

# TELOP CANVAS 4

celio パッケージ版



## 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(2020/02)

## 目次

1. はじめに.....	6
1.1. Telop Canvas 4とは? .....	7
1.2. Telop Canvas 4の作業の流れ.....	8
1.3. 専用ファイルフォーマット「DSO」について.....	8
2. チュートリアル.....	10
2.1. ソフトウェアの起動 .....	10
2.2. 定型を使ってテロップ/静止画を作る .....	11
2.2.1. 定型を開く.....	12
2.2.2. 定型を編集する .....	13
2.2.3. テロップを保存する.....	14
2.2.4. テロップを静止画ファイル(TGA)として保存する.....	15
3. Telop Canvas 4画面構成.....	17
3.1. 各ウィンドウとエリアの説明 .....	18
3.1.1. メインウィンドウ .....	18
3.1.2. メニューバー .....	18
3.1.3. ツールバー .....	19
3.1.4. 作画エリア .....	19
3.1.5. レイヤーコントロールウィンドウ.....	20
3.1.6. パレットウィンドウ .....	21
3.1.7. プロパティウィンドウ.....	22
3.1.8. スタイルウィンドウ.....	22
3.1.9. 一括入力ウィンドウ.....	23
3.1.10. 定型ウィンドウ .....	24
3.1.11. カラーパレットウィンドウ .....	24
3.1.12. オブジェクトパレットウィンドウ .....	25
3.1.13. オブジェクト座標(ポジション)ウィンドウ .....	25
4. 文字オブジェクト.....	26
4.1. 文字の入力.....	26
4.2. 文字の拡大と縮小 .....	26
4.3. 文字の詳細設定.....	26
5. 図形オブジェクト.....	27
5.1. 四角形、角丸四角形、円形、正多角形の描き方.....	27

5.2. 扇形の描き方 .....	29
5.3. 正多角形や星形の描き方 .....	29
5.4. 多角形の描き方 .....	30
5.5. 直線、折れ線、ベジエ曲線、スプライン曲線の描き方 .....	30
5.6. 自由曲線の描き方 .....	32
5.7. 描いた線・図形の修正 .....	32
<b>6. 静止画オブジェクト .....</b>	<b>33</b>
6.1. 静止画ファイルの配置 .....	33
6.2. 静止画ファイルの扱い方について .....	33
6.2.1. リンク/埋め込み設定の切り替え .....	34
6.2.2. 現在状態の確認 .....	34
6.3. 静止画ファイルの差し替え .....	35
6.4. 静止画ファイル取り出し .....	35
6.5. イメージのコピー .....	36
<b>7. オブジェクトの装飾設定機能 .....</b>	<b>37</b>
7.1. オブジェクトの装飾の追加と削除 .....	37
7.2. オブジェクトの単色設定とエッジ、シャドウの単色設定 .....	39
7.3. グラデーション設定とキー設定 .....	41
7.3.1. 基本のグラデーション設定 .....	41
7.3.2. 色・キー共通設定 .....	43
7.3.3. 色・キー別設定 .....	44
7.4. テクスチャ設定 .....	45
<b>8. パレット .....</b>	<b>48</b>
8.1.1. 適用方法 .....	48
8.1.2. パレット登録方法 .....	48
8.1.3. 起動時情報の変更 .....	49
<b>9. カラーパレット .....</b>	<b>50</b>
<b>10. オブジェクトの整列機能 .....</b>	<b>51</b>
10.1. 全面配置 .....	51
10.2. 全面の左寄せ、全面のセンター(左右)、全面の右寄せ .....	52
10.3. 全面の上寄せ、全面のセンター(上下)、全面の下寄せ .....	52
10.4. 全面の幅合わせ、全面の高さ合わせ全面と同じサイズ .....	53
10.5. 複数オブジェクトを整列配置 .....	53

10.6. 左合わせ、センター(左右合わせ)、右合わせ.....	54
10.7. 上合わせ、センター(上下)合わせ、下合わせ.....	54
10.8. 幅揃え、高さ揃え、サイズ揃え.....	54
10.9. 横左均等配置、横中均等配置、横右均等配置.....	54
10.10. 横間隔均等配置.....	55
10.11. 縦上均等配置、縦中均等配置、縦下均等配置.....	55
10.12. 縦間隔均等配置.....	55
11. オブジェクトの重なり順/名称変更.....	56
11.1. 画面構成.....	56
11.1.1. レイヤーコントロールツール.....	57
11.1.2. オブジェクトコントロールツール.....	57
11.2. オブジェクト前面移動.....	59
11.3. オブジェクト背面移動.....	59
11.4. オブジェクト名(タグ名)の変更.....	59
12. ロールの作成.....	60
12.1. ロールタイプ変更.....	60
12.2. ロールの長さ追加.....	60
12.3. ロールカット.....	61
12.4. ロール設定.....	61
13. テロップの保存と出力について.....	62
13.1. 様々なファイル出力.....	62
13.2. ファイルの読み込みと保存.....	62
13.2.1. 任意ファイルからの読み込み.....	62
13.2.2. 任意ファイルに保存.....	63
13.2.3. 合成ロード.....	63
13.2.4. 静止画保存.....	64
13.2.5. 連番TGAまたはQuickTime動画保存.....	65
13.3. 一括入力.....	73
13.3.1. フォルダ/データの作成.....	75
13.3.2. テロップの保存.....	76
13.3.3. [Next]ボタン.....	76
13.3.4. [Back]ボタン.....	76
13.3.5. [保存]ボタン.....	76
13.3.6. [上書]ボタン.....	76

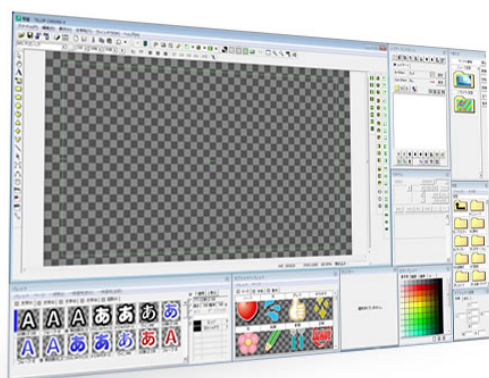
13.3.7. [挿入]ボタン .....	76
13.3.8. [削除]ボタン .....	76
13.3.9. [↑]ボタン.....	76
13.3.10. [↓]ボタン .....	77
13.3.11. [コピー]ボタン .....	77
13.3.12. [貼付]ボタン .....	77
13.3.13. [分割]ボタン .....	77
13.3.14. [Jump]ボタン .....	77
13.3.15. [取込]ボタン .....	77
13.3.16. [出力]ボタン .....	77
14. NTSCフィルタ .....	79
15. NIXUS TOPAZIについて(オプション) .....	80
16. Telop Canvas 4の終了.....	81
17. ショートカット.....	82
18. 改訂履歴 .....	86

## 1. はじめに

この度は、テロップ作成ソフトウェア「Telop Canvas 4(テロップキャンバスフォー)」をお買い上げいただきありがとうございます。Telop Canvas 4 は放送用のテロップを作成するためのソフトウェアです。Excel 送出リアルタイム CG システム「celio」などのテロップ送出システムや、ノンリニア編集ソフトで使用できる CG コンテンツを作成することができます。

テロップを作るために開発されたソフトウェアですので、簡単に作成できることはもちろん、1文字ごとのサイズや文字間など「かゆいところまで」設定できる機能を持っています。

この「ファーストステップガイド」では、「まずはテロップを作りたい」という方のために、ソフトウェアを起動してテロップを作るまでの流れと必要な機能を説明します。



放送局でも使える本格テロップソフト

SD/HD/4K/8Kサイズ対応

豊富なテンプレート、パレット、装飾

## 1.1. Telop Canvas 4 とは?

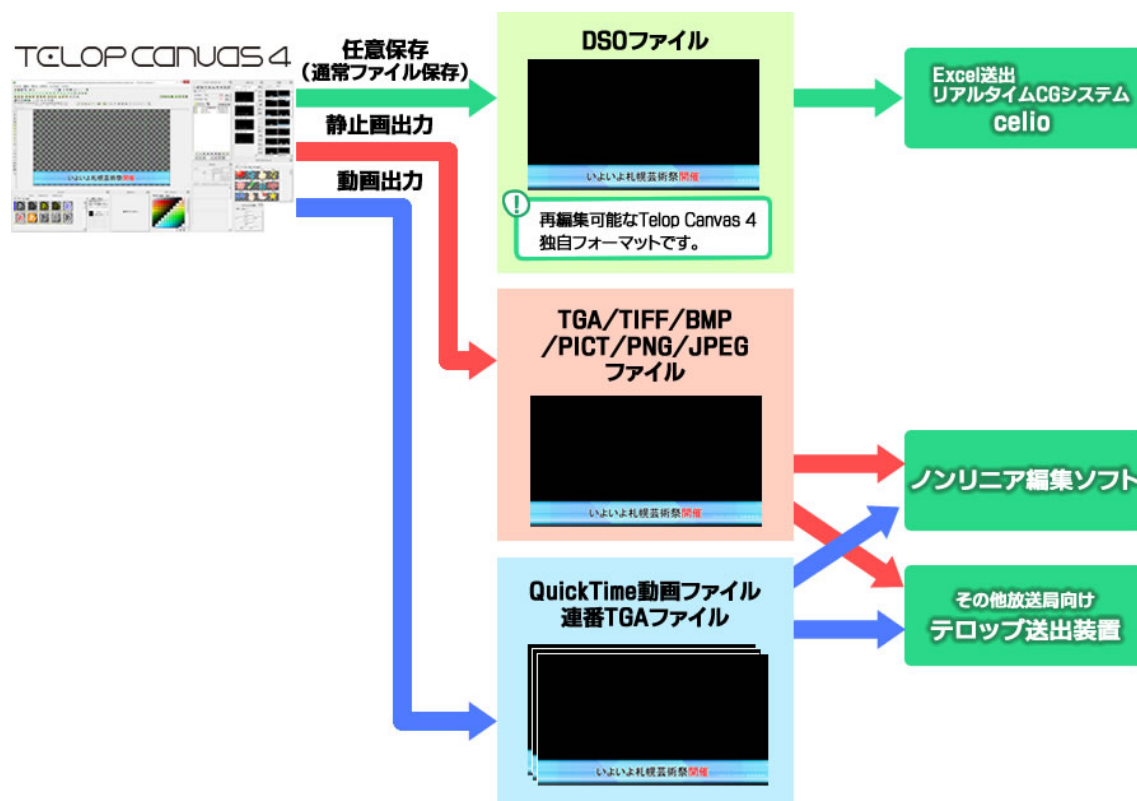
Telop Canvas 4 は、放送用のテロップ作成を行うために開発されたグラフィックソフトウェアです。

文字のフォントやサイズ、色、縁取り(エッジ)など様々な機能を使って、多彩なテロップを作成することができます。

作成したテロップは、Telop Canvas 4 独自のフォーマット[DSO]形式で保存ができ、Excel 送出力リアルタイム CG システム「celio」など、当社のテロップ送出システムで使用することができます。

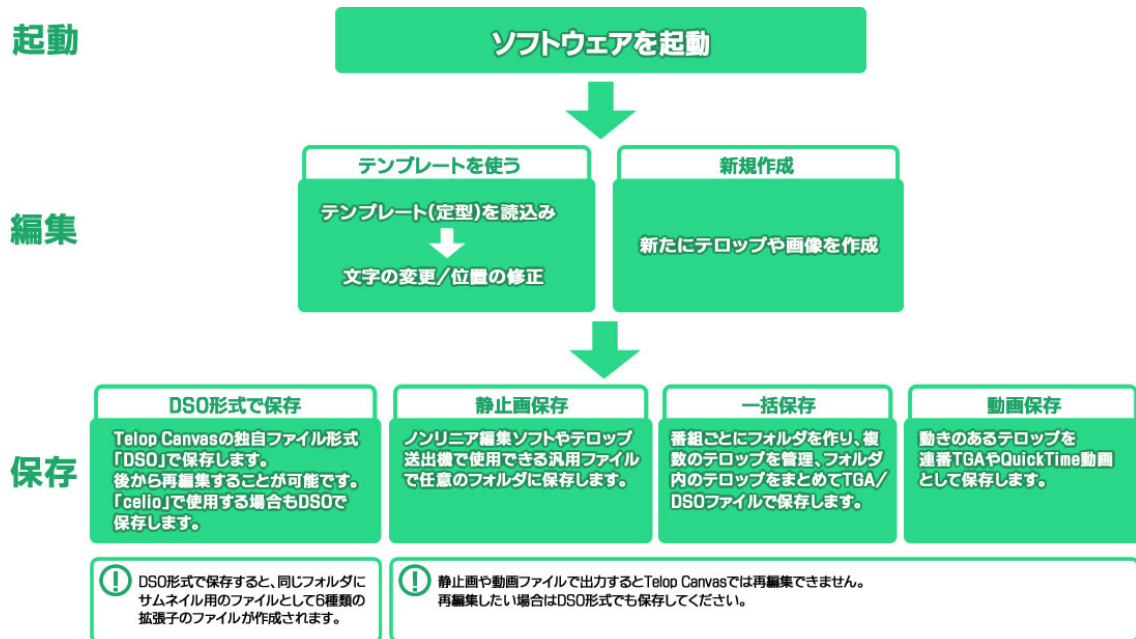
また、ノンリニア編集ソフトなどで使用するために、透明度の情報(アルファチャンネル・キー)をもった TGA 形式の静止画ファイルとして保存することや、動きのあるテロップの場合、連番 TGA や QuickTime 形式の動画ファイルとして保存することもできます。

ハイビジョンサイズのテロップはもちろん、4K、8K サイズにも対応しています。



## 1.2. Telop Canvas 4 の作業の流れ

Telop Canvas 4 は以下のような流れでテロップを作成します。



## 1.3. 専用ファイルフォーマット「DSO」について

[DSO]はTelop Canvas 4の専用ファイルフォーマットです。DSOデータにはテロップに含まれるテキスト/図形/静止画の配置やサイズ、角度や色などの情報が記録され、Telop Canvas 4での再編集が行えます。

また、celioで使用する場合もDSO形式で保存します。celioのExcelファイルで入力した内容をリアルタイムにDSOファイルに反映させることができます。

Telop Canvas 4でファイルの保存を行うと、同じフォルダにDSOファイルの他5種類のファイルが同時に書き出されます。

- ・[ファイル名].DSO
- ・[ファイル名]-HD.TGA
- ・[ファイル名].BMP
- ・[ファイル名].JPG
- ・[ファイル名].TGA
- ・[ファイル名]. DSD



これらのファイルは Telop Canvas 4 上でサムネイルやプレビューなどに使用されます。削除しないようにしてください。



次の章ではチュートリアルとして実際にこの流れに沿ってテロップを作成する方法をご説明します。

## 2. チュートリアル

この章では「まずテロップを作ってみよう!」をテーマとして、Telop Canvas 4 を起動し、定型を読み込み、DSO ファイルや TGA ファイルとして保存するまでの流れをご説明します。

### 2.1. ソフトウェアの起動

ソフトウェアを起動するには、デスクトップ上にあるTelop Canvas 4のアイコンをダブルクリックします。



**ダブルクリック**

① アイコンがデスクトップ上にはない場合は、[スタートメニュー]の[すべてのプログラム]の中の[NIXUS]フォルダの中か、インストールしたハードディスクドライブ(Cドライブなど)の[NIXUS]フォルダの中を探してください。

ソフトウェアを起動すると下図のような画面が表示されます。これが、Telop Canvas 4 のメイン画面です。

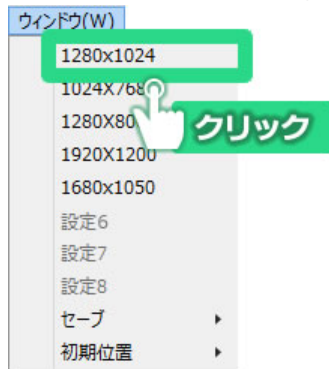


Telop Canvas 4 は複数のウィンドウ(ダイアログ)で構成されています。主に以下のウィンドウで構成されています。

- ① [メニューバー]や[作画エリア]のあるメインのウィンドウ
- ② 様々な文字の装飾が並んだ[パレット]ウィンドウ

- ③ 選択した文字や図形(オブジェクト)の詳細情報が表示される[プロパティ]ウィンドウ
- ④ 色を簡単に設定、保存することができる[カラーパレット]ウィンドウ
- ⑤ オブジェクトの一覧や並び順が表示されている[レイヤーコントロール]ウィンドウ
- ⑥ 作成したテロップを一時保存し後から一括での書き出しを行う[一括入力]ウィンドウ
- ⑦ ジャンルごとに様々なサンプルが保存されている[定型]ウィンドウ
- ⑧ 選択したオブジェクトの色や縁取りなどを設定する[スタイル]ウィンドウ
- ⑨ アイコンやマークなど、よく使用するオブジェクトを保存することができる[オブジェクトパレット]ウィンドウ
- ⑩ 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指定することができる[オブジェクト座標(ポジション)]ウィンドウ

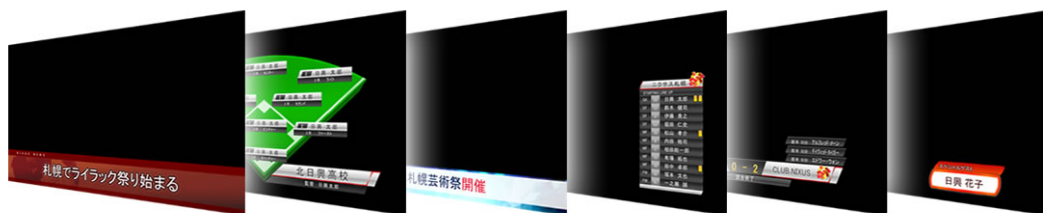
❗表示されないウィンドウがある場合や位置がおかしい場合は、作画エリアの[メニューバー]の中の[ウィンドウ]から[1280X1080]などお使いの画面サイズにあったメニューを選んでください。あらかじめ設定してあるウィンドウ位置に戻ります。



## 2.2. 定型を使ってテロップ/静止画を作る

Telop Canvas 4には簡単にテロップが作成できるように数多くの定型ファイルが用意されています。これらの定型ファイルを使うと、簡単に本格的なテロップが作成できます。

**i** 定型ファイルに使用しているフォントは、該当のフォントがインストールされていないPCでは表示されません。別途インストールされているフォントに置き換えてご利用ください。



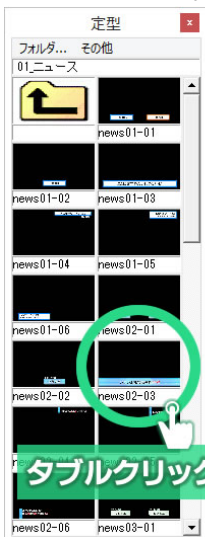
### 2.2.1. 定型を開く

ニュースのタイトルに使用するテロップの定型を開いてみましょう。[定型]ウインドウの中から[01\_ニュース]フォルダアイコンをダブルクリックします。

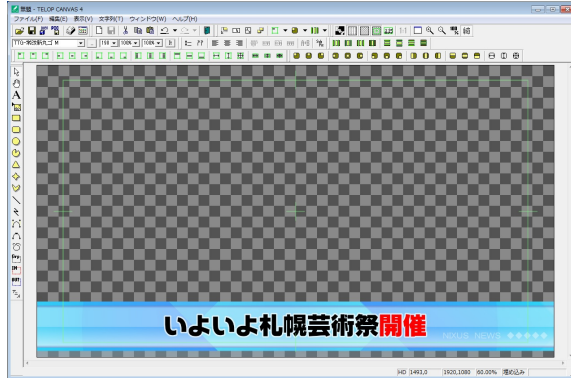
❓ [定型]ウインドウが表示されていない場合は、[表示]メニューの[ダイアログ]から[定型]を選択すると表示されます。



