



『Dance×Mixer』チュートリアルガイド

Ver1.0

Dance × Mixer運営委員会



1 キャラクターを設定する

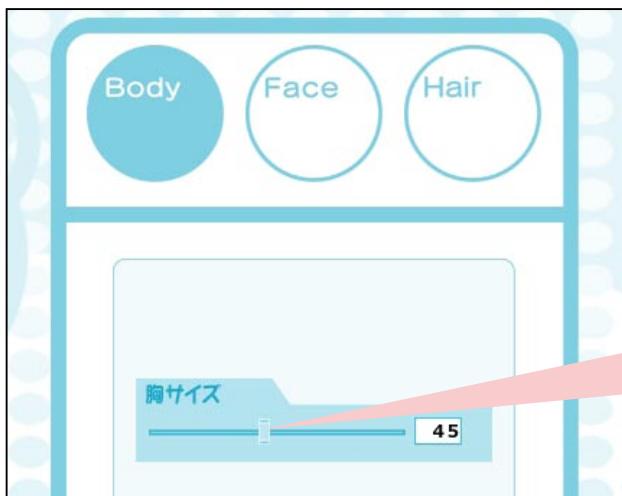
手順1. キャラクターエディターを起動



手順2. 大カテゴリを選択

手順3. 各項目を設定

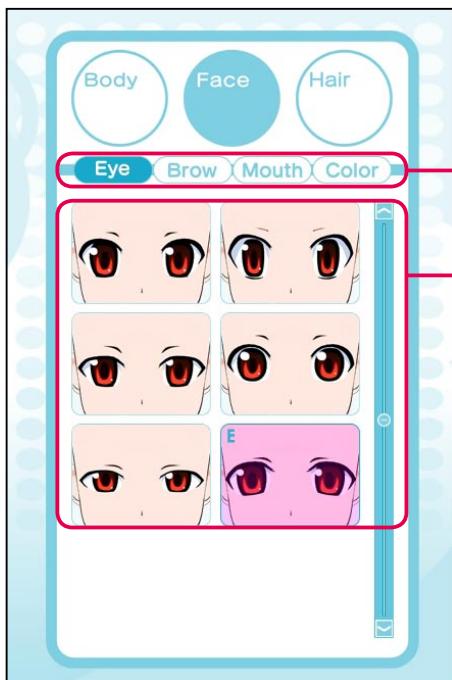
胸のサイズを指定する場合



1. 大カテゴリのBodyボタンをクリック
2. つまみを0～100の間で任意の位置にスライド



顔の造形を選択する場合



■ 小カテゴリー

■ サムネイル

1. 大カテゴリーのFaceボタンをクリック
2. 小カテゴリーのeye、Brow、Mouthを選択
3. サムネイルをクリック

目の色やマユの色を選択する場合



■ プリセットタブ

つまみをスライド

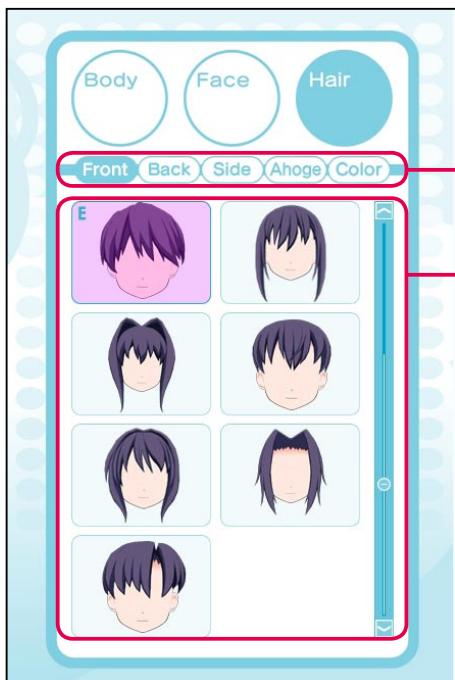
プリセットから選択

