ver. 2.1.0

mashup

ユーザーマニュアル

- 目次 -

mashupとは

- 簡単フローチャート（作成～送出） … P1
- サービスの種類 … P2
- 各メニューの紹介 … P3

mashupの使い方

- 準備編 … P4～
- CG作成編 … P11～
- 送出編 … P26～

生放送で映像にテロップをつけたい

演出に合わせて
複数のテロップを効率的に出したい

デザインを考える
データを作成する

いくつかの送出ラインを使って
オペレートしやすい準備をする

mashupで作っていきましょう

テロップ作成

データがある	mashupで作る	既存のテロップシステムと連携
プレイリストへ直接インポート P14	エディターの詳細へ P15	自動アップロードアプリをダウンロード

「インターフェースからテロップへの即時反映」「データ連携」もおまかせください
- LiveUI
- プロユースのスポーツコーダ機能（オプション対応）

テロップを出す前の事前準備

演出に合わせてデータの保存場所を整理 P8～

テロップを画面に出す

リモコンで操作して送出 P26～

送出方法は3種類

SDI	NDI	WEBレイヤー
オフライン環境		オンライン環境

mashupとは

人や場所を選ばず
誰もが簡単に扱えるテロップシステムです

mashupでは各テロップ1枚1枚を
「CG」と呼んで管理しています

サービスは2種類

オンライン

●CGの登録・確認・管理・操作・送出までのテロップシステムとしての
すべての作業をクラウド環境で行える
※インターネット環境必須

ハイブリッド | SDI・NDI規格対応

●CGの登録・確認・管理をクラウド環境で行い
操作・送出はPCにインストールした専用アプリで行う
※現在Windowsのみ対応

●CGは登録後ローカル保存されるため、通信断となっても変わらず
CG送出を行うことが可能
※素材同期時のみインターネット環境必須

1ライセンス=1系統の配信(送出)

3ユーザーが別端末で同時に利用可能

さらに**リモコン/送出URLは共有**して誰でも操作できます

※共有はオンラインサービスのみ

各メニューの紹介

所属

- アカウント・契約情報の確認
- ユーザー管理
- お問い合わせ
- ユーザーマニュアル
- APIリファレンス
- リリース情報

ユーザー

- ログインユーザー情報の確認
- プロフィール変更、パスワード変更

プロジェクト

- プロジェクトとプレイリストの作成
- プレイリストからCG作成・ファイルのインポート P8～

アプリ・送出一覧

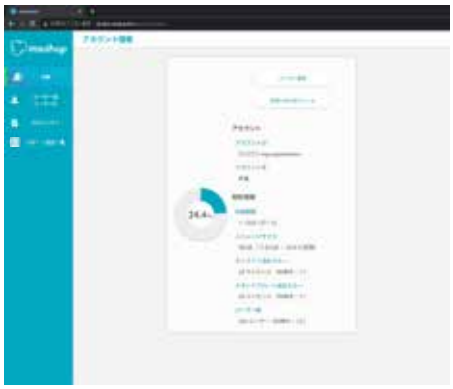
- クルー(CG送出に必要なリモコンと送出のセット)の設定
- mashupに便利なアプリのダウンロード P26～

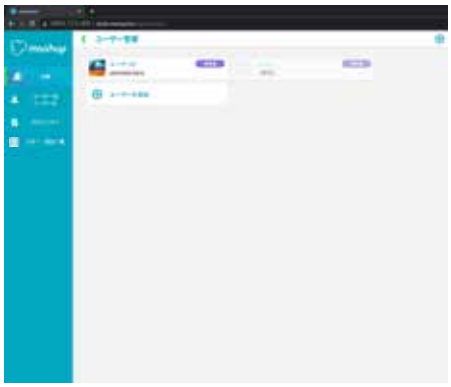
ログイン

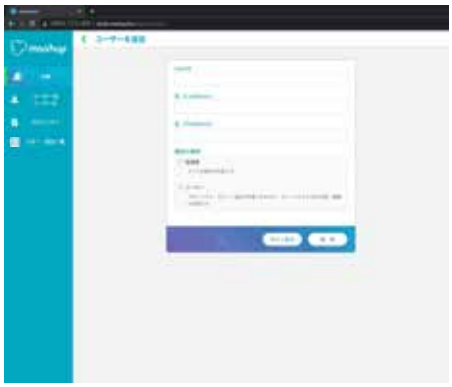
ライセンス発行時のメールアドレスに届いているURLから
ログインしてください（ユーザーID／パスワードも記載）
※推奨ブラウザ：Google Chrome

ユーザーを追加する

所属＞アカウント情報＞ユーザー管理＞⊕ユーザーを追加
ユーザーID・氏名を入力し、権限の種類を選択して[保存]







権限の種類

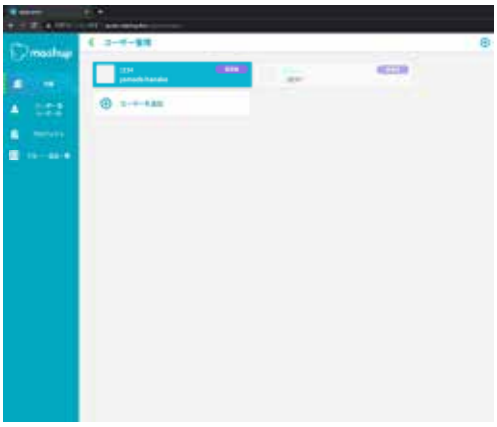
管理者	すべての操作が可能
ユーザー	○ プレイリスト／CGの作成・編集 × プロジェクト／クルー・送出の作成

追加したユーザーの初期パスワードが表示されます

●変更・削除

ユーザー名を右クリック（スマホ・タブレットは長押し）で

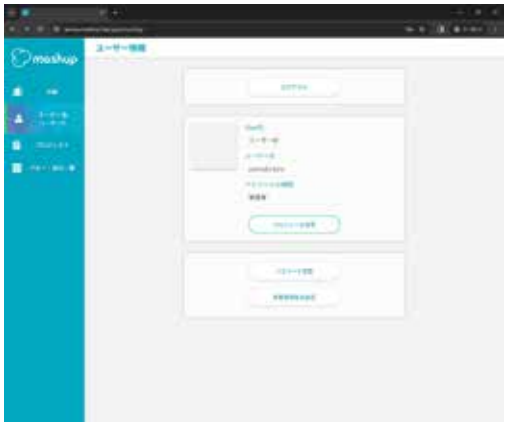
[ユーザー設定変更]・[パスワードをリセット]・[ユーザーを削除]ができます

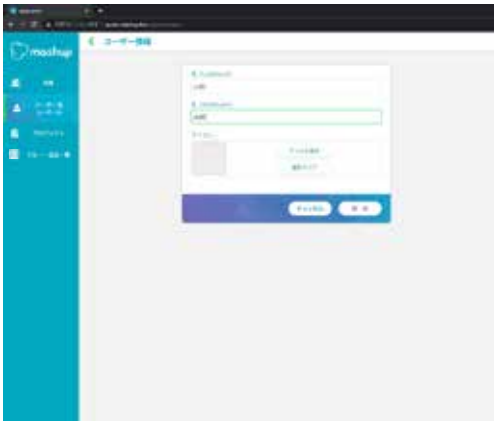


プロフィールを変更する

ユーザー＞ユーザー情報＞プロフィール変更

氏名・サムネイル画像の変更ができます

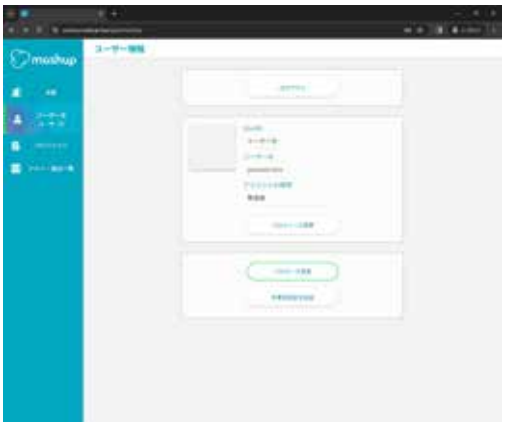


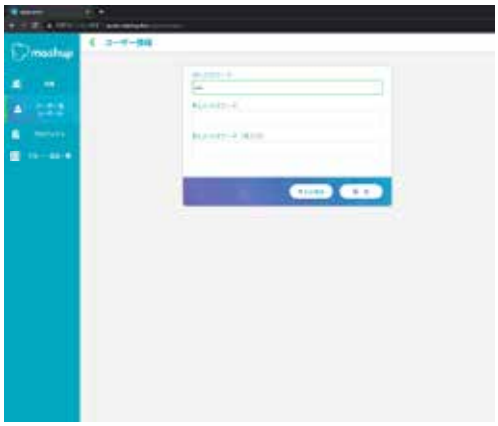


パスワードを変更する

ユーザー＞ユーザー情報＞パスワード変更

古いパスワードを入力し、新しいパスワードを作成

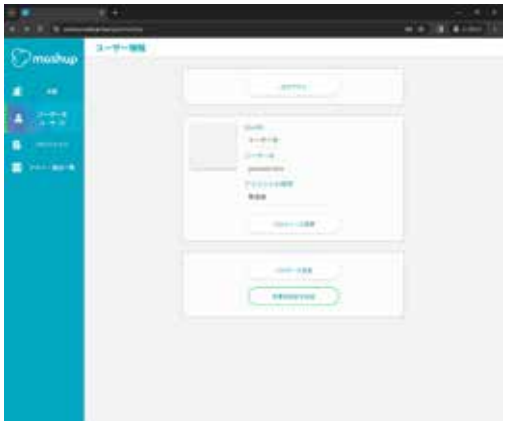




MFA(多要素認証)を設定する ※任意

利用する場合は事前に認証アプリを準備してください
※認証アプリ:Google Authenticator、Microsoft Authenticatorなど

ユーザー>ユーザー情報>多要素認証を設定
認証アプリで表示されたQRコードを読み取るorシークレットキーを登録



認証アプリに表示されたワンタイムパスワードを入力>[有効化する]
次回ログイン時からワンタイムパスワードが必要

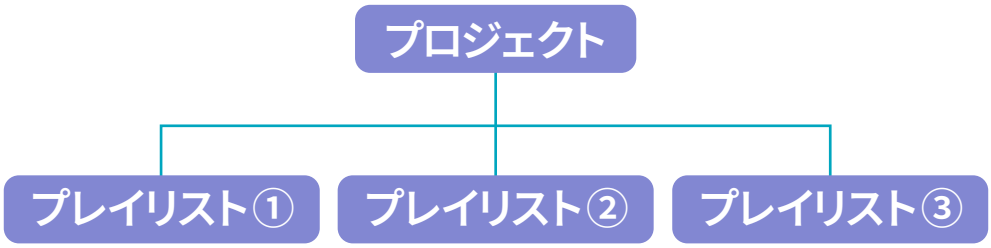
●解除
ユーザー>ユーザー情報>多要素認証を解除>[解除する]

