



# LiveText™

ユーザーガイド



**NewTek**

[www.newtek.com](http://www.newtek.com)







VERSION 2.0

# 目次

TriCaster 追加情報	1
1.1 セッション、プロジェクト、および表示	1
1.2 ファイル/ファイルピン	2
1.3 スタンドイン画像の名称を設定する	3
1.4 マニュアルの章/セクション番号について	4
2 ご紹介	5
2.1.1 マニュアルの構成	5
3 開始	7
3.4 簡単な例	7
3.5 LiveText テンプレートを使用する	12
4 タイトリング ツール	15
4.1 LiveText の概要	15
4.2 出力先のアスペクト比 (4:3 または 16:9 - スタンドアロン版の機能)	16
4.3 プロジェクト ページ管理	16
4.3.1 Pages パネル	17
4.4 File メニュー	18
4.5 ツール パネル	19
4.5.1 Text and Drawing	19
4.5.2 Arrange	24
4.6 モーション パネル	25
4.6.1 速度制御	26
4.6.2 End Behavior	26
4.7 コントロール パネルのタブ	26
4.7.1 View タブ	27
4.7.2 Text and Drawing タブ	28
4.7.3 Color タブ	30
4.7.4 Style タブ	33
4.7.5 Filebin タブ	33
4.7.6 Layers タブ	34

4.8	オプションおよびキーボード制御	35
5	ファイル管理	37
5.2	ファイルを書き出す	37
5.2.1	File メニュー	38
5.3	Filebin の機能	40
6	付録 A - キーボード ショートカット	45
9	クレジット	51

# TriCaster 追加情報



LiveText は、TriCaster ソフトウェア スイートに統合されたコンポーネントであり、タイトル機能に独自の可能性を提供します。このため、LiveText の操作とインターフェイスは、スタンドアロン機能に比べ、いくつかの点で異なります。

際立った特徴として、TriCaster セッションでの LiveText ページの読み取り機能があります。ハードウェアの出力オプションをサポートすると同時に TriCaster のタイトル ページ (.cgxml ファイル) を書き出すことができます。このマニュアルには、LiveText の細かい機能について記載しています。

TriCaster に統合されている LiveText は、インストールやライセンス登録の手順は必要ありません。

## 1.1 セッション、プロジェクト、および表示

LiveText のプロジェクトは、TriCaster の起動画面の **Session** ページから起動します。新しいセッションを作成または既存のセッションを開いてから、回転機能のセクターリング上の **Graphics** アイコンをクリックします。これにより、オプションとリンクが右側に表示されます。

LiveText は、TriCaster ビデオ出力に出力するために現在のセッション設定を使用して、(LiveText の **File** メニューまたは **Session** ページから作成された) 新規プロジェクトおよびビットマップファイルを書き出します。現在のセッション設定に対応していない設定のプロジェクトを開くために、File メニューを使用する場合、TriCaster は、可能な限りそのビデオ出力設定に合わせてページを表示しようとします。

LiveText は、起動中、継続的に TriCaster の映像出力にキャンバス上の画像を送信します。このため、LiveText のスタンドアロン版では右上 (「Pages」パネルの上部) に表示されている LiveText の出力パネルおよび関連ツールは、TriCaster の LiveText インターフェイスでは表示されません。

LiveText が起動している際、TriCaster のビデオ出力は、セッション フォーマットにすべて適合されます。つまり、プロジェクトが HD の場合、SDI 出力はすべて HD となり、アナログ出力はコンポーネント HD となります。

同様にプロジェクトが SD の場合、SDI 出力はすべて SD となります。アナログ SD ビデオに複数の接続オプションがある場合、以下の表を参照してください：

Row 番号	SDI	アナログ BNC 1	アナログ BNC 2	アナログ BNC 3
1	SD	Y	Pb	Pr
2	SD	コンポジット	Y	C
3	SD	コンポジット	Y	C

！ 注意：現在のセッション設定に対応していないプロジェクトを開くために、LiveText の File メニューを使用することができます。ただし、TriCaster は映像出力しようとしてますが、接続されたモニターに正しく表示されない可能性があります。

## 1.2 ファイル／ファイルビン

LiveText の (File > Open, File > Add, File > Save および Save As と選択して表示される) ファイル ダイアログには、現在のセッション用に保存されたプロジェクトを簡単に呼び出すための **クイックタブ**があります。

！ 注意：クイックタブのリンクは”セッションに対応した”パスを参照するため、恒久的ではありません。つまり、セッションごとに、起動時にクイックタブが参照するパスが確立されます。このため、LiveText の TriCaster 版は、ユーザによって追加されたクイックタブには対応していません。



LiveText の **File** メニューには 2 つの特殊な項目 - 「**Send Current Page to Live**」(現在のページをライブに送信) および 「**Send All Pages to Live**」(すべてのページをライブに送信) があります (これらは、LiveText のスタンドアロン版では、TriCaster への書き出し用オプションとして表示されます)。これらのオプションによって、期待どおりに Live Desktop で使用するためのファイルが作成され、そのファイルに簡単にアクセスできるように適切な場所に保存されます。

LiveText で準備されたタイトルは、静止またはモーション ページとして設定することができます。静止ページを**ライブ**に送信すると、それは “.cgxml” という独自の拡張子を持つ、**タイトル ページ**ファイルになります。タイトル ページ ファイルは、Live Desktop の**メディア プレーヤー**で編集することができます。「**Send Current Page to Live**」は自動的にこれらのファイルを “セッション名 + プロジェクト名” のフォルダに保存します。

**ライブ**に送信したモーションページ(縦スクロールおよび横スクロール)は、ビットマップ アニメーション ファイル (.avi という拡張子を持つファイル) として保存され、Live Desktop の **DDR** で再生することができます。これらのファイルは、TriCaster のメインの **Clips** フォルダ内にあるセッション フォルダに送信されます。モーション ページの内容は、**Live Desktop** で編集することはできません。

「**Send All Pages to Live**」を選択すると、プロジェクトの各ページが適切なフォーマットおよび場所書き出されます。これは、後に Live Desktop の**メディア ブラウザ**から簡単にアクセスできるようになり、**メディア プレーヤー**のプレイリストに簡単に追加することができます。タイトル ページのアイコンは、左側の **Location List** でセッション名を選択すると、メディア ブラウザの「**File**」パネルのプロジェクト名の下にグループとして表示されます。

### 1.3 スタンドイン画像の名称を設定する

特に、TriCaster の**メディア プレーヤー** (DDR、静止画、および Title) の **Title Editor** では、LiveText から書き出されたタイトル ページ (.cgxml) のスタンドイン (または “ブレースホルダー”) 画像の代わりに異なる画像を用いることができます。スタンドイン画像を差し替える方法について詳しくは、TriCaster マニュアルを参照してください。

LiveText でこの用途にタイトル ページを作成する場合、あらかじめ画像のファイル名に “\_placeholder” を追加して準備しておく、時間の節約になります。

たとえば、代替用の画像ファイルには “headshot\_placeholder.png” または “\_PLACEHOLDER\_crest.jpg” といった名前を付けておく、と便利です。

この方法で名前を付けた画像は、自動的に（ロックされていない）スタンドイン画像としてタイトル ページに表示され、LiveText の **File** メニューから**ライブ送信**オプションのいずれかを選択して TriCaster に書き出すことができます。

## 1.4 マニュアルの章／セクション番号について

1.4.1 いくつかの章またはセクション番号がこのマニュアルでは、連続していません。これは誤記ではなく、意図的に TriCaster およびスタンドアロンのインストールマニュアルと同じ参照先番号が使用されています（ライセンス登録およびインストールといった特定のセクションは、TriCaster とは関連性がないため、このマニュアルでは割愛されています）。

## 2 ご紹介



LiveText は卓越したライブ制作環境を拡張し、創造性の新しいレベル、信頼性、およびプロ品質を提供します。

互換性のあるライブ制作システム（NewTek の TriCaster™ シリーズなど）のユーザは、最初からこの恩恵を授かることとなります。LiveText は想像の機会を広げ、制作の可能性に新たな深みをもたらします。

### 2.1.1 マニュアルの構成

LiveText はパワフルで極めて直観的なアプリケーションです。グラフィック アプリケーションの基本的な操作の経験があれば、自然に操作することができます。また、ほかの NewTek 製品の使用経験があり、同様のタイトリング機能に慣れている場合には、LiveText の操作は簡単感じられるはずです。

3 章（開始）では、LiveText をライブ制作のネットワークに接続する方法について説明しています。次の 4 章（タイトリング ツール）には、LiveText のタイトル ページの作成と管理ツールに関する情報を記載しています。5 章では、LiveText のタイトルを（ほかのアプリケーションと同様に）ライブ制作環境でどのように使用するかについて説明しています。

付録では、便利なキーボード ショートカットについての情報を提供しています（入力ミスなどがないよう、十分に説明を読んでから使用してください）。

**！** 注意：TriCaster™ のライブ制作システムに統合されたコンポーネントとして LiveText を操作する際には、いくつかの操作説明が異なる場合があります。詳細については、前述の「TriCaster 追加情報」を参照してください。



## 3 開始



この章では、LiveText™ と互換性のあるライブ制作システム間のネットワーク接続を確立する方法について説明しています。

推奨するネットワークの設定手順および接続のトラブルシューティングについて確認します。

### 3.4 簡単な例

簡単なタイトル ページを作成してみましょう：

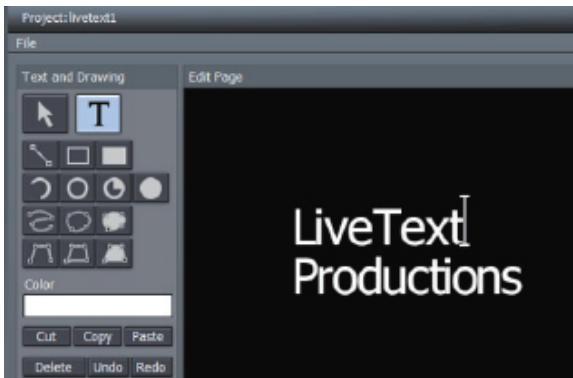


図 7

1. 画面左の「Text and Drawing」で「T」ボタンをクリックしてから、挿入ポイントを設定するためにワーク エリアをクリックします。
2. “LiveText” と入力してから Enter キーをクリックし、“Productions” と入力します。

