



日興通信株式会社 1.0版(2017/09)





次
沢

1.2D テロップを作成しましょう	3
1.1. 図形を描く	3
1.2. オブジェクトに色をつける	4
1.2.1. 色の設定	4
1.2.2. キーの設定	5
1.2.3. エッジ・シャドウ・ボードの設定	5
1.2.4. グラデーションの設定	6
1.3. 文字の入力	8
1.4. 静止画の配置	10
1.5. ルミナンス処理	
1.6.静止画の効果	12
1.7. オブジェクトの配置	13
2. ロールテロップを作成しましょう	14
2.1. ロールテロップへの変換	14
2.2. ロール長さ追加	15
2.3. 文字の入力	15
2.4. 静止画の配置	15
2.5. ロールカット	16
2.6. ロール設定	16
2.7. 動きのプレビュー	17
3. スライドテロップを作成しましょう	18
3.1. スライドエフェクトのエリアを指定する	19
3.2. スライドエフェクトの設定	19
3.3. スライドエフェクトの複製	20
3.4. アウトスライドの設定	21
3.5. 動きのプレビュー	21
4. 改訂履歴	





1.2D 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

角丸四角形を描きましょう。【オブジェクト】ツールバーの

作画エリア上で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】ダイアログで設定することができます。 角丸四角形を描いた場合は、【角を丸くする】のチェックがオンになっています。【X 半径】と【Y 半径】に数値 を入力することで、角をどれだけ丸くするか設定できます。

	×
四角形	
309 _{px}	
825 _{px}	
1300 ÷ px	
200 ÷ px	
40 ÷ px	
40 ÷ px	
	四角形 809 px 825 px 1300 px 200 px 40 px



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設定しましょう。色は【スタイル】ダイアログで設定することができます。



1.2.1. 色の設定

オブジェクトを選択し【スタイル】ダイアログの小さい四角(色プレビュー)をダブルクリックすると、【色選択】ダイアログが表示されます。

設定させたい色を選択し【OK】ボタンをクリックすると色が設定されます。

【色選択】は、【PAGE1】タブと【PAGE2】タブを切り替えることができます。







1.2.2. キーの設定

次に、キー(透明度)を設定しましょう。

【スタイル】ダイアログの【>】ボタンをクリックすると、以下のダイアログが表示されます。



【Key】のバーをスライドさせるか、数値を入力して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。上の図のように 70 にすると、70%の透明度となります。 数値を設定して【OK】ボタンをクリックすると、キーが設定されます。



1.2.3. エッジ・シャドウ・ボードの設定

オブジェクトに装飾を追加します。

【スタイル】ダイアログの【追加】ボタンをクリックして、【エッジ】を選択します。



さらに外側に装飾を付ける場合も、同じ手順で【追加】ボタンをクリックしてください。 装飾は合計で 12 個までつけることができます。



1.2.4. グラデーションの設定

追加した装飾にも、色やキーをつけることができます。 次は、単色ではなくグラデーションを設定してみましょう。

【スタイル】ダイアログ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】が表示されます。グラデーションは、このダイアログ上で設定を行います。



まずは、【指定点設定】の四角をダブルクリックします。 【色選択】ダイアログが表示されますので色を設定し、【OK】をクリックします。



【色詳細設定ダイアログ】の上部にあるバーの上でダブルクリックすると、指定点が追加されます。



作成した指定点を選択した状態で、【指定点設定】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(向き)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】 の種類ボタンをクリックするとグラデーションの種類(向き)が変更されます。







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。【オブジェクト】ツールバーのく、【丸】ツールを選択し、さらに円のオブジェクトを追加します。





【Shift】キーや【Ctrl】キーを押下しながらドラッグすると、正円を描くことができます。 先程と同じように、色や装飾を設定します。



1.3. 文字の入力

次は文字を入力しましょう。

【オブジェクト】ツールバーから、A【文字列】ツールをクリックします。 作画エリアをクリックし、文字を入力して【Enter】キーを押下して確定します。



文字オブジェクトの詳しい設定は【プロパティ】ダイアログで行います。

まずは、フォントの種類を設定しましょう。

【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】ダイアログが表示されます。使用したいフォントを選択して【OK】ボタンをクリックすると、選択したフォントが適用されます。



