

SONY®

EASY TELOPPER II

使いかた

HBS-H022D

HIT BIT

EASY TELOPPER IIでできること

EASY TELOPPER II (イージーテロPPER II) は、ご好評をいただいております EASY TELOPPER (ソニー AV クリエーター HBI-F900 に付属) をさらに機能強化し、使い易さを追求して生まれた、テロップ作成、処理ソフトです。EASY TELOPPER に対する主な改良点は次のとおりです。

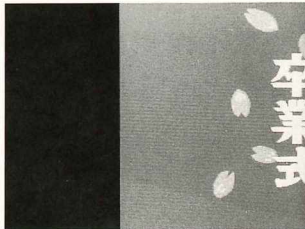
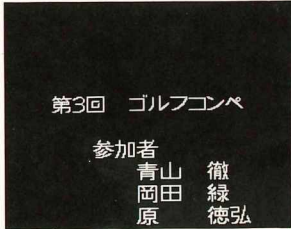
- ・ 文字の連続スクロール機能の追加
- ・ RAM ディスク対応によるワイプ、スクロールの高速化
- ・ 付属の専用カートリッジ使用による文章一括変換の実現と、見やすい 24×24 ドットの漢字フォント追加

以下に、EASY TELOPPER II の機能をご紹介します。

テロップとテキストの制作


EASY TELOPPER II を使うと、テロップおよびテキストと呼ばれる絵や文字を作成し、それをビデオの画像の上に重ね合わせることができます。(重ね合わせのことをスーパーインポーズといいます。)

テロップとテキストには、それぞれ次の特徴があります。

	テロップ	テキスト
内容	図形と文字	文字
スーパーインポーズの方法	28 種類のワイプパターンを使ってワイプイン  たとえば右から左へワイプイン	上下左右いずれかの方向に連続してスクロール  たとえば下から上へスクロール
制限	テロップひとつの大きさは、最大 1 画面分	画面の幅を 1 行の限度とし、1 度に 250 行まで作成可能
保存	フロッピーディスクにセーブ	

スーパーインボーズの実行

自分で撮影したビデオテープ、テレビからの録画、ビデオディスクの再生画像などの上に、制作したテロップやテキストを重ねて映し出します。

<p>操作方法は</p>	<p>テレビの画面を見ながらコンピューターのキーボードを操作します。キーボードからの指示にしたがってテロップやテキストがスーパーインボーズされます。</p> 
<p>ひとつのビデオプログラムに対して</p>	<p>テロップ、テキスト合わせて最大100個まで準備することができます。</p>

このマニュアルの読みかた

このマニュアルは、4つの章と付録で構成されています。

	内容	HBI-F900 に付属の EASY TELOPPERの使いかたをマ スターしているかたは
第1章 準備	<ul style="list-style-type: none"> ・ 接続の確認 ・ プログラムのスタート ・ EASY TELOPPER IIの 各画面の確認 ・ マウスやキーボードの操作 について 	「プログラムのスタート」をお読 みください。
第2章 使ってみよう	必ず最初にお読みください。 使いかたがひととおり分かり ます。	「テキストの制作」、「作成したテ キストのセーブとロード」、「フ ロッピーディスクのテロップや テキストをRAM ディスクにコ ピー」をお読みください。
第3章 EASY TELOPPER II操作ガイド	操作目的別にEASY TELOPPER IIの使いかた を詳しく解説します。 興味のある項目からお読みく ださい。	とくにお読みになる必要はあり ません。
第4章 コマンド解説	コマンド別に機能を知りたい ときにお読みください。	「テロップ作成部のコマンド」の 中の「ディスクとファイルに関 するコマンド」および「テキスト 作成部のコマンド」をご覧くだ さい。
付録1 テロップ送出 時のキーボー ドの働き	スーパーインポーズ操作時の キーボードの各キーの働きを 図示	各キーの働きをもう一度確認し てください。
付録2 ディスクのバ ックアップの とりかた	ディスクのフォーマット／バ ックアップ用のユーティリテ ィープログラムの使いかたの 説明	一度お読みください。

目次

EASY TELOPPER IIでできること	2
このマニュアルの読みかた	4

1章 準備

接続の確認	12
プログラムのスタート	13
EASY TELOPPER IIをひととおり眺めてみよう	15
マウスの使いかた	15
メインメニュー	16
テロップ作成部	16
テキスト作成部	17
テロップ送出部	18
マウス、キーボードの使いかた	19

2章 使ってみよう










操作の流れ	22
データディスクの準備	24
テロップの制作	26
絵を描く	26
描いた絵を編集する	28
文字を書く	29
スーパーインポーズ状態にしてテロップを確認する	30
テロップのセーブとロード	32
シリーズ名とナンバーについて	32
テロップのセーブ	34
テロップのロードと修正	36
テキストの制作	38
テキストを書き込む	38
いろいろなスクロールのしがた	41
作成したテキストを編集する	42
テキストのセーブとロード	43
シリーズ名とナンバーについて	43























テキストのセーブ	43
テキストのロードと修正	45
フロッピーディスクのテロップやテキストをRAMディスクにコピー	47
リハーサル	50
リハーサルについて	50
リハーサル開始	52
スーパーインポーズ	55




















3章 EASY TELOPPER II 操作ガイド




テロップ作成部の初期状態の変更	58
パレットの設定	58
ペン先の形とスクリーントーン	62
テロップ作成部のコマンドの初期状態変更	67
文字の種類とデザイン	76
かな漢字変換のルール	86
楽しい使いかたのヒント	94

4章 コマンド解説

テロップ作成部のコマンド	101
絵を描くためのコマンド	101
直線を引く 	101
自由に線を引く 	101
四角形を描く 	102
現在の色とスクリーントーンで塗りつぶされた四角形を描く 	102
だ円、円を描く 	103
円弧を描く 	104
線で囲まれた範囲を現在の色とスクリーントーンで塗る 	105
現在の色でスプレーをかける 	105
絵の一部を消す 	106

文字を書くためのコマンド	106
文字を書く 	106
描いた絵、文字の編集をするコマンド	107
複写する 	107
移動する 	108
縦横の比率を自由に変えて複写する 	109
色を現在の色に変える 	109
輪郭をつける 	110
拡大して修正する 	111
フリーズに関するコマンド	112
ビデオ画像をコンピュータ画像にして取り込む 	112
ノイズを取り去る 	112
明るい色と暗い色の2色に変換する 	113
画面消去のコマンド	113
画面をクリアする 	113
ディスクとファイルに関するコマンド	114
ディスクをフォーマットする/ファイルを消去する/	
データをコピーする 	114
テロップをセーブする 	116
テロップをデータディスクからロードする 	117
プリントアウトするコマンド	118
画面上のテロップをプリンターでプリントする 	118
初期状態を変更するコマンド	119
パレットから色を選ぶ/パレットの色を変更する 	119
ペン先の形を選ぶ 	119
スクリーントーンを選ぶ 	119
コマンドの初期状態を変更する 	119
その他のコマンド	120
直前のコマンド実行結果をキャンセルする 	120
コマンド表示を消す 	120
メインメニューに戻す 	120

テキスト作成部のコマンド	121
テキストの編集に関するコマンド	121
1行挿入する 	121
1行削除する 	121
1行メモリーする  Min	121
メモリーした行を呼び出す  MR	122
表示行に関するコマンド	123
表示行を移動する 	123
スクロールに関するコマンド	124
スクロールの方向と位置を決める 	124
ディスクとファイルに関するコマンド	125
ディスクをフォーマットする／ファイルを消去する／	
データをコピーする 	125
テキストをセーブする  SAVE	125
テキストをロードする  LOAD	125
画面に関するコマンド	126
スクリーンモード7と8を切り換える  8	126
その他のコマンド	126
メインメニューに戻る  終了	126
テロップ送出部のコマンド	127
テロップ／テキスト送出の順番に関するコマンド	127
ふたつのテロップを入れ換える／テロップやテキストを別のナンバーに	
移す 	127
テロップやテキストを別のナンバーにコピーする 	128
テロップやテキストを一時使用中止にする  カット	128
画面に関するコマンド	129
スクリーンモード7と8を切り換える  8	129
スーパーインポーズ時のテロップ／テキスト表示位置を調節する 	130
バックグラウンドの色を指定する 	131
ボーダーの色を指定する 	131
テロップやテキストをテスト表示する  TEST	131

ディスクとファイルに関するコマンド	132
ディスクをフォーマットする／ファイルを消去する／	
データをコピーする 	132
その他のコマンド	132
ワイプパターンとキーボードの対応を表示する 	132
メインメニューに戻る 	132
コマンド一覧	133
ディスク操作時のエラーメッセージ	136
 付録1 テロップ送出時のキーボードの働き	137
付録2 ディスクのバックアップのとりかた	138

権利者の許諾を得ることなく、このソフトウェアおよび取扱説明書の内容の全部または一部を複製すること、およびこのソフトウェアを賃貸に使用することは、著作権法上禁止されております。

ソフトウェアを使用したことによるお客様の損害、または第三者からのいかなる請求についても当社は一切その責を負い兼ねます。

万一、製造上の原因による不良がありましたらお取り替えいたします。それ以外の責はご容赦ください。

このソフトウェアは、指定された装置以外には使用できません。

このソフトウェアの仕様は、改良のため予告なく変更することがありますが、ご了承ください。

1 章

準備

この章では、プログラムをスタートさせ、EASY TELOPPER IIの各画面をひとつおり眺めてみます。この手順をとおして、マウスの操作にも慣れていただきます。

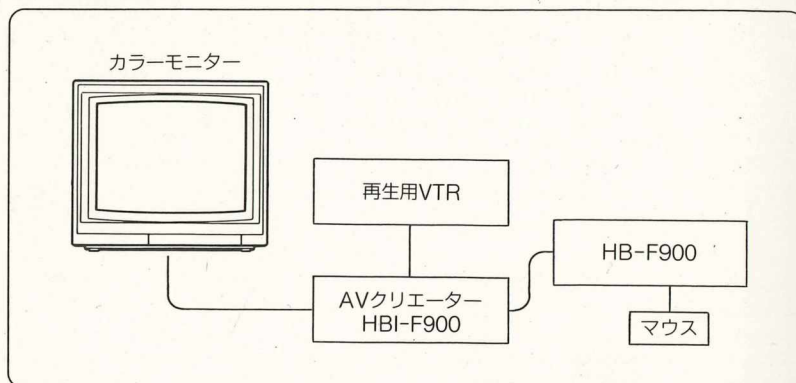
接続の確認.....	12
プログラムのスタート.....	13
EASY TELOPPER IIを	
ひとつおり眺めてみよう.....	15
マウス、キーボードの使いかた	19

接続の確認

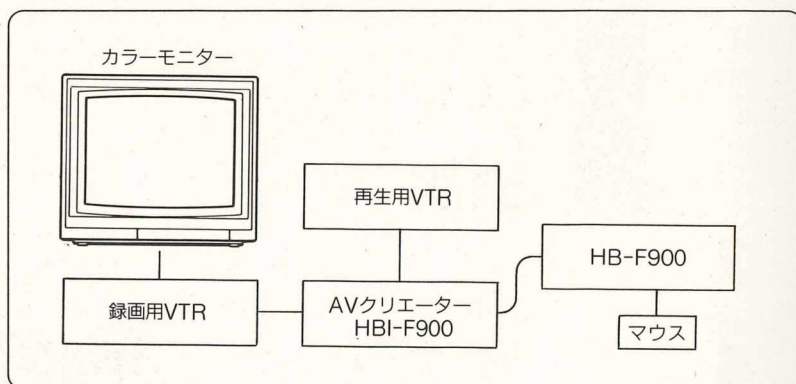
コンピュータ本体とAVクリエーター、ビデオ機器、モニターテレビ、それにマウスが正しく接続されているか、もう一度確認しましょう。

(詳しい接続のしかたは、コンピュータとAVクリエーターの取扱説明書を参照してください。)

ビデオ機器の再生画像にテロップをスーパーインポーズして楽しむ (接続1)



スーパーインポーズの結果を録画する (接続2)



ご注意

このマニュアルでは、“接続1”で機器がつながれているものとして説明を進めていきます。録画用のビデオデッキをお持ちの場合も、とりあえず“接続1”の方法で接続しておいてください。

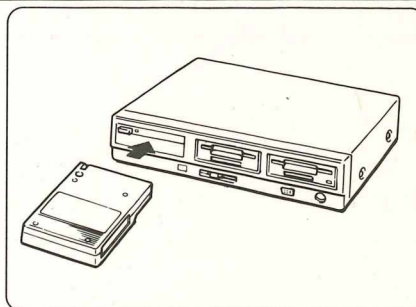
プログラムのスタート

最初にスタートするとき	以下の手順の 1 から 5 までを実行します。
2回目からは	以下の手順の 1 から 4 までを実行すると、メインメニューが現われます。

各機器の電源がOFFになっていることを確かめ、次のように操作します。

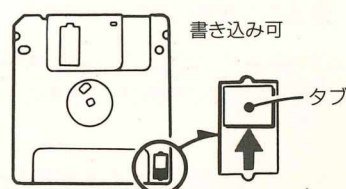
1

付属のカートリッジをコンピューターのスロット **1** に入れます。



2

プログラムディスク (Program Disk) のタブを、図のように、上 (書き込み可) の位置にします。

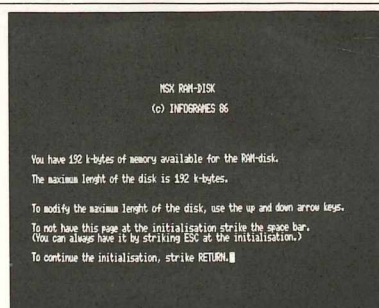


3

プログラムディスクを、コンピューターのAドライブに入れます。

4

コンピューター、AV クリエーター、モニターテレビの電源を入れます。
しばらくすると右の画面が現れます。



プログラムディスクのバックアップ

オリジナルのプログラムディスクはバックアップをとり、ふだんはバックアップのディスクを使うことをおすすめします。バックアップのとりかたについては、付録2「ディスクのバックアップのとりかた」(138ページ)をご覧ください。

5

スペースバーを押し、次に
RETURN キーを押します。

右の画面が現れます。



これを、EASY TELOPPER II
のメインメニューと呼びます。

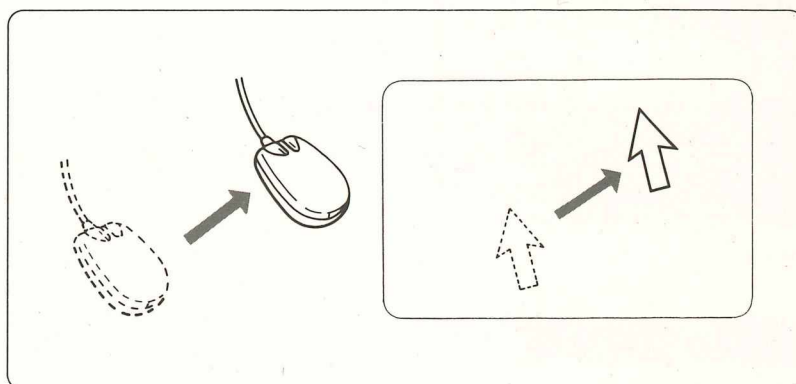


EASY TELOPPERIIをひとつおり眺めてみよう

マウスの使いかた

マウスカーソル

マウスを動かすと、画面上の  も動きます。この  マークのことをマウスカーソルと呼びます。

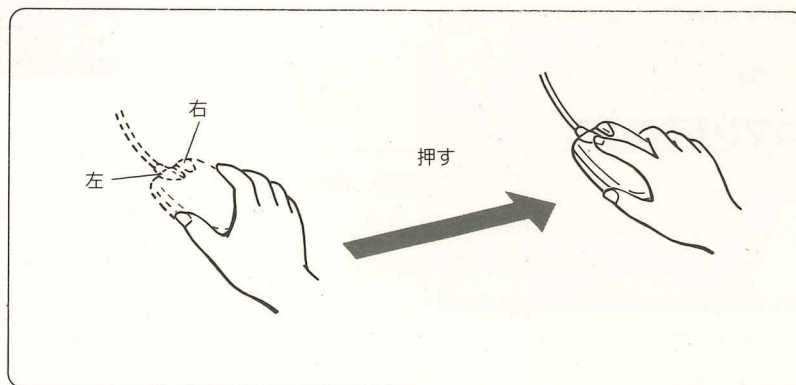


クリックする

マウスカーソルを希望の場所まで動かしてマウスのボタンを押すことを、このマニュアルでは“クリックする”といいます。

左ボタンをクリックするときは“左クリックする”、右ボタンのときは“右クリックする”といいます。

機能を選んだり、実行したり、キャンセルするときに使います。



メインメニュー


EASY TELOPPERIIの機能とメインメニュー

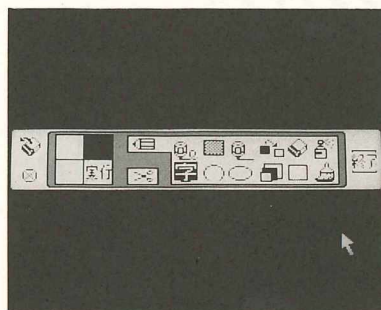
メインメニュー(14ページ)を見ると、「テロップ作成」、「テロップ送出」、「テキスト作成」の3項目が表示されています。

「テロップ作成」を選ぶと	テロップの制作ができます。
「テキスト作成」を選ぶと	テキストの制作ができます。
「テロップ送出」を選ぶと	作成したテロップやテキストのスーパーインポーズができます。





テロップ作成部

テロップ作成部の画面を試みる


 テロップ作成 の部分を左クリックします。
 テロップ作成部の画面になります。

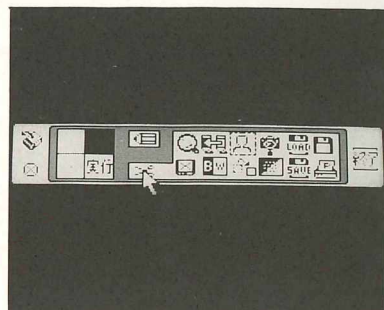





コマンドについて

テロップ作成部の最初の画面を見ると、 や  などいろいろなマークがあります。これらのマークのことを「コマンド」と呼びます。このマニュアルでは、 コマンド、 コマンドといういいかたをします。テロップ作成部では、これらのコマンドを使ってテロップの絵や文字を制作します。



コマンドの切り換え

12 のコマンドの左にある  を左クリックします。
別な12のコマンドが現れます。




 を左クリックすると、最初の12のコマンドが現れます。テロップ作成部では、このように  と  を使ってコマンド群を切り換えます。

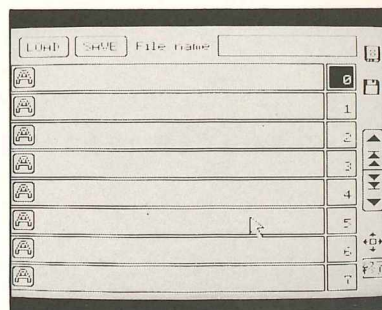
メインメニューに戻る

画面上の  コマンドを左クリックします。次に、 を左クリックします。
メインメニューが現れます。

テキスト作成部



テキスト作成部の画面を試みる

 テキスト作成 の部分を左クリックします。
テキスト作成部の画面が現れます。




1つの枠が1行分で、1画面に8行分が表示されます。各行の右に表示されているのが行番号で、いまは見えませんが1から250までの250行あります。

メインメニューに戻る

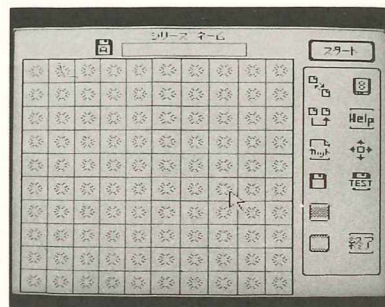
 コマンドを左クリックします。次に、 を左クリックします。
メインメニューに戻ります。

テロップ送出部

テロップ送出部の画面を見える

 テロップ送出 の部分を左
クリックします。



テロップ送出部の画面が現れます。



ここにもいろいろなコマンドがあります。

これらのコマンドは、異なるテロップをどんな順番でスーパーインポーズさせるかをあらかじめ設定するなどの働きをします。


メインメニューに戻る



 コマンドを左クリックします。次に、 を左クリックします。
メインメニューに戻ります。

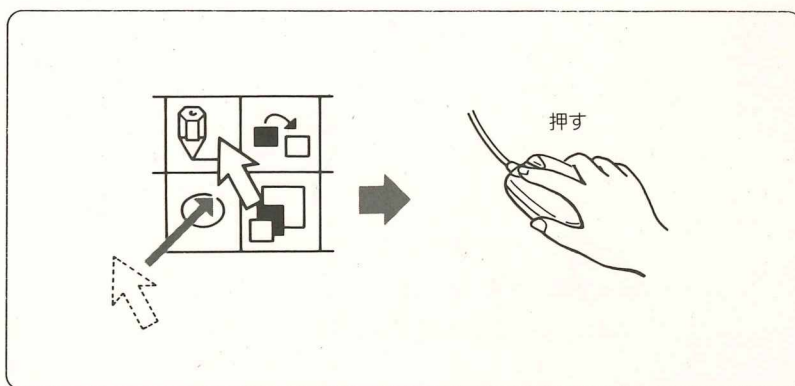
マウス、キーボードの使いかた

コマンドの実行

EASY TELOPPER II、とくにテロップ作成部の操作のほとんどはマウスで行います。何かを行う場合、まず目的のコマンドを選択することから操作が始まります。

たとえば、テロップ作成部の中に  というコマンドがありました。これは実は直線を描くためのコマンドなのですが、このコマンドを選択するにはマウスカーソルをコマンドに合わせてマウスの左ボタンを押します。

