

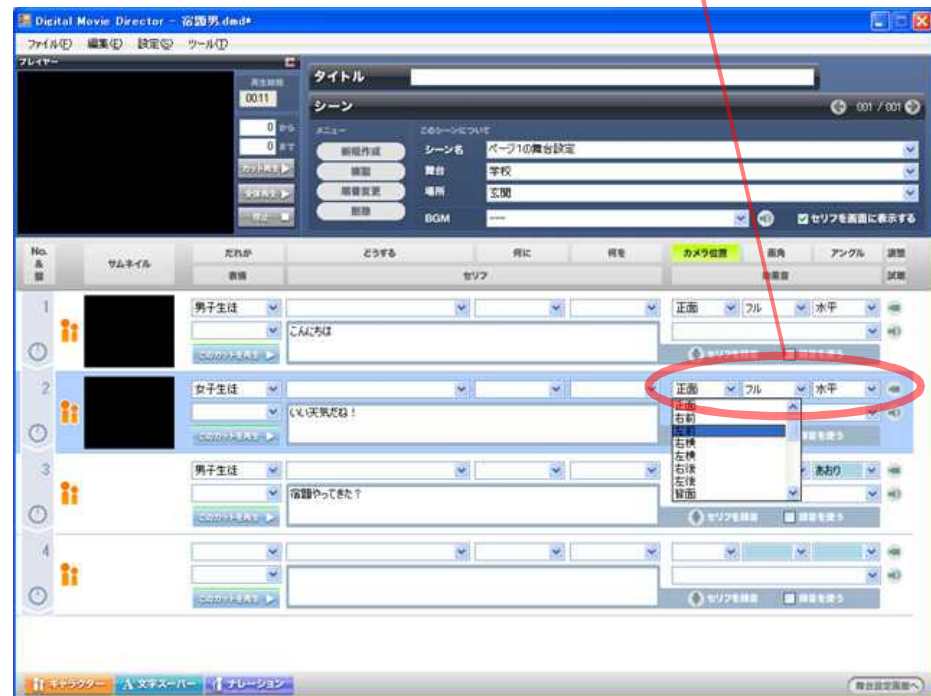
第2章 映像演出を加える

第1章で制作したラフ映像に映像演出を加えて映画監督気分を味わってみましょう。DMDでは、映像演出として、カメラワーク、音響(BGM/SE)付与、キャラクター表情の変更、タイミング制御、文字スーパー画面やナレーション画面の作成などを加えることができます。

カメラワーク設定(1/5)

- 各行の右側の欄でカメラワークを指定することができます。

カメラワークメニュー



カメラワーク設定(2/5)

- カメラの指定は、右図の通り、下記3つの情報を指定することにより行います。
 - ポジション(p15参照)
 - フレームサイズ(p16参照)
 - アンクル(p17参照)
- この他に、ツーショット、グループショット、使用するセットに応じたカメラなど、特別なショットも用意されています。

