

TELOP BOX

for HDMI

ファーストステップガイド

NIXUS
passion for innovation

日興通信株式会社
2.0 版(2019/08)

目 次

1. はじめに	6
2. TELOP BOX で作成できるテロップの種類	7
2.1. 静止画	7
2.2. トリキリ	7
2.3. 2D エフェクト	7
2.4. 長尺ロール	7
2.5. カスタムスライド	8
2.6. アニメーション	8
2.7. レイヤーエフェクト	8
2.8. リアル 3D	8
2.9. テクスチャ動画	9
3. テロップファイルの保存先	10
3.1. ファイル構成	10
4. テロップがオンエアされるまで	12
4.1. テロップ作成ソフト	12
4.2. スケジュール登録ソフト	13
4.3. 送出ソフト	13
4.4. 操作の流れ	14
5. 各ソフトウェアの起動	15
5.1. メインメニュー	15
6. スケジュール登録ソフト	16
6.1. 番組(スケジュールデータ)の開き方と新規作成	16
6.1.1. 既存の番組/放送を開く	16
6.1.2. 新規で番組/放送を作成する	18
6.2. スケジュール登録ソフトメイン画面構成	20
6.3. 項目の作成・編集方法	21
6.4. テロップの作成方法	22
6.5. プレイリストの編集	23
6.5.1. 素材集からプレイリストへのテロップの追加	23
6.5.2. 並び替え	24
6.5.3. カット/コピー/ペースト/削除	25
6.6. 画像ファイルの読み込み	25
6.7. テロップのプレビュー	26

6.8. 表示設定の変更	28
6.8.1. プレイリストエリアへ移動したテロップの表示・非表示	28
6.8.2. サムネイルサイズの変更	29
6.9. エフェクトの設定	29
6.9.1. プロパティウインドウから設定	29
6.9.2. ショートカットから設定	30
6.9.3. テロップの書き出し	30
6.10. スケジュール登録ソフトの終了	33
7. テロップ作成	34
7.1. テロップ作成ソフト画面構成	34
7.2. 各ウインドウとエリアの説明	35
7.2.1. メインウインドウ	35
7.2.2. メニューバー	35
7.2.3. ツールバー	36
7.2.4. 作画エリア	36
7.2.5. レイヤーコントロールウインドウ	37
7.2.6. パレットウインドウ	38
7.2.7. プロパティウインドウ	39
7.2.8. スタイルウインドウ	39
7.2.9. 一括入力ウインドウ	40
7.2.10. 定型ウインドウ	41
7.2.11. カラーパレットウインドウ	41
7.2.12. オブジェクトパレットウインドウ	42
7.2.13. オブジェクト座標(ポジション)ウインドウ	42
7.3. 定型の読み込み	43
7.4. 定型の合成ロード	43
7.5. 四角形、角丸四角形、円形、正多角形の描き方	43
7.6. 扇形の描き方	46
7.7. 正多角形や星形の描き方	46
7.8. 多角形の描き方	47
7.9. 直線、折れ線、ベジェ曲線、スプライン曲線の描き方	47
7.9.1. 直線	47
7.9.2. 折れ線	47
7.9.3. ベジェ曲線	48
7.9.4. スプライン曲線	48
7.10. 自由曲線の描き方	48
7.11. 描いた線・図形の修正	49

7.12. 静止画の読み込み.....	50
7.13. 文字の入力.....	50
7.14. 文字の拡大と縮小.....	51
7.15. 文字の詳細設定.....	51
7.16. パレットウィンドウ.....	51
7.16.1. 適用方法.....	51
7.16.2. パレット登録方法.....	52
7.16.3. 起動時情報の変更.....	52
7.17. オブジェクトの装飾設定機能.....	52
7.18. オブジェクトの装飾の追加と削除.....	53
7.19. オブジェクトの単色設定とエッジ、シャドウの単色設定.....	55
7.20. グラデーション設定とキー設定.....	56
7.20.1. 基本のグラデーション設定.....	57
7.20.2. 色・キー別設定.....	59
7.21. カラーパレット.....	60
7.22. テクスチャ設定.....	61
7.23. オブジェクトの整列機能.....	63
7.23.1. 全面配置.....	63
7.23.2. 全面の左寄せ、全面のセンター(左右)、全面の右寄せ.....	65
7.23.3. 全面の上寄せ、全面のセンター(上下)、全面の下寄せ.....	65
7.23.4. 全面の幅合わせ、全面の高さ合わせ全面と同じサイズ.....	65
7.23.5. 複数オブジェクトを整列配置.....	65
7.23.6. 左合わせ、センター(左右合わせ)、右合わせ.....	66
7.23.7. 上合わせ、センター(上下)合わせ、下合わせ.....	66
7.23.8. 幅揃え、高さ揃え、サイズ揃え.....	66
7.23.9. 横左均等配置、横中均等配置、横右均等配置.....	67
7.23.10. 横間隔均等配置.....	67
7.23.11. 縦上均等配置、縦中均等配置、縦下均等配置.....	68
7.24. 縦間隔均等配置.....	68
7.25. オブジェクトの重なり設定.....	68
7.26. オブジェクト前面移動.....	69
7.27. オブジェクト背面移動.....	69
7.28. ロールの作成.....	69
7.28.1. ロールタイプ変更.....	70
7.28.2. ロールの長さ追加.....	70
7.28.3. ロールカット.....	71
7.28.4. ロール設定.....	71
7.29. 番組への保存.....	71

7.30. テロップ作成ソフトの終了	73
8. 送出ソフト	74
8.1. スケジュールを開く	74
8.2. 送出ソフト画面構成	76
8.3. 表示の切り替え	77
8.4. 送出	78
8.5. 送出ボタンの説明	78
8.6. グローバルアドレスを呼び出して送出	79
8.7. テロップ編集	79
8.8. 送出ソフトの終了	80
9. 送出ソフトのアイコンについて	81
9.1. テロップの種類アイコン	81
9.2. テロップのエフェクトアイコン	81
10. 改訂履歴	82

1. はじめに

TELOP BOX (テロップボックス)は、「ユーザ様の意見を尊重し、使いやすく簡単に」をコンセプトに開発されているテロップシステムです。

文字・静止画、アニメーション、テキストチャ動画、3D といった様々な種類のテロップをすばやく作成し、テロップの並び替え、確認、修正から送出(オンエア)までを TELOP BOX のみで行えます。

このテキストは、操作の流れをご理解いただくため、簡単な作画、スケジュールの並び替え、そして送出までを「まずは、やってみよう!」ということを目的に作成しました。

ソフトを実際に操作する前に、

○TELOP BOX ではどんなテロップが放送できるのか

○TELOP BOX の構成/システムはどうなっているのか

○テロップの保存先

○テロップの放送の手順

の順で、まずは「TELOP BOX の仕組み」について学び、その後スケジュール登録ソフト、テロップ作成ソフト、送出ソフトを実際に使って TELOP BOX の使い方を学んでいきましょう。

 各ソフトウェアの詳細機能のご紹介については、別途マニュアルをご参照ください。

 HDMI での出力では、キー(透明度)がご利用いただけません。別途外部機器によるルミナンスカット対応が必要となります。

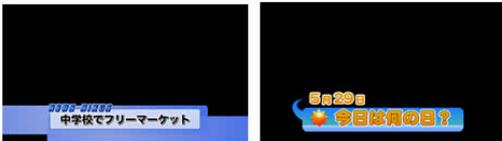
2. TELOP BOX で作成できるテロップの種類

TELOP BOX では、文字や静止画のテロップはもちろん、ワイプやロールといった効果のついたテロップや、アニメーション、そして 3D まで様々な種類のテロップが作成できます。まずは TELOP BOX で作れるテロップの種類をご紹介します。

 HDMI での出力では、キー(透明度)がご利用いただけません。

2.1. 静止画

文字や四角形などを配置したテロップを作成できます。TELOP BOX は文字や画像はもちろん、四角形や円、多角形や自由曲線といった様々な図形(オブジェクトと呼びます)を配置できます。



2.2. トリキリ

文字などのスーパー(部分)テロップだけではなく、背景を設定することでトリキリ(全面)テロップを作成することができます。



2.3. 2D エフェクト

作成したテロップに、ロールやワイプといった 2D エフェクトを設定することができます。

2.4. 長尺ロール

スタッフロールや出演者のプロフィール紹介などに使われる長尺ロールを作成できます。



2.5. カスタムスライド

テロップ作成ソフト上で四角形のエリアを指定し、ワイプなどのエフェクトを設定して送出できるカスタムスライド(カスタムエフェクト)が使用できます。



2.6. アニメーション

「☆」マークがクルクルまわる、地図上でマークが点滅するといったワンポイントのアニメーションを画面内に配置することができます。アニメーションはあらかじめ他のソフトウェアで作成した連番 TGA ファイルや連番 BMP ファイルを用意する必要があります。

i ご利用の環境により、長時間のアニメーションや画面サイズの大きなアニメーションは再生時に待機時間が必要となる場合があります。

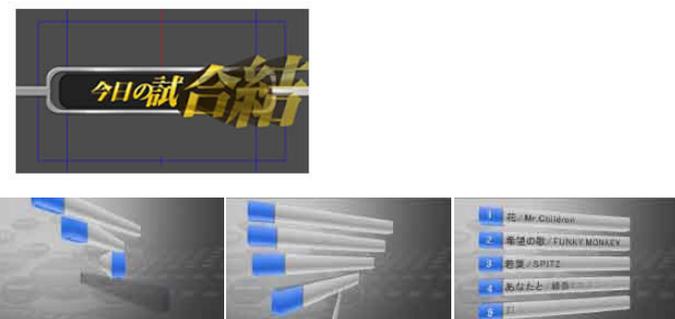
2.7. レイヤーエフェクト

TELOP BOX では 1 テロップを何枚かのレイヤー(層)に分けて、文字と背景の板をそれぞれ別のレイヤーに配置し、異なったエフェクトで送出する、といったレイヤーエフェクトが可能です。



2.8. リアル 3D

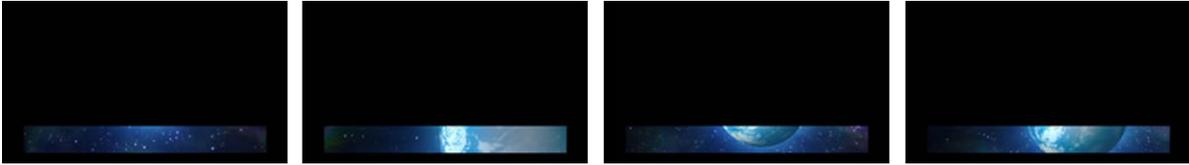
3次元空間上での動きのあるテロップや、文字や四角形などのオブジェクトに「厚み」をつけ、立体的なテロップを作成することができます。



2.9. テクスチャ動画

オブジェクトに、QuickTime 形式(MOV)の動画を貼り付けて、再生することができます。

 QuickTime 動画は、“アニメーション”で作成する必要があります。環境により、大きなサイズの動画はスムーズに再生できない場合があります。



3. テロップファイルの保存先

TELOP BOX で作成したテロップは、番組ごとに保存・管理が行えます。

ユーザ様が自由に 2 階層までのフォルダ(番組フォルダと放送フォルダ)を作成し、そのフォルダにテロップを保存します。

3.1. ファイル構成

TELOP BOX は以下のようなフォルダ／ファイル構成になっています。



○データベース

制作系と報道系の番組でそれぞれ独立してテロップを作成したい、というような場合にはデータベースを分けることができます。起動時にどのデータベースをデフォルトにするかは、環境設定ファイル(内部の設定ファイル)で設定されていますが、それぞれのソフトで変更することも可能です。

○番組

データベースの下に作成するフォルダを「番組」と呼びます。番組は自由な名前で作成することができます。また、番組の数に制限はありません。

○放送

番組フォルダの中には「放送」と呼ばれるフォルダを作成します。放送は自由な名前で作成することができます。例えば毎日放送する帯番組の場合は「月曜日」「火曜日」といった曜日で作成する、放送日が固定の場合は「2020年1月1日」といった日付名で作成するなど、自由に設定してください。

○項目

放送フォルダの中には「項目(コーナー)」と呼ばれるフォルダが自動生成されます。1つの放送の中に100個の項目が用意されています。例えば「オープニング」「天気」「特集」といったコーナーを項目として作成し、その中にそれぞれのテロップを保存します。

項目名は自由に変更ができ、順番の並び替えを行うことができます。並び替えた順番で送出されます。

○テロップ

項目の中にテロップを作成することができます。並び替えなどは、スケジュール登録ソフトで行います。1つの項目の中に100枚のテロップを保存できます。

4. テロップがオンエアされるまで

TELOP BOX ではユーザー様に応じて、様々な方法でテロップの作成、並び替え、送りができるように多様なソフトウェアを用意しています。TELOP BOX でよく使用されるソフトウェアとその役割を、テロップを作成してから送出するまでの時間軸に沿ってご紹介します。



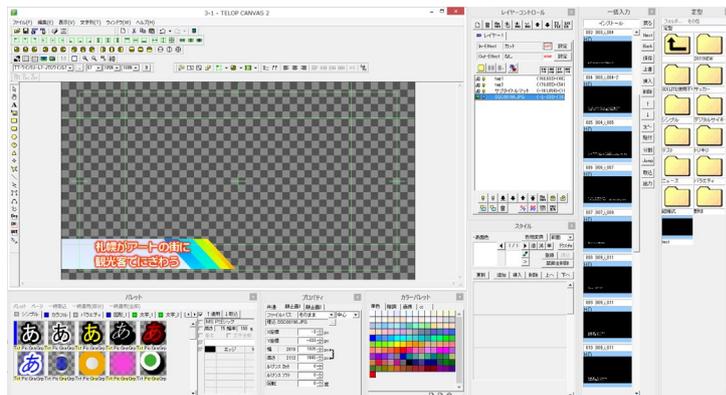
枠の中の「テロップ作成」などがソフト名になります。

TELOP BOX は主にテロップを作成する「作画」パート、テロップの並び替えをする「並び替え」パート、作成されたテロップの文字や並び順、エフェクトを確認する「確認/修正依頼」パート、映像を出力する「送出」パートの4種類に分けられます。

4.1. テロップ作成ソフト

テロップを作成することができるソフトウェアです。文字や静止画だけではなく、三角形や四角形といった図形を描画することが可能です。また、ロールやワイプといったエフェクト、レイヤーやリアル 3D など時間軸に沿った演出の設定もテロップ作成ソフトで行えます。

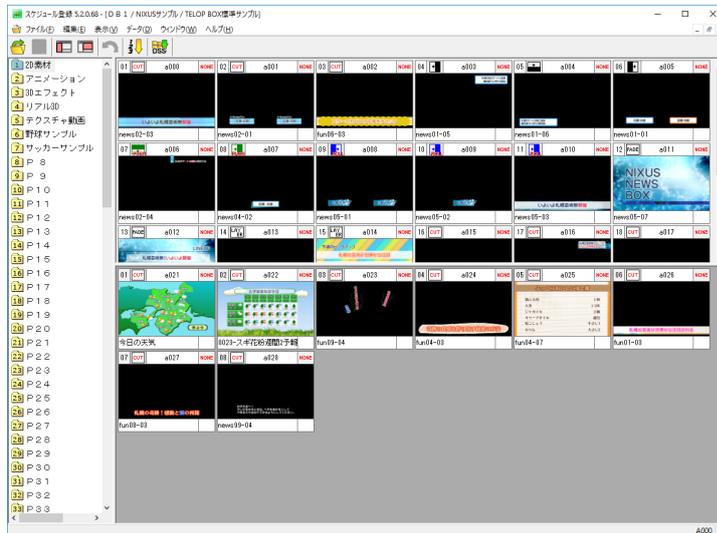
このソフトを使う主な方 テロップの作成を行う方、文字の修正を行いたい方



4.2. スケジュール登録ソフト

新しい番組の作成や、番組内に保存したテロップの確認、並び替え、エフェクトの変更などが行えるソフトウェアです。PC 上でもプレビューウィンドウで、動画や 3D をはじめとする様々なエフェクトを確認できます。

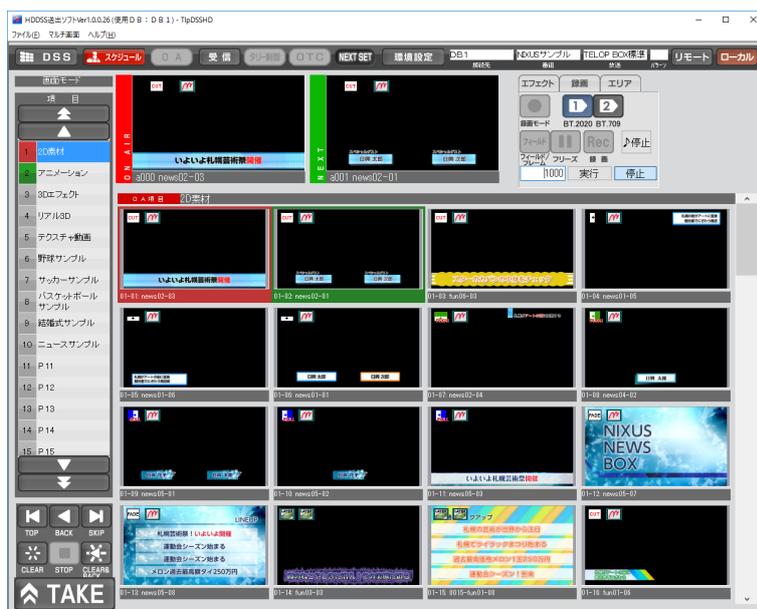
このソフトを使う主な方 番組を作成する方、エフェクトの変更など細かい設定までを行う方



4.3. 送出ソフト

スケジュール登録ソフトで作成した番組を読み出し、実際に映像を作成してボードの制御を行うソフトウェアです。このソフトだけで番組の読み出しから送出まで行えます。

このソフトを使う主な方 マスター、編集ブースで送出操作をする方



4.4. 操作の流れ

テロップを作成してからオンエアするまでの、実際の操作の流れは以下のようになります。「スケジュール登録ソフト」で番組を新規作成し、「テロップ作成ソフト」で番組内にテロップを作成します。保存されたテロップを「スケジュール登録ソフト」で放送順に並び替えます。その後「送出ソフト」を使用して放送をします。



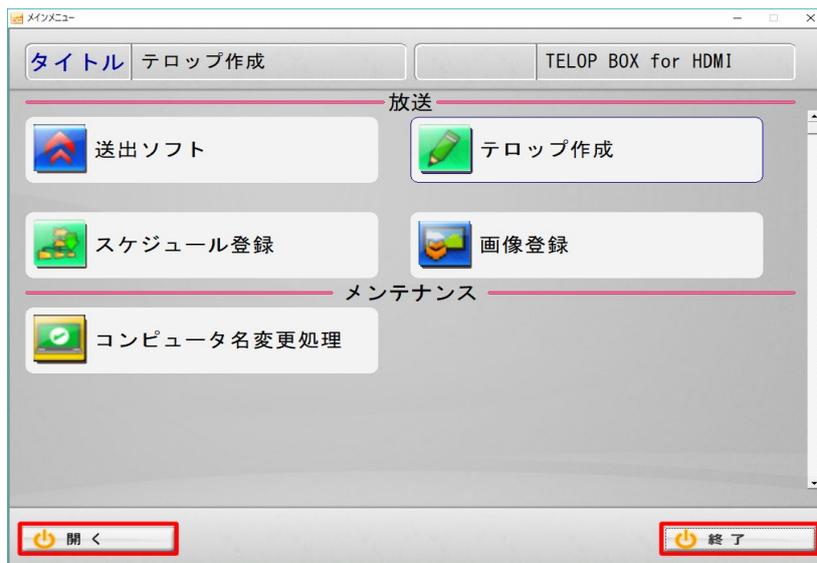
以上が TELOP BOX の概要になります。次の章からは実際にテロップを作成、送出してみましょう。

5. 各ソフトウェアの起動

Windows を起動後、デスクトップ上のショートカットアイコンをダブルクリックすると、TELOP BOX メインメニューが起動されます。



5.1. メインメニュー



TELOP BOX メインメニューから各ソフトウェアを起動させるには、起動したいソフトウェアをクリックして選択し、画面下部の【開く】ボタンをクリックします。

TELOP BOX メインメニューを終了させるには【終了】ボタンをクリックします。

6. スケジュール登録ソフト

スケジュール登録ソフトは、番組ごとに送出するテロップのスケジュールを組むためのソフトウェアです。TELOP BOX は、番組ごとにテロップを保存しておき、送出時に必要なテロップを選んでオンエアします。本番での送出は、緊急事項がない限りは送出ソフトで番組を開き、【TAKE】ボタンをタイミングに合わせてクリックするだけで順次行われます。

