



日興通信株式会社 2.0版(2019/08)



ファーストステップガイド



### 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	
3.1. ファイル構成	
4. テロップがオンエアされるまで	
4.1. テロップ作成ソフト	
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	
5.1. メインメニュー	
6. スケジュール登録ソフト	
6.1. 番組(スケジュールデータ)の開き方と新規作成	
6.1.1. 既存の番組/放送を開く	
6.1.2. 新規で番組/放送を作成する	
6.2. スケジュール登録ソフトメイン画面構成	
6.3. 項目の作成・編集方法	
6.4. テロップの作成方法	
6.5. プレイリストの編集	
6.5.1. 素材集からプレイリストへのテロップの追加	
6.5.2. 並び替え	
6.5.3. カット/コピー/ペースト/削除	
6.6. 画像ファイルの読み込み	
6.7. テロップのプレビュー	

(C)2019,Nikko Telecommunications Co.,Ltd.



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	
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. プロパティウィンドウから設定	
6.9.2. ショートカットから設定	
6.9.3. テロップの書き出し	
6.10. スケジュール登録ソフトの終了	33
7. テロップ作成	
7.1. テロップ作成ソフト画面構成	
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	
7.2.2. メニューバー	
7.2.3. ツールバー	
7.2.4. 作画エリア	
7.2.5. レイヤーコントロールウィンドウ	
7.2.6. パレットウィンドウ	
7.2.7. プロパティウィンドウ	
7.2.8. スタイルウィンドウ	
7.2.9. 一括入力ウィンドウ	40
7.2.10. 定型ウィンドウ	41
7.2.11. カラーパレットウィンドウ	41
7.2.12. オブジェクトパレットウィンドウ	42
7.2.13. オブジェクト座標(ポジション)ウィンドウ	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	

(C)2019,Nikko Telecommunications Co.,Ltd.



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	
7.16.3. 起動時情報の変更	
7.17. オブジェクトの装飾設定機能	
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	
7.20. グラデーション設定とキー設定	
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	
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	
7.23.7. 上合わせ、センター(上下)合わせ、下合わせ	
7.23.8. 幅揃え、高さ揃え、サイズ揃え	
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. 縱上均等配置、縱中均等配置、縱下均等配置	
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	
7.27. オブジェクト背面移動	
7.28. ロールの作成	
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

(C)2019,Nikko Telecommunications Co.,Ltd.



7.30. テロップ作成ソフトの終了	73
8. 送出ソフト	
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	
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	

# 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、テクスチャ動画、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、

OTELOP BOX ではどんなテロップが放送できるのか

OTELOP 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。

① 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。

① 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。

① 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。

(1)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。



O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。

〇番組

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。

〇放送

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。

O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 ではユーザ様に応じて、様々な方法でテロップの作成、並び替え、送出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

😹 ארטאבב-	– 🗆 X
タイトル テロップ作成	TELOP BOX for HDMI
放送	
送出ソフト	♪ テロップ作成
スケジュール登録	画像登録
メンテナ	ンス ―――
コンピュータ名変更処理	
	-
<u>し</u> 聞 <	<u>し</u> 終了

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 X1 X Z =-	- 🗆 X
タイトル テロップ作成	TELOP BOX for HDMI
放送—	
送出ソフト	テロップ作成
スケジュール登録 ダブルクリック ンテナンス	画像登録 <
🗾 コンピュータ名変更処理	
開 <	也終了



 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。

プレイリスト選択				×
• DB1	M:¥DSS-SC¥SCHEDULE1¥			ОК
DB2	名前	種類	更新日時	キャンセル
		番組フォルダ	2014/07/22 13:49	
	1	ダブルクリッ	ゥ	新規作成 修正
				mi PA 別名コピー
データベース	4	番組リスト		

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。

プレイリスト選択				×
	M:¥DSS-SC¥SCHEDULE	E1¥NIXUSサンプル¥		ОК
	名前	種類	更新日時	キャンセル
DB3	TELOP BOX	マブル 放送フォルダ	2014/07/30 16:17	
⊞∰ 0SB	(H	オダブルクリ	2	新規作成
		) > > ~ > > > > > > > > > > > > > > > >		修正
				削除
				別名コピー
データベース		放送リスト		





