



第3章 舞台設定を行う

DMDは、まずラフ映像を作り(第1章)、このラフ映像に映像演出を加える(第2章)という方法で制作を進めることを基本としております。しかしながら、映像制作のプロの方・セミプロの方は従来通りの制作工程、すなわち、キャラクター立ち位置・向き、小道具、定点カメラなどを自分で指定したいこともあるかと思えます。そのようなご要望がある場合には本章の機能をお使いください。

舞台設定画面

- キャラクターの立ち位置、カメラ、小道具配置などをDMD任せではなく自分で行いたい場合には、舞台設定画面を立ち上げます。
- 舞台設定画面は基本画面の右下の「舞台設定画面へ」ボタンを選ぶと右図の舞台設定画面になります。
- 右下のボタンで基本画面と舞台設定画面の行き来ができます。

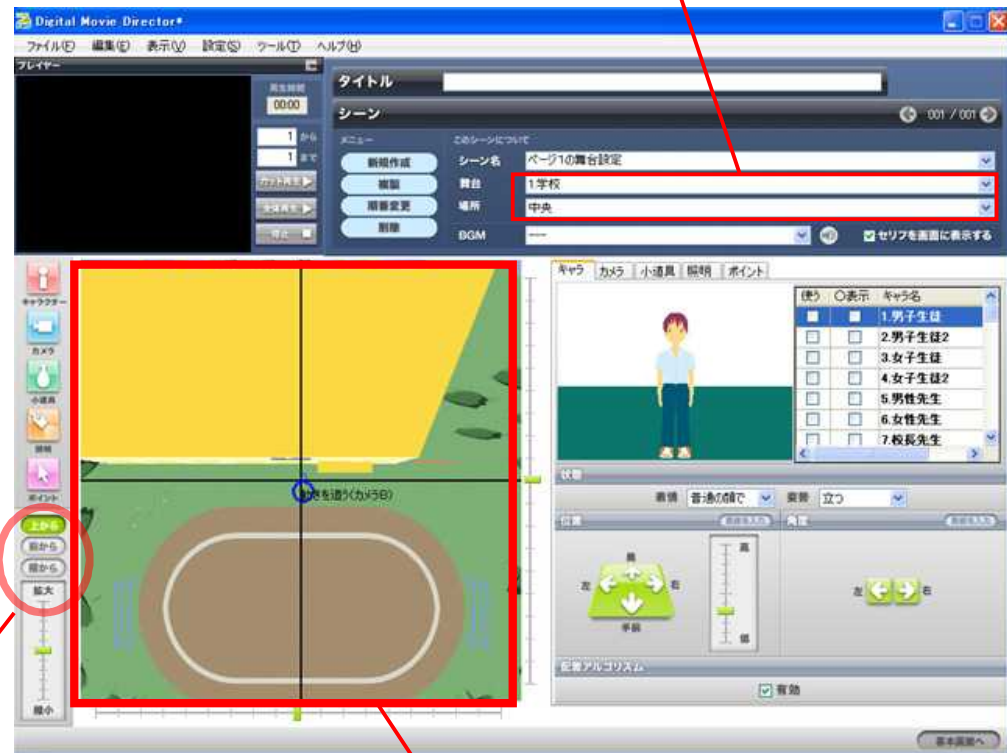


基本画面に戻る