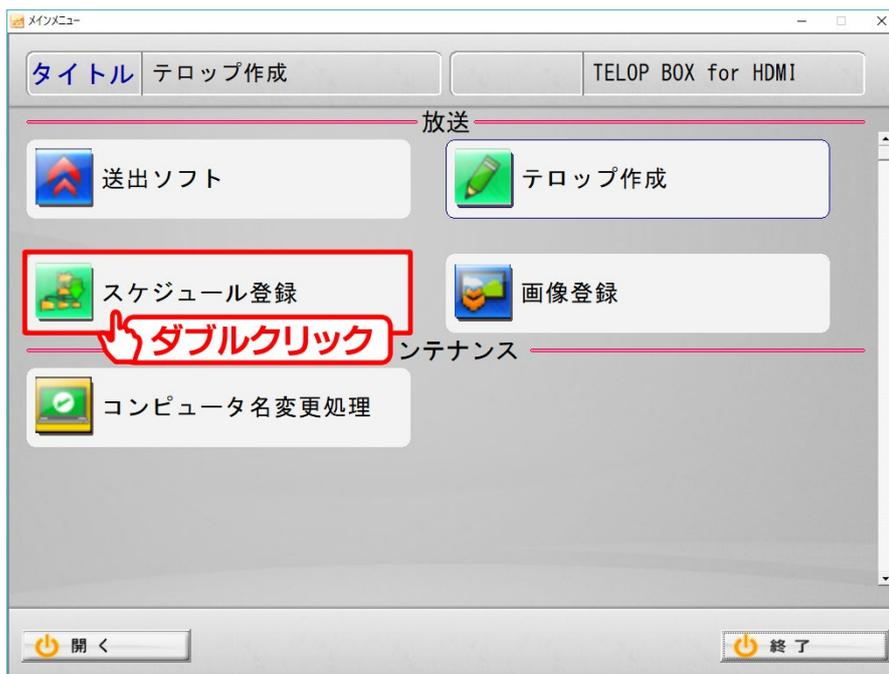
次のセクションからは、番組を新規作成し、テロップを実際に送出できる状態にするまでの一連の操作を順に説明していきます。

6.1. 番組(スケジュールデータ)の開き方と新規作成

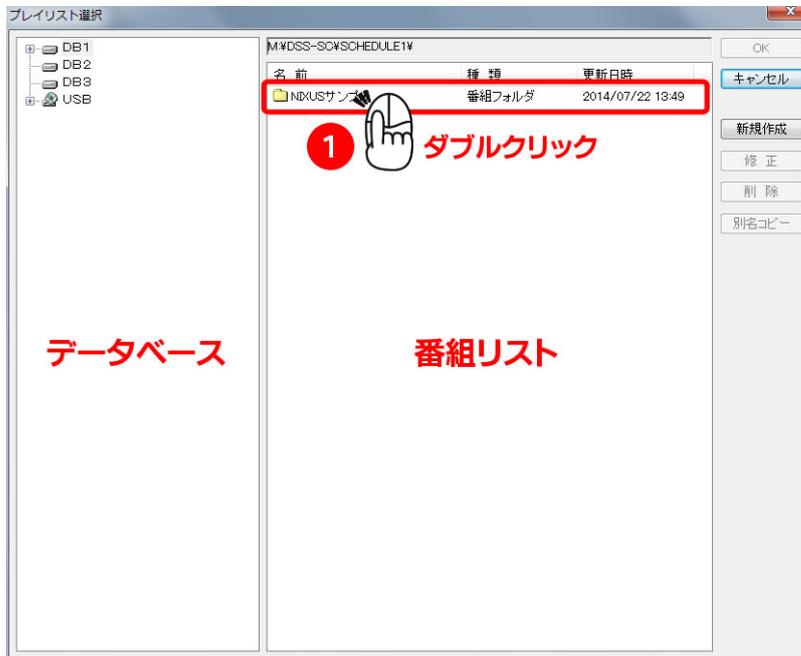
スケジュールの開き方と作成方法は以下の通りです。

6.1.1. 既存の番組／放送を開く

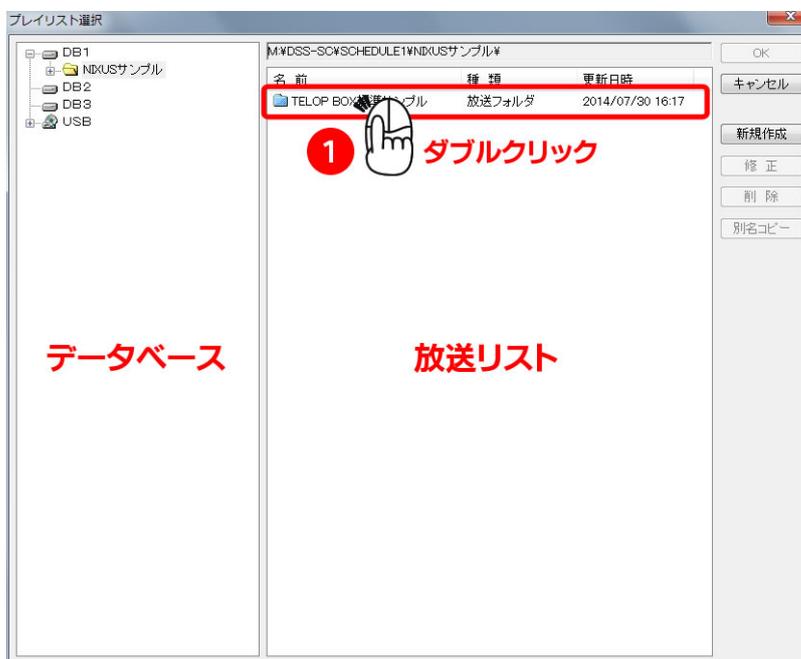
- ① TELOP BOX メニューから【スケジュール登録】をダブルクリックしてください。



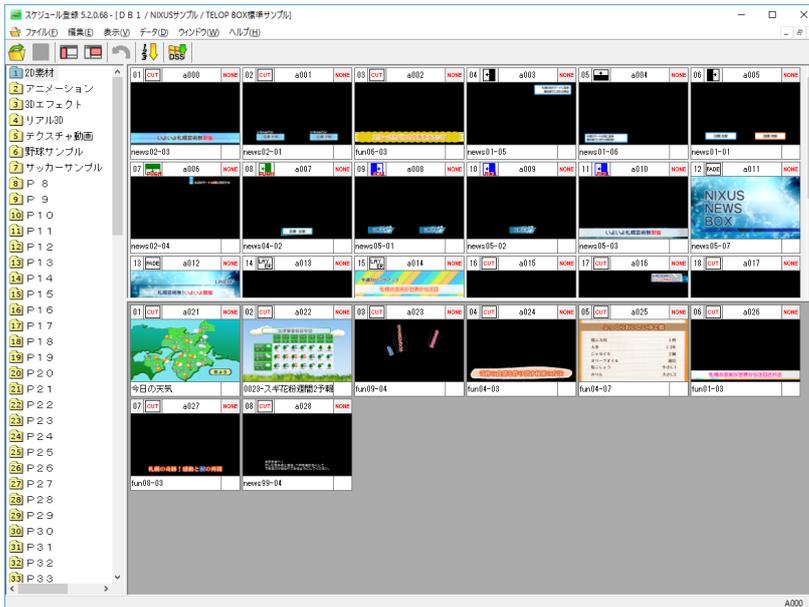
- ② スケジュール登録ソフトが起動されます。左側の枠の中に表示されているのがデータベースです。右側には選択されたデータベースの中に保存されている番組リストが表示されます。開きたい番組をダブルクリックします。



- ③ 選択した番組の中に保存されている放送がリストとなって表示されます。開きたい放送をダブルクリックします。

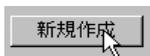


選択した放送が開かれ、項目とテロップの編集ができる画面が表示されます。



6.1.2. 新規で番組／放送を作成する

- ① 新規で番組・放送を作成する場合は以下のように行います。スケジュール登録ソフトを起動し、【新規作成】ボタンをクリックします。



- ② 番組名を入力するウィンドウが表示されます。ここでは番組名のみ入力して【OK】ボタンをクリックしましょう。



- ③ 番組リストに作成した番組が表示されます。作成した番組をダブルクリックします。



- ④ 次に、放送を作成します。右側にある【新規作成】ボタンをクリックします。



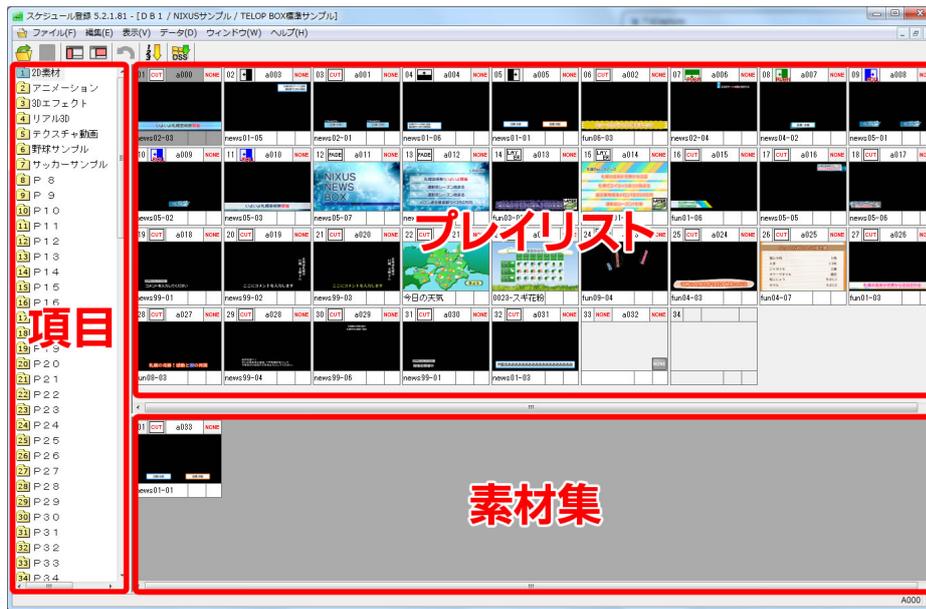
- ⑤ 放送名を入力するウィンドウが表示されますので、放送名を入力して【OK】ボタンをクリックします。



- ⑥ これで、放送を作成することができました。作成した放送名をダブルクリックすると、項目やテロップの編集に入ることができます。



6.2. スケジュール登録ソフトメイン画面構成



- ① 項目
番組の項目(コーナー)がリスト表示されています。
- ② プレイリスト
実際に放送されるテロップが保存されたエリアです。左から右に放送されます。
- ③ 素材集
放送を行うわけではないテロップを、素材として保存しておくことができるエリアです。

項目を選択すると、その項目のプレイリストと素材集が右側に表示されます。

最初に、項目を作成(編集)します。コーナー(ニュース番組の場合「特集」、「スポーツ」、「天気予報」といった区切りです)と考えてください。

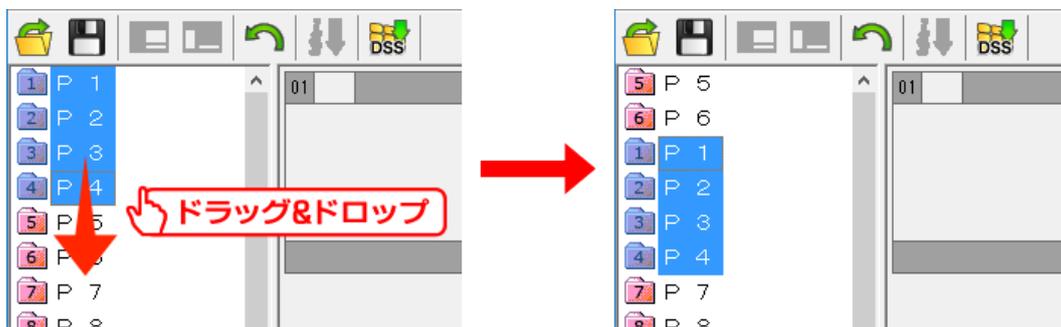
6.3. 項目の作成・編集方法

- ① 項目の名前の変更や、順序の入れ替えを行うには、【項目編集開始】アイコンをクリックします。項目のフォルダアイコンが赤くなり編集モードになります。

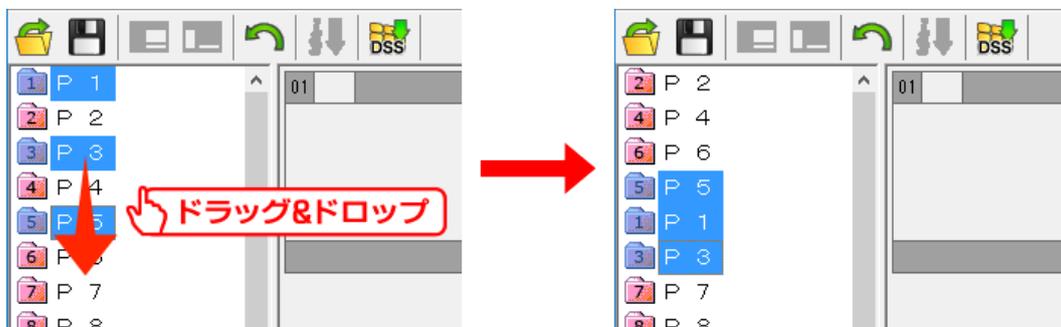
項目の名前を変更したい場合は、項目のフォルダアイコンを選択し【Enter】キーを押すと編集が行えます。

項目の順番を並び替える場合は、項目のフォルダアイコンを選択し任意の位置にドラッグ&ドロップすることで、順番を入れ替えることができます。

【Shift】キーを押しながら複数の項目をクリックすると、クリックされた2つの項目を始点と終点とした範囲選択ができます。選択された項目のいずれかを移動させたい位置までドラッグすると、選択した範囲の項目を、順序を変えずに指定位置へ移動させることができます。



また、【Ctrl】キーを押しながら複数の項目をクリックすると、クリックした順番で個別に選択されます。（【Ctrl】キーを押しながら選択された項目をクリックすると、クリックした項目の選択を解除します。）選択された項目をドラッグ&ドロップして移動させると、選択した順番で移動先に並びます。

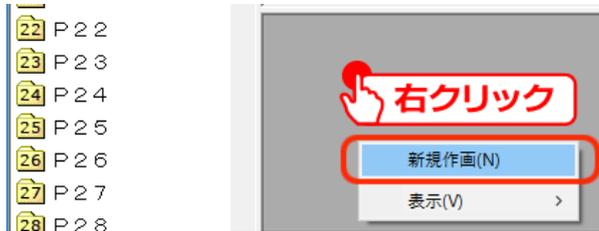


- ② 項目の編集が完了したら、【保存】アイコンをクリックします。編集モードが終了し編集が確定されます。

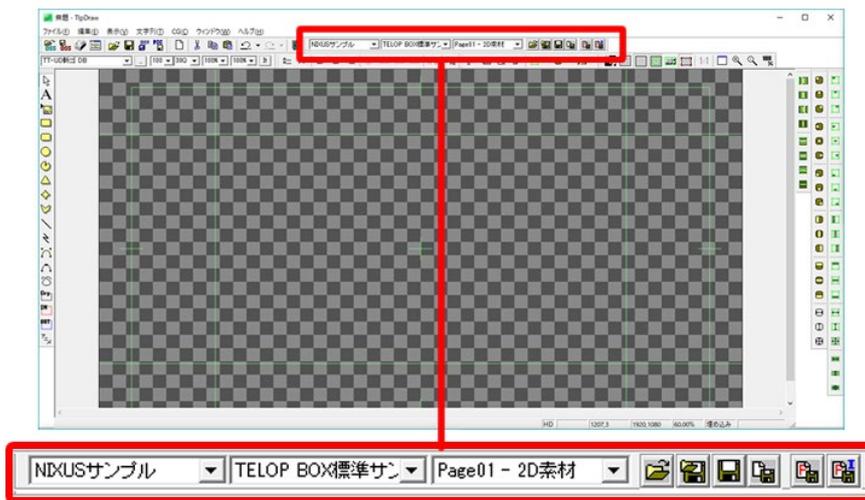
6.4. テロップの作成方法

項目を作成したら、次に実際に出送するテロップを作成します。

- ① 素材集上で右クリックするとショートカットメニューが表示されますので、【新規作画】を選択してください。新しい空のテロップが作成されると同時に、テロップ作成ソフトが起動されます。

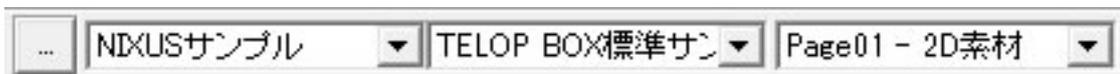


- ② テロップの保存と保存対象が表示されているか確認します。



テロップの保存には、ツールバーエリアにある【スケジュール】ツールを使用します。表示されていない場合は、メニューバーの中の【表示】メニューにある【ツールバー】サブメニューから【スケジュール】を選択し、表示してください。

それぞれのアイコンの意味は次のとおりです。



日付／番組／項目の選択:保存の際に使用する場所をプルダウンメニューで選択できます。



素材を上書き保存

現在編集しているテロップを指定した項目に上書き保存します。



番組に追加保存

作成したテロップをプレイリストエリアに指定した項目に新規保存します。



素材に追加保存

作成したテロップを素材集エリアに新規保存します。

- ③ 通常は【素材集】エリアで【新規作画】を選択し、【素材に追加保存】します。いくつかテロップを【新規作画】>【素材に追加保存】してみてください。テロップは後から編集できますので、今は空でも構いません。
- ④ 保存したらテロップ作成ソフトを終了してください。
次はスケジュール登録ソフトに戻り、プレイリスト／素材集エリア上でのテロップの並び替えなどの操作についてご説明します。

6.5. プレイリストの編集

前段で作成したテロップを例に、テロップの並び替えや、エフェクトの設定など実際に送出されるスケジュールを組む際に必要となる操作をご説明していきます。先ほど作成したテロップが素材集に並んでいるのを確認してください。

素材集にあるテロップは送出されません。このエリアには、後で使うであろうテロップや、第2・第3候補のテロップ、予備のテロップなどを格納しておくことができます。プレイリストにあるテロップは、送出時には左上に表示されているものから順番に送出されます。



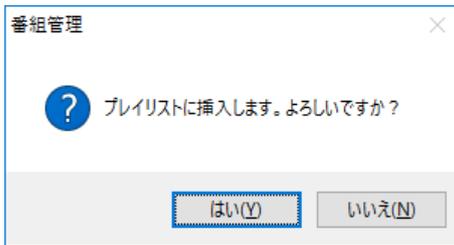
6.5.1. 素材集からプレイリストへのテロップの追加

素材集に新規作成したテロップをプレイリストに追加します。

- ① 素材集にあるテロップを選択し、プレイリスト上にドラッグ&ドロップすると、任意の場所にテロップを挿入することができます。



- ② 確認ダイアログが表示されますので、【はい】ボタンをクリックしてください。



選択したテロップが素材集から、プレイリストに移動されます。



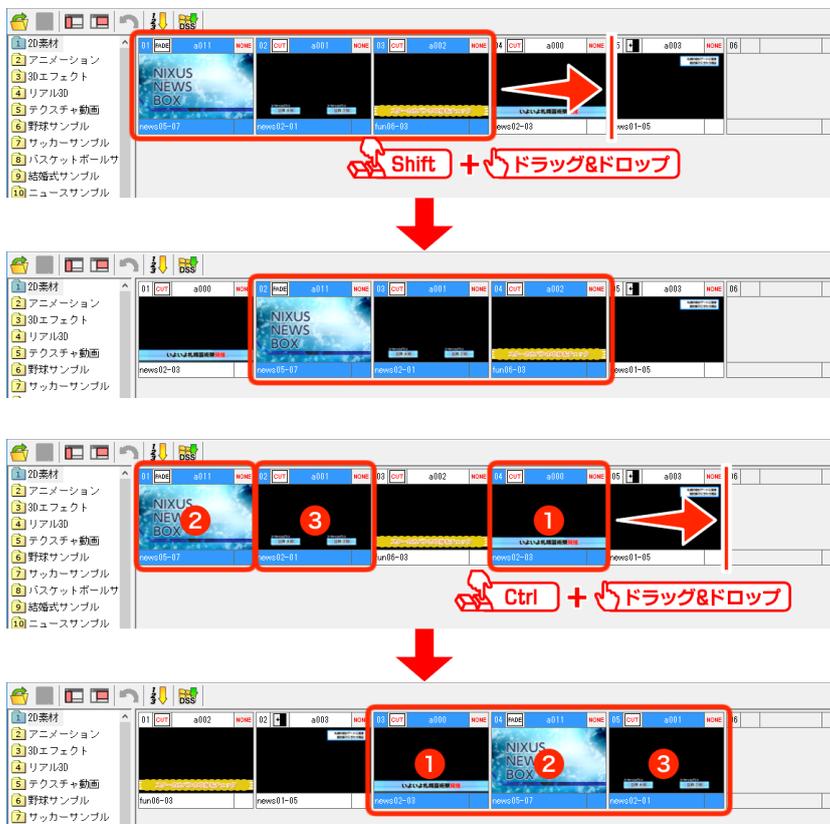
6.5.2. 並び替え

プレイリスト上のテロップの並び替えを行うことができます。

- ① テロップをクリックして選択し、移動させたい位置へドラッグ&ドロップすることでテロップを並び替えることができます。



- ② 【Shift】キーや【Ctrl】キーを押しながらクリックすることで、複数のテロップを選択し並び替えることができます。



6.5.3. カット／コピー／ペースト／削除

テロップを選択し、右クリックで表示されるショートカットメニューから選択することで、カット／コピー／ペーストが可能です。(【Ctrl】キー+x/C/Vのショートカットも使用できます)

また、【Delete】キーで選択したテロップを削除することができます。プレイリストで削除したテロップは素材集へ移動します。プレイリストのテロップの削除は、テロップを選択し、素材集へドラッグすることでも可能です。

i 素材集エリアでテロップを削除すると、テロップは完全に削除されます。この操作は取り消しできませんのでご注意ください。

6.6. 画像ファイルの読み込み

以下の形式に従って作成された静止画ファイルは、1枚のテロップとして読み込むことができます。

対応形式

TARGA ファイル(.tga) JPEG ファイル(.jpg) PICT ファイル(.pct)

BMP ファイル(.bmp) DSO ファイル(.dso) PNG ファイル(.png)

PSD ファイル(.psd) GIF ファイル(.gif) TIFF ファイル(.tif) JPEG2000(.jpf)

