

TELOP BOX

for HDMI

作画ソフトマニュアル 2D テロップ作成

NIXUS
passion for innovation

日興通信株式会社
2.0 版(2019/08)

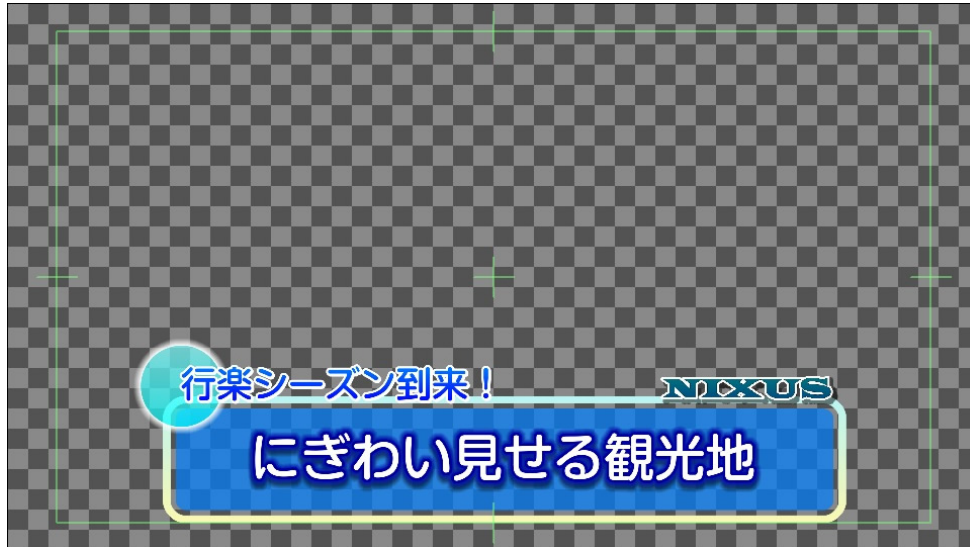
目 次

1. テロップを作成しましょう.....	4
1.1. 図形を描く.....	4
1.2. オブジェクトに色をつける.....	5
1.2.1. 色の設定.....	5
1.2.2. キーの設定.....	6
1.2.3. エッジ・シャドウの設定.....	6
1.2.4. グラデーションの設定.....	7
1.3. 文字の入力.....	10
1.4. 静止画の配置.....	13
1.5. ルミナンス処理.....	14
1.6. 静止画の効果.....	14
1.7. オブジェクトの配置.....	15
2. ロールテロップを作成しましょう.....	17
2.1. ロールテロップへの変換.....	17
2.2. ロール長さ追加.....	18
2.3. 文字の入力.....	18
2.4. 静止画の配置.....	18
2.5. ロールカット.....	19
2.6. ロール設定.....	20
2.7. 動きのプレビュー.....	21
3. エリアスライドテロップを作成しましょう.....	22
3.1. IN スライドを描く.....	23
3.2. スライドエリアの設定.....	23
3.3. エリアスライドの複製.....	24
3.4. OUT スライドの設定.....	25
3.5. 動きのプレビュー.....	25
4. レイヤー付きテロップを作成しましょう.....	26
4.1. レイヤー1 の設定.....	27
4.2. 新規レイヤー作成.....	27
4.3. エフェクトの設定.....	28
4.4. レイヤー3 の設定.....	29
4.5. レイヤーステップ設定.....	31
4.5.1. レイヤー挿入.....	32
4.5.2. レイヤー合成.....	33

4.5.3. 送出タイミング設定.....	34
4.5.4. OUT エフェクト設定.....	34
4.5.5. サムネイル設定.....	34
4.5.6. CG 出力テスト.....	35
5. 改訂履歴.....	36

1. テロップを作成しましょう

はじめに、基本的なテロップを作成しましょう。今回は例として下記のテロップを作成していきます。

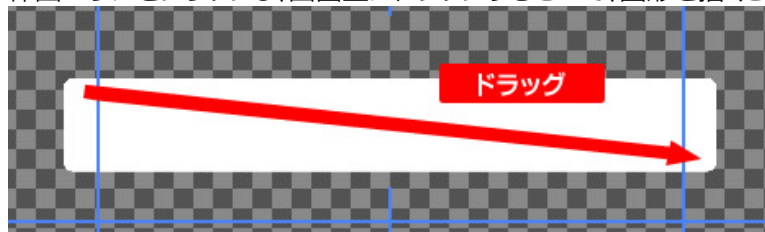


1.1. 図形を描く

まずは、図形を描きましょう。ツールバーから、図形オブジェクトを選択します。

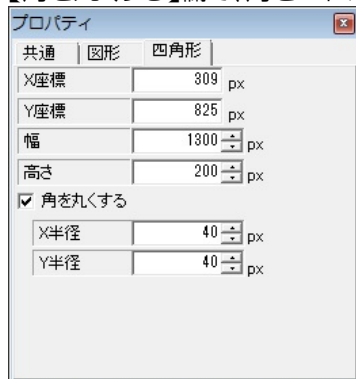
今回は、【角丸四角形】のオブジェクトのボタンを選択します。

作画エリアをクリックし、画面上にドラッグすることで、図形を描くことができます。



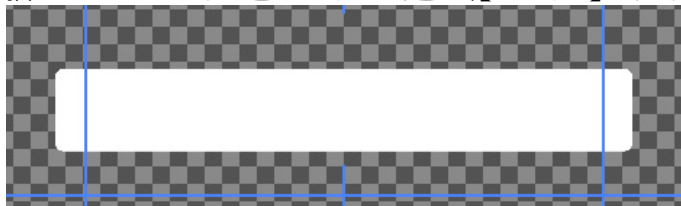
描いた図形の位置や大きさなどは、【プロパティ】ウィンドウで、詳しく設定することができます。

【角を丸くする】欄で、角をどれだけ丸くするか半径も設定します。



1.2. オブジェクトに色をつける

描いたオブジェクトに色をつけます。色は、【スタイル】ウィンドウで直接設定することができます。

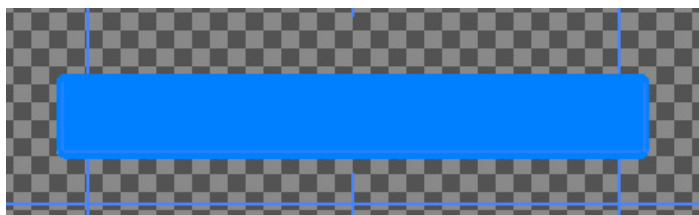
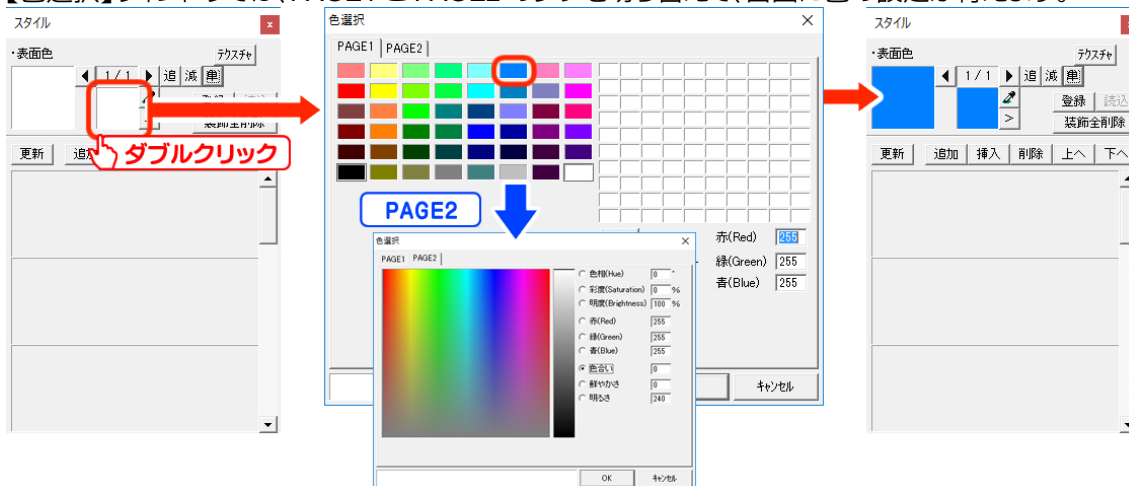


