

I n t e r m e d i a
L i g h t & I M A G E

Software version 2.1

目次

第1章 「メイン操作」	6
1-1 メイン画面構成	6
1-2 基本操作	6
1-3 ランプを点灯する	7
1-4 ランプを消灯する	7
1-5 灯体をリセットする	7
1-6 終了方法	8
第2章 「入力操作」	9
2-1 入力画面構成	9
第3章 「ファイル操作」	10
3-1 新規作成	10
3-2 保存してあるファイルを開く	10
3-3 別の名前を付けて保存する	11
3-4 ファイルを削除する	11
第4章 「素材を取込む」	12
4-1 静止画を取込む	12
4-2 動画を取込む	13
4-3 音楽を取込む	14
第5章 「設定」	15
第6章 「プリセット読み込み」	16
第7章 「キュー読み込み」	16
第8章 「プリセット」	17
8-1 プリセットキュー作成	17
8-2 K3灯体の入力	18
8-3 サーチの入力	19
8-4 キーストンの入力	20
8-5 レシオの入力	21
8-6 ブレンディングの入力	22

目次

第9章 「基本設定」	23
9-1 キュー作成	24
9-2 タイムラインの名称	24
9-3 映像をレイヤーに割り付ける	25
9-4 映像のスケールを調整する	26
9-5 映像のポジションを調整する	27
9-6 映像のアルファ値を調整する	28
9-7 映像のフェードイン・フェードアウトを設定する	28
9-8 外部カメラ映像を取り込む	29
9-9 外部PC映像を取り込む	29
9-10 リセットを実行する	29
9-11 映像の反転を設定する	30
9-12 カラーキーを設定する	30
9-13 レイヤーを削除する	31
9-14 画像を変換する	31
第10章 「タイムライン」	32
10-1 ムービークリップの選択方法	33
10-2 ムービークリップの移動方法	33
10-3 ムービークリップのサイズ変更方法	33
10-4 ムービークリップの削除方法	34
10-5 タイムラインの拡大方法	34
10-6 タイムラインの縮小方法	34
第11章 「エフェクト」	35
11-1 始めの効果	35
11-1-1 始めの効果 なし	36
11-1-2 始めの効果 縦ズーム	36
11-1-3 始めの効果 横ズーム	36
11-1-4 始めの効果 ズームイン	36
11-1-5 始めの効果 フレームイン	37
11-1-6 始めの効果 左から右に移動	37
11-1-7 始めの効果 右から左に移動	37
11-1-8 始めの効果 上から下に移動	37
11-1-9 始めの効果 下から上に移動	38
11-1-10 始めの効果 左上から右下に移動	38
11-1-11 始めの効果 右上から左下に移動	38
11-1-12 始めの効果 左下から右上に移動	38

目次

1 1 - 1 - 1 3	始めの効果	右下から左上に移動	3 9
1 1 - 1 - 1 4	始めの効果	ワイプ右へ	3 9
1 1 - 1 - 1 5	始めの効果	ワイプ左へ	3 9
1 1 - 1 - 1 6	始めの効果	ワイプ上へ	3 9
1 1 - 1 - 1 7	始めの効果	ワイプ下へ	4 0
1 1 - 1 - 1 8	始めの効果	回転エフェクト	4 0
1 1 - 2	終わりの効果		4 0
1 1 - 2 - 1	終わりの効果	なし	4 1
1 1 - 2 - 2	終わりの効果	縦ズームアウト	4 1
1 1 - 2 - 3	終わりの効果	横ズームアウト	4 1
1 1 - 2 - 4	終わりの効果	ズームアウト	4 1
1 1 - 2 - 5	終わりの効果	フレームアウト	4 2
1 1 - 2 - 6	終わりの効果	回転エフェクト	4 2
1 1 - 3	ムーブエフェクト		4 3
1 1 - 3 - 1	ムーブエフェクト	横方向移動	4 3
1 1 - 3 - 2	ムーブエフェクト	縦方向移動	4 4
1 1 - 3 - 3	ムーブエフェクト	奥行き方向移動	4 4
1 1 - 4	ローテーションエフェクト		4 5
1 1 - 4 - 1	ローテーションエフェクト	横方向移動	4 5
1 1 - 4 - 2	ローテーションエフェクト	縦方向移動	4 5
1 1 - 4 - 3	ローテーションエフェクト	奥行き方向移動	4 6
1 1 - 5	形状エフェクト		4 6
1 1 - 5 - 1	形状エフェクト	なし	4 7
1 1 - 5 - 2	形状エフェクト	画像キューブ	4 7
1 1 - 5 - 3	形状エフェクト	画像ハート	4 7
1 1 - 5 - 4	形状エフェクト	画像球面	4 7
1 1 - 5 - 5	形状エフェクト	カラーハート	4 8
1 1 - 5 - 6	形状エフェクト	カラー丸	4 8
1 1 - 5 - 7	形状エフェクト	横回転	4 8
1 1 - 5 - 8	形状エフェクト	縦回転	4 9
1 1 - 5 - 9	形状エフェクト	斜め回転	4 9
1 1 - 5 - 1 0	形状エフェクト	縦横回転	4 9
1 1 - 6	マスク		5 0

目次

1 1 - 6 - 1	マスク	大丸	5 0
1 1 - 6 - 2	マスク	小丸	5 0
1 1 - 6 - 3	マスク	ハート	5 0
1 2 章	「オープニング写真」		5 1
1 2 - 1	オープニング写真削除		5 1
1 2 - 2	オープニング写真取込み		5 1
1 2 - 3	オープニング差替え方法		5 2
第1 3 章	「プロフィール作成」		5 3
1 3 - 1	プロフィール写真削除		5 3
1 3 - 2	プロフィール写真取込み		5 3
1 3 - 3	プロフィール用音楽設定		5 4
1 3 - 4	プロフィール自動配列		5 4
1 3 - 5	プロフィール自動作成		5 5
第1 4 章	「エンドロール作成」		5 6
1 4 - 1	エンドロール写真削除		5 6
1 4 - 2	エンドロール写真取込み		5 6
1 4 - 3	エンドロール用音楽設定		5 7
1 4 - 4	エンドロール自動配列		5 7
1 4 - 5	エンドロール自動作成		5 8
1 4 - 6	エンドロール用テロップ取込み		5 9
第1 5 章	「文字」		6 0
1 5 - 1	文字作成		6 0
1 5 - 2	文字の描画		6 1
エンドロール文字作成ソフト			6 2
1	新規作成		6 2
2	-ファイルを開く		6 2
3	保存		6 3
4	-文字作成		6 3
5	-テロップ作成		6 4
マルチモニター設定方法			6 5

第1章 「メイン操作」

「Light & I GAME」を起動すると、表示される画面がメイン画面です。

メイン画面では入力された映像コンテンツの再生を行います。

1 - 1 メイン画面構成



- ・・・映像出力モニター
- ・・・入力ボタン
- 情報
- キャンドルプリセット
- ファンクション
- カメラモニター
- ・・・キュー選択ボタン
- ・・・フェードアウトボタン
- カットアウトボタン
- スタートボタン
- シャッターボタン

1 - 2 基本操作



- ・・・キュー選択ボタン
- ・・・スタートボタン
- ・・・フェードアウトボタン
- ・・・カットアウトボタン
- ・・・シャッターボタン
- ・・・スクロールボタン

最大200キュー内の16個のキューデータを表示します。
実行キューを再生します。
表示されている映像をフェードアウトします。
表示されている映像をカットアウトします。
K3灯体のシャッターがオンします。
キューデータの表示をスクロールします。

操作方法

1. のキュー選択ボタンから再生したいキューをクリックし、スタンバイキューにセットします。
2. のスタートボタンをクリックしてスタンバイキューを実行キューに変え、再生します。

- 再生中にフェードアウトしたい場合は、フェードアウトボタンをクリックします。
- 再生中にカットアウトしたい場合は、カットアウトボタンをクリックします。
- 再生中に暗転にしたい場合は、シャッターボタンをクリックします。

1 - 3 ランプを点灯する



操作方法

- 1 . のファンクションボタンをクリックします。
- 2 . のK 3 ボタンをクリックします。
- 3 . のランプON ボタンをクリックしてランプを点灯します。

1 - 4 ランプを消灯する



操作方法

- 1 . のファンクションボタンをクリックします。
- 2 . のK 3 ボタンをクリックします。
- 3 . のランプOFF ボタンをクリックしてランプを消灯します。

1 - 5 灯体をリセットする



操作方法

- 1 . のファンクションボタンをクリックします。
- 2 . のK 3 ボタンをクリックします。
- 3 . のリセットボタンをクリックしてK 3 灯体をリセットします。



デスクトップボタン L & Iを終了し、WINDOWSのデスクトップ画面になります

操作方法

1. のファンクションボタンをクリックします。
2. デスクトップボタンをクリックして、デスクトップ画面に変えます。

シャットダウンボタン L & Iを終了し、コンピュータの電源を自動的にオフします。

操作方法

1. のファンクションボタンをクリックします。
2. シャットダウンボタンをクリックして、コンピュータをオフします。

注意！ シャットダウンする前にランプを消灯してください。

入力・情報・キャンドルプリセット・ファンクション・カメラ



入力ボタン

コンテンツ及びK 3 灯体の位置等の入力をする画面に切替えます。

情報

タイトル名	再生ファイルフォルダーの名前を表示
実行キュー	実行されているキューに名前を表示
スタンバイキュー	キュー選択ボタンで選択されたキューの名前を表示
実行時間	実行されているキューのスタートからの時間を表示
残り時間	実行されているキューのエンドまでの時間を表示
T M R	コンピュータが起動してから再生された動画コンテンツ数を表示
F P S	フレームレイトを表示

キャンドルプリセット

キャンドルサービスの演出用の別画面を表示します。

ファンクション

K 3 及び終了モードの別画面を表示します。

外部カメラモニター

キャプチャーボードに接続されたカメラ又はコンボジット信号を表示します。

第2章 「入力操作」



メイン画面の入力ボタンをクリックしますと入力画面に切り替ります。

2 - 1 入力画面構成



- ・・・映像出力モニター
- ・・・入力ウィンドウ
情報
初期設定
素材を取り込む
プリセット
基本設定
エフェクト
オープニング写真
プロフィール作成
エンドロール作成
文字
キャンドル
- ・・・リストボックス
キュー
プリセット
メディア
文字
- ・・・タイムライン

基本操作

1. のリストボックス上にあるタブ「キュー」をクリックして、キューリストに切替えます。
2. キュー名前を入力します。
3. のリストボックス上にあるタブ「メディア」をクリックして、メディアリストに切替えます。
4. メディアリストの静止画・動画・音楽を選択します。(例 動画)
5. 動画リスト内のフォルダーを選択します。(例 ハート)
6. 動画サムネイルを のタイムライン内のレイヤーにドラッグ&ドロップします。
7. の入力ウィンドウ上にあるタブ「基本設定」をクリックします。
8. コンテンツの大きさ・位置・明るさ・フェード時間等を設定します。
9. のタイムライン上のある「スタート」で再生します。

初期設定及びプリセット入力をしていないと正しく出力されません。

第3章 「ファイル操作」

3 - 1 新規作成

新しくムービータイトルを作成します。



操作方法

1. の「初期設定」をクリックします。
2. の「ファイル」をクリックします。
3. 「新規作成」をクリックします。
4. 新規作成ボックス内の入力ウィンドウにムービータイトル名を入力します。
5. OKなら「決定」ボタンを押してください。
NGなら「キャンセル」ボタンを押してください。

3 - 2 保存してあるファイルを開く

作成されたムービータイトルを読み込みます。



操作方法

1. の「初期設定」をクリックします。
2. の「ファイル」をクリックします。
3. 「ファイルを開く」をクリックします。
4. ファイルを開くボックス内の保存されたムービータイトル名を選択します。
5. OKなら「決定」ボタンを押してください。
NGなら「キャンセル」ボタンを押してください。

3 - 3 別の名前を付けて保存する

別のムービータイトル名を付けて保存します。

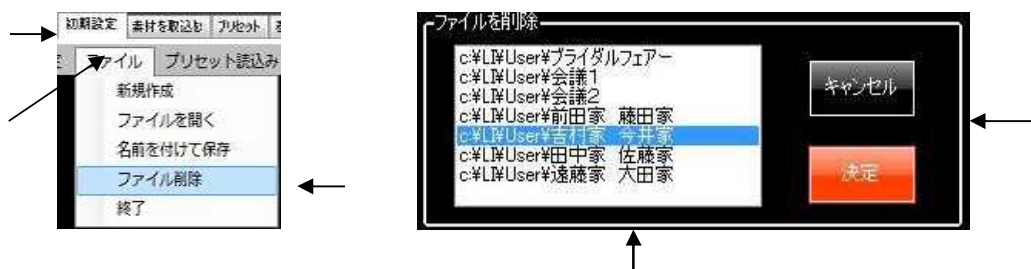


操作方法

- 1 . の初期設定をクリックします。
- 2 . の「ファイル」をクリックします。
- 3 . 「名前を付けて保存」をクリックします。
- 4 . 名前を付けて保存ボックス内の入力ウィンドウにムービータイトル名を入力します。
- 5 . OKなら「決定」ボタンを押してください。
NGなら「キャンセル」ボタンを押してください。

3 - 4 ファイルを削除する

不要なファイル(ムービータイトル)を削除します。



操作方法

- 1 . の初期設定をクリックします。
- 2 . の「ファイル」をクリックします。
- 3 . 「ファイルを削除」をクリックします。
- 4 . ファイルを削除ボックス内の削除したいムービータイトル名を選択します。
- 5 . OKなら「決定」ボタンを押してください。
NGなら「キャンセル」ボタンを押してください。