対応サイズ

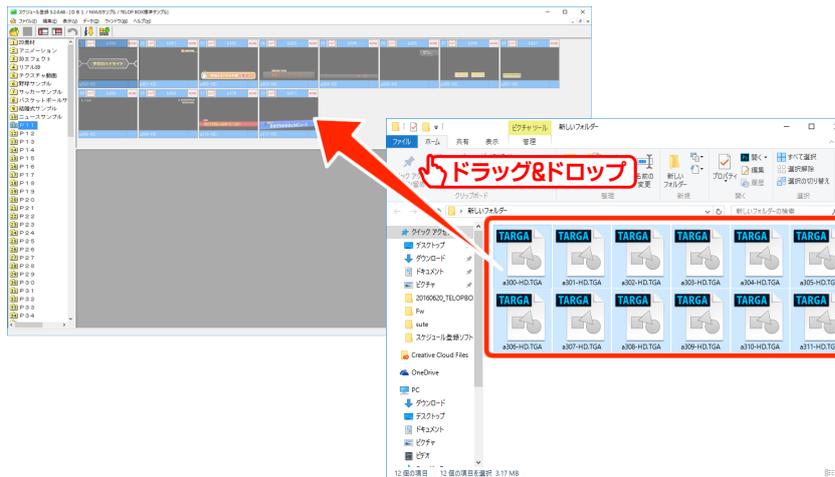
640×480 pixel 640×486 pixel 720×480 pixel 720×486 pixel 720×540 pixel

854×480 pixel 1920×1080 pixel 3840×2160 pixel(4K) 7680×4320 pixel(8K)

※720×540 pixel／7680×4320 pixel(8K)を除き、横サイズを倍以上で横ロールとして読み込みます。

854×480 pixel／7680×4320 pixel(8K)を除き、縦サイズを倍以上で縦ロールとして読み込みます。

エクスプローラ上で読み込みたい静止画ファイルを選択し、スケジュール登録ソフトのプレイリストか素材集へドラッグ&ドロップすると、変換されたテロップとして静止画ファイルを登録することができます。



6.7. テロップのプレビュー

テロップをダブルクリックすると、別ウィンドウでテロップのプレビューを見ることができます。



- ① プレビューエリア
テロップを表示するエリアです。
- ② TAKE ボタン
設定しているスケジュール順に実際の放送と同じようにテロップをプレビューしていくことができます。

- ③ BACK ボタン
1つ前のアドレスのテロップを表示します。
- ④ SKIP ボタン
次のアドレスのテロップを表示します。
- ⑤ CLEAR ボタン
表示中のテロップをクリアします。
- ⑥ 一時停止/再生ボタン
アニメーションやエフェクトなどの動きのあるテロップの動作を停止、または再生します。
- ⑦ 背景変更ボタン
透明度がきちんと設定されているかを確認する時に、この背景変更を使うとテロップの背景を任意の画像ファイルに変更することができるので便利です。【背景変更】ボタンをクリックし、画像を選択します。テロップの背景として指定した画像が表示されます。

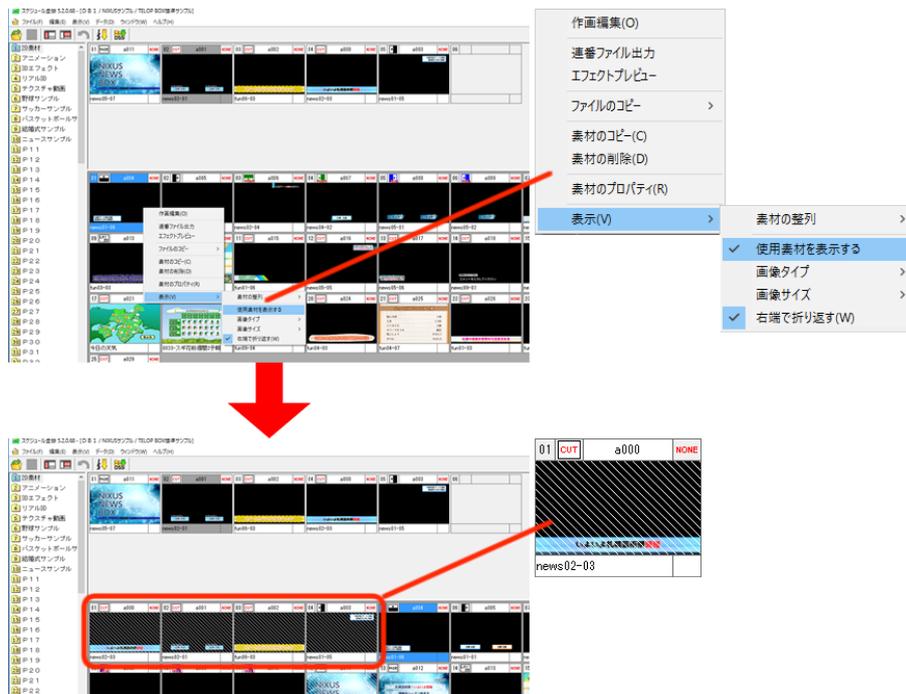


- ⑧ 変更解除ボタン
変更した背景を黒に戻します。

6.8. 表示設定の変更

6.8.1. プレイリストエリアへ移動したテロップの表示・非表示

素材集上で右クリックするとショートカットメニューが表示されます。【表示】メニューの【使用素材を表示する】チェックをオフにすると、プレイリストへ移動したテロップは素材集には表示されません。チェックをオンにすると、プレイリストエリアへ移動したテロップは素材集上で斜線の入ったテロップとして表示されます。

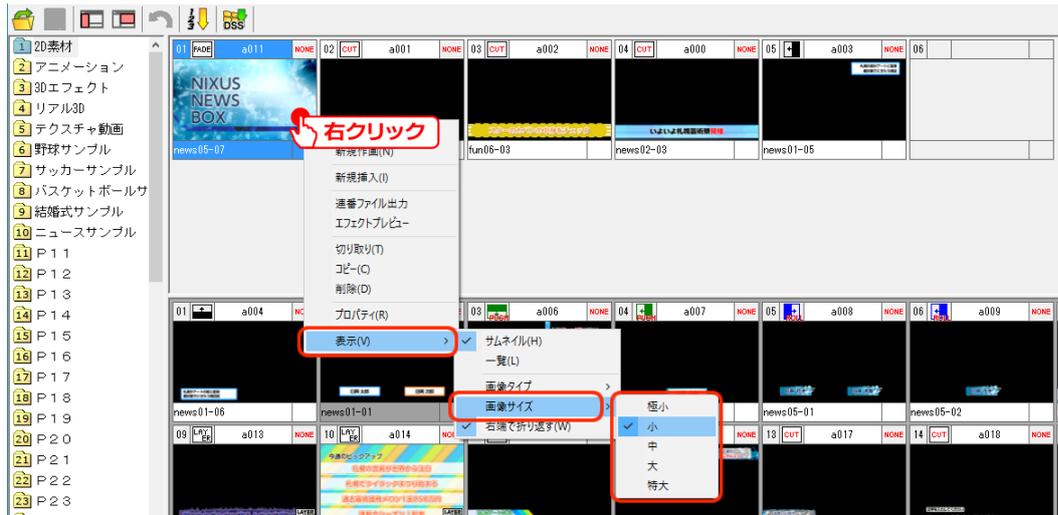


6.8.2. サムネイルサイズの変更

テロップのサムネイルサイズを変更することができます。

素材集とプレイリストのエリアごとに、表示されているテロップのサムネイルのサイズを変更することができます。

素材集／プレイリスト上で右クリックするとショートカットメニューが表示されます。【表示】メニューの【画像サイズ】でサムネイルのサイズを選択します。サムネイルの大きさは極小～特大の5段階で調節できますので、見やすい大きさをお選びください。



6.9. エフェクトの設定

エフェクトの設定はテロップ作成ソフト上でもスケジュール登録ソフト上でも行えます。

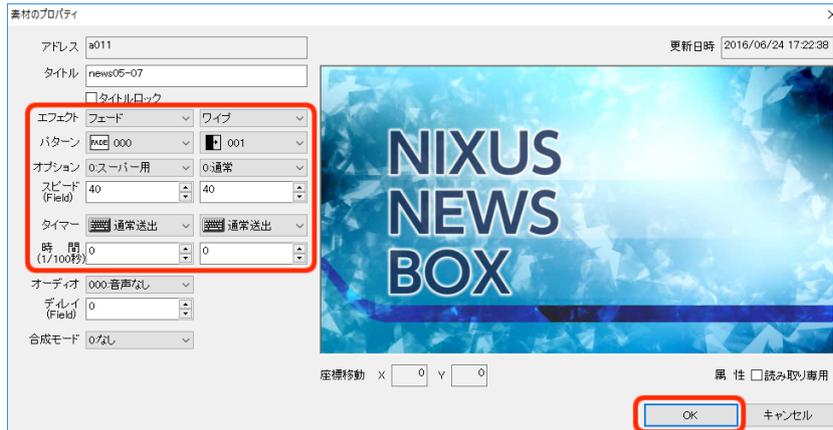
テロップ作成ソフトでエフェクト設定をした場合は、すでにテロップのエフェクト情報として保存されていますので、改めて設定する必要はありません。

6.9.1. プロパティウィンドウから設定

エフェクトを設定したいテロップを右クリックし、ショートカットメニューから【素材のプロパティ】を選択します。



テロップのプロパティが別ウィンドウで表示されますので、エフェクト・パターンなどを選択し、【OK】ボタンをクリックしてください。



エフェクトは IN と OUT の 2 つを設定できます。

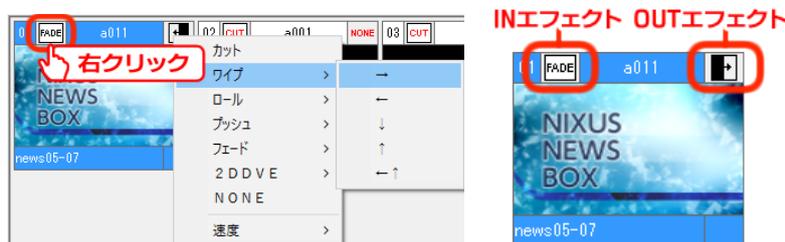
IN に設定されたエフェクトは、テロップを画面に表示する際に適用されます。

OUT に設定されたエフェクトは、テロップを画面から消す際に適用されます。

フェード、ワイプなどのエフェクトの種類と、エフェクトの方向、速度などを設定できます。

6.9.2. ショートカットから設定

エフェクトを設定したいテロップのエフェクトアイコン(テロップの ID の両脇にあります)を右クリックすると表示されるショートカットメニューでもエフェクトの種類と方向、速度を設定できます。左が IN エフェクト、右が OUT エフェクトとなっています。

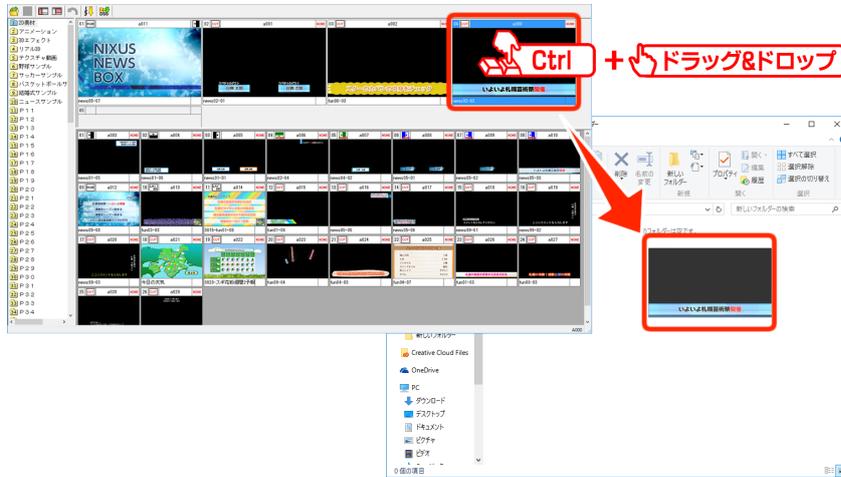


6.9.3. テロップの書き出し

作成したテロップは、送出ソフトで送出するだけでなく、ノンリニア編集用として TGA ファイルを保存することができます。

6.9.3.1. ドラッグで書き出し

キーボードの【Ctrl】キーを押しながらプレイリスト上のテロップを選択し、そのままエクスプローラ上へドラッグ&ドロップすることでテロップを書き出すことができます。1枚だけを取り出す場合に便利です。

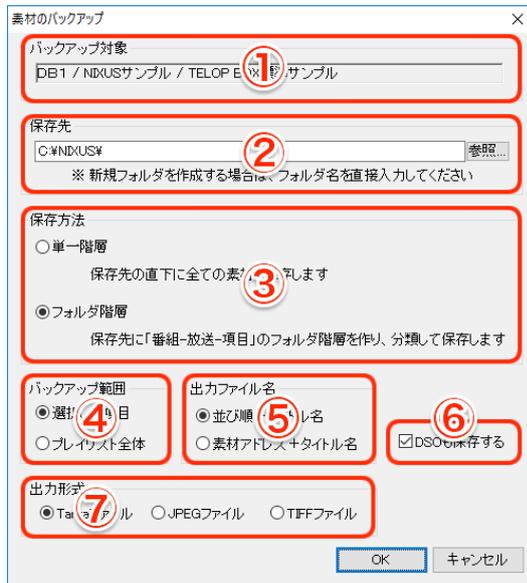


6.9.3.2. フォルダごと書き出し

番組ごとにフォルダを作成し項目やテロップの並び順でまとめて保存することもできます。メニューバーの【ファイル】メニューから【素材のバックアップ】を選択します。



【素材のバックアップ】ダイアログが表示されます。保存時のオプションを設定します。



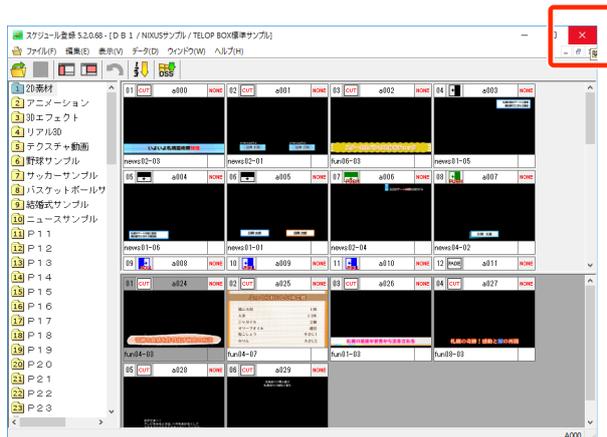
- ① バックアップ対象
バックアップを作成するデータベース／番組／放送が表示されます。
- ② 保存先
保存するフォルダを指定します。
- ③ 保存方法
ファイルの階層構造の有無を選択します。
単一階層：【保存先】で指定したフォルダの直下に、保存対象のファイルを全て書き出します。
フォルダ階層：【保存先】で指定したフォルダに、開いている番組／放送の項目名でフォルダを作成してから、その中のテロップをプレイリストの並び順に書き出します。
- ④ バックアップ範囲
選択したテロップとプレイリストにある、書き出すテロップを選択します。
選択した項目：選択された項目内のテロップが書き出されます。
プレイリスト全体：プレイリストに含まれる全てのテロップが書き出されます。
- ⑤ 出力ファイル名
出力ファイル名を指定します。
- ⑥ DSO も保存する
チェックをオンにすると、静止画に変換されたテロップを書き出す際、テロップの DSO ファイルも同時に書き出します。出力ファイル名を指定します。
- ⑦ 出力形式
出力形式を指定します。

【OK】ボタンをクリックすると、設定に従ってファイルの書き出しが行われます。エクスプローラ上で書き出されたファイル/ディレクトリを確認してください。

 同名のファイルは自動的に上書きされます。すでにファイルのあるフォルダにファイルを書き出す場合は、書き出し先に番組名や連番ファイルなど、書き出す予定のファイル名と重複する名前のファイルやフォルダがないか確認してから行ってください。

6.10. スケジュール登録ソフトの終了

スケジュール登録ソフトを終了したいときは、スケジュールウィンドウ右上の【×】ボタンをクリックしてください。



もしくは、メニューバーの【ファイル】メニューから【終了】を選択します。



7. テロップ作成

テロップ作成ソフトにて、テロップの作成が行えます。また、レイヤーエフェクトやリアル3Dエフェクトなど、時間軸に沿った演出の設定が行えます。

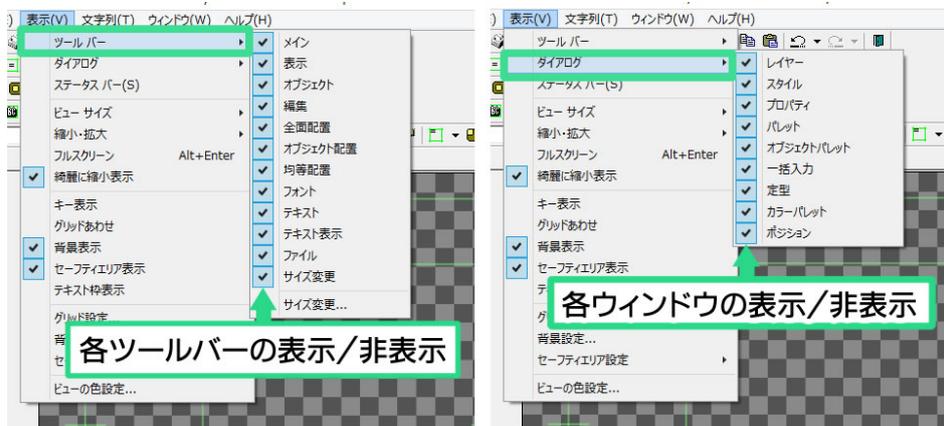
TELOP BOX メニューから【テロップ作成】をダブルクリックしてください。

7.1. テロップ作成ソフト画面構成

基本的なテロップ作成ソフトの画面構成は以下の通りです。ユーザーのご使用環境により画面構成は変わる場合があります。

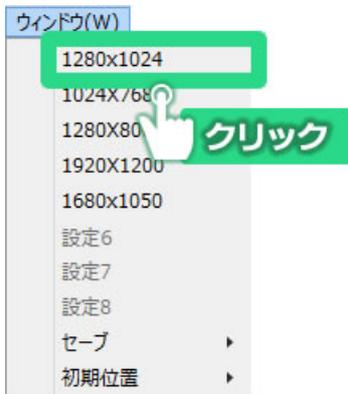


メニューバー中の【表示】メニューから、ツールバーやウィンドウ(ダイアログ)の表示/非表示を変更することができます。また、各ウィンドウはサイズや位置を自由に変更ができます。使いやすいようにカスタマイズしてご使用ください。



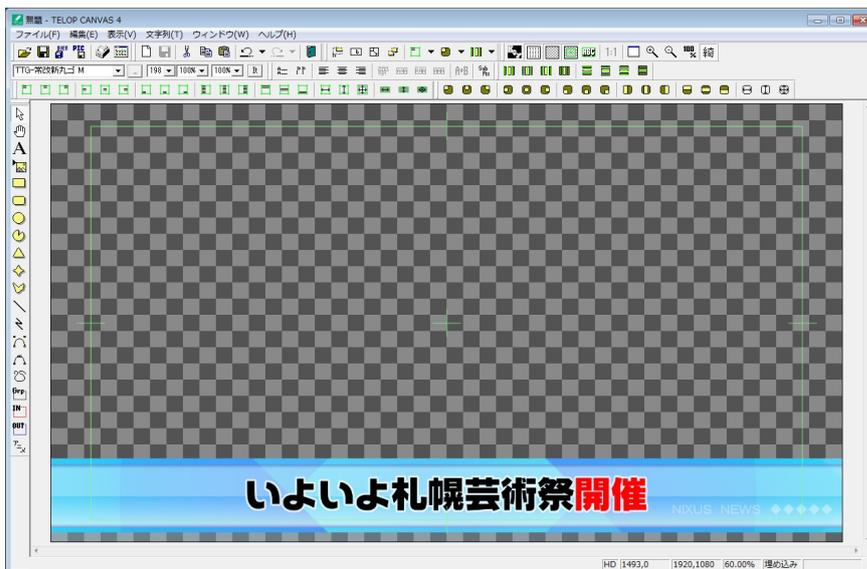
ウィンドウがバラバラになってしまったとき、また、見つからなくなってしまったときには標準に戻すことが

できます。表示メニューの中から【ウィンドウ】を選択し、現在お使いの画面サイズにあった設定をクリックしてください。



7.2. 各ウィンドウとエリアの説明

7.2.1. メインウィンドウ



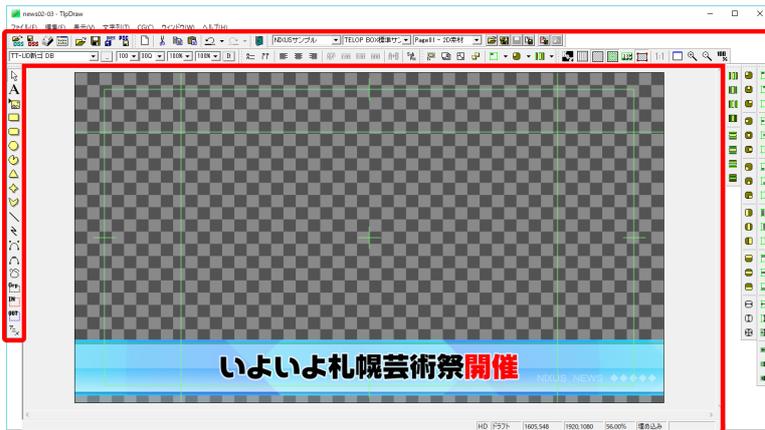
作画エリアのある一番大きなウィンドウがメインウィンドウです。テロップの作成やファイル編集などが行えます。

7.2.2. メニューバー

ファイル(F) 編集(E) 表示(V) 文字列(T) CG(C) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

