

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

マニュアル Ver. 1.0

契約アカウント利用者向け / β 版

更新日：2026年9月2日

目次

1. AdToonでできること	4
2. 全体の作業順	4
2.1 最初に用意するもの	5
2.2 初めての1作品を作る最短手順	5
3. 画面と用語	8
3.1 契約アカウントとユーザー	8
3.2 revision、固定revision、Release	8
3.3 Previewの違い	9
4. 招待、ログイン、パスワード	9
4.1 招待コードで始める	9
4.2 パスワードを忘れた場合	10
5. マイページ、契約アカウント、利用状況	10
5.1 マイページ	10
5.2 契約アカウント画面	11
5.3 利用状況	11
6. Editor Contentsで作品を管理する	11
6.1 新規作成	12
6.2 複製、保管、削除	13
7. Editorで作品を編集する	14
7.1 Canvasの基本操作	14
7.2 ページ一覧と順番変更	15
7.3 背景とフレーム	16
7.4 フキダシと文字	17
7.5 画像、SVG、動画、地図	19
7.6 CTA	20
7.7 効果	22
7.8 会話原稿の表計算取り込み	23
7.9 電子出版・紙向けの注意	23

8. 保存、復元、Editor内確認	23
8.1 自動保存	23
8.2 保存履歴と復元	24
8.3 その場で再生する	25
9. Managerへ渡す	26
10. Managerで公開準備をする	27
10.1 Editorからの受取	27
10.2 変換中の進捗	28
10.3 公開までの4工程	28
10.4 公開前確認の結果	29
10.5 公開する	29
11. 配信方法	30
11.1 AdToonから配信	30
11.2 Webサイトへの掲載	31
11.3 WordPressプラグイン	31
11.4 自社サーバー・AdToon接続版	32
11.5 自社サーバー・固定版	32
11.6 ギャラリー	32
11.7 配信用画像を守る目印	33
12. Viewerを確認する	33
12.1 読み進める	34
12.2 読み方とページ停止	34
12.3 自動送り	34
12.4 CTA、動画、外部リンク	34
12.5 読了後の案内	34
13. CTAとお問い合わせ	34
13.1 CTAの確認	34
13.2 お問い合わせ確認	35
14. 計測分析	36
14.1 主要指標	36

14.2 ページ分析とヒートマップ	37
14.3 行動ファネル	37
14.4 生データCSV	37
14.5 計測から改善版を作る	38
15. A/Bテスト	38
16. GA4連携	40
17. 内蔵AI・7セクションLP特別テスト	40
18. 契約・請求	40
18.1 Trial	41
18.2 アップグレード	42
18.3 ダウングレード	42
18.4 解約	42
18.5 プロモーションコード	43
19. 公開後の運用	43
19.1 作品の更新	43
19.2 公開停止	43
19.3 保管と完全削除	44
20. 安全・権利・個人情報	44
21. 現在の提供範囲	44
21.1 利用できる主な機能	44
21.2 環境ごとの確認が残る機能	45
21.3 今後の予定	45
22. 公開前チェックリスト	45
Editor	45
Manager	46
公開後	46
23. 困ったとき	46
24. 詳細ヘルプ	47

マニュアル版：Ver. 1.0 更新日：2026年9月2日

このマニュアルは、AdToonへの参加、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。

AdToonはβ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。

1. AdToonでできること

AdToonは、マンガや画像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、フレーム、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。内蔵AIの7セクションLPは、対象アカウントだけが利用できる特別テストです。

2. 全体の作業順

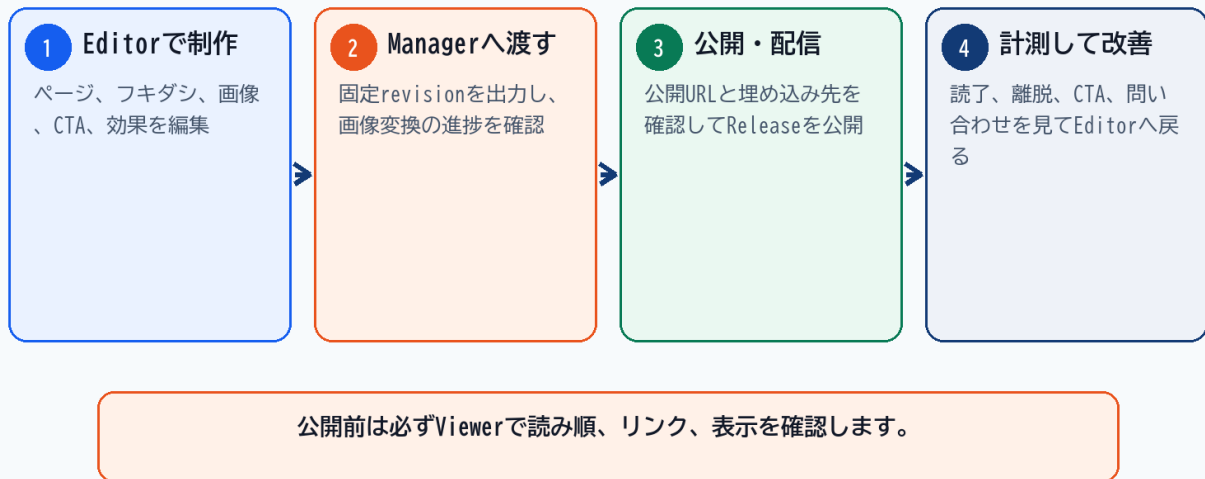
通常は、次の順に進めます。

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版、作品情報、公開前確認を順に完了する
8. 配信Preview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

