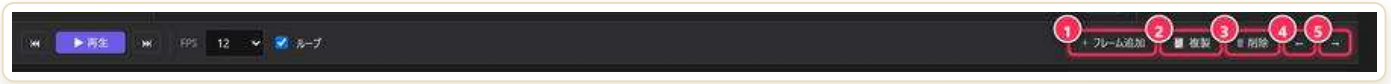
FPS	1 秒に必要な枚数	向いているもの
12	12 枚	いちばん扱いやすい。まずはここから
24	24 枚	なめらかだが、描く枚数が多くなる

i 最初から長いアニメを作ろうとせず、 6 〜 12 枚で 1 つの動きを作ってみてください。それだけでも十分に動いて見えます。



フレームを増やす・複製する・消す・並べ替える

画面下の帯の右側に、フレームを操作するボタンが並んでいます。



フレームを操作するボタン

1. 今のコマの次に、白紙のコマを１枚足します
2. 今のコマをそっくりコピーして次に足します
3. 今のコマを消します
4. 今のコマを１つ前へ移動します
5. 今のコマを１つ後ろへ移動します

1. 動きの続きを描くときは 「📋 複製」 を押す今の絵がそのままコピーされるので、少しだけ動かして描き直すのが簡単です。ゼロから描き直すより早く、形もそろいます。
2. まったく別の絵にしたいときは 「＋ フレーム追加」 を押す

フレームを増やす・複製する・消す・並べ替える（つづき）

3 **順番を入れ替えたいときは、下のフレーム一覧でサムネイルをドラッグする「←」 「→」 のボタンでも１つずつ動かせます。**

4 **いらないコマは 「🗑️ 削除」 で消す**

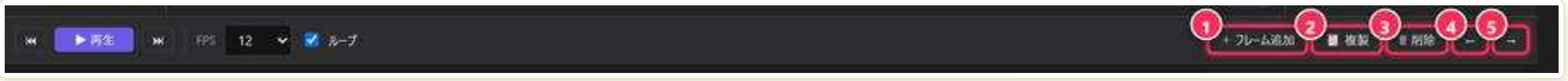
「Ｎ」：フレームを追加

「← →」：前後のフレームへ移動

「, . 」：前後のフレームへ移動

「Ctrl＋Z」：描いた線を取り消す

! フレームを消したり並べ替えたりすると、そのコマの描き直し履歴（取り消しの記録）は消えます。



フレームを操作するボタン

絵を描く道具

左端の縦長のバーに、描くための道具が並んでいます。数字キーの１～７でも切り替えられます。

1. ペン。はっきりした線を引きます
2. 鉛筆。うすい線。下描きに使います
3. 消しゴム
4. 塗りつぶし。囲まれた中をクリックで塗ります
5. 直線。 Shift を押しながらだと角度がそろいます
6. スポイト。絵の中の色を拾えます



左のツールバー（長い画面を上から順に３つに分けて並べています）

絵を描く道具（つづき）

7. 手のひら。表示位置をずらします（絵は動きません）
8. 色を選びます
9. 線の太さ

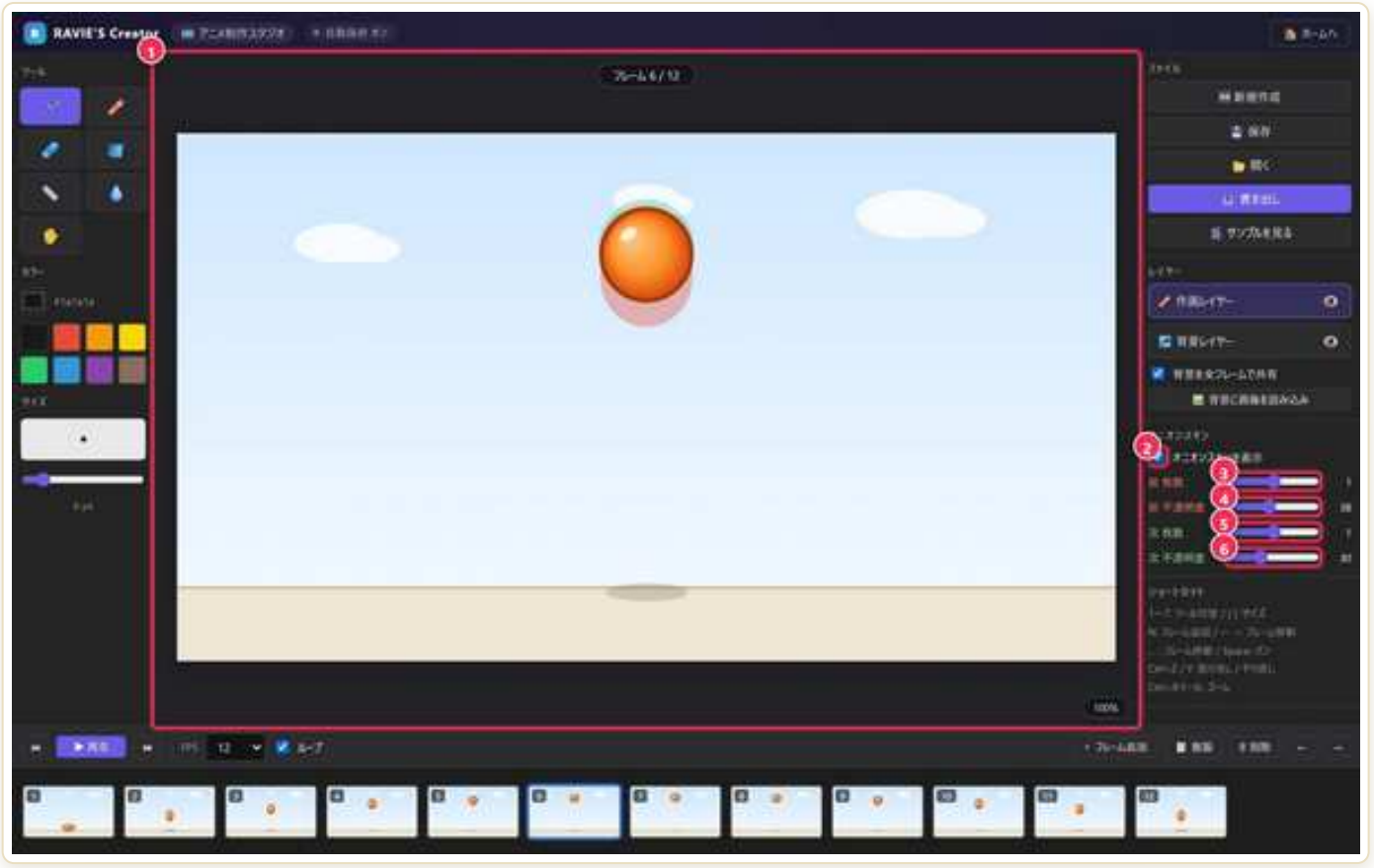
1. 使いたい道具をクリックする
2. 色と太さを決める太さは［ と ］のキーでも変えられます。
3. 絵を描く場所でドラッグして描く
4. 間違えたら Ctrl+Z で取り消す



i 大きく描きたいときは Ctrl を押しながらマウスホイールを回すと拡大できます。右上の倍率表示をクリックすると元に戻ります。

オニオンスキン（前後のコマを薄く重ねて見せる機能）

オニオンスキンは、いま描いているコマの下に、前後のコマを薄く透かして表示する機能です。前のコマからどれだけ動かすかが目で見て分かるので、なめらかな動きが作りやすくなります。玉ねぎ（オニオン）の皮のように重なることからこの名前が付いています。



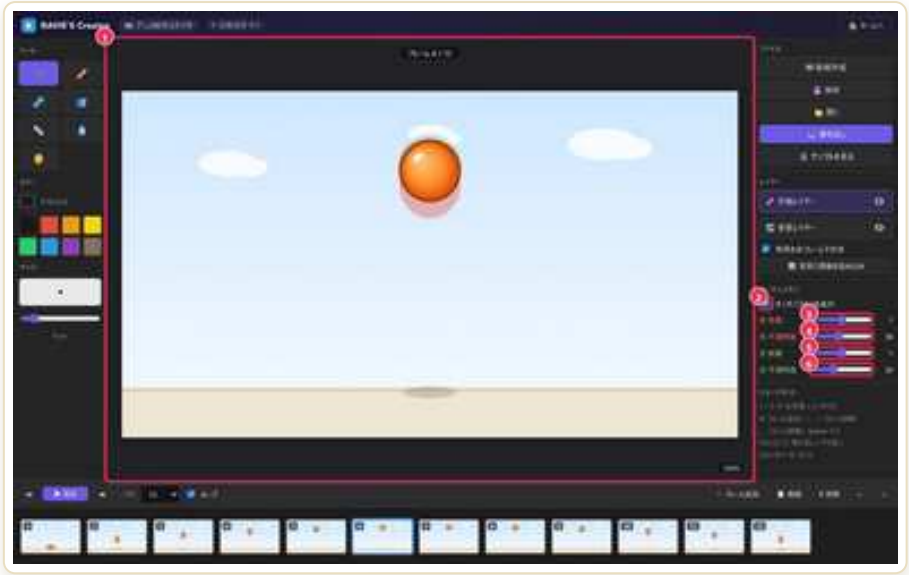
6 コマ目を描いているところ。前後のボールが薄く見えています

1. **濃い絵が今のコマ。薄い絵が前後のコマです**
2. **オニオンスキンを使うかどうかの切り替え**
3. **前を何枚まで表示するか（0 ～ 2 枚）**
4. **前のコマの濃さ**
5. **次を何枚まで表示するか（0 ～ 2 枚）**
6. **次のコマの濃さ**

オニオンスキン（前後のコマを薄く重ねて見せる機能）（つづき）

1. 右の 「オニオンスキンを表示」 にチェックが入っているか確かめる
2. 「前 枚数」を 1 にする直前のコマだけが薄く見えるようになります。まずはこれで十分です。
3. 薄い絵を目印にして、少しだけずらした位置に描く
4. 見づらいときは「前 不透明度」を下げる

> i 薄く見えている絵は書き出しには入りません。あくまで作業中の目印です。



6 コマ目を描いているところ。前後のボールが薄く見えています

背景レイヤーと、背景を全フレームで共有する

1枚のフレームは、作画レイヤー（キャラクターなど動くもの）と背景レイヤー（動かないもの）の2枚重ねでできています。空や地面のように動かないものは背景レイヤーに描くと、描き直す手間が省けます。

1. **作画レイヤー。クリックするとこちらに描けます**
2. **背景レイヤー。クリックするとこちらに描けます**
3. **目のマークで、そのレイヤーを一時的に隠せます**
4. **チェックを入れると、背景が全部のコマで共通になります**



レイヤーの設定

背景レイヤーと、背景を全フレームで共有する（つづき）

5 「🖼️ 背景に画像を読み込み」。写真などを背景として取り込みます

1 「背景を全フレームで共有」 にチェックを入れる

2 「🏞️ 背景レイヤー」 をクリックして、描く相手を背景に切り替える

3 空や地面を描く全部のコマに同じ背景が表示されるようになります。

4 「✏️ 作画レイヤー」 に戻して、動くものを描く

! 共有のチェックを外すと、コマごとに別々の背景に戻ります。共有中に描いた背景は、外した時点で各コマには引き継がれません。



レイヤーの設定

再生して確かめる

描けたら必ず再生して、動きを目で確かめてください。止まった絵で見るより、動かしたほうが直すところが分かります。



再生まわりのボタン

1. 1つ前のコマへ
2. 再生・停止
3. 1つ次のコマへ
4. 1秒あたりの枚数（FPS）。速さが変わります
5. 最後まで行ったら先頭へ戻って繰り返します

1. 「▶️ 再生」 を押す
2. 速すぎる・遅すぎると感じたら FPS を変える

再生して確かめる（つづき）

3 **気になるコマがあれば、いったん止めてそのコマへ移動し、描き直す**

i 再生中は絵を描いたりフレームを増やしたりできません。いったん止めてから操作してください。



新規作成・保存・開く・サンプル

右上の４つ＋１つのボタンで、作品の出し入れをします。

1. **まっさらな状態から始めます**
2. **名前を付けて、このパソコンの中に保存します**
3. **保存しておいた作品を開きます**
4. **動画や画像のファイルとして書き出します**
5. **見本の作品（跳ねるボール）を読み込みます**

> i 「📂 開く」 を押すと 📂 プロジェクトを開く の小窓が出て、保存した作品が一覧で並びます。



ファイル操作のボタン

新規作成・保存・開く・サンプル（つづき）

まだ何も保存していないときは「保存されたプロジェクトはありません」と表示されます。画面中央上の フレーム 1 / 1 という表示で、今が何コマ目かをいつでも確認できます。

「💾 保存」 の保存先は、このパソコンのブラウザーの中です。ブラウザーの履歴やサイトデータを消すと一緒に消えます。大切な作品は「📤 書き出し」 でファイルにして残してください。



ファイル操作のボタン

書き出す（動画・スプライトシート・連番 PNG ）

「📤 書き出し」 を押すと、３つの形式から選べます。用途に合わせて選んでください。

1. **動画。ふつうに１本の動画として見せたいとき**
2. **スプライトシート。全コマを１枚の画像に並べたもの**
3. **連番 PNG 。１コマずつ別々の画像として保存します**



書き出しの選択画面

書き出す（動画・スプライトシート・連番 PNG ）（つづき）

形式	できるもの	こんなときに
動画（WebM）	1 本の動画ファイル	そのまま人に見せたい・ SNS に載せたい
スプライトシート PNG	全コマを 8 列で並べた 1 枚の画像	ゲームやウェブサイトの素材にしたい

! 動画の書き出しは、実際にアニメを 1 回再生しながら記録します。書き出し中はページを閉じたり別のタブに移ったりしないでください。



アニメ制作でよくある質問

画面右下に、よく使うキー操作の一覧が出ています。慣れてきたら使ってみてください。

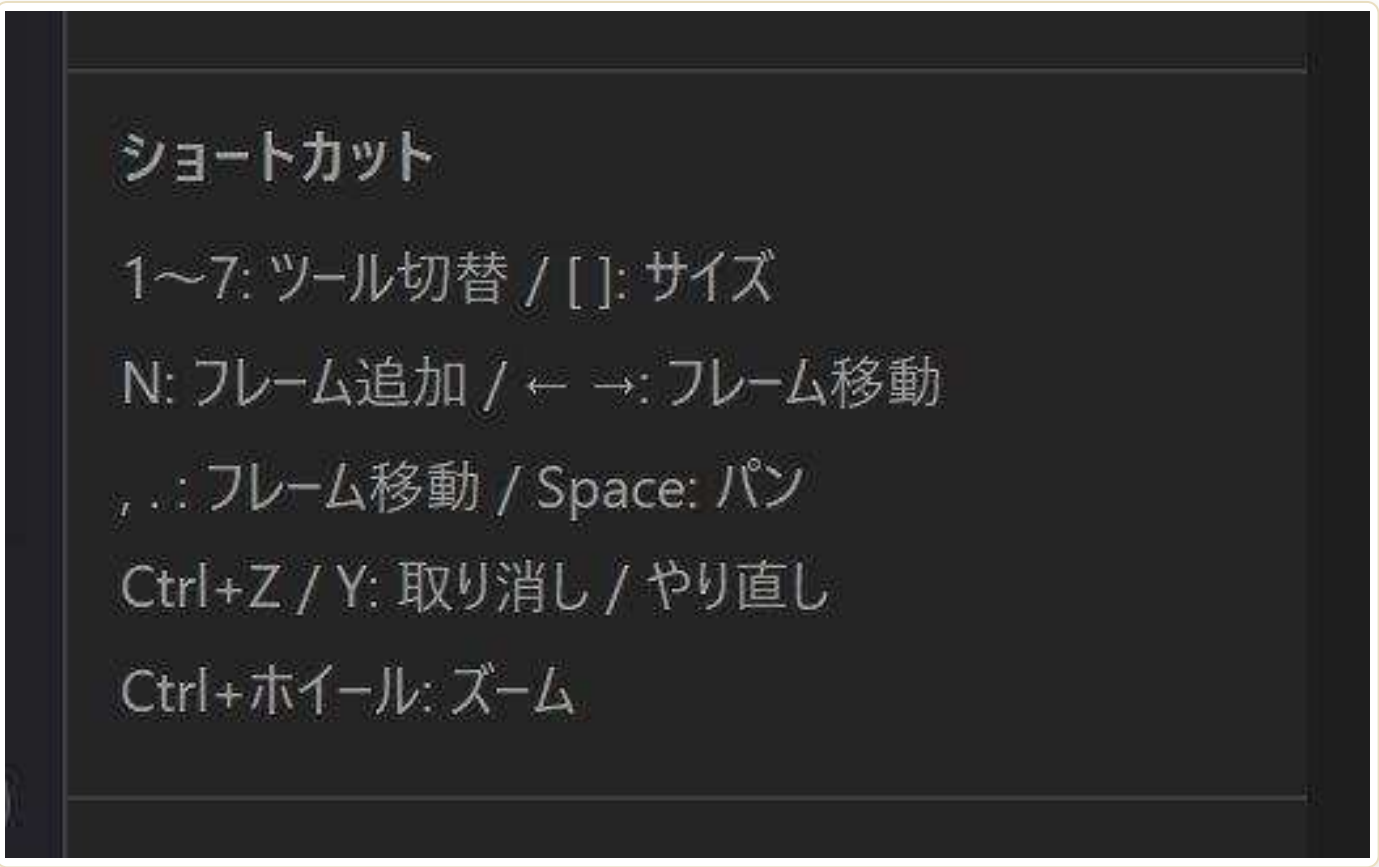
描いた線が消えてしまいます。

描く相手が背景レイヤーになっているかもしれません。右の「✏ 作画レイヤー」をクリックしてから描いてください。また、レイヤーの目のマークが消えていると、描いても見えません。

前のコマが見えません。

オニオンスキンのチェックが外れているか、「前 枚数」が 0 になっています。右のオニオンスキン欄を確認してください。

動きがカクカクします。



画面に表示されているキー操作の一覧

アニメ制作でよくある質問（つづき）

コマの枚数が足りていません。「📋 複製」 で間にコマを足し、少しだけ動かした絵にすると、なめらかになります。 FPS を下げるという方法もあります。

背景を毎回描くのが大変です。

「背景を全フレームで共有」 にチェックを入れてから背景レイヤーに描いてください。 1 回描くだけで全部のコマに反映されます。

書き出した動画が再生できません。

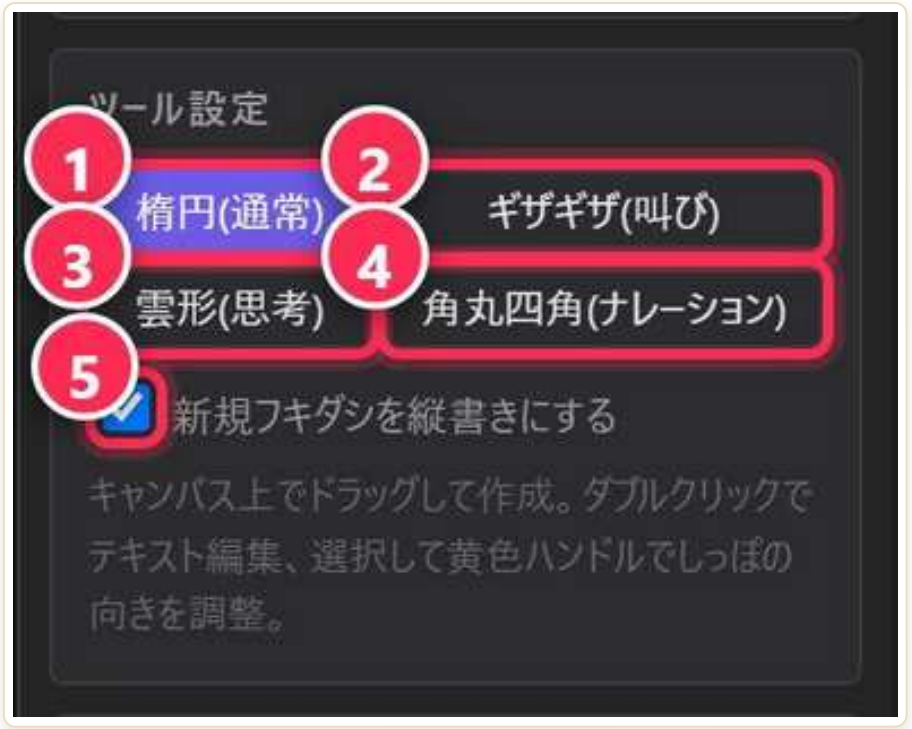
書き出されるのは WebM という形式です。多くのブラウザーでは再生できますが、古い再生ソフトでは開けないことがあります。その場合は連番 PNG で書き出して、別のソフトで動画にしてください。



画面に表示されているキー操作の一覧

マンガを描く

マンガ制作スタジオには、原稿用紙・コマ割り・ペン・トーン・効果線・フキダシ・書き文字といった、マンガに必要な道具がひととおりそろっています。縦書きのセリフにも対応しています。まずは「✨サンプル」を押して、完成形を見てから始めるのがおすすめです。



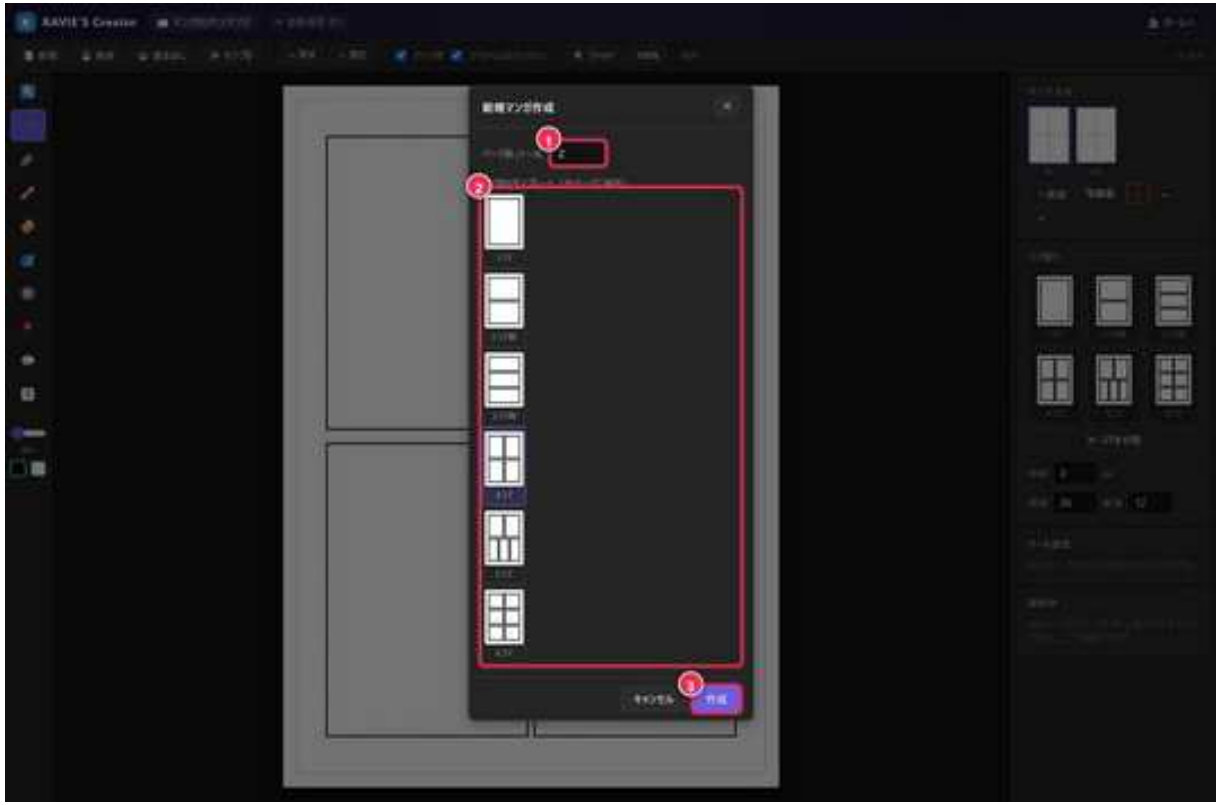
フキダシのツール設定

まずはこれをやってみましょう

ホーム画面から 📖 マンガ制作 を開くと、はじめに 新規マンガ作成 の小窓が出ます。ページ数とコマ割りの形を決めて 「作成」 を押すと、その形の原稿用紙が用意されます。とりあえず見てみたいだけなら 「キャンセル」 で閉じて構いません。

1. **ページ数（1 ～ 8）を決めます**
2. **コマ割りテンプレート（全ページに適用）。すべてのページに同じ形が入ります**
3. **この内容で原稿用紙を作ります**

画面が出たら、まず上の 「✨ サンプル」 を押してみてください。４コマのお手本ページが入ります。どんな部品でできているのかを確かめてから、自分のページを作ると分かりやすくなります。

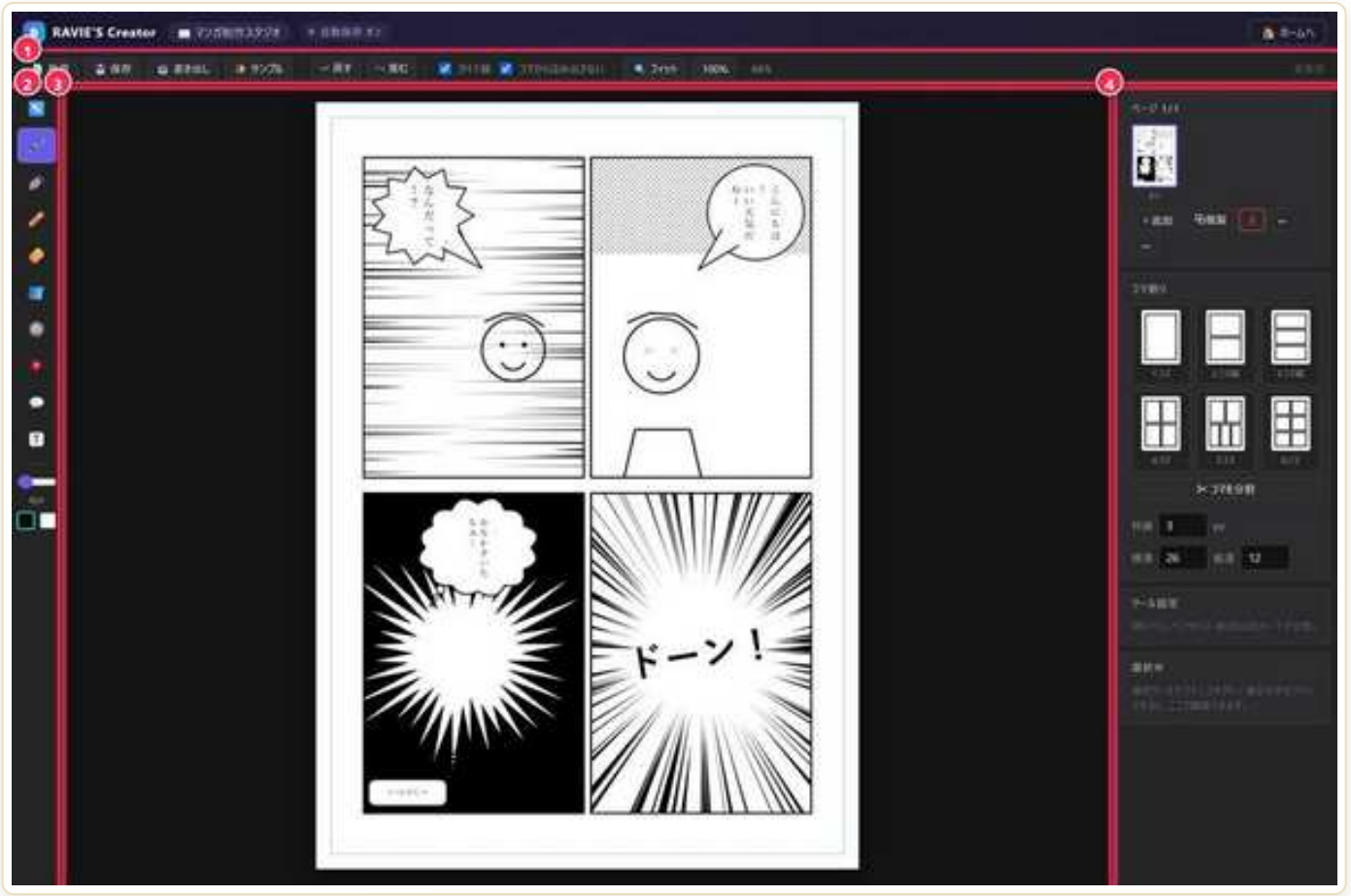


開いたときに出る「新規マンガ作成」の小窓

まずはこれをやってみましょう（つづき）

1. 新規・保存・書き出しなど、ページ全体の操作
2. 描く道具。ペン・トーン・効果線・フキダシなど
3. 原稿用紙。ここに絵を描きます
4. ページ管理・コマ割り・ツール設定・選択中の部品

1. 「✨ サンプル」 を押して、お手本を見る
2. 右の「コマ割り」から好きな形を選ぶ 押すだけでコマの枠ができます。
3. 左のペンでコマの中に絵を描く
4. フキダシを置いてセリフを入れる

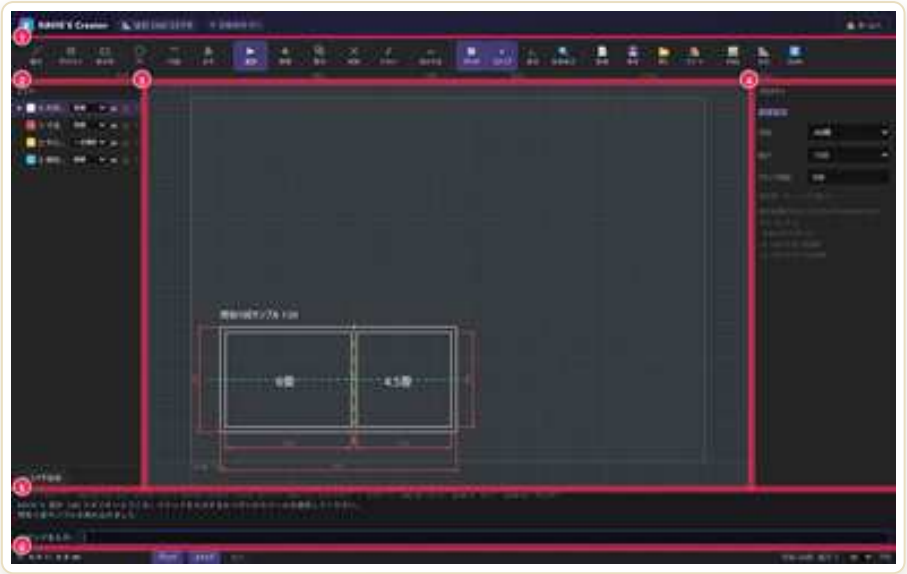


サンプルページを読み込んだところ

まずはこれをやってみましょう（つづき）

5 「📥 書き出し」 で PNG 画像として保存する

! 「✨ サンプル」 や 「📄 新規」 を押すと、今のページは置きかわります。作りかけのものがあるときは先に 「💾 保存」 をしてください。



間取り図サンプルを読み込んだところ

原稿用紙とガイド線

白い紙の上に、うすい線が 2 本の四角で表示されています。外側が裁ち落とし（印刷のときに切り落とされる位置）、内側が基本枠（大事なものを収めておく範囲）の目印です。これらをガイド線と呼びます。ガイド線は画面に見えているだけで、書き出した画像には入りません。



画面上部の操作バー

1. **まっさらな原稿用紙にします**
2. **名前を付けて、このパソコンの中に保存します**
3. **PNG 画像として書き出します**
4. **お手本の 4 コマページを読み込みます**
5. **ガイド線の表示・非表示**

原稿用紙とガイド線（つづき）

6. チェックを入れると、描いた線がコマの外にはみ出しません
7. 「🔍 フィット」。ページ全体が見えるように表示を合わせます

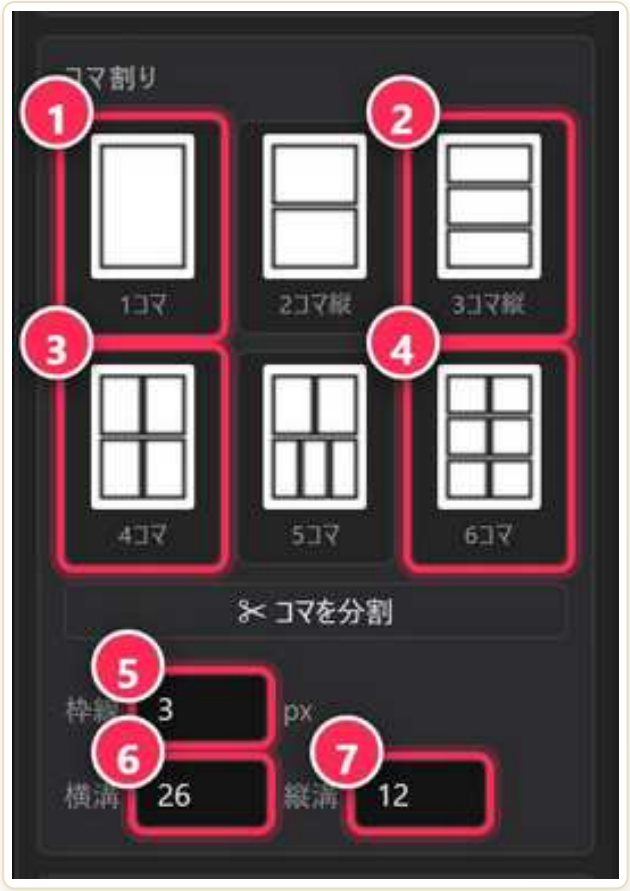
> i 「コマからはみ出さない」 は最初から入っています。コマをまたいで大きく描きたいときだけ外してください。描き間違えたときは 「↩️ 戻す」、戻しすぎたときは 「↪️ 進む」 を押してください。右端には作品名（まだ保存していないときは「未保存」）が表示されます。



コマ割りテンプレート（6種類）

右側の「コマ割り」から、あらかじめ用意された6種類の形を選ぶだけでコマの枠ができます。押すと今のページのコマが置きかわります。

1. 1コマ。見開きの大ゴマや表紙に
2. 3コマ縦。横長のコマを3段に
3. 4コマ。いちばん使いやすい形です
4. 6コマ。情報量の多いページに
5. 枠線の太さ（px）
6. 横溝。上下のコマのすき間
7. 縦溝。左右のコマのすき間



コマ割りの設定

コマ割りテンプレート（6種類）（つづき）

テンプレート	コマの並び	向いている場面
1コマ	全面1つ	大きな見せ場・扉ページ
2コマ縦 / 3コマ縦	横長のコマを上下に	会話・風景の見せ方
4コマ	2×2	ふつうのページ。まずはここから
5コマ	上2つ・下3つ	テンポを上げたいとき
6コマ	2×3	説明が多いページ

