

ステープラ操作マニュアル Version 3.0



目 次

1. ステープラメイン画面	3
2. オブジェクト操作の仕方	
A オブジェクトの選択	
B オブジェクトの移動	
C オブジェクトの変形	4
D オブジェクト操作ボタン	5
E オフジェクトのコピーとはりつけ	5
ト オノシェクトの削除 の しいちの 記字	6
G リングの設定	0 7
音をつける	
」 グループ化	9
K オブジェクトの重なり順序の変更	
L オブジェクトのロック	
3. 文字の入力	
4. 絵のかき方	
5. 図形のかき方	13
6. 画像の読み込み	
7. 画像の取り込み	
8. めくりシール	
9. ふせんシール	
10. 問題の作成	
11. ドリル問題の読み込み	21
12. ページ設定	24
13. ページ操作	24
14. 印刷	25
15. データの保存・読み込み	25
A データの保存	
B データの読み込み	
16. プレビュー	28
A ステープラファイルの閲覧方法	28
B プレビュー画面	





- (7) 文字を書きます
- ⑧ 絵を描きます
- ⑨ 三角形、円、四角形などの図形を描きます
- 10 画像を読み込みます
- ① うしろにあるウィンドウから画面をキャプチャーします
- 12 クリックするとはがれるシールを貼ります
- 13 ふせん、ふきだしを貼ります
- (4) 2択~4択の問題選択肢を貼ります (先生のみ)
- (15) 空白ページを追加します
- 16 ページを複製します
- ① 表示中のページを削除します
- 18 表示中のページを空白にします
- 19 上のページに移動します
- ② 下のページに移動します
- ② eライブラリのドリルから問題を読み込みます(先生のみ)
- 22 各ページのサムネイル(縮小画像)を表示します
- 23 この部分にオブジェクトを貼り付けてドキュメントを作成します

2. オブジェクト操作の仕方

オブジェクトとは、ステープラの作業エリアに置く、さまざまな部品の総称です。 P.10以降で説明する図形や絵、文字枠、画像、めくりシール、ふせんシールな どは、すべてオブジェクトです。

まずは、このオブジェクトの共通操作を説明します。

A オブジェクトの選択

作業エリア上で選択するオブジェクトを左クリックします。 オブジェクトの周りに赤い枠線と、ハンドル(四角)が表示され選択されたこと を示します。



※[Ctrl]キーあるいは[Shift]キーを押しながら選択すると、複数のオブジェクトを一度 に選択できます。

※マウスカーソルをドラッグし、オブジェクトを囲んで選択することもできます。この場 合も、複数のオブジェクトを一度に選択できます。

B オブジェクトの移動

選択したオブジェクトの上にマウスカーソルをもっていくと、カーソルが ↔ の 形に変わります。この状態でドラッグすると任意の位置にオブジェクトを移動 することができます。

C オブジェクトの変形

選択したオブジェクトのハンドルの上にマウスカーソルをもっていくと、カーソ ルが ⁽¹⁾の形に変わります。この状態で目的の方向にドラッグすると、オブ ジェクトを変形できます。

また、[Shift]キーを押しながらドラッグすると、縦横の比率を維持しながら拡大と縮小ができます。

オブジェクトを選択すると、各種の操作を行うためのボタンが表示されます。 操作の内容は以下のとおりです。



E オブジェクトのコピーとはりつけ

オブジェクトをコピーし、別の場所にはりつけることができます。

まずコピーしたいオブジェクト上で右クリックすると下のようなメニューが出ま すので、[コピー]を選びます。

次に、作業エリア内の空白部分で右クリックすると、 [はりつけ] メニューが 表示されますのでそれを選択します。これで、コピーしたオブジェクトがはりつ けられます。



F オブジェクトの削除

オブジェクトを削除する場合は、削除したいオブジェクトの上で右クリックし、表示されるメニューから [消す] を選びます。 確認のメッセージが出ますので、削除してよいなら「はい] をクリックします。