AdToonの制作・公開・改善フロー

作る、確認する、公開する、測るを同じ作品でつなぎます。



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。
- 読者に押してもらいたい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、作業中は画面右下の「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ページの画像へフキダシと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作品を通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「画像LP」を選びます。
4. 初めての場合は、スマートフォン向けなら「縦読み（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、Canvas、編集タブが表示されます。

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. 右側の「背景」タブを開きます。
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Canvas全体に収まっているか確認します。

画像を自由に動かしたい場合は「フリー配置」、ページ背景としてつなぐ場合は「自動連結」を選びます。

完了の目印：Canvas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. 「フキダシ・文字」タブを開きます。
2. 使いたいフキダシを選び、Canvasへ追加します。
3. Canvas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Canvasへ表示されます。

Step 5 CTAを置く

1. 「CTA」タブを開きます。

2. 用途に近いテンプレートを選びます。
3. CTAをCanvas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：Canvas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. 「効果」タブを開きます。
2. 動かしたいフキダシ、文字、画像、CTAをCanvas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. 画面右下が「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、固定revision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TOPに、受け取った固定revisionと公開までの4工程が表示されます。

Step 9 Managerの4工程を進める

1. 「Editor版確認」でページ順と表示を確認します。

2. 「作品情報」で公開タイトル、説明、表紙、公開URLを設定します。
3. 「公開前確認」を実行し、「要修正」をなくします。
4. 「公開・配布」で固定Buildと配信Previewを確認します。

完了の目印：4工程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Releaseを直接書き換えず、Editorで修正して新しいrevision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8桁の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 revision、固定revision、Release

- revision：Editorで保存された版です。保存のたびに番号が増えます。
- 固定revision：Managerへ渡すために内容を固定したEditor版です。
- Release：公開または配布に使う固定版です。

新しいrevisionをManagerへ渡しただけでは、公開中のRelease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 Previewの違い

- **Editor内確認**：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。
- **固定revision Preview**：Managerが受け取ったEditor版を確認します。
- **配信Preview**：公開用Releaseを読者に近い状態で確認します。

どのPreviewも、開いただけでは公開されません。

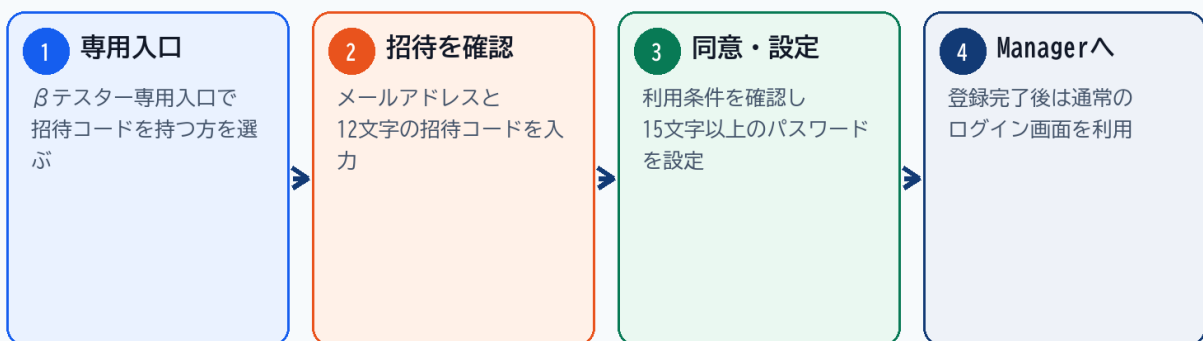
4. 招待、ログイン、パスワード

4.1 招待コードで始める

1. β テスター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、パスワード、確認用URLは他人へ送らないでください。

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からメールアドレスとパスワードでログインします。

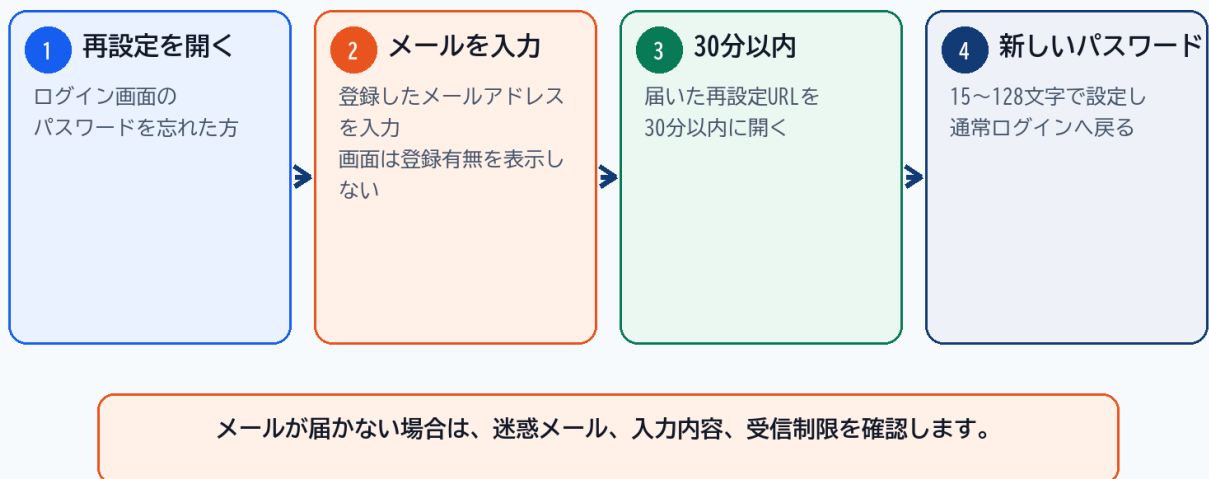
4.2 パスワードを忘れた場合

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。

5. マイページ、契約アカウント、利用状況

5.1 マイページ

マイページでは、次の内容を確認します。

- 氏名とメールアドレス
- 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 利用状況

「利用状況」では、作品数、公開数、表示回数など、契約プランに関する使用量を確認します。上限に近い場合は、不要な下書きの保管や契約プランの見直しを行います。

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「画像LP」を選びます。
4. 読み方を選びます。迷ったときは、縦長の広告やWebtoonなら「縦読み（長尺）」、1枚ずつ編集したい場合は「縦読み（ページ）」を選びます。
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、Canvas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、画面右下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
- **画像LP：**広告や案内を画像中心で組み立てる作品