1. 小カテゴリーのColorボタンをクリック
2. R、G、Bそれぞれのつまみを0～255の間で任意の位置にスライド

※プリセットタブをクリックすることで、あらかじめ用意されている色の中から選択することも可能です。



髪の造形を選択する場合



■ 小カテゴリー

■ サムネイル

1. 大カテゴリーのHairボタンをクリック
2. 小カテゴリーのFront、Back、Side、Ahogeのいずれかを選択
3. サムネイルをクリック

髪の色を選択する場合



■ プリセットタブ

つまみをスライド

プリセットから選択

1. 小カテゴリーのColorボタンをクリック
2. R、G、Bそれぞれのつまみを0～255の間で任意の位置にスライド

※プリセットタブをクリックすることで、あらかじめ用意されている色の中から選択することも可能です。

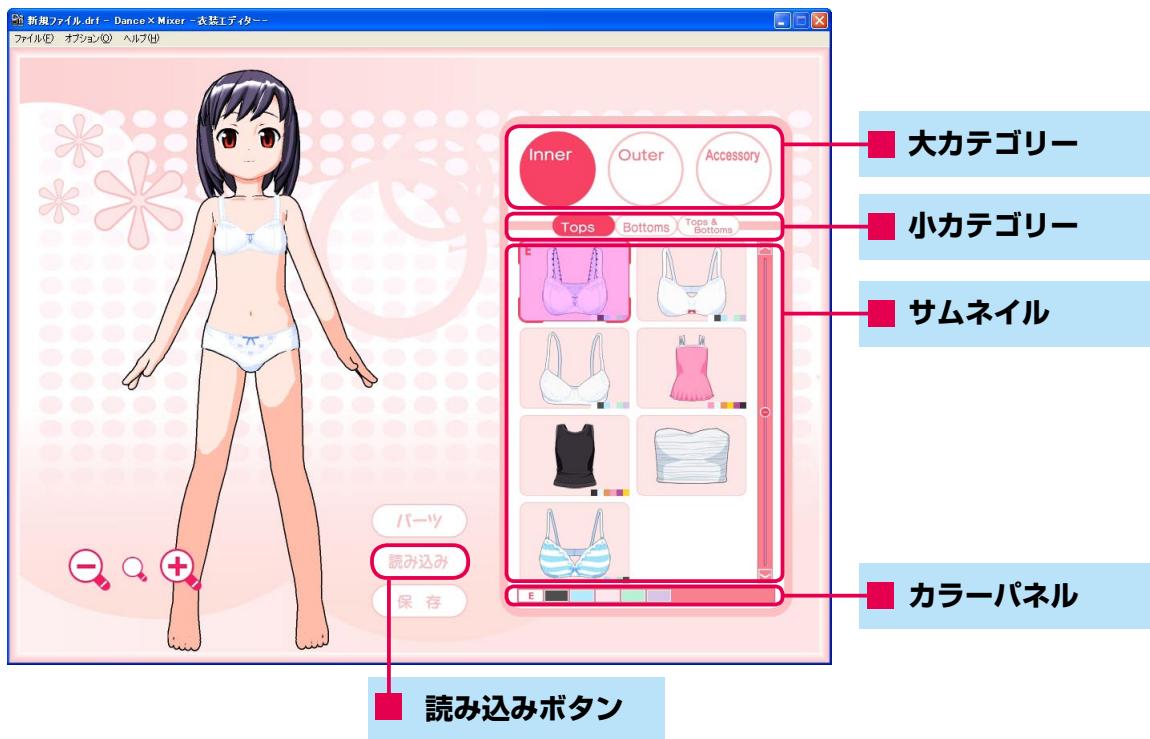
▼
手順4. 保存する



2

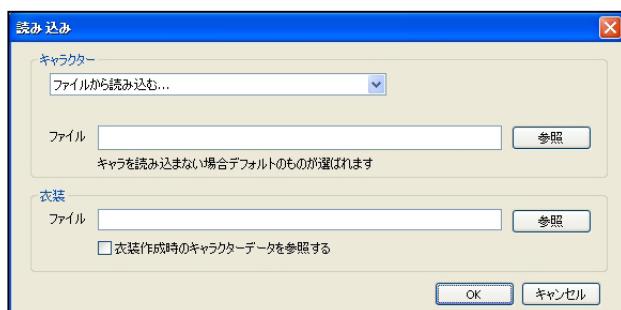
