

TELOP CANUCS 3

Manual



ファーストステップガイド

NIXUS

Boost Your Imagination

日興通信株式会社

1.1 版(2015/05)

目次

1. はじめに.....	7
1.1. Telop Canvas 3 とは?.....	8
1.2. Telop Canvas 3 の作業の流れ.....	9
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/画像を作る.....	11
2.2.1. 定型を開く.....	12
2.2.2. 定型を編集する.....	13
2.2.3. 静止画保存で TGA ファイルを保存する.....	14
2.2.4. 一括入力を使って複数のテロップをまとめて保存する.....	16
2.2.5. 新しい番組(作品)フォルダを作成する.....	17
2.2.6. 番組フォルダにテロップを保存.....	18
3. Telop Canvas 3 画面構成.....	21
3.1. 各ウィンドウとエリアの説明.....	22
3.1.1. メインウィンドウ.....	22
3.1.2. メニューバー.....	22
3.1.3. ツールバー.....	23
3.1.4. 作画エリア.....	23
3.1.5. レイヤーコントロールウィンドウ.....	24
3.1.6. パレットウィンドウ.....	25
3.1.7. プロパティウィンドウ.....	26
3.1.8. スタイルウィンドウ.....	26
3.1.9. 一括入力ウィンドウ.....	27
3.1.10. 定型ウィンドウ.....	28
3.1.11. カラーパレットウィンドウ.....	28
3.1.12. オブジェクトパレットウィンドウ.....	29
3.1.13. オブジェクト座標(ポジション)ウィンドウ.....	29
4. 図形の描き方.....	30
4.1. 四角形、角丸四角形、円形、正多角形の描き方.....	30
4.2. 扇形の描き方.....	33
4.3. 正多角形や星形の描き方.....	33
4.4. 多角形の描き方.....	34

4.5. 直線、折れ線、ベジェ曲線、スプライン曲線の描き方	35
4.6. 自由曲線の描き方	36
4.7. 描いた線・図形の修正	37
4.8. 静止画の読み込み	38
4.9. TOPAZ フィルタの適用(オプション)	38
5. 画像ファイル取り出しとイメージのコピー	40
5.1. 画像ファイル取り出し	40
5.2. イメージのコピー	41
6. 文字機能	42
6.1. 文字入力の方法	42
6.2. 文字の拡大と縮小	42
6.3. 文字の詳細設定	43
6.4. パレットウィンドウ	43
6.4.1. 適用方法	43
6.4.2. パレット適用種類の設定	44
6.4.3. パレット登録方法	44
6.4.4. 起動時情報の変更	45
7. オブジェクトの装飾設定機能	46
7.1. オブジェクトのエッジ、シャドウの追加と削除	46
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	48
7.3. グラデーション設定とキー設定	51
7.3.1. 基本のグラデーション設定	51
7.3.2. 色・キー共通設定	53
7.3.3. 色・キー別設定	54
8. カラーパレット	56
9. テクスチャ設定	57
10. オブジェクトの整列機能	59
10.1. 全面配置	60
10.2. 全面の左寄せ、全面のセンター(左右)、全面の右寄せ	61
10.3. 全面の上寄せ、全面のセンター(上下)、全面の下寄せ	61
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	61
10.5. 複数オブジェクトを整列配置	62
10.6. 左合わせ、センター(左右合わせ)、右合わせ	63

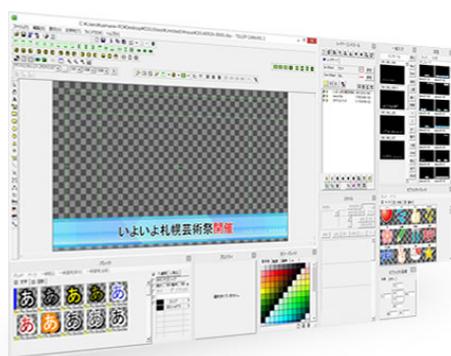
10.7. 上合わせセンター(上下)、下合わせ	63
10.8. 幅揃え、高さ揃え、サイズ揃え	63
10.9. 横左均等配置、横中均等配置、横右均等配置	64
10.10. 横間隔均等配置	64
10.11. 縦上均等配置、縦中均等配置、縦下均等配置	64
10.12. 縦間隔均等配置	65
11. オブジェクトの重なり設定	66
11.1. 画面構成	66
11.1.1. レイヤーコントロールツール	67
11.1.2. オブジェクトコントロールツール	68
11.2. オブジェクト前面移動	69
11.3. オブジェクト背面移動	69
12. ロールの作成	70
12.1. ロールタイプ変更	70
12.2. ロールの長さ追加	70
12.3. ロールカット	71
13. NTSC フィルタ	72
14. ファイルの操作	73
14.1. DSO とは	73
14.2. 様々なファイル出力	73
14.3. ファイルの読み込みと保存	74
14.3.1. 任意ファイルからの読み込み	74
14.3.2. 任意ファイルに保存	75
14.3.3. 合成ロード	75
14.3.4. 静止画保存	76
14.3.5. 連番 TGA または QuickTime 動画保存	77
14.4. 一括入力	85
14.4.1. データベースの作成	86
14.4.2. テロップの保存	87
14.4.3. [Next]ボタン	87
14.4.4. [Back]ボタン	88
14.4.5. [保存]ボタン	88
14.4.6. [上書]ボタン	88
14.4.7. [挿入]ボタン	88

14.4.8. [削除]ボタン	88
14.4.9. [↑]ボタン	88
14.4.10. [↓]ボタン	88
14.4.11. [コピー]ボタン	88
14.4.12. [貼付]ボタン	88
14.4.13. [分割]ボタン	88
14.4.14. [Jump]ボタン	88
14.4.15. [取込]ボタン	88
14.4.16. [出力]ボタン	88
14.4.17. EDIUS に出力	90
15. EDIUS について	91
15.1. EDIUS から Telop Canvas 3 を起動	91
15.2. テロップを保存	92
15.3. 再編集	92
15.4. 素材のインポート	93
15.5. 背景の読み込み	93
15.6. EDIUS に反映されない Telop Canvas 3 の機能	95
15.6.1. テクスチャ動画	95
15.6.2. 複数レイヤー	96
15.6.3. 動画素材	96
16. NIXUS TOPAZ について(オプション)	97
17. Telop Canvas 3 の終了	98
18. ショートカット	99
19. 対応フォーマット	104
20. リリースノート	106
20.1. Telop Canvas	106
20.2. EDIUS プラグイン	106

1. はじめに

この度は、テロップ作成ソフトウェア「Telop Canvas 3(テロップキャンバススリー)」をお買い上げいただきありがとうございます。Telop Canvas 3 は放送局でのテロップから、ご家庭のビデオ編集のテロップまで簡単に作成することができるソフトウェアです。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、簡単に作成することができるはもちろん、1文字ごとのサイズや文字間まで「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

豊富な文字装飾機能

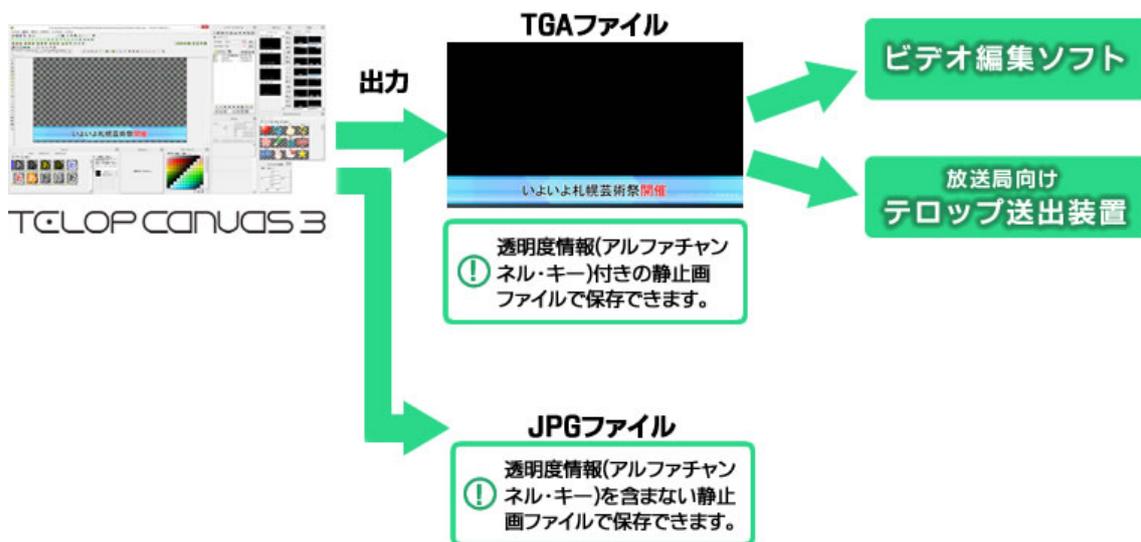
すぐに使えるテンプレート

ハイビジョンサイズ対応

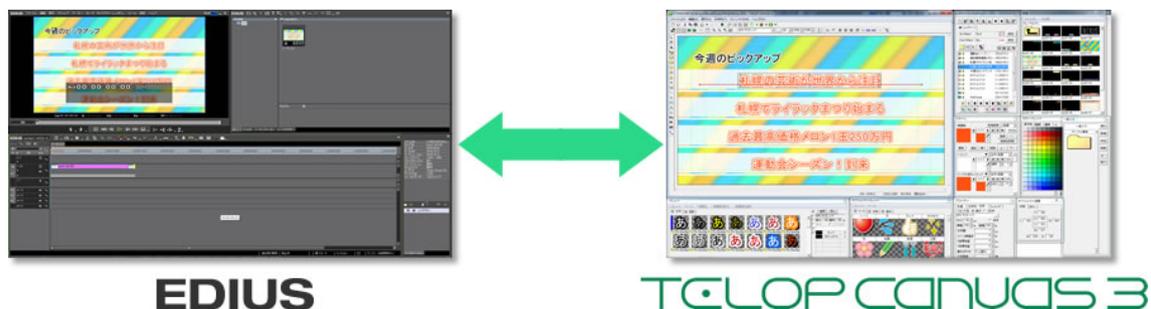
高度な図形作成

1.1. Telop Canvas 3 とは?

Telop Canvas 3 は、放送局向けのテロップ作成をメインとして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、放送局のテロップ送出装置やノンリニア編集ソフトで使用できる透明度の情報(アルファチャンネル・キー)をもったハイビジョンサイズの TGA ファイル形式の静止画ファイルを作ることができます。また、動きのあるテロップの場合、連番 TGA や QuickTime 動画を作成することができます。



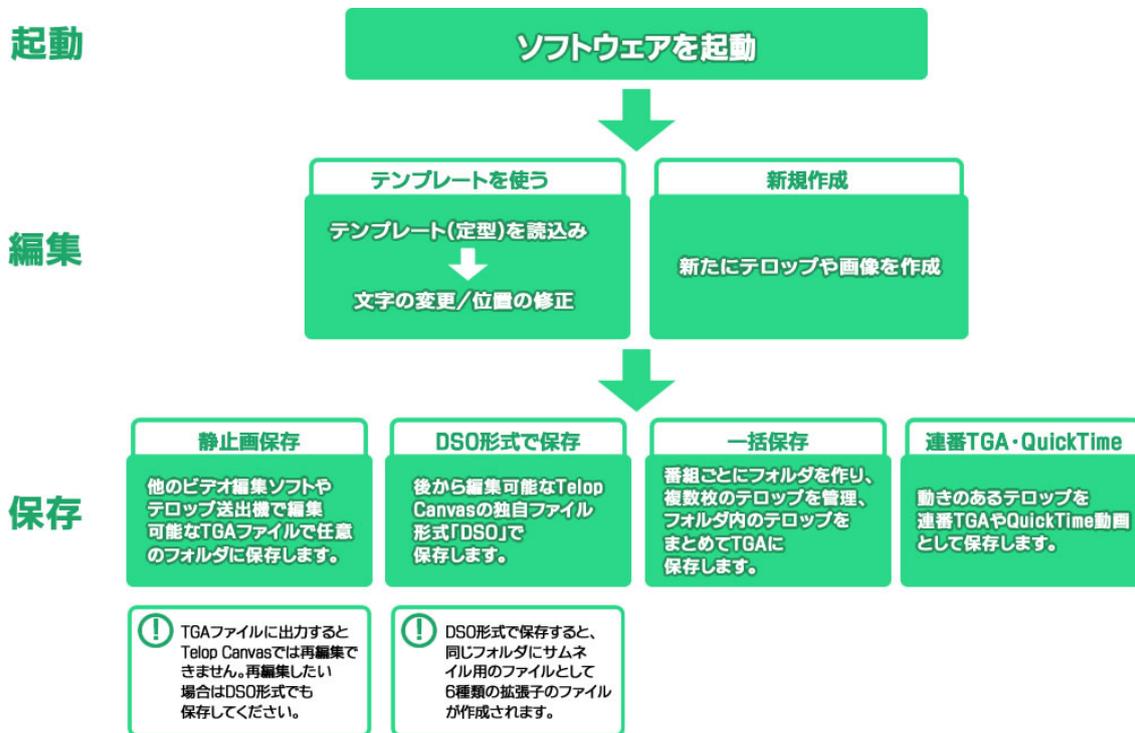
また、ノンリニア編集ソフト EDIUSPro6.5 以上との連携もスムーズに行えます。



1.2. Telop Canvas 3 の作業の流れ

Telop Canvas 3 は以下のような流れでテロップを作成します。

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紹介します。



⚠ Telop Canvas 3 にはフォントファイルは付属していません。そのため、定型やパレットに使われているフォントはWindowsに標準インストールされているフォントを使用しています。しかし、これらのフォントは放送許諾ライセンスをクリアしていませんのでご注意ください。別途放送許諾ライセンスを取得したフォントをご購入いただくことをおすすめします。放送で使用可能なフォントについてのお問い合わせは当社では受け付けておりませんので、各フォントメーカーにお問い合わせください。

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 3 を起動し、定型を読み出し、TGA ファイルとして保存するまでの流れをご紹介します。

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 3 のアイコンをダブルクリックします。



⑦ 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]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。

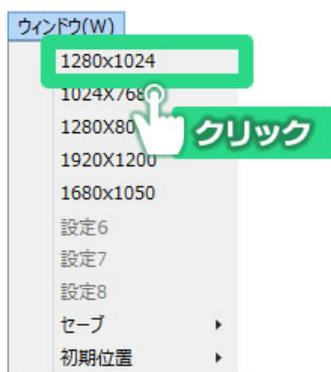
ソフトウェアを起動すると下図のような画面が表示されます。これが、Telop Canvas 3 のメイン画面です。



Telop Canvas 3 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。

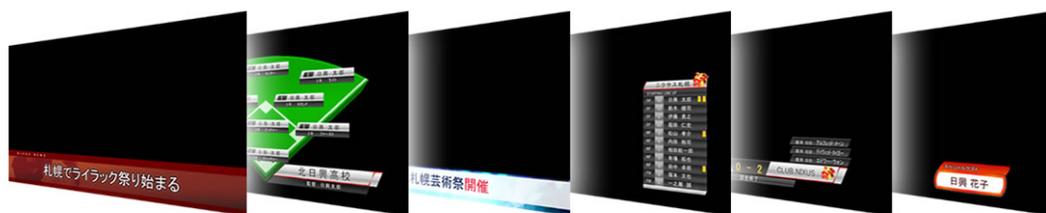
1. 「メニューバー」や「作画エリア」のあるメインのウィンドウ

2. 様々な文字の装飾が並んだ「パレット」ウィンドウ
 3. 文字や図形(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
 4. 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
 5. 選択した文字や図形(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
 6. 番組ごとにテロップを複数枚保存しておくエリア「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. 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
 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「ポジション」ウィンドウ
- ⑦表示されないウィンドウがあったり、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／画像を作る

Telop Canvas 3 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。



① 定型で使用しているフォントは Windows に標準インストールされているものですが、放送で使用できる放送許諾ライセンスは別途必要になります。ご注意ください。

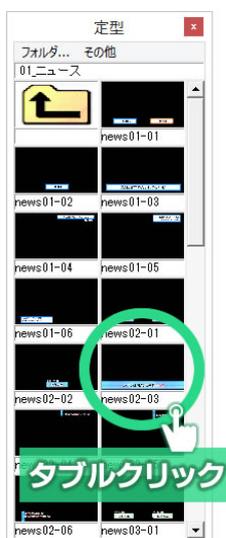
2.2.1. 定型を開く

ニュースのタイトルに使用するテロップを想定して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。

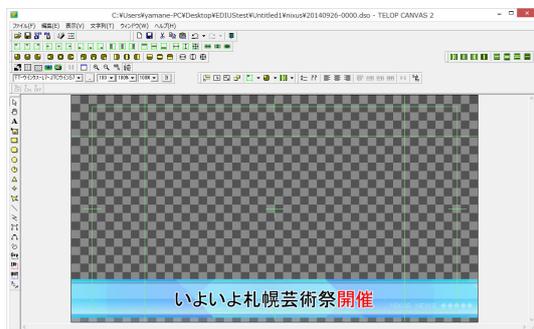
⑦ [定型]ウインドウが表示されていない場合は、表示メニューの[ダイアログ]から[定型]を選択すると表示されます。



すると、[01_ニュース]フォルダに入っている定型が表示されます。

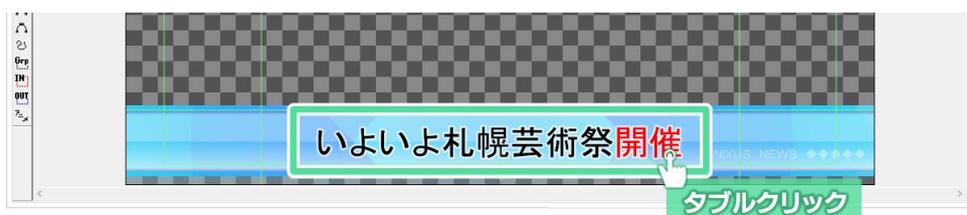


[news02_03]という定型をダブルクリックしてみましょう。すると定型が読み込まれ、作画エリアに表示されます。

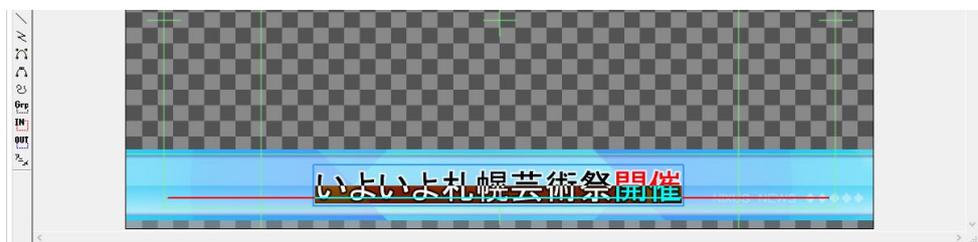


2.2.2. 定型を編集する

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。



すると、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。



i 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。



i 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]ボタンを押して単色にした後、[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「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. 静止画保存で TGA ファイルを保存する

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、ビデオ編集ソフトなどで透明度付きの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。



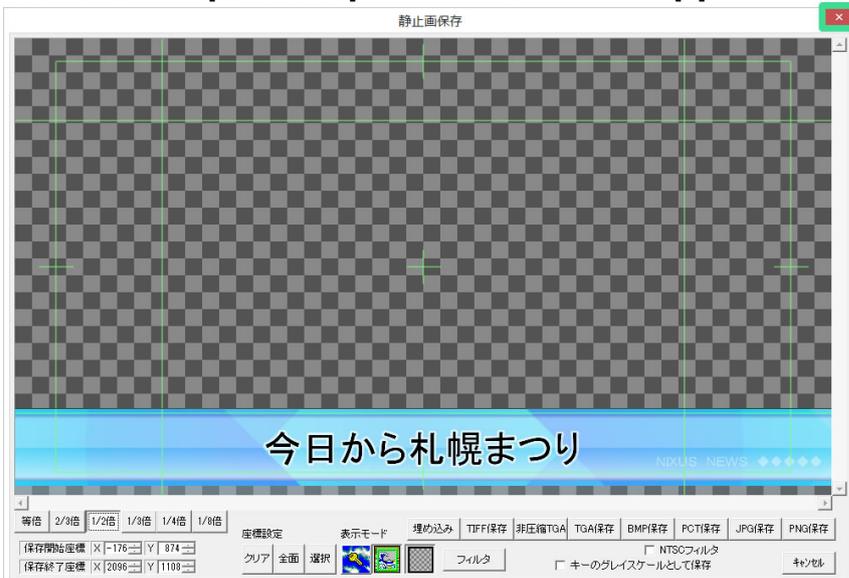
[静止画保存]ウィンドウが表示されますので、[全面]ボタンを押した後[TGA 保存]ボタンを押してください。



その後、[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]ボタンを押せば、保存は完了です。



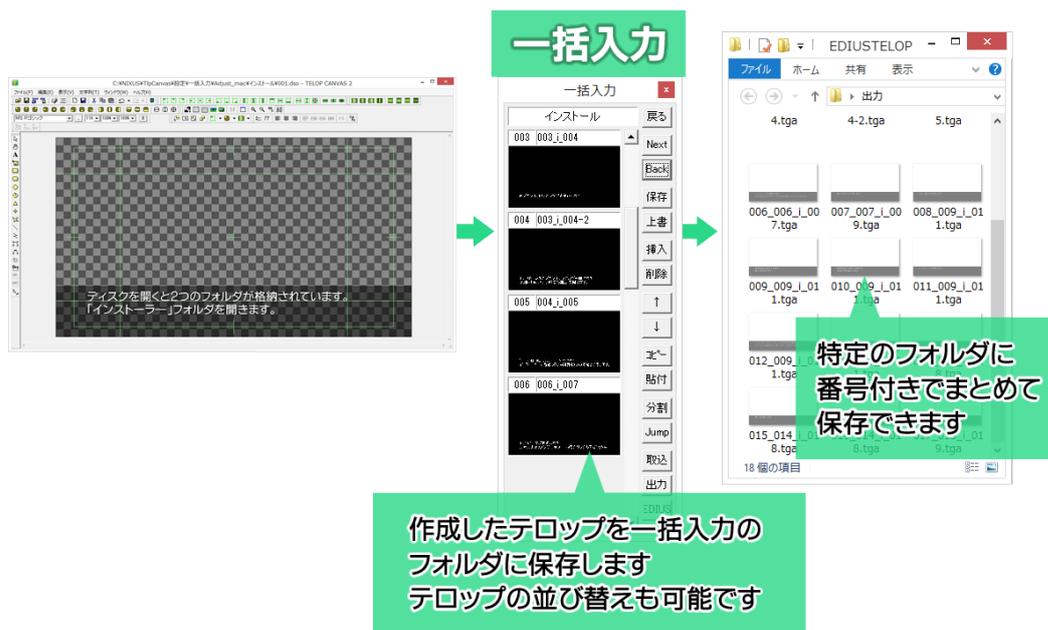
保存が完了しても[静止画保存]ウィンドウは消えませんので[X]ボタンを押して閉じてください。



i 静止画保存ウィンドウで[NTSC フィルタ]のチェックマークを入れ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。