管理者がパスワードリセットを行った際も解除されます

CGを保存するフォルダ構成

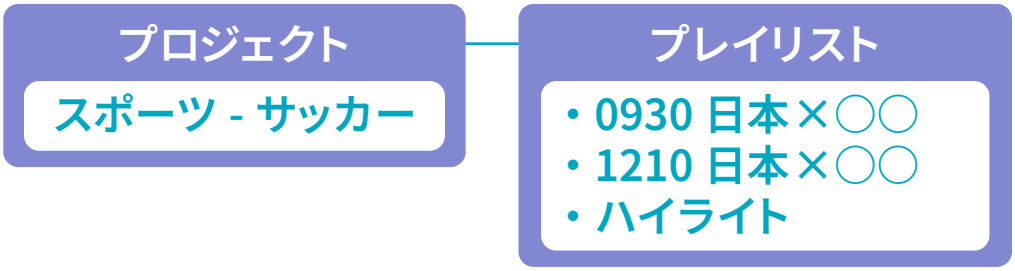
プロジェクトとプレイリスト

プロジェクトとは各プレイリストの総称で
ジャンルや番組・イベントのタイトルなどが使用されます



プレイリストは作成したCGを登録するフォルダです
プレイリスト内は3つの送出ステージが存在します
詳細はP11～

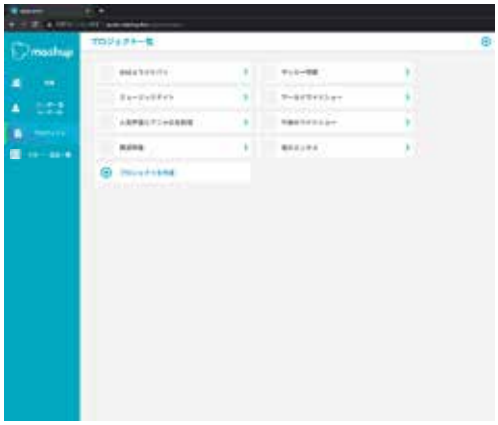
例）

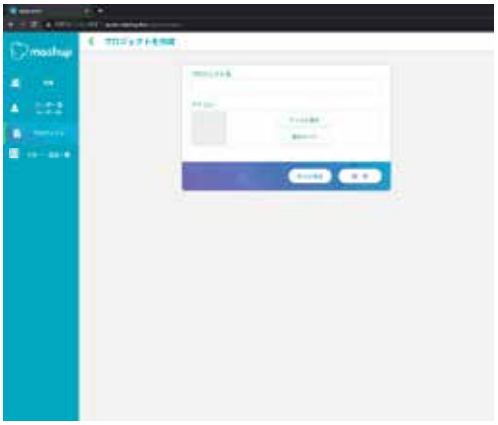


プロジェクトとプレイリストを作成する

●プロジェクトを作成

プロジェクト＞プロジェクト一覧＞ ⊕ プロジェクトを作成





●プロジェクトの修正

右クリック（スマホ・タブレットは長押し）で変更・削除ができます

●プレイリストを作成

プレイリストの種類

特定の日付のみで使用する場合

[対象の日付と連動する] を選択し

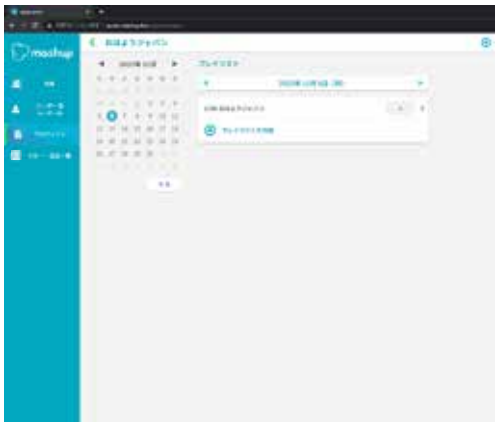
[対象日] と [自動削除までの日数] を設定

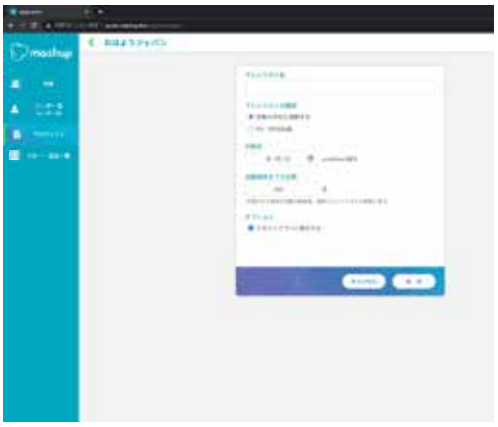
※連日行われる場合もプレイリスト内のCGが変わる場合はこちらを推奨

長期間同一のプレイリストを使用する場合

[FIX]を選択　※[FIX]＝固定

使用するプロジェクトを選択＞⊕プレイリストを作成





●プレイリストの修正

右クリック（スマホ・タブレットは長押し）で変更・削除ができます

CGを登録するテロップステージを決める

プレイリストは3つのステージ(CGの送出ライン)に分けられ
リモコン画面と連動しています
登録後はプレイリスト・リモコンどちらからもステージの変更が可能です

テロップステージについて

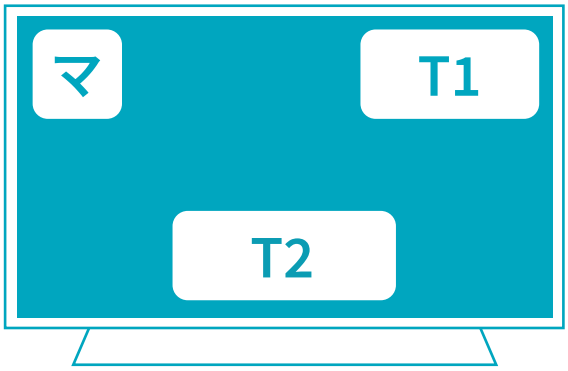
3ステージのCGを同時に送出可能

T1 **T2**

リストにあるCGを1つずつ送出するステージ
同じ位置に出すCGが被らないように整理する
➡ 演出順が確定している時に最適

マルチステージ

複数素材を同時送出できるステージ
例えば（ロゴマーク・LIVEなど
常時送出したい素材を配置する）
➡ 臨機応変に出したいCG向き



「送出レイヤー順」について詳細はP30

●プレイリスト画面説明

1. [新規作成] エディターを開く
2. [インポート] ファイルを読み込む
3. [Play] 登録したCGを大きなウィンドウで確認できる
   アニメーションも再生可能
4. [アクション] 変更したいCGを選択し をクリックで選択したCGの
   タイトルや番号等を変更できる
5. [テロップリスト編集モード]CGの並び替えやステージ移動ができる
6. [複数選択モード]CGを複数選択できる
7. [ごみ箱] クリックするとごみ箱内のリストが表示される

