





日興通信株式会社 1.1版(2016/01)



TCLOP CANUAS 4

Telop Canvas 4 ファーストステップガイド

目次

1. はじめに	6
1.1. Telop Canvas 4とは?	7
1.2. Telop Canvas 4の作業の流れ	8
2. チュートリアル	9
2.1. ソフトウェアの起動	9
2.2. 定型を使ってテロップ/画像を作る	10
2.2.1. 定型を開く	11
 2.2.2. 定型を編集する 	12
2.2.3. 静止画保存でTGAファイルを保存する	13
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)を作成する	16
2.2.6. 番組フォルダにテロップを保存	17
3. Telop Canvas 4画面構成	
3.1. 各ウィンドウとエリアの説明	20
3.1.1. メインウィンドウ	20
3.1.2. メニューバー	20
3.1.3. ツールバー	21
3.1.4. 作画エリア	21
3.1.5. レイヤーコントロールウィンドウ	22
3.1.6. パレットウィンドウ	23
3.1.7. プロパティウィンドウ	24
3.1.8. スタイルウィンドウ	24
3.1.9. 一括入力ウィンドウ	25
3.1.10. 定型ウィンドウ	
3.1.11. カラーパレットウィンドウ	
3.1.12. オブジェクトパレットウィンドウ	27
3.1.13. オブジェクト座標(ポジション)ウィンドウ	27
4. 図形の描き方	
4.1. 四角形、角丸四角形、円形、正多角形の描き方	
4.2. 扇形の描き方	
4.3. 正多角形や星形の描き方	
4.4. 多角形の描き方	31

4.5. 直線、折れ線、ベジェ曲線、スプライン曲線の描き方	31
4.6. 自由曲線の描き方	33
4.7. 描いた線·図形の修正	
4.8. 静止画の読み込み	34
4.9. TOPAZフィルタの適用(オプション)	34
5. 画像ファイル取り出しとイメージのコピー	
5.1. 画像ファイル取り出し	
5.2. イメージのコピー	
6. 文字機能	
6.1. 付属フォントについて	
6.2. 文字入力の方法	
6.3. 文字の拡大と縮小	
6.4. 文字の詳細設定	
6.5. パレットウィンドウ	
6.5.1. 適用方法	
6.5.2. パレット登録方法	40
6.5.3. 起動時情報の変更	40
7. オブジェクトの装飾設定機能	41
7.1. オブジェクトの装飾の追加と削除	41
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	43
7.3. グラデーション設定とキー設定	45
7.3.1. 基本のグラデーション設定	45
7.3.2. 色・キー共通設定	48
7.3.3. 色・キー別設定	49
8. カラーパレット	51
9. テクスチャ設定	
10. オブジェクトの整列機能	
10.1. 全面配置	55
10.2. 全面の左寄せ、全面のセンター(左右)、全面の右寄せ	56
10.3. 全面の上寄せ、全面のセンター(上下)、全面の下寄せ	56
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	57
10.5 複数オブジェクトを整列配置	57

10.6. 左合わせ、センター(左右合わせ)、右合わせ	58
10.7. 上合わせ、センター(上下)合わせ、下合わせ	58
10.8. 幅揃え、高さ揃え、サイズ揃え	58
10.9. 横左均等配置、横中均等配置、横右均等配置	59
10.10. 横間隔均等配置	59
10.11. 縦上均等配置、縦中均等配置、縦下均等配置	59
10.12. 縦間隔均等配置	60
11. オブジェクトの重なり設定	61
11.1. 画面構成	61
11.1.1. レイヤーコントロールツール	62
11.1.2. オブジェクトコントロールツール	62
11.2. オブジェクト前面移動	64
11.3. オブジェクト背面移動	64
12. ロールの作成	65
12.1. ロールタイプ変更	65
12.2. ロールの長さ追加	65
12.3. ロールカット	66
12.4. ロール設定	66
13. NTSCフィルタ	67
14. ファイルの操作	68
14.1. DS0とは	68
14.2. 様々なファイル出力	68
14.3. ファイルの読み込みと保存	69
14.3.1. 任意ファイルからの読み込み	69
14.3.2. 任意ファイルに保存	70
14.3.3. 合成ロード	70
14.3.4. 静止画保存	71
14.3.5. 連番TGAまたはQuickTime動画保存	72
14.4. 一括入力	80
14.4.1. フォルダ/データの作成	82
14.4.2. テロップの保存	83
14.4.3. [Next]ボタン	83
14.4.4. [Back]ボタン	84

