

AdToon

AdToon 全機能・総合操作マニュアル

初心者向けステップ別操作版

制作・公開・配信・計測・改善・契約確認まで

公開版 第1版・更新版（Ver.1.0.5）

契約アカウント利用者向け

更新日：2026年10月20日

目次

TikTokの利用状況（2026年10月20日）	6
1. AdToonでできること	6
2. 全体の作業順	7
2.1 最初に用意するもの	8
2.2 初めての1作品を作る最短手順	8
3. 画面と用語	11
3.1 契約アカウントとユーザー	11
3.2 保存版（revision）、Editor確定版、公開版	11
3.3 プレビューの違い	12
4. 招待、ログイン、パスワード	12
4.1 招待コードで始める	12
4.2 パスワードを忘れた場合	13
4.3 Googleでログインする・連携する	14
4.4 パスキーの確認で止まった場合	14
4.5 パスキーを解除する・端末を替える	15
4.6 認証アプリは任意の予備	15
5. マイページ、契約アカウント、AI使用量	15
5.1 マイページ	15
5.2 契約アカウント画面	16
5.3 AI使用量	16
6. Editor Contentsで作品を管理する	16
6.1 新規作成	17
6.2 複製、保管、削除	18
7. Editorで作品を編集する	19
7.1 編集キャンバスの基本操作	19
7.2 ページ一覧と順番変更	21
7.3 背景とコマ割り	22

7.4	フキダシと文字	23
7.5	画像、SVG、動画、地図	24
7.6	CTA	27
7.7	効果	30
7.8	会話原稿の表計算取り込み	31
7.9	電子出版・紙向けの注意	32
7.10	表紙・掲載画像を作る	32
8.	保存、復元、Editor内確認	33
8.1	自動保存	33
8.2	保存履歴と復元	33
8.3	その場で再生する	35
9.	Managerへ渡す	35
10.	Managerで公開準備をする	37
10.1	Editorからの受取	37
10.2	変換中の進捗	37
10.3	公開から改善までの5工程	38
10.4	公開前確認の結果	39
10.5	公開する	39
11.	配信方法	40
11.1	AdToonから配信	40
11.2	Webサイトへの掲載	40
11.3	WordPressプラグイン	41
11.4	独自ドメインで公開	42
11.5	自社サーバー・固定版	42
11.6	ギャラリー	42
11.7	配信用画像を守る目印	43
11.8	画像出力	43
	公開用画像の自動最適化と、印刷用の元画像	43
12.	Viewerを確認する	44
12.1	読み進める	45
12.2	読み方とページ停止	45

12.3 自動送り	45
12.4 CTA、動画、外部リンク	45
12.5 読了後の案内	45
13. CTAとお問い合わせ	46
13.1 CTAの確認	46
13.2 お問い合わせを確認する	46
14. 計測分析	47
14.1 主要指標と母数	47
14.2 ページ・計測区間の一覧と原稿マップ	47
14.3 CTAの経路を順番に照合する	48
14.4 生データCSV	48
14.5 計測から改善版を作る	48
15. A/Bテスト	49
15.1 ページ・計測区間の固定画像で比較する	50
16. GA4連携	50
16.1 GA4の集計をManagerへ読み込む	50
16.2 ViewerからGA4へ送信する条件	50
16.3 初回同意と測定IDの登録	51
16.4 ViewerからGA4への直接送信を止める	51
16.5 同意連携方式での許可撤回と再許可	52
16.6 掲載元サイトのGA4と連携する	52
16.7 AIレポートの対象を先に確認する	53
16.8 AIへ送る情報と保存条件	53
16.9 クライアントへ提出する	54
17. 外部AIで作った素材を利用する	54
18. 契約・請求	54
18.1 招待利用者の無償特典	55
18.2 Trial	55
18.3 アップグレード	56
18.4 ダウングレード	56
18.5 解約	56

18.6 プロモーションコード	57
19. 公開後の運用	57
19.1 同じ公開URLのまま作品を更新する	57
19.2 公開停止	58
19.3 保管と完全削除	58
20. 安全・権利・個人情報	59
21. 現在の提供範囲	59
21.1 利用できる主な機能	59
21.2 環境ごとの確認が残る機能	60
21.3 今後の予定	60
22. 公開前チェックリスト	60
Editor	60
Manager	61
公開後	61
23. 困ったとき	61
24. 詳細ヘルプ	62
25. スマホ向けLP・固定CTA（2026年10月追補）	63
25.1 縦長の連続LPか、ページLPを選ぶ	63
25.2 ページ一覧から1ページずつ編集する	63
25.3 下25%にCTAを固定する	64
25.4 画像の比率とCTAのないページ	64
25.5 保存・配信用データ・実機確認	65
25.6 関連ヘルプ	66
26. フォントと配信時の文字表示（2026年10月追補）	66
26.1 標準搭載フォントとローカルフォント	66
26.2 どの文字が画像になるか	66
26.3 Managerへ渡す前に確認する	67
26.4 ハートなどの絵文字	67
26.5 以前の配信作品を直す場合	67

27. 編集・保存・取り込みの追加操作（2026年10月追補） 67

27.1 レイヤーの右クリックとページ内の貼り付け 67

27.2 分割線の位置を0.5ポイント刻みで調整する 68

27.3 文字をページ内に戻す 68

27.4 セリフをExcelから一括配置する 68

27.5 保存完了の表示 68

27.6 スマホ向けLPと書体の確認 68

27.7 認証手段をすべて失った場合 68

27.8 修正版の受取と公開情報 69

28. 公開画像の文字の折り返しを直す 69

マニュアル版：公開版 第1版・更新版（Ver. 1.0.5）

更新日：2026年10月20日

第1版（Ver. 1.0.0）にTikTokの利用状況、PNG・JPEGの画像出力、画像をクリックして切れ目を選ぶ手順、公開用画像の自動最適化と元画像の保持を追記し、提供状況と画面の案内を整理した更新版です。従来のVer. 2.xは旧管理番号として扱います。

このマニュアルはAdToonへの参加から、作品制作、公開、配信、計測、改善、契約確認までを、実際の作業順にまとめた総合版です。

画面名や配置が更新される場合があります。画面と本文が異なる場合は、画面に表示される案内と注意事項を優先してください。

このマニュアルは契約アカウントの利用者向けです。運営担当者だけが使用する管理機能は含みません。

TikTokの利用状況（2026年10月20日）

TikTokは埋め込み再生の不具合により現在使えません。調査中です。

通常のWebページやアプリで再生できる場合も、AdToon内の埋め込み再生は現在利用できません。再開時期は未定です。

1. AdToonでできること

AdToonはマンガやスマホ向けLP（画像LP）を「作る・動かす・配信する・測る」ためのサービスです。

- **Editor**：画像、コマ、フキダシ、文字、CTA、動画、地図、効果を組み合わせて作品を作ります。
- **Manager**：Editorから作品を受け取り、作品情報、公開前確認、公開・配布、A/Bテスト、計測分析を管理します。
- **Viewer**：読者が作品を読む画面です。縦読み、横読み、ページ送り、自動送り、CTAなどを利用できます。
- **契約・請求**：契約プラン、次回請求見込み、請求履歴、支払い方法を確認します。

AdToonだけで一般的なAIマンガを全自動生成するサービスではありません。手持ち素材や外部サービスで作った画像をEditorで仕上げ、公開と計測につなげる使い方が基本です。

2. 全体の作業順

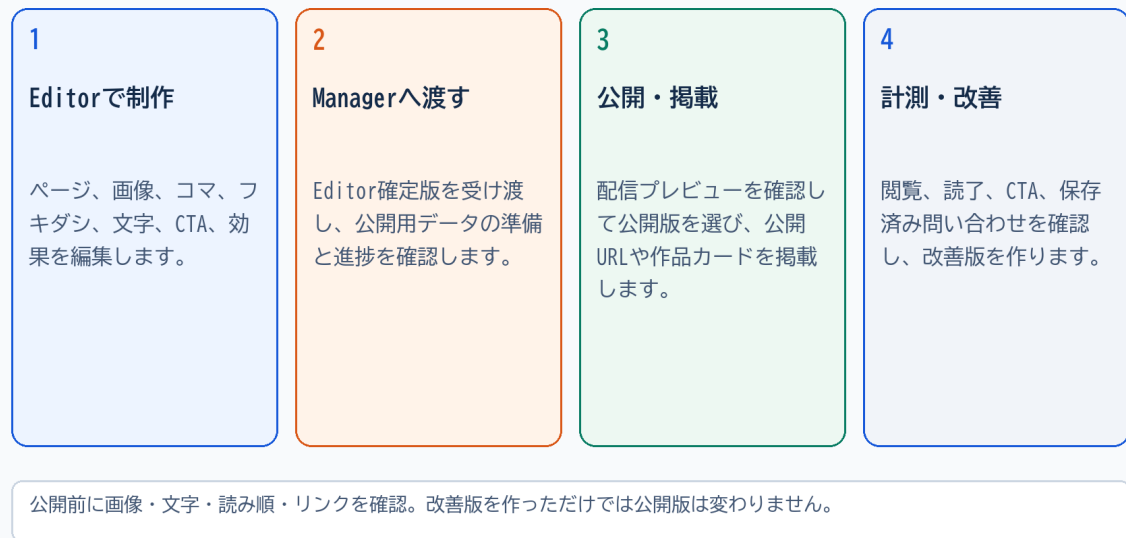
通常は次の順に進めます。

1. 招待コードから契約アカウントへ参加する
2. Editorで新しい作品を作る
3. 画像、フキダシ、文字、CTA、効果を編集する
4. Editor内確認でページと演出を再生する
5. 保存状態を確認してManagerへ渡す
6. Managerで変換の完了を待つ
7. Editorの保存版、作品情報、公開前確認を順に完了する
8. 配信プレビューを見て公開する
9. Viewerでスマートフォンとパソコンの表示を確認する
10. 計測分析、A/Bテスト、お問い合わせを確認する
11. 必要な箇所をEditorへ戻して改善する

外部の制作会社・クリエイターが別のEditorで制作した内容を受け取る場合は、専用の暗号化納品ZIPを使用します。上限は300MBです。一般的なZIP、PSD単体、画像を任意にまとめたZIPをManagerへ直接登録する機能ではありません。PSDなどはEditorへ取り込み、表示を確認してから専用ZIPとして出力します。大きなZIPは送信と安全検査に時間がかかるため、安定した通信環境を使用し、検収完了まで制作元のEditor作品と素材を保管してください。Managerでは、安全検査後に同じ保存版の非公開プレビューを人が確認し、検収または理由・修正指示付きの差戻しを選びます。検収済みだけが非公開の確定版候補へ進み、自動公開はされません。

制作・公開・改善を同じ作品でつなぐ

保存、Managerへの受け渡し、公開はそれぞれ別の操作です。



AdToonの制作・公開・改善フロー。Editorで制作し、Managerへ渡し、公開・配信後に計測して改善します。

2.1 最初に用意するもの

初めての制作では、次のものを先に用意すると作業が途中で止まりにくくなります。

- 作品タイトル。仮の名前でも構いません。
- 背景やマンガ原稿に使うJPEG、PNG、WebPなどの画像。
- 読者に押してもらうCTAの文言とリンク先。
- お問い合わせフォームを使う場合は、取得項目、同意文、自社のプライバシーポリシーURL。
- 公開後に確認するスマートフォンとパソコン。

制作はパソコンの最新版ブラウザで行います。通信が安定した場所で開始し、作業中は画面の「サーバー保存済み」を確認してください。

2.2 初めての1作品を作る最短手順

次の手順では、1ページの画像フキダシとCTAを置き、動きを確認して公開します。各章の詳しい設定は、最初の1作品で一連の手順を試してから戻って読むと理解しやすくなります。

Step 1 Editorを開く

1. Managerへログインします。
2. 上部メニューからEditorへ移動します。
3. Editor Contentsが表示されたことを確認します。

完了の目印：制作中の作品一覧と「新規コンテンツ」が表示されます。

Step 2 新しい作品を作る

1. 「新規コンテンツ」を押します。
2. 分かりやすい作品タイトルを入力します。
3. 作品の種類で「マンガ」または「スマホ向けLP」を選びます。
4. マンガでは「縦読み（ページ）」、スマホ向けLPでは「縦長ページ」を選びます。
5. 出力先で「AdToon (AdToon Viewer) 配信」を選びます。
6. 作成ボタンを押します。

完了の目印：Editorの編集画面が開き、ページ一覧、編集キャンバス（Canvas）、工程メニューと設定欄が表示されます。

Step 3 背景画像を置く

1. ページ一覧で編集するページを選びます。
2. 上部の工程メニューで「背景」を選びます。
3. 「このページへ画像を追加」または画像追加の案内を押します。
4. 用意した画像を選びます。
5. 画像が編集キャンバス全体に収まっているか確認します。

ページ作品では「ページ背景」または「ページ内素材」を選びます。長尺作品で「自動連結」「フリー配置」が表示される場合は、画像をつなぐか、好きな位置に置くかに応じて選びます。

完了の目印：編集キャンバスに画像が表示され、ページ一覧のサムネイルにも反映されます。

Step 4 フキダシと文字を置く

1. 工程メニューで「フキダシ・文字」を選びます。
2. 使いたいフキダシを選び、編集キャンバスへ追加します。
3. 編集キャンバス上のフキダシをクリックします。
4. 右側の文章欄へセリフを入力します。
5. 縦書き・横書き、文字サイズ、行間を整えます。
6. フキダシをドラッグし、人物や重要な画像を隠さない位置へ移動します。

完了の目印：選択中のフキダシに枠が付き、入力した文章が編集キャンバスへ表示されます。

Step 5 CTAを置く

1. 工程メニューで「CTA」を選びます。
2. 用途に近いテンプレートを選びます。
3. CTAを編集キャンバスへ配置します。

4. 「詳しく見る」などの文言とリンク先を設定します。
5. スマートフォンで押せる大きさにします。
6. フキダシやページ送りの上へ重なっていないか確認します。

フォームを使う場合は、入力項目、利用目的が分かる同意文、プライバシーポリシーURLも設定します。

完了の目印：編集キャンバスにCTAが表示され、選択すると設定した文言と移動先を確認できます。

Step 6 必要な部品だけ動かす

1. 工程メニューで「効果」を選びます。
2. 動かしたいフキダシ、文字、画像、CTAを編集キャンバスで選びます。
3. 最初は「フェードイン」など一つだけ選びます。
4. 「この要素を再生」で動きを確認します。
5. 複数の部品へ設定したら「ページ再生」で順番を確認します。

完了の目印：効果を付けた部品に色付きの印が付き、再生ボタンで動きます。

Step 7 保存してEditor内確認を行う

1. 画面の保存状態が「サーバー保存済み」になるまで待ちます。
2. 大きな区切りで「プロジェクト全体を保存」を押します。
3. 「Editor内確認」を押します。
4. ページ順、文字、CTA、複数の効果を確認します。
5. 気になる場所で「編集へ戻る」を押して修正します。

完了の目印：Editor内確認で作品を最初から最後まで進められ、編集画面へ戻れます。

Step 8 Managerへ渡す

1. 上部の「Managerで確認」を押します。
2. 出力先を確認します。
3. 「Managerへ渡す」を押します。
4. 保存、Editor確定版の作成、Manager用準備、移動の表示を確認します。
5. Managerが開いたら、変換の進捗が100%になるまで待ちます。

完了の目印：Managerの作品ホームに、受け取ったEditor確定版と5工程が表示されます。

Step 9 Managerの5工程を進める

1. 「確定版を確認」でページ順と表示を確認します。
2. 「検索・AI検索設定」で公開タイトル、公開説明、要約、画像説明を設定します。
3. 「公開前確認」で技術確認とAI審査を行い、必要な場合は運営確認の完了を待ちます。
4. 「公開・配布」で公開版と配信プレビューを確認します。

5. 公開後は「効果を確認・改善」で読了、離脱、CTA、お問い合わせを確認します。

完了の目印：工程①～④の必須項目が完了し、公開操作を行える状態になります。

Step 10 公開して実際のURLを確認する

1. 公開対象のReleaseと公開URLをもう一度確認します。
2. 公開ボタンを押し、確認画面の内容を読みます。
3. 公開完了後、公開URLを別タブで開きます。
4. スマートフォンとパソコンで最初から最後まで読みます。
5. CTA、動画、リンク先を確認します。