※ 4 5 6…主にスマートフォン、タブレット等、マウスを使用しない操作で
便利な機能です

CG番号を決める

mashupでは、すべてのCGをCG番号で管理します
CG番号は各プレイリスト内で重複できません

CGは以下のように英数字を組み合わせたものです

2桁または3桁の英数字 - 01～99の数字2桁

アルファベットは大文字のみ[A～Z]が使用可能
※[Iと1]・[Oと0]など似ている字形にご注意ください

例） 01-01　999-02
ZZZ-99　02-01

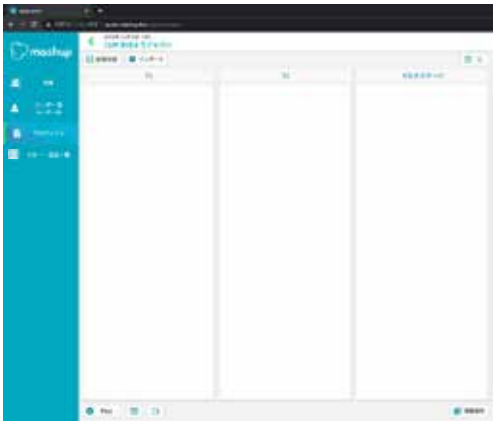
また[.1～.9]の小数点を付けることができます

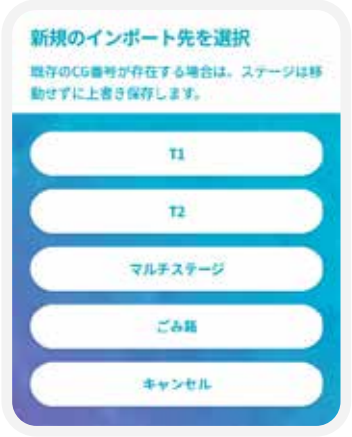
例） 01-01.1
ZZZ-01.9

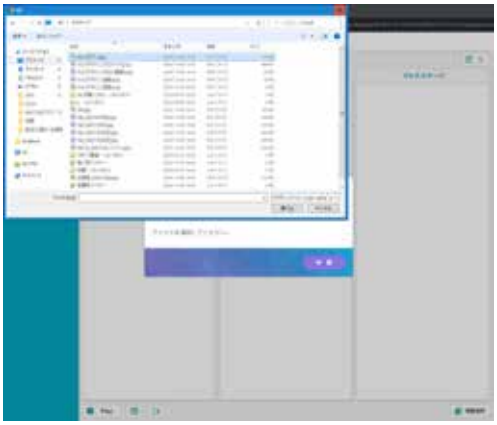
CGを作成する

●既存のファイルをプレイリストにインポート

インポート＞新規のインポート先を選択＞ファイルを選択（複数可）し［開く］





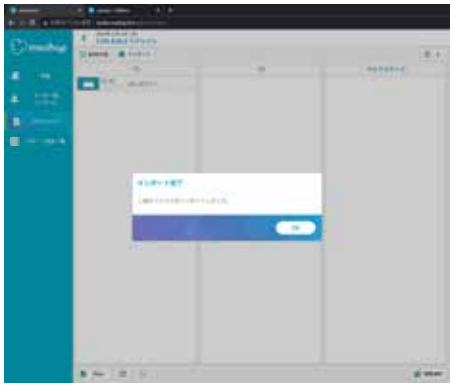


CG番号を選択＞番号を決めたら［OK］

全て自動発番　作成済みのCG番号の続き番号で自動的に発番されます

※番号重複時

インポート完了



インポートできるファイル形式

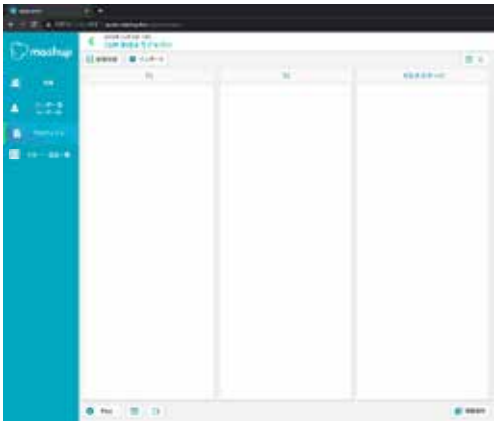
動画	.webm .apng
静止画	.png .jpg .webp

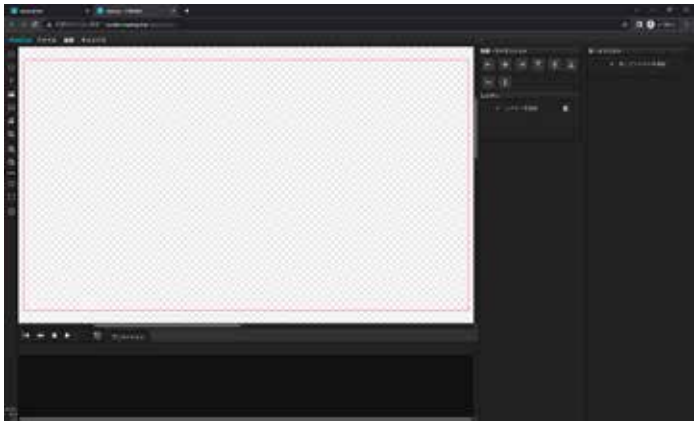
●修正は再インポート＞上書き保存

●エディターで新規作成

プロジェクト＞使用するプレイリストを選択＞新規作成

エディターを起動しCGを作成

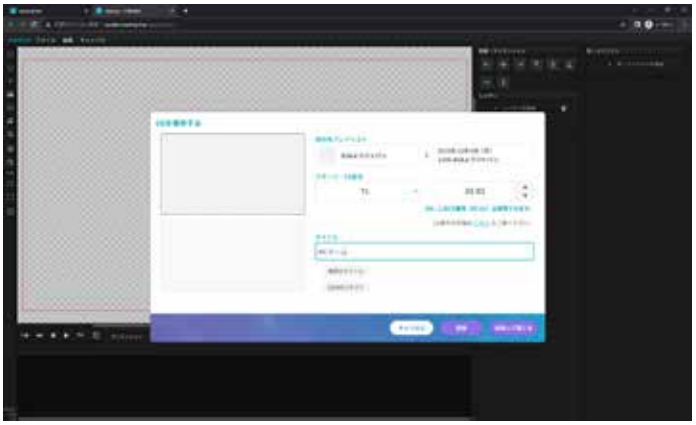




●保存

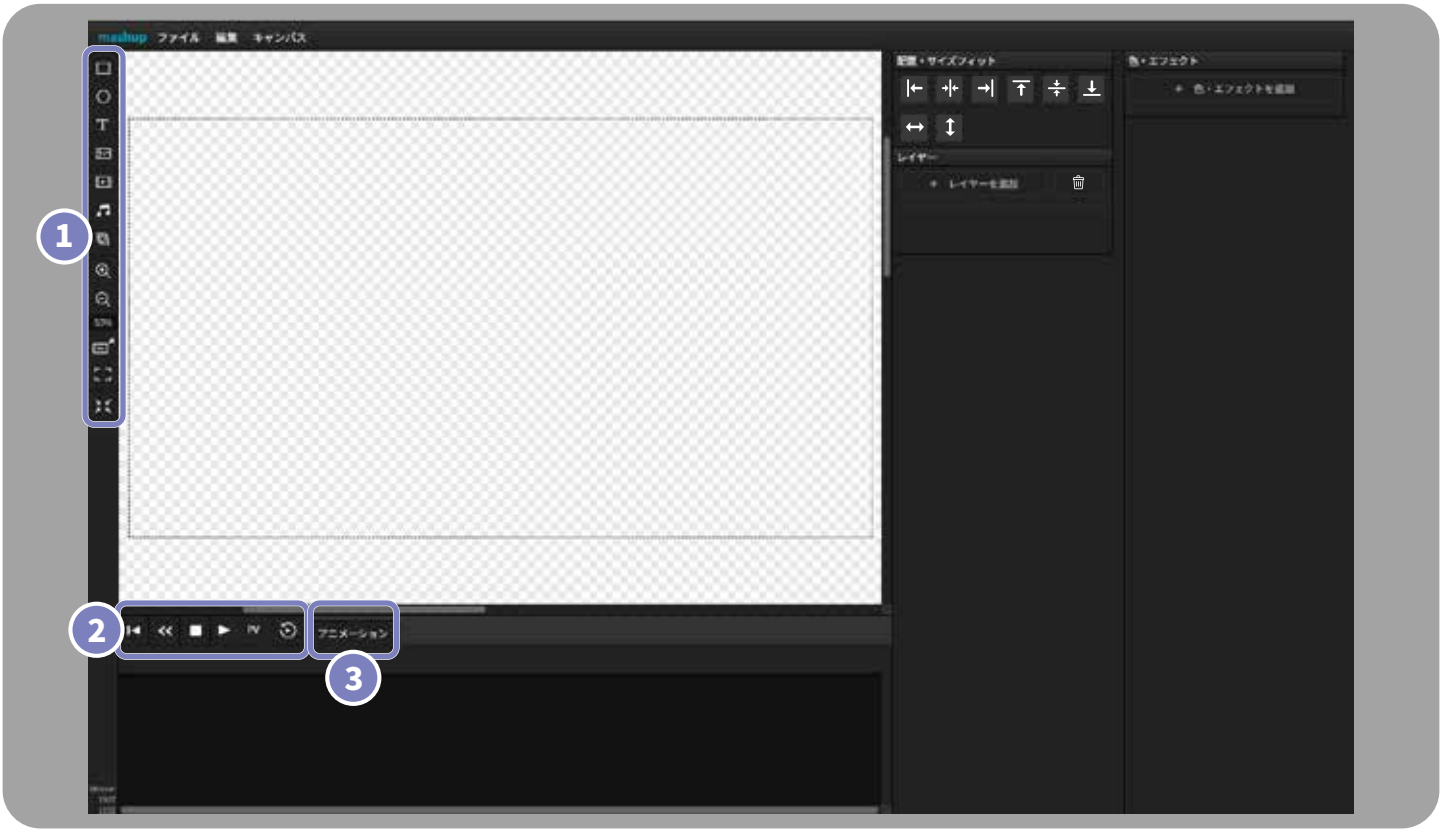
ファイル＞[保存]

保存先プレイリスト／ステージ・CG番号／タイトルを設定し[保存]



※番号重複はダイアログで確認

●エディター画面説明 1/2



1 各種ツールボタン

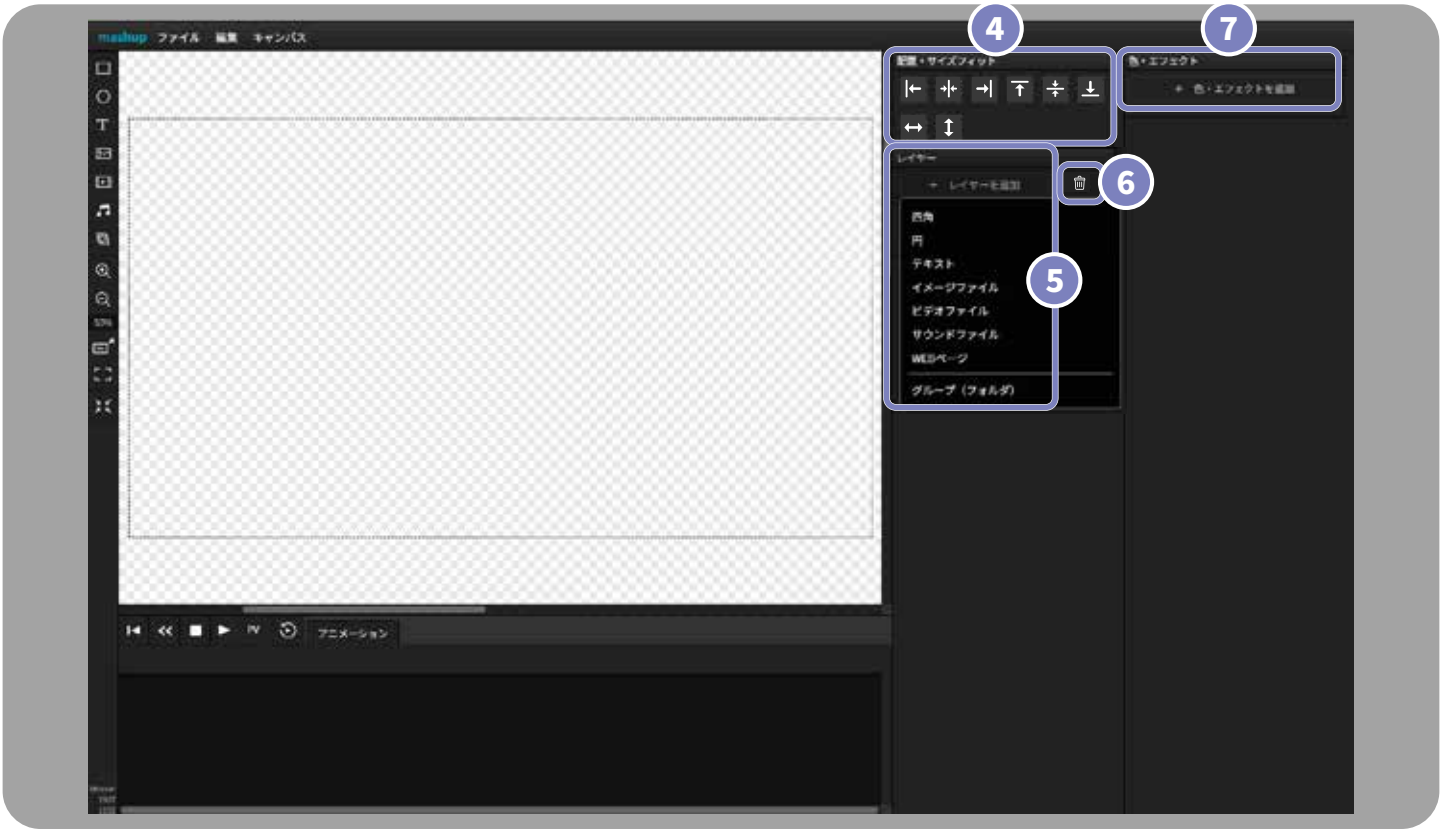
四角ユニット	画像ファイル	拡大
円ユニット	動画ファイル	縮小
テキストユニット	音ファイル	100%サイズ表示
キャンバス中央に移動	WEBビュー	キャンバス全体を表示