第4章 「素材を取込む」

新規の静止画・動画・音楽を取込みます。

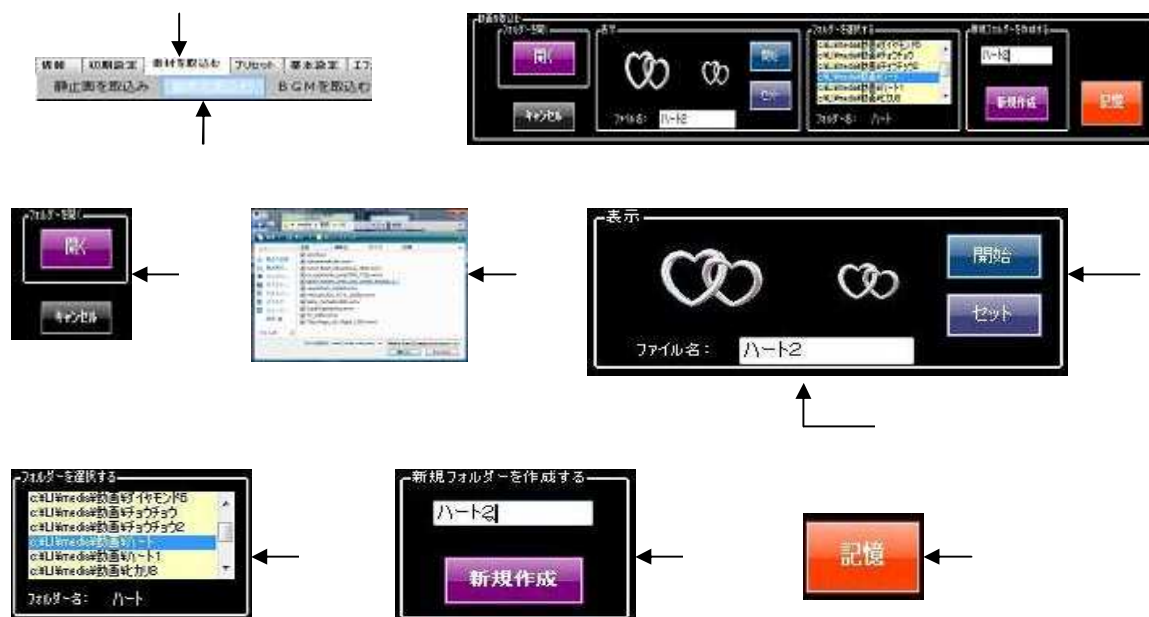
4 - 1 静止画を取込む



操作方法

1. の「素材を取込む」をクリックします。
 2. の「静止画を取込む」をクリックします。
 3. 「フォルダーを開く」の「開く」ボタンをクリックします。
 4. 「素材」を選択します。
 5. 表示ウィンドウに描画され、サムネイルが作成されます。
ファイル名を変更したい場合は、書換えてください。
 6. 「保存するフォルダー」を選択してください。
 7. 新規フォルダーを作成する場合は、名前を入力して「新規作成」ボタンをクリックしてください。
 8. OKなら「記憶」ボタンを押してください。
NGなら「キャンセル」ボタンを押してください。
- 静止画リスト内のフォルダー内に取込んだ静止画のサムネイルが追加されます。

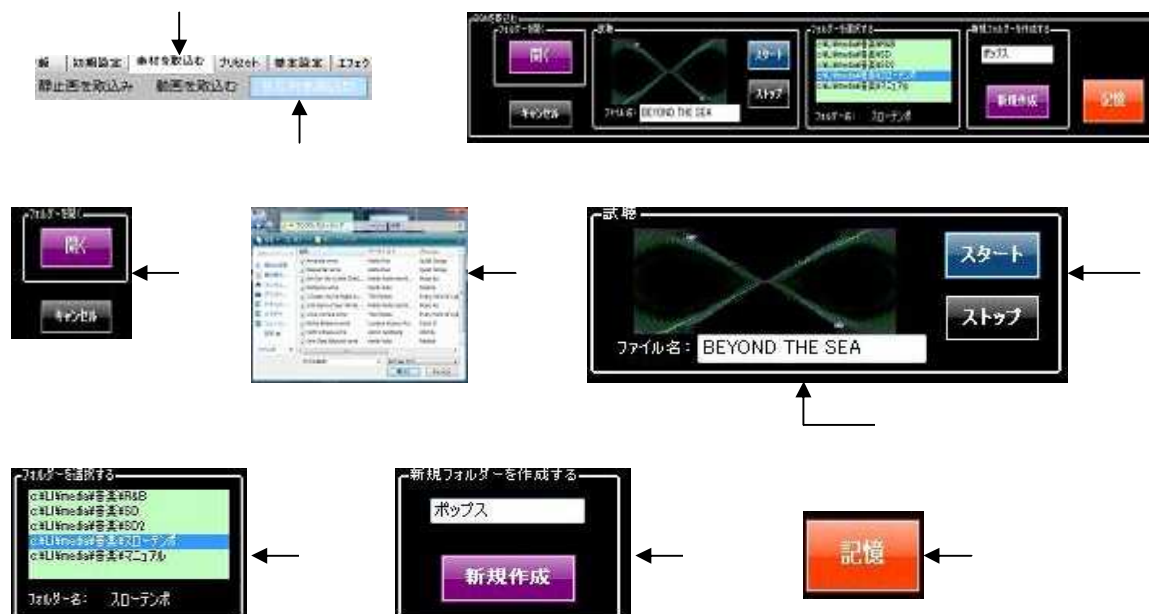
4 - 2 動画を取込む



操作方法

1. の「素材を取込む」をクリックします。
 2. の「動画を取込む」をクリックします。
 3. 「フォルダを開く」の「開く」ボタンをクリックします。
 4. 素材を選択します。
 5. 表示ウィンドウに描画されます。
「開始」ボタンをクリックすると動画が最初から再生されます。
「停止」ボタンをクリックすると動画が停止します。
動画のイメージの良いところで、「セット」ボタンをクリックするとサムネイルが作成されます。
 6. ファイル名を変更したい場合は、書換えてください。
 7. 保存するフォルダを選択してください。
 8. 新規フォルダを作成する場合は、名前を入力して「新規作成」ボタンをクリックしてください。
 9. OKなら「記憶」ボタンを押してください。
NGなら「キャンセル」ボタンを押してください。
- 動画リスト内のフォルダ内に取込んだ動画のサムネイルが追加されます。

4 - 3 音楽を取込む

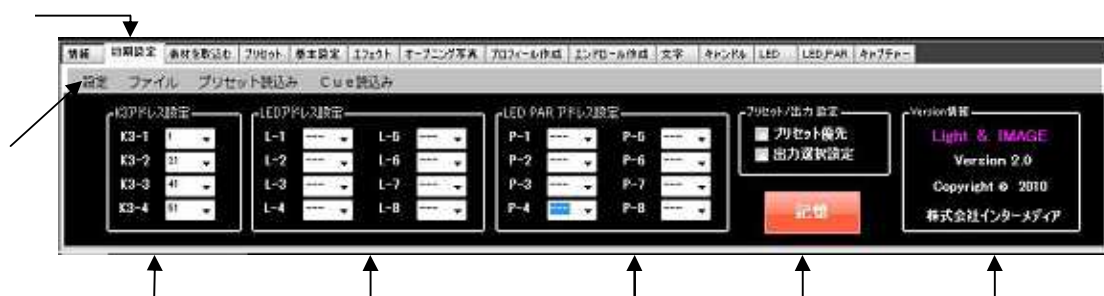


操作方法

1. の「素材を取込む」をクリックします。
 2. の「BGMを取込む」をクリックします。
 3. 「フォルダーを開く」の「開く」ボタンをクリックします。
 4. 素材を選択します。
 5. 表示ウィンドウに描画されます。
「スタート」ボタンをクリックすると音楽が再生されます。
「ストップ」ボタンをクリックすると音楽が停止します。
 6. ファイル名を変更したい場合は、書換えてください。
 7. 保存するフォルダーを選択してください。
 8. 新規フォルダーを作成する場合は、名前を入力して「新規作成」ボタンをクリックしてください。
 9. OKなら「記憶」ボタンを押してください。
NGなら「キャンセル」ボタンを押してください。
- 音楽リスト内のフォルダー内に取込んだ音楽のファイル名が追加されます。

第5章 「設定」

K 3 灯体のアドレス等を設定します



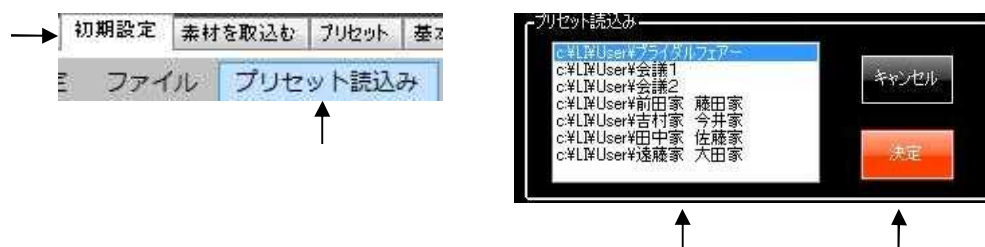
- | | |
|------------------------|----------------------------|
| ・・・ K 3 アドレス設定 | K 3 アドレスを設定します。 |
| ・・・ L E D アドレス設定 | L E D 灯具を使用する場合アドレスを設定します。 |
| ・・・ L E D P A R アドレス設定 | L E D 灯具を使用する場合アドレスを設定します。 |
| ・・・ プリセット優先設定 | スタンバイキューを選択時にプリセットが実行されます。 |
| 出力選択設定 | 出力モードを選択します。 |
| 記憶ボタン | 設定を記憶します。 |
| ・・・ バージョン情報 | 本ソフトのバージョン番号を表示します。 |

操作方法

- 1 . の「初期設定」をクリックします。
- 2 . の「設定」をクリックします。
- 3 . K 3 アドレス を選択します。
- 4 . 必要に応じて L E D 灯具のアドレス を選択します
- 5 . 「 プリ セット 優先設定 」を選択します。
優先する・・・ スタンバイキューを選択時にプリセットが実行されます。
優先しない・・・ スタートボタンをクリック時にプリセットが実行されます。
- 6 . 「 出力設定 」を選択します。
選択する・・・ 映像出力の組合せを設定できます。
選択しない・・・ 映像出力の組合せは固定になります。
- 7 . 「 記憶 」 ボタン をクリックして保存します。

第6章 「プリセット読み込み」

保存されているプリセットを読み込みます。

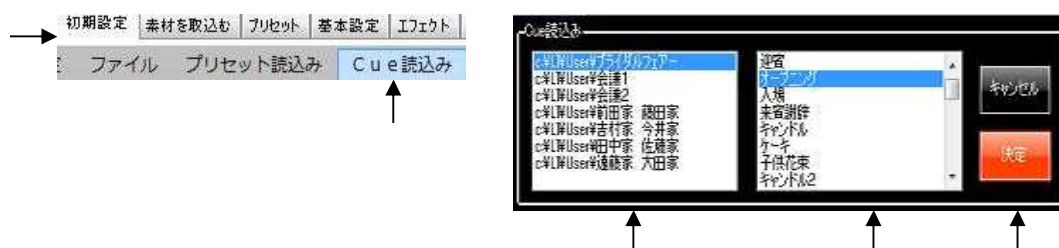


操作方法

1. の「初期設定」をクリックします。
2. の「プリセット読み込み」をクリックします。
3. プリセット読み込みリストから使用したいプリセットを選択します。
4. OKなら「決定」ボタンをクリックして読み込みます。
NGなら「キャンセル」ボタンをクリックください。

第7章 「キュー読み込み」

保存されているキューを読み込みます。

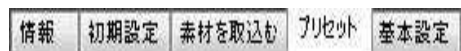


操作方法

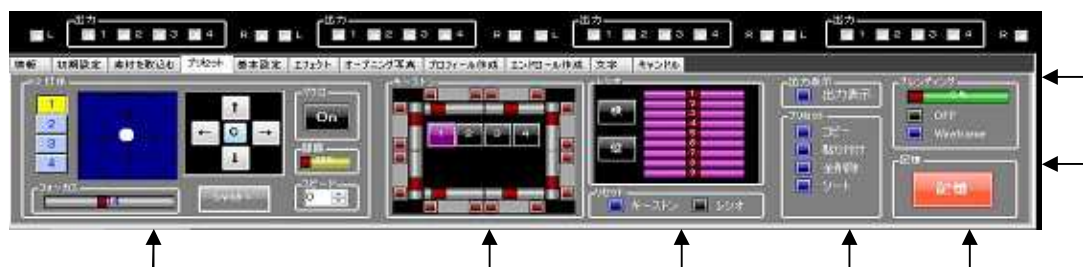
1. の「初期設定」をクリックします。
2. の「キュー読み込み」をクリックします。
3. キュー読み込みリストから読み込みたいフォルダーを選択します。
4. フォルダー内のキュー名を選択します。
5. OKなら「決定」ボタンをクリックして読み込みます。
NGなら「キャンセル」ボタンをクリックください。

第8章 「プリセット」

プリセットとは、K 3 灯体の位置・フォーカス・シャッター及び投影映像のキーストン(台形補正)・ブレンディングを設定する機能です。



プリセットをクリックします



- ・・・ K 3 灯体
- ・・・ キーストン
- ・・・ レシオ
- ・・・ プリセット設定
- 出力表示
- ・・・ ブレンディング
- ・・・ 記憶ボタン
- ・・・ 出力設定

位置・フォーカス・シャッターを設定します。
 投影映像のキーストン(台形補正)を設定します。
 投影映像の比率を補正します。
 コピー・貼り付け・全削除・ソートを行います。
 出力設定の表示部を表示又は非表示します。
 マルチ映像の重なる部分の調整をします。
 設定を記憶します。
 K 3 灯体に送る映像出力を設定します。