[01\_ニュース]フォルダに入っている定型が表示されます。[news02\_03]という定型をダブルクリックしてみましょう。



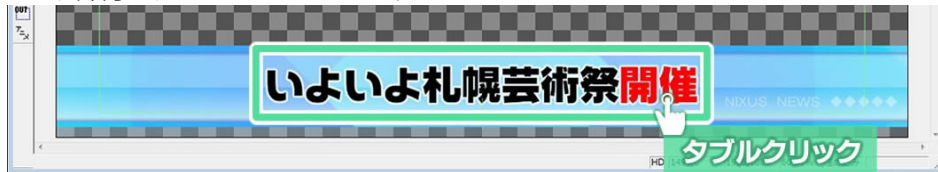
定型が読み込まれ、作画エリアに表示されます。



## 2.2.2. 定型を編集する


では文字を変更して新しいテロップを作ってみましょう。

テキスト部分をダブルクリックします。




文字の下半分の色が変わりテキストの編集ができる状態になります。

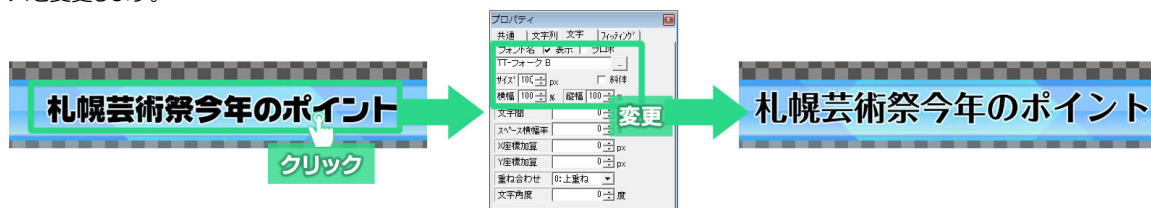


 文字部分をクリックしてキーボードの[Enter]キーを押しても同様にテキスト編集可能状態になります。

文字を入力して、テキストを変更してみましょう。テキストのエリアの外をクリックするか、キーボードの[Enter]キーを押すと文字が確定されます。



 文字のフォントや大きさを変更したいときは文字列を選択し、[プロパティ]ウィンドウの[文字]タブの中のフォントやサイズを変更します。




**i** 文字の色を変えたいときは文字列を選択し、[スタイル]ウィンドウで変更します。グラデーションが使われている場合は、変更が複雑になるので、まずは単色で変更することをおすすめします。[単]ボタンをクリックして単色にした後、[色選択]ウィンドウを表示して、お好みの色に変更します。グラデーションの作り方については「7.3.グラデーション設定とキー設定」の項目を参照してください。

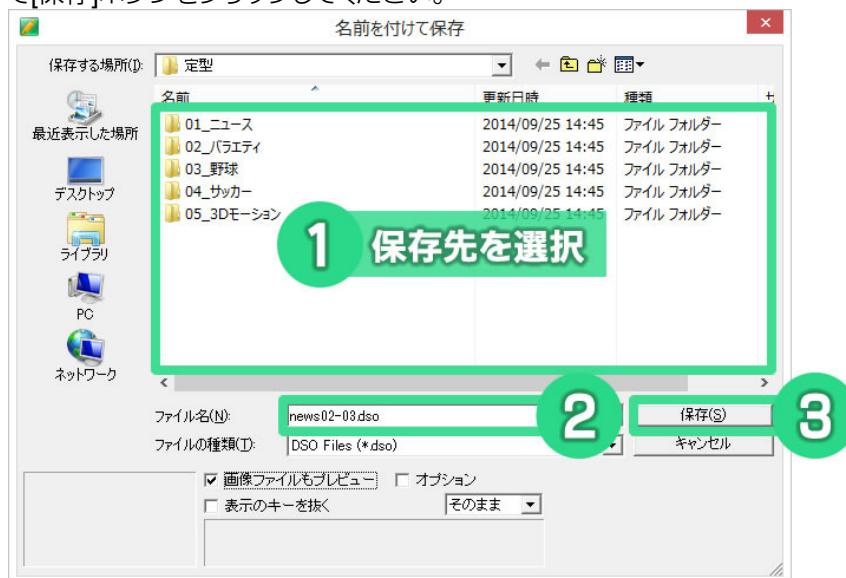


### 2.2.3. テロップを保存する

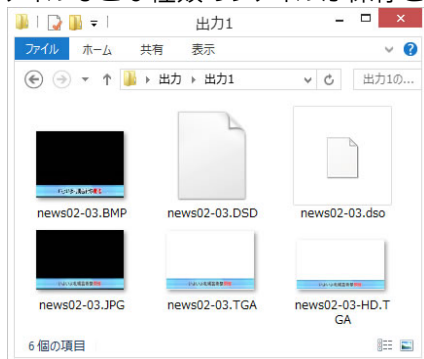
作成したテロップを任意のフォルダに保存します。保存形式は、Telop Canvas 4 で再編集が行える [DSO]フォーマットです。

[ファイル]メニューから[任意保存]か、ツールバーの[任意保存]ボタンをクリックします。

[名前を付けて保存]ウィンドウが表示されますので、保存したいフォルダを選択し、ファイル名をつけて[保存]ボタンをクリックしてください。



指定したフォルダにファイルが保存されます。DSO 形式で保存すると、同時にサムネイル用の画像ファイルなど 6 種類のファイルが保存されます。



6種類のファイルが  
書き出されます

### 2.2.4. テロップを静止画ファイル(TGA)として保存する

作成したテロップを TGA ファイルとして保存します。TGA ファイルとして保存すれば、ノンリニア編集ソフトなどでも透明度付きの静止画ファイルとして読み込むことができます。

まず、ファイルメニューから[静止画保存]を選択します。



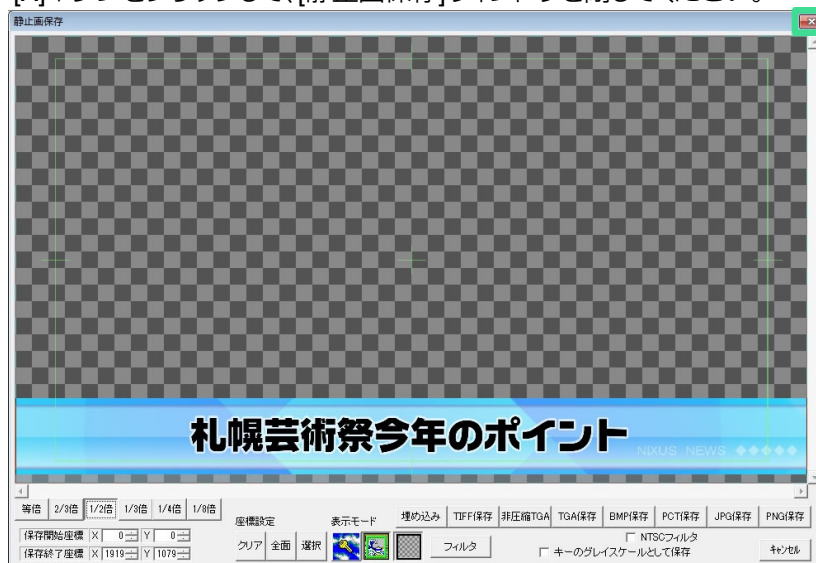
[静止画保存]ウィンドウが表示されますので、[全面]ボタンをクリックした後[TGA 保存]ボタンをクリックしてください。



[名前を付けて保存]ウィンドウが表示されます。保存したいフォルダを選択し、ファイル名を入力して  
[保存]ボタンをクリックすると、保存は完了です。



[X]ボタンをクリックして、[静止画保存]ウィンドウを閉じてください。



**i** 静止画保存ウィンドウで[NTSC フィルタ]のチェックをオンにすると真赤や真黄色など、アナログ放送では使えない色を自動的に補正して保存してくれます。放送局などで使用する場合に便利です。

これで、Telop Canvas 4 を起動してテロップを作成、保存することができました。  
次章は、実際にテロップを作成するための作画に関する操作をご説明します。

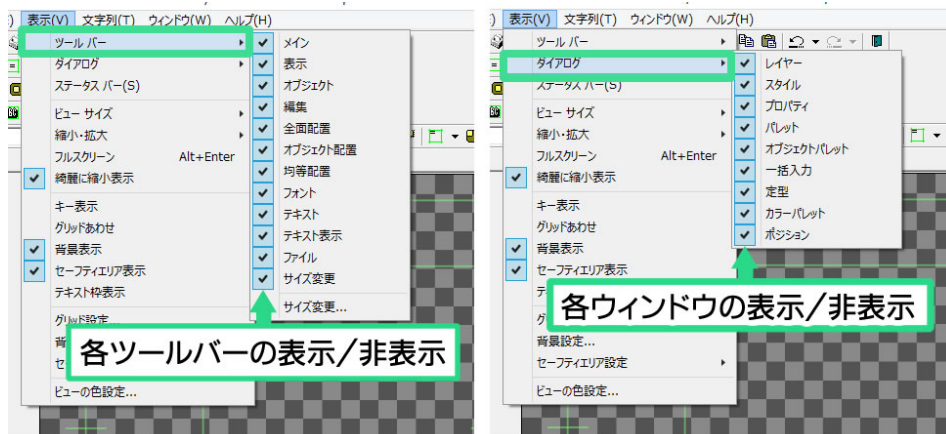


### 3. Telop Canvas 4 画面構成

基本的な Telop Canvas 4 の画面構成は以下の通りです。



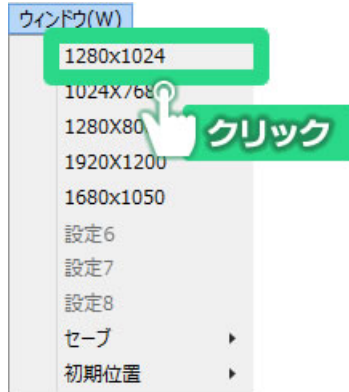
メニューバー中の[表示]メニューから、ツールバーやウィンドウ(ダイアログ)の表示/非表示を変更することができます。



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。

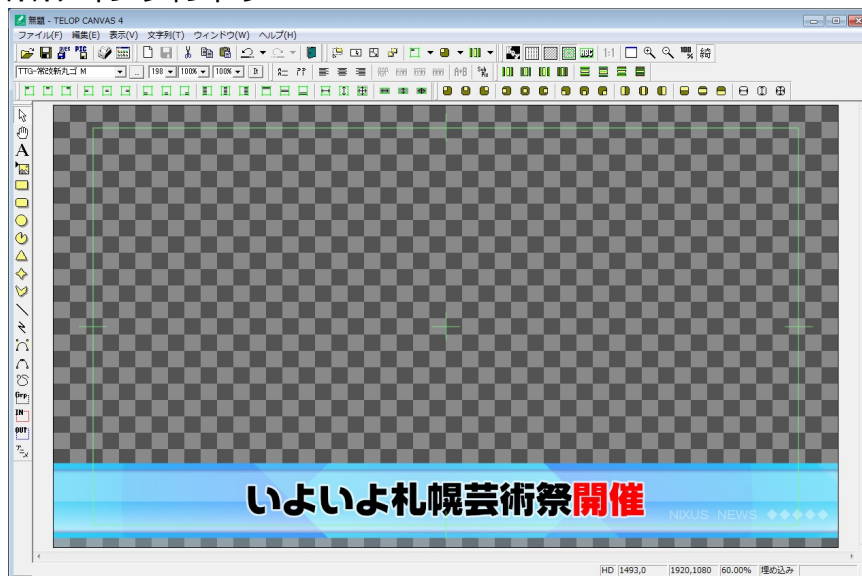
① お客様のご使用環境により画面構成は変わる場合があります。

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。



### 3.1. 各ウィンドウとエリアの説明

#### 3.1.1. メインウィンドウ



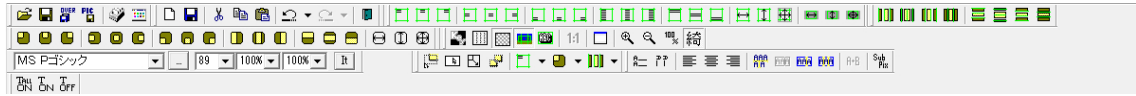
作画エリアのある一番大きなウィンドウがメインウィンドウです。テロップの作成やファイル編集などが行えます。

#### 3.1.2. メニューバー

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

Telop Canvas 4 の標準的な機能がここから選択できます。

### 3.1.3. 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。Telop Canvas 4 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。

### 3.1.4. 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、Telop Canvas 4 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。

### 3.1.5. レイヤーコントロールウィンドウ

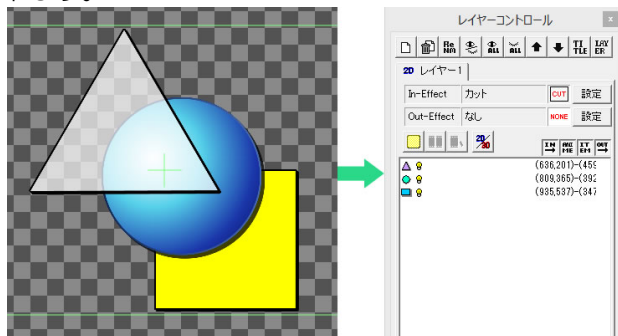


作成中のテロップに使用されている文字や図形といったオブジェクトが一覧表示されます。

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可(ロック解除)/不可(ロック)、[長方形]と書いてあるところはオブジェクト名(タグ名)を示しています。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。



また、オブジェクト名は自由に変更が可能です。他システムと連携を行うための「タグ(識別子)」として利用することもできます。

例えば celio をご利用の場合は、celio の Excel 上で登録したタグ名をオブジェクト名に設定しておくことで、celio の情報と紐付けを行うことができますようになります。

 celio と連携について、詳しくは celio のコンテンツ作成マニュアルをご覧ください。

### 3.1.6. パレットウィンドウ

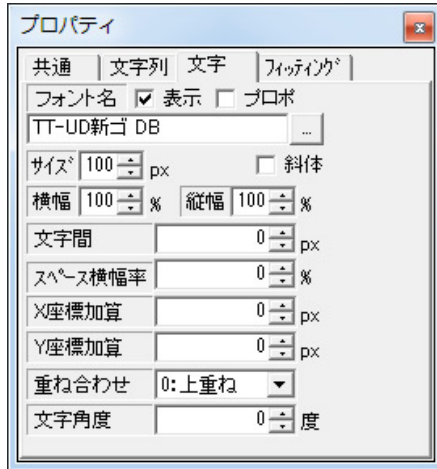


オブジェクトのエッジやシャドウ、色設定を保存しておくことができるウィンドウです。頻繁に使う設定を保存しておく、何度も同じ設定を入力する必要がないため、作業の効率化につながります。オブジェクトを選択し、任意のパレットをダブルクリックするとそのオブジェクトに設定が適用されます。



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。

### 3.1.7. プロパティウィンドウ



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。

### 3.1.8. 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、グラデーションなどの設定ができます。

### 3.1.9. 一括入力ウィンドウ



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 ファイルや DSO 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。

### 3.1.10. 定型ウインドウ



あらかじめ保存した定型を呼び出すことができるウインドウです。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。

### 3.1.11. カラーパレットウインドウ



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]ウインドウにドラッグ&ドロップすることで、簡単に保存していた色・キー・テクスチャをオブジェクトに反映できます。パレット



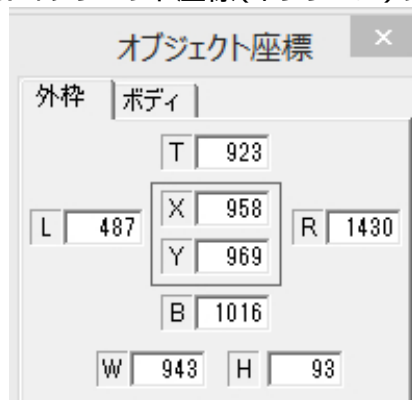
はページごとに管理し、自由に追加・移動することが可能となっています。作成したパレットのページは独自のフォーマットで保存され、削除や再読み出しが可能です。

### 3.1.12. 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。

### 3.1.13. 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。

## 4. 文字オブジェクト

Telop Canvas 4 はテロップを作成するために作られたソフトウェアですので、文字の入力、編集機能が大変充実しています。

**i** 定型ファイルやパレットに使用しているフォントは、該当のフォントがインストールされていない PC では表示されません。別途インストールされているフォントに置き換えてご利用ください。

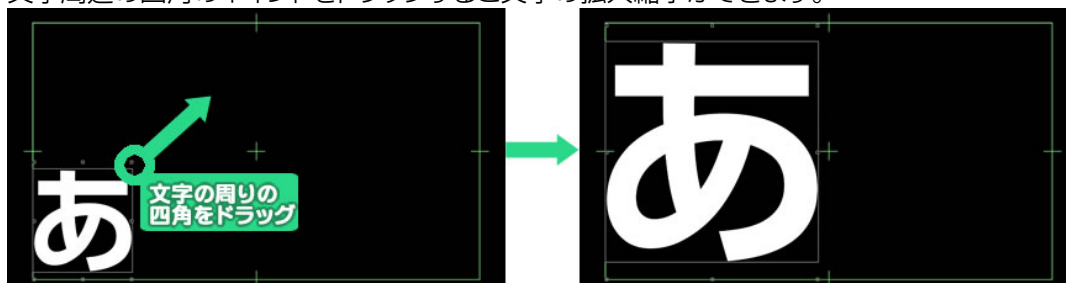
### 4.1. 文字の入力

[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。



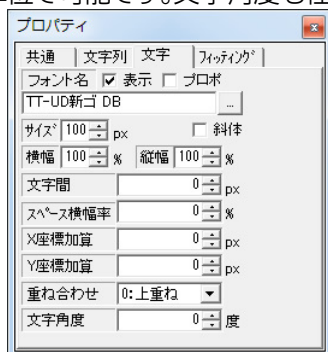
### 4.2. 文字の拡大と縮小

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。



### 4.3. 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。

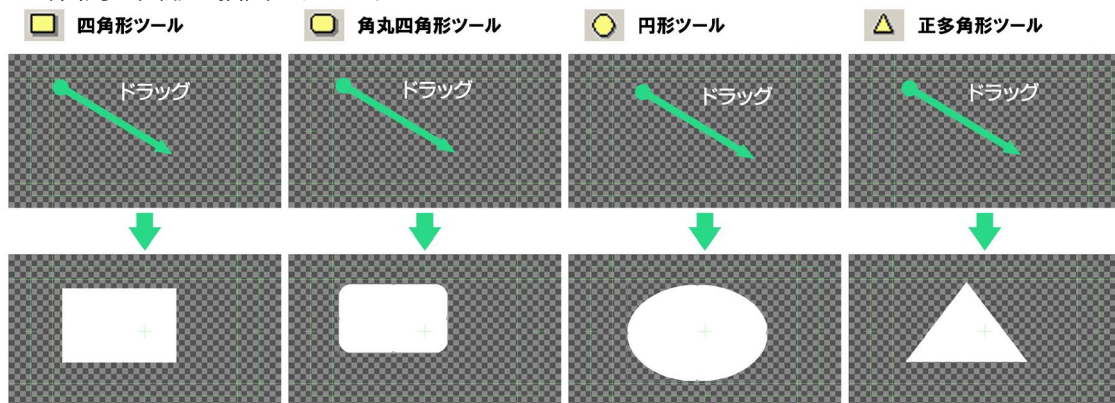


## 5. 図形オブジェクト

Telop Canvas 4 上で様々な図形を描くことができます。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。

### 5.1. 四角形、角丸四角形、円形、正多角形の描き方

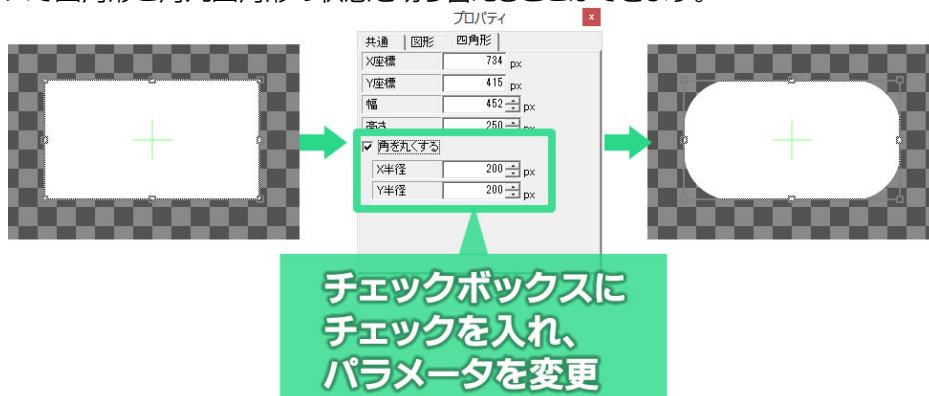
[オブジェクト]ツールバーの中のそれぞれのアイコンをクリックし、続けて作画エリア上でドラッグすると、目的の図形が描画されます。



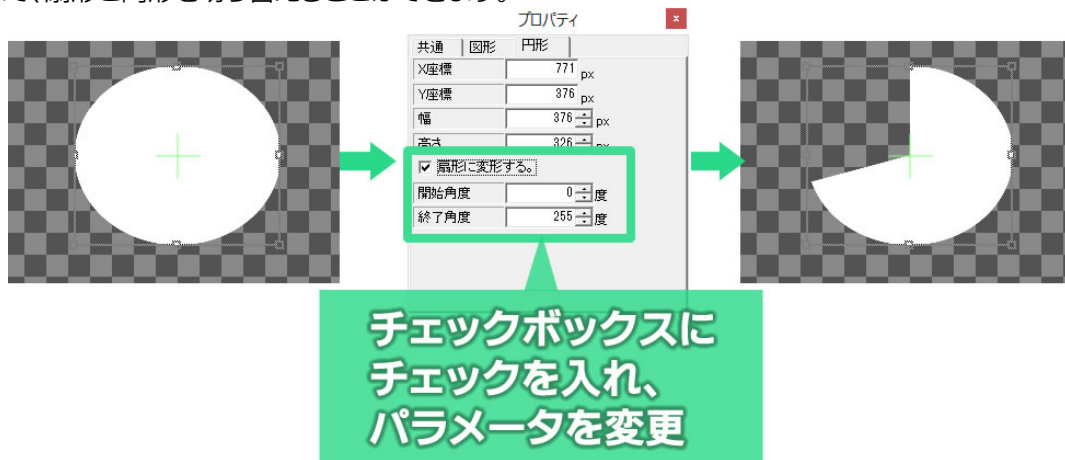
[Shift]キーや[Ctrl]キーを押しながらドラッグすると、[四角形]ツールでは正方形を描くことができます。同じ方法で、[円形]ツールでは正円を、[正多角形]ツールでは正多角形を描くことができます。