	84
14.4.6. [上書]ボタン	84
14.4.7. [挿入]ボタン	84
14.4.8. [削除]ボタン	84
14.4.9. [↑]ボタン	84
14.4.10. [↓]ボタン	
14.4.11. [コピー]ボタン	84
14.4.12. [貼付]ボタン	
14.4.13. [分割]ボタン	
14.4.14. [Jump]ボタン	
14.4.15. [取込]ボタン	
14.4.16. [出力]ボタン	
14.4.17. EDIUSに出力※for EDIUSパッケージをご利用のお客様のみ	
15. ノンリニア編集ソフトの連携について	
15.1. ノンリニア編集ソフトからTelop Canvas 4を起動	
15.1. ノンリニア編集ソフトからTelop Canvas 4を起動 15.2. テロップの自動反映、再編集	88
 15.1. ノンリニア編集ソフトからTelop Canvas 4を起動 15.2. テロップの自動反映、再編集 15.3. 背景の読み込み 	
 15.1. ノンリニア編集ソフトからTelop Canvas 4を起動 15.2. テロップの自動反映、再編集 15.3. 背景の読み込み 15.4. ノンリニア編集ソフトに反映されないTelop Canvas 4の機能 	
 15.1. ノンリニア編集ソフトからTelop Canvas 4を起動 15.2. テロップの自動反映、再編集 15.3. 背景の読み込み 15.4. ノンリニア編集ソフトに反映されないTelop Canvas 4の機能 15.4.1. 複数レイヤー 	
 15.1. ノンリニア編集ソフトからTelop Canvas 4を起動 15.2. テロップの自動反映、再編集 15.3. 背景の読み込み 15.4. ノンリニア編集ソフトに反映されないTelop Canvas 4の機能 15.4.1. 複数レイヤー 15.4.2. 動画素材 	
 15.1. ノンリニア編集ソフトからTelop Canvas 4を起動 15.2. テロップの自動反映、再編集 15.3. 背景の読み込み 15.4. ノンリニア編集ソフトに反映されないTelop Canvas 4の機能 15.4.1. 複数レイヤー 15.4.2. 動画素材 16. NIXUS TOPAZについて(オプション) 	
 15.1. ノンリニア編集ソフトからTelop Canvas 4を起動 15.2. テロップの自動反映、再編集 15.3. 背景の読み込み 15.4. ノンリニア編集ソフトに反映されないTelop Canvas 4の機能	
 15.1. ノンリニア編集ソフトからTelop Canvas 4を起動	
 15.1. ノンリニア編集ソフトからTelop Canvas 4を起動	
 15.1. ノンリニア編集ソフトからTelop Canvas 4を起動	

1. はじめに

この度は、テロップ作成ソフトウェア「Telop Canvas 4(テロップキャンバスフォー)」をお買い上げ いただきありがとうございます。Telop Canvas 4 は放送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ことはもちろん、1 文字ごとのサイズや文字間など「か ゆいところまで」設定できる機能を持っています。

この「ファーストステップガイド」では、「まずはテロップを作ってみたい」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。



1.1. Telop Canvas 4 とは?

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



また、ノンリニア編集ソフト「EDIUS」「Media Composer(R)」「Adobe Premiere Pro CC」との連携 もスムーズに行えます。





TCLOP CANUAS 4

Telop Canvas 4 ファーストステップガイド



1.2. Telop Canvas 4 の作業の流れ

Telop Canvas 4 は以下のような流れでテロップを作成します。 次の章ではチュートリアルとして実際にこの流れに沿ってテロップを作成する方法をご説明します。



2. チュートリアル

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

2.1. ソフトウェアの起動

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





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

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



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

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

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

⑦表示されないウィンドウがある場合や位置がおかしい場合は、作画エリアの[メニューバー]の中の「ウィンドウ」から「1280X1080」などお使いの画面サイズにあったメニューを選んでください。あらかじめ設定してあるウィンドウ位置に戻ります。

ウィ	ンドウ(W)		
	1280x1024		
1	1024X/68		_
	1280X80	クリック	
	1920X1200		
	1680×1050		
	設定6		
	設定7		
	設定8		
	セーブ	•	
	初期位置	•	

NIXUS

passion for innovation

2.2. 定型を使ってテロップ/画像を作る

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



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]ウィンドウの中から[01_ニュース]フォルダアイコンをダブルクリックします。

♀[定型]ウィンドウが表示されていない場合は、[表示]メニューの[ダイアログ]から[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。







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。

	いたいた札幌芸術祭開催	
1.77		-
	HD [1227,990 1920,1080 60.00% 増め込み	- //

(1) 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。



① 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。



TOLOP CANUAS 4

Telop Canvas 4 ファーストステップガイド





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、「EDIUS」 「Media Composer(R)」「Adobe Premiere Pro CC」以外のノンリニア編集ソフトなどでも透明度付き の静止画ファイルとして読み込むことができます。

まず、ファイルメニューから[静止画保存]を選択します。





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

リックしてください。



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

		名前を付け	て保存	×
保存する場所(<u>1</u>):	🔒 静止画		• + 1	
C.	名前	·	更新日時	種類
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	📕 1521		2014/09/25 14:	:45 ファイルフ 🥤
	🎒 サッカー		2014/09/25 14:	:45 ファイル ノ
	ニュース		2014/09/25 14:	:46 ファイルフォル
デスクトップ	パーツ		2014/09/25 14:	:46 ファイルフォルター
	● ハラエデイ		2014/09/25 14:	:40 ノアイルノオルター :46 ファイルフォルダー
ライブラリ	1 삼로		2014/09/25 14:	:46 ファイルフォルダー
1	野球		2014/09/25 14:	:46 ファイル フォルダー
RC RC				
FC				
ネットワーク	<			
	コーイル-タ(約)・		G	(里存(S)
	ノアイル-西(<u>N</u>)・ 一 (川 の(を)悪(下)			
	ノアイノレの理究則しい	Image File(*.tga)		**////
	▼ 画像フ	マイルもプレビュー) 🗖 :	オプション	
	□ 表示の	キーを抜く	そのまま 💌	



TCLOP CANUAS 4

Telop Canvas 4 ファーストステップガイド



①ライセンス認証が行われていない場合は、画像に「NIXUS」「sample」の文字が強制的に入ります。[ヘルプ]メニューから シリアル番号を入力し、ライセンス認証を行ってからソフトウェアを再起動してください。



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

NIXUS

passion for innovation

Telop Canvas 4には、複数のテロップを一時保管エリアに仮保存し、後からまとめて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、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。



(1)-括入力機能の詳細は「14.4.一括入力」の項目を参照してください。

2.2.5. 新しい番組(作品)を作成する

[一括入力]ウィンドウは、番組ごとに[フォルダ]を作成し、その中に各コーナーとなる[データ]を作成、 その中にテロップを保存していくといった流れで使用します。番組フォルダ/データは [一括入力]ウィ ンドウの中の[新規]ボタンをクリックしてタイトルを入力することで作成されます。