2.2.4. 一括入力を使って複数のテロップをまとめて保存する

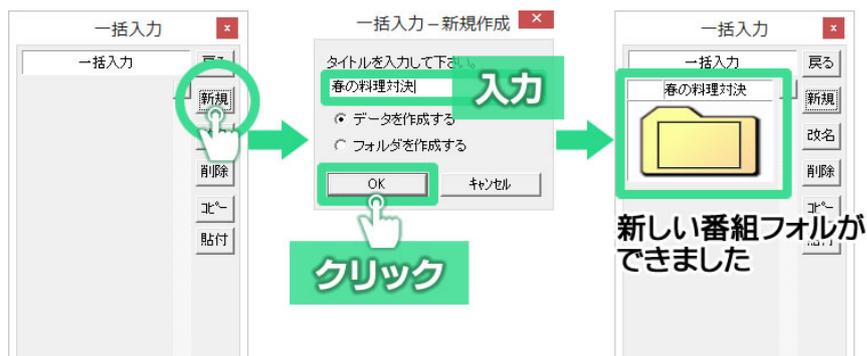
Telop Canvas 3 には、複数のテロップを一時保管エリアに仮保存し、作成したテロップをまとめて TGA ファイルに書き出すという[一括入力]機能があります。この機能を使うと、一つの番組や作品を作るときに毎回静止画保存をしなくても、一時保管エリアにテロップを順次作成していき、テロップを並びかえたあとで、ファイル名を「00-タイトル」「01-名前テロップ」・・・というように番号付でまとめて保存できます。



2.2.5. 新しい番組(作品)フォルダを作成する

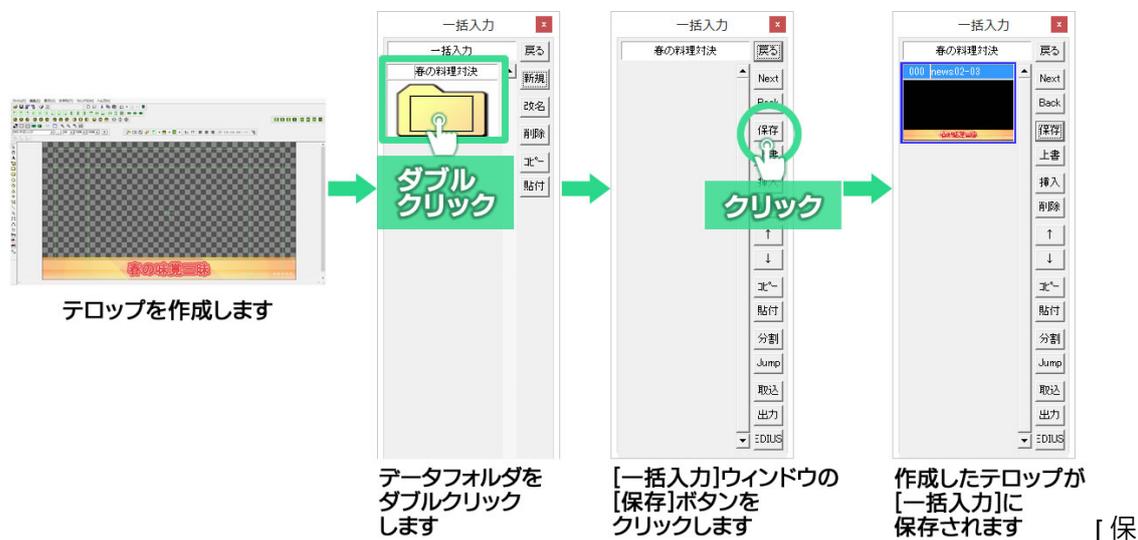
[一括入力]ウィンドウに新しい番組フォルダを作ってみましょう。[一括入力]ウィンドウの中の[新規]ボタンを押します。[一括入力-新規作成]ウィンドウが表示されますので、タイトルを入力します。テロップを入れる番組フォルダの場合は[データを作成する]にチェックを入れてから、[OK]ボタンを押します。すると、[一括入力]ウィンドウに新しい番組フォルダが作成されます。

i 「フォルダを作成する」を選択すると番組フォルダを入れることができるフォルダが作成されます。



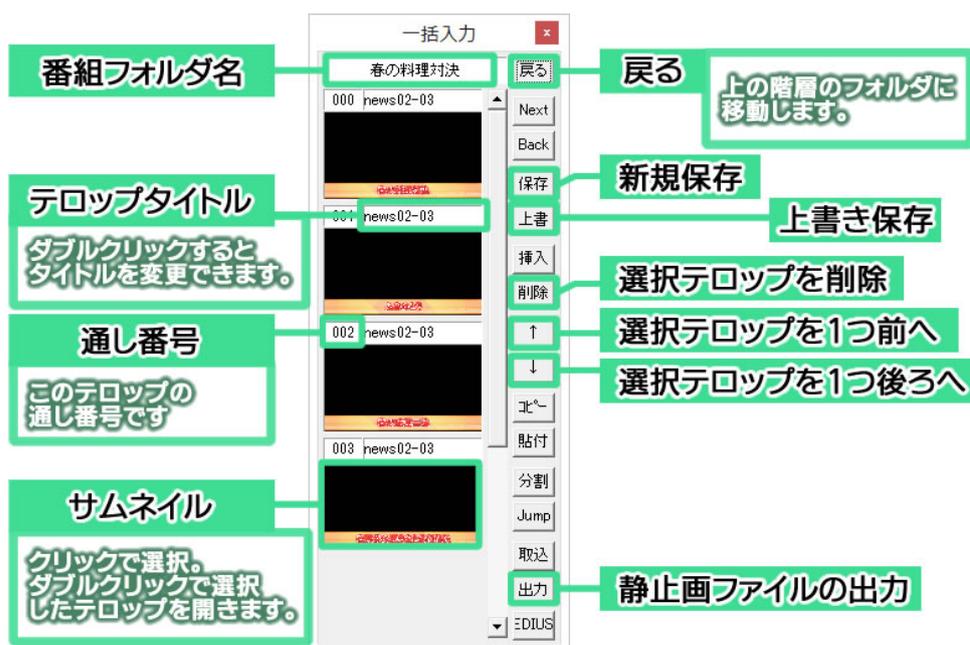
2.2.6. 番組フォルダにテロップを保存

番組フォルダを開くと、[一括入力]ウィンドウ内のボタンが変わります。



保存ボタンをクリックすると、現在作成している作画エリア上のテロップが番組フォルダの中に保存されます。

定型を活用して何枚かのテロップを番組フォルダに保存してみましょう。[定型]ウィンドウの中からテロップをダブルクリックしてテロップを開き、[一括入力]ウィンドウの[保存]ボタンを押します。複数のテロップを一括入力に保存すると、下図のように、保存した順に番組フォルダの中に保存されていきます。



i サムネイルを選択して、右側のボタンを押すことにより、様々な動作ができます。

i テロップタイトルをダブルクリックすると、タイトルを入力するウィンドウが表示され、自分の好きなテロップのタイトルを付けることができます。このタイトルが、静止画ファイルに出力した時のファイル名になります。ファイル名には通し番号がつけます。

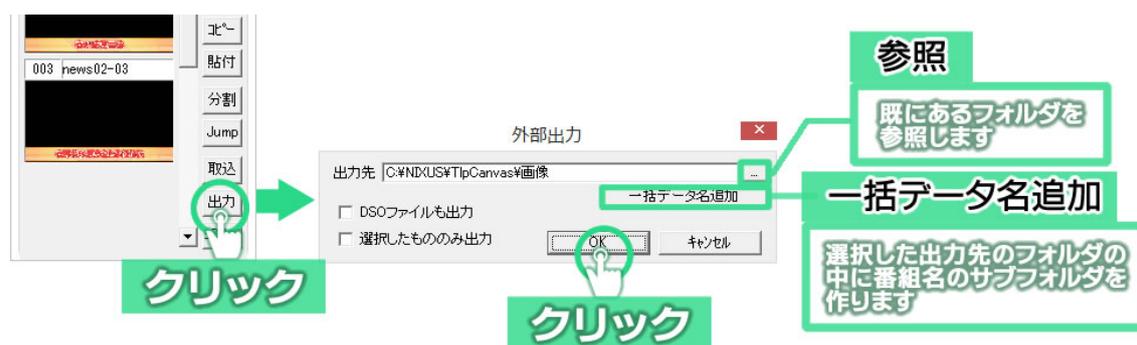
i [↑][↓]ボタンを活用して、テロップの並び替えができます。静止画ファイルに出力するときの順番になりますので、表示したい順に並び替えるとよいでしょう。

次に、[一括入力]に保存したテロップを静止画ファイルとしてフォルダにまとめて保存してみましょう。

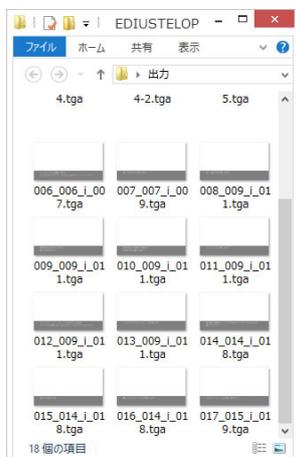
[一括入力]ウィンドウ内の[出力]ボタンを押します。

すると、どこに保存するかフォルダ名を参照する「外部出力」ウィンドウが表示されますので、出力先の[...]ボタンを押して出力するフォルダを選択します。[一括データ名追加]ボタンを押すと選択したフォルダの中にさらに「番組名(作品名)」のサブフォルダを作成し、静止画を保存します。

[OK]ボタンで静止画保存が開始されます。



ファイル名は「通し番号_タイトル.TGA」となり、[一括入力]ウィンドウで並び替えた順番で TGA ファイルが出力されます。



❗ USB ドングルが挿入されていない場合は、画像に「NIXUS」「sample」の文字が強制的に入ります。USB ドングルを挿入してソフトウェアを再起動してください。



これで、Telop Canvas 3 を起動して、テロップを作成し、静止画ファイルとして保存することができました。

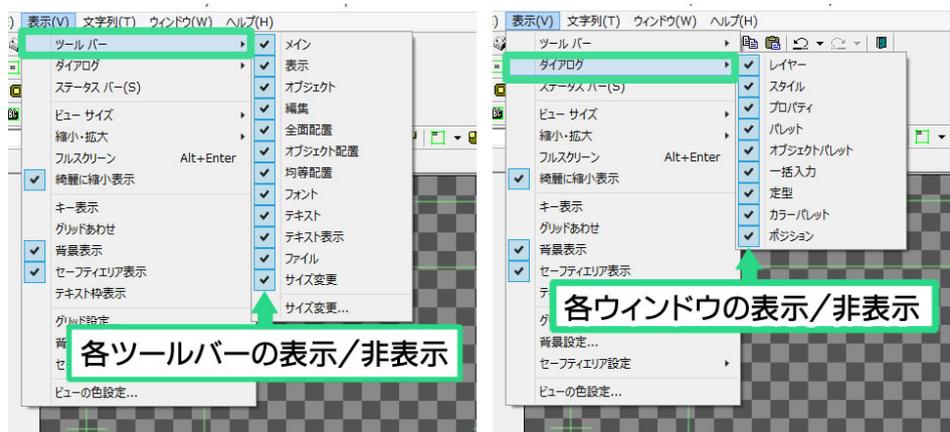
次章は、実際にテロップを作成するための作画に関する操作をご説明します。

3. Telop Canvas 3 画面構成

基本的な Telop Canvas 3 の画面構成は以下の通りです。



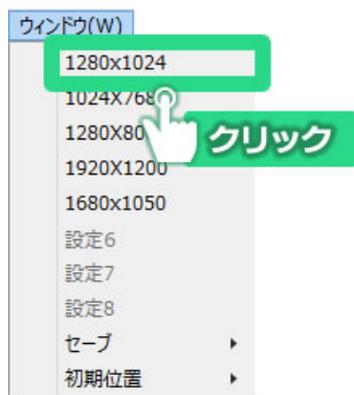
メニューバー中の[表示]から、ツールバーやウィンドウ([表示]メニューでは[ダイアログ])の表示/非表示を変更することができます。



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。

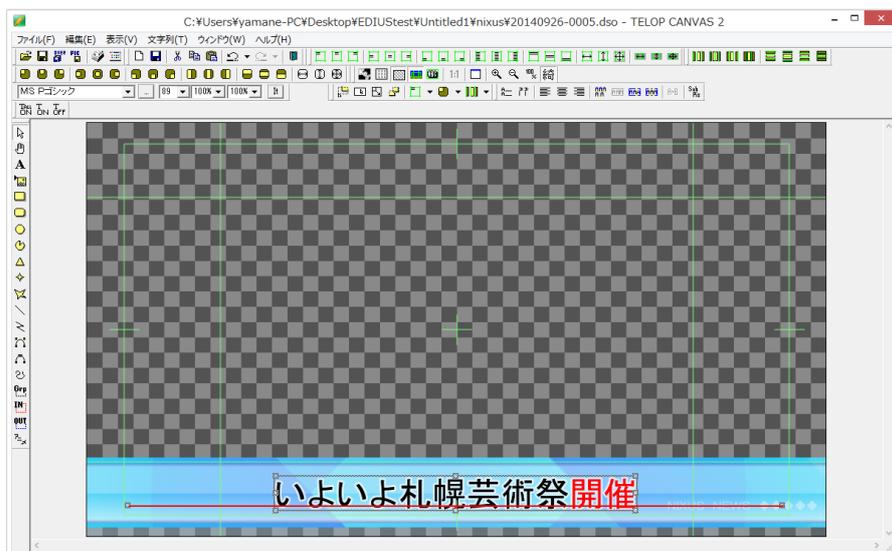
! お客様のご使用環境により画面構成は変わる場合があります。

ウィンドウがバラバラになってしまったとき、また、み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。ここで、テロップの作成やファイル操作などを行います。

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 3 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 3 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 3 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

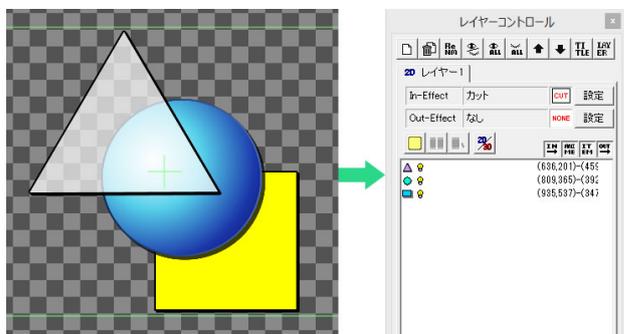


作成中のテロップに使用されている文字や図形といったオブジェクトが一覧表示されます。例えば次のようなものです。

   長方形 (290-143)-(906-473)

左端のアイコンはオブジェクトの種類(文字や図形など)、電球のアイコンはオブジェクトの表示/非表示、鍵のアイコンはオブジェクトの編集が不可能(ロック)/可能(解除)といった情報を、[長方形]と書いてあるところはオブジェクト名を示しています。オブジェクト名は自由に変更することができます。右端に記された数値は、オブジェクトの左上端と右下端の座標です。

[レイヤーコントロール]ウィンドウで、リスト上の位置が上のものほど、作画エリアでは前面に表示されます。他に選択したオブジェクトをロックして編集を制限したり、表示/非表示を切り替えたりすることができます。



3.1.6. パレットウィンドウ

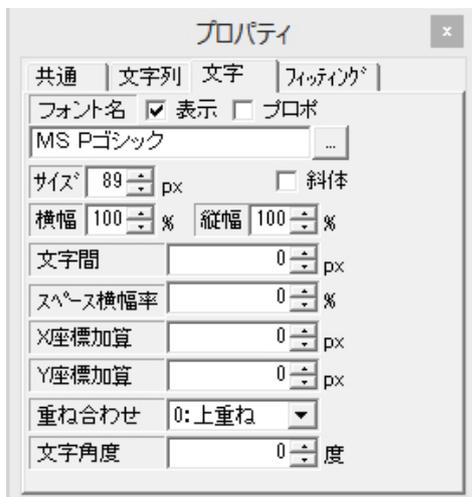


オブジェクトのエッジやシャドウ、色設定を保存しておくことができるウィンドウです。頻繁に使う設定を保存しておく、何度も同じ設定を入力する必要がないため、作業の効率化につながります。オブジェクトを選択し、任意のパレットをダブルクリックするとそのオブジェクトに設定が適用されます。



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、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. 定型ウィンドウ



あらかじめ保存した定型を呼び出すことができるウィンドウです。作成したテロップは「任意保存」機能を使って定型として保存することができます。

3.1.11. カラーパレットウィンドウ



色・キー・テキストを保存して一覧表示が行えます。サムネイルを[スタイル]ウィンドウにドラッグ&ドロップすることで、簡単に保存していた色・キー・テキスト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



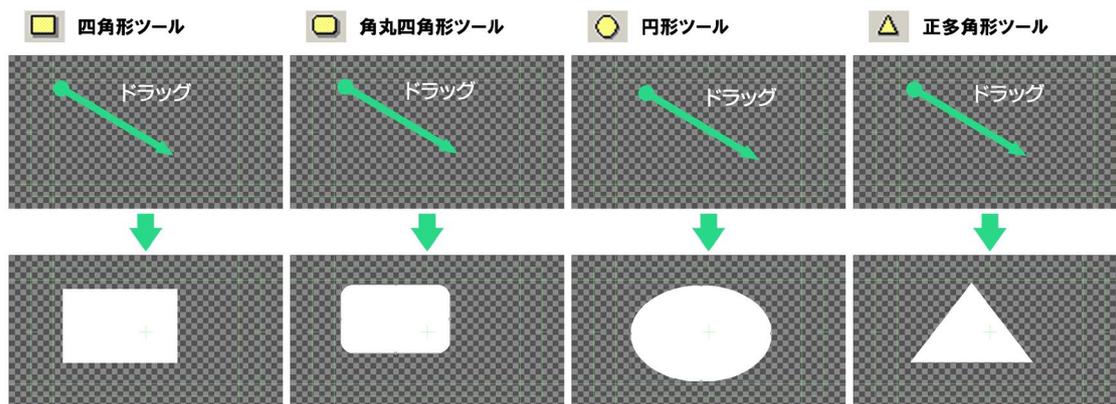
選択したオブジェクトの、上辺、下辺、左辺、右辺、中心点のそれぞれの座標を確認、または指定することができます。

4. 図形の描き方

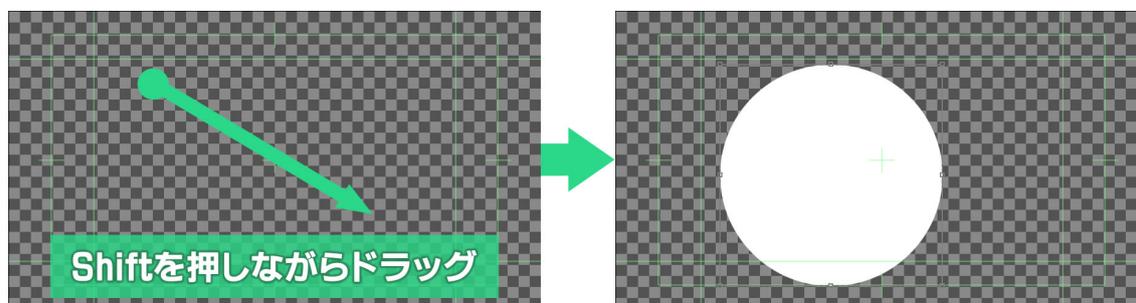
図形を描画するにはツールバーの中の[オブジェクト]ツールバーを使用します。

4.1. 四角形、角丸四角形、円形、正多角形の描き方

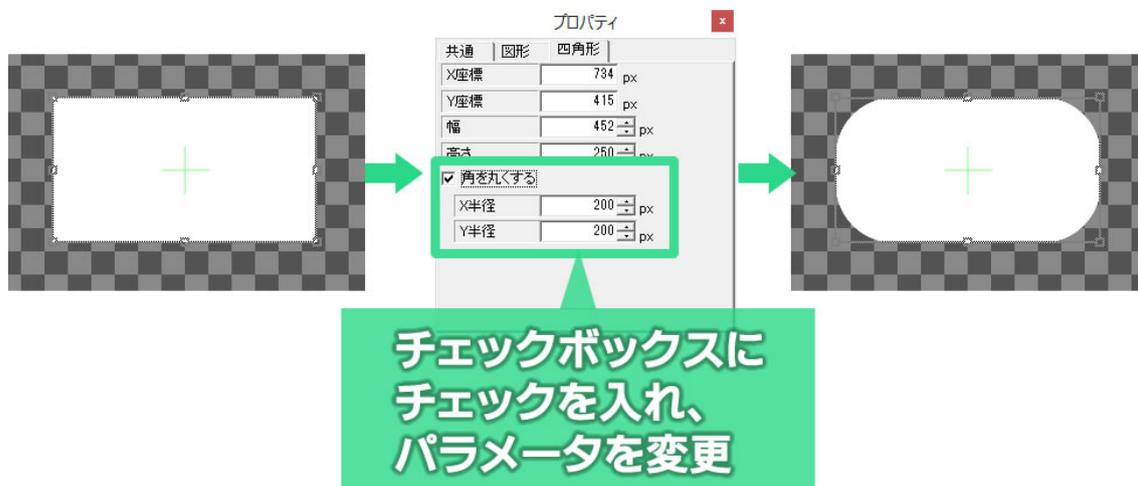
[オブジェクト]ツールバーの中のそれぞれのアイコンをクリックし、続けて作画エリア上でドラッグすると、目的の図形が描画されます。



