

inscriber

TITLEMOTION™ PRO for Canopus



Reference Manual
リファレンスマニュアル

canopus®

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複製または転送は、Inscriber Technology Corporationの書面による事前の承諾がないかぎり、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 Pro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品し、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複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た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目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 Peppler 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められていないため、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められていないため、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 Peppler 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発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壊してください。破壊しないと、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。



ご注意

- (1) 本製品の一部または全部を無断で複製することを禁止します。
- (2) 本製品の内容や仕様は将来予告無しに変更することがあります。
- (3) 本製品は内容について万全を期して作成いたしました。が、万一ご不審な点や誤り、記載漏れなどお気付きの点がございましたら、当社までご連絡ください。
- (4) 運用した結果については、(3) 項にかかわらず責任を負いかねますので、ご了承ください。
- (5) ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付随的、または派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。
- (6) 本製品付属のソフトウェア、ハードウェア、マニュアル、その他添付物を含めたすべての関連製品に関して、解析、リバースエンジニアリング、デコンパイル、ディスアセンブリを禁じます。
- (7) カノープス、CANOPUS/ カノープス、EDIUS/ エディウス、ProCoder およびそのロゴは、カノープス株式会社の登録商標です。
- (8) Microsoft、Windows は米国マイクロソフト・コーポレーションの登録商標です。
- (9) 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。
- (10) その他の商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。



表記について

- 本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
- 本書で使用している画像は開発中のものであり、実際の製品とは異なる場合があります。
- 本書はパソコンの基本的な操作を行うことができる方を対象に書れています。特に記載の無い操作については、一般的なパソコンの操作と同じように行ってください。



警告

■ 健康上のご注意

ごくまれに、コンピュータのモニタに表示される強い光の刺激や点滅によって、一時的にてんかん・意識の喪失などが引き起こされる場合があります。こうした経験をこれまでになされたことがない方でも、それが起こる体質をもっていることも考えられます。こうした経験をお持ちの方や、経験をお持ちの方の血縁にあられる方は、本製品を使用される前に必ず医師と相談してください。

■ 著作権について

テレビ放送やビデオなど、他人の作成した映像 / 音声をキャプチャしたデータは、動画、静止画に関わらず個人として楽しむ以外は、著作権法上、権利者に無断では使用できません。また、個人として楽しむ目的であっても複製が制限されている場合があります。キャプチャしたデータのご利用に対する責任は当社では一切負いかねますのでご注意ください。

TitleMotion Pro
リファレンスマニュアル
October 18, 2004

マニュアルについて

マニュアルについて

コラムについて

表 記	内 容
ご注意	特に注意していただきたい事柄を説明しています。
ご注意 	
参照	関連する項目について記載しています。
参照 	
その他の方法	関連する操作方法を説明しています。
関連知識	関連する知識を説明しています。

目次

マニュアルについて	4
コラムについて	4

第1章 TitleMotion Pro を使用する前に

1. はじめに	1-2
TitleMotion Pro の概要	1-2
2. TitleMotion Pro について	1-3
TitleMotion Pro モジュール	1-3
TitleMotion Pro の画面	1-4
3. 知っておきたい機能	1-5
フィールドの数字をすばやく変更する	1-5
テロップ編集でのレイヤーの変更	1-6
サイクル・ボタン	1-8
カラー・チップ	1-9
特殊文字の入力	1-10
右クリック・メニュー	1-12
4. TitleMotion Pro の基礎	1-13
EDIUS からの起動	1-13
タイトルの作成	1-14
タイトルの保存	1-15
タイトルを開く	1-16

第2章 スクラップブック

1. スクラップブックとは	2-2
スクラップブックの規則	2-2
右クリック・メニューのオプション	2-3
2. スクラップブックおよび CG	2-4
スクラップブックへのアイテムの追加	2-4
スクラップブックのアイテムの使用	2-6
スクラップブックのアイテムの削除	2-7
3. スクラップブックと他のモジュール	2-8
スクラップブックとクリップボード	2-8
スクラップブックとロゴ編集	2-10

第3章 テンプレート

1. テロップテンプレートリスト	3-2
テンプレートとは?	3-2
テロップテンプレートリストを開く / 閉じる	3-3
テンプレートの読み込み	3-4
テンプレートの追加	3-5
テンプレートの更新	3-6

テンプレート名の変更.....	3-7
テンプレートの削除.....	3-8
2. テンプレートマネージャー	3-9
レジストリファイルとテンプレートリスト.....	3-9
テンプレートマネージャーを開く.....	3-10
テンプレートを管理する.....	3-11
テンプレートリストを開く.....	3-14
テンプレートマネージャーショートカット.....	3-15
テンプレートマネージャークイックキー.....	3-16

第4章 テキストのスタイル

1. スタイル	4-2
スタイルとは?.....	4-2
スタイル・チップとは?.....	4-3
スタイル・チップの右クリック・メニュー.....	4-4
スタイルの適用.....	4-5
2. スタイルライブラリ	4-6
スタイルライブラリを開く / 閉じる.....	4-6
スタイルの読み込み.....	4-7
スタイルの更新.....	4-8
スタイルの追加.....	4-9
スタイル名の変更.....	4-11
スタイルの削除.....	4-12

第5章 テキスト

1. テキストの入力および移動	5-2
テキストの入力.....	5-2
タブ制御テキストおよび非タブ制御テキスト.....	5-3
非タブ制御テキストの移動.....	5-4
タブ制御テキストの移動.....	5-5
2. テキストの修正	5-6
テキストの選択範囲を再自動改行.....	5-6
テキストのサイズ変更および回転.....	5-7
スペルチェック.....	5-8
ユーザー辞書の変更と修正.....	5-9
3. その他のテキスト入力形式	5-10
縦書きテキスト.....	5-10
テキストボックス.....	5-11
スプラインテキスト.....	5-12
スプラインテキストの変更.....	5-13
テキストボックス、スプラインテキストの削除.....	5-15
4. 文字スタイル	5-16
文字スタイルのガイドライン.....	5-16
書体の変更.....	5-17
エッジの変更.....	5-19
シャドウの変更.....	5-20

5. 様々な拡張文字スタイル	5-21
拡張文字スタイルの作成	5-21
6. スタイルタブの使い方	5-24
複数テキスト行の変更	5-24
行または文字の変更	5-26
7. 3Dテキスト	5-29
3Dテキストを作成する	5-29
3Dテキストと透視画	5-30
3Dテキスト設定	5-31
3Dテキストの制限事項	5-32
3Dテキストと画像	5-33
回転3Dテキストを編集する	5-34
テキスト編集タブにファイルをインポートする	5-36
3Dテキストライトエフェクト	5-37
FXで3Dテキストライトを描画する	5-39

第6章 アニメーション画像

1. アニメーション画像	6-2
テキストにアニメーション画像を適用する	6-2
アニメーション画像とタイトルの種類	6-4
アニメーション画像設定	6-5
2. 背景とビデオセーフエリアの設定	6-6
背景	6-6
ビデオセーフエリア	6-8
レイヤー	6-9
3. スチル、ロール、クロール、アニメーション	6-10
テロップ効果の種類の選択	6-10
4. アニメーションエフェクト	6-13
3Dエフェクト	6-13
3Dエフェクトをアニメーションパスに適用する	6-14
アニメーションカーニング	6-17
シーン	6-18

第7章 色・グラデーション・図形

1. 色	7-2
カラー・モデルの使用	7-2
カラー・ピッカー	7-4
色数値を直接入力	7-5
2. グラデーション	7-6
グラデーションの作成	7-6
3. 図形	7-8
図形	7-8
ロゴ	7-10
画像マップ	7-12

第8章 アニメーション

1. アニメーションとキーフレーム	8-2
概要	8-2
スプライン上のマーカー	8-3
2. FX 拡張機能	8-4
FX の複数選択	8-4
FX の新ボタン	8-5
3. アニメーション制作	8-6
4. アニメーション・テンプレートの使用	8-9
アニメーション・テンプレートのプレビュー	8-9
アニメーションテンプレートを使う	8-10
5. アニメーション・テンプレートの変更	8-13
テンプレートの作成	8-13
テンプレートの上書き	8-16
6. アニメーションテンプレート・オプション	8-17
オプション	8-17
アニメーションテンプレートのエクスポート	8-18
アニメーションテンプレートのインポート	8-19
7. スプラインとキーフレームの調整	8-20
スプラインタブ	8-20
キーフレームのコピー&貼り付け	8-22
8. アニメーションのタイミング設定	8-23
9. スマート (アニメーション) テンプレート	8-26
スマートテンプレートを使う	8-27
スマートテンプレートを作成する	8-28

第9章 ログコンポーズ

1. ログコンポーズ	9-2
画像領域の選択	9-2
アルファの付加	9-4
2. ログの仕上げ	9-5
不必要な部分の削除	9-5
フィルターの使用	9-7

索引	i
----	---

TitleMotion Pro

第 1 章

TitleMotion Pro を使用する前に

1. はじめに

Inscriber TitleMotion Pro 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 Pro 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。TitleMotion Pro 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 Pro 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配置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や時間設定を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、EDIUS 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 Pro の概要

TitleMotion Pro 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** EDIUS から TitleMotion Pro 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** EDIUS 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。

2. TitleMotion Pro について

TitleMotion Pro モジュール

TitleMotion Pro 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：

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：

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：

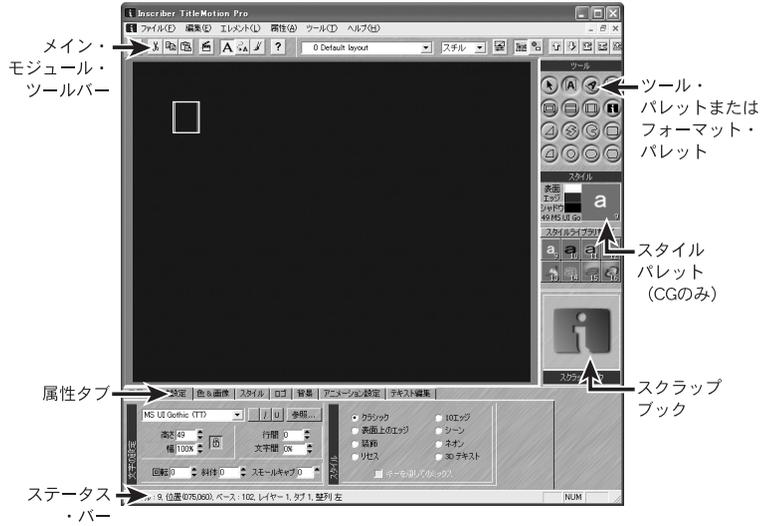
テロップ編集で作成されたタイトルにアニメーション効果をつけることができます。

スクラップブック：

タイトル間および TitleMotion Pro 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。

2. TitleMotion Pro について

TitleMotion Pro の画面



1

TitleMotion Pro の画面

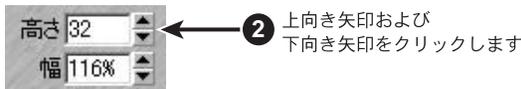
3. 知っておきたい機能

このセクションでは、作業効率をアップする TitleMotion Pro のいくつかの機能について説明します。TitleMotion Pro 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 Pro 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。
- ・ Inscriber 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。
- ・ 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。



関連知識

Inscriber 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。

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。

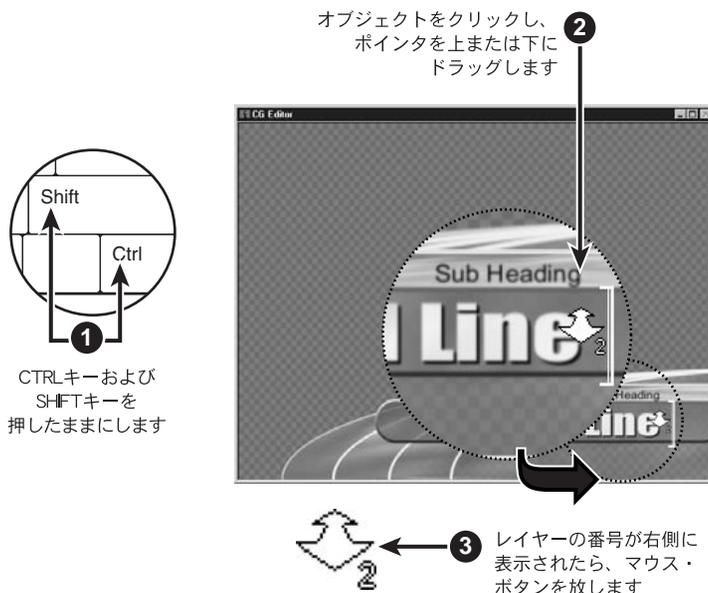
各レイヤーのテキスト画面は、常に図形画面の上に配置されます。グラフィック・オブジェクトをテキストの上に配置したいときは、テキストより上の（レイヤーの数値が少ない方）レイヤーにグラフィック・オブジェクトを配置する必要があります。

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（下）に動かすと、レイヤーの番号が大き（小）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。



関連知識

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。

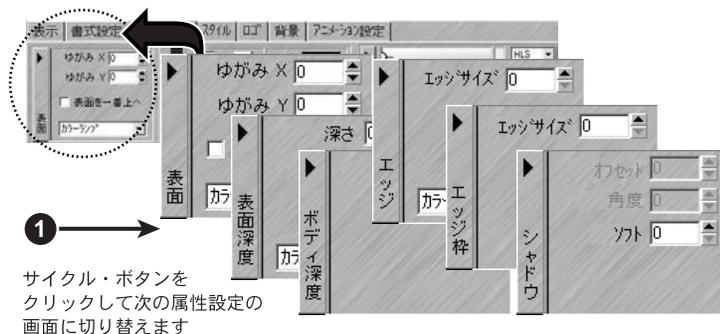
サイクル・ボタン

TitleMotion Pro 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。

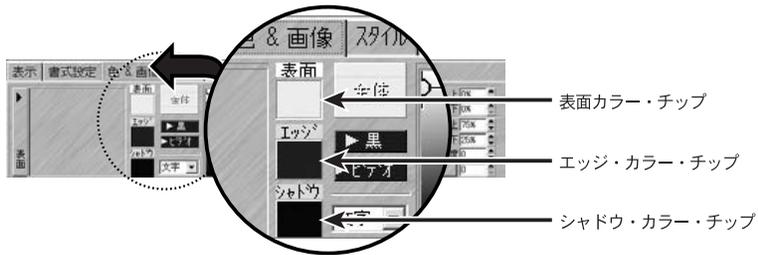
- 1 サイクル・ボタンを左クリックまたは右クリックして、次の属性設定画面に切り替えます。

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りません。



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。



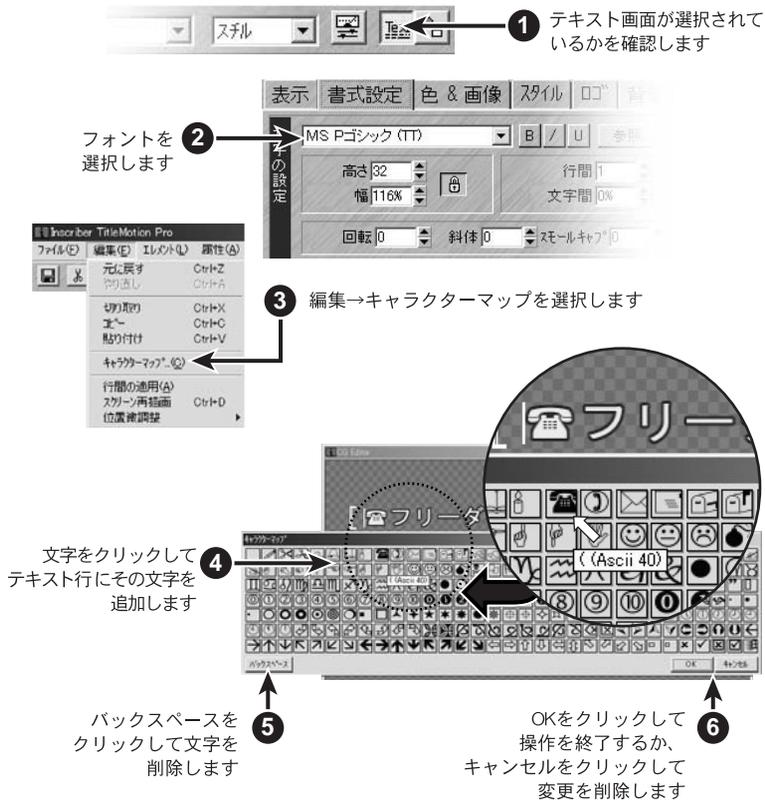
特殊文字の入力

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 (È、é、ù) 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。



ご注意

数値パッドのキーでは数字しか入力できません。

ご注意



キーボードを使う

特殊文字を追加する必要があるたびにキャラクター・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。

3. 知っておきたい機能

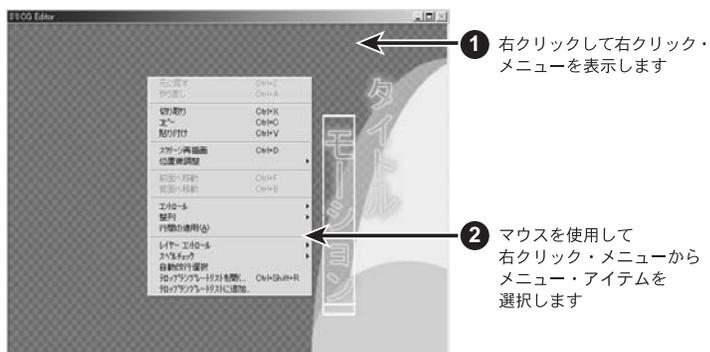
右クリック・メニュー

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。



4. TitleMotion Pro の基礎

EDIUS からの起動

TitleMotion Pro は、EDIUS のプラグインとして動作します。

EDIUS 内から TitleMotion Pro を開き、タイトルを作成・保存し、TitleMotion Pro を閉じて、EDIUS に戻ります。ここで、EDIUS のピンからタイトルを開くことができます。

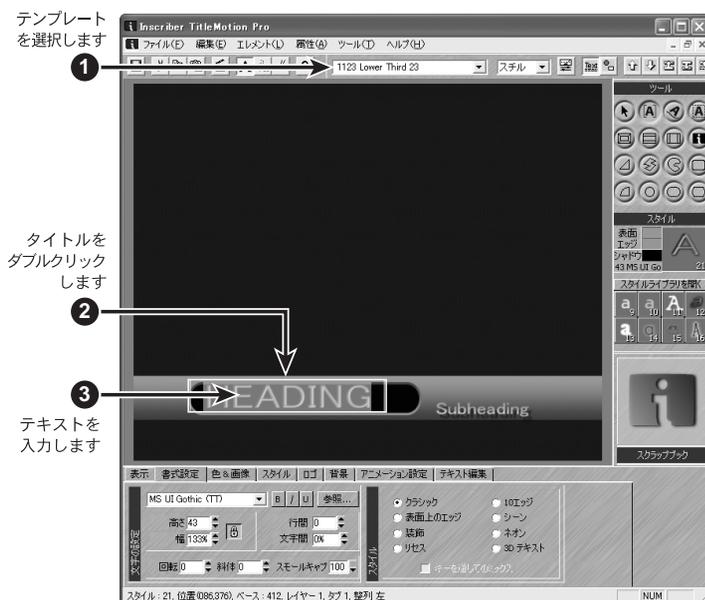
タイトル作成から保存までの大まかな流れは以下の通りです。



タイトルの作成

このセクションでは、TitleMotion Pro 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。

- 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。



参照

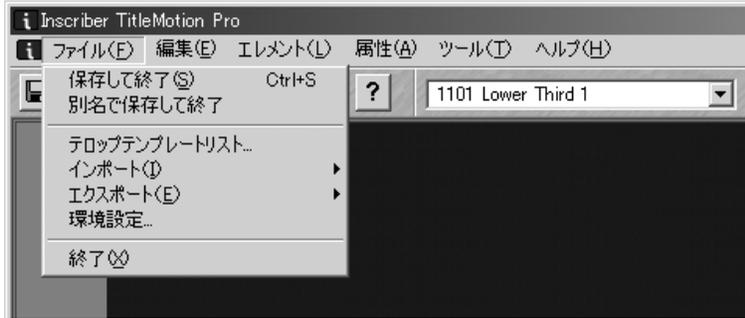


参照

タイトルの作成に関する詳細については、第3章以降を参照してください。

タイトルの保存

メニューバーのファイル→保存して終了を選択してタイトルを保存します。



TitleMotion Pro のファイルを保存すると、それぞれ次の場所にクリップが作成されます。

TitleMotion Pro をタイムラインから起動した場合：ピンとタイムライン

TitleMotion Pro をピンから起動した場合：ピン

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。

TitleMotion Pro

第 2 章

スクラップブック

1. スクラップブックとは

1. スクラップブックとは

スクラップブックは、タイトル、背景、ロゴ、テクスチャ、タイトル間のスタイル・チップ、TitleMotion Pro 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 Pro を閉じるたびに保存されますので、TitleMotion Pro を再度開くとスクラップブックのアイテムを再び使用することができます。

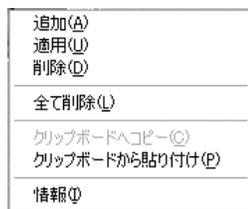
スクラップブックの規則

TitleMotion Pro 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 Inscriber ロゴが表示されています。

