

TELOP CONUS 4

メニュー・ツールバー・ダイアログマニュアル

NIXUS
passion for innovation

日興通信株式会社
1.0 版(2015/12)

目次

1. このマニュアルについて.....	15
2. メインダイアログ.....	15
3. メニュー.....	16
3.1. ファイルメニュー.....	16
3.1.1. 新規作成.....	16
3.1.2. 一時格納.....	17
3.1.3. ビューワ読み込み.....	17
3.1.4. 任意開く.....	17
3.1.5. 任意保存.....	17
3.1.6. 合成.....	18
3.1.7. 上書き保存.....	18
3.1.8. 静止画保存.....	18
3.1.9. NTSCフィルタ.....	21
3.1.10. NTSCカラーフィルタ設定.....	21
3.1.11. 画格変換.....	21
3.1.12. 画格変更モードの設定.....	22
3.1.13. 画像埋め込み.....	22
3.1.14. 画像の相対パス.....	23
3.1.15. グラフ作成.....	23
3.1.16. バックアップ.....	24
3.1.17. 印刷設定.....	25
3.1.18. 印刷.....	25
3.1.19. 印刷プレビュー.....	25
3.1.20. プリンター設定.....	25
3.1.21. TipCanvasの終了.....	25
3.2. 編集メニュー.....	26
3.2.1. 元に戻す.....	26
3.2.2. やり直す.....	26
3.2.3. 切り取り.....	26
3.2.4. コピー.....	26
3.2.5. 貼り付け.....	27
3.2.6. コピー&貼り付け.....	27

3.2.7. 削除.....	27
3.2.8. すべて選択(選択レイヤー).....	27
3.2.9. すべて選択(全レイヤー).....	27
3.2.10. すべて選択解除.....	27
3.2.11. タグ名変更.....	28
3.2.12. グループ化.....	28
3.2.13. グループ解除.....	28
3.2.14. ロック.....	28
3.2.15. ロック解除.....	28
3.2.16. 最前面に表示.....	28
3.2.17. 最背面に表示.....	28
3.2.18. 全面配置.....	29
3.2.19. オブジェクト配置.....	31
3.2.20. 均等配置.....	33
3.2.21. 移動単位設定.....	35
3.2.22. 貼り付け移動単位設定.....	35
3.2.23. カラースポイト.....	35
3.3. 表示メニュー.....	36
3.3.1. ツールバー.....	36
3.3.2. ダイアログ.....	38
3.3.3. ステータスバー.....	41
3.3.4. ビューサイズ.....	41
3.3.5. 拡大・縮小.....	42
3.3.6. フルスクリーン.....	43
3.3.7. 綺麗に縮小表示.....	43
3.3.8. キー表示.....	43
3.3.9. グリッドあわせ.....	43
3.3.10. 背景表示.....	44
3.3.11. セーフティエリア表示.....	44
3.3.12. テキスト枠表示.....	44
3.3.13. グリッド設定.....	44
3.3.14. 背景設定.....	45
3.3.15. セーフティエリア設定.....	45
3.3.16. ビューの色設定.....	46
3.4. 文字列メニュー.....	47
3.4.1. フォント変更.....	47

3.4.2. 太字.....	47
3.4.3. 斜体.....	47
3.4.4. 幅%・高さ%数値入れ替え.....	47
3.4.5. 回転・歪み.....	47
3.4.6. サイズ変更	48
3.4.7. 文字間・行間.....	48
3.4.8. 文字列移動	48
3.4.9. 文字列加工	48
3.4.10. 横書き	48
3.4.11. 縦書き	48
3.4.12. 左揃え	48
3.4.13. 中揃え	48
3.4.14. 右揃え	49
3.4.15. 部分文字列属性コピー	49
3.4.16. 行・Tab分割.....	49
3.4.17. 選択分割.....	49
3.4.18. 同属性文字列分割	49
3.4.19. 全文字分割	49
3.4.20. 文字列結合	49
3.5. ウィンドウメニュー.....	49
3.5.1. セーブ	50
3.5.2. 初期位置	50
3.6. ヘルプメニュー	50
3.6.1. ショートカットキー一覧.....	50
3.6.2. ライセンス情報.....	51
3.6.3. TlpCanvasのバージョン情報	51
4. ツールバー.....	52
4.1. メインツールバー.....	52
4.1.1. 新規ファイル	52
4.1.2. 上書き保存	52
4.1.3. 切り取り	52
4.1.4. コピー	52
4.1.5. 貼り付け.....	52
4.1.6. 元に戻す.....	53
4.1.7. 繰り返す	53

4.1.8. TlpCanvasの終了.....	53
4.2. 表示ツールバー.....	54
4.2.1. キー表示のOn/Off切り替え.....	54
4.2.2. グリッドあわせのOn/Off切り替え.....	54
4.2.3. 背景の表示切り替え.....	54
4.2.4. セーフティエリアの表示切り替え.....	54
4.2.5. テキスト枠の表示切り替え.....	55
4.2.6. アスペクト比の切り替え.....	55
4.2.7. ウィンドウに合わせる.....	55
4.2.8. 拡大(10%).....	55
4.2.9. 縮小(10%).....	55
4.2.10. 等倍表示.....	55
4.2.11. 綺麗に縮小表示.....	55
4.3. オブジェクトツールバー.....	55
4.3.1. 選択ツール.....	55
4.3.2. 手のひらツール.....	56
4.3.3. 文字列ツール.....	56
4.3.4. ピクチャーツール.....	56
4.3.5. 四角形ツール.....	56
4.3.6. 角丸四角形ツール.....	56
4.3.7. 円形ツール.....	56
4.3.8. 扇形ツール.....	56
4.3.9. 正多角形ツール.....	56
4.3.10. 星形ツール.....	56
4.3.11. 多角形ツール.....	56
4.3.12. 直線ツール.....	57
4.3.13. 折れ線ツール.....	57
4.3.14. ベジエ曲線ツール.....	57
4.3.15. スプライン曲線ツール.....	57
4.3.16. 自由曲線ツール.....	57
4.3.17. グループツール.....	57
4.3.18. INスライドツール.....	57
4.3.19. OUTスライドツール.....	57
4.3.20. アニメーションツール.....	57
4.4. 編集ツールバー.....	57
4.4.1. ドラッグ全選択モード/ドラッグ部分選択モードの切り替え.....	58

4.4.2. 選択レイヤーモード／全レイヤーモードの切り替え	58
4.4.3. ドラッグ中心点移動リサイズモード／ドラッグ中心点固定リサイズモードの切り替え	58
4.4.4. 複数個別選択モード／複数グループ選択モードの切り替え	58
4.4.5. 全面配置ツール	58
4.4.6. オブジェクト配置ツール	58
4.4.7. 均等配置ツール	58
4.5. 全面配置ツールバー	59
4.5.1. 左上寄せ	59
4.5.2. 中上寄せ	59
4.5.3. 右上寄せ	59
4.5.4. 左中寄せ	59
4.5.5. 中中寄せ	59
4.5.6. 右中寄せ	59
4.5.7. 左下寄せ	59
4.5.8. 中下寄せ	59
4.5.9. 右下寄せ	59
4.5.10. 左寄せ	59
4.5.11. 中寄せ(左右方向)	60
4.5.12. 右寄せ	60
4.5.13. 上寄せ	60
4.5.14. 中寄せ(上下方向)	60
4.5.15. 下寄せ	60
4.5.16. 幅合わせ	60
4.5.17. 高さ合わせ	60
4.5.18. 同じサイズ	60
4.5.19. 4:3の幅合わせ	60
4.5.20. 4:3の高さ合わせ	60
4.5.21. 4:3と同じサイズ	61
4.6. オブジェクト配置ツールバー	61
4.6.1. 左上合わせ	61
4.6.2. 中上合わせ	61
4.6.3. 右上合わせ	61
4.6.4. 左中合わせ	61
4.6.5. 中中合わせ	61
4.6.6. 右中合わせ	61
4.6.7. 左下合わせ	62

4.6.8. 中下合わせ.....	62
4.6.9. 右下合わせ.....	62
4.6.10. 左合わせ.....	62
4.6.11. 中合わせ(左右方向).....	62
4.6.12. 右合わせ.....	62
4.6.13. 上合わせ.....	62
4.6.14. 中合わせ(上下方向).....	62
4.6.15. 下合わせ.....	62
4.6.16. 幅揃え.....	62
4.6.17. 高さ揃え.....	63
4.6.18. サイズ揃え.....	63
4.7. 均等配置ツールバー.....	63
4.7.1. 横左均等.....	63
4.7.2. 横中均等.....	63
4.7.3. 横右均等.....	63
4.7.4. 横間均等.....	64
4.7.5. 縦上均等.....	64
4.7.6. 縦中均等.....	64
4.7.7. 縦下均等.....	64
4.7.8. 縦間均等.....	65
4.8. フォントツールバー.....	65
4.8.1. フォントの変更.....	65
4.8.2. フォント選択パネルを開く.....	65
4.8.3. フォントサイズの変更.....	65
4.8.4. 文字幅変更.....	66
4.8.5. 文字高さ変更.....	66
4.8.6. 斜体.....	66
4.9. テキストツールバー.....	66
4.9.1. 横書き.....	66
4.9.2. 縦書き.....	66
4.9.3. 左揃え.....	66
4.9.4. 中揃え.....	66
4.9.5. 右揃え.....	67
4.9.6. 行・Tab分割.....	67
4.9.7. 選択分割.....	67
4.9.8. 同属性文字列分割.....	67

4.9.9. 全文字分割	67
4.9.10. 文字列結合	67
4.9.11. サブピクセル一括変換	67
4.10. テキスト表示ツールバー	67
4.10.1. テキスト全表示	67
4.10.2. 選択テキストを表示	67
4.10.3. 選択テキストを非表示	68
4.11. ファイルツールバー	68
4.11.1. 任意開く	68
4.11.2. 任意保存	68
4.11.3. 合成ロード	68
4.11.4. 静止画保存	68
4.11.5. 一時格納	71
4.11.6. ビューワ読み込み	72
4.12. サイズ変更ツールバー	72
5. レイヤーコントロールダイアログ	73
5.1. 2D/3D切り替え	73
6. 2Dモード レイヤーコントロールダイアログ	74
6.1. レイヤーコントロールツール	74
6.1.1. 新規レイヤー	74
6.1.2. レイヤーの削除	74
6.1.3. レイヤー名称の変更	74
6.1.4. 選択レイヤーの表示・非表示	74
6.1.5. 全レイヤーの表示	75
6.1.6. 全レイヤーの非表示	75
6.1.7. レイヤーを前面へ	75
6.1.8. レイヤーを背面へ	75
6.1.9. 素材タイトル設定	75
6.1.10. レイヤーステップコントロールダイアログ	75
6.2. レイヤーのIN/OUTエフェクト設定	77
6.2.1. エフェクト設定ダイアログ	78
6.3. ロール設定	78
6.3.1. ロールタイプ変更	79
6.3.2. ロール長さ追加	79
6.3.3. ロールカット	79

6.3.4. ロール設定	79
6.3.5. デジタルズーム設定	80
6.4. オブジェクトの表示/非表示	81
6.4.1. インスライド表示On/Off	81
6.4.2. アニメ表示On/Off	81
6.4.3. アイテム表示On/Off	81
6.4.4. アウトスライド表示On/Off	81
6.5. オブジェクトコントロールツール	81
6.5.1. アクティブオブジェクト表示	82
6.5.2. アクティブオブジェクト非表示	82
6.5.3. アクティブオブジェクト最背面へ	82
6.5.4. アクティブオブジェクト背面へ	82
6.5.5. アクティブオブジェクト前面へ	82
6.5.6. アクティブオブジェクト最前面へ	82
6.5.7. アクティブオブジェクトのタグ名変更	82
6.5.8. アクティブオブジェクトをロック	82
6.5.9. アクティブオブジェクトのロックを解除	82
6.5.10. アクティブオブジェクトをグループ化	82
6.5.11. アクティブなグループをグループ解除	83
6.5.12. アクティブオブジェクトを削除	83
6.5.13. アクティブスライドのIn/Out入れ替え	83
6.5.14. アクティブスライドをIn/Out入れ替えてコピー	83
6.5.15. CG出力テスト	83
6.5.16. FILE出力	85
7. 3Dモード レイヤーコントロールダイアログ	87
7.1. モーションコントロール	87
7.2. シーン設定	87
8. スタイル	88
8.1. モードの切り替え	88
8.2. カラーモードの表面色設定	88
8.2.1. 全体色プレビューエリア	89
8.2.2. 指定点の色プレビューエリア	89
8.2.3. 指定点移動	89
8.2.4. 追	89
8.2.5. 減	89

8.2.6. 単.....	89
8.2.7. スポイト	89
8.2.8. 色・キー数値指定	90
8.2.9. 登録.....	90
8.2.10. 読込.....	90
8.2.11. 色相変換.....	90
8.2.12. スタイル位置設定	90
8.3. 色詳細設定ダイアログ(グラデーションの設定)	91
8.3.1. プレビューエリア	91
8.3.2. 色の設定エリア	91
8.3.3. キーの設定エリア	91
8.3.4. 色表示.....	92
8.3.5. キー表示.....	92
8.3.6. 元に戻す	92
8.3.7. デフォルト	92
8.3.8. 色・キー連動設定	92
8.3.9. 指定点設定	93
8.3.10. 指定点の逆順並び替え	94
8.3.11. グラデーションの中心点.....	95
8.3.12. グラデーションパターン	95
8.3.13. 適用.....	96
8.3.14. OK	96
8.3.15. キャンセル.....	96
8.3.16. グラデーション保存エリア	96
8.4. テクスチャモードの表面色設定	97
8.4.1. テクスチャ画像ファイルの選択	97
8.4.2. モード	97
8.4.3. テクスチャ詳細.....	98
8.5. エッジ・シャドウ・ボードの設定	98
8.5.1. 追加	98
8.5.2. 挿入	99
8.5.3. 更新	99
8.5.4. 削除.....	99
8.5.5. 上へ.....	99
8.5.6. 下へ.....	99
8.5.7. 装飾全削除	99

8.6. エッジの設定	99
8.6.1. 装飾種類変更	99
8.6.2. 装飾位置設定	100
8.6.3. 指定点移動	101
8.6.4. 追	101
8.6.5. 減	101
8.6.6. 単	101
8.6.7. スポイト	101
8.6.8. 色・キー数値指定	101
8.6.9. エッジタイプ	102
8.6.10. エッジサイズ	102
8.6.11. テクスチャ	102
8.7. シャドウの設定	103
8.7.1. 装飾種類変更	103
8.7.2. 装飾位置設定	103
8.7.3. 指定点移動	104
8.7.4. 追	104
8.7.5. 減	104
8.7.6. 単	104
8.7.7. スポイト	104
8.7.8. 色・キー数値指定	105
8.7.9. シャドウタイプ	105
8.7.10. シャドウサイズ	105
8.7.11. シャドウ位置	105
8.7.12. テクスチャ	105
8.8. ボードの設定	106
8.8.1. ボードサイズ指定	106
8.8.2. 装飾種類変更	106
8.8.3. 装飾位置設定	107
8.8.4. 指定点移動	108
8.8.5. 追	108
8.8.6. 減	108
8.8.7. 単	108
8.8.8. スポイト	108
8.8.9. 色・キー数値指定	108
8.8.10. テクスチャ	108

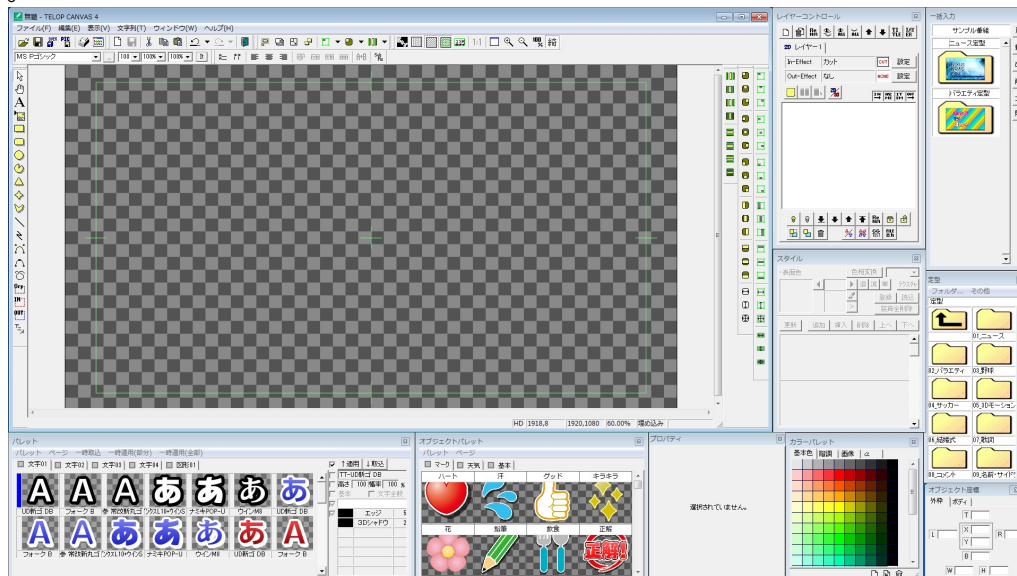
9. プロパティダイアログ.....	109
9.1. 文字列オブジェクト用プロパティダイアログ	109
9.1.1. 文字タブ	109
9.1.2. 文字列タブ	111
9.1.3. フィットングタブ	113
9.1.4. 共通タブ	115
9.2. 図形オブジェクト用プロパティダイアログ	117
9.2.1. 四角形タブ	117
9.2.2. 図形タブ	118
9.2.3. 共通タブ	119
9.3. 静止画オブジェクト用プロパティダイアログ	121
9.3.1. 静止画1タブ	121
9.3.2. 静止画2タブ	124
9.3.3. 共通タブ	126
10. パレットダイアログ	129
10.1. パレットメニュー	129
10.1.1. パレットからオブジェクトへ適用	129
10.1.2. オブジェクトからパレットに取込	131
10.1.3. パレットのコピー	131
10.1.4. パレットの貼り付け	131
10.1.5. パレットの削除	131
10.1.6. パレット移動モード	132
10.1.7. パレットタイトルの変更	132
10.1.8. 起動時テキスト情報にセット	132
10.1.9. 起動時画像情報にセット	132
10.1.10. 起動時グループ情報にセット	132
10.2. ページメニュー	133
10.2.1. 新規ページの追加	133
10.2.2. 既存ページの追加	134
10.2.3. 選択ページの削除	134
10.2.4. 選択ページを前へ	134
10.2.5. 選択ページを後ろへ	134
10.2.6. 選択ページを保存	134
10.2.7. 選択ページ情報を編集	134
10.3. 一時取込	134

10.4. 一時適用(部分)	134
10.5. 一時適用(全部)	134
11. オブジェクトパレットダイアログ	135
11.1. パレットメニュー	135
11.1.1. パレットからオブジェクトをコピー	135
11.1.2. オブジェクトをパレットへ取り込み	135
11.1.3. パレットタイトルの変更	136
11.1.4. パレットのコピー	136
11.1.5. パレットの貼り付け	136
11.1.6. パレットの削除	136
11.1.7. パレット詳細情報の表示	136
11.2. ページメニュー	137
11.2.1. ページの追加	137
11.2.2. 選択ページを前へ移動	137
11.2.3. 選択ページを後へ移動	137
11.2.4. 選択ページの削除	137
11.2.5. 選択ページのタイトルを変更	137
11.2.6. 選択ページのパレットサイズ	137
12. 一括入力ダイアログ	139
12.1. フォルダ内を参照	139
12.1.1. 戻る	139
12.2. データ内を参照	141
12.2.1. 戻る	141
12.2.2. Next	141
12.2.3. Back	141
12.2.4. 保存	141
12.2.5. 上書	141
12.2.6. 挿入	142
12.2.7. 削除	142
12.2.8. ↑(前に移動)	142
12.2.9. ↓(後に移動)	142
12.2.10. コピー	142
12.2.11. 貼付	142
12.2.12. 分割	143
12.2.13. Jump	143

12.2.14. 取込	143
12.2.15. 出力	143
12.2.16. EDIUS	144
13. 定型ダイアログ	145
13.1. フォルダメニュー	145
13.2. その他メニュー	145
13.2.1. 更新	145
13.2.2. サイズ	146
13.2.3. 方向	146
13.2.4. カレントフォルダを初期フォルダに設定	146
14. カラーパレットダイアログ	147
14.1. 新規カラーパレット作成	147
14.2. 新規キーパレット作成	148
14.3. パレットの削除	148
14.4. 右クリックメニュー	148
14.4.1. 新規カラーパレット作成	148
14.4.2. 新規キーパレット作成	149
14.4.3. テクスチャーパレット	149
14.4.4. パレット情報の変更	149
14.4.5. パレット名の変更	150
14.4.6. パレットの削除	150
14.4.7. パレットグループ追加	150
14.4.8. タイトルを表示	150
14.4.9. アイコンサイズ	151
14.4.10. ページ	151
14.4.11. ファイル	151
15. ポジションダイアログ	152
15.1. 外枠	152
15.2. ボディ	152
16. 更新履歴	153

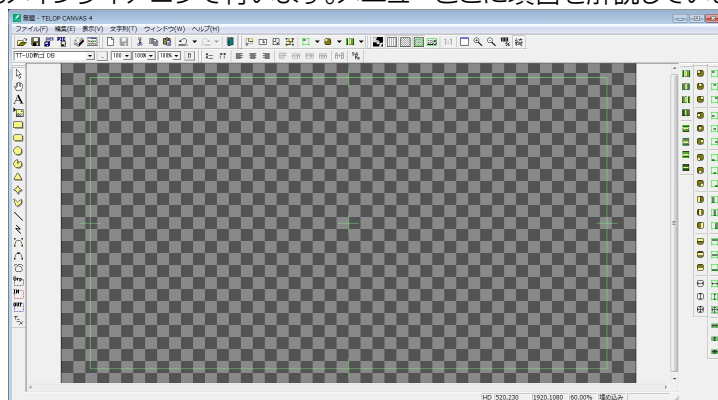
1. このマニュアルについて

このマニュアルでは、Telop Canvas 4 の全てのメニュー、ツールバー、ダイアログの解説を行います。



2. メインダイアログ

テロップを作成し、データの保存などを行う Telop Canvas 4 のメインのダイアログです。各種設定もメインダイアログで行います。メニューごとに項目を解説していきます。



3. メニュー

Telop Canvas 4 のメインダイアログには以下のメニューが用意されています。

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)

3.1. ファイルメニュー

ファイルを開く、保存などの操作、他のファイル形式での書き出し、バックアップ関連などの操作がまとめられたメニューです。



3.1.1. 新規作成

新しくデータを作成します。現在の作画データが保存されていない場合は、変更内容を破棄するか確認ダイアログが表示されます。

3.1.2. 一時格納

現在の作画データを 6 個まで一時的に保存しておき、後から再度開く(適用する)ことができます。

Telop Canvas 4 を終了すると保存していたデータは破棄されます。



3.1.3. ビューワ読み込み

サムネイル画像でファイルをプレビューしながら開くことができるビューワを表示します。主に定型のテロップを開く際に使用します。



3.1.4. 任意開く

【ファイルを開く】ダイアログが表示され、dso 形式のファイルを開くことができます。

3.1.5. 任意保存

【名前を付けて保存】ダイアログが表示され、現在の作画データをファイルに保存することができます。保存形式は dso ですが、その他サムネイル用の画像ファイルなど 6 種類のファイルが同時に保存さ

れます。

3.1.6. 合成

現在の作画エリア上に、重ねて dso ファイルを開くことができます。

3.1.7. 上書き保存

事前に保存したデータに上書きで保存が行えます。ノンリニア編集ソフトと連携している場合は、上書き保存をすることでノンリニア編集ソフト上のデータも同時に更新されます。

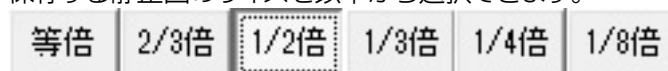
3.1.8. 静止画保存

現在の作画エリアを、他のソフトウェアで編集できる画像ファイルとして保存します。



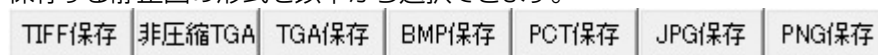
3.1.8.1. 静止画サイズ

保存する静止画のサイズを以下から選択できます。



3.1.8.2. 静止画種類

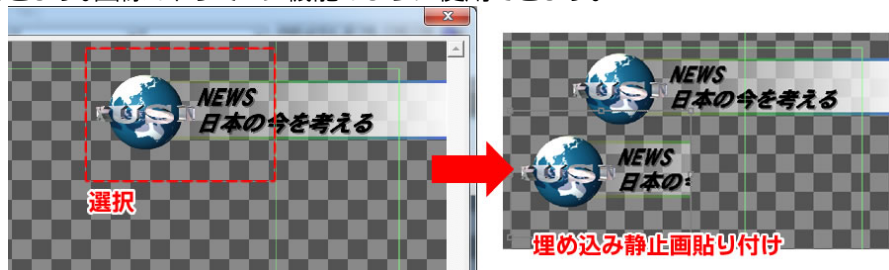
保存する静止画の形式を以下から選択できます。



3.1.8.3. 埋め込み

埋め込み

選択した範囲を、埋め込み設定の画像として作画エリアに貼り付けて使用することができます。画像のトリミング機能のように使用できます。



3.1.8.4. 座標設定

静止画として保存するエリアを設定できます。数値入力で指定するか、もしくはプレビューエリア上で保存したい箇所をドラッグして指定します。

保存開始座標	X	0	Y	0
保存終了座標	X	0	Y	0

クリア

クリア：現在の保存指定エリアをクリアします。

全面

全面：画面の全面を保存エリアとして選択します。

選択

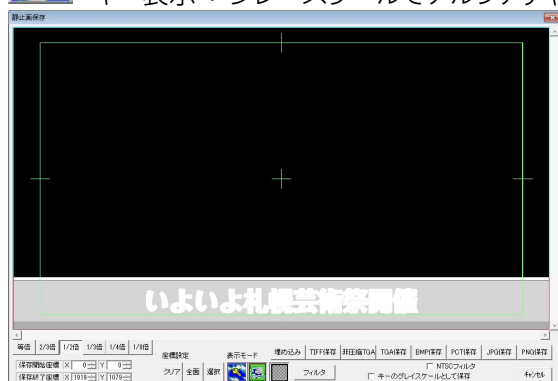
選択：作画画面上で選択していたオブジェクトのエリアのみ、静止画保存エリアとして指定します。