文字のサイズや、横幅縦幅、文字間なども【プロパティ】ダイアログ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、装飾の設定を行います。図形と同じ手順で【スタイル】ダイアログから設定します。





これで、文字の設定は一通り終了します。



1.4. 静止画の配置

写真やイラストなどの静止画ファイルを配置しましょう。

【オブジェクト】ツールバーから、 🚾 【ピクチャー】ツールをクリックします。

ファイル選択ダイアログが表示されます。配置する静止画ファイルを選択し【開く】ボタンをクリックします。

🛃 ファイルを開く	×
ファイルの場所(1): 📘 天気 🚽 🗘 🖆 🖽 🔻	
NIXUSU J.png	^
51750	
PC	
*yh7-7	ł
	~
ファイル名(N): NIXUSDゴ.jpg 開((Q)	
ファイルの種類①: 全ての対応フォーマット ▼ キャンセル	
✓ 画像ファイルもプレビュー 「表示のキーを抜く そのまま ▼ 496 × 63	

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】ダイアログで設定できます。

プロパラ	ティ			×
共通	静止画	j1 静止画2		
ファイノ	ルバス	そのまま	▼ 中心	-
埋込N	NIXUS⊐⊐	.jpe		
X座標		0 <u>*</u> px		
Y座標		0 ÷ px		
幅	650	650 🕂 px	3	
高さ	130	130 🛨 px	<u>.</u>	
ルミナンフ	z አ ット	0 +		
ルミナンフ	x Y7N	0 +		
回転		0 ÷ 度		



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	r		
共通	静止運	61 静止画2	
ファイル	いス	そのまま 💌 中心	-
埋込 N	IXUSII —	j 1500-black png 🛄	
X座標		422 ÷ px	
Y座標		279 ÷ px	
幅	1500	833 ÷ p× ŋ	
高さ	182	101 - px 🗗	
ルミナンス	ታታኑ		
ルミナンス	ንንኑ	0 🕂	
回転		□ 🗄 度	

【プロパティ】ダイアログ、【静止画 1】タブの【ルミナンス カット】でカットレベルを設定します。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、【ルミナンス カット】の数値「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

静止画もオブジェクトや文字列と同様に、【スタイル】ダイアログで装飾をつけることができます。



静止画の表面に色を付ける場合は、【プロパティ】ダイアログ、【静止画 2】タブの【色変換】のチェックをオンにします。【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。



また、【プロパティ】ダイアログ、【静止画 2】タブの【色クリア】のチェックをオンにすると、静止画の元の色を クリアします。



TGLOPBO

作成したオブジェクト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。



2. ロールテロップを作成しましょう

ロールテロップの作成手順を説明します。

今回は例として、クリア画面からロール文が流れて END マークが画面の中心に来た時点で終了する、20 秒の横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

ロールテロップを作成するには、アクティブレイヤーを通常のテロップサイズ固定のものから、ロール用に 変換する必要があります。

【レイヤーコントロール】ダイアログの【レイヤー情報】で、レイヤー種類を【横ロール】に設定します。【レイヤー情報】の表示が切り替わり、ロールテロップを作成できる設定となります。







2.2. ロール長さ追加

ロールテロップの長さを追加しましょう。

【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)を追加してくことができます。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

ロールテロップに配置するオブジェクトを作成します。まずは文字を入力しましょう。

【オブジェクト】ツールバーから、A 【文字列】ツールをクリックします。 作画エリア上をクリックし、文字を入力して【Enter】キーを押下し確定します。



文字のフォント種類やサイズ、横幅縦幅、文字間などの詳しい設定は【プロパティ】ダイアログで数値を入力 することで設定できます。また、色や装飾は【スタイル】ダイアログで設定できます。 詳しくは、「1.3 文字の入力」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。オブジェクト】ツールバーから、「しく」 ールをクリックします。 ファイル選択ダイアログが表示されますので、静止画ファイルを選択し【OK】ボタンをクリックします。作画

ファイル選択タイアロジか表示されよすので、静止画ファイルを選択し【OK】ホタンをジリッジしよす。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】ダイアログで変更できます。 詳しくは、「<u>1.4 静止画の配置」</u>を参照してください。



2.5. ロールカット

最後に、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 END マークが来た時点でテロップを終了させます。