読み方は次の3つです。

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、1画像=1ページ、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Canvas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。

新規作成では読み方を先に決める

3つのプリセットから選ぶと、CanvasとViewerの基本設定が一括で入ります。

1 縦読み（長尺） 1枚の縦長Canvas スクロールで読む 縦に長いLP・Webtoon	2 縦読み（ページ） 複数ページ 縦送り・ページ停止 ページ単位で編集	3 横長ページマンガ 2560×1440・16:9 横送り・右から左 スマホ横向き推奨
---	---	---

あとから表示方向を調整できますが、作品の基本形に合うプリセットを選ぶと安全です。

新規作成の3プリセット。縦読み長尺、縦読みページ、横長ページマンガから作品の基本形を選びます。

6.2 複製、保管、削除

- 複製：元の作品を残したまま、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. 元に戻せないことへ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Canvasに読者へ見せる部品を配置し、右側のタブで内容を調整します。

Editorは3つの領域で編集

左でページ、中央で配置、右で選択中の部品を調整します。



Editorの3領域。左のページ一覧、中央のCanvas、右の編集タブを使います。

7.1 Canvas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安全です。

部品を選んで直す手順

1. 先に編集したい機能のタブを開きます。文字を直すなら「フキダシ・文字」、動きを直すなら「効果」です。
2. Canvas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. Canvas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。

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 背景とフレーム

背景では画像またはグラデーションを追加します。

- 自動連結：画像を上から順につなげます。
- フリー配置：好きな位置と大きさに置きます。

基本フレームは背景画像を収め、ページ外をマスクします。コマフレームはページ内をコマとして分ける別の部品です。コマフレームでは形、画像、線の太さ、色、外側線を調整できます。

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. 「背景」タブを開きます。
3. 背景の置き方で「自動連結」または「フリー配置」を選びます。

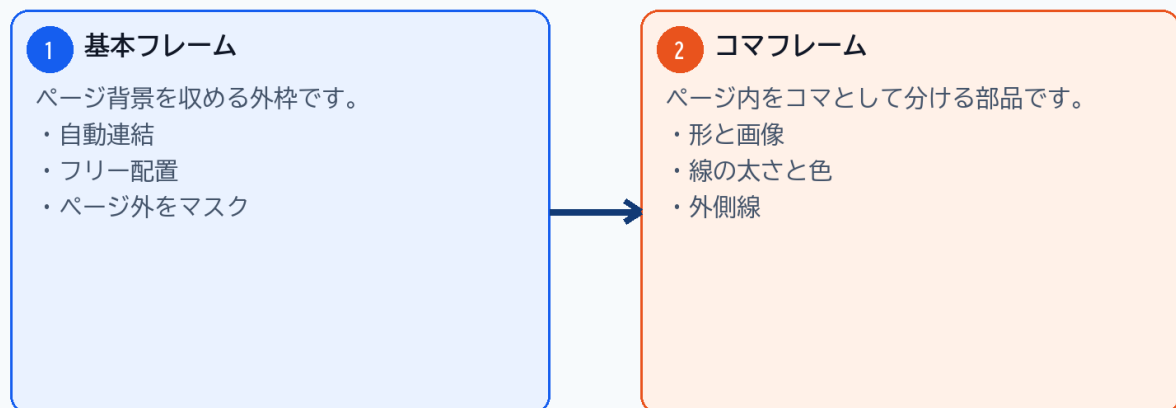
4. 「このページへ画像を追加」を押すか、画像を指定位置へドラッグします。
5. 複数画像の場合は、追加する順番を確認します。
6. Canvasとページサムネイルの両方で反映を確認します。

コマフレームを追加する手順

1. 「フレーム」タブを開きます。
2. コマフレームを追加します。
3. Canvas上のフレームを選び、形と大きさを整えます。
4. コマ内へ画像を指定します。
5. 線の太さ、色、必要に応じて外側線を設定します。
6. ページ外周で不要な線が出ていないか確認します。

背景とフレームの役割

背景画像を置く範囲と、ページ内のコマ割りを分けて考えます。



背景を整えてからコマフレームを重ねると、読みやすい構成になります。

基本フレームとコマフレームの違い。背景を収める外枠と、ページ内を分けるコマを使い分けます。

7.4 フキダシと文字

「フキダシ・文字」タブでは、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. 「フキダシ・文字」タブを開きます。
2. 形を選び、Canvas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へ合わせます。
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へ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。



文字

本文・フォント・縦横書き

見た目

塗り・線・影・透明度

しっぽ

向き・長さ・先細り

思考

丸の大きさ・太さ・等間隔

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」タブでは、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. 「画像・動画・地図」タブを開きます。
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. Canvas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

1. 動画の公開URLまたは動画ページURLを用意します。
2. 動画追加を選び、URLを入力します。
3. Canvasへ配置し、大きさを調整します。
4. 自動再生、消音、繰り返しを設定します。
5. Editor内確認と配信Previewで実際に再生します。

