

Creating NEW Learners' Experience!  
with...

# Finger Board Pro

ver. 3.0.0

---

## Official Guide Book

日本語版



[fingerboard-app.com](http://fingerboard-app.com)

## 序文

---

### 【Finger Board Pro】

本書は向け電子教材作成アプリ **Finger Board Pro** の使用法ガイドブックです。Finger Board Pro は Apple App Store からダウンロードできます。

### 【準拠バージョン/端末】

本書の内容は Finger Board Pro **バージョン 3.0.0** の仕様に準拠しています。ご使用のアプリのバージョンによっては、本書の内容と異なる点があるかもしれません。

Finger Board Pro はユニバーサルアプリであるため、iPad / iPhone の両方でご使用になれますが、iPad 版と iPhone 版で UI や 機能に若干の違いがあります。本書では **iPad 版の操作画面** で解説を行っているため、iPhone 版をご使用の場合には、一部の画面構成が違ったり、ご使用になれない機能がある場合があります。

### 【練習用ファイルのダウンロード】

本書の解説をご覧になりながら、実際にご自身で操作していただけるように、練習用ファイルを準備してあります。**練習用ファイルはウェブ上からダウンロード**していただけます。詳しくは次ページをご参照ください。

### 【閲覧方法】

本書は**PDFファイル**でダウンロードしてご覧いただく形となっております。PDFファイルでご覧いただいている場合は、目次ページなどで参照先の項目をタップすることで、該当のページにジャンプすることができます。

本書を紙でご覧になりたい場合は、**PDFファイルを印刷**の上、ご使用ください。

### 【著作権】

本書及び本書に含まれる全ての著作物の著作権は **Semiosis株式会社**に属します。

ご使用者には本書の**ダウンロードや配布を自由**にさせていただくことができます。但し、改編の上での配布などの**二次使用や商用目的**での配布は**禁止**とさせていただきます。

著作権についてご不明な点がございましたら、[support@fingerboard-app.com](mailto:support@fingerboard-app.com)までお問い合わせください。

本書が Finger Board Pro によるよりよい教育の提供に役立つことを願っております。



2016/11/07

Finger Board 開発チーム一同

# 練習用ファイルのダウンロード

本書の各セクションでの操作を確認できるように、サンプル素材ファイルを準備してあります。右の雲マークのアイコンのあるページの操作はサンプル素材を使って確認できます。素材ファイルはインターネットからダウンロードすることができます。



## この端末を使用

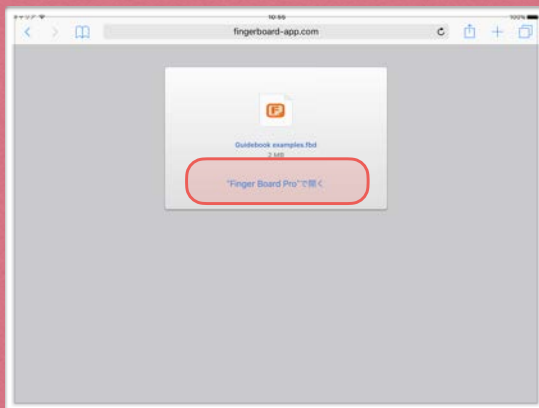
本マニュアルをご覧の端末上で練習用ファイルを使用する場合は、下のボックスをタップしてください。Finger Board Pro が自動で開き、練習用ファイルのダウンロードが開始されます。

ここをタップして  
Finger Board Pro  
で練習用ファイル  
をダウンロード

## 別の端末を使用

本マニュアルをご覧の端末とは別の端末で練習用ファイルを使用する場合は、使用する端末で Safari を開き、以下の URL を入力してください。(QRコードを使用する場合は、以下のQRコードをお使いください。)ダウンロードが終わると、どのアプリでファイルを開くか確認するメッセージが表示されるので、'Finger Board Pro' を選択してください。

[http://www.fingerboard-app.com/tutorial/guidebook/guidebook\\_examples.fbd](http://www.fingerboard-app.com/tutorial/guidebook/guidebook_examples.fbd)



# Index 1



## Chapter 1

### - ファイル・カード操作 -

#### A. ファイル・カードを操作する

1. ファイル操作
2. 各パネルの展開・収納
3. カード間の移動
4. ファイル間の移動
5. カード操作
6. メディア・書類ファイルの管理

#### B. 使用コンテキストの設定と特徴

1. 各モードでの編集・タッチ機能の呼出し
2. 学習モードでの移動操作の制限

#### C. ファイルを送受信する

1. ファイル送信の手段
2. 各種ファイルの送信方法
3. ファイル取り込みの手段と方法

#### D. ステージ全体の設定を行う

1. ステージ設定



## Chapter 2

### - オブジェクトの追加と配置 -

#### A. カードにオブジェクトを追加する

1. オブジェクト追加パネルの概要
2. テキストの追加
3. 端末内の画像/写真の追加
4. アプリ内画像の追加
5. 線の追加

#### B. オブジェクトを選択・移動・削除する

1. オブジェクトの選択
2. オブジェクトの移動・削除・やり直し



## Chapter 3

### - オブジェクトの編集 -

#### A. ツールパネルの操作

1. ツールパネルの概要

#### B. オブジェクトの外観を変える

1. サイズ・色・フォント
2. 枠・下線
3. オブジェクトの変形

#### C. オブジェクトの配置を調整する

1. 整列・重ね順
2. 配置補助ツール

#### D. グループオブジェクトとマグネットボックス

1. グループとマグネットボックスの概要
2. グループ化とグループ解除
3. グループ編集機能
4. マグネットボックス

#### E. その他の編集機能

1. 文字・自動整列グループ整列方法
2. 高度な設定

# Index 2

## F. 編集補助機能を使う

1. コピー/貼り付け
2. 外観情報のコピー/ペースト
3. アプリ内保存項目



## Chapter 4

### - タッチ機能の設定 -

#### A. タッチ機能について

1. タッチ機能の概要

#### B. オブジェクトの表示を切り替える

1. オブジェクトの表示・非表示の切り替え
2. スライドショー機能

#### C. オブジェクトに正誤判定結果を表示する

1. 正解マーク・間違いマークの表示
2. 正解マーク・間違いマークのカスタマイズ
3. 正誤判定と結果の表示

#### D. オブジェクトに情報を埋め込み・リンクする

1. ポップアップメモ機能の概要
2. ポップアップメモ機能の設定
3. 音声再生機能の概要
4. 音声再生機能の設定
5. 動画再生機能の設定
6. 埋め込み・リンク設定オプション



## Chapter 5

### - 提示・学習用ツール -

#### A. カードを使ってプレゼンテーションする

1. プレゼンテーション機能の概要
2. プレゼンテーション項目の登録
3. オブジェクトのプレゼンテーション表示
4. プレゼンテーション項目の管理・編集

#### B. カードをまとめてカードパックとして使う

1. カードパックの概要
2. カードパックの基本操作
3. カードパックのカード表示機能
4. カードパックのクイズ向け機能の概要
5. カードパックのクイズ向け機能を使う

#### C. カード上に手書きで書き込む

1. 手書き線の活用



## Chapter 6

### - 困った時の操作 -

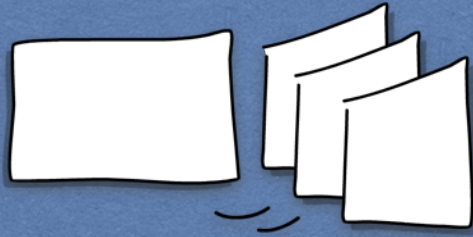
#### A. アプリの不具合に対処する

1. アプリの挙動がおかしくなったら

# Chapter. 1

## ファイル・カード操作

ファイルを作成・管理したりファイル内のカードを管理します。  
また、用途別に準備された各モードを切り替えて、その特徴を確認します。



## Contents

### A. ファイル・カードを操作する

1. ファイル操作
2. 各パネルの展開・収納
3. カード間の移動
4. ファイル間の移動
5. カード操作
6. メディア・書類ファイルの管理

### B. 使用コンテキストの設定と特徴

1. 各モードでの編集・タッチ機能の呼出し
2. 学習モードでの移動操作の制限

### C. ファイルを送受信する

1. ファイル送信の手段
2. 各種ファイルの送信方法
3. ファイル取り込みの手段と方法

### D. ステージ全体の設定を行う

1. ステージ設定

## 1. ファイル操作

## ファイルライブラリの画面構成

Finger Board 内にあるメインファイルやリンク用のメディア・書類ファイルはファイルライブラリで管理します。ここでは、ファイルライブラリの構成を確認します。

## ファイルリスト選択ボタン：

「Main」を選択すると、メインのファイルリストが表示されます。「Audio / Movie / Document」を選択すると、各素材ファイルが表示されます。

## ファイル詳細情報パネル：

ファイルの詳細情報が表示されます。上部に表示されたサムネイル部分をタップすると、ファイルを開くことができます。

## ファイル追加ボタン：

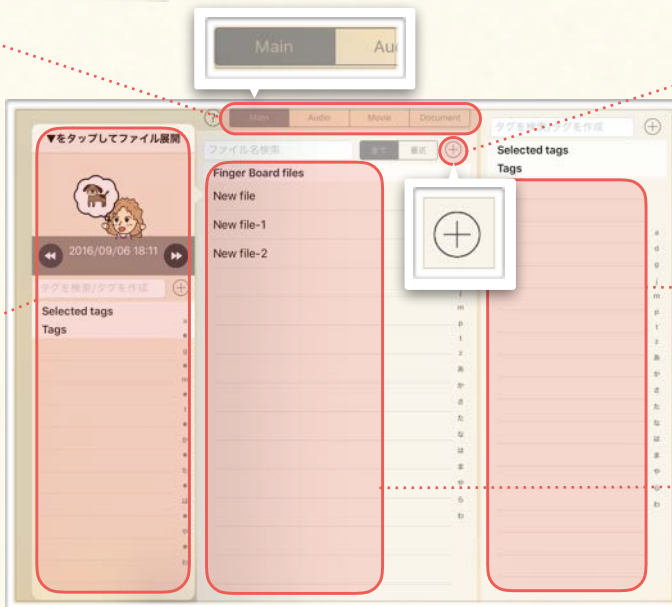
このボタンをタップして、ファイルを追加します。

## 検索用タグリスト：

検索用のタグを作成したり、作成したタグでファイルを検索したりします。

## ファイルリスト：

メインファイルや素材ファイルなどを表示します。項目上を長押しするとファイル名の変更、項目上で指を左にスライドさせると、項目の削除ができます。



## ファイル操作の例

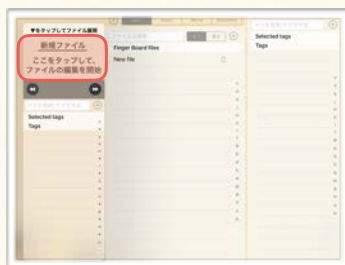
新規にファイルを作成したり、作成したファイルの名前を変えたり、ファイルを削除したりする方法を確認します。

## (1) ファイルを作成して展開する

- ① ファイル追加ボタンをタップして、ファイル追加メニューを表示します。
- ② 「新規作成」をタップしてファイルを作成します。



- ③ ファイルが作成されて、ファイル詳細情報パネルが表示されるので、パネル上部のサムネイル表示欄をタップします。(パネルが表示されない場合は、ファイル名をタップして表示させます。)

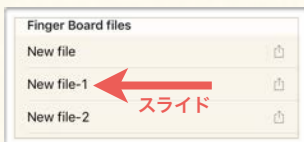


- ④ ファイルライブラリが閉じられるとともに、ファイルが開かれ、1枚目のカードとカード一覧パネルが表示されます。(画面左下の「≡」アイコンをタップすると、ファイルライブラリに戻ります。)

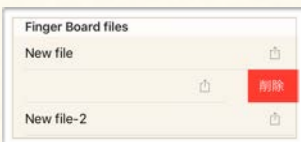


## (2) ファイルを削除する

- ① 削除したい項目の上に指を置いて、左にスライドさせる。



- ② 削除ボタンが現れるので、タップする。



## (3) ファイル名を変更する

- ① 名前を変えたい項目の上に指を置いて、長押しする。



- ② 入力パネルが現れるので新しいファイル名を入力して確定する。



## 2. 各パネルの展開・収納

## カード編集画面の構成

カード編集画面では、左・上・右にパネルが格納されています。これらのパネルはファイル内でのカードの移動や管理、展開中の別のファイルへの移動などに使われます。

## (2) 展開中ファイルパネル

## (1) カード一覧パネル

現在のファイルに含まれるカードの一覧を表示します。(詳細は1A-5参照)

現在展開しているファイルの一覧を表示します。(ファイルは5件まで展開可能です。)

## (3) オブジェクト追加パネル

カード上にオブジェクトを追加する際に使います。(詳細は2Aを参照)



## カード編集画面のパネル展開

カード編集画面で、それぞれのパネルを展開する方法を確認します。

## (1) カード一覧パネルを表示する

- ① 画面右のハンドルを右にドラッグするか、ハンドル周辺をタップする。



- ② 画面左端からカード一覧パネルが現れる。



## (2) 展開中ファイルパネルを表示する

- ① 画面上のハンドルを下にドラッグするか、ハンドル周辺をタップする。



- ② 画面上端から展開中ファイルパネルが現れる。



## (3) オブジェクト追加パネルを表示する

- ① 画面上のハンドルを右にドラッグするか、ハンドル周辺をタップする。



- ② 画面右端からオブジェクト追加パネルが現れる。





## 3. カード間の移動

## カード移動時のパネル・ボタン

## カード追加ボタン：

現在のカードの次に白紙のカードを一枚作成します。

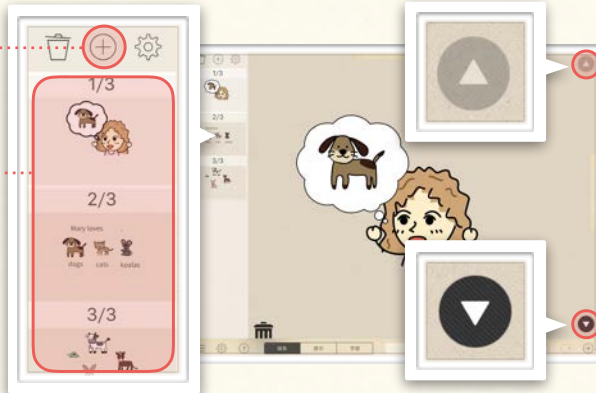
## カードサムネイル：

サムネイルをタップすると、そのカードにジャンプします。

## Info

カードの並べ替えや削除、コピーの方法は1A-5で解説しています。

カードの移動を行うためのカード一覧パネルやカード移動ボタンについて確認します。



## 前カードボタン：

ボタンをタップすると、ひとつ前のカードを表示します。現在のカードが先頭のカードの場合はボタンがグレーアウトします。

## 次カードボタン：

ボタンをタップすると、ひとつ次のカードを表示します。現在のカードが最後のカードの場合はボタンがグレーアウトします。

## カードを作って、移動してみる

カードを新規に作成して、カード移動をする方法を確認します。

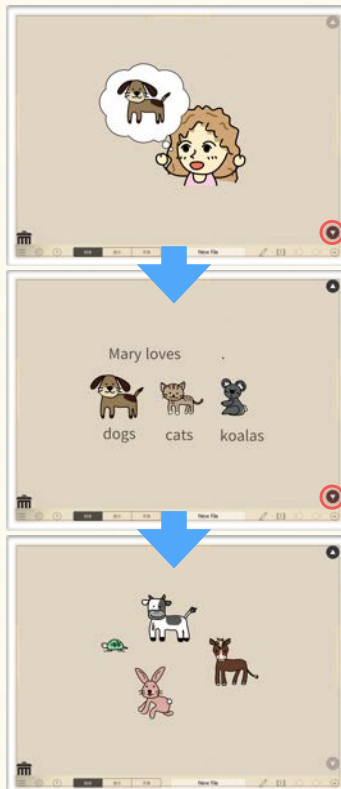
## (1) カードを新規に追加する

- ① カード一覧パネルを表示する。
- ② カード一覧パネル上部の「+」アイコンをタップする。
- ③ 現在のカードの次に白紙カードが1枚追加されたことを確認する。



## (2) カード一枚ずつ移動する

- ① カード右下の「▼」アイコンをタップする
- ② 一度タップすることにより、一枚ずつ次のカードに移動することを確認する。



## (3) 目的のカードにジャンプする

- ① カード一覧パネルを表示する。
- ② カード一覧パネルの中から、目的のカードのサムネイルを探して、サムネイル上をタップする。
- ③ 目的のカードに移動したことを確認する。



## 4. ファイル間の移動

## ファイル移動時のパネル・ボタン

ファイルの移動やファイル一覧の表示に使うパネルやボタンについて確認します。

**展開中ファイルパネル：**  
現在展開中のファイルの名前を表示します。

**ファイルライブラリボタン：**  
ボタンをタップすると、ファイルライブラリを表示します。



**「閉じる」ボタン：**  
ボタンをタップすると、該当のファイルを閉じることができます。

**ファイルタブ：**  
ファイルの名前をタップすると、そのファイルで最後に開いていたカードにジャンプします。

## ファイルを閉じたり移動したりする

ファイルを開いたり閉じたり、別のファイルに移動したりする方法を確認します。

## (1) ファイルを閉じる

- ① 展開中ファイルパネルを表示する。
- ② 閉じたいファイルの名前の右側の「x」マークをタップする。
- ③ 該当のファイルが閉じられたことを確認する。



## (2) ファイルを開く

- ① カード左下の「≡」アイコンをタップして、ファイルライブラリを表示する。
- ② 該当のファイルをタップして、ファイル詳細情報パネル表示し、ファイルサムネイルをタップしてファイルを開く。



## (3) 開いている他のファイルに移動する

- ① 展開中ファイルパネルを表示する。
- ② 移動先のファイルの名前が表示されているファイルタブをタップする。
- ③ 目的のファイルのカードが表示されていることを確認する。



## 5. カード操作

## カード管理用のボタン

## カード編集アイコン：

カードの追加や削除、並べ替え、コピー/ペーストを行います。右端の歯車アイコンをタップすると、編集モードのON/OFFが切り替えられます。



## カードの管理操作の例

カードの並び順を変えたり、コピーペーストしたり、削除したりする方法を確認します。

## (1) カードを追加する

- ① カード一覧パネル上部の「+」アイコンをタップする。
- ② 現カードの次にカードが追加されていることを確認する。



## (2) カードの並び順を変更する

- ① カード一覧パネル上部の歯車アイコンをタップして編集モードにする。
- ② カードサムネイル右端の三本線のアイコン上に指を置いて、上下にスライドする。
- ③ カードサムネイルがドラッグされるので、目的の箇所までドラッグする。
- ④ 目的の箇所で指を離してカードサムネイルをドロップする。



## (3) カードをコピー・ペーストする

- ① カード一覧パネル上部の歯車アイコンをタップして編集モードにする。
- ② コピーするカードをタップで選択する。(選択されるとチェックマークがつかます。)
- ③ カード一覧パネル上部のコピーアイコンをタップする。
- ④ ペースト先のファイル・カードに移動して、ペーストアイコンをタップする。



## (4) カードを削除する

- ① カードサムネイルの上に指を置いて、左にスライドさせる。
- ② カードサムネイル右端に現れる削除ボタンをタップして、カードを削除する。



## 6. メディア・書類ファイルの管理

## 素材ファイルリスト

## 【素材ファイルリスト】

Finger Board Pro では、メインファイル内から外部ファイルにリンクして、音声や動画を流したり、PDFファイルや表ファイルなどの書類を表示したりすることができます。ここでは、これらのリンクファイルの管理方法について解説します。

## ファイルリスト選択ボタン：

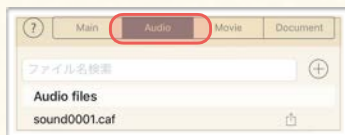
ファイルリストの切り替えを行います。

## 各種素材ファイル：

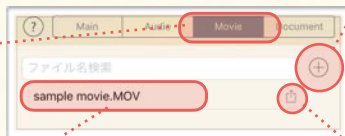
Finger Board Pro アプリの中に保存されている素材ファイルが表示されます。ファイル名をタップすると、ファイルの内容がプレビューできます。

リンク用に Finger Board Pro 内に保存したファイルを管理するリストの使い方について確認します。

## (1) 音声ファイルリスト



## (2) 動画ファイルリスト



## (3) 書類ファイルリスト



## ファイル追加ボタン：

リストにファイルを追加します。「ミュージック」アプリから音声を取り込んだり、「写真」アプリから動画を取り込みます。また、新規に音声の録音や動画の撮影を行います。

## ファイルエクスポートボタン：

ファイルを外部に送信します。メールに添付したり、外部アプリを通じてオンライン上にファイルを保存できます。また、PCに取り込むために iTunes 用フォルダにファイルを書き出します。

## (1) 音声ファイル追加メニュー



## (2) 動画ファイル追加メニュー



## (3) 書類ファイル追加メニュー



- \* **録音**：新規に音声を録音します。
- \* **「ミュージック」から追加**：「ミュージック」アプリ内の音声を追加します。
- \* **iTunesから追加**：iTunesを介してPCから取り込んだファイルをリストに追加します。

- \* **動画を撮影**：新規に動画を撮影します。
- \* **カメラロールから追加**：「写真」アプリ内の動画をリストに追加します。
- \* **iTunesから追加**：iTunesを介してPCから取り込んだファイルをリストに追加します。

- \* **iTunesから追加**：iTunesを介してPCから取り込んだファイルをリストに追加します。

## Info

iTunesを介してファイルを取り込む方法やメール添付・クラウド上に保存されたファイルを取り込む方法については、1C-3で説明しています。

## 素材ファイルを管理する

音声を新規に録音して音声ファイルリストに追加する方法を確認します。

## (1) 音声ファイルを新規に作成(録音)してリストに追加する。

- ① ファイルリスト選択ボタンで「Audio」を選択して音声ファイルリストを表示する。
- ② 「+」ボタンをタップする。
- ② 「録音」を選択すると、録音が始まるので、音声を入力し、終わったら「停止」をタップする。