3.1.8.5. 表示モード

プレビューエリアの表示方法を切り替えることができます。

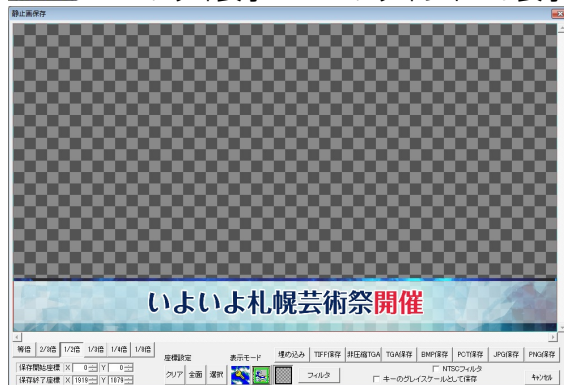


キー表示：グレースケールでアルファチャンネル(キー/透明エリア)を表示します。

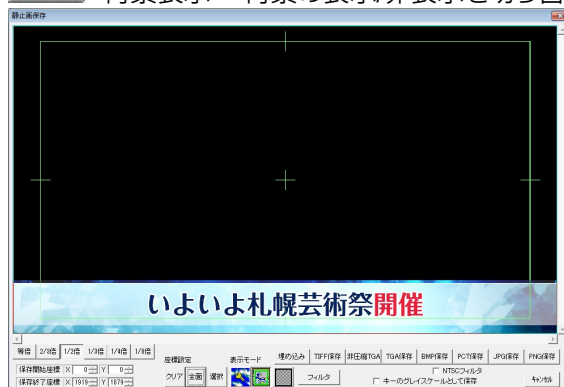




セーフティ表示：セーフティラインの表示/非表示を切り替えます。



背景表示：背景の表示/非表示を切り替えます。



3.1.8.6. フィルタ

フィルタ

外部のフィルタプラグインを起動させ、保存する静止画の加工が行えます。当社販売ソフト NIXUS TOPAZ シリーズのプラグインに対応しております。



3.1.8.7. NTSC フィルタ

チェックをオンにすると、アナログ放送向けに色域を制限するフィルタをかけた結果を静止画として保存します。

3.1.8.8. キーのグレースケールとして保存

チェックをオンにすると、【キー表示】選択時に表示されるグレースケールでのアルファチャンネル（キー）を静止画として保存します。

3.1.9. NTSC フィルタ

アナログ放送向けに、色域を制限するフィルタを適用します。

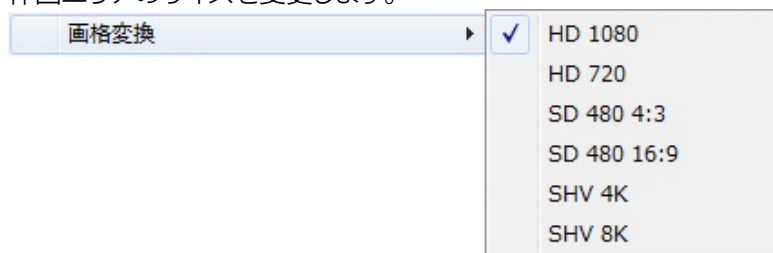
3.1.10. NTSC カラーフィルタ設定

【NTSC フィルタ】のチェックをオンにすると NTSC フィルタを使用できます。NTSC カラーフィルタ設定で、制限される色域とフィルタの強度を設定します。



3.1.11. 画格変換

作画エリアのサイズを変更します。

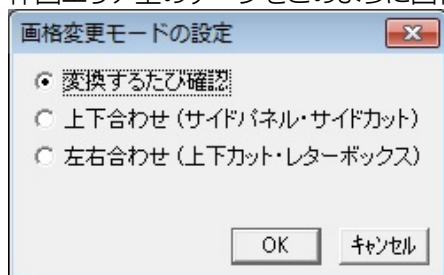


Telop Canvas 4 は下記の画格に対応しています。

- ・HD 1080(1920×1080)
- ・HD 720(1280×720)
- ・SD 480 4:3(720×486)
- ・SD 480 16:9(864×486)
- ・SHV 4K(3840×2160)
- ・SHV 8K(7680×4320)

3.1.12. 画格変更モードの設定

作画エリア上のデータをどのように画格変換を行うか、モードとして設定できます。



3.1.13. 画像埋め込み

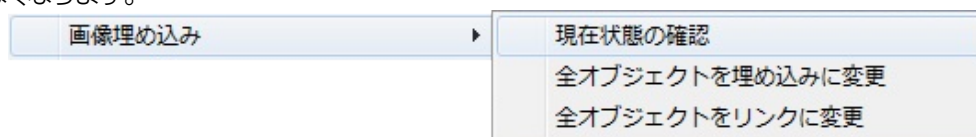
Telop Canvas 4 での静止画ファイルの扱い方には、「埋め込み」と「リンク」の 2 種類があります。

■埋め込み

dso データ内に画像ファイルを埋め込んでいる状態。通常 Telop Canvas 4 上の静止画は「埋め込み」として配置されます。データの容量は大きくなりますが、リンク切れなどのトラブルがなくなります。

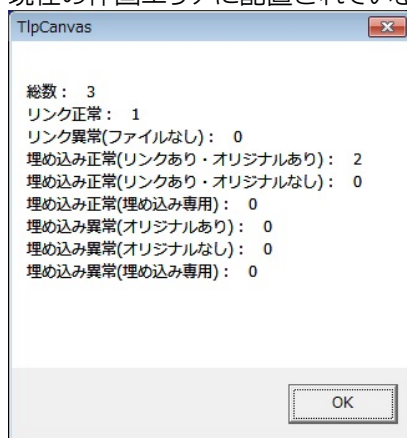
■リンク

dso データには画像の情報を保存せず、リンク先に保存されている画像を表示する状態。配置した画像を選択し、右クリックメニューから「リンク」に変更が行えます。データの容量は埋め込み時よりも小さくなりますが、リンク元の保存先から画像ファイルを削除すると Telop Canvas 4 上に表示されなくなります。



3.1.13.1. 現在状態の確認

現在の作画エリアに配置されている全画像ファイルの状態確認が行えます。



3.1.13.2. 全オブジェクトを埋め込みに変更

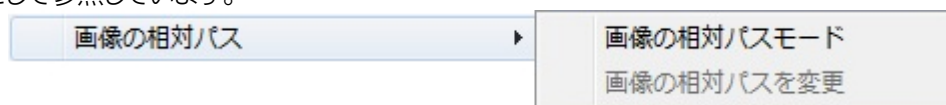
現在の作画エリアに配置されている全画像ファイルを「埋め込み」に変更します。

3.1.13.3. 全オブジェクトをリンクに変更

現在の作画エリアに配置されている全画像ファイルを「リンク」に変更します。

3.1.14. 画像の相対パス

静止画ファイルの配置を「リンク」に設定されている場合に使用します。通常はリンク先を絶対パスとして参照しています。



3.1.14.1. 画像の相対パスモード

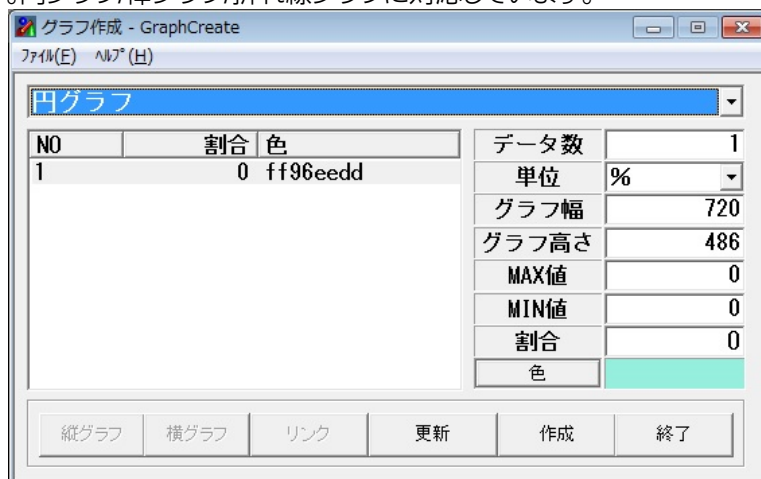
チェックをいれると、リンク先のパスが dso データの保存先と相対モードになります。

3.1.14.2. 画像の相対パスを変更

画像の相対パスモードにチェックが入っている場合に、相対パスの参照先を変更します。

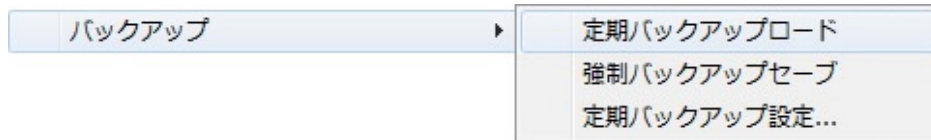
3.1.15. グラフ作成

グラフ作成ソフトを起動し、パーセンテージや実数値を入力することで簡単にグラフ作成が行えます。円グラフ/棒グラフ/折れ線グラフに対応しています。



3.1.16. バックアップ

Telop Canvas 4 は定期的に自動でバックアップファイルを作成する、バックアップ機能を使用することができます。



3.1.16.1. 定期バックアップロード

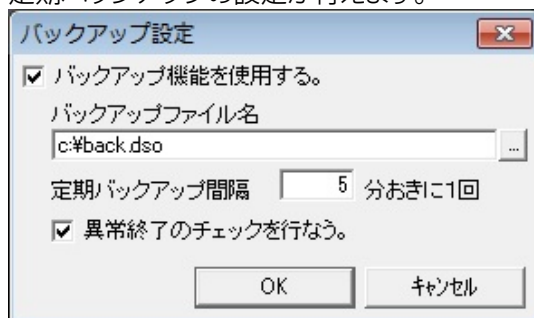
【定期バックアップ設定】でバックアップ機能を使用している、または【強制バックアップセーブ】でバックアップファイルを作成した場合に、バックアップファイルを読み込みます。

3.1.16.2. 強制バックアップセーブ

作業中に、手でバックアップファイルを作成することができます。

3.1.16.3. 定期バックアップ設定

定期バックアップの設定が行えます。



3.1.16.3.1. バックアップ機能を使用する。

チェックをいれると、定期バックアップ機能が有効になります。

3.1.16.3.2. バックアップファイル名

バックアップファイルの保存先とファイル名を指定します。

3.1.16.3.3. 定期バックアップ間隔

0 分～100 分までの指定された間隔でバックアップファイルを作成します。

3.1.16.3.4. 異常終了のチェックを行う

Telop Canvas 4 が強制終了した際、次回起動時に自動で「前回のバックアップを開きますか」確認ダイアログを表示します。

3.1.17. 印刷設定

現在の作画エリアを印刷するための設定を行います。余白/背景色の設定、作画データがロールテロップだった場合に画面単位に分割して印刷するか、1枚の画像として印刷するか設定が行えます。



3.1.18. 印刷

現在の作画エリアの印刷を行います。

3.1.19. 印刷プレビュー

印刷プレビューを表示します。

3.1.20. プリンター設定

プリンターの設定を行います。

3.1.21. TlpCanvas の終了

Telop Canvas 4 を終了します。保存していない編集集中のデータは失われますのでご注意ください。

3.2. 編集メニュー

文字やオブジェクトのカット/コピー/ペースト、取り消し/やり直し、オブジェクトのグループやロック、整列といった操作がまとめられたメニューです。

編集(E)	
元に戻す(U)	Ctrl+Z,F9
やり直す(R)	Ctrl+Y,F10
切り取り(T)	Ctrl+X,Shift+F5
コピー(C)	Ctrl+C,Shift+F6
貼り付け(P)	Ctrl+V,Shift+F7
コピー & 貼り付け	F1
削除(D)	Ctrl+D,Delete,F2
すべて選択(選択レイヤー)(L)	Ctrl+A,Ctrl+F1
すべて選択(全レイヤー)	
すべて選択解除	Ctrl+Shift+A
タグ名変更	
グループ化	Ctrl+G,F5
グループ解除	Ctrl+Shift+G,F6
ロック	Ctrl+L,F3
ロック解除	Ctrl+Shift+L,F4
最前面に表示	Ctrl+F,F7
最背面に表示	Ctrl+Shift+F,F8
全面配置	▶
オブジェクト配置	▶
均等配置	▶
移動単位設定...	
貼り付け移動単位設定	
カラースポイト	

3.2.1. 元に戻す

直前の操作を取り消します。Telop Canvas 4 は 50 回までの操作を取り消すことができます。

3.2.2. やり直す

【元に戻す】で取り消された操作を、50 回まで再実行することができます。

3.2.3. 切り取り

選択したオブジェクトを消去しクリップボードに保存します。

3.2.4. コピー

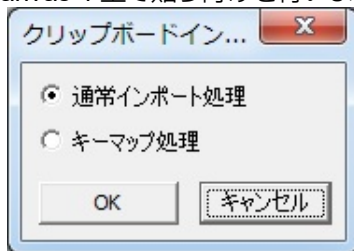
選択したオブジェクトをクリップボードに保存します。

3.2.5. 貼り付け

クリップボードに保存されているデータの貼り付けを行います。【貼り付け移動単位設定】でオブジェクトを貼り付ける際の移動距離を設定することができます。

3.2.5.1. 他グラフィックソフトウェアからのコピー&貼り付けについて

Telop Canvas 4 は、ペイント/Adobe PhotoShop/Illustrator など、他社グラフィックソフトウェアから、データのコピー&貼り付けが行えます。他ソフトウェアで画像を選択し、コピーを行った後に Telop Canvas 4 上で貼り付けを行います。



通常インポート処理：他ソフトウェアでコピーした画像が静止画としてそのまま貼り付けられます。(他のソフトウェアで作成したレイヤー情報は維持しません)

キーマップ処理：コピーした画像をグレースケール化し、アルファチャンネルをつけて貼り付けが行えます。キーはスライスレベル、クリップレベルがそれぞれ調整できます。

3.2.6. コピー&貼り付け

【コピー】と【貼り付け】を同時に行います。

3.2.7. 削除

選択したオブジェクトを削除します。

3.2.8. すべて選択(選択レイヤー)

アクティブになっているレイヤーに配置されている全オブジェクトを選択します。

3.2.9. すべて選択(全レイヤー)

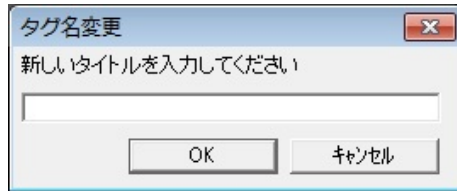
レイヤーに関係なく、配置されている全オブジェクトを選択します。

3.2.10. すべて選択解除

全オブジェクトの選択を解除します。

3.2.11. タグ名変更

選択しているオブジェクトにタグ名を設定します。タグ名は【レイヤーコントロール】ダイアログで確認ができます。同じ種類のオブジェクトが複数ある場合に設定しておく、識別できて便利です。



3.2.12. グループ化

選択中のオブジェクトをグループ化します。

3.2.13. グループ解除

選択中のグループオブジェクトのグループ化を解除します。

3.2.14. ロック

選択中のオブジェクトの編集を制限します。

3.2.15. ロック解除

ロックされたオブジェクトの編集制限を解除します。

3.2.16. 最前面に表示

選択したオブジェクトがレイヤー中の最前面になるようにオブジェクトの順序を入れ替えます。

3.2.17. 最背面に表示

選択したオブジェクトがレイヤー中の最背面になるようにオブジェクトの順序を入れ替えます。

3.2.18. 全面配置

選択したオブジェクトを、作画エリア上の指定位置に移動します。

全面配置	左上寄せ	Ctrl+Num7
	中上寄せ	Ctrl+Num8
	右上寄せ	Ctrl+Num9
	左中寄せ	Ctrl+Num4
	中中寄せ	Ctrl+Num5
	右中寄せ	Ctrl+Num6
	左下寄せ	Ctrl+Num1
	中下寄せ	Ctrl+Num2
	右下寄せ	Ctrl+Num3
	左寄せ	Ctrl+Q,Shift+F1
	中寄せ	Ctrl+W,Shift+F2
	右寄せ	Ctrl+E,Shift+F3
	上寄せ	
	中寄せ	
	下寄せ	
	幅合わせ	
	高さ合わせ	
	同じサイズ	
	配置設定...	

3.2.18.1. 左上寄せ

選択したオブジェクトの左上端を画面の左上端に整列させます。

3.2.18.2. 中上寄せ

選択したオブジェクトの中央上端を画面の中央上端に整列させます。

3.2.18.3. 右上寄せ

選択したオブジェクトの右上端を画面の右上に整列させます。

3.2.18.4. 左中寄せ

選択したオブジェクトの中央左端を画面の中央左端に整列させます。

3.2.18.5. 中中寄せ

選択したオブジェクトの中心を画面の中心に整列させます。

3.2.18.6. 右中寄せ

選択したオブジェクトの中央右端を画面の中央右端に整列させます。

3.2.18.7. 左下寄せ

選択したオブジェクトの左下端を画面の左下端に整列させます。

3.2.18.8. 中下寄せ

選択したオブジェクトの中央下端を画面の中央下端に整列させます。

3.2.18.9. 右下寄せ

選択したオブジェクトの右下端を画面の右下端に整列させます。

3.2.18.10. 左寄せ

選択したオブジェクトの左端を画面の左辺に整列させます。

3.2.18.11. 中寄せ(左右方向)

選択したオブジェクトの中央を画面の左右方向の中央に整列させます。

3.2.18.12. 右寄せ

選択したオブジェクトの右端を画面の右辺に整列させます。

3.2.18.13. 上寄せ

選択したオブジェクトの上端を画面の上辺に整列させます。

3.2.18.14. 中寄せ(上下方向)

選択したオブジェクトの中央を画面の上下方向の中央に整列させます。

3.2.18.15. 下寄せ

選択したオブジェクトの下端を画面の下辺に整列させます。

3.2.18.16. 幅合わせ

選択したオブジェクトの幅を画面の幅と同じにします。

3.2.18.17. 高さ合わせ

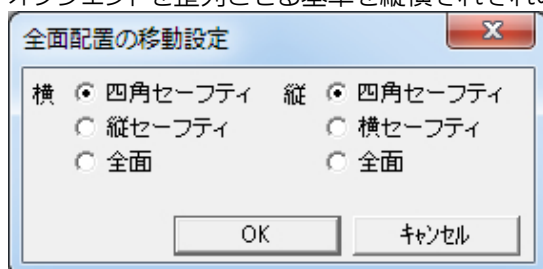
選択したオブジェクトの高さを画面の高さと同じにします。

3.2.18.18. 同じサイズ

選択したオブジェクトのサイズを画面サイズと同じにします。

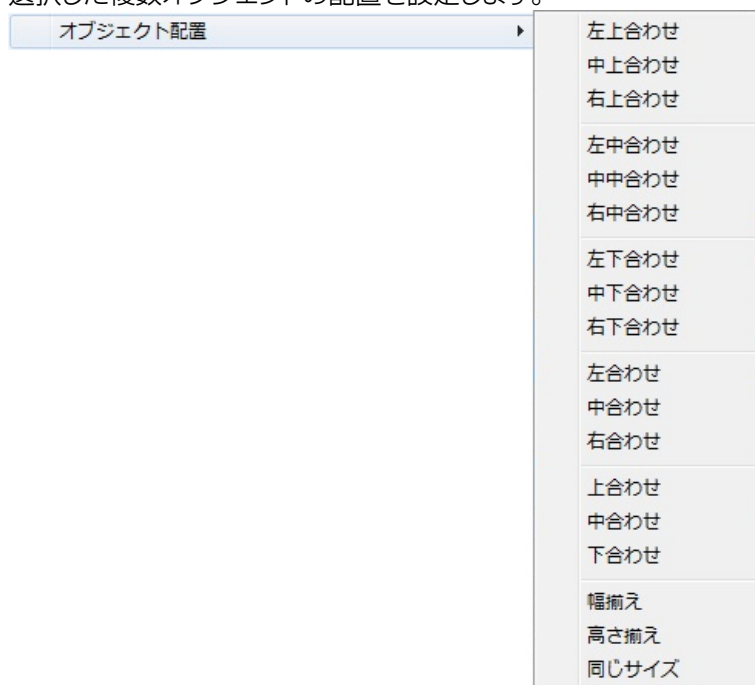
3.2.18.19. 配置設定

オブジェクトを整列させる基準を縦横それぞれのセーフティや全面から選択します。



3.2.19. オブジェクト配置

選択した複数オブジェクトの配置を設定します。



3.2.19.1. 左上合わせ

選択した複数オブジェクトの最左上端に、選択している全オブジェクトの左上端を一致させます。

3.2.19.2. 中上合わせ

選択した複数オブジェクトの上辺中央に、選択している全オブジェクトの上辺中央を一致させます。

3.2.19.3. 右上合わせ

選択した複数オブジェクトの最右上端に、選択している全オブジェクトの右上端を一致させます。

3.2.19.4. 左中合わせ

選択した複数オブジェクトの最左辺中央に、選択している全オブジェクトの左辺中央を一致させます。

す。

3.2.19.5. 中中合わせ

選択した複数オブジェクトの中心に、選択している全オブジェクトの中心を一致させます。

3.2.19.6. 右中合わせ

選択した複数オブジェクトの最右辺中央に、選択している全オブジェクトの右辺中央を一致させます。

3.2.19.7. 左下合わせ

選択した複数オブジェクトの最左下辺に、選択している全オブジェクトの左下辺を一致させます。

3.2.19.8. 中下合わせ

選択した複数オブジェクトの最下辺中央に、選択している全オブジェクトの下辺中央を一致させます。

3.2.19.9. 右下合わせ

選択した複数オブジェクトの最右下端に、選択している全オブジェクトの右下端を一致させます。

3.2.19.10. 左合わせ

選択した複数オブジェクトの最左辺に、選択している全オブジェクトの左辺を一致させます。

3.2.19.11. 中合わせ(左右方向)

選択した複数オブジェクトの左右方向中央に、選択している全オブジェクトの左右方向中央を一致させます。

3.2.19.12. 右合わせ

選択した複数オブジェクトの最右辺に、選択している全オブジェクトの右辺を一致させます。

3.2.19.13. 上合わせ

選択した複数のオブジェクトの上辺にオブジェクトの上辺を一致させます。

3.2.19.14. 中合わせ(上下方向)

選択した複数オブジェクトの上下方向中央に、選択している全オブジェクトの上下方向中央を一致させます。

3.2.19.15. 下合わせ

選択した複数オブジェクトの最下辺に、選択している全オブジェクトの下辺を一致させます。

3.2.19.16. 幅揃え

選択した複数オブジェクトの幅に、選択している全オブジェクトの幅を一致させます。

3.2.19.17. 高さ揃え

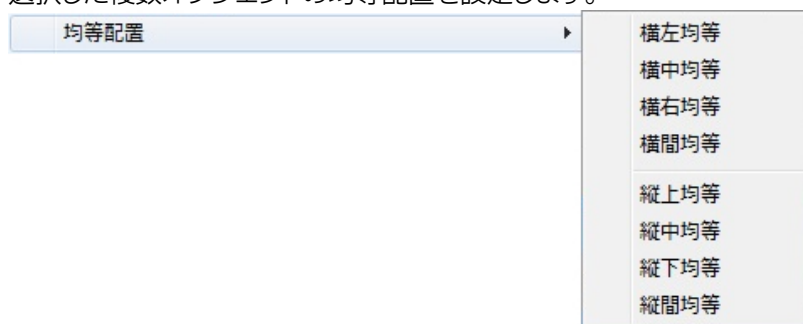
選択した複数オブジェクトの高さに、選択している全オブジェクトの高さを一致させます。

3.2.19.18. 同じサイズ

選択した複数オブジェクトのサイズに選択している全オブジェクトのサイズを一致させます。

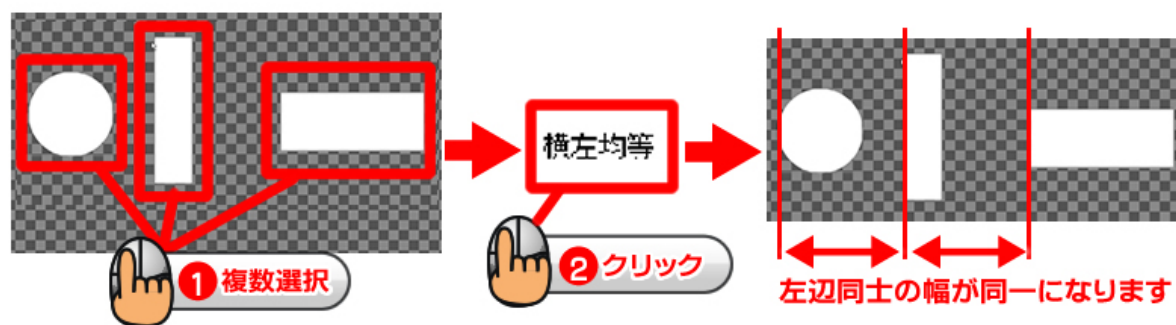
3.2.20. 均等配置

選択した複数オブジェクトの均等配置を設定します。



3.2.20.1. 横左均等

選択した複数オブジェクトそれぞれの左辺が左右方向に均等な間隔になるように位置を調整します。



3.2.20.2. 横中均等

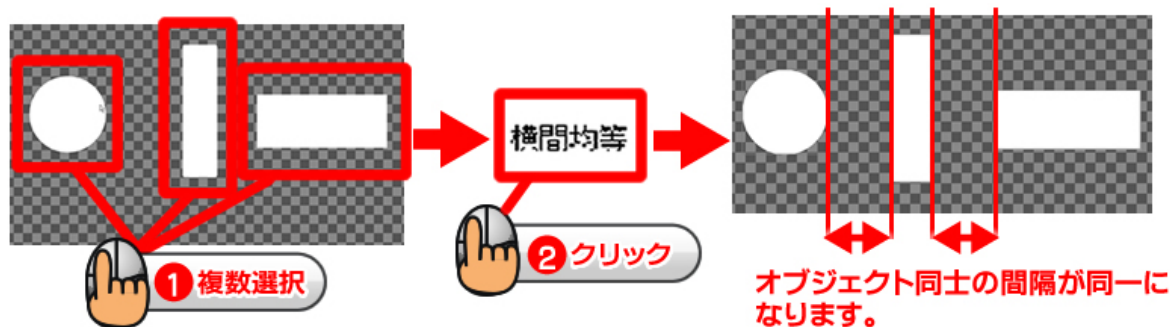
選択した複数オブジェクトそれぞれの中心が左右方向に均等な間隔になるように位置を調整します。

3.2.20.3. 横右均等

選択した複数オブジェクトそれぞれの右辺が左右方向に均等な間隔になるように位置を調整します。

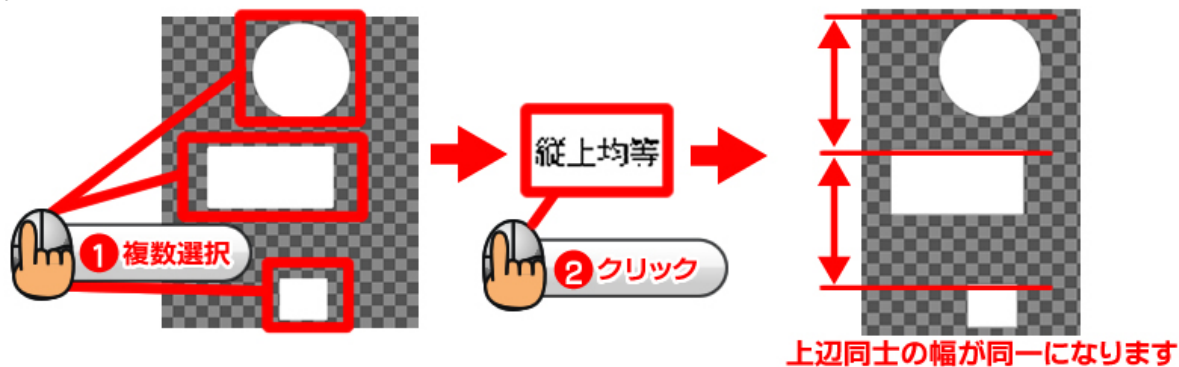
3.2.20.4. 横間均等

選択した複数オブジェクト同士の左右の間隔が均等になるように位置を調整します。



3.2.20.5. 縦上均等

選択した複数オブジェクトそれぞれの上辺が上下方向に均等な間隔になるように位置を調整します。



3.2.20.6. 縦中均等

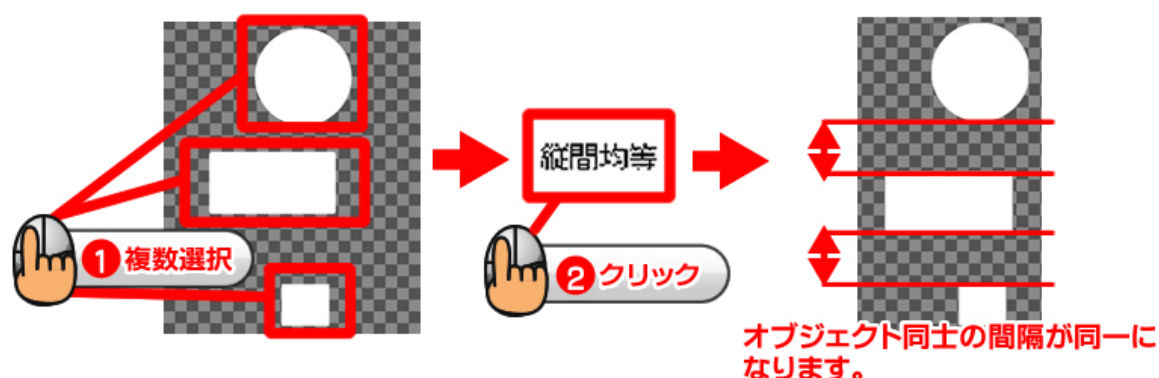
選択した複数オブジェクトそれぞれの中心が上下方向に均等な間隔になるように位置を調整します。