2.2.6. 番組フォルダにテロップを保存

データフォルダを開くと、[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一括入力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開き、[一括入力]ウィンドウの[保存]ボタンをクリックします。複数のテロップを一括入力に保存すると、下図のように、順に保存されていきます。



① サムネイルを選択して、右側のボタンをクリックすることにより、様々な動作ができます。

① 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 きます。

①
[↑][↓]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]ボタンをクリックします。

すると、どこに保存するかの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[...]ボタンをクリックして出力するフォルダを選択します。[一括データ名追加]ボタンをクリックする 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



これで、Telop Canvas 4 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 4 画面構成

基本的な Telop Canvas 4 の画面構成は以下の通りです。



メニューバー中の[表示]メニューから、ツールバーやウィンドウ(ダイアログ)の表示/非表示を変更



また、各ウィンドウはサイズや位置を自由に変更ができます。

①お客様のご使用環境により画面構成は変わる場合があります。

ウィンドウがバラバラになってしまったとき、また、見つからなくなってしまったときには標準に戻す ことができます。表示メニューの中から[ウィンドウ]を選択し、現在お使いの画面サイズにあった設定 をクリックしてください。



- 3.1. 各ウィンドウとエリアの説明

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

3.1.2. メニューバー

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

Telop Canvas 4 の標準的な機能がここから選択できます。

3.1.3. ツールバー

• • •		-		•																										
	¥ 🖬 🎖	UER PIC	🧳 🛅		8	Ba 🛱	2	• 🖂	-		EI C	1 🗆	E				1		11			ΒI	1		•		101 101			I I
		9 0		88		•) 🗖	Θ	Φ€	0 I	š., 1	11 📖	111	1:1		æ,	২ "	% 綺										
M	IS Pゴシ	ハック		▼ _	89 💌	100%	▼ 100	0% 🔻	It			[<mark>19</mark> [• E] 🖧	∎ -	•	I II •	- A=	: îî		a 3	I 81	1 100	606 BC	A+B	Sub Piz				
B	" Ton T	FF																												

様々な機能が割り当てられたアイコンをまとめたものです。Telop Canvas 4 には 12 種類のツール バーがあります。ツールバーの表示/非表示はメニューバーの[表示]メニューの中から行えます。

3.1.4. 作画エリア



このエリアがテロップを作成するエリアです。ここで、オブジェクトの配置やサイズの修正などを確認しながら行えます。画面内の緑色の線は「セーフティ」と呼ばれ、作成したテロップをテレビで見た際にあらゆるテレビで表示されるエリアになります。放送局によってこのエリアの範囲は異なりますが、Telop Canvas 4 では、5%に設定してあります。このセーフティは[表示]メニューの[セーフティエリア設定]の[詳細設定]から設定できます。



3.1.5. レイヤーコントロールウィンドウ



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

💶 🛿 最方形 (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と、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

プロパティ			
共通 文字列	刂 文字	フィッティング	
フォント名 🔽	表示 🗆	プロポ	
TT-UD新ゴ DB			
サイズ 100 ÷ p	x	□ 斜体	
横幅 100 ÷ %	縦幅 1	00 ÷ %	
文字間		0÷px	
スペース横幅率		0 🕂 %	
X座標加算		0 ÷ px	
Y座標加算		0 ÷ px	
重ね合わせ	0:上重ね	•	
文字角度		0 ÷ 度	

選択したオブジェクトの情報を表示するウィンドウです。表示内容は選択したオブジェクトの種類に よって異なります。例えば文字を選択した際は文字プロパティとして文字サイズやフォントの種類など が表示され、図形を選択した際は図形プロパティとして塗りつぶしに関する設定やポイントの座標、 高さや幅などが表示されます。

3.1.8. スタイルウィンドウ



オブジェクトのエッジやシャドウ、それらの色設定をスタイルと呼びます。[スタイル]ウィンドウはオ ブジェクトのスタイル情報を表示し、編集するためのウィンドウです。エッジ、シャドウ、キー、グラデー ションなどの設定ができます。

3.1.9. 一括入力ウィンドウ



作成したテロップを一時的に保存しておくことができるウィンドウです。番組(作品)ごとにフォルダ を作り、テロップを順番に保存していくことができます。[一括入力]ウィンドウから簡単にテロップを読 み込んだり、まとめて TGA ファイル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

)	定型	x
フォルダ その 01_ニュース	D他	_
	news01-01	-
news01-02	news01-03	
news01-04	••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	
news01-06	news02-01	
news02-02	news02-03	
news02-04	news02-05	
news02-06	news03-01	•

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・テクスチャを保存して一覧表示が行えます。サムネイルを[スタイル]ウ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・テクスチャをオブジェクトに反映できます。パレット

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

3.1.12. オブジェクトパレットウィンドウ



作成したオブジェクトを保存して、いつでも呼び出して使用することができます。サムネイルをダブ ルクリックすることで、簡単にオブジェクトを作画エリアに読み込むことができます。パレットはページ ごとに管理し、自由に追加・移動することが可能となっています。作成したパレットのページは独自の フォーマットで保存され、削除や再読み出しが可能です。

3.1.13. オブジェクト座標(ポジション)ウィンドウ



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

4. 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。



4.2. 扇形の描き方

ツールバーから[扇形]のアイコン ひをクリックし、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、内側の点を回転することができます。





4.4. 多角形の描き方

ツールバーから多角形 と 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 ペジェ曲線 パ、スプライン曲線 パを描画するには、[オブジェクト]ツールバーの中の それぞれのツールアイコンをクリックし、作画エリア上で描画したい図形の頂点の位置を順番にク リックしていきます。最後の頂点を設定した後で右クリックすると、目的の図形が描画されます。