この操作のことを、これからは「 コマンドを選択する」または「 コマンドを実行する」といいます。



なお、マウスの左ボタンと右ボタンは、原則的に次のような働きをします。

左ボタン：コマンドの選択、実行

右ボタン：コマンドの終了

直前に選んだ左ボタン操作のキャンセル

(キャンセルは、できる場合とできない場合があります。)

キーボードの操作

一方、テロップ送出部では、コマンドの実行とともにキーボードの操作がもうひとつの中心になります。

ビデオの画像を再生して、それをモニターテレビで見ながら、タイミングをみはからってここだというときにキーボードを操作してあらかじめ作っていたテロップの絵や文字をスーパーインポーズさせます。ちょうど、テレビ局でモニターを見ながら操作パネルを操作している、あの感覚です。

2

章

使ってみよう

この章では、EASY TELOPPER IIの全体の操作の流れを具体的な例で追っていきます。この章に書かれてあるとおりに操作を進めると、EASY TELOPPER IIの使いかたがご理解いただけます。

しかし、EASY TELOPPER IIのさまざまな楽しい機能は、この章だけでは説明しきれません。詳しい解説は第3章、第4章にゆずります。この章では、各項目ごとに、さらに深く使い込みたい場合に第3、4章のどこをみればよいのかが示されています。すぐにそこを読む必要はありません。

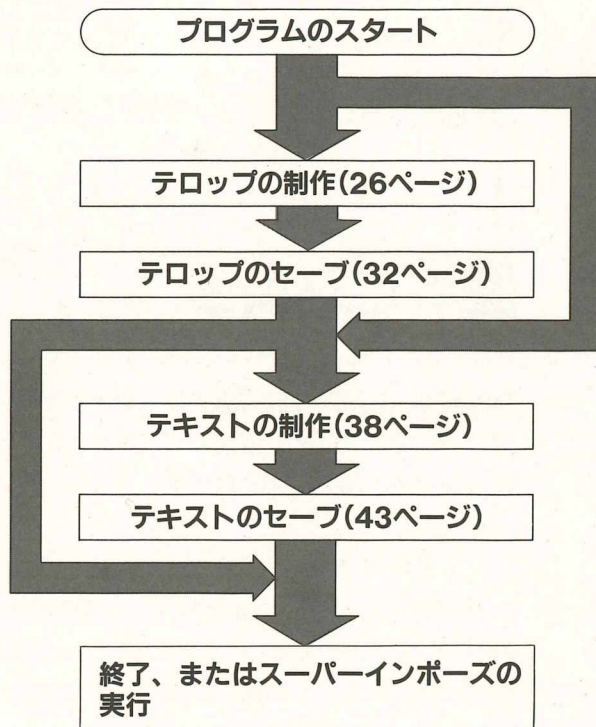
EASY TELOPPER IIの使いかたの感覚を体得したら、ゆっくりと興味のあるテーマを選んでお読みください。

操作の流れ	22
データディスクの準備	24
テロップの制作	26
テロップのセーブとロード	32
テキストの制作	38
テキストのセーブとロード	43
フロッピーディスクのテロップや テキストをRAMディスクにコピー	47
リハーサル	50
スーパーインポーズ	55

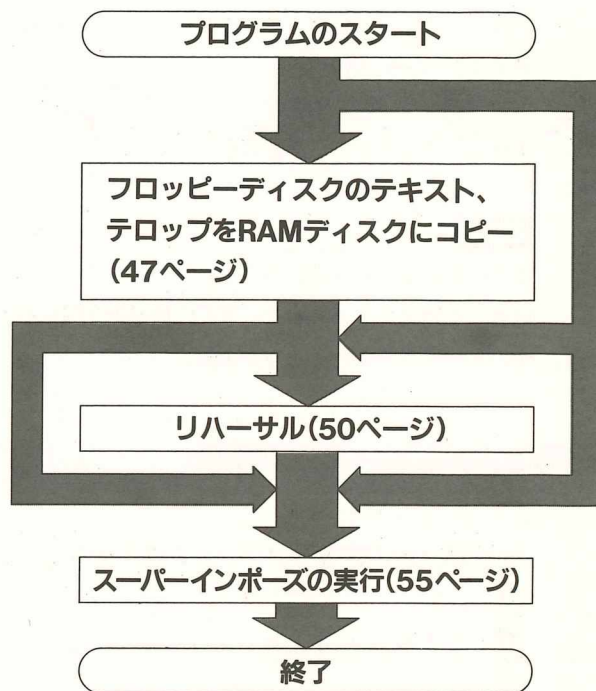
操作の流れ

EASY TELOPPER IIの標準的な操作の流れと、この章での対応ページを以下に示します。

新しくテロップやテキストを作成するとき



テロップ、テキストをスーパーインポーズする場合



データディスクの準備

データディスクについて

作成したテロップやテキストを保存するためのフロッピーディスクを“データディスク”と呼びます。




データディスクは、EASY TELOPPER IIのフォーマット機能を使って作ります。

ご注意

すでにデータの入っているディスクをフォーマットすると、入っていたデータはすべて消えてしまいます。すでに使ったディスクをフォーマットするときは、中のデータが不要かどうかを確認してください。


ディスクのフォーマット

データディスク用にフォーマットするフロッピーディスクを用意してください。


1	プログラムをスタートします。(13ページ)
2	 テロップ作成 の部分を左クリックします。
3	 を左クリックします。
4	 を左クリックします。
5	フォーマット の部分を左クリックします。

6

用意したディスクの種類によって、次の位置を左クリックします。

片面のディスクの場合	 1 - Single Sided, 9 Sectors
両面のディスクの場合	 2 - Double Sided, 9 Sectors

7

 を左クリックします。

8

用意したディスクをBドライブにいれます。

9


フォーマット を左クリックします。

Bドライブに入れたディスクがフォーマットされます。

10

フォーマットが終了したらBドライブからディスクを取り出してください。

フォーマットしたディスクには、テロップやテキストのセーブ用であることが分かるようにラベルをはっておくと良いでしょう。

テロップ作成部に戻るには	2 回右クリックします。
メインメニューに戻るには	2 回右クリックして、  を左クリックします。
作業をやめるときは	1 プログラムディスクを取り出します。 2 電源を切ります。 3 専用カートリッジを取り外します。

テロップの制作


絵を描く

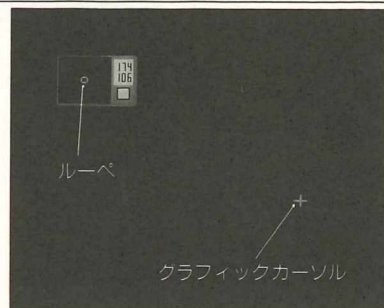
テロップ作成部にする

メインメニューから、テロップ作成部にするしてください。


円を描く

1

○ コマンドを選択します。
(○ を左クリックします)
コマンド表示が消え、 (グラフィックカーソル) とルーベがあらわれます。




2

マウスを動かして、 を描きたい円の中心に移動します。

3

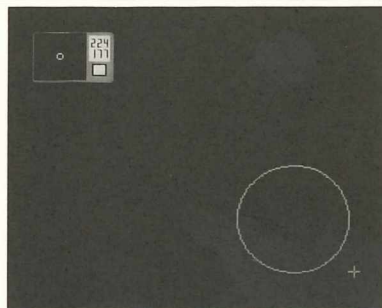
左クリックします。
(これで円の中心が決まります。)

4

マウスを動かすと、仮の円がその形を変えます。描きたい円の形になるように  の位置を決めます。

5

左クリックします。
白い線で円が描かれます。



6

右クリックします。○ コマンドが終了します。

グラフィック
カーソル

絵を描くコマンドなどの実行中に現れます。マウスを使って動かします。画面上で位置を決めるために使います。

ルーベ

グラフィックカーソルとその周囲を拡大表示しています。中央の ○ マークがグラフィックカーソルの中心に対応します。ルーベの右の数字はグラフィックカーソルの座標です。上の数字は横方向の座標 (0 - 255)、下の数字は縦方向の座標 (0 - 211) です。(プログラムスタート時の SCREEN 8 モードの場合。) 絵を正確に描くときなどに参照してください。

色を変える

白以外の色を使うため、色を決めるコマンドを実行します。

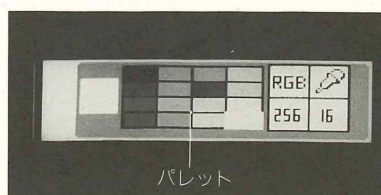
色を決めるコマンドは、右の図に示した位置にあります。このマニュアルでは、このコマンドを **C** コマンドと書き表します。

色を決めるコマンド



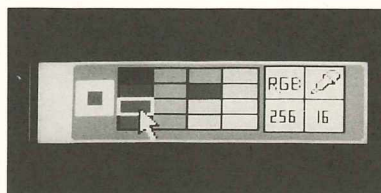
1

C コマンドを実行します。
パレットが現れます。



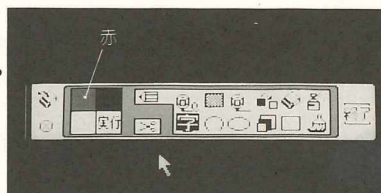
2

パレットの赤を左クリックします。



3

右クリックします。
C コマンドが赤に変わりました。



これで、**O** コマンドなどの絵を描くコマンドを実行すると、絵は赤で描かれます。

絵を描くコマンド

「テロップ作成部」の絵を描くためのコマンドには次のものがあります。
(数字は「コマンド解説」のページ)

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| : 自由に線を引く (101) | : 塗りつぶされた四角形を描く (102) |
| : 直線を引く (101) | : スプレーをかける (105) |
| : 四角形を描く (102) | : 円弧を描く (104) |
| : 円を描く (103) | : 塗りつぶす (105) |
| : 部分的に消す (106) | |

ペン先の形とスクリーン トーン

実際のペンにも細字用や太字用などペン先に種類があるように、EASY TELOPPER II でも絵を描くときの線をいろいろに変えることができます。





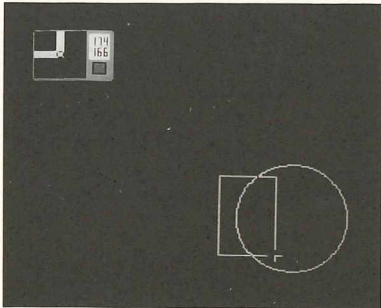

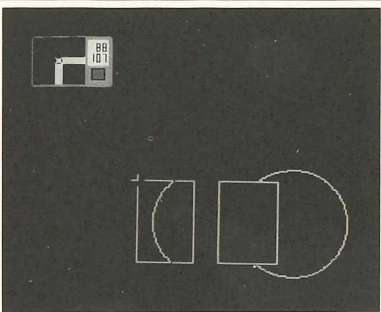

また、塗りつぶしのパターンとして18種類のスクリーントーンと呼ばれるものが準備されています。詳しくは62ページ以降をご覧ください。

コマンド表示を動かすには

絵を描くコマンドの実行を終了すると、コマンド表示が現れて、描いた絵の上に重なることがあります。コマンド表示を別の位置に動かすには、マウскарソルをその位置にもって行ってクリックします。


描いた絵を編集する


絵を移動する


1	 を左クリックします。 表示されるコマンド群が入れ換わります。
2	 コマンドを選択します。
3	 を、移動したい範囲(四角形)の頂点に移動して左クリックします。
4	 を反対側の頂点に移動して左クリックします。 
5	 を動かして、枠を移動先にもっていきます。
6	左クリックします。 
7	2回右クリックします。  コマンドが終了します。


編集用のコマンド


編集用のコマンドには次のものがあります。(数字は「コマンド解説」のページ)


 : 複写する(107)

 : 大きさを変える(109)



 : 拡大して修正する(111)

 : 現在の色に変える(109)

 : 輪郭をつける(110)

 : 移動する(108)

範囲指定

 コマンドのほかにも、コマンドが実行される範囲を指定するタイプのコマンドがいろいろあります。範囲指定の要領はすべて同様で、指定する範囲の対角線の両端に  を移動して左クリックします。


文字を書く

「海辺の一日」という文字のテロップを作ってみます。


1

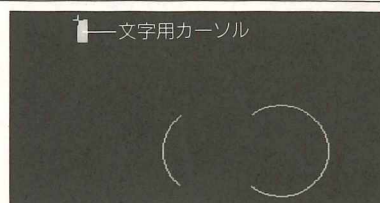
 を左クリックします。

2

 コマンドを選択します。



3

「」を、文字を書き始める位置に移動して左クリックします。文字用カーソルが現れます。




4

かな直接入力するとき

 キーを押して、 キーのランプを点けます。









ローマ字入力するとき

 キーのランプが点いていたら、もう一度押してランプを消します。

5

次のようにキーを押します。

かな直接入力のとき

    の    

ローマ字入力のとき

画面上にはひらがなで「うみべのいちにち」と書かれます。

6

スペースバーを押します。
「海辺の一日」に変換されます。


7

目的の漢字に変換されたので、 キーを押します。(2回押します。)

8

右クリックします。 コマンドが終了します。


かな漢字変換と確定

入力したひらがなを漢字かな混じりに変換するときはスペースバーを押します。一度で目的の漢字とかなに変換されなかったらさらにスペースバーを押していきます。目的の漢字に変換されたら キーを押します。これを「確定」といいます。詳しくは89ページ以降をご覧ください。



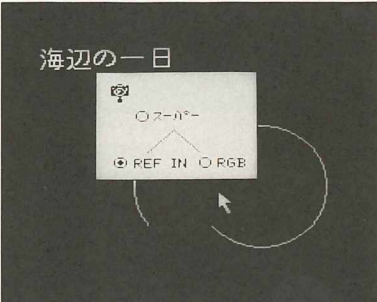

EASY TELOPPER II で書ける文字

EASY TELOPPER IIでは、文字の種類(アルファベットか、漢字とかなかななど)や大きさ、色、飾りなど、さまざまな条件を設定することができます。設定のしかたについては76ページ以降をご覧ください。

スーパーインポーズ状態にしてテロップを確認する

「テロップ送出部」で実際にスーパーインポーズを実行する前に、「テロップ作成部」の  コマンドを使って、画面をスーパーインポーズの状態にすることができます。これによって、作成中のテロップがビデオの画像の上に重なったときにどう見えるかを前もって確認することができます。

スーパーインポーズ状態にする

1	接続しているビデオ機器でビデオ画像を再生します。(まだモニターテレビには現れません。)
2	 を左クリックします。
3	<div>実行</div> <div>実行</div> <div>設定</div> を左クリックします。 が 設定 に変わります。
4	<div></div> を左クリックします。 
5	"スーパー" の左にある ○ マークを左クリックします。 これでスーパーインポーズ状態になり、ビデオの再生画像が見えるようになります。 
6	右クリックします。コマンド群があらわれます。

ここで、AV クリエーターの DISPLAY MODE ボタンのうち、SUPER IMPOSE ボタンのランプが点灯していることを確認してください。
このままの状態でもテロップ作成を続けることができます。

コンピューターの画像だけに戻すには

もう一度同じ手順を実行して "スーパー" の左の  を  に変えるか、あるいは AV クリエーターの DISPLAY MODE ボタンの中の COMPUTER ボタンを押します。

テロップのセーブとロード

シリーズ名とナンバーについて

作成したテロップをデータディスクにセーブするときに、ひとつひとつにシリーズ名とナンバーをつけます。これは、テキストの場合も同じです。

シリーズ名

ビデオの素材ひとつに対してスーパーインポーズさせるテロップやテキストには、同じシリーズ名をつけておきます。

たとえば、ゴルフのコンペを記録したビデオにいくつかのテロップとテキストをスーパーインポーズさせるときは、これらのテロップとテキストのシリーズ名を "GOLF" などとしておきます。

シリーズ名は

アルファベット、かなで6文字までです。

ご注意

シリーズ名の最初の文字をひらがなの「な」にすると、これをRAMディスクにセーブすることはできません。

シリーズ名には、なるべくアルファベットを使うことをおすすめします。

ナンバー

同じシリーズ名のテロップとテキストを区別するために、それぞれにナンバー(番号)をつけます。

スーパーインポーズは、原則としてナンバーの順に行なわれます。

ナンバーは

00から99までつけられます。

シリーズ名とナンバーの例

シリーズ名：GOLF

テキスト

第3回 ゴルフコンペ

参加者
 青山 徹
 岡田 緑
 原 徳弘
 雨宮 祐子
 嶋田 健太

GOLF 00
 └ナンバー

テキスト

第3回 ゴルフコンペ

優勝 岡田 緑
 ホールインワン賞 青山 徹
 ブービー賞 嶋田 健太

GOLF 02
 └ナンバー

テロップ


3 H
 PAR 4




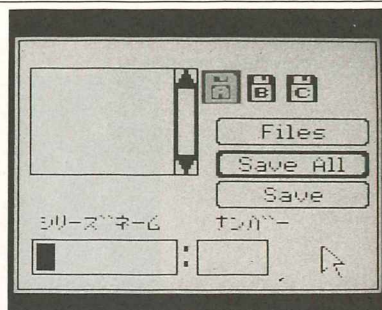
GOLF 01
 └ナンバー

テロップのセーブ

1

 を左クリックします。


2

 コマンドを選択します。

3

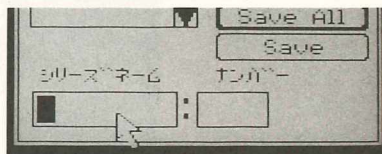
データディスクをBドライブに入れます。

4

 を左クリックします。

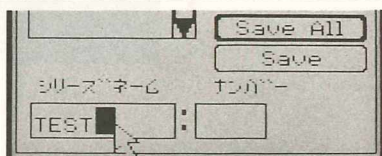
5

右の図の位置を左クリックします。



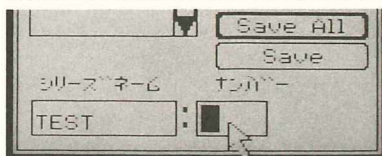
6

キーボードでシリーズ名をタイプします。



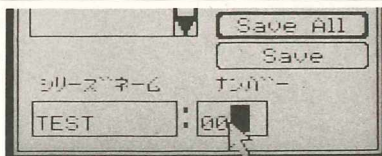
7

右の図の位置を左クリックします。




8


キーボードでナンバーをタイプします。



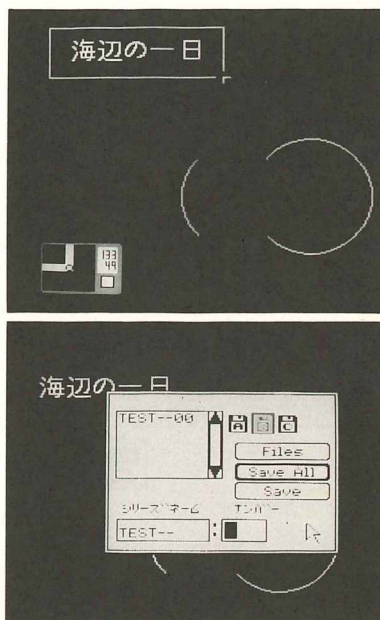
9

 を左クリックします。

10

セーブしたい範囲の左上の頂点に
 を合わせて左クリックし、
 次に右下の頂点で左クリックしま
 す。指定範囲がセーブされます。

セーブが終了すると右の画面にな
 ります。セーブしたシリーズ名と
 ナンバーが表示されています。



“シリーズネーム”のところには、今使ったシリーズ名が残っています。画
 面の別の範囲を同じシリーズ名でセーブするときは、ナンバーだけを変更
 してセーブします。

セーブ作業を終了するには
 右クリックします。

同じシリーズ名とナンバーのテキストがすでにセーブされていると
 [Save] (または [Save All]) をクリックすると、“オナジファイルメイガア
 リマス”の表示が出ます。[キャンセル] を左クリックし、別のナンバーに変え
 てセーブします。