衣装を設定する

手順1. 衣装エディターを起動



手順2. 読み込みボタンから衣装を着せるキャラクターを読み込む

※P.2～4で作成したキャラクターデータを参照してください。



手順3. 大カテゴリーを選択

手順4. 小カテゴリーを選択

手順5. サムネイルを選択

手順6. カラーパネルを選択

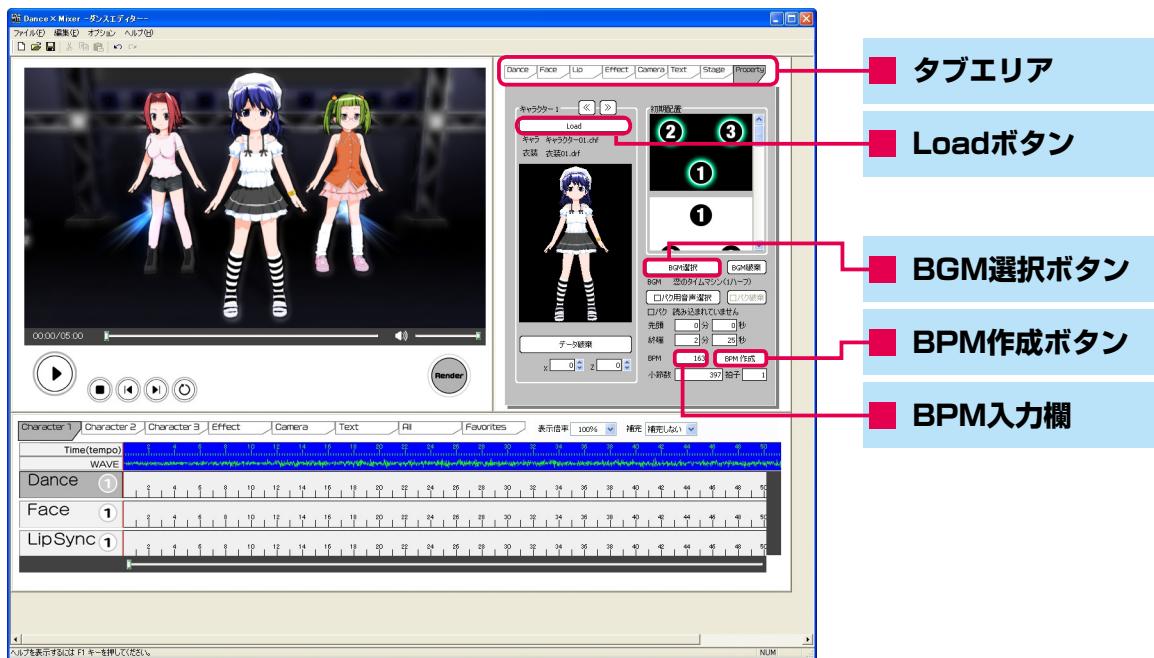
※衣装によってはカラーパネルがない場合があります。

▼
手順7. 保存する



3

ダンスエディターを起動

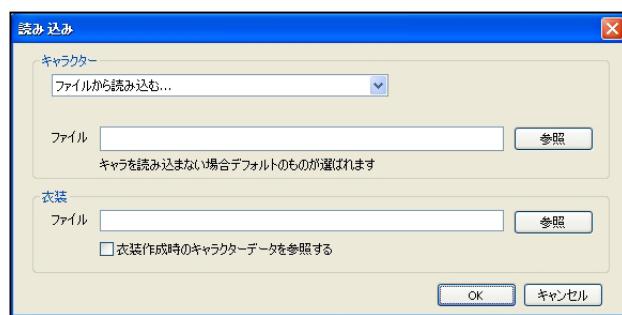


■ プロパティを設定する

手順1. タブエリア内のPropertyタブをクリック

手順2. Loadボタンからキャラクターと衣装を読み込む

※P.002～007で作成したキャラクターデータと衣装データを参照してください。



手順3. BGM選択ボタンからBGMを読み込む

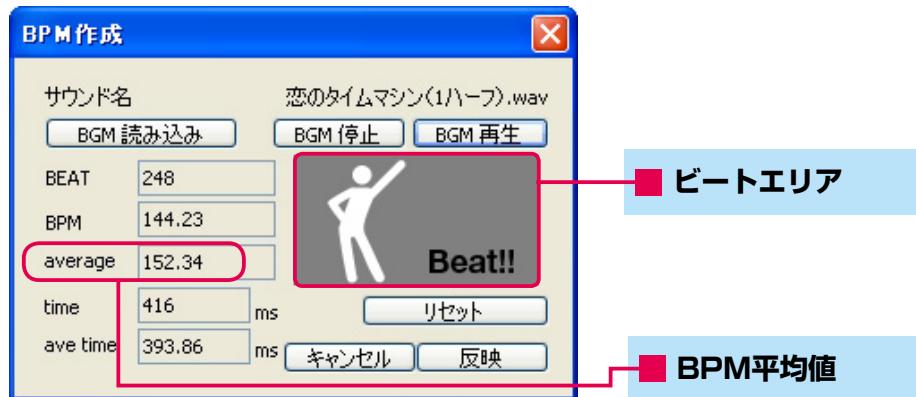
