

inscriber

TITLEMOTION™



inscriber
TECHNOLOGY

Get Results-Fast

本書の一部あるいは全部について、いかなる目的での電子的または機械的、またはいかなる方法での再製または転送は、Inscriber Technology Corporation の書面による事前の承諾がない限り、一切行うことができません。

Inscriber は Inscriber Technology Corporation の登録商標です。TitleMotion および Inscriber ロゴは Inscriber Technology Corporation の商標です。その他すべての会社および製品名はそれぞれの所有者の商標または登録商標です。

本書は、TitleMotion バージョン 4.2 に関する解説を記述しています。本製品の以降の改訂版では、追加機能が提供されたり、本書に記述されている制限事項が変更される場合があります。本書に記載されている内容では、情報の提供のみを目的としています。予告なく本書の内容を変更する場合があります。また、本書は Inscriber Technology Corporation によって作成したものではありません。

本書で使用している画面は、実際の画面と異なる場合があります。

Inscriber Technology Corporation ソフトウェア・ライセンス契約

1. **注意。***Inscriber Technology Corporation* は、お客様が本契約のすべての条項に同意されることを条件に、同梱されているソフトウェアのライセンスを供与するものです。ディスク・パッケージを開ける前に、本契約をよくお読みください。このパッケージを開けると本契約の条項に同意したものとします。本契約の条項に同意されない場合、お客様に本ソフトウェア製品のライセンスを供与できませんので、パッケージは開けないでください。この場合、支払いを証明するものといっしょに未開封のディスク・パッケージおよび同梱されているすべての付属資料を、購入した認定業者に返し、返金を受けてください。

2. **所有権およびライセンス。** 本契約はライセンス契約であり、販売契約ではありません。Inscriber Technology Corporation は、このパッケージに同梱されているソフトウェアのコピー、およびソフトウェアを作成するための本契約によって承認された他のコピーを保持しています。本ソフトウェアの使用権限は本契約で指定されており、Inscriber Technology Corporation は本契約において明白に承認されていないすべての権利を保持しています。本契約に記載されていない事項は、いかなる著作権法または他の法律のもとでも、その権利を放棄します。

3. 使用の許諾

3.01 **インストールおよび使用の権限。** お客様は所有している 1 台の互換性のあるコンピュータのハード・ドライブに、本ソフトウェアをインストールし使用することができます。ただし、あらゆる環境下において、同時に複数のコンピュータのハード・ドライブに本ソフトウェアをインストールしたり、1 台のコンピュータのハード・ドライブに本ソフトウェアをインストールし他のコンピュータでオリジナルのメディアを使用したりすることはできません。複数のコンピュータで本ソフトウェアを使用する場合は、2 台目のハード・ドライブに本ソフトウェアをインストールする前に 1 台目のハード・ドライブから本ソフトウェアを削除するか、本ソフトウェアを使用したいコンピュータのそれぞれに本ソフトウェアのライセンスを取得しなければなりません。

3.02 **コピーの権限。** 本ソフトウェアのオリジナルおよびコピーを所有し、本ソフトウェアのインストールおよび使用が 3.01 項で許諾された範囲を超えず、本ソフトウェアのコピーに著作権通知を再製していることを条件として、ソフトウェアのバックアップおよび保存を目的として本ソフトウェアを 1 つコピーすることができます。

3.03 **譲渡の権限。** 本契約のもとで、事前の書面による承諾がなければ、本ソフトウェアまたはお客様の権利を譲渡、サブライセンスの譲渡、賃借、貸与、またはリースをすることはできません。

4. **禁止される使用。** Inscriber Technology Corporation からの書面による承諾がない限り、以下の事項を行うことはできません。(a) 本契約に記載している事項を除いた本ソフトウェアまたはドキュメントの使用、複製、修正、マージ、またはコピーの転送、(b) 本ソフトウェアが破壊されまたは欠陥が生じた場合、オリジナルのコピーを取りかえる以外の目的での本ソフトウェアのバックアップまたは保存用のコピーの使用（またはお客様以外にこれらのコピーを使用させること）、(c) 本ソフトウェアまたはドングル安全装置の分解、逆コンパイルまたはロック解除、逆変換、またはいかなる方法でのデコード。

5. **制限付きの保証。** Inscriber Technology Corporation または認定業者から本ソフトウェアを購入した時点から、以下の制限付き保証を提供します。

(a) **メディア。** このパッケージに同梱されているメディアおよびドキュメントについて、通常の使用方法において発生した欠陥を、20 日間無償で保証します。メディアおよびドキュメントがこの保証に適合しない場合は、唯一および排他的な救済方法として、欠陥のあるディスクまたはドキュメントを購入日を証明するものとともに返品することを条件に、無償で交換します。

(b) **インターロック安全装置。** 本契約の条項に従うことを条件に、いかなる損傷の原因でも、損傷または欠陥のあるインターロック安全装置（ドングル）を交換します。交換する装置を受け取るためには、損傷した装置を Inscriber Technology Corporation (26 Pepler Street, Waterloo, Ontario, Canada N2J 3C4) に返品する必要があります。

(c) **保証の放棄。** 前述の制限付きの保証を除き、本ソフトウェアおよびドキュメントが提供されますが、本ソフトウェアがお客様の要求を満たし、またはオペレーションが連続して実行できたりエラーが発生しないことを保証するものではありません。明示的および暗示的なすべての保証、この契約に記載されていない条件は、これを除外しかつ暗示的に放棄します。これには、市場性、特定の目的に対する適合性に関する暗示的な保証を含んでいます。

一部の地域では、暗示的な保証の除外が認可されていないため、上記の除外が適用されない場合があります。この制限付き保証によって特定の法的権利を与えるものではありませんが、他の法的権利を付与される場合があります。この権利は地域によって異なります。

6. **責任の範囲。** Inscriber Technology Corporation は、利益、収益、データ、またはデータの使用による損失に限らず、またはマシンの使用に限らず、間接的、偶発的、特殊なまたは重大な損害に対して責任を負うものではありません。また、このような損害が発生する可能性があることを Inscriber Technology Corporation に通知されていた場合であっても、契約行為または不法行為によってお客様または第三者が被る損害に対して責任を負うものではありません。あらゆる損失に対してのお客様への Inscriber Technology Corporation の責任は、\$500 または本ソフトウェアの購入時に支払った金額を超えない範囲に限定されます。

一部の地域では、これらの制限および除外が認可されていないため、上記の制限および除外が適用されない場合があります。

7. **米国政府の制限された権利。** 同梱されている本ソフトウェアおよびドキュメントには制限された権利が規定されています。米国政府による使用、複製、または公表は、48 C.F.R. 252.227-7013, Rights in Technical Data and Computer Software 条項の (c)(1)(ii) 項、または 48 C.F.R. 52.227-19, Commercial Computer Software – Restricted Rights 条項の (c)(1) 項および (2) 項に述べられている制限を受け、これは Inscriber Technology Corporation, 26 Pepler Street, Waterloo, Ontario, Canada N2J 3C4 に関しても適用されます。

8. **契約の終了。** 本契約のすべての条項に従うことができない場合、所有している本ソフトウェアのコピーを破壊した場合、または Inscriber Technology Corporation に本ソフトウェアを自動的に返却した場合には、本ソフトウェアを使用するためのライセンスおよび権利は自動的に終了します。契約が終了したら、本ソフトウェアのコピーおよびドキュメントをすべて破棄してください。破棄しないと、本ソフトウェアを使用する権利に関する制限が、本ソフトウェアの著作権の有効期間の満了まで継続されます。

9. **その他。** 本契約は、1980 United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods ではなく、オンタリオ州の法律にしたがって扱われ、これによって内容を変更することができます。本契約は、このパッケージの内容に関する当事者間のすべての契約であり、このパッケージに関する購買注文書、通信、広告または表示に代わるものとします。本契約の変更または修正は、当事者でこれに関する書面を作成し署名をすることによってその効力が発生するものとします。

10. **ケベック州での取り扱い。** カナダ、ケベック州にお住まいの場合は、次の事項に同意する必要があります。本契約および禁止条項が英語で記述されていることを、当事者間で明示する必要があります。

目次

| | | | |
|---------------------|----|----------------------|----|
| はじめに | 1 | テンプレートの削除 | 19 |
| TitleMotion について | 2 | デフォルトのテンプレート | 19 |
| TitleMotion モジュール | 2 | スタイル | 20 |
| TitleMotion の画面 | 2 | スタイルとは? | 20 |
| 知っておきたい機能 | 3 | スタイル・チップとは? | 20 |
| フィールドの数字をすばやく変更する | 3 | スタイル・チップの右クリック・メニュー | 21 |
| テロップ編集でのレイヤーの変更 | 4 | スタイルの適用 | 21 |
| サイクル・ボタン | 5 | スタイルの作成 | 21 |
| カラー・チップ | 5 | スタイルライブラリ | 22 |
| 特殊文字の入力 | 6 | なぜスタイルライブラリを使うのか? | 22 |
| 右クリック・メニュー | 7 | スタイルライブラリを開くまたは閉じる | 22 |
| TitleMotion の基礎 | 8 | スタイルの読み込み | 22 |
| NLE からの起動 | 8 | スタイルの更新 | 23 |
| タイトルの作成 | 8 | スタイルの追加 | 24 |
| タイトルの保存 | 9 | スタイル名の変更 | 25 |
| タイトルを開く | 9 | スタイルの削除 | 25 |
| スクラップブック | 10 | テキストの入力および移動 | 26 |
| スクラップブックの規則 | 10 | テキストの入力 | 26 |
| 右クリック・メニューのオプション | 11 | タブ制御テキストおよび非タブ制御テキスト | 26 |
| スクラップブックおよび CG | 12 | 非タブ制御テキストの移動 | 27 |
| スクラップブックへのアイテムの追加 | 12 | タブ制御テキストの移動 | 27 |
| タイトルの追加 | 12 | テキストの修正 | 28 |
| 右クリック・メニューでのスタイルの追加 | 12 | テキストの選択範囲を再自動改行 | 28 |
| ドラッグ&ドロップでのスタイルの追加 | 12 | テキストのサイズ変更および回転 | 28 |
| 登録した内容の確認 | 12 | スペルチェック | 29 |
| スクラップブックのアイテムの使用 | 13 | ユーザー辞書の変更と修正 | 29 |
| スクラップブックのアイテムの削除 | 13 | 縦書き入力、テキストボックス、 | |
| スクラップブックと他のモジュール | 14 | スプラインテキストの設定 | 30 |
| スクラップブックとクリップボード | 14 | 縦書きテキスト | 30 |
| スクラップブックとロゴ編集 | 15 | テキストボックス | 30 |
| スクラップブックとアニメーション編集 | 15 | スプラインテキスト | 31 |
| テロップテンプレートリスト | 16 | スプラインテキスト | 32 |
| テンプレートとは? | 16 | テキストボックス、 | |
| なぜテロップテンプレートリストを | | スプラインテキストの削除 | 33 |
| 使用するのか? | 16 | 文字スタイル | 34 |
| テロップテンプレートリストを | | 文字スタイルのガイドライン | 34 |
| 開くまたは閉じる | 16 | 書体の変更 | 34 |
| テンプレートの読み込み | 17 | エッジの変更 | 35 |
| テンプレートの追加 | 17 | シャドウの変更 | 35 |
| テンプレートの更新 | 18 | 様々な拡張文字スタイル | 36 |
| テンプレート名の変更 | 19 | 拡張文字スタイルの作成 | 36 |
| | | スタイルタブの使い方 | 38 |

| | | | |
|---------------------------|----|--------------------------|----|
| 複数テキスト行の変更..... | 38 | アニメーション制作..... | 55 |
| 行または文字の変更..... | 39 | アニメーション・テンプレートの使用..... | 57 |
| 背景とビデオセーフエリアの設定..... | 42 | アニメーションテンプレートのプレビュー...57 | |
| 背景..... | 42 | アニメーション・テンプレートの変更..... | 60 |
| ビデオセーフエリア..... | 43 | テンプレートの作成..... | 60 |
| レイヤー..... | 43 | テンプレートの上書き..... | 61 |
| スチル、ロール、クロール、アニメーション...44 | | アニメーションテンプレート・オプション..... | 62 |
| テロップ効果の種類を選択..... | 44 | 上書きと後ろに挿入..... | 62 |
| スチルについて..... | 44 | 相対と絶対..... | 62 |
| ロールについて..... | 44 | スタートとエンド..... | 62 |
| クロールについて..... | 44 | 反転チェックボックス..... | 62 |
| アニメーションについて..... | 44 | アニメーションテンプレートの | |
| 色..... | 46 | エクスポート..... | 62 |
| カラー・モデルの使用..... | 46 | アニメーションテンプレートのインポート...63 | |
| カラー・ピッカー..... | 47 | スプラインとキーフレームの調整..... | 64 |
| 色数値を直接入力..... | 47 | スプラインタブ..... | 64 |
| グラデーション..... | 48 | キーフレームのコピー&貼り付け..... | 65 |
| グラデーションの作成..... | 48 | アニメーションのタイミング設定..... | 66 |
| 図形..... | 50 | ロゴコンポーズ..... | 68 |
| 図形..... | 50 | 画像領域の選択..... | 68 |
| ロゴ..... | 51 | アルファの付加..... | 69 |
| 画像マップ..... | 52 | ロゴの仕上げ..... | 70 |
| アニメーションとキーフレーム..... | 54 | 不必要な部分の削除..... | 70 |
| 概要..... | 54 | フィルタの使用..... | 71 |
| スプライン上のマーカー..... | 54 | 索引..... | 72 |

はじめに

Inscriber™ TitleMotion™ は、ハイエンドのビデオ・タイトルやモーション・エフェクトをすばやく作成するためのプロ用グラフィックス・プラグイン・ソフトです。TitleMotion は、すべてのデザインおよび出力を強力にコントロールします。すべての TitleMotion グラフィックスには、全キー・チャンネル・サポートが含まれています。

TitleMotion のモーション・エフェクトを使用すると、多層アニメーションを作成し、カスタマイズしたモーション・パスを使用してオブジェクトを画面のあちこちにフライさせることができます。仮想 3 次元空間で、すべてのオブジェクトを個別にフリップ、ツイスト、スキュー、回転、または移動を行うことができ、それぞれのオブジェクトに、固有の加速および減速を適用することができます。また、それぞれのオブジェクトの動かすタイミング、その時間設定することもできます。

モーション・エフェクトのレンダリング時間は高速で、アニメーションはキーフレーム・モードでセットアップされているので、NLE を介してリアルタイムにアニメーションをプレビューすることができます。

TitleMotion の概要

TitleMotion でモーション・エフェクトを作成するには、次の 4 つの基本操作を実行します。

- 1 NLE から TitleMotion を開きます。
- 2 タイトルを作成します。
- 3 タイトルにモーション・エフェクトを追加します。
- 4 NLE に戻り、タイトルまたはアニメーションをレンダリングします。

- ①
NLE から TitleMotion を
開きます



T
TitleMotion

- ②
タイトルを作成します



- ③
モーション・エフェクトを
追加します



- ④
NLE に戻り、タイトルまたは
アニメーションを使用します



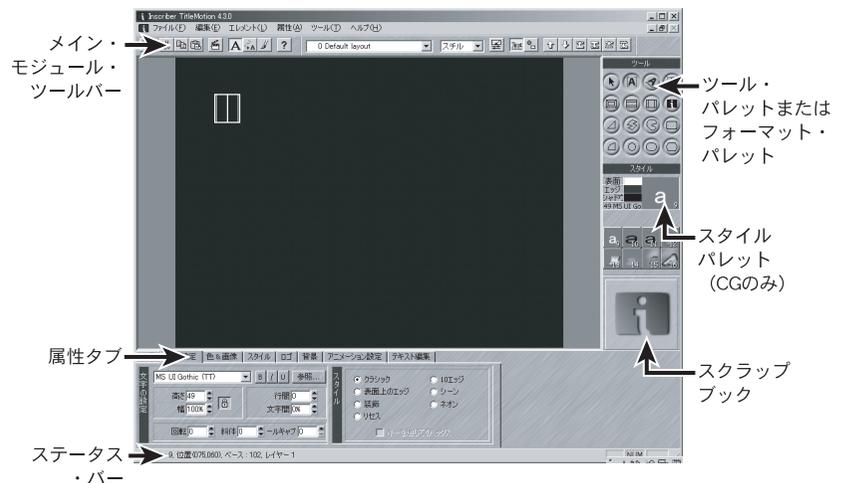
TitleMotion について

TitleMotion
モジュール

TitleMotion は、3つのモジュール（テロップ編集、ロゴ編集、アニメーション編集）から構成されています。

- ・ テロップ編集では、空白のテンプレートまたは完全にレイアウトされているテンプレートをベースに、スチル、ロール、クロールを作成することができます。また、テロップ編集を使用して、アニメーションのタイトルを作成することもできます。
- ・ ロゴ編集では、アルファをクリーンアップし、画像にアルファを追加してロゴを作成、そのファイルを保存すればテロップ編集でその画像を使用することができます。
- ・ アニメーション編集では、テロップ編集で作成されたタイトルにアニメーション効果をつけることができます。
- ・ スクラップブックは、タイトル間および TitleMotion モジュール間で画像、タイトル、スタイルを移動させる機能です。

TitleMotion の画面



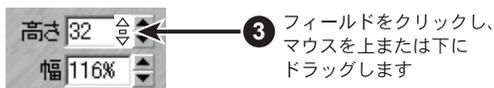
知っておきたい機能

このセクションでは、作業効率をアップする TitleMotion のいくつかの機能について説明します。TitleMotion では、特別な操作方法によって、フィールドへの数字の入力、レイヤーの変更、その他、便利なツールへのアクセスなどを行うことができます。

フィールドの数字をすばやく変更する

TitleMotion では、下記のような 4 つの方法でフィールドの数字を設定できます。

- フィールドに直接数字を入力します。
- フィールドの横の上向き矢印および下向き矢印をクリックします。
- Insciber スクロール・オプションを使用します。フィールドにポインタを置き、左マウス・ボタンを押したまま上または下にドラッグすると、フィールドの数字を増減させることができます。
- Insciber スクロール・オプションを使用すると、通常の場合、標準的な Windows の操作方法よりも早くフィールドの数字を変更することができます。
- フィールドの数字をデフォルトに戻すには、フィールドをダブルクリックします。



テロップ編集での
レイヤーの変更

テロップ編集タイトルには 10 のレイヤーがあり、それぞれのレイヤーはテキスト画面および図形画面に分かれています。各レイヤーに配置されているテキストおよびグラフィックスを確認するには、メニューバーの「エレメント」→「レイヤーコントロール」→「レイヤーリスト」を選択しレイヤーダイアログを表示させます。

各レイヤーのテキスト画面は、常に図形画面の上に配置されます。グラフィック・オブジェクトをテキストの上に配置したいときは、テキストより上の（レイヤーの数値が少ない方）レイヤーにグラフィック・オブジェクトを配置する必要があります。

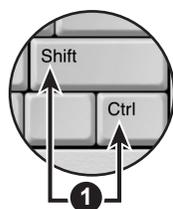
テキスト・オブジェクトおよびグラフィック・オブジェクトのレイヤー移動は下記の手順でできます

- 1 キーボードの CTRL キーおよび SHIFT キーを押したままにします。
- 2 移動するオブジェクトの上をクリックし、ポインタを上または下にドラッグします。

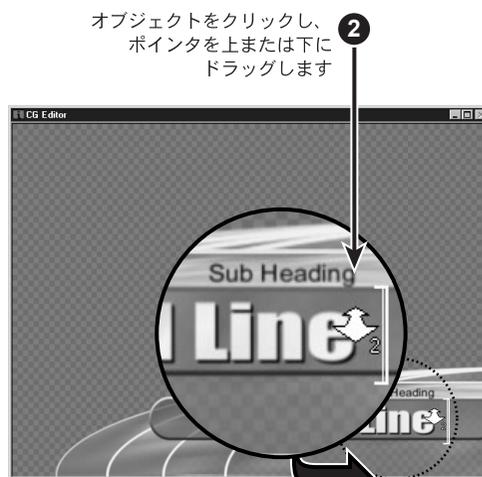
ポインタ右上の数字は、オブジェクトの移動先レイヤーを示します。ポインタを上にかすと、レイヤーの番号が大きくなります。下に動かすと、番号が小さくなります。

- 3 ポインタに、テキスト・オブジェクトまたはグラフィック・オブジェクトを移動させたいレイヤーの番号が表示されたら、左マウス・ボタンを放します。

TitleMotion ウィンドウ下部のステータス・ラインを見て、オブジェクトのレイヤーを確認することもできます。



CTRLキーおよび
SHIFTキーを
押したままにします



3 レイヤーの番号が右側に表示されたら、マウス・ボタンを放します

この状態の時、ウィンドウ下部のステータス・ラインを見て、オブジェクトのレイヤーを確認することもできます。

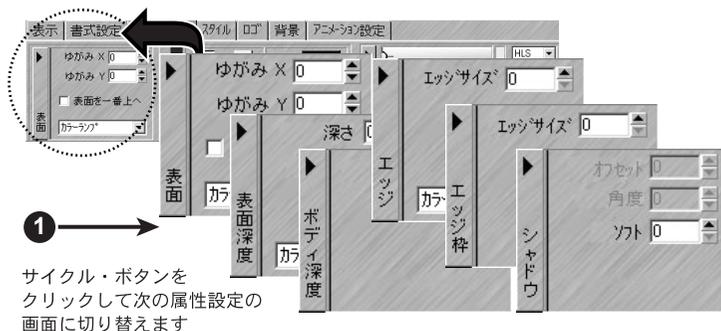
サイクル・ボタン

TitleMotion では、属性タブの各種設定にアクセスするにはサイクル・ボタンを使用します。サイクル・ボタンとは、各ボタンの上隅にある三角形のことを示します。

サイクル・ボタンを左クリックすると、次の属性設定画面に切り替わります。右クリックすると、前の属性設定画面に切り替わります。色&画像タブのサイクル・ボタンでアクセスした例を下図に示します。

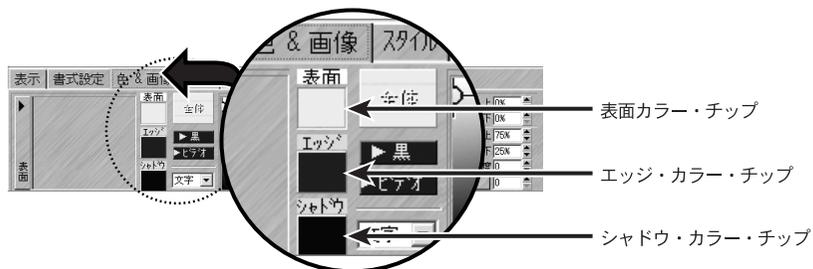
- 1 サイクル・ボタンを左クリックまたは右クリックして、次の属性設定画面に切り替えます。