直線は、一本の線を引きます。







折れ線は、それぞれの頂点を直線で結んだ線を引きます。



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。



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。

わます



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 とをクリックします。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]にチェックをオンにすることで塗 りつぶすこともできます。



4.8. 静止画の読み込み

ロゴ、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 と 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。



① Telop Canvas 4 で静止画として読み込めるファイルの形式は「TGA」「BMP」「JPEG」「PICT」「PSD」「TIFF」「GIF」 「PNG」「JPEG2000」です。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)

配置した画像に対して当社製品 NIXUS 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 プラグインが表示さ れます。リスト上で使用したいフィルタを選択し、[OK]ボタンをクリックしてください。



TOPAZ プラグインが[フィルター選択]リストに表示されていない場合は、NIXUS TOPAZ インストール後に[追加]ボタンをクリックして手動でプラグインの場所を指定する必要があります。



TOPAZ プラグインの使い方に関しては別途、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

作画エリア上で選択したオブジェクトを、静止画ファイルとして保存することができます。 すべてのオブジェクトで使用できる[画像ファイル取り出し]機能と、静止画オブジェクトでのみ使用 できる[コピー]機能があり、それぞれ保存されるファイルの内容が異なります。

5.1. 画像ファイル取り出し

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

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



	1:透過モード	-
色合成	1:色独立	•
アンチェリアス	256階調	•
ゲラデ播画モート	0:新モート	•
ፖスላማト比	HD(1.0倍)	•
ምአላማኑ比	HD(1.0倍)	
画像ファ-	们,取り出し	


5.2. イメージのコピー

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

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

[コピー]ボタンでは、Telop Canvas 4上で行ったリサイズや装飾などの編集は反映されず、配置した元々の静止画を保存することができます。TOPAZ フィルタの適用結果のみ反映されます。



6. 文字機能

Telop Canvas 4 はテロップを作成するために作られたソフトウェアですので、文字の入力、編集機能が大変充実しています。この章では文字の入力から編集までを説明します。

6.1. 付属フォントについて

Telop Canvas 4 には、株式会社モリサワのフォント3書体と、エヌアイシィ株式会社のフォント3書体、合わせて6書体のフォントがソフト内に付属しています。美しく読みやすい、洗練されたフォントが、高クオリティのテロップ作成を実現します。

これらのフォントは、Telop Canvas 4 以外のソフトウェアではお使いになれませんのでご注意くだ さい。また、このフォントでロゴを作成することは禁じられております。詳しくは使用許諾をご確認くだ さい。



6.2. 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。





6.3. 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。



6.4. 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。

プロパティ	*
共通 文字	列 文字 フィッティング
フォント名 🔽	あっ 「 プロポ
││TT-UD新ゴ DI	В
サイズ 100 🗧	px
横幅 100 🕂	% 縦幅 100÷%
文字間	0 ÷ px
スペース横幅率	0 ; %
X座標加算	0 ÷ px
Y座標加算	0÷px
重ね合わせ	0:上重ね 💌
文字角度	0 🕂 度

6.5. 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。

6.5.1. 適用方法

Telop Canvas 4 には数多くのスタイルがあらかじめ登録されています。使用するには作画エリア 内の文字やオブジェクトを選択し、[パレット]ウィンドウにあるパレットをダブルクリックします。文字サ イズや色、エッジ情報までボタン 1 つで設定できます。



6.5.2. パレット登録方法

自分で作成したスタイルをパレットに登録することもできます。パレットに取り込みたいスタイルを 設定したオブジェクトをクリックし、[パレット]ウィンドウの空いている場所をクリックします。[取込]ボ タンをクリックします。



情報が取り込まれます。

パレット			×
ペレット ページ 一時取込 一時適用(部分) 一時適用(全部)			
□ 文字 □ 図形 □ 追加	I▼ 1:	適用 [丁取茲]	
		- 幅率 [本 [] 文字 (% 注般
Txt Pic GraGrp1_tt Pic GraGrp Txt Pic GraGrp Txt Pic GraGrp Txt Pic GraGrp	য	SDシャドウ	5
パレットにオブジェクト情報が記録されます		エッジ	20
Txt Pic GraGrp			

6.5.3. 起動時情報の変更

[パレット]ウィンドウの[起動時情報]を設定することで、Telop Canvas 4 を起動したときの描画スタ イルを変更することができます。よく使うスタイルを「起動時情報」としてセットすると便利です。

起動時情報として設定したいパレットをクリックして選択します。[パレット]メニューから[起動時情報としてセット](テキスト、図形など4種類あります)を選択してください。

次回 Telop Canvas 4 起動時から、選択したパレットと同じスタイルでオブジェクトが描画されます。



7. オブジェクトの装飾設定機能

Telop Canvas 4 では、文字や図形などのオブジェクトにエッジ(縁取り)、シャドウ(影)、ボード(背景)の装飾をつけられる他、オブジェクト、エッジ、シャドウ、ボードのそれぞれに色を付けることができます。単色での塗りつぶしはもちろん、グラデーションや透明度の設定によりクオリティの高いテロップが作成できます。



7.1. オブジェクトの装飾の追加と削除

文字や図形オブジェクトを選択します。[スタイル]ウィンドウにて、[追加]ボタンをクリックし、追加したいエッジ、シャドウ、ボードの種類を選ぶと、選択したオブジェクトに装飾を追加することができます。



エッジの種類は通常の「エッジ」の他「角エッジ」「ソフトエッジ」「ソフトぼかしエッジ 1、2」があります。シャドウの種類は「ドロップシャドウ」「3D シャドウ」「ソフトドロップシャドウ」があります。



