

Grid Design Studio Y (GDSY) ユーザーマニュアル

Version: v2.0.0

対象: Grid Design Studio Y（製品版 / 無料体験版）

更新内容: 選択範囲の塗りつぶし・保持・サイズ表示、円形選択、コピー／貼り付け、反転、キーボード移動、Shift正方形／正円選択、中心基準ズーム、スクロールバー改善、移動式ガイド、テンプレート別グリッド区切り線を追記

目次

1. はじめに
 2. 5分クイックスタート
 3. 画面構成
 4. プロジェクトテンプレート
 5. ファイルメニュー
 6. .gdsy保存・PNG保存・LINE専用出力の違い
 7. クイック操作バー
 8. ツールと基本描画
 9. カラー&パレット
 10. レトロ減色フィルター
 11. テキスト機能
 12. 画像読み込み・フチ取り
 13. レイヤー機能
 14. レイヤーリンク移動
 15. LINE向け専用出力
 16. 編集キャンバスの表示倍率（ズーム）
 17. 拡大プレビュー（ZOOM NAVIGATOR）
 18. 言語切替
 19. 無料体験版と製品版の違い
 20. キーボードショートカット
 21. インストール・対応OS
 22. 著作権・利用上の注意
 23. サポート・お問い合わせ
 24. トラブル時の確認
 25. 最後に
-

1. はじめに

Grid Design Studio Y (GDSY) は、画像を読み込んでドット風に整え、文字やパーツを重ね、用途に合わせてPNG画像を書き出すためのWindows向けデスクトップアプリです。

LINE絵文字、LINEスタンプ、SNSアイコン、Twitchスタンプ、Discord絵文字、RPG素材、レトロ風画像など、正方形・小型画像の制作をひとつの画面で進められます。

今回のブラッシュアップでは、LINE向けテンプレートと専用出力、クイック操作バー、編集キャンバスの表示倍率、キャンバススポイト、GDSY独自カラーピッカーに加え、選択ツールが大幅に強化されています。四角・円形選択、選択範囲の塗りつぶし、コピー／貼り付け、左右・上下反転、ドラッグ・矢印キー移動、選択サイズ表示に対応しました。中央キャンバスは50%から400%まで作品中心を基準に拡大・縮小でき、移動可能な16x16・24x24ガイドと、テンプレートごとに最適化されたグリッド区切り線を利用できます。

基本方針

作業途中は **.gdsy** で保存し、完成した画像は **PNG** として書き出します。LINE向け画像は、通常のPNG保存ではなく、LINE専用出力ボタンを使うとサイズ管理がしやすくなります。

2. 5分クイックスタート

はじめて使う場合は、以下の流れで試してください。

手順	操作	ポイント
1	テンプレートを選ぶ	左パネル上部のプロジェクトテンプレートから用途を選びます。LINE絵文字、LINEスタンプ、X ICON、Twitchスタンプなどを選択できます。
2	画像を読み込む	「画像を選択」またはファイルメニューの「PNG画像を読み込む...」から素材画像を読み込みます。
3	減色フィルターを試す	レトロ減色フィルターを選び、「フィルターを適用」を押します。クイック操作バーからも実行できます。
4	文字やパーツを追加する	テキストを入力し、「グリッドに配置」でキャンバスへ追加します。必要に応じてフチ色やアウトラインを設定します。
5	拡大して手修正する	表示倍率を調整し、ペン、消しゴム、四角・円形選択、スポイトで1ドット単位に整えます。選択範囲は塗りつぶし、コピー、貼り付け、反転、ドラッグ・矢印キー移動ができます。
6	プレビューで確認する	右側プレビューで実際の表示イメージを確認します。背景色や透過表示も切り替えられます。
7	保存・出力する	再編集したい場合は.gdsy保存。完成画像として使う場合はPNG保存またはLINE専用出力を使います。

3. 画面構成

GDSYの画面は、左パネル、クイック操作バー、中央キャンバス、右プレビューの4つを中心に構成されています。

3.1 左パネル（ツール＆プロパティ）

左パネルには、テンプレート、出力設定、カラー、テキスト、画像読み込み、レイヤーなど、制作に必要な詳細設定がまとまっています。

- プロジェクトテンプレート選択
- 出力倍率（PNG保存用）
- PNG保存・LINE専用出力
- カラーパレット・GDSY独自カラーピッカー・不透明度
- テキスト追加
- 画像読み込み・フチ取り
- レトロ減色フィルター
- レイヤー管理