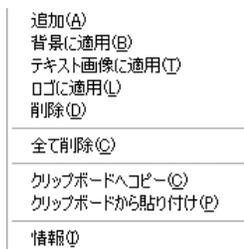
スクラップブックに表示されているアイテムは、選択されたアイテムです。スクラップブックに1つのアイテムを追加すると、新しいアイテムがスクラップブックに表示され、選択したアイテムになります。別のアイテムを選択するには、スクラップブックの下のスクロール・バーを使用します。スクロール・バーは、スクラップブックに保存されているアイテムがある場合のみ表示されます。

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



標準メニュー



テロップ編集のメニュー

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。

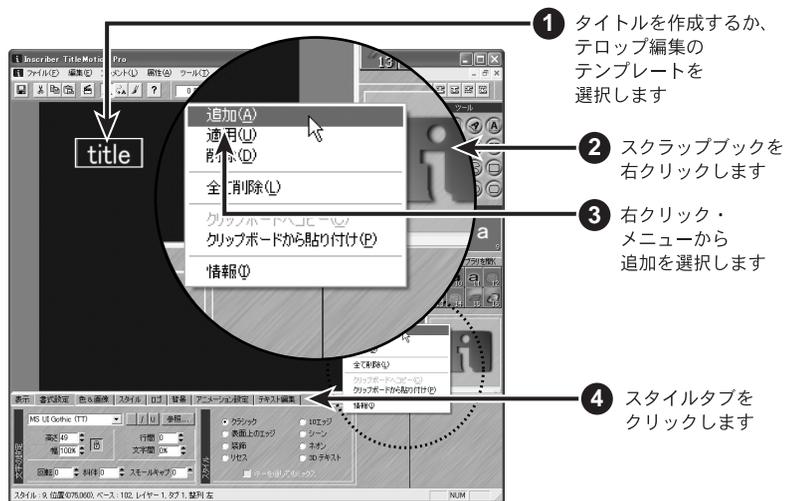
メニュー・オプション	結果
追加	スクラップブックにアイテムをコピーします。
適用	選択したスクラップブックのアイテムを適用します。 アイテムを適用できる対象が1つしかないときに表示されます。
背景に適用	テロップ編集で、選択したアイテムを既存の背景と置き換えます。
テキスト画像に適用	テロップ編集で、選択したアイテムを画像マップに登録します。
レイアウトに適用	テロップ編集で、レイアウトを選択したアイテムに適用します。
ロゴに適用	テロップ編集で、選択したアイテムをロゴマップに登録します。
削除	スクラップブックから選択したアイテムを削除します。
全て削除	スクラップブックからすべてのアイテムを削除します。
クリップボードへコピー	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	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	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。

2. 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

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へドラッグ
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。

2. スクラップブックおよびCG

5 スタイル・チップをクリックします

6 右クリック・メニューから追加を選択します



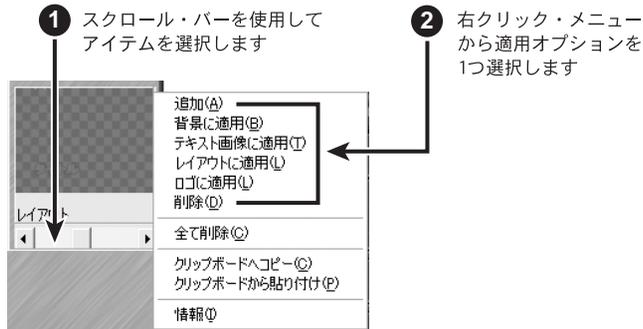
7 スタイル・チップをスクラップブックヘドラッグします

8 スクロール・バーを使用してアイテムをスクロールします

2. スクラップブックおよび CG

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。



参照

参照

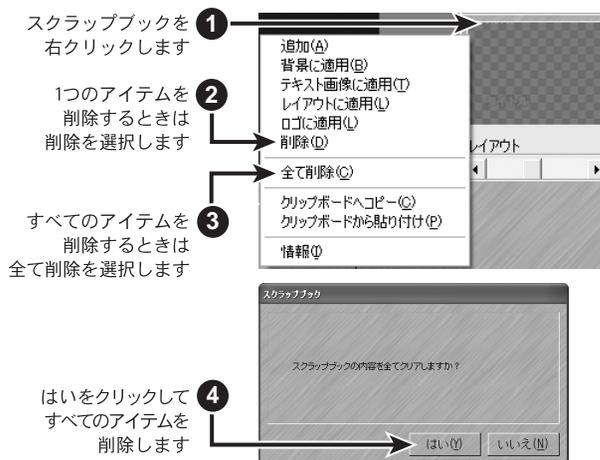


適用オプションについては、「右クリック・メニューのオプション」2-3ページを参照してください。

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。



ご注意

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。

ご注意

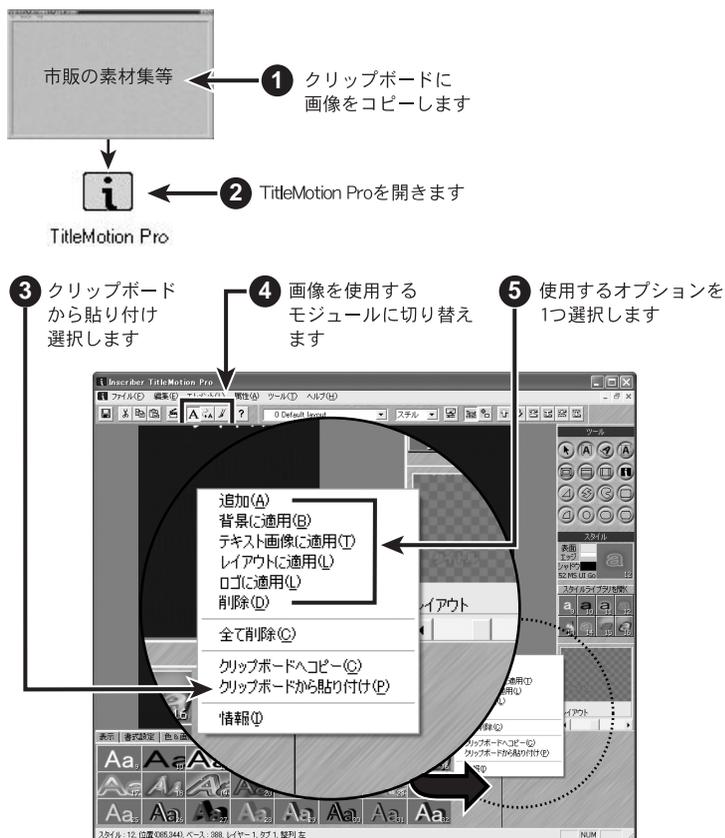


3. スクラップブックと他のモジュール

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、市販の素材集等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 Pro のモジュールで使用することができます。

- 1** 市販の素材集等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 Pro 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。



その他の方法

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。

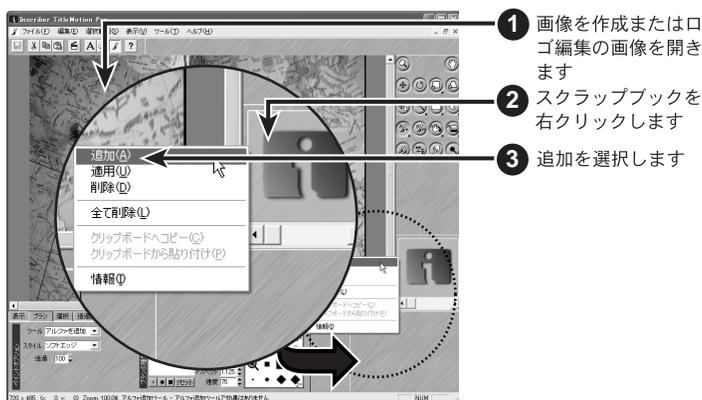
3. スクラップブックと他のモジュール

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 ログ編集で、TitleMotion Pro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。



ご注意



ご注意

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。

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。
- 2 右クリック・メニューから適用を選択します。

ご注意

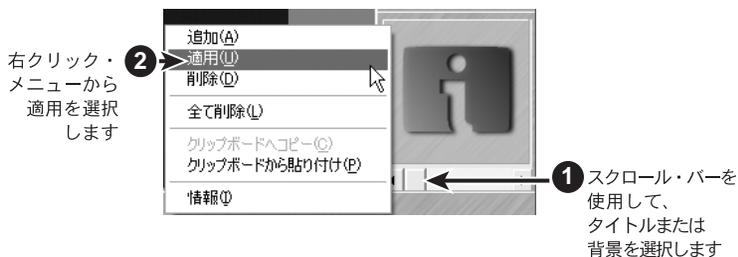
アニメーション編集ではスクラップブックは使用できません。

ご注意



関連知識

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。



3. スクラップブックと他のモジュール

2

スクラップブックとロゴ編集

TitleMotion Pro

第 3 章

テンプレート

1. テロップテンプレートリスト

1. 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 Pro には、デフォルトで 150 を越す Inscriber 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。

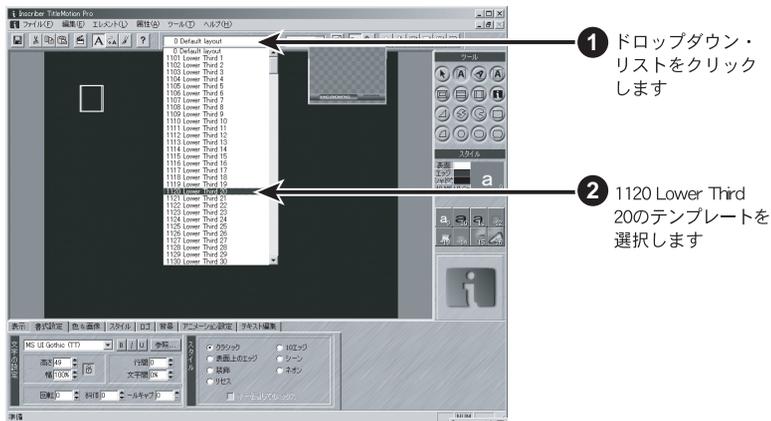
テンプレートとは？

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 Inscriber 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、タイトルのサムネイルがリストの右側に表示されます。サムネイルを参照すると、リスト内のタイトルを簡単に確認できます。

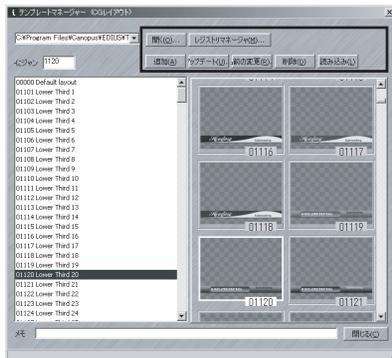


テロップテンプレートリストを開く / 閉じる

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 キーと SHIFT キーを押しながら R キーを押します。

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。

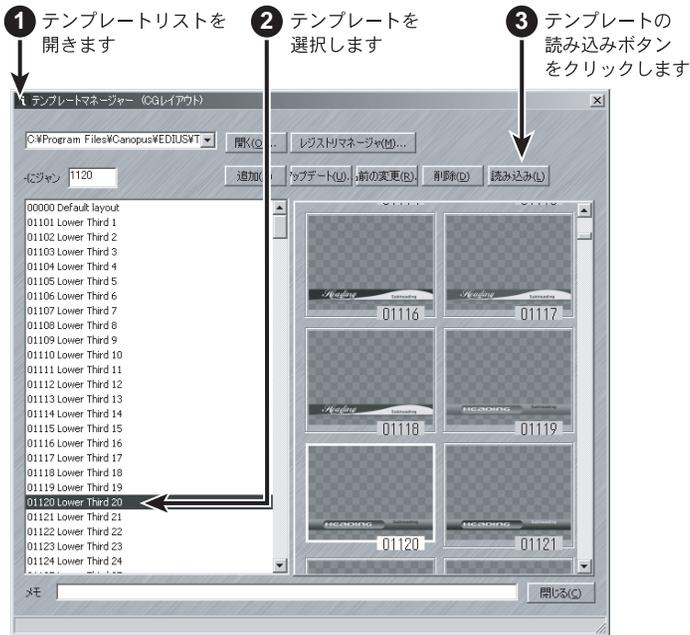
1. テロップテンプレートリスト

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。

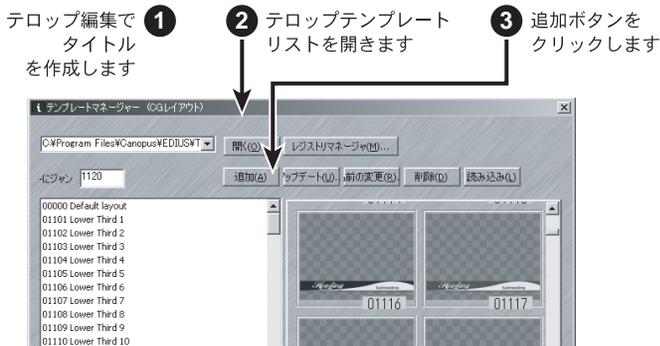
テロップテンプレートリストはテンプレートを読み込み、テロップテンプレートリストを閉じます。



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。

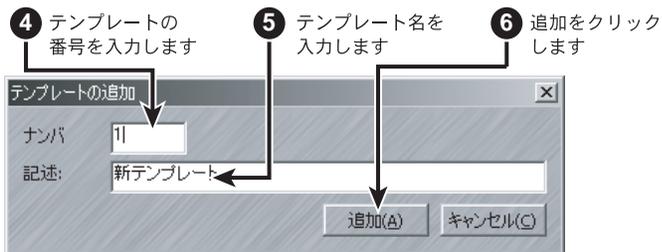
- 1 テロップ編集でタイトルを作成します。
- 2 テロップテンプレートリストを開きます。
- 3 追加ボタンをクリックします。



- 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。

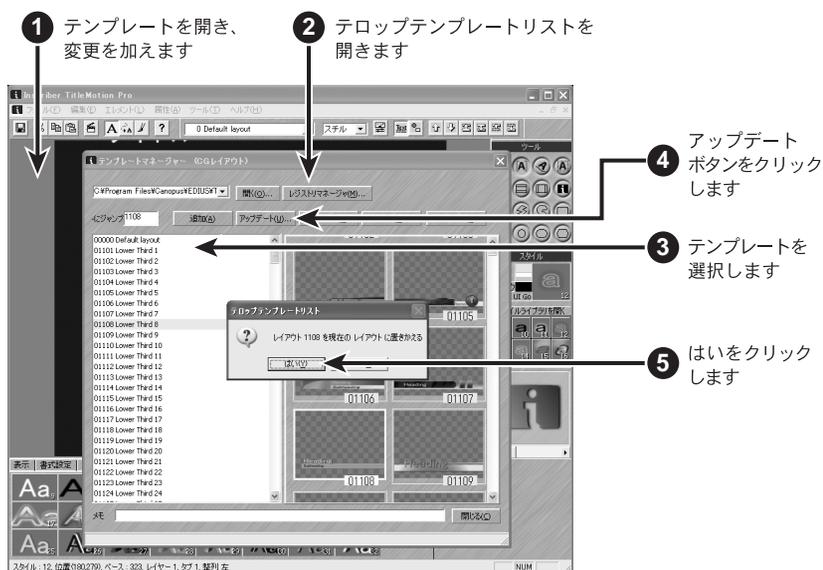


1. テロップテンプレートリスト

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。

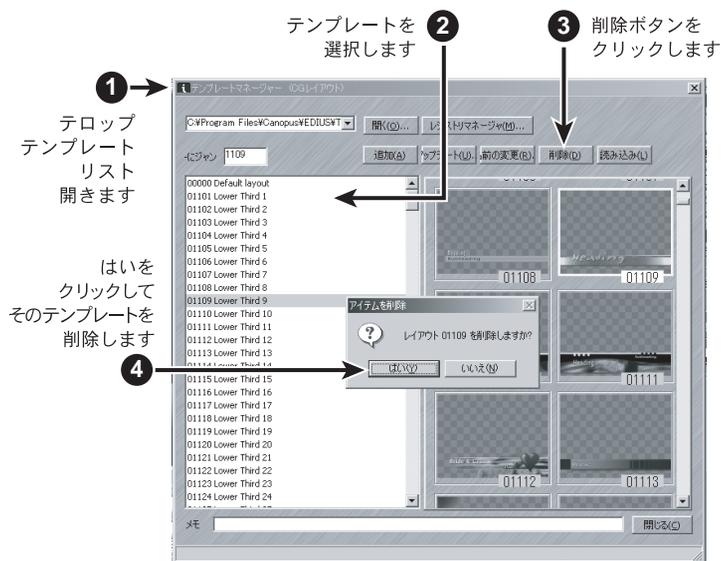
- 1** テロップテンプレートリストを開きます。
- 2** 名前を変更するテンプレートを選択します。
- 3** 名前の変更ボタンをクリックします。
- 4** 新しい名前またはテンプレート番号を入力します。
- 5** OK をクリックしてテロップテンプレートリストを閉じます。

1. テロップテンプレートリスト

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。



関連知識

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 Pro を開いたり、新しいタイトルを作成したりするときを使用します。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い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ください。

2. テンプレートマネージャー

テンプレートはタイトルの最初の外観を決定し、タイトルに同じテキスト、グラフィックスタイル、設定、ロゴを使用します。TitleMotion Pro の各タイトルはテンプレートを元にしています。そのため、テンプレートを選択しなければ、デフォルトテンプレートを使用します。

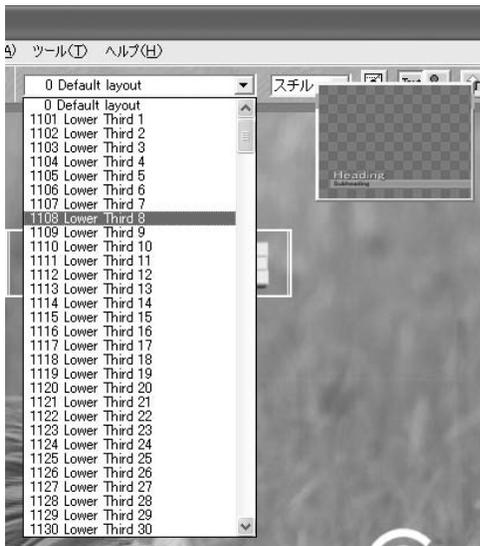
テンプレートマネージャーは TitleMotion Pro のテンプレートをまとめています。テンプレートマネージャーを使用すると以下のようなことができます。

- ・ 現在の CG タイトルに基づいて新しいテンプレートを作成する
- ・ テンプレートを削除する
- ・ テンプレートを更新する
- ・ テンプレート名を変更する
- ・ テンプレートにテキストメモを追加する

レジストリファイルとテンプレートリスト

レジストリファイル (Inscribe.reg) は TitleMotion Pro のすべての標準テンプレートを備えています。しかも、ご自分のレジストリファイルを作成したり、アーカイブされた Inscribe.reg ファイルから古いテンプレートを回復することもできます。レジストリファイルはすべて拡張子が「.reg」です。

レジストリファイルに保管されているテンプレートは、ツールバーのテンプレートリストに表示されます。テンプレートリストは Inscribe.reg ファイルのすべてのテンプレートを表示します。また、選択したテンプレートのサムネイルを表示し、使用する前にプレビューすることができます。



2. テンプレートマネージャー

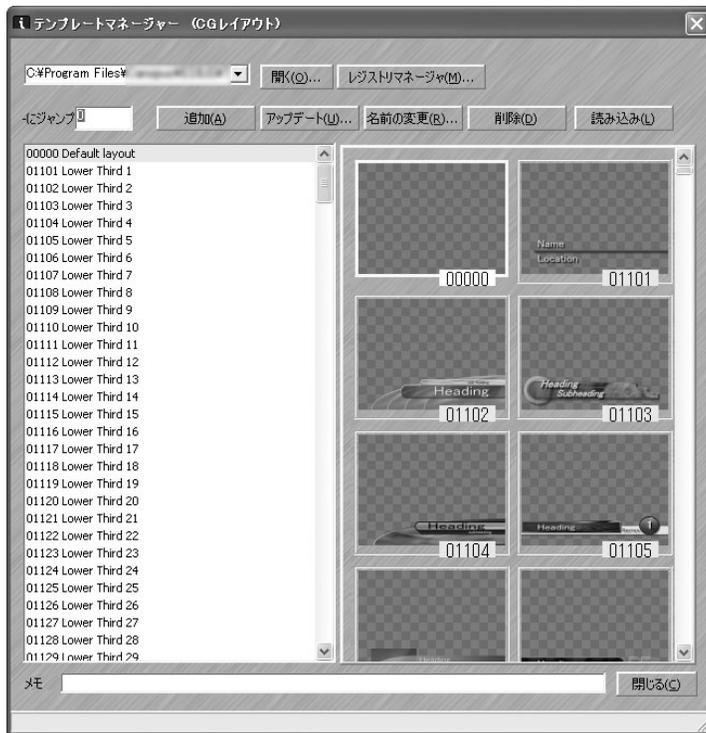
テンプレートマネージャーを開く

以下のいずれかの方法でテンプレートマネージャーを開くことができます。

- ・ ファイル→テロップテンプレートリスト
- ・ CG画面を右クリックし、メニューからスタイルライブラリを開くを選択します。
- ・ CTRL キーと SHIFT キーを押しながら R キーを押します。

ご使用のスクリーンサイズの範囲内で、テンプレートマネージャーのサイズの変更によりサムネイルの表示数を増減することができます。

スクロールバーを使用して、リストを左にスクロールさせることや、サムネイルを右にスクロールさせることができます。テンプレート名またはサムネイルをクリックすると、両リストをアップデートします。選択したテンプレートの名前およびサムネイルはハイライト表示されます。