カメラワーク設定(3/5) - ポジション -



前面



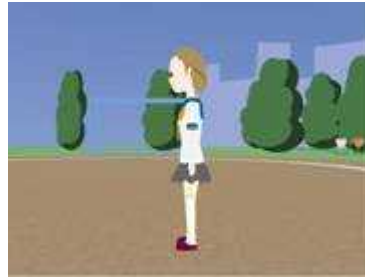
右前面



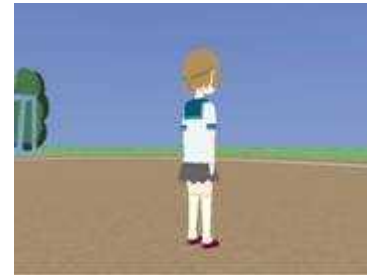
左前面



右側面



左側面



右後面



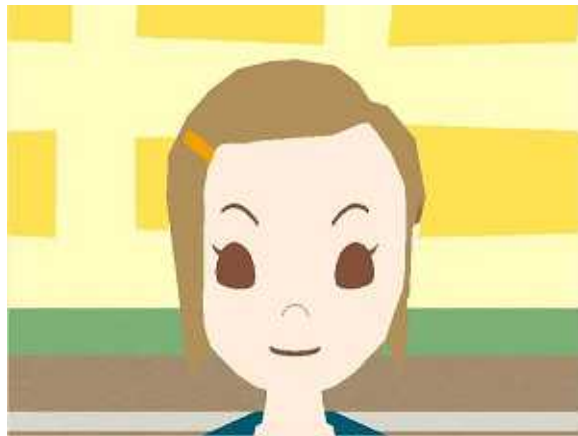
左後面



背面

カメラワーク設定(4/5) - フレームサイズ -

- アップ
- ウェスト
- フル



アップショット



ウェストショット



フルショット

カメラワーク設定(5/5) - アングル

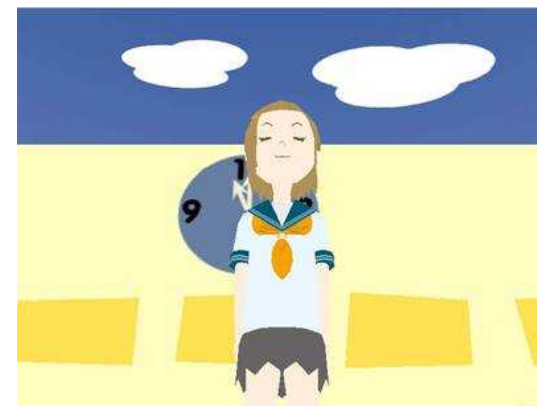
- 水平 (アイレベル)
- 俯瞰
- あおり



水平




俯瞰

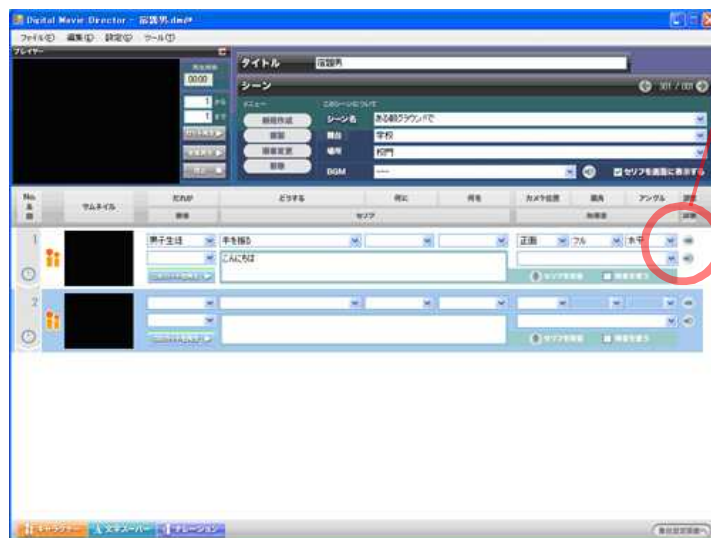


あおり

カメラ微調整機能

- カメラを少しだけ上向き(下、左、右)にしたいときがあると思います。
- その時、各行の右上のカメラのマークを押してください。カメラ微調整ウィンドウが現れます。
- 矢印をクリックすることにより、カメラ微調整が行えます。