8 - 1 プリセットキュー作成



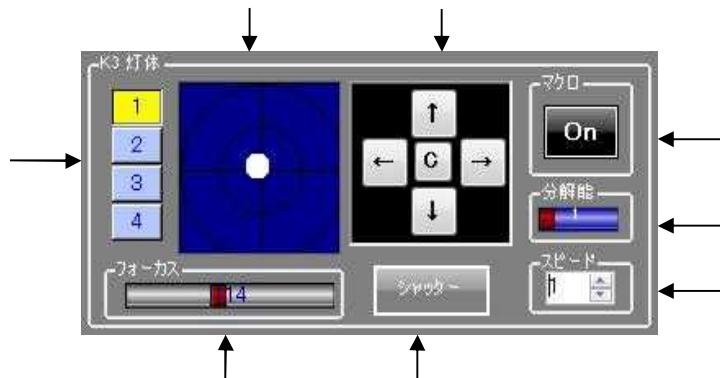
操作方法

<新規プリセットキュー作成>

- ・・・ リストボックスから「プリセット」をクリックします。
- ・・・ 記憶したい番号枠をクリックすると青色に変化します。
 プリセットキュー番号は1 から 50 までです。
 51 以降はキャンドルサービス用になっています。
- ・・・ 名前枠内にキーボードで文字入力してください。
- ・・・ 記憶ボタンをクリックして、記憶してください。

<プリセット再生>

再生したいプリセットキューを選択してください。

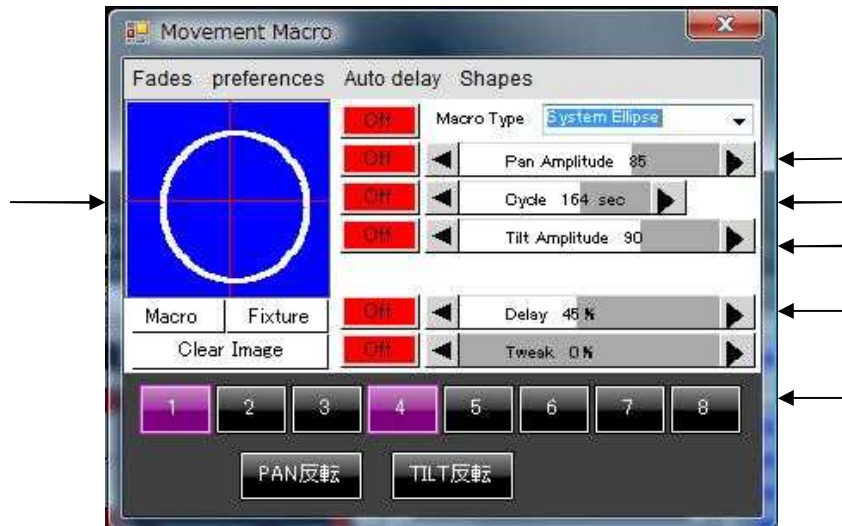


- ・・・灯体選択ボタン
- ・・・灯体位置入力ウィンドウ
- ・・・灯体位置入力ボタン
- ・・・灯体フォーカス入力レバー
- ・・・灯体シャッターボタン
- ・・・サーチ選択ボタン
- ・・・分解能設定レバー
- ・・・灯体移動スピード設定

位置・フォーカス・シャッターを設定します。
 投影映像のキーストン(台形補正)を設定します。
 投影映像の比率を補正します。
 コピー・貼り付け・全削除・ソートをしします。
 マルチ映像の重なる部分の調整をしします。
 設定を記憶します。
 K 3 灯体に送る映像出力を設定します。
 K 3 灯体に送る映像出力を設定します。

操作方法

- 1 . の入力したい灯体の「灯体選択」ボタンをクリックします。
 黄色は選択状態です。再度クリックすると解除されます。
- 2 . の灯体位置入力ウィンドウ内の白丸をドラックして灯体の位置を設定します。
 又は の灯体位置入力ボタンの ボタンでPANの動き・ でTILTの動きを設定します。
 「G」ボタンをクリックすると灯体は真下に向きます。
 の分解能設定レバーで灯体の移動量が調節できます。
 数値が小さい方が細かく移動し、数値が大きい方が大きく移動します。
- 3 . の灯体フォーカス入力レバーで映像のピントを調整してください。
- 4 . の灯体シャッターボタンでシャッターの開閉を設定してください。
- 5 . の灯体移動スピード設定で他のプリセットから移動する際の灯体の動きのスピードを設置してください。
- 6 . 灯体の動きをサーチしたい場合は「サーチ選択」ボタンをクリックして「サーチ」を選択してください。
 サーチの入力方法は8 - 2 サーチの入力を参照してください。
- 7 . 「記憶」ボタンをクリックして保存します。



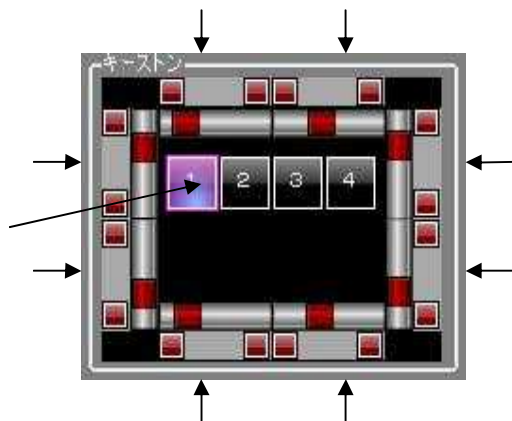
- | | |
|------------|----------------------|
| ・・・横幅レバー | PAN の振れ幅を設定します。 |
| ・・・スピードレバー | 動きのスピードを設定します。 |
| ・・・縦幅レバー | TILT の振れ幅を設定します。 |
| ・・・遅延レバー | 各灯体の動きのずれを設定します。 |
| ・・・灯体選択ボタン | 選択された灯体がサーチモードになります。 |
| PAN 反転ボタン | PAN の移動方向が逆になります。 |
| TILT 反転ボタン | TILT の移動方向が逆になります。 |
| ・・・動作モニター | モニターします。 |

操作方法

- 1 . の「灯体選択」ボタンでサーチさせたい灯体ボタンをクリックします。
紫色は選択状態です。再度クリックすると解除されます。
- 2 . の横幅レバーで P A N の動き設定します。
- 3 . の縦幅レバー で T I L T の動き設定します。
- 4 . のスピードレバーでスピードを設定します。
スピードが速いと灯体の動きが追従できなくなります。
- 5 . サーチの演出効果を上げる為には、
の遅延レバーで各灯体の動きのずれを設定したり、
の「PAN反転」ボタン及び「TILT反転」ボタンをクリックして逆方向に動きを付けてください。
サーチの動きはプリセットされた灯体の位置を中心に動きます。

8 - 4 キーストンの入力

投影する角度によって映像が歪みが発生します。この歪みを補正するのがキーストンです。



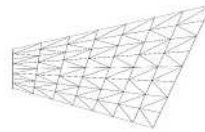
- | | |
|------------|-------------|
| ・・・左上レバー | 左上隅の上下位置を設定 |
| ・・・左下レバー | 左下隅の上下位置を設定 |
| ・・・右上レバー | 右上隅の上下位置を設定 |
| ・・・右下レバー | 右下隅の上下位置を設定 |
| ・・・上左レバー | 左上隅の左右位置を設定 |
| ・・・上右レバー | 左下隅の左右位置を設定 |
| ・・・下左レバー | 右上隅の左右位置を設定 |
| ・・・下右レバー | 右下隅の左右位置を設定 |
| ・・・灯体選択ボタン | キーストン灯体を選択 |



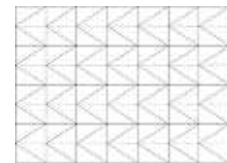
補正なし



補正後



ワイヤーフレーム表示



操作方法

上記の写真を例として

1. の補正したい灯体ボタンをクリックします。
2. の左上レバーの赤ツマミを にスライドして映像の上のラインを水平にします。
3. の左下レバーの赤ツマミを にスライドして映像の下のラインを水平にします。
4. の下右レバーの赤ツマミを にスライドして映像の右側のラインを垂直にします。
5. の左上レバー横にある2つの微調整ボタンをクリックして微調整を行います。
の左下レバー横にある2つの微調整ボタンをクリックして微調整を行います。
の右上レバー横にある2つの微調整ボタンをクリックして微調整を行います。
の右下レバー横にある2つの微調整ボタンをクリックして微調整を行います。
の上左レバー上にある2つの微調整ボタンをクリックして微調整を行います。
の上右レバー上にある2つの微調整ボタンをクリックして微調整を行います。
の下左レバー上にある2つの微調整ボタンをクリックして微調整を行います。
の下右レバー上にある2つの微調整ボタンをクリックして微調整を行います。
6. 設定が終了したら、記憶ボタンをクリックして記憶します。

キーボードの「F1」を押すとワイヤーフレーム表示になります。

キーボードの「F2」を押すと映像表示になります。

リセットのキーストンボタンをクリックするとキーストンの設定はクリアされます。

8 - 5 レシオの入力

投影する角度によって映像が伸縮が発生します。この伸縮を補正するのがレシオです。



- ・・・横選択ボタン
- ・・・縦選択ボタン
- ・・・調整レバー

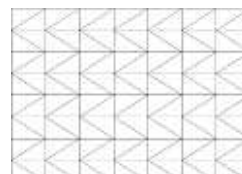
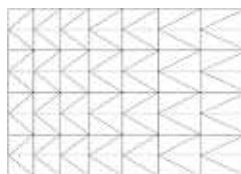
横幅レシオを選択します。
縦幅レシオを選択します。
各幅の調整を行います。



補正なし



補正後



ワイヤーフレーム表示

操作方法

上記の写真を例として

1. キーストン で補正したい灯体ボタンをクリックします。
2. の「横選択」ボタンをクリックします。
8本の横幅ラインの割合を対応する調整レバーで均等に調整します。
3. の「縦選択ボタン」をクリックします。
9本の縦幅ラインの割合を対応する調整レバーで均等に調整します。
4. 設定が終了したら、「記憶」ボタンをクリックして記憶します。

キーボードの「F1」を押すとワイヤーフレーム表示になります。

キーボードの「F2」を押すと映像表示になります。

リセットのレシオボタンをクリックするとレシオの設定はクリアされます。

8 - 6 ブレンディングの入力

複数の K 3 灯体でマルチ映像を構成する時に、各灯体からの映像の端を重ね合わせてグラデーションをかける機能です。

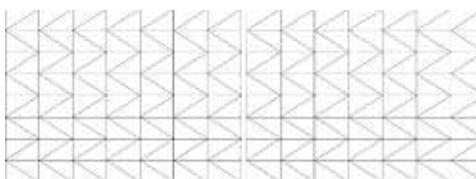


- ・・・出力設定
- ・・・調整レバー
- ・・・OFFボタン
- ・・・ワイヤフレームボタン

K 3 灯体に送る映像出力を設定します。
ブレンディングの割合を調整します。
ブレンディングをオフします。
ワイヤフレームと映像を切替ます。



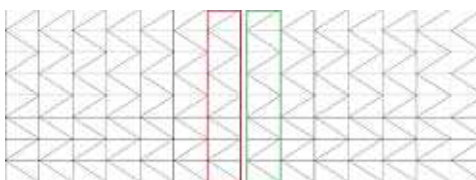
ブレンディングなし



ワイヤフレーム表示 1



ブレンディングあり



ワイヤフレーム表示 2

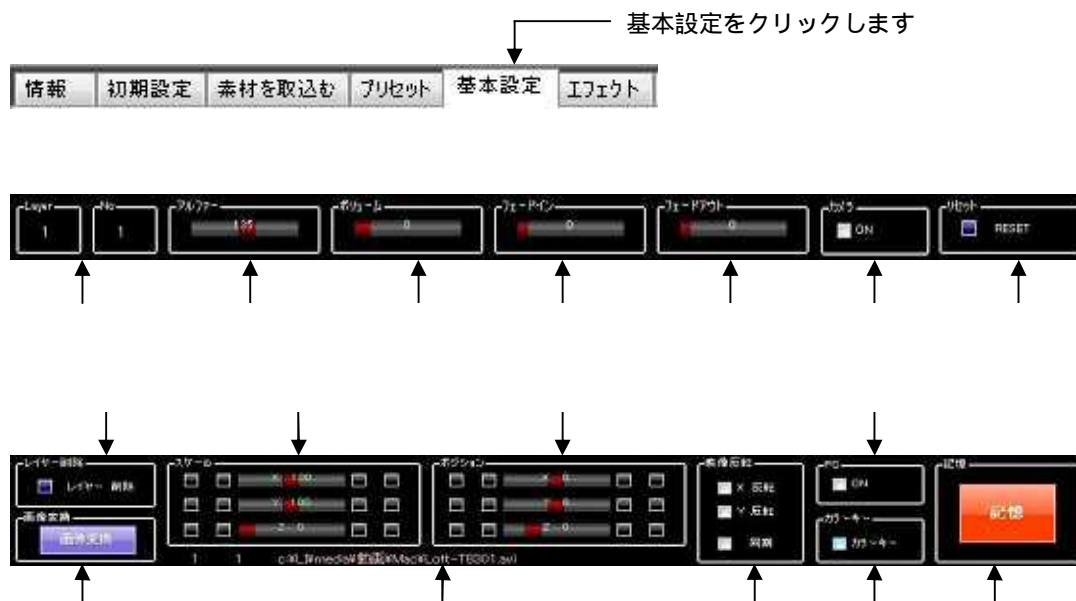
操作方法

- 1 . の出力設定からブレンディングしたい箇所の「L」・「R」をクリックします。
上記の写真の「ブレンディングあり」のようになります。
- 2 . ワイヤフレーム表示2 の赤い枠と緑の枠を（8 - 2）K 3 灯体の入力及び
（8 - 4）キーストンの入力で重ね合わせてください。
- 3 . の調整レバーでブレンディングの割合を調整します。
- 4 . 設定が終了したら、「記憶」ボタンをクリックして記憶します。

