

Manual

テロップ作成チュートリアル



日興通信株式会社 1.0版(2014/10)



Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

目次

1. テロップを作成しましょう	4
1.1. 図形を描く	4
1.2. オブジェクトに色をつける	5
1.2.1. 色の設定	5
1.2.2. キーの設定	6
1.2.3. エッジ・シャドウの設定	6
1.2.4. グラデーションの設定	7
1.3. 文字の入力	10
1.4. 静止画の配置	12
1.5. ルミナンス処理	13
1.6. 静止画の効果	13
1.7. オブジェクトの配置	14
2. ロールテロップを作成しましょう	
2.1. ロールテロップへの変換	
2.2. ロール長さ追加	17
2.3. 文字の入力	17
2.4. 静止画の配置	
2.5. 出力エリア固定	18
2.6. ロールカット	19
2.7. ロール設定	20
2.8. 動きのプレビュー	21
3. エリアスライドトテロップを作成しましょう	
3.1. インスライドを描く	23
3.2. スライドエリアの設定	23
3.3. エリアスライドの複製	24
3.4. アウトスライドの設定	25
3.5. 動きのプレビュー	25
4. レイヤー付きテロップを作成しましょう	
4.1. レイヤー1の設定	
4.2. 新規レイヤー作成	
4.3. エフェクトの設定	





35



# 1. テロップを作成しましょう

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



#### 1.1. 図形を描く

まずは、図形を描きましょう。ツールバーから、図形オブジェクトを選択します。 今回は、 (ロ) 【角丸四角形】のオブジェクトのボタンを選択します。

ビュー画面をクリックし、画面上にドラッグすることで、図形を描くことが出来ます。





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

【角を丸くする】欄で、角をどれだけ丸くするかの半径も設定します。

Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

## 1.2. オブジェクトに色をつける

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

#### 1.2.1. 色の設定



【スタイル】内【表面色】の欄にある小さい四角を、ダブルクリックすると、【色選択】ウィンドウが表示されます。

設定させたい色を選択して、OK ボタンを押すと、色が適用されます。

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









#### 1.2.2.キーの設定

オブジェクトの透明度(以下:キー)を設定します。【スタイル】の中の、 パイタンをクリックすると、以



#### 1.2.3. エッジ・シャドウの設定

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



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

#### 1.2.4. グラデーションの設定

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

【スタイル】ウィンドウの左側の大きい四角をダブルクリックしてください。

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



まずは、【指定点設定】の中の四角をダブルクリックします。すると、表面色のときと同じ【色選択】ウィンドウが現れますので、色を設定し、【OK】を押します。





Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

次に、ウィンドウの上にあるバー上で、ダブルクリックすると、指定点が追加されます。



作成した指定点を選択した状態で、また下の四角をダブルクリックし色を設定します。 これで、指定点ごとに別の色が指定され、グラデーションになります。



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



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、ビューのオブジェクトに設定されます。

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



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

[shift]キーや[ctrl]キーを押しながらドラッグすると、縦横の数値が同じ正円をを描くことができます。 先ほどと同じように、色やキー、エッジ・シャドウなどを設定して、オブジェクトの設定が終了します。







# 1.3. 文字の入力

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

ビュー内の文字を打ち込みたい場所にクリックし、文字を入力して、Enterキーで確定します。



文字を打ち込んだ後の細かい設定は、【プロパティ】ウィンドウで行えます。

まずは、フォントの種類を設定します。

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



文字のサイズや、横幅縦幅、文字間などもプロパティウィンドウで数値を打ち込むことで設定できます。



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



これで、文字の設定は一通り終了します。同じ手順で、他の文字も打ち込みます。



### 1.4. 静止画の配置

写真や絵などの静止画を配置します。ツールバーの中から【ピクチャー】ボタンをクリックします。 下図のような静止画選択ウィンドウが現れます。読み込みたい画像ファイルを選んで【OK】を押します。

ファイルを間K				2 🛛	ビュートに静止面が配
ファイルの場所の	🔁 静止画	•	🂠 🗈 💣 🗊-		ビューエに設立 回方 記 署 ナ わ キ す
	2152F	08-SS-07.jpc XUS(111.tca			
最近使ったファイル	○パーツ ○結婚式				
デスクトゥブ	辺学				
6	場合で				
1. XEF7 15					
71 2/22-3					
<b>S</b>					
マイネットワーク					
	77-11-808 ND0	SOItea		開((2)	
	771ルの種類(1):  全て		-	44701	
	「 表示のキーを排	K (Ross	*		
MIXC	800 × 98				
	5				
プロパティ	#i <sup>m</sup> i≢a.i ≂o i	🛛 静止画の大き	きさや位置な	どは【プロパラ	ティ】ウィンドウの静止画 1
共通 (野丘)		のタブで変更	できます。		
ファイルバス 埋決 NIXUSE	そのまま ] づ tea				
	202 -				
∧空傷	207 - px				
17至1県					
		8			
Listyz hok					
ルミナツス ソフト					
回転					
1	,				