#### 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

 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。

新規作成

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。

¥組名(N): [	ワイドショ	-	辛害材						2
エリアショ	ートカット運	L/L/III 朝沢	3 24 10					-	יעינוק
A	в	С	D	E	F	G	н	I	J
к	L	м	N	0	P	Q	R	s	Т
U	V	W	X	Y	Z			選択	角郓余
HD⇔SD <u>変</u> SD⇒HD(\$	換モード <sup>3):</sup> サイド	パネル(中	) •	HD⇒SD(ł	네): (サ <i>ィ</i> ド	ታ ንጉ	•	OTC連 先頭	動項目数 ~ 100

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。

3 前	種 類	更新日時
<b>INIXUSサンブル</b>	番組フォルダ	2014/07/30 16:26
	番組フォルダ	2014/07/30 16:26
- TAL		-

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。

# 新規作成

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。

1	放送名を入力	
放送名(N)	月曜日	
		クリック

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。

プレイリスト選択				×
	M¥DSS-SC¥SCHEDUL	E1¥ワイドショー¥		ОК
■ □ NIXUSサンブル     □ ○ ワイドショー	名前	種類	更新日時	キャンセル
DB2		放送フォルダ	2014/07/30 16:27	
DB3			-	新規作成
		יעפערפי	ック	修正
				ĂU BR
				MELC



# 6.2. スケジュール登録ソフトメイン画面構成

🛃 スケジュール登録 5.2.1.8	11 - [D 8 1 / NIXUSサンプル / TELOP BOX標園サンプル]
🙀 ファイル(F) 編集(E)	表示(V) データ(D) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)
😚 🔳 🗖 🗖 🖆	
1 2D素材	DI OT a000 scee 02 🕶 a003 scee 08 COT a001 scee 04 🛥 a004 scee 05 🗣 a005 scee 06 COT a002 scee 07 🚃 a006 scee 08 🜉 a007 scee 08 🜉 a008 sce
2 アニメーション	
3 3Dエフェクト	
🐴 リアル3D	
🛐 テクスチャ動画	exec(12-03 peec(1-05 peec(
6 野球サンブル	
フリッカーサンブル	
8 P 8	NIXUS KARANAKA KARANAKA
9 P 9	
10 P10	
11 P11	
12 P12	
13 P13	
14 P14	
15 P15	
16 P16	evvs99-01 nevvs99-02 nevvs99-03 今日の天気 0023-元半在約 fm09-04 fm09-03 fm09-04 fm04-03 fm04-03 fm04-07 fm01-03
<b>B</b>	28 CUT a027 KORE 29 CUT a028 KORE 30 CUT a029 NORE 31 CUT a030 NORE 32 CUT a031 NORE 33 KORE 33 KORE 33 KORE 34
18 -	
19 F 7 9	
20 P 2 0	
21 P 2 1	un08-03 news99-04 news99-06 news99-01 news01-03
22 P 2 2	
23 P 2 3	
24 P 2 4	01 cm a083 som
25 P 2 5	
26 P 2 6	
27 P 2 7	
28 P 2 8	
29 P 2 9	
30 P 3 0	
31 P 3 1	
32 P 3 2	
33 P 3 3	
34 P 3 4	
	0004

#### 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

NIXUS

passion for innovation

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、 は【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。



