

モーションコントロールマニュアル

モーションコントロールは Telop Canvas 3 Pro のみの機能です。 Telop Canvas 3 Lite ではご利用いただけません。



Boost Your Imagination

日興通信株式会社 1.0版(2015/05)



Telop Canvas 3 モーションコントロールマニュアル(Pro 版のみ)

目次

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

1. モーションコントロールソフトとは?

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

【注意】モーションコントロールソフトは、Telop Canvas 3 Pro のみで動作します。Telop Canvas 3 Lite では動作しませんのでご注意ください。このマニュアルで「作画ソフト」はすべて「Telop Canvas 3」とご理解ください。



モーションコントロールソフトは、作画ソフト上で「3Dレイヤー」を作成し、レイヤーダイヤログでMo ボタン(モーションボタン)を押すことで起動します。



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



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

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

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



2. モーションコントロールソフトの画面

モーションコントロールソフトは2つのウィンドウで操作を行ないます。



①メインウィンドウ

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

②属性パネル

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



Telop Canvas 3 モーションコントロールマニュアル(Pro 版のみ)

2.1. メイン画面



2.1.1. ①ファイルメニュー

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

ファイルメニューには次のものがあります。

メニュー	サブメニュー	
ファイル	シーンを開く	CG-Store/TelopDraw/TelopCanvas では使用し
		ません。
	シーンを保存	CG-Store/TelopDraw/TelopCanvas では使用し
		ません。
	モーションを開く	選択したオブジェクトに対して、あらかじめ保存
		してあるモーションを開き適用することができま
		す。このモーションファイルを使用することで、1
		度作ったモーションを簡単に他のオブジェクトや
		テロップにコピーすることができます。
	モーションを保存	作成した、モーションをモーションファイルとして
		保存します。ファイルの拡張子は「.txt」になりま
		す。

TCLOP CANUAS 3



	閉じる	モーションコントロールソフトを終了します。
編集	元に戻す	アンドゥです。1 つ元の状態に戻すことができま
		す。
	やり直し	リドゥです。アンドゥした状態から 1 つ先の作業
		へ進めることができます。
	切り取り	カットです。選択しているキーフレームを切り取
		ります。切り取った位置情報はクリップボードに
		蓄えられますので、「貼り付け」することができま
		च.
	コピー	選択しているキーフレームの状態をコピーしま
		す。タイムインジケーターを移動して貼付けをす
		ることにより、コピーしたキーフレームの位置を
		異なるタイム上に貼付けることができます。たと
		えば、最初と最後を同じ位置にしたい時等に使
		用すると便利です。
	貼り付け	切り取り/コピーしたキーフレームの情報を現在
		のタイムインジケーターのタイムに貼付けます。
	追加	現在のタイムインジケーター位置にキーフレー
		ムを新たに追加します。
	削除	選択したキーフレームを削除します。
	Time 編集	キーフレームのタイミングを「少し遅らせたい」
		「少し早くしたい」と行った時に、Time 編集を使
		用すると、最小フレーム(1 番最初のキーフレー
		ム)と最大フレーム(1 番最後のキーフレーム)を
		変更することが可能です。
		移動(連結)にチェックマークを入れると全てのキ
		ーフレーム間の間隔を保ったまま、前や後ろにず
		らすことができます。
表示	属性パネル	属性パネルの表示/非表示を設定します。
モーション		CG-Store/TelopDraw/Telop Canvas 3 では使
		用しません



Telop Canvas 3 モーションコントロールマニュアル(Pro 版のみ)

2.1.2. ②ツールバー

よく使う機能をボタンとしてまとめてあります。

____1 画面

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



____2 画面

プレビューエリア内にプレビュー画面を2つ表示します。それぞれのプレビュー画面のアングルは③

ヒユー設定で変更することかでさま	٥ و (
7u>⊁ [™] ▼ 100% ▼	Þ77 • 100% •



Telop Canvas 3 モーションコントロールマニュアル(Pro 版のみ)

▲4 画面

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



2.1.3. ③ビュー設定

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

・アングル

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



トップ・レフトは左上からのアングルで表示します。





Telop Canvas 3 モーションコントロールマニュアル(Pro 版のみ)