カメラのマーク  を押す

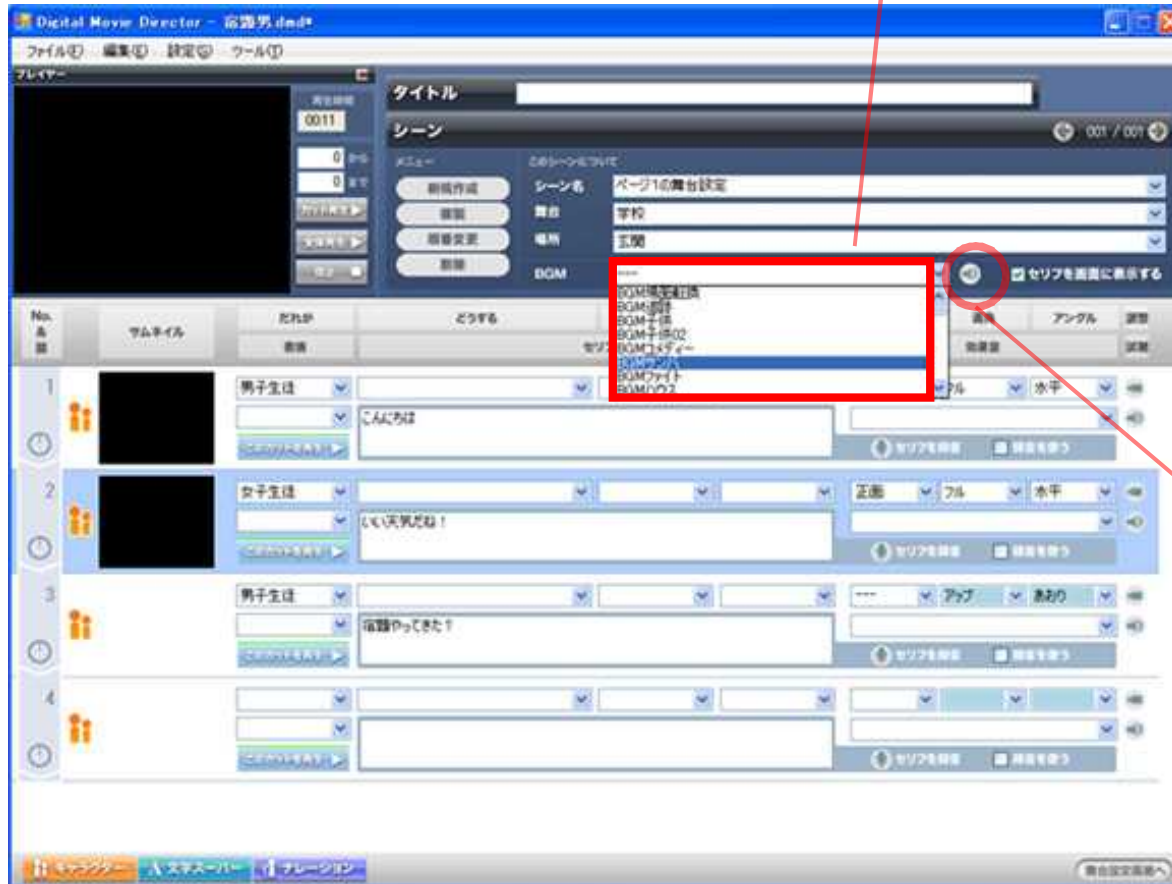


カメラを移動したい方向にクリックする



BGM設定

プルダウンメニューからBGMを選択します。

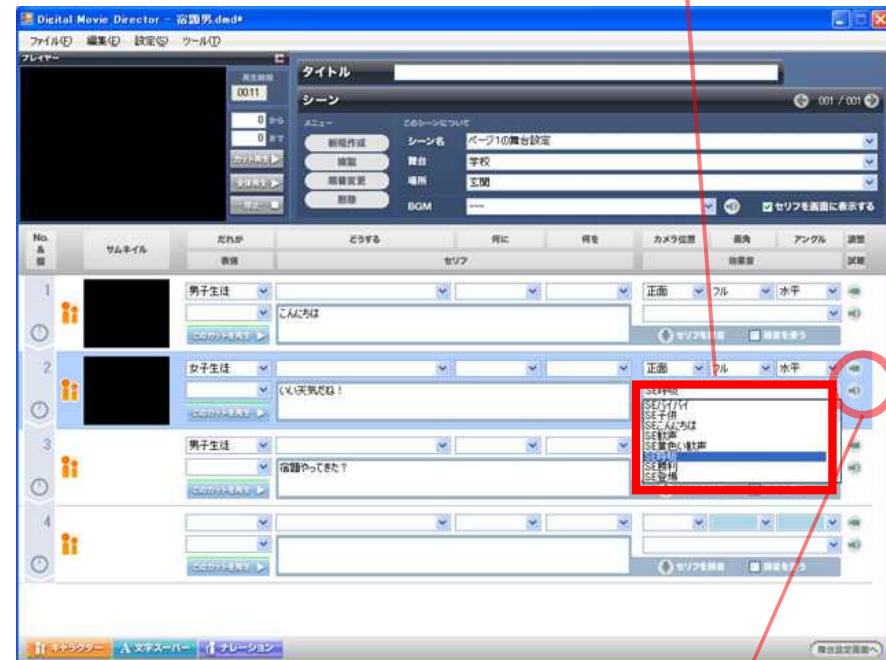



スピーカーマークを押すと、選んだBGMを試聴することができます。

SE (効果音) 設定

- SEによって、キャラクターの動きなどに擬音や環境音を付け、スピード感や緊張感、リアリティーなどを表現することができます。
- ただし、すべての動きにSEを付けると、かえって映像に集中できなくなることもあります。基本ルールとして10行に1回程度と覚えておきましょう。

プルダウンメニューからSEを選択します。



スピーカーマークを押すと、選んだSEを試聴することができます。