# passion for innovation

# 6.4. テロップの作成方法

項目を作成したら、次に実際に送出するテロップを作成します。

 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。



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。



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。



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。

 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。

💣 🔳 🗖 🗖 👘	1 3 V B	s												
1 2D素材 ^	01 CUT	a000 NO	NE 02 CUT	a001 NO	SE 03 CUT	a002	cose 4		1					
2 アニメーション									1					
3 3Dエフェクト														
👍 リアル3D														
5 テクスチャ動画	1414	,세금세약 <mark>분에</mark>	ILA RU	UR 35	20-00	raeseorare								
6 野球サンブル	news02-03		news02-01		fun06-03									
🦻 サッカーサンブル														
🔒 バスケットボールサ														
🧿 結婚式サンブル														
10 ニュースサンブル														
<u>11</u> P11														
12 P12														
13 P13									10.00					_
14 P14	01 +	a003 👐	📧 02 💼	a004 👐	<b>se</b> 03 +	a005	ICNE 04 POCH	a006 NC#	E 05 📩	a007	NONE	06	a008	NONE
15 P15		BIETCHISE	1					10/7-0-000/00110						
16 P16														
17 P17														
18 P18			MARTY- LOGIERS BARROUTS HEIR		CRI AM	(3A.7%)				19 48		0.0 (24.4)	00.00	
19 P19	news01-05		news01-06		news01-01		news02-0	4	news04	-02		news05-01		
20 P 2 0	09 FACE	a011 👐	E 10 FADE	a012 👐	se 11 Lay Ex	a013	ONE 12 LAY	a014 ×ce	E 13 CUT	a015	NONE	14 CUT	a016	NONE
21 P 2 1	NIVUS		1000	LINES	2		0.800-22	232	4				A.B. ( 844	
GR DOO	NIXU3		K.MEZH	IN LOSO SIDE			6.80							

#### 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





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。

① 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)



ファーストステップガイド



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。



- 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。
- 2019.08



- 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。
- ・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。

合 🔳 🗖 🗖 🧖	1 3 🦊 😽					
1 2D素材 ^	01 FADE a011 NONE	02 CUT a001 NON	E 03 CUT a002 NONE	04 CUT a000 NG	NE 05 + a003 NONE	06
2 アニメーション	CALL COMPANY				KADADI/?-I-CER BURICEP-SAD	
<u>3</u> 3Dエフェクト	NIXUS					
🚺 リアル3D	ROX					
互 テクスチャ動画	BOX	右クリック	20-0070000001290 -	いよいよ礼機芸術研究情		
6 野球サンブル	news05-07	新規作團(N)	fun06-03	news02-03	news01-05	
サッカーサンブル		新規挿入(I)				
バスケットボールサ		連発コッイル出力				
9 結婚式サンブル		連番 ノバイル 山ノ」 エフェクトプレビュー				
10 ニュースサンブル						
11 P11		切り取り(T)				
12 P12		JF-(C)				
13 P13		門I际(D)				
14 P14	01 + a004 NC	プロパティ(R)	E 03 POGN AU06 NONE	04 a007 NC	NE 05 ROLL A008 NONE	06 a009 NONE 07
15 P15		表示(V) >	✓ サムネイル(H)			
16 P16			一覧(L)			
17 P17		08.44	画像タイプ >		contribute contribute	and the
18 P18	news01=06	nawe01=01	画像サイズ	極小	nows05=01	nemo()5=02
19 P19	00 L8X - 010	10 [8]	✓ 右端で折り返す(W)	✓ 小	12 000 01	14 avr - 010 war 15
20 P 2 0	US CER AUTS NORE	10 <u>"''ÉR</u> 8014 NOI		ф <b>м</b>		14 COT AUTO NONE IC
21 P 2 1		940259757 RR02K#2506310		*		
22 P 2 2		私務でライタックまつり込まる		特大		
23 P 2 3	AND AND AND ADDRESS OF	BEBRUH XOV1225850	State-sector		Constant 2	ETBERGERS 3 March 5 3 March 20 March

# 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。



ファーストステップガイド



素材のプロパティ						×
アドレス	a011				更新日時	2016/06/24 17:22:38
タイトル	news05-07		65-6	Sec. 1986		
_			1	Phil Albert 1 al an		Cast
エフェクト	フェード 〜	ワイブ・				
パターン	PADE 000 ~	001				
オブション	0:スーパー用 ~	0.通常 、	· · · · · · ·	INVOD		
スピード (Field)	40	40		NIENA/C		1
タイマー	· 通常送出 ~	· 通常送出 ·		INEVVS		
時 間 (1/100秒	) <sup>0</sup>	•		DOV	30 5 3	
オーディオ	000:音声なし ~	1		DUA		Sec. 10
デルイ (Field)	0	]			Contraction of the	CARDING AND
合成モード	0なし ~		No.	A TA HA	1 ×	
			座標移動	х 0 ч 0	<u>ا</u>	禹 性 □読み取り専用
					ок	キャンセル

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別と、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。

