

TELOP CANVAS 4

3D テロップ作成マニュアル

NEXUS
Boost Your Imagination

日興通信株式会社
1.0 版(2015/12)

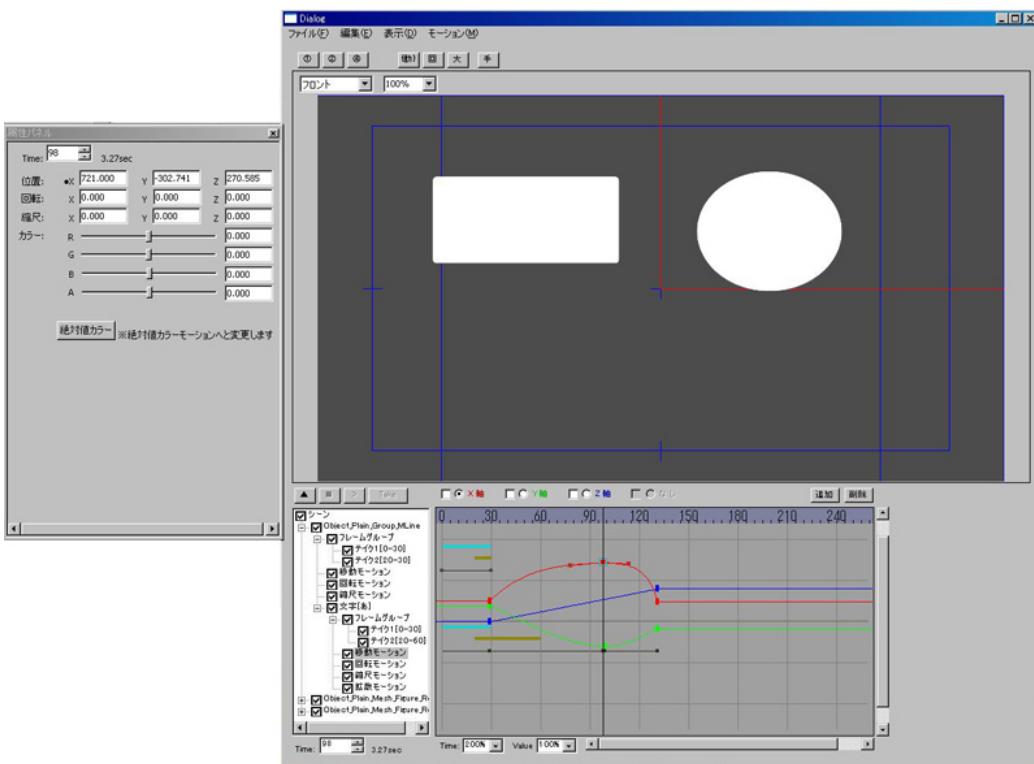
目次

1. モーションコントロールソフトとは?.....	3
2. モーションコントロールソフトの画面	5
2.1. メイン画面.....	6
2.1.1. ①ファイルメニュー.....	6
2.1.2. ②ツールバー	8
2.1.3. ③ビュー設定.....	9
2.1.4. ④プレビュー	10
2.1.5. ⑤コントロールボタン	10
2.1.6. ⑥適用範囲	11
2.1.7. ⑦キーフレームの追加/削除	11
2.1.8. ⑧トラック	11
2.1.9. ⑨タイムライン	16
2.1.10. ⑩タイムゲージ	18
2.1.11. ⑪タイムライン表示設定.....	18
2.2. 属性パネル.....	18
2.2.1. Object_Plain_Groupを選択したとき	18
2.2.2. フレームグループ	19
2.2.3. 移動/回転/縮尺モーション	20
3. モーションエディタを使ってみよう.....	22
3.1. モーションエディタを使用するための準備	22
3.2. モーションエディタの起動	24
3.3. 四角形の移動.....	25
3.4. 四角形の回転と加速度の設定	27
3.5. 文字個別モーションの設定.....	29

1. モーションコントロールソフトとは?

モーションコントロールソフトは、Telop Canvas 4 の 3D 機能を最大限に活用するため、オブジェクト 1 つ 1 つをタイムライン(時間軸)上に配置するだけで、かんたんに 3D 空間上でモーション(動き)をつけることができる作画ソフト上のプラグインソフトです。

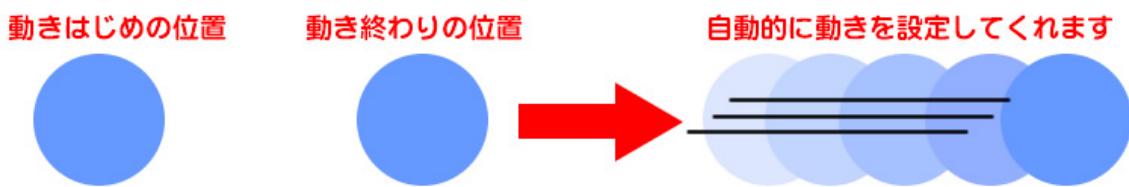
【注意】このマニュアルで「作画ソフト」はすべて「Telop Canvas 4」とご理解ください。



モーションコントロールソフトは、ソフト上で「3D レイヤー」を作成し、【レイヤーコントロール】ダイアログで「Mo」ボタン(モーションボタン)をクリックすることで起動します。



オブジェクトにモーションをつけることは非常に簡単です。動き始める最初の位置と、動き終わる最後の位置を設定するだけで、ソフトウェアが自動的に動きを設定してくれます。



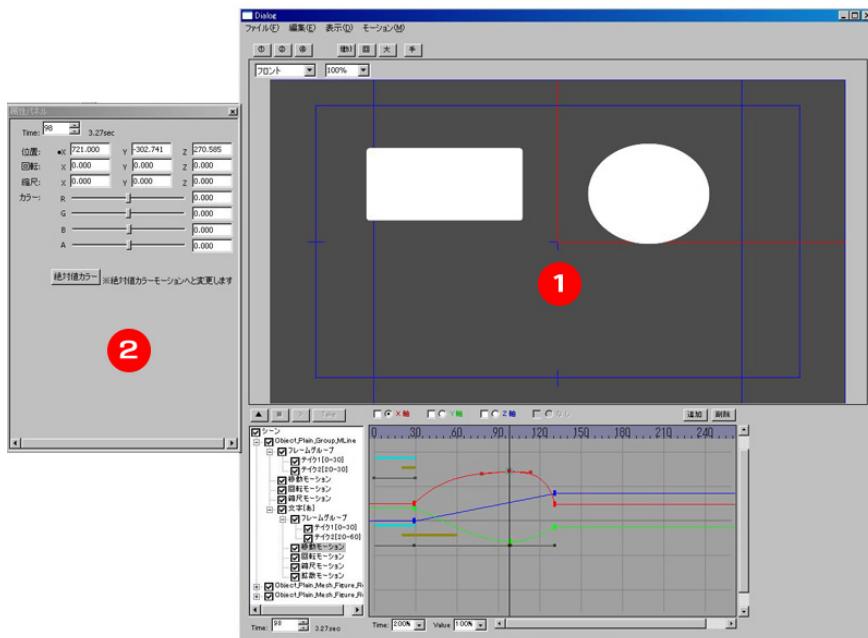
このように、動き始めや動き終わりといった、「動きのキーポイントとなる位置やタイミング」を「キーフレーム」と呼びます。モーションコントロールソフトウェアでは、キーフレームを設定していくことで、思いどおりの動きすることができます。