! テンプレートを押すとコマの枠は置きかわりますが、すでに描いた絵は残ります。枠だけがずれることがあるので、絵を描く前に決めておくのが安心です。

コマをさらに分ける

テンプレートで作った形をもとに、好きなコマだけを 2 つに割ることができます。「✂️ コマを分割」 を押すと、順番を案内する文が出ますので、そのとおりに進めてください。

1. 押すと分割モードになります。もう一度押すとやめられます
2. 横に分割。上下 2 つになります
3. 縦に分割。左右 2 つになります
4. 次にやることが順番に表示されます

1. 「✂️ コマを分割」 を押す
2. 分けたいコマを原稿の上でクリックする
3. 「横に分割 (上下)」 または 「縦に分割 (左右)」 を押す
4. コマの中でクリックして、分ける位置を決めるドラッグすると位置を動かしながら決められます。



コマを 1 つ選んだあと、分ける向きを選ぶところ

コマをさらに分ける（つづき）

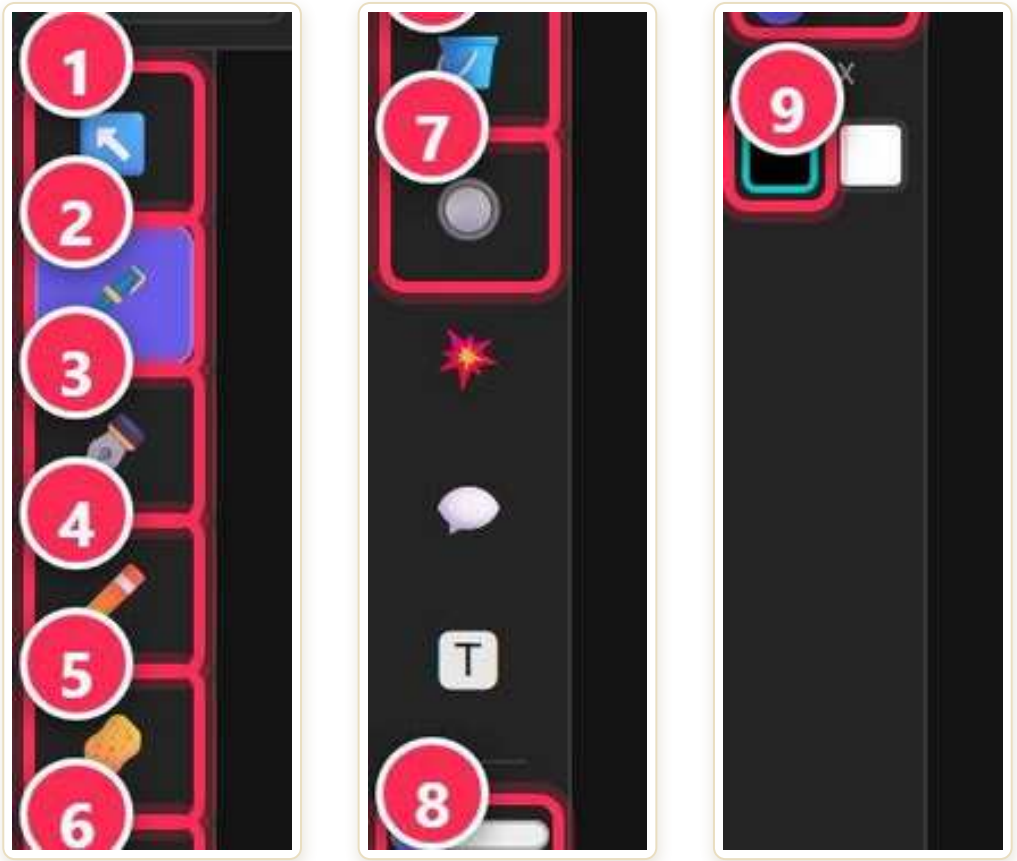
分けた位置が気に入らないときは、上の 「↩️ 戻す」 で取り消せます。



ペンとトーンで描く

左端のバーに描く道具が並んでいます。トーンとは、灰色に見せるための細かい網点（あみてん）模様のことです。マンガでは影や空の色として使います。

1. 選択。コマやフキダシをつかんで動かします
2. Gペン。強弱のあるはっきりした線
3. 丸ペン。細い線。仕上げに
4. 鉛筆。うすいグレー。下描きに
5. 消しゴム
6. 塗りつぶし
7. トーン。網点模様で塗ります
8. 線の太さ
9. 黒で描く / 白で描く（白は消しゴムのようにも使えます）



左のツールバー（長い画面を上から順に3つに分けて並べています）

ペンとトーンで描く（つづき）

1. まず「✏️ 鉛筆」でうすく下描きする
2. 「🖊️ Gペン」に持ちかえて、本番の線をなぞる
3. 「🧽 消しゴム」で下描きを消す鉛筆の線もペンの線も同じ場所に描かれているので、消しゴムでは区別できません。下描きは薄く、少なめにしておくと楽です。
4. 影を付けたいところを「🔘 トーン」で塗る右のツール設定で「薄い 10% ・中間 30% ・濃い 50%」から濃さを選べます。



i 描いた線は、上の「↩️ 戻す」（Ctrl+Z）で取り消せます。

効果線（集中線・スピード線・ベタフラッシュ）

効果線は、驚きや勢いを表すためにコマに入れる線のことです。左のバーの 「💥 効果線」 を選ぶと、右のツール設定で 3 種類から選べます。

1. **集中線。クリックした場所へ視線を集めます**
2. **スピード線。横に流れる線で速さを表します**
3. **ベタフラッシュ。放射状の黒い形で衝撃を表します**
4. **半径。中心にどれだけ余白を残すかを決めます**

1. **左のバーで 「💥 効果線」 を選ぶ**



効果線のツール設定

効果線（集中線・スピード線・ベタフラッシュ）（つづき）

2. 右のツール設定で種類を選ぶ
3. 「半径」のつまみで、中心に残す空白の大きさを決める
4. 効果線を入れたいコマの中をクリックする集中線とベタフラッシュは、クリックした場所が中心になります。線はコマの中だけに入ります。

i 集中線は、キャラクターの顔の少し先をクリックすると自然に見えます。中心に人物がいるときは「半径」を大きめにしてください。



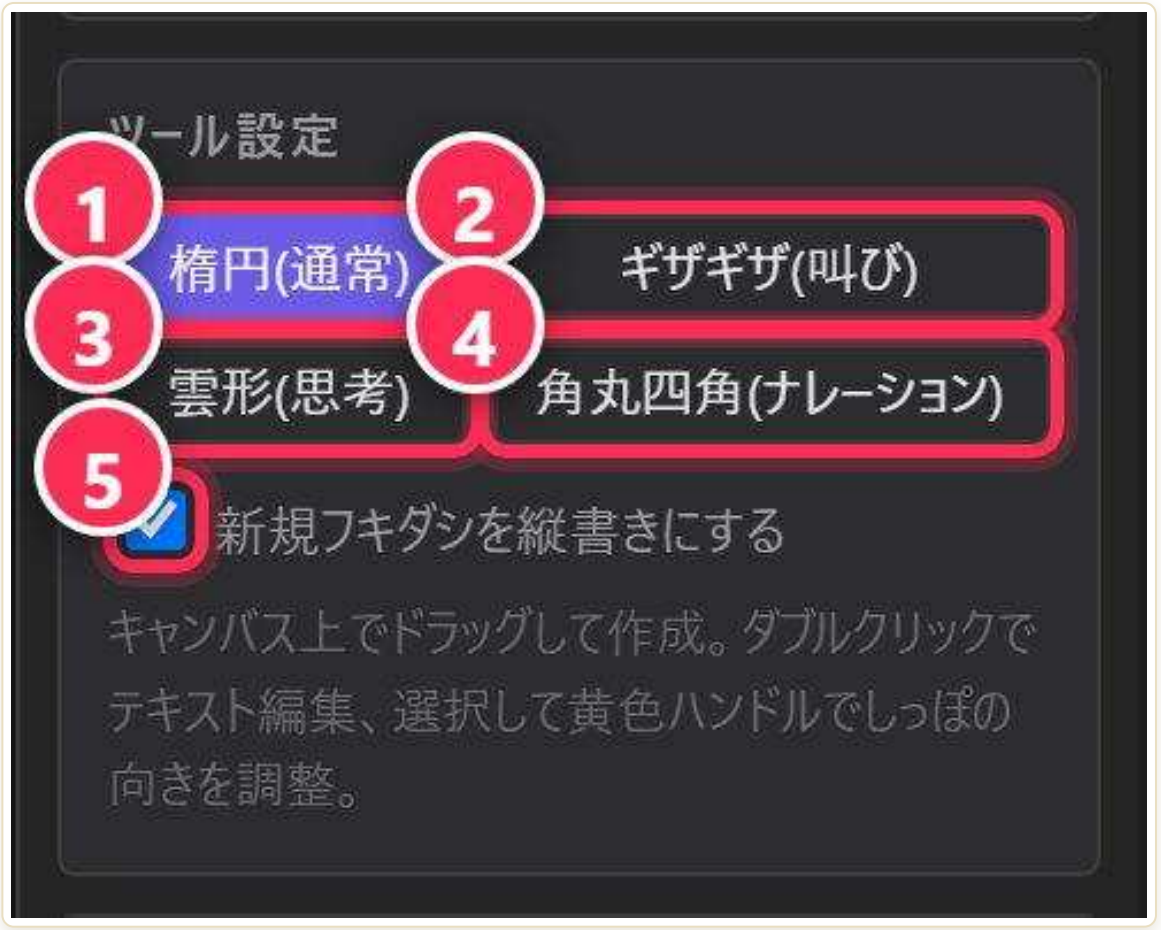
効果線のツール設定

フキダシ（４種類）と縦書きのセリフ

フキダシはセリフを囲む枠のことです。４種類あり、場面に合わせて使い分けます。日本のマンガらしく縦書きで表示できます。

1. **楕円。ふつうの会話に**
2. **ギザギザ。叫びや驚きに**
3. **雲形。心の中の声（思考）に**
4. **角丸四角。ナレーションや説明に**
5. **新しく作るフキダシを縦書きにするかどうか**

フキダシを置いたあと、「↖ 選択」 ツールでクリックすると、右下の「選択中」でセリフを書き換えられます。



フキダシのツール設定

フキダシ（４種類）と縦書きのセリフ（つづき）

1. あとからでも種類を変えられます
2. セリフを入力します。 Enter で改行できます
3. フォントサイズ（文字の大きさ）

1. 左のバーで 「💬 フキダシ」 を選ぶ
2. 右のツール設定で種類を選び、「新規フキダシを縦書きにする」のチェックを確かめる
3. 原稿の上でドラッグして、フキダシの大きさを決める
4. フキダシをダブルクリックしてセリフを入力する
5. 「↖️ 選択」 に持ちかえ、黄色い印をドラッグして「しっぽ」を話し手のほうへ向ける

i 縦書きでは、句読点や小さな文字（っ・ゃ など）、長音符（ー）が自動で正しい向き・位置になります。



フキダシを選んだときの「選択中」パネル

フキダシ（４種類）と縦書きのセリフ（つづき）

いらなくなったものは、選んでから 「🗑️ フキダシを削除」（コマなら「🗑️ コマを削除」、書き文字なら 「🗑️ 書き文字を削除」）で消せます。



フキダシを選んだときの「選択中」パネル

書き文字（「ドーン！」などの効果音）

書き文字は、フキダシに入れない大きな効果音の文字です。左のバーの 「T テキスト」 を選んで原稿をクリックすると、入力する小窓が開きます。

1. 文字を入力します
2. 大きさ
3. 傾き（度）。斜めにすると勢いが出ます
4. 白抜き。黒い背景の上に置くときに使います

1. 左のバーで 「T テキスト」 を選ぶ
2. 文字を置きたいところをクリックする
3. 文字・大きさ・傾きを決めて 「OK」 を押す
4. 位置を直したいときは 「↖ 選択」 に持ちかえてドラッグする

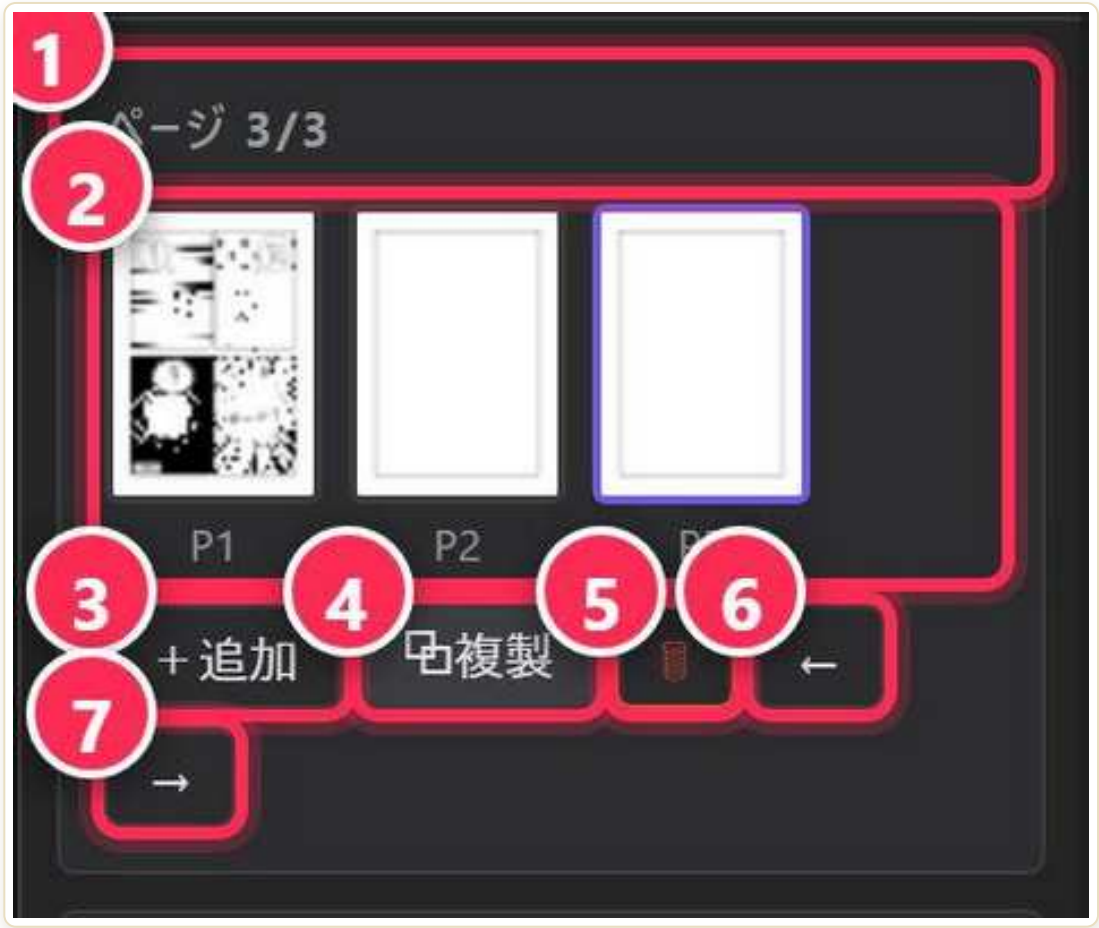


書き文字を追加する小窓

ページを増やす・並べ替える

1つの作品の中に何ページでも作れます。右上の「ページ」の欄で管理します。

1. 「ページ 1/1」のように、今が何ページ目かを表示します
2. ページの一覧。クリックでそのページに移ります
3. 白紙のページを1枚足します
4. 今のページをそっくりコピーします
5. 今のページを消します
6. 今のページを1つ前へ動かします
7. 今のページを1つ後ろへ動かします

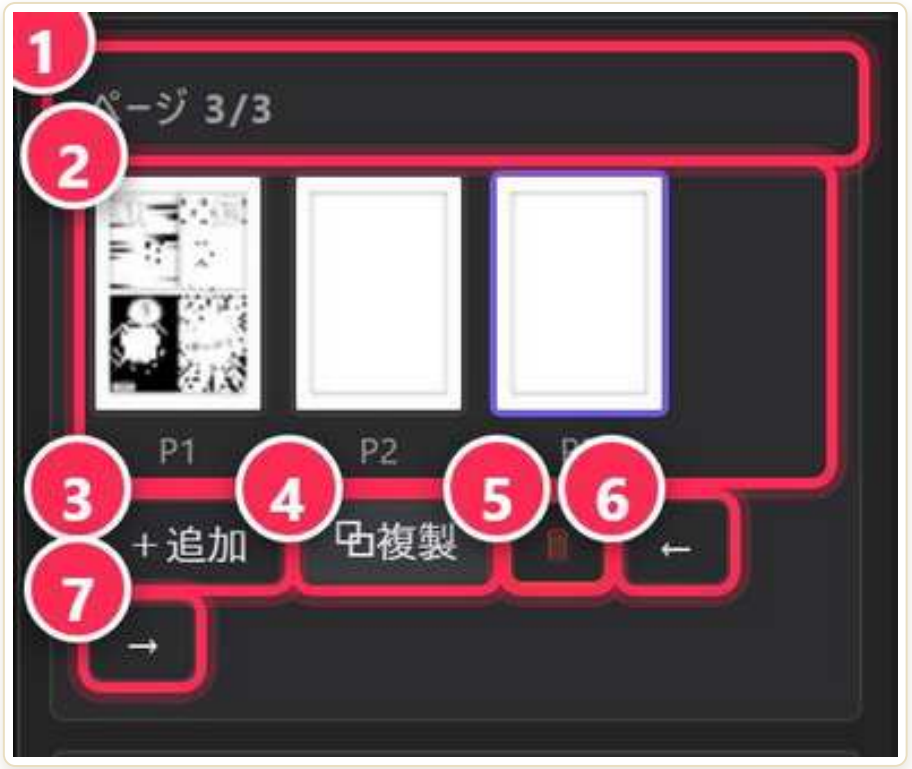


ページの管理

ページを増やす・並べ替える（つづき）

同じコマ割りで続きを描きたいときは 「⧉複製」 が便利です。絵だけ消して枠を残せます。

ページを消すと元に戻せません。「↩️ 戻す」 はページの中身にだけ効きます。



ページの管理

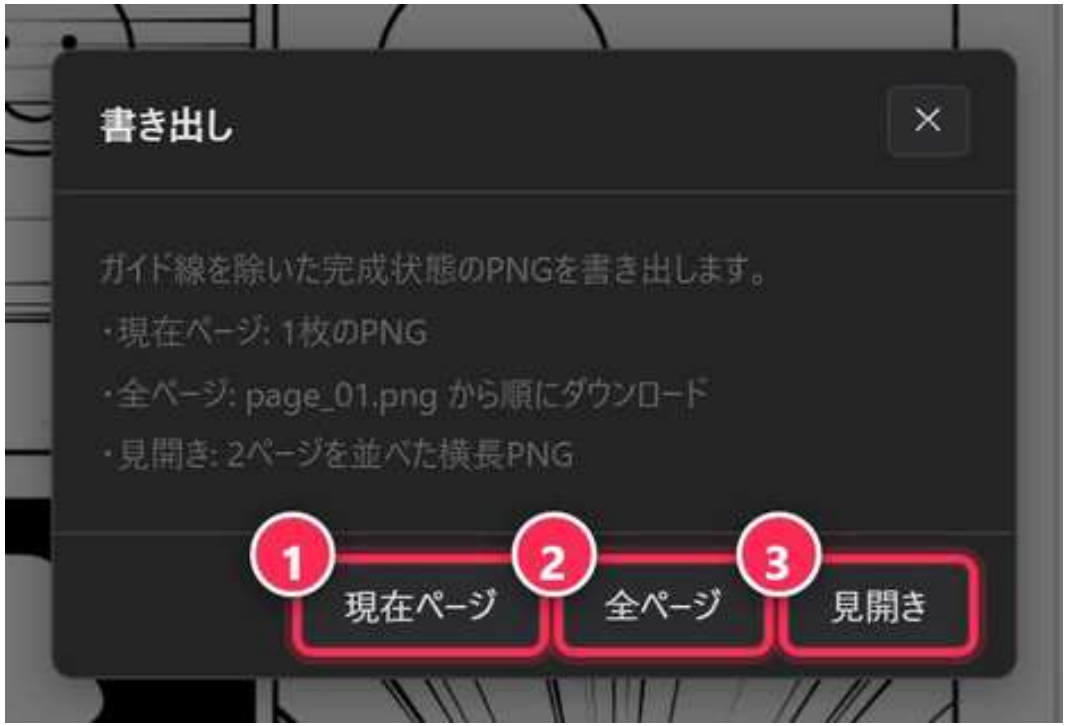
書き出す（1ページ・全ページ・見開き）

「📥 書き出し」 を押すと、3つの出し方から選べます。ガイド線を除いた、印刷できる状態の PNG 画像として保存されます。

1. **現在ページ：今開いているページだけを 1 枚の PNG に**
2. **見開き：2ページを右から左に並べた横長の PNG**

> ℹ 見開きは、日本のマンガと同じ右から左の並びで書き出されます。

> ⚠ 「全ページ」 を選ぶと、ページの数だけ続けてダウンロードされます。ブラウザーから「複数のファイルのダウンロードを許可しますか」と聞かれたら 「許可」 を選んでください。



書き出しの選択画面

マンガ制作でよくある質問

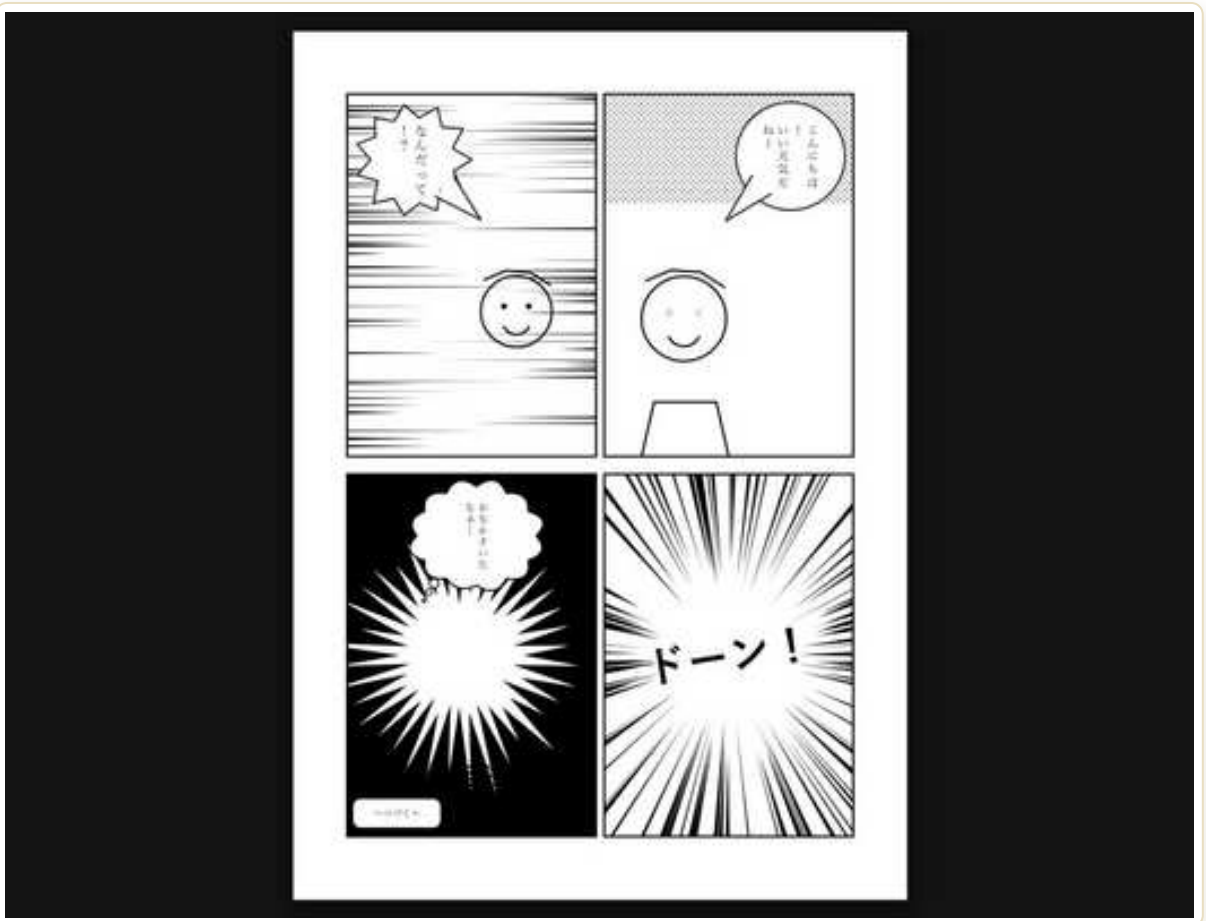
「ガイド線」のチェックを外すと、下のように仕上がりに近い見た目で確認できます。書き出した画像もこの見た目になります。

描いた線がコマの外に出てしまいます。

上の「コマからはみ出さない」にチェックを入れてください。チェックが入っていると、描いた線はコマの内側だけに残ります。

フキダシの中の文字が縦書きになりません。

フキダシを作る前に、右のツール設定で「新規フキダシを縦書きにする」にチェックを入れてください。すでに作ったものは、「↖ 選択」で選んでから右下の「選択中」で切り替えられます。



ガイド線を消したところ（書き出される見た目に近い状態）

マンガ制作でよくある質問（つづき）

ガイド線は印刷されますか。

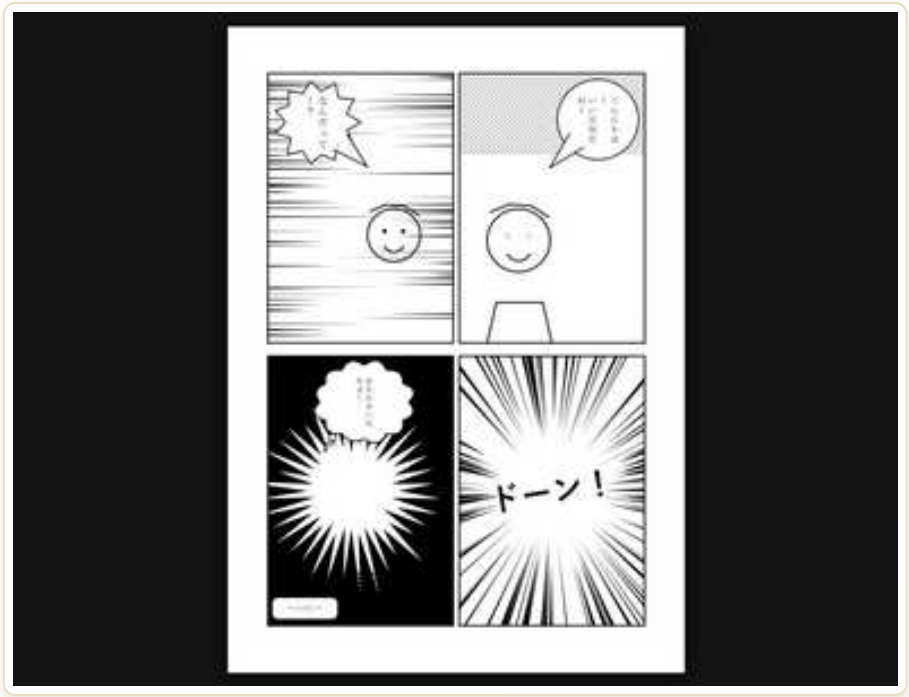
されません。画面での目印だけです。書き出した PNG にはガイド線は入りません。

コマの枠だけを動かせますか。

できます。「↖️ 選択」 ツールでコマの枠をクリックすると選ばれ、ドラッグで移動、角をつかんで大きさ変更ができます。

保存した作品が消えてしまいました。

保存先はこのパソコンのブラウザーの中です。履歴やサイトデータを消すと一緒に消えます。大切な原稿は 「📥 書き出し」 で PNG にして残してください。



ガイド線を消したところ（書き出される見た目に近い状態）

図面を描く（設計 CAD ）

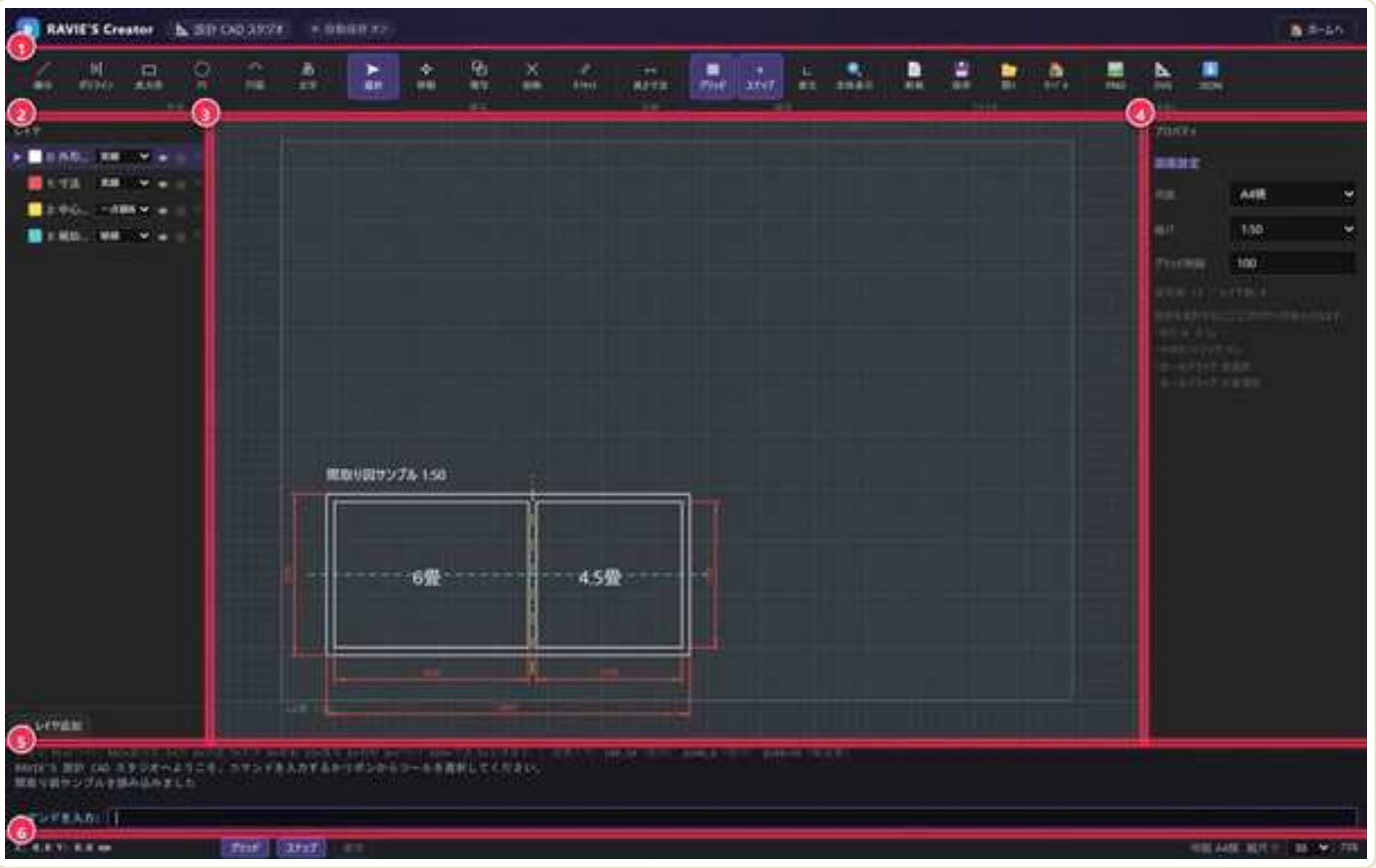
設計 CAD スタジオは、間取り図や部品図のような寸法の正確な図を描くための道具です。お絵かきソフトと違い、実際の大きさ（ミリメートル）をそのまま数字で入力して描くのが大きな特徴です。「だいたいこのくらい」ではなく「ここは 1800mm 」と決めて描いていきます。



まずはこれをやってみましょう

1. リボン。描く・直す・書き出すボタンが機能ごとに並んでいます
2. レイヤ（図形の仕分け棚）の一覧
3. 作図する場所。白い枠が用紙です
4. プロパティ。用紙・縮尺や、選んだ図形の数値
5. ステータスバー。今の位置と各種スイッチ

1. マウスホイールを回して拡大・縮小してみる



間取り図サンプルを読み込んだところ

まずはこれをやってみましょう（つづき）

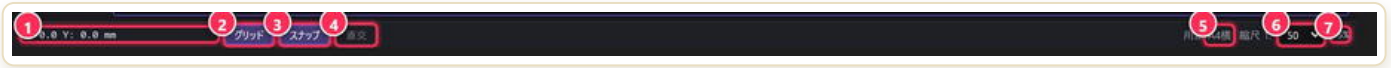
2. リボンの 「線分」 を押して、図面の上を 2 回クリックしてみる 1 回目が始点、 2 回目が終点です。 Enter キーで終わります。
3. うまくいかなければ Esc キーでいつでも中止できます
4. 「🔍 全体表示」 を押すと、図面全体が見える大きさに戻ります

! 作りかけのものがあるときは先に 「💾 保存」 をしてください。



実寸で描く・用紙と縮尺

設計 CAD では、画面の見た目の大きさではなく実物の大きさ（ mm ）で描きます。たとえば「幅 1800mm の押入れ」は、画面上の見え方に関係なく 1800 と入力します。縮尺は、その図を用紙に何分の 1 で載せるかの設定です。 1:50 なら、実物の 50 分の 1 の大きさで用紙に収まります。



画面いちばん下のステータスバー

1. **今のマウス位置を実寸（ mm ）で表示します**
2. **グリッド（方眼）の表示切り替え。 F7 キーでも同じ**
3. **スナップの入切。 F9 キーでも同じ**
4. **直交モードの入切。 F8 キーでも同じ**
5. **用紙の大きさ（ A4 横 / A3 横）**