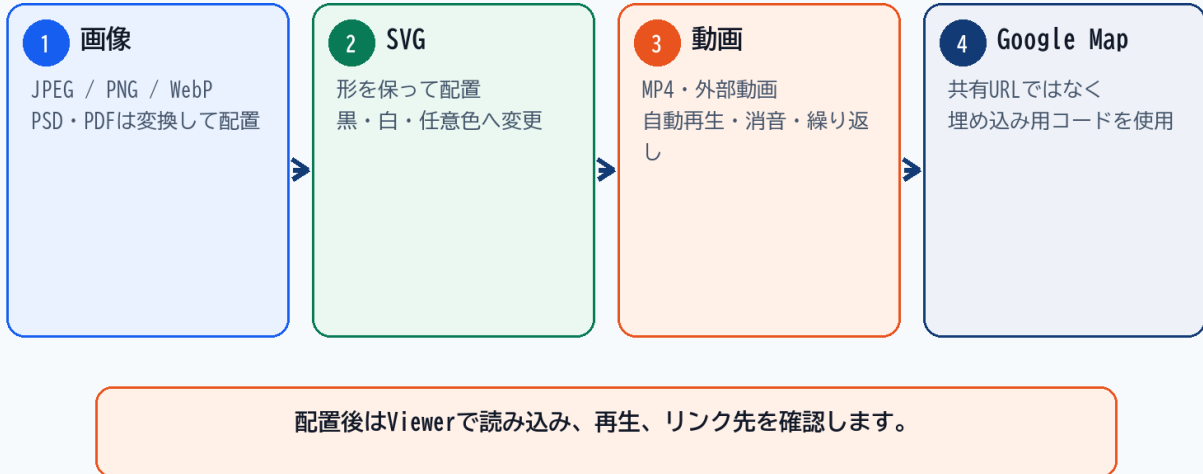
Google Mapを置く手順

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. Canvasと配信Previewで場所と表示範囲を確認します。

画像・SVG・動画・地図を配置

素材ごとの注意点を確認してからCanvasへ置きます。



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：用意されたデザインを編集する
- オリジナルCTA：手持ちの画像から作る
- CTA保管庫：以前保存したCTAを再利用する
- 詳細設定：文言、リンク、フォーム項目、同意文などを設定する

CTAが重なっていると、下側のCTAを押せません。Canvas上で重なりと表示順を確認してください。

リンクを開くCTAの手順

1. 「CTA」タブを開きます。
2. テンプレートまたはオリジナルCTAを選びます。
3. Canvasへ追加し、読者が読み終える位置へ置きます。
4. 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Preview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「お問い合わせ確認」で受信状況を確認します。

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. 重なり順を前面へ変更します。
3. CTA自体がロックまたは非表示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Previewで再確認します。

CTAは読者の次の行動を案内

目的に合うCTAを選び、リンクと同意文を確認します。



注意：CTAが重なると、下側のCTAは押せません。
CanvasとViewerの両方で、押せる範囲を確認します。

CTAの設定手順。テンプレート選択、内容設定、Canvas確認、Viewer確認の順に進めます。

7.7 効果

「効果」タブでは、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、Canvas上に色付きの印が表示されます。

1. 効果タブを開きます。
2. Canvas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。現在のタブが「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おすすめ

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。

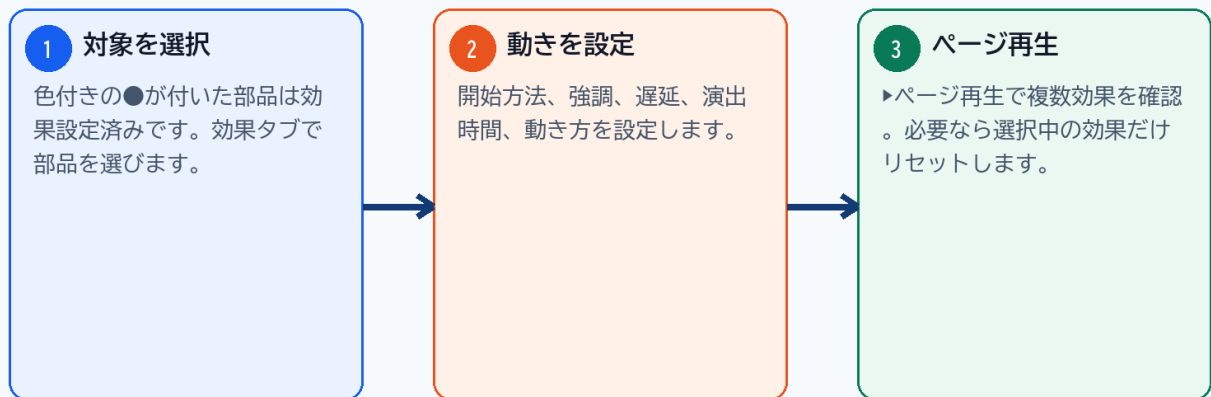
効果だけを外す手順

1. 「効果」タブを開きます。
2. Canvas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「フキダシ・文字」タブへ切り替えます。選択した部品の設定は、開いているタブに合わせて表示されます。

効果は部品ごとに設定し、ページ全体で再生

複数の効果が重なっても邪魔しないか、その場で確認します。



フキダシ・文字タブへ戻れば、効果を残したまま文字サイズ等を編集できます。

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Canvas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・PDF書き出しはVer. 1.xでの一般提供予定です。現在のβ版で内部項目が見えても、一般提供済みの完成機能としては扱いません。

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。画面右下の表示が「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. 画面右下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revision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、revision、説明を見て戻したい版を選びます。
4. 可能であればPreview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revision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。