作成したモーションは「モーションファイル」として保存することにより、違うテロップにも簡単に同じモーションを設定することができます。

ぜひ、このモーションコントロールマニュアルをご覧になり、3D 空間上で自由にオブジェクトを動かし効果的なエフェクトを作成してください。

2. モーションコントロールソフトの画面

モーションコントロールソフトは2つのウィンドウで操作を行ないます。



① メインウィンドウ

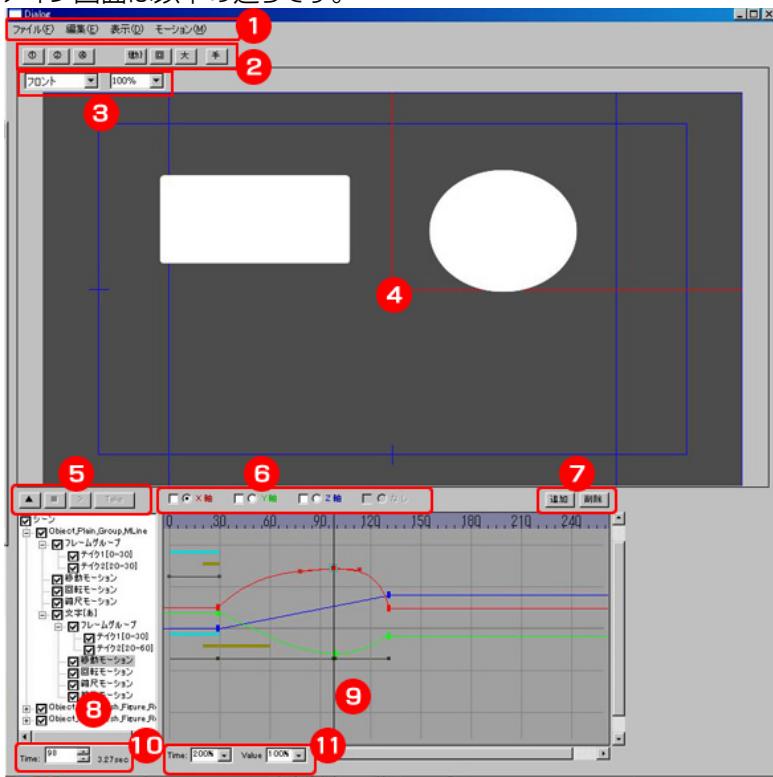
実際にどのように放送されるかを確認できるプレビュー、と時間軸上でどのようにモーションが設定されているかを確認するためのタイムラインがあります。主な操作はこのメインウィンドウ上で行います。

② 属性パネル

作画ソフト上の【プロパティ】ダイアログと同様に、選択しているオブジェクト(またはトラック)の位置や拡大縮小、色等を数値情報として表示するウィンドウ(パネル)です。選択したオブジェクトやトラックにより表示する内容が変化します。

2.1. メイン画面

メイン画面は以下の通りです。



2.1.1. ①ファイルメニュー

ファイルメニューは、一般的な Windows ソフトと同様基本的な操作を、メニューから選択することで実行できます。

ファイルメニューには次のものがあります。

メニュー	サブメニュー	説明
ファイル	シーンを開く	Telop Canvas 4 では使用しません。
	シーンを保存	Telop Canvas 4 では使用しません。
	モーションを開く	選択したオブジェクトに対して、あらかじめ保存してあるモーションを開き適用することができます。このモーションファイルを使用することで、1度作ったモーションを簡単に他のオブジェクトやテロップにコピーすることができます。
	モーションを保存	作成した、モーションをモーションファイルとして保存します。ファイルの拡張子は「.txt」になります。
	閉じる	モーションコントロールソフトを終了します。
編集	元に戻す	アンドゥです。1つ元の状態に戻すことができます。

		す。
やり直し		リドウです。アンドウした状態から 1 つ先の作業へ進めることができます。
切り取り		カットです。選択しているキーフレームを切り取ります。切り取った位置情報はクリップボードに蓄えられますので、「貼り付け」することができます。
コピー		選択しているキーフレームの状態をコピーします。タイムインジケーターを移動して貼付けすることにより、コピーしたキーフレームの位置を異なるタイム上に貼付けることができます。たとえば、最初と最後を同じ位置にしたい時等に使用すると便利です。
貼り付け		切り取り/コピーしたキーフレームの情報を現在のタイムインジケーターのタイムに貼付けます。
追加		現在のタイムインジケーター位置にキーフレームを新たに追加します。
削除		選択したキーフレームを削除します。
Time 編集		<p>キーフレームのタイミングを「少し遅らせたい」「少し早くしたい」と行った時に、Time 編集を使用すると、最小フレーム(1 番最初のキーフレーム)と最大フレーム(1 番最後のキーフレーム)を変更することができます。</p> <p>移動(連結)にチェックマークを入れると全てのキーフレーム間の間隔を保ったまま、前や後ろにずらすことができます。</p>
表示	属性パネル	属性パネルの表示/非表示を設定します。
モーション		Telop Canvas 4 では使用しません