3.2.20.7. 縦下均等

選択した複数オブジェクトそれぞれの下辺が上下方向に均等な間隔になるように位置を調整します。

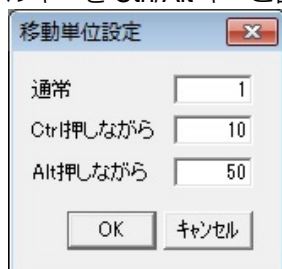
3.2.20.8. 縦間均等

選択した複数オブジェクト同士の上下の間隔が均等になるように位置を調整します。



3.2.21. 移動単位設定

上下左右カーソルキーでオブジェクトを移動する際の移動量を pixel 単位で設定します。また、カーソルキーを Ctrl/Alt キーと合わせて押下した場合の移動量も設定できます。



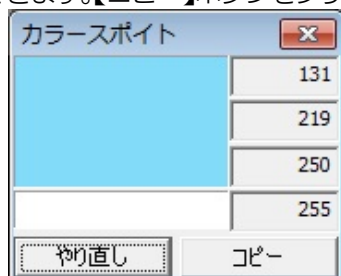
3.2.22. 貼り付け移動単位設定

貼り付けを行う際に、コピー元のオブジェクトからの移動量を X/Y 座標ごとに pixel 単位で設定します。初期値は 0 となっており、コピー元のオブジェクトに重なる形で貼り付けが行われます。



3.2.23. カラースポイト

作画エリア上でクリックした位置の、オブジェクトの色情報を R/G/B/K(キー)値で確認することができます。【コピー】ボタンをクリックすると、数値をテキストデータとしてコピーできます。



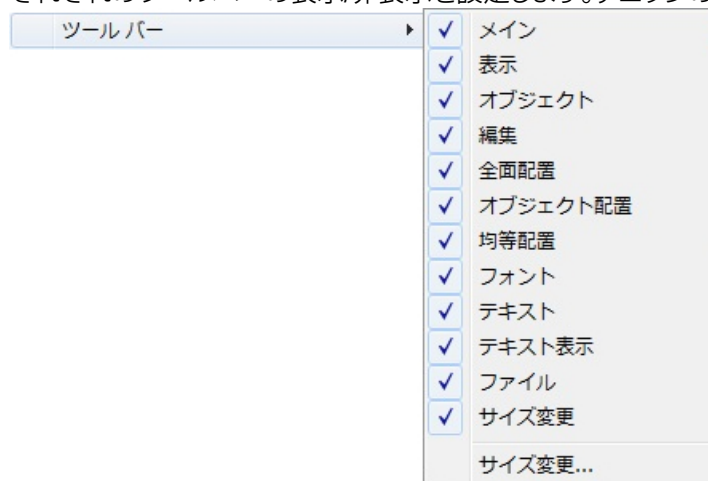
3.3. 表示メニュー

ツールバーやダイアログの表示/非表示、ビューの表示倍率とウィンドウのサイズなど、画面の詳細なカスタマイズに関する操作がまとめられたメニューです。

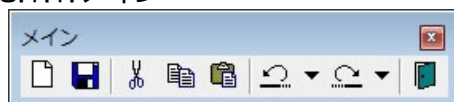


3.3.1. ツールバー

それぞれのツールバーの表示/非表示を設定します。チェックのついた項目が表示されます。



3.3.1.1. メイン



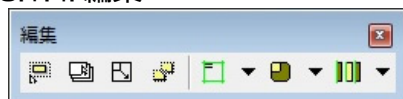
3.3.1.2. 表示



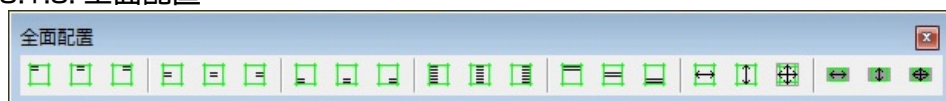
3.3.1.3. オブジェクト



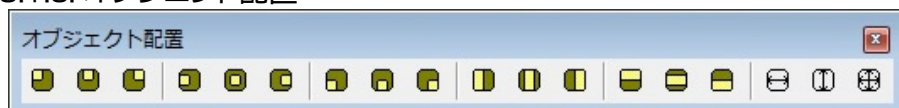
3.3.1.4. 編集



3.3.1.5. 全面配置



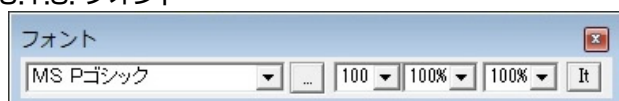
3.3.1.6. オブジェクト配置



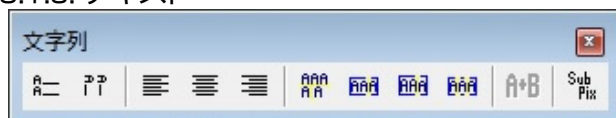
3.3.1.7. 均等配置



3.3.1.8. フォント



3.3.1.9. テキスト



3.3.1.10. テキスト表示

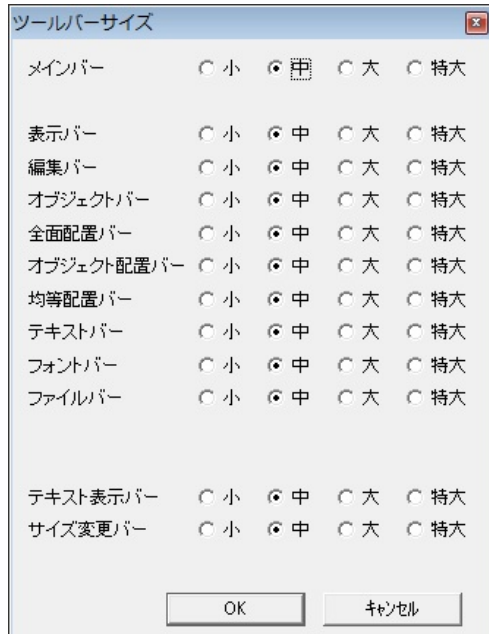


3.3.1.11. サイズ変更



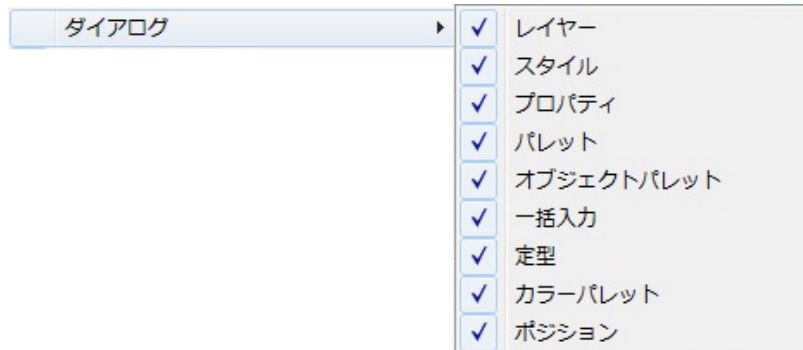
3.3.1.12. サイズ変更

それぞれのツールバーのアイコンサイズを、小/中/大/特大から選択することができます。



3.3.2. ダイアログ

それぞれのダイアログの表示/非表示を設定します。チェックのついた項目が表示されます。



3.3.2.1. レイヤーコントロールダイアログ

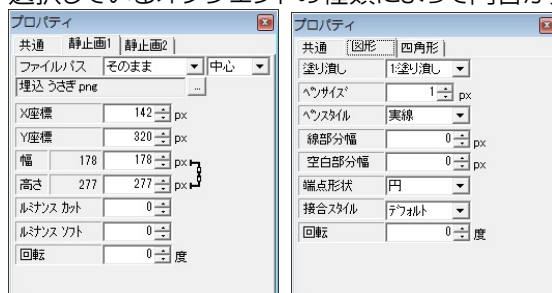


3.3.2.2. スタイルダイアログ



3.3.2.3. プロパティダイアログ

選択しているオブジェクトの種類によって内容が変化します。



3.3.2.4. パレットダイアログ



3.3.2.5. オブジェクトパレットダイアログ



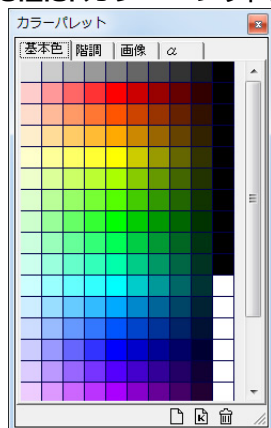
3.3.2.6. 一括入力ダイアログ



3.3.2.7. 定型ダイアログ



3.3.2.8. カラーパレットダイアログ



3.3.2.9. ポジションダイアログ

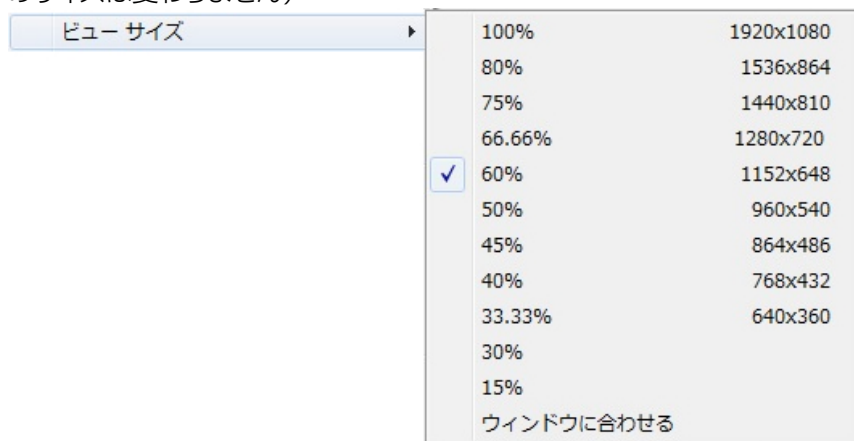


3.3.3. ステータスバー

マウスカーソルを合わせた機能の説明を表示する、ステータスバーの表示/非表示を設定します。

3.3.4. ビューサイズ

編集中の作画エリアの表示倍率を変更することができます。(表示倍率を変えるだけで、作画エリアのサイズは変わりません)



100% 1920×1080

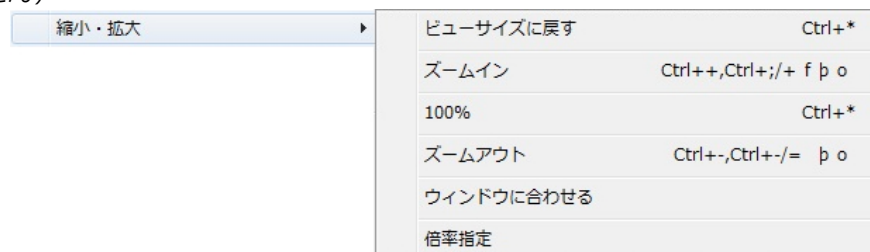
80% 1536×864

75% 1440×810

66.66% 1280×720
60% 1152×648
50% 960×540
45% 864×486
40% 768×432
33.33% 640×360
30%
15%
ウィンドウに合わせる

3.3.5. 拡大・縮小

作画エリアの拡大/縮小を設定します。(表示倍率を変えるだけで、作画エリアのサイズは変わりません)



3.3.5.1. ビューサイズに戻す

作画エリアの大きさをメインウィンドウのサイズに合わせます。

3.3.5.2. ズームイン

作画エリアの表示倍率を上げます。

3.3.5.3. 100%

作画エリアを原寸で表示します。

3.3.5.4. ズームアウト

作画エリアの表示倍率を下げます。

3.3.5.5. ウィンドウに合わせる

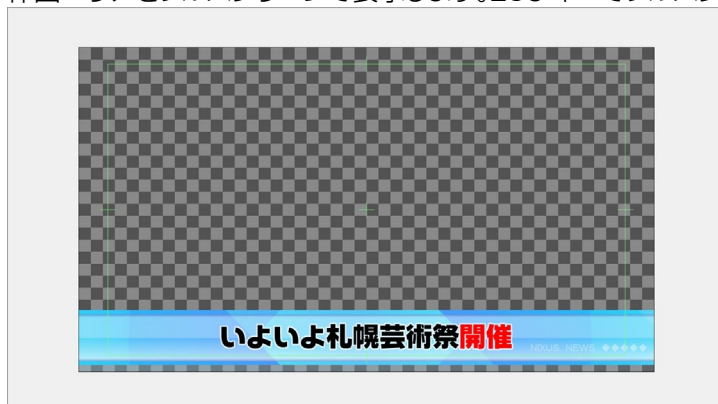
現在のウィンドウサイズに作画エリアの表示倍率を合わせます。

3.3.5.6. 倍率指定

表示倍率を%で指定することができます。

3.3.6. フルスクリーン

作画エリアをフルスクリーンで表示します。ESC キーでフルスクリーンを解除します。

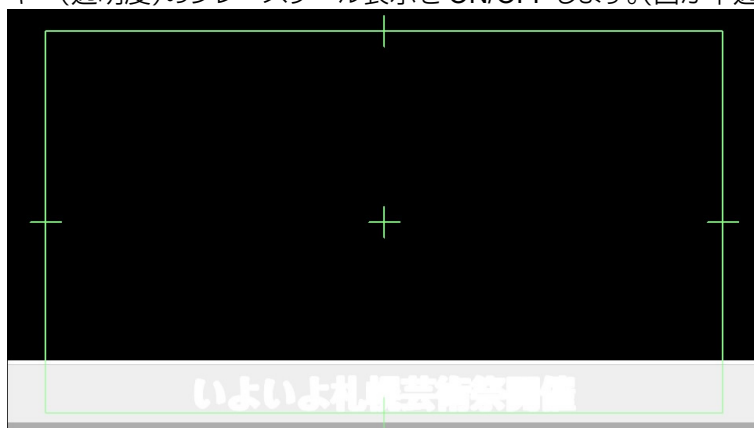


3.3.7. 綺麗に縮小表示

100%より低い倍率の表示の補完を ON/OFF します。通常は ON にするとよいでしょう。

3.3.8. キー表示

キー(透明度)のグレースケール表示を ON/OFF します。(白が不透明、黒が透明)

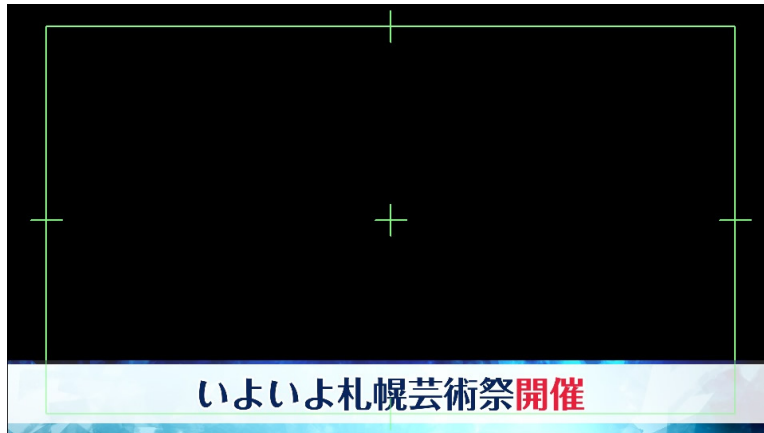


3.3.9. グリッドあわせ

オブジェクトを移動する際のグリッドへのスナップを ON/OFF します。

3.3.10. 背景表示

グリッドや、背景として読み込んだ画像の表示を ON/OFF します。

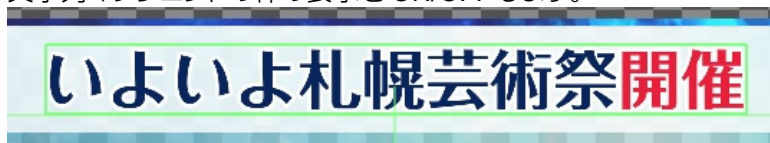


3.3.11. セーフティエリア表示

セーフティの表示を ON/OFF します。

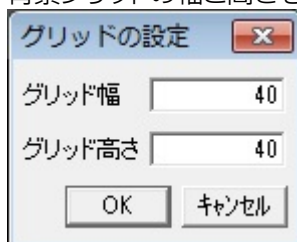
3.3.12. テキスト枠表示

文字列オブジェクトの枠の表示を ON/OFF します。



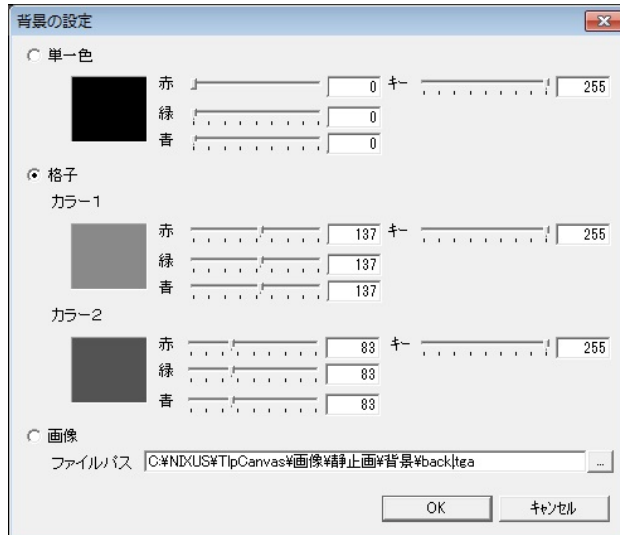
3.3.13. グリッド設定

背景グリッドの幅と高さを pixel 単位で指定します。



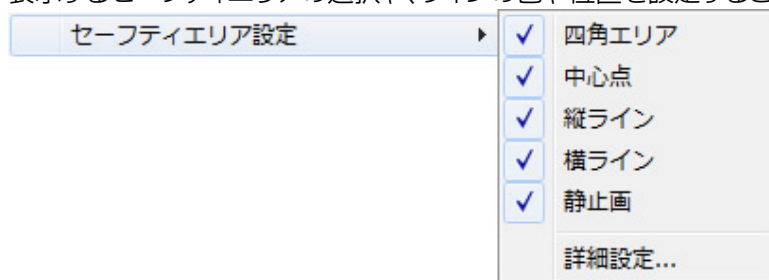
3.3.14. 背景設定

背景を単色にするか、グリッド(格子)表示にするか、画像を設定するか選択できます。また背景色の設定も行えます。



3.3.15. セーフティエリア設定

表示するセーフティエリアの選択や、ラインの色や位置を設定することができます。



3.3.15.1. 四角エリア

四角エリアの表示/非表示を切り替えます。

3.3.15.2. 中心点

画面の中心を現す十字セーフティの表示/非表示を切り替えます。

3.3.15.3. 縦ライン

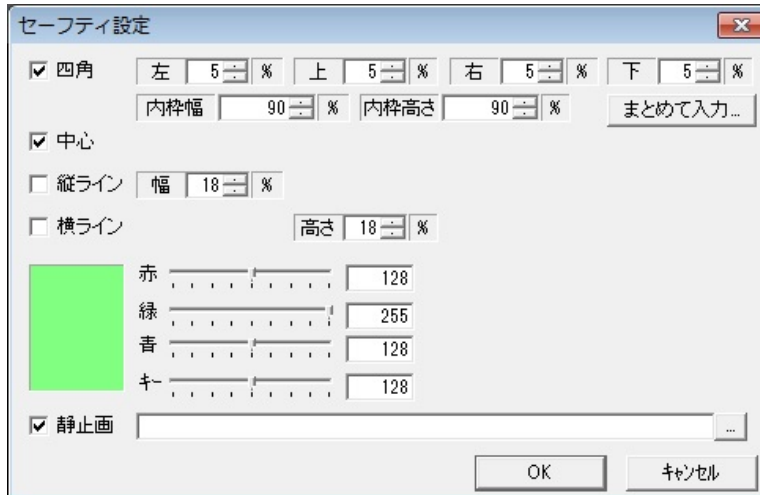
左右方向のセーフティの表示/非表示を切り替えます。

3.3.15.4. 横ライン

上下方向のセーフティの表示/非表示を切り替えます。

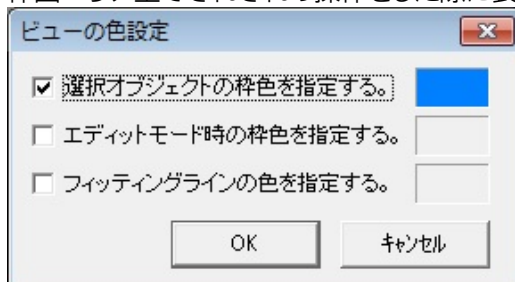
3.3.15.5. 詳細設定

それぞれのセーフティの位置や色を編集することができます。また、セーフティとして画像を設定することもできます。時刻表示を避けてテロップを作成するときなどに便利です。



3.3.16. ビューの色設定

作画エリア上でそれぞれの操作をした際に表示される枠やラインの色を変更することができます。



3.3.16.1. 選択オブジェクトの枠色を指定する

オブジェクトを選択した際の枠の色を設定できます。

3.3.16.2. エディットモード時の枠色を指定する

文字列オブジェクトをダブルクリックし、編集できるモードになった際の枠色を設定できます。

3.3.16.3. フィッティングラインの色を指定する

文字列オブジェクトに、自動文字間文字幅調整のフィッティング機能を使用した際に表示されるラインの色を設定できます。

3.4. 文字列メニュー

文字のフォントや装飾、サイズや字間の変更、揃え方向などの設定がまとめられたメニューです。



3.4.1. フォント変更

選択した文字のフォントを設定します。選択されていない場合は次に作成する文字列オブジェクトのフォントを設定します。

3.4.2. 太字

選択した文字を太字にします。

3.4.3. 斜体

選択した文字を斜体にします。

3.4.4. 幅%・高さ%数値入れ替え

選択した文字の横幅と縦幅の%数値を入れ替えます。横書きから縦書きへ変換した際などに使用します。

3.4.5. 回転・歪み

選択した文字の回転と歪みを調整することができます。

3.4.6. サイズ変更

選択した文字のサイズと横幅を調整することができます。

3.4.7. 文字間・行間

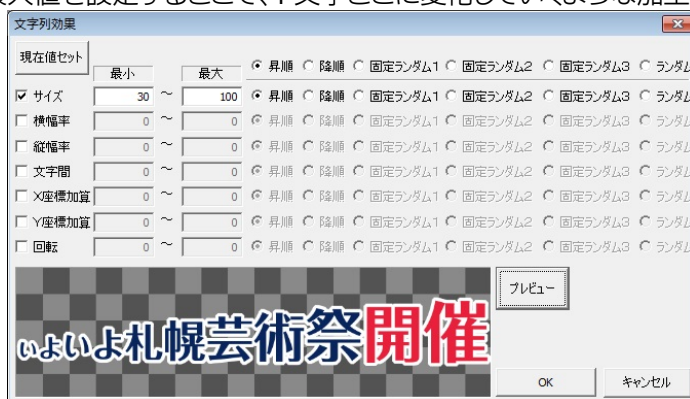
選択した文字の字間と行間を調整することができます。

3.4.8. 文字列移動

選択した文字を X/Y 座標ごとに移動することができます。

3.4.9. 文字列加工

選択した文字列のフォントサイズ/横幅率/縦幅率/文字間/X座標加算/Y座標加算/回転の最小値と最大値を設定することで、1文字ごとに変化していくような加工が行えます。



3.4.10. 横書き

選択した文字列を横書きにします。選択されていない場合は、次に作成する文字列オブジェクトの向きを横書きに設定します。

3.4.11. 縦書き

選択した文字列を縦書きにします。選択されていない場合は、次に作成する文字列オブジェクトの向きを縦書きに設定します。

3.4.12. 左揃え

選択した文字オブジェクトを左揃えに設定します。選択されていない場合は、次に作成する文字列オブジェクトの揃えを左揃えに設定します。

3.4.13. 中揃え

選択した文字オブジェクトを中央揃えに設定します。選択されていない場合は、次に作成する文字列オブジェクトの揃えを中央揃えに設定します。

3.4.14. 右揃え

選択した文字オブジェクトを右揃えに設定します。選択されていない場合は、次に作成する文字列オブジェクトの揃えを右揃えに設定します。

3.4.15. 部分文字列属性コピー

この項目のチェックをオンにすると、編集モードで文字をコピーし貼り付けを行う際に、コピー元の文字の属性(色やエッジなど)を貼り付け先にも適用します。

3.4.16. 行・Tab 分割

選択した文字列を、改行位置と Tab 位置で別々の文字列オブジェクトに分割します。

3.4.17. 選択分割

テキストカーソル位置、もしくは選択した文字ごとに文字列オブジェクトを分割します。

3.4.18. 同属性文字列分割

属性が異なる文字が混在する文字列オブジェクトを、同じ属性の文字ごとに分割します。

3.4.19. 全文字分割

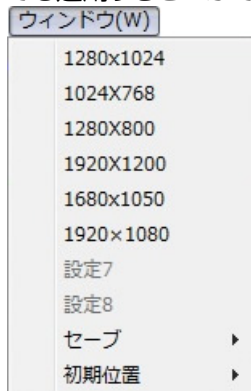
選択した文字列オブジェクトを 1 文字ごとに分割し、文字数分の文字列オブジェクトを作成します。

3.4.20. 文字列結合

複数の文字列オブジェクトを選択し、1 つの文字列オブジェクトに結合します。

3.5. ウィンドウメニュー

ダイアログやツールバーの位置や大きさなどの画面レイアウトは 8 個まで保存することができ、いつでも適用することができます。



デフォルトでは上記 6 個のレイアウトが保存されています。行う作業やご利用のモニター解像度に合わせて、自由にカスタマイズが行えます。

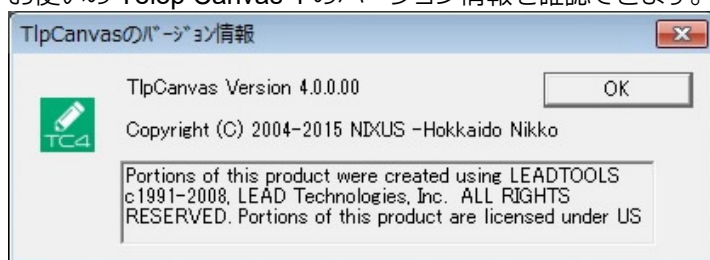
3.6.2. ライセンス情報

Telop Canvas 4 のシリアル番号の登録や解除が行えます。



3.6.3. TlpCanvas のバージョン情報

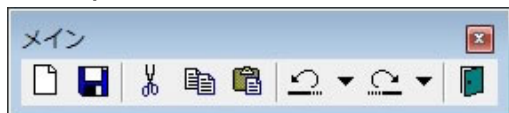
お使いの Telop Canvas 4 のバージョン情報を確認できます。



4. ツールバー

Telop Canvas 4 でよく使用する機能は、ツールバーのアイコンにそれぞれ設定されています。各ツールバーは【表示】メニューより表示/非表示が切り替えられます。

4.1. メインツールバー



データの新規作成や Telop Canvas 4 の終了などを行うメインのツールバーです。

4.1.1. 新規ファイル



新しくデータを作成します。現在の作画データが保存されていない場合は、変更内容を破棄するか確認ダイアログが表示されます。

4.1.2. 上書き保存



事前に保存したデータに上書きで保存が行えます。ノンリニア編集ソフトと連携している場合は、上書き保存をすることでノンリニア編集ソフト上のデータも同時に更新されます。

4.1.3. 切り取り



選択したオブジェクトを消去しクリップボードに保存します。

4.1.4. コピー



選択したオブジェクトをクリップボードに保存します。

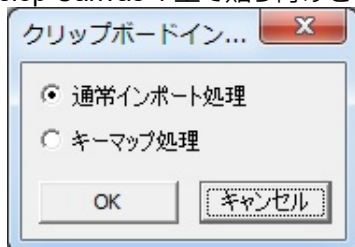
4.1.5. 貼り付け



クリップボードに保存されているデータの貼り付を行います。【編集】メニューの【貼り付け移動単位設定】でオブジェクトを貼り付ける際の移動距離を設定することができます。

4.1.5.1. 他グラフィックソフトウェアからのコピー&貼り付けについて

Telop Canvas 4 は、ペイント/Adobe PhotoShop/Illustrator など、他社グラフィックソフトウェアからの、データのコピー&貼り付けが行えます。他ソフトウェアで画像を選択し、コピーを行った後に Telop Canvas 4 上で貼り付けを行います。



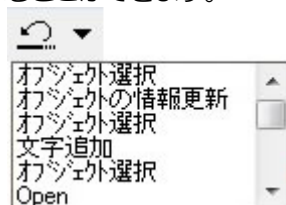
通常インポート処理：他ソフトウェアでコピーした画像が静止画としてそのまま貼り付けられます。(他のソフトウェアで作成したレイヤー情報は維持しません)