- ③ ファイル名入力用のフィールドが表示されるので、任意のファイル名を入力して、「確定」をタップする。



- ④ ファイルリスト内にファイルが追加されていることを確認する。
- ⑤ ファイル名をタップして、音声再生されることを確認する。



## 1. 各モードでの編集・タッチ機能の呼出し

Finger Board Pro には、カードの使用用途に合わせて3つのモードが準備されています。使用する目的に合わせてこれらのモードを切り替えて使用しましょう。

- **編集モード**：カードを編集する際に使用するモード。全ての編集機能が有効です。
- **提示モード**：カードを使ってプレゼンテーションするためのモード。提示用の表示に最適化されています。
- **学習モード**：カードを使って学習する際に使用するモード。学習用の機能に最適化されています。Finger Board for Students とほぼ同じ挙動となり、**オブジェクトの編集はできません**。



## 2. タップ操作

## 各モードにおける編集機能とタッチ機能の呼出し

各モードの特徴により操作の異なる場所を確認します。

## (1) 編集機能の呼び出し

編集モードでは、オブジェクトをタップするとオブジェクト編集用のツールパネルが現れます。提示モードでは、オブジェクトを長押しすることで、簡易編集メニューが現れます。学習モードでは編集関係の機能は無効になっています。(オブジェクト編集機能の詳細については3Aを参照)



## (2) タッチ機能の呼び出し

編集モードでは、タッチ機能(4A-D参照)の設定されたオブジェクトをタップすると、タッチ機能編集メニューが現れるので、そこからタッチ機能を呼び出します。提示モードと学習モードでは、オブジェクトをタッチするだけでタッチ機能が呼び出されます。



## 3. ドラッグ操作

## 学習モードにおけるオブジェクト移動の制限

学習モードでは学習用の操作に最適化するため、移動操作に制限がかけられています。この制限について確認します。

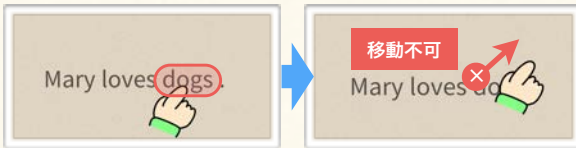
## 【使用コンテキストとオブジェクトの移動の制限】

編集モードと提示モードに関しては、オブジェクトの移動に関する制限はありませんが、学習モードについては、移動させられるオブジェクトや、オブジェクトを移動させられる場所についての制限があります。これは、学習時に学習者が制作者の意図しない変更を加えてしまうことを防ぐための仕様です。以下では、学習モード時のオブジェクト移動の制限について確認します。

## Point !

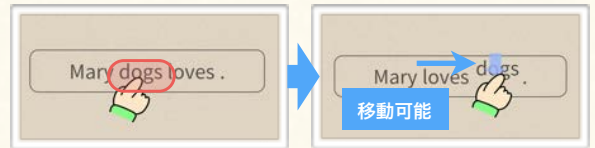
学習モードにおけるオブジェクト移動は、(i)移動するオブジェクトが**アクティブなグループ/マグネットボックス**内の要素であるかどうか、(ii)移動先が**アクティブなグループ/マグネットボックス**であるかどうか、また、(iii)移動するオブジェクトが**複製ドラッグ**オブジェクトであるかどうか、ということと関係しています。**グループ/マグネットボックス**については3D-3.4で、**複製ドラッグ**については3E-2で詳しく説明していますので、そちらを参照してください。

## (1) カード直下に配置されたオブジェクトの移動



カード直下に直接配置されたオブジェクトは移動することができません。

## (2) アクティブなボックス内での移動



グループ/マグネットボックス内のオブジェクトをグループ/マグネットボックス内で移動させることができます。

## (3) アクティブなボックス内からボックス外への移動



グループ/マグネットボックス内のオブジェクトを外に出すことはできません。(ドラッグはされますが、ドロップするとグループ/マグネットボックス内に戻されます。)

## (4) アクティブなボックスから別のアクティブなボックスへの移動



グループ/マグネットボックス内のオブジェクトを別のグループ/マグネットボックス内で移動させることができます。

## (5) 複製ドラッグオブジェクトの移動 (カード直下へ)



複製ドラッグでドラッグされたオブジェクトをカード直下に移動することはできません。(ドラッグはされますが、ドロップすると、複製ドラッグしたオブジェクトは消去されます。)

## (6) 複製ドラッグオブジェクトの移動 (アクティブなボックス内へ)



複製ドラッグでドラッグされたオブジェクトをグループ/マグネットボックス上にドラッグすることができます。

## Info

「高度な設定」内の「学習モード制限解除」(3E-2参照)をONにすると、カード直下のオブジェクトを移動させたりオブジェクトをカード直下に移動させたりすることも可能になります。(複製ドラッグオブジェクトをカード直下に配置することはできません。)

各種のデータを送信する方法や、受け取る方法、また、受け取ったファイルを管理する方法を解説します。

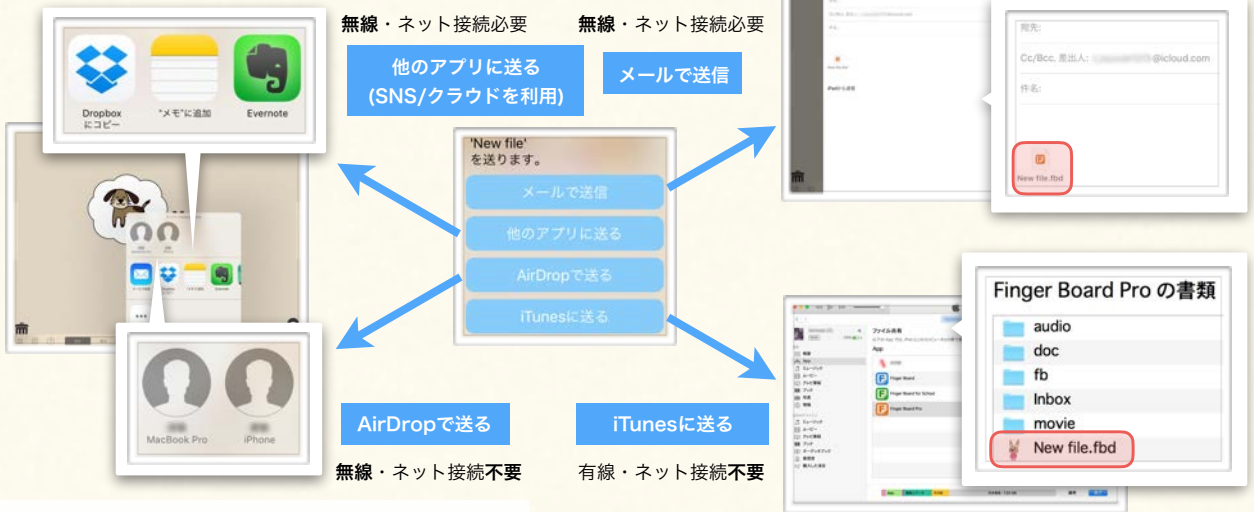
## 1. ファイル送信の手段

### ファイル送信手段の概要

ファイルを送信する手段は複数あり、それぞれに特徴があります。これらの手段とそれぞれの特徴について確認します。

ファイルをSNSやクラウドで共有する際に使います。ファイルをiPad内のSNSアプリ・クラウドアプリに送って、送信先のアプリでアップロードを行います。

メールで送信します。ファイルは添付ファイルとして送信されます。(予め iPhone / iPad のメール設定を済ませておいてください。)



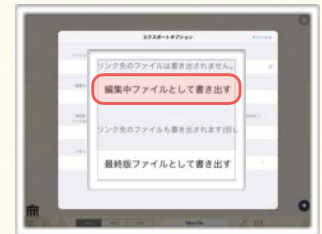
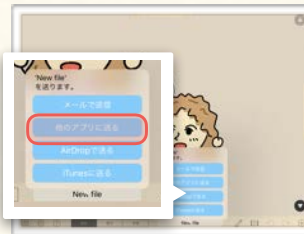
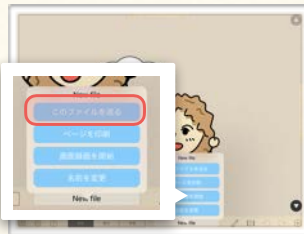
近距離通信の仕組み(AirDrop)を使って、ファイルを近くにある iPhone / iPad / Mac に送信します。インターネットに接続していなくても、無線で送信することができます。

クライアントソフト (iTunes) を使って有線でPCに取り込みます。(PC側にiTunesをインストールしておいてください。)

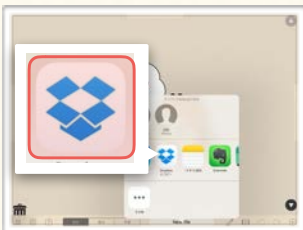
### オンラインにファイルを保存してみる

クラウドサービスを使ってオンライン上にファイルを保存する操作を確認します。(DropBoxを使った例を紹介します。予めDropBoxアプリを入れておきます。)

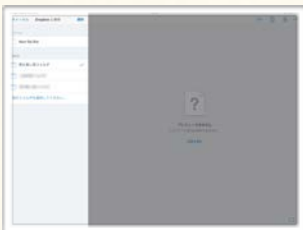
- ① 画面下のファイル名表示フィールドをタップする。
- ② メニューから「このファイルを送る」を選択する。
- ③ メニューから「他のアプリに送る」を選択する。
- ④ 「編集中心ファイルとして書き出す」を選択する。



- ⑤ アプリの一覧からDropBoxを選択する。



- ⑥ 保存先のフォルダを選択して保存する。



### Point !

#### 【メインファイルの書き出し方式】

メインファイルの書き出し方式には (a) 「編集中心ファイルとして書き出し」と (b) 「最終版ファイルとして書き出し」の2種類があります。前者の場合、ファイルの取り込み先で継続して編集が可能です。リンクされたファイルは含まれないので、別途送信する必要があります。後者の場合、リンク先のファイルも含まれますが、ファイルは学習モードのみでの動作となり、編集はできなくなります。(学習モードの機能制限は1B-2.3を参照)

各種のデータを送信する方法や、受け取る方法、また、受け取ったファイルを管理する方法を解説します。

## 2. 各種ファイルの送信方法

### 様々なファイルの送信

Finger Board 内にある様々な種類のデータをファイルとして外部に書き出せます。ここでは、それぞれのデータの書き出し・送信方法を確認します。

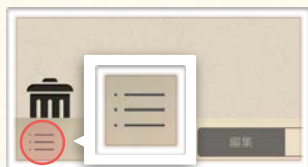
#### 【送信できるファイルの種類】

Finger Board Pro から外部に送信できるデータには、次のようなものがあります。

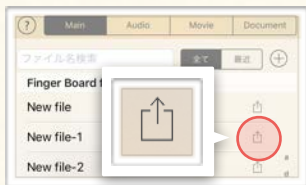
- (1) **メインファイル**：カードのデータが含まれたファイル全体のデータです。拡張子は「.fbd」になります。
- (2) **素材ファイル**：リンク用のメディア・書類ファイルです。拡張子はオリジナルのファイルの拡張子を引き継ぎます。
- (3) **オブジェクト**：カード内のオブジェクトのデータです。拡張子は「.fbi」になります。タッチ機能(4A参照)の設定も保持されます。受け取った先で再編集ができます。
- (4) **カード**：カード自体のデータです。拡張子は「.fbp」になります。カード内のオブジェクトのデータが含まれます。プレゼンテーション機能(5A参照)のデータも保持されます。受け取った先で再編集ができます。

#### (1) メインファイルの書き出し

- ① ファイルライブラリを表示する。



- ② 送信したいファイルの右側のエクスポートアイコンをタップする。

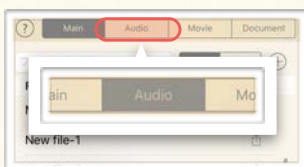


- ③ 「送る」を選択して送信メニューを表示する。

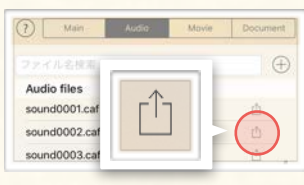


#### (2) 素材ファイルの書き出し

- ① ファイルライブラリで音声ファイルリストを表示する。



- ② 送信したいファイルの右側のエクスポートアイコンをタップする。



- ③ 「送る」を選択して送信メニューを表示する。



#### (3) オブジェクトの書き出し

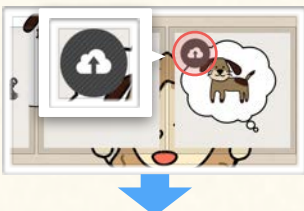
- ① 書き出すオブジェクトをコピーする。(3F-1参照)



- ② コピーした項目をサムネイル表示する。



- ③ サムネイル左上の雲アイコンをタップする。

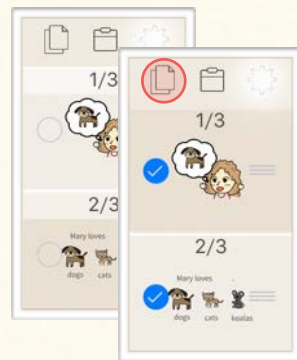


- ④ ファイル名を指定して、「確定」をタップすると送信メニューが表示される。



#### (4) カードの書き出し

- ① 書き出すカードをコピーする。(1A-5参照)



- ② 「他のアプリに送る」を選択する。



- ③ ファイル名を指定して、「確定」をタップすると送信メニューが表示される。



#### Info

メインファイルのエクスポートは、展開中のカード下部のタイトル表示欄から行うこともできます。



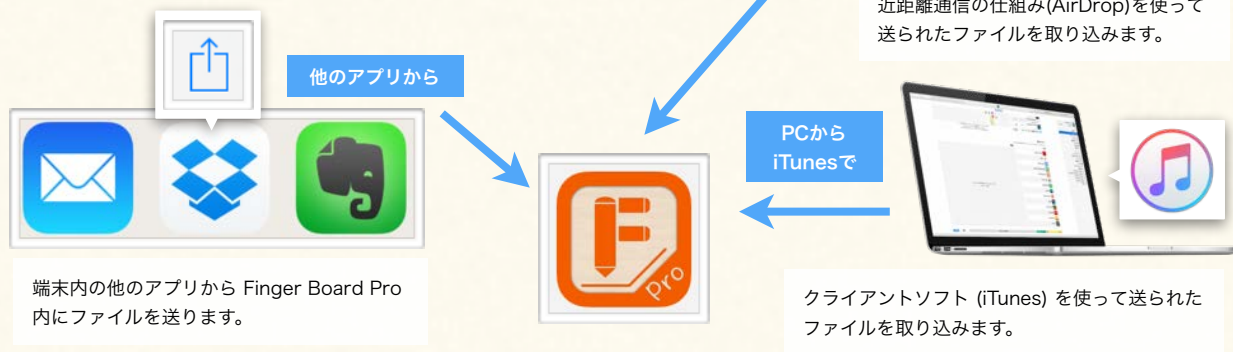
## 3. ファイル取り込みの手段と方法

### ファイル受信手段の概要

ファイルを受信する手段は複数あり、それぞれに特徴があります。これらの手段とそれぞれの特徴について確認します。

#### 【ファイルの受信方法について】

- (1)他のアプリから：端末内の他のアプリからファイルを取り込みます。オンライン上に保存されたファイルやメールで送信されたの添付ファイルを取り込むことができます。
- (2)他の端末からAirDropで：Apple社の製品同士はインターネット環境がなくても無線の近距離通信(AirDrop)でファイルの受け渡しが可能です。
- (3)PCからiTunesで：クライアントソフト(iTunes)経由でiPad内に取り込んだファイルを取り込むことができます。



### ファイルを受信して開いてみる

クラウドサービスを使ってオンライン上にファイルを保存する操作を確認します。(DropBoxを使った例を紹介します。予めDropBoxアプリを入れておきます。)

#### (1) メールの添付ファイルを取り込む

- ① メールの添付ファイルをクリックします。

- ② 送り先を選択するメニューが表示されるので、Finger Board Pro を選択します。

- ③ インポート処理の進捗が表示されるので、完了するまで待ちます。

- ④ インポートが完了すると、ファイルの展開確認メッセージが表示されます。



#### (2) AirDropで送られたファイルを取り込む

- ① AirDropで送られたファイルの受信完了を待ちます。

- ② 送り先を選択するメニューが表示されるので、Finger Board Pro を選択します。



#### 【受信したファイルの保存先・使用方法】

受信したファイルの保存先・使用法はファイルの種類によって異なります。

- (1)メインファイル：カードのデータが含まれたファイル全体のデータです。メインファイルリストに保存されます。
- (2)素材ファイル：リンク用の音声・動画・書類ファイルです。それぞれの素材ファイルリストに保存されます。
- (3)オブジェクト：カード内のオブジェクトのデータです。クリップボードに保存され、「コピーした項目の貼り付け」で任意のカード上に配置できます。(3E-1参照)
- (4)カード：カード自体のデータです。コピーされたカードとして受信され、任意のファイルにカードをペーストすることでファイル内に取り込みます。(1A-5参照)

## 1. ステージ設定

## ステージ設定パネル

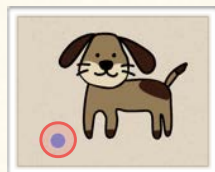
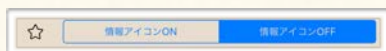
## 【ステージ設定パネル】

ステージ全体に対して行う各種設定を切り替えます。この設定はファイル単位ではなく、アプリ単位の設定となり、全てのファイルに対して同じように適用されます。また、このパネルから現在展開中のカードの状態を保存・復元することができます。



## (1) 埋め込み・リンク情報アイコンの表示

音声などの埋め込み・リンク(4D-1~4)をもつオブジェクトにアイコンを表示します。



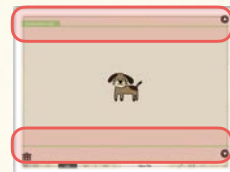
## (2) グリッド吸着

オブジェクトの移動時にグリッド線に沿って配置されるようになります。



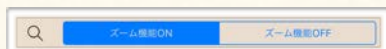
## (3) スマートフォン用サイズ

スマートフォンで表示する際に表示可能な領域をガイド表示します。



## (4) カードズーム機能

二本指でのピンチイン・ピンチアウトでカードを拡大/縮小する機能を切り替えます。



## (5) プレゼンテーション表示方式

プレゼンテーション表示(5A-3)を行う際のアニメーションの方式を設定します。



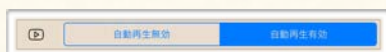
## (6) ポインタ設定

カード上のどこを触れているかを表示するポインタの種類を設定します。



## (7) 音声自動再生の無効化

自動再生が設定されたオブジェクトの自動再生を一時的に一括して無効にします。



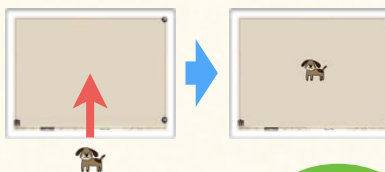
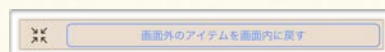
## (8) 支援用キーボード

学習モードでの使用をキーボードで行うための設定を切り替えることができます。



## (9) 画面外のアイテムを画面内に戻す

画面外に出てしまっただけ戻せなくなったオブジェクトを画面内に戻します。



## (10) ページ保存/復元

現在のページの状態を保存しておいて、後で復元できるようにします。



## (11) 設定のリセット

各種設定をアプリのインストール時の状態に戻します。(作成したデータは消えません。)



## Info

支援用キーボードのキー操作：

- ① 「←→」でフォーカスするオブジェクトの変更。
- ② 「ENTER」でフォーカス中のオブジェクトを選択。
- ③ 「SPACE」キーでフォーカスを解除。「↑↓」キーでページ移動。

# Chapter. 2

## オブジェクトの追加と配置

カード上にオブジェクトを配置していきます。  
また、オブジェクトを移動させたり、削除したりします。



## Contents

### A. カードにオブジェクトを追加する

1. オブジェクト追加パネルの概要
2. テキストの追加
3. 端末内の画像/写真の追加
4. アプリ内画像の追加
5. 線の追加

### B. オブジェクトを選択・移動・削除する

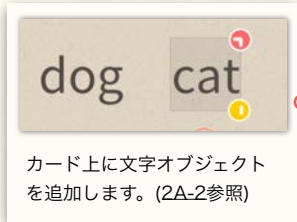
1. オブジェクトの選択
2. オブジェクトの移動・削除・やり直し

## 1. オブジェクト追加パネルの概要

## オブジェクト追加パネルの構成

カード上には、文字や画像など、さまざまなオブジェクトを追加・配置できます。ここでは、ページ上にオブジェクトを配置するためのオブジェクト追加パネルについて見ます。

## ① テキスト



## ③ アプリ内画像



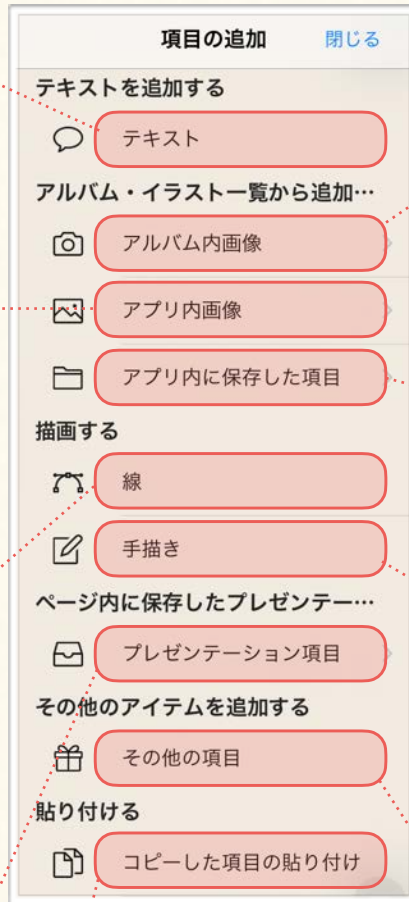
## ⑤ 線



## ⑦ プレゼンテーション項目

プレゼンテーション用に保存しておいたオブジェクトをカード上に追加したり、管理したりします。(5A-1参照)