前の属性設定画面に戻すには、サイクル・ボタンを1回以上クリックしなければならない場合があります。



カラー・チップ

サイクル・ボタンをクリックするよりも早く特定のサイクル・ボタンにアクセスするには、表面、エッジ、シャドウのカラー・チップをクリックします。



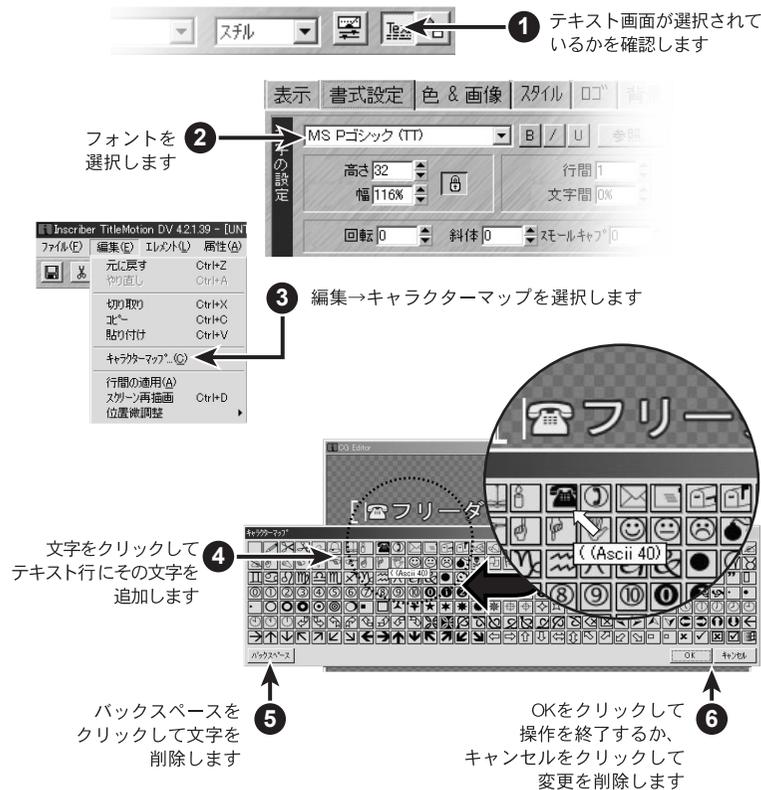
特殊文字の入力

各フォント・セットには、キーボードのキーよりも多くの文字が含まれています。共通の特殊文字は、著作権や商標記号 (©, ™)、分数 (1/4, 1/2, 3/4)、アクセント付き文字 (É, è, ii) などです。

マウスを使う

- 1 現在のテロップ編集レイヤーのテキスト画面が表示されているかを確認します。
- 2 書式設定タブのフォント・ドロップダウン・リストからフォントを選択します。
- 3 メニューバーの編集→キャラクターマップを選択します。
- 4 テキスト行に追加する文字をクリックします。
- 5 間違った場合、バックスペースボタンを使用して文字を消去します。
- 6 テキスト行に文字を入力したら、OK ボタンをクリックして文字を適用し、テロップ編集タイトルに戻ります。

キャラクターマップを使用して入力した文字を保持しないときは、キャンセルをクリックして新しい文字を入力せずにテロップ編集タイトルに戻ります。



キーボードを使う

特殊文字を追加する必要があるときにキャラクター・マップを表示させたくない場合は、キャラクター・マップに表示されるキーコードを使用して、キーボードで特殊文字を入力します。

- 1 キャラクターマップ上で、入力する文字の上にポインタを置きます。
- 2 ツールチップに表示される数字を書きとめるか覚えておきます。
- 3 キャラクターマップを閉じます。
- 4 ALTキーを押しながら、数値パッドを使用してキャラクターマップから数字を入力します。ALTキーを放します。

数値パッドのキーでは数字しか入力できません。

右クリック・メニュー

右クリック・メニューを使用すると、共通のオプションおよびコマンドにすばやくアクセスすることができます。右クリック・メニューは、以下の場所で表示されます。

- ・ テロップ編集作業領域
- ・ テロップ編集スタイル・チップ
- ・ アニメーション編集作業領域
- ・ アニメーション編集属性タブ
- ・ アニメーション編集ツール・パレット
- ・ ロゴ編集作業領域
- ・ ロゴ編集ツール
- ・ スクラップブック

- 1 これらの領域の1つを右クリックし、右クリック・メニューを表示します。
- 2 マウスを使用して、右クリック・メニューからコマンドを1つ選択します。作業領域の任意の場所をクリックして右クリック・メニューを閉じます。



1 右クリックして右クリック・メニューを表示します

2 マウスを使用して右クリック・メニューからメニュー・アイテムを選択します

TitleMotion の基礎

NLE からの起動

TitleMotion は、NLE のプラグインとして動作します。

NLE 内から TitleMotion を開き、タイトルを作成・保存し、TitleMotion を閉じて、NLE に戻ります。ここで、NLE のピンまたはライブラリからタイトルを開くことができます。

タイトルの作成

このセクションでは、TitleMotion でタイトルを最も早く作成する方法について説明します。タイトルの作成に関する詳細については、16 ページ以降を参照してください。

- 1 テンプレート・ドロップダウン・リストから「1123 Lower Third 23」を選択します。
- 2 タイトルをダブルクリックして選択します。
- 3 テキスト行にテキストを入力します。

テンプレート
を選択します

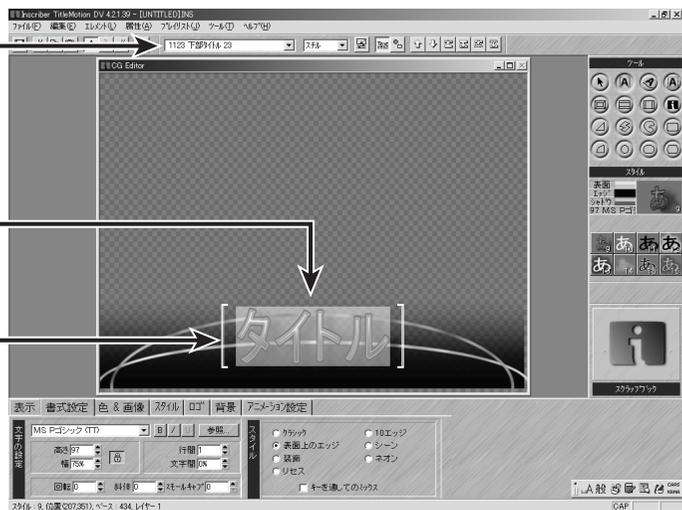
1

タイトルを
ダブルクリック
します

2

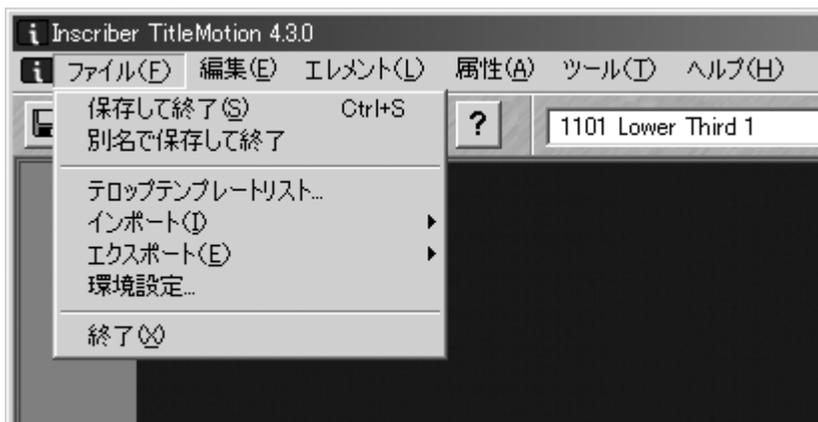
テキストを
入力します

3



タイトルの保存

メニューバーのファイル→保存を選択してタイトルを保存します。

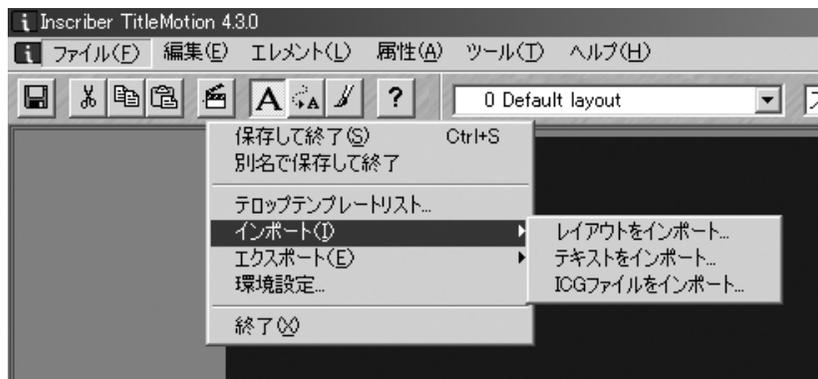


TitleMotion のファイルを保存すると、ピンまたはライブラリにドロップされるか、NLE が CG ファイルおよびアニメーションを検索すると見込まれる場所に置かれます。

TitleMotion が NLE と直接つながっていない場合、またはスタンドアロン・モードで実行している場合は、メニューバーのファイル→エクスポートオプションを使用して、NLE がインポートおよび組み合わせることができる Targa ファイルとしてタイトルとアニメーションをエクスポートします。

タイトルを開く

メニューバーのファイル→インポートを選択してください。



タイトルを開くと、ICG ファイルを検索および選択する標準の Windows ダイアログが表示されます。

ICG フォーマットでないタイトルを開く場合、メニューバーのファイル→インポートオプションを使用して .sly、または .txt ファイルを開きます。

スクラップブック

スクラップブックは、タイトル、背景、ロゴ、テキスト、タイトル間のスタイル・チップ、TitleMotion の各モジュール間を移動するときに使用します。スクラップブックの使用は、それぞれのモジュールによって少し異なります。スクラップブックのアイテムは、TitleMotion を閉じるたびに保存されます。TitleMotion を再度開いても、スクラップブックのアイテムをまた使用することができます。

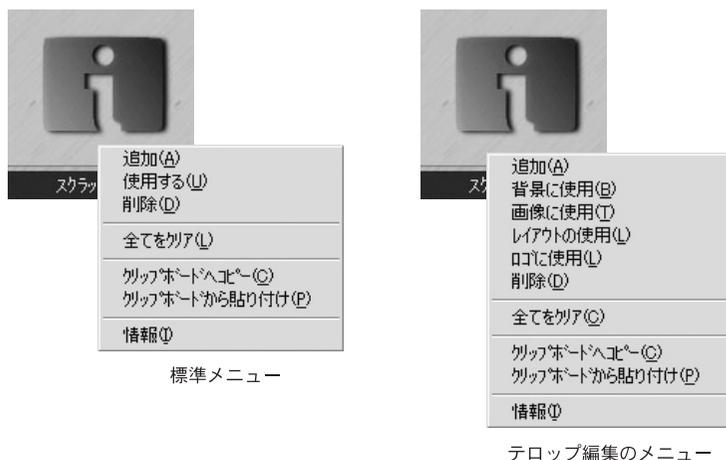
スクラップブックの規則

TitleMotion をはじめて開いたときは、スクラップブックは空で、スクラップブックの上には Inscrber ロゴが表示されています。

スクラップブックに表示されているアイテムは、選択されたアイテムです。スクラップブックに1つのアイテムを追加すると、新しいアイテムがスクラップブックに表示され、選択したアイテムになります。別のアイテムを選択するには、スクラップブックの下のスクロール・バーを使用します。スクロール・バーは、スクラップブックに保存されているアイテムがある場合のみ表示されます。

スクラップブックの右クリック・メニューは、選択しているモジュールによって異なります。ロゴ編集では、スクラップブック・メニューの内容は常に同じですが、テロップ編集では、スクラップブック・メニューの内容は、選択したアイテムによって異なります。アイテムを1つの目的にのみ使用する場合は、その内容のみが表示されますが、いくつかの目的に使用する場合は、使用可能なリストが表示されます。

スクラップブックの右クリック・メニュー



右クリック・メニュー
のオプション

スクラップブックの右クリック・メニューのオプションを以下の表に示します。

| メニュー・オプション | 結果 |
|---------------|---|
| 追加 | <ul style="list-style-type: none"> スクラップブックにアイテムをコピーします。 |
| 適用 | <ul style="list-style-type: none"> 選択したスクラップブックのアイテムを適用します。 アイテムを適用できる対象が1つしかないときに表示されます。 |
| 背景に適用 | <ul style="list-style-type: none"> テロップ編集で、選択したアイテムを既存の背景と置き換えます。 |
| テキスト画像に適用 | <ul style="list-style-type: none"> テロップ編集で、選択したアイテムを画像マップに登録します。 |
| レイアウトに適用 | <ul style="list-style-type: none"> テロップ編集で、レイアウトを選択したアイテムに適用します。 |
| ロゴに適用 | <ul style="list-style-type: none"> テロップ編集で、選択したアイテムをロゴマップに登録します。 |
| 削除 | <ul style="list-style-type: none"> スクラップブックから選択したアイテムを削除します。 |
| 全て削除 | <ul style="list-style-type: none"> スクラップブックからすべてのアイテムを削除します。 |
| クリップボードへコピー | <ul style="list-style-type: none"> 選択したスクラップブックのアイテムをWindowsのクリップボードにコピーします。 |
| クリップボードから貼り付け | <ul style="list-style-type: none"> Windowsのクリップボードからスクラップブックに1つのアイテムを追加します。 |
| 情報 | <ul style="list-style-type: none"> スクラップブックにあるアイテム数およびスクラップブックが使用しているディスク容量が表示されているダイアログを開きます。 |

スクラップブックおよび CG

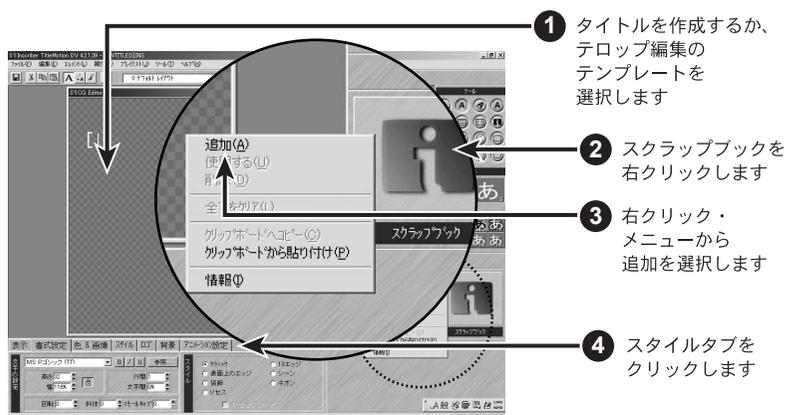
スクラップブックへの
アイテムの追加

タイトルの追加

右クリック・メニュー
でのスタイルの追加

右クリック・メニューを使用すれば、スクラップブックにスタイル・チップおよびタイトルを追加することができます。また、スタイル・チップをスクラップブックにドラッグ & ドロップして追加することもできます。

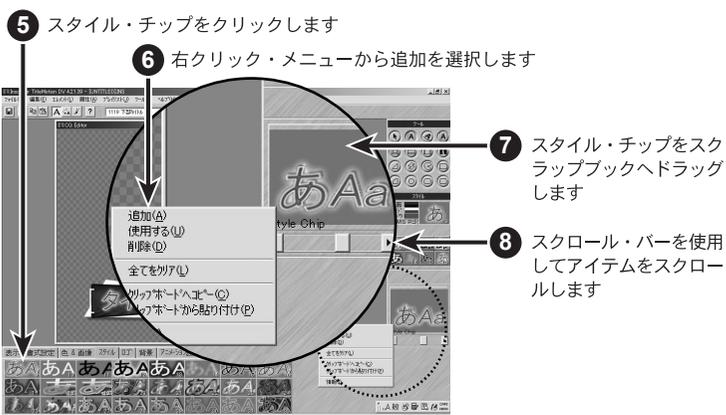
- 1 タイトルを作成し、またはテロップ編集のテンプレートのうち1つを選択します。
- 2 スクラップブックを右クリックします。
- 3 スクラップブックの右クリック・メニューから追加を選択し、スクラップブックにタイトルを追加します。
- 4 スタイルタブをクリックしてスタイルタブに切り替えます。



- 5 任意のスタイル・チップをクリックします。
- 6 スクラップブックの右クリック・メニューから追加を選択します。
- 7 別のスタイル・チップをクリックし、それをスクラップブックヘドラッグします。
- 8 スクロール・バーを使用してスクラップブックのアイテムをスクロールします。

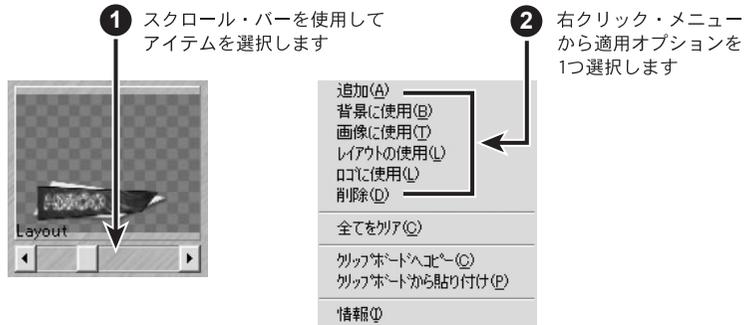
ドラッグ&ドロップで
のスタイルの追加

登録した内容の確認



スクラップブックのアイテムの使用

- 1 スクラップブック下側のスクロール・バーを使用してスクラップブックからアイテムを選択します。
- 2 スクラップブックの右クリック・メニューから適用オプションを1つ選択します。適用オプションについては、11 ページの表をご覧ください。

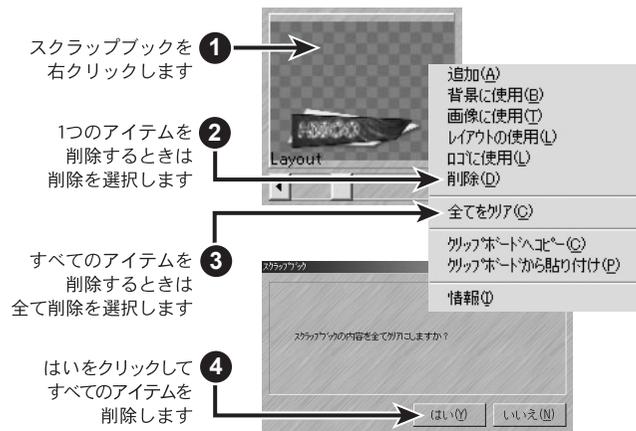


スクラップブックのアイテムの削除

スクラップブックから1つのアイテムまたはスクラップブックのすべてのアイテムを削除することができます。

- 1 スクラップブックを右クリックします。
- 2 スクラップブックから選択したアイテムを削除するには、削除を選択します。
- 3 スクラップブックからすべてのアイテムを削除するには、全て削除を選択します。
- 4 はいをクリックして、スクラップブックからすべてのアイテムを削除します。

注)スクラップブックから削除したアイテムを復元させることはできません。

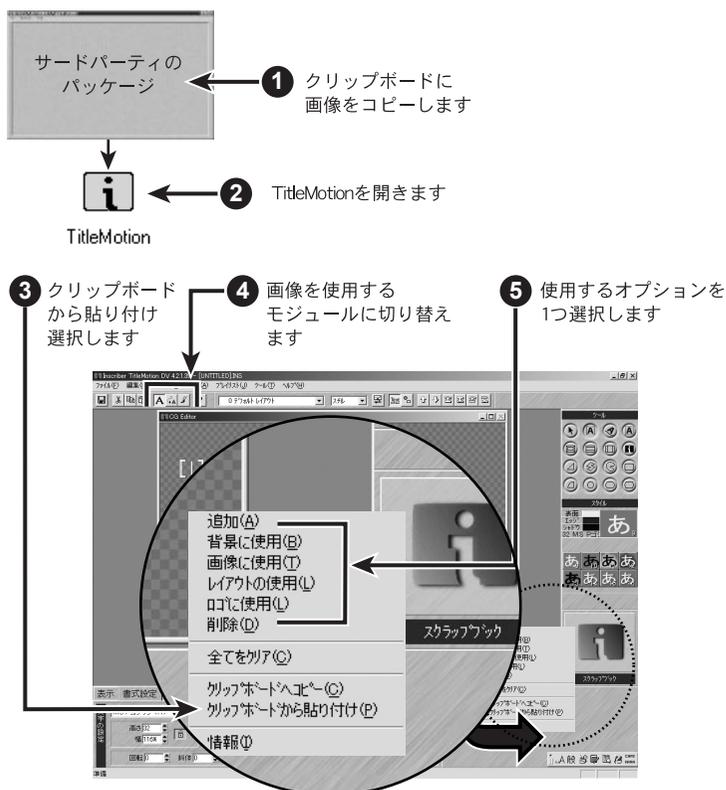


スクラップブックと他のモジュール

スクラップブックとクリップボード

スクラップブックから Windows のクリップボードへ、Windows のクリップボードからスクラップブックへ、画像をコピーすることができます。この機能を使用すると、サードパーティのパッケージからクリップボードへ画像をコピーし、その画像をスクラップブックへインポートできるので、TitleMotion のモジュールで使用することができます。

- 1 サードパーティのパッケージからクリップボードへ画像をコピーします。
コピー操作では、クリップボードを使用し、コピーした画像は保持されます。
- 2 TitleMotion を開きます。
- 3 スクラップブックの右クリック・メニューからクリップボードから貼り付けを選択します。
- 4 テロップ編集またはロゴ編集のモジュールに切り替えます。
- 5 スクラップブックの右クリック・メニューから使用するオプションを 1 つ選択します。



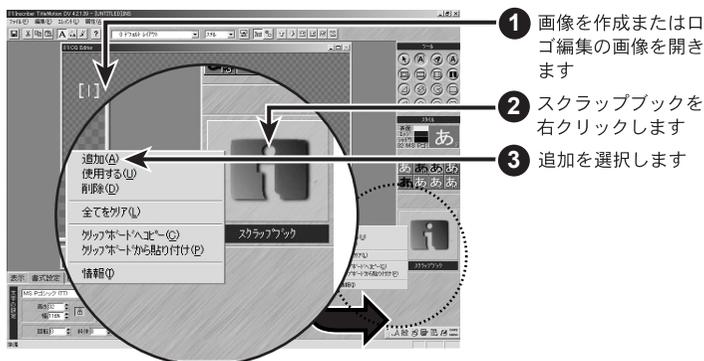
また、標準の Windows のドラッグ & ドロップ・テクニックを使用して、デスクトップまたは Explorer などの Windows アプリケーションから、ビットマップ・ファイルをスクラップブックにドラッグ & ドロップすることもできます。

スクラップブックと ロゴ編集

ロゴ編集では、スクラップブックにロゴ編集で加工した画像を追加したり、スクラップブックのアイテムを追加したりすることができます。スクラップブックに追加したすべてのロゴ編集の画像は、背景と表示されます。

スクラップブックにロゴ編集の画像を追加する

- 1 ロゴ編集で、TitleMotionフォルダにあるSamplesフォルダの画像を1つ開き加工します。
- 2 スクラップブックを右クリックします。
- 3 右クリック・メニューから追加を選択します。



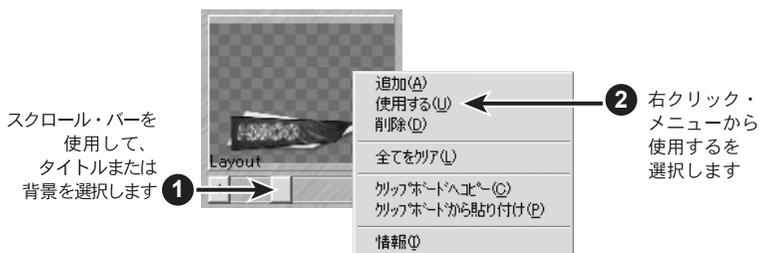
ロゴ編集の画像にスクラップブックのアイテムを追加する

- 1 スクロール・バーを使用して、スクラップブックのタイトルまたは背景を選択します。

注) ロゴ編集のスタイル・チップを使用することはできません。

- 2 右クリック・メニューから使用するを選択します。

ロゴ編集の画像にスクラップブックのアイテムを追加した場合、画像のサイズは変わりません。アイテムが非常に大きいときは、キャンバス・サイズを大きくするか、アイテムが非常に小さいときは、キャンバスをクロップしなければならない場合があります。