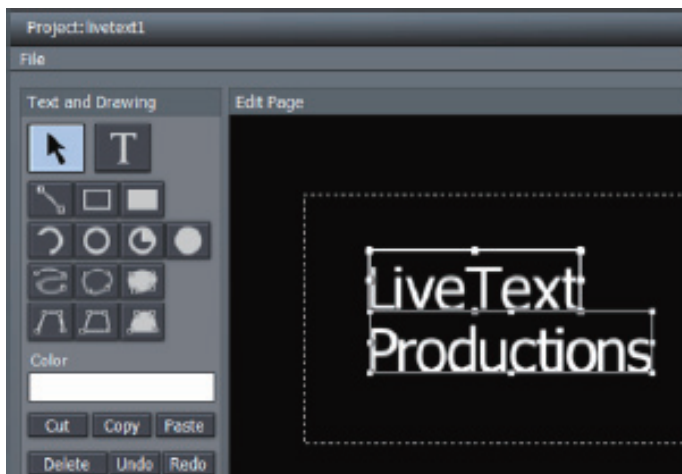


図 8

3. **矢印**（選択） ボタンをクリックしてから、**ワークエリア**にあるテキストの 2 つの行を囲むようにボックス（囲み線）をドラッグし、それらのテキストを選択します（図 8）。

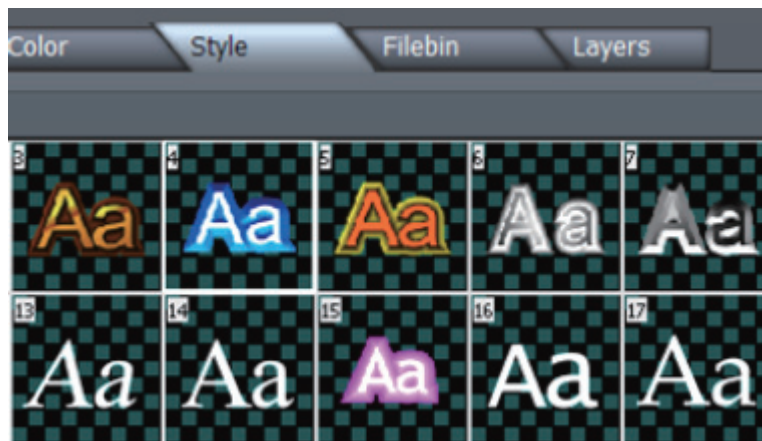


図 9

4. 「Style」タブ（ワーク エリアの下部）をクリックしてから、「Style」パネル内の 4 番目のサムネイルをクリックします。これにより、すぐに前の手順で入力した（選択された）テキストにカラーとベベルが追加されます。



図10

5. 作成しやすくするために「View」タブをクリックして、**Safe Area** を有効にします。

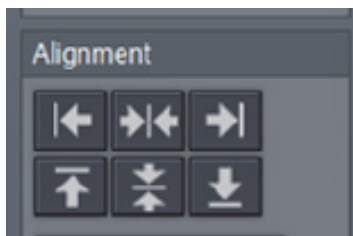


図11

- 次に「Arrange」セクションにある**中央垂直**および**中央水平**ボタンの両方をクリックして、**ワークエリア**にあるテキストを中央揃えにします。

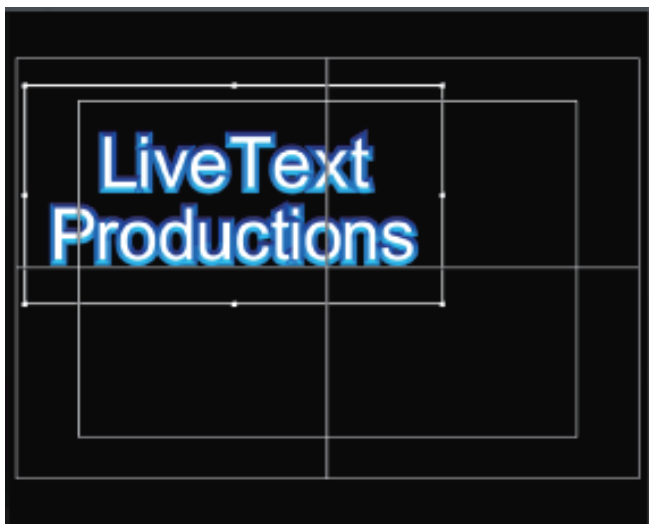


図12

- 両方のテキスト行を選択してから、「Arrange」セクションにある「**Group**」ボタンをクリックして、テキストを結合させます。
- 拡大させるためにグループ化されたテキストの角のポイントをドラッグします。ガイドとしてセーフエリアオーバーレイ（従来の”テキストセーフ”マージンを表示するための内側にある長方形）を使用して任意の大きさに拡大してください。



図13



9. 「Text and Drawing」で**長方形塗りつぶし**ボタンをクリックします。

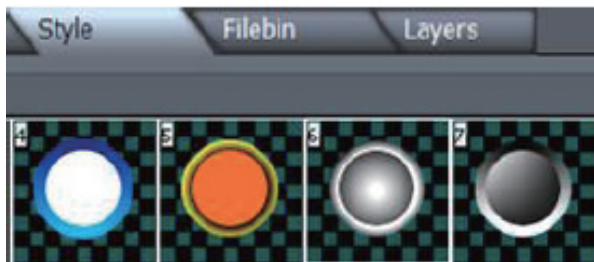


図14

10. 「Style」パネル内の6番目のサムネイルをクリックし、テキストが完全に隠れるように長方形を**ワークエリア**にドラッグします。

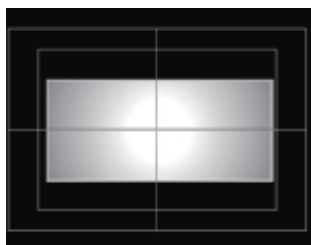


図15

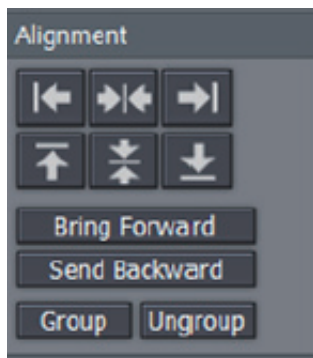


図16

11. (矢印ツールを使って)長方形を選択し、「Arrange」セクションにある「**Send Backward**」ボタンをクリックします。



図17

12. ワークエリアの下部にある「**Text and Drawing**」コントロールで **Tracking** や **Leading** を調整し、テキストに **Shadow** を追加して完成させます。



図18

### 3.5 LiveText テンプレートを使用する

LiveText には、作業を効率よく進めるための、数多くの豪華で役立つテキスト テンプレートが含まれています。プロジェクト デザインに合わせて、これらのテンプレートを簡単に修正することができます。

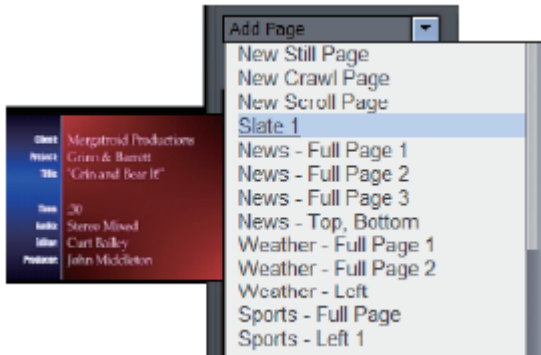


図19

1. 「Pages」パネルの右側にある「Add Page」ドロップダウンメニューをクリックします。
2. リストをマウスでスライドさせると、各テンプレートのプレビューを表示するサムネイルのフライアウトが表示されます。
3. 「Foundation 7」を選択すると、修正用のワークエリアにテンプレートがロードされます。

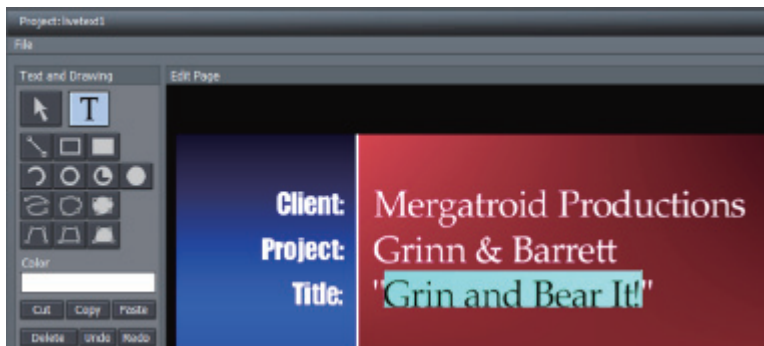


図20

4. 「T」(テキスト) ボタンをクリックし、ワークエリアのテキストフィールドの上にマウスをスライドさせます。各テキスト行が黒のアウトラインに変わります。
5. これらのアウトラインのうち、いずれかのテキストの内側を選択して、必要に応じてテキストを変更します。



図21

おめでとうございます!これであなたは LiveText を使った CG アーティストになりました!  
とっても簡単だったでしょう? 😊

## 4 タイtring ツール



LiveText を使うと、プロダクション用に美しい外観の静止／アニメーションのテキストおよびグラフィックを簡単にデザイン、管理することができます。深みのあるプロ品質のキャラクタ生成ツールが、自信を持って放送できる、明瞭でプロフェッショナルな外観を提供します。

### 4.1 LiveText の概要

メインパネルは、現在のプロジェクト ページを表示する大きな中央の **ワーク エリア** によって占められています。

左側の列は、テキストを含む視覚要素を作成および編集するための **ツール パネル** です。LiveText の **File** メニューはこの列の上にあります。

**モーション パネル** は、ワーク エリアの下にあります。ここでは、縦スクロールまたは横スクロールのアニメーションを作成することができます。

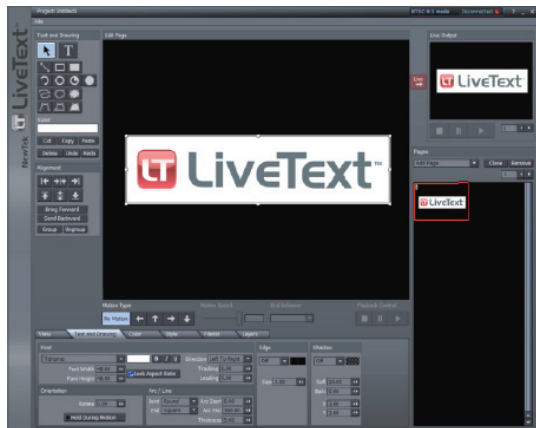


図22

モーション パネルの下には、コントロール パネルがあり、テキストおよび画像オブジェクトの属性を制御します。

最後に、ワーク エリアの右側の列は、プロジェクトのマルチページ管理 (Pages パネル)、ファイルのロード、保存および書き出し機能を提供します。また、上部には重要な Live Preview パネルがあります (TriCaster™ に統合されている LiveText を使用している場合には表示されません)。