キーマップ処理：コピーした画像をグレースケール化し、アルファチャンネルをつけて貼り付けが行えます。キーはスライスレベル、クリップレベルがそれぞれ調整できます。

4.1.6. 元に戻す



直前の操作を取り消します。Telop Canvas 4 は 50 回までの操作を取り消すことができます。【▼】ボタンをクリックすると操作履歴がプルダウンで表示され、任意の操作までまとめてさかのぼることができます。



4.1.7. 繰り返す



【元に戻す】で取り消された操作を、50 回まで再実行することができます。【▼】ボタンをクリックすると操作履歴がプルダウンで表示され、任意の操作までまとめて再実行することができます。



4.1.8. TlpCanvas の終了



Telop Canvas 4 を終了します。保存していない編集中的数据は失われますのでご注意ください。

4.2. 表示ツールバー

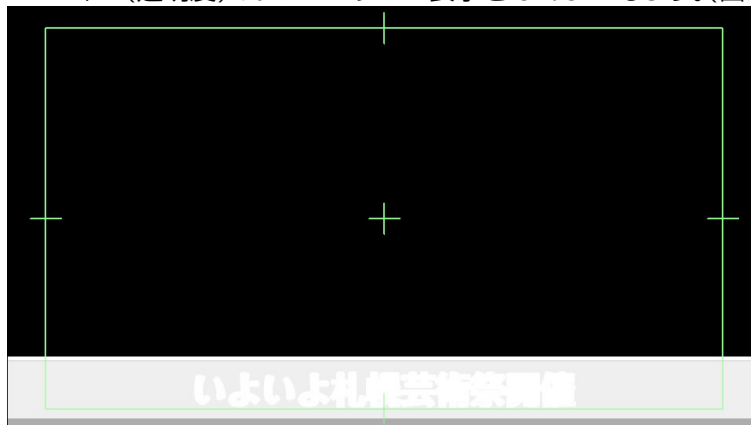


ビューの表示方法を設定するツールバーです。

4.2.1. キー表示の On/Off 切り替え



キー(透明度)のグレースケール表示を ON/OFF します。(白が不透明、黒が透明)



4.2.2. グリッドあわせの On/Off 切り替え



オブジェクトを移動する際のグリッドへのスナップを ON/OFF します。

4.2.3. 背景の表示切り替え



グリッドや背景として読み込んだ画像の表示を ON/OFF します。



4.2.4. セーフティエリアの表示切り替え

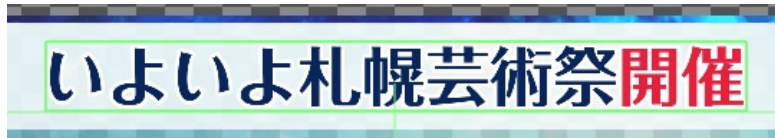


セーフティの表示を ON/OFF します。

4.2.5. テキスト枠の表示切り替え



文字列オブジェクトの枠の表示を ON/OFF します。



4.2.6. アスペクト比の切り替え



画面の比率を切り替えることができます。SD 画格設定の時のみ使用します。

4.2.7. ウィンドウに合わせる



現在のウィンドウサイズに作画エリアの表示倍率を合わせます。

4.2.8. 拡大(10%)



作画エリアの表示倍率を 10% 上げます。

4.2.9. 縮小(10%)



作画エリアの表示倍率を 10% 下げます。

4.2.10. 等倍表示



作画エリアを原寸で表示します。

4.2.11. 綺麗に縮小表示



100%より低い倍率の表示の補完を ON/OFF します。通常は ON にするとよいでしょう。

4.3. オブジェクトツールバー



文字列、静止画、図形などのオブジェクトを作画エリアに描くためのツールバーです。

4.3.1. 選択ツール



オブジェクトをクリックして選択したり、ドラッグで矩形選択範囲を作成して複数のオブジェクトを選択したり、オブジェクトをドラッグして移動することができます。また文字列オブジェクトをダブルクリックするとテキスト編集ツールに切り替わります。

4.3.2. 手のひらツール



作画エリア全体がウィンドウ内に表示できていない場合に、ドラッグすることで画面の表示位置を移動するツールです。

4.3.3. 文字列ツール



クリックした位置に文字列オブジェクトを作成するツールです。

4.3.4. ピクチャーツール



静止画を画面上に配置するツールです。クリックすると【ファイルを開く】ダイアログが表示され任意の画像ファイルを選択することができます。

4.3.5. 四角形ツール



ドラッグした範囲を対角線として四角形を作成します。

4.3.6. 角丸四角形ツール



ドラッグした範囲を対角線として角丸四角形を作成します。

4.3.7. 円形ツール



ドラッグした範囲を接線として楕円形を作成します。

4.3.8. 扇形ツール



ドラッグした範囲を接線とする楕円を元にして扇形を作成します。

4.3.9. 正多角形ツール



ドラッグした範囲に内接する正多角形を作成します。

4.3.10. 星形ツール



ドラッグした範囲に内接する星形を作成します。

4.3.11. 多角形ツール



クリックした場所を頂点とする多角形を作成します。

4.3.12. 直線ツール



ドラッグの開始点と終了点を結ぶ直線を作成します。

4.3.13. 折れ線ツール



クリックした場所を頂点とする折れ線を作成します。

4.3.14. ベジエ曲線ツール



クリックした場所に制御点を持つベジエ曲線を作成します。

4.3.15. スプライン曲線ツール



クリックした場所に制御点を持つスプライン曲線を作成します。

4.3.16. 自由曲線ツール



ドラッグした軌跡をなぞるように自動的に曲線を作成します。

4.3.17. グループツール



作画エリア上でドラッグした範囲に含まれるオブジェクトをグループ化します。

4.3.18. IN スライドツール



IN アクションを設定する領域を作成します。

4.3.19. OUT スライドツール



OUT アクションを設定する領域を作成します。

4.3.20. アニメーションツール



アニメーションファイル(連番の TGA/PNG/TIFF/BMP ファイル)を画面上に配置するツールです。クリックすると【ファイルを開く】ダイアログが表示され任意のアニメーションファイルを選択することができます。

4.4. 編集ツールバー



編集時に使用する様々な機能が揃ったツールバーです。

4.4.1. ドラッグ全選択モード／ドラッグ部分選択モードの切り替え



選択ツールで選択したい範囲をドラッグする際、選択範囲に一部でも触れているオブジェクトを選択するか、選択範囲に全体が含まれている場合のみ選択するかを切り替えることができます。

4.4.2. 選択レイヤーモード／全レイヤーモードの切り替え



アクティブになっているレイヤー内のオブジェクトのみ選択できる選択レイヤーモードと、レイヤーに関わらずキャンバス上全てのオブジェクトを選択できる全レイヤーモードを切り替えることができます。

4.4.3. ドラッグ中心点移動リサイズモード／ドラッグ中心点固定リサイズモードの切り替え



オブジェクトをドラッグしてサイズを変更する際、オブジェクトの中心点を基準にするか、ドラッグしているコントロールポイントの対角線上のポイントを基準にするかを切り替えることができます。

4.4.4. 複数個別選択モード／複数グループ選択モードの切り替え



複数グループ選択モードを ON にすると、複数のオブジェクトを選択した際に、選択状態のオブジェクトを一時的にグループのように扱うことができます。複数のオブジェクトをまとめて移動/縮小/拡大することができます。

4.4.5. 全面配置ツール



選択したオブジェクトを、キャンバス上の指定位置に移動します。【▼】ボタンをクリックすると、【全面配置ツールバー】と同じアイコンがポップアップします。

4.4.6. オブジェクト配置ツール



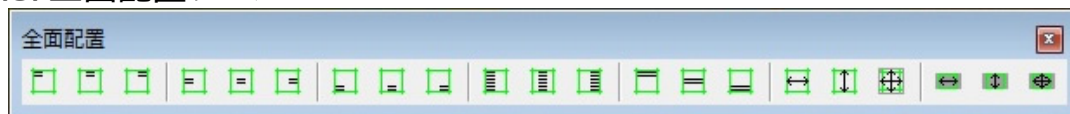
選択した複数オブジェクトの配置を設定します。【▼】ボタンをクリックすると、【オブジェクト配置ツールバー】と同じアイコンがポップアップします。

4.4.7. 均等配置ツール



選択した複数オブジェクトの均等配置を設定します。【▼】ボタンをクリックすると、【均等配置ツールバー】と同じアイコンがポップアップします。

4.5. 全面配置ツールバー



選択したオブジェクトを、キャンバス上の指定位置に移動します。【編集ツールバー】の【全面配置ツール】と同じ機能となります。常に表示しておきたいときに使用します。

4.5.1. 左上寄せ



選択したオブジェクトの左上端を画面の左上端に整列させます。

4.5.2. 中上寄せ



選択したオブジェクトの中央上端を画面の中央上端に整列させます。

4.5.3. 右上寄せ



選択したオブジェクトの右上端を画面の右上に整列させます。

4.5.4. 左中寄せ



選択したオブジェクトの中央左端を画面の中央左端に整列させます。

4.5.5. 中中寄せ



選択したオブジェクトの中心を画面の中心に整列させます。

4.5.6. 右中寄せ



選択したオブジェクトの中央右端を画面の中央右端に整列させます。

4.5.7. 左下寄せ



選択したオブジェクトの左下端を画面の左下端に整列させます。

4.5.8. 中下寄せ



選択したオブジェクトの中央下端を画面の中央下端に整列させます。

4.5.9. 右下寄せ



選択したオブジェクトの右下端を画面の右下端に整列させます。

4.5.10. 左寄せ



選択したオブジェクトの左端を画面の左辺に整列させます。

4.5.11. 中寄せ(左右方向)



選択したオブジェクトの中央を画面の左右方向の中央に整列させます。

4.5.12. 右寄せ



選択したオブジェクトの右端を画面の右辺に整列させます。

4.5.13. 上寄せ



選択したオブジェクトの上端を画面の上辺に整列させます。

4.5.14. 中寄せ(上下方向)



選択したオブジェクトの中央を画面の上下方向の中央に整列させます。

4.5.15. 下寄せ



選択したオブジェクトの下端を画面の下辺に整列させます。

4.5.16. 幅合わせ



選択したオブジェクトの幅を画面の幅と同じにします。

4.5.17. 高さ合わせ



選択したオブジェクトの高さを画面の高さと同じにします。

4.5.18. 同じサイズ



選択したオブジェクトのサイズを画面サイズと同じにします。

4.5.19. 4:3 の幅合わせ



選択したオブジェクトのサイズを画面の幅を基準とした 4:3 サイズにします。HD(1920×1080)画格の場合は、横幅 1440pixel のオブジェクトとなります。

4.5.20. 4:3 の高さ合わせ



選択したオブジェクトのサイズを画面の高さを基準とした 4:3 サイズにします。HD(1920×1080)画格の場合は、縦幅 1080pixel のオブジェクトとなります。

4.5.21. 4:3 と同じサイズ



選択したオブジェクトのサイズを画面を基準とした 4:3 サイズにします。HD(1920×1080)画格の場合は、1420×1080pixel のオブジェクトとなります。

4.6. オブジェクト配置ツールバー



選択した複数オブジェクトの配置を設定します。【編集ツールバー】の【オブジェクト配置ツール】と同じ機能となります。常に表示しておきたいときに使用します。

4.6.1. 左上合わせ



選択した複数オブジェクトの最左上端に、選択している全オブジェクトの左上端を一致させます。

4.6.2. 中上合わせ



選択した複数オブジェクトの上辺中央に、選択している全オブジェクトの上辺中央を一致させます。

4.6.3. 右上合わせ



選択した複数オブジェクトの最右上端に、選択している全オブジェクトの右上端を一致させます。

4.6.4. 左中合わせ



選択した複数オブジェクトの最左辺中央に、選択している全オブジェクトの左辺中央を一致させます。

4.6.5. 中中合わせ



選択した複数オブジェクトの中心に、選択している全オブジェクトの中心を一致させます。

4.6.6. 右中合わせ



選択した複数オブジェクトの最右辺中央に、選択している全オブジェクトの右辺中央を一致させます。

4.6.7. 左下合わせ



選択した複数オブジェクトの最左下辺に、選択している全オブジェクトの左下辺を一致させます。

4.6.8. 中下合わせ



選択した複数オブジェクトの最下辺中央に、選択している全オブジェクトの下辺中央を一致させます。

4.6.9. 右下合わせ



選択した複数オブジェクトの最右下端に、選択している全オブジェクトの右下端を一致させます。

4.6.10. 左合わせ



選択した複数オブジェクトの最左辺に、選択している全オブジェクトの左辺を一致させます。

4.6.11. 中合わせ(左右方向)



選択した複数オブジェクトの左右方向中央に、選択している全オブジェクトの左右方向中央を一致させます。

4.6.12. 右合わせ



選択した複数オブジェクトの最右辺に、選択している全オブジェクトの右辺を一致させます。

4.6.13. 上合わせ



選択した複数のオブジェクトの上辺にオブジェクトの上辺を一致させます。

4.6.14. 中合わせ(上下方向)



選択した複数オブジェクトの上下方向中央に、選択している全オブジェクトの上下方向中央を一致させます。

4.6.15. 下合わせ



選択した複数オブジェクトの最下辺に、選択している全オブジェクトの下辺を一致させます。

4.6.16. 幅揃え



選択した複数オブジェクトの幅に、選択している全オブジェクトの幅を一致させます。

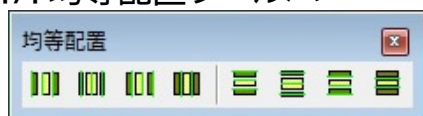
4.6.17. 高さ揃え

 選択した複数オブジェクトの高さに、選択している全オブジェクトの高さを一致させます。

4.6.18. サイズ揃え

 選択した複数オブジェクトのサイズに選択している全オブジェクトのサイズを一致させます。

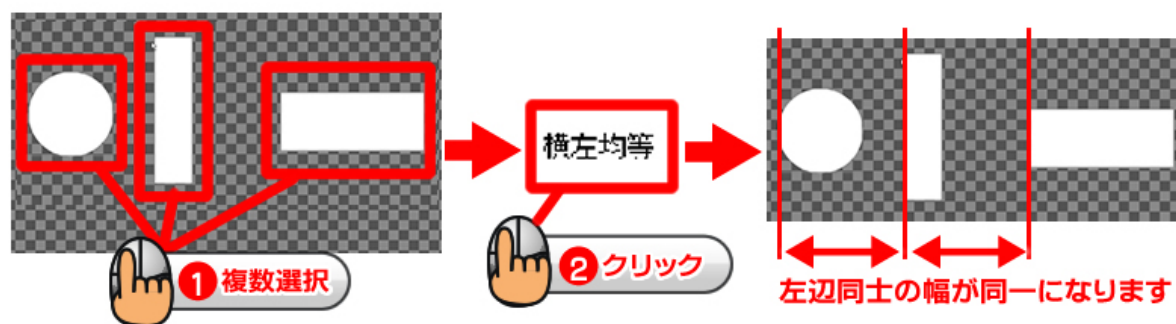
4.7. 均等配置ツールバー



選択した複数オブジェクトの均等配置を設定します。【編集ツールバー】の【均等配置ツール】と同じ機能となります。常に表示しておきたいときに使用します。

4.7.1. 横左均等

 選択した複数オブジェクトそれぞれの左辺が左右方向に均等な間隔になるように位置を調整します。



4.7.2. 横中均等

 選択した複数オブジェクトそれぞれの中心が左右方向に均等な間隔になるように位置を調整します。

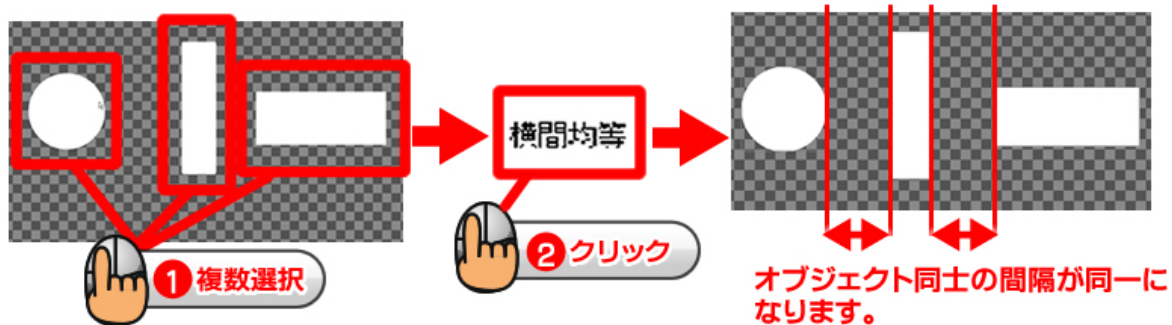
4.7.3. 横右均等

 選択した複数オブジェクトそれぞれの右辺が左右方向に均等な間隔になるように位置を調整します。

4.7.4. 横間均等



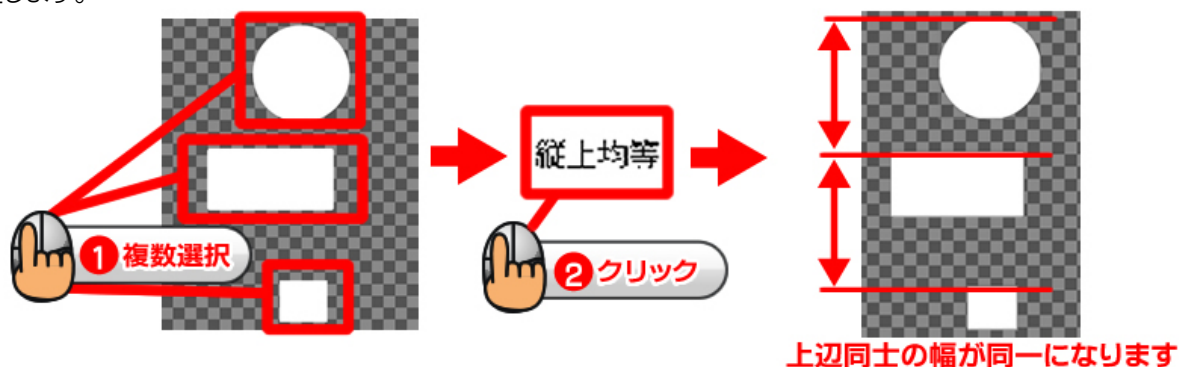
選択した複数オブジェクト同士の左右の間隔が均等になるように位置を調整します。



4.7.5. 縦上均等



選択した複数オブジェクトそれぞれの上辺が上下方向に均等な間隔になるように位置を調整します。



4.7.6. 縦中均等



選択した複数オブジェクトそれぞれの中心が上下方向に均等な間隔になるように位置を調整します。

4.7.7. 縦下均等

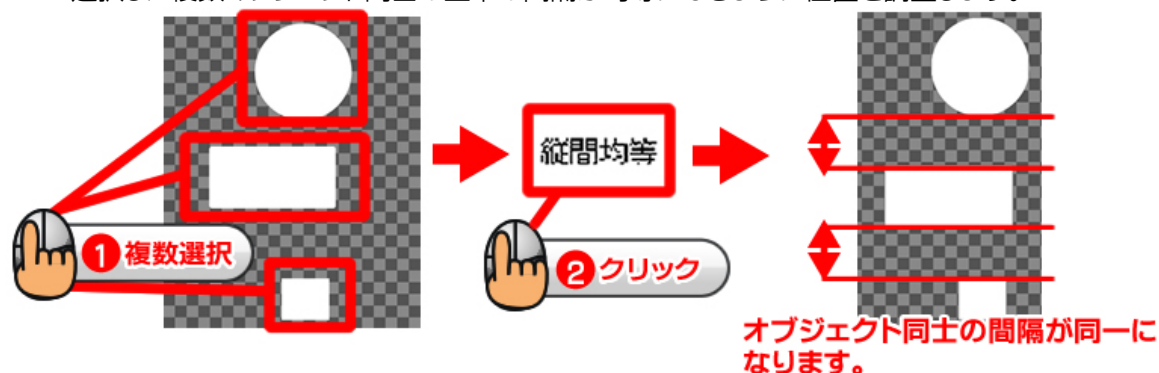


選択した複数オブジェクトそれぞれの下辺が上下方向に均等な間隔になるように位置を調整します。

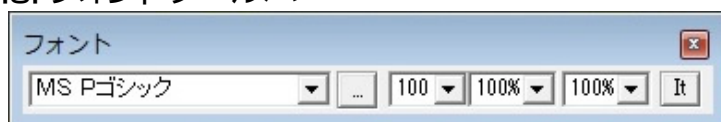
4.7.8. 縦間均等



選択した複数オブジェクト同士の上下の間隔が均等になるように位置を調整します。



4.8. フォントツールバー



文字列オブジェクトのフォント関連の設定を行うツールバーです。

4.8.1. フォントの変更



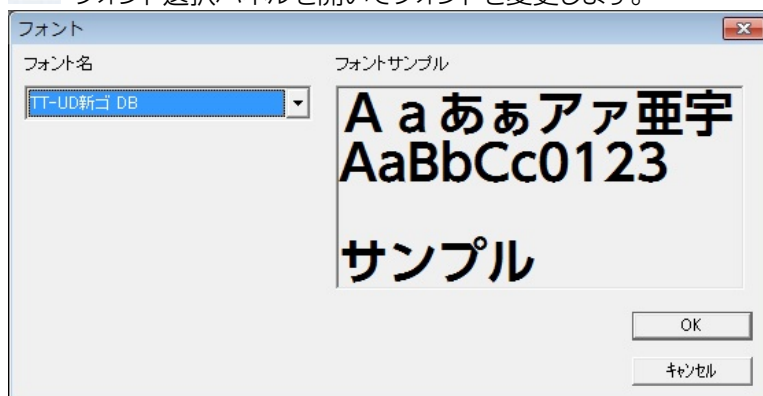
選択した文字のフォントを設定します。選択されていない場合は次に作成する文字列オブジェクトのフォントを設定します。

プルダウンメニューから選択して設定します。入力欄にフォント名を直接入力して設定することもできます。

4.8.2. フォント選択パネルを開く



フォント選択パネルを開いてフォントを変更します。



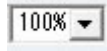
4.8.3. フォントサイズの変更



pixel 単位でフォントサイズを指定します。プルダウンメニューからサイズを選択します。入

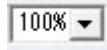
力欄に直接入力して設定することもできます。

4.8.4. 文字幅変更



文字幅を%で指定することができます。

4.8.5. 文字高さ変更



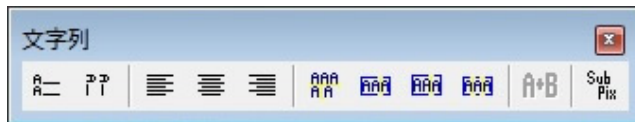
文字高さを%で指定することができます。

4.8.6. 斜体



選択した文字列を斜体にします。斜体になっている文字を選択してこのボタンを使用すると、斜体を外します。

4.9. テキストツールバー



文字列オブジェクトの書式関連の設定を行うツールバーです。

4.9.1. 横書き



選択した文字列を横書きにします。選択されていない場合は、次に作成する文字列オブジェクトの向きを横書きに設定します。

4.9.2. 縦書き



選択した文字列を縦書きにします。選択されていない場合は、次に作成する文字列オブジェクトの向きを縦書きに設定します。

4.9.3. 左揃え



選択した文字オブジェクトを左揃えに設定します。選択されていない場合は、次に作成する文字列オブジェクトの揃えを左揃えに設定します。

4.9.4. 中揃え



選択した文字オブジェクトを中央揃えに設定します。選択されていない場合は、次に作成する文字列オブジェクトの揃えを中央揃えに設定します。

4.9.5. 右揃え



選択した文字オブジェクトを右揃えに設定します。選択されていない場合は、次に作成する文字列オブジェクトの揃えを右揃えに設定します。

4.9.6. 行・Tab 分割



選択した文字列を、改行位置と Tab 位置で別々の文字列オブジェクトに分割します。

4.9.7. 選択分割



テキストカーソル位置、もしくは選択した文字ごとに文字列オブジェクトを分割します。

4.9.8. 同属性文字列分割



属性が異なる文字が混在する文字列オブジェクトを、同じ属性の文字ごとに分割します。

4.9.9. 全文字分割



選択した文字列オブジェクトを 1 文字ごとに分割し、文字数分の文字列オブジェクトを作成します。

4.9.10. 文字列結合



複数の文字列オブジェクトを選択し、1 つの文字列オブジェクトに結合します。

4.9.11. サブピクセル一括変換



全ての文字列オブジェクトをサブピクセルに変換します。

4.10. テキスト表示ツールバー



文字列オブジェクトの任意の文字に対して、表示/非表示の切り替えが行えるツールバーです。

4.10.1. テキスト全表示



選択した文字列オブジェクトに含まれる文字を全て表示します。

4.10.2. 選択テキストを表示



選択した非表示状態の文字を表示状態に切り替えます。

4.10.3. 選択テキストを非表示



選択した表示状態の文字を非表示状態に切り替えます。

4.11. ファイルツールバー

ファイルを開く、保存、他のファイル形式での書き出しなどを行うツールバーです。

4.11.1. 任意開く



【ファイルを開く】ダイアログが表示され、dso 形式のファイルを開くことができます。

4.11.2. 任意保存



【名前を付けて保存】ダイアログが表示され、現在の作画データをファイルに保存することができます。保存形式は dso ですが、その他サムネイル用の画像ファイルなど 6 種類のファイルが同時に保存されます。

4.11.3. 合成ロード



現在の作画エリア上に、重ねて dso ファイルを開くことができます。

4.11.4. 静止画保存

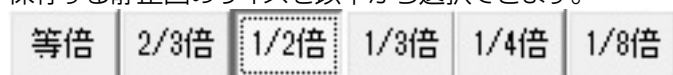


現在の作画エリアを、他のソフトウェアで編集できる画像ファイルとして保存します。



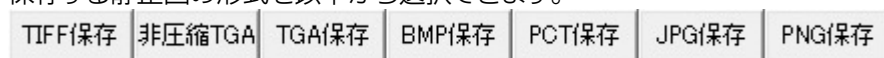
4.11.4.1. 静止画サイズ

保存する静止画のサイズを以下から選択できます。



4.11.4.2. 静止画種類

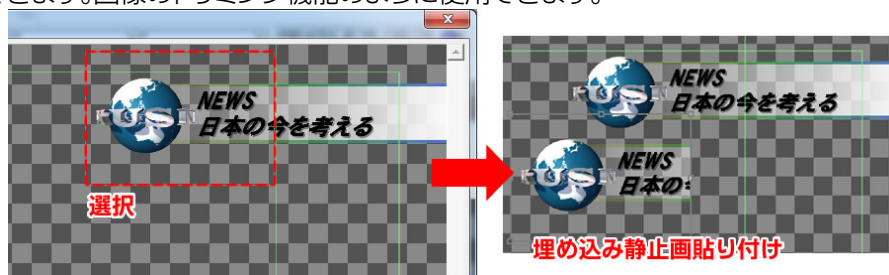
保存する静止画の形式を以下から選択できます。



4.11.4.3. 埋め込み

埋め込み

選択した範囲を、埋め込み設定の画像として作画エリアに貼り付けて使用することができます。画像のトリミング機能のように使用できます。



4.11.4.4. 座標設定

静止画として保存するエリアを設定できます。数値入力で指定するか、もしくはプレビューエリア上で保存したい箇所をドラッグして指定します。

保存開始座標	X	0	Y	0
保存終了座標	X	0	Y	0

クリア

クリア：現在の保存指定エリアをクリアします。

全面

全面：画面の全面を保存エリアとして選択します。

選択

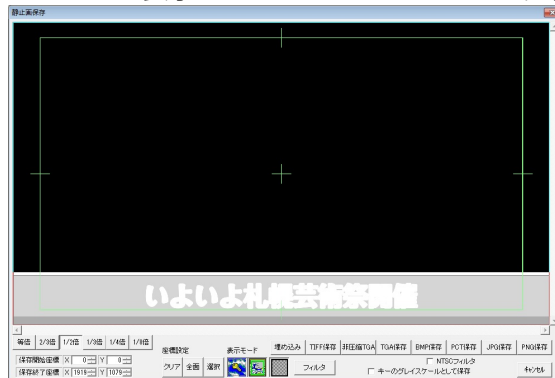
選択：作画画面上で選択していたオブジェクトのエリアのみ、静止画保存エリアとして指定します。