テンプレートを管理する

タイトルからテンプレートを作成する

CG で作成したタイトルからテンプレートを作成します。

- 1 CG でタイトルを開きます。
- 2 CG エディターを右クリックし、テロップテンプレートリストに追加を選択します。テンプレートの追加ダイアログが開きます。

テンプレートの追加ダイアログにデフォルトのナンバと記述が表示されます。テンプレートリストの最初に使用できるナンバはデフォルトのナンバとして表示されます。標準のプレースホルダーがデフォルトのナンバとして表示されます。

- 3 テンプレートの追加ダイアログで、新しいテンプレートのナンバと記述を入力します。

ナンバは、番号順に並べられたテンプレートリストの中での新しいテンプレートの位置を決めます（タイトルモーションユーザーの多くは、標準的な数値システムによりテンプレートをグループ化しています）。

- 4 追加をクリックします。

別のテンプレートで既に使用されているナンバを入力した場合、ダイアログが表示され既にあるテンプレートと置き換えるかどうかを選択します。

はい：

既にあるテンプレートを削除し新しいものに置き換えます。

いいえ：

テンプレートの追加ダイアログが再び表示され異なるナンバを入力することができます。

関連知識

- ・ テンプレートをクリックすることによって、CG で新しく追加したテンプレートを見ることができます。新しいテンプレートが見えない場合は、テンプレートリストをスクロールさせてください。
- ・ テンプレート名の上にカーソルを置くと、テンプレートリストの右にサムネイルが表示されます。

その他の方法

追加ダイアログの表示

- ・ テンプレートマネージャーを開き、追加ボタンをクリックします。
- ・ テンプレートマネージャーを開き、ALT キーを押しながら A キーを押します。

2. テンプレートマネージャー

テンプレートを削除する

テンプレートリストからテンプレートを削除することができます（デフォルトテンプレートを除く）。

- 1** テンプレートマネージャーでテンプレートを選択します。
- 2** 削除をクリックします。
確認ダイアログが表示されます。
- 3** テンプレートを削除する場合は、はいをクリックします。

テンプレートを更新する

タイトルを変更したらそれに合わせてテンプレートをアップデートすることができます。

- 1** CG で変更したタイトルを開きます。
- 2** テンプレートマネージャーでアップデートをクリックします。
確認ダイアログが表示されます。
- 3** テンプレートをアップデートする場合は、はいをクリックします。

テンプレート名を変更する

テンプレートを能率良くしておくために、名前または番号を変更することができます。ただし、テンプレートに付ける番号はそれぞれ異なったものにする必要があります。

1 テンプレートマネージャーでテンプレートを選択します。

2 名前の変更をクリックします。

名前の変更ダイアログが表示されます。ダイアログには古いナンバと記述が表示されます。

3 記述とナンバを変更します。

記述、ナンバの両方、または、そのどちらかを変更することができます。

4 名前の変更をクリックします。

テンプレートにメモを追加する

テンプレートにメモ形式で追加の情報を記録することができます。テンプレートの記述や番号を変更しても、メモはそのまま残されます。

メモの文字制限は259文字です。改訂をたどることや、テンプレートの用途、必要事項を入力しておくための十分なスペースがあります。

1 テンプレートマネージャーでテンプレートを選択します。

2 ダイアログの下部にあるメモ領域に必要なメモを入力します。

画面の任意の位置をクリックするとメモが自動的に保存されます。

2. テンプレートマネージャー

テンプレートリストを開く

テンプレートリストに追加することなく様々なソースからテンプレートを使用することができます。テンプレートマネージャーの複数のテンプレートレジストリを開き、タイトルをレジストリからリストに追加することができます。

- 1 テンプレートマネージャーの開くボタンをクリックします。
- 2 .reg ファイルを選択し、開くをクリックします。

テンプレートリストを開いた後には、開くボタンの左にドロップダウンリストが表示されます。ドロップダウンリストの矢印をクリックし、ファイルを選択することができます。テンプレートマネージャーを開くごとにファイルを探す必要はありません。TitleMotion Pro を閉じてもレジストリファイルの位置は記憶されています。

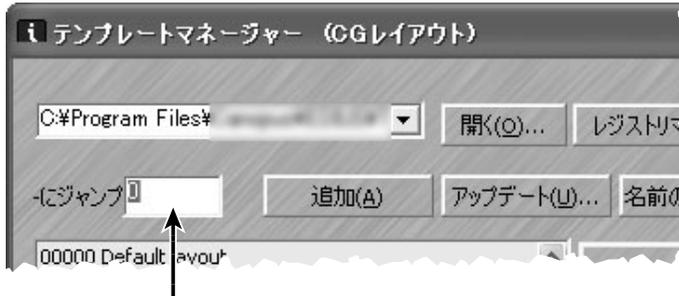
関連知識

- ・ テンプレートリストはテンプレートレジストリまたはレジストリファイルとも呼ばれます。
- ・ テンプレートリストファイル（リスト間でコピーしたテンプレートを含む）を管理するには、レジストリマネージャーボタンをクリックし、レジストリマネージャーを開きます。

テンプレートマネージャーショートカット

テンプレートマネージャーのテンプレートをすばやく見つけたり、選択するためにショートカットを使用することができます。

- 1 「-にジャンプ」にテンプレートの番号を入力します。
- 2 ENTER キーを押します。



テンプレートの番号がわかっている場合は、ここに入力し、ENTERキーを押します。

2. テンプレートマネージャー

テンプレートマネージャークイックキー

クイックキー	結果
CTRL+SHIFT+R	CG からテンプレートマネージャーを開きます。
ALT+A	テンプレートをテンプレートリストに追加します。
ALT+D	テンプレートリストからテンプレートを削除します。
ALT+U	テンプレートをアップデートする。
ALT+R	テンプレートの名前を変更します。

関連知識

キーの間の+マークは、前後のキーを同時に押すことを表しています。

TitleMotion Pro

第 4 章

テキストのスタイル

1. 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、スタイル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。

ご注意

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。

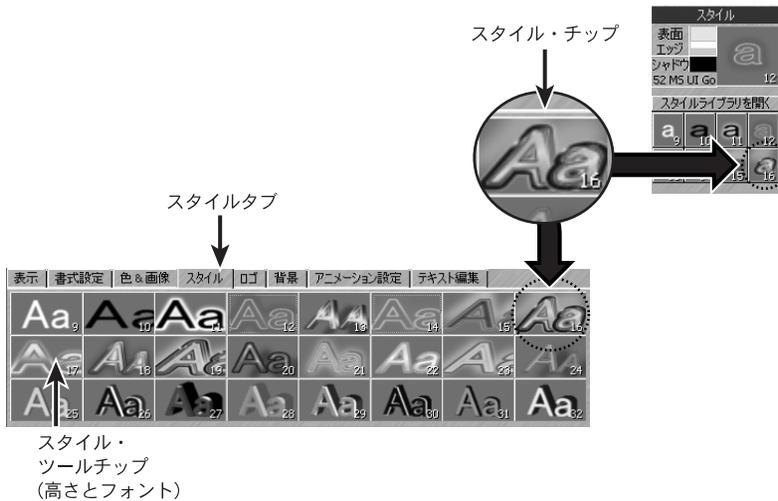
参照

スタイルライブラリについては、「2. スタイルライブラリ」4-6 ページを参照してください。

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。

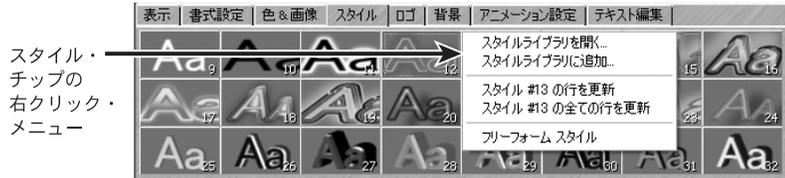


1. スタイル

スタイル・チップの右クリック・メニュー

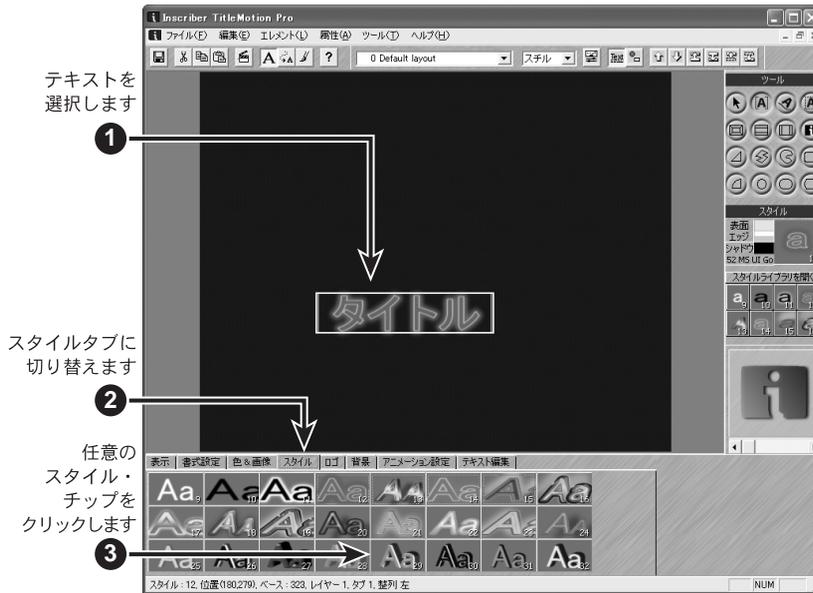
スタイルタブまたはフォーマット・パレットのスタイル・チップを右クリックして、右クリック・メニューを表示させます。

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。



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。



関連知識

スタイルの作成

TitleMotion Pro 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ため、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。

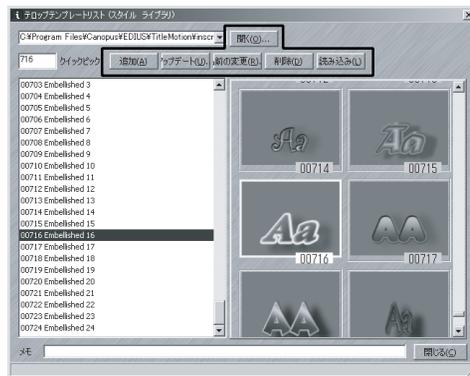
2. スタイルライブラリ

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 Proには、150を越す Inscriber 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ー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。

スタイルライブラリを開く / 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。

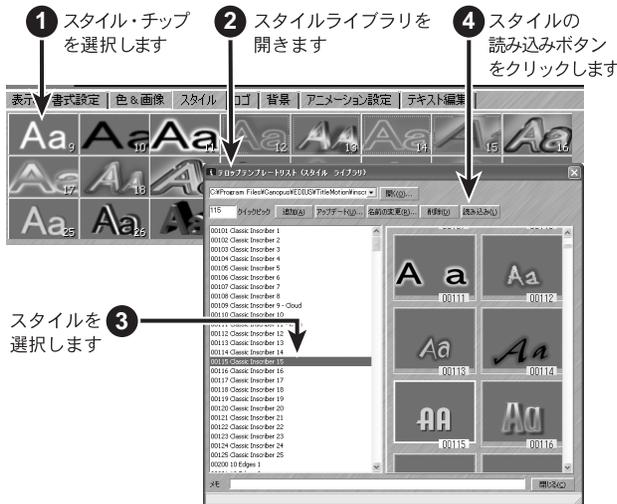
- ・ 閉じるをクリックします。
- ・ ESC キーを押します。

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。



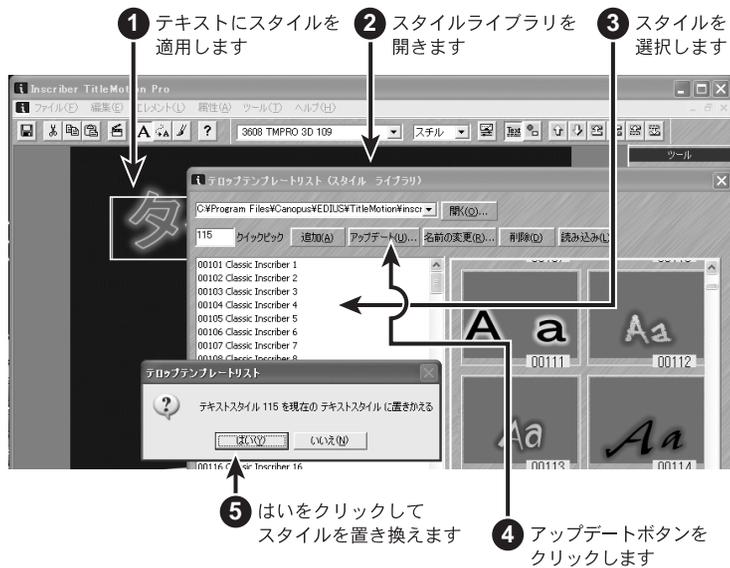
スタイルを
選択します

2. スタイルライブラリ

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 アップデート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。

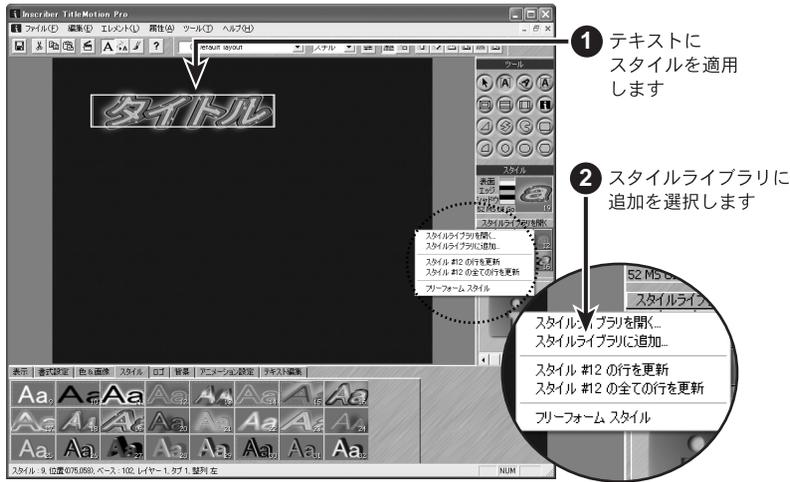


スタイルの追加

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 スタイルのナンバ（番号）を入力します。

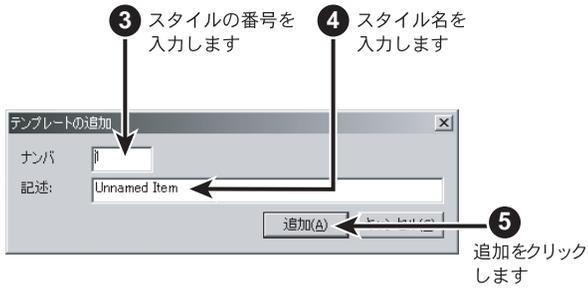
スタイルは番号でソートされます。すべての InScriber スタイルには、101以上の番号が振られており、種類によってグループ分けされています。ユーザ独自のスタイルにも、同じように数字によるグループ分けを行うことができます。

- 4 スタイル名を入力します。
- 5 追加をクリックします。

2. スタイルライブラリ

4

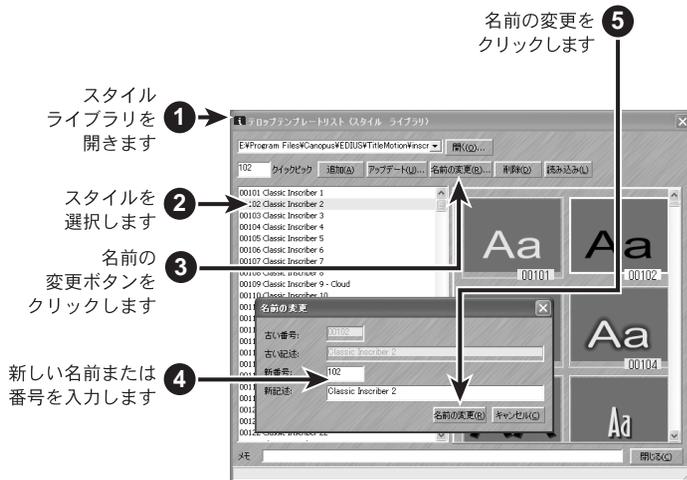
スタイルの追加



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。

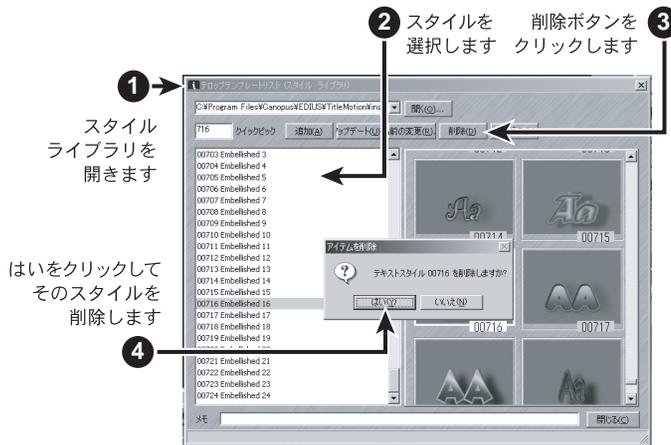


2. スタイルライブラリ

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。



TitleMotion Pro

第 5 章

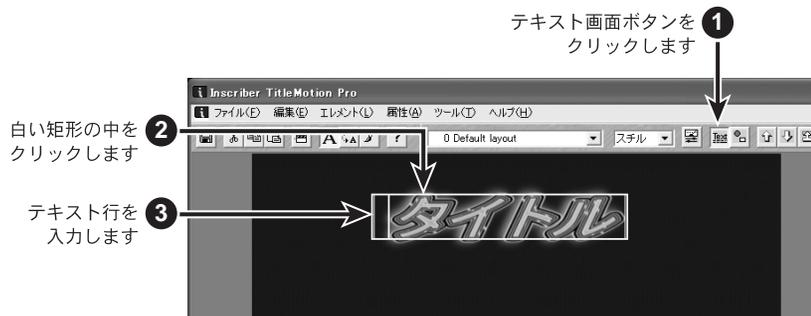
テキスト

1. 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ると限りません。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：

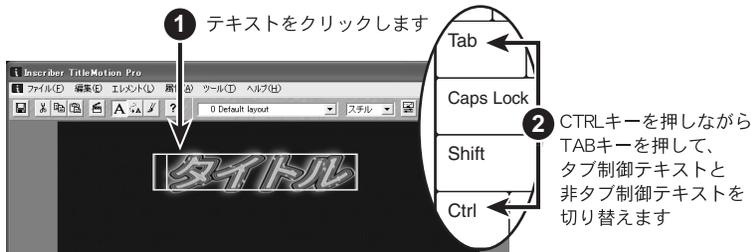
タブと水平の方向に固定されています。テキストを上下に移動することはできますが、横に移動することはできません。

非タブ制御テキスト：

タイトル上の任意の場所に移動することができます。

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キーを押しながらTABキーを押して、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。



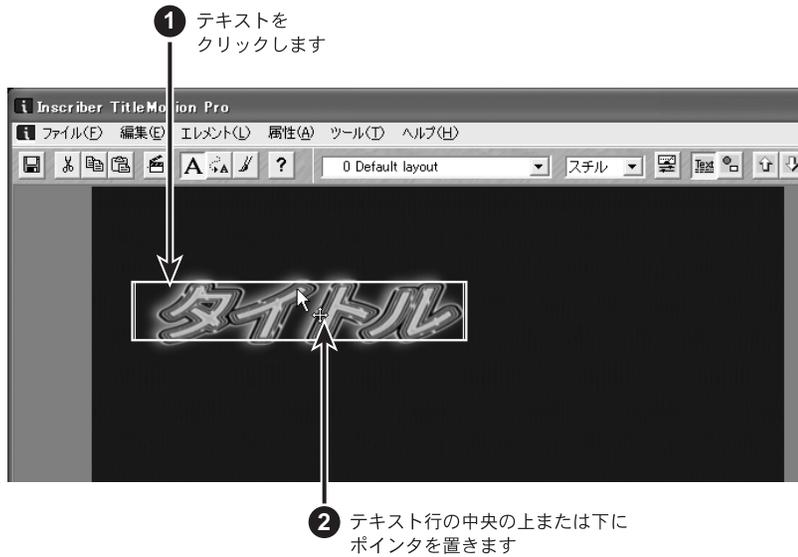
関連知識

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カッコ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。

1. テキストの入力および移動

非タブ制御テキストの移動

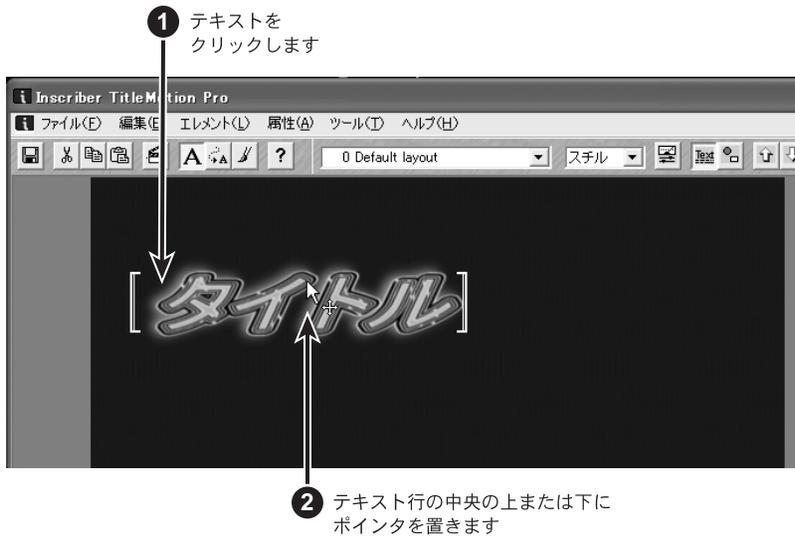
- 1 テキストをクリックします。
- 2 テキスト行の中央の上または下にポインタを置いて、ポインタの矢印の右側に小さい+記号を表示させます。
- 3 テキスト行をタイトル別の場所にドラッグします。



