

Storyboard PRO 20

Toon Boom Storyboard Pro 20 リリースノート



TOON BOOM ANIMATION INC.

4200 Saint-Laurent, Suite 1020
Montreal, Quebec, Canada
H2W 2R2

+1 514 278 8666

contact@toonboom.com
toonboom.com

法的通知

Toon Boom Animation Inc.
4200 Saint-Laurent, Suite 1020
Montreal, Quebec, Canada
H2W 2R2

電話 : +1 514 278 8666

Fax : +1 514 278 2666

toonboom.com

免責事項

本文書の内容はToon Boom Animation Inc.の財産であり、著作権で保護されています。全体または一部を複製することは固く禁じられています。

本文書の内容は、該当する使用許諾契約の下での特定の限定的保証と例外および責任制限の対象であり、Adobe®Flash®ファイル形式(SWF)の特別条件によって補足されます。詳細は使用許諾契約および特別条件をご覧ください。

商標

Toon Boom® は登録商標です。Storyboard Pro™ および Toon BoomロゴはToon Boom Animation Inc.の商標です。その他のすべての商標はそれぞれの所有者に帰属します。

発行日

2022/5/9

著作権 © 2022 Toon Boom Animation Inc. (Corus Entertainment Inc. の子会社) All rights reserved.

目次

目次	2
Storyboard Pro 20.1リリースノート	3
Storyboard Pro 20.0.2 リリースノート	6
修正された問題	7
Storyboard Pro 20.0.1 リリースノート	8
Storyboard Pro 20 リリースノート	13

Storyboard Pro 20.1リリースノート



重要

ライセンスサーバーを使用している場合は、ライセンスサーバーを Storyboard Pro 20.1 または Harmony 21.1 にアップグレードする必要があります。

Storyboard Pro 20 のライセンスを使用して Storyboard Pro 20.1 を実行することはできませんが、Storyboard Pro 20.1 を実行しているクライアントワークステーションをサポートするには、ライセンスサーバーを実行しているサーバーを Storyboard Pro 20.1 にアップグレードする必要があります。旧バージョンの Storyboard Pro を使用しているサーバーからのライセンスは、Storyboard Pro 20.1 の実行には使用できません。

Storyboard Pro 20.1. build 21.1.0.18395 (2022-05-04) での変更点の一覧を次に示します。

機能	説明
Apple シリコンサポート	Storyboard Pro の macOS バージョンは、Intel プロセッサか ARM64 ベースの Apple シリコン Mac のいずれかでネイティブに動作する Universal 2 バイナリとしてコンパイルされるようになりました。
Retina および HiPDI 画面对応	Retina および HiPDI 画面が完全にサポートされるようになりました。Stage (ステージ) ビューと Camera (カメラ) ビューのコンテンツが、各画面のネイティブ解像度で表示されるようになりました。

修正

Storyboard Proの今回のリリースでは、以下の問題が修正されました。

全般

- Storyboard Pro は、特定の Windows 11 ワークステーションの起動時にクラッシュすることがある。
SB-4658
- Thumbnail (サムネール) ビューでパネルのスクロールバーをクリックしても、パネルが完全には選択されない。*SB-4072*

- macOSでカラーLCDなどの高度なカラープロファイルを使用すると、再生パフォーマンスが低下する。SB-2944

描画ツール

- ユーザーレベルでインストールされたフォントが、WindowsのText（テキスト）ツールでは使用できない。SB-4423
- Storyboard Proは、Pencil（鉛筆）ツールのAuto Fill（自動塗りつぶし）モードを使用して適用されたカラーテキスト上でPerspective（パース）ツールを使用すると、ハングアップすることがある。SB-4434

タイムライン

- 再生を停止するときに、Timeline（タイムライン）で間違ったパネルが選択される。SB-4024
- ビデオトラック同期モードがアクティブなときにTimeline（タイムライン）からパネルのデュレーションを変更するとパフォーマンスが低下する問題。SB-4564
- 選択したカットがトランジションで開始する場合、New Scene Before（前のカットを新規作成）コマンドを使用すると、タイムラインが破損する。SB-4541

コンフォメーション

- コンフォメーション用にXMLまたはAAFをインポートしているときに作成されたパネルの最後に、カメラのキーフレームがない。SB-4583

キャッシュされたプレイバック

- 環境設定のPlayback（プレイバック）タブにあるClear Current Project（現在のプロジェクトを消去）ボタンをクリックしても、キャッシュが完全には削除されない。SB-4104
- Storyboard Proは、現行プロジェクトの再生キャッシュをクリアしようとするクラッシュすることがある。SB-4101

スクリプティング

- `Project.SetMetadata` が、プロジェクトレベルではなくパネルレベルでメタデータを作成する。SB-4465
- `ExportManager` クラスの `exportToFCPXML` 関数を使用すると、レンダリング画像がすべてのカメラフレームに合わせてランダムに展開される。SB-4328
- `currentVersionName` がプロジェクトクラスにない。SB-4159

既知の問題

- ツールバーのすべてのボタンに十分なスペースがない場合、ボタンにアクセスするために開くことができる拡張機能が、OpenGL ビューで開くと非表示になる。HAR-8186
- Apple シリコン Mac で、OpenH264 ライブラリーを使用してH.264 形式へエクスポートできない。HAR-8188
- macOS Mojave では、隔離拡張属性がアプリケーションバンドルから削除されない限り、GateKeeper が Storyboard Pro の起動を妨げる。隔離拡張属性は、Terminal（ターミナル）で次のコマンドを使用して削除できます。

```
sudo xattr -dr com.apple.quarantine "/Applications/Toon Boom Storyboard Pro 20.1"
```

Storyboard Pro 20.0.2 リリースノート

Storyboard Pro 20.0.2における変更点のリストです。作成日20.10.2.17538 (2021/10/15):

- [脚本作成 \(6ページ\)](#)
- [修正された問題 \(7ページ\)](#)
 - [全般 \(7ページ\)](#)
 - [PDFエクスポート \(7ページ\)](#)
 - [構造 \(7ページ\)](#)
 - [脚本作成 \(7ページ\)](#)