保存・履歴・Editor内確認

大きな区切りで保存し、公開前の動きを画像変換なしで確かめます。



保存、保存履歴、Editor内確認の関係。保存後にその場で再生し、気になる箇所へ戻ります。

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Canvas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。最終的なリンクとフォームはManagerの配信Previewで確認します。

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、固定revision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

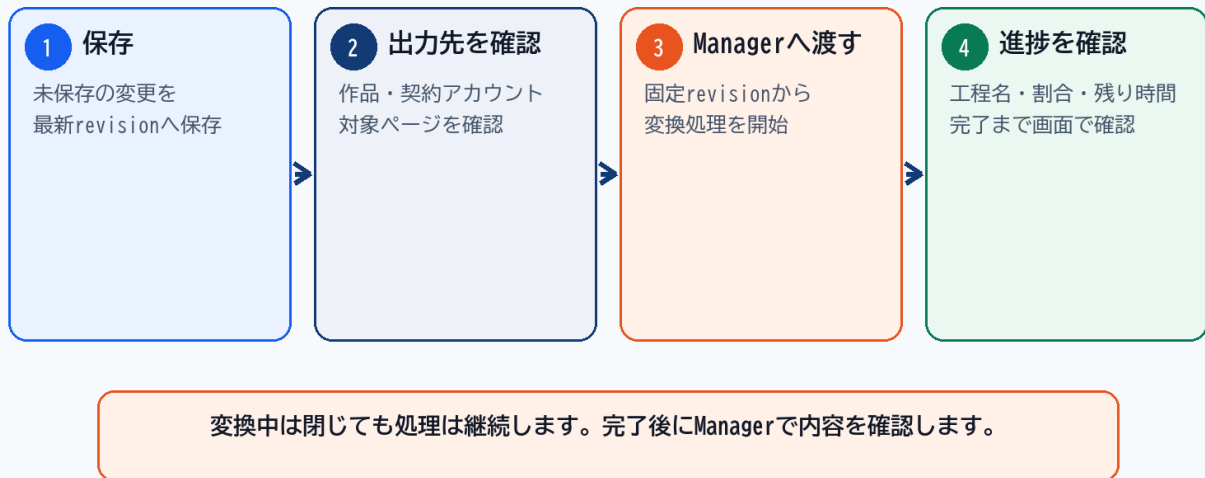
- 「サーバー保存済み」と表示されている
- ページ順が正しい
- Editor内確認を最後まで行った
- CTAと外部リンクの設定が入っている
- 出力先が「AdToon (AdToon Viewer) 配信」になっている

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TOPの変換進捗を確認します。
5. 解決しない場合は、作品名、Editor revision、止まった工程、発生時刻をサポートへ伝えます。

EditorからManagerへ渡す

受け渡しは公開ではありません。固定revisionを出力し、Managerで公開準備を始めます。



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からの受取を確認」で、作品、固定revision、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からの受取を確認」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revisionと、受け取った固定revision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TOP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。同じ受取や作成ボタンを繰り返し押さないでください。失敗した場合は「要対応」と理由が表示されます。

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TOP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. 「要対応」の表示がないか確認します。
3. Editor revision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 公開までの4工程

1. **Editor版確認**：固定revision、変換結果、Previewを確認する
2. **作品情報**：タイトル、説明、表紙、公開URL、検索・SNS向け情報を設定する
3. **公開前確認**：画像、ページ、CTA、動画、効果、リンク、年齢区分などを確認する
4. **公開・配布**：固定Buildと配信Previewを確認し、公開する

工程は、完了が緑、現在位置が青、要修正が赤で表示されます。

① Editor版確認

1. 固定revisionが正しいか確認します。
2. Preview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 作品情報

1. 公開タイトルと説明を入力します。
2. 一覧や共有で使う表紙を選びます。

3. 公開URLの識別名を確認します。
4. 検索・SNS向けのタイトルと説明を入力します。
5. 画像の説明など、画面に表示された必須項目を入力します。
6. 保存して工程が完了になったことを確認します。

③ 公開前確認

1. 公開前確認を実行します。
2. 「要修正」「注意」「運営確認中」を順に確認します。
3. 修正先がEditorの場合はEditorへ戻ります。
4. 修正先が作品情報の場合はManagerで直します。
5. 修正後に公開前確認をもう一度実行します。

④ 公開・配布

1. 公開する固定revisionから固定Buildを作成または選択します。
2. 配信Preview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Releaseを確認し、公開操作へ進みます。

10.4 公開前確認の結果

- **要修正**：公開前に修正が必要です。
- **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、公開者も必ず確認してください。