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

・
、
、
、
シャドウ、ボードは自由に組み合わせて追加することができます。エッジ、シャドウ、ボードは自由に組み合わせて追加可能です。



エッジ、シャドウ、ボードを選択し、[スタイル]ウィンドウ内の「1 エッジ」などのスタイル名をクリック したあと、[削除]ボタンをクリックすると、選択した装飾が削除されます。



7.2. オブジェクトの単色設定とエッジ、シャドウの単色設定

作成したオブジェクトに色を付けてみましょう。

文字や図形を選択し、[スタイル]ウィンドウ内にある表面色をダブルクリックします。

すると、細かい色設定ができる[色詳細設定ダイアログ]が表示されます。



[指定点設定]エリアで赤、緑、青、キー(透明度)をそれぞれのスライダ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]ボタンをクリックします。



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

さらに[色詳細設定ダイアログ]の[OK]ボタンをクリックすると色が決定されます。



エッジ、シャドウ、ボードの色を設定する時は、[スタイル]ウィンドウ内のスタイルの表示色をダブル クリックし、表面色の時と同様に[色詳細設定ダイアログ]で設定します。



7.3. グラデーション設定とキー設定

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

7.3.1. 基本のグラデーション設定

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







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



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



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



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。





[色設定詳細ダイアログ]の[OK]ボタンをクリックすると、オブジェクトに反映されます。



以上のようにしてグラデーションを設定することができます。

7.3.2. 色・キー共通設定

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



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



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

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



7.3.3. 色・キー別設定

次に、色とキーを別々のグラデーションで作成してみます。

[色詳細設定ダイアログ]を表示し、モードを切り替えるボタンをクリックします。



キーの設定をする場合は、[キー(色・キー別)]のチェックをオンにします。

・ キー(色・キー別)

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

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

______J_100

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





[色詳細ダイアログ]の[OK]ボタンをクリックすると、設定が作画エリアのオブジェクトに反映されま





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 色のみのカラーチップが収められています。

[階調]タブには、グラデーションのかかったカラーチップが収められています。

[画像]タブには、タイリング可能な TGA ファイルのライブラリが収められています。

[α]タブには、透明度のみが設定されたチップが収められており、色を変えずに透明度のみを適用 することができます。

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





9. テクスチャ設定

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

[スタイル]ウィンドウの[テクスチャ]ボタンをクリックします。



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



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

①3Dテロップでは、「3D横フィット」「3D縦フィット」「3D横上フィット」「3D縦左フィット」「3D横下フィット」「3D縦右フィット」のモードを使用できます。詳しくは別途 3Dテロップ作成マニュアルをご覧ください。



① 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。

表面色	色相変換	魚 前面	-
C:¥NIXUS¥TIpCa	anvas¥画像¥テクス	マチャ .) ;)ラー
モート、フィット テクスチャ詳細	•	登録 装飾全剤	元)스 川除
更新 追加	挿入 削除	<u>+</u> ^ -	F^



10. オブジェクトの整列機能

Telop Canvas 4 の整列機能には、3 つのツールバーが用意されています。 オブジェクトをセーフティに対して整列させる[全面配置]と、複数オブジェクト同士の位置で整列する [オブジェクト配置]、複数のオブジェクト間を均等に整列する[均等配置]があります。





10.1. 全面配置





① セーフティの変更は、作画エリアの[表示]メニューから[セーフティエリア設定]サブメニューを開き、[詳細設定]から



表示(V)		
ツール バー ダイアログ ステータス バー(S)		
ビュー サイズ・		セーフティ設定
縮小・拡大 → フルスクリーン Alt+Enter 綺麗に縮小表示		ビ 四角 左 5 士 % 上 5 士 % 右 5 士 % 下 5 士 内枠福 90 士 % 内枠高さ 90 士 % <u>まとめて入</u> マ 中心
 キー表示 グリッドあわせ 背景表示 セーフティエリア表示 テキエントや表示 		〒 縦ライン 幅 18 ± % 〒 横ライン 高さ 18 ± % 赤
グリッド設定 背景設定		青
セーフティエリア設定・	✔ 四角エリア	▶ 静止画
ビューの色設定	 ✓ 中心点 縦5イン ✓ 横5イン ✓ 静止画 	ОК 4 еуъл
	詳細設定	

10.2. 全面の左寄せ、全面のセンター(左右)、全面の右寄せ

オブジェクトの縦の位置を変えずに横の位置だけを左、センター、右に寄せるボタンです。

オブジェクトを選択して(ドラッグして複数を選択することもできます)、ボタンをクリックするとセーフティの指定の位置にオブジェクトを移動させることができます。



10.3. 全面の上寄せ、全面のセンター(上下)、全面の下寄せ

オブジェクトの横の位置を変えずに縦の位置だけを上、センター、下に寄せるボタンです。



10.4. 全面の幅合わせ、全面の高さ合わせ全面と同じサイズ

オブジェクトを画面の幅全体に広げたり、上下に伸ばしたり、全画面いっぱいに拡大します。



10.5. 複数オブジェクトを整列配置

複数のオブジェクトの位置を同じ位置に移動します。オブジェクト同士の中央寄せや右寄せなどに





10.6. 左合わせ、センター(左右合わせ)、右合わせ

オブジェクトの縦の位置を変えずに、横の位置だけを左、中央、右に整列させるボタンです。



10.7. 上合わせ、センター(上下)合わせ、下合わせ

オブジェクトの横の位置を変えずに縦の位置だけを上、中、下に整列させるボタンです。



10.8. 幅揃え、高さ揃え、サイズ揃え

オブジェクトを複数選択したときに表示される、バウンディングボックスの最も大きな辺に合わせて全体の高さや幅を調整します。



10.9. 横左均等配置、横中均等配置、横右均等配置

選択したオブジェクトの中で、最も左のオブジェクトと、最も右のオブジェクトを基準として、それぞれの縦の位置は変えず、オブジェクトの辺同士(横左均等配置の場合はそれぞれの左の辺同士)の間隔が均等になるように配置します。