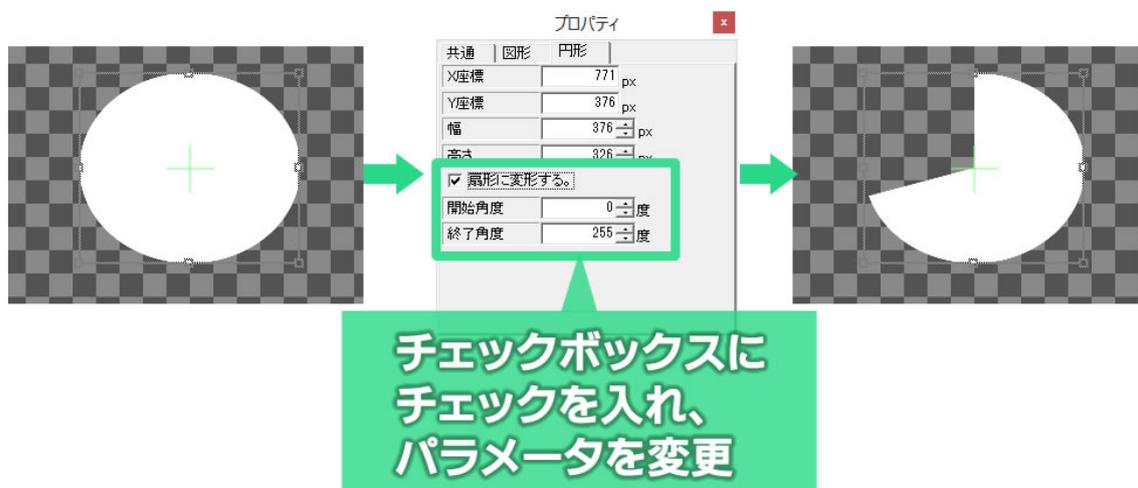
[Shift]キーや[ctrl]キーを押しながらドラッグすると、[四角形]ツールでは正方形を描くことができます。同じ方法で、[円形]ツールでは正円を、[正多角形]ツールでは正多角形を描くことができます。



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。



チェックボックスに
チェックを入れ、
パラメータを変更



チェックボックスに
チェックを入れ、
パラメータを変更

4.2. 扇形の描き方

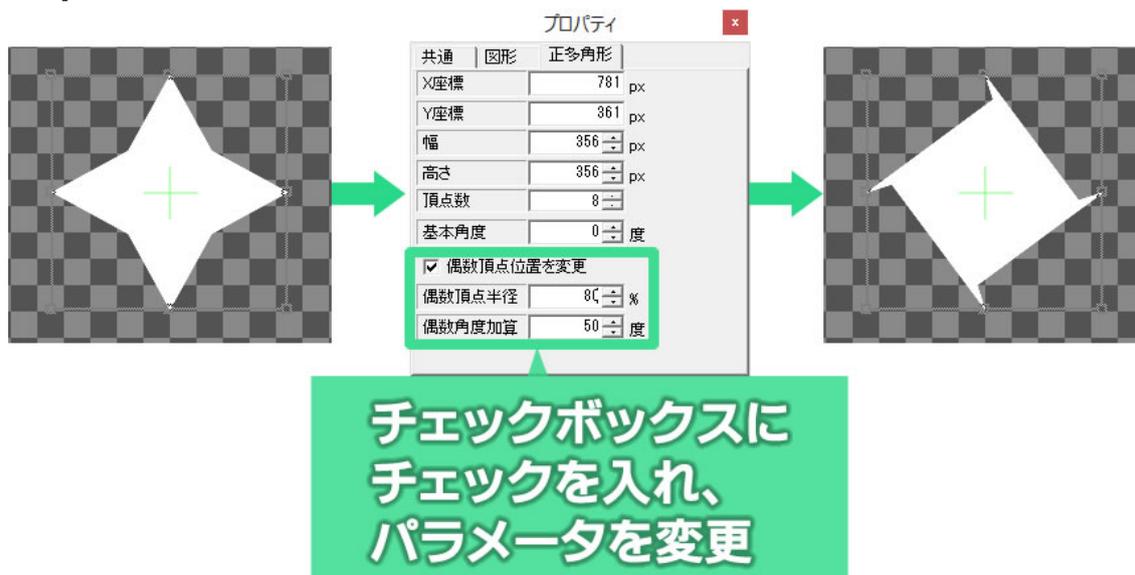
ツールバーから[扇形]のアイコン  をクリックし、作画エリア上でドラッグすることで描画します。

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。



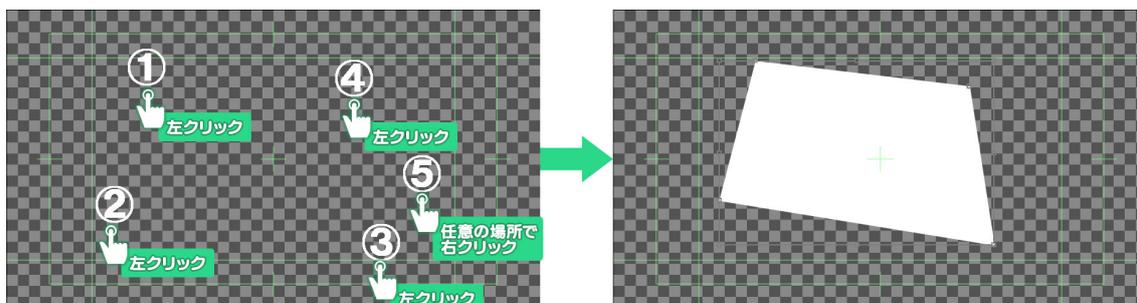
4.3. 正多角形や星形の描き方

ツールバーから正多角形  もしくは、星型  を選択し、作画エリア上でドラッグし多角形や星形を描画します。作成したオブジェクトを選択するとプロパティウィンドウには詳細な情報が表示されます。プロパティウィンドウの[頂点数]を変更することで、三角形から四角形、五角形と頂点数を増やしていくことができます。[基本角度]で、図形を回転させることができます。星形の場合は[偶数角度加算]で、星形の、内側の点を回転させることができます。



4.4. 多角形の描き方

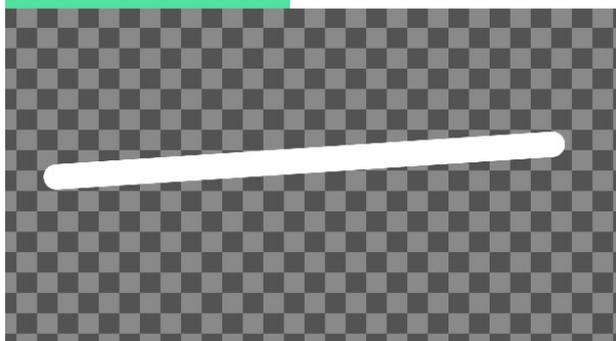
ツールバーから多角形  を選択し、続けて作画エリア上で描画したい多角形の頂点の位置を順番に左クリックしていきます。最後の頂点を設定した後で右クリックすると、目的の図形が描画されます。



4.5. 直線、折れ線、ベジェ曲線、スプライン曲線の描き方

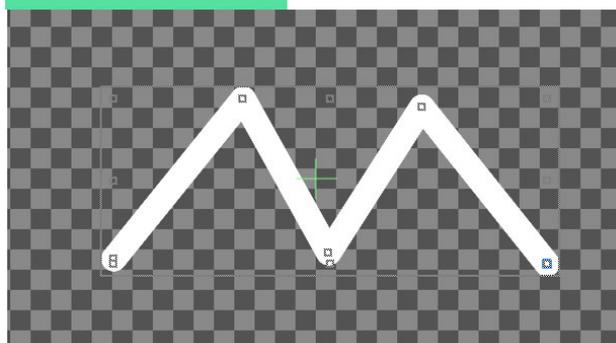
直線は、一本の線を引きます。

直線



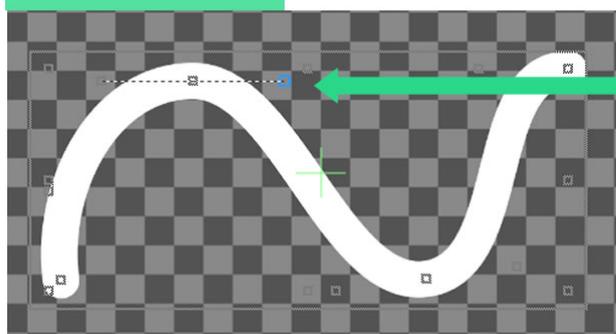
折れ線は、それぞれの頂点を直線で結んだ線を引きます。

折れ線



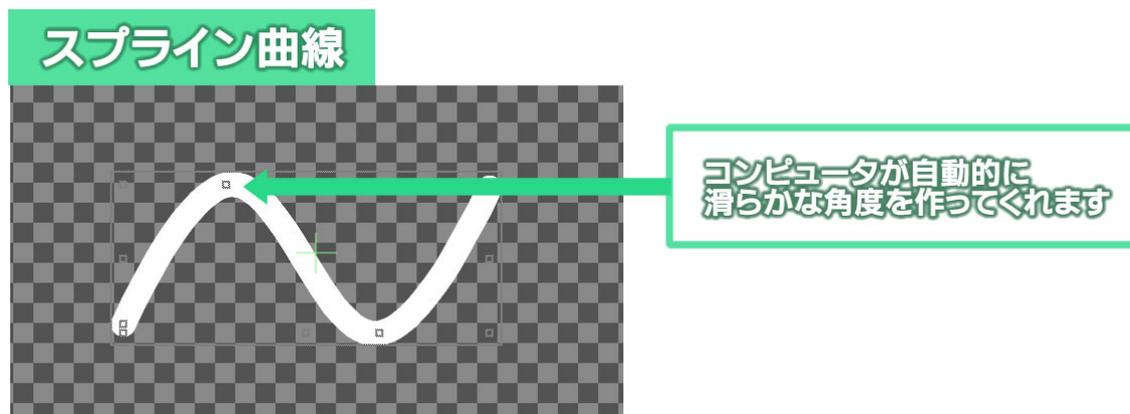
ベジェ曲線は、それぞれの頂点を結んだ曲線を引きます。それぞれの頂点の曲線の角度はマウス操作で自由に変更することができます。

ベジェ曲線



角度はハンドルをドラッグして
変更できます

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になるように設定してくれます。

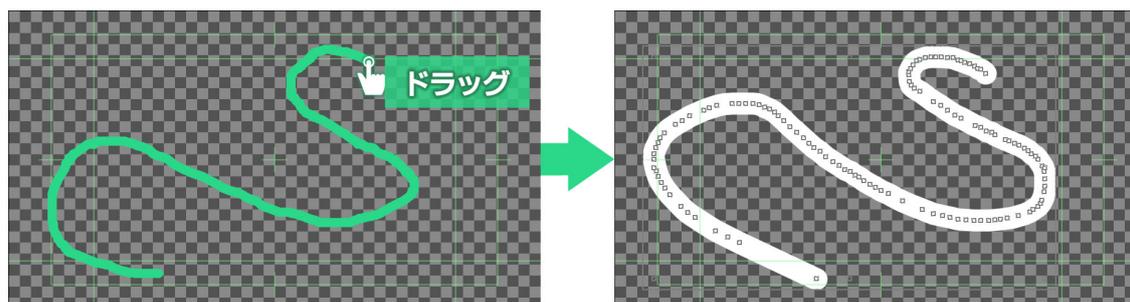


直線  はツールアイコンをクリックし、作画エリアをドラッグすると描画できます。

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。

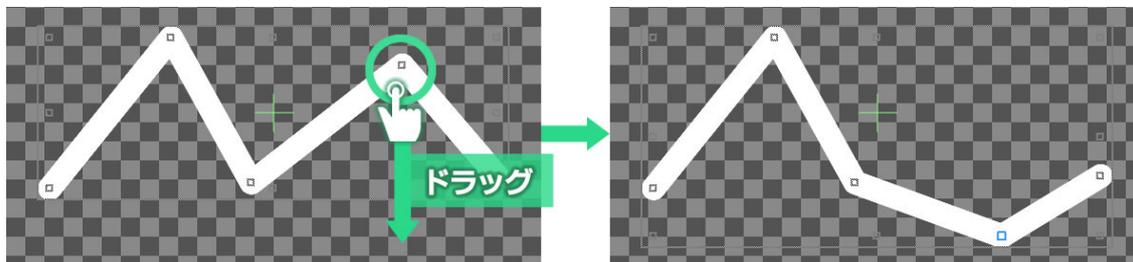
4.6. 自由曲線の描き方

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。



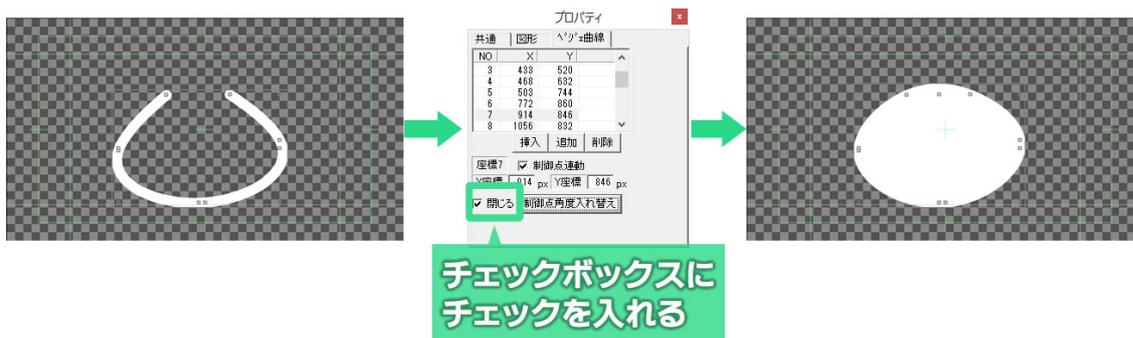
4.7. 描いた線・図形の修正

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。

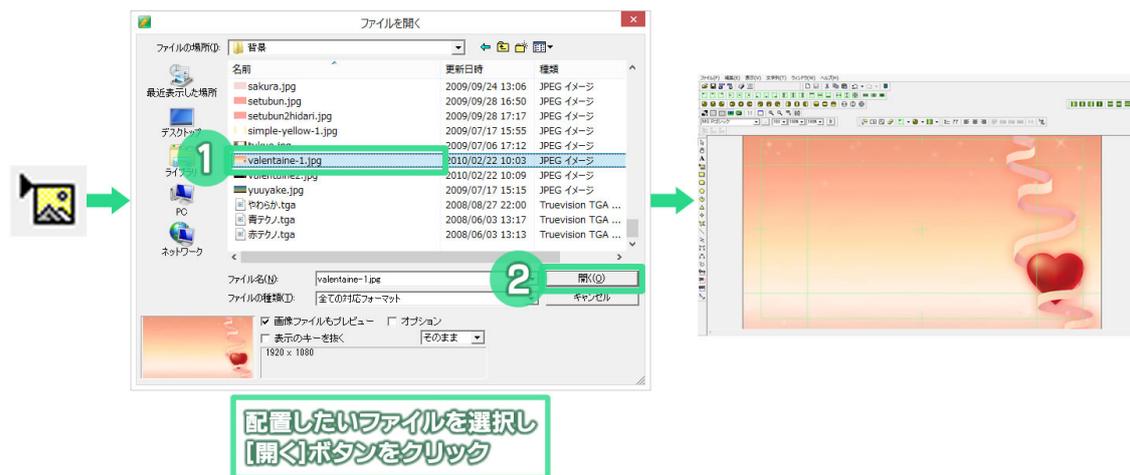
また、ベジェ曲線、スプライン曲線は[プロパティ]ウィンドウの[閉じる]にチェックを入れることで塗りつぶすこともできます。



4.8. 静止画の読み込み

ロゴや写真、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。

[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。表示したい画像を選択して[開く]ボタンをクリックすると作画エリア上に選択した画像が表示されます。

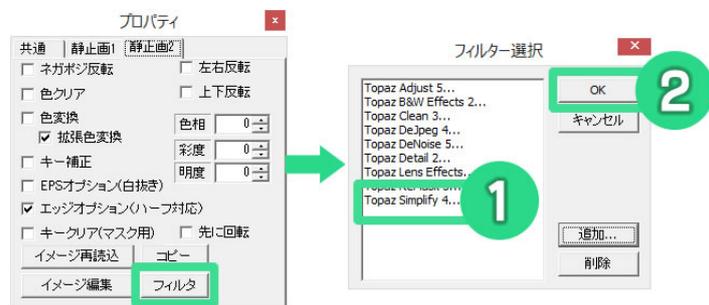


 Telop Canvas 3 で静止画として読み込めるファイルの形式は「TGA」「BMP」「JPG」「PICT」「PSD」「TIFF」「GIF」「PNG」「JPEG2000」です。静止画ファイルは作画エリア内に画像が埋め込まれる「埋め込み形式」で配置されます。

4.9. TOPAZ フィルタの適用(オプション)

埋め込んだ画像に対して TOPAZ のプラグインフィルタを適用することができます。

画像を選択した状態で[プロパティ]ウィンドウの[静止画 2]タブから[フィルタ]をクリックします。TOPAZ プラグインをインストール済みの場合は[フィルター選択]リストに TOPAZ プラグインが現れます。リスト上で使用したいフィルタを選択し、[OK]ボタンを押してください。



インストールが済んでいない場合、[追加]ボタンを押して手動でプラグインの位置を指定する必要があります。



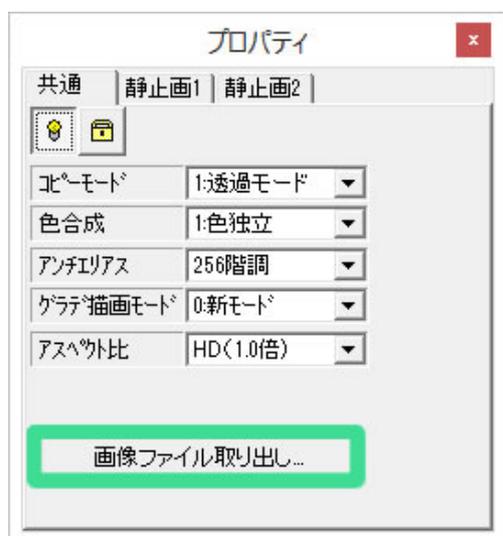
TOPAZ プラグインの使い方については別途、各プラグインのマニュアルをご参照ください。

5. 画像ファイル取り出しとイメージのコピー

読み込んだ静止画を作画エリア上あるいは[レイヤーコントロール]ウィンドウで選択し、[プロパティ]ウィンドウにある[画像ファイル取り出し]ボタンか[コピー]ボタンを押すことで、選択した静止画ファイルのみを任意の形式で保存することができます。それぞれボタンによって保存されるファイルの内容が違います。

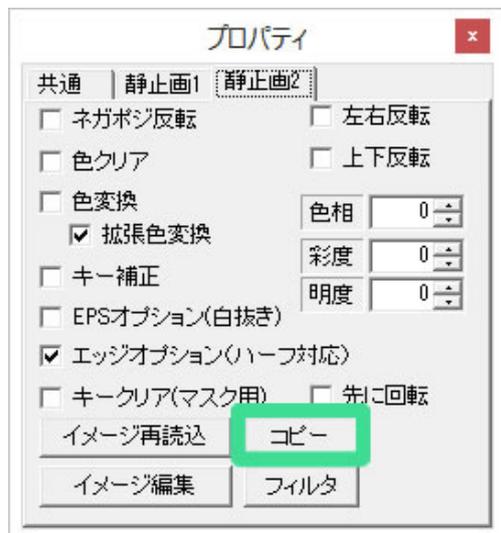
5.1. 画像ファイル取り出し

[共通]タブにあるボタンです。このボタンを使って静止画ファイルを書き出すと、Telop Canvas 3 上で追加された、サイズの変更、エッジやグラデーション等の装飾、TOPAZ フィルタを含めてファイルを書き出します。同じようにして、選択したオブジェクトやオブジェクトグループも書き出すことができます。静止画ファイルはキャンバス上からはみ出している部分も含めたサイズで作成されます。



5.2. イメージのコピー

[静止画 2]タブにあるボタンです。このボタンを使って静止画ファイルを書き出すと、リサイズや装飾を行う前の元々の静止画を保存することができます。TOPAZ フィルタの適用結果のみ、反映されません。



6. 文字機能

Telop Canvas 3 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。この章では文字の入力から編集までを説明します。

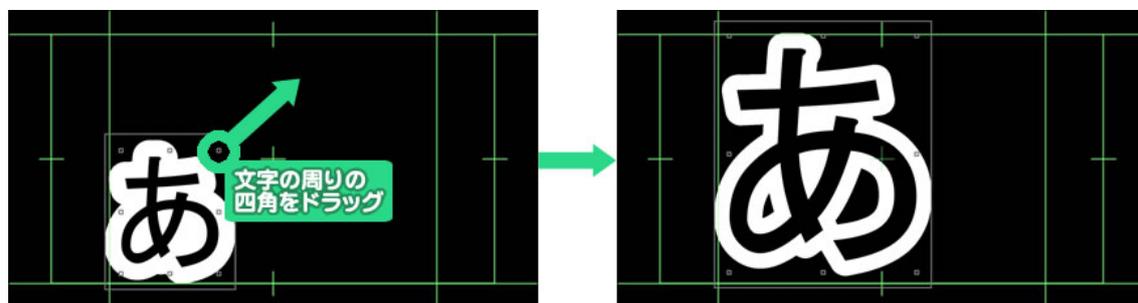
6.1. 文字入力の方法

[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。



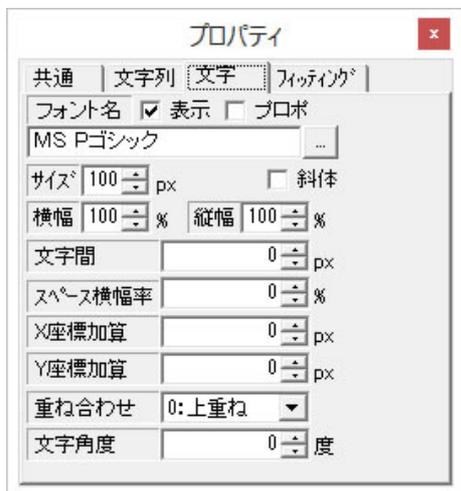
6.2. 文字の拡大と縮小

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。



6.3. 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。



6.4. パレットウィンドウ

フォントや文字色などの設定(スタイル)は、[パレット]ウィンドウを使うと簡単に行えます。

6.4.1. 適用方法

Telop Canvas 3 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。



6.4.2. パレット適用種類の設定

パレット1つ1つの下に表示されている文字は、そのパレットがどのオブジェクトに使えるかを示しています。「Txt」は文字に、「Pic」は静止画に、「Gra」は図形オブジェクトに、「Grp」はグループに使用できます。黄色に塗られている種類が有効です。

