

キャラクタージェネレーター

ST-380/ST-V6

取扱説明書

このたびは、ビデオトロン製品をお買い上げいただきありがとうございました。
安全に正しくお使いいただくため、ご使用前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

この製品を安全にご使用いただくために



警告

誤った取扱いをすると死亡または重傷、火災など重大な結果を招く恐れがあります。

1)電源プラグ、コードは

- ・定格で定められた電源以外は使用しないでください。
- ・差込みは確実に。ほこりの付着やゆるみは危険です。
- ・濡れた手でプラグの抜き差しを行わないでください。
- ・抜き差しは必ずプラグを持って行ってください。コードを持って引っ張らないでください。
- ・電源コードは巻かずに、伸ばして使用してください。
- ・電源コードの上に重い物を載せないでください。
- ・機械の取り外しや清掃時等は必ず機械の電源スイッチを OFF にし、電源プラグを抜いてから行ってください。

2)本体が熱くなったら、焦げ臭いにおいがしたら

- ・すぐに電源スイッチを切ってください。電源スイッチのない機械の場合は、電源プラグを抜くなどして電源の供給を停止してください。機械の保護回路により電源が切れた場合、あるいはブザー等による警報がある場合にもすぐに電源スイッチを切るか、電源プラグを抜いてください。
- ・空調設備を確認してください。
- ・しばらくの間機械に触れないでください。冷却ファンの停止などにより異常発熱している場合があります。
- ・機械の通風孔をふさぐような設置をしないでください。熱がこもり異常発熱の原因になります。
- ・消火器の設置をお勧めします。緊急の場合に取り扱えるようにしてください。

3)修理等は、弊社サービスにお任せください

- ・感電・故障・発火・異常発熱などの原因になりますので、弊社サービスマン以外は分解・修理などを行わないでください。
- ・故障の場合は、弊社 サポートセンターへご連絡ください。

4)その他

- ・長期に渡ってご使用にならない時は電源スイッチを切り、安全のため電源プラグを抜いてください。
- ・質量のある機械は一人で持たず、複数人でしっかりと持ってください。転倒や機械の落下によりけがの原因になります。
- ・冷却ファンが回っている時はファンに触れないでください。ファン交換などは必ず電源を切り、停止していることを確かめてから行ってください。
- ・車載して使用する場合は、より確実に固定してください。転倒し、けがの原因になります。
- ・ラックマウントおよびラックの固定はしっかりと行ってください。地震などの災害時に危険です。
- ・機械内部に異物が入らないようにしてください。感電・故障・発火の原因になります。



注意

誤った取扱いをすると機械や財産の損害など重大な結果を招く恐れがあります。

1)機械の持ち運びに注意してください

- ・落下等による衝撃は機械の故障の原因になります。
- ・また、足元に落としたりしますとけがの原因になります。

2)外部記憶メディア対応の製品では

- ・規格に合わないメディアの使用はドライブ・コネクタの故障の原因になります。
マニュアルに記載されている規格の製品をご使用ください。
- ・強い磁場がかかる場所に置いたり近づけたりしないでください。内部データに影響を及ぼす場合があります。
- ・湿気やほこりの多い場所での使用は避けてください。故障の原因になります。
- ・大切なデータは、バックアップを取ることをおすすめします。

●定期的なお手入れをおすすめします

- ・ほこりや異物等の浸入により接触不良や部品の故障が発生します。
- ・お手入れの際は必ず電源を切り、電源プラグを抜いてから行ってください。
また、電解コンデンサー、バッテリー他、長期使用劣化部品等は事故の原因につながります。
安心してご使用していただくために定期的な(5年に一度)オーバーホール点検をおすすめします。
期間、費用等につきましては弊社 サポートセンターまでお問い合わせください。

※上記現象以外でも故障かなと思われた場合やご不明な点がありましたら、弊社 サポートセンターまでご連絡ください。

保証規定

① 本製品の保証期間は、お買い上げ日より1年間とさせていただきます。

なお、保証期間内であっても次の項目に該当する場合は有償修理となります。

- (1) ご利用者様での、輸送、移動、落下時に生じた製品破損、損傷、不具合。
- (2) 適切でない取り扱いにより生じた製品破損、損傷、不具合。
- (3) 火災、天災、設備異常、供給電圧の異常、不適切な信号入力などにより生じた破損、損傷、不具合。
- (4) 当社製品以外の機器が起因して当社製品に生じた破損、損傷、不具合。
- (5) 当社以外で修理、調整、改造が行われている場合、またその結果生じた破損、損傷、不具合。

② 保証は日本国内においてのみ有効です。【This Warranty is valid only in Japan.】

③ 修理責任免責事項について

当社の製品におきまして、有償無償期間に関わらず出来る限りご依頼に沿える修理対応を旨としておりますが、以下の項目に該当する場合はやむをえず修理対応をお断りさせていただく場合がございます。

- (1) 生産終了より7年以上経過した製品、及び製造から10年以上経過し、機器の信頼性が著しく低下した製品。
- (2) 交換の必要な保守部品が製造中止により入手不可能となり在庫もない場合。
- (3) 修理費の総額が製品価格を上回る場合。
- (4) 落雷、火災、水害、冠水、天災などによる破損、損傷で、修理後の恒久的な信頼性を保証出来ない場合。

④ アプリケーションソフトについて

- (1) 製品に付属しているアプリケーションは、上記規定に準じます。
- (2) アプリケーション単体で販売している場合は、販売終了より3年経過した時点で、サポートを終了いたします。

※紙の保証書は廃止し、製品のシリアル番号で保証期間内外の判断をさせていただいております。

何卒、ご理解の程よろしく願いいたします。

フォントの使用についてのお願い

フォントの使用については、フォントメーカーと使用契約を結んでください。

本製品でお使いになるフォントや本製品に映像信号として入力するフォントに関しては、フォントメーカーと使用契約を結んだフォントをご使用願います。

フォントおよび本製品で編集あるいは制作された制作物の著作権に関し、当社は一切の責任を負いません。

本書について

ST-380/ST-V6シリーズの全モデルで共通の取説となっています。

特に注記等が無いまたはST380と書かれている場合は全モデルが対象となる説明となります。

モデル毎に機能が異なる場合などは対象モデルの名称が注記等に記載されます。

アプリケーション起動時の注意事項

アプリケーション起動中はモニター(ディスプレイ)設定が変わるような操作は行わないでください。

アプリケーション起動中にモニター(ディスプレイ)電源のON/OFF、モニター(ディスプレイ)ケーブルの抜き差し、OSのディスプレイ設定などを行うとSDI出力が乱れたり正しく出力されなくなる場合があります。

また、スリープモードや休止モード、ユーザーの切り替え等にもしないで下さい。

トランジション、アニメーション設定時の注意事項

設定されているトランジションやアニメーション、オブジェクト数によってレンダリングが間に合わずカクツク事があります。

この場合は設定しているトランジションやアニメーションの変更、及び1度に表示するオブジェクト数を減らすことによりカクツキを抑えることができます。

ST-V6 LE(機能限定オフライン)の制限事項

ST-V6 LEはST-V6に対して以下の制限があります。

- ・同時に読み込めるST6ファイルが1つに制限されます。
- ・ST6ファイル内の格納できるシートが1つに制限されます。
- ・旧製品で使用しているST5ファイルの読み込み(インポート)が出来ません。
- ・イメージのエクスポート(イメージ/転送)が出来ません。
- ・ライブラリデータの格納先が1つに制限されます。

G2 モデルの通知について

G2モデルで使用されているSDI入出力ボード(FB-100)の基板温度及びファインの回転数に異常があった場合、OSの通知領域に通知が出るようになっています。

このため特別な理由が無い限りST-380使用時は通知を受けるとしておいて下さい。

本書に記載している商標

Microsoft®、Windows®、Windows 10®およびWindows 11®はMicrosoft Corporationの米国および他の国における登録商標です。

その他本書中に記載されている会社名・製品名は、各社の商標または登録商標です。

..... 目次

この製品を安全にご使用いただくために.....	I
保証規定.....	III
フォントの使用についてのお願い.....	I
本書について.....	I
アプリケーション起動時の注意事項.....	I
トランジション、アニメーション設定時の注意事項.....	I
ST-V6 LE(機能限定オフライン)の制限事項.....	I
G2 モデルの通知について.....	I
本書に記載している商標.....	I
1.概説.....	1
《特長》.....	1
2.機能チェック.....	2
1. 基本構成.....	2
3. システム条件.....	5
4. 入出力信号.....	5
3.各部の名称と働き.....	6
1. 機能名称.....	6
2. 外部インターフェース.....	7
4.インストール/アンインストール.....	10
1. インストールメディア.....	10
2. ST-380(ST-V6)アプリケーションのインストール.....	10
3. ST-380(ST-V6)アプリケーションのアンインストール.....	15
5.起動画面とメインウインドウ.....	17
1. ST-380(ST-V6)ソフトウェアの起動.....	17
2. メインウインドウ.....	19
6.ダイアログとツールバーのメニュー.....	20
1.メニューバー/ツールバー.....	20
2.シート管理.....	23
3.パラメーター.....	26
(1)編集モード&プレビュー.....	27
(2)オブジェクト設定.....	28
(3)装飾設定.....	34
(4)カラー設定.....	40
4.ライブラリ管理.....	49
5.編集画面.....	52
(1)編集画面.....	52
(2)パーティションツール.....	53
(3)スクロールバー.....	54
(4)拡大/縮小ツール.....	55

(5)ファイルタブ	56
6.ステータスバー	57
7.環境設定	58
(1)一般	59
(2)ショートカット	60
(3)イメージ	62
(4)フォント	63
(5)画面表示	64
(6)補助情報	65
(7)送出設定	67
(8)外部インターフェース	68
(9)ビデオボード	72
(10)メッセージ	74
8.バージョン情報	76
7.操作方法	77
1.文字	77
2.図形	78
3.イメージ	79
4.テロップファイルの各シート属性設定	80
5.入力	82
(1)文字入力	82
(2)テキストからのコピー&貼り付け	82
(3)図形入力	83
(4)イメージ入力	84
(5)ビデオ入力	86
6.編集	88
(1)選択	88
(2)コピー(切り取り)、貼り付け	89
(3)削除	90
(4)移動	91
(5)拡大/縮小	93
(6)元に戻す(UNDO)/やり直す(REDO)	93
(7)属性変更	94
(8)エフェクト変更	97
7.シート操作	101
(1)シート作成	101
(2)シートコピー	101
(3)シート削除	101
(4)対象シートへの移動	102
8.レイヤー操作	103
(1)レイヤー作成	103

(2)レイヤーコピー	103
(3)レイヤー削除	103
(4)レイヤーの上下関係変更	104
9.ファイル保存/読み込み	105
(1)STファイル保存	105
(2)STファイル読み込み	105
(3)汎用イメージのエクスポート	107
(4)イメージの転送	111
10.送出操作	113
(1)NEXTクリア	113
(2)NEXT設定	113
(3)チェンジ + NEXT設定	113
(4)NEXT設定 + チェンジ	114
11.シートカットキー	115
8.工場出荷時設定	117
9. 索引	120

1.概説

キャラクタージェネレーター ST-380 はテロップの制作から送出までができ、編集室からスタジオサブ、マスターで使うことのできるテロップ作成・送出システムです。

テロップ作成は、テロップウインドウ上に文字／図形／イメージを配置してカラーやエッジなどの装飾を行いテロップの作成が行えます。TrueType、OpenTypeフォント※1を使用しアンチエイリアシング処理された放送品質の文字を発生し、着色、エッジ付け、グラデーションなどの装飾で多彩な文字表現ができます。また、ロールモードにする事により縦方向、横方向のロールテロップも簡単に作成できます。また、ST-350(ST-V5)シリーズで作成したST5ファイルの読み込みも可能なため従来の資産を生かすことが出来ます。

テロップ送出は、サムネイル表示されたテロップを自由に並べ替えできロール、クロール送出やカット、フェード、ディゾルブ、スライド、スクロール、ワイプなどのトランジションをレンダリングなしでリアルタイムに送出できます。

ネットワークでのシステム運用が可能で、オフライン機で作成したテロップをネットワーク経由で送出に反映させる事ができます。

HD、4Kフォーマットのテロップ作成が可能で、各種トランジション効果をレンダリングなしでリアルタイムに送出できます。

《特長》

- 操作しやすいGUI
 - ・使い易さを考慮したウインドウ、ツール配置
 - ・使用頻度の高いパターンを管理する各種プリセット機能
- 多彩な表現
 - ・太字、イタリック、長体、平体、回転などの多彩な文字の表現
 - ・文字やイメージにエッジ、シャドウなどの装飾効果を多重に付け多彩な表現
 - ・IVS(Ideographic Variation Sequence/Selector)に対応(Adobe-Japan1/Hanyo-Denshi) ※2
- 無限ソフトウェアレイヤー
 - ・文字/イメージ/図形等はレイヤーで管理し、重ねあわせ、表示順番の入れ替え等の組み合わせを簡単に編集
- 汎用イメージファイル
 - ・PSDファイルのレイヤーを維持したイメージ読み込み
 - ・BMP/PICT/TIFF/PSD/TARGA/PNG/JPEGイメージの読み込み/書き出し
- 作成しながらの送出
 - ・シーン切り替えのためのトランジション送出
 - ・各レイヤーに対してのアニメーション送出
 - ・ロール/クロール送出
- オフライン端末とネットワークを組むことにより、作業を分散化でき効率的な運用
- 作成、編集、送出が1つのアプリケーションで出来るためスピーディな修正作業
- ネットワークで分散テロップ作成
 - ・各端末、テロップファイル装置をLANで接続することで、テロップ作成が分散でき効率的な運用ができます。

《注 意》

※1 TrueType、OpenTypeフォントを商用利用される場合は、フォントメーカーと個別の契約が必要となる場合があります。

※2 表示するには IVS 対応フォントが必要になります。

2.機能チェック

1. 基本構成

(1) ST-380HD G2

3G-SDI/HD-SDI出力が可能なテロップ作成・送出ターンキーシステムです。

番号	品名	型名・規格	数量	備考
1	パソコン※	Z2 SFF G9 Workstation	1	<ul style="list-style-type: none"> ・Intel Core i5-14500相当以上のCPU性能を有するPC ・内部メモリ 16GB ・DisplayPortモニター出力 ・USBマウス/キーボード付属 ・電源ケーブル付属
		ストレージ		<ul style="list-style-type: none"> ・SSD 512GB
		オプティカルドライブ		<ul style="list-style-type: none"> ・DVDライター(スリムライン)
		ネットワーク		<ul style="list-style-type: none"> ・ギガビットイーサネット×1
2	モニター※	ProLite XB2481HSU-B5H	1	<ul style="list-style-type: none"> ・23.8インチ液晶 ・最大解像度1920 x 1080 ・電源ケーブル付属 ・HDMI/DisplayPortケーブル付属 ・取扱説明書、保証書付属
3	OS※	Windows 11	1	<ul style="list-style-type: none"> ・Windows® 11 Pro for Workstations 64bit
4	フレームバッファ	FB-100	1	<ul style="list-style-type: none"> ・SDI入出力 ・PCIeスロットに実装 ・HD-BNC - BNCケーブル(20cm)が7本付属
5	インストールメディア	DVD	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ST-380/ST-V6アプリケーション ・各デバイスドライバー ・取扱説明書(PDF版)
6	プロテクトキー	Sentinel HL	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ST-380HD G2用に設定されたキー

※出荷時期により搭載される機器の構成や性能が変更される場合があります。

(2) ST-380U G2

12G-SDI/3G-SDI/HD-SDI出力が可能なテロップ作成・送出ターンキーシステムです。

番号	品名	型名・規格	数量	備考
1	パソコン※	Z4 G5 Workstation	1	<ul style="list-style-type: none"> Intel Xeon W3-2423相当以上のCPU性能を有するPC 内部メモリ 32GB DisplayPortモニター出力 USBマウス/キーボード付属 電源ケーブル付属
		ストレージ		<ul style="list-style-type: none"> SSD 512GB × 2
		オプティカルドライブ		<ul style="list-style-type: none"> DVDライター(スリムライン)
		ネットワーク		<ul style="list-style-type: none"> ギガビットイーサネット × 1
2	モニター※	ProLite XB2481HSU-B5H	1	<ul style="list-style-type: none"> 23.8インチ液晶 最大解像度1920 x 1080 電源ケーブル付属 HDMI/DisplayPortケーブル付属 取扱説明書、保証書付属
3	OS※	Windows 11	1	<ul style="list-style-type: none"> Windows® 11 Pro for Workstations 64bit
4	フレームバッファ	FB-100	1	<ul style="list-style-type: none"> SDI入出力 PCIeスロットに実装 HD-BNC - BNCケーブル(20cm)が7本付属
5	インストールメディア	DVD	1	<ul style="list-style-type: none"> ST-380/ST-V6アプリケーション 各デバイスドライバー 取扱説明書(PDF版)
6	プロテクトキー	Sentinel HL	1	<ul style="list-style-type: none"> ST-380U G2用に設定されたキー

※出荷時期により搭載される機器の構成や性能が変更される場合があります。

(3) ST-V6

オフライン編集用テロップデータ作成ソフトです。

番号	品名	型名・規格	数量	備考
1	インストールメディア	DVD	1	<ul style="list-style-type: none"> ST-380/ST-V6アプリケーション 各デバイスドライバー 取扱説明書(PDF版)
2	プロテクトキー	Sentinel HL	1	<ul style="list-style-type: none"> ST-V6用に設定されたキー

基本構成のST-380Iに以下のオプションを追加することができます。

番号	品名	型名・規格	備考
1	ST-380-01	外部チェンジオプション	外部からチェンジ実行する為の機能を追加します。 付属 GPI ケーブルは 1.0m(Dsub9 ピンメス)になります。
2	ST-380-02B	接点信号入出力オプション (電源内蔵)	接点入力、接点タリ-出力でチェンジ、NEXT クリア、 NEXT 設定の制御を行います。 電源を内蔵している為、外部からの電源供給は必要 ありません。
3	ST-380-03B	接点信号入出力オプション対 応ケーブル(1.5m)	ST-380-02BIに接続する片端50ピンコネクター付シー ルドケーブルです。 ケーブル長は 1.5m です。

3. システム条件

	ST-380U G2	ST-380HD G2	ST-V6/ST-V6LE
OS	Windows®10/11 Pro 64bit※		
メモリ	16GByte以上	8GByte以上	4GByte以上
CPU	Intel Xeon W-2225(4C8T 4.1GHz)以上	Intel Core i3-10100(4C8T 3.6GHz)以上	Intel 第6世代 Core™i5(4コア)シリーズ 2.0GHz以上
GPU	NVIDIA Quadro RTX4000以上	NVIDIA Quadro P1000以上	Intel® HD Graphics 530以上
ディスプレイ	1280×1024ピクセル以上表示できるもの		
カラー	32ビットカラーモード(必須)		

※Microsoftがサポート期間中のバージョンに限ります。

4. 入出力信号

		ST-380U G2	ST-380HD G2	ST-V6/ST-V6LE
入力	Ref	ブラックバースト(BB) or 3値SYNC		なし
	12G	2160p/59.94	なし	
	3G	1080p/59.94 (Level-A、Level-B)		
	HD	1080i/59.94、1080PsF/23.98		
出力	12G	2160p/59.94	なし	
	3G	1080p/59.94 (Level-A、Level-B)		
	HD	1080i/59.94、1080PsF/23.98		

3. 各部の名称と働き

1. 機能名称

・ST-380HD G2

【PC 前面】



- ①電源ボタン
- ②オプティカルドライブ
- ③USB Type-A 10Gbps × 4
USB Type-C 20Gbps × 1

【PC 背面】



- ①AC-100V 電源
- ②SDI 入出力/ REF 入力
- ③ST-380-02B オプション
- ④ミニ DisplayPort コネクター × 4
(モニターとの接続に 1 個使用)
- ⑤USB Type-A 480Mbps × 3
USB Type-A 5Gbps × 3
(キーボード/マウス/プロテクトキー
で 3 個使用)
- ⑥RJ-45
- ⑦ST-380-01 オプションの接続先

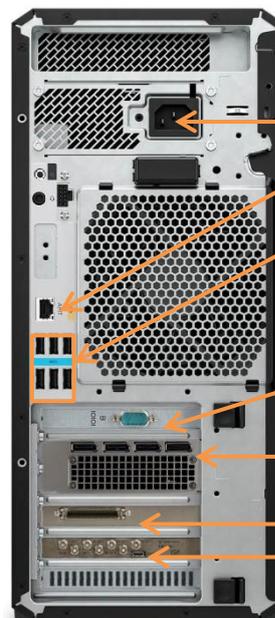
・ST-380U G2

【PC 前面】



- ①電源ボタン
- ②USB3.1 Gen1 ポート × 4
- ③オプティカルドライブ

【PC 背面】



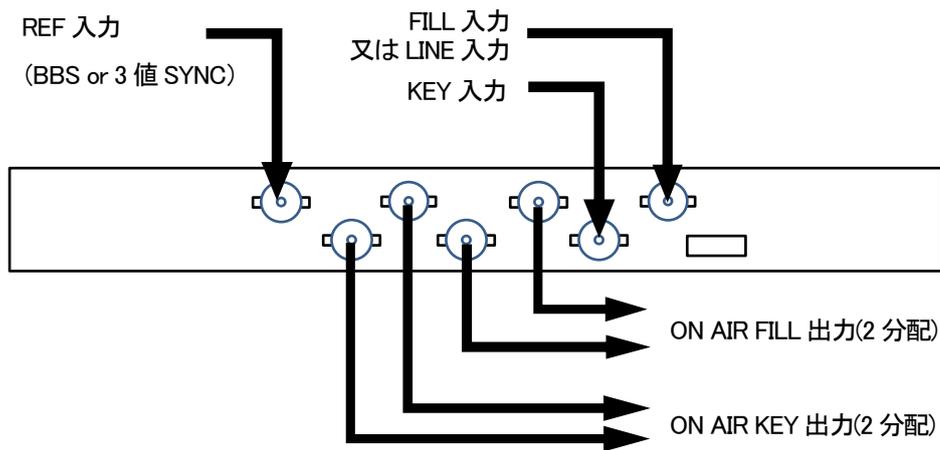
- ①AC-100V 電源
- ②RJ-45
- ③USB3.1 Gen1 ポート × 6
(キーボード/マウス/プロテクト
キーで 3 個使用)
- ④ST-380-01 オプションの接続先
- ⑤DisplayPort コネクター × 4
(モニターとの接続に 1 個使用)
- ⑥ST-380-02B オプション
- ⑦SDI 入出力/ REF 入力

※説明が無いコネクター等は未使用になります。

※出荷時期により搭載される機器の構成や位置が変更される場合があります。

2. 外部インターフェース

・SDI出力ボード



※コネクタの並びはPC背面から見た場合のものになります。

※説明が無いコネクタ等は未使用になります。

※ビデオ入力の場合とビデオボード設定にあるスーパーがONの場合、REF入力は使用されず入力された映像に同期されます。

※各製品にはHD-BNC - BNCケーブル(20cm)が7本付属されています。

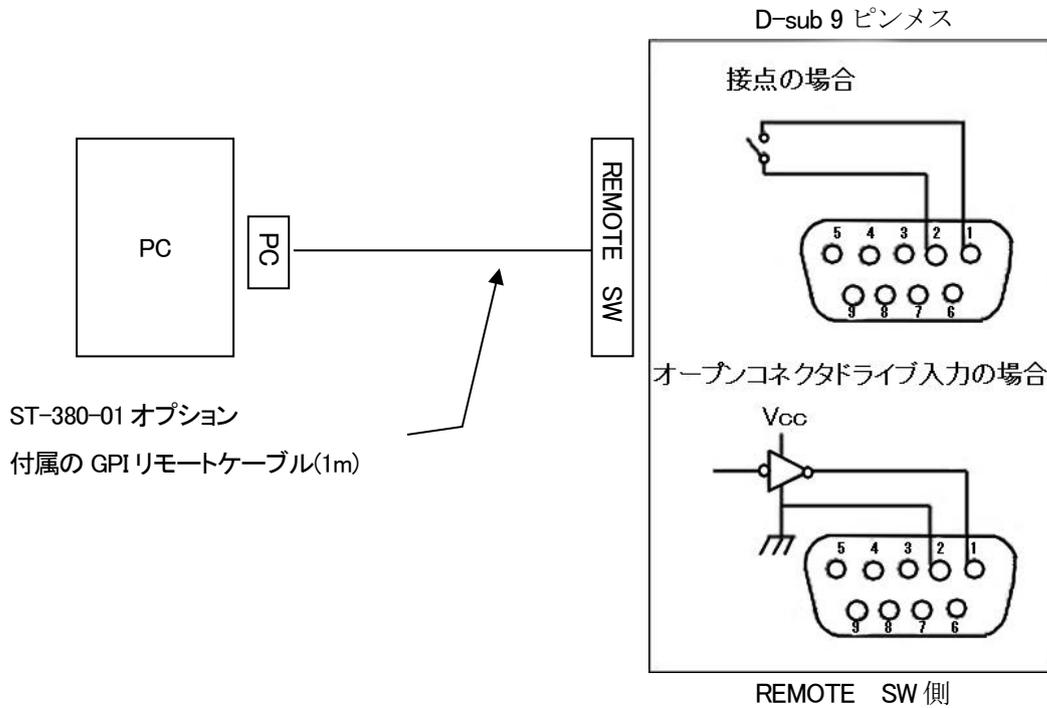
付属品以外のケーブルを使用する場合の推奨品は、カナレ電気株式会社 DM2.5HWSC002E-BJ となります。

・ST-380-01(外部チェンジオプション)

ST-380を編集機などからチェンジ&NEXTを実行する場合に接続します。

動作は接点信号を検知したODDフィールドの始まりから数えて13フレーム後に動作します。※

PCと外部機器の接続は付属のGPIリモートケーブルを挟む形で接続してください。



※システムの負荷により数フレーム前後する場合があります。

※GPIリモートケーブルのコネクタで[PC]と書かれているラベル側をPCと接続して下さい。

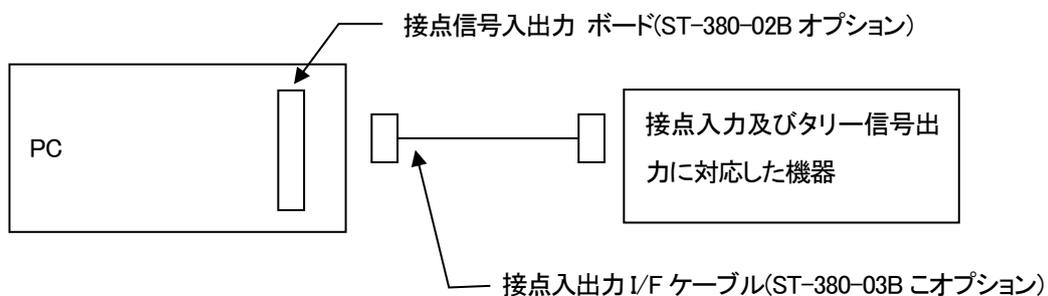
・ST-380-02 B(接点信号入出力オプション)

ST-380への接点入力またはタリー出力する場合に接続します。

接点入力、接点タリー出力でチェンジ、NEXTクリア、NEXT設定の制御を行う事が出来ます。

動作は接点信号を検知したODDフィールドの始まりから数えて13フレーム後に動作します。※

各接点への接続方法はインストールCD内のDriver/接点入出力の中にあるDIO-1616B-LPEマニュアルを参照して下さい。



※システムの負荷により数フレーム前後する場合があります。

※ピアサイン等のボードの仕様はインストールメディア(DVD)の「Driver」-「接点入出力」内に有る各モデルに対応したマニュアルを参照して下さい。

4.インストール/アンインストール

※インストール/アンインストールは、管理者権限でログインして行ってください。

※ドライバー及びアプリケーションのインストール/アンインストールを行う場合は、アンチウイルスソフトウェアを停止(無効)にして下さい。

1. インストールメディア

インストールメディア内には、以下のフォルダーがあります。

App	ST-380、ST-V6 アプリケーションのインストーラーが格納されています。
Document	アプリケーションの取扱い説明書(PDF 版)が格納されています。
Driver	各種必要なドライバーが格納されています。

2. ST-380(ST-V6)アプリケーションのインストール

アプリケーションのインストールは、以下の手順で行います。

インストールの途中でシリアルNo.を入力する項目がある為、インストールメディアのラベル上に印刷されているシリアルNo.を控えておいて下さい。

ただし、複数のシリアルNo.が記載されている場合はインストール時に入力するシリアルNo.は1つの為、一番上に記載されているシリアルNo.を控えておいて下さい。

(1)プロテクトキーの設置

ST-380(ST-V6)を起動するにはプロテクトキーが必要です。

プロテクトキーをインストールするパソコンのUSBポートに接続して下さい。

どのUSBポートでも問題ありませんが、通常抜き差しするものではないのでPC背面の使用していないUSBポートへの接続をおすすめします。

※プロテクトキーはドライバー等のインストールは不要です。

※プロテクトKEYが不完全な接続状態だとST-380HD G2、ST-380U G2及びST-V6では起動せずST-V6LE(機能限定オフライン)で起動します。

(2)FB-100ドライバーのインストール

※ST-V6(オフライン)及びST-V6LE(機能限定オフライン)の場合はドライバーのインストールは不要ですので次の項目に進んで下さい。

※ドライバーインストール中に「Windowsセキュリティ」画面が表示された場合は、「インストール」ボタンを選択してインストールを続行させてください。

- a)インストールメディア(DVD)をオプティカルドライブに挿入します。
- b)[スタート]部分で右クリックをして表示されたメニュー一覧から[デバイス マネージャー]を選択します。
- c)デバイスマネージャーのツリー一覧内に[PCI スキャナー コントローラー]があることを確認して無い場合は[デバイス マネージャー]でツリー一覧のトップ(パソコン名)部分で右クリックをして[ハードウェア変更のスキャン]を実行します。
- d)[PCI スキャナー コントローラー]部分で右クリックをして[ドライバーの更新]を選択します。
- e)ドライバーの検索方法が表示されたら「[コンピューターを参照してドライバー ソフトウェアを検索]」を選択します。
- f)[コンピューター上のドライバー ソフトウェアを参照します。]と表示されたら、[参照]をクリックしてa)で挿入したドライブ内にあるフォルダー[Driver] - [FB-100]を選択して[OK] をクリックして元のウィンドウに戻ったら[次へ]をクリックします。
- g)ドライバーのインストールが完了したらエクスプローラー(コンピューター)等からa)で挿入したドライブ内にあるフォルダー[Driver] - [FB-100]を開き、中にある「iDmacDrv64.dll」ファイルを「C:¥Windows¥System32」にコピーします。
※OSインストールドライブがCDドライブ以外の場合は、OSインストールドライブのドライブ名で読み換えて下さい。
- g)以上でFB-100ドライバーのインストールは完了です。