END マークを画面の中央になるように調整し、「ロールカット」ボタンをクリックします。その場所がロ ールテロップの最終位置に設定されます。

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

作成したロールテロップのスピードや初期位置の設定を行います。

いた 【ロール設定】ボタンをクリックすると、【ロール設定】ダイアログが表示されます。

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。

何もない画面から文字が流れてくるテロップにするため【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挿入しますので、黒味を作る必要がありません。

ロール設定		×
幅	8195 方向 0: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	70 🛨 1/10 px 品質 1:高品質設定	•
\$14	20 秒 19.51 開始 1: Effect終了後	•
ディレイ	0 Field セット スタート 1	停止 一時停止
現在状態	0	
変更	0 + - *	2 / 2

・ 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、まずメニューの【CG】メニューから【プレビュー接続】を選択して、【CG-Store Preview】ウインドウを表示します。

次に、【レイヤーコントロール】ダイアログの CG TEST】ボタンをクリックすると、【CG 表示テスト】ウィンドウが表示されます。【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】ウィンドウの【×】をクリックして【CG表示テスト】ウィンドウを終了させた後に、メニューの【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. スライドテロップを作成しましょう

スライドエフェクトをエリアで設定します。

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. スライドエフェクトのエリアを指定する

まずは、動きをつける部分を設定します。ツールバーから、 CIN 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. スライドエフェクトの設定

作成した【IN スライド】の設定は、【プロパティ】ダイアログで行えます。 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。

プロパティ	
スライト スライト・ノ	座標
スライトモート	<u> ザフプレイスイン</u>
方向	右 (→) ▼
速度モード	フレーム単位 💌
開始ディレイ	0 🔹 fld
速度ディレイ	30 📫 frm
スライド元 パンク	1 💌
スライド先 パンク	0 💌
外部制御	0:なし 💌

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	TELOP BOX では使用しません。
スライド先バンク	TELOP BOX では使用しません。
外部制御	TELOP BOX では使用しません。



3.3. スライドエフェクトの複製

次に、作成した【IN スライド】をコピー&ペーストして、次のエリアに移動します。 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 スライド】を増やしていき、それぞれに設定を行います。

			日の葉	宗		
		- 498		,~~0		
	机幌	875	16°C #8	10Cases 60	1%	2
	000.000		1010	10/2000000 60	0//	8
	上版大明	. 826		III Gasas Ol	179	0
	日高	RA	16°C es	10°C 8588 60	1%	
	Contraction of	100	000			
	胆振	R.R.	16°C es	10°C 9:00 60	1%	
		000				
					000	1
プロパティ		x		プロパティ		
スライド スライド座標				スライド スライド座標]	
スライトモート・ リフ	レイスイン 💌			スライトモート リフペ	イスイン 💌	
方向 右	(→) ▼			方向 左	(←) ▼	
歴度モート ノレ 開始ディレイ	7-五単位 • 10 ÷ fld			開始ディレイ	1ξ ÷ fld	
速度ディレイ	30 ÷ frm			速度ディレイ	30 ÷ frm	
スライド元 バンク 🔲	•			スライド元 バンク 1	-	
スライド先 パンク 〔) 🔻			スライト先 ハンク 0	~	
外部制御 0:7	11 - J			外部制御 0:な	il 💌 🗉	

これで【IN スライド】の設定は終了です。

ΤϾͺͺΟΡΒΟΧ



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 スライド】を選択して、【レイヤーコントロール】ダイアログの^が【IN/OUT 入れ替えてコピー】ボタンをクリックします。【IN スライド】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。



3.5. 動きのプレビュー

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

次に、【レイヤーコントロール】ダイアログの CG TEST】ボタンをクリックすると、【CG 表示テスト】ウィンドウが表示されます。【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】ウィンドウの【×】をクリックして【CG表示テスト】ウィンドウを終了させた後に、メニューの【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、スライドテロップの作成は終了です。





4. 改訂履歴

版数	作成日	改訂内容
1.0 版	2017/09	·初版発行







日興通信株式会社

(C)2017,NIXUS Nikko Telecommunications Co., LTD.

NIXUS は日興通信株式会社の登録商標です。 NDI®は、米国 NewTek 社の登録商標です。