タブ制御テキストの移動

- 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。



2. 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くかによって、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。



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。

関連知識

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すすめします。

2. テキストの修正

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。

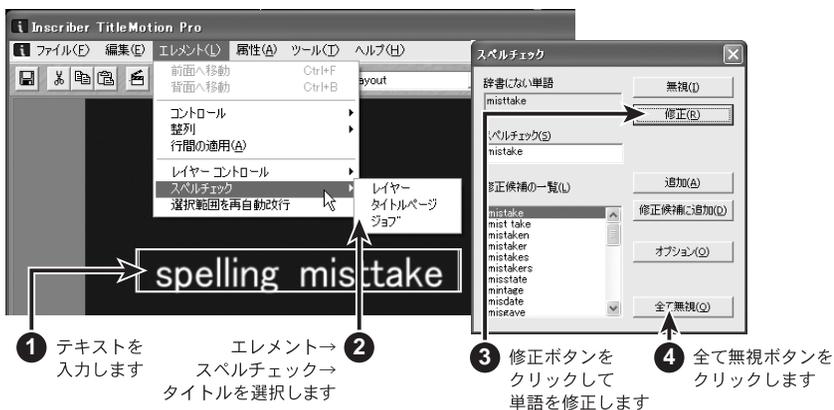
- 1 テキストを入力します。
- 2 メニューバーエレメント→スペルチェック→タイトルを選択します。

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。

3. その他のテキスト入力形式

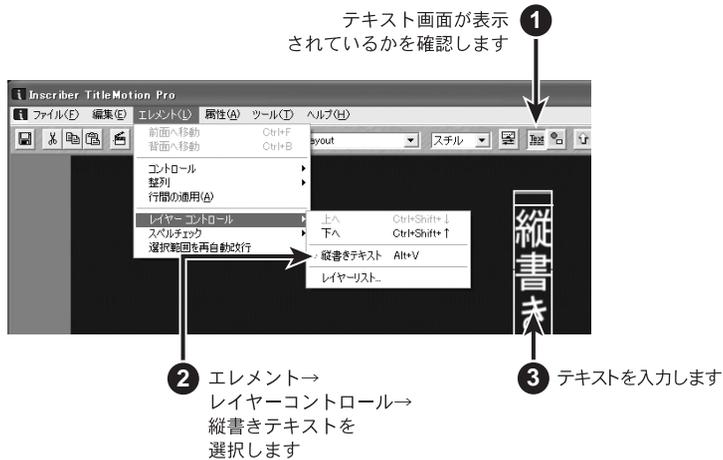
縦書きテキスト

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キー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）。

- 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。



その他の方法

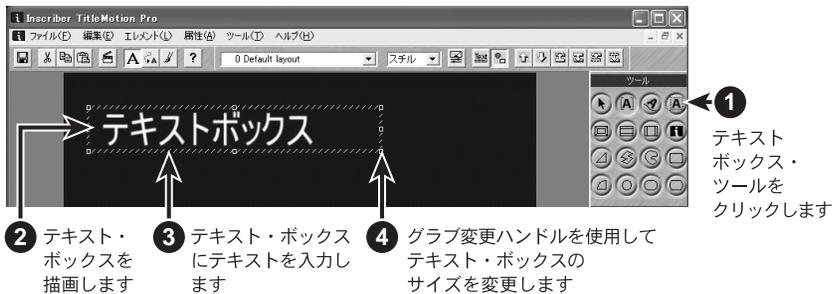
横書きテキストと縦書きテキストを切り替えるには、ALT+V キーを押します。

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。

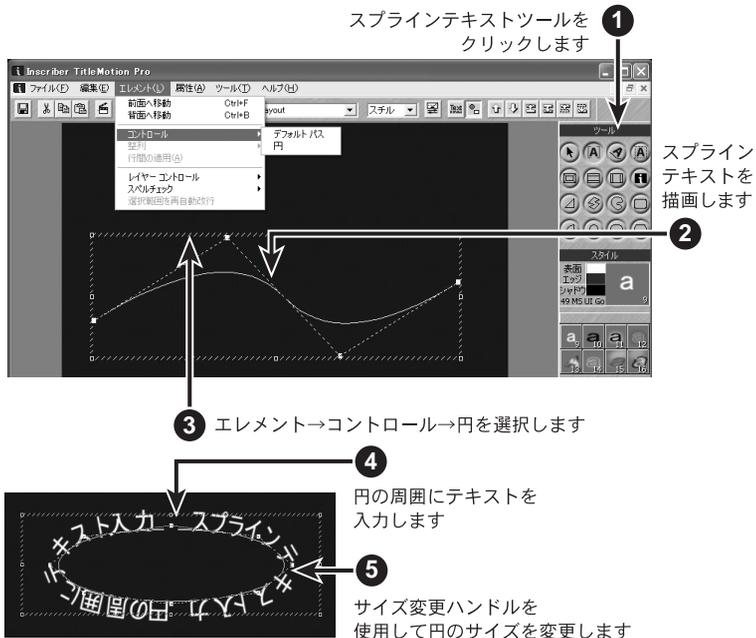
3. その他のテキスト入力形式

スプラインテキスト

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。

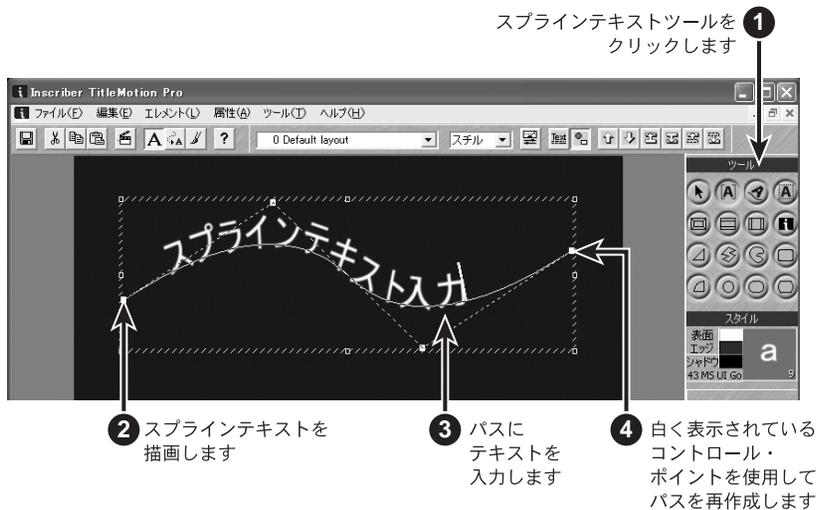


スプラインテキストの変更

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。

● パスにコントロール・ポイントを追加する

既存のコントロール・ポイントをクリックし、CTRL キーを押しながらスペースバーを押します。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。

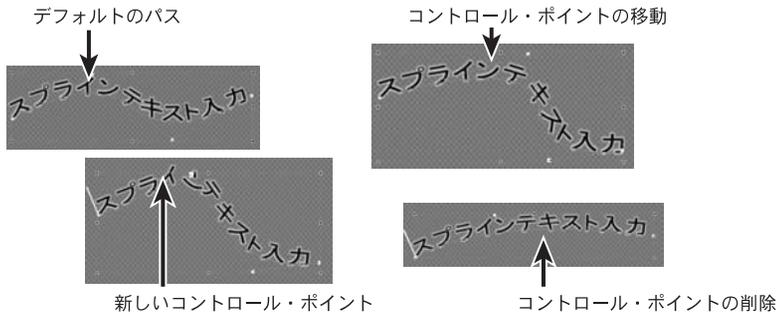
3. その他のテキスト入力形式

- パスからコントロール・ポイントを削除する

コントロール・ポイントをクリックし、CTRL キーを押しながら Backspace キーを押します。

- パスを元のデフォルトのパスに戻す

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。

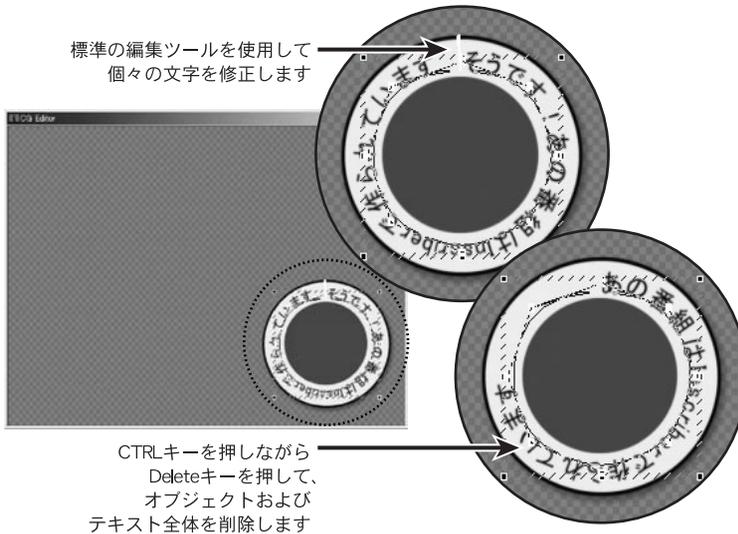


テキストボックス、スプラインテキストの削除

テキストボックス、スプラインテキストは、矢印キー、Backspace キー、CTRL キーと X キー、CTRL キーと V キー、CTRL キーと C キー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 キーと X キー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 キーを押しながら Delete キーを押します。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の作業を続けます。



4. 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。

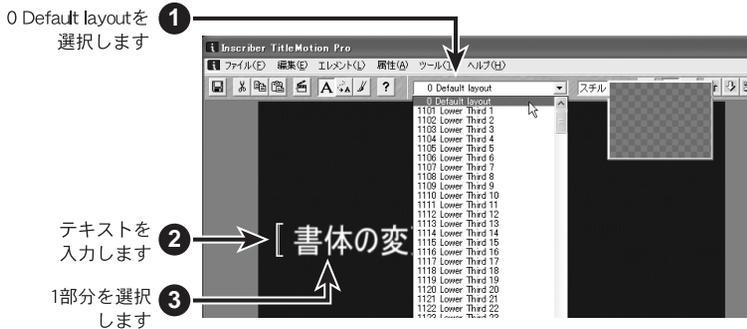
文字スタイルのガイドライン

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。

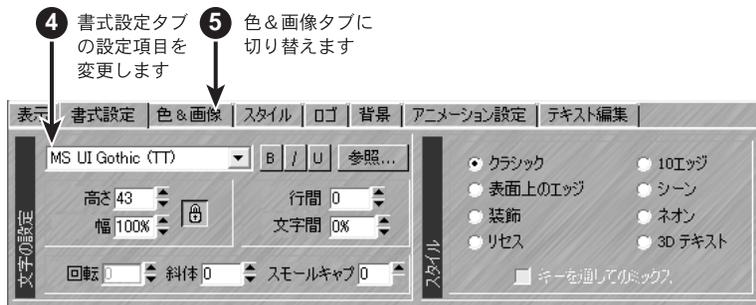
- ・ 書式設定タブおよび色&画像タブで変更を行うと、同じスタイルを共有しているすべてのテキストが変更されます。一部のテキストのみを変更する場合は、先に変更したいテキストを選択します。
- ・ 回転させたテキストを編集するときは、(書式設定タブに設定されている)回転を0に設定します。テキストが正しいかを確認してからテキストを回転させます。

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 Default layout」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。



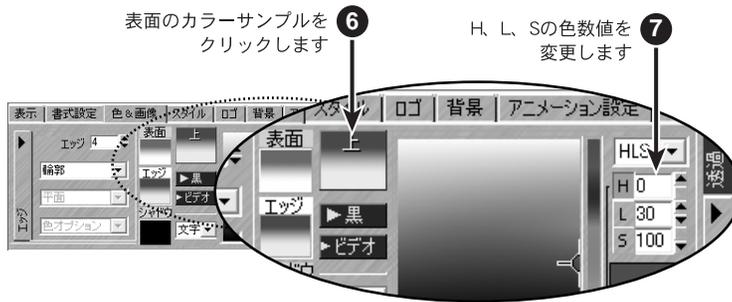
- 4 書式設定タブでフォント、サイズなど下図のように設定します。



- 5 色 & 画像タブに切り替えます。
- 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。

4. 文字スタイル

5



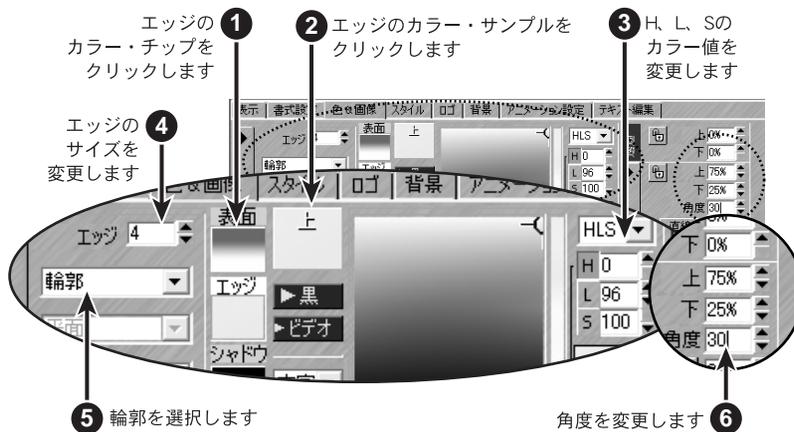
関連知識

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。

エッジの変更

「書体の変更」5-17 ページまで行ったら、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。



関連知識

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。

4. 文字スタイル

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。

参照

参照



エッジの変更については、「エッジの変更」5-19ページを参照してください。

5. 様々な拡張文字スタイル

TitleMotion Pro 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 Default layout」を選択します。
- 2 テキストを入力します。

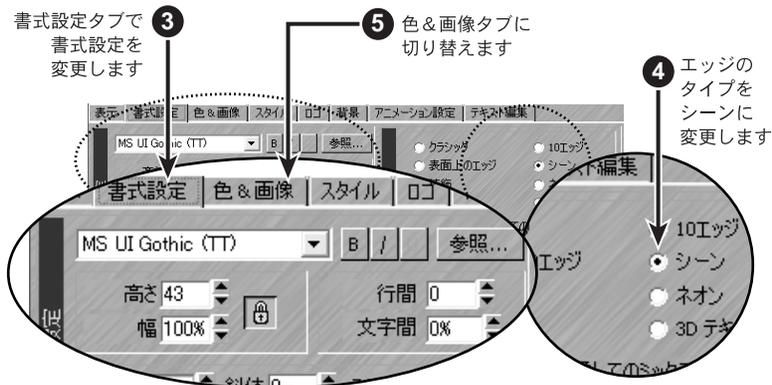
0 Default layoutを
選択します



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。

書式設定タブで
書式設定を
変更します



色 & 画像タブに
切り替えます

エッジの
タイプを
シーンに
変更します

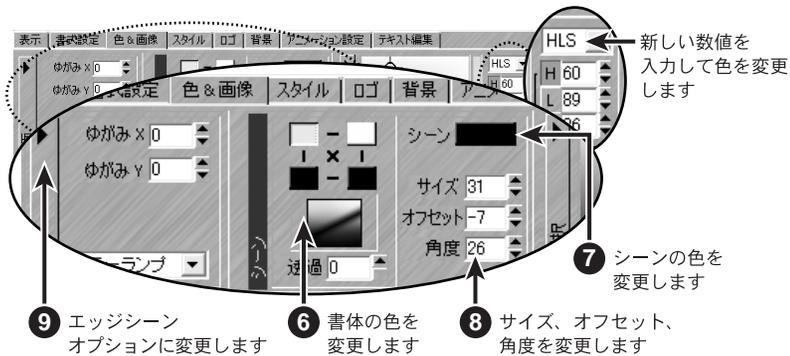
5. 様々な拡張文字スタイル

- 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。

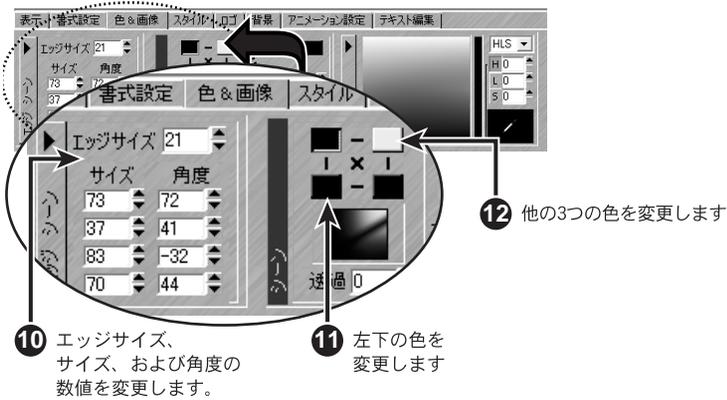
- 7 シーンの色を H=60、L=89、S=26 に変更します。
- 8 サイズを 31、オフセットを -7、角度を 26 にそれぞれ変更します。
- 9 表面サイクル・ボタンをクリックして、エッジシーンオプションに変更します。



- 10 エッジサイズ、サイズ、および角度の数値を次ページの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。

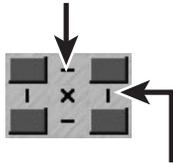
12 他の3つの色を H=223、L=33、S=84 に変更します。



関連知識

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。

6. 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。

ご注意



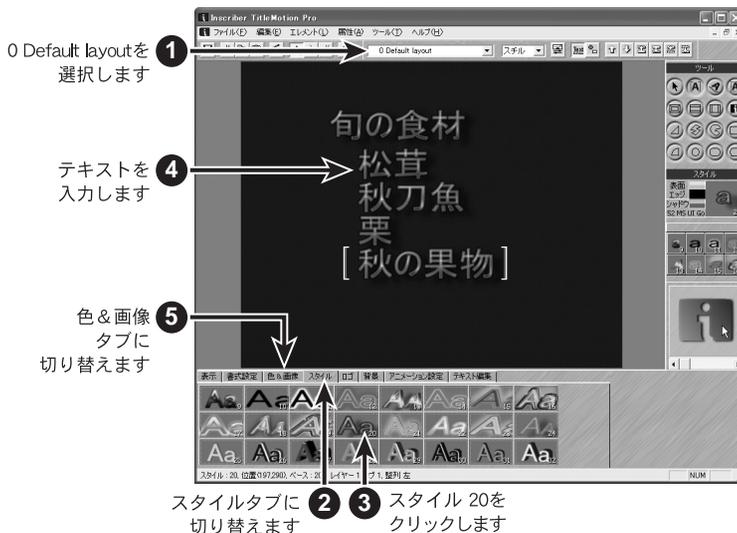
ご注意

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すべてのテキストが変更されます。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

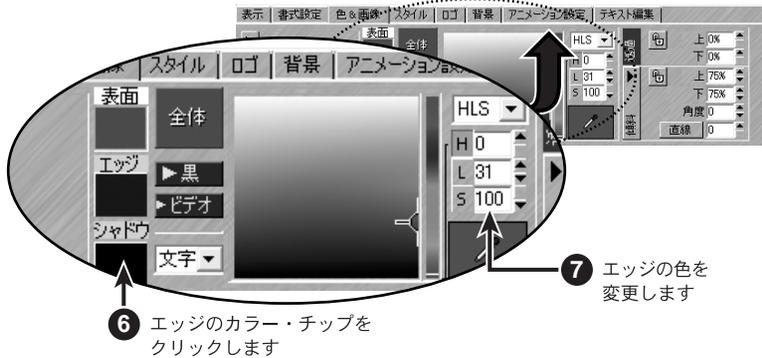
スタイル・グループを利用すると、複数のテキスト行に同じ文字スタイルを適用することができます。

- 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。

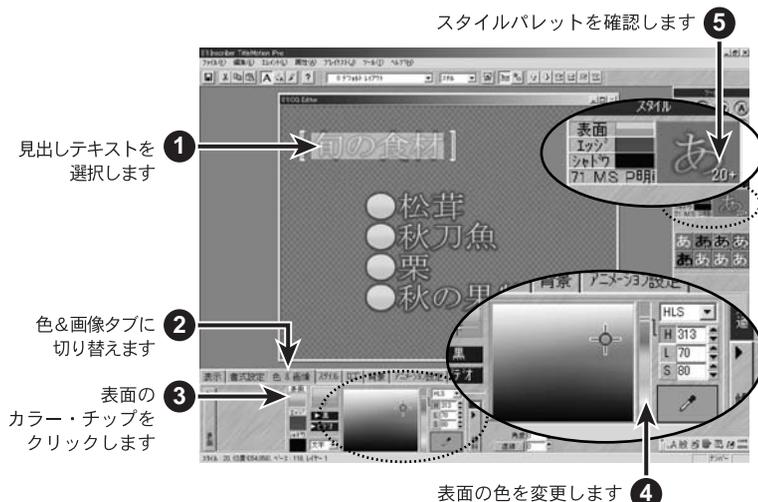
色&画像タブまたは書式設定タブの設定項目を調整すると、すべてのテキストに反映されます。