## 4.2 出力先のアスペクト比 (4:3 または 16:9 - スタンドアロン版の機能)

LiveText プロジェクトの画像のアスペクト比を考慮すべきかとうか迷うかもしれません。

LiveText 2.0 プロジェクトは、有効で独立したアスペクト比になります。タイトル ページを準備する**ワーク エリア** (キャンバス) は常に 16:9 です。恒久的に利用するために、ビットマップ (画像) ファイルとしてタイトル ページを書き出す際、書き出しダイアログから解像度と画像のアスペクト比を手動で選択します。4:3 を選択すると、16:9 のタイトル ページの中央部分のみが書き出されます。**セーフ エリア**のオーバーレイには、簡単に視覚化するための 4:3 のページの縁とテキスト セーフ ラインがあります。

## 4.3 プロジェクト ページ管理

LiveText プロジェクトは、1 つまたは複数のページから成り立っています。メインの導入タイトル、ステーション ID 用のタイトル、およびエンディング用のアニメーションのクレジットなどが必要な場合、これらは全体のプロジェクト内の別々のページとしてそれぞれ作成する必要があります。

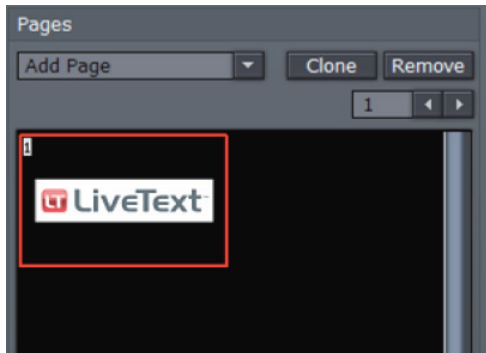


図 23

書き出された .cg ファイルは、カスタム テンプレートにするために外部的な処理を行うことができます (詳しくは、[セクション 5.2.1.3](#) を参照してください)。

1 つの制作物用に 1 つのデザインで作業できるよう、プロジェクト全体を保存して、後でリロードすることができます。これにより、数回クリックするだけで、別の制作物用に完全に異なる外観を用意することもできます。

画像 (.png) またはアニメーション (.avi) ファイルとして、TriCaster TCXD システム互換のタイトル ページ (.cgxml) として、(NewTek の SpeedEDIT および VT[5] を含む) .cg ファイルに対応する別のプログラムで使用するために、完了したページを **File** メニューの **Export Current Page** (現在のページを書き出す) または **Export All Pages** (すべてのページを書き出す) を使って書き出すことができます。

---

**!** 注意：LiveText の前のバージョンで作成されたプロジェクトおよびページ ファイル（.cg ファイル）は、4:3 および 16:9 のフォーマットになります。LiveText 2.0 でこれらの古いファイルのいずれかをロードする場合、4:3（ページの中央部分）として、または 16:9（画面全体）としてロードするかを確認するダイアログが表示されます。

---

### 4.3.1 Pages パネル

「Pages」パネルは、**ワーク エリア**の右側に現在のプロジェクトの各ページをサムネイル画像で表示し、ページ管理ツールを提供します。新規プロジェクトが 1 ページ（空白ページとして）表示されます。プロジェクトに複数のページがある場合、ワーク エリアで編集しているページが分かるようにサムネイルの 1 つが白い枠線で囲まれます。

---

**+** ヒント：スタンドアロン版の LiveText では、Live 出力画像として、現在割り当てられているページが赤い枠線で表示されます。ISO モニターはインタラクティブに操作できます。

---

ページ欄でページ数を入力すると、プロジェクトの指定のページに移動することができます。または、隣接する矢印ボタンをクリックすることでページを上下に移動することができます。「Pages」パネルでページのサムネイル（**ワーク エリア**に表示されます）をクリックして編集するか、ダブルクリックしてライブ送信します。

#### 4.3.1.1 Clone / Remove

「Clone」（複製）ボタンをクリックすると、現在強調表示されているページがコピーされ、ページの下にそのコピーが挿入されます。

---

**+** ヒント：Clone（複製）は、特定のグラフィック テーマやフォーマットをページに素早く簡単に確実に適合させるための便利な機能です – 必要に応じていくつでも複製することができ、それらを個別に修正することができます。

---

「Remove」（取り除く）ボタンをクリックすると、プロジェクトから現在選択されているページが削除されます（この操作は「取り消し」できませんので、十分に注意してください）。

#### 4.3.1.2 Add Page

「Pages」パネル内の空白の領域をクリックすると、プロジェクトに別のページを挿入することができます。新規ページは現在のページの下に追加されます（これらのページは、指定しない限りライブとして送信されません）。

ドロップダウンメニューには、追加可能な多くのページが表示されます。

このドロップダウンメニューには、プロ品質のデザインされたテンプレートの長いリストが収容され、修正した内容を選択することもできます。リストの項目をスクロールすると、簡単にテンプレートを選択できるよう、サムネイルのフレイアウトが表示されます。

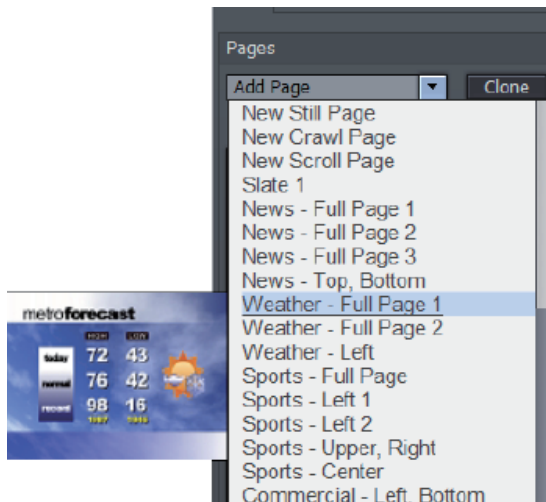


図 24

✦ ヒント：「Add Pages」メニューのほかの選択肢には、「Add Page to Templates List」があります。これを選択すると、現在強調表示されているページを LiveText テンプレートとして保存することができます。独自のデザイン テンプレートを使用することで、素早くアクセスし、スタイルを統一することができます。

## 4.4 File メニュー

File メニューは、LiveText デスクトップの左上隅にあり、プロジェクトおよびページのファイル管理ツールが含まれています。これらの機能については、5章「ファイル管理」に記載されています。



## 4.5 ツール パネル

ツール パネルは、ワーク エリアの左側に位置し、タイトルページ制作のテキストおよびグラフィック要素を作成するための、基本的なツールを提供しています。必要に応じて、各々のツールの関連性を確立し、基本的な属性を設定します。

### 4.5.1 Text and Drawing

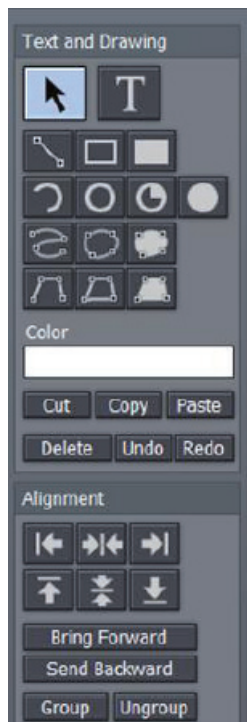


図 25

#### T (テキスト)

「T」(テキスト) ボタンをクリックすると、テキスト機能が有効になります。テキストを入力する前に、このボタンが強調表示されている必要があります。ワーク エリアでクリックすると、I ビーム アイコンが点滅を開始します。これがワーク エリアのカーソルです。入力時に I ビームがテキストの挿入ポイントになります。ワーク エリアのどこかをマウスでクリックしたり、周辺をドラッグしたり、またはワーク エリアの別の場所をマウスでクリックするだけで、I ビームを移動させることができます。

既存のテキストの文字を編集するには、テキスト行の任意の場所をクリックして、文字または語句全体をマウスでドラッグします (選択された文字は強調表示されます)。

---

**+** ヒント：キーボードの **Home** および **End** キーを使うと、テキスト行の最初および最後に移動することができます。入力を間違えた場合、**バックスペース** キーを使って消去するか、キーボードの矢印キーを使って行の前後を移動するか、行間を上下することができます。

---

#### 矢印(選択)

矢印ボタンをクリックすると、選択ツールが有効になります (これによりテキスト ツールが無効になります)。これは行全体を選択し、部分的には選択されません。何か入力した場合、矢印をクリックすると、入力した文字の回りにボックスが表示されます。そのボックスのどこかをクリックすると、行が選択されます。

ボックス上でマウスを動かすと、カーソルが変わります。カーソルが双方向矢印に変わると、ボックスの端をクリックして掴めるようになり、テキストのサイズを大きくまたは小さくすることができます。カーソルが 4 つの矢印に変わると、ボックス全体をクリックで掴んでワーク エリア内に移動させることができます。**Shift** キーを押したままオブジェクトの隅を選択すると、曲線矢印カーソルが表示され、ドラッグして回転できるようになります。

#### 4.5.1.1 グラフィック図形ツール



矢印と T (テキスト) ボタンのすぐ下の領域には、図形を作成するために使用するさまざまなボタンが用意されています。

単純に位置を調整したり、より複合的に合成するために追加または修正したりする場合、これらのツールはとても使いやすく、図形を作成した後も簡単に修正することができます。

ほとんどの場合、ボタンのいずれか 1 つをクリックして、ワーク エリアにカーソルをドラッグすることで、図形を簡単に作成することができます。図形は、マウスの動きに反応し、マウス ボタンを放すことで作成されます。

図 26

### ライン

直線を作成するには、ワーク エリアで任意の線の開始位置をクリックし、線の終了位置までマウスをドラッグするだけです。

### 長方形

長方形ボタンをクリックすると、4 つの側面を持つオブジェクトのアウトラインが作成されます。

### 塗りつぶし長方形

このツールは、図形がアウトラインと同じカラーで塗りつぶされていることを除いて、長方形ツールと同じです。

## 弧形

2 列目には、楕円のバリエーションが含まれています。最初のボタンを使用すると、弧形の区分を作成することができます。ワーク エリアでマウスをクリックし、ドラッグして弧形の半径を設定し、任意の場所でボタンを放します。次に、弧形の範囲を指定するためにもう一度クリックしてドラッグします。完了したらボタンを放します。

## 楕円

楕円ツールは、長方形ツールと同じように動作します。図形を描画するには、ワーク エリアでクリックしてからドラッグします。

## 塗りつぶし弧形

塗りつぶし弧形の操作は、弧形ツールと同じです（[上記を参照してください](#)）。唯一の違いは、弧形が塗りつぶされて作成されるということです。塗りつぶし弧形は、円グラフ ツールと同様と考えてください。