実寸で描く・用紙と縮尺（つづき）

6 「縮尺 1: 」の右で選びます。 1:50 なら実物の 50 分の 1 で用紙に収まります

7 画面の拡大率（図面の大きさとは関係ありません）

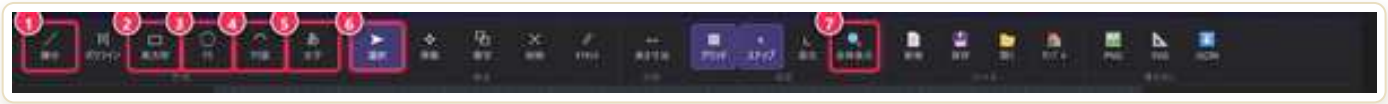
描くもの	おすすめの縮尺	A4 横に入る実寸のめやす
小さな部品	1:1 ～ 1:2	約 297mm × 210mm
家具・什器	1:10 ～ 1:20	約 3.0m × 2.1m
部屋の間取り	1:50	約 14.8m × 10.5m
建物全体・敷地	1:100	約 29.7m × 21.0m

i 縮尺と用紙は、右のプロパティ（何も選んでいないときに表示される「図面設定」）でも変えられます。



リボン（上のボタンの並び）

画面の上に、機能ごとにまとまったボタンの並び（リボン）があります。左から「作成」「修正」「注釈」「設定」「ファイル」「書き出し」の順です。



リボンの全体

1. **線分。2 点をクリックして直線を引きます**
2. **長方形。対角の 2 点で四角を作ります**
3. **円。中心と半径で描きます**
4. **円弧。通過する 3 点で描きます**
5. **文字。部屋名や注記を書きます**
6. **選択。命令をやめて選ぶだけの状態に戻します**

リボン（上のボタンの並び）（つづき）

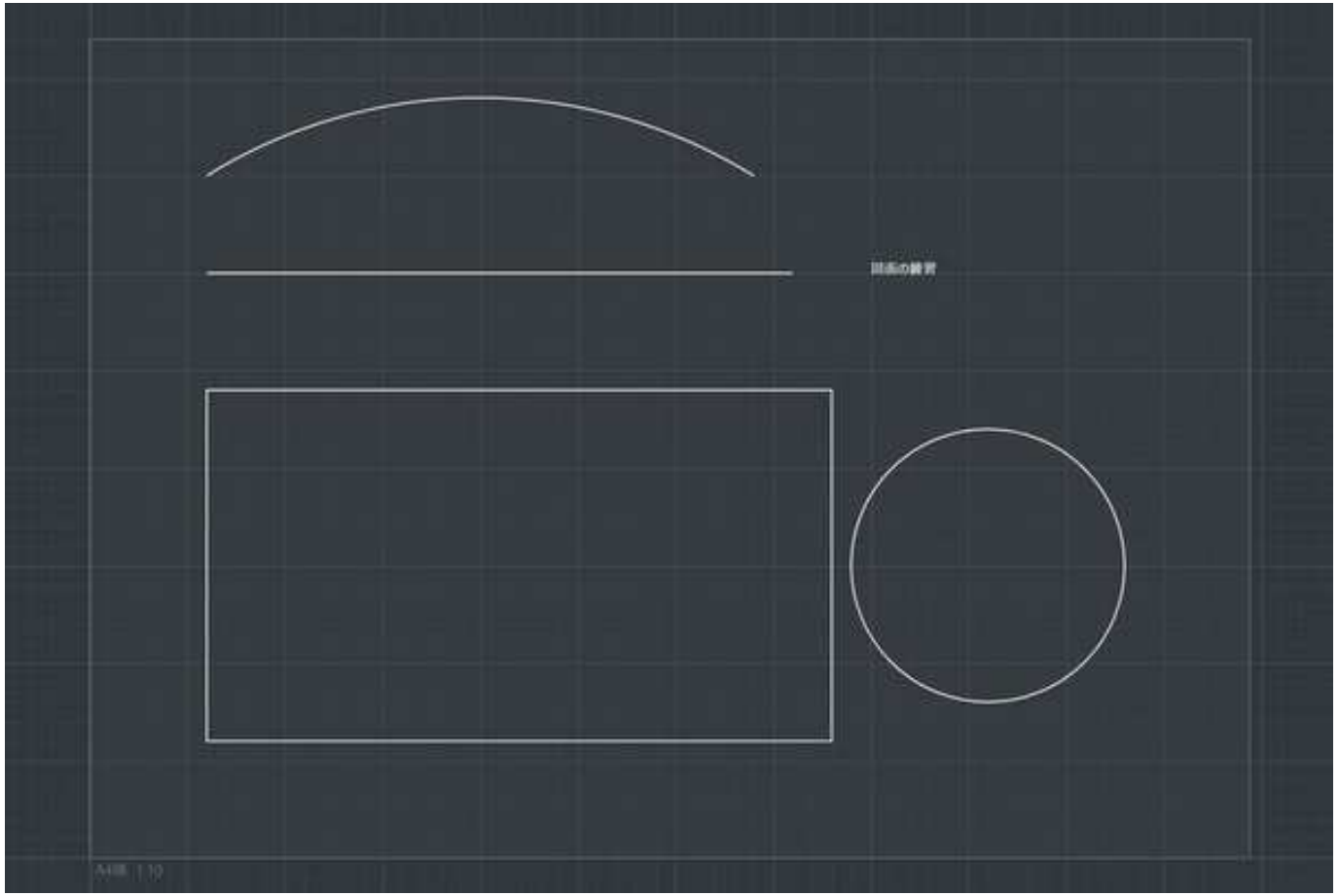
7 全体表示。図面全体が見える大きさに戻します

i それぞれのボタンにマウスを載せると、キーボードでの短い呼び名（L REC C など）が表示されます。慣れてきたらそちらのほうが速く操作できます。



線分・長方形・円・円弧・文字を描く

作成グループの 5 つのボタンで、図面の部品を描きます。どれもリボンのボタンを押す → 画面の案内に従って点を決めるという流れは同じです。



線分・長方形・円・円弧・文字を描く（つづき）

図形	聞かれること	終わり方
線分（L）	1 点目 → 次の点 → 次の点...	Enter または右クリック
ポリライン（PL）	1 点目 → 次の点...（つながった 1 本の線になります）	Enter 。 C で始点と結んで閉じます
長方形（REC）	1 つ目のコーナー → 反対のコーナー	2 点目で自動的に終わります
円（C）	中心 → 半径（数字でも点でも可）	半径を決めると終わります
円弧（A）	始点 → 通過点 → 終点	3 点目で終わります
文字（T）	記入位置 → 文字の内容	Enter で確定します

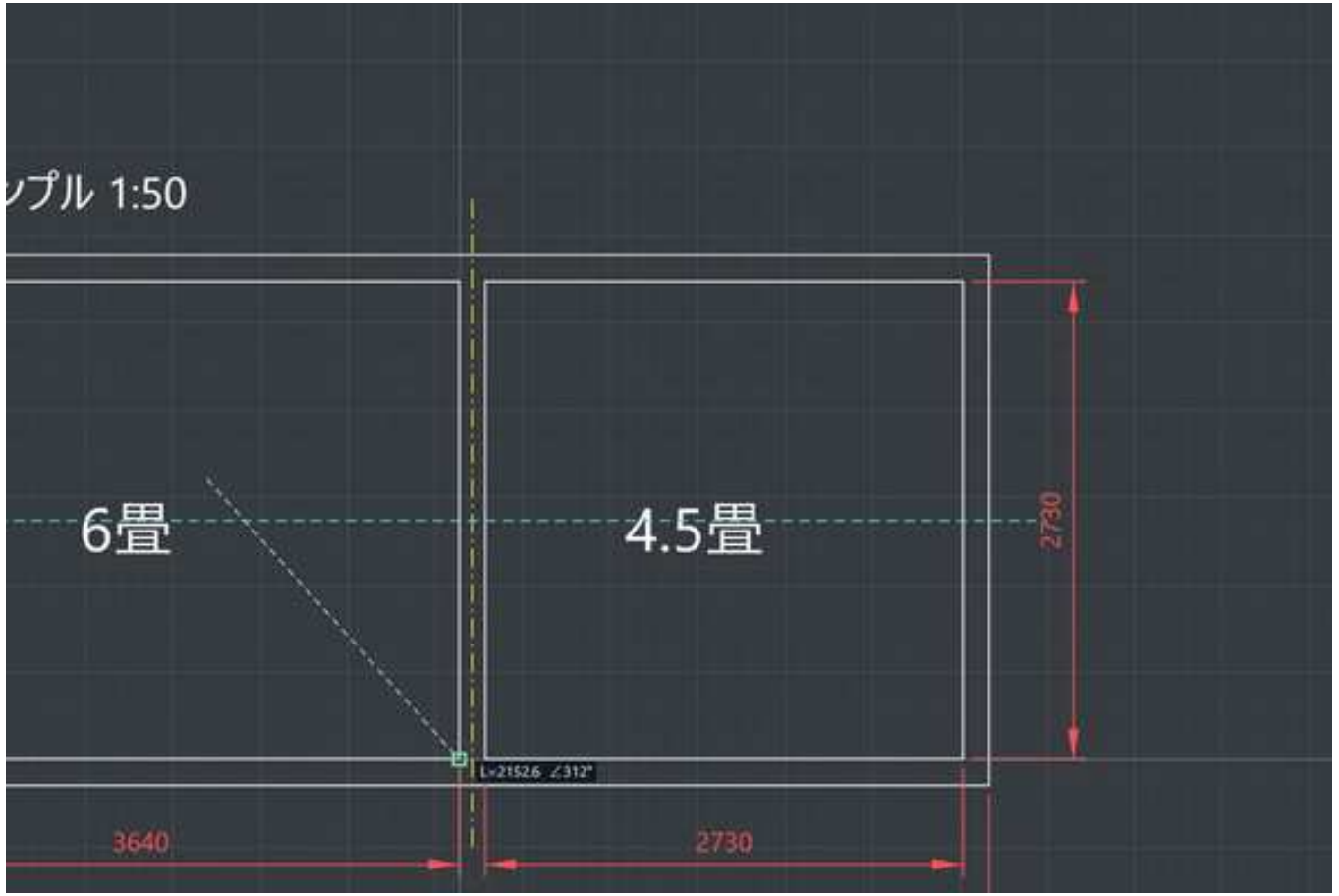
途中でやめたくなったら Esc キーを押してください。いつでも中止できます。

スナップと直交モード

スナップは、すでに描いた線の端っこ・まん中・円の中心にカーソルが自動で吸い付く機能です。手作業では出せない「ぴったり」の位置が確実に取れるので、図面が正確になります。吸い付いたときは緑色の小さな印が出ます。

印のかたち	吸い付いた場所	呼び名
□ （四角）	線の端っこ	端点
△ （三角）	線のまん中	中点
○ （丸）	円・円弧の中心	中心

直交モードは、線を必ず「まっすぐ横」か「まっすぐ縦」にしてくれる機能です。壁や柱のように直角が基本の図面では、入れておくと手早く正確に描けます。



線を引いている途中。壁の角（端点）に吸い付き、緑色の四角い印が出ています

スナップと直交モード（つづき）

「F7」：グリッド（方眼）の表示・非表示

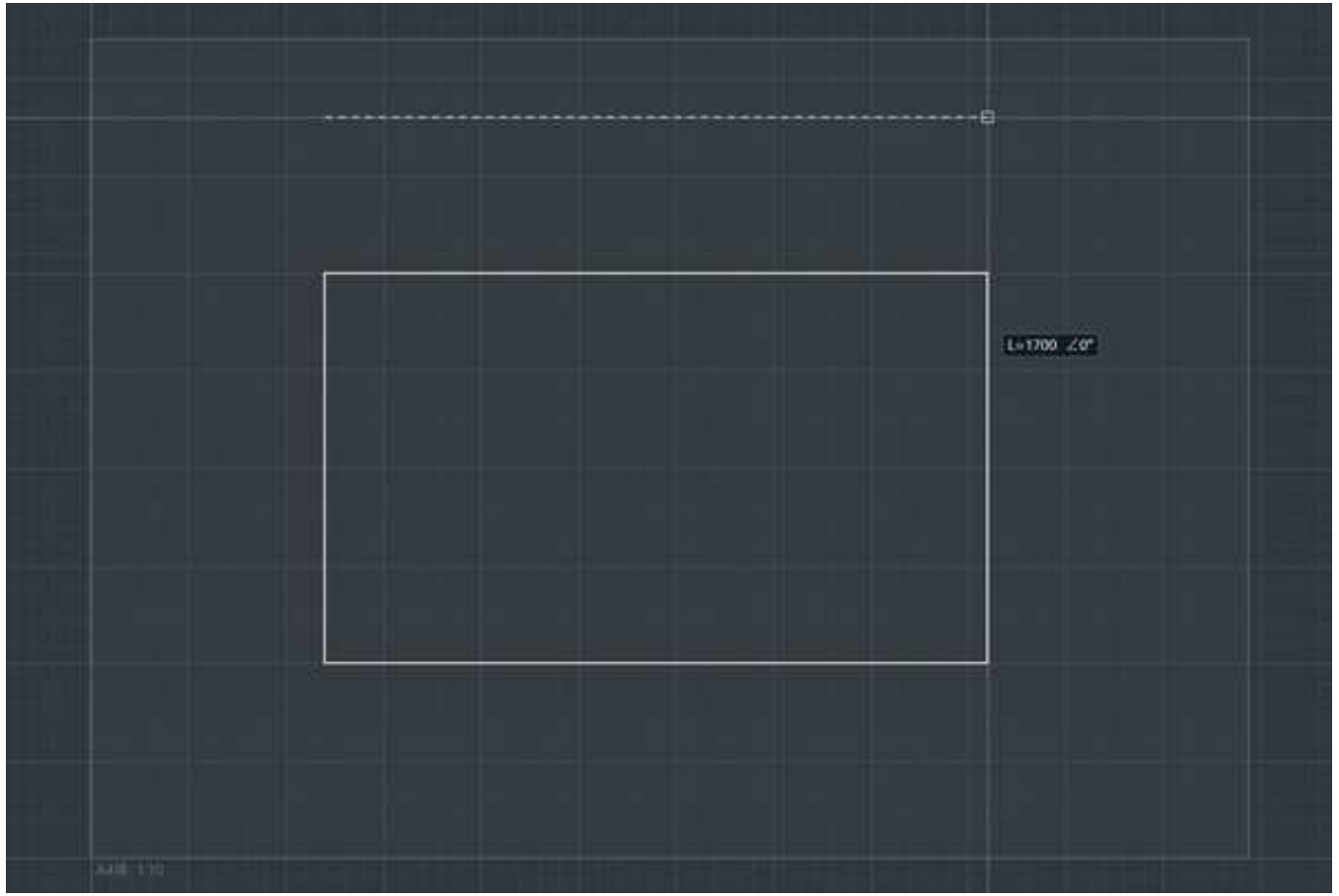
「F8」：直交モードの入・切

「F9」：スナップの入・切

「Esc」：今の命令を中止

「Z」：全体表示に戻す

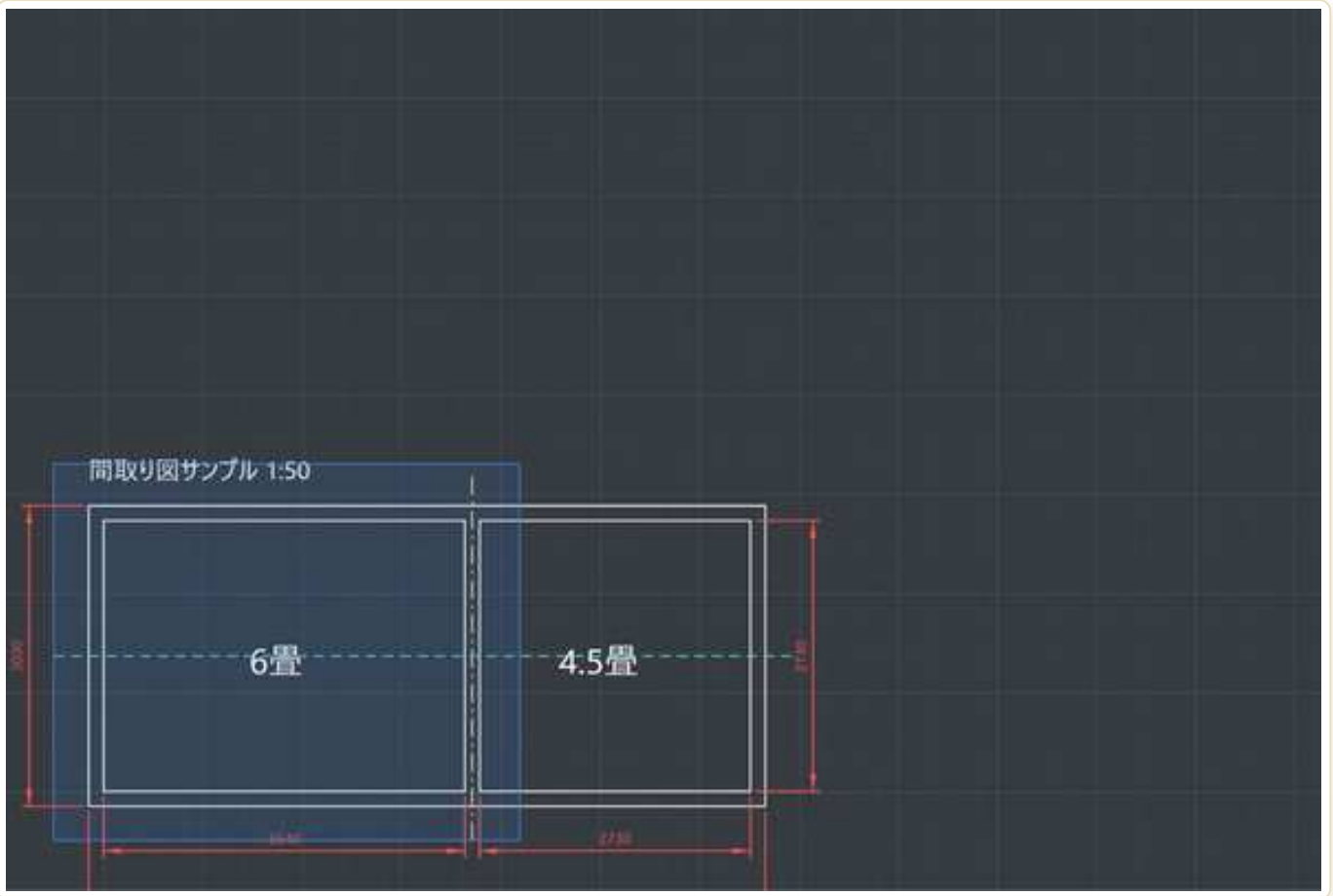
細かい位置を自分で決めたいときは、いったんスナップを切ってください。吸い付きが強すぎて狙った場所に置けないことがあります。



直交モードが入っていると、斜めにマウスを動かしても線は水平のままになります

図形の選び方（窓選択と交差選択）

図形をクリックすると1つ選べます。まとめて選びたいときは、何もないところからドラッグして四角い枠で囲みます。ドラッグする向きによって、選ばれ方が2種類あります。



左から右へドラッグしているところ（窓選択）。青い枠にすっぽり入った図形だけが選ばれます

図形の選び方（窓選択と交差選択）（つづき）

ドラッグの向き	枠の色と線	選ばれるもの	呼び名
左 → 右	青い実線	枠にすっぽり入った図形だけ	窓選択
右 → 左	緑の点線	枠に少しでも触れた図形すべて	交差選択

1. **何も描かれていないところでマウスのボタンを押す**
2. **押したまま動かして、囲みたい範囲を決める**
3. **ボタンを離すと選ばれます**
4. **選び直したいときは、何もないところをクリックするか Esc キーを押す**

i Shift キーを押しながらクリックすると、選んだものを足したり外したりできます。

移動・複写・オフセット

描いたものを動かしたり、同じものをもう1つ作ったりする機能です。オフセットは、線から決まった距離だけ離れた平行な線を作る機能で、壁の厚みを描くときによく使います。



修正グループのボタン

1. **移動。選んだものを別の場所へ動かします**
2. **複写。選んだものと同じものを作ります**
3. **削除。選んだものを消します（Delete キーでも同じ）**
4. **オフセット。決めた距離だけ離れた平行な線を作ります**

1. **動かしたいものを先に選ぶ**

移動・複写・オフセット（つづき）

2. 「移動」 を押す「基点を指定:」と聞かれます。
3. 動かすときのつまむ場所（基点）をクリックする壁の角など、分かりやすい場所を選んでください。
4. 移動先をクリックする @900,0 のように数字で入れれば、正確に 900mm 右へ動かせます。



オフセットは選ぶ順番が違います。先に距離を入れてから、対象をクリックします。

1. 「ｵﾌｾｯﾄ」 を押す「オフセット距離を入力（mm):」と聞かれます。
2. 120 のように距離を打ち込んで Enter
3. もとにする線をクリックする
4. どちら側に作るか、線のそばをクリックする続けて別の線もオフセットできます。終わるときは Esc キーです。

移動・複写・オフセット（つづき）

オフセットができるのは線分・円・円弧です。長方形（ポリライン）や文字にはお使いいただけません。

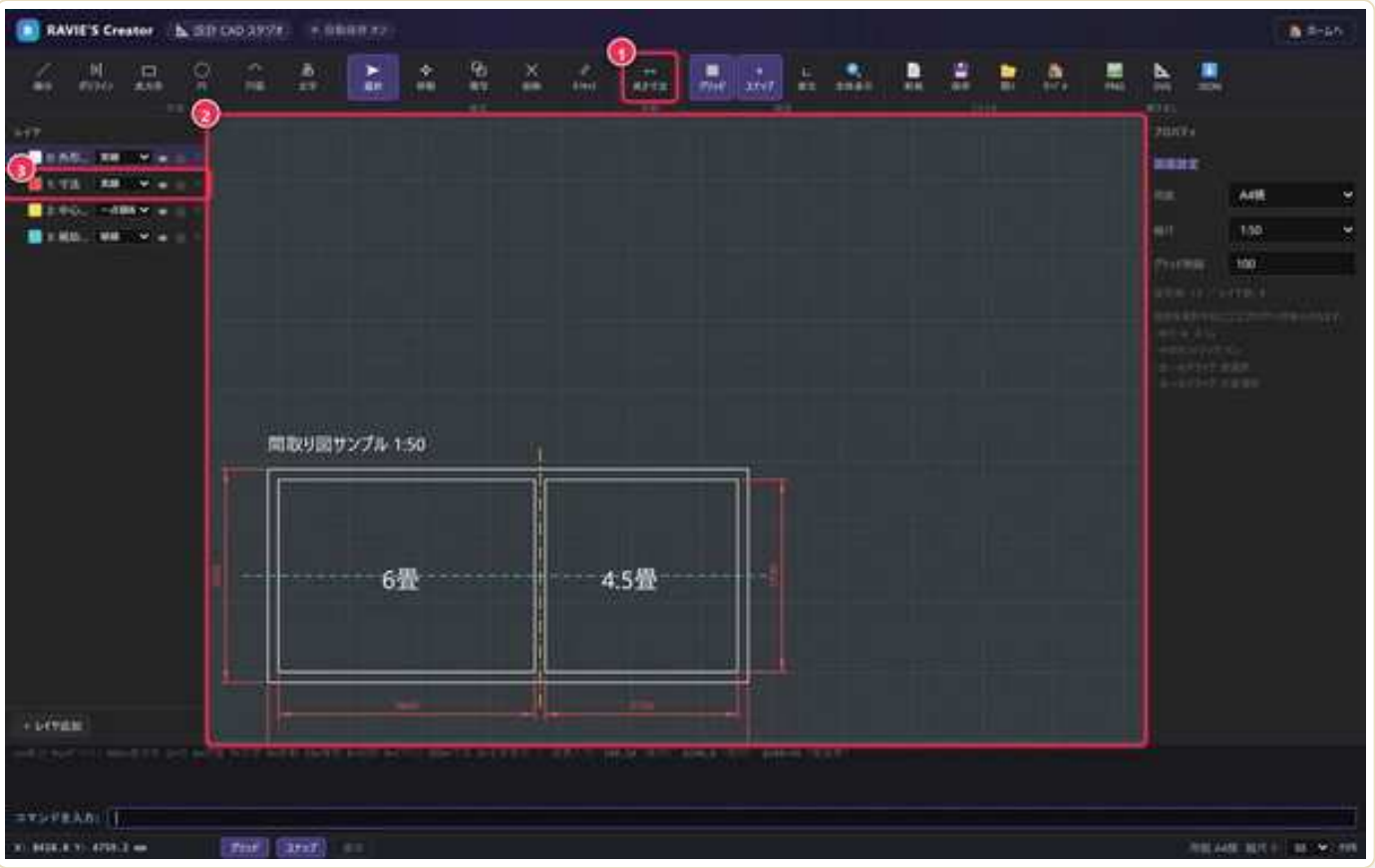


寸法を記入する

寸法は、その部分が何ミリなのかを図面に書き込んだものです。数字は自動で計算されますので、自分で測る必要はありません。

1. 長さ寸法。2 点を選ぶと、その間の長さが書き込まれます
2. 赤い矢印と数字が寸法です。図形を動かすと数字も追いかけて変わります
3. 寸法は「寸法」レイヤに入ります。まとめて非表示にできます

1. リボンの 「長さ寸法」 を押す



サンプルに入っている寸法（赤い線と数字）

寸法を記入する（つづき）

2. 測りたい部分の 1 点目をクリックするスナップを入れておくと、壁の端にぴったり合わせられます。
3. 2 点目をクリックする
4. 寸法線を置きたい位置をクリックする図形から少し離すと見やすくなります。

i 寸法を入れるときこそスナップが役に立ちます。目分量で点を取ると、1～2mm ずれた数字になってしまいます。



レイヤ（図形の仕分け棚）を使い分ける

レイヤは、図形を種類ごとに分けて入れておく透明な棚のようなものです。棚ごとに色や線の種類を決められ、まとめて隠したり、間違って動かさないように鍵をかけたりできます。最初から 4 つ用意されています。





レイヤの一覧（長い画面を上から順に 2 つに分けて並べています）

1. 今えらばれているレイヤ。これから描くものはここに入ります
2. 色の四角。クリックすると色を変えられます
3. 線の種類（実線・破線・一点鎖線）
4. 目のマーク。そのレイヤを丸ごと隠せます
5. レイヤを新しく作ります

レイヤ（図形の仕分け棚）を使い分ける（つづき）

レイヤ名	線の種類	入れるもの
外形線	実線（白）	壁・輪郭など、図面の主役になる線
寸法	実線（赤）	寸法の線と数字
中心線	一点鎖線（黄）	壁の芯や、対称の中心を示す線
補助線	破線（水色）	作図の目印。仕上げでは隠すことが多い線

1. **描く前に、入れたいレイヤの行をクリックして選ぶ**
2. **図形を描くそのレイヤの色と線の種類で描かれます。**
3. **見づらいときは目のマークを押して一時的に隠す**
4. **動かしたくないレイヤには鍵のマークを押しておく**

! 鍵がかかっているレイヤの図形は、選ぶことも動かすこともできません。「クリックしても選べない」ときは、鍵がかかっていないか確かめてください。

保存する・書き出す

リボンのいちばん右に、ファイルの出し入れと書き出しのボタンがあります。用途によって3つの形式から選んでください。



ファイルと書き出しのボタン

1. 新しい白紙の図面にします
2. 名前を付けて、このパソコンの中に保存します（Ctrl+S）
3. 保存しておいた図面を開きます
4. 間取り図のサンプルを読み込みます
5. PNG。今見えている範囲を画像にします
6. SVG。拡大しても線がぼやけない図形データにします

保存する・書き出す（つづき）

7 JSON 。この図面のデータそのものを書き出します

形式	特徴	こんなときに
PNG	ふつうの画像。誰でも開けます	資料に貼りたい・メールで送りたい
SVG	拡大してもぼやけない。線のデータが残ります	大きく印刷したい・他のソフトで手直ししたい
JSON	このアプリ用のデータ	別のパソコンで続きを描きたい

! 「💾 保存」 の保存先は、このパソコンのブラウザーの中です。ブラウザーの履歴やサイトデータを消すと一緒に消えます。大切な図面は 「 JSON 」 で書き出してファイルとして残してください。



設計 CAD でよくある質問

図形を 1 つ選ぶと、右のプロパティにその図形の数値が出ます。数字を直接書き換えて直せますので、描き直す必要はありません。



線分を 1 つ選んだときのプロパティ（長い画面を上から順に 3 つに分けて並べています）

1 始点・終点・長さを数字で直せます

クリックしても図形が選べません。

そのレイヤに鍵がかかっているか、レイヤが非表示になっている可能性があります。左のレイヤ一覧で、鍵と目のマークを確かめてください。また、なにか命令の途中だと選択できません。 Esc キーで中止してから試してください。

思った位置に点が置けません。

設計 CAD でよくある質問（つづき）

スナップが近くの端点に吸い付いている可能性があります。

図面が画面から消えてしまいました。

拡大しすぎか、遠くへ移動してしまっただけです。「🔍 全体表示」（またはキーボードの Z）を押すと、図面全体が見える大きさに戻ります。

線が斜めになってしまいます。

直交モードが切れています。F8 キー、または 「⌞ 直交」 を押して入れてください。水平・垂直だけに固定されます。

実物の大きさが分からなくなりました。

画面下のステータスバーに、マウス位置が実寸（mm）で常に表示されています。長さを確かめたい線は、クリックして選べば右のプロパティに長さが出ます。



線分を 1 つ選んだときのプロパティ（長い画面を上から順に 3 つに分けて並べています）

ベクターデザイン（ロゴ・図形・イラスト）

ベクターデザインは、どれだけ拡大してもぼやけない絵を作るスタジオです。ロゴマーク、名刺の飾り、案内図のアイコン、地図の記号など、あとから大きさを変える予定のあるものはここで作ってください。スケッチや画像編集が「点の集まり」で絵を持つのに対して、こちらは「線と形の設計図」で絵を持つので、何度拡大してもふちがなめらかなままです。



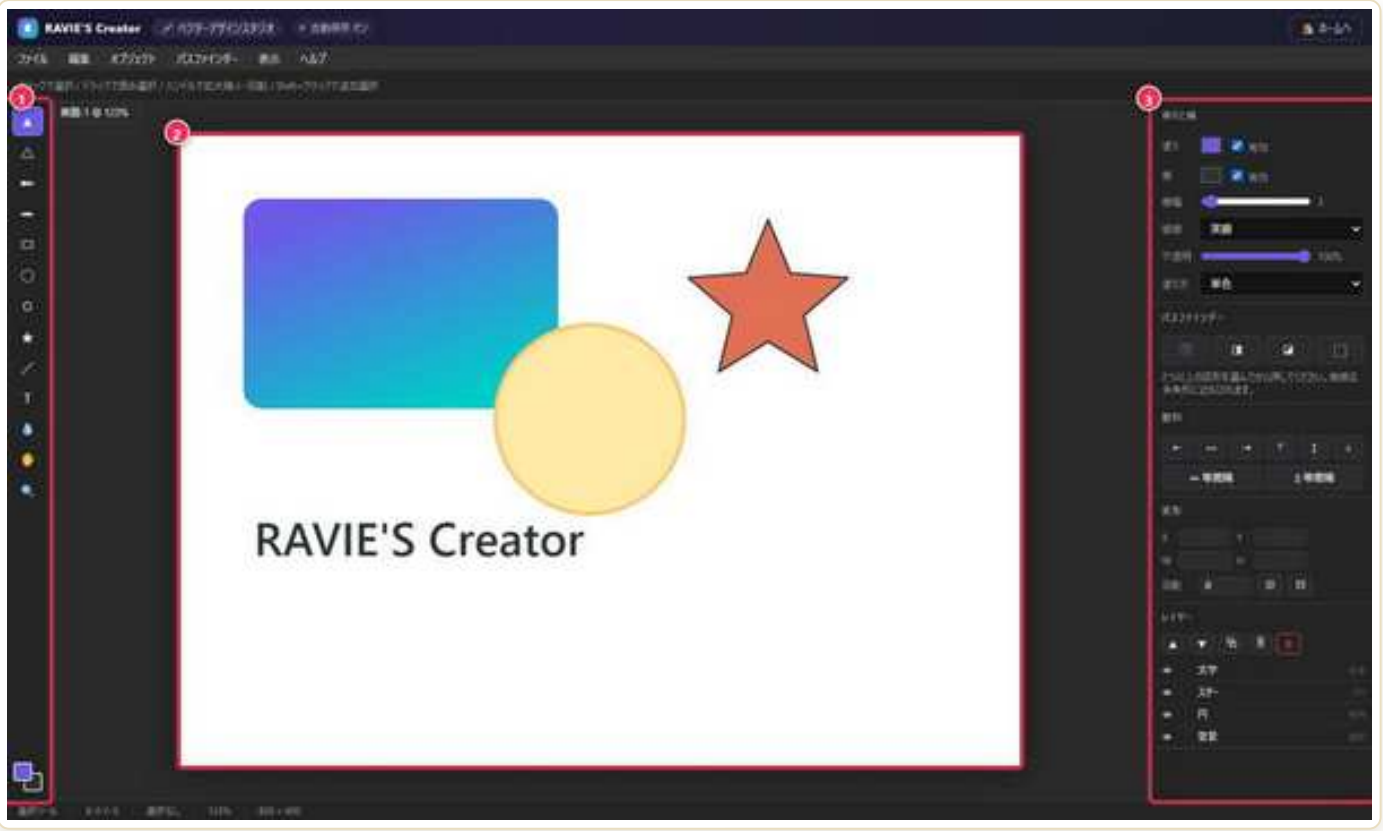
まずはこれをやってみましょう

最初に、四角を１つ描いて色を変え、文字を添えるところまでやってみます。５分ほどで終わります。

1. ホーム画面で 🖊 ベクターデザイン を開きます。開いた時点で見本の図形が４つ置いてあります。消さずにそのまま練習台にしてかまいません。

2. 左の縦に並んだ道具から 「▭」（長方形ツール）を押します。押すと色が変わって、選ばれた状態になります。

3. 白い紙の上で、始めたい場所から終わりたい場所までドラッグします。マウスの左ボタンを押したまま動かし、離すと四角が確定します。



開いたときの画面。見本として、四角・円・星・文字の４つが置いてあります。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

4 右の「塗りと線」で「塗り」の色ますを押して、好きな色を選びます。選んだ瞬間に、いま選ばれている図形の色が変わります。

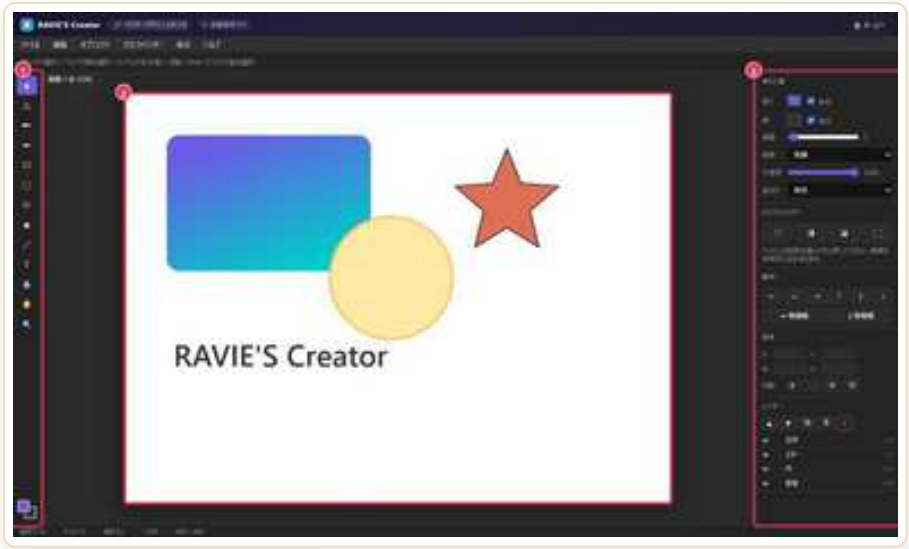
5 道具を「T」（文字ツール）に変えて、紙の上をクリックします。小さな入力欄が出るので、文字を打って Enter を押してください。