※FB-100はデバイスマネージャー上では「PCI-Express iDMACデバイス」と表示されます。

(3) ST-380-02B(接点信号入出力ボード) ドライバーのインストール

※ST-V6(オフライン) 及びST-V6LE(機能限定オフライン)の場合はドライバーのインストールは不要ですので次の項目に進んで下さい。

※古いバージョンのドライバーがインストールされている場合、事前にアンインストールしておいて下さい。

※ドライバーのインストールはハードウェアを実装する前に行ってください。

※ドライバーインストール中に「Windowsセキュリティ」画面が表示された場合は、[インストール]ボタンを選択してインストールを続行させてください。

※アプリから使用できるようにするにはデバイス名を「DIO000」にする必要があります。

a)インストールメディア(DVD)をオプティカルドライブに挿入します。

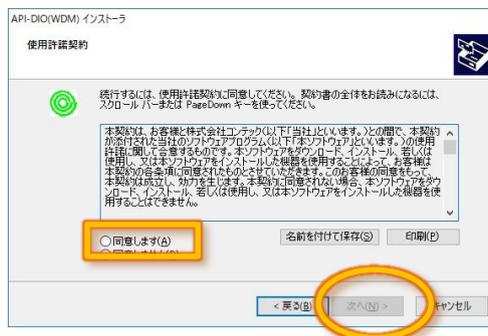
b)エクスプローラー(コンピューター)等から挿入したドライブ上で右クリックして「開く」を選択します。

c)フォルダー[Driver]-[接点入出力]を開き、中にある「Setup」をダブルクリックで起動します。

d)起動すると以下の API-AIO(WDM)のインストール画面が表示されますので[次へ]をクリックします。



e)使用許諾契約に同意し、[次へ]をクリックします。



f)問題なくインストールが出来れば以下の画面が出ますので完了ボタンを押してPCをシャットダウンします。



g)シャットダウンしたらデバイスを接続してPCを起動します。

h)PCが起動したら自動的にインストールが開始されるので完了を待ち、終了通知が来たらセットアップの完了です。

(4) アプリケーションのインストール

a) インストールメディア(DVD)をオプティカルドライブに挿入します。

AutoRun機能が有効の場合はインストーラーが自動的に起動する為、d)の項目に進みます。

b) エクスプローラー(コンピューター)等から挿入したドライブ上で右クリックして「開く」を選択します。

c) 「App」フォルダーを開き、「setup.exe」ファイルをダブルクリックで起動します。

拡張子の表示がOFFの場合、ファイル名は「setup」になります。

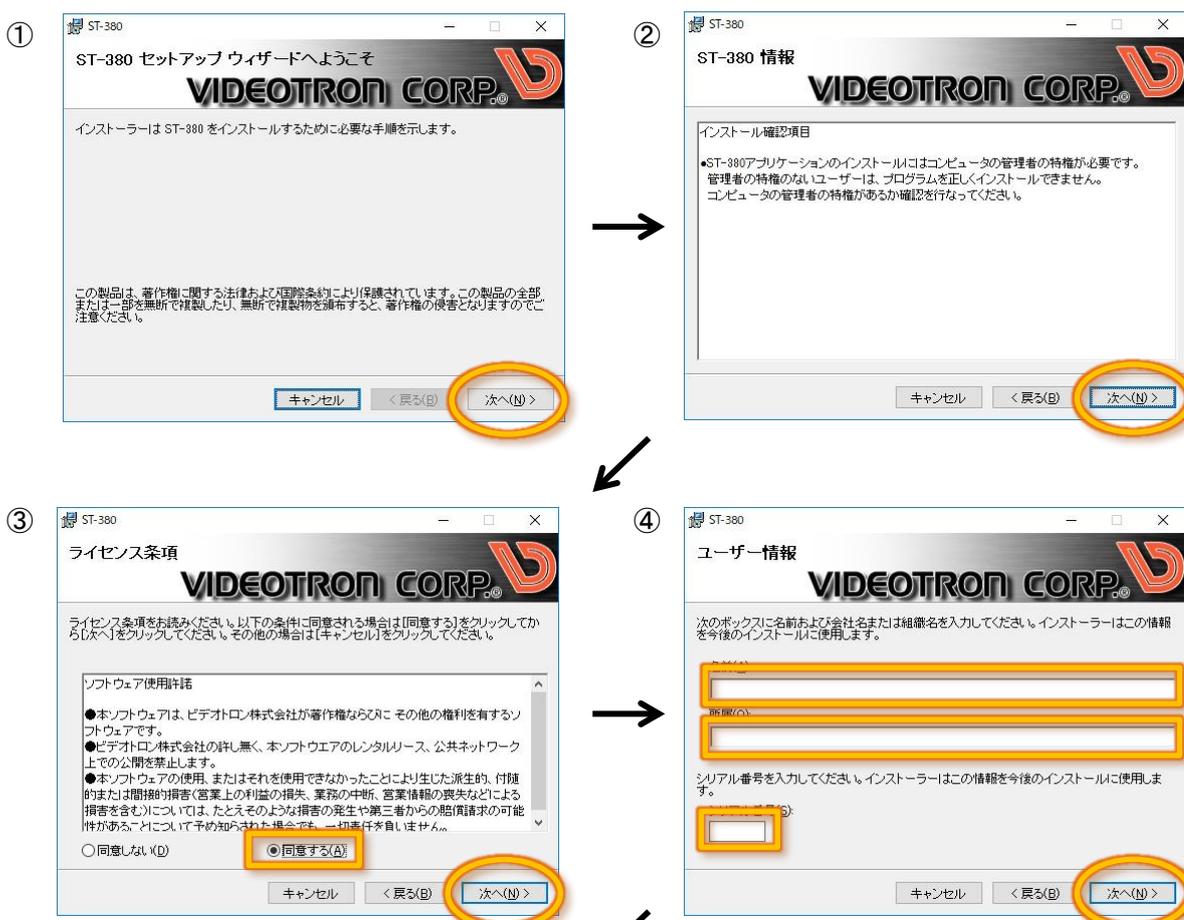
d) アプリケーションに必要なコンポーネント足りない場合、アプリケーションのインストール前にST-380(ST-V6)セットアップダイアログが表示されるので「インストール」を選択します。

※アプリケーションに必要なコンポーネントなので必ずインストールして下さい。

※このインストーラーで提供しているコンポーネントのバージョンより新しいものがすでにインストールされている場合、コンポーネントのインストールに失敗することがあります。この場合は直接「ST-380App.msi」ファイルを実行してアプリケーションのインストールをして下さい。

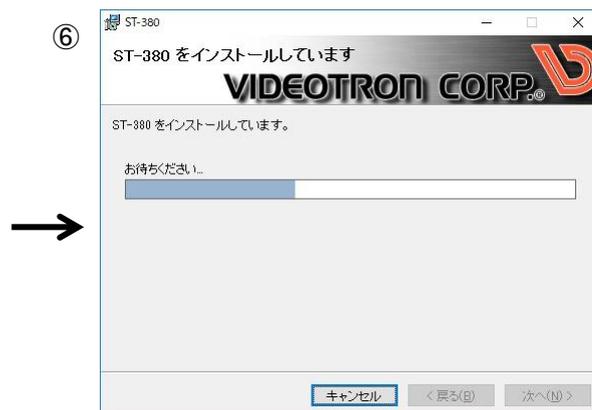
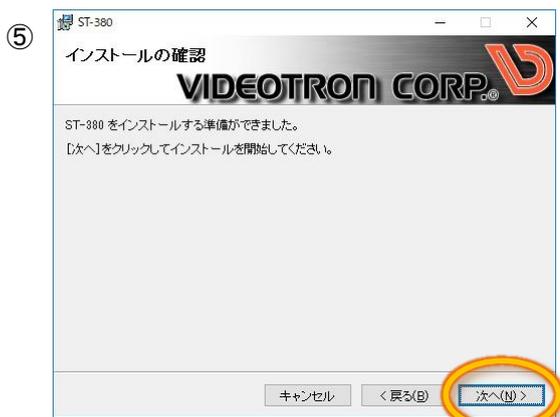
e) 画面上にインストーラーのダイアログが表示されます。

各項目を確認しながら印のついた場所をクリックしてインストールを進めてください。



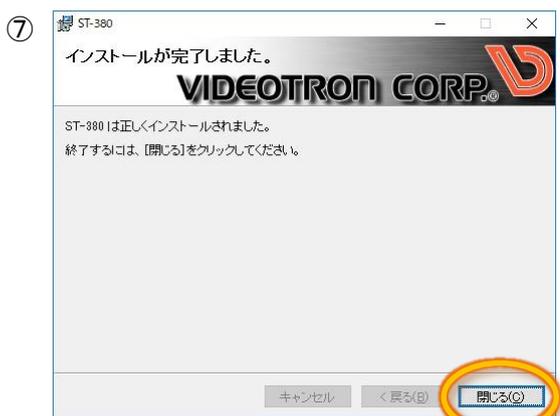
同意を選択して「次へ」を選択して下さい。

必要に応じてユーザー名及び所属を入力して、インストールメディアのラベル上に印刷されている8桁のシリアルNo.を入力して「次へ」を選択して下さい。



インストールが完了すると自動的に⑦の画面に移行します。

インストール中にユーザーアカウント制御のダイアログが出た場合は「はい」を選択して下さい。



e)以上でアプリケーションのインストールは完了です。

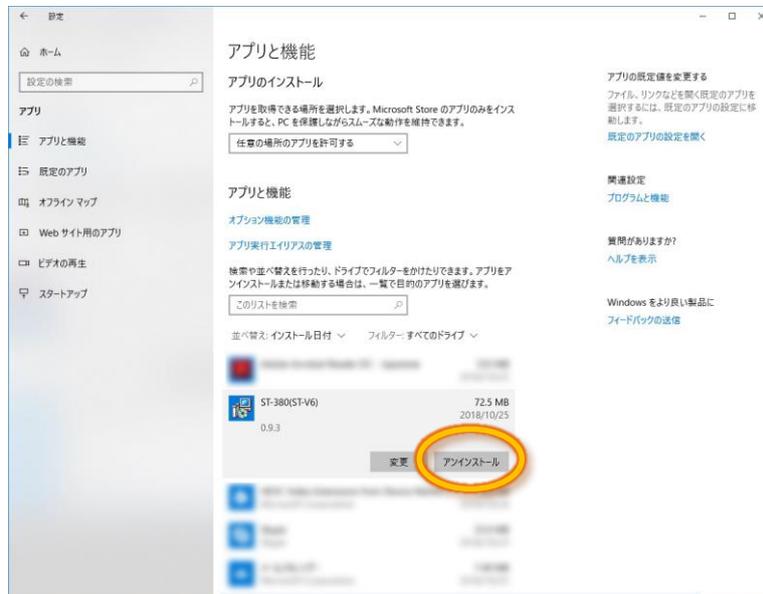
3. ST-380(ST-V6)アプリケーションのアンインストール

(1) アプリケーションのアンインストール

a)[スタート] → [設定] → [アプリ]を選択します。

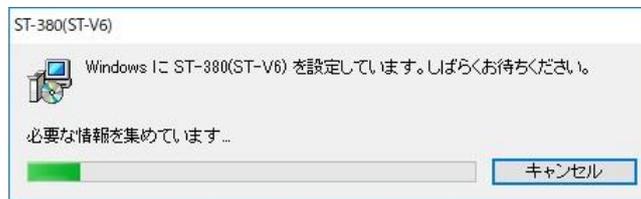
※スタートメニュー上で右クリックして[アプリと機能]からでも開けます

b)[アプリと機能]の一覧からリストから[ST-380(ST-V6)]を選択し、[アンインストール]を選択します。



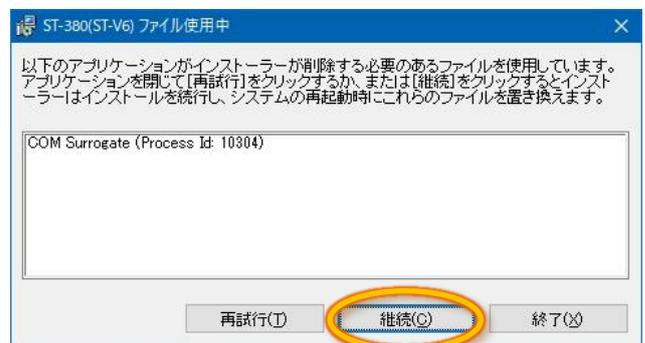
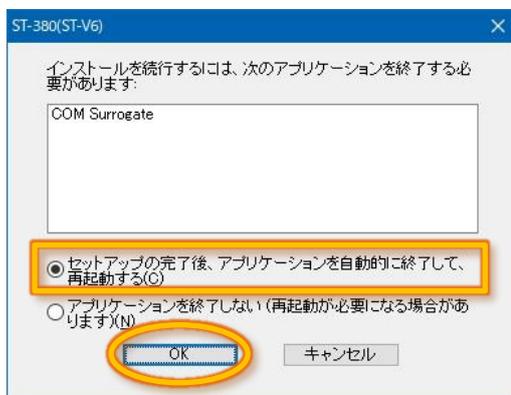
c)アンインストールが開始されると以下のプログレスが出ます。

アンインストール途中でユーザーアカウントのダイアログが出た場合は「はい」を選択して下さい。



ユーザーアカウント以外に以下のダイアログが表示される場合があります。

表示された場合は、アンインストールを続ける方を選択して下さい。



※どちらの場合でも対象アプリケーションは「COM Surrogate」となります

d)以上でアプリケーションのアンインストールは完了です。

(2)FB-100ドライバーのアンインストール

- a) [スタート]部分で右クリックをして表示されたメニュー一覧から[デバイス マネージャー]を選択します。
- b) デバイスマネージャーのツリー一覧内から[PCI-Express iDMAC デバイス]を選択して[プロパティ]を選択します。
- c) [PCI-Express iDMAC デバイスのプロパティ]ダイアログの[詳細]タブを選択してその中にあるプロパティの項目から [inf 名]を選択します。
選択すると値に部分に名称が表示されるのでその名称を確認します。※この名称はf)で使用します。
- d) [PCI-Express iDMAC デバイスのプロパティ]を閉じて、再度デバイスマネージャーのツリー一覧内から [PCI-Express iDMAC デバイス]を選択して[デバイスのアンインストール]を選択します。
- e) アンインストールが完了したら[コマンド プロンプト]を管理者モードで起動します。
※コマンド プロンプトは[スタート] → [Windows システムツール]内にあります。
※管理者モードでの起動は[コマンド プロンプト]メニュー上で右クリックして[その他] → [管理者として実行]を選択します。
- f) 項目c)で確認した[inf 名]を使用して以下のコマンドを入力してドライバパッケージの削除を実行します。
`pnputil -f -d oem? ?.inf` ※??部分には数字が入ります
- g) 「C:¥Windows¥System32¥Drivers」内にある「iDmacDrv64.sys」ファイル及び「C:¥Windows¥System32」内にある「iDmacDrv64.dll」ファイルを削除します。
※OSインストールドライブがCドライブ以外の場合は、OSインストールドライブのドライブ名で読み換えて下さい。
- h) デバイスマネージャーのツリー一覧内に[PCI スキャナー コントローラー]があることを確認して無い場合は[デバイス マネージャー]でツリー一覧のトップ(パソコン名)部分で右クリックをして[ハードウェア変更のスキャン]を実行します。
※正常に削除出来ていれば一覧上には[PCI-Express iDMAC デバイス]ではなく[PCI スキャナー コントローラー]が表示されます。
- i) 以上でFB-100ドライバーのアンインストールは完了です。

(3) ST-380-02B(接点信号入出力ボード) ドライバーのアンインストール

- a) [スタート] → [設定] → [アプリ]を選択します。
※スタートメニュー上で右クリックして[アプリと機能]からでも開けます
- b) [アプリと機能]の一覧からリストから[Windows ドライバパッケージ - CONTEC (cdid)]を選択し、[アンインストール]を選択します。
- c) アンインストールが開始されると以下のプログレスが出ます。
アンインストール途中でユーザーアカウントのダイアログが出た場合は「はい」を選択して下さい。
- d) 以上でドライバーのアンインストールは完了です。

5.起動画面とメインウインドウ

1. ST-380(ST-V6)ソフトウェアの起動

1) デスクトップにあるST-380(ST-V6)のショートカットをダブルクリック

または[スタート] - [Videotronアプリケーション] - [ST-380(ST-V6)]をクリックして下さい。



※注意

アプリケーションを初めて起動したときに「Windowsセキュリティの重要な警告」というウインドウが2つ表示されることがあります。

このウインドウが表示された場合、発行元が「ビデオロン株式会社」であることを確認し、

名前が「ST-380アプリケーション」または「Videotron VideoGraphicsEngine2」であれば、特にチェック状態を変更せずに「アクセスを許可する」のボタンを選択して通信を許可して下さい。

2) 新規ファイル作成ダイアログから、作成したいテロップに合わせてサイズ、タイプなどを選択します。



・サイズ

作成するテロップの画枠を設定します。

- | | | |
|-----------------------|-----|------------------------------------|
| 1920 × 1080 (1080p A) | ... | 横 1920ドット、縦 1080ドットの画枠のテロップを作成します。 |
| 1920 × 1080 (1080p B) | ... | 横 1920ドット、縦 1080ドットの画枠のテロップを作成します。 |
| 1920 × 1080 (1080i) | ... | 横 1920ドット、縦 1080ドットの画枠のテロップを作成します。 |
| 1920 × 1080 (1080PsF) | ... | 横 1920ドット、縦 1080ドットの画枠のテロップを作成します。 |
| 3840 × 2160 (2160p) | ... | 横 3840ドット、縦 2160ドットの画枠のテロップを作成します。 |

※設定出来るサイズはモデルによって異なります。

※ドット数が同じものは基本どれを選んでもテロップ的には同じものが作成されます。

違いは出力フォーマットと連動したときのSDI出力フォーマットになります。

・タイプ

作成するテロップのタイプを選択します。

- 板テロップ … 1画面のテロップを作成します。
- 横ロール … ページが横方向に連続したテロップを作成します。
- 縦ロール … ページが縦方向に連続したテロップを作成します。

※横ロールの横方向及び縦ロールの縦方向の作成出来る最大サイズは196608ドットになります。

・方向

タイプが横ロールまたは縦ロールを選択した時のロールする方向を選択します。

横ロールの場合

- 右 → 左 … 送出時、右側からテロップが出てきます。
- 左 → 右 … 送出時、左からテロップが出てきます。

縦ロールの場合

- 下 → 上 … 送出時、下側からテロップが出てきます。
- 上 → 下 … 送出時、上からテロップが出てきます。

・モード

テロップ作成、編集を行うときの基本となる編集方法を選択します。

どちらを選んでも作成出来るオブジェクト自体に違いはありませんが、オブジェクトの配置の仕方が異なります。

- フリー編集 … オブジェクトの配置を自由に変更する事が出来ます。
- パーティション編集 … オブジェクトが吸着する仕切り線を作成して、それを移動したり揃えを変更する事で配置を変更する事が出来ます。

・設定サイズに合わせて出力フォーマットを切り替える

この設定にチェックを入れることで現在の出力フォーマットと設定された編集サイズが異なっていたとき出力フォーマットが編集サイズと同じになるように出力を切り替えます。

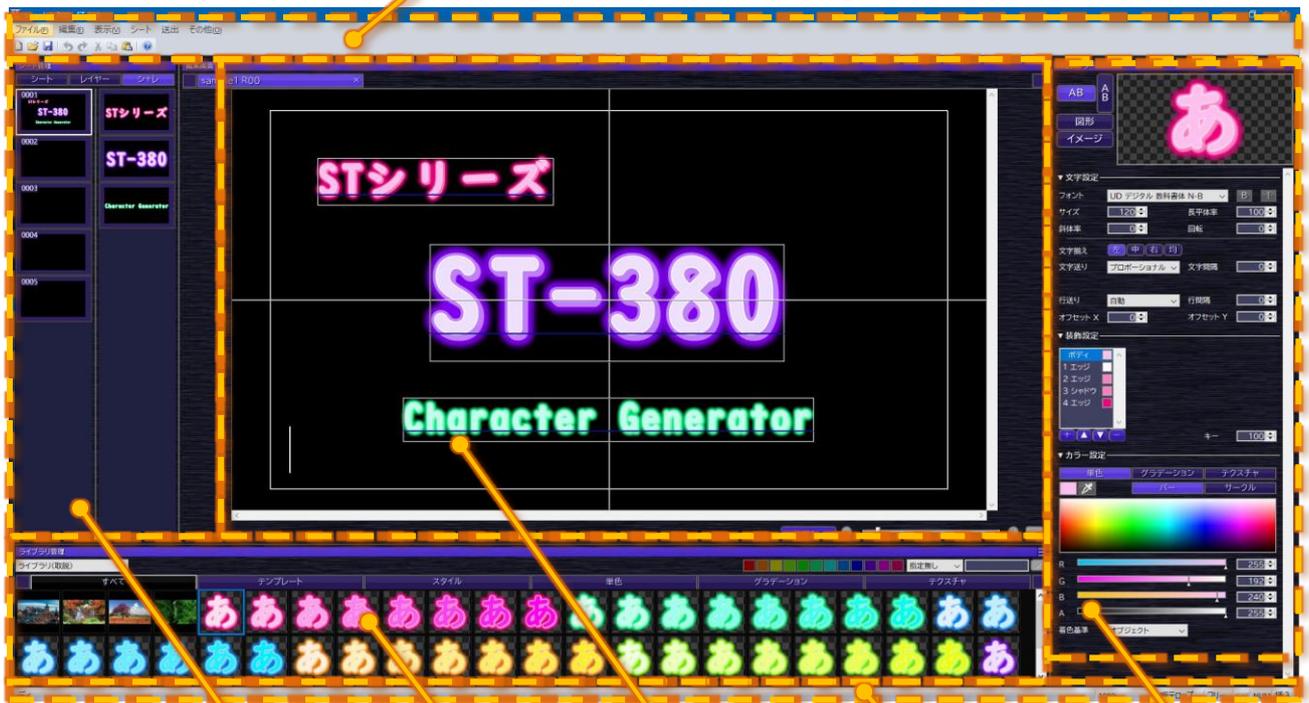
※出力フォーマットと編集サイズが異なっていた場合、自動的に出力フォーマットにテロップをリサイズして送出(出力)されます。

3) 各設定を選択したら[OK]ボタンを選択します。

選択すると指定したモードで編集シートが作成され編集画面が表示されます。

2. メインウインドウ

1.メニューバー/ツールバー



2.シート管理

4.ライブラリ管理

5.編集画面

6.ステータスバー

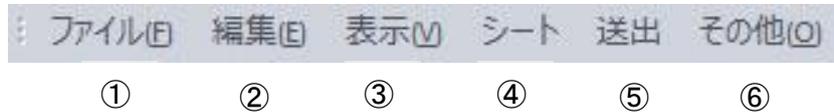
3.パラメーター

6.ダイアログとツールバーのメニュー

1.メニューバー/ツールバー

a)メニューバー

以下の様なメニューがあり、それぞれプルダウンメニューがあります。



①ファイル

メニュー名	メニュー内容
新規作成	テロップデータを新規作成します。
開く	既存のテロップデータを開きます。
上書き保存	作業中のテロップデータを上書き保存します。
名前を付けて保存	作業中のテロップデータを名前を付けて保存します。
閉じる	作業中のテロップデータを閉じます。
インポート	イメージファイルやビデオ入力された画像を取り込みます。
エクスポート	テロップデータをイメージファイルとしてディスクに保存や対応端末に転送します。
最近使ったファイル	最近使用したテロップデータを 10 個まで表示します。
アプリケーションの終了	アプリケーションを終了します。

※ST-V6LE(機能限定オフライン)の場合はエクスポート(イメージ/転送)を選択することは出来ません。

※エクスポート機能としてVer1.7から「転送」が追加されたため、イメージの書き出しは[エクスポート] - [イメージ]と階層が変更になっています。

②編集

メニュー名	メニュー内容
元に戻す	直前に行った操作を元に戻します。
やり直す	[元に戻す]で取り消した操作を元に戻します。
切り取り	選択したデータを切り取って、内部バッファに保存します。 テキストの場合はクリップボードにも保存されます。
コピー	選択したデータをコピーして、内部バッファに保存します。 テキストの場合はクリップボードにも保存されます。
貼り付け	内部バッファまたはクリップボードのテキスト/イメージのデータを貼り付けます。
削除	選択したデータを削除します。
選択	現在編集中のシートにあるオブジェクトを選択します。 テキストオブジェクト内にキャレットがある場合は、そのオブジェクトの文字が全て選択されます。 それ以外の場合はシート内にある全てのオブジェクトが選択されます。
検索/置換	編集ファイルまたは編集シート内にあるテキストオブジェクトから対象文字列を検索及び置換します。
トランジション設定	現在編集中のシートが送出される時のトランジションを設定します。
アニメーション設定	選択されているオブジェクトのアニメーションを設定します。 ロールシートの場合は設定する事は出来ません。
ロール設定	現在編集中のシートのロールを設定します。 ロールシート以外の場合は設定する事は出来ません。

③表示

メニュー名	メニュー内容
ツールバーとドッキングウィンドウ	ツールバーの表示/非表示を切り替えます。
ステータスバー	ステータスバーの表示/非表示を切り替えます。
バックグラウンド	バックグラウンドの表示方法を設定します。 なし(黒)、カラーバー、単色、イメージから選択します。
フォアグラウンド	フォアグラウンドの表示方法を設定します。 なし、イメージから選択します。
センター	センターの表示/非表示を切り替えます。
エリアマーカー	エリアマーカーの表示方法を設定します。 OFF、4:3、13:9、14:9 から選択します。
セーフティマーカー	セーフティマーカーの表示方法を設定します。 なし、80%、86%、90%、94%、任意から選択します。
パーティション線	パーティション線の表示/非表示を切り替えます。
オブジェクト枠	オブジェクト枠の表示/非表示を切り替えます。
ベースライン	ベースラインの表示/非表示を切り替えます。
選択枠	選択枠の表示/非表示を切り替えます。

④シート

メニュー名	メニュー内容
シート作成	現在編集中のシートの次に新規にシートを作成します。 作成時にシートのタイプ等を変更することができます。
シート挿入(前)	現在編集中のシートの前にシートを挿入します。 挿入されるシートは編集中のシートと同じ属性になります。
シート挿入(次)	現在編集中のシートの次にシートを挿入します。 挿入されるシートは編集中のシートと同じ属性になります。
シート削除	現在編集中のシートを削除します。
先頭シート	編集シートを先頭シートに移動します。
前シート	編集シートを1つ前のシートに移動します。
次シート	編集シートを1つ次のシートに移動します。
最終シート	編集シートを最終シートに移動します。

⑤送付

メニュー名	メニュー内容
NEXTクリア	NEXT に上げている素材をクリア(削除)します。
NEXT設定	現在編集中のシートを NEXT に設定します。
チェンジ + NEXT設定	チェンジ実行後、現在編集中のシートを NEXT に設定します。
NEXT設定 +チェンジ	現在編集中のシートを NEXT に設定後、チェンジを実行します。

※オフラインモデルでは操作することは出来ません。

⑥その他

メニュー名	メニュー内容
環境設定	アプリケーションの環境を設定します。
バージョン情報	アプリケーションの各種情報を表示します。

b) ツールバー

以下の様なアイコンでメニューバー内の一部メニューのショートカットが表示されます。



- ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

① 新規作成

② 開く

③ 上書き保存

④ 元に戻す

⑤ やり直す

⑥ 切り取り

⑦ コピー

⑧ 貼り付け

⑨ バージョン情報

2.シート管理

シート管理ダイアログではシート及びレイヤーに対しての操作ができます。

表示方法としてはシートのみ、レイヤーのみ、シートとレイヤーの同時表示の3種類があります。



シート表示



レイヤー表示



シート&レイヤー表示

※3つの表示は表示方法が異なるだけです。それぞれで操作できる内容に違いはありません

a)シート表示

作成しているシートをサムネイルで一覧表示します。

この一覧表示されているシートの並びは送出順番も兼ねています。

また、現在編集中的シートは白枠で囲まれます。

ON AIRとして設定されているシートは左端に赤色のバーが表示され、NEXTとして設定されているシートは左端に緑色のバーが表示されます。

※環境設定の送出設定にある送出モードが自動送出の場合はON AIR /NEXTのバーは表示されません。

シートをダブルクリックする事でそのシートを編集対象に切り替える事が出来ます。(編集画面の表示が切り替わります)

また、シートをドラッグ&ドロップする事でシート順番の変更、[Ctrl]キーを押しながらドラッグ&ドロップする事でシートのコピーをすることが出来ます。

シートの順番を複数同時に変更したい場合はShiftまたはCtrlを押しながら左クリックで対象を選択してからドラッグ&ドロップで移動先に移動させます。

シート管理内で右クリックすることで以下の操作メニューが表示されます。



シートがある場所でメニューを出した時



シートがない場所でメニューを出した時

- | | | |
|-----------|-----|--|
| 新規作成 | ... | 新規にシートを作成します。作成シートは選択されているシートと同じ属性で選択シートの次に追加されます。
違う属性を作成したい場合はメインメニューのシート作成から行ってください。 |
| コピー | ... | 選択されているシートをコピーします。(コピー元のデータとしてデータが登録されます) |
| 挿入 | ... | コピーされているシートを挿入します。 |
| 削除 | ... | 選択されているシートを削除します。 |
| 名前変更 | ... | 選択されているシートの名称をします。 |
| トランジション設定 | ... | 選択されているシートのトランジションを設定します。 |
| エクスポート | ... | 選択されているシートをイメージデータとして書き出し、またはファイル転送します。 |
| 一覧表示 | ... | シート一覧の表示サイズを変更します。 |

※トランジション設定はVer1.6から追加された項目になります。

※エクスポート機能としてVer1.7から「転送」が追加されたため、イメージの書き出しは[エクスポート] - [イメージ]と階層が変更になっています。

b)レイヤー表示

編集シート内のレイヤーをサムネイルで表示します。

レイヤーの並びはレイヤーの表示順番を表していて上側にあるほど前面に表示されます。

レイヤーが重なっている場合下側のレイヤーが上側のレイヤーによって見えなくなる場合があります。

レイヤーをダブルクリックする事でそのレイヤーの表示/非表示を切り替える事が出来ます。

また、レイヤーをドラッグ&ドロップする事でレイヤーの上下関係の変更、[Ctrl]キーを押しながらドラッグ&ドロップする事でレイヤーのコピーをすることが出来ます。

レイヤーの上下関係を複数同時に変更したい場合はShiftまたはCtrlを押しながら左クリックで対象を選択してからドラッグ&ドロップで移動先に移動させます。

レイヤー管理内で右クリックすることで以下の操作メニューが表示されます。



レイヤーがある場所でメニューを出した時



レイヤーがない場所でメニューを出した時

- コピー ... 選択されているレイヤーをコピーします。(コピー元のデータとしてデータが登録されます)
- 挿入 ... コピーされているレイヤーを挿入します。
- 削除 ... 選択されているレイヤーを削除します。
- 名前変更 ... 選択されているレイヤーの名称をします。
- アニメーションタイプ ... 選択されている文字オブジェクトのレイヤーアニメーションをレイヤー単位で実行するか文字単位で実行するかを設定をします。※1
- アニメーション設定 ... 選択されているレイヤーのアニメーションを設定します。※1
- 一覧表示 ... レイヤー一覧の表示サイズを変更します。