※ここでは『Dance X Mixer』DVD-ROMの"PV恋のタイムマシン¥BGM"フォルダ内の"恋のタイムマシン(1ハーフ).wav"ファイルを使用します。



手順4. BPMを指定

※ここでは恋のタイムマシン(1ハーフ).wavファイルに合わせて"120"と入力します。

BPM作成ダイアログについて

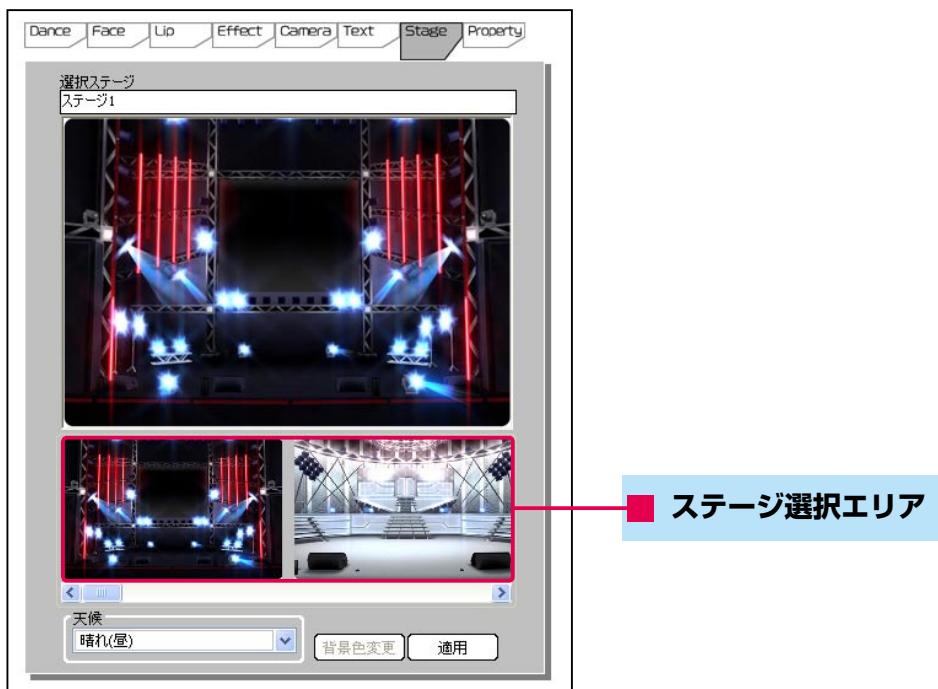


BPM作成ボタンをクリックすると、手動でBPMを測定するBPM作成ダイアログが起動します。曲に合わせてビートエリアをクリックしていくことでクリック間隔の平均値が算出され、おおよそのBPMの値が分かります。

BPMを指定する際の注意点

BPM(beat per minute)とは、1分間あたりの拍数のことで、音楽の速さを表す単位です。本ツールでは、指定したBPMの値によってダンスマーションのスピードなどが変化します。正しいBPMの値を入力していない場合は、音と踊りのタイミングがズレてしましますので、ご注意ください。