6 うまくいかなければ Ctrl+Z で元に戻します

7 最後に「ファイル」▸「プロジェクトを保存...」で名前を付けて保存します。Ctrl+S でも同じです。

1 道具の並び。上から順に、選択・変形・ペン・鉛筆・図形...と並びます

2 アートボード（紙）。この白い範囲が書き出される大きさです

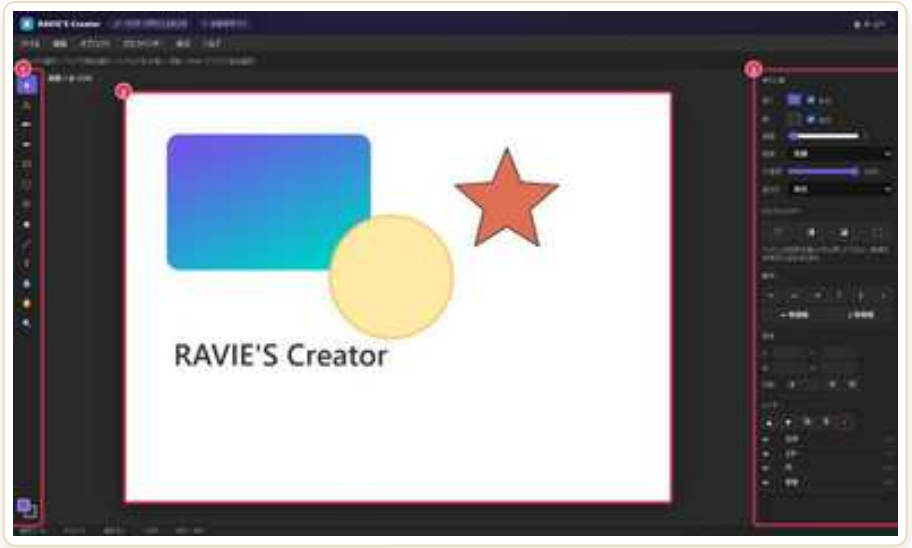


開いたときの画面。見本として、四角・円・星・文字の 4 つが置いてあります。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

3 色・型抜き・整列・位置・重ね順を決めるパネル

i 何をしても Ctrl＋Z で戻せます。見本の図形は壊しても構いません。作り直したいときは 「ファイル」 ▸ 「新規ドキュメント...」 を選んでください。

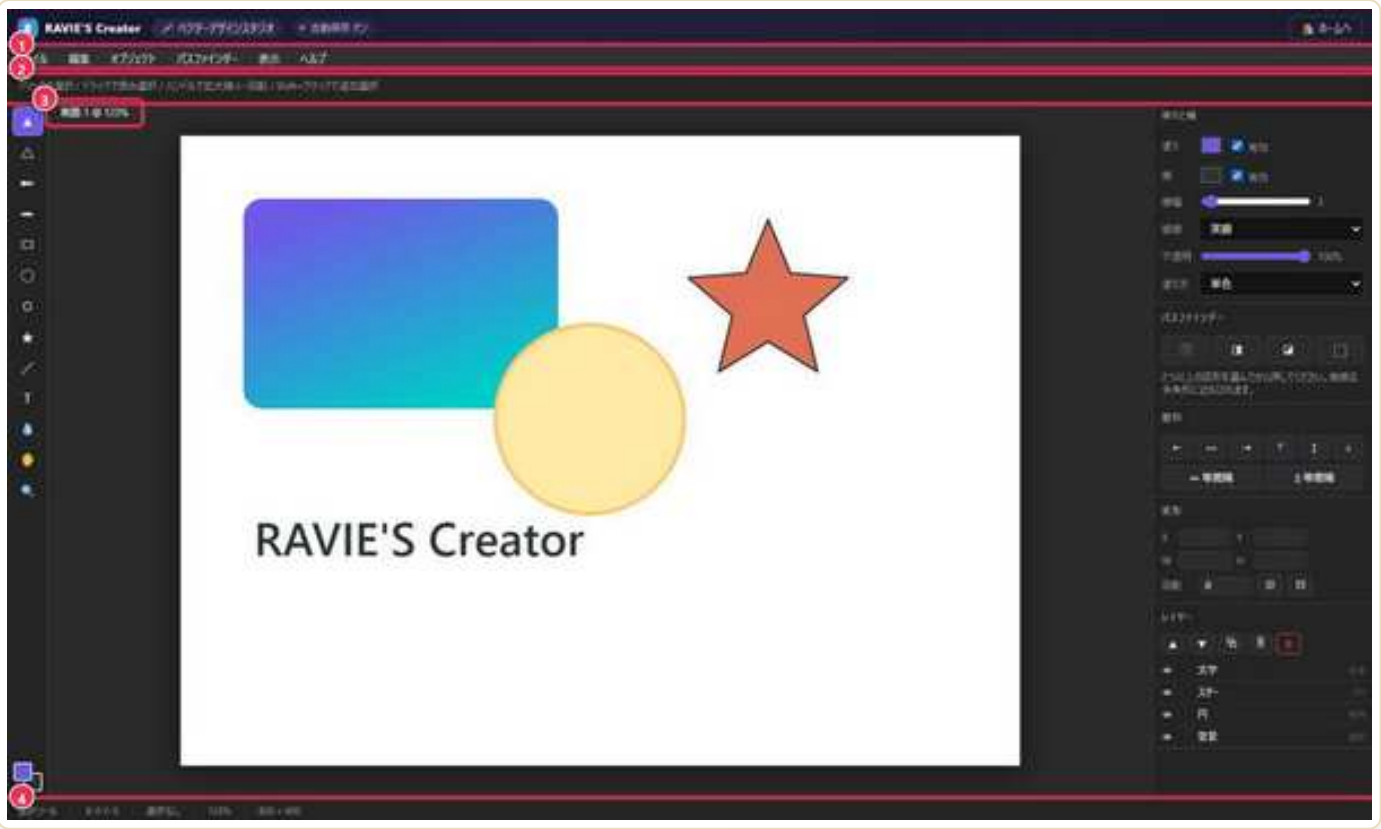


開いたときの画面。見本として、四角・円・星・文字の 4 つが置いてあります。

画面の見かた

画面は上から順に、メニュー・オプションバー・道具と紙・状態表示の４段になっています。オプションバーの中身は、選んでいる道具に合わせて自動で入れ替わります。「いま何ができるか」が書いてあるので、迷ったらここを読んでください。

1. **メニュー。ファイル・編集・オブジェクト・パスファインダー・表示・ヘルプの６つ**
2. **オプションバー。選んでいる道具の細かい設定と、使い方の案内が出ます**
3. **いま開いている作品の名前と表示倍率**



ベクターデザインの全体。４つの段に分かれています。

画面の見かた（つづき）

4 道具の名前・マウス位置・選んでいる数・表示倍率・紙の大きさ

場所	何をするところか
左の縦並び（道具）	描く道具・選ぶ道具を切り替えます
まん中の白い紙	図形を置く場所。白い範囲の外に置いたものは書き出されません
右上「塗りと線」	内側の色・ふちの色・太さ・透け具合を決めます
右「パスファインダー」	図形どうしを合体させたり、型抜きしたりします
右「整列」	選んだ図形をきれいに並べます
右「変形」	位置と大きさと角度を数字で直します
右「レイヤー」	重ね順・表示 / 非表示・鍵・グループをまとめます

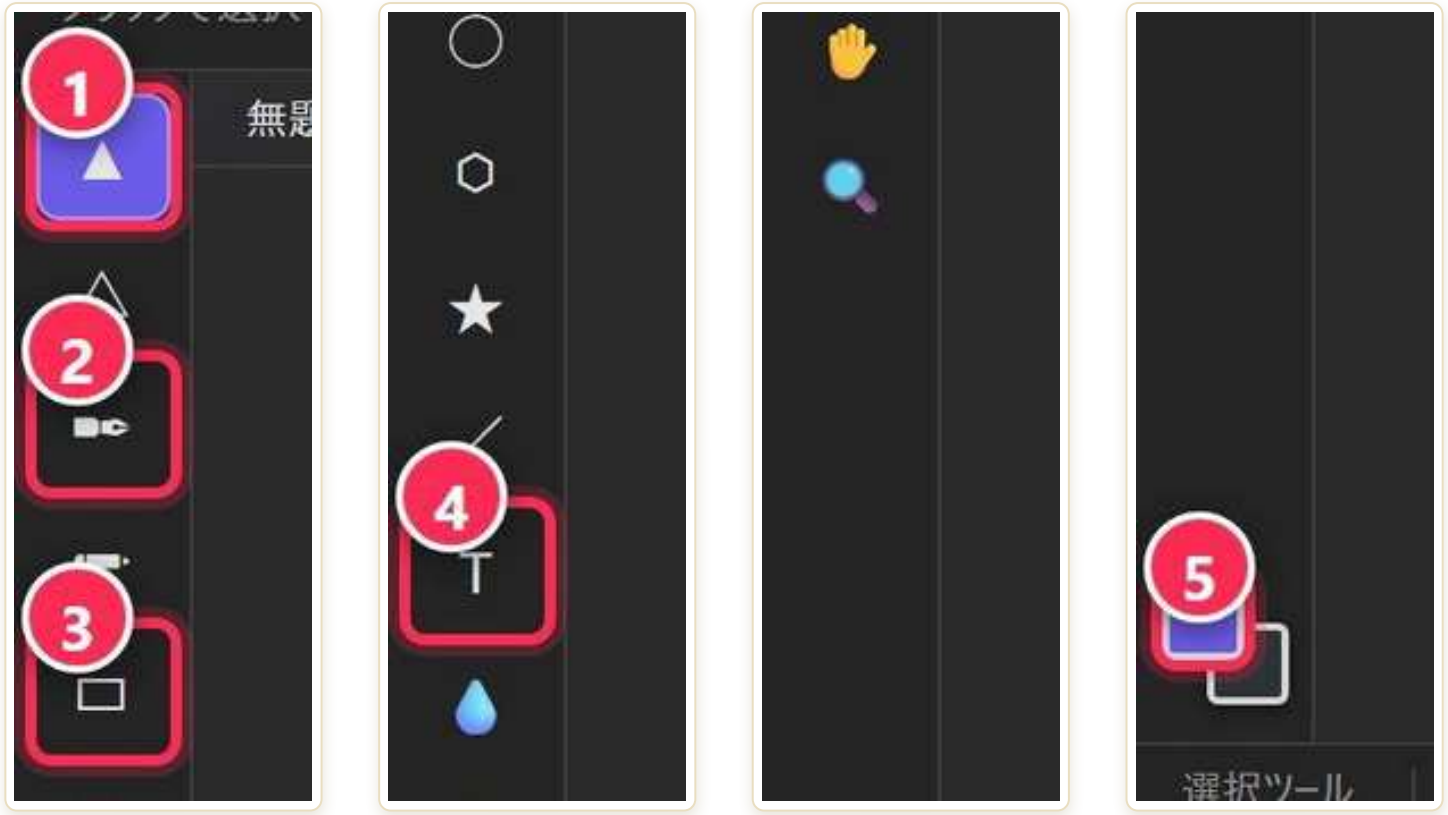


i 表示が大きすぎたり小さすぎたりして図形を見失ったときは、Ctrl＋0（ゼロ）を押してください。紙全体が見える大きさに戻ります。

13 の道具

左の縦並びに 13 の道具があります。使いたい道具を 1 回押すと選ばれ、紙の上でマウスを動かすとその道具のはたらきをします。かっこ内はキーボードの近道です。

1. 選択ツール。図形を選んで動かします
2. ペンツール。点を置いて自由な形を作ります
3. 長方形ツール
4. 文字ツール
5. いま使っている塗りの色



道具の並び（部分拡大）。いちばん下の 2 つの四角は、いま使っている塗りの色と線の色です。（長い画面を上から順に 4 つに分けて並べています）

13 の道具（つづき）

道具	できること	覚えておくと便利なこと
▲ 選択（V）	図形ごと選んで動かす・大きさを変える・回す	囲むようにドラッグすると、まとめて選べます
△ ダイレクト選択（A）	形をつくっている点を 1 つずつ動かす	曲線の丸みを直したいときに使います
✒️ ペン（P）	点を置いて自由な形を作る	クリックで直線、ドラッグで曲線になります
✏️ 鉛筆（N）	手書きの線をそのまま形にする	「なめらかさ」を上げると線が整います
▫ 長方形（M）	四角を描く	Shift を押しながらで正方形。角丸も作れます
◯ 楕円（L）	丸を描く	Shift を押しながらで正円になります
⬡ 多角形	五角形・六角形などを描く	辺の数をオプションバーで決めます
★ スター	星を描く	頂点の数と、へこみ具合（内径比）を決められます
／ 直線	まっすぐな線を引く	Shift で水平・垂直・ 45 度に固定されます
T 文字（T）	文字を入れる	書体・大きさ・太字・斜体をオプションバーで決めます
💧 スポイト（I）	ほかの図形の色をそのまま写し取る	色を合わせたいときに便利です

13 の道具（つづき）

道具	できること	覚えておくと便利なこと
✋ 手のひら (H)	紙全体をずらして見る	Space を押している間だけ一時的に使えます
🔍 ズーム (Z)	表示を大きく・小さくする	Alt を押しながらクリックで縮小します

道具を選ぶと、その道具でできることがオプションバーに出ます。たとえばペンツールを選ぶと、次のような案内が出ます。



13 の道具（つづき）



ペンツールを選んだときのオプションバー。操作のしかたがそのまま書いてあります。

ペンで自由な形を描く

ロゴや吹き出しなど、四角や丸では作れない形はペンツールで描きます。クリックすると角、ドラッグすると曲がり角になります。慣れるまでは、まず全部クリック（＝直線だけ）でおおまかな形を作り、あとからダイレクト選択ツールで丸みを付けるのが簡単です。



1. 「✒️」（ペンツール）を選びます
2. 形の角になるところを順にクリックしていきます。クリックした点どうしが直線でつながります。
3. 丸くふくらませたいところは、クリックせずにドラッグします。引っぱった向きと長さのぶんだけ、線がふくらみます。
4. 最初に置いた点をもう一度クリックすると、形が閉じます。閉じた形には内側の色（塗り）が付きます。
5. 閉じないで終わりたいときは Enter か Esc を押します。線だけの形になります。

ペンで自由な形を描く（つづき）

6 **形を直したいときは「△」（ダイレクト選択ツール）に切り替えます。点をドラッグすると位置が動き、点から出ている棒（ハンドル）をドラッグすると曲がり具合が変わります。**



! ペンで描いている途中にほかの道具を押すと、描きかけの形は取り消されます。形を確定してから道具を変えてください。

i 手書き感を出したいときは「✏️」（鉛筆ツール）が近道です。ドラッグした線がそのまま形になります。線がガタガタするときは、オプションバーの「なめらかさ」を大きくしてください。

色を決める（塗り・線・グラデーション）

図形の色は、塗り（内側）と線（ふち）の２つに分かれています。どちらも使わないこともできるので、「ふちだけの図形」「ふちのない図形」が自由に作れます。

1. **色を変えたい図形を 「▲」 で選びます。選ぶと、図形のまわりに青い枠と小さな四角（ハンドル）が出ます。**
2. **右の「塗りと線」で 「塗り」 の色ますを押します。色を選ぶ小窓が開きます。**
3. **内側を透明にしたいときは 「塗り」 の横の 「有効」 のチェックを外します**



「塗りと線」パネル（部分拡大）。上から、内側の色・ふちの色・太さ・破線・透け具合・塗り方です。

色を決める（塗り・線・グラデーション）（つづき）

4 ふちの太さは 「線幅」 のつまみで決めます。右の数字が今の太さです。 0 にするとふちが消えます。

5 点線にしたいときは 「破線」 を「破線」「点線」「一点鎖線」から選びます

6 うっすら重ねたいときは 「不透明」 を下げます

1 内側の色

2 ふちの色

3 ふちの太さ

4 実線・破線・点線・一点鎖線

5 透け具合。下げるとうっすらします

6 単色か、グラデーションか



整列（部分拡大）。上の段が左右、中の段が上下、下の段が等間隔です。

色を決める（塗り・線・グラデーション）（つづき）

だんだん色が変わるグラデーションにしたいときは、「塗り方」 を「線形グラデーション」または「円形グラデーション」に変えてください。下に「終了色」 と 「角度」 の欄が増えます。開始色は 「塗り」 の色です。

塗り方	見えかた	向いている使い道
単色	べた塗り	ロゴ・アイコン・図記号
線形グラデーション	指定した角度に向かって色が変わる	背景の帯・見出しの下地
円形グラデーション	中心から外へ向かって色が変わる	光の玉・ボタンのつや

ほかの図形と同じ色にしたいときは 「💧」（スポイトツール）で、まねしたい図形をクリックしてください。



整列（部分拡大）。上の段が左右、中の段が上下、下の段が等間隔です。

色を決める（塗り・線・グラデーション）（つづき）

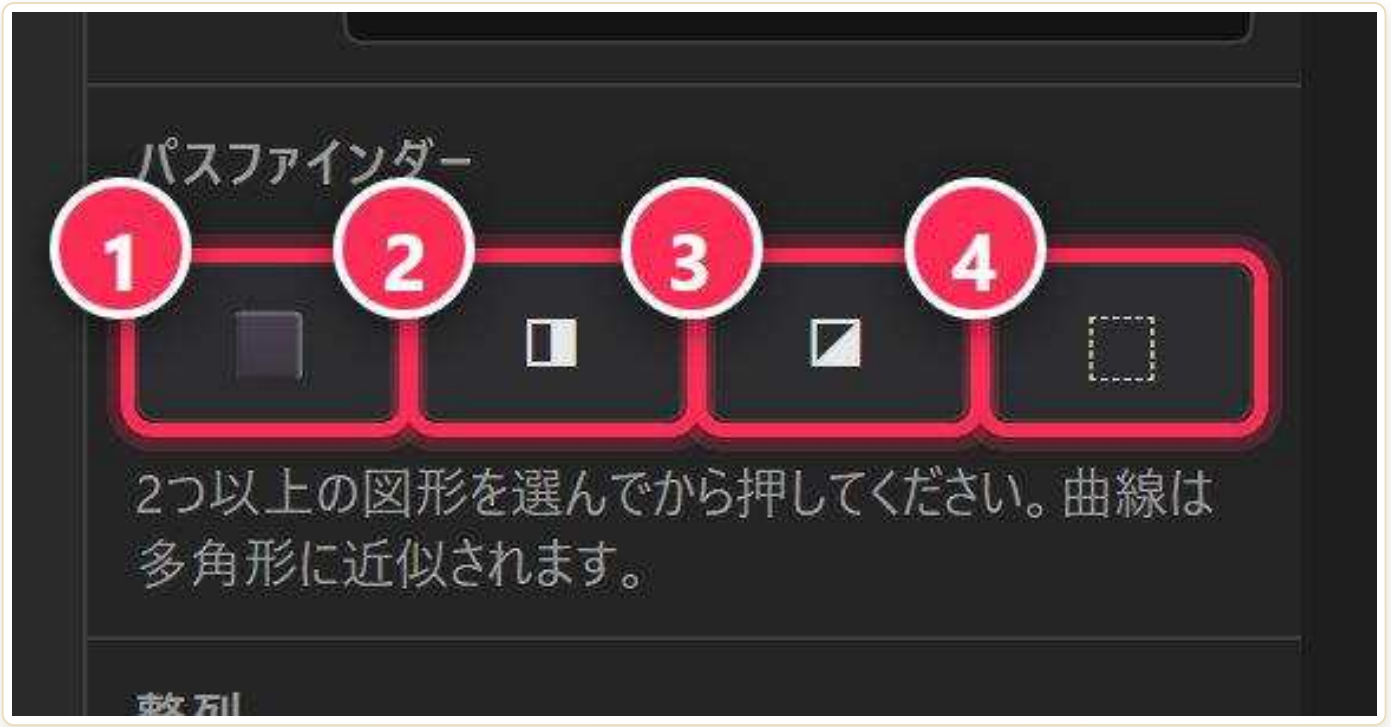
塗りも線も太さもまとめて写し取ります。



「塗りと線」パネル（部分拡大）。上から、内側の色・ふちの色・太さ・破線・透け具合・塗り方です。

図形を合体させる・型抜きする（パスファインダー）

四角と丸を組み合わせて新しい形を作りたいときは、パスファインダーを使います。２つ以上の図形を選んでからボタンを押すと、重なり方に応じて１つの形に作り替わります。ロゴ作りでいちばん出番の多い機能です。



パスファインダー（部分拡大）。左から、合体・型抜き・交差・中マドです。

1. **組み合わせたい図形を、 Shift を押しながら順にクリックして全部選びます。状態表示に「２個選択」のように出れば大丈夫です。**
2. **右の「パスファインダー」から、したい操作のボタンを押します**
3. **思った形にならなければ Ctrl+Z で戻して、重ね順を変えてからやり直します。「型抜き」は前面にある図形で後ろをくり抜きます。**

図形を合体させる・型抜きする（パスファインダー）（つづき）

1. 合体。重なった部分をつないで１つの形にします
2. 型抜き。前面の形で、後ろの形をくり抜きます
3. 交差。重なっている部分だけを残します
4. 中マド。重なっている部分だけを穴にします

ボタン	何が残るか	よくある使い道
合体	すべての図形をつないだ外形	丸と四角をつなげた吹き出し
型抜き	後ろの図形から、前の図形の形を引いたもの	ドーナツ形・切り欠きのあるロゴ
交差	全部が重なっている部分だけ	2 つの円が重なるレンズ形
中マド	重なった部分が穴になった形	輪が交差した図形



パスファインダー（部分拡大）。左から、合体・型抜き・交差・中マドです。

図形を合体させる・型抜きする（パスファインダー）（つづき）

曲線を含む図形にパスファインダーを使うと、曲線は細かい直線に置き換えられます（見た目はほぼ変わりません）。そのあとで丸みを直したいときは、型抜き前の状態に Ctrl+Z で戻してから形を整えてください。



パスファインダー（部分拡大）。左から、合体・型抜き・交差・中マドです。

きれいに並べる・数字で位置を決める

手で動かすと、どうしても数ミリずれます。複数の図形を選んで「整列」を押せば、ぴたりと揃います。並べたい方向のボタンを押すだけです。

1. **いちばん左の図形に合わせて左を揃えます**
2. **左右の中心を揃えます**
3. **3 つ以上選んだとき、横のすきまを同じにします**

位置と大きさを数字で決めたいときは「変形」を使います。図形を選ぶと今の値が入っているので、書き換えて Enter を押してください。



整列（部分拡大）。上の段が左右、中の段が上下、下の段が等間隔です。

きれいに並べる・数字で位置を決める（つづき）

1. **紙の左からの距離**
2. **横幅**
3. **角度（度）。 45 と入れると右に 45 度傾きます**
4. **左右をひっくり返します**

「矢印キー」：選んだ図形を 1 ずつ動かす

「 Shift＋ 矢印キー」：選んだ図形を 10 ずつ動かす

「 Shift＋ ドラッグ」：縦横の比率を保ったまま大きさを変える

「 Ctrl＋A 」：紙の上の図形をすべて選ぶ

「 Esc 」：選択を解除する



変形（部分拡大）。 X ・ Y が位置、 W ・ H が大きさ、回転が角度です。

重ね順・グループ・鍵

図形は置いた順に上へ重なっていきます。「レイヤー」パネルは、その重なりを上が手前として一覧にしたものです。行をドラッグすると順番が入れ替わります。

1. **選んだ図形を１つ手前へ**
2. **選んだ複数の図形を１つのまとまりにします**
3. **複製します**
4. **図形の一覧。行の目のマークで表示 / 非表示、鍵のマークで動かせなくできます**

1. **いっしょに動かしたい図形をまとめて選びます**



レイヤー（部分拡大）。上にある行ほど手前に表示されます。

重ね順・グループ・鍵（つづき）

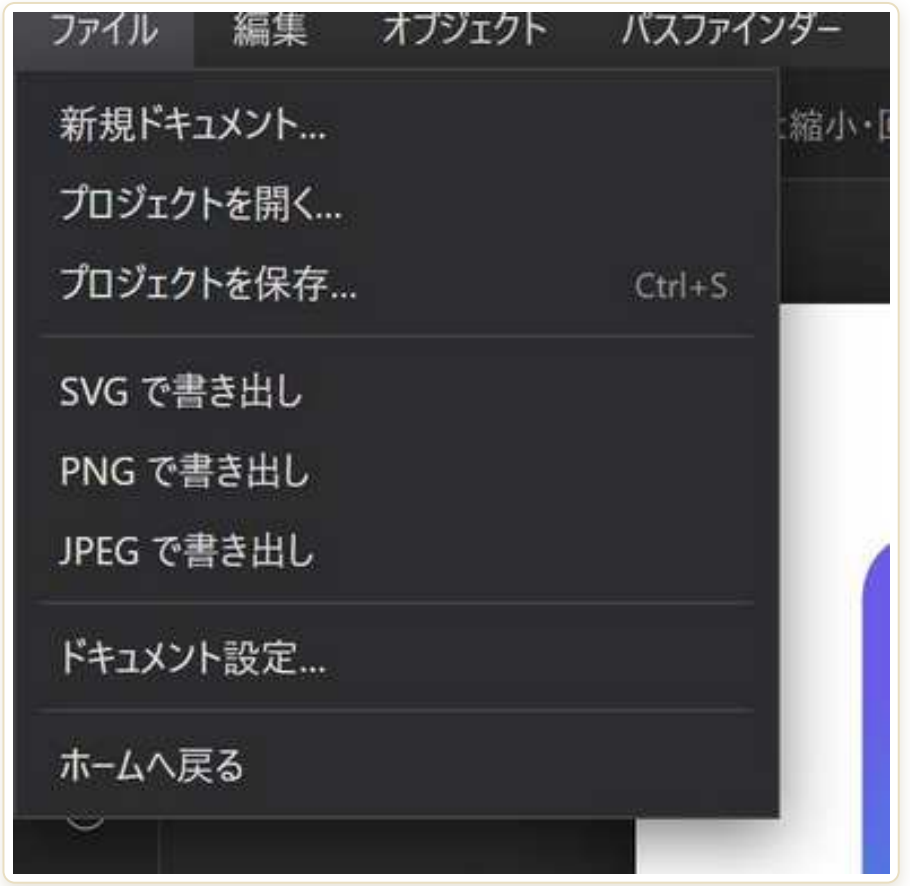
2. 「⧉」（グループ化）を押します。 Ctrl+G でも同じです。以後、1つの図形のように扱えます。
3. まとめを解きたいときは 「オブジェクト」 ▸ 「グループ解除」 を選びます。 Ctrl+Shift+G でも同じです。
4. 動かしたくない図形は、行の鍵のマークを押して固定します。背景として置いた図形を、うっかりつかまないようにできます。



i 図形が選べないときは、その図形に鍵がかかっているか、非表示になっています。レイヤーの一覧で、目と鍵のマークを確かめてください。

書き出しと保存

作ったものは 2 通りの残しかたがあります。プロジェクトの保存は続きを描くため、書き出しは人に渡したり印刷したりするためのものです。



「ファイル」 メニュー。保存と書き出しはここにまとまっています。

書き出しと保存（つづき）

したいこと	選ぶもの	できるファイル
あとで続きを描く	「ファイル」▸「プロジェクトを保存...」	このパソコンのブラウザの中に保存されます
拡大してもぼやけない形のまま渡す	「ファイル」▸「 SVG で書き出し」	.svg （ホームページや印刷所でそのまま使えます）
写真と同じ形式で渡す	「ファイル」▸「 PNG で書き出し」	.png （背景の透けを保てます）
容量を小さくして渡す	「ファイル」▸「 JPEG で書き出し」	.jpg （背景は白になります）

i ロゴを作ったときは、まず .svg で書き出しておくことをおすすめします。名刺・のぼり・ホームページのどれに使うときも、 .svg があればきれいなまま作り直せます。

! 紙（アートボード）の外にはみ出した部分は書き出されません。書き出す前に Ctrl＋0 で全体を見て、白い範囲に収まっているか確かめてください。

困ったときは

図形をクリックしても選べません。

レイヤーの一覧で、その図形に鍵のマークが付いていないか確かめてください。鍵を外すと選べるようになります。目のマークが消えている（非表示）ときも選べません。



ペンで描き始めたら線が終われません。

Enter を押すと開いたまま終了、最初の点をもう一度クリックすると閉じた形になります。やめたいときは Esc です。

拡大したら図形がどこかへ行ってしまいました。

Ctrl+0（ゼロ）で紙全体が見える大きさに戻ります。Ctrl+1 で等倍に戻ります。

型抜きを押しても何も起こりません。

困ったときは（つづき）

図形が１つしか選ばれていない可能性があります。 Shift を押しながらクリックして、２つ以上選んでから押してください。

書き出した画像のふちがギザギザします。

.png や .jpg は点の集まりなので、小さく書き出すとふちが粗くなります。大きく使う予定があるなら .svg で書き出してください。

文字を打ったのに見えません。

文字の色が背景と同じ色になっている可能性があります。文字を選んでから「塗りと線」の「塗り」を変えてください。また、紙の外に置かれていないかも確かめてください。



DTP ・ページレイアウト（チラシ・冊子）

DTP ・ページレイアウトは、紙に印刷するものを作るスタジオです。チラシ、会報のような冊子、名刺、はがき、案内状など、用紙の大きさと余白が決まっているものはここで作ります。文字や写真は「フレーム」という枠に入れて置き、ミリ単位で位置を決められます。作ったものは印刷画面から PDF として保存でき、そのまま印刷所へ渡せます。



「ドキュメント」パネル（部分拡大）。すべてミリ単位です。

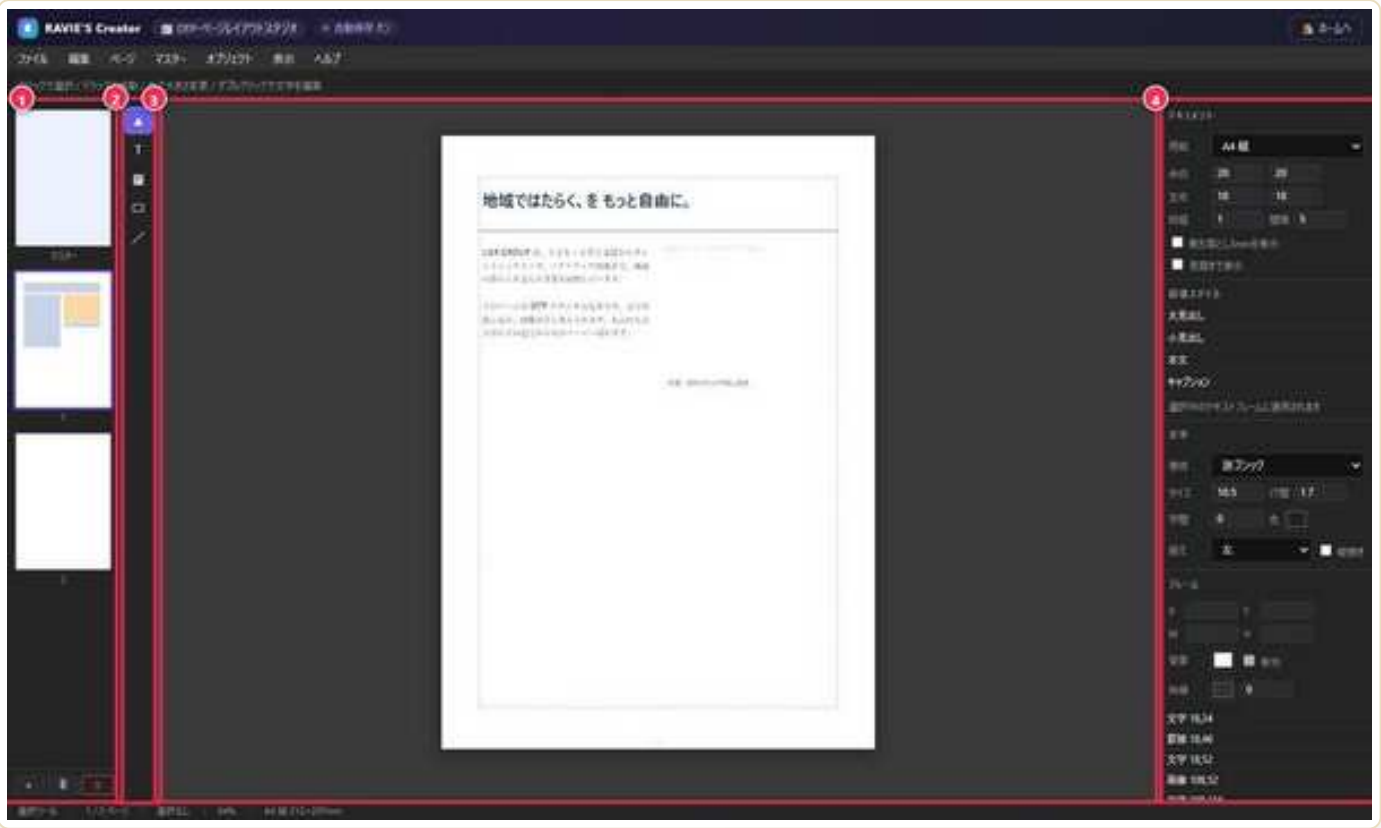
まずはこれをやってみましょう

A4 のチラシに、見出しと本文と写真を置くところまでやってみます。 10 分ほどです。

1. **ホーム画面で DTP ・ページレイアウト を開きます。見本として、見出し・本文・写真枠が入った A4 のページが 2 枚用意されています。**

2. **右の「ドキュメント」で 「用紙」 と 「余白」 を決めます。先に決めておくと、あとで作り直さずに済みます。**

3. **道具から 「T」（テキストフレーム）を押して、紙の上をドラッグします。文字を入れる枠ができます。**



開いたときの画面。 A4 のチラシの見本が入っています。

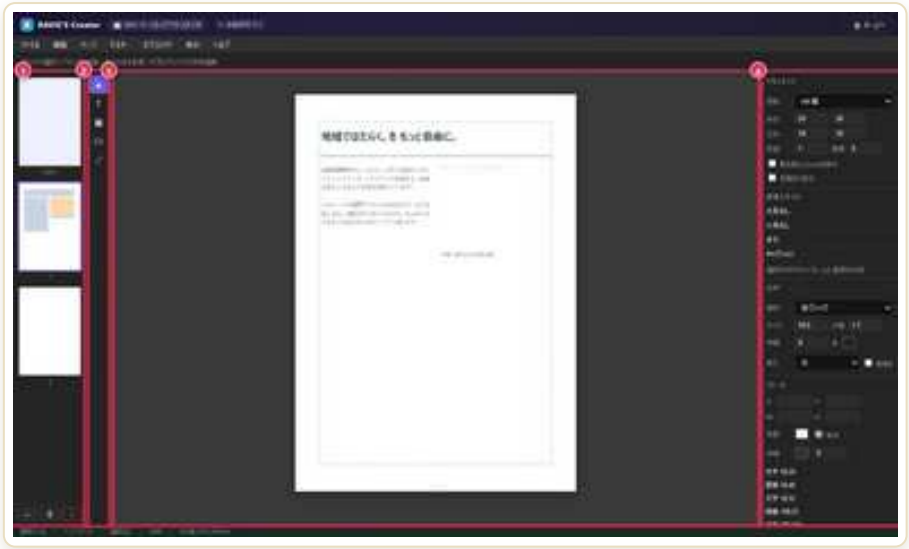
まずはこれをやってみましょう（つづき）

4. できた枠をダブルクリックして、文字を打ち込みます。打ち終わったら枠の外をクリックすると確定します。

5. 道具を「🖼」（画像フレーム）に変えてドラッグし、できた枠をダブルクリックします。パソコンの中の写真を選ぶ窓が開きます。

6. 文字の大きさや書体は、右の「文字」で直します

7. できたら「ファイル」▸「PDF で書き出し（印刷）」を選びます。Ctrl+P でも同じです。印刷の窓で「PDF として保存」を選んでください。



開いたときの画面。A4 のチラシの見本が入っています。

1. ページの一覧。ここでページを増やしたり、切り替えたりします

2. 道具。選択・文字枠・画像枠・長方形・罫線の 5 つです

3. 紙。青い線が余白（文字を入れてよい範囲）の目安です

まずはこれをやってみましょう（つづき）

4 用紙・段落スタイル・文字・フレームの設定

i Ctrl+Z で何度でも戻せます。用紙の大きさを途中で変えても、置いたものは消えません（位置だけずれます）。



開いたときの画面。 A4 のチラシの見本が入っています。

用紙・余白・段組を決める

作りはじめる前に、右上の「ドキュメント」で紙の条件を決めます。ここを先に決めておくと、あとで文字が入りきらなくなる事故を防げます。

1. **用紙の大きさ。 A4 縦／ A4 横／ A5 縦／ B4 縦／ B5 縦／はがき／名刺から選べます**
2. **上下の余白（ mm ）**
3. **左右の余白（ mm ）**
4. **段の数。 2 にすると新聞のような 2 段組になります**
5. **印刷所に出すときの「裁ち落とし」 3mm を表示します**