2 プレビュー用リモコンボタン

3 [アニメーション]ユニットにアニメーションをつけることができる

カット・フェード・スライドをはじめロールや点滅など14種類のアニメーションが選択でき各アニメーションにフレーム単位で細かな速度設定が可能

●エディター画面説明 2/2



❹ [配置・サイズフィット] クリック⇒ 位置を保持したまま整列
ダブルクリック⇒HDエリア各四辺に整列

❺ [レイヤー] 各種ユニットや各種ファイル等のレイヤーの作成

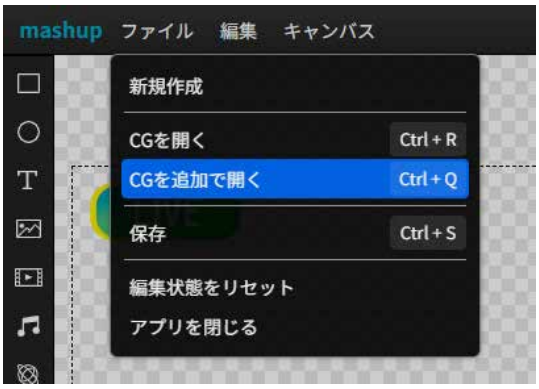
❻ [ごみ箱（削除）] 削除後は元に戻せない

❼ [色・エフェクト]
追加塗り・エッジ・ドロップシャドウを追加できる
→表現は単色・グラデーション・テクスチャを追加可能
※テクスチャはAPNG形式のアニメーションにも対応

エディターではプレイリスト内のCGを流用して新たなCGを作成できます

ファイル＞CGを開く(Ctrl＋R)＞CGを選択し開く

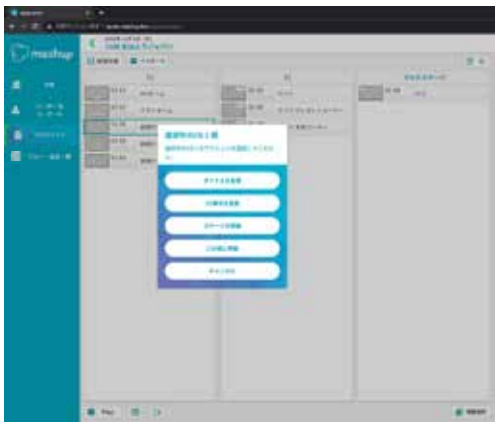
ファイル＞CGを追加で開く(Ctrl＋Q)＞追加したいCGを選択し開く

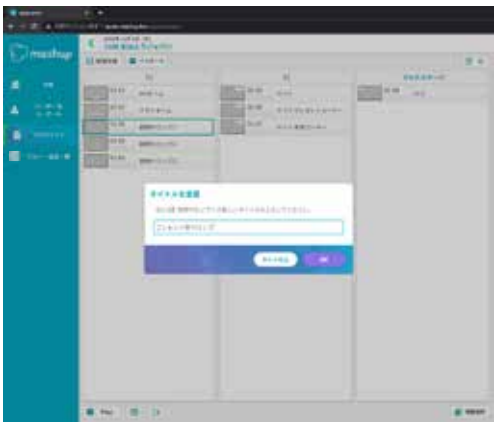


作成したCGを変更する

●タイトルを変更

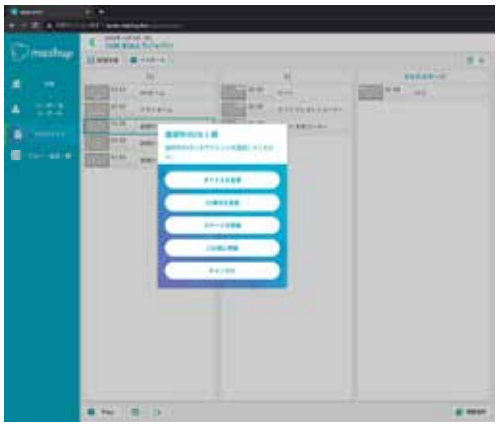
CGを1つ選択し右クリック（スマホ・タブレットは長押し）＞[タイトルを変更]

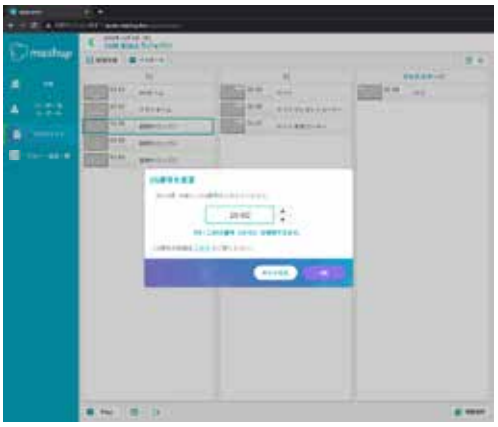




●CG番号を変更

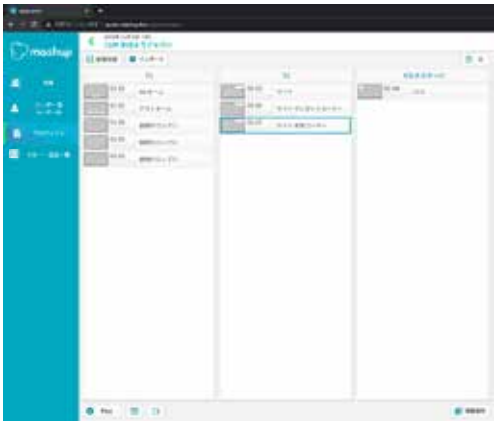
CGを1つ選択し右クリック（スマホ・タブレットは長押し）＞[CG番号を変更]

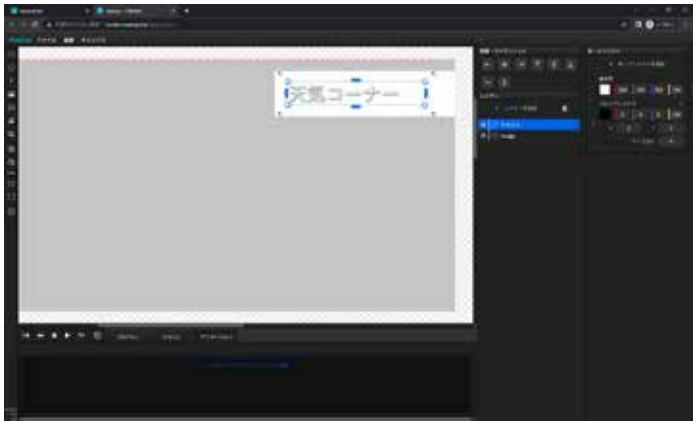




●エディターでCGを修正

修正したいCGをダブルクリック＞エディターが起動＞修正

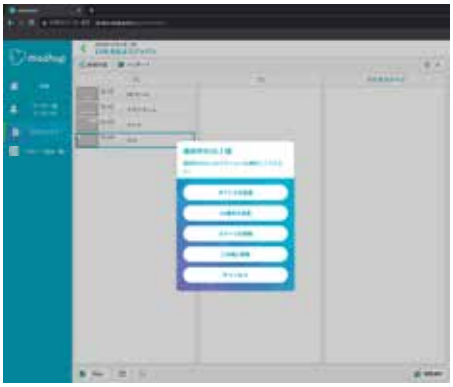
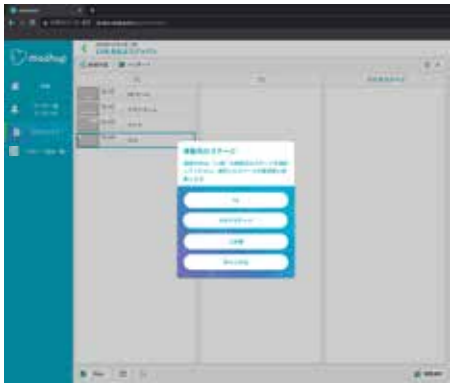
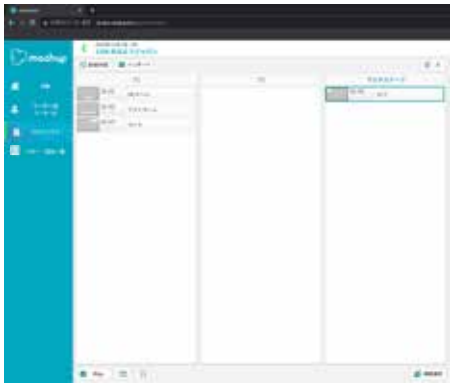