10.10. 横間隔均等配置

選択したオブジェクトの中で、最も右のオブジェクトと、最も左のオブジェクトを基準として、隣り合うオブジェクト同士の間隔が均等になるように配置します。__



10.11. 縦上均等配置、縦中均等配置、縦下均等配置

選択したオブジェクトの中で、最も上のオブジェクトと、最も下のオブジェクトを基準として、それぞれの横の位置は変えず、オブジェクトの辺同士(縦上均等配置の場合はそれぞれの上の辺同士)の間隔が均等になるように配置します。





10.12. 縦間隔均等配置

選択したオブジェクトの中で、最も上のオブジェクトと、最も下のオブジェクトを基準として、隣り合うオブジェクト同士の間隔が均等になるように配置します。



11. オブジェクトの重なり設定

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



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

11.1. 画面構成

[レイヤーコントロール]ウィンドウは下図のような構成です。



- 11.1.1. レイヤーコントロールツール
 □ 副 臨 冬 乱 流 ◆ ▼ 荘 採

 - 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。
 - ③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。

11.1.2. オブジェクトコントロールツール



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。
- アクティプ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。
- アクティブオブジェクトのロック
 選択しているオブジェクトをロックします。オブジェクトをロックすると作画エリア上での選択
 ができなくなります。
- 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。
- ① 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。
- ③ アクティブスライドの In/Out 入れ替え
 IN スライドを OUT スライドへ、OUT スライドを IN スライドに切り替えます。選択しているオブジェクトが IN/OUT スライドの場合のみ有効です。
- アクティブスライドを In/Out 入れ替えてコピー

 IN スライドを OUT スライドへ、OUT スライドを IN スライドに切り替えて複製します。

 選択しているオブジェクトが IN/OUT スライドの場合のみ有効です。
- ⑮ CG テスト エフェクトの確認が行えます。
- ⑥ 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



っ。 11.2. オブジェクト前面移動

オブジェクトを選択し[↑]ボタンをクリックすると、表示順序を前面に変更することができます。



11.3. オブジェクト背面移動

オブジェクトを選択し[↓]ボタンをクリックすると、表示順序を背面に変更することができます。



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。ノンリニア編集ソフト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]ボタンをクリックすることで、横ロール や縦ロール(クロール)などのテロップを作ることができます。



12.2. ロールの長さ追加

テロップを静止画以外のロールタイプに設定した状態で[ロール長さ追加]ボタン をクリック すると、キャンバスのサイズを追加することができます。クリックする度に長さを追加していきます。作 画エリア上にスクロールバーが表示されますので、スクロールバーを使ってテロップを編集してくだ さい。





12.3. ロールカット

スクロールバーを操作してロールを終わらせたい位置を表示し、[ロールカット]ボタン リックすると、画面に表示されている位置の右端でテロップを切り取ります。縦ロールの場合は、下端 でテロップを切り取ります。



12.4. ロール設定

[ロール設定]ボタン をクリックすると、[ロール設定]ウィンドウが表示されます。作成した ロールテロップのタイム(尺/動作時間)や、先頭に黒味を入れてクリア画面からの再生を行うなどの 細かい設定が行えます。

加作環境——			10		
幅	1920	方向	0:横ロール	-	ОК
高さ	1080	モード	1:クリア画面	动ら、	キャンセル
ステップ 🗌	40 ÷ 1/10 px	品質	1:高品質設	定 💌	
314	8 秒 8.00	開始	1:Effect終了	7後 💌	
ディレイ 🗌	⁰ 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	+	- 1	* 2	/ 2

13. NTSC フィルタ

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

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



14. ファイルの操作

14.1. DSO とは

DSOは Telop Canvas 4 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 4 で再度編集したい場合は、DSO 形式で保存を行います。

Telop Canvas 4 でファイルの保存を行うと、同じフォルダに、DSO ファイルの他に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 4 上でサムネイルやプレビューなどに使用されます。削除しない ようにしてください。

14.2. 様々なファイル出力

Telop Canvas 4 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。



ODSO 形式で保存

後から Telop Canvas 4 で再度編集をしたい場合は DSO 形式として保存します。

〇ノンリニア編集ソフト連携

「EDIUS」「Media Composer(R)」「Adobe Premiere Pro」に DSO ファイルの内容を直接反映します。

〇静止画保存

作ったテロップを、他のグラフィックソフトや「EDIUS」「Media Composer(R)」「Premiere Pro」以外の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。

〇一括保存

[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 4 で 作成したテロップはこのウィンドウを使って管理していただくと、作成したテロップを見失うこともなく 簡単です。

○連番 TGA・QuickTime 動画

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

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]ボタンをクリックすると指定した 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]ボタンをクリックします。



① 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]を選択するか、[合成ロード]ボタン



(1) 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、PICT、JPEG、PNG の6種類から選択することができます。

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



ファイル形式を選択して、保存します。



①オブジェクトを選択してから静止画保存をすると、選択したオブジェクトを切り出して静止画保存します。全画面を保存したい場合は静止画保存ウィンドウの[全面]ボタンをクリックして、選択範囲を全面にしてください。