4.11.4.5. 表示モード

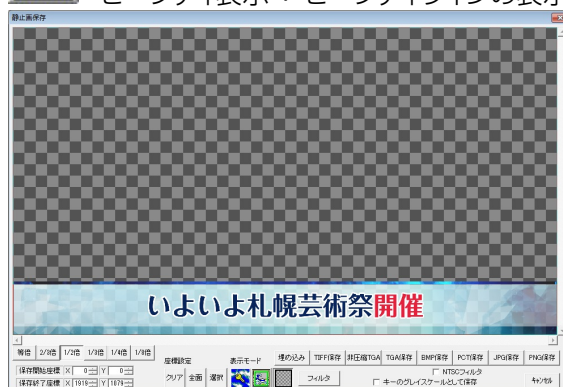
プレビューエリアの表示方法を切り替えることができます。



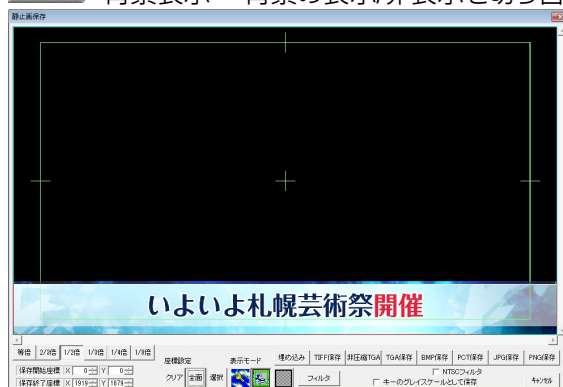
キー表示：グレースケールでアルファチャンネル(キー/透明エリア)を表示します。



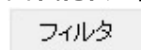
セーフティ表示：セーフティラインの表示/非表示を切り替えます。



背景表示：背景の表示/非表示を切り替えます。

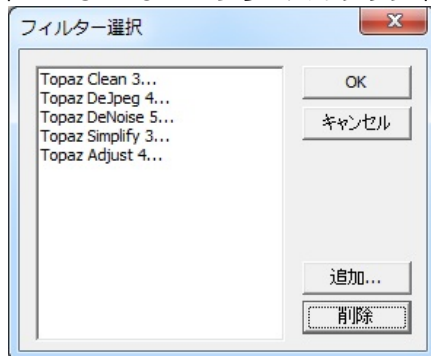


4.11.4.6. フィルタ



外部のフィルタプラグインを起動させ、保存する静止画の加工が行えます。当社販売ソ

フト NIXUS TOPAZ シリーズのプラグインに対応しております。



4.11.4.7. NTSC フィルタ

チェックをオンにすると、アナログ放送向けに色域を制限するフィルタをかけた結果を静止画として保存します。

4.11.4.8. キーのグレースケールとして保存

チェックをオンにすると、【キー表示】選択時に表示されるグレースケールでのアルファチャンネル (キー) を静止画として保存します。

4.11.5. 一時格納



現在の作画エリアを 6 個まで一時的に保存しておき、後から再度開く(適用する)ことができます。Telop Canvas 4 を終了すると保存していたデータは破棄されます。



4.11.6. ビューワ読み込み



サムネイル画像でファイルをプレビューしながら開くことができるビューワを表示します。主に定型のテロップを開く際に使用します。



4.12. サイズ変更ツールバー



画面サイズをHD画格に変更し、キャンバス上の全てのオブジェクトを額縁(4:3エリア)の枠内に収めます。

5. レイヤーコントロールダイアログ

作画エリアに描画しているオブジェクトのリストなどを表示しています。テロップはレイヤー単位で管理されており、レイヤーごとにそれぞれオブジェクトを配置することが可能です。

また、レイヤーごとに 2D テロップ作成モードと 3D テロップ作成モードの切り替えが行えます。3次元上の動きや厚みのあるオブジェクトなどの 3D テロップの作成は、3D テロップ作成モードで行います。



5.1. 2D/3D 切り替え



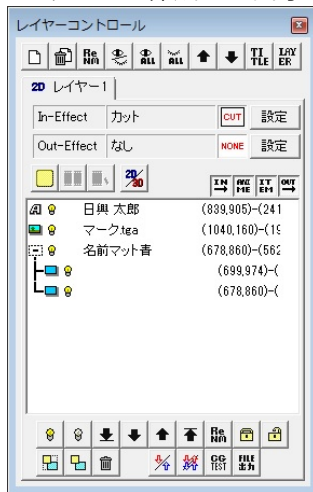
2D テロップ作成モードと 3D テロップ作成モードの切り替えを行うボタンです。

レイヤーのタブ上のアイコンで、アクティブレイヤーがどちらのモードかを確認することができます。



6. 2D モード レイヤーコントロールダイアログ

2D テロップ作成モード時の、レイヤーコントロールダイアログの詳細です。



6.1. レイヤーコントロールツール

レイヤーの作成や、順序の入れ替えなどの操作が行えます。



6.1.1. 新規レイヤー



レイヤーを新規に作成します。クリックすると新しいレイヤーが前面に作成されます。

6.1.2. レイヤーの削除

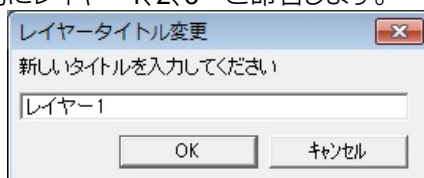


アクティブになっているレイヤーを削除します。

6.1.3. レイヤー名称の変更



アクティブになっているレイヤーの名称を変更します。レイヤーを新規作成したときは、自動的にレイヤー1、2、3…と命名します。



6.1.4. 選択レイヤーの表示・非表示



アクティブになっているレイヤー内のオブジェクトの、作画エリア上での表示/非表示を切り替えます。

6.1.5. 全レイヤーの表示



全てのレイヤーを表示します。

6.1.6. 全レイヤーの非表示



全てのレイヤーを非表示にします。

6.1.7. レイヤーを前面へ



レイヤーの順序を変更します。アクティブになっているレイヤーを前面に移動します。

6.1.8. レイヤーを背面へ

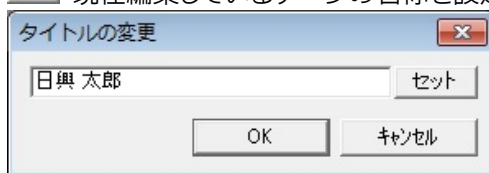


レイヤーの順序を変更します。アクティブになっているレイヤーを背面に移動します。

6.1.9. 素材タイトル設定



現在編集しているデータの名称を設定できます。保存時に設定することもできます。

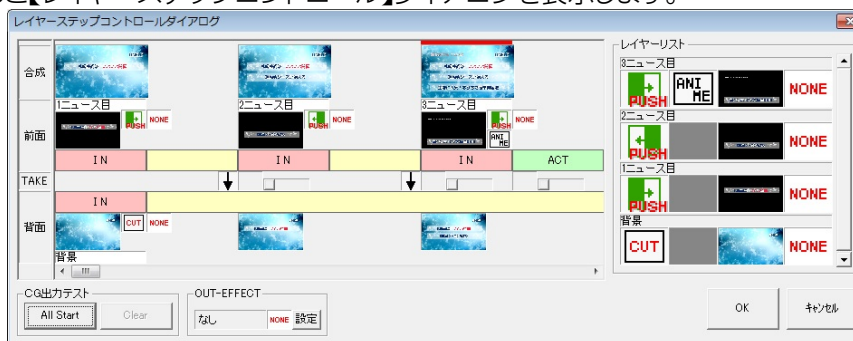


【セット】ボタンをクリックすると、作画エリア上の文字列オブジェクトの内容が自動的にセットされます。

6.1.10. レイヤーステップコントロールダイアログ



複数レイヤーの出力順やディレイなど、細かいエフェクト設定が行えます。ボタンをクリックすると【レイヤーステップコントロール】ダイアログを表示します。



6.1.10.1. 合成

前面のレイヤーと背面のレイヤーが合成された実際の画面のサムネイルを表示します。サムネイル画像の上部をダブルクリックすると赤ラインが表示され、設定された画像がテロップ全体の保存時

のサムネイル画像になります。

6.1.10.2. 前面

前面に配置されるレイヤーです。

6.1.10.3. TAKE



2つのレイヤーを合成し1枚として、さらにレイヤーを重ねることができます。その際のレイヤーの重ね方や TAKE 方法を設定します。TAKE バーの四角をクリックすると、矢印マークが現れます。

6.1.10.4. 下矢印



背面に合成され、次のレイヤーを前面に重ねるときに使用します。

6.1.10.5. 上矢印



前面に合成され、次のレイヤーを背面に重ねるときに使用します。

6.1.10.6. 指定なし

次のステップのレイヤーに、前ステップのレイヤーを上書きします。TAKE の方法とタイミングを設定します。

6.1.10.7. 手動実行



【TAKE】ボタンを押すと次のステップに進みます。

6.1.10.8. 自動実行-前のステップからの指定時間(0.1 秒単位)



前のステップが終了してから、次のテロップに進むまでの時間を指定します。

6.1.10.9. 自動実行-先頭ステップのテイクからの指定時間(0.1 秒単位)



一番始めのステップから、何フレームで次のステップを実行するかを指定します。

6.1.10.10. 自動実行-前ステップのテイクからの指定時間(0.1 秒単位)



前のステップがテイクされてから、何フレームで次のステップを実行するかを指定します。

6.1.10.11. 背面

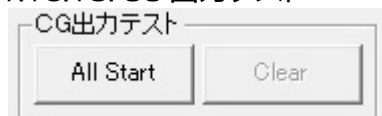
背面に配置されるレイヤーです。

6.1.10.12. レイヤーリスト

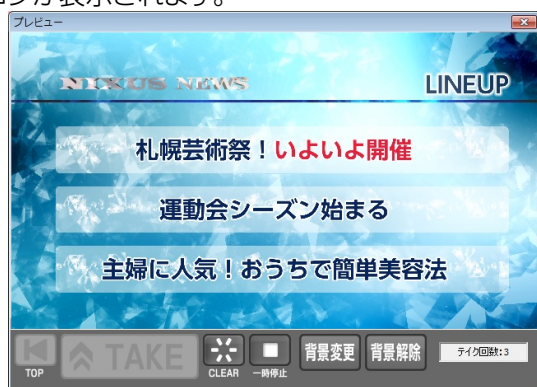
作成されているレイヤーを一覧表示しています。



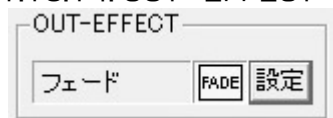
6.1.10.13. CG 出力テスト



設定した動きをプレビューで確認できます。【All Start】ボタンをクリックすると【プレビュー】ダイアログが表示されます。

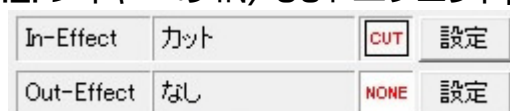


6.1.10.14. OUT-EFFECT



設定した動きの後に、テロップ全体の OUT エフェクトが設定できます。

6.2. レイヤーの IN/OUT エフェクト設定



レイヤーごとに IN/OUT エフェクトの設定が行えます。【設定】ボタンをクリックすると、【エフェクト

設定ダイアログ】が開きます。

6.2.1. エフェクト設定ダイアログ

アクティブレイヤー全面に対するエフェクトの設定を行うダイアログです。



6.2.1.1. エフェクト

エフェクトを以下から選択できます。

「なし」「カット」「ロール」「プッシュ」「フェード」「ワイプ」「スライド」「2DDVE」「3DDVE」「カスタム 2D」「カスタム 3D」

6.2.1.2. パターン

エフェクトを選択すると、使用可能なパターンが下部にアイコン表示されます。アイコンをクリックしてパターンを選択してください。グレーのアイコンは使用不可のものです。

6.2.1.3. オプション

エフェクト(ロール/スライド/フェード)により、動きの種類を選択できます。

6.2.1.4. スピード

エフェクトのスピードを設定します。単位はフィールドとなります。(60Field で 1 秒)

6.3. ロール設定



横ロールや縦ロールなど長尺ロールのテロップを作成するときに使用します。また、画面の一部分にズームしていくデジタルズームエフェクトのテロップも作成できます。

6.3.1. ロールタイプ変更



静止画(ロール設定なし)、横ロール、縦ロール、デジタルズームの切り替えを行います。

横ロール/縦ロールを選択すると、下記のボタンがアクティブになります。

6.3.2. ロール長さ追加



横ロール、縦ロール時にロールの長さを追加します。クリックごとに選択している画格サイズ
の尺が追加されます。

6.3.3. ロールカット



ロールの終了位置の設定を行います。表示している作画エリアの右端(縦ロールの場合は
下)をロールの端として切り取ります。ロールの長さの調整が行えます。

6.3.4. ロール設定



ロールのスピードや動作の設定が行えます。クリックすると【ロール設定】ダイアログが表示
されます。



6.3.4.1. 方向

【ロールタイプ変更】で設定したロール方向を表示します。通常はここで変更せず、【ロールタイプ変
更】で変更をしてください。

6.3.4.2. モード

ロール開始時の状態を設定します。【0:クリア画面から】を選択すると、開始時にクリア画面を自動でつけて送りますので、作画時にクリア画面を作る必要はありません。

6.3.4.3. 品質

描画品質の設定を行います。【1:高品質設定】の場合、横が 10 ステップ、縦が 20 ステップ単位での設定となりますが、描画品質を優先させた形の設定となります。

6.3.4.4. 開始

ロールの開始タイミングを設定します。

6.3.5. デジタルズーム設定

 【ロールタイプ変更】でデジタルズームに設定されている場合にアクティブになります。画面の一部にズームしていくデジタルズームエフェクトを設定することができます。クリックすると【デジタルズーム設定】ダイアログが表示されます。



6.3.5.1. スピードの設定

ズームエフェクトのスピードをフレーム単位で設定します。

6.3.5.2. ディレイの設定

ズームが始まるまでのディレイ時間をフレーム単位で設定します。

6.3.5.3. 停止座標の設定

ズームした後の停止座標とサイズを設定します。左端位置となる X/Y 座標と、ズーム後のサイズを幅/高さごとに入力します。

また、プレビュー画面上でエリアをドラッグすることでも設定できます。青色枠が表示されたエリアがズーム後の停止画面となります。



6.4. オブジェクトの表示/非表示



オブジェクト種類によって、作画エリア上の表示/非表示を切り替えられます。

6.4.1. インスライド表示 On/Off



IN スライドの表示/非表示を切り替えます。

6.4.2. アニメ表示 On/Off



アニメーションの表示/非表示を切り替えます。

6.4.3. アイテム表示 On/Off



図形や文字列オブジェクトの表示/非表示を切り替えます。

6.4.4. アウトスライド表示 On/Off



OUT スライドの表示/非表示を切り替えます。

6.5. オブジェクトコントロールツール



アクティブレイヤーに描画されているオブジェクトの、表示/非表示の切り替えや編集のロックなどの操作が行えます。

6.5.1. アクティブオブジェクト表示



選択しているオブジェクトを表示します。オブジェクトリスト上のアイコンのダブルクリックでも行えます。

6.5.2. 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。オブジェクトリスト上のアイコンのダブルクリックでも行えます。

6.5.3. 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。

6.5.4. 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。

6.5.5. 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。

6.5.6. 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。

6.5.7. 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。

6.5.8. 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。オブジェクトリスト上のアイコンのダブルクリックでも行えます。

6.5.9. 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。オブジェクトリスト上のアイコンのダブルクリックでも行えます。

6.5.10. 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。

6.5.11. アクティブなグループをグループ解除



選択しているグループを解除します。

6.5.12. 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。

6.5.13. 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。

6.5.14. 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。

6.5.15. CG 出力テスト



クリックするとプレビューソフトが起動し、作成中のテロップのエフェクト確認が行えます。



6.5.15.1. TOP



再生終了後、テロップを読み出し直し TAKE 待ちの状態に戻します。

6.5.15.2. TAKE



テロップの再生を開始します。

6.5.15.3. CLEAR



プレビュー画面をクリアします。

6.5.15.4. 一時停止



再生中のテロップを一時停止します。

6.5.15.5. 背景変更



プレビュー画面の背景に任意のTGA画像を設定することができます。クリックすると画像参照のダイアログが表示されますので、設定したい画像を選択します。

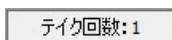


6.5.15.6. 背景解除



【背景変更】で設定した TGA 画像の背景を解除します。

6.5.15.7. テイク回数

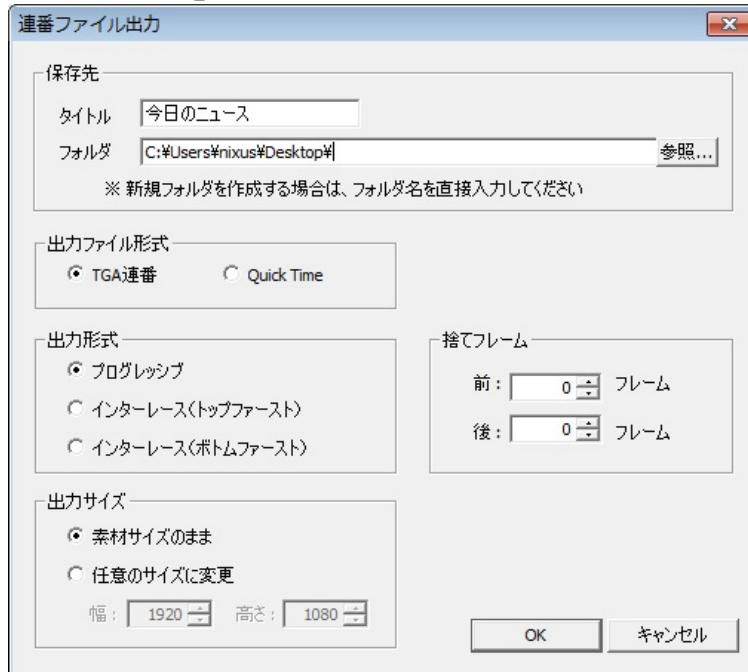


テロップ内に設定されているテイク回数を表示しています。

6.5.16. FILE 出力



作成したテロップを、連番 TGA か Quick Time 動画で書き出しが行えます。クリックすると【連番ファイル出力】ダイアログが表示されます。



6.5.16.1. 保存先

出力するファイルの保存名と保存先を指定します。

6.5.16.1.1. タイトル

保存するファイルのタイトルを設定します。

6.5.16.1.2. フォルダ

ファイルの保存先フォルダを設定します。【参照】ボタンをクリックすると、フォルダの参照が行えます。新規フォルダ内に保存を行いたい場合は直接フォルダ名を入力することで、自動でフォルダが作成され保存を行います。

6.5.16.2. 出力ファイル形式

出力するファイルを連番 TGA と Quick Time 動画から選択できます。

6.5.16.3. 出力形式

出力するファイルの形式を、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)から選択できます。

6.5.16.4. 捨てフレーム

テロップ全体のフレーム数から、頭と最後を捨てフレームとして削除することができます。指定した数値のフレーム数が削除されます。

6.5.16.5. 出力サイズ

出力するファイルのサイズ(解像度)を指定します。

6.5.16.5.1. 素材サイズのまま

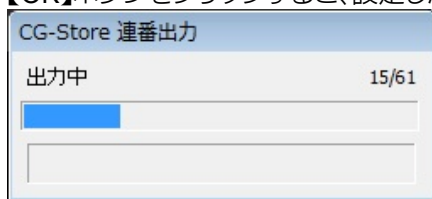
作画エリアで設定されている画格サイズのファイルを出力します。

6.5.16.5.2. 任意のサイズに変更

作画エリアで設定されている画格サイズに関わらず、任意のサイズで出力することができます。幅と高さごとに数値で指定を行います。

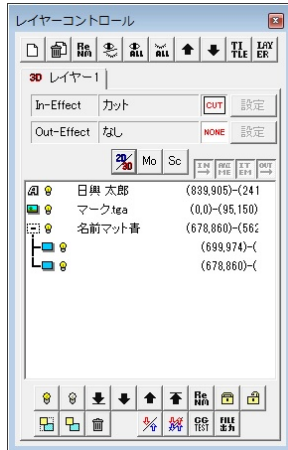
6.5.16.6. OK/キャンセル

【OK】ボタンをクリックすると、設定した内容でファイルのレンダリングが開始されます。



7. 3D モード レイヤーコントロールダイアログ

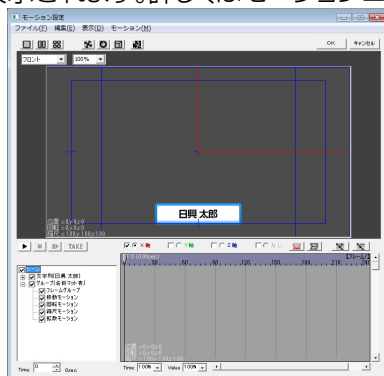
3D テロップ作成モード時のレイヤーコントロールダイアログでのみ、アクティブになる機能の詳細です。



7.1. モーションコントロール



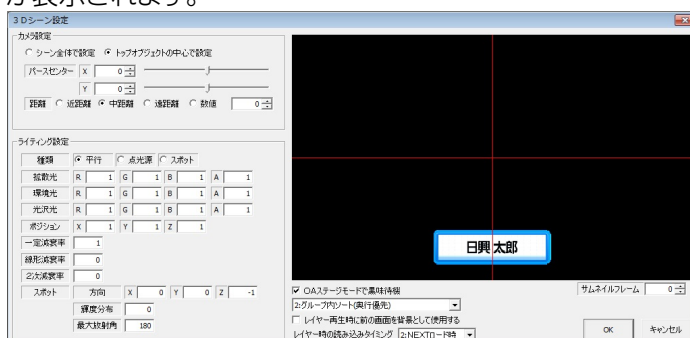
3D オブジェクトのモーション設定が行えます。クリックすると【モーション設定】ダイアログが表示されます。詳しくはモーションコントロールマニュアルをご覧ください。



7.2. シーン設定



3D シーンのライトやカメラ位置の設定が行えます。クリックすると【3D シーン設定】ダイアログが表示されます。



8. スタイル

オブジェクトの色属性の設定を行います。表面色のほか、最大 12 階層までのエッジ、シャドウ、ボードを設定できます。表面色、装飾ともに、単色または最大 16 色までのグラデーションを作成して設定する【カラーモード】と、静止画をオブジェクトに貼り付ける【テクスチャモード】のどちらかを選択できます。



8.1. モードの切り替え

切り替えは、カラーモードの場合は【テクスチャ】、テクスチャモードの場合は【カラー】のボタンをクリックしてください。



8.2. カラーモードの表面色設定

カラーモードでは単色から 16 色までのグラデーションを設定できます。また、色とキーが連動した設定と、連動せず色/キー別の設定も可能です。

8.2.1. 全体色プレビューエリア

選択したオブジェクトに設定した色またはグラデーションがプレビューされています。ダブルクリックすると【色詳細設定】ダイアログが表示され、グラデーションの細かな設定が行えます。



8.2.2. 指定点の色プレビューエリア

現在の指定点の色がプレビューされています。ダブルクリックすると【色選択】ダイアログが表示され、指定点の色を設定することができます。



8.2.3. 指定点移動

◀ 1 / 1 ▶ グラデーションの指定点を変更します。

8.2.4. 追

追 指定点(グラデーションの色数)の追加をします。

8.2.5. 減

減 指定点(グラデーションの色数)の削減をします。

8.2.6. 単

単 設定しているグラデーションを解除し、白 1 色で透明度のないフルキー(255)設定にします。

8.2.7. スポイト

スポイト ボタンをクリックし、作画エリア内にあるオブジェクトの色をクリックすることで、選択した色を割り当てます。

8.2.8. 色・キー数値指定

 色を RGB または HSB のスライダーで、キーを Key スライダーで設定できます。【H】ボタンをクリックすると、HSB 表示に切り替えが行えます。



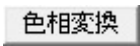
8.2.9. 登録

 選択しているオブジェクトのスタイルを一時的に登録(記憶)しておくことができます。

8.2.10. 読込

 【登録】ボタンで登録(記憶)したスタイルを、選択したオブジェクトに反映させます。

8.2.11. 色相変換

 選択オブジェクトの色相変換が行えます。クリックすると【色相・彩度・明度】ダイアログが表示され、スライダーや数値入力で色相/彩度/明度の変更が行えます。またオブジェクト全体のキーも設定することができます。



8.2.12. スタイル位置設定

 エッジ/シャドウ/ボードの装飾と、オブジェクト自身の重なりの設定を選択します。

選択されている指定点は太枠で表示されています。

8.3.4. 色表示

色表示

プレビューエリアに設定した色情報を表示します。

8.3.5. キー表示

キー表示

プレビューエリアに設定したキー情報を表示します。

8.3.6. 元に戻す

元に戻す

現在行っている設定を 1 つ前の状態に戻します。(アンドウ)

8.3.7. デフォルト

デフォルト

【色詳細設定】ダイアログを開く前の、オブジェクトの元の情報を読み込み直します。

8.3.8. 色・キー連動設定

色の設定とキーの設定を連動して行つか、別々に設定するかを指定できます。

8.3.8.1. 色・キー共通

☒ **色・キー共通**

色とキーの指定点を連動させて設定できます。

8.3.8.2. 色(色・キー別)

☒ **色(色・キー別)**

色(グラデーション)の指定点の設定を行います。キーの指定点とは連動しません。

8.3.8.3. キー(色・キー別)

☒ **色・キー共通**

キーの指定点の設定を行います。色(グラデーション)の指定点の設定とは連動しません。

8.3.8.4. 色・キー連動設定切り替え、情報自動合成

<=>

色・キー共通設定と色・キー別設定を切り替えるボタンです。色・キー別設定にしていた場合は、ボタンをクリックすると色とキーの各情報から指定点数を自動的に作成し合成します。

※このボタンを使用せず、ダイレクトに色・キー共通と色、キー設定を切り替えた場合は、それまでの設定が変更されることがあります。

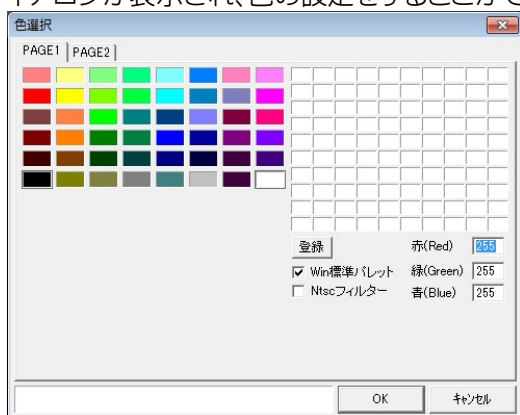
8.3.9. 指定点設定

グラデーションの指定点の設定を行います。指定点を追加することでグラデーションの階調を増やすことができます。色/キーとともに最大 16 階調のグラデーションを設定することが可能です。

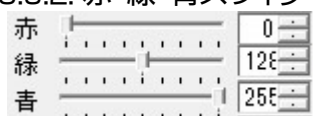
8.3.9.1. 指定点色/キープレビュー



選択されている指定点の色/キーをプレビューしているエリアです。ダブルクリックすると【色選択】ダイアログが表示され、色の設定をすることができます。

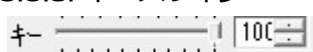


8.3.9.2. 赤・緑・青スライダー



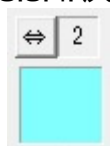
スライダーを調整、または数値を入力することで各指定点の色を設定することができます。

8.3.9.3. キースライダー



キーのスライダーを調整、または数値を入力することで各指定点の透明度の設定が行えます。

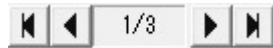
8.3.9.4. 次指定点の色



次の指定点の色を表示しています。

⇄ ボタンで現在の指定点と入れ替えることができます。

8.3.9.5. 指定点の移動



選択指定点を変更できます。色/キーの設定エリア上で指定点を選択することでも行えます。

8.3.9.6. 指定点の挿入



選択している指定点の 1 つ前に、新しく指定点を挿入します。

色・キー共通設定にしている場合は、色/キー両方に指定点を挿入します。色とキーを別設定にしている場合は、選択している方へ指定点を挿入します。色/キーともに最大 16 個まで指定点を追加できます。