完了の目印：ログアウト状態のViewerで作品を読み進められ、CTAとリンクが意図した先へ移動します。

公開後に誤りを見つけた場合は、公開中の版を直接書き換えず、Editorで修正して新しい版をManagerへ渡します。

3. 画面と用語

3.1 契約アカウントとユーザー

契約アカウントは会社、団体、個人などの契約単位です。画面には契約番号が表示されます。

契約アカウントの中には複数のユーザーを登録できます。各ユーザーには、その契約アカウント内で管理するユーザー番号があります。

- **契約担当者：**契約内容、請求、契約アカウント設定を確認できます。
- **メンバー：**付与された範囲で制作、公開、分析などを行います。

表示されるメニューや操作ボタンは、契約プランと権限によって異なります。

3.2 保存版（revision）、Editor確定版、公開版

- **保存版（revision）：**Editorで保存された版です。内容を保存して新しい版が作られると番号が進みます。変更がない場合は、同じ保存版のままになることがあります。
- **Editor確定版：**Managerへ渡す対象として選んだEditorの保存版です。
- **公開版（Release）：**公開または配布に使う変更されない版です。

新しいEditorの保存版をManagerへ渡しただけでは、公開中の版は変わりません。公開前確認と公開操作を終えた時点で読者向けの版が切り替わります。

3.3 プレビューの違い

- **Editor内確認**：通常は保存や画像変換を待たず、現在編集中的内容と効果を確認します。スマホ固定CTAの「保存してスマホ確認」では、保存・文字画像化をして配信と同じViewerで確認します。
- **Editor確定版プレビュー**：Managerが受け取った版を確認します。
- **配信プレビュー**：公開する版を読者に近い状態で確認します。

どのプレビューも開いただけでは公開されません。

作品と表示枠の縦横比によって、画像の上下などに余白が見えることがあります。黒い部分だけで表示失敗と判断せず、作品の画像や文字が表示されているか確認してください。

Managerの確認画面で、AIのブラウザ操作中に画面全体が黒くなる場合は、AIのブラウザ制御を終了してから、ご自身でこの画面を再読み込みしてください。

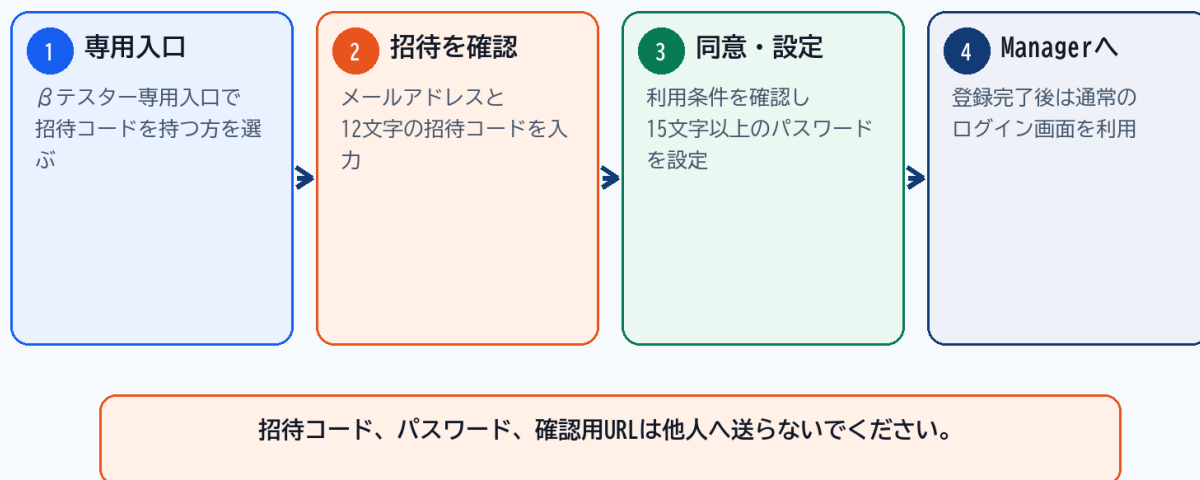
4. 招待、ログイン、パスワード

4.1 招待コードで始める

1. 招待利用者専用入口を開きます。
2. 「招待コードをお持ちの方」を選びます。
3. メールアドレスと招待コードを入力します。
4. 表示された利用条件とプライバシーの内容を確認します。
5. パスワードを設定します。
6. 登録完了後、Managerへ進みます。

招待コードから利用を開始

招待メールの宛先と12文字の招待コードを使い、本人がパスワードを設定します。



招待コードから利用を開始する流れ。専用入口、招待確認、同意とパスワード設定、Managerへの移動を順に行います。

招待コード、パスワード、確認用URLは他人へ送らないでください。登録後は通常のログイン画面でメールアドレスとパスワードを入力し、表示された案内に従ってパスキーなどで追加の本人確認をします。Googleログインや認証アプリとの違いは、この章の後半を確認してください。

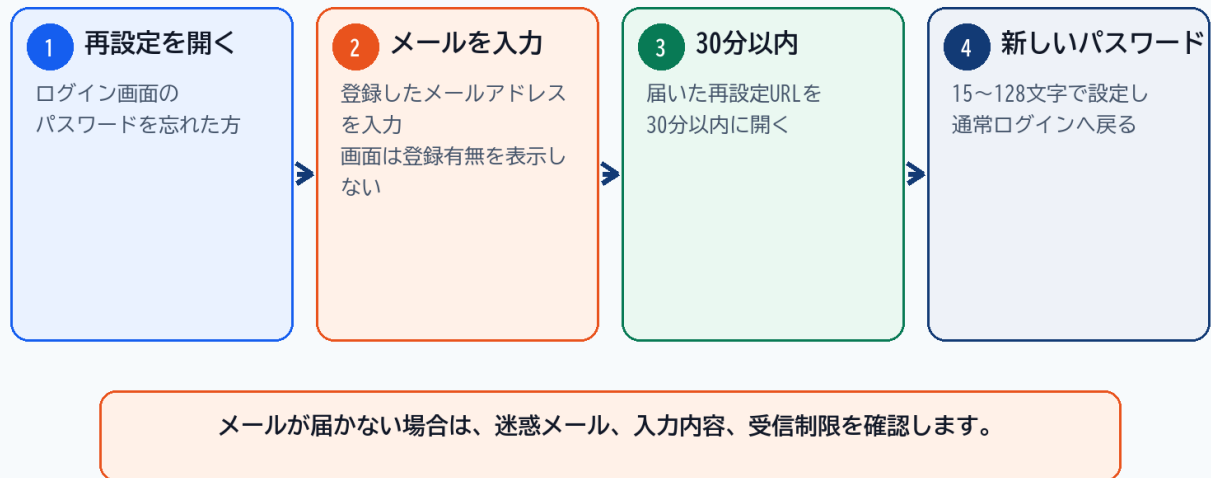
4.2 パスワードを忘れた場合

1. ログイン画面の「パスワードを忘れた方」を押します。
2. 登録したメールアドレスを入力します。
3. 届いたメールのURLを30分以内に開きます。
4. 15文字以上128文字以下の新しいパスワードを設定します。

メールが届かない場合は、迷惑メール、入力したメールアドレス、受信制限を確認してください。安全のため、そのメールアドレスが登録済みかどうかは画面に表示されません。

パスワードを忘れた場合

登録メールアドレスへ届く再設定URLから、新しいパスワードを設定します。



パスワード再設定の流れ。再設定画面を開き、メールを入力し、30分以内に新しいパスワードを設定します。

4.3 Googleでログインする・連携する

Googleログインと、分析画面のGA4連携は別の機能です。Googleアカウントがなくても、登録済みのメールアドレスとパスワードによる入口を利用できます。

既存アカウントでGoogleログインを使う場合は、先に通常の方法でログインし、右上の「マイページ」を開きます。

1. パスキーが登録されていない場合は、「パスキーを追加」から本人が登録します。
2. 「Google アカウント」の連携ボタンを押します。
3. AdToonの登録メールと同じメールアドレスのGoogleアカウントを選びます。
4. 「連携済み」の表示を確認します。

別のGoogleアカウントを選んだ場合は、連携をやり直します。期限切れと表示された場合はマイページを開き直してから試してください。連携後はGoogleログインを選び、続いてパスキーで確認します。一般向け新規登録は、現在は受付停止中です。

4.4 パスキーの確認で止まった場合

パスキーは、登録した端末やパスワード管理アプリの指紋・顔認証・PINなどで本人確認する方法です。秘密鍵やPINをAdToonの入力欄へ貼り付ける必要はありません。

1. 「パスキーで確認」を押し、登録時に使った保存先の案内を選びます。
2. 認証画面が出ないまま「確認中…」が続く場合は「確認を中断」を押します。

3. もう一度試すか、「ログイン方法を選び直す」で最初の入口へ戻ります。
4. 登録済みの別端末や、同じパスワード管理アプリのパスキーが利用できるか確認します。

1Password、Windows、ブラウザーなど複数の保存先にパスキーがある場合は、登録した保存先を確認してください。保存先に項目があるだけでは、どれが現在のAdToonの登録に対応するかは断定できません。

4.5 パスキーを解除する・端末を替える

ログインできる間に、マイページで予備のパスキーを登録してください。

1. 「パスキーを追加」で別の利用可能なパスキーを登録します。
2. 新しいパスキーでログインできることを確認します。
3. マイページで不要な登録の「AdToonから解除」を行います。
4. その後、不要な端末・保存先のパスキーを整理します。

最後に残った1件のパスキーは解除できません。先に端末側のパスキーだけを消すとログインできなくなることがあります。使えるパスキーがなくなった場合はサポートへ連絡してください。メールだけで即時解除できるとは限りません。

4.6 認証アプリは任意の予備

マイページの「認証アプリ（任意）」から登録できます。登録済みでログイン画面に「認証アプリのコードを使う」が表示された場合は、アプリの現在の6桁コードで追加確認できます。

認証コード、登録用QRコード、秘密鍵をAIヘルプやサポートへ送らないでください。パスワードの再設定は、パスキーや認証アプリの登録を解除する操作ではありません。

5. マイページ、契約アカウント、AI使用量

5.1 マイページ

マイページでは次の内容を確認します。

- メールアドレス
- ユーザー番号
- 所属する契約アカウントと契約番号
- 契約担当者またはメンバーの役割
- 利用できる機能

5.2 契約アカウント画面

契約担当者は契約アカウント画面で次の内容を確認できます。

- 契約状態とプラン
- 次回更新日
- 登録ユーザー数
- 配下ユーザーの番号、役割、登録状態
- 契約・請求画面への入口
- 契約アカウント設定

ユーザー追加、権限変更、退会が画面から行えない場合は、契約担当窓口へ依頼してください。

5.3 AI使用量

「AI使用量」ではAI SEO/SEO生成の利用状況を確認します。Editorに保存できる作品数、同時に公開できる作品数、月間表示回数などの上限は、契約アカウントや「契約・請求」の表示を確認してください。保管・公開停止・削除は別の操作です。使用量を減らす目的だけで作品を削除せず、対象の上限と画面の案内を確認します。

6. Editor Contentsで作品を管理する

Editorを開くと、制作中の作品一覧が表示されます。

Editor Contentsで作品を管理

制作中の作品を探し、新規作成・複製・保管・削除を行う入口です。

作品を検索

タイトル・契約アカウント・状態

+ 新規コンテンツ

制作中
編集を続ける

Managerへ受け渡し済み
公開準備を確認

保管済み
必要時に復元

Editor Contentsの役割。作品を検索し、新規作成、編集再開、公開準備、保管済み作品の復元を行います。

6.1 新規作成

「新規コンテンツ」を押し、タイトル、作品の種類、読み方、出力先を選びます。

操作手順

1. Editor Contents右上の「新規コンテンツ」を押します。
2. タイトルを入力します。後から変更できますが、一覧で区別できる名前にします。
3. 「マンガ」または「スマホ向けLP」を選びます。
4. マンガの読み方を選びます。スマホ向けLPでは「縦長（連続）」か「縦長ページ」を選びます。固定CTAを使う場合は縦長ページにします。
5. 出力先を確認します。通常のWeb配信は「AdToon（AdToon Viewer）配信」です。
6. 作成前の確認内容を読み、作成ボタンを押します。
7. 編集画面が開いたら、編集キャンバスの大きさとページ方向を確認します。

完了の目印：入力したタイトルの編集画面が開き、画面に保存状態が表示されます。

作品の種類は次の2つです。

- マンガ：コマ、フキダシ、文字を使って構成する作品
- スマホ向けLP：広告や案内を画像中心で組み立てる作品

マンガの読み方は次の3つです。スマホ向けLPは「縦長（連続）」か「縦長ページ」を選びます。横長ページマンガはマンガ専用です。

選択肢	初期設定	主な用途
縦読み（長尺）	1440×2560px、縦につながる作品	Webtoon、長尺LP
縦読み（ページ）	1440×2560px相当のページを作成し、縦から開始	スマートフォン向けページ作品
横長ページマンガ	2560×1440px、16:9、横送り、右から左、ページ停止	横向き推奨のページマンガ

ページ作品は、Viewerで読者が縦読み・横読みに変更できます。横長ページマンガは、Editorの左側にページ一覧、中央に選択中の1ページ、右側に編集項目が表示されます。

作成後に想定と違う編集キャンバスになった場合は、無理に作り続けずEditor Contentsへ戻り、正しいプリセットで作り直すと安全です。すでに素材を配置した後は、元作品を残して複製してから調整します。

作品の種類を選び、読み方を決める

マンガとスマホ向けLPでは、選べる読み方が異なります。

マンガ：3方式

縦読み（長尺）

縦読み（ページ）

横長ページマンガ

スマホ向けLP：2方式

縦長（連続）

縦長ページ

PCでも表示できます。

横長ページマンガはマンガ専用。固定CTAを使うLPは「縦長ページ」を選びます。

作品の種類を選んでから、マンガ3方式またはスマホ向けLP2方式の読み方を選びます。

6.2 複製、保管、削除

- 複製：元の作品を残したまま複製し、別案として編集します。
- 保管する：制作中一覧から外します。「保管済み」から戻せます。
- 作品を削除：元に戻せません。作品名の入力と確認が必要です。

Managerへ渡していない作品を完全削除すると、Editorの作品、画像、編集履歴が削除されます。

Managerへ渡した履歴がある場合は、Managerの公開・配布・計測記録を守るため、Editor側だけが削除対象になります。変換中や失敗対応中など、削除できない状態もあります。

別案を作る手順

1. Editor Contentsで元作品を探します。
2. 「複製」を押します。
3. 複製後のタイトルへ「A案」「短縮版」などの違いを追記します。
4. 元作品ではなく複製側を開いて編集します。

保管する手順

1. 公開中の作品ではないことと、必要な保存が完了していることを確認します。
2. 「保管する」を押します。
3. 制作中一覧から消え、「保管済み」に表示されることを確認します。
4. 再開するときは「保管済み」で作品を選び、「制作中へ戻す」を押します。

完全削除する前の確認

1. 保管で足りないか確認します。
2. Managerの公開版や計測履歴が必要ないか確認します。
3. 削除確認画面に表示された対象範囲を読みます。
4. 指定された作品名を入力します。
5. 元に戻せないことに同意して削除します。

