



## LiveUI ユーザーマニュアル

### LiveUIとは

誰でも簡単にノーコードでお好みのUIをカスタマイズ  
直感的なインターフェースで

小規模なスポーツ中継の得点表示や、即時性の高いコメントなどを  
リモコンからテロップへ即時に反映する仕組みを作ることができます

# 作成～画面に出るまでの流れ

## テロップ作成

用意したデザインをmashupのエディターでCG登録する

※マルチステージのみ使用可能



## LiveUI作成

- ・アイテムを配置してUIのレイアウトを作成
- ・条件の詳細を設定してCGとアイテムを紐づける



## テロップを画面に出す

リモコンの **LiveUIモード** で送出

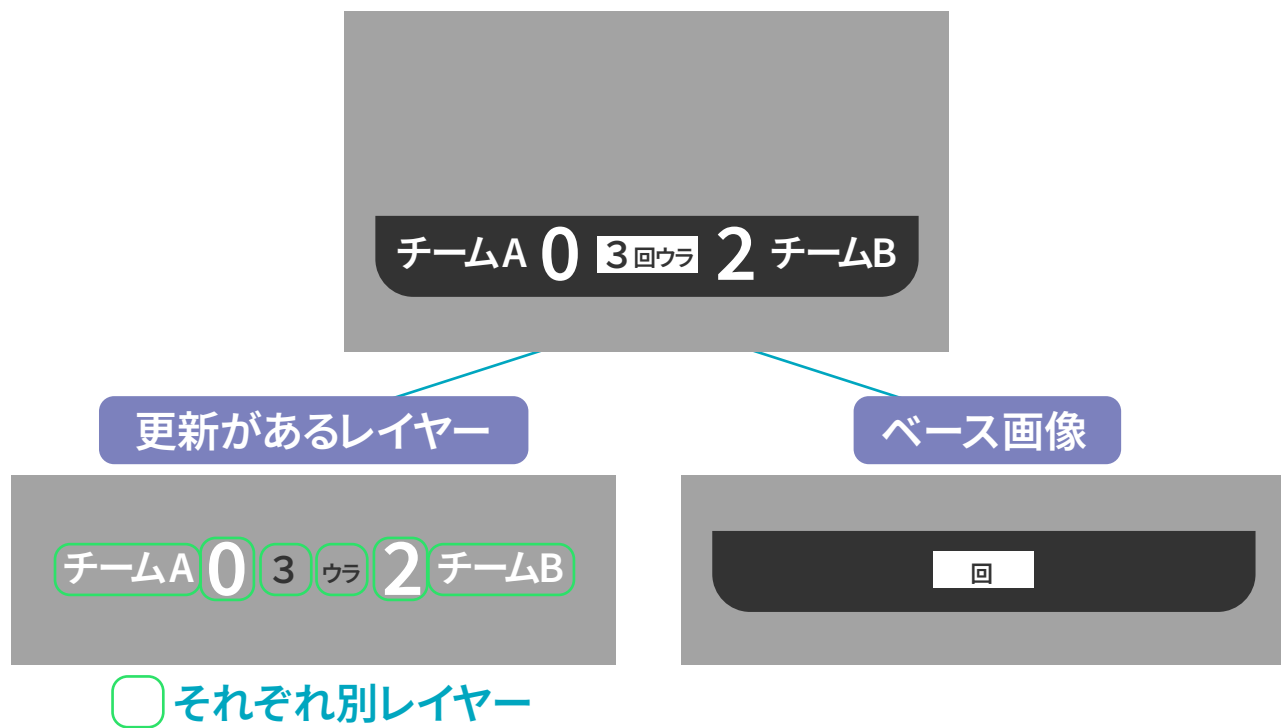


## 野球の得点を作ってみる

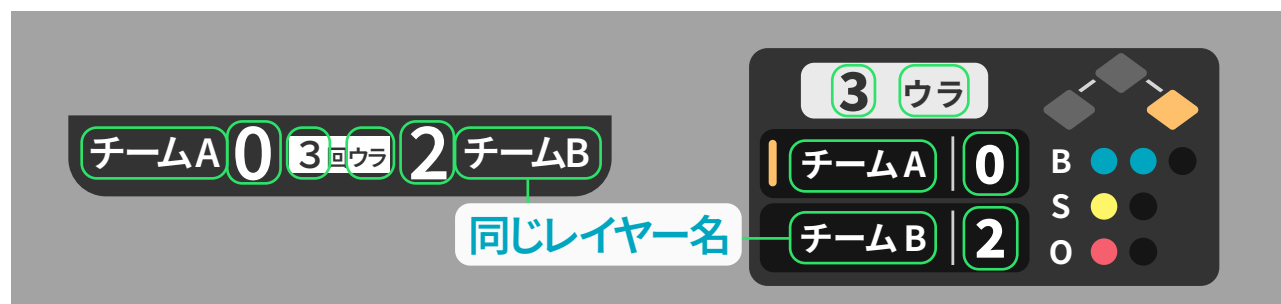
mashupの基本の使い方は

[mashupユーザーマニュアル](#) を参照

- LiveUIを反映させたい箇所はレイヤーを分けておく  
(変更のないベースなどは一枚の画像でOK)