## 塗りつぶし楕円

このツールは、塗りつぶし長方形ツールと同じように動作します。

## スプライン

このツールおよび関連ツールを使用すると、スプライン曲線図形を自由に作成することができます。ワーク エリアをクリックして、開始点を設定するためにマウスを放します。画面の別の場所に移動し、スプラインのパスとなる 2 番目の交点を設定するためにもう一度クリックします。必要に応じて交点を追加してから、曲線の終端をダブルクリックします。

## 閉じたスプライン

閉じたスプラインの手法はスプラインと似ています：ワーク エリアでクリックし、マウスを放し、次の点に移動し、もう一度クリックするなど…。ただし、このツールの場合、囲まれたオブジェクトを作成するために交点は最初の点（アンカー ポイント）に自動的に接続されます。描画が完了したら、ダブルクリックするだけです。

## 閉じた塗りつぶしスプライン

このツールは、図形がアウトラインと同じカラーで塗りつぶされていることを除いて、閉じたスプライン ツールと同じです。

## 多角形ライン

このツールの機能は、交点間に作成されるのが曲線ではないことを除いて、スプライン ツールと同じです。アンカー ポイントを設定するためにワーク エリアをクリックし、マウスを放してから、次の点に移動し、交点を作成するためにクリックします。2 点間は、直線で接続されます。移動してからもう一度クリックし、前の点とこの点が線で接続されます。このツールでは、鋭角は、線の交差で維持されます。描画を完了するには、最後の点をダブルクリックします。

## 多角形

このツールは、最初の交点をすぐに作成することを除いて、多角形ラインと同様に動作します。つまり、アンカーポイントに接続すると自動的に囲まれたオブジェクトが作成されます。

## 塗りつぶし多角形

このツールは、図形がアウトラインと同じカラーで塗りつぶされていることを除いて、多角形ツールと同じです。



図 27

**Color** - 描画ツールの下に長いカラー ウェルでは、ツールを使って作成するオブジェクトの基本のカラーを設定することができます。カラー ウェルをクリックしたままにすると、カラーピッカー パネルが開きます。また、右クリックでアイドロップパー ツールを表示し、そのままドラッグすることで画面からカラーを抽出することもできます。

---

**!** 注意：カラーの制御に関する詳細については、この章で後述する「[4.7 コントロール パネルのタブ](#)」の「[Color Description](#)」を参照してください。

---

#### 4.5.1.2 オブジェクト管理

このセクションでは、必須の基本的な編集ツールについて説明します：**Cut**（カット）、**Copy**（コピー）、**Paste**（貼り付け／ペースト）、**Delete**（削除）、**Undo**（元に戻す／取り消し）、および**Redo**（繰り返し／やり直し）。標準的な Windows のキーボードショートカットでも動作します：

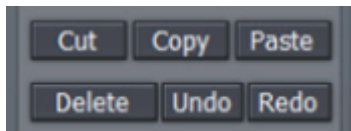


図 28

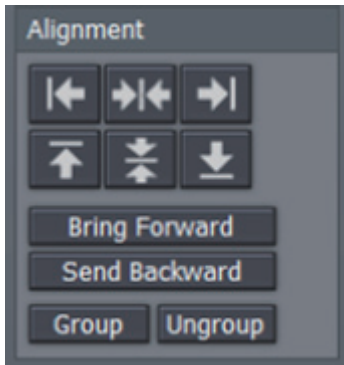
- Cut — **Ctrl + x**
- Copy — **Ctrl + c**
- Paste — **Ctrl + v**
- Delete — **Delete キー**
- Undo — **Ctrl + z**
- Redo — **Ctrl + y**

## 4.5.2 Arrange

「**Arrange**」(整列)パネルを使用すると、ワーク エリアのオブジェクトの配置と整列を素早く簡単に行うことができます。

### 4.5.2.1 水平方向の配置

このセクションの一番上の列にあるボタンは、水平方向の配置ボタンで、ワード プロセッサ プログラムで一般的に使用されているテキスト配置と同様の役割を果たします。



**左揃え** - テキスト セーフ エリアの左端の内側に合わせてテキストの先頭が配置されます。

**左右の中央揃え** - テキスト セーフ エリアの中央に行の中心が配置されます。

**右揃え** - テキスト セーフ エリアの右端の内側に合わせてテキストの終端が配置されます。

図 29

### 4.5.2.2 垂直方向の配置

次の列の各ボタンを使用すると、画面の垂直方向のテキスト セーフ エリアに合わせて、テキストが配置されます。

**上揃え** - テキスト セーフ エリアの上端のすぐ下にテキストが配置されます。

**上下の中央揃え** - テキスト セーフ エリアの垂直方向の中央にテキストが配置されます。

**下揃え** - テキスト セーフ エリアの下端のすぐ上にテキストが配置されます。

### 4.5.2.3 前面／背面の配置

ワーク エリアでテキストおよびオブジェクトが同じ場所に配置される場合、通常、作成された順に表示されます。– 最初のオブジェクトは背面に、より新しいオブジェクトは前面に配置されます。このセクションでは、この順序の変更について説明します。オブジェクト（またはテキスト行）を選択してから、別のオブジェクトに対して 1 段階前後の関係を移動させるためにクリックします。

**Forward** – 選択した項目を前面に移動させます。

**Backward** – 選択した項目を背面に移動させます。

---

**!** 注意：カラーの制御に関する詳細については、この章で後述する「4.7 コントロール パネルのタブ」の「Color Description」を参照してください。

---

### 4.5.2.4 Group / UnGroup

各テキスト行およびグラフィック オブジェクトは、別々の実体ですが、同時の修正に対応するために、複数行を選択してからそれらを**グループ化**して一緒にすることができます。

「**UnGroup**」(グループ解除) ボタンは、オブジェクトのグループ化を解除します。Ctrl キーを押したまま、複数の項目またはテキスト行をクリックしてから「Group」(グループ) ボタンをクリックします。複数の境界ボックスが単一の境界ボックスに置き換えられます。「UnGroup」ボタンをもう一度押すと、行は再び別々の実体になります。

## 4.6 モーション パネル

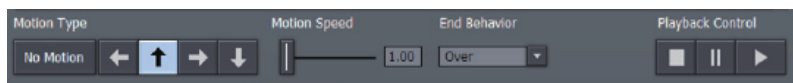


図 30

モーション パネルには、縦スクロールおよび横スクロールの両方を作成するためのツールが含まれています。このパネルでは、方向、速度、および縦横スクロールの動作を制御します。

「**No Motion**」(モーションなし) ボタンおよび 4 つの**方向矢印**ボタンは、一目瞭然です。左から右にテキストを移動させる場合、右向きの矢印をクリックします。上向きに移動させるには、上向きの矢印をクリックするといった要領で使用します。

## 4.6.1 速度制御

「**Motion Speed**」(モーション速度)セクションでは、ピクセル/フレーム (PPF) 単位でモーションの特定のレートを指定することができます。

**+** 数遊び : NTSC フォーマットの画面を横切るテキストの場合、画面が 720 ピクセルで約 30 fps (フレーム/秒) であることを理解しておく、すぐに適切な値で作業することができます。オブジェクトまたはテキスト項目が片側からもう片側に 4 秒で横切るように設定するには、 $720 \div 120$  (30 フレームの 4 秒分) = 6 となります。

モーション ページの移動が速すぎる場合、モーションが円滑に表示されない可能性があります。通常の初期設定では、画面の下から上まで移動するテキストの行の場合、約 7 秒かかります。必要に応じて、テレビ モニターで速度をテストします。

## 4.6.2 End Behavior

モーション パネルの「**End Behavior**」では、アニメーション ページの全行程での動作を設定します。

- **Over** は、一旦 CG がページを縦スクロールまたは横スクロールしてから、ページが画面から消える際に停止します。
- **Stop** は、一旦 CG がページを縦スクロールまたは横スクロールしてから、最後のテキスト行を維持します。
- **Loop** は、CG がページをループし続けます。
- **Loop + Frame** は、CG がページをループし続け、ループの反復の間に空白のフレームを配置します。

## 4.7 コントロール パネルのタブ



図 31

画面の下部の近く(モーション パネルの下)には、複数のタブを持つ**コントロール パネル**があります。個々のパネルでは、数多くのテキストおよびグラフィック オブジェクトの属性、組織、および管理用の精密なコマンドを提供します。



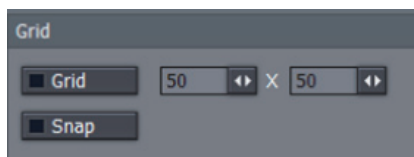
## 4.7.1 View タブ



図 32

「View」タブには、「**Grid**」(グリッド)、「**Guides**」(ガイド)、および「**Display**」(表示)の3つのセクションがあります。これらのすべては、グラフィックおよびテキストページの作成の手助けとなるよう、**ワーク エリア**の上に1つまたは別の種類のオーバーレイを追加することができます。期待どおり、オーバーレイの要素は最終出力には表示されません。

### Grid



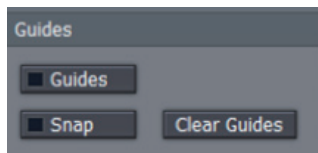
グリッドを設定すると、ワーク エリアに一定の間隔でオブジェクトを配置する助けになります。

2つの数値の入力欄にミニスライダーを使って、グリッドのセルの幅と高さを指定します。

図 33

「**Grid**」ボタンでグリッドのオーバーレイの表示/非表示を切り換えます。「**Snap**」(スナップ)を有効にすると、グリッド線が磁石のような効果を持ちます - 項目をグリッド線に沿って配置しなくても、カーソルがグリッド線に引きつけられ、簡単に配置することができます。

### Guide



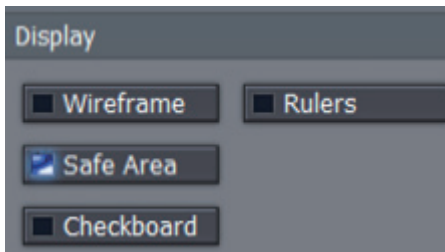
ガイド機能は、線のオーバーレイが表示される点でスナップ機能と似ています。ただし、フルグリッドを表示するのではなく、1つまたは必要な数だけガイドラインを追加します。

図 34

ガイドを追加するには、Display セクションで **Rulers** (ルーラ) を有効にする必要があります。目盛り付きのルーラ表示 (水平または垂直) 部分をクリックしてから、ワーク エリアを交差するようにカーソルをドラッグします。任意の場所に新しいガイドが配置されたら、マウスを放します。ガイドの上にカーソルを重ねると、カーソルが双方向矢印に変わり、ガイドの位置をドラッグして変更できるようになります。