テロップの表示位置

テロップは、画面上で作られた位置にスーパーインポーズされることになります。

画面全体のセーブ

[Save All] を左クリックすると、画面全体がひとつのテロップとしてセーブされます。

テロップのロードと修正

1 度ディスクにセーブしたテロップを、ロードして修正し、再びセーブすることができます。

メインメニューから、テロップ作成部の画面に進んでください。

セーブしたときと同じ位置にロードする

1

呼び出したいテロップが入っているデータディスクをBドライブに入れます。

2

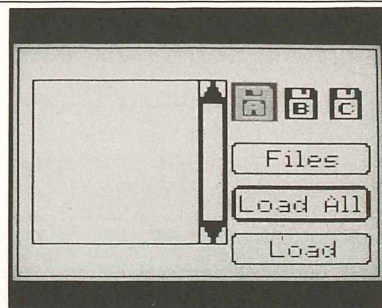


を左クリックします。

3



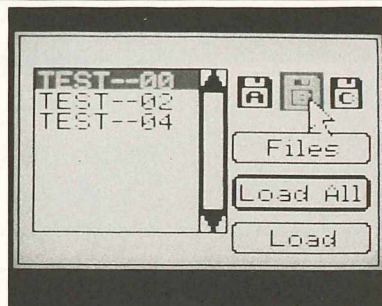
コマンドを選択します。



4

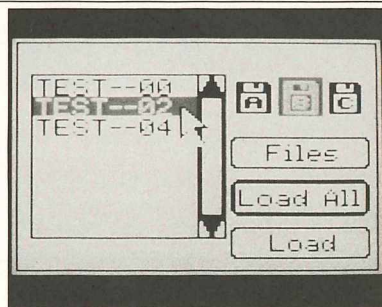


を左クリックします。
セーブされているテロップのシリーズ名とナンバーが表示されます。



5


ロードしたいシリーズ名、ナンバーを左クリックします。



6

Load All を左クリックします。

7

右クリックします。  コマンドが終了し、画面には呼び出したテロップが残ります。

ロードしたテロップの修正

テロップをロードしたときの状態は、テロップ作成中とまったく同じです。ここで編集用のコマンドを使ってさらにテロップに手を加えることも可能です。

修正後のテロップのセーブ

修正したテロップも、シリーズ名とナンバーをつけてセーブすることができます。

このとき、シリーズ名はロードしたときのまま保持されています。ナンバーも、ロードしたときのものを使ってセーブしようとする、“オナジファイルメイガアリマス” の表示が出ます。


そのシリーズ名とナンバー
でセーブするときは

OK (または **Save** ある い は **Save All**) を左クリックします。
(同じシリーズ名、ナンバーでセーブされていた前のテロップはディスクから消えます。)

シリーズ名とナンバーを指
定し直すときは

キャンセル を左クリックします。

位置を指定してロードする

ロードするシリーズ名、ナンバーを左クリックしたら、**Load** を左クリックします。  が現れますから、ロードしたい位置の左上に合わせて左クリックします。

位置指定ロードの応用

同じパターンがたくさんあるようなテロップを作成するときは、パターンをひとつだけ作ってセーブします。次に、位置指定ロードにより、このパターンを画面上のいろいろな位置にロードしてからあらためて必要な部分をセーブします。

テキストの制作

テキストを書き込む

テキスト作成部にする

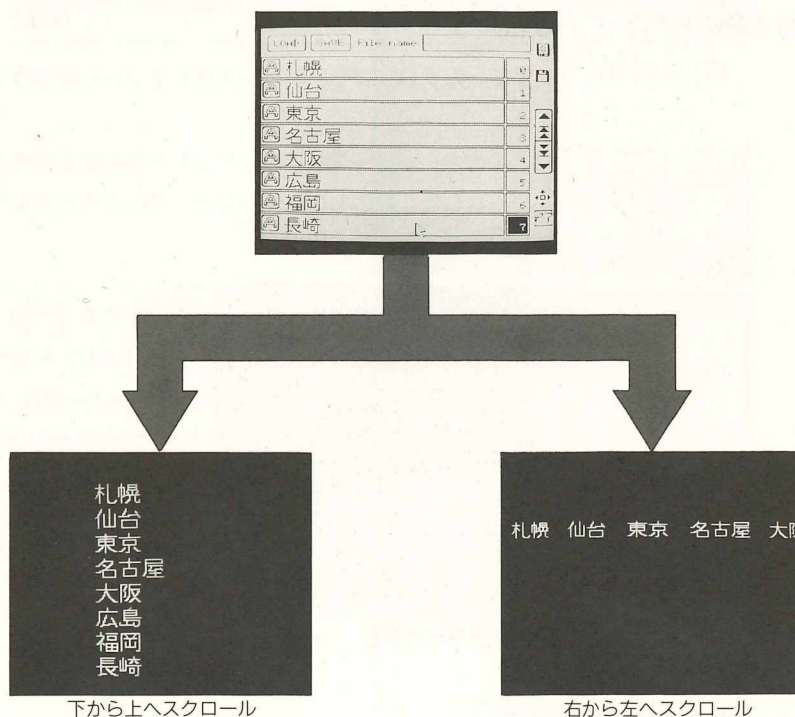
メインメニューから、テキスト作成部に進んでください。

テキスト作成部に表示されている8行分の枠がテキスト書き込み位置です。

スーパーインポーズしたときの表示順

テキストをスーパーインポーズするときは、1行ずつ順番に上下左右いずれかの方向に連続して表示させることができます。この表示のしかたをスクロールといいます。

スクロールの方向が上下、左右いずれの場合でも、画面の1番上の行に書いたテキストから順に現れます。

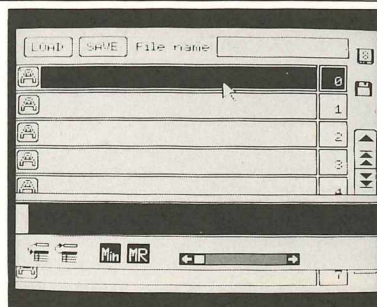


文字を書き込む

「優勝までの足跡」というテキストを作成してみます。

1

書き込む行を左クリックします。
文字変換作業用の枠が現れます。



2

かな直接入力する
とき

かな キーを押して かな キーのランプを点
けます。

ローマ字入力する
とき

かな キーのランプが点いていたなら、もう一度
押してランプを消します。

3

次のようにキーを押します。

かな入力のとき

ゆ	う	し	ょ	う	ま	て	"	の
あ	し	あ	と					

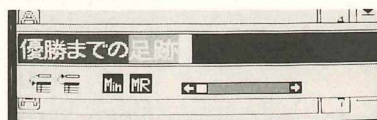
ローマ字入力の
とき

Y	U	U	S	H	O	U	M	A
D	E	N	O	A	S	I	A	T

画面にはひらがなで「ゆうしょうまでのあしあと」と書かれます。

4

スペースバーを押します。
「優勝までの足跡」と変換されます。



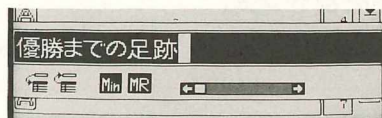
5

RETURN キーを押します。
「優勝までの」の部分が確定します。



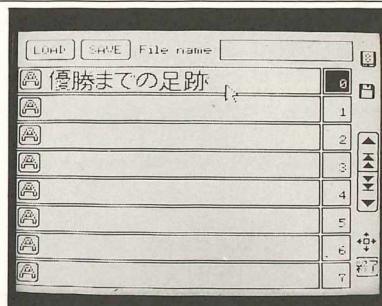
6

RETURN キーを押します。
「足跡」の部分が確定します。



7

もう一度 **RETURN** キーを押します。
指定の行にテキストが書き込まれます。



最後の行を設定する

今、第1行目の行番号の部分が黒地になっています。黒地の行番号は、ここがテキストの最後の行であることを示します。

テキストを実際にスクロールすると、最後の行が画面に現れたところでスクロールが止まります。

最後の行も画面から消えるまでスクロールするようにしたい場合、あるいは最後の行が画面の中央にきたときにスクロールが止まるようにしたい場合など、最後の行を、実際にテキストが書き込まれている行より何行か先に指定しておきます。

最後の行の指定

最後の行にしたい行番号を左クリックします。指定した行番号が黒地になります。

これで、実際にテキストの書かれた行と、指定した最後の行の間は自動的に空白の行になります。

文字変換と確定

入力したひらがなを漢字かな混じりに変換するときはスペースバーを押します。一度で目的の漢字とかなに変換されなかったらさらにスペースバーを押していきます。目的の漢字に変換されたら **RETURN** キーを押します。これを「確定」といいます。詳しくは89ページ以降をご覧ください。


EASY TELOPPER II で書ける文字

テキストの文字には、文字の種類(アルファベットか、漢字とかなかななど)や大きさ、色、飾りなどさまざまな条件を設定することができます。詳しくは76ページ以降をご覧ください。

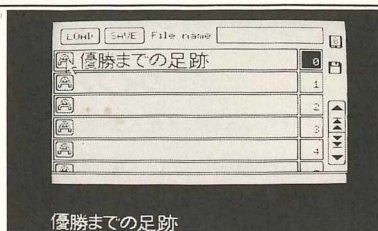
スーパーインポーズ時の状態を確認

テキストをスーパーインポーズしたときの実際の大きさなどがどうなるかを確認することができます。

1

確認したいテキストの左の  を左クリックします。

画面の下に、スーパーインポーズしたときにみえる状態でテキストが表示されます。



2

右クリックします。表示が消えます。

いろいろなスクロールのしかた

文字と文字の間をあけるには

テキスト作成部の1行内で文字間隔をあければ、(空白を間に入れば)、スクロール時にも同じ間隔で表示されます。

行をあけてスクロールするには

上下方向のスクロール時に、行と行の間に間隔をあけたいときは、テキスト作成部で希望の間隔分をあけて書き込みます。

最後の行が画面から消えるまでスクロールさせるには


実際に文字の書かれた最後の行のあとに、空白の行を必要なだけ加えておきます。前ページの「最後の行を設定する」を参照してください。

画面上に残った文字を消すには

画面上に上下方向スクロール終了後のテキストが残った状態で次のテキストやテロップをスクロールあるいはワイプインすると、まず残っていたテキストが左から右へのワイプパターンでワイプアウトされます(強制ワイプアウト)。横方向にスクロールさせたテキストが画面上に残っている場合は、この強制ワイプアウトは行われません。

テキストの表示位置

上下方向にスクロールするときは、一番左の文字が画面の左端にきます。文字を画面の中央や右側に寄せたいときは、テキストの先頭に必要なだけ空白(スペース)を入れておきます。空白はスペースバーを1回押すごとに1文字分ずつ入ります。

左右方向にスクロールするときは、このテキストを画面のどの高さにスクロールさせるかをあらかじめ  コマンドで設定しておくことができます。(124ページ)

1行に書ける文字数

選んだ文字の種類、設定した文字の大きさなどによって異なります。最大で128文字まで書き込めます。ただし、上下スクロールの場合は、画面の幅内に入りきる文字しか見ることはできません。

次のテキストやテロップを表示させる前に、残ったテキストだけを画面から消すときは、次のワイプパターンを使ってワイプアウトすることができます。

○：左から右へ

P：左右から中央へ

@：右から左へ

□：中央から左右へ

F：縦筋のストライプパターン

ワイプアウトは次の手順で行います。

1. テキストのスクロールが終了して、スタンバイ状態 (CAP キーのランプ点滅) になっていることを確認します。
2. ○ P @ □ F キーのどれかを押します。
3. DEL キーを押します。

ご注意

DEL キーだけを押ししたり、ワイプパターン以外のキーを押すと、すべて○キーがおされたのと同じように左から右にワイプアウトされます。また、スタンバイ状態以前に1～3の操作を行っても無視されます。

テキスト作成上のヒント

漢字（ゴシック、明朝）以外のテキストを作る場合は、「文字の種類とデザイン」（76ページ）を参照して、まず文字種の指定をさきに行ってください。



指定しないと、漢字が自動的に選ばれますので、漢字（ゴシック）または漢字（明朝）のいずれかでしか入力できません。すでに漢字の指定で入力されている行に漢字以外の文字を使いたいときは、その行の文字をすべて消してから指定し直してください。

文字修飾はなるべく少なめに

「文字の種類とデザイン」に書かれているように、文字にはいろいろな飾りをつけることができますが、飾りが多いと送出に時間がかかります。

作成したテキストを編集する

テキストを入力中に、入力行の下に現れるコマンドを使って、テキストの編集ができます。

コマンド	機能(説明のあるページ)
	その行の直前に 1 行挿入する。(121ページ)
	その行を削除する。(121ページ)
Min	1 行メモリーする。(121ページ)
MR	メモリーした行を呼び出す。(122ページ)

テキストのセーブとロード

シリーズ名とナンバーについて

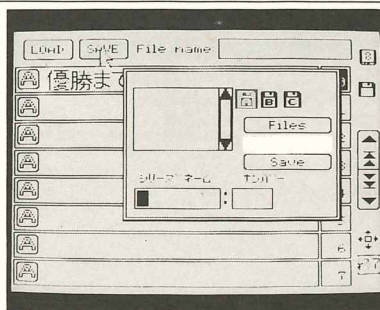
作成したテキストをデータディスクにセーブするときには、1回のテキスト制作で作ったテキストをひとつのテキストとしてセーブすることになります。このとき、1回で何行のテキストを作っても、セーブするときはこれでひとつのテキストと数えます。(スーパーインポーズするときには、これがひとまとまりとなってスクロールするからです。)

ほかのテキストと区別するため、ひとつのテキストに対して、シリーズ名とナンバー(番号)をつけます。つけたのルールはテロップの場合と同じです。詳しくは32ページをご覧ください。

テキストのセーブ

1

SAVE を左クリックします。



2

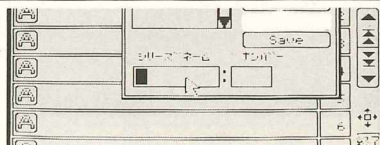
データディスクをBドライブに入れます。

3

B を左クリックします。

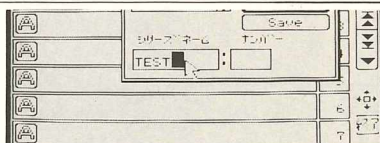
4

右の図の位置を左クリックします。



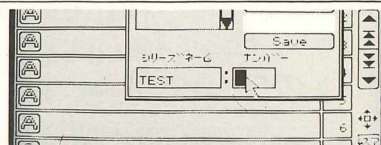
5

キーボードでシリーズ名をタイプします。



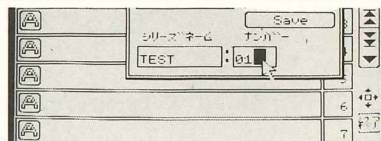
6

右の図の位置を左クリックします。



7

キーボードでナンバーをタイプします。



8

Save を左クリックします。作成したテキストがセーブされます。

同じシリーズ名とナンバーのテロップがすでにセーブされていると

Save をクリックすると、“オナジファイルメイガアリマス”の表示が出ます。**キャンセル** を左クリックし、別のナンバーに変えてセーブします。

テキストのロードと修正

プログラムをスタートしたら、テキスト作成部の画面に進みます。

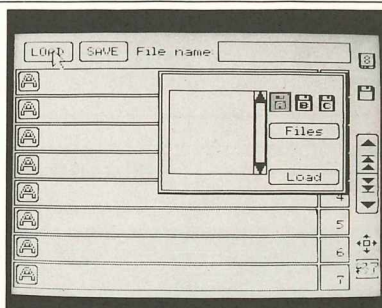
テキストのロード

1


呼び出したいテキストの入ったデータディスクをBドライブに入れます。

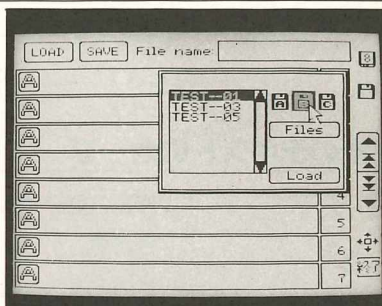
2

LOAD を左クリックします。



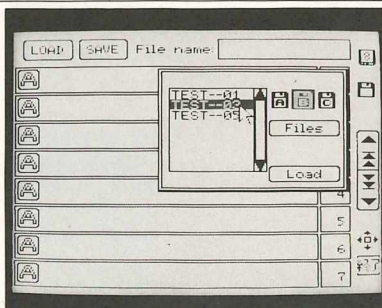
3

 を左クリックします。
セーブされているテキストのシリーズ名とナンバーが表示されます。



4

ロードしたいシリーズ名、ナンバーを左クリックします。



5

Load を左クリックします。

ロードしたテキストの修正

変更するには	
1	書き換えたいテキストを左クリックして画面下に表示させます。
2	<input type="text" value="BS"/> キーを押して、いったんテキストを消します。
3	新しいテキストを書きます。
追加するには	
	新しくテキストを書き込みたい行を左クリックして、テキストを書きます。

修正後のテキストのセーブ

修正したテキストも、シリーズ名とナンバーをつけてセーブすることができます。

このとき、シリーズ名はロードしたときのまま保持されています。ナンバーもロードしたときと同じものを使ってセーブしようとする、と「オナジファイルメイガアリマス」の表示が出ます。

そのシリーズ名とナンバーでセーブするときは	<input type="text" value="OK"/> (または <input type="text" value="Save"/>) を左クリックします。 (同じシリーズ名、ナンバーでセーブされていた前のテキストはディスクから消えます。)
シリーズ名とナンバーを指定し直すときは	<input type="text" value="キャンセル"/> を左クリックします。

テキスト作成部のコマンド

テキスト作成部には、 を含めて14のコマンドがあります。それぞれの働きについては、第4章の「コマンド解説」をご覧ください。

フロッピーディスクのテロップやテキストをRAMディスクにコピー

作成し、ディスクにセーブしておいたテロップやテキストは、スーパーインポーズを行う前にRAMディスクにコピーします。

- RAMディスクにコピーしなくても、フロッピーディスクから直接呼び出してスーパーインポーズすることもできますが、この場合呼び出しに多少時間がかかります。

テロップ作成部に入る

プログラムをスタートしたら、テロップ作成部の画面にすすみます。

RAMディスクにコピー

1

スーパーインポーズするテロップやテキストがセーブされているデータディスクをBドライブに入れます。

2



を左クリックします。

3




を左クリックします。

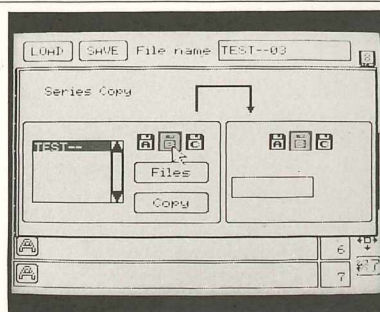
4

シリーズコピー

を左クリックします。



5

左側の  (転送元を示す) を左クリックします。Bドライブにセーブされているテロップやテキストのシリーズ名が表示されます。



6

コピーしたいシリーズ名を左クリックします。

7	右側の  (転送先を示す) を左クリックします。
8	Copy を左クリックします。 指定したシリーズに含まれるすべてのテロップとテキストがRAMディスクにコピーされます。
9	右クリックします。  コマンドが終了します。

このまま次の「リハーサル」にすすむと、すぐに作業ができます。
いったん電源を切って作業を中断したあと、あらためて「リハーサル」を行うときは、もう一度RAMディスクへのコピーを行ってください。

すべてのシリーズをコピーするには **ディスクコピー** を左クリックします。ディスクにセーブされているすべてのシリーズのテロップとテキストをまとめてコピーできます。

テロップやテキストをひとつだけコピーするには **ファイルコピー** を左クリックします。ディスクにセーブされているテロップやテキストのシリーズ名とナンバーがひとつひとつ表示されますから、希望のシリーズ名、ナンバーを左クリックします。

いろいろなコピー 転送元と転送先の指定のしかた、およびコピー方法の指定のしかたによって、いろいろなコピーができます。
例：作成したテロップ(テキスト)をとりあえずCドライブのRAMディスクにセーブしておき、あとでBドライブのデータディスクにコピーする。

RAMディスクについて

コンピュータ本体の中のRAMと呼ばれるメモリーをフロッピーディスクと同じように扱うことができるようにしたとき、このRAMのことをRAMディスクと呼びます。

EASY TELOPPER II では、**このRAMディスクをCドライブとして使用できます。**

テロップやテキストとRAMディスク

作成したテロップやテキストはいったんフロッピーディスクに保存しておきますが、これをスーパーインポーズする場合、フロッピーディスクから読み出すのとRAMディスクから読み出すのでは、動作の反応速度やなめらかさという点で、RAMディスクの方がはるかにすぐれています。

とくにEASY TELOPPER II のように、テロップなどをスーパーインポーズするときに、ここだというタイミングをねらってキーを押すようなプログラムの場合、キー操作に対する反応の速さでRAMディスクは威力を発揮します。

EASY TELOPPER II では、スーパーインポーズ操作を開始する前にフロッピーディスクのテロップやテキストを簡単にRAMディスクに移すことができます。

RAMディスクとフロッピーディスクを比べると

	RAMディスク	フロッピーディスク
読み出し、書き込みの速さ	機械的な動作がないので、フロッピーディスクに比べて非常に速い	ディスクの回転や、ヘッドがディスク上の目的の位置を探し出すといった機械的な動作を必要とするため、多少時間がかかる
内容の保存	いちど電源を切ると内容は消えてしまう	いちど書き込んでおけば、それを消す作業をするまでは内容は保存される

RAMディスクのフォーマットは

プログラムをスタートさせたときに自動的にフォーマットされます。
コマンドを使ってフォーマットする必要はありません。

リハーサル

リハーサルについて

実際にテロップやテキストをビデオ画像の上にスーパーインポーズさせる前に、リハーサルを行います。

テロップとリハーサル

ワイプパターン	テロップをスーパーインポーズさせるときのパターンのことをワイプパターンといいます。EASY TELOPPER IIには28種類のワイプパターンが準備されています。
ワイプインとワイプアウト	ワイプパターンを使ってテロップを表示させることをワイプイン、反対にワイプパターンを使ってテロップを画面から消すことをワイプアウトといいます。
リハーサルでは	どのテロップにはどのワイプパターンを使うのが効果的か、また、どのくらいのスピードでワイプイン、ワイプアウトするか、などを決めます。

