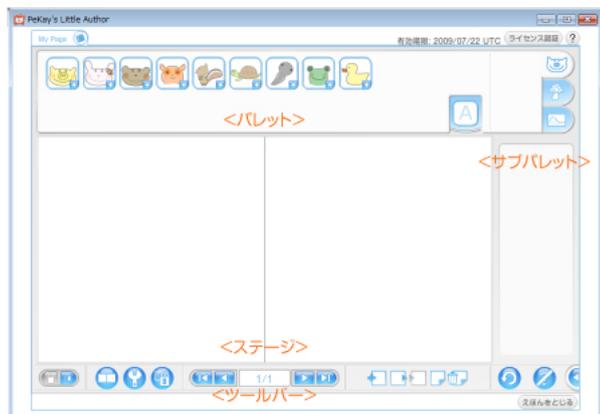


## < 各部のなまえ >

編集画面には、大きく4つのエリアがあります。

画面の中央の広いエリアが「ステージ」です。ここでおはなしをつくります。

「ステージ」を囲むように、上に「パレット」右に「サブパレット」下に「ツールバー」があります。



## < おはなしをつくろう >

すべての操作は、左クリック(以下「クリック」と表記)と左ドラッグ(以下「ドラッグ」と表記)で行います。

1. ピッケの顔のパレットタブは、キャラクタです。登場させたいキャラクタを、ステージまでドラッグします。サブパレットからクリックで表情を選びます。キャラクタ上に表示されるヘルプアイコンで、ポーズをつけましょう。ヘルプアイコンで、キャラクタ全体の移動、回転、拡大縮小、頭の回転、腕、脚の回転と反転ができます。消したいときは、ドラッグでパレットへ戻します。



画面右下、サブパレットの下にある<あそびかたをみせる>ボタンを押すと、簡単な操作説明が画面に表示されます。もう1度押すと表示が消えます。

ヒント！

小さく縮小してから細かなポーズをつけるのは大変です。

大きいサイズでポーズをつけておいてから、全体縮小しましょう。

2.

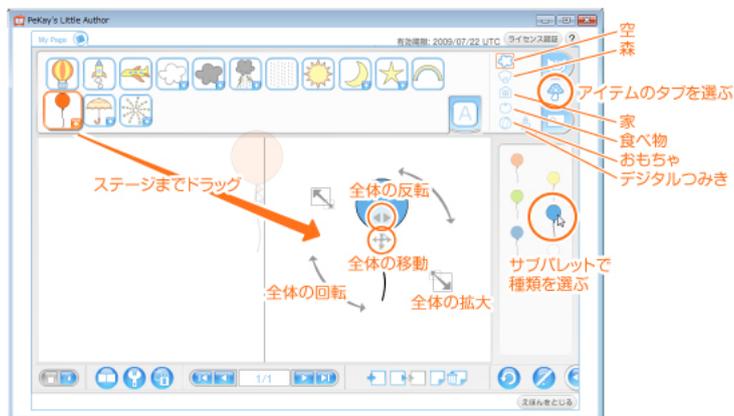
キノコの絵のパレットタブは、アイテムです。

アイテムには、空、森、家、食べ物、おもちゃ、デジタルつみきの6つのカテゴリーがあります。まずカテゴリーアイコンをクリックしてカテゴリーを選び、その中から使いたいアイテムを選びます。

キャラクタと同様、使いたいアイテムをステージまでドラッグします。

+マーク付きアイテムは、サブパレットで好きな種類を選べます。

消したいときは、ドラッグでパレットへ戻します。



ヒント！

望むアイテムが無いときは、デジタルつみきを組み合わせで作ってきましょう。

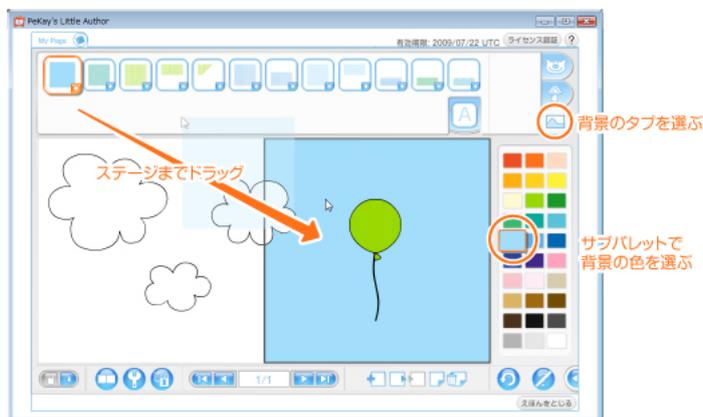
3.