キーボードの「F1」を押すとワイヤフレーム表示になります。
キーボードの「F2」を押すと映像表示になります。

第9章 「基本設定」

基本設定とは、タイムライン上のレイヤーに割付けた画像の大きさ・明るさ・位置・フェード時間・エフェクト等を設定する機能です。



- | | |
|-------------|--|
| ・・・Layer/No | 入力状態になっているレイヤーと映像番号を表示します。 |
| ・・・アルファ | 選択されている映像の透過度を設定します。 |
| ・・・ボリューム | 選択されている映像の音量を設定します。 |
| ・・・フェードイン | 選択されている映像のフェードインの時間を設定します。 |
| ・・・フェードアウト | 選択されている映像のフェードアウトの時間を設定します。 |
| ・・・カメラボタン | 選択されている映像が外部カメラ映像に切り替ります。 |
| ・・・リセット | 選択されている映像のデータをリセットします。 |
| ・・・レイヤー削除 | 選択されているレイヤー上の映像を全部削除します。 |
| ・・・スケール | 選択されている映像の横(X)の大きさを設定します。
縦(Y)の大きさを設定します。
奥行き(Z)の大きさを設定します。(3Dのみ) |
| ・・・ポジション | 選択されている映像の横(X)の位置を設定します。
縦(Y)の位置を設定します。
奥行き(Z)の位置を設定します。 |
| ・・・PC | 選択されている映像が外部PC映像に切り替ります。(オプション) |
| ・・・画像変換 | 選択されている映像と選択したメディアリストの映像を変換します。 |
| ・・・メディア表示 | 選択されている映像のファイル情報を表示します。 |
| ・・・映像反転 | 選択されている映像の横(X)の投影映像を反転します。
縦(Y)の投影映像を反転します。
横(X)の投影映像を灯体の動きに同期します。 |
| ・・・カラーキー | 重ねた映像をミックスします。 |
| ・・・記憶ボタン | 設定を記憶します。 |

9 - 1 キュー作成



操作方法

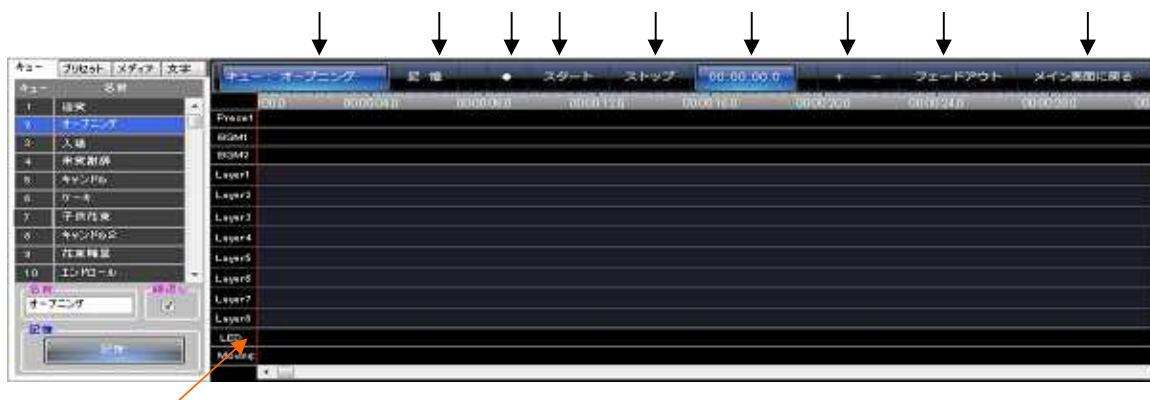
<新規キュー作成>

1. リストボックスから「キュー」をクリックします。
2. 記憶したい番号枠をクリックすると青色に変化します。
キュー番号は1から200までです。
3. 名前枠内にキーボードで文字入力してください。
キューを繰り返り再生する場合は、繰り返しをクリックしてください。
4. 「記憶」ボタンをクリックして、記憶してください。

<キュー再生>

再生したいキューを選択してください。

9 - 2 タイムラインの名称

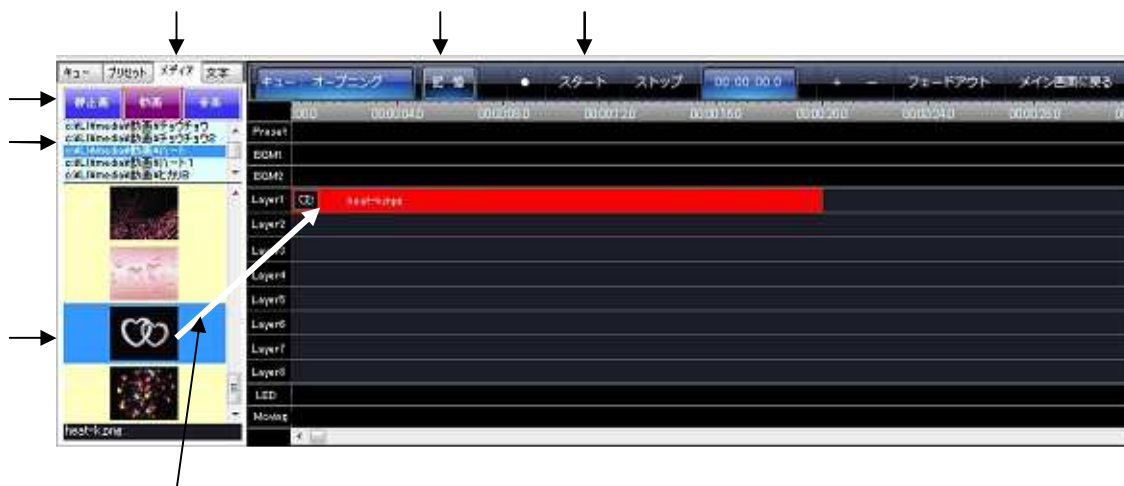


- ・・・キュー名前表示
- ・・・記憶ボタン
- ・・・再生ボタン
- ・・・スタートボタン
- ・・・ストップボタン
- ・・・時間表示
- ・・・タイムライン拡大縮小表示
- ・・・メイン画面に戻るボタン
- ・・・タイムラインカーソル

選択されているキュー名前を表示します。
入力データを記憶します。
タイムカーソルの位置から再生します。
タイムラインをスタートします。
タイムラインをストップします。
タイムラインの経過時間を表示します。
タイムラインの時間軸を拡大縮小します。
メイン画面に戻ります。
タイムラインの実行位置を示します。

9 - 3 映像をレイヤーに割り付ける

映像をタイムライン上のレイヤーに割り付けて、時間軸に対応して映像を再生します。



操作方法

1. リストボックスから「メディア」をクリックします。
2. (例 動画の場合) 「動画」を選択します。
3. 「動画フォルダー」からカテゴリーを選択します。
4. サムネイルリストから入力したい映像を選択します。
5. タイムラインの Layer 1 ~ 8 の上にドラック&ドロップします。
ドラッグ&ドロップした場所がスタート時間になります。
6. 「記憶」をクリックして保存します。
7. 「スタート」をクリックして、再生します。

動画の場合は、映像の時間分タイムラインが表示されます。

静止画の場合は、5 秒のタイムラインが表示されます。

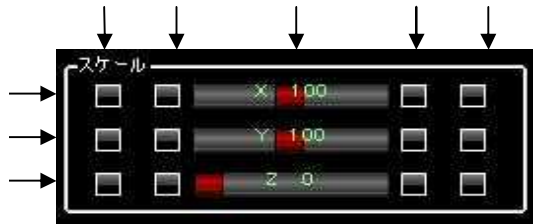
D V D 動画の場合は、映像の時間情報が無い場合には表示されません。



< 実行中のモニター表示 >

9 - 4 映像のスケールを調整する

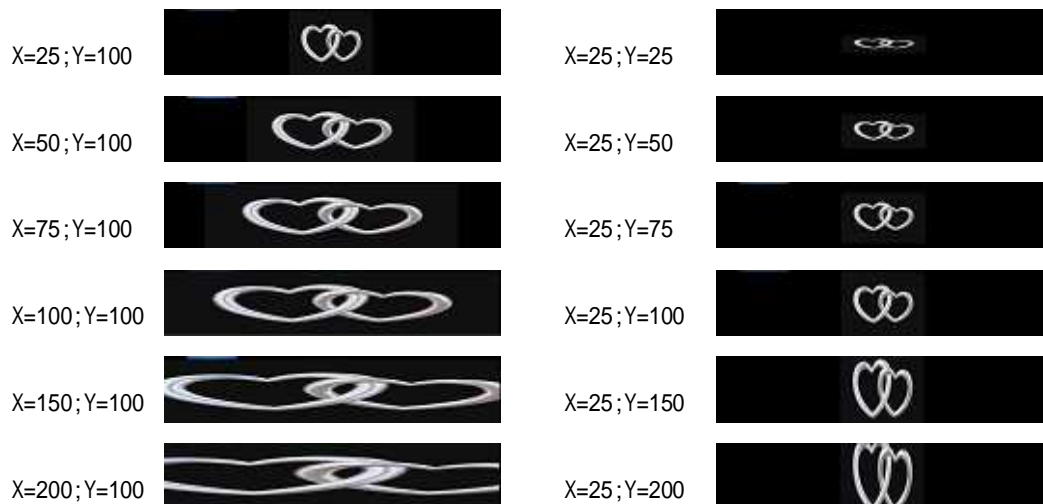
映像の横 (X)・縦 (Y)・奥行き (Z) の大きさを設定します。



- ・・・横 (X) 映像の横方向の大きさ 0 ～ 200 % です。
- ・・・縦 (Y) 映像の縦方向の大きさ 0 ～ 200 % です。
- ・・・奥行き (Z) 映像の奥行き方向の大きさ 0 ～ 200 % です。(3 D のみ)
- ・・・スケール (-) 映像の大きさを設定された値で縮小します。
- ・・・スケール (-) 微調整 映像の大きさを 1 % ずつ縮小します。
- ・・・スケールレバー 映像の大きさを設定します。
- ・・・スケール (+) 微調整 映像の大きさを 1 % ずつ拡大します。
- ・・・スケール (+) 映像の大きさを設定された値で拡大します。

操作方法

- 1 . Layer 上のスケールを調整したい映像をクリックします。
赤く 変化すれば、入力状態になります。
- 2 . ～ を用いて映像の大きさを設定します。
- 3 . 「記憶」ボタンをクリックして保存します。

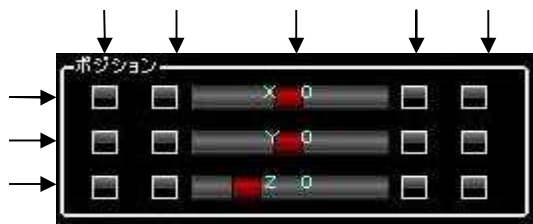


< 実行中のモニター表示 >

- X = 2 5 はアスペクト比 4 : 3 に相当します。
- X = 5 0 はアスペクト比 8 : 3 に相当します。
- X = 7 5 はアスペクト比 1 2 : 3 に相当します。
- X = 1 0 0 はアスペクト比 1 6 : 3 に相当します。

9 - 5 映像のポジションを調整する

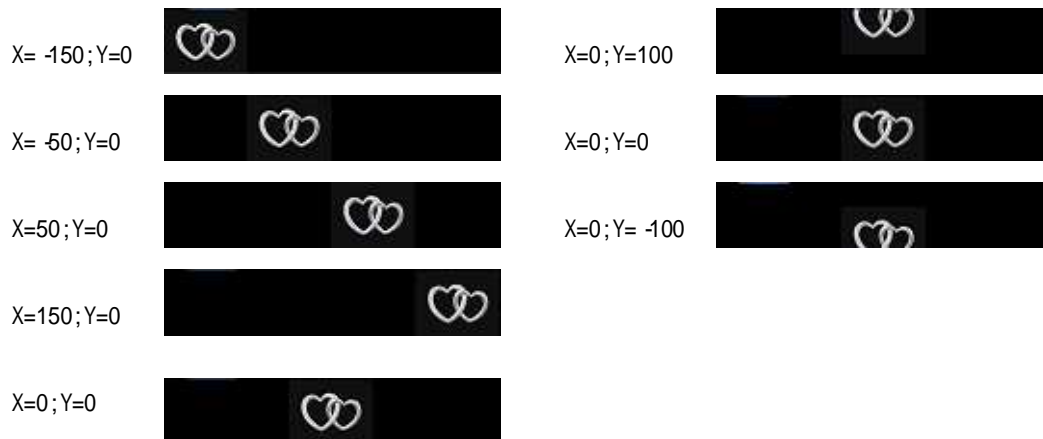
映像の横 (X)・縦 (Y)・奥行き (Z) の位置を設定します。



- | | |
|--------------------|--|
| ・・・横 (X) | 映像の横方向の位置 - 400 ~ 400ステップです。 |
| ・・・縦 (Y) | 映像の縦方向の位置 - 600 ~ 600ステップです。 |
| ・・・奥行き (Z) | 映像の奥行き方向の位置 - 100 ~ 300ステップです。(3Dのみ) |
| ・・・ポジション (-) | 映像の位置を設定された値で左に移動します。 |
| ・・・ポジション (-) 微調整 | 映像の位置を1ステップずつ左に移動します。 |
| ・・・ポジションレバー | 映像の位置を設定します。 |
| ・・・ポジション (+) 微調整 | 映像の位置を1ステップずつ右に移動します。 |
| ・・・ポジション (+) | 映像の位置を設定された値で右に移動します。 |

操作方法

1. Layer 上のスケールを調整したい映像をクリックします。
赤く 変化すれば、入力状態になります。
2. ~ を用いて映像の位置を設定します。
3. 「記憶」ボタンをクリックして保存します。



< 実行中のモニター表示 >

- X = - 1 5 0 は 出力 1 に対応します。
- X = - 5 0 は 出力 2 に対応します。
- X = 5 0 は 出力 3 に対応します。
- X = 1 5 0 は 出力 4 に対応します。