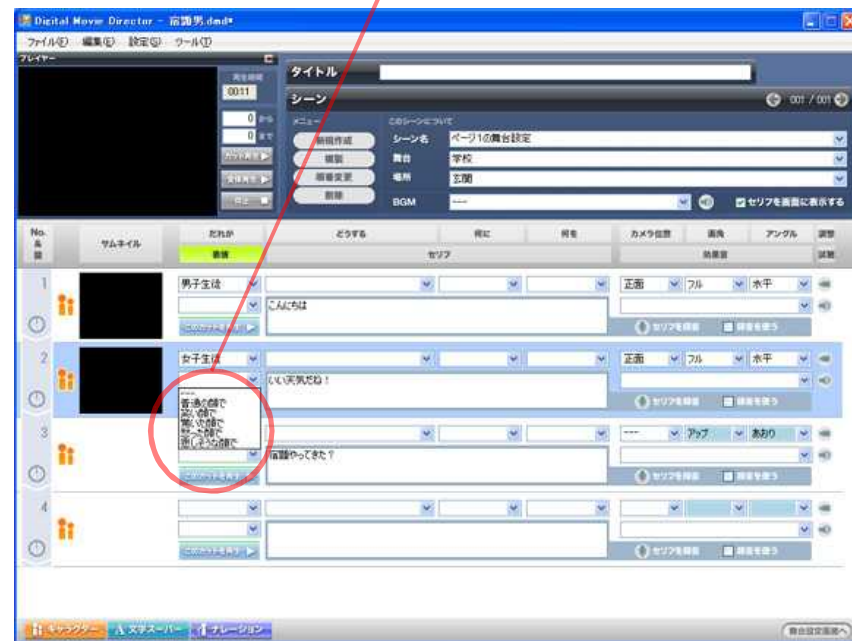
キャラクター表情設定

- 以下の顔表情が指定できます。

- 普通の顔
- 笑い顔
- 驚いた顔
- 怒った顔
- 悲しそうな顔

- ずっと同じ表情よりも少し異なる表情を入れてあげるとより人間らしく見えるようになります。

プルダウンメニューから顔の表情を選択します。



キャラクターによっては、表情がかわらないものもあります

シーンの追加・複製・順番変更・削除 (1/2)

- 「新規作成」は、今開いているシーンはそのまま、さらにその後ろに、新しいシーンを作ります。

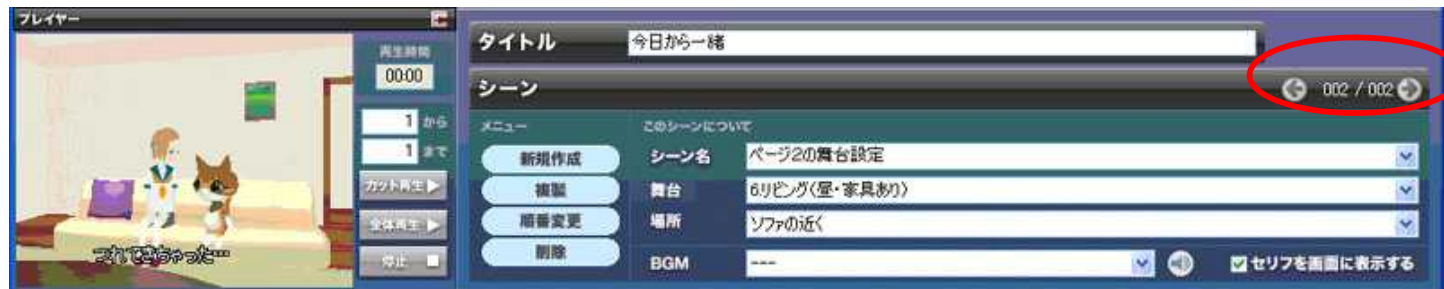
(「街の場面でストーリーを作った後に、続きを居間の場面で作りたい。」など、ストーリーは続くが舞台の変更が必要になる場合に使用します。)