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。

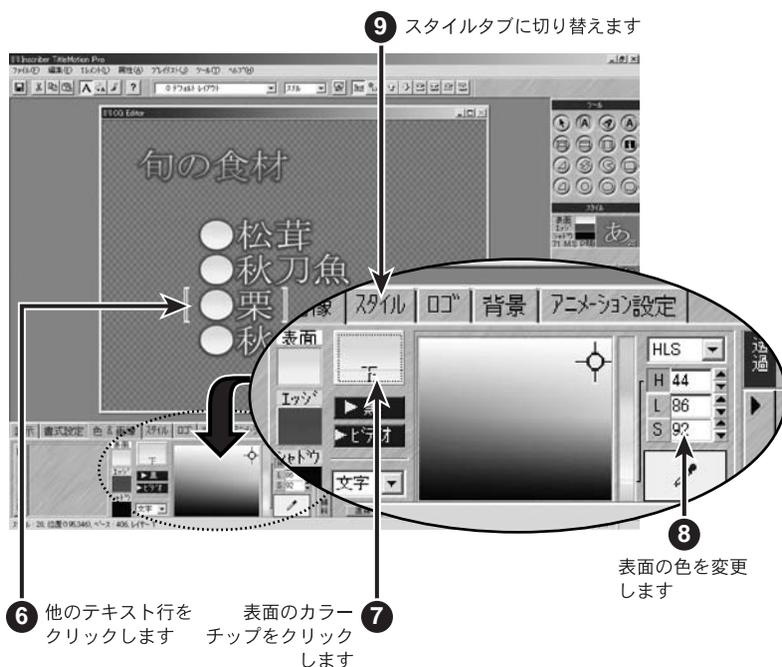
- 1 前ページステップ7までの作業が終わったら、見出しのテキスト（1行目）を選択します。



- 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。

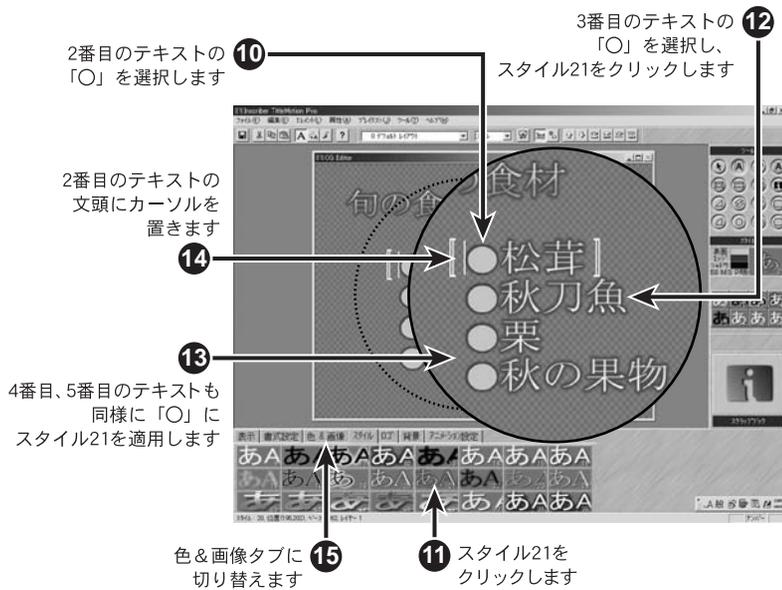
スタイルパレットの右下隅に 21 が表示されます。

15 色&画像タブに切り替えます。

6. スタイルタブの使い方

5

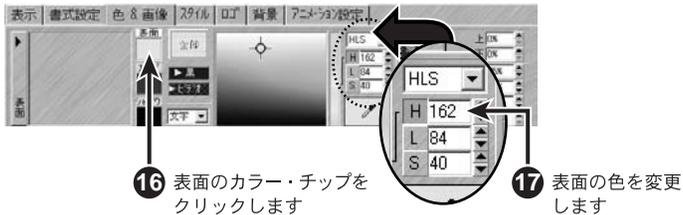
行または文字の変更



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。



7. 3Dテキスト

3Dテキストを作成する

TitleMotion Pro では3次元の文字を作ることができます。ここでは3Dテキストがどのように機能するのかを説明します。

- 1 テキスト行を作成します。
- 2 書式設定タブ上の3Dテキストを選択します。

3Dテキストスタイルを使う

スタイルライブラリから3Dテキストスタイルを使用することもできます。

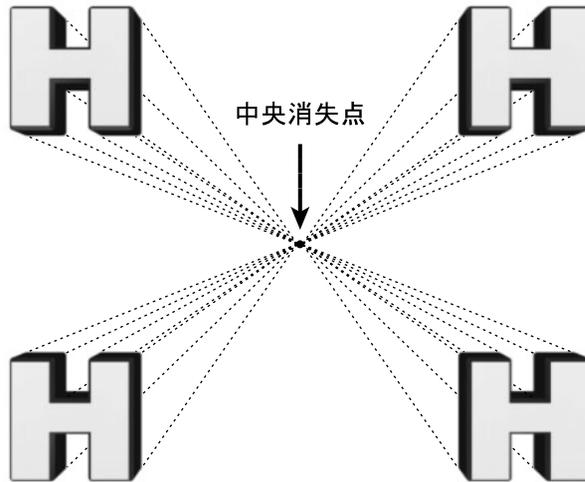
- 1 スタイルタブのスタイル・チップを右クリックします。
- 2 「スタイルライブラリを開く」を選択します。
- 3 3Dテキストスタイルを選択します。
- 4 読み込みをクリックします。

スタイル・チップに選択した3Dテキストスタイルを読み込み、スタイルライブラリを閉じます。

3Dテキストと透視画

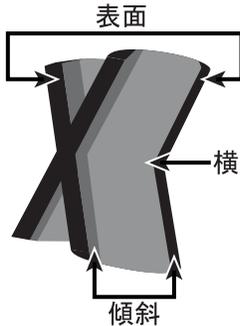
TitleMotion Proでは3Dテキストに奥行きをもたせるために中央消失点を使用しています。中央消失点はそれぞれの文字がどのように押し出すかを決定するものです。中央消失点の位置を変更することはできません。

次の図は、中央消失点によって異なったワークスペースで3Dテキストがどのように見えるかを示しています。



3Dテキスト設定

3Dテキストスタイルは次の機能を含みます。



- ・ 表面と傾斜の設定は、文字の前後と同じです。
- ・ ドロップダウンリストから利用できる Flat、Concave、Rounded は、傾斜の形のみに影響します。
- ・ 透過設定は表面、傾斜、横を含む文字全体に適用されます。
- ・ 表面、傾斜、横それぞれ別個に光を設定することができます。

書式設定タブまたは色&画像タブでの設定は、そのテキストスタイルの一部となります。異なったテキストスタイルを選択すると設定は変わります。

参照

表面、傾斜、横に適用された色を見せるために3Dテキストに光りを当てることができます。詳しくは、「3Dテキストライトエフェクト」5-37ページを参照してください。

参照



3Dテキスト設定を探す

色&画像タブで新しい3Dテキスト設定を見つけることができます。ライト、画像サイクル・ボタンをクリックし属性画面を切り替えます。



3Dテキストの制限事項

3Dテキストには、ほとんどの標準タイトルモーションテキスト設定が使用できませんが、いくつかの制限があります。

- ・ 3Dテキストにはシャドウ設定はありません。
- ・ 3Dテキストはスキュー、ツイスト、クロップ、またはFXの3Dエフェクトをサポートしていません。ただし、タイトルの他のオブジェクトに対しては、これらの機能を使用することができます。
- ・ 3Dテキストをロール、クロールに含むことはお勧めできません。
- ・ 3Dテキスト行または文字に3Dエフェクトを適用することはできません。

参照



参照

テキスト行を編集するときには3Dテキストを固定する必要があります。詳しくは、「回転3Dテキストを編集する」5-34ページを参照してください。

3Dテキストと画像

画像に3Dテキストを適用することができ、画像をティント（ぼかす）することもできます。画像設定を見るには、色&画像タブの光、画像サイクル・ボタンをクリックしてください。

画像に3Dテキストを適用する

- 1 テキスト行上のカーソルで画像に適用したいテキストエレメント（表面、傾斜、横、エッジ）を選択します。
- 2 色&画像タブで画像チップをクリックします。
- 3 画像マップ登録ダイアログのスロットを選択します。
- 4 定義をクリックします。
- 5 画像ファイルを選択します。
- 6 「開く」をクリックして選択したスロットに画像を読み込みます。
- 7 OK をクリックします。

自動的にオンになっているチェックボックスを確認し、テキストに画像を適用します。
- 8 好みの外観にするために画像設定を調整します。

画像をティントする（ぼかす）

3Dテキストエレメントに画像を適用する場合、エレメントの色が白に変わります。白以外の場合に変更する場合は、その色と画像イメージとの結合により、3Dテキスト文字にティントした画像が作られます。

回転3Dテキストを編集する

3Dテキストはどのような方向にも回転できますが、回転させた3Dテキスト行のテキストを変更するには、すべての回転値を0に戻さなければいけません。

回転設定を手動で変化させることなく、回転3Dテキストを編集する方法は2通りあります。

- ・ 色&画像タブのテキスト編集ボタンにより1行の回転3Dテキストを変更する。
- ・ テキスト編集タブにより複数行の回転3Dテキストを編集する、または、異なったタイトルのテキスト行を編集する。

テキスト編集ボタンを使用する

1行の回転3Dテキストの編集のような場合は、色&画像タブのテキスト編集ボタンを使用します。

- 1 3Dテキスト行を選択します。
- 2 色&画像タブのテキスト編集ボタンをクリックします。

テキストを変更できるように3Dテキスト行の回転設定は一時的に0に設定されます。
- 3 3Dテキスト行を編集します。
- 4 3Dテキストを元の回転に戻すためにはRotateボタンをクリックします。

テキスト編集タブ

テキスト編集タブによりテキスト行を効率的に操作することができます。特に、行数やタイトルの数をすばやく更新する必要がある場合には効率的です。

回転3Dテキストの複数行を編集する場合や異なったタイトルの複数行を編集する場合には、テキスト編集タブを使用します。まず最初に、テキスト編集タブにテキストを設定し、次にタイトルを変更します。

テキスト編集タブを設定する

- 1 タイトルを作成します。タイトルのデフォルトテキストを変更することは問題ありません。
- 2 テキスト編集タブに切り替えます。
- 3 左上のテキストフィールドにテキスト行を入力します。
- 4 アイテム挿入ボタンをクリックします。

テキストフィールドの下のリスト内に入力したテキスト行が表示されます。

- 5 テキストフィールドにテキスト行の入力を続けます。新しい行をリストに追加するにはアイテム挿入をクリックします。

参照

決まったテキスト行をよく使う場合は、テキストファイルをインポートすることにより手順 3-5 を繰り返します。詳しくは、「テキスト編集タブにファイルをインポートする」5-36 ページを参照してください。

参照**テキスト編集タブを使用する**

テキスト編集タブを使用してテキスト行を編集します。

- 1 タイトルのテキスト行を選択します。
- 2 テキスト編集タブのリスト内のテキスト行をダブルクリックします。
テキスト行がタイトル内の選択したテキスト行に置き換わります。
- 3 別のタイトルに切り替え、手順 1-2 を繰り返します。すべてのタイトルが適当なテキスト行に更新されるまでこの手順を続けます。

テキスト編集タブにファイルをインポートする

よく使うテキスト行を毎回入力するかわりに、このような行を含むテキストファイルをインポートすることができます。

テキストファイルを作成する

テキストファイルを作成する際には次のことに注意してください。

- ・ 各アイテムはテキストファイル独自の行に含まれている必要があります。
- ・ 改行して、.txt ファイルとして保存する必要があります。

テキストファイルをインポートする

- 1** ファイル→インポート名リストを選択します。
- 2** テキスト編集タブに切り替えます。
タブ左のリストにテキスト行が表示されます。
- 3** タイトルを開きます。
- 4** 置き換えたいテキスト行を選択します。
- 5** テキスト編集タブのリストからテキスト行をダブルクリックします。
タイトルのテキスト行が新しいテキスト行に置き換わります。

関連知識

タイトルを切り替えたり、新しいタイトルを作成しても、テキスト編集タブのテキスト行は利用できます。

3Dテキストライトエフェクト



3Dテキストでは、文字の色と奥行きを示すために2つの光を使用しています。アンビエントライトとダイレクトライトです。3Dテキストの色と画像設定は文字が光っているとき、または、周囲の光が十分にある場合のみ効果があります。

色&画像タブのライト設定で2つの光りをコントロールすることができます。

アンビエントライト

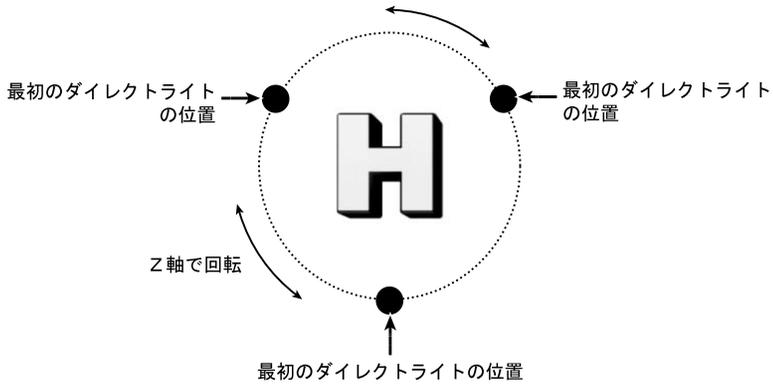
アンビエントライトには原点がなく、文字のどの部分からでも均等な強度で光を当てられます。文字の色や画像が見えるように光を当てるにはアンビエントライト設定を使用してください。

ダイレクトライト

ダイレクトライトは3Dテキストを強調する光です。TitleMotion Proでは、各テキスト文字はZ軸により回転する3つの光の三角形に囲まれています。

TitleMotion Proに使用されている3Dテキストはダイレクトライトをデザインの一部として使用しています。それぞれのライト強度やZ軸上の光の位置を調節することができます。

Z軸上の光は一組になって回転します。そのため、それぞれの光を別個に移動させることはできません。ライト回転値を変更することで、3Dテキストに関して、光を一組として位置を変更することができます。



光の始点を決める

- 1** アンビエントライトを含むすべてのライト強度を0に設定します。
テキスト文字は黒で表示されている必要があります。
- 2** 1つのライト強度を大きくすることで、その光がどのように文字に当たっているか、また、どのような明暗が作り出されるのかを知ることができます。

FXで3Dテキストライトを描画する

Z軸上の光を回転させることで3D文字の光の当て方の調整をすることができます。

FX ライト回転はCG 回転設定に基づいています。

色&画像タブのライト設定のCG 回転設定値はFX の始点となります。

- 1** 3Dテキストを使用してタイトルを作成します。
- 2** FX に切り替えます。
- 3** 3Dテキスト行に2番目のキーフレームを挿入します。
- 4** プロタブに切り替えます。
- 5** タブのライト設定で回転値を変更します。

FX はキーフレーム間の3Dテキストの光をなめらかに描画します。

5

FXで3Dテキストをライントを描画する

TitleMotion Pro

第 6 章

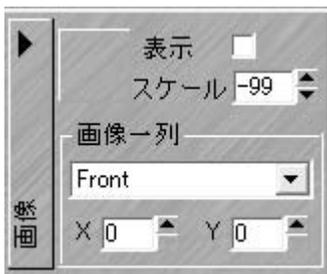
アニメーション画像

1. アニメーション画像

2D、3Dテキスト両方にアニメーション画像を適用することができます。

TitleMotion Pro は、.avi ファイルをサポートしています。ご使用のシステムにインストールされているフィルターが、どのタイプの .avi ファイルをサポートしているかを決定します。

テキストにアニメーション画像を適用する



- 1 テキスト行にカーソルを置きます。
- 2 アニメーション画像を適用するテキストエレメント（表面、傾斜、横、エッジ）を選択します。
- 3 色&画像タブの画像チップをクリックします。

画像オプションを表示させるには、ライト、画像サイクル・ボタンをクリックします。
- 4 画像マップ定義ダイアログのスロットを選択します。
- 5 定義をクリックします。
- 6 画像ファイルを選択します。
- 7 開くをクリックして、選択したスロットに画像を読み込みます。
- 8 OK をクリックします。

オンになっているチェックボックスを自動的に確認し、テキストに画像を適用します。静止タイトルにアニメーション画像を適用する場合、現在の静止タイトルはアニメーションに自動的に変更されます。

ご注意

アニメーション画像をテキストに適用することはできますが、グラフィックオブジェクトには適用することはできません。

参照

テキストの外観をカスタマイズするには画像設定で調整します。詳しくは、「アニメーション画像設定」6-5 ページを参照してください。

注意



参照



1. アニメーション画像

アニメーション画像とタイトルの種類

TitleMotion Pro では、タイトルが適切に描画されるように、静止タイトルを自動的にアニメーションに変更します。タイトルの種類を静止に戻すと、アニメーション画像は描画されません。ロール、クロールのタイトルは、アニメーション画像が適切に描画されるのを確かめるために変更する必要はありません。

アニメーション画像設定

テキストに適用された画像のサイズとアライメントを調整することができます。

スケール設定

スケール設定は画像を大きくまたは小さくし、文字の表面に画像が何度繰り返しされたかを決定します。正数は画像を大きくし、負数は画像を小さくします。画像が小さくなればなるほど、テキスト文字はより画像に覆われます。

表面設定

画像を3D表面に適用する際、画像を適用する表面を選択する必要があります。

Front、Back、Left、Rightを選択することができます。

例えば、横のトップ面に画像を適用する場合、画像はトップ面に適用され、多数の画像からなるコピーがボトム面に達するまで重ねられます。画像のミラーイメージがボトム面に表示されます。

アライメント設定

X、Yを使用することにより、画像の左上隅をオフセットしたり、画像を異なった位置から始めることができます。

関連知識

FXのアニメーション画像

アニメーション画像を適用したテキストを描画することができます。FXでアニメーションを作成します。TitleMotion Proはテキストに適用されたアニメーション画像が正しくパスに従っているかを確認します。

2. 背景とビデオセーフエリアの設定

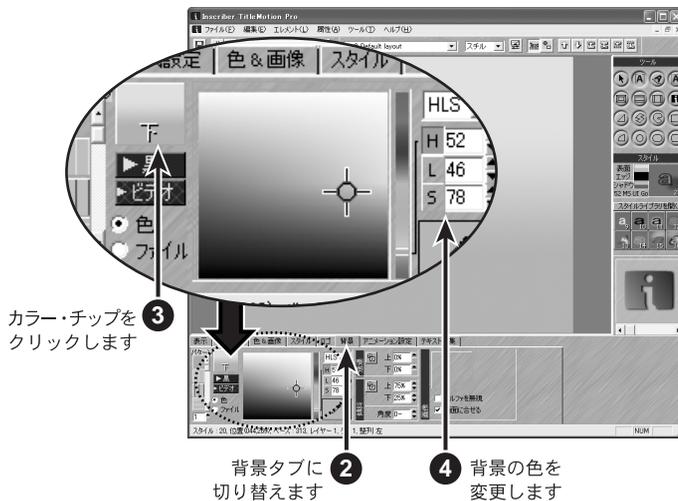
背景

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 テキストを作成します。
- 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。

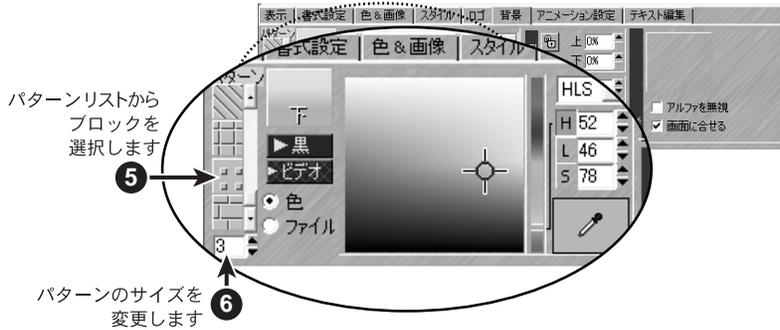


- 5 パターンリストのそれぞれのチップの上にマウスマウスカーソルをのせるとパターン名が表示されます。

パターン名「ブロック」を選択します。

2. 背景とビデオセーフエリアの設定

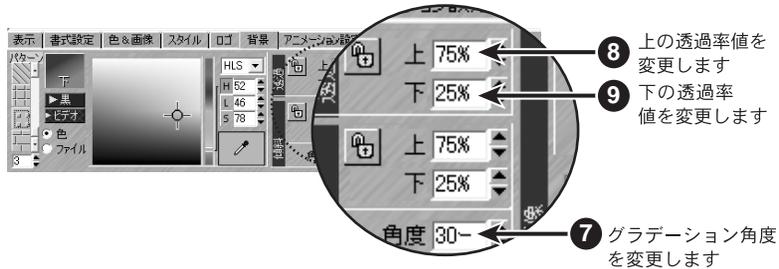
- 6 パターンのサイズを 3 に変更します。



- 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。



2. 背景とビデオセーフエリアの設定

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。

参照

レイヤーの詳細については、「テロップ編集でのレイヤーの変更」1-6ページを参照してください。

参照

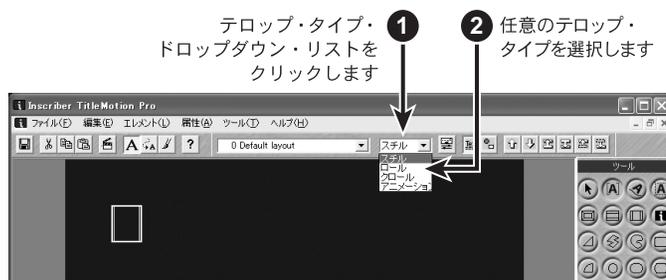


3. スチル、ロール、クロール、アニメーション

TitleMotion Pro 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・タイプを選択します。



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。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 Pro 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、EDIUS 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 Pro 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、EDIUS 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。