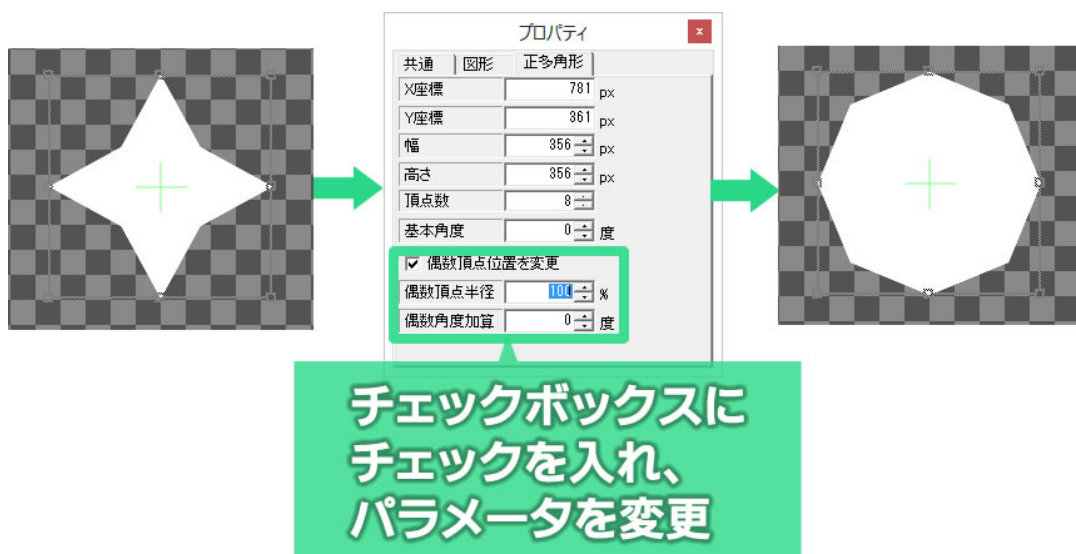
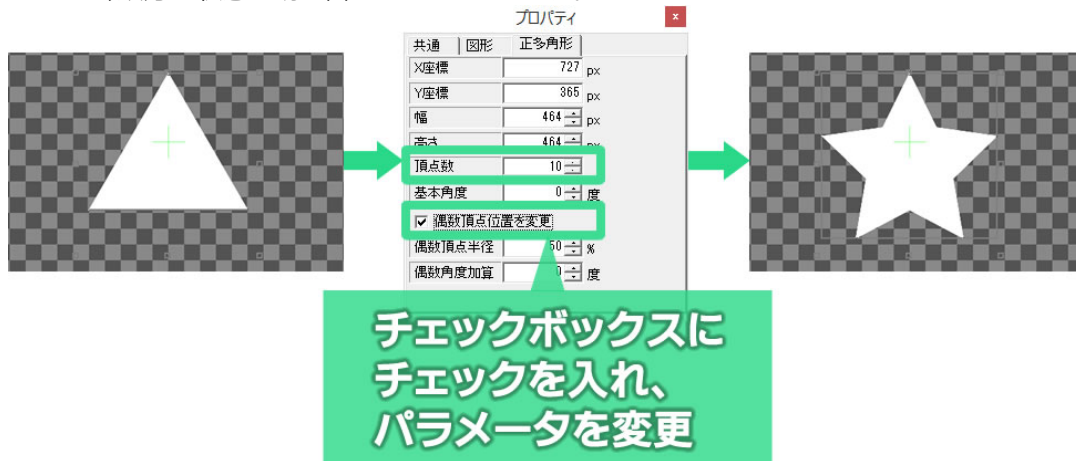
また、作成したオブジェクトをクリックして選択すると、[プロパティ]ウィンドウに情報が表示されます。四角形と角丸四角形は[プロパティ]ウィンドウに表示されるパラメータ[角を丸くする]チェックボックスで四角形と角丸四角形の状態を切り替えることができます。




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。





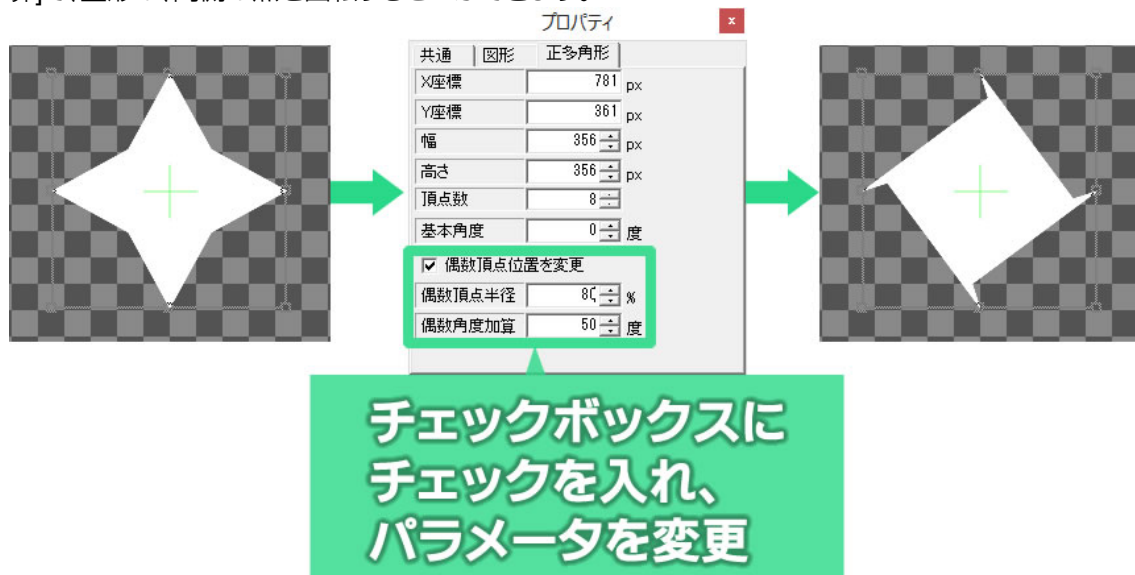
## 5.2. 扇形の描き方

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。




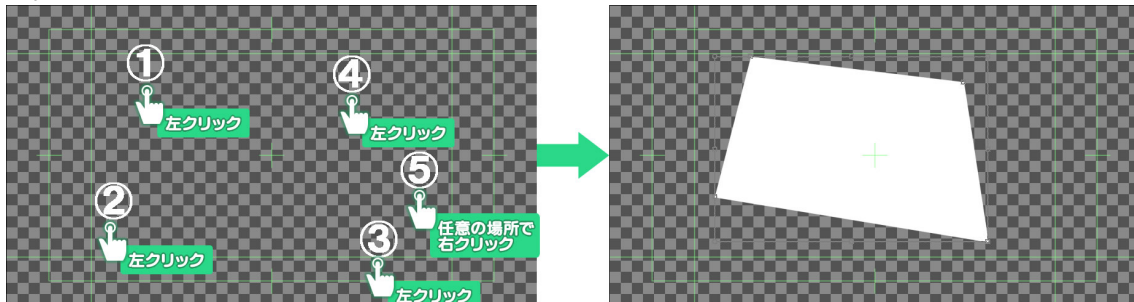
## 5.3. 正多角形や星形の描き方

ツールバーから正多角形  もしくは、星形  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。







## 5.4. 多角形の描き方

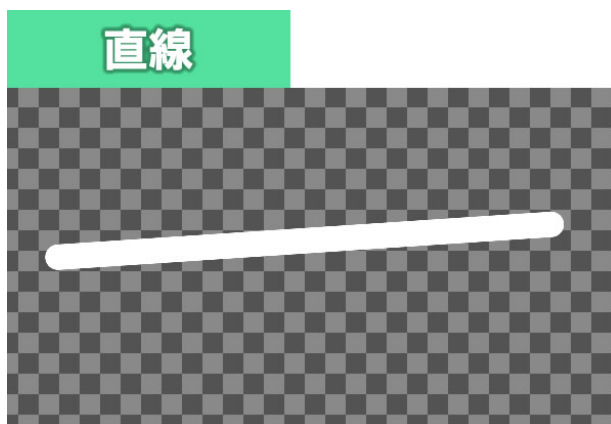
ツールバーから多角形  を選択し、続けて作画エリア上で描画したい多角形の頂点の位置を順番に左クリックしていきます。最後の頂点を設定した後で右クリックすると、目的の図形が描画されます。



## 5.5. 直線、折れ線、ベジェ曲線、スプライン曲線の描き方

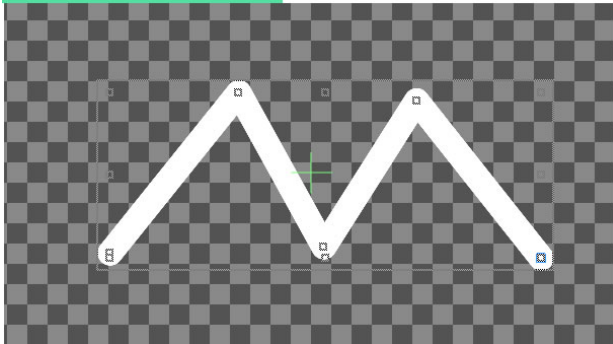
直線  はツールアイコンをクリックし、作画エリアをドラッグすると描画できます。

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。



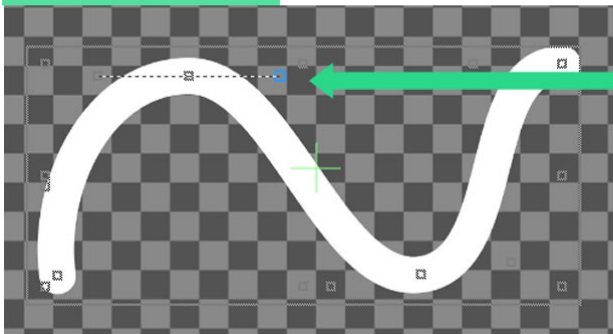
直線は、一本の線を引きます。

## 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。

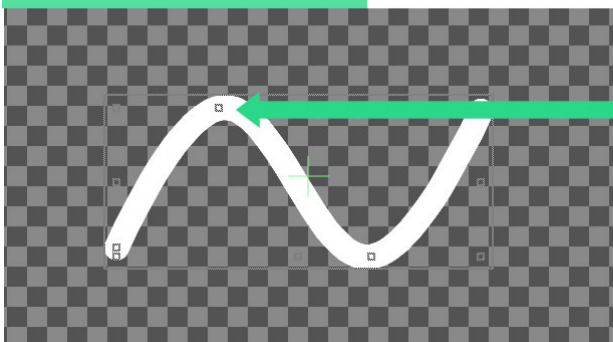
## ベジエ曲線



角度はハンドルをドラッグして  
変更できます

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。


## スプライン曲線

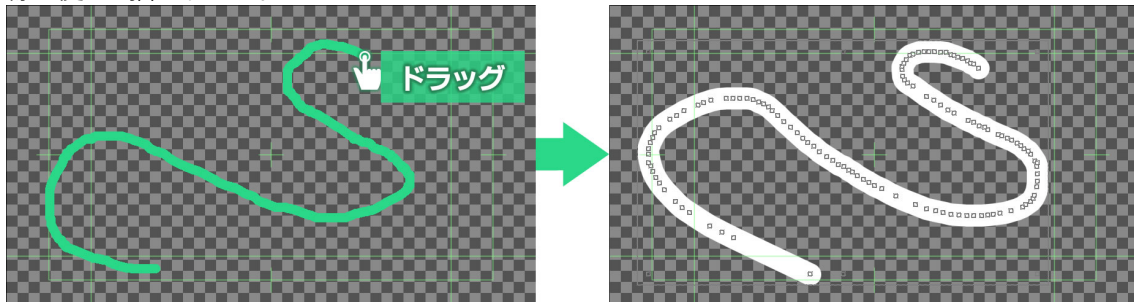


コンピュータが自動的に  
滑らかな角度を作ってくれます


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ように設定してくれます。

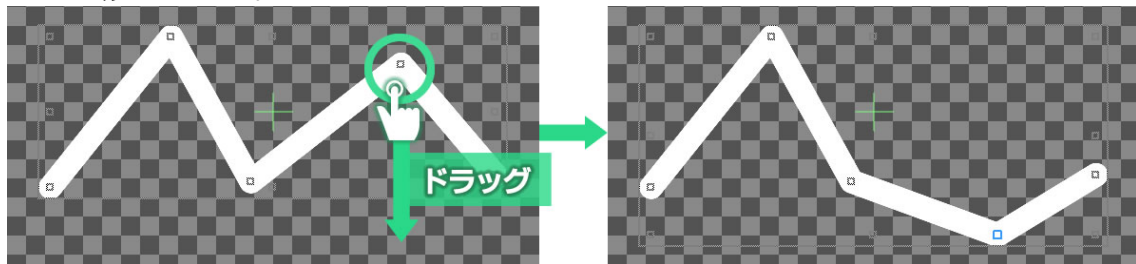
## 5.6. 自由曲線の描き方

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。



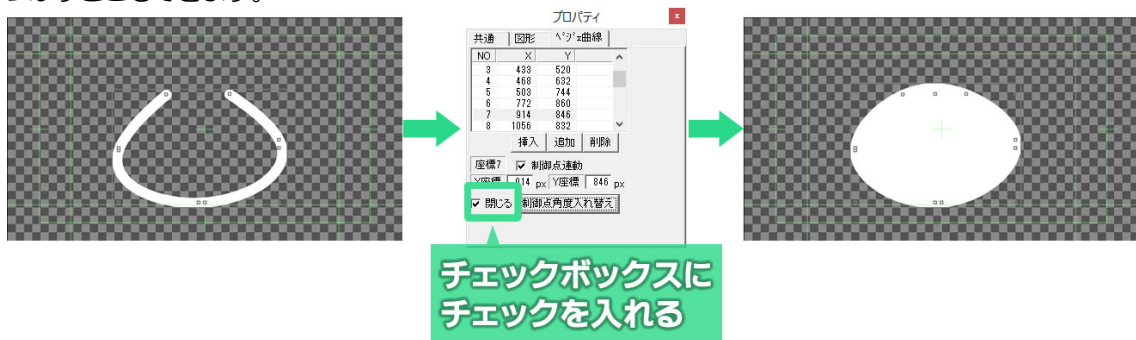
## 5.7. 描いた線・図形の修正

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。




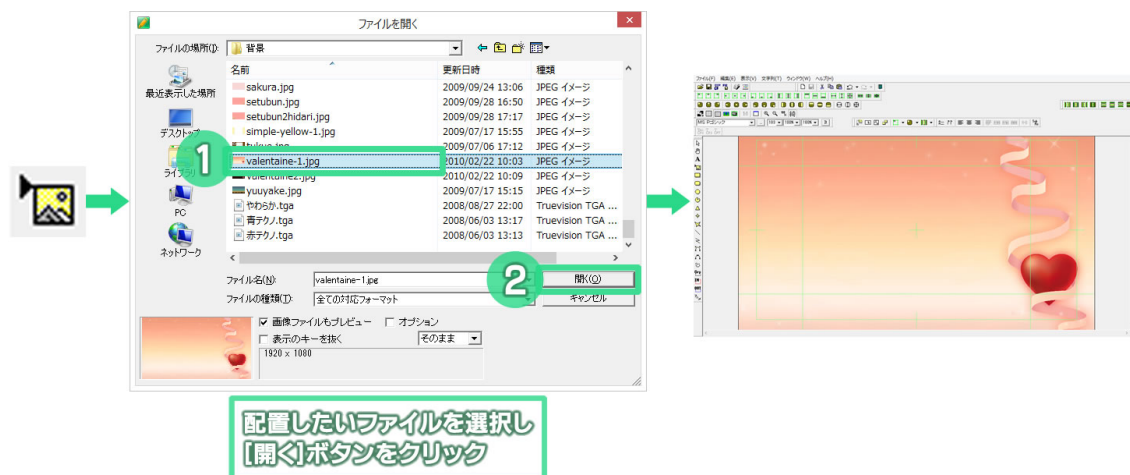



## 6. 静止画オブジェクト

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、作画エリア上に貼り付けることができます。

### 6.1. 静止画ファイルの配置

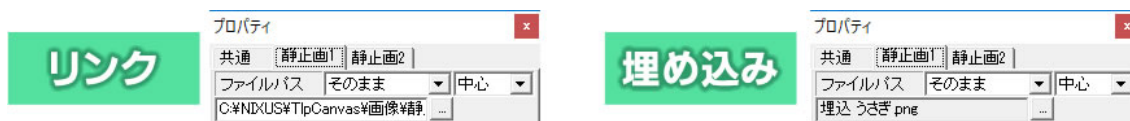
[オブジェクト]ツールバーの中の[ピクチャー]ボタンをクリックすると、ファイルを開くためのウィンドウが表示されます。表示したい静止画ファイルを選択して[開く]ボタンをクリックすると作画エリア上に選択した静止画が表示されます。



 Telop Canvas 4 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。

### 6.2. 静止画ファイルの扱い方について

Telop Canvas 4 での静止画ファイルの扱い方には、「リンク」と「埋め込み」の 2 種類があります。



#### ■リンク


[プロパティ]ウィンドウ[静止画 1]タブに表示しているファイルパスの静止画を参照します。リンク元の静止画ファイルが更新された場合は、Telop Canvas 4 で再度そのデータを開く、または[静止画 2]タブの[イメージ再読込]を行うと作画エリア上にも反映できます。

celio と連携し Excel で静止画差し替えを行いたい場合は、リンク設定にしておく必要があります。

#### ■埋め込み

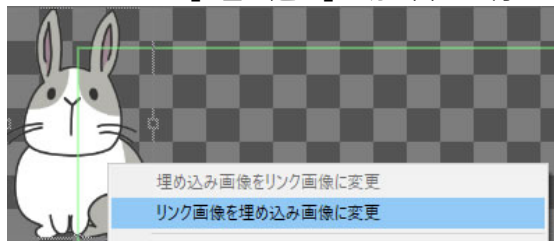
DSO データ内に静止画ファイルを埋め込みます。元の静止画ファイルを更新しても、Telop

Canvas 4 上には反映されません。元の静止画ファイルが削除されても、リンク切れなどのトラブルを起こすことがなく、静止画を差し替える必要が無い場合に便利です。

 埋め込みしている静止画の情報は、DSO テータを保存する際に同時に生成される「DSD」テータに保存されます。DSD テータは削除しないようにしてください。

### 6.2.1. リンク/埋め込み設定の切り替え

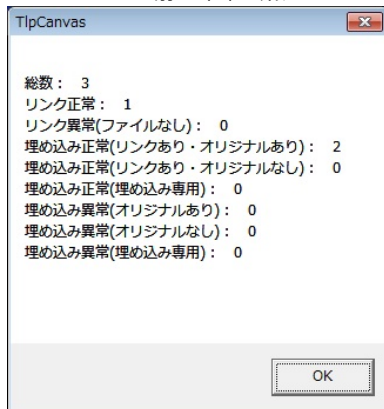
静止画ファイルは、デフォルトでは「リンク」で配置されます。静止画ファイルを選択し、右クリックメニューから「リンク」「埋め込み」の切り替えが行えます。




### 6.2.2. 現在状態の確認

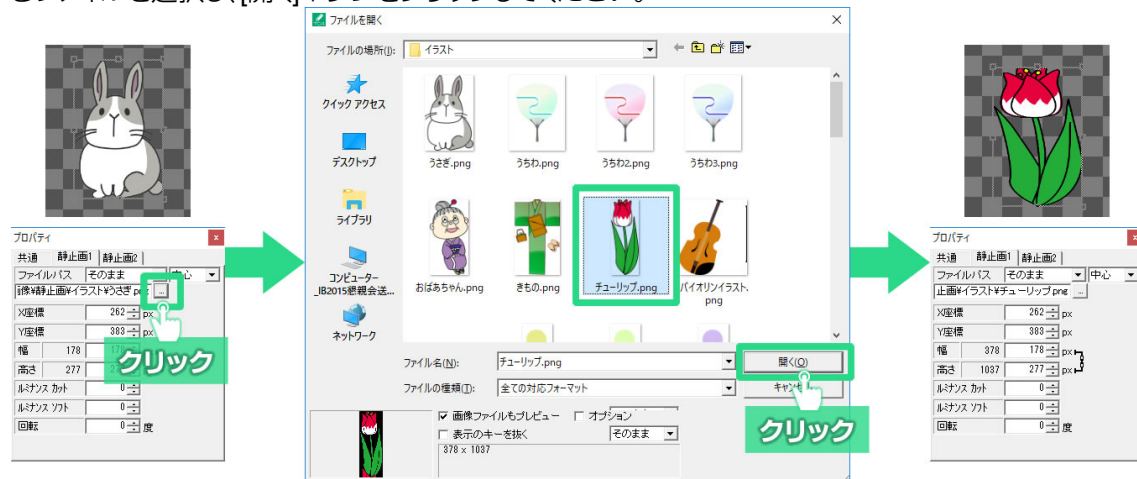
現在の作画エリアに配置されている全静止画ファイルの状態確認が行えます。

[ファイル]メニューから、[現在状態の確認]を選択してください。静止画ファイルの総数や、リンク切れになっている静止画が無いかなどの確認を行うことができます。



### 6.3. 静止画ファイルの差し替え

配置した静止画ファイルを差し替えることができます。[プロパティ]ウィンドウ[静止画 1]タブで、ファイルパスの[参照]ボタン  をクリックすると、[ファイルを開く]ウィンドウが表示されます。差し替えるファイルを選択し、[開く]ボタンをクリックしてください。