0 FADE a011	- 02 <mark>OUT</mark> -0	01	NONE 03 CUT	INエフェクト OUTエン	たクト
「ちクリック	<b>ク</b> <sup>カット</sup> ワイプ	>	→	I FADE a011	Ð
NEWS	ロール	>	←	and the second	
BOX	プッシュ	>	Ļ	NIXUS	
news05=07	フェード	>	î	NEWS	1
	2 D D V E	>	←↑	BOX	1
	N O N E	Ī			-
	速度	>		news05-07	

#### 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はなく、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。

ファイル(F)	編集(E)	表示(V)	データ(D)
開く(	0)		Ctrl+O
閉じる	5(C)		
プレイ	リスト編集		F1
項目	編集		F2
保存			F12
キャン	セル		ESC
DSS)	ヘンテナンスま	起動	
素材	のバックアッ	プ	
終了	(X)		

【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。

素材のパックアップ ×
パックアップ対象 DB1 / NIXUSサンプル / TELOP E ガンプル
保存先 C #NDXUS¥ ※ 新規フォルダを作成する場合nec フォルダ名を直接入力してください
保存方法 ●単一階層 保存先の直下に全ての素が ・ でします ・ ・ のフォルダ階層 保存先に「番組-放送-項目」のフォルダ階層を作り、分類して保存します
バックアップ範囲 ◎ 選! ④ 目 ○ プレイヤッスト全体 ・ 出力ファイル名 ● 並び順 ⑤ し名 ○ 素材アドレス+タイトル名 ● DSOもの味存する
出力形式 ・ Ta ・ ル OJPEGファイル OTFFファイル OK キャンセル

- 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。



① 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。

									_	_
😹 スケジュール登録 5.2.0.68 - [D	🗃 スケジュール登録 5.2.0.68 - [D B 1 / NIXUSサンブル / TELOP BOX標準サンブル]									<
🔐 ファイル(F) 福集(E) 表示(V	/) データ(D) ウインドウ(W)	۸J	レプ(H)						- 0	R
🙆 🔳 🗖 🗖 🗂	) 🕴 😽									
<ol> <li>2D素材 ^</li> </ol>	01 CUT a000	NONE	02 cur a001	NONE	03 CUT a002	NONE	84 🔸	a003 NO		^
2 アニメーション								BIRDON SHE	1	
30エフェクト										
🧃 リアル3D										
う テクスチャ動画			UR 516		- 76-68/06/00/m	0				_
6 野球サンブル	news02-03		news02-01		fun06=03		news01-05			
サッカーサンブル	05 💶 a104	NONE	06 💶 a005	NONE	07 a006	NONE	08	a007 NO	e	
8 バスケットボールサ					50/7-14					
9 結婚式サンブル										
10 ニュースサンブル										
11 P11	ARTINE DE BE		CR38 0826					19 18		
12 P 1 2	news01-06		news01-01	1	news02-04	1	news04-02			
13 P13	09 🔛 a008	NONE	10 🔙 2009	NONE	11 🔜 a010	NONE	12 9408	a011 +0	•	~
14 P14	01 CUT a024	NONE	02 CUT a025	NONE	03 CUT a026	NONE	04 CUT	a027 #00		^
15 P15			BREDERBREDER							
16 P16			8653.65 A.9	18						
17 P1/			54576 89-7866	28 81						
10 P 18	600000000000000000000000000000000000000	2	A106 A	201	5.8038488453833	5	R.R.O.A.	I MAC NORM		
13 P 19	fun04-03		fun04-07		fun01-03		fun08-03			
20 P20	05 cur a028	NONE	06 cur a029	NONE						
P21			ABOUND IN THE							
22 P22										
23 P 2 3	ADDA.									
· · · · · ·	Education Contract								4000	Ψ.
									A000	- 10

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。

Ctrl+O
F1
F2
F12
ESC

ファーストステップガイド



# 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。ユーザ様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。

ウイ	ンドウ(W)	_	
	1280x1024		
	1024X768		
	1280X80	クリック	
	1920X1200	and the second	
	1680×1050		
	設定6		
	設定7		
	設定8		
	セーブ	•	
	初期位置	•	