- ・ 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
- ・ 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。

「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。

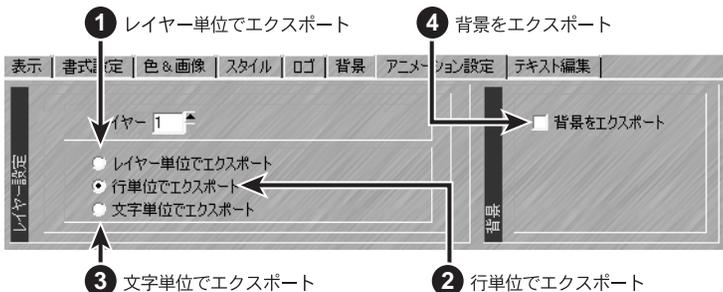
3. スチル、ロール、クロール、アニメーション

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。



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。

ご注意



ご注意

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。

参照



参照

アニメーション設定の詳細については、「1. アニメーションとキーフレーム」8-2 ページを参照してください。

4. アニメーションエフェクト

3Dエフェクト

TitleMotion Proには、タイトル全体や、タイトルの一部に適用できるよう様々な3Dエフェクトが用意されています。これらの3DエフェクトはFXの3Dエフェクトタブに用意されています。

タイトル全体にエフェクトの1つを使用したい場合は、タイトルを1つのオブジェクトとしてFXに入れてください。文字を個別に描画したい場合は、テキスト行をテキスト行としてではなく文字としてFXに入れてください。CGのアニメーション設定タブの異なったオプションを選択することで、CGからFXにタイトルがどのように移動するかをコントロールすることができます。

3Dエフェクトは以下のような特徴と制限を持っています。

- ・ 1つのアニメーションパスに対して、3Dエフェクトは1つだけ適用することができます。
- ・ 元に戻すボタン、やり直しボタンは、3Dエフェクトを削除、再適用します。
- ・ アニメーションのリセットボタンはすべてのアニメーションパスを削除します。
- ・ 時間タブのタイムラインは、パス上の3Dエフェクトのデュレーションを調整します。

ご注意

3Dエフェクトを3Dテキストに適用することはできません。

ご注意



4. アニメーションエフェクト

3Dエフェクトをアニメーションパスに適用する

- 1 FXで、いずれかのキーフレームをクリックしてアニメーションパスを選択してください。
- 2 3Dエフェクトタブに切り替えます。
- 3 サムネイルをクリックします。

サムネイルは利用可能な3Dエフェクトを表しています。タブのアニメーションはそれぞれのエフェクトがどのように見えるかを示しています。
- 4 タブの左側のボタンから適当なエフェクトが選択されていることを確かめてください。
- 5 3Dエフェクトタブのエフェクトをクリックしてください。

選択されているパスにエフェクトが加えられます。

参照



参照

- ・ 選択したエフェクトの調整については、「3Dエフェクトオプション」6-15ページを参照してください。
- ・ 複数のアニメーションパスに同じ3Dエフェクトを適用することができます。複数のアニメーションパスの選択については、「FXの複数選択」8-4ページを参照してください。

3Dエフェクトオプション

3Dエフェクトタブの幾つかのオプションを調整することができます。

**スタート：**

アニメーションパスの始めにエフェクトを挿入します。

オーバー：

選択したアニメーションパス全体に渡ってエフェクトを適用します。しかし、幾つかの制限があります。パスが使用しているエフェクトよりも多くのキーフレームを使用している場合、エフェクトの数よりも多いキーフレームには、エフェクトの最後のキーフレームに使用されているエフェクトが繰り返されます。パスが使用しているエフェクトよりも少ないキーフレームを使用している場合、パスの最後のキーフレームの先頭にキーフレームが追加されます。

エンド：

アニメーションパスの最後にエフェクトを挿入します。

全適用：

すべてのアニメーションパスにエフェクトを加えます。

遅れ：

全適用に関係しています。遅れは、各エフェクトの始めに特定数のフレームを加えます。それらのフレームは経時的なつながりを持ちます。例えば、遅れを5に設定した場合、1つ目のアニメーションパスに5フレームの待ち時間、2つ目のアニメーションパスに10フレームの待ち時間、3つ目のアニメーションパスに15フレームの待ち時間・・・というふうにフレームを加えていきます。

アニメイト：

3Dエフェクトタブのサムネイルに動きを加え、どのようにエフェクトが動くかを確認することができます。

反転：

一連のエフェクトを反転しますが、エフェクトの位置は変化しません。アニメーションはフライオフするかわりに、フライインしてきたり、クスブロードオフするかわりにクスブロードインさせることができます。

エフェクト：

削除は選択したアニメーションパスからエフェクトに関連したキーフレームをすべて削除します。また、エフェクトキーフレームに加えた変更も削除されます。

4. アニメーションエフェクト

3Dエフェクトを変更 / 削除する

各アニメーションパスには3Dエフェクトは1つしか使用することができません。

アニメーションパスの3Dエフェクトを変更するには、アニメーションパスを選択したあと、新しい3Dエフェクトを選択します。古い3Dエフェクトは新しいものに置き換わります。

アニメーションパスから3Dエフェクトを削除するには、アニメーションパスを選択し、3Dエフェクトタブのエフェクトを削除ボタンをクリックします。

ご注意



ご注意

アニメーションパスから3Dエフェクトを削除したり、変更する場合、3Dエフェクトキーフレームに加えた変更もまた削除されます。3Dエフェクトキーフレームを再配置した場合、エフェクトを削除する際にパスの形状や位置が変わる場合があります。

アニメーションカーニング

テキスト行の文字カーニングを徐々に調整することができます。アニメーションの始めと終りのカーニング値を設定するには、2つ（またはそれ以上）のキーフレームを作成する必要があります。FX はキーフレームからキーフレームへと滑らかに移動するアニメーションカーニングエフェクトを作成します。

カーニングは文字間のスペースを参照するので、FX の個別の文字に対してアニメーションカーニングを適用することはできません。FX でアニメーションカーニングを使用するには、CG のアニメーション設定タブの行単位でエクスポートを選択する必要があります。

関連知識

カーニングはテキスト行の文字間スペースを参照します。カーニングを増やすと文字間隔がそのぶん広がります。カーニングを減らすと文字間隔が狭くなります。

カーニング設定

FX のプロタブで2つのカーニング設定を調整することができます。

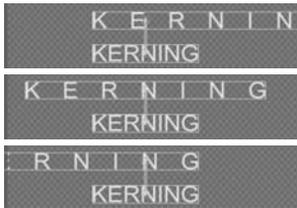
●「総量」と「から」

「総量」:

文字間の間隔の大きさを設定します。

「から」:

テキスト行の固定ポイントをマークします。カーニングはここを始点に行われます。



- ・「から」を -1 にすると、テキスト行の左端から文字を拡張します。
- ・「から」を 0 にすると、テキスト行の中央から文字を拡張します。
- ・「から」を 1 にすると、テキスト行の右端から文字を拡張します。

「から」では、-1 から 1 の値を使用することができます。また、通常どおりワークスペース付近のキーフレームを移動することができます。異なる値を入力して、「総量」と「から」の値を変更したらテキスト行がどのようになるか試してください。

シーン

FX プロタブの新しいシーン設定では文字のシーン角度を徐々に変更することができます。クラシック Insciber と 3 D テキストスタイルを除いて、ほとんどのテキストスタイルがシーンをサポートしています。

FX でシーンを描画する前に、CG でテキストにシーンを加えます。

シーンを描画する

- 1 FX にテキスト行キーフレームを加え、配置します。

シーンを描画するには少なくとも2つのキーフレームが必要です。1番目のキーフレームはシーンの始点、2番目のキーフレームはシーンの終点となります。

テキストを動かさずにシーンを描画するには、互いの上にあるキーフレームを残します。

- 2 1番目のキーフレームを選択します。
- 3 プロタブのシーン角度を選択します。
- 4 2番目のキーフレームを選択します。
- 5 プロタブのシーン角度を選択します。

一連のアニメーションの中で、テキスト上のシーンは1番目の角度から2番目の角度へと移動します。

使用しているテキストスタイルがシーンをサポートしているかぎり、キーフレーム間のシーンを描画することができます。

シーン角度設定

CG で設定したシーン角度は、FX で始まりのシーン角度となります。FX は CG のシーン角度を 0 値として使用します。

例えば、CG でシーン角度を 37 に設定すると、FX ではシーン角度を 20 に選択します。FX は最終的な角度を 57 とするためにシーンを 20 度回転させます。

TitleMotion Pro

第7章

色・グラデーション・図形

1. 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

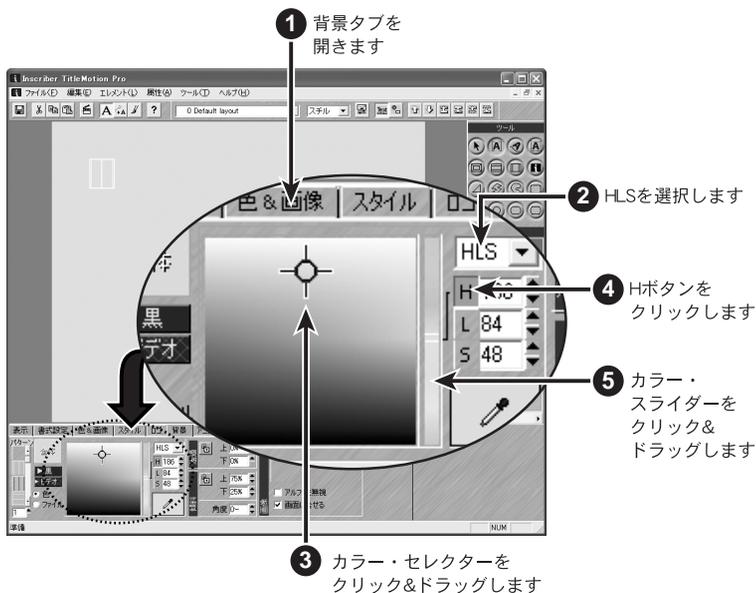
カラー・モデルの使用

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。

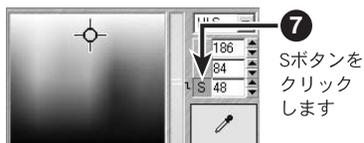
- 1 背景のタブを開きます。
- 2 カラー・モデル・ドロップダウン・リストから HLS を選択します。
- 3 カラー・セレクターをクリック&ドラッグして色を選択します。

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) 色数値横の 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 の値のみが変化し色を選択することができます。



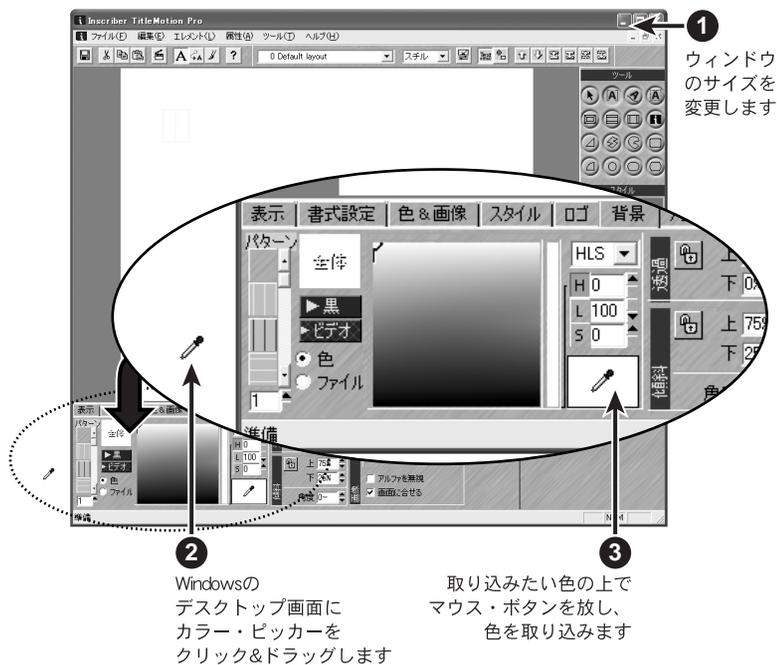
- 6 L《輝度》色数値脇のLボタンをクリックします。カラースライダー&カラーセクターに輝度の色リストが表示されます。
- 7 S《彩度》色数値脇のSボタンをクリックします。カラースライダー&カラーセクターに彩度の色リストが表示されます。



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 Pro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、色を取り込まれます。



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。

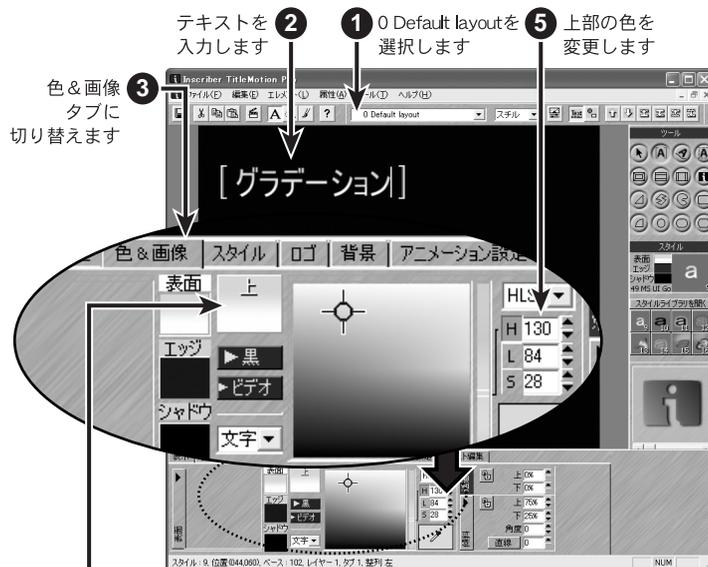
2. グラデーション

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

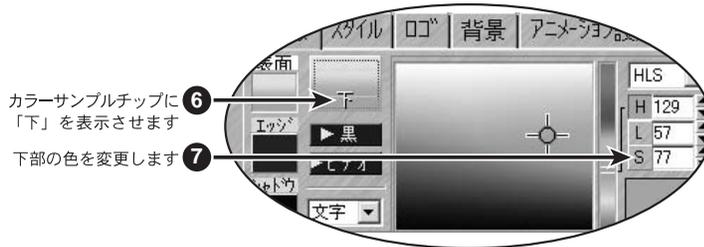
ここでは、テキストにグラデーションを設定する方法を示します。図形の場合は、3～11《10を除く》が、背景については4～9までが設定できます。

- 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。



- 4 表面のカラーチップをクリックした後、カラーサンプルチップの上をクリックして、「上」を表示させます
- 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。



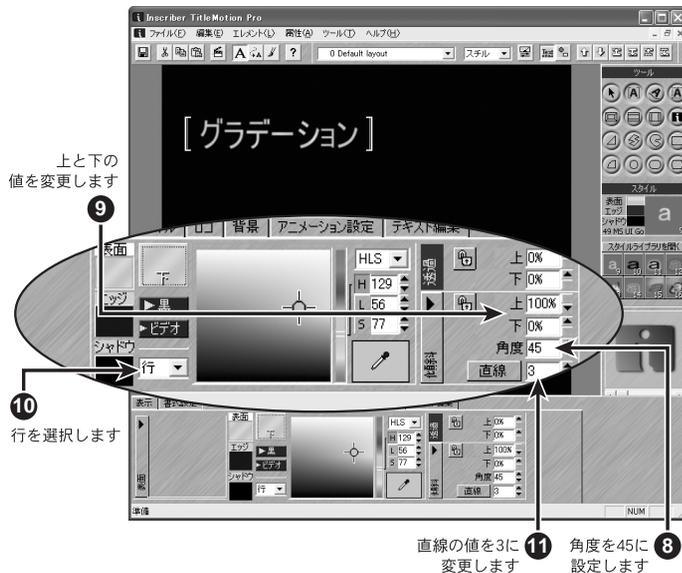
- 8 傾斜の角度を 45 に設定します。

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。



関連知識

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。

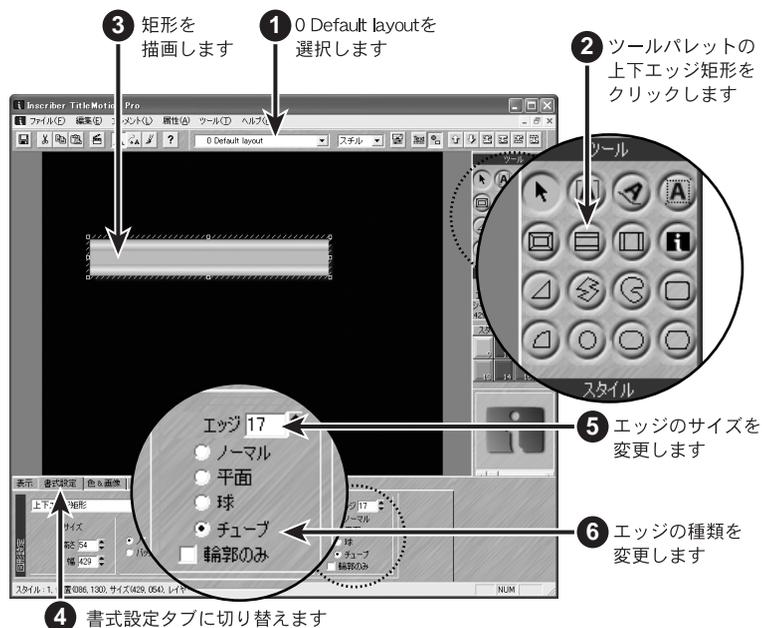
3. 図形

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

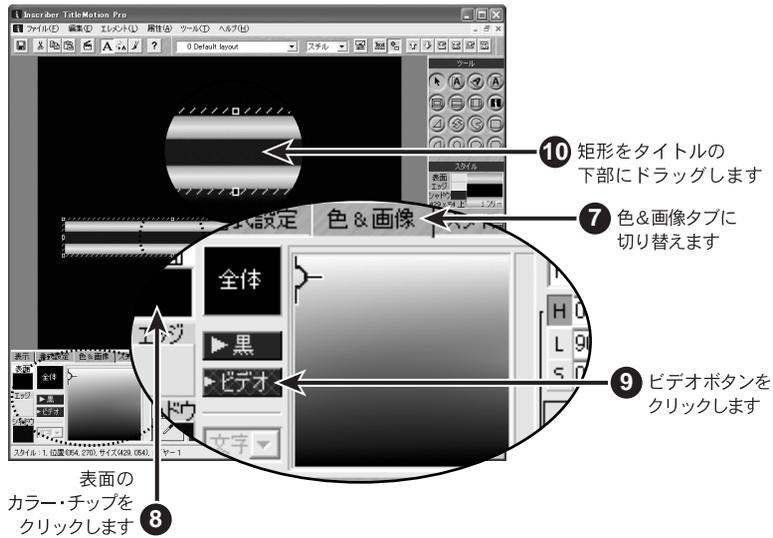
ここでは、上下エッジ矩形を作成しますが、ここでの操作方法は他の図形でも同様です。

- 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 Default layout」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。

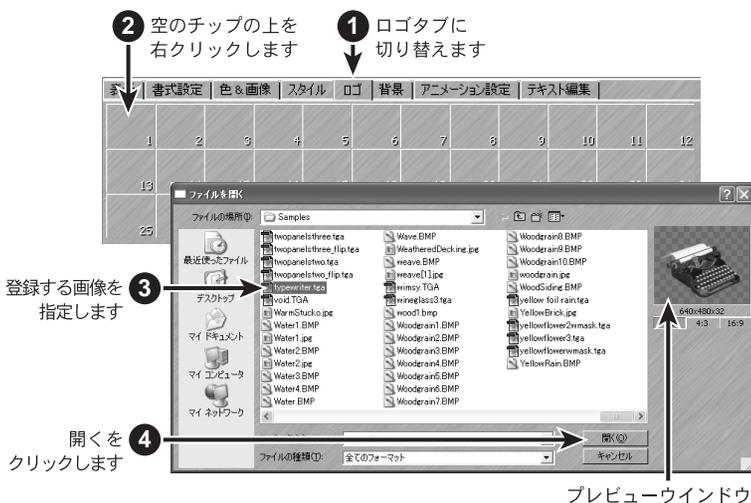
- 8 表面のカラーチップをクリックします。
- 9 ビデオボタンをクリックします。
- 10 矩形をタイトルの下部にドラッグします。



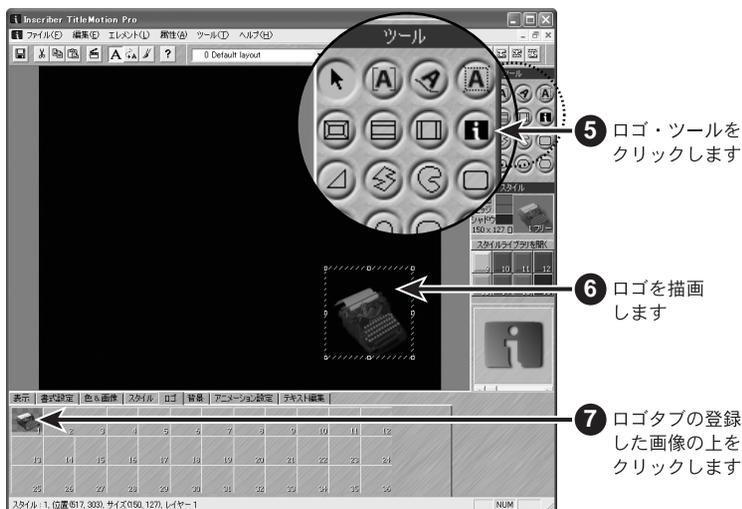
ロゴ

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 ログタブに切り替えます。
- 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 Pro 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。