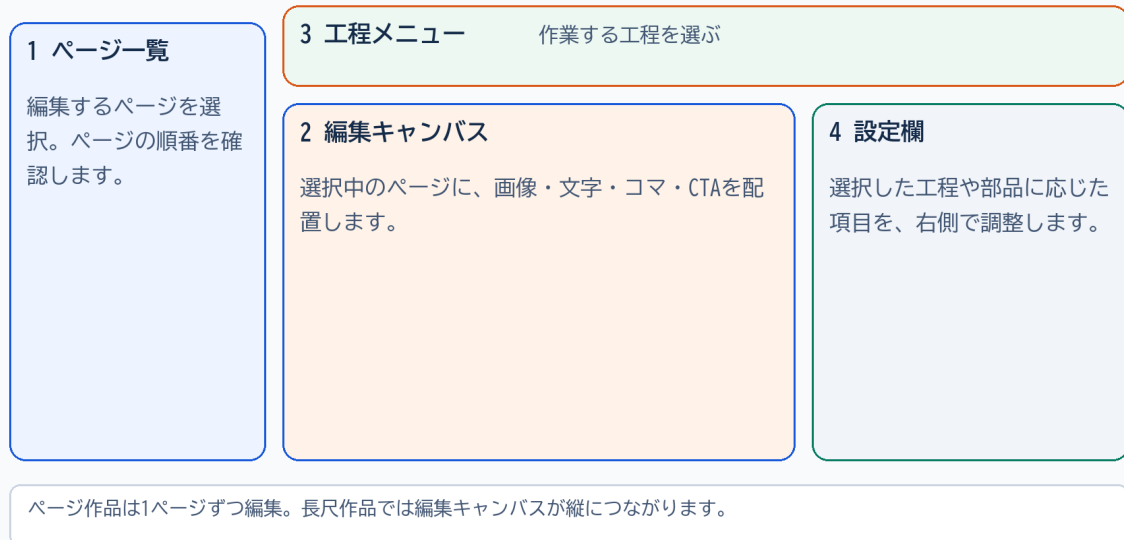
削除ボタンを押せない場合は、変換中、公開中、関連履歴ありなどの理由が画面に表示されます。理由を解消せず、別の画面から削除しようとししないでください。

7. Editorで作品を編集する

Editor中央の編集キャンバスに読者へ見せる部品を配置し、上部の工程メニューと右側の設定で内容を調整します。

Editorの画面は4つの領域で使う

工程を上部で選び、右側で設定します。



Editorの4領域。左のページ一覧、中央の編集キャンバス、上部の工程メニュー、右側の設定欄を使います。

7.1 編集キャンバスの基本操作

- 部品をクリックして選択する
- ドラッグして移動する
- 選択枠をドラッグして大きさを変える
- 矢印キーで1px、Shift+矢印キーで10px動かす

- 右クリックでコピー、貼り付け、ロック、削除、重なり順を操作する
- 複数選択してグループ化する

間違って動かしたくない背景や完成済みの部品はロックしておくで安全です。

部品を選んで直す手順

1. 先に編集したい機能を工程メニューから選びます。文字を直すなら「フキダシ・文字」、動きを直すなら「効果」を選びます。
2. 編集キャンバス上の部品を1回クリックします。
3. 選択枠と部品名が表示されたことを確認します。
4. 右側の設定を変更します。
5. 編集キャンバスへ反映されたことを確認します。
6. 選択を外す場合は、部品がない場所をクリックします。

クリックしても別の部品が選ばれる場合は、右クリックの重なり順、ロック、グループ状態を確認します。小さな部品は拡大表示してから選ぶと操作しやすくなります。

位置と大きさをそろえる手順

1. 部品をドラッグして大まかな位置へ移動します。
2. 矢印キーで細かく調整します。
3. 選択枠の角をドラッグして大きさを調整します。
4. 同じ大きさで使う部品は、最初の部品を複製して文章や画像だけを変更します。
5. 完成後にロックし、誤操作を防ぎます。

複数の部品をまとめる手順

1. 「複数選択」を押します。
2. 一緒に動かす部品を順に選びます。
3. 「グループ化」を押します。
4. グループ全体を動かし、内部の位置関係が保たれることを確認します。
5. 個別に直す必要がある場合は、グループ解除後に編集します。

レイヤーから重なった部品を探す

編集キャンバスの脇にある小さな「レイヤー」ボタンを押します。項目を押すと、その部品を選んで位置を確認できます。

- ページ漫画は現在ページの部品を表示します。
- 縦長の表示は画面内の部品を表示します。見つからない場合は「全体」か「名前で検索」を使います。

- 「制作パーツ」「フレーム」「背景」の各一覧では上が前面です。矢印は同じ種類の中で重なり順を変えます。
- 背景の件数は背景部品の数です。ページ数や重複の有無を示すとは限りません。各項目を選んで場所を確認します。



「ミニパト武俠 #1」の2ページを開いたレイヤーウィンドウ。制作パーツとフレームから対象を選べます。

部品が見つからないことを理由に背景を削除しないでください。ロック中の部品は、必要な対象だけロックを解除して調整します。

7.2 ページ一覧と順番変更

ページ作品では「ページ漫画編集」を使います。

- ページ見出しをドラッグすると、ページ内の部品ごと順番を変更できます。
- 「+ 空ページ」は最後へ追加します。
- 「+ ページ挿入」は選択中ページの直前へ追加します。
- ページを選び「選択ページを編集」を押すと、1ページ編集へ戻ります。
- サムネイルは小・中・大と幅の調整を使い分けられます。
- 一覧上でマウスホイールを回すと、作品の並び方向へスクロールします。

ページ境界をまたぐ部品やグループがあると、ページ挿入や順番変更を止めることがあります。該当部品を1ページ内へ収めてから再実行してください。

ページを追加する手順

1. 作品の最後に追加する場合は「+ 空ページ」を押します。
2. 途中へ追加する場合は、後ろへ送るページを選び「+ ページ挿入」を押します。
3. 新しい白いページが表示されたことを確認します。
4. 背景画像をそのページへ追加します。

ページ順を変える手順

1. 「ページ一覧へ戻る」で全ページを表示します。
2. サムネイル上部のページ見出しをつかみます。
3. 移動先までドラッグし、挿入位置の表示を確認して離します。
4. ページ番号とサムネイルが新しい順番になったことを確認します。
5. 「選択ページを編集」で各ページを開き、ページ内の部品も一緒に移動したことを確認します。

順番を変えられない場合

1. 画面に表示された対象部品名を確認します。
2. その部品またはグループを開きます。
3. ページ境界からはみ出している部分を1ページ内へ収めます。
4. グループが複数ページにまたがる場合は解除して整理します。
5. 保存後、もう一度順番変更を行います。

7.3 背景とコマ割り

背景では画像またはグラデーションを追加します。

- ページ作品のページ背景：対象ページの背景として画像を追加します。
- ページ作品のページ内素材：対象ページ内に素材を配置します。
- 長尺作品の自動連結：画像を上から順につなげます。
- 長尺作品のフリー配置：好きな位置と大きさに置きます。

コマ割りでは基本コマを追加し、位置・サイズを決めてから必要に応じて分割します。背景のはみ出し防止は自動処理です。背景の有無に関係なく、コマ割り用の基本コマを追加できます。コマは画像の表示範囲を決めるマスクとして働きます。

背景画像を追加する手順

1. ページ一覧で対象ページを選びます。
2. 工程メニューで「背景」を選びます。
3. ページ作品では「ページ背景」または「ページ内素材」を選びます。長尺作品では、表示された設定に従って「自動連結」または「フリー配置」を選びます。
4. 「このページへ画像を追加」を押すか、画像を指定位置へドラッグします。

5. 複数画像の場合は、追加する順番を確認します。
6. 編集キャンバスとページサムネイルの両方で反映を確認します。

コマを追加する手順

1. 工程メニューで「コマ割り」を選びます。
2. 「基本コマを追加」を押します。追加するたびに独立した基本コマが作られます。
3. 枠のドラッグと右下のハンドル、またはX・Y・幅・高さの数値で位置と大きさを整えます。数値はTabキーなどで確定します。「9:16を固定」を外して幅と高さを揃えると、正方形にできます。
4. 必要に応じて「コマ分割」で上下・左右に2等分または3等分します。分割しない1コマとしても使えます。さらに分割するときは分割後のコマを選びます。
5. 画像を入れたいコマを選び、「画像を配置」またはドロップで画像を入れます。画像の位置・拡大率を調整し、コマ内に見せたい部分を収めます。
6. 「罫線を表示」で線の有無を選び、太さ・色・縁取りを設定します。選択中の青枠や操作ハンドルは編集用の目印です。

分割したコマの位置・サイズは同じ基本コマの一式として調整されます。各コマの区切りは分割線の位置・傾きで調整します。別途追加した基本コマや背景には影響しません。

7.4 フキダシと文字

「フキダシ・文字」では次の内容を編集します。

- フキダシの形、塗り、線、しっぽ
- 縦書き・横書き
- フォント、文字サイズ、行間、色、配置
- 一部の文字だけの色や大きさ
- 思考フキダシの丸の大きさ、太さ、並び

SVGフキダシは取り込み時に文字領域を指定できます。登録済みSVGは確認後に削除できます。

フキダシを追加する手順

1. 工程メニューで「フキダシ・文字」を選びます。
2. 形を選び、編集キャンバスへ追加します。
3. フキダシをクリックし、文章欄へセリフを入力します。
4. 縦書き・横書きを選びます。
5. 文字サイズと行間を整え、文字が枠からはみ出していないか確認します。
6. しっぽの向きと長さを話者に合わせます。
7. 塗り、線、透明度を背景に合わせます。

思考フキダシを整える手順

1. 親のフキダシを選びます。
2. 丸の大きさと線の太さを調整します。
3. 先頭の丸が親フキダシへ接していることを確認します。
4. 残りの丸がしっぽの長さに合わせて等間隔に並ぶよう調整します。

一部の文字だけを強調する場合は、先に文章全体のサイズ、行間、配置を決めてから、対象文字の色や大きさを変更します。

フキダシと文字は選択した部品を編集

形・色・文字組み・しっぽを同じタブで調整します。



フキダシと文字の編集項目。文字、見た目、しっぽ、思考フキダシの丸を調整します。

7.5 画像、SVG、動画、地図

「画像・動画・地図」では次の素材を配置できます。

- JPEG、PNG、静止WebP
- アニメーションGIF、アニメーションWebP
- SVG
- YouTube、Vimeoなどの外部動画
- 公開動画ファイル
- Google Mapの埋め込み

SVGは形を保ったまま配置し、黒、白、カラーピッカーで色を変更できます。色の変更対象を持たないSVGでは色が変わらない場合があります。

動画には、自動再生、消音、繰り返しなどを設定できます。Google Mapは通常の共有URLではなく、「地図を埋め込む」で取得した埋め込み用コードを使用します。

画像またはSVGを置く手順

1. 工程メニューで「画像・動画・地図」を選びます。
2. 登録済み画像を選ぶか「新しい画像を登録」を押します。
3. ファイルを選び、画像の説明を入力します。
4. 編集キャンバスへ配置します。
5. 位置、大きさ、回転、重なり順を整えます。
6. SVGの色を変える場合は、黒、白、またはカラーピッカーを選びます。

色を選んでもSVGが変わらない場合は、そのSVGに変更対象の塗りまたは線が設定されていない可能性があります。元のSVGを確認してください。

動画を置く手順

YouTubeなどの外部動画は、所有者が外部サイトへの埋め込みを許可した公開動画を使います。URLが正しくても、埋め込みが禁止されていると再生できません。直接配信する動画ファイルには、認証や有効期限を必要としない公開URLを使います。自動再生やコントローラーは、配信元やブラウザの制限を受けます。

1. 動画の公開URLまたは動画ページURLを用意します。
2. 「画像・動画・地図」の「動画」を選び、追加方法に合わせてURLを入力します。
3. 自動再生、消音、繰り返しなどを設定し、「動画を配置」を押します。動画ファイルのURLは、確認に成功すると同じ操作で配置されます。
4. 編集キャンバスで位置と大きさを調整し、配置後の設定変更は「変更を反映」で確定します。
5. 動画設定のメニューまたは「ページ再生」で確認し、保存・Manager受取後の表示でも再確認します。

編集中の動画を再生する

編集キャンバスは移動・拡大縮小・回転の操作を優先します。編集キャンバスの中央にAdToon独自の「再生する」ボタンは表示しません。

- 動画を1本だけ確認する場合は、その動画を選んで「配置した動画を再生して確認」を押します。
- 現在のページ全体を確認する場合は、編集キャンバス上部の「ページ再生」を押します。ページ内の動画と効果を一緒に再生します。
- 「ページ再生」の括弧内は、再生対象の要素数です。同じ要素に動画と効果が付いていても1件と数えます。
- 「再生停止」、ページ移動、確認終了で動画も停止します。確認のために再生しても、保存した自動再生・消音などの設定は変わりません。

YouTube・Vimeoは消音で確認します。Instagramはサービス側の再生操作が必要です。公開Viewerでは、動画プレイヤー本来の再生操作が表示される場合があります。

動画をコマの形で切り抜く

動画を大きく置いたまま、コマの外へはみ出した部分を隠せます。動画ファイル自体を加工する操作ではありません。

1. 「コマ割り」で、動画を表示するコマを作ります。
2. 編集キャンバスまたは「レイヤー」で配置済みの動画を選び、「画像・動画・地図」の動画設定を開きます。
3. 「コマで切り抜く」をオンにします。
4. 「切り抜くコマ」で表示先を選びます。「自動（動画の中心が入るコマ）」は、中心を含むコマを選びます。分割コマがあるときは、中心を含む小さいコマが優先されます。意図と違う場合はコマを指定してください。
5. 青い「変更を反映」を1回押します。動画ファイルのURLは、この操作で確認してから反映されます。確認エラーが出た場合はURLや配信元を直してください。
6. 編集キャンバスで切り抜き位置を確認し、「配置した動画を再生して確認」または「ページ再生」で再生します。
7. 保存済み表示を確認してManagerへ渡し、受け取った版の「公開時の表示を見る」で再確認します。

斜めのコマや分割線にも沿って切り抜けます。「罫線を表示」をオフにしても、切り抜きは残ります。動画を移動すると、自動選択の表示先が変わることがあります。表示先を固定したい場合はコマを指定します。

初期状態では「コマで切り抜く」がオフです。従来の動画も、自分でオンにするまでは切り抜かれません。選んだコマを削除した場合や、別ページへ動画を移動した場合は、同じページのコマを選び直すか、切り抜きをオフにしてください。対象のコマが見つからないと動画が見えなくなり、受け渡し時に確認を求められることがあります。

対象はMP4・WebMの公開URLと、YouTube・Vimeo・Instagramの動画です。Google Mapにこの設定は使いません。外部サービスの再生操作や埋め込み条件は各サービス側の制限に従います。

修正を配信にも反映する

「変更を反映」はEditor内の動画設定を更新する操作です。現在公開している配信用データまで、このボタンだけで入れ替わるわけではありません。

変更を反映 → 保存済みを確認 → Managerへ渡す → 受取版の表示を確認 → 更新用の配信用データを準備 → 公開版を更新、の順に進めてください。公開中の作品はManagerの更新手順に従い、現在の公開版と更新版を確認してから切り替えます。

ボタンは動画設定の下部にあります。既存動画では「変更を反映」、新規では「動画を配置」と表示されます。ボタンが見つからない場合は、配置済み動画を選択しているか、設定欄の下までスクロールしたかを確認してください。古い画面が開いたままなら、保存済み表示を確認してからEditorを再読み込みします。

Google Mapを置く手順

1. Google Mapで場所を開きます。
2. 共有から「地図を埋め込む」を選びます。
3. 表示された埋め込み用コードをコピーします。
4. Editorの地図追加へ貼り付けます。
5. 編集キャンバスと配信プレビューで場所と表示範囲を確認します。

画像・SVG・動画・地図を配置する

素材の種類と用途に合わせて、配置方法を選びます。

1	2	3	4
画像	SVG	動画	Google Map
JPEG・PNG・WebPを配置。PSD・PDFは変換して配置します。	形を保って配置。色の変更に対応したSVGは、黒・白・任意色を選べます。	MP4や外部動画を配置。自動再生・消音・繰り返しは配信元の条件も確認します。	共有URLではなく、埋め込み用コードを使います。

編集キャンバスで位置を調整し、配信プレビューで読み込み・再生・リンク先を確認します。

画像、SVG、動画、Google Mapの配置方法と注意点。

7.6 CTA

CTAは「申し込む」「詳しく見る」「問い合わせる」など、読者の次の行動を案内する部品です。

「テンプレート」または「CTA保管庫」のカードをクリックすると編集キャンバスへ配置されます。手持ちの画像は「オリジナルCTA」から取り込みます。

配置したCTAをクリックすると、右側の「配置したCTA」で文言やクリック後の動作を編集できます。位置と大きさは編集キャンバスで調整し、作品の「サーバー保存済み」を確認してください。