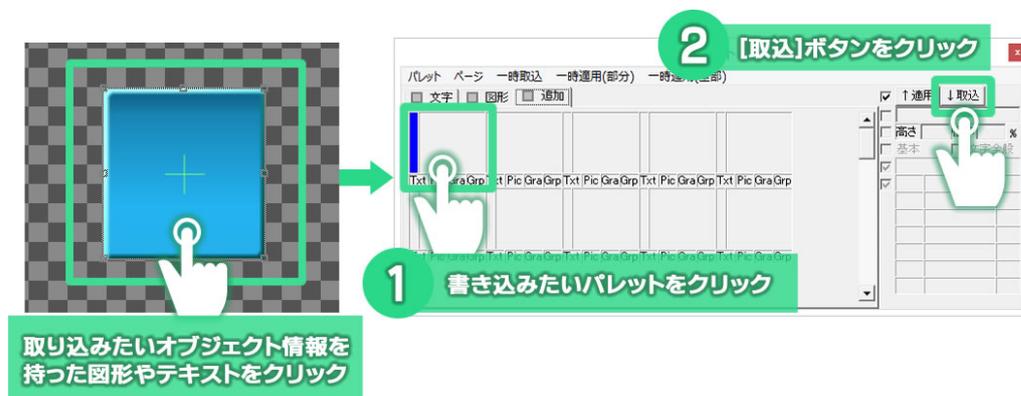


例えば、「Txt」だけが黄色になっているパレットは文字だけにしか使うことができません。こうすることによって、たくさんのオブジェクトを選択したときに、文字だけ、図形だけを違うスタイルにすることができるからです。

i 「Txt」や「Pic」などの文字をダブルクリックすることで適用できるオブジェクトの種類を増やしたり変更したりできます。

6.4.3. 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]ボタンを押します。



情報が取り込まれます。

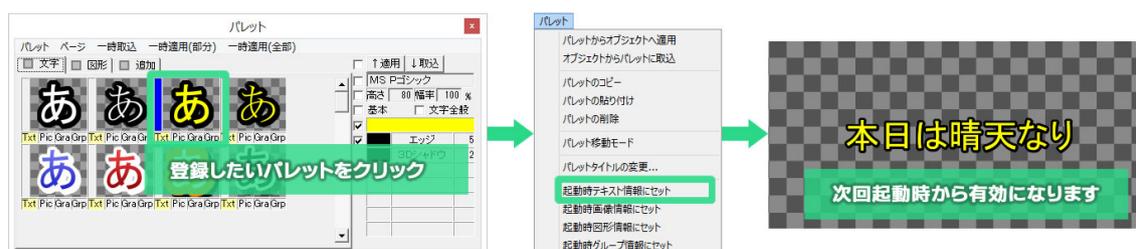


6.4.4. 起動時情報の変更

[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 3 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 3 起動時から、選択したパレットと同じスタイルでオブジェクトが描画されます。



7. オブジェクトの装飾設定機能

Telop Canvas 3 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)の効果をつけられる他、オブジェクト、エッジ、シャドウのそれぞれに色をつけることができます。色は一色で塗りつぶすことはもちろん、グラデーションや透明度の設定によりクオリティーの高いテロップが作成できます。



エッジ

シャドウ

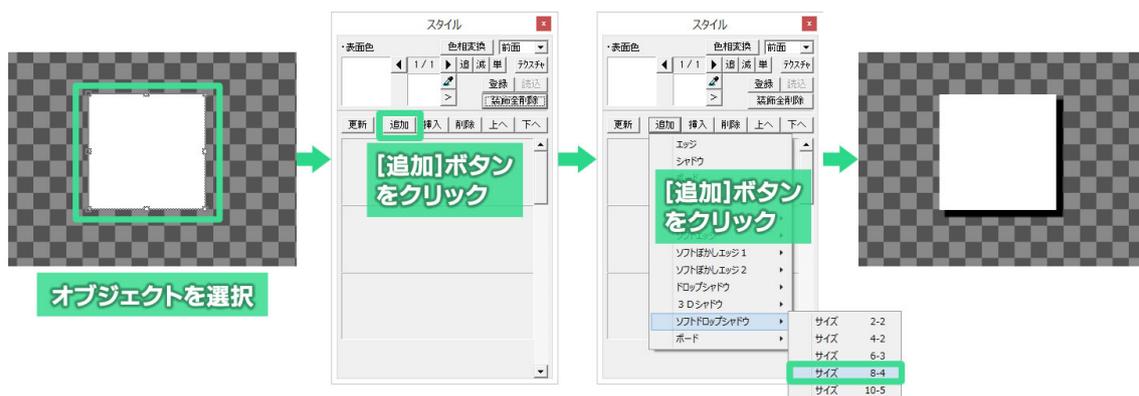


グラデーションや透明度、エッジ、シャドウの組み合わせで効果的なテロップが作成できます

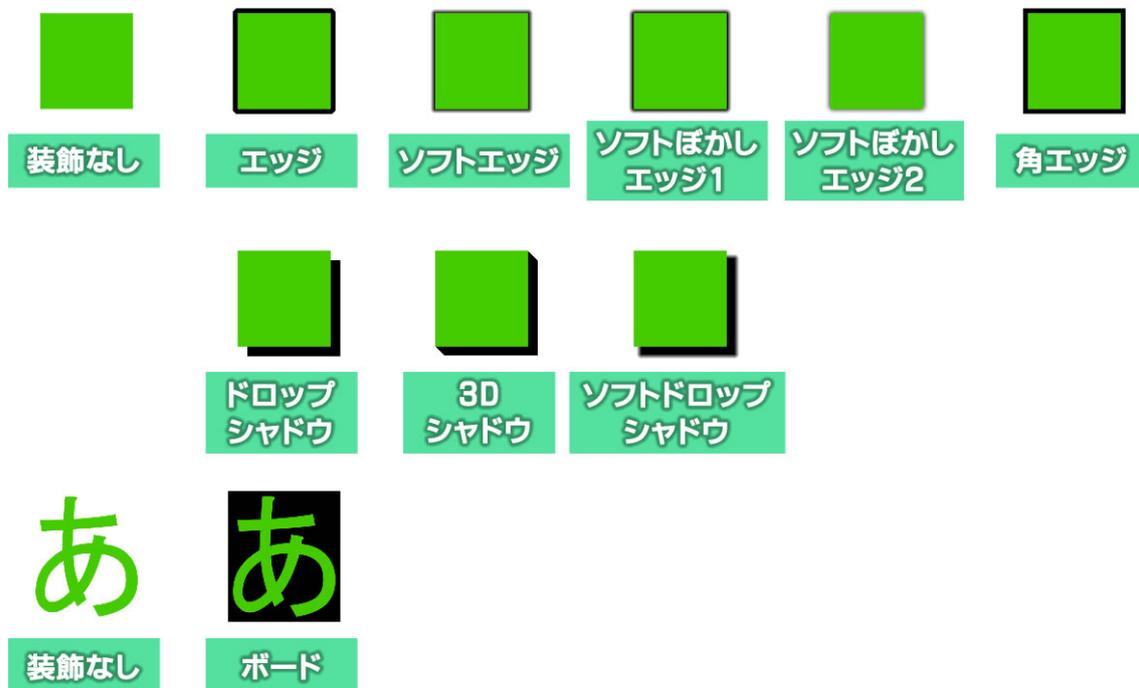
7.1. オブジェクトのエッジ、シャドウの追加と削除

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]をクリックし、追加したいエッジやシャドウの種類を選ぶと、選択したオブジェクトにエッジやシャドウを追加することができます。

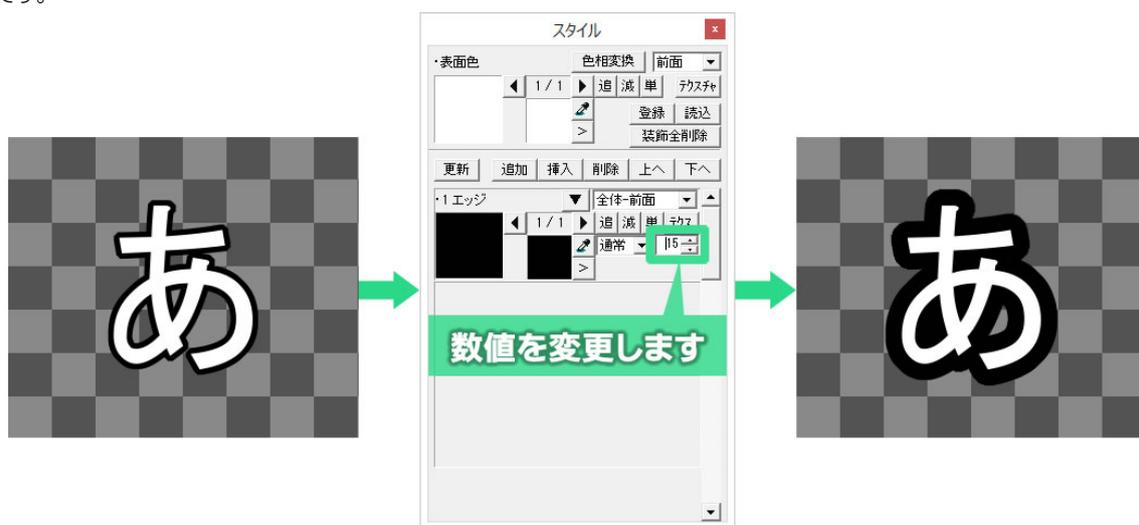


エッジには通常の「エッジ」に加え「角エッジ」「ソフトエッジ」「ソフトぼかしエッジ 1、2」、シャドウには「ドロップシャドウ」「3D シャドウ」「ソフトドロップシャドウ」、その他「ボード」などの種類があります。

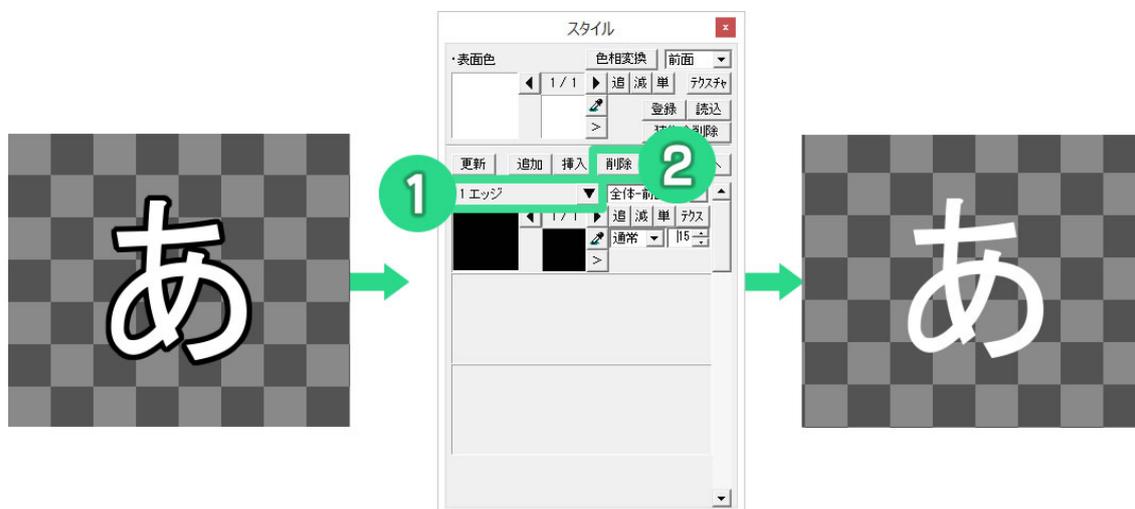


[スタイル]ウィンドウのエッジやシャドウの設定項目の値を変更すると、変更した値がオブジェクトに反映されます。

i スタイルは最大 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]をクリックすると、選択したエッジやシャドウが削除されます。

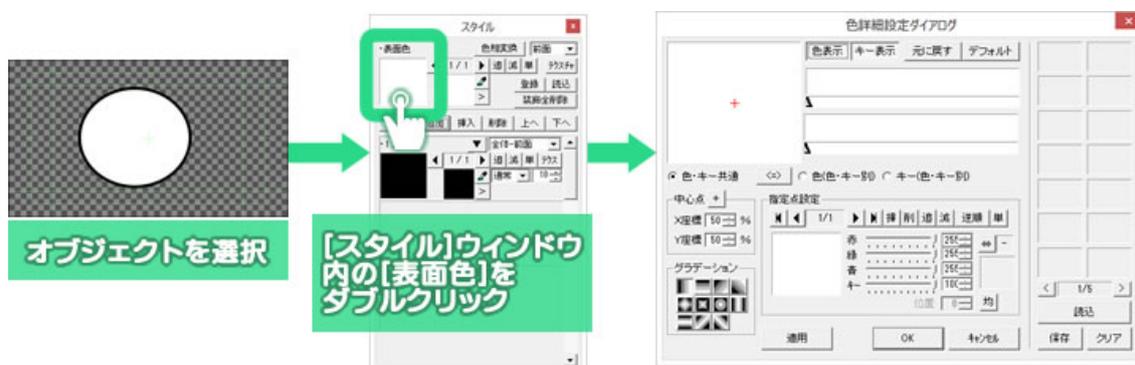


7.2. オブジェクトの単色設定とエッジ、シャドウの単色設定

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。



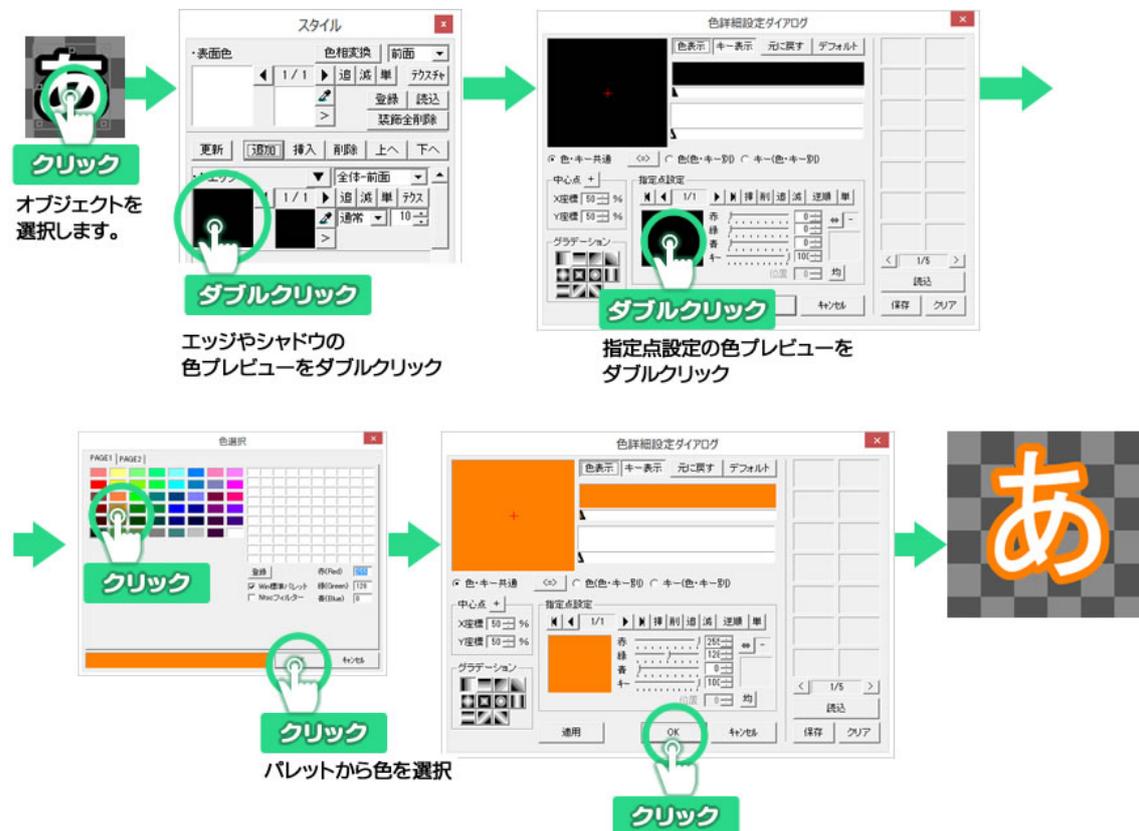
[指定点設定]エリアで赤、緑、青、キー(透明度)をそれぞれのスライダーで調整することで色を設定できますが、[指定点設定]のプレビューをダブルクリックするとパレットが表示され、マウスクリックだけで色を選択することができます。色を設定したら[OK]をクリックします。



さらに[色詳細設定ダイアログ]の[OK]ボタンで色が決定されます。



エッジ色を設定する時は、[スタイル]ウィンドウ内のエッジ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。シャドウ色を設定するときは、シャドウリストの表示色をダブルクリックします。



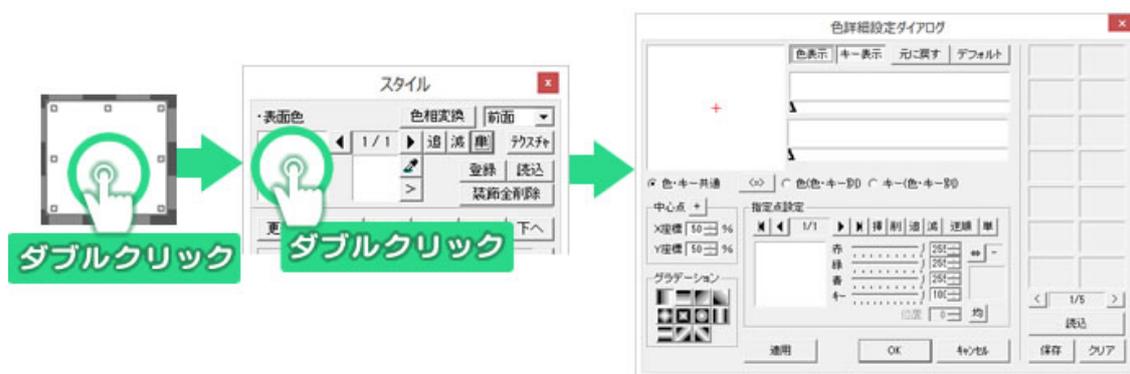
[色選択]ウィンドウはPAGE1とPAGE2があり、切り替えることができます。PAGE2ではより詳しい色の設定をすることができます。

7.3. グラデーション設定とキー設定

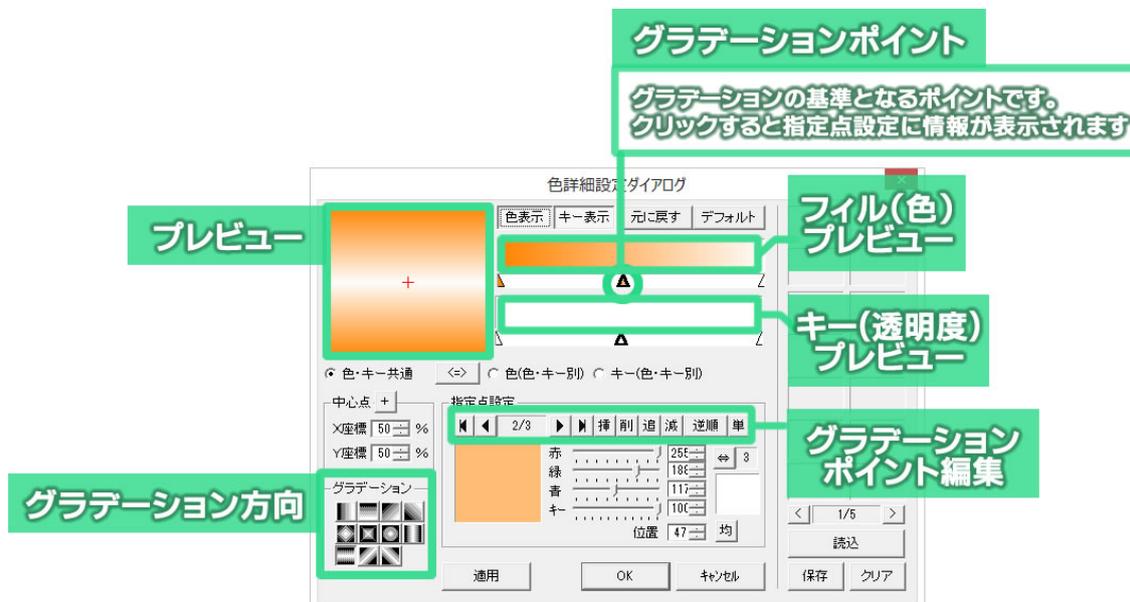
オブジェクト色、エッジ色、シャドウ色には、グラデーションの設定もできます。グラデーションには、色とキー(透明度)を同時に編集する「色・キー共通」設定と、色とキーを別々に設定する「色・キー別」設定があります。

7.3.1. 基本のグラデーション設定

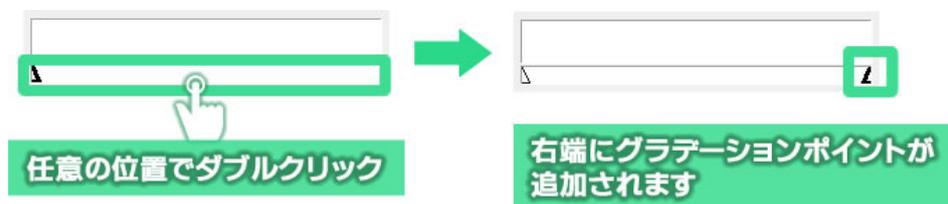
まずは基本のグラデーションを作成してみましょう。グラデーションを設定したいオブジェクトをクリックし、[スタイル]ウィンドウの表面色の色プレビューをダブルクリックします。[色詳細設定ダイアログ]が表示されます。