2.1.2. ②ツールバー

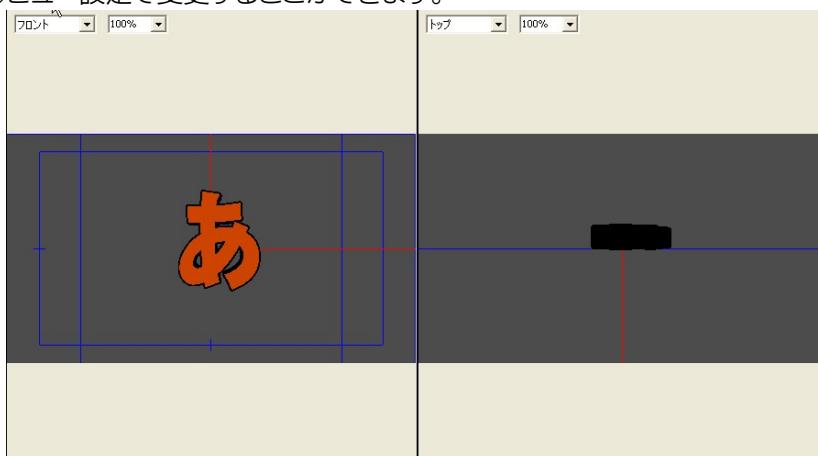
よく使う機能をボタンとしてまとめています。



プレビューエリア内にプレビュー画面を 1 つ表示します。プレビュー画面のアングルは③ビュー設定で変更することができます。起動時は 1 画面が標準に設定されます。

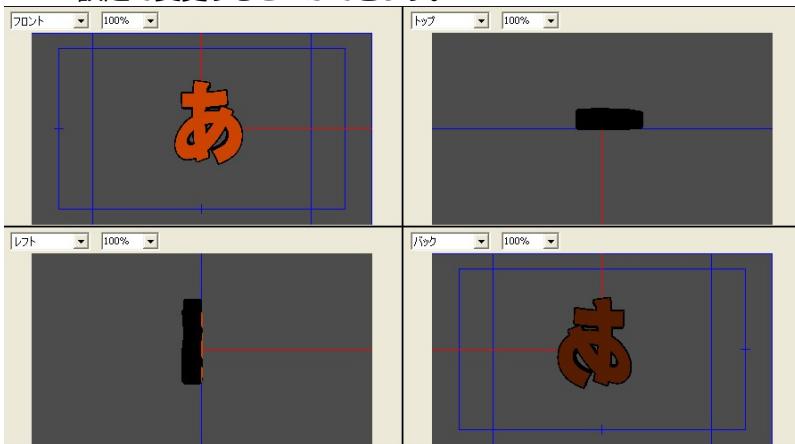


プレビューエリア内にプレビュー画面を 2 つ表示します。それぞれのプレビュー画面のアングルは③ビュー設定で変更することができます。



4 画面

プレビューエリア内にプレビュー画面を 4 つ表示します。それぞれのプレビュー画面のアングルは
③ビューセットで変更することができます。



2.1.3. ③ビューセット

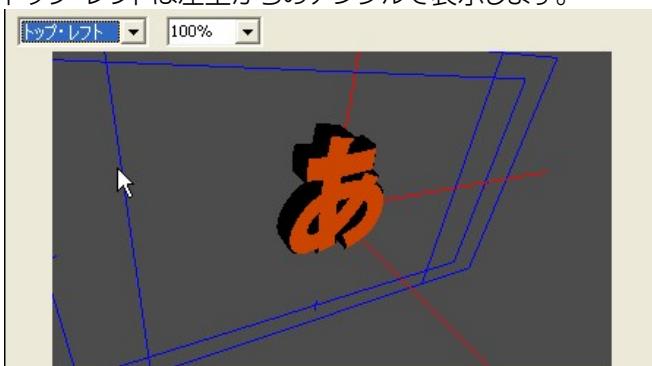
選択しているビューエリアの表示方法を変更できます。ビューセットには「アングル」と「表示倍率」の 2 つの設定項目があります。

・アングル

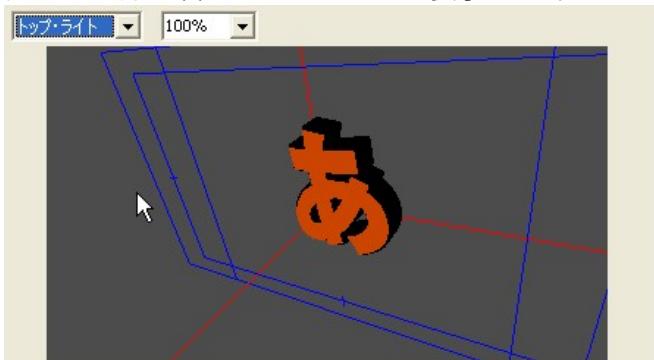
リストボックスを開くと「フロント」「バック」「トップ」「ボトム」「レフト」「ライト」「トップ・レフト」「トップ・ライト」の中からアングルを選択することができ、オブジェクトの重なり順等を立体的に確認することができます。



トップ・レフトは左上からのアングルで表示します。



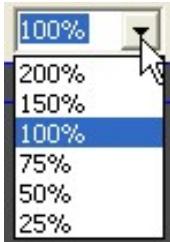
トップ・ライトは右上からのアングルで表示します。



実際にオンエアされる映像は「フロント」アングルの映像になります。

・表示倍率

ビューエリアの表示倍率を変更します。倍率には「200%」「150%」「100%」「75%」「50%」「25%」があります。



2.1.4. ④プレビュー

実際にオンエア時にどのように見えるのかをこのエリアで確認することができます。コントロールボタンを使って再生をすると、このエリア内でプレビューできます。

青い線はセーフティーエリアを、赤い線は3D空間内の視点の中心を表示しています。

2.1.5. ⑤コントロールボタン

実際の時間軸でモーションを確認したい時に、コントロールボタンを使って制御します。各ボタンは以下の意味です。



再生 プレビュー再生を開始します。再生している時はボタンが一時停止ボタンに変わります。一時停止している時には、コマ送リボタンが使用できます。



停止



コマ送り 一時停止している際に、1フレームごとに送ることができる機能です。



TAKE フレームグループが複数ある時に Take ボタンを押すことで次のフレームグループに移ります。この Take は実際のオンエア時の「Change」や「Take」ボタンと同じ意味/動作になります。

2.1.6. ⑥適用範囲

タイムライン上で操作する時に、どの要素(位置であればX軸/Y軸/Z軸)に対して編集するかを設定することができます。基本はラジオボタン(丸ボタン)でいずれか1つを選択しますが、チェックボックス(四角ボタン)にチェックをいれることにより複数の要素を同時に編集することができます。例えば、拡大したい時にX軸Y軸Z軸共に拡大したい時は全てにチェックをいれてからタイムライン上でキーフレームを操作します。



2.1.7. ⑦キーフレームの追加/削除

「追加」ボタンをクリックすることにより、タイムゲージ上に新たにキーフレームを追加することができます。キーフレームが追加するのは適用範囲で選択した、チェックが入っている要素に対してです。また、タイムライン上で選択したキーフレームを「削除」ボタンを押すことで消すことができます。

2.1.8. ⑧トラック

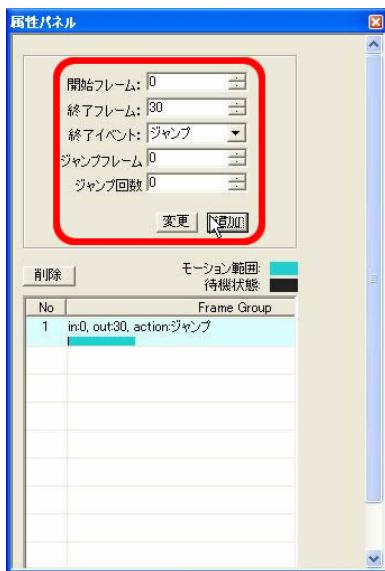
作画上で作成した全てのオブジェクトのリストと、そのオブジェクトのプロパティが表示されます。レイヤーが「シーン」として取り扱われ、その下に作成したオブジェクトが表示され+ボタンを押すと1つのオブジェクトごとに「フレームグループ」「移動モーション」「回転モーション」「縮尺モーション」「拡散モーション」といったプロパティが表示されます。文字列オブジェクトで、「文字個別」設定にしてある場合はさらに「文字」プロパティが表示され、文字個別の「フレームグループ」「移動モーション」「回転モーション」「縮尺モーション」「拡散モーション」が表示されます。



・フレームグループ

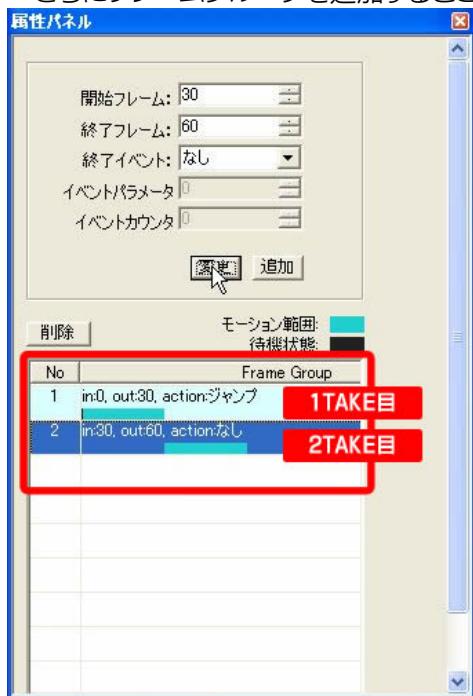
フレームグループを選択することにより、タイムライン上でどのように再生するか、ループ再生や TAKE 待ちのタイミングを設定することができます。設定をしていないと、OA 時には 0 フレームから最終フレームまでを再生します。