さいごのパレットタブは、背景です。

ステージまでドラッグすると、キャラクタやアイテムの一番奥に置かれます。

サブパレットで好きな色を選べます。

消したいときは、ドラッグでパレットへ戻します。



ヒント！

背景は、必ずしも必要ではありません。真白のままのほうが物語が引き立つ場合も多いのです。

4.

文字入力をするには、テキストアイコンをステージまでドラッグします。  
 文字は必ず、キャラクタやアイテムの手前に置かれます。  
 画面に表示されるソフトウェアキー、パソコンのキーボード、どちらからでも入力できます。  
 サブパレットで好きな色を選べます。読みやすさにも気を配りましょう。  
 消したいときは、ドラッグでパレットへ戻します。



5.

各キャラクタと各アイテムには、奥行き順があります。  
 さいしょに設定されているルールは、ステージに連れてきた順番です。あとに連れてきたものほど手前になります。  
 <さわるとてまえ>ボタンを押すと、さいごに触ったものが、いちばん手前になるルールに変更されます。  
 もう1度押すと<かさねじゅんをかえない>ルールに戻ります。

キャラクターのうち、ピッケ、みみちゃん、まあくん、うっきーには、顔と腕にも奥行き順があります。  
 <さわるとてまえ>ルールにしておいてから顔や腕を触ると、奥行き順が変わります。

ヘルプアイコンの中のかさねじゅんアイコンで、各キャラクタと各アイテムごとに、奥行き順を設定できます。  
 いちばんまえへ、まえへ、うしろへ、いちばんうしろへの4つの中から選べます。

<かさねじゅんをかえない>と<さわるとてまえ>の2つのグローバルルールを切り換えながら、個別にも奥行き順を設定して、絵作りを試みましょう。



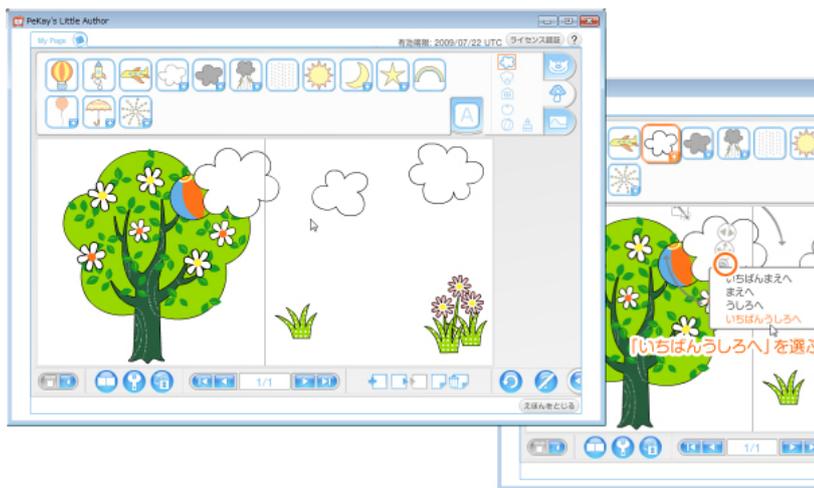
ヒント！

例えばこんなふうに、奥行き順を変えながら作ってみましょう。

- 1)  
樹にボールがひっかかってしまいました。  
最初に設定されている<かさねじゅんをかえない>ルールのまま、いちばん奥にしたい樹をまず最初に置き、その上に花やボールを配置しましょう。



- 2)  
空には雲が浮かんでいます。  
さいごに連れてきた雲が、樹の手前になってしまいました。  
雲を選んで、かさねじゅんアイコンで、「いちばんうしろへ」を指定しましょう。



- 3)  
"Oh no!"と困ってしまったまあくん。上に挙げた腕が頭の後になってしまったら、<さわるとてまえ>ルールに変更して、腕をクリックすると、腕が頭より前になります。



- 4)  
もう1度押して<かさねじゅんをかえない>ルールに戻しておきましょう。.