[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。



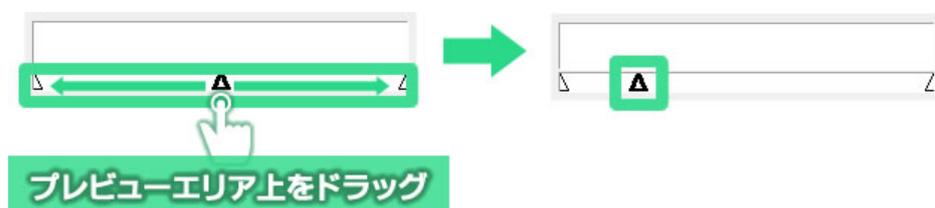
フィルプレビューエリアの任意の位置でダブルクリックするか[追]ボタンを押すと右端にグラデーションポイントが追加されます。



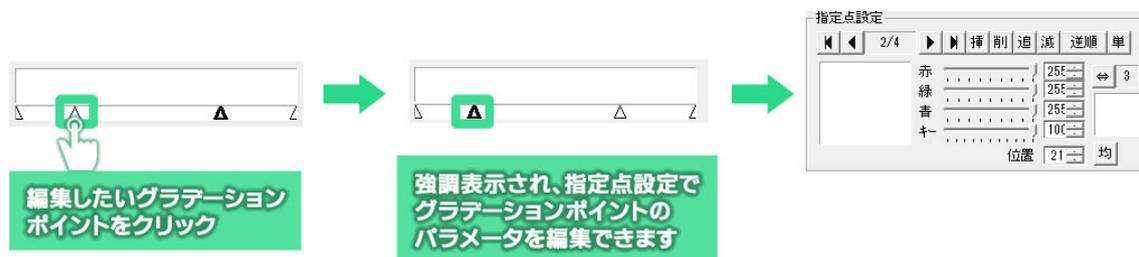
さらに任意の位置でダブルクリックするとダブルクリックした場所でグラデーションポイントが表示されます。このように両端以外はグラデーションポイントを任意の位置に作ることができます。



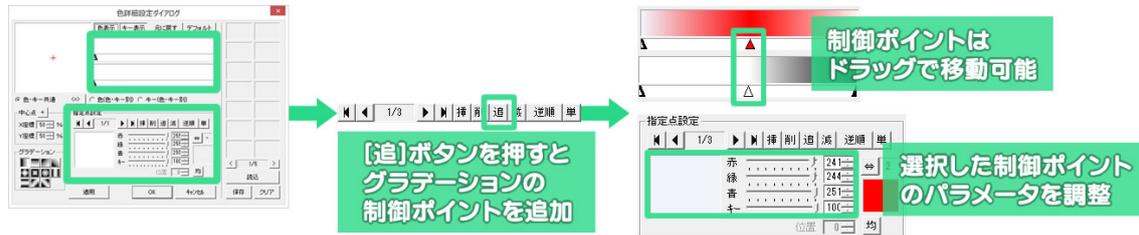
両端以外のグラデーションポイントはグラデーションポイントのドラッグで移動することができます。



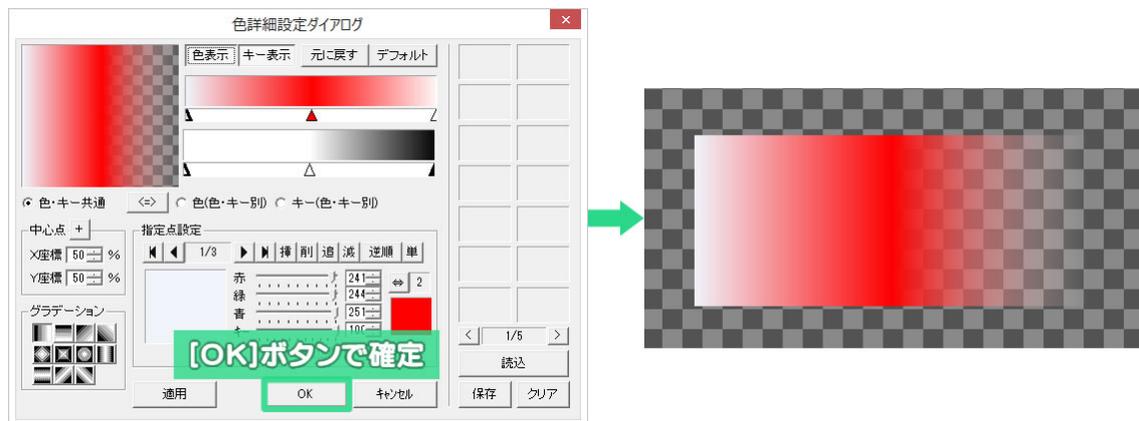
グラデーションポイントをクリックすると、グラデーションポイントの「△」が太くなり、「指定点設定」エリアにグラデーションポイントの色が表示されます。



[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。



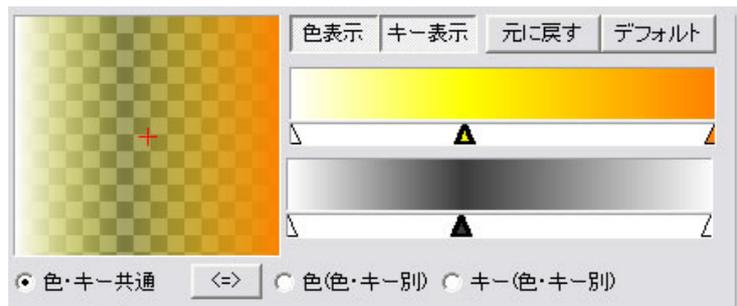
[色設定詳細ダイアログ]の[OK]ボタンを押すと、オブジェクトに反映されます。



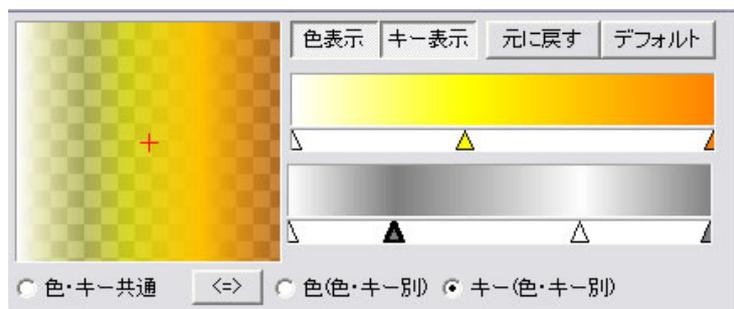
以上のようにしてグラデーションを設定することができます。

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。



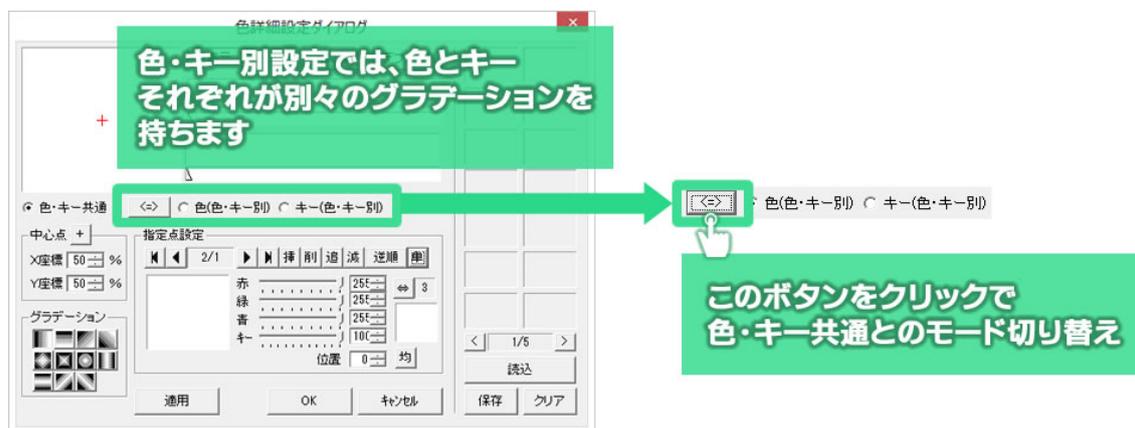
[色詳細設定ダイアログ]の[色・キー共通] **色・キー共通** を選択した状態にしてグラデーションを作成すると[フィルプレビュー]エリアでグラデーションポイントを追加すると同時に[キープレビュー]エリアでもグラデーションポイントが同じ位置に追加されます。
透明度を変更するには、[指定点設定]エリアの[キー]のスライダーを動かしてください。100 で不透明、0 で完全な透明になります。



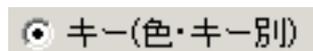
7.3.3. 色・キー別設定

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押します。



キー設定する場合は、[キー(色・キー別)]をクリックします。



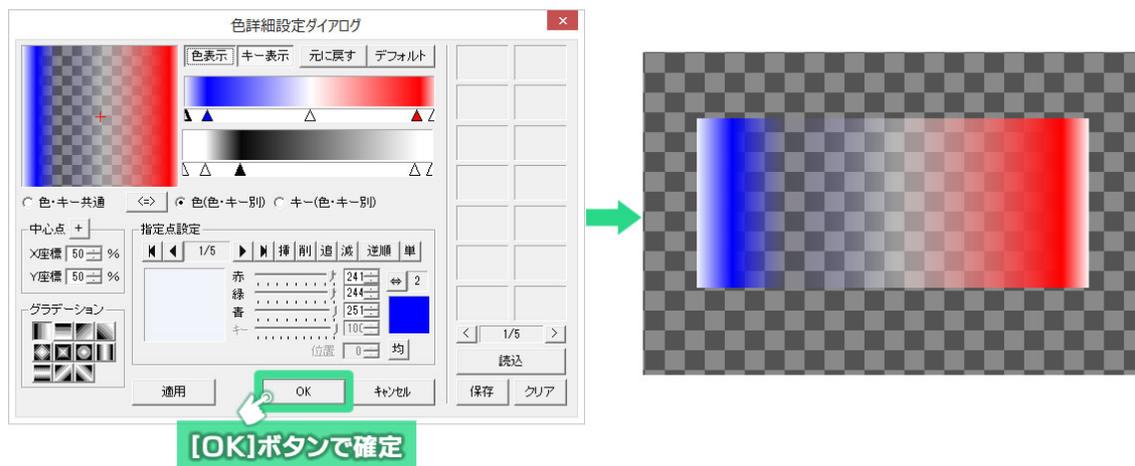
[追]ボタンをクリックすると、プレビューエリアとグラデーションポイントが追加されます。キープレビューエリア内のグラデーションポイントを任意の場所へ移動します。[指定点設定]エリアの[キー]のスライダーを動かしてください。100 で不透明、0 で完全な透明になります。



色を設定する場合は、[色(色・キー別)]をクリックし同様に設定します。



[色詳細ダイアログ]の[OK]ボタンを押すと、設定が作画エリアのオブジェクトに反映されます。



8. カラーパレット

[カラーパレット]ウィンドウには 4 つのタブがあります。それぞれ、オブジェクトやテキストのスタイルに対して適用することで簡単に美しい見た目を作ることができます。

また、よく使う色やグラデーションのパターンを新規に作成することができます。



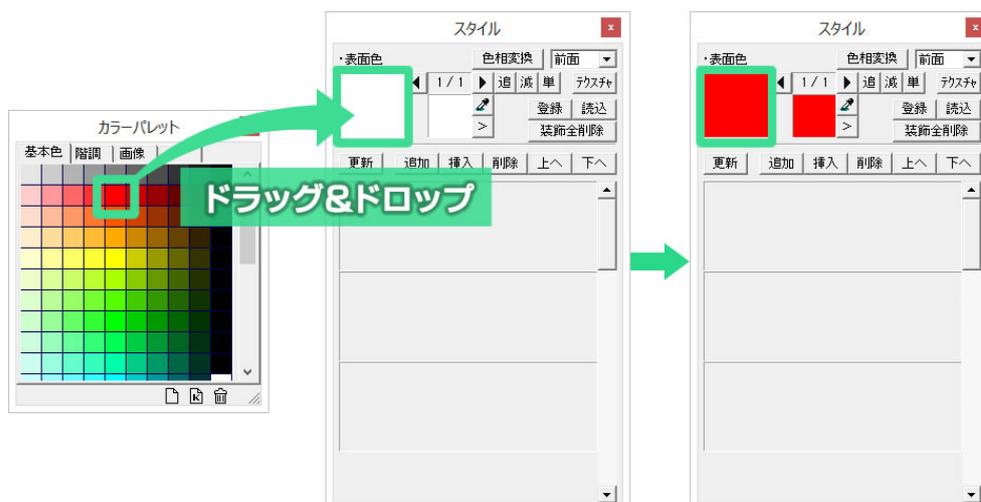
[単色]タブには、1 色のみカラーチップが収められています。

[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。

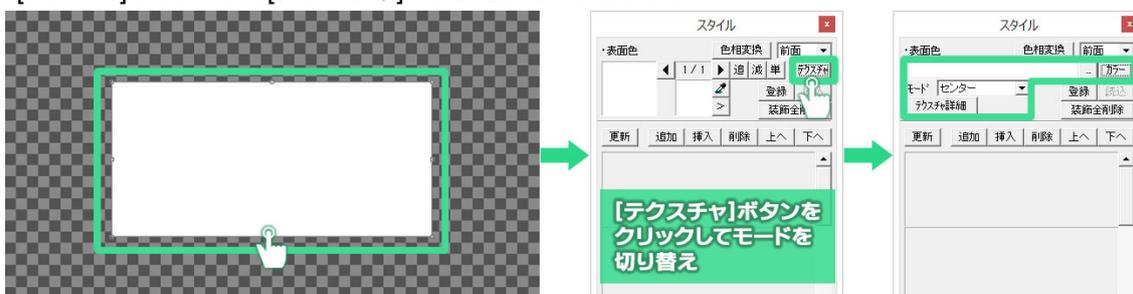
オブジェクトを選択した状態で、[カラーパレット]ウィンドウのタブから[スタイル]ウィンドウの[表面色]などの項目へカラーチップをドラッグアンドドロップすることで、スタイルに対して単色やグラデーションや画像、透明度を適用することができます。



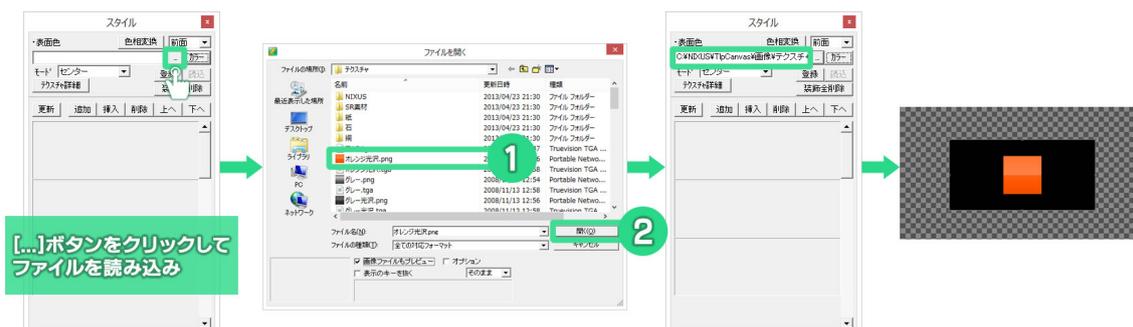
9. テクスチャ設定

オブジェクト、エッジ、シャドウに色やグラデーションの代わりに静止画ファイル(TGA ファイル)を表示することができます。

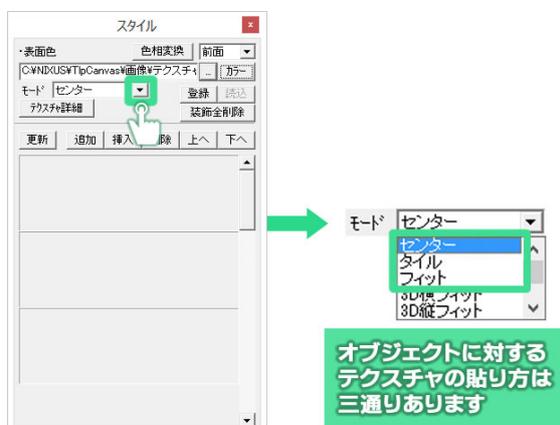
[スタイル]ウィンドウの[テクスチャ]ボタンをクリックします。



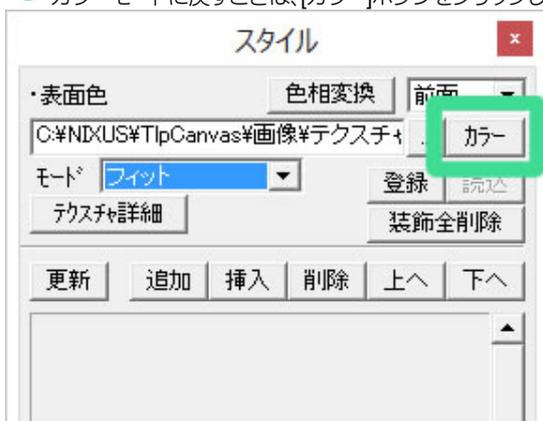
[...]ボタンをクリックします。ファイルを開くためのウィンドウが表示されます。オブジェクトに設定したい TGA や PNG、JPEG ファイルなどを指定してください。



テクスチャには[センター]、[タイル]、[フィット]の 3 種類のモードがあります。必要に応じて、切り替えをしてください。



i 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。



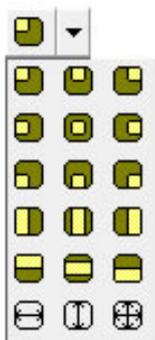
10. オブジェクトの整列機能

Telop Canvas 3 の整列機能には、2つのツールバーが用意されています。

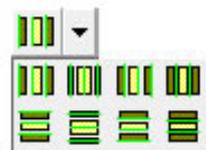
オブジェクトをセーフティエリアに対して整列させる全面配置(緑のボタン)と、複数オブジェクト同士の位置で整列するオブジェクト配置(黄色のボタン)があります。



全面配置



オブジェクト配置



均等配置

10.1. 全面配置

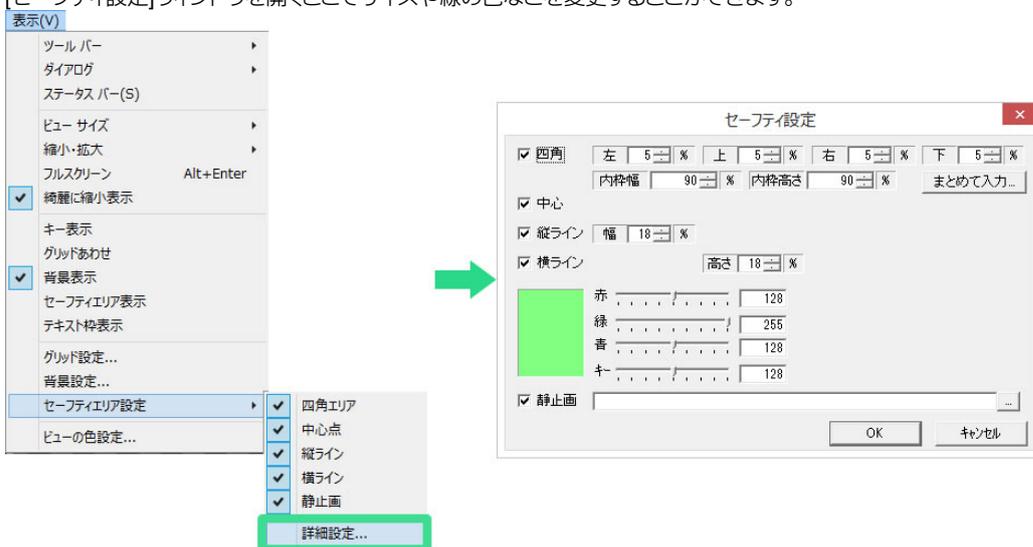
セーフティエリアに対してオブジェクトを左上や右下などにボタン1つで移動します。



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 セーフティエリアの変更は、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、中央、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、中央、下に寄せるボタンです。



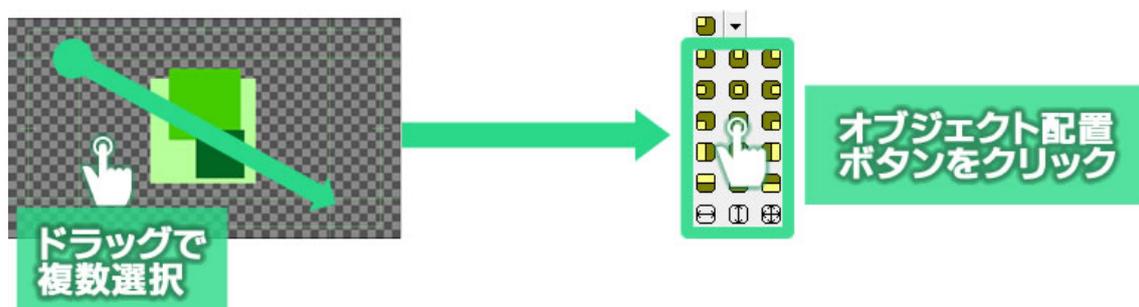
10.4. 全面の幅合わせ、全面の高さ合わせ全面と同じサイズ

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)、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。



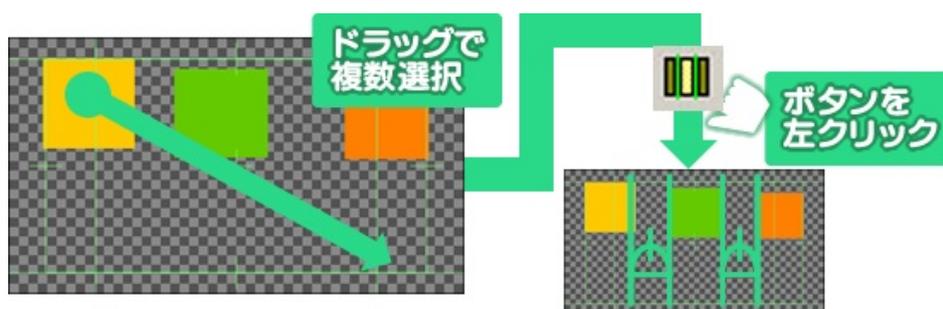
10.9. 横左均等配置、横中均等配置、横右均等配置

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、それぞれの縦の位置は変えず、オブジェクトの辺同士(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。