※オブジェクトを選択した状態で、キーボードのDeleteキーを押しても削除することが できます。

G リンクの設定

オブジェクトに対してインターネットのリンクをはることができます。 作成したドキュメントをプレビュー画面やビューアで開き、リンクをはったオブ ジェクトをクリックすると、指定したURLがブラウザで開きます。

1. リンクをはるオブジェクトの上で右クリックし、表示されるメニューから [リ ンクをはる] を選びます。



2. **[リンクのせってい]** ダイアログが開きますので、リンクしたいURLを入力して、**[はる]** をクリックします。

リンクのせってい		X
http://education.jp/		
	はる	キャンセル

H ファイルをはる

オブジェクトにファイルへのリンクをはり、プレビューやビューアでの閲覧時に クリックすることで指定したファイルを実行させることができます。Wordファイ ルやExcelファイル、テキストファイル、ムービーなど、さまざまなファイルをは ることができます。

※実行形式のファイルをはることはできません。

ファイルをはりたいオブジェクトの上で右クリックし、表示されるメニューから
 ラァイルをはる]を選びます。



- 2.「ファイルをはる」ダイアログが表示されますので、[さんしょう] をクリックします。
- 3. 「ファイルを開く」ダイアログが表示されますので、はりたいファイルを指定 して、[開く] をクリックします。



4. [テスト実行] をクリックしファイルが正しく開くことを確認し、[はる] を クリックします。

ファイルをはる		×
E:¥99¥8888.sxx		さんしょう
テスト実行	はる	キャンセル

| 音をつける

オブジェクトに対して音をつけることができます。 プレビューやビューアでの閲覧時にクリックすると、指定した音が再生されま す。

1. 音をつけたいオブジェクトの上で右クリックし、表示されるメニューから [お とをつける] を選びます。



- 2.「おとをつける」ダイアログが表示されますので、**[さんしょう]**をクリックします。
- 3. 「ファイルを開く」ダイアログが表示されますので、鳴らしたい音声ファイル を指定して、 [開く] をクリックします。

※音声ファイルはWAV形式とMP3に対応しています。



4. [テスト再生] をクリックして音が正しく鳴ることを確認し、[つける] を クリックします。

おとをつける		×
E:¥99¥SND1058.wav		さんしょう
テスト再生	つける	キャンセル

J グループ化

2つ以上のオブジェクトをグループ化することができます。 グループ化されたオブジェクトは1つのオブジェクトとして、移動やコピーなどを 行うことができます。

1. 2つ以上のオブジェクトを選択した状態で右クリックし、表示されるメニュー から [グループ化する] を選びます。



2. グループ化を解除したいときはグループ化させたオブジェクトの上で右ク リックし、表示されるメニューから [グループ化かいじょ] を選びます。

K オブジェクトの重なり順序の変更

重なり合っているオブジェクトの重なり順序を変更することができます。

- 1. 重なり順序を変更したいオブジェクトの上で右クリックし、表示されるメ ニューから [重ね合わせ] を選びます。
- 2. さらにメニューが表示されますので、変更したい内容をクリックします。



※重なり順序の変更は、Dで説明したオブジェクト 操作ボタンからも行うことができます。



L オブジェクトのロック

ロックとはオブジェクトを操作したり移動したりできないようにすることです。

- ロックしたいオブジェクトの上で右クリックし、表示されるメニューから [ロッ ク] を選びます。
- 2. さらにメニューが表示されますので、[いどうロック] あるいは [かんぜ んロック] をクリックします。
 - ・いどうロック――オブジェクトを移動できないようにします。編集は可能です。
 - ・かんぜんロック――オブジェクトを完全に操作できないようにします。