3.2 クイック操作バー

左パネルの右側に、よく使う操作を固定表示するクイック操作バーがあります。左パネルをスクロールしていても、主要操作をすぐに実行できます。

- ペン / 消しゴム / 選択 / スポイト
- 取り消し / やり直し
- 確定 / キャンセル
- レトロ減色フィルター
- フィルターを適用

3.3 中央キャンバス（スタンプアートワーク）

中央キャンバスは、ドット編集を行うメインエリアです。グリッド上に画像・テキスト・手描きドットを配置できます。

- 16x16、24x24補助ガイドの表示・ドラッグ移動
- 四角・円形選択、選択範囲の塗りつぶし・コピー・貼り付け・反転・移動
- 選択範囲の幅・高さ・座標・ピクセル数表示
- 50% / 75% / 100% / 125% / 150% / 200% / 300% / 400%の表示倍率
- 「-」「+」ボタン、倍率選択、「全体表示」によるズーム操作
- 拡大時の見やすい縦・横スクロールバー
- 作品中心を基準にしたズーム
- キャンバスを全消去ボタン
- テンプレートごとの正方形区画グリッドと中心線

3.4 右パネル（プレビュー＆ナビゲーター）

右パネルでは、作品の見え方を確認できます。LINE風のチャットプレビュー、アイコンプレビュー、背景切替、ズーム、拡大プレビューなどを使用できます。

4. プロジェクトテンプレート

GDSYでは、用途に合わせたテンプレートを選択できます。テンプレートを選ぶと、キャンバスサイズ、ガイド表示、プレビュー、LINE専用出力の案内が切り替わります。

テンプレート	キャンバス	主な用途
LINE絵文字 - レトロ	18 x 18	低解像度のドット感を強く出したいLINE絵文字向け。専用出力で絵文字画像180x180、tab画像96x74に出力します。
LINE絵文字 - 高精細	36 x 36	少し細かい表情や文字を入れたいLINE絵文字向け。専用出力で絵文字画像180x180、tab画像96x74に出力します。
LINEスタンプ - レトロ	32 x 32	小さなドット感を活かしたLINEスタンプ向け。main、tab、現在のスタンプ画像を専用出力できます。
LINEスタンプ - 高精細	64 x 64	表情や文字を見せやすいLINEスタンプ向け。main、tab、現在のスタンプ画像を専用出力できます。
X ICON	48 x 48	SNSアイコンやプロフィール画像の下絵・ドット風素材向け。
RPGタイル素材	48 x 48	ゲーム風アイコン、UIパーツ、レトロ素材向け。
Twitchスタンプ	112 x 112	Twitch向けスタンプ・配信用リアクション素材の作成向け。
Discord絵文字	128 x 128	Discord向けのカスタム絵文字作成向け。
Custom（自由入力）	最大 256 x 256	用途に合わせて自由な正方形サイズで作成できます。大きめのレトロ風画像にも使えます。

注意

LINE、Discord、Twitchなど各サービスの画像サイズ・審査基準・仕様は変更される場合があります。実際の申請・登録前には、各サービスの最新ガイドラインを確認してください。

4.1 LINEテンプレートと専用出力サイズ

LINE向けテンプレートでは、通常のPNG保存とは別に、用途別の専用出力ボタンを使えます。専用出力では、テンプレートに応じて倍率や余白を自動調整します。

用途	専用出力	出力サイズの目安	補足
LINE絵文字	現在の絵文字画像を出力	180 x 180	1枚の絵文字画像として出力します。
LINE絵文字	LINE絵文字 tab出力	96 x 74	トークルームタブ用画像として出力します。
LINEスタンプ	現在のスタンプ画像を出力	最大 370 x 320	スタンプ画像として出力します。
LINEスタンプ	LINEスタンプ main出力	240 x 240	メイン画像として出力します。
LINEスタンプ	LINEスタンプ tab出力	96 x 74	トークルームタブ用画像として出力します。

複数のLINE絵文字・スタンプを作る場合は、1枚ずつ編集して専用出力してください。出力後は、ファイル名を分かりやすく変更して管理すると安全です。

5. ファイルメニュー

項目	内容
新規プロジェクト	新しいキャンバスを作成します。
プロジェクト (.gdsy) を開く...	保存済みのGDSYプロジェクトを開きます。
上書き保存	現在の.gdsyプロジェクトを上書き保存します。
プロジェクトを別名で保存...	新しい名前で.gdsyプロジェクトを保存します。
PNG画像を読み込む...	PNG画像を素材として読み込みます。
PNG画像を書き出す...	現在の作品をPNG画像として保存します。
終了	アプリを終了します。

6. .gdsy保存・PNG保存・LINE専用出力の違い

GDSYには、作業用の保存と完成画像の出力があります。目的に合わせて使い分けてください。

種類	目的	保持される情報	使う場面
.gdsy保存	作業途中の状態を保存する	キャンバス、レイヤー、レイヤー名、リンク状態、テキスト、画像、手修正ドット、パレットなど	あとから再編集したいとき
PNG保存	現在の作品を画像として保存する	完成画像のみ。レイヤー構造やテキスト情報は保持されません	SNS投稿、作品紹介、汎用画像として使うとき
LINE専用出力	LINE向けの規定サイズに合わせて出力する	完成画像のみ。テンプレートに応じて倍率・余白を自動調整	LINE絵文字・LINEスタンプ用画像を作るとき