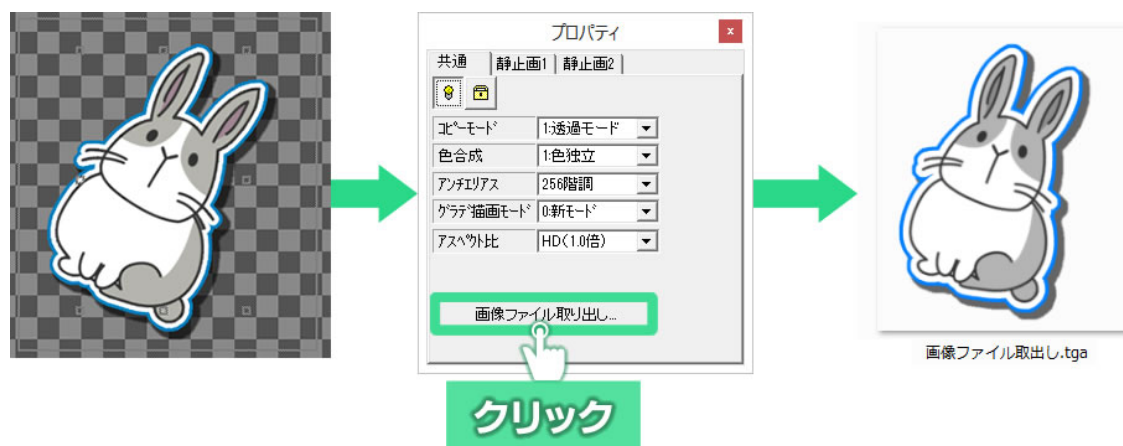


### 6.4. 静止画ファイル取り出し

選択したオブジェクトを TGA 形式の静止画として書き出しが行えます。

書き出しを行うオブジェクトを選択し、[プロパティ]ウィンドウ[共通]タブにある[画像ファイル取り出し]ボタンをクリックします。[名前を付けて保存]ウィンドウが表示されますので[OK]ボタンをクリックすると、選択していたオブジェクトを TGA 形式の静止画として書き出しが行えます。

[画像ファイル取り出し]ボタンでは、Telop Canvas 4 上で行った、サイズの変更、エッジやグラデーションなどの装飾、フィルタの結果を含めてファイルを書き出します。また、作画エリア上からはみ出している部分も含めたオブジェクト全体のサイズで静止画ファイルが作成されます。

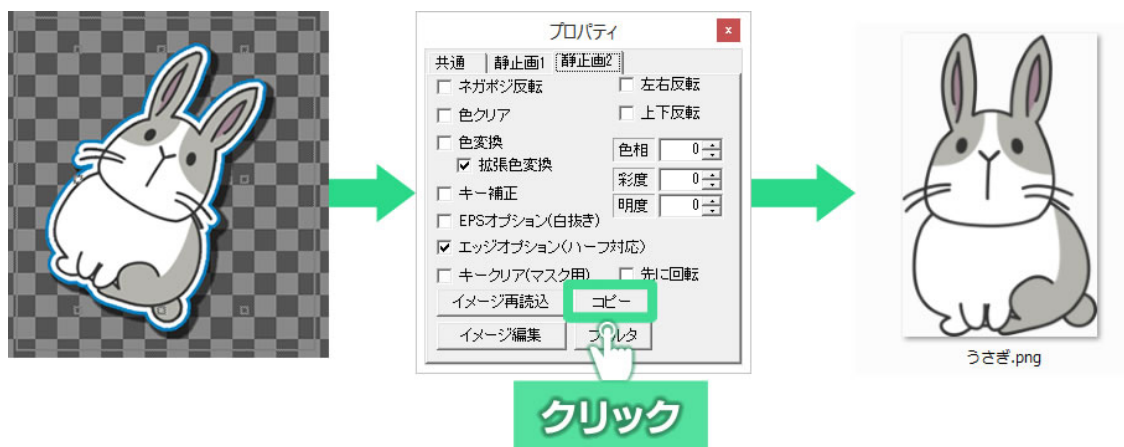


## 6.5. イメージのコピー

テロップ内で使用している静止画オブジェクトを、再度ファイルとして保存することができる機能です。元データを削除してしまった埋め込み静止画ファイルの復元などに使用できます。

書き出しを行う静止画オブジェクトを選択し、[プロパティ]ウィンドウの[静止画 2]タブにある [コピー] ボタンをクリックします。[名前を付けて保存]ウィンドウが表示されますので、[OK] ボタンをクリックすると選択していた静止画の保存が行えます。

[コピー] ボタンでは、Telop Canvas 4 上で行ったリサイズや装飾などの編集は反映されず、配置した元々の静止画を保存することができます。フィルタを適用していた場合のみ結果が反映されます。



## 7. オブジェクトの装飾設定機能

Telop Canvas 4 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。



エッジ

シャドウ

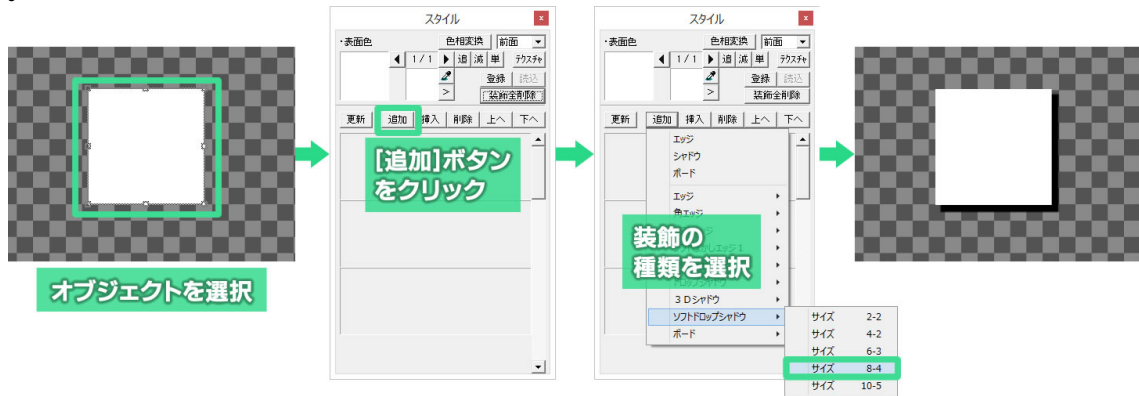
ボード



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

### 7.1. 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。



オブジェクトを選択

[追加]ボタンをクリック

装飾の種類を選択

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。

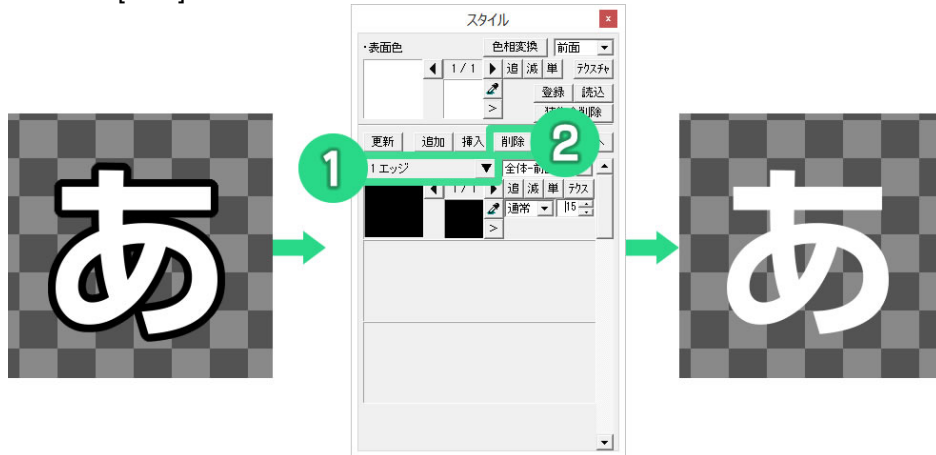


[スタイル]ウィンドウの装飾の設定項目の値を変更すると、変更した値がオブジェクトに反映されます。

**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。



## 7.2. オブジェクトの単色設定とエッジ、シャドウの単色設定

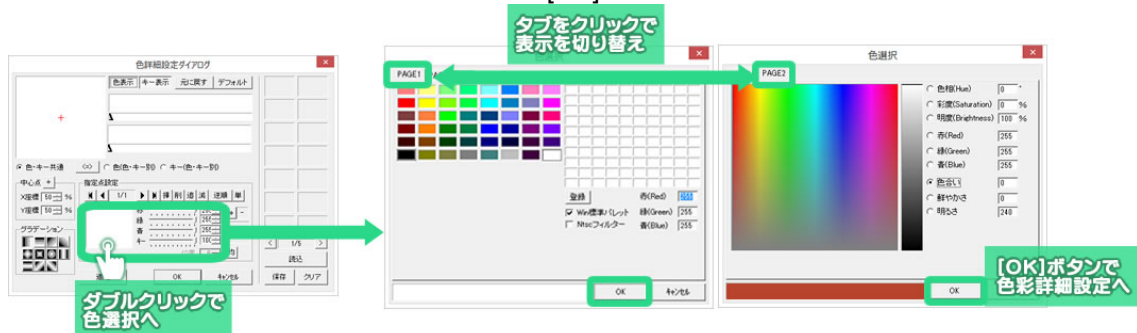
作成したオブジェクトに色を付けてみましょう。

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。



[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。

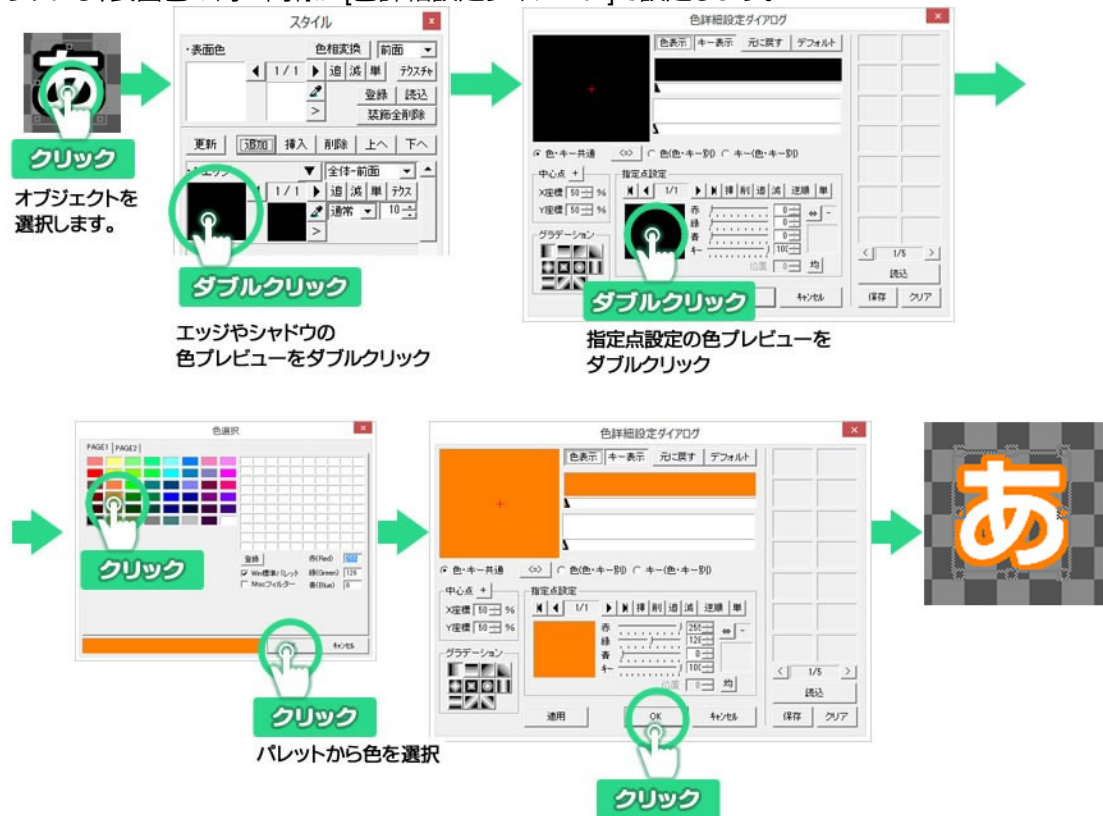


[色選択]ウィンドウは PAGE1 と PAGE2 があり、切り替えることができます。PAGE2 ではより詳しい色の設定をすることができます。

さらに[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。



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。





## 7.3. グラデーション設定とキー設定

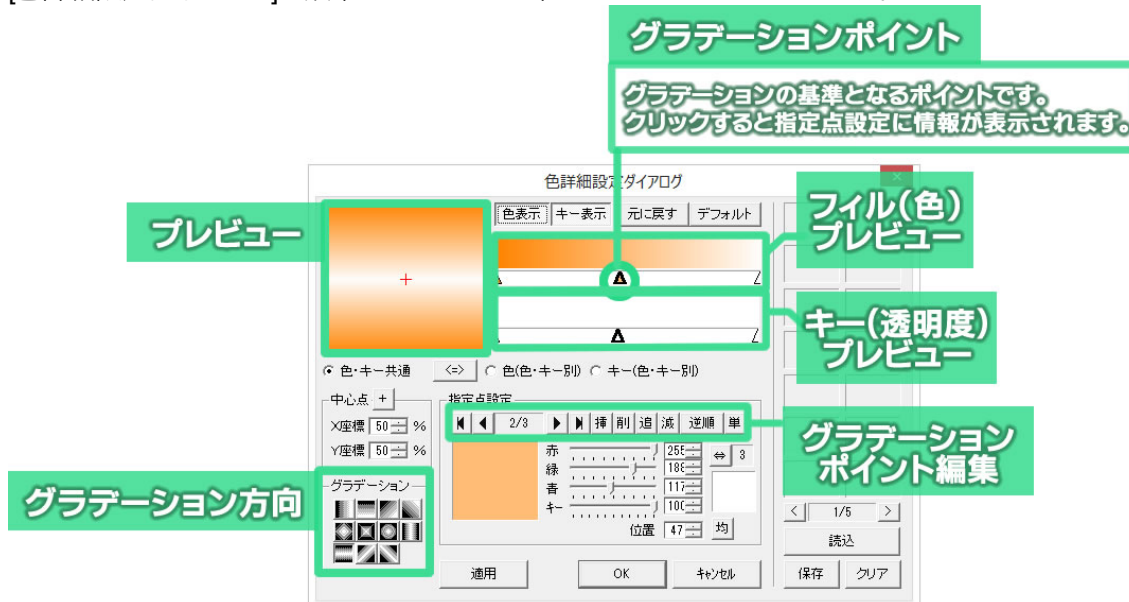
オブジェクト色、エッジ色、シャドウ色、ボード色には、グラデーションの設定もできます。グラデーションには、色とキー(透明度)を同時に編集する[色・キー共通]設定と、色とキーを別々に設定する[色・キー別]設定があります。

### 7.3.1. 基本のグラデーション設定

まずは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。



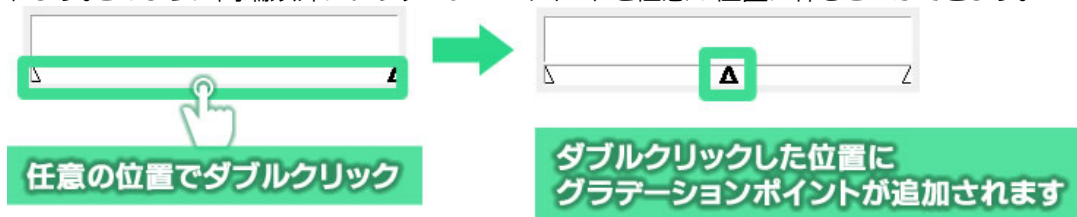
[色詳細設定ダイアログ]は以下のようなボタンやプレビューエリアがあります。



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。



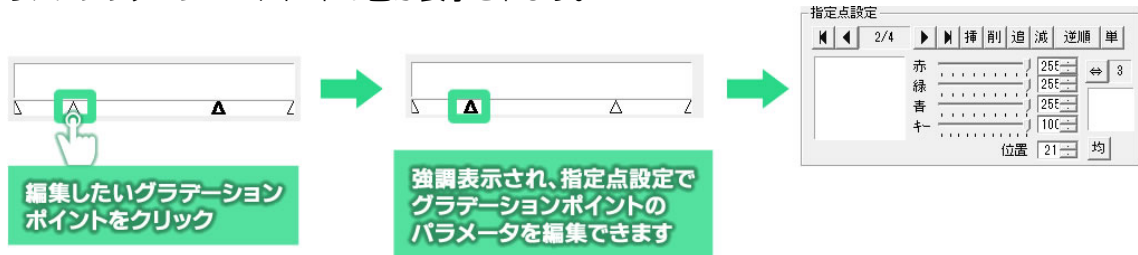
さらに任意の位置でダブルクリックするとダブルクリックした場所でグラデーションポイントが表示されます。このように両端以外はグラデーションポイントを任意の位置に作成することができます。



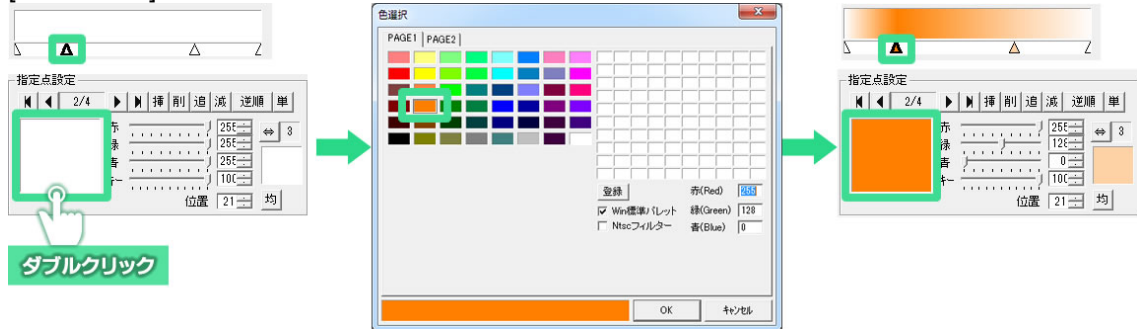
両端以外のグラデーションポイントはグラデーションポイントのドラッグで移動することができます。



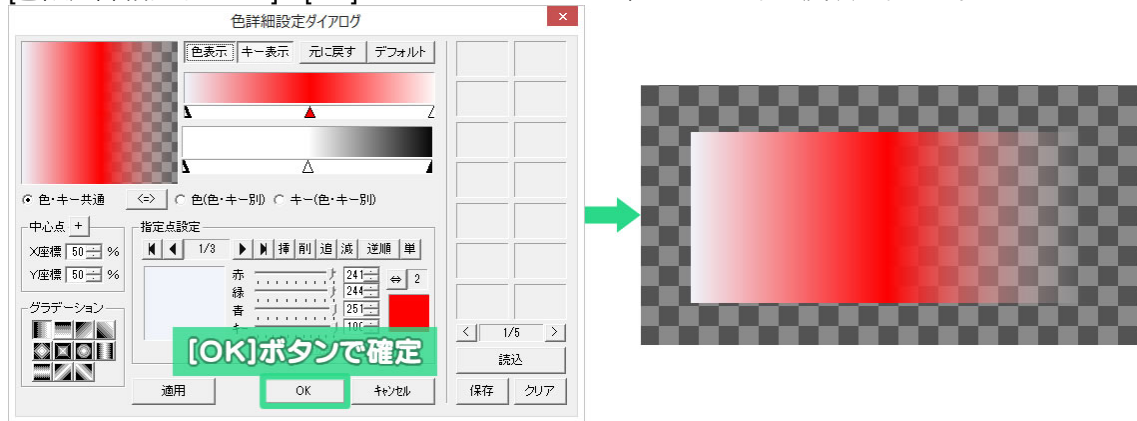
グラデーションポイントをクリックすると、グラデーションポイントの「△」が太くなり、[指定点設定]エリアにグラデーションポイントの色が表示されます。