テロップ作成ソフトの標準的な機能がここから選択できます。

7.2.3. ツールバー



様々な機能が割り当てられたアイコンをまとめたものです。テロップ作成ソフトには 12 種類のツールバーがあります。ツールバーの表示／非表示はメニューバーの【表示】メニューの中から行えます。

7.2.4. 作画エリア



このエリアがテロップを作成するエリアです。ここで、オブジェクトの配置やサイズの修正などを確認しながら行えます。画面内の緑色の線は「セーフティ」と呼ばれ、作成したテロップをテレビで見た際にあらゆるテレビで表示されるエリアになります。放送局によってこのエリアの範囲は異なりますが、テロップ作成ソフトでは、5%に設定してあります。このセーフティは【表示】メニューの【セーフティエリア設定】の【詳細設定】から設定できます。

7.2.5. レイヤーコントロールウィンドウ

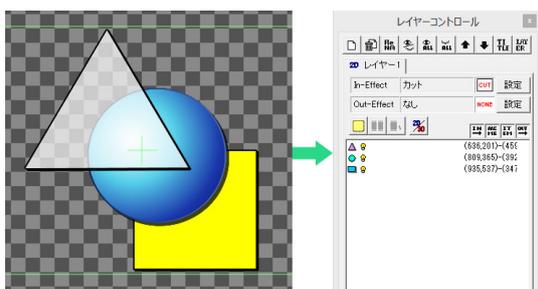


作成中のテロップに使用されている文字や図形といったオブジェクトが一覧表示されます。例えば次のようなものです。

   長方形 (290-143)-(906-473)

左端のアイコンはオブジェクトの種類(文字や図形など)、電球のアイコンはオブジェクトの表示/非表示、鍵のアイコンはオブジェクトの編集が不可能(ロック)/可能(解除)といった情報を、【長方形】と書いてあるところはオブジェクト名を示しています。オブジェクト名は自由に変更することができます。右端に記された数値は、オブジェクトの左上端と右下端の座標です。

【レイヤーコントロール】ウィンドウで、リスト上の位置が上のものほど、作画エリアでは前面に表示されます。他に選択したオブジェクトをロックして編集を制限したり、表示/非表示を切り替えたりすることができます。



7.2.6. パレットウィンドウ

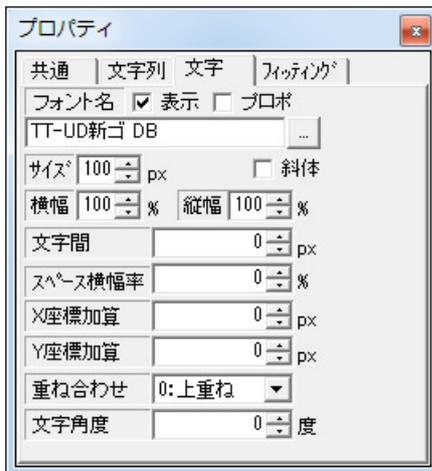


オブジェクトのエッジやシャドウ、色設定を保存しておくことができるウィンドウです。頻繁に使う設定を保存しておく、何度も同じ設定を入力する必要がないため、作業の効率化につながります。オブジェクトを選択し、任意のパレットをダブルクリックするとそのオブジェクトに設定が適用されます。



パレットはページごとに管理し、自由に追加・移動することが可能となっています。作成したパレットのページは独自のフォーマットで保存され、削除や再読み出しが可能です。

7.2.7. プロパティウインドウ



選択したオブジェクトの情報を表示するウインドウです。表示内容は選択したオブジェクトの種類によって異なります。例えば文字を選択した際は文字プロパティとして文字サイズやフォントの種類などが表示され、図形を選択した際は図形プロパティとして塗りつぶしに関する設定やポイントの座標、高さや幅などが表示されます。

7.2.8. スタイルウインドウ



オブジェクトのエッジやシャドウ、それらの色設定をスタイルと呼びます。【スタイル】ウインドウはオブジェクトのスタイル情報を表示し、編集するためのウインドウです。エッジ、シャドウ、キー、ボード、グラデーションなどの設定ができます。

7.2.9. 一括入力



作成したテロップを一時的に保存しておくことができるウィンドウです。番組(作品)ごとにフォルダを作り、テロップを順番に保存していくことができます。【一括入力】ウィンドウから簡単にテロップを読み込んだり、まとめて TGA ファイルとして特定のフォルダに出力したりすることができます。

7.2.10. 定型ウィンドウ



あらかじめ保存した定型を呼び出すことができるウィンドウです。作成したテロップは「任意保存」機能を使って定型として保存することができます。

7.2.11. カラーパレットウィンドウ



色・キー・テクスチャを保存して一覧表示が行えます。サムネイルを【スタイル】ウィンドウにドラッグ&ドロップすることで、保存していた色・キー・テクスチャを簡単にオブジェクトに反映できます。パレットはページごとに管理し、自由に追加・移動することが可能となっています。作成したパレットのページは独自のフォーマットで保存され、削除や再読み出しが可能です。

7.2.12. オブジェクトパレットウィンドウ



作成したオブジェクトを保存して、いつでも呼び出して使用することができます。サムネイルをダブルクリックすることで、簡単にオブジェクトを作画エリアに読み込むことができます。パレットはページごとに管理し、自由に追加・移動することが可能となっています。作成したパレットのページは独自のフォーマットで保存され、削除や再読み出しが可能です。

7.2.13. オブジェクト座標(ポジション)ウィンドウ

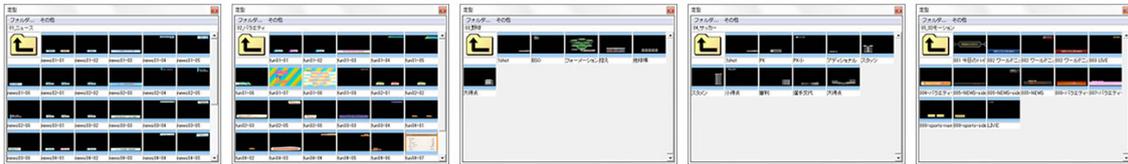


選択したオブジェクトの、上辺、下辺、左辺、右辺、中心点のそれぞれの座標を確認、または指定することができます。

7.3. 定型の読み込み

あらかじめ設定したフォルダ下のファイルをサムネイル表示しておき、ダブルクリックで簡単に開くことができます。日々の運用で使用するテロップのひな形を、定型ダイアログから読み出して使用することで、作成時間が大幅に短縮できます。通常は、「定型」フォルダが表示されています。

使用したいテロップをダブルクリックすると、簡単に作画エリアにテロップを読み出せます。



7.4. 定型の合成ロード

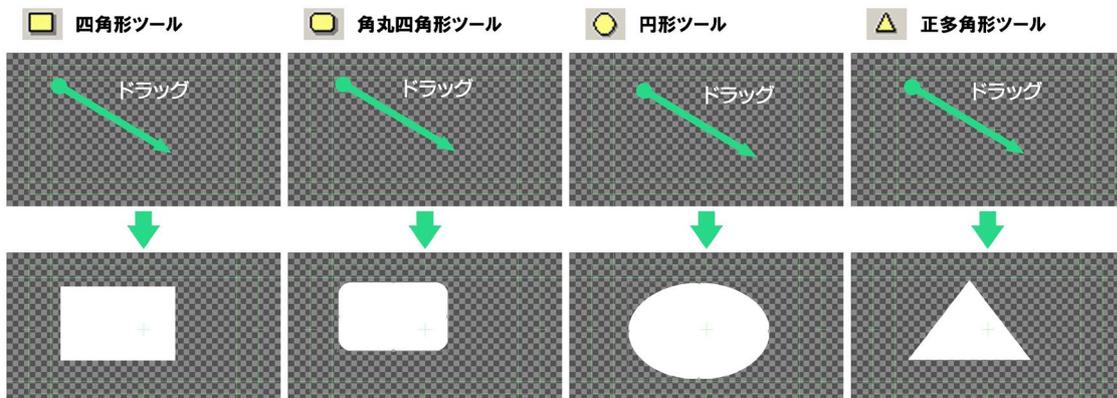
【Ctrl】キーを押しながら、定型ウィンドウのプレビュー画像をダブルクリックすると、現在作成しているテロップ上にデータが重ねて読み込まれます。



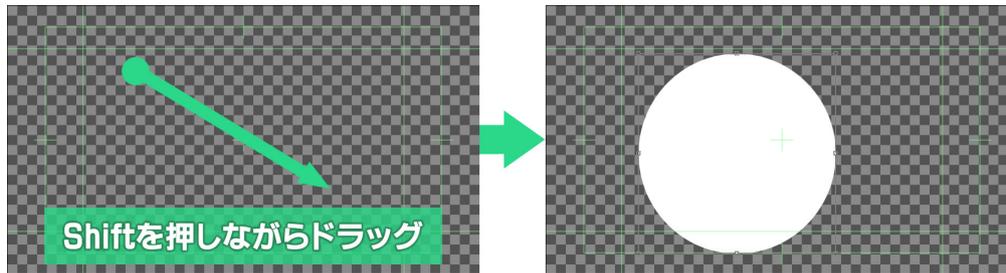
7.5. 四角形、角丸四角形、円形、正多角形の描き方

図形を描画するにはツールバーの中の【オブジェクト】ツールバーを使用します。

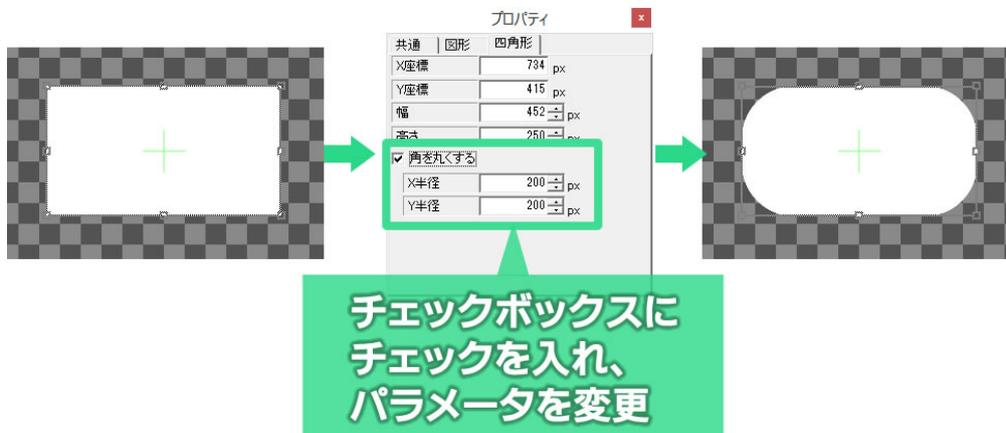
【オブジェクト】ツールバーの中のそれぞれのアイコンをクリックし、続けて作画エリア上でドラッグすると、目的の図形が描画されます。



【Shift】キーや【Ctrl】キーを押しながらドラッグすると、【四角形】ツールでは正方形を描くことができます。同じ方法で、【円形】ツールでは正円を、【正多角形】ツールでは正多角形を描くことができます。

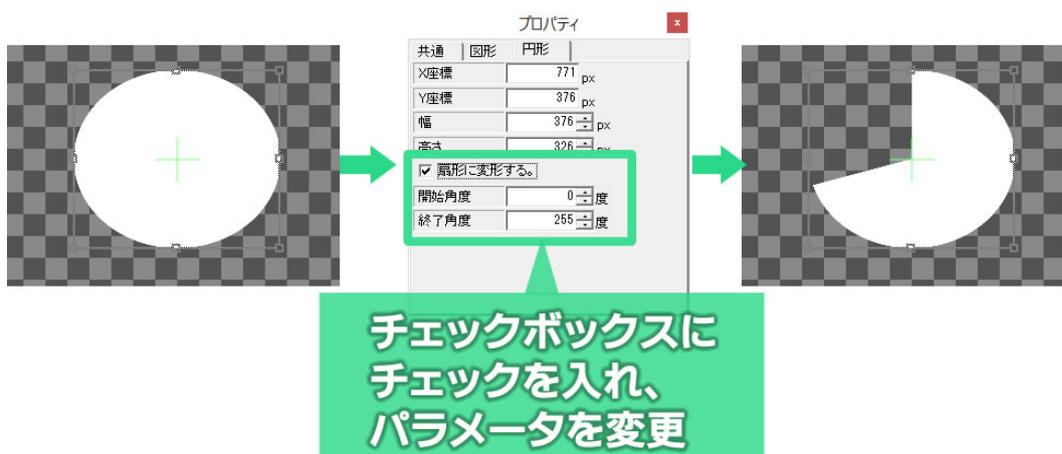


また、作成したオブジェクトをクリックして選択すると、【プロパティ】ウィンドウに情報が表示されます。四角形と角丸四角形は【プロパティ】ウィンドウに表示されるパラメータ【角を丸くする】チェックボックスで四角形と角丸四角形の状態を切り替えることができます。



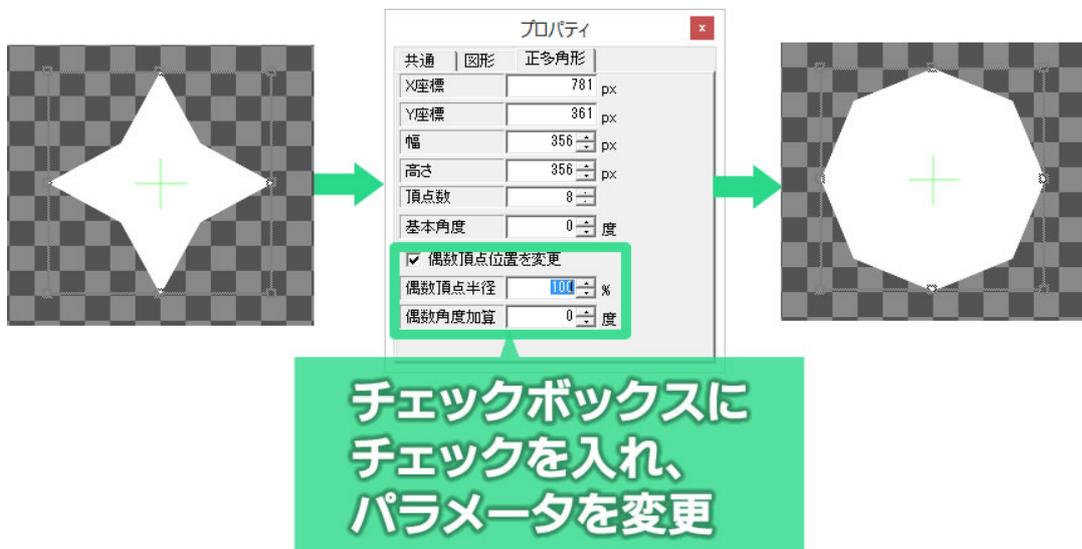
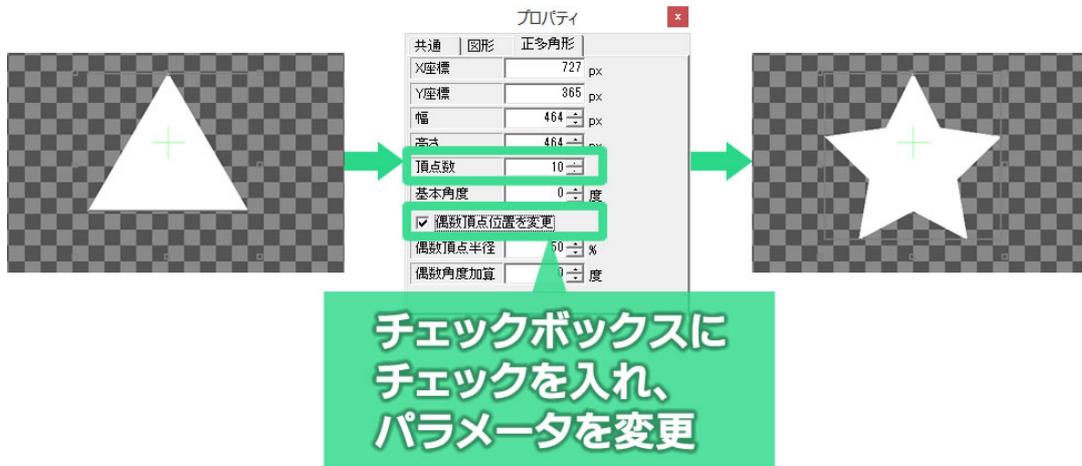
チェックボックスに
チェックを入れ、
パラメータを変更

円形や扇形では【プロパティ】ウィンドウに表示されるパラメータ【扇形に変形する】のチェックボックスで、扇形と円形を切り替えることができます。



チェックボックスに
チェックを入れ、
パラメータを変更

正多角形と星形も同様に、【プロパティ】ウィンドウに表示される【偶数頂点位置を変更】のチェックボックスで、双方の状態を切り替えることができます。



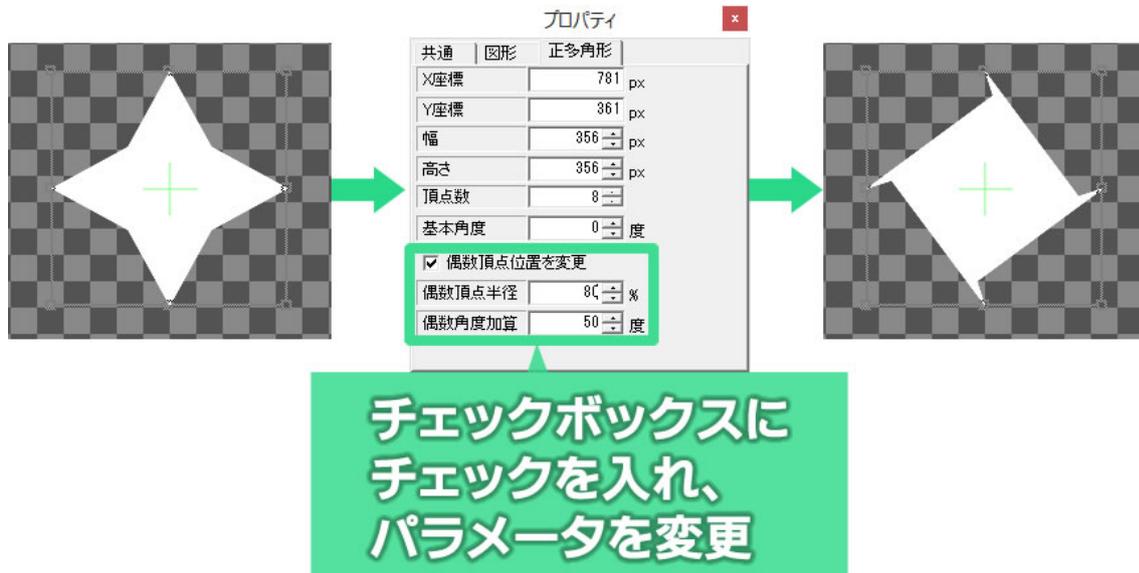
7.6. 扇形の描き方

ツールバーから【扇形】のアイコン  をクリックし、作画エリア上でドラッグすることで描画します。扇形の角度を調整するには、【プロパティ】ウィンドウに表示される【開始角度】と【終了角度】パラメータを調整します。



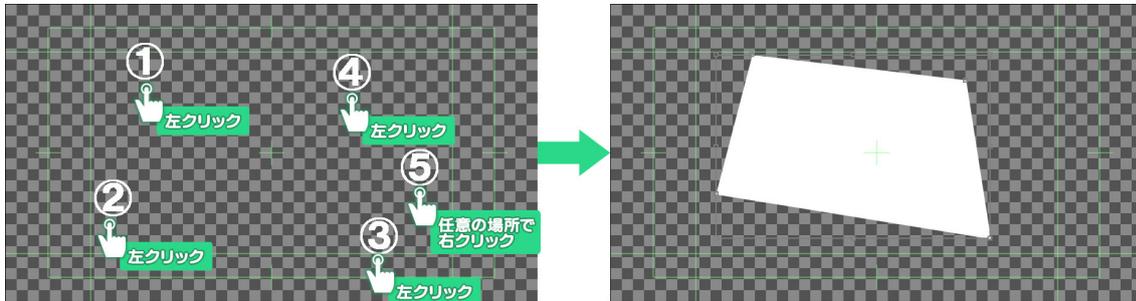
7.7. 正多角形や星形の描き方

ツールバーから正多角形  もしくは、星型  を選択し、作画エリア上でドラッグし多角形や星形を描画します。作成したオブジェクトを選択するとプロパティウィンドウには詳細な情報が表示されます。プロパティウィンドウの【頂点数】を変更することで、三角形から四角形、五角形と頂点数を増やしていくことができます。【基本角度】で、図形を回転させることができます。星形の場合は【偶数角度加算】で、星形の、内側の点を回転させることができます。



7.8. 多角形の描き方

ツールバーから多角形  を選択し、続けて作画エリア上で描画したい多角形の頂点の位置を順番に左クリックしていきます。最後の頂点を設定した後で右クリックすると、目的の図形が描画されます。



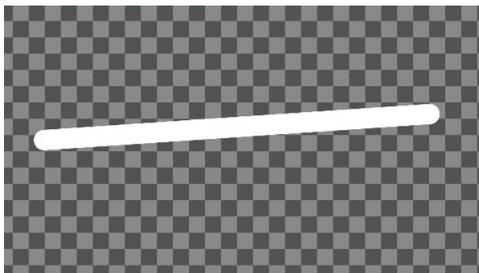
7.9. 直線、折れ線、ベジェ曲線、スプライン曲線の描き方

直線  はツールアイコンをクリックし、作画エリアをドラッグすると描画できます。

折れ線 、ベジェ曲線 、スプライン曲線  を描画するには、【オブジェクト】ツールバーの中のそれぞれのツールアイコンをクリックし、作画エリア上で描画したい図形の頂点の位置を順番にクリックしていきます。最後の頂点を設定した後で右クリックすると、目的の図形が描画されます。