8.3.9.7. 指定点の削除



選択している指定点を削除します。

8.3.9.8. 指定点の追加



選択している指定点の右側に新しく指定点を追加します。

8.3.9.9. 指定点の削減



選択の有無に関係せず、最後の指定点から順に削除します。

8.3.10. 指定点の逆順並び替え



指定点の並び順を逆にします。もう一度クリックすると元に戻ります。

8.3.10.1. 指定点設定リセット



設定がリセットされ、表面色を単色の白に、キーの設定をフルキー(255)にします。

8.3.10.2. 指定点の位置



指定点が 3 点以上の場合に、色/キーの設定エリア全体を 100 とし選択している指定点の位置を数値で指定することができます。

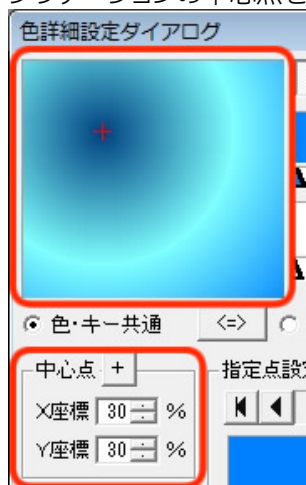
8.3.10.3. 指定点の均等配置



指定点同士の間隔を均等に配置します。

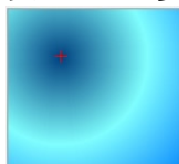
8.3.11. グラデーションの中心点

グラデーションの中心点を設定します。



8.3.11.1. プレビューエリア内指定

プレビューエリア内の任意の場所を直接クリックすることで、中心点の設定が行えます。



8.3.11.2. 中心点リセット

 クリックすると中心点が X/Y 座標とも 50%のデフォルト値に戻ります。

8.3.11.3. 中心点数値指定

X/Y 座標の数値を直接入力して中心点を設定できます。



8.3.12. グラデーションパターン

グラデーションのパターンを選択します。使用したいパターンのサムネイルをクリックして選択します。



8.3.13. 適用

設定作業を継続しながら、作画エリア上のオブジェクトに設定を反映します。

8.3.14. OK

作画エリア上のオブジェクトに設定を反映し、【色詳細設定】ダイアログを終了します。

8.3.15. キャンセル

設定を反映させずに、【色詳細設定】ダイアログを終了します。

8.3.16. グラデーション保存エリア

作成した色/グラデーションの設定内容を保存して、いつでも読み出すことができます。ページを切り替えて使用することができます。全部で 70 個のグラデーションが保存可能です。



8.3.16.1. 読込

保存エリアのサムネイルを選択しクリックすると、保存されているグラデーションを読み込みます。サムネイルのダブルクリックでも読み込むことができます。

8.3.16.2. 保存

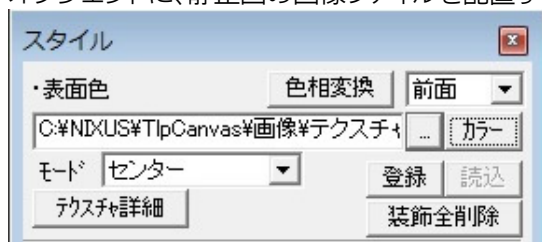
保存エリアを選択しクリックすると、作成したグラデーションを保存します。

8.3.16.3. クリア

サムネイルを選択しクリックすると、保存していたグラデーションを削除します。

8.4. テクスチャモードの表面色設定

オブジェクトに、静止画の画像ファイルを配置することができます。



8.4.1. テクスチャ画像ファイルの選択



オブジェクトに配置するテクスチャ画像ファイルを指定します。ボタンをクリックすると、静止画の選択ダイアログが表示されます。

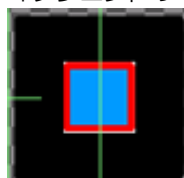
テクスチャとして使用できる画像ファイルは、TGA/BMP(24bit)/JPG/PICT/PSD/TIFF/GIF/ PNG です。

8.4.2. モード

指定した画像を貼り付けるモードを設定します。センター/タイル/フィットの 3 つから選択できます。

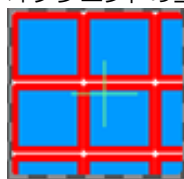
8.4.2.1. センター

オブジェクトの中心に、選択した画像ファイルを配置します。



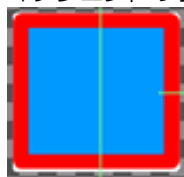
8.4.2.2. タイル

オブジェクトの全面に、選択した画像ファイルを連続して配置します。



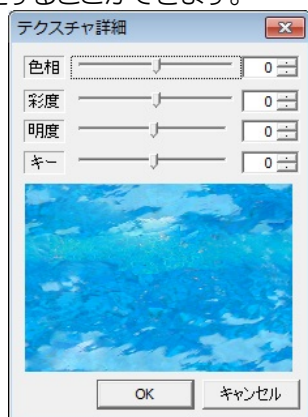
8.4.2.3. フィット

オブジェクトのサイズに合わせて画像ファイルを拡大/縮小して配置します。



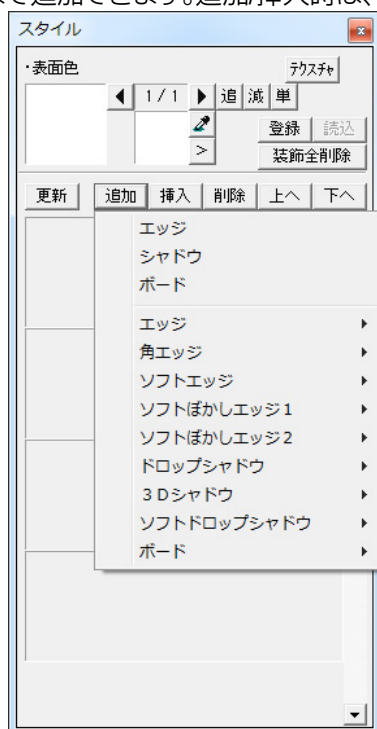
8.4.3. テクスチャ詳細

テクスチャとして貼り付けた画像の色相変換が行えます。クリックすると【テクスチャ詳細】ダイアログが表示され、スライダーや数値入力で色相/彩度/明度の変更が行えます。また画像全体のキーも設定することができます。



8.5. エッジ・シャドウ・ボードの設定

オブジェクトに、エッジ/シャドウ/ボードの装飾を設定することができます。装飾はあわせて 12 種類まで追加できます。追加/挿入時は、どのタイプの装飾を追加するかをリストから選択します。



8.5.1. 追加

追加

現在設定している全ての装飾の下(オブジェクトの外側)に装飾を追加します。

8.5.2. 挿入

挿入

選択している装飾の上(オブジェクトの内側)に装飾を挿入します。

8.5.3. 更新

更新

オブジェクトに、設定したスタイル情報を反映します。

8.5.4. 削除

削除

選択している装飾を削除します。

8.5.5. 上へ

上へ

選択した装飾の順番を 1 つ上に移動します。上にあるほどオブジェクトの内側に配置します。

8.5.6. 下へ

下へ

選択した装飾の順番を 1 つ下に移動します。下にあるほどオブジェクトの外側に配置します。

8.5.7. 装飾全削除

装飾全削除

設定している装飾を全て削除します。

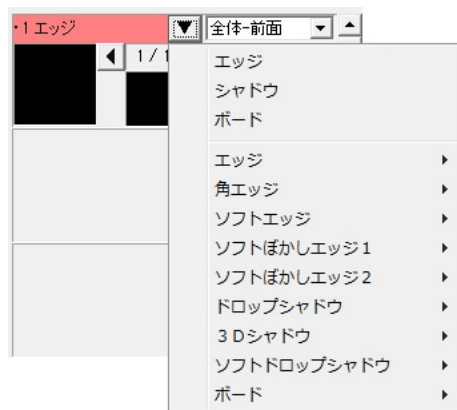
8.6. エッジの設定

【追加】/【挿入】ボタンをクリックし、オブジェクトにエッジを設定します。追加/挿入したエッジの詳細設定を行います。基本的には表面色と同じように、単色/グラデーション/テクスチャ画像の設定が行えます。



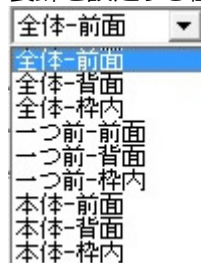
8.6.1. 装飾種類変更

追加/挿入した後で、装飾の種類を変更できます。



8.6.2. 装飾位置設定

装飾を設定する位置、複数の装飾同士の重ね合わせ方法を設定できます。



8.6.2.1. 全体-前面

設定している全ての装飾を含むオブジェクト全体の前面に設定します。

8.6.2.2. 全体-背面

設定している全ての装飾を含むオブジェクト全体の背面に設定します。

8.6.2.3. 全体-枠内

設定している全ての装飾を含むオブジェクト全体の枠内に設定します。

8.6.2.4. 一つ前-前面

選択している装飾の 1 つ上(内側)の装飾の前面に設定します。

8.6.2.5. 一つ前-背面

選択している装飾の 1 つ上(内側)の装飾の背面に設定します。

8.6.2.6. 一つ前-枠内

選択している装飾の 1 つ上(内側)の装飾の枠内に設定します。

8.6.2.7. 本体-前面

装飾を含まないオブジェクト本体の前面に設定します。

8.6.2.8. 本体-背面

装飾を含まないオブジェクト本体の背面に設定します。

8.6.2.9. 本体-枠内

装飾を含まないオブジェクト本体の枠内に設定します。

8.6.3. 指定点移動



グラデーションの指定点を変更します。

8.6.4. 追



指定点(グラデーションの色数)の追加をします。

8.6.5. 減



指定点(グラデーションの色数)の削減をします。

8.6.6. 単



設定しているグラデーションを解除し、黒 1 色で透明度のないフルキー(255)設定にします。

8.6.7. スポイト

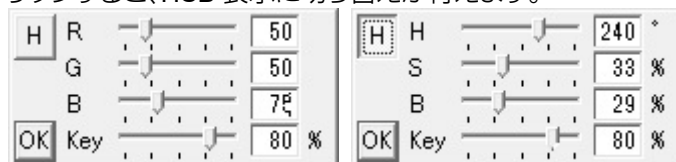


ボタンをクリックし、作画エリア内にあるオブジェクトの色をクリックすることで、選択した色割り当てます。

8.6.8. 色・キー数値指定



色を RGB または HSB のスライダーで、キーを Key スライダーで設定できます。【H】ボタンをクリックすると、HSB 表示に切り替えが行えます。

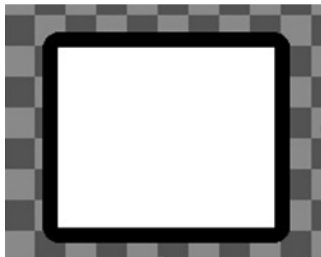


8.6.9. エッジタイプ

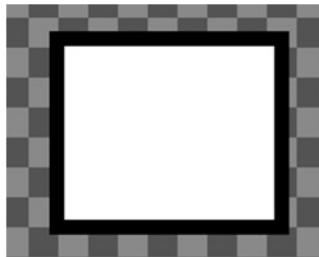
エッジタイプを変更できます。エッジには以下のタイプがあります。



通常エッジ



角エッジ



ソフトエッジ



ソフトぼかしエッジ1



ソフトぼかしエッジ2

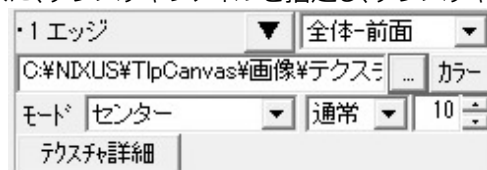


8.6.10. エッジサイズ

エッジサイズを指定します。最高 499 まで指定できます。

8.6.11. テクスチャ

テクス エッジに静止画ファイルを配置するテクスチャモードの設定が行えます。表面色の場合と同様に、テクスチャファイルを指定し、テクスチャモードの指定、エッジタイプ/サイズを指定できます。



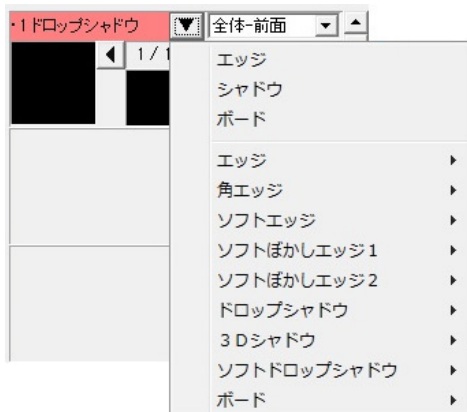
8.7. シャドウの設定

【追加】/【挿入】ボタンをクリックし、オブジェクトにシャドウ(影)を設定します。追加/挿入したシャドウの詳細設定を行います。基本的には表面色と同じように、単色/グラデーション/テクスチャ画像の設定が行えます。



8.7.1. 装飾種類変更

追加/挿入した後で、装飾の種類を変更できます。



8.7.2. 装飾位置設定

装飾を設定する位置、複数の装飾同士の重ね合わせ方法を設定できます。



8.7.2.1. 全体-前面

設定している全ての装飾を含むオブジェクト全体の前面に設定します。

8.7.2.2. 全体-背面

設定している全ての装飾を含むオブジェクト全体の背面に設定します。

8.7.2.3. 全体-枠内

設定している全ての装飾を含むオブジェクト全体の枠内に設定します。

8.7.2.4. 一つ前-前面

選択している装飾の 1 つ上(内側)の装飾の前面に設定します。

8.7.2.5. 一つ前-背面

選択している装飾の 1 つ上(内側)の装飾の背面に設定します。

8.7.2.6. 一つ前-枠内

選択している装飾の 1 つ上(内側)の装飾の枠内に設定します。

8.7.2.7. 本体-前面

装飾を含まないオブジェクト本体の前面に設定します。

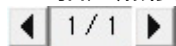
8.7.2.8. 本体-背面

装飾を含まないオブジェクト本体の背面に設定します。

8.7.2.9. 本体-枠内

装飾を含まないオブジェクト本体の枠内に設定します。

8.7.3. 指定点移動



グラデーションの指定点を変更します。

8.7.4. 追



指定点(グラデーションの色数)の追加をします。

8.7.5. 減



指定点(グラデーションの色数)の削減をします。

8.7.6. 単



設定しているグラデーションを解除し、黒 1 色で透明度のないフルキー(255)設定にします。

8.7.7. スポイト



ボタンをクリックし、作画エリア内にあるオブジェクトの色をクリックすることで、選択した色を割り当てます。

8.7.8. 色・キー数値指定

 色を RGB または HSB のスライダーで、キーを Key スライダーで設定できます。【H】ボタンをクリックすると、HSB 表示に切り替えが行えます。



8.7.9. シャドウタイプ

シャドウタイプを変更できます。シャドウには以下のタイプがあります。



8.7.10. シャドウサイズ

 シャドウサイズを指定できます。最高 499 まで指定できます。

8.7.11. シャドウ位置

シャドウの方向を右下/右上/左下/左上/下/上/右/左から指定できます。また、オブジェクトからの距離を最高 499 まで指定できます。



8.7.12. テクスチャ

 シャドウに静止画ファイルを配置するテクスチャモードの設定が行えます。表面色の場合と同様に、テクスチャファイルを指定し、テクスチャモードの指定、シャドウタイプ/サイズを指定できます。

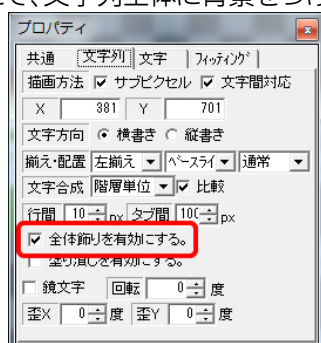


8.8. ボードの設定

オブジェクトに四角形の背景を追加できます。主に文字列オブジェクトに使用します。



【プロパティ】ダイアログの【全体飾りを有効にする】のチェックボックスのチェックをオンにすることで、文字列全体に背景をつけることも可能です。



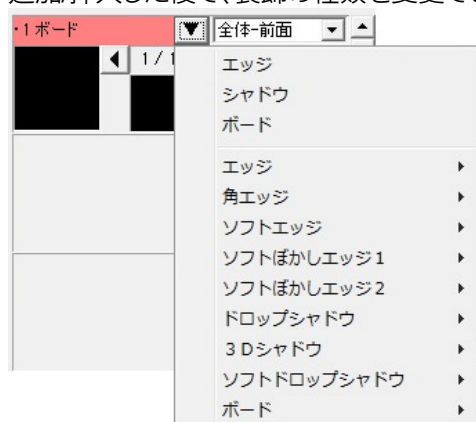
8.8.1. ボードサイズ指定

横幅/縦幅ごとにボードのサイズの指定ができます。



8.8.2. 装飾種類変更

追加/挿入した後で、装飾の種類を変更できます。



8.8.3. 装飾位置設定

装飾を設定する位置、複数の装飾同士の重ね合わせ方法を設定できます。



8.8.3.1. 全体-前面

設定している全ての装飾を含むオブジェクト全体の前面に設定します。

8.8.3.2. 全体-背面

設定している全ての装飾を含むオブジェクト全体の背面に設定します。

8.8.3.3. 全体-枠内

設定している全ての装飾を含むオブジェクト全体の枠内に設定します。

8.8.3.4. 一つ前-前面

選択している装飾の 1 つ上(内側)の装飾の前面に設定します。

8.8.3.5. 一つ前-背面

選択している装飾の 1 つ上(内側)の装飾の背面に設定します。

8.8.3.6. 一つ前-枠内

選択している装飾の 1 つ上(内側)の装飾の枠内に設定します。

8.8.3.7. 本体-前面

装飾を含まないオブジェクト本体の前面に設定します。

8.8.3.8. 本体-背面

装飾を含まないオブジェクト本体の背面に設定します。

8.8.3.9. 本体-枠内

装飾を含まないオブジェクト本体の枠内に設定します。

8.8.4. 指定点移動

 1 / 1 グラデーションの指定点を変更します。

8.8.5. 追

 指定点(グラデーションの色数)の追加をします。

8.8.6. 減

 指定点(グラデーションの色数)の削減をします。

8.8.7. 単

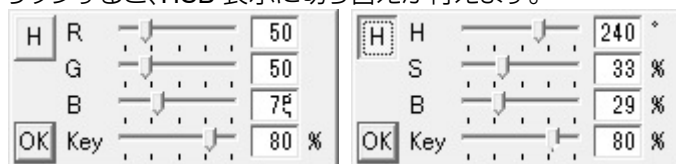
 設定しているグラデーションを解除し、黒 1 色で透明度のないフルキー(255)設定にします。

8.8.8. スポイト

 ボタンをクリックし、作画エリア内にあるオブジェクトの色をクリックすることで、選択した色を割り当てます。

8.8.9. 色・キー数値指定

 色を RGB または HSB のスライダーで、キーを Key スライダーで設定できます。【H】ボタンをクリックすると、HSB 表示に切り替えが行えます。



8.8.10. テクスチャ

 ボードに静止画ファイルを配置するテクスチャモードの設定が行えます。表面色の場合と同様に、テクスチャファイルを指定し、テクスチャモードの指定、ボードサイズの指定ができます。



9. プロパティダイアログ

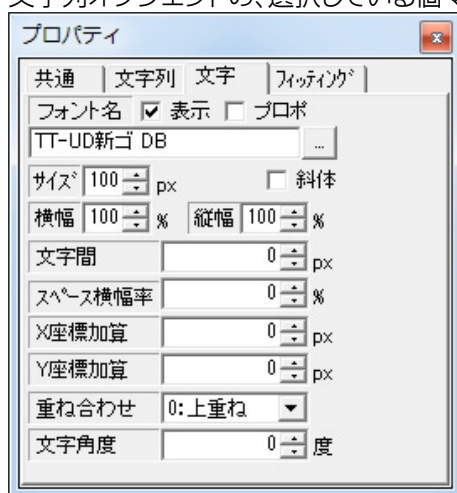
文字や図形オブジェクトの詳細設定を行います。表示内容は選択されているオブジェクトによって異なります。

9.1. 文字列オブジェクト用プロパティダイアログ

文字列オブジェクトを選択している際のプロパティダイアログです。共通タブ/文字列タブ/文字タブ/フィッティングタブがあります。

9.1.1. 文字タブ

文字列オブジェクトの、選択している個々の文字についての設定を行います。

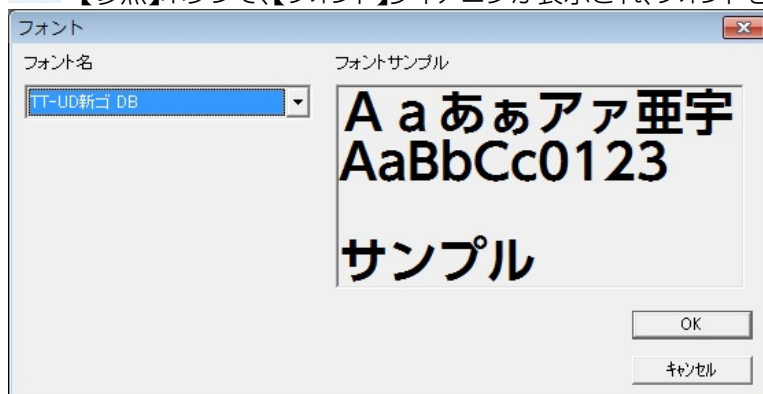


9.1.1.1. フォント名

選択している文字のフォント名が表示されています。



【参照】ボタンで、【フォント】ダイアログが表示され、フォントを選択できます。



9.1.1.2. 表示

文字の表示/非表示を切り替えます。

9.1.1.3. プロポ

チェックをオンにするとソフトウェア上でプロポーションを設定します。

9.1.1.4. サイズ

pixel 単位でフォントサイズを指定します。

9.1.1.5. 斜体

チェックをオンにすると文字を斜体にします。

9.1.1.6. 横幅

文字の横幅を%で指定します。

9.1.1.7. 縦幅

文字の縦幅を%で指定します。

9.1.1.8. 文字間

文字同士の間隔を指定します。

9.1.1.9. スペース横幅率

文字列で使用する半角スペースの横幅を指定することができます。

9.1.1.10. X 座標加算

文字の X 座標を移動します(+で右、-で左)。

9.1.1.11. Y 座標加算

文字の Y 座標を移動します(+で上、-で下)。

9.1.1.12. 重ね合わせ

文字同士の重なり方を選択できます。

9.1.1.12.1. 上重ね

後の文字を前の文字の上に重ねます。



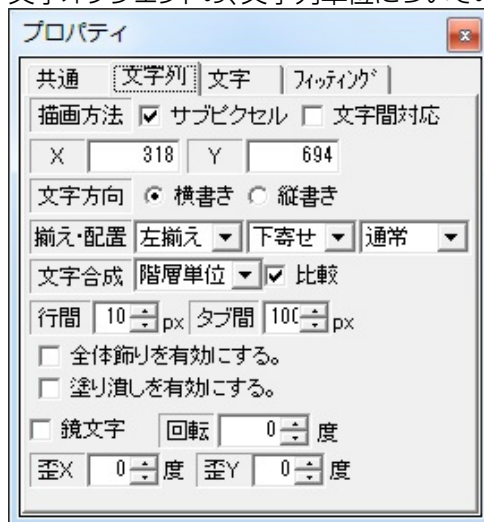
9.1.1.12.2. 下重ね



後の文字を前の文字の下に重ねます。

9.1.2. 文字列タブ

文字オブジェクトの、文字列単位についての設定を行います。



9.1.2.1. サブピクセル

チェックをオンにすると、文字間や長体文字の細かな調整が行えます。旧バージョンのソフトとの互換のためにあり、基本的には常にチェックをオンにすることを推奨します。

9.1.2.2. 文字間対応

文字列を、右合わせ/中心合わせに設定した際に最終文字の文字間を適用するかしないかの調整が行えます。旧バージョンのソフトとの互換のためにあり、基本的には常にチェックをオンにすることを推奨します。

9.1.2.3. X

文字列の左上の頂点位置 X 座標を指定します。

9.1.2.4. Y

文字列の左上の頂点位置 Y 座標を指定します。

9.1.2.5. 文字方向

文字方向を、「横書き」「縦書き」から選択します。

9.1.2.6. 揃え・配置

複数行の文字列の、揃えと配置を選択できます。

9.1.2.6.1. 左寄せ

横書きの文字列を左揃えに設定します。

9.1.2.6.2. 中寄せ

横書きの文字列を中央揃えに設定します。

9.1.2.6.3. 右寄せ

横書きの文字列を右揃えに設定します。

9.1.2.6.4. 下寄せ

文字の基準となるラインを下揃えに設定します。

9.1.2.6.5. 中寄せ

文字の基準となるラインを中央揃えに設定します。

9.1.2.6.6. 上寄せ

文字の基準となるラインを上揃えに設定します。

9.1.2.6.7. ベースライン

文字の基準となるラインをフォント固有のベースラインに設定します。

9.1.2.7. 文字送り

文字列の改行時に文字の送り方の設定を行えます。

9.1.2.7.1. 通常

改行すると、前の行の下に文字が追加できます。

9.1.2.7.2. 全送り

改行すると、文字列が 1 行分上に送られ、同じ座標での入力が行えます。

9.1.2.7.3. 1/2 送り

改行すると、文字の 2 分の 1 のサイズが上に送られます。

9.1.2.8. 文字合成

エッジやシャドウの装飾方法を設定します。

9.1.2.8.1. 階層単位

文字列全体に装飾を行います。文字間/行間が狭く、文字と文字が重なり合っている部分には装飾を施しません。

9.1.2.8.2. 文字単位

1 文字ごとに装飾を行います。

9.1.2.9. 行間

文字列の行間を設定します。

9.1.2.10. タブ間

文字列全体のタブ間を設定します。

9.1.2.11. 全体飾りを有効にする

文字列全体へのエッジ/シャドウなどの装飾を適用するか設定します。文字単位でのエッジ/シャドウの装飾を設定している場合、さらに文字列全体へのエッジ/シャドウの装飾を重ねることができます。