重要

「出力倍率（PNG保存用）」は通常のPNG保存に使う倍率です。LINE専用出力では、選択中のLINEテンプレートに合わせて自動調整されるため、通常PNG保存用の倍率とは別扱いです。

7. クイック操作バー

クイック操作バーは、制作中によく使う操作を常に表示するための固定エリアです。左パネルの設定項目をスクロールしていても、主要操作にすぐアクセスできます。

分類	操作	内容
ツール	ペン / 消しゴム / 選択 / スポイト	描画、消去、範囲選択、キャンバス上の色取得を切り替えます。左パネル側の選択状態とも連動します。
編集	取り消し / やり直し	直前の操作を戻したり、戻した操作をやり直したりできます。
確定	確定 / キャンセル	選択範囲の移動や編集集中の操作を確定・中止します。
減色	レトロ減色フィルター / フィルターを適用	画像をドット風・レトロ風に整える減色処理をすぐ実行できます。

8. ツールと基本描画

8.1 ペンツール

選択中の色で、キャンバス上にドットを描きます。左クリックで1ドット描画、ドラッグで連続描画できます。

8.2 消しゴムツール

キャンバス上のドットを透明にします。左クリックで1ドット消去、ドラッグで連続消去できます。

8.3 選択ツール

選択ツールでは、キャンバス上の範囲を四角形または円形で選択し、選択部分だけを編集できます。描画のない透明部分も選択でき、マウスを離しても選択状態が保持されます。

8.3.1 四角選択・円形選択

左パネルの選択設定から「四角選択」または「円形選択」を選び、キャンバス上をドラッグします。

- 四角選択: 長方形の範囲を選択します。
- 円形選択: ドラッグした外接矩形を基準に、円または楕円の範囲を選択します。
- Shiftを押しながらドラッグ: 四角選択では正方形、円形選択では正円になります。
- ドラッグ途中でShiftを押す、または離すと、通常選択と正方形・正円選択が切り替わります。
- 透明部分だけの範囲も選択できます。

選択枠の外側をクリックすると選択解除されます。選択枠の内側をクリックした場合は選択が維持され、ドラッグすると選択内容を移動できます。

8.3.2 選択範囲情報

選択中は、左パネルに次の情報が表示されます。

- 選択方式: 四角 / 円形

- 幅 x 高さ (px)
- 選択ピクセル数
- 左上座標 X, Y

ドラッグ中も数値がリアルタイムで更新されます。円形選択では、幅と高さは外接矩形、ピクセル数は円形マスク内の実際の選択数を表示します。

8.3.3 選択範囲を塗りつぶす

選択範囲がある状態で「選択範囲を塗りつぶす」を押すと、現在色と不透明度で選択部分だけを塗りつぶします。

- 四角選択では矩形内を塗りつぶします。
- 円形選択では円形・楕円マスク内だけを塗りつぶします。
- 透明部分も塗りつぶせます。
- 塗りつぶし後も選択状態は維持されます。
- Undo / Redoに対応します。

8.3.4 選択範囲の移動

選択枠の内側をドラッグすると、選択枠とピクセル内容を一緒に移動できます。移動元は透明になります。

- 四角選択・円形選択の両方に対応します。
- 円形選択は円形マスクを保ったまま移動します。
- 矢印キーで1pxずつ移動できます。
- Shift + 矢印キーで10pxずつ移動できます。
- キャンバス外へ出た部分は切り取られます。
- 移動後も選択状態は維持されます。
- Undo / Redoに対応します。

注意

テキスト入力欄、数値入力欄、プルダウン、スライダーなどにフォーカスがある場合、矢印キーは選択範囲の移動には使われません。

8.3.5 コピー・貼り付け

選択範囲の画像データは、GDSY内でコピー・貼り付けできます。

- Ctrl + C または「コピー」：選択範囲をコピーします。
- Ctrl + V または「貼り付け」：コピー内容を現在のアクティブレイヤーへ貼り付けます。
- 透明ピクセルと選択マスクも保持されます。
- 円形選択では、円形マスク外は透明として扱われます。
- 貼り付け直後は選択状態となり、ドラッグや矢印キーで移動できます。
- Undo / Redoに対応します。

コピー内容はGDSYアプリ内で保持されます。OSの画像クリップボードへ画像ファイルとしてコピーする機能ではありません。

8.3.6 左右反転・上下反転

選択範囲がある状態で「左右反転」または「上下反転」を押すと、選択部分だけを反転できます。

- 選択範囲外は変更されません。
- 透明ピクセルも含めて反転します。
- 円形選択では円形マスクを維持します。
- 選択枠の位置と大きさは変わりません。
- Undo / Redoに対応します。