※ロックを解除するには、解除したいオブジェクトの上で右クリックし、表示されたメ ニューから[ロック]→[ロックしない]を選びます。

3. 文字の入力

文字の入力は以下のような順序で行います。

1. [文字をかく]ボタンをクリックします。→文字入力枠が表示されます。



- 2. 文字入力枠をダブルクリックします。
- 3. 入力用ウィンドウが表示されますので、キーボードから文字を入力したり、 テキストをペーストしたりして文字を入れ、[OK] をクリックします。



4. 文字入力枠の選択時に表示されるボタンで、文字の種類や大きさなどを 調整できます。



4. 絵のかき方

絵は以下のような順序でかくことができます。

1. [えをかく] ボタンをクリックします。→入力枠が表示されます。



- 2. 入力枠を変形させたり移動させて絵をかくエリアを決めます。
- 3. 入力枠をダブルクリックします。

4. ツールが表示されますので、使うツールを選びます。



5. ツールを選んで入力枠内でドラッグなどをすると、絵をかくことができます。 ※かいた絵はオブジェクトとして移動や変形、拡大と縮小などができます。

5. 図形のかき方

図形は以下のような順序でかくことができます。

1. [ずけい] ボタンをクリックします。

2. 下に図形用のボタンが表示されますので、かきたい図形をクリックします。



- 3. クリックした図形が作業エリアに表示されますので、移動したり、変形した りして調整します。
- 4. かかれた図形をダブルクリックすると、「ずけいのプロパティ」が表示され、 図形の色や線の太さなどを変更できます。

ずけいのプロパティ	×
わくとはいけい わくの色 はいけいの色 E わくの色を消す E はいけいの色を消す	線の太さ ・ 細い線 ・ ふつうの線 ・ 太めの線 ・ 太い線 値指定(1~32) 1
矢の大きさ 小 <u></u>	大OK ノ大キャンセル

6. 画像の読み込み

JPG形式、GIF形式、PNG形式、BMP形式、TIFF形式の画像ファイルを以下 の手順で読み込むことができます。

1. [がぞうよみこみ] ボタンをクリックします。



2.「ファイルを開く」ダイアログが開きますので、「ファイルの種類」で読み込み たい画像形式(拡張子)を指定します。

7	ヮイルを開く					?×
	ファイルの場所型:	88		•	+ 🗈 💣 💷+	
I		名前 △	種類	サ	更新日時	
1		🖻 houtei jpg	JPGフ	ァイル 16	2006/07/05	
1	NH 62 	🖭 uno.jpg	JPG⊃	アイル 87	2006/07/05	
1						
1	デスクトップ					
1						
1	マイロンピュータ					
1						
1	マイネットワーク					
I		ファイル名(N):	*.jpe			■悪©
		ファイルの種類(工):	jpg(*.jpg)			キャンセル
			pe(*pe)			10
			tif(*.tif) hmo(*.hmo)			
			gif(*.gif))		
			Law CONTRACTOR	/	/	

3. ファイルを指定して [開く] をクリックすると、画像が 読み込まれます。



※かいた絵はオブジェクトとして移動や変形、拡大と縮小などができます。

7. 画面の取り込み

ディスプレイに表示された画面を以下の手順で取り込むことができます。

- 1. 取り込みたい画面をディスプレイ上に表示しておきます。
- 2. [がめんとりこみ] ボタンをクリックします。



3. カーソルが 中 の形に変わりますので、画面内の取り込みたい画面をド ラッグして四角形で範囲指定します。



4. 確認のメッセージが出ますので、その画像でよければ [はい] をクリック します。

※取り込んだ画面はオブジェクトとして移動や変形、拡大と縮小などができます。 ※ダブルクリックすると画像の上に絵をかくことができます。(絵のかき方については、 P.12をご参照ください。) 8. めくりシール