## オブジェクト追加パネル



## ② アルバム内画像



## ④ アプリ内に保存した項目

アプリ内に保存しておいたユーザー作成のオブジェクトをカード上に追加したり、管理したりします。(3F-3参照)

## ⑥ 手描き

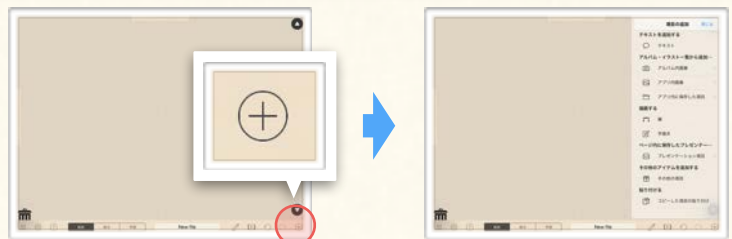


## ⑧ その他の項目

マグネットボックス(3D-4参照)やカードバック(5B-1参照)のようなツールオブジェクトをカード上に追加します。

## オブジェクト追加パネルを開く/閉じる

- ① 開く：ステージ右下の「+」アイコンをタップします。
- ② 閉じる：ステージの何もないところでタップするか、「閉じる」をタップします。



## 2. テキストの追加

## テキスト追加パネルの構成

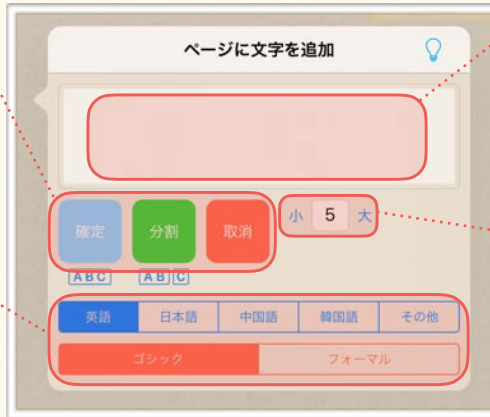
## テキスト追加ボタン：

「確定」ボタンをタップすると、カード上にテキストが追加されます。「分割」ボタンをタップすると、空白を入れた箇所でもテキストが分割されてカード上に追加されます。

## フォント設定ボタン：

言語を設定すると、その言語に応じたフォントに設定されます。(入力した言語と異なるフォントを選択すると、文字が正常に表示されません)

## テキスト追加パネル



## テキスト入力欄：

ここをタップすると、カード上にキーボードが現れます。キーボードでカード上に追加したい文字を入力します。

## テキストサイズ設定欄：

ここで、カード上に追加するテキストのサイズを調整します。テキストのサイズはカード上に追加された際に反映されます。(サイズは後から変更することも可能です。)

## カードへのテキストを追加してみる

カードにテキストを追加する方法について確認します。

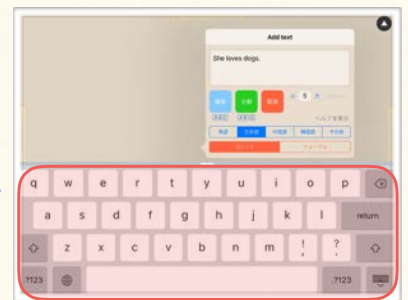
- ① オブジェクト追加パネルボタンをタップして、パネルを表示する。(オブジェクト追加パネルは、カード右端のハンドルをドラッグして表示させることもできます。)



- ② 「テキスト」を選択してテキスト追加パネルを表示する。



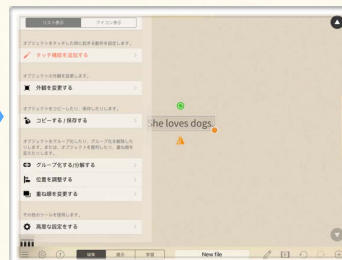
- ③ カード上に追加したい文字列をキーボードで入力する。



- ④ 確定ボタンをタップして入力を確定する



- ⑤ カード上にテキストが追加されたことを確認する。



## Info 1

テキスト追加パネルは、カード上の何も無いところをダブルタップして表示させることもできます。

## Info 2

一度カード上に追加した文字を再編集するには、文字の上で長押ししてください。テキスト編集パネルが現れて、文字を再編集できます。

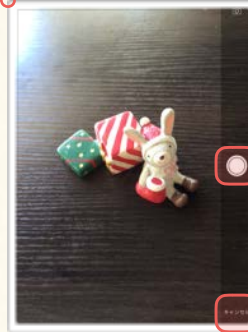
## 3. 端末内の画像/写真の追加

## アルバム画像追加時の画面

iPad / iPhone のカメラで撮った写真などの画像の追加時の画面を確認します。

## 画像追加パネル

**写真：**  
ここに iPad / iPhone 内に保存された写真の一覧が表示されます。写真を選ぶと、カード上に追加できます。



**シャッターボタン：**  
ここをタップすると、写真が撮影されます。

**キャンセルボタン：**  
撮影をキャンセルします。

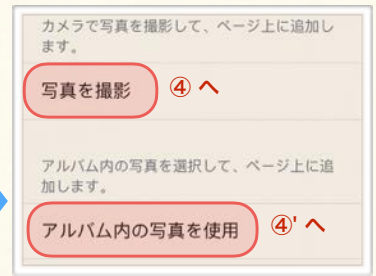
## アルバム内画像/撮影した写真をカードに追加してみる

画像をカード上に追加する手順を確認します。

② 「アルバム内画像」を選択して画像追加パネルを表示する。

③ その場で写真を撮影する場合は「写真を撮影」を、アルバム内にある画像を選択する際は「アルバム内の写真を使用」を選択する。

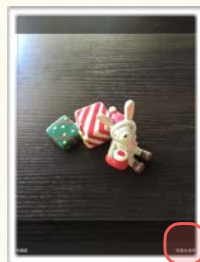
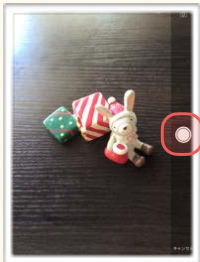
① オブジェクト追加パネルボタンをタップして、パネルを表示する。(オブジェクト追加パネルは、カード右端のハンドルをドラッグして表示させることもできます。)



④ 撮影対象を画面の真ん中に表示させて、シャッターボタンをタップする。

⑤ 「写真を使用」をタップする。

⑥ カード上に写真が追加されていることを確認する。



④' 追加したい写真が入っているカテゴリを選択する。

⑤' 追加したい写真を選択する。

⑥' カード上に写真が追加されていることを確認する。



## Info 1

カメラロールの中には、iPad のカメラで撮った画像だけでなく、インターネット上からダウンロードした画像なども保存しておけるので、これらの画像を Finger Board 内で利用することができます。(Safari 上で表示した画像を長押しするとカメラロールに保存できます。)

## Info 2

「写真」アプリの編集機能を使えば、カメラロール内の画像の要らない部分をカットして使用することができます。

## 4. アプリ内画像の追加

## アプリ内画像追加時の画面

アプリには、予め多くのイラスト(アプリ内画像)が準備されています。ここでは、アプリ内画像使用時の画面を確認します。

## アプリ内画像サムネイル：

アプリ内画像リストから項目を選択すると、画像のサムネイルが表示されます。画像をカード上に追加するには、サムネイルをドラッグします。

## 分解可能イラストアイコン：

このアイコンのあるイラストは、パーツに分解することができます。



## タグ選択パネル：

ここでタグを選択すると、当該のカテゴリの画像がリスト表示されます。

## アプリ内画像リスト：

選択中のタグのカテゴリに属するイラストがリスト表示されます。

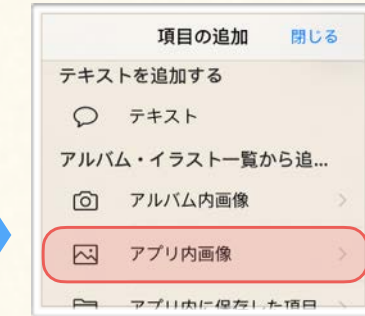
## 見出し検索バー：

この上に指を乗せてスライドさせると、該当の文字から始まる項目にジャンプすることができます。

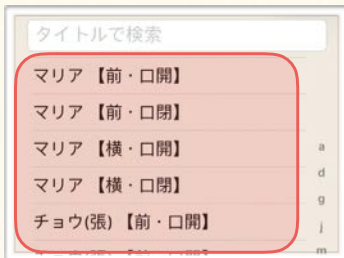
## カードにアプリ内画像を追加してみる

アプリ内画像をカード上に追加する手順を確認します。

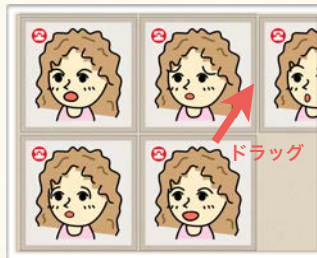
- ① オブジェクト追加パネルボタンをタップして、パネルを表示する。(オブジェクト追加パネルは、カード右端のハンドルをドラッグして表示させることもできます。)



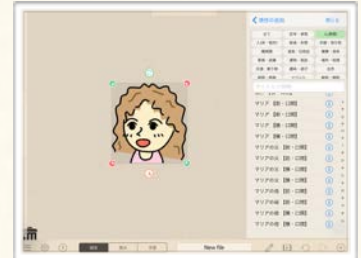
- ④ リストから項目を選択して、サムネイルを表示させる。



- ⑤ サムネイルをドラッグしてカード上の追加したいところでドロップする。



- ⑥ カード上に画像が追加されていることを確認する。



## Info

磁石マークのついたイラストはカードに追加した後で各パーツに分解できます。分解したイラストを他のイラストと組み合わせてオリジナルのイラストを作ったりできます。分解するには、画像の上で長押しをします。分解したイラストは、後でグループ化(3D-2)することで、またひとつのオブジェクトに戻すことができます。

## 5. 線の追加

## 線の設定の概要

カード上に、線を描画することができます。線は描画後に変形させたり、先端に矢印をつけたりすることができます。

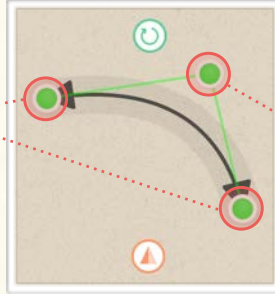
## 先端アイコン：

このアイコンをドラッグすると、線の線を自由に引き延ばしたり、線の角度を変えたりすることができます。また、このアイコンをタップすると、先端設定パネルが表示されます。

## 変形モード切り替えボタン：

線の先端の変形モードを切り替えることができます。

- \* **自由変形モード**：線の角度を自由な角度に設定できます。
- \* **水平・垂直固定モード**：線の先端が逆側の先端と水平になるか、垂直になるようにのみ設定できます。



## 曲線制御アイコン：

このアイコンをタップすると、直線モードと曲線モードの切り替えができます。

- \* **直線モード**：線が直線になります。曲線制御アイコンが赤色で表示されます。
- \* **曲線モード**：曲線制御アイコンをドラッグすることで、線を曲線にすることができます。アイコンが緑色で表示されます。

## 先端形状ボタン：

先端の矢印の有無を選択できます。



## 線を追加して編集する

ここでは、線を描画した上で、長さや角度を調整したり、先端に矢印をつけたり、線を曲線にしたりする方法を確認します。

## (1) 線をページ上に追加する

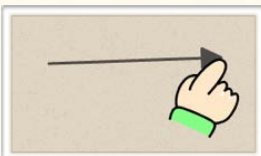
- ① オブジェクト追加パネルボタンをタップして、オブジェクト追加パネルを表示する。
- ② 「線」を選択して、文字がオレンジ色になったことを確認する。



- ③ カード上に指を置いて線を描きたい方向にスライドさせる。

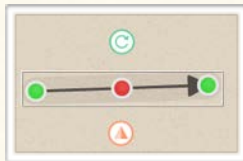


- ④ 線が好きな長さになったら、指を離す。



## (2) 線の長さ・角度を調整する

- ① 線をタップして選択状態にする。



- ② 先端アイコン上に指を置いて、スライドさせる。

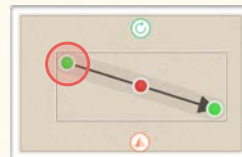


- ③ 線が好きな角度、長さにして、指を離す。

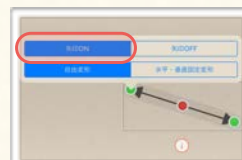


## (3) 線の先端に矢印をつける

- ① 線を選択状態にする。
- ② 先端アイコンをタップして先端設定パネルを表示する。



- ② 「矢印ON」を選択する。

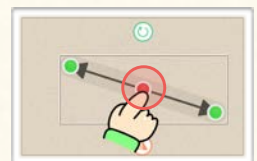


- ③ 先端に矢印が付いていることを確認する。

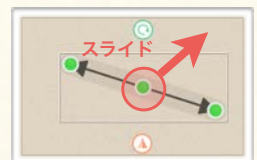


## (4) 線を曲線にする

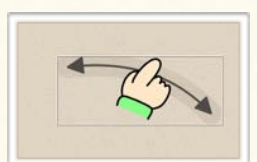
- ① 曲線制御アイコンをタップする。



- ② 曲線制御アイコンが緑色になったことを確認する。



- ③ 曲線制御アイコンをドラッグして、線を曲げる。



## Info

線の色や太さは、通常のオブジェクトの色を変えたり、サイズを変えたりするのと同じ方法で変えることができます。詳しくは3B-1を参照してください。



## 1. オブジェクトの選択

## オブジェクト選択中画面

オブジェクトを編集したり、複数のオブジェクトをまとめて操作するには、オブジェクトを選択します。オブジェクト選択時の画面構成を確認します。

**選択中オブジェクト：**  
選択されているオブジェクトは背景がグレーになります。

【オブジェクトが選択できない！】  
オブジェクトが選択できない時は、モードが「提示モード」や「学習モード」(1B-2)になっていないか確認してください。

Info 1



**ツールパネル：**  
オブジェクトを選択すると、オブジェクト編集用のパネルが表示されます。オブジェクトの選択が解除されるとツールパネルは非表示になります。ツールパネルについては、3A-1を参照ください。

## オブジェクトの選択操作の例

オブジェクトの選択は、タップでひとつずつ行う方法と指をスライドさせて範囲選択で行う方法があります。これらの方法を確認します。

## (1) ひとつずつ選択する場合

- ① 選択するオブジェクトをタップします。
- ② 複数のオブジェクトを選択する場合は、続けて別のオブジェクトをタップします。



## (2) まとめて選択する場合

- ① カードの何も無いところから指をスライドさせます。
- ② 白い四角形に選択されたオブジェクトがかかるようにして、指を離します。



## オブジェクトの選択解除操作の例

オブジェクトの解除は、選択中オブジェクトのタップでひとつずつ解除する方法と、一気に解除する方法とがあります。これらの方法を確認します。

## (1) ひとつずつ選択解除する場合

- ① 選択を解除するオブジェクトをタップします。
- ② オブジェクトの選択が解除されたことを確認します。



## (2) まとめて選択解除する場合

- ① カードの何も無いところをタップします。
- ② 全てのオブジェクトの選択が解除されていることを確認します。



Info 2

オブジェクトを選択しようとした時に、ツールパネルが邪魔で選択できない時があります。このような時は、ツールパネルをドラッグして移動させるか、画面端に格納してしまってください。この操作の手順については3A-1を参照ください。

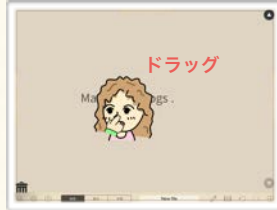
## 2. オブジェクトの移動・削除・やり直し

## オブジェクトを移動する

オブジェクトはひとつずつ移動する方法と、複数まとめて移動する方法があります。以下では、これらの方法について確認します。

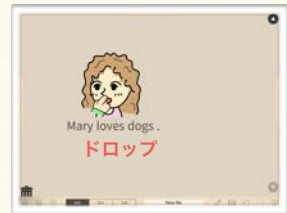
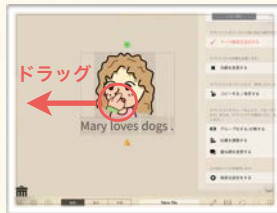
## (1) ひとつずつ移動する場合

- ① 移動させたいオブジェクトの上に指を置いて、ドラッグを開始します。
- ② オブジェクトを目的の位置までドラッグします。
- ③ 目的の位置で指を離して、オブジェクトをドロップします。



## (2) まとめて移動する場合

- ① 移動させたいオブジェクトを複数選択します。
- ② 選択しているオブジェクトの上に指を置いて、ドラッグを開始します。
- ③ 目的の位置で指を離してオブジェクトをドロップします。



## オブジェクトを削除する

オブジェクトの削除は、オブジェクトをゴミ箱にドロップすることで行えます。以下では、この手順について確認します。

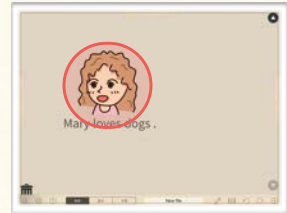
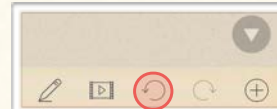
- ① 削除したいオブジェクトの上に指を置いて、ドラッグを開始します。
- ② ゴミ箱の上までドラッグして、ゴミ箱のフタが開いたことを確認します。
- ③ そのまま指を離してドロップすると、オブジェクトがゴミ箱に吸い込まれます。



## 編集・削除のやり直し

オブジェクトの編集や削除、追加は「やり直し」機能で取り消すことができます。以下では、この方法について確認します。

- ① 一旦、オブジェクトを削除してみます。
- ② 画面右下のやり直しボタン(左向き矢印アイコン)をタップします。
- ③ オブジェクトがひとつ前の状態に戻っていることを確認します。



## Info

操作のやり直しは、削除操作だけでなく、他の編集操作についても有効です。

# Chapter. 3

## オブジェクトの編集

カード上に配置したオブジェクトを編集します。  
また、編集用の各ツールを使用します。



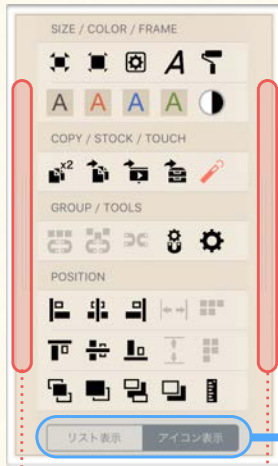
## Contents

- A. ツールパネルの操作
  - 1. ツールパネルの概要
- B. オブジェクトの外観を変える
  - 1. サイズ・色・フォント
  - 2. 枠・下線
  - 3. オブジェクトの変形
- C. オブジェクトの配置を調整する
  - 1. 整列・重ね順
  - 2. 配置補助ツール
- D. グループオブジェクトとマグネットボックス
  - 1. グループとマグネットボックスの概要
  - 2. グループ化とグループ解除
  - 3. グループ編集機能
  - 4. マグネットボックス
- E. その他の編集機能
  - 1. 文字・自動整列グループ整列方法
  - 2. 高度な設定
- F. 編集補助機能を使う
  - 1. コピー/貼り付け
  - 2. 外観情報のコピー/ペースト

## 1. ツールパネルの概要

## ツールパネルの構成

オブジェクトを編集する際には、ツールパネルから操作を行います。以下では、ツールパネルの構成やモードについて確認します。



## アイコンモード

## ツールパネルのモード切替：

ツールパネルのモードをアイコンモードとリストモードに切り替えられます。

(1) リストモードは操作内容がリスト形式になっているので操作が分かりやすいですが、必要な手順が多くなります。

(2) アイコンモードはアイコンの意味を覚える必要がありますが、操作の手順が少なく済みます。

## リストモード



## ドラッグ用ハンドル：

パネルの端のハンドルをドラッグすると、パネルを移動させたり、一時的に画面端に格納したりすることができます。

## ツールパネルを操作してみる

ツールパネルは、編集操作の邪魔にならないように移動させたり、隠したりできます。また、好みに応じて2つのモードを使い分けられます。

## (1) ツールパネルの移動

- ① パネルの端をドラッグする。



- ② 目的の箇所までドロップする。



## (2) ツールパネルの格納

- ① ツールパネルをドラッグします。



- ② 画面端でドロップすると、画面端に格納されます。



## (3) ツールパネルのモード変更

- ① 「アイコン表示」をタップします。



- ② ツールパネルがアイコンモードに変更されたことを確認します。



オブジェクトを選択してもツールパネルが現れない場合は、カード端に格納されてしまっていないかどうか確認してみてください。

Info

## 1. サイズ・色・フォント

### 外観設定パネルの構成

#### サイズの変更：

オブジェクトのサイズを拡大・縮小します。一度タップする度に、25%の比率で拡大・縮小されます。

#### 文字色の変更：

テキストの色を変更します。色は「黒・赤・青・緑」の中から選べます。一番右のアイコンをタップすると、色が明暗反転します。

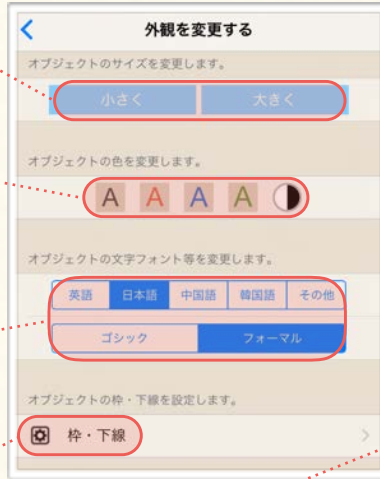
#### フォントの変更：

テキストのフォントを変更します。フォントは「ゴシック・フォーマル」の二種類から選択することができます。

#### 枠・下線の設定：

枠・下線設定パネルを表示します(詳しくは3B-2を参照)。

オブジェクトの外観を変更するには、ツールパネル内に「外観設定パネル」を表示して操作をします。ここでは外観設定パネルの構成について確認します。



#### 文字・自動整列グループの整列方法の指定：

詳しくは3E-1を参照してください。



#### ふりがな設定：

漢字にふりがなを振ります。

#### 外観情報のコピー/ペースト

詳しくは3F-2を参照してください。

### 文字の色・サイズ・フォントを変えてみる

外観の変更は、複数オブジェクトに対して同時に行うこともできます。(複数オブジェクトの選択方法は2B-1を参照)