脚本作成

機能	説明
プロジェクトを挿入	<p>PrjMgtManager クラスに以下のメソッドが追加され、現在開いているプロジェクトにプロジェクトを挿入できるようになりました。</p> <p>InsertProject(): 指定したカットの前にソースプロジェクトを挿入します。</p> <p>setCreateNewAudioTrack(): 読み込んだプロジェクトを挿入する際に、現在のプロジェクトに新しいオーディオトラックを作成します。</p> <p>setUseProjectNameAsSequencePrefix(): 挿入されたシーンのプレフィックスとして、読み込んだプロジェクト名を使用します。</p> <p>setUseProjectNameAsScenePrefix(): 挿入されるカットのプレフィックスとして、読み込まれたプロジェクト名を使用します。</p>

修正された問題

Storyboard Proの今回のリリースでは、以下の問題が修正されました。

全般

- 最新Windows 10でNVIDIA Quadro GPUを使用してさまざまドラッグ&ドロップ操作を実行するとランダムにクラッシュします。 *SB-4324*
- アプリケーションを再起動すると、Centerline Editor（中心線編集）とポリライン(折れ線)ツールに設定されたカスタムショートカットは失われます。 *SB-4292*
- MacBook Pro でトラックパッドを使用すると、Storyboard Pro がクラッシュすることがあります。 *SB-4136*
- パネルの表示時間の変更は、大規模なプロジェクトの場合、以前のバージョンよりも約 5 倍の時間がかかります。 *SB-4124*

PDFエクスポート

- PDFへのエクスポート時に、改訂注記を追加するダイアログが 2 回表示されます。 *SB-4353*
- ページデュレーションは、フッターに常に 00:00 と表示されます。 *SB-4157*
- プロジェクトの著作権がページフッターに表示されません。 *SB-4127*
- PDF Export Full Pageプロファイルで、キャプションにデフォルトで設定されているフォントが間違っています。 *SB-4133*

構造

- 編集ソフトでクリップをトリミングしたXMLやAAFをインポートすると、カメラポジションが失われます。 *SB-4383*
- XML または AAF をエクスポートするときに、SB_PANEL_TRACKING_DATEおよびSB_CAPTIONSメタデータが欠落しています。 *SB-4120*

脚本作成

- ExportManager クラスのthe exportToMovie()関数を使用してバッチモードで生成された動画には、音声が含まれていません。 *SB-4359*
- ExportManager クラスのexportToFCPXML f関数を使用すると、レンダリング画像がすべてのカメラフレームに合わせてランダムに展開されます。 *SB-4328*
- プロジェクトクラスに現在のバージョン名が見つかりません。 *SB-4159*

Storyboard Pro 20.0.1 リリースノート

これはStoryboard Pro 20.0.1、ビルド 20.10.1の変更事項のリストです。16823 (2021-03-09):

- [変更点と改善点 \(8ページ\)](#)
- [修正 \(8ページ\)](#)
 - [描画 \(8ページ\)](#)
 - [タイムライン \(9ページ\)](#)
 - [ビデオトラックとビデオトラックレイヤー \(10ページ\)](#)
 - [オーディオとエフェクトのスタック \(10ページ\)](#)
 - [キャッシュされたプレイバック \(11ページ\)](#)
 - [PDFエクスポート \(11ページ\)](#)
 - [脚本作成 \(11ページ\)](#)
 - [オープンGL \(12ページ\)](#)
 - [UIとその他 \(12ページ\)](#)

変更点と改善点

- Generate Auto-Matte (自動マットを生成) ダイアログで新しいオプションを使用して、新しく生成されたレイヤーを作成時に選択するかどうかを選択できるようになりました。新しいSelect Newly Created Layer (新しく作成されたレイヤーを選択) オプションは、Create Matte on New Layer (新しいレイヤーにマットを作成) が選択されている場合にのみ使用できます。
- Animatic Editing Mode (アニメティック編集モード) を無効にすると、パネルの継続時間を開始から変更することはできなくなります。Animatic Editing Mode (アニメティック編集モード) が有効になっている場合、またはCtrl キーを押しながら(コマンドオンmacOS)モディファイアを押してリップル編集 (黄色のポインタ) から非リップル編集 (赤のポインタ) モードに切り替えた場合でも、マウスを使用して最初からパネルの継続時間を編集することができます。
- 両方のオーディオチャンネルの波形が、ステレオフィールのタイムラインに表示されます。

修正

Storyboard Proの今回のリリースでは、以下の問題が修正されました。

描画

- Shift キーを押してPencil (鉛筆) ツールで直線を描画すると、ランダムクラッシュが発生する。SB-3980

- 一部のビットマップ レイヤーの塗り潰しは、Apply to Visible Drawing Layers（表示可能な描画レイヤーに適用）が有効になっている場合、赤になります。 *SB-3962*
- macOS上でマウスまたはポーリング率が高い描画タブレットを使用している場合、Brush（ブラシ）ツールでの描画が遅れる。 *SB-4018*
- 一部のシステムでテクスチャー付きブラシを使用して描画中にランダムクラッシュが発生します。 *SB-4048*

タイムライン

- オーディオトラックをクリックすると、選択したパネルでの描画が禁止されます。 *SB-3803*
- パネルを複製すると、Auto Tracking Mode（自動トラッキングモード）が有効になっているときに、カット内のすべてのパネルが変更済みとしてマークされます。 *SB-3325*
- Timeline（タイムライン）ビューにフォーカスがある場合、描画オブジェクトの貼り付けが機能しません。 *SB-3999*
- imeline（タイムライン）でカメラキーフレームを動かすと、イーズインおよびイーズアウトの値が変化します。 *SB-4015*
- Split Panel at Current Frame（現在のコマでパネルを分割）コマンドを使用すると、不透明度アニメーションが複製されます。 *SB-3815*
- Panel（パネル）ビューからトランジションの継続時間を変更すると、1 コマ以上の継続時間のマーカーが消えます。 *SB-3934*
- インポートされた PDF ファイルから作成されたテンプレートは、Timeline（タイムライン）にドロップすると、単一のコマパネルを作成します。 *SB-3981*
- 複数のレイヤーが選択されているときにTimeline（タイムライン）からアニメーションキーフレームを作成すると、最初に選択したレイヤーにのみキーフレームが作成されます。 *SB-3969*
- プレイヘッドがTimeline（タイムライン）の空のコマを越えると、画像のインポートが失敗します。 *SB-3978*
- Timeline（タイムライン）でカメラキーフレームをドラッグすると、コマのオフセット値は表示されません。 *SB-4027*
- ビデオまたはオーディオトラックにフォーカスがあり、現在のコマにクリップが含まれていない場合、レイヤーを選択するときにクラッシュします。 *SB-4060*
- Transform（トランスフォーム）ツールが選択されているときにワークスペースに上部または側面のビューがある場合、元に戻した後にパネルをもう一度貼り付けるとクラッシュします。 *SB-3975*
- 1つのレイヤーのアニメーションキーフレームにイーズインおよびイーズアウト値が含まれている場合、パネルの継続時間を自由に短縮することはできません。 *SB-4073*