ヒント!

プリント絵本になったとき、見開きのまん中は、閉じ代にとられるので、もぐって見えにくくなります。大事なものは、できれば見開きのまん中を避けて配置しましょう。

### < 表紙と裏表紙をつくろう >

1.  
<ひょうしへ>ボタンを押して、表紙に移動します。  
題名を決め、えほんの顔となる表紙を作りましょう。



表紙、背表紙には、あらかじめ背景が入っています。  
背景を選択状態にしておいて、サブパレットの好きな色をクリックすることで、色を変更できます。



タイトル入力枠に、題名を入力します。  
 このタイトル入力枠に入力されたテキストが、絵本の「題名」として扱われます。  
 このタイトル入力枠は削除できません。  
 うっかり見失ってしまった場合は、<だいたいめいをもどす>ボタンで初期状態に戻してやり直してください。  
 表紙に題名を入力すると、背表紙にも自動的に入ります。  
 どちらの題名も、サブパレットで好きな色を選べます。

作者名も、同様に入力しましょう。



2.  
 <うらびょうしへ>ボタンを押して、裏表紙へ移動します。  
 表紙と同様に作りましょう。



< ページ操作について >

操作はすべて見開き単位で行います。2ページ=1見開きです。

「ひょうしへ」「まえへ」「つぎへ」「うらびょうしへ」ボタンで、見開き間を移動します。いちばん最初が表紙、いちばん最後が裏表紙です。

「みひらきのつか」「みひらきのコピー」「みひらきのペースト」「みひらきのクリア」「みひらきのさくじょ」ボタンで、見開きの追加、コピー、ペースト、クリア、削除ができます。

見開きは、最大12枚まで増やせます。



ページ操作ボタンを使って、見開きの並び順を変えてみましょう。

1. 移動させたい見開きへ移動し、<みひらきのコピー>ボタンを押してコピーします。
2. 1.を挿入したい見開きの「ひとつ前の」見開きへ移動します。
3. <みひらきのつか>ボタンを押して、新しい見開きを追加します。
4. ステージには新しいページが見えている状態です。 <みひらきのペースト> ボタンを押します。
5. これで望む位置に見開きを持って来れました。 コピー元の見開きへ移動し、<みひらきのさくじょ> ボタンを押して不要になったコピー元の見開きを削除します。

ヒント！

見開きの構成順を組みかえ直したい場合などに便利です。

同じ場面が連続する場合にも使えますが、寸分たがわず同じというのは味気ないものです。

安易にこのボタンを使うよりも、並べ直すほうが良い結果になる場合が多いです。

## < File 操作系のボタン >

画面右下隅に覗いているプルタブをクリックすると、File 操作系のボタンと<いんさつ>ボタンがあります。

<ほぞん>ボタンで絵本を保存できます。複製保存するには「コピーをほぞんする」にチェックを入れて保存してください。

<よみこみ>ボタンで、最新の保存データを読み込みます。編集中的内容は読み込まれたデータで上書きされます。

<クリア>ボタンで絵本の内容をクリアし、初期状態に戻します。

<いんさつ>ボタンで絵本を印刷できます。2通りのできあがりサイズを選べます。

※無料体験版では<いんさつ>はご利用いただけません。



## < その他のボタン >

-  画面右下にある<とりけし>ボタンで、直前の操作を1段階だけ取り消せます。
-  画面をプレビューできます。
-  グリッドとセンターラインを表示/非表示にします。
-  キャラクターやアイテム上に表示されるヘルプアイコンを表示/非表示にします。



## < ヘルプボタン >

画面右下にある<あそびかたをみせる>ボタンを押すと、簡単な操作説明が画面に表示されます。もう1度押すと表示が消えます。



## < 操作マニュアル >

-  操作マニュアルムービー を開く
-  操作マニュアル (この pdf) を開く