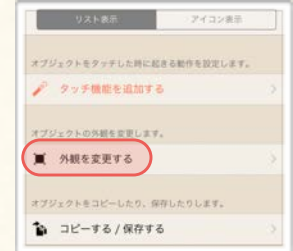
また、サイズの変更は、変形アイコンを使って行うこともできます。(3B-3を参照)

Info

① 編集したいオブジェクトを選択してツールパネルを表示する。



② ツールパネルの中から「外観を変更する」を選択する。



③ 「大きく」ボタンをタップする。



④ 赤い「A」マークをにタップする。



⑤ 「フォーマル」ボタンをタップする。



サイズを大きく



色を赤に



フォーマルフォントに



オブジェクトのサイズや色を変えたり、装飾を施す方法を解説します。

## 2. 枠・下線

### 枠・下線設定パネルの構成

#### 枠の設定：

オブジェクトの周りの枠線を表示したり非表示にしたりすることができます。  
色アイコンをタップすると、枠線の色を変更できます。  
太さスライダーをドラッグすると、枠線の太さを変更することができます。  
矢印スイッチをオンにすると、枠線を吹き出し風にすることができます。

#### 下線の設定：

オブジェクト下の下線を表示したり非表示にしたりすることができます。  
色アイコンをタップすると、下線の色を変更できます。  
太さスライダーをドラッグすると、下線の太さを変更することができます。



#### 枠・背景のサイズ調整方法設定：

オブジェクト枠・背景のサイズ調整方法を設定します。  
・自動サイズ：オブジェクトのサイズに合わせて枠・背景サイズが設定されます。  
・固定サイズ：任意に枠・背景サイズを設定することができます。

#### 背景の設定：

オブジェクトに角丸四角形の背景を表示したり非表示にしたりすることができます。  
色アイコンをタップすると、背景の色を変更できます。  
透過度スライダーをドラッグすると、背景の透過度を変更することができます。

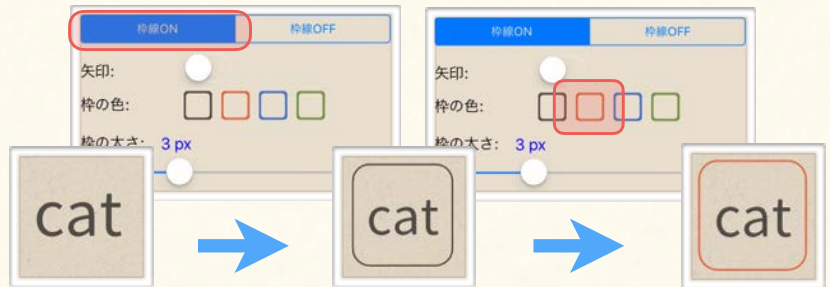
### 枠線を設定してみる

オブジェクトに枠線を設定して色を変更する手順・枠サイズを変える手順を確認します。

- ① 枠線ボタンを「ON」にする。
- ② 色アイコン(赤)をタップする。

#### (1) オブジェクトに枠線を表示する

- ① 以下の手順で、枠・下線設定パネルを表示する。
  - a. オブジェクトを選択して、ツールパネルを表示。
  - b. 「外観を変更する」を選択して、外観設定パネルを表示。
  - c. 「枠・下線」を選択して枠・下線設定パネルを表示。

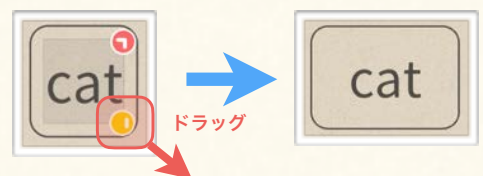


#### Info

枠/背景/下線はテキストだけでなく、画像やグループオブジェクトにも設定できます。

#### (2) 枠線のサイズを自由に調整する

- ① 上の手順を参考にして、オブジェクトに枠線を設定しておく
- ② ツールパネルに枠・下線設定パネルを表示して、サイズ調整スイッチを「固定サイズ」にする。
- ③ オブジェクトを選択して、右下の黄色のアイコンをドラッグする。
- ④ 好みのサイズになったら指を離してドロップする。



オブジェクトのサイズや色を変えたり、装飾を施す方法を解説します。

### 3. オブジェクトの変形

#### 変形アイコン

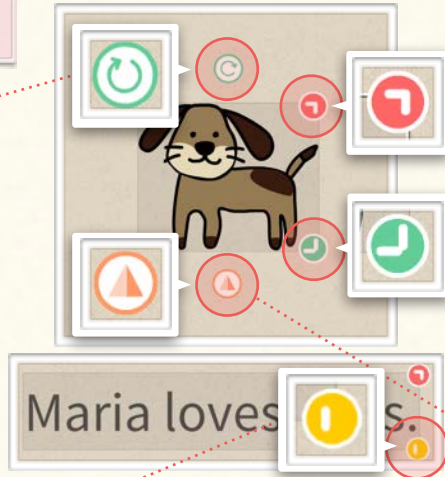
##### 角度調整アイコン：

角度調整アイコンをドラッグすると、オブジェクトを回転させることができます。

角度の調整モードには (a) 「自由設定」と (b) 「段階設定」があります。角度調整アイコンをタップすると、角度の調整モードを切り替えることができます。

(a) **自由調整**：アイコンが緑色になっている時は角度が自由に設定されます。

(b) **段階調整**：アイコンが赤色になっている時は角度が5度ずつ調整されます。



##### サイズ調整アイコン：

オブジェクト四方の赤丸・緑丸アイコンをドラッグすると、オブジェクトのサイズを変更することができます。

角度調整アイコン同様、タップすると**自由調整**と**段階調整**を切り替えることができます。

(a) **縦横比率維持調整**：オブジェクトの縦横比を維持したままサイズを変更できます。

(b) **縦横比率自由調整**：オブジェクトの縦横比を自由に変更できます。オブジェクトを縦長、横長にした時に使います。

##### 改行調整アイコン：

このアイコンをドラッグすると、テキストの改行位置が調整できます。

##### 反転アイコン：

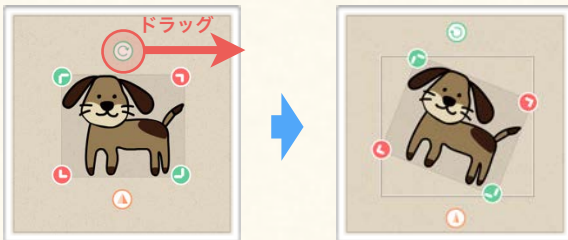
このアイコンをタップすると、オブジェクトを左右反転することができます。

#### 変形アイコンで変形してみる

変形アイコンを使ってオブジェクトを変形する手順を確認します。

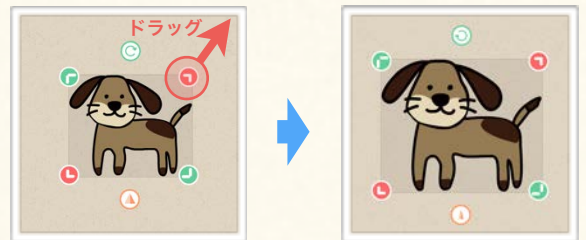
##### (1) オブジェクトを回転する

- ① オブジェクトを選択して、変形アイコンを表示させます。
- ② 角度調整アイコンを横にドラッグします。
- ③ 画像が回転していることを確認します。



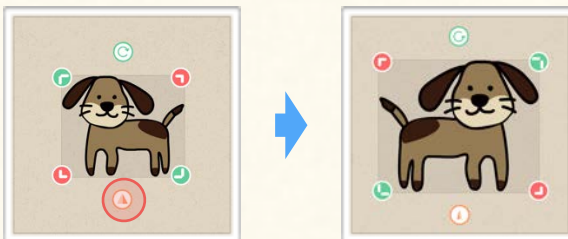
##### (2) オブジェクトを拡大する

- ① オブジェクトを選択して、変形アイコンを表示させます。
- ② サイズ調整アイコンを横にドラッグします。
- ③ 画像が拡大されていることを確認します。



##### (3) オブジェクトを反転する

- ① オブジェクトを選択して、変形アイコンを表示させます。
- ② 反転アイコンをタップします。
- ③ 画像が反転していることを確認します。



##### (4) テキストの改行位置を調整する

- ① オブジェクトを選択して、変形アイコンを表示させます。
- ② 改行調整アイコンを左にドラッグします。



- ③ 改行位置が変更されていることを確認します。



オブジェクトの重ね順を変えたり、きれいに整列させたりする方法を解説します。

## 1. 整列・重ね順

### 位置調整パネルと重ね順調整パネル

オブジェクトの重ね順を設定したり、オブジェクトをきれいに整列させたりするパネルの使い方について確認します。

#### (1) 位置調整パネル(横)



#### 寄せ位置の調整:

オブジェクトの寄せ位置を合わせます。

#### 間隔の調整:

オブジェクトの間隔を合わせます。

#### 一列に整列:

オブジェクトを一列に整列します。

#### (2) 位置調整パネル(縦)



#### (3) 重ね順調整パネル



#### 前面へ移動:

オブジェクトを前面へ移動します。

#### 背面へ移動:

オブジェクトを背面へ移動します。

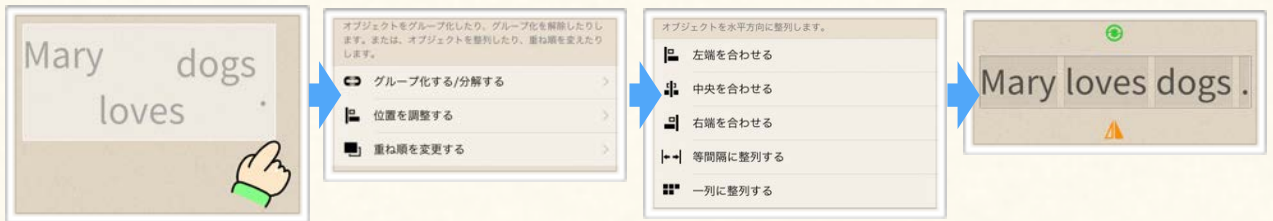
### Info

位置を細かく設定する方法には、位置調整パネルを使う以外に、「外観情報のコピー/ペースト」(3F-2)や「グリッド吸着」(1D-1)、「配置補助ツール」(3C-2)を使う方法があるので、用途に応じて使い分けてください。

### 整列機能を使ってみる

整列機能を使って、オブジェクトを横一列に整列してみます。

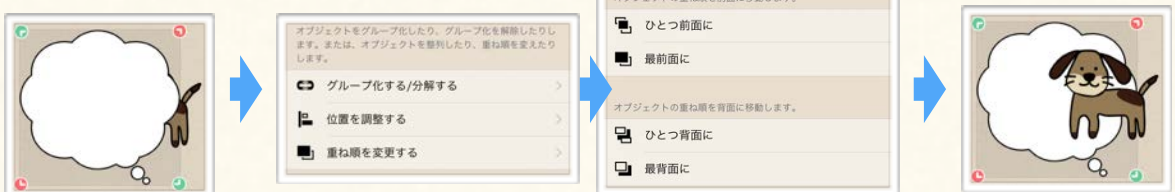
- ① 整列させるオブジェクトを選択して、ツールパネルを表示する。
- ② 「位置を調整する」を選択して、位置調整パネルを表示する。
- ③ 「一列に整列する」(横位置)を選択する。
- ④ 選択したオブジェクトが一列に整列されていることを確認する。



### 重ね順の調整機能を使ってみる

重ね順変更機能を使って、オブジェクトの重ね順を変更してみます。

- ① 前面にあるオブジェクトを選択して、ツールパネルを表示する。
- ② 「重ね順を変更する」を選択して重ね順調整パネルを表示する。
- ③ 「最背面に」を選択する。
- ④ 選択したオブジェクトが背面に回ったことを確認する。





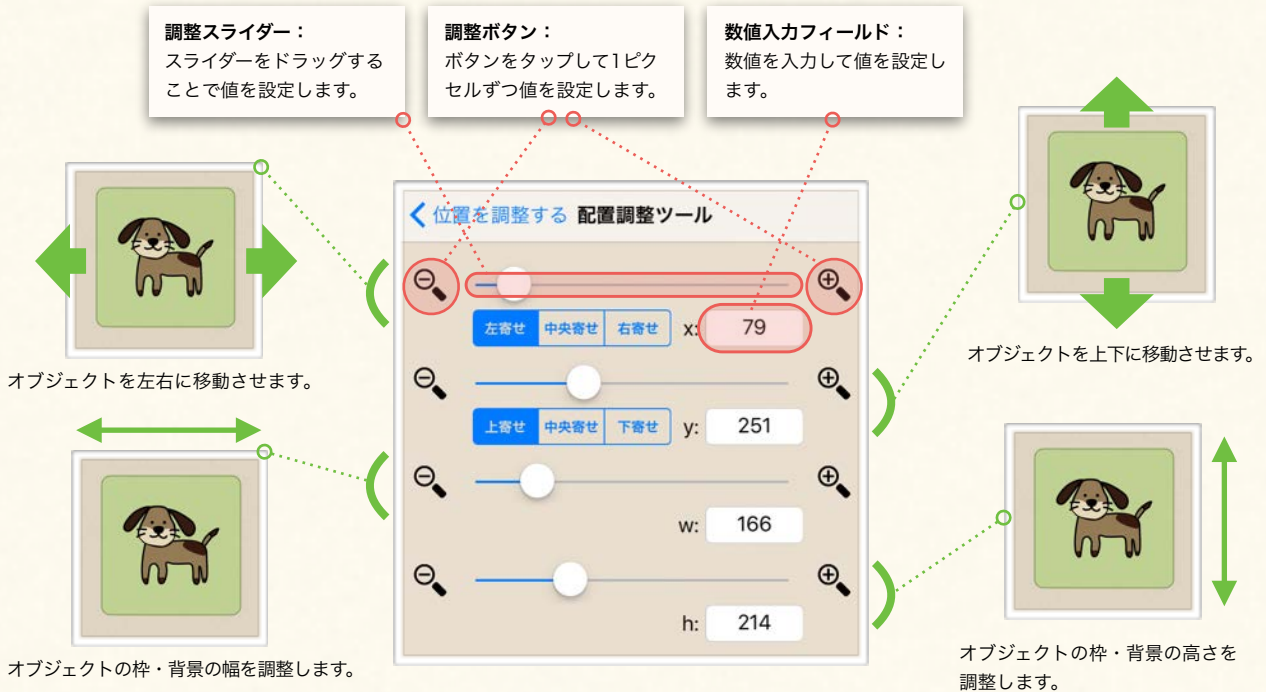


オブジェクトをより便利に編集するための様々なツールについて解説します。

## 2. 配置補助ツール

### 配置補助パネルの画面構成

配置補助パネル内のツールを使うと、オブジェクトの表示位置や枠サイズなどをピクセル単位で細かく調整することが可能です。



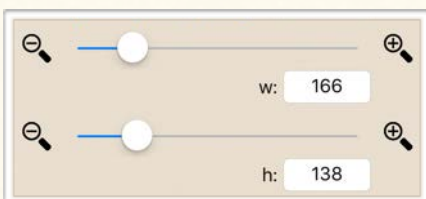
### 配置補助ツールの使用例

配置補助ツールを使って、オブジェクトの位置を調整したり、枠・背景サイズを調整したりしてみます。

- ① 位置を調整するオブジェクトを選択して、ツールパネルを表示する。
- ② 「位置・サイズ設定」を選択して配置補助パネルを表示させる。
- ③ 配置補助パネル内の横位置調整スライダーを右にドラッグする。(もしくは、スライダー右の「+」マークの虫眼鏡アイコンをタップする。)
- ④ オブジェクトが右側に移動したことを確認する。



- ⑤ 配置補助パネル内の幅調整スライダーを(もしくは、スライダー右の「+」マークの虫眼鏡アイコンをタップする。)
- ⑥ オブジェクトの枠・背景の幅が拡大したことを確認する。



#### Info

枠・背景サイズを変更するには、枠・下線設定パネルで枠・背景のサイズ調整方法を「固定サイズ」に設定しておく必要があります。詳しくは3B-2を参照ください。

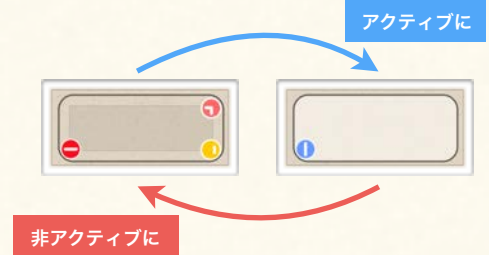
## 1. グループとマグネットボックスの概要

## グループ/マグネットボックスについて

## 【マグネットボックスとグループオブジェクト】

マグネットボックス、及びグループオブジェクトは Finger Board の最も大きな特徴のひとつです。マグネットボックス/グループオブジェクトを**アクティブ**な状態にしており、**学習モード/提示モード**で動作させることで、複雑な設定をすることなしにドラッグ操作によるクイズや、滑らかな移動アニメーションによる提示・解説のためのタッチ教材を作成することができます。

Finger Board Pro でタッチ端末ならではのドラッグ操作を生かした教材を作成するのに必要なマグネットボックス/グループオブジェクトの概要について見ます。



\* 任意の場所にオブジェクトを配置するよ  
うな問題を作って、正誤判定をする。

\* ボックス内に自由にオブジェクトを追加  
& 削除して、正誤判定をする。

\* ボックス内の項目を滑らかなアニメー  
ションで自由に並べ替える。

## Info

アクティブなマグネットボックス/グループオブジェクトを学習モード時の移動操作制限や複製ドラッグ機能と組み合わせると、工夫次第で多様なタイプの教材を自由に作成することができます。

学習モードでの移動操作の特徴については、詳しくは1B-3を、複製ドラッグについては3E-2を、正誤判定の設定方法については4C-3を参照ください。

## 2. グループ化とグループ解除

## グループ設定パネル

オブジェクトをグループ化すると、複数のオブジェクトをひとつのオブジェクトとして操作できます。ここでは「グループ化設定パネル」について確認します。

**(通常)グループ化：**

「グループ化」を選択すると、オブジェクトがグループ化されます。グループ化されたオブジェクトはひとつのオブジェクトとして操作できます。

**自動整列グループ化：**

「自動整列グループ化」を選択すると、オブジェクトが自動的に整列された状態でグループ化されます。整列の方法については整列方法設定パネル(3C-2参照)で設定できます。

**グループ解除：**

「グループ解除」を選択すると、グループ化が解除され、個々のオブジェクトが別々のオブジェクトに戻ります。

## グループ化/グループ解除操作の例

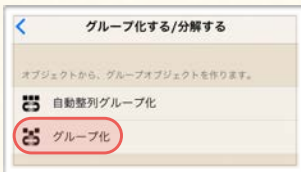
オブジェクトから通常のグループを作成する手順・自動整列グループを作成する手順・グループ化を解除する手順について確認します。

**(1) (通常)グループ化**

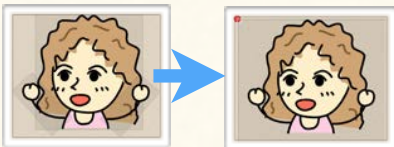
- ① グループ化したいオブジェクトを選択して、ツールパネルを表示します。
- ② 「グループ化する/分解する」を選択して、グループ設定パネルを表示します。



- ③ 「グループ化」を選択します。



- ④ 選択したオブジェクトがグループ化されていることを確認します。

**(2) 自動整列グループ化**

- ① 自動整列グループ化したいオブジェクトを選択して、ツールパネルを表示します。
- ② 「グループ化する/分解する」を選択して、グループ設定パネルを表示します。
- ③ グループ設定パネル内で「自動整列グループ化」を選択します。