14.3.5. 連番 TGA または QuickTime 動画保存

[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説明します。



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


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。

	រៀ Re NM	8	ALL A	. 1	+	TLE	ER
30 V	イヤー	1					
In-Er	ifect	カット			CUT	=7	定
Out-	Effect	なし			NONE	=7	定
		20	Mo	Sc	TN	<i>a</i> [11	Lou
-			<u> </u>			E EM	
				((1,873)- 11049)	(1919 -(10)	9, 21
 /a	ND	US NE	WS	(9	6.834)	-(32)	4.:
9	3070		50506	((,828)-	(191	9,
A 8	札	操でライ	ラックジ	発 (8	81,895	i)-(1	18
8 🗖				((),874)-	(192	1,:
8	8	± +	 	₹	Re 6	• •	<u>.</u>







Telop Canvas 4 ファーストステップガイド

14.3.5.1.1. プレビューウィンドウ



- 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。



Telop Canvas 4 ファーストステップガイド



[背景変更]ボタンをクリックします。



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







[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

[×]ボタンをクリックして[プレビュー]ウィンドウを閉じます。



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

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

X

In-Effect	カット	CUT EXT
Out-Effect	なし	NONE 目安定
	狗 Mo Sc	
9		(0,873)-(1919,
		(0,1048)-(1921
ALI 9 NLX	US NEWS	(96,834)-(324,)
⊌ ∕② 村 郎	見でライラック祭	(381895)-(115
		(0,874)-(1921,:
8 8 3	Ł + + Ŧ	Re 💼 💼

[連番ファイル出力]ウィンドウが表示されます。 連番ファイル出力

フ+止ガ	
×新規フォルダを作成する場合は、フォルダ	<u>3 *****</u> 名を直接入力してください
出力ファイル形式 ・ TGA連番	
出力形式 の プログレッシブ へ インターレース(トップファースト) へ インターレース(ボトムファースト)	-捨てフレーム 前: 0 ÷ フレーム 後: 0 ÷ フレーム
出力サイズ	



14.3.5.2.1. [連番ファイル出力]ウィンドウ



保存先

素材のタイトルと保存するフォルダを指定します。

② 出力ファイル形式

TGA 連番か QuickTime を選択することができます。

- ③ 出力形式
 出力する形式を、プログレッシブ・インターレース(トップファースト)・インターレース(ボトム ファースト)の3種類から選択できます。
- ④ 出力サイズ

出力するデータの画格サイズを指定することができます。

⑤ 捨てフレーム

テロップの最初や最後に、黒味や最終フレームを追加することができます。

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

す。

ファイル ホーム 共有 表示			~ (
🔄 🌛 🍷 🕈 퉬 🕨 連番TGA	✓ C 連番	TGAの検索	Q
名前	更新日時	種類	
🖻 ライラック祭り-00000.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T	3A
📄 ライラック祭り-00001.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T	GA
📄 ライラック祭り-00002.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T(GA
📄 ライラック祭り-00003.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T	3A
🖻 ライラック祭り-00004.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T	GA
🖻 ライラック祭り-00005.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T(GA
🖻 ライラック祭り-00006.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T	GA
📄 ライラック祭り-00007.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T(GA
ライラック祭り-00008.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T(GA
📄 ライラック祭り-00009.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T(GA
🖻 ライラック祭り-00010.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T(GA
📄 ライラック祭り-00011.TGA	2014/10/28 14:56	Truevision T(3A
📄 ライラッカ祭り-00012 TCA	2014/10/28 14:56	Truevision T(3A



保存先	
タイトル ライラック祭り	
フォルダ C:¥Users¥NIXUS¥Desktop¥	参照
※ 新規フォルダを作成する場合は、フォノ	ルダ名を直接入力してください
出力ファイル形式	
「TGA連番 ・ Quick Time	
 フロクレッシフ 	前: 5 🕂 フレーム
○ インターレース(トップファースト)	24. et al1
○ インターレース(ボトムファースト)	
出力サイズー	
◎ 素材サイズのまま	
0 // * * * I / - * * *	

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。



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ごとにフォルダ内に仮保存しておき、 まとめて TGA ファイルとして出力することができます。



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



[一括入力]ウィンドウは下図のような画面構成です。

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



14.4.1. フォルダ/データの作成

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

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

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





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。[一括入力]ウィンドウに、作画エリア上で編集していたテロップが保存されま す。



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

14.4.3. [Next]ボタン

Next 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 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

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

14<u>.4.8</u>. [削除]ボタン

削除 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

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

** クリックすると、選択したテロップをクリップボードにコピーします。

14.4.12. [貼付]ボタン

^{貼付} 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 クリックすると、保存されているテロップ同士の間に空白を追加します。

14.4.14. [Jump]ボタン

Jump 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} 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

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

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

[DSO ファイルも出力]のチェックをオンにして[OK]ボタンをクリックすると、後から編集可能な





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

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



14.4.17. EDIUS に出力※for EDIUS パッケージをご利用のお客様のみ

EDIUS から Telop Canvas 4 を起動した場合、[一括入力]ウィンドウの素材を EDIUS に出力することができます。EDIUS ボタン^{EDIUS}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. ノンリニア編集ソフトの連携について

Telop Canvas 4 は、ノンリニア編集用ソフトウェア、グラスバレー株式会社の「EDIUS」、アビッドテクノロジー株式会社の「Media Composer®」、アドビシステムズ株式会社の「Premiere Pro」のプラグインとして、連携が可能です。(対応バージョンについては<u>http://nixus.jp/</u>をご覧ください。)

作成したテロップを静止画や動画に書き出しを行うことなく、ノンリニア編集ソフトのネイティブテロップ機能のように Telop Canvas 4 をご利用いただけます。