スクラップブックと アニメーション編集

アニメーション編集ではスクラップブックは使用できません。

テロップテンプレートリスト

テロップテンプレートリストでは、タイトル・テンプレートの管理をします。TitleMotion には、デフォルトで 150 を越す Inscribe テンプレートが用意されていますが、テロップテンプレートリストを使用してユーザーオリジナルのテンプレートを管理することもできます。

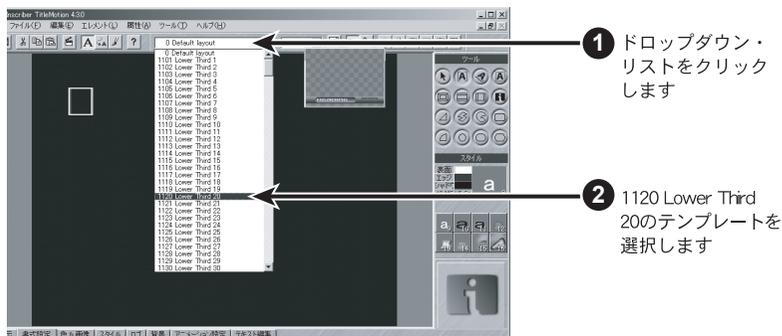
テンプレートとは？

テンプレートはテロップ編集でのタイトルを定義します。すべてのタイトルはテンプレートを基に作成されます。異なるテンプレートを選択しなければ、タイトルはデフォルトのテンプレートをベースにします。テキスト・スタイル、グラフィック・スタイル、ロゴはテンプレートに含まれるので、同じテンプレートをベースとしているタイトルは、同じロゴおよびスタイルを使用できます。

テンプレートの中には、極端に単純なテンプレートや、複雑なテンプレートもあります。いくつかの Inscribe テンプレートをチェックして、テンプレートにはどのような機能があるか確認してください。

- 1 テンプレート・ドロップダウン・リストをクリックします。
- 2 リストから「1120 Lower Third 20」のテンプレートを選択します。

リストのそれぞれのテンプレートにポインタを移動させると、タイトルのサムネールがリストの右側に表示されます。サムネールを参照すると、リスト内のタイトルを簡単に確認できます。



なぜテロップテンプレートリストを使用するのか？

テロップテンプレートリストを使用すると、TitleMotion ツールバーのテンプレート・ドロップダウン・リストからテンプレートにアクセスできます。リストをスクロール・ダウンすると、それぞれのテンプレートのサムネールを見ることができます。テロップテンプレートリストには、TitleMotion のタイトルをすばやく簡単に編成および呼び出す機能があります。

テロップテンプレートリストを開くまたは閉じる

次の 3 つの方法でテロップテンプレートリストを開くことができます。

- ・メニューバーのファイル→テロップテンプレートリスト ... を選択します。
- ・テロップ編集の右クリック・メニューからテロップテンプレートリストを開くを選択します。
- ・CTRL+SHIFT+R を押します

ダイアログ内の 7 つのボタンを使用することによって、テンプレートを管理することができます。次ページ以降を参照してください。



テンプレートを管理するためのボタン

次の2つの方法でテロップテンプレートリストを閉じることができます。

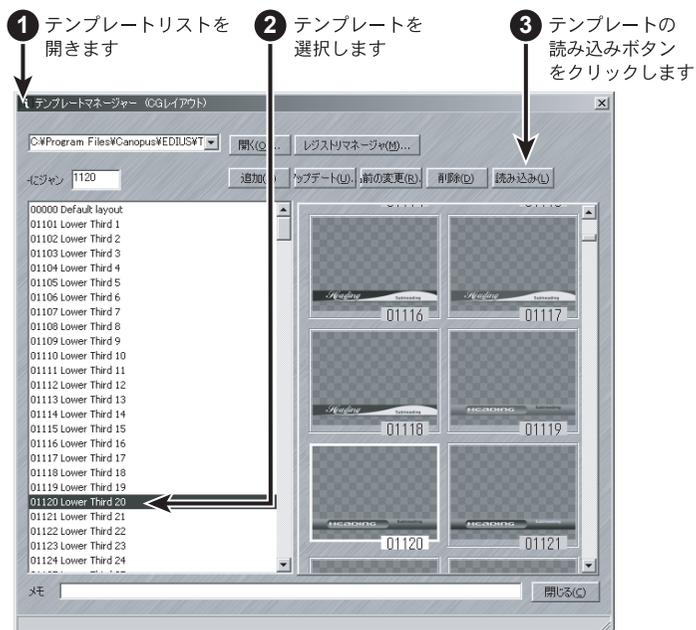
- ・ 閉じるをクリックします。
- ・ 「ESC」キーを押します。

テンプレートの読み込み

タイトルとしてテンプレートを読み込みすることができます。

- 1 テロップテンプレートリストを開きます。
- 2 読み込みするテンプレートを選択します。
- 3 テンプレートの読み取りボタンをクリックするか、テンプレート名をダブルクリックします。

テロップテンプレートリストはテンプレートを読み込み、テロップテンプレートリストを閉じます。

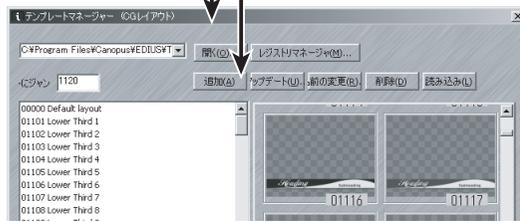


テンプレートの追加

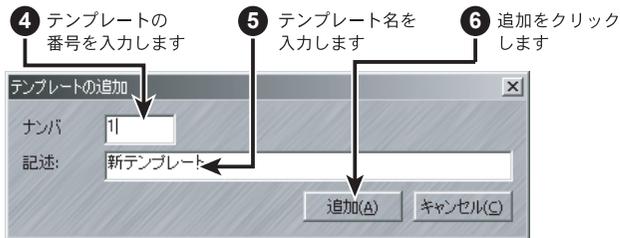
テンプレートとしてテロップテンプレートリストに現在のタイトルを追加することができます。

- 1 テロップ編集でタイトルを作成します。
- 2 テロップテンプレートリストを開きます。
- 3 追加ボタンをクリックします。

- テロップ編集で 1 タイトルを作成します
- テロップテンプレート 2 リストを開きます
- 追加ボタンを 3 クリックします



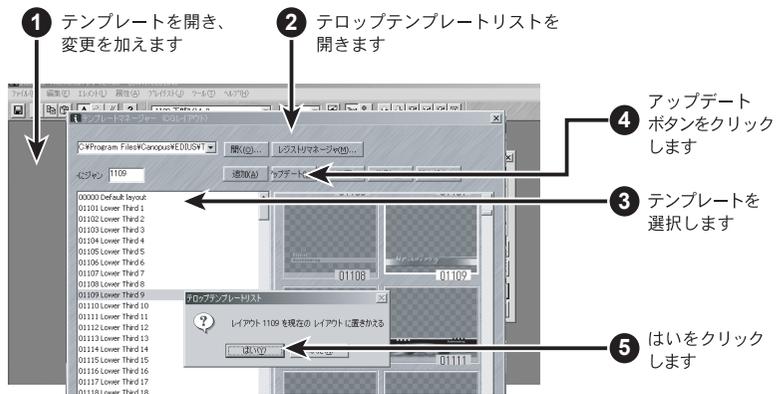
- 4 テンプレートの番号を入力します。
テンプレートは番号でソートされています。すべての Inscriber テンプレートには、1001 以上の番号が振られており、種類によってグループ分けされています。ユーザ独自のテンプレートにも、同じように数字によるグループ分けを行うことができます。
- 5 テンプレート名を入力します。
- 6 OK をクリックしてテロップテンプレートリストを閉じます。



テンプレートの更新

選択したテンプレートを編集後のタイトルに更新することができます。

- 1 テロップ編集の既存のテンプレートを開き、変更を加えます。
- 2 テロップテンプレートリストを開きます。
- 3 更新するテンプレートを選択します。
- 4 上書きボタンをクリックします。
- 5 はいをクリックして、選択したテンプレートを新しいテロップ編集タイトルに置き換えてテロップテンプレートリストを閉じます。



テンプレート名の変更

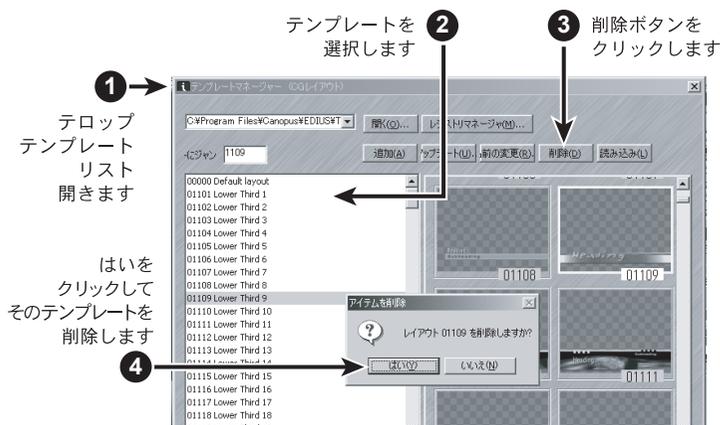
テンプレートの名前を変更して新しい番号を追加することができます。

- 1 テロップテンプレートリストを開きます。
- 2 名前を変更するテンプレートを選択します。
- 3 名前の変更ボタンをクリックします。
- 4 新しい名前またはテンプレート番号を入力します。
- 5 OK をクリックしてテロップテンプレートリストを閉じます。

テンプレートの削除

テロップテンプレートリストからテンプレートを削除できます。

- 1 テロップテンプレートリストを開きます。
- 2 削除するテンプレートを選択します。
- 3 削除ボタンをクリックします。
- 4 はいをクリックしてそのテンプレートを削除します。



デフォルトのテンプレート

デフォルトのテンプレート番号は常にゼロで、このテンプレートを "デフォルト・テンプレート" と呼びます。デフォルトのテンプレートを更新することができますが、テンプレート名を変更したり、削除したりすることはできません。

デフォルトのテンプレートは、TitleMotion を開いたり、新しいタイトルを作成したりするときに使用します。すべてのタイトルは、任意のテンプレートをベースにしており、通常、デフォルトのテンプレートは空白のテンプレートです。ただし、今後作成するすべてのタイトルにテキストまたは図形・画像が必要な場合、必要な情報をすべてのせたタイトルを作成しデフォルトのテンプレートを更新して下さい。

スタイル

スタイルとは？

スタイルには、大きさ、色、エッジ・サイズ、シャドウの設定などの、テキストの属性を定義します。すべてのテキストはスタイルをベースにしています。スタイルを選択しないと、テキストはタイトルのデフォルトのテキスト・スタイルを使用します。

テキスト行にスタイルを適用すると、テキスト行は指定したスタイルに変更されます。テキスト行の属性を変更すると、同じスタイルでフォーマットされた他のテキストも変更されます。

スタイルは番号によって識別されています。スタイルタブには、24種類のスタイルが用意されています。それぞれのスタイル番号は右下隅に表示されています。最初の8つのスタイルは、フォーマット・パレットにも表示されます。

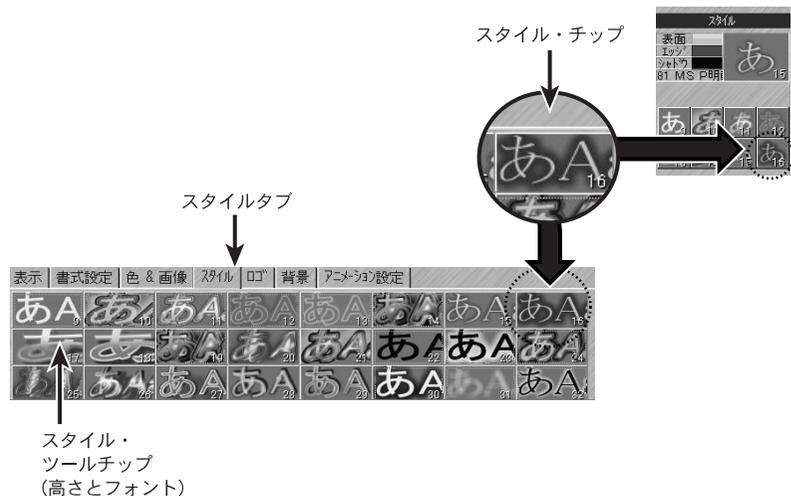
テキスト・スタイルの中には、非常に単純なスタイルや、複雑なスタイルが含まれています。スタイルライブラリを開くと、複数の Inscriber スタイルを表示させることができます（22 ページ参照）。

テキスト・スタイルには、サイズ、属性、色情報が保存されますが、画像情報は保存されません。画像を使用したい場合は、テキスト・スタイルを適用してから、画像を適用する必要があります。

スタイル・チップとは？

それぞれのタイトルで使用できるスタイルは、スタイルタブの24個のスタイル・チップに保存されています。それぞれのスタイル・チップには、テロップ編集タイトルのテキスト行に適用できるスタイルが含まれます。スタイル・チップをクリックすることによって、テキストに新しいスタイルが適用されます。

テキスト・スタイルにポインタを置くと、スタイルで使用されている番号とフォント名がツールチップに表示されます。この番号は、走査線のフォントの高さおよびテキストの大きさを示します。



スタイル・チップの 右クリック・メニュー

スタイルタブまたはフォーマット・パレットのスタイル・チップを右クリックして、右クリック・メニューを表示させます。

右クリック・メニューのスタイルライブラリについては、次ページから数ページにわたって説明します。他の右クリック・メニュー・アイテムについては、オンライン・ヘルプをご覧ください。



スタイルの適用

- 1 テキスト行をクリックするかテキスト行の文字を選択します。
- 2 スタイルタブに切り替えます。
- 3 任意のスタイル・チップをクリックします。



スタイルの作成

TitleMotion のすべてのスタイルはスタイル・チップをベースにしているので、実際にスタイルを新規作成することはできません。その代わりに、テキストにスタイルを適用し、属性タブのオプションを使用してスタイルを変更します。

スタイルライブラリ

スタイルライブラリでは、テキスト・スタイルを管理します。TitleMotion には、150 を越す Inscrber のテキスト・スタイルが用意されていますが、スタイルライブラリを使用してユーザオリジナルのテキスト・スタイルを管理することもできます。

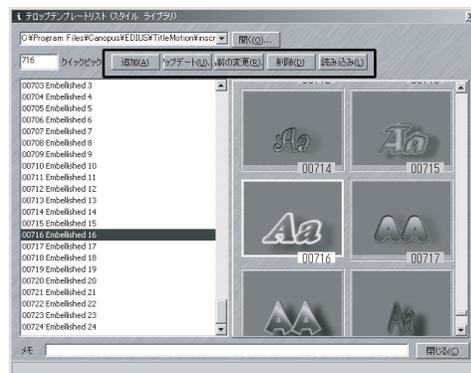
なぜスタイルライブラリを使うのか？

スタイルライブラリを使用すると、ユーザのスタイルがすべてのタイトルにアクセスできます。また、TitleMotion のテキスト・スタイルをすばやく簡単に編成したり確認したりできます。スタイルライブラリを使用すると、同じテンプレートを使用しないでも、タイトル間でテキスト・スタイルを移動することもできます。

スタイルライブラリを開くまたは閉じる

スタイルライブラリを開くには、スタイル・チップの右クリック・メニューからスタイルライブラリを開くを選択します。

ダイアログの 6 つのボタンを使用することによって、スタイルを管理することができます。



ユーザの
スタイルを管理する
ボタン

次の 2 つの方法でスタイルライブラリを閉じることができます。

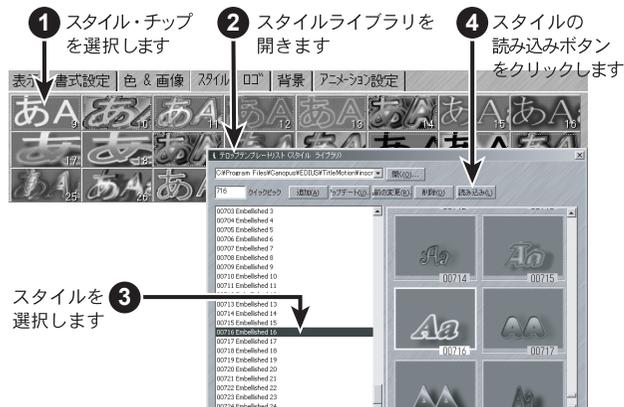
- ・ 閉じるをクリックします。
- ・ 「ESC」 キーを押します。

スタイルの読み込み

選択したスタイル・チップに任意のスタイルを読み込みできます

- 1 スタイル・チップを選択します。
- 2 スタイルライブラリを開きます。
- 3 読み込みするスタイルを選択します。
- 4 スタイルの読み込みボタンをクリックするか、スタイルをダブルクリックします。

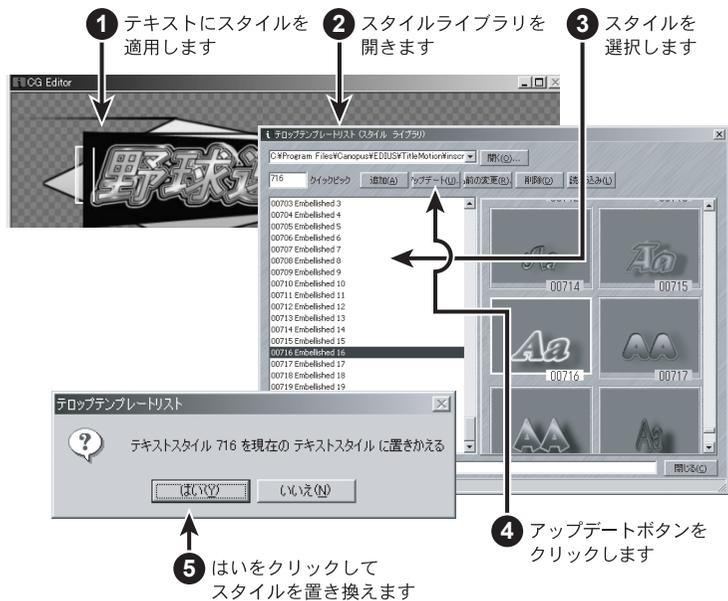
スタイルライブラリは選択したスタイル・チップにそのスタイルを読み込み、スタイルライブラリを閉じます。



スタイルの更新

ライブラリ内のスタイルをタイトル上の選択したテキスト・スタイルに更新できます。

- 1 テキストにスタイルを適用し、テキストの属性を変更します。
- 2 スタイルライブラリを開きます。
- 3 更新するスタイルを選択します。
- 4 上書きボタンをクリックします。
- 5 はいをクリックして、選択したスタイルを現在のテキスト・スタイルに置き換えます。

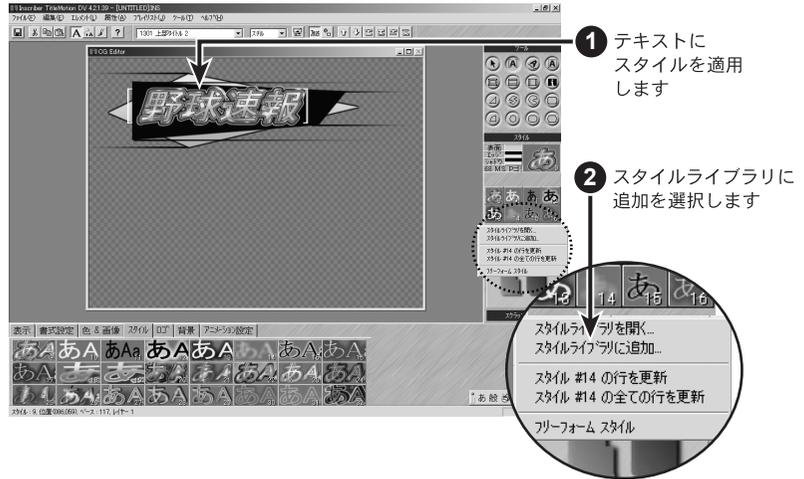


スタイルの追加

スタイルライブラリに現在のテキスト・スタイルを追加できます。

- 1 テキストにスタイルを適用します。
- 2 スタイル・チップの右クリック・メニューからスタイルライブラリに追加を選択します。

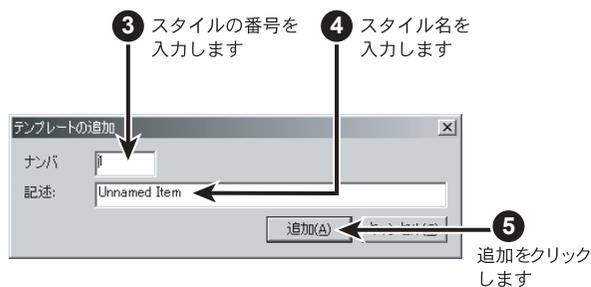
スタイルライブラリに任意のスタイルを追加する場合は、現在のスタイルのスタイル・チップを右クリックする必要があります。



- 3 スタイルの番号を入力します。

スタイルは番号でソートされます。すべての Inscribe スタイルには、101以上の番号が振られており、種類によってグループ分けされています。ユーザ独自のスタイルにも、同じように数字によるグループ分けを行うことができます。

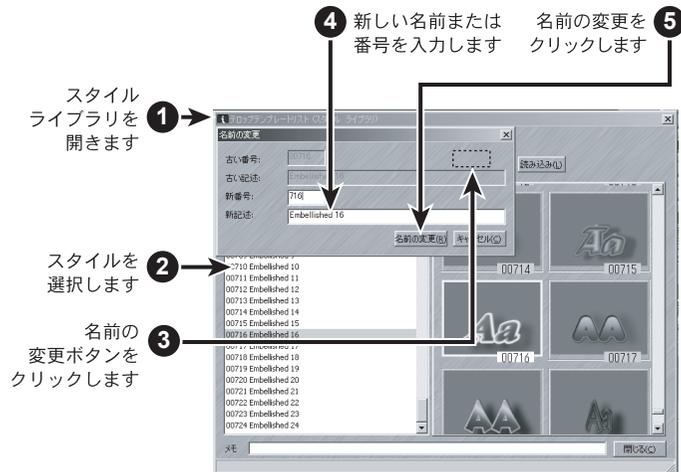
- 4 スタイル名を入力します。
- 5 OK をクリックします。



スタイル名の変更

スタイルの名前を変更して新しい番号を追加することができます。

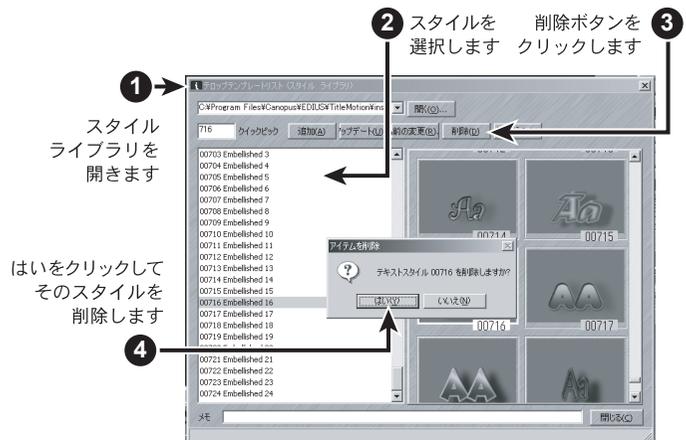
- 1 スタイルライブラリを開きます。
- 2 名前を変更するスタイルを選択します。
- 3 名前の変更ボタンをクリックします。
- 4 新しい名前またはスタイル番号を入力します。
- 5 名前の変更をクリックします。