1.2.1. 色の設定

【スタイル】内【表面色】の欄にある小さい四角をダブルクリックすると、【色選択】ウィンドウを表示します。

設定させたい色を選択して、【OK】ボタンを押すと、色を適用します。

【色選択】ウィンドウでは、PAGE1 と PAGE2 のタブを切り替えて、自由に色の設定が行えます。

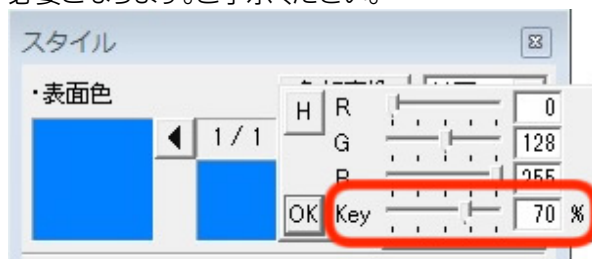


1.2.2. キーの設定

オブジェクトの透明度(以下:キー)を設定します。【スタイル】の中の  ボタンをクリックすると、以下のウィンドウが表示されます。

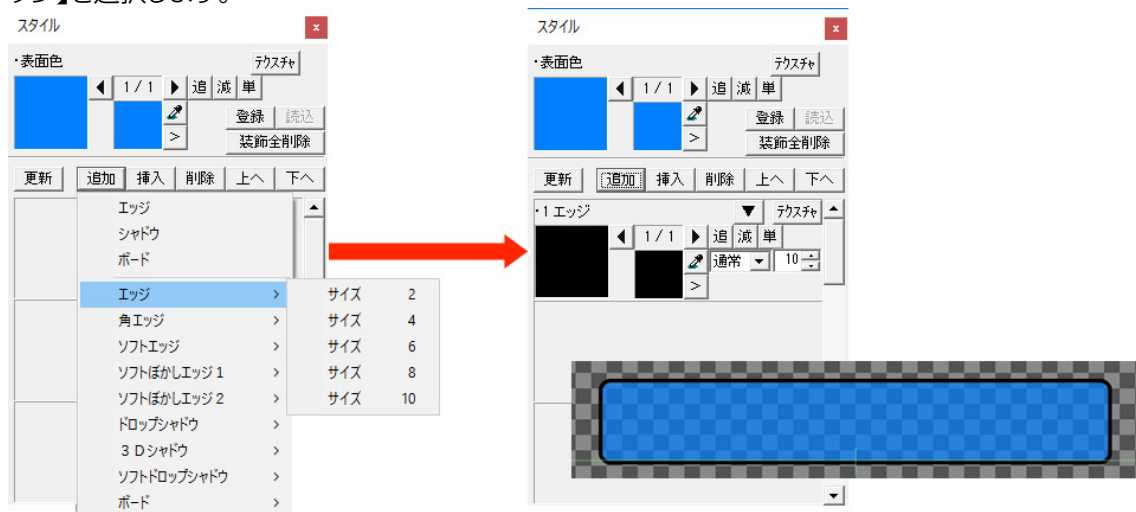
Key のバーをスライドさせるか、数値を打ち込んで透明度を設定します。数値は、%単位での設定になっています。左の図のように、70 にすると、70%の透明度となります。下図のように、70 にすると、70%の透明度となります。

HDMI 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。ご了承ください。



1.2.3. エッジ・シャドウの設定

オブジェクトに、エッジ・シャドウを追加します。スタイルウィンドウの、【追加】ボタンをクリックして、【エッジ】を選択します。



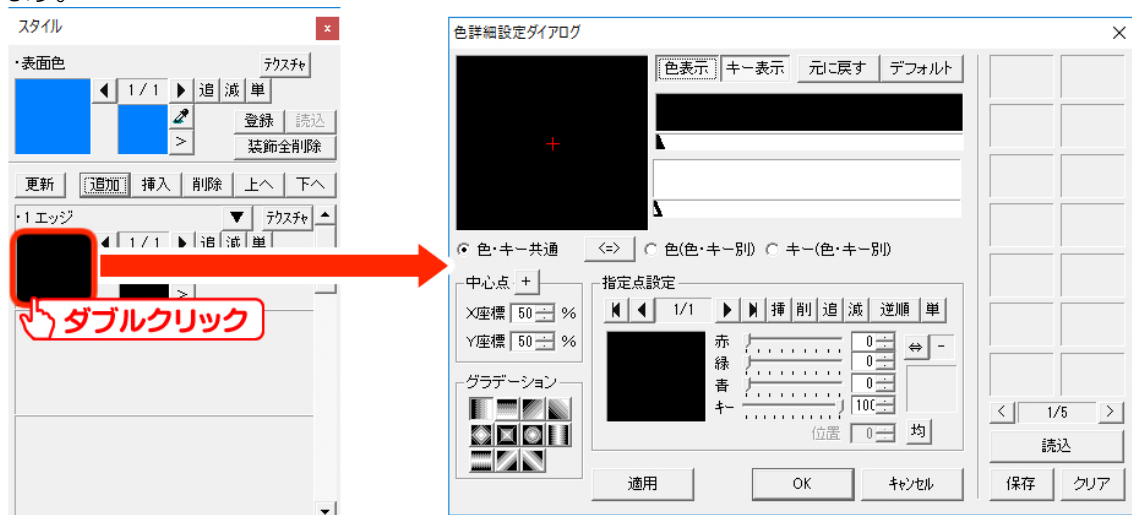
さらに外側に、エッジを追加します。エッジとシャドウは合計で 12 個までつけることができます。先ほどと同じ手順で、【追加】ボタンからエッジを選択します。