# 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(E) 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。



ファーストステップガイド



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

レイヤーコントロール ×
20 レイヤー1
In-Effect 力ット CUT 設定
Out-Effect なし NONE 設定
▲ ● いよいよ札幌芸術祭…(487,923)-(945
🔏 💡 newstitle (1508,986)-(38
③ ③ タイトルマット (-176,874)-(22
8         €         €         €         T         Im         T         Im         T           Im         Im         M         M         M         M         M         M

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と、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. プロパティウィンドウ

共通 文字列	」文字 フィッティング
ノオノト治  ♥:	表示 「 プロポ
TT-UD新ゴ DB	
サイズ 100 ÷ p>	< □ 斜体
横幅 100 🛨 %	縦幅 100 ÷ %
スペース横幅率	° <b>-</b> %
X)至1票加算   Y座標加算	° → p×
重ね合わせ(	0:上重ね 👤
文字角度	0 ÷ 度

選択したオブジェクトの情報を表示するウィンドウです。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. スタイルウィンドウ



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】ウィンドウはオブジェクトのスタイル情報を表示し、編集するためのウィンドウです。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. 一括入力ウィンドウ

一括入力	×
ニュース定型	戻る
000 news05-07 008	選択 登録
NIXUS NEWS	全 登録
BOX	Next
001 news01-01 009	Back
HD	保存
	上書
DR AM DR 36	挿入
002 news05-08 010	削除
HD	1
1.11日日日 1.11日日日 - 1.11日日 2月日日 - スン授手会	Ļ
道動会シーズン地する メコン副左回発展 9-1250万円	⊐t°
003 news02-03 011	貼付
HD	分割
	Jump
いよいよれ構築構築制	出力

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

定型×
フォルダ その他
01_==-ス
news01-01
news01-02 news01-03
news01-06 news02-01
news02-02 news02-03
news02-04 news02-05
<u>2000-</u> news02-06 news03-01 ▼

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。



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。





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。



チェックを入れ、

**ペラメータを変更** 

# 7.6. 扇形の描き方

ツールバーから【扇形】のアイコン ひをクリックし、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 点を回転することができます。





## 7.8. 多角形の描き方

ツールバーから多角形な産選択し、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 く、ベジェ曲線 い、スプライン曲線 などを描画するには、【オブジェクト】ツールバーの中のそれ そ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



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. ベジェ曲線

ベジェ曲線は、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。



#### 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になるように設定してくれます。



## 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 とをクリックします。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



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 とをクリックすると、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。



①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 A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。

プロパティ	
共通 文字列 3	文字 フィッティング
フォント名 🔽 表示	
サイズ 100 🛨 px	斜体
横幅 100 🕂 % 新	従幅 100 ÷ %
文字間	0÷px
スペース横幅率	0÷%
X座標加算	0 🕂 px
Y座標加算	0 🛨 px
重ね合わせ 0:上	:重ね 💌
文字角度	0 <u>→</u> 度

## 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。

パレット			×
パレット ページ 一時取込 一時適用(部分) 一時適用(全部)			
□ 文字 □ 図形 □ 追加	☑ 1道	明 (王取达)	
			<b>%</b> 注般
Txt Pic GraGrp 1 t Pic GraGrp Txt Pic GraGrp Txt Pic GraGrp Txt Pic GraGrp Txt Pic GraGrp		SDシャドウ	5
		SDシャドウ	20
パレットにオブジェクト情報が記録されます		エッジ	2
Txt  Pic Gra@rp.Txt  Pic Gra@rp.Txt  Pic Gra@rp.Txt  Pic Gra@rp.Txt  Pic Gra@rp.Txt  Pic Gra@rp.			

### 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。



# 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。

(1) HDMI での出力では、キー(透明度)がご利用いただけません。







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。

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。

(1) 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。

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。

色詳細設定ダイアログ	×	
色・キー別設定では 色	kt-	
それぞれか別々のクラス	デーションを	
+ 法なます		
145923		
Δ		
● 色·キー共通 <=> ○ 色(色·キー別) ○ キー(色·キー別)		
中心点 + 指定点設定		6 -
X座標 50 ÷ % K ◀ 2/1 ▶ N 挿 削 追 滅 逆順 艃		
Y座標 50 ÷ % 赤 ····· / 255÷ ↔ 3		このぜんいたんしいたち
禄 ] 255		このホタンをシリックで
	and the set	
	< 1/5 >	
	読込	
通用 OK キャンクル	保存 クリア	