トップ・ライトは右上からのアングルで表示します。



実際にオンエアされる映像は「フロント」アングルの映像になります。

·表示倍率

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



2.1.4. ④プレビュー

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

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

2.1.5. ⑤コントロールボタン

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

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

■ 停止

コマ送り 一時停止している際に、1フレームごとに送ることができる機能です。

Take:1

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

2.1.6. ⑥適用範囲

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

2.1.7. ⑦キーフレームの追加/削除

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

2.1.8. ⑧トラック

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





・フレームグループ

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

例えば 0~30 フレームまでを繰り返し再生したい場合は、繰り返し再生をしたいオブジェクト(また はグループ)のトラック上の「フレームグループ」をクリックします。すると属性パネルの内容がフレー ムグループに関するものになります。ここで、開始フレームを0、終了フレームを30、終了イベントをジ ャンプ、ジャンプフレームを0、ジャンプ回数を0として「追加」ボタンを押すと、新しいフレームグルー

1	BB54-71,-2 · D	
	47/m 1. 522 -	
	ジャンプ回数 10 二	
	変更 下君加四	
191000	1 モーション)範囲:	
削除	待機状態	
No	Frame Group	
No 1	Frame Group in:0, out:30, action:ジャンプ	
No 1	Frame Group in0, out30, action:ジャンプ	
No 1	Frame Group in0, out30, action:ジャンプ	
No 1	Frame Group in0. out30. action:ジャンプ	
No 1	Frame Group in0. out30. action:ジャンプ	
No 1	Frame Group in0, out30, action・ジャンプ	
No 1	Frame Group in0, out30, action:ジャンプ	
No 1	Frame Group in0, out30, action:ジャンプ	

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

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

属性パネル			
			^
開始フレーム: 終了フレーム: 終了イベント: イベントパラメータ イベントカウンタ	30 60 なし 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		
-	-16		
削除	モーション 待機	/範囲:	
No	Fram	e Group	
1 in:0, out:30, a	tion:ジャンプ	1TAKE目	
2 in:30, out:60, o	ction:なし	2TAKE目	
-			
			~

・移動モーション

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

ベクトルラインは赤が X、緑が Y、青が Z の位置になります。

	Z位置
	X位置
	Y位置
-	

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

	副生パネル	<u>×</u>
	Time: 98 3.27sec	
_ ⊡. ♥フレームウルーフ	(古里, 11 721,000	v -302.741 z 270.585
		v 0.000 7 0.000
- ▼移動モーション	(2年2)、 × 0.000	v 0.000 z 0.000
- ▼回転モーション		
■▼ 拡散モーション	дл. R —	
Objector name	6	0.000
■ Collection 属性ハイル も変更	в ———	
Uxc	А —	
	(2++)+1 = 1	
	絶対地力フー ※絶対	対値カラーモーションへと変更します
	•	•

・回転モーション

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

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



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



・縮尺モーション

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

ベクトルラインは赤が×方向、緑が×方向、青が×方向の縮尺率になります。

) (• × ==	1 C Y#	(Z #	1 6 12 0
Q.,,,,30	I, , , , ,60, ,	, , <mark>,</mark> 90, ,	. , 12 <u>0</u> . , , 150
-	5		X方向
	-		Y方向
			Z方向

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

・拡散モーション

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

ベクトルラインは赤が赤色、緑が緑色、青が青色、黒が透明度になります。

	F€ ŧ	□ C 透明度
φ	,9 <mark>0</mark>	, 120 , , , 150 ,
-	-+	赤
	1.00	緑
		青
	-	透明度

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

Telop Canvas 3 モーションコントロールマニュアル(Pro 版のみ)

オプジェクトを作成した時に、そのオブジェクトが「テクスチャーモード」の時は、拡散モーションは設

定しても変化しません。
プロパティ 🛛 🛛
共通 図形 四角形 [30]
Z座標 0 ÷
回転 X軸 0÷ Y軸 0÷
▼ テクスチャモード 文字個別
モーションコント IN ロールで色を変化 OU させたい場合は必 ず「OFF」に ッ
IN 0 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1
OUT 1 1 10 10 0 1

2.1.9. 9タイムライン

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



します。トラックのプロパティを選択すると、選択したプロパティのグラフが表示されます。

・タイム

時間軸を表示しています。単位はフレームです。30 で 1 秒になります。

・フレームグループ

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

・キーフレーム

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

・アンカーポイント

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

-だんだん早く



-だんだん遅く



・他のキーフレーム

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

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

2.1.10. ⑩タイムゲージ

タイムインジケータが現在「何フレーム目」なのかを表示するのがタイムゲージです。タイムインジケ ータをドラッグすることでフレーム数も変化します。隣に表示されているのは、秒数になります。 2.1.11. **①タイムライン表示設定**