画面からすべての既存のガイドを削除するには、「**Clear Guides**」ボタンを使用します。

## Display



一般的なテレビのディスプレイでは、映像の一部の画像領域が見えなくなっています。

ここにある設定は、習慣的に画面のマージンの“セーフエリア”を一定に確保し、重要な文字またはアクションが視聴者に切れて表示されないようにする目的で利用されます。

図 35

「**Display**」パネルで「**Safe Area**」ボタンをクリックすると、**ワークエリア**のオーバーレイが有効になります。オーバースキャン制限を考慮して、簡単にタイトルページを作成するのに役立ちます。最も外側の線は、16:9 のページ全体の端を示し、内側の長方形は 4:3 の**テキストセーフエリア**と外部の境界線を示しています。

特に複雑なページの場合、「**Wireframe**」を有効にすると役立ちます。このオプションが有効になっているときには、ほかの項目が見えるようにアウトラインのみを残したまま、ワークエリアウィンドウ上のオブジェクトから、不透明な部分を取り除きます。

「**Checkerboard**」ボタンをクリックすると、**ワークエリア**のデフォルトの黒背景を 2 トーンのチェックに置き換えることができます（これらは、書き出されたタイトルページには表示されません）。最後に、「**Rulers**」オプションは、タイトルページを準備する場合、ディスプレイに目盛り付きの定規を追加することで、位置などを細かく設定することができます（また、前述したとおり、ルーラを使ってワークエリアにガイドを追加します）。

### 4.7.2 Text and Drawing タブ

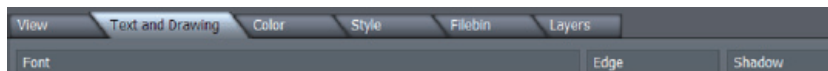


図 36

このタブでは、すべてのテキストおよびグラフィック オブジェクトの属性に関する、主要な制御を提供します。

### 4.7.2.1 フォントと方向

#### Font

**Font** ドロップダウン メニューからインストールされているフォントを選択することができます。**太字**、**斜体**、および**下線**ボタンが基本色を示すカラー ウェルの右側に表示されます。

隣接した「**Lock Aspect Ratio**」(アスペクト比を維持) 制御が選択されている場合、「**Width**」(幅)と「**Height**」(高さ)の比率は均等に保たれるよう保護されます。「**Rotate**」(回転)では、(Z 軸上の) 正確な回転角度を指定することができます。

「**Tracking**」(トラッキング)では、文字の間隔を設定することができます。

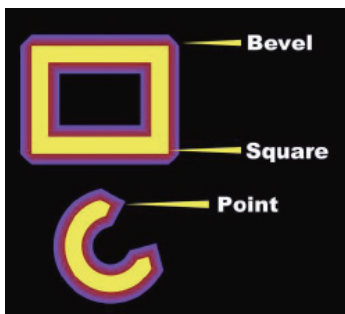
---

✦ ヒント：ワーク エリアで双方向的にトラッキングを調整することもできます。スペースを追加または削除するには、文字の間にカーソルを置き、Alt キーを押したまま矢印のカーソルを押します。

---

「**Leading**」(リーディング)では、テキスト行の垂直方向のスペース(行間)を設定することができます。Ctrl + クリックを使って(またはプレビュー ウィンドウでテキスト行の周辺を長方形で囲むようにドラッグすることで)複数行を選択し、必要に応じてリーディングの値を大きくまたは小さくします。

#### Orientation



「Rotate」(回転)では、テキストおよび描画オブジェクトの方向を変更することができます。「Hold During Motion」(モーション中は停止)オプションが有効な場合、選択されたオブジェクトは、ページの縦スクロールまたは横スクロール要素として移動させることができません。

図 37

#### Arc / Line

「**Joint**」(結合)メニュー オプションは、描画された CG オブジェクトの角の作成方法に作用します。- 「**Round**」(丸形)、「**Bevel**」(ベベル)、または「**Square**」(正方形)から選択します。同様に、「**End**」(終端)メニューの選択項目は、ライン オブジェクトの終端を「**Square**」(正方形)、「**Round**」(丸形)、または「**Point**」(ポイント)に設定します。

「**Arc Start**」(弧形の始点) および「**Arc End**」(弧形の終点) では、**弧形**および**塗りつぶし弧形**オブジェクトに対する卓越した精密さを値で設定し、「**Thickness**」(太さ) では、太さを値で指定します。

## Edge

「**Edge**」(縁) は、文字またはオブジェクト図形に 2 トーンの境界線を設定します。角の塗りつぶし方法は、ドロップダウンメニューのオプション - 「**Round**」(丸形)、「**Square**」(正方形) 、または「**Bevel**」(ベベル) によって制御されます。

メニューの右側にある 2 つのボックスでは、オブジェクトに適用する内側と外側の縁のカラーを選択します。内側のカラーは左のボックスに、外側のカラーは右側のボックスに指定します。

カラーピッカーパネルを表示するためにボックスをクリックするか、ワークエリアからカラーを選択するために、右クリックでアイドロPPER ツールを有効にします。

## Shadow

「**Shadow**」(影) オプションには、「**Cast**」(キャスト)、「**Drop**」(ドロップ) および「**Soft**」(ソフト) が含まれています。数値設定項目の「**Soft**」は、「**Soft**」の影オプションにのみ有効です。

「**Italic**」(斜体) では、「シャドウ キャスティング」オブジェクトの「**X**」および「**Y**」軸の影のオフセット量を独立して設定することができます。

### 4.7.3 Color タブ

「Color」タブでは、テキストを含むオブジェクトのカラーとテクスチャの特性を制御することができます。



図 38

#### 4.7.3.1 Color Description

テキスト行またはグラフィックオブジェクトの外観を指定するには、「**Edit**」(編集)メニューを使用します。

次の 3 つの選択肢があります: 「**Fill**」(塗りつぶし) は、フォントまたはオブジェクトの主要部で使用されるカラーを制御します。「**Edge**」または「**Shadow**」を選択して、各属性だけを修正することができます。

「Type」(タイプ)では、カラーの6つの異なるタイプ(または画像に基づくテクスチャ)から選択することができます:

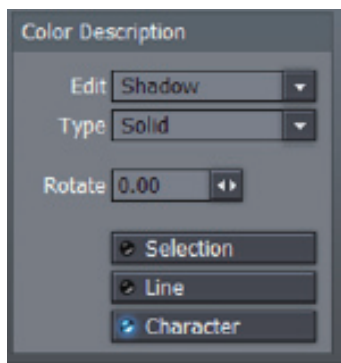


図 39

「Radial」を選択すると、表面の中心から始まって端に放射されるグラデーションが適用されます。「Texture」を選択すると、表面に画像のマップ(右側の「Solid Color」パネルの「Image」ドロップダウンメニューを使って指定します)が適用されます。

「Rotate」(回転)値を調整すると、アクティブな場合、グラデーションの適用角度を変更することができます。

## Selection、Line、および Character

ページに複数の行がある場合、カラー、グラデーション、またはテクスチャの適用方法を選択することができます。

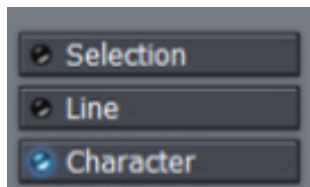


図 40

「Type」から「Solid」(単色)を選択すると、表面に単一のカラーが適用されます(隣接する「Solid Color」パネルのうちの1つ)。真ん中の4つ - Linear (線状)、Corners (角)、Angle (角度)、または Radial (放射)のいずれか1つを選択すると、現在の「Gradient」(グラデーション)カラーが適用されます。

「Type」から「Linear」を選択すると、左から右の直線パターンのグラデーションが適用されます。「Corners」を選択すると、左上隅から始まって右下隅の周辺に広がるグラデーションカラーが適用されます。「Angle」を選択すると、3時から始まる時計回りのグラデーションが適用されます。

「Selection」(選択)は、選択された文字またはオブジェクトの設定(複数選択を含む)に合わせます。「Line」(行)は、テキストの各行に個別に設定が適用され、「Character」(文字)は各文字に個別にテクスチャが適用されます。

**!** 注意: 各図形は、最初は個別のグラフィック オブジェクトです。T (テキスト) モード (マウスをドラッグするか Shift キーを押したまま矢印キーを押す) でワーク エリアにあるテキスト行の一部だけを選択した場合、別の設定が適用され、行は 2 つのオブジェクトに分割されます。引き続き単一のオブジェクトとして行を取り扱うには、グループ化機能を使用する必要があります。

### 4.7.3.2 Gradient パネル

「Gradient」パネルは、数多くの美しい効果を作成および適用するための、素晴らしいカラー制御を提供します。

#### グラデーションのプリセット



図 41

「Gradient」パネルの上部セクションには、視覚的に描写された数多くのプリセットが含まれています。

右側の矢印ボタンを使って、選択肢を上下にスクロールして、適用したいグラデーションをクリックするだけです（下のグラデーションの編集パネルの内容が置き換えられます）。

現在のグラデーションをプリセットのリストに送信するために「**Add**」ボタンを使用するか、プリセットから消去するために「**Remove**」ボタンを使用します。

グラデーションのプレビュー パネルには垂直方向の破線によって、グラデーションを定義する特定のカラー値のノードとしてマークされます。これらの左側または右側をドラッグするか、そこで直接クリックして選択することができます。また、「**Move**」（移動）の右側のミニ スライダーを使用して移動させることもできます。変更結果はすぐに表示に反映されます。

グラデーション プレビューでダブルクリックすることで、新しいノードを追加することができます。「**Delete**」（削除）ボタンを使って選択されたノードを削除し、「**Node Color**」（ノードカラー）ウェルを使ってカラーを設定します。「**Bright**」（明度）の右側のミニスライダーを使って、ノードの明度を個別に調整することもできます。

ノードを複数選択するには、Ctrl キーを押しながら、同時にそれらをクリックするか、エディターでそれらの周辺を囲むようにドラッグします（この場合、選択範囲に影付きのボックスが表示されます）。1 つまたは複数のノードが選択されている場合、「**Clone**」（複製）スライダーをドラッグすると複製されたノード設定が作成されます。Ctrl キーを押したまま 1 つまたは複数のノードを選択し、グラデーション プレビュー パネルの左側または右側にドラッグして複製することもできます。「**Scale**」（スケール）は、複数選択されたノード間の距離を広げたり縮めたりすることができます。

「**Clear Gradient**」(グラデーションを消去)は設定を基に戻し、「**Loop Gradient**」(グラデーションを繰り返す)は、端から反対側の端に継ぎ目のないカラーのループを設定するためにグラデーションを繰り返します(グラデーションの各々の端にノードが存在する場合、この制御は効果がありません)。