- ④ 整列方法を設定して「確定」します。(整列方法の詳細は3E-1参照)
- ⑤ 選択したオブジェクトが整列された状態でグループ化されていることを確認します。

**(3) グループ解除**

- ① グループ解除したいオブジェクトを選択して、ツールパネルを表示します。
- ② 「グループ化する/分解する」を選択して、グループ設定パネルを表示します。



- ③ 「グループ解除」を選択します。



- ④ 選択したオブジェクトのグループ化が解除されていることを確認します。





グループオブジェクトの作り方やグループ解除の方法、マグネットボックスの使い方を解説します。

### 3. グループ編集機能

#### グループオブジェクトの編集機能

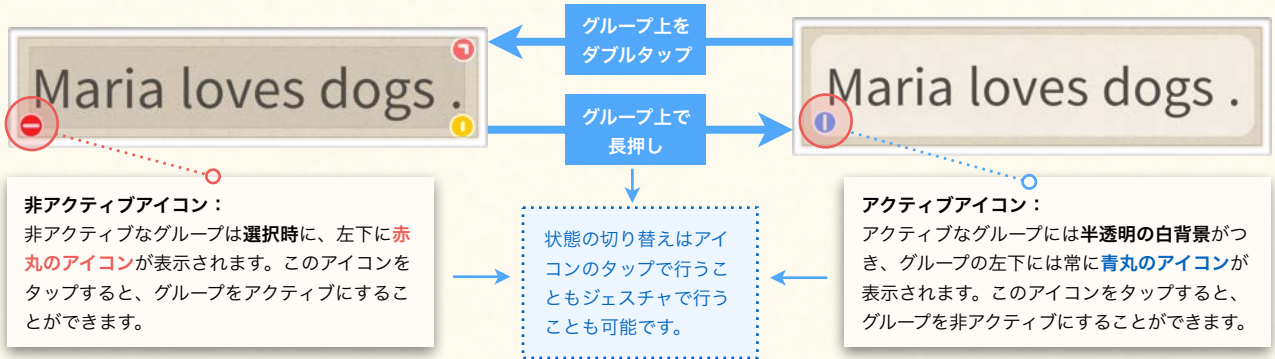
グループオブジェクトは、アクティブ/非アクティブを切り替えることによって、柔軟に再編集することができます。また、アクティブ状態を維持しておくことで、さまざまな用途に活用することができます。以下では、グループの状態切り替えについて確認します。

##### 【非アクティブなグループ】

非アクティブなグループはひとつのオブジェクトとして扱われ、グループの中の要素を個別に編集したり、グループから出し入れしたりすることはできません。

##### 【アクティブなグループ】

アクティブなグループはグループの中の要素を個別に編集したり、グループの要素を追加したり、除外したり、配置を換えたりすることができます。



##### 非アクティブアイコン：

非アクティブなグループは選択時に、左下に赤丸のアイコンが表示されます。このアイコンをタップすると、グループをアクティブにすることができます。

##### アクティブアイコン：

アクティブなグループには半透明の白背景がつき、グループの左下には常に青丸のアイコンが表示されます。このアイコンをタップすると、グループを非アクティブにすることができます。

#### グループオブジェクトを編集してみる

グループのアクティブ状態を切り替えて、オブジェクトを再編集する手順を確認します。

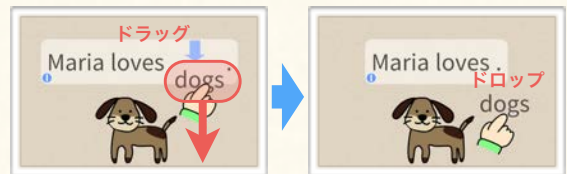
##### (1) グループをアクティブにする

- ① オブジェクトを長押しするか、選択して赤丸アイコンをタップする。



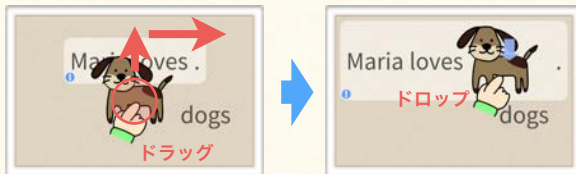
##### (2) 要素をグループから除外する

- ② 除外したいオブジェクトをドラッグして、グループ外でドロップする。



##### (3) 要素をグループに追加する

- ③ 追加したいオブジェクトをドラッグして、グループ内でドロップする。



##### (5) 要素を個別に編集する

編集したいオブジェクトを選択して編集する。



##### (6) 要素を非アクティブに戻す

- ⑤ オブジェクトをダブルタップするか、青丸アイコンをタップする。



##### Info 1

グループがアクティブな状態の時にグループ全体を選択したい場合はグループを範囲選択してください。(範囲選択については2B-2)

通常グループの要素をグループから除外する際は、少し勢いをつけて、要素をグループの領域外へ出して(ドラッグして)ください。

##### Info 2



グループオブジェクトの作り方やグループ解除の方法、マグネットボックスの使い方を解説します。

## 4. マグネットボックス

### マグネットボックスについて

#### 【非アクティブなマグネットボックス】

非アクティブなボックスはひとつのオブジェクトとして扱われ、ボックスの中の要素を出し入れしたり個別に編集したりすることはできません。



#### 非アクティブアイコン：

非アクティブなマグネットボックスを選択すると、左上に赤丸のアイコンが表示されます。このアイコンをタップすると、ボックスをアクティブにすることができます。

#### 【アクティブなマグネットボックス】

アクティブなマグネットボックスはボックスの中の要素を出し入れしたり、配置を換えたり、個別に編集したりすることができます。



#### アクティブアイコン：

アクティブなボックスには半透明の白背景がつき、ボックスの左上には常に青丸のアイコンが表示されます。このアイコンをタップすると、ボックスを非アクティブにすることができます。

グループ上を  
ダブルタップ

グループ上で  
長押し

状態の切り替えはアイコンのタップで行うこともジェスチャで行うことも可能です。

### マグネットボックスの追加をして編集してみる

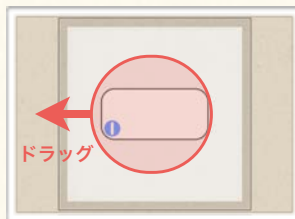
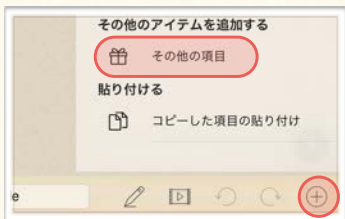
マグネットボックスをカード上に追加して外観を変える手順を確認します。

#### Point !

マグネットボックスにオブジェクトを追加・除外したり、アクティブ状態を切り替える方法は自動整列グループと同じのため、ここでは解説を省略します。詳しくは3D-3を参照ください。

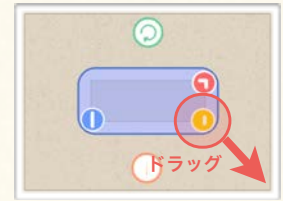
#### (1) マグネットボックスをカード上に追加する

- ① オブジェクト追加パネルボタンをタップして、オブジェクト追加パネルを表示する。
- ② 「その他の項目」をタップして、オブジェクトのサムネイルを表示させる。
- ③ マグネットボックスをドラッグしてカード上にドロップする。



#### (2) マグネットボックスの外観を編集する

- ④ マグネットボックスを選択してツールパネルを表示し、「外観の編集」を選択する。
- ⑤ 「枠・下線の編集」を選択して、ボックスの枠線や背景を設定する。
- ⑥ ボックス右下の黄色のアイコンをドラッグして、サイズを調整する。



色を変更



サイズを変更



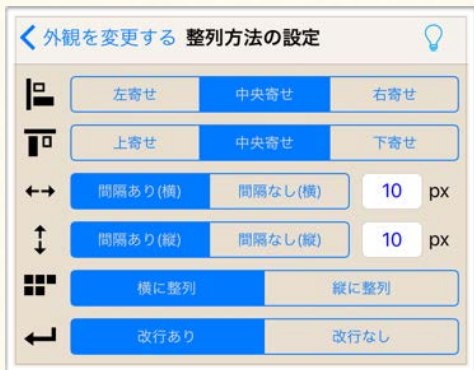


オブジェクトに設定することのできる様々な応用機能や、その他の設定について解説します。

## 1. 文字・自動整列グループ整列方法

### 整列方法の種類

#### 整列方法設定パネル



- (1)
- (2)
- (3)
- (4)
- (5)
- (6)

#### 【整列方法の設定】

オブジェクトの中で、文字オブジェクトと自動整列グループについては、オブジェクトの構成要素である文字・グループ要素をどのように整列するかを設定することができます。これらの設定は外観設定パネル内(3A-1)にある整列方法設定パネルで行います。ここでは、整列方法設定パネル内で行える設定について確認します。



外観設定パネル

#### (1) 寄せ位置(横方向)

オブジェクト内の各項目(文字)の寄せ位置を左寄せ・中央寄・右寄せから選択します。



#### (2) 寄せ位置(縦方向)

オブジェクト内の各項目(文字)の寄せ位置を上寄せ・中央寄・下寄せから選択します。



#### (3) 間隔(横方向)

オブジェクト内の各項目(文字)の間の間隔の有無や間隔の幅を設定します。



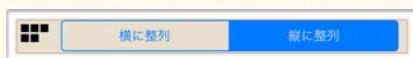
#### (4) 間隔(縦方向)

オブジェクト内の各項目(文字)の間の間隔の有無や間隔の幅を設定します。



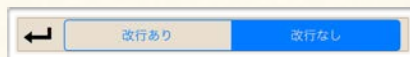
#### (5) 整列方向

オブジェクト内の各項目(文字)を横方向に整列するか、縦方向に整列するかを設定します。



#### (6) 改行

オブジェクト内の各項目(文字)を一定の地点で改行するかどうかを設定します。(改行ポイントの設定方法は3B-3を参照ください。)



#### Info

自動整列グループ/マグネットボックスの寄せ位置を変えると、それに応じてグループ/マグネットボックスの枠が広がる方向も変わります。



オブジェクトに設定することのできる様々な応用機能や、その他の設定について解説します。

## 2. 高度な設定

### 高度な設定の各機能

#### 高度な設定パネル

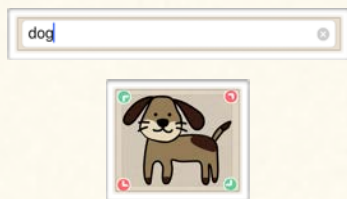
- (1)
- (2)
- (3)
- (4)
- (5)
- (6)
- (7)
- (8)
- (9)

#### 【高度な設定】

オブジェクトには、ここまで見たような機能の他にも様々な便利機能を設定することができます。特に、クイズ形式の問題などを作成する際に活用できる機能が多く準備されています。これらの機能はツールパネル内の「高度な設定」リストから設定可能です。

#### (1) オブジェクトの名前を入力

オブジェクトに名前をつけておけます。イラストやグループオブジェクトに名前をつけておくと、正誤判定(4C-3参照)や音声読み上げ(4D-4参照)に使用できます。



#### (2) 文字入力モード

マグネットボックス(3D-4参照)の文字入力をONにすると、キーボードや音声入力で文字を入力できるようになります。正誤判定機能(4C-3参照)と組み合わせることも可能です。



#### (3) 複製ドラッグ機能

オブジェクト自身の代わりに、複製されたオブジェクトがドラッグされるようになります。(学習モードでの挙動について1B-2を参照ください。)



#### (4) ボックス編入数制限

アクティブなグループやマグネットボックス(3D-3参照)の中に追加可能なオブジェクトの数を設定します。



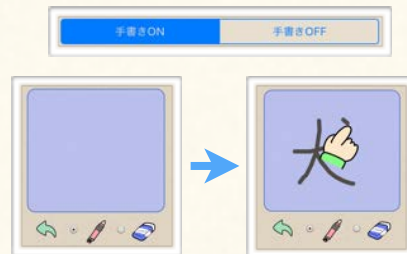
#### (5) 自動シャッフル機能

自動整列グループとマグネットボックス(3D-3.4参照)が表示される度に中のオブジェクトの並び順をランダムに入れ替えます。



#### (6) 手書きモード

オブジェクトの上に手書きできるように設定します。手書きモードをONにすると、手書きツールが表示されます。



#### (7) 編集禁止機能

オブジェクトの編集・移動ができないようにします。編集禁止設定したオブジェクト上を触るとオブジェクトの中心に禁止マークが表示されます。オブジェクトを再び編集可能に戻すには禁止マークをタップします。



#### (8) 学生モードでの移動制限解除

学習モード/学生用アプリでもカード直下のオブジェクトをドラッグ移動できるようにしたり、オブジェクトをカード直下にドロップできるようにします。(詳しくは1B-3を参照ください。)



#### (9) オブジェクトの点減表示

オブジェクトが点減されるようにします。点減する速度を「遅・普・速」の三段階から選ぶことができます。





オブジェクトをより便利に編集するための様々なツールについて解説します。

## 1. コピー/貼り付け

### コピー・貼り付け操作時の画面

**コピー：**  
選択したオブジェクトをコピーして、他のファイル・カードに貼り付けられるようにします。

**その場で複製：**  
選択したオブジェクトを同じカード内に複製します。

**他のアプリから貼り付け：**  
他のアプリでコピーした内容を貼り付けることができます。

オブジェクトをコピーして貼り付ける際の画面について確認します。

**クリップボード：**  
コピーしたオブジェクトの一覧です。サムネイルをドラッグしてカード上にオブジェクトを追加できます。雲アイコンをタップすると、オブジェクトを外部に送信できます。

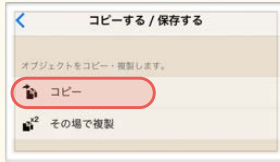
**貼り付けボタン：**  
コピーしたオブジェクトをサムネイルで一覧表示します。

### コピーして貼り付けてみる

オブジェクトをコピーして貼り付ける手順を確認します。また、オブジェクトをその場で複製する手順を確認します。

#### (1) オブジェクトをコピーする

- ① コピーしたいオブジェクトを選択してツールパネルを表示させる。
- ② 「コピーする/保存する」を選択する。
- ③ コピー・保存パネルで「コピー」を選択する。
- ④ コピー確認メッセージを確認する。



#### (2) オブジェクトを貼り付ける

- ① オブジェクトを貼り付けたいカードに移動して、オブジェクト追加パネルを表示する。
- ② オブジェクト追加パネルで「コピーした項目の貼り付け」を選択して、クリップボードを表示する。
- ③ 貼り付けたいオブジェクトのサムネイルをドラッグして、貼り付けたい箇所でドロップする。



#### (3) オブジェクトをその場で複製する

- ① コピーしたいオブジェクトを選択してツールパネルを表示させる。
- ② 「コピーする/保存する」を選択する。
- ③ コピー・保存パネルで「その場で複製」を選択する。



**Info 1** クリップボードには9件までのコピー履歴が残るので、まとめてコピーしておいて貼り付けることが可能です。

**Info 2** サムネイル左上の雲アイコン(オブジェクトのエクスポート機能)については1C-2参照。





オブジェクトをより便利に編集するための様々なツールについて解説します。

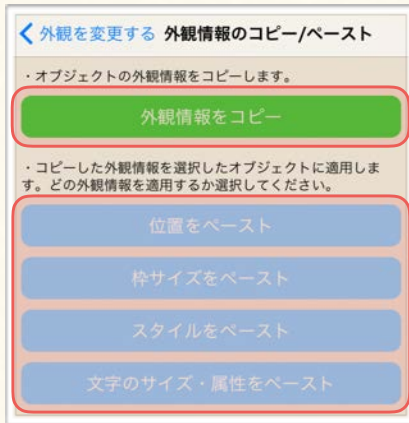
## 2. 外観情報のコピー/ペースト

### 外観情報コピーパネルの構成

オブジェクトの外観のコピー・ペースト用のパネルの構成について確認します。

#### 【外観情報のコピーとペースト】

オブジェクトの外観に関する属性だけをコピーして、その属性を別のオブジェクトに対して適用することができます。同じ設定を複数のオブジェクトに対して行う際に操作の手間を省くことができます。



#### 外観情報のコピー：

選択したオブジェクトの位置情報や枠サイズ、外観のスタイル等の設定情報をコピーします。文字の場合には、文字色やフォント、文字サイズなどの設定情報をコピーします。

- \* **位置をペースト**：オブジェクトの位置をコピー元のオブジェクトと同じ位置に変更します。異なるカード上に配置されたオブジェクトを同じ位置に配置したい時などに使うと便利です。
- \* **枠サイズをペースト**：オブジェクトの枠や背景のサイズをコピー元のオブジェクトに合わせます。
- \* **スタイルをペースト**：枠や背景、下線などの設定をコピー元のオブジェクトに合わせます。文字オブジェクトや自動整列グループの場合、整列方法の設定もコピー元に合わせられます。
- \* **文字のサイズ・属性をペースト**：コピー元が文字オブジェクトで、かつ、適用するオブジェクトに文字オブジェクトが含まれる場合、文字オブジェクトのフォント・色・サイズがコピー元に合わせられます。

### スタイルコピーパネルの構成

文字オブジェクトの外観情報をコピーして、別の文字オブジェクトに対して適用する流れを確認します。

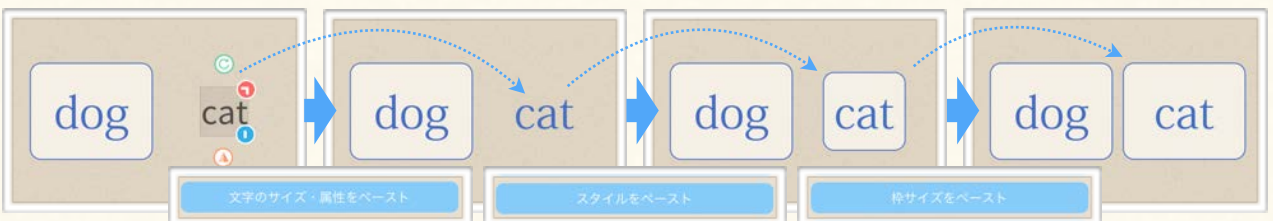
#### (1) オブジェクトの外観情報をコピーする

- ① 外観情報をコピーするオブジェクトを選択してツールパネルを表示する。
- ② ツールパネルの「外観を変更する」を選択する。
- ③ 「外観情報のコピー/ペースト」を選択して外観情報コピーパネルを表示する。
- ④ 外観情報コピーパネル内で「外観情報をコピー」を選択する。



#### (2) 他のオブジェクトに外観情報を適用(ペースト)する

- ① コピーした外観情報を適用したいオブジェクトを選択して、上記(1)の②～③と同様の手順で外観情報コピーパネルを表示する。
- ② 「文字のサイズ・属性をペースト」を選択して、文字サイズや色、フォントがコピー元と同じになったことを確認する。
- ③ 「スタイルをペースト」を選択して、枠や背景のスタイルがコピー元と同じになったことを確認する。
- ④ 「枠サイズをペースト」を選択して、枠・背景のサイズがコピー元と同じになったことを確認する。





オブジェクトをより便利に編集するための様々なツールについて解説します。

### 3. アプリ内保存項目

#### アプリ内保存項目リストの構成

アプリ内保存項目としてオブジェクトを保存する際の画面、アプリ内保存項目を復元して取り出す際の画面の構成について解説します。

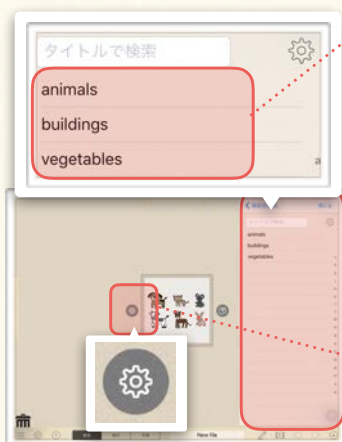
**【オブジェクトのアプリ内保存】** アプリ内に保存項目として保存したオブジェクトは、好きな時に別のファイル・ページに貼り付けて使い回せます。また、タッチ機能のリンク先に指定して、オブジェクトのタップ時にポップアップ表示させることもできます。

#### アプリ内項目リストに保存：

選択したオブジェクトに名前を付けて、アプリ内保存項目としてリストに保存します。(複数のオブジェクトをひとつの項目として保存することもできます。)



(1) 保存時の画面



(2) 復元時の画面

**リスト内に保存された項目：** 項目をタップすると、該当のオブジェクトがサムネイルで表示されます。サムネイルをドラッグすると、カード上に追加できます。

**アプリ内保存項目リスト：** アプリ内に保存された項目のリストです。項目の削除や名前の変更、などができます。

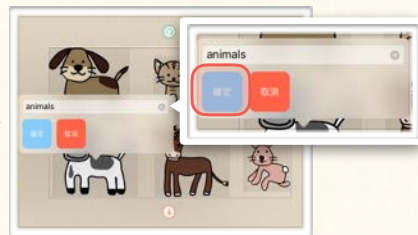
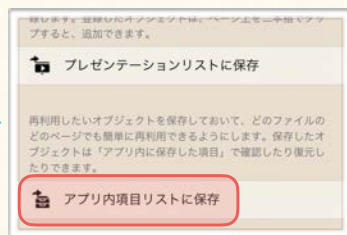
**再編集アイコン：** タップすると、保存された項目を再編集することができます。

#### アプリ内保存項目の活用

オブジェクトをアプリ内に保存して、別のファイルやページで使い回す手順について確認します。

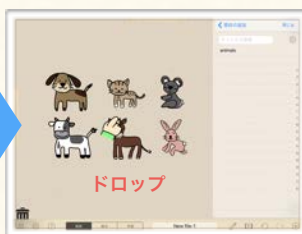
##### (1) オブジェクトをアプリ内保存項目として保存する

- 保存したいオブジェクトを選択してツールパネルを表示する。
- 「コピーする/保存する」を選択してコピー/保存パネルを表示する。
- 「アプリ内項目リストに保存」を選択する。
- 項目名入力フィールドが現れるので、タイトルを設定して確定する。



##### (2) 保存した項目を取り出す(復元する)

- オブジェクト追加パネルボタンをタップして、オブジェクト追加パネルを表示する。
- 「アプリ内に保存した項目」を選択してリストを表示する。
- リスト内から取り出す(復元する)項目をタップする。
- サムネイルをドラッグして、ページ上にドロップする。



#### Info 1

リスト内の項目を削除したり項目名を変えたりする手順や、項目を再編集する手順は「プレゼンテーション項目の管理・編集」(5A-4)で詳しく説明していますので、そちらを参照ください。