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

2.2. 属性パネル

属性パネルは作画ソフトの「プロパティウィンドウ(ダイヤログ)」のように、選択したオブジェクトやト ラック上のプロパティによりその内容が変化し、選択したプロパティの値を表示します。この属性パ ネルの値を変更することで、オブジェクトのスピードや量、位置等を変更することが可能です。

以下に主な属性パネルの表示を説明します。

2.2.1. Object_Plain_Group を選択したとき

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



これは、オブジェクト全体の回転と文字列の場合の初期ディレイと字間ディレイを設定できます。 ①オブジェクトを回転させる際、回転の中心点を変更できます。左側の黄色の十字の線が X 軸と Y 軸の中心点、右側のスライダーが Z 軸の中心点です。「リセット」を押すとオブジェクトの中心を中心 点とします。

②オブジェクトを回転させる際に、どの順番軸で回転するか?を変更することができます。プルダウン メニューで「第1回転軸」から「第3回転軸」を選択し、X/Y/Z軸のいずれかを選択します。 ③文字列グループは文字列オブジェクトで作画画面のプロパティウィンドウで「文字個別」を選択し

し、シークは、シークは、シークロンショント、CFF回回回回のシロハリィシィシィシー、シーマンド回加速度がした場合にのみ表示されます。初期ディレイはモーション全体のスタートタイミングを早めたり遅らせたりすることができます。

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

2.2.2. フレームグループ

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

	周性パネル	×
	1 開始フレーム: □ == 終了フレーム: 30 == 終了イベント: 「待機 ■ イベントパラメータ □ ==	-
 □ 文字(あ) □ フレームグループ □ ブレームグループ □ ブーク (10-30) □ デイク2[20-60] □ 伊格知モーション □ 回転モーション □ 「鉱和モーション □ 「鉱和モーション □ 「鉱和モーション □ 「鉱和モーション 	(特徴/レーム) 変更 道加	
Ubject/Hain_Mesh_Hgure_Pr	3 2 in20, out30, action/20	
		_

①新しいフレームグループを追加したり選択したフレームグループを変更することができます。 開始フレームと終了フレームを選択することで、「何フレームから何フレームまでを」1 テイクとする か?を選択できます。「1 テイク」をモーションコントロールソフトでは「1 フレームグループ」と呼びま す。

終了イベントを選択することで、終了フレームまで再生した後にどのような状態にするかを変更でき ます。終了イベントには「なし」と「待機」と「ジャンプ」があります。

「なし」を選択した場合はフレームグループの最終フレームまで再生した後、次のフレームグループを 再生します。

「待機」を選択した場合は「終了フレーム」まで再生した後、「テイク待ち」となります。ここで TAKE ボ タンを押すと次のフレームグループを再生します。

「ジャンプ」を選択した場合はジャンプフレームとジャンプ回数を選択することができます。このジャ ンプを使うことにより、モーションを繰り返すことができます。開始フレームから終了フレームまで再 牛した後、ジャンプフレームに自動的にジャンプします。ジャンプ回数のせっていにより何回ジャンプ するかを設定できます。O に設定すると TAKE ボタンをおすまで繰り返し再生をします。

②選択したフレームグループを削除します。

③フレームグループを表示します。No.がフレームグループの順番。右側に開始フレーム(in)、終了フ レーム(out)、終了イベント(Action)を表示します。

2.2.3. 移動/回転/縮尺モーション

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



①現在のタイムインジケータの値を表示します。

②選択したトラックの位置、回転、縮尺の値を変更することができます。これらの値は絶対値ではな く相対値となります。つまり、作画ソフトのキャン バス上で設定した位置、回転、縮尺の値を 0 とし、 そこからどのようにモーションをつけるか?になります。逆に全ての値を 0 にすると、作画ソフトのキ ャンバスと同じ位置での表示になりますので、例えばインエフェクト後の決め位置の値を 0 にすると、 テンプレートを作成する時に便利でしょう。