例えば 0~30 フレームまでを繰り返し再生したい場合は、繰り返し再生をしたいオブジェクト(またはグループ)のトラック上の「フレームグループ」をクリックします。すると属性パネルの内容がフレームグループに関するものになります。ここで、開始フレームを 0、終了フレームを 30、終了イベントをジャンプ、ジャンプフレームを 0、ジャンプ回数を 0 として「追加」ボタンを押すと、新しいフレームグループ(No.1)が設定されます。



これで、このオブジェクトは 0~30 フレームまでを TAKE ボタンをおすまで繰り返し再生します。

さらにフレームグループを追加することで、2TAKE 目、3TAKE 目を追加していくことができます。



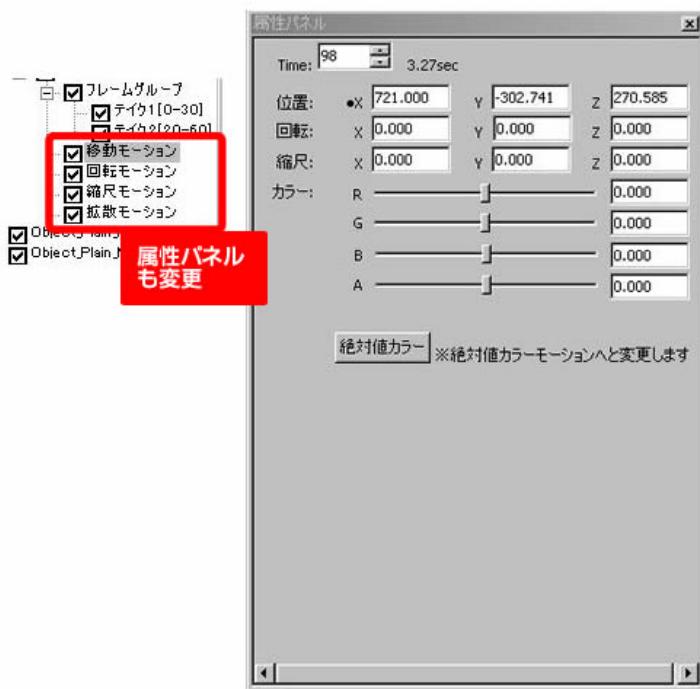
・移動モーション

移動モーションを選択することにより、タイムライン上の表示が選択したオブジェクトの位置情報のベクトルラインに切り替わります。

ベクトルラインは赤が X、緑が Y、青が Z の位置になります。



また、属性パネルも位置・回転・縮尺・カラーといった内容に切り替わります。(属性パネルは位置モーション/回転モーション/縮尺モーション/拡散モーションを選択した時は共通のものになります)



・回転モーション

回転モーションを選択することにより、タイムライン上の表示が選択したオブジェクトの回転情報のベクトルラインに切り替わります。

ベクトルラインは赤が第1軸、緑が第2軸、青が第3軸の回転率になります。モーションコントロールソフトでは、回転軸の優先度を変更することができます。回転軸の優先度を変更することによりオブジェクトの回転動作が変わります。回転軸の優先度はオブジェクト(「Object_Plain_Group」と表示されるプロパティ)を選択すると、属性パネルで変更することが可能です。



また、回転モーションを選択した時の属性パネルも位置・回転・縮尺・カラーといった内容に切り替わります。(属性パネルは位置モーション/回転モーション/縮尺モーション/拡散モーションを選択した時は共通のものになります)

・縮尺モーション

縮尺モーションを選択することにより、タイムライン上の表示が選択したオブジェクトの拡大・縮小情報のベクトルラインに切り替わります。

ベクトルラインは赤が X 方向、緑が Y 方向、青が Z 方向の縮尺率になります。



また、属性パネルも位置・回転・縮尺・カラーといった内容に切り替わります。(属性パネルは位置モーション/回転モーション/縮尺モーション/拡散モーションを選択した時は共通のものになります)

・拡散モーション

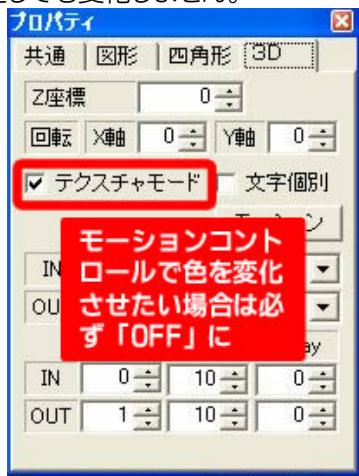
拡散モーションを選択することにより、タイムライン上の表示が選択したオブジェクトの色情報のベクトルラインに切り替わります。

ベクトルラインは赤が赤色、緑が緑色、青が青色、黒が透明度になります。



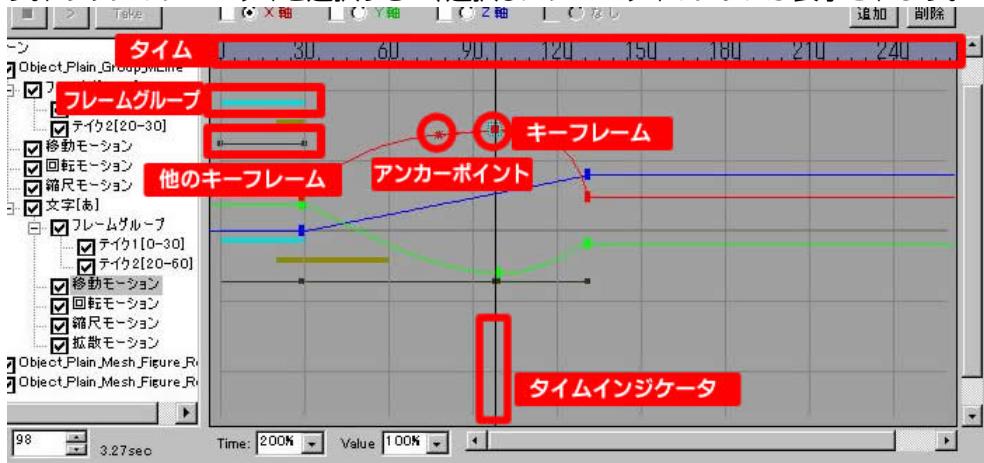
また、属性パネルも位置・回転・縮尺・カラーといった内容に切り替わります。(属性パネルは位置モーション/回転モーション/縮尺モーション/拡散モーションを選択した時は共通のものになります)

オブジェクトを作成した時に、そのオブジェクトが「テクスチャモード」の時は、拡散モーションは設定しても変化しません。



2.1.9. ⑨タイムライン

タイムラインは、時間軸とオブジェクトのプロパティの変化を視覚的にわかりやすくグラフで表示するものです。⑧トラックと密接にかかわっていて、トラックで選択したプロパティを時間軸にグラフ化します。トラックのプロパティを選択すると、選択したプロパティのグラフが表示されます。



・タイム

時間軸を表示しています。単位はフレームです。30 で 1 秒になります。

・フレームグループ

タイムライン上でどのように再生するかを、フレームグループとして設定できます。フレームグループごとに 1 テイクとなります。フレームグループが設定されていない場合は 0 フレームから最終フレームまでを再生します。上図の場合は、0~30 フレームまでが 1 フレームグループとして設定されています。