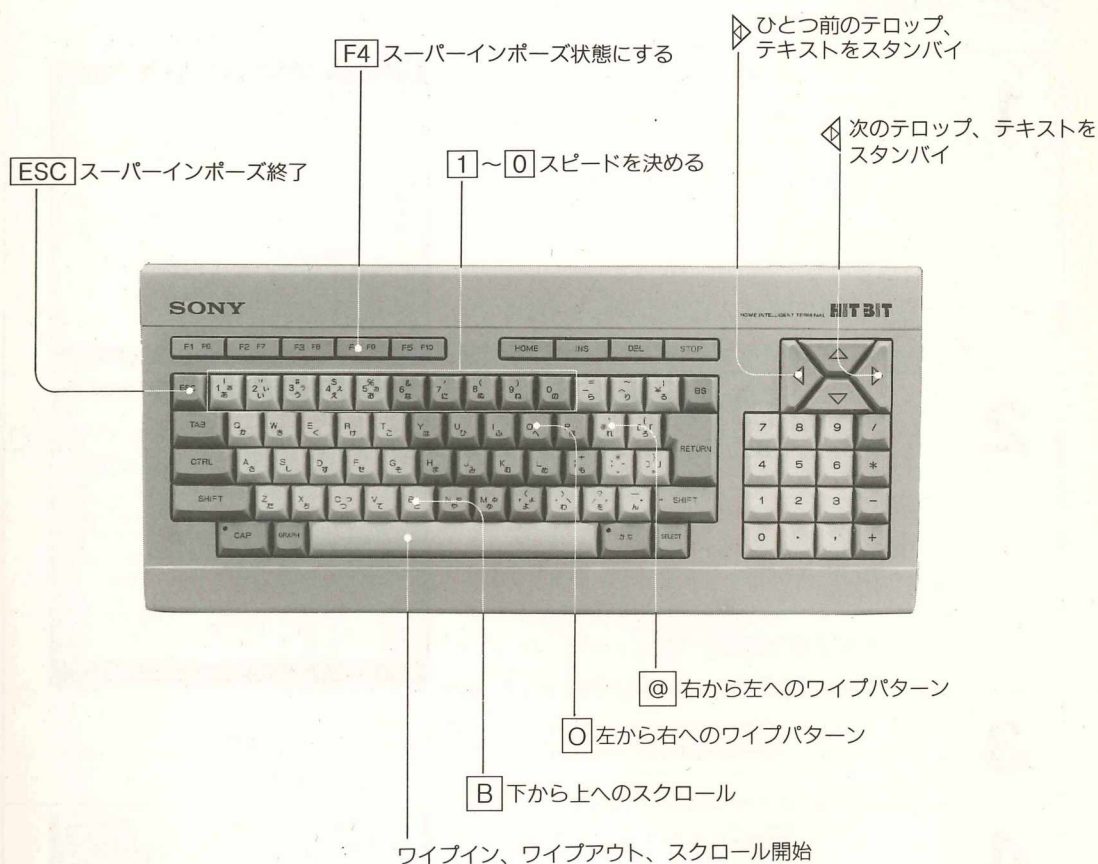
テキストとリハーサル

スクロール	テキストをスーパーインポーズさせると、各行が連続して次々と現れます。このような表示のしかたをスクロールといいます。
スクロールの方向	EASY TELOPPER IIでは、上下左右いずれかの方向にテキストをスクロールさせることができます。
リハーサルでは	テキストのスクロール方向、スピードなどを確認します。

スーパーインポーズに使うキーの働き

スーパーインポーズの操作は、すべてキーボードのキーを使って行います。

ここでは、とりあえず練習として次のキーを使ってみます。



付属のシールについて

28種類のワイプパターンやスクロール方向がどのキーに対応しているのかを分かりやすくするため、付属のシールを各キーにはっておくと便利です。

シールの貼る位置については、付録1(137ページ)をご覧ください。

- 付属のキーボードシールのうち、スクロール中止 (**HOME** キー) 機能はありませんので、ご使用にならないでください。
- スクロールパターンの **↓** と **↑** が逆になっていますので、左右を入れ換えてご使用ください。(**↑** を **と** キーに、 **↓** を **や** キーに貼ってください。)

リハーサル開始

まず、データディスクから、スーパーインポーズしたいシリーズをRAM ディスクにコピーしておきます。(47ページ)

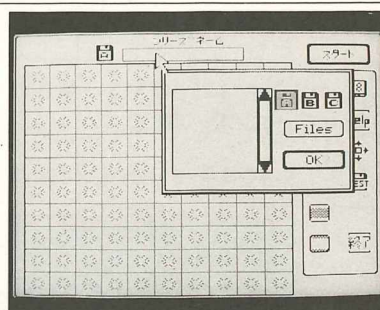
テロップ送出部に入る

テロップ送出部の画面に進んでください。


シリーズの指定

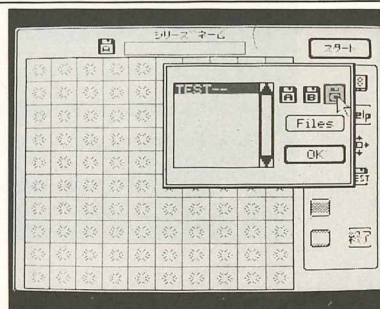
1

"シリーズネーム" の下の枠を左クリックします。



2


 を左クリックします。
RAM ディスクにコピーしてある
シリーズ名が表示されます。

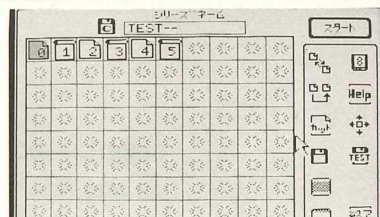


3

スーパーインポーズするシリーズ名を左クリックします。



4

 を左クリックします。



先頭の確認

画面の大部分を占めるマス目には、テロップまたはテキストを示すマークがそのナンバーとともに表示されています。

-  : テロップを示す。
 : テキストを示す。

青のマークは

このテロップまたはテキストからスーパーインポーズが始まることを示しています。最初は、ナンバーのもっとも小さいものが青くなっています。

もし、これ以外のテロップまたはテキストからスーパーインポーズを開始したければ、希望のマークを左クリックします。

ご注意

かな キーのランプが点灯した状態では、正しいキー操作ができません。もし点灯していたら、一回 **かな** キーを押してランプを消してください。

リハーサルスタート

1

スタート を左クリックします。

画面表示がすべて消えます。

2

F4 キーを押します。スーパーインポーズ状態になります。

AVクリエーターのSUPER IMPOSEランプが点灯します。

(リハーサルなので、この操作はしなくてもかまいません。)

スタンバイ状態

いま、最初のテロップまたはテキストが、いつでもワイプイン、あるいはスクロールできる状態になっています。この状態をスタンバイ状態といいます。

スタンバイ状態のときは、**CAP** キーのランプが点滅します。

以下、次のようにキーボードを操作します。

ワイブパターン、スクロール方向の指定	<p>テロップがスタンバイ状態のときは \boxed{O} キーまたは $\boxed{@}$ キーでワイブパターンを指定します。</p> <p>テキストがスタンバイ状態のときは \boxed{B} キーで下から上へのスクロール方向を指定します。</p>
スピード設定 (3段階で切り換えができます。)	$\boxed{1}$ - $\boxed{0}$ キーでワイブ、スクロールのスピードを設定します。 $\boxed{1}\boxed{2}\boxed{3}$:高速、 $\boxed{4}\boxed{5}\boxed{6}$:中速、 $\boxed{7}\boxed{8}\boxed{9}\boxed{0}$:低速)
ワイブイン、スクロール開始	スペースバーを押します。
テロップのワイブアウト	<p>もう一度スペースバーを押します。</p> <p>押す前に別のワイブパターン、スピードを指定してもかまいません。</p>
次の(ひとつ前の)テロップ、テキストのスタンバイ	<p>次のテロップ、テキストをスタンバイするときは \blacktriangleleft キーを押します。</p> <p>ひとつ前のテロップ、テキストをスタンバイするときは \blacktriangleright キーを押します。</p>
希望のナンバーのテロップ、テキストのスタンバイ	<p>\boxed{GRAPH} キーを押しながら希望のナンバーをタイプして(テンキーは使えません)、\boxed{RETURN} キーを押します。次のテロップ(テキスト)のスタンバイは、以下の例のようになります。</p> <p>例: 1から7までのテロップがあり、2がスタンバイのときに \boxed{GRAPH} キーを使って6をスタンバイさせた場合、6の表示後に \blacktriangleleft キーを押すと、3がスタンバイ状態になります。(7がスタンバイ状態にはなりません。)</p>

スーパーインポーズ状態の終了

\boxed{ESC} キーを押します。テロップ送出部の画面に戻ります。

フロッピーディスクから直接呼び出す

データディスクをBドライブに入れ、シリーズ名を指定するときに \boxed{B} を左クリックします。これで、データディスクから直接希望のシリーズを呼び出すことができます。この場合、ひとつのテロップやテキストをスタンバイ状態にするのに、RAMディスクの場合に比べて多少時間がかかります。

スーパーインポーズ

実際のスーパーインポーズにあたって

実際のスーパーインポーズの操作は、リハーサルとまったく同じです。ただし、ビデオ機器を再生しながら行いますので、ビデオ機器も含めた操作手順を以下に説明します。

スーパーインポーズの操作手順

1	<p>リハーサルのときと同様に、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ シリーズの指定 ・ 先頭の指定 ・ スタート 左クリックで最初のテロップまたはテキストをスタンバイ ・ F4 キーでスーパーインポーズ状態にする <p>を行います。</p>
2	<p>ワイブパターンまたはスクロール方向、およびスピードを設定します。</p>
3	<p>ビデオ機器を再生します。 再生画像がモニターテレビに現れます。</p>
4	<p>最初のテロップまたはテキストを表示する箇所にきたらスペースバーを押します。</p>
5	<p>以下、リハーサルで決めたとおりにキーボードを操作します。</p>
6	<p>スーパーインポーズが終了したら ESC キーを押します。</p>

テロップ送出部のコマンド

全部で11のコマンドがあります。
それぞれの使いかたについては、第4章の「コマンド解説」をご覧ください。

テロップを残したままでも

テロップをワイブインしたら、それをワイブアウトしなくても、テキストをスクロールすると、自動的にワイブアウトされます。

スクロールの一時停止

スクロール中に **INS** キーを押すと、一時停止状態になります。もう一度 **INS** キーを押すと、スクロールが再開します。

3章

EASY TELOPPER II 操作ガイド

この章では、EASY TELOPPER II のさまざまな機能を掘り下げて解説します。凝ったテロップを作りたいかた、文字に飾りをつけたり大きさを変えたりして、テロップやテキストの表現力をさらに豊かにしてみたいかたは、興味のあるテーマからお読みください。また、これらの機能を使いこなしたときにEASY TELOPPER II の奥行きを深さを体験していただけるものと思います。

さらに、この章ではかな漢字変換のルールをまとめ、EASY TELOPPER II を楽しく使っていただくためのヒントもいくつか紹介します。

テロップ作成部の初期状態の変更	58
文字の種類とデザイン	76
かな漢字変換のルール	86
楽しい使いかたのヒント	94

テロップ作成部の初期状態の変更

初期状態について

EASY TELOPPER II をスタートしたときの状態のままでテロップ作成を開始すると、**C** コマンドでパレットから色を選ばない限り絵を描く色はいつでも白です。あるときは赤になり、あるときは青になるということはありません。

このように、プログラムをスタートしたときはいつもこうなる、と決まっている状態のことを初期状態といいます。

この項では、EASY TELOPPER II の初期状態にはどんなものがあり、それを変更するにはどうすれば良いのかをみていきます。

パレットの設定

テロップ作成部で使うことのできる色

スクリーンモードと使える色

EASY TELOPPER II では、MSX の SCREEN 8 のモードまたは SCREEN 7 のモードを使います。初期状態では SCREEN 8 のモードになっています。

SCREEN 8 のモードでは、一画面で256色を使うことができます。

一方、SCREEN 7 のモードでは、一画面で使うことのできる色は16色です。


パレットと色

SCREEN 8 のモードでは、一度に256色が使えるといっても、パレット上には16色しかのせることはできません。そこで、**C** コマンドを実行して、パレット上の色を変更します。

SCREEN 7 のモードでも、パレット上の色の変更はできます。

パレット設定の4つの方法

C コマンドを選択すると、パレットの右側に次の4つのコマンドが現れます。これらは、いずれもパレットの色を変えるためのコマンドです。

- RGB** : 色の赤、緑、青の比率を変える
- 256** : 256色の色見本から好きな色を選んでパレットにのせる
- 16** : 原色の色見本から好きな色を選んでパレットにのせる
-  : 画面上から色を拾ってパレットにのせる

(**256** と **16** は、SCREEN 8 のモードだけで使えます。)

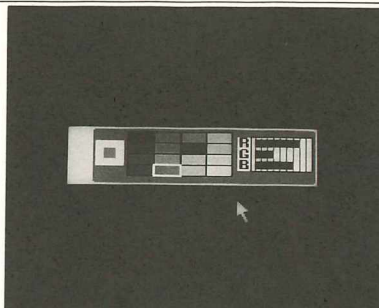
赤、緑、青の比率を変える

1


パレット上で、変更したい色を左クリックします。

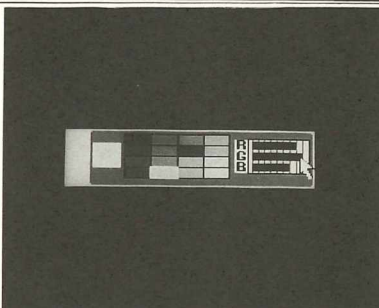
2

RGB コマンドを選択します。
指定した色の赤(R)、緑(G)、青(B)
の比率が棒グラフで示されます。



3

長さを変えたい棒グラフに対して、
希望の長さの目盛りに  を合
わせて左クリックします。
それに伴って指定した色がパレッ
ト上でも変化します。



4

希望の色になったら右クリックします。

SCREEN 7 のモードでこのコマンドを使うと

SCREEN 7 のモードで、すでに画面上で使っている色を **RGB** によって変更
すると、パレット上とともに実際の絵でも色は変わります。

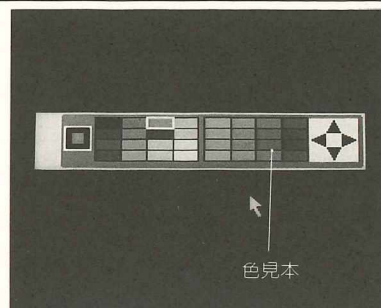
棒グラフの長さ

B(青)だけは、棒グラフの長さは目盛り 2 単位ごとに切り換わります。
したがって、Bの棒グラフを一番短くしたときの長さは目盛り 2 つ分です。

256色の色見本から色を選ぶ(SCREEN 8モード)

1

256 コマンドを選択します。パレットの右に色見本が現れます。

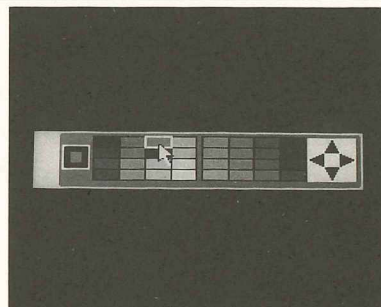


2

色見本の右の ▲ ▼ ◀ ▶ を左クリックして256色を上下左右に動かし、希望の色を出します。

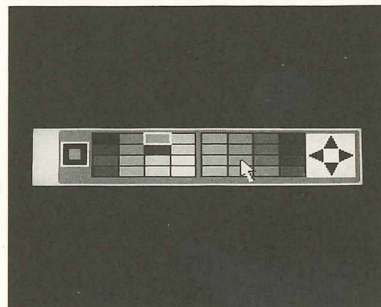
3

パレット上で、変更したい色を左クリックします。



4

色見本の、希望の色を左クリックします。



5

ほかにも変更したい色があれば変更します。

6


パレットに希望の色がそろったら右クリックします。

原色の色見本から色を選ぶ(SCREEN 8 モード)

16 コマンドを選択すると、256 色の色見本の代わりに、12 の原色と白、透明(黒く見える)、グレー 2 色の計 16 色の色見本が現れます。

256 コマンドと同様の操作でパレットの色を変更することができます。パレットに希望の色がそろったら右クリックします。


画面から色を拾ってパレットにのせる

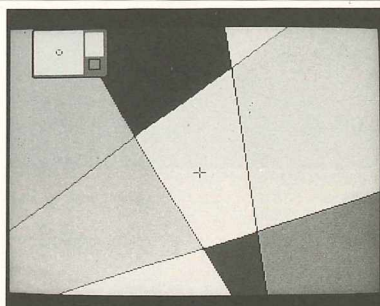
すでに作成してあるテロップに使ってみたい色があるというときや、フリーズ (112 ページ) によりビデオ機器から取り込んだ絵の中に使ってみたい色がある、といった場合、まったく同じ色を **RGB** コマンドで作ったり、**256** コマンドで探しだすのは大変です。 コマンドは、そのようなときのために用意されています。

1


パレット上で、変更する色を左クリックします。

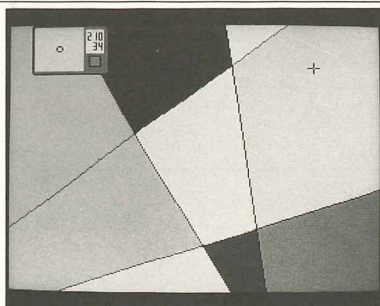
2

 コマンドを左クリックします。



3

 を、パレットにのせたい色に合わせて左クリックします。これで、選んだ色がパレットの指定位置にのせられます。



ペン先の形とスクリーントーン


ペン先の形を変える

実際のペンにも細字用や太字用のペン先があるように、EASY TELOPPER II でも絵を描くときの線をいろいろに変えることができます。

初期状態のペン先

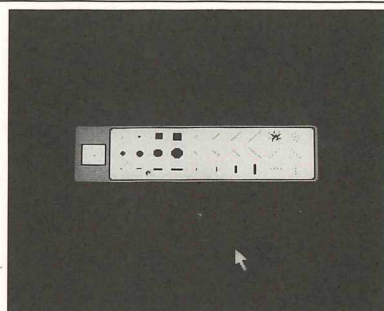
極細(最も小さい四角形)になっています。

ペン先の変更

C コマンドの下に  があります。これがペン先を変えるコマンドです。このコマンドには、現在選ばれているペン先の形が表示されるようになっているので、これからこのコマンドを **P** コマンドと呼ぶことにします。

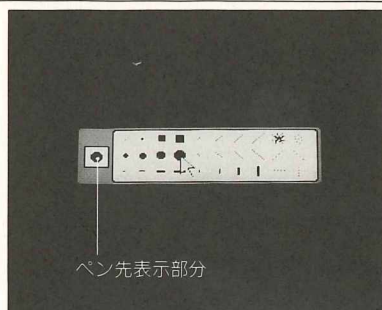
1

P コマンドを選択します。



2

表示された 30 のペン先から希望の形を選んで左クリックします。



3

右クリックします。

これでペン先の形が変わりました。**P** コマンドの部分が、今選んだペン先になっています。

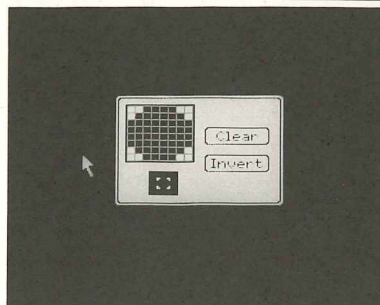
自分でペン先をデザインする

30種類のペン先のどれかをさらに変更して、オリジナルのペン先を作ることができます。

先ほどのステップ2でペン先を選んだら次のようにします。

1

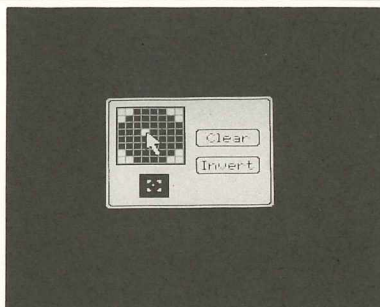
ペン先見本の左のペン先表示部分を左クリックします。選んだペン先が拡大表示されます。



2

拡大部分のます目を一回左クリックすることにより、白点と黒点が入れ換わります。

- 全部の白点と黒点を入れ換えるには、**Invert** を左クリックします。
- すべて白点にするには、**Clear** を左クリックします。



3

ペン先の形が決まったら右クリックします。

4

もう一度右クリックします。


ペン先に関連するコマンド

ペン先を変えると、次のコマンドに反映されます。



- 上記ステップ2で、すべて白点にしたまま右クリックすると、ペン先がなしの状態になります。この場合、ペン先に関連するコマンドは使えません。

スクリーントーンを使う

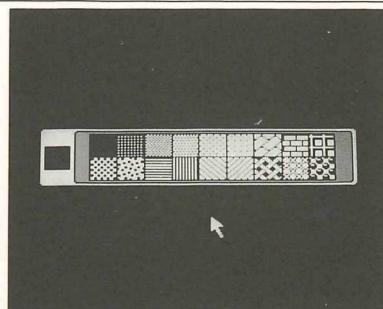
初期状態で  コマンドを使うと、線で囲まれた範囲が完全に塗りつぶされます。これをベタと呼びます。