9.1.2.12. 塗りつぶしを有効にする

文字列全体の表面色設定を有効にします。文字単位で表面色を設定している場合、個々の設定色は表示されなくなります。

主に複数行の文字列で全体にグラデーションをかけたい場合に使用します。この設定が無効の場合は、改行またはタブでグラデーションが区切られます。

9.1.2.13. 鏡文字

文字列を左右反転させます。

9.1.2.14. 回転

文字列全体を回転します。

9.1.2.15. 歪 X

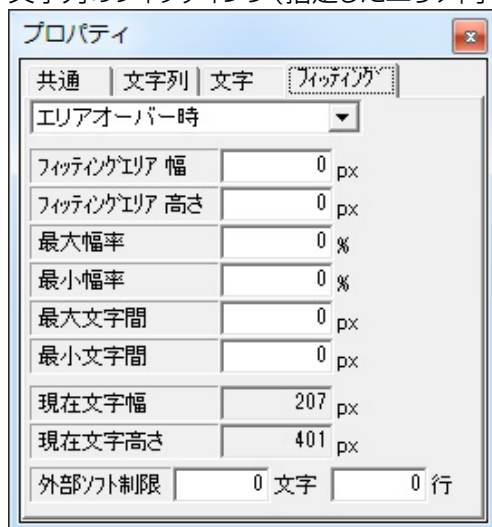
文字を X 軸に傾けて歪みを表現します。

9.1.2.16. 歪 Y

文字を Y 軸に傾けて歪みを表現します。

9.1.3. フィッティングタブ

文字列のフィッティング(指定したエリア内での自動文字調整)設定を行います。



9.1.3.1. フィッティング選択

フィッティングのモードを 3 パターンから選択します。

9.1.3.1.1. エリアオーバー時

文字列がフィッティングエリアをはみ出した際に適用します

9.1.3.1.2. エリアアンダー時

文字列がフィッティングエリアに満たない際に適用します

9.1.3.1.3. 常に適用

常時フィッティングを適用します

9.1.3.2. フィッティングエリア 幅

フィッティングを適用する幅を設定します。横書きの文字列の場合に使用します。

9.1.3.3. フィッティングエリア 高さ

フィッティングを適用する高さを設定します。縦書きの文字列の場合に使用します。

9.1.3.4. 最大幅率

設定したフィッティングエリアの幅に文字列を合わせるための最大文字幅率を指定します。

9.1.3.5. 最小幅率

設定したフィッティングエリアの幅に文字列を収めるための最小文字幅率を指定します。

9.1.3.6. 最大文字間

設定したフィッティングエリア幅に文字列を合わせるための文字間の最大幅を指定します。

9.1.3.7. 最小文字間

設定したフィッティングエリアの幅に文字列を収めるための文字間の最小幅を指定します。

9.1.3.8. 現在文字幅

現在の文字列の幅を表示しています。

9.1.3.9. 現在文字高さ

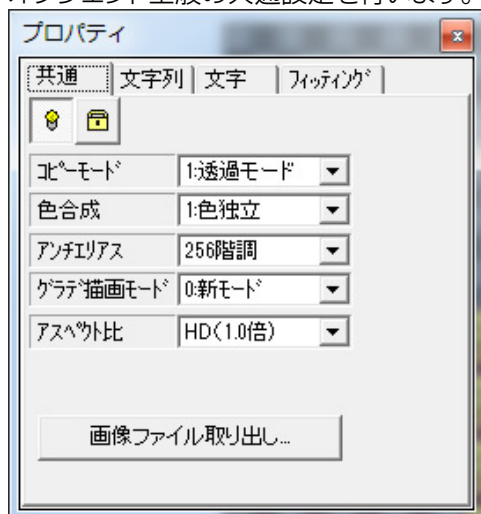
現在の文字列の高さを表示しています。

9.1.3.10. 外部ソフト制限

外部ソフトと連携をする際に、文字数の制限を行うときに使用します。通常は使用しません。

9.1.4. 共通タブ

オブジェクト全般の共通設定を行います。



9.1.4.1. 表示/非表示



オブジェクトの表示/非表示を切り替えます。【レイヤーコントロール】ダイアログでも同じ操作が行えます。

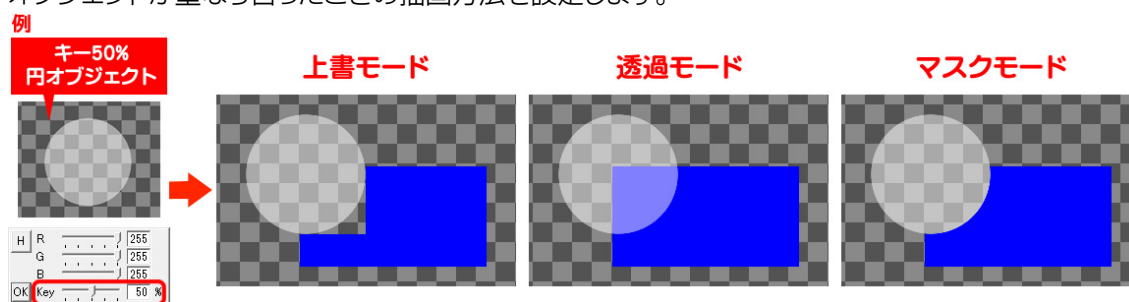
9.1.4.2. ロック



オブジェクトをロックします。【レイヤーコントロール】ダイアログでも同じ操作が行えます。

9.1.4.3. コピーモード

オブジェクトが重なり合ったときの描画方法を設定します。



9.1.4.3.1. 上書きモード

オブジェクトの描画エリア全てを上書きします。背面にあるオブジェクトは、このエリアに重なる部分を描画しません。

9.1.4.3.2. 透過モード

オブジェクトを重ね合わせて描画します。前面のオブジェクトにキー値(透明度)が設定されている場合、背面のオブジェクトを透かして描画します。

9.1.4.3.3. マスクモード

オブジェクトの描画部分のみを上書きして描画します。前面のオブジェクトにキー値(透明度)が設定されている場合、重なり合っている部分は背面のオブジェクトは描画しません。

9.1.4.4. 色合成

表面色とエッジ/シャドウ部分の描画方法を設定します。

9.1.4.4.1. 色合成

表面色とエッジ/シャドウそれぞれを重ねて描画します。キー情報が設定されている場合、エッジ/シャドウ部分を透過表示します。

9.1.4.4.2. 色独立

表面色とエッジ/シャドウをそれぞれ独立して描画します。キー情報が設定されていても背面にエッジ/シャドウが透過することはありません。

9.1.4.5. アンチエイリアス

オブジェクトの輪郭補完の階調を設定します。

無し/16 階調/64 階調/256 階調から選択できます。階調が大きいほど滑らかに描画できます。

9.1.4.6. グラデ描画モード

旧バージョンのソフトで作成された dso ファイルで、グラデーションの位置を正しく表示するための機能です。新規で作成している場合は意識する必要はありません。

9.1.4.7. アスペクト比

アスペクト比を意識することなく作画できるように、自動補正をかけることができます。D1(1.125 倍)/HD(1.0 倍)から選択できます。

9.1.4.8. 画像ファイル取り出し

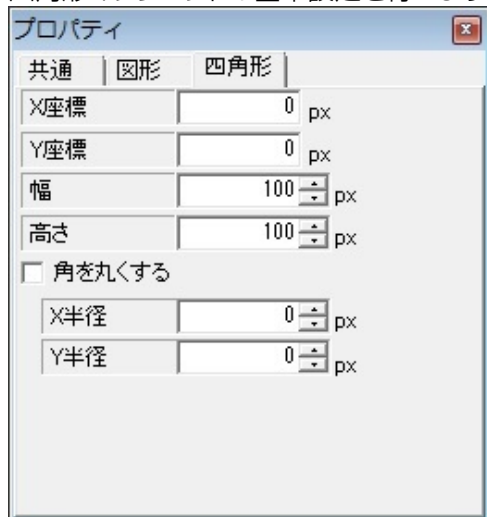
オブジェクトを TGA ファイルの静止画として保存することができます。

9.2. 図形オブジェクト用プロパティダイアログ

図形オブジェクトを選択している際のプロパティダイアログです。共通タブ/図形タブと、選択している図形の種類によって個別のタブがあります。このマニュアルでは四角形オブジェクトでの説明を記載しています。

9.2.1. 四角形タブ

四角形オブジェクトの基本設定を行います。



9.2.1.1. X 座標

オブジェクトの左上の頂点位置 X 座標を指定します。

9.2.1.2. Y 座標

オブジェクトの左上の頂点位置 Y 座標を指定します。

9.2.1.3. 幅

図形の横幅の値を指定します。

9.2.1.4. 高さ

図形の縦幅の値を指定します。

9.2.1.5. 角を丸くする

チェックをオンにすると、描いた四角形の角を指定した値で丸めることができます。角丸四角形を作成できます。

9.2.1.5.1. X 半径

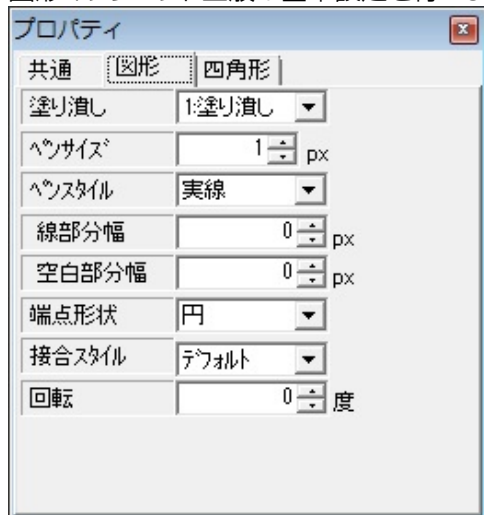
頂点から、X 方向に指定値分離れたポイントを結ぶ曲線を描きます。

9.2.1.5.2. Y 半径

頂点から、Y 方向に指定値分離れたポイントを結ぶ曲線を描きます。

9.2.2. 図形タブ

図形オブジェクト全般の基本設定を行います。



9.2.2.1. 塗り潰し

オブジェクト内を塗り潰すか、枠線で描画するかを選択できます。

9.2.2.2. ペンサイズ

オブジェクトの枠線の太さを設定できます。ペンサイズは塗り潰しの時も有効です。

9.2.2.3. ペンスタイル

オブジェクトの枠線のスタイルを以下から選択できます。

「実線」「破線」「点線」「一点鎖線」「二点鎖線」

9.2.2.4. 線部分幅

ペンスタイルを「破線」にした際の線部分の幅を設定します。

9.2.2.5. 空白部分幅

ペンスタイルを「破線」にした際の空白部分の幅を設定します。

9.2.2.6. 端点形状

オブジェクトの端点の形状を選択します。「円」に設定すると丸くでき、「角」に設定すると尖らせることができます。

9.2.2.7. 接合スタイル

オブジェクトの角の処理方法を選択できます。

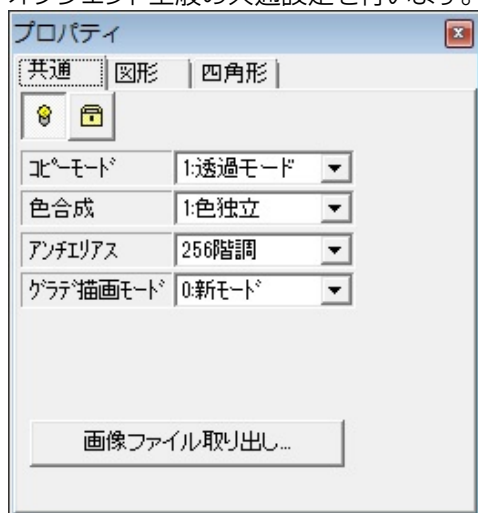


9.2.2.8. 回転

指定した数値でオブジェクトを回転させます。

9.2.3. 共通タブ

オブジェクト全般の共通設定を行います。



9.2.3.1. 表示/非表示



オブジェクトの表示/非表示を切り替えます。【レイヤーコントロール】ダイアログでも同じ操作が行えます。

9.2.3.2. ロック

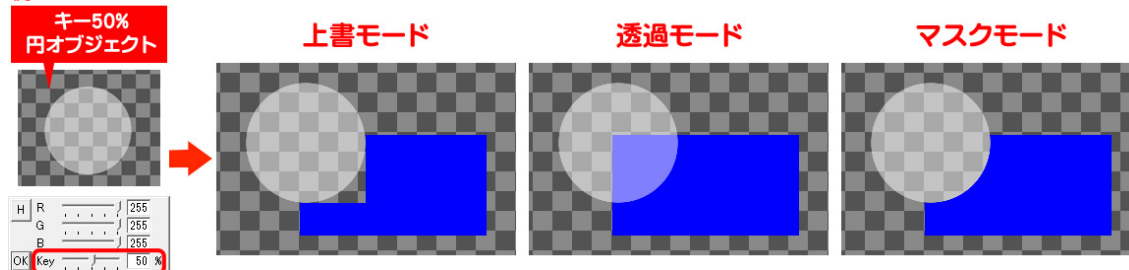


オブジェクトをロックします。【レイヤーコントロール】ダイアログでも同じ操作が行えます。

9.2.3.3. コピーモード

オブジェクトが重なり合ったときの描画方法を設定します。

例



9.2.3.3.1. 上書きモード

オブジェクトの描画エリア全てを上書きします。背面にあるオブジェクトは、このエリアに重なる部分を描画しません。

9.2.3.3.2. 透過モード

オブジェクトを重ね合わせて描画します。前面のオブジェクトにキー値(透明度)が設定されている場合、背面のオブジェクトを透かして描画します。

9.2.3.3.3. マスクモード

オブジェクトの描画部分のみを上書きして描画します。前面のオブジェクトにキー値(透明度)が設定されている場合、重なり合っている部分は背面のオブジェクトは描画しません。

9.2.3.4. 色合成

表面色とエッジ/シャドウ部分の描画方法を設定します。

9.2.3.4.1. 色合成

表面色とエッジ/シャドウそれぞれを重ねて描画します。キー情報が設定されている場合、エッジ/シャドウ部分を透過表示します。

9.2.3.4.2. 色独立

表面色とエッジ/シャドウをそれぞれ独立して描画します。キー情報が設定されていても背面にエッジ/シャドウが透過することはありません。

9.2.3.5. アンチエイリアス

オブジェクトの輪郭補完の階調を設定します。

無し/16 階調/64 階調/256 階調から選択できます。階調が大きいほど滑らかに描画できます。

9.2.3.6. グラデ描画モード

旧バージョンのソフトで作成された dso ファイルで、グラデーションの位置を正しく表示するための機能です。新規で作成している場合は意識する必要はありません。

9.2.3.7. 画像ファイル取り出し

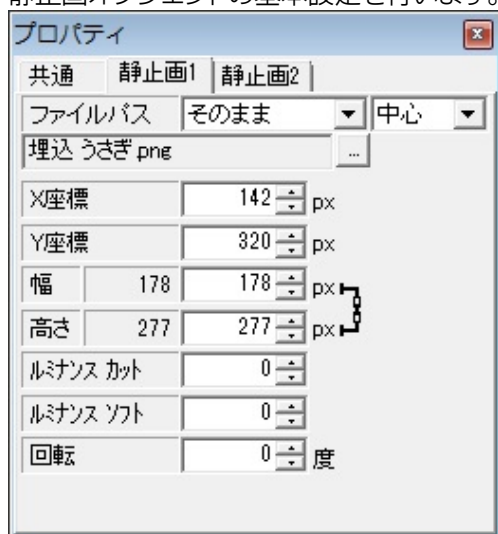
オブジェクトを TGA ファイルの静止画として保存することができます。

9.3. 静止画オブジェクト用プロパティダイアログ

静止画オブジェクトを選択している際のプロパティダイアログです。共通タブ/静止画 1 タブ/静止画 2 タブがあります。

9.3.1. 静止画 1 タブ

静止画オブジェクトの基本設定を行います。



9.3.1.1. ファイルパス フィットティング方法

静止画オブジェクトを別の画像ファイルに差し替えを行った際の、フィットティングの方法を設定できます。

9.3.1.1.1. そのまま

現在の静止画の幅と高さにフィットティングします。

9.3.1.1.2. 左右合わせ

現在の静止画の幅に合わせて伸縮します。

9.3.1.1.3. 上下合わせ

現在の静止画の高さに合わせて伸縮します。

9.3.1.1.4. 最小合わせ

現在の静止画の幅/高さのうち小さい方に合わせて伸縮します。

9.3.1.1.5. 最大合わせ

現在の静止画の幅/高さのうち大きい方に合わせて伸縮します。

9.3.1.1.6. 元サイズ

差し替える静止画の幅/高さを変更せずに、元の画像サイズのまま差し替えます。

9.3.1.2. ファイルパス フィットティング合わせ位置

静止画オブジェクトを別の画像ファイルに差し替えを行った際の、フィッティングの合わせ位置を設定できます。画像の合わせ位置を下記から選択できます。

9.3.1.2.1. 中心

差し替え前の画像の中心位置を基準に、新しい画像と差し替えを行います。

9.3.1.2.2. 左上

差し替え前の画像の左上位置を基準に、新しい画像と差し替えを行います。

9.3.1.2.3. 左下

差し替え前の画像の左下位置を基準に、新しい画像と差し替えを行います。

9.3.1.2.4. 右上

差し替え前の画像の右上位置を基準に、新しい画像と差し替えを行います。

9.3.1.2.5. 右下

差し替え前の画像の右下位置を基準に、新しい画像と差し替えを行います。

9.3.1.2.6. 左

差し替え前の画像の左位置を基準に、新しい画像と差し替えを行います。

9.3.1.2.7. 右

差し替え前の画像の右位置を基準に、新しい画像と差し替えを行います。

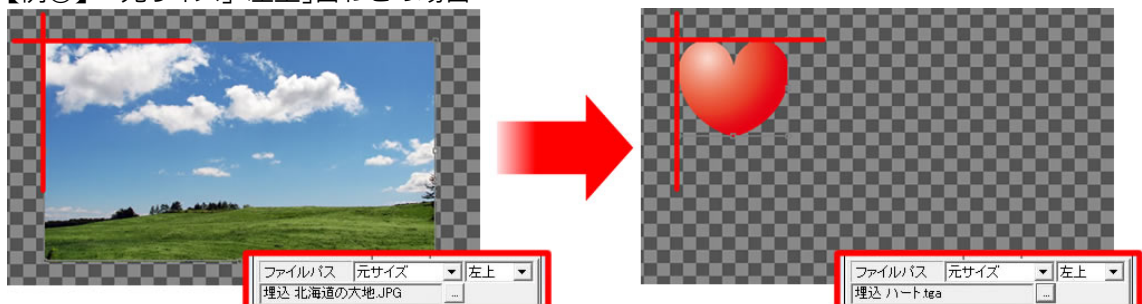
9.3.1.2.8. 上

差し替え前の画像の上位置を基準に、新しい画像と差し替えを行います。

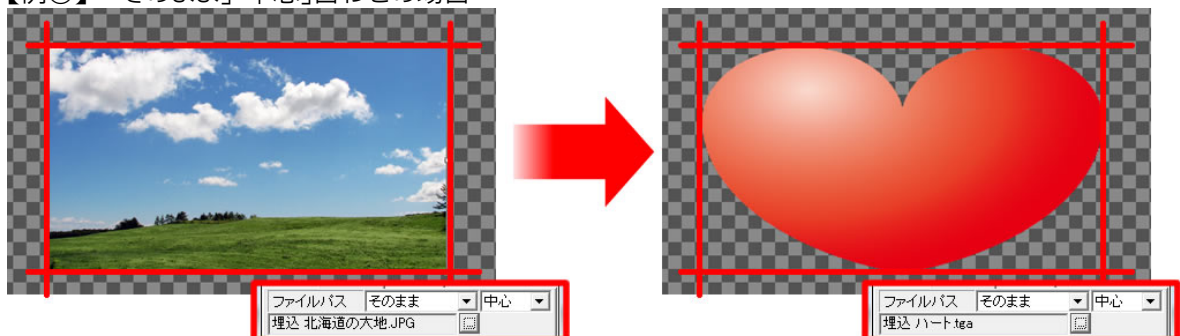
9.3.1.2.9. 下

差し替え前の画像の下位置を基準に、新しい画像と差し替えを行います。

【例①】「元サイズ」「左上」合わせの場合



【例②】「そのまま」「中心」合わせの場合



9.3.1.3. ファイル名

画像ファイルの名前を表示しています。静止画はデフォルトでは【埋め込み】として配置しますが、【リンク】に設定している場合は、ファイル名だけではなくリンク先のパスを表示します。【埋め込み】/【リンク】の切り替えは、静止画オブジェクトを選択し、右クリックメニューより行えます。



【参照】ボタンをクリックすると、画像を差し替えることができます。

9.3.1.4. X 座標

静止画の左上の頂点位置 X 座標を指定します。

9.3.1.5. Y 座標

静止画の左上の頂点位置 Y 座標を指定します。

9.3.1.6. 幅・高さ

静止画の横幅、縦幅を指定します。

静止画は他のオブジェクトとは異なり、幅と高さの欄に【鎖】のマークがついています。幅か高さのどちらかを変更すると、縦横比を固定したまま全体が拡大縮小されます。

鎖の部分をクリックすると比率固定のロックが外れ、縦横比を固定しない拡大縮小が可能になります。



9.3.1.7. ルミナンスカット

明度によって透明な部分を設定するルミナンスカット処理を行います。カットレベルを数値で設定します。数値が大きいほど明るい部分も透明になります。

9.3.1.8. ルミナンスソフト

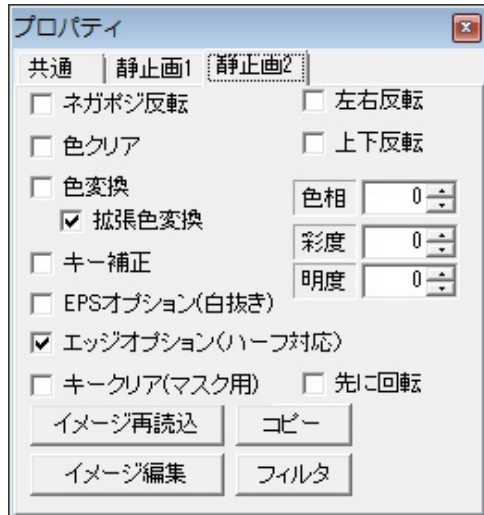
ルミナンスカットを行った静止画の縁を滑らかにします。数値が大きいほど滑らかになります。

9.3.1.9. 回転

指定した数値で静止画を回転させます。

9.3.2. 静止画 2 タブ

静止画の色変更や編集/再読み込みなどの設定を行います。



9.3.2.1. ネガポジ反転

静止画のネガポジを反転します。

9.3.2.2. 色クリア

静止画の元の色をクリアし、白 1 色にします。

9.3.2.3. 色変換

静止画に【スタイル】ダイアログの表面色で設定した色を加算することができます。

9.3.2.4. 拡張色変換

静止画に【スタイル】ダイアログの表面色で設定したグラデーションを設定できます。

9.3.2.5. キー補正

静止画に【スタイル】ダイアログで指定したキーを設定できます。

9.3.2.6. EPS オプション(白抜き)

静止画が EPS 画像の時のみ有効です。背景の白色部分を透明にします。

9.3.2.7. エッジオプション(ハーフ対応)

エッジやシャドウを設定した際に、静止画が持っている透明度を適用させるかさせないかの設定を行います。通常はチェックがオンになっており、適用しない状態になっています。

9.3.2.8. キークリア(マスク用)

【共通】タブで、コピーモードをマスクモードに設定している場合、チェックをオンにすると背面のオブジェクトを静止画の形でくり抜くことができます。



9.3.2.9. 左右反転

静止画を左右に反転します。

9.3.2.10. 上下反転

静止画を上下に反転します。

9.3.2.11. 色相

静止画の色相を変更します。数値で指定できます。

9.3.2.12. 彩度

静止画の彩度を変更します。数値で指定できます。

9.3.2.13. 明度

静止画の明度を変更します。数値で指定できます。

9.3.2.14. 先に回転

画像を回転する際に、画像の指定サイズ情報ごと回転させるか、画像の指定サイズ内で回転させるかを設定できます。チェックをオンにすると、指定した画像サイズ内での回転になります。

9.3.2.15. イメージ再読み込み

画像ファイルを再読み込み(更新)します。

9.3.2.16. コピー

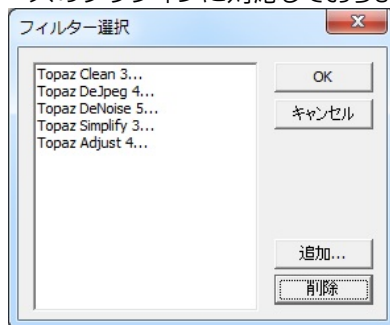
静止画の複製保存が行えます。

9.3.2.17. イメージ編集

Windows 上で関連付けされた編集ソフトが起動し、静止画の編集が行えます。

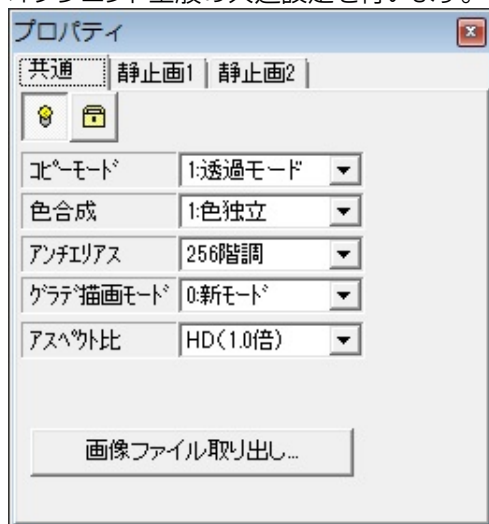
9.3.2.18. フィルタ

外部のフィルタプラグインを起動させることができます。現在は当社販売ソフト NIXUS TOPAZ シリーズのプラグインに対応しております。



9.3.3. 共通タブ

オブジェクト全般の共通設定を行います。



9.3.3.1. 表示/非表示



オブジェクトの表示/非表示を切り替えます。【レイヤーコントロール】ダイアログでも同じ操作が行えます。

9.3.3.2. ロック

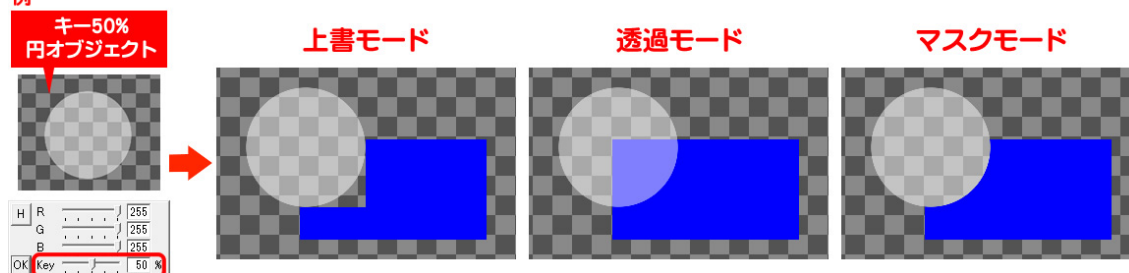


オブジェクトをロックします。【レイヤーコントロール】ダイアログでも同じ操作が行えます。

9.3.3.3. コピーモード

オブジェクトが重なり合ったときの描画方法を設定します。

例



9.3.3.3.1. 上書きモード

オブジェクトの描画エリア全てを上書きします。背面にあるオブジェクトは、このエリアに重なる部分を描画しません。

9.3.3.3.2. 透過モード

オブジェクトを重ね合わせて描画します。前面のオブジェクトにキー値(透明度)が設定されている場合、背面のオブジェクトを透かして描画します。

9.3.3.3.3. マスクモード

オブジェクトの描画部分のみを上書きして描画します。前面のオブジェクトにキー値(透明度)が設定されている場合、重なり合っている部分は背面のオブジェクトは描画しません。

9.3.3.4. 色合成

表面色とエッジ/シャドウ部分の描画方法を設定します。

9.3.3.4.1. 色合成

表面色とエッジ/シャドウそれぞれを重ねて描画します。キー情報が設定されている場合、エッジ/シャドウ部分を透過表示します。

9.3.3.4.2. 色独立

表面色とエッジ/シャドウをそれぞれ独立して描画します。キー情報が設定されていても背面にエッジ/シャドウが透過することはありません。

9.3.3.5. アンチエイリアス

オブジェクトの輪郭補完の階調を設定します。

無し/16 階調/64 階調/256 階調から選択できます。階調が大きいほど滑らかに描画できます。

9.3.3.6. グラデ描画モード

旧バージョンのソフトで作成された **dso** ファイルで、グラデーションの位置を正しく表示するための機能です。新規で作成している場合は意識する必要はありません。

9.3.3.7. アスペクト比

アスペクト比を意識することなく作画できるように、自動補正をかけることができます。D1(1.125倍)/HD(1.0倍)から選択できます。

9.3.3.8. 画像ファイル取り出し

オブジェクトを TGA ファイルの静止画として保存することができます。

10. パレットダイアログ

文字や図形オブジェクトの【プロパティ】ダイアログや【スタイル】ダイアログで設定した属性を保存しておき、作画エリア上のオブジェクトにいつでも適用させることができます。パレットに保存できる種類は「テキスト」「画像」「図形」「グループ」の4タイプとなります。

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です。

選択したパレットの属性情報は右側に詳細が表示され、確認することができます。



10.1. パレットメニュー



パレットの様々な操作が行えるメニューです。

10.1.1. パレットからオブジェクトへ適用

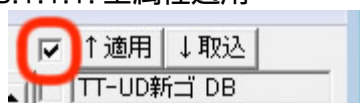
↑適用 【↑適用】ボタンでも同じ操作が行えます。

選択したパレットの属性をオブジェクトに反映します。作画エリア上でオブジェクトを選択し、適用したいパレットを選択して実行します。

このとき、適用したい属性を、ダイアログ右側のチェックボックスで指定することができます。

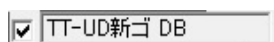


10.1.1.1. 全属性適用



チェックボックスがオンの状態で適用を実行すると、パレットに保存されている全属性が適用されます。通常はオンがデフォルトになっており、チェックをオフにするとそれぞれの属性を選択して適用が可能になります。

10.1.1.2. フォント



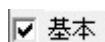
「テキスト」パレットの場合のみ有効です。このチェックボックスをオンにして適用を実行すると、「フォント」属性を反映します。