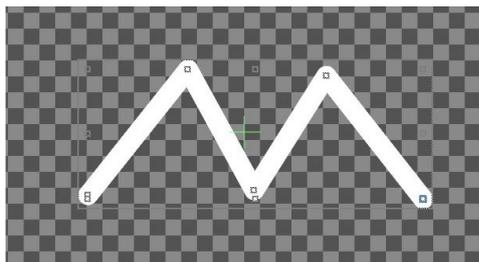
7.9.1. 直線

直線は、一本の線を引きます。



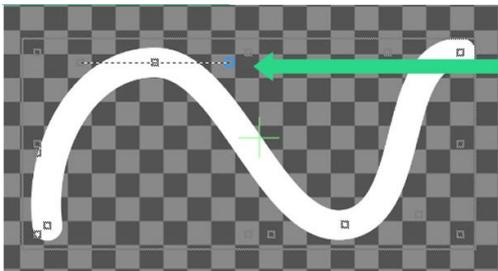
7.9.2. 折れ線

折れ線は、それぞれの頂点を直線で結んだ線を引きます。



7.9.3. ベジエ曲線

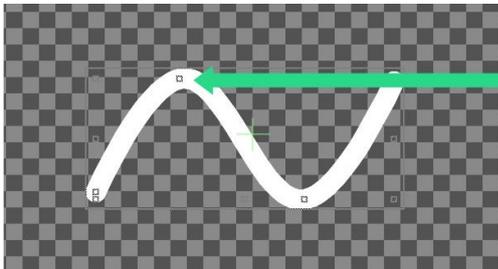
ベジエ曲線は、それぞれの頂点を結んだ曲線を引きます。それぞれの頂点の曲線の角度はマウス操作で自由に変更することができます。



角度はハンドルをドラッグして
変更できます

7.9.4. スプライン曲線

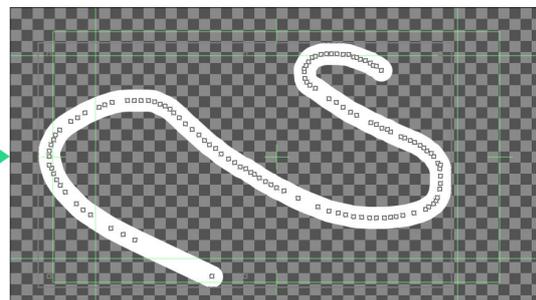
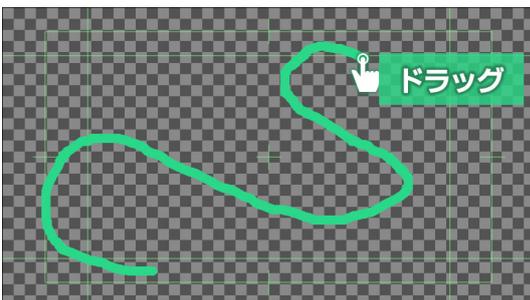
スプライン曲線は、それぞれの頂点を結んだ曲線を引きます。それぞれの頂点の曲線の角度はコンピュータが自動的に滑らかな角度的に設定してくれます。



コンピュータが自動的に
滑らかな角度を作ってくれます

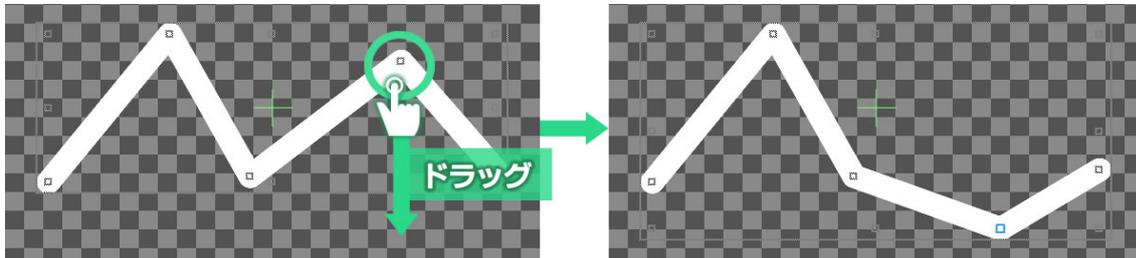
7.10. 自由曲線の描き方

自由曲線を描画するには、【オブジェクト】ツールバーの中の【自由曲線】アイコン  をクリックします。作画エリア上でドラッグすると、ドラッグした通りの曲線が描かれます。自由曲線はスプライン曲線を使って描かれます。



7.11. 描いた線・図形の修正

折れ線、ベジェ曲線、スプライン曲線、自由曲線はそれぞれの頂点を【選択】ツール()でドラッグすることで修正できます。



頂点の追加や削除も【プロパティ】ウィンドウから行うことができます。

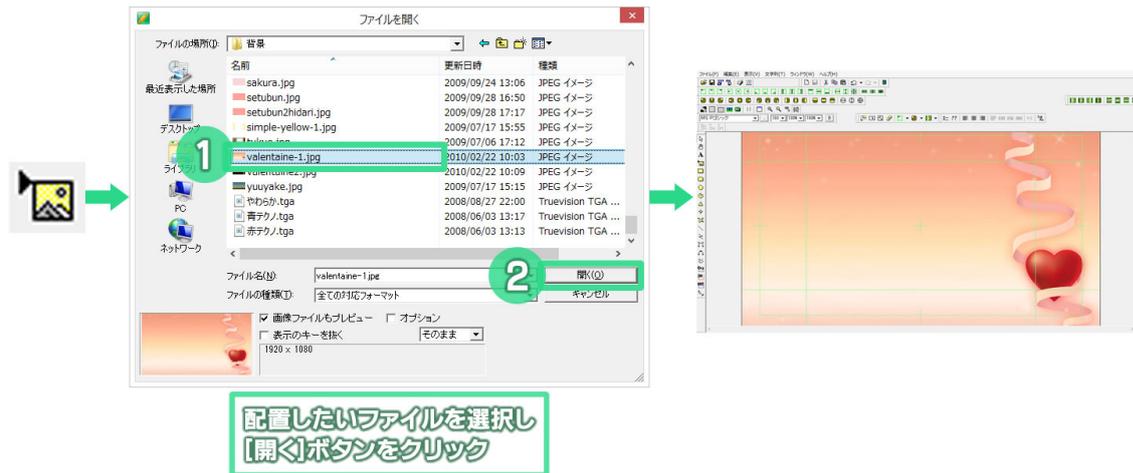
また、ベジェ曲線、スプライン曲線は【プロパティ】ウィンドウの【閉じる】にチェックをオンにすることで塗りつぶすこともできます。



7.12. 静止画の読み込み

ロゴ、写真、イラストなど、デジカメや他のグラフィックソフトで作成した静止画ファイルを読み込み、作画エリア上に配置することができます。

【オブジェクト】ツールバーの中の【ピクチャー】ボタンをクリックすると、ファイルを開くためのウィンドウが表示されます。表示したい画像を選択して【開く】ボタンをクリックすると作画エリア上に選択した画像が表示されます。



i テロップ作成ソフトで静止画として読み込めるファイルの形式は「TGA」「BMP」「JPEG」「PICT」「PSD」「TIFF」「GIF」「PNG」「JPEG2000」です。静止画ファイルは作画エリア内に画像が埋め込まれる「埋め込み形式」で配置されます。

7.13. 文字の入力

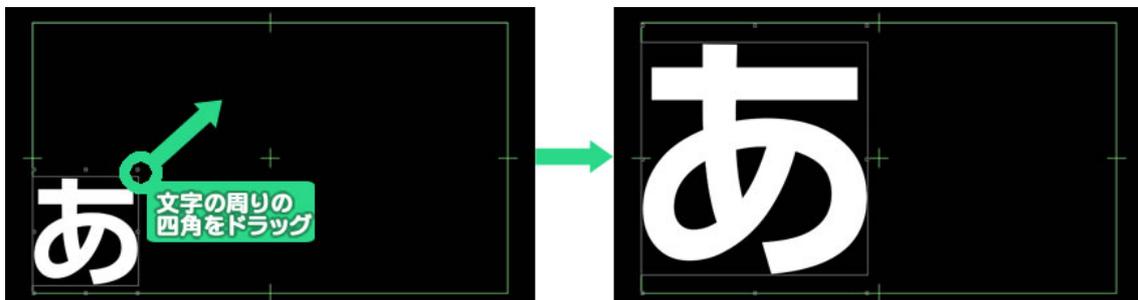
テロップ作成ソフトは文字の入力、編集機能が大変充実しています。

【オブジェクト】ツールバーから【文字列】アイコンをクリックします。次に作画エリア上で文字列を作成したい場所をクリックすると、クリックした場所に文字入力カーソルが表示され、文字が入力できるようになります。文字を入力したら、キーボードの【Enter】キーか、マウスで作画エリア上をクリックすると確定されます。



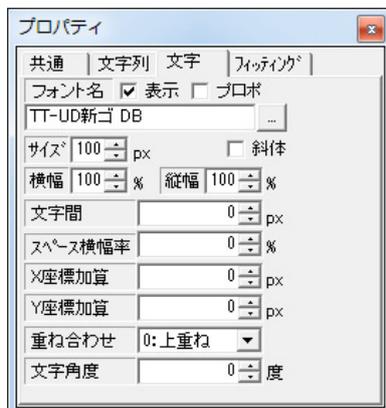
7.14. 文字の拡大と縮小

文字周辺の四角のポイントをドラッグすると文字の拡大縮小ができます。



7.15. 文字の詳細設定

【プロパティ】ウィンドウの【文字】タブからもフォントや文字サイズ、斜体、文字間の調整などが一文字単位で可能です。文字角度も任意に設定できます。



7.16. パレットウィンドウ

フォントや文字色などの設定(スタイル)は、【パレット】ウィンドウを使うと簡単に行えます。

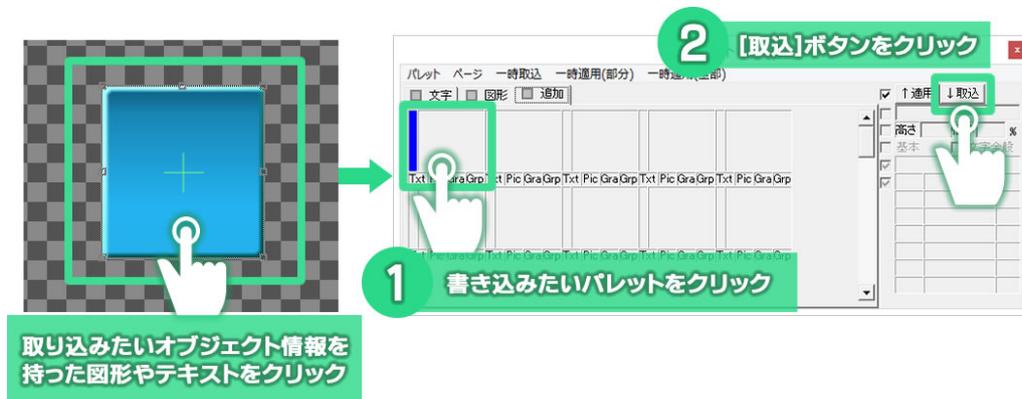
7.16.1. 適用方法

テロップ作成ソフトには数多くのスタイルがあらかじめ登録されています。使用するには作画エリア内の文字やオブジェクトを選択し、【パレット】ウィンドウにあるパレットをダブルクリックします。文字サイズや色、エッジ情報までボタン1つで設定できます。



7.16.2. パレット登録方法

自分で作成したスタイルをパレットに登録することもできます。パレットに取り込みたいスタイルを設定したオブジェクトをクリックし、【パレット】ウィンドウの空いている場所をクリックします。【取込】ボタンをクリックします。



情報が取り込まれます。

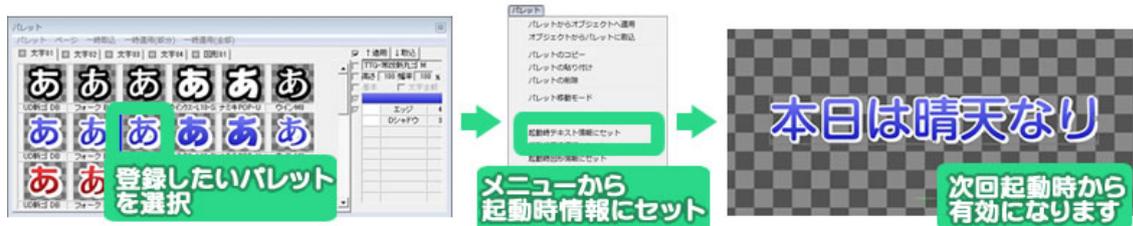


7.16.3. 起動時情報の変更

【パレット】ウィンドウの【起動時情報】を設定することで、テロップ作成ソフトを起動したときの描画スタイルを変更することができます。よく使うスタイルを「起動時情報」としてセットすると便利です。

起動時情報として設定したいパレットをクリックして選択します。【パレット】メニューから【起動時情報としてセット】(テキスト、図形など 4 種類あります)を選択してください。

次回テロップ作成ソフト起動時から、選択したパレットと同じスタイルでオブジェクトが描画されます。



7.17. オブジェクトの装飾設定機能

テロップ作成ソフトでは、文字や図形などのオブジェクトにエッジ(縁取り)、シャドウ(影)、ボード(背景)の装

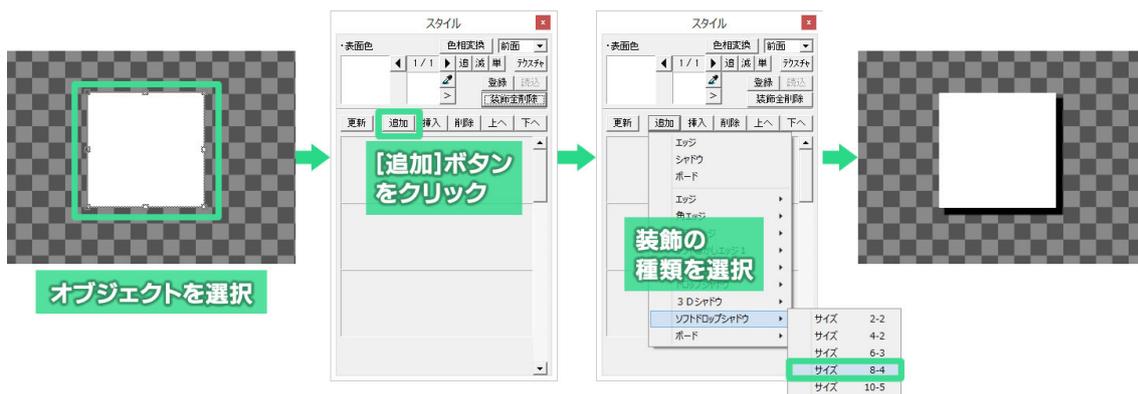
飾をつけられる他、オブジェクト、エッジ、シャドウ、ボードのそれぞれに色を付けることができます。単色での塗りつぶしはもちろん、グラデーションや透明度の設定によりクオリティの高いテロップが作成できます。



グラデーションや透明度、エッジ、シャドウ、ボードの組み合わせで効果的なテロップが作成できます

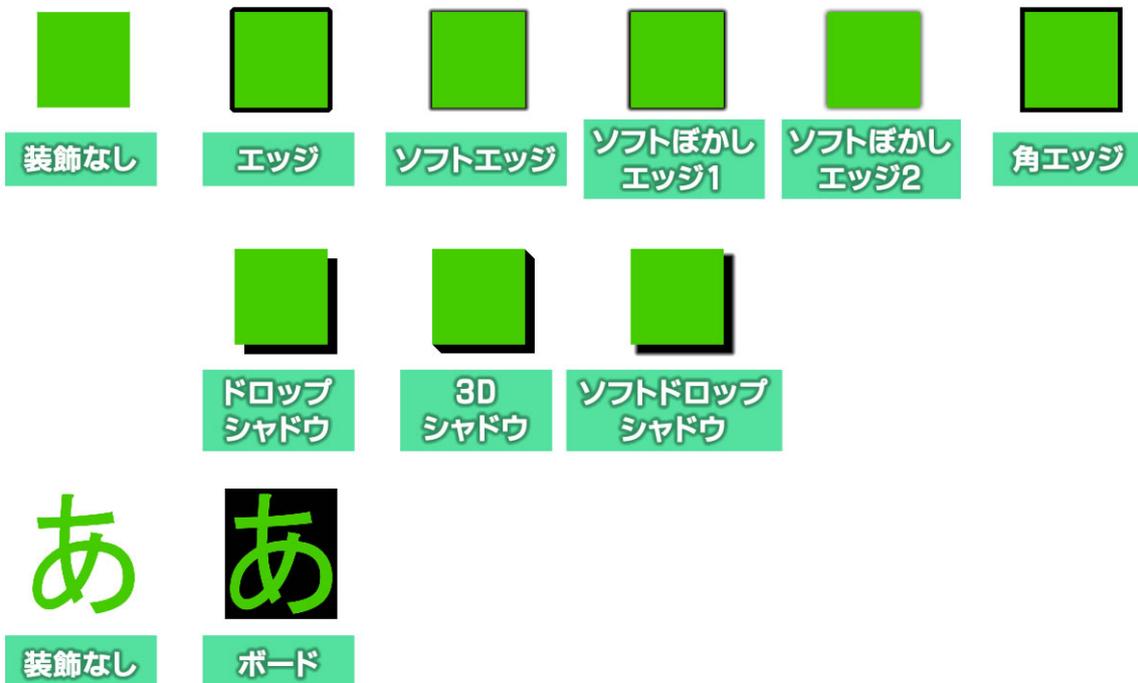
7.18. オブジェクトの装飾の追加と削除

文字や図形オブジェクトを選択します。【スタイル】ウィンドウにて、【追加】ボタンをクリックし、追加したいエッジ、シャドウ、ボードの種類を選ぶと、選択したオブジェクトに装飾を追加することができます。



エッジの種類は通常の「エッジ」の他「角エッジ」「ソフトエッジ」「ソフトぼかしエッジ 1,2」があります。シャドウの種類は「ドロップシャドウ」「3D シャドウ」「ソフトドロップシャドウ」があります。

i HDMI での出力では、キー(透明度)がご利用いただけません。

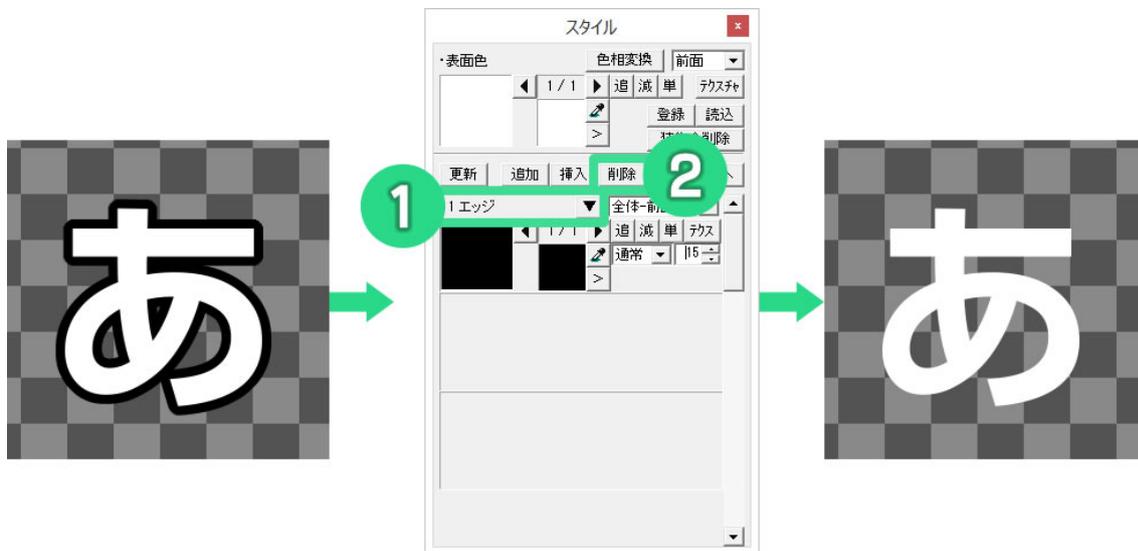


【スタイル】ウィンドウの装飾の設定項目の値を変更すると、変更した値がオブジェクトに反映されます。

i 装飾は最大 12 個まで組み合わせて追加することができます。エッジ、シャドウ、ボードは自由に組み合わせて追加可能です。



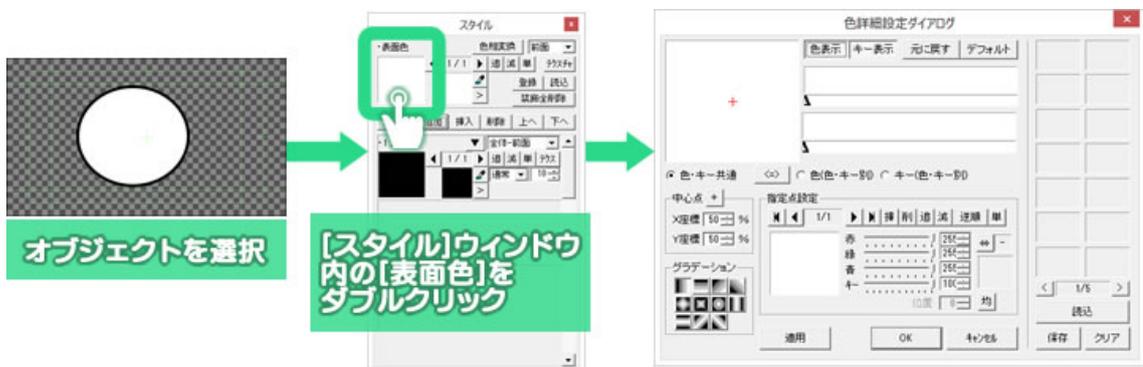
エッジ、シャドウ、ボードを選択し、【スタイル】ウィンドウ内の「1 エッジ」などのスタイル名をクリックしたあと、【削除】ボタンをクリックすると、選択した装飾が削除されます。