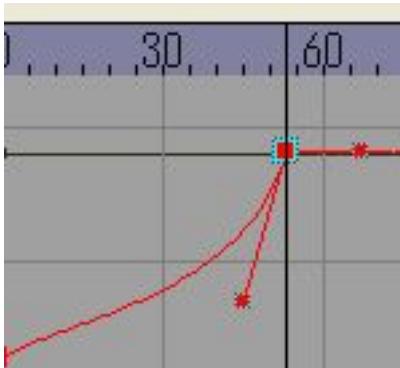
・キーフレーム

モーションのキーポイントとなるタイミングを「キーフレーム」と呼びます。キーフレームはタイムライン上に四角形で表示されます。キーフレームはドラッグをすることで自由に動かすことができます。横にドラッグすることで時間軸を早めたり、遅くしたりすることができます。縦軸に動かすことによりプロパティの値を増減できます。ドラッグをするとプレビューや属性パネルの値も同時に変化します。

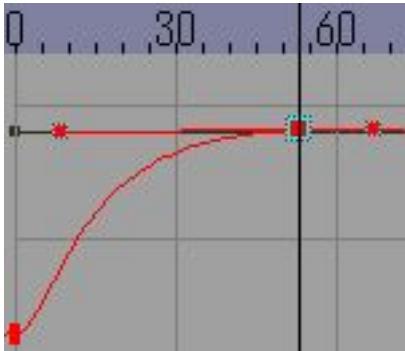
・アンカーポイント

キーフレームを選択すると、キーフレームから2ほんの線が出ていることがわかります。この線の端にある丸いポイントがアンカーポイントです。アンカーポイントを使用することにより、モーションに加速度をつけることができ、よりダイナミックで効果的な表現が可能です。

-だんだん早く



-だんだん遅く



・他のキーフレーム

トラックで選択しているプロパティについてはタイムライン上に「赤」「青」「緑」「黄」などの色で表示されますが、その他のプロパティにおいて、どのタイミングでキーフレームが設定されているかを表示するのが「他のキーフレーム」です。選択しているトラック上のプロパティ以外のプロパティでキーフレームが設定されている場合は、黒い線と四角でキーフレームのタイミングを簡易表示します。

・タイムインジケーター

プレビューや、属性パネルに表示している値はどのタイミングの状態なのか?をタイムライン上で表示する「現在位置」がタイムインジケーターです。このタイムインジケーターを左右にドラッグすることでプレビューやプロパティの値も変化します。

2.1.10. ⑩タイムゲージ

タイムインジケーターが現在「何フレーム目」なのかを表示するのがタイムゲージです。タイムインジケーターをドラッグすることでフレーム数も変化します。隣に表示されているのは、秒数になります。

2.1.11. ⑪タイムライン表示設定

タイムラインの表示倍率を変更することができます。横軸(時間軸)と縦軸(プロパティ量)の表示サイズをそれぞれ変更します。表示倍率を変更しても値は変更しませんのでご注意ください。

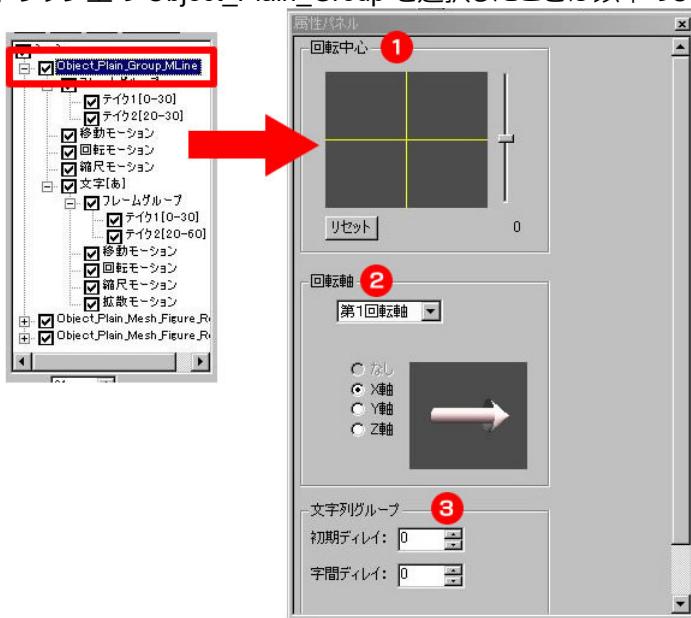
2.2. 属性パネル

属性パネルは作画ソフトの【プロパティ】ダイアログのように、選択したオブジェクトやトラック上のプロパティによりその内容が変化し、選択したプロパティの値を表示します。この属性パネルの値を変更することで、オブジェクトのスピードや量、位置等を変更することができます。

以下に主な属性パネルの表示を説明します。

2.2.1. Object_Plain_Group を選択したとき

トラック上の Object_Plain_Group を選択したときは以下のようない表示になります。



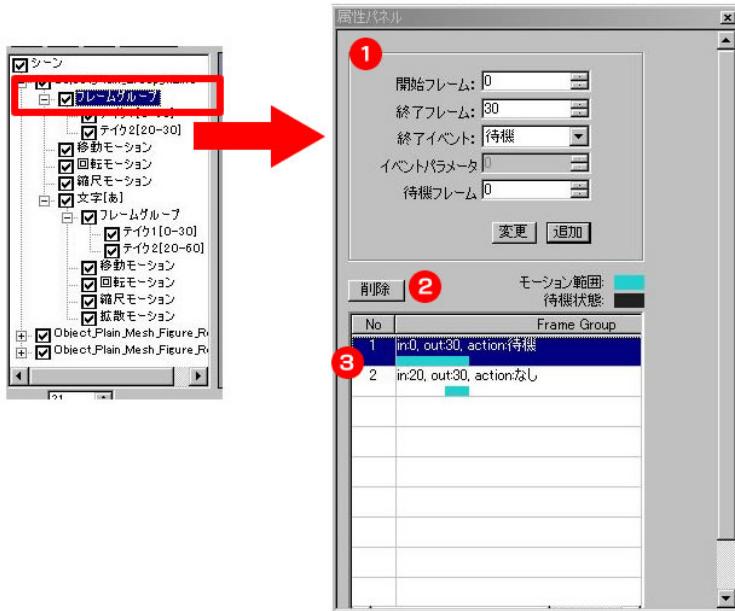
これは、オブジェクト全体の回転と文字列の場合の初期ディレイと字間ディレイを設定できます。

- ① オブジェクトを回転させる際、回転の中心点を変更できます。左側の黄色の十字の線が X 軸と Y 軸の中心点、右側のスライダーが Z 軸の中心点です。「リセット」を押すとオブジェクトの中心を中心点とします。
- ② オブジェクトを回転させる際に、どの順番軸で回転するか?を変更することができます。プルダウンメニューで「第 1 回転軸」から「第 3 回転軸」を選択し、X/Y/Z 軸のいずれかを選択します。
- ③ 文字列グループは文字列オブジェクトで作画画面のプロパティウインドウで「文字個別」を選択した場合にのみ表示されます。初期ディレイはモーション全体のスタートタイミングを早めたり遅らせたりすることができます。