※1ロールシートの場合は設定する事は出来ません。

※アニメーションタイプ及アニメーション設定はVer1.6から追加された項目になります。

c)シート&レイヤー表示

作成しているシートと編集シート内のレイヤーを同時にサムネイルで表示します。

操作自体はそれぞれ単独で表示しているときと同じになります。

3.パラメーター

追加するオブジェクトの種類やそれに伴うオブジェクトのスタイル設定及び装飾設定をします。

大きく4つの項目に分かれていて、編集モード&プレビュー、オブジェクト設定、装飾設定、カラー設定になっています。

このパラメーターで設定されている装飾情報を何回も使用する場合などはスタイルとしてライブラリに登録しておくことが出来ます。

登録はライブラリ管理の[スタイル]タブを選択した状態で右メニューの[新規作成]または[すべて]タブを選択した状態で右メニューの[新規作成] - [スタイル]から行う事が出来ます。

パラメーター

AB A B

図形

イメージ

(1)編集モード&プレビュー

▼文字設定

フォント UD デジタル 教科書体 N-B B I

サイズ 120 長平体率 100

斜体率 0 回転 0

文字揃え 左 中 右 均

文字送り プロポーションナル 文字間隔 0

行送り 自動 行間隔 0

オフセット X 0 オフセット Y 0

▼装飾設定

ボディ

1 エッジ

2 エッジ

3 シャドウ

4 エッジ

キー 100

▼カラー設定

単色 グラデーション テクスチャ

バー サークル

R 255

G 192

B 240

A 255

若色基準 オブジェクト

(2)オブジェクト設定

(3)装飾設定

(4)カラー設定

(1)編集モード&プレビュー

編集モードの変更とパラメーターで設定されている装飾等をプレビュー表示します。



a)編集モード設定

新規に追加するオブジェクトに合わせて編集モードの切り替えを行います。

-  ... 横書き文字オブジェクトの編集モードに設定します。
-  ... 縦書き文字オブジェクトの編集モードに設定します。
-  ... 図形オブジェクトの編集モードに設定します。
-  ... イメージオブジェクトの編集モードに設定します。

b)プレビュー

パラメーター変更やオブジェクトなど選択して設定が変化するとき自動的に更新され、現在のスタイル状態がイメージとして表示されます。

※基準となるオブジェクトが固定になっているため実際の設定先のオブジェクトによって若干表現が異なる場合があります。

(2)オブジェクト設定

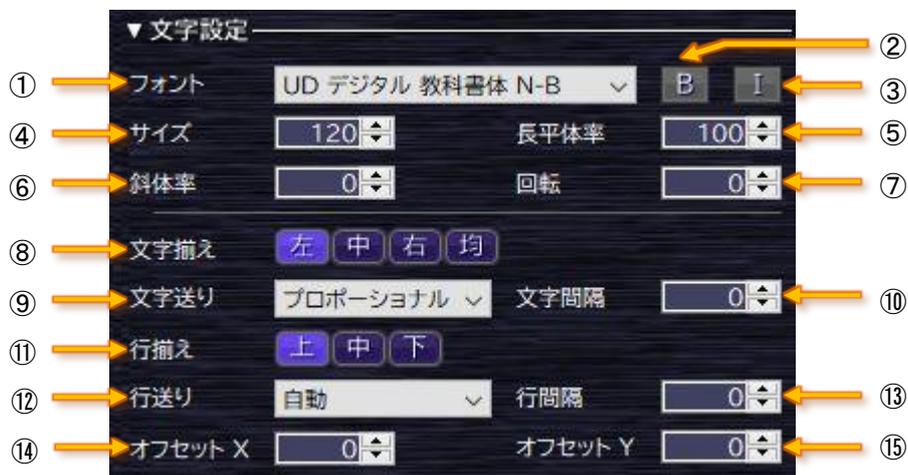
基準となるオブジェクトの設定をします。

設定項目は編集モードで設定されているオブジェクトに合わせて変化します。

a)文字オブジェクト(横書き/縦書き)

編集モードが文字オブジェクトの場合、以下のメニューが表示されます。

文字オブジェクトの場合、個々の文字スタイルの設定及び、文字列としてのレイアウト設定があります。



①フォント

右側の下矢印部分をクリックする事でシステムに登録されているフォントの一覧が表示されます。

この一覧から使用するフォントを選択します。

システムに登録されているが一覧には表示したくないフォントがある場合は、環境設定のフォントから非表示にするフォントを選択する事で一覧には表示されなくなります。

※文字を選択したときシステムに登録されているが非表示に設定しているフォントの場合は、選択対象と一覧の選択が不一致になります

②太字

文字に対して太字を適用するかの ON/OFF 設定になります。

※選択しているフォントによって ON/OFF を変更しても変化しない場合があります

③イタリック

文字に対してイタリックを適用するかの ON/OFF 設定になります。

④サイズ

文字の大きさを設定します。(1 ~ 1000)

⑤長平体率

文字を縦長や横長に変形する為の設定になります。(1 ~ 199%)

正体は 100 で、長体にする場合は 1 ~ 99、平体にする場合は 101 ~ 199%を設定します。

⑥斜体率

文字に傾斜を付けるための設定になります。(−100 ~ 100%)

傾斜自体はイタリックで簡単に付けることが出来ますが、自由な傾斜を付ける場合はこちらで設定します。
また、こちらの設定では左側に倒すことも可能です。

正体は 0 で、左に倒す場合は−100 ~ −1、右に倒す場合は 1 ~ 100 を設定します。

⑦回転

文字を回転する為の設定になります。(0 ~ 360°)

⑧文字揃え

文字列の横(縦)方向の揃えを設定します。

横書き時は左/中央/右/均等、縦書き時は上/中央/下/均等の設定になります。

パーティション編集の場合は吸着先のパーティションもこの揃えに合わせて変化します。

横書き時に左及び均等に設定すると左側のパーティションに吸着し、右に設定すると右側のパーティションに吸着します。中央に設定すると左右のパーティションの中央部分に対象オブジェクトの中央が吸着します。

縦書き時は縦方向のパーティションに対してそれぞれ吸着します。

⑨文字送り

文字の送りを設定します。

詰め、箱、プロポーショナルの設定が行えます。

- | | |
|----------|---|
| 詰め | … 文字のバウンディングボックス(外形)に合わせ文字を送っていきます。
文字毎の大きさにより変化します。 |
| 箱 | … 文字サイズで文字を送っていきます。文字毎の送り幅は固定で等幅になります。 |
| プロポーショナル | … フォントが持っている文字の幅情報を元に文字を送ります。
プロポーショナルフォントの場合は文字により送り幅が変化します。
等幅フォントの場合は固定幅で文字が送られます。 |

⑩文字間隔

文字の間隔を設定します。(−100 ~ 100%)

対象文字と次の文字の間隔の設定で、設定は対象文字のサイズに対しての割合になります。

次の文字を対象文字に近づけたい場合は−100 ~ −1%、逆に離したい場合は 1 ~ 100%を設定します。

マイナス方向の設定をした場合、対象文字を超えた移動量にならないように制限されます。

⑪行揃え

縦(横)方向の吸着先のパーティションを設定します。

この設定項目はパーティション編集の場合のみ表示されます。

横書き時は上/中央/下、縦書き時は左/中央/右の設定になります。

横書き時に上に設定すると上側のパーティションに吸着し、下に設定すると下側のパーティションに吸着します。

中央に設定すると上下のパーティションの中央部分に対象オブジェクトの中央が吸着します。

縦書き時は横方向のパーティションに対してそれぞれ吸着します。

⑫行送り

行の送りを設定します。

箱、自動の設定が行えます。

箱 … 改行文字に設定されている文字サイズで行の位置を設定します。

自動 … 行内にある文字の文字サイズによって行の位置を設定します。

箱で設定した場合、行内にどのような文字を入力してもベースラインは変化しませんが、自動に設定した場合は入力されている文字によってベースラインが変化します。

ただし、自動の場合は特に調整をしなくても行同士の文字が重なることはありません。

⑬行間隔

行の間隔を設定します。(-100 ~ 100%)

対象行と次の行の間隔の設定で、設定は対象行のサイズに対する割合になります。

次の行を対象行に近づけたい場合は-100 ~ -1%、逆に離したい場合は1 ~ 100%を設定します。

マイナス方向の設定をした場合、対象行を超えた移動量にならないように制限されます。

⑭オフセット X

文字の横方向の表示位置を設定します。(-100 ~ 100%)

設定は対象文字のサイズに対する割合になります。

移動しない場合は0、左に移動したい場合は-100 ~ -1%、右に移動したい場合は1 ~ 100%を設定します。

この設定は文字間や行間とは異なり自身の表示位置だけが変化して他の文字の表示位置には影響を与えません。

⑮オフセット Y

文字の縦方向の表示位置を設定します。(-100 ~ 100%)

設定は対象文字のサイズに対する割合になります。

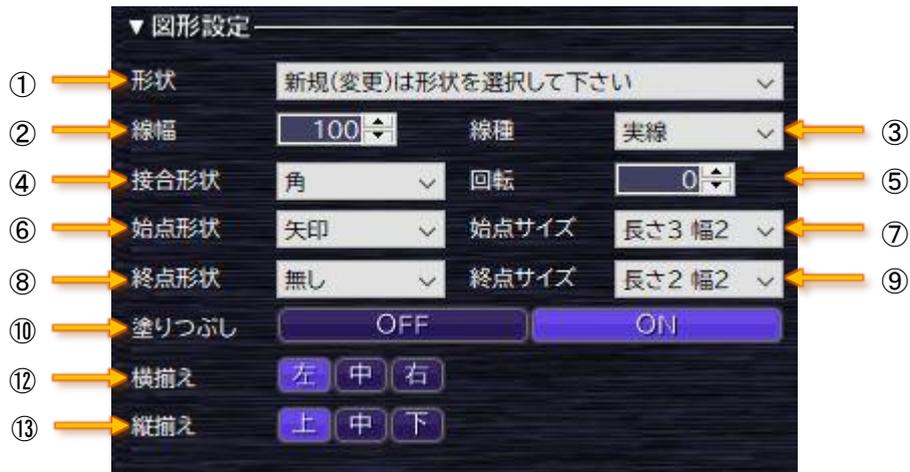
移動しない場合は0、上に移動したい場合は-100 ~ -1%、下に移動したい場合は1 ~ 100%を設定します。

この設定は文字間や行間とは異なり自身の表示位置だけが変化して他の文字の表示位置には影響を与えません。

b) 図形オブジェクト

編集モードが図形オブジェクトの場合、以下のメニューが表示されます。

図形オブジェクトの場合、図形の形状設定及び、新規追加のための設定があります。



①形状

新規作成または変更時に一覧から図形形状を設定します。

一覧から選択することで新規の場合は編集画面中央に図形オブジェクトが作成されます。

変更の場合は選択図形オブジェクトの形状が変更されます。

②線幅

図形の線幅を設定します。(1 ~ 100ドット)

③線種

線の表示形状を設定します。

実線、点線、破線、1点鎖線、2点鎖線の設定が行えます。

④接合形状

線の結合部分の形状を設定します。

丸、角、面取りの設定が行えます。

⑤回転

図形自体の回転角度を設定します。(0.0 ~ 360.0°)

⑥始点形状

線の始点の形状を設定します。

無し、丸、四角、ひし形、矢印、開いた矢印の設定が行えます。

図形がラインタイプの場合のみ効果として現れます。

⑦始点サイズ

線の始点に何かしらの形状を付けた場合のサイズ(長さ及び幅)を設定します。

長さ及び幅それぞれ 4 段階の設定になっています。

図形がラインタイプの場合のみ効果として現れます。

⑧終点形状

線の終点の形状を設定します。

無し、丸、四角、ひし形、矢印、開いた矢印の設定が行えます。

図形がラインタイプの場合のみ効果として現れます。

⑨終点サイズ

線の終点に何かしらの形状を付けた場合のサイズ(長さ及び幅)を設定します。

長さ及び幅それぞれ 4 段階の設定になっています。

図形がラインタイプの場合のみ効果として現れます。

⑩塗りつぶし

図形内を塗りつぶすかの ON/OFF 設定をします。

図形がポリゴンタイプの場合のみ効果として現れます。

⑫横揃え

横方向の吸着先のパーティションを設定します。

この設定項目はパーティション編集の場合のみ表示されます。

左、中央、右の設定が行えます。

左上に設定すると左側のパーティションに吸着し、右に設定すると右側のパーティションに吸着します。

中央に設定すると左右のパーティションの中央部分に対象オブジェクトの中央が吸着します。

⑬縦揃え

縦方向の吸着先のパーティションを設定します。

この設定項目はパーティション編集の場合のみ表示されます。

上、中央、下の設定が行えます。

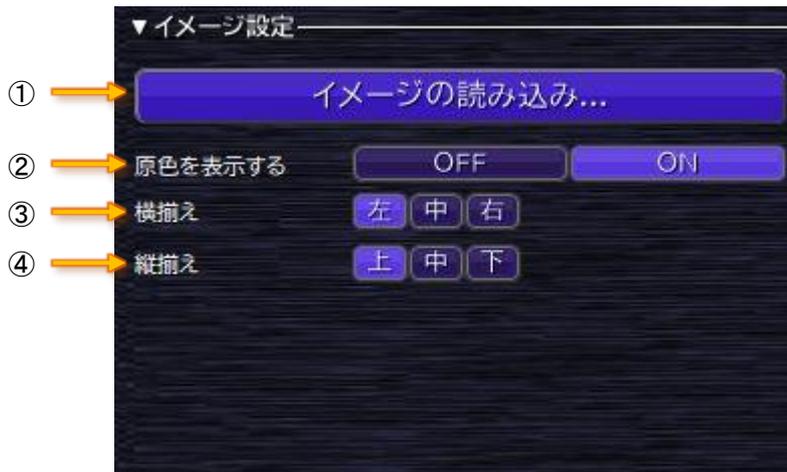
上に設定すると上側のパーティションに吸着し、下に設定すると下側のパーティションに吸着します。

中央に設定すると上下のパーティションの中央部分に対象オブジェクトの中央が吸着します。

c)イメージオブジェクト

編集モードがイメージオブジェクトの場合、以下のメニューが表示されます。

イメージオブジェクトの場合、原色表示の有無及び、新規追加のための設定があります。



①イメージの読み込み

新規作成または変更時にボタンを押します。

ボタンを押すとファイル読み込みメニューが開きますので読み込みたいイメージを選択します。

新規の場合は編集画面中央にセンタリングされた状態でイメージオブジェクトが作成されます。

変更の場合は選択イメージオブジェクトのイメージが変更されます。

イメージオブジェクトの作成はここからの読み込み以外に[ファイル] - [インポート] - [イメージ]からや編集画面へ直接イメージをドラッグ&ドロップする事で作成することが出来ます。

②原色を表示する

登録されたイメージをそのまま表示するか装飾設定によって着色するかを設定をします。

OFF にするとボディの装飾で設定されているカラー設定が反映されます。この場合登録されたイメージのカラー側は無視されてオリジナルの着色をする事が出来ます。(アルファのみ使用されます)

ON にすると登録されたイメージがそのまま表示されます。

⑬横揃え

横方向の吸着先のパーティションを設定します。

この設定項目はパーティション編集の場合のみ表示されます。

左、中央、右の設定が行えます。

左上に設定すると左側のパーティションに吸着し、右に設定すると右側のパーティションに吸着します。

中央に設定すると左右のパーティションの中央部分に対象オブジェクトの中央が吸着します。

⑭縦揃え

縦方向の吸着先のパーティションを設定します。

この設定項目はパーティション編集の場合のみ表示されます。

上、中央、下の設定が行えます。

上に設定すると上側のパーティションに吸着し、下に設定すると下側のパーティションに吸着します。

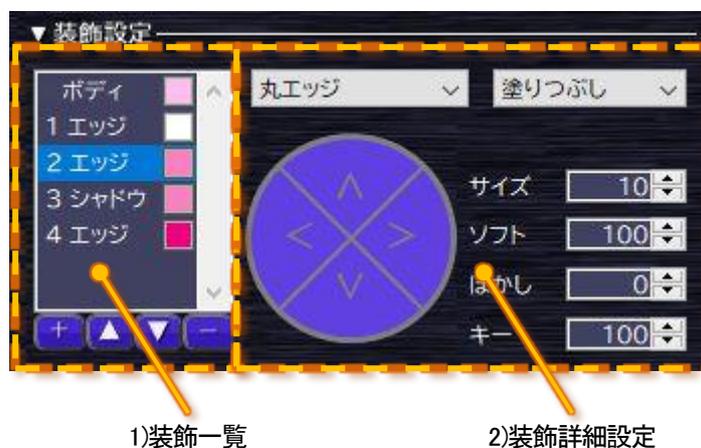
中央に設定すると上下のパーティションの中央部分に対象オブジェクトの中央が吸着します。

(3)装飾設定

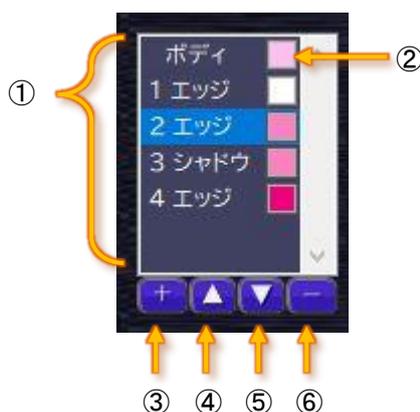
オブジェクトの装飾を設定します。

対象となっているオブジェクトに設定されている装飾に合わせて変化します。

左側には設定されている装飾の一覧が表示され、右側に一覧で選択されている装飾の設定項目が表示されます。



1)装飾一覧



①装飾リスト

オブジェクトのボディ及び、装飾の構成を一覧表示します。

また、各装飾のカラー(アルファ)を確認する事も出来ます。

ボディやエッジを選択することで選択装飾のパラメーターが右側の装飾詳細設定及び下側にあるカラー設定に反映されます。

②カラー

対象装飾に設定されているカラー(単色、グラデーション、テクスチャ)を表示します。

③装飾追加

選択されている装飾の下に新規に装飾を追加します。

[Ctrl]キーを押しながら[+]ボタンを押すと装飾はデフォルトの設定値のものが追加されます。

[+]ボタンのみを押した場合は選択されている装飾がそのままコピーされて追加されます。

④ 装飾を上げる

選択されている装飾の順番を1つ上げます。

※ボディの表示順番を変更することは出来ません。

⑤ 装飾を下げる

選択されている装飾の順番を1つ下げます。

※ボディの表示順番を変更することは出来ません。

⑥ 装飾削除

選択されている装飾を削除します。

※ボディは削除出来ません。

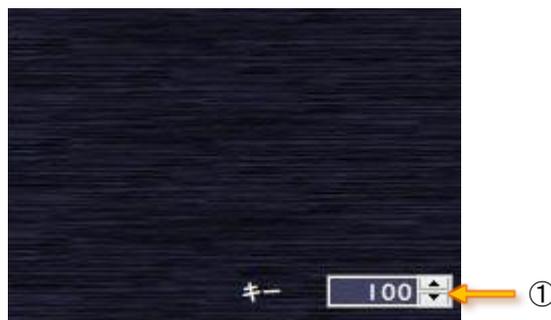
2) 装飾詳細設定

装飾リストで選択されている装飾に合わせて設定内容が変化します。

設定内容はボディ、エッジ、シャドウそれぞれで異なります。

1) ボディ

装飾リストでボディが選択されている場合、詳細設定画面には以下の設定メニューが表示されます。



① キー

オブジェクトを背景と合成するときのレベルを設定します。(0 ~ 100%)

この設定はカラー設定にあるアルファとは異なり自身より下にある装飾にも影響します。

0に近いほど透明になります。(背景が見えるようになります)

※設定内容的にはボディ、エッジ、シャドウで同一になります

2)エッジ

装飾リストでエッジが選択されている場合、詳細設定画面には以下の設定メニューが表示されます。



①形状

装飾の形状を設定します。

丸エッジ、角エッジ、ディープシャドウ、ドロップシャドウの設定があります。

エッジとシャドウ間でも形状を切り替えることは出来ませんが、お互いに存在しないパラメーターの場合、値はデフォルトが設定されます。

- | | |
|----------|-----------------------------|
| 丸エッジ | … 対象オブジェクトを縁取りして角が丸くなります。 |
| 角エッジ | … 対象オブジェクトを縁取りして角が角ばります。 |
| ディープシャドウ | … 対象オブジェクトとシャドウの間が塗り潰されます。 |
| ドロップシャドウ | … 対象オブジェクトとシャドウの間が塗り潰されません。 |

※設定内容的にはエッジ、シャドウで同一になります

②描画

エッジの描画方法を設定します。

塗りつぶし、境界、外、内の設定があります。

- | | |
|-------|--------------------------|
| 塗りつぶし | … 外方向に縁取りされ、内側は塗りつぶされます。 |
| 境界 | … 内と外方向に縁取りされます。 |
| 外 | … 外方向に縁取りされます。 |
| 内 | … 内方向に縁取りされます。 |



※ボディを赤のアルファを128にして、エッジを白のアルファを255にした場合、それぞれは上記の様な表現になります。

③方向

エッジを付ける方向を設定します。

上、下、左、右の設定をそれぞれ ON/OFF する事が出来ます。

ON/OFFは自由な組み合わせで設定する事が出来ます。

④サイズ

装飾のサイズ(幅)を設定します。(0.0 ~ 100.0)

元オブジェクトの対しての比率でサイズを設定します。

※元オブジェクトに対しての比率設定になるためオブジェクトのサイズによって実際のサイズが変化しない場合があります

※設定内容的にはエッジ、シャドウで同一になります

⑤ソフト

装飾のソフト率を設定します。(0 ~ 100%)

100に近いほど縁に近い部分から外に向けてレベルが落ちていきます。

※設定内容的にはエッジ、シャドウで同一になります

⑥ぼかし

装飾のぼかし具合を設定します。(0.0 ~ 100.0)

100に近づけるほどぼかしが強くなりより薄く、より広範囲に広がっていきます。

※設定内容的にはエッジ、シャドウで同一になります

ぼかし効果はエッジ、シャドウに付加することができ、周囲の画素値に基づいて画像をぼかし(平滑化)ます。

ソフト効果とは異なり画像そのものをぼかします。このため次の段の装飾の形状には影響を与えません。

ぼかしの値を大きくすると、ぼかしの範囲が大きくなり設定によっては次の段より外側までぼかしの効果がつきます。

エッジを2段付けて1段目にぼかし設定をした場合、以下のような表現になります。



⑦キー

装飾を背景と合成するときのレベルを設定します。(0 ~ 100%)

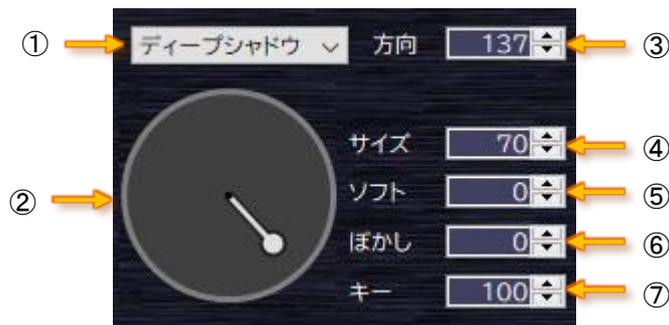
この設定はカラー設定にあるアルファとは異なり自身より下にある装飾にも影響します。

0に近いほど透明になります。(背景が見えるようになります)

※設定内容的にはボディ、エッジ、シャドウで同一になります

3)シャドウ

装飾リストでシャドウが選択されている場合、詳細設定画面には以下の設定メニューが表示されます。



①形状

装飾の形状を設定します。

丸エッジ、角エッジ、ディープシャドウ、ドロップシャドウの設定があります。

エッジとシャドウ間でも形状を切り替えることは出来ませんが、お互いに存在しないパラメーターの場合、値はデフォルトが設定されます。

※設定内容的にはエッジ、シャドウで同一になります

②方向&サイズ

影の付ける方向及びサイズを設定します。

③方向と④サイズをマウスで同時に設定する事が出来ます。

バーの角度で方向、長さでサイズを表しています。

③方向

影の方向を角度で設定します。(0.0 ~ 360.0°)

この設定は②方向&サイズからも設定出来ます。

④サイズ

装飾のサイズ(幅)を設定します。(0.0 ~ 100.0)

元オブジェクトの対しての比率でサイズを設定します。

この設定は②方向&サイズからも設定出来ます。

※元オブジェクトに対しての比率設定になるためオブジェクトのサイズによって実際のサイズが変化しない場合があります

※設定内容的にはエッジ、シャドウで同一になります

⑤ソフト

装飾のソフト率を設定します。(0 ~ 100%)

100に近いほど縁に近い部分から外に向けてレベルが落ちていきます。

※設定内容的にはエッジ、シャドウで同一になります

※ドロップシャドウの場合は設定出来ません。

⑥ぼかし

装飾のぼかし具合を設定します。(0.0 ~ 100.0)

100に近づけるほどぼかしが強くなりより薄く、より広範囲に広がっていきます。

※設定内容的にはエッジ、シャドウで同一になります

⑦キー

装飾を背景と合成するときのレベルを設定します。(0 ~ 100%)

この設定はカラー設定にあるアルファとは異なり自身より下にある装飾にも影響します。

0に近いほど透明になります。(背景が見えるようになります)

※設定内容的にはボディ、エッジ、シャドウで同一になります

(4)カラー設定

選択されている装飾の色(着色方法)を設定します。

着色方法としては単色、グラデーション、テクスチャがあります。

着色方法の切り替えはカラー設定の上部にある単色、グラデーション、テクスチャのボタンを選択することで出来ます。

設定されているカラーを何回も使用する場合などはそのカラーをライブラリとして登録しておくことが出来ます。

登録はライブラリ管理の[単色]タブ/[グラデーション]タブ/[テクスチャ]タブのいずれかを選択した状態で

右メニューの[新規作成]または[すべて]タブを選択した状態で右メニューの[新規作成] - [カラー設定]から行う事が出来ます。

選択されているカラータブと登録されるカラーが異なっている場合は登録されるカラーに合わせて表示タブが切り替わりま

す。

1)単色

装飾に単色を設定します。

設定を変更することで単色が装飾に反映されます。

単色の設定はバータイプとサークルタイプの2つの方法で設定する事が出来ます。

どちらも RGBA で設定になりますがカラーピッカー部分の表現方法が異なります。

また、それぞれで直接設定する意外に現在の編集画面からスポイト機能を使用して RGB を取得することも出来ます。

a)バー



①バータイプのカラーピッカー

設定したい色が表示されている部分をクリックする事で RGB 値が反映されます。

②R

色としての赤成分を設定します。(0 ~ 255)

設定はバー部分をクリックまたは数値を入力することで出来ます。

バー部分の表示は G と B の設定により変化して R をその部分に持って行った場合の色が表現されています。

③G

色としての緑成分を設定します。(0 ~ 255)

設定はバー部分をクリックまたは数値を入力することで出来ます。

バー部分の表示は R と B の設定により変化して G をその部分に持って行った場合の色が表現されています。

④B

色としての青成分を設定します。(0 ~ 255)

設定はバー部分をクリックまたは数値を入力することで出来ます。

バー部分の表示は R と G の設定により変化して B をその部分に持って行った場合の色が表現されています。

⑤A

アルファ成分を設定します。(0 ~ 255)

設定はバー部分をクリックまたは数値を入力することで出来ます。

設定 0 に近づけるほど背景が透けて見えます。

※設定内容的には単色、グラデーション、テクスチャで同一になります

・装飾設定にあるキーとアルファの違いについて

各装飾の合成にはキーとアルファの設定が使用されます。

どちらの設定も透過に関する設定になりますが以下のような違いがあります。

キー … 対象を背景と合成するときのレベル設定で自身より下の重なり合っている全ての合成に影響を与えますがカラーには影響を与えません。

アルファ … 装飾同士の色を合成するときのレベル設定で自身より下の重なり合っている全ての色に影響を与えますが直接キーレベルには影響を与えません。

(以降に装飾が無い場合はキーレベルに影響を与えます)



キー 100
アルファ 255

キー 50
アルファ 255

キー 100
アルファ 128

⑥着色基準

対象オブジェクトに着色をするときの基準位置を設定します。

オブジェクト、レイヤーの設定があります。

オブジェクト … オブジェクト(ボディ)を基準に描画されます。

レイヤー … レイヤーを基準に描画されます。

グラデーションやテクスチャで文字毎に独立した形で着色する場合はオブジェクト、文字列として着色する場合はレイヤーを設定します。

設定を変更することでそれぞれ以下のような表現になります。

上がオブジェクト基準、下がレイヤー基準にしたときのそれぞれの表現になります。



※設定内容的には単色、グラデーション、テクスチャで同一になります

※単色時でも設定は出来ませんが、実際の表現としては変化しません。

b)サークル



①サークルタイプのカラーピッカー

外側にある円部分と内側にある四角部分でそれぞれクリックする事で RGB 値が反映されます。
外側にある円は色相、内側にある四角は彩度/明度で表しています。
設定されている色はそれぞれ小さな◎(円)でカラーピッカー上に表示されます。

②R

色としての赤成分を設定します。(0 ~ 255)

③G

色としての緑成分を設定します。(0 ~ 255)

④B

色としての青成分を設定します。(0 ~ 255)

⑤A

アルファ成分を設定します。(0 ~ 255)

設定はバー部分をクリックまたは数値を入力することで出来ます。

※設定内容的には単色、グラデーション、テクスチャで同一になります

⑥着色基準

対象オブジェクトに着色をするときの基準位置を設定します。

オブジェクト、レイヤーの設定があります。

※設定内容的には単色、グラデーション、テクスチャで同一になります

※単色時でも設定は出来ませんが、実際の表現としては変化しません。

2)グラデーション

装飾にグラデーションを設定します。

設定の変更またはグラデーションのプレビュー部分をダブルクリックすることでグラデーションが装飾に反映されます。



①グラデーションプレビュー&パターン編集

現在設定されているグラデーションのパターンがプレビュー表示されます。

パターン編集はプレビュー表示の上下にある色(透過)ポイントをドラッグ&ドロップや色(透過)ポイントが無い部分でクリックする事で新しい色(透過)ポイントを追加する事が出来ます。

すでに設定されている色(透過)ポイントを削除する場合は、色(透過)ポイントをドラッグ&ドロップでグラデーションプレビューからある程度離すことで削除する事が出来ます。