8.3.7 削除・確定・キャンセル

- Delete / Backspace: 選択範囲内を透明にします。
- 確定: 移動や貼り付け中の内容を確定します。
- キャンセル: 確定前の移動や貼り付けを取り消します。
- 別のツールへ切り替える場合、未確定の内容は失われないように確定されます。

8.4 スポイトツール

キャンバス上に表示されているドットの色を取得し、現在の描画色に設定します。すでに作品内で使われている色を再利用したいときに便利です。

- 左パネルまたはクイック操作バーから「スポイト」を選びます。
- 取得したい色のドットをキャンバス上でクリックします。
- 取得した色が現在色とHEX表示へ反映されます。
- 色を取得すると、ペンツールへ戻り、その色ですぐに描画できます。
- 50%から400%の表示倍率や、拡大時のスクロール位置にも対応します。

スポイトとカラーピッカーの違い

スポイトは、キャンバス上にすでに存在する色を取得する機能です。キャンバスにない新しい色を作る場合は、9.2のGDSY独自カラーピッカーを使用してください。

8.5 ミラーモード

ミラーモード（左右対称）をONにすると、左右対称に描画できます。キャラクターの顔やアイコンなど、左右対称のデザインを作るときに便利です。

8.6 16x16・24x24ガイド

テンプレート上の16x16ガイド、24x24ガイドは、表示するだけでなくキャンバス上でドラッグ移動できます。

- チェックボックスで表示・非表示を切り替えます。
- ガイド枠付近をドラッグすると1ピクセル単位で移動します。

- ガイドはキャンバス外へ移動できません。
- 16x16と24x24を同時表示した場合も、それぞれ個別に移動できます。
- 同じプロジェクト内では、OFFにして再びONにしても位置を保持します。
- 新規プロジェクトまたはテンプレート切替時は中央位置へ戻ります。
- ガイドは編集補助表示であり、PNG画像には書き出されません。

8.7 テンプレート別グリッド区切り線

キャンバスには、1ピクセル単位の通常グリッド、正方形区画を示す区切り線、キャンバス中央を示す中心線があります。

線の強さは次の順です。

1. 通常グリッド線
2. 区切り線
3. 中心線

標準テンプレートでは、次の間隔で区切り線を表示します。

キャンバスサイズ	区切り線間隔	区画
18 x 18	3px	6 x 6
32 x 32	8px	4 x 4
36 x 36	6px	6 x 6
48 x 48	8px	6 x 6
64 x 64	8px	8 x 8
112 x 112	14px	8 x 8
128 x 128	16px	8 x 8
256 x 256	32px	8 x 8

中心線は縦・横とも必ず表示され、区切り線と重なる場合は中心線が優先されます。ガイドと選択枠はグリッドより上に表示されるため、編集時に埋もれにくくなっています。

9. カラー&パレット

9.1 カラーパレットと現在色

カラーパレットから描画色を選びます。現在色はHEXコードで表示され、不透明度も調整できます。

- パレット色をクリックして選択
- HEXコードで現在色を確認
- 不透明度スライダーで透明度を調整

- スポイトでキャンバス上の色を取得
- GDSY独自カラーピッカーで新しい色を作成

9.2 GDSY独自カラーピッカー

キャンバス上にない新しい色を使いたい場合は、現在色の表示部分からGDSY独自カラーピッカーを開きます。Windowsやブラウザーの標準スポイトではなく、GDSYの画面内で色を作成・確定できます。

カラーピッカーでは、次の方法で色を調整できます。

- 色相、彩度、明るさを見ながら選択
- HEXコードを入力して指定
- RGB値を入力して指定
- 現在色と変更後の色を確認
- 「この色を使用」で描画色に反映
- 「キャンセル」またはEscで変更せずに閉じる

使い分け

作品内ですでに使われている色は「スポイト」、作品内にない新しい色は「GDSY独自カラーピッカー」を使用します。

9.3 デフォルトパレット

テーマに合わせたデフォルトパレットを呼び出せます。Cute Character、Animal Friends、Retro 8-bitなどを使うと、統一感のある色味をすばやく選べます。

10. レトロ減色フィルター

読み込んだ画像やキャンバス上の画像を、少ない色数に整理してドット風・レトロ風に整えます。

フィルター	色数	特徴
4色レトロ（4色）	4色	最も強いレトロ感。シルエット確認や大胆な雰囲気づくりに向いています。
レトロPC風（8色）	8色	少ない色数で昔のPC・ゲーム風の印象を出します。
16色レトロ（16色）	16色	ドット絵らしさと見やすさのバランスが良い設定です。
レトロ高精細（32色）	32色	元画像の雰囲気を残しつつ、レトロ調に整理できます。
高精細ドット風（64色）	64色	元画像の色味を比較的残しながら、ドット風に整えます。