めくりシールは、他のオブジェクトの上に貼って、その一部を隠すことのできる オブジェクトです。クリックするとはがれ、隠していたオブジェクトを見ることが できます。

1. [めくりシール] をクリックします。



2. 作業エリアにピンク色のシールが表示されます。移動したり変形したりして 隠す部分を決めます。

また、ダブルクリックして文字を入力したり、右クリックのメニューから [お とをつける] などの機能を利用することもできます。



3. めくりシールの選択中は、サブメニューボタンが表示されます。シールの色 や、文字の詳細を設定することができます。



4. 文字、大きさ、位置等の設定が完了したら、 [プレビュー] をクリックして 動作を確認します。



5. プレビュー画面でマウスポインタをシール上に持っていくと、指の形にデザ インが変化します。その状態でクリックすると、シールがめくれ、隠されてい たオブジェクトが表示されます。



※めくりシールは、ビューアで表示させた場合も同じ動作をします。

9. ふせんシール

ふせんシールはふきだしとして利用できるオブジェクトです。 1. **[ふせんシール]**をクリックします。



2. 作業エリアに黄色のシールが表示されます。ドラッグして大きさ、位置をか えたり、ダブルクリックすると文字を入力できたりします。



3. ふせんシールの選択中は、上の部分にサブメニューボタンが出ます。シー ルと文字の詳細を調整することができます。



10. 問題の作成

○×の判定ができるオリジナルの選択問題を作り、実際に演習させることができます。

1. 問題文や必要な画像などをあらかじめ配置し、[問題作成] をクリックします。



2. 作業エリアに選択肢オブジェクトが表示されますので、それをダブルクリックします。



3.「問題パネルプロパティ」が表示されますので、選択肢の数や並び方、内容(見出し)、正解を設定し、[OK] をクリックします。

¥ - 1 - 1 - 1
「业ひタイノー
○横2択 ○横3択 ○横4択
○縦2択 ○縦3択 ◎縦4択
○ 二段 4 択
見出し(正解のものは右側のチェックをON)―
▲ 登呂遺跡 □ 正解
□ □ 正解
○ 三内丸山遺跡
D 岩宿遺跡 □ 正解
OK キャンセル

4. 選択肢の位置、大きさ等をドラッグして調整します。 また、選択肢内の文字の大きさや色などを上のボタンで設定します。



5. 問題の作成が終了したら、[プレビュー] をクリックして問題を確認します。 プレビュー画面では、解答を選択し、[判定] をクリックすると解答に応じ 〇×が表示されます。



11. ドリル問題の読み込み

e ライブラリアドバンスのドリル教材を以下の手順ではりつけることができます。 はりつけられた問題はプレビューの時や、ビューアで開いた時に実際に解くこ とができます。

1. [問題読込] をクリックします。



2. 問題の表示のさせ方を「問題読込(通常)」あるいは「問題読込(めくり シール)」から選びます。



・問題読込(通常)…通常通り、選択肢を選び[判定]をクリックして正誤判定します。

・問題読込(めくりシール)…選択肢を選ぶとその場で正誤判定されます。また、ボ タンをクリックして正解を選ぶ形式の問題では、クリックすると正解が表示されます。

3.「問題の設定」ダイアログが表示されますので、**[問題の参照]**をクリックします。(出題したい問題のIDが分かっている場合は、その問題ID を入力し、**[OK]**をクリックします。)

問題の設	定		×
問題	ID:	問題の参照	
	OK	キャンセル	

4. 「ステープラ·教材検索」画面が表示されますので、以下の手順で出題する ドリル教材の問題を選択します。

ラインズ eライブラリ アドバンス ステープラ Uersion 3.8 - Microsoft Internet Explorer	
🗠 フニーポニ、約442志	
御 スナーノフ・教材快楽	
	1
]
#=2	
≥ AF700 < L	11
$\frac{mg_2 g_{30}}{mg_4 g_{40}}$	ш
	ш
いろいろなかたち	ш
あわせていべつふえるといべつ	ш
のこりはいくつちがいはいくつ	ш
10よりおおきい かず	ш
	ш
3D0 かすの (7) さん	
	ш
1137 (カルビクトの) よさものう わかたち キラコング	ш
ひきざん。	П
【はってん】ひきざんの まきもの	
E LE CONTRA LE C	ן ע
≜ ະບັສ	-