上側のポイントは不透明度、下側は色を設定する部分になっていてそれぞれ最大 32 ポイント設定することが出来ます。

各色(透過)ポイントを選択することでそのポイントの設定が②位置及び③色または不透明度に反映されます。

色(透過)ポイントと色(透過)ポイントの間にはポイント間でお互いどの程度影響を与えるかの中間ポイントが表示されます。

中間ポイントも色(透過)ポイントと同様にドラッグ&ドロップで移動する事が出来ますが追加/削除等は出来ません。

各中間ポイントを選択することでそのポイントの設定が②位置に反映されます。

②位置

選択されている色(透過)ポイントまたは中間ポイントの位置を設定します。(0 ~ 100%)

各色(透過)ポイントはバーの端から端で0~100を表し、色(透過)ポイント間にある中間ポイントは自身の色(不透明度)ポイントから隣接する色(透過)ポイントまでを0~100で表しています。

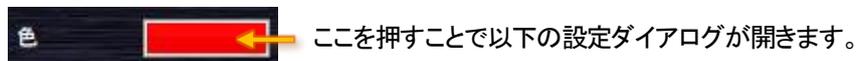
③色または不透明度

選択されている色(透過)ポイントによって設定項目が変化します。

色ポイントの場合は色、透過ポイントの場合は不透明度の設定になります。

中間ポイントの場合は設定する事が出来ません。

色の場合は設定されている色がボタン上に表示されボタンを押すことで RGB の設定ダイアログが表示されます。



透過の場合は不透明度を設定されるためのメニューが表示されます。不透明度は 0 ～ 255 で設定します。



④回転

実際の装飾に設定したときに付ける角度を設定します。(0 ～ 360°)

※この回転を設定してもグラデーションプレビューは変化しません

⑤オフセット X

グラデーションを反映するときの横方向の基準位置の移動量を設定します。(-100 ~ 100%)

マイナス方向を設定すると左にプラス方向を設定すると右に移動します。

設定先の装飾のサイズに対しての設定になっています。

例えば設定を-25にした場合は設定されているグラデーションの左から 1/4 の位置が反映先の一番左側に来ます。

⑥オフセット Y

グラデーションを反映するときの縦方向の基準位置の移動量を設定します。(-100 ~ 100%)

マイナス方向を設定すると上にプラス方向を設定すると下に移動します。

設定先の装飾のサイズに対しての設定になっています。

例えば設定を 33 にした場合は設定されているグラデーションの下から 1/3 の位置が反映先の一番下側に来ます。

⑦A

アルファ成分を設定します。(0 ~ 255)

設定はバー部分をクリックまたは数値を入力することで出来ます。

グラデーションの場合、単色とは異なりグラデーション自体にもアルファ成分を持っているため

実際に反映されるアルファはグラデーションのアルファとここで設定されたアルファを掛け合わせた値になります。

※設定内容的には単色、グラデーション、テキストで同一になります

⑧着色基準

対象オブジェクトに着色をするときの基準位置を設定します。

オブジェクト、レイヤーの設定があります。

※設定内容的には単色、グラデーション、テキストで同一になります

3)テクスチャ

装飾にテクスチャを設定します。

設定の変更またはテクスチャのプレビュー部分をダブルクリックすることでテクスチャが装飾に反映されます。



①テクスチャプレビュー

現在設定されているテクスチャがプレビュー表示されます。

②イメージの読み込み

任意のイメージファイルをテクスチャとして設定します。

③描画

テクスチャパターンの配置方法を設定します。

ノーマル、タイル、タイル(反転) の設定があります。

- ノーマル ... テクスチャの元サイズはそのまま描画領域の左上に配置します。
- タイル ... テクスチャの元サイズはそのまま描画領域にタイル状に配置します。
- タイル(反転) ... テクスチャの元サイズのそのまま描画領域に互い違いに反転しながらタイル状に配置します。

④オフセット X

テクスチャを反映するときの横方向の基準位置の移動量を設定します。(-100 ~ 100%)

マイナス方向を設定すると左にプラス方向を設定すると右に移動します。

設定先の装飾のサイズに対しての設定になっています。

例えば設定を-25にした場合は設定されているテクスチャの左から 1/4 の位置が反映先の一番左側に来ます。

⑤オフセット Y

テクスチャを反映するときの縦方向の基準位置の移動量を設定します。(-100 ~ 100%)

マイナス方向を設定すると上にプラス方向を設定すると下に移動します。

設定先の装飾のサイズに対しての設定になっています。

例えば設定を 33 にした場合は設定されているテクスチャの下から 1/3 の位置が反映先の一番下側に来ます。

⑥A

アルファ成分を設定します。(0 ~ 255)

設定はバー部分をクリックまたは数値を入力することで出来ます。

テクスチャの場合、単色とは異なりテクスチャ自体にもアルファ成分を持っている場合がある為

実際に反映されるアルファはテクスチャのアルファとここで設定されたアルファを掛け合わせた値になります。

※設定内容的には単色、グラデーション、テクスチャで同一になります

⑦着色基準

対象オブジェクトに着色をするときの基準位置を設定します。

オブジェクト、レイヤーの設定があります。

※設定内容的には単色、グラデーション、テクスチャで同一になります

4.ライブラリ管理

繰り返し使用するものを管理する場所になります。

登録できる項目としてはテンプレート、スタイル、単色、グラデーション、テクスチャになります。

テンプレートは1シート分のデータ構成が記録され、スタイルはパラメーター設定のすべての項目が記録されています。

単色、グラデーション、テクスチャは各カラーの設定項目が記録されます。

それぞれのタブを選択することで種別毎に絞り込んだライブラリを表示する事が出来ます。

フォルダーを作成することで、フォルダー毎にライブラリを管理することができます。



①フォルダー一覧

一覧に表示するライブラリが格納されているフォルダーを指定します。

標準フォルダーとして「ライブラリ」と言う名称のフォルダーが固定的に作成され、このフォルダーに対しては削除や名称変更をする事が出来ません。

フォルダーの作成や削除などはライブラリメニューから行う事が出来ます。

②ライブラリメニュー

ライブラリタイトルの右部分にある三本線部分をクリックすると以下のメニューが表示されます。



- フォルダー作成 ... ライブラリを登録するフォルダーを作成します。
作成されたフォルダーは名称順でソートされてフォルダー一覧に登録(表示)されます。
- フォルダー削除 ... 選択しているフォルダーを削除します。
- フォルダー名称変更 ... 選択しているフォルダーの名称を変更します。
- インポート ... 選択しているフォルダーに保存されているライブラリファイルを読み込みます。
- エクスポート ... 選択しているフォルダーのライブラリをライブラリファイルとして書き出します。
- 一覧表示 ... サムネイルの表示サイズを変更します。

③ライブラリ検索

カラー(色)やカラーイメージ、フォント名などで登録されているライブラリを絞り込み、たくさんの登録ライブラリから目的ライブラリを素早く見つけ出すために使用します。



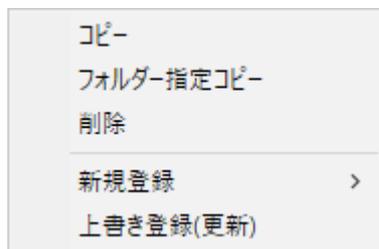
- a) カラー指定 … 選択したカラー(色)に近いライブラリを表示します。
- b) カラーイメージ指定 … 選択したカラーイメージに近いライブラリを表示します。
- c) フォント名指定 … 入力したフォント名に一致するフォントを持つライブラリを表示します。
フォント名指定はスタイル及びテンプレートが対象になります。
ゴシック、明朝などフォント名の一部を入力した場合、その文字を含む全てのフォントが表示対象になります。
- d) 解除 … 表示条件となっている設定を解除します。
解除されることにより全てのライブラリが表示されます。

※ライブラリー一覧には、検索した条件に近い順にソートし表示されます

④ライブラリー一覧表示

登録したライブラリの一覧を表示します。

マウスカーソルをライブラリー一覧上に移動させ、右クリックすることで以下のメニューが表示されます。(共通部分)



- コピー … 選択しているライブラリをコピーします。
- フォルダー指定コピー … 選択しているライブラリを指定したフォルダーにコピーします。
- 削除 … 選択しているライブラリを削除します。
- 新規登録 … ライブラリ管理にテンプレート、スタイル、単色、グラデーション、テクスチャを登録します。
選択されているタブが[すべて]の場合は登録するタイプを[テンプレート]、[スタイル]、[カラー設定]から選択します。
[カラー設定]を選択した場合は現在パラメーターのカラー設定で選択されているタイプ(単色、グラデーション、テクスチャ)が登録されます。
- 上書き登録(更新) … 選択しているライブラリに上書き登録します。

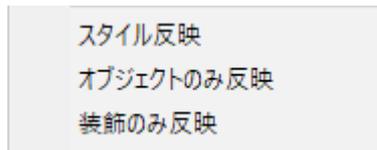
共通部分以外は選択されているタブに合わせた内容のメニューが表示されます。

a)テンプレートを選択している場合



テンプレート反映 ... 登録したシートのレイヤー情報を現在の編集シートに追加します。

b)スタイルを選択している場合



スタイル反映 ... 全てのスタイル情報(オブジェクト情報/装飾情報)をパラメーターに反映します。

オブジェクトのみ反映 ... オブジェクト情報のみパラメーターに反映します。

装飾のみ反映 ... 装飾情報のみパラメーターに反映します。

※反映したとき編集画面に選択オブジェクトがある場合は各選択オブジェクトにもスタイル情報が反映されます。

※オブジェクト情報を反映した場合でも文字設定にあるレイアウト関係の設定は変更されません

c)カラーを選択している場合



カラー反映 ... パラメーターの装飾リストで選択している装飾にカラーを反映します。

※反映したとき編集画面に選択オブジェクトがある場合は各選択オブジェクトにもカラーが反映されます。

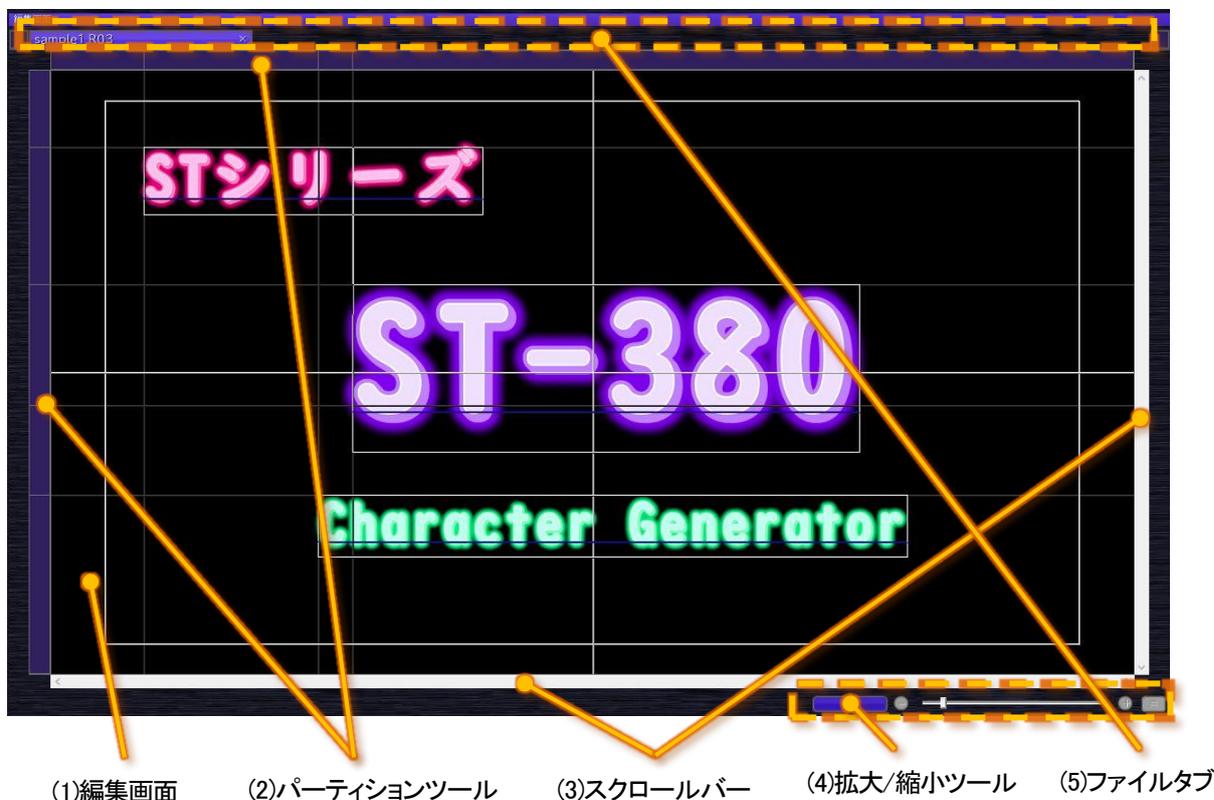
ライブラリ情報の反映は右メニューの反映から行う以外に直接各ライブラリをダブルクリックする事で各ライブラリに登録されている情報を反映する事が出来ます。

テンプレートをダブルクリックする時、[CTRL]キーを押した状態で行うと新しいシートとして登録され、押していない場合は現在編集シートに追加登録されます。

5.編集画面

選択されている1シート分のデータが表示されます。

この編集画面内でシートに表示するオブジェクト(文字/図形/イメージ)の追加や位置調整、装飾設定等を行います。



(1)編集画面

編集対象となっているシートが表示される場所になります。

パーティション設定は(2)パーティションツール、表示位置は(3)スクロールバー、表示サイズは(4)拡大/縮小ツール、ファイルは(5)ファイルタブで設定する事が出来ます。

この画面上で直接文字の入力やオブジェクトの選択、移動等が出来ます。

画面上には実際に作成(送出)するイメージ以外に補助情報としてオブジェクト枠、ベースライン、選択枠やセンターマーカ、セーフティマーカ、エリアマーカ等が表示されます。

また、補助線以外にバックグラント及びフォアグラントにイメージ等を入れて、テロップ作成時の入力可能エリアの確認をする事が出来ます。

(2)パーティションツール

パーティション編集の場合に上側と左側にパーティション位置を設定するための設定エリアが表示されます。

各パーティション位置はこの設定エリアの対象部分にカーソルを持って行きD&Dする事で移動する事が出来ます。

パーティションを移動した場合はそのパーティション以降にあるパーティションも追従して移動します。

左または上方向に移動して手前にあるパーティション位置より手前に移動した場合は、その範囲あるパーティションは全て移動した場所に重なる形で設定されます。

[Ctrl] キーを押しながらD&Dした場合は、対象パーティションの前後のパーティション範囲内で対象パーティションのみ移動する事が出来ます。

同じ場所に複数のパーティションが設定されている場合、そのパーティションの右または下側にカーソルを持って行きD&Dする事で重なっていたパーティションを分離することが出来ます。

(左または上側でD&Dすると重なった全てのパーティションが一緒に移動します)

各パーティションをクリックする事で対象のパーティションを選択することができ[Ctrl]キーを押すことで複数選択することが出来ます。[Shift]キーを押すことでクリックした2点間にある全てのパーティションを選択することも出来ます。

複数選択することで同時に挿入/削除/幅(高さ)設定をする事が出来ます。

複数選択した状態でD&Dでパーティション位置を移動した場合は、移動したパーティションのサイズが選択されている全てのパーティションに反映されます。

パーティションツール内で右クリックすることで以下の操作メニューが表示されます。

・対象がひとつだけの場合



・対象が連続した複数選択で先頭パーティションの場合



・対象が複数の場合



※いくつかパターンはありますが出したときの条件によりメニュー名が変化しているだけで、機能的には挿入/削除/サイズ設定となります。

- 挿入 … 対象及び選択パーティションの手前に新たにパーティションを追加します。
(元々有るパーティションは追加されたパーティション分後ろに移動します)
- 挿入(連続) … 連続したパーティションが選択されているとき先頭パーティション部分で
メニューを出した場合、このメニューが表示されます。(先頭以外では挿入(独立)になります)
この場合挿入を実行すると先頭パーティションの手前に選択されているパーティション数分新しい
パーティションが追加します。
- 挿入(独立) … 複数のパーティションが選択されている場合、このメニューが表示されます。
この場合挿入を実行すると各選択パーティションの手前に新たなパーティションを追加します。
- 削除 … 対象及び選択パーティションを削除します。
- 幅(高さ)設定 … 対象及び選択パーティションの幅(高さ)を変更します。

(3)スクロールバー

ロールシートやシートが拡大表示されている場合の表示位置の設定をします。

ロールシートの場合は横ロールなら横方向、縦ロールなら縦方向のスクロールバーが表示倍率に関係なく、必ず有効になります。

スクロールする範囲は入力されているオブジェクト情報から自動的に設定されます。

(最終オブジェクトから最大1.5ページ先までスクロールすることが出来ます)

拡大/縮小ツールで現在のウィンドウに表示出来るサイズより大きな表示が設定されている場合は、横、縦方向共に有効になります。

スクロールバーに有る左右のボタンを押した場合は設定されている編集サイズの1/20、バー部分をクリックした場合は現在表示されている幅(高さ)分移動します。

ダイレクトに表示位置を変更したい場合はスクロールバーをドラッグ&ドロップして変更することも出来ます。

ロールシートの場合のページ移動はスクロールバーを操作する以外にショートカットキーでもページを移動する事が出来ます。[Alt] + [PageUp]で1つ前のページ、[Alt] + [PageDown]で1つ後ろのページに移動します。

(4)拡大/縮小ツール

編集画面に表示するシートの表示サイズを設定します。

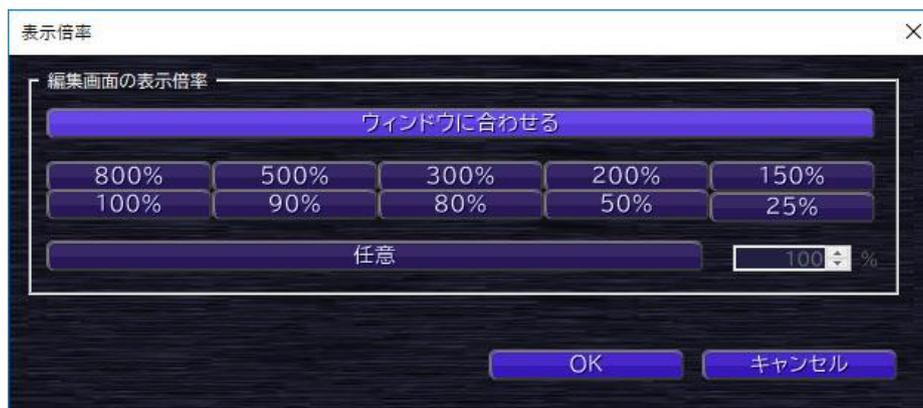


※[ウィンドウに合わせる]に設定されている場合は①のみが有効になります

①詳細設定

表示倍率を設定するための設定ウィンドウを開きます。

設定が[ウィンドウに合わせる]になっている場合は「---」、それ以外の場合は倍率がボタン上に表示されています。



[ウィンドウに合わせる]に設定すると現在のウィンドウに合わせてシート全体が表示されるようになります。

それ以外の場合はそれぞれの指定倍率でシートが表示されます。

設定された倍率で表示しきれない場合はスクロールバーが有効になり、どこから表示するかを設定します。

②表示縮小

選択する毎に表示倍率を5%ずつ下げていきます。

下げることでより広範囲を表示することが出来るようになります。

③拡大/縮小バー

バーをドラッグ&ドロップする事で簡単に表示倍率を変更することができます。

また、このバーをドラッグ&ドロップする以外にマウスホイールで直接変更することも可能です。

編集画面上にマウスカーソルがある状態で[Ctrl]キーを押しながらマウスホイールを回すことで編集画面が回転に合わせて拡大/縮小します。

④表示拡大

選択する毎に表示倍率を5%ずつ上げていきます。

上げることでよりオブジェクトをより大きく表示することが出来ます。

⑤表示フィット

現在のウィンドウサイズでちょうど全体が表示されるサイズを設定します。

編集するために拡大表示していて全体像を即座に確認したい場合などに使用します。

(5)ファイルタブ

複数のファイルの読み込まれている場合の編集対象ファイルを設定します。



読み込まれているファイル数が多くすべてが表示しきれない場合は左右にあるスクロールボタンが有効になりタブ一覧の表示位置をずらすことができます。

タブの表示順番は作成(読み込み)された順番で後ろに追加されますが各タブをD&Dする事で表示順番を変更することができます。

各タブの右側にある×(クローズ)ボタンを押すことで読み込まれているファイルを閉じることができます。

閉じるとき対象ファイルが編集され保存されていない場合は、保存確認画面が表示されます。

6.ステータスバー

ステータスバーは、編集サイズ、シートタイプ、Caps Lockキー、Num Lockキー、入力モードなどが表示されます。



①ステータス

メニューなど選択時に対象メニューの説明が表示されます。

②編集サイズ

現在編集しているシートの編集サイズが表示されます。

オンライン版で出力しているサイズと異なっている場合は背景が黄色で表示されます。

③シートタイプ

現在編集しているシートのタイプが表示されます。

板テロップ、横ロール、縦ロールが表示されロールの場合はさらに矢印で方向が表示されます。

④編集モード

現在編集しているシートのモードが表示されます。

フリー、パーティションが表示されます。

⑤[Caps Lock]キー

Caps Lock ONの時に「CAP」と黒文字で表示されます。

⑥[Num Lock]キー

Num Lock ONの時に「NUM」と黒文字で表示されます。

⑦挿入/上書き

文字入力時のモードが表示されます。

表示としては挿入または上書きになります。

7.環境設定

アプリケーションの動作や表示に関する設定をする事が出来ます。

メインメニューの[その他] - [環境設定]から設定ウィンドウを呼び出すことが出来ます。



①設定対象

設定する項目を一覧から選択します。

選択された項目で設定出来るものが右側の②設定詳細に表示されます。

※オフライン時は一覧に送付設定、外部インターフェース、ビデオボードは表示されません

②設定詳細

①設定対象で選択された項目で設定出来るものが表示されます。

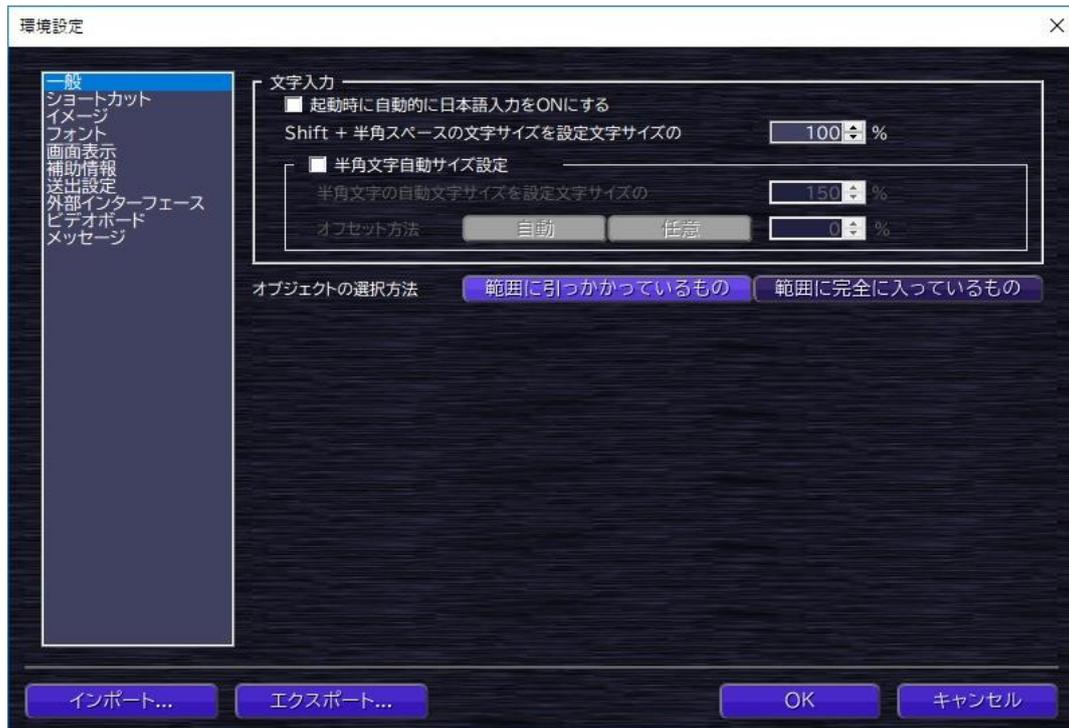
③インポート

ファイルに保存されている環境設定の設定情報を読み込みます。

④エクスポート

現在の環境設定の設定情報をファイルに書き込みます。

(1)一般



①起動時に自動的に日本語入力をONにする

ONにする事でアプリケーション起動時に自動的に日本語入力を有効にします。

②SHIFT + 半角スペースの文字サイズを設定文字サイズの

[Shift] + 半角スペースで入力した時のサイズを設定文字サイズの何%にするかを設定します。(1 ~ 200%)

※日本語入力時はShift + スペース入力しても環境設定で設定したサイズで入力されません。

③半角文字自動サイズ設定

半角文字自動サイズ設定機能の有効/無効を切り替えます。

この設定は編集作業時も半角文字に設定が反映されます。このため途中で設定を変更すると元々設定した値とは異なる値がパラメーターの文字設定にあるサイズ及びオフセットX/Yに反映されるので注意して下さい。

④半角文字の自動文字サイズを設定文字サイズの

半角文字入力時の文字サイズを、現在設定してある文字サイズの何%にするかを設定します。(50 ~ 150%)

⑤オフセット方法

半角文字自動サイズ設定で入力されたときどのくらいベースラインに対してオフセットするかを設定します。

自動 ... オフセットを自動で設定します。

任意 ... オフセットを任意の値で設定します。(-50~50)

⑥オブジェクトの選択方法

マウスでエリア選択したときの選択方法を設定します。

範囲に引かれているもの ... オブジェクトが少しでも選択エリアに引かれている場合は選択します。

範囲に完全に入っているもの ... オブジェクトが完全に選択エリアに入っている場合のみ選択します。

(2)ショートカット



①プリセット

各項目のショートカットキーのパターンが登録されたものがプリセットとなります。

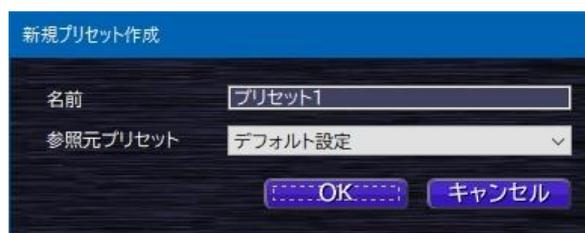
システムに登録されているプリセットが一覧表示され、使用するショートカットキーのパターンが登録されているプリセットを一覧から選択します。

初期設定としては「デフォルト設定」と言うものが1つだけ有りこのプリセットは削除する事が出来ません。

a)新規

新規にプリセットを作成します。

「新規」ボタンを選択すると以下の作成ダイアログが表示されます。



名称 … 新規に作成するプリセットの名称を入力します。

参照元プリセット … 新規に作成するプリセットのベースとなるプリセットを一覧から選択します。
一覧には無しと登録されているプリセットが表示され、無しを選択すると全てのショートカットキーのパターンが設定されていない状態で作成されます。
無し以外を選択すると選択されたプリセットのショートカットキーのパターンが設定された状態で作成されます。

b)削除

現在選択されているプリセットを削除します。

「削除」ボタンを選択すると削除確認ダイアログが表示され、「はい」を選択することでプリセットが削除されます。

「いいえ」を選択するとプリセットの削除をキャンセルします。

※プリセットを削除した場合、環境設定から「キャンセル」で抜けても削除されます

c)読込

ファイルとして保存されているプリセットを読み込みます。

※すでに登録されているプリセットと同一名のプリセットファイルは読み込む事が出来ません。

d)書出

現在選択されているプリセットをファイルとして書き出します。

②機能一覧

現在選択されているプリセットのショートカットキーのパターンが表示されます。

割り当てられているパターンは各項目の右側に表示され、登録が無い場合は【キー割り当てなし】と表示されます。

キーパターンの変更や削除は一覧から対象の項目を選択することで行えます。

③現在の設定キー

機能一覧で選択されている項目の現在のキーパターンが表示され「解除」ボタンを選択することで、現在のキーパターンを削除する事が出来ます。

「解除」ボタンを選択すると削除確認ダイアログが表示され、「はい」を選択することでキーパターンが削除されます。

「いいえ」を選択するとキーパターンの削除をキャンセルします。

④割り当てキー入力

機能一覧で選択されている項目に対してキーパターンを設定する事ができます。

1つの項目に対して最大2つまでキーパターンを設定する事ができます。

※すでに設定されているものに対して追加設定することは出来ないので2つ目のキーパターンを追加したい場合は元々設定されていたキーパターンと追加するキーパターンを入力した上で「割り当て」ボタンを選択して下さい。

キーパターンの設定はエディットボックス部分に caret が入っている状態で、設定したいキーパターンをキーボードから入力する事で、入力されたキーパターンがエディットボックス上に表示されます。

2つ目のキーパターンを登録する場合は続けて再度設定したいキーパターンを入力します。

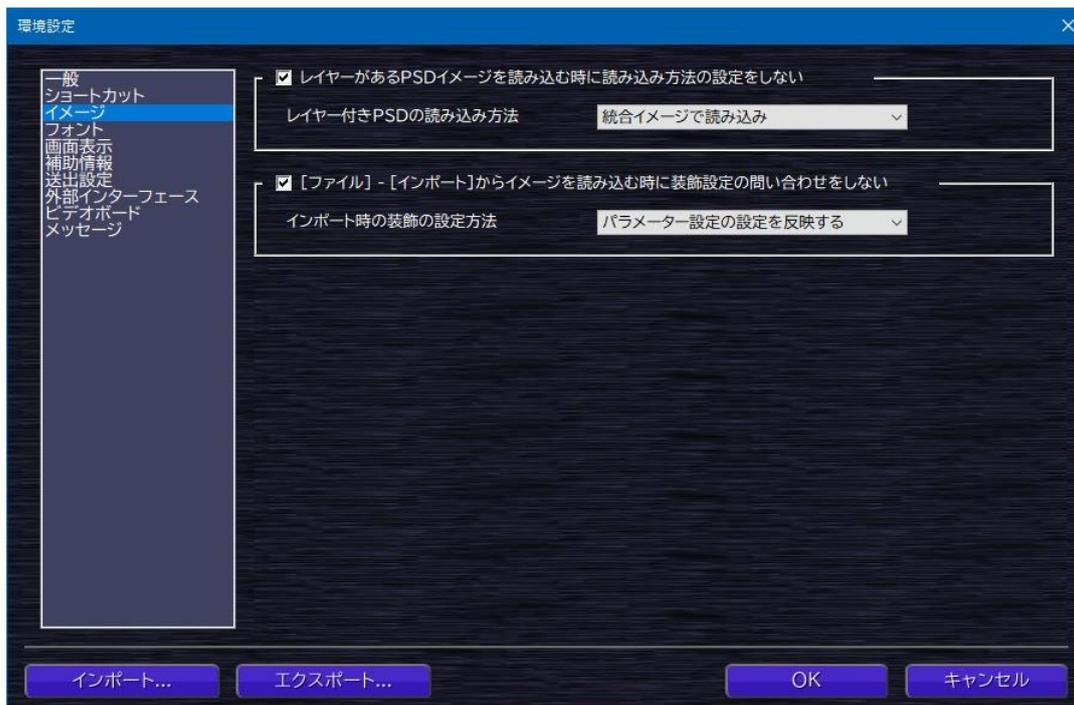
※入力したパターンが設定出来ないキーパターンの場合はエラーメッセージが表示されます。