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。

④ 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。

**4**− −−−− J 100



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。



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

タイリング可能な TGA ファイルのライブラリが収められています。

@ 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。







① 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。



・
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。



ファーストステップガイド





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 の位置は変えず、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えず、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 りの順番は、【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 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 たクリックすると、【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。

加作環境	1000	-	lo. +# -=		
111	1920	万回	10:横口ール	-	OK
高さ	1080	モード	1:クリア画面	から ▼	キャンセル
ステップ 🗌	40 ÷ 1/10 px	品質	1:高品質設定	È 💽	
314	8 秒 8.00	開始	1:Effect終了	後 🔻	
ディレイ	0 Field	セット	スタート	停止	一時停止
現在状態	0				
変更	0	+ 1	- 1	* 2	/ 2

### 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。

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。

```
.... NIXUSサンプル 💌 TELOP BOX標準サンマ Page01 - 2D素材 💌
```

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。







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。

) S S 7711 >
スケジュール 新規保存
ドライブ DB1
<ul> <li>番組 NIXUSサンブル ▼</li> <li>放送 TELOP BOX標準サンブル▼ 参照 空</li> </ul>
エリア アドレス -1
エノエンド /Jッド ▼ /J3U ▼ パターン 0 [CUT 0 NONE 方向 0 0 0
スピード     0     Field       オーディオ     0     合成モード
ディレイ 0 Field 0:   OK キャンセル

2




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。

D S S ファイル		×
スケジュール 新規保存		
ドライブ DB1		
番組     NIXUSサンブル       放送     TELOP BOX標準サンブル		
エリア ▼ アドレス -1 → 参照 空 タイトリ、(1)日1)日4 健芸な登開健 (あつびて)1		
L/±// /フット ▼ /なし ▼ パターン 0 cur 0 моме 方向 0 0		
オーディオ 0 音版モード ディレイ 0 Field 0: ・	ОК	キャンセル

④ 【OK】ボタンで指定したアドレスヘテロップを保存します。

スケジュール 新規保存	
КЭ́1	
番 組 NIXUSサンプル 👤	
放 送 TELOP BOX標準サンプル <u>▼</u> 参照 空	
エリア	
アドレス -1 参照 空	
タイトル いよいよ札幌芸術祭開催 (12万万円10)	
レイヤー1枚目エフェクト情報	
ディレイ 0 Field 0: ▼	OK キャンセル

## 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。

for HDMI

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

① 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。

番組選択	×
接続先 新メイン(M:¥DSS-SC¥SCHEDULE2¥)	
番組名 101-LINENEWS	
放送名	
101-LINENE 102-NEWS25 103-SPORTS 104-ニッコ 105-ニュー ーワイド スサンブル	
de 1 クリックE2005 InterBee用 NIXUSニュ 用マスター ース	<b>クリック</b> キャンセル
	新規作成
	編集
	削除

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。 2







選択した放送が開かれます。

7+(80) 機能 /4/200						
🖿 DSS 🔜	<b>8793-1/</b> ( ) A ) 👳 😭 ( 39	HE OTC NETSET ERM	IRE DB1	ND(LSサンプ 803	TELOP BOXERS*	リモート ローカル
さのモード  秋日  ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・		Cuercuston altito newsite=103		17127h III 11 12 12 12 12 12 12 12 12 12	エリア 22 1 入功2 Rec )停止 10 実行	停止
	<u>温武県目 </u> ワッカーワンフル		-			<u> </u>
4 97//30	ov1 ///	curie //	CO			
5 テクスチャ酸素						
6 野球ワンブル						
7 サッカーサングル	and the second s				and the second	
8 P 8	02+62 FK	17-12-16小	37-33.79子4少34大方/		17-94 7,9479	
9 P 9	ort (1)	The second se	our MP			
10 P10 11 P11						
	ロージャ アリカトノ	(h-18:小神燕	17-37: 81月		17-11: 選手交代	
13 P13	ovn 👔	cur //				
14 P 14						
15 P 15						
	12-08 大連&	(7-1). 1phot				
<b>☆</b> TAKE						_