[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。



[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。



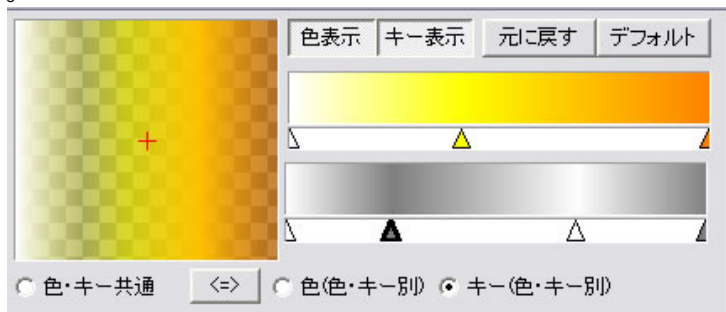
以上のようにしてグラデーションを設定することができます。

### 7.3.2. 色・キー共通設定

色・キー共通設定は、色とキー(透明度)のグラデーションポイントを同じ位置で作成するモードです。



色・キーを別設定にすると、色とキーを別々のグラデーションポイント位置で作成することができます。



[色詳細設定ダイアログ]の[色・キー共通]  **色・キー共通** のチェックをオンにした状態でグラデーションを作成すると、[フィルプレビュー]エリアでグラデーションポイントを追加すると [キープレビュー]エリアでもグラデーションポイントが同じ位置に追加されます。

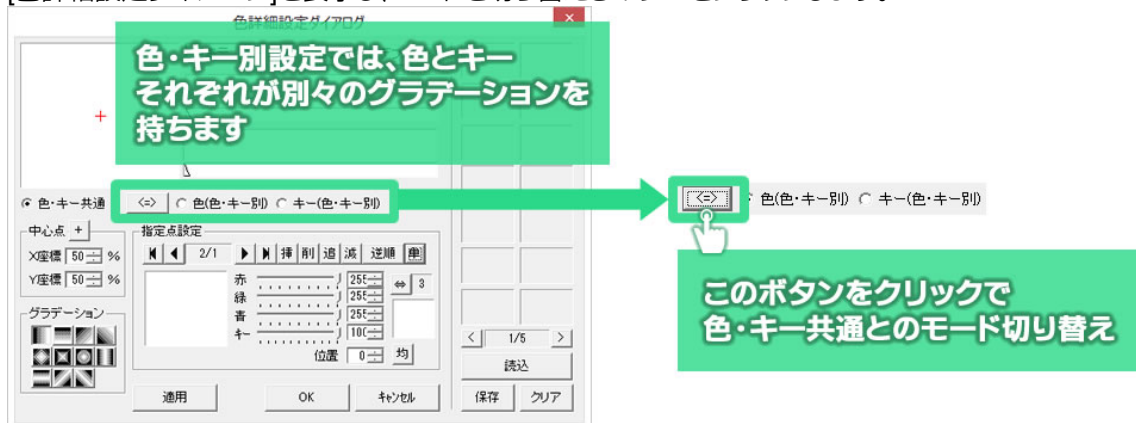
透明度を変更するには、[指定点設定]エリアの[キー]のスライダーを動かしてください。100 で不透明、0 で完全な透明になります。



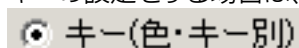
### 7.3.3. 色・キー別設定

次に、色とキーを別々のグラデーションで作成してみます。

[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。



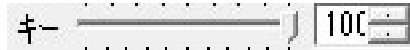
キーの設定をする場合は、[キー(色・キー別)] のチェックをオンにします。



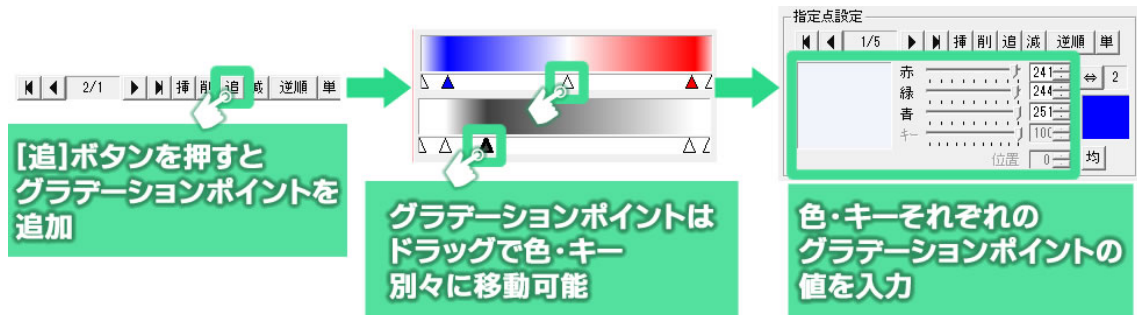
[追]ボタンをクリックすると、[キープレビュー]エリアにグラデーションポイントが追加されます。  
[キープレビュー]エリア内のグラデーションポイントを任意の場所へ移動します。

[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

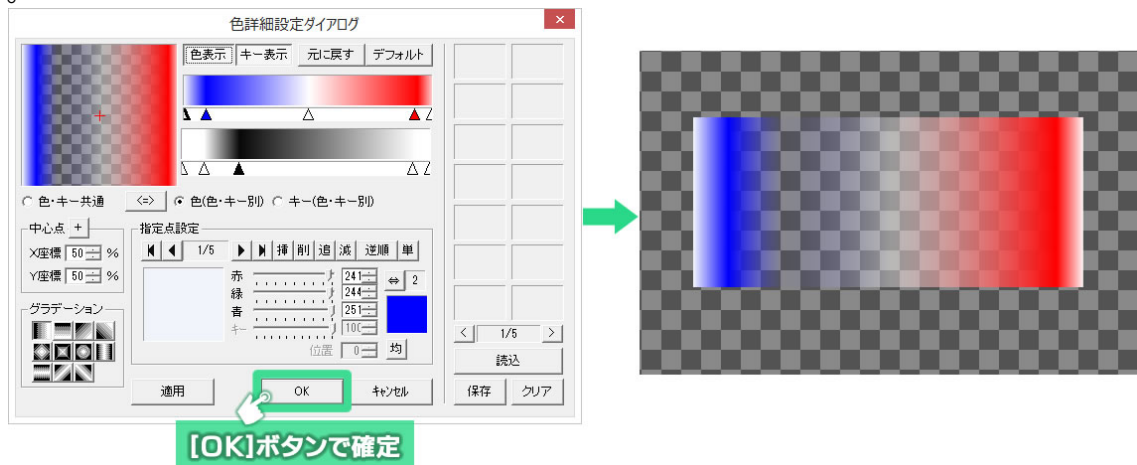
ます。



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。



[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。



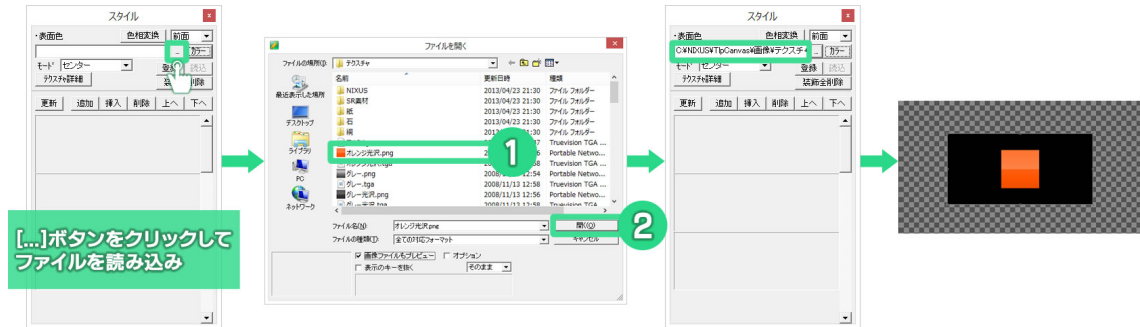
## 7.4. テクスチャ設定

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。

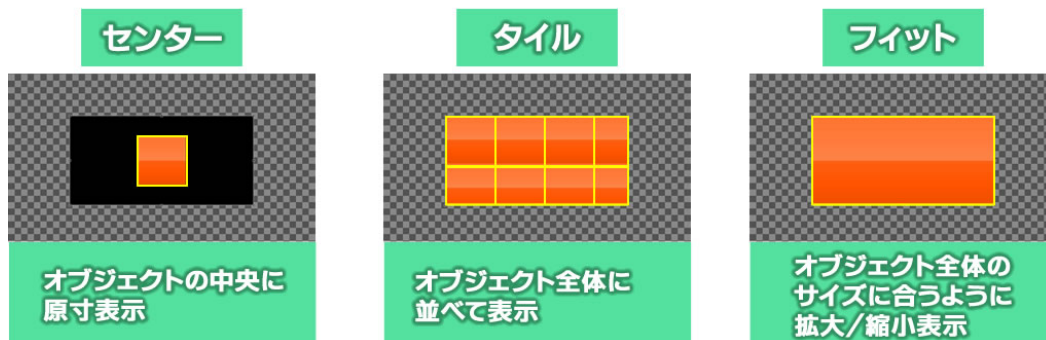
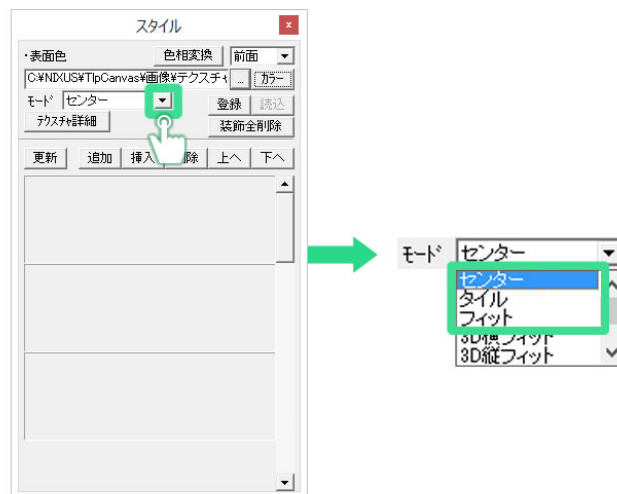



[...]ボタンをクリックします。ファイルを開くためのウィンドウが表示されます。オブジェクトに設定したい静止画ファイル(TGA、BMP、JPEG、PICT、PSD、TIFF、GIF、PNG、JPEG2000)を指定してください。

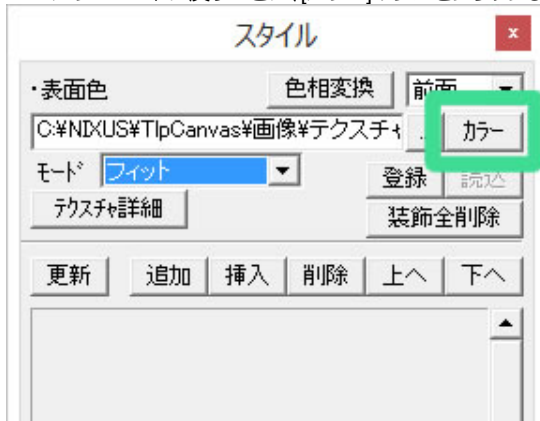


テクスチャのモードは[センター][タイル][フィット]の 3 種類から選択できます。必要に応じて切り替えをしてください。

**i** 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覧ください。



 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。



## 8. パレット

オブジェクトの色/装飾などの設定(スタイル)や、文字オブジェクトのフォント情報を保存しておき、簡単に適用できるのが [パレット] ウィンドウです。

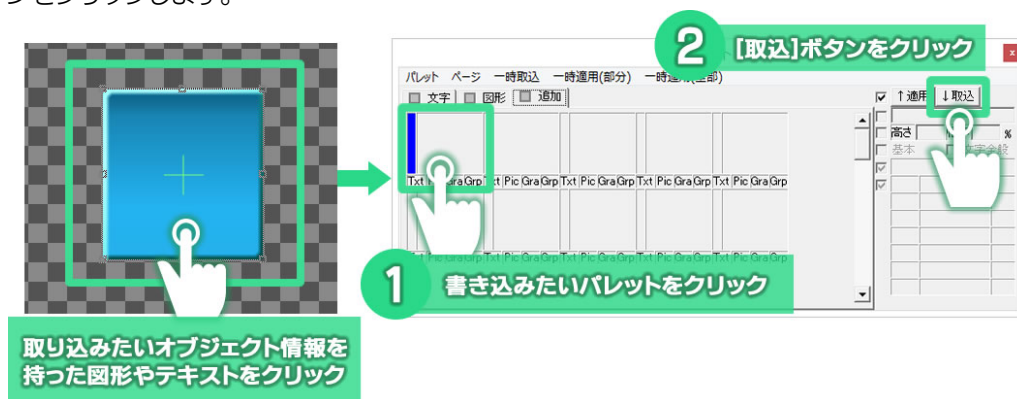
### 8.1.1. 適用方法

Telop Canvas 4 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。



### 8.1.2. 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。



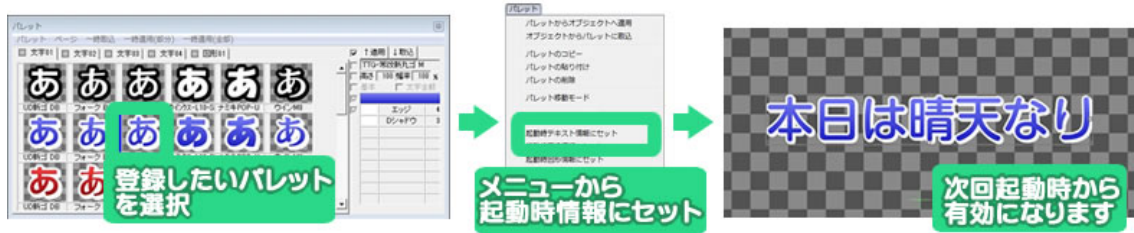


### 8.1.3. 起動時情報の変更

[パレット]ウィンドウの起動時情報を設定することで、Telop Canvas 4 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 Telop Canvas 4 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。



## 9. カラーパレット

よく使う色やグラデーションのパターンを保存しておけるのが、[カラーパレット]ウィンドウです。

[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。



[単色]タブには、1 色だけのカラーチップが収められています。

[階調]タブには、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。

[画像]タブには、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]タブには、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。