キーパターンがエディットボックス上に表示されている状態で「割当」ボタンを選択することでそのキーパターンが対象の項目に設定されます。

すでにそのキーパターンが別の項目に割り当てられている場合は確認メッセージが表示され、「はい」を選択すると元々設定された項目からキーパターンが解除され現在の項目にキーパターンが設定されます。

「いいえ」を選択すると現在の割り当てをキャンセルします。

(3)イメージ



①レイヤーがあるPSDイメージを読み込む時に読み込み方法の設定をしない

設定をONにすることでレイヤーを含むPSDデータを読み込んだ時、読み込み方法の問い合わせメニューが表示されなくなります。

設定は同一画面上にある[レイヤー付きPSDの読み込み方法]の設定が反映されます。

②レイヤー付きPSDの読み込み方法

レイヤーを含むPSDデータを読み込んだ時の読み込み方法の設定を行います。

- | | | |
|---------------|-----|--|
| レイヤーイメージで読み込み | ... | レイヤーの構造を維持した状態で読み込みます
(レイヤー数分イメージが作成されます) |
| 統合イメージで読み込み | ... | 1枚のイメージとして読み込みます。 |

③[ファイル] - [インポート]からイメージを読み込むときに装飾設定の問い合わせをしない

設定をONにすることで[イメージ]または[ビデオ入力]からイメージ登録した時、装飾をどうするか問い合わせメニューが表示されなくなります。

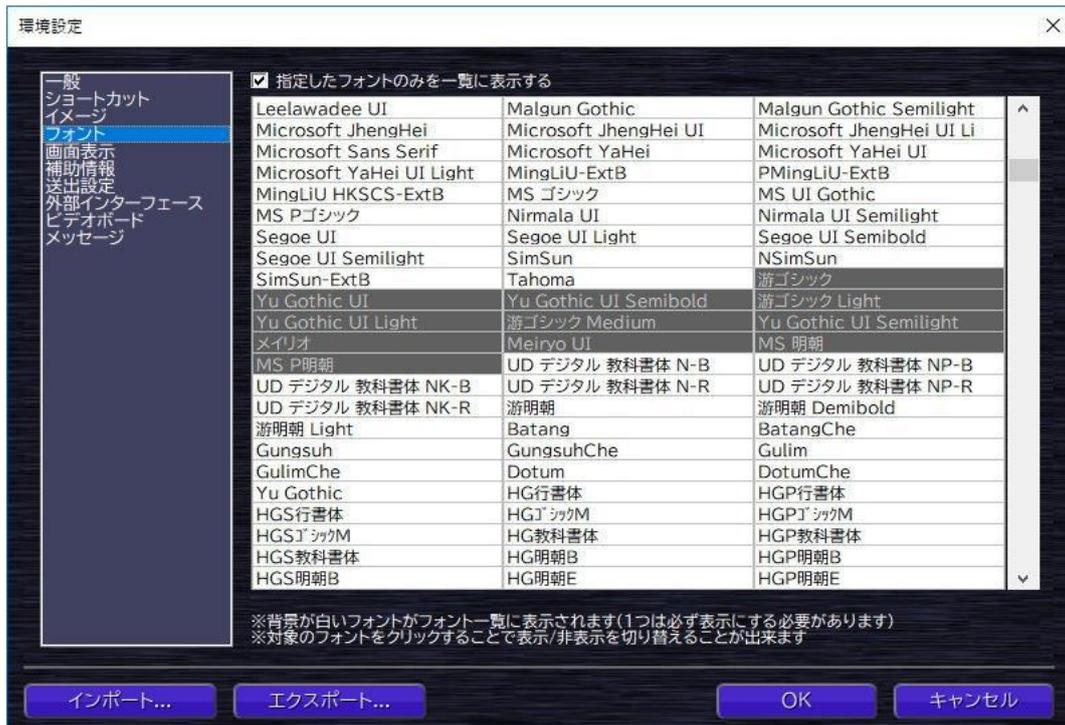
設定は同一画面上にある[インポート時の装飾の設定方法]の設定が反映されます。

④インポート時の装飾の設定方法

[イメージ]または[ビデオ入力]からイメージ登録した時の装飾の設定方法の設定を行います。

- | | | |
|------------------|-----|--|
| そのままのイメージで取り込む | ... | パラメーターに設定されている装飾は反映しないで
何も効果を付けない状態で登録されます。 |
| パラメーター設定の設定を反映する | ... | パラメーターに設定されている装飾が反映された状態で登録されます。 |

(4)フォント



①指定したフォントのみを一覧に表示する

ONにすることでフォント一覧に表示するフォントを設定できます。

OFFの場合は全てのフォントが一覧に表示されます。

②フォント一覧

このフォントの一覧から表示するフォントと表示しないフォントを設定できます。

各フォント部分で左クリックすることで表示と非表示を交互に切り替えます。

背景が白 ... フォント一覧に表示されます

背景がグレー ... フォント一覧に表示されません

※全てのフォントを表示または非表示にしたい場合は、右メニューから行うことができます。

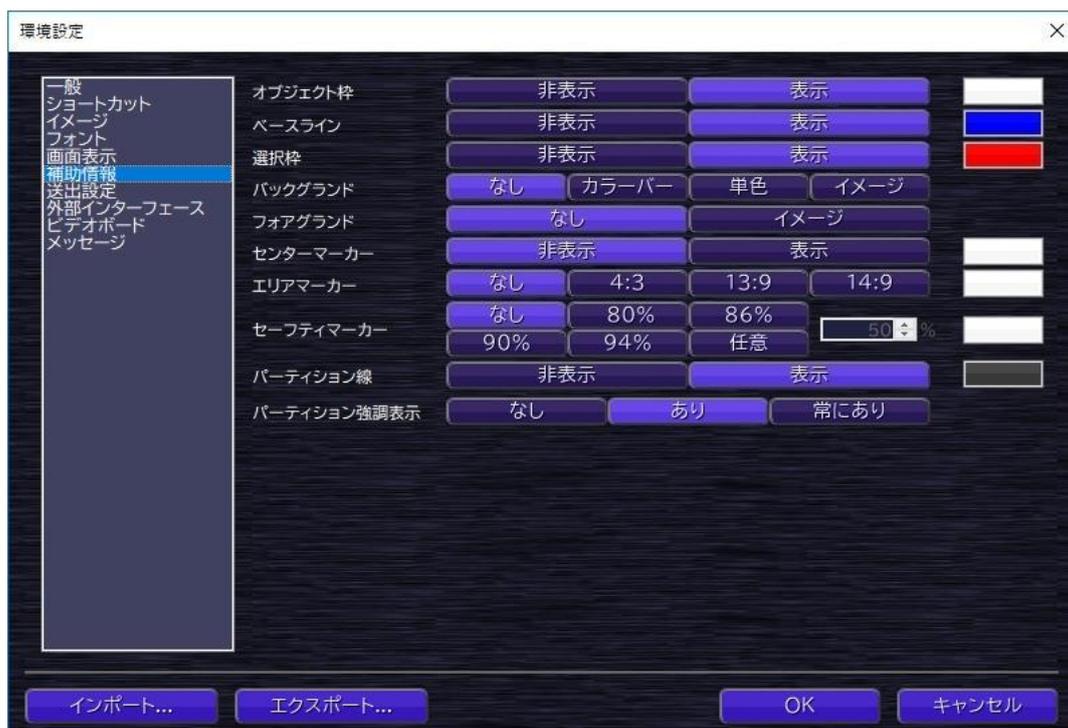
(5)画面表示



現在のウィンドウに合わせてシート全体を表示する場合は[ウィンドウに合わせる] を選択し、ユーザー自身で倍率を指定する場合はあらかじめ登録されている800%、500%、300%、200%、150%、100%、90%、80%、50%、25%から選ぶか自由に設定出来る任意を選択します。

任意を指定した場合は1.0% ~ 1000.0%の間で自由に設定する事が出来ます。

(6)補助情報



※各項目の表示切り替えなどは[メインメニュー]の[表示]からも直接設定する事が出来ます。

①オブジェクト枠

オブジェクト枠の表示／非表示の設定及び枠の色を設定します。

色を設定する場合は右側の色が表示されている部分をクリックする事でRGBの設定ダイアログが表示されます。

②ベースライン

ベースラインの表示／非表示の設定及びラインの色を設定します。

③選択枠

選択枠の表示／非表示の設定及び枠の色を設定します。

④バックグラウンド

編集画面の背景に何を表示するかをなし、カラーバー、単色、イメージから設定します。

なし ... 背景の表示を無し(黒)にします。

カラーバー ... アプリケーションが内蔵しているカラーバーを背景として表示します。

単色 ... 背景に単色を表示します。

選択するとRGBの設定ダイアログが表示されるのでそこから対象の色を選択します。

イメージ ... 背景に任意のイメージを表示します。

選択するとファイルを指定するダイアログが表示されるのでそこから表示したいイメージファイルを選択します。

※設定したイメージは画枠に合わせて自動的にスケーリングされます。

※表示するとき、イメージに登録されているアルファチャンネルは反映されません。

⑤フォアグラウンド

編集画面の最前面に表示するイメージを設定します。

なし … 前面イメージの表示を無しにします。

イメージ … 前面に任意のイメージを表示します。

選択するとファイルを指定するダイアログが表示されるのでそこから表示したいイメージファイルを選択します。

※設定したイメージは画枠に合わせて自動的にスケーリングされます。

※表示するとき、イメージに登録されているアルファチャンネルは反映されません。

⑥センターマーカ

センターマーカの表示／非表示の設定及びマーカの色を設定します。

⑦エリアマーカ

エリアマーカの設定及びマーカの色を設定します。

マーカはなし、4:3、13:9、14:9から設定する事が出来ます。

⑧セーフティマーカ

セーフティマーカの設定及びマーカの色を設定します。

マーカはなし、80%、86%、90%、94%、任意から設定する事が出来ます。

任意を指定した場合は0% ~ 100%の間で自由に設定する事が出来ます。

⑨パーティション線

パーティション線の表示／非表示の設定及び枠の色を設定します。

⑩パーティション強調表示

選択またはキャレットが入っているオブジェクトが属しているパーティションエリアの上下左右のパーティション線の強調表示をどうするかをなし、あり、常にありから設定する事が出来ます。

なし … 強調表示をしないようにします。

あり … パーティション線の設定が表示の場合のみ強調表示をします。

常にあり … パーティション線の設定が非表示でも強調表示をします。

(7)送出設定

※オフライン時は選択することが出来ません(一覧に表示されません)



①送出モード

SDIボードからの出力するシートの更新方法を設定します。

- 自動送出 … 現在表示されている編集シートを常に送出します。
編集シートの表示が変化すると自動的に出力も更新されます。
※自動送出で送出している場合、トランジションやアニメーションは実行されません。
- イベント送出 … ユーザーが任意のタイミングで送出するシートを繰り返し送ります。

②チェンジ実行時のシート送り

送出コントロールとしてチェンジが実行されたときにシートを送るかの設定をします。

- 送らない … チェンジが実行されてもシートを送りません。
- 送る … チェンジが実行されたら無条件でシートを送ります。
- 外部制御時のみ送る … 外部チェンジオプション(ST-380-01)や接点入出力オプション(ST-380-02)からチェンジが実行されたときのみシートを送ります。

※送出モードがイベント送出に設定されている場合のみ設定が出来ます

③シート送りで最後まで行ったときの動作

最終シートまで行ったときのシートの送り方を設定します。

- 留まる … 最終シートに留まりシートは移動しません。
- 先頭に移動する … 先頭シートに移動して再度頭から送出します。

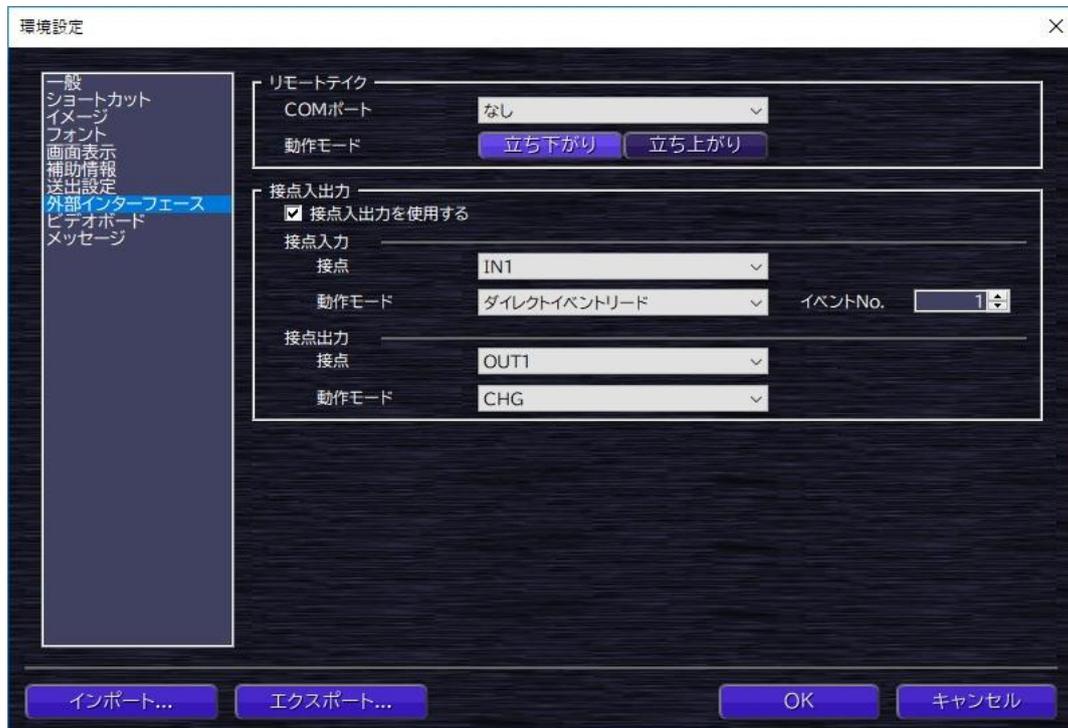
※送出モードがイベント送出に設定されている場合のみ設定が出来ます

(8)外部インターフェース

※オフライン時は選択することが出来ません。(一覧に表示されません)

※接点入出力オプション(ST-380-02B)が実装されていない場合は接点入出力のメニューは表示されません

※外部から制御する場合は各実行操作を10フレーム以上開けて実行して下さい。



①リモートテイク

外部チェンジオプション(ST-380-01)の設定を行います。

a)COMポート

外部チェンジオプション(ST-380-01)をつなげているCOMポートを一覧から設定します。
使用しない場合は[なし]を設定します。

b)動作モード

外部から受けた信号を立ち上がりで検知するか立ち下がりで検知するかの設定をします。

②接点入出力

接点入出力オプション(ST-380-02B)の設定を行います。

a)接点入出力を使用する

外部からの接点入出力を使用するかしないかを設定します。

b)接点入力 - 接点

接点入力の動作を指定する接点番号を設定します。

c)接点入力 - 動作モード

指定されている接点番号が入力されたときの動作を設定します。

名称	内容
なし	接点の入力を無効に設定します。
CHG	接点の入力でチェンジ&NEXT設定を実行するように設定します。
NEXT CLEAR	接点の入力でNEXTクリアを実行するように設定します。
ダイレクトイベントリード	接点の入力で指定イベントNo.(シートNo.)の読み込みを実行するように設定します。
イベントリード	接点の入力でイベント指定番号(bit0)~(bit15)に設定されている接点入力を読み込み指定イベントNo. (シートNo.)の読み込みを実行するように設定にします。 イベント指定番号が設定されていないbitは0として扱われます。
イベント指定番号 (bit0)~(bit15)	イベントリードの接点入力時、イベントNo. (シートNo.)の指定データとして読み込まれる接点として設定します。 bit0~bit15は2進数表記の各ビットに相当します。また設定されていないbitはイベントリードでの読み込み時、0として扱われます。

d)接点入力 - イベントNo.

ダイレクトイベントリード実行時に読み込むイベントNo. (シートNo.)を設定します。

※動作モードでダイレクトイベントリードに設定されている場合に表示されます

e)接点出力 - 接点

接点出力の動作を指定する接点番号を設定します。

f)接点出力 - 動作モード

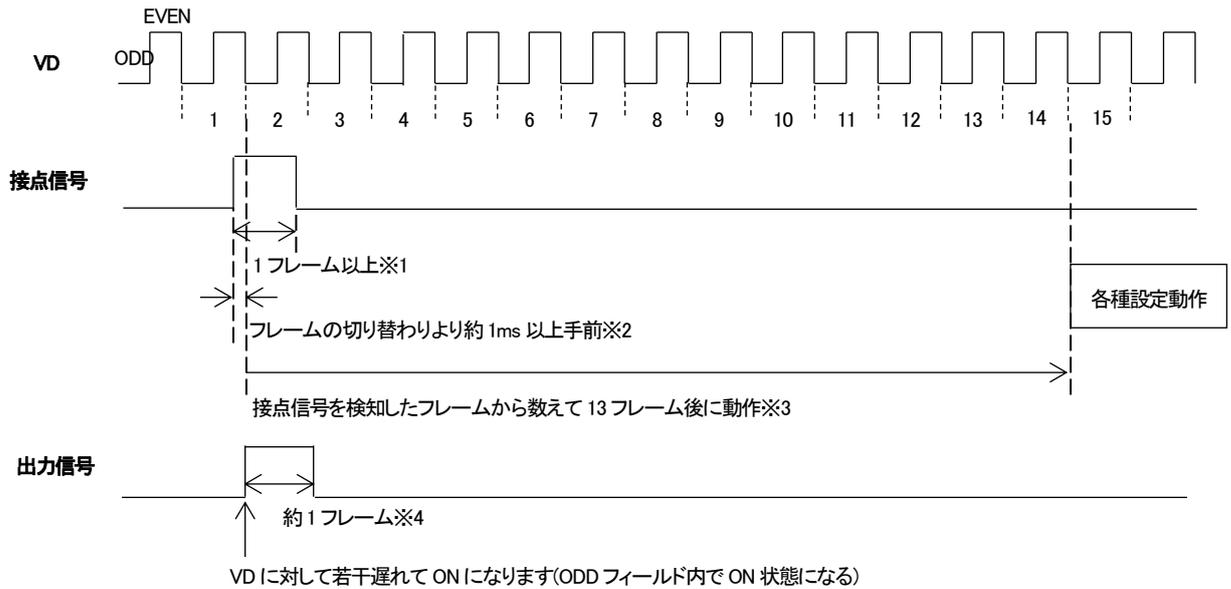
指定されている接点番号の出力動作を設定します。

指定された動作が実行されたとき約1フレーム間タリが出力されます。

名称	内容
なし	接点の出力を無効に設定します。
CHG	接点の出力をチェンジ&NEXT設定で実行するように設定します。
NEXT CLEAR	接点の出力をNEXTクリアで実行するように設定します。
ダイレクトイベントリード	接点の出力を指定イベントNo.(シートNo.)の読み込みで実行するように設定します。
イベントリード	接点の出力をイベント指定番号(bit0)~(bit15)に設定されている接点入力を読み込み指定イベントNo. (シートNo.)の読み込みで実行するように設定にします。

③ 接点入出力制御のタイミングチャート

1) VD、接点入力、接点出力の関係



※1 接点信号は約 1 フレーム以上入力して下さい。

※2 接点信号はフレームの切り替わりより約 1ms(1024 μ s)以上手前から入力して下さい。

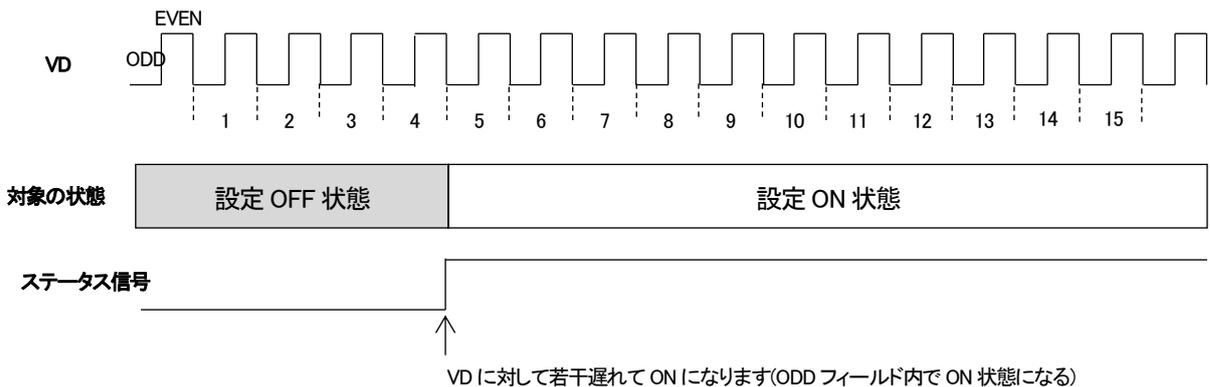
ノイズやチャタリングによる誤認識を防止するため 1024 μ s 以上同じ信号レベルが続いたときに入力信号と見なしています。

※3 システムの負荷により数フレーム前後する場合があります。

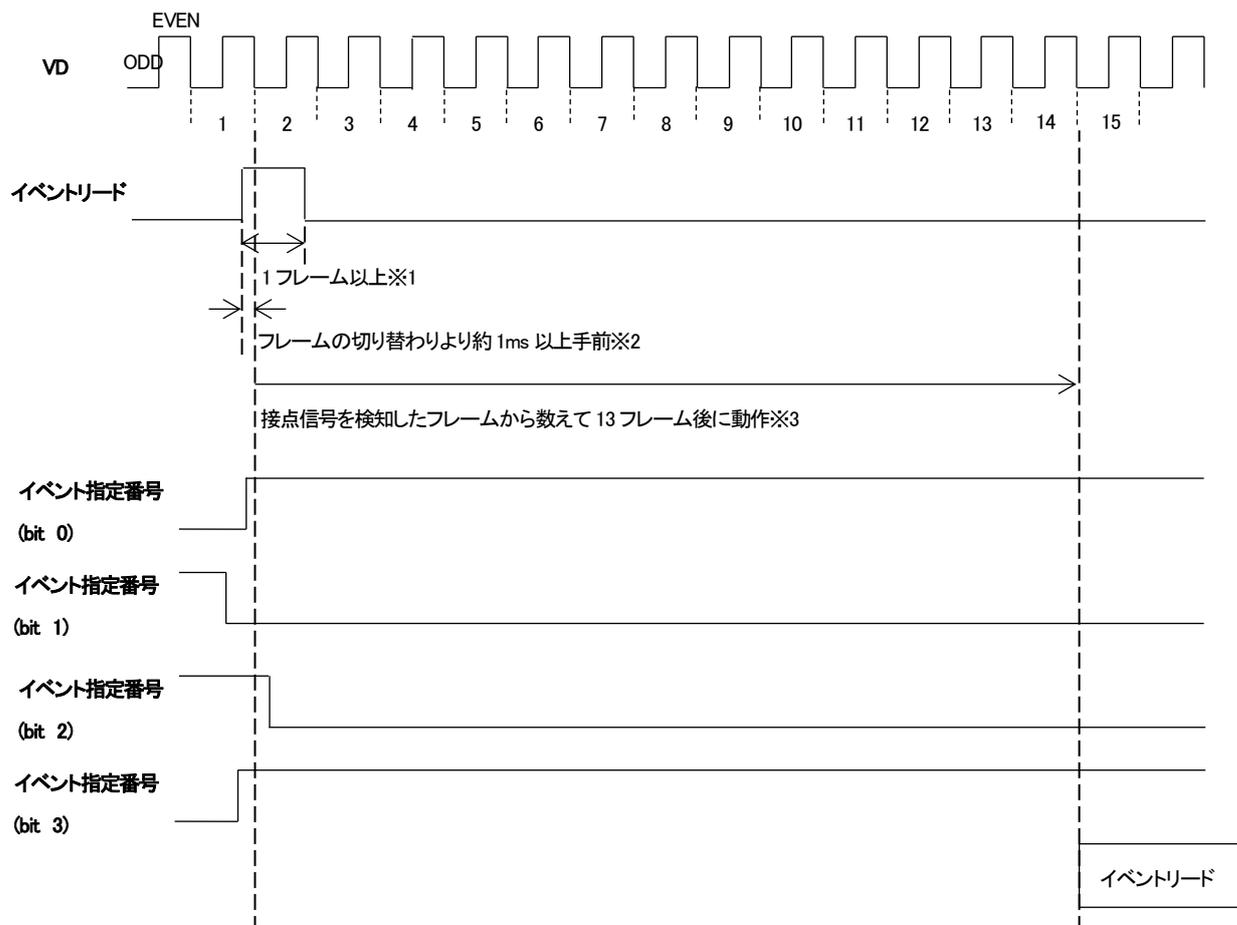
※4 出力信号は約 1 フレーム間 ON 状態になれます。(システムの負荷により 1 フレーム以上になる場合があります)

※リモートテイク時の動作タイミングも同様に接点信号を検知したフレームから数えて13フレーム後に動作します。

2) VD、ステータス状態(接点出力)の関係



3) イベントリードとイベント指定番号の関係



※1 接点信号は約1フレーム以上入力して下さい。

※2 接点信号はフレームの切り替わりより約1ms(1024 μ s)以上手前から入力して下さい。

ノイズやチャタリングによる誤認識を防止するため1024 μ s以上同じ信号レベルが続いたときに入力信号と見なしています。

※3 システムの負荷により数フレーム前後する場合があります。

上記の信号の状態イベント番号(bit4)～イベント番号(bit15)が設定されていない場合は以下のイベントNo.のデータをリードします。

イベント番号(bit0)とイベント番号(bit3)がONなので2進表記で000000000001001のイベントが読み込み対象になります。

2進表記で000000000001001は10進表記で9なのでイベントNo.(シートNo.)9のデータを読み込みます。

(9)ビデオボード

※オフライン時は選択することが出来ません(一覧に表示されません)



①フォーマット

出力フォーマットを一覧から設定します。

- | | |
|---------------------|-------------------------------------|
| 1080p/59.94 Level A | … 出力を1080p/59.94 Level Aフォーマットにします。 |
| 1080p/59.94 Level B | … 出力を1080p/59.94 Level Bフォーマットにします。 |
| 1080i/59.94 | … 出力を1080i/59.94フォーマットにします。 |
| 1080PsF/23.98 | … 出力を1080PsF/23.98フォーマットにします。 |
| 2160p/59.94 | … 出力を2160p/59.94フォーマットにします。 |

※設定出来るフォーマットはモデルによって異なります。

②GenLock

適用ボタンを押すことで現在設定している値をビデオボードに反映します。

- | | |
|---|--------------------------------|
| H | … 水平位相の設定を行ないます。(−1100 ~ 1100) |
| V | … 垂直位相の設定を行ないます。(−563 ~ 563) |

※水平位相及び垂直位相の設定を変更したときの実際の動きについて

値を1変更する毎に2160p/59.94の場合Hは2ドット単位、Vは2ライン単位で変化します。

1080p/59.94 Level Bの場合Hは2ドット単位で変化します。

それ以外の場合は1ドット、1ライン単位で変化します

③カラー設定

入出力する映像のカラー特性を設定します。

適用ボタンを押すことで現在設定している値をビデオボードに反映します。

※カラー設定はST-380HD G2モデルでは設定する事はできません。(設定はRec.709、SDR固定となります)

1)色域

入出力する映像の色域を設定します。

Rec.709 ... 色域をRec.709にします。

Rec.2020 ... 色域をRec.2020にします。

2)ダイナミックレンジ

入出力する映像のダイナミックレンジ(輝度)を設定します。

SDR ... SDR(スタンダード・ダイナミック・レンジ)にします。

HDR(HLG) ... HDR(ハイ・ダイナミック・レンジ)のHLG(ハイブリッド・ログ・ガンマ) にします。

3)リファード

入出力する映像の参照方式を設定します。

シーン ... シーンリファードにします。

ディスプレイ ... ディスプレイリファードにします。

※ダイナミックレンジをHDR(HLG)にしているときのみ設定が出来ます。

4)HDR Gain

HDR出力のゲイン量を設定します。(100 ~ 1200%)