スタイルの削除

スタイルライブラリからスタイルを削除できます。

- 1 スタイルライブラリを開きます。
- 2 削除するスタイルを選択します。
- 3 削除ボタンをクリックします。
- 4 はいをクリックしてそのスタイルを削除します。



テキストの入力および移動

テキストの入力

テキストを入力するには、テキスト画面上でテキスト行が選択されていなければなりません。新しいタイトルを開いたとき、通常、テキスト画面が選択され、カーソルはタイトルの白い矩形の中で点滅しています。しかし、常にこの状態にはなっていないとは限りません。テキストの入力手順を以下に説明します。

- 1 ツールバーのテキスト画面ボタンをクリックします。
- 2 タイトルの白い矩形の中をクリックします。
- 3 テキスト行を入力します。



タブ制御テキストおよび非タブ制御テキスト

タブ制御テキストは、タブと水平の方向に固定されています。つまり、テキストを上下に移動することはできませんが、横に移動することはできません。

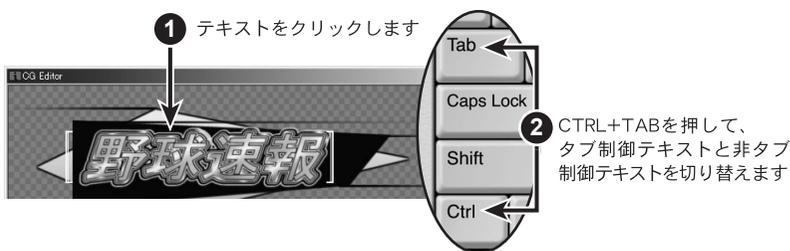
非タブ制御テキストは、タイトル上の任意の場所に移動することができます。

テキストがタブ制御テキストか非タブ制御テキストかを見分けるには、テキスト行をクリックします。タブ制御テキストはかっこで括られて表示され、非タブ制御テキストは白い矩形の中に表示されます。

タブ制御テキストと非タブ制御テキストを切り替えるには、CTRL+TABを押します。

タブ制御テキストと非タブ制御テキストは簡単に切り替えることができます。

- 1 テキストをクリックします。
- 2 CTRL+TABを押して、タブ制御テキストと非タブ制御テキストを切り替えます。

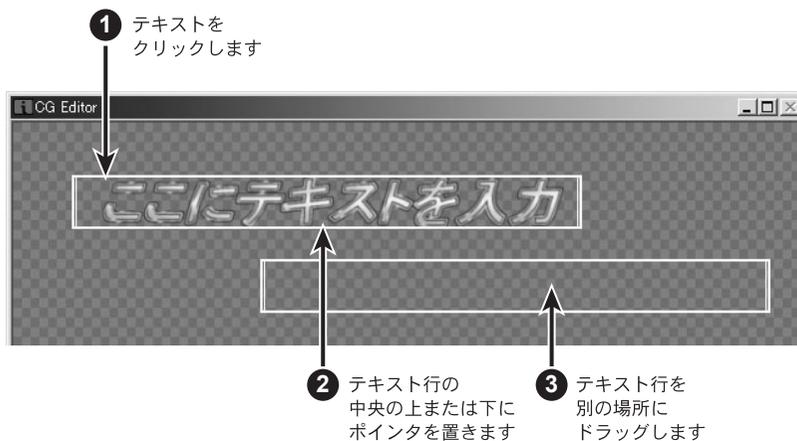


非タブ制御テキストの移動

CTRL を押しながら、ポインタをテキスト行の上または下の任意の場所に置いて、別の位置にドラッグします。

非タブ制御テキストは任意の位置へ移動します。

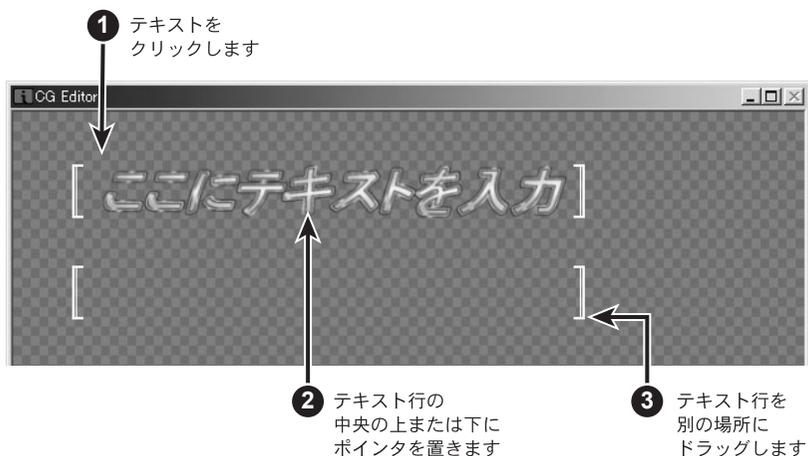
- 1 テキストをクリックします。
- 2 テキスト行の中央の上または下にポインタを置いて、ポインタの矢印の右側に小さい+記号を表示させます。
- 3 テキスト行をタイトルの別の場所にドラッグします。



タブ制御テキストの移動

タブ制御テキストはタブ位置に沿って上下方向のみ移動します。

- 1 テキストをクリックします。
- 2 テキスト行の中央の上または下にポインタを置いて、ポインタの矢印の右側に小さい+記号を表示させます。
- 3 テキスト行を垂直方向の別の場所にドラッグします。
ポインタを右側または左側にドラッグしても、テキスト行はタブに沿って上下方向にしか移動しません。

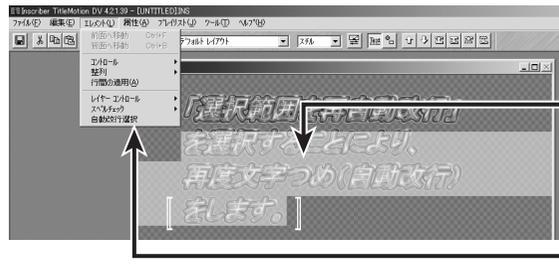


テキストの修正

テキストの選択範囲を再自動改行

メニューバーのエレメント→コントロール→選択範囲を再自動改行を選択して、ビデオ・セーフ・エリアの端に到達した場合、テキストを自動的に次の行に改行するように設定できます。また、テキストを削除または修正した後に、ギャップまたは不要な改行を削除した自動改行を行うこともできます。

- 1 再度自動改行させたいテキスト部分を選択します。この時、テキストはハイライト表示します。
- 2 メニューバーのエレメント→選択範囲を再自動改行を選択するか、テロップ編集の右クリック・メニューから選択範囲を再自動改行を選択します。
ハイライトしたテキストのみが再度自動改行されます。



テキストを
ハイライト
表示します

1

エレメント→
選択範囲を
再自動改行を
選択します

2

テキストのサイズ変更および回転

マウスを使用してテキストのサイズ変更および回転をすることができます。ポインタをテキスト行のどこの場所に置かかによって、ポインタの表示は変わります。さまざまなポインタを使用して、テキストのサイズの変更や回転を行うことができます。ポインタの種類と表示される場所を下図に示します。

テキストを極端に小さくすると、そのテキストをハイライト表示して、テキスト・スタイルを修正することができなくなる場合がありますので注意してください。テキストのサイズ変更を行う前にテキスト・スタイルを設定することをお奨めします。



| ポインタ | 説明 |
|--------------|--------------------|
| 移動ツール | ・ テキストを移動します。 |
| テキストの高さと幅の変更 | ・ テキストの高さと幅を変更します。 |
| テキストの幅の変更 | ・ テキストの幅を変更します。 |
| テキストの回転 | ・ テキストを回転させます。 |

スペルチェック

スペルチェック機能を使用すると、タイトルのすべてのテキストまたは1つのレイヤーのテキストをスペルチェックすることができます。また、ユーザー辞書も設定することができます。

- 1 テキストを入力します。
- 2 メニューバーエレメント→スペルチェック→タイトルを選択します。
スペルミスを発見するとスペルチェックダイアログが表示されます。
- 3 次のいずれかの操作を行って単語を修正します。
 - ・ 修正ボタンをクリックしてスペルチェックフィールドの単語を適用します。
 - ・ 修正候補の一覧から他の単語を選択して修正ボタンをクリックします。
 - ・ スペルチェックフィールドに正しい単語を入力して修正ボタンをクリックします。
 - ・ 無視ボタンをクリックして、修正対象の単語を無視します。
- 4 全て無視ボタンをクリックして、スペルチェックを終了します。



ユーザー辞書の変更と修正

下記手順にて、ユーザー辞書の変更、修正することもできます。

- 1 辞書に追加をクリックし、辞書にない単語をユーザー辞書に追加します。
ユーザー辞書ダイアログが表示されます。このダイアログを使用して、単語の追加、削除、ユーザー辞書の変更をすることができます。
- 2 単語の追加をクリックして、辞書にない単語をユーザー辞書に追加します。
- 3 オートコレクトをクリックしてスペルチェックで使用するオプションを設定します。

縦書き入力、テキストボックス、スプラインテキストの設定

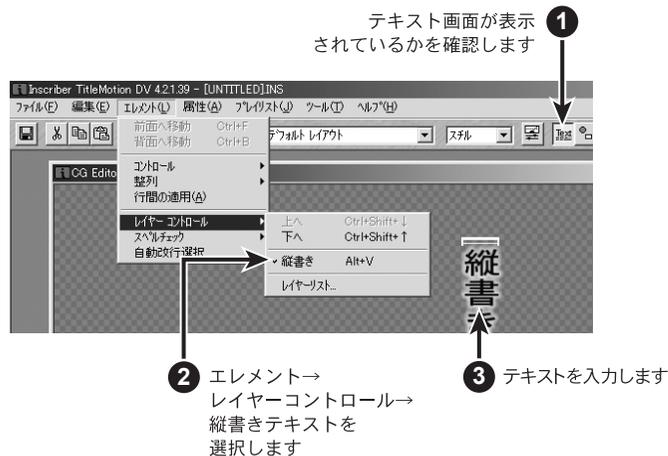
縦書きテキスト

縦書きテキストの直接入力ができます。改行をすると、左側に行が追加されます。縦書きテキストには以下の制限があります。

- ・ スチルクロールおよびロール・タイトルでのみ縦書きテキストを使用することができます。(アニメーションで1文字ごとに効果をつけることはできません。)
- ・ スチル・クロールでは、テキストは自動改行しますが、ロール・タイトルでは、ENTER を押して改行する必要があります。
- ・ 縦書きテキストは、テキスト・レイヤー1～8で入力できます(レイヤー9と10では入力できません)。

横書きテキストと縦書きテキストを切り替えるには、ALT+Vを押します。

- 1 テロップ編集タイトルのテキスト画面が表示されているかを確認します。
- 2 メニューバーのエレメント→レイヤーコントロール→縦書きテキストを選択します。
- 3 テキストを入力します。

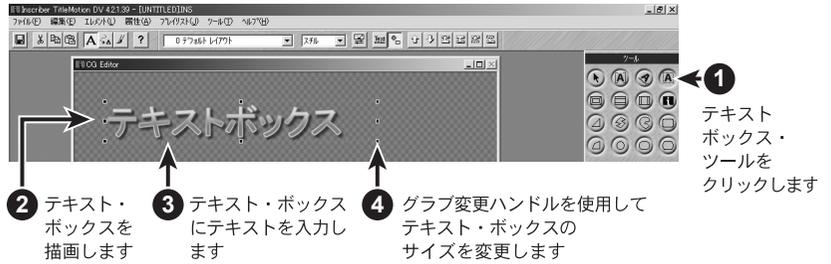


テキストボックス

テキストボックスのサイズを変更すると、テキストは新しいサイズに合わせて再自動改行します。

- 1 テキストボックス・ツールをクリックします。
- 2 テロップ編集にテキストボックスを描画します。
- 3 テキストボックスにテキストを入力します。
- 4 サイズ変更ハンドルを使用してテキストボックスのサイズを変更します。

テキストボックスのサイズを変更すると、テキストはそのサイズにあわせて再自動改行します。テキストボックスの幅しか調整できません。高さは、ボックス内のテキストの分量によって自動的に制御されます。



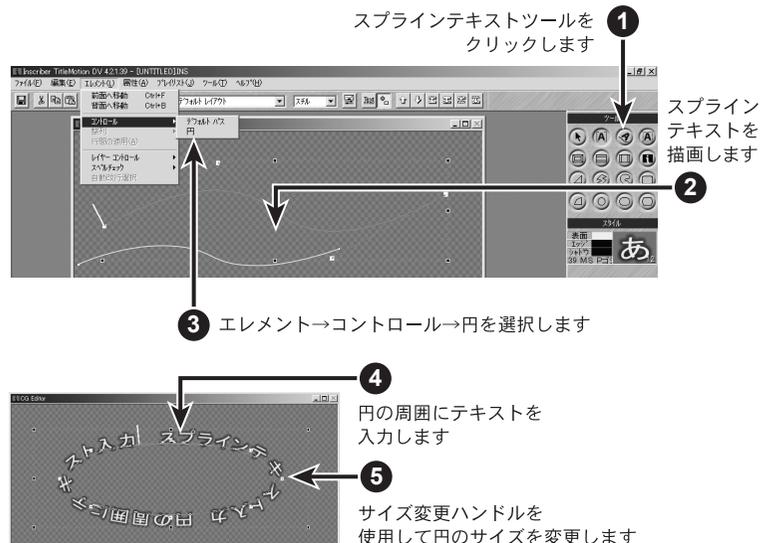
ボックス内のテキストは、図形画面に配置されます。ボックスのテキストを選択するには、図形画面が表示されているかを確認し、テキストボックスをクリックします。

スプラインテキスト

スプラインテキストのサイズや形を変更すると、テキストは自動的に新しいサイズ・形にあわせて再描画されます。

スプラインテキストは、図形画面に配置されます。スプラインテキストを選択するには、図形画面が表示されているかを確認し、スプラインテキストをクリックします。

- 1 スプラインテキスト・ツールをクリックします。
- 2 テロップ編集にスプラインテキストを描画します。スプラインテキスト内にパスが表示されます。
- 3 メニューバーの要素→コントロール→円を選択します。
- 4 円形パスにテキストを入力します。
- 5 サイズ変更ハンドルを使用して円のサイズを変更します。
円のサイズを変更すると、テキストは自動的に再描画します。



スプラインテキスト

スプラインテキストのサイズ、パスを変更すると、テキストは自動的に再描画されます。

- 1 スプラインテキスト・ツールをクリックします。
- 2 テロップ編集にスプラインテキストを描画します。
スプラインテキスト内にパスが表示されます。
- 3 パスにテキストを入力します。
- 4 スプラインテキスト内に表示されている白いコントロール・ポイントを使用してパスを移動させます。
パスを移動させると、テキストは自動的に再描画します。

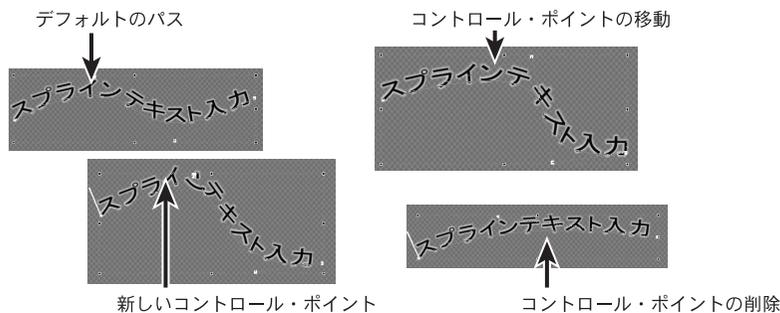


スプラインテキストは図形画面に配置されます。スプラインテキストを選択するには、図形画面が表示されているかを確認し、テキスト・パスをクリックします。

CTRL+ スペースバーを押すと、テキスト・パスにコントロール・ポイントが追加され、CTRL+Backspaceを押すと、コントロール・ポイントが削除されます。

パスにコントロール・ポイントを追加するには、既存のコントロール・ポイントをクリックし、CTRL+ スペースバーを押します。パスからコントロール・ポイントを削除するには、コントロール・ポイントをクリックし、CTRL+Backspaceを押します。新しいコントロール・ポイントは、常に元のコントロール・ポイントの上端に表示されます。新しいコントロール・ポイントを別の位置にクリック&ドラッグして、そのコントロール・ポイントを確認する必要があります。

また、パスを元のデフォルトのパスに戻すには、メニューバーの要素→コントロール→デフォルトパスを選択します。



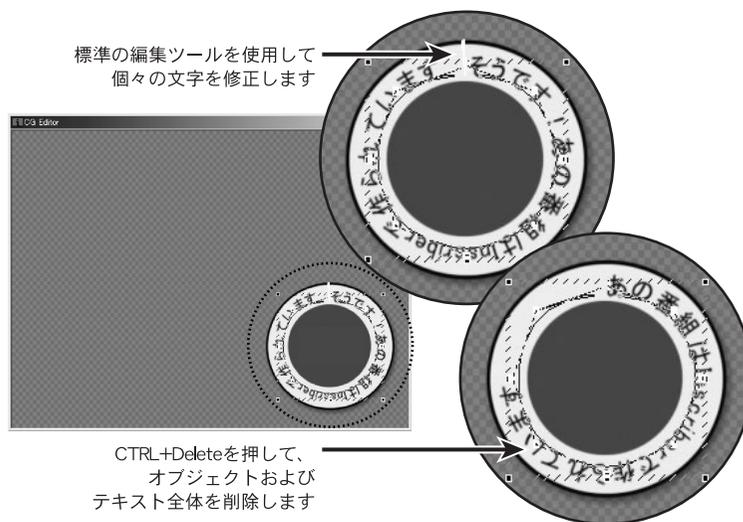
テキストボックス、 スプラインテキストの 削除

テキストボックス、スプラインテキストを削除するには、CTRL+Delete を押します。

テキストボックス、スプラインテキストは、矢印キー、Backspace キー、CTRL+X、CTRL+V、CTRL+C の組み合わせのような、標準のツールを使用してテキストを編集します。通常、CTRL+X を使用して図形を切り取りますが、このキーの組み合わせはテキストボックス、スプラインテキストには適用できません。

テキストボックス、スプラインテキストを削除したい場合、CTRL+Delete を押します。テキストボックス、スプラインテキストを削除すると、オブジェクト全体とすべてのテキストが削除されます。テキストボックス、スプラインテキストを編集するときは、そのテキストをクリックして標準のテキスト編集ツールを使用します。

テキストボックス、スプラインテキストを削除すると、オブジェクトは削除され、図形画面が表示された状態になります。しかし、オブジェクトを削除してから何も選択されない場合は、新しく図形を作成するか、テキスト画面に切り替えてタイトル作業を続けます。



文字スタイル

属性タブ内の様々な設定を変更することによって、文字タイトルを変更することができます。

文字スタイルのガイドライン

テキストの一部分のみを修正する時は、修正したい部分を選択してから修正します。

書式設定タブおよび色&画像タブを使用して、テキストを修正することができます。すべての設定がどのように機能しているかを確認するには、テキストを入力し、各設定項目を変更してどのように表示されるかを確認するのが最適の方法です。スタイルライブラリから任意のスタイルを適用して、その文字スタイルの設定を確認することもできます。

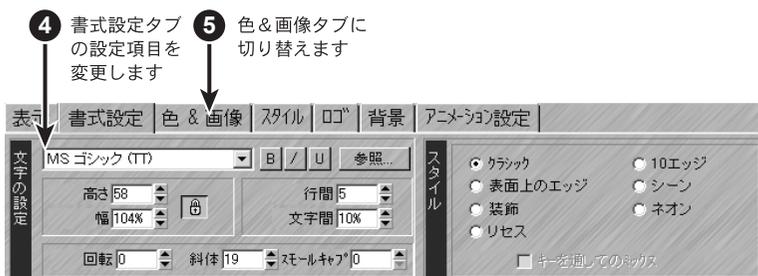
- ・ 書式設定タブおよび色&画像タブで変更を行うと、同じスタイルを共有しているすべてのテキストが変更されます。一部のテキストのみを変更する場合は、先に変更したいテキストを選択します。
- ・ 回転させたテキストを編集するときは、(書式設定タブに設定されている)回転を0に設定します。テキストが正しいかを確認してからテキストを回転させます。

書体の変更

- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「0 デフォルトレイアウト」を選択します。
- 2 テロップ編集タイトルにテキストを入力します。
- 3 テキストの一部分を選択します。



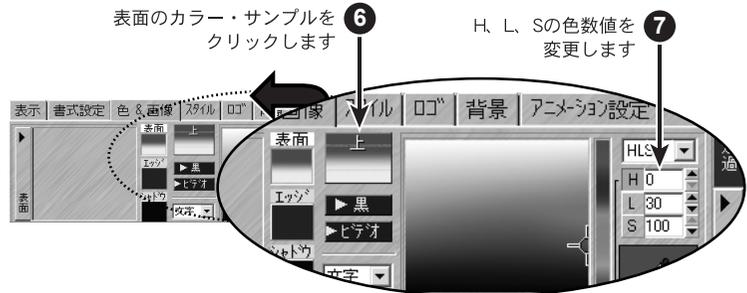
- 4 書式設定タブでフォント、サイズなど下図のように設定します。



- 5 色&画像タブに切り替えます。

カラーサンプルチップの上をクリックしていくと、全体→上→下→全体…とサイクルします。

- 6 表面のカラーサンプルチップを1回クリックします。すると、カラーサンプルチップに「上」と表示されます。
- 7 色数値を H=0、L=30、S=100 に変更します。

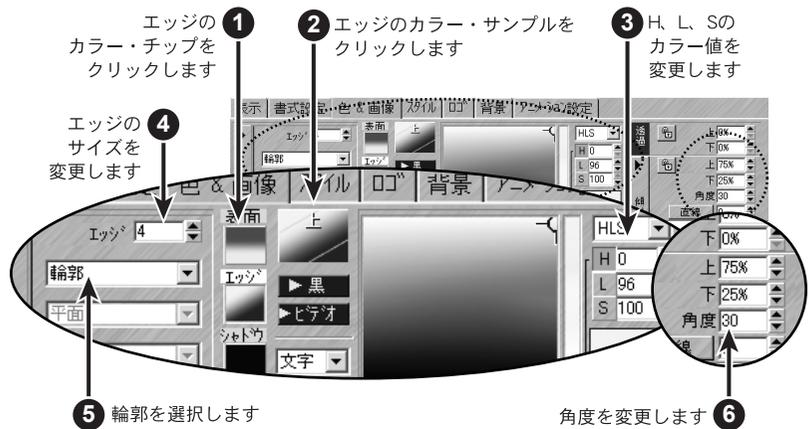


エッジの変更

カラーサンプルチップの上をクリックしていくと、全体→上→下→全体…とサイクルします。

上記ステップ7まで行ったら、エッジやシャドウの設定も変更します。

- 1 エッジのカラー・チップをクリックします。
- 2 エッジのカラーサンプルチップに「上」と表示されるまで、カラーサンプルチップの上をクリックします。
- 3 色数値を H=0、L=96、S=100 に変更します。
- 4 エッジのサイズを 4 に変更します。
- 5 エッジのタイプを輪郭に変更します。
- 6 角度を 30 に変更します。