10.1.1.3. 高さ・幅率



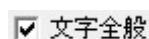
「テキスト」パレットの場合のみ有効です。このチェックボックスをオンにして適用を実行すると、文字の高さと幅の「フォントサイズ」属性を反映します。

10.1.1.4. 基本



このチェックボックスをオンにして適用を実行すると、プロパティの【共通】属性を反映します。

10.1.1.5. 文字全般



「テキスト」パレットの場合のみ有効です。このチェックボックスをオンにして適用を実行すると、プロパティの【文字列】【フィッティング】属性を反映します。

10.1.1.6. 表面色



表面色を適用します。

10.1.1.7. 装飾情報



エッジやシャドウ、ボードの装飾設定を適用します。

10.1.2. オブジェクトからパレットに取込



【↓取込】ボタンでも同じ操作が行えます。

選択したオブジェクトの属性をパレットに保存します。作画エリア上でオブジェクトを選択し、パレットを選択し実行することで取り込みが行えます。

10.1.3. パレットのコピー

選択したパレットの情報をコピーします。

10.1.4. パレットの貼り付け

コピーしたパレットの情報を貼り付けます。

10.1.5. パレットの削除

選択したパレットの情報を削除します。

10.1.6. パレット移動モード

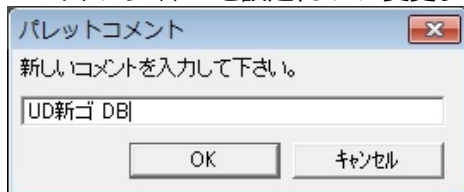
ダイアログの背景の色が変わり、パレットの順番を並び替えることができるパレット移動モードになります。移動モード時は、パレットをドラッグ&ドロップすることで並び替えが行えます。

移動モードは【ESC】キーまたは再度パレット移動モードメニューを選択することで解除され、変更した内容が反映されます。



10.1.7. パレットタイトルの変更

パレットにタイトルを設定、または変更することができます。



10.1.8. 起動時テキスト情報にセット

選択した文字パレットの情報を次回 Telop Canvas 4 を起動した時のデフォルトの文字属性として設定することができます。

10.1.9. 起動時画像情報にセット

選択した画像パレットの情報を次回 Telop Canvas 4 を起動した時のデフォルトの画像属性として設定することができます。

10.1.9.1. 起動時図形情報にセット

選択した図形パレットの情報を次回 Telop Canvas 4 を起動した時のデフォルトの図形属性として設定することができます。

10.1.10. 起動時グループ情報にセット

選択したグループパレットの情報を次回 Telop Canvas 4 を起動した時のデフォルトのグループ属性として設定することができます。

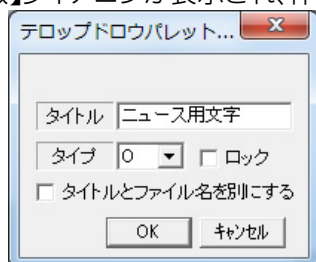
10.2. ページメニュー



パレットのページ関連の操作が行えます。ページのデータは 1 つのファイルとして管理され、パレットダイアログ上から削除をしても再度インポートすることができます。

10.2.1. 新規ページの追加

ページの最後尾に、パレットのページを新しく作成することができます。【テロップドロウパレット情報】ダイアログが表示され、作成するページの細かい設定を行えます。



10.2.1.1. タイトル

ページのタイトルを設定します。ページタブに表示される名称です。

10.2.1.2. タイプ

ページタイプを設定します。ページタブに表示されるアイコンの色設定です。

0：グレー / 1：青 / 2：緑 / 3：赤 / 4：黄色 / 5：水色

10.2.1.3. ロック

ページのロック状態を設定します。ページロック中は参照のみ可能になります。

10.2.1.4. タイトルとファイル名を別にする

チェックをつけるとパレットタイトルとパレット情報が保存されるファイル名を別にすることができます。

10.2.2. 既存ページの追加

ページの最後尾に、以前作成したパレットのページ情報をインポートすることができます。

10.2.3. 選択ページの削除

選択しているページをパレットダイアログ上から削除します。データ自体の削除はされず、【既存ページの追加】から再度インポートすることができます。

10.2.4. 選択ページを前へ

選択したページの表示位置を、1 つ前面(左)に移動します。

10.2.5. 選択ページを後ろへ

選択したページの表示位置を、1 つ背面(右)に移動します。

10.2.6. 選択ページを保存

パレットの内容を変更したページを上書き保存することができます。

10.2.7. 選択ページ情報を編集

【テロップドロウパレット情報】ダイアログが表示され、新規作成時に設定したページ情報を編集することができます。

10.3. 一時取込

パレットに保存しなくても、1 種類の属性のみ記憶して読み出すことができる機能です。現在作画エリアで選択しているオブジェクトの属性を一時的に取り込み記憶します。

10.4. 一時適用(部分)

一時取込で記憶しておいた属性を、右の情報でチェックマークのついた箇所のみ適用します。

10.5. 一時適用(全部)

一時取込で記憶しておいた属性を適用します。

11. オブジェクトパレットダイアログ

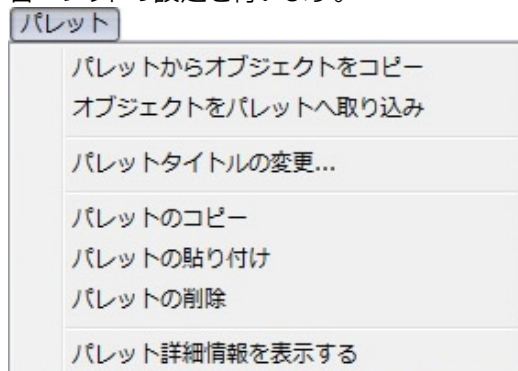
作成したオブジェクトを保存し、いつでも使用することができます。サムネイルのダブルクリックや作画エリアにドラッグ&ドロップをすることで、簡単にオブジェクトを読み込むことができます。

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です。作成したパレットのページは独自のフォーマットでファイル保存され、削除や再読み出しが行えます。



11.1. パレットメニュー

各パレットの設定を行います。



11.1.1. パレットからオブジェクトをコピー

選択したパレットのオブジェクトを作画エリアに読み込みます。

11.1.2. オブジェクトをパレットへ取り込み

作画エリア上で選択したオブジェクトをパレットに保存します。

11.1.3. パレットタイトルの変更

パレットにタイトルをつけることができます。



11.1.4. パレットのコピー

選択しているパレットをコピーします。

11.1.5. パレットの貼り付け

コピーしたパレットを別のパレットに貼り付けします。

11.1.6. パレットの削除

選択しているパレットを削除します。

11.1.7. パレット詳細情報の表示

選択しているパレットの内容を大きくプレビュー表示し、オブジェクトの種類とサイズを確認することができます。



11.2. ページメニュー

ページの設定を行います。



11.2.1. ページの追加

新しいページの作成と、既存のページの追加が行えます。ページは 200 まで作成することができます。

11.2.2. 選択ページを前へ移動

現在開いているページと、前にあるページとの順番を入れ替えます。

11.2.3. 選択ページを後へ移動

現在開いているページと、後にあるページとの順番を入れ替えます。

11.2.4. 選択ページの削除

現在開いているページをオブジェクトパレットダイアログ上から削除します。データ自体の削除はされず、【ページの追加】から再度読みだすことができます。

11.2.5. 選択ページのタイトルを変更

表示されているページ名を変更します。

11.2.6. 選択ページのパレットサイズ

パレットのサイズを、小/中/大から選択できます。

11.2.6.1. 小



11.2.6.2. 中



11.2.6.3. 大



12. 一括入力ダイアログ

一括入力とは、仮保存用のフォルダにテロップを保存し、後でまとめて保存や静止画での出力、ノンリニア編集ソフトとの連携が行えるダイアログです。

一括入力は、「フォルダ」と「データ」という考え方で管理を行います。フォルダの中に各データが作成でき、データの中にそれぞれテロップが保存されます。フォルダ/データは、ダブルクリックで開くことができます。



12.1. フォルダ内を参照

フォルダ内を参照している時の操作です。

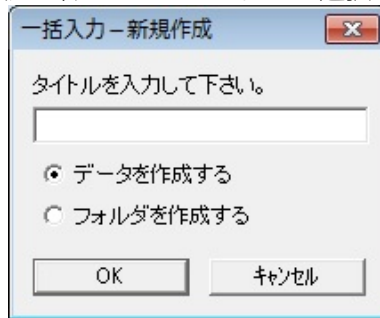


12.1.1. 戻る

参照先を 1 つ上の階層に移動します。最上位の階層を参照している状態でクリックすると、参照先を変更することができます。通常、Telop Canvas 4 のインストール先を変更していない場合は C:\NIXUS\TipCanvas\設定¥一括入力フォルダをデフォルトで参照しています。

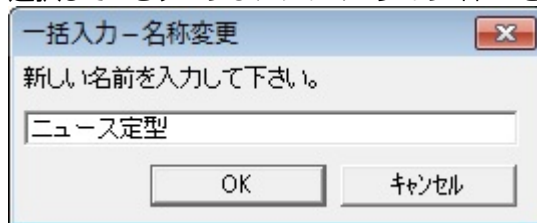
12.1.1.1. 新規

新しいフォルダかデータを作成します。クリックすると新規作成ダイアログを表示します。タイトルを入力し、データかフォルダかの選択を行います。



12.1.1.2. 改名

選択しているデータまたはフォルダのタイトルを変更します。



12.1.1.3. 削除

選択しているデータまたはフォルダを削除します。

12.1.1.4. コピー

選択しているデータまたはフォルダをコピーします。

12.1.1.5. 貼付

コピーしたデータまたはフォルダを貼り付けします。

12.2. データ内を参照

データ内を参照している時の操作です。データ内に保存されているテロップがサムネイル表示されています。サムネイルをダブルクリックすると、作画エリアにテロップを開きます。

ctrl キーを押しながらダブルクリックすると、作画エリアで編集中のテロップ上に選択したテロップを合成ロードします。



12.2.1. 戻る

参照先を 1 つ上の階層に移動します。

12.2.2. Next

選択しているテロップの 1 つ後のテロップを作画エリアに開きます。

12.2.3. Back

選択しているテロップの 1 つ前のテロップを作画エリアに開きます。

12.2.4. 保存

作画エリア上のテロップを、同じ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。

12.2.5. 上書

上書きしたいテロップのサムネイルを選択しクリックすると、作画エリア上のテロップを上書き保

存します。

12.2.6. 挿入

選択していたテロップの 1 つ後に作成中のテロップを挿入保存します。

12.2.7. 削除

選択しているテロップをデータ内から削除します。

12.2.8. ↑ (前に移動)

選択したテロップの順序を 1 つ前に入れ替えます。

12.2.9. ↓ (後に移動)

選択したテロップの順序を 1 つ後に入れ替えます。

12.2.10. コピー

選択したテロップをコピーします。

12.2.11. 貼付

サムネイルを選択しクリックすると、コピーしたテロップを張り付けて上書き保存します。

12.2.12. 分割

選択しているテロップの1つ前に空枠を追加します。



12.2.13. Jump

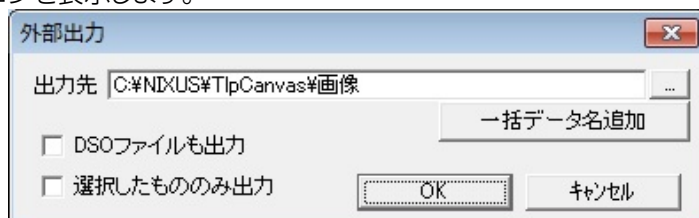
【分割】で作成した空枠部分に選択位置をジャンプします。

12.2.14. 取込

任意の場所に保存された dso データを一括入力内に取り込みます。クリックすると、取り込みたい dso データを選択するダイアログを表示します。

12.2.15. 出力

一括入力に保存したテロップを TGA ファイルとして出力します。クリックすると外部出力のダイアログを表示します。



12.2.15.1. 出力先

TGA ファイルを保存する出力先のフォルダを指定します。

12.2.15.2. 一括データ名追加

クリックすると出力先で指定したフォルダ内に自動的にデータ名のフォルダを作成し、そのフォルダ内に出力します。

12.2.15.3. DSO ファイルも出力

チェックをオンにして【OK】ボタンをクリックすると、TGA ファイルと一緒に dso ファイルも出力します。

12.2.15.4. 選択したもののみ出力

チェックをオンにして【OK】ボタンをクリックすると、選択していたテロップだけを出力します。

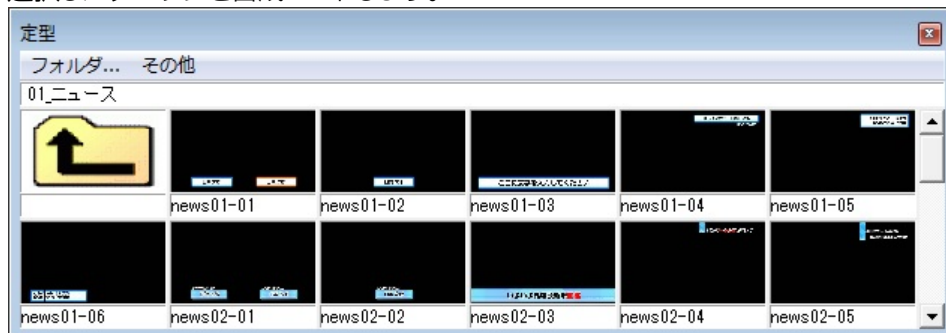
12.2.16. EDIUS

【Telop Canvas 4 for EDIUS】パッケージをご利用の方のみの機能です。クリックすると EDIUS のビン上に、データ内のテロップを取り込むことができます。詳しくは EDIUS 連携マニュアルをご覧ください。

13. 定型ダイアログ

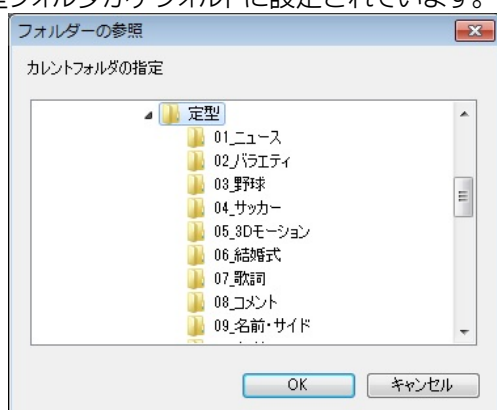
あらかじめ設定しておいたフォルダ内のファイルをサムネイル表示して、ダブルクリックで簡単に開くことができます。使用目的により異なりますが、主に定型の読み込みに使用します。

また、ctrl キーを押しながらサムネイルをダブルクリックすると作画エリアで編集集中のテロップ上に選択したテロップを合成ロードします。

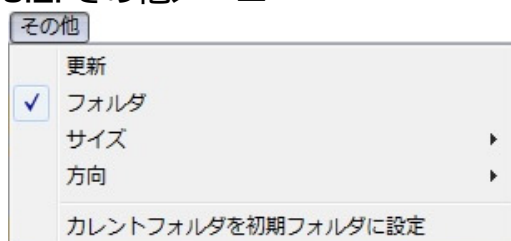


13.1. フォルダメニュー

定型ダイアログに表示するフォルダを選択します。クリックするとフォルダ選択ダイアログが表示されます。通常、Telop Canvas 4 のインストール先を変更していない場合は C:¥NIXUS¥TlpCanvas¥定型フォルダがデフォルトに設定されています。



13.2. その他メニュー



定型ダイアログのその他の設定メニューです。

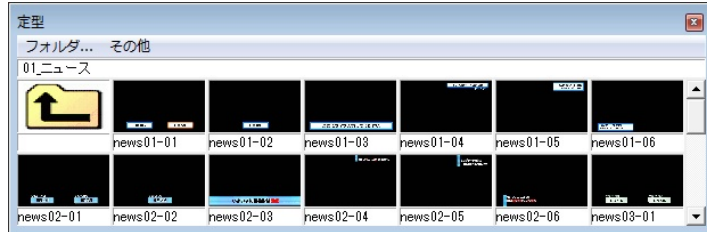
13.2.1. 更新

定型ダイアログの表示を最新の情報に更新します。

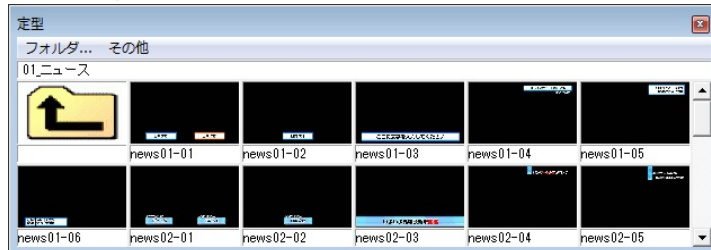
13.2.2. サイズ

サムネイルのサイズを「小」「中」「大」から選択できます。

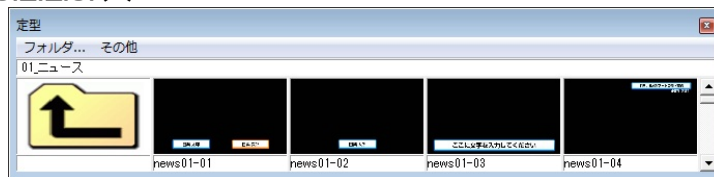
13.2.2.1. 小



13.2.2.2. 中



13.2.2.3. 大



13.2.3. 方向

サムネイルのスクロール方向の縦/横を変更できます。

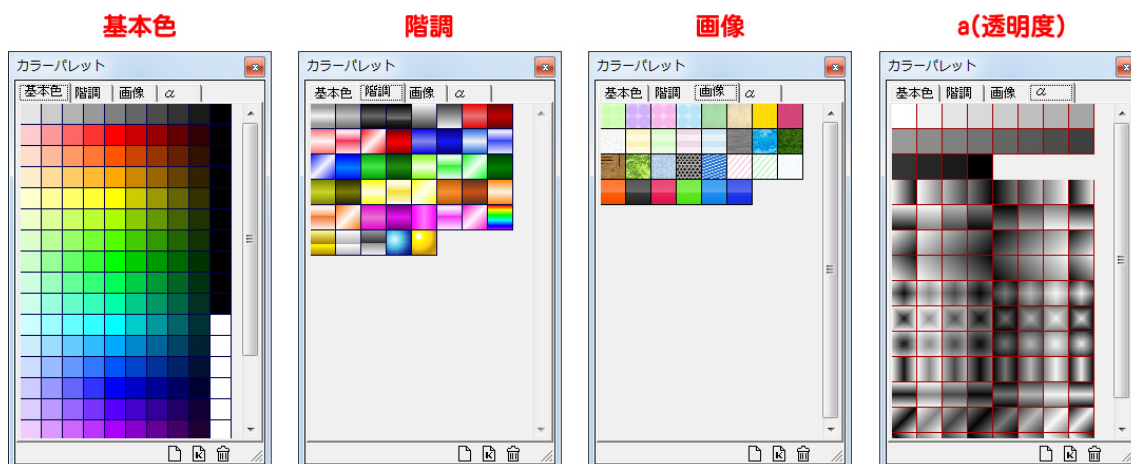
13.2.4. カレントフォルダを初期フォルダに設定

フォルダメニューで選択したカレントフォルダを、Telop Canvas 4 起動時の表示フォルダとして設定します。

14. カラーパレットダイアログ

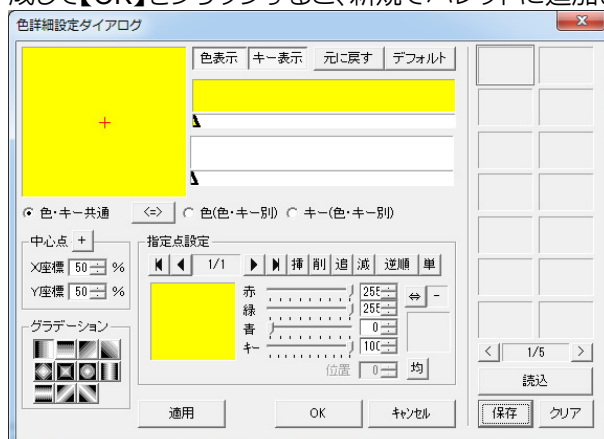
色/キー/テクスチャを保存し、一覧表示が行えます。サムネイルを【スタイル】ダイアログにドラッグ&ドロップすることで簡単に色/キー/テクスチャをオブジェクトに反映できます。

キーパレットはサムネイルのまわりを赤い線で表示しています。デフォルトではページ別になっていますが、同じページ内に「色」「階調」「画像」「α」を混合することも可能です。



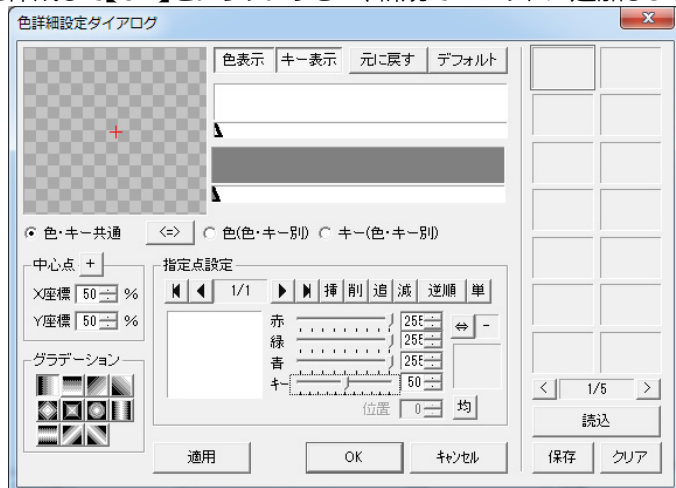
14.1. 新規カラーパレット作成

 新しい色をパレットに追加できます。クリックすると【色詳細設定】ダイアログを起動し、色を作成して【OK】をクリックすると、新規でパレットに追加します。



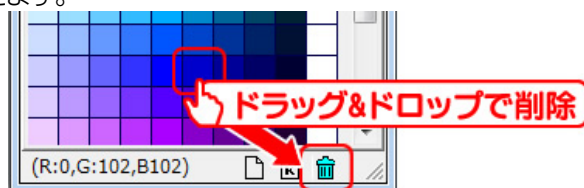
14.2. 新規キーパレット作成

 新しいキーをパレットに追加できます。クリックすると【色詳細設定】ダイアログを起動し、キーを作成して【OK】をクリックすると、新規でパレットに追加します。



14.3. パレットの削除

 削除したい色やキーを選択し、アイコン上にドラッグ&ドロップするとパレットからの削除が行えます。



14.4. 右クリックメニュー

その他のカラーパレットの操作は、ダイアログ上での右クリックメニューから行うことができます。



14.4.1. 新規カラーパレット作成

【新規カラーパレット作成】ボタンと同じ機能です。新しい色をパレットに追加できます。実行すると

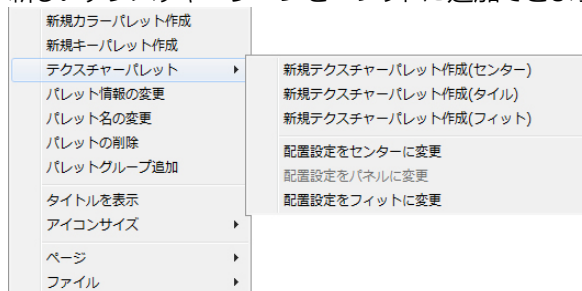
【色詳細設定】ダイアログを起動し、色を作成して【OK】を押すと、新規でパレットに追加します。

14.4.2. 新規キーパレット作成

【新規キーパレット作成】ボタンと同じ機能です。新しいキーをパレットに追加できます。実行すると【色詳細設定】ダイアログを起動し、キーを作成して【OK】を押すと、新規でパレットに追加します。

14.4.3. テクスチャパレット

新しいテクスチャパターンをパレットに追加できます。



14.4.3.1. 新規テクスチャパレット作成(センター)



新しいテクスチャパターンをセンター配置でパレットに追加できます。

14.4.3.2. 新規テクスチャパレット作成(タイル)



新しいテクスチャパターンをタイル配置でパレットに追加できます。

14.4.3.3. 新規テクスチャパレット作成(フィット)



新しいテクスチャパターンをフィット配置でパレットに追加できます。

14.4.3.4. 配置設定をセンターに変更

タイル/フィット設定のテクスチャパレットを、センターに変更します。

14.4.3.5. 配置設定をタイルに変更

センター/フィット設定のテクスチャパレットを、タイルに変更します。

14.4.3.6. 配置設定をフィットに変更

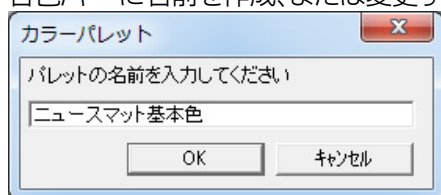
センター/タイル設定のテクスチャパレットを、フィットに変更します。

14.4.4. パレット情報の変更

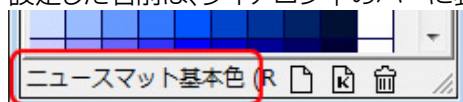
選択していた色/キーを変更できます。実行すると、色詳細設定ダイアログを起動します。

14.4.5. パレット名の変更

各色/キーに名前を作成、または変更することができます。



設定した名前は、ダイアログ下のバーに表示されます。



14.4.6. パレットの削除

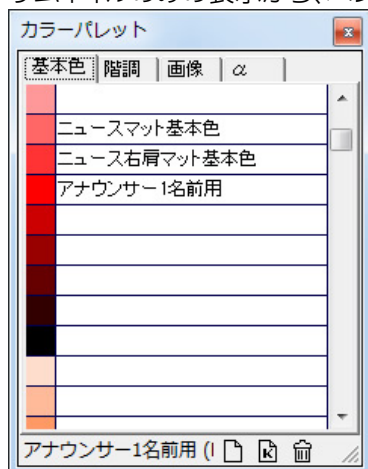
選択していた色/キーをパレットから削除します。

14.4.7. パレットグループ追加

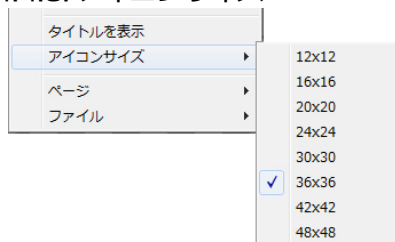
実行した後に新規パレット作成を行うと、別グループという扱いになり改行します。

14.4.8. タイトルを表示

サムネイルのみの表示から、パレット名付きの表示に切り替えます。



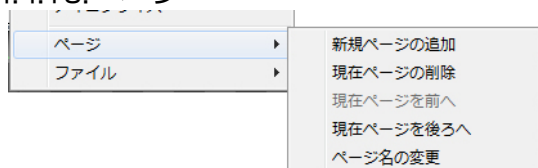
14.4.9. アイコンサイズ



アイコンのサイズを変更できます。サイズは以下から選択できます。(pixel 単位)

「12×12」/「16×16」/「20×20」/「24×24」/「30×30」/「36×36」/「42×42」/「48×48」

14.4.10. ページ



ページ関連の操作が行えます。

14.4.10.1. 新規ページの追加

新しいページを作成できます。

14.4.10.2. 現在ページの削除

現在開いているページを削除します。

14.4.10.3. 現在ページを前へ

現在開いているページと、前にあるページとの順番を入れ替えます。

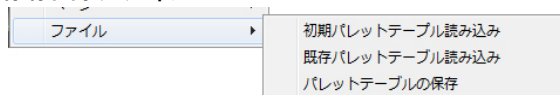
14.4.10.4. 現在ページを後ろへ

現在開いているページと、後ろにあるページとの順番を入れ替えます。

14.4.10.5. ページ名の変更

上部のタブに表示されているページ名を変更します。

14.4.11. ファイル



ページを読み出す、保存するなど、ファイル関連の動作を行います。

14.4.11.1. 初期パレットテーブル読み込み

初期設定のページを読み込みなおします。

14.4.11.2. 既存パレットテーブル読み込み

保存してあるパレットのファイルを読み出して開くことができます。

14.4.11.3. パレットテーブルの保存

作成したページを、独自のフォーマットで保存しておくことができます。

15. ポジションダイアログ

選択したオブジェクトの、上、下、左、右、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。



15.1. 外枠

選択したオブジェクトのエッジやシャドウも含めた外枠での座標の確認、指定ができます。



15.2. ボディ

選択したオブジェクトのエッジやシャドウを含めないオブジェクトのボディの座標の確認、指定ができます。



16. 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