10.1 使い方

- PNG画像を読み込みます。
- レトロ減色フィルターから種類を選びます。

- 「フィルターを適用」を押します。
- 必要に応じてペンや消しゴムで手修正します。

10.2 選び方の目安

作りたい雰囲気	おすすめ
かなりレトロにしたい	4色 / 8色
ドット絵感と見やすさを両立したい	16色
キャラクターの印象を残したい	32色
元画像の情報量を残したい	64色

11. テキスト機能

左パネルのテキスト欄に文字を入力し、「グリッドに配置」を押すと、キャンバス上にテキストを配置できます。

- テキスト内容
- 文字サイズ
- 文字色
- フチ色
- フチの太さ
- アウトラインON/OFF

テキストサイズを大きくすると、キャンバス外にはみ出す場合があります。必要に応じて選択ツールで位置を調整してください。

文字入れのコツ

LINE絵文字や小さいアイコンでは、細い文字は読みづらくなります。短い言葉・太めの文字・大きめの配置を意識すると見やすくなります。

12. 画像読み込み・フチ取り

画像を読み込むと、GDSY上でドット風に加工したり、減色したり、フチ取りを加えたりできます。

12.1 画像読み込み

- 「画像を選択」ボタンからPNG画像を読み込みます。
- ファイルメニューの「PNG画像を読み込む...」からも読み込めます。
- 読み込んだ画像は、キャンバス上の画像レイヤーとして扱われます。

12.2 フチ取り

読み込んだ画像にフチを付けると、小さいサイズで表示したときに輪郭が分かりやすくなります。LINE絵文字、Discord絵文字、Twitchスタンプなどでは、視認性を上げるために有効です。

13. レイヤー機能

レイヤーパネルでは、画像・テキスト・アートワークをレイヤーごとに管理できます。

13.1 レイヤー選択

レイヤー行を1クリックすると、そのレイヤーが編集対象になります。選択中のレイヤーは、キャンバス上で移動・編集できます。

13.2 レイヤー名変更

- ・ レイヤー一覧で変更したいレイヤー名を探します。
- ・ レイヤー名の文字部分をダブルクリックします。
- ・ 入力欄に切り替わったら新しい名前を入力します。
- ・ Enterで確定します。Escでキャンセルできます。

13.3 表示・非表示 / ロック / 順序変更

- ・ 目のアイコンで表示・非表示を切り替えます。
- ・ ロックアイコンで誤編集を防ぎます。
- ・ 「上へ」「下へ」で重なり順を変更します。上にあるレイヤーほど前面に表示されます。

14. レイヤーリンク移動

複数のレイヤーをリンクして、同時に移動できます。文字とフチ取り、キャラクター画像と装飾文字などをまとめて動かしたいときに便利です。

- ・ リンクしたいレイヤーのチェーンアイコンをONにします。
- ・ リンクしたレイヤーのどれか1つを選択して移動します。
- ・ リンクされた他のレイヤーも同じ移動量と一緒に移動します。
- ・ リンク状態は.gdsy保存に含まれます。
- ・ Undo / Redoでリンク移動の前後を戻せます。

15. LINE向け専用出力

LINEテンプレートでは、通常のPNG保存とは別に、LINE向けの専用出力ボタンが表示されます。

15.1 LINE絵文字

- ・「現在の絵文字画像を出力」：現在のキャンバスをLINE絵文字画像として出力します。
- ・「LINE絵文字 tab出力」：トークルームタブ画像として出力します。
- ・テンプレートに応じて、出力サイズに合わせた倍率・余白が自動調整されます。

15.2 LINEスタンプ

- ・「現在のスタンプ画像を出力」：現在のキャンバスをスタンプ画像として出力します。
- ・「LINEスタンプ main出力」：メイン画像として出力します。
- ・「LINEスタンプ tab出力」：トークルームタブ画像として出力します。
- ・複数スタンプを作る場合は、1枚ずつ編集して出力してください。

一括出力について

同じキャンバスから大量に同じ画像を出す用途ではなく、現在編集中の1枚を確認しながら出力する運用をおすすめします。複数枚を作る場合は、1枚ごとに表情や文字を変更してから出力してください。

16. 編集キャンバスの表示倍率（ズーム）

中央キャンバス上部の表示倍率操作を使うと、キャンバス画像のデータサイズを変えずに、編集画面だけを拡大・縮小できます。ズーム時は作品の中心を基準に表示位置が調整されるため、倍率変更後に左上へ飛びにくく、同じ作業箇所を追いやすくなっています。

たとえば256 x 256のキャンバスを400%で表示しても、内部のキャンバスサイズは256 x 256のままです。.gdsy保存、通常PNG保存、LINE専用出力のサイズには影響しません。