- プレイリスト内の他のCGと同内容の更新を反映させたいレイヤーは他のCGとレイヤー名を共通にする (例) 得点テロップとBSOテロップ

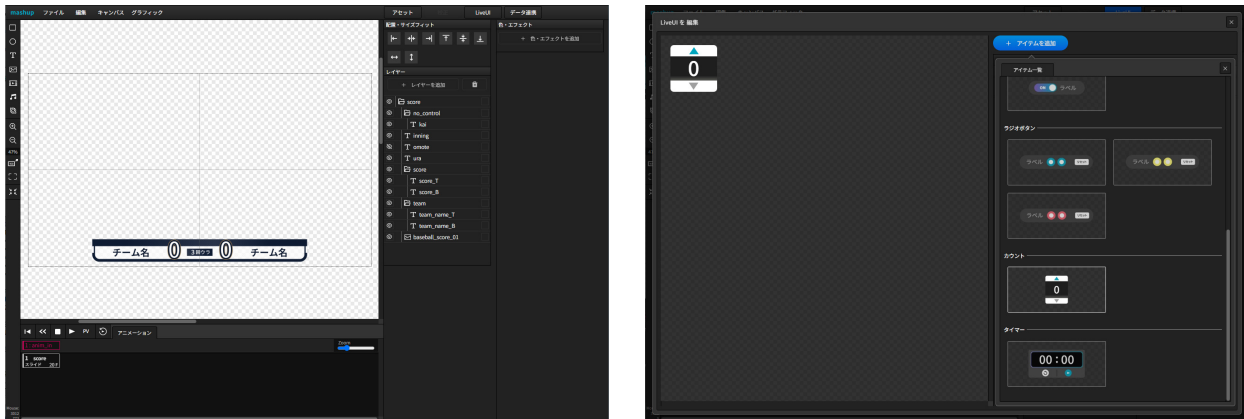


- テキストタイプは[ダイナミック]にする

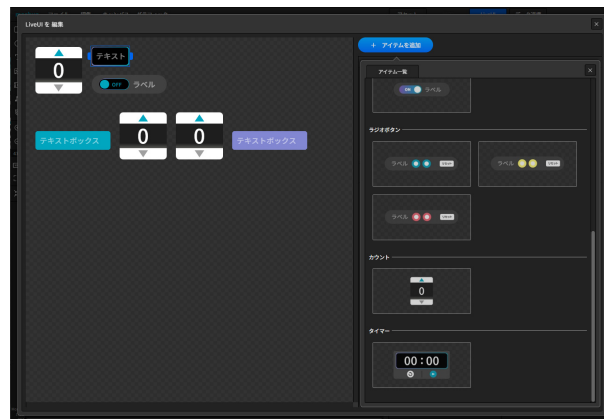
※ LiveUIで使用できるフォントのみ選択可能になる

## ●CGとLiveUIを紐づける

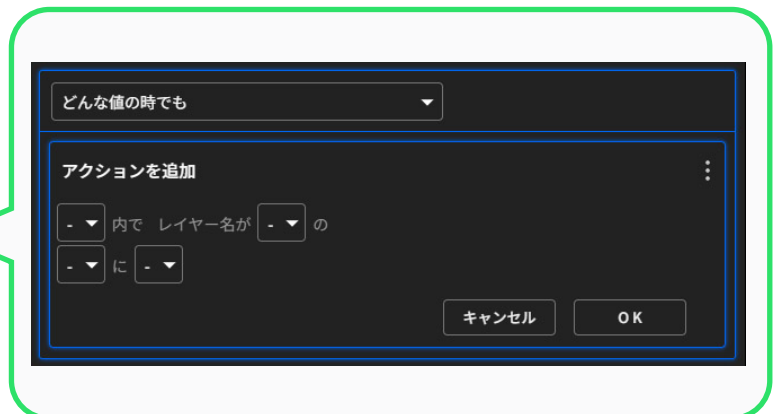
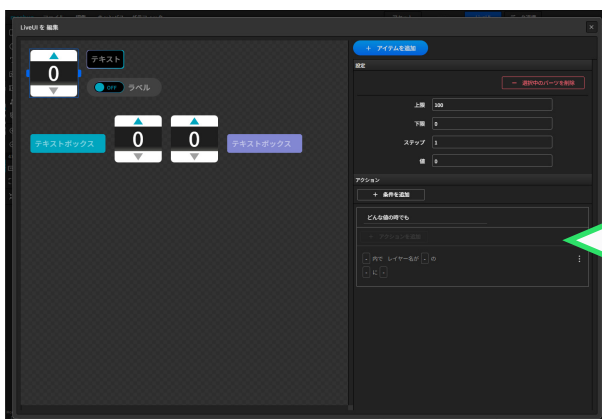
エディターの[LiveUI]>[アイテムを追加]  
表示されたアイテム一覧から選択