「ドキュメント」パネル（部分拡大）。すべてミリ単位です。

用紙・余白・段組を決める（つづき）

6 冊子のように、2ページを並べて表示します

作るもの	おすすめの用紙	おすすめの余白
チラシ（片面）	A4 縦	上下 20mm ・左右 18mm
会報・冊子	A4 縦（見開き表示をオン）	上下 20mm ・左右 18mm
はがき・ DM	はがき	上下 8mm ・左右 8mm
名刺	名刺	上下 5mm ・左右 5mm



! 印刷所に出す予定があるときは「裁ち落とし 3mm を表示」にチェックを入れ、背景の色や写真を赤い線まではみ出させて置いてください。断裁のときに紙のふちに白い筋が出るのを防げます。

フレーム（枠）を置く

このスタジオでは、文字も写真もフレームという枠に入れて置きます。枠を作ってから中身を入れる、という順番です。

1. 道具から置きたい種類を選びます。「Ｔ」＝文字、「🖼」＝写真、「▫」＝色の付いた四角、「／」＝罫線です。
2. 紙の上を斜めにドラッグします。ドラッグした大きさの枠ができます。
3. 文字枠はダブルクリックで打ち込み、写真枠はダブルクリックでファイルを選びます
4. 位置と大きさを正確にしたいときは、右の「フレーム」に数字を入れます。Ｘ・Ｙが左上からの距離、Ｗ・Ｈが枠の大きさ。すべてミリです。

1. 紙の左からの距離（ mm ）
2. 枠の横幅（ mm ）



「フレーム」パネル（部分拡大）。選んでいる枠の位置・大きさ・背景色・枠線を決めます。

フレーム（枠）を置く（つづき）

3. **枠の背景色。「有効」 にチェックを入れると色が付きます**
4. **枠線の太さ。 0 のときは線なしです**
5. **このページに置いてある枠の一覧**



「ダブルクリック」：文字枠なら文字を編集、画像枠なら写真を選ぶ

「矢印キー」：選んだ枠を 0.5mm ずつ動かす

「Shift＋ 矢印キー」：選んだ枠を 5mm ずつ動かす

「Ctrl＋D」：選んだ枠を複製する

「Delete」：選んだ枠を消す

i 同じ体裁の枠をいくつも作るときは、1つ作り込んでから Ctrl＋D で複製してください。書体も余白も引き継がれるので、そろった誌面になります。

文字を整える（書体・大きさ・行間・縦書き）

文字枠を選ぶと、右の「文字」で見た目を変えられます。読みやすさは行間でほぼ決まります。本文は 1.7 〜 1.8 くらいが目安です。

1. **書体。游ゴシック／游明朝／ゴシック／明朝の 4 つ。本文は明朝、見出しはゴシックが読みやすいです**
2. **文字の大きさ（ポイント）。本文は 10.5 前後が標準です**
3. **行間。 1.7 〜 1.8 にすると本文が読みやすくなります**
4. **字間。わずかに詰めると見出しが締まります**
5. **文字の揃え。本文は「両端」にすると右端がそろいます**



「文字」パネル（部分拡大）。選んでいる文字枠ぜんぶに効きます。

文字を整える（書体・大きさ・行間・縦書き）（つづき）

6 縦書きに切り替えます



文字を整える（書体・大きさ・行間・縦書き）（つづき）

役わり	書体	大きさの目安	行間の目安
大見出し	ゴシック・太字	20 〜 24pt	1.4
小見出し	ゴシック・太字	13 〜 15pt	1.5
本文	明朝	9.5 〜 10.5pt	1.75
写真の説明	ゴシック	8 〜 9pt	1.5

縦書きにすると、句読点や英数字の向きも自動で整います。ただし段組の数え方は横書きと同じ（左から右）ですので、縦組の冊子を作るときはページの並びに気を付けてください。







段落スタイルでそろえる

ページ数が増えると、「見出しの大きさがページごとに違う」という事故が起きます。段落スタイルを使うと、あらかじめ決めた体裁をワンクリックで当てられます。

1. **体裁を当てたい文字枠を選びます**
2. **右の「段落スタイル」から 「大見出し」 「小見出し」 「本文」 「キャプション」 のどれかを押します**
3. **当たると、その行に色が付きます。書体・大きさ・行間・色・揃えがまとめて切り替わります。**

1. **押すと、選んでいる文字枠にその体裁が当たります**

i まず全部の文字枠にスタイルを当ててから、細かい調整をしてください。あとから「本文だけ少し小さく」といった直しが一気にできます。



「段落スタイル」（部分拡大）。４つの体裁が用意されています。

あふれた文字を次の枠へ流す

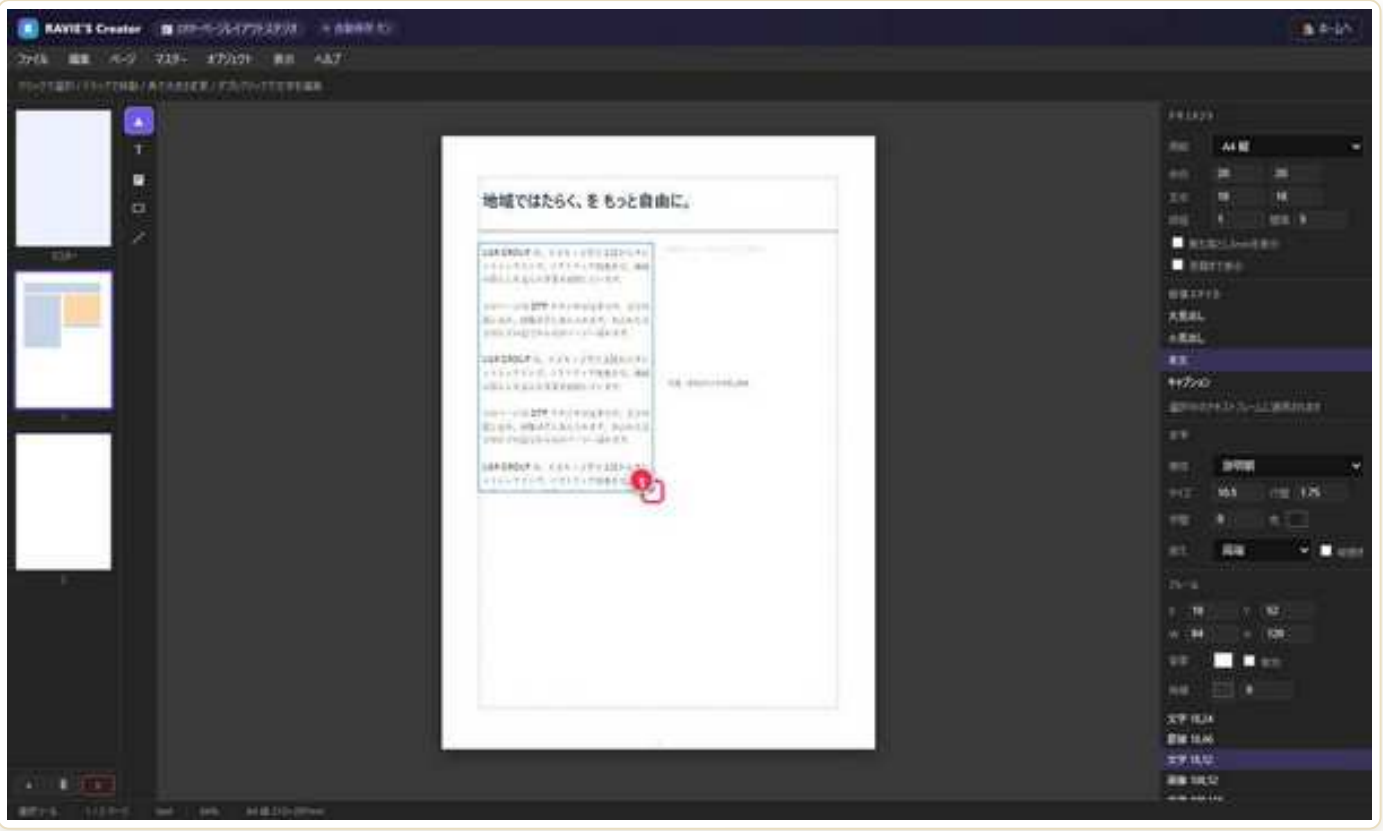
枠に入りきらない文字があると、枠の右下に赤い ⊕ のマークが出ます。これは「まだ続きがあります」という合図です。マークを押すと、続きを入れる枠が自動で作られます。

1 **ここを押すと、続きの文字を入れる枠が作られます**

1 **赤い ⊕ を押します**

2 **同じページに余白があれば、そこへ続きの枠が作られます**

3 **余白がなければ、次のページに枠が作られます。次のページがないときは自動で1ページ増えます。**



文字があふれている状態。枠の右下に赤い ⊕ が出ています。

あふれた文字を次の枠へ流す（つづき）

4 **続きの枠にもまだ ⊕ が出ていたら、もう一度押します。全部入りきるまで繰り返してください。**

! ⊕ が出たまま PDF にすると、あふれた文字は印刷されません。書き出す前に、すべてのページで ⊕ が残っていないか確かめてください。

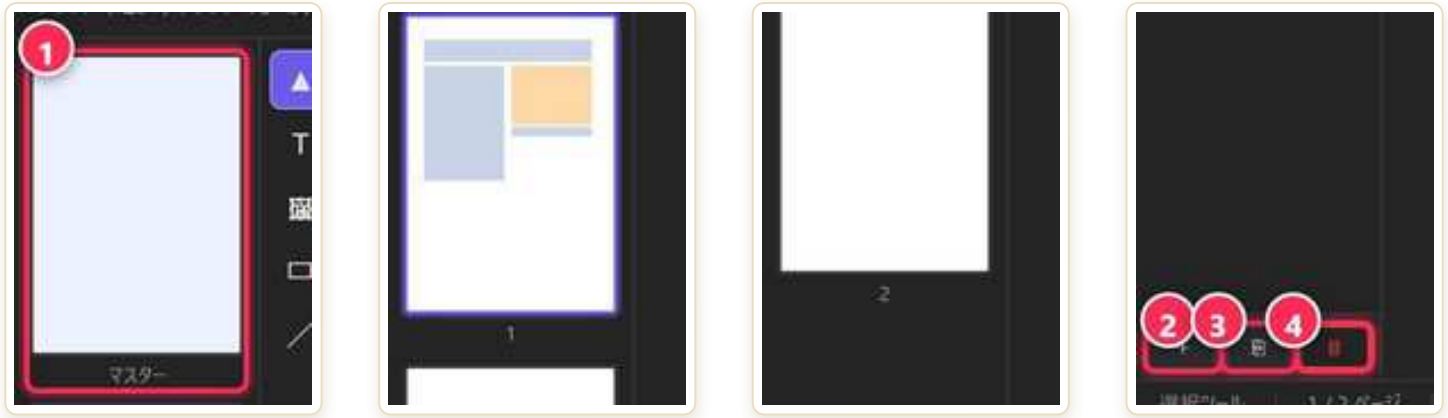
i 文字を減らしたくないときは、枠を大きくするか、文字の大きさを 0.5pt 小さくするか、行間を 1.7 から 1.6 に詰めると入ることがあります。



文字があふれている状態。枠の右下に赤い ⊕ が出ています。

ページを増やす・並べ替える・マスターを使う

左の細いパネルがページの一覧です。いちばん上の 「マスター」 は、全ページに共通で出したいものを置く特別なページです。ページ番号のような、毎ページ同じ位置に出るものを置きます。



ページの一覧（部分拡大）。上が共通ページ、その下が本文のページです。（長い画面を上から順に 4 つに分けて並べています）

1. マスター。ここに置いたものは全ページに薄く出ます
2. ページを増やします
3. いま見ているページをそっくり複製します
4. いま見ているページを消します

1. 共通で出したいもの（ロゴ・ページ番号など）を、ふつうのページに作ります
2. それを選んでから 「マスター」 メニュー ▸ 「選択中のフレームをマスターへ送る」 を選びます

ページを増やす・並べ替える・マスターを使う（つづき）

3 **全ページに、その位置で薄く表示されるようになります。マスターに置いたものは、ふつうのページからは動かせません。直すときはもう一度マスターの中身を編集してください。**

「PageDown」次のページへ：「PageUp」前のページへ



ページの一覧（部分拡大）。上が共通ページ、その下が本文のページです。（長い画面を上から順に４つに分けて並べています）

PDF にする（印刷に出す）

できあがったら「ファイル」▸「PDF で書き出し（印刷）」を選びます。ブラウザの印刷画面が開くので、印刷先に「PDF として保存」を選んでください。用紙の大きさは自動で合わせてあるので、拡大縮小はさわらずにそのまま保存します。



1. **すべてのページで、赤い ⊕（あふれ）が残っていないか確かめます**
2. **Ctrl+P を押します**
3. **印刷先を「PDF として保存」に変えます**
4. **余白の設定は「なし」、倍率は「100%」のままにします。ここを変えると、ミリ単位で合わせた配置がずれます。**
5. **「保存」を押して、保存先を決めます**

PDF にする（印刷に出す）（つづき）

渡し先	やっておくこと
社内での回覧	そのまま PDF で保存すれば十分です
家庭用プリンタで印刷	余白を 10mm 以上とっておくと、ふちが切れません
印刷所へ入稿	裁ち落とし 3mm を表示し、背景を赤い線まではみ出させてください
1 ページだけ画像で欲しい	「ファイル」 ▸ 「このページを PNG で書き出し」 を使ってください



! このスタジオは色を画面の方式（RGB）で扱います。印刷所によっては CMYK への変換を求められます。その場合は、PDF を渡したうえで「RGB で作成しています」と伝えてください。

困ったときは

文字を打ちたいのに打てません。

文字枠をダブルクリックしてください。１回のクリックでは枠が選ばれるだけで、中身は編集できません。

写真が枠からはみ出します。

枠の大きさに合わせて自動で切り取られる仕組みです。見せたい部分が切れてしまうときは、枠の縦横の比率を写真に近づけてください。

赤い ⊕ を押しても新しい枠ができません。

そのページにも次のページにも空きがない場合があります。ページを１枚増やしてから押し直してください。

PDF にすると文字の位置がずれます。

印刷画面で余白が「既定」になっていると起こります。余白を「なし」、倍率を「100%」にしてから保存してください。



困ったときは（つづき）

マスターに置いたものが動かせません。

仕様どおりです。全ページで同じ位置に出すためにロックされています。直すときは、マスターに送る前の状態に Ctrl+Z で戻すか、「マスター」 ▸ 「マスターの要素をすべて消す」 でいったん空にしてから置き直してください。



2 ページを並べて見たいです。

右上の「ドキュメント」にある 「見開きで表示」 にチェックを入れてください。冊子のように左右に並びます。

モーショングラフィックス（動く文字・図形）

モーショングラフィックスは、文字や図形に動きを付けるスタジオです。動画の冒頭に出るタイトル、商品名がふわっと現れる短い映像、SNS 用の数秒のアニメーションなどを作れます。撮影した映像をつなぐのは「動画編集」スタジオ、ゼロから動きを作るのがこちらです。

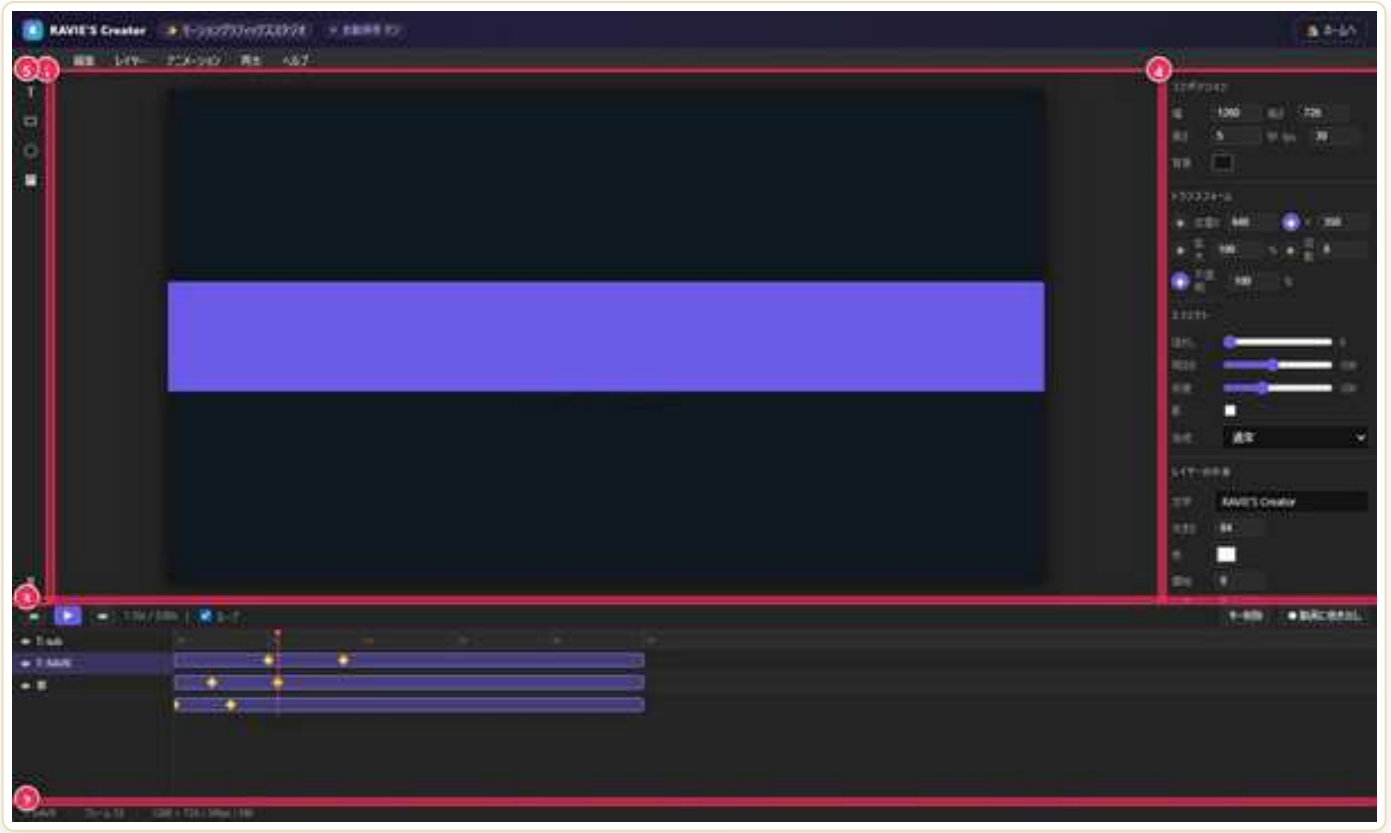


「アニメーションのプリセット」（部分拡大）。

まずはこれをやってみましょう

文字を１つ置いて、ふわっと現れる動きを付けるところまでやってみます。５分ほどです。

1. **ホーム画面で ✨ モーショングラフィックス を開きます。見本として、帯と２つの文字が動く５秒の作品が入っています。まず 「▶️」 を押して動きを見てください。**
2. **左上の 「Ｔ」 を押します。新しい文字レイヤーが増えます。**
3. **右の「レイヤーの中身」で、文字・大きさ・色を決めます**



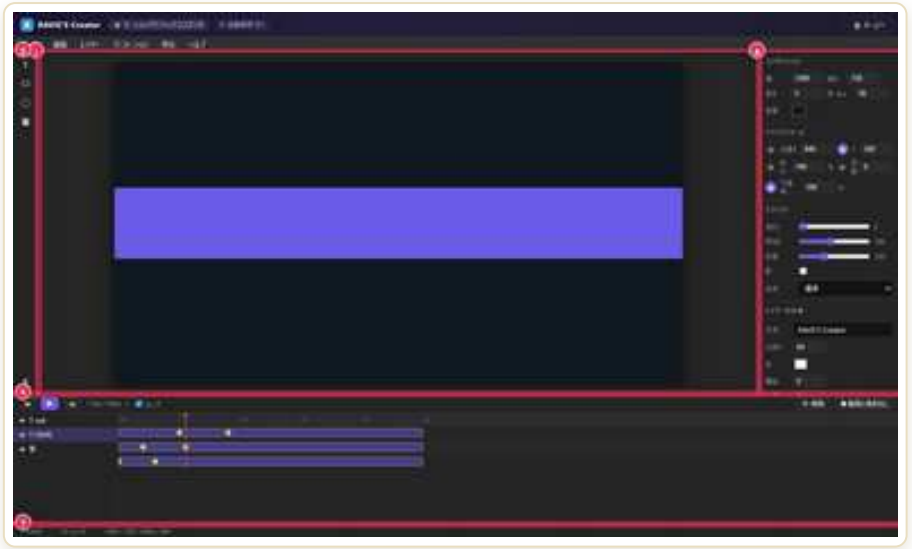
開いたときの画面。上が絵、下が時間の帯（タイムライン）です。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

4. 右の「アニメーションのプリセット」から 「フェードイン」 を押します。その場でキーフレーム（動きの目印）が入ります。

5. 下の 「▶️」 を押して再生します。文字がじわっと現れれば成功です。

6. 「⏺ 動画に書き出し」 を押すと、動画ファイルとして保存できます

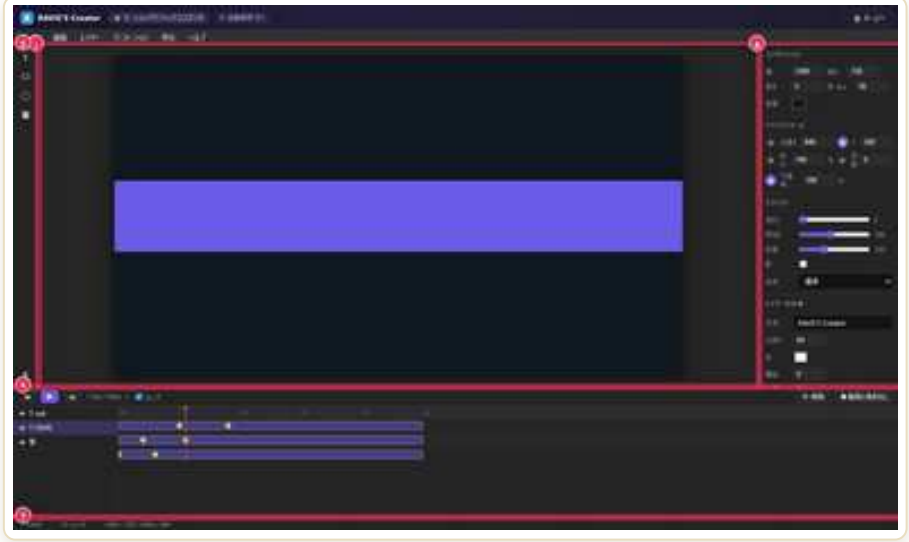


開いたときの画面。上が絵、下が時間の帯（タイムライン）です。

1. できあがりの絵。いま何秒目かの状態が映ります
2. 選んでいるレイヤー名・フレーム 0 のような再生位置・作品の大きさ
3. 時間の帯。左から右へ時間が進みます
4. 大きさ・位置・効果などの設定
5. 文字・四角・円・画像を足すボタン

まずはこれをやってみましょう（つづき）

まずはプリセット（できあいの動き）を当てるだけで十分見栄えがします。慣れてきたらキーフレームを自分で置いてみてください。



開いたときの画面。上が絵、下が時間の帯（タイムライン）です。

作品の大きさと長さを決める

右上の「コンポジション」が作品全体の設定です。コンポジションとは、この作品ひとつぶん、という意味の言葉です。作りはじめる前に、使う場所に合わせて決めてください。

1. **横幅（画素）**
2. **作品の長さ（秒）**
3. **1秒あたりの枚数。30のままで大丈夫です**
4. **背景の色**

使う場所	大きさ	長さの目安
動画の冒頭タイトル	1280 × 720	3 〜 5 秒
SNS （正方形）	1080 × 1080	5 〜 10 秒
SNS （縦）	1080 × 1920	5 〜 15 秒
ホームページの飾り	800 × 400	3 秒（ループ）



「コンポジション」（部分拡大）。

レイヤー（動かすもの）を足す

動かすものは１つずつレイヤーとして足します。左上の４つのボタンで、文字・四角・円・画像を追加できます。足したレイヤーは、下の時間の帯にも１行ずつ増えます。

1. **左上の「Ｔ」「▭」「◯」「🖼️」のどれかを押します。押すとすぐに絵の中央に置かれ、そのレイヤーが選ばれます。**
2. **右の「レイヤーの中身」で、文字や色を決めます。選んでいるレイヤーの種類に合わせて、欄の中身が変わります。**
3. **位置や大きさは「トランスフォーム」で決めます。絵の上で直接ドラッグしても動かせます。**
4. **順番を変えたいときは「レイヤー」メニュー▸「前面へ」/「背面へ」を使います。時間の帯で上にある行ほど、手前に表示されます。**
5. **いらないレイヤーは、左上のいちばん下の「🗑️」で消します**

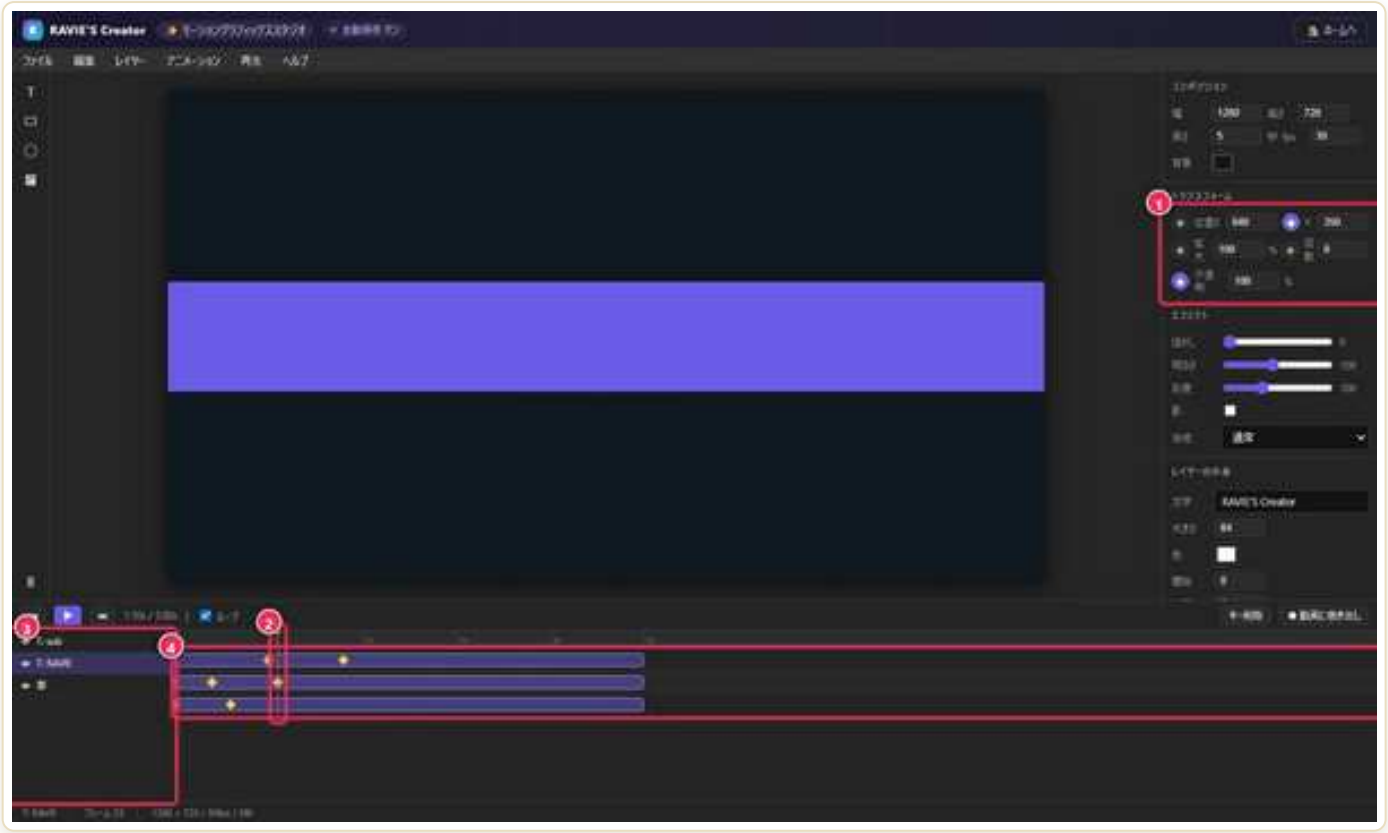


「レイヤーの中身」（部分拡大）。文字レイヤーを選んでいるときの表示です。

キーフレームで動かす

キーフレームは「この時間にはこの状態」という目印です。２つ置くと、その間は自動でなめらかにつながります。たとえば「0.0 秒で透明」「1.0 秒で不透明」と置けば、１秒かけて現れる動きになります。

1. **動かしたいレイヤーを、時間の帯の名前欄でクリックして選びます**
2. **時間の帯をクリックして、動きを始めたい時間に赤い縦線（再生位置）を合わせます**
3. **「トランスフォーム」で、動かしたい項目の左にある「◆」を押します。いまの値でキーフレームが１つ置かれます。帯にひし形の印が出ます。**

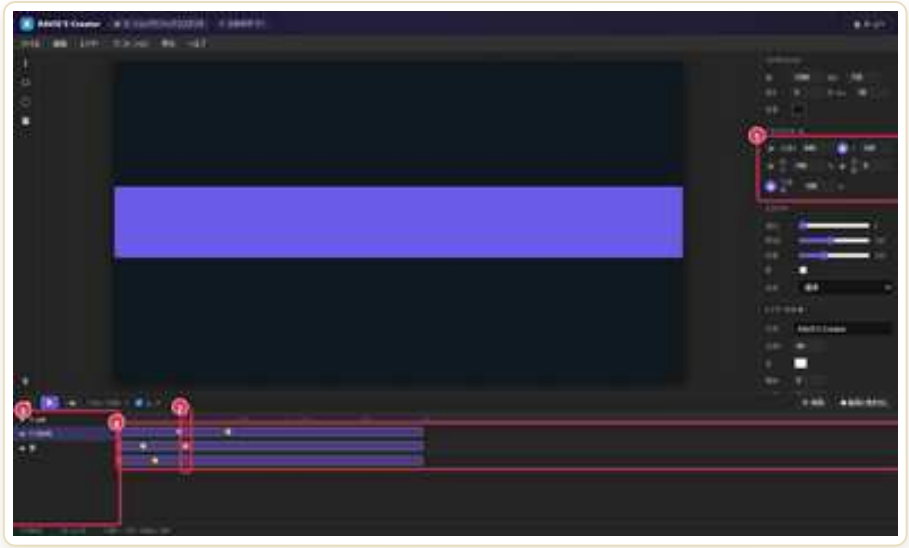


文字レイヤーを選んだところ。時間の帯にひし形（キーフレーム）が並んでいます。

キーフレームで動かす（つづき）

4. 再生位置を動きの終わりの時間へ移します
5. 値を変えます（たとえば 「不透明」 を 100 にする）値を変えると、その時間に自動でもう 1 つキーフレームが置かれます。
6. 「▶️」 を押して確かめます

1. 各項目の左の 「◆」 が、キーフレームを置くボタンです
2. 赤い縦線が、いま映している時間です
3. レイヤーの名前。目のマークで一時的に隠せます
4. ひし形がキーフレーム。クリックするとその時間へ飛びます



文字レイヤーを選んだところ。時間の帯にひし形（キーフレーム）が並んでいます。

キーフレームで動かす（つづき）

動かせる項目	何が変わるか	よくある使い方
位置 X / 位置 Y	画面の中の場所	横からスライドして入ってくる
拡大	大きさ（％）	小さい状態からポンと出る
回転	傾き（度）	くるっと回りながら現れる
不透明	透け具合（％）	じわっと現れる・消える