1.2.4. グラデーションの設定

作成したエッジにも、色やキーをつけることができます。今回は、単色ではなくグラデーションを設定します。

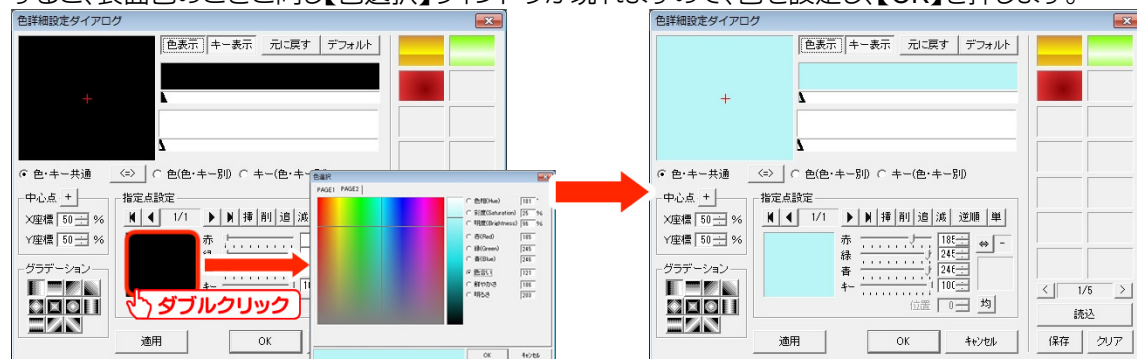
【スタイル】ウィンドウの左側の大きい四角をダブルクリックしてください。

【色詳細設定ダイアログ】ウィンドウが表示されます。グラデーションは、このウィンドウ上で設定を行います。

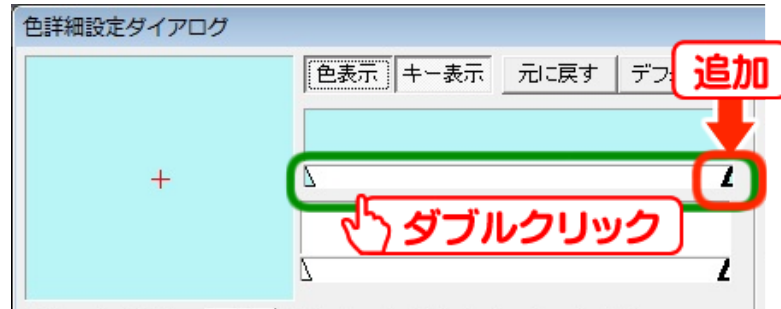


まずは、【指定点設定】の中の四角をダブルクリックします。

すると、表面色のときと同じ【色選択】ウィンドウが現れますので、色を設定し、【OK】を押します。

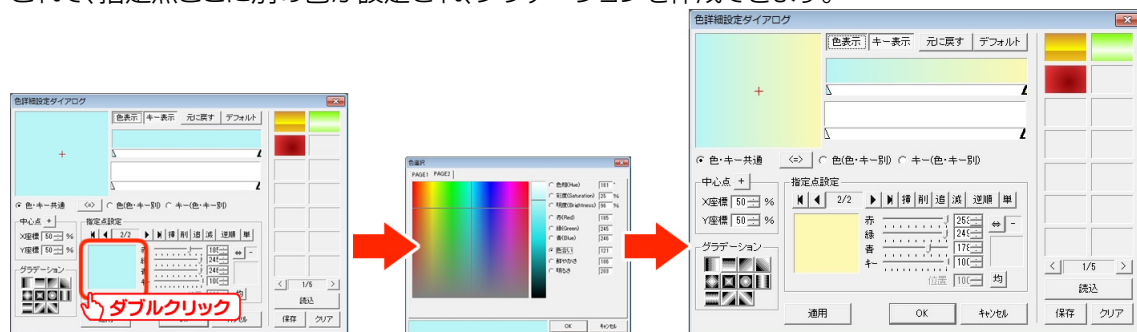


次に、ウィンドウの上にあるバー上で、ダブルクリックすると、指定点を追加します。

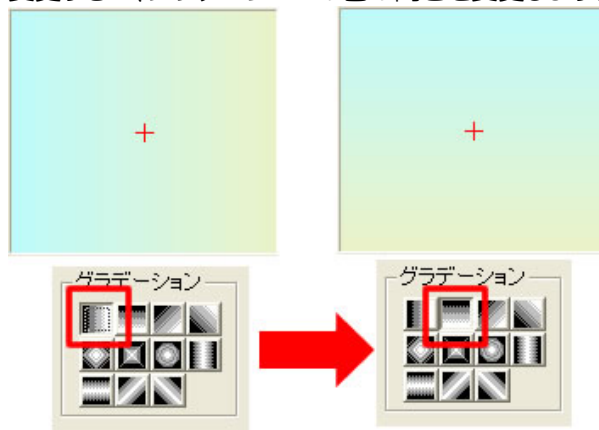


作成した指定点を選択した状態で、再度下の四角をダブルクリックして色を設定します。

これで、指定点ごとに別の色が設定され、グラデーションを作成できます。

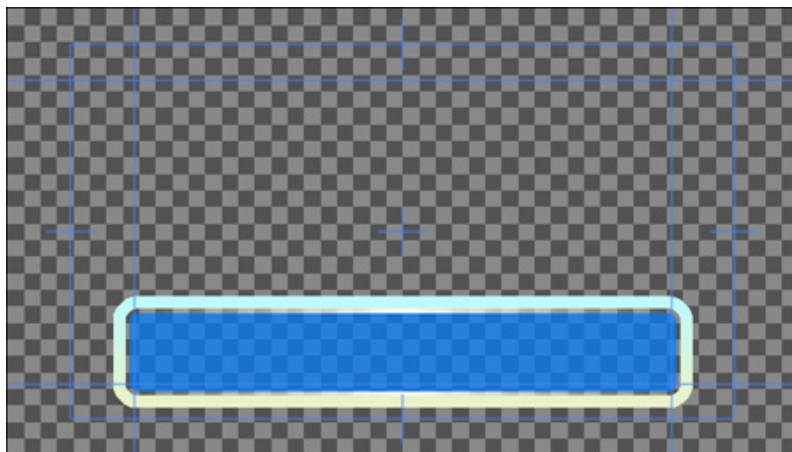


次に、グラデーションの種類を変更します。色詳細設定ダイアログの左下にある、【グラデーション】欄を変更すると、グラデーションの色の向きを変更します。



これで、グラデーションの設定は終了です。色詳細設定ダイアログの【OK】ボタンをクリックすると、作画エリアのオブジェクトに適用されます。

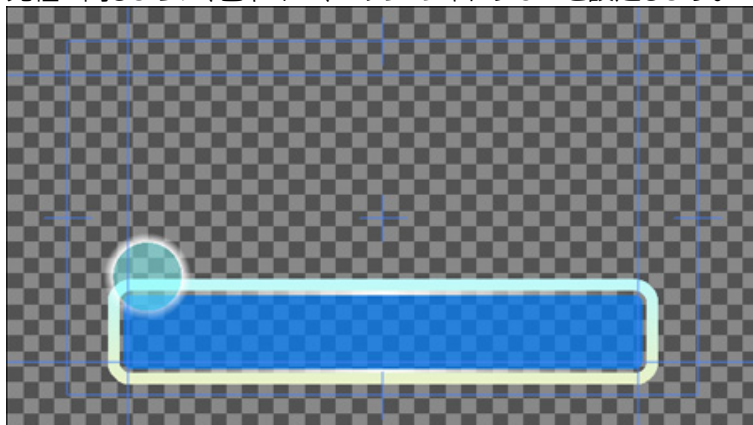
他のエッジも、同じように適用します。これで、オブジェクトの設定は全て終了です。



他の形の図形でも手順は同じですので、今度は  【丸】ボタンを選択し、さらに円のオブジェクトを追加します。

【Shift】キーや【Ctrl】キーを押しながらドラッグすると、縦横の数値が同じ正円を描くことができます。

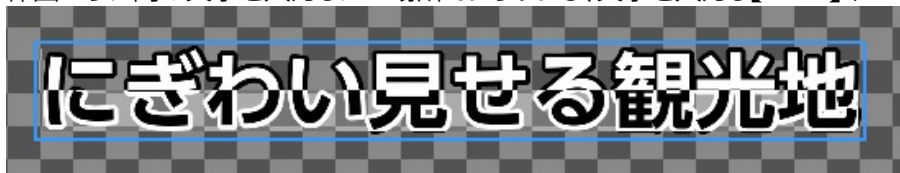
先程と同じように、色やキー、エッジ・シャドウなどを設定します。



1.3. 文字の入力

次は、文字を入力します。図形と同じようにツールバーの中から、**A**【文字列】ボタンをクリックします。

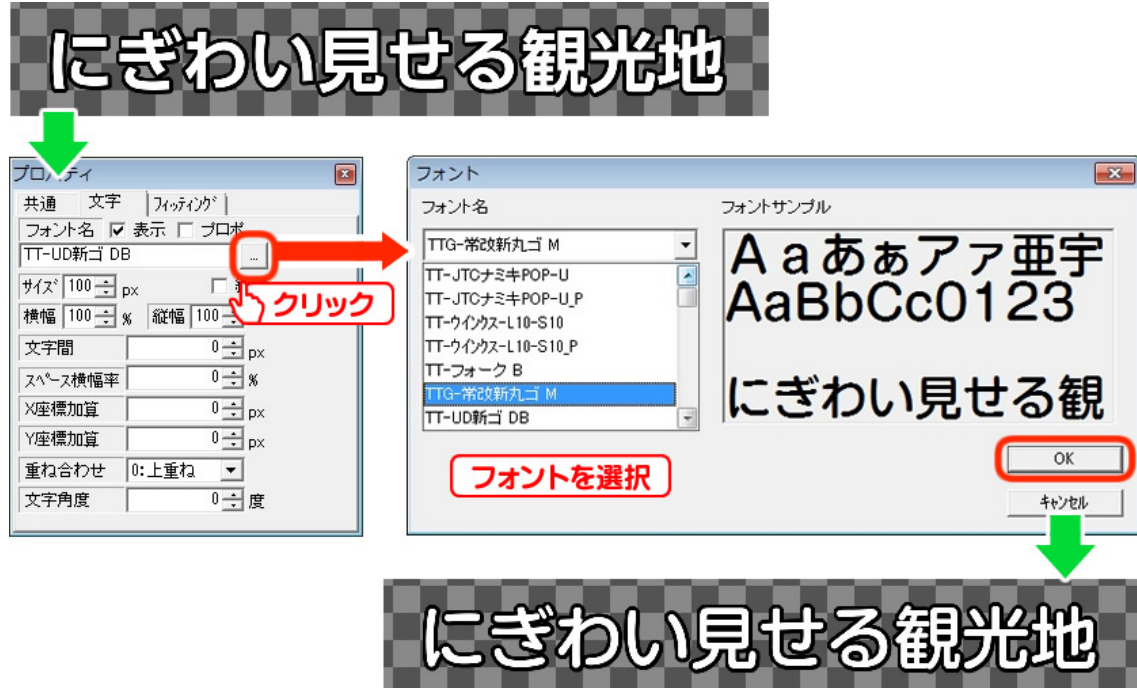
作画エリア内の文字を入力したい場所でクリックし、文字を入力し【Enter】キーで確定します。



文字を打ち込んだ後の細かい設定は、【プロパティ】ウィンドウで行えます。

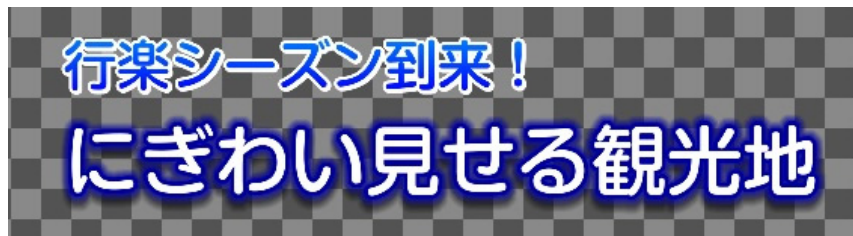
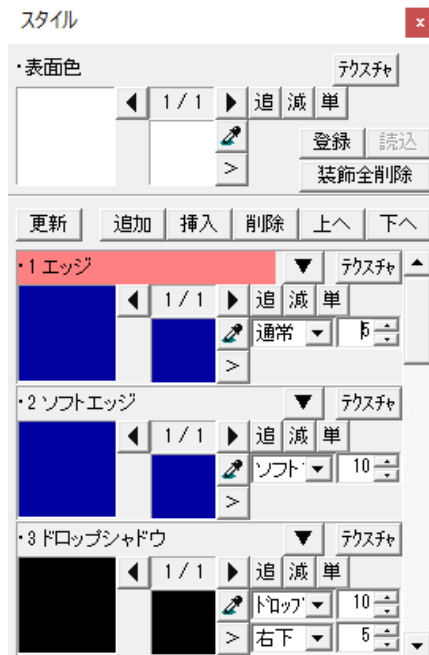
まずは、フォントの種類を設定します。

【フォント名】の横にある【参照】ボタンをクリックすると、【フォント】ウィンドウが表示されます。使用したいフォントを選択して【OK】ボタンを押すと、選択したフォントを適用します。



文字のサイズや、横幅縦幅、文字間などもプロパティウィンドウで数値を入力することで設定できます。

次に、文字に色やキーを設定します。図形と同じ手順で、【スタイル】ウィンドウから設定できます。エッジやシャドウなどの設定も同じく行うことができます。



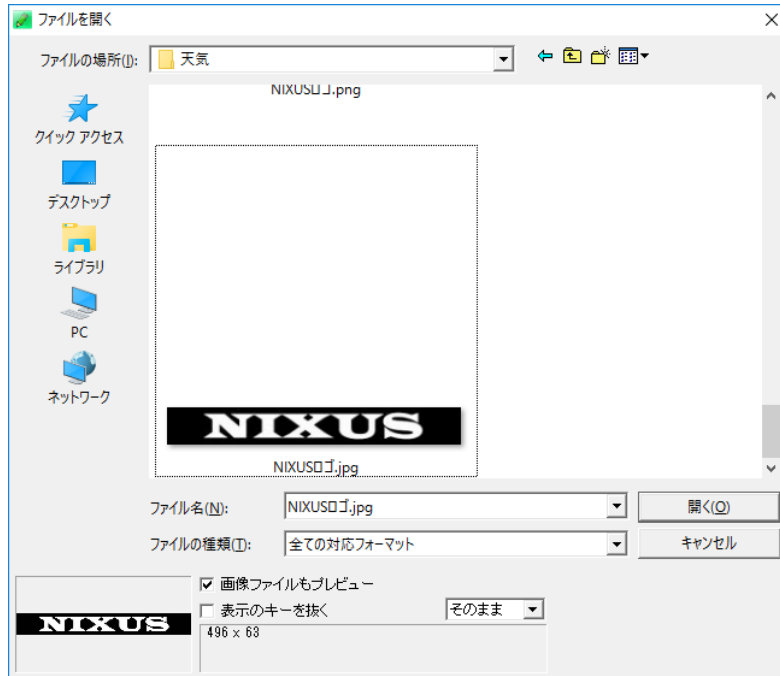
これで、文字の設定は一通り終了します。同じ手順で、他の文字も入力します。

1.4. 静止画の配置

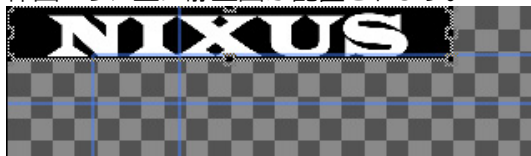
写真や絵などの静止画を配置します。ツールバーの中から  【ピクチャー】ボタンをクリックします。