EASY TELOPPER II では、ベタ以外に 17 種類のスクリーントーンと呼ばれる塗りつぶしのパターンが用意されています。スクリーントーンを使うときは、**C** コマンドの右横にあるコマンドを実行します。このコマンドの部分には、現在のスクリーントーンが表示されるようになっていしますので、これからは **S** コマンドと呼ぶことにします。

スクリーントーンを使うときは次のようにします。

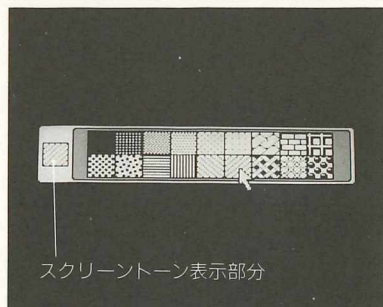
1

S コマンドを選択します。ベタと 17 種類のスクリーントーンの見本が表示されます。



2

希望のスクリーントーンを左クリックします。



3

右クリックします。

これでスクリーントーンの設定ができました。 **S** コマンドの部分が、今選んだスクリーントーンになっています。

自分でスクリーントーンをデザインする

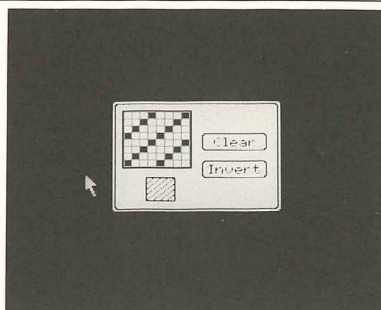
ベタあるいは17種類のスクリーントーンを変更して、オリジナルのスクリーントーンを作ることができます。

先ほどのステップ2でスクリーントーンを選択したら、次のようにします。

1

スクリーントーン見本の左のスクリーントーン表示を左クリックします。スクリーントーンのパターンが拡大表示されます。

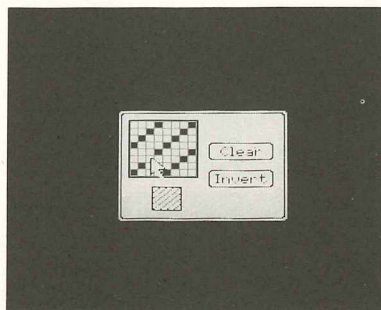
- ・拡大部分は、スクリーントーン1単位の4分の1に相当します。



2

拡大部分のます目を一回左クリックすることにより、白点と黒点が入れ換わります。

- ・全部の白点と黒点を入れ換えるには、**Invert** を左クリックします。
- ・すべて白点にするには、**Clear** を左クリックします。



3

パターンが決まったら右クリックします。


4

もう一度右クリックします。

スクリーントーンに関連するコマンド

スクリーントーンを選ぶと次のコマンドに反映されます。





- ・  以外は、ペン先を太くするとその効果が現れます。

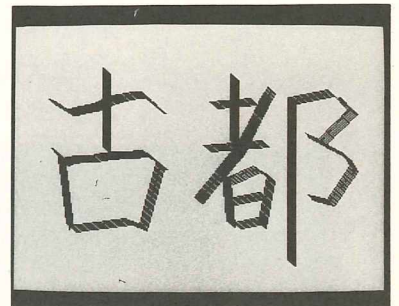
- ・ 上記ステップ2で、すべて白点にしたまま右クリックすると、ペン先がなしの状態になります。この場合、スクリーントーンに関連するコマンドは使えません。



ペン先とスクリーントーンのパターン

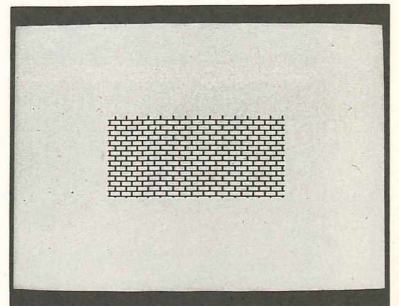
ペン先とスクリーントーンのパターンで、いろいろな組み合わせで、おもしろい効果を出すことができます。

以下はその一例です。

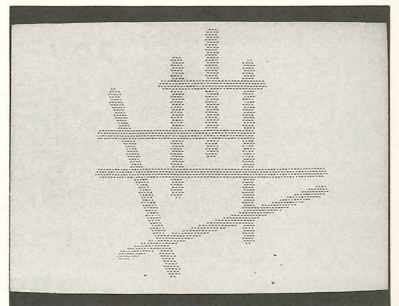
ペン先を \、スクリーントーンを  にして  コマンドで線を描くと：



ペン先を ■、スクリーントーンを  にして  コマンドで四角形を描くと：



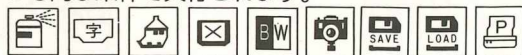
ペン先を ●、スクリーントーンを  にして  コマンドで直線を描くと：



テロップ作成部のコマンドの初期状態変更

初期状態をもつコマンド

次の9つのコマンドは、ある初期状態をもっていて、それを変更しない限りいつも同じ条件で実行されます。






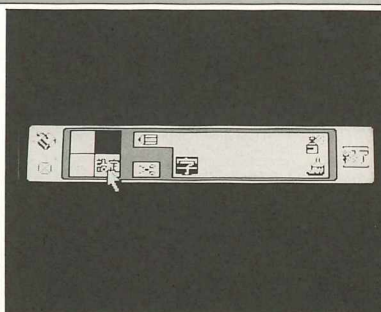
(各コマンドの働きについては第4章「コマンド解説」参照)

初期状態を変更すると、以後そのコマンドは変更後の条件で実行されることになります。



初期状態変更の準備

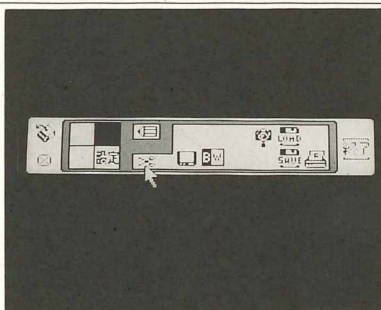
1

実行  を左クリックします。
 実行  が  に変わります。




2

 または  を左クリックします。



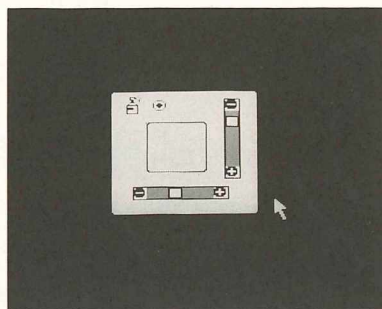
初期状態を変更できるコマンドだけが残り、それ以外のコマンドは消えます。
 この状態で希望のコマンドを左クリックして、初期状態変更の操作に進みます。
 以下の操作説明は、すべてこの状態からスタートするものとします。

- ・  をもう一度左クリックすると、もとに戻ります。

スプレーの初期状態変更



を左クリックします。



単色スプレーと複数色スプレーの切り換え

初期状態は、複数色スプレーです。

- を左クリックすることにより単色と複数色が切り換わります。
- のときが複数色で、○ のときが単色です。

スプレー密度と大きさの変更

初期状態は、中央に表示されているとおりです。

密度を高く、大きさを大きくするときはそれぞれの **+** を左クリックします。

反対のときは **-** を左クリックします。

設定が終わったら右クリックします。

文字の初期状態変更

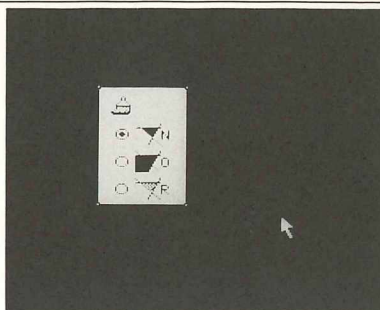
次項の「文字の種類とデザイン」で詳しく解説します。

塗りつぶしモードの初期状態変更

1



を左クリックします。



2

希望の塗りつぶしモードの左の ○ を左クリックします。

3種類の塗りつぶしモード



N : コマンドで、線で囲まれた最も狭い範囲を塗りつぶします。線の色は何色でもかまいません。(初期状態)



O : コマンドで、塗る色と同じ色の線で囲まれた範囲を塗りつぶします。



R : スクリーントーンで塗りつぶされた範囲を、別のスクリーントーンで塗りつぶします。

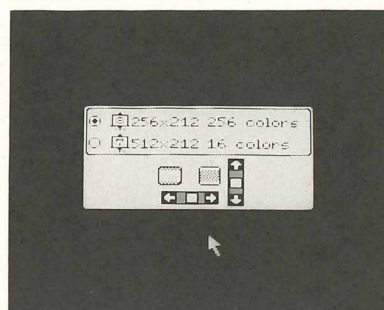
設定が終わったら

右クリックします。

画面の初期状態変更





を左クリックします。



スクリーンモードの設定

初期状態では SCREEN 8 のモードになっています。

 (SCREEN 8) または  (SCREEN 7) の左の ○ を左クリックします。

SCREEN 8 : 横256ドット×縦212ドット、256色



SCREEN 7 : 横512ドット×縦212ドット、16色

ご注意





- 絵を描いている途中でスクリーンモードを変えると、絵はすべて消えてしまいます。
- すでに表示されているテロップやテキストと異なるスクリーンモードで作ったテロップやテキストをワイプインあるいはスクロールすると、画面が一瞬ビデオモード(ビデオ機器の再生画像だけが表示されるモード)になります。

バックグラウンドとボーダーの色の変更

初期状態では、いずれも透明色(黒)になっています。

変更するときは、 (バックグラウンド) または  (ボーダー) を左クリックします。パレットが現れますので、希望の色を左クリックし、次に右クリックします。

モニターテレビ上での画面の表示位置を微調整する

EASY TELOPPER II の画面がモニターテレビ上で上下左右にずれているときは、    を左クリックしてちょうどいい位置に調節できます。

すべての設定が終わったら

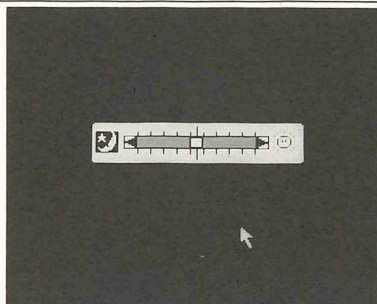
右クリックします。

明暗2色変換後の明るさの設定

1



を左クリックします。



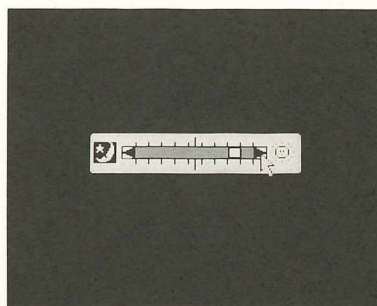
2



コマンドでの明暗 2 色変換時、明るい方を多くしたければ

▶ を、暗い方を多くしたければ ◀ を左クリックして、
□ の位置を調節します。

・ ☀ または 🌙 を左クリックすると、□ が右端または左端まで動きます。



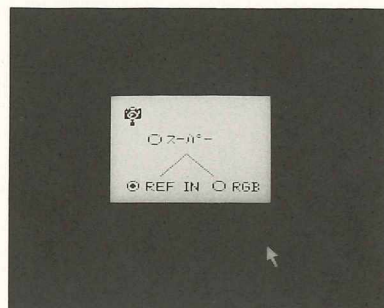
3

右クリックします。

スーパーインポーズ状態にする/ビデオ機器からの入力による切り換えを行う



を左クリックします。



ビデオ機器からの入力による切り換え

初期状態では "REF IN" が選ばれています。

REF IN : ビデオ機器をAVクリエーターのVIDEO IN 端子に接続してある場合(再生用VTRやレーザーディスクプレーヤー、ビデオカメラなどの場合)

RGB : ビデオ機器からの映像を、AVクリエーターのRGBコネクタから入力する場合(21ピンアナログRGBマルチコネクタ付きのカラーテレビなどの場合)

お使いになるビデオ機器に合わせて、いずれかの ☐ を左クリックします。

スーパーインポーズ状態にする

"スーパー" の左の ☐ を左クリックすると、スーパーインポーズ状態になります。

設定が終わったら

右クリックします。

セーブするときのファイル形式を決める



を左クリックします。



2種類のファイル形式

初期状態では "G-Editor" が選ばれています。

"BASIC" または "G-Editor" のいずれかのファイル形式を選び、その左の ☐ を左クリックします。

"G-Editor" : テロップ作成部専用の形式でセーブします。

この形式でセーブしたテロップは、テロップ作成部のコマンドでしかロードすることができません。ファイルの大きさは、次の "BASIC" でセーブしたときよりも小さくなり、ディスクを有効に使うことができます。

ファイル名(シリーズ名+ナンバー)には、.SCR というタイプ名が自動的に付けられます。

"BASIC" : この形式でセーブしたテロップは、MSX-Disk BASIC の BLOAD,S コマンドでもロードできます。

ファイル名(シリーズ名+ナンバー)には、スクリーンモードに応じて.SC 7 または.SC 8 のいずれかのタイプ名が自動的に付けられます。

ご注意

EASY TELOPPER II のテロップ送出部でスーパーインポーズさせるには、必ず "G-Editor" の形式でセーブしておいてください。

"BASIC" の形式は、EASY TELOPPER II を離れて MSX-BASIC のプログラムで使う絵を作成、セーブするときだけ指定します。

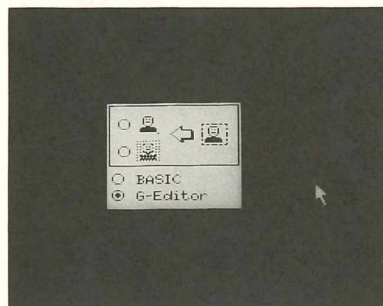
設定が終わったら

右クリックします。

ロードするときの形式を決める



を左クリックします。



ファイル形式の選択

テロップをセーブしたときと同じファイル形式を選び、○ を左クリックしてください。


特殊なロードのしかたにする

初期状態では、特殊なロードのしかたは設定されていません。

次のようなふたつのロード方式のいずれかあるいは両方を指定することもできます。



：透明色指定方式

これを選んでおくと、ロードするときにいったんロードすべきテロップが表示された状態で、 により透明に変えたい色を指定することができますようになります。



：重ね合わせ方式

これを選んでおくと、ロードする前に画面上にあるテロップはそのまま残り、後からロードしたテロップがその上に重なるようになります。

設定が終わったら

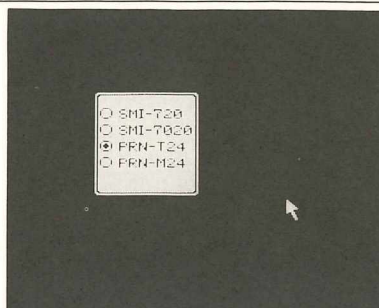
右クリックします。

プリンターの機種を選ぶ

1



を左クリックします。



2

使用するプリンターに合わせていずれかの ☐ を選び、左クリックします。

3


右クリックします。

☐ マークの動かし方



初期状態を変更するときに **+** と **-** にはさまれた ☐ マークを **+** または **-** の方向に動かすという方式場合があります。

☐ マークを動かすには、次のように何ステップかまとめて、あるいは希望の位置まで一気に動かす方法もあります。

何ステップかまとめて

 を ☐ マークと **+** または **-** の中間の位置に移動して左クリックすると、まとめて数ステップ一度に動かせます。

希望の位置まで一気に

 を ☐ マークに合わせたら、マウスの左ボタンを押しながら動かし、
 を希望の位置まで持っていき、そこで左ボタンを離します。

文字の種類とデザイン




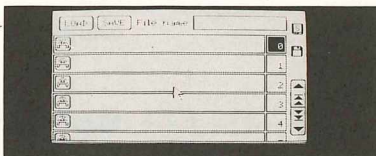
文字の初期状態

文字に関して設定できる要素とその初期状態は次のとおりです。

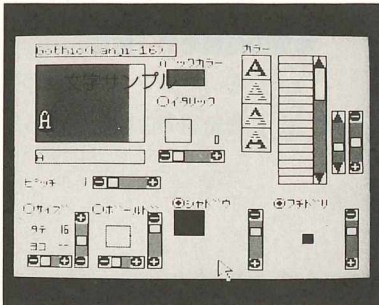
- 文字種 : かな漢字(ゴシック体)
- 色 : 白
- 大きさ : 16×16ドット (かな漢字ゴシック体の場合)
(各文字種によって最適な大きさが初期状態になっている。)
- ピッチ : 1ドットピッチ
- イタリック : なし
- ボールド : なし
- 飾り : シェドウ 1 段階 / ふちどり 1 段階

文字設定の準備

文字は、テロップおよびテキストで使用します。それぞれの作成部からは、次のように操作します。

テロップ作成部では	テキスト作成部では
<p>1  を左クリック</p> <p>2  を左クリック</p>	<p>1 文字設定をする行の  を左クリック</p> <p>2 下の図の範囲内を左クリック</p> 

次のような、文字設定用の画面が現れます。



文字サンプルは、これから文字種を変更し、デザインを変更すると、それにと
もなって変化します。

また、文字サンプルはプログラムをスタートしたときは常に A で、ためし表示
により 4 文字までのアルファベット、数字および記号(英数字用)に変更するこ
とができます。(83ページ)

文字設定の単位

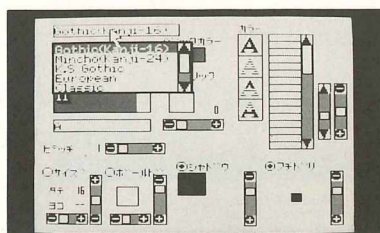
テロップでは、1文字ごとに、テキストでは1行ごとに設定できます。

テキストの場合、すでに書き込んである行に対して、設定を変更することもできます。

文字種の選択

1

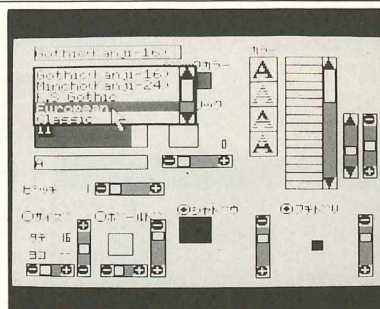
右の図の位置を左クリックします。
選択できる文字種のリストが現れます。



2

希望の文字種を左クリックします。
選んだ文字種が赤になります。

・リストには5種類だけ表示されています。全部で7種類の文字種があり、リスト右の ▼ または ▲ を左クリックすると表示させることができます。



3

右クリックします。
これで、指定の文字種が選ばれます。

文字種の実例

"Gothic (Kanji-16)" と "Minchou (Kanji-24)" はかな漢字とアルファベット、それ以外はすべてアルファベットだけです。

Gothic (Kanji-16)

漢字

Minchou (Kanji-24)

漢字

K. S. Gothic

ABC

European

ABC

Classic

ABC

Deco

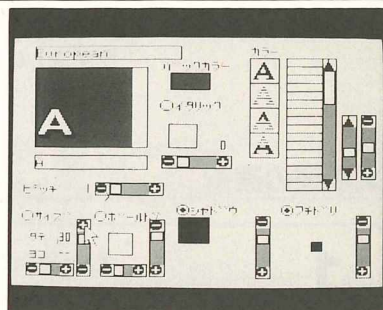
ABC

Poster

ABC

大きさの設定

"サイズ" の部分の **+** または **-** を左クリックします。



"H= --" が表示されているときに縦方向の大きさを変えると、横方向の大きさも縦方向の大きさに合わせて自動的に変わります。

一度横方向の大きさを変えると、その後は横方向と縦方向は別々に設定することになります。

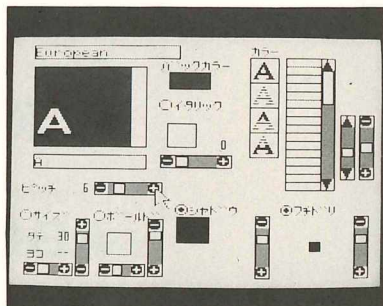
・文字種によって、見やすい大きさは異なります。次の大きさが見やすい大きさですので、参考にしてください。

Gothic (Kanji-16)	: 16×16
Minchou (Kanji-24)	: 24×24
K. S. Gothic	: 8 × 8
European	: 20×20, 30×30
Classic	: 20×20, 29×29
Deco	: 20×20, 30×30
Poster	: 21×21, 29×29