部品の追加・移動には「CTAを詳しく編集」を押し、右側の「部品を追加」を使います。QR領域がないテンプレートにも追加できます。「編集キャンバスへ戻る」で同じ配置CTAへ戻り、変更は作品へ自動保存されます。

別の作品でも使いたい場合だけ「再利用用にCTA保管庫へ保存」を使います。保管庫の0件表示は、作品内にCTAがないことを意味しません。配置前の古いCTA下書きを開いた場合は「作品へ配置」で作品へ追加します。

CTAが重なっていると、下側のCTAを押せません。案内の選択ボタンか「レイヤー」で対象を選び、位置と大きさを調整します。

「PACE PERSONAL」の架空デモ。配置したCTAを選ぶと、右側に文言とクリック後の動作が表示されます。

リンクを開くCTAの手順

1. 工程メニューで「CTA」を選びます。

2. テンプレートまたはオリジナルCTAを選びます。
3. 編集キャンバスへ追加し、読者が読み終える位置へ置きます。
4. 配置したCTAをクリックし、右側でボタン文言を具体的な行動にします。
5. <https://>から始まる移動先を設定します。
6. Editor内確認では見た目を確認し、配信プレビューでは実際の移動先を確認します。

お問い合わせCTAの手順

1. フォーム付きCTAを選びます。
2. 必要最小限の入力項目だけを設定します。
3. 必須項目と任意項目を確認します。
4. 利用目的が分かる同意文を入力します。
5. 自社のプライバシーポリシーURLを設定します。
6. 公開前確認でフォームとリンクを確認します。
7. 公開後は「お問い合わせ」で受信状況を確認します。

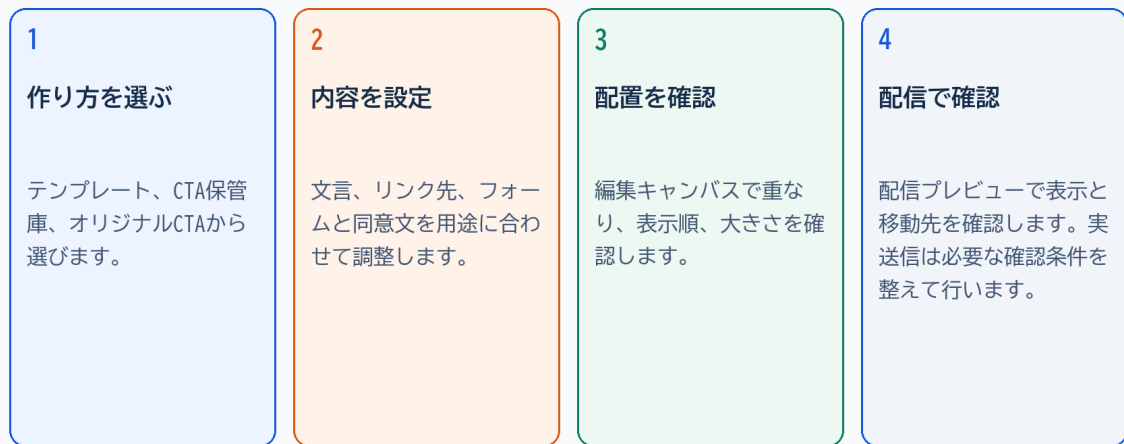
EditorでCTAを選択・編集できない場合は、ロック、レイヤー、グループ状態を確認します。Editorでの編集操作と、Viewerで読者がCTAを押せるかどうかは分けて確認してください。

ViewerでCTAを押せない場合の確認順

1. CTAの上に透明な部品が重なっていないか確認します。
2. 重なり順を変更し、CTAを前面にします。
3. CTAが非表示になる条件になっていないか確認します。
4. リンク先と表示条件を確認します。
5. 配信プレビューで再確認します。

CTAで読者の次の行動を案内する

文言・リンク・フォーム・同意文を確認します。



CTAが重なると、下側を押せなくなることがあります。表示範囲とリンク先を確認してください。

CTAの設定手順。テンプレート選択、内容設定、編集キャンバス確認、Viewer確認の順に進めます。

7.7 効果

「効果」ではフキダシ、文字、CTA、配置画像へ動きを付けます。

- フェードイン
- 左、右、上、下からの表示
- ワイプ、ズームイン、ポップアップ
- パルス、シェイク、シャイン、ホバーなどの強調
- 表示を遅らせる時間と演出時間

効果を付けた部品には編集キャンバス上に色付きの印が表示されます。

1. 工程メニューで「効果」を選びます。
2. 編集キャンバス上の部品を選びます。
3. 開始方法と強調を選びます。
4. 「この要素を再生」で単体を確認します。
5. 「ページ再生」で、そのページの動画と複数効果を確認します。

「効果をリセット」は、選択中の部品に保存された効果設定を外します。選択中の工程が「フキダシ・文字」なら、効果を残したまま文字サイズなどを編集できます。

初めて設定するときのすすめ

1. 開始方法は「フェードイン」など一つにします。

2. 表示を遅らせる時間は0秒から試します。
3. 演出時間は短めにし、読者を待たせないようにします。
4. 強調効果は本当に見てほしいCTAや言葉だけに使います。
5. 1ページへ複数設定したら、必ず「ページ再生」で順番を確認します。

効果だけを外す手順

1. 工程メニューで「効果」を選びます。
2. 編集キャンバスで対象部品を選び、上部に表示される部品名を確認します。
3. 「効果をリセット」を押します。
4. 色付きの効果印が消えたことを確認します。
5. 「ページ再生」で、その部品だけが動かなくなったことを確認します。

文字サイズやフキダシの形を直すときは、効果をリセットせず工程メニューの「フキダシ・文字」へ切り替えます。選択した部品の設定は、選択中の工程に合わせて表示されます。

効果は部品ごとに設定し、ページで確認

効果を残したまま、文字の内容やサイズを調整できます。

1

対象を選ぶ

編集キャンバスで部品を選び、工程メニューの「効果」を開きます。色付きの印は効果設定の目印です。

2

動きを設定

開始方法、強調、遅延、演出時間、動き方を調整します。

3

ページ再生

ページ全体の動画と効果を一緒に確認します。必要な場合だけ、選択した効果をリセットします。

文字を直す場合は工程メニューの「フキダシ・文字」へ。効果のリセットは不要です。

効果の設定手順。対象を選び、動きを設定し、ページ全体を再生して確認します。

7.8 会話原稿の表計算取り込み

会話原稿の取り込みが表示される作品では、指定形式の表計算ファイルからセリフを読み込み、対象の文字部品へ反映できます。取り込み前に対象ページと列の対応を確認し、反映後は改行、縦書き、文字サイズ、はみ出しを編集キャンバスで確認してください。

7.9 電子出版・紙向けの注意

アニメーション、動画、地図、CTAは、そのまま紙や一般的な電子書籍へ出力できません。紙向けにはQRコードや静止画へ置き換えた別作品を複製して作る方法を推奨します。

用途別の画像出力はManagerの「④ 公開・配布」→「画像出力」で、画面に利用可能と表示された出力先だけ試せます。予定と表示される形式は生成できません。外部サービスへの投稿や紙印刷向けの完成保証は含みません。

7.10 表紙・掲載画像を作る

上部の「表紙・掲載画像」ではWebサイトやSNSで作品への入口になる画像を作ります。作品本文の編集と掲載画像の作成は別です。

- **表紙**：保存済み1ページ目全体を、画像・文字・フキダシを含めて元のピクセル寸法で画像化します。
 - **サムネイル**：表紙の縦横比を保って縮小します。必要な場合は切り抜きを選べます。
 - **カスタム**：1ページ目とは別に画像・文字・図形を組み合わせ、横長・正方形・縦長などの掲載画像を作ります。
1. 作品の保存状態を確認し、未保存の場合は先に保存します。
 2. 「表紙・掲載画像」を開き、作り方を選びます。
 3. サムネイルやカスタムでは、用途に合うサイズや内容を設定します。カスタムの編集内容は作品の保存・自動保存に含まれます。
 4. 「完成画像を作って確認」を押します。
 5. 完成画像で文字・画像の欠けがないことと、Web掲載する権利を確認します。
 6. 「この掲載画像を非公開で保存」を押します。保存した画像は対応する版をManagerへ渡すと選べます。

Managerでは「公開・配布」→「WEB計測・A/Bテスト」の「掲載画像を選ぶ・用意する」から確認します。画像がない場合は「Editorで作成」へ戻ります。掲載画像を作成・取得しても、公開画像やSNS共有画像が自動で差し替わるわけではありません。

8. 保存、復元、Editor内確認

8.1 自動保存

編集内容はサーバーへ自動保存されます。画面の表示が「サーバー保存済み」になったことを確認してから画面を閉じてください。

通信が不安定な場合は、この端末へ一時的に編集内容を残します。ただし端末内の一時保存だけに頼らず、サーバー保存の表示を確認してください。

作業を閉じる前の手順

1. 文字入力や部品移動を終えます。
2. 画面の保存表示を確認します。
3. 「保存中」の場合は操作を止めて待ちます。
4. 「サーバー保存済み」になったことを確認します。
5. 大きな区切りでは「プロジェクト全体を保存」も押します。
6. その後に作品一覧へ戻るか画面を閉じます。

「サーバーへ自動保存できません」と表示された場合は、画面を閉じず通信状態を確認します。再読み込みする前に、画面に表示された復旧案内を読んでください。

8.2 保存履歴と復元

大きな区切りでは「プロジェクト全体を保存」を押します。「保存履歴」から以前の版を選び「この版を復元」を押すと、その内容が新しい保存版として保存されます。過去の履歴そのものは書き換えません。

以前の版へ戻す手順

1. 現在の内容も失わないよう、先に「プロジェクト全体を保存」を押します。
2. 上部の「保存履歴」を開きます。
3. 日時、保存版、説明を見て戻したい版を選びます。
4. 可能であればプレビューで内容を確認します。
5. 「この版を復元」を押します。
6. 復元後の内容が新しい保存版として保存されたことを確認します。
7. Editor内確認でページと効果を確認します。

Editor内確認と保存が必要な確認を分ける

確認対象に合う操作を選びます。

通常のEditor内確認

現在の編集内容を確認

「保存せずEditor内で確認」

確認後は編集へ戻る

固定CTAのスマホ確認

作品を保存

必要な画像化を待つ

保存した内容をスマホで確認

確認しただけでは公開されません。保存履歴からの復元も、公開版の切替とは別操作です。

通常のEditor内確認は保存せず実行できます。固定CTAのスマホ確認に必要な保存・画像化とは分けて確認します。

保存の案内が複数出た場合

案内・ボタン	意味
前回の未保存編集がこの端末に残っています	作品全体の編集途中が端末に一時保存されています
前回の編集を開く	端末に残る編集途中の内容を開きます
保存済み版を開く	端末の未保存編集を破棄し、サーバーに保存された作品を開きます
編集中のCTAがこの端末に残っています	CTA専用編集画面の下書きです。作品全体の復旧案内とは別です
CTAの編集を再開	配置前のCTA下書きを開きます。「作品へ配置」で作品へ追加します
下書きを削除	端末に残るCTA下書きを削除します。不要な場合だけ使います

迷う場合は破棄・削除を選ばず、日時と案内文を控えて相談してください。CTAの端末内下書き、作品への配置、保管庫の完成版は別です。詳しくは「CTA設定とお問い合わせ」を参照します。

「パーツがページ境界をまたいでいます」と表示され保存が止まる場合は、対象の番号とページを確認します。レイヤーからその部品を選び、案内に従って1ページ内へ収め、保存をやり直してください。

8.3 その場で再生する

「Editor内確認」または「保存せずEditor内で確認」を押すと、画像変換を待たずに現在の編集キャンバスを確認できます。

- 長尺作品はそのままスクロールする
- ページ作品は前後のページへ移動する
- 「再生」「停止」「リセット」で複数の効果を確認する
- 気になるページで「編集へ戻る」を押す

Editor内確認は公開、計測、実際のお問い合わせ送信を行いません。

確認する順番

1. 最初のページから開始します。
2. 文字の読みやすさとページ順を確認します。
3. 効果が重なったり、遅すぎたりしないか確認します。
4. CTA、動画、地図が見える位置を確認します。
5. ページ作品は前後へ移動し、長尺作品は最後までスクロールします。
6. 問題のあるページで「編集へ戻る」を押します。
7. 修正後、同じ場所だけでなく、その前後も再確認します。

Editor内確認では実際の公開リンク送信やお問い合わせ送信は行いません。リンク先とフォームの最終確認は、Managerの配信プレビューで行います。

9. Managerへ渡す

編集が終わったら、上部の「Managerで確認」を押します。

1. 出力先を確認します。
2. 「AdToon (AdToon Viewer) 配信」を選びます。
3. 「Managerへ渡す」を押します。
4. 保存、Editor確定版の作成、Manager用準備、Managerへの移動を確認します。
5. Managerで変換の進捗を確認します。

未保存の変更がある場合は、先に最新内容が保存されます。Managerへ渡しただけでは公開されません。

受け渡し前チェック

- 「サーバー保存済み」と表示されている
- ページ順が正しい

- Editor内確認を最後まで行った
- CTAと外部リンクの設定が入っている
- 出力先が「AdToon (AdToon Viewer) 配信」になっている

途中で止まった場合

1. 画面に表示されている工程名を確認します。
2. エラーがある場合は文章を控えます。
3. 同じボタンを繰り返し押さず、保存状態を確認します。
4. Managerが開いた場合は、作品ホームの変換進捗を確認します。
5. 解決しない場合は、作品名、Editorの保存版、止まった工程、発生時刻をサポートへ伝えます。

Editor確定版をManagerへ渡す

受け渡しは公開ではありません。

1

保存状態を確認

未保存の変更を保存し、対象の保存版を確認します。

2

出力先を確認

作品、契約アカウント、対象ページと出力先を確認します。

3

Managerへ渡す

受け渡す保存版を固定し、Manager用の準備を開始します。

4

内容・進捗確認

Managerで受け取ったEditor確定版と公開用データの準備状況を確認します。

公開用データの準備が終わった後、表示を確認してから公開操作を行います。

EditorからManagerへの受け渡し手順。保存、出力先確認、受け渡し、変換進捗確認を行います。

10. Managerで公開準備をする

10.1 Editorからの受取

Managerホームの「Editor確定版を受け取る」で、作品、Editor確定版、準備状況を確認します。修正が必要な場合は、Managerで作品本体を直さず「Editorで開く」から戻ります。

受け取った作品を開く手順

1. Managerホームで「Editor確定版を受け取る」を押します。
2. 作品タイトルを確認します。
3. Editorで最後に見た版と、受け取った確定版の番号を確認します。
4. 変換中の場合は進捗表示を確認します。
5. 完了後に作品ホームを開きます。

一覧に作品が見つからない場合は、検索条件、保管済み、受取処理中を確認します。EditorでManagerへの受け渡しが完了しているかも確認してください。

10.2 変換中の進捗

Manager用の画像と配信データを作っている間は、次の内容が表示されます。

- 現在の工程
- 進捗率と円形メーター
- 経過時間
- 完了までの目安
- 現在行っている処理の説明

変換はサーバーで続くため、画面を開いたまま待つ必要はありません。同じ受取ボタンや作成ボタンを繰り返し押さないでください。失敗した画像がある場合は「再処理が必要」と理由・再処理の操作が表示されます。

進捗率は処理工程の目安です。残り時間は作品のページ数、画像サイズ、動画、混雑状況で変わります。別画面へ移動した場合も、同じ作品ホームへ戻ると最新状況を確認できます。

長時間変化しない場合

1. ブラウザーを再読み込みし、同じ進捗か確認します。
2. 「再処理が必要」などの表示がないか確認します。
3. Editorの保存版と処理開始時刻を控えます。
4. 別の受け渡しを作らず、サポートへ状況を伝えます。

10.3 公開から改善までの5工程

1. **確定版を確認**：Editor確定版または検収済みの外部納品ZIPと表示を確認する
2. **検索・AI検索設定**：必須の公開タイトルと公開説明を保存し、必要に応じて要約と画像説明を設定する
3. **公開前確認**：技術確認、AI審査、必要な場合のAdToon運営事務局による確認を行う
4. **公開・配布**：公開版と配信プレビューを確認し、公開する
5. **効果を確認・改善**：読了、離脱、CTA、お問い合わせ、必要ならGA4と定期レポートを確認して改善につなげる