手順5. タブエリア内のStageタブをクリック



手順6. ステージ選択エリアからステージを選択



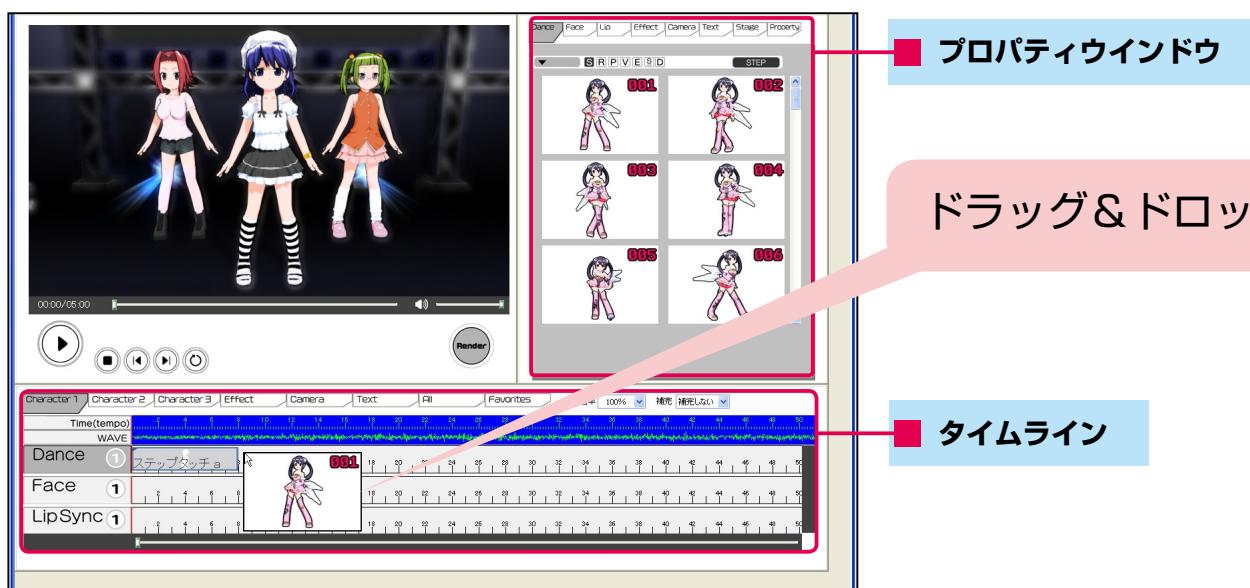
■Dance、Face、Lip、Camera、Effectを設定する

手順1. タブエリアから任意のタブをクリック

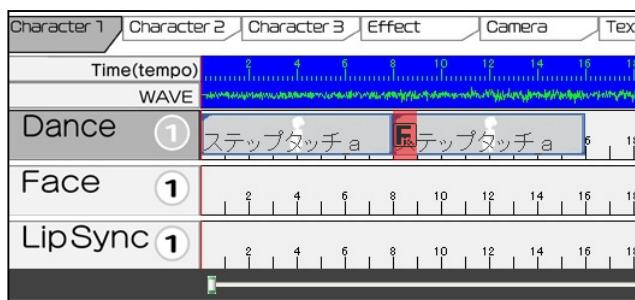


手順2. プロパティウインドウ内のサムネイルをタイムラインにドラッグ&ドロップ

※DanceのモーションならDanceのタイムライン上など、それぞれ対応したタイムラインの上にドラッグしてください。



※正しく設定できた場合は、タイムラインにオブジェクトが配置されます。



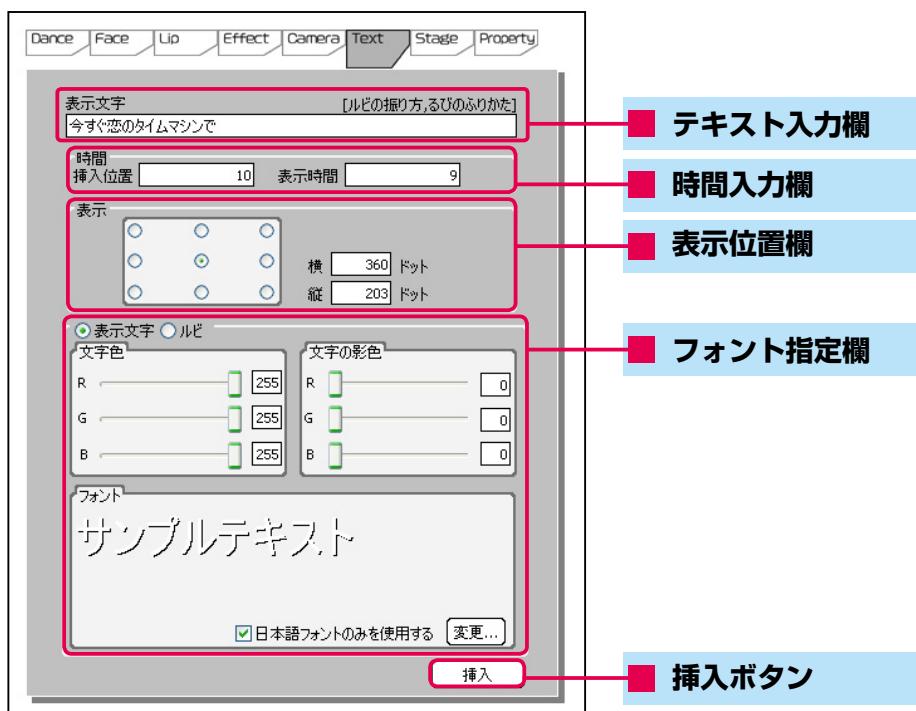


■Textを設定する

手順1. タブエリアからTextタブをクリック



手順2. テキスト入力欄にテキストを入力



手順3. 時間入力欄に表示させる拍と何拍分表示させるかを入力

手順4. 表示位置欄で表示させる位置を選択または入力

手順5. フォント指定欄でフォントを指定