① 「EDIUS」「Media Composer®」「Premiere Pro」により、操作方法は異なります。詳しくは各ソフトとの連携マニュアルをご覧ください。

各ソフトにより連携方法は異なりますが、基本的な操作は以下のものがあります。

15.1. ノンリニア編集ソフトから Telop Canvas 4 を起動

ノンリニア編集ソフトから Telop Canvas 4 を起動しテロップの作成が行えます。

15.2. テロップの自動反映、再編集

Telop Canvas 4で作成したDSO ファイルをノンリニア編集ソフト上に配置することで、素材の書き 出しを行うことなくリアル 3D を含む動きのある素材も、そのままノンリニア編集ソフト上でご利用い ただけます。

また配置した DSO ファイルを編集し上書きで保存すれば、ノンリニア編集ソフトにも変更した内容 が直接反映されます。

15.3.背景の読み込み

ノンリニア編集ソフトのタイムライン上の画像を Telop Canvas 4 の背景に反映させることが できます。実際の映像の画を背景にしてテロップ作成を行うことができます。

15.4. ノンリニア編集ソフトに反映されない Telop Canvas 4 の機能

Telop Canvas 4 の機能でノンリニア編集ソフトに反映されない機能があります。ご注意ください。

15.4.1. 複数レイヤー

20	17-2 20 DAY-	Curr 設定
Out-E	iffect tal	
	III III. 3%	
A 9	日興 次郎	(1277,908)-(232,57)
A 8	日興 太郎	(417,908)-(232,57)
(+) 8	名前マットオレンジ	(1114,863)-(554,146)
FT 8	名前マット書	(250,860)-(562,151)





15.4.2. 動画素材



動画素材は使用できません



Telop Canvas 4 ファーストステップガイド

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 4 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。

詳しくは<u>http://nixus.jp/topaz</u>をご覧ください。



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]ボタンをクリックすると、[フィルター選択]ウィンドウが起動します。適用したいフィルタを選択し

ます。プラグインが起動します。



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





Telop Canvas 4 ファーストステップガイド

17. Telop Canvas 4 の終了

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

ファ・	1JL(F)	編集(E)	表示(V)	文字列(T)	
	新規(乍成(N)		Ctrl+N	
	一時村	各納			
	ビュー	フ読み込み.			
	任意關	₿<(O)		Ctrl+0	
	任意的	呆存(A)		Ctrl+S	
	合成				
	上書書	专保存			
	静止國	画保存			
4	NTSO	こフィルタ			
	NTSO	こカラーフィル	夕設定		
	画格图	変換		+	
	画格图	を換モード			
	画像均	里め込み			
	画像0	の相対パス			
	グラフィ	作成			
	バックフ	アップ		•	
	印刷調	设定			
	印刷.				
	印刷フ	ルビュー			
	プリング	2設定			
	TlpCa	anvasの終	了(X)		
		7	2		
ファ	イル	<u>х=</u> -	-から		
[TIp	Canv	/asの	き了]を	選択す	ବ

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。



1 作画中のデータは保存されずに終了します。ご注意ください。



18. ショートカット

ファイル関連		
コマンド	+-	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

コマンド	+	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

編集機能



Telop Canvas 4 ファーストステップガイド

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	選択オブジェクを全面の左上に寄せ
		3
全面の中上寄せ	Ctrl+Num8	選択オブジェクを全面の中上に寄せ
		3
全面の右上寄せ	Ctrl+Num9	選択オブジェクを全面の右上に寄せ
		<u>ର</u>
全面の左中寄せ	Ctrl+Num4	選択オブジェクを全面の左中に寄せ
		3
全面の中中寄せ	Ctrl+Num5	選択オブジェクを全面の中中に寄せ
		ব
全面の右中寄せ	Ctrl+Num6	選択オブジェクを全面の右中に寄せ
		3
全面の左下寄せ	Ctrl+Num1	選択オブジェクを全面の左下に寄せ
		3
全面の中下寄せ	Ctrl+Num2	選択オブジェクを全面の中下に寄せ
		3
全面の右下寄せ	Ctrl+Num3	選択オブジェクを全面の右下に寄せ
		3
全面の左寄せ	Ctrl+Q	選択オブジェクを全面の左に寄せる
全面の左寄せ	Shift+F1	選択オブジェクを全面の左に寄せる



Telop Canvas 4 ファーストステップガイド

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

表示機能

コマンド	+-	
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	+-	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	Ctrl+K	選択された文字・文字列を
文字間·行間変更	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	F11	文字列を選択部分で
(グループ化なし)		グループ化せずに分割
全文字分割	Shift+F11	文字列を一文字ずつに分割

一括入力関連

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

ウィンドウ切り替え

コマンド	+-	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	Ctrl+2	レイヤーコントロールダイアログを
ダイアログアクティブ		アクティブにする
スタイルダイアログ	Ctrl+3	スタイルダイアログをアクティブにす
アクティブ		3

Telop Canvas 4 ファーストステップガイド

プロパティダイアログ	Ctrl+4	プロパティダイアログをアクティブに	
アクティブ		する	
パレットダイアログ	Ctrl+5	パレットダイアログをアクティブにす	
アクティブ		3	
CG 表示テストダイアログ	Ctrl+6	CG 表示テストダイアログを	
アクティブ		アクティブにする	
一括入力ダイアログ	Ctrl+7	一括入力ダイアログを	
アクティブ		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	Ctrl+9	カラーパレットダイアログを	
アクティブ		アクティブにする	

その他

コマンド	+-	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。





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



Telop Canvas 4 ファーストステップガイド

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. 更新履歴

更新履歴は下記の通りです。

更新日	更新内容	
2015/12/17	1.0 版作成	
2016/01/25	1.1 版作成	