7.19. オブジェクトの単色設定とエッジ、シャドウの単色設定

作成したオブジェクトに色を付けてみましょう。

- ① 文字や図形を選択し、【スタイル】ウィンドウ内にある表面色をダブルクリックします。すると、細かい色設定ができる【色詳細設定ダイアログ】が表示されます。



- ② 【指定点設定】エリアで赤、緑、青、キー(透明度)をそれぞれのスライダーで調整することで色を設定できますが、【指定点設定】のプレビューをダブルクリックするとパレットが表示され、マウスクリックだけで色を選択することができます。色を設定したら【OK】ボタンをクリックします。

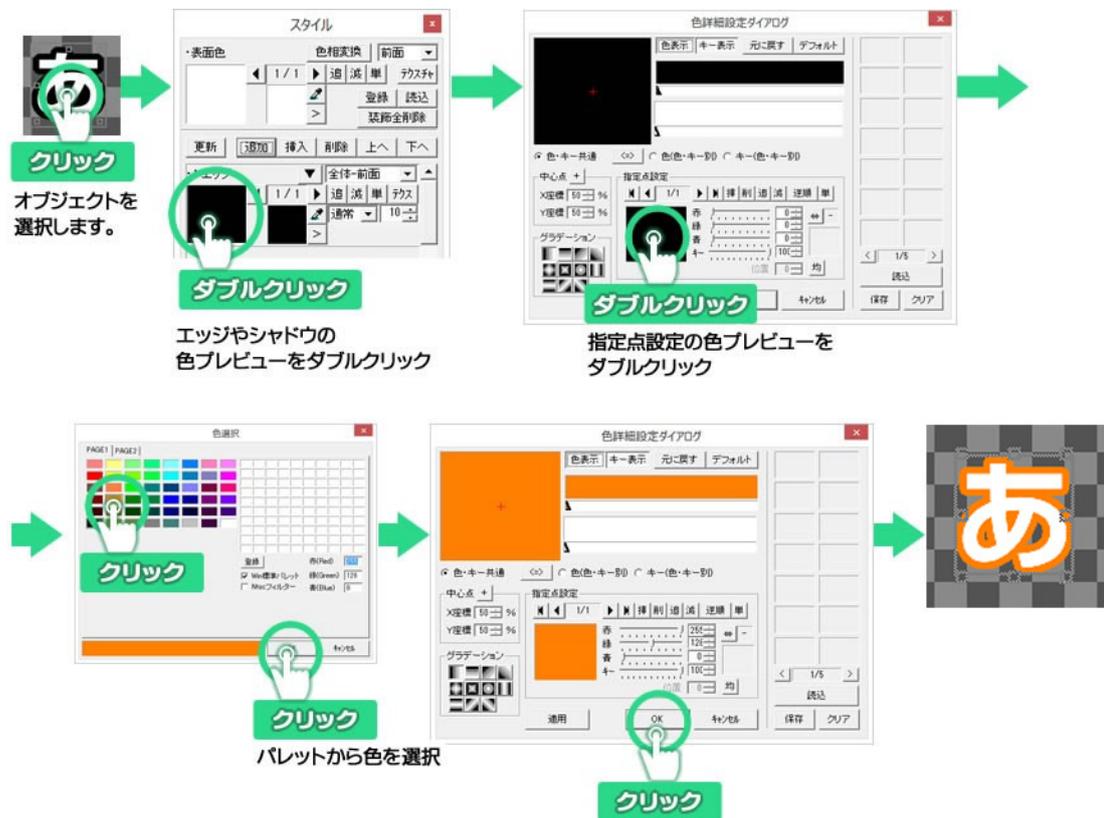


- ③ 【色選択】ウィンドウは PAGE1 と PAGE2 があり、切り替えることができます。PAGE2 ではより詳しい色の設定をすることができます。

【色詳細設定ダイアログ】の【OK】ボタンをクリックすると色が決定されます。



- ④ エッジ、シャドウ、ボードの色を設定する時は、【スタイル】ウィンドウ内のスタイルの表示色をダブルクリックし、表面色の時と同様に【色詳細設定ダイアログ】で設定します。



7.20. グラデーション設定とキー設定

オブジェクト色、エッジ色、シャドウ色、ボード色には、グラデーションの設定もできます。グラデーションには、色とキー(透明度)を同時に編集する「色・キー共通」設定と、色とキーを別々に設定する「色・キー別」設定があります。

i HDMI での出力では、キー(透明度)がご利用いただけません。

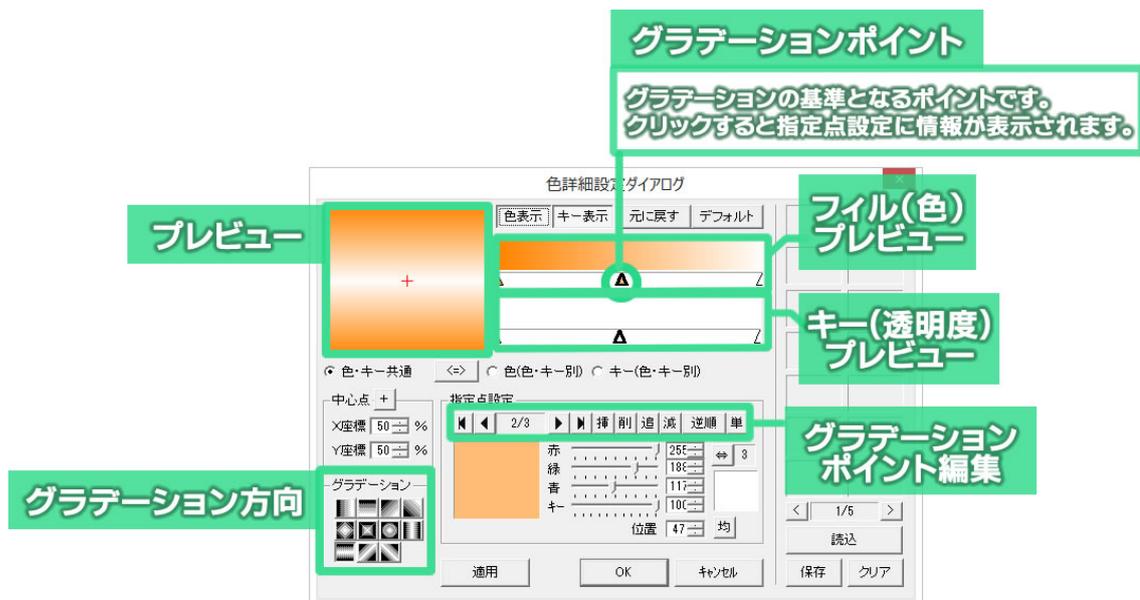
7.20.1. 基本のグラデーション設定

基本のグラデーションを作成してみましょう。

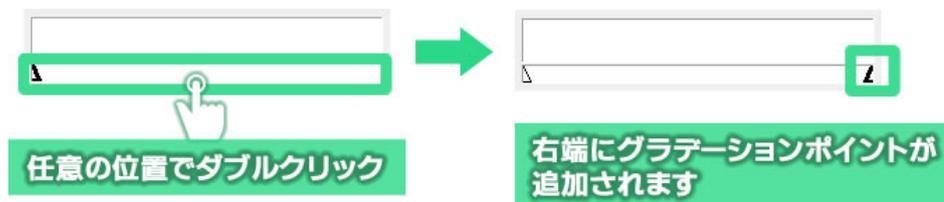
- ① グラデーションを設定したいオブジェクトをクリックし、【スタイル】ウィンドウの表面色をダブルクリックします。【色詳細設定ダイアログ】が表示されます。



【色詳細設定ダイアログ】は以下のようなボタンやプレビューエリアがあります。



- ② フィルプレビューエリア下部の任意の位置でダブルクリックするか【追】ボタンをクリックすると右端にグラデーションポイントが追加されます。



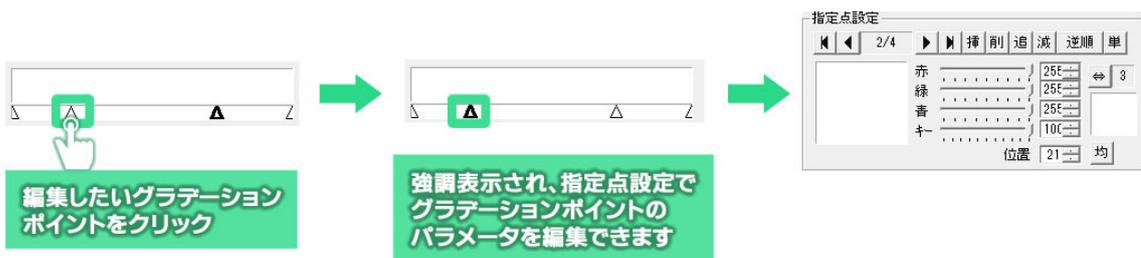
- ③ さらに任意の位置でダブルクリックするとダブルクリックした場所でグラデーションポイントが表示されます。このように両端以外はグラデーションポイントを任意の位置に作ることができます。



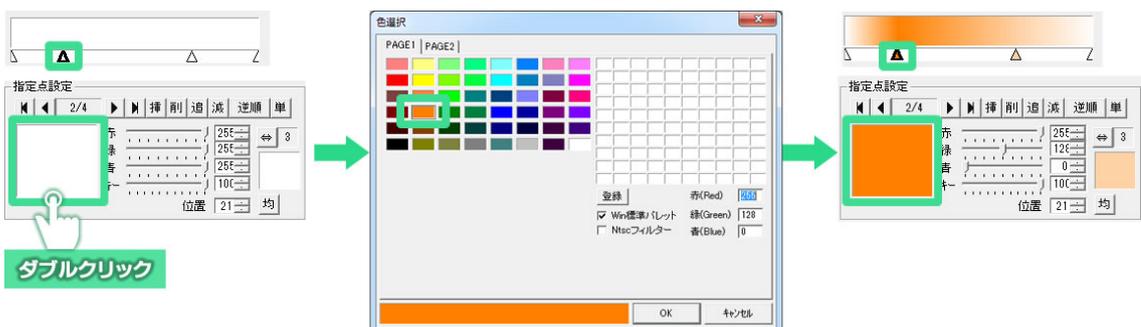
- ④ 両端以外のグラデーションポイントはグラデーションポイントのドラッグで移動することができます。



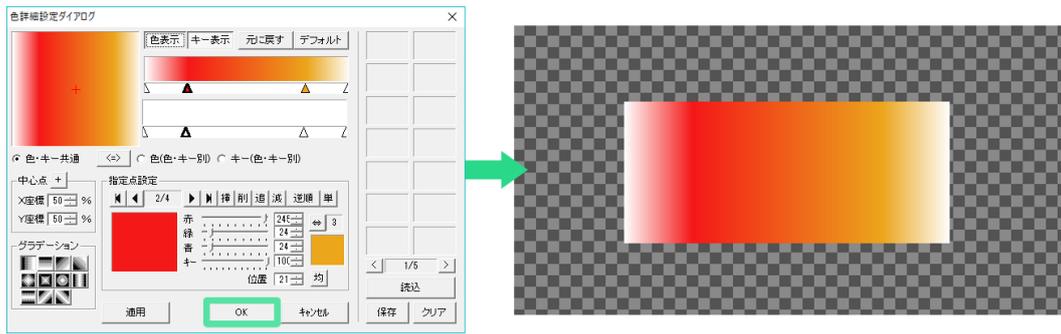
- ⑤ グラデーションポイントをクリックすると、グラデーションポイントの「△」が太くなり、「指定点設定」エリアにグラデーションポイントの色が表示されます。



- ⑥ 【指定点設定】エリアの色プレビューをダブルクリックして色を変更してみましょう。



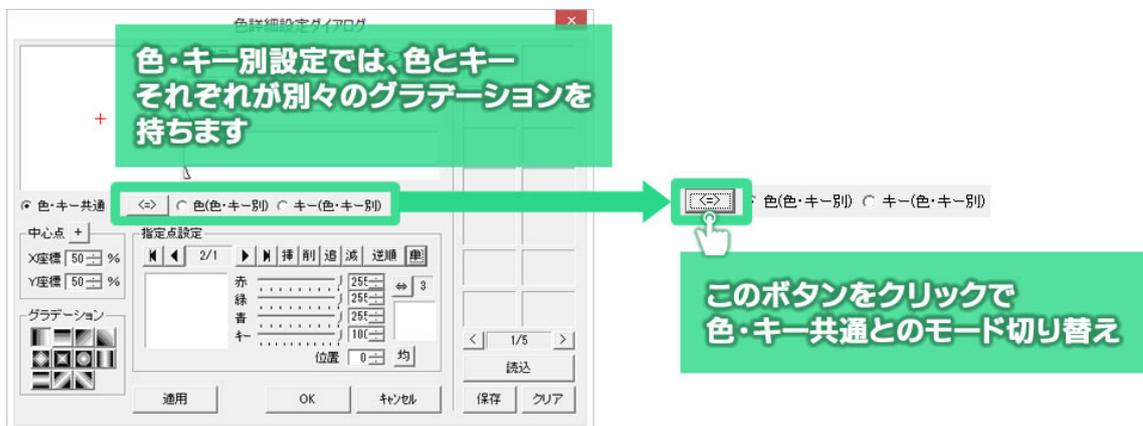
- ⑦ 【色設定詳細ダイアログ】の【OK】ボタンをクリックすると、オブジェクトに反映されます。



7.20.2. 色・キー別設定

色とキーを別々のグラデーションで作成してみます。

- ① 【色詳細設定ダイアログ】を表示し、モードを切り替えるボタンをクリックします。



- ② キーの設定をする場合は、【キー(色・キー別)】のチェックをオンにします。

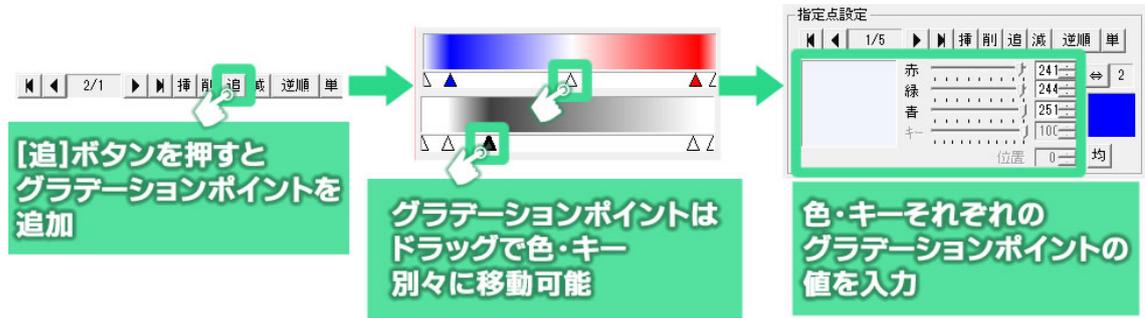
キー(色・キー別)

- ③ 【追】ボタンをクリックすると、【キープレビュー】エリアにグラデーションポイントが追加されます。
【キープレビュー】エリア内のグラデーションポイントを任意の場所へ移動します。

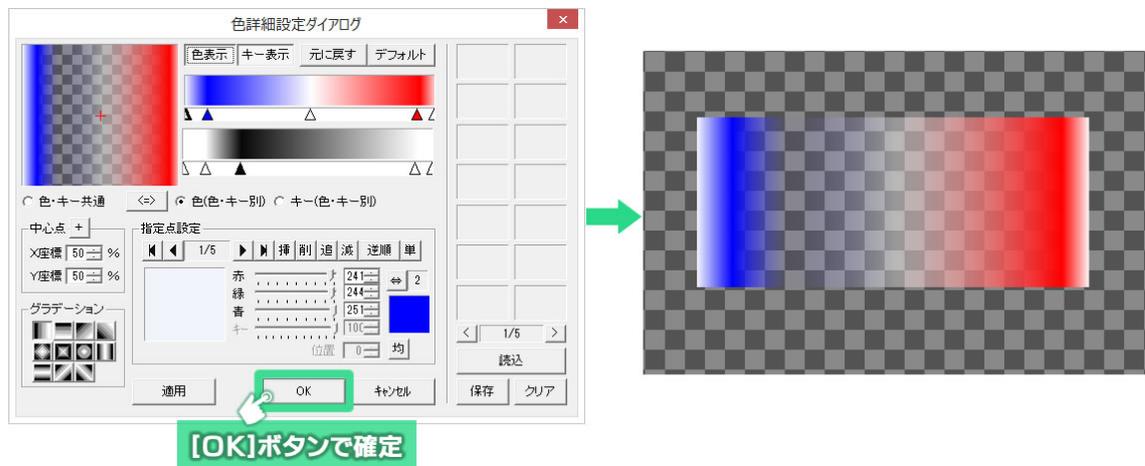
【指定点設定】エリアの【キー】のスライダーを動かしてください。100 で不透明、0 で完全な透明になります。



色の設定をする場合は、【色(色・キー別)】のチェックをオンにし同様に設定します。



- ④ 【色詳細ダイアログ】の【OK】ボタンをクリックすると、設定が作画エリアのオブジェクトに反映されます。



7.21. カラーパレット

【カラーパレット】ウィンドウには4つのタブがあります。それぞれ、オブジェクトやテキストのスタイルに対して適用することで簡単に美しい見た目を作ることができます。また、よく使う色やグラデーションのパターンを新規に作成することができます。

- HDMIでの出力では、キー(透明度)がご利用いただけません。



- ① 基本色
単色のカラーチップが収められています。
- ② 階調

グラデーションのかかったカラーチップが収められています。

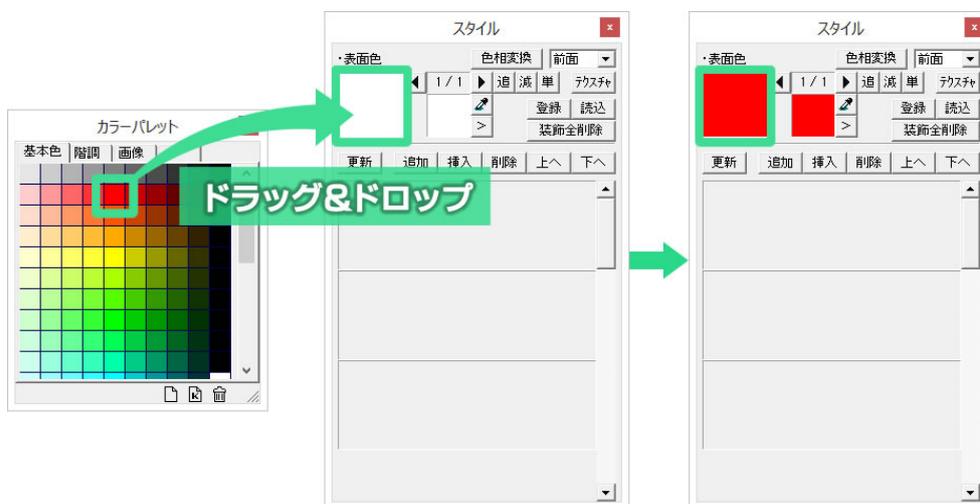
③ 画像

タILING可能な TGA ファイルのライブラリが収められています。

④ α

透明度のみが設定されたチップが収められており、色を変えずに透明度のみを適用することができます。

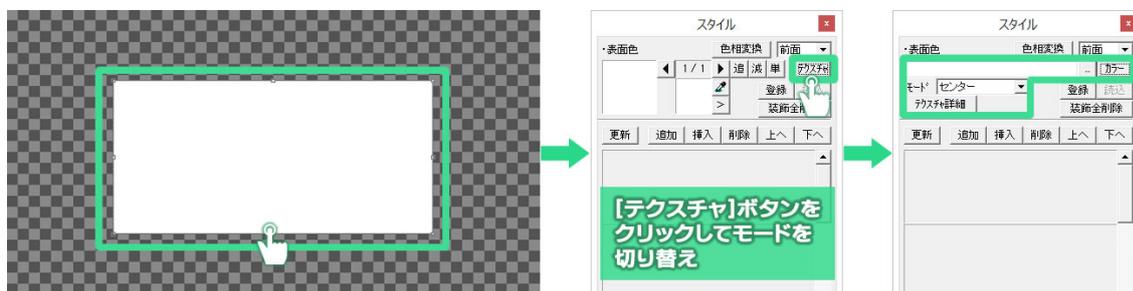
オブジェクトを選択した状態で、【カラーパレット】ウィンドウのタブから【スタイル】ウィンドウの【表面色】などの項目へカラーチップをドラッグ&ドロップすることで、スタイルに対して単色やグラデーションや画像、透明度を適用することができます。