#### 4.7.4 Style タブ

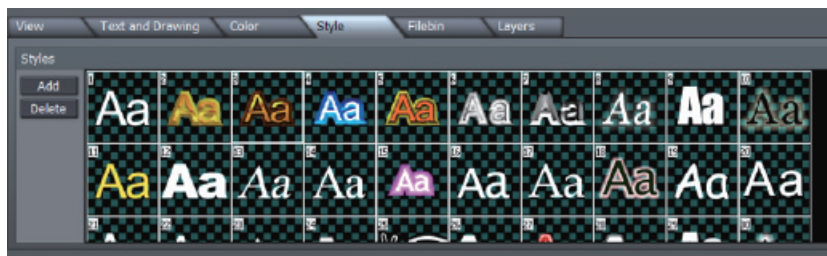


図 42

「**Style**」タブでは、シングル クリックでテキストおよびグラフィック オブジェクトに素晴らしい複雑な装飾を追加することができます。これは、制作物で使用するタイトル スレートに一貫性をもたらす素晴らしい方法でもあります。

スタイル プリセットを適用するには、ワーク エリアでテキスト行またはオブジェクトを選択し、「**Styles**」パネルに表示されているサムネイルをクリックするだけです。オリジナルの外観を作成し、「**Add**」(追加) ボタンを使って「**Styles**」リストに追加したり、「**Delete**」(削除) ボタンを使って不要なスタイルを削除したりすることができます。

#### 4.7.5 Filebin タブ

この Filebin (ファイルビン) から画像、.cg、または .txt ファイル アイコンを直接ワーク エリアにドラッグすることができます。

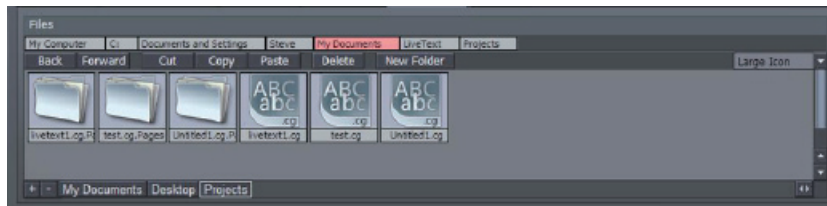


図 43

図 43 のファイル ウィンドウは、ナビゲーション付きのメニューで、左側にファイル管理用のボタンがあり、ファイル アイコンのプリファレンス メニューは右側にあります。ファイルビンのさまざまな機能の詳細について詳しくは、5 章「ファイル管理」を参照してください。

## 4.7.6 Layers タブ

「Layers」タブでは、ワーク エリアのさまざまなテキストおよび CG オブジェクトの奥行きを修正するための便利な方法を提供しています。

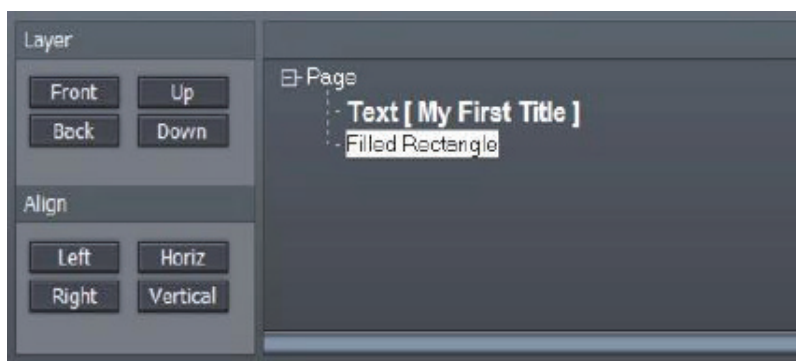


図 44

時折、ワーク エリアは散乱することがあるため、直接クリックしてテキスト行またはオブジェクトを選択するのは、意外に困難な場合があります。最後のタブは便利な選択肢を提供します。「Layers」パネルの個別の行に現在のページの各項目が表示されるという方法です。

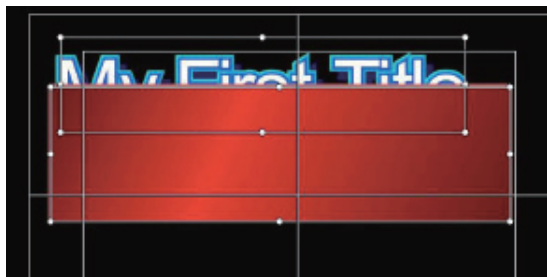


図 45

左の図の状況を考えてみてください。テキスト行が不運にも長方形のオブジェクトによって塞がれています。

この場合、「Layers」パネルでレイヤーの順序を変更することができます。



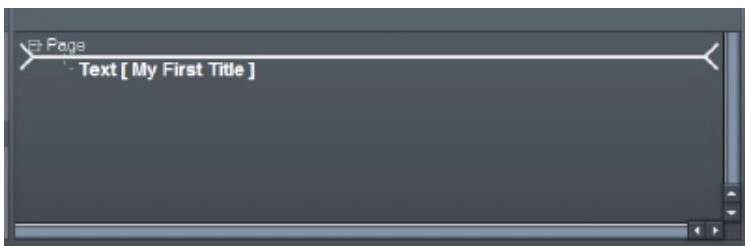


図 46

テキスト行の上にある長方形の線をマウスでドラッグするだけです。マウスを放すと太い白い線が表示され、現在の選択範囲に挿入ポイントが配置されます。

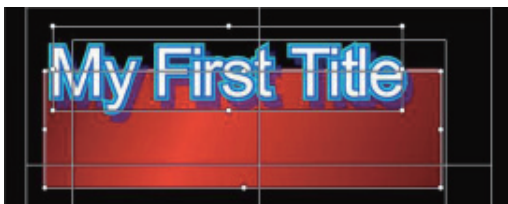


図 47

ワーク エリア ウィンドウで周辺を囲むようにドラッグして複数のオブジェクトを選択し、選択されたオブジェクトの配置を揃えるために「Align」セクションのボタンをクリックします。

最後に選択されたオブジェクトは「Layers」パネルで強調表示され、そのオブジェクトに合わせて別のオブジェクトが配置されます。

## 4.8 オプションおよびキーボード制御

多くの**キーボード ショートカット**が用意されています（たとえば、Alt + F2 キーを押すと、ワーク エリアでセーフ エリアのオーバーレイを有効または無効に切り換えることができます）。ショートカットを表示するには、F1 キーを押します（詳細については、[付録 A 「キーボードショートカット」](#)を参照してください）。



## 5 ファイル管理



LiveText のタイトル ページおよびプロジェクトは、驚くほど多くの用途に活用することができます。ライブ制作で“ダイレクト オンエア” できるのは、それだけで素晴らしいことです。そのうえ、LiveText には数多くの利点があります。

この章では、TriCaster のライブ機能とすぐに連携して作業する、またはほかの目的で作業するための、利用可能なオプションについて説明しています。また、LiveText のファイル ウィンドウで利用可能な数多くの便利で役立つ機能についても説明しています。

### 5.2 ファイルを書き出す

ビットマップ フォーマットのファイル (.png、.avi) として書き出された LiveText ページは、(TriCaster のような) ライブ放送システムと互換性のある **DDR** および **Picture** モジュールで創造的に利用することができます。

また、LiveText は**タイトル ページ** ファイル (.cgxml) を書き出すこともできます。このファイルは、TriCaster TCXD シリーズ システムの **Live Desktop** にある**メディア プレーヤー** (DDR、静止画、Title) で利用することができます。

LiveText から書き出された画像およびアニメーション ページ (ビットマップおよび .cg フォーマット) は、SpeedEDIT 2 のビデオ編集プロジェクトと連携して使用することもできます。

**!** CGXML タイトル ページの注意 : TriCaster TCXD300 のライブ用タイトル ページのフォーマット (.cgxml) は、現在、LiveText が提供するほとんどすべての属性に対応しています。- ただし、いくつかの例外があります。

たとえば、テキスト行の複数のフォント プロパティには、対応していません。この場合、複数のプロパティとは、異なるカラーまたは異なる書体が単一の行の異なる語句に適用されていることを意味します。ただし、必要に応じて、追加のテキスト オブジェクトを使用することで同様の効果を得ることができます。

同様の理由で、.cgxml テキスト ページ ファイルに段落として入力されたテキストは、自動的に複数行に分割されます。

## 5.2.1 Fileメニュー

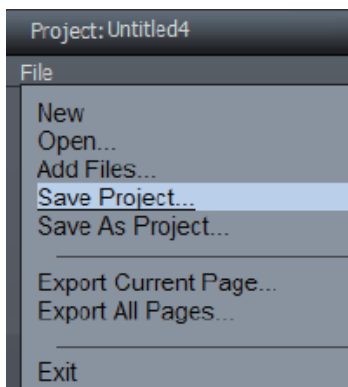


図 52

**File メニュー**は、LiveText デスクトップの左上隅にあります。このメニューには、プロジェクトおよびページ ファイル管理ツールが含まれています。プロジェクトおよび（編集可能な）ページは、“ .cg” ファイルとして保存されます。

「**New**」を選択すると、現在のプロジェクトはクリアされ、新しい空白のプロジェクトが開きます。（LiveText のカスタム ファイルの参照については、[セクション 5.3 で説明しています](#)）。

「**Open**」を選択しても現在のプロジェクトはクリアされ、前に作成および保存された別の .cg ファイル（LiveText プロジェクト）に置き換わります（詳しくは、[「4.3 プロジェクト ページ管理」の「注意」](#)を参照してください）。

### 5.2.1.1 Add Files（読み込み）

「**Add Files**」を選択すると、画像またはテキスト ファイル（[下記を参照](#)）を現在の LiveText ページに追加することができます。また、末尾が “.txt” のファイルを表示することができます。ファイル リクエスタ内の File Type に表示される拡張子に .txt を選択するだけです。

標準的な ASCII テキスト フォーマットで用意され、.txt ファイルとして保存されたテキスト データの長いリストを読み込むことができます。この機能については、後述の[セクション 5.3.1.6](#)を参照してください。

---

**!** 注意：「Layers」タブを使って、ワーク エリアにファイルをドラッグして、ファイルを追加するほうが好ましいかもしれません。この場合、書くのと同時に .cg ファイルを現在のプロジェクトに“追加”することができます。

---

### 5.2.1.2 Save As Project

LiveText プロジェクト ファイル (.cg) としてコンポーネント ページのすべてとともに、現在のプロジェクトを保存します。保存されたファイルは後でリロードされ、NewTek 製品の CG アプリケーションと互換性があります。