16.1 表示倍率の操作

操作	内容
-	1段階縮小します。
倍率選択	50% / 75% / 100% / 125% / 150% / 200% / 300% / 400%から選びます。
+	1段階拡大します。
全体表示	キャンバス全体が中央編集領域に収まる標準表示へ戻します。
Ctrl + マウスホイール	カーソルを中央キャンバス上に置いた状態で、表示倍率を変更します。

16.2 100%表示と全体表示

GDSYの100%は、画像の1ピクセルを画面の1ピクセルで表示する意味ではありません。中央編集領域にキャンバス全体を見やすく収めた標準表示を100%としています。

「全体表示」を押すと、表示倍率が100%へ戻り、キャンバス全体を確認しやすい状態になります。

16.3 拡大時の移動

200%から400%など、キャンバスが中央編集領域より大きくなった場合は、縦・横のスクロールを使って編集場所を移動できます。キャンバス用スクロールバーは、ダーク画面でもつまみと背景を判別しやすい表示になっています。

- 全体構図を確認するとき: 100%または全体表示
- 輪郭や表情を直すとき: 150%から200%
- 1ドット単位で細かく直すとき: 300%から400%

16.4 中心基準ズームとスクロールバー

「-」「+」、倍率選択、Ctrl + マウスホイールのいずれを使った場合も、ズーム前の作品中心を基準に表示位置が再計算されます。

- 倍率変更後にキャンバス左上へ急に移動しにくくなります。
- 選択範囲、ガイド、ピクセル座標は変化しません。
- 縦・横スクロールバーはキャンバス領域だけに表示され、つまみの視認性が高められています。
- 「全体表示」は作品全体を中央に収める操作です。

16.5 表示倍率と出力倍率の違い

表示倍率は、編集画面の見え方だけを変更します。保存画像を大きくする設定ではありません。

- 編集画面を大きくしたい: 中央キャンバスの「表示倍率」
- 通常PNGの保存サイズを大きくしたい: 左パネルの「出力倍率（PNG保存用）」
- LINE向け画像を作りたい: LINE専用出力ボタン

表示倍率を400%にしても、PNGやLINE専用画像の出力サイズは変わりません。

17. 拡大プレビュー（ZOOM NAVIGATOR）

右下の拡大プレビューをONにすると、マウスカーソル周辺のドットを拡大表示できます。中央キャンバスの表示倍率とは別に、現在カーソルを置いている周辺だけを素早く確認するための機能です。

- 中央キャンバスの表示倍率: キャンバスを拡大した状態で直接編集する機能
- ZOOM NAVIGATOR: カーソル周辺だけを常時確認する補助機能
- 右上プレビュー: 完成時の全体的な見え方を確認する機能

中央キャンバスを100%で全体表示したまま、ZOOM NAVIGATORでカーソル周辺を確認する使い方もできます。ZOOM NAVIGATORは従来どおりON / OFFで切り替えられ、今回の表示倍率機能とは独立して使用できます。

18. 言語切替

右上の言語メニューから、日本語UIと英語UIを切り替えられます。言語を切り替えても、キャンバス内容やプロジェクトデータは維持されます。

- 日本語
- English

19. 無料体験版と製品版の違い

無料体験版は、GDSYの操作感や動作環境を確認するための試用版です。本格的な作品制作、透かしなし出力、作業途中の保存・再編集には製品版をご利用ください。

項目	無料体験版	製品版
利用目的	操作感・動作確認向け	作品制作、配布、投稿用素材の作成向け
使用できるテンプレート	LINE絵文字 18 x 18 / 36 x 36、LINEスタンプ 32 x 32 / 64 x 64、X ICON 48 x 48、RPGタイル素材 48 x 48、Twitchスタンプ 112 x 112	無料体験版のテンプレートに加え、Discord絵文字 128 x 128、Custom（最大 256 x 256）を利用可能
.gdsy保存	使用不可	再編集用に保存可能
.gdsy読み込み	使用不可	保存したプロジェクトを開いて再編集可能
PNG書き出し	透かし入りの確認用出力	透かしなしで出力可能
LINE専用出力	透かし入りの確認用出力	透かしなしでLINE向け画像を出力可能
出力倍率	通常PNG保存はx1のみ	通常PNG保存はx1からx10まで、およびLINE専用自動出力に対応
減色フィルター	4色 / 8色 / 16色まで	4色 / 8色 / 16色 / 32色 / 64色に対応
レイヤー追加	追加レイヤーは2つまで。テキストレイヤーも追加数に含みます。	制限なし
プレビュー	体験版透かし表示あり	通常プレビュー
編集キャンバスの表示倍率	50%から400%、全体表示、Ctrl + マウスホイールを利用可能	50%から400%、全体表示、Ctrl + マウスホイールを利用可能
スポイト・カラーピッカー	キャンバススポイト、GDSY独自カラーピッカーを利用可能	キャンバススポイト、GDSY独自カラーピッカーを利用可能