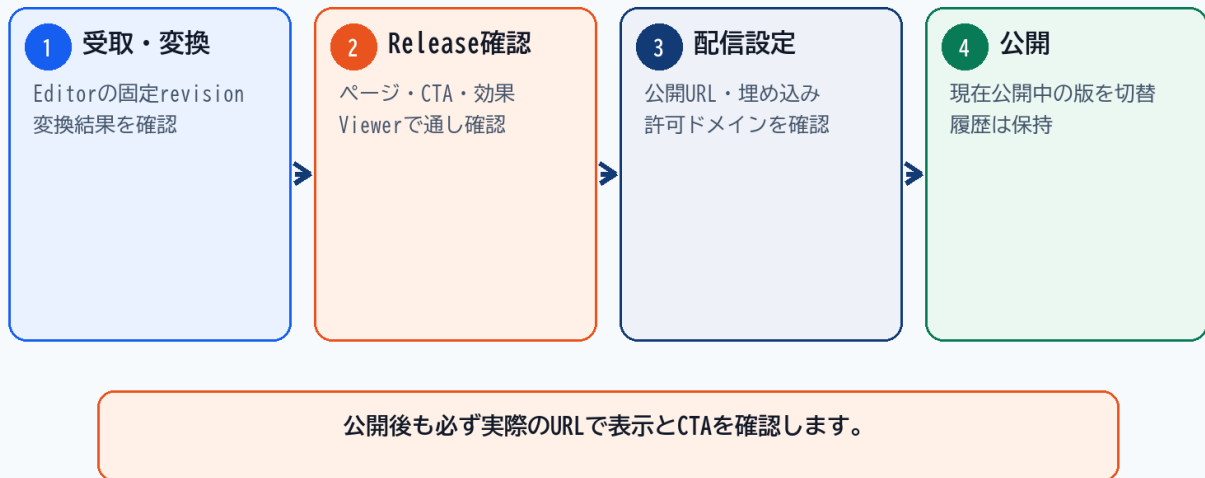
10.5 公開する

1. 公開先URLを確認します。
2. 固定Buildを作成または選択します。
3. 配信Preview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Releaseを確認してから公開版を切り替えます。古いRelease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。

Managerの公開は4段階

現在の工程、完了条件、次にすることを順に確認します。



Managerの公開4段階。受取・変換、Release確認、配信設定、公開の順に進めます。

11. 配信方法

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、Release更新、計測、お問い合わせ、A/BテストをManagerで管理できます。

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. 固定Buildと配信Previewを確認します。
4. 公開操作を完了します。
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。埋め込み互換機能が表示される場合は、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

WordPressプラグインでは、次の3方式を扱います。

1. **AdToonから配信**：作品カードからAdToon Viewerを開く
2. **自社サーバー・AdToon接続版**：作品画像とViewerを自社側へ置き、公開状態や計測をAdToonと連携する
3. **自社サーバー・固定版**：作成時点の固定版を外部通信なしで設置する

0.2.0-betaでは、作品カード、複数作品ギャラリー、表示順、表紙サイズ、列数を設定できます。実WordPressでの接続版については、サイト環境ごとの確認が必要です。

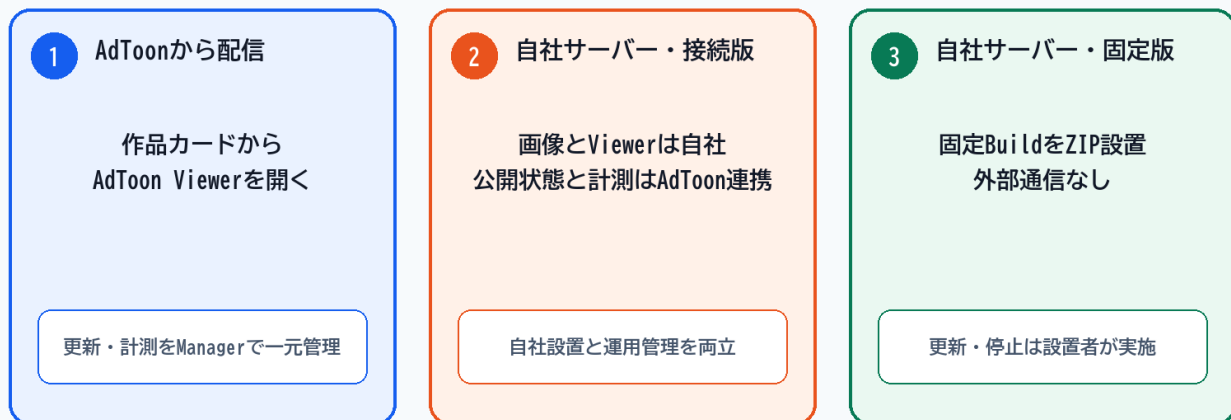
WordPressで作品カードを表示する基本手順

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. 配信方式を選びます。初めての場合は「AdToonから配信」を選びます。
4. 公開済み作品のIDまたは公開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. Preview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、作品IDまたは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配信は目的で3方式から選ぶ

更新性、計測、外部通信の有無を見て、設置方式を決めます。



接続キーは管理領域に保存し、公開画面や配布ファイルへ記載しません。

WordPress配信の3方式。AdToonから配信、自社サーバー接続版、自社サーバー固定版を目的に合わせて選びます。

11.4 自社サーバー・AdToon接続版

作品画像とViewerを自社サーバーへ置き、分析、お問い合わせ保存、Managerからの公開停止、公開版の更新確認をAdToonへ接続します。

設置先で使う接続キーは管理領域だけに保存し、公開ページ、画面画像、公開ファイルへ記載しないでください。

11.5 自社サーバー・固定版

固定Build、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

自社サーバー向けパッケージでは、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。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。

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TOPへの戻りを確認します。

公開前の通し確認手順

1. 配信Preview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. 縦読み・横読みを切り替えます。
5. ページ停止の「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

操作バーで縦読み・横読みを切り替えられます。表示設定では、ページの止まり方を選びます。

- 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ーに保存され、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Preview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 お問い合わせ確認

Managerの「お問い合わせ確認」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めません。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「お問い合わせ確認」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