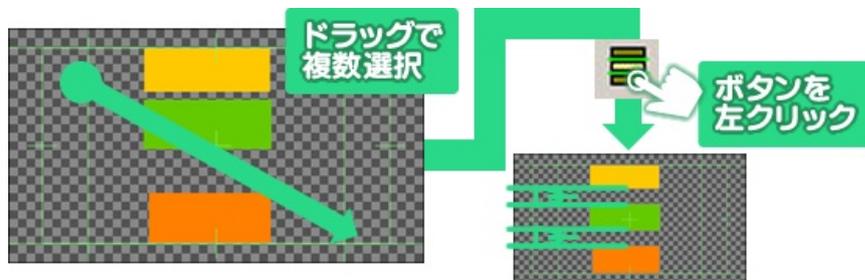
10.11. 縦上均等配置、縦中均等配置、縦下均等配置

選択したオブジェクトのうち最も上のオブジェクトと最も下のオブジェクトを位置するものを基準として、それぞれの横の位置は変えず、オブジェクトの辺同士の間隔(縦上均等配置ならそれぞれの上の辺同士)が均等になるように配置します。



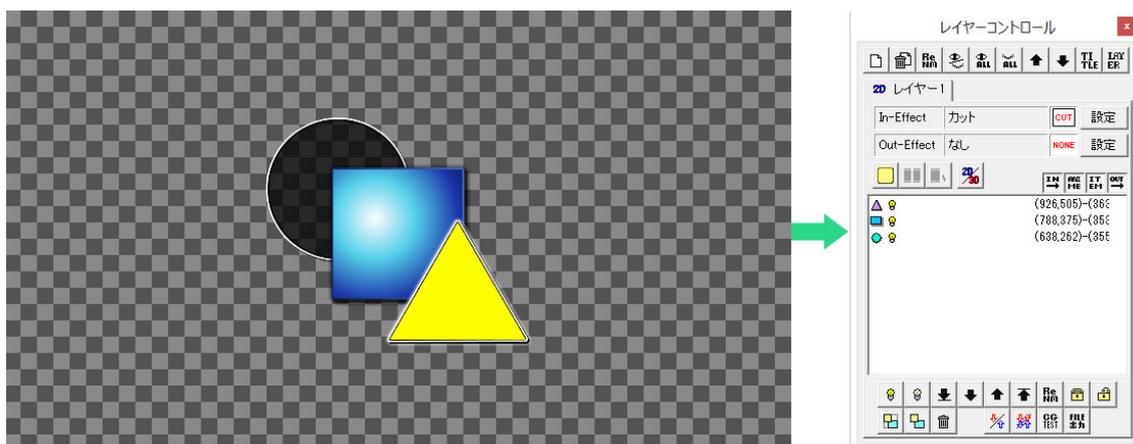
10.12. 縦間隔均等配置

選択したオブジェクトのうち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設定

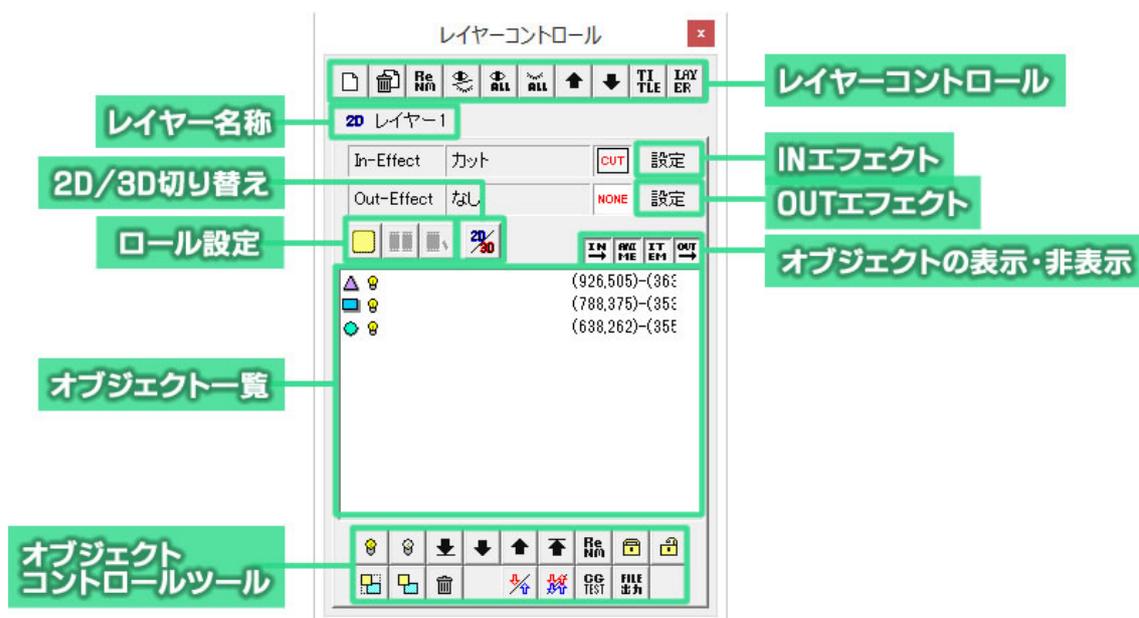
オブジェクトが複数ある場合、どのオブジェクトが上でどのオブジェクトが下か、重なり順番については[レイヤーコントロール]ウィンドウで設定が行えます。リストの下にあるものほど、作画エリアでは背面に表示されます。下図の場合、三角形がオブジェクトリストの一番上にあるので、作画エリア上では最前面に表示されます。



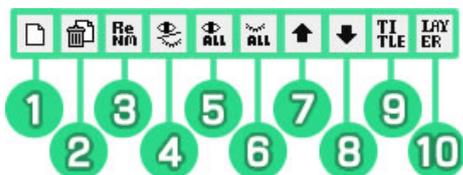
作画エリア上で前面に表示されるオブジェクトが
レイヤーコントロールウィンドウでは上に表示されます

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。

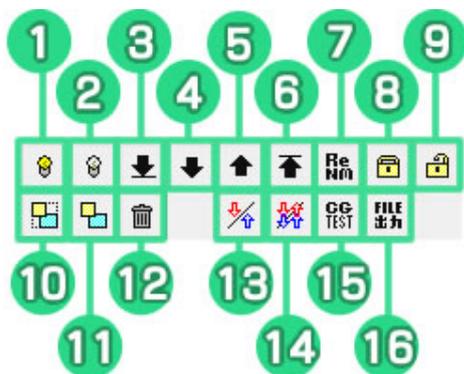
⑨ 素材タイトル設定

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化
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のタグ名変更
選択オブジェクトのタグ名を変更します。
- ⑧ アクティブオブジェクトをロック
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を解除
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す。
- 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。選択されているオブジェクトが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。

選択されているオブジェクトが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す。

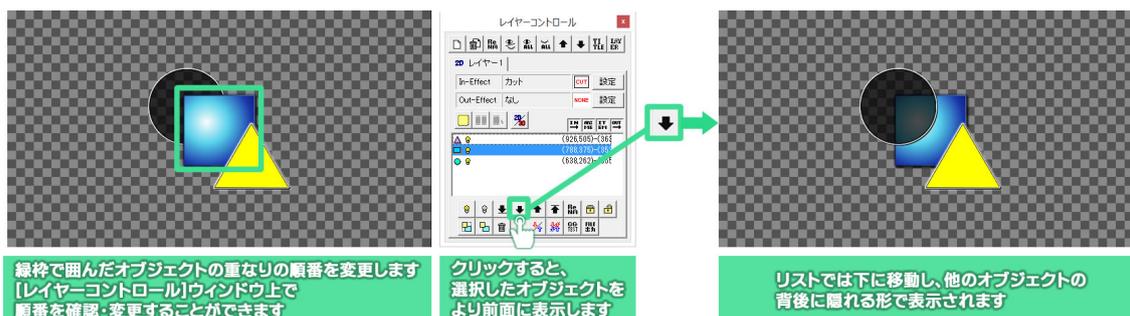
11.2. オブジェクト前面移動

オブジェクトを選択して上矢印ボタンで表示順序を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て下矢印ボタンで表示順序を変更することができます。



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。ノンリニア編集機などで使いやすいように横や縦に長い静止画として保存できます。

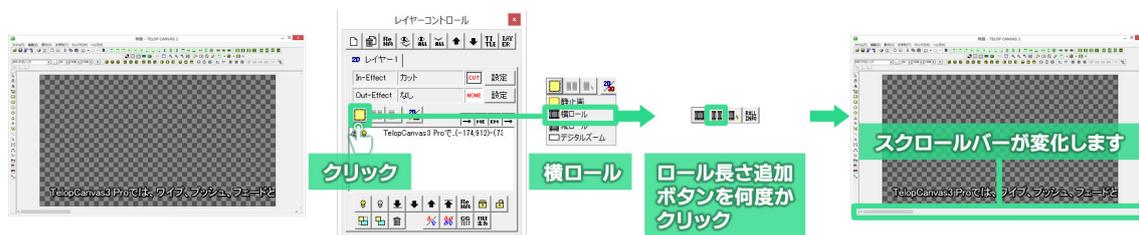
12.1. ロールタイプ変更

[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]ボタンを押すことで、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。



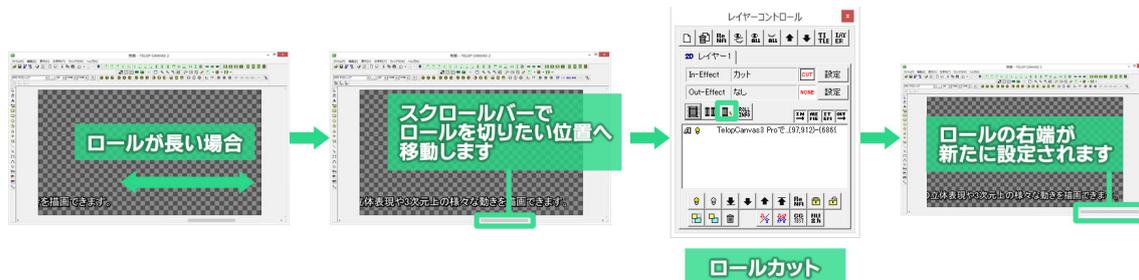
12.2. ロールの長さ追加

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、下でテロップを切り取ります。

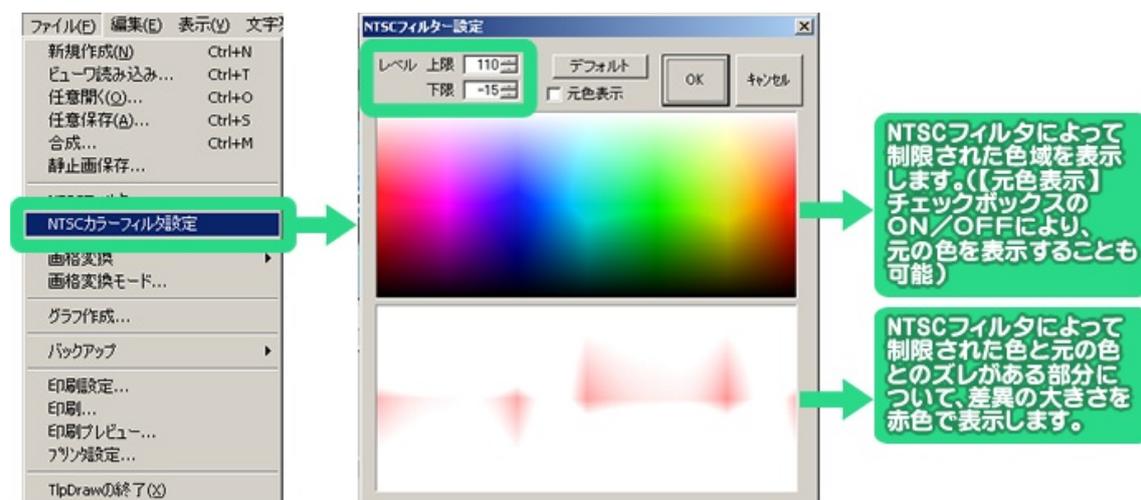


13. NTSC フィルタ

Telop Canvas 3 では、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素材を作成する場合に、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することができる機能です。これにより、自動的に不正色を回避することができるため、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]ウィンドウが現れ、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。



14. ファイルの操作

14.1. DSO とは

DSO は Telop Canvas 3 専用のファイルフォーマットで、テロップに含まれるテキスト/図形/画像の配置やサイズ、角度や色などの情報が記録されています。Telop Canvas 3 で再度編集したい場合は、DSO 形式で保存を行います。

Telop Canvas 3 でファイルの保存を行うと、同じフォルダに、DSO ファイルの他に 5 種類ファイルが同時に書き出されます。

[ファイル名]-HD.TGA、[ファイル名].BMP、[ファイル名].dso、[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 3 上でサムネイルやプレビュー等に使用されますので、削除などをしないようにしてください。

14.2. 様々なファイル出力

Telop Canvas 3 は用途により、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。

静止画保存	DSO形式で保存	一括保存
他のビデオ編集ソフトやテロップ送出機で編集可能なTGAファイルで任意のフォルダに保存します	後から編集可能なTelopCanvasの独自ファイル形式「DSO」で保存します	番組ごとにフォルダを作り、複数枚のテロップを管理し、フォルダ内のテロップをまとめてTGAに保存します

○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、一度出力した画像ファイルは再編集ができません。

○DSO 形式で保存

後から Telop Canvas 3 で再度編集をしたい場合は DSO 形式として保存します。

○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 ファイルの静止画として出力することができます。Telop Canvas 3 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。

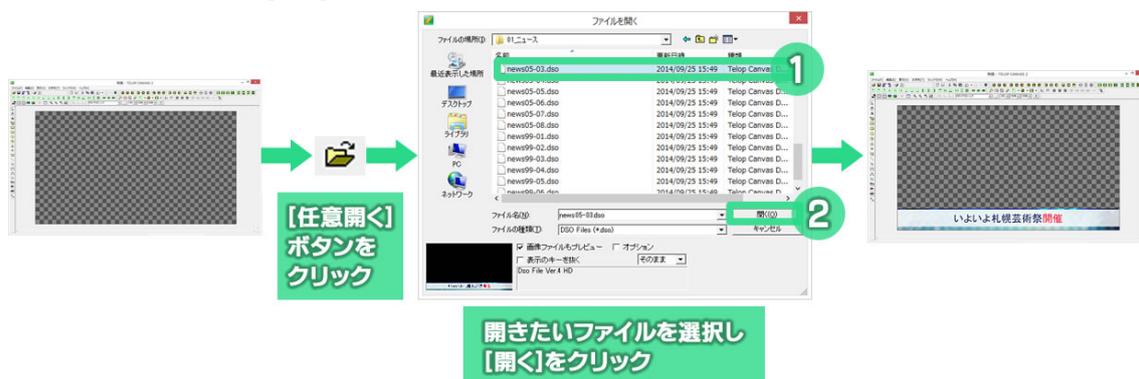
14.3. ファイルの読み込みと保存

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]メニューかツールバーから行います。

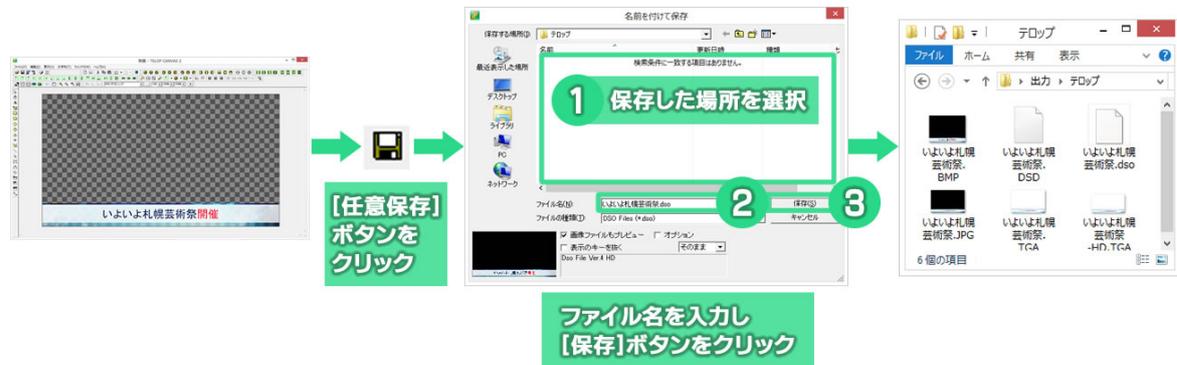
14.3.1. 任意ファイルからの読み込み

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]ボタンを押すと指定した DSO ファイルが開きます。



14.3.2. 任意ファイルに保存

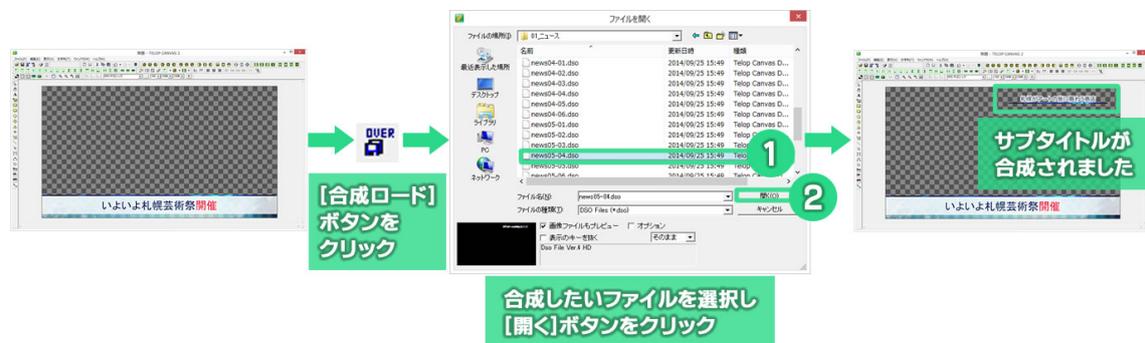
現在編集中のテロップを任意の場所に保存します。[ファイル]メニューから[任意保存]か、ツールバーの[任意保存]ボタンをクリックします。[名前を付けて保存]ウィンドウが表示されますので、保存したいフォルダを選択し、ファイル名をつけて[保存]ボタンを押します。



 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。

14.3.3. 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]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]ボタンを押します。



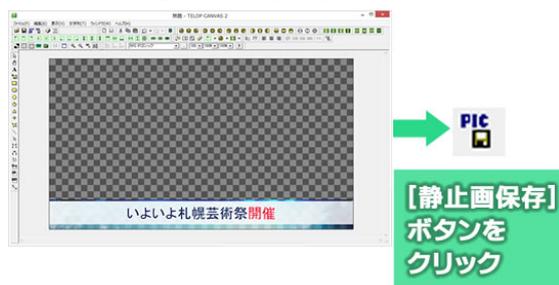
 合成ロードは何度でも行うことができます。3 種類 4 種類のテロップを合成して 1 つのテロップにできます。

14.3.4. 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・PCT・JPG・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されていない状態で、[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。

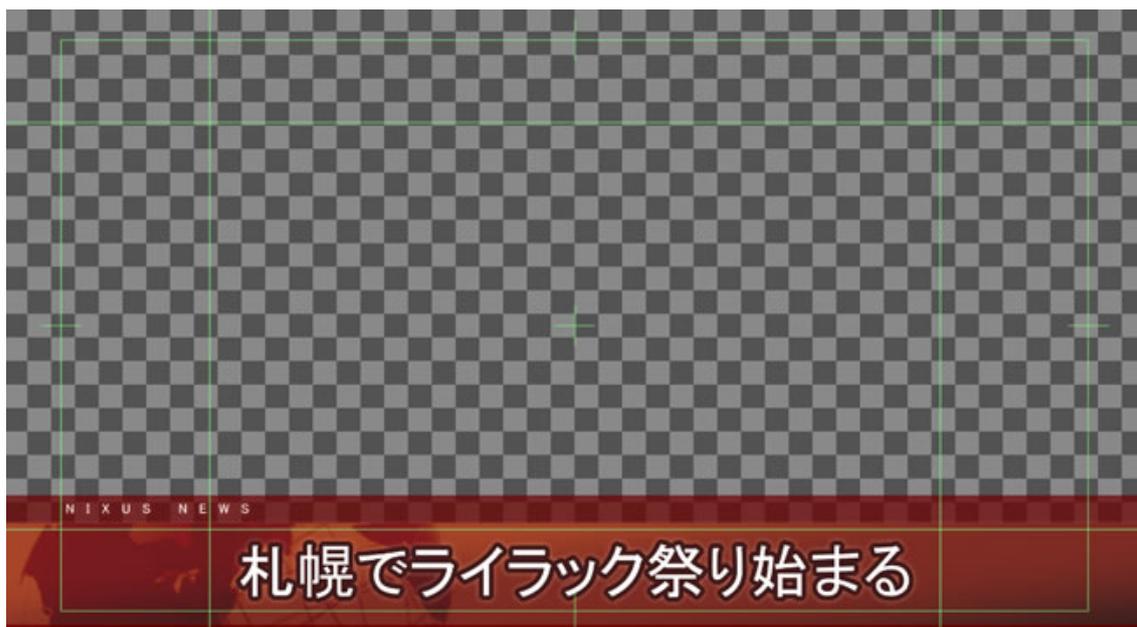


 オブジェクトを選択してから静止画保存をすると、選択したオブジェクトを切り出して静止画保存します。全画面を保存したい場合は静止画保存ウィンドウの[全面]ボタンを押して、選択範囲を全面にしてください。