- 最初と 2 番目のカットの間にトランジションがある場合、絵コンテトラックの最後にテンプレートまたはクリップをドロップすると、Storyboard Pro がハングします。 *SB-3977*
- パネルの継続時間が変更され、Ripple Markers (リップルマーカー) が有効になると、マーカーの継続時間が変わります。 *SB-3951*
- Ripple Markers (リップルマーカー) が無効な場合でも、一部の操作ではマーカーがリップルされません。 *SB-4051*

ビデオトラックとビデオトラックレイヤー

- 3D モデルをビデオクリップにドロップしても、3D モデルとして使用したり、2D にレンダーしたりするように求めるプロンプトは表示されません。 *SB-3983*
- クリップ内の 3D モデルは、Transform (トランスフォーム) ツールでは操作できません。 *SB-3877*
- クリップの継続時間を変更しても不透明度キーフレームは移動しません。 *SB-3902*
- Shift キーを押しながらクリップの最初のコマをクリックすると、前のクリップが選択範囲に追加されます。 *SB-3901*
- Merge Layer (レイヤーを結合) コマンドでは、削除するのではなく、ムービーレイヤーを無視するはずでありません。 *SB-3926*
- グループ化されたレイヤーをビデオトラックにドロップすると、空のクリップが作成されます。 *SB-3959*
- レイヤーをビデオトラックにドラッグアンドドロップすると、レイヤーアニメーションは失われます。 *SB-3957*
- Split Clip at Current Frame (現在のコマでクリップを分割) コマンドを使用すると、不透明度アニメーションが失われます。 *SB-3816*
- Create Layer on Surface (サーフェス上にレイヤーを作成) ツールは、ビデオクリップの 3D モデルでは機能しません。 *SB-4017*
- ビデオトラックの名前を変更した後にムービーレイヤーを選択するとクラッシュします。 *SB-4045*
- ビデオクリップを分割すると、アニメートされたトランスフォームが失われます。 *SB-4049*

オーディオとエフェクトのスタック

- Split Clip at Current Frame (現在のコマでクリップを分割) コマンドを使用すると、新しく作成したクリップのすべてのエフェクトが有効になります。 *SB-3940*
- オーディオファイルを分割すると、一部のボリュームキーが失われます。 *SB-3854*
- Effect Stack (エフェクトスタック) で Shift を使用した複数選択が正しく機能していません。 *SB-3961*

- Effect Stack (エフェクトスタック) でクリック&ドラッグしてオーディオエフェクトの値を編集することは、macOSでは正しく機能しません。 *SB-4043*

キャッシュされたプレイバック

- Timeline (タイムライン) がmacOS上に表示されている場合、再生キャッシュのコマ生成が遅くなります。 *SB-3885*
- プロジェクトにオーディオクリップがない場合、Playback Mode (プレイバックモード) が Blackmagic Designデバイスを使用するように設定され、Audio Scrubbing (オーディオスクラブ) が有効になっているときに、タイムラインでスクラブするとソフトウェアがクラッシュします。 *SB-3979*
- Playback View (プレイバックビュー) を使用し、そのオーディオが Blackmagic Design デバイスで出力されるように設定されると、オーディオが2倍になります。 *SB-3868*
- キャッシュされた再生でプロジェクト情報オーバーレイが有効になっている場合、再生を開始する際に大幅な遅延が発生します。 *SB-4093*

PDFエクスポート

- PDFにエクスポートする際に、カスタムページ形式が正しく適用されません。 *SB-4001*
- カメラマスクは、静止カメラを持つカットでは印刷されません。 *SB-4041*
- macOS上のカメラマスクの色を変更すると、Export to PDF (PDF にエクスポート) ダイアログが応答しなくなります。 *SB-4042*
- PDF Profileをエクスポートしようとする、Storyboard Pro がクラッシュします。 *SB-4059*

脚本作成

- `ExportManager::exportToAAF/XML` はキャプションオーバーレイをサポートしません。 *SB-3324*
- スクリプト化されたエクスポートは、`setUseSelectedPanels`を使用する場合は機能しません。 *SB-3958*
- バッチモードで`exportToNLE`を使用するとクラッシュします。 *SB-4006*
- バッチモードで`exportToHarmony`を呼び出すときにクラッシュします。 *SB-4007*
- 非表示レイヤーがある場合、スクリプトを使用して現在のツールプリセットを設定するとクラッシュします。 *SB-4034*
- `TB_ChangePanelDuration`スクリプトは動作しません。 *SB-4038*

オープンGL

- Iris Pro Graphics 6200を使用してFSAA がmacOS上でオフの場合、Stage（ステージ）ビューとCamera（カメラ）ビューが更新されません。 *SB-3967*
- tage（ステージ）ビューまたはCamera（カメラ）ビューにオーバーレイが表示されている場合、メモリリークが発生します。 *SB-3993*

UIとその他

- Storyboard Proは、128 個以上の論理コアを備えたCPUを搭載したシステムではクラッシュします。 *SB-4009*
- メインモニターにない切り離されたビューは、リロード時に必ずメインモニターに戻ります。 *SB-3872*
- Storyboard（絵コンテ）ビューに大きな脚本がある場合に、Panel（パネル）ビューのキャプションボックスをクリックするとパフォーマンスが低下します。 *SB-3881*
- Catalina以降では、Text（テキスト）ツールと書き込み環境設定にmacOSでフォントが欠落しています。 *SB-3833, SB-3840*
- macOSのライトUIモードを使用するとき、ボタンのアクティブな状態が見づらくなっています。 *SB-3255*
- macOS Big SurでダークUIモードを使用したときに、ライブラリ、3D グラフ、エフェクトスタックの展開矢印と折りたたみ矢印が背景に溶け込んでしまいます。 *SB-3888*
- Keyboard Shortcuts（キーボードショートカット）ダイアログボックスのCancel（取消）ボタンをクリックすると、一部のショートカットが応答しなくなります。 *SB-3350*
- レイヤーリストで使用可能なスペースに対してパネルに含まれるレイヤーが多すぎて、スクロールバーが表示されると、Stage（ステージ）およびCamera（カメラ）ビューの表示内容がずれてしまうことがあります。 *SB-4071*
- 既存のパネルにテンプレートをドロップすると、レイヤーのメタデータがクリアされ、グループ化されたレイヤーが消えてしまいます。 *SB-4039*