## 1.5. ルミナンス処理

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

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

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



次に、【ルミナンスソフト】でカットした縁を滑らかにします。

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

#### 1.6. 静止画の効果

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

色を設定するには、プロパティウィンドウの【静止画 2】タブを開きます。



【色変換】の欄にチェックを入れると、静止画にも色の設定が 行えるようになります。【拡張色変換】にもあわせてチェック を入れておくと、単色だけでなくグラデーションにも対応しま す。

チェックを入れるとオブジェクトと同じようにスタイルウィン ドウなどを使用して色やエッジ・シャドウの設定を行えます。



以上で、静止画の設定が終了です。

## 1.7. オブジェクトの配置

作成した図形や文字を、簡単に整列することができます。 ますは、ビュー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、二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、セーフティエリア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、オブジェクトのが上下の座標が、合わさり、オブ ジェクト同士が正確に配置されます。





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。





Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

# 2. ロールテロップを作成しましょう

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

クリア画面から、ロール文が流れて、END ロゴが真ん中に来た時点で終了する全部で 20 秒のロール テロップになります。



## 2.1. ロールテロップへの変換

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

一度クリックすると、横ロールのテロップになります。





Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

# 2.2. ロール長さ追加

【ロール長さ追加 ゴンプンでテロップの長さ(キャンバスのサイズ)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

テロップの文字を入力します。ツールバーの中から、A【文字】ボタンをクリックします。 ビュー内の文字を打ち込みたい場所にクリックし、文字を入力して、Enterキーで確定します。



文字を打ち込んだ後の細かい設定は、【プロパティ】ウィンドウで行えます。 フォントの種類・文字のサイズや、横幅縦幅、文字間などもプロパティウィンドウで数値を打ち込むこ とで設定できます。詳しくは、『2D テロップ作成チュートリアル』をご覧ください。



#### 2.4. 静止画の配置

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

静止画選択ウィンドウが現れますので、読み込みたい画像ファイルを選んで【OK】を押すと、ビュー上 に静止画が配置されます。

静止画の大きさや位置などは【プロパティ】ウィンドウの静止画 1 のタブで変更できます。詳しくは、 『2D テロップ作成チュートリアル』をご覧ください。



## 2.5. 出力エリア固定

作成したロールテロップをキャンバス上に長く伸ばして表示するか、実際にオンエアされる画面サイズに固定するかを選択することができます。

ツールバー【出力エリア固定】 ズタンで切り替えて、作成が行えます。

ロールテロップの作成は、切り替えながら行っていきます。





Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

## 2.6. ロールカット

ロールテロップの終了位置の調整を行います。

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



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。



# 2.7. ロール設定

【ロール設定】 ボタンで、作成したロールテロップのスピードや初期位置の設置が行えます。 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秒と打ち込みます。

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

ロール設定 🗙				
動作環境——				
幅	7911	方向	0:横ロール	• ОК
高さ	1080	モード	1:クリア画面から	
ステップ	70 1/10 px	品質	1:高品質設定	•
314	20 秒 18.84	開始	1:Effect終了後	•
ディレイ	<sup>0</sup> Field	セット	スタート 停止	一時停止
-テスト				
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となります。

- 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が表示されています。 通常はここで変更せず、「ロールタイプ変更」で変更をして下さい。

• 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となります。デ フォルトではこちらに設定されています。 「2:詳細設定」



Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

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。

### 2.8. 動きのプレビュー

つけた動きを確認するためには、レイヤーウィンドウの【CG TEST】ボタンのをクリックします。プレビュー画面が現れますので、【TAKE】ボタンでエフェクトが開始されます。

