

V1.30 2.00の変更点

制作予定だったVocalostageがMikuMikuDanceに機能統合された為、大きく変更されました。

- [演出モードの追加](#)
- [アクセサリに地面モード追加](#)
- [背景AVIが再生時にも同期するようになった](#)
- [AVI出力時にWAVEも一緒に出力出来るようになった](#)
- [「特定範囲フレーム選択」機能追加](#)
- [「フレームストップ」機能追加](#)

演出モードの追加

右下の演出操作の演出効果ボタンを押すと演出編集モードになり
カメラ、照明、アクセサリの登録が出来ます。

カメラ登録 ... 視点はカメラからみた視点になり、カメラは画面中央の赤い2重丸を中心としてその周りを回ります。カメラを移動させる時は画面右下のアイコンを使って、回転はさせずに移動(中心点が移動する)することによって行います。虫眼鏡のアイコンは、カメラと中心点の距離です。

照明登録 ... 明るさ、色、方向などを登録します。

アクセサリ登録 ... 今までは「アクセサリ追加」で持たせていましたが、さらに登録する必要があります。この機能により、アクセサリの持ち替えが容易になりました。また、ステージもアクセサリ扱いなので登録しないと再生やAVI出力しようとするとう消えてしまいます。ステージはフレーム0で登録しましょう。

アクセサリに地面モード追加

バージョン2.0以降、ボーン名を地面にするとモデルの動きに関係なく
×モデルを配置できるようになりました。
ステージのデータや、ハルヒダンスの教室等、色々応用が利くと思います。

×ファイルのテクスチャにはtgaファイルも使用できます。
さらに、テクスチャ名を"screen.bmp"にして、MikuMikuDanceのアクセサリ
メニューで"スクリーン用キャプチャ"をモード1かモード2に設定すると
画面のキャプチャをリアルタイムでテクスチャとして使用することができます。(ステージ.vacより)

背景AVIが再生時にも同期するようになった

aviをトレースする人には大変うれしい機能。

AVI出力時にWAVEも一緒に出力出来るようになった

AVI出力時にWAVEも一緒に出力する場合は、インタリーブなしの
AVIになります。インタリーブをつける場合はAVIUtil等のフリー
ソフトで「再圧縮なし」で保存しなおしてください。
また、WAVEはフレーム0から録画する時にしか出力できません。(readme.txtより)

「特定範囲フレーム選択」機能追加

メニューのフレーム編集にある、「10~20フレームの左手指全部」とか選択できる、動作をコピーする時大変便利。

「フレームストップ」機能追加

再生中に停止すると停止したフレームへ編集位置が移動する。