「Space」：再生 / 一時停止

「→」：1コマ進む

「←」：1コマ戻る

「Home」：先頭へ

「End」：最後へ

キーフレームで動かす（つづき）

「Ctrl＋D」：選んでいるレイヤーを複製

> 置いたキーフレームを消したいときは、帯のひし形をクリックして選んでから 「キー削除」 を押してください。



「レイヤーの中身」（部分拡大）。文字レイヤーを選んでいるときの表示です。

できあいの動きを当てる（プリセット）

キーフレームを自分で置かなくても、よく使う動きは５種類用意してあります。レイヤーを選んでからボタンを押すだけで、必要なキーフレームが自動で入ります。

1. じわっと現れます
2. 横から滑り込みます
3. 小さい状態から弾むように出ます
4. 回転します
5. 大きさが脈打つように変わります



「アニメーションのプリセット」（部分拡大）。

できあいの動きを当てる（プリセット）（つづき）

ボタン	どんな動きか	向いている使い道
フェードイン	透けた状態から、じわっと現れる	タイトル・説明文
スライドイン	画面の外から横に滑り込む	帯・見出し
ポップイン	小さい状態から弾むように出る	ロゴ・アイコン
回転	くるっと回る	飾り・強調したい記号
拍動	大きさが脈打つように変わる	注目してほしいボタン

i プリセットを当てたあとでも、帯のひし形をドラッグして時間をずらせます。複数のレイヤーに同じプリセットを当て、開始の時間を少しずつずらすと、順に現れる気持ちのよい動きになります。

見た目を変える（エフェクト）

「エフェクト」では、選んでいるレイヤーの見た目を調整できます。こちらはキーフレームではなく、作品を通して同じ設定が使われます。

1. ぼかし。背景に使うと主役が目立ちます
2. 明るさ
3. 色の鮮やかさ。0 にすると白黒になります
4. 影。文字を背景から浮かせたいときに
5. 重なり方。通常／スクリーン／乗算／オーバーレイ／比較（明）／差の絶対値。「スクリーン」は光っているように重なります



「エフェクト」（部分拡大）。

動画として書き出す

できあがったら、時間の帯の右にある「⏺ 動画に書き出し」を押します。作品を最初から最後まで1回再生しながら録画するので、長さのぶんだけ時間がかかります（5秒の作品なら約5秒）。終わると自動でファイルが保存されます。



1. **「▶」で一度通して見て、直すところがないか確かめます**
2. **「⏺ 動画に書き出し」を押します**
3. **録画が終わるまで、ほかの操作をせずに待ちます。画面を切り替えると録画が乱れることがあります。**
4. **.webm という動画ファイルが保存されます**

欲しいもの	使うもの
動く映像	「⏺ 動画に書き出し」（.webm）
1コマだけの画像	「ファイル」▸「現在のフレームを PNG で書き出し」
あとで続きを作る	「ファイル」▸「プロジェクトを保存...」（Ctrl+S）

動画として書き出す（つづき）

.webm はパソコンとスマホのブラウザでそのまま再生できます。動画編集スタジオに読み込んで、撮影した映像とつなぐこともできます。



困ったときは

「◆」 を押してもひし形が出ません。

レイヤーが選ばれていない可能性があります。時間の帯の左にある名前をクリックして、選んでから押してください。

再生しても何も動きません。

キーフレームが1つしかないと動きになりません。時間をずらして、もう1つ置いてください。

レイヤーが画面に出てきません。

時間の帯で、そのレイヤーの横棒（表示される区間）が、いまの再生位置から外れていないか確かめてください。名前の横の目のマークが消えているときも表示されません。

書き出した動画がカクカクします。



困ったときは（つづき）

録画中にほかの作業をすると起こりやすくなります。書き出しの間は待ってください。大きさを 1280×720 に下げるのも有効です。

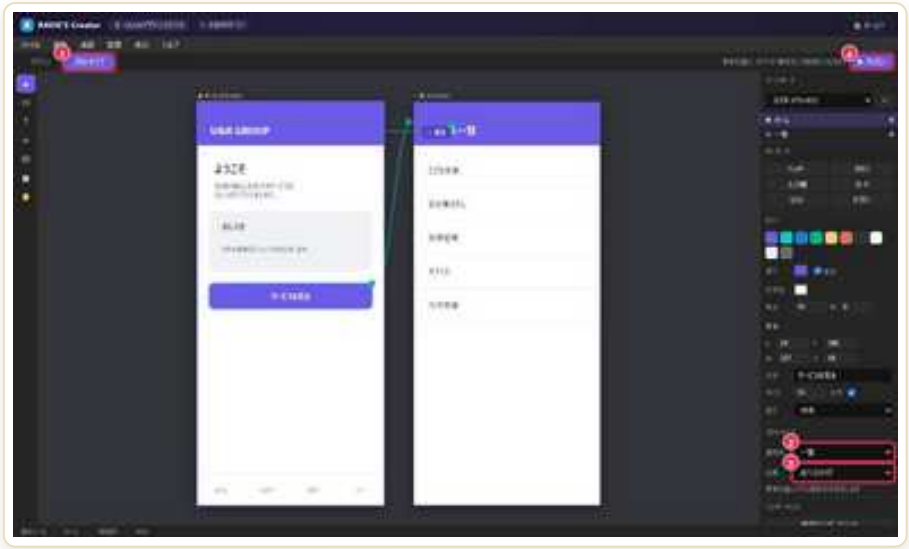
背景を透明にできますか。

できません。背景の色は「コンポジション」の 「背景」 で決まります。動画として重ねたいときは、黒背景にして「スクリーン」で合成するのが簡単です。



UI/UX デザイン（アプリ画面の設計）

UI/UX デザインは、スマホやパソコンのアプリの画面を、作る前に絵として組み立てるスタジオです。画面をいくつも並べ、ボタンを押したらどの画面に移るかを線でつなぎ、その場で実際に押して確かめられます。開発を頼む前にここで形を決めておくと、「思っていたものと違う」を防げます。

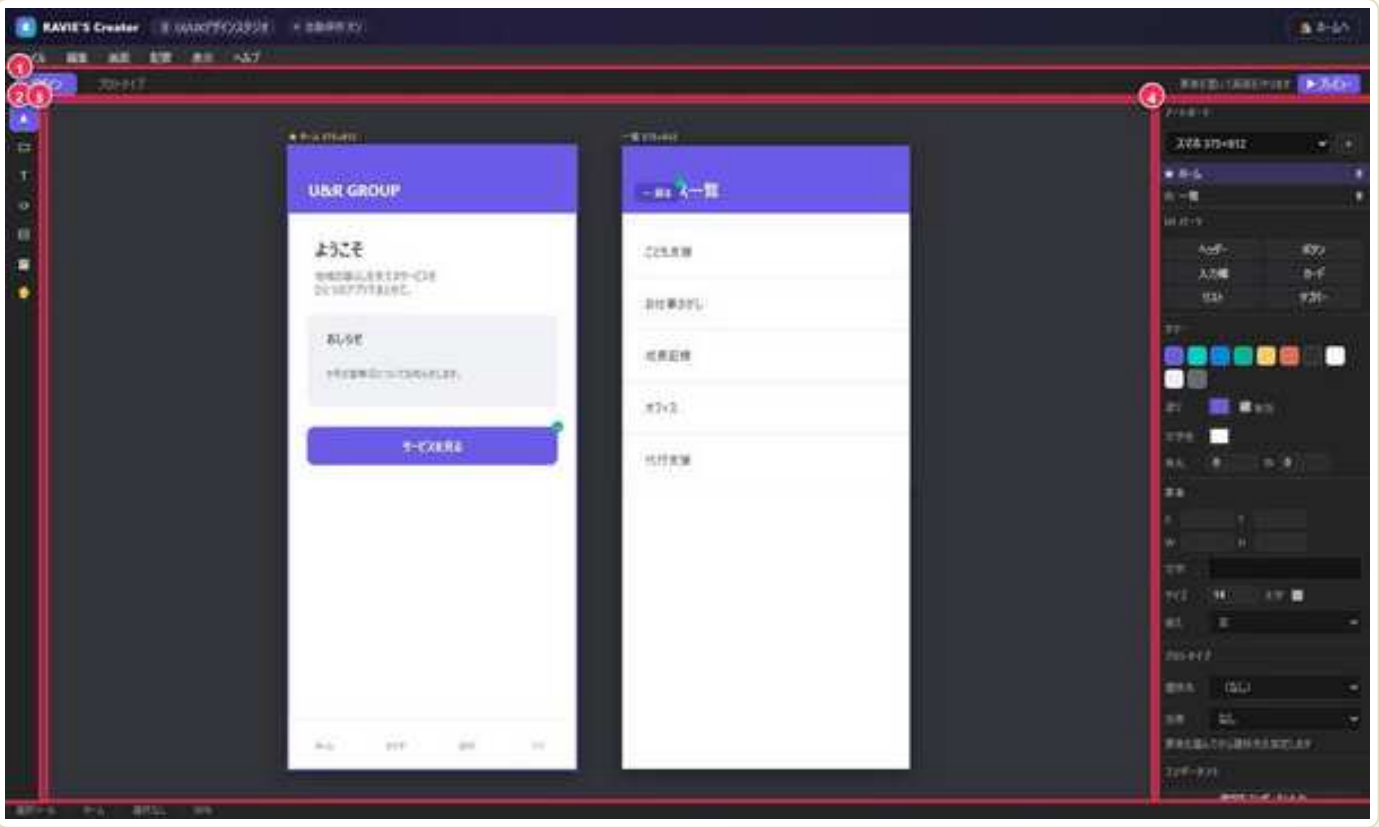


プロトタイプに切り替えたところ。つながっている画面が緑の線で結ばれます。

まずはこれをやってみましょう

スマホの画面を 1 枚作り、ボタンを置いて、押したら次の画面に移るところまでやってみます。10 分ほどです。

1. **ホーム画面で 📱 UI/UX デザイン を開きます。見本として「ホーム」と「一覧」の 2 画面が入っています。**
2. **右上の「アートボード」で大きさを選び、「＋」 を押します。新しい画面が右側に増えます。**
3. **「UI パーツ」から 「ヘッダー」 「ボタン」 などを押します。選んでいる画面に、よくある部品がそのまま置かれます。**

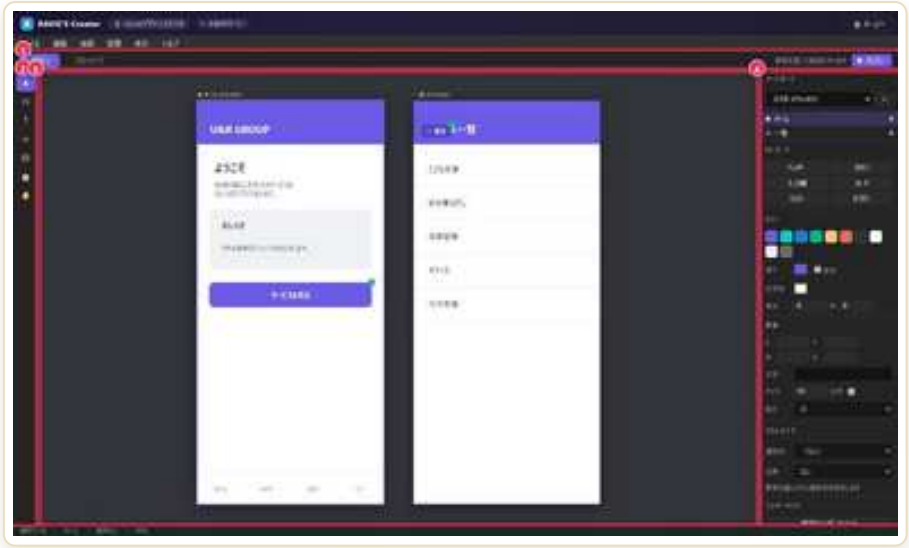


開いたときの画面。スマホの画面が 2 枚、横に並んでいます。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

4. 置いたものをドラッグして位置を決め、右の「要素」で文字を打ち替えます
5. 上の 「プロトタイプ」 に切り替え、ボタンを選んで 「遷移先」 を選びます。画面と画面が緑の線でつながります。
6. 「▶️ プレビュー」 を押して、実際に押して確かめます。 Esc で閉じます。

1. デザイン（見た目を作る）とプロトタイプ（画面をつなぐ）の切り替え
2. 置くものを選ぶ道具
3. 画面を並べる場所。何枚でも横に並べられます
4. 画面の追加・部品・色・文字・つながりの設定

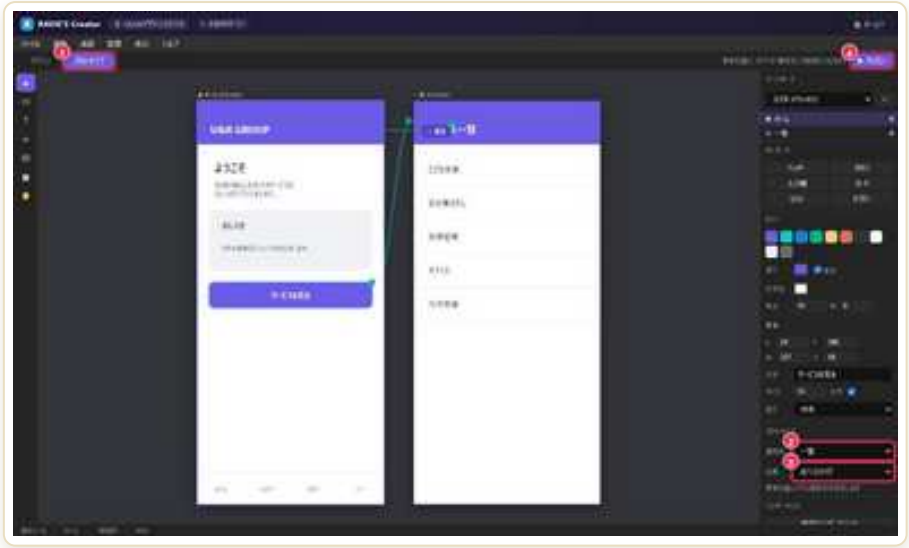


開いたときの画面。スマホの画面が 2 枚、横に並んでいます。

i 全体が見えなくなったら Ctrl＋0 （ゼロ）を押してください。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

並べた画面が全部入る大きさに戻ります。



プロトタイプに切り替えたところ。つながっている画面が緑の線で結ばれます。

画面（アートボード）を増やす

1 つの画面のことをアートボードと呼びます。
アプリは複数の画面でできているので、画面の数だけアートボードを並べていきます。

1. **作る画面の大きさ。スマホ 375×812 ／ スマホ大 390×844 ／タブレット 768×1024 ／ PC 1440×900 ／ PC 小 1280×800 から選べます**
2. **押すと、その大きさの画面が 1 枚増えます**
3. **画面の一覧。クリックするとその画面へ移動します**



「アートボード」（部分拡大）。並んでいる画面の一覧です。

画面（アートボード）を増やす（つづき）

選ぶ大きさ	想定している端末
375 × 812	ふつうのスマートフォン
390 × 844	画面の大きいスマートフォン
768 × 1024	タブレット
1440 × 900	パソコン
1280 × 800	小さめのノートパソコン



最初に開く画面は 「画面」 メニュー ▸ 「この画面を最初の画面にする」 で決めます。プレビューはこの画面から始まります。

部品を置く

置きかたは 2 通りあります。道具でドラッグして作るか、UI パーツのボタンを押して一発で置くかです。よくある部品は後者のほうが早くきれいです。

1. **置きたい画面をクリックして選びます。状態表示に画面の名前が出ます。**
2. **右の「UI パーツ」から置きたいものを押します。ヘッダー・ボタン・入力欄・カード・リスト・タブバーの 6 種類です。**
3. **置かれた部品をドラッグして、位置を決めます**



「UI パーツ」（部分拡大）。押すだけで、よくある部品が置かれます。

部品を置く（つづき）

4. 自由な形が欲しいときは、道具の 「▭」 「T」 「🖼」「▤」 「　」 を使ってドラッグします

1. 画面いちばん上の帯
2. 情報をひとまとめにした四角
3. 画面いちばん下の切り替え



部品を置く（つづき）

道具	置かれるもの
▲ 選択	置いたものを選んで動かします
▭ 長方形	四角。背景・区切り・カードに使います
T テキスト	文字
⬭ ボタン	押せる見た目のボタン
▤ 入力欄	文字を入れてもらう欄
🖼️ 画像	写真やイラストの置き場所
✋ 手のひら	全体をずらして見ます







色・角丸・文字を整える

置いたものを選ぶと、右の「カラー」と「要素」で見た目を変えられます。アプリらしく見せるこつは、使う色を 3 色までに絞ることと、角丸をそろえることです。

1. **画面の左からの距離**
2. **横幅**
3. **表示する文字**
4. **文字の大きさ**
5. **文字の揃え**



「要素」（部分拡大）。選んでいる部品の位置・大きさ・文字を決めます。

色・角丸・文字を整える（つづき）

1 **よく使う色。押すとすぐ反映されます**

2 **角の丸み。 8 ～ 12 にするとアプリらしくなります**

3 **枠線の太さ**

「矢印キー」：選んだ部品を 1 ずつ動かす

「 Shift＋ 矢印キー」：選んだ部品を 10 ずつ動かす

「 Ctrl＋D 」：複製する

「 Ctrl＋A 」：その画面の部品をすべて選ぶ

「 Delete 」：消す



「カラー」（部分拡大）。上の色の並びを押すと、選んでいる部品にその色が入ります。

色・角丸・文字を整える（つづき）

「 Ctrl＋0 」：全体が入る大きさに戻す

位置をそろえたいときは 「配置」 メニューを使ってください。「画面の中央（左右）」 を選ぶと、その画面のちょうど真ん中に来ます。「横幅いっぱいに広げる」 はヘッダーや区切り線に便利です。



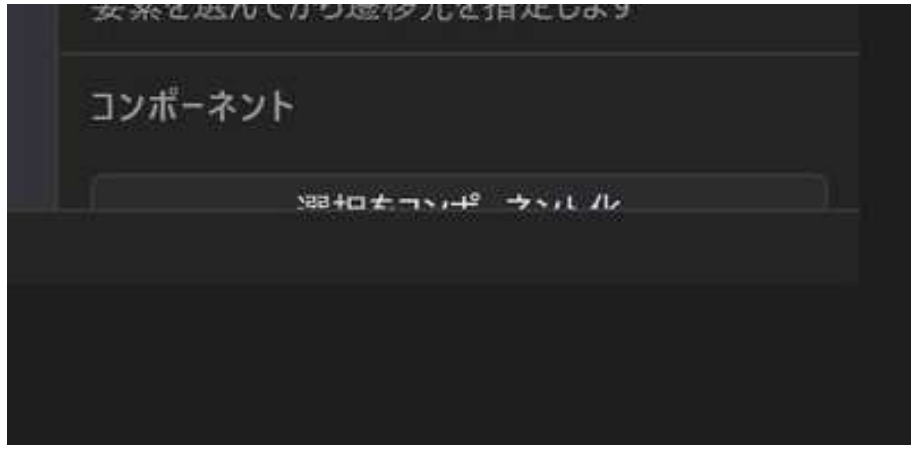
「カラー」（部分拡大）。上の色の並びを押すと、選んでいる部品にその色が入ります。

同じ部品を使い回す（コンポーネント）

ボタンやタブバーのように、どの画面にも出てくる部品はコンポーネントにしておくと便利です。元を直すと、使っているところが全部いっしょに直ります。

1. **使い回したい部品を選びます**
2. **右下の 「選択をコンポーネント化」 を押します。一覧に名前が増えます。**
3. **ほかの画面に置きたいときは、一覧の名前をクリックします**
4. **色や文字を直すときは、どれか１つを直します。同じコンポーネントを使っているものは、すべて同じように変わります。**

! コンポーネントは「同じ見た目をそろえる」ためのものです。１か所だけ文字を変えたい、という使い方には向きません。その場合はコンポーネントにせず、複製（Ctrl＋D）してください。

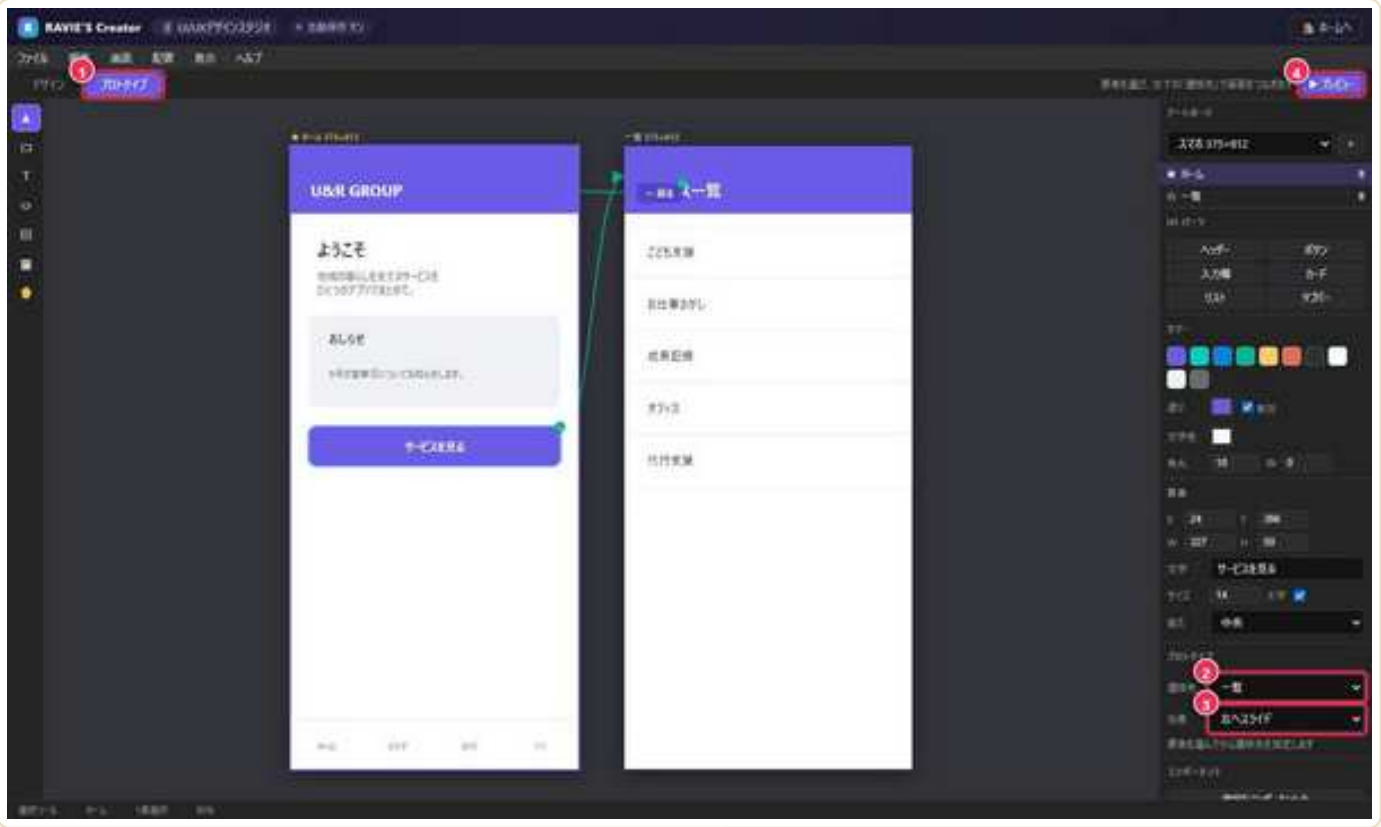


「コンポーネント」（部分拡大）。

画面をつなぐ（プロトタイプ）

上の 「プロトタイプ」 を押すと、画面をつなぐモードになります。ボタンを選んで「どの画面へ移るか」を決めると、画面と画面が緑の線で結ばれます。

1. **上の 「プロトタイプ」 を押します。案内の文が「要素を選び、右下の『遷移先』で画面をつなぎます」に変わります。**
2. **押したときに移動させたい部品（ボタンなど）をクリックします**
3. **右の「プロトタイプ」で 「遷移先」 から移り先の画面を選びます**



プロトタイプに切り替えたところ。つながっている画面が緑の線で結ばれます。

画面をつなぐ（プロトタイプ）（つづき）

4 「効果」 で移り方を選びますなし・フェード・左へスライド・上へスライドの 4 つです。

5 画面と画面が緑の線でつながったことを確かめます

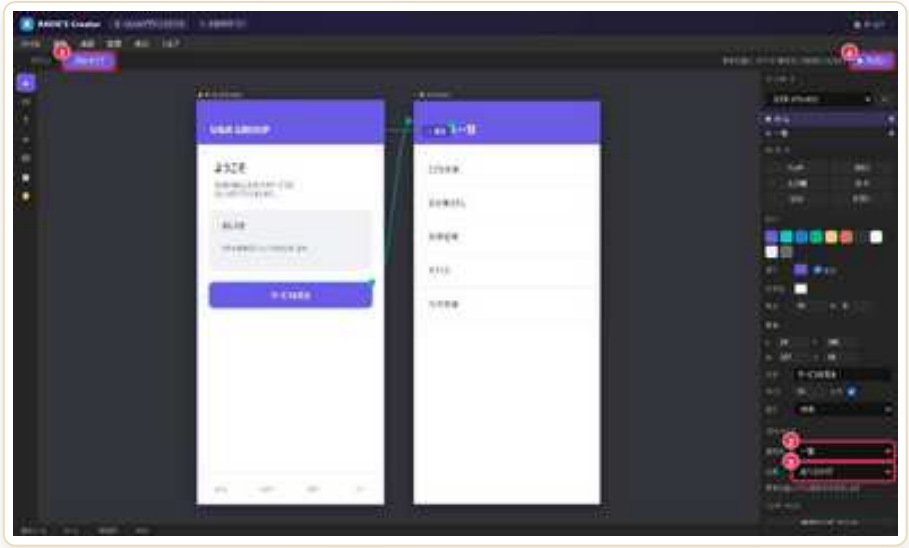
1 ここを押すとつなぐモードになります

2 選んでいる部品を押したときに移る画面。つながりを外すときは「（なし）」を選びます

3 移るときの見せ方

4 実際に押して確かめます

i 戻るボタンも忘れずにつないでください。「先へ進めるが戻れない」画面は、使う人がいちばん困るところです。



プロトタイプに切り替えたところ。つながっている画面が緑の線で結ばれます。

動かして確かめる・渡す

「▶️ プレビュー」 を押すと、実際のアプリのように画面が表示されます。緑の印が付いた部品をクリックすると、決めたとおりに画面が切り替わります。 Esc か 「閉じる」 で元に戻ります。

したいこと	選ぶもの	できるファイル
その場で確かめる	「▶️ プレビュー」	—
相手のパソコンでも押して確かめてもらう	「ファイル」 ▸ 「 HTML で書き出し（クリックで動く）」	.html （ブラウザで開くとそのまま動きます）
資料に貼る	「ファイル」 ▸ 「この画面を PNG で書き出し」	.png
あとで続きを作る	「ファイル」 ▸ 「プロジェクトを保存...」	このパソコンのブラウザの中



ファイル一覧。名前をクリックすると、そのファイルが開きます。

動かして確かめる・渡す（つづき）

開発を頼むときは、.html で書き出したものを渡すのがいちばん伝わります。言葉で説明しなくても、押せば動くからです。



ファイル一覧。名前をクリックすると、そのファイルが開きます。

困ったときは

部品を置いたのに見えません。

画面（アートボード）の外に置かれている可能性があります。Ctrl＋0 で全体を見て、白い画面の中に入っているか確かめてください。

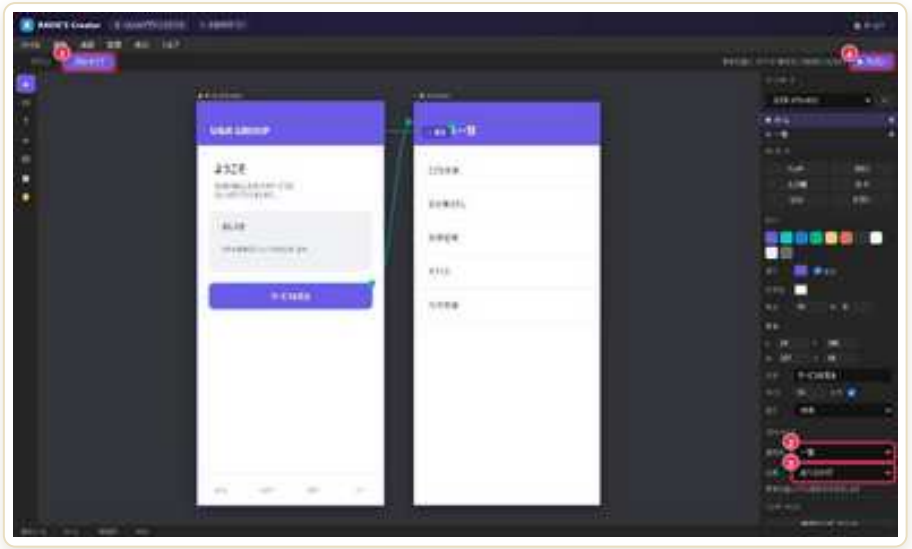
「遷移先」 を選べません。

上が 「デザイン」 のままかもしれません。「プロトタイプ」 に切り替えてから、部品を選んでください。

プレビューでボタンを押しても動きません。

その部品に遷移先が設定されていません。プロトタイプに切り替えると、つながっている部品には緑の印が付きます。印がないものはつながっていません。

色を変えたのに 1 か所しか変わりません。



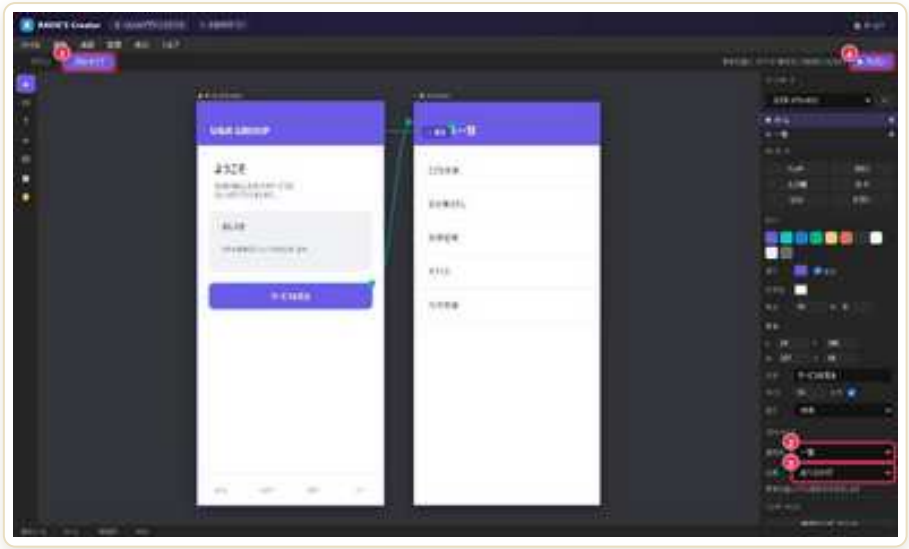
プロトタイプに切り替えたところ。つながっている画面が緑の線で結ばれます。

困ったときは（つづき）

コンポーネントになっていない部品は、それぞれ別ものとして扱われます。まとめて変えたいときはコンポーネントにしてください。

画面を並べ替えたいです。

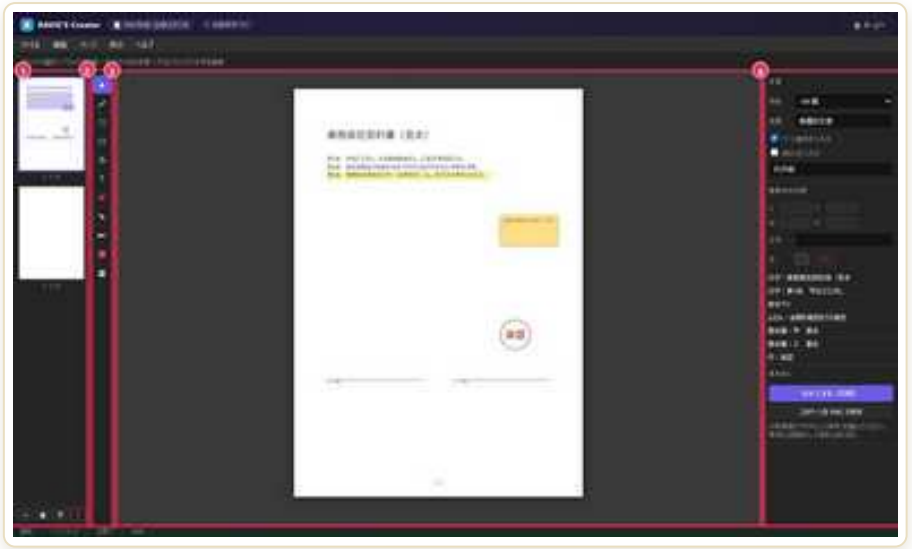
画面そのものをドラッグすると、置く場所を動かせます。並び順は見た目の順番なので、左から右へ話の順に並べておくと読み手に伝わりやすくなります。



プロトタイプに切り替えたところ。つながっている画面が緑の線で結ばれます。

PDF 作成・注釈（書類・押印・墨消し）

PDF 作成・注釈は、書類を PDF にして、印や書き込みを入れるスタジオです。契約書の見本に署名欄と印を置く、回覧する書類に蛍光ペンとふせんを付ける、社外に出す資料の個人情報を黒く塗る（墨消し）、といった作業ができます。写真やスキャンした画像からページを作ることもできます。