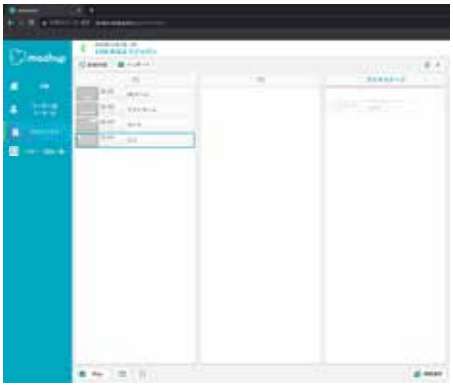
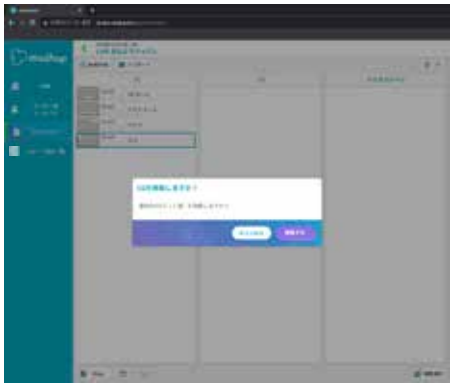
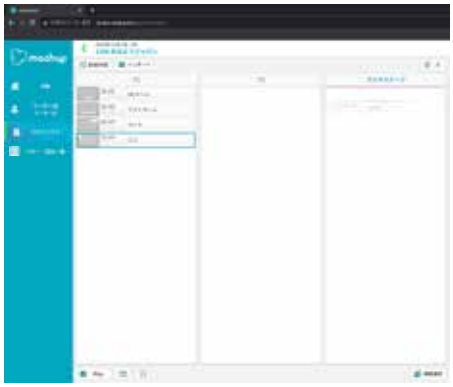
CGを移動・削除する

●ステージの移動

移動したいCGを選択(複数可)し右クリック(スマホ・タブレットは長押し)＞
[ステージを移動]＞移動先のステージを選択＞[移動する]

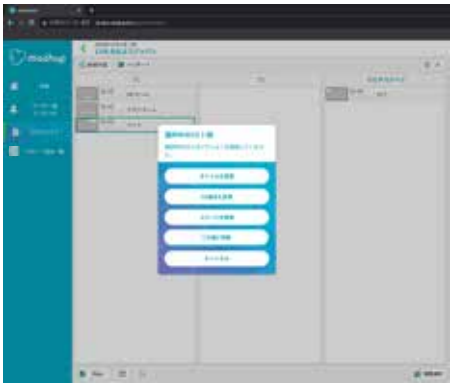
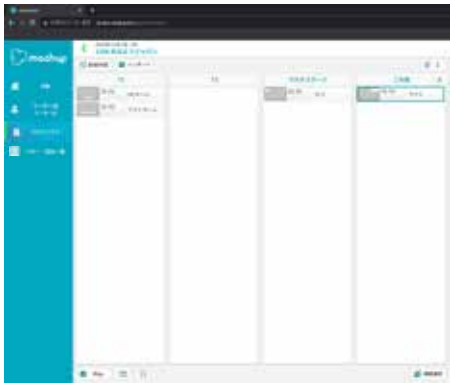




移動先へドラッグ&ドロップでも可能

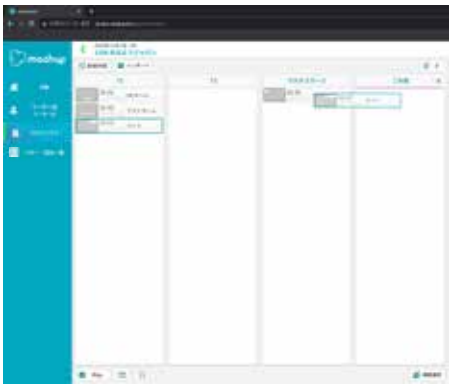
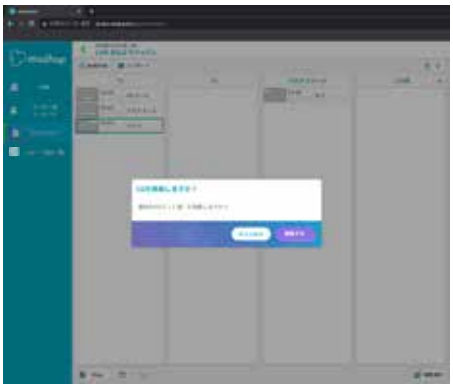
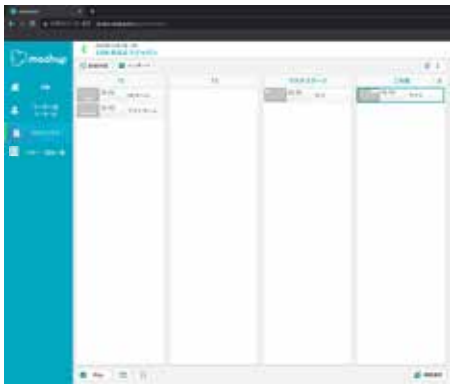




●ごみ箱に移動

移動したいCGを選択(複数可)し右クリック(スマホ・タブレットは長押し)＞
[ごみ箱に移動]＞ごみ箱アイコン🗑で確認できる

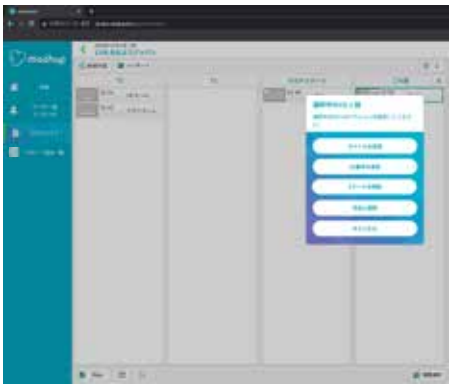
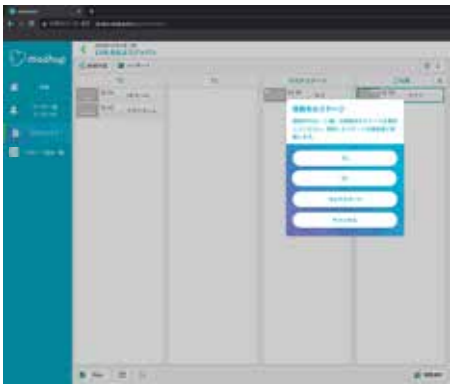
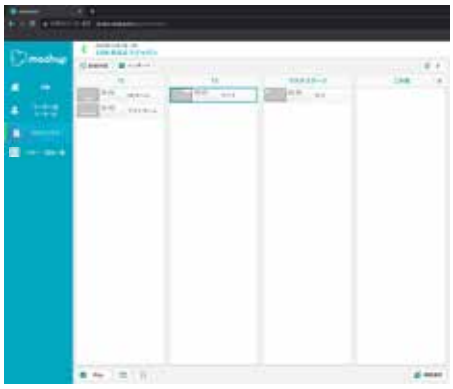
ごみ箱内（もしくはアイコン）へドラッグ＆ドロップでも可能

●ごみ箱から戻す

移動したいCGを選択（複数可）し右クリック（スマホ・タブレットは長押し）＞

[ステージを移動]＞移動先のステージを選択

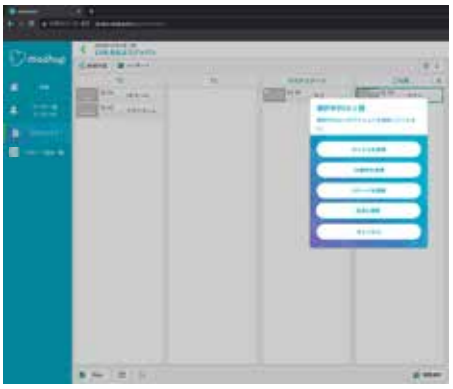
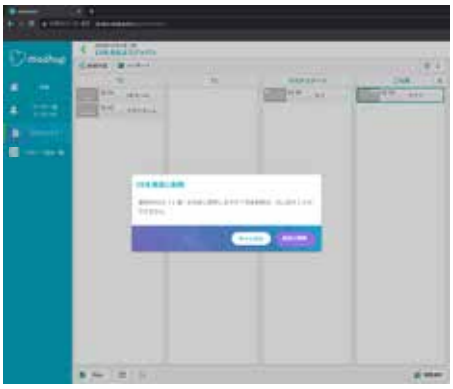
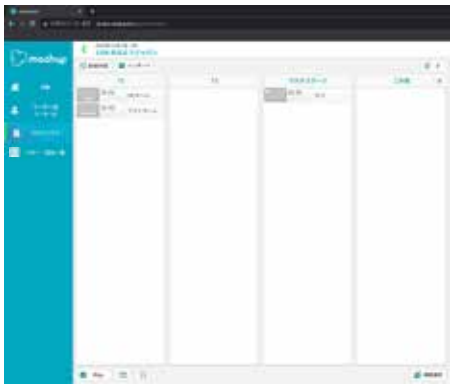
●CGを削除する

CGを削除する場合は、一度ごみ箱に入れないと削除できません

また削除後は元に戻すことはできません

削除したいCGを選択（複数可）し右クリック（スマホ・タブレットは長押し）＞

[完全に削除] を選択＞[完全に削除]