下図のような静止画を選択するウィンドウが表示されます。

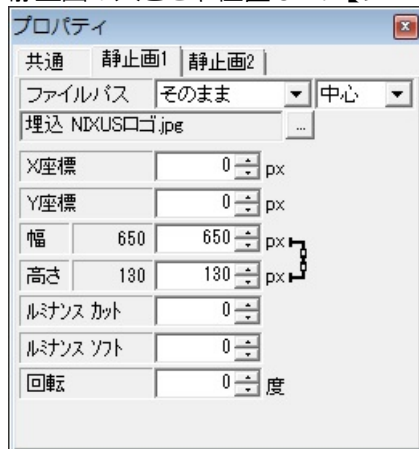
読み込みたい画像ファイルを選んで【開く】を押します。



作画エリア上に静止画が配置されます。



静止画の大きさや位置などは【プロパティ】ウィンドウの【静止画 1】のタブで変更します。



1.5. ルミナンス処理

配置した静止画に対してルミナンス処理(明度によってキーを抜く処理)が行えます。

【プロパティ】ウィンドウの【ルミナンスカット】でカットレベルを設定できます。数値が大きいほど抜け具合が大きくなります。

今回は黒(R:0 G:0 B:0)の部分の色を抜きますので、数値 1 で下図のように、黒い部分の色が透明になります。



次に、【ルミナンスソフト】でカットした縁を滑らかにします。

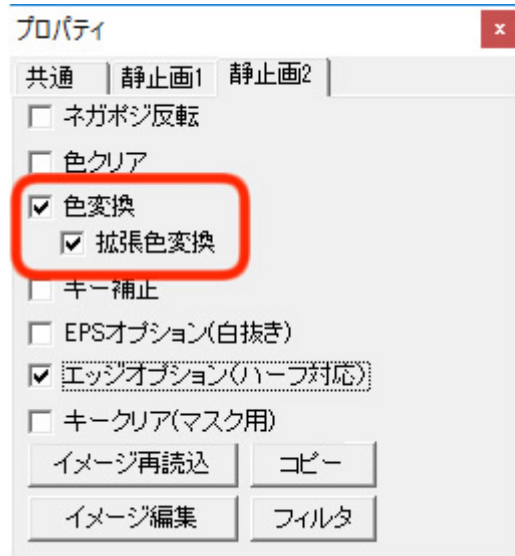
数値が大きいほど、縁にアンチエイリアスが強くかかり、ピクセルのギザギザが目立たなくなります。

1.6. 静止画の効果

静止画にも、オブジェクトや文字と同じように色やエッジ・シャドウなどの効果をつけることができます。

色を設定するには、プロパティウィンドウの【静止画 2】タブを開きます。【色変換】の欄にチェックを入れると、静止画にも色の設定が行えるようになります。【拡張色変換】にもあわせてチェックを入れておくと、単色だけでなくグラデーションにも対応します。

オブジェクトと同じようにスタイルウィンドウなどを使用して色やエッジ・シャドウの設定を行います。



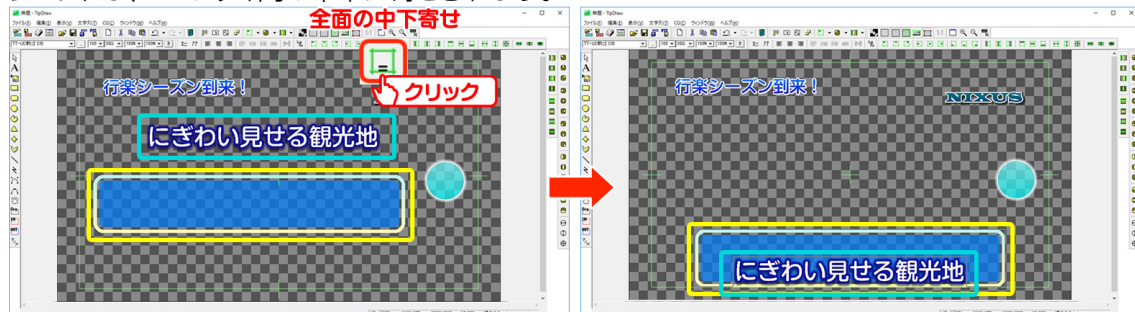
以上で、静止画の設定が終了です。

1.7. オブジェクトの配置

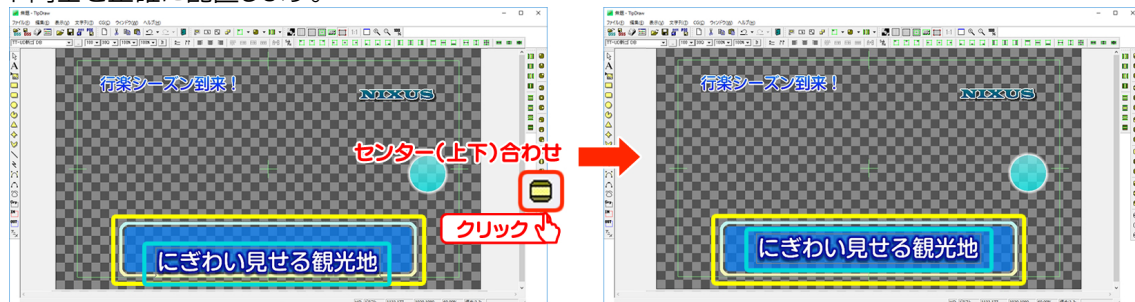
作成した図形や文字を、簡単に整列することができます。まずは、作画エリア内のオブジェクトの位置を設定します。

移動させるオブジェクトを選択します。今回は、2つのオブジェクトを一度に設定しますので、両方とも選択状態にします。【Shift】キーまたは【Ctrl】キーを押しながらオブジェクトをクリックすると、複数のオブジェクトが選択できます。

次に、【全面配置】ツールバーの中から、【全面の中下寄せ】ボタンをクリックします。選択していたオブジェクトが、セーフティ内の中下に寄せられます。

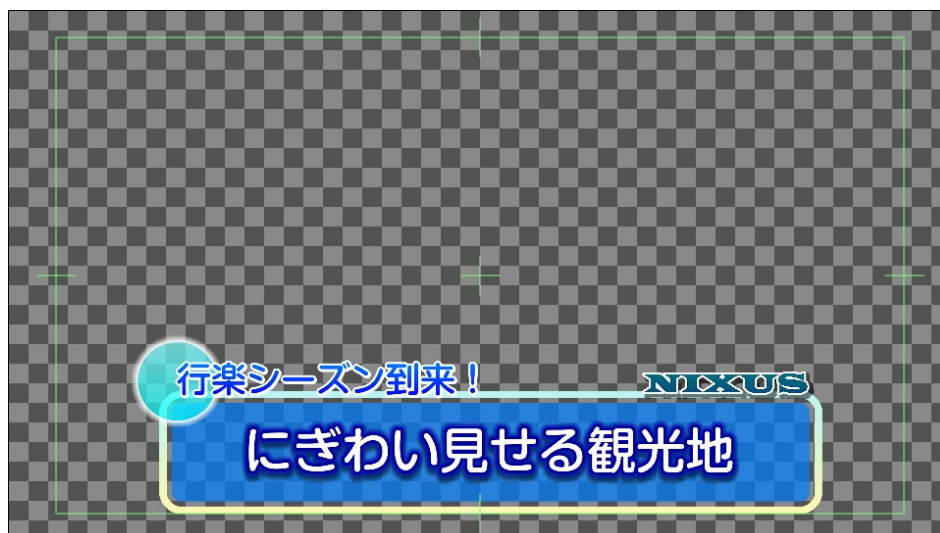


次に、オブジェクト同士の配置を設定します。今度は、【オブジェクト配置】ツールバーの中から、【センター(上下)合わせ】ボタンをクリックします。すると、2つのオブジェクトの上下の中心が合い、オブジェクト同士を正確に配置します。