※ダイナミックレンジをHDR(HLG)にしているときのみ設定が出来ます。

④スーパード

スーパードのON/OFF設定をします。

ONIにする事でライン入力された信号にスーパードして出力されるようになります。

※設定をONIにするとREF入力での同期ではなく入力された映像に同期して出力されます。

※入力された映像に対して出力される映像の遅延時間は以下になります。

1080p/59.94 Level A ... 約1.9μ秒

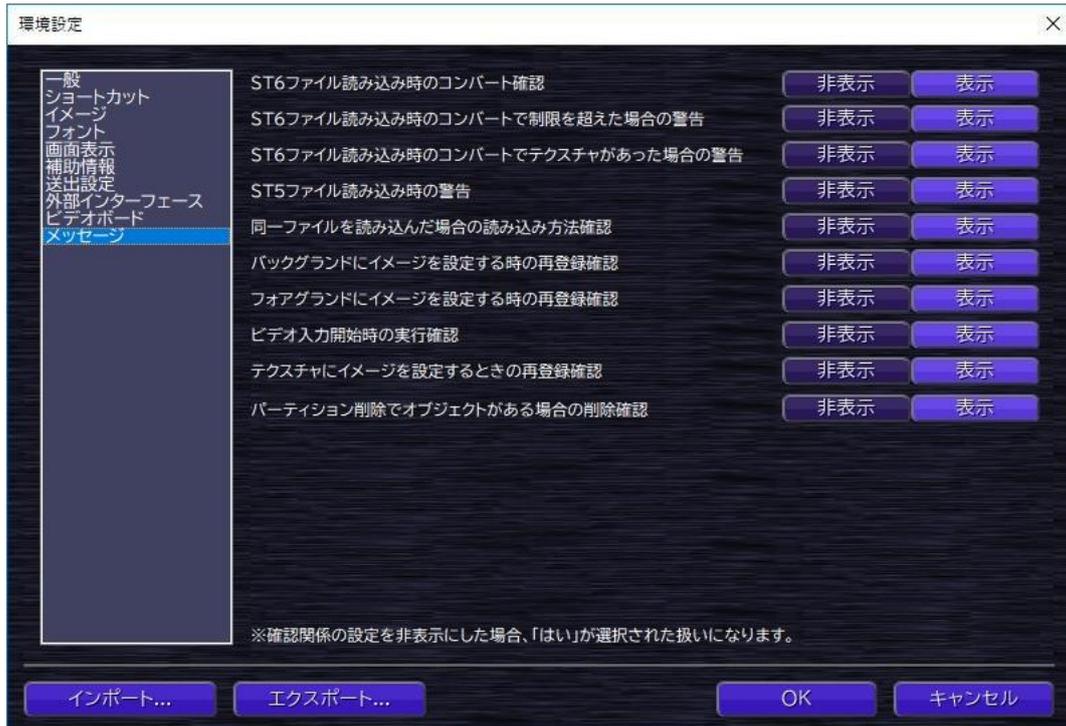
1080p/59.94 Level B ... 約3.4μ秒

1080i/59.94 ... 約3.8μ秒

1080Psf/23.98 ... 約3.8μ秒

2160p/59.94 ... 約1.8μ秒

(10)メッセージ



①ST6ファイル読み込み時のコンバート確認

ST6ファイルの読み込み時、現在の編集サイズとファイルに記録されているサイズが異なっているときに示している確認メッセージの表示の有無を設定します。

非表示にした場合は確認無しで現在の編集サイズにコンバートして読み込まれます。

②ST6ファイル読み込み時のコンバートで制限を超えた場合の警告

ST6ファイル読み込みでサイズコンバートを実行したとき設定出来る範囲を超えた場合に出している警告メッセージの表示の有無を設定します。

設定出来る範囲を超えるとは以下のような場合です。

1080iで文字サイズ501以上の文字の場合、作成したデータを2060Pでコンバート読み込みすると設定値を1002以上にしなければ同じ表現にならないのですが文字サイズは最大1000までしか設定出来ないためこのような場合に同じ表現にならないという意味で警告メッセージが出ます。

③ST6ファイル読み込み時のコンバートでテキストチャがあった場合の警告

ST6ファイル読み込みで読み込んだデータの内にテキストチャが設定されていた場合の警告メッセージの表示の有無を設定します。

この警告はテキストチャ自体のコンバートしないため柄とかの表現が変化してしまうため出しているものになります。

④ST5ファイル読み込み時の警告

ST5ファイルを読み込んだときの警告メッセージの表示の有無を設定します。

この警告はST-380(ST-V6)とST-V5では表現が異なる場合があるため出しているものになります。

⑤同一ファイルを読み込んだ場合の読み込み方法確認

ST6ファイルを読み込んだときすでに読み込まれているファイルと同じファイル(パス)の場合、どのように読み込むかの確認メッセージの表示の有無を設定します。

非表示にした場合は確認無しで現在のファイルを置き換える形で読み込まれます。

⑥バックグラウンドにイメージを設定するときの再登録確認

バックグラウンドのイメージを設定する時にすでに登録されているものがある場合の再登録の確認メッセージの表示の有無を設定します。

非表示にした場合は確認無しで上書き登録されます。

⑦フォアグラウンドにイメージを設定するときの再登録確認

フォアグラウンドのイメージを設定する時にすでに登録されているものがある場合の再登録の確認メッセージの表示の有無を設定します。

非表示にした場合は確認無しで上書き登録されます。

⑧ビデオ入力開始時の実行確認

ビデオ入力を開始すると出力が入力のスルー出力に変化するため、変更されても問題無いかの確認メッセージの表示の有無を設定します。

非表示にした場合は確認無しでビデオ入力が開始されます。

⑨テキストチャにイメージを設定するときの再登録確認

テキストチャとして使用するイメージを設定する時にすでに登録されているものがある場合の再登録の確認メッセージの表示の有無を設定します。

非表示にした場合は確認無しで上書き登録されます。

⑩パーティション削除でオブジェクトがある場合の削除確認

パーティションを削除したとき対象パーティション内にオブジェクトがあった場合の確認メッセージの表示の有無を設定します。

非表示にした場合は確認無しで対象パーティション及びオブジェクトが削除されます。

8.バージョン情報

セットアップされているアプリケーションの各種情報が表示されます。

セットアップ状況によりアイコンの色や各種ライブラリの表示数、バージョン等が変化します。



※各項目のタイプやバージョンは実行環境によって異なります。

情報の保存を実行することでバージョン情報に表示されている内容がテキストとして保存されます。

7.操作方法

ST-380(ST-V6)はウィンドウ上に、文字/図形/イメージを配置してテロップの作成及び送処をしていくアプリケーションです。
文字/図形/イメージそれぞれの簡単な特徴を説明します。

1.文字

文字は1文字毎に属性を設定することができます。

複数の文字を1つの行として管理して、さらに複数の行を1つの文字オブジェクトとして管理することが出来ます。

主な設定項目及び設定範囲(内容)は以下のようになります。

項目	設定範囲(内容)
フォント	インストールされているTrueTypeフォントまたはOpenTypeフォント
サイズ	1 ~ 1000
形状	太字/イタリック
長平体率	1 ~ 199%(99以下で長体、101以上で平体)
斜体率	-100 ~ 100%
回転	0 ~ 360°
文字揃え	左(上)/中/右(下)/均等
文字送り	箱/詰め/プロポーション
文字間隔	-100 ~ 100%(サイズに対する割合)
行揃え	上(左)/中/下(右) ※パーティション編集時のみ表示されます
行送り	箱/自動
行間隔	-100 ~ 100%(サイズに対する割合)
オフセットX	-100 ~ 100%(サイズに対する割合)
オフセットY	-100 ~ 100%(サイズに対する割合)

2.図形

図形にはラインタイプとポリゴンタイプがあります。

ラインタイプは始点、終点が別位置に有り、始点と終点の形状をそれぞれ設定する事が出来ます。

ポリゴンタイプは始点、終点が同じ位置に有り、必ず閉じた形状になります。

また、ポリゴンタイプは形状の縁取り部分のラインサイズを設定する事ができ、その内側を塗りつぶしか塗り潰さないか設定することが出来ます。

主な設定項目及び設定範囲(内容)は以下のようになります。

項目	設定範囲(内容)
線幅	1 ~ 100ドット
線種	実線/点線/破線/1点鎖線/2点鎖線
接合形状	丸、角、面取り
回転	0.0 ~ 360.0°
始点/終点形状	無し/丸/四角/ひし形/矢印/開いた矢印 ※ラインタイプのみ
始点/終点サイズ	長さ及び幅それぞれ4段階 ※ラインタイプのみ
塗りつぶし	ON/OFF ※ポリゴンタイプのみ
横揃え	左/中/右 ※パーティション編集時のみ表示されます
縦揃え	上/中/下 ※パーティション編集時のみ表示されます

3.イメージ

イメージとしてBMP、PICT、TIFF、PhotoShop(PSD)、TGA、PNG、JPEG等の汎用イメージデータを取り込むことができます。
PSDはレイヤー毎に読み込むか1枚のイメージとして読み込むか設定することができます。

主な設定項目及び設定範囲(内容)は以下のようになります。

項目	設定範囲(内容)
原色を表示する	取り込んだイメージをそのまま表示するか装飾で設定した色を反映するか設定します。
横揃え	左/中/右 ※パーティション編集時のみ表示されます
縦揃え	上/中/下 ※パーティション編集時のみ表示されます

読み込み可能なフォーマットは以下になります。

種類	備考
BMP	RGB/カラーマップ/モノクロ、アルファチャンネル、非圧縮/RLE圧縮、 JPEG・PNG形式BMPは非対応
PICT	16・32ビット Direct Bit、2～8ビット Pixmap
TIFF	RGB/CMYK/YCbCr/モノクロ、アルファチャンネル、 非圧縮/JPEG圧縮/Deflate圧縮、マルチページTIFFには非対応
TGA	RGB/カラーマップ/モノクロ、アルファチャンネル、 Image Originビット対応、非圧縮/RLE圧縮
PSD	8ビットRGB、アルファチャンネル、レイヤー対応
PNG	RGB/カラーマップ/モノクロ、アルファチャンネル、非圧縮/Deflate圧縮
JPEG	RGB/YCbCr/GRAY、ベースライン/プログレッシブ、 ロスレスJPEGは非対応

4.テロップファイルの各シート属性設定

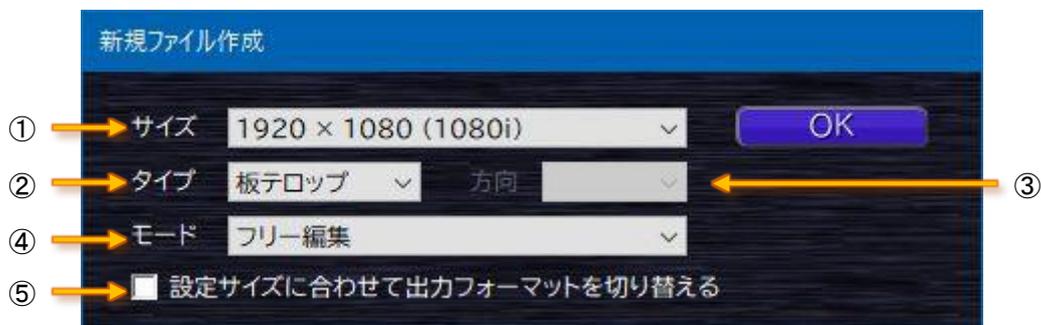
ST-380(ST-V6)では1つのテロップファイル内に異なるシート属性のものを作成することができます。

シート属性には板テロップ、横ロール、縦ロールがあります。

シート属性はテロップファイル作成時やシート作成時に設定します。

1)テロップファイル作成時

テロップファイルを作成時、同時に1つ目のシートの属性を設定する為以下の設定ダイアログが表示されます。



①サイズ

作成するテロップの画枠を設定します。

1920 × 1080 (1080p A)	… 横 1920ドット、縦 1080ドットの画枠のテロップを作成します。
1920 × 1080 (1080p B)	… 横 1920ドット、縦 1080ドットの画枠のテロップを作成します。
1920 × 1080 (1080i)	… 横 1920ドット、縦 1080ドットの画枠のテロップを作成します。
1920 × 1080 (1080PsF)	… 横 1920ドット、縦 1080ドットの画枠のテロップを作成します。
3840 × 2160 (2160p)	… 横 3840ドット、縦 2160ドットの画枠のテロップを作成します。

※設定出来るサイズはモデルによって異なります。

※ドット数が同じものは基本どれを選んでもテロップ的には同じものが作成されます。

違いは出力フォーマットと連動したときのSDI出力フォーマットになります。

②タイプ

作成するテロップ(シート)のタイプを選択します。

板テロップ	… 1画面のテロップを作成します。
横ロール	… ページが横方向に連続したテロップを作成します。
縦ロール	… ページが縦方向に連続したテロップを作成します。

※横ロールの横方向及び縦ロールの縦方向の作成出来る最大サイズは196608ドットになります。

③方向

タイプが横ロールまたは縦ロールを選択した時のロールする方向を選択します。

横ロールの場合

右 → 左 … 送出時、右側からテロップが出てきます。

左 → 右 … 送出時、左からテロップが出てきます。

縦ロールの場合

下 → 上 … 送出時、下側からテロップが出てきます。

上 → 下 … 送出時、上からテロップが出てきます。

④モード

編集モードを選択します。

フリー … 各オブジェクトを自由に移動することが出来ます。

パーティション … パーティションを移動する事で関連付いているオブジェクトを移動する事が出来ます。
(移動したパーティション以降のパーティションも対象に同期して移動します)

⑤設定サイズに合わせて出力フォーマットを切り替える

この設定にチェックを入れることで現在の出力フォーマットと設定された編集サイズが異なっていたとき出力フォーマットが編集サイズと同じになるように出力を切り替えます。

※出力フォーマットと編集サイズが異なっても編集/送出する事は出来ませんが、出力フォーマットにテロップをリサイズして出力はされません。

※アプリケーション起動時に表示される設定ダイアログの場合は[キャンセル]ボタンは表示されません。

※メインメニュー [シート]-[シート作成]でも同様のメニューが出ますが、その場合はサイズ設定及び出力フォーマットの切り替えは出来ません。

5.入力

(1)文字入力

1)パラメーター設定にある横書き  または縦書き  の編集モードを選択

2)マウスカーソルを編集画面上に移動させ、入力したい位置でクリック

フリー編集の場合はクリックした位置に現在設定してある文字サイズの大きさの入力カーソル(キャレット)が表示され、パーティション編集の場合は揃え設定に合わせて実際に表示(吸着)される場所に入力カーソルが表示されます。テキストオブジェクト部分でクリックすると挿入される一番近い位置にキャレットが表示されます。

3)表示したい文字をキーボードから入力

入力以外にクリップボード上にあるテキストを貼り付けることも出来ます。

改行をする場合は[Enter]キーを押します。

・半角スペースについて

半角スペースは環境設定の設定状態によって特殊な入力をする事が出来ます。

直接入力時、[Shift] + [半角スペース]でスペースを入力することで環境設定の一般で設定されている比率で半角スペースが入力されます。

※入力時の機能のため編集で半角スペースに対してサイズ設定の変更した場合はそのとき設定されたサイズに変更されます。

・半角文字について

半角文字は環境設定の設定状態によって特殊な入力をする事が出来ます。

環境設定の一般にある[半角文字自動サイズ設定]が有効になっている場合、設定されている比率で半角文字が入力されます。

※入力時の機能のため編集で半角文字に対してサイズ設定の変更した場合はそのとき設定されたサイズに変更されます。

※半角スペース入力で[Shift]が押されていた場合は[Shift] + [半角スペース]側で設定されている比率で入力されます。

4)決定すると現在パラメーター設定で設定されているスタイル設定で文字が登録(描画)されます。

※直接入力の場合は特に決定をしなくても即座に編集画面に範囲されます。

(2)テキストからのコピー&貼り付け

対象のテキストファイルをテキストエディター等でコピーした文字を、現在の設定スタイルで編集画面上に貼り付けます。

1)テキストファイルをテキストエディター等で開く

2) エディター上でSTに持ってきたい文字をコピーまたは切り取り

3)パラメーター設定で横書きまたは縦書きを選択

4)編集画面の挿入したい部分でマウスクリック

5)貼り付けを選択

貼り付け操作は右メニューに有る貼り付けまたは、メインメニュー[編集] - [貼り付け]、[Ctrl] + [V]で行えます。

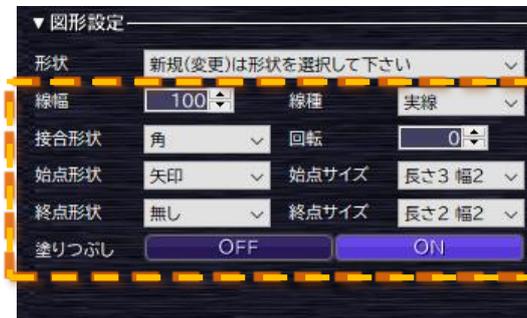
※STで受け取れるデータはエディターでコピーしたときクリップボードにテキスト属性で登録されたデータになります。

※[Ctrl] + [V]での貼り付けはデフォルト設定にしている場合で、実際のキーは環境設定のショートカットのキーパターン設定に依存します。

(3)図形入力

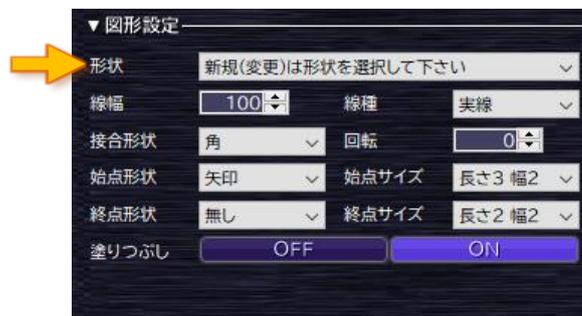
1)パラメーター設定にある **図形** の編集モードを選択

2)形状を選択する前に登録する図形の線幅、線種、接合形状、回転、始点/終点形状、始点/終点サイズ、塗りつぶしの有無を設定します。



※各種設定は後から変更することも出来ます

3)パラメーター設定の図形設定にある形状から入力したい図形を選択



※形状は後から変更することも出来ます

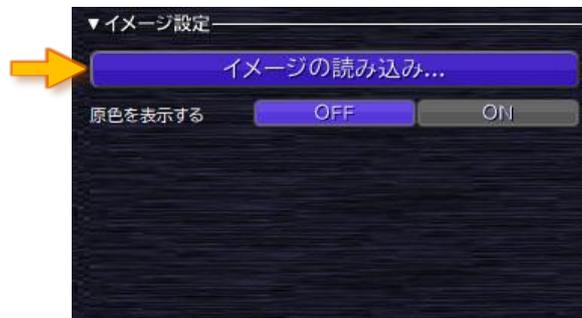
4)形状を選択すると編集画面の中央に選択した図形が登録(描画)されます。

パーティション編集の場合は中央に引っかかっているパーティションエリアに関連付けられます。

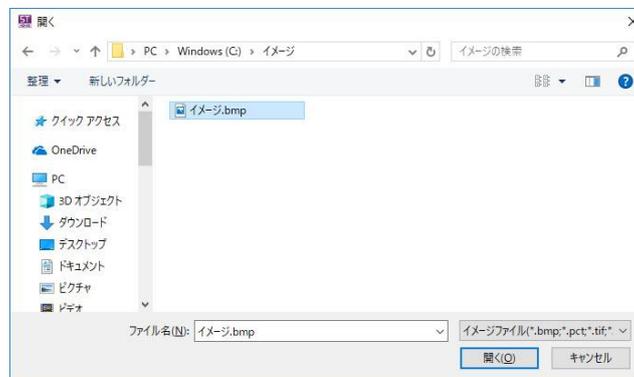
(4)イメージ入力

ファイルとして保存されているBMP、PICT、TIFF、PhotoShop(PSD)、TGA、PNG、JPEG等のフォーマットイメージを取り込みます。

- 1)パラメーター設定にある **イメージ** の編集モードを選択
- 2)[イメージの読み込み]を選択



- 3)イメージ読み込みダイアログが開いたら読み込みたいイメージファイルを選択



- 4) [開く]を選択すると編集画面の中央に選択したイメージが登録(描画)されます。

パーティション編集の場合は中央に引っかかっているパーティションエリアに関連付けられます。

※上記以外に[ファイル] - [インポート] - [イメージ]メニューを選択または直接イメージファイルを編集画面上にドラッグ&ドロップする事で登録することが出来ます。

・アルファが無いイメージの読み込みについて

24bitイメージデータなどアルファが無いイメージデータを読み込んだときは読み込みイメージの全面に100%のアルファが設定されている状態で読み込まれます。

・装飾設定の問い合わせについて

ファイルメニューからイメージを読み込むとパラメーターに設定されている装飾を反映するかの選択するダイアログが表示されます。[はい]を選択すると装飾が反映され、[いいえ]を選択すると装飾が反映されません。

※環境設定のイメージにある「[ファイル] - [インポート]からイメージを読み込むときに装飾設定の問い合わせをしない」をONにしている場合はこの確認メニューは表示されません。(環境設定で設定された方法で登録されます)

※パラメーター設定の[イメージの読み込み]から読み込んだ場合は無条件で装飾が反映されます。

・Photoshop(.PSD)ファイルのレイヤー読み込みについて

Adobe Photoshopアプリケーションで作成されたレイヤー付きPhotoshopファイル(.PSD)を読み込むことができます。

Photoshopで作成されたイメージのレイヤー構成はST-380(ST-V6)上で再現することができ、レイヤーごとの移動、サイズ変更、エッジなどの装飾を行うことができます。

a) PSDファイルの仕様

- ・ 背景およびレイヤー、テキストレイヤーのイメージを読み込むことができます。
- ・ テキストレイヤーはラスターライズされていない状態でもイメージとして読み込むことが可能です。
- ・ アルファチャンネル、レイヤーマスク、カラーレベルの設定がST上で反映されます。
- ・ 非表示にされているレイヤーはST上でも非表示に設定されます。

b) 制限機能

- ・ テキストレイヤーのイメージは読み込めますがテキストの編集は行えません。
- ・ レイヤー効果、レイヤースタイルはST上では反映されません。※1
- ・ レイヤーセットされたレイヤーの読み込みは可能ですがレイヤーセットの情報は反映されません。
- ・ 調整レイヤーまたは塗りつぶしレイヤーはST上では反映されません。※1
- ・ Photoshop形式保存のオプション設定で「互換性を優先」をOFFにして保存されたファイルは統合したイメージとして読み込むことができません。※2

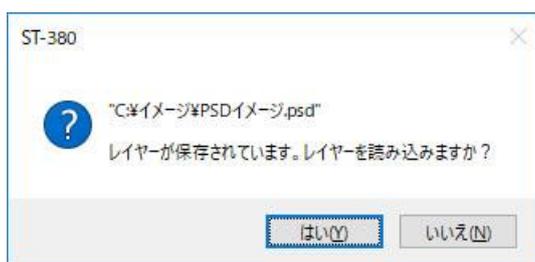
※1 統合したイメージとして読み込みが可能

※2 レイヤーイメージとして読み込みが可能

c) PSDファイル読み込み時の動作

レイヤー付きPhotoshopファイルを読み込むとレイヤーを読み込むかを選択するダイアログが表示されます。

[はい]を選択するとレイヤー単位で読み込まれ、[いいえ]を選択すると統合された一枚のイメージとして読み込まれます。



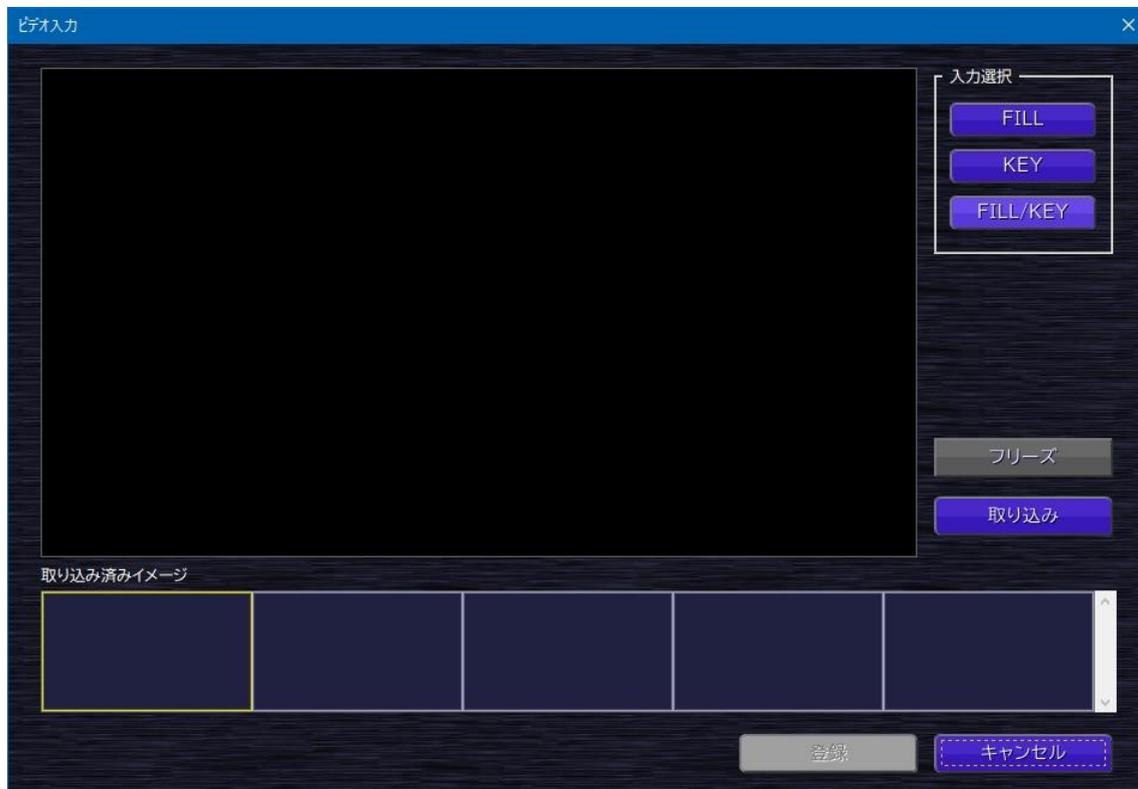
※環境設定のイメージにある「レイヤーがあるPSDイメージをイメージを読み込む時に読み込み方法の設定をしない」をONにしている場合はこの確認メニューは表示されません。(環境設定で設定された読み込み方法で読み込まれます)

(5)ビデオ入力

[ファイル] - [インポート] - [ビデオ入力]を選択する事で映像をイメージとして入り込むことができます。

※ビデオ入力中はREF入力での同期ではなく入力された映像に同期して出力されます。

※ビデオボード設定に設定されているフォーマットと入力されているフォーマットが一致している場合は出力端子(FILL/KEYそれぞれ)から映像がスルー出力され、一致していない場合は黒が出力されます。



①入力選択

FILL ... FILLのみキャプチャします。(ライン映像をFILLとして取り込みます)

KEY ... KEYのみキャプチャします。(ライン映像の輝度成分をKEYとして取り込みます)

KEY/FILL ... FILL とKEYを同時にキャプチャします。

②フリーズ

ライン映像入力を停止します。

③取り込み

キャプチャ画面の映像をワークエリアに取り込みます。

ワークエリアに取り込める制限枚数は20枚です。

④登録

ワークエリア取り込んでいるイメージを1ページ毎に取り込みます。

⑤キャンセル

ビデオ入力ダイアログを終了します。

すでにワークエリア取り込んでいるイメージ等は破棄されます。

・登録方法

1)取り込む方式をFILL、KEY、KEY/FILLから選択します。

2)ハイクリップ、ロークリップを必要に応じて調整します。

3)[フリーズ]を押し、取り込みたい映像を停止させます。

4)[取り込み]を選択すると、黄色枠で表示されたワークエリアにキャプチャ画面の映像が取り込まれます。

すでに映像が登録されている所を変更する場合は、そのワークエリアをクリックして選択し[取り込み]を選択するとキャプチャ映像を上書きします。(FILL、KEY別々に登録できます)

5)1～4を繰り返し、[登録]を押すと、ワークエリアに登録されている映像がイメージとして1ページ毎に登録されます。

6.編集

(1)選択

・マウスでのエリア選択による選択の場合

マウスでエリア選択した場合、環境設定によってオブジェクトの選択のされ方が変化します。

設定の変更(確認)はメインメニュー[その他] - [環境設定]で環境設定を開き、項目から[一般]を選択し、オブジェクトの選択方法から変更(確認)することが出来ます。

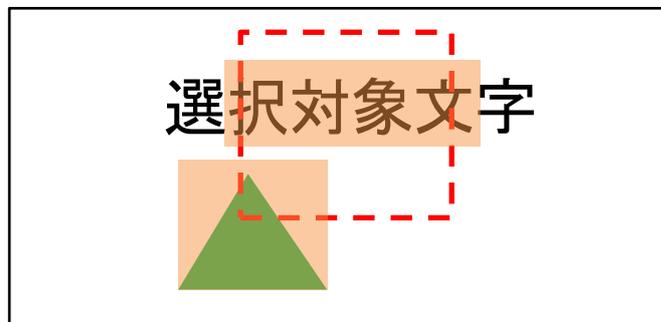
マウスでのエリア選択は編集画面上でエリアの開始点で左クリックを押したまま、終了点部分に移動して左クリックを放します。

このとき[Ctrl]キーを押しながら行う事で複数のエリア選択をする事が出来ます。

([Ctrl]キーを押す事ですでに選択されているオブジェクトの選択が解除されなくなります)

・範囲に引っかかっているもの

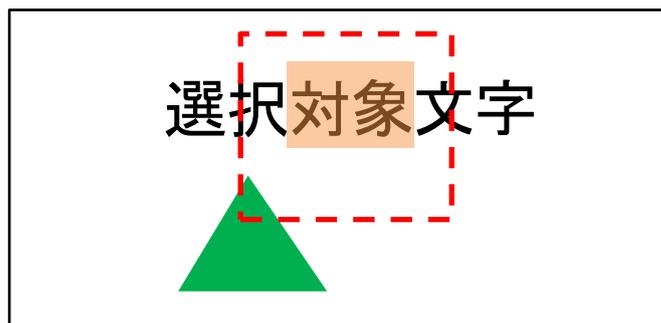
マウスでエリア選択した範囲に引っかかっている文字、図形、イメージがすべて選択されます。



上記の様にエリア選択された場合は[選択対象文字]の内、[対象文字]の4文字と図形が選択されます。

・範囲に完全に入っているもの

マウスでエリア選択した範囲にオブジェクト全体入っている文字、図形、イメージが選択されます。



上記の様にエリア選択された場合は[選択対象文字]の内、[対象]の2文字が選択されます。(図形は選択されません)

・マウスでの左ダブルクリックによる選択の場合

オブジェクト(枠) 内にカーソル持って行き左ダブルクリックすることで対象のオブジェクトが選択状態になります。
文字オブジェクト内の場合はずべての文字が選択されます。

このとき[Ctrl]キーを押しながら行う事で複数のエリア選択をする事が出来ます。

([Ctrl]キーを押す事ですでに選択されているオブジェクトの選択が解除されなくなります)

・キャラット移動による選択の場合

文字オブジェクト内などのキャラット移動時[Shift]キーを押しながら十字キーで移動する事で、各文字を選択することが出来ます。

すでに選択されているオブジェクトに対して行った場合は選択が解除されます。



上記の状態です[Shift]キーを押しながら左にキャラットを移動する事で[象]の1文字が選択されます。

・ショートカットキーによる選択の場合

シート内のすべてのオブジェクトを選択する場合はショートカットキーの[Ctrl] + [A]から全選択することが出来ます。

[Ctrl] + [A]を押したとき文字オブジェクト内にキャラットがある場合は、まず文字オブジェクト内の文字がすべて選択されその状態で再度[Ctrl] + [A]を押すことでシート内のすべてのオブジェクトが選択されます。