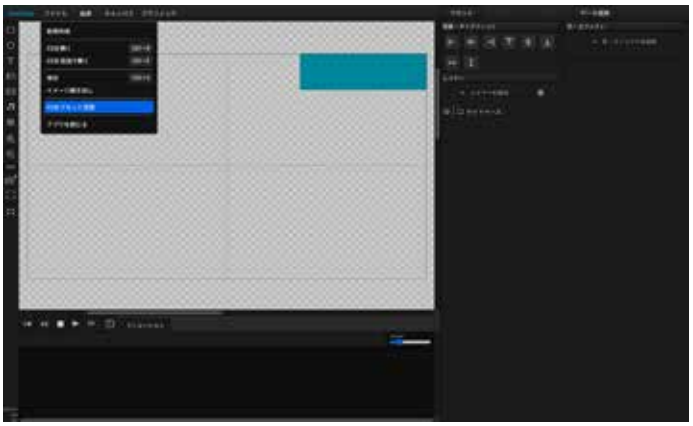




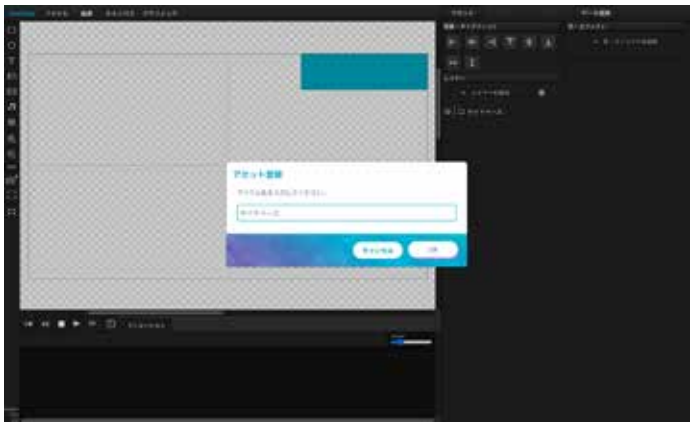
アセット登録する

エディターでCGをアセット登録することで
テンプレートとして使用することができる
便利な 公式テンプレート もあり

●登録

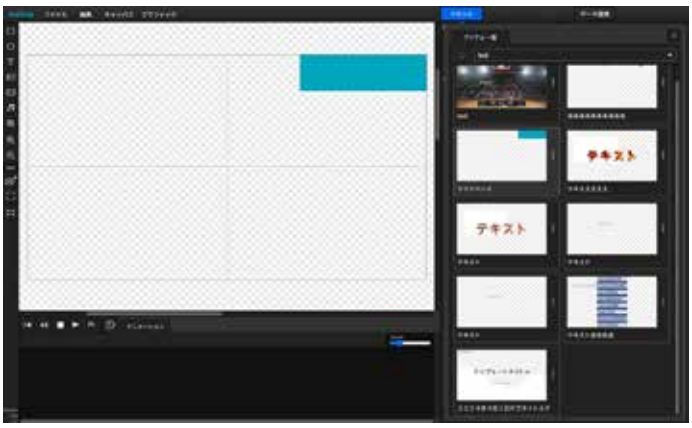
ファイル＞CGをアセット登録＞アイテム名を入力＞OK

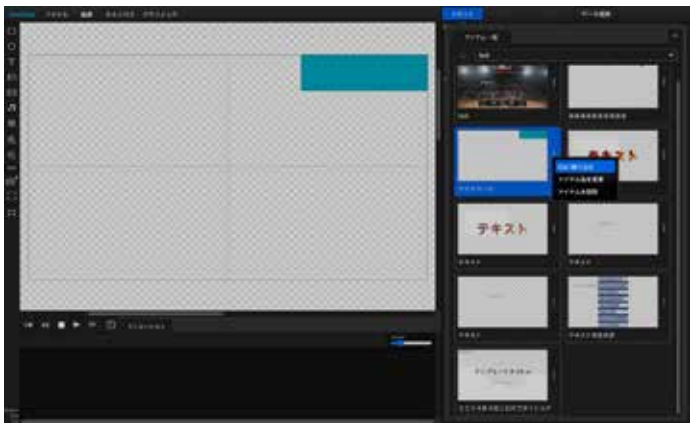




●アセットを呼び出す

アセット＞プロジェクト毎にアイテム一覧が表示される
[：]＞CGを取り込む（またはダブルクリック）＞エディター上に反映される





アセットはプロジェクト毎に登録されるため
プロジェクトが削除されるとアセットも削除される

LiveUIを使ってリモコンからCGへ即時反映

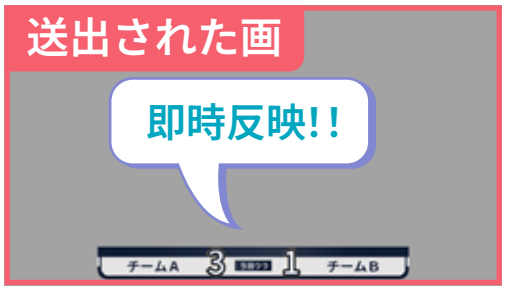
LiveUIとは

アイテムを自由に組み合わせCGのユニットと紐づけることで
内容を即時反映することができる機能

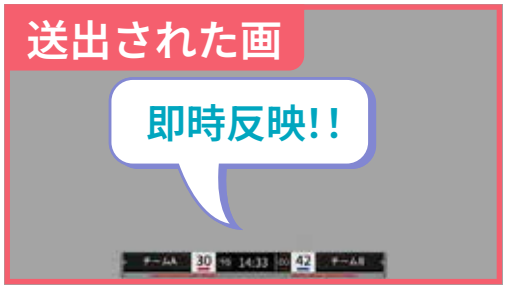
➡ 送出はリモコンの ⚡LiveUIモード で操作

※マルチステージのみ使用可能

使用例①:野球(チーム名+得点+イニング)



使用例②:バスケットボール(チーム名+得点+ファウル)

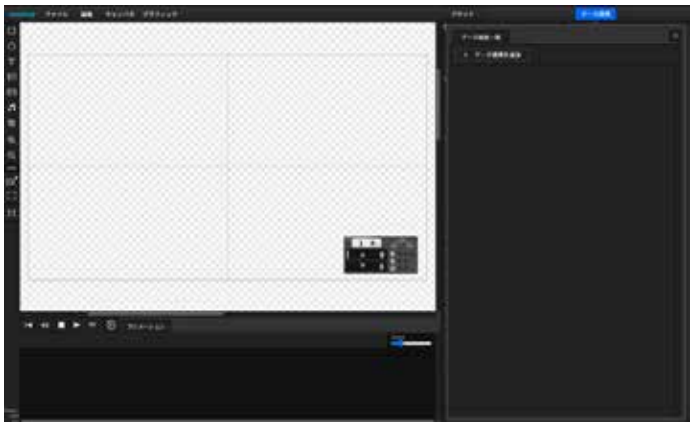


LiveUI用のCG作成&設定は
LiveUIユーザーマニュアル を参照

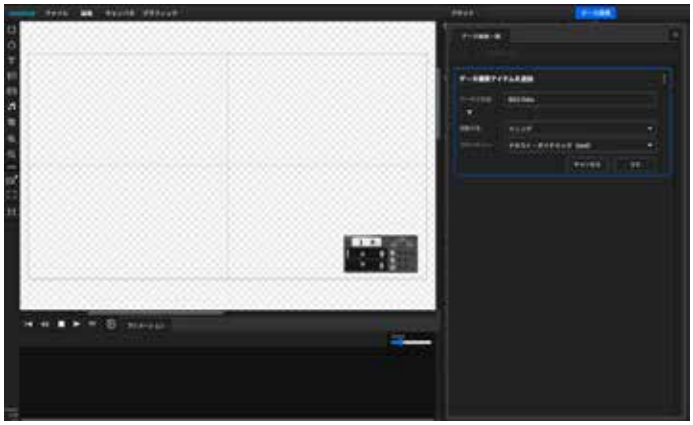
データ連携する

OCRソフトやテキストデータ等のあらゆるデータと連携し
CGに反映できる（例)スポーツの得点やグラフ等

データ連携＞＋データ連携を追加



受け取る [データの名前] を入力＞
[連動対象] のレイヤー（もしくはグループ）・[プロパティー] を選択＞OK



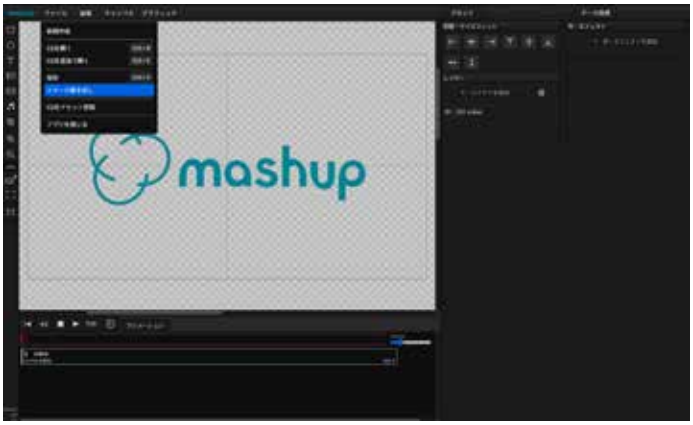
連動対象がテキストの場合 テキストタイプは[ダイナミック]に設定

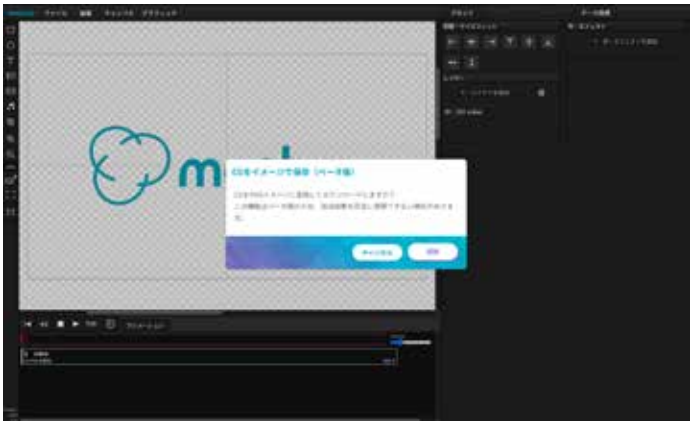
※LiveUI およびデータ連携で使用できるフォントが選択できる

CGを静止画で書き出す

CGをPNGイメージに変換してダウンロードできる

ファイル＞イメージ書き出し＞保存





Windowsのダウンロードフォルダ内にPNGで保存される

送出クルーを作成する

送出クルーとはCG送出に必要なリモコンと送出のセットです

クルーの種類

オンライン送出

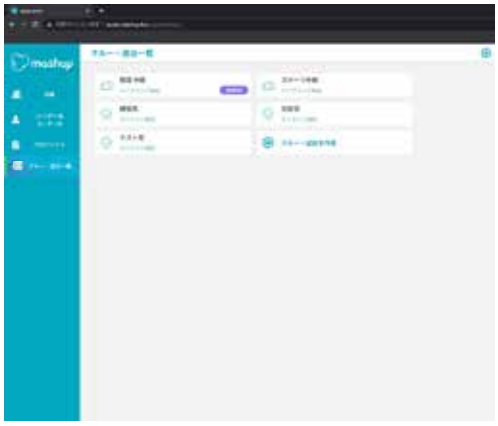
- 操作画面は発行したURLから操作を行う
- 送出は発行したURLをクラウドスイッチャーに登録し送出