シャドウの変更

エッジの変更と同じ方法で変更できます。

様々な拡張文字スタイル

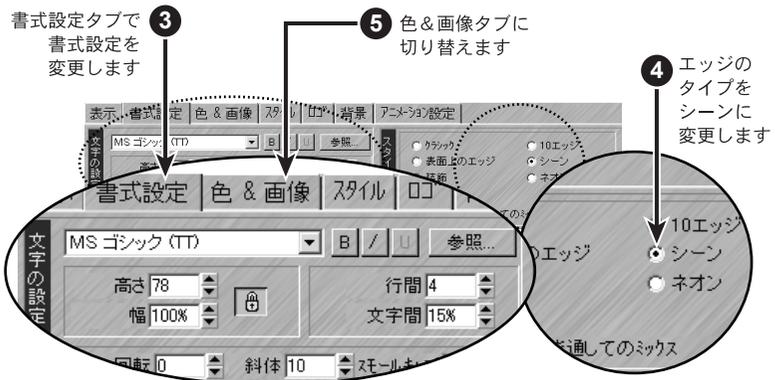
TitleMotion には、たくさんの拡張文字スタイルが用意されています。スタイルライブラリには、多数の文字スタイルのサンプルが付属していますが、ここでは、ユーザで作成したオリジナルの文字スタイルの作成方法を示します。

拡張文字スタイルの作成

- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「0 デフォルトレイアウト」を選択します。
- 2 テキストを入力します。



- 3 書式設定タブを開き、下記の例のように設定変更します。
- 4 エッジのタイプをシーンに変更します。
- 5 色&画像タブに切り替えます。



- 6 表面の色を H=204, L=31, S=92 に変更します。

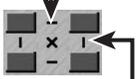
拡張文字スタイルでは、表面の色を上下左右4方向から変更することができます。4方向を同一色に設定する場合には、4つのカラーサンプルチップの真ん中にある「X」の上をクリックしてから色変更を行います。

2方向を同一色に設定する場合には、設定した方向のカラーサンプルチップの間にある「-」の上をクリックしてから色変更を行います。

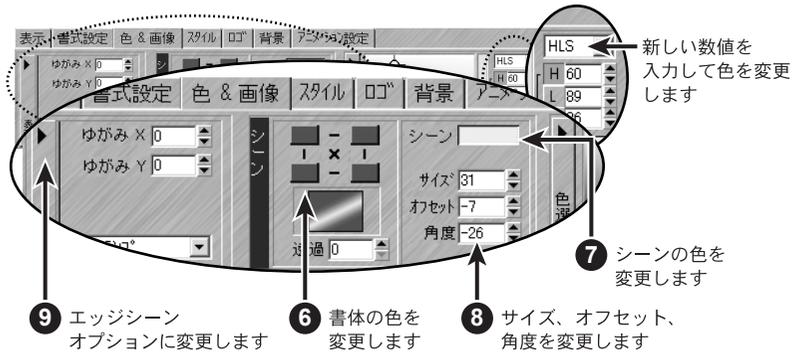
- 7 シーンの色・チップをクリックしシーンの色を H=60、L=89、S=26 に変更します。
- 8 サイズを 31、オフセットを -7、角度を -26 にそれぞれ変更します。
- 9 表面サイクル・ボタンをクリックして、エッジシーンオプションに変更します。

方向選択ボタンを使用して色を変更すると便利です。

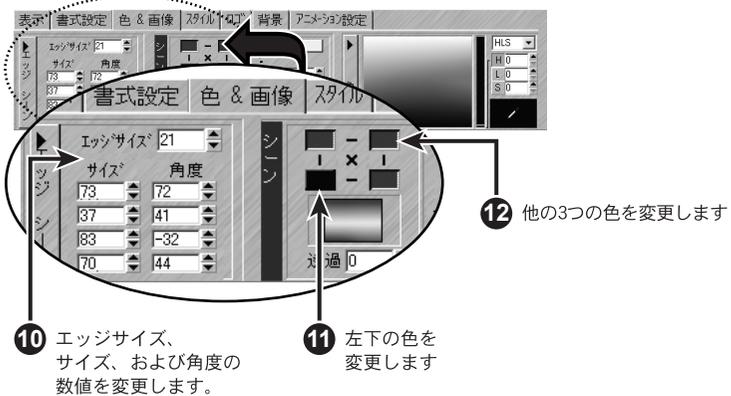
Xをクリックして4方向を選択します。



「-」の向いている2方向を選択します。



- 10 エッジサイズ、サイズ、および角度の数値を下図のように変更します。
- 11 左下の色を H=0、L=0、S=0 に変更します。
- 12 他の3つの色を H=223、L=33、S=84 に変更します。



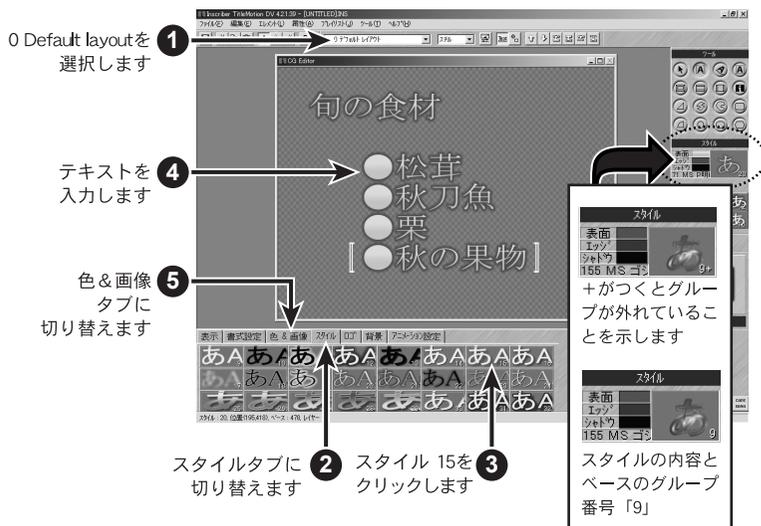
スタイルタブの使い方

すべてのテキストはスタイル・グループを基に作成されています。スタイルパレットには、現在適用している文字スタイルの内容とベースとなるグループ番号が表示されます。

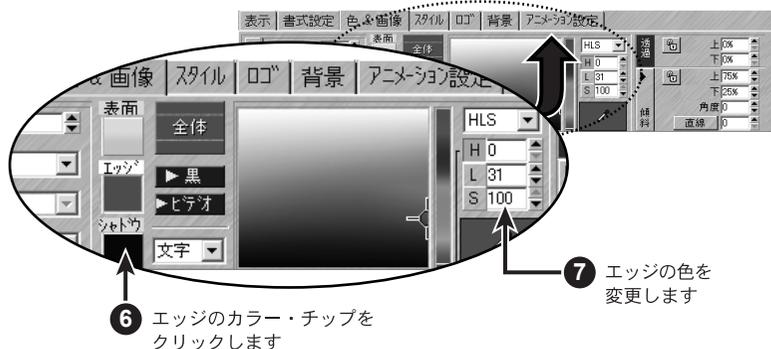
スタイルについて注意しなければならないのは、テキストの書式、色などの設定変更を、範囲選択せずに行った場合、そのテキストと同じスタイルグループを適用した全てのテキストが変更されるということです。設定変更する文字だけ範囲選択した後に設定変更すると、グループから外れ、選択した箇所のみ変更されます。

複数テキスト行の変更 スタイル・グループを利用すると、複数のテキスト行に同じ文字スタイルを適用することができます。

- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「0 Default layout」を選択します。
- 2 スタイルタブを開きます。
- 3 スタイル 20 をクリックします。
- 4 テキストを複数行入力します。
- 5 色&画像タブに切り替えます。



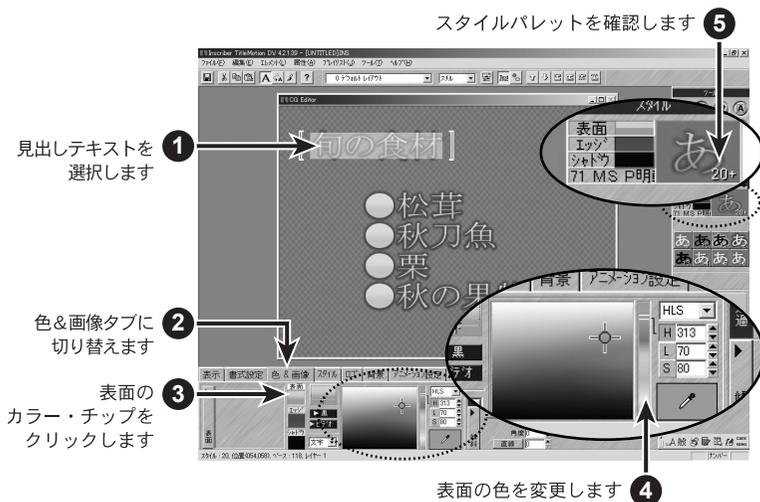
- 6 エッジのカラー・チップをクリックします。
 - 7 エッジの色全体を H=0、L=31、S=100 に変更します。
- 色&画像タブまたは書式設定タブの設定項目を調整すると、すべてのテキストに反映されます。



行または文字の変更

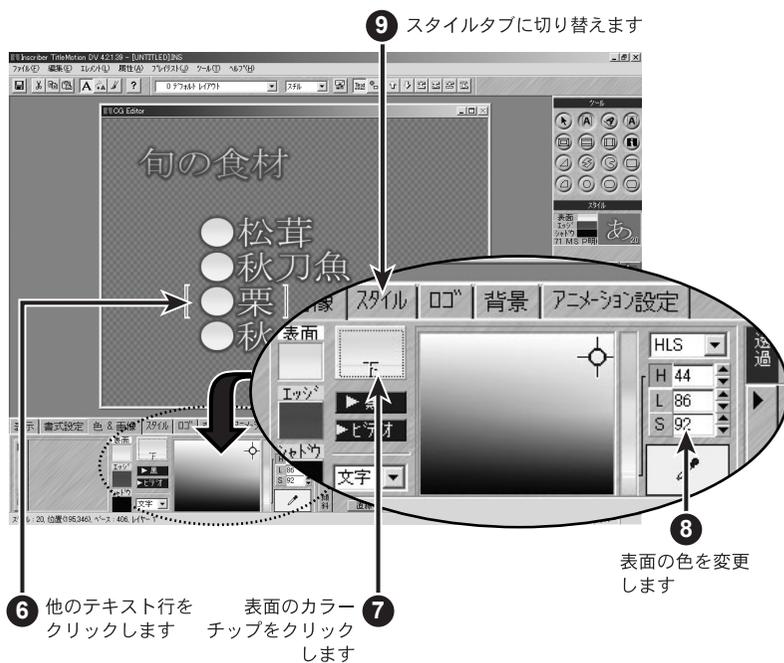
複数行、一行、文字の文字スタイルを変更します。

- 1 前ページステップ7までの作業が終わったら、見出しのテキスト（1行目）を選択します。

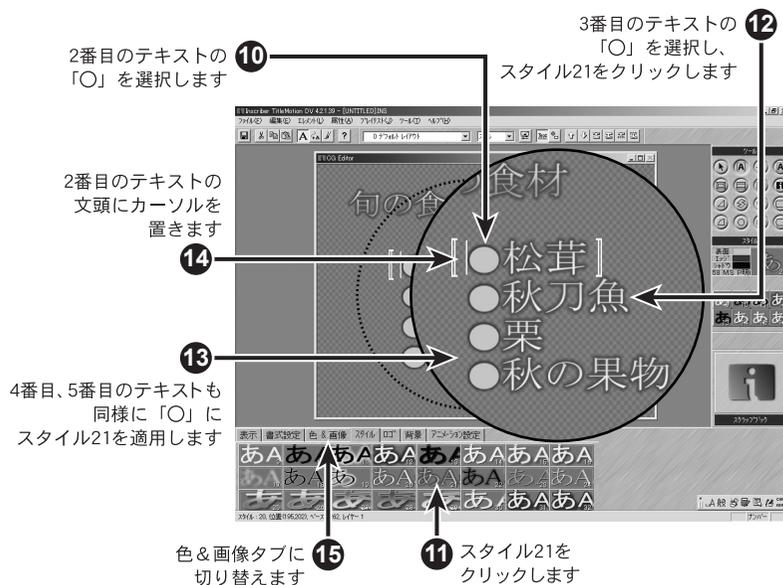


- 2 色&画像タブに切り替えます。
- 3 表面のカラー・チップをクリックします。
- 4 表面の上部の色を H=314、L=82、S=38 に、下部の色を H=313、L=70、S=80 に設定します。
- 5 スタイルパレットに「20+」と表示されたのを確認します。
- 6 他のテキスト行をクリックして選択範囲を解除します。

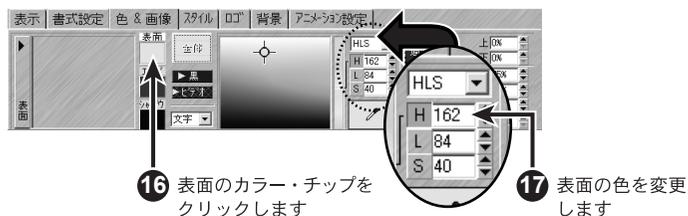
- 7 表面のカラーチップをクリックします。
- 8 表面の下部の色を H=44、L=86、S=92 に変更します。
このとき、スタイル 20 を適用したすべての文字が変更されます。見出しの行は、スタイル 20 + になって、20 のグループから外れているため、この変更は反映されません。
- 9 スタイルタブに切り替えます。



- 10 2番目のテキストの○を1文字選択します。
- 11 スタイル 21 をクリックします。
- 12 3番目の項目のテキストも○を1文字選択し、スタイル21 をクリックします。
- 13 4番目、5番目のテキストも同様に○の1文字にスタイル 21 を適用します。
- 14 2番目のテキストの文頭にカーソルを置きます。
スタイルパレットの右下隅に 21 が表示されます。
- 15 色&画像タブに切り替えます。



- 16 表面のカラー・チップをクリックします。
- 17 表面の色全体を H=162、L=84、S=40 に変更します。
スタイル 21 を適用した文字のみが変更されます。



背景とビデオセーフエリアの設定

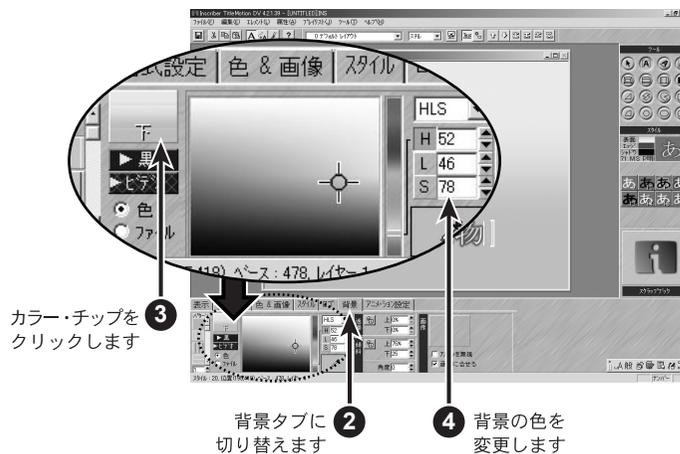
背景

背景タブには、グラデーションやタイルなどの様々なパターン、ビデオ背景、画像背景など、様々な設定があります。

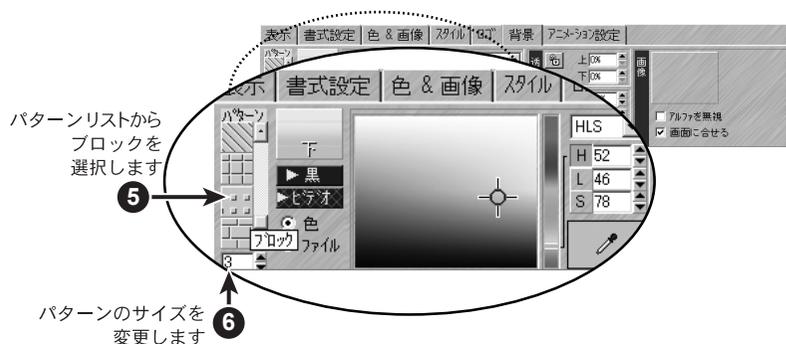
ビデオ背景にするには、ビデオボタンをクリックします。黒の背景にするには、黒ボタンをクリックします。

以下には、背景パターンを利用した例を示します。

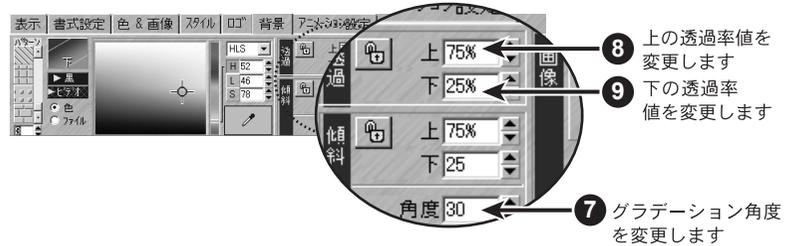
- 1 前ページ、ステップ 17 までの作業が終わっていることを確認してください。
- 2 背景タブに切り替えます。
- 3 カラーチップをクリックします。
- 4 背景の上部の色を H=55、L=86、S=32 に、下部の色を H=52、L=46、S=78 に変更します。



- 5 パターンリストのそれぞれのチップの上にマウスカーソルをのせるとパターン名が表示されます。
パターン名「ブロック」を選択します。
- 6 パターンのサイズを 3 に変更します。



- 7 グラデーション角度を 30 に設定します。
- 8 上の透過率値を 75% に変更します。
- 9 下の透過率値を 25% に変更します。



ビデオセーフエリア

表示タブでは、タブ、ビデオ・セーフエリアなどのマーカー表示や、テキストおよび図形の位置合わせや配置を行うことができます。

それぞれのマーカーを画面に表示するには、チェックボックスにチェックを入れる则表示します。また、ビデオセーフエリア、タブ位置の脇の編集ボタンをクリックすると、それぞれの設定を変更することができます。

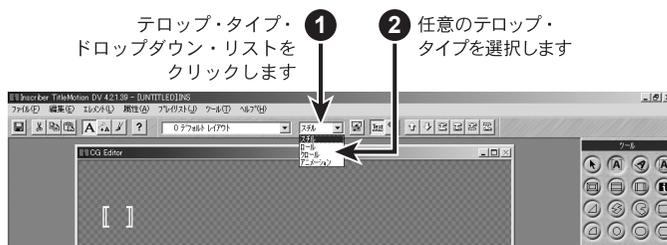
レイヤー

テロップ編集タイトルには 10 層のレイヤーがあり、それぞれのレイヤーはテキスト画面と図形画面に分かれて構成されています。詳細については、4 ページの「テロップ編集でのレイヤーの変更」を参照してください。

スチル、ロール、クロール、アニメーション

TitleMotion では、4 種類のテロップ効果（スチル、ロール、クロール、アニメーション）を作成することができます。テロップ編集では、スチル、ロール、クロール効果を作成することができます。アニメーションはテキストやオブジェクトをテロップ編集で作成し、アニメーション編集でアニメーション化されます。

- テロップ効果の種類の選択
- 1 テロップタイプ・ドロップダウン・リストをクリックします。
 - 2 任意のテロップ・タイプをクリックします。



スチルについて

スチルは、テキストおよび図形を含んでいる静止画像です。ニュータイトルや字幕などによく使われます。

ロールについて

ロールは、テキストおよび図形を下から上に縦方向にスクロールさせる場合に使用します。ロールは映画や番組のエンディングなどによく使われます。

ロール上の図形はテキストと共にスクロールします。

ロールでは、白の点線にて改ページを表わします。これらの線は、ロールの表示方法には影響せず、単にファイルを視覚的に分割して、作業をしやすくするためのものです。スクロール・バーも表示されるので、縦方向にスクロールしてページ移動することができます。

ロール上に図形を配置すると、その図形はテキストと共にスクロールします。

TitleMotion では、ロールの速度を調整することはできません。ロールの速度は、ノンリニア編集ソフト側で変更します。

クロールについて

クロールは、テキストおよび図形を右から左に横方向にスクロールさせる場合に使用します。クロールは番組のエンディング、天気情報などによく使われます。

テキストは、タイトル上のどこへでも配置することができ、画面上でクロールするテキスト行を何行でも設定できます。クロールでは、ロールのように、改ページの表示はしません。スクロール・バーが表示されるので、横方向にスクロールさせてページ移動することができます。

クロール上の図形はテキストと共にスクロールします。

クロール上に図形を配置すると、図形はテキストと共にスクロールします。

TitleMotion では、クロールの速度を調整することはできません。クロールの速度は、ノンリニア編集ソフト側で変更します。

アニメーションについて

アニメーションでは、テキストおよび図形に自由な動きをつけることができます。アニメーション編集にて、それぞれのオブジェクトに仮想3次元空間の動きをつけることができます。

アニメーション編集の画面に行くには、2つの方法があります。

- 1) テロップタイプ・ドロップダウンリストからアニメーションを選択する
- 2) メイン・モジュール・ツールバー内のアニメーション編集ボタンをクリックする。

すると、「既存のレイアウトをアニメーションに変換しますか？」との確認メッセージが表示されます。はいをクリックすると、アニメーション編集画面が開きます。

アニメーション編集は、テロップ編集で作成したテロップをベースにしています。テロップ編集にてテキストを1行削除した場合、アニメーション編集画面からもテキストは削除されます。

テロップ編集画面では、アニメーション編集画面へオブジェクトをどのような形で出すかどうかの選択オプションがレイヤーごとに設定できます。

1 レイヤー単位でエクスポート

アニメーション編集画面で、そのレイヤーの内容を1つのオブジェクト扱いにします。

2 行単位でエクスポート

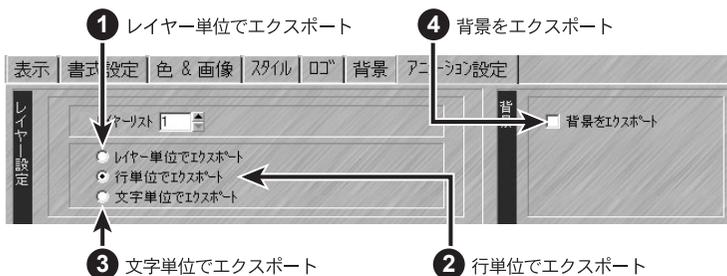
アニメーション編集画面で、そのレイヤー内のテキストは、1行=1つのオブジェクト扱いにします。