ご注意

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、いったん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。その際、横の長さに合わせて縦の大きさが決められます。

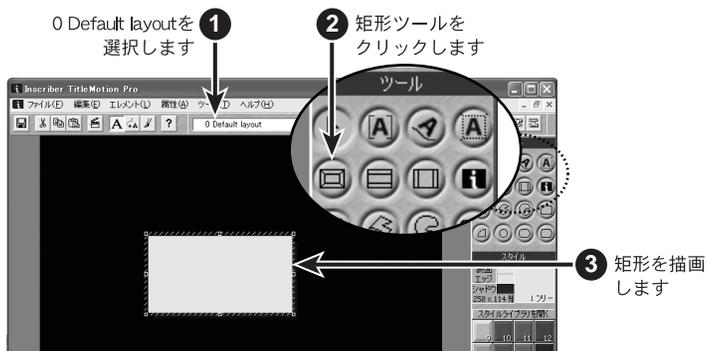
注意



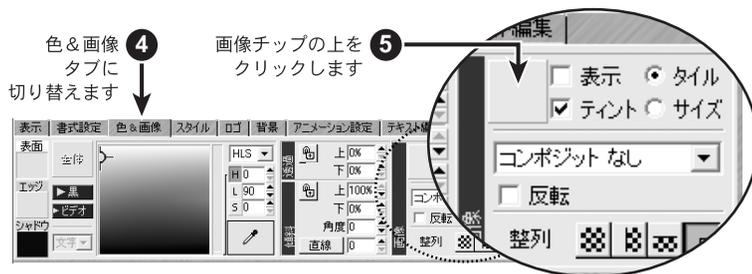
画像マップ

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 Default layout」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。



3. 図形

7

画像マップ

TitleMotion Pro

第 8 章

アニメーション

1. 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。

- 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、11ページの「アニメーションについて」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。

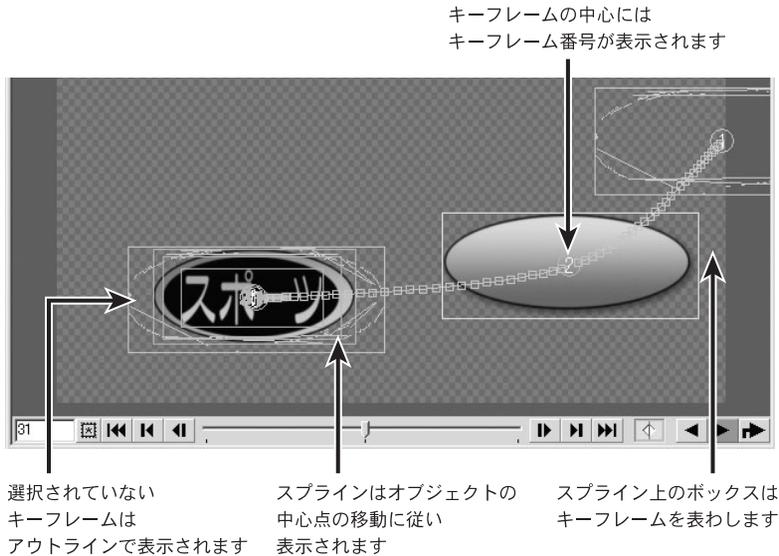
関連知識

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。

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。



2. FX 拡張機能

FX の複数選択

FX では同じまたは異なったアニメーションパス上にある複数のキーフレームを選択し、操作することができます。

FX の複数のキーフレームを選択する

- 1 CTRL キーを押しながら、キーフレームをクリックします。
- 2 CTRL キーを押しながら、さらに他のキーフレームをクリックしグループに加えます。

複数選択を行う

オブジェクトの 1 グループを選択すると、そのグループにキーフレームを追加するなど、様々な操作を行うことができます。

以下のリストは、キーフレームのグループに関して、様々な機能がどのように作用するかを説明しています。

- ・ 黄色のアウトラインは 1 つのグループになったキーフレームを示します。赤でアウトラインされたキーフレームは選択されたキーフレームを示します。
- ・ キーフレームをグループ解除することなしに、選択されたグループのキーフレームを変更することができます。いずれかのグループのキーフレームをクリックして選択してください。
- ・ グループにキーフレームを追加または削除するには、CTRL キーを押しながら、キーフレームをクリックしてください。
- ・ グループ化されたキーフレームはドラッグして移動したり、外観や動作を修正したり、3D や他のエフェクトを加えたりすることができます。これらの変更はグループのキーフレームすべてに適用されます。
- ・ 各選択パスに新しいキーフレームを追加するために挿入を押した場合、元のキーフレームのグループのかわりに新しいキーフレームのグループを選択します。
- ・ 選択したキーフレームをグループ解除するには、グループ外のどこかをクリックしてください。

FX の新ボタン

FX ツールパレットには新しく 4 つのボタンが追加されました。



アニメーションのリセット：

オブジェクトに作成されたアニメーションパスを削除し、オブジェクトを元の開始位置、キーフレームに戻します。

元に戻す：

最後に行った操作（キーフレームの移動、エフェクトの適用、設定変更など）をキャンセルします。

やり直し：

最後にキャンセルした操作を再適用します。

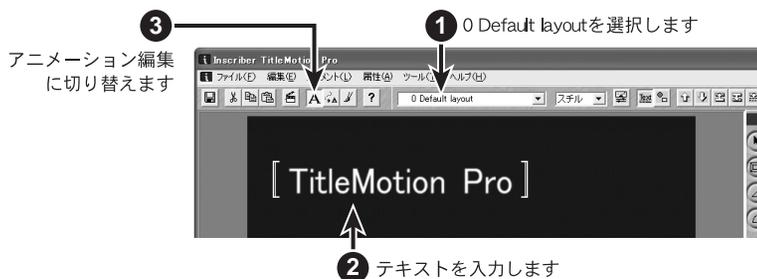
画面でのプレビュー：

FX ワークスペースでアニメーションのプレビューを行います。このプレビューは通常の再生よりもゆっくりと再生されます。

3. 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 Default layout」を選択します。
- 2 "TitleMotion Pro" 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。



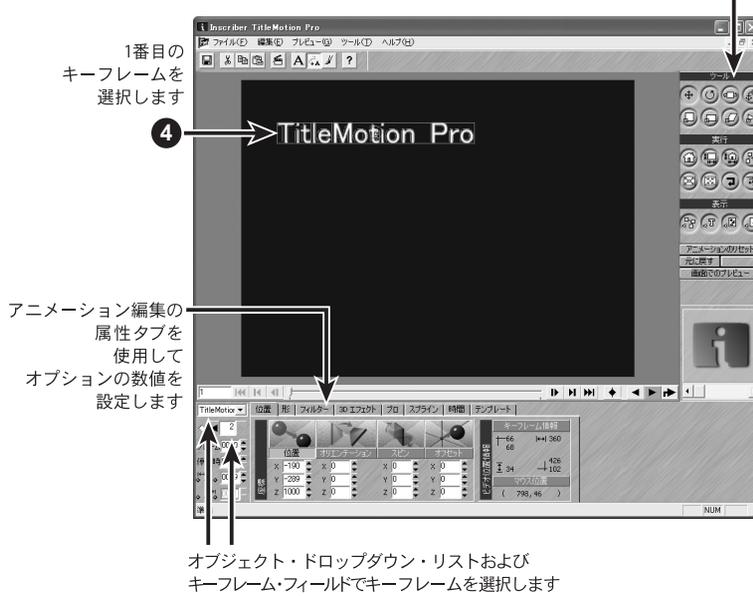
関連知識

- ・ 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。
- ・ 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。

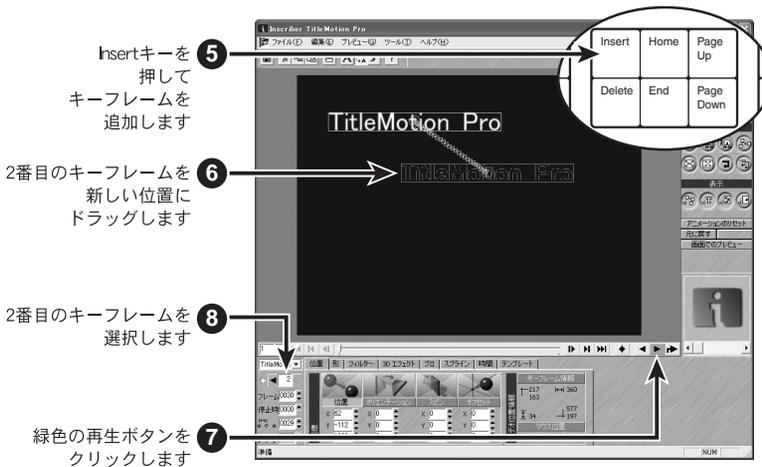
- 4 1 番目のキーフレームを選択します。

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を選択して、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。

アニメーション編集ツール・パレットを使用して
キーフレームを修正または配置します

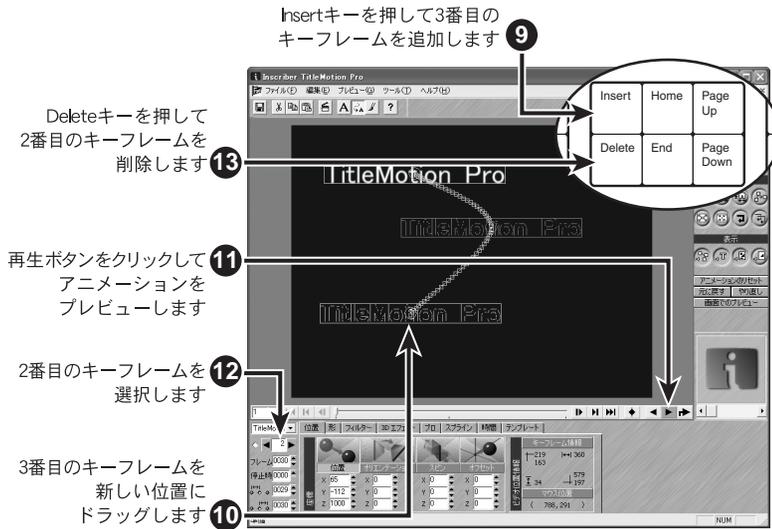


- 5 キーボードの Insert キーを押してキーフレームを追加します。
- 6 2番目のキーフレームを新しい位置にドラッグします。
- 7 再生ボタンをクリックしてアニメーションをプレビューします。
- 8 2番目のキーフレームを選択します。



3. アニメーション制作

- 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。



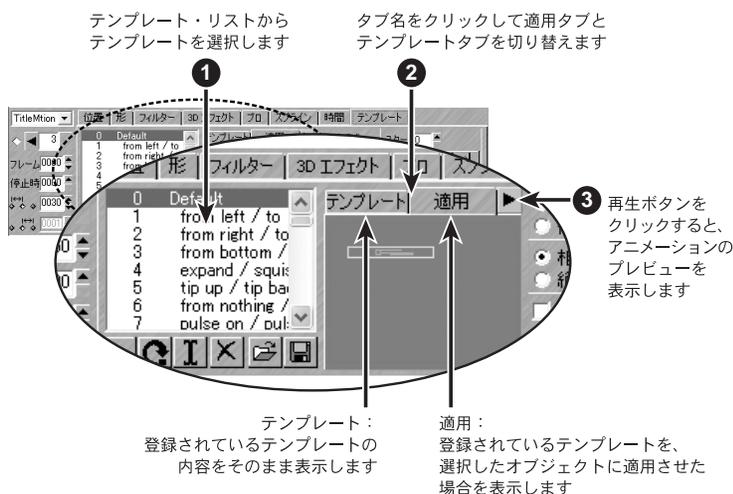
4. アニメーション・テンプレートの使用

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できます。

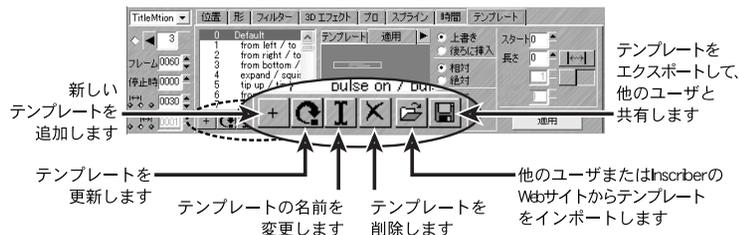
アニメーション・テンプレートのプレビュー

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ブを開き、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



ご注意

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。

注意

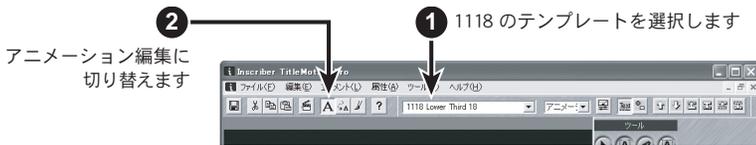


4. アニメーション・テンプレートの使用

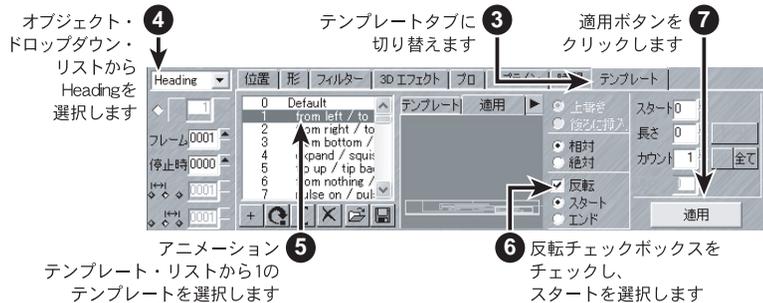
アニメーションテンプレートを使う

- 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」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 Heading 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。

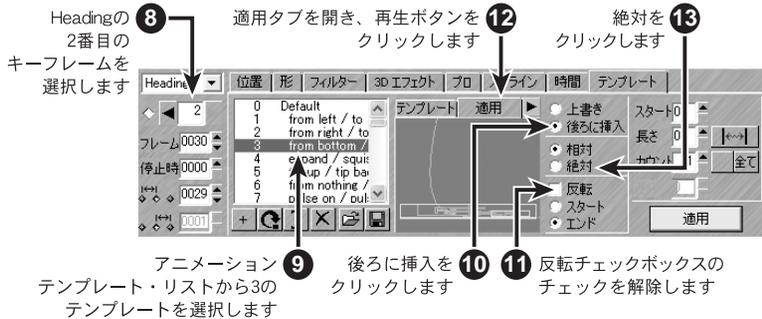


- 8 タイトルの 2 番目のキーフレームを選択します。
- 9 アニメーションテンプレート・リストから 3 from bottom/to bottom のテンプレートを選択します。
- 10 後ろに挿入ラジオ・ボタンをクリックします。
- 11 反転チェックボックスのチェックを解除します。

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。

4. アニメーション・テンプレートの使用

8

アニメーションテンプレートを使う



5. アニメーション・テンプレートの変更

ユーザー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。

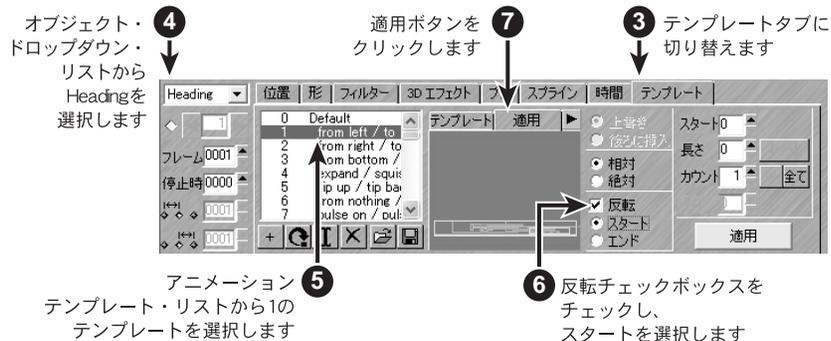
テンプレートの作成

- 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 Heading 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。



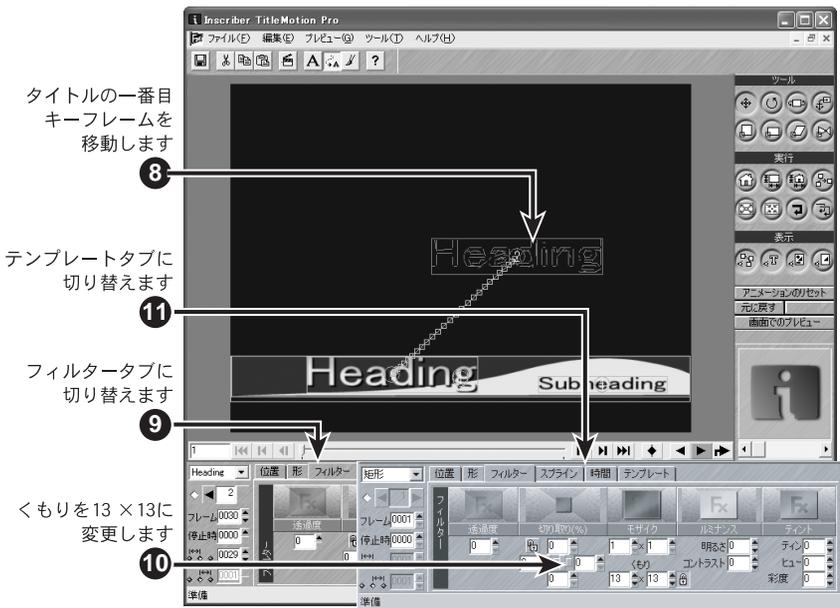
- 8 タイトルの1番目のキーフレームを移動します。
- 9 フィルタータブに切り替えます。

5. アニメーション・テンプレートの変更

10 くもりの横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。



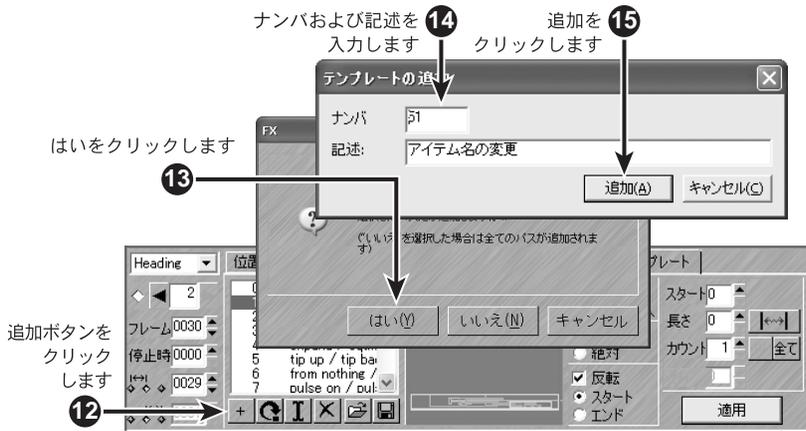
12 追加ボタンをクリックします。

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 テンプレートのナンバおよび記述を入力します。

15 追加をクリックします。

5. アニメーション・テンプレートの変更



5. アニメーション・テンプレートの変更

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。

8

6. 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。

オプション

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

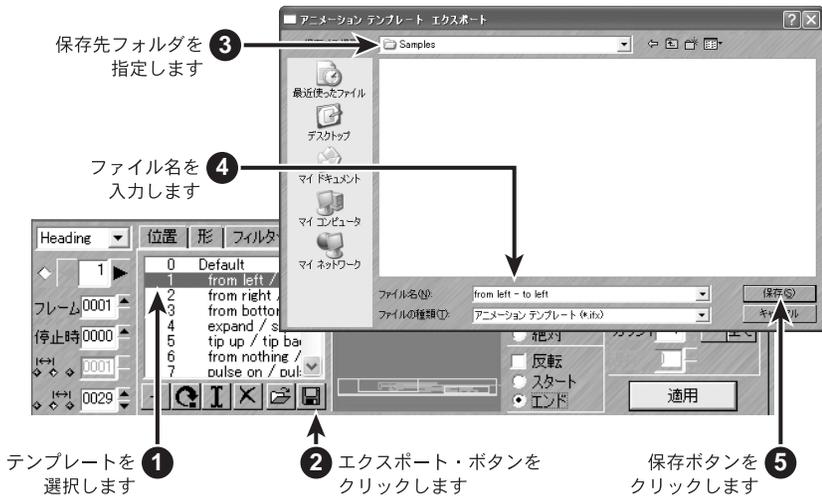
登録されているアニメーションテンプレートの動きの反対にしてアニメーションテンプレートを適用します。