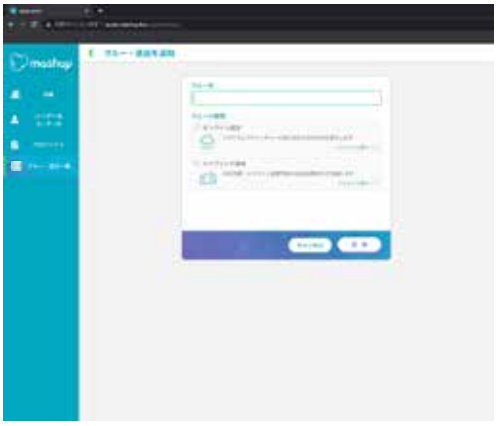
ハイブリッド送出

- 操作はお手持ちのPCをオンプレミス化しローカルで操作
  素材同期時のみオンライン環境必須
- 送出は接続したSDI送出機器から映像線の送出が可能

SDI送出機器は各自でご用意ください

[アプリ・送出一覧]＞ ⊕クルー・送出を作成＞
「クルー名」を入力し「クルーの種類」を選び [保存]

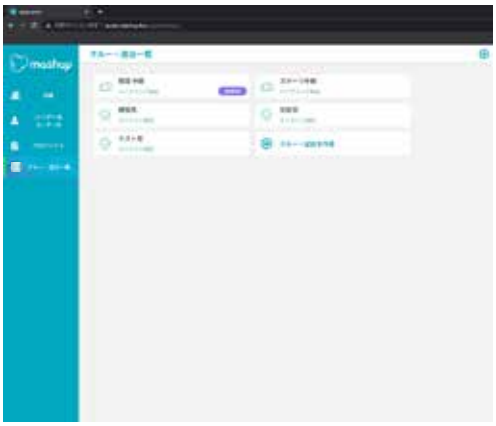




CGをプレイリストに登録し、送出クルーを作成したら
リモコンと送出を起動してCG送出ができます

リモコンと送出を起動する

[アプリ・送出一覧]＞使用する送出クルーを選択



クルーの使用状況

Live Now　オンライン送出：CG送出中

Active　ハイブリッド送出：同期使用中（ライセンス認証済み）

●オンライン

リモコンURL／送出URLそれぞれ開き接続する

※アイコンクリックで
URLコピー可能

送出画面

起動時は白画面で送出すると
送出中のCGが表示される

リモコン画面

プロジェクト一覧

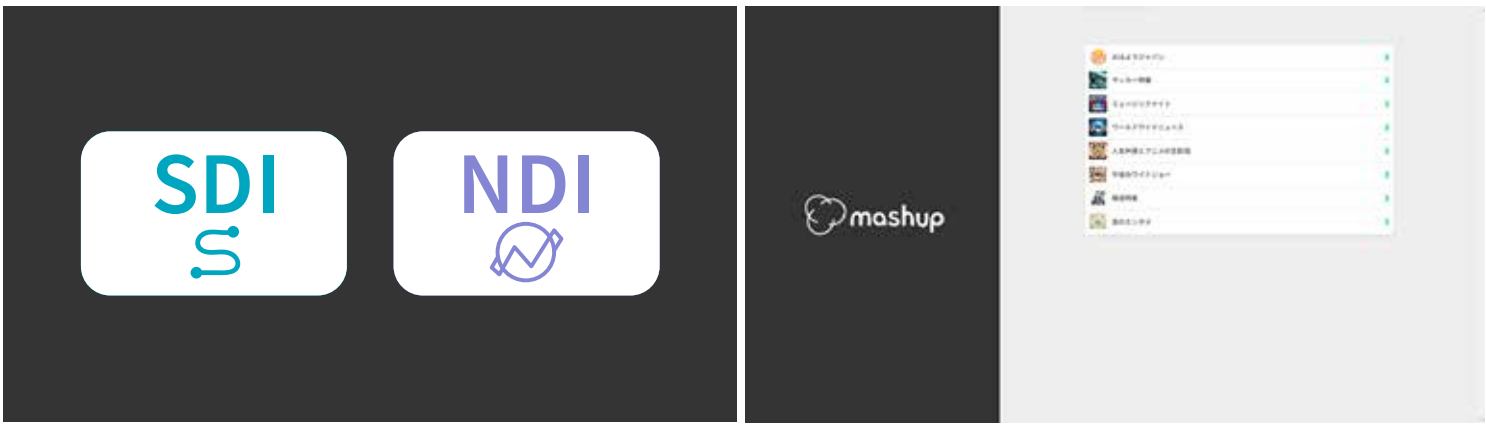
●ハイブリッド

まずはアプリをダウンロード
[アプリ・送出一覧]＞使用する送出クルーを選択＞
「アプリのダウンロードはこちら」から

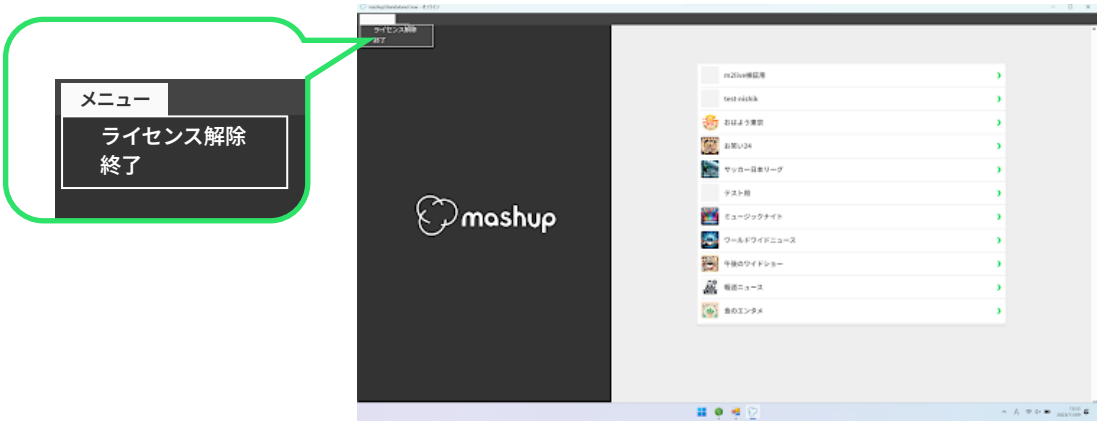
アプリアイコンをクリックして起動
（起動中のウィンドウがあがる）

選択した送出クルーに表示された
接続先URL・認証ID・パスコードを制限時間内に入力＞[OK]