このオプションでは、次で説明する「**Export Current Page**」と同様の機能を利用することができます。

### 5.2.1.3 Export Current Page

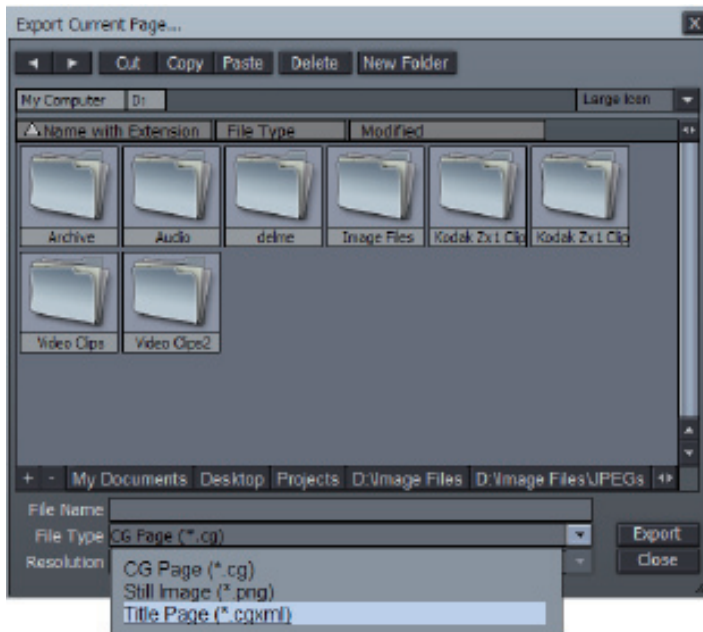


図 53

「**Export Current Page**」(現在のページを書き出す)は、単一の **CG ページ** (.cg は LiveText のプロジェクト ファイル フォーマットです) を書き出し、選択されている強調表示されたページを **静止画** ファイル フォーマット (.png ファイル フォーマット)、または TriCaster TCXD システムで使用される、ライブ制作用の **タイトル ページ** ファイル (.cgxml) に変換することができます。現在のページがモーション ページ (縦または横スクロール) の場合、ファイル タイプのオプションは、**CG ページ** および **Video for Windows** ファイル フォーマット (.avi) です。

スタンドアロン版の LiveText では、「**Resolution**」(解像度)メニュー オプションを使って、静止またはアニメーション ファイルを保存する際、一般的な NTSC または PAL のビデオ解像度を選択することができます。

書き出されたページ タイプ (.cg 以外) は、選択されたライブ制作システムの DDR モジュール (または Picture モジュール) のプレイリストに追加し、Overlay モジュールを介して適用することができます。また、ノンリニア編集アプリケーションで使用することもできます。ページに透明の領域が含まれている場合、その透明度は保持されます。

プロジェクト ファイル (.cg) は、互換性のあるソフトウェアで読み込むことができます。また、LiveText で再度読み込むこともできます。

#### 5.2.1.4 Export All Pages

この書き出し機能は「**Export Current Page**」とほとんど同じように動作します。主な違いは、現在のプロジェクトに含まれるすべてのページが書き出されるということです。

タイトル ページ (.cgxml) ファイルの書き出しタイプは、モーション ページをサポートしていません。これにより、このオプションを選択する場合、LiveText は、プロジェクト ページを書き出す際に遭遇するすべてのモーション ページ用に自動的に .avi クリップを用意します。

スタンドアロン版の LiveText では、「**Export Current Page**」を選択する際、現在のページが静止画の場合、「**File Type**」メニューは静止画像 (\*.png) の書き出しを提供します。

## 5.3 Filebin の機能

LiveText は、さまざまなファイル タイプのロードおよび保存機能と連携して使用される、カスタム ファイルのブラウズ機能を提供します。2 種類のファイル ブラウザが提供されています。1 つは File メニュー セクション、もう 1 つはメインの Filebin と連携して使用されます。Filebin は、LiveText のワーク エリアおよびモーション コントロール パネルのすぐ下のパネルにタブとして用意されています。



図 54

2つのファイルパネルのレイアウトは少し異なりますが、機能はほとんど同じで、このパネルを使うことで素早く簡単にアクセスすることができます。

### 5.3.1.1 表示オプション

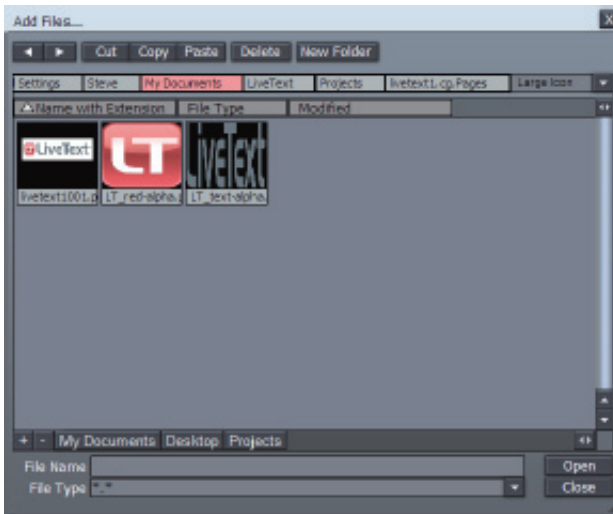


図 55

ファイルブラウザの大部分は、ファイルリストウィンドウです。

デフォルト表示（およびいくつかのオプション表示）では、画像ファイルを示す大きなサムネイル画像アイコンが表示されます。

この表示は、必要または好みに合わせて、いくつかの方法でカスタマイズすることができます。

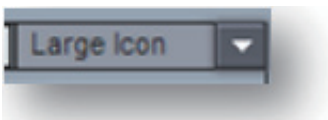


図 56

パネルの右上隅のドロップダウンメニューは、ファイルリストウィンドウの項目の表示を制御します。デフォルトでは、このメニューは **Large Icon** に設定されています。このメニューを使用すると、パネルの表示および機能を根本的に変更することができます。異なる表示オプションを選択してみてください。表示にどのような影響があるかすぐに分かります。

少し長い説明がある唯一の表示オプションは、**Details** 表示です (**Details Only** と同様ですが、ファイルアイコンがありません)。Details 表示は、ファイルに関する多くの詳細情報を提供します。

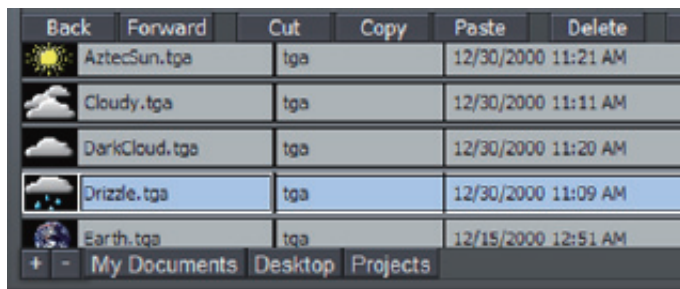


図 57 - Filebin タブ、Details 表示

### 5.3.1.2 ナビゲーション

フォルダをダブルクリック、または入力すると内容が表示されるファイルリストウィンドウを表示します。

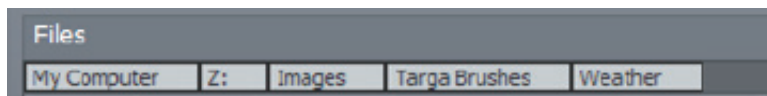


図 58

上のファイルリストパネルには、ディレクトリ構造をナビゲートするための長方形のテキストボックスが表示されます (図 58)。これらのテキストボックスは、現在表示されているディレクトリのパスを示しています。ドライブまたはフォルダの場所に移動するには、テキストボックス上で直接クリックします。

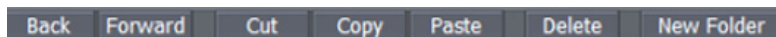


図 59

ウィンドウ上に三角形の「戻る」と「進む」を示すボタンを見つけることができます。これらは、ちょうどインターネットのウェブブラウザの機能と同じように働きます。



## ホットリスト - スタンドアロン版の LiveText のみ

頻繁に利用するフォルダがある場合、ファイル ウィンドウの下部にあるホットリストにそのフォルダを追加して登録することができます。追加したいフォルダを選択してから、左隅の "+" (プラス) マークをクリックします。現在のホットリスト ボタンを取り除くには、 "-" (マイナス) マークをクリックします。

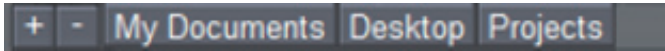


図 60

**ホットリスト** ボタンの上で右クリックすると、コンテキスト メニューが表示されます。選択した項目を**取り除く**ことも、項目の**名称を変更**することもできます。**Rename** タブのオプションは、現在のフォルダの "ニックネーム" を作成し、それを表示するためにホットリストをリフレッシュします (リストがピンよりも長い場合、右下にスクロール用のアイコンが表示されます)。

### 5.3.1.3 Cut、Copy、Paste、Delete

**Cut** (カット)、**Copy** (コピー)、**Paste** (貼り付け/ペースト)、**Delete** (削除) ボタンも同じ場所に表示されます。これらのボタンは、ファイル リスト ウィンドウで現在選択されている項目を操作します。

一般的なキーボードショートカットも通常の手順で動作します (コピーは Ctrl + C、貼り付け/ペーストは Ctrl + V、カットは Ctrl + X、ファイルの削除は Del キー)。

「**New Folder**」(新規フォルダ) ボタンをクリックすると、現在の階層に新しいディレクトリが作成され、名称を変更するための小さなダイアログが表示されます。別の方法として、ファイル リスト ウィンドウの空白領域で右クリックし、表示されるメニューから新規フォルダを作成することもできます。

### 5.3.1.4 ファイルの選択

ファイル リスト ウィンドウでファイルをクリックするだけで、ファイルを選択することができます。1 つのファイルをクリックして、Shift キーを押したまま別のファイルをクリックすると、連続したファイルをすべて選択することができます。または、ファイル リストで隣り合っていない複数のファイルを選択するには、Ctrl キーを押したまま、(任意の順序で) 複数のファイルをクリックします。

### 5.3.1.5 Filebin の操作

**ワークエリア**の下の「**Filebin**」は、“追加”または“保存”などのボタンがないユニークなパネルです。実際に、この「Filebin」は素早く便利な双方向での利用を可能にします。ファイルをロードまたは読み込むには、ワーク エリアにファイルをドラッグするだけです。ファイルが .cg ファイルの場合、現在の LiveText プロジェクトは、完全に読み込んだ内容に置き換えられます。また、ワーク エリアに画像ファイルをドラッグする場合には、現在のページに追加されません。

(標準的な ASCII .txt フォーマットの) テキスト ファイルは特別なケースです。ワーク エリアにテキスト ファイルをドラッグする (または File メニューを使ってテキスト ファイルを読み込む) と、次で説明する強力な機能を利用できます。

### 5.3.1.6 テキストを読み込む

「Filebin」パネルからワーク エリアに ASCII ファイルをドラッグする場合、「**Import Text**」(テキストの読み込み) パネルが表示されます。