- ① 学年を選びます。
- ② 教科を選びます。
- ③ 単元と教材をリストから選び、問題画面を表示させます。

💁 ラインズ eライブラリーアドバンス ステーブラ Dersion 3.8 - Microsoft Internet Explorer	_ 🗆 🗙
安全なくらしを守る仕事 交通事故をふせくせつび Onewright SECOM Life:3 Co.Life 2008年最新 こ 右の絵にかかれているものは何で すか。下から1つえらびなさい。	
	00 時日 00 時日 10 時日 10 時日 12 時日 12 時日 13 時日 14 時日 15 時日 15 時日
「横だん歩道」「ガードレール」「歩道橋」	19155 「問題を取り込む
周辺表示 「「「「「」」」」」 「「「」」」」 「「」」」 「「」」」 「「」」 「「」」 「「」」 「」」	2

- ④ 問題リストから問題を選び、出題したい問題を表示させます。
- ⑤ [問題を取り込む] をクリックします。
- ⑥ 確認のダイアログが出ますので、 [OK] をクリックします。



5. 「問題の設定」ダイアログに問題IDが入力されたのを確認し、 [OK] をク リックします。



6. ページに問題が貼り付けられますので、[プレビュー]をクリックして問題 を確認します。



※ドリル問題をはりつけたページには、他のオブジェクトを配置することはできません。

12. ページ設定

ページのサイズは、以下の手順で変更することができます。

- 1. [ページせってい] ボタンをクリックします。
- 2.「ページせってい」ダイアログが表示されますので、ピクセル単位でページ の幅と高さの数値を入力します。



※入力できる数値は幅が100~1280、高さが100~1024になります。
※すべてのページが変更されます。個別にページのサイズを決めることはできません。

13. ページ操作

ページの増減や順序の変更などは左上のボタンから行うことができます。

- ページふやす 現在表示しているページの下に、白紙のページを1ページ追 加します。
- ページコピー 現在表示しているページの下に、表示しているのと同じペー ジ追加します。
- ページけす 現在表示しているページを削除します。クリックすると確認の ダイアログが表示されますので、[はい]を押してください。
- **白紙にもどす**現在表示しているページ上のオブジェクトをすべて削除し、 白紙に戻します。クリックすると確認のダイアログが表示され ますので、[はい]を押してください。
- ページ上へ 現在表示しているページを1ページ前に移動します。
- ページ下へ 現在表示しているページを1ページ後ろに移動します。

14. 印刷

ステープラで作成したページを印刷することができます。 1. **[いんさつ]**をクリックします。



2.「印刷」ダイアログが表示されますので、印刷するページや部数など の各種設定を行い、[OK]をクリックします。

印刷		? ×
_ プリンター		
ブリンタ名(N):	¥¥intra-bk¥NX-650S	プロパティ(P)_
状態:	準備完了	
種類	RICOH IPSIO NX650S RPCS	
場所:	IP_172.26.1.222	
- NCKL		□ 7r1ルへ出力①
ED刷範囲		ED局語数
(<u>A</u>)ブンを ⊙		部数(<u>C</u>): 1 🕂
○ ページ指定	:@) 1 ページから(E)	▶ 部単位で印刷(2)
	17 ページまで(T)	
○ 選択した部	Ж©	
		OK キャンセル