他のオブジェクトも定位置に移動させ、オブジェクトの配置が終了します。

以上で、基本的なテロップを作成する手順は終了です。

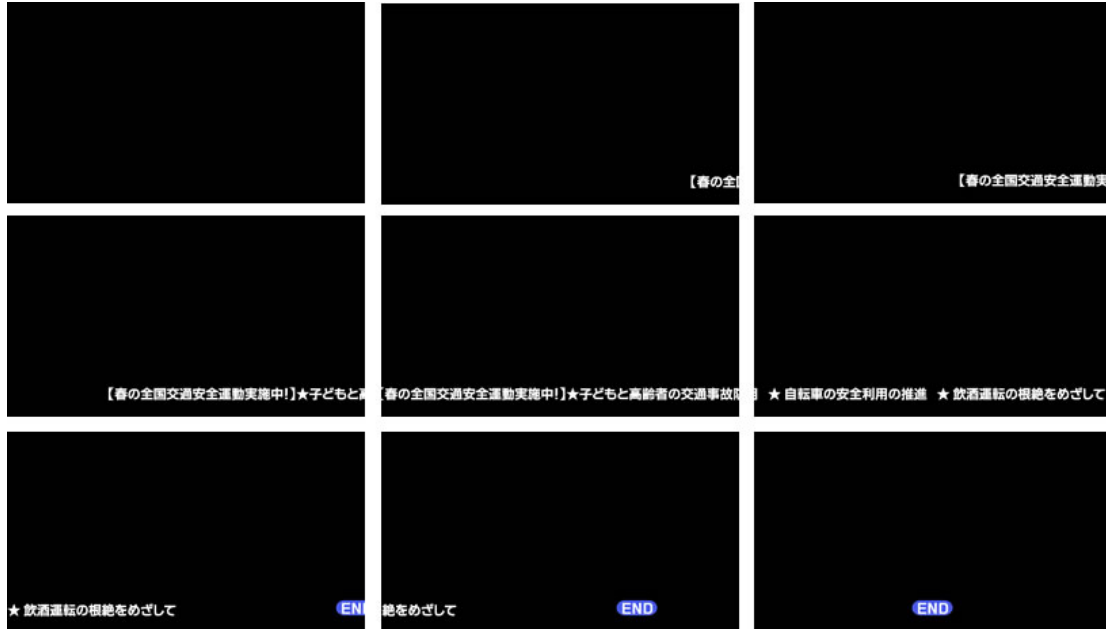


以上で基本的なテロップを作成する手順は終了です。

2. ロールテロップを作成しましょう

ロールテロップを作成しましょう。今回は例として下記のテロップを作成していきます。

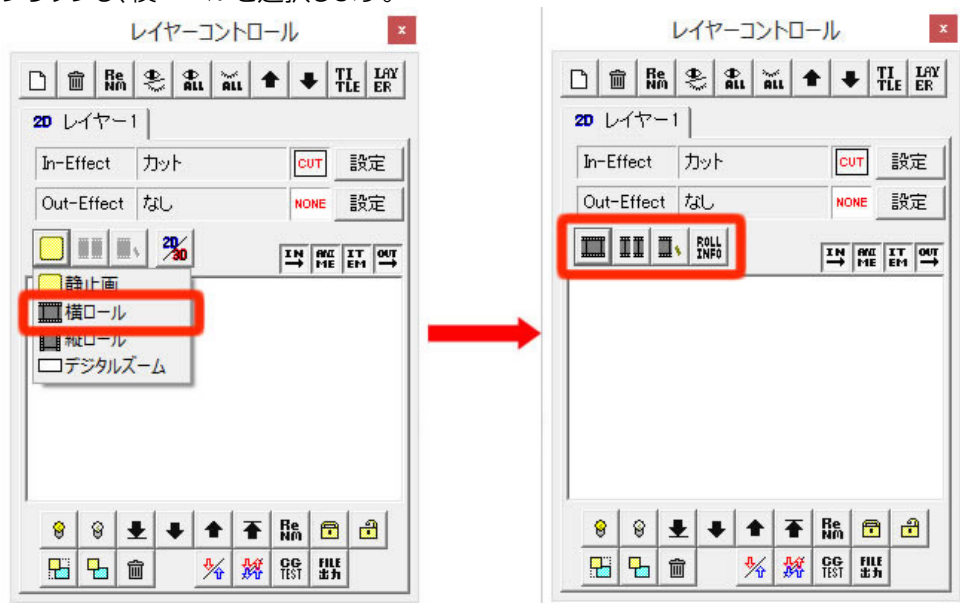
クリア画面から、ロール文が流れて、END ロゴが画面の中心に来た時点で終了する、全部で 20 秒のロールテロップを作成します。



2.1. ロールテロップへの変換

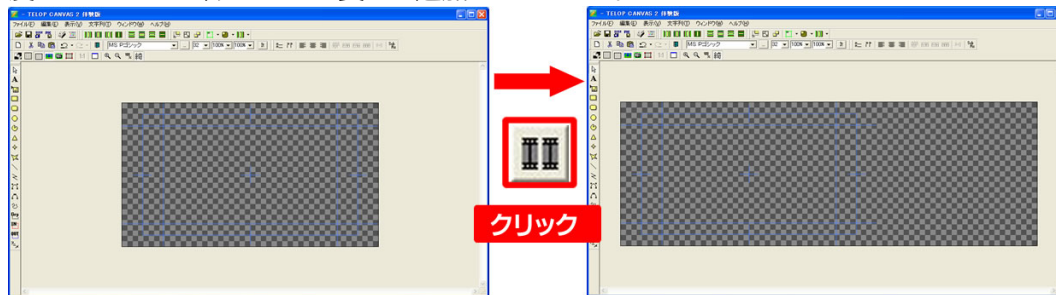
まず、通常のテロップのモードから、ロールテロップのモードに変換します。レイヤーコントロールウィンドウの【ロールタイプ変更】ボタンで「静止画」/「横ロール」/「縦ロール」/「デジタルズーム」の切り替えが行えます。今回は、横ロールの設定を行います。

クリックし、横ロールを選択します。



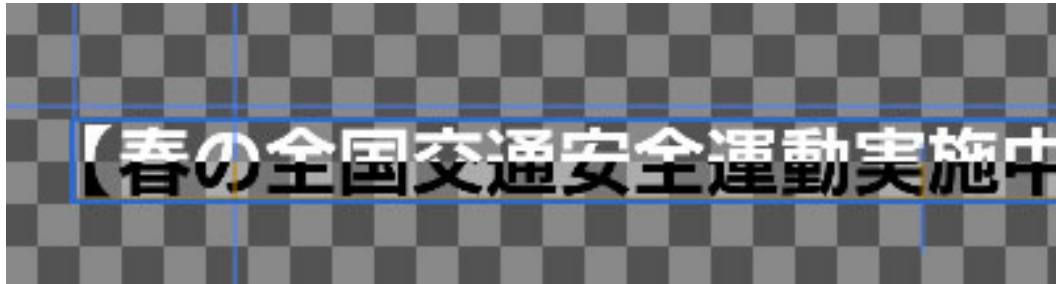
2.2. ロール長さ追加

【ロール長さ追加】ボタンでテロップの長さ(作画エリアのサイズ)を追加してることができます。何度かクリックして、テロップの長さを追加していきます。



2.3. 文字の入力

テロップの文字を入力します。ツールバーの中から、【文字列】ボタンをクリックします。作画エリア内の文字を入力したい場所でクリックし、文字を入力し【Enter】キーで確定します。



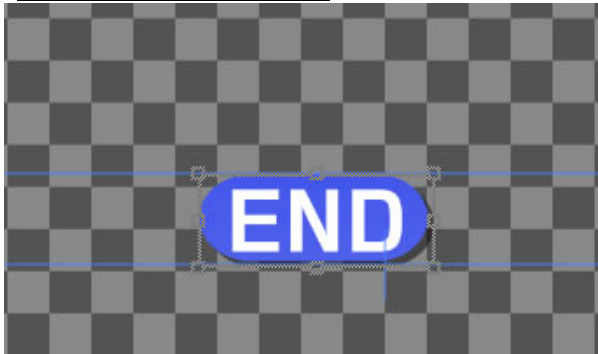
文字を打ち込んだ後の細かい設定は、【プロパティ】ウィンドウで行えます。フォントの種類や文字のサイズ、横幅縦幅、文字間などもプロパティウィンドウで数値を入力することで設定できます。詳しくは、「[1 テロップを作成しましょう](#)」を参照してください。

2.4. 静止画の配置

次に、最後に出るENDマークの静止画を配置します。ツールバーの中から【ピクチャー】ボタンをクリックします。

静止画選択ウィンドウが表示されますので、読み込みたい画像ファイルを選んで【OK】を押すと、作画エリア上に静止画を配置します。

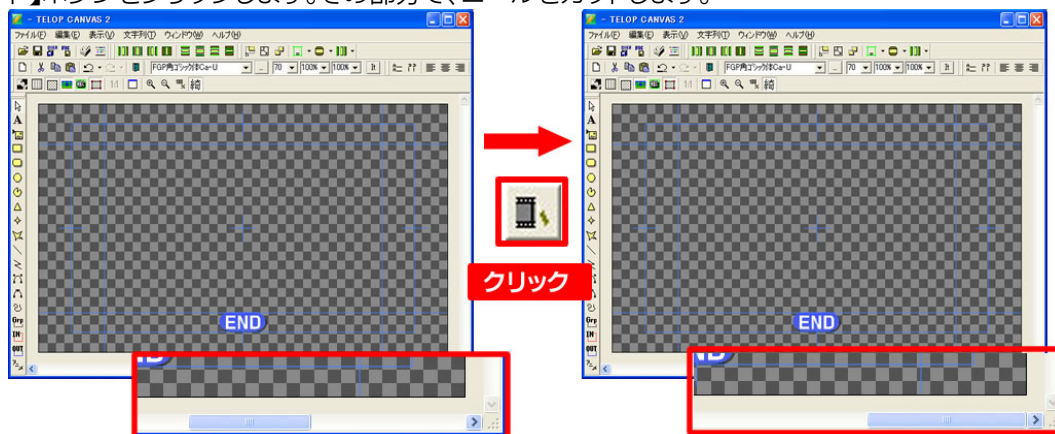
静止画の大きさや位置などは【プロパティ】ウィンドウの【静止画 1】のタブで変更できます。詳しくは、「1 テロップを作成しましょう」を参照してください。



2.5. ロールカット

ロールテロップの終了位置の調整を行います。

スクロールバーを移動してロールの終わり位置を表示させます。今回は、画面の中央に最後のロゴが来た時点で、テロップを終了させたいので、ロゴを画面の中央に来るように調整し、【ロールカット】ボタンをクリックします。その部分で、ロールをカットします。



これで、ロールテロップの作成は終了です。次に、作成したロールテロップの設定を行います。

2.6. ロール設定



【ロール設定】ボタンで、作成したロールテロップのスピードや初期位置の設置を行います。

今回は、20 秒のテロップを作成したいので、【タイム】の数値を 20 秒と入力します。

また、何もない画面から、文字が流れてくるテロップに設定するために、【モード】を【1:クリア画面から】と設定します。開始時に黒味を自動でつけて送出しますので、作画時に黒味を作る必要はありません。



ステップ	テロップの動作する時間をステップ数で設定します。
タイム	テロップの動作する時間を秒単位で設定します。品質設定などにより設定した秒数から若干調整され、右に表示された秒数が正確な動作時間です。
ディレイ	TAKE されてから、ロールが開始されるまでのディレイ時間を指定します。
方向	「ロールタイプ変更」で設定したロール方向を表示します。通常はここで変更せず、「ロールタイプ変更」で変更をしてください。
モード	ロール開始時の状態を設定します。
品質	描画品質の設定を行います。 「1:高品質設定」 横が 10 ステップ、縦が 20 ステップ単位での描画品質を優先させた形の設定です。デフォルトではこちらに設定されています。 「2:詳細設定」 1 ステップ単位での描画を行い、細かい動作時間の設定に対応します。
開始	ロールの開始タイミングを設定します。