ファーストステップガイド



## 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。

■ HDDSS送出ソフト (使用 D B: D B 1 [NDXUSサンブル/TELOP BOX編集サンブル]) - TipOSSHD □					
	/ /ジュール 0 A 要信	AU-SHIE OTC NEXT SET	围接投定 DB1	ND/USサンブル TELOP BOX標準	
			接纳先		
項目	CUT M		WHIC		
<b>*</b>			EW O	<b>夏夏モード</b> 入力1 入力2	
		BC		7←卅 II Rec ♪停止	
1 20業材	▼ いよいよ札幌芸術制			フィールド/フリーズ 録画	
	a000 nowe02-03	s011 nowe	05-07		停止
3 3DE 7±9F	UAH B ZUSKM				
4 97703D	out /m	Kenterserige     Kenterserige	our M	· //	
5 デリステキ動画				-	
6 \$15° 3	いよいよ礼権芸術発展権		0.03.03 0.0.7.0 0.03.03	NBVPONLER BORTLEVORER	
7 7% 271	1-01: news02-03	01-02 news01-05	01-03 news02-01	01-04: news01-08	
8 P 8	• [77]			airea //	
9 P 9					
10 P10	10R.2.0 10R.020	- 20-0002000320000 -		11 A 40	
11 P11	1-05: news01-01	01-05: fun05-08	4 04502-04	01-08 news04-02	
12 P12	🔝 (m)	<b></b> [77	<b>1</b>		
13 19 13				NEWS	
	antis's antis's	andida.	いたいよれ韓国病無関係	BOX	
	1-08 news05-01	01-10 news05-02	01-11: news05-03	01-12 news05-07	
	PALE M LINEUP		1日本の日本の世界から注目	CUT M	
TOP BACK SKIP	通知のシーズン的まる		化用てらイラックまつりたまる		
	#1010-2503円 メロン通告報京都94250万円		単位の日本の10122202円 単位の一切り目来	0.038-4-4.05 (000/08/209	
A TAVE	1-18: news05-08	01-14: fun03-03	01-15:0015-fun01-08	01-16: 5un01-06	J
TAKE					

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。

① ユーザ様の環境設定や、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。

🚪 HDDSS送出ソフト (使用D B	: D 8 1 (NIXUSサンプル/TELOP BOX標題サンプル)) - TipDSSHD	- 0 - X
ファイル(F) 稿紙 ヘルプ(H)		
🖿 DSS 🔜 70	23-10 (0 A) 交信 (20-50) (0 TC) NET (11月1日日) 251 (20157)-771/ TELOP BOXE (リモー 805 (14) (14) (15) (15) (15) (15) (15) (15) (15) (15	
	t m terrinati (1732) (88) (13)7 ▲ •	
94166 Ka-		
-11 E	o	alt
	No Add Bitt Trie	<u>_</u>
	01-01 all0 m pwws02-03	
210614		
2 アニメーション		
2 207 7×74		
a successful		
4 J7#30		
5 アクスチャ動画	01-01 all7 // revenue-12-	
	91-92 at 83 00 research-01	
6 野球サンブル	01-10 eff9 77 meet 5-02	
7 サッカーサンブル	01-11 eff0 07 peee05-03	
	01-12 eH11 07 percentG-07	
8 P 8	01-12 a412 000 reweet05-08	
8 P 9	01-14 at13 🔐 fun03-03	
	01-16 #014 🚾 0015-fun01-08	
10 P10	01-16 al15 🚾 fu-01-06	
	01-17 el18 🚾 reve05-05	
	01-18 el 17 📶 nevec05-06	
	01-19 af 18 🥂 rwwaß9+01	
	01-20 #133 minue99-02	
TOP BACK SKIP	01-21 el03 🥂 nexe99-03	
	01-22 el21 <u>M</u> 今日の天気	
	01-28 8/82 0023-スギ花粉週間2子報	
CLEAR STOP CLEARS	01-24 6/23 🥂 fun03-04	
A TAVE	01-25 M34 M_ fur04=03	
A TAKE	01-28 e635 🥂 fux04-07	w.

## 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 CREAR&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



## 9.2. テロップのエフェクトアイコン

СИТ	MDE	SLI DE	
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
ROLL	RGUL	ROL	
ロール右	ロール左	ロール下	ロール上
PUISH		POEN	PUSA
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







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。