9 - 6 映像のアルファーを調整する

アルファーとは透過度のことです。重ねた映像の上の映像のアルファーを設定することで下の映像とミックスできます。



操作方法

例 Layer1 ハートの映像
Layer2 バラの映像

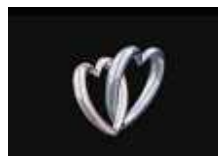
1. Layer 2 のバラの映像のタイムラインをクリックします。
赤く 変化すれば、入力状態になります。
2. のアルファーレバーを設定します。
3. 「記憶」ボタンをクリックして保存します。



100%



50%



0%

9 - 7 映像のフェードイン・フェードアウトを設定する

映像のフェードイン・フェードアウト時間を設定します。



操作方法

1. Layer 上のフェードイン・フェードアウトを設定したい映像をクリックします。
赤く 変化すれば、入力状態になります。
2. を用いてフェードイン時間(0 ~ 10 秒)を設定します。
3. を用いてフェードアウト時間(0 ~ 10 秒)を設定します。
4. 「記憶」ボタンをクリックして保存します。

9 - 8 外部カメラ映像を取り込む

キャプチャーボードに接続したカメラ又はD V D プレーヤーの映像を出力します。



操作方法

- 1 . Layer 上のカメラ映像と切替えたい映像をクリックします。
赤く 変化すれば、入力状態になります。
- 2 . のONをクリックするとカメラ映像に切り替わります。
- 3 . 「記憶」ボタンをクリックして保存します。

9 - 9 外部P C 映像を取り込む

キャプチャーボードに接続したP C の映像を出力します。(オプション)



操作方法

- 1 . Layer 上の P C 映像と切替えたい映像をクリックします。
赤く 変化すれば、入力状態になります。
- 2 . のONをクリックするとカメラ映像に切り替わります。
- 3 . 「記憶」ボタンをクリックして保存します。

9 - 1 0 リセットを実行する

設定を基本設定に戻します。

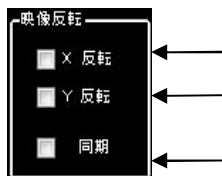


操作方法

- 1 . Layer 上のリセットしたい映像をクリックします。
赤く 変化すれば、入力状態になります。
- 2 . をクリックすると基本設定に戻します。

9 - 1 1 映像の反転を設定する

映像の横（X）・縦（Y）の映像を反転します。



操作方法

- 1 . Layer 上のリセットしたい映像をクリックします。
赤く変化すれば、入力状態になります。
- 2 . をクリックするとX反転します。
- 3 . をクリックするとY反転します。
- 4 . をクリックすると同期反転します。

同期反転とは、灯体の動きに連動して映像が反転します。

9 - 1 2 カラーキーを設定する

映像の黒色を描画しないことによって下の映像と合成ができます。



操作方法

例 Layer1 ハートの映像
Layer2 バラの映像

- 1 . Layer 2 のバラの映像のタイムラインをクリックします。
赤く変化すれば、入力状態になります。
- 2 . の「カラーキー」をクリックします。
- 3 . 「記憶」ボタンをクリックして保存します。



カラーキーなし



カラーキーあり

9 - 1 3 レイヤーを削除する

レイヤーを一括削除します。



操作方法

< レイヤー 2 の状態 >

1. のレイヤー選択枠から削除したいレイヤーをクリックします。
赤く 変化すれば、選択状態です。
2. の「レイヤー 削除」ボタンをクリックします。

9 - 1 4 画像を変換する

レイヤー内の選択したビデオクリップの設定を変えずに映像を差替えます。



操作方法

1. Layer 上の画像変換したいビデオクリップをクリックします。
赤く 変化すれば、入力状態になります。
2. で差替えたい映像を選択します。
3. をクリックすると画像変換されます。
4. 「記憶」ボタンをクリックして保存します。

第10章 「タイムライン」

タイムライン上のレイヤーに割り付けたムービークリップの移動・再生時間の変更等を設定します。



- ・・・コントロールバー
- ・・・プリセットエリア
- ・・・BGMエリア
- ・・・レイヤーエリア
- ・・・スクロールレバー
- ・・・タイムラインカーソル

選択されているキュー名前を表示します。
プリセットクリップを配置します。
BGMクリップを配置します。
ムービークリップを配置します。
タイムラインの描画位置を移動させます。
タイムラインの実行位置を表示します。

- LAYER（レイヤー）とは、ムービークリップを割り付ける層のことで本システムは8層のレイヤーを持っています。
- 各LAYERに異なったムービークリップを割り付けます。
- 各LAYERの、ムービークリップが重なる場合は番号の大きい方が描画されます。但し、カラーキーを選択すればムービークリップは合成されます。

1 0 - 1 ムービークリップの選択方法



操作方法

1. Layer 上のビデオクリップをクリックして、赤色に変われば選択状態になります。

1 0 - 2 ムービークリップの移動方法



操作方法

1. Layer 上のビデオクリップをクリックしながら左右に移動します。

1 0 - 3 ムービークリップのサイズ変更方法



操作方法

1. Layer 上のビデオクリップの右端をクリックして、カーソルを \rightleftarrows に変えて左右に移動します。
2. Layer 上のビデオクリップの左端をクリックして、カーソルを \rightleftarrows に変えて左右に移動します。

1 0 - 4 ムービークリップの削除方法



操作方法

- 1 . Layer 上のビデオクリップをマウスの右ボタンでクリックしますと「削除」が表示されます。
- 2 . 「削除」上にマウスを合わせてクリックすると選択されたムービークリップが削除されます。

1 0 - 5 タイムラインの拡大方法



操作方法

の+をクリックするとタイムラインの時間軸が拡大されます。

1 0 - 6 タイムラインの縮小方法

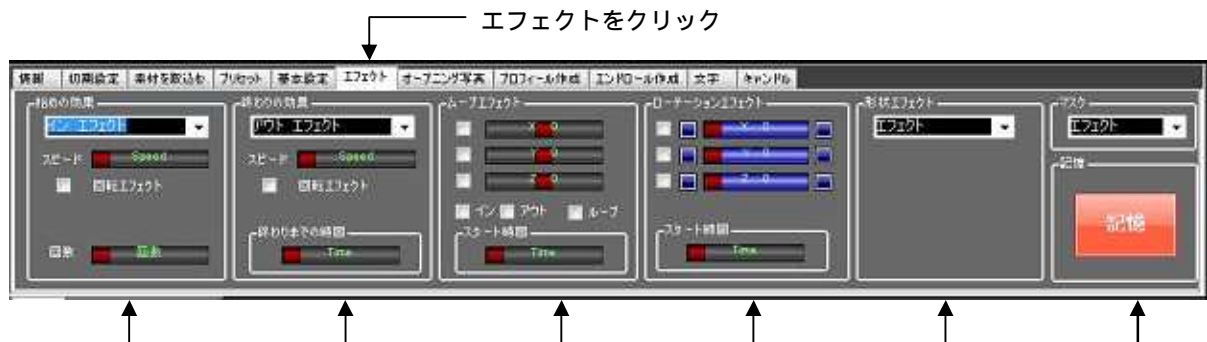


操作方法

の+をクリックするとタイムラインの時間軸が縮小されます。

第1 1 章 「エフェクト」

ムービークリップに動きや回転等の効果を設定します。



- ・ ・ ・ 始めの効果
- ・ ・ ・ 終わりの効果
- ・ ・ ・ ムーブエフェクト
- ・ ・ ・ ローテーションエフェクト
- ・ ・ ・ 形状エフェクト
- ・ ・ ・ マスク
- 記憶ボタン

ムービークリップの始まりにかける効果です。
ムービークリップの終わりにかける効果です。
ムービークリップを移動させる効果です。
ムービークリップを回転させる効果です。
ムービークリップの形を変える効果です。
ムービークリップにマスクをかける効果です。
記憶します。

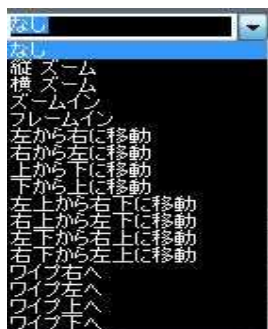
1 1 - 1 始めの効果



操作方法

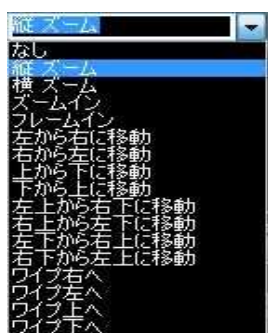
1. のエフェクト選択ボックスの右側の ボタンをクリックします。
2. の中から使用したいエフェクトを選択します。
3. スピードレバーでエフェクトのスピードを設定します。
スピードが0 の場合はエフェクトは動作しません。

1 1 - 1 - 1 始めの効果 なし



効果なし

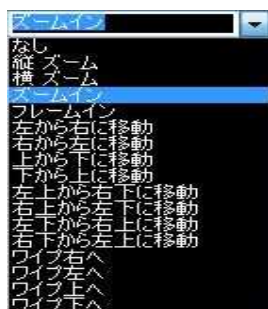
1 1 - 1 - 2 始めの効果 縦ズーム



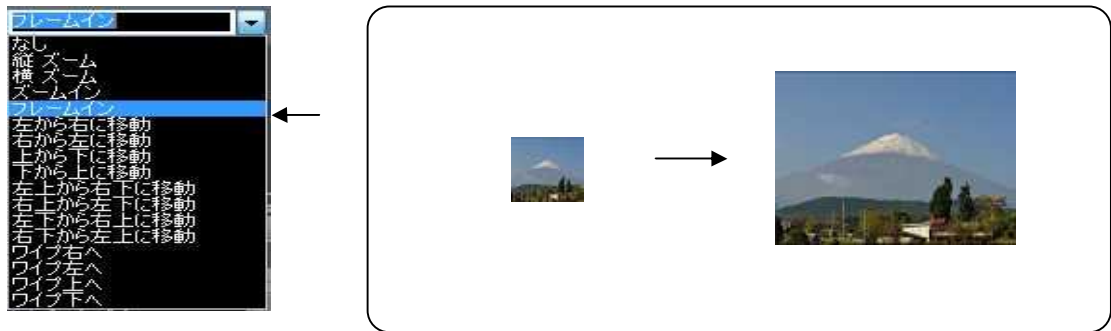
1 1 - 1 - 3 始めの効果 横ズーム



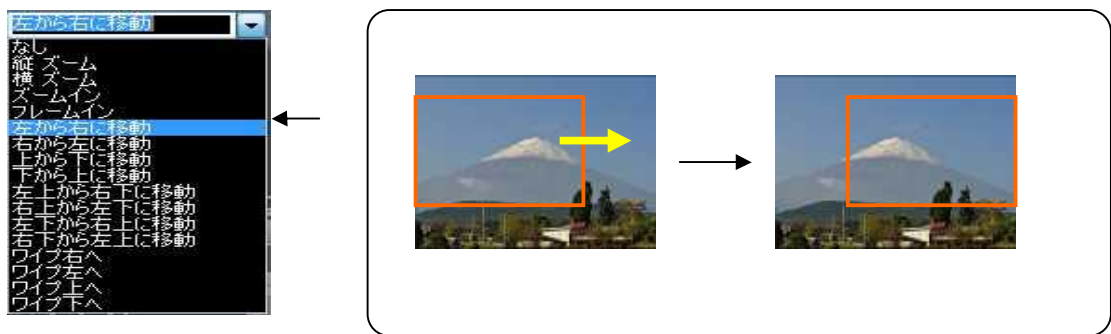
1 1 - 1 - 4 始めの効果 ズームイン



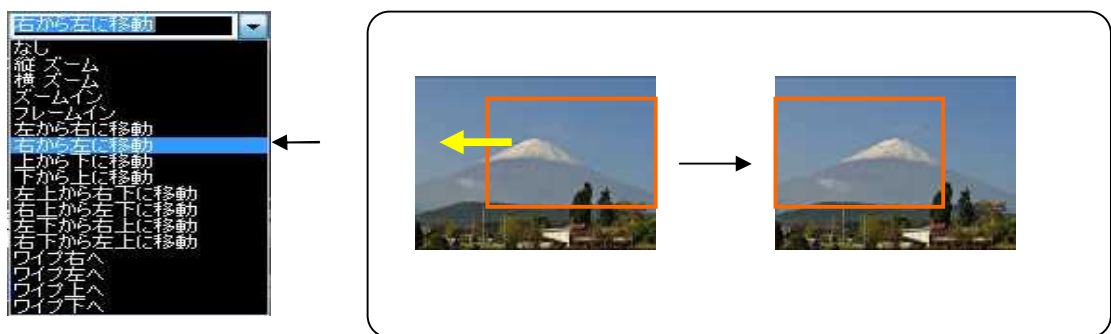
1 1 - 1 - 5 始めの効果 フレームイン



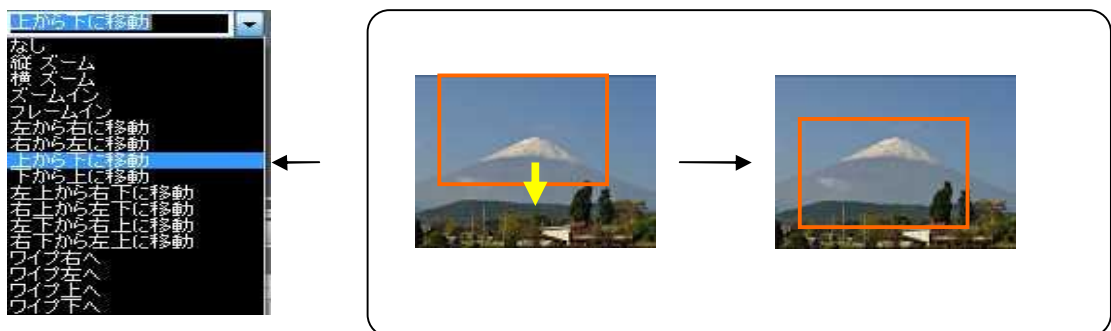
1 1 - 1 - 6 始めの効果 左から右に移動



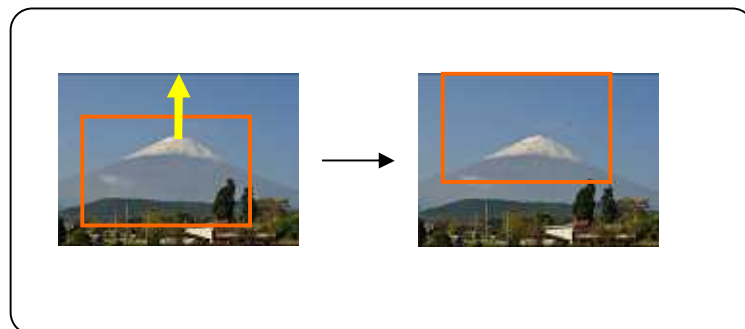
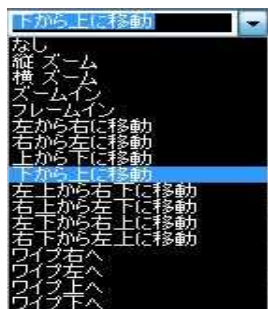
1 1 - 1 - 7 始めの効果 右から左に移動