3 文字単位でエクスポート

アニメーション編集画面で、そのレイヤー内のテキストは、1文字=1つのオブジェクト扱いにします。

4 背景をエクスポート

アニメーション編集画面で、背景を1つのオブジェクト扱いにします。



テロップ編集のアニメーション設定タブの背景をエクスポートにチェックしなければ、背景は表示されません。

また、テキストボックス、スプラインテキストは図形扱いのため、上記テキストに関するオプションは適用されません。

アニメーション設定の詳細については、54 ページの「アニメーションとキーフレーム」を参照してください。

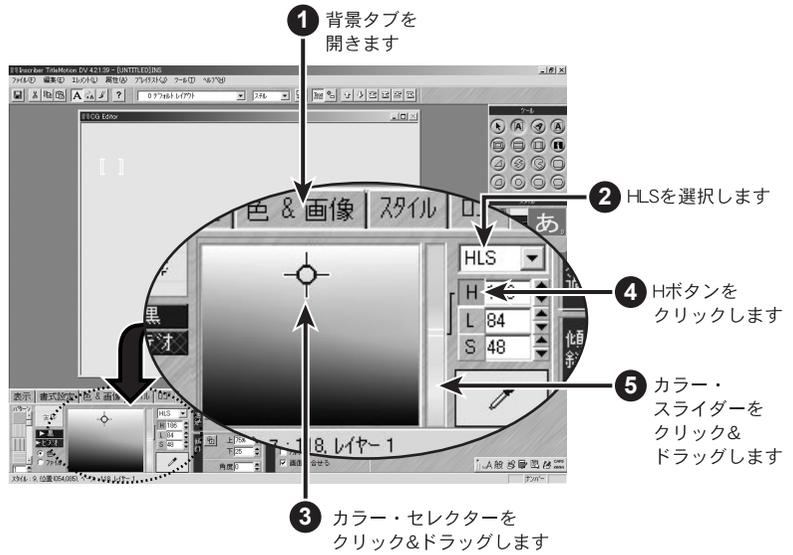
色

色を選択するには、次の3つの方法があります。

- 1) カラーモデルを使用して色を選択
- 2) カラーピッカーを使用して色を選択
- 3) HSV、RGB、HLSの色数値を直接入力して色を選択

カラー・モデルの使用 カラー・モデルを使用して色を選択できます。下記は、HLS カラー・モデルを使用した例を示しますが、色の選択方法はHSV、RGBとも同じです。

- 1 背景のタブを開きます。
- 2 カラー・モデル・ドロップダウン・リストからHLSを選択します。
- 3 カラー・セレクターをクリック&ドラッグして色を選択します。
カラーセレクターをクリック&ドラッグしている間、カラーピッカーにその色が反映され、HLSの色数値も反映されます。
- 4 HLSのH(色相)色数値脇のHボタンをクリックします。
- 5 カラー・スライダーをクリック&ドラッグすると、Hの値のみが変化した色を選択することができます。



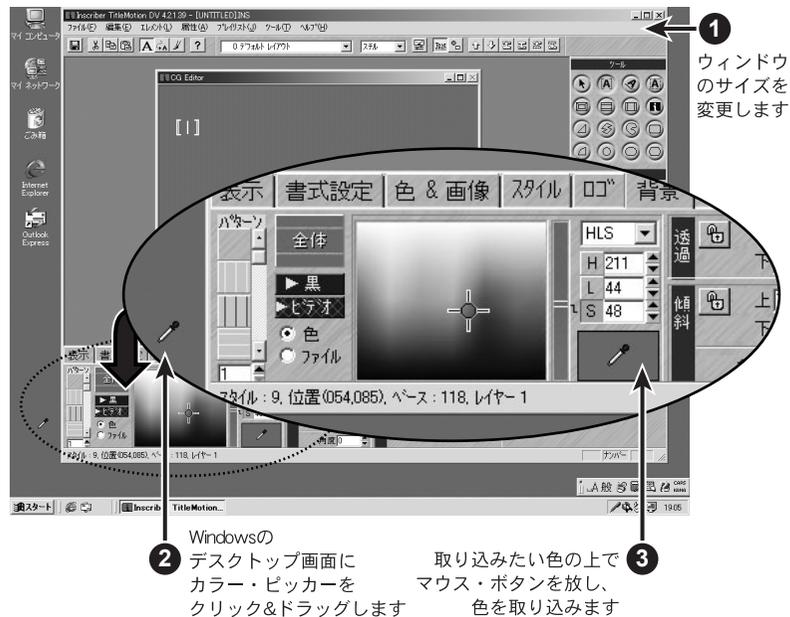
- 6 L《輝度》色数値協の L ボタンをクリックします。カースライダ&カラーセクターに輝度の色リストが表示されます。
- 7 S《彩度》色数値協の S ボタンをクリックします。カースライダ&カラーセクターに彩度の色リストが表示されます。



カラー・ピッカー

カラー・ピッカーを使用すると、画面上で色を取り込みできます。

- 1 Windowsのデスクトップが表示されるようにTitleMotionのサイズを変更します。
- 2 カラー・ピッカーをクリックして、表示されている Windows のデスクトップ画面にドラッグします。
- 3 取り込みたい色の上で、マウス・ボタンを放すと、その色がカラー・ピッカー・ボックスに表示され、色を取り込んだことになります。



色数値を直接入力

HSV、RGB、HLS の色数値をキーボードから直接入力して色指定できます。企業ロゴのように、色数値が決まっている時に色指定をするのに便利です。

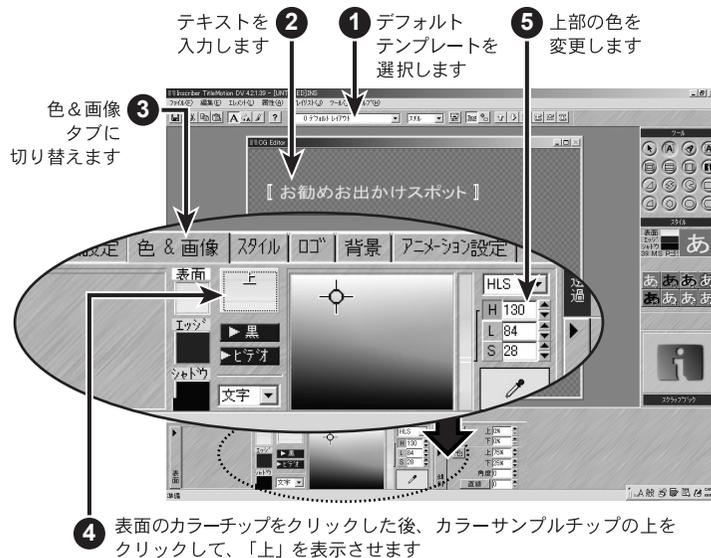
グラデーション

テキスト、図形、背景に下記の手順で2色のグラデーションを設定できます。

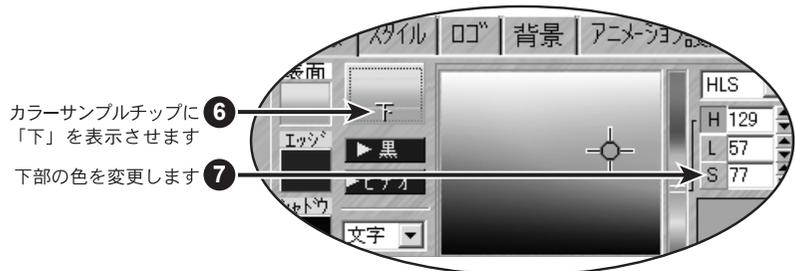
グラデーションの作成

ここでは、テキストにグラデーションを設定する方法を示します。図形の場合は、3～11《10を除く》が、背景については4～9までが設定できます。

- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「0 Default layout」を選択します。
- 2 テキストを1行入力します。
- 3 色&画像タブに切り替えます。
- 4 表面のカラーチップをクリックし、カラーサンプルチップに「上」と表示されるまで、カラーサンプルチップの上をクリックします。
- 5 上部の色をH=130、L=84、S=28に変更します。



- 6 カラーサンプルチップに「下」と表示されるまで、カラーサンプルチップの上をクリックします。
- 7 下部の色をH=129、L=57、S=77に変更します。



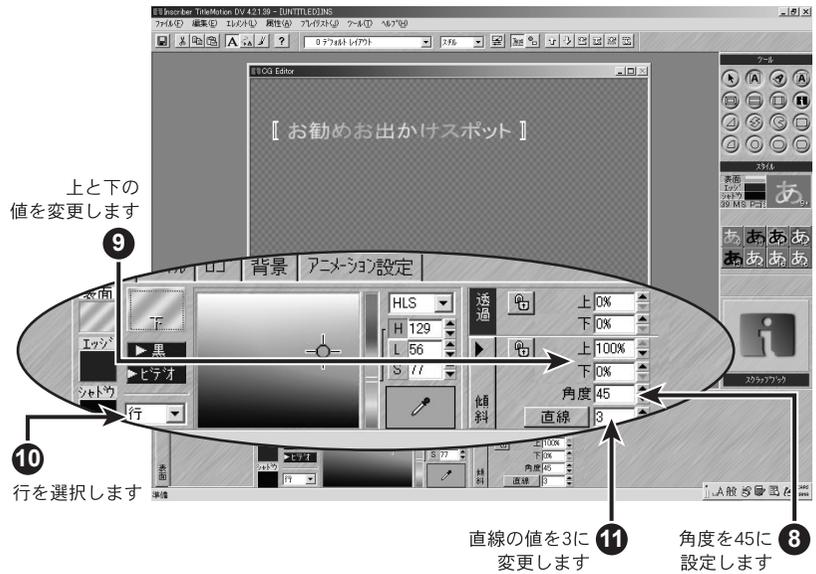
8 傾斜の角度を 45 に設定します。

注) 傾斜が表示されていないときは、サイクル・ボタンをクリックして表示させます。

9 傾斜の上の値を 100%、下の値を 0% に設定します。

10 文字 / 行選択メニューから行を選択します。

11 直線の値を 3 に設定します。



文字に放射状のグラデーションを作成するには、文字 / 行選択メニューから文字を選択し、直線ボタンをクリックしてラディアルに切り替えます。

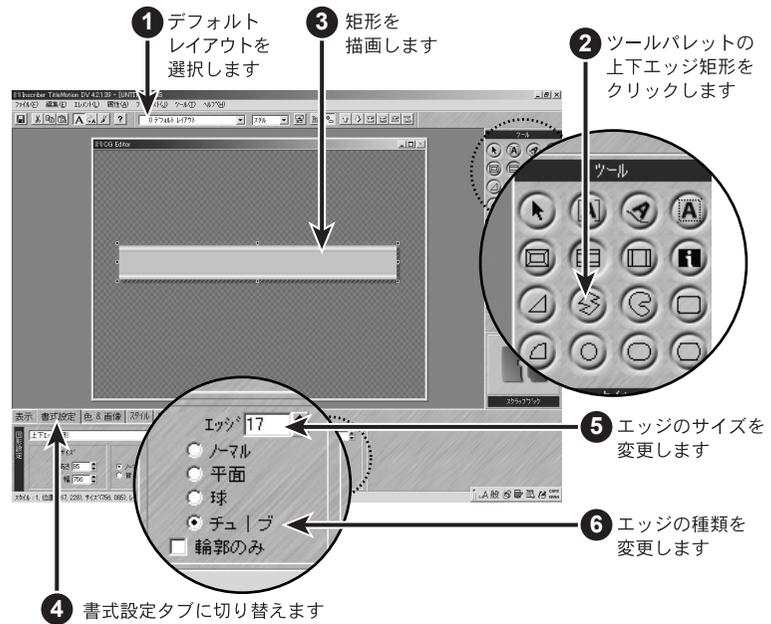
図形

テロップ編集の図形ツールには、様々な種類の図形を用意しています。図形には、色やグラデーションはもちろんのこと、画像を貼り付けることもできます。

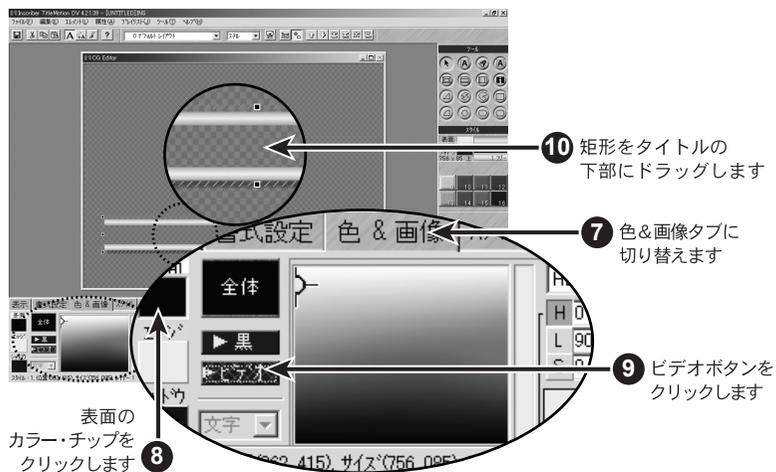
図形

ここでは、上下エッジ矩形を作成しますが、ここでの操作方法は他の図形でも同様です。

- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「0 デフォルトレイアウト」を選択します。
- 2 ツールパレットの上下エッジ矩形をクリックします。
- 3 上下エッジ矩形を描画します。
- 4 書式設定タブに切り替えます。
- 5 エッジのサイズを17に変更します。
- 6 エッジの種類をチューブに変更します。



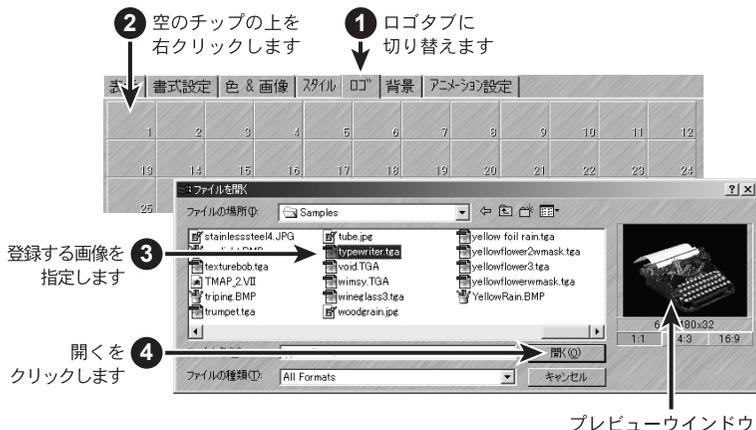
- 7 色&画像タブに切り替えます。
- 8 表面のカラーチップをクリックします。
- 9 ビデオボタンをクリックします。
- 10 矩形をタイトルの下部にドラッグします。



ロゴ

ロゴマップにロゴを登録し、それを図形として使用できます。以下の手順では、ロゴマップにロゴを登録する方法を示します。

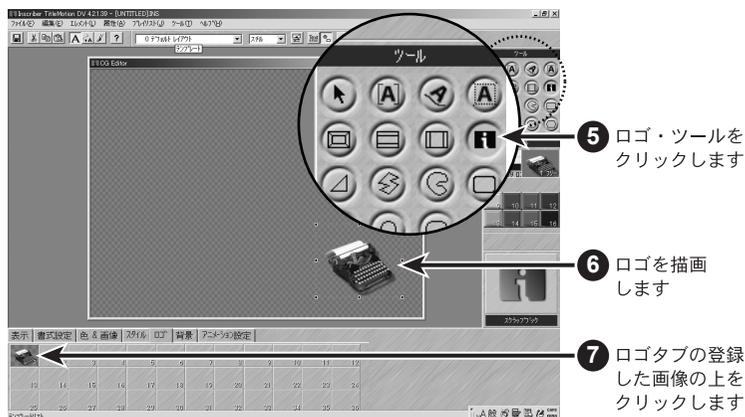
- 1 ログотabに切り替えます。
- 2 空のチップの上を右クリックします。
- 3 登録する画像を指定します。尚、画像ファイル名の上をクリックした後、プレビューウィンドウをクリックすると、画像イメージが表示されます。サンプル画像は、TitleMotion フォルダ内 Samples フォルダに格納されています。
- 4 開くをクリックします。右クリックしたチップに指定した画像イメージが表示されます。



- 5 ツールパレットのロゴをクリックします。
- 6 ロゴを描画します。(この時、チップ番号の小さな方の画像が表示されます。)
- 7 ログタブの登録した画像のチップ上をクリックします。

注) ロゴを描画している時には、画像の縦横比率は無視されます。縦横比率を有効にするには、一旦ロゴを描画した後に、登録した画像のチップの上をクリックすると適用されます。

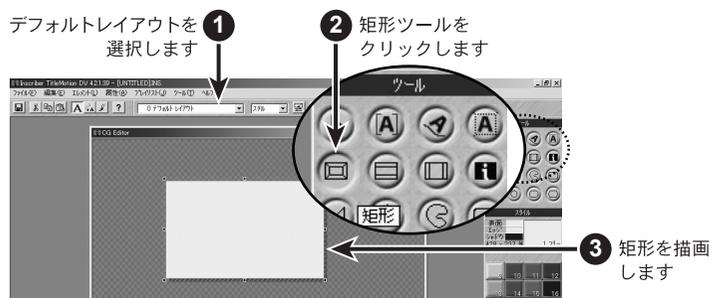
尚、その際、横の長さに合わせて縦の大きさが決められます。



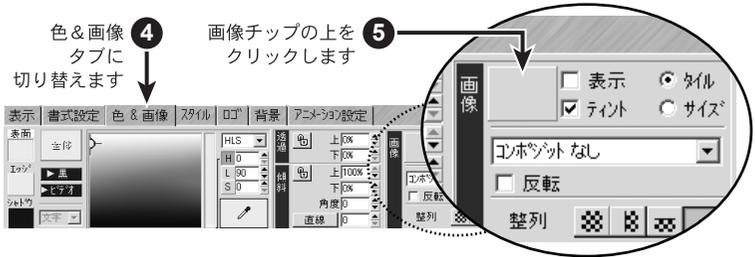
画像マップ

図形に画像を貼り付ける方法を示します。

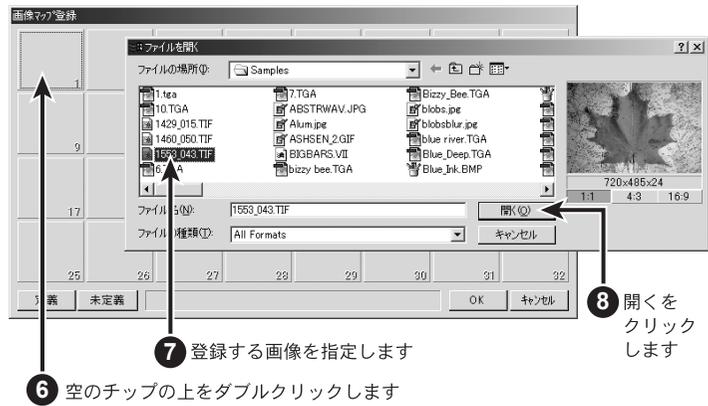
- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「0 デフォルトレイアウト」を選択します。
- 2 ツールパレットの矩形ツールをクリックします。
- 3 矩形を描画します。



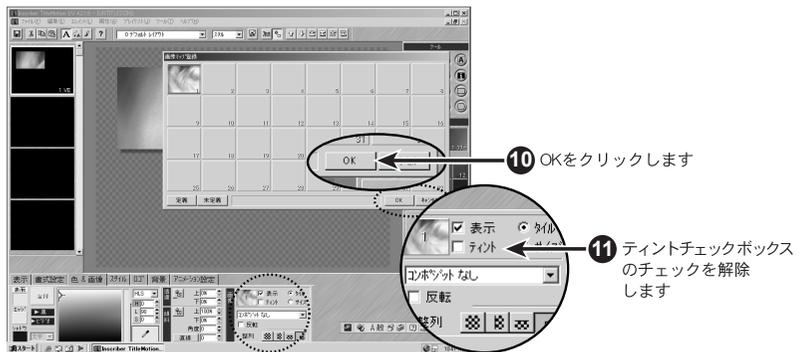
- 4 色&画像タブに切り替えます。
- 5 画像チップの上をクリックします。



- 6 画像マップ登録の空のチップの上をダブルクリックします。
- 7 登録する画像を指定します。
- 8 開くをクリックします。



- 9 画像マップ登録に画像が登録されたら OK をクリックします。
- 10 ティント《ぼかし》のチェックボックスのチェックを解除し、大きさをタイトルからサイズへ変更すると、図形の表面に画像が貼られた状態になります。



アニメーションとキーフレーム

ここではアニメーションのテンプレートおよびアニメーション制作の基本的事項について説明します。

概要

アニメーション編集画面は、下記の4つの要素によって構成されています。

テロップ編集のアニメーション設定タブの背景をエクスポートにチェックを入れると、背景もオブジェクトとしてアニメーション編集できます。

- 1) 動かす基となる：テキストや図形などのオブジェクト
- 2) 動きをつけるポイント：キーフレーム
- 3) 動きのパターンを設定：アニメーションツールパレット
- 4) キーフレームパスを表現する：スプライン

1)のオブジェクトは、テロップ編集画面にて制作されたテキストや図形などを示します。また、テキストについてのアニメーション効果オプションは、45ページの「アニメーション」を参照ください。

このオブジェクトに、キーフレームを追加し、アニメーションツールパレットより、移動、回転、スケール、ツイストなどの効果を適用し、様々なアニメーションを構築していきます。

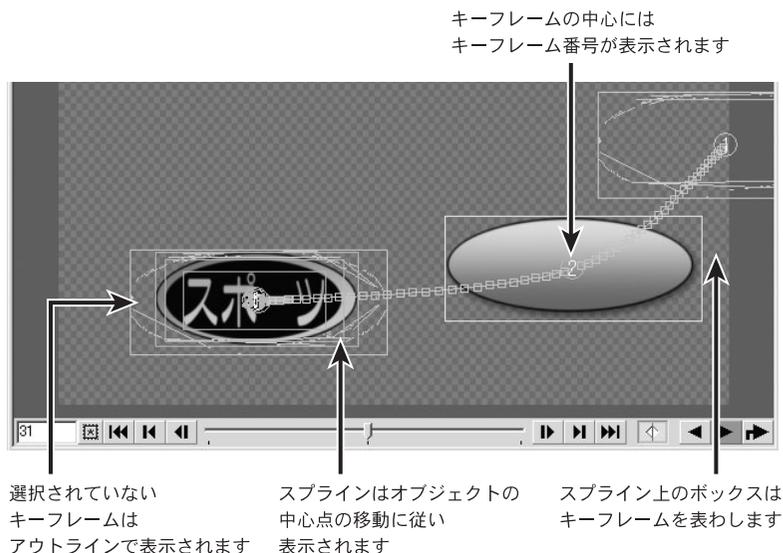
また、キーフレームを移動させた場合には、そのパスを表現するスプラインが表示されます。これによって、アニメーションを制作しながらその動き方を目で見て確認することが可能になります。

次にアニメーションを1から制作する方法と、テンプレートを利用したアニメーション制作方法を記載します。

スプライン上のマーカー

スプライン上に表示されている数字付きのボックスは、キーフレームを示し、数字がキーフレーム番号を示します。また、数字付きボックス間にある小さなボックスは、フレーム数を示します。

キーフレームを選択している時は、そのオブジェクトの内容を表示しますが、選択されていないキーフレームはアウトライン表示されます。



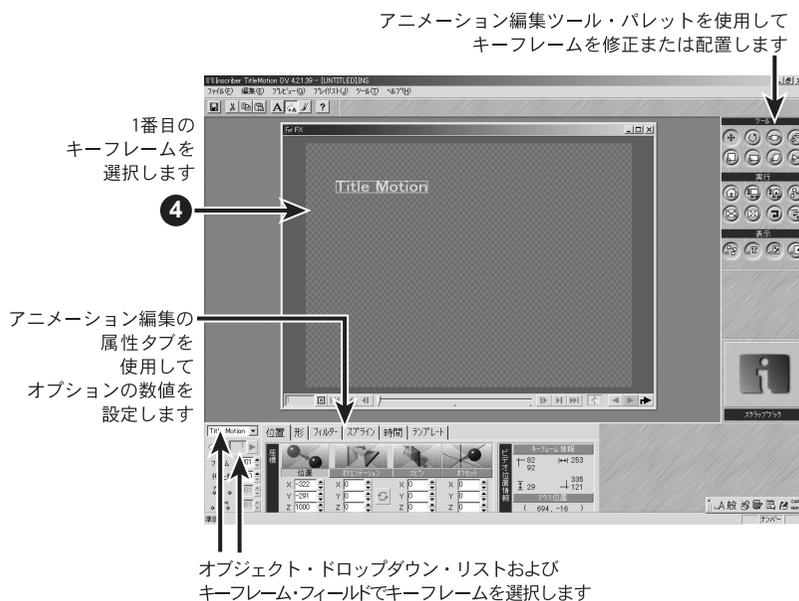
アニメーション制作

- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「0 デフォルトレイアウト」を選択します。
- 2 "TitleMotion" とテキストを入力します。
- 3 アニメーション編集に切り替えます。
アニメーションに変換するかを確認するメッセージが表示されたら、はいをクリックします。