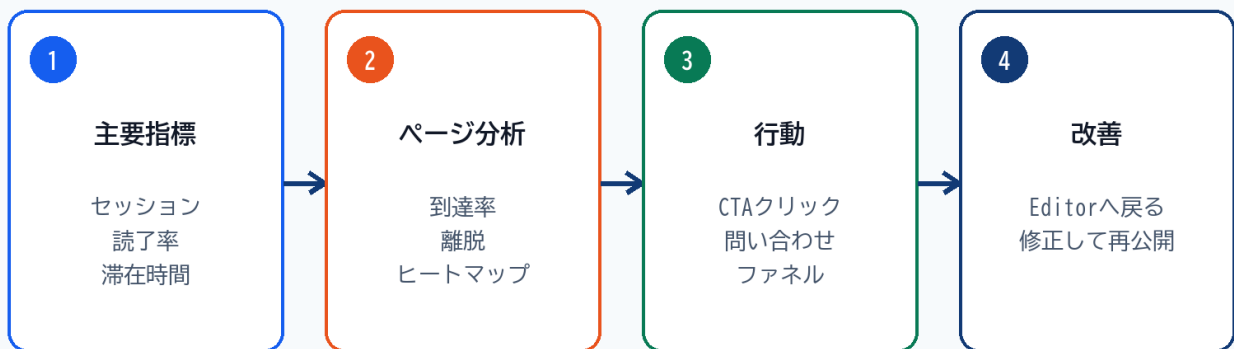
Managerの「レポート」または作品の「計測分析」で、作品と期間を選びます。

最初に数字を見る手順

1. Managerの「レポート」または作品の「計測分析」を開きます。
2. 対象作品を選びます。
3. 公開後の確認したい期間を選びます。
4. 「更新」を押します。
5. セッション、推定読了率、平均閲覧時間を確認します。
6. ページ分析で離脱が増えた場所を探します。
7. 行動ファネルでCTA表示から問い合わせ完了までを確認します。
8. 改善候補を一つに絞ります。

計測分析は改善の順番を決める画面

作品と期間をそろえ、全体からページ、行動へ掘り下げます。



同じ期間・同じ公開版で比較し、生データCSVは必要時に保存します。

計測分析の流れ。主要指標、ページ分析、読者行動を確認し、Editorで改善します。

14.1 主要指標

- セッション：作品を開いて読んだ一連の閲覧
- 推定読了率：最後まで到達したセッションの割合
- 平均閲覧時間：作品またはページを見ていた時間の目安
- CTA表示・クリック：CTAが見られた回数と押された回数

● お問い合わせ完了：フォーム送信が完了した数

セッションは人数と同じではありません。少ない閲覧だけで結論を出さず、期間と公開条件をそろえて比較します。

14.2 ページ分析とヒートマップ

ページまたは計測区間ごとに、到達、閲覧時間、離脱を確認します。

- 到達が急に落ちる：内容、長さ、読み順を見直す
- 閲覧時間が長い：関心が高い場合と、読みづらい場合を区別する
- 離脱が多い：次のページへのつながりやCTA位置を確認する

ページ作品は1画像＝1ページ、長尺作品はEditorで設定した計測区間を使います。

ヒートマップを確認する手順

1. 「ページ分析」を開きます。
2. 調べたいページまたは計測区間を選びます。
3. 到達率、閲覧時間、離脱を確認します。
4. ヒートマップで読者が見ている範囲を確認します。
5. 前後ページと比較します。
6. 直す理由を「到達低下」「読みにくさ」「CTA位置」など具体的に記録します。

閲覧時間が長いだけでは成功と判断できません。文章を読み込んでいる場合と、読みづらくて止まっている場合があるため、次ページ到達と離脱も一緒に見ます。

14.3 行動ファネル

閲覧開始、読み進め、CTA表示、CTAクリック、お問い合わせ完了までの減り方を確認します。

- CTAが表示されない：配置や表示条件を見直す
- 表示されたが押されない：文言、位置、デザインを見直す
- 押されたが完了しない：フォーム項目、同意文、遷移先を見直す

14.4 生データCSV

期間とイベントを選び、匿名化された閲覧データをCSVで書き出します。日時、作品、ページ・区間、CTA、イベント種別などを、自社の表計算や分析環境で確認できます。

個人を直接特定する情報や、お問い合わせ本文は含みません。

CSVをダウンロードする手順

1. 「生データCSV」を開きます。

2. 対象作品と期間を確認します。
3. 必要なイベント種別を選びます。
4. ダウンロード前の件数や説明を確認します。
5. CSVを保存し、表計算ソフトで開きます。
6. 日時、ページ・区間、CTA、イベント種別を確認します。

CSVの値を他のレポートと比較するときは、作品、期間、公開Release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「Editorに改善版を作る」を押すと、元の固定版を複製した新しいEditor作品が作られます。公開中のReleaseや過去の集計は自動で変わりません。

改善版を作る手順

1. ページ分析またはファネルで、直す場所を一つ選びます。
2. 変更理由と比較したい指標を決めます。
3. 「Editorに改善版を作る」を押します。
4. 作成元の固定Releaseを確認します。
5. 新しいEditor作品を開き、変更点だけを修正します。
6. Editor内確認後、Managerへ渡します。
7. 通常公開またはA/Bテストで結果を比較します。