※[Ctrl] + [A]での選択はデフォルト設定にしている場合で、実際のキーは環境設定のショートカットのキーパターン設定に依存します。

(2)コピー(切り取り)、貼り付け

文字/図形/イメージをコピーまたは切り取りして別の場所へ貼り付けます。

※ショートカットキーでの操作はデフォルト設定にしている場合で、実際のキーは環境設定のショートカットのキーパターン設定に依存します。

・マウスでのドラッグ & ドロップによるコピー&貼り付け

※マウスでの操作の場合はコピーから貼り付けが1つのアクションとなります。

1) コピーしたいオブジェクトを選択

文字オブジェクトの場合はオブジェクト内にキャラットを入れても選択と同じ扱いになります。

2) オブジェクト枠部分にマウスカーソルを持って行き、手マークのカーソルになったら左クリックで対象をドラッグ

オブジェクトを選択しなくても[Ctrl]キーを押しながらオブジェクト枠内で左クリックする事で直接対象をドラッグすることも出来ます。

3) ドラッグしたままコピー先までオブジェクトを移動させ[Ctrl]キーを押しながら左クリックをドロップ

[Shift]キーを押しながら移動させることで横または縦位置が固定された状態でコピー先を指定することが出来ます。

・メニュー及びキーボードによるコピー(切り取り)、貼り付け

1) コピーまたは切り取りしたいオブジェクトを選択

2) コピーまたは切り取りを選択

実行方法は以下の方法があります。

- ・メインメニュー[編集] -[コピー]または[切り取り]を選択(ショートカットキー[Ctrl] + [C](コピー) または[Ctrl] + [X](切り取り) を実行)
- ・右クリックメニューから[コピー]または[切り取り]を選択

3) コピーまたは切り取ったオブジェクトを貼り付ける場合は貼り付ける場所にカーソルを移動してクリック

4) 貼り付けを選択

実行方法は以下の方法があります。

- ・メインメニュー[編集] -[貼り付け]を選択(ショートカットキー[Ctrl] + [V]を実行)
- ・右クリックメニューから[貼り付け]を選択

※貼り付けはST内でコピー(切り取り)したオブジェクト及びクリップボード経由でのテキストまたはイメージが対象になります

※ロールシート上にアニメーション付きのオブジェクトを貼り付けた場合はアニメーション情報は削除された状態で貼り付けられます。

※OSの「クリップボードの履歴」が有効の場合、Win + Vで履歴から文字列及びイメージを貼り付ける事が出来ます。

(3)削除

※ショートカットキーでの操作はデフォルト設定にしている場合で、実際のキーは環境設定のショートカットのキーパターン設定に依存します。

・選択した文字/図形/イメージの削除

1) 削除したいオブジェクトを選択

2) 削除を選択

実行方法は以下の方法があります。

- ・メインメニュー[編集] -[削除]を選択(ショートカットキー[Delete]または[Backspace]を実行)
- ・右クリックメニューから[削除]を選択

・文字入力モードでの文字の削除

1) 削除したい文字の後ろ、又は前にキャレットを移動

2) 前の文字を消す場合はBackspaceキー、後ろの文字を消す場合はDeleteキーを押します

(4)移動

・マウスでのドラッグ &ドロップによる移動

1)移動したいオブジェクトを選択

文字オブジェクトの場合はオブジェクト内にキャレットを入れても選択と同じ扱いになります。

2)オブジェクト枠部分にマウスカーソルを持って行き、手マークのカーソルになったら左クリックで対象をドラッグ

オブジェクトを選択しなくても[Ctrl]キーを押しながらオブジェクト枠内で左クリックする事で直接対象をドラッグすることも出来ます。

3)ドラッグしたまま移動先までオブジェクトを移動させ左クリックをドロップ

[Shift]キーを押しながら移動させることで横または縦位置が固定された状態で移動することが出来ます。

パーティション編集の場合はドラッグしたパーティションエリアからドロップしたパーティションエリアの移動数分移動されます。

パーティションエリアの大きさが異なる部分で複数のオブジェクトが選択されていた場合でもパーティション数で移動するため位置関係が変化します。(位置関係が逆転する等はありませんが距離が離れたり近づいたりします)

・キーボードの十字キーによる移動

1)移動したいオブジェクトを選択

2)移動したい方向の十字キーを押す

・フリー編集時

十字キーでの移動は文字サイズの半分のサイズずつ移動します。

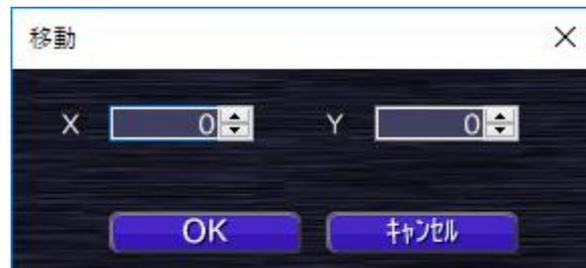
また、移動時[Shift]キーを押すことで1ドットずつ移動する事が出来ます。

・パーティション編集時

十字キーでの移動はパーティション単位で移動します。

・右メニューによる移動

- 1)移動したいオブジェクトを選択
- 2)右クリックして出てきたメニューから[移動]を選択
- 3)移動ダイアログが表示されたらX・Yの移動量を設定して [OK] ボタンを選択
移動を取りやめたい場合は[キャンセル]ボタンを選択してください。



※移動量の単位はフリー編集ではドットでパーティション編集時はパーティション数になります。

・センタリング(右メニュー)による移動

- 1)移動したいオブジェクトを選択
- 2)右クリックして出てきたメニュー内の[センタリング]内にある[中央]/[水平]/[垂直]から移先を選択
 - 中央 … シートとオブジェクトの中心を合わせます。
 - 水平 … シートとオブジェクトの横方向の中心を合わせます。
 - 垂直 … シートとオブジェクトの縦方向の中心を合わせます。

※パーティション編集時は選択出来ません

(5)拡大/縮小

・マウスでのドラッグ & ドロップによる拡大/縮小

1)拡大/縮小したいオブジェクトの四隅または上下左右の中心部分にマウスカーソルを移動

拡大/縮小出来る位置にマウスカーソルがくるとサイズ変更カーソルにカーソルが変化します。

選択時は塗り潰された四角が表示されます。

2)サイズ変更カーソル状態で左クリックしてドラッグ

3)ドラッグしたまま目的のサイズになる位置まで移動させ左クリックをドロップ

四隅をドラッグしたとき[Shift]キーを押しながら移動させることで縦横比維持した状態で拡大/縮小する事が出来ます。

※パーティション編集で吸着面側のポインターをドラッグ&ドロップした場合、変更後再度その場所に吸着するため実際には反対側の位置が変化します

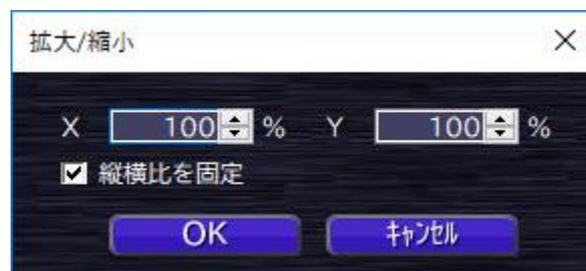
・設定ダイアログによる拡大/縮小

1)拡大/縮小したいオブジェクトを選択

2)右クリックして出てきたメニューから[拡大/縮小]を選択

3)拡大/縮小ダイアログが表示されたらX・Yの拡大/縮小率を設定して [OK] ボタンを選択

拡大/縮小を取りやめたい場合は[キャンセル]ボタンを選択してください。



[縦横比を固定]にチェックが入っているとX、Yどちらかを変更すると変更していない側も同じ値に連動して変化するようになります。

(6)元に戻す(UNDO)/やり直す(REDO)

操作内容を戻したり、戻したことを取り消したりする事が出来ます。

元に戻す ... 直前に実行した操作を取り消します。

元に戻すの実行はメインメニュー[編集] - [元に戻す]または右メニューから[元に戻す]、ショートキーの[Ctrl] + [Z]から実行することが出来ます。

やり直す ... [元に戻す]で取り消した操作を取り消します。

やり直すの実行はメインメニュー[編集] - [やり直す]または右メニューから[やり直す]、ショートキーの[Ctrl] + [Y]から実行することが出来ます。

[元に戻す]を実行するとメニューが有効になりますが、何か操作をすると戻った部分以降のデータは破棄され新しいデータがバックアップされます。

※ショートカットキーでの操作はデフォルト設定にしている場合で、実際のキーは環境設定のショートカットのキーパターン設定に依存します。

(7)属性変更

属性の変更は対象オブジェクトを選択した状態で行う必要があります。

異なるオブジェクトタイプを同時に選択した場合、パラメーター設定にはレイヤー順番で一番手前に来るものが反映されます。

別のオブジェクトタイプを変更したい場合は選択状態のまま編集モードを切り替えてください。

また、異なる属性のものを同時に選択した場合もパラメーター設定にはレイヤー順番で一番手前に来るものが反映されます。

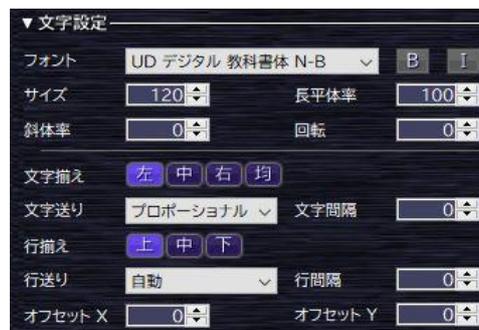
さらに、文字オブジェクトの場合はオブジェクト内で選択されている文字で一番先頭のものが反映されます。

1)文字属性の変更

対象を選択した状態でパラメーター設定の文字設定にある対象項目の値を変更します。

設定された値は即座に対象オブジェクトに反映されます。

※文字設定が表示されていない場合は編集モードを文字にして下さい。



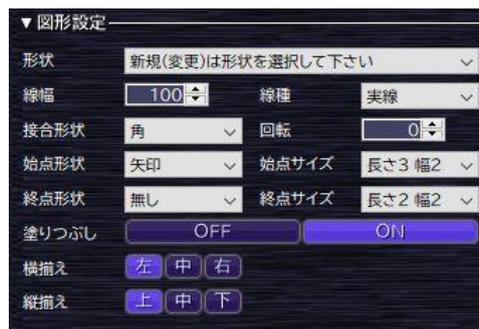
2)図形属性の変更

対象を選択した状態でパラメーター設定の図形設定にある対象項目の値を変更します。

設定された値は即座に対象オブジェクトに反映されます。

形状が変更された場合は現在の図形サイズに設定された形状が反映されます。

※図形設定が表示されていない場合は編集モードを図形にして下さい。



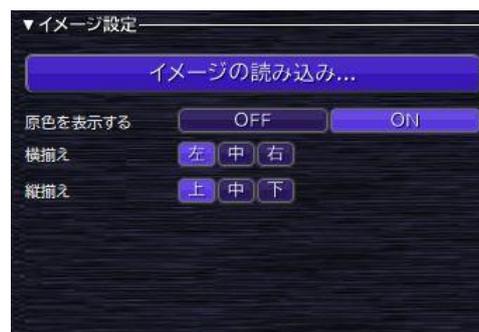
3)イメージ属性の変更

対象を選択した状態でパラメーター設定のイメージ設定にある対象項目の値を変更します。

設定された値は即座に対象オブジェクトに反映されます。

イメージを再度読み込んだ場合は現在のイメージサイズでイメージが読み込まれます。

※イメージ設定が表示されていない場合は編集モードをイメージにして下さい。



4)文字オフセットの変更

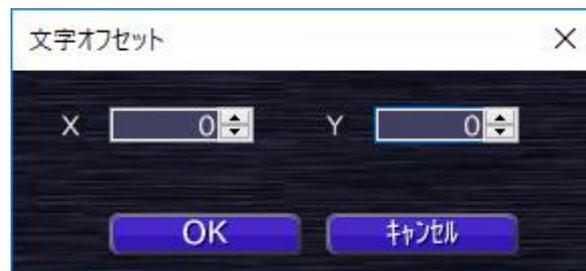
文字オフセットの変更は、パラメーター設定の文字設定内にあるオフセット設定からも出来ませんがそれ以外に右メニューからの変更及び、キーボードの十字キーでの変更が出来ます。

・右メニューでの変更

a)オフセットしたい文字を選択

b)右クリックして出てきたメニューから[文字オフセット]を選択

c)文字オフセットダイアログが表示されたらX・Yの移動量を設定して [OK] ボタンを選択
文字オフセットを取りやめたい場合は[キャンセル]ボタンを選択してください。



・キーボードの十字キーでの変更

a)オフセットしたい文字を選択

b) [Ctrl]を押しながらオフセットしたい方向の十字キーを押す

オフセットは入力のたびに1ずつ変化していきます。

左右キーは横方向、上下キーは縦方向の移動になります。

※キーボードでの操作はデフォルト設定にしている場合で、実際のキーは環境設定のショートカットのキーパターン設定に依存します。

5)装飾の変更

対象を選択した状態でパラメーター設定の装飾設定及びカラー設定にある対象項目を変更します。
設定された値は即座に対象オブジェクトに反映されます。

装飾設定の装飾一覧で装飾を選択するとカラー設定にその装飾で設定されているカラーが反映されます。
逆にカラー設定で設定されたカラーは装飾設定の装飾一覧で選択されている装飾に対して反映されます。



・装飾の追加

装飾設定の装飾一覧の下にある **+** (プラス) を押します。
現在一覧で選択されている装飾の下に新しい装飾が追加され追加した装飾が選択状態になります。
追加するとき[Ctrl]キーを押しながら **+** (プラス) を押すとデフォルトの装飾で追加され、**+** (プラス) のみの場合は選択されている装飾のコピーが追加されます。

・装飾の削除

装飾設定の装飾一覧の下にある **-** (マイナス) を押します。
現在一覧で選択されている装飾が削除されます。
選択は基本1つ下の装飾が選択状態になりますが一番下の装飾が削除された場合は1つ上が選択状態になります。

・装飾の上下関係の変更

装飾設定の装飾一覧の下にある **▲** (上) または **▼** (下) を押します。
▲ を押すことで1つ上の装飾と入れ替わり、**▼** を押すことで1つ下の装飾と入れ替わります。

・各装飾の設定変更

装飾設定の装飾一覧で装飾を選択するとそれに合わせた設定メニューが一覧の右側に表示されます。
必要に合わせてそれぞれの設定項目を変更して下さい。
各設定項目については「6.ダイアログとツールバーのメニュー」の「3パラメーター」の「(3)装飾設定」を参照して下さい。

・各装飾のカラー変更

装飾設定の装飾一覧で装飾を選択すると現在設定されているカラーがカラー設定に反映されます。
設定したいカラーに合わせて[単色]、[グラデーション]、[テクスチャ]ボタンを選択して必要に合わせてそれぞれの設定項目を変更して下さい。
各設定項目については「6.ダイアログとツールバーのメニュー」の「3パラメーター」の「(4)カラー設定」を参照して下さい。

(8)エフェクト変更

エフェクトの設定は大きく分けてトランジション、アニメーション、ロールの3種類があります。

トランジションは設定したシートがどのような効果で入っていくかの設定になります。

アニメーションは板シート内のオブジェクト毎にイン、ノーマル、アウトの3つをそれぞれ設定する事が出来ます。

ロールはロールシート時にロール動作に関する設定をする事が出来ます。

1)トランジションの設定

トランジションの設定はメインメニュー[編集] - [トランジション設定]、編集画面上の右メニューから[トランジション設定]を選択、及びシート管理のシート一覧で対象シートを選択して右メニューから[トランジション設定]を選択することで以下の設定ダイアログが表示されます。



設定ダイアログ内は大きく分けて左側がトランジション設定で共通で設定できる項目で、右側が選択されているトランジション固有の設定項目になります。

①共通項目

トランジションとして共通で設定できる項目でトランジションに合わせて有効な設定項目が設定できるようになります。

- | | |
|---------|--|
| トランジション | … 対象シートが入るときのトランジションを一覧から選択します。
ここで選択されたトランジションによって各設定項目が変化します。 |
| 実行時間 | … トランジションの実行時間を設定します。 |
| 方向 | … トランジションの実行方向を設定します。
トランジション合わせて8方向、4方向、2方向設定になります。 |

効果

- … トランジションの動きに変化を付けるための設定をします。
設定はどのような効果を付けるかとそれをどこに付けるかの2種類からなっています。

どのような効果付けるかは以下の項目が有りそれぞれ以下の効果があります。

- 無し … 特に効果を付けず直線的な動きにします。
- 一定 … 開始または終了時に加速させたような動きになります。
括弧内の数字はどのような加速をするかを表していて1未満の場合、
数値が小さいほど初め速く動きそれ以降は一定のスピードで動きます。
1以上の場合は前半一定のスピードで動き数値が大きいほど終わりに
速く動きます。
- 指数 … 時間と共に一気に加速させたような動きになります。
- SINE … 指数と同様に時間と共に一気に加速させたような動きになりますが
指数よりは無しに近い動きになります。
- バウンド … カベにぶつかったように跳ね返るような動きになります。

どこに付けるかは以下の項目が有りそれぞれ以下の効果があります。

- 開始 … トランジションの開始側に効果を適用します。
- 終了 … トランジションの終了側に効果を適用します。
- 両方 … トランジションの開始側と終了側の両方に効果を適用します。

②専用項目

トランジション毎にある専用の設定項目が表示されます。

トランジションによって異なりますが回数や形状、大きさ、色などがあります。

2)アニメーションの設定

アニメーションの設定は対象オブジェクトを選択した状態でメインメニュー[編集] - [アニメーション設定]、編集画面上の右メニューから[アニメーション設定]を選択、及びシート管理のレイヤー一覧で対象レイヤーを選択して右メニューから[アニメーション設定]を選択することで以下の設定ダイアログが表示されます。



設定ダイアログ内は大きく分けて左側がアニメーション設定で共通で設定できる項目で、右側が選択されているアニメーション固有の設定項目になります。

また、アニメーションは開始時効果(IN)と表示中効果(NORMAL)、終了時効果(OUT)の3種類を設定することができます。それぞれ設定出来るアニメーションは異なりますが設定項目は共通しています。

各アニメーションは必ずIN → NORMAL → OUTの順番で実行されます。

例えばINIに遅延0秒、実行5秒、NORMALに遅延5秒、実行10秒、OUTに遅延5秒、実行時間5秒を設定した場合は以下ようになります。



①共通項目

アニメーションとして共通で設定できる項目でアニメーションに合わせて有効な設定項目が設定できるようになります。

- アニメーション ... 対象オブジェクトの実行アニメーションを一覧から選択します。
ここで選択されたアニメーションによって各設定項目が変化します。
- 実行時間 ... アニメーションの実行時間を設定します。
- 遅延時間 ... アニメーションの実行を開始するまでの遅延時間を設定します。
- 方向 ... アニメーションの実行方向を設定します。
アニメーション合わせて360°、8方向、4方向、2方向設定になります。

- 効果 … アニメーションの動きに変化を付けるための設定をします。
設定項目がどのような効果を与えるかは「トランジションの設定」部分にある効果を参照して下さい。
- フェード時間 … 実行時間に対してどのぐらいの時間フェード効果を付けるか設定します。
- サイズ 横/縦 … アニメーションとしてエリア指定が必要な場合に横の大きさと縦の大きさを設定します。

②専用項目

- アニメーション毎にある専用の設定項目が表示されます。
アニメーションによって異なりますが回数や形状、大きさ、色などがあります。

アニメーション設定されているオブジェクトは編集画面では以下のように表示がされます。



- 設定されているアニメーションに合わせてオブジェクトの左上部分にそれぞれのマークが表示されます。
INIは緑色、NORMALは黄色、OUTは赤色のマークで表現されます。
アニメーションタイプが文字毎の場合は上記イメージのようにマーク部分に斜線が入り、レイヤーの場合は斜線が無い表示になります。

3)ロールの設定

ロールの設定はシートタイプがロールになっているものを編集画面に表示している状態でメインメニュー[編集] - [ロール設定]または、編集画面上の右メニューから[ロール設定]を選択することで以下の設定ダイアログが表示されます。



設定項目としては以下のものがあります。

- 実行時間 … ロールの実行時間を設定します。
- 遅延時間 … ロールの実行を開始するまでの遅延時間を設定します。

7.シート操作

シート関係の操作はメインメニュー[シート]やシート管理のシート部分から行う事が出来ます。
シート一覧で白枠で囲われているシートは現在編集画面に表示されている編集シートになります。
また、シート操作時の選択シートは通常より明るい背景になります。

(1)シート作成

シートの作成(挿入)は以下の操作で出来ます。

- ・メインメニュー[シート] - [シート作成] を選択(ショートカットキー[Alt] + [N]を実行)
 - … 現在の編集シートの次にシートが作成されます。
このシート作成からシートを作成した場合のみタイプや方向を設定する事が出来ます。
- ・メインメニュー[シート] - [シート挿入(前)] を選択(ショートカットキー[Alt] + [Shift] + [Enter]を実行)
 - … 現在の編集シートの前に現在の編集シートと同じ属性でシートが作成されます。
- ・メインメニュー[シート] - [シート挿入(次)] を選択(ショートカットキー[Alt] + [Enter]を実行)
 - … 現在の編集シートの次に現在の編集シートと同じ属性でシートが作成されます。
- ・シート一覧の右メニューにある[新規作成] を選択
 - … 右メニューを出したシートの次に同じ属性のシートが作成されます。

(2)シートコピー

シートのコピーは以下の操作で出来ます。

- ・シート一覧の右メニューにある[コピー] を選択後、右メニューの「挿入」を選択
 - … [コピー] を選択する事で選択状態のシートがコピーバッファに登録され挿入したい場所で「挿入」を選択する事で対象シートの次に挿入されます。
- ・シート一覧でサムネイルを[Ctrl]キーを押しながらドラッグ&ドロップ
 - … 選択状態のシートがコピーされ対象シートの次に挿入されます。
このとき合わせて[Alt]キーを押すことで、コピー先のシートが編集画面に反映されます。
※[Ctrl]キーを押さずにドラッグ&ドロップした場合は移動となります。

(3)シート削除

シートの削除は以下の操作で出来ます。

- ・メインメニュー[シート] - [シート削除] を選択(ショートカットキー[Alt] + [Del]を実行)
 - … 現在の編集シートが削除されます。
- ・シート一覧の右メニューにある[削除] を選択
 - … シート管理で選択されているシートが削除されます。

(4)対象シートへの移動

シートの移動は以下の操作で出来ます。

- ・メインメニュー[シート] - [先頭シート] を選択(ショートカットキー[Home]を実行)
 - … 編集シートを先頭シートに移動します。

- ・メインメニュー[シート] - [前シート] を選択(ショートカットキー[PageUp]を実行)
 - … 編集シートを現在の1つ前のシートに移動します。

- ・メインメニュー[シート] - [次シート] を選択(ショートカットキー[PageDown]を実行)
 - … 編集シートを現在の1つ次のシートに移動します。

- ・メインメニュー[シート] - [最終シート] を選択(ショートカットキー[End]を実行)
 - … 編集シートを最終シートに移動します。

- ・シート一覧で対象シートをダブルクリック
 - … ダブルクリックしたシートが編集シートになります。

※ショートカットキーでの操作はデフォルト設定にしている場合で、実際のキーは環境設定のショートカットのキーパターン設定に依存します。

8.レイヤー操作

レイヤー関係の操作はシート管理のレイヤー部分から行う事が出来ます。

対象レイヤーを選択した状態で右メニューからコピー、移動、削除、名称変更等が行えます。

レイヤーとは基本的にオブジェクトと同じものを指し示します。意味合いの違いとしてはオブジェクトと表現している場合は対象に設定されている設定値を主に指し、レイヤーと表現している場合は各設定値から生成されたイメージを主に指します。

編集画面上にオブジェクトが追加されると、レイヤーが生成されレイヤー一覧に表示されます。

基本的には新たに追加されたレイヤーはすでに設定されているレイヤーの手前に表示されるように追加されます。

編集画面上の表示はレイヤー一覧で設定されている上下関係の順番で合成されて行くため、レイヤーが重なっている場合は上にあるレイヤーほど手前に表示されます。(下のレイヤーは上のレイヤーに隠れた状態になります)

(1)レイヤー作成

編集画面上、新たなオブジェクトを追加する事で作成されます。

(2)レイヤーコピー

レイヤーのコピーは以下の操作で出来ます。

- ・レイヤー一覧の右メニューにある[コピー] を選択後、右メニューの「挿入」を選択
 - … [コピー] を選択する事で選択状態のレイヤーがコピーバッファに登録され挿入したい場所で「挿入」を選択する事で対象レイヤーの次に挿入されます。

- ・レイヤー一覧でサムネイルを[Ctrl]キーを押しながらドラッグ&ドロップ
 - … 選択状態のレイヤーがコピーされ対象レイヤーの次に挿入されます。
 - ※[Ctrl]キーを押さないでドラッグ&ドロップした場合はレイヤーの上下関係の変更になります。

(3)レイヤー削除

レイヤーの削除は以下の操作で出来ます。

- ・編集画面上で対象オブジェクトを選択して削除

- ・レイヤー一覧の右メニューにある[削除] を選択
 - … レイヤー一覧で選択されているレイヤーが削除されます。

(4)レイヤーの上下関係変更

レイヤーの上下関係の変更は以下の操作で出来ます。

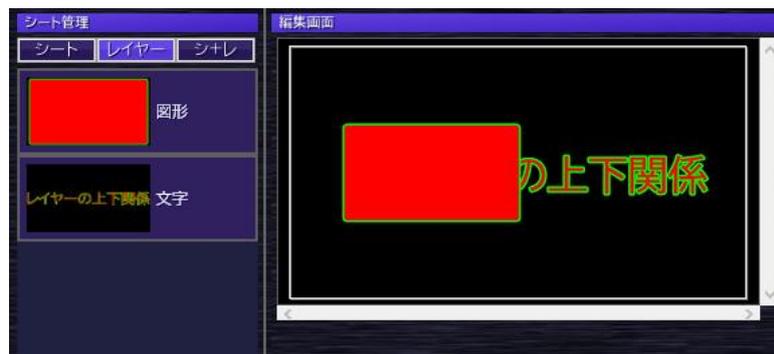
- ・編集画面で対象を選択して右メニューの[順序]内にあるメニューを選択
 - … 選択された項目に従い最前面、前面、背面、最背面にレイヤーを移動します。
- ・レイヤー一覧でサムネイルをドラッグ&ドロップ

レイヤー一覧と実装の表示の関係は以下のようになります。

- ・文字が手前になる設定



- ・図形が手前になる設定



9.ファイル保存/読み込み

ファイルの保存はST6ファイル(ST-380(ST-V6)で作成したテロップファイルの形式)のほか、汎用イメージ(BMP、PICT、TGA、PSD、TIFF、PNG、JPEG)での保存が可能です。

ファイルの読み込みはST6ファイルと汎用イメージのほかにST5ファイル(ST-350/ST-V5で作成したテロップファイルの形式)が読み込み可能です。

(1)ST ファイル保存

作成したテロップをディスクに保存します。

1)メインメニューの[ファイル] - [上書き保存]または[名前を付けて保存]を選択

上書き保存を選択した場合でも新規データの場合はファイルの保存先の問い合わせが出ます。

名前を付けて保存はデータを複製して保存したい場合などに選択します。

2) [名前を付けて保存]ダイアログが表示されたら保存先とファイル名を設定して[保存]を選択

保存を取りやめたい場合は[キャンセル]を選択して下さい。

(2)ST ファイル読み込み

ディスクに保存してあるデータを読み込みます。

ファイルを読み込むのは以下の方法があります。

・メインメニュー[ファイル] - [開く]を選択

・メインメニュー[最近使ったファイル]内に表示されているファイルを選択

直近で使用したSTファイルが最大10個分表示されます。

選択したファイルがすでに無くなっている場合は一覧から消すかの問い合わせメニューが出ます。

・保存しているファイルをエクスプローラ等から直接編集画面にドラッグ&ドロップ

・保存しているファイルをエクスプローラ等でダブルクリック

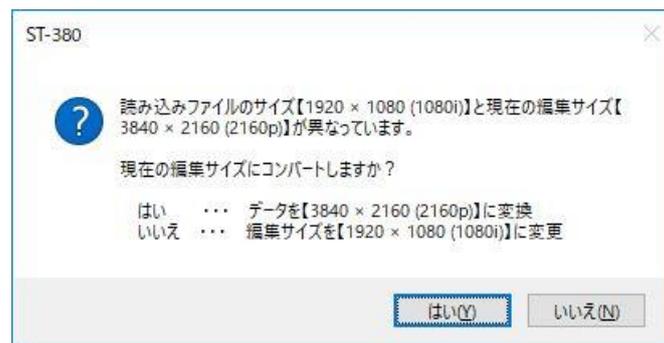
※ダブルクリックでの読み込みはST6ファイルのみになります(ST5ファイルの場合は別の方法で読み込んで下さい)

※同一名(同一パス)のファイルを読み込むと再読み込みするか別ファイルとして読み込むかの問い合わせが出ます。

※ファイル読み込みで現在編集中のファイル閉じられる場合で対象が未保存の場合、編集中のファイルを保存するかの問い合わせが出ます

※ST5ファイルを読み込んだ場合は一部表現が変化する場合がある為、警告メニューが表示されます

読み込まれたファイルが現在の編集サイズ(フォーマット)と異なる場合は、読み込み後のフォーマットをどうするか
の問い合わせメニューが出ます。



- はい …… 読み込まれたファイルのデータを現在の編集サイズ(フォーマット)にコンバートして読み込みます。
- いいえ …… 現在の編集サイズ(フォーマット)を読み込まれたファイルに設定されているサイズ(フォーマット)に変更します。

※問い合わせ内に出ているサイズ等は編集サイズ(フォーマット)や読み込まれたファイルによって変化します

※ST5ファイルの場合は問い合わせメニューが出ないで現在の編集サイズに無条件でコンバートされて読み込まれます

(3)汎用イメージのエクスポート

作成したテロップファイルをBMP、TIFF、PICT、TGA、PNG、JPEG等の汎用イメージフォーマットで保存します。

※ST-V6LE(機能限定オフライン)の場合はエクスポート(イメージ)を選択することは出来ません

※シートのタイプ設定が横ロールまたは縦ロールの場合、書き出すファイルの種類によって書き出せる最大サイズの制限が異なります。

TGA、JPEGの場合は幅または高さが60000まで、BMP、TIFF、PICT、PNGの場合は幅または高さが196608になります

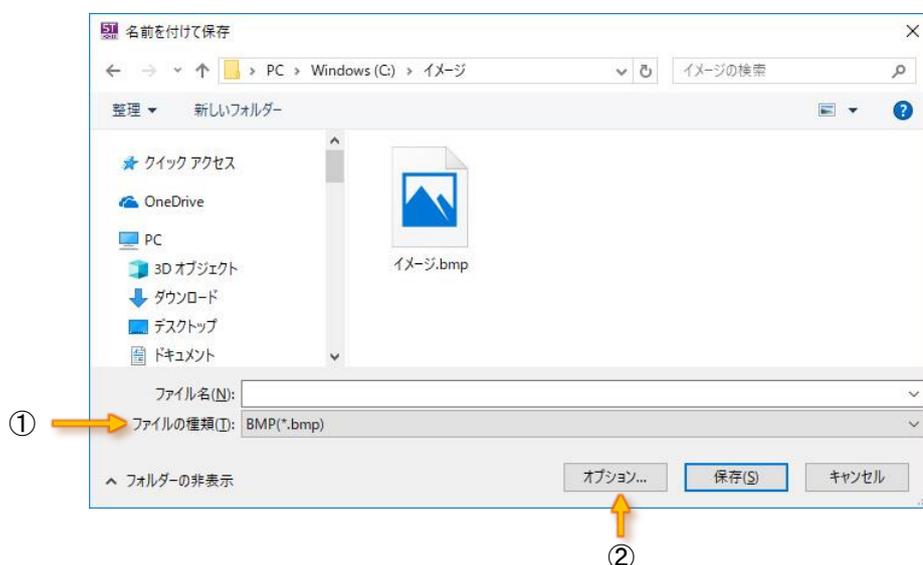
※エクスポート機能としてVer1.7から「転送」が追加されたため、イメージの書き出しは[エクスポート] - [イメージ]と階層が変更になっています。

