



# FL-UX 操作ガイド シーン作成・スケッチ

RUN.EDGE

# はじめに



**LINE**  
**公式アカウント**



FL-UXは使いやすさの向上や新機能の追加などを定期的に行っており本マニュアルの画像と異なるボタン配置、画面表示になることがあります。ご了承ください。

なお、ご不明点ございましたらLINEで気軽にお問い合わせいただけますのでQRコードより友達追加していただきご質問内容をお送りください。

# シーン作成&スケッチ

↓↓全体の流れ↓↓

シーン作成

スケッチする

送信する

シーン作成&スケッチの手順説明マニュアルです。

シーンを作成し絵を描くことでよりイメージをヴィジュアル化して相手に伝えることができます

# シーン作成

1. FL-UXでは3つの方法でシーン作成可能

絵を描かない場合はそのまま右下の送信ボタンを押せばシーンが作成されます

SKETCHとTAGは押すことで切り替えができます

②直接絵を描く



送信ボタン

①シーン作成ボタンを押す



③タグのボタンを押す





# シーン作成：画面説明



シーンの長さ。白い丸をドラッグすることで長さの調整が可能

シーン全体の長さ

入力した絵は黄色の○がある場所にスケッチされます

絵を表示する長さ

シーンに声を入れることが可能

# スケッチする

右図の図形をスケッチ可能

2. スケッチする図形を選択し、画面上を押す

・注意  
動き方、線、矢印はドラッグではなく始点・終点をクリックしてスケッチします

 体の向き		選手の視線を表現できます	 エリア		選手の距離感を表現できます
 マーク		注目させたい選手にマークをつけられます	 ゾーン		スペースを表現できます
 ライン		マークの間に自動で線が入ります。 ディフェンスラインを表現できます	 スペース		スペースを表現できます。 フリーハンドで円を描いて入力します
 線		線を描きます。始点と終点をクリックします	 動き方		ドリブルする方向やパス方向を表現できます
 矢印		矢印を描きます。始点と終点をクリックします	 フリーハンド		フリーハンドで自由に描けます

# 送信する

3. 絵の描画が完了したら、右下の送信ボタンを押す

以下の場合には「確定」を押す

- 1.引き続きシーンの違う秒数に絵を描く
- 2.シーンを最初から再生して絵を確認する



確定ボタン

送信ボタン





**RUN.EDGE**