## 10. オブジェクトの整列機能

Telop Canvas 4 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。



### 10.1. 全面配置

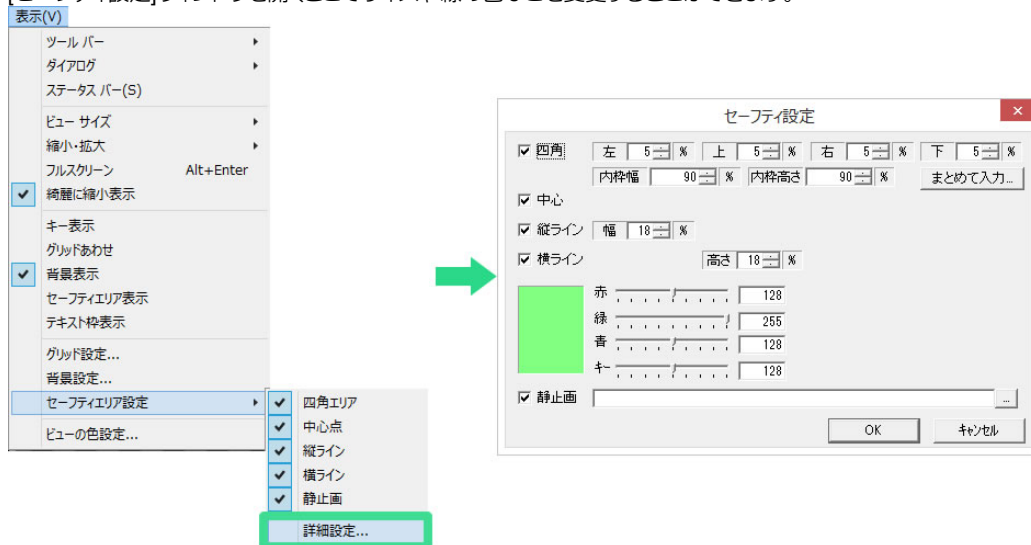
セーフティに対してオブジェクトを左上や右下などにボタン 1 つで移動します。



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。



## 10.2. 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。



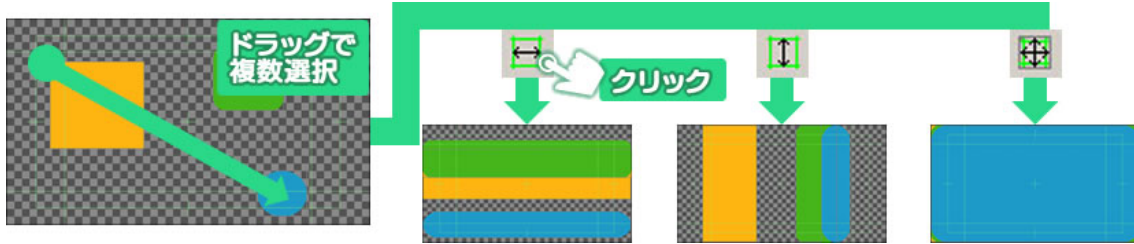
## 10.3. 全面の上寄せ、全面のセンター(上下)、全面の下寄せ

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。



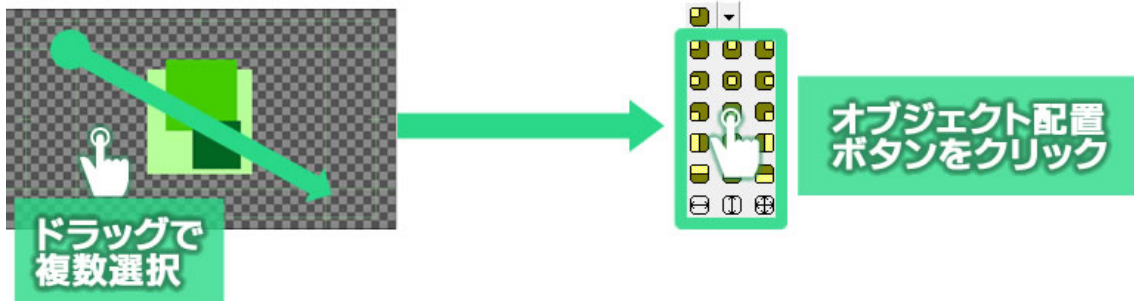
## 10.4. 全面の幅合わせ、全面の高さ合わせ、全面と同じサイズ

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。



## 10.5. 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。



## 10.6. 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。



## 10.7. 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。



## 10.8. 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。



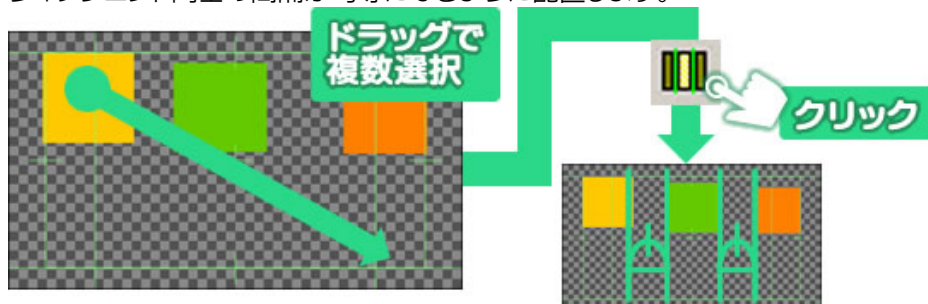
## 10.9. 横左均等配置、横中均等配置、横右均等配置

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。



## 10.10. 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。



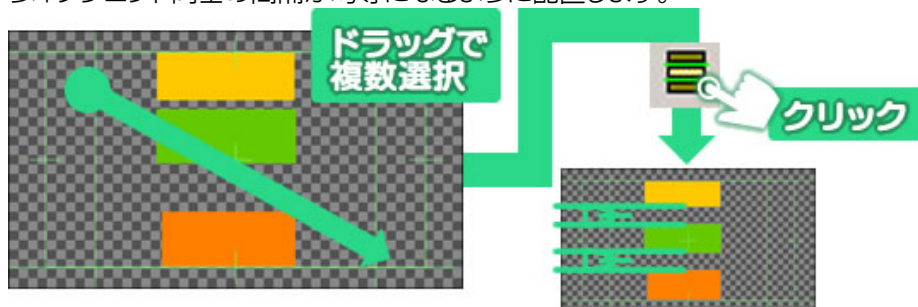
## 10.11. 縦上均等配置、縦中均等配置、縦下均等配置

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。



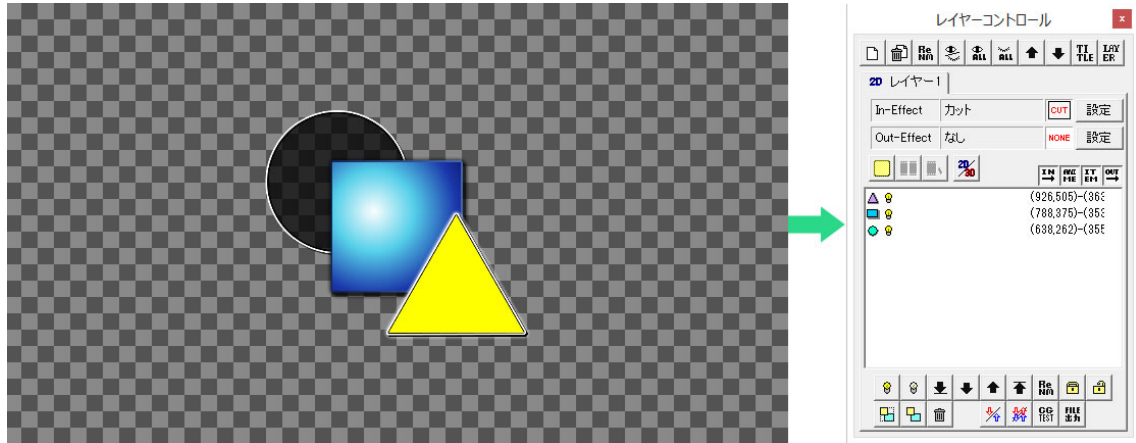
## 10.12. 縦間隔均等配置

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。



## 11. オブジェクトの重なり順/名称変更

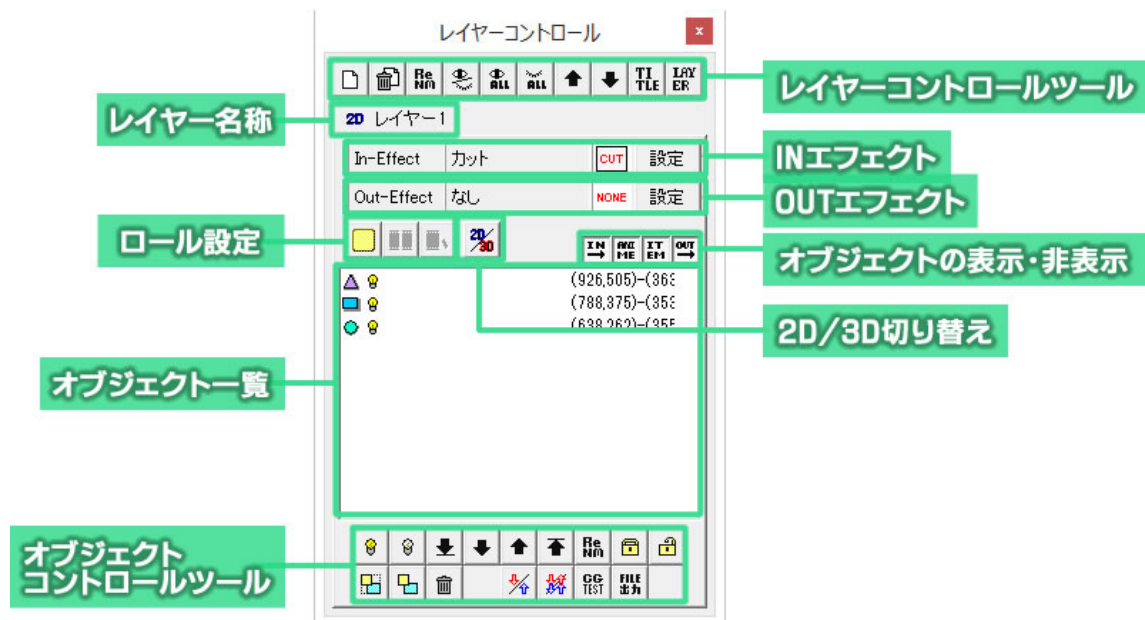
オブジェクトが複数ある場合に、どのオブジェクトが上(前面)でどのオブジェクトが下(背面)かという重なり順番は、[レイヤーコントロール]ウィンドウで設定できます。オブジェクトリストの下にあるものほど、作画エリアでは背面に表示されます。下図の場合、三角形がオブジェクトリストの一番上にあるので、作画エリア上では最前面に表示されます。



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。

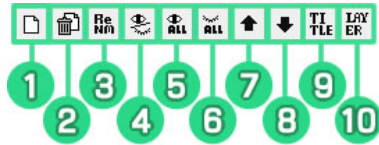
### 11.1. 画面構成

[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。



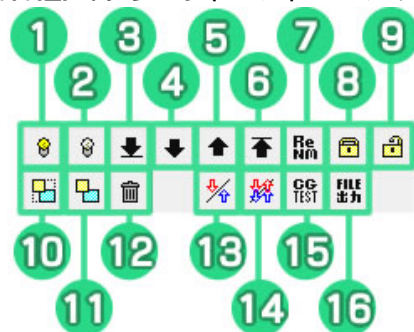


### 11.1.1. レイヤーコントロールツール



- ① 新規レイヤー  
新しいレイヤーを作成します。
- ② レイヤーの削除  
選択したレイヤーを削除します。
- ③ レイヤー名称の変更  
選択したレイヤーの名称を変更します。
- ④ 選択レイヤーの表示・非表示  
選択したレイヤーの表示/非表示を切り替えます。
- ⑤ 全レイヤー表示  
全てのレイヤーを表示します。
- ⑥ 全レイヤー非表示  
全てのレイヤーを非表示にします。
- ⑦ レイヤーを前面へ  
レイヤーを前面へ移動します。
- ⑧ レイヤーを背面へ  
レイヤーを背面へ移動します。
- ⑨ 素材タイトル設定  
作成中のテロップのタイトルを変更します。
- ⑩ レイヤーステップ設定ダイアログ  
レイヤーステップコントロールダイアログを開きます。各レイヤーの細かいエフェクトの設定が行えます。

### 11.1.2. オブジェクトコントロールツール



- ① アクティブオブジェクト表示  
選択しているオブジェクトを表示します。

- ② アクティブオブジェクト非表示  
選択しているオブジェクトを非表示にします。
- ③ アクティブオブジェクト最背面へ  
選択しているオブジェクトを最背面に移動します。
- ④ アクティブオブジェクト背面へ  
選択しているオブジェクトを1つ背面に移動します。
- ⑤ アクティブオブジェクト前面へ  
選択しているオブジェクトを1つ前面に移動します。
- ⑥ アクティブオブジェクト最前面へ  
選択しているオブジェクトを最前面に移動します。
- ⑦ アクティブオブジェクト名(タグ名)変更  
選択オブジェクトの名前(タグ名)を変更します。
- ⑧ アクティブオブジェクトのロック  
選択しているオブジェクトをロックします。オブジェクトをロックすると作画エリア上での選択ができなくなります。
- ⑨ アクティブオブジェクトのロック解除  
選択しているオブジェクトのロックを解除します。
- ⑩ アクティブオブジェクトをグループ化  
複数のオブジェクトをグループ化し、移動や装飾を1つのオブジェクトとして行うことが可能となります。グループ化されたオブジェクトはオブジェクトリスト上ではツリー状に表示されません。
- ⑪ アクティブオブジェクトをグループ解除  
選択しているグループを解除します。
- ⑫ アクティブオブジェクトを削除  
選択しているオブジェクトを削除します。
- ⑬ アクティブスライドの In/Out 入れ替え  
IN スライドを OUT スライドへ、OUT スライドを IN スライドに切り替えます。選択しているオブジェクトが IN/OUT スライドの場合のみ有効です。
- ⑭ アクティブスライドを In/Out 入れ替えてコピー  
IN スライドを OUT スライドへ、OUT スライドを IN スライドに切り替えて複製します。選択しているオブジェクトが IN/OUT スライドの場合のみ有効です。
- ⑮ CG テスト  
エフェクトの確認が行えます。
- ⑯ FILE 出力  
連番ファイルや QuickTime 動画を出力します。エフェクトのあるテロップ作成時に使用しません。

## 11.2. 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。



## 11.3. 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。




## 11.4. オブジェクト名(タグ名)の変更

オブジェクト名の変更も[レイヤーコントロール]ウィンドウで行えます。他システムと連携を行うための「タグ(識別子)」として利用することもできます。

[ReNm]ボタンをクリックすると、[タグ名変更]ウィンドウが表示されます。任意のタグ名を入力し、[OK]ボタンをクリックすると、タグ名を設定できます。



例えば celio をご利用の場合は、celio の Excel 上で登録したタグ名をオブジェクト名に設定しておくことで、celio の情報と紐付けを行うことができるようになります。

 celio と連携について、詳しくは celio のコンテンツ作成マニュアルをご覧ください。

## 12. 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。横や縦に長い静止画として保存することもできます。

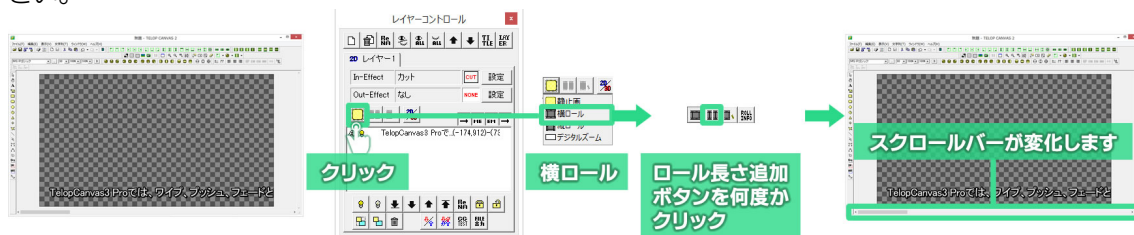
### 12.1. ロールタイプ変更

[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。




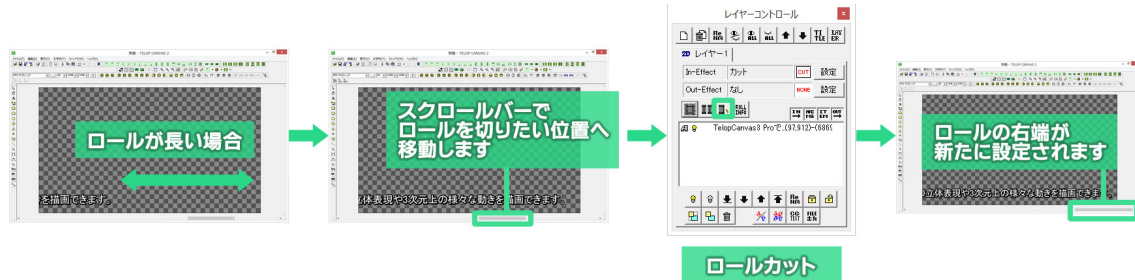
### 12.2. ロールの長さ追加

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。




## 12.3. 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。



## 12.4. 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。



## 13. テロップの保存と出力について

### 13.1. 様々なファイル出力

Telop Canvas 4 は DSO 形式の他、用途により様々なファイルとしての保存・出力が可能です。また、その方法もお客様の作りたい作品によっていくつかの方法から選択することができます。

DSO形式で保存

静止画保存

一括保存

連番TGA  
QuickTime動画

#### ○DSO 形式で保存

後から Telop Canvas 4 で再編集をしたい場合は DSO 形式として保存します。また、celio で使用する場合も DSO 形式として保存します。

#### ○静止画保存

作ったテロップを、他のグラフィックソフトやノンリニア編集ソフトで使いたい場合は、静止画保存機能で TGA、JPEG、PICT、BMP、TIFF、PNG ファイルとして出力ができます。ただし、一度出力した静止画ファイルは再編集ができません。

#### ○一括保存

[一括入力]ウィンドウという専用のウィンドウを使って番組や作品ごとにフォルダを作り、テロップをまとめて管理し、一括で TGA ファイルや DSO ファイルとして出力することができます。Telop Canvas 4 で作成したテロップはこのウィンドウを使って管理していただくと、作成したテロップを見失うこともなく簡単です。

#### ○連番 TGA・QuickTime 動画


動きのあるテロップの場合は、透明度の情報(アルファチャンネル・キー)を持った連番 TGA ファイルか QuickTime 動画として出力ができます。

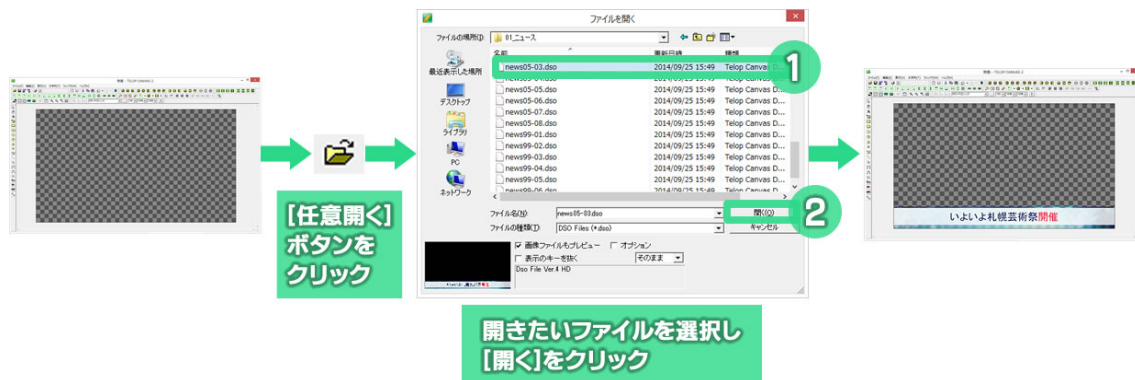
### 13.2. ファイルの読み込みと保存

テロップを 1 枚ずつ DSO 形式で保存する方法を説明します。


ファイルの読み込みと保存は[ファイル]メニューからツールバーから行います。

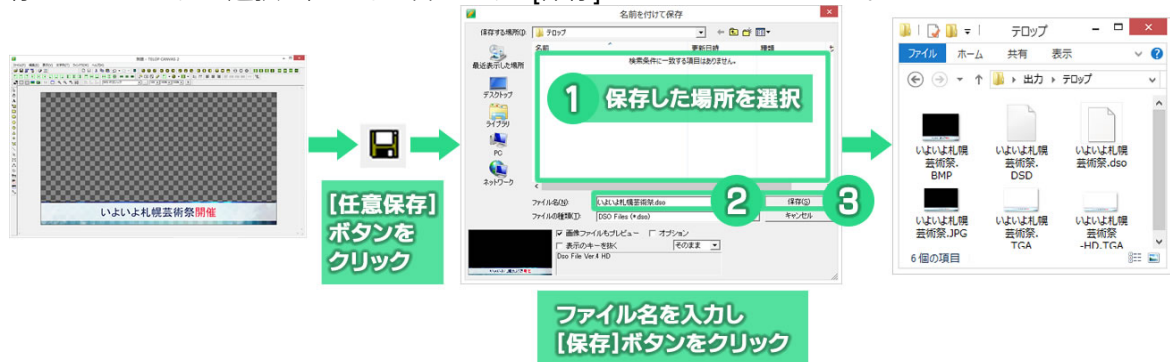
#### 13.2.1. 任意ファイルからの読み込み

任意のフォルダからテロップファイルを開きます。[ファイル]メニューから[任意開く]か、ツールバーの[任意開く]ボタンをクリックします。[ファイルを開く]ウィンドウが表示されます。開きたい DSO 形式のファイルを選択し、[開く]ボタンをクリックすると指定した DSO ファイルが開きます。




### 13.2.2. 任意ファイルに保存

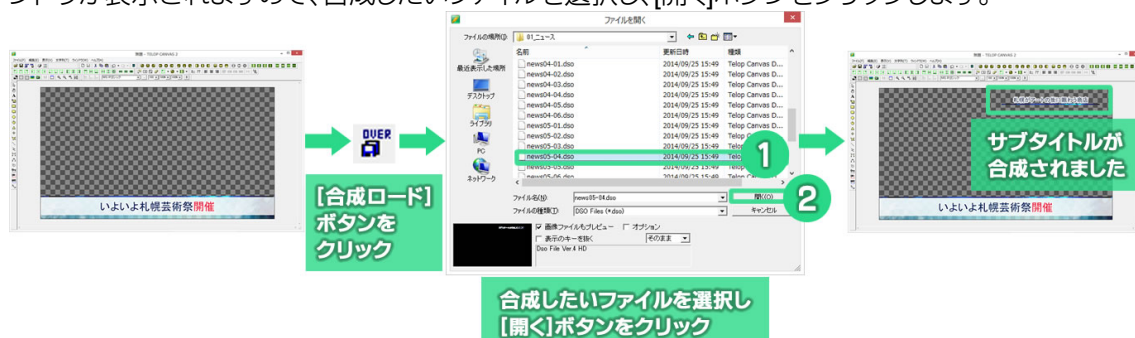
現在編集中のテロップを任意の場所に保存します。[ファイル]メニューから[任意保存]か、ツールバーの[任意保存]ボタンをクリックします。[名前を付けて保存]ウィンドウが表示されますので、保存したいフォルダを選択し、ファイル名をつけて[保存]ボタンをクリックします。



**i** 任意保存すると、指定したフォルダに DSO ファイルの他 5 種類のファイルが保存されます。

### 13.2.3. 合成ロード

現在編集中のテロップの上に、既に作成してある DSO ファイルを追加で開きます。[ファイル]メニューから[合成ロード]を選択するか、[合成ロード]ボタンをクリックします。[ファイルを開く]ウィンドウが表示されますので、合成したいファイルを選択し、[開く]ボタンをクリックします。




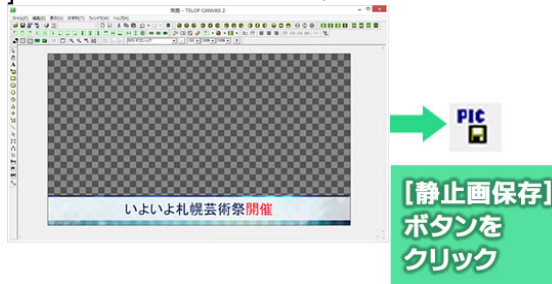
**i** 合成ロードは何度でも行うことができます。3 種類 4 種類のテロップを合成して 1 つのテロップにできます。

### 13.2.4. 静止画保存

作成したテロップを、静止画ファイルとして保存できます。


出力ファイルフォーマットは、TIFF、TGA、BMP、PICT、JPEG、PNG の 6 種類から選択することができます。

作画エリア上で何も選択していない状態で、[ファイル]メニューから[静止画保存]または[静止画保存]ボタン  をクリックします。



ファイル形式を選択して、保存します。

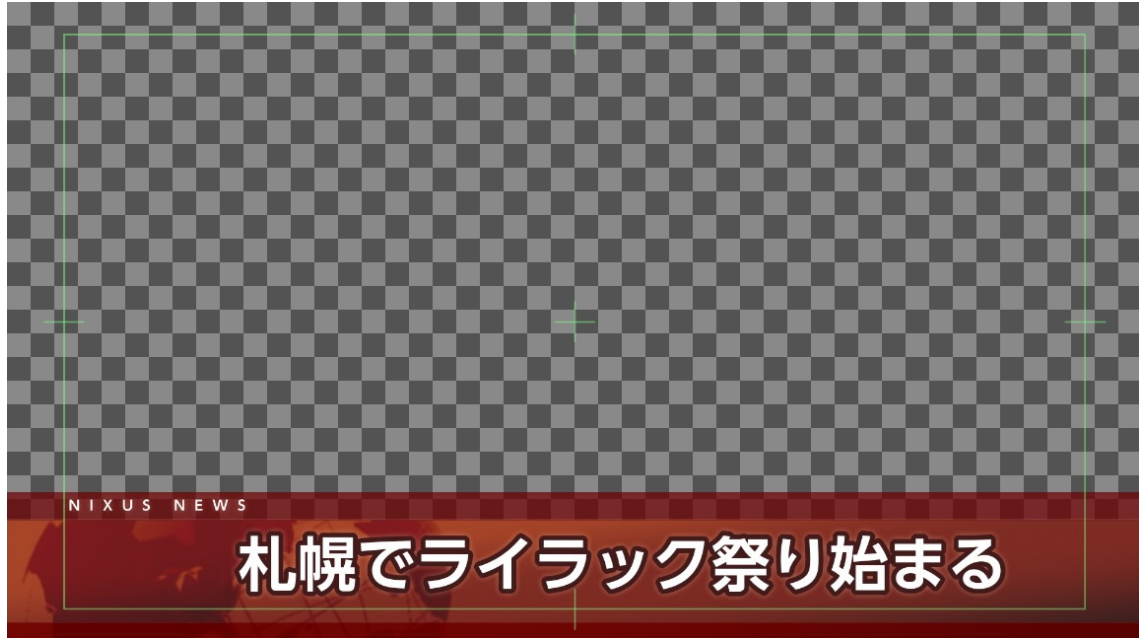


 オブジェクトを選択してから静止画保存をすると、選択したオブジェクトを切り出して静止画保存します。全画面を保存したい場合は静止画保存ウィンドウの[全面]ボタンをクリックして、選択範囲を全面にしてください。