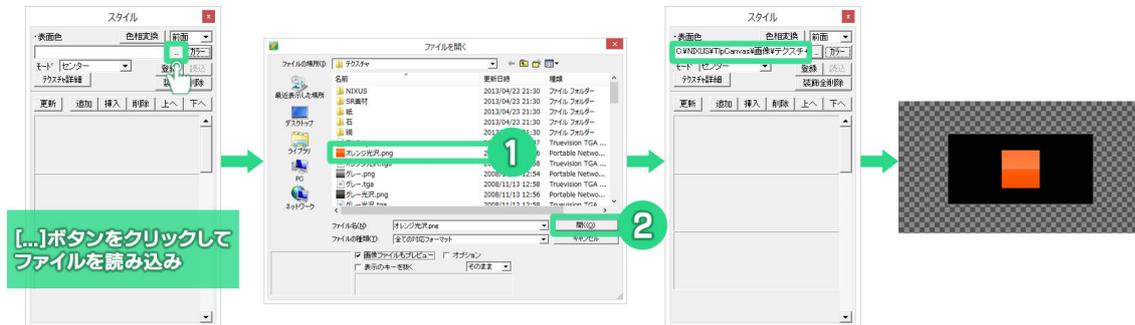
7.22. テクスチャ設定

オブジェクト、エッジ、シャドウ、ボードに色やグラデーションの代わりに静止画ファイルを表示することができます。

【スタイル】ウィンドウの【テクスチャ】ボタンをクリックします。

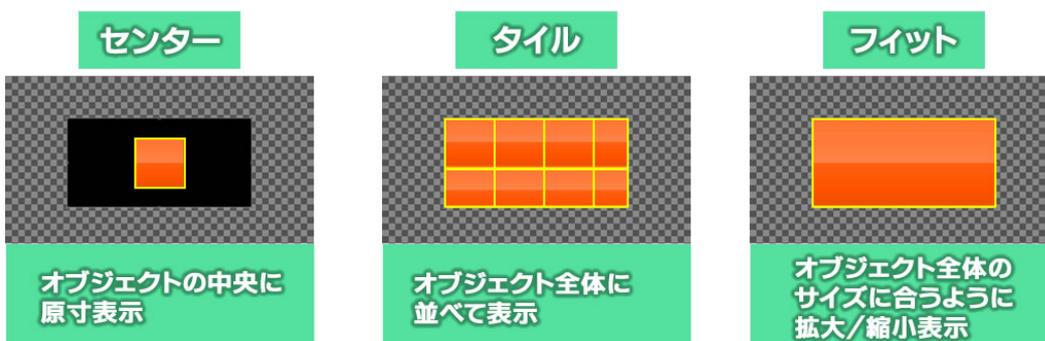
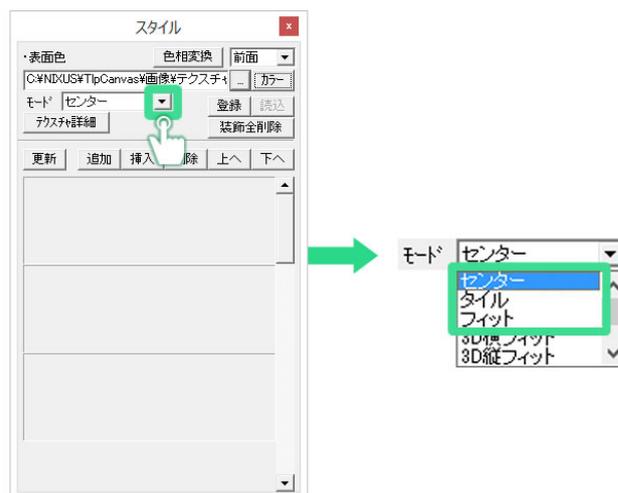


【...】ボタンをクリックします。ファイルを開くためのウィンドウが表示されます。オブジェクトに設定したい静止画ファイル(TGA、BMP、JPEG、PICT、PSD、TIFF、GIF、PNG、JPEG2000)を指定してください。

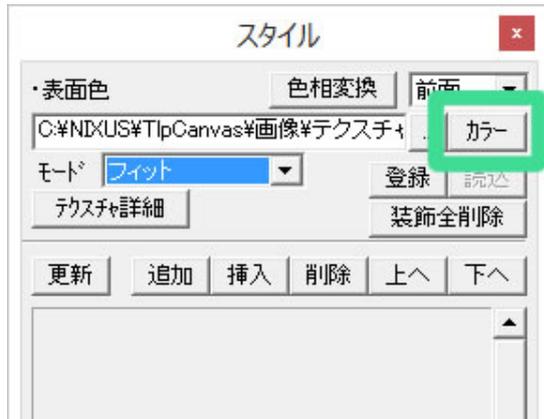


テクスチャのモードは【センター】【タイル】【フィット】の 3 種類から選択できます。必要に応じて切り替えをしてください。

① 3D テロップでは、「3D 横フィット」「3D 縦フィット」「3D 横上フィット」「3D 縦左フィット」「3D 横下フィット」「3D 縦右フィット」のモードを使用できます。詳しくは別途 3D テロップ作成マニュアルをご参照ください。



i カラーモードに戻すときは、【カラー】ボタンをクリックしてください。



7.23. オブジェクトの整列機能

テロップ作成ソフトの整列機能には、3つのツールバーが用意されています。

オブジェクトをセーフティに対して整列させる【全面配置】と、複数オブジェクト同士の位置で整列する【オブジェクト配置】、複数のオブジェクト間を均等に整列する【均等配置】があります。



7.23.1. 全面配置

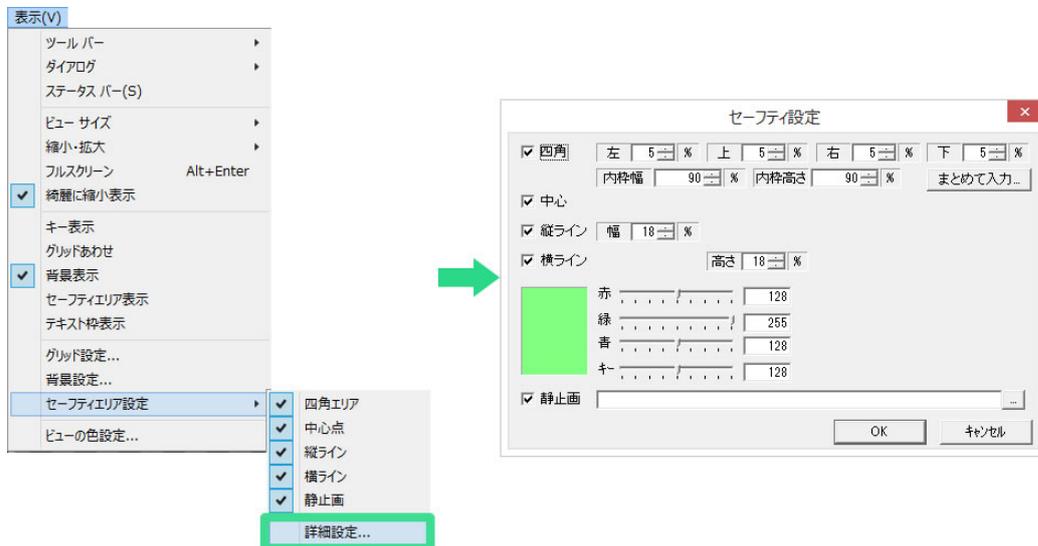
セーフティに対してオブジェクトを左上や右下などにボタン1つで移動します。



全面配置ボタンは下記のようにオブジェクトを移動できます。



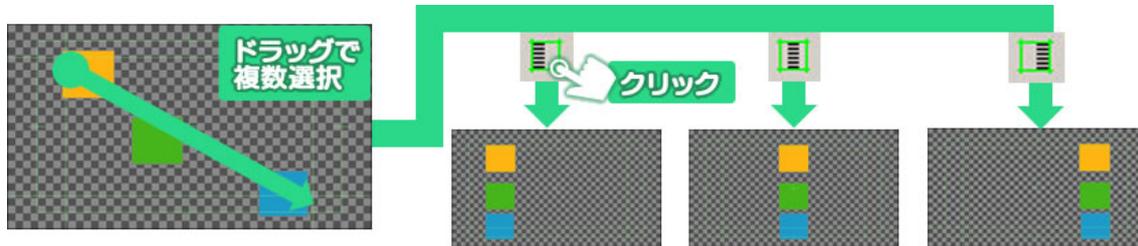
i セーフティの変更は、作画エリアの【表示】メニューから【セーフティエリア設定】サブメニューを開き、【詳細設定】から【セーフティ設定】ウィンドウを開くことでサイズや線の色などを変更することができます。



7.23.2. 全面の左寄せ、全面のセンター(左右)、全面の右寄せ

オブジェクトの縦の位置を変えずに横の位置だけを左、センター、右に寄せるボタンです。

オブジェクトを選択して(ドラッグして複数を選択することもできます)、ボタンをクリックするとセーフティの指定の位置にオブジェクトを移動させることができます。



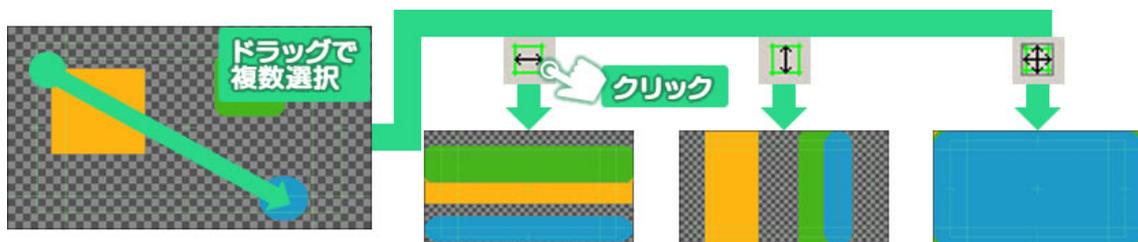
7.23.3. 全面の上寄せ、全面のセンター(上下)、全面の下寄せ

オブジェクトの横の位置を変えずに縦の位置だけを上、センター、下に寄せるボタンです。



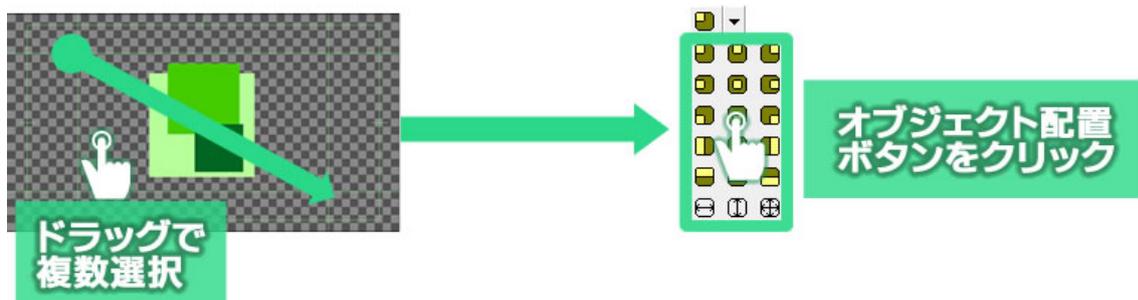
7.23.4. 全面の幅合わせ、全面の高さ合わせ全面と同じサイズ

オブジェクトを画面の幅全体に広げたり、上下に伸ばしたり、全画面いっぱいに拡大します。



7.23.5. 複数オブジェクトを整列配置

複数のオブジェクトの位置を同じ位置に移動します。オブジェクト同士の中央寄せや右寄せなどに使います。



オブジェクト配置ボタンは下記のようにオブジェクトを移動できます。



7.23.6. 左合わせ、センター(左右合わせ)、右合わせ

オブジェクトの縦の位置を変えずに、横の位置だけを左、中央、右に整列させるボタンです。



7.23.7. 上合わせ、センター(上下)合わせ、下合わせ

オブジェクトの横の位置を変えずに縦の位置だけを上、中、下に整列させるボタンです。



7.23.8. 幅揃え、高さ揃え、サイズ揃え

オブジェクトを複数選択したときに表示される、バウンディングボックスの最も大きな辺に合わせて全体の高さや幅を調整します。



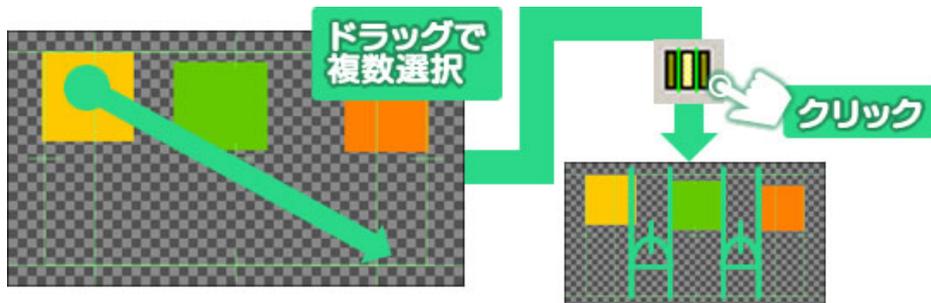
7.23.9. 横左均等配置、横中均等配置、横右均等配置

選択したオブジェクトの中で、最も左のオブジェクトと、最も右のオブジェクトを基準として、それぞれの縦の位置は変わらず、オブジェクトの辺同士(横左均等配置の場合はそれぞれの左の辺同士)の間隔が均等になるように配置します。



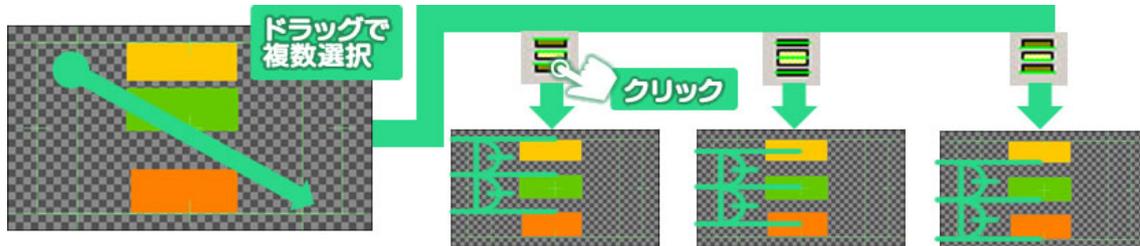
7.23.10. 横間隔均等配置

選択したオブジェクトの中で、最も右のオブジェクトと、最も左のオブジェクトを基準として、隣り合うオブジェクト同士の間隔が均等になるように配置します。



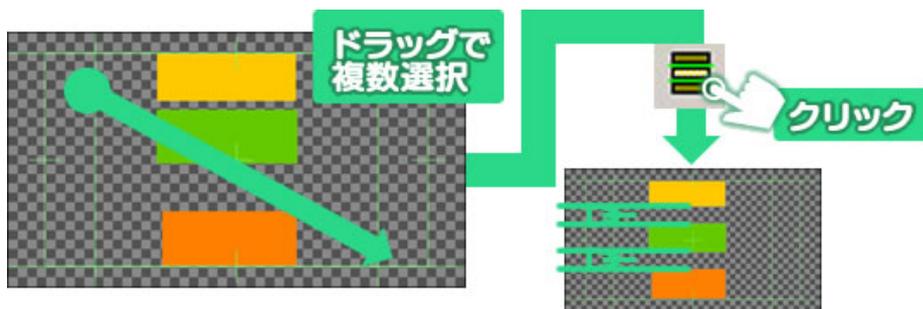
7.23.11. 縦上均等配置、縦中均等配置、縦下均等配置

選択したオブジェクトの中で、最も上のオブジェクトと、最も下のオブジェクトを基準として、それぞれの横の位置は変わらず、オブジェクトの辺同士(縦上均等配置の場合はそれぞれの上の辺同士)の間隔が均等になるように配置します。



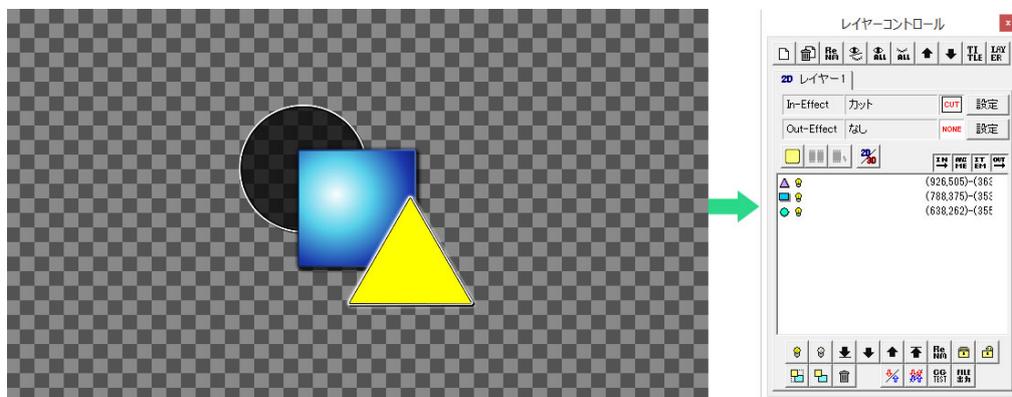
7.24. 縦間隔均等配置

選択したオブジェクトの中で、最も上のオブジェクトと、最も下のオブジェクトを基準として、隣り合うオブジェクト同士の間隔が均等になるように配置します。



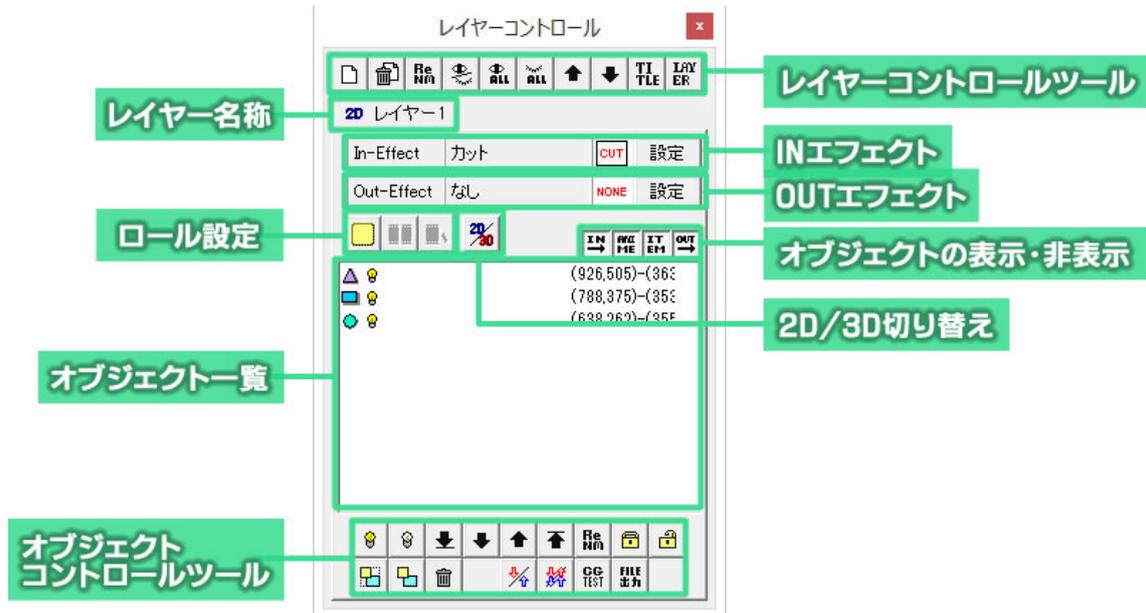
7.25. オブジェクトの重なり設定

オブジェクトが複数ある場合に、どのオブジェクトが上(前面)でどのオブジェクトが下(背面)かという重なり順番は、【レイヤーコントロール】ウィンドウで設定できます。オブジェクトリストの下にあるものほど、作画エリアでは背面に表示されます。下図の場合、三角形がオブジェクトリストの一番上にあるので、作画エリア上では最前面に表示されます。



レイヤーコントロールウィンドウで上にあるオブジェクトが作画エリア上では前面に表示されます。

【レイヤーコントロール】ウィンドウは下図のような構成です。



7.26. オブジェクト前面移動

オブジェクトを選択し【↑】ボタンをクリックすると、表示順序を前面に変更することができます。



7.27. オブジェクト背面移動

オブジェクトを選択し【↓】ボタンをクリックすると、表示順序を背面に変更することができます。



7.28. ロールの作成

スタッフロールや、人物・製品の紹介の時などに使われる横や縦にスクロールする長いテロップを作ること

ができます。

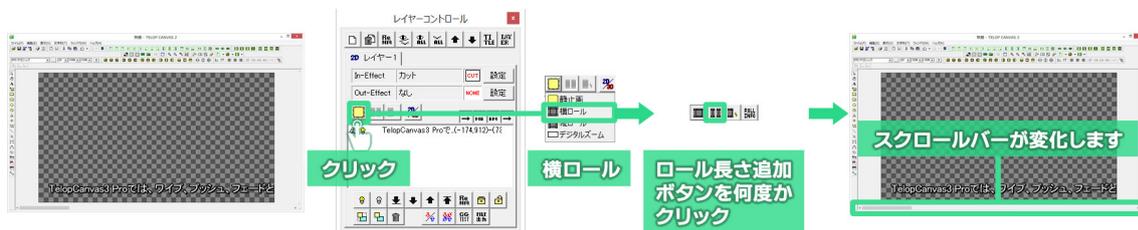
7.28.1. ロールタイプ変更

【レイヤーコントロール】ウィンドウにある【ロールタイプ変更】ボタンをクリックすることで、横ロールや縦ロール(クロール)などのテロップを作ることができます。



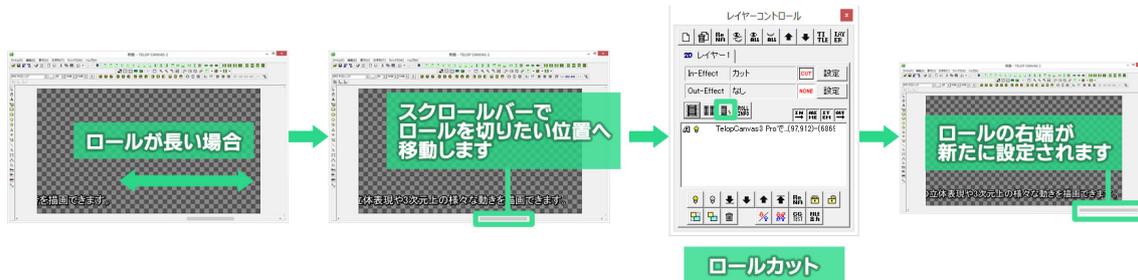
7.28.2. ロールの長さ追加

テロップを静止画以外のロールタイプに設定した状態で【ロール長さ追加】ボタンをクリックすると、キャンバスのサイズを追加することができます。クリックする度に長さを追加していきます。作画エリア上にスクロールバーが表示されますので、スクロールバーを使ってテロップを編集してください。