舞台 & 場所の選択

プルダウンメニューから舞台
台を選択します

- 舞台と場所をひとつずつ選択してください。
- 「上から」のほか、「前から」「横から」のビューを選択できます。



上・横・前からの3種類
のビューが選べます

「上から」を選択した場合、背景を真上から見た図が表示されます。

キャラクター位置 & 方向設定

出演者を選択します

出演者の立ち位置は赤い丸で表示されます。小さい丸は出演者の向いている方向です。ドラッグして位置、向きを指定することができます。



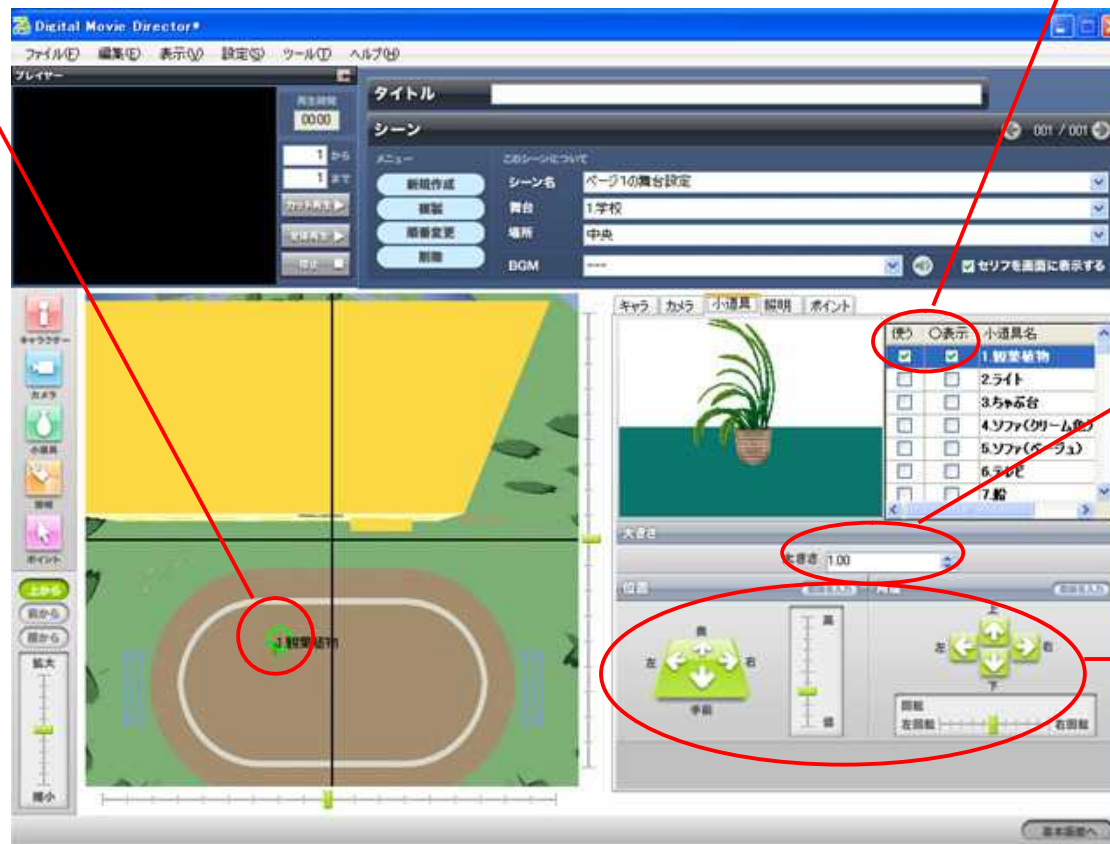
出演者が最初に立っている状態か座っている状態かを選択します。

選んだキャラクターは、基本画面のプルダウンの上のほうに黒字で表示されます。

小道具位置 & 向き設定

小道具の位置は緑の丸で表示されます。マウスのドラッグで、位置と向きを指定することができます。