## アイテムの配置やサイズを整える



追加したアイテムを選択>[設定]でスタイル・色・(初期の)値を設定>  
[条件を追加]し詳細を設定する



条件設定の例は次ページ～

## ●野球の得点テロップの設定例

### カウント:イニング

選択中のパーツを削除

上限 9  
下限 1  
ステップ 1  
値 1

アクション

+ 条件を追加

どんな値の時でも

+ アクションを追加

同じプレリストの全てのCG 内で レイヤー名が `inning` の

テキスト・ダイナミック (text) に 値を挿入する

### トグルスイッチ:[表/ウラ]

選択中のパーツを削除

ラベル 表⇄裏

値 FALSE

アクション

+ 条件を追加

どんな値の時でも

+ アクションを追加

同じプレリストの全てのCG 内で レイヤー名が `omote` の

レイヤー表示状態 (display) に TRUE を設定する

同じプレリストの全てのCG 内で レイヤー名が `ura` の

レイヤー表示状態 (display) に FALSE を設定する

値が true の時

+ アクションを追加

同じプレリストの全てのCG 内で レイヤー名が `ura` の

レイヤー表示状態 (display) に TRUE を設定する

同じプレリストの全てのCG 内で レイヤー名が `omote` の

レイヤー表示状態 (display) に FALSE を設定する



### テキストボックス:チーム名

選択中のパーツを削除

スタイル テキストボックス

色 青

値

アクション

+ 条件を追加

どんな値の時でも

+ アクションを追加

同じプレリストの全てのCG 内で レイヤー名が `team_name_T` の

テキスト・ダイナミック (text) に 値を挿入する

### カウント:得点

選択中のパーツを削除

上限 100  
下限 0  
ステップ 1  
値 0

アクション

+ 条件を追加

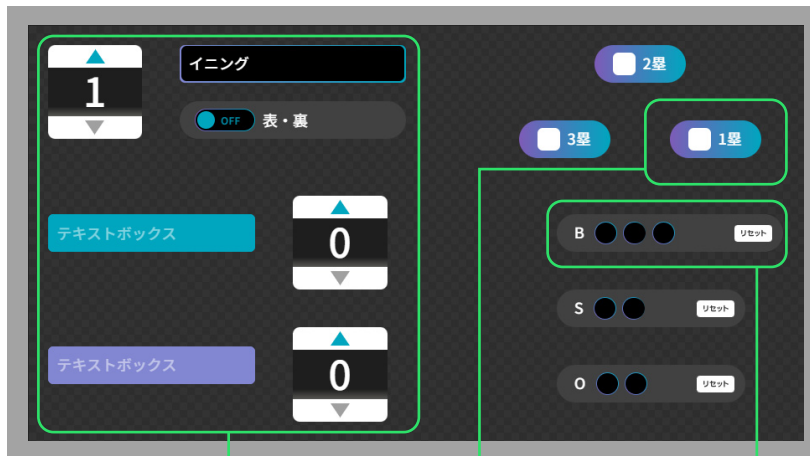
どんな値の時でも

+ アクションを追加

同じプレリストの全てのCG 内で レイヤー名が `score_B` の

テキスト・ダイナミック (text) に 値を挿入する

## ●野球のBSOテロップ(得点テロップと共有あり)の設定例



得点テロップと合わせて使用する場合  
以下は[同じプレイリストの全てのCG]  
内に対して条件設定する

- ・イニング
- ・[表/ウラ]
- ・チーム名
- ・得点

※LiveUI設定をしたCGがマルチ  
ステージにないと使用できない

### ラジオボタン:BSO

選択中のパーツを削除

ラベル B

数 3

色 青

値 0

アクション

+ 条件を追加

どんな値の時でも

+ アクションを追加

このCG 内で レイヤー名が B1 の  
レイヤー表示状態 (display) に FALSE を設定する

このCG 内で レイヤー名が B2 の  
レイヤー表示状態 (display) に FALSE を設定する

このCG 内で レイヤー名が B3 の  
レイヤー表示状態 (display) に FALSE を設定する

値が 1 以上の時

+ アクションを追加

このCG 内で レイヤー名が B1 の  
レイヤー表示状態 (display) に TRUE を設定する

値が 2 以上の時

+ アクションを追加

このCG 内で レイヤー名が B2 の  
レイヤー表示状態 (display) に TRUE を設定する

値が 3 以上の時

+ アクションを追加

このCG 内で レイヤー名が B3 の  
レイヤー表示状態 (display) に TRUE を設定する

### チェックボックス:塁

選択中のパーツを削除

チェックスタイル(形) チェック

色 グラデーション(紫→青)

ラベル 1塁

値 FALSE

アクション

+ 条件を追加

どんな値の時でも

+ アクションを追加

このCG 内で レイヤー名が rui\_01 の  
レイヤー表示状態 (display) に FALSE を設定する

値が true の時

+ アクションを追加

このCG 内で レイヤー名が rui\_01 の  
レイヤー表示状態 (display) に TRUE を設定する

# LiveUIマニュアル

## ● リモコン画面 [ 野球の得点テロップ / BSO テロップ ]



### 得点テロップ

チームA 2 5回ウラ 3 チームB

### BSO テロップ