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。

6. アニメーションテンプレート・オプション

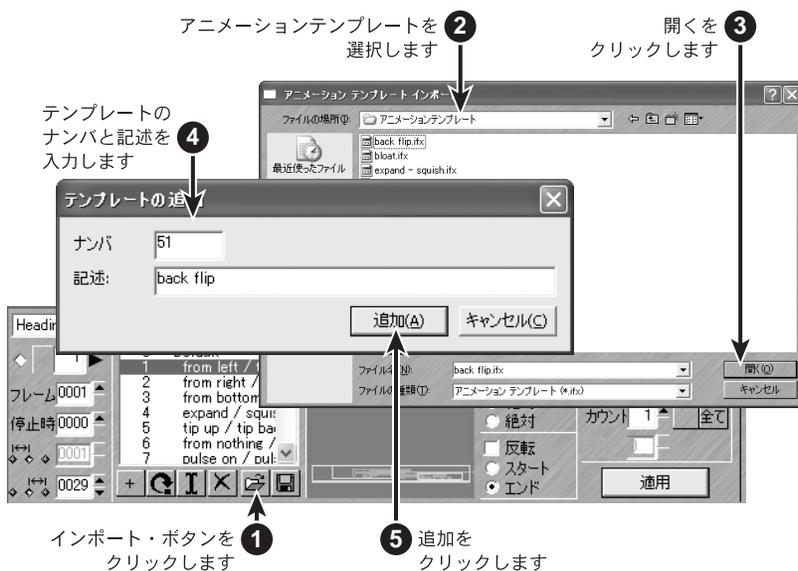
アニメーションテンプレートのエクスポート

- 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。
- 6 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・ファイルを選択します。
- 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ナンバと記述を入力します。
- 5 追加をクリックします。



7. スプラインとキーフレームの調整

7. スプラインとキーフレームの調整

スプラインタブ

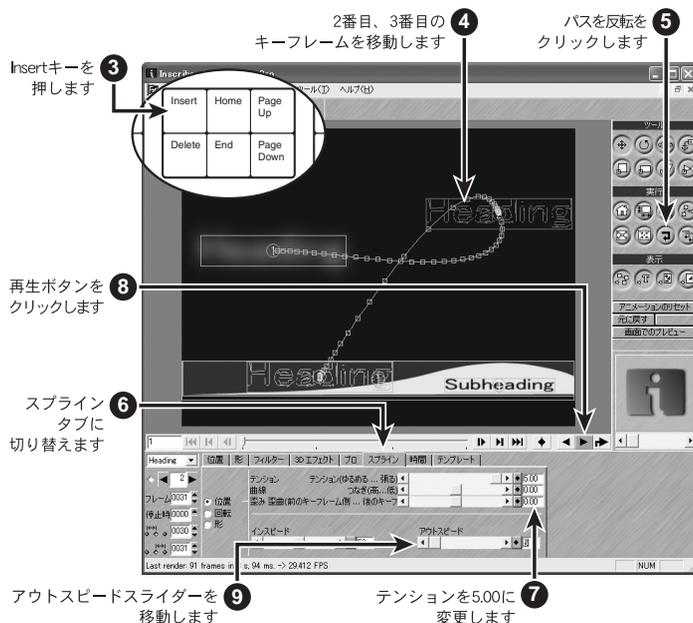
スプラインタブを使用してスプラインの形状を変えることができます。実際に操作して、その違いを見比べてみましょう。

- 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。



- 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。

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。

- 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。

7. スプラインとキーフレームの調整

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
- ・ 挿入先の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横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。

8. 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。

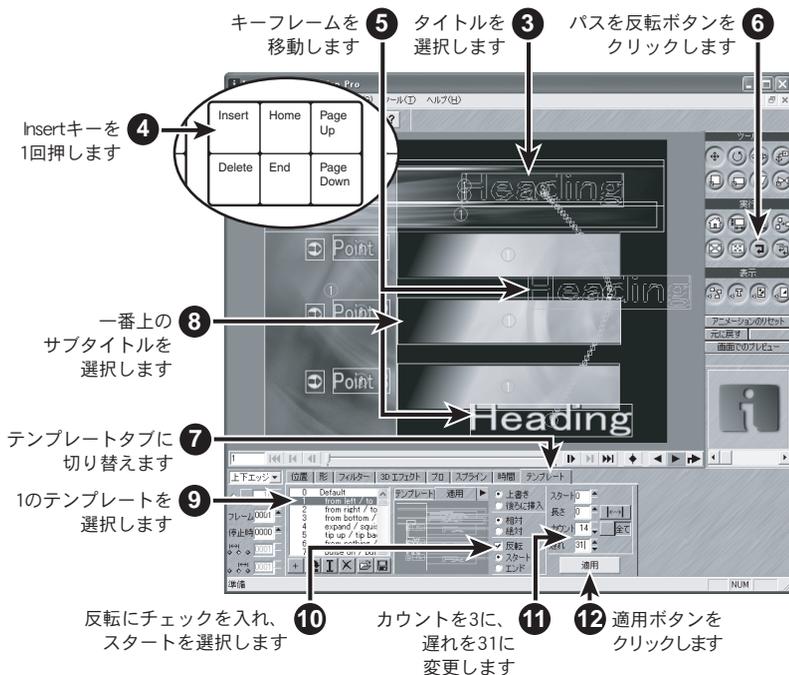
- 1 テロップ編集で、テンプレート・ドロップダウン・リストから「1801 Info Screen 2」のテンプレートを選択します。
- 2 アニメーション編集に切り替えます。

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。

8. アニメーションのタイミング設定



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が表示される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。

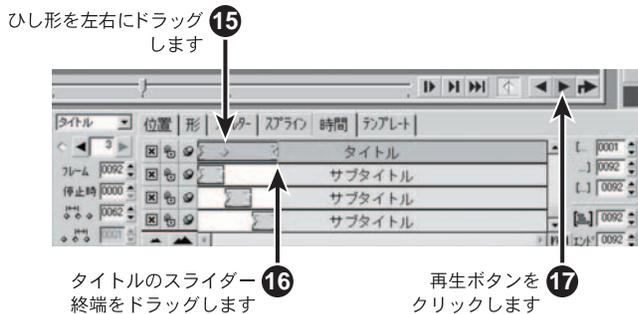


15 タイトルスライダーの中央にあるひし形をクリックし、左右にドラッグします。

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時に終わるようになります。

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。



関連知識

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。

9. スマート (アニメーション) テンプレート

スマートテンプレートには2つの新機能があります。

- ・ アニメーションパスをテンプレートで保存する
- ・ 変化しやすいテキスト行を自動的に調整する

スマートテンプレートで、テンプレートを選択し、テンプレートの各要素に付けられたアニメーションパスの調整を行うことなくテキストを変更することができます。

スマートテンプレートは、たとえ元のタイトルが各文字それぞれ描画されていても、自動的にテキスト行から追加削除された文字を数えます。アニメーションパスを変更することなしに、名前や見出しのような異なった長さのテキスト行を入力することができます。

スマートテンプレートを使う

TitleMotion Pro はすぐに使えるよう多くのスマートテンプレートを用意しています。

- 1** テンプレートリストからスマートテンプレートを選択します。
スマートテンプレートには、名前の最後に「Animated」が付いています。
- 2** デフォルトテキスト行を変更します。
- 3** アニメーションタイトルをアウトプットします。

関連知識

アニメーションを調整するためにFXに切り替えることができます。

9. スマート (アニメーション) テンプレート

スマートテンプレートを作成する

- 1** CGでタイトルを作成します。
- 2** FXに切り替え、テキスト行にデフォルトのテキスト行を使用してテンプレートを描画します。
- 3** 再びCGに切り替え、テンプレートマネージャーを使用してテンプレートとしてタイトルを保存します。
- 4** 標準のCGテンプレートを使用するのと同じようにスマートテンプレートを使用してください。

参照



参照

テンプレートとしてタイトルを保存するには、「タイトルからテンプレートを作成する」3-11 ページを参照してください。

TitleMotion Pro

第 9 章

ロゴコンポーズ

1. ログコンポーズ

ログコンポーズでは、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な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 Pro 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：

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：

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：

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：

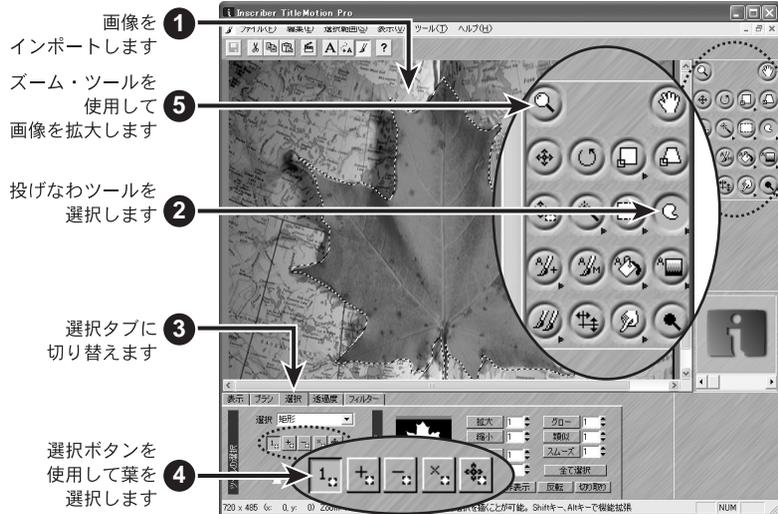
現在の選択範囲と新しい選択範囲が交差した領域のみが選択されます。

選択範囲の移動ボタン：

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。

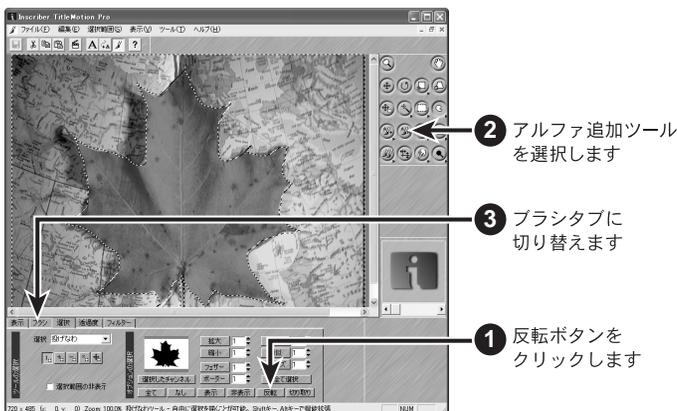
画像の領域内をクリックすると、その画像部分をズーム・インします。ALT キーを押しながら領域をクリックすると、ズーム・アウトします。



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。「画像領域の選択」9-2 ページまでの作業が終わっていることを確認してください。

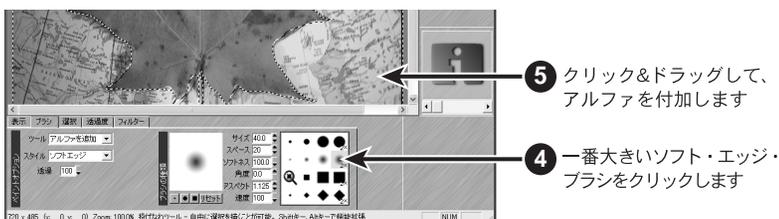
- 1 選択タブの反転ボタンをクリックします。
- 2 ツール・パレットからアルファ追加ツールを選択します。
- 3 ブラシタブに切り替えます。



- 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のので、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。



2. 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 ロゴ編集にて、TitleMotion Pro 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。

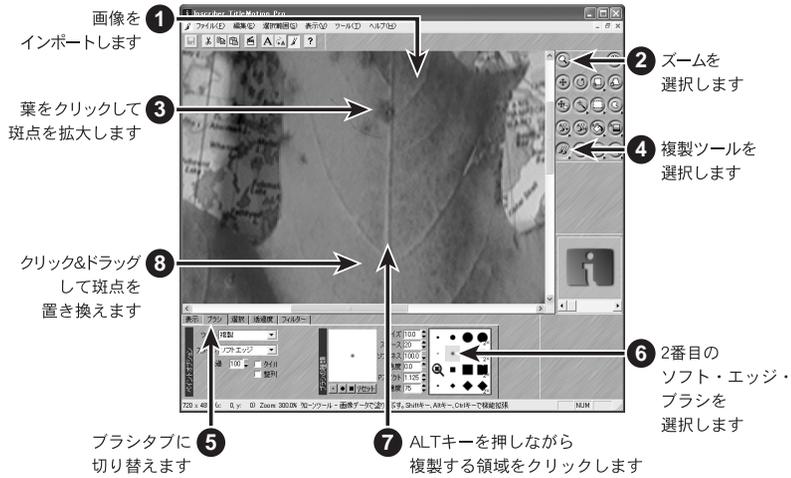
最適な色を対応させるため、取り込む色には注意してください。

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。

2. ロゴの仕上げ

9

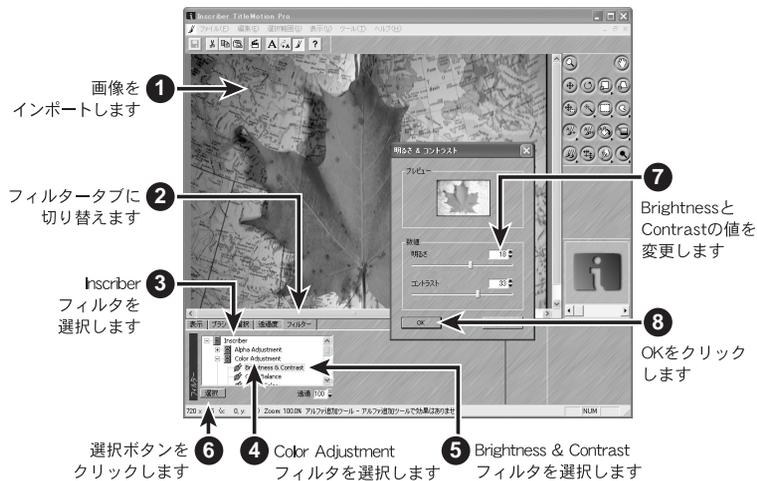
unnecessary parts removal



フィルターの使用

フィルターを使用して、画像を調整、修正することができます。

- 1 ログ編集で、TitleMotion Pro 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 Inscriber 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 を 18、Contrast を 33 に変更します。
- 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。

参照

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、「2. スクラップブックおよび CG」2-4 ページを参照してください。

参照



2. ロゴの仕上げ

9

フィルターの使用

索引

Numerics

- 3D エフェクト 6-13
 - 削除 6-16
 - 変更 6-16
- 3D エフェクトオプション 6-15
 - アニメイト 6-15
 - エンド 6-15
 - オーバー 6-15
 - スタート 6-15
 - 全適用 6-15
 - 反転 6-15
- 3D テキスト 5-29
 - 作成 5-29
 - 制限次項 5-32
 - 設定 5-31
- 3D テキストライトエフェクト 5-37

E

- EDIUS 1-13

F

- FX 拡張機能 8-4
 - アニメーションのリセット 8-5
 - 画面でのプレビュー 8-5

H

- HLS 7-2, 7-5
- HSV 7-2, 7-5

R

- RGB 7-2, 7-5

W

- Windows のクリップボード 2-8

あ

- アニメーション 6-10, 8-23
 - 概要 8-2
 - キーフレーム 8-22
 - スプライン 8-20
 - 背景 6-12
- アニメーションカーニング 6-17
 - カーニング設定 6-17
 - カーニング値 6-17

- アニメーション制作 8-6
- アニメーションパス 6-14
- アニメーション編集 1-3, 8-2
 - スプライン 8-20
- アニメーション・テンプレート 8-9
 - インポート 8-19
 - エクスポート 8-18
 - オプション 8-17
 - 概要 8-2
 - 更新 8-16
 - 作成 8-13
 - 番号 8-13
 - プレビュー 8-9
- アルファの付加 9-4
- アンビエントライト 5-37

い

- 色 7-2

う

- 後ろに挿入 8-17
- 上書き 8-17

え

- エッジのカラー・チップ 1-9, 5-19
- エッジの変更 5-19

か

- 回転 3D テキスト 5-34
 - 編集 5-34
- 回転するテキスト 5-7
 - 回転 5-7
 - 編集 5-16
- 拡張文字スタイル 5-21
- 画像 7-12
 - 画像チップ 7-10
 - 画像の仕上げ 9-2
 - 画像の複製 9-5
 - 画像マップ 7-12
- カラー・サンプル 5-19
- カラー・チップ 1-9
- カラー・ピッカー 7-4
- カラー・モデル 7-2

き

- キーコード 1-11
- キーフレーム 8-2, 8-22
 - 移動 8-23
 - コピー 8-22
 - 貼り付け 8-22
- キャラクター・マップ 1-10

く

- グラデーション 7-6
 - 線形 7-7
 - 放射状 7-7
- クローल 6-11
 - 図形 6-11

こ

- コントロール・ポイント 5-13
 - 削除 5-14
 - 追加 5-13

さ

- サイクル・ボタン 1-8

し

- シーン 5-21, 6-18
 - 設定 6-18
 - 描画 6-18
- シャドウの変更 5-20
- 書体の変更 5-17

す

- 数字の変更 1-5
- スクラップブック 2-2
 - CG 2-4
 - アイテムの削除 2-7
 - アイテムの使用 2-6
 - アイテムの追加 2-4
 - アニメーション編集 2-11
 - 概要 1-3, 2-2
 - クリップボード 2-8
 - スタイル・チップ 4-3
 - 選択した内容 (アイテム/モジュール) 2-2
 - 背景 2-10
 - ビットマップ 2-9
 - 右クリック・メニュー 2-3
 - ロゴ編集 2-10
- 図形 7-8
 - クローल 6-11

デフォルトのテンプレート 3-2

- レイヤーの変更 1-6
 - ロール 6-10
- スケール設定 6-5
- スタイル 4-2, 5-21
 - 更新 4-8
 - 削除 4-12
 - 使用 4-2
 - 選択 4-2
 - 追加 4-9
 - 名前の変更 4-11
 - 読み込み 4-7
- スタイル番号 4-9, 4-11
- スタイル名 4-9, 4-11
- スタイルライブラリ
 - 閉じる 4-6
 - 開く 4-6
- スタイル・チップ 4-3
 - スクラップブック 2-4
- スチル 6-10
- スプライン 8-20
 - フレーム 8-2
 - マーカー 8-3
- スプラインテキスト 5-12
 - 削除 5-15
 - 変更 5-13
- スペルチェック 5-8
- スマートテンプレート 8-26

せ

- 絶対 8-17

そ

- 相対 8-17

た

- タイトル 6-10
 - アニメーション 6-11
- インポート 1-16
 - クローラ 6-11
 - 作成 1-14
- スクラップブック 2-4
- スチル 6-10
- スペルチェック 5-8
- テンプレート 3-2
 - 背景 6-6
 - 開く 1-16
 - 保存 1-15
 - ロール 6-10
- ダイレクトライト 5-37

タブ 6-8
タブ制御テキスト 5-3
移動 5-4

ち

中央消失点 5-30

て

ティント 5-33
テキスト 5-2
位置合わせ 6-8
エッジ 5-19
回転 5-7
拡張スタイル 5-21
再自動改行 5-6
サイズ変更 5-7
書体 5-17
スタイル 5-16
スタイルタブの使用 5-24
スプライン 5-12, 5-13, 5-15
タブ 6-6, 6-10
タブ制御 5-3
タブ制御テキストの移動 5-4
デフォルトのスタイル 4-2
デフォルトのテンプレート 3-11
デフォルトのパス 5-13
特殊文字 1-10
入力 5-2
非タブ制御 5-3
非タブ制御テキストの移動 5-4
ボックス 5-11, 5-15
マーカー 6-8
文字の変更 5-26
レイヤーの変更 1-6
テキスト画面 5-2, 6-9
テキストの改行 5-6
テキストの再自動改行 5-6
テキストのサイズ変更 5-7
テキスト編集タブ 5-34
使用 5-35
設定 5-34
ファイルをインポート 5-36
テキストボックス 5-11
削除 5-15
テキスト・シャドウの変更 5-20
テロップテンプレートリスト 3-2
デフォルトのテンプレート 3-8
テンプレートの更新 3-6
テンプレートの削除 3-8
テンプレートの追加 3-5
テンプレートの読み込み 3-4

閉じる 3-3
開く 3-3
テロップ編集 1-3, 3-2
スクラップブック 2-4
テロップ編集レイヤー 1-6, 6-9
テンプレート
アニメーション 8-9
アニメーションテンプレートのプレビュー 8-9
更新 3-6
削除 3-8
サムネイル 3-2
スペルチェック 5-8
選択 3-4
ソート 3-5
背景 6-6
メモの追加 3-13
読み込み 3-4
テンプレートの移動 3-7
テンプレートの名前付け 3-7
テンプレートの番号付け 3-7
テンプレート番号 3-8
テンプレート名 3-7

と

透視画 5-30
特殊文字 1-10

の

ノンリニア編集ソフトウェア (EDIUS) 1-13

は

背景 6-6
アニメーション 6-11
スクラップブック 2-4
反転チェックボックス 8-17

ひ

ビデオ背景 6-6
ビデオ・セーフエリア 6-8
表面設定 6-5

ふ

フィールドの数字、変更 1-5
フィルター 9-7
プロタブ 5-39, 6-17

ほ

放射状のグラデーション 7-7

ま

マウス・ポインタ 5-7

み

右クリック・メニュー 1-12, 2-3
スクラップブック 2-3

も

文字 5-2
1文字の変更 5-26
特殊 1-10
入力 5-2

ゆ

ユーザー辞書 5-9
変更 5-9

れ

レイヤー 1-6, 6-9
レイヤー間の移動 1-6
レジストリファイル 3-9

ろ

ロール 6-10
図形 6-10
ロゴ 7-10
ロゴマップへの登録 7-10
ロゴ編集 1-3, 9-2
アルファの付加 9-4
画像の仕上げ 9-5
選択範囲 9-2
背景 2-10
フィルター 9-7
複製 9-5
ロゴマップ 7-10