※文字色および文字の影色は、本欄内の文字色欄内にあるR(Red)、G(Green)、B(Blue)のつまみをスライドさせるか、つまみ横の入力欄に0～255の数値を直接を入力することで設定します。

※フォントの種類や大きさは、"変更..."をクリックすることで表示されるダイアログから設定してください。

手順6. 挿入ボタンをクリック



■作成したダンスデータを確認/保存する

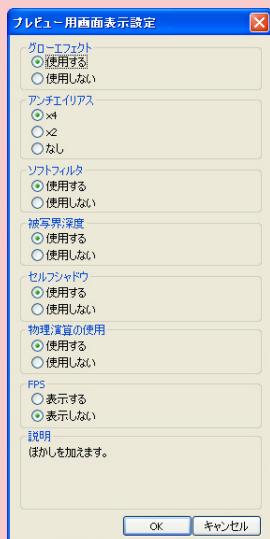
手順1. プレビューインディウで作成した映像を確認



プレビューインディウの使い方

プレビューインディウでは、作成したダンスデータの確認が行えます。ダンスマーションやエフェクトなどが正しく設定されているか、タイミングがズレていないか、チェックと調整を行うことで、映像の完成度はより高まっていきます。

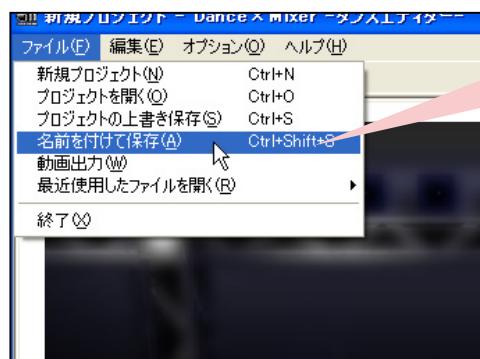
プレビュー表示設定の変更について



メニューバーの"オプション"から"設定"を選択すると、プレビューの表示仕様を変更するためのダイアログが立ち上がります。プレビューの際に動作が重い場合は、こちらのダイアログ内の設定を"使用しない"または"なし"に変更してください。