1つ目のシーン(=1
ページ目)が街



新規作成をクリックすると、後ろに新しい
ページが追加される。

2つ目のシーン
(=2ページ目)が
居間



シーンの追加・複製・順番変更・削除 (2/2)

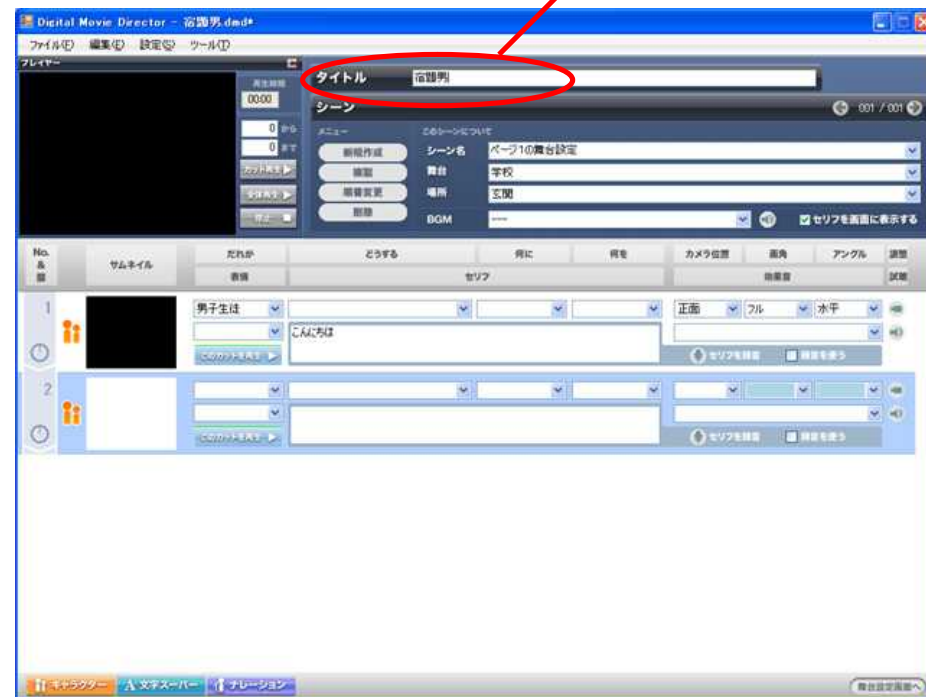
- 「複製」は、今開いているシーンと全く同じシーンを1つ後ろに作ります。
- 「順番変更」は、シーンの順番を入れ替えることができます。
- 「削除」は、今開いているシーンを削除します。



タイトル画面の作成(1/2)

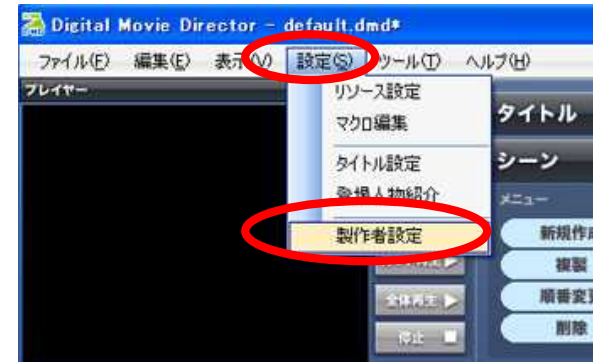
- 作品本体ができあがったら、タイトル画面を作ってみましょう。
- まずは、作品のタイトルを入力します。