7.28.3. ロールカット

スクロールバーを操作してロールを終わらせたい位置を表示し、【ロールカット】ボタン  をクリックすると、画面に表示されている位置の右端でテロップを切り取ります。縦ロールの場合は、下端でテロップを切り取ります。



7.28.4. ロール設定

【ロール設定】ボタン  をクリックすると、【ロール設定】ウィンドウが表示されます。作成したロールテロップのタイム(尺/動作時間)や、先頭に黒味を入れてクリア画面からの再生を行うなどの細かい設定が行えます。



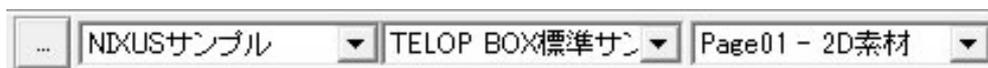
7.29. 番組への保存

作成したテロップを番組に保存します。

- ① テロップの保存には、ツールバーエリアにある【スケジュール】ツールを使用します。表示されていない場合は、メニューバーの中の【表示】メニューにある【ツールバー】サブメニューから【スケジュール】を選択し、表示してください。



それぞれのアイコンの意味は次のとおりです。



日付／番組／項目の選択:保存の際に使用する場所をプルダウンメニューで選択できます。



【番組の素材を開く】：ファイルを指定してテロップファイルを開きます。



【素材を選択保存】：現在編集しているテロップを、ファイルパスを指定して新規保存します。



【素材を上書き保存】：現在編集しているテロップを上書き保存します。



【素材に追加保存】：作成したテロップを素材集エリアに新規保存します。



【番組に追加保存】：作成したテロップをプレイリストエリアに新規保存します。



【番組に挿入保存】：作成したテロップをプレイリストエリアで選択されているテロップの次に挿入保存します。

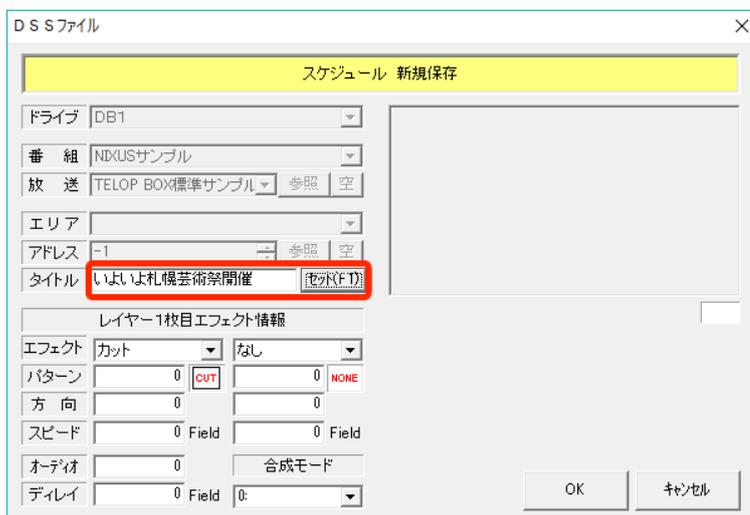


【素材に追加保存】ボタンをクリックすると、保存ダイアログが表示されます。

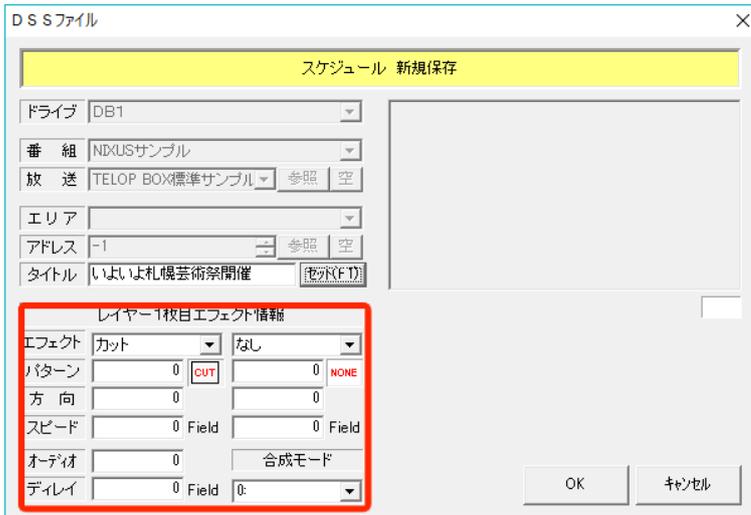
- ② アドレスを設定して、任意の【保存】ボタンをクリックします。



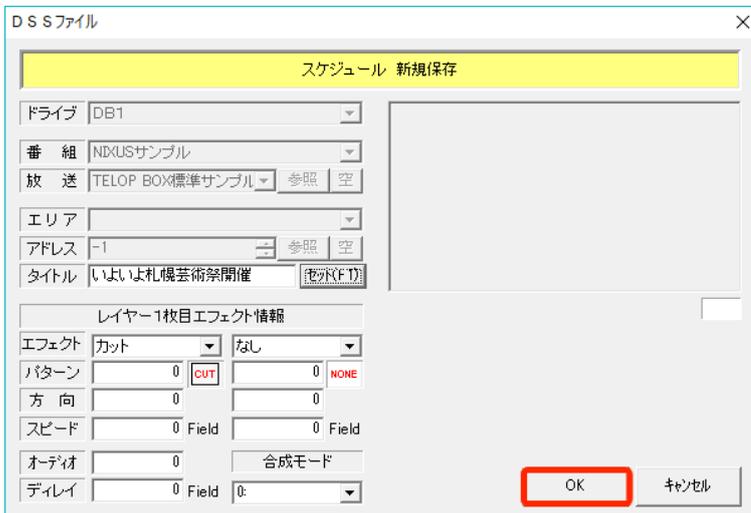
- ③ テロップのタイトルを入力します。【セット】ボタンを押下すると、選択されている文字列、もしくは一番背面に設定されている文字列をタイトルにセットします。



レイヤー1 枚目エフェクト情報の変更も行うことができます。



- ④ 【OK】ボタンで指定したアドレスへテロップを保存します。



7.30. テロップ作成ソフトの終了

テロップ作成ソフトを終了したいときは、【終了】ボタンをクリックしてください、

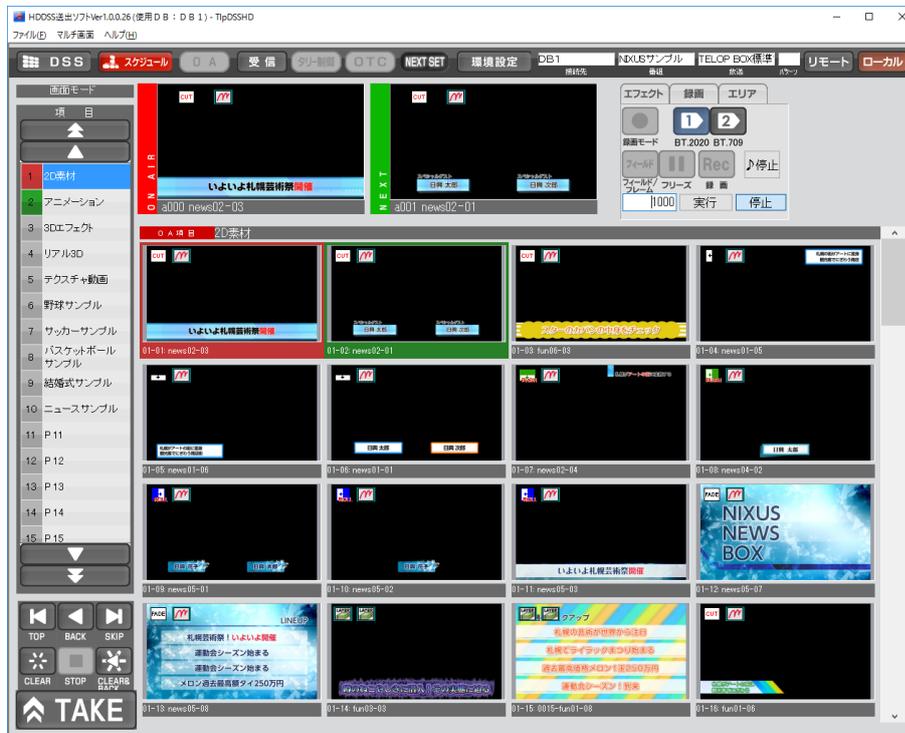


もしくは、メニューバーの【ファイル】メニューから【TipDraw の終了】を選択します。

8. 送出ソフト

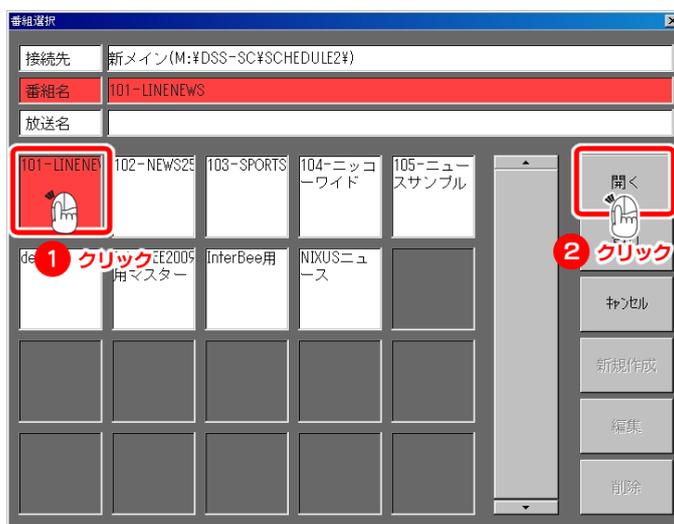
送出ソフトは、作成した番組を呼び出して、またはグローバルアドレスのアドレスを直接入力して、テロップの映像信号を出力します。

TELOP BOX メニューから【送出ソフト】をダブルクリックしてください。

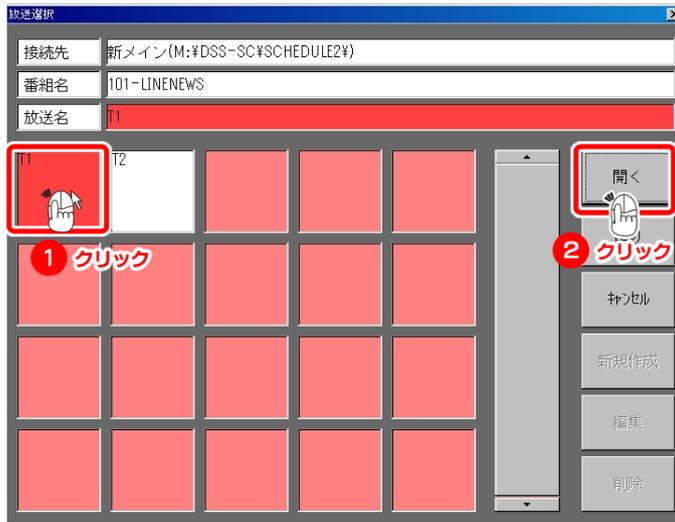


8.1. スケジュールを開く

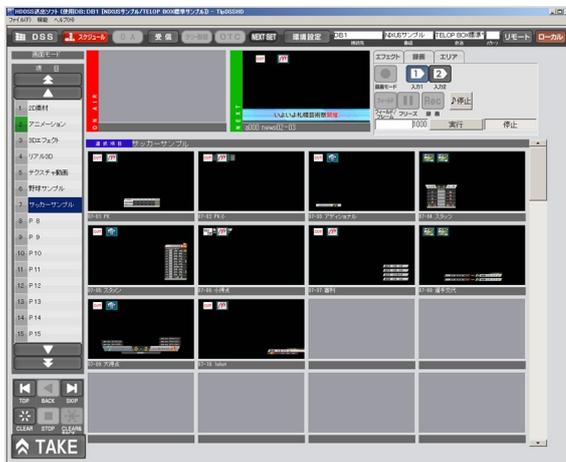
- 送出ソフトを起動すると、自動的にスケジュール選択画面が表示されます。すでに送出ソフトを起動している場合は【スケジュール】ボタンをクリックしてください。番組を選択する画面が表示されますので、開きたい番組を指定して【開く】ボタンをクリックします。



- 放送を選択する画面が表示されますので、開きたい放送を指定して【開く】ボタンをクリックします。



選択した放送が開かれます。



8.2. 送出ソフト画面構成

スケジュールを開いている時の画面構成は以下になります。

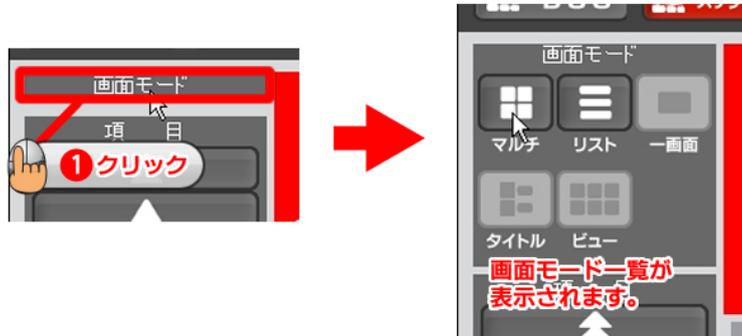


- ① オンエアプレビュー
現在オンエアとして出力されているテロップが表示されます。
 - ② ネクストプレビュー
次にオンエアされるテロップが表示されます。
 - ③ 項目リスト
番組の項目(コーナー)一覧です。
 - ④ オンエア項目内テロップ一覧
現在オンエアされているテロップの項目内のテロップ一覧を表示します。
 - ⑤ 送出ボタン
送出をコントロールするためのボタンです。
- i** ユーザー様の環境設定や、使用する端末により、ボタンの名称やボタンの表示・非表示などは異なります。

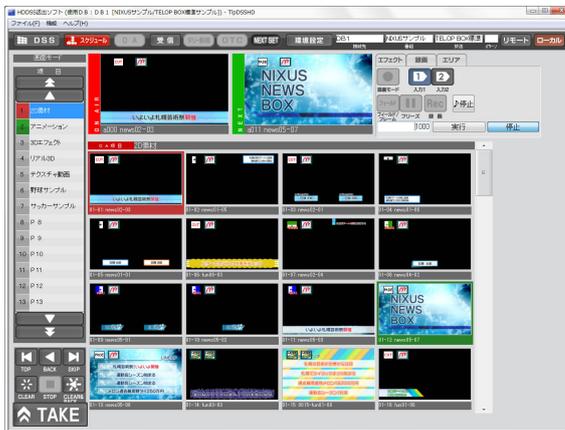
8.3. 表示の切り替え

項目内テロップの表示方法を切り替えることができます。用途に合わせてご利用ください。

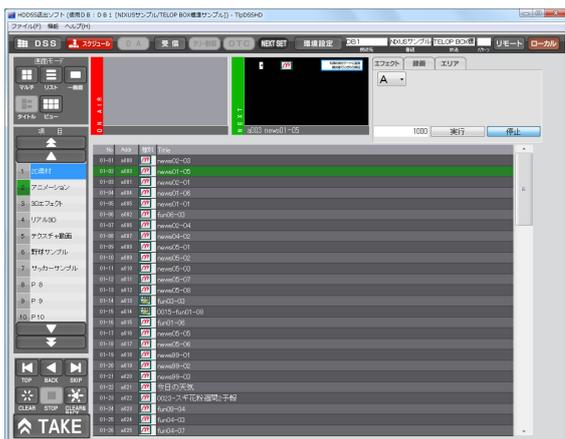
- ① 右上の【画面モード】をクリックすると、画面モード一覧が表示されます。



- ② 【マルチ表示】はテロップがサムネイル表示されるモードです。デフォルトでは、この表示方法が設定されています。



- ③ 【リスト表示】は下図のようにテロップの情報がリストとして表示されるモードです。



8.4. 送出

送出したいテロップをクリックして選択します。選択したテロップがエフェクトのない静止画の場合は【TAKE】ボタンをクリックすると送出され、次のテロップがネクストテロップにセットされます。

エフェクトが設定されているテロップの場合は、オンエアテロップには何も表示されず(スタンバイ状態)、再度【TAKE】ボタンをクリックすることで、エフェクトがスタートします。

【TAKE】ボタンを順次クリックしていくと、項目内のテロップを左から右に表示されている順にオンエアしていきます。【スペース】キーを押すことでも送出が行えます。

8.5. 送出ボタンの説明

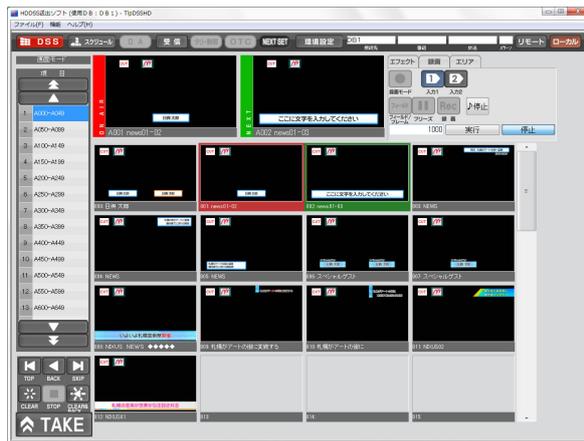


- ① TOP ボタン
番組の一番先頭のテロップに戻ります。
- ② BACK ボタン
1 つ前のアドレスのテロップを表示します。
- ③ SKIP ボタン
次のアドレスのテロップをネクストに表示します。
- ④ CLEAR ボタン
オンエア中のテロップをクリア。オンエア映像を黒(透明)にします。
- ⑤ STOP ボタン
アニメーションやエフェクトなどの動きのあるテロップの動作を停止します。
- ⑥ CLEAR&BACK ボタン
オンエア中のテロップをクリア。オンエア映像を黒(透明)にし、1 つ前のアドレスのテロップを表示します。
- ⑦ TAKE ボタン
ネクストテロップをオンエアに切り替えます。

8.6. グローバルアドレスを呼び出して送出

キーボードからダイレクトにアドレスを入力しグローバルアドレスのテロップを送出することができます。
キーボードから、A～Z キーを入力すると、ネクストプレビューのエリアアドレスが変更されます。
次に、キーボードから数値 000～099 までを入力すると数値アドレスが変更されます。

【Enter】キーを押すことで、ネクストプレビューに指定アドレステロップが表示されますので、【TAKE】ボタンを押す、または【スペース】キーを押すことで送出されます。



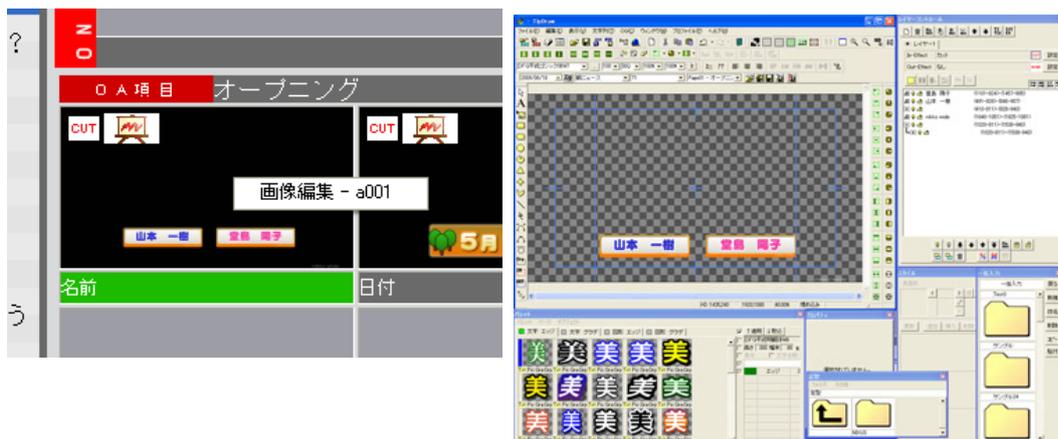
8.7. テロップ編集

送出ソフトから、テロップ作成ソフトを起動し、簡単な文字修正などを即座に行うことができます。

編集したいテロップ画像の上で、右クリックし、ショートカットメニューを表示します。

【画像編集】をクリックすると、テロップ作成ソフトが起動され、作画編集が行えます。

編集後は上書き保存してください。



8.8. 送出ソフトの終了

送出ソフトを終了したいときは、送出ソフトウィンドウ右上の【×】ボタンをクリックしてください。もしくは、メニューバーの【ファイル】メニューから【アプリケーションの終了】を選択します。



9. 送出ソフトのアイコンについて

送出ソフトでは、テロップがどのような種類なのか、どのようなエフェクトが設定されているのかをサムネイル上に表示しています。アイコンには、以下のような種類があります。

9.1. テロップの種類アイコン

				
静止画	アニメーション	長尺ロール	レイヤー	リアル 3D

9.2. テロップのエフェクトアイコン

			
カット	フェード	カスタムスライド	
			
ワイプ右	ワイプ左	ワイプ下	ワイプ上
			
ロール右	ロール左	ロール下	ロール上
			
プッシュ右	プッシュ左	プッシュ下	プッシュ上

10. 改訂履歴

版数	作成日	改訂内容
1.0 版	2016/07	初版を作成
2.0 版	2019/08	ノート PC 対応により改定

NIXUS
passion for innovation

日興通信株式会社
(C)2019,NIXUS Nikko Telecommunications Co., Ltd.

NIXUS は日興通信株式会社の登録商標です。