このパネルでは、読み込んだファイルで扱われるテキスト行での処理の制御、および必要に応じて複数のページを生成する方法を提供します。

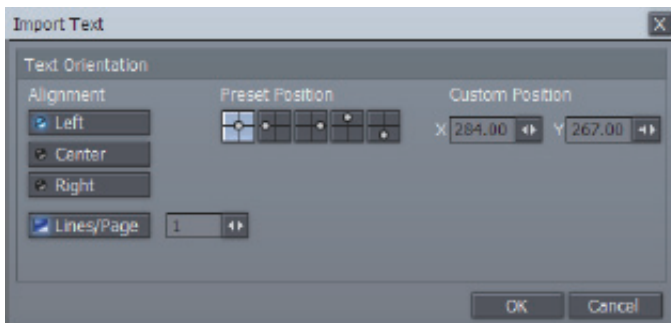


図 61

テキストの各行ごとに新しいページを作成するか、複数行を含んだ単一の長いページを作成することができます。同様に、「**Alignment**」(配置)、「**Preset Position**」(プリセット位置)、または「**Custom Position**」(カスタム位置) ボタンを使って、新しく作成されたページのテキストの配置を制御することもできます。

## 6 付録 A – キーボードショートカット

キーボードショートカットを表示	F1
-----------------	----

### 6.1.1.1 フォント

フォント名 (次/前)	F5 (Shift +)
フォント サイズ	F6 (Shift +)
フォントを回転	F7 (Shift +)
フォントのトラッキング (スペーシング)	F8 (Shift +)

### 6.1.1.2 テキスト

幅を 5 ピクセル増やす/減らす	Alt + W (Shift +)
高さを 5 ピクセル増やす/減らす	Alt + H (Shift +)
縁を 1 ピクセル増やす/減らす	Alt + K (Shift +)
斜体を 1 ピクセル増やす/減らす	Alt + I (Shift +)
トラッキングを 1 ピクセル増やす/減らす	Alt + スペース (Shift +)
次/前のフォント	Alt + F (Shift +)

### 6.1.1.3 クリップボード

すべてを選択	Ctrl + A
すべてを選択解除	Ctrl + D
カット	Ctrl + X
コピー	Ctrl + C
貼り付け (ペースト)	Ctrl + V
削除	Del
繰り返し/やり直し	Ctrl + Y
元に戻す/取り消し	Ctrl + Z

### 6.1.1.4 テキスト入力

1 文字を選択	Shift + 左右の矢印キー
開始位置にカーソルを移動	Home
終了位置にカーソルを移動	End
開始位置を選択	Shift + Home
終了位置を選択	Shift + End
連続する語句全体を削除	Ctrl + Delete
行全体を削除	Shift + 上下の矢印キー
文字のカーニング	Alt + 左右の矢印キー
移動と拡大縮小	LMB (Left Mouse Button = 左マウス ボタン)
回転とスペーシング	LMB + Shift
エリアで複数選択	LMB + ドラッグ
個別のオブジェクトを複数選択	LMB + Ctrl

### 6.1.1.5 ツールの調整

1 ピクセルずつ上に移動	上矢印キー
1 ピクセルずつ下に移動	下矢印キー
1 ピクセルずつ左に移動	左矢印キー
1 ピクセルずつ右に移動	右矢印キー
10 ピクセルずつ上に移動	Shift + 上矢印キー
10 ピクセルずつ下に移動	Shift + 下矢印キー
10 ピクセルずつ左に移動	Shift + 左矢印キー
10 ピクセルずつ右に移動	Shift + 右矢印キー

### 6.1.1.6 配置

左セーフ配置	Alt + L
中央セーフ配置	Alt + C
右セーフ配置	Alt + R
下セーフ配置	Alt + B

### 6.1.1.7 レイアウト

左に配置	Alt + Shift + L
右に配置	Alt + Shift + R
上に配置	Alt + Shift + T
下に配置	Alt + Shift + B
左右の中央に配置	Alt + Shift + C
上下の中央に配置	Alt + Shift + V

### 6.1.1.8 ページ

新規ページを追加	Ctrl + Insert キー
現在のページを削除	Ctrl + Shift + Delete
現在のページを複製	Ctrl + Shift + Insert キー
ページリストを上へ移動	PageUp
ページリストを下へ移動	PageDown
ページリストの最初に移動	Ctrl + PageUp
ページリストの最後に移動	Ctrl + PageDown

### 6.1.1.9 影

影のオフセット X に 1 追加	Alt + X (Shift +)
影のオフセット Y に 1 追加	Alt + Y (Shift +)
影のタイプ (上/下)	Alt + F5 (Shift +)
影のサイズ (上/下)	Alt + F6 (Shift +)
影の角度 (上/下)	Alt + F7 (Shift +)
影の柔らかさ (上/下)	Alt + F8 (Shift +)

### 6.1.1.10 縁

縁のタイプ (上/下)	Ctrl + F5 (Shift +)
縁のサイズ (上/下)	Ctrl + F6 (Shift +)

### 6.1.1.11 表示

セーフ エリアの有効/無効の切り替え	Alt + S
--------------------	---------

### 6.1.1.12 ファイル/ファイルビン

開く	Ctrl + O
保存	Ctrl + S
別名で保存	Ctrl + Shift + S
ファイルを追加	Ctrl + I
新規フォルダ	Ctrl + N
ファイルのプロパティ	Ctrl + D
戻る	バックスペース
進む	Shift + バックスペース
選択	
すべてを選択	Ctrl + A
すべてを選択解除	Ctrl + Shift + A
最初の項目	Home
最後の項目	End
前の項目	左/上矢印キー
次の項目	右/下矢印キー
前の項目および現在の選択を維持	Ctrl + 左/上矢印キー
次の項目および現在の選択を維持	Ctrl + 右/下矢印キー
最初の項目および現在の選択を維持	Ctrl + Home
最後の項目および現在の選択を維持	Ctrl + End
すべての前の項目を選択	Shift + Home
すべての前の項目を選択および現在の選択を維持	Ctrl + Shift + Home

すべての次の項目を選択	Shift + End
すべての次の項目を選択および現在の選択を維持	Ctrl + Shift + End

### 6.1.1.13 ライブ

現在のページをライブに送信	F9
現在のライブ モーション ページを再生（再生 / 一時停止の切り替え）	F10
現在のライブ モーション ページを一時停止	F11
現在のライブ モーション ページを停止	F12



## 9 クレジット

謝辞 : Tim Jenison, Jim Plant

開発 : Andrew Cross, Kevin Rouviere, Nathan Kovner, James Killian, Kirk Morger, Brian Brice, Kevin Nations, Jeremy Wiseman, Masaaki Konno, John Perkins, Mike Watkins, Kenneth Long, Bennie Pierce, Cary Tetrick, Alvaro Suarez, Steve Bowie, Charles Steinkuehler, Menghua Wang, Shawn Wisniewski, Bob Peene, Greg Heine, Dan Fletcher, Anthony Louviere

協力 : NewTek Marketing

NewTek Content Development

NewTek Technical Support

NewTek Customer Service

NewTek Sales

This product uses the FreeImage library. This is licensed under the LGPL license (see link below). For the source, and the ability to change and recompile this component, please visit : <http://freeimage.sourceforge.net/> This product uses the LAME library. This is licensed under the LGPL license (see link below). For the source, and the ability to change and recompile this component, please visit : <http://lame.sourceforge.net/> This product uses the FAAC library. This is licensed under the LGPL license (see link below). For the source, and the ability to change and recompile this component, please visit : <http://www.audiocoding.com/> This product uses the FFmpeg library. This is licensed under the LGPL license (see link below). For the source, and the ability to change and recompile this component, please visit : <http://www.ffmpeg.org/> For a copy of the LGPL licence, please visit : <http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html> Portions use Microsoft Windows Media Technologies. Copyright (c) 1999-2010 Microsoft Corporation. All Rights reserved. VST PlugIn Spec. by Steinberg Media Technologies GmbH.

Copyright 2010 NewTek Inc., 5131 Beckwith Blvd. San Antonio, TX USA 78249. TriCaster, VT[5], SpeedEDIT, LiveSet, LiveMatte, and LiveText are trademarks of NewTek Inc. HDV is a trademark of Sony Corporation and Victor Company of Japan, Limited (JVC) . All other brand names, product names, or trademarks belong to their respective holders.

この製品は、FreedImage のライブラリを使用しています。これは、GPL のライセンス使用許諾の下で使用されています（下のリンクを参照してください）。ソースおよびこのコンポーネントの変更およびリコンパイル方法については、<http://freeimage.sourceforge.net/> を参照してください。この製品は、LAME のライブラリを使用しています。これは、GPL のライセンス使用許諾の下で使用されています（下のリンクを参照してください）。ソースおよびこのコンポーネントの変更およびリコンパイル方法については、<http://lame.sourceforge.net/> を参照してください。この製品は、FAAC のライブラリを使用しています。これは、GPL のライセンス使用許諾の下で使用されています（下のリンクを参照してください）。ソースおよびこのコンポーネントの変更およびリコンパイル方法については、<http://www.audiocoding.com/> を参照してください。この製品は、FFMPEG のライブラリを使用しています。これは、GPL のライセンス使用許諾の下で使用されています（下のリンクを参照してください）。ソースおよびこのコンポーネントの変更およびリコンパイル方法については、<http://www.ffmpeg.org/> を参照してください。GPL ライセンスの使用許諾については、<http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html> を参照してください。Microsoft Windows Media テクノロジーの一部を使用しています。Copyright (c) 1999-2010 Microsoft Corporation. All Rights reserved. VST PlugIn Spec. by Steinberg Media Technologies GmbH.

Copyright 2010 NewTek Inc., 5131 Beckwith Blvd. San Antonio, TX USA 78249. TriCaster, VT[5], SpeedEDIT, LiveSet, LiveMatte、および LiveText は、NewTek Inc. の商標です。HDV は Sony Corporation および Victor Company of Japan, Limited (JVC) の商標です。本書に記載されているその他のブランド名、製品名、または商標は、それぞれの所有者に帰属します。

開発・発行元：米国 NewTek 社  
日本販売代理店：株式会社アスク メディア&エンタープライズ事業部  
〒102-0074 東京都千代田区九段南 4-8-21 山脇ビル 7F

このマニュアルの一部、または全部を発行元 NewTek 社および株式会社アスク メディア&エンタープライズ事業部の書面による承諾なしに複製・複写することを禁じます。

TriCaster は米国 NewTek 社の登録商標です。  
(c) Copyright 2010 NewTek, Inc. All rights reserved.



 **LiveText™**

REMOTE TITLING SYSTEM



**NewTek**  
[www.newtek.com](http://www.newtek.com)