ピッチの設定

ピッチとは文字の間隔のことです。ドット単位で、0 ドットから 32 ドットまでの33段階で設定できます。

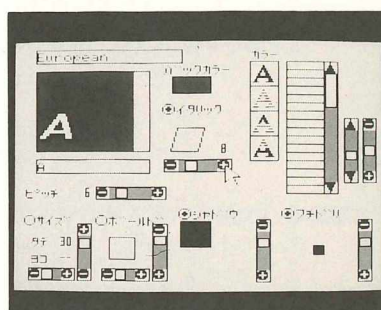
"ピッチ" の部分の **+** または **-** を左クリックします。



イタリック

斜めに傾いた字体をイタリック体といいます。0 から32までの33段階で傾きの度合を設定できます。

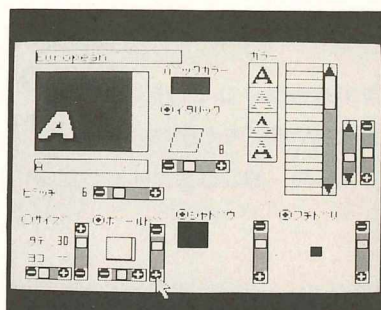
"イタリック" の部分の **+** または **-** を左クリックします。



ボールド

太字のことをボールドといいます。文字を初期状態より太くしたいときは、縦方向、横方向とも5段階で調節できます。

"ボールド" の部分の **+** または **-** を左クリックします。

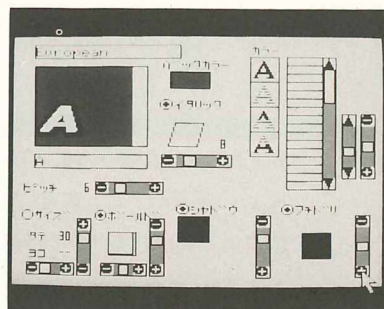


飾り

ふちどり

文字の輪郭をなぞる線がふちどりでです。初期状態では1段階のふちどりが付いています。0から4までの5段階で調節できます。

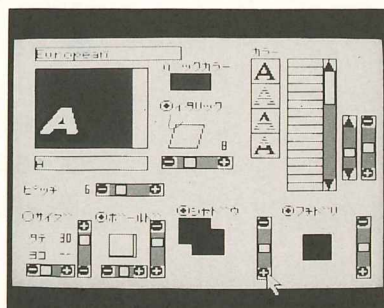
"フチドリ"の部分の **+** または **-** を左クリックします。




シャドウ

文字の右下方向に付く影をシャドウといいます。初期状態では1段階のシャドウが付いています。0から4までの5段階で調節できます。

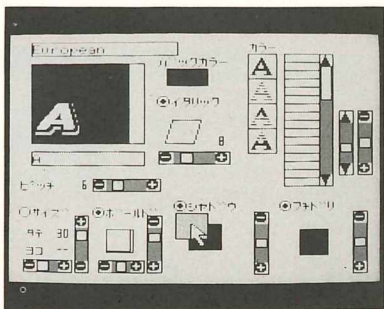
右の図のように、"シャドウ"の部分の **+** または **-** を左クリックします。



ふちどり、シャドウの色を変えるには色を変えたい段に  を合わせて左クリックします。

パレットが現れますから、好きな色を選んで右クリックします。


- ・ひとつひとつのシャドウ、ふちどりを別の色に設定できます。




文字の色の設定


色を指定するための4つの方法

文字そのものの色は初期状態では白になっています。これを別の色に変えるときは、"カラー" のところにある 4 つのコマンドのいずれかを実行します。それぞれのコマンドによって、次のように色の付けかたが異なります。

 : ペタ

 : ストライプ(しま模様)

 コマンドで選んだ色と、このコマンドで選んだ色のしま模様になります。





 : 下に向かって明るくなるグラデーション


 : 下に向かって暗くなるグラデーション

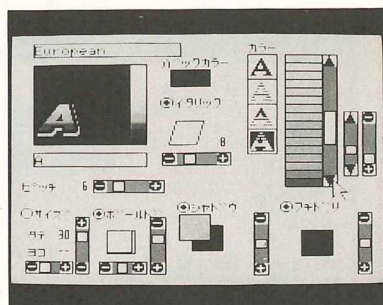
色指定のコマンドの実行

上の 4 つのコマンドを実行すると、どのコマンドの場合でもパレットが現れます。パレットから好きな色を選んで左クリックしたら、右クリックします。


ストライプ、グラデーションを選んだとき

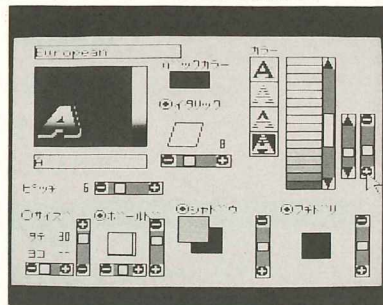
ストライプ、グラデーションの全域が、文字サンプルの窓の右にしめされます。また、    のコマンドの右には、その内の16ライン分が拡大表示されます。拡大表示されている箇所を上下にスライドさせるには、次のようにします。

右の図に示した位置に  を合わせて左クリックします。




しまの幅(ストライプのとき)、明るさ(グラデーションのとき)の調整

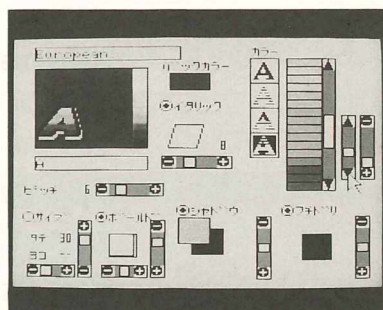
右の図に示した位置に  を合わせて左クリックします。




ストライプのときは、**+** でしまの幅が広くなり、**-** で狭くなります。
 グラデーションのときは、**+** で明度の変化の割合が小さくなり、**-** で大きくなります。

グラデーション全体の内のどの部分を使うかを定めるには

右の図に示した位置に  を合わせて左クリックします。



1ラインだけ色を変える

 コマンドの右の拡大表示部分で、色を変えたいラインを左クリックします。パレットが現れますから、好きな色を選んで左クリックし、次に右クリックします。

バックの色の指定

文字サンプルのバックの色を変えることができます。これにより、どんな色のバックでは文字がどう見えるかをあらかじめ確認することができます。

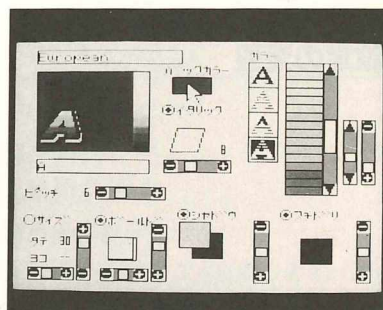
また、ストライプの文字を作るとき、**A** コマンドで選んだ色とバックの色を同じに設定すると、**A** コマンドで選んだ色の部分が実際には透明になり、しまの間からビデオの画像がみえる抜き文字を作ることができます。(しまの部分の色は **A** コマンドで選んだ色になります。)

このとき、**A** コマンドの色とバックの色の組み合わせは、同じ色であれば何色でもかまいません。ただし、白と白の組み合わせにすると、実際に **字** コマンドで書き込むとき、漢字への変換前および変換中は字がみえなくなります。

バックの色は初期状態では濃い緑になっています。

バックの色を変更するときは、次のようにします。

右の図の位置を左クリックします。
パレットが現れますから、バックの色を選んで左クリックし、次に右クリックします。

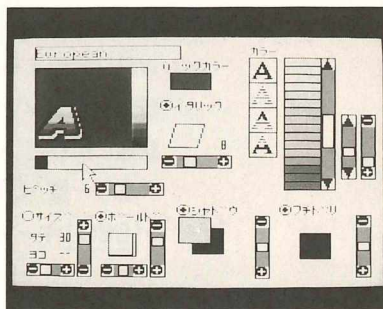


ためし表示

ひとつおり文字に関する設定が終わったら、サンプル文字のところに好きな文字をタイプして "A" 以外の文字も表示してみることができます。

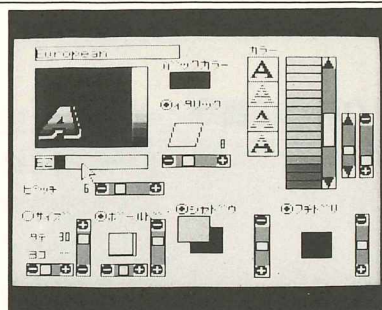
1

右に示した位置を左クリックします。



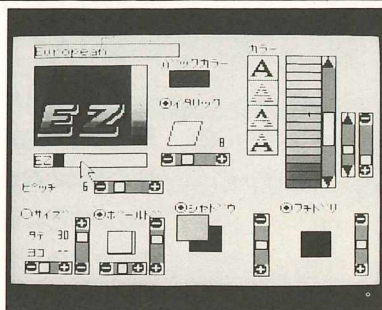
2

表示させたい文字をキーボードでタイプします。(4字までのアルファベット、数字または英数字用記号)



3

RETURN キーを押します。



設定の変更

ひとつおりの文字の各要素を設定してからでも、どれか特定の要素だけの変更が、いつでも自由にできます。

たとえば、最初に文字種として "K.S.Gothic" を選んでおいて、色や大きさ、ふちどりなどを設定してから文字種を "European" に変えても、ほかの要素は設定どおりのまま変わりません。

- ・ただし、"Gothic (Kanji-16)" または "Minchou (Kanji-24)" と、それ以外の文字種との間での変更はできません。

設定のキャンセル

大きさ、イタリック、ボールド、シャドウおよびふちどりの各要素を初期状態以外に変更すると、○ マークが ● になります。

設定をキャンセルするには、この ● を左クリックします。その要素が初期状態に戻り、● が ○ になります。

- ・もう一度 ○ を左クリックすると、最後に設定してあった状態に戻ります。
- ・**ESC** キーを押すと、すべての要素が初期状態に戻ります。

設定が終わったら

テロップの場合

右クリックします。これで、設定した文字でテロップの作成ができます。

テキストの場合

2 回右クリックします。これで、設定した文字でテキストを書き込めます。

なお、すでにテキストの書き込まれた行に対して設定の変更を行った場合、

1 回目の右クリックで画面の下にいま設定した条件ではどうなるかが示されます。これで良ければもう一度右クリックします。さらに設定を変えるなら左クリックします。

テキスト作成時のご注意

横スクロールで、3種類の異なる設定の文字を同時に送出すると、画面上に文字が切れて残ることがあります。(スクリーンモード7の場合)

例えば、

1 行目 16×16 漢字、シャドウ1段、ふちどり1段

2 行目 空ライン (初期値としては16×16 漢字)

3 行目 16×16 漢字、シャドウなし、ふちどりなし)

のテキストを横スクロールすると、1行目の下部が切れることがあります。これは、画面上に現れる文字設定は1行目と2行目の2種類ですが、コンピューター内部では2行目も別の文字設定として扱うため、合計3種類となるからです。これを避けるためには、2行目の空ラインにスペースを挿入し、文字修飾を1行目と同じ指定にします。(スクリーンモード8のときは、このようなことは起こりません。)

かな漢字変換のルール

文字の入力(ひらがなとアルファベット)

入力文字の切り換え

ふたつのかな入力モード

キーボードのかな表記にしたがってかなを入力するときは、**かな** キーを押してランプを点灯させます。(かな直接入力)

ローマ字のつづりでかなを入力するときは、もう一度**かな** キーを押してランプを消します。(ローマ字入力)

プログラムがスタートしたときは、ローマ字入力の状態になっています。

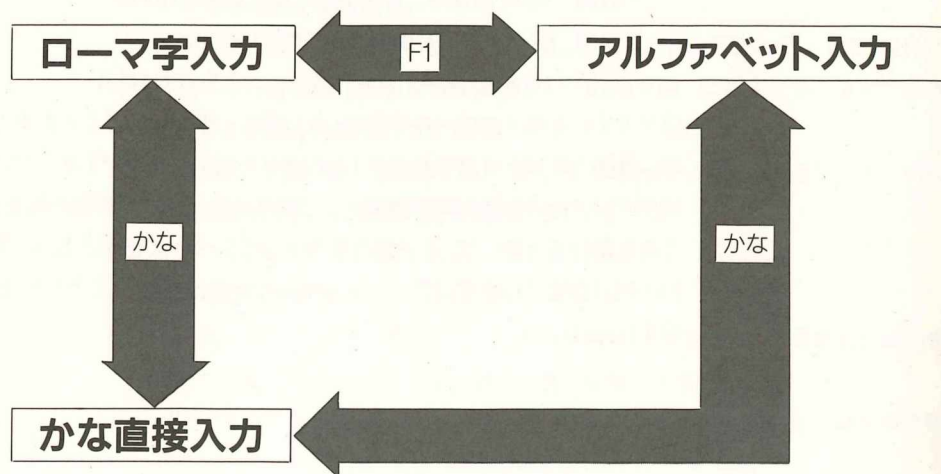
アルファベット入力に切り換えるには

ローマ字入力の状態から**F1** キーを押します。これで、かなには変換されず、アルファベットを入力できるようになります。

ローマ字入力に戻すには、もう一度**F1** キーを押します。

アルファベット入力の状態からでも、**かな** キーを押してランプを点灯させるとかな直接入力の状態になります。もう一度**かな** キーを押すとアルファベット入力の状態に戻ります。

以上の3種類の入力モードは、随時切り換えることができます。



文字の入力

アルファベットの入力

- ・キーをそのまま押すと小文字、**SHIFT** キーを押しながらだと大文字になります。
- ・**CAP** キーを押すとランプが点灯します。この状態では、A-Zのアルファベットのキーを押すと大文字になります。もう一度 **CAP** キーを押すとランプが消え、もとの状態に戻ります。

かな直接入力

キーボードのかな表記どおりに入力します。

ローマ字入力

ローマ字のつづりで入力します。自動的にひらがなに変換されます。

- ・ラ行は **R** キーを使います。
- ・「ん」は、**N** を 2 回押します。途中の「ん」は、1 回でもかまいません。
- ・促音（つまる音）は、子音を重ねます。

入力例：

T	O	U	K	Y	O	U	...	とうきょう			
C	H	U	U	G	A	K	K	O	U	...	ちゅうがっこう
K	O	U	E	N	N	...	こうえん				
S	E	N	D	A	I	...	せんだい				

文字の修正

テロップの場合

BS キーを押すと、最後の文字から順に消すことができます。

文字をまちがって入力したら、**BS** キーで消してから正しい文字を入力します。

テキストの場合

最後の文字を消すには	<p>BS キーを押す</p> <p>ときよ</p> <p>↓ BS</p> <p>とき</p>
途中の文字を消すには	<p>▶ キーで文字カーソル(□)を消したい文字に移動し、DEL キーを押す</p> <p>おうさか</p> <p>↓ ▶▶▶</p> <p>おさか</p> <p>↓ DEL</p> <p>おさ</p>
文字を挿入するには	<p>◀▶ キーで文字カーソルを挿入位置に移動し、INS キーを押してから挿入したい文字を入力する</p> <p>おさか</p> <p>↓ ▶▶</p> <p>おさ</p> <p>↓ INS お</p> <p>おさおさ</p>

かな漢字変換

変換のルール

ひらがなの入力

変換は、文章一括変換方式で行います。変換したい文字は、とりあえず文章をまるごとひらがなで入力しておくことができます。

変換作業に使うキー

働き	キー	意味
変換	スペースバー	ひとまとまりのかなを、漢字とかなに変換する
確定	RETURN キー	変換中の部分を確定し、変換できなくする
全確定	F5 キー	すべての文字を、表示されている状態で確定する
前候補	GRAPH キー	前の漢字候補にもどす (1回でもどらないときは何度か押してください。もどりすぎたらスペースバーを押します。)
カタカナ	F2 キー	変換中の部分をカタカナにする

変換前、変換中のキー操作

上記以外に、次のキーが使えます。

変換前とはスペースバーを押して変換を開始する前、変換中とは変換を開始してから確定する前までのことです。

キー	変換前	変換中
[F1] キー	ローマ字入力とアルファベット入力の切り換え	
[BS] キー	文字カーソルの1字前の文字を削除 ([ESC] キーですべてひらがなに戻した後に押すと、すべての文字が消える)	すべてひらがなに戻る
[ESC] キー	すべての文字を消す	すべてひらがなに戻る

ご注意

かな以外の記号(! や () など)を入力したら、そこでいったん確定してください。確定しないで次の文字を入力しても、ひらがなには変換されません。

変換後のキー操作

変換後(確定後)に、文字を消したいときは、消したい文字にカーソルを合わせて **[DEL]** キーを押します。

文字の背景色の意味

変換作業によって、いま文字がどんな状態にあるかを、文字の背景の色が示します。

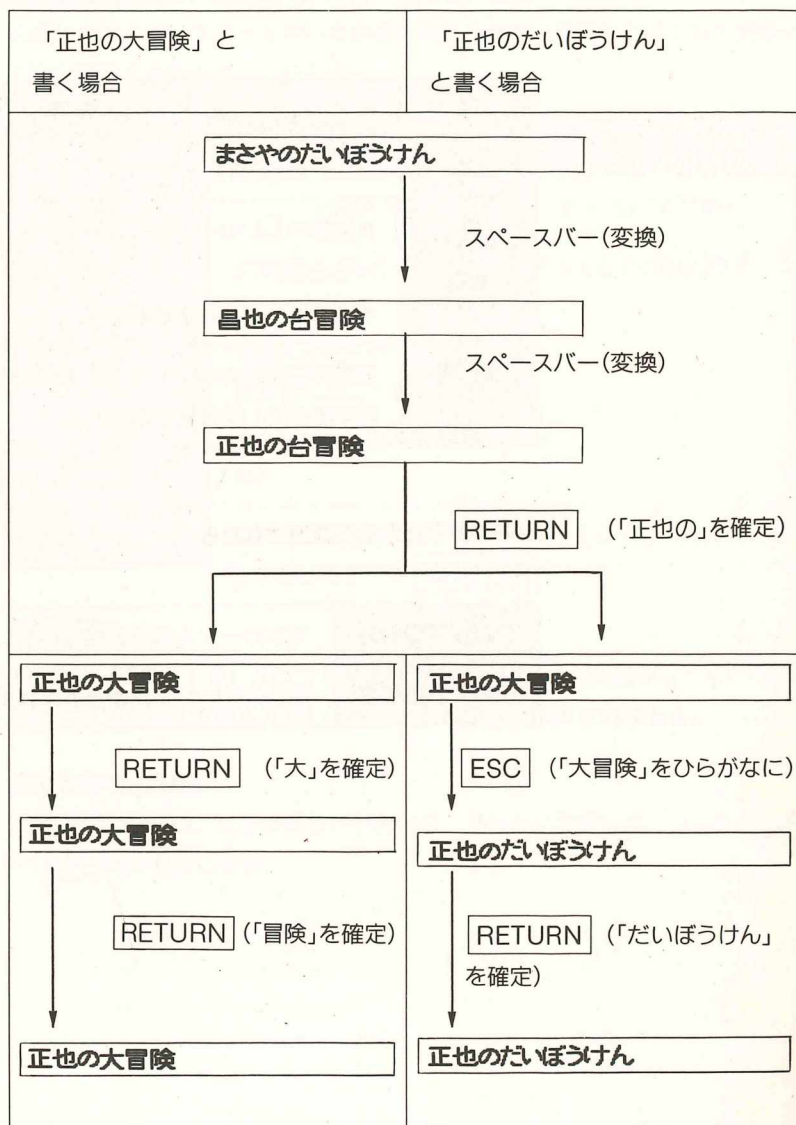
色	意味
黒	確定済み(変換できない)
緑 (スクリーン8モード) 水色 (スクリーン7モード)	<ul style="list-style-type: none"> ● 変換中(スペースバー、GRAPH キーにより、次々に変換できる) ● 変換前のひらがなの状態
濃い青	変換中の部分の次のひとかたまり(緑または水色の部分を確定するまで、変換できない)

目的の漢字とかなに変換されたら

RETURN キーを押します。

テロップの場合	文字カーソルは次の行に移動します。
テキストの場合	指定の行に文字が書き込まれます。

変換の例



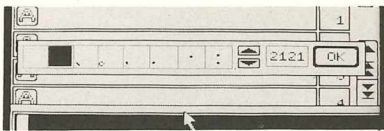
- ・ 目的の漢字とかなに変換されるまでスペースバーを押します。
- ・ 前の漢字候補にもどすには **GRAPH** キーを押します。1回でもどらないときは何度か押してください。もどりすぎたらスペースバーを押します。
- ・ 漢字候補がなくなると、スペースバーでは変換対象文字（背景が緑または水色）を減らし、**GRAPH** キーでは増やします。

カタカナへの変換

カタカナで書くのが一般的な文字は、変換操作によりカタカナに変換されます。ほかに、とくにカタカナで書きたい文字があれば、変換中(背景が緑または水色)に **F2** キーを押すとカタカナに変換されます。

記号の入力

キーボードからは入力できない記号は、次のように入力します。(この方法で漢字などの文字も入力できます。)

1	記号の前に書く文字があれば、確定状態にしておきます。	
2	SELECT キーを押します。 記号のメニューが現れます。	
3	◀ を左クリックして、希望の記号を探します。	
4	希望の記号を左クリックします。	
5	OK を左クリックします。これで確定されました。	
6	右クリックします。記号のメニューが消えます。	

・次の記号は "Gothic (Kanji-16)" でしか使えません。



この記号は、メニュー上では見えますが、"Minchou (Kanji-24)" では実際には見えません。

楽しい使いかたのヒント

テロップのくふう

初期状態だけでも十分にきれいなテロップを作ることができますが、テロップ作成部のさまざまなコマンドを利用してバラエティーに富んだテロップを作ってみましょう。

凝ったバックを付けた文字テロップ

初期状態では画面は透明になっています。

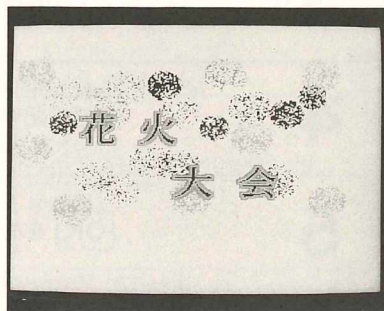
文字を書く前に、画面を好きな色で塗りつぶしたりスクリーントーンで模様をいれておき、その上から文字を書くとまた違った感じになります。そうしておいて、セーブするときに背景の色や模様も含めるとひとあじ違ったテロップができます。