# Chapter. 4

## タッチ機能の設定

カード上に配置したオブジェクトにタッチ機能を設定します。  
また、設定したタッチ機能を呼び出します。



### Contents

#### C. オブジェクトに正誤判定結果を 表示する

1. 正解マーク・間違いマークの表示
2. 正解マーク・間違いマークの  
カスタマイズ
3. 正誤判定と結果の表示

#### D. オブジェクトに情報を 埋め込み・リンクする

1. ポップアップメモ機能の概要
2. ポップアップメモ機能の設定
3. 音声再生機能の概要
4. 音声再生機能の設定
5. 動画再生機能の設定
6. 埋め込み・リンク設定オプション

#### A. タッチ機能について

1. タッチ機能の概要

#### B. オブジェクトの表示を切り替える

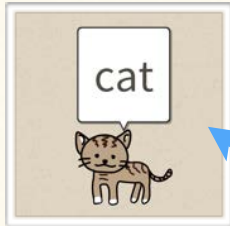
1. オブジェクトの表示・非表示の  
切り替え
2. スライドショー機能

## 1. タッチ機能の概要

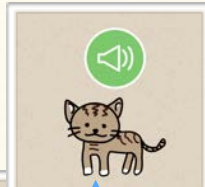
## タッチ機能について

オブジェクトにタッチ機能を設定することで、オブジェクトをタッチした際に様々なイベントが起きるようなインタラクティブな機能をもったカードが作れます。

- ① 任意の文字や画像をポップアップ表示する。



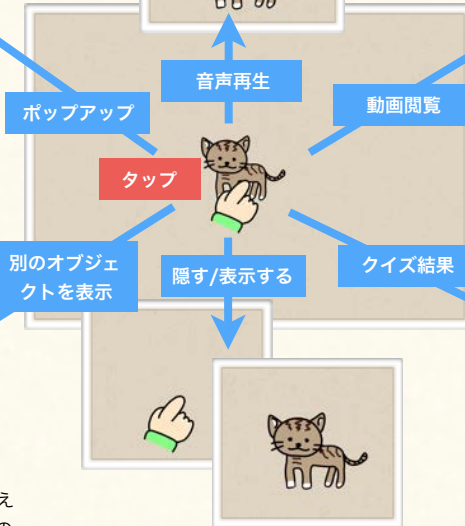
- ② 録音した音声を再生したり、文字の読み上げ機能で読み上げを行う。



- ③ ウェブ上にある動画や端末内に保存した動画を再生する。

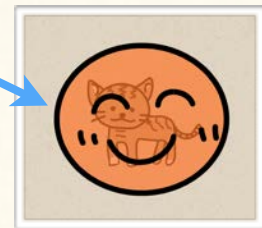


- ④ 別の画像や文字に表示を切り替える。タップする度に、次々と別のオブジェクトに切り替えていく。



- ⑤ タップする度に、文字や画像を表示したり隠したりする。

- ⑥ 正解/間違いマークを表示したり、指定の条件で正誤判定を行って結果を表示する。



## タッチ機能設定パネル

タッチ機能の設定は「タッチ機能設定パネル」から行います。ここでは、タッチ機能設定パネルの概要を見ます。

## タッチ機能設定パネル(上)



## 表示の切り替え：

オブジェクトがタッチされた時に、表示の切り替えを行うための設定をします。

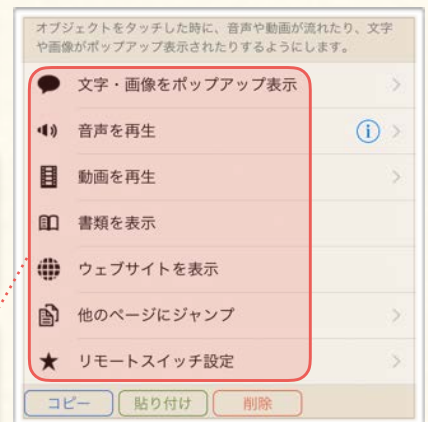
## 正誤判定結果：

オブジェクトがタッチされた時にクイズ等の正解・不正解の結果を表示するための設定をします。

## 埋め込み・リンクの表示・再生：

オブジェクトがタッチされた時に文字・画像・動画・音声等の埋め込み・リンク情報を表示・再生するための設定をします。

## タッチ機能設定パネル(下)





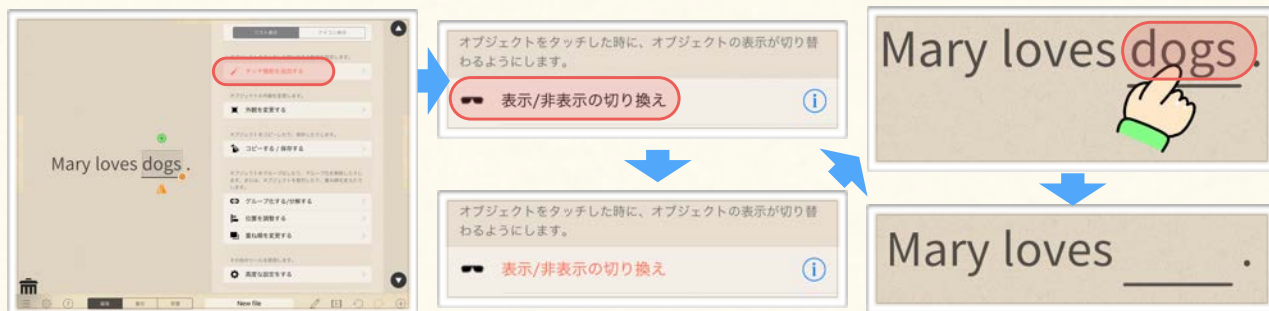
オブジェクトをタッチした際に表示を切り替えたり、正解マークや間違いマークを表示する方法を解説します。

## 1. オブジェクトの表示・非表示の切り替え

### 表示・非表示の切り替えの設定例

タッチ機能を使って、オブジェクトに触れるとオブジェクトが隠れたり表示されたりするように設定します。

- ① タッチ機能を設定するオブジェクトを選択して、ツールパネルを表示する。
- ② 「タッチ機能を追加する」を選択してタッチ機能設定パネルを表示する。
- ③ タッチ機能設定リストの「表示/非表示の切り替え」を選択する。(機能が有効になると、文字がオレンジ色に変わります。)
- ④ オブジェクトをタッチしてみて、タッチする度に表示・非表示が切り替わるようになったか確認する。



#### Info 1

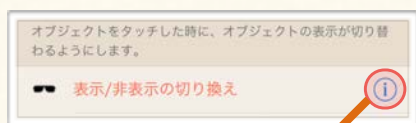
オブジェクトに枠/背景/下線が設定されている場合、オブジェクトが非表示にされても、枠/背景/下線は表示されたままになります。

#### Info 2

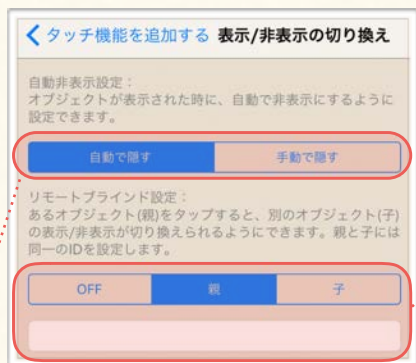
表示・非表示の切り替えがONになっているオブジェクトはカードが表示される度に自動的に非表示になります。この設定は、オプション設定パネルで変更することができます。

### 表示・非表示切り替え詳細設定パネル

表示・非表示切り替え詳細設定パネルでは、表示・非表示切り替えに関する詳細設定を行うことができます。



#### 表示・非表示切り替え設定パネル



**初期状態の設定：**初期状態で非表示にしておくか、前回の表示状態を引き継ぐか設定します。

**リモート機能の設定：**リモート機能(別のオブジェクトの表示・非表示を切り替える)の設定をします。

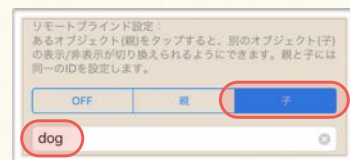
### リモート機能の設定例

「リモート機能」を使うことで、別のオブジェクトをスイッチとして、表示・非表示の切り替えを行うことができます。

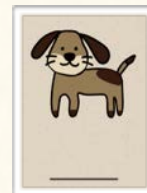
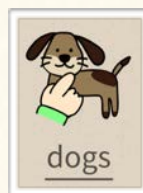
- ① オプション設定パネルで、親オブジェクト(表示切り替えのスイッチとなるオブジェクト)を設定します。



- ② オプション設定パネルで、子オブジェクト(表示・非表示を切り替えるオブジェクト)を設定します。



- ③ 親オブジェクトをタップして、子オブジェクトの表示が切り替わることを確認します。





オブジェクトをタッチした際に表示を切り替えたり、正解マークや間違いマークを表示する方法を解説します。

## 2. スライドショー機能

### スライドショーの概要

タップする度に次のオブジェクトが表示される、スライドショー機能の概要について確認します。

#### 【スライドショーオブジェクト】

自動整列グループオブジェクトをスライドショーオブジェクトに設定すると、オブジェクトをタップする度に、オブジェクトの表示が切り替わるようになります。



### スライドショーの設定例

スライドショーオブジェクトを作ってみます。

- ① 切り替え表示したいオブジェクトから自動整列グループ(3D-2参照)を作ります。



- ② 自動整列グループを選択し、ツールパネルからタッチ機能リストを表示させます。  
③ タッチ機能リストから「スライドショー再生」を選択します。(自動整列グループの先頭のオブジェクトのみが表示されます。)



- ④ スライドショー設定したオブジェクトをタップしてメニューバーを表示し、「スライドショー再生」を選択して、オブジェクトが切り替わることを確認します。

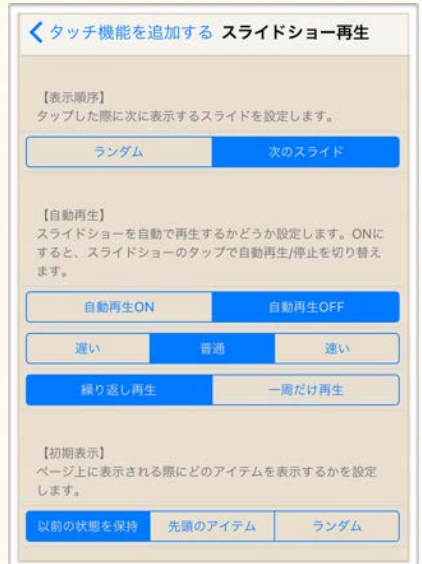


### スライドショーの詳細設定

スライドショーオブジェクトの表示方法の詳細を設定することができます。



#### スライドショー詳細設定パネル



#### Info

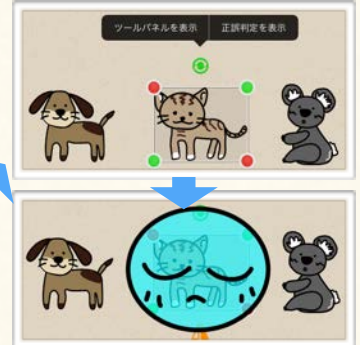
アプリのモードを「提示モード/学習モード」(1B-2)にすると、オブジェクトをタップするだけでスライドショーが切り替わります。

オブジェクトをタッチした際に表示を切り替えたり、正解マークや間違いマークを表示する方法を解説します。

## 1. 正解マーク・間違いマークの表示

### 正解・間違いマークの表示の設定例

- ① タッチ機能を設定するオブジェクトを選択して、ツールパネルを表示する。
- ② 「タッチ機能を追加する」を選択してタッチ機能設定パネルを表示する。
- ③ タッチ機能設定リスト内の「間違いマークを表示」を選択する。(機能が有効になると、文字がオレンジ色に変わります。)
- ④ オブジェクトをタッチしてみて、間違いマークが表示され、間違い音声が発生するようになったかどうか確認する。



#### Info 1

正誤判定の設定されたオブジェクトにリンク・埋め込み情報を設定(4D参照)すると、正解・間違いマークの表示後にヒントや正答を提示することができます。

#### Info 2

アプリのモードを「提示モード/学習モード」にすると、オブジェクトをタップするだけで正解・間違いマークが表示されます。

## 2. 正解マーク・間違いマークのカスタマイズ

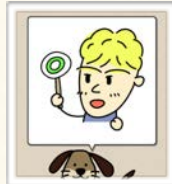
### 正解・間違いマーク、音声のカスタマイズ

正解・間違いマークや音声は自由にカスタマイズすることができます。学習者のモチベーションをあげるようなマークや音声を作成しましょう。

デフォルトの正解マーク



カスタマイズした正解マークの例



#### 正解・間違いマーク・音声カスタマイズパネル



**正解(間違い)音声の設定：**  
正解した際に流す音声を設定します。音声は音声素材ファイルリスト(1A-6参照)内から選択します。

**正解(間違い)マークの設定：**  
正解した際に表示するマークを設定します。音声はアプリ内保存項目(3E-3参照)内から選択します。

#### Info 3

カスタマイズした正解・間違いマーク、及び音声が含まれるファイルを送信する際には、**最終版として書き出してください**(書き出し方法の詳細は1C-1参照)。編集中心として書き出した場合には、カスタマイズされたデータは添付されません。

#### Info 4

カスタマイズ設定はコピー・ペーストすることができます。よく使う設定はペーストで使い回すと便利です。

オブジェクトをタッチした際に表示を切り替えたり、正解マークや間違いマークを表示する方法を解説します。

### 3. 正誤判定と結果の表示

#### 正誤判定の設定例

タッチ機能とマグネットボックスの機能を組み合わせて、答えが正しいかどうか判定して結果を表示するように設定できます。以下では、この手順について解説します。

#### (a) 回答欄ボックスを設定する

- ① カード上に回答欄として使用するマグネットボックスを配置する。



- ② マグネットボックスの色やサイズを設定する。



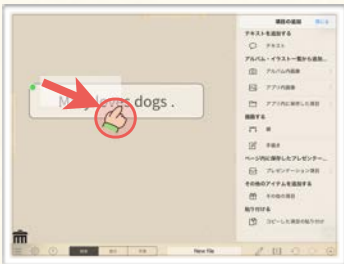
- ③ マグネットボックス内に正解の状態を作る。



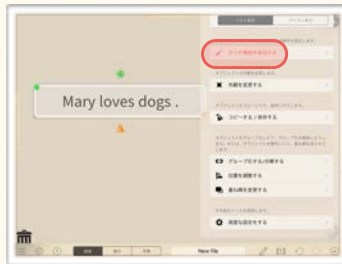
\* マグネットボックスの詳細については3D-4を参照ください。

#### (b) 正誤判定を有効にする

- ④ 回答欄用のマグネットボックスを選択してツールパネルを表示する。



- ⑤ 「タッチ機能を設定する」を選択してタッチ機能設定リストを表示する。



- ⑥ 「正誤判定」をタップして正誤判定を有効にする。(文字色が変わります。)

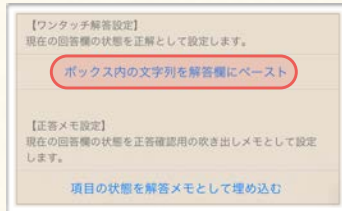


#### (c) 正答を設定する

- ⑦ 「正誤判定」の右側の「i」マークをタップして、正答設定パネルを表示する。



- ⑧ 「ボックス内の文字列を解答欄にペースト」をタップする。

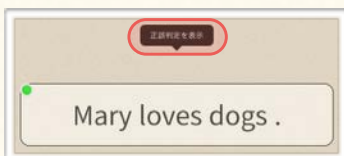


- ⑨ 解答欄に正答が入力されていることを確認する。



#### (d) 正誤判定を確認する

- ⑩ マグネットボックス方をタップしてメニューバーを表示する。  
⑪ 「正誤判定を表示」を選択する。



- ⑫ 正解マークが表示されることを確認する。(回答が間違っている場合に間違いマークがでるかも確認してください。)



#### Info 1

イラストやグループオブジェクトを正答欄に入れて正誤判定するには、オブジェクトに名前を設定(3E-2参照)してください。

#### Info 2

アプリのモードを「提示モード/学習モード」(1B-2)にすると、オブジェクトをタップするだけで正解・間違いマークが表示されます。



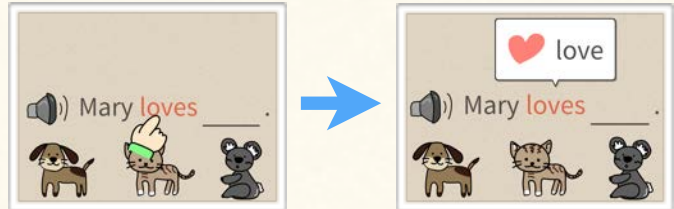
## 1. ポップアップメモ機能の概要

## ポップアップメモ機能の概要

タッチ機能を使うと、オブジェクトをタッチした時にポップアップメモが表示されるようにすることができます。

## 【文字・画像のポップアップ表示】

オブジェクトをタップすると吹き出しで画像や文字がポップアップ表示されます。追加情報やヒントになるような情報を埋め込んでおいて、好きなタイミングで確認するのに使えます。



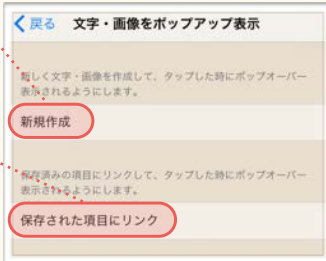
## ポップアップメモ設定時の画面

ポップアップメモの作成時に使用する項目・画面の構成について確認します。

## 新規作成：

ポップアップメモ編集画面を表示して、メモの内容を新規に作成します。

## (1) ポップアップメモ設定リスト



保存された項目にリンク：アプリ内保存項目として保存されたオブジェクトをポップアップメモの内容として設定します。

## (2) ポップアップメモ作成ステージ



## 完了ボタン：

ポップアップメモの作成を完了します。

## ポップアップメモ詳細設定ボタン：

ポップアップメモ詳細設定パネルを表示します。メモの背景の種類や表示位置などを設定できます。

## (3) ポップアップメモ詳細設定パネル

## ポップアップメモ確認時の画面

ポップアップメモの確認時に使用する項目・画面の構成について確認します。

## (4) ポップアップメモメニュー



## 再編集アイコン：

このアイコンをタップすると、ポップアップの内容を再編集することができます。

ポップアップメモを表示

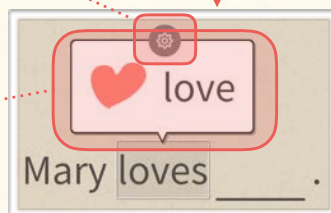
編集メニューを表示

## 「メモを再編集する」：

ポップアップメモの内容を再編集します。

## ポップアップメモ：

設定された文字や画像をポップアップで表示します。画面上の何もなところをタップすると、ポップアップを消すことができます。



## (5) ポップアップメモ



## (6) ポップアップメモ編集メニュー

「メモをコピーする」：ポップアップメモをコピーして、他のオブジェクトに貼り付けられるようにします。

## 「メモを削除する」：

ポップアップメモを削除します。



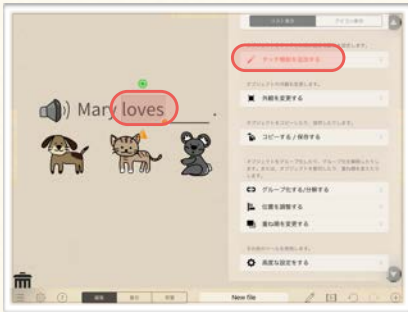
オブジェクトをタッチした際にメディアが再生されたり文字・画像が表示されるなど、様々な情報が提示されるようにします。

## 2. ポップアップメモ機能の設定

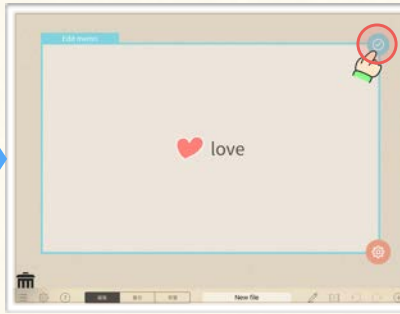
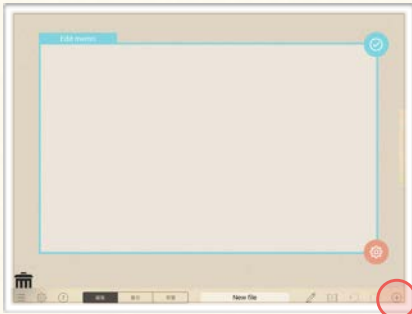
### ポップアップメモを作成してみる

ポップアップメモを表示するタッチ機能を設定して、表示させてみます。

- ① タッチ機能を設定するオブジェクトを選択してツールパネルを表示させる。
- ② 「タッチ機能を設定する」を選択してタッチ機能リストを表示する。
- ③ 「文字・画像をポップアップ表示」を選択してポップアップメモ設定リストを表示する。
- ④ ポップアップメモ設定リスト内から「新規作成」を選択してポップアップメモ編集ステージを表示して、ポップアップメモの作成を開始する。



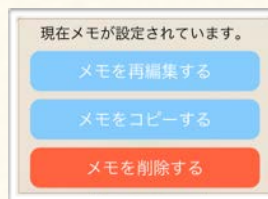
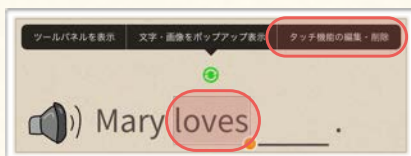
- ④ オブジェクト追加パネルを表示して、ポップアップメモの内容となるオブジェクトをポップアップメモ編集ステージ上に追加・配置していく。
- ⑤ オブジェクトの追加・配置が完了したら、完了ボタンをタップして編集を終了する。(編集ステージが閉じられて、元の画面に戻ります。)
- ⑥ オブジェクトをタップしてメニューバーを表示する。
- ⑦ 「文字・画像をポップアップ表示」を選択してポップアップメモを表示する。