シーン内で使用したい小道具を選択します



小道具の大きさの倍率を設定します。1.0で等倍です。

小道具を置く位置や高さを調整できます。

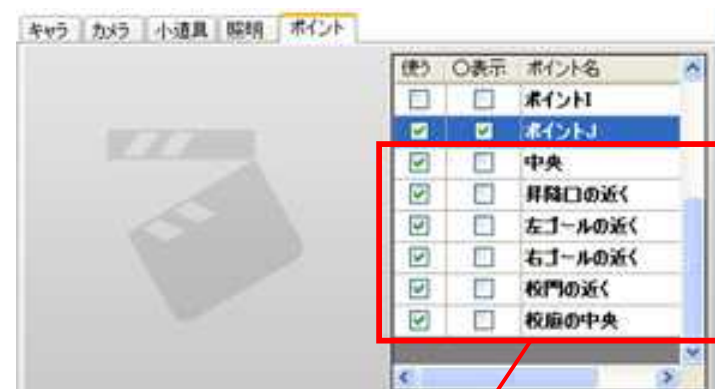
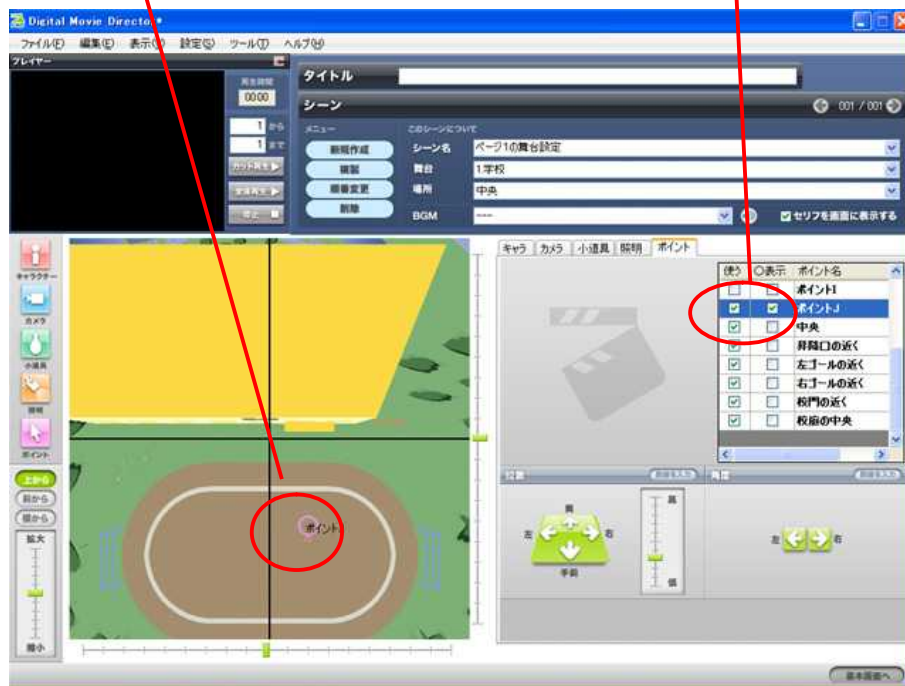
ポイント位置設定

ポイントは、キャラクターが「～に移動する」「見る」「向く」などの動作を行う場合に使用します。



ポイントの位置が表示されます。マウスのドラッグで、位置を指定できます

シーン内で使用するポイントを選択します。



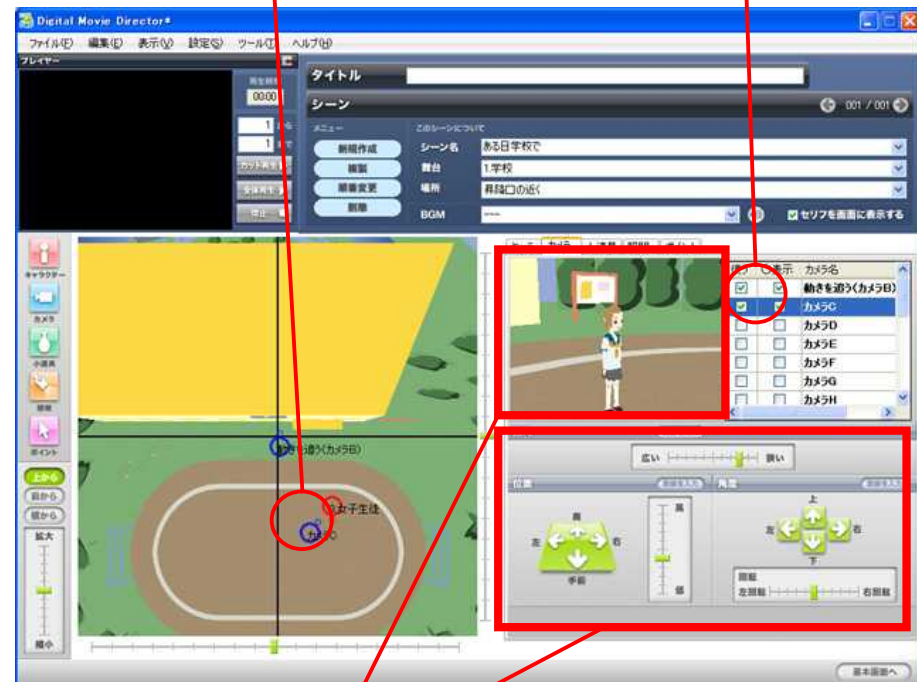
セットにあわせたポイントも用意されています。
「表示」にチェックを入れて表示させることで、位置確認・移動ができます。