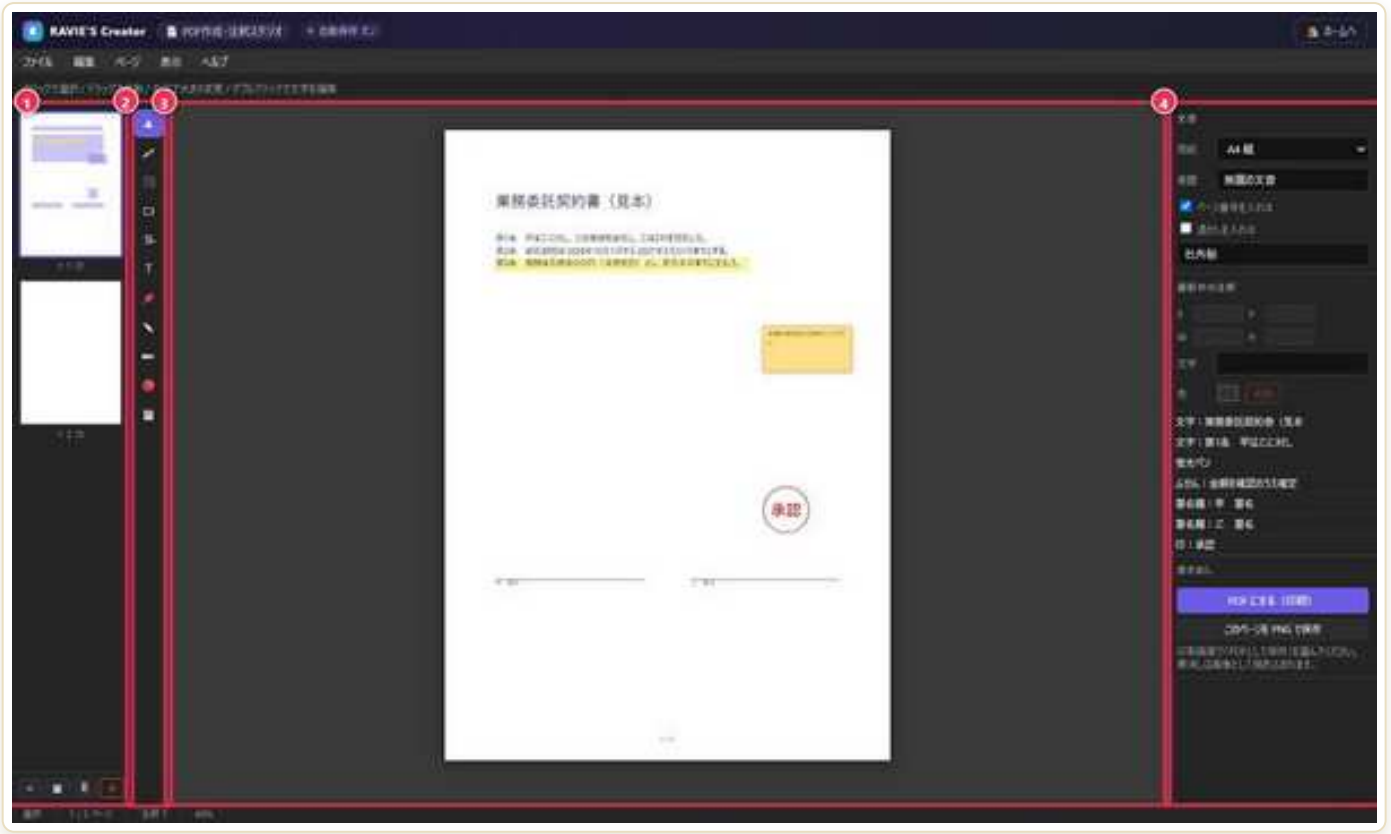


開いたときの画面。見本の書類に、蛍光ペン・ふせん・署名欄・印が入っています。

まずはこれをやってみましょう

1 枚の書類に蛍光ペンとふせんを付けて、 PDF として保存するところまでやってみます。 5 分ほどです。

1. ホーム画面で 📄 PDF 作成・注釈 を開きます。見本として、契約書の形をした 1 ページが入っています。
2. 道具から 「🖍️」 （蛍光ペン）を押します
3. 目立たせたい行の上を、左から右へドラッグします。黄色く塗られます。色は右の「選択中の注釈」で変えられます。

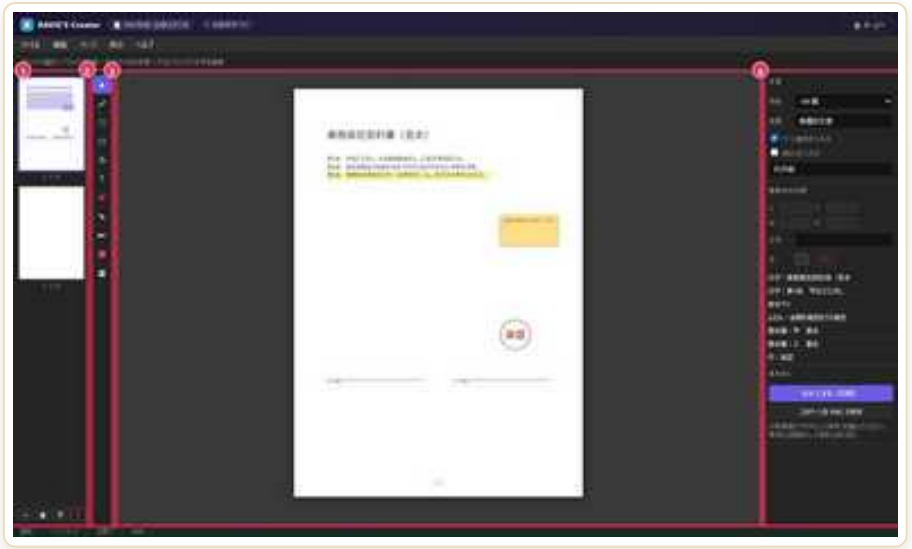


開いたときの画面。見本の書類に、蛍光ペン・ふせん・署名欄・印が入っています。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

4. 道具を 「📌」（ふせん）に変えて、余白をドラッグします。コメントを書く小さな紙が貼られます。
5. 右の「選択中の注釈」の 「文字」 に、伝えたいことを打ちます
6. 「PDF にする（印刷）」 を押します。Ctrl+P でも同じです。印刷の窓で「PDF として保存」を選んでください。

1. ページの一覧。増やす・画像から作る・複製・削除ができます
2. 書き込みの道具が 11 種類
3. 書類。この上をドラッグして書き込みます
4. 用紙と表題・選んだ書き込みの調整・書き出し

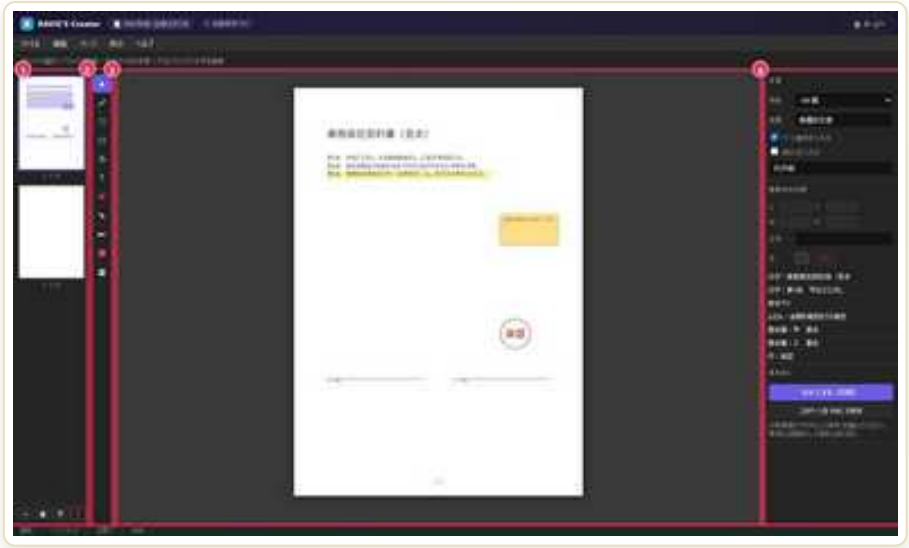


開いたときの画面。見本の書類に、蛍光ペン・ふせん・署名欄・印が入っています。

! このスタジオは PDF を作るためのものです。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

パソコンにある既存の PDF ファイルを読み込んで編集することはできません。手元の PDF に注釈を入れたいときは、その PDF を画像として保存してから 「🖼」（画像からページを作る）で読み込んでください。



開いたときの画面。見本の書類に、蛍光ペン・ふせん・署名欄・印が入っています。

ページを作る・並べ替える

ページは白紙から作るか、画像から作るかの2通りです。スキャナで読み取った書類や、スマホで撮った書類の写真をそのままページにできます。

1. 白紙のページを増やします
2. 画像を選んで、それをページにします
3. いま見ているページを複製します
4. いま見ているページを消します

1. ページの順番を変えるときは、各ページの下にある「↑」を押します。1つずつ前へ移動します。



ページの一覧（部分拡大）。各ページの下に、前へ移動と回転のボタンがあります。（長い画面を上から順に3つに分けて並べています）

ページを作る・並べ替える（つづき）

2 向きがおかしいページは 「⟳」 を押します。押すたびに 90 度ずつ回ります。

3 用紙の大きさは右上の「文書」の 「用紙」 で決めます。 A4 縦／ A4 横／ B5 縦／ B4 縦／レター から選べます。すべてのページに同じ大きさが使われます。

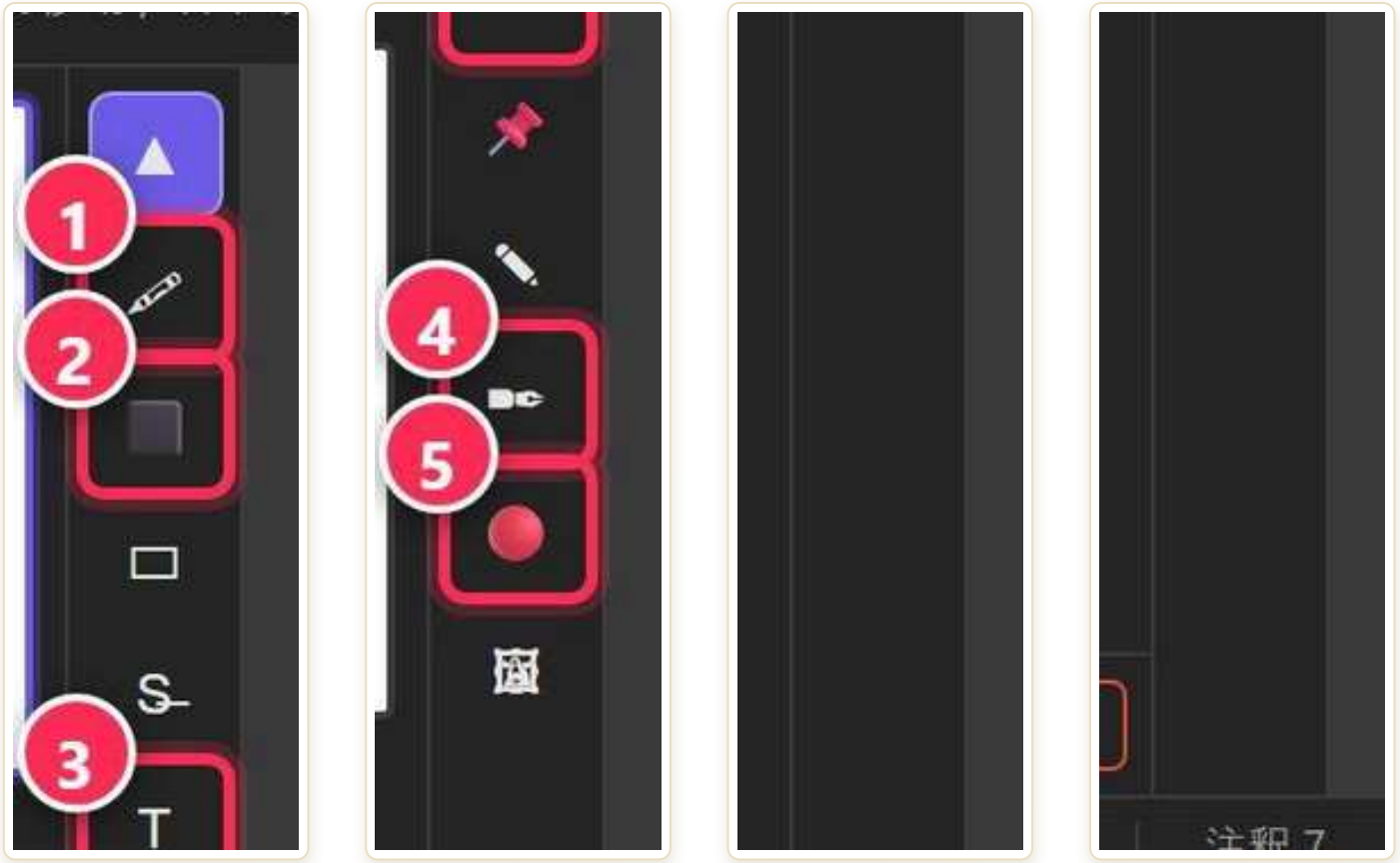
「 PageDown 」次のページへ：「 PageUp 」前のページへ



11 の書き込み道具

左の縦並びが書き込みの道具です。どれも「選んでから、書類の上をドラッグする」という同じ使い方です。置いたものは「▲」（選択）に戻せばいつでも動かせます。

1. 蛍光ペン
2. 墨消し。黒く塗りつぶします
3. 文字を書き入れます
4. 署名欄（下線）を置きます
5. 「承認」などの印を置きます



書き込みの道具（部分拡大）。（長い画面を上から順に 4 つに分けて並べています）

11 の書き込み道具（つづき）

道具	できること	よくある使い道
▲ 選択	置いたものを選んで動かす・大きさを変える	位置の微調整
🖍 蛍光ペン	半透明の色で塗る	重要な条文を目立たせる
⬛ 墨消し	黒く塗りつぶす	社外に出す前に個人情報を隠す
▭ 枠	四角い枠を引く	注意してほしい箇所を囲む
S̶ 取り消し線	横線を引く	削除する条文を示す
T 文字を入れる	文字を書き込む	日付・追記
📌 ふせん	コメントの紙を貼る	差し戻しの理由を書く
✎ 手書き	マウスでなぞって線を描く	丸で囲む・矢印を引く
✒ 署名欄	下線と見出しを置く	契約書の署名の場所を作る
🔴 印	文字入りの丸印を置く	承認・済・要確認
🖼 画像・印影	画像を貼る	印影の画像・ロゴ・地図

11 の書き込み道具（つづき）

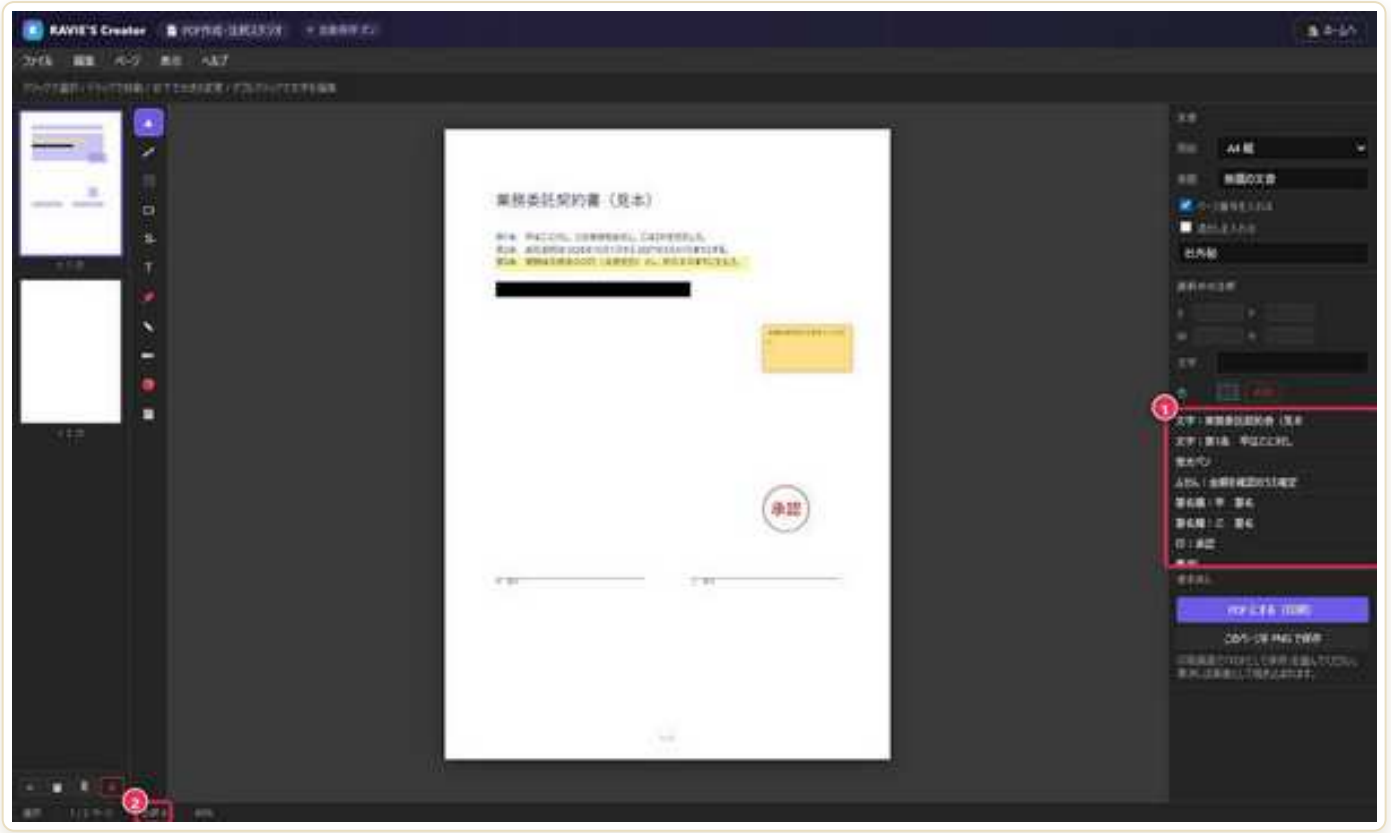
置いたものは、右の「選択中の注釈」で位置（X・Y）・大きさ（W・H）・文字・色をあとから直せます。一覧から選ぶこともできます。



墨消し（個人情報を隠す）

社外に出す書類から、氏名や住所を隠すときは墨消しを使います。指定した範囲が真っ黒に塗られ、PDF にしたときもそのまま黒く焼き込まれます。

1. 道具から「⬛」（墨消し）を押します
2. 隠したい範囲をドラッグして囲みます。その場で黒く塗られます。
3. 範囲がずれたときは「▲」に戻して、位置と大きさを直します。右の「選択中の注釈」に数字を入れると正確に合わせられます。
4. 全ページを見て、隠し忘れがないか確かめます。ページの一覧のサムネイルでも、黒い部分が確認できます。



墨消しを 1 か所入れたところ。ページの一覧にも黒い印が出ます。

墨消し（個人情報を隠す）（つづき）

5 「PDF にする（印刷）」 で保存します

1 このページに置いた書き込みの一覧。押すとその書き込みが選ばれます

2 このページにいくつ書き込みがあるかの表示

! 墨消しは見た目を黒くする機能です。書類そのものをこのスタジオで作っている場合は、下の文字ごと隠せます。いっぽう、機密性の高い書類を扱うときは、黒く塗ったうえで PDF を印刷し直す（もう一度 PDF として保存する）ところまで行ってください。



墨消しを 1 か所入れたところ。ページの一覧にも黒い印が出ます。

署名欄・印・印影を置く

契約書や申請書に、署名する場所と印を置けます。印は文字入りの丸印（「承認」など）と、印影の画像の 2 通りが使えます。



1. **道具から「✒️」（署名欄）を押し、署名してほしい場所をドラッグします。下線が引かれ、その下に小さな見出しが出ます。**
2. **見出しの文字は、右の「選択中の注釈」の「文字」で変えます。「甲　署名」「乙　署名」などにしてください。**
3. **印を置くときは「🔴」（印）を選び、オプションバーの「文字」に入れる言葉を打ちます。「承認」「済」「要確認」など。**
4. **本物の印影を使いたいときは「🖼️」（画像・印影）でドラッグし、できた枠をダブルクリックします。背景が透けている .png の印影画像を使うと、書類の文字が透けて自然に見えます。**

i 印の色は右の「選択中の注釈」の「色」で変えられます。朱色に近いあたりが印らしく見えます。

ページ番号と透かし

右上の「文書」で、全ページに共通で入れるものを決めます。ページ番号は下の中央に、透かしは斜めに薄く入ります。

1. **ページ番号を入れるかどうか**
2. **透かしを入れるかどうか**
3. **透かしの文字。「社外秘」「見本」「控」など**
4. **文書の表題。保存するときのファイル名にも使われます**

> i 透かしは印刷にも出ます。「これは見本です」「社外秘です」と一目で伝えたい書類に使ってください。



透かしを入れたところ。「社外秘」が斜めに薄く入ります。

PDF にする

右下の 「PDF にする（印刷）」 を押すと、ブラウザの印刷画面が開きます。印刷先を「PDF として保存」に変えて保存してください。用紙の大きさは自動で合わせてあります。



1. **全ページを見て、隠し忘れ・書き忘れがないか確かめます**
2. **「PDF にする（印刷）」（または Ctrl+P）を押します**
3. **印刷先を「PDF として保存」にします**
4. **余白は「なし」、倍率は「100%」のままにします**
5. **「保存」 を押します**

したいこと	選ぶもの
書類全体を PDF で渡す	「PDF にする（印刷）」
1 ページだけ画像で欲しい	「このページを PNG で保存」
あとで続きを直す	「ファイル」 ▸ 「プロジェクトを保存...」（Ctrl+S）

PDF にする（つづき）

「Ctrl＋P」：PDF にする（印刷）

「Ctrl＋S」：プロジェクトを保存

「Ctrl＋Z」：取り消す

「Delete」：選んでいる書き込みを消す

「矢印キー」：選んでいる書き込みを 1mm ずつ動かす



困ったときは

手元の PDF ファイルを開けません。

このスタジオは既存の PDF の読み込みには対応していません。その PDF を画像（PNG ・ JPEG ）として保存したうえで、ページ一覧の 「🖼️」 から読み込んでください。

書き込みが選べません。

道具が 「▲」（選択）になっているか確かめてください。ほかの道具のままだと、クリックしても新しい書き込みが増えるだけです。

蛍光ペンが濃すぎます。

蛍光ペンは半透明で塗られます。色を薄い黄色に変えるか、範囲を細くしてください。

PDF にすると位置がずれます。



困ったときは（つづき）

印刷画面で余白が「既定」になっていると起こります。余白を「なし」、倍率を「100%」にしてから保存してください。

印影の画像に白い四角が付いてしまいます。

背景が白い画像を使っています。背景が透けている .png を使うか、画像編集スタジオで白い背景を消してから使ってください。

ページを間違えて消しました。

Ctrl+Z で戻せます。保存したあとでも、開き直す前であれば戻せます。



マインドマップ（考えを整理する）

マインドマップは、まん中に置いたテーマから枝を伸ばして、考えを目に見える形にまとめる道具です。 MindMeister （マインドマイスター）と同じ使い心地で、キーボードの Tab と Enter だけでどんどん枝を増やせます。会議のメモ、企画の洗い出し、やることの整理、勉強のまとめなどに向いています。



まずはこれをやってみましょう

3 分で、枝が 4 本のマインドマップができます。
むずかしい設定はありません。

1. **ホーム画面で 「🧠 マインドマップ」を押します。最初から見本のマップが入っています。そのまま書き換えて使えます。**

2. **まん中の丸い形をダブルクリックして、テーマを打ち込みます。例：「秋のイベント企画」。打ち終わったら Enter を押します。**

3. **まん中が選ばれている状態で Tab を押します。枝が 1 本伸びて、すぐ文字を打てる状態になります。そのまま「やること」などと入力します。**



マインドマップスタジオの全体。左が一覧、まん中が地図、右が書式です。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

4. Enter を押すと、同じ並びにもう１本増えます。「日程」「担当」と続けて打っていきます。

5. 枝を選んで Tab を押すと、その枝の下にさらに枝が伸びます。大きい話から小さい話へ、どんどん分かれていきます。

1. アウトライン。箇条書きの形で全体を見渡せます。押すとその場所へ飛びます

2. 地図。ここに考えが枝分かれで並びます

3. 書式。選んだトピックの色・形・アイコン・メモを変えます

4. よく使う操作。トピックの追加、並べ方、配色、拡大・縮小

5. トピックの数と、いま選んでいるもの。右側に主な操作の案内が出ます

i ひとつの枝に書く文字は、短くすると見やすくなります。



型「店舗・カフェ」を当てはめた直後。この状態から文字を書き換えていきます。

まずはこれをやってみましょう（つづき）

長い説明は、あとで出てくるメモに入れてください。



型「店舗・カフェ」を当てはめた直後。この状態から文字を書き換えていきます。

トピックを増やす・消す・順番を変える

枝（トピック）を増やす方法は 3 つあります。
どれを使っても同じです。



地図の見かた。選んでいるトピックには青い枠が付きます。

トピックを増やす・消す・順番を変える（つづき）

やりたいこと	キーボード	マウス
選んだトピックの下に増やす	Tab	トピックの横に出る 丸い ＋ を押す／「＋ 子トピック」
同じ並びに増やす	Enter	「＋ 兄弟」
文字を直す	F2 または Space	トピックをダブルクリック
消す（下の枝ごと）	Delete	「🗑️ 削除」
順番を入れ替える	Alt ＋ ↑ / ↓	書式パネルの 「↑ 上へ」 「↓ 下へ」
別の枝へ移す	—	トピックをドラッグして、移したい相手の上で放す

1. **まん中のテーマ。ここだけは消せません**
2. **丸い ＋。押すと、そのトピックの下に枝が伸びます（ Tab と同じ）**
3. **丸い − を押すと枝をたたみます。たたむと数字に変わり、押すとまた開きます**

間違えても戻せます。 Ctrl+Z で1つ前に戻り、 Ctrl+Y でやり直せます。消したトピックも戻ります。

トピックを増やす・消す・順番を変える（つづき）

トピックを消すと、その下にぶら下がっている枝もまとめて消えます。たたんで隠れている枝も消えますので、消す前にいちど開いて中身をご確認ください。



地図の中を動く・見たいところを大きくする

マップが大きくなってきたら、次の操作で見たい場所へ移動します。

「背景をドラッグ」：地図全体を動かす

「Ctrl＋マウスホイール」：拡大・縮小

「Ctrl＋0」：全体を画面に収める（「⤢ 全体」と同じ）

「↑ ↓ ← →」：となりのトピックへ移る

「Ctrl＋F」：トピックを探す

探すときは、右上の「🔍 トピックを探す」に文字を入れてください。当てはまるトピックだけがはっきり見え、ほかは薄くなります。



上のツールバー。左から順に、増やす・並べ方・見え方・探す・見せる・保存です。

地図の中を動く・見たいところを大きくする（つづき）

Enter を押すと、最初に見つかったトピックまで画面が動きます。消すときは欄を空にしてください。



1. 「＋ 子トピック」（ Tab ）
2. 「＋ 兄弟」（ Enter ）
3. 「🗑️ 削除」（ Delete ）
4. 並べ方。左右／右へ広げる／組織図から選びます
5. つなぎ線の形。曲線・直角・直線
6. 配色のテーマ。 6 種類から選べます
7. 「⤢ 全体」。全部が画面に収まる大きさに戻します
8. トピックを探す欄
9. 「▶️ プレゼン」。枝ごとに順に見せます
10. 「💾 保存」。名前を付けて保存します（ふだんの保存は自動です）

アウトライン（箇条書き）で全体を見る

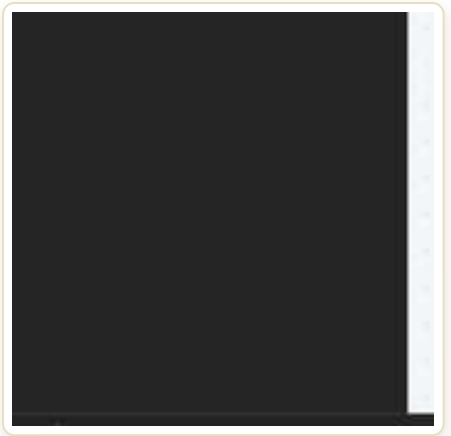
画面の左側には、マップと同じ中身が箇条書きで並んでいます。枝が増えて地図が広くなっても、ここを見れば全体をひと目で確認できます。

1. **行を押すと、その場所が画面のまん中に来ます**
2. **行をダブルクリックすると、その場で文字を直せます**
3. **行の左の ▾ を押すと、その枝をたたみますたたんだ枝は地図の上でも隠れます。**

1. **まん中のテーマ。青くなっている行が、いま選んでいるトピックです**







アウトライン。字下げの深さが、枝の深さです。（長い画面を上から順に 3 つに分けて並べています）

アウトライン（箇条書き）で全体を見る（つづき）

2 色の丸。地図のどの枝の仲間かが分かります

i アウトラインが邪魔なときは、メニューの 「表示」 ▸ 「アウトラインの表示／非表示」 で隠せます。右の書式パネルも同じように隠せます。



アウトライン。字下げの深さが、枝の深さです。（長い画面を上から順に 3 つに分けて並べています）

見た目を整える（色・形・アイコン・進捗）

トピックを選ぶと、右の書式で見た目を変えられます。色を変えなくても、枝ごとに自動で色分けされます。

1. **文字。ここで直しても、トピックを直接打ち込んでも同じです**
2. **アイコン。 20 種類から選べます。もう一度押すと外れます**
3. **色。「テーマの色」 を押すと、自動の色分けに戻ります**
4. **形。塗りつぶし・枠線・下線・なしから選べます**
5. **進捗。 25% きざみで、丸いグラフが付きます**







書式パネル。上から順に、文字・アイコン・色・形・進捗・表示・メモ・リンクです。（長い画面を上から順に 3 つに分けて並べています）

見た目を整える（色・形・アイコン・進捗）（つづき）

6 太字と完了。完了にすると取り消し線が付きます

使いどころ	設定
大事なところを目立たせたい	アイコンに ⭐ や ❗ を付ける／太字にする
やることの進み具合を見せたい	進捗を 25% ／ 50% ／ 75% ／ 100% にする
終わったことを消し込みたい	「完了」 にチェック（取り消し線が付きます）
部署や分類で色を分けたい	色を選ぶ（選ばなければ枝ごとに自動で色が付きます）
全体の雰囲気を変えたい	ツールバーの 「配色」 を変える（ 6 種類）



i 配色テーマを変えても、自分で色を選んだトピックの色は変わりません。テーマの色に戻したいときは 「テーマの色」 を押してください。

メモとリンクを付ける

トピックに書ききれない説明はメモに入れます。メモを入れたトピックには 📝 の印が付きます。参考にしたページがあるときはリンクを入れておくと、 Ctrl を押しながらトピックをクリックしてすぐ開けます（印は 🔗 です）。



1. **トピックを選びます**
2. **右の書式パネルの 「メモ」 に説明を打ち込みます。改行もできます。決めた理由や、話し合った内容を残しておくと後で役立ちます。**

メモとリンクは、テキスト（ Markdown ）で書き出したときにも一緒に出力されます。会議メモをそのまま議事録の下書きにできます。

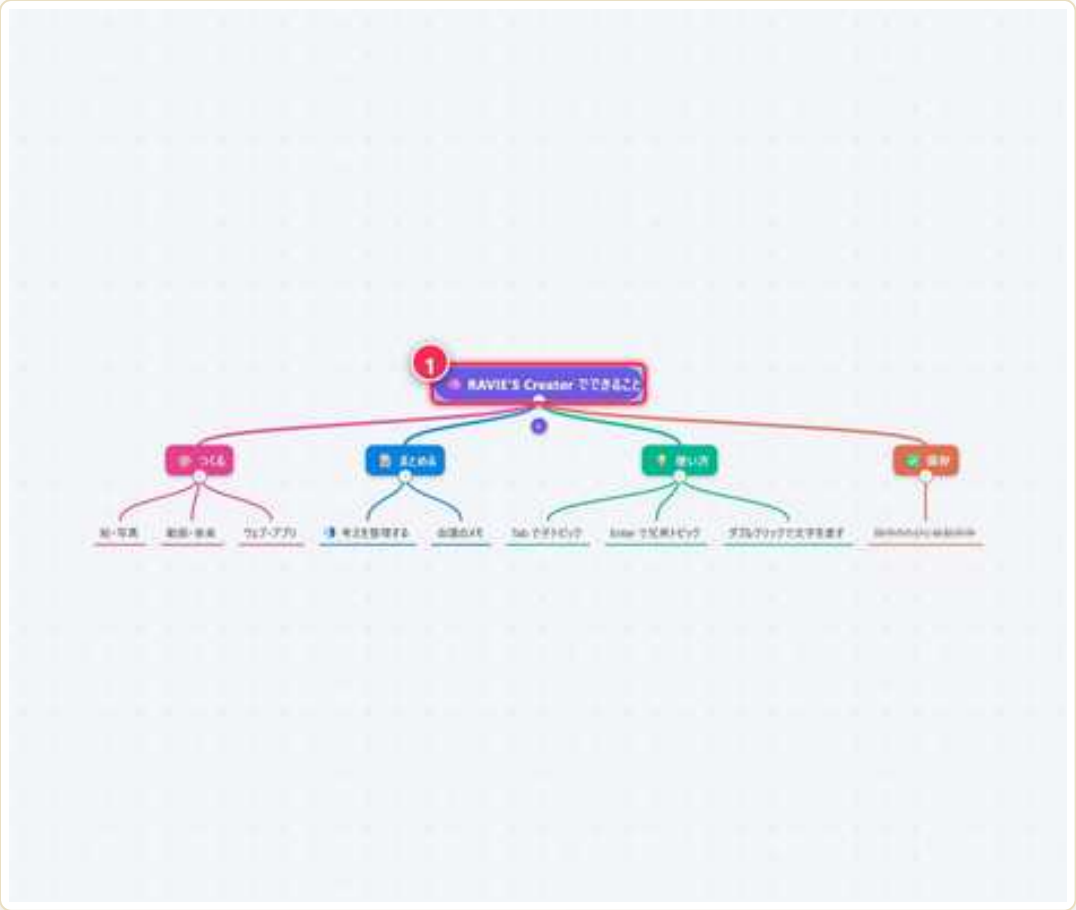
並べ方を変える（左右・右へ・組織図）

ツールバーの 「配置」 で、枝の並べ方を 3 つから選べます。中身はそのままで、見た目だけが変わります。

並べ方	どんな形	向いている使い方
マインドマップ（左右）	まん中から左右に広がる	ふつうのマインドマップ。考えを広げるとき
右へ広げる	すべて右へ流れる	順番のある話、手順の整理
組織図（下へ）	上から下へ段になる	会社の組織、分類の階層、目次づくり