14.3.5. 連番 TGA または QuickTime 動画保存

Telop Canvas 3 Pro 版のみ動き付きのテロップを連番 TGA ファイルや QuickTime 動画に出力できます。

[定型]ウィンドウの[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紹介します。



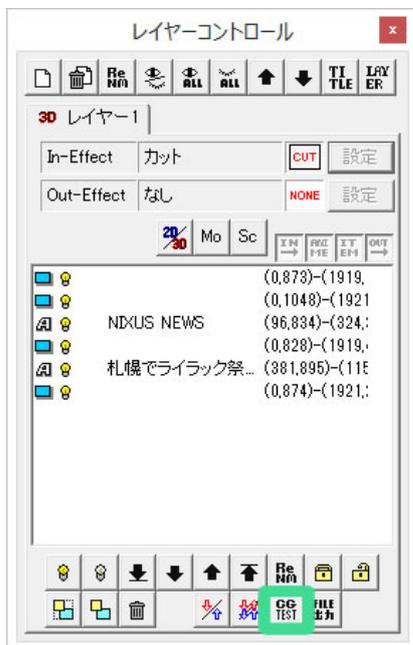
14.3.5.1. アニメーションやエフェクトなどの動き確認

[定型]ウィンドウの[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。



14.3.5.1.1. 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。

14.3.5.1.2. 背景設定

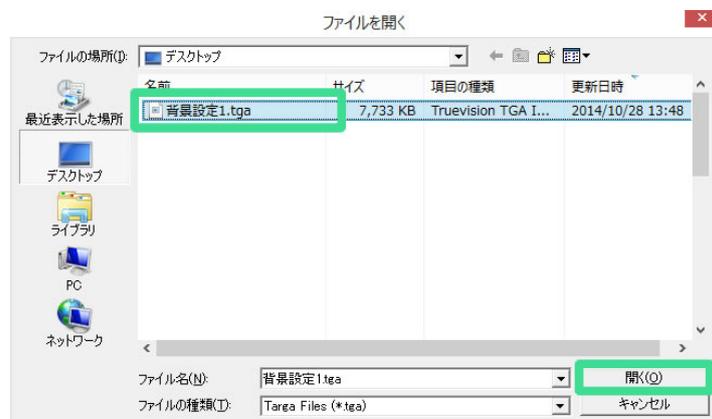
[プレビュー]ウィンドウに背景を設定することができます。透明度がある素材の確認に便利です。



[背景変更]ボタンを押します。



[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。



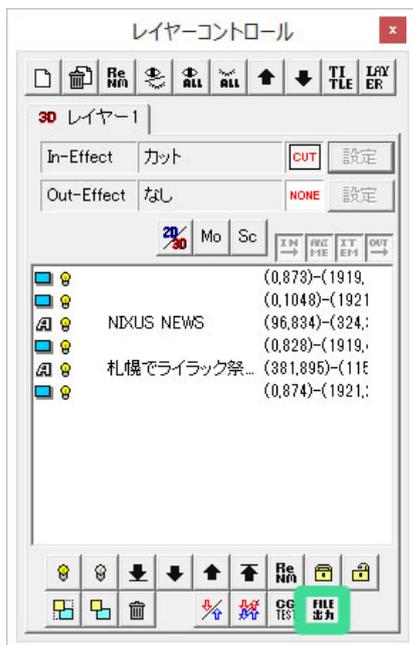
14.3.5.1.3. プレビューウィンドウを閉じる

[X]ボタンを押して[プレビュー]ウィンドウを閉じます。

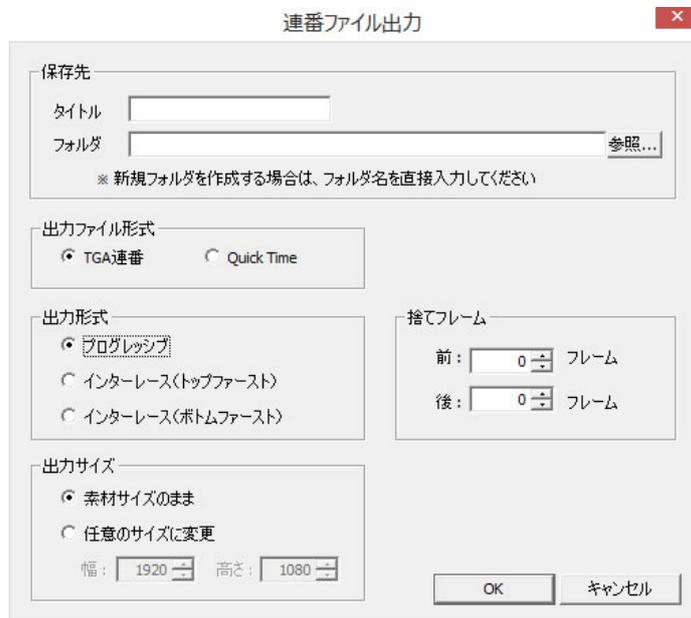


14.3.5.2. 連番 TGA または Quick Time 動画の書き出し

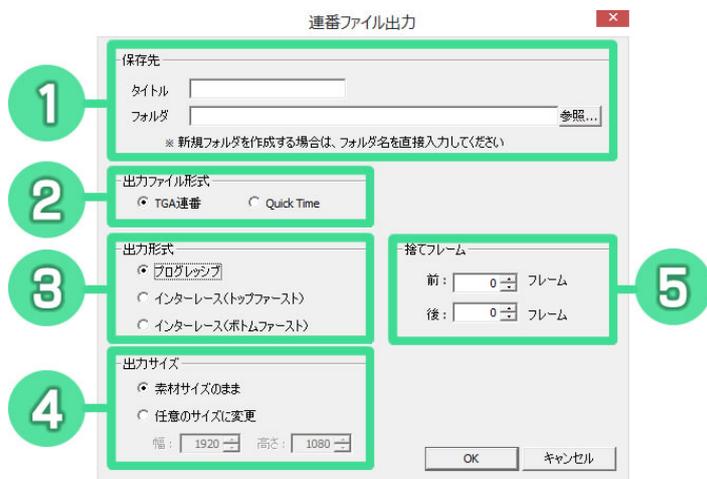
素材を書き出します。[レイヤーコントロール]ウィンドウの[FILE 出力]ボタンをクリックします。



[連番ファイル出力]ウィンドウが表示されます。

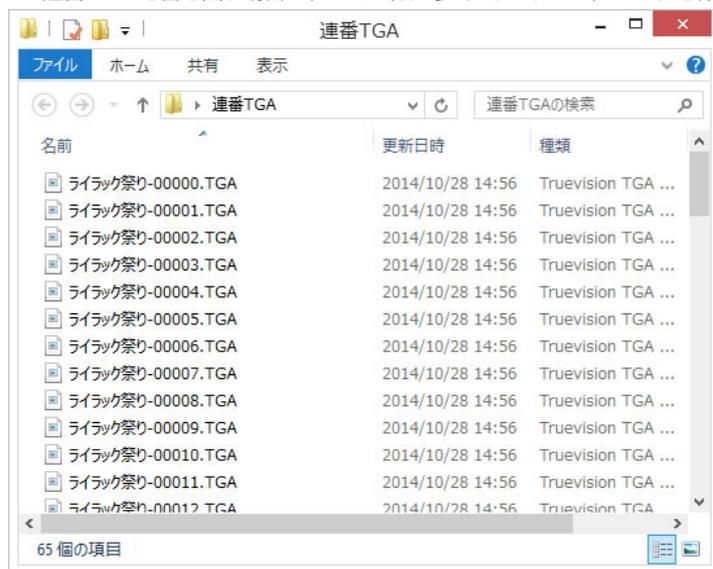


14.3.5.2.1. [連番ファイル出力]ウィンドウ

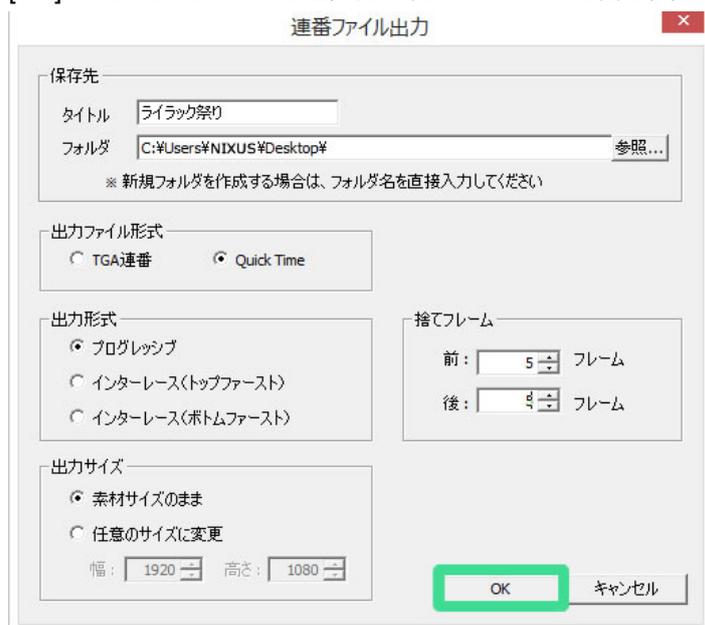


- ① 保存先
素材のタイトルと保存するフォルダを指定します。
- ② 出力ファイル形式
TGA 連番か QuickTime を選択することができます。
- ③ 出力形式
出力する形式を、プログレッシブ・インターレース(トップファースト)・インターレース(ボトムファースト)の 3 種類から選択できます。
- ④ 出力サイズ
出力するデータのサイズを指定することができます。
- ⑤ 捨てるフレーム
テロップの最初や最後に黒味や最終フレームを追加することができます。

ⓘ 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を書き出します。



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。



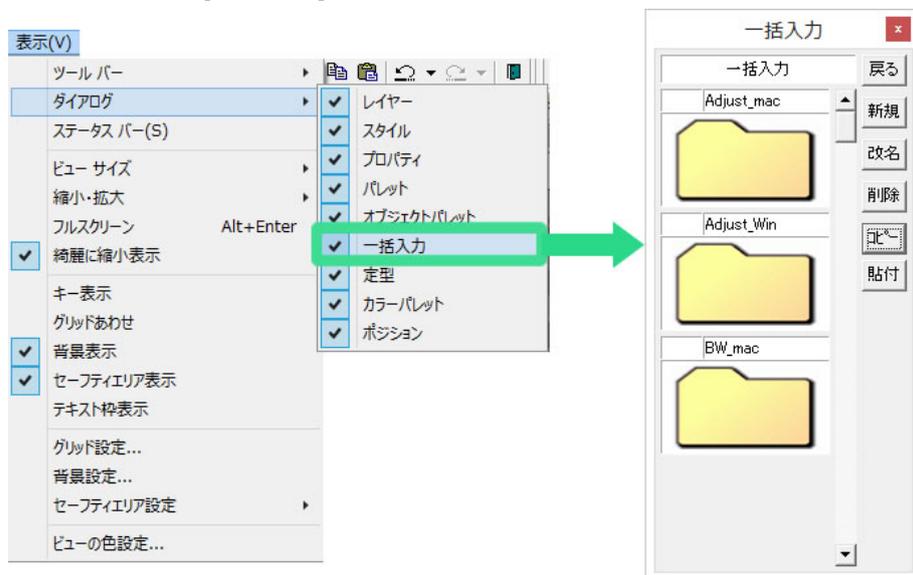
ライラック祭り.MOV

14.4. 一括入力

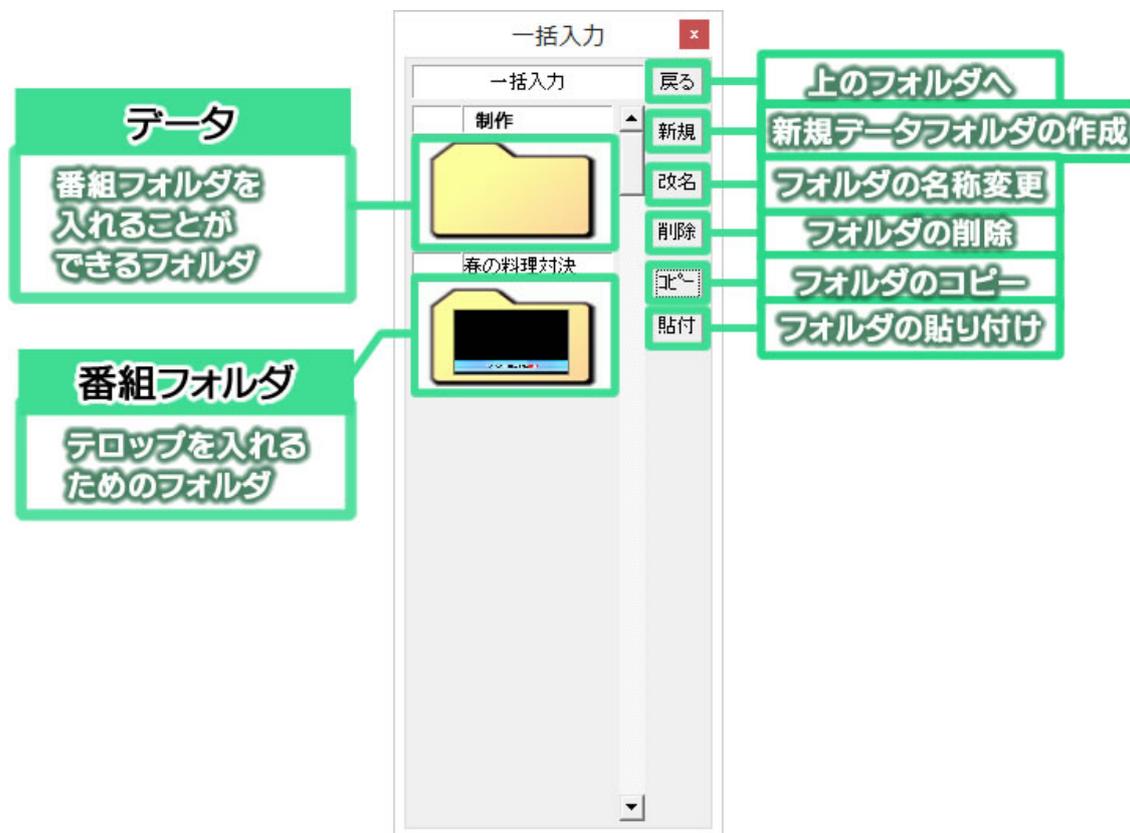
[一括入力]ウィンドウを使用すると、作成したテロップを番組フォルダ内に仮保存しておき、まとめてTGAファイルに出力することができます。



[一括入力]ウィンドウが表示されていない場合は、[表示]メニューから[ダイアログ]サブメニューを選び、その中から[一括入力]を選択してウィンドウを表示させてください。

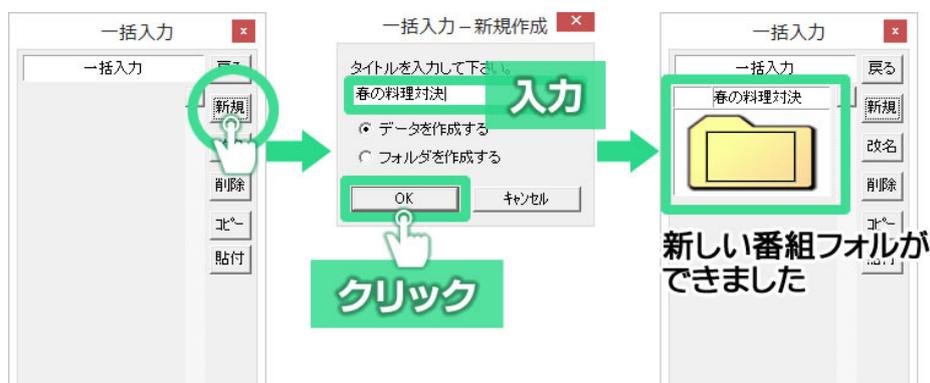


一括入力には下図のような画面構成です。

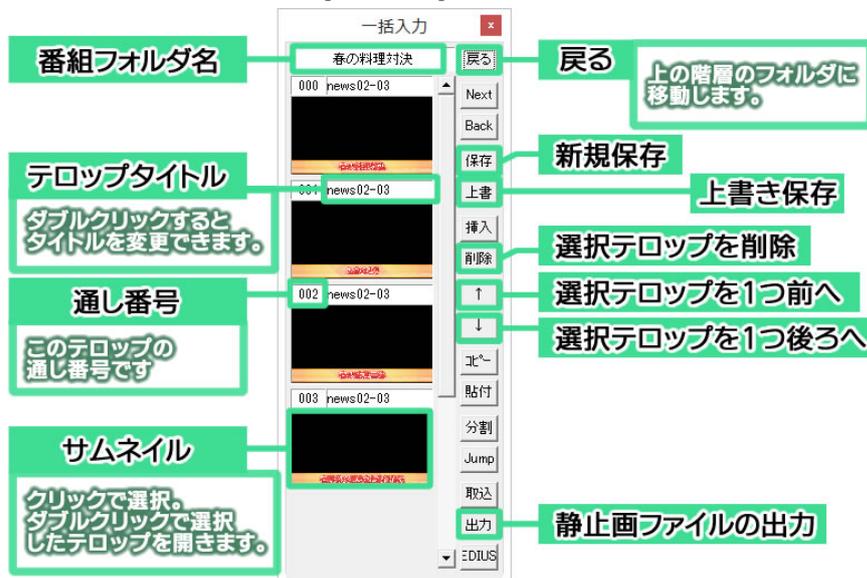


14.4.1. データベースの作成

テロップを保存するための番組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、タイトルを入力するウィンドウが表示されます。[データを作成する]を選択し、[OK]ボタンを押します。これで、番組フォルダが作成されました。

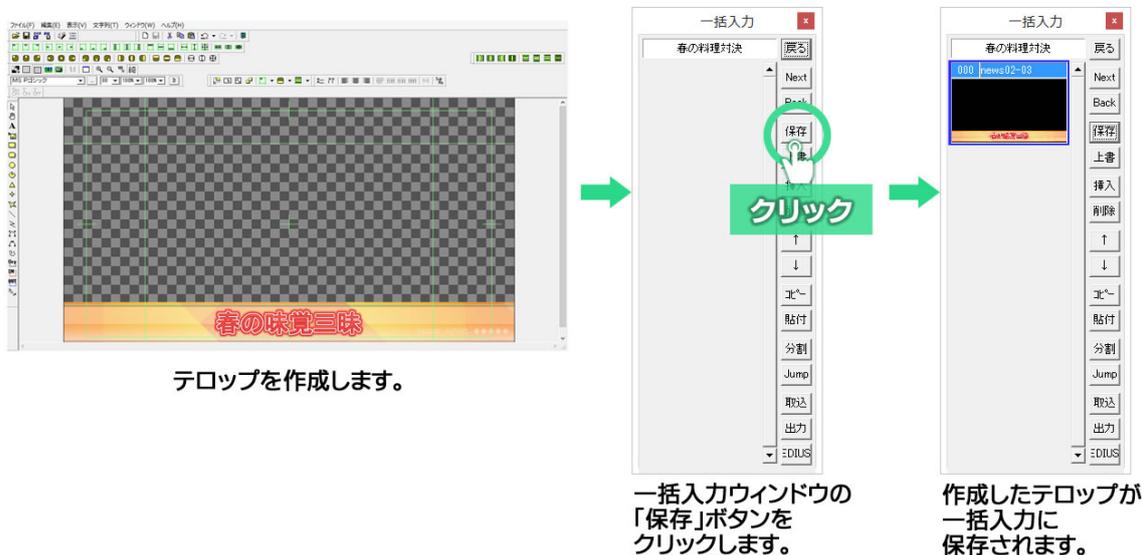


番組フォルダの中に入ると、[一括入力]ウィンドウの右側のボタンが変化します。



14.4.2. 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 **保存** をクリックします。すると、一括入力エリア内に、作画エリア上で編集していたテロップが保存されます。



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

14.4.3. [Next]ボタン

Next ボタン **Next** をクリックすると、[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。

14.4.4. [Back]ボタン

Back ボタン  をクリックすると、[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。

14.4.5. [保存]ボタン

保存ボタン  をクリックすると、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。

14.4.6. [上書]ボタン

上書ボタン  をクリックすると、[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。

14.4.7. [挿入]ボタン

挿入ボタン  をクリックすると、[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を[貼付]したりできます。

14.4.8. [削除]ボタン

削除ボタン  をクリックすると、[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。

14.4.9. [↑]ボタン

 をクリックすると、[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。

14.4.10. [↓]ボタン

 をクリックすると、[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。

14.4.11. [コピー]ボタン

コピーボタン  をクリックすると、選択したテロップをクリップボードへ読み込みます。

14.4.12. [貼付]ボタン

貼付ボタン  をクリックすると、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。

14.4.13. [分割]ボタン

分割ボタン  をクリックすると、保存されているテロップ同士の間空白を追加します。

14.4.14. [Jump]ボタン

Jump ボタン  をクリックすると、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。

14.4.15. [取込]ボタン

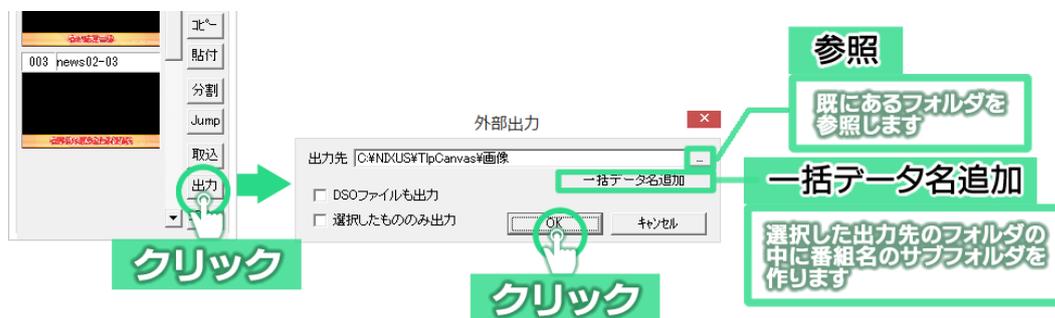
取込ボタン  をクリックすると、DSO ファイルを取り込みます。

14.4.16. [出力]ボタン

出力ボタン  をクリックすると、[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。

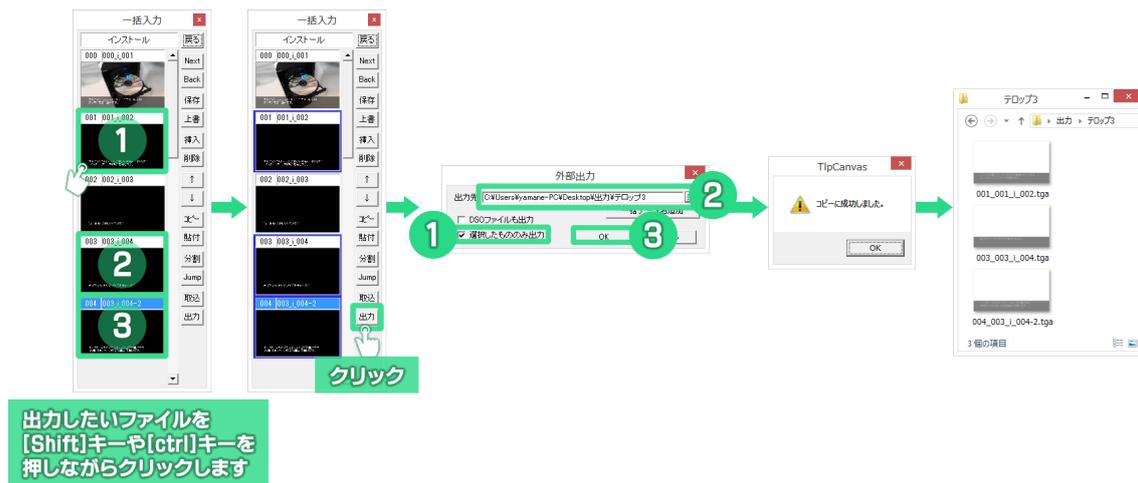
[外部出力]ウィンドウが表示されますので、[...]ボタンを押して出力先のフォルダを指定します。