例

スクリーントーンのバック



スプレーを使ったバック



文字が透明のテロップ

あらかじめ文字の大きさをなるべく大きくし、太字にして、文字の色は透明色にします。これにふちどりやシャドウを付けておくと、スーパーインポーズしたときに文字そのものの部分からはビデオの画像が見え、おもしろい効果が出ます。

長いテキストの作りかた

右から左へ、長い文章を切れ目なくスクロールさせるときには、テキスト作成時にちょっとした工夫が必要です。

1

文字の大きさを設定し、その大きさでは1行が何文字になるかあらかじめ調べておきます。

2

文章を、紙などに書き出して、それを1行の文字数ごとに区切ります。

例： 1行15文字の場合

その日、東京地方全域を真夏の燃／える太陽の光がだれの頭上にも容／赦なく降り注いでいた・・・

3

1行目を書き込みます。上の例では、このまま書き込んでいくと、最後の「燃」という字をうまく表示させることができません。

そこで、まず

「その日、東京地方全域を燃える」

と書き込みます。

4

最後の「える」を消します。

「その日、東京地方全域を燃」

となります。

5

「真夏の」を追加します。これで

「その日、東京地方全域を真夏の燃」

が完成します。

6

2行目以降も、同じ要領で削除と追加を組み合わせ書き込みます。

大きい文字と小さい文字が混ざったテキスト

大きい文字の行の後に小さい文字の行があるようなテキストを横方向にスクロールすると、大きい文字の上端または下端が画面上に残ってしまう場合があります。これを避けるには、大きい文字の行の後に、空白の行を追加しておきます。

これで、大きい文字の行が画面から完全に消えてから、小さい文字の行が現れるようになります。

シリーズ名を上手に管理しよう

シリーズ名のルール

ひとつのシリーズには、ナンバー00から99までの100のテロップやテキストを含めることができます。ひとつのビデオ素材にスーパーインポーズするテロップとテキストは、ひとつのシリーズにまとめてください。そうしないと、テロップ送出部で連続してスーパーインポーズすることができません。

このとき、すぐに内容が分かるようなシリーズ名をつけておくと、あとでシリーズを選ぶときに便利です。

シリーズ名は、アルファベットまたはかなで6字までです。

シリーズ名の例

- ・ なつやすみ
- ・ そつき " よう (濁点も1字と数えます)
- ・ TENNIS
- ・ GOLF

テロップやテキストを別のシリーズで使うには

あるシリーズのテロップやテキストを、別のシリーズで使いたい場合は、次の方法で別のシリーズ名とナンバーを与えることができます。

1

別のシリーズで使いたいテロップ (テキスト) をロードします。

2

そのテロップ (テキスト) に、別のシリーズ名とナンバーを付けてセーブします。

MSX-Disk BASIC の使いかたを知っているなら、次のように NAME 文を使う方法もあります。

例えば、"なつやすみ03" のテロップを"そつき " よう12" として使うときは、MSX-Disk BASIC をスタートさせてから"なつやすみ03"が入っているデータディスクをAドライブにセットして、

NAME "なつやすみ-03. SCR" AS "そつき " よう12. SCR"
を実行します。

新たにセーブするとき、もとのデータディスクと、シリーズ名を変えてセーブするためのデータディスクを別にすれば、もとのシリーズ名も残ります。

AVクリエイターの機能も利用しよう

AVクリエイターには、フェードイン、フェードアウトの機能があります。この機能を使って、ワイプイン、ワイプアウトとは違った効果を出してみましょう。

1

まず、AVクリエイターの、FADER画面選択ボタンの一方をVIDEOに、もう一方をSUPERIMPOSEにし、FADERつまみはVIDEO側に倒しておきます。

2

ビデオ機器を再生し、テロップの送り出しをスタートしたら、AVクリエイターのFADERボタンを押してフェードインができるようにしておきます。

3

キーボード操作によりテロップをワイプインしますが、この時点ではテロップは見えません。

4

FADERつまみをじょじょにSUPERIMPOSE側に倒していきます。テロップがフェードインされます。

5

FADERつまみをじょじょにVIDEO側に倒すと、テロップがフェードアウトされます。

AVクリエイターのフェードイン機能について詳しくは、AVクリエイターの取扱説明書を参照してください。

ご注意

AVクリエイターのMOSAICボタンを使ってモザイク効果を利用したいときは、SCREEN 8のモードで使うようにしてください。

SCREEN 7のモードでは、うまくモザイク効果が出ません。

具体的には、次のようなときにSCREEN 7のモードになります。

- ・テロップ作成部で、SCREEN 7に設定したとき
- ・テロップ送出部の画面をSCREEN 7に設定したとき
- ・テロップ作成部でSCREEN 7のモードで作成したテロップを、テロップ送出部でスーパーインポーズさせたとき

プログラムディスクに入っているテロップについて

プログラムディスクには、シリーズ名が "COLBAR"、ナンバーが "0" のテロップがセーブされています。このテロップは、モニターテレビのカラー調整用のカラーバーです。

ビデオカメラを使って

今までは、素材となるビデオ画像はすべてVTRのものとして説明を進めてきましたが、VTRのかわりにビデオカメラを使って、ビデオカメラで今写している画像にあらかじめ作っておいたテロップをスーパーインポーズしてみるのも楽しいでしょう。

この場合は、ビデオカメラで撮影するカメラマンと、キーボードを操作してテロップを送り出すスイッチャーとに役割を分担し、前もっておおまかなカメラワークなどを打ち合わせておけば、効果満点です。

たとえば、野球部の優勝祝賀会で、こんな使いかたをしてみてもどうでしょうか。

まず、次のようなテロップをあらかじめ作成しておきます。

ニクイネ/監督

県随一のスラッガー

うなる左腕

クロスプレーはオイラにおまかせ

このほか、楽しいテロップを用意しておきます。

祝賀会当日は、カメラマンが会の様子をカメラで追っていきます。モニターテレビはみんなが見えるところに配置しておくといいでしょう。

そして、カメラマンが監督の顔をクローズアップしたところで「ニクイネ/監督」のテロップをワイプイン...

4

章

コマンド解説

この章では、EASY TELOPPER IIで使われるすべてのコマンドをひとつずつ解説します。コマンドの機能を知りたいときの辞書としてご利用ください。

テロップ作成部のコマンド.....	101
テキスト作成部のコマンド.....	121
テロップ送出部のコマンド.....	127

この章では、EASY TELOPPER II のコマンドをひとつひとつ、次のような形式で解説します。

コマンドの機能**コマンド****操作**

コマンドを選択してからの操作手順

メモ

付記事項、特記事項など

テロップ作成部のコマンド

絵を描くためのコマンド

直線を引く



操作

1

直線の開始点を左クリックします。

2

直線の終点を左クリックします。

メモ


- ・直線の終点が次の直線の開始点になります。
- ・次の直線を別の点から引きたいときは、一度右クリックし、あらためて次の直線の開始点を左クリックします。

自由に線を引く





操作

1

線の開始点に  を移動します。

2

マウスの左ボタンを押しながら、 を動かします。
 が通った跡に線が引かれます。

3

線を終了したい位置でマウスのボタンを離します。

四角形を描く**操作****1**

描きたい四角形の対角線の一方の端点を左クリックします。

2

対角線のもう一方の端点を左クリックします。

メモ

2で右クリックすると、もう一度最初から操作できます。

現在の色とスクリーントーンで塗りつぶされた四角形を描く**操作****1**

描きたい四角形の対角線の一方の端点を左クリックします。

2

対角線のもう一方の端点を左クリックします。

メモ

2で右クリックすると、もう一度最初から操作できます。

だ円、円を描く



操作

1

描きたい円の中心を左クリックします。

2

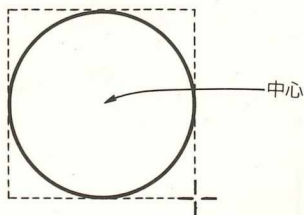
—+— を動かしてだ円または円の形を決めます。

3

左クリックします。

メモ

- ・ 3 で右クリックすると、もう一度最初から操作できます。
- ・ 中心点と —+— の位置および描かれる円の関係は次の図のとおりです。



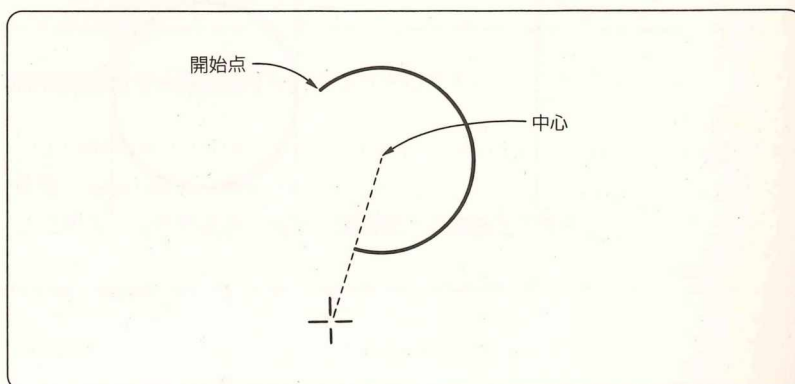
円弧を描く



操作	
1	円弧の開始点を左クリックします。
2	描きたい円弧を円周の一部とするような円の中心を左クリックします。
3	⊥ を動かして円弧を決めます。
4	左クリックします。

メモ

- ・ 2、4で右クリックすると、それぞれひとつ前のステップに戻ります。
- ・ ⊥ の位置と描かれる円弧の関係は次の図のとおりです。



線で囲まれた範囲を現在の色とスクリーントーンで塗る



操作

1

—|— を、塗りつぶす範囲内の任意の位置に移動します。

2

左クリックします。

メモ

塗りつぶす範囲を決める線に関する条件を、**設定** コマンドで変更することができます。(69ページ)

現在の色でスプレーをかける



操作

1

スプレーをかける位置に —|— を移動します。

2

左クリックします。

メモ

- ・一度左クリックすると一回分の吹き付けが行なわれます。 —|— を少しずつ動かしながら左クリックして、塗装します。
- ・マウスの左ボタンを押しながら —|— を動かすと、連続して吹き付けができます。
- ・吹き付け一回分の密度、大きさおよび使われる色は、**設定** コマンドで設定を変えることができます。(68ページ)
- ・**設定** コマンドで複数色のスプレーに設定してある場合でも、同じ場所に続けて吹き付けを行うとしだいに現在の色 1 色になっていきます。

絵の一部を消す



操作

1

☐ を、消す作業の開始位置に移動します。

2

☐ を消しゴムに見立てて、マウスの左ボタンを押しながら動かします。
☐ の通った跡の絵が消されます。

メモ

絵が消された跡は、バックグラウンドの色になります。

バックグラウンドの色は、初期状態では透明色になっています。

☐ 設定 コマンドで変更することもできます。(70ページ)

文字を書くためのコマンド

文字を書く



操作

1

⊥ を、最初の文字の左上の位置に移動します。

2

左クリックします。

3

キーボードを使って文字を書きます。



メモ

・文字種の選択、文字に関するデザインは、☐ 設定 コマンドで行うことができます。(76-85ページ)

・漢字とかなを書く場合のかな漢字変換のルールについては86ページ以降を参照してください。

描いた絵、文字の編集をするコマンド

範囲指定について

編集のコマンドでは、 コマンドを除いて編集する範囲を指定します。範囲指定の要領は、 コマンドで四角形を描くのと同じです。つまり、編集コマンドを適用したい範囲(四角形)の対角線の一方の端点を左クリックし、次にもう一方の端点を左クリックします。

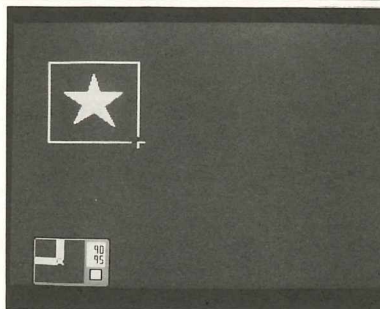
複写する




操作

1

複写したい部分の範囲を指定します。(このページの上参照)

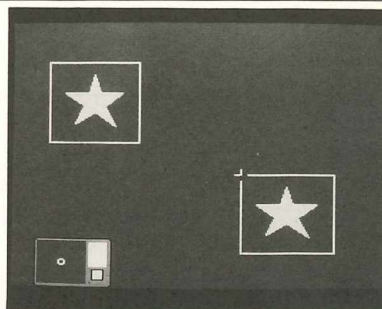


2

 を複写先の左上に移動します。

3

左クリックします。



メモ

- ・ 2、3 を繰り返して、何回でも複写できます。
- ・ 指定範囲を解除するには右クリックします。

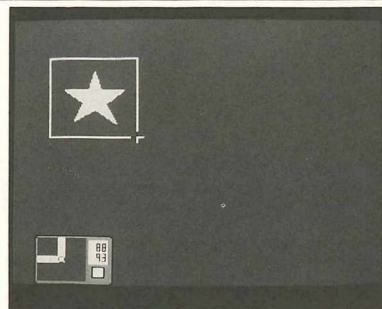
移動する



操作

1

移動したい部分の範囲を指定します。(107ページ)

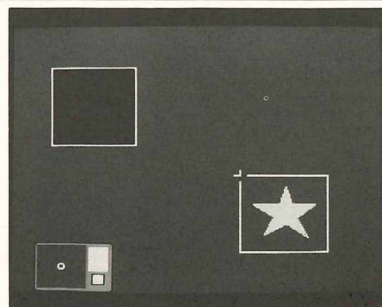


2

—|— を移動先の左上に移動します。

3

左クリックします。



メモ

- ・ 2、3 を繰り返して、何回でも移動操作をやり直すことができます。
- ・ 指定範囲を解除するには右クリックします。

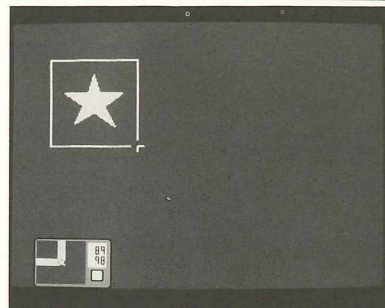
縦横の比率を自由に変えて複写する



操作

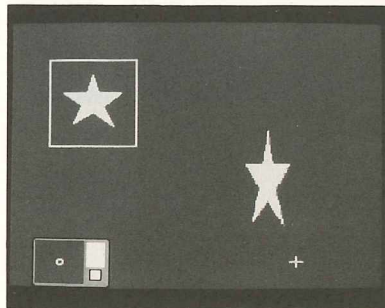
1

複写したい部分の範囲を指定します。(107ページ)



2

複写先の範囲を指定します。
指定した複写先の四角形の大きさに合わせて縦横比が改められた状態で複写されます。



メモ

- ・ 2 を繰り返して、何回でも複写できます。
- ・ 指定した範囲を解除するには右クリックします。

色を現在の色に変える




操作

1

色の変更を行う範囲を指定します。(107ページ)

2

指定した範囲内で、変更したい色の部分に  を移動します。

3

左クリックします。

メモ

指定した色は、指定範囲内で分散していても、すべて現在の色に変更されます。

輪郭をつける**操作****1**

輪郭をつけたい部分の範囲を指定します。(107ページ)

2

左クリックします。

メモ

とくに、ビデオフリーズによって取り込んだ絵にめりはりをつけたいときに、このコマンドは有効です。

拡大して修正する



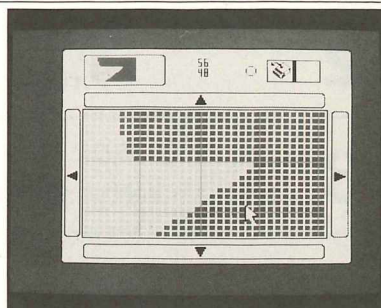
操作

1

✚ を拡大したい部分の中心に移動します。

2

左クリックします。
次のように、✚ を中心として、
横33ドット、縦20ドットの範囲
が拡大されます。



ドットを追加するには

拡大表示の中の希望のドット位置を左クリックします。

色を変えるには





右上の **C** コマンドを実行します。パレットが現れますから、希望の色を選んでください。以後は、新しい色でドットの追加ができます。

拡大部分を移動するには



を左クリックします。

ある色の部分を引き延ばすには

まず、○ マークを左クリックします。○ が ● になります。次に、引き延ばしたい色に  を移動し、マウスの左ボタンを押しながら  を動かします。  の動いた跡が、最初に  を置いたところの色に変わります。

・もう一度 ● を左クリックすると、この機能は解除されます。

拡大表示して追加したドットを消すには




を左クリックします。

・拡大表示前からあったドットは残ります。

フリーズに関するコマンド

ビデオ画像をコンピューター画像にして取り込む



操作	
1	接続してあるビデオ機器を再生します。ビデオカメラの場合は、撮影状態にします。
2	 コマンドを実行します。 ビデオ画像が見えるようになります。
3	取り込みたいシーンが現れた瞬間に左クリックします。 押した瞬間の画像がコンピューター画像となって静止します。
4	右クリックします。

メモ

右クリックする前に、何回でも左クリックして異なるシーンを静止させることができます。

ノイズを取り去る



操作	
1	ノイズを取り去りたい部分の範囲を指定します。(107ページ)
2	左クリックします。

メモ

フリーズにより取り込んだ画像に含まれる不要な汚れがノイズです。このコマンドにより、ノイズを周囲の色に同化させることができます。

明るい色と暗い色の2色に変換する



操作

1

2色に変換したい範囲を指定します。(107ページ)

2

左クリックします。

メモ

- ・テロップをカメラから入力して作成するときに効果があります。
- ・明るい色になる部分と暗い色になる部分の境界を、設定 コマンドで設定することができます。(71ページ)

画面消去のコマンド

画面をクリアする



操作

このコマンドを実行すると、画面をクリアしてかまわないかを確認する意味で、画面が上下に揺れます。

クリアするなら左クリック、しないなら右クリックします。







メモ

このコマンドで画面をクリアすると、現在のバックグラウンドの色に戻ります。

ディスクとファイルに関するコマンド

ディスクをフォーマットする/ファイルを消去する/データをコピーする





操作	ディスクのフォーマット：
1	フォーマット の部分を左クリックします。
2	フォーマットするディスクを入れるドライブ( または )を左クリックします。 (通常は  を使います。)
3	ディスクが片面か両面かにしたがって、対応する ○ マークを左クリックします。
4	2 で指定したドライブに、フォーマットするディスクを入れます。
5	フォーマット を左クリックします。
ファイルの消去：	
1	デリート の部分を左クリックします。
2	消去するファイルがあるディスクを入れるドライブ( または )を左クリックします。 (通常は  を使います。)
3	消去したいファイル名を左クリックします。
4	Delete を左クリックします。
5	OK を左クリックします。 ・キャンセル を左クリックすると、消去は中止されます。

データのコピー:

1

すべてのデータを コピーするとき	ディスクコピー を左クリックします。
ひとつのシリーズを コピーするとき	シリーズコピー を左クリックします。
ひとつのテロップ またはテキストを コピーするとき	ファイルコピー を左クリックします。

2

転送元のドライブ(、 または )を左クリックします。

3

すべてのデータを コピーするとき	4 にすすみます。
ひとつのシリーズを コピーするとき	コピーしたいシリーズ名を左クリックします。
ひとつのテロップ またはテキストを コピーするとき	コピーしたいテロップ、テキストのシリーズ 名、ナンバーを左クリックします。

4

転送先のドライブ(、 または )を左クリックします。




5

Copy を左クリックします。
コピーが終了したら右クリックします。


- ・操作途中でディスクを入れ換えたときは、Files を左クリックすると、新しく入れたディスクのファイル名が表示されます。
- ・シリーズあるいはファイルが 9 以上ある場合は、シリーズ名、ファイル名横の ▲ または ▼ を左クリックすると表示を上下にスクロールすることができます。(上下に続いているシリーズ名、ファイル名が現れます。)
- ・ファイルコピーのときは、テキストファイルには .SCX、テロップファイルには .SCR というタイプ名が表示されます。

テロップをセーブする



操作	
1	テロップをセーブするデータディスクが入っているドライブ( または )を左クリックします。(通常は  を使います。)
2	シリーズ名を入力します。
3	ナンバーを入力します。
4	画面全体をひとつのテロップとしてセーブするときは Save All を、範囲を指定してセーブするときは Save を左クリックします。 詳しい操作手順については34ページ以降を参照してください。

メモ

- ・シリーズ名はアルファベットまたはかなで 6 文字まで、ナンバーは数字 2 けた(00-99)です。
- ・ナンバーがひとけたの場合は、自動的に 0 が追加されます。
- ・とりあえずRAMディスクにセーブするときは  を左クリックします。
- ・ファイル名表示部には、指定したドライブのディスク上のファイル名が表示されます。▲または▼を左クリックするとファイル名の表示を上下にスクロールすることができます。(上下に続いているファイル名が現れます。)
- ・操作途中でディスクを入れ換えた場合は、**Files** を左クリックすると新しく入れたディスクのファイル名が表示されます。
- ・**設定** コマンドでセーブ時のファイル形式を設定できます。(73ページ)

ご注意





- ・ボーダーの色もセーブされます。画面全体のセーブでも、範囲指定のセーブでも同様です。したがって、透明色以外のボーダー色がセーブされると、ロード時あるいはスーパーインポーズ時に、そのボーダーが現れます。
- ・SCREEN 7 のモードでテロップを作成するときにボーダーの色を透明(パレットの左上)以外にすると、バックグラウンドは透明にしておいてもボーダーの色がセーブしたテロップの背景に現れ、その部分ではビデオの映像は見えなくなります。背景を透明にしたいときは、ボーダーは必ず透明にしておいてください。