### ポップアップメモの削除・再編集操作の例

設定したポップアップメモを削除・再編集する手順を確認します。

- ① ポップアップメモを設定したオブジェクトをタップして、メニューバーを表示する。
- ② 「タッチ機能の編集・削除」を選択して、編集メニューを表示する。
- ② 任意の項目を選択して、再編集・コピー・削除を行う。



#### Info 1

アプリのモードを「提示モード/学習モード」(1B-2)にすると、オブジェクトをタップするだけでポップアップメモが表示されます。

#### Info 2

メモとして埋め込む

ポップアップメモの埋め込みは、埋め込む内容となるオブジェクトを、他のオブジェクトの上にドラッグ&ドロップすることで行うことも可能です。

#### Info 3

ポップアップメモ内のオブジェクトにもタッチ機能を設定することができます。この場合、ポップアップメモ内に表示された該当オブジェクトをタップすると、タッチ機能が呼び出されます。

### 3. 音声再生機能の概要

#### 音声再生機能の概要

タッチ機能を使うと、オブジェクトをタッチした時に指定した音声再生されるようにすることができます。

##### 【音声の再生】

オブジェクトをタップすると音声再生されます。音声は2秒/10秒の単位で巻き戻したり早送りしたりできます。発音を確認したり、聞き取り練習をしたりするのに使えます。



#### 音声設定時の画面

タッチ機能音声の設定時に使うパネルの構成について確認します。

##### 録音を開始：

iPad / iPhone のマイクを使用して、その場で録音を行います。録音した音声は埋め込まれます。

##### iTunes ミュージックにリンク：

iTunes ミュージック内の音声を選択して、リンクします。(著作権保護された音声はリンクされません。)

##### 音声読み上げ：

OSの読み上げ機能を使って、音声を読み上げます。



(1) タッチ機能音声設定リスト

##### 音声ファイルにリンク：

Finger Board Pro の音声ライブラリ内に取り込んである音声を選択して、リンクします。

##### Info

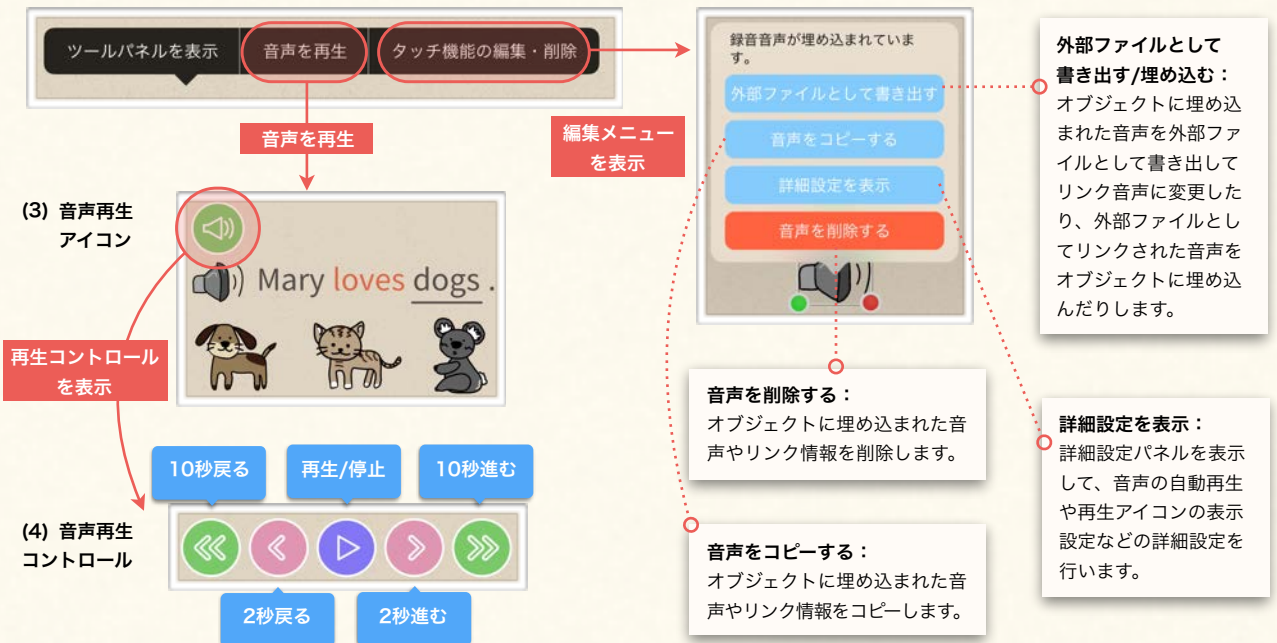
音声をリンクとして設定した場合、ファイル送信の際に「最終版として書き出し」を選択しないと、送信先で音声を再生することができません。

#### 音声確認時の画面

タッチ機能を使って音声を聞く際の画面について確認します。

(2) 音声メニュー

(5) 音声編集メニュー





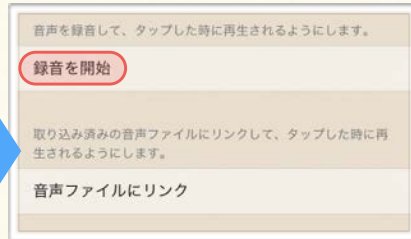
オブジェクトをタッチした際にメディアが再生されたり文字・画像が表示されるなど、様々な情報が提示されるようにします。

## 4. 音声再生機能の設定

### 音声を録音して埋め込んでみる

その場で音声を録音して、タッチ機能用の音声として埋め込んでみます。

- ① タッチ機能を設定するオブジェクトを選択してツールパネルを表示させる。
- ② 「タッチ機能を設定する」を選択してタッチ機能リストを表示する。
- ③ 「音声を再生」を選択してタッチ機能音声設定リストを表示する。
- ④ タッチ機能音声設定リスト内から「録音を開始」を選択して録音を開始する



- ⑤ 録音内容をマイクに向けて話して、終わったら「停止」をタップする。



- ⑥ 録音内容がよければ「完了」を選択する。録音し直す場合は「やり直す」を選択する。



- ⑦ オブジェクトをタップしてメニューバーを表示する。

- ⑧ 「音声を再生」を選択して音声再生されることを確認する。



### 音声再生の詳細設定

詳細設定パネルでは、音声再生に関するオプション設定を行うことができます。



#### 音声再生詳細設定パネル



#### Point !

##### 【音声読み上げ機能について】

読み上げを設定した場合、設定したオブジェクトがテキストの場合には、そのテキストが読み上げられます。オブジェクトに名前が設定(3E-2参照)されている場合、その名前が読み上げられるので、イラスト等に名前を設定しておけば、イラストをタップして読み上げを行うことも可能です。

読み上げ機能を有効にしたら、必ず読み上げ言語を設定します。

#### Info 2

アプリのモードを「提示モード/学習モード」(1B-2)にすると、オブジェクトをタップするだけで音声の再生が開始します。

#### Info 1

##### 【ファイルサイズについて】

同じ音声を複数使用する場合は、ファイルの書き出し時に「最終版として書き出し」(1C-1)を使用するようにしてください。

「最終版として書き出し」を選択すると、同じ音声をひとつのファイルとして書き出すので、ファイルサイズを小さくすることができます。

\*最終版として書き出すと、ファイルは編集できなくなるので、編集中のファイルの場合は「最終版として書き出し」を使用しないでください。

## 5. 動画再生機能の設定

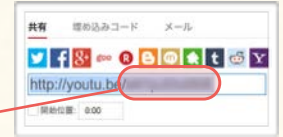
## 動画タッチ機能設定の概要

動画タッチ機能の設定画面の概要について解説します。

## (1) リンク動画設定リスト

オブジェクトをタップした時にウェブ上の動画(YouTube)や、端末に保存された動画が再生されるように設定できます。

## (3) 動画ファイルリスト



or



YouTubeの「共有」タブから共有コードを取得するか、該当の動画のURLから共有コードを取得して、YouTubeリンク入力パネルに入力します。

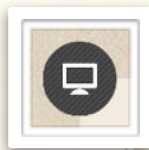
## 動画再生の概要

動画タッチ機能による動画の再生画面について解説します。

動画の再生はウィンドウ表示/フルスクリーン表示を切り替えられます。再生ウィンドウの位置は自由に移動できます。また、ウィンドウの非表示化をロックしたり、再生開始位置を変更したりするなどの設定も可能です。動画は10秒/2秒の単位で巻き戻したり早送りしたりすることが可能です。

## (4) 動画再生ウィンドウ

**フルスクリーン再生ボタン：**  
フルスクリーン再生に切り替えます。



**再生開始位置設定ボタン：**  
このボタンをタップして、現在の位置から再生が始まるように設定できます。



**ドラッグ用ハンドル：**  
パネルの端のハンドルをドラッグすると、パネルを移動させることができます。



**ウィンドウロックボタン：**  
このボタンをタップすると、ロックのON/OFFを切り替えられます。ロックしておくと、ページ上をタップしても再生ウィンドウが消えません。



## Info 1

リンクしたい動画を動画ファイルリストに追加しておいてください(動画・音声等の素材ファイルの追加方法は1C-3参照)。

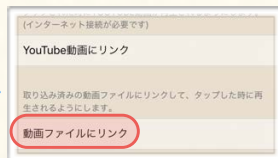
## 動画タッチ機能の設定例

オブジェクトをタップした時に端末内の動画が再生されるように設定してみます。

① オブジェクトを選択してツールパネルを表示し、「タッチ機能を設定」を選択します。



② 「動画を再生」を選択し、「動画ファイルにリンク」を選択します。



③ リンクしたい動画を選択して「はい」を選択します。



## Info 2

メインファイルを送信する際、リンクした動画ファイルは添付されません。また、動画ファイルの名前を変えると、リンクが無効になります。

オブジェクトをタッチした際にメディアが再生されたり文字・画像が表示されるなど、様々な情報が提示されるようにします。

## 6. 埋め込み・リンク設定オプション

### 埋め込み・リンクのオプション概要

埋め込み・リンク機能のオプション機能の概要を解説します。

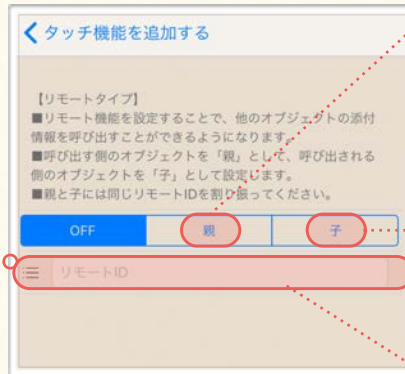
#### (1) タッチ機能設定パネル



#### (2) タッチ機能編集ボタン



#### (3) リモートスイッチ設定パネル



**リモートスイッチ(親)設定:**  
同じIDを持つ別オブジェクトの埋め込み・リンク情報を呼び出せるようにします。

**リモートスイッチ(子)設定:**  
同じIDを持つ親オブジェクトをタップした際に、リンク・埋め込み情報を呼び出せるようにします。

**リモートID設定:**  
リモート機能の親オブジェクトと子オブジェクトに同一IDを設定します。

#### 埋め込み・リンクのコピー:

選択中のオブジェクトに設定された埋め込み・リンク情報をコピーします。

#### 埋め込み・リンクのペースト:

コピーされた埋め込み・リンク情報を選択中のオブジェクトにペーストします。

#### 埋め込み・リンクの削除:

選択中のオブジェクトに設定された埋め込み・リンク情報を削除します。

### Info

ツールパネルを表示 | 音声を再生 | **タッチ機能の編集・削除**

埋め込み・リンクの設定されたオブジェクトをタップした際に表示されるメニューバーから埋め込み・リンクのコピーや削除を行うこともできます。

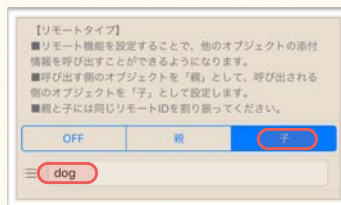
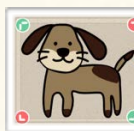
### リモート機能の設定例

埋め込み・リンク情報を呼び出すスイッチを設定することで、他のオブジェクトをタップして埋め込み・リンク情報を呼び出せるようにします。

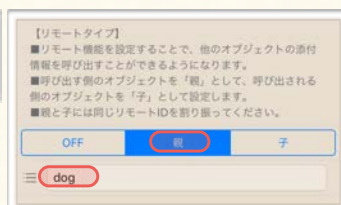
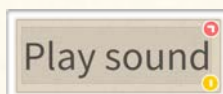
- ① オブジェクトに埋め込み・リンク機能を設定します。(ここでは埋め込み音声を設定(4D=4参照)しています。)



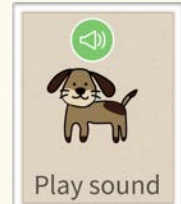
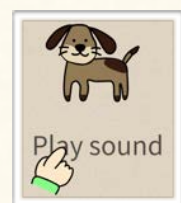
- ② 音声を埋め込んだオブジェクトを選択してリモートの子として設定し、IDを設定します。



- ③ 埋め込み・リンクの呼び出しスイッチとなるオブジェクトを選択してリモートの親として設定し、②と同じIDを設定します。



- ④ 呼び出しスイッチとして設定したオブジェクトをタップして、埋め込み・リンク情報が呼び出されることを確認します。



# Chapter. 5

## 提示・学習用ツール

カードの提示に使用するプレゼンテーション用ツールを使います。  
学習用教材に活用できるカードパックを作成して操作します。



### Contents

#### A. カードを使ってプレゼンテーションする

1. プレゼンテーション機能の概要
2. プレゼンテーション項目の登録
3. オブジェクトのプレゼンテーション表示
4. プレゼンテーション項目の管理・編集

#### B. カードをまとめてカードパックとして使う

1. カードパックの概要
2. カードパックの基本操作
3. カードパックのカード表示機能
4. カードパックのクイズ向け機能の概要
5. カードパックのクイズ向け機能を使う

#### C. カード上に手書きで書き込む

1. 手書き線の活用

## 1. プレゼンテーション機能の概要

## カードをプレゼンテーションカードとして使う

カードをプレゼンテーションとして使うための「プレゼンテーション機能」について確認します。

## 【プレゼンテーション機能とは？】

- プレゼンテーション機能を使用すると、各オブジェクトを初めからカード上に配置しておくのではなく、好きなタイミングでオブジェクトをカード上に出現させることができます。
- プレゼンテーション機能を使うには、カード上に出現させたい順番でオブジェクトをプレゼンテーション項目として登録していくだけです。
- プレゼンテーション項目をカード上に表示させるには、オブジェクトを出現させたい場所を二本指で同時にタップするだけです。一度タップすると一つ目に登録されたオブジェクトが出現し、もう一度タップすると二つ目に登録されたオブジェクトが出現する…という具合に、カード上を二本指でタップする度に登録されたプレゼンテーション項目が一件ずつ出現します(プレゼンテーションリストには任意の数のプレゼンテーション項目を登録できます。)

**(1) プレゼンテーションリスト**  
プレゼンテーションリスト項目として保存されたオブジェクトがリスト表示されています。このリストに表示された順番でカード上に出現します。

**(2) プレゼンテーション項目**  
カードバックを除く全種類のオブジェクトをプレゼンテーション項目として登録できます。オブジェクトにタッチ機能が設定されている場合、タッチ機能も保持されます。

**(3) プレゼンテーション項目の表示**

**Info**  
【プレゼンテーション機能とタッチ機能の組み合わせ】  
オブジェクトをプレゼンテーション項目として保存しても、オブジェクトに設定されたタッチ機能は保持されます。従って、プレゼンテーション機能でカード上にオブジェクトを追加した上で、そのオブジェクトをタップしてタッチ機能呼び出す、というような使い方も可能になります。



カードをプレゼンテーションに使用の際に使えるプレゼンテーション機能について解説します。

## 2. プレゼンテーション項目の登録

### プレゼンテーション項目登録画面

オブジェクトをプレゼンテーション用オブジェクトとして登録する際の画面を確認します。




#### タイトル入力フィールド：

プレゼンテーション項目として登録するオブジェクトにタイトルを設定します。「確定」をタップすると、オブジェクトがプレゼンテーションリストに保存されます。



#### コピー・保存リスト

オブジェクトをこのページのプレゼンテーション項目として登録します。登録したオブジェクトは、ページ上で二本指でタップすると、追加できます。

 プレゼンテーションリストに保存

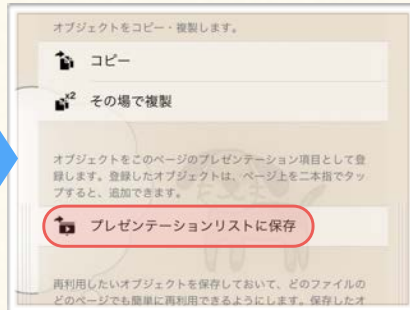
#### プレゼンテーションリストに保存：

選択中のオブジェクトをプレゼンテーション項目として登録するためのタイトル入力フィールドを表示します。

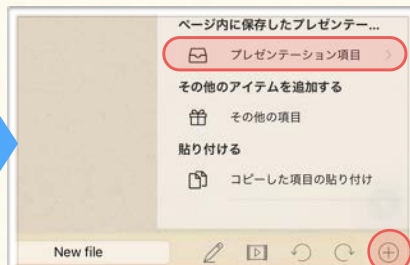
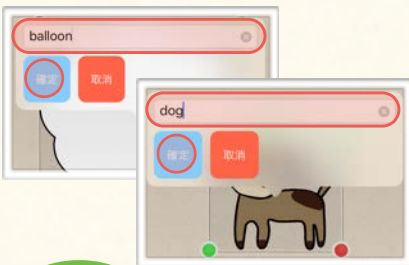
### プレゼンテーション項目を登録してみる

オブジェクトをプレゼンテーション項目として保存してみます。

- ① プレゼンテーション項目に設定するオブジェクトを選択してツールパネルを表示する。
- ② 「コピーする/保存する」を選択してコピー・保存リストを表示する。
- ③ キーボードが出現するので、プレゼンテーション項目の名前を入力して、「確定」ボタンをタップする。



- ④ 上の①～③の手順を繰り返して、他のオブジェクトをプレゼンテーション項目として登録していく。
- ⑤ オブジェクト追加パネルを表示し、「プレゼンテーション項目」を選択してプレゼンテーションリストを表示する。
- ⑥ プレゼンテーションリスト内に、登録したプレゼンテーション項目が保存されているか確認する。



#### Info

複数オブジェクトをひとつのプレゼンテーション項目として登録することもできます。この場合は、一度の操作で複数のプレゼンテーション項目がカード上に表示されます。



カードをプレゼンテーションに使用する際に使えるプレゼンテーション機能について解説します。

### 3. オブジェクトのプレゼンテーション表示

#### プレゼンテーション項目の表示管理時の画面

プレゼンテーションの表示管理用の画面を確認します。

##### タイトル表示欄：

次に表示する項目のタイトルが表示されます。

##### 「再生」アイコン：

次の項目をカード中央に表示します。

##### (1) プレゼンテーション再生制御パネル



「進む/戻る」アイコン：次に表示する項目を選択します。

##### (2) プレゼンテーション項目リスト



次に表示する項目のタイトルが強調表示されます。

「有効/無効」スイッチ：該当の項目をプレゼンテーション表示するかどうかを切り替えます。スイッチがオフになっている項目はプレゼンテーション表示されません。

#### プレゼンテーション項目の表示と表示管理操作

オブジェクトをプレゼンテーション表示してみます。また、表示する項目を手動で指定する方法や、特定の項目をスキップする方法を確認します。

##### (1) プレゼンテーション項目の表示

- ① カード上の任意の箇所ですべて指をタップする。(二本の指を同時に画面に触れてください。)
- ② 1番目に登録したプレゼンテーション項目がカード上に現れたことを確認する。
- ③ もう一度、カード上で二本指をタップする。(項目を表示したい箇所ですべて指をタップする。)
- ④ 2番目に登録したプレゼンテーション項目がカード上に現れたことを確認する。



##### (2) 次に表示する項目を手動で設定

- ① プレゼンテーション再生制御パネルアイコンをタップして、制御パネルを表示する。
- ② 「進む/戻る」アイコンをタップして、次に表示させたい項目を選択する。
- ③ 次に表示させる項目のタイトルがタイトル表示欄に表示されていることを確認する。



##### (3) 特定のプレゼンテーション項目を表示させないようにする(無効にする)

- ① オブジェクト追加パネルを表示して「プレゼンテーション項目」を選択してプレゼンテーションリストを表示する。
- ② プレゼンテーションに含めたくない項目の横の「有効/無効」スイッチをタップする。
- ③ タップしたスイッチがオフになったことを確認する。(スイッチの緑色表示が消えていればオフになっています)



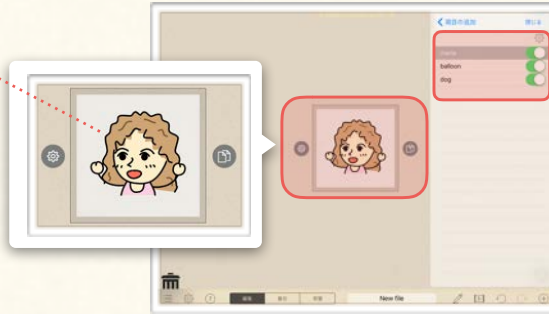
カードをプレゼンテーションに使用の際に使えるプレゼンテーション機能について解説します。

## 4. プレゼンテーション項目の管理・編集

### プレゼンテーション項目の編集操作時の画面

プレゼンテーション項目の編集操作時の画面を確認します。

**プレゼンテーション項目サムネイル：**  
サムネイル左側の再編集アイコンをタップして項目を再編集できます。



**プレゼンテーション項目リスト：**  
項目の削除、名前の変更、並べ替えなどができます。また、プレゼンテーションでスキップしたい項目の選択ができます。

### プレゼンテーション項目の編集操作の例

プレゼンテーション項目の内容を再編集したり、表示順序を変更したり、項目のタイトルを変更したりする手順を確認します。

#### (1) プレゼンテーション項目の内容を再編集する

- ① 再編集したい項目の列をタップして、プレゼンテーション項目サムネイルを表示する。
- ② サムネイルの左側の再編集アイコンをタップして、再編集用のステージを表示する。
- ③ プレゼンテーション項目を再編集する。
- ④ 編集が終わったら、完了アイコンをタップする。
- ⑤ プレゼンテーションリストから、再編集した項目を選択してサムネイルを表示し、変更が反映されているか確認する。