カメラ配置 (1/2)

- 基本画面上のプルダウンから選べるカメラ以外にも、カメラB~Kを好きな場所に自由におくことができます。
- 「使う」にチェックを入れてカメラを配置させた後、カメラビューを見ながら細かい設定ができます。
 - 画角
 - 位置(微調整)
 - 角度
 - キャラクターの動きを追うかどうか
- 配置したカメラを使用する時は、基本画面のプルダウンから選択してください。

「使う」にチェックを入れます

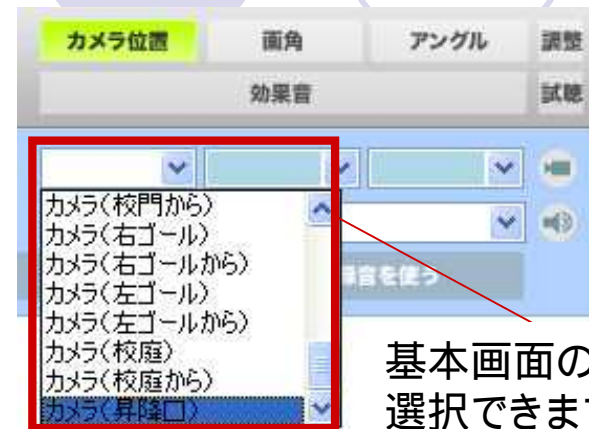
カメラの位置と向きを決めます。



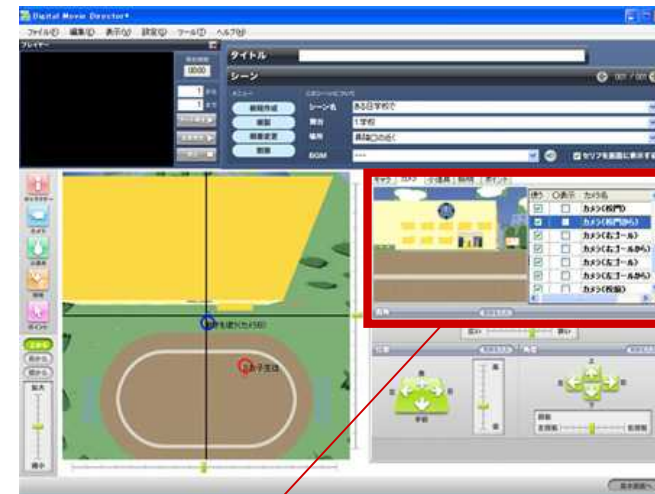
カメラビューを見ながら調節します

カメラ配置 (2/2)

- それぞれのセットにあわせたカメラも用意されています。
- 基本画面のプルダウンから選択して使用します。
- 舞台設定画面でカメラビューを見ながら調節ができます。
- 必要に応じて「表示」にチェックを入れて を表示させて、位置確認・移動を行ってください。



基本画面のプルダウンから選択できます。



舞台設定画面で、カメラビューを見ながら調節できます。