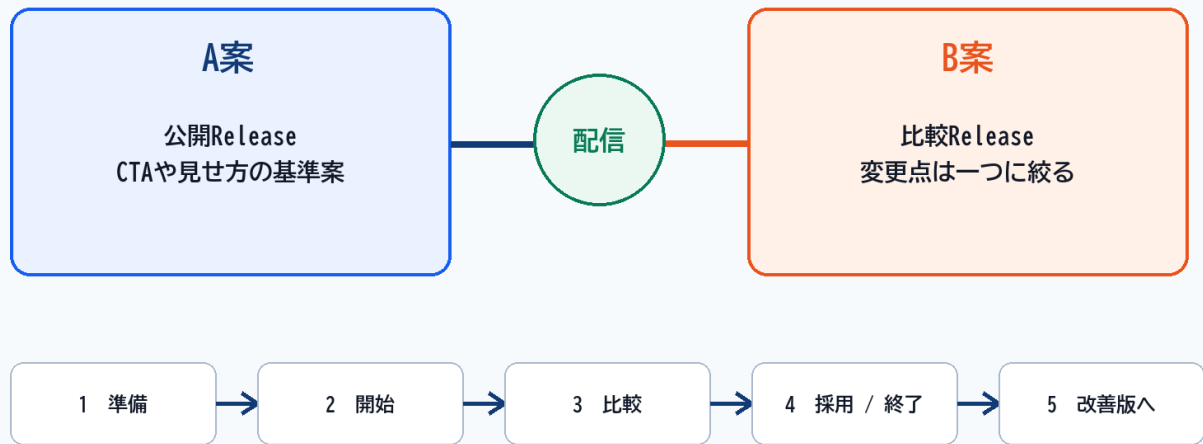
15. A/Bテスト

A/Bテストは独立した画面で、一連の作業を行います。

1. A案とB案に使う固定Releaseを準備する
2. 配分と期間を決める
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

A/Bテストは準備から採用まで一貫して管理

A案とB案の条件をそろえ、十分な閲覧を集めて判断します。



閲覧数が少ない段階では、確定的な優劣として扱いません。

A/Bテストの一連作業。A案とB案を準備し、配信、比較、採用または改善を行います。

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Release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案にする固定Release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. A/Bテストタブを開きます。
5. A案とB案のReleaseを選びます。
6. 配信割合とテスト期間を設定します。
7. Previewで両方を確認します。
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Releaseと公開URLを最終確認します。

16. GA4連携

契約アカウントでGA4連携が有効な場合は、Managerで測定IDと同意方法を設定します。

- 測定IDは対象のGA4プロパティと一致しているか確認する
- 親サイトへ埋め込む場合は二重送信にならないか確認する
- 同意に連動する設定では、読者の同意前に計測しない
- 氏名、メールアドレス、お問い合わせ本文をGA4へ送らない

公開前に、実際の掲載方法とGA4の確認画面でイベントを確認してください。設定しただけで、すべての掲載方式の動作確認が完了するわけではありません。

17. 内蔵AI・7セクションLP特別テスト

対象アカウントでは、Editor Contentsから内蔵AIのLP特別テストを開始できます。

1. LPの目的、対象者、雰囲気、必要な内容を入力する
2. AIが作る7セクションの計画を確認する
3. 背景生成を実行する
4. Editorで文字、フキダシ、CTA、効果を修正する
5. Editor内確認で流れを見る
6. アンケートへ回答する
7. Managerへ渡す

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。利用回数、費用、再試行可否はアカウント画面と開始前の案内を確認します。

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 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。

18.2 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。

18.3 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。

18.4 解約

解約は期間末での終了です。次回請求日の前日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。

18.5 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 作品の更新

1. Managerから「Editorで修正する」を押す
2. Editorで変更して保存する
3. Editor内確認で再生する
4. Managerへ再度渡す
5. 新しい固定revisionを確認する
6. 公開前確認をやり直す
7. 配信Previewを確認して新Releaseを公開する

編集や再受取中も、現在公開中のReleaseは自動で変わりません。

19.2 公開停止

公開停止はManagerで対象作品と公開先を確認して実行します。自社サーバー固定版はAdToonから遠隔停止できないため、設置先から削除または差し替えます。

AdToon配信を停止する手順

1. Managerで対象作品を開きます。
2. 「公開・配布」を開きます。
3. 現在公開中のReleaseと公開URLを確認します。
4. 公開停止を押します。
5. 影響範囲と確認事項を読み、停止します。
6. 公開URLをログアウト状態で開き、停止状態を確認します。

停止後も作品やRelease履歴は残ります。修正後に再公開する場合は、新しい固定revisionとReleaseを確認してから公開します。

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
- 年齢制限が必要な内容を適切に設定した
- 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

パスワード、招待コード、接続キー、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・画像LP制作
- 長尺、縦ページ、横長ページマンガ
- 背景、フレーム、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、4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、お問い合わせ確認
- 契約アカウント、ユーザー、契約・請求の確認
- WordPress、自社サーバー向け配信機能

21.2 環境ごとの確認が残る機能

- WordPress
 - 0.2.0-betaの接続版を使った実サイト同期、公開停止、更新、分析、お問い合わせ保存
- 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

- 用途別画像・PDF書き出し：Ver. 1.x予定
- 本格的な印刷・Kindle向け制作：将来版で再検討
- 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

- ☐ 受け取った固定revision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
- ☐ 公開前確認の要修正が残っていない
- ☐ 配信Previewをスマートフォンとパソコンで確認した
- ☐ 現在公開中のReleaseと、これから公開するReleaseを確認した

公開後

- ☐ 公開URLをログアウト状態で開ける
- ☐ 前後移動、縦横切り替え、ページ停止、自動送りが動く
- ☐ 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、開いているタブを確認します。
3. 保存状態と通信状態を確認します。
4. ManagerではEditor revision、固定revision、Release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、選択中タブ、グループ、重なり順
効果を付けたら文字編集できない	「フキダシ・文字」タブへ切り替える
効果リセットが効かない	効果タブで対象部品を選び、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
Previewに古い内容が出る	Editor revision、固定revision、Release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 revision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確認
- GA4測定IDの登録と確認

- 画像・動画・地図の配置と配信元
- 公開前の確認について
- 自社サーバー配信の設置と料金
- WordPressプラグイン β テスト手順
- 配信用画像を守る目印について
- β 版の制限事項・注意事項
- β 版サポートと障害時の連絡