15. データの保存・読み込み

A データの保存

[ほぞん]をクリックし、作成したコンテンツのデータの保存場所を選択します。



A-1 パソコンにほぞんする

現在使用しているパソコンの中に保存します。保存先のフォルダを選択し、 ファイル名を入力し、[保存]をクリックします。

[]	フォルク	ダの選	択]			
2	名前を付けて保存					? ×
	保存する場所の	DATA-1 (O)		•	🗢 🗈 💣 🗊•	
		名前 🛆	種類	J	更新日時	<u> </u>
		🗀 ai	ファイル フォル	Į.	2006/04/12	
	履歴	doc	ファイル フォル・	j –	2006/06/22	
- 1		EXE	ファイル フォル	Ţ	2006/04/12	
- 1		L HTML	ファイル フォル・	J .	2006/04/05	
- 1	7,20197	_JPG	ファイル フォル・	Ï	2006/06/28	
- 1		PDF	ファイル フォル・	Į.	2006/04/12	
- 1		PPT	ファイル フォル・	7	2006/06/20	
- 1	V1 J761-9	PSD _	ファイル フォル	1	2006/04/12	
- 1		TXT_	ファイル フォル・	7	2006/07/10	
	7/2-0-0	URL	ファイル フォル	ž.	2006/04/12	×
			- /	-		
		77111名(11):	*.sxx		-	保存(空)
		ファイルの種類(工):	ステープラデータ (*.sxx)		-	キャンセル

※パソコンに保存したデータは、そのデータを保存したパソコンからしか読み込む ことができません。

A-2 サーバーにほぞんする

Webフォルダ内にあるステープラ用フォルダに保存します。 ステープラ用フォルダの画面が開きますので、保存場所を選択して [ほぞん] をクリックします。



※通常は公開されない、作成者自身の個人フォルダを利用します。
 ※児童生徒にも公開したいデータは、学級の共有フォルダなどに保存してください。
 ※児童生徒は、個人用フォルダか学級の共有フォルダにしか保存できません。
 ※サーバに保存したデータは、eライブラリアドバンスが利用できる校内の他のパソコンからでも読み込むことができます。

A-3 上書き保存

データを読み込んで編集した場合に、その読み込まれたデータと同じ場所 に上書きで保存します。はじめて保存するデータの場合、どこに保存するか を選択することになります。 B データの読み込み

[ひらく]をクリックし、読み込むデータの保存場所を選択します。



B-1 パソコンのデータをひらく

現在使用しているパソコンの中から読み込みます。読み込むファイルを選 択し、[開く]をクリックします。

フォルダの選択]								
E	ファイルを聞く						? :	×
	ファイルの場所の	88	_		•	🗢 🗈 💣 🗔•		
		名前 △		種類	サ	更新日時		1
	200 FFF	Pengin.sxx		ELAViewer	22	2006/07/10		
	デスクトップ							
	و- بالات الم							
	1 ×1 ×1 ×2							
		771小名(11):	pengin.	\$XXX		•	關((0)	1
		ファイルの種類(①:	ステープ	ラデータ (*.8xx)		•	キャンセル	Ì,

B-2 旧ステープラのデータをひらく

旧バージョンのステープラのコンテンツデータを読み込みます。 旧ステープラのデータは1つのフォルダ内にまとめられていますので、その フォルダ内にある「stapler.html」というファイルを選択し、[開く] をクリッ クします。

B-3 サーバーのデータをひらく

Webフォルダ内のステープラ用フォルダに保存されたデータを開きます。 ステープラ用フォルダの画面が開きますので、読み込みたいデータをダブ ルクリックします。



16. プレビュー

A ステープラファイルの閲覧方法

作成したステープラデータを閲覧するには次の3種類の方法があります。

- 1. 閲覧したい作品のデータをダブルクリックする。
- 2. ステープラでデータを開き、[プレビュー]をクリックする。

3. ステープラのビューアを起動し、作品を読み込む。

いずれもステープラのプレビュー画面が表示されます。この画面から問題などは実行できます。



B プレビュー画面



閲覧したステープラに問題が含まれている場合、プレビュー画面を閉じ る際に、問題成績の画面が表示されます。