Storyboard Pro 20 リリースノート











これはStoryboard Pro20、ビルド 20.10.0の変更事項のリストです。 16510 (2020/11/22):










- [新機能 \(13ページ\)](#)
 - [描画ツール \(13ページ\)](#)
 - [描画レイヤー \(16ページ\)](#)
 - [モデルビュー \(17ページ\)](#)
 - [Stage \(ステージ\) およびCamera \(カメラ\) ビュー \(17ページ\)](#)
 - [プレイバック \(18ページ\)](#)
 - [オーディオエフェクト \(20ページ\)](#)
 - [タイムライン \(21ページ\)](#)
 - [構造 \(22ページ\)](#)
 - [エクスポートとパイプラインの統合 \(23ページ\)](#)
 - [PDFエクスポート \(25ページ\)](#)
 - [機能エディタ \(25ページ\)](#)
 - [スク립ティング \(26ページ\)](#)
- [その他の機能強化 \(26ページ\)](#)
- [修正された問題 \(26ページ\)](#)

新機能




描画ツール

機能	説明
ステンシルブラシツール	<p>新しいStencil Brush (ステンシルブラシ)  ツールが、Storyboard Proで利用可能になりました。このツールは、Tools (ツール) ツールバーのBrush (ブラシ)  ツールの下のドロップダウンメニューにあります。</p> <p>このツールには、Overlay Brush Mode (オーバーレイブラシモード)  とRepaint Brush Mode (リペイントブラシモード)  の2つのモードがあります。2つのモードは、ブラシプリセットの下にあるStencil Brush Tool Properties (ステンシルブラシツールのプロパティ) で使用できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repaint Brush Mode (リペイントブラシモード) : このモードでは、既存のアートワークが置き換えられ、空の領域は無視されてリペ

機能	説明
	<p>イントされます。Stencil Brush (ステンシルブラシ) は、ビットマップレイヤー上で常にRepaint Brush (リペイントブラシ) として動作します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Overlay Brush Mode (オーバーレイブラシモード) : このモードでは、既存のアートワークは変更されません。代わりに、既存のアートワークをマスクとして使用して、既存のアートワークの上に新しいブラシストロークをクリップします。複数レイヤーの選択を実行し、選択したすべてのレイヤーのアートワークのユニオンをマスクとして使用できます。選択したすべてのレイヤーがマスクの生成に関与しますが、現在アクティブなレイヤーだけが新しいブラシストロークで変更されます。Overlay Brush (オーバーレイ ブラシ) モードは、ベクターレイヤーでのみ使用できます。
鉛筆テクスチャー	<p>テクスチャー付きで鉛筆線を描画できるようになりました。鉛筆線の幅と方向に関して、鉛筆線テクスチャーが適用されます。たとえば、破線テクスチャーを使用してスパイラルを描画すると、破線はスパイラルのカーブに沿って表示され、同じテクスチャーを使用して太い線を引くと、ダッシュは長く太くなります。</p> <p>鉛筆テクスチャーは、Line (線) 、Rectangle (四角形) 、Ellipse (楕円)  および Polyline (ポリライン)  ツールに適用することもできます。既定のテクスチャーは、Pencil (鉛筆)  ツール拡張プロパティの Texture (テクスチャー) タブにあります。</p> <p>独自のテクスチャーをインポートすることもできます。鉛筆線を選択し、Tool Properties (ツールプロパティ) で新しいテクスチャーを割り当てます。</p>
単線と複線の切断モード	<p>Cutter (カッター)  ツールでは、Tool Properties (ツールプロパティ) ビューで使用可能な2つのジェスチャカットモードが使用できるようになりました。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 単線切断ジェスチャー  : このモードでは、1つの直線ジェスチャーで切り取られた最初の線分セグメントがトリムされます。 • 複線切断ジェスチャー  : この新しいモードでは、同じジェスチャーで切り取られた複数の線分セグメントをトリムします。
Line Tool (ラインツール) を使用してカーブを描画するためのオプション	<p>マウス上でラインをカーブするLine (ライン)  ツールプロパティの新しいオプション:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 曲線モード  : 直線を描画した後にマウスを動かして曲線を描画できます。カーブを確定するには、Enterをクリックまたは押します。

機能	説明
	<ul style="list-style-type: none"> • Sカーブ線モード  : S字曲線の描画が可能です。直線を作成した後にマウスを動かすと、マウスがクリックされるまで両端からの線がカーブします。線の末尾は、マウスが再度クリックされるか、Enter キーが押されるまでカーブします。
ブラシで自動塗り潰し	<p>新しいAuto Fill (自動塗りつぶし)  オプションは、Brush (ブラシ) ツールプロパティにあります。アクティブな場合、Brush (ブラシ)  ツールで閉じた図形を描画すると、現在割り当てられているペイントカラーで閉じた図形を自動的に塗りつぶします。</p>
選択ツールの改善	<ul style="list-style-type: none"> • Select (選択)  ツールピボットは、Undo (元に戻す) および Redo (やり直す) コマンドを使用する場合に、その位置を保持するようになりました。 • Select (選択)  ツールピボットは、拡大縮小、回転、傾斜時に選択に従うようになりました。
Centerline Editor (中心線エディター) ツールの改善点	<p>Centerline Editor (中心線エディター)  ツールでブラシストロークを編集するための改良が追加されました。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ポイントを選択して Delete キーを押すことで、ブラシストロークの中心線カーブからポイントを削除できるようになりました。 • 中心線のフィットをコントロールする新しいCenterline Smoothness (中心線のスムーズ) オプションが、Tool Properties (ツールプロパティ) で利用可能になりました。 • Undo (元に戻す) コマンドとRedo (やり直す) コマンドを使用する場合、中心線を選択が維持されるようになりました。
元にもどすかやり直すときに選択を保持する	<p>Contour Editor (輪郭編集) 、Perspective (パース) 、および Envelop (エンベロープ)  ツールは、Undo (元に戻す) コマンドとRedo (やり直す) コマンドを使用する場合に、選択が保持されるようになりました。</p>
消しゴムのサイズを調整する	<p>消しゴムサイズは、を押したままにするか、Wacomペンの消しゴム側を使用するときは [と] ショートカットを使用することにより、調整できるようになりました。</p>