工程は、完了が緑、現在位置が青で表示されます。通常の未実施は「準備が必要」で、実際の不備がある場合だけ「修正が必要」と表示されます。

① 確定版を確認

1. Editor確定版の番号が正しいか確認します。
2. プレビューを開き、ページ順、画像、文字、CTA、動画、効果を確認します。
3. 問題がなければ確認を完了します。
4. 修正が必要なら「Editorで修正する」を押し、再受取します。

② 検索・AI検索設定

1. 必須の「公開タイトル」と「公開説明」を入力します。未入力の項目は画面で確認できます。
2. 検索結果の表示イメージを確認します。
3. 必要に応じてページ内容の要約、読み上げ用の説明、画像ごとの説明、SNS共有文言を入力します。
4. 「任意・詳細設定」で、必要に応じて「専用のSNS共有画像」を設定します。推奨は1200×630pxです。専用画像を設定しない場合は「SNS共有画像に使うページ」を選びます。「保存する」を押した後、新しい公開版を準備して公開・切替を行います。保存だけでは公開中の共有画像は変わりません。

③ 公開前確認

1. 配信用画像を作成し、「表示・演出を確認する」で確認を完了します。
2. 技術確認で実際の不備と注意を確認し、準備が終わったら「AI審査を開始」を押します。
3. 「運営確認待ち」になった場合は、表示された理由を確認してAdToon運営事務局の判断を待ちます。
4. 修正先がEditorの場合はEditorへ戻り、確定版をもう一度受け取ります。
5. 修正先が作品情報の場合はManagerで直します。
6. 接続エラーの場合は、時間をおいて「AI審査を再実行」を押します。

④ 公開・配布

1. 公開するEditor確定版から公開用データを作成または選択します。
2. 配信プレビューを開きます。
3. スマートフォンとパソコンで確認します。
4. 配信確認が成功していることを確認します。
5. 公開対象の版を確認し、公開操作へ進みます。

⑤ 効果を確認・改善

1. 「確定版の分析」で期間を選び、閲覧開始と読了を確認します。
2. 離脱したページや区間を確認します。
3. CTA表示、クリック、お問い合わせ完了までを確認します。
4. 必要ならGA4集計を読み込み、定期レポートをPDFまたは編集用テキストで出力します。
5. 改善が必要ならEditorで新しい版を作り、工程①から繰り返します。

10.4 公開前確認の結果

- **準備が必要**：通常の作業が残っています。エラーではありません。
- **修正が必要**：公開前に実際の不備を直す必要があります。対象と修正先を確認します。
- **注意**：意図した内容か確認してから進みます。
- **運営確認中**：自動判定だけで決めず、運営側の確認を待ちます。

公開前確認は作品の法的適合や権利を全面的に保証するものではありません。素材、広告表現、リンク先、個人情報の取り扱いは、公開者も必ず確認してください。

10.5 公開する

1. 公開先URLを確認します。
2. 公開用データを作成または選択します。
3. 配信プレビューをスマートフォンとパソコンで確認します。
4. 配信確認が成功していることを確認します。
5. 公開操作を実行します。

更新時も新しい公開版を確認してから切り替えます。古い公開版は履歴として残り、現在公開中の版と区別して確認できます。

画面上部の「公開から改善までの流れ」で、5工程の完了状態と現在地を確認します。

11. 配信方法

Managerの「④ 公開・配布」を開くと、最初に公開方法の選択画面が表示されます。表示される4つのカードは「AdToon配信」「独自ドメイン+計測」「WordPress簡単設置」「画像出力」です。カード全体を押すと準備画面へ進みますが、それだけでは公開されません。「独自ドメイン+計測」は追加料金なしで専用サブドメインのDNS設定から始められます。外部通信なしの独立ZIPは通常の公開方法の選択肢にありません。A/Bテストと計測は対応する公開方法で使う機能です。

11.1 AdToonから配信

標準の配信方法です。AdToon上の公開URLまたはViewerへの導線を使います。公開停止、公開版の更新、計測、お問い合わせ、A/BテストをManagerで管理できます。「AdToon配信の準備」では「公開用データ → 公開前確認 → 掲載するWebサイト → 公開版の確認 → 公開」の5項目を順に進めます。

公開URLを使う手順

1. Managerの「公開・配布」を開きます。
2. AdToonから配信を選びます。
3. 公開用データを作り、公開前確認を終えます。
4. 掲載予定のWebサイトを1件以上登録し、公開版と表示を確認してから公開します。
5. 公開URLをコピーします。
6. ログアウト状態の別タブでURLを開きます。
7. 自社サイト、メール、SNSなど必要な場所へURLを掲載します。

11.2 Webサイトへの掲載

「WEB計測・A/Bテスト」で掲載予定のWebサイトを登録し、「掲載設定を保存」を押します。WebサイトにはViewerへの画像リンクや作品カードを掲載します。掲載画像はEditorの「表紙・掲載画像」で作成した表紙・サムネイル・カスタム画像を選ぶか、利用者が別に用意します。Managerの「掲載画像を選ぶ・用意する」で、受け取った版に対応する画像を確認してください。画像を取得しただけでは作品は公開されません。画像リンク方式ではAdToon Viewer内の反応を計測し、掲載元サイトのGA4とは別の数値です。iframeで埋め込む場合は、設定欄の計測専用ヘルプを読み、掲載先でスマートフォン表示、戻る動作、同意状態、二重計測がないことを確認してください。

作品カードを掲載する手順

1. Managerで公開済みの作品を選びます。
2. 公開URLと表紙を確認します。
3. 掲載先に表紙画像または作品カードを置きます。
4. リンク先にAdToonの公開URLを設定します。

5. 掲載ページをスマートフォンで開きます。
6. カードを押してViewerが開くことと、戻る操作を確認します。

11.3 WordPressプラグイン

Managerで「WordPress簡単設置」を選べると、AdToon配信の掲載手順へ進みます。作品カードからAdToon Viewerを開きます。現行の無料配布版は1.0.1です。表紙の直接URL入力とWordPressのメディア選択、保存前プレビューに対応しています。旧来の自社サーバー・固定版機能は通常の新規設置へ案内しません。

プラグインは配布ページから入手できます。すでに導入しているサイトでの更新時期は、各サイトの手動・自動更新設定に従います。配布元の更新だけで、全サイトの導入済みプラグインが更新されたことにはなりません。通常の作品カードやギャラリーには、今回の修正に伴う計測設定の追加は不要です。掲載元サイトのGA4と連携するiframe設置は、16.6の設定も確認してください。

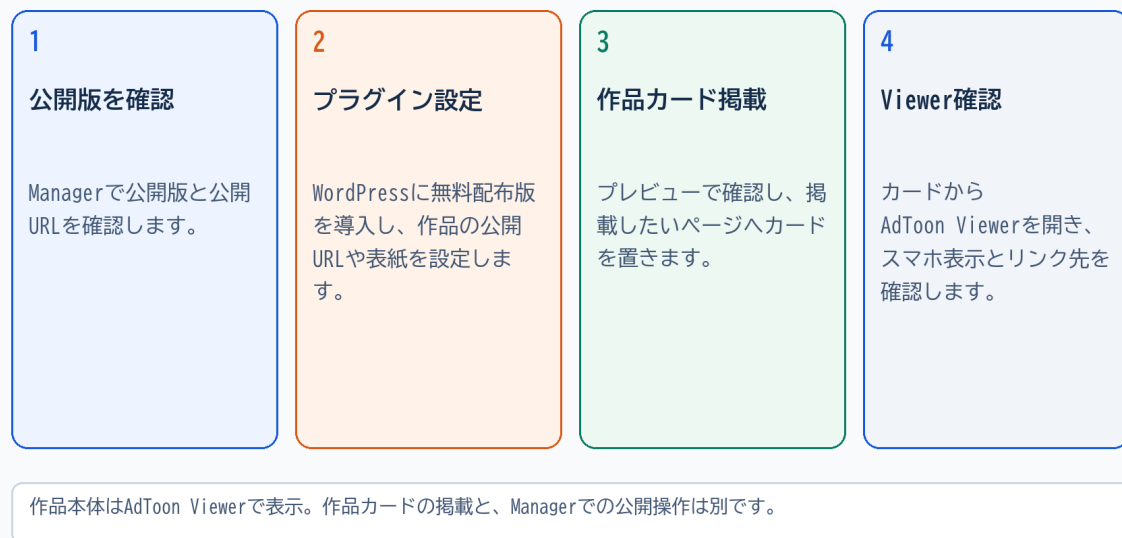
WordPressで作品カードを表示する基本手順

1. WordPress管理画面でプラグインのバージョンを確認します。
2. AdToonプラグインを有効化します。
3. 配信方式は「AdToonから配信」を選びます。
4. WordPress内の作品IDを決め、Managerで確認したAdToon配信の公開slugを設定します。
5. 表紙サイズ、列数、表示順を設定します。
6. プレビューで作品カードを確認します。
7. 公開ページでViewerが開くことを確認します。

表示されない場合は、プラグイン版、作品の公開状態、WordPress内の作品ID、AdToon配信の公開slug、配信方式を順に確認します。プラグインを入れ直す場合は、設定を控えてから、正しいZIPをWordPressのプラグイン追加画面で指定します。

WordPressには作品カードを掲載する

通常の新規設置は「AdToonから配信」を使います。



WordPressへの通常の新規設置。公開版を確認し、プラグインで作品カードを掲載してAdToon Viewerを開きます。

11.4 独自ドメインで公開

作品とViewerをAdToonから配信したまま、lp.example.jpのような自社のサブドメインを公開URLとして使用できます。別料金はありません。Managerで表示されたTXTとCNAMEをDNSへ登録し、所有確認とHTTPS準備が完了してから作品を公開します。例示値はDNSへ登録しないでください。詳しくは「独自ドメインで公開する」を確認してください。

11.5 自社サーバー・固定版

これは既存の互換・個別対応用で、現在の公開方法の4カードからは開始できません。固定された公開用データ、Viewer、画像、設定をZIPで受け取り、設置先へ一組でアップロードします。

固定版には、AdToon Analytics、お問い合わせ保存、遠隔停止、自動更新が含まれません。更新と停止は設置者が行います。

11.6 ギャラリー

複数作品の表紙、タイトル、説明を一覧にし、選んだ作品を開けます。WordPress版では作品カードとギャラリーを利用できます。一般的な静的ギャラリーの提供範囲は、契約と画面の案内を確認してください。

11.7 配信用画像を守る目印

既存の独立ZIP個別対応では、配信用画像へ目に見えない識別情報を付けられる場合があります。現在の通常の公開方法から新たに選ぶ機能ではありません。流出調査の手掛かりであり、コピーそのものを完全に防ぐ機能ではありません。

11.8 画像出力

「画像出力」で、選んだ公開版をPNGまたはJPEGの連番画像にし、ZIPでダウンロードできます。配信用WebPへ変換する前の素材と、その公開版に対応するEditor確定版を使います。作品の公開状態や計測設定は変更しません。

1. 「出力する公開版」を選び、「画像を準備する」を押します。準備済みなら「準備済みの画像を確認」と表示されます。
2. 「作る形式」と「画像の分け方」を選び、CTA・動画などの扱いを確認します。
3. 通常、分割位置は空欄のままで大丈夫です。「この出力条件を確認」を押してください。
4. 「この設定で次へ進めます」と表示されたら「最終ファイルを作る」を押し、「書き出し履歴」の「表示確認」で全画像と寸法を確認してダウンロードします。

長い作品は、ページや計測範囲の区切りを使って分けます。8000px以内に使える区切りがない場合は処理を止めて案内します。「画像を見て切る位置を選ぶ」で、絵や文字の間の余白をクリックしてください。数値の入力は不要です。長い画像は「表示する部分」で切り替えます。

赤線が絵や文字を横切っていないければ、「赤線が絵や文字を横切っていないことを確認した」にチェックし、「この出力条件を確認」を押します。まだ長すぎる区間があれば、切れ目を追加して確認し直してください。間違えた線は「この線を取り消す」で消せます。「すべて取り消して自動に戻す」で自動分割へ戻ります。切れ目を変えたら画像の確認とチェックをやり直します。

数値で指定したい場合だけ「詳細設定：数値で切る位置を指定する」を開きます。通常は開く必要がありません。上に重ねた文字やCTAなどは、生成後の「表示確認」で切れていないか確認してください。

画像には動画再生、CTAのクリック・送信、閲覧計測は付きません。Kindle向けの専用出力、PDF、紙印刷用の出力は今回の対象外です。詳しくは「画像出力の手順と利用範囲」を確認してください。

公開用画像の自動最適化と、印刷用の元画像

Managerで新しく公開用データを作るときに、配信用の画像を自動で軽くします。通常の配置画像は、縦横の比率を保って大きすぎるものを縮小します。写真やイラストの余白を勝手に切り取ることはありません。文字・フキダシの画像は、完全に透明な外側の余白を取り除き、画面上の位置と大きさを保ちます。

印刷・高画質の画像出力に使う元画像は保持されます。元のPNGなどの素材とEditor確定版は変更せず、PNG・JPEGの画像出力は公開用に軽くしたWebPを引き伸ばして作るものではありません。ただし、元画

像の解像度以上に細かくしたり、圧縮で失われた画質を戻したりはできません。印刷に使う場合は、出力した画像の寸法と印刷先の条件を確認してください。

この調整は、新しく作る公開用データから適用されます。すでに公開中の版は自動では置き換わりません。小さな画像やアニメーション画像は元の形式のまま使う場合があり、背景の分割方法は変わりません。紙印刷向けの専用出力やKindle向けの専用出力が追加されるわけではありません。

12. Viewerを確認する

Viewerは、読者がログインせずに作品を読む画面です。

Viewerで読者の操作を確認

端末の向きと作品形式に合わせて、読み進め方を試します。



Viewerの操作。前後移動、ページ数、縦横の読み方、全画面、作品ホームへの戻りを確認します。

公開前の通し確認手順

1. 配信プレビューをパソコンで開きます。
2. 最初のページから最後まで進みます。
3. ページ順、画像、文字切れ、黒い余白を確認します。
4. 切り替えが表示される作品では、縦読み・横読みを確認します。スマホ向けLPは縦長の1ページ表示を確認します。
5. ページ停止の設定が表示される作品では、「なし」「弱」「強」を確認します。
6. 自動送りを開始し、画面操作で止まることを確認します。
7. CTA、動画、外部リンクを確認します。

8. スマートフォンでも同じ確認を行います。

公開後は、ログインしていない状態のブラウザでも公開URLを開き、読者と同じ条件で確認します。

12.1 読み進める

- 横読み：画面を横へフリックする
- 縦読み：画面を上へフリックする
- パソコン：マウスホイール、前後ボタン、矢印キーを使う
- 画面を1回タップ：操作バーを表示する

12.2 読み方とページ停止

切り替えが表示される作品では、操作バーで縦読み・横読みを切り替えられます。スマホ向けLPは縦長の1ページ表示で、見開きは利用しません。表示設定ではページの止まり方を選びます。

マンガの横読み作品の見開きは、端末が横向きで十分な画面幅がある場合だけ選べます。iPhoneのSafariでも横向きにし、回転ロックを解除して確認してください。縦向きと縦スクロール作品では1ページ表示です。

- なし：自由にスクロールする
- 弱：自然に近いページへ止まる
- 強：1ページずつはっきり止まる

選んだ読み方は同じブラウザに保存され、他の読者には影響しません。

12.3 自動送り

自動送りは作品の方向へ自動で進みます。速度は表示設定から変更できます。画面操作、マウス操作、動画再生、タブ移動などを行うと停止します。

12.4 CTA、動画、外部リンク

作品内のCTA、動画、外部リンクを使うときは、その部品を直接押します。お問い合わせフォームでは入力内容と同意文を確認して送信します。

12.5 読了後の案内

作品によっては、最後まで読むと別作品や関連ページへのボタンが表示されます。不要な場合は閉じられます。

13. CTAとお問い合わせ

13.1 CTAの確認

公開前に次を確認します。

- 文言が読者の行動を明確に示している
- リンク先が正しい
- スマートフォンで押せる大きさがある
- 他の部品に隠れていない
- 表示条件と効果が意図どおり動く
- フォームの同意文とプライバシー案内がある