- ・指定したシリーズ名、ナンバーで、すでにデータディスクにテロップがある場合は、“オナジファイルメイガアリマス”の表示がでます。前のテロップは消してもいいのなら **OK** を、セーブを中止するなら **キャンセル** を左クリックします。


テロップをデータディスクからロードする



操作

- 1 データディスクが入っているドライブ( または )を左クリックします。(通常は  を使います。)
- 2 ロードしたいテロップのファイル名(シリーズ名+ナンバー)を左クリックします。
ファイルが9以上あるときは、▲または▼を左クリックするとファイル名表示を上下にスクロールすることができます。(上下に続くファイル名が現れます。)
- 3 セーブしたときと同じ位置にロードする場合は **Load All** を、ロードする位置を指定する場合は **Load** を左クリックします。
- 4 位置を指定する場合は、さらに  をロード位置の左上に移動して左クリックします。

メモ

- ・RAMディスクからロードするときは  を左クリックします。
- ・操作途中でディスクを入れ換えた場合は、**Files** を左クリックすると新しく入れたディスクのファイル名が表示されます。
- ・**設定** コマンドで、特殊なロード方法に設定することができます。
(74ページ)

プリントアウトするコマンド

画面上のテロップをプリンターでプリントする



操作

プリンターに用紙をセットし、電源をいれてこのコマンドを実行すると、画面上のテロップがプリントされます。

メモ

- ・使用できるプリンターは、ソニー製の下記のものかこれらと同等のものです。

SMI-720 SMI-7020 PRN-T24 PRN-M24

設定 コマンドでいずれかに設定してください。(75ページ)

- ・ソニーPRN-M24を使用する場合は、PRN-M24の背面のディップスイッチ6と7をONにしてください。

プリンターで印字中は、中断することはできません。ESC キーや

CTRL + STOP キーを押さないでください。

初期状態を変更するコマンド

パレットから色を選ぶ/パレットの色を変更する

C


操作

パレットから色を選ぶ：

パレット上の希望の色を左クリックします。

パレットの色を変更する：

次のいずれかのコマンドを実行します。

- | | |
|---|----------------|
| RGB | ：赤、緑、青の比率を変える |
| 256 | ：256色の色見本から選ぶ |
| 16 | ：原色の色見本から選ぶ |
|  | ：画面上の色をパレットに移す |

詳しい操作手順については、58ページを参照してください。

ペン先の形を選ぶ

P

操作

希望のペン先の形を左クリックします。

詳しい操作手順については、62ページを参照してください。

スクリーントーンを選ぶ

S

操作

希望のスクリーントーンを左クリックします。

詳しい操作手順については、64ページを参照してください。

コマンドの初期状態を変更する

設定

操作

実行 を一度左クリックすると、**設定** に変わり、初期状態変更が可能なコマンドだけの表示に変わります。

そこから、初期状態を変更したいコマンドを左クリックします。

各コマンドの初期状態変更の方法については67ページ以降をご覧ください。

その他のコマンド

直前のコマンド実行結果をキャンセルする



操作

一度左クリックすると直前のコマンドの実行前の状態に戻ります。

もう一度左クリックすると再び実行後の状態になります。

コマンド表示を消す



操作

一度左クリックするとコマンド表示が消えます。もう一度左クリックすると再び現れます。

メインメニューに戻る



操作


左クリックし、次に **OK** を左クリックするとメインメニューに戻ります。

テキスト作成部のコマンド

テキストの編集に関するコマンド

1行挿入する




操作	
1	間に行を挿入したい2つの行のうち、下の行を左クリックします。
2	 コマンドを左クリックします。

メモ

挿入した行に、自由にテキストを書き込むことができます。

1行削除する



操作	
1	削除したい行を左クリックします。
2	 コマンドを左クリックします。

1行メモリーする

Min

操作	
1	メモリーしたい行を左クリックします。
2	<div>Min</div> コマンドを左クリックします。

メモ

- ・メモリーした行の内容は、

MR

 コマンドで呼び出すことができます。
- ・別の行をメモリーするまで、内容は保持されます。
- ・

Min

 コマンドでメモリーできるのは、文字そのものだけです。その行に設定されている文字種や飾りなどの情報はメモリーされません。

メモリーした行を呼び出す

MR

操作

1

メモリーした内容を呼び出したい行を左クリックします。

2

MR コマンドを左クリックします。

メモ

- ・ Min コマンドで、行をメモリーしてあるときに、このコマンドを使います。
- ・ どの行の、どの位置にでも呼び出すことができます。
- ・ 漢字の入った行を、漢字以外の行に呼び出すと、アルファベット以外の文字は変化してしまいます。

表示行に関するコマンド

表示行を移動する



操作

表示行を1行上に移動するには	▲ を左クリックします。
表示行を1行下に移動するには	▼ を左クリックします。
表示行を8行(1画面分)上に移動するには	▲▲ を左クリックします。
表示行を8行(1画面分)下に移動するには	▼▼ を左クリックします。

スクロールに関するコマンド

スクロールの方向と位置を決める



操作

1

スクロール方向を指定します。

"スクロールホウコウ"の部分の、希望のスクロール方向を示すマークをクリックします。

2

横方向のスクロールの場合、画面上のどの高さにスクロールさせるかを指定します。



を左クリックして、"タテ"の数値を調節します。

この数値は、テキストが画面上端からおよそ何ドット下の位置にくるかを示します。

すべての指定が終わったら

右クリックします。


メモ

- ・表示の高さを調節するときは、画面にあらわれる ☐ マークをおおよその目安にしてください。
- ・テキストのスクロール方向は、ここで設定したものがディスクにもセーブされます。
- ・実際にテキストをスクロールするとき、キーボードで方向を指定しなければここで設定した方向でスクロールします。
- ・キーボードで方向を指定すれば、その方向でスクロールします。

ディスクとファイルに関するコマンド


ディスクをフォーマットする/ファイルを消去する/データをコピーする



このコマンドは、テロップ作成部の  コマンドと同じです。
114ページをご覧ください。

テキストをセーブする

SAVE

使いかたは、下記の点を除いてテロップ作成部の  コマンドと同じです。
116ページをご覧ください。


メモ

テロップ作成部の  コマンドとの相異点は次のとおりです。

- ・ **Save All** と **Save** の区別はありません。
Save をクリックすることにより、画面上に書かれたテキストが、何行であれひとつのテキストデータとしてセーブされます。(**RETURN** キーを押してもセーブされます。)
- ・ テロップ作成部のような、 **設定** コマンドによるファイル形式の設定はありません。

テキストをロードする

LOAD

使いかたは、下記の点を除いてテロップ作成部の  コマンドと同じです。
117ページをご覧ください。

メモ

テロップ作成部の  コマンドとの相異点は次のとおりです。

- ・ **Load All** と **Load** の区別はありません。
Load をクリックすることにより、指定したシリーズ名、ナンバーのテキストがロードされます。
- ・ テロップ作成部のような、 **設定** コマンドによる特殊なロード形式の設定はありません。

画面に関するコマンド

スクリーンモード7と8を切り換える

8

操作

このコマンドを 1 回実行することにより SCREEN 8 のモードと SCREEN 7 のモードが切り換わります。

ご注意

- ・ひとつのテキストは、SCREEN 8 モードか SCREEN 7 モードかのいずれかで作成します。
作成の途中でスクリーンモードを切り換えると、それまでに書き込んであったテキストは消えてしまいます。
- ・すでに表示されているテロップやテキストと異なるスクリーンモードで作ったテロップやテキストをワイプインあるいはスクロールすると、画面が一瞬ビデオモード(ビデオ機器の再生画像だけが表示されるモード)になります。

その他のコマンド

メインメニューに戻る

終了


操作

左クリックし、次に **OK** を左クリックするとメインメニューに戻ります。

テロップ送出部のコマンド




テロップ/テキスト送出の順番に関するコマンド

以下の3つのコマンドでは、あるシリーズに含まれるテロップやテキストの順番を入れ換えたり、あるテロップやテキストを別のナンバーにコピーしたり、あるいはあるナンバーのテロップやテキストを一時使用中止にしたりします。まず、テロップの順番を変更したいシリーズを呼び出してください。


いずれのコマンドも、テロップやテキストのナンバーを指定するときには、テロップ送出部に表示される  などのマークをクリックします。

ふたつのテロップやテキストを入れ換える/テロップやテキストを別のナンバーに移す




操作	入れ換えの場合：
1	入れ換える一方のテロップやテキストを左クリックします。
2	 コマンドを選択します。
3	入れ換えるもう一方のテロップ/テキストを左クリックします。
4	 を左クリックします。
5	移動の場合： 入れ換える操作の3で、まだテロップの入っていない位置()を左クリックすると、その位置にテロップが移動します。

メモ


- ・ナンバーそのものの位置は変わりません。それぞれのナンバーの内容が入れ換わります。
- ・ をクリックせずに右クリックすると、入れ換えは中止されます。

テロップやテキストを別のナンバーにコピーする





操作	
1	コピーしたいテロップやテキストを左クリックします。
2	 コマンドを選択します。
3	指定したテロップやテキストをコピーする位置を左クリックします。
4	<input type="button" value="OK"/> を左クリックします。

メモ

- ・まだテロップ／テキストのない位置()にもコピーできます。
- ・すでにテロップ／テキストのある位置にコピーすると、前のテロップ／テキストはなくなります。
- ・ をクリックせず右クリックするとコピーは中止されます。

テロップやテキストを一時使用中止にする



操作	
1	使用中止にするテロップやテキストを左クリックします。
2	 コマンドを選択します。
3	<input type="button" value="OK"/> を左クリックします。 指定したテロップが  に変わります。

メモ

- ・使用中止にしたテロップ／テキストは、スタンバイされなくなり、その次にあるテロップ／テキストがスタンバイされます。

- ・このコマンドを実行しても、データディスクやRAMディスクからテロップ／テキストが無くなることはありません。
- ・ をクリックせずに右クリックするとコマンドは中止されます。

使用可能に戻すには

もう一度 を左クリックすると、もとに戻ります。

画面に関するコマンド

スクリーンモード7と8を切り換える



操作

このコマンドを一回実行することによりSCREEN 8 のモードとSCREEN 7 のモードが切り換わります。

メモ

このコマンドでスクリーンモードを切り換えても、テロップやテキストを送出するときの画面には影響はありません。すなわち、SCREEN 8 のモードで作成したテロップ／テキストは SCREEN 8 のモードでスーパーインポーズされます。

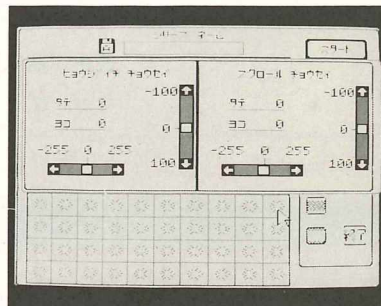
このコマンドは、テロップ送出部の操作画面だけを切り換えます。

スーパーインポーズ時のテロップ/テキスト表示位置を調節する



操作

このコマンドを実行すると次の表示が現れます。





テロップの表示位置調整





"ヒョウジイチョウセイ"の部分の   を左クリックして横方向の表示位置を決め、  を左クリックして縦方向の表示位置を決めます。

テキストのスクロール位置調整

縦方向のスクロールの場合：

  を左クリックして横方向の表示位置を決めます。



横方向のスクロールの場合：

  を左クリックして画面上でスクロールする高さを決め、  を左クリックして行と行の間隔を決めます。

すべての設定が終わったら

右クリックします。

メモ

- ・テロップ表示位置は、"タテ"、"ヨコ"のところに示される数字を参照しながら決めてください。初期状態ではいずれも0になっており、プラスの数字は右および下方向、マイナスの数字は左および上方向へのずれの距離を表します。(単位はドット)
- ・スクロールの位置は、テキスト作成部の  コマンドによる設定位置からさらにどれだけずらすかを、このコマンドで指定します。
- ・作成時に、 コマンドで画面の上端または下端を横方向にスクロールするように設定しておいたテキストに対して、さらにスクロール位置調整によりスクロールの高さを変えると、その値によっては画面から消えてしまったり反転したりすることがあります。

バックグラウンドの色を指定する



操作

このコマンドを選択するとパレットが現れますから、希望の色を選んで右クリックします。

メモ

バックグラウンドの色は初期状態では透明色になっています。

このコマンドで透明色以外にすると、スーパーインポーズ状態でも画面全体(ボーダーの部分を除く)が指定された色で塗りつぶされた状態になり、ビデオ画像は見えません。

ボーダーの色を指定する



操作

このコマンドを選択するとパレットが現れますから、希望の色を選んで右クリックします。

メモ

ボーダーの色は初期状態では透明色になっています。

テロップやテキストをテスト表示する



操作

テスト表示したいテロップやテキストを左クリックします。



コマンドを実行します。

指定のテロップ/テキストが現れます。


右クリックするとテロップ送出部の画面に戻ります。

ディスクとファイルに関するコマンド

ディスクをフォーマットする/ファイルを消去する/データをコピーする



操作

このコマンドは、テロップ作成部の  コマンドと同じです。
114ページをご覧ください。

その他のコマンド

ワイプパターンとキーボードの対応を表示する




操作

このコマンドを実行すると、キーとワイプパターンの対応が表示されます。右クリックでもとの画面に戻ります。

メインメニューに戻る












操作

左クリックし、次に  を左クリックするとメインメニューに戻ります。

コマンド一覧

テロップ作成部のコマンド




絵を描く

	直線を引く 101ページ		自由に線を引く 101ページ		四角形を描く 102ページ
	塗りつぶされた四角形 を描く 102ページ		だ円、円を描く 103ページ		円弧を描く 104ページ
	塗りつぶす 105ページ		スプレーをかける 105ページ		消す 106ページ







文字を書く

画面を消去する




プリントする

	文字を書く 106ページ		画面をクリアする 113ページ		テロップをプリントす る 118ページ
---	-----------------	---	--------------------	---	------------------------




描いた絵、文字の編集をする

	複写する 107ページ		移動する 108ページ		縦横の比率を変えて複 写する 109ページ
	色を変える 109ページ		輪郭をつける 110ページ		拡大して修正する 111ページ

ビデオ画像をフリーズする

	ビデオ画像を取り込む 112ページ		ノイズを取り去る 112ページ		明暗 2 色にする 113ページ
---	----------------------	---	--------------------	---	---------------------




ディスク、ファイル操作

	フォーマット／ファイ ル消去／データコピー 114ページ		テロップのセーブ 116ページ		テロップのロード 117ページ
---	------------------------------------	---	--------------------	---	--------------------

初期設定する



C	色を選ぶ／パレットの 変更 119ページ	P	ペン先の形を選ぶ 119ページ	S	スクリーントーンを 選ぶ 119ページ
設定	コマンドの初期設定 119ページ				

その他





	直前のコマンドをキャ ンセル 120ページ		コマンド表示を消す 120ページ		メインメニューに戻る 120ページ
---	--------------------------	---	---------------------	---	----------------------

テキスト作成部のコマンド


テキストを編集する

	1行挿入する 121ページ		1行削除する 121ページ	Min	1行メモリーする 121ページ
MR	メモリーした行を呼び出す 122ページ				


表示行を移動する

				画面に表示される行を移動する 123ページ
---	---	---	---	--------------------------


ディスク、ファイル操作

	フォーマット／ファイル消去／データコピー 125ページ	SAVE	テキストのセーブ 125ページ	LOAD	テキストのロード 125ページ
---	--------------------------------	------	--------------------	------	--------------------


画面を操作する

	スクリーンモードを切り換える 126ページ
---	--------------------------

スクロールの設定を行う




	スクロール方向、位置を決める 124ページ
---	--------------------------

その他






	メインメニューに戻る 126ページ
---	----------------------

テロップ送出部のコマンド


送出の順番を操作する

	入れ換える 127ページ		コピーする 128ページ		使用中止にする 128ページ
---	-----------------	---	-----------------	---	-------------------



画面を操作する

	スクリーンモードを切り換える 129ページ		表示位置を調節する 130ページ		
	バックグラウンドの色を指定する 131ページ		ボーダーの色を指定する 131ページ		テスト表示する 131ページ

ディスク、ファイル操作

	フォーマット／ファイル消去／データコピー 132ページ
---	--------------------------------

その他

	キーとパターンの対応を表示する 132ページ		メインメニューに戻る 132ページ
---	---------------------------	---	----------------------

ディスク操作時のエラーメッセージ

セーブやロードなど、ディスクに関する操作中に次のようなメッセージが現れることがあります。メッセージが出る原因とその対処のしかたを以下に示します。

メッセージ	原因と対処
ディスクがいっぱい または エラー	ディスク内のデータが一杯で、これ以上テロップをセーブできません。新しいディスクをフォーマットして、そのディスクにセーブしてください。 ・この結果、ひとつのシリーズのテロップが2枚のディスクに分かれてしまうときは、すでにセーブされている同じシリーズのテロップを新しいディスクにコピーし、ひとつのシリーズのテロップは必ず1枚のディスクに収められるようにしてください。
ディスクオフライン	指定したドライブにディスクが正しくセットされていません。正しくセットし直し、処理を継続するなら Retry を、いったん中止するなら Abort を左クリックしてください。
システムディスク レイテックダサイ、 ドライブA	AドライブにEASY TELOPPER II のプログラムディスク以外のものが入っています。プログラムディスクをセットして、 OK を左クリックし、操作を続けてください。
コノディスクハカキコミ キンシデス または エラー	フォーマットやセーブをしようとしたディスクが書き込み禁止の状態になっています。ディスクのタブを書き込み可能の位置(上側)にしてセットし直し、処理を継続するなら Retry を、いったん中止するなら Abort を左クリックしてください。

「エラー」とだけ表示されたときは

一度右クリックしてください。原因を示すメッセージが表示されます。

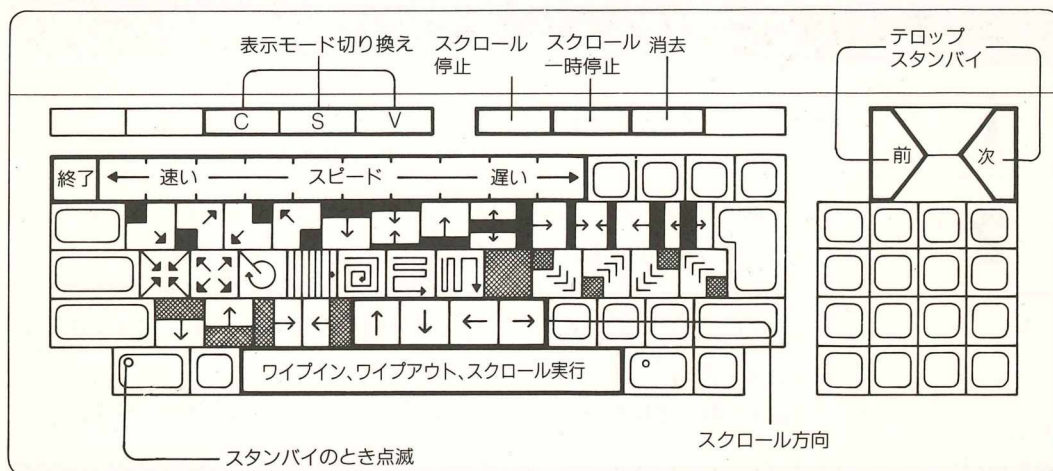
付録1 テロップ送出時のキーボードの働き

表示モード

C：コンピューターの画像だけ表示

S：スーパーインポーズ

V：ビデオの画像だけ表示



消去

次々とテロップをスタンバイさせてワイプインだけを実行し、二つ以上のテロップが表示されている場合、**DEL** により全テロップを一括してワイプアウトできます。(パターン、スピードはそのときの設定にしたがいます。)

ご注意

ワイプパターンによっては、スピードを調節しても実際にはあまりスピードに変化のないものもあります。プログラムの異常ではありません。

付録2 ディスクのバックアップのとりかた

EASY TELOPPER II のプログラムディスクは、バックアップをとり、ふだんはバックアップのディスクを使うことをおすすめします。

バックアップをとるには、付属の「バックアップシステムディスク」に入っているユーティリティープログラムを使います。このプログラムには、ディスクをフォーマットする機能も含まれています。

ユーティリティープログラムのスタート

1

モニターテレビとコンピューターの電源をいれます。

2

付属の「バックアップシステムディスク」をAドライブに入れてコンピューターのリセットボタンを押します。

これで、ユーティリティープログラムが自動的にスタートし、メインメニューが現れます。

以下、表示されるメッセージにしたがって、バックアップをとります。

操作例(1)……ディスクをフォーマットする

1

1 キー(ディスクノショキカ)を押し、次に RETURN キーを押します。

2

以下、画面に表示される操作手順にしたがって操作します。

操作例(2)……ディスクのバックアップをとる

1

2 キー(ディスクゼンメンコピー)を押し、次に RETURN キーを押します。

2

以下、表示されるメッセージにしたがって、バックアップをとります。

ソニー株式会社 〒141 東京都品川区北品川6-7-35

お問い合わせはお客様ご相談センターへ

●東京(03)448-3311 ●大阪(06)251-5111 名古屋(052)232-2611