### 13.2.5. 連番 TGA または QuickTime 動画保存

[定型]ウインドウの[05\_3D モーション]フォルダにある[002 ワールドニュース]という素材を例に動画の書き出し方法についてご説明します。



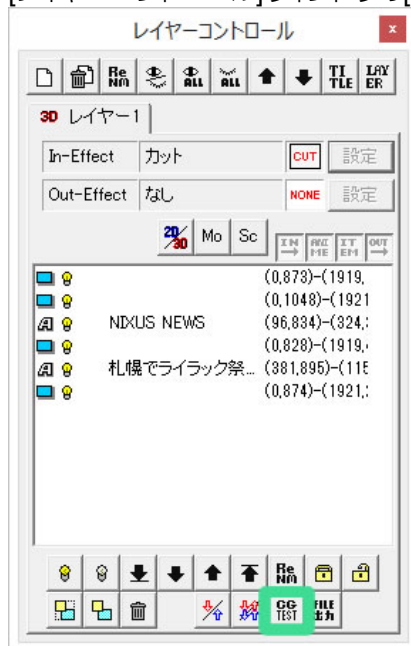
#### 13.2.5.1. アニメーションやエフェクトなどの動き確認

[定型]ウインドウの[05\_3D モーション]フォルダにある[002 ワールドニュース]という素材を開きます。



書き出す前に素材の動きを確認します。

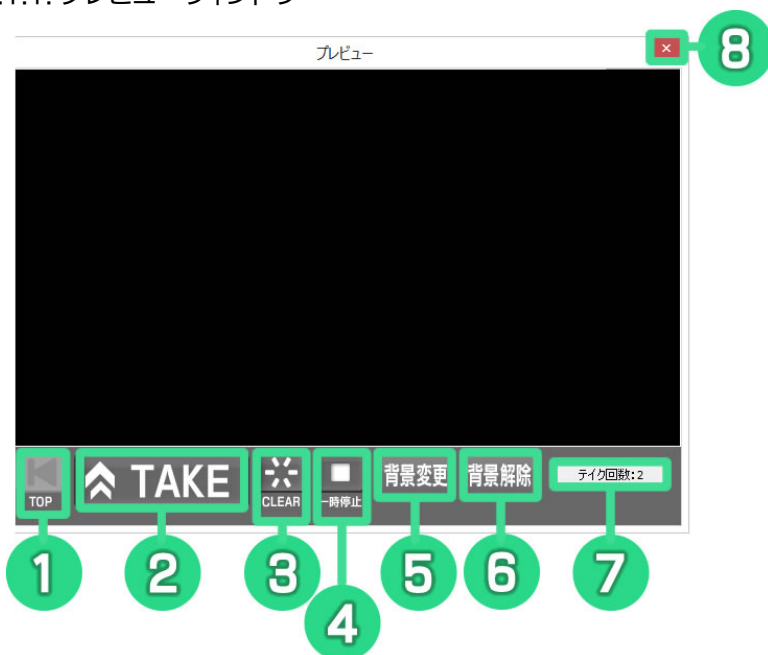
[レイヤーコントロール]ウィンドウの[CGTEST]ボタンをクリックします。



[プレビュー]ウィンドウが表示されます。[TAKE]ボタンをクリックすると、動きを確認できます。



### 13.2.5.1.1. プレビューウィンドウ



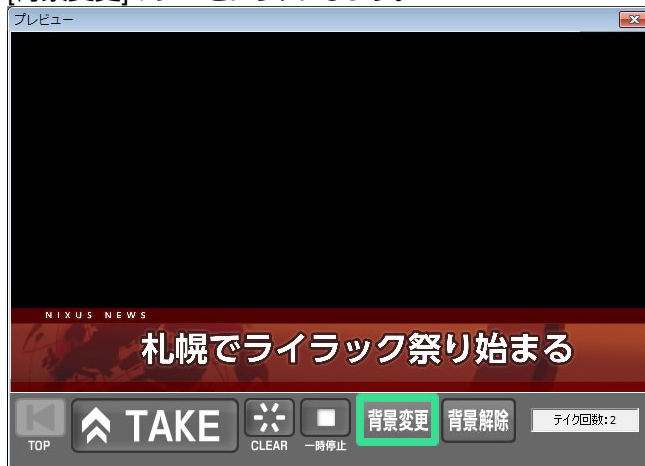
- ① TOP  
最初に戻ります。
- ② TAKE  
エフェクトをスタートし、動きを確認できます。
- ③ CLEAR  
黒味に戻します。
- ④ 一時停止  
アニメーションやエフェクトなど、動きのあるテロップの動作を停止します。
- ⑤ 背景変更  
TGA ファイルを背景として設定することができます。テロップの透明度などを確認することができます。
- ⑥ 背景解除  
背景変更で設定した背景を解除します。
- ⑦ テイク回数  
素材のテイク回数が表示されています。
- ⑧ ×  
ウィンドウを閉じます。

### 13.2.5.1.2. 背景設定

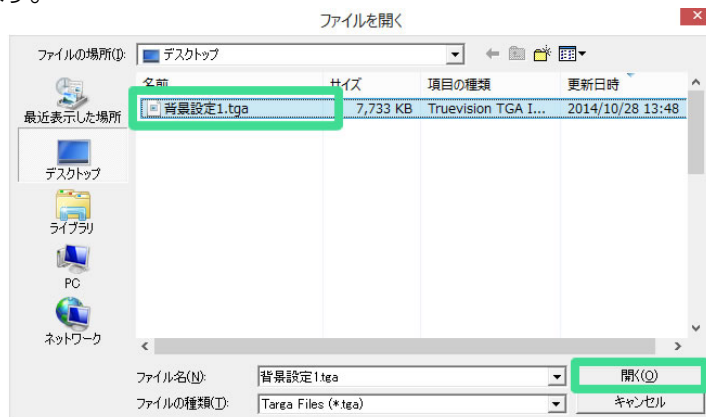
[プレビュー]ウィンドウに背景を設定することができます。透明度がある素材の確認に便利です。



[背景変更]ボタンをクリックします。



[ファイルを開く]ウィンドウが表示されます。任意の TGA ファイルを選択し、[開く]ボタンをクリックします。



[背景解除]ボタンで[背景変更]で設定した背景を取り除くことができます。



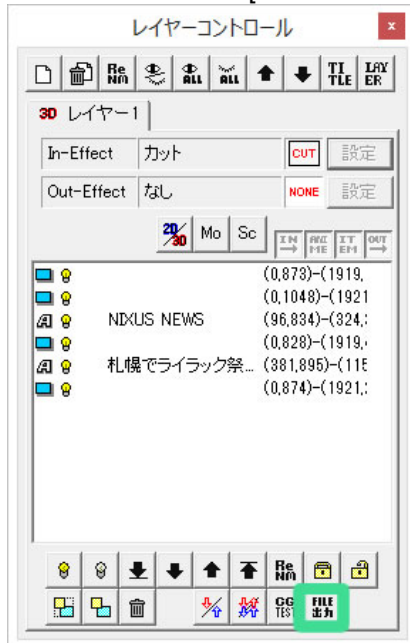
### 13.2.5.1.3. プレビューウィンドウを閉じる

[×]ボタンをクリックして[プレビュー]ウィンドウを閉じます。



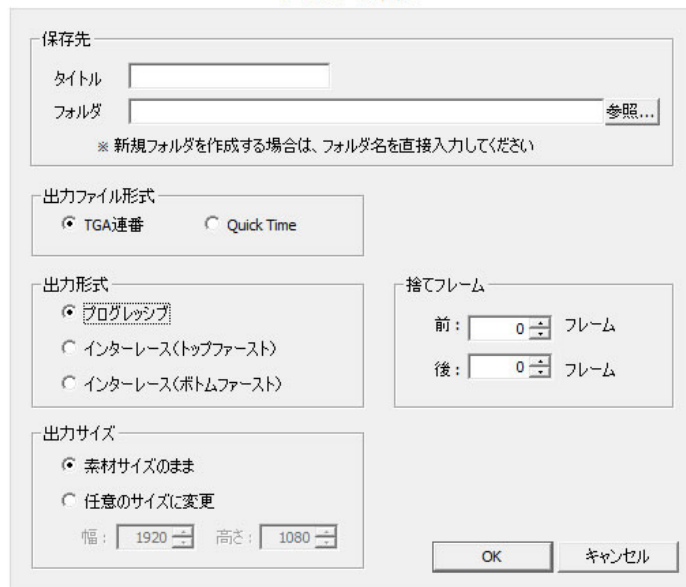
### 13.2.5.2. 連番 TGA または QuickTime 動画の書き出し

素材を書き出します。[レイヤーコントロール]ウィンドウの[FILE 出力]ボタンをクリックします。

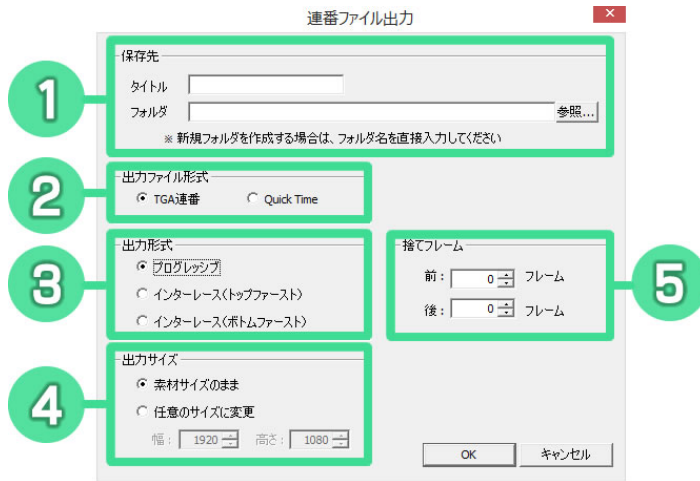


[連番ファイル出力]ウィンドウが表示されます。

連番ファイル出力

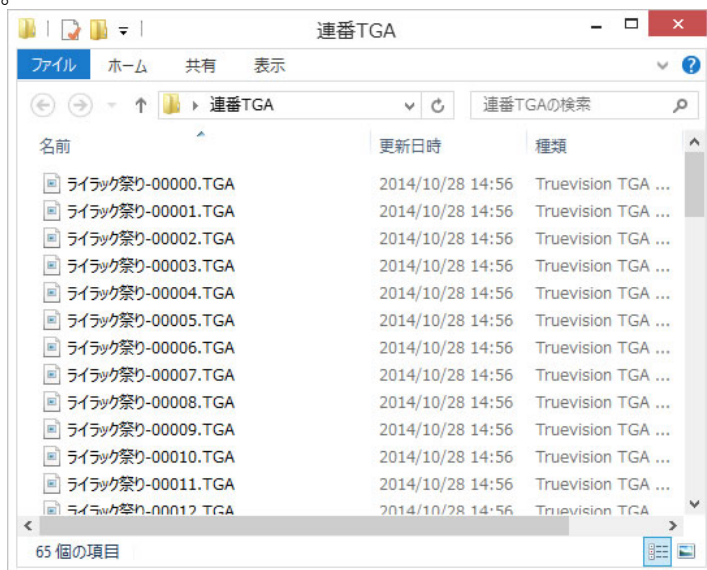


### 13.2.5.2.1. [連番ファイル出力]ウィンドウ



- ① 保存先  
素材のタイトルと保存するフォルダを指定します。
- ② 出力ファイル形式  
TGA 連番か QuickTime を選択することができます。
- ③ 出力形式  
出力する形式を、プログレッシブ・インターレース(トップファースト)・インターレース(ボトムファースト)の 3 種類から選択できます。
- ④ 出力サイズ  
出力するデータの画格サイズを指定することができます。
- ⑤ 捨てフレーム  
テロップの最初や最後に、黒味や最終フレームを追加することができます。

⚠ 連番 TGA を書き出す場合は、ファイル数が多くなりますので、フォルダを作成してから書き出すことをお勧めいたします。



[OK]ボタンをクリックすると、設定に従ってファイルが書き出されます。

**連番ファイル出力** ✕

**保存先**

タイトル

フォルダ  参照...

※ 新規フォルダを作成する場合は、フォルダ名を直接入力してください

---

**出力ファイル形式**

TGA連番     Quick Time

---

**出力形式**

プログレッシブ

インターレース(トップファースト)

インターレース(ボトムファースト)

---

**捨てるフレーム**

前:  フレーム

後:  フレーム

---

**出力サイズ**

素材サイズのまま

任意のサイズに変更

幅:     高さ:

---

OK    キャンセル

連番TGA、またはキー付きのQuickTime動画としてデータが書き出されます。書き出したデータは、ノンリニア編集ソフトのタイムラインに投げ込むことで、ビデオ編集にご利用いただけます。

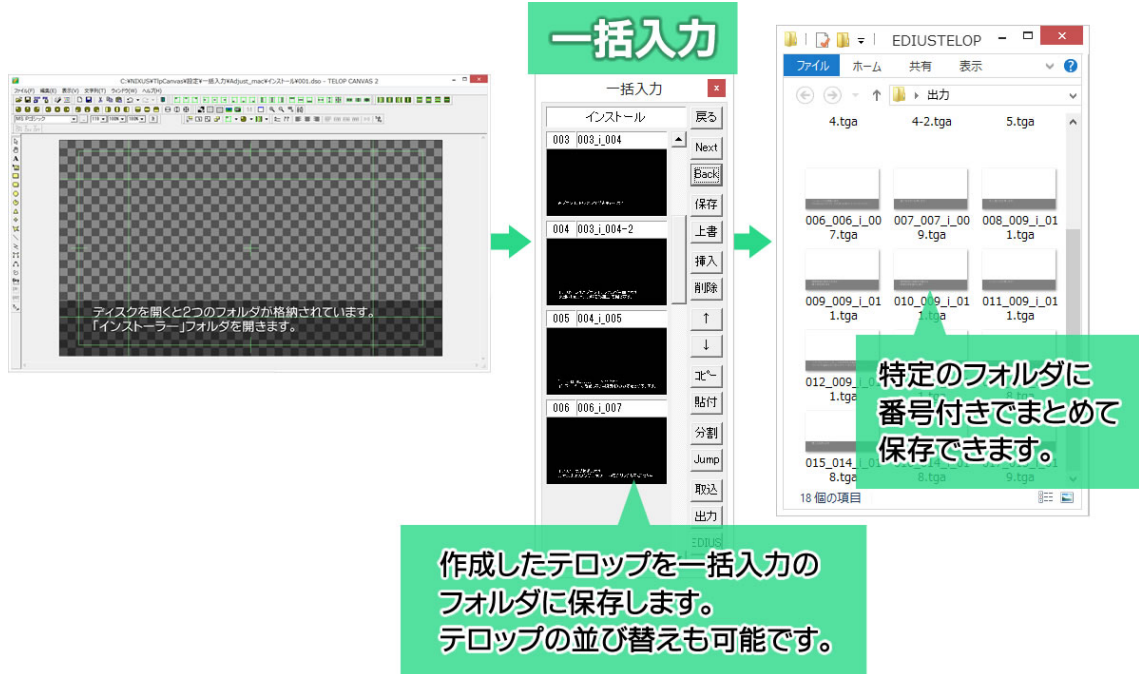


ライラック祭り.MOV

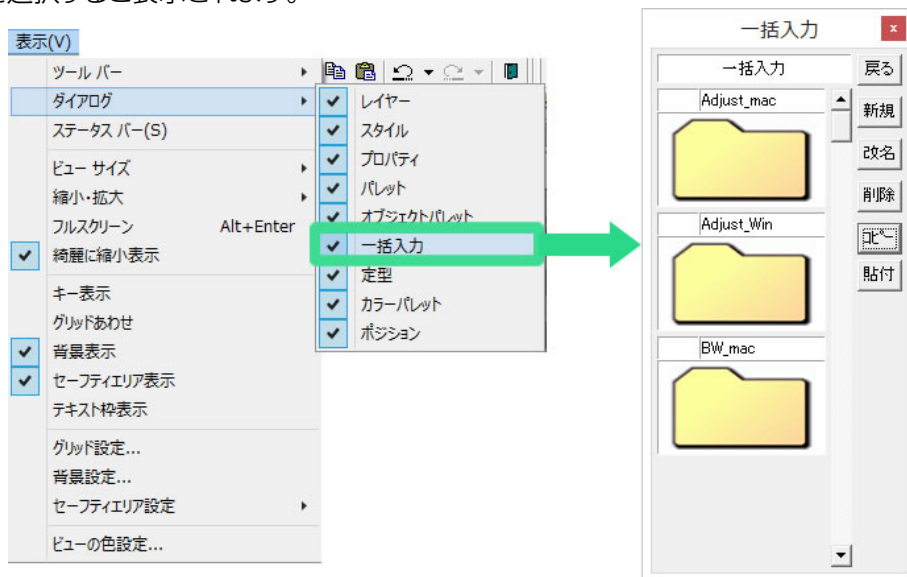


### 13.3. 一括入力

[一括入力]ウィンドウを使用すると、作成したテロップを番組ごとにフォルダ内に仮保存しておき、まとめて TGA ファイルや DSO ファイルとして出力することができます。

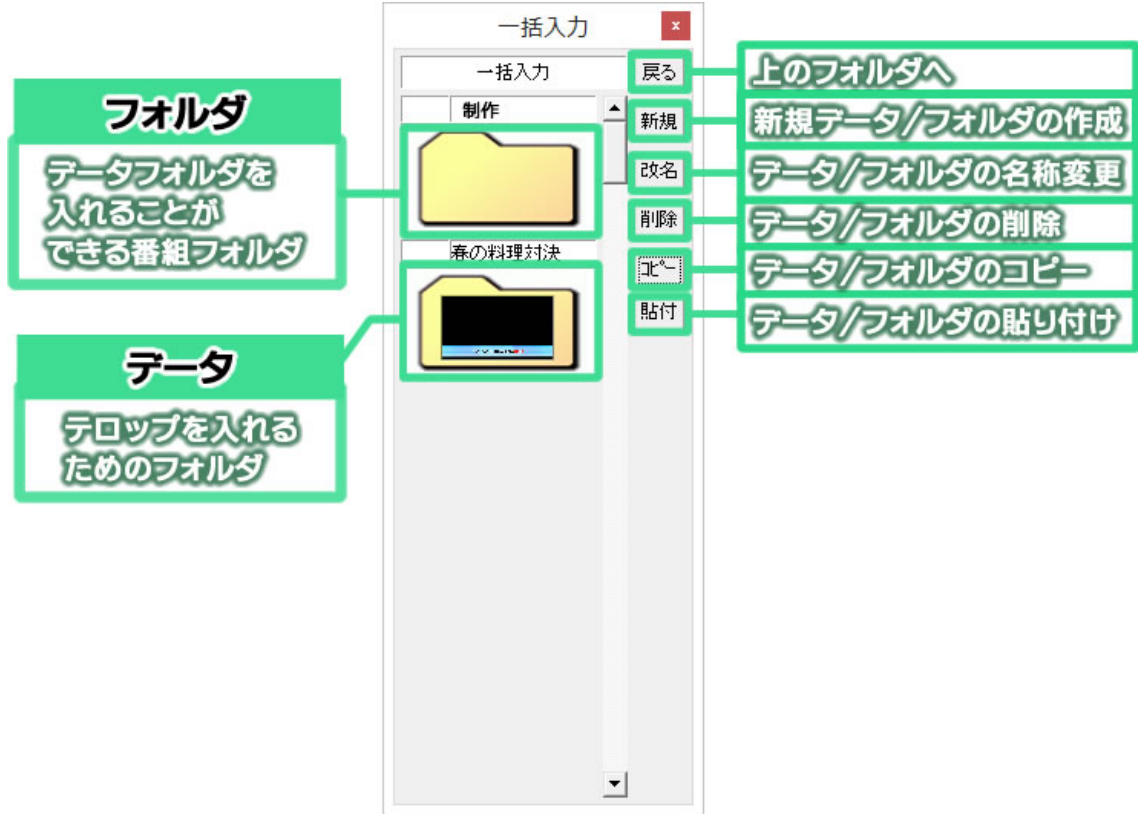


[一括入力]ウィンドウが表示されていない場合は、[表示]メニューの[ダイアログ]から[一括入力]を選択すると表示されます。



[一括入力]ウィンドウは下図のような画面構成です。

番組の[フォルダ]を作成し、その中に各コーナーとなる[データ]を作成、その中にテロップを保存していくといった流れで使います。

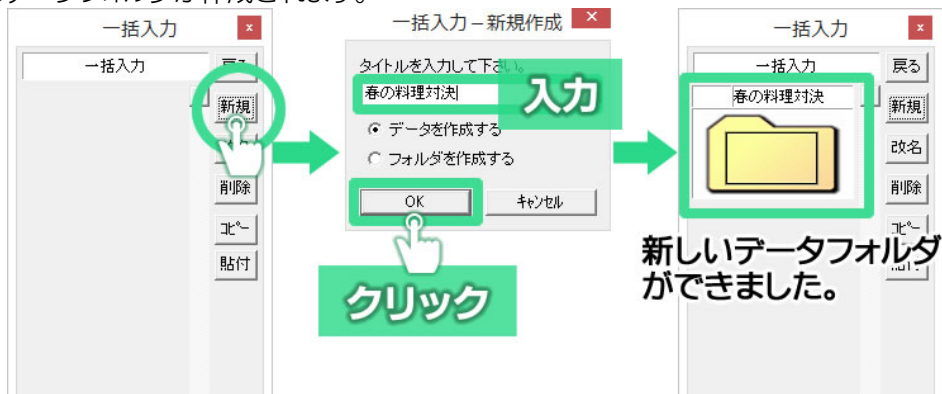


### 13.3.1. フォルダ/データの作成

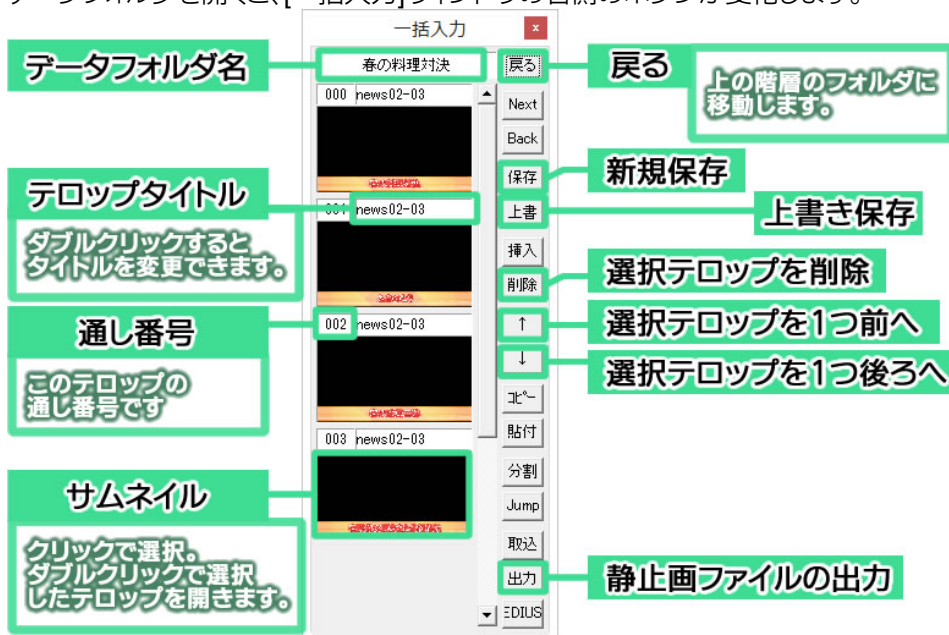
テロップを保存するためのフォルダを作成します。[一括入力]ウィンドウ内の[新規]ボタンをクリックすると、[一括入力-新規作成]ウィンドウが表示されます。