公開前に実際に押す手順

1. Managerの配信プレビューを開きます。
2. CTAが表示されるページまで進みます。
3. CTA全体が見えていることを確認します。
4. CTAを押し、リンク先またはフォームが開くことを確認します。
5. 外部サイトの場合は、正しいページと安全な通信になっていることを確認します。
6. フォームの場合は、必須項目、同意文、プライバシーリンクを確認します。
7. 公開後も同じ操作を行います。

13.2 お問い合わせを確認する

Managerの「お問い合わせ」では、権限のある利用者だけが作品から送信されたお問い合わせを確認します。

分析用の生データCSVには、氏名、メールアドレス、問い合わせ本文などの個人情報を含まません。必要な範囲で閲覧し、社内の個人情報管理ルールに従って扱ってください。

お問い合わせを確認する手順

1. Manager上部の「お問い合わせ」を開きます。
2. 対象作品と期間を選びます。
3. 新着または未対応のお問い合わせを開きます。
4. どの作品・CTAから送信されたか確認します。
5. 必要な担当者だけで内容を確認します。
6. 対応状況を社内ルールに沿って管理します。

サポートへ相談する場合は、氏名、メールアドレス、電話番号、問い合わせ本文を隠し、作品名、CTA名、発生時刻だけを伝えます。

14. 計測分析

Managerの「分析」または作品の「⑤ 効果を確認・改善」から「確定版の分析」を開きます。作品、開始日、終了日を確認し、「この期間で更新」を押します。

14.1 主要指標と母数

- **閲覧開始**：指定期間に作品を開いた一連の閲覧数。実在する個人の人数とは同一視しません。
- **読了率**：最後まで到達した閲覧の割合。実数と母数も確認します。
- **平均閲覧時間**：ページ・計測区間ごとに記録した滞在時間の平均です。関心がある場合と読みづらくて止まった場合を区別し、次ページ到達も確認します。
- **CTA表示・クリック**：延べ回数と、経路で照合した閲覧数を区別します。
- **保存済み問い合わせ**：AdToonのフォームで実際に保存された問い合わせ。LINE・外部サイトの成果は含みません。

同じ人でも、複数回の閲覧は別の閲覧単位になる場合があります。**問い合わせ完了の閲覧数**は、フォーム送信完了のイベントが記録された閲覧を重複を除いて数えた値です。作品別分析の上部と、段階ごとの記録数・改善候補で使います。**保存済み問い合わせ**は、実際に保存された問い合わせの件数で、全体集計や区間一覧で使います。同じ閲覧から複数の問い合わせが保存された場合など、両者は一致するとは限りません。保存件数と完了イベントの記録数を同じ成果数として扱わないでください。

到達1~29件は「参考（少数）」です。30件を勝敗や原因の確定基準にしません。「-」は必要な母数や記録がなく計算できない値で、集計済みの0とは違います。

14.2 ページ・計測区間の一覧と原稿マップ

1. 「原稿上の反応」の「一覧で比較」を開きます。
2. 到達数・率、平均閲覧時間、離脱候補、CTA表示・クリック、保存済み問い合わせを確認します。
3. 原稿順、離脱数・率、平均閲覧時間、到達数、CTAクリック、問い合わせ数で並べ替えます。
4. 気になる行の詳細と前後の区間を比較します。
5. 「原稿上で確認」に切り替え、読まれた範囲、よく見られた場所、離脱した場所を見ます。

ページ作品はEditorのページ、長尺作品は設定した計測区間で集計します。一つの区間が一つのコマとは限りません。「構成1」「構成2」は異なる区間構成で、A/B案名や公開版番号ではありません。

通常の作品・期間集計は複数公開版を含む場合があり、表示画像は現在の原稿を参照します。過去に読まれた画像と一致するとは限りません。公開版の画像と比較する場合はA/B比較やAIレポートの対象確認を使います。離脱候補だけで理由は断定しません。

14.3 CTAの経路を順番に照合する

「問い合わせにつながる流れ・途中で止まる箇所」で「経路を確認する」を押します。適用した最大90日の期間で、同じ閲覧・公開版・同じCTAの 到達 → CTA表示 → CTAクリック → 保存済み問い合わせを照合します。期間を変えたら更新します。

フォームとLINE・外部URLは分けて集計します。外部クリックで予約・購入完了は確認できません。複数CTAをつなげて一つの成果経路にしません。保存問い合わせは実際の保存記録と照合します。

「クリック未記録」などは計測期間の終了時点で該当する記録を確認できなかったことを示します。離脱や故障が確定した意味ではありません。閲覧中、期間の境界、計測不足、外部サイトでの完了も考慮します。特定できない古い記録などは「情報不足」として区別します。固定CTAも表示範囲への到達だけでは表示済みとせず、実際の表示記録を使います。

ページ経路には戻る動きも残り、主な20経路とその他を表示します。「従来の段階別集計（順序未照合）」は独立した段階別の記録数で、同じ閲覧を照合した成果率ではありません。

14.4 生データCSV

「詳細データ・CSV出力」を開き、「出力する項目を選択」で必要な項目を選んで「CSVをダウンロード」を押します。最大366日・25万行です。日時、作品、参照値に置き換えた閲覧単位、ページ・計測区間、CTA、イベント種別などを確認できます。選んだ項目によっては参照元やUTM情報も含まれます。CSVも社内のデータ管理ルールに従って扱ってください。

氏名、メールアドレス、お問い合わせ本文は分析用CSVへ含めません。他の集計と比較するときは作品、期間、公開版、母数をそろえます。

14.5 計測から改善版を作る

改善候補と根拠を選び「この内容でEditorの改善版を作る」を押すと、元のEditor確定版を基に新しいEditorの保存版を作ります。数値からの候補とAIレポートの提案を区別して確認します。Editorを利用できる契約と元のEditor確定版が必要です。

1. 直す場所と変更理由、比較したい指標を一つに絞ります。
2. 改善版を作り、作成元のEditor確定版を確認します。
3. 新しいEditorの保存版を開いて修正します。
4. Editor内確認、Manager受け渡し、公開前確認を進めます。
5. 必要な場合に公開し、通常公開またはA/Bテストで結果を比較します。

公開中の版や過去のA/B結果は自動で変わりません。

15. A/Bテスト

A/Bテストは「WEB計測・A/Bテスト」で、計測設定と同じ画面から進めます。利用可否は契約プランにより異なります。

1. A～Dから2～4案に使う公開版を準備する
2. 開始前に表示率の合計が100%になるよう配分を決める
3. テストを開始する
4. 読了、CTA、お問い合わせを同じ条件で比較する
5. 勝者を採用する、終了する、改善版を作る

開始後の表示率は変更できません。テスト開始だけでEditor作品は書き換わりません。採用時は対象の公開版と集計期間を確認してください。閲覧数が少ない段階では、結果を確定的な優劣として扱わないでください。

A/Bテストを始める手順

1. A案にする公開版を確認します。
2. Editorで変更点を一つに絞ったB案を作ります。
3. B案をManagerへ渡し、公開前確認を完了します。
4. 「WEB計測・A/Bテスト」を開きます。
5. 使う2～4案の公開版を選びます。
6. 開始前に各案の表示率の合計を100%にします。
7. プレビューで各案を確認します。
8. テストを開始します。

結果を判断する手順

1. 対象期間と配信数を確認します。
2. 読了率、CTAクリック、お問い合わせ完了を同じ条件で比較します。
3. 閲覧数が少ない場合は期間を延長します。
4. 変更した箇所と結果の関係を確認します。
5. 勝者を採用する、テストを終了する、改善版を作るのいずれかを選びます。
6. 採用する公開版と公開URLを最終確認します。

15.1 ページ・計測区間の固定画像で比較する

結果の「ページ・区間で比較する」を開くと、各案の公開版の画像と、到達・平均閲覧時間・離脱候補・CTA・保存済み問い合わせを比較できます。母数は各案の閲覧開始で、通常の実験期間全体と混ぜません。

横に並ぶ行は位置をそろえたもので、内容の意味が同じと自動判定しているわけではありません。対応付けられないCTAや問い合わせは別表示です。固定画像が期限切れで表示できない場合は「再取得」を使います。

16. GA4連携

GA4連携には、GA4の集計をManagerへ読み込む設定と、ViewerからGA4へ送信する設定があります。片方を設定しても、もう片方が自動で設定されることはありません。どちらも任意で、利用しなくてもAdToon Analyticsは使えます。

16.1 GA4の集計をManagerへ読み込む

Google Analyticsと接続し、プロパティと期間を選んで、イベント・流入元・開始ページ・端末の集計を確認します。

対象期間のGA4読み込みが完了し、最終読み込み日時が更新された場合は、0件でも同期は完了しています。以前の読み込み日時が残っているだけで、今回の読み込みが成功したとは判断しないでください。GA4にイベントがあるか、対象プロパティ、期間、作品を識別する設定、エラー表示を確認してください。AdToonの閲覧開始とGA4のイベント数は定義が異なるため、直接割り算しません。詳しくは「GA4の集計をManagerへ読み込む」を確認してください。

16.2 ViewerからGA4へ送信する条件

自社で管理するGA4の測定IDを、契約アカウント共通の送信先として登録できます。同じ契約アカウントで公開する作品は、同じ登録先を使います。

AdToon配信の公開Viewerでは、有効な測定IDと契約担当者による同意があり、計測方式が匿名方式ではない場合に、対象イベントからGA4へ直接送信します。同意連携方式では読者の許可後に開始します。測定IDを保存する操作で閲覧イベントを送ることはありません。

VISIONAXの運営アカウントだけは、契約担当者による同意操作を必要としません。有効な測定ID、計測方式、読者の同意に関する条件は同じです。それ以外の契約担当者（owner）には初回同意が必要です。

送信対象は、公開Viewerの表示開始、読了、CTA表示、CTAクリック、お問い合わせまたは登録完了の主要5イベントです。氏名、メールアドレス、フォーム入力内容、AdToonの閲覧者識別子はGA4へ送りません。

Managerの確認用Viewerとスマホ確認用QRコードは送信対象外です。iframe内のViewerは登録した測定IDへ直接送信せず、掲載元サイトの既設GA4連携を使います。掲載元サイトの設定と通知・読者同意は利用者が管理し、二重計測がないか確認してください。

契約担当者の同意は、読者本人から必要な同意を取得する画面の代わりにはなりません。GA4では設定や読者の同意状態に応じて、端末・ブラウザ情報、概算地域、クッキー等の識別子がGoogleにより取り扱われる場合があります。自社のプライバシー通知、読者の同意取得、同意モード等を確認してください。

16.3 初回同意と測定IDの登録

一般の契約では、初回の同意を済ませてから測定IDを登録します。同意できるのは契約担当者（owner）だけです。

1. 対象作品の「⑤ 効果を確認・改善」から「確定版の分析」を開きます。
2. 「ViewerからGA4へ送信する設定」を展開します。
3. 「同意文書を読む」から[GA4連携に関する確認・同意書](#)を確認します。
4. Googleによる情報の取扱い、利用者側の通知・読者同意、送信項目、契約アカウント共通の設定であることを確認し、5つの確認項目をすべて選択します。
5. 「GA4連携に同意する」を押します。
6. 「契約担当者が同意済みです」と表示されたことを確認します。
7. Google Analyticsで確認した「G-」から始まる測定IDを「GA4測定ID」へ入力します。
8. 「測定IDを保存」を押し、「GA4測定IDを登録しました」と表示されたことを確認します。

5つの確認項目がそろうまで同意ボタンは押せません。同意前は新しい測定IDを保存できません。ほかのユーザーには「契約担当者の同意を待っています」と表示されます。測定IDの変更には、契約アカウントの設定を変更する権限が必要です。

VISIONAXの運営アカウントでは「運営アカウントのため同意は不要です」と表示され、確認項目と同意ボタンは表示されません。同意の手順を省き、測定IDの登録へ進めます。

同意した文書の版、担当者、日時は監査記録として保存されます。設定の完了と、GA4で実際にイベントを受信できたことの確認は別です。対象のGA4プロパティにイベントが届くか確認してください。詳しくは「ViewerからGA4へ送信する設定（測定ID）」を参照してください。

16.4 ViewerからGA4への直接送信を止める

測定IDを空欄にして「測定IDを保存」を押します。空欄にして登録を解除する操作は、初回同意前でも行えます。

解除後の設定を取得したAdToon配信の公開Viewerは、登録していた測定IDへ直接送信しません。すでに開いているViewerの取得済み設定には自動で反映されません。掲載元サイトの既設GA4は掲載元サイトで停止してください。

登録を解除しても、AdToon Analyticsの過去の集計、公開作品、同意記録は削除されません。

16.5 同意連携方式での許可撤回と再許可

契約担当者の初回同意と、読者が掲載先で行う計測の許可は別です。この節は、同意連携方式で読者の許可を受け取る場合の動作を説明します。標準方式と匿名方式の区別や、測定IDの登録条件は変わりません。

読者の許可撤回を受け取ると、そのページのAdToonが管理するGA4送信を停止します。受け付けたイベントでも、まだ通信を開始していないものは送信しません。すでにブラウザへ渡って送信が始まった通信は取り消せません。GA4に届いた過去のデータを削除する操作でもありません。

撤回後に読者が再び許可しても、同じページを開いている間は再開しません。次の新しいページ読み込みで、サイトの同意管理から保存済みの許可を受け取ると再開します。AdToonがページを自動で再読み込みすることはありません。ブラウザの履歴から以前のページがそのまま復元された場合は、停止した状態を維持します。

許可していない間と、再許可してから次のページを読み込むまでの反応はGA4へ送りません。その間の反応を後からまとめて送り直すこともありません。同じページで送信先を共有する複数のViewerも同じ停止状態を使い、Viewerだけを開き直しても再開しません。

掲載元サイト自身のGA4や、別の測定IDの計測をAdToonが一括停止することはありません。掲載元サイト自身の計測と同意の保存・Cookieの取扱いは、そのサイトの同意管理で設定してください。Googleによる滞在時間やエンゲージメント指標の計算方法を、AdToonが独自に変更することはありません。AdToon Analyticsの計測方式と集計の定義も変わりません。

16.6 掲載元サイトのGA4と連携する

通常のWordPress作品カードやギャラリーは、カードからAdToon Viewerを開きます。プラグインを導入・更新するだけで、掲載元サイトのGA4連携が自動で有効になることはありません。

iframeで掲載元サイトのGA4と連携する場合は、設置担当者が次を確認してください。

- WordPressでは1.0.1のプラグインを使用し、送信先の測定IDを明示します。送信先を指定していない場合は、この親GA4連携から送信しません。
- サイトの同意管理から、保存済みの許可状態を各ページの読み込み時に渡し、許可・拒否・撤回の変更も通知するように設定します。同意状態の保存はプラグインが代行しません。Viewerの準備後に許可を再通知する処理は、プラグインが行います。
- SDKを自社で配信している場合は、SDK本体と補助ファイルwta.ga4-context.jsを同じディレクトリへ配置します。独自のGA4転送処理を設けている場合は、専用の連携口onGa4Eventへ接続する必要があります。

- 独自のGTMや広告同意、通信を制限するセキュリティ設定を使っているサイトでは、その構成での読込と送信を確認します。広告同意を許可する設定や、独自設定の自動引継ぎは今回の対応に含みません。

AdToonの連携による送信と、掲載元サイト自身の送信を分けて確認してください。同じ測定ID・別の測定IDのどちらを使う場合も、二重計測がないことを確認します。再許可が次のページ読み込みから有効になる条件は、この連携でも同じです。