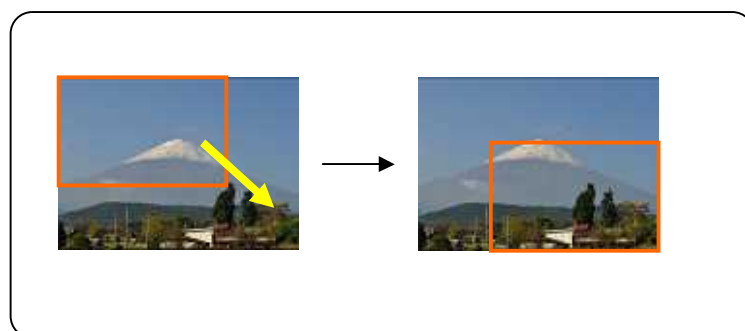
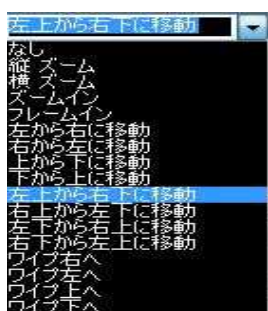
1 1 - 1 - 8 始めの効果 上から下に移動



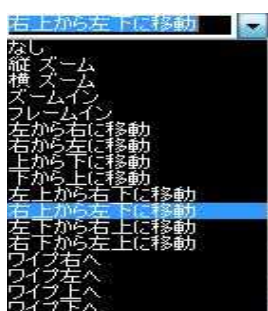
1 1 - 1 - 9 始めの効果 下から上に移動



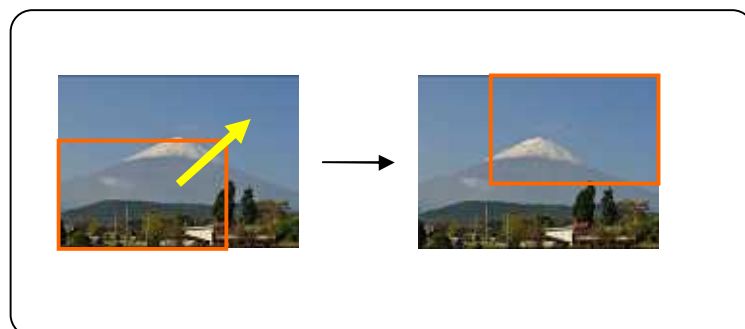
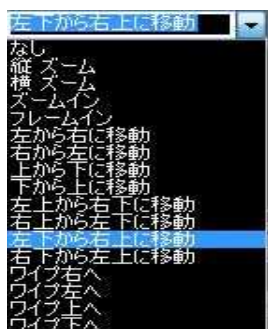
1 1 - 1 - 1 0 始めの効果 左上から右下に移動



1 1 - 1 - 1 1 始めの効果 右上から左下に移動



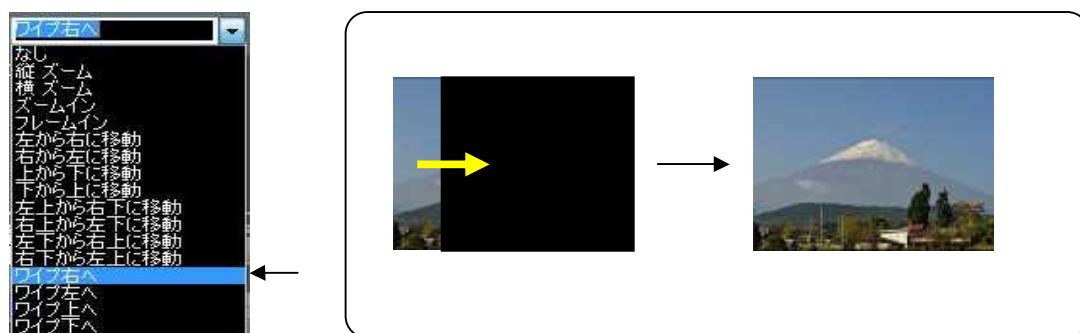
1 1 - 1 - 1 2 始めの効果 左下から右上に移動



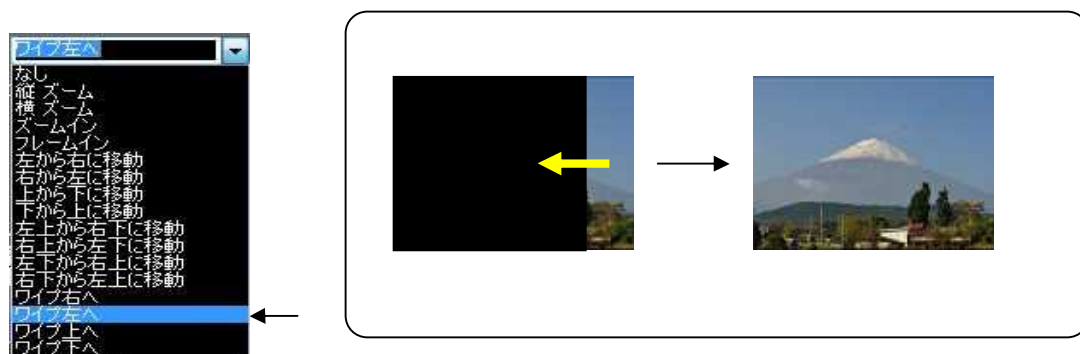
1 1 - 1 - 1 3 始めの効果 右下から左上に移動



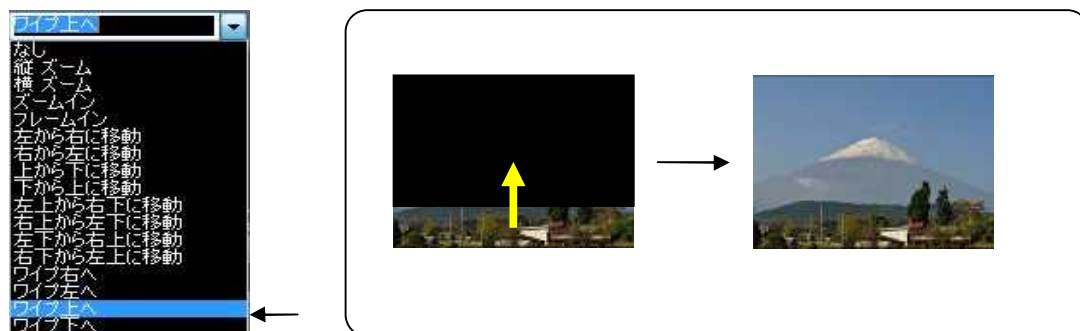
1 1 - 1 - 1 4 始めの効果 ワイプ右へ



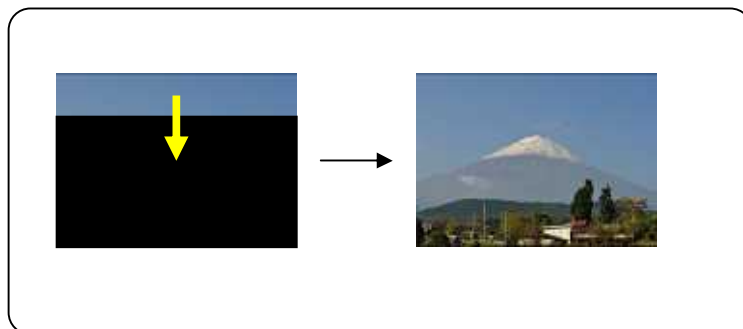
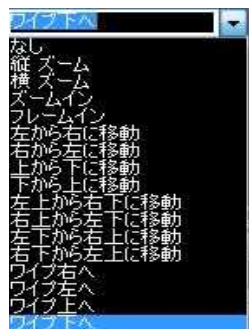
1 1 - 1 - 1 5 始めの効果 ワイプ左へ



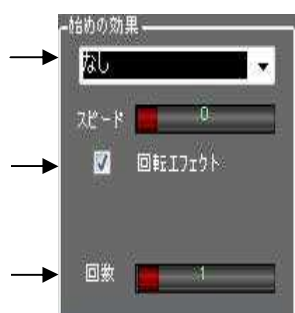
1 1 - 1 - 1 6 始めの効果 ワイプ上へ



1 1 - 1 - 1 7 始めの効果 ワイプ下へ



1 1 - 1 - 1 8 始めの効果 回転エフェクト



操作方法

1. のエフェクト選択を「なし」にします。
2. の回転エフェクトを選択します。
3. 回転レバーで回転回数を設定します。
回転回数が 0 の場合は動作しません。

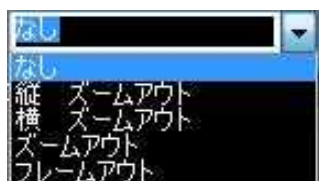
1 1 - 2 終わりの効果



操作方法

1. のエフェクト選択ボックスの右側の ボタンをクリックします。
2. の中から使用したいエフェクトを選択します。
3. スピードレバーでエフェクトのスピードを設定します。
スピードが 0 の場合はエフェクトは動作しません。

1 1 - 2 - 1 終わりの効果 なし

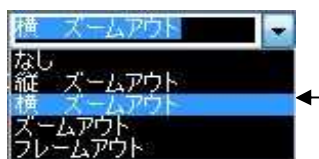


効果なし

1 1 - 2 - 2 終わりの効果 縦ズームアウト



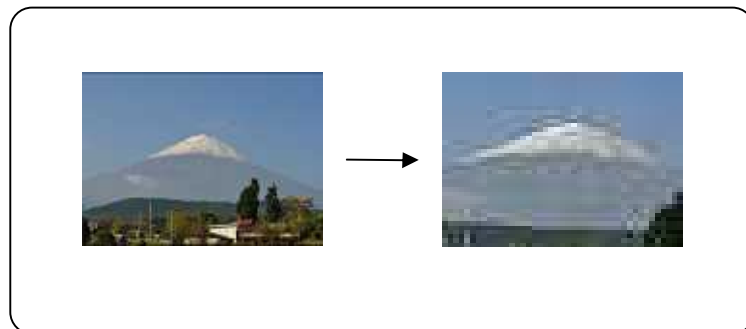
1 1 - 2 - 3 終わりの効果 横ズームアウト



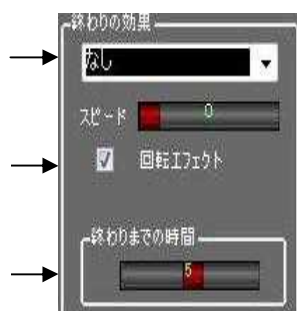
1 1 - 2 - 4 終わりの効果 ズームアウト



1 1 - 2 - 5 終わりの効果 フレームアウト



1 1 - 2 - 6 終わりの効果 回転エフェクト

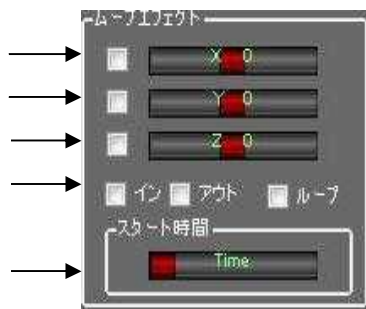


操作方法

1. のエフェクト選択を「なし」にします。
2. の回転エフェクトを選択します。
3. 回転レバーで回転回数を設定します。
回転回数が 0 の場合は動作しません。

1 1 - 3 ムーブエフェクト

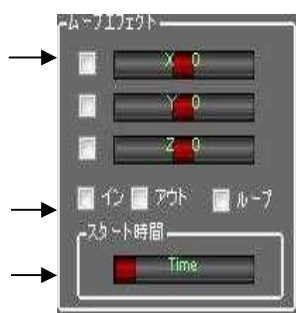
ムービークリップに動きや回転等の効果を設定します。



- | | | |
|-----------|-----|--------------------------|
| ・・・X | 横方向 | 横方向に移動します。 |
| ・・・Y | 縦方向 | 縦方向に移動します。 |
| ・・・Z | 奥行き | 奥行き方向に移動します。 |
| ・・・モード | | |
| | イン | 画面外から移動してきます。 |
| | アウト | 画面外に移動します。 |
| | ループ | 移動を繰り返します。 |
| ・・・スタート時間 | | スタートからエフェクトが開始するまでの時間です。 |

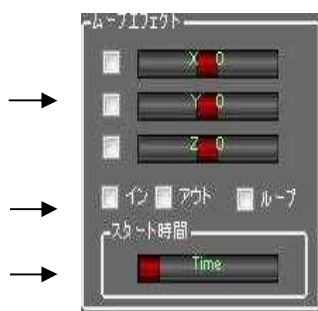
1 1 - 3 - 1 ムーブエフェクト 横方向移動

操作方法



- 1 . のレバー横のチェックボックスをクリックします。
- 2 . のレバーを移動させます。
方向に移動させれば映像が左方向に移動し、画面から消えたら画面右から現れます。
方向に移動させれば映像が右方向に移動し、画面から消えたら画面右から現れます。
センターが静止で移動量に対応してスピードが変わります。
- 3 . のモードを選択します。
イン 画面外から移動してきます。
アウト 画面外に移動します。
ループ 移動を繰り返します。
- 4 . のスタート時間を設定します。