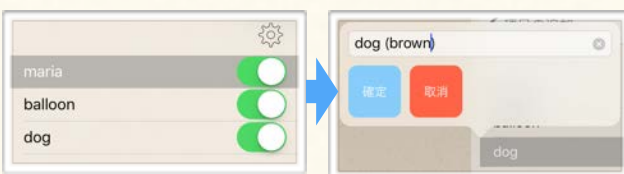
#### (2) プレゼンテーション項目の表示順序を変更する

- ① リスト右上の設定アイコンをタップして、編集モードにする。
- ② リストの右端に表示された三本線のアイコン上に指を置いて上下にスライドする。
- ③ 列全体が上下にドラッグされるので、目的の列までドラッグする。
- ④ 目的の列までドラッグしたら、指を離してドロップする。



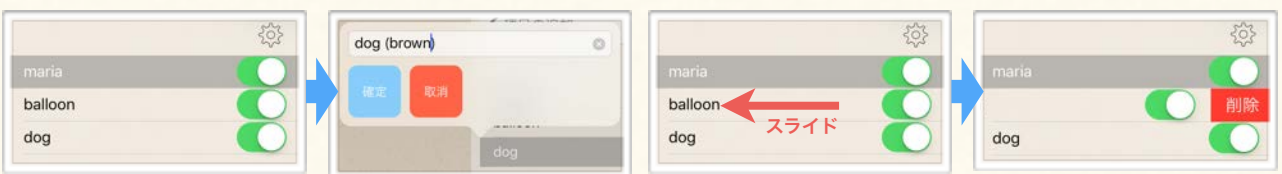
#### (3) プレゼンテーション項目の名前を変更する

- ① 名前を変更したい項目の列の上で長押しする。
- ② 入力フィールドが現れるので、新タイトルを入力する。



#### (4) プレゼンテーション項目を削除する

- ① 削除したい項目の上に指を置いて左にスライドする。
- ② 削除ボタンが現れるので、タップする。

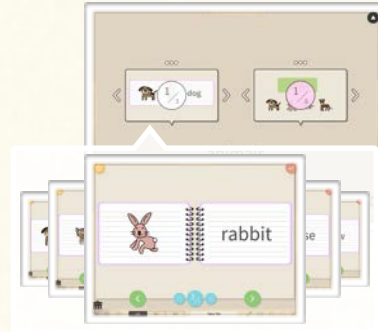


## 1. カードパックの概要

## カードパックについて

## 【カードパック機能】

- カードパックは、複数のカードをひとまとめにしたものです。任意の数のカードを作成して、カードパック内に格納しておくことができます。
- カード上には任意の数のカードパックを作成して配置しておくことができます。
- カードパック上では、通常のカード同様に、オブジェクトの追加・編集・移動・削除・コピーペースト等の操作を行うことができます。



カード上には複数のカードパックを作成して配置できます。

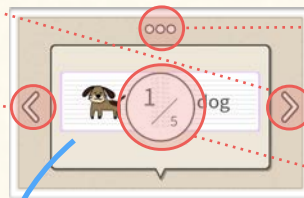
複数のカードをひとつのカードパック内に格納しておけます。

## カードパックの構成

カードパック内のカードを表示するための画面・ボタン類について確認します。

次/前のカードのサムネイルを表示：パック内のカードをサムネイル画像で確認できます。

## A. カードパック (閉じた状態)



## カードパック詳細設定：

カードパックのオプションを設定します。

## パック内カード数/番号：

パック内の全カード数と現在のカードの番号が表示されます。

## (7) プレイリスト指定



OFF

ON

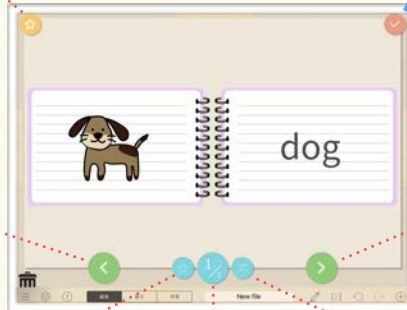
現在のカードがプレイリストに含まれていません。

現在のカードがプレイリストに含まれています。

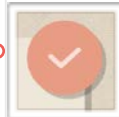
タップしてパックを展開

パックを閉じる

## B. カードパック (開いた状態)



## (4) 終了ボタン



カードパックを閉じて、元のカードに戻ります。

## (3) 戻るボタン



ひとつ前のカードを表示します。長押しすると、最初のカードに戻ります。

## (2) 進むボタン



次のカードを表示します。長押しすると、最後のカードに進みます。

## (6) プレイリスト再生



OFF

ON

パック内の全てのカードを表示していきます。

プレイリストに含まれたカードだけを表示していきます。

## (1) カード番号



パック内の総カード数と現在のカードの番号を表示します。

## (5) ランダム再生



OFF

ON

パック内のカードを先頭から順に表示します。

パック内のカードをランダムな順序で表示します。



カードをひとまとめにしたカードパックの使い方や、学習用のクイズ教材に活用するための便利機能について解説します。

## 2. カードパックの基本操作

### カードパックの基本操作

カードパックをカード上に追加し、パックを開いてパック内カードを編集する手順、パック内で次のカードに移動したり、パックを閉じたりする手順を確認します。

#### (1) カードパックをカード上に追加する

- ① オブジェクト追加パネルアイコンをタップして、パネルを表示する。
- ② 「その他の項目」をタップする。
- ③ カードパックのサムネイルをカード上にドラッグして、ドロップする



#### (2) カードパックを展開する

- ① カードパックの上をタップすると、カードパックが展開されて、パック内のカードが表示されます。(パック内には初期状態で5枚のカードが含まれています。)



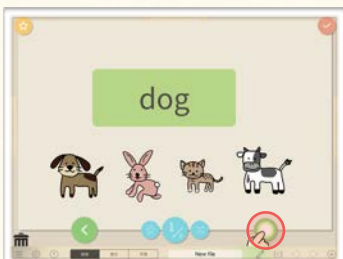
#### (3) パック内のカード上でオブジェクトを編集する

- ① パック内のカードにオブジェクトを配置して、編集していきます。パック内のカードは通常のカード同様にオブジェクトの追加や編集が可能です。



#### (4) 次のカードに進む

- ① 「進む」アイコンをタップすると、次のカードが表示される。(長押しすると、一気に最後のカードに進みます。)



#### (5) カードパックを閉じる

- ① 「閉じる」ボタンをタップすると、カードパックが閉じられて、元のカードに戻る。



### Info

【パック内カードの管理について】  
パック内のカードも、通常のカード同様に追加したり、削除したり、並べ替えたりすることができます。カードの管理操作については1A-5を参照ください。

### Point !

【カードパックの削除について】  
カードパックも他のオブジェクト同様にサイズを変えたり移動したりすることができます。しかし、削除操作については、他のオブジェクトと異なり、やり直すことができません。カードパックを削除する際は注意してください。

カードをひとまとめにしたカードパックの使い方や、学習用のクイズ教材に活用するための便利機能について解説します。

### 3. カードパックのカード表示機能

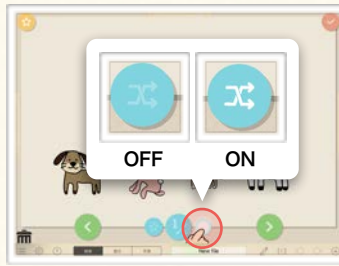
#### ランダム再生機能を設定してみる

ランダム再生機能を設定して、パック内のカードをランダムな順序で表示してみます。

① カードパックを開いて、カードを表示する。



② ランダム再生ボタンをタップする。(ボタンのアイコンが白くなります。)



③ カード移動してみて、再生順がランダムになっていることを確認する。



#### プレイリスト再生機能を設定してみる

プレイリスト再生機能を設定して、プレイリストから外したカードがスキップされるようにしてみます。

##### (1) カードをプレイリストから外す

① カードパックを開いて、表示したくない(=スキップする)カードを表示する。



② 左上の☆マークのアイコンをタップする。(カードがプレイリストから外れると、☆マークが薄くなります。)



③ 同様の手順で、表示しない(=スキップする)カードをプレイリストから外していく。

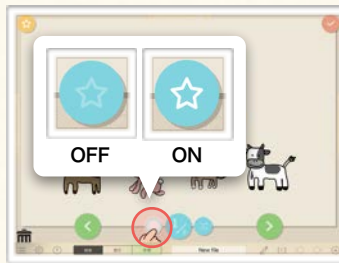


##### (1) プレイリスト再生機能を有効にする

① カードパックを開いて、先頭のカードを表示する。



② プレイリスト再生ボタンをタップする。(プレイリスト再生が有効になると、ボタンのアイコンが白くなります。)



③ カードを移動していき、プレイリストから外したカードが表示されないことを確認する。



#### Info 1

学生用アプリ (Finger Board for Students) にファイルを送った場合、学生用アプリ側でもプレイリスト機能とランダム機能の有効/無効を切り替えることができます。

#### Info 2

カードパックのオプション設定で、「機能ボタン OFF」にすると、ランダム再生ボタンとプレイリスト再生ボタンを表示しないようにできます。

## 4. カードパックのクイズ向け機能の概要

## 【カードパックと自習用教材】

カードパックは、ひとつのカードパックをひとまとまりのタスクとするような自習用教材の作成に生かすことができます。例えば、カードパック内のカードに正誤判定付きのオブジェクトを配置して、一枚のカードを一問のクイズとして作成することができます。カードパックには、カードパックを自習用教材として活用しやすくなるような様々なオプション機能が準備されています。このページでは、それらのオプションの概要について説明します。(具体的な使い方については、次のページで説明しています。)



(1) クイズのスコアを記録

パック内カードに正誤判定のクイズを作っておいて、クイズのスコアを記録することができるので、ゲーム感覚で楽しく学べる & 達成感の得られる自習用教材を作成できます。



## モチベーションを高める教材

どの問題で何回間違えたか等、クイズの詳細結果をチェックして、表ファイルとして送信することができるので、学生も教師も注意点を把握して、レベルアップへと繋げることができます。



(2) クイズ結果の詳細をチェック&amp;送信

	1st	2nd	3rd	4th	5th
Score	80%	80%	60%	100%	100%
Missed	-1	-1	-2	-0	-0
Q1	○	○	○	○	○
Q2	○	x	x	○	○
Q3	x	○	○	○	○
Q4	○	○	x	○	○
Q5	○	○	○	○	○



## チャレンジ性の高い教材

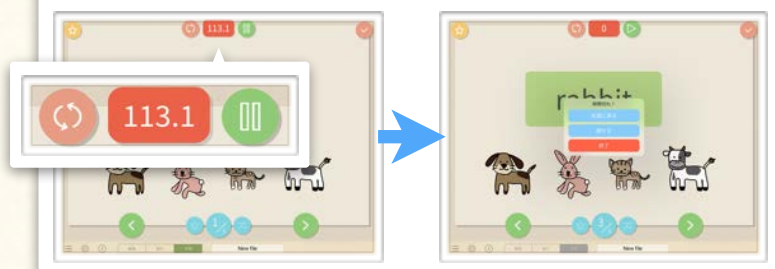
制限時間機能を使うと、クイズに制限時間を設けられるので、時間内にクイズを解くように集中して取り組まなければならないようなクイズを作ることができます。また、単純に経過時間を測定するタイマー機能もあります。



(3) 自動 (強制) カード送り

チャレンジモードを使うと、クイズの結果が出たら強制的に次のカードへと移動することができるので、クイズを「間違えられない」という緊張感のあるエクササイズにすることができます。

(4) 制限時間付きのクイズ





カードをひとまとめにしたカードパックの使い方や、学習用のクイズ教材に活用するための便利機能について解説します。

## 5. カードパックのクイズ向け機能を使う

### タイマー・クイズの設定例

カードパックに制限時間を設定したり、チャレンジモードを設定したりしてみます。

#### (1) カードパック詳細設定パネルを開く

- ① カードパックを閉じた状態にして、オプションボタンをタップする。



- ② カードパック詳細設定パネルがポップアップ表示される。



#### Info 1

学生用アプリ (Finger Board for Students) では、カードパック詳細設定ボタンをタップすると、以下の二つのオプションが表示されます。

1. **元の状態に戻す**：カードパック内の全カードを、ファイルを受け取った時の状態に戻します。正答の入力などの状態がリセットされます。
2. **クイズの結果の表示・送信**：クイズの詳細結果を送信します。ユーザー名を設定しておく、ユーザー名がファイル名に含まれます。

#### (2) 制限時間を設定する

- ① カードパック詳細設定パネル内の「制限時間」をONにして、右の入力欄に制限時間を秒数で入力する。



- ② カードパックを開いて、残り時間が表示され、カウントダウンされていくことを確認する。



- ③ 制限時間に達すると、時間切れを示すメッセージダイアログが表示される。



#### (3) チャレンジモードを設定する

- ① カードパック詳細設定パネル内の「クイズモード」と「チャレンジモード」をONにする。



- ② カードパックを開いてクイズを解き、自動で次のカードに進むことを確認する。



- ③ 最後のクイズを解くと、クイズの結果と過去の履歴が表示されることを確認する。



#### Info 2

カードパック内の「クイズの詳細結果を表示」を選択すると、詳細結果を確認して、表形式のファイルで送信できます。カードパック詳細設定パネル内でカードパックに名前を付けておけば、自動でファイル名に反映されます。また、学生用アプリでユーザー名を設定しておく、ユーザー名がファイル名に含まれます。

#### Point !

クイズモード・チャレンジモードの使用は**各カードにひとつずつ正誤判定が設定されている**ことが前提となっています。  
(正誤判定の設定については4C参照)  
スコアは**1カード1問として算定**されるので、カード内にクイズがなかったり、複数のクイズがあったりする構成にはしないでください。

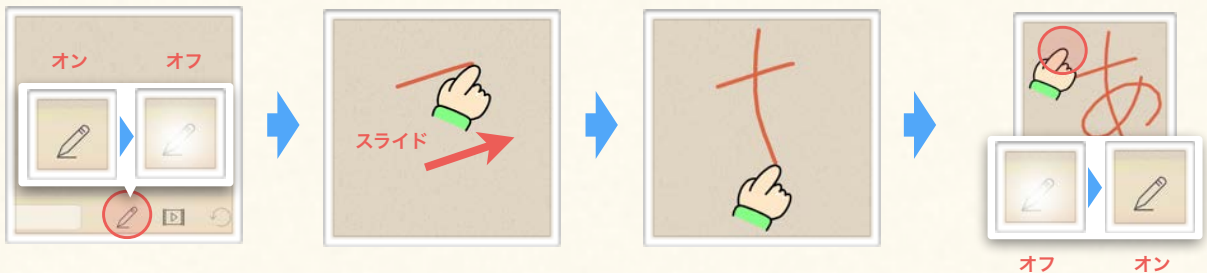


## 1. 手書き線の活用

**【手書き線】** カード上には手書きで線や文字を書き込むことができます。手書き線は他のオブジェクト同様に動かしたりグループ化したりすることができます。

## (1) 手書き線を描画する

- ① 画面下の手書きアイコンをタップして、手書きモードをオンにする。
- ② カード上で指をスライドさせると、手書き線が描画される。
- ③ ②の操作を繰り返して、画面上に手書き線を描画していく。
- ④ カード上の何もなかったらタップすると、手書きモードがオフに戻る。



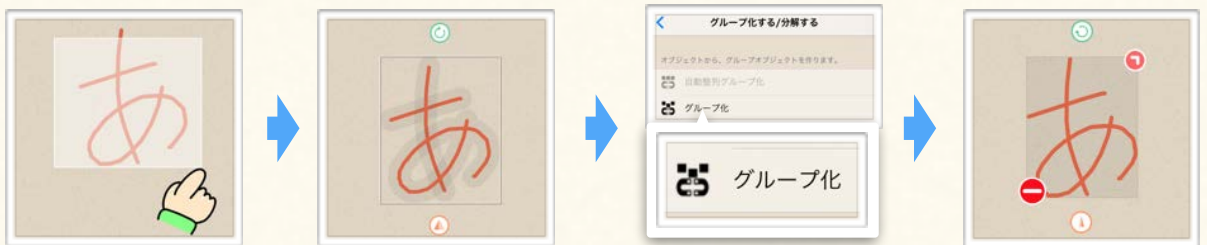
## (2) 手書き線を削除する

- ① 削除したい手書き線の上に指を置いて、スライドする。
- ② 手書き線がドラッグされるので、ゴミ箱の上まで持って行く。
- ③ ゴミ箱の上まで持って行くと、ゴミ箱の蓋が開く。
- ④ ゴミ箱の蓋が開いた状態でドロップすると、線が消える。



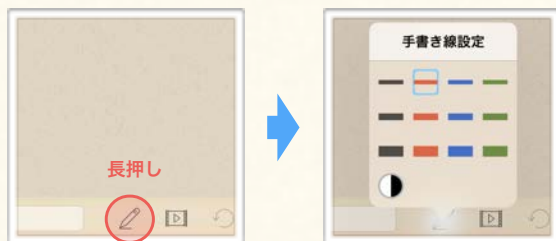
## (3) 手書き線をグループ化してまとめる

- ① 範囲選択かタップ選択で、手書き線全体を選択する。
- ② 線を選択してツールパネルが現れたら「グループ化する/分解する」を選択する。
- ③ グループ設定パネルの中から「グループ化」を選択する。
- ④ 手書き線がグループ化されて、一つのオブジェクトになっていることを確認する。



## (4) 手書き線の初期状態を設定する

- ① 手書きアイコン上で長押しする。
- ② 初期状態の色・太さを選択する。



## Info 1

描画後の手書き線の色や太さは、通常のオブジェクトの色やサイズを変更するのと同じ方法でツールパネルから設定することができます。詳しくは3B-1を参照ください。

## Info 2

手書き線をグループ化したオブジェクトは、通常のグループオブジェクト同様にタッチ機能を設定したりプレゼンテーション項目として利用したりできます。

# Chapter. 6

## 困った時の操作

アプリの操作中のトラブルに対処します。



## Contents

---

### A. アプリの不具合に対処する

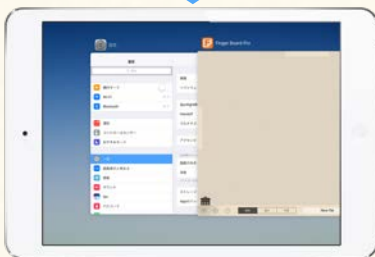
#### 1. アプリの挙動がおかしくなったら

## 1. アプリの挙動がおかしくなったら

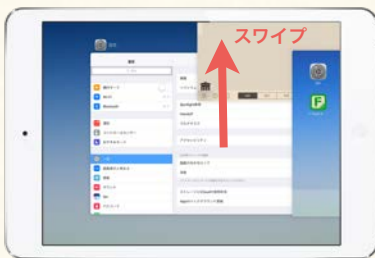
アプリの挙動がおかしくなったら(1)アプリを強制終了し&再起動してみてください。それでも解決しない場合は、(2)アプリのバージョンを確認して最新版でない場合はアップデートしてください。(1)と(2)でも解決しない場合は、(3)状態を引き継がずに起動してみてください。

## (1) アプリを強制終了してみる

- ① ホームボタンを二度押して、アプリケーション切り替え画面を出します。



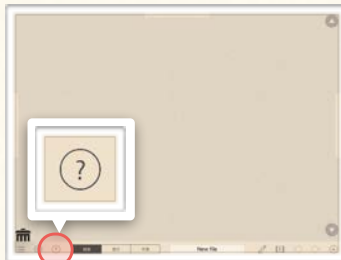
- ② Finger Board のサムネイルを上へスワイプして、画面外に出すと、アプリが終了します。



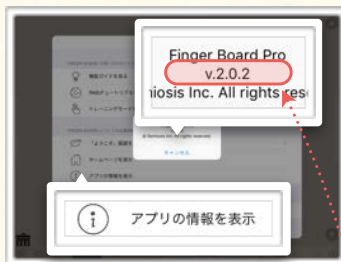
- ③ アプリを再度起動してみます。

## (2) アプリを最新にしてみる

- ① Finger Board Pro のメイン画面下の「？」アイコンをタップします。



- ② 「アプリの情報を表示」をタップして、アプリのバージョンを確認します。



- ③ App Store を立ち上げて、「購入済み」アプリを表示し、Finger Board Pro のバージョンを確認します。



- ④ アプリが最新版でない場合はアップデートをインストールします。

## (3) 状態を引き継がずに起動してみる

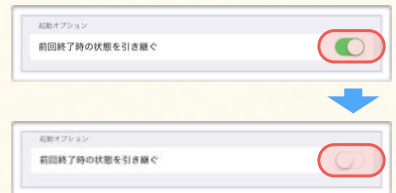
- ① (1)の①～②の手順でアプリを強制終了した上で、設定アプリを起動します。



- ② 「設定」リストを下にスクロールして、Finger Board Pro の項目を選択します。



- ③ 「前回終了時の状態を引き継ぐ」をオフにしてFinger Board を起動します。



- ④ 正常に起動したら、「前回終了時の状態を引き継ぐ」をオンに戻しておきます。

Wanna make a move?  
Then you better come in!



Finger Board Pro Official Guidebook  
ver 1.0 (2016/11/8)

All rights reserved.  
Copyright © 2016 by Semiosis, Ltd.