16.7 AIレポートの対象を先に確認する

1. 「確定版の分析」で作品と最大90日の期間を更新します。
2. 「分析する公開版と目的を確認」で、LPの目的・想定読者・誘導先・成果目標を分かる範囲で入力します。各欄は最大1,000文字です。
3. 「対象画像と数値を確認」を押します。この確認だけではAIを呼び出さず、生成料金は発生しません。
4. 複数の公開版がある場合は一つを選び、公開版、期間、数値、母数を確認します。
5. 必要なら画像を最大6点選び、OpenAIへ送るチェックを入れます。画像なしでも集計と目的で分析できます。
6. 「定期レポートを作成」、作り直す場合は「定期レポートを更新」を押します。ここでAI利用が発生するため、契約・利用条件を確認してください。

画像一覧は公開版のページ・計測区間画像、文字・フキダシ、CTA素材などです。Viewerの完成画面の撮影ではなく、動画・アニメーション・フォーム入力をAIが実際に操作するものでもありません。

16.8 AIへ送る情報と保存条件

画像分析にチェックした場合、選択した画像、対応するCTA構成情報、目的の入力内容、集計をOpenAIへ送ります。画像を選ばない場合、またはチェックしない場合は、集計と目的だけを使い、作品画像やCTAの文面・構成情報は送りません。

個別の閲覧識別子や、保存された問い合わせ本文・氏名・メールアドレスは送信に含めません。ただし画像や目的欄に自分で書いた情報は送られるため、個人情報や非公開の顧客情報を含めないでください。AIヘルプは操作案内で、このAI分析とは別です。

期間・公開版の変更で画像選択と送信確認は解除されます。条件が変わったという案内が出たら「対象画像と数値を再確認」で選び直します。保存済みレポートは作成時の条件を保持します。

GA4は任意です。作品・期間全体のGA4集計と、選んだ公開版のAdToon集計は同じ母数ではない場合があります。GA4を新たに読み込んだら対象を再確認してからレポートを更新します。

16.9 クライアントへ提出する

レポートは総括、計測結果、今期の要点、重要な分析結果、次回までのアクション、次回レポートで確認すること、分析条件・注意事項の7区分です。作成時の公開版・期間・目的・画像点数、対象ページやCTA、根拠と確度を確認します。データが少ない場合や情報が不足する場合の提案は仮説として扱い、人が点検して提出します。

「PDFとして保存」で印刷先のPDF保存を選びます。文章を加工するときは「編集用テキスト」、数値を再集計するときは「詳細データ・CSV出力」を使います。Wordファイルは出力しません。AIがEditor原稿を自動で修正・公開することはありません。

17. 外部AIで作った素材を利用する

外部AIで作成した画像も、利用条件と権利を確認したうえでEditorへ取り込めます。文字、フキダシ、CTAなどを編集し、表示と内容を確認してからManagerへ渡してください。

生成結果はそのまま公開せず、事実、権利、表現、リンク先、人物や商品の描写を人が確認してください。

18. 契約・請求

契約担当者は「契約・請求」で、次の内容を確認します。

- 現在のプランと契約状態
- 月額、作品数、公開数、表示回数などの上限
- 次回更新日
- 次回請求見込みと割引
- 請求履歴
- 支払い確認中、未払い、次回再試行の案内
- 支払い方法、請求書、領収書の管理

カード情報は決済サービス側で管理され、AdToonの画面へカード番号を保存しません。

契約内容を確認する手順

1. マイページまたは契約アカウント画面を開きます。
2. 「契約・請求」を押します。
3. 現在のプラン、契約状態、次回更新日を確認します。
4. 次回請求見込みで、基本料金、オプション、割引を確認します。
5. 請求履歴で支払い済み、確認中、未払いを確認します。

6. 請求書や領収書が必要な場合は、対象の請求を開きます。

契約担当者以外には請求メニューが表示されない場合があります。表示されないときは、所属する契約アカウントと自分の役割を確認してください。

18.1 招待利用者の無償特典

対象の招待を受けて参加した方には、Standardの無償特典を提供します。対象者の利用期間は全員共通です。

項目	日時・内容
特典開始	2026年10月1日 00:00（日本時間）
特典終了	2027年1月1日 00:00（日本時間）
開始後に初めてログインした場合	開始日は10月1日のまま。初回ログイン日から3ヶ月ではありません
特典中の利用料	0円。有料継続は本人による明示的な申込みで選べます
有料へ移行しない場合	特典終了後は制作・公開操作・AdToonからの公開配信を停止します。保存済み内容は、ログインして90日間閲覧できます
閲覧期限	2027年4月1日 00:00（日本時間）

90日間の閲覧は、利用者がログインして保存済み内容を確認するためのものです。一般読者への公開配信を90日間延長する意味ではありません。

特典終了だけを理由に、自動で有料プランへ申し込みません。マイページで現在の特典、月額、利用終了予定を確認してください。特典と通常のTrialは条件が異なります。

18.2 Trial

一般向け申込みが有効な場合は、有料プランを選び、支払い方法を登録して7日間のTrialを開始します。最終確認画面で、Trial終了日時、初回課金日、初回課金額、自動移行、解約方法を確認してください。

Trial期間中は次の操作ができます。

- 期間末で解約し、月額課金を開始しない
- 「Trialを終了して有料利用を開始」で、選んだプランをすぐ始める

開始前に表示される請求見込みを確認し、支払いが完了してから有料プランが有効になります。

Trialを自分で終了して有料利用を始める手順

1. 「契約・請求」でTrial終了日時を確認します。

2. 「Trialを終了して有料利用を開始」を押します。
3. 選択中のプランと初回請求額を確認します。
4. 支払い方法を確認します。
5. 即時開始の確認を行います。
6. 支払い完了後、契約状態が有料へ変わったことを確認します。

18.3 アップグレード

月途中のアップグレードは残り期間の新旧プラン差額を表示し、確認後に適用します。請求期間の終了日は変わりません。支払いが完了するまで現在プランを維持する場合があります。

1. 「プラン変更」を開きます。
2. 上位プランを選びます。
3. 今回支払う差額と、次回からの月額を確認します。
4. 適用日と次回更新日を確認します。
5. 変更を確定し、契約状態へ反映されたことを確認します。

18.4 ダウングレード

ダウングレードは原則として次回更新日から適用します。現在の期間は現プランを利用し、即時返金や日割り返金はいりません。予約中のプランと適用日を契約画面で確認してください。

1. 「プラン変更」を開きます。
2. 下位プランを選びます。
3. 下位プランの作品数、公開数、表示回数などの上限を確認します。
4. 次回更新日から適用されることを確認します。
5. 予約を確定し、予約中プランと適用日が表示されたことを確認します。

現在の利用量が下位プランの上限を超える場合は、作品の保管、公開停止、オプション調整など、画面の案内に従って先に整理します。

18.5 解約

解約は期間末での終了です。画面に表示された利用終了予定まで現在の契約を利用でき、利用済み期間の日割り返金はありません。支払い方法、請求書、領収書、解約は「支払い・請求書を管理」から確認します。

1. 「支払い・請求書を管理」を開きます。
2. 対象の契約と次回請求日を確認します。
3. 解約または期間末で終了を選びます。

4. 利用終了日と返金条件を確認します。
5. 解約理由を選び、確定します。
6. 契約画面に終了予定日が表示されたことを確認します。

公開中の作品、必要な請求書、問い合わせ情報、分析データは、契約終了前に確認してください。公開停止やデータの扱いは画面の案内と契約条件に従います。

18.6 プロモーションコード

新規申込みでプロモーションコードが利用できる場合は、申込み先の画面で入力します。割引後の金額、期間、適用回数を確認してから確定してください。すでに契約中の割引は次回請求見込みと請求履歴に表示されます。

申込みやプラン変更のボタンが停止している場合は、画面の案内に従ってください。料金表を確認できても、受付が開始されているとは限りません。

19. 公開後の運用

19.1 同じ公開URLのまま作品を更新する

1. 対象作品のEditorを開き、修正して「サーバー保存済み」を確認します。同じ作品を別タブでも編集しないでください。
2. 「Managerで確認」で出力先にAdToon配信を選び、「Managerへ渡す」を押します。更新先の選択が出た場合は、いま公開している作品を選びます。
3. Managerで受取と配信用画像の準備が終わるまで待ち、更新候補のプレビューを確認します。画像・文字・改行・CTA・動画を確認し、修正はEditorへ戻って行います。
4. 「検索・AI検索設定」の公開タイトル、公開説明、SNS共有画像を確認します。変更した場合は「保存する」を押します。
5. 「公開前確認」で表示・演出の確認を終え、「AI審査を開始」を押します。修正や運営確認が必要なら画面の案内に従います。
6. 「公開・配布」→「AdToon配信」で「受け取った更新候補の公開用データを作る」を進め、「更新版を準備」を押します。
7. 準備した更新版をプレビューし、「更新版へ切り替える」を押します。確認ダイアログの内容を読み、問題がなければ「OK」を押します。
8. これまでの公開URLを開き、修正した内容が表示されることを確認します。

切替までは以前の公開版が表示されます。同じ公開作品への再受取では、保存済みの公開タイトル・説明・SNS共有画像を引き継ぎます。

表示	意味
「Editor受取」	Managerが最後に受け取ったEditorの保存版
「更新候補の元revision」	これから公開する候補の元になったEditorの保存版
「現在公開中の元revision」	読者へいま表示している公開版の元になったEditorの保存版
第1版・第2版など	Managerで準備した公開版の番号。Editorの保存版とは別です

例えば、Editor受取と更新候補の保存版番号が5で、現在公開中の保存版番号が3でも正常です。切替前は以前の版を読者へ表示します。文字の画像化に伴う保存で保存版が進む場合もあるため、受け渡し後の表示を確認してください。

「Manager編集・元revisionなし」と出る旧作品や手動調整した公開版は、Editorの保存版へ対応付けられていない版です。最新のEditorの保存版が公開済みだとは判断しないでください。

過去の公開版へ戻す

1. Managerの「公開・配布」から「配布履歴」を開きます。
2. 戻したい過去の公開版を選び、日時、元になったEditorの保存版番号、その公開版のプレビューを確認します。
3. 「この版へ戻す」を押し、確認ダイアログで「OK」を押しします。
4. 同じ公開URLを開き、以前の内容へ戻ったことを確認します。

この操作は読者へ表示する公開版を戻します。Editorの編集内容や最新の受取候補は戻りません。Editorの制作内容を戻したい場合は、Editorの保存履歴を別に確認してください。

19.2 公開停止

「公開・配布」→「AdToon配信」の「その他の操作」を開き、「公開を停止」→確認ダイアログの「OK」で停止します。公開URLが停止表示になったことを確認します。作品や過去の公開版・配布履歴は削除されません。停止と旧版への復旧は別の操作です。

19.3 保管と完全削除

すぐ使わない作品は保管を使います。完全削除は復元できません。公開、配布、計測、受け渡し履歴がある作品では、履歴保全のため削除対象が制限される場合があります。

迷った場合の選び方

- あとで使う可能性がある：保管する
- 別案を残して編集する：複製する

- 公開だけ止める：Managerで公開停止する
- Editorの作業素材だけ不要：削除画面の対象範囲を確認する
- 作品と履歴を完全に消したい：削除可能条件と保持される記録を確認して完全削除する

完全削除の確認画面でボタンが無効な場合は、Manager受け渡し、公開・配布履歴、変換中処理など、表示された理由を確認します。

20. 安全・権利・個人情報

公開前に次を確認してください。

- 画像、動画、フォント、文章を利用・配信できる権利がある
- 人物、商品、会社名、ロゴの表示に問題がない
- 誤認を招く広告表現がない
- CTAの移動先とフォームの同意文が正しい
- AdToonで公開・配布できない成人向け内容を含んでいない
- 読者の個人情報を必要以上に集めない
- 公開範囲と公開URLが意図どおりである

性的興奮を主目的とする作品、露骨な性表現、成人向け商材・サービスへの誘導は公開・配布できません。合法であることや「18歳以上」の確認画面を付けることだけでは公開できません。本文だけでなく、表紙、紹介文、CTA、QRコード、リンク先も確認してください。

パスワード、招待コード、DNS管理画面のログイン情報、確認用URL、読者の個人情報を、問い合わせ文やスクリーンショットへ含めないでください。

21. 現在の提供範囲

21.1 利用できる主な機能

- Editorでのマンガ・スマホ向けLP制作
- 長尺、縦ページ、横長ページマンガ
- 背景、コマ、フキダシ、文字、画像、SVG、動画、地図、CTA、効果
- 自動保存、保存履歴、復元、複製、保管、削除
- Editor内確認とManager受け渡し
- Managerの変換進捗、5工程、公開前確認、公開・配布
- Viewerの縦横切り替え、ページ停止、自動送り

- ページ分析、ヒートマップ、ファネル、生データCSV
- A/Bテスト、改善版作成、お問い合わせの確認
- 契約アカウント、ユーザー、契約・請求の確認
- WordPressのAdToon配信掲載（事前の表示確認が必要です）、利用可能な用途の画像出力
- 用途別画像出力は画面で利用可能な出力先だけ使用できます。紙印刷など「予定」と表示される形式は利用できません。掲載用の表紙・サムネイル・カスタム画像の作成と、専用SNS共有画像の設定・ページ指定による共有画像作成は利用できます。公開中の画像は公開版の更新後に確認してください。

21.2 環境ごとの確認が残る機能

- 独自ドメイン公開は専用サブドメインで利用できます。ルートドメインと既存サイトのパス配下には対応しません
- 実際のGA4確認画面でのイベント確認
- サイトごとの同意管理との連動
- 一般向け申込み、Trial、プラン変更、請求、メール通知の実運用確認

これらは画面や機能が存在していても、利用するサイト、契約、決済状態ごとの確認が必要です。

21.3 今後の予定

- 紙印刷など「予定」と表示される出力形式と、出版サービスへの直接投稿：今後の検討事項。PNG・JPEGの連番画像出力とは区別する
- 一般向けDeveloper連携：受付開始前
- 高度な共同編集、自動公開を伴う外部AI連携：将来検討

22. 公開前チェックリスト

Editor

- ☐ 「サーバー保存済み」と表示されている
- ☐ ページ順と読み方向が正しい
- ☐ フキダシと文字が人物や重要部分を隠していない
- ☐ CTA、動画、地図、リンクが意図どおりである
- ☐ 複数の効果をページ再生またはEditor内確認で見た
- ☐ スマートフォンで読める文字サイズになっている

Manager

- ☐ 受け取ったEditor確定版の保存版番号が正しい
- ☐ 変換が完了している
- ☐ 公開タイトル、説明、表紙、公開URLが正しい
- ☐ 「③ 公開前確認」で公開を妨げる項目が残っていない
- ☐ 配信プレビューをスマートフォンとパソコンで確認した
- ☐ 現在公開中の版と、これから公開する版を確認した

公開後

- ☐ 公開URLをログアウト状態で開ける
- ☐ 作品形式に応じた前後移動、読み方、ページ停止、自動送りを確認した
- ☐ CTAと外部リンクの移動先が正しい
- ☐ 動画が再生できる
- ☐ 計測対象の作品と期間が正しい
- ☐ 自社サイト掲載時は戻る動作と同意状態を確認した

23. 困ったとき

問題が起きたら、最初に次の順で確認します。

1. 画面に表示された文章を最後まで読みます。
2. 対象作品、ページ、選択中の部品、選択中の工程を確認します。
3. 保存状態と通信状態を確認します。
4. ManagerではEditorの保存版、Editor確定版、公開版のどれを見ているか確認します。
5. 再読み込みする前に、未保存の変更がないか確認します。

状況	最初に確認すること
ログインできない	メールアドレス、パスワード再設定、URLの有効期限
保存されない	通信状態と「サーバー保存済み」の表示
部品を編集できない	ロック、選択中の工程、グループ、重なり順
効果を付けたら文字編集できない	工程メニューの「フキダシ・文字」へ切り替える
効果リセットが効かない	「効果」で対象部品を選び、選択名を確認する

状況	最初に確認すること
ページ順を変えられない	ページ境界をまたぐ部品やグループを確認する
Manager変換が終わらない	進捗率、円形メーター、工程、要対応の理由
プレビューに古い内容が出る	Editorの保存版、Editor確定版、公開版を確認する
Viewerが表示されない	公開状態、URL、通信、対応ブラウザを確認する
CTAを押せない	他の部品との重なり、リンク、表示条件を確認する
分析値が出ない	作品、期間、公開版、反映待ち、同意状態を確認する
WordPressで表示されない	プラグイン版、作品ID、公開slug、配信方式を確認する
支払いを確認できない	契約状態、未払い案内、支払い管理画面を確認する