描画レイヤー

機能	説明
レイヤーリストのスクロールバー	Stage (ステージ) ビュー、Camera (カメラ) ビュー、およびThumbnail (サムネイル) ビューのパネルに表示されるレイヤーリストには新たにスクロールバーができて、レイヤーのリストをすばやく移動して下にスクロールできるようになりました。
レイヤーの状態を切り替える	<p>Show/Hide (表示/非表示) 、Lock/Unlock (ロック/ロック解除)  または Background Mode (背景モード)  アイコンをクリックしたときに、Altキーを押しながら複数のレイヤーの異なる状態 (可視性、ロック、背景モード) を切り替えられるようになりました。</p> <p>レイヤーのShow/Hide (表示/非表示) アイコンをAltクリックすると、パネル内の他のすべてのレイヤーが非表示になり、クリックしたレイヤーのみが表示されます。</p> <p>クリックされているレイヤーが表示されている唯一のレイヤーである場合、Alt-クリックすると、パネル内のすべてのレイヤーが有効になります。</p>
レイヤーをグループ内にドロップする	レイヤーを折りたたまれたグループにドロップできるようになりました。ドロップすると、レイヤーはグループの一番上に配置されます。
アニメートされたレイヤーの不透明度	レイヤーの不透明度の値を、時間経過とともにアニメートできるようになりました。レイヤーの不透明度をアニメートするには、Stage (ステージ) または Camera (カメラ) ビューでレイヤーパネルのレイヤーを選択し、レイヤーリストの一番上にある Opacity (不透明度) の横の + ボタンをクリックします。これにより、現在のコマに不透明度キーフレームが作成されます。Timeline (タイムライン) ビューで、赤い再生ヘッドを移動して別のコマを選択し、これらの手順を繰り返して時間経過に応じて不透明度を変更します。
ブラーレイヤー	<p>Blur (ブラー) ダイアログの新しいPreview (プレビュー) ボタンを使用して、適用する前にブラー効果をプレビューできるようになりました。</p> <p>すべてのBlur (Blur (ブラー))、Radial Zoom Blur (放射状ズームブラー) およびDirectional Blur (方向性ブラー) エフェクトを、事前に変換する必要もなく、ベクターレイヤーに適用できるようになりました。ベクターレイヤーは、エフェクトが適用されると自動的に変換されます。</p> <p>Stage (ステージ) およびCamera (カメラ) ビューに視覚的なキューが表示され、Radial Zoom Blur (放射状ズームブラー) に使用されるフォーカスポイントの位置を示すようになりました。</p>

モデルビュー

機能	説明
モデルビュー	Model (モデル) ビューが、参考描画を表示するために Storyboard Pro で使用できるようになりました。描画をこのビューに表示するには、図面レイヤーをモデルビューのウィンドウにドラッグアンドドロップします。

Stage (ステージ) およびCamera (カメラ) ビュー

機能	説明
オニオンスキンオプション	<p>次のオプションは、Preferences (環境設定) のCamera (カメラ) タブでよりよいOnion Skin (オニオンスキン)  の表示のために利用できるようになりました。</p> <ul style="list-style-type: none"> • アルファとしての明度 : このモードでは、現在のコマの前後に描画を表示する場合、暗い領域は不透明なまま一方、明るい領域は透明になります。 • Onion Skin Render Style (オニオンスキンレンダースタイル) では、Enable Shade (シェードを有効にする) オプションに代わり、次のオプションがあります。 <ul style="list-style-type: none"> • オリジナルカラー : 徐々に描画の色をフェードします。 • 色付き : Preferences (環境設定) > Colours (色) タブで設定した色を使用します。 • 色付きの輪郭 : Preferences (環境設定) > Colours (色) タブで設定した色を使用して、描画を輪郭として表示します。 • オニオンスキンの位置 : オニオンスキンを現在のパネルの上か下のどちらに表示するかを選択できます。
プロポーショングリッド	<p>新しいProportion Grid (プロポーショングリッド)  が、Stage (ステージ) およびCamera (カメラ) ビューに表示できるようになりました。このグリッドはカメラに従い、描画やカメラのCUT/カットの作成に使用できます。このグリッドの水平および垂直方向の分割数は、Preferences (環境設定) のCamera (カメラ) タブからカスタマイズできます。デフォルトでは、グリッドは3つの垂直セクションと3つの水平セクションに分割され、古典的な三分割法の構成グリッドを作成します。Stage (ステージ) ビューとCamera (カメラ) ビューのステータスバーに新しいボタンを使用して、グリッドのオン/オフを切り替えます。</p>


機能	説明
Show Drawing Grid (描画グリッドを表示) ボタン	Stage (ステージ) ビューとCamera (カメラ) ビューのステータスバーの Show/Hide Grid (グリッドの表示/非表示)  ボタンは、 12 Field Grid (12フィールドグリッド)  ボタンに変更され、どのグリッドを表示するかを選択できるようになりました。 12 Field Grid (12 フィールドグリッド)  ボタンをすばやくクリックすると、グリッドの表示と非表示が切り替わります。 12 Field Grid (12 フィールドグリッド)  ボタンをクリックして長押しすると小さなメニューが開き、すべてのグリッドサイズが選択用に表示されます。
16x12フィールドグリッド	新しい 16x12フィールドグリッド  が、使用可能な描画グリッドの一覧に追加されました。

プレイバック

機能	説明
キャッシュされたプレイバック	<p>Storyboard ProはOpenGL を使用してコマを事前レンダリングし、キャッシュに保存できるようになりました。このキャッシュされたプレイバックは、一時停止もスキップすることなく、プロジェクトのフレームレートで確実に再生するために使用できます。</p> <p>キャッシュされたプレイバックは、Storyboard ProのPlayback (プレイバック) ビューから、またはBlackmagic Design再生デバイスを介して参考モニター上に表示できます。キャッシュされたプレイバックは、Playback Mode (プレイバックモード) オプションのPreferences (環境設定) > Playback (プレイバック) タブで有効にすることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disabled (無効) : このオプションを選択すると、キャッシュされたプレイバックは無効になります。これはデフォルトの状態です。 • Playback View (プレイバックビュー) : このオプションを選択すると、Playback (プレイバック) ビューが使用可能になり、Storyboard Proワークスペースに追加されます。再起動が必要です。 • [Blackmagic Design プレイバックデバイス] : Blackmagic Design プレイバックデバイスがコンピューターにインストールまたは接続されている場合、デバイスが表示され、Playback Mode (プレイバックモード) オプションのドロップダウンで選択できるようになりました。
Blackmagic Designプレイバックデバイスのサポート	Storyboard Proは、キャッシュされたプレイバックを使用する場合、Blackmagic Designプレイバックデバイスの使用をサポートするようになります。