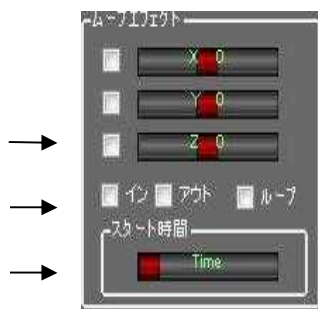
1 1 - 3 - 2 ムーブエフェクト 縦方向移動



操作方法

1. のレバー横のチェックボックスをクリックします。
2. のレバーを移動させます。
方向に移動させれば映像が下方方向に移動し、画面から消えたら画面上から現れます。
方向に移動させれば映像が上方方向に移動し、画面から消えたら画面下から現れます。
センターが静止で移動量に対応してスピードが変わります。
3. のモードを選択します。
イン 画面外から移動してきます。
アウト 画面外に移動します。
ループ 移動を繰り返します。
4. のスタート時間を設定します。

1 1 - 3 - 3 ムーブエフェクト 奥行き 方向移動

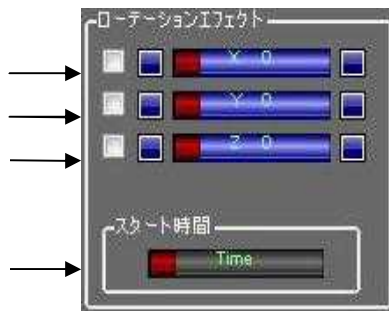


操作方法

1. のレバー横のチェックボックスをクリックします。
2. のレバーを移動させます。
方向に移動させれば映像が手前方向に移動し、画面から消えたら画面奥から現れます。
方向に移動させれば映像が奥方向に移動し、画面から消えたら画面手前から現れます。
センターが静止で移動量に対応してスピードが変わります。
3. のモードを選択します。
イン 画面外から移動してきます。
アウト 画面外に移動します。
ループ 移動を繰り返します。
4. のスタート時間を設定します。

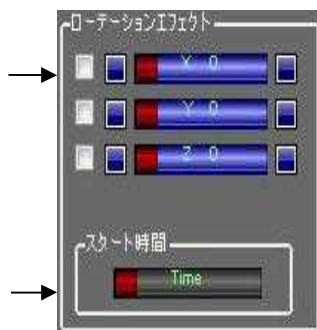
1 1 - 4 ローションエフェクト

ムービークリップに動きや回転等の効果を設定します。



- | | | |
|------------|-----|--------------------------|
| ・・・ X | 横方向 | 横方向に回転します。 |
| ・・・ Y | 縦方向 | 縦方向に回転します。 |
| ・・・ Z | 奥行き | 奥行き方向に回転します。 |
| ・・・ スタート時間 | | スタートからエフェクトが開始するまでの時間です。 |

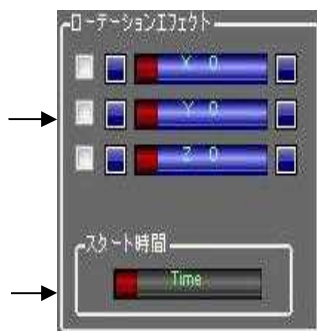
1 1 - 4 - 1 ローションエフェクト 横方向移動



操作方法

1. のレバーを移動させます。
0 度から 3 6 0 度映像が回転します
2. のレバー横のチェックボックスをクリックします。
連続回転をします。
3. のスタート時間を設定します。

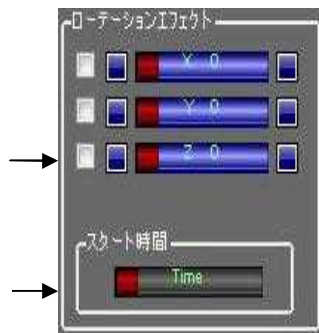
1 1 - 4 - 2 ローションエフェクト 縦方向移動



操作方法

1. のレバーを移動させます。
0 度から 3 6 0 度映像が回転します
2. のレバー横のチェックボックスをクリックします。
連続回転をします。
3. のスタート時間を設定します。

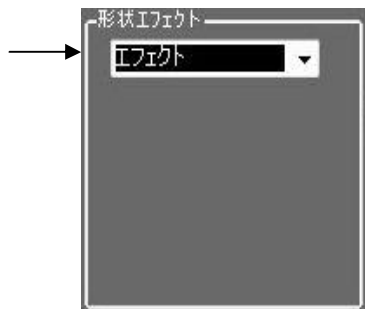
1 1 - 4 - 3 ローテーションエフェクト 奥行き 方向移動



操作方法

1. のレバーを移動させます。
0 度から 3 6 0 度映像が回転します
2. のレバー横のチェックボックスをクリックします。
連続回転をします。
3. のスタート時間を設定します。

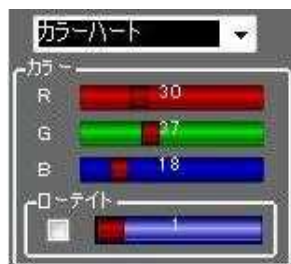
1 1 - 5 形状エフェクト



操作方法

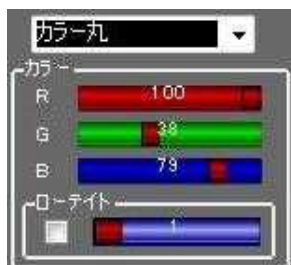
1. のエフェクト選択ボックスの右側の ボタンをクリックします。
2. の中から使用したいエフェクトを選択します。

1 1 - 5 - 5 形状エフェクト カラーハート



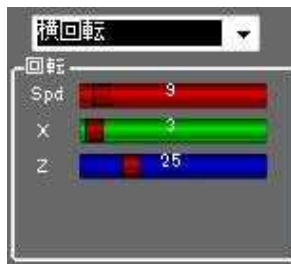
1. R・G・Bのレバーで色を設定します。
2. ローテイトチェックボックスをクリックします。
色がスピードに応じてスクロールします。

1 1 - 5 - 6 形状エフェクト カラー丸



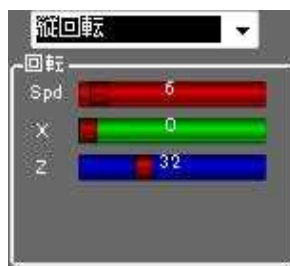
1. R・G・Bのレバーで色を設定します。
2. ローテイトチェックボックスをクリックします。
色がスピードに応じてスクロールします。

1 1 - 5 - 7 形状エフェクト 横回転



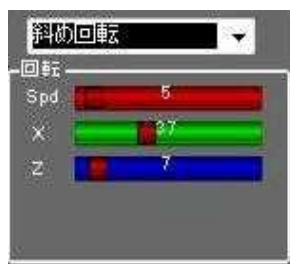
1. Spdレバーでスピードを設定します。
2. Xレバーで横幅を設定します。
3. Zレバーで奥行きを設定します。

1 1 - 5 - 8 形状エフェクト 縦回転



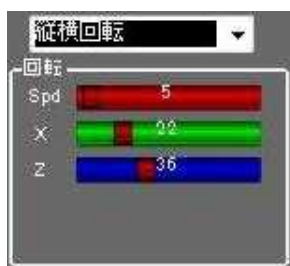
1. Spd レバーでスピードを設定します。
2. X レバーで縦幅を設定します。
3. Z レバーで奥行きを設定します。

1 1 - 5 - 9 形状エフェクト 斜め回転



1. Spd レバーでスピードを設定します。
2. X レバーで斜め幅を設定します。
3. Z レバーで奥行きを設定します。

1 1 - 5 - 10 形状エフェクト 縦横回転



1. Spd レバーでスピードを設定します。
2. X レバーで横・斜め幅を設定します。
3. Z レバーで奥行きを設定します。

1 1 - 6 マスク



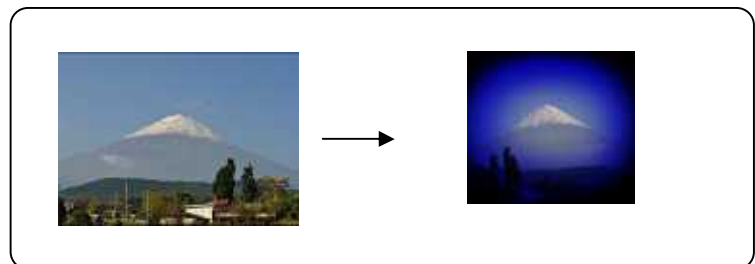
操作方法

1. のエフェクト選択ボックスの右側の ボタンをクリックします。
2. の中から使用したいエフェクトを選択します。

1 1 - 6 - 1 マスク 大丸



1 1 - 6 - 2 マスク 小丸



1 1 - 6 - 3 マスク ハート



1 2 章 「オープニング写真」

オープニング演出での新郎新婦の写真を簡単に差替えします。



- ・・・取り込み写真表示
- ・・・写真差替え作業枠
- ・・・オープニングキュー選択
- ・・・記憶ボタン

差替え用写真を取り込み表示します。
差替え場所を選択します。
オープニングキューを選択します。
記憶します。

1 2 - 1 オープニング写真削除

取り込んだ写真をすべて削除します。



操作方法

1. のオープニング写真削除をクリックします。

1 2 - 2 オープニング写真取込み



差替え写真を取込みます。



操作方法

1. のオープニング写真取込みをクリックします。
2. の選択したフォルダーから写真素材を選択し、開くをクリックして取込みます。
の取り込み写真表示に取込まれます。

1 2 - 3 オープニング 差替え 方法

差替え写真をドラック＆ドロップします。



操作方法

1. の様に取り込み写真表示から取り込み枠内にドラック＆ドロップします。
2. の差替えたいレイヤーを選択します。
3. の差替えたい順番を選択します。
4. の「オープニングキュー番号」を選択します。
5. の「オープニング自動作成」をクリックして写真を差替えます。
6. の「記憶」ボタンをクリックして保存します。

1 3 - 3 プロフィール用音楽設定

プロフィール用音楽を取込みます。

プロフィール用音楽取込み ←



音楽
BEYOND THE SEA.mp3 ←

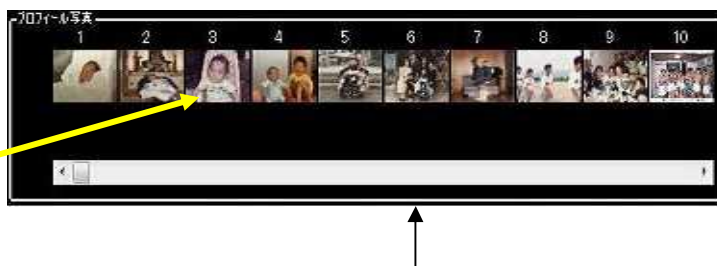
操作方法

1. の「プロフィール用音楽取込み」をクリックします。
2. の選択したフォルダーから音楽素材を選択し、「開く」をクリックして取込みます。
の音楽に取込まれた音楽名が表示されます。

1 3 - 4 プロフィール自動配列

取込んだプロフィール写真を自動的に配列します。

プロフィール自動配列 ←



操作方法

1. の「プロフィール自動配列」をクリックします。
のプリフィール写真枠に表示されます。
2. 手動でもプリフィール写真枠に写真を配列できます。
の取り込み写真表示から写真を選択し、プリフィール写真枠にドラッグ&ドロップします。

1 3 - 5 プロフィール自動作成

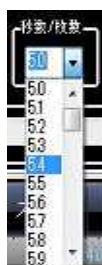
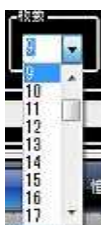
取込んだプロフィール写真を自動作成します。

プロフィール自動作成 ←



- ・・・枚数
- ・・・開始時間
- ・・・秒数/枚数
- ・・・キャンセルボタン
- ・・・実行ボタン

プロフィール写真の枚数を表示します。
プロフィール写真の開始時間を設定します。
プロフィール写真の1枚あたりの時間を設定します。
キャンセルします。
実行します。



操作方法

1. の「プロフィール自動作成」をクリックするとプロフィール写真枠に自動配列されます。
2. の枚数欄に取込み枚数が表示されます。
手動で配列した場合は、枚数分の数字を選択してください。
3. の開始時間を設定してください。
例 始めの5秒間は別の映像でその後プロフィールを開始する場合は5秒に設定。
4. の秒数/枚数で1枚当たりの秒数を設定して下さい。
例 BGM120秒 枚数20 設定6.0秒
5. キャンセルしたい場合は の「キャンセル」ボタンをクリックします。
6. 実行したい場合は の「実行」ボタンをクリックします。
プロフィールキューが作成されます。
レイヤー3とレイヤー4にプロフィール写真が展開されます。

第14章 「エンドロール作成」

エンドロールキューを簡単に作成します。



- ・・・取り込み写真表示
- ・・・エンドロール写真表示枠
- ・・・エンドロール音楽表示
- ・・・エンドロールキュー番号
キュー名
- ・・・記憶ボタン

差替え用写真を取り込み表示します。
エンドロール写真を表示します。
エンドロール用音楽を表示します。
エンドロールキュー番号を選択します。
エンドロールキュー名を入力します。
記憶します。

14-1 エンドロール写真削除

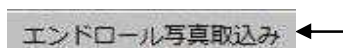
取り込んだ写真をすべて削除します。



操作方法

1. の「エンドロール削除」をクリックします。

14-2 エンドロール写真取込み



エンドロール写真を取込みます。



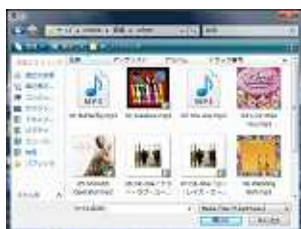
操作方法

1. のエンドロール写真取込みをクリックします。
2. の選択したフォルダーから写真素材を選択し、「開く」をクリックして取込みます。
の取り込み写真表示に取込まれます。