ブレビュー	
	*
ハ有用 ★ 日転単の女主利用の推進 ★ 飲酒運転の恨絶る	5002
	<b>₩• 1</b>

以上で、ロールテロップの作成は終了です。



Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

# 3. エリアスライドトテロップを作成しましょう

エリアごとに動きのある、エリアスライドつきのテロップを作成しましょう。今回は例として下記のテ

ロップにエフェクトを設定していきます。









# 3.1. インスライドを描く

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



		プロパティ 🛛 🔀	
3.2. スライ	ドエリアの設定	スライトド スライト「座標	
描いたインスラ で行えます。 今回は、右から 設定します。	<sup>ら</sup> イドエリアの設定は、【プロパティ】ウィンドウ らのリプレイスインで、速度を30フレームに	スライドモード       リプレイスイン       マ         方向       右 (→) ▼         速度モード       フレーム単位 ▼         開始ディレイ       0 ÷ frm         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	ィレイ設定が行えます。	
速度ディレイ	エフェクトの尺の設置絵を行います。		
スライド元バ ンク	TAKE されて何フレーム後に動き出すかのディ	イレイ設定が行えます。	
スライド先バ ンク	エフェクトの尺の設置絵を行います。		
外部制御	外部制御を行うかの設定を行います。		



## 3.3. エリアスライドの複製

次に、作成したインスライドをコピーペーストして、次のラインナップに移動します。

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。



フロパティ	×
スライト スライト座	標
スライトモート	IJプレイスイン <b>▼</b>
方向	左 (←) ▼
速度モード	フレーム単位 💌
開始ディレイ	5 🕂 frm
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 💌



同じように、インエリアを増 やしていき、それぞれに設定 を行います。



Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

プロパティ 🛛	プロパティ 🛛	プロパティ 🛛 🛛
スライト・スライトを標	スライト・スライト・座標	スライト・スライト・座標
スライドモート リフプレイスイン 💌	スライトモート リフッレイスイン 💌	スライトモート オーフットアイン -
方向 左 (↔) ▼	方向	方向 下 (↓) ▼
速度モード フレーム単位 💌	速度モード フレーム単位 💌	速度モード フレーム単位 💌
開始ディレイ 15 🕂 frm	開始ディレイ 10 ÷ frm	開始ディレイ 0 🕂 frm
速度ディレイ 30 🕂 frm	速度ディレイ 30 ÷ frm	速度ディレイ 30 <del>1</del> frm
スライド元 バンク 1 💌	スライトデ元 ハンク 1 💌	スライド元 バンク 1 💌
スライド先 パンク 0 💌	スライト洗 ハツク 0 💌	スライト・先 ハシク 0 💌
外部制御 0:なし 💌	外部制御 0:なし ▼	外部制御 0:なし ▼

これでインスライドエリアの設定は終了です。

### 3.4. アウトスライドの設定

次に、アウトスライドの設定を行います。今回は、インスライドと同じエリアでの設定になります。 作成したインエリアを選択して、【レイヤー】ウィンドウの【IN・OUT 入れ替えてコピーが】」ボタンをク リックします。インエリアを設定していた場所に、アウトスライドに入れ替わってコピーペーストされま す。



これで、全てのエリアスライドの設定が終了です。

### 3.5. 動きのプレビュー

つけた動きを確認するためには、レイヤーウィンドウの【CG TEST】ボタン レビュー画面が現れますので、【TAKE】ボタンでエフェクトが開始されます。









Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

# 4. レイヤー付きテロップを作成しましょう

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



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

アウトエフェクトは、全面がプッシュでアウトするように設定します。



## 4.1. レイヤー1 の設定

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

静止画選択ウィンドウが現れますので、読み込みたい画像ファイルを選んで【OK】を押します。詳しく は、

『2D テロップ作成チュートリアル』をご覧ください。【レイヤー1】に、背景の静止画が読み込まれました。



# 4.2. 新規レイヤー作成

次に、新規レイヤーを作成します。 レイヤーコントロールウィンドウの、【新規レイ ヤー】ボタンをクリックすると、【追加レイヤー 種類選択】ウィンドウが現れます。

【通常レイヤー】を選択して OK ボタンを押しま

追加レイヤー種類選択	
0:通常レイヤー 1:動画レイヤー 2:3Dレイヤー 3:動画素材 4:3D素材	
OK	キャンセル



-

レイヤー2という新しいレイヤーが作成されます。

そこに、タイトルとマットを描きます。詳しくは、『2D テロップ作成チュートリアル』をご覧ください。



### 4.3. エフェクトの設定

このレイヤー2に、インエフェクトを設定します。

レイヤーコントロ	- <i>I</i> I	×	
D 💼 🕅	🏝 🛍 📶 🕇		
20 レイヤー2 20 レイヤー1			
In-Effect カット CUT 設定			
Out-Effect なし NONE 設定			