機能	説明
	<p>した。Blackmagic Design プレイバックデバイスがコンピューターに接続されている場合は、Preferences（環境設定） > Playback（プレイバック）タブ > Playback Mode（プレイバックモード）オプションのドロップダウンで利用できるようになります。</p>
オーディオ出力デバイス	<p>Storyboard Proは、オーディオ出力のためのBlackmagic Designデバイスの使用をサポートするようになりました。Blackmagic Design デバイスがコンピューターに接続されている場合は、Preferences（環境設定） > Playback（プレイバック）タブ > Audio Output Device（オーディオ出力デバイス）オプションのドロップダウンで使用できます。</p>
プレイバック範囲	<p>Play（再生） > Playback Range（プレイバック範囲）、および次のいずれかを選択することにより、トップメニューからプレイバック範囲を定義できるようになりました。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 絵コンテトラック • 絵コンテのトラックとオーディオトラック • 作業範囲 <p>Working Range（作業範囲） オプションを選択すると、作業範囲のStart and Stop Frames（開始/停止コマ）が、Timeline（タイムライン）ビューのルーラーに調整可能な黒い三角形として、また、範囲の選択が濃い灰色で表示されます。</p> <p>範囲をすばやく再定義するには、Timeline（タイムライン）ビューで赤い再生ヘッドを移動してStart（開始）およびStop（停止）コマを設定するか、パネルの範囲を選択して範囲として設定します。これは、トップメニューからPlay（再生） > Playback Range（プレイバック範囲）を選択し、次のいずれかを行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 開始コマを設定 • 停止コマを設定 • 選択から範囲を設定 <p>Timeline（タイムライン）ビューのルーラーを右クリックしても、すべてのPlayback Range（プレイバック範囲）オプションを使用できます。</p>

オーディオエフェクト

機能	説明
エフェクトスタックビュー	<p>新しいEffect Stack (エフェクトスタック)ビュー(Windows > Effect Stack (エフェクトスタック))を使用して、オーディオクリップにオーディオエフェクトを追加できるようになりました。このビューでは、次のエフェクトを追加および管理できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • バランス • 遅延 • ハイパスフィルター • ローパスフィルター • ピッチシフター • リバーブ • ボリューム <p>オーディオクリップにエフェクトを追加するには、Timeline (タイムライン) ビューでクリップを選択し、Effect Stack (エフェクトスタック) ビューの右下でAdd Effect (エフェクトを追加)  ボタンをクリックします。</p>
オーディオ速度/継続時間	<p>新しいSpeed/Duration (速度/継続時間) ダイアログ(オーディオクリップを右クリックしてアクセス)を使用して、オーディオクリップの速度と継続時間を変更できるようになりました。以下のオプションが利用可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 速度：オーディオクリップの速度をパーセンテージで設定します。これにより、継続時間が自動的に変更されます。 • 継続時間：オーディオクリップの継続時間を設定します。これにより、速度が自動的に変更されます。 • 元の継続時間：クリップの継続時間を100%の速度で表示します。 • リップル編集：選択したオーディオクリップの後に表示されるすべてのオーディオクリップをシフトします。 • オーディオピッチの保持：このオプションを使用すると、速度または継続時間を変更する際に現在のオーディオピッチを保持できます。

タイムライン

機能	説明
ビデオトラック上に空のクリップを作成する	<p>複数の描画レイヤーを含むビデオトラック上にクリップを作成できるようになりました。これを行うには、Timeline (タイムライン) ビューで赤い再生ヘッドを目的の位置に配置し、目的のビデオトラックを右クリックし、メニューからNew Empty Clip (新しい空のクリップ)を選択します。</p> <p>新しく作成したクリップを選択して、そのレイヤーをStage (ステージ) またはCamera (カメラ) ビューに表示します。クリップのレイヤースタックにレイヤーを追加したり、これらのレイヤーにアートワークを描いたり作成したりできます。</p>
描画パネルからクリップを作成する	<p>Storyboard (絵コンテ) トラックからビデオトラックにパネルをドラッグして、クリップを作成できるようになりました。これにより、そのパネル内のすべてのレイヤーの独立したコピーが作成され、クリップに入ります。</p> <p>その逆も可能で、クリップをビデオトラックからStoryboard (絵コンテ) トラックにドラッグしてパネルを作成することもできます。これは、クリップにムービーファイルが含まれていない限り機能します。</p>
画像とムービークリップの色	<p>ビデオトラック上の画像クリップとムービークリップは、Timeline (タイムライン) ビューで独自の色を持つようになりました。デフォルトの色は、Preferences (環境設定) > Colours (色) タブで変更できます。</p>
リップルマーカー	<p>パネルを編集する際に、Timeline (タイムライン) ビューでRipple Markers (リップルマーカー)の新しいオプションができました。このオプションは、Storyboard (絵コンテ) > Markers (マーカー) メニュー、およびTimeline (タイムライ) ビューのルーラーを右クリックしたときに表示されるコンテキストメニューでオンまたはオフにすることができます。</p> <p>有効にすると、プロジェクト全体の継続時間を変更する操作操作がシフトし、マーカーがパネルに追従するようにリップルされます。</p> <p>パネルを削除すると、削除したパネルのポイントからTimeline (タイムライン) のマーカーが上にリップルされます。削除されたパネルのタイムコードの前または範囲内に配置されたマーカーは、現在のタイムコードに留まります。</p>
タイムラインマーカーの機能強化	<p>タイムラインマーカーのプロパティを編集するときに、定義済みの色のリストが利用できるようになり、マーカーの色を一定に保つのに役立ちます。カラーリストの下部にあるCustom (カスタム) オプションを使用して、カスタムカラーを割り当てることは依然可能です。</p> <p>さらに、マーカーにはNote (メモ) フィールドに加えてName (名前) フィー</p>