[DSO ファイルも出力]にチェックを入れると指定した出力先に DSO 形式のファイルも保存されます。



[選択したもののみ出力]にチェックを入れると[一括入力]ウィンドウ内で指定したテロップだけを出力することができます。

チェックボックスにチェックを入れると、[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、選択したテロップのみを書き出すことができます。



14.4.17. EDIUS へ出力

EDIUS から Telop Canvas 3 を起動した場合、[一括入力]ウィンドウの素材を EDIUS へ出力することができます。EDIUS ボタン  をクリックすると、EDIUS で開いているプロジェクトの Bin に素材が出力されます。

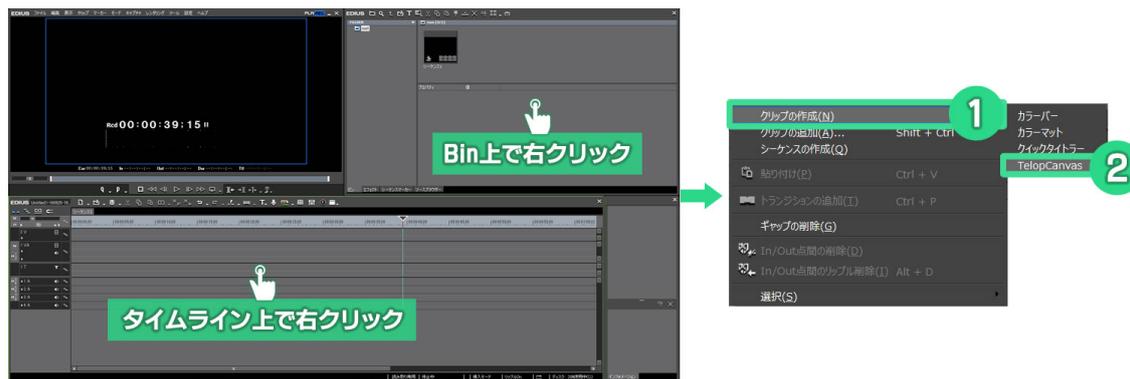
[一括入力]ウィンドウで選択している素材があれば、選択した素材のみ出力されます。

15. EDIUS について

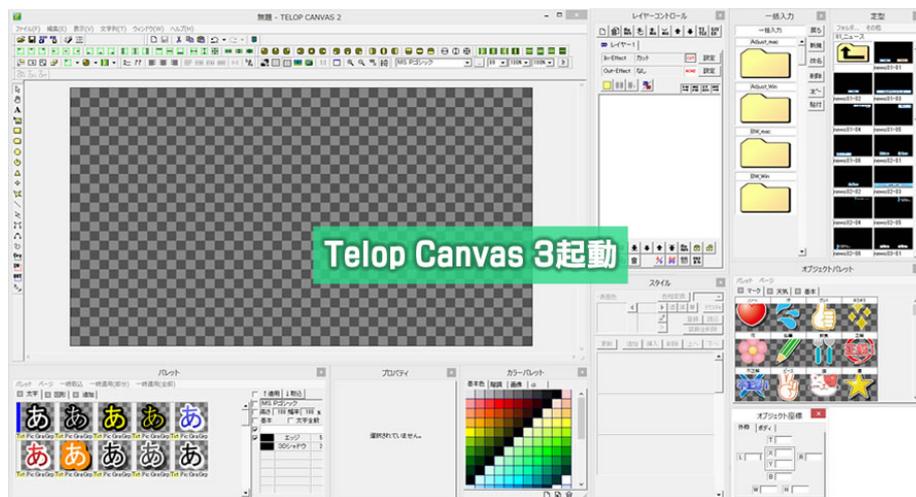
EDIUS とはグラスバレー株式会社が開発・販売している、日本製のノンリニア編集用ソフトウェアです。EDIUSPro6.5 以上で、Telop Canvas 3 で作成したテロップ素材を扱うことができます。

15.1. EDIUS から Telop Canvas 3 を起動

EDIUS のタイムラインまたは Bin を右クリックし、[クリップの作成]>[TelopCanvas]を選択します。

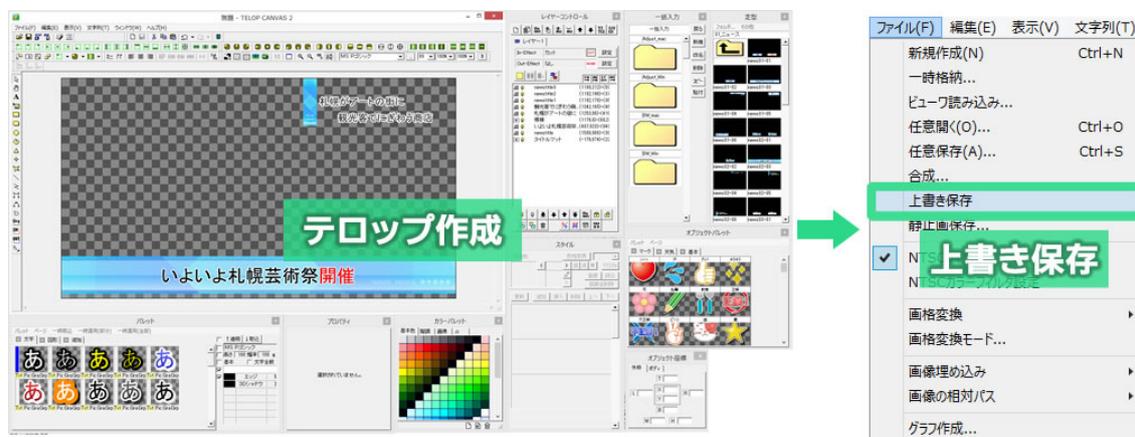


Telop Canvas 3 が起動します。

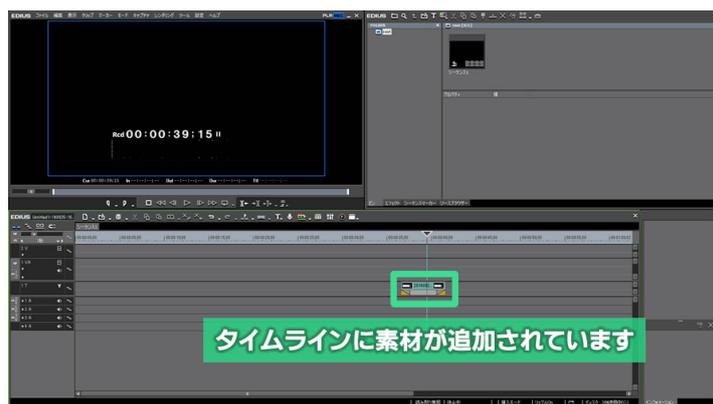


15.2. テロップを作成

作成したテロップを保存します。ファイルメニューから[上書き保存]を選択します。

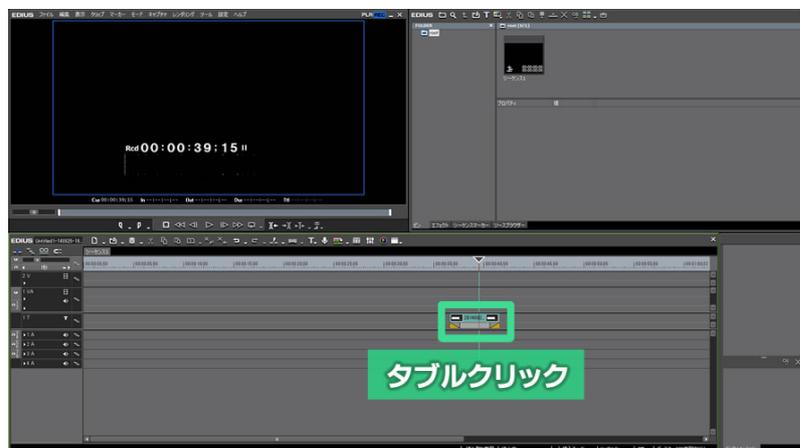


EDIUS に戻ると素材が読み込まれています。



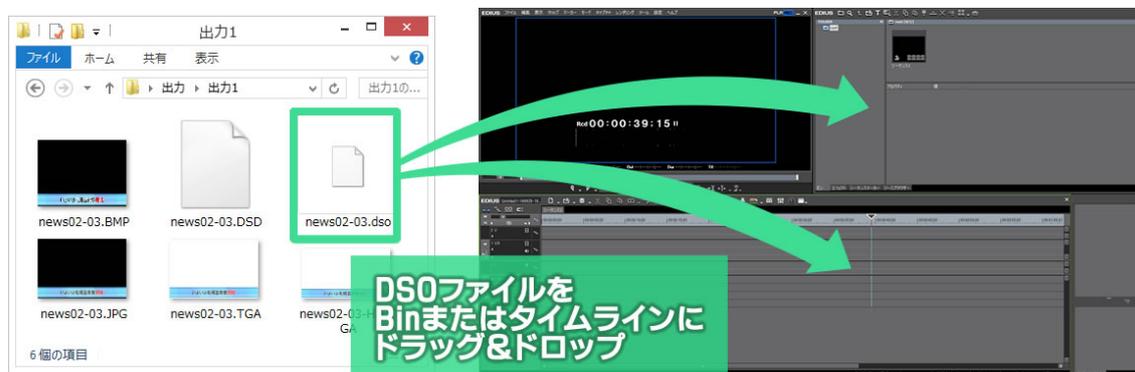
15.3. 再編集

作成した素材を再度ダブルクリックすると再編集することができます。



15.4. 素材のインポート

既に TelopCanvas で作成した DSO ファイルをタイムラインまたは、Bin にドラッグ&ドロップすると素材が読み込みこまれます。

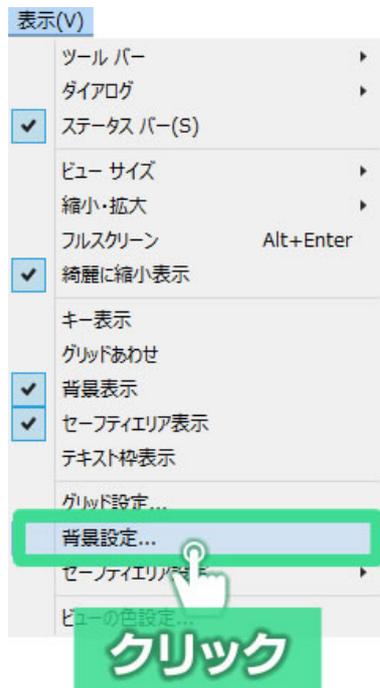


15.5. 背景の読み込み

EDIUS のプレーヤーウィンドウに表示されている画像を Telop Canvas の背景に反映させることができます。

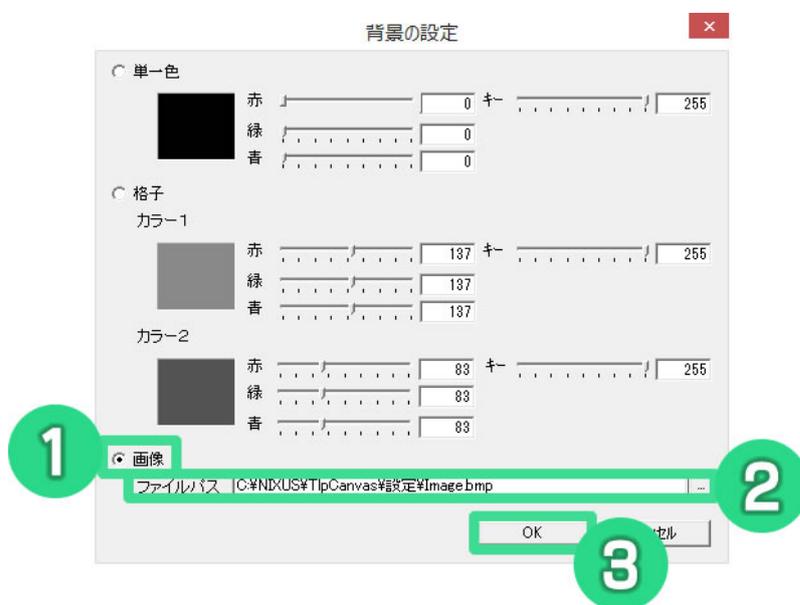


Telop Canvas の表示メニューから[背景設定]を選択します。

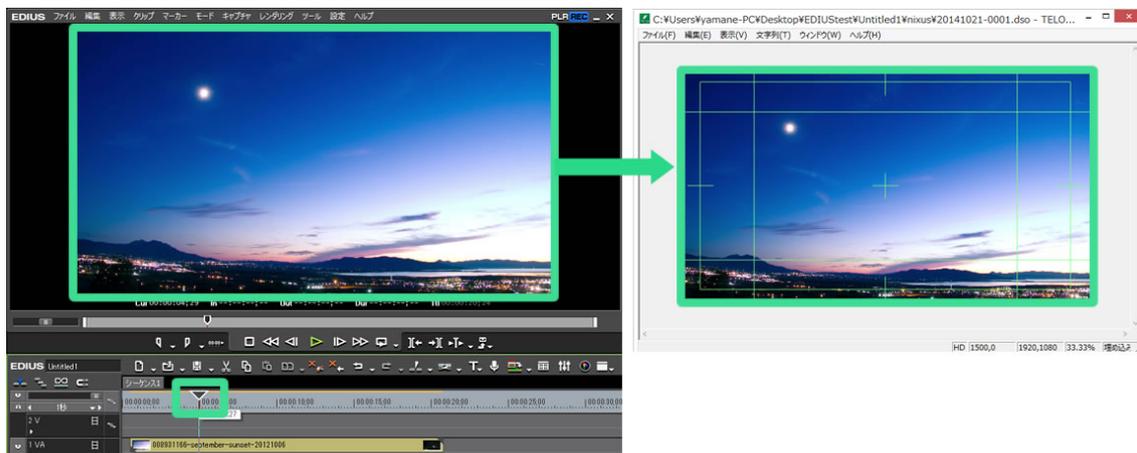


[背景の設定]ウィンドウが表示されます。

[画像]を選択し、ファイルパスを「C:\%NIXUS%\TlpCanvas\設定\Image.bmp」と設定し、[OK]ボタンをクリックします。



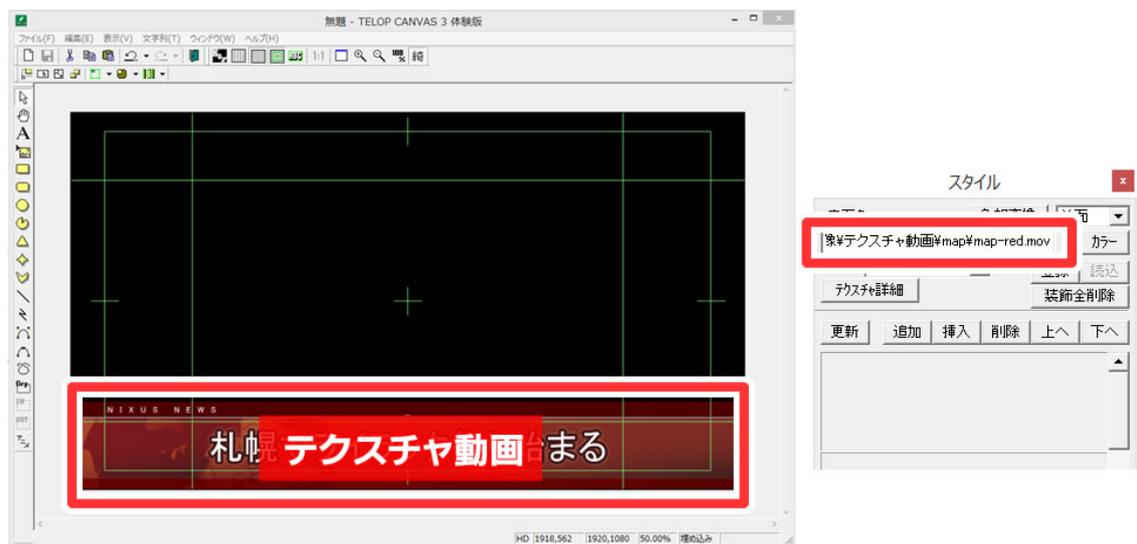
EDIUS のタイムラインカーソルを Telop Canvas の背景に設定したい映像が映っている位置に移動します。EDIUS で Telop Canvas のクリップをダブルクリックした時点のプレーヤーウィンドウの画像が Telop Canvas の背景に設定されます。



15.6. EDIUS に反映されない Telop Canvas 3 の機能

Telop Canvas の機能で EDIUS に反映されない機能があります。ご注意ください。

15.6.1. テクスチャ動画



テクスチャ動画は使用できません

15.6.2. 複数レイヤー



複数レイヤーは使用できません

15.6.3. 動画素材



動画素材は使用できません

16. 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 3 では読み込んだ画像に対して TOPAZ フィルタを適用することができます。NIXUS TOPAZ はオプションとして別途ご購入いただく必要があります。



読み込んだ画像を選択して、[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]ボタンを押すと、[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。

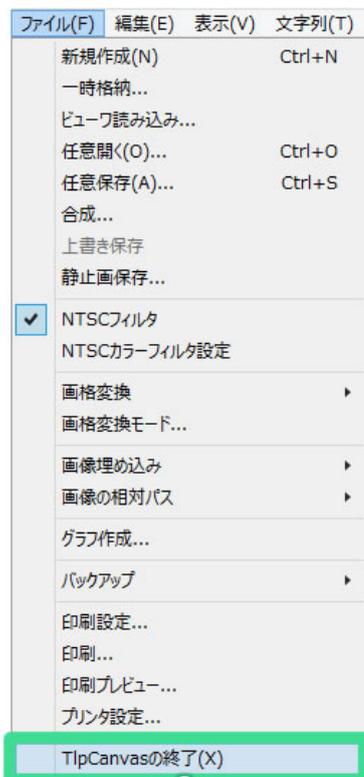


[フィルター選択]ウィンドウにプラグインがない場合は、[追加]ボタンをクリックして、プラグインを追加します。



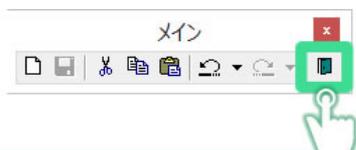
17. Telop Canvas 3 の終了

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



**ファイルメニューから
[TlpCanvas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**

18. 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
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
文字列編集	F2	文字列を編集モードにする

一括入力関連

コマンド	キー	説明
一括入力 DB 登録	Alt+1	一括入力 データベースへ登録
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
------------	-------	-------------------

ウィンドウ切り替え

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

移動関連

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
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。

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。
呼び出しソフトに戻る	Ctrl+0	最後に作画を呼んだソフトをアクティブにする

19. 対応フォーマット

QFHD 3840×2160 59.94p
QFHD 3840×2160 50p
HD 1920×1080 59.94i
HD 1440×1080 59.94i
HD 1280×1080 59.94i
SD NTSC 720×486 59.94i 4:3 ※3D モーション不可
SD NTSC 720×486 59.94i 16:9
SD NTSC DV 720×480 59.94i 4:3 ※3D モーション不可
SD NTSC DV 720×480 59.94i 16:9
HD 1920×1080 50i
HD 1440×1080 50i
HD 1280×1080 50i
HD 1280×720 59.94p
HD 960×720 59.94p
HD 1280×720 50p
HD 960×720 50p
HD 1920×1080 29.97p
HD 1440×1080 29.97p
HD 1280×1080 29.97p
HD 1280×720 29.97p
HD 960×720 29.97p
SD NTSC 720×486 29.97p 4:3 ※3D モーション不可
SD NTSC 720×486 29.97p 16:9
SD NTSC DV 720×480 29.97p 4:3 ※3D モーション不可
SD NTSC DV 720×480 29.97p 16:9
HD 1920×1080 25p
HD 1440×1080 25p
HD 1280×1080 25p
HD 1280×720 25p
HD 960×720 25p
HD 1920×1080 24p
HD 1440×1080 24p
HD 1280×1080 24p

HD 1280 × 720 24p
HD 960 × 720 24p
HD 1920 × 1080 23.98p
HD 1440 × 1080 23.98p
HD 1280 × 1080 23.98p
HD 1280 × 720 23.98p
HD 960 × 720 23.98p
SD NTSC 720 × 486 23.98p 4:3 ※3D モーション不可
SD NTSC 720 × 486 23.98p 16:9
SD NTSC DV 720 × 480 23.98p 4:3 ※3D モーション不可
SD NTSC DV 720 × 480 23.98p 16:9

※3D モーション不可 と記載されている場合は、3D 機能は使用できません。

20. リリースノート

20.1. Telop Canvas

2015/08/04

Ver.3.1.1.16 から Ver.3.1.2 にバージョンアップしました。

2015/06/16

Ver.3.1 から Ver.3.1.1.16 にバージョンアップしました。

アップデートするとパレットが消えてしまう不具合を修正しました。

2015/5/27

Ver.3.0 から Ver.3.1 にバージョンアップしました。

リアル 3D を HD720、SD480 16:9 でサポートしました。

SD480 4:3 でリアル 3D の非サポートのメッセージを表示するようにしました。

4K、8K のサポートを行いました。

20.2. EDIUS プラグイン

2015/08/04

EDIUS8 に対応しました。

2015/5/27

インタレース(下位優先)プロジェクトで綺麗に表示されない不具合を修正しました。

特定の DSO でアプリエラーになる不具合を修正しました。

MOV ファイルテキストチャーターが正常に動作しない不具合を修正しました。

720p 時のウォーターマークの表示の不具合を修正しました。

レイヤーマスクが正常に動作しない不具合を修正しました。