▼手順2. 保存する

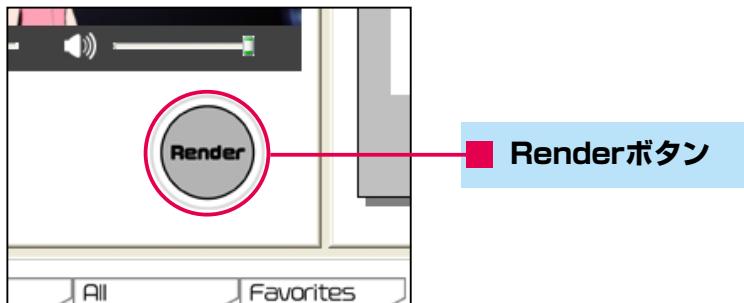


メニューバーから保存

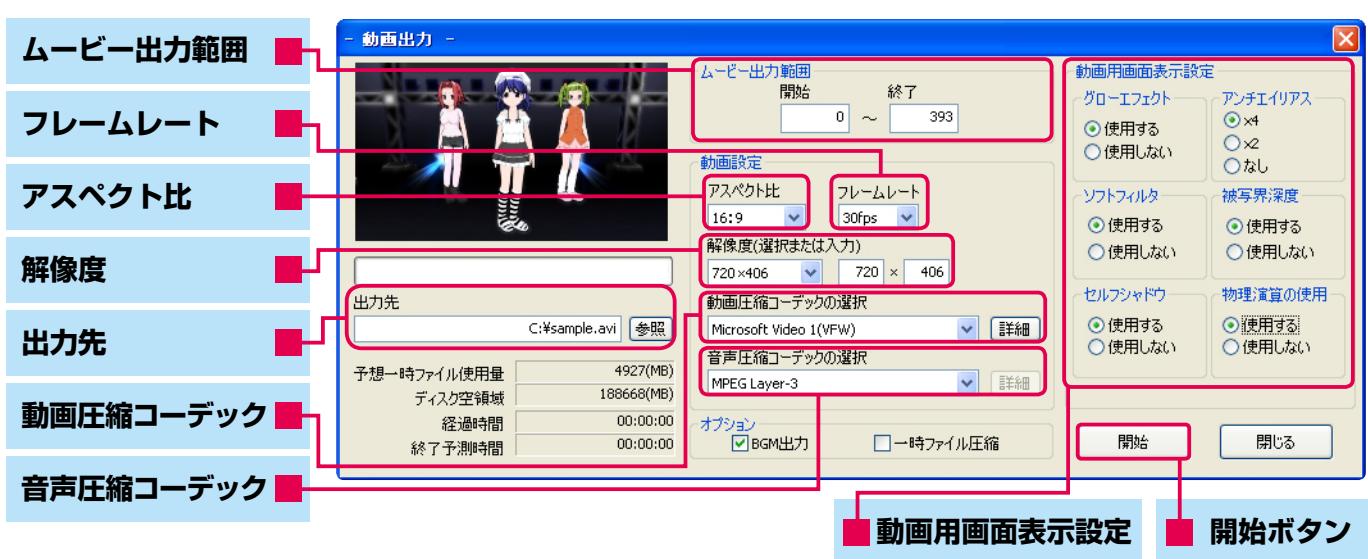


■動画出力

手順1. Renderボタンをクリック



手順2. 各項目を設定



※ここでは例として下記のように入力しています。

出力先.....C: ¥sample.avi
 ムービー出力範囲.....0 ~ 393
 アスペクト比.....16 : 9
 フレームレート.....30fps
 解像度.....720 × 406 ドット
 動画圧縮コーデック…Microsoft Video 1
 音声圧縮コーデック…MPEG Layer-3

動画用画面表示設定
 グローエフェクト.....使用する
 アンチエイリアス.....× 4
 ソフトフィルタ.....使用する
 被写界深度.....使用する
 セルフシャドウ.....使用する
 物理演算の使用.....使用する

用途別推奨解像度

PSP用：480×272ドット
 動画サイト用：512×288ドット

手順3. 開始ボタンをクリック

※出力が終了すると、指定した出力先にムービーファイルが生成されます。