機能	説明
	ルドが表示されるようになりました。
クリップをパネルにリンク	Timeline (タイムライン) ビューの新しいコマンドで、オーディオクリップとビデオクリップを特定のパネルにリンクできるようになりました。パネルにリンクすると、クリップの最初のコマにあるパネルに従う代わりに、リンクされたパネルに沿ってクリップが表示され、任意のパネルとオーディオを同期できます。

構造

機能	説明
ビデオトラックのコンフォメーション	<p>File (ファイル) > Conformation (コンフォメーション) > Export Project (プロジェクトのエクスポート) コマンドを介してエクスポートするときに、Export Project (プロジェクトのエクスポート) ダイアログボックスのOptions (オプション) タブにある新しいExport video tracks (ビデオトラックをエクスポートする) オプションをチェックすることにより、ビデオトラック情報を XML または AAF ファイルにエクスポートできるようになりました。</p> <p>有効にすると、ビデオトラックのコンテンツが生成されたXMLまたはAAFファイルに含まれ、これらのトラック上の各クリップの最初のコマがフラット画像としてレンダリングされます。</p>
パネルをムービーファイルとしてエクスポートする	<p>File (ファイル) > Conformation (コンフォメーション) > Export Project (プロジェクトのエクスポート) コマンドを介してエクスポートするときに、Export Project (プロジェクトのエクスポート) ダイアログボックスのOptions (オプション) タブにある新しいExport panels as movies on additional track (パネルをムービーとして追加トラックにエクスポートする) オプションをチェックすることにより、パネルを XML または AAF ファイルにエクスポートできるようになりました。</p> <p>プロジェクト内のすべてのパネルをムービーとしてレンダリングすることもできるし、Only panels with motion (モーションのあるパネルのみ) オプションを追加的に選択することで、カメラまたはレイヤーのモーションを持つパネルのみをレンダリングすることもできます。</p>

エクスポートとパイプラインの統合

機能	説明
macOS での追加のQuickTimeコーデックのサポート	<p>MacOS では、QuickTime ムービーをエクスポートするときに追加のコーデックを使用できるようになりました。使用可能なコーデックのリストは、使用されている macOS のバージョンによって異なります。Catalinaでは以下が利用できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apple ProRes 422 HQ • Apple ProRes 422 LT • Apple ProRes 422 Proxy • H.265 (アルファチャンネルのサポートは Catalina で利用可能です)
フルカラー深度の QuickTime ムービー	<p>macOS での QuickTime へのレンダリングは、コーデックの完全なビット深度をサポートするようになりました。ProRes 4444 はRGB チャンネルあたり最大 12 ビットをサポートし、ProRes 422 はチャンネルあたり 10 ビットをサポートします。</p>
カスタム解像度でビットマップをエクスポートする	<p>プロジェクトの解像度を変更せずに、プロジェクトの解像度を 2 倍、またはカスタム解像度を使用してエクスポートできる Export to Bitmap (ビットマップにエクスポート) ダイアログの解像度リストに新しいオプションが追加されました。</p>
透明な背景のムービー	<p>アルファチャンネルをサポートするコーデックを使用してムービーをエクスポートするときに、Transparent Background (透明な背景) オプションが使用できるようになりました。macOS では、選択した QuickTime コーデックがアルファチャンネルをサポートしていない場合、このオプションはグレー表示されます。Windows では、オプションを自動的にグレー表示にすることはできません。深度がMillions of Colors+ (百万色+) に設定されたアルファチャンネルをサポートするコーデックを選択する必要があります。</p> <p>このオプションは、ムービーとEDL/AAF/XMLの両方のエクスポートで使用できます。</p>
透明な背景を使用したビットマップのエクスポート	<p>Export (エクスポート) > Bitmap (ビットマップ) コマンドを使用する場合、TGAおよびPNG画像形式ではTransparent Background (透明な背景) オプションが機能するようになりました。以前のバージョンでは、このオプションはPSDファイルにエクスポートする場合にのみ使用できました。</p>
色空間管理	<p>Storyboard Proは、色を管理および変換してパイプライン全体で一貫した色を確保するために、OpenColorIOライブラリを含むようになりました。</p>

機能	説明
	<ul style="list-style-type: none"> プロジェクトの作業色空間は、プロジェクトの作成時またはプロジェクトプロパティから設定できます。この色空間は、レンダリング時の内部処理に使用されます。画像はインポート時には変換されないため、プロジェクトにインポートされるすべての画像は、すべて同じ色空間を使用する必要があります。 画像やムービーをエクスポートするときに使用される色空間は、それぞれのエクスポートダイアログから設定できます。エクスポート時に選択された色空間が作業色空間と異なる場合は、エクスポートのプロセス中に色に変換されます。 次の形式でエクスポートされた画像や動画には、色空間情報がタグ付けされます。その他の形式では、カラー値のみが変換され、タグ付けされません。 <ul style="list-style-type: none"> PSD および PNG 画像 macOS での QuickTime ムービーのエクスポート
AAF または FCP XML からのオーディオトラックのインポート	<p>XML または AAF ファイルからオーディオトラックをインポートする新しいダイアログが、Storyboard Pro で利用できるようになりました。このダイアログは、File (ファイル) > Import (インポート) > Audio Tracks (オーディオトラック) コマンドを使って開くことができ、次のオプションがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> 新しいオーディオトラックにインポート：このオプションは、新しいオーディオトラックを作成し、これらのトラックにオーディオをインポートします。 すべてのオーディオトラックを置き換える：このオプションは、プロジェクトからすべてのオーディオトラックを削除し、リンクされたオーディオクリップがインポートされる新しいオーディオトラックに置き換えます。
Media Foundationを通じたメディアのインポート	<p>オーディオファイルとムービーファイルの Windows でのインポートは、Media Foundation を通じて行われるようになりました。Microsoft Media Foundation でサポートされている形式のオーディオファイルとビデオファイルのみを、Storyboard Pro にインポートすることができます。サポートされている形式のリストは、こちらを参照してください。 https://docs.microsoft.com/en-us/windows/win32/medfound/supported-media-formats-in-media-foundation</p>
Harmony のエクスポート	<p>Original Scene (オリジナルカット) エクスポートタイプを使用して Harmony にエクスポートする際に、ビデオトラックのコンテンツを Harmony</p>