2.7. 動きのプレビュー

設定した動きを確認するためには、まずメニューバーの【CG】メニューから【プレビュー接続】を選択して、【CG-Store Preview】を表示します。

次に、レイヤーウィンドウの  【CG TEST】ボタンをクリックすると、【CG 表示テスト】が表示されます。【TAKE】ボタンをクリックすると、テロップが再生されます。



プレビューを終了する場合は、【CG 表示テスト】を【×】をクリックして終了させた後に、メニューバーの【CG】メニューから【プレビュー解除】を選択してください。

以上で、ロールテロップの作成は終了です。

3. エリアスライドテロップを作成しましょう

エリアごとに動きのある、エリアスライドつきのテロップを作成しましょう。今回は例として下記のテロップにエフェクトを設定していきます。



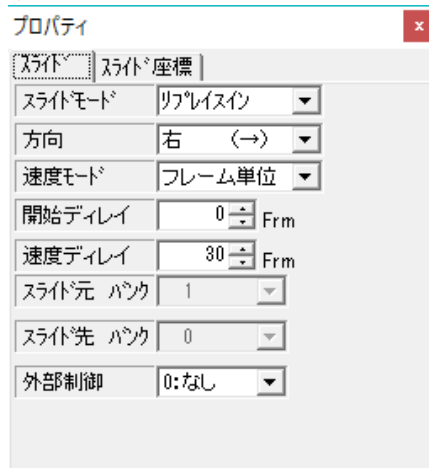
3.1. IN スライドを描く

まずは、動きをつける部分を設定します。ツールバーから、【インスライド】ボタンを選択し、作画エリア画面上の、動きをつける部分をドラッグして設定します。



3.2. スライドエリアの設定

描いた IN スライドエリアの設定は、【プロパティ】ウィンドウで行えます。
今回は、右からのリプレイスインで、速度を 30 フレームに設定します。

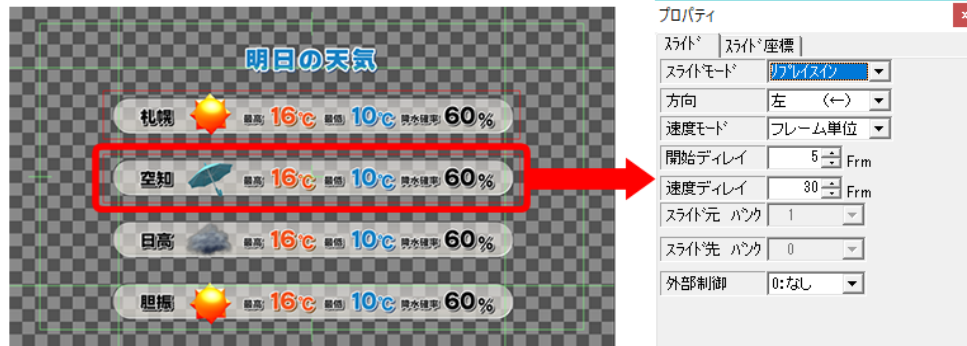


スライドモード	エフェクトの種類を設定します。
方向	エフェクトの方向を設定します。
速度モード	速度の指定単位を設定します。
開始ディレイ	TAKE されて何フレーム後に動き出すかのディレイ設定を行います。
速度ディレイ	エフェクトの尺の設定を行います。
スライド元バンク	現在は使用していません。 旧バージョンの作画ソフトをご利用のユーザーのための項目です。
スライド先バンク	現在は使用していません。 旧バージョンの作画ソフトをご利用のユーザーのための項目です。
外部制御	外部制御を行うかの設定を行います。

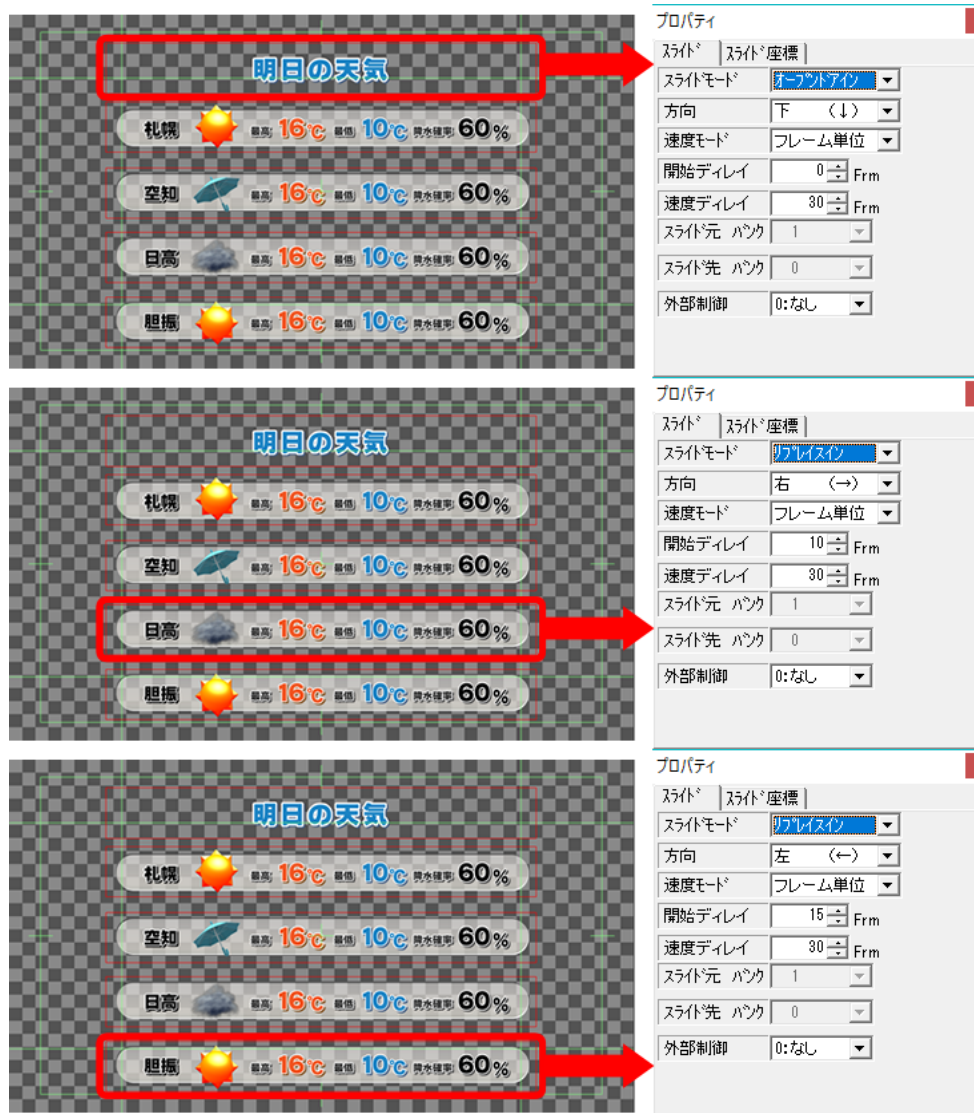
3.3. エリアスライドの複製

次に、作成した IN スライドをコピー&ペーストして、次の項目に移動します。

方向の設定を左からに変更し、開始ディレイを 5 フレームに設定します。



同じように、IN エリアを増やしていき、それぞれに設定を行います。

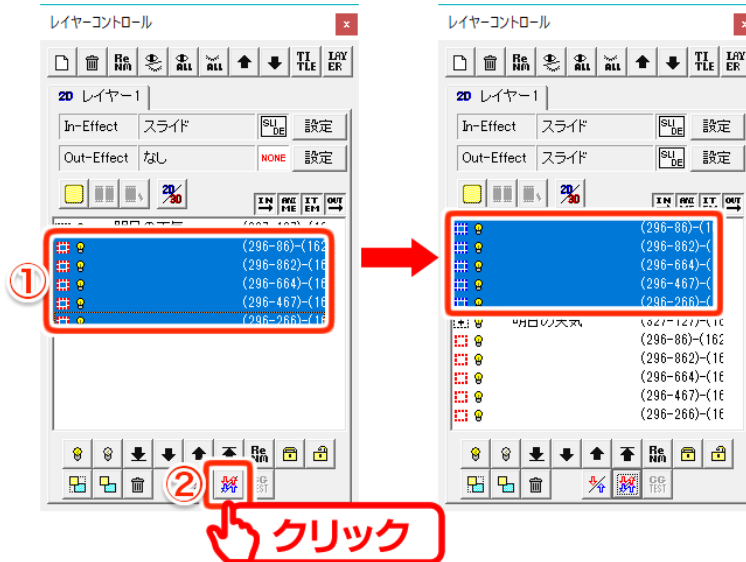


これで IN スライドエリアの設定は終了です。

3.4. OUT スライドの設定

次に、OUT スライドの設定を行います。今回は、IN スライドと同じエリアでの設定です。

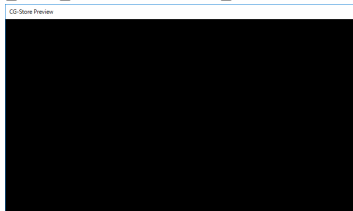
作成した IN エリアを選択して、【レイヤー】ウィンドウの  【IN・OUT 入れ替えてコピー】ボタンをクリックします。IN エリアを設定していた場所が、OUT スライドに入れ替わってコピー&ペーストされます。