1 4 - 3 エンドロール用音楽設定

エンドロール用音楽取込み ←

エンドロール用音楽を取込みます。



操作方法

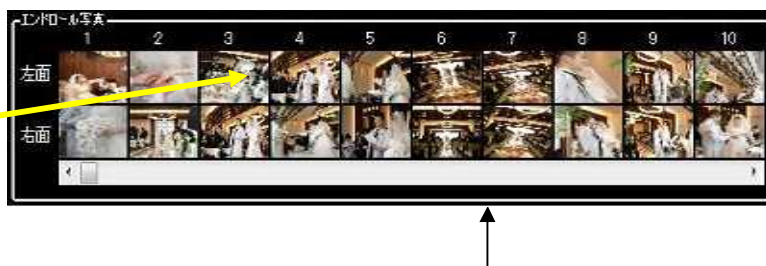
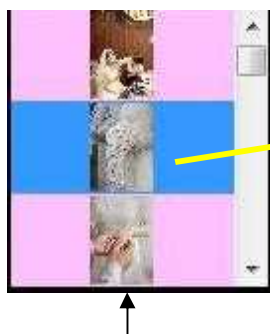
1. の「エンドロール用音楽取込み」をクリックします。
2. の選択したフォルダーから音楽素材を選択し、「開く」をクリックして取込みます。
の音楽に取込まれた音楽名が表示されます。

音楽
BEYOND THE SEA.mp3 ←

1 4 - 4 エンドロール自動配列

エンドロール自動作成 ←

取込んだエンドロール写真を自動的配列します。



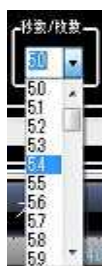
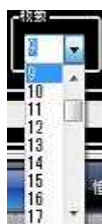
操作方法

1. の「エンドロール自動配列」をクリックします。
の「エンドロール写真枠」に表示されます。
2. 手動でもエンドロール写真枠に写真を配列できます。
の取り込み写真表示から写真を選択し、エンドロール写真枠にドラッグ&ドロップします。

エンドロール自動作成 ←



- | | |
|-------------|--------------------------|
| ・・・枚数 | エンドロール写真の枚数を表示します。 |
| ・・・開始時間 | エンドロール写真の開始時間を設定します。 |
| ・・・秒数/枚数 | エンドロール写真の1枚あたりの時間を設定します。 |
| ・・・キャンセルボタン | キャンセルします。 |
| ・・・実行ボタン | 実行します。 |

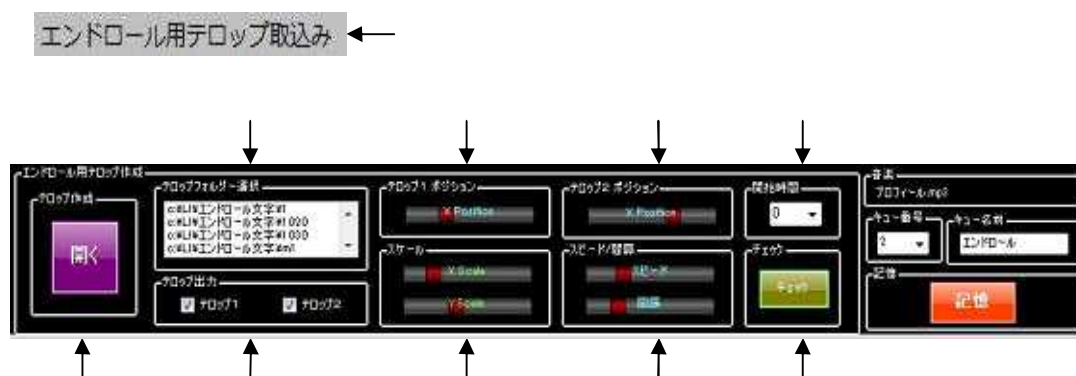


操作方法

1. の「エンドロール自動作成」をクリックするとエンドロール写真枠に自動配列されます。
2. の枚数欄に取込み枚数が表示されます。
手動で配列した場合は、枚数分の数字を選択してください。
3. の開始時間を設定してください。
例 始めの5秒間は別の映像でその後vを開始する場合は5秒に設定。
4. の秒数/枚数で1枚当たりの秒数を設定して下さい。
例 BGM120秒 枚数20 設定6.0秒
5. キャンセルしたい場合は の「キャンセル」ボタンをクリックします。
6. 実行したい場合は の「実行」ボタンをクリックします。
エンドロールキューが作成されます。
レイヤー3・4・5・6にエンドロール写真が展開されます。

1 4 - 6 エンドロール用テロップ取込み

エンドロール用テロップは、専用ソフト「エンドロール文字作成」で作成します。



- ・・・テロップ作成
- ・・・テロップ出力
- ・・・テロップフォルダ選択
- ・・・テロップ1 ポジション
- ・・・テロップ2 ポジション
- ・・・スケール
- ・・・スピード/間隔
- ・・・テロップ開始時間
- ・・・チェック

c が開きます。
画面に出力するか設定します。
作成されているテロップフォルダを選択します。
テロップ1 の位置を設定します。
テロップ2 の位置を設定します。
テロップの大きさを設定します。
スクロールスピードと間隔を設定します。
テロップ開始時間を設定します。
再度、文字は画面下からスクロールします。

操作方法

- 1 . の「エンドロール用テロップ取込み」をクリックします。
- 2 . のテロップフォルダ選択から使用するエンドロールデータを選択します。
- 3 . のテロップ出力のテロップ1・2をクリックすると文字が表示されます。
- 4 . のテロップ1 ポジションでテロップ1の表示される位置を設定します。
- 5 . のテロップ2 ポジションでテロップ2の表示される位置を設定します。
- 6 . のスケールでテロップ1・2の文字の大きさ(X・Y)を設定します。
- 7 . のスピードでスクロールするスピードを設定します。
- 8 . の間隔で文字の行間を設定します。
- 9 . のテロップ開始時間でテロップが画面下からスクロールする開始時間を設定します。
- 10 . の「チェック」をクリックすると再度、文字は画面下からスクロールしますので、設定後はチェックで確認してください。

の「テロップ作成」ボタンをクリックすると「エンドロール文字作成ソフト」が開きます。

操作方法は「エンドロール文字作成ソフト」を参照してください。

第15章 「文字」

文字を簡単に作成します。



- ・・・文字作成枠
- ・・・文字表示枠

文字を作成します。
作成文字を表示します。

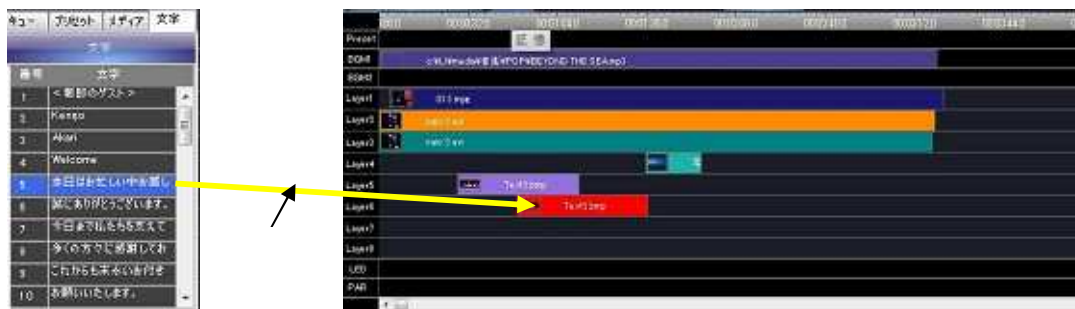
15 - 1 文字作成



操作方法

1. の記憶したい文字リストをクリックして選択します。
2. の文字作成枠内に文字を入力します。
3. の文字フォントを選択します。
4. のフォントサイズを選択します。
5. のフォントスタイルを選択します。
6. の文字の色を選択します。
7. の「記憶」ボタンをクリックして記憶させます。
の「削除」ボタンをクリックすると文字リストから削除されます。

15 - 2 文字の描画



操作方法

1. 文字リストから描画したい文字をドラッグ&ドロップでレイヤーに貼り付けます。
2. 静止画・動画同様に、位置・大きさ等を設定します。

プロフィールの文字テロップ作成用にレイヤー7・8に貼り付けると自動的に映像の下方にテロップサイズの文字が作成されます。



- 本ソフトはエンドロール文字作成ソフトです。
- 2系統のテロップが作成可能です。
- 例えば、テロップ1 - 左画面が新郎用 テロップ2 - 右画面が新婦用
- 各々最大 300 名の名前を入力できます。

メイン画面



1-新規作成



操作方法

1. の枠内に名前を入力します。
 2. の「作成ボタン」をクリックします。
- キャンセルの場合は「キャンセル」ボタンをクリックします。

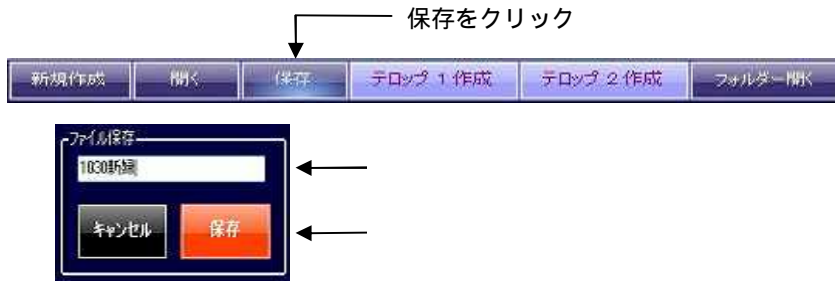
2 - ファイルを開く



操作方法

1. の枠内にフォルダーを選択します。
 2. の枠内にファイルを選択します。
 3. の「選択」ボタンをクリックします。
- キャンセルの場合は「キャンセル」ボタンをクリックします。

3 - 保存



操作方法

1. の枠内に名前を入力します。
2. の「作成ボタン」をクリックします。
キャンセルの場合は「キャンセル」ボタンをクリックします。

4 - 文字作成



操作方法

1. の枠内に名前を入力します。
2. キャンセルの場合は「キャンセル」ボタンをクリックします。

エクセル又はメモ帳で作成した文字をコピー & ペーストできます。



操作方法

1. のフォント・サイズ・スタイル・色を選択します。

5 - テロップ作成

L & I で出力する為のテロップを作成します。



操作方法

1. のテロップ 1 又は 2 をクリックします。
2. の「文字レイアウト」が開きますので「左に合わせる」又は「センターに合わせる」を選択してください。

のフォルダーを開くをクリックするとテロップ 1 及び 2 が作成されたフォルダーが開きます。



マルチモニター 設定方法

本ソフトは4台のマルチモニターに映像を出力しますので、ウィンドウズのディスプレイの設定をしなければなりません。
グラフィックボックスの電源を入れずにPCの電源を入れるとこの設定が解除されることがあります。
この場合は、再度設定をする必要があります。
手順を説明します。



1. ディスクリップ上でマウスの右ボタンをクリックすると の表示がでます。
2. の個人設定をクリックすると の表示がでます。
3. のディスプレイをクリックすると の表示がでます。
4. の解像度の調整をクリックすると の表示がでます。

設定する項目

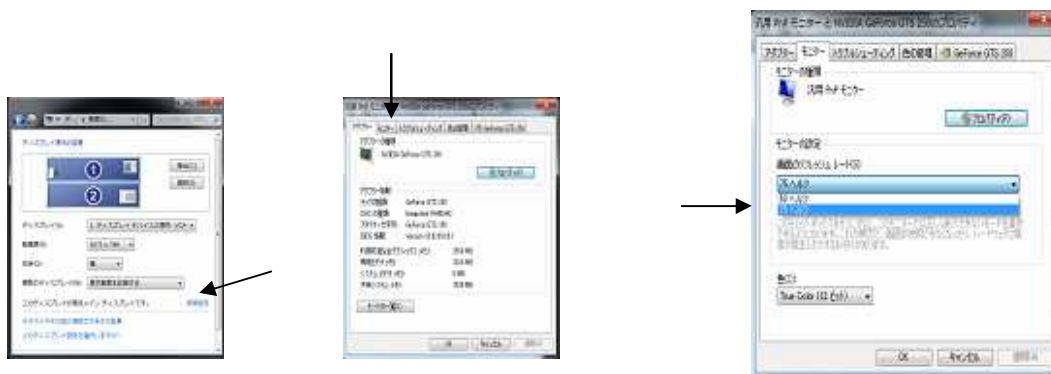
- 解像度 3072 × 768
- 画面のリフレッシュレート 75ヘルツ
- 画面の組合せ の様に合わせる。
が上 が下 と の端が合わさること

1 - 解像度の変更



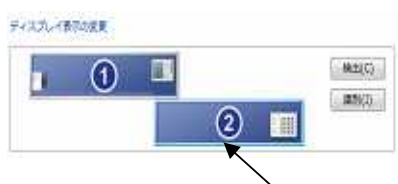
1. の解像度をクリックして上記の様に解像度設定画面を表示させます。
 2. レバーで3 0 7 2 × 7 6 8 を選択します。
 3. 適用をクリックします。
- すべての設定が終わったらOKをクリックします。

2 - リフレッシュレートの変更



1. の詳細設定をクリックして のモニター画面を表示させます。
 2. のモニターをクリックして のモニター設定画面を表示させます。
 3. 画面のリフレッシュレートを7 5 ヘルツを選択します。
 4. OKをクリックします。
- すべての設定が終わったらOKをクリックします。

3 - 画面の組合せ



1. のモニターの絵をドラッグしながら の下に移動させます。
 2. 適用をクリックします。
- すべての設定が終わったらOKをクリックします。