項目	無料体験版	製品版
選択ツール 拡張	四角・円形選択、塗りつぶし、コピー／貼り付け、反転、ドラッグ・矢印移動、サイズ表示を利用可能	四角・円形選択、塗りつぶし、コピー／貼り付け、反転、ドラッグ・矢印移動、サイズ表示を利用可能
ガイド移動	16x16・24x24ガイドをドラッグ移動可能	16x16・24x24ガイドをドラッグ移動可能
グリッド区 切り線	テンプレート別の正方形区画と中心線を表示	テンプレート別の正方形区画と中心線を表示
価格	無料	発売記念価格 980円（税込） / 通常価格 1,980円（税込）

購入前の確認

購入前に無料体験版で、お使いのWindows環境で起動できるか、画像読み込み・減色・出力の流れが問題ないか確認することをおすすめします。

20. キーボードショートカット

キー操作	機能	内容
矢印キー	1px移動	選択範囲と選択内容を1ピクセル単位で移動します。
Shift + 矢印キー	10px移動	選択範囲と選択内容を10ピクセル単位で移動します。
Shift + ドラッグ	正方形・正円選択	四角選択では正方形、円形選択では正円に固定します。
Ctrl + C	コピー	選択範囲のRGBAデータと選択マスクをGDSY内へコピーします。
Ctrl + V	貼り付け	コピーした内容を現在のアクティブレイヤーへ貼り付けます。
Delete / Backspace	削除	選択範囲内のドットを透明にします。
Ctrl + マウスホイール	表示倍率変更	作品中心を基準に中央キャンバスを拡大・縮小します。
Space	ツール実行	現在選択中のペンまたは消しゴムをターゲット位置に実行します。

入力欄操作中の注意

テキスト欄、数値欄、プルダウン、スライダーにフォーカスがある場合、矢印キーは選択範囲移動には使われません。

21. インストール・対応OS

21.1 対応OS

GDSYはWindows向けデスクトップアプリです。

- 対応OS: Windows 10 / Windows 11
- 推奨: Windows 11、またはWindows 10 22H2以降
- macOS、Linux、スマートフォン、タブレットには対応していません。
- Windows 7 / 8.1 はサポート対象外です。

21.2 インストール

ダウンロードしたインストーラー（.exe）を実行し、画面の案内に従ってインストールしてください。通常、Node.js、Rust、Codex、Cursorなどの開発ツールは不要です。

お使いのWindows環境によっては、Microsoft Edge WebView2 Runtime が必要になる場合があります。その場合は、インストーラーまたはWindowsの案内に従ってインストールしてください。

21.3 Windowsの警告が出る場合

個人開発アプリのため、環境によってWindowsの確認画面や警告が表示される場合があります。購入前に無料体験版で動作確認することをおすすめします。

22. 著作権・利用上の注意

GDSYでは、画像を読み込んでドット風に加工したり、テキストや手修正を加えたりできます。ただし、読み込む画像や作成物の利用には、著作権、商標権、肖像権、各サービスの利用規約が関係する場合があります。

- 他者が権利を持つ画像を、無断で販売・配布・公開しないでください。
- アニメ、漫画、ゲーム、映画、企業ロゴ、キャラクター画像などを使用する場合は、権利者の許可や利用規約を確認してください。
- SNSアイコン、LINEスタンプ、Discord絵文字などに使う場合も、元画像の権利を確認してください。
- 本ソフトで加工した画像であっても、元画像の権利が消えるわけではありません。
- 作成物の利用責任はユーザーご自身にあります。

22.1 推奨される使い方

- 自分で撮影した写真を使う
- 自分で描いたイラストを使う
- 商用利用可能な素材を規約の範囲内で使う

- 著作権フリー・利用許諾済みの素材を使う
- オリジナルキャラクターや自作アイコンを作る

23. サポート・お問い合わせ

お問い合わせは、インストール、起動、基本操作、不具合報告を中心に対応します。

23.1 サポート対象

- インストール方法に関する質問
- アプリが起動しない場合の確認
- 基本操作に関する質問
- 不具合報告
- 無料体験版と製品版の違いに関する質問

23.2 サポート対象外

- 個別作品の制作代行
- デザイン添削
- LINEスタンプ等の審査通過の保証
- 販売結果・収益の保証
- 各サービス側の仕様変更に起因する問題の保証

23.3 お問い合わせ時に知らせてほしい情報

- 使用OS（例: Windows 11）
- 製品版 / 無料体験版のどちらか
- 発生した操作
- エラーメッセージ
- スクリーンショットがあれば添付

お問い合わせ先: gdsy.official@gmail.com

返信は3営業日以内を目安とします。内容によっては、確認や調査に時間がかかる場合があります。

24. トラブル時の確認

24.1 描いた内容が見えない場合

- 選択中のレイヤーが正しいか確認してください。

- レイヤーが非表示になっていないか確認してください。
- レイヤーがロックされていないか確認してください。
- 透明度が低くなっていないか確認してください。

24.2 レイヤーを動かせない場合

- 正しいレイヤーを選択しているか確認してください。
- ロックがONになっていないか確認してください。
- リンク移動の場合、対象レイヤーのリンク状態を確認してください。