機能	説明
	のレイヤーとしてエクスポートできるようになりました。

PDFエクスポート

機能	説明
左端のカメラフレームを揃える	<p>PDF Profile (PDF プロファイル) ダイアログのPanels (パネル) タブで、Align Left Most Camera Frame (左端のカメラフレームを揃える) オプションが使用できるようになりました。</p> <p>絵コンテパネルにカメラ動作が含まれている場合、このオプションを選択すると、一番左端のカメラキーフレームが、エクスポートされたPDF内のパネルフレームに揃えられます。アートワークとカメラ動作は、カメラ動作の範囲に応じて、キャプション列と他の行に広がります。</p> <p>この新しい配置オプションは、3つの日本語 PDF プロファイルのいずれかでオプションを使用する場合に最適です。</p>
ユニコードフォントのサポート	<p>PDF エクスポートでは Qt を使用して、特殊文字を使用する言語をサポートできるようになりました。システムにインストールされているすべてのフォントを使用してキャプションをエクスポートできるようになりました。</p> <p>Qt ライブラリではパスワード保護を利用できないことに注意してください。PDF をパスワードで保護する必要がある場合は、外部ツールを使用する必要があります。</p>

機能エディタ

機能	説明
ベジエ曲線の編集	カメラとレイヤーモーションの速度関数がベジエ曲線になりました。これらの機能により、以前のイーズカーブよりもFunction Editor (機能エディタ) の編集性が向上します。
独立したイーズ調整	カメラのRotation (回転) およびFocal Length (焦点距離) の関数曲線は、ベロベースではなくなりました。これらは、速度関数とは独立して編集できるベジエ曲線を使用して、イーズインとイーズアウトを微調整できるようになりました。

スクリプティング

機能	説明
ビューの名前を一覧表示する方法	<p>Storyboard内の現在のビューをすべて返す新しい <code>view.viewList()</code> 関数を追加しました。また、そのタイプのビューのみを返すには、ビューの1タイプであるパラメーターを指定して呼び出すことができます。</p> <p>サンプルスクリプト：</p> <pre>var list = view.viewList(); MessageLog.trace(list); for (var i in list) { MessageLog.trace(view.type(list[i])); }</pre> <p>または</p> <pre>var list = view.viewList("Camera View"); MessageLog.trace(list); for (var i in list) { MessageLog.trace(list[i]); }</pre>

その他の機能強化

- **Easy Drag (簡単ドラッグ)**  オプションがTransform Tool (トランスフォームツール) プロパティで使用できるようになりました。有効にすると、境界ボックス内の任意の場所をクリックして選択範囲を移動できます。Easy Drag (簡単ドラッグ) が無効になっている場合は、選択したアートを直接クリックして移動できるようにする必要があります。
- **Snap and Align (スナップと位置合わせ)** と **Snap to Alignment Guides (位置合わせガイドにスナップ)**  オプションが、ビットマップレイヤーと描画ツールで使用できるようになりました。
- Text (テキスト)  ツールのTool Properties (ツールプロパティ) ビューに表示されるフォントリストは、検索するフォントの名前を入力するとフィルター処理が行われます。
- コマンドやツールに割り当てられたショートカットが、ボタンの上にマウスを置いたときに表示されるツールチップに表示されるようになりました。

修正された問題

今回のStoryboard Proのリリースで、以下の問題が修正されました。

- Movie Format (ムービーフォーマット) は、Export to EDL/AAF/XML (EDL/AAF/XMLへのエクスポート) ダイアログを再度開いた後、ドロップダウンリストの一番上のオプションにリセットされます。SB-3301

- Stage (ステージ) およびCamera (カメラ) ビューでは、レイヤーの透過表示が正しくレンダリングされません。 *SB-3224*
- プロジェクトをコンフォメーション用にエクスポートするときは、**Always nest layers (レイヤーを常にネスト)** オプションのチェックマークが外れた場合、エクスポートされたイメージは空白になります。 *SB-3082*
- オーディオクリップは、分割後、Copy and Paste (コピーして貼り付け) コマンドの後にUndo (元に戻す) コマンドが続く前に、タイムラインビューから消えます。 *SB-2583*
- スクリプティング: `SelectionManager::setLayerSelection` はパネルを変更する場合は更新されません。 *SB-2094*
- サウンドトラック名は、プロジェクトが Toon Boom にエクスポートされるたびに異なります。 *SB-1537*
- Captions (キャプション) > Format Captions (書式のキャプション) > Clear Formatting (書式設定のクリア) では、すべてのテキスト書式がクリアされるわけではありません。 *SB-3234*
- Movie Options (ムービーオプション) で以前に選択したコーデックは、エクスポート用に別のMovie Format (ムービー書式) を選択した後も保持されません。 *SB-3300*
- ギャップの前に**Split Panel at Current Frame (現在のコマでパネルを分割)** コマンドを使用すると、オーディオクリップは同期オーディオトラックから消えます。 *SB-3349*
- 3D モデルを 2D にレンダリングしても、同じ焦点距離を使用して 3D カットにモデルを表示する場合と同じ結果にはなりません。 *SB-3558*
- Export (エクスポート) > EDL AAF XML用の QuickTime ビデオ構成でコーデックを変更しても、Windows で選択したコーデックにムービーを作成しません。 *SB-3542*
- `ExportManager.setSplitTimeCountMode` および `setSplitTimeCountSplit` ではパラメーターが反転されます。 *SB-3592*
- マウスカーソルは、選択範囲に固定され、コンテキストビデオまたはオーディオトラックメニューを右クリックすると、黒で塗りつぶされます。 *SB-3360*
- 大きなテキストがある場合、Storyboard (絵コンテ) ビューのキャプション フィールドで入力が遅くなります。 *SB-3780*
- **Preserve project length when adding transitions (トランジションを追加するときにプロジェクト長を保持)** オプションが有効になっていない場合、トランジションを含めると、Final Draft (最終ドラフト) の新しいプロジェクトがフリーズします。 *SB-3352*
- SBPZ 形式のプロジェクトで作業するときにSave As (名前を付けて保存) コマンドを使用する場合の推奨される名前は、SBPファイル名ではなく内部フォルダー名です。 *SB-3556*
- レイヤーの不透明度を下げると、重なり合う垂直ストロークは正しく表示されません。 *SB-3224*
- パネルの最後のコマで作成されたスナップショットは、編集、削除、移動できません。 *SB-3537*