字間ディレイは1文字ごとにオブジェクトを遅らせて動作させたい場合にどれくらいの間隔を空けて動作させるかを設定することができます。

2.2.2. フレームグループ

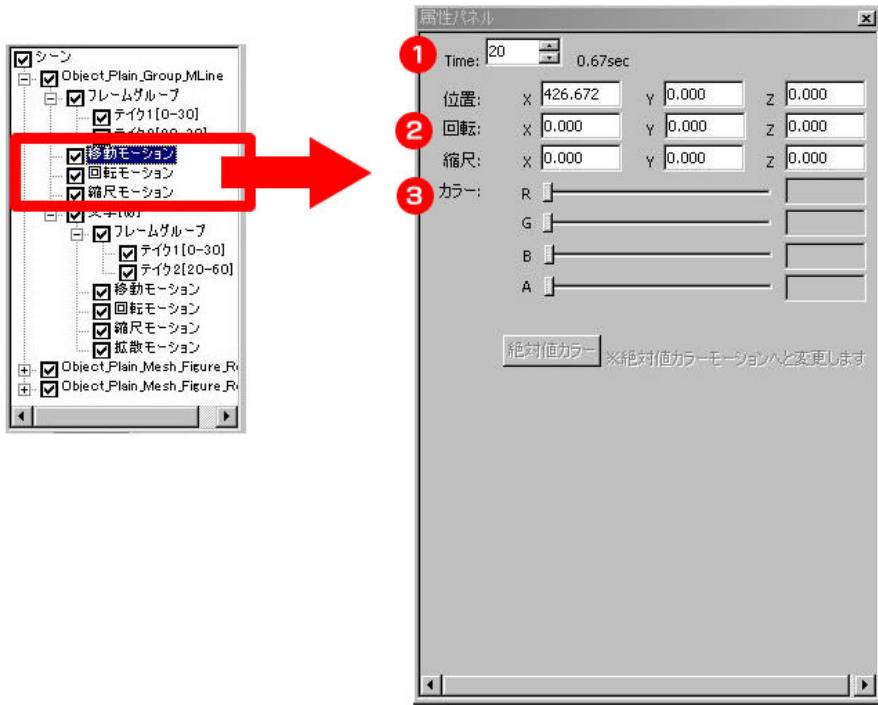
トラック上のフレームグループを選択したとき、属性パネルは以下のよう表示になります。



- ① 新しいフレームグループを追加したり、選択したフレームグループを変更することができます。
開始フレームと終了フレームを選択することで、「何フレームから何フレームまでを」1 テイクとするか?を選択できます。「1 テイク」をモーションコントロールソフトでは「1 フレームグループ」と呼びます。
終了イベントを選択することで、終了フレームまで再生した後にどのような状態にするかを変更できます。終了イベントには「なし」と「待機」と「ジャンプ」があります。
「なし」を選択した場合はフレームグループの最終フレームまで再生した後、次のフレームグループを再生します。
「待機」を選択した場合は「終了フレーム」まで再生した後、「テイク待ち」となります。ここで TAKE ボタンを押すと次のフレームグループを再生します。
「ジャンプ」を選択した場合はジャンプフレームとジャンプ回数を選択することができます。このジャンプを使うことにより、モーションを繰り返すことができます。開始フレームから終了フレームまで再生した後、ジャンプフレームに自動的にジャンプします。ジャンプ回数の設定により何回ジャンプするかを設定できます。0 に設定すると TAKE ボタンをおすまで繰り返し再生をします。
- ② 選択したフレームグループを削除します。
- ③ フレームグループを表示します。No.がフレームグループの順番。右側に開始フレーム(in)、終了フレーム(out)、終了イベント(Action)を表示します。

2.2.3. 移動/回転/縮尺モーション

トラック上の移動モーション/回転モーション/縮尺モーションを選択したとき、属性パネルは以下のようない表示になります。



- ① 現在のタイムインジケーターの値を表示します。
- ② 選択したトラックの位置、回転、縮尺の値を変更することができます。これらの値は絶対値ではなく相対値となります。つまり、作画エリア上で設定した位置、回転、縮尺の値を 0 とし、そこからどのようにモーションをつけるか?になります。逆に全ての値を 0 にすると、作画エリア上と同じ位置での表示になりますので、例えばインエフェクト後の決め位置の値を 0 にすると、テンプレートを作成する時に便利でしょう。

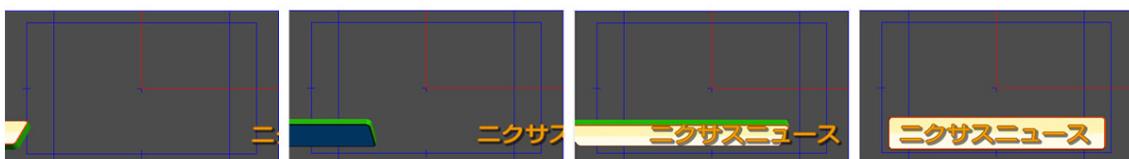
- ③ オブジェクトのカラーを作画上のプロパティで「テクスチャモード」を外した時(3D オブジェクトモードの時)、3D オブジェクトモードでテクスチャを使っていない時に、色を変更できるようになります。変更できる値は R(赤)、G(緑)、B(青)、A(透明度)の 4 種類です。値は-1~1 の間で設定します。



3. モーションエディタを使ってみよう

この章では作画エリア上で簡単なオブジェクトを作成し、モーションをつけて簡単なエフェクトを作成するまでを説明します。

四角形の厚みのあるオブジェクトとテクスチャモードを使って作成したテキストオブジェクトを同時にスライドインする、というモーションを作成します。



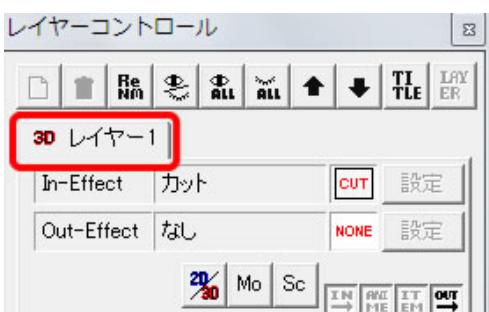
3.1. モーションエディタを使用するための準備

まずは、3D のモーションを作成できるように、現在のレイヤーを 3D レイヤーに変更します。

【レイヤーコントロール】ダイアログの「2D/3D」変更ボタンをクリックします。



【レイヤーコントロール】ダイアログのレイヤー名の左隣のアイコンが「3D」になっていることを確認してください。



これで 3D レイヤーに変更されました。

次に作画エリア上で四角形と文字列を作成します。今回のサンプルでは四角形は厚みのある 3D オブジェクトモード、文字はテクスチャモードで作成します。

[3D オブジェクトモード]

奥行き(厚み)のある立体的なオブジェクトを作成することができます。しかし、多重エッジはできません。(単エッジの作成はできます)。また、各面に対して異なる色を設定することができます。しかし、単色かテクスチャになり、グラデーションは設定できません。

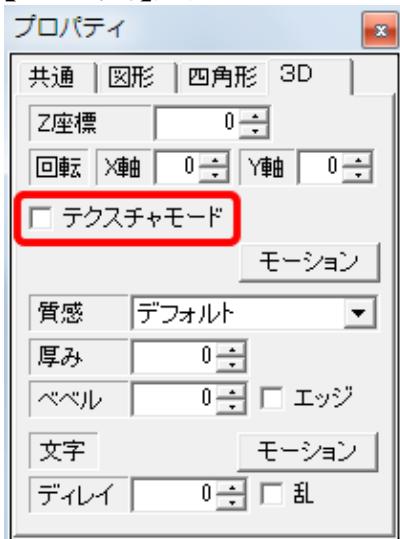
[テクスチャモード]