24.3 キャンバス全体が見えなくなった場合

表示倍率が高くなっている可能性があります。中央キャンバス上部の「全体表示」を押すと、100%の標準表示へ戻り、キャンバス全体を確認しやすくなります。

24.4 表示倍率を変えても保存画像が大きくなりえない場合

中央キャンバスの表示倍率は編集画面専用です。PNGの保存サイズを変更する場合は「出力倍率（PNG保存用）」を選んでください。LINE向け画像はLINE専用出力ボタンを使用してください。

24.5 PNG保存後の画像サイズが想定と違う場合

通常のPNG保存では、「出力倍率（PNG保存用）」で選択した倍率が使われます。LINE向け画像を作る場合は、LINE専用出力ボタンを使用してください。

- LINE絵文字: 「現在の絵文字画像を出力」または「LINE絵文字 tab出力」
- LINEスタンプ: 「現在のスタンプ画像を出力」「LINEスタンプ main出力」「LINEスタンプ tab出力」
- 汎用PNG: 「PNG保存」または「PNG画像を書き出す...」

24.6 無料体験版の透かしを消したい場合

無料体験版の透かしは消せません。製品版では、透かしなしでPNG保存・LINE専用出力ができます。

24.7 .gdsy保存ができない場合

無料体験版では.gdsy保存・読み込みは使用できません。作業途中の状態を保存して後から再編集したい場合は、製品版をご利用ください。

24.8 スポイトで希望する色を選べない場合

スポイトは、キャンバス上に表示されている色を取得する機能です。作品内にない新しい色は取得できません。新しい色を作る場合は、現在色の表示部分からGDSY独自カラーピッカーを開き、HEX、RGB、色相・彩度・明るさを調整してください。

スポイトで色を取得するときは、透明部分ではなく、色が表示されているドットをクリックしてください。

24.9 カラーピッカーを閉じたい場合

色を確定する場合は「この色を使用」、変更せずに閉じる場合は「キャンセル」を押します。Escキーでも閉じられます。GDSY独自カラーピッカーはアプリ内で動作し、Windows標準の画面スポイトは使用しません。

24.10 選択範囲がすぐ消える場合

- 選択ツールが有効になっているか確認してください。
- 選択枠の外側をクリックすると選択解除されます。
- 透明部分だけでも選択できます。マウスを離しただけでは選択解除されません。
- 別ツールへ切り替えた場合は、未確定の選択内容が確定されます。

24.11 矢印キーで選択範囲が動かない場合

- 選択範囲が存在するか確認してください。
- テキスト欄、数値欄、プルダウン、スライダーにフォーカスがある場合は動きません。
- 一度キャンバスまたは選択枠をクリックしてから操作してください。
- 1px移動は矢印キー、10px移動はShift + 矢印キーです。

24.12 コピー・貼り付けができない場合

- Ctrl + Cを使う前に選択範囲を作成してください。
- コピー内容がない状態ではCtrl + Vは動作しません。
- コピー・貼り付けはGDSY内のクリップボード機能です。
- 貼り付け後は選択状態となり、ドラッグまたは矢印キーで位置を調整できます。

24.13 ガイドを移動できない場合

- 16x16または24x24ガイドがONになっているか確認してください。
- ガイド枠の線付近をドラッグしてください。
- ガイドはキャンバス外へ移動できません。

- 新規プロジェクトまたはテンプレート切替後は中央位置へ戻ります。

24.14 グリッドの区切り線が見えにくい場合

- 表示倍率を100%以上にしてください。
- 通常線、区切り線、中心線の3段階で表示されます。
- 中心線が最も強く、区切り線は通常線より少し強く表示されます。
- 小さい表示倍率では、画面上の線が近接して見える場合があります。

25. 最後に

Grid Design Studio Yは、画像を読み込み、レトロ調に整え、編集キャンバスを拡大しながら文字やドット修正を加え、LINE絵文字・LINEスタンプ・SNSアイコン・Twitchスタンプ・Discord絵文字・RPG素材などを作るためのツールです。四角・円形選択、塗りつぶし、コピー／貼り付け、反転、1px移動、移動式ガイド、テンプレート別グリッドを使うことで、細かなドット編集を効率よく進められます。

.gdsyで作業を保存し、PNGやLINE専用出力で完成画像を書き出すことで、制作途中の管理と完成物の利用を分けて扱えます。

Grid Design Studio Y - Crafted for Pixel Perfection.