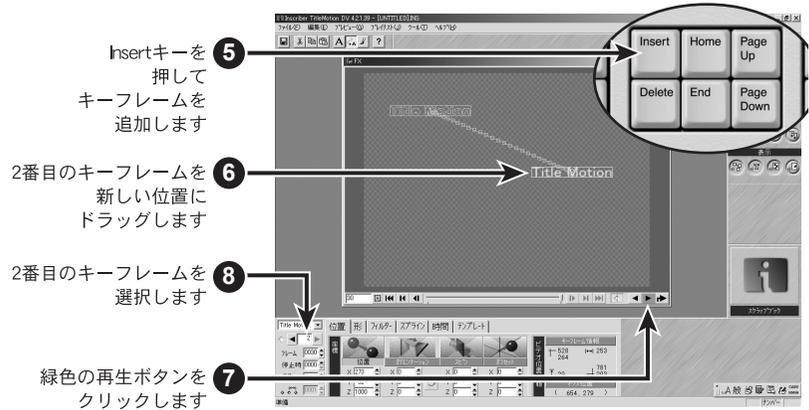
テロップ編集でテキストを修正してもアニメーション編集でアニメーション設定した内容は保存されます。ただし、文字単位でアニメーションしている場合は、アニメーション設定した文字数まで保存します。



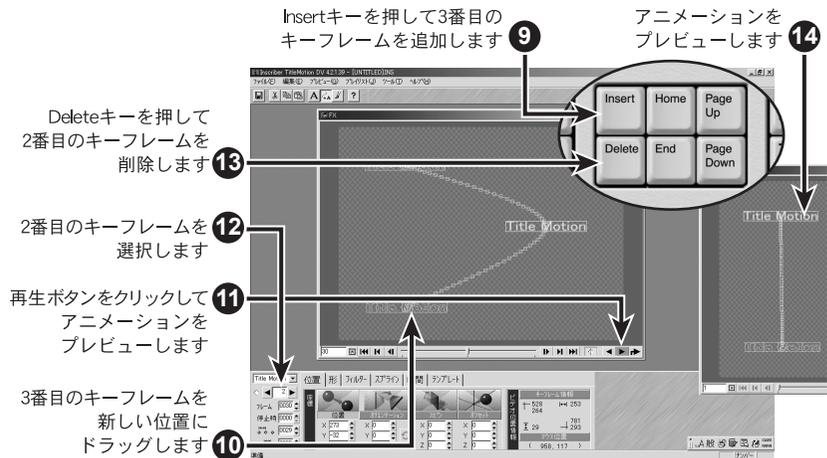
- 4 1 番目のキーフレームを選択します。
キーフレームを選択するには、そのキーフレームの上をクリックするか、オブジェクト・ドロップダウン・リストからオブジェクト選択して、キーフレーム・フィールドにキーフレーム番号を入力します。オブジェクトやキーフレームが多数ある場合は、リストを使用すればキーフレームを簡単に選択することができます。



- 5 キーボードの Insert キーを押してキーフレームを追加します。
- 6 2 番目のキーフレームを新しい位置にドラッグします。
- 7 再生ボタンをクリックしてアニメーションをプレビューします。
- 8 2 番目のキーフレームを選択します。



- 9 Insert キーを押して 3 番目のキーフレームを追加します。
- 10 3 番目のキーフレームを新しい位置にドラッグします。
- 11 再生ボタンをクリックしてアニメーションをプレビューします。
- 12 2 番目のキーフレームを選択します。
- 13 Delete キーを押して 2 番目のキーフレームを削除します。
- 14 再生ボタンをクリックしてアニメーションをプレビューします。



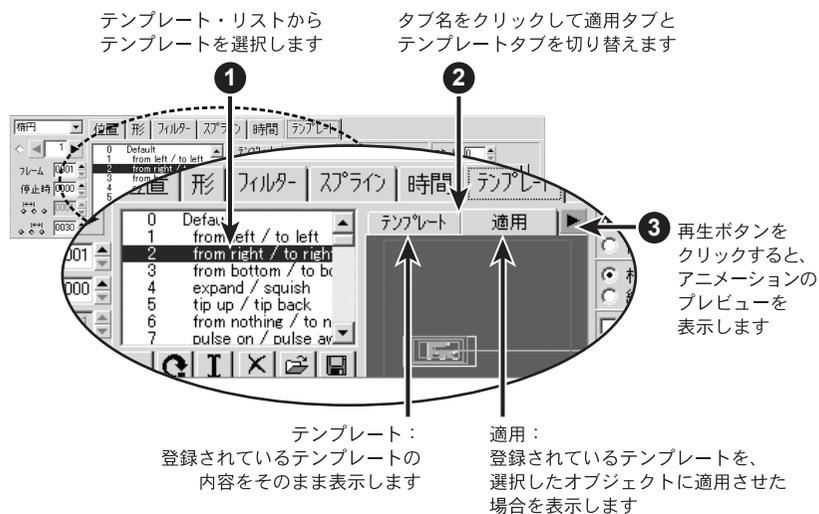
アニメーション・テンプレートの使用

FX のテンプレートを使用すると、アニメーションが素早く簡単に制作。

アニメーション・テンプレートのプレビュー

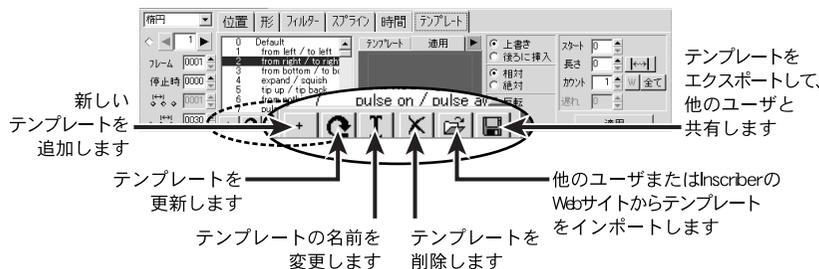
アニメーションのテンプレートには、デフォルトで多数のパターンが用意されています。

それでは、どのようなアニメーションパターンが用意されているか、アニメーション編集のテンプレートタグを開き、アニメーション・テンプレートをプレビューしてみましょう。



また、テンプレート・リストの下のボタンを使用して、アニメーション・テンプレートの作成や管理を行います

選択したアニメーション・テンプレートは、適用ボタンをクリックしない限り、オブジェクトへは反映されません。

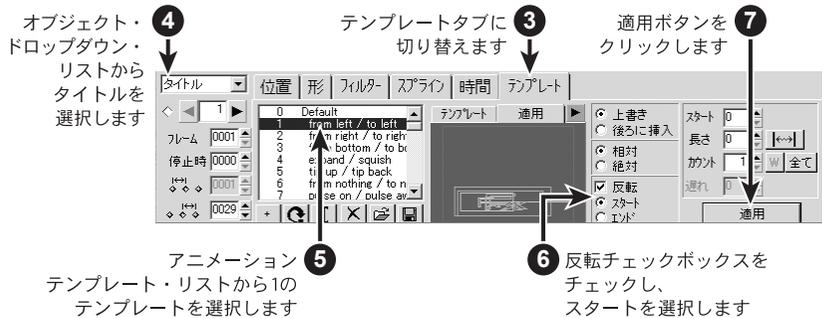


選択したアニメーション・テンプレートは、適用ボタンをクリックしない限り、オブジェクトへは反映されません。

- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「1118 Lower Third 18」を選択します。
- 2 アニメーション編集に切り替えます。
アニメーションに変換するか確認するメッセージが表示されたら、はいをクリックします。

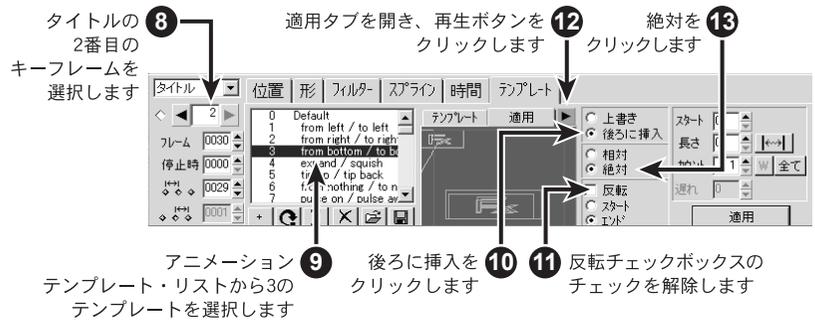


- 3 テンプレートタブに切り替えます。
- 4 オブジェクト・ドロップダウン・リストからタイトルを選択します。
- 5 アニメーションテンプレート・リストから 1 from left/to left のテンプレートを選択します。
- 6 反転チェックボックスをチェックし、スタートが選択されているかを確認します。
- 7 適用ボタンをクリックします。

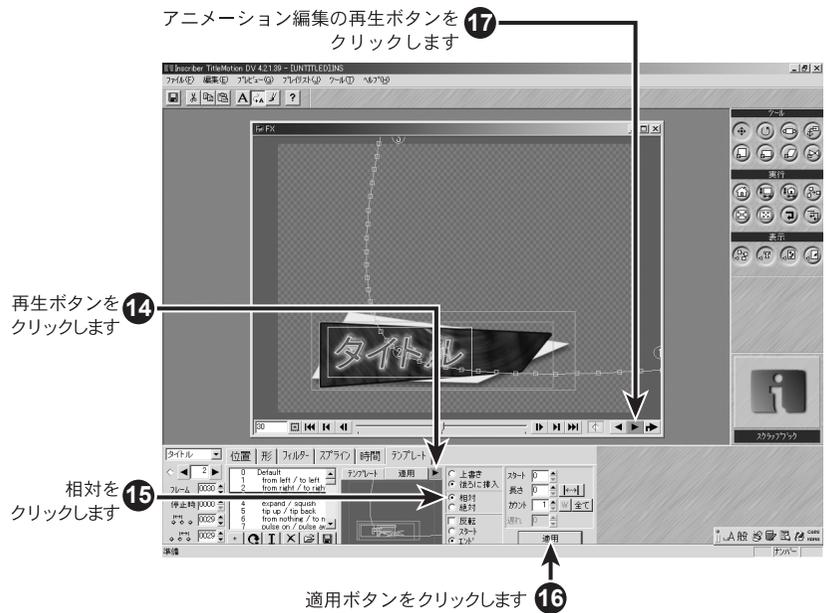


- 8 タイトルの 2 番目のキーフレームを選択します。
- 9 アニメーションテンプレート・リストから 3 from bottom/to bottom のテンプレートを選択します。
- 10 後ろに挿入ラジオ・ボタンをクリックします。
- 11 反転チェックボックスのチェックを解除します。
- 12 適用タブをクリックした後、再生ボタンをクリックしてアニメーションをプレビューします。
- 13 絶対ラジオ・ボタンをクリックします

絶対を選択すると、登録されているアニメーションのキーフレーム位置を適用します。そのため、作成中のアニメーションの位置は無視されます。



- 14** 再生ボタンを押して、絶対を適用した場合のアニメーションをプレビューします。
- 15** 相対ラジオ・ボタンをクリックします。
- 16** 適用ボタンをクリックします。
- 17** アニメーション編集の右下にある再生ボタンをクリックし、アニメーション全体をプレビューします。



アニメーション・テンプレートの変更

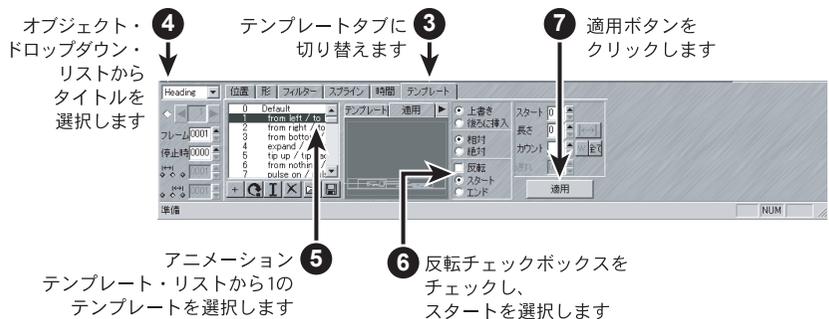
ユーザオリジナルのアニメーション・テンプレートを管理できます。

テンプレートの作成

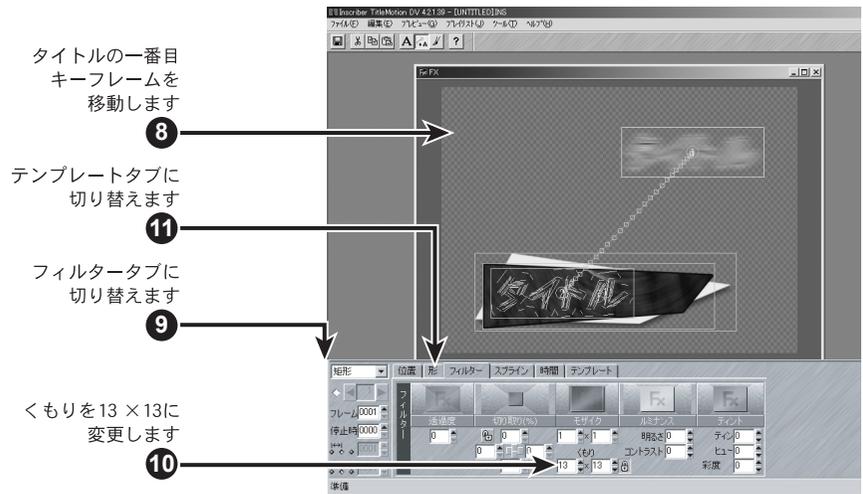
- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「1118 Lower Third 18」を選択します。
- 2 アニメーション編集に切り替えます。
アニメーションに変換するか確認するメッセージが表示されたら、はいをクリックします。



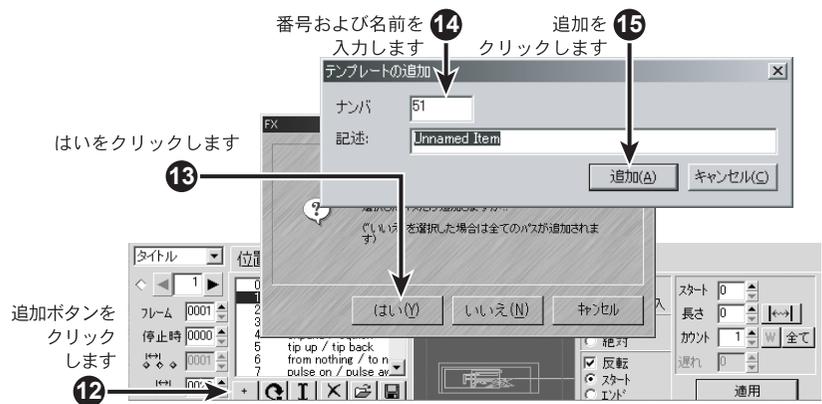
- 3 テンプレートタブに切り替えます。
- 4 オブジェクト・ドロップダウン・リストからタイトルを選択します。
- 5 アニメーションテンプレート・リストから1 from left/to left of the テンプレートを選択します。
- 6 反転チェックボックスをチェックし、スタートが選択されていることを確認します。
- 7 適用ボタンをクリックします。



- 8 タイトルの1番目のキーフレームを移動します。
- 9 フィルタータブに切り替えます。
- 10 くもりの脇にある鍵マークの鍵がかかっていないことを確認し、くもりを13×13に変更します。
※鍵がかかっている場合、鍵の上をクリックして鍵をはずしてください。
- 11 テンプレートタブに切り替えます。



- 12** 追加ボタンをクリックします。
- 13** 選択したパスのみテンプレートに追加するので、はいをクリックします。
- 14** テンプレートの番号および名前を入力します。
- 15** 追加をクリックします。



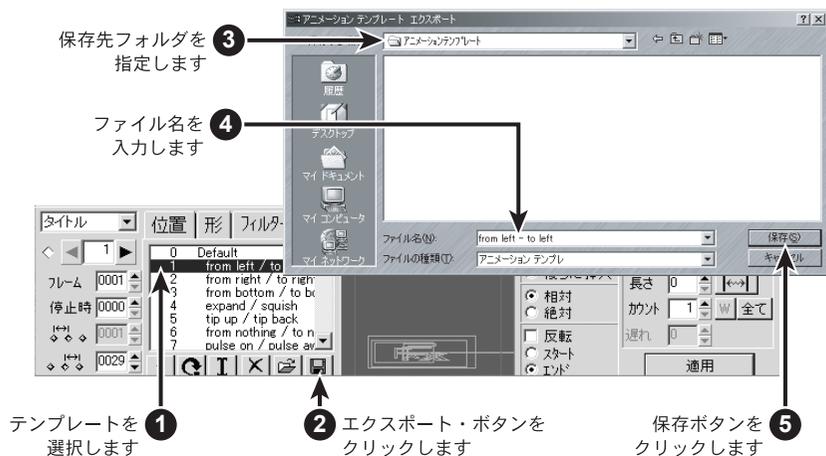
テンプレートの上書き

テンプレートを更新するには、テンプレートを修正した後、更新するテンプレートを選択して上書きボタンをクリックしてください。

アニメーションテンプレート・オプション

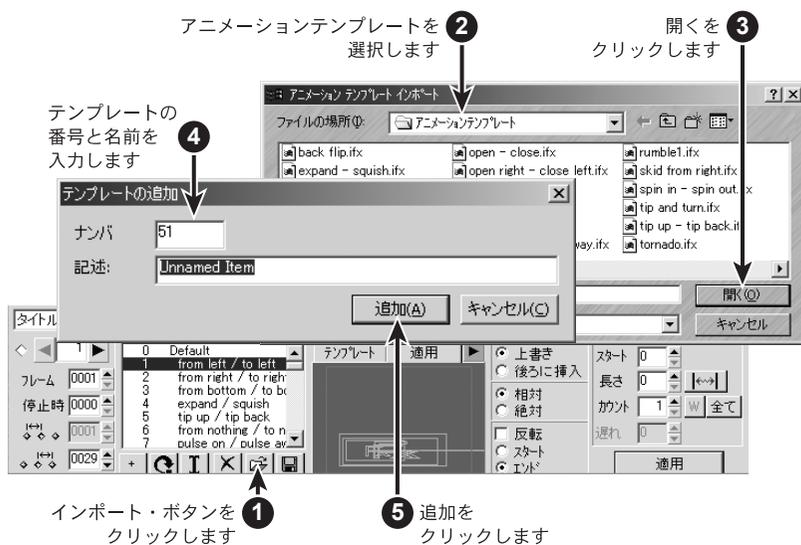
アニメーションテンプレートをどのようにオブジェクトへ適用するかを指定するための、さまざまなオプションを選択できます。

- 上書きと後ろに挿入** オブジェクトにすでにアニメーションが付加されているとき、アニメーションテンプレートを適用させる方法を選択します。
- 上書き : 既に付加されているアニメーションを削除して、アニメーションテンプレートの内容を適用します。
- 後ろに挿入 : 既に付加されているアニメーションの後ろにアニメーションテンプレートの内容を適用します。
- 相対と絶対** アニメーションテンプレートを適用するキーフレーム位置を選択します。
- 相対 : 選択したオブジェクトのキーフレーム位置を優先して適用します。
- 絶対 : アニメーションテンプレートのキーフレーム位置を優先してを適用します。
- スタートとエンド** オブジェクトに既にアニメーションが付加されている時、アニメーションテンプレートを適用させる場所を選択します。
- スタート : 既に付加されているアニメーションの最初のキーフレームの前にアニメーションテンプレートを適用します。
- エンド : 既に付加されているアニメーションの最後のキーフレームの後にアニメーションテンプレートを適用します。
- 反転チェックボックス** 登録されているアニメーションテンプレートの動きの反対にしてアニメーションテンプレートを適用します。
- このチェックボックスは、上記スタートおよびエンドオプションと連動します。
- アニメーションテンプレートのエクスポート**
- 1 アニメーション編集で、テンプレートタブのアニメーションテンプレートを
選択します。
 - 2 エクスポート・ボタンをクリックします。
 - 3 テンプレートの保存先のフォルダを探します。
 - 4 テンプレート名を入力します。
 - 5 保存ボタンをクリックします。
- アニメーションテンプレートの拡張子は .ifx になります。



アニメーション テンプレートの インポート

- 1 インポート・ボタンをクリックします。
- 2 取り込みたいアニメーションテンプレート・ファイルを指定します。
- 3 開くをクリックします。
- 4 インポートするテンプレートの番号と名前を入力します。
- 5 追加をクリックします。

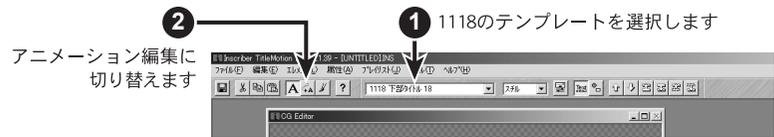


スプラインとキーフレームの調整

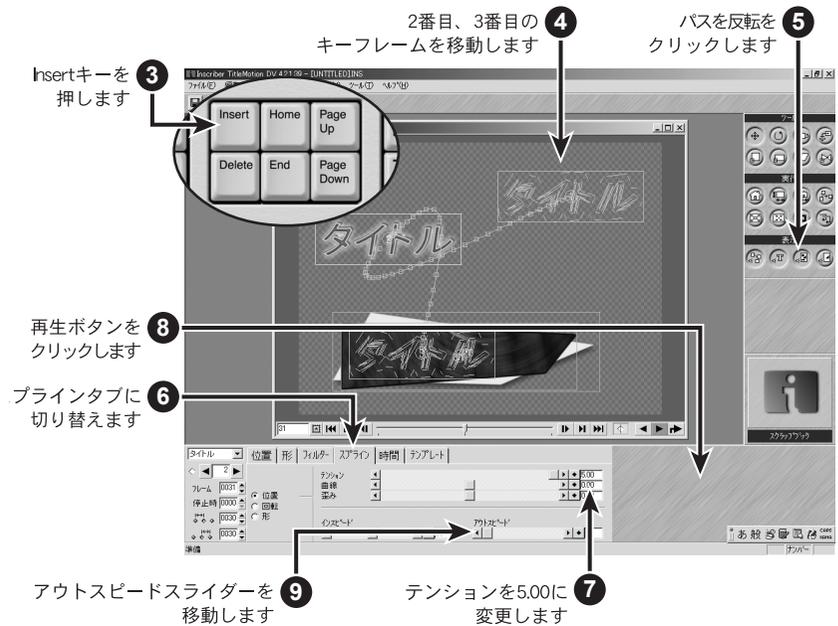
スプラインタブ

スプラインタブを使用してスプラインの形状を変えることができます。実際に操作して、その違いを見比べてみましょう。

- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「1118 Lower Third 18」のテンプレートを選択します。
- 2 アニメーション編集に切り替えます。
アニメーションに変換するか確認するメッセージが表示されたら、はいをクリックします。