これで、全てのエリアスライドの設定が終了です。

3.5. 動きのプレビュー

- ① 【CG】メニューから【プレビュー接続】を選択し、【CG-Store Preview】を表示します。



- ② 設定した動きを確認するには、レイヤーウィンドウの  【CG TEST】ボタンをクリックします。【CG 表示テスト】が表示されます。

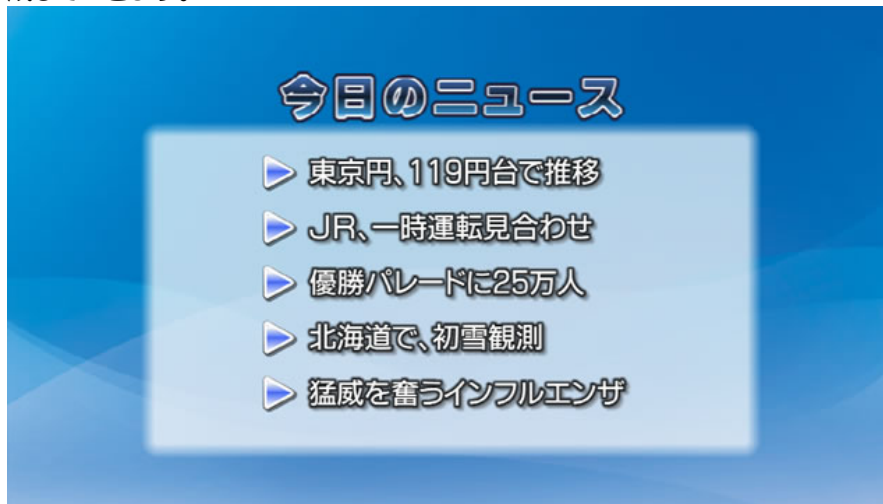


- ③ 【TAKE】ボタンでエフェクトが開始されます。



4. レイヤー付きテロップを作成しましょう

レイヤーごとに動きのあるエフェクトつきのテロップを作成しましょう。今回は例として下記のテロップを作成していきます。



IN エフェクトは、トリキリの背面の絵に、フェードでマットとタイトルが表れ、ニュース項目の文字が、ワイプで現れるという動きを付けていきます。

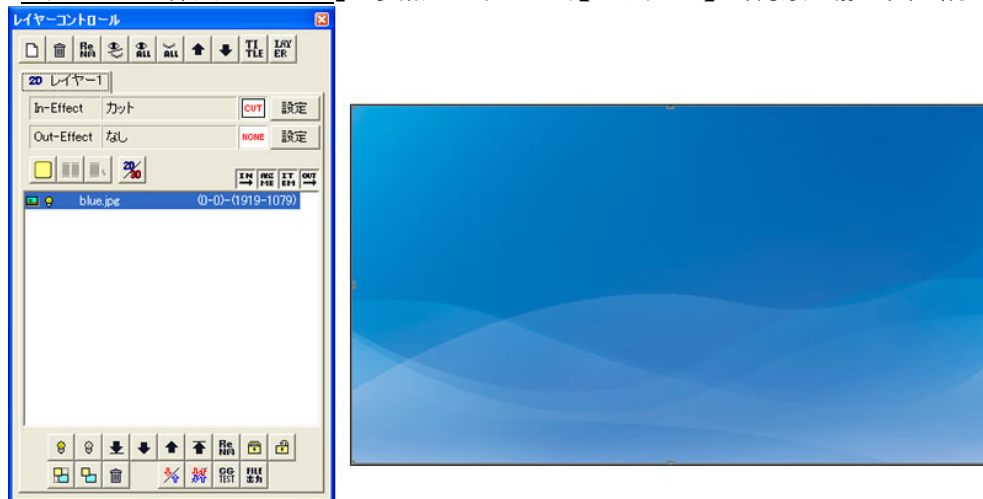
OUT エフェクトは、全面がプッシュで OUT するように設定します。



4.1. レイヤー1 の設定

まず、レイヤー1 に背景となる静止画を配置します。ツールバーの中から【ピクチャー】ボタンをクリックします。

静止画選択ウィンドウが現れますので、読み込みたい画像ファイルを選んで【OK】を押します。詳しくは、「1 テロップを作成しましょう」を参照してください。【レイヤー1】に、背景の静止画が読み込まれました。



4.2. 新規レイヤー作成

次に、新規レイヤーを作成します。

レイヤーコントロールウィンドウの、【新規レイヤー】ボタンをクリックすると、【追加レイヤー種類選択】ウィンドウが表示されます。



【通常レイヤー】を選択して【OK】ボタンを押し、レイヤー2という新しいレイヤーを作成します。
そこに、タイトルとマットを描きます。詳しくは、「1 テロップを作成しましょう」を参照してください。



4.3. エフェクトの設定

このレイヤー2 に、IN エフェクトを設定します。

レイヤーコントロールウィンドウ上の【インエフェクト設定】ボタンをクリックします。



【エフェクト設定】ウィンドウが現れますので、エフェクトの種類を設定します。今回は、フェードを選択します。

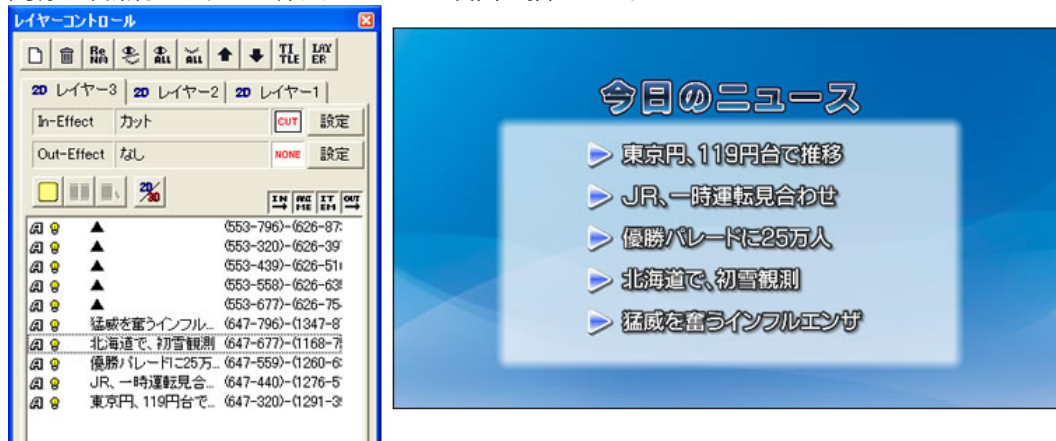


これで、レイヤー2 の設定は終了です。



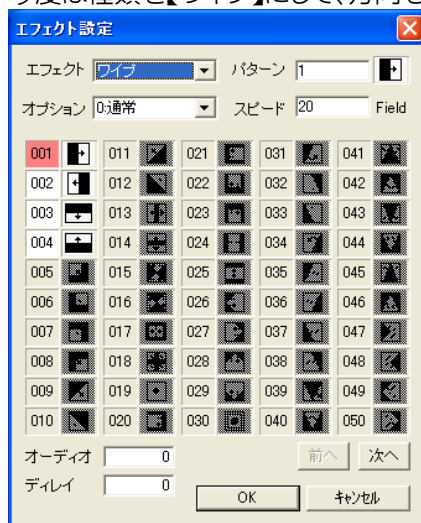
4.4. レイヤー3 の設定

同様に、新規レイヤーを作成しニュース項目を描きます。



同じように、【インエフェクト設定】ボタンをクリックして、レイヤー3 のエフェクトを設定します。

今度は種類を【ワイプ】にして、方向も指定します。



これで、各レイヤーのオブジェクトの作成は終了です。

他レイヤーを非表示にして、レイヤーごとにレイヤーダイアログを見てみると、以下のような設定になっています。

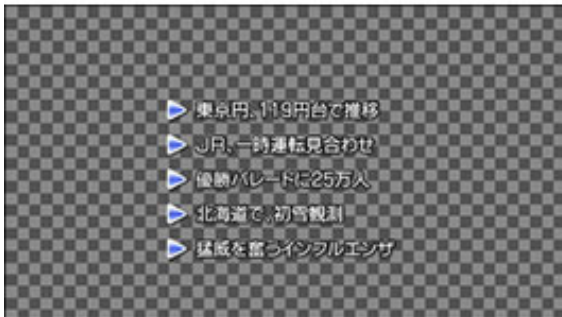
レイヤー1



レイヤー2



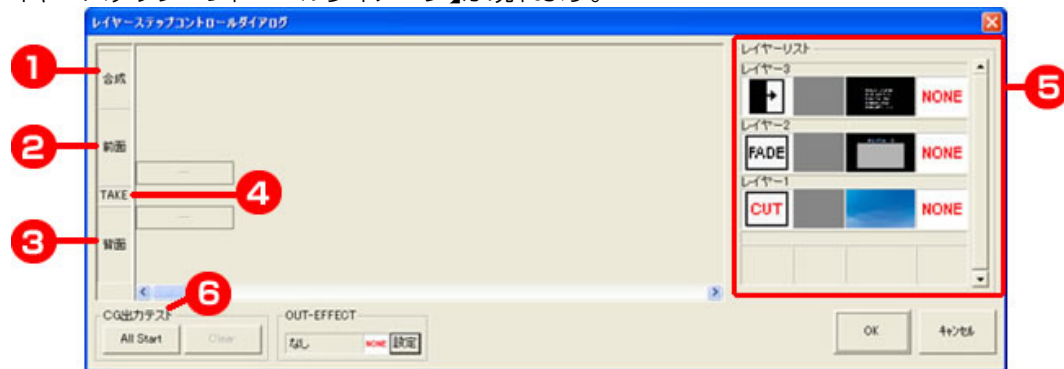
レイヤー3



4.5. レイヤーステップ設定

次に、レイヤーごとにエフェクトを付けていきましょう。

レイヤーコントロールウィンドウ上の、【レイヤーステップ設定ダイアログ】ボタンをクリックします。【レイヤーステップコントロールダイアログ】が現れます。



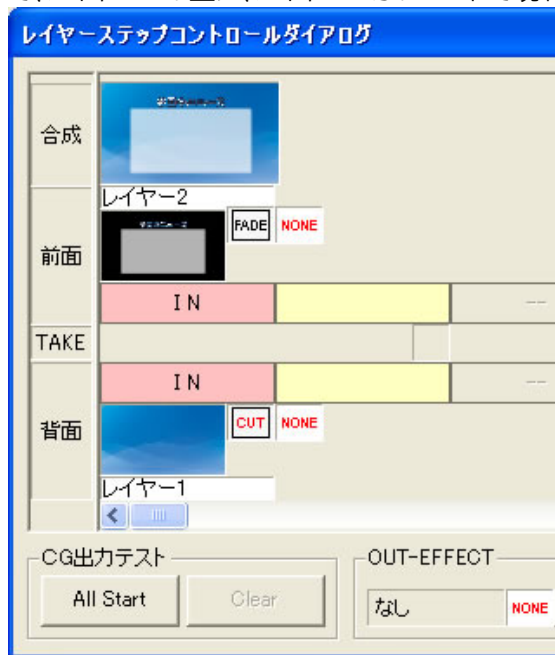
- ① 合成画面
実際の出力画面をプレビューします。
- ② 前面レイヤー
前面のレイヤーが表示されます。
- ③ 背面レイヤー
背面のレイヤーが表示されます。
- ④ TAKE 設定
TAKE 方法を選択します。
- ⑤ レイヤーリスト
各レイヤーが表示されています。
- ⑥ CG 出力テスト
レイヤーの動きを出力します。