1)メインメニュー[ファイル] - [エクスポート] - [イメージ]またはシート一覧で対象を選択して右メニューの [エクスポート] - [イメージ]を選択

メインメニューの[ファイル] - [エクスポート] - [イメージ] ... ファイル内の全てのシートの保存

シート一覧の右メニューの[エクスポート] - [イメージ] ... 選択シートのみ保存

2)イメージを選択すると保存メニューが表示されるのでファイルの種類、オプションを設定して[保存]ボタンを選択



①保存するイメージのフォーマットを設定します。

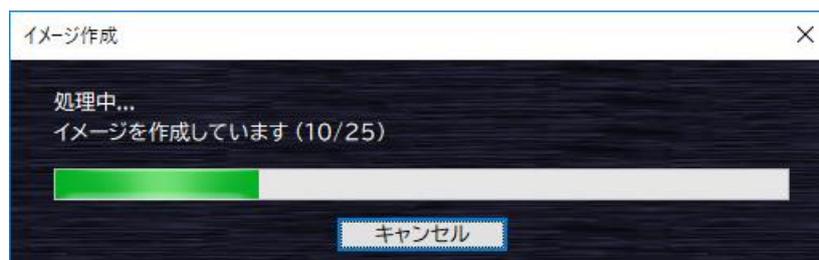
②選択したイメージに対するオプションが表示されます。

各イメージのオプション項目を変更する場合や書き出すイメージの連番番号に関する設定を変更出来ます。

3) [保存]を選択すると設定にしたがってイメージが書き出されます。

書き出し中は以下のメニューが進行状況に合わせて表示されます。

途中で書き出し処理を中止したい場合は[キャンセル]ボタンを押して下さい。



書き出されるイメージファイルは指定フォルダーにファイル名 + 連番番号の名称で書き出されます。

ファイル名の連番番号はオプションから開始番号と先頭/末尾どちらに付けるかの設定を変更することが出来ます。

・各イメージのオプションメニューについて

・共通項目

連番番号の設定及びアルファチャンネルの設定は各イメージ間で共通の設定項目になります。



①連番の開始番号

連番の開始番号 … 1つ目に書き出すファイル番号を設定します。

それ以降のファイルは1ずつ加算された番号が付加されます。

先頭/末尾

… 番号をファイル名の開始側に付けるか終わり側に付けるかの設定になります。

先頭の場合は「0001ファイル名」、末尾の場合は「ファイル名0001」のようになります。

※連番は通常4桁のゼロパディングですが、最終ファイルが5桁になる場合は5桁でゼロパディングされます。

②アルファチャンネル

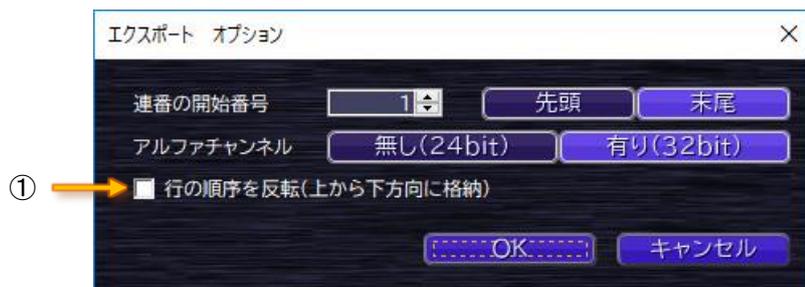
無し(24bit) … カラー側を黒背景と合成した形で書き出されます。

有り(32bit) … カラーとアルファをそのまま書き出します。

※JPEGの場合は[無し(24bit)]固定のため設定する事はできません

・BMP

ファイルの種別がBMPの場合は以下のオプションダイアログが表示されます。



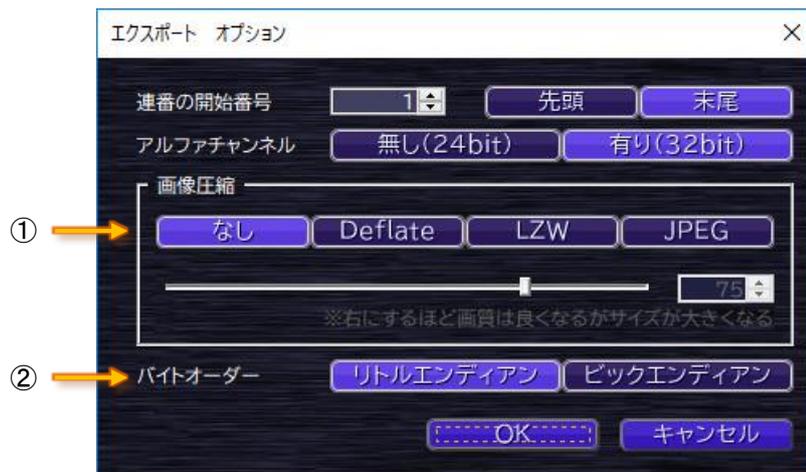
①行の順番を反転

… 設定をONにする事でイメージの格納方法が左上から下方向に格納されます。

(OFFの場合は左下から上方向に格納されます)

・TIFF

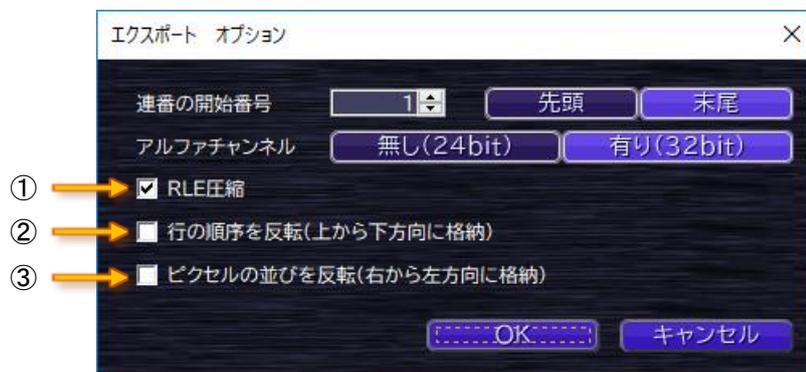
ファイルの種別がTIFFの場合は以下のオプションダイアログが表示されます。



- ①圧縮方式 … 圧縮方式を設定します。
JPEG圧縮を選択した場合は下のスライダーまたはエディットから
圧縮率を設定します。
JPEG圧縮は非可逆圧縮のため数値を小さくするほどデータサイズは小さくなります
すがイメージの劣化が大きくなります。
- ②バイトオーダー … ピクセルデータの並び順を設定します。

・Targa

ファイルの種別がTargaの場合は以下のオプションダイアログが表示されます。



- ①RLE圧縮 … 設定をONにする事でイメージをランレングス圧縮します。
- ②行の順番を反転 … 設定をONにする事でイメージの格納方法が上から下方向に格納されます。
(OFFの場合は下から上方向に格納されます)
- ③ピクセルの並びを反転 … 設定をONにする事でイメージの格納方法が右から左方向に格納されます。
(OFFの場合は左から右方向に格納されます)

・PICT

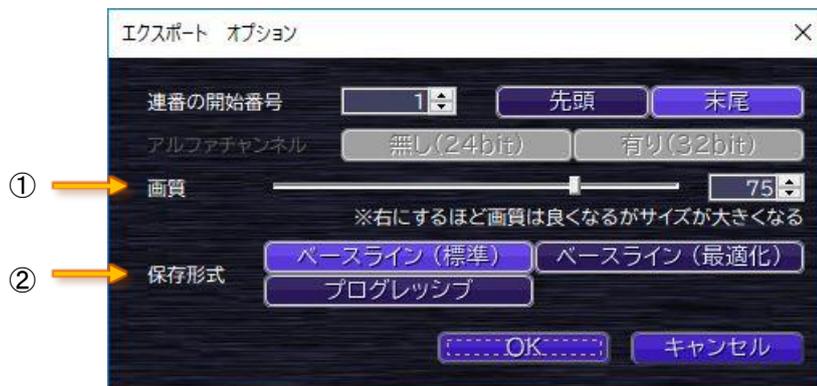
ファイルの種別がPICTの場合は以下のオプションダイアログが表示されます。

PICTの場合はPICT専用の設定項目はありません。



・JPEG

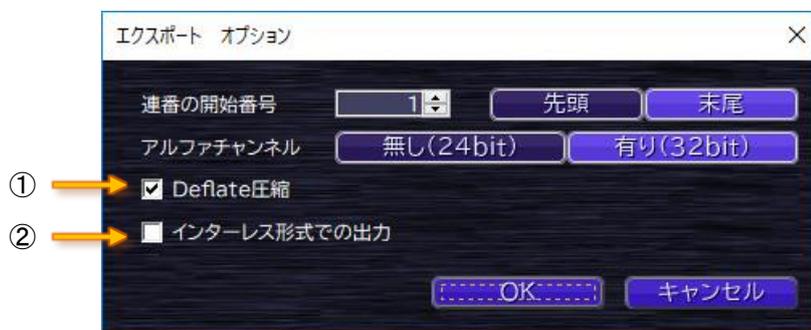
ファイルの種別がJPEGの場合は以下のオプションダイアログが表示されます。



- ①画質 … スライダーまたはエディットから圧縮率を設定します。
JPEG圧縮は非可逆圧縮のため数値を小さくするほどデータサイズは小さくなりますがイメージの劣化が大きくなります。
- ②保存形式 … 保存形式を設定します。
- ベースライン(標準) … 基本的なJPEGファイル
 - ベースライン(最適化) … 標準と比較して、ファイルサイズが若干小さくなります。
 - プログレッシブ … プログレッシブJPEGを作成します。

・PNG

ファイルの種別がPNGの場合は以下のオプションダイアログが表示されます。



- ①Deflate圧縮 … Deflate圧縮(可逆圧縮)されたPNGファイルを作成します。
- ②インターレス形式での出力 … インターレースPNGを作成します。(ファイルサイズが大きくなります)

(4)イメージの転送

作成したテロップファイルを対応機種(CF-70U)に素材として転送します。

※ST-V6LE(機能限定オフライン)の場合はエクスポート(転送)を選択することは出来ません

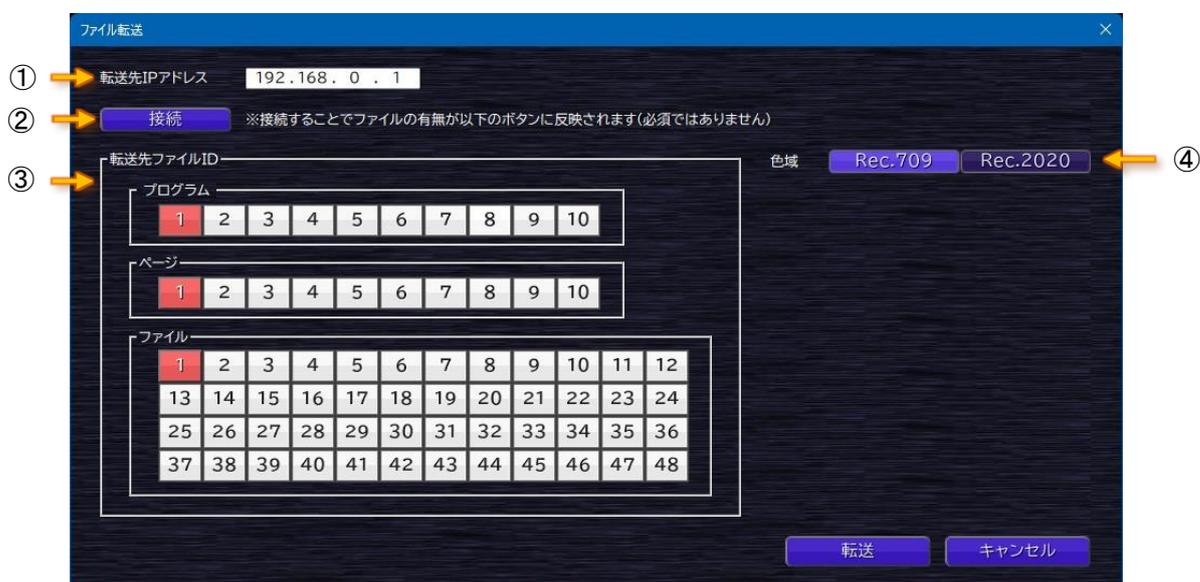
※シートのタイプ設定が横ロールまたは縦ロールの場合、先頭ページのイメージが素材として登録されます。

1)メインメニュー[ファイル] - [エクスポート] - [転送]またはシート一覧で対象を選択して右メニューの[エクスポート] - [転送]を選択

メインメニューの[ファイル] - [エクスポート] - [転送] … ファイル内の全てのシートの転送

シート一覧の右メニューの[エクスポート] - [転送] … 選択シートのみ転送

2)転送を選択するとファイル転送メニューが表示されるので転送先、転送先ファイルID、オプションを設定して[転送]ボタンを選択



①転送先の対応機種(CF-70U)のIPアドレスを設定します。

②指定されているIPアドレスに接続して各ボタンに素材の有無を表示します。

実際の転送とは別に転送先のファイルID設定時、そのファイルIDに素材があるか確認したい場合に接続を実行します。(確認が必要ない場合は[接続]ボタンを押す必要はありません)

接続に成功すると対象ボタン部分に素材(ファイル)があるとボタンがアンバー色で表示されるようになります。

(未接続時及び素材(ファイル)が無い場合、ボタンは白色となります)

③転送先の先頭ファイルIDを設定します。

ファイルIDの指定は対応機種(CF-70U)と同様にプログラムNo、ページNo、ファイルNoをそれぞれ指定していく形となっています。

④対応機種(CF-70U)用の設定項目が表示されます

a)色域 … 作成する素材の色域を設定します。

- 3) [転送]を選択すると設定にしたがって素材が作成されて対応機種(CF-70U)に素材が転送されます。
作成/転送中は以下のメニューが進行状況に合わせて表示されます。
途中で作成/転送処理を中止したい場合は[キャンセル]ボタンを押して下さい。



指定されたファイルIDを先頭に対象シート数分の素材作成及び転送がされます。
転送先のファイルIDにすでに素材がある場合は上書き確認メニューが表示されます。このメニューでは「はい」、「いいえ」、「キャンセル」を指定することが出来ます。

- はい … 対象ファイルIDを上書きする
- いいえ … 対象ファイルIDを上書きしない(該当シートは転送しないで次のシートに進む)
- キャンセル … イメージ転送終了

※「はい」、「いいえ」を選択した場合、以降全ての書き対象の素材に同じ動作が適応されます。

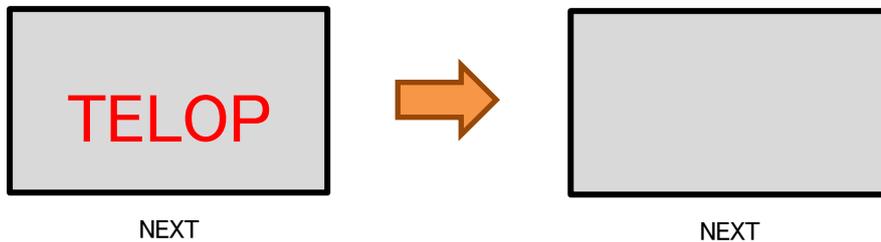
10.送出操作

※オフラインモデルの場合は操作することは出来ません。(各メニューが選択不可になります)

※環境設定の送出設定にある送出モードが自動送出の場合は各メニューが選択不可になります

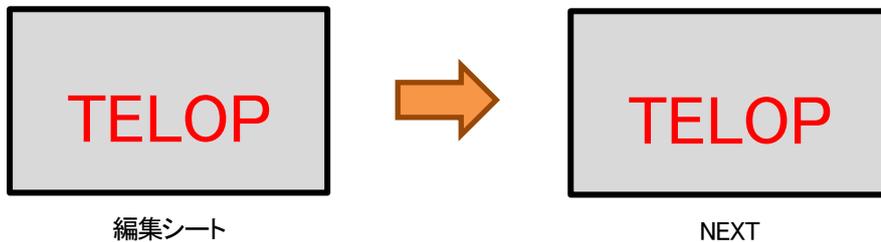
(1)NEXT クリア

NEXTに上げている素材をクリア(削除)します。



(2)NEXT 設定

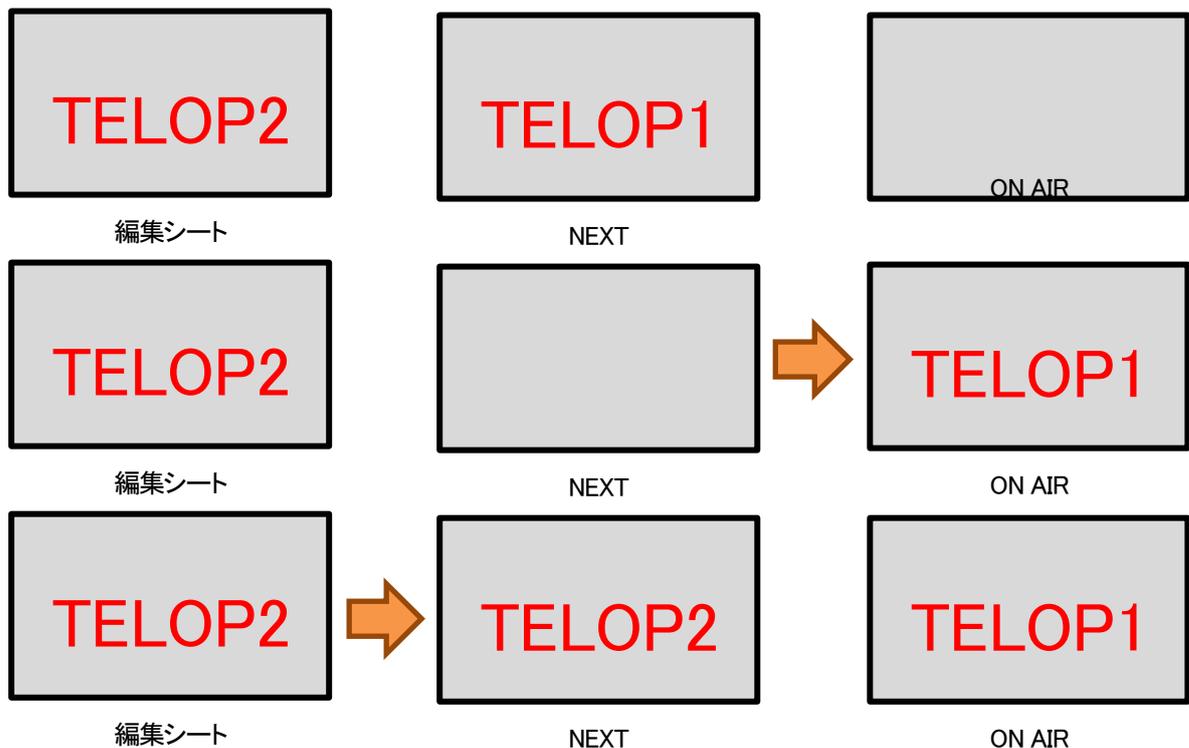
現在編集中のシートをNEXTに設定します。



(3)チェンジ + NEXT 設定

チェンジ実行後、現在編集中のシートをNEXTに設定します。

通常のイベント実行時に使用します。

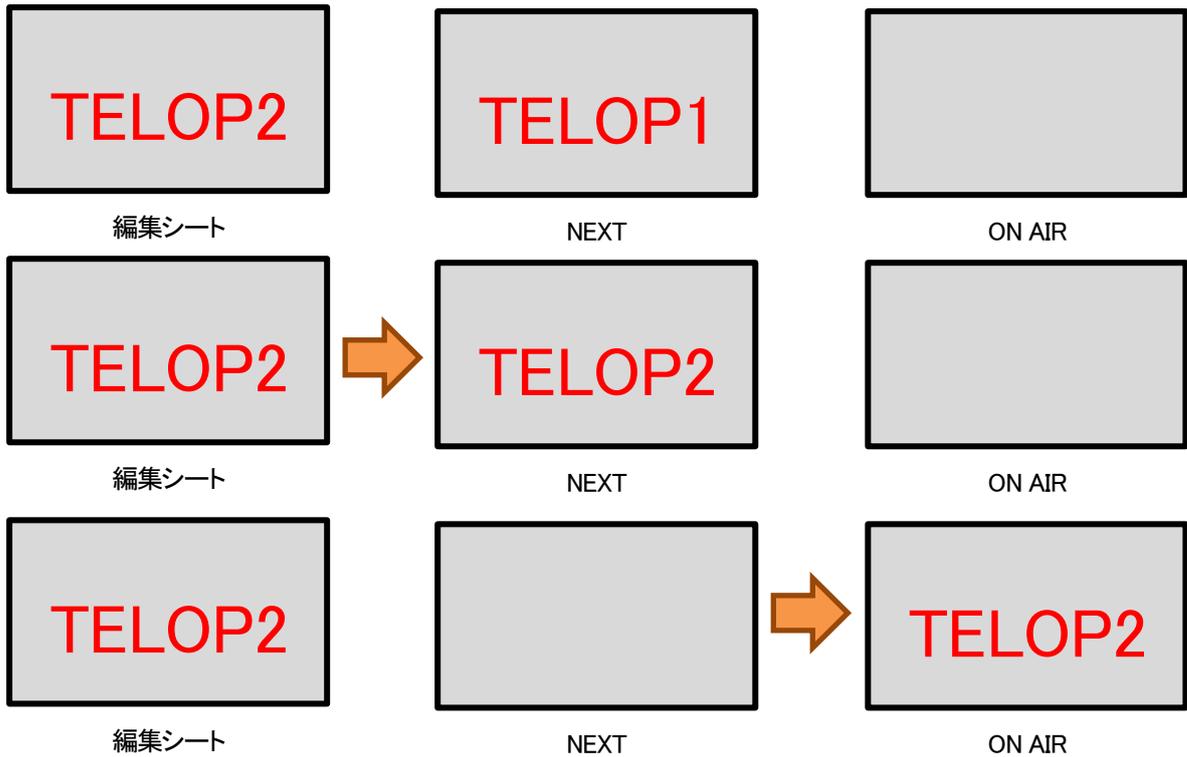


※[環境設定] - [送出設定]にある[チェンジ実行時のシート送り]の設定によって最終的な編集シートは[TELOP2]ではなく次のページ(TELOP3)になります

(4)NEXT 設定 + チェンジ

現在編集中のシートをNEXTに設定後、チェンジを実行します。

編集中に設定されている内容を出力で確認する場合などに使用します。



※[環境設定] - [送出設定]にある[チェンジ実行時のシート送りの設定]によって最終的な編集シートは[TELOP2]ではなく次のページ(TELOP3)になります

11.シートカットキー

※一覧表示されているショートカットキーはデフォルト設定にしている場合の説明になります。実際のキーは環境設定のショートカットのキーパターン設定に依存します。

メニュー		キーパターン
ファイルメニュー	新規作成	Ctrl + N
	開く	Ctrl + O
	上書き保存	Ctrl + S
編集メニュー	元に戻す	Ctrl + Z
	やり直す	Ctrl + Y
	切り取り	Ctrl + X
	コピー	Ctrl + C
	貼り付け	Ctrl + V ※OSの「クリップボードの履歴」が有効の場合、Win + Vで履歴から文字列及びイメージを貼り付ける事が出来ます。
	削除	DEL
	選択	Ctrl + A
	検索/置換	Ctrl + F
	トランジション設定	Alt + T
	アニメーション設定	Alt + A
	ロール設定	Alt + L
シートメニュー	シート作成	Alt + N
	シート挿入(前)	Alt + Shift + Enter
	シート挿入(次)	Alt + Enter
	シート削除	Alt+ Del
	先頭シート	Home
	前シート	PageUp
	次シート	PageDown
	最終シート	End
送出メニュー	NEXTクリア	F2
	NEXT設定	F3
	チェンジ + NEXT設定	F6
	NEXT設定 + チェンジ	F7

編集	選択操作 - 選択解除※1	Shift + Ctrl + A
	選択操作 - 選択移動(下方向) ※1	Ctrl + Tab
	選択操作 - 選択移動(上方向) ※1	Shift + Ctrl + Tab
	センタリング - 中央※1	Alt+ C
	センタリング - 水平※1	Alt+ H
	センタリング - 垂直※1	Alt+ V
	順序 - 再前面※1	Alt+ F
	順序 - 前面※1	Alt+ P
	順序 - 背面※1	Alt+ B
	順序 - 背背面※1	Alt+ E
	拡大/縮小※1	Alt+ Z
	先頭ページ(ロール時)	Alt+ Home
	前ページ(ロール時)	Alt+ PageUp
	次ページ(ロール時)	Alt+ PageDown
	最終ページ(ロール時)	Alt+ End
	選択オブジェクトを移動※2	カーソルキー
	選択オブジェクトを1ドット移動※2	Shift + カーソルキー
パラメーター設定	選択文字をオフセット	Ctrl + カーソルキー

※2ショートカットキーのキーパターンを変更する事は出来ません。

8.工場出荷時設定

本アプリケーションの各設定のデフォルト値は以下の通りです。

【環境設定 - 一般】

項目	設定値
起動時に自動的に日本語入力をONにする	OFF
Shift + 半角スペースの文字サイズを設定文字サイズの	100%
半角文字自動サイズ設定	OFF
半角文字の自動文字サイズを設定サイズの	100%
オフセット方法	自動
オブジェクトの選択方法	範囲に引っかかっているもの

【環境設定 - ショートカット】

項目	設定値
プリセット	デフォルト設定

【環境設定 - イメージ】

項目	設定値
レイヤーがあるPSDイメージを読み込む時に読み込み方法の設定をしない	ON
レイヤー付きPSDの読み込み方法	統合イメージで読み込み
[ファイル]-[インポート]からイメージを読み込むときに装飾設定の問い合わせをしない	ON
インポート時の装飾の設定方法	パラメーター設定の設定を反映する

【環境設定 - フォント】

項目	設定値
指定したフォントのみを一覧に表示する	OFF
フォント一覧内のフォント	表示

【環境設定 - 画面表示】

項目	設定値
編集画面の表示倍率	ウィンドウに合わせる

【環境設定 - 補助情報】

項目		設定値
オブジェクト枠	非表示/表示	表示
	カラー	白(RGB 255,255,255)
ベースライン	非表示/表示	表示
	カラー	青(RGB 0,0,255)
選択枠	非表示/表示	表示
	カラー	赤(RGB 255,0,0)
バックグラウンド		なし
フォアグラウンド		なし
センターマーカー	非表示/表示	非表示
	カラー	白(RGB 255,255,255)
エリアマーカー	設定	なし
	カラー	白(RGB 255,255,255)
セーフティマーカー	設定	なし
	カラー	白(RGB 255,255,255)
パーティション線	設定	表示
	カラー	ダークグレー(RGB 64,64,64)
パーティション強調表示		あり

【環境設定 - 送出設定】

項目	設定値
送出モード	自動送出
チェンジ実行時のシート送り	外部制御時のみ送る
シート送りで最後まで行ったときの動作	留まる

【環境設定 - 外部インターフェース】

項目		設定値
リモートテイク	COMポート	なし
	動作モード	立ち下がり

【環境設定 - ビデオボード】

項目		設定値
フォーマット		1080i/59.94
GenLock	H	0
	V	0
カラー設定	色域	Rec.709
	ダイナミックレンジ	SDR
	リファード	シーン
	HDR Gain	100
スーパー		OFF

【環境設定 - メッセージ】

項目	設定値
ST6ファイル読み込み時のコンバート確認	表示
ST6ファイル読み込み時のコンバートで制限を超えた場合の警告	表示
ST6ファイル読み込み時のコンバートでテクスチャがあった場合の警告	表示
ST5ファイル読み込み時の警告	表示
同一ファイルを読み込んだ場合の読み込み方法確認	表示
バックグラウンドにイメージを設定するときの再登録確認	表示
フォアグラウンドにイメージを設定するときの再登録確認	表示
ビデオ入力開始時の実行確認	表示
テクスチャにイメージを設定するときの再登録確認	表示
パーティション削除でオブジェクトがある場合の削除確認	表示

9. 索引

B		機能名称.....6
BMP.....	79, 84, 108	基本構成.....2
J		切り取り.....89
JPEG.....	79, 84, 110	く
P		グラデーション.....44
PICT.....	79, 84, 110	こ
PNG.....	79, 84, 110	コピー.....89
PSD.....	79, 84	さ
R		削除.....90
REDO.....	93	し
S		シート.....101
SDI 出力ボード.....	7	シート管理.....23
T		シャドウ.....38
TGA.....	79, 84, 109	縮小.....93
TIFF.....	79, 84, 109	す
U		図形.....31, 78, 83
UNDO.....	93	ステータスバー.....57
あ		せ
アニメーション.....	I	接点信号入出力オプション.....4, 9
アンインストール.....	10, 15	選択.....88
い		そ
一般.....	59	操作方法.....77
移動.....	91	送出.....113
イメージ.....	33, 60, 62, 79, 84, 86	送出設定.....67
インストール.....	10, 13	装飾設定.....34
え		属性変更.....94, 97
エクスポート.....	107, 111	た
エッジ.....	36	ダイアログとツールバー.....20
か		単色.....40
概説.....	1	つ
外部インターフェース.....	68	ツールバー.....22
外部チェンジオプション.....	4, 8	て
拡大.....	93	テキストチャ.....47
画面表示.....	64	と
カラー設定.....	40	トランジション.....I
環境設定.....	58	は
き		バージョン情報.....76
起動画面.....	17	パラメーター.....26

無断転写禁止



- 本書の著作権はビデオトロン株式会社に帰属します。
- 本書に含まれる文書および図版の流用を禁止します。

お問い合わせ

製品に関するお問い合わせは、下記サポートダイヤルにて承ります。

本社営業部/サポートセンター TEL **042-666-6311**

大阪営業所 TEL **06-6195-8741**

ビデオトロン株式会社 E-Mail: sales@videotron.co.jp

本社 〒193-0835 東京都八王子市千人町 2-17-16

大阪営業所 〒532-0011 大阪府大阪市淀川区西中島6-8-8 花原第8ビル 5F

ビデオトロンWEBサイト

<https://www.videotron.co.jp>

101941R11

本書の内容については、予告なしに変更する事がありますので予めご了承下さい。