- 3 オブジェクト・タイトルを選択し、キーボードの Insert キーを 2 回押します。
- 4 タイトルの3番目のキーフレームを右上隅へ、2番目のキーフレームは左上へ下図のように移動させます。



パスを反転のボタンをクリックするだけでアニメーションの動きを反対にすることができます。

- 5 ツールパレットのパスを反転ボタンをクリックします。
- 6 スプラインタブに切り替えます。
- 7 タイトルの2番目のキーフレームを選択した後、テンションを5.00に変更します。
テンション、曲線、歪みの設定によって、スプラインの形状およびスプラインに沿ったフレームの配置を変更します。テンション、曲線、歪みの各スライダーを使用して、それぞれがスプラインにどのような効果を与えるかを確認してください。
- 8 再生ボタンをクリックして、アニメーションの動きをプレビューします。
- 9 アウトスピードスライダーを左右にドラッグします。
このスライダーをドラッグすると、フレームを表わす小さな正方形がスプラインに沿って移動します。インスピードスライダーおよびアウトスピードスライダーを使用して、キーフレームのイン・アウトの速度をコントロールします。再生ボタンをクリックして速度の違いを確認してください。

キーフレームの コピー&貼り付け

オブジェクトに作成したアニメーションの1キーフレームの動きを、他のオブジェクトにも適用させたい。また、キーフレームの位置や形状を他のオブジェクトにも適用させたい、という時に、キーフレームのコピー&貼り付けを使用します。

貼り付けの方法には下記の2つの方法があります。

●キーフレームパスをコピー&挿入する場合

- ・ コピー元のキーフレームを選択
- ・ メニューバー 編集→コピーを選択
- ・ オブジェクト・ドロップダウン・リストから貼り付け先のオブジェクトを選択
- ・ 挿入先※キーフレームの番号を選択
- ・ メニューバー 編集→貼り付けを選択

●キーフレームのパスをコピー&上書きする場合

- ・ コピー元のキーフレームを選択
- ・ メニューバー 編集→コピーを選択
- ・ オブジェクト・ドロップダウン・リストから貼り付け先のオブジェクトを選択
- ・ 上書きするキーフレームの番号を選択
- ・ メニューバー 編集→属性貼り付けを選択

※挿入先は、メニューバー 編集→挿入/貼り付け位置にて異なります。現在のキーフレームより後への脇にチェックが入っている場合に貼り付けをすると、選択したキーフレームの後にコピーしたキーフレームの内容が挿入されます。



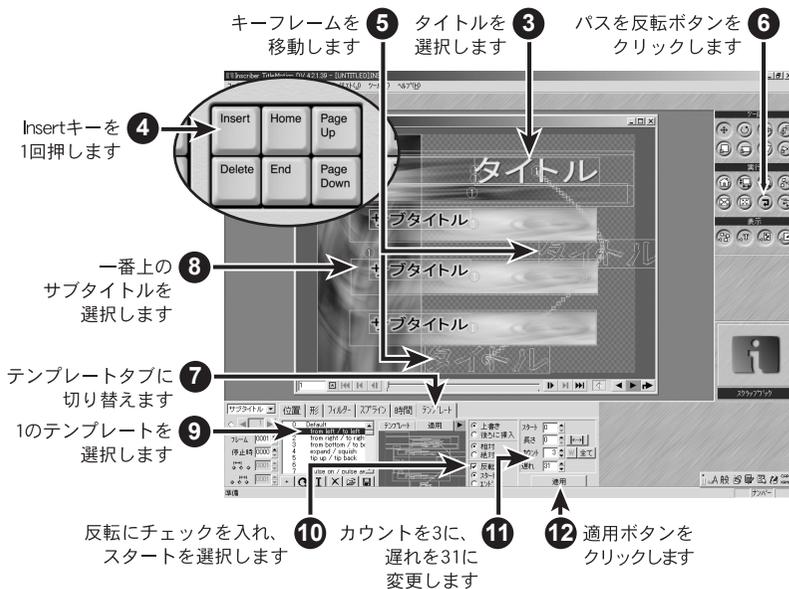
アニメーションのタイミング設定

各オブジェクトの動きのタイミングを設定します。

- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「1801 Info Screen 2」のテンプレートを選択します。
- 2 アニメーション編集に切り替えます。
アニメーションに変換するか確認するメッセージが表示されたら、はいをクリックします。



- 3 タイトルを選択します。
- 4 キーボードの Insert キーを 1 回押します。
- 5 タイトルの 2 番目、3 番目のキーフレームを図のように移動します。
- 6 ツールパレットのパスを反転ボタンをクリックします。
- 7 テンプレートタブに切り替えます。
- 8 一番上にあるサブタイトルのオブジェクトを選択します。
- 9 1 from left/to left のテンプレートを選択します。



- 10 テンプレートタブの反転にチェックを入れ、その下はスタートを選択します。
- 11 カウントを 3 に、遅れを 31 に変更します。

カウントフィールド：オブジェクト・リスト内の選択したオブジェクトに続くオブジェクト数を示します。ここでは3と入力しましたが、一番上のサブタイトルを含む3つのオブジェクト《一番下のサブタイトルまで》に選択したアニメーション・テンプレートを適用することを示します。

遅れ：カウントフィールドを利用してテンプレートを適用する際、各オブジェクトのスタート位置を等間隔に遅らせることができます。ここでは、一番上のサブタイトルは0フレームから真ん中のサブタイトルは32フレームから、一番下のサブタイトルは63からのスタートになり、それぞれ31フレームずつ遅れてスタートします。

- 12 適用ボタンをクリックします。
- 13 時間タブに切り替え、タイトルのタイムラインまで下にスクロールします。
- 14 再生ボタンをクリックします。



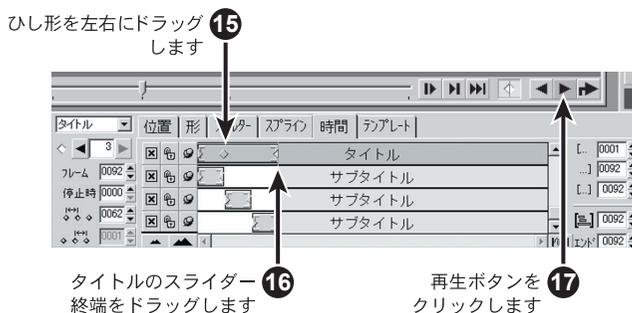
- 15 タイトルスライダーの中央にあるひし形をクリックし、左右にドラッグします。

スライダーの中にあるひし形は、キーフレームを示します。このひし形を移動することにより、キーフレームの時間軸が変化します。

- 16 タイトルのスライダー終端をクリックし、一番下のサブタイトルの終端の位置までドラッグします。これによって、タイトルのアニメーションと、一番下のサブタイトルのアニメーションが同じに終るようになります。

このように、時間タブのスライダーを調整することによって、オブジェクトのキーフレーム間隔の調整や、オブジェクト間の時間調整をすることができます。

- 17 再生ボタンをクリックします。



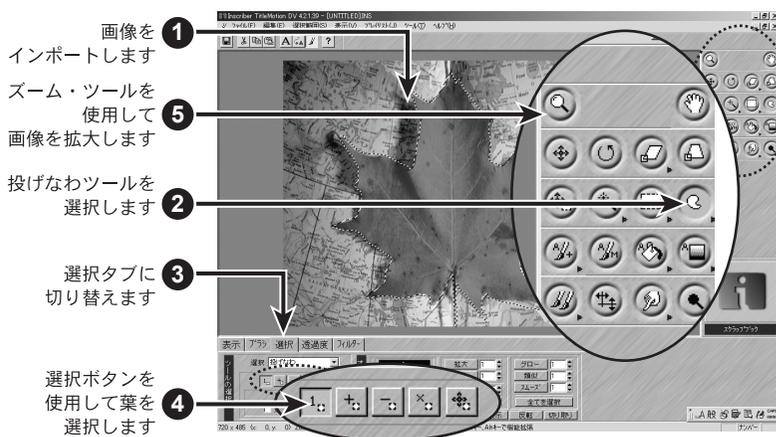
ロゴコンポーズ

ロゴコンポーズでは、スキャナで読み込んできたロゴデータなどの画像に不要部分にアルファを付加したり、回転やスケールなどのツールで変形したり、フィルターで色変更したりと、画像加工をすることができます。

画像領域の選択

- 1 ログ編集で、メニューバーのファイル→インポート/エクスポート→インポート画像を選択し、TitleMotion インストール先のフォルダ内の Samples¥1553.043.tif をインポートします。
- 2 ツール・パレットから投げなわツールを選択します。
- 3 選択タブに切り替えます。
- 4 投げなわツールを使用して、画像の中心にある葉のみを選択します。
選択タブのボタンで、それぞれの選択範囲の処理方法を決定します。
 - ・ 1 個所の選択ボタンをクリックすると、新しいアウトラインを描画するたびに 1 個所のみ選択範囲が残ります。
 - ・ 選択範囲に追加ボタンをクリックすると、現在の選択範囲に新しく選択する範囲を加えます。
 - ・ 選択範囲から削除ボタンをクリックすると、現在の選択範囲から新しく選択する範囲を削除します。
 - ・ インターセクト選択ボタンをクリックすると、現在の選択範囲と新しい選択範囲が交差した領域のみが選択されます。
 - ・ 選択範囲の移動ボタンをクリックすると、選択範囲を移動することができます。
- 5 ズーム・ツールを使用して画像を拡大すれば、細かい作業を簡単に行うことができます。

画像の領域内をクリックすると、その画像部分をズーム・インします。ALT を押しながら領域をクリックすると、ズーム・アウトします。



アルファの付加

画像にアルファを付加するには、ロゴ編集のアルファ・ツールを使用します。ロゴ編集では、アルファを使用したペイント、塗りつぶし、およびアルファ・グラデーションの作成を行うことができます。ここでは、画像にアルファを付加する方法を説明します。前ページステップ5までの作業が終わっていることを確認してください。

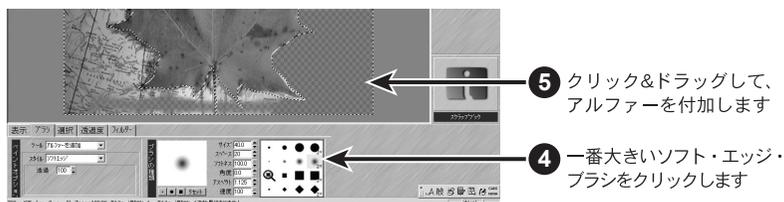
- 1 選択タブの反転ボタンをクリックします。
- 2 ツール・パレットからアルファ追加ツールを選択します。
- 3 ブラシタブに切り替えます。



- 4 一番大きいソフト・エッジ・ブラシをクリックします。
- 5 画像の任意の場所にクリック&ドラッグし、アルファの付加を開始します。

選択範囲を指定しているため、選択範囲内にアルファを付加するだけです。したがって、葉の上にブラシをドラッグしてもその葉にアルファは付加されません。

選択範囲全体をアルファで塗りつぶすには、ツール・パレットからアルファ塗りつぶしツールを選択し、選択範囲内の任意の場所をクリックするとアルファ付加されます。



ロゴの仕上げ

画像から不必要な部分を削除したり、フィルタを使用して画像を修正したりすることができます。

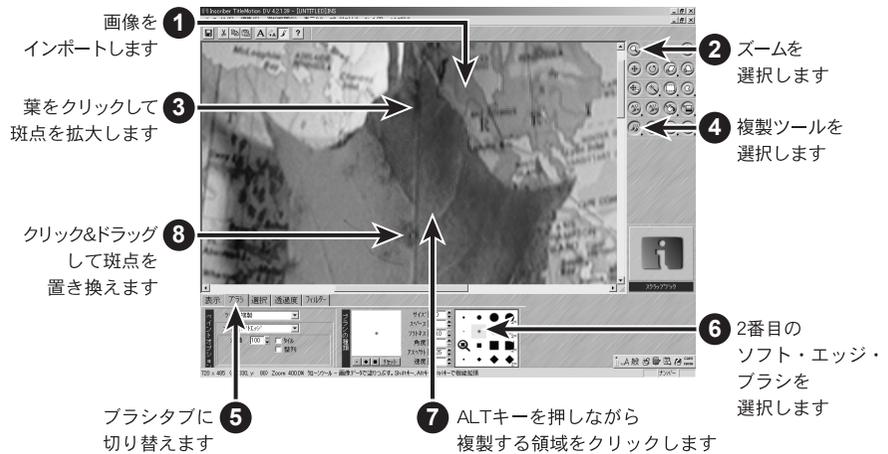
不必要な部分の削除

ロゴ編集では、画像から不必要な部分を削除することができます。削除する最も簡単な方法は、クローン・ツールを使用してこの部分を画像の他の色と置き換えてしまう方法です。ここでは、サンプル画像内の葉にある斑点を削除する方法を示します。

- 1 ログ編集にて、TitleMotion のインストール先のフォルダ内の Samples ¥ 1553_043.tif を開きます。
- 2 ツール・パレットからズームを選択します。
- 3 葉の斑点を 2、3 回クリックして削除する部分を拡大します。
- 4 ツール・パレットから複製を選択します。
- 5 ブラシタブに切り替えます。
- 6 2 番目のソフト・エッジ・ブラシを選択します。
- 7 ALT キーを押しながら、斑点と置き換える色を斑点の近くの領域をクリックして取り込みます。

最適な色を対応させるため、取り込む色には注意してください。

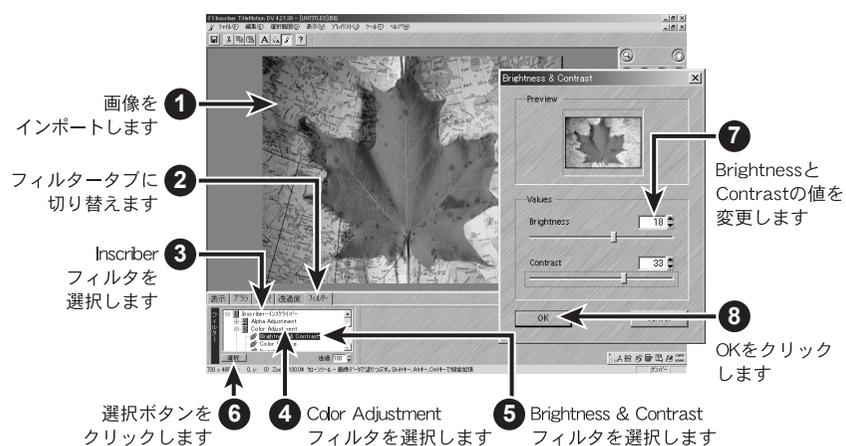
- 8 このように、ロゴ編集ではマウスポインタの下に常に新しく塗りつぶされる色またはアルファのプレビューが表示されます。色を確認したら、斑点の上にポインタを置くと置き換える色を確認することができます。クリック&ドラッグして斑点を選択した色に置き換えます。



フィルタの使用

フィルタを使用して、画像を調整、修正することができます。

- 1 ロゴ編集で、TitleMotion のインストール先のフォルダから Samples ¥ 1553_043.tif を開きます。
- 2 フィルタータブに切り替えます。
- 3 Inscribe フィルタを選択します。
- 4 Color Adjustment フィルタを選択します。
- 5 Brightness & Contrast フィルタを選択します。
- 6 選択ボタンをクリックします。
- 7 Brightness と Contrast の値を変更します。
- 8 OK をクリックします。



これだけで色バランスを変更することができます。他のフィルターについても同様の操作ですので機能を確認してみてください。

画像の修正が完了すれば、スクラップブックに画像を追加して、テロップ編集の背景やロゴなどに画像を使用できます。詳細については、12 ページの「スクラップブックおよび CG」を参照してください。

索引

- H**
HLS 46
HSV 46
- N**
NLE 8
- R**
RGB 46
- W**
Windows のクリップボード . 14
- あ**
アニメーション . . 44, 45, 54, 67
概要 54
キーフレーム 65
スプライン 64
背景 45
アニメーション制作 55
アニメーション・
テンプレート 57-67
インポート 63
エクスポート 62
オプション 62
概要 54
更新 61
作成 60
名前 61
番号 60
アニメーションテンプレートの
プレビュー 57
アニメーション編集 2, 54
アニメーション 44
スプライン 64
アルファ、付加 69
- い**
色 46-49
- う**
後ろに挿入 62
上書き 62
- え**
エッジ、変更 35
エッジ・カラー・チップ... 5, 35
- か**
回転するテキスト 28
回転 28
編集 34
概要 1
拡張文字スタイル 36-41
作成 36
画像 52
画像チップ 52
画像の仕上げ 68
画像の複製 70
画像マップ 52
画面 43
カラー・サンプル 35
カラー・チップ 5
カラー・ピッカー 47
カラー・モデル 46
- き**
キーコード 7
キーフレーム 54
移動 66
コピー 65
貼り付け 65
キャラクター・マップ 6
- く**
グラデーション 48
色 48-49
線形 49
放射状 49
クリップボード 14
スクラップブック 14
クロール 44
図形 44
- こ**
コントロール・ポイント 32
削除 32
追加 32
- さ**
サイクル・ボタン 5
- し**
シャドウ、変更 35
シャドウ・カラー・チップ .5, 35
書体、変更 34
書体上のエッジ 36
- シーン 36
- す**
数字、変更 3
スクラップブック 10-15
～と CG 12
～とクリップボード 14
～とロゴ編集 15
アイテムの削除 13
アイテムの使用 11, 13
アイテムの追加 12
アニメーション編集 15
概要 2, 10
スタイル・チップ 20
選択した内容 (アイテム/
モジュール) 10
背景 15
ビットマップ 14
右クリック・メニュー 11
図形 50-53
クロール 44
作成 50
デフォルトのテンプレート . 16
レイヤーの変更 4
ロール 44
図形画面 43
スタイル 20, 36-41
更新 23
削除 25
使用 20, 22
選択 20, 22
名前の変更 25
読み込み 22
ライブラリの使用 22
スタイル・チップ 20
スクラップブック 12
スタイルの削除 25
スタイルの名前付け 25
スタイルの番号付け 25
スタイル番号 24, 25
スタイル名 24, 25
スタイル名の変更 25
スタイルライブラリ 22
スタイルの更新 23
スタイルの削除 25
スタイルの作成 24
スタイルの使用 22
スタイルの追加 24
スタイルの読み込み 22
スタイル名の変更 25

- 閉じる 22
 - 開く 22
 - スチル 44
 - スプライン 64
 - フレーム 54
 - マーカー 54
 - スプライン上のマーカー 54
 - スプラインテキスト 31
 - 削除 33
 - スプライン、テキスト 32
 - スペルチェック 29
- せ**
- 絶対 62
 - 線形のグラデーション 48
- そ**
- 相対 62
- た**
- タイトル 44
 - アニメーション 44, 57
 - インポート 9
 - エクスポート 9
 - クロール 44
 - 作成 8
 - スクラップブック 12
 - スチル 44
 - スペルチェック 29
 - デフォルトのタイトル 19
 - テンプレート 16
 - 背景 42
 - 開く 9
 - 保存 9
 - ロール 44
 - タイトルのインポート 9
 - タイトルのエクスポート 9
 - タイトルの保存 9
 - タイトルを開く 9
 - 縦書きテキスト 30
 - タブ 43
 - タブ制御テキスト 26
 - 移動 27
- ち**
- チップ、カラー 5
 - チップ、スタイル 20
- て**
- テキスト 26-35
 - 位置合わせ 43
 - エッジ 35
- 回転 28
 - 拡張スタイル 36-41
 - 再自動改行 28
 - サイズ変更 28
 - 書体 34
 - スタイル 34
 - スタイルタブの使用 38
 - スプライン 31, 32, 33
 - 縦書き 30
 - タブ 42, 43
 - タブ制御 26
 - タブ制御テキストの移動 27
 - デフォルトのスタイル 20
 - デフォルトのテンプレート 16
 - デフォルトのパス 32
 - 特殊文字 6
 - 入力 26
 - 非タブ制御 26
 - 非タブ制御テキストの移動 27
 - ボックス 30, 33
 - マーカー 43
 - マウス・ポインタ 28
 - 文字の変更 39
 - レイヤーの変更 4
 - テキスト画面 26, 43
 - テキスト・シャドウ、変更 35
 - テキストの改行 28
 - テキストの再自動改行 28
 - テキストのサイズ変更 28
 - テキスト・ボックス 30
 - 削除 33
 - デフォルトのテンプレート 19
 - 更新 19
 - テロップテンプレートリスト 16-19
 - デフォルトのテンプレート 19
 - テンプレートの更新 18
 - テンプレートの削除 19
 - テンプレートの追加 17
 - テンプレートの読み込み 17
 - テンプレート名の変更 19
 - 閉じる 16
 - 開く 16
 - テロップ編集 2, 16
 - 〜とスクラップブック 12
 - スタイルライブラリ 22
 - テロップテンプレートリスト 16
 - テロップ編集画面 43
 - テロップ編集レイヤー 4, 43
 - テンプレート 16
 - アニメーション 57-67
 - アニメーションテンプレート
のプレビュー 57
 - 更新 18
- 削除 19
 - サムネール 16
 - スペルチェック 29
 - 選択 16, 17
 - ソート 18
 - 名前の変更 19
 - 背景 42
 - 読み込み 17
 - テンプレートの移動 19
 - テンプレートの名前付け 19
 - テンプレートの番号付け 19
 - テンプレート番号 19
 - テンプレート名 19
 - テンプレート名の変更 19
- と**
- 特殊文字 6
- の**
- ノンリニア編集ソフト
(NLE) 8
- は**
- 背景 42
 - アニメーション 45
 - スクラップブック 12
 - パス スプライン 54
 - パスを反転ボタン 65
 - 反転チェックボックス 62
- ひ**
- 非タブ制御テキスト 26
 - 移動 27
 - ビデオ・セーフエリア 43
 - ビデオ背景 42
 - 表面カラー・チップ 5
- ふ**
- フィールドの数字、変更 3
 - フィルタ 71
 - フレーム 54
- ほ**
- 放射状のグラデーション 49
- ま**
- マウス・ポインタ 28
- み**
- 右クリック・メニュー 7, 11
 - スクラップブック 11

も

| | |
|-----------------|----|
| 文字 | 26 |
| 1 文字の変更..... | 39 |
| 特殊 | 6 |
| 入力 | 26 |
| 文字スタイル、選択 | 34 |

ゆ

| | |
|--------------|----|
| ユーザー辞書 | 29 |
| 変更 | 29 |

れ

| | |
|----------------|-------|
| レイヤー | 4, 43 |
| レイヤー間の移動 | 4 |

ろ

| | |
|--------------------|-------|
| ロール | 44 |
| 図形 | 44 |
| ロゴ | 51 |
| デフォルトのテンプレート | 16 |
| ロゴマップへの登録..... | 51 |
| ロゴ編集 | 2, 68 |
| アルファの付加 | 69 |
| 画像の仕上げ | 70 |
| 選択範囲 | 68 |
| 背景 | 15 |
| フィルタ | 71 |
| 複製 | 70 |
| ロゴマップ | 51 |

わ

| | |
|--------------|---|
| ワークフロー | 1 |
|--------------|---|