4.5.1. レイヤー挿入

【背面】のバーの上でクリックし、挿入するレイヤーを選択します。今回はレイヤー1を読み込みます。

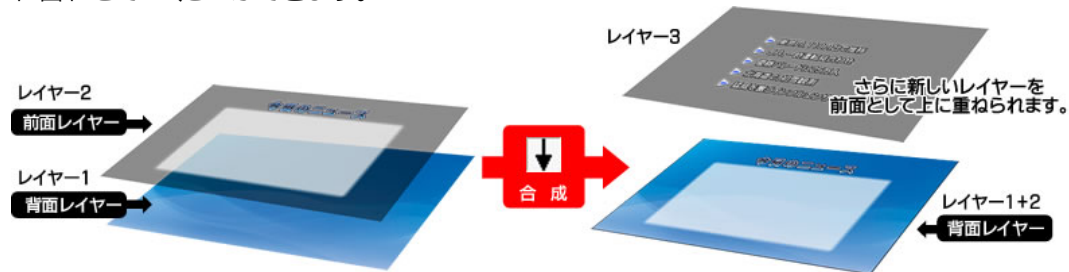


次に、【前面】のバーの上でクリックし、挿入するレイヤーを選択します。レイヤー2を読み込みます。これで、レイヤー1の上に、レイヤー2がフェードで現れる流れができあがります。

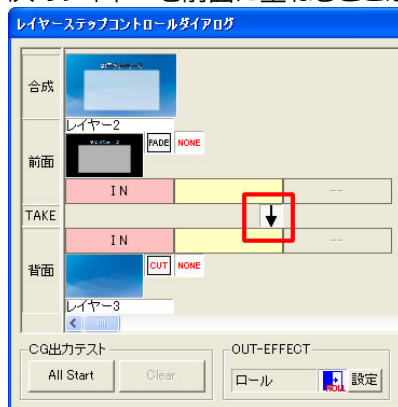


4.5.2. レイヤー合成

同時に動作をするレイヤーの数は背面レイヤーと前面レイヤーの2つになりますが、さらにその2つのレイヤーを合成し1枚として、その上から新しいレイヤーを重ねていくことで、複数のレイヤーを順次重ね合わせていくことができます。

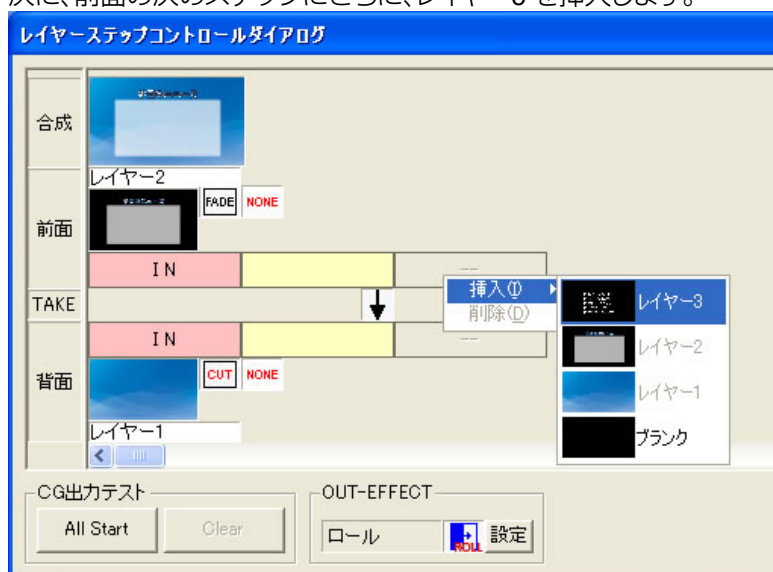


静止時での TAKE バーの四角をクリックすると、矢印ボタンが現れます。下矢印で、背面に合成され、次のレイヤーを前面に重ねることができます。



これで、レイヤー1とレイヤー2が合成されて、1枚のレイヤーとして背面に設定されました。

次に、前面の次のステップにさらに、レイヤー3を挿入します。



4.5.3. 送出タイミング設定

各レイヤーの送出タイミングの設定を行うことができます。

今回は、1 度 TAKE を入れます。



…外部制御(TAKE ボタンを押すと次のステップが実行されます。)



…通常のディレイ設定。



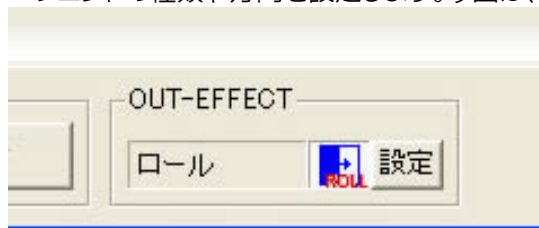
…開始地点からタイムが加算されていく設定。



…エフェクト時間を含むディレイ設定。時間がオーバーしていると自動的に次のタイムが短くなります。

4.5.4. OUT エフェクト設定

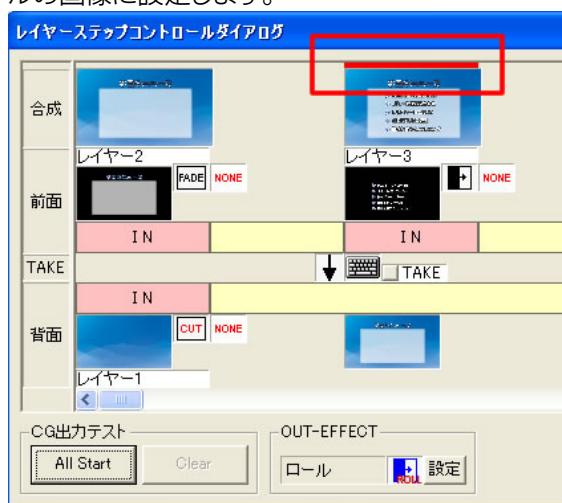
全てのレイヤーの IN エフェクトが終了した後に、テロップ全体に OUT エフェクトを設定することができます。OUT-EFFECT の【設定】ボタンをクリックすると、【エフェクト設定】ウィンドウが現れますので、エフェクトの種類や方向を設定します。今回は、ロールを選択します。



4.5.5. サムネイル設定

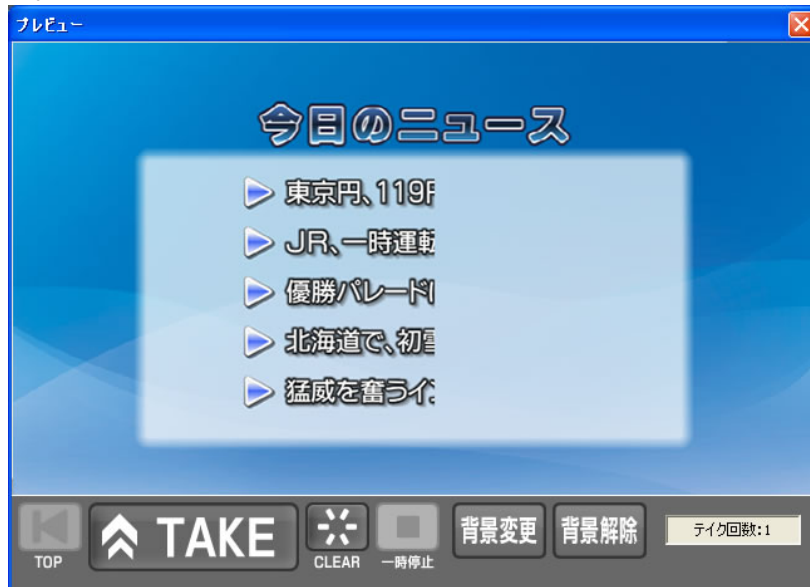
データを保存した際に、サムネイル表示される画面を選択することができます。

サムネイル表示させたい合成画面のプレビューをクリックすると、上に赤いバーが表示され、サムネイルの画像に設定します。



4.5.6. CG 出力テスト

設定したステップをプレビューして動きの確認を行います。CG 出力テストの  **【ALL Start】** ボタンをクリックすると、プレビューウィンドウを表示します。**【TAKE】** ボタンでプレビューを開始します。



確認して問題がなければ、レイヤーステップコントロールダイアログの**【OK】** ボタンを押すと、作成したステップを適用します。

以上で、レイヤーエフェクトを持ったテロップの作成は終了です。

5. 改訂履歴

版数	作成日	改訂内容
1.0 版	2014/07	初版を作成
2.0 版	2019/08	ノート PC 対応により改定