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

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



これで、レイヤー2の設定は終了です。





# 4.4. レイヤー3 の設定

次にまた同じように、新規レイヤーを作成し、ニュース項目を描きます。



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

種類を【ワイプ】にして、方向も指定します。



これで、各レイヤーのオブジェクトの作成は終了です。



他レイヤーを非表示にして、各レイヤーごとに見てみると、以下のような設定がされている状態になり ます。

レイヤー1



▶ JR.一時運転見合わせ

▶ 個額バレードに25万人 🗩 (2007 C. 27 PRA)

▶ 基底を奮うインフルエンサ

NONE DEC

IN ME IN MY

(553-796)-(626-87)

(553-320)-(626-39) (553-439)-(626-51) (552-559)-(626-62

Out-Effect tal

(月 <del>8</del> (月 <del>8</del> (月 <del>8</del>

. -



Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

## 4.5. レイヤーステップ設定

次に、このレイヤーごとにエフェクトを付けていきましょう。

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

合成画面			
前面レイヤー	xテッナユントロールシ(アロቻ		
前面 TAKE			
背面レイヤー		TAKE 設定	
	カテスト OUT-EFFECT Start Olear 友乱 MORE 設定	CG 出力テス	CK +ester

合成画面……実際の出力画面をプレビューします。 前面レイヤー…前面に来るレイヤーが表示されます。 背面レイヤー…背面に来るレイヤーが表示されます。 TAKE設定……TAKE 方法を選択します。 レイヤーリスト……各レイヤーが表示されています。 CG出力テスト……レイヤーの動きを出力します。



Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

#### 4.5.1. レイヤー挿入

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

レイヤー	ステップコントロールダ	モイアログ	
合成			
前面			
TAKE			
背面	<u>挿入</u> 型 削除(型)	<u> い</u> レイヤー3	
	<	レイヤー1	
CG出:	カテスト	ブランク	Г
AII	Start Clear	tal.	NONE 設:

次に、【前面】のバーの上でクリックし、挿入するレイヤーを選択します。レイヤー2を読み込みます。

レイヤーステップコントロールダイアログ				
IN				
レイヤー1 く				
カテスト C	UT-EFFECT			
Start Clear	al None			
	ステップコントロールダイアログ       メデップコントロールダイアログ       レイヤー2       メロビー NONE       IN       Uイヤー1       カテスト       Clear       ブ			

これで、レイヤー1の上に、レイヤー2がフェードで現れる流れができあがります。



Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

#### 4.5.2. レイヤー合成

重ねて同時に動作をするのは、背面レイヤーと前面レイヤーの二つになりますが、さらにその二つの レイヤーを合成し一枚として、その上から新しいレイヤーを重ねていくことで、複数のレイヤーを順次 重ね合わせていくことができます。



静止時での TAKE バーの四角をクリックすると、矢印ボタンが現れます。下矢印で、背面に合成され、



次のレイヤーを前面に重ねることができます。

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



Telop Canvas 3 テロップ作成チュートリアル

次に、育	前面の次のステップにさらに、レイヤー3を挿入します。			
レイヤーステップコントロールダイアログ				
合成				
前面				
TAKE	■ 挿入の →			
背面	IN U/ヤ-2 CUT NONE U/ヤ-1 レイヤー1 ブランク			
	カテスト OUT-EFFECT Start Clear ロール 設定			

4.5.3. 送出タイミング設定

各レイヤーの送出タイミングの設定を行うことができます。各レイヤーの送出タイミングの設定を行 います。

今回は、一度 TAKE を入れます。

…通常のディレイ設定。

۲ ・開始地点からタイムが加算されていく設定

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

#### 4.5.4. アウトエフェクト設定

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



#### 4.5.5. サムネイル設定

データを保存した際に、サムネイル表示される画面を選択することができます。

サムネイル表示させたい合成画面のプレビューをクリックすると、上に赤いバーが表示され、サムネイ





#### 4.5.6. CG 出力テスト

設定したステップをプレビューして動きの確認が行えます。CG 出力テストの【ALLStart】 All Start ボタンをクリックすると、プレビューウィンドウが表示されます。【TAKE】ボタンでプレビューが開始されます。

ブレビュー	2	3
	今日のニュース	
	<ul> <li>&gt; 東京円、119F</li> <li>&gt; JR、一時運転</li> <li>&gt; 優勝パレード</li> <li>&gt; 北海道で、初語</li> <li>&gt; 活成を言うイ:</li> </ul>	
тор	TAKE CLEAR 一時停止 背景変更 背景解除 5-1/回数:1	

確認して大丈夫であれば、レイヤーステップコントロールダイアログの【OK】ボタンを押すと、作成したステップが適用されます。以上で、レイヤーエフェクトを持ったテロップの作成は終了です。