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

プロパティ	
共通 3	3形 四角形 3D
Z座標	0 -
	軸 0 ÷ Y軸 0 ÷
□ テクス	チャモード
	モーション
質感	デフォルト・
厚み	0 -
~~~~	0 🕂 🗆 エッジ
文字	モーション
ディレイ	□ ÷ □ 乱

©2015,Nikko Telecommunications Co.,Ltd.

TCLOP CANUAS 3

# 3. モーションエディタを使ってみよう

この章ではキャンバス上で簡単なオブジェクトを作成し、モーションをつけて簡単なエフェクトを作成するまでを説明します。

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



### 3.1. モーションエディタを使用するための準備

まずは、3D のモーションを作成できるように、現在のレイヤーを 3D レイヤーに変更します。 レイヤーコントロールダイヤログの「2D/3D」変更ボタンをクリックします。



NIXUS

Boost Your Imagination

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

🗎 🔳 Re	🎗 🛍 👬	• +	TI TLE
<b>ロ</b> レイヤー	1		
In-Effect	カット	СИТ	設定
		-	EAL

これで、キャンバスが 3D になりました。

次にキャンバス上で四角形と文字列を作成します。今回のサンプルでは四角形は厚みのある 3D オ ブジェクトモード、文字はテクスチャモードで作成します。

[3D オブジェクトモード]

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

[テクスチャモード]

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

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



それでは、四角形を作成します。

プロパティウィンドウの 3D タブで「テクスチャモード」を外します。

プロパティ	<b>x</b>
共通 🛛 🗵	形 四角形 3D
Z座標	0 ÷
	≜ 0÷ Y≢≜ 0÷
🗆 テクス:	チャモード
	モーション
質感	デフォルト 💌
厚み	0 +
ベベル	0 🕂 🗆 エッジ
文字	モーション
ディレイ	0 🕂 🗆 乱

すると、プロパティウィンドウの表示が切り替わり「厚み」や「ベベル」等が設定できるようになりま

す。

わかりやすいように厚みを「50」、ベベル(エッジ)を「10」に設定します。

□ テクスチャモード		
	モーション	
質感	デフォルト 🖃	
厚み	10 📫	
ベベル	10 🕂 🗆 エッジ	
文字	モーション	
ディレイ	0 ÷ 「乱	

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

エッジの順番と色が塗られる関係は以下の通りです。





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

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





これで、モーションを作成するためのオブジェクトが作成できました。



## 3.2. モーションエディタの起動

モーションエディタを起動します。「MO」ボタンをクリックします。

Mo.

モーションエディタが起動します。



Telop Canvas 3 モーションコントロールマニュアル(Pro 版のみ)



#### 3.3. 四角形の移動

まずは、四角形を画面の端から元の位置に移動してみましょう。

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



矩形のプロパティから移動モーションをクリックします。 → ▼ 矩形[]



タイムラインが、移動モーションのタイムラインに切り替わります。

タイムゲージが0になっていることを確認し、(なっていない場合は0までタイムゲージをドラッグしま

しょう)「追加ボタン」をクリックします。0フレームのXポジション(赤線)にキーフレームが追加されま

<b>ਰ</b> 。		
	☑ ○ X 18 □ C Y 18 □ C Z 18 □ C Z 10	1810 BAD
10	030	210 240
のにあることを確認		
	キーフレームが追加	

次にタイムインジケータを 90 にドラッグし、追加ボタンをクリックします。90 フレームにも同様にキ



次に、0 フレームにあるキーフレームを下にドラッグします。プレビュー上の四角形が左側に移動する



ドラッグがやりにくい場合は、タイムインジケータが 0 フレームにあることを確認して、属性パネルの

	「奴値で友丈	0a0a 0			
属性パネル	,				E
Time:	.000se	c			
位置:	•X -1740.000	Y 0.000	z 0.0	000	
回車云:	•X 0.000	•Y 0.000	•Z 0.0	000	
縮尺:	X 0.000	Y 0.000	z 0.0	000	
カラー:	R		0.0	000	
			_		

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



## 3.4. 四角形の回転と加速度の設定

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

トラック上の矩形のなかの回転プロパティを選択します。



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



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



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

0	●306090120150180210240 グラフが曲線に なり、加速度が設定

![](_page_28_Picture_0.jpeg)

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

![](_page_28_Picture_2.jpeg)

## 3.5. 文字個別モーションの設定

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

![](_page_29_Picture_4.jpeg)

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

![](_page_29_Picture_6.jpeg)

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

![](_page_30_Picture_1.jpeg)

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

![](_page_30_Picture_4.jpeg)

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

□○×蚰 「< □○ ×軸 「 □ チェックボック	スのチェックを外す 追加 削除
---------------------------------	-----------------

タイムラインでは、緑色のグラフを調整します。

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

![](_page_30_Figure_9.jpeg)

0 フレームと 60 フレームにキーフレームが追加されます。

![](_page_31_Figure_2.jpeg)

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

![](_page_31_Figure_4.jpeg)

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