



Real animation software

PU STUDIO

Webカメラ等による撮影手順説明書



PvStudio Webカメラ等での撮影

1. 市販のWebカメラ等を利用して撮影を行う場合、2台のカメラをご用意ください。
※カメラを複数容易する場合は、なるべく同等の規格・性能を兼ね備えたものをご用意ください。
また、正確なキャプチャを行う為には、高解像度・高性能なものをご用意ください。
※PV STUDIO Characterで撮影を行う場合、カメラの接続台数に制限がございます。（最大2台まで）
※当該説明書の図例はPV STUDIO 3Dの画面を使用しております。
2. カメラに付属のマニュアルに従いドライバのインストール等を行い、OS上にて正常に認識できている事を確認してください。
※市販のWebカメラ等をご利用になる際に、ドライバのインストール等によるOSの不具合及び、正常に認識できない等のトラブルにつきましては、各カメラ販売メーカーにお問い合わせください。

接続したWebカメラ等をPV STUDIOで認識させる手順（例はカメラ2台を利用する場合）

1. PV Studioを起動します。
まず、1台目のカメラを認識させる為にMovieウィンドウをアクティブな状態にし、画面上左部にあるメニューのCaptureセッションコマンドから「AddView」を選択してください。

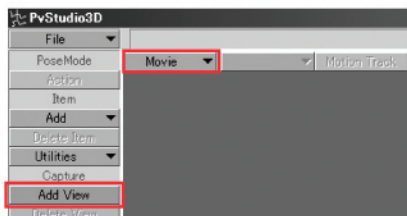


図1

2. 3.の操作を行うと「図2」のような画面（BGImageウィンドウ）が表示されます。
ご利用のWebカメラ等がOS上で正常に認識されている場合カメラ名が表示されますので、利用したいカメラを選択し、OKをクリックしてください。



図2

ご利用中のカメラ名を選択（例は専用ボード&カメラセットの製品名）

3. 2.の操作にてMOVIEウィンドウにカメラからの映像が読み込まれます。
映像が表示されない場合は、画面左部にあるメニューのRecordingセッションコマンドの「Preview」ボタンを選択してください。

※カメラの映像状態によっては、カメラ側の調整が必要となる場合がございます。各カメラに付属のマニュアルをご覧ください。

「Preview」ボタンは必ずアクティブな状態にしてください。

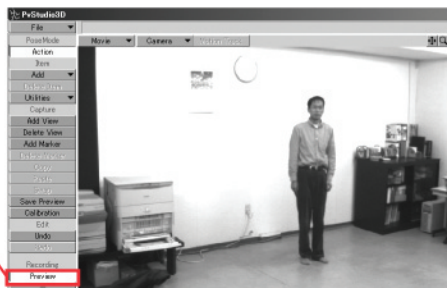


図3

4. 2台目のカメラを認識させるには、再度「AddView」ボタンをクリックし、表示されるBGImageウィンドウから「ご利用のカメラ名(2)」を選択してOKを押します。



ご利用中のカメラ名(2)を選択(例は専用ボード&カメラセットの製品名)

図4

5. 「図5」のようにもう一つMovieウィンドウを用意し、「Camera2」を選択してもう一つのカメラからの映像を表示させます。



「Camera2」を選択

図5

カメラ2用のMovieウィンドウを表示させる

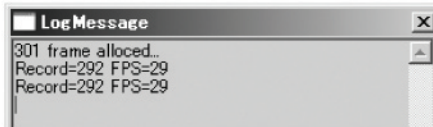
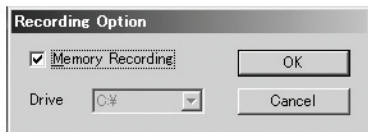
6. Recording Optionからの記憶方法を選択します。

- Memory Recording : ドライブを使用せずにメモリに直接レコーディングをします
- Drive : 指定したドライブを仮想記憶ディスクに使用します

レコーディング後、確保できたフレーム数がLogウィンドウにて表示されます。カメラのFPS値を安定させるためには、できるだけメモリレコーディングをご使用ください。

Recording Option...

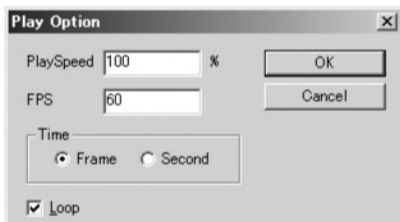
Log



7. 作業画面の下部にあるStartとEndには録画するフレーム時間を入力します。高速カメラなどを使用する場合は、PlayOptionウィンドウ内のFPSをカメラに合わせた数値に変更してください。
※カメラで撮影したデータをSAVEする場合、FPSの数値を変更すると、その数値に合わせたフレームレートで保存できます。

Start 0 Cur 0 End 60

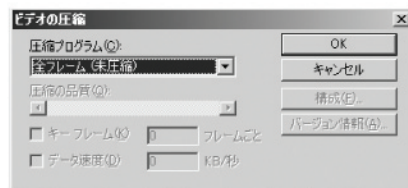
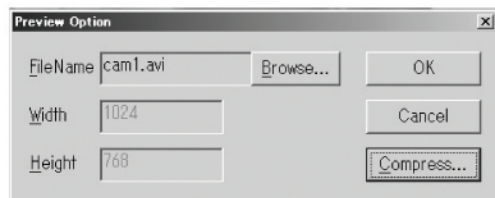
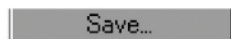
Play Option



8. Recordingセッションコマンドの録画ボタン（●ボタン）を押して録画を開始します。



9. 録画後、RecordingセッションコマンドのSAVE...ボタンを押して、Browseからファイル名、そして Compressから動画の圧縮形式を指定して保存してください。
※SAVEはアクティブウィンドウごとに行いますので、Camera1のSAVEが終了後、アクティブウィンドウを切り替えて、Camera2のSAVEを行う必要があります。



10. SAVE後、CameraのBGImageはFileに更新されます。再度撮影を行う場合は、ExplorerにあるCameraプロパティ内のBGImageをご利用のカメラ名に切り替えてください。