[フォルダを作成する]のチェックをオンにして[OK]ボタンをクリックすると、新しい番組フォルダが作成されます。番組フォルダ内にはさらに複数のデータフォルダを作成し、管理することができます。


[データを作成する]のチェックをオンにして[OK]ボタンをクリックすると、直接テロップが保存できるデータフォルダが作成されます。



データフォルダを開くと、[一括入力]ウィンドウの右側のボタンが変化します。




### 13.3.2. テロップの保存

作成したテロップを[一括入力]ウィンドウに保存するには[一括入力]ウィンドウ内の[保存]ボタン  をクリックします。[一括入力]ウィンドウに、作画エリア上で編集していたテロップが保存されます。



このように作成したテロップは一括入力の番組フォルダ内に順次保存していくことができます。


### 13.3.3. [Next]ボタン

 クリックすると、[一括入力]ウィンドウ内で選択しているテロップの 1 つ下のテロップを作画エリアへ読み込みます。


### 13.3.4. [Back]ボタン

 クリックすると、[一括入力]ウィンドウ内で選択しているテロップの 1 つ上のテロップを作画エリアへ読み込みます。


### 13.3.5. [保存]ボタン

 クリックすると、作画エリア上のテロップをデータ内に追加保存します。テロップは何枚でも保存できます。

### 13.3.6. [上書]ボタン

 クリックすると、[一括入力]ウィンドウ内で選択しているテロップへ作画エリアの状態を上書き保存します。

### 13.3.7. [挿入]ボタン

 クリックすると、[一括入力]ウィンドウ内で選択しているテロップの一つ上に空のテロップを作成します。ここに、作画エリアから[上書]したり、コピーしたテロップの[貼付]を行うことができます。

### 13.3.8. [削除]ボタン

 クリックすると、[一括入力]ウィンドウ内で選択しているテロップを削除します。


### 13.3.9. [↑]ボタン

 クリックすると、[一括入力]ウィンドウ内で選択しているテロップを一つ上に移動します。


### 13.3.10. [↓]ボタン

 クリックすると、[一括入力]ウィンドウ内で選択しているテロップを一つ下に移動します。


### 13.3.11. [コピー]ボタン

 クリックすると、選択したテロップをクリップボードにコピーします。

### 13.3.12. [貼付]ボタン

 クリックすると、クリップボードへコピーしてあるテロップを選択したテロップへ上書き保存します。

### 13.3.13. [分割]ボタン

 クリックすると、保存されているテロップ同士の間空白を追加します。


### 13.3.14. [Jump]ボタン

 クリックすると、選択位置が、[分割]ボタンで作成した空白部分へジャンプします。

### 13.3.15. [取込]ボタン

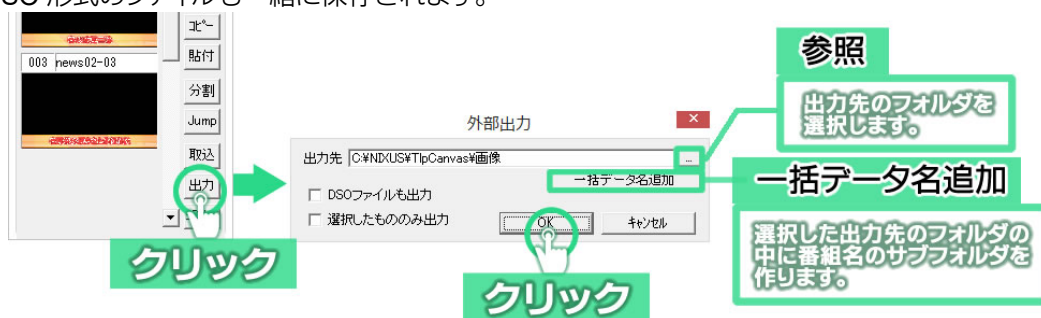
 クリックすると、DSO ファイルを取り込みます。

### 13.3.16. [出力]ボタン

 [一括入力]ウィンドウ内に保存されているテロップを、TGA 形式の静止画として、指定したフォルダにまとめて書き出すことができます。

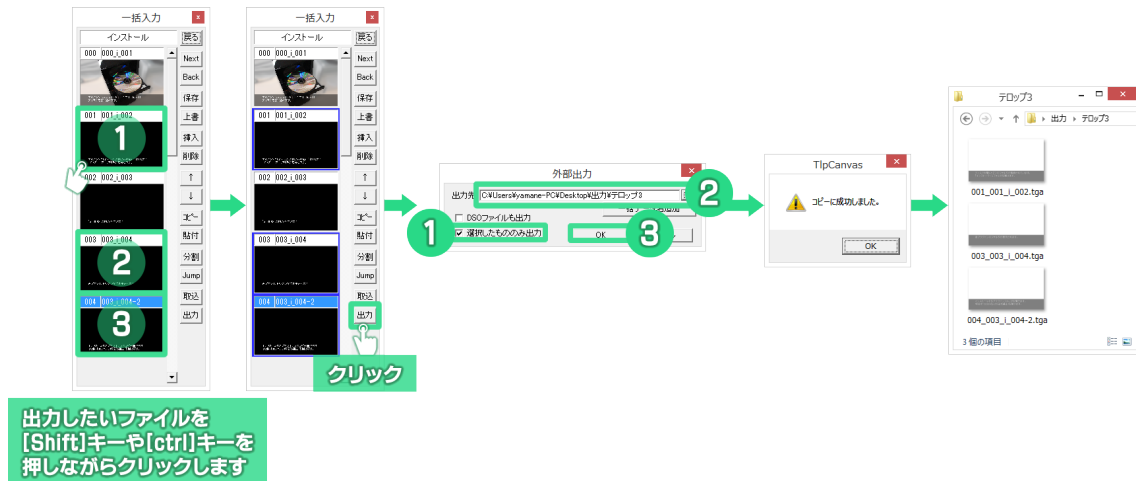
クリックすると、[外部出力]ウィンドウが表示されます。[参照(...)]ボタンをクリックして出力先のフォルダを指定し、[OK]ボタンをクリックします。指定したフォルダに TGA ファイルが書き出しされます。

[DSO ファイルも出力]のチェックをオンにして[OK]ボタンをクリックすると、後から編集可能な DSO 形式のファイルも一緒に保存されます。



[選択したもののみ出力]のチェックをオンにして[OK]ボタンをクリックすると、[一括入力]ウィンドウ内で指定したテロップだけが出力されます。

[Ctrl]キーや[Shift]キーを押しながら複数のテロップを選択しておき、[出力]ボタンをクリックします。  
[選択したもののみ出力]のチェックをオンにして[OK]ボタンをクリックすると、選択したテロップの  
TGA ファイルのみ書き出しが行われます。

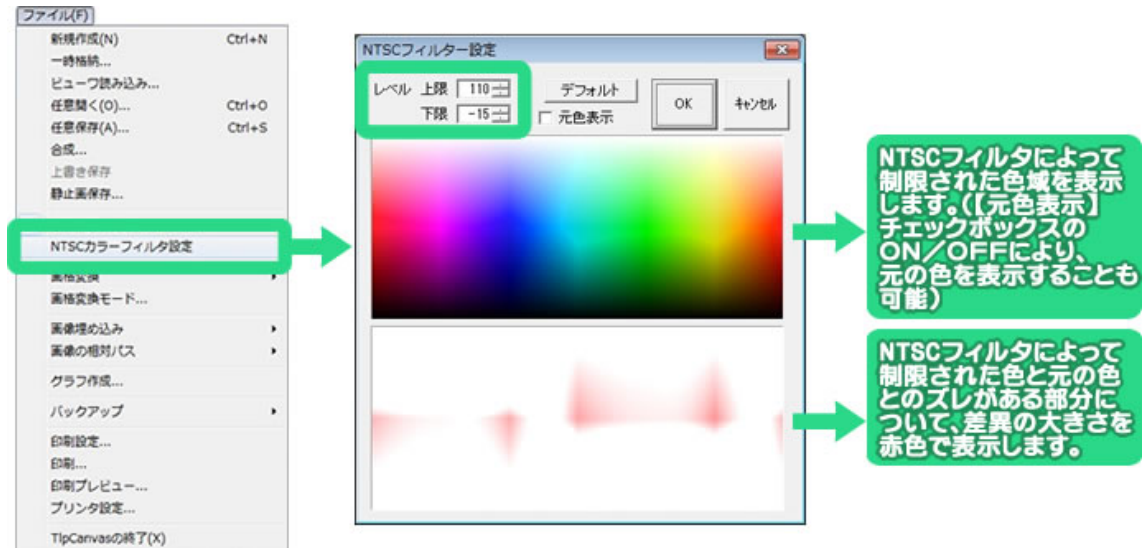


## 14. NTSC フィルタ

Telop Canvas 4 には、静止画として出力する際の色域の上限と下限を設定することができる [NTSC フィルタ] という機能があります。[NTSC フィルタ] を使用すると、NTSC 規格での使用を想定したテロップを作成する場合に、静止画出力するファイルの色域を設定する IRE 値の範囲に合致するように制限できます。これにより、自動的に不正色を回避できるため、テロップを作成する段階で不正色を考慮する必要がありません。

色域の設定は [ファイル] メニューにある [NTSC カラーフィルタ設定] から行います。

メニューを選択すると [NTSC フィルタ設定] ウィンドウが表示され、色域の制限値を設定することができます。上の表示で実際に出力される色域を、下の表示で元の表示からのズレの大きさを確認することができます。



## 15. NIXUS TOPAZ について(オプション)

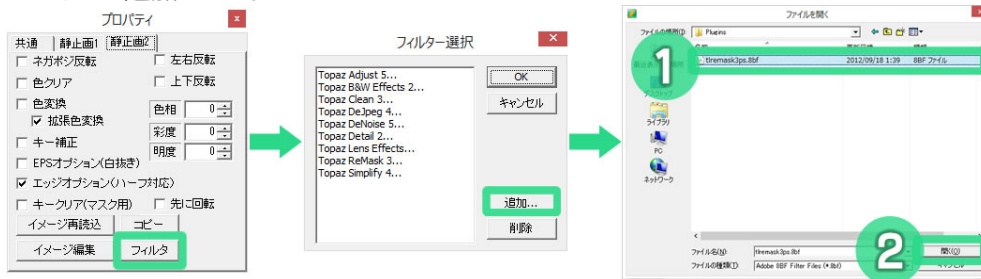
NIXUS TOPAZ はたった数回のクリックで、写真を鮮やかに生まれ変わらせる「写真超美化ソフト」です。Telop Canvas 4 では読み込んだ静止画に対して TOPAZ フィルタを適用することができます。



読み込んだ静止画を選択して、[プロパティ]ウィンドウの[静止画 2]タブを選択します。右下にある[フィルタ]ボタンをクリックすると、[フィルター選択]ウィンドウが起動します。適用したいフィルタを選択します。プラグインが起動します。



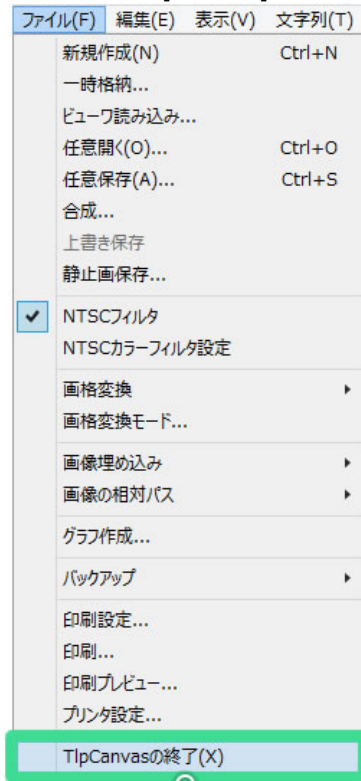
[フィルター選択]ウィンドウにプラグインが表示されていない場合は、[追加]ボタンをクリックして、プラグインを追加します。





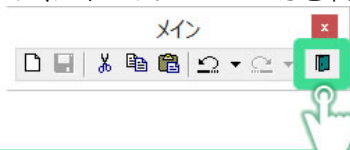
## 16. Telop Canvas 4 の終了

メニューバーから[ファイル]を選択し、[TipCanvas の終了]を選択します。



**ファイルメニューから  
[TipCanvasの終了]を選択する**

または、メインのツールバーから終了ボタンをクリックします。



**[メイン]ツールバーから  
[終了]ボタンをクリックします**

**i** 作画中のデータは保存されずに終了します。ご注意ください。

## 17. ショートカット

### ファイル関連

コマンド	キー	説明
新規ファイル	Ctrl+N	新規にファイルを作成
任意開く	Ctrl+O	既存のファイルを開く
任意保存	Ctrl+S	ファイルを保存する

### 編集機能

コマンド	キー	説明
元に戻す	Ctrl+Z	直前に行った動作を元に戻す
元に戻す	F9	直前に行った動作を元に戻す
繰り返す	Ctrl+Y	直前に行った動作を繰り返す
繰り返す	F10	直前に行った動作を繰り返す
切り取り	Ctrl+X	選択範囲を切り取って クリップボードに保存
切り取り	Shift+F5	選択範囲を切り取って クリップボードに保存
コピー	Ctrl+C	選択範囲をコピーして クリップボードに保存
コピー	Shift+F6	選択範囲をコピーして クリップボードに保存
貼り付け	Ctrl+V	クリップボードの内容を貼り付け
貼り付け	Shift+F7	クリップボードの内容を貼り付け
コピー&ペースト	F1	コピー後にペースト
削除	Ctrl+D	選択範囲を削除
削除	Delete	選択範囲を削除
削除	F2	選択範囲を削除
すべて選択	Ctrl+A	エディット内のすべてを選択
すべて選択	Ctrl+F1	エディット内のすべてを選択
すべて選択解除	Ctrl+Shift+A	エディット内のすべてを選択解除
グループ化	Ctrl+G	アクティブオブジェクトをグループ化
グループ化	F5	アクティブオブジェクトをグループ化
グループ解除	Ctrl+Shift+G	アクティブオブジェクトのグループ解 除

グループ解除	F6	アクティブオブジェクトのグループ解除
ロック	Ctrl+L	アクティブオブジェクトのロック
ロック	F3	アクティブオブジェクトのロック
ロック解除	Ctrl+Shift+L	アクティブオブジェクトのロック解除
ロック解除	F4	アクティブオブジェクトのロック解除
最前面移動	Ctrl+F	アクティブオブジェクトを最前面に移動
最前面移動	F7	アクティブオブジェクトを最前面に移動
最背面移動	Ctrl+Shift+F	アクティブオブジェクトを最背面に移動
最背面移動	F8	アクティブオブジェクトを最背面に移動
全面の左上寄せ	Ctrl+Num7	選択オブジェクトを全面の左上に寄せる
全面の中上寄せ	Ctrl+Num8	選択オブジェクトを全面の中上に寄せる
全面の右上寄せ	Ctrl+Num9	選択オブジェクトを全面の右上に寄せる
全面の左中寄せ	Ctrl+Num4	選択オブジェクトを全面の左中に寄せる
全面の中中寄せ	Ctrl+Num5	選択オブジェクトを全面の中中に寄せる
全面の右中寄せ	Ctrl+Num6	選択オブジェクトを全面の右中に寄せる
全面の左下寄せ	Ctrl+Num1	選択オブジェクトを全面の左下に寄せる
全面の中下寄せ	Ctrl+Num2	選択オブジェクトを全面の中下に寄せる
全面の右下寄せ	Ctrl+Num3	選択オブジェクトを全面の右下に寄せる
全面の左寄せ	Ctrl+Q	選択オブジェクトを全面の左に寄せる
全面の左寄せ	Shift+F1	選択オブジェクトを全面の左に寄せる

全面のセンター(左右)	Ctrl+W	選択オブジェクトを全面のセンター(左右)に寄せる
全面のセンター(左右)	Shift+F2	選択オブジェクトを全面のセンター(左右)に寄せる
全面の右寄せ	Ctrl+E	選択オブジェクトを全面の右に寄せる
全面の右寄せ	Shift+F3	選択オブジェクトを全面の右に寄せる

#### 表示機能

コマンド	キー	説明
拡大(10%)	Ctrl++	表示の拡大(10%)
拡大(10%)	Ctrl+;/+	表示の拡大(10%)
等倍表示	Ctrl+*	等倍で表示
縮小(10%)	Ctrl+-	表示の縮小(10%)
縮小(10%)	Ctrl+/-=	表示の縮小(10%)
全画面表示	Alt+Enter	ウィンドウを全画面表示します。

#### 文字列

コマンド	キー	説明
文字・文字列の回転	Ctrl+H	選択された文字・文字列を回転
文字のサイズ変更	Ctrl+J	選択された文字をサイズを変更
文字・文字列の 文字間・行間変更	Ctrl+K	選択された文字・文字列を 文字間・行間を変更
文字の移動	Ctrl+U	選択された文字を移動
選択文字列分割 (グループ化なし)	F11	文字列を選択部分で グループ化せずに分割
全文字分割	Shift+F11	文字列を一文字ずつに分割

#### 一括入力関連

コマンド	キー	説明
一括入力 次を表示	Alt+2	一括入力 次のテロップを表示する
一括入力 前を表示	Alt+3	一括入力 前のテロップを表示する
一括入力 追加保存	Alt+4	一括入力 テロップを追加保存する
一括入力 上書き保存	Alt+5	一括入力 テロップを上書き保存する

ウインドウ切り替え

コマンド	キー	説明
メインビューアクティブ	Ctrl+1	メインビューをアクティブにする
レイヤーコントロール ダイアログアクティブ	Ctrl+2	レイヤーコントロールダイアログを アクティブにする
スタイルダイアログ アクティブ	Ctrl+3	スタイルダイアログをアクティブにす る
プロパティダイアログ アクティブ	Ctrl+4	プロパティダイアログをアクティブに する
パレットダイアログ アクティブ	Ctrl+5	パレットダイアログをアクティブにす る
CG 表示テストダイアログ アクティブ	Ctrl+6	CG 表示テストダイアログを アクティブにする
一括入力ダイアログ アクティブ	Ctrl+7	一括入力ダイアログを アクティブにする
定型ダイアログアクティブ	Ctrl+8	定型ダイアログをアクティブにする
カラーパレットダイアログ アクティブ	Ctrl+9	カラーパレットダイアログを アクティブにする

その他

コマンド	キー	説明
次のオブジェクトへ	Tab	アクティブオブジェクトを 次のオブジェクトに変更
次のオブジェクトへ	PageDown	アクティブオブジェクトを 次のオブジェクトに変更
前のオブジェクトへ	Shift+Tab	アクティブオブジェクトを 前のオブジェクトへ変更
前のオブジェクトへ	PageUp	アクティブオブジェクトを 前のオブジェクトへ変更
次の頂点へ	Ctrl+Tab	アクティブオブジェクトの 選択頂点を次の頂点へ移動
前の頂点へ	Ctrl+Shift+Tab	アクティブオブジェクトの 選択頂点を前の頂点へ移動
キャンセル	Esc	現在の操作をキャンセルする。

## 18. 改訂履歴

版数	更新日	改訂内容
1.0 版	2018/02	初版を作成(通常パッケージ 1.1 版から移行)
2.0 版	2020/02	TOPAZ 情報削除