解決しない場合は、次の情報をサポートへ伝えてください。

- 契約アカウント名
- 作品名
- Editorの保存版またはManagerに表示された版
- 開いていた画面と工程
- 表示されたメッセージ
- 発生日時
- 個人情報や秘密情報を隠したスクリーンショット

24. 詳細ヘルプ

さらに詳しい手順はManagerの「ヘルプ」から次のページを参照してください。

- はじめてのAdToon Manager
- 招待コードでAdToonを始める
- Editorの詳しい操作
- Managerの詳しい操作
- Viewerの読み方・操作
- 分析画面・指標の見方
- CTA設定とお問い合わせ
- GA4の集計をManagerへ読み込む

- ViewerからGA4へ送信する設定（測定ID）
- 画像出力の手順と利用範囲
- 画像・動画・地図の配置と配信元
- 公開前の確認について
- 独自ドメインで公開する
- 旧方式・個別対応：独立ZIPを設置する
- WordPressプラグインの導入手順
- 旧方式・個別対応：配信用画像を守る目印
- 利用範囲・制限事項・注意事項
- サポートと障害時の連絡

25. スマホ向けLP・固定CTA（2026年10月追補）

AdToonのスマホ向けLPは、スマートフォンの縦長画面を基本に制作します。PCでも表示できます。画像・文字・CTA・動画を配置し、表示効果を付けて、Managerから配信・計測できます。

25.1 縦長の連続LPか、ページLPを選ぶ

新規作成で「スマホ向けLP」を選びます。LPの形式は「縦長（連続）」と「縦長ページ」です。横長の画像サイズや見開きはLPの選択肢にはありません。

形式	向いている構成	固定CTA
縦長（連続）	画像を縦につなぎ、スクロールして読む	利用できません。通常のCTAを必要な位置に配置します
縦長ページ	ページごとに区切って読む	下25%にCTAを固定できます

縦長ページは、縦送り・横送りのどちらでも制作できます。「横送り」はページを左右へ送る操作を意味し、横長の画像を使う意味ではありません。PCや端末を横向きにした場合も、LPは縦長の1ページ表示です。

25.2 ページ一覧から1ページずつ編集する

縦長ページの「スマホ向けLP編集」では、ページ一覧で全体の流れを確認し、対象ページを選んで「選択ページを編集」を押します。左のページ一覧、中央の1ページ、右の設定を使って編集します。「ページ一覧へ戻る」で全体へ戻れます。

画像・文字・通常のCTAは、配置したいページを開いて追加します。ページの順番を変える場合は、ページの見出しをドラッグします。ページ内の部品も一緒に移動します。

「スマホ向けLP制作モード」で、基本の「自由制作」か、目的ごとの区画を使う「ストーリーLPガイド」を選べます。「スマホ幅で確認」は作業画面の幅を切り替える機能です。公開前には、配信表示を実際のスマートフォンでも確認してください。

25.3 下25%にCTAを固定する

固定CTAは1つのCTAを指定したページ範囲にわたって同じ位置へ表示する機能です。画像に重ねず、上75%を画像、下25%をCTAの表示場所として使います。

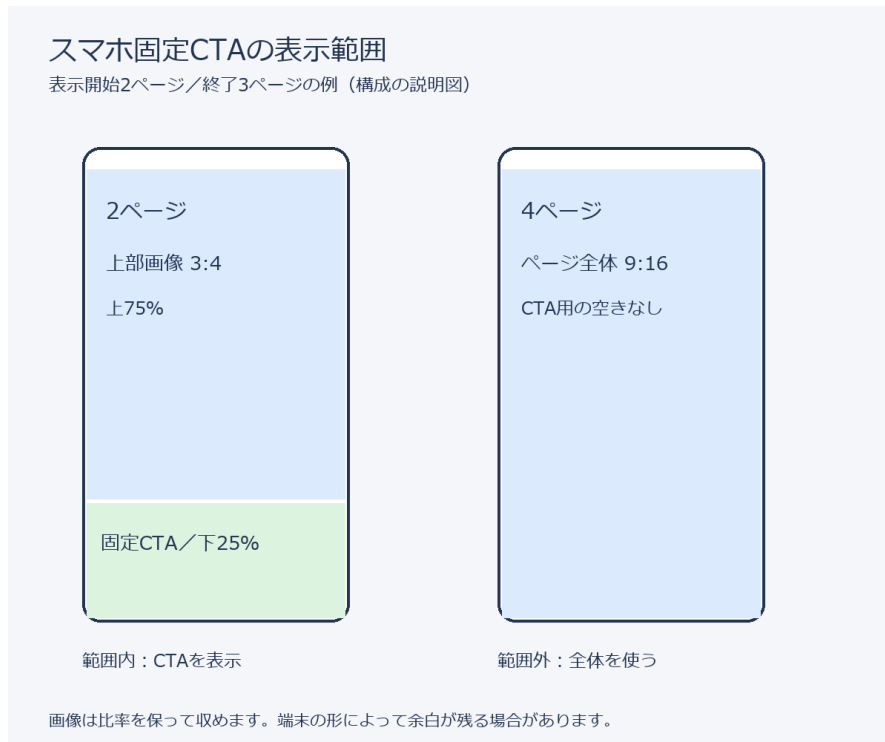
1. 縦長ページのLPを開き、「⑤ CTA」から使うCTAを作品へ配置します。
2. CTAをクリックして、ボタンやフォーム、リンク先、同意文などを設定します。ボタンの絵や文字だけではクリックできないため、実際の「ボタン」部品を置いてください。
3. 「スマホ向けLP制作モード」で「下25%にCTAを固定」を選びます。
4. 「固定するCTA」で、配置済みのCTAを1つ選びます。「選んだCTAを編集」から内容を調整できます。
5. 「上部の画像枠の縦横比」を選びます。標準は横：縦＝3：4です。3：5、9：16、自由指定も選べます。
6. 「表示開始ページ」「表示終了ページ」を指定します。例えば2～3なら、2ページと3ページの両方に表示されます。番号は現在のページ一覧の読む順番です。
7. 「保存してスマホ確認」を押します。設定と作品を保存して、配信と同じViewerで確認します。

固定CTAを選べない場合は、作品がページ形式か、CTAを作品へ配置済みかを確認してください。選んだCTAを削除・無効化した場合や、表示範囲がページ数を超えた場合は、案内に従って設定を直します。縦送りで固定CTAを使う場合は、ページで止まる設定が必要です。

25.4 画像の比率とCTAのないページ

9：16の表示枠の高さのうち、上75%を使うと画像枠は3：4になります。例えば横1440pxなら縦1920pxです。ただしスマートフォンの画面やブラウザの操作バーの大きさは異なるため、どの端末でも余白がゼロになるわけではありません。

ページ	画像の表示	CTA
表示範囲内	上75%へ、指定した比率を保って収めます	下25%に表示します
表示範囲外	CTA用の空きをなくし、ページ全体を使います。9：16画像も配置できます	固定CTAは表示しません



固定CTAを表示する2ページ目と、CTAを表示しない4ページ目の構成説明図。

画像は引き伸ばしたり端を切ったりせず、比率を保って収めます。指定比率や端末の画面形状によって余白が残る場合があります。表示範囲外のページへ進んでも、固定CTAとして選んだCTAが元の配置場所に別途表示されることはありません。他の通常CTAは、それぞれの配置に従います。

固定CTAのフォームはページを送っても入力中の内容を保ちます。表示範囲外へ進んでから戻った場合も入力を引き継ぎます。ページの再読み込みや読み方の切替では入力がリセットされるため、送信前に行わないでください。画面を閉じた後も入力内容を保存する機能ではありません。

送信が成功すると、固定CTA内に設定した完了メッセージが表示されます。別の完了ページへ移動する方式ではありません。入力欄と送信ボタンは無効になり、同じフォームからの重複送信を防ぎます。送信に失敗した場合は、入力内容を保ったまま、表示された案内に従って再送信できます。

25.5 保存・配信用データ・実機確認

通常の「保存せずEditor内で確認」と、固定CTAの「保存してスマホ確認」は動作が異なります。固定CTAの確認では、作品を保存し、文字を画像化してViewerへ渡します。ローカルフォントを使う場合は、そのフォントを利用できる制作端末で実行してください。

Editorで保存しただけでは、以前のManager受取版や公開版は変わりません。修正後に「Managerで確認」から最新版を渡し、配信用データの準備を完了して、Managerの表示確認から公開版を確認します。公開済み作品の更新は、Managerの公開・配布画面で確認してください。

実機では、開始ページの直前・開始ページ・終了ページ・その次のページを順に確認します。CTAが消える境目でページが前後に揺れないこと、画像とCTAの文字が読めること、入力を保ったまま戻れるこ

とを確認してください。リンク先と送信後の完了メッセージも確認します。実際のフォーム送信は必要な範囲だけで行います。

25.6 関連ヘルプ

- Editorの詳細い操作
- CTAの設置とお問い合わせ
- フォントと配信時の文字表示
- Viewerの読み方・操作

26. フォントと配信時の文字表示（2026年10月追補）

Editorで選んだ書体、文字装飾、フキダシの形を配信先でも保つため、固定の文字やフキダシは制作端末で画像化して渡します。元の作品では、文字や形を引き続き編集できます。

26.1 標準搭載フォントとローカルフォント

- 標準搭載フォント：AdToonの一覧から選んで使います。
- ローカルフォント：ご自身のPCへインストールした書体を選んで使います。対応するブラウザーで、端末内のフォントへのアクセスを許可してください。非対応の環境では標準搭載フォントを使います。

持ち込みフォントは先にPCへインストールします。Editorへフォントファイルをアップロードする方式ではありません。利用する書体の商用画像利用などの条件は、ご自身で確認してください。

別の端末で編集・再生成する場合は、同じ書体をその端末にも用意し、Editorで再検出して選択してください。書体名が同じでも、異なる書体やバージョンでは見え方が変わる場合があります。

26.2 どの文字が画像になるか

対象	配信時の表示
固定の文字、フキダシ、CTAの見出し・ボタン	制作端末で書体・縦書き・ルビ・部分装飾・形を含めて画像化します
フォームの入力、同意操作、カウントダウンなど、動く内容	操作できる文字表示を使います。標準搭載フォントで表示します

配信ではWebP、静止画像出力ではPNGの文字画像を使用します。文字画像へ固定するため、読者の端末にローカルフォントをインストールする必要はありません。フォントファイル自体を読者やサーバーへ送ることもありません。

26.3 Managerへ渡す前に確認する

1. 制作端末で作品を開き、文字が意図した書体・形・位置で表示されることを確認します。
2. 「Managerで確認」などの受け渡し操作で、文字の画像化と保存が完了するまで待ちます。
3. 書体が見つからない、使う文字の字形がない、編集内容と画像が一致しないという警告が出たら、そのまま受け渡さず修正します。
4. Managerで配信用データの準備を完了し、表示確認で文字の切れ・フキダシの形・CTAを確認します。

警告に表示された書体名と文字を確認し、その文字を収録する書体を選ぶか、該当箇所を調整してください。別書体への意図しない置き換えを防ぐため、警告が解消するまで生成を止めることがあります。

26.4 ハートなどの絵文字

本文の書体に絵文字がない場合は、制作端末の標準絵文字書体で絵文字だけを補って画像化します。本文の書体や色を一括で変えることはありません。制作端末に必要な字形がなければ生成を止めます。Windowsでの確認を実施済みです。他のOSでは固有の書体や絵文字の描画を確認しながら利用してください。

26.5 以前の配信作品を直す場合

新しい仕組みを配備しても、以前に作った配信用データは自動で作り直されません。元の書体を利用できる制作端末でEditorを開き、最新版をManagerへ渡して配信用データを再生成してください。元作品を残したい場合は、複製して別版を作ります。公開中の作品へ反映する前に、生成した版を表示確認してください。

27. 編集・保存・取り込みの追加操作（2026年10月追補）

27.1 レイヤーの右クリックとページ内の貼り付け

レイヤー一覧の対象を右クリックすると、コピー・貼り付け・削除を選べます。ページ形式では現在ページの部品を対象にし、貼り付け先も編集集中のページになります。移動先ページを開いてから貼り付けてください。ロック中の対象は先にロックを解除します。削除を間違えた場合は、直後に「元に戻す」で戻してください。

27.2 分割線の位置を0.5ポイント刻みで調整する

「コマ割り」で分割線を選び、「分割位置 %」のスライダーまたは数値欄の増減を使います。分割位置の割合を0.5ポイント刻みで調整できます。例えば33%から33.5%へ動かせます。線の両側のコマに共通する分割線なので、隣のコマの画像やフキダシの収まりも確認してください。

27.3 文字をページ内に戻す

文字がページ外へ出ているときは、警告の「文字をページ内に戻す」から対象を戻せます。戻した後は、文字の内容、フキダシの位置、コマまたぎを確認してください。「最前面」は重なり順の変更で、ページ外の文字を戻す操作ではありません。

27.4 セリフをExcelから一括配置する

「セリフ 一括インポート」では、取り込んだ各行のページ割当てを確認してから確定します。割当て先は現在開いているページに限らず、指定した各ページです。取り込み後はページ一覧から対象ページを順に開き、セリフの件数、親コマ、改行、文字サイズ、はみ出しを確認します。割当てが解決できない行は、案内に従って修正してから確定してください。

27.5 保存完了の表示

保存が完了すると「保存されました。」、自動保存が完了すると「自動保存されました。」が表示されます。変更がない場合は「すでに保存済みです。」または「自動保存済みです。」と表示されます。保存済みの時刻やサーバー保存の表示を確認してから移動・終了してください。保存中や保存エラーの表示は、完了を意味しません。

27.6 スマホ向けLPと書体の確認

- **スマホ向けLPと固定CTAの作り方**：縦長ページ編集、下25%の固定CTA、ページ範囲と実機確認。
- **フォントと配信時の文字表示**：ローカルフォント、固定文字の画像化、字形不足の警告。

27.7 認証手段をすべて失った場合

通常のログイン方法をすべて利用できない場合は、サポートへ連絡してください。パスワードだけを再設定しても、追加認証の代わりにはなりません。サポートで本人と契約の権限を確認し、認証復旧を承認します。

承認後は通知メールが届き、担当者から登録専用の復旧リンクをお渡しします。リンクの期限は承認から10分です。通知メール自体に復旧リンクがあるとは限りません。新しいパスキーを登録して確認が完了すると、完了通知が届きます。以前のパスキー、認証アプリ、ログイン状態は失効します。

復旧リンク・PIN・認証コードは他人に送らないでください。期限切れや登録が進まない場合は、通知の対応番号と画面の案内を担当者へ伝えてください。

27.8 修正版の受取と公開情報

Editorで保存しても、Managerが受け取った確定版や、作成済みの配信用データは自動で差し替わりません。文字、CTA、固定CTAの表示範囲などを直した後は、Editorから最新版を渡し、配信用データの準備を完了して表示確認します。

同じ作品を再受け取りする場合、Managerで保存した公開タイトル・公開説明・画像説明は引き継ぎます。画像の差し替えやページ追加をした場合は、説明がその画像と合っているか確認してください。別作品として複製した場合は、公開情報も確認します。

書体の画像化に必要な準備は、[フォントと配信時の文字表示](#)で確認できます。公開中の作品は、再生成した版の表示を確認してから公開・配布の更新操作を行います。

28. 公開画像の文字の折り返しを直す

Editorでは収まるのに配信画像で文字が折り返す・欠ける場合、文字サイズだけを小さくして回避する前に、どの保存版・受取候補・公開版を見ているか確認してください。

文字の画像化と折り返しの処理を修正しても、以前に作成した配信画像は自動では作り直されません。修正したEditorから最新の版を渡し、生成した画像をManagerで確認して、更新版へ切り替えるまでが必要です。Editorで保存しただけ、またはManagerで受け取っただけでは公開画像は変わりません。

最新候補でも不一致が残る場合は、その候補を公開せず、作品名、対象ページと部品番号、Editor受取・候補・公開中の保存版、画面の文章、発生時刻をサポートへ伝えてください。