2D と同じテロップを作成することができます。多重エッジやグラデーションも作成することができますが厚みをつけることはできません。

厚みがあるかないかが異なりますが、どちらのモードでも同じようにモーションは 3D 空間上で作成することができます。

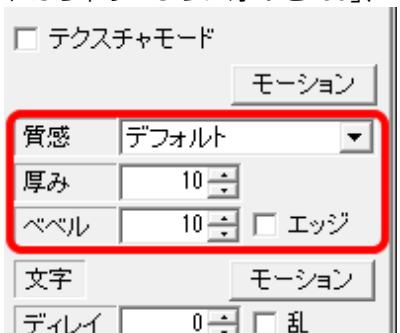
それでは、四角形を作成します。

【プロパティ】ダイアログの3Dタブで「テクスチャモード」のチェックを外します。



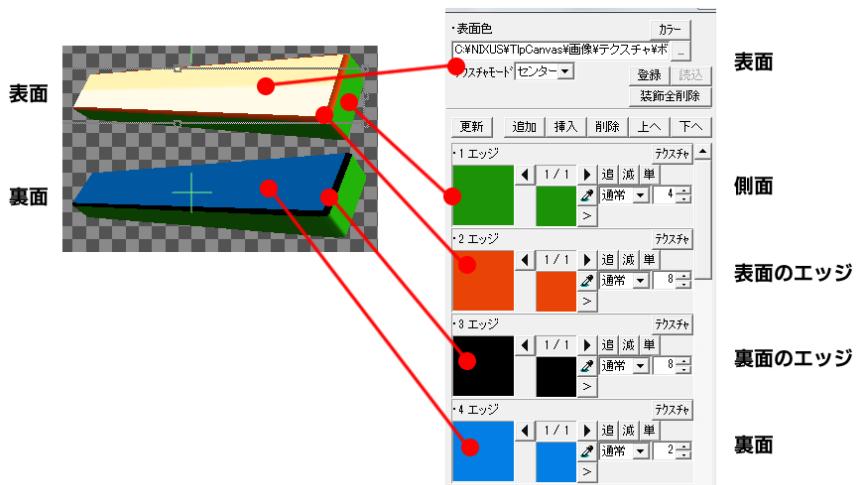
すると、【プロパティ】ダイアログの表示が切り替わり「厚み」や「ベベル」等が設定できるようになります。

わかりやすいように厚みを「50」、ベベル(エッジ)を「10」に設定します。



【スタイル】ダイアログでエッジを追加することで側面やエッジ裏面の色やテクスチャを変更することができます。

エッジの順番と色が塗られる関係は以下の通りです。



3D オブジェクトモードの場合は、「表面」「側面」「表面のエッジ」「裏面のエッジ」「裏面」の順で色をつけることができます(入れ替えることはできません)。このとき「エッジ」「シャドウ」の種類や幅などは無視されます。色は、単色かテクスチャを設定することができます。

次に、テキストを作成します。テキストはテクスチャモードで作成してみましょう。テクスチャモードの場合は、2D のテロップと同様にグラデーションや多重エッジを使って作成することができますが、【プロパティ】ダイアログの 3D タブには「厚み」の設定項目は表示されません。