「タイトル入力欄」に作品のタイトルを入力します。



タイトル画面の作成(2/2)

- 続いて、製作者情報を入力します。
- 製作者を設定するためには「設定」の中の「製作者設定」というメニューを選択してください。
- 製作者情報は5名分まで登録できます。



役割	名前
2:	
3:	
4:	
5:	

製作者の名前
を入力します

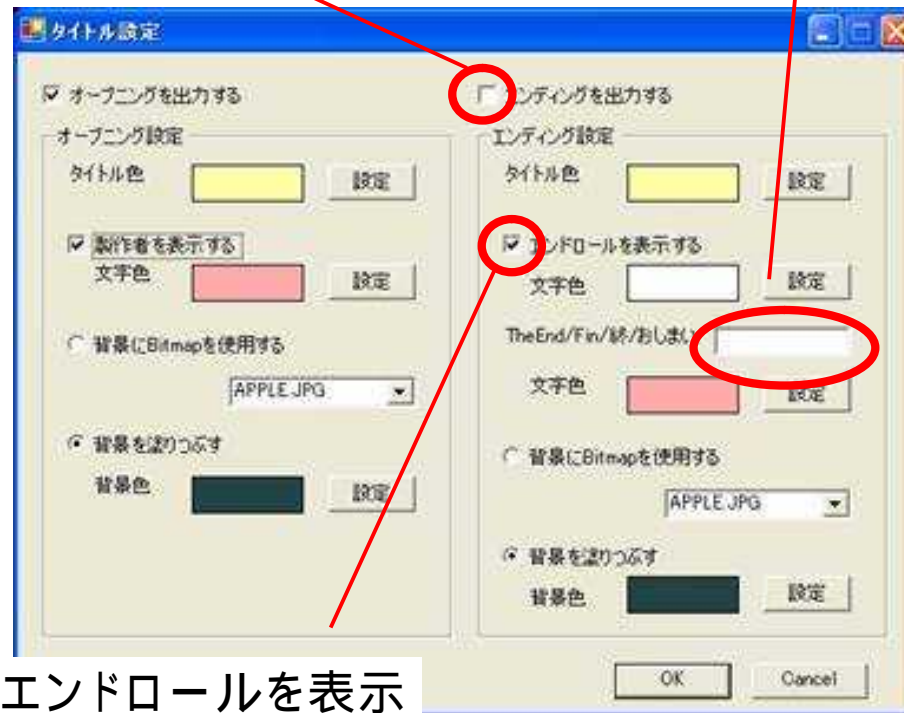
製作者の役割を入力します
(例: 監督、原作、演出 など)

エンディング画面の作成

- 作品の最後にエンディング画面を表示します。
- 「設定」の中の「タイトル設定」というメニューを選択してください。

「エンディングを出力する」のチェックボックスをオンにします

エンディングに入れたい文字を入力します。
(例:おしまい、Finなど)



「エンドロールを表示する」にチェックを入れると、エンドロールが流れます。

タイミング制御

- タイミング制御とは、現在の行と次の行の再生時間をコントロールするものです。
- DMDでは、普通・同時・間(ま)の3つのタイミング制御が行えます。



普通



同時(下の行と同時再生)