1 いちばん上がまん中のテーマになります

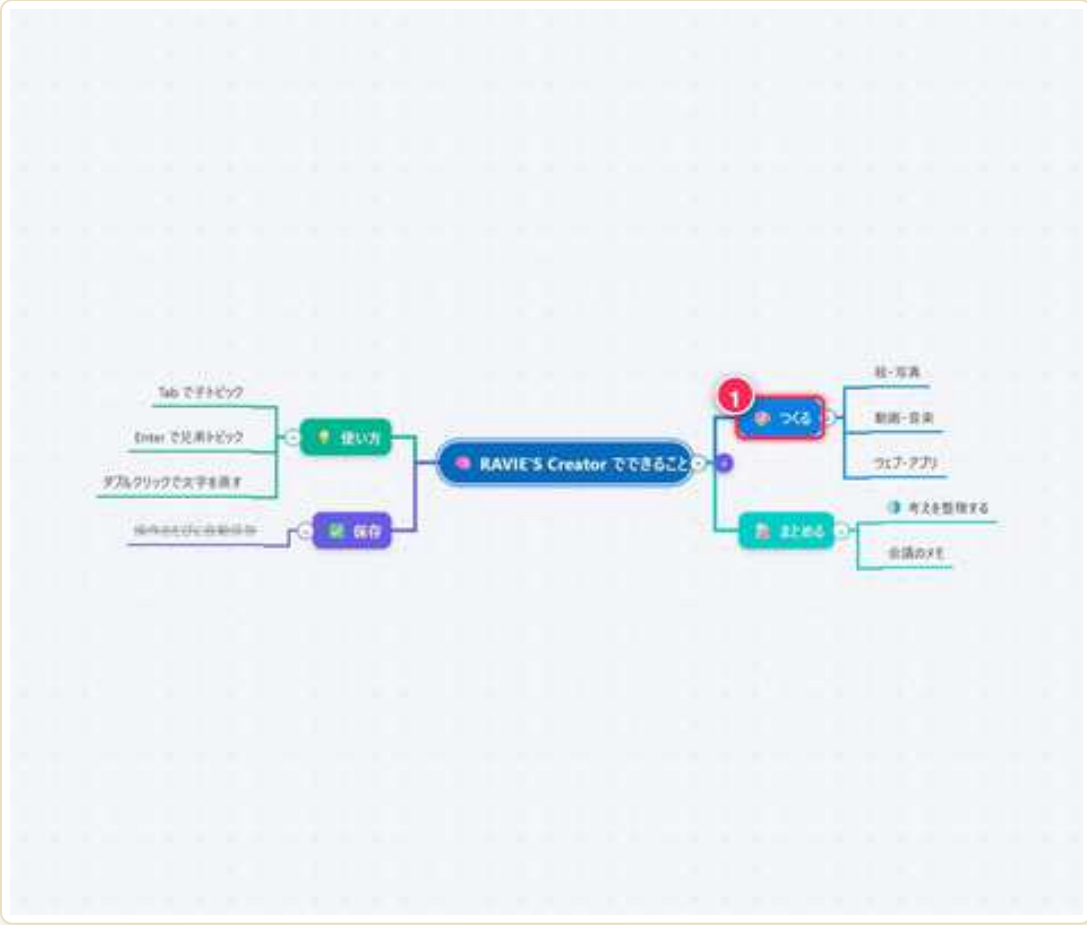
つなぎ線の形も 「線」 で変えられます。曲線はやわらかい印象、直角は整理された印象、直線はすっきりした印象になります。



組織図の並べ方。上から下へ段になって並びます。

並べ方を変える（左右・右へ・組織図）（つづき）

1 配色テーマを変えると、枝ごとの色がまとめて変わります



配色を「オーシャン」、つなぎ線を「直角」にしたところ。

テンプレートから作る・文章から作る

白紙から始めなくても、よく使う形があらかじめ用意されています。メニューの 「ファイル」 ▸ 「新規作成（テンプレートから）」 を選んでください。



テンプレートの選択。押すとすぐにその形でマップが作られます。

テンプレートから作る・文章から作る（つづき）

テンプレート	入っているもの
白紙から	まん中のテーマだけ
ブレインストーミング	目的・アイデア・必要なもの・心配なこと
会議メモ	決まったこと・やること・話し合ったこと・次回
プロジェクト計画	ゴール・やること（進捗つき）・体制・日程・予算
SWOT 分析	強み・弱み・機会・脅威（色分け済み）
学びのまとめ	要点・具体例・疑問・次に調べる

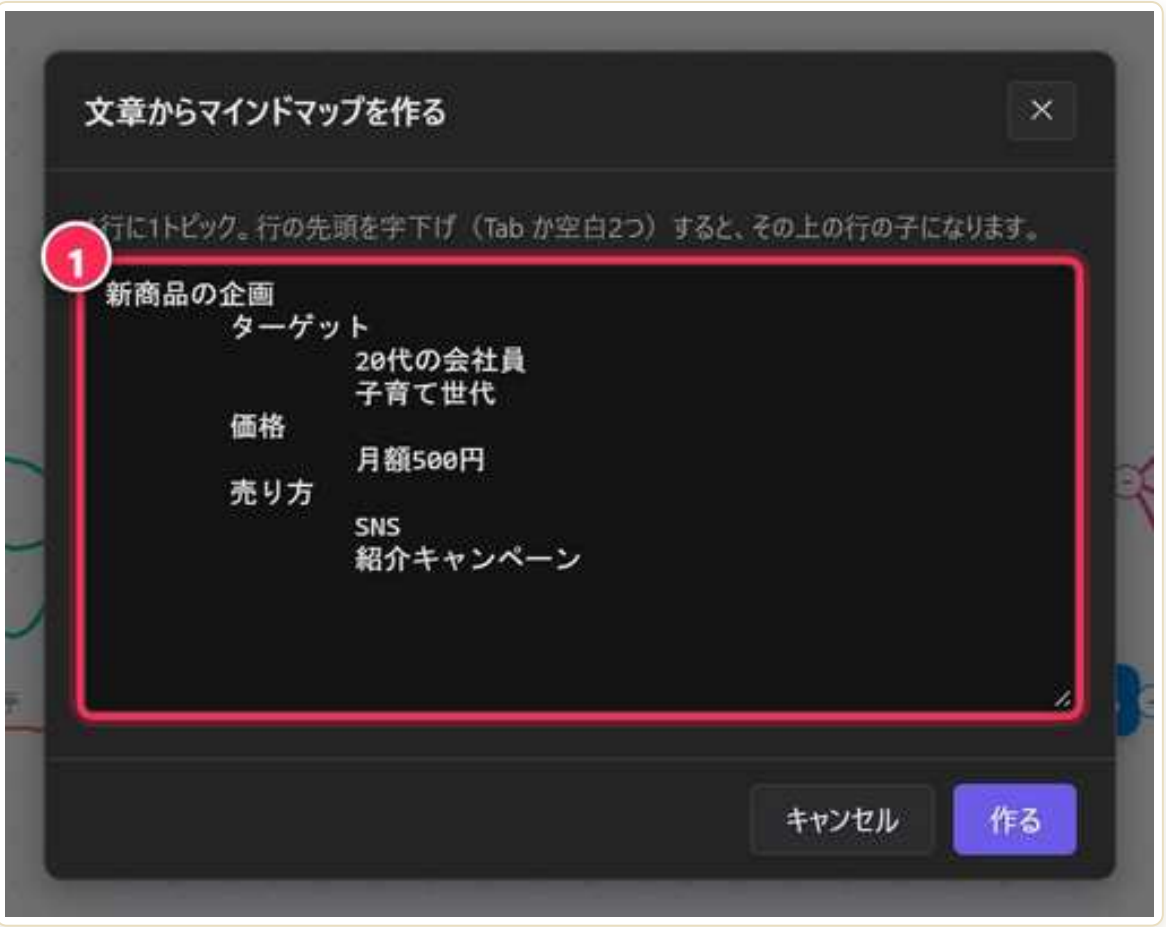
1 会議メモ。日付入りのテーマと、決まったこと・やることの枝が入ります

すでに箇条書きのメモがあるときは、文章からマップを作るのが早道です。メニューの「ファイル」▸「文章からマインドマップを作る...」を選び、1行に1トピックずつ貼り付けてください。行の先頭を字下げ（Tab キーか空白2つ）すると、その上の行の子になります。

テンプレートから作る・文章から作る（つづき）

1 **ここに箇条書きを貼り付けます。字下げが枝の深さになります**

! 「新規作成」 と 「文章から作る」 は、いま開いているマップを置き換えます。ただし、いまのマップは自動保存済みです。ホーム画面の「最近のプロジェクト」から、いつでも開き直せます。



文章からマップを作る画面。見本の文章が入っているので、書き換えて試せます。

見せる・書き出す・印刷する

できあがったマップは、画像や文章として取り出せます。会議で説明するときは、順番に見せるプレゼンも使えます。



プレゼン中に出る操作バー。何枚目かが分かります。

やりたいこと	操作	できるもの
会議で順に説明したい	「▶️ プレゼン」	まん中 → 枝の順に大きく映ります。← → で進み、 Esc で終わります
資料に貼りたい	「ファイル」 ▸ 「 PNG 画像で書き出し」	画像ファイル（そのまま貼れます）
拡大しても綺麗にしたい	「ファイル」 ▸ 「 SVG （拡大しても綺麗）で書き出し」	大きく印刷しても文字がぼやけません

見せる・書き出す・印刷する（つづき）

やりたいこと	操作	できるもの
議事録の下書きにしたい	「ファイル」▸「テキスト（Markdown）で書き出し」	箇条書きの文章（メモ・リンクも一緒に出ます）
紙に印刷したい	「ファイル」▸「印刷...」	印刷画面が開きます。用紙に合わせて自動で縮みます

1. **次の枝へ進みます（→ キーでも同じ）**
2. **終わります（Esc キーでも同じ）**

保存は自動です。 枝を 1 本足すたびに保存されているので、保存ボタンを押し忘れて消えることはありません。名前を付けたいときだけ「💾 保存」（Ctrl＋S）を押してください。

枝が増えすぎて、画面からはみ出しました。

「⤢ 全体」（Ctrl＋0）を押すと、全部が入る大きさに戻ります。いま見ていない枝は、丸い − を押してたたんでおくとすっきりします。

トピックを別の枝の下に移したいです。

見せる・書き出す・印刷する（つづき）

トピックをつかんで、移したい相手の上で放してください。相手に緑の枠が出たところが移し先です。自分の下にある枝の中へは移せません。

左右のどちらに枝を出すか決めたいです。

まん中から出ている枝を選び、書式パネルの 「位置」 で「左」「右」を選んでください。（並べ方が「マインドマップ（左右）」のときだけ出ます）

文字を打ち始めたら、元の文字が消えました。

トピックを選んだ状態でそのまま文字を打つと、書き換えになります。元に戻すときは Ctrl+Z を押してください。

PNG が真っ白になります。

とても大きなマップだと作れないことがあります。「SVG （拡大しても綺麗）で書き出し」 をお使いください。 SVG はブラウザでそのまま開けます。

印刷の画面が開きません。



見せる・書き出す・印刷する（つづき）

ブラウザが新しい画面をふさいでいます。アドレス欄の右に出る「ポップアップがブロックされました」を押して、許可してください。



この資料に載っている画面

画面の一覧（1／20）



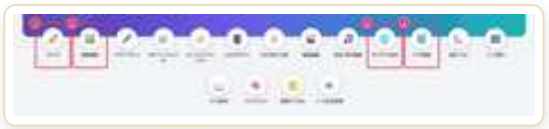
ログインして使う（U&R アカウント）
（p.10）



ログインして使う（U&R アカウント）
（p.11）



ホーム画面の見かた（p.13）



作りたいものからスタジオを選ぶ（p.15）



17 のスタジオ一覧（p.17）



どのスタジオでも共通の「上のバー」
（p.20）



自動保存と、続きからの再開（p.21）

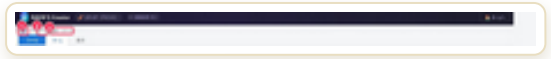


自動保存と、続きからの再開（p.24）

画面の一覧（2／20）



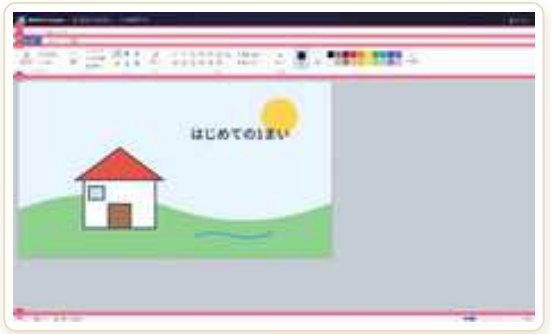
自動保存と、続きからの再開（p.25）



全スタジオ共通のキーボード操作（p.27）



まずはこれをやってみましょう（p.32）



画面の見かた（リボン）（p.34）



描く道具（鉛筆・ブラシ・消しゴム・塗りつぶし・スポイト）（p.36）



描く道具（鉛筆・ブラシ・消しゴム・塗りつぶし・スポイト）（p.37）



色1と色2、そして線の太さ（p.39）



図形を描く（13種類）（p.41）

この資料に載っている画面

画面の一覧（3／20）



選ぶ・コピーする・貼り付ける（p.43）



文字を入れる（p.45）



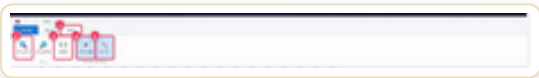
トリミング・サイズ変更・回転（p.47）



トリミング・サイズ変更・回転（p.49）



キャンバス（紙）の大きさを変える（p.50）



表示タブ（ズーム・グリッド・ルーラー）（p.51）



保存と、画像としての書き出し（PNG／JPEG）（p.52）



まずはこれをやってみましょう（p.56）

この資料に載っている画面

画面の一覧（4 ／ 20）



画面の全体構成（p.58）



新しく作る／写真を開く（p.60）



道具箱の 12 種類（p.62）



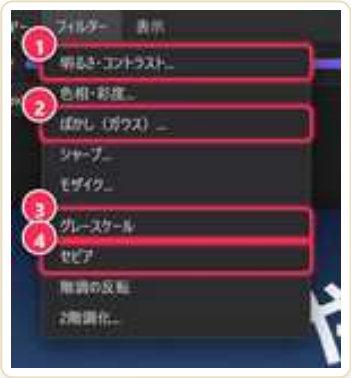
レイヤー（透明なシートを重ねる仕組み）（p.65）



シートの濃さ（不透明度）と重ね方（ブレンドモード）（p.68）



選択範囲（作業する場所を限定する）（p.70）



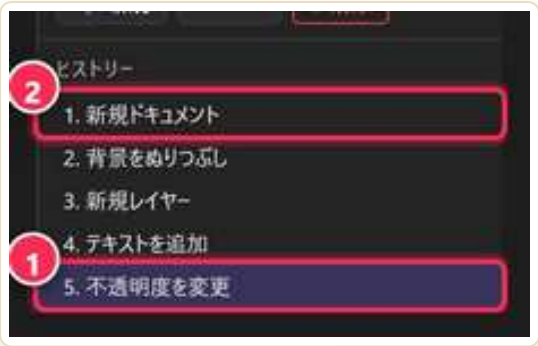
フィルター（写真の雰囲気を変える 9 つの効果）（p.72）



フィルター（写真の雰囲気を変える 9 つの効果）（p.73）

この資料に載っている画面

画面の一覧（5／20）



ヒストリー（何手でもさかのぼる）（p.75）



カラー（描く色を選ぶ）（p.76）



保存と書き出し（p.77）



まずはこれをやってみましょう（p.81）



3つの区画の見かた（p.83）



テンプレート（型）から作る（p.85）



セクションを足す・並べ替える・消す（p.86）



セクションを足す・並べ替える・消す（p.87）

この資料に載っている画面

画面の一覧（6 ／ 20）



文字と写真をその場で書き換える（p.88）



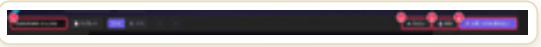
ページ設定（テーマカラーとフォント）（p.90）



スマホでの見え方を確かめる（p.92）



プレビュー（できあがりを見る）（p.93）



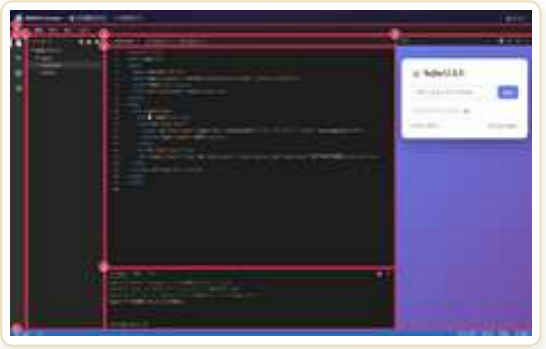
HTML として公開（書き出し）（p.94）



まずはテンプレートを動かしてみましょう（p.99）



まずはテンプレートを動かしてみましょう（p.101）



画面各部の名前（p.102）

この資料に載っている画面

画面の一覧（7／20）



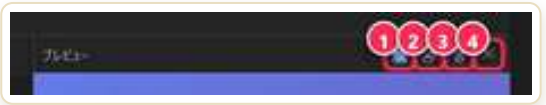
ファイルを作る・開く（p.104）



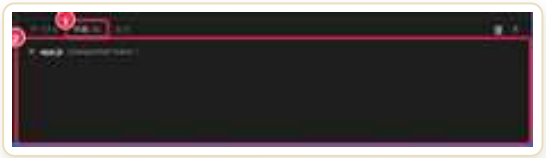
ファイルを作る・開く（p.105）



書き換えて保存する（p.106）



保存とプレビュー（動かして確かめる）
（p.108）



「問題」で書き間違いを見つける（p.110）



保存と書き出し（p.112）



まずはこれをやってみましょう（p.116）

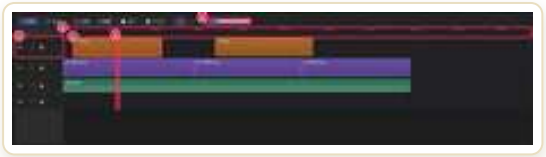


4つのページの使い分け（p.118）

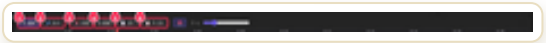
画面の一覧（ 8 ／ 20 ）



素材（動画・写真・音）を読み込む
（ p.120 ）



タイムラインに並べる（ p.122 ）



切る・消す・長さを変える（ p.124 ）



テロップ（画面に出す文字）を入れる
（ p.127 ）



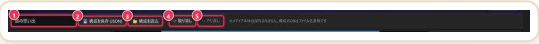
インスペクタで位置・大きさ・フェードを整
える（ p.129 ）



カラーページで色を整える（ p.132 ）



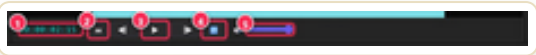
デリバーページで動画ファイルにする
（ p.134 ）



作りかけを保存する・読み込む（ p.137 ）

この資料に載っている画面

画面の一覧（9／20）



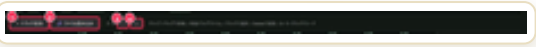
動画編集でよくある質問（p.139）



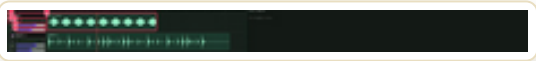
まずはこれをやってみましょう（p.142）



2つのモードの使い分け（p.144）



音声ファイルを読み込む（p.145）



トラックとクリップ（p.147）



再生と位置合わせ（p.149）



いらない部分を切る（トリムと分割）（p.151）



音量・パン・フェードを整える（p.153）

画面の一覧（10 ／ 20）



エフェクト（音を加工する 7 つの機能）
（p.155）



エフェクト（音を加工する 7 つの機能）
（p.157）



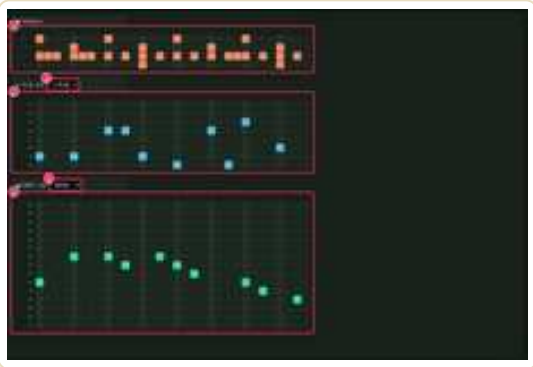
WAV で書き出す・マイクで録音する
（p.158）



作曲スタジオを開く（p.160）



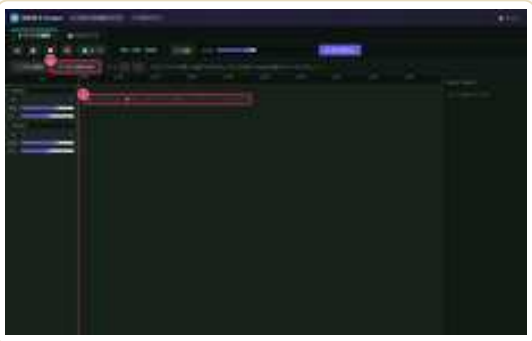
曲の速さ・長さ・キーを決める（p.161）



ドラム・ベース・メロディを打ち込む
（p.163）



おまかせ作曲・保存・書き出し・編集モードへ送る（p.166）



音楽・音声編集でよくある質問（p.168）

この資料に載っている画面

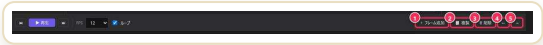
画面の一覧（11 ／ 20）



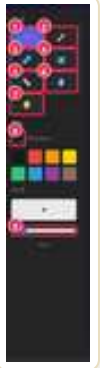
まずはこれをやってみましょう（p.172）



コマ撮りの考え方（p.174）



フレームを増やす・複製する・消す・並べ替える（p.176）



絵を描く道具（p.178）



オニオンスキン（前後のコマを薄く重ねて見せる機能）（p.180）



背景レイヤーと、背景を全フレームで共有する（p.182）



再生して確かめる（p.184）

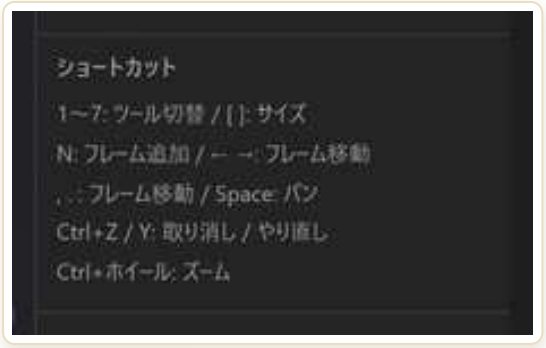


新規作成・保存・開く・サンプル（p.186）

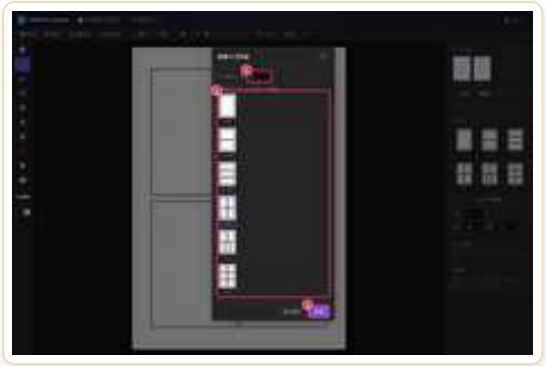
画面の一覧（12 ／ 20）



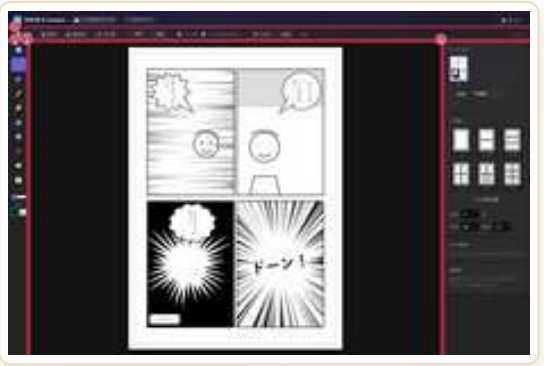
書き出す（動画・スプライトシート・連番PNG）（p.188）



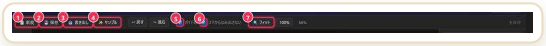
アニメ制作でよくある質問（p.190）



まずはこれをやってみましょう（p.193）



まずはこれをやってみましょう（p.194）



原稿用紙とガイド線（p.196）



コマ割りテンプレート（6種類）（p.198）

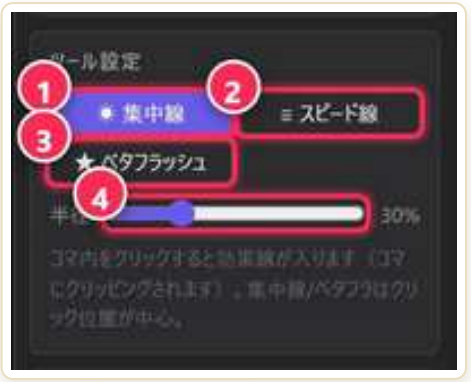


コマをさらに分ける（p.200）

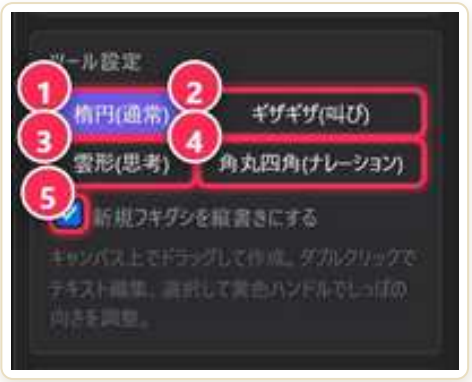


ペンとトーンで描く（p.202）

画面の一覧（13 ／ 20）



効果線（集中線・スピード線・ベタフラッシュ）（p.204）



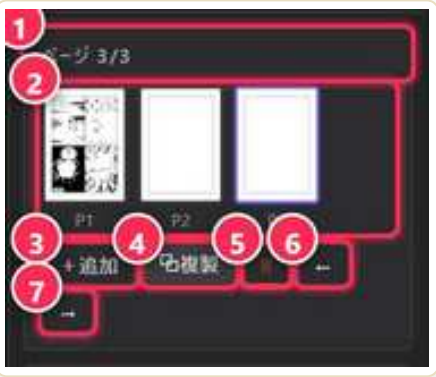
フキダシ（4種類）と縦書きのセリフ（p.206）



フキダシ（4種類）と縦書きのセリフ（p.207）



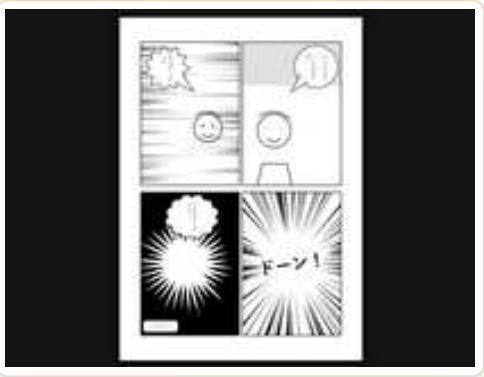
書き文字（「ドーン！」などの効果音）（p.209）



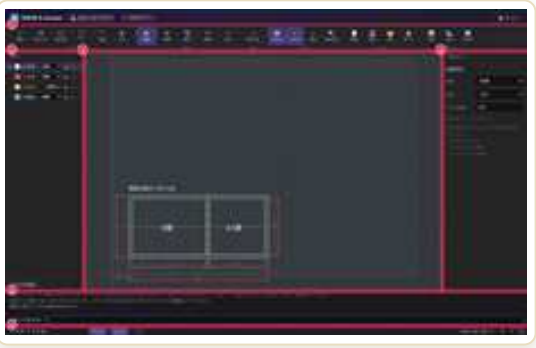
ページを増やす・並べ替える（p.210）



書き出す（1ページ・全ページ・見開き）（p.212）



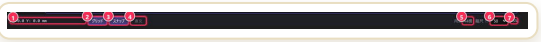
マンガ制作でよくある質問（p.213）



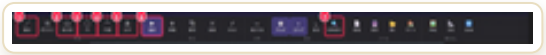
まずはこれをやってみましょう（p.216）

この資料に載っている画面

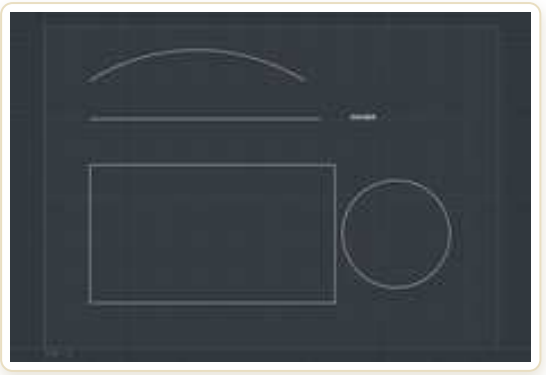
画面の一覧（14 ／ 20）



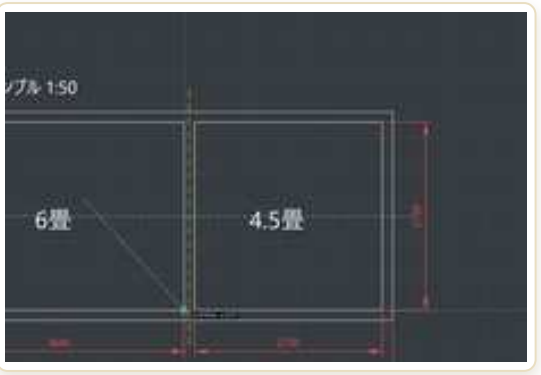
実寸で描く・用紙と縮尺（p.218）



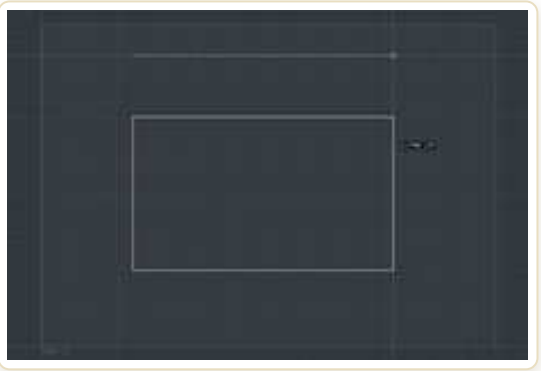
リボン（上のボタンの並び）（p.220）



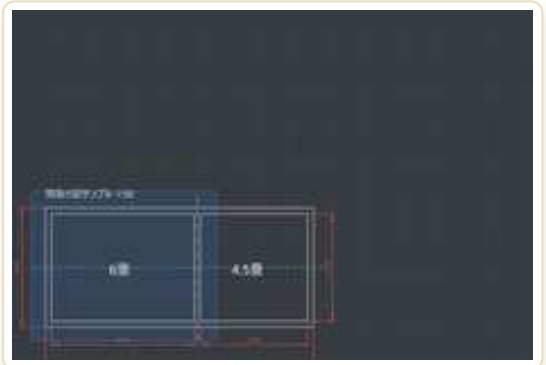
線分・長方形・円・円弧・文字を描く（p.222）



スナップと直交モード（p.224）



スナップと直交モード（p.225）



図形の選び方（窓選択と交差選択）（p.226）

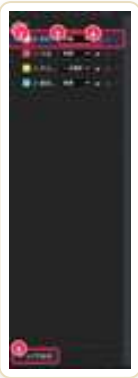


移動・複写・オフセット（p.228）

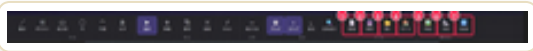


寸法を記入する（p.231）

画面の一覧（15 ／ 20）



レイヤ（図形の仕分け棚）を使い分ける
（p.233）



保存する・書き出す（p.235）



設計 CAD でよくある質問（p.237）



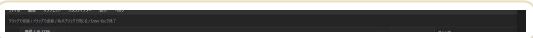
まずはこれをやってみましょう（p.240）



画面の見かた（p.243）



13 の道具（p.245）



13 の道具（p.248）



色を決める（塗り・線・グラデーション）
（p.251）

画面の一覧（16 ／ 20）



図形を合体させる・型抜きする（パスファインダー）（p.255）



きれいに並べる・数字で位置を決める（p.258）



きれいに並べる・数字で位置を決める（p.259）



重ね順・グループ・鍵（p.260）



書き出しと保存（p.262）



まずはこれをやってみましょう（p.267）



用紙・余白・段組を決める（p.270）



フレーム（枠）を置く（p.272）

画面の一覧（17 ／ 20）



文字を整える（書体・大きさ・行間・縦書き）（p.274）



段落スタイルでそろえる（p.277）



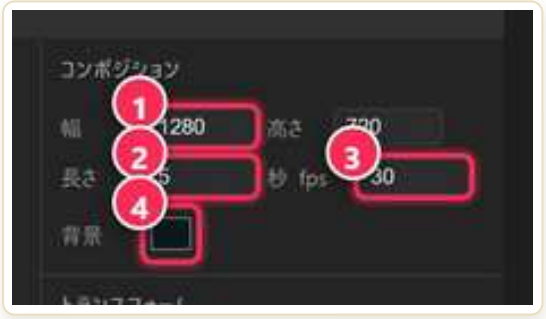
あふれた文字を次の枠へ流す（p.278）



ページを増やす・並べ替える・マスターを使う（p.280）



まずはこれをやってみましょう（p.287）



作品の大きさと長さを決める（p.290）



レイヤー（動かすもの）を足す（p.291）



キーフレームで動かす（p.292）

この資料に載っている画面

画面の一覧（18 ／ 20）



できあいの動きを当てる（プリセット）（p.296）



見た目を変える（エフェクト）（p.298）



まずはこれをやってみましょう（p.304）



画面（アートボード）を増やす（p.307）



部品を置く（p.309）



色・角丸・文字を整える（p.312）



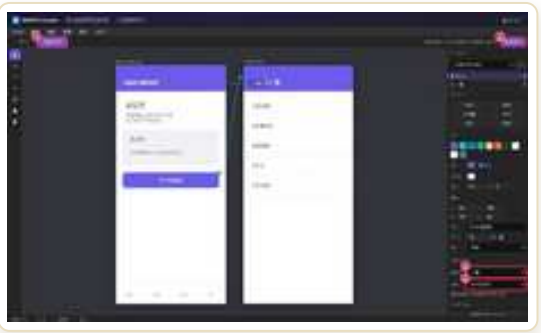
色・角丸・文字を整える（p.313）



同じ部品を使い回す（コンポーネント）（p.315）

この資料に載っている画面

画面の一覧（19 ／ 20）



画面をつなぐ（プロトタイプ）（p.316）



まずはこれをやってみましょう（p.323）



ページを作る・並べ替える（p.326）



11 の書き込み道具（p.328）



墨消し（個人情報を隠す）（p.331）



ページ番号と透かし（p.334）



まずはこれをやってみましょう（p.340）



トピックを増やす・消す・順番を変える（p.343）

この資料に載っている画面

画面の一覧（ 20 ／ 20 ）



地図の中を動く・見たいところを大きくする
（ p.346 ）



アウトライン（箇条書き）で全体を見る
（ p.348 ）



見た目を整える（色・形・アイコン・進捗）
（ p.350 ）



並べ方を変える（左右・右へ・組織図）
（ p.353 ）



並べ方を変える（左右・右へ・組織図）
（ p.354 ）



テンプレートから作る・文章から作る
（ p.355 ）



テンプレートから作る・文章から作る
（ p.357 ）



見せる・書き出す・印刷する（ p.358 ）

お問い合わせ・ご意見

使いにくいところ、分かりにくい言葉、ほしい機能など、どんな小さなことでもお知らせください。

お問い合わせフォーム： https://uandr-group.com/ur-group/inquiry/

メール： info@uandr-group.com



この資料について

作成日： 2026 年 10 月 16 日（ v1.1 ・利用者用）
もとにした資料：操作説明書（利用者用）
画面写真は、説明のために見本のデータを入れて撮影したものです。利用シーンの写真は AI で作ったイメージです。
システムの改修や新しいシステムの公開に合わせて、内容を更新します。

U&R GROUP ソフトウェア開発・運用事業部 RAVIES