これで、モーションを作成するためのオブジェクトが作成できました。

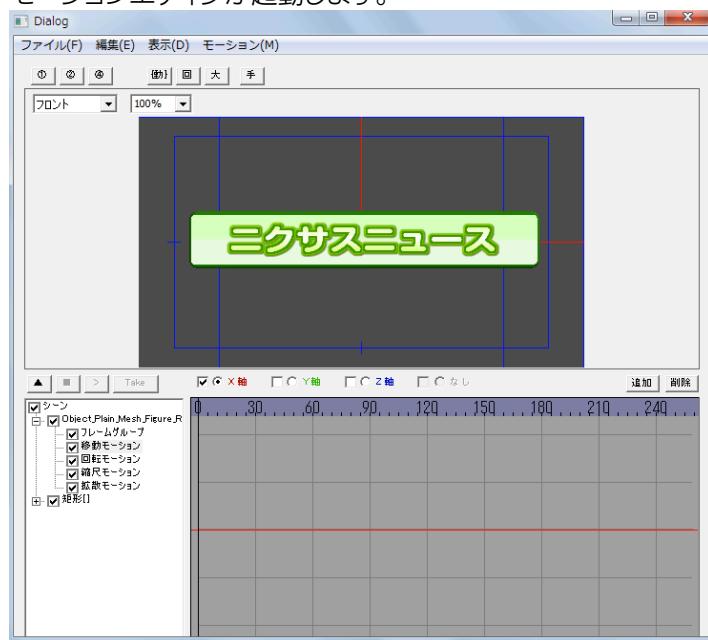


3.2. モーションエディタの起動

モーションエディタを起動します。「MO」ボタンをクリックします。



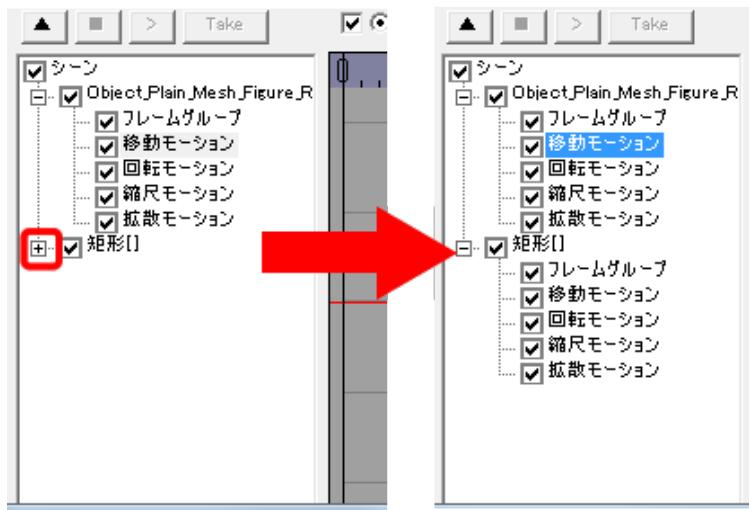
モーションエディタが起動します。



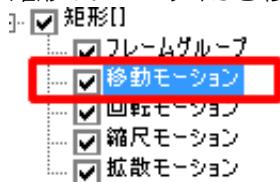
3.3. 四角形の移動

まずは、四角形を画面の端から元の位置に移動してみましょう。

トラック上の「矩形」の「+」ボタンをクリックします。すると、四角形のプロパティが表示されます。

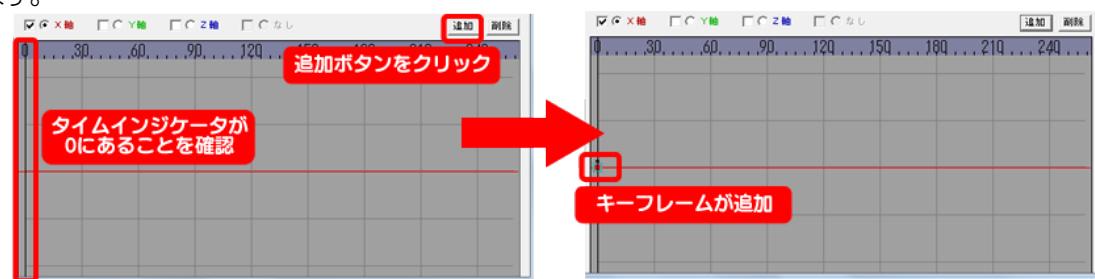


矩形のプロパティから移動モーションをクリックします。



タイムラインが、移動モーションのタイムラインに切り替わります。

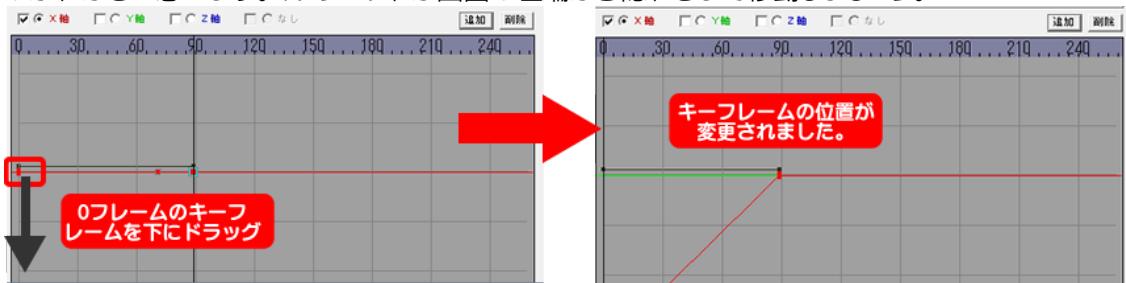
タイムゲージが 0 になっていることを確認し、(なっていない場合は 0 までタイムゲージをドラッグしましょう)「追加ボタン」をクリックします。0 フレームの X ポジション(赤線)にキーフレームが追加されます。



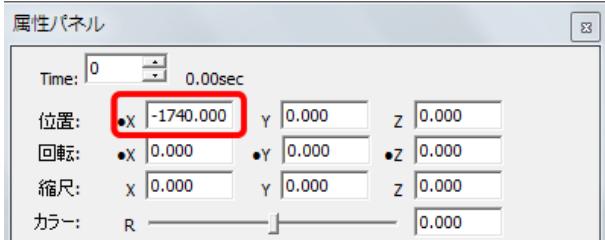
次にタイムインジケーターを 90 にドラッグし、追加ボタンをクリックします。90 フレームにも同様にキーフレームが追加されます。



次に、0 フレームにあるキーフレームを下にドラッグします。プレビュー上の四角形が左側に移動するのがわかると思います。オブジェクトが画面の左端から隠れるまで移動しましょう。



ドラッグがやりにくい場合は、タイムインジケーターが 0 フレームにあることを確認して、属性パネルの X 座標の数値を変更しましょう。



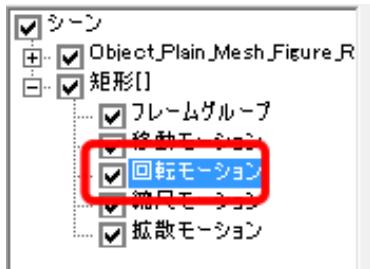
では、プレビュー再生 をしてみましょう。再生ボタンを押すと、プレビュー上で四角形が左から右に動いているのがわかると思います。



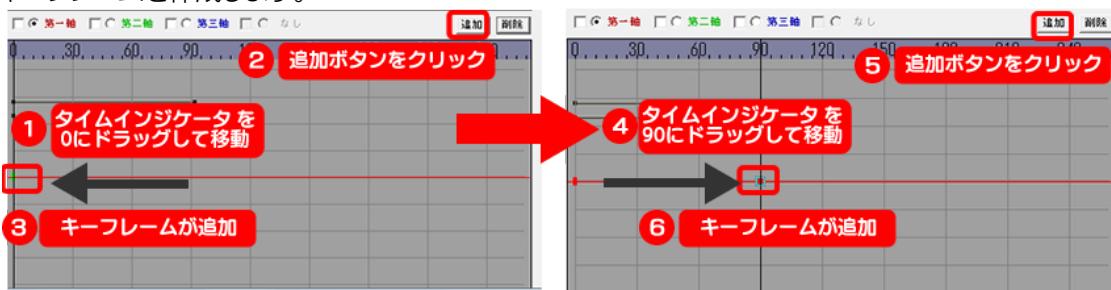
3.4. 四角形の回転と加速度の設定

では、四角形は厚みを設定しましたので、回転しながらインしていくようにしてみましょう。

トラック上の矩形のなかの回転プロパティを選択します。



次にタイムインジケーターを 0 フレームに移動し、「追加」ボタンをクリックしキーフレームを追加します。また、つづいてタイムインジケーターを 90 フレームに移動し、「追加」ボタンを押し、90 フレーム目にもキーフレームを作成します。



0 フレームにあるキーフレームを上にドラッグしてキーフレームを変更してみましょう。



キーフレームをクリックした時に表示されるアンカーポイントをドラッグすることで、グラフが曲線に変化し、加速度を設定することができます。アンカーポイントは、いろいろと設定しプレビュー再生をしてどのように再生するかを確認しながら調整すると良いでしょう。



プレビュー再生  すると四角形が回転しながら左から右に移動することがわかります。アンカーポイントを変更した場合は回転のスピードが一定ではないことがわかると思います。



3.5. 文字個別モーションの設定

次に文字列のモーションを設定します。四角形と同様に文字列自身にモーションをつけたい場合は同様にキーフレームを設定すれば良いのですが、このチュートリアルでは、1 文字ごとにティレイを設定し、少しずつ遅れて文字が出現するという方法をやってみます。

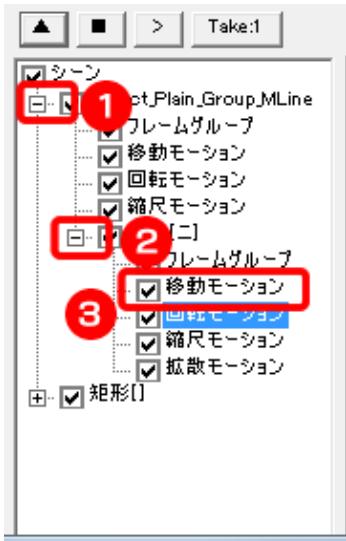


まずは、モーションエディタを一旦閉じて作画画面に戻ります。文字オブジェクトを選択し、【プロパティ】ダイアログの 3D タブの文字個別チェックマークを設定します。また、ティレイを「10」にします。



これによって、1 文字 1 文字が別の動きをし、前の文字の後 10 フレームずつ遅れて同じ動きをするように設定できました。モーションエディタを起動します。

トラック上の文字列(Object_Plain_Group_MLine)の「+」をクリックし、その中の文字プロパティ(1番目の文字が[]内に表示されています)の「+」をクリックします。すると文字個別のプロパティが表示されます。移動モーションを選択しましょう。



すると、タイムラインが文字の回転についてのグラフに変更されます。今回は下から上に移動するモーションをつきますので、Yを選択します。チェックボックスには何もチェックが入っていないことを確認してください。チェックが入っているとY座標と一緒にチェックが入ったプロパティも同時に動きますので、ご注意ください。



タイムラインでは、緑色のグラフを調整します。

タイムインジケーターを0に移動し、「追加」ボタンをクリックしキーフレームを追加します。次にタイムインジケーターを60に移動し「追加」ボタンをクリックしキーフレームを追加します。



0 フレームと 60 フレームにキーフレームが追加されます。

次に 0 フレームのキーフレームを下にドラッグし、文字列が画面下に隠れるまで移動します。



これで、文字が下から移動するモーションを設定することができました。プレビュー再生すると、1 文字ずつ少しずつ遅れて下から上に動くのがわかると思います。



このように、キーフレームを設定するだけで、効果的なモーションをつけることができるるのがモーションコントロールソフトです。オブジェクトやキーフレームの組み合わせで、ダイナミックなモーションを作成できます。ぜひ、様々なモーションで効果的なテロップを作成してください。