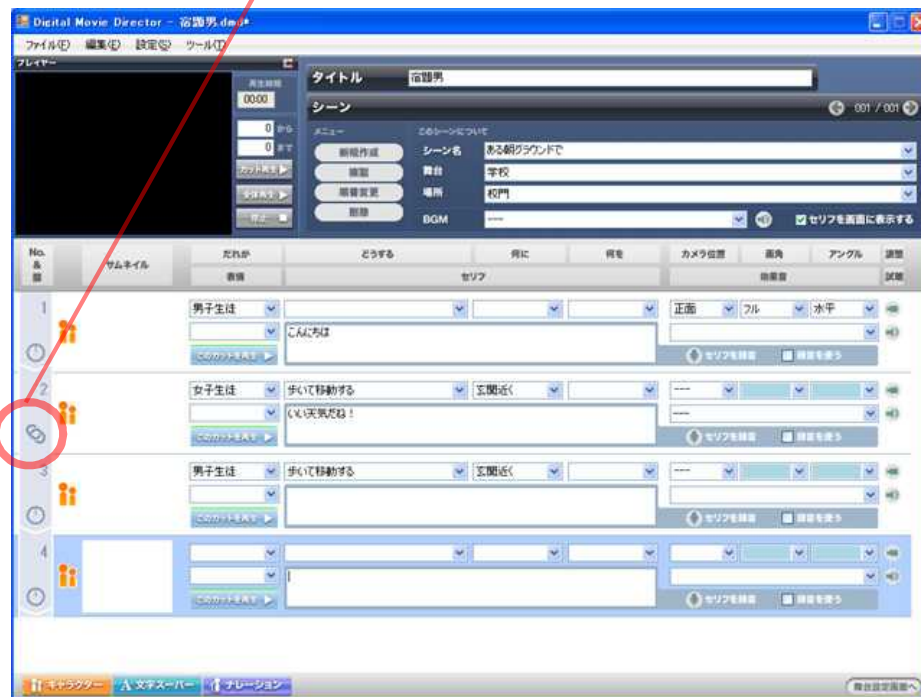


間(1秒)~





間(5秒)

同期ボタンを押してください。



アフレコ機能

- マイクを使用してセリフを録音することができます。
- セリフを録音  を押すとアフレコウィンドウが立ち上がります。「録音」を押してセリフを吹き込み、終わったら「終了」「OK」を押すと、「録音を使う」に自動的にチェックが入ります。
- 録音した音声の使用をやめたい場合は、録音を使う  のチェックをはずしてください。
- 本機能により、タイピングが困難な小学生でも制作が行えます。
- 本機能により、外国語教育教材などを制作することも可能になります。