接続環境（SDI・NDI）を選択しリモコン起動



●別端末で使用したい場合
認証済みのリモコンで [メニュー]＞[ライセンス解除] が必要です

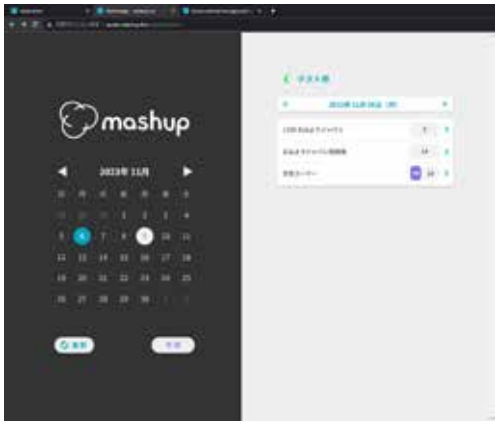


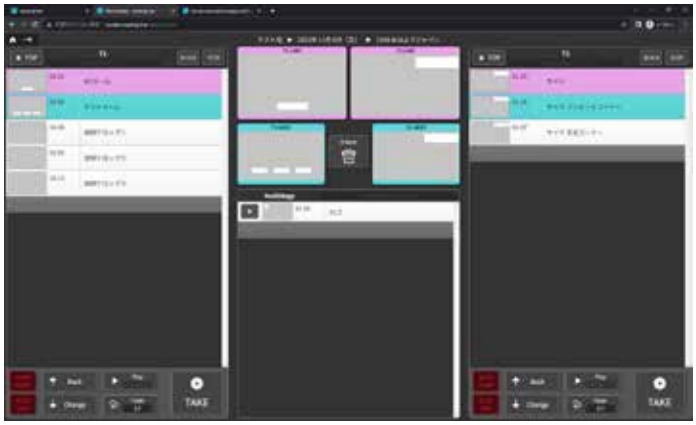
プレイリストを開いてリモコンを起動する

プロジェクトを選択＞

左の日付からOA日を選択（日付は28時に切り替わる）＞

プレイリストを選択＞リモコン起動





リモコン画面詳細は次ページ～

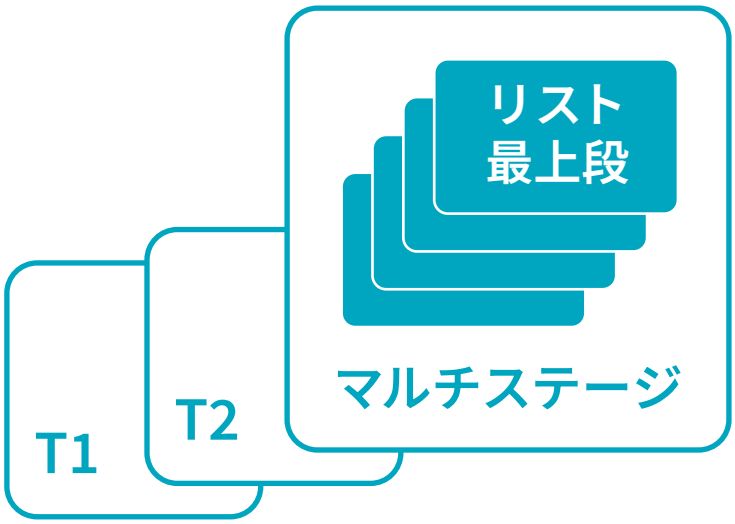
ステージの送出レイヤー順について

送出した時 CG の重なる順番は

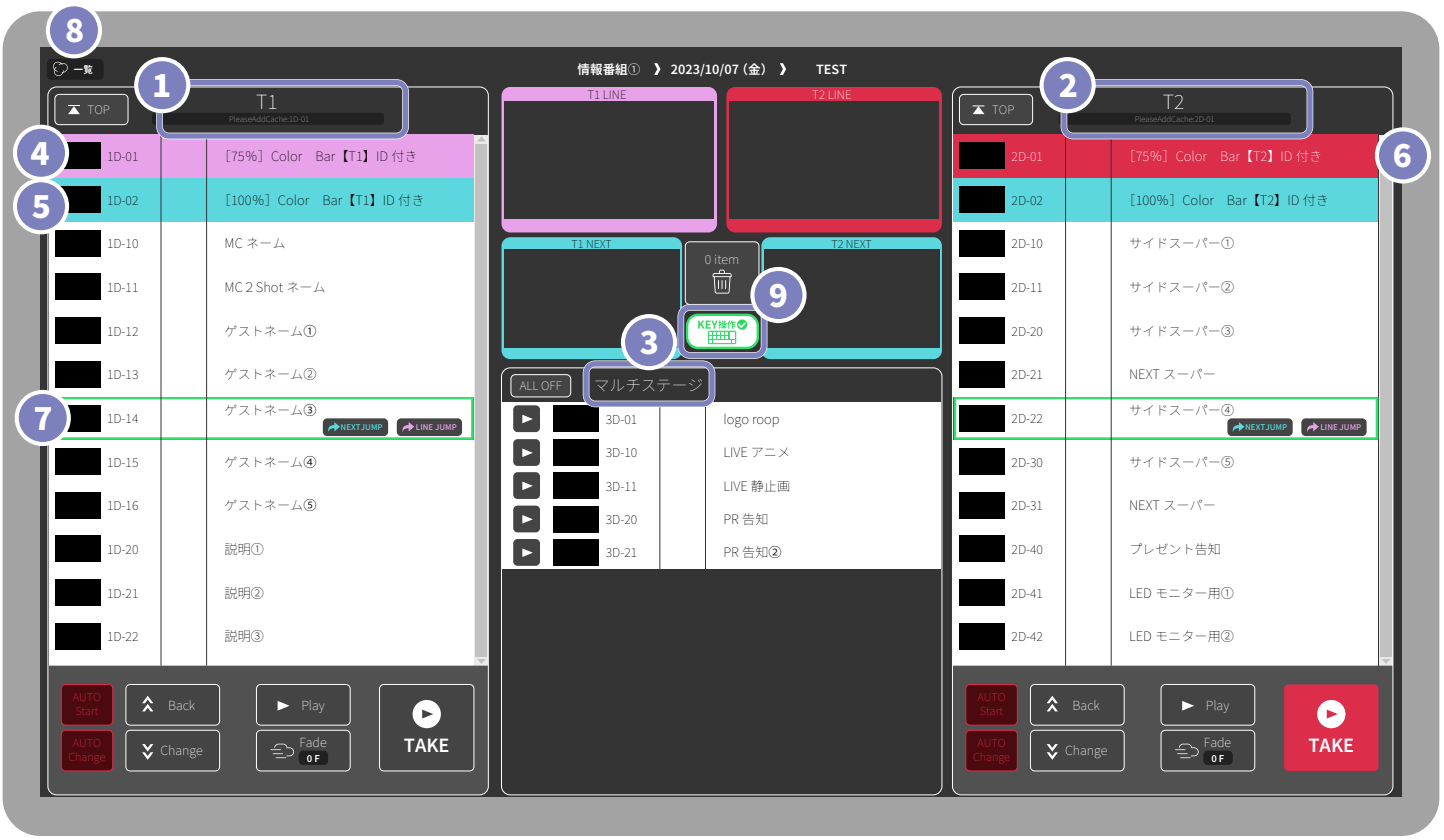
下から[T1]＜[T2]＜[マルチステージ]となります

複数素材を送出できるマルチステージ内はリストの最上段が

レイヤーの最上段となります



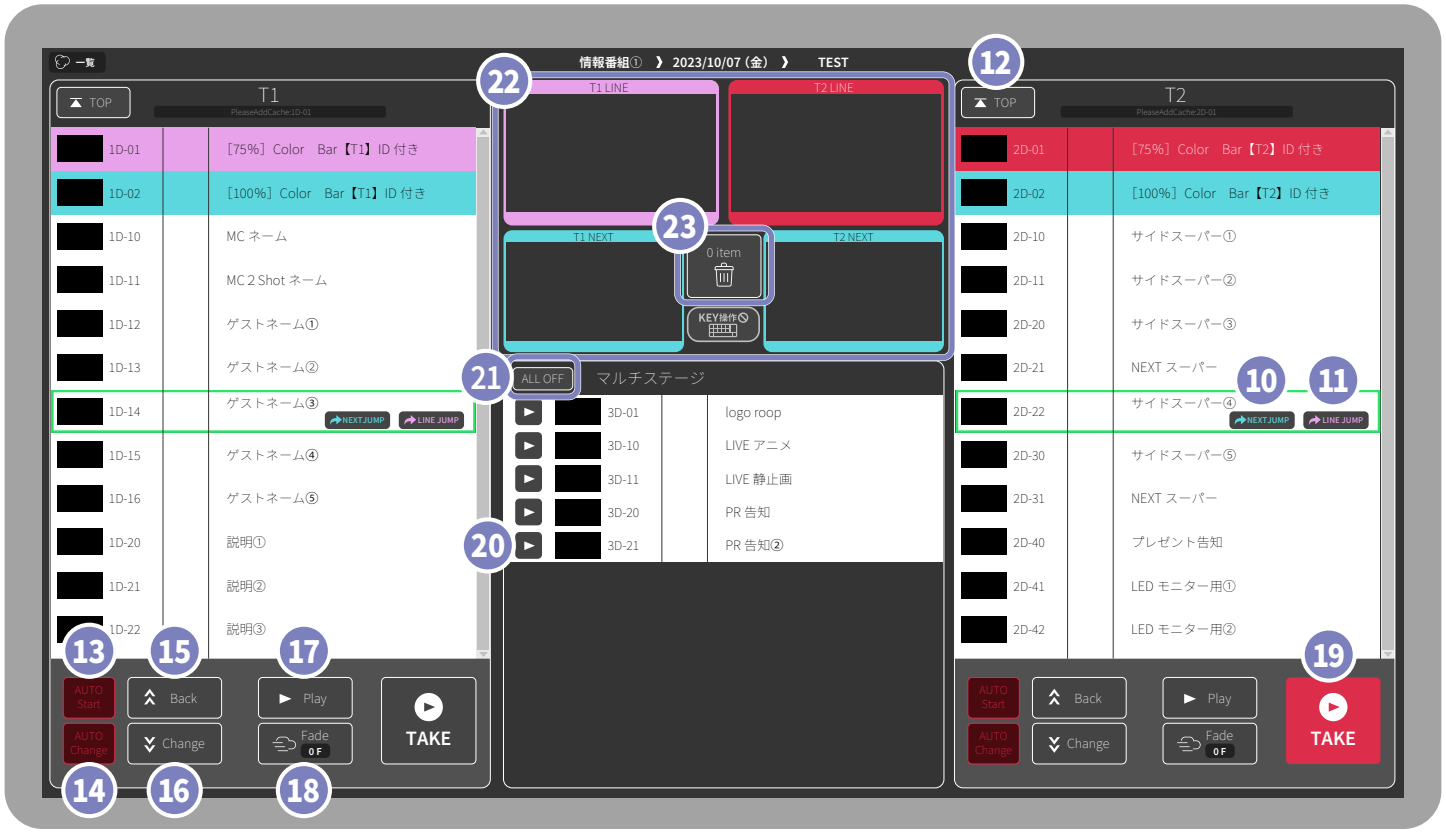
●リモコン画面説明 1/2



1. [T1] テロップリスト
2. [T2] テロップリスト
3. [マルチステージ] テロップリスト
   - 各リストはドラッグ&ドロップで移動可能
     使用する順番に並び替えたり、他のステージやゴミ箱に移動
   - LINEになっているときは並び替えのみ可能（×ステージ移動）
   - 右クリックでドラッグすると複数素材を選択できる
4. リストの色：⇒ LINE（[TAKE]を押すと送出される状態）
5. リストの色：⇒ NEXT（LINEの次にスタンバイしている状態）
6. リストの色：⇒ 送出中（移動不可）
7. リストの色：⇒ 選択中（編集やスタンバイ状態へ変更可能）
8. プレイリスト一覧へもどる
9. [KEY操作] キーボード操作有効／無効を選択できる

リモコンのショートカットキー対応表はP34

●リモコン画面説明 2/2



10 [NEXT JUMP] 選択したCGがNEXTになる

11 [LINE JUMP] 選択したCGがLINEになる

12 [TOP] 最上段のCGがLINE／2段目がNEXTになる

13 [AUTO Start] アニメーション送出時は[TAKE]と同時に開始される

14 [AUTO Change] [TAKE] をオフすると自動的にNEXTがLINEになる

15 [Back] LINE・NEXTが1つ上のCGになる

16 [Change] LINE・NEXTが1つ下のCGになる

17 [Play] アニメーションを開始する

18 [Fade] ステージごとにFadeの設定ができる（0/3/5/10/15/30/45/60）

19 [TAKE] LINEを送出する（送出中は赤）

20 [マルチステージ：TAKE] マルチステージで選択したCGを送出する

21 [ALL OFF] 送出中の[マルチステージ]素材を一括でアウトできる

22 LINE・NEXTのCGがサムネイルで表示される（マウスオーバーで拡大表示）

23 [ごみ箱] クリックすると別ウィンドウで中身を確認できる

●ショートカットキー対応表

[KEY操作]ボタンがOFF/ONどちらの場合でも有効

ステージ	操 作	ショートカットキー		
T1	TAKE	F1 + Ctrl + Alt	or	Z + Ctrl + Alt
	Start	1 + Ctrl + Alt		
	Change	A + Ctrl + Alt		
	Back	Q + Ctrl + Alt		
T2	TAKE	F2 + Ctrl + Alt	or	X + Ctrl + Alt
	Start	2 + Ctrl + Alt		
	Change	S + Ctrl + Alt		
	Back	W + Ctrl + Alt		
マルチステージ	すべてOFF	F3 + Ctrl + Alt	or	C + Ctrl + Alt
	TAKE	（並び順に上からA～Z）		A-Z+Shift+Ctrl+Alt

[KEY操作]ボタンがONの場合のみ有効

ステージ	操 作	ショートカットキー
T1	TAKE	テンキー 1
	Start	テンキー 0
	Change	テンキー 4
	Back	テンキー 7
T2	TAKE	テンキー 3
	Start	テンキー .（ドット）
	Change	テンキー 6
	Back	テンキー 9
マルチステージ	すべてOFF	Esc
	TAKE	並び順に上からA～Z

TACreate

tv asahi create