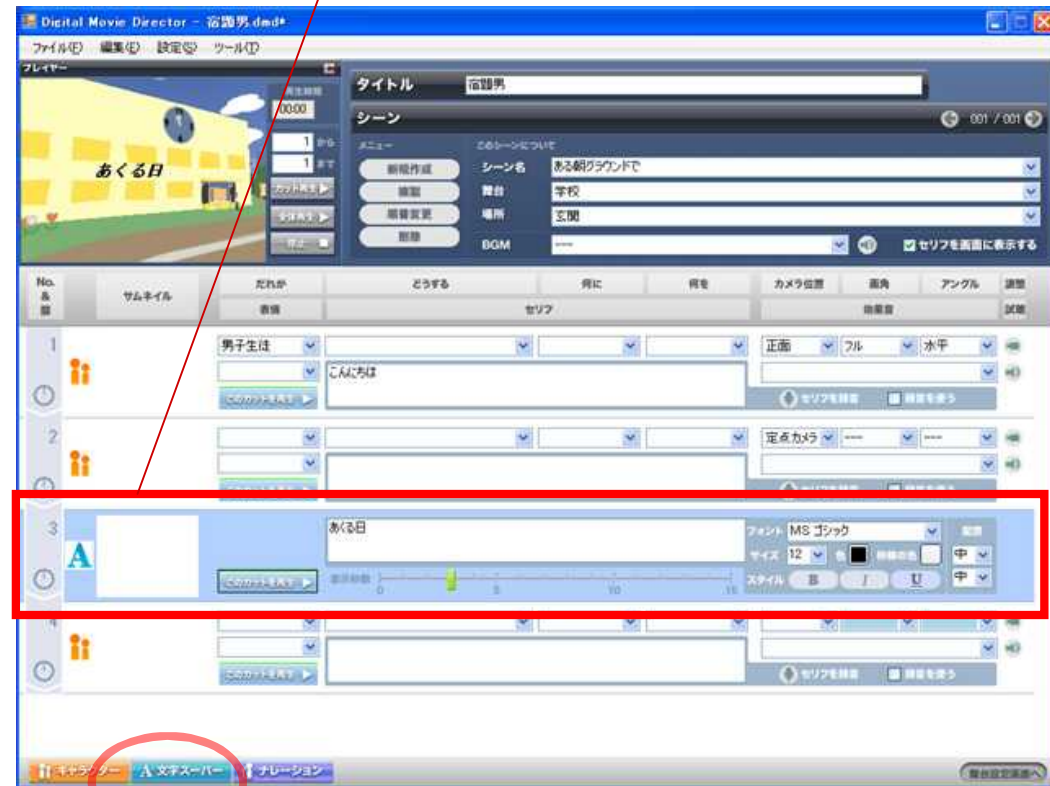
「セリフを録音」を押してください。



文字スーパー機能

文字スーパー内容を入力してください。

- 文字スーパーとは背景画面に文字を表示する(音声は出さない)ことです。
- 文字スーパーを入れたい行で右図の通り文字スーパーボタンを押すとその行が文字スーパー専用行になります。
- 前の行のカメラでとっている絵に文字スーパーが重ねて表示される仕組みになっています。
- 特に作品の初め(1行目)で文字スーパーを使いたい方はその前の行で組み合わせたい絵を設定することを忘れないでください。

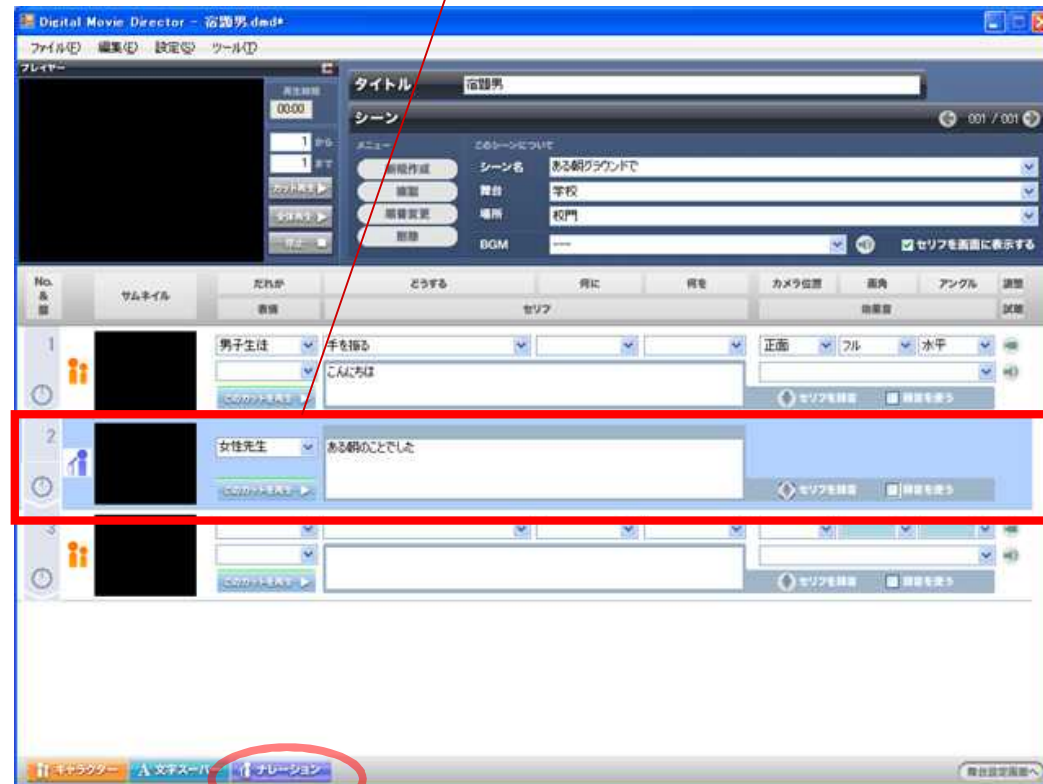


文字スーパーボタンを押してください。

ナレーション機能

ナレーション内容を入力してください。

- ナレーションとは背景画面に音声を流すことです。
- ナレーションを入れた行で右図の通りナレーションボタンを押すとその行がナレーション専用行になります。
- 前の行のカメラでとっている絵のまま、ナレーションが流れる仕組みになっています。
- 特に作品の初め(1行目)でナレーションを使いたい方はその前の行で組み合わせたい絵